

Jonne Lydén

Tilan tuntu

Lyhytelokuvan foley-äänitysprosessi kuvauslokaatioissa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Elokuvan ja television ko.

Opinnäytetyö

28.04.2017

Tekijä(t) Otsikko	Jonne Lydén Tilan tuntu – Lyhytelokuvan foley-äänitysprosessi kuvauslokaatioissa
Sivumäärä Aika	23 sivua + 0 liitettä 05.05.2017
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Koulutusohjelma	Elokuvan ja television ko.
Suuntautumisvaihtoehto	Ääni
Ohjaaja(t)	Lehtori Taneli Bruun
<p>Opinnäytetyössä käydään läpi, miten kuvauslokaatioissa on mahdollista äänittää foley-tehosteet mahdollisimman taloudellisesti, perinteisten studioäänitysten sijaan. Työssä selvitetään, onko kyseisellä tekotavalla mahdollista päästä parempaan lopputulokseen ja millaisia haasteita ja mahdollisuuksia itse prosessi antaa.</p> <p>Pääpaino opinnäytetyössä on itse äänitysprosessissa ja sen valmistelussa, mutta siinä sivutaan myös jonkin verran jälkityövaihetta, jossa puretaan äänitysprosessi ja sen kannattavuus lopputuloksen kannalta. Työssä käydään läpi myös teknisiä seikkoja liittyen akustiikkaan ja yleisesti foley-tehosteisiin, koska refleктоimalla niitä varsinaiseen tutkivaan osaan, kokonaisuuden hahmottaminen on selkeämpää.</p> <p>Opinnäytetyö käsittelee lokaatio-foley-prosessia ja jälkikäsitteilyvaihetta <i>Mullasta nouse tästä</i>-lyhytelokuvan kautta, jossa sovelletaan itse kehiteltyä tekotapaa. Tekoprosessin kautta tehdään havaintoja erityyppisten haasteiden ja onnistumisten kautta, jotka antavat lukijalle kuvan siitä, mitä kaikkea tulee ottaa huomioon prosessin eri vaiheissa.</p>	
Avainsanat	

Author(s) Title	Jonne Lydén The Feeling of Space – Location Foley for Short Film
Number of Pages Date	23 pages + 0 appendices 5 May 2017
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Film & Television
Specialisation option	Sound
Instructor(s)	Taneli Bruun, Senior Lecturer
<p>This thesis analyzes how foley effects can be recorded in a set as economically as possible, instead of traditional studio recordings. The goal of this thesis is to find out whether this approach achieves a better outcome and what challenges and opportunities the process itself provides.</p> <p>The emphasis in the thesis is on the recording process itself and on its preparation. The post-production step that draws up the recording process and its profitability for the outcome will also be discussed. The thesis also examines the technical aspects of the acoustics and generally the foley effects, since by reflecting on the actual exploratory part, the concept is clearer.</p> <p>The thesis is about the location of the foley process and the post-production phase from a short film called <i>Mullasta nouse tästä</i> that applies a self-developed method. Through the process, observations are made through the different types of challenges and successes that give the reader an insight into what needs to be taken into account at all stages of the process.</p>	
Keywords	

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Äänen käyttäytyminen tilassa	2
2.1	Huonemoodit	3
2.2	Jälkikaiunta	4
3	Foleyn historiaa	5
4	Yleistä foleysta	7
4.1	Äänitys	8
4.2	Studiotilat	9
4.2.1	Foley-rekvisiitta	9
4.2.2	Mikrofonivalinnat ja asettelu	10
5	Foley-äänten jälkikäsitely	11
6	Foley-äänitys lokaatiossa	11
7	Mullasta nouse tästä -lyhytelokuva ja lokaatio-foley-prosessi	12
7.1	Kalusto	17
7.2	Lokaatiot	19
7.3	Äänien editointi ja synkkaus	20
8	Lopuksi	21
	Lähteet	23

1 Johdanto

Opinnäytetyöni koostuu kirjallisesta osasta sekä teososasta, joka on noin 17-minuuttinen lyhytelokuva *Mullasta nouse tästä* (Juulia Kalavainen 2017). Opinnäytetyöni kirjallisessa osassa on tarkoitus tutkia foley-äänitysprosessia, joka on toteutettu luonnollisissa tiloissa perinteisen äänieristetyn studiotilan sijaan.

Sain idean opinnäytetyöhöni opintojeni puolesta välissä ollessani Aalto-yliopistolla järjestetyssä työpajassa, jossa ranskalainen äänisuunnittelija-taiteilija Nicolas Becker luennoi lokaatio-foleysta. Kiinnostuin aiheesta, koska vaihtoehtoiset tekotavat ovat mielestäni olleet aina kiinnostavimpia, ja jatkuva studiossa istuminen alkoi kyllästyttää minua.

Opinnäytetyöni tarkoituksena on selvittää, miten lokaatioissa äänitettyjen foley-tehosteiden äänitysprosessi eroaa perinteisestä studioäänitysprosessista ja miten sitä voidaan hyödyntää lopputulokseen parhaalla mahdollisella tavalla. Minua kiinnostaa erityisesti uudenlainen prosessi, koska olen tekemisen kautta huomannut, että perinteinen tapa tehdä on minulle henkilökohtaisesti pitkästyttävä, liukuhihnatyötä muistuttava prosessi.

Selvitän, millaisella kalustolla prosessi on mahdollista toteuttaa, ja käyn läpi tekniikkaan liittyvät haasteet ja mahdollisuudet. Selvitän myös, kuinka paljon lopputuloksen kannalta on oleellista miettiä, miten foley-prosessi tullaan toteuttamaan. Minua kiinnostaa, onko kyseistä tekotapaa hyödyllistä soveltaa suomalaisissa produktioissa tavanomaisen prosessin sijaan.

Perinteisesti foley-tehosteet äänitetään studiossa, jonka jälkeen ne jälkikäsitellään ja pyritään saamaan mahdollisimman uskottavan kuuloiseksi käyttäen erilaisia konvoluutiokaikuja ja muita efektejä. Selvitän työssäni, saako luonnollisessa tilassa äänitettyä tehosteet siten, että jälkityövaiheessa efektien käyttö voisi olla mahdollisimman vähäistä. Selvitän, tallentuuko luonnollinen tila sillä tavalla luonnollisesti kuin me olemme sen oppineet kuulemaan. Selvitän myös, mitä kaikkea lokaatioissa äänitetyle foley-efektille tarvitsee tehdä jälkikäteen, jotta se kuulostaa puhtaalta ja luonnolliselta. Käyn läpi ääni-

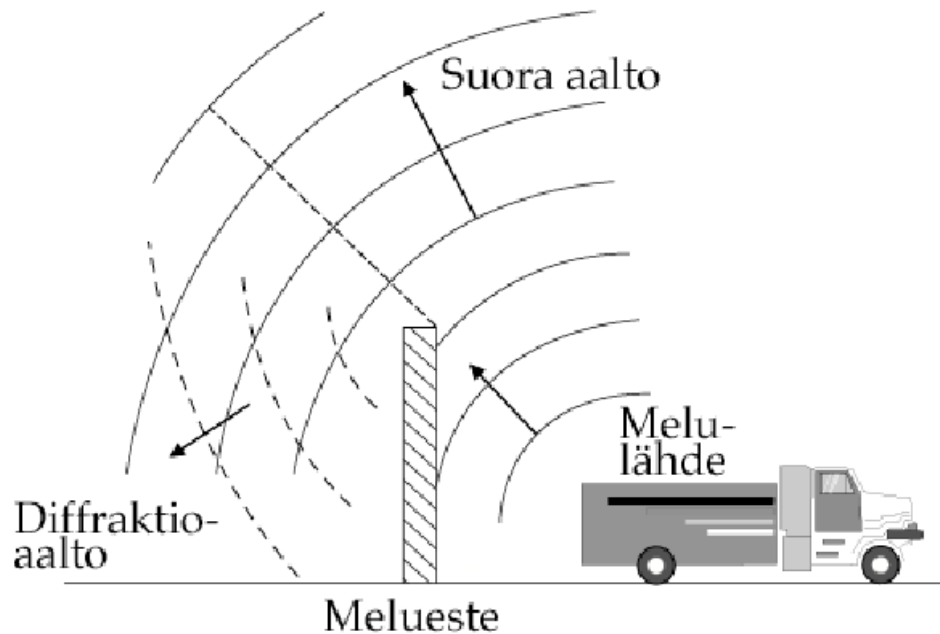
tysprosessiin liittyvät suurimmat haasteet ja pohdin samalla, miten suurimpia ongelmia voitaisiin minimoida parhaan mahdollisen lopputuloksen saavuttamiseksi.

Teososana opinnäytetyössäni on lyhytelokuva, johon sovellan kehittelemääni lokaatio-foley-äänitysprosessia. Elokvassa on muutamia eri lokaatioita, jotka antoivat mahdollisuuden kokeilla tätä tekotapaa. Alkuperäinen tarkoitukseni oli tehdä foley-äänitys samoissa lokaatioissa kuin kohtaukset oikeastikin käydään, mutta valitettavasti se ei ollut täysin mahdollista jokaisen kohtauksen kohdalla. Sovelsin hieman ja etsin tiloja, jotka vastasivat akustisesti alkuperäisiä lokaatioita.

Kirjallisessa osassa käydään läpi kaikki oleellinen akustiikasta ja foley-tehosteista, joiden kautta pyrin menemään luonnollisesti lokaatio-foley prosessiin. Vertailen matkan varrella, miten jokainen osa-alue eroaa siitä tekotavasta, jota itse sovelsin teososassani.

2 Äänen käyttäytyminen tilassa

Ääni etenee täysin vapaassa kentässä pallomaisesti äänilähteestä kaikkiin suuntiin, mikäli äänenlähde antaa siihen mahdollisuuden. Äänen kulkuun vaikuttavat erilaiset akustiset esteet ja äänen oma taajuus. Korkeammalle mentäessä aallonpituus lyhenee ja pienetkin esteet saattavat vaikuttaa merkittävästi äänen etenemiseen. Matalissa äänissä eli bassoäänissä aallonpituus on puolestaan pidempi ja ääni etenee pallomaisesti esteistä huolimatta. (Laaksonen 2013, 14.)



Kuvio 1. Äänen lähde ja ääniaallot (Riionheimo 2016)

Ääni vaimenee kulkiessaan ilmassa. Diskanttiäänissä amplitudi eli värähtelyn taso on pienempi kuin muilla taajuuksilla. Tämän takia ilman hidastava vaikutus kuuluu juuri korkeilla taajuuksilla. Luonnossa tämän ilmeneminen kuuluu siten, että kauempaa tulevat äänet kuullaan soinniltaan tummempina. Tätä kutsutaan ilma-absorptioksi, ja se on suuri tekijä etäisyysvaikutelman kokemisessa. (Laaksonen 2013, 14.)

Pinnoilla ja esteillä on heijastusominaisuuksia, joihin vaikuttaa massa ja pinnan kovuus. Nämä ovat taajuuksien tilassa leviämisen kannalta vaikuttavia tekijöitä. Käytännössä heijastuspintojen reiät tai epätasaisuudet vaikuttavat eniten diskanttiääniin, jotka heijastuvat moniin eri suuntiin ja samalla niiden amplitudi pienenee. (Laaksonen 2013, 14.)

2.1 Huonemoodit

Kun ääni osuu seinään ja kimpoaa takaisin heijasteena, se yhdistyy alkuperäiseen äänen viiveenä. Nämä kaksi aaltoa, suora ja heijastunut ääniaalto, voivat yhdistyä toisiinsa myötä- tai vastavaiheessa. Näin suora ääni ja heijasteääni joko vahvistavat toisiinsa tai kumoavat toisensa. Näin käy silloin, kun huoneen korkeus, leveys ja pituus on yksinkertaisessa kokonaislukusuhteessa äänen sisältämän yksittäisen taajuuden aal-

lonpituuteen tai sen puolikkaaseen. Näin huoneen taajuusvasteeseen muodostuu tälle taajuudelle ja sen kokonaislukukerrannaisille korostumia ja vaimentumia, joita nimitetään huoneresonansseiksi eli moodeiksi. (Laaksonen 2013, 15.)

Kyseiset resonanssit ovat kuultavissa vain tietyissä kohdissa huonetta. Tästä voidaan käyttää myös nimitystä seisova aalto. Moodeja kuullaan jossain määrin melkein jokaisessa tilassa, mutta useimmiten helpoiten ne pystyy havaitsemaan tiloissa, joissa vastakkaiset pinnat ovat samansuuntaisia ja ääntä heijastavia. Näin huoneessa ilmenevät ääniaallot ovat aina samassa vaiheessa tietyssä kohtaa huonetta, tietyllä taajuudella. Samassa vaiheessa taajuus kuuluu voimakkaasti, koska heijaste ja suora ääni vahvistavat toinen toistaan. Vastavaiheessa nämä kaksi puolestaan kumoavat toisensa. (Laaksonen 2013, 15.)

Silloin, kun kahden heijastavan pinnan välinen matka on puolet aallonpituudesta, huoneen keskelle muodostuu seisovan aallon takia kohta, jossa taajuus vaimenee huomattavasti. Puolestaan silloin kun välimatka on täsmälleen sama kuin aallonpituus, huoneeseen muodostuu viisi kohta, joista kahdessa se vaimenee ja kolmessa vahvistuu. (Laaksonen 2013, 15.)

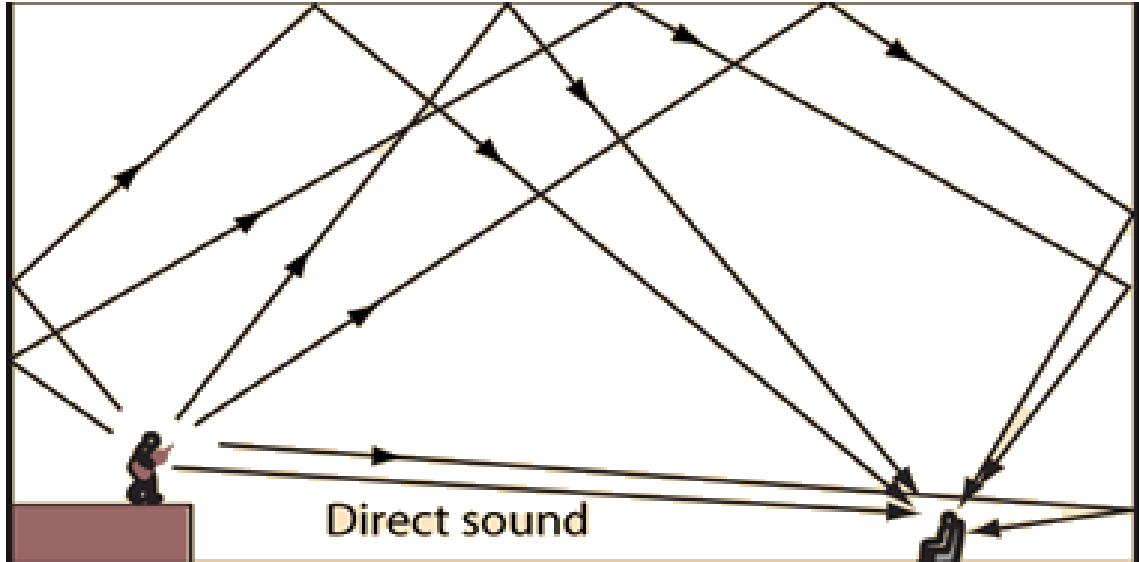
Ominaista seisoville aalloille on, että huoneessa niiden paikka on tarkkaan rajattu. Jossain kohdassa huonetta sama taajuus kuuluu erittäin voimakkaasti, kun taas jossain kohta sitä kuule ollenkaan. Tämä tarkoittaa sitä, että itse huone vääristää siinä soivaa ääntä, mikä tekee huoneessa työskentelystä haasteellista totuuden mukaisen lopputuloksen kannalta. (Laaksonen 2013, 16.)

2.2 Jälkikaiunta

Kun ääniaalto heijastuu eri pintojen kautta ja saapuu takaisin viivästyneenä, syntyy kertaantuneiden ja viivästyneiden aaltojen muodostama hajallinen kenttä, jota nimitetään diffuusiksi eli jälkikaiunnaksi. Alkuperäisen äänen jälkeen jälkikaiunta jää soimaan ja vaimenee sitten hitaasti. (Laaksonen 2013, 18.)

Erilaisissa äänitystiloiissa jälkikaiunnan on eduksi olla tasainen, koska monesti halutaan äänitettävän lähteen olevan täysin kuiva eli siihen ei haluta tallentuvan jälkikaiuntaa

täydellisen kontrollin ylläpitämisen takia. Monesti myös foley-studiot ovat täysin jälkikaiuttomia, mikä saadaan aikaan erilaisten akustointiratkaisujen avulla.



Kuvio 2. Äänen heijastuminen eri suuntiin (Nave 2012)

Lokaatio-foleyja äänitettäessä puolestaan halutaan etsiä tila, jossa jälkikaiunta vastaisi mahdollisimman paljon juuri sitä tilaa, mikä elokuvan kohtauksessa on. Jälkikaiunnan halutaan tallentuvan myös äänitiedostoon, jotta jälkikäteen ei tarvitsisi käyttää erinäisiä efektejä jälkikaiunnan luomiseen.

3 Foley'n historiaa

Foley-tehosteet saivat alkunsa new yorkilaisen puoliammattilaisen baseballpelaajan Jack Foley'n kautta. Foley asui Kalifornian Bishopissa, jossa hän työskenteli paikallisessa rautakaupassa. Hän toimi myös näyttelijänä, käsikirjoittajana ja ohjaajana paikallisessa teatterissa ja kirjoitti artikkeleita paikalliseen lehteen. (Theme Ament 2009, 5-6.)

Vaikuttaa siltä, että Jack Foley näki Bishopissa suuren potentiaalin toimia kuvauslokaationa lännenelokuville, joita alettiin tehdä paljon Los Angelesissa. Tämä oli jännittävää aikaa Foleyille, koska elokuvateollisuus oli uudistumassa. Jack Foley vakuutti paikalliset kauppiat siitä, että elokuvateollisuus olisi taloudellisesti kannattavaa Bishopin kannal-

ta. Hän aloitti pienten elokuvatuotantoyhtiöiden houkuttelemisen hienoon kotikaupunkiinsa ja onnistui siinä. (Theme Ament 2009, 6.)

On tärkeä muistaa, että elokuvateollisuus ei vielä tässä vaiheessa ollut kehittynyt siihen muotoonsa, jota se on tänä päivänä. Monia elokuvantekijöitä yhdistivät yleensä samat asiat, kuten seikkailunhalu, rohkeus, ulospäin suuntautuneisuus sekä suuri mielenkiinto uutta nousevaa elokuva-alaa kohtaan. Tämä on tärkeää muistaa, koska Jack Foley ei ollut vain mies, joka halusi käydä normaalissa palkkatyössä elättääksensä perheensä. Hän oli valmis ottamaan riskejä tällä uudella jännittävällä alalla, jota ei voinut tarkkaan ennakoita ja joka vaati joustavuutta ja kekseliäisyyttä. (Theme Ament 2009, 6.)

Kolmissakymmenissä Jack Foley oli päässyt työskentelemään stunttimiehenä ja sijaisnäyttelijänä. Myöhemmin hänestä tuli elokuvaohjaaja William Craftin assistentti, ja hän sai mahdollisuuden päästä ohjaamaan lyhytelokuvia, joissa näytteli mm. Benny Rubin. Niin kuin siihen aikaan oli tapana, kaikki alalla olevat tekivät niitä töitä, joita parhaiten osasivat. Ei ollut vielä vakiintuneita työtehtäviä, ja ihmiset siirtyivät työstä omien taitojensa mukaan. (Theme Ament 2009, 6.)

Nykyisin hyvin kuuluisa elokuva *Showboat* oli ilmestymässä ja samaan aikaan äänielokuva *The Jazz Singer* oli valmistumassa. Jack Foley oli yksi niistä, joka oli halukas ratkaisemaan ääneen liittyvää problematiikkaa. Näinpä Universal päätti, että myös *Showboatista* tehdään äänellinen versio. (Theme Ament 2009, 6-7.)

Universal vuokrasi upouuden Fox-Case-äänityksikön, jotta musiikkia, puhetta ja ääniefektejä voitiin äänittää elokuvaan. Muiden äänten parissa työskentelevien tapaan Jack Foley meni opiskelemaan Etelä-Kalifornian yliopistoon, jossa hän sai opetusta liittyen ääneen. Kun Universal oli vihdoinkin täysin valmis tuomaan ääntä elokuvaan, oli vain yksi tila, jossa orkesteri, laulajat ja äänityöntekijät mukaan lukien Jack äänittivät samanaikaisesti suoraan liikkuvan kuvan päälle. Jack ja hänen porukkansa alkoivat äänittää elokuvan päälle myös askeleita, käsien taputuksia ja kaikenlaisia kolahduksia, mitä he vain pystyivätkin kokoamaan.

4 Yleistä foleyysta

Synkronitehosteet eli foley-tehosteet ovat yleensä kuvaan suoraan synkronoituja äänitehosteita, jotka liittyvät useimmiten kohtauksessa olevan näyttelijän ääniin. Tästä selkeimpänä esimerkkinä mainittakoon ihmisaskeleet. Foley-tehosteita ovat myös erilaiset pienet yksittäiset äänet, joiden tarkoituksena on luoda otokseen omanlaistaan rytmikkaa. (Pirilä & Kivi 2005, 95.)

Valtaosin kuvauspaikalta tallennettu ääni keskittyy ihmisperheen äänittämiseen, jonka takia muut ihmisestä lähtevät äänet saattavat olla huonolaatuisia. Tämän takia täytyykin arvioida, tarvitseeko kyseisiä ääniä luoda uusiksi, jotta elokuva saataisiin kuulostamaan johdonmukaiselta. Varsinkin suurempien draamaelokuvien kuvaukset ovat hektisiä ja monien ihmisten tarkkaa yhteistyötä. Usein tyydytään ajan säästämisen ja kustannusten takia tallentamaan pelkkää kuvaa äänen sijaan, jolloin äänen rooli on olla vain apuääninä. (Pirilä & Kivi 2005, 95.)

Foley-tehosteet äänitetään useimmiten hyvin akustoidussa, mahdollisimman hiljaisessa studiotilassa, mutta nykyään on myös alettu soveltamaan erilaisia luonnollisia tiloja autenttisen kaiun saamiseksi.

Foley-äänitys vaatii yleensä vähintään kaksi työntekijää, jotta tekeminen on sujuvaa ja lopputulos laadukasta. Foley-artisti on henkilö, joka tekee synkronoidun äänen hyödyntämällä omaa ruumistaan äänenlähteenä. Foley-artistilla on myös apunaan paljon erilaisia esineitä, joiden avulla hän tekee äänen kuvan päälle. Äänitystilassa on yleensä jonkinlainen monitori ja kuulokkeet, joista artisti pystyy katsomaan ja kuulemaan kohtauksessa tapahtuvan liikkeen ja siitä mahdollisesti lähtevän äänen. Foley-artistin täytyy miettiä esimerkiksi, millaiset kengät kuvassa olevalla henkilöllä on jalassaan. Yleensä myös mietitään, millainen tunnetila henkilöllä on, mikä vaikuttaa askeleen painotukseen. Iloisen ihmisen askel kuulostaa erilaiselta kuin vaikkapa surullisen ihmisen askel, joten parhaan mahdollisen lopputuloksen kannalta tämäkin aspekti on foley-artistin ja äänittäjän mietittävä harkiten.

Foley-artistin apuna on useimmiten myös foley-äänittäjä, joka operoi digitaalista audiotyöasemaa, johon ääni lopulta tallentuu. Tämä kaikki tapahtuu erillisessä tilassa, josta foley-äänittäjällä on suora puheyhteys foley-artistiin. Yhteistyö on äänitysvaiheessa

erittäin tärkeää, koska foley-artisti ei välttämättä itse pysty täysin selkeästi kuulemaan tekemäänsä ääntä ja arviomaan sen laatua. Foley-äänittäjä yleensä arvioi, tarvitseeko vielä äänittää muita versioita.

Foley-äänitysvaiheessa useimmiten keskitytään kolmeen äänitettävään päätekijään, jotka ovat askeleet, vaatteet ja pistemäiset foley-tehosteet eli ”propsit”. Nämä kaikki yleensä merkitään digitaalisessa äänityöasemassa etukäteen ennen äänitysvaihetta, jotta lopullinen äänittäminen olisi sujuvampaa. Merkitsemistä kutsutaan ”spottaamiseksi”, joka tarkoittaa sitä, että jokainen ääntä tuottava kohde merkitään tyhjällä palkilla digitaalisessa äänityöasemassa. Tämä mahdollistaa äänitysprosessin kulun sujuvan seuraamisen.

4.1 Äänitys

Ennen äänityshetkeä digitaalisessa äänityöasemassa tehdään erilliset kanavat jokaiselle erilaiselle äänelle. Esimerkiksi kengille on hyvä tehdä oma kanavansa ja se on hyvä nimetä siten, että projektia on helppo seurata. On hyvä pyrkiä säästämään tietokoneen tehoja ja käyttämään samaa kanavaa mahdollisimman paljon. Saman näyttelijän samanlaiset kengät voidaan tallentaa samalle raidalle. Kun jokaiselle äänitettävälle äänen lähteelle on tehty omat raitansa, kannattaa kaikki raidat vielä yhdistää ”buschannelilla”, joka tarkoittaa, että jokainen raita lähetetään kanavaan, josta kaikkia tallennettuja ääniä pystyy kontrolloimaan yhtenä kokonaisuutena. Tämä helpottaa varsinkin miksausvaiheessa, jolloin projektissa ovat muutkin äänet paikoillaan.

Kun tarvittavat valmistelut ennen äänitystä on tehty, testataan, että signaali mikrofonienvälillä kulkee virheettömästi. Myös äänittäjän ja artistin välinen puheyhteys tarkastetaan ja sopivat äänen tasot säädetään. Äänitystilanteessa äänittäjä yleensä näyttää foley-artistille ensiksi äänitystä kaipaavan kohdan elokuvasta, jotta foley-artisti pystyy saamaan selkeän kuvan siitä, mitä äänitetään. Kun tämä on tehty ja foley-artisti on valmis, aletaan tekemään ottoja. Yleensä samasta kohtauksesta tehdään useampi otto, jos ei pystytä olemaan täysin varmoja onnistumisesta. Äänitystilanteen jälkeen yleensä foley-äänittäjä arvioi, onko äänitys onnistunut, joten foley-äänittäjän vastuu on myös suuri. Jos tilanne vaatii vielä uutta ottoa, foley-äänittäjä ja foley-artisti miettivät yhdessä, mitä paremman otoksen aikaansaaminen vaatisi ilmaisullisesti ja teknisesti.

4.2 Studiotilat

Foley-tehosteita äänitettäessä tulee olla mahdollisimman hiljaista, koska pienikin ilmastointilaitteen hurina saattaa aiheuttaa ongelmia äänten leikkausvaiheessa. Tästä syystä studiotilojen tulisi olla äänieristettyjä ja äänitystarkoituksiin suunniteltuja. Foley-studion muodon on hyvä olla suorakulmio, joka toimii paremmin kuin neliö. Seinien, katon ja lattian ei tule olla täydellisen yhdenmuotoisia. (Theme Ament 2009, 54.) Yksi suurimmista ongelmista foley-studioissa on yleensä lattiarakenteiden heikko suunnittelu. Joskus lattiaa ei ole kellutettu tarpeeksi hyvin, mikä saattaa aiheuttaa sen, että äänitettävään tallenteeseen saattaa tallentua ei-haluttuja taajuuksia. Tämä ilmenee tallenteessa yleensä matalina ”humahduksina”, joita täytyy taajuuskorjaimen avulla poistaa äänten leikkausvaiheessa. Studiotiloissa tulee olla tarpeeksi tilaa, jotta tarvittavat lattiamateriaalit on mahdollista asentaa kellumaan haluttuun paikkaan. Tilaa täytyy löytyä myös rekvisiitalle, jota tarvitaan äänten tuottamiseen.

4.2.1 Foley-rekvisiitta

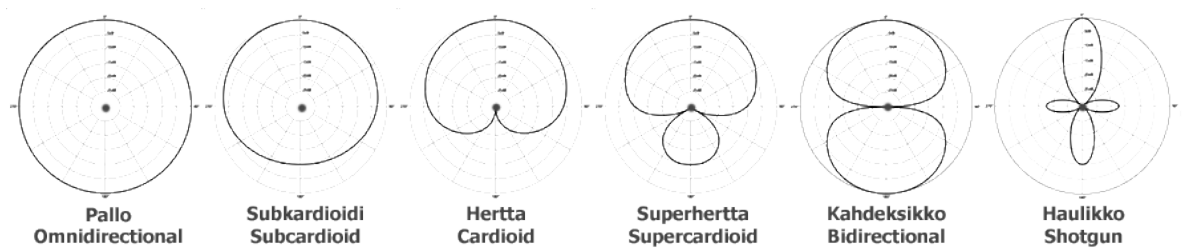
Kun foley-äänitykset aloitetaan, täytyy foley-artistin tietää, millaisia materiaaleja äänitettävät tehosteet vaativat. On hyvä ottaa etukäteen selvää erilaisista materiaaleista ja niiden saatavuuksista, jotta itse äänitystilanteessa kaikki tarvittava olisi käden ulottuvilla. Foley-studiot yleensä täyttyvätkin suurista määristä erilaisia vaatteita, kenkiä, metallisia esineitä, lattiamateriaaleja yms.

Foley-artistilla on kolme pääkategoriaa ”propseille” eli pistemäisille foley-tehosteille: Ensimmäinen kategoria sisältää tyyppilliset ja odotettavat äänet, jotka toistuu tihein väliajoin. Toinen kategoria on äänille, jotka täydentävät editoituja äänitehosteita ja kolmas koostuu epätavallisista luoduista äänistä tietyille kohtauksille. (Theme Ament 2009, 90.)

Aloittaakseen Foley-artistin täytyy kiinnittää erityistä huomiota niin sanottuun apuääneen, kun päätetään mitä rekvisiittaa tarvitaan ”propseja” varten. Muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta, tehosteiden täytyy sekoittua aidon tuntuisesti muihin ääniin. (Theme Ament 2009, 90.)

4.2.2 Mikrofonivalinnat ja asettelu

Foley-tehosteita tehdessä tulee miettiä mikrofonivalinnat sen mukaan, mitä tilanne vaatii. Yleensä sisätiloissa on tapana käyttää suuntakuvioltaan jotain hyperhertan ja haulikon välimaastoa. Yleensä herkät mikrofonit ovat hyviä poimimaan kaiken tarvittavan informaation halutusta äänenlähteestä. Jos kyseessä on ulkokohtaus, voidaan käyttää mikrofonina esimerkiksi jotain haulikkoa, joka vastaa kuvauksissa käytettyä mikrofonia. Yleensä omat korvat kertovat parhaiten, mikä mikrofoni on parasta valita äänityksiin. Ei ole täysin oikeaa tai täysin väärää tapaa äänittää.



Kuvio 3. Mikrofonin suuntakuviot, (Lemmetty 2016)

Mikrofoneja käytettäessä tulee ottaa huomioon mahdollinen lähiefektin eli ”proximity-efektin” syntyminen. Tämä tarkoittaa sitä, että äänen lähteen ollessa tietyllä etäisyydellä mikrofonista tietyt taajuudet korostuvat.

Foley-äänityksissä voidaan käyttää kahta mikrofonia (lähimikrofoni ja tilamikrofoni) äänen tallentamiseen. Lähimikrofoni tallentaa äänenlähteen presenssin ja tilamikrofoni ympärillä olevan tilan. Tilamikrofoni sijoitetaan yleensä mahdollisimman lähelle katon rajaa, poispäin äänen lähteestä. Näitä kahta mikrofonia käyttämällä voidaan jälkityövaiheessa pelata etäisyyksillä. Esimerkiksi johonkin laajempaan kuvaan voidaan tuoda enemmän tilamikrofoniin tallennettua ääntä, jos halutaan vaikutelma kauempana kuuluvasta äänestä.

5 Foley-äänten jälkikäsitteily

Kun kaikki tarvittavat foley-tehosteet on saatu äänitettyä, niitä tarvitsee jonkin verran hienosäätää, jotta ne kuulostaisivat mahdollisimman puhtailta ja luonnonmukaisilta. Monesti äänitysvaiheessa foley-artisti ei välttämättä pysty täydelliseen synkroniin kuvan kanssa, joten äänitettyjä palasia joudutaan siirtelemään hieman. Monesti äänitteen tallentuu myös ei-toivottuja taajuuksia, joita joutuu jälkikäteen poistamaan, mutta on myös mahdollista, että joitain taajuuksia joutuu korostamaan. Näihin toimenpiteisiin on olemassa omat työkalunsa digitaalisessa äänitysoasemassa.

Ekvalisoinnin eli taajuuskorjaamisen avulla tallennetusta äänestä voidaan ottaa pois jotain taajuuksia, jotta se saadaan istumaan muiden äänien kanssa. Yleensä mikrofonit tallentavat paljon laajemman taajuusalueen kuin lopullisessa käsittelyvaiheessa tarvitaan. Esimerkiksi matalia taajuuksia saattaa olla äänessä turhan paljon, jonka takia kokonaisuudesta saattaa tulla suttuinen ja muut äänet eivät pääse soimaan tarpeeksi selkeästi.

Perinteisen studio-äänitysten vuoksi tallennetut äänet ovat useasti täysin kaiuttomia, ja ne eivät sellaisenaan istu kuvaan, joten niihin täytyy lisätä tilaa ympärille. Jälkikäsitteilyvaiheessa voidaan erilaisten konvoluutiokaikujen avulla saavuttaa hyvin todentuntuisia tuloksia aidosta tilasta ja etäisyyksistä.

Jos äänitysvaiheessa on käytetty lähimikrofonin lisäksi tilamikrofonia, täytyy niiden välinen suhde käsin säätää kohdilleen. Välillä tietyt äänet saattavat olla dynamiikaltaan erittäin laaja-alaisia, eli hiljaisten ja kovien äänten etäisyys toisistaan on suuri. Tällaisessa tilanteessa täytyy kyseistä suhdetta tasoittaa kompression avulla, jotta äänet istuisivat paremmin kokonaisuuteen.

6 Foley-äänitys lokaatiossa

Tavallisen studiotyöskentelyn sijaan foley-tehosteita on mahdollista äänittää myös vaihtoehtoisissa tiloissa. Tätä metodia on käyttänyt mm. Nicolas Becker, joka on yksi ranskan tunnetuimpia äänisuunnittelijoita. Hänen mielestään tavallisissa ”kuolleissa” stu-

dioissa ei ole mahdollista saavuttaa samanlaista aitoa tilaa, joka lokaatioissa äänitettyjen foley-tehosteiden avulla syntyy. (Mac 2013.)

Becker käyttää äänityksissään useita eri mikrofoneja tallentaakseen täydellisesti äänenlähteen ja sen ympäröivän tilan, mitkä monet foley-artistit saattavat pitää aikaa vievänä ja kalliina. Becker kuitenkin pitää itse tätä nopeampana tapana, ja hän on saavuttanut parempia tuloksia lokaatioissa äänitettyjen foley-tehosteiden avulla. (Mac 2013.)

Vaihtoehtoisin tiloihin mentäessä täytyy ottaa huomioon erilaisia haasteita ja punnita, onko kyseistä metodia järkevää käyttää kokonaisuuden kannalta. Erilaiset tekniikkaan ja tilan soveltuvuuteen liittyvät seikat täytyy miettiä tarkasti etukäteen.

7 Mullasta nouse tästä -lyhytelokuva ja lokaatio-foley-prosessi



Kuvio 4. Taru ja Anne halaavat. Kuvakaappaus teososasta Mullasta nouse tästä (Suomi 2017)

Opinnäytetyöni teososana on lyhytelokuva *Mullasta nouse tästä*, jonka äänelliset jälki-työt toteutin suurimmaksi osaksi itse. Päätin tutkia lyhytelokuvan kautta foley-äänitysprosessia uudella tavalla, jota ei ole tutkittu Suomessa juuri ollenkaan. Minua kiinnosti foley-tehosteissa erityisesti niiden luonnollisesta tavasta tallentua ilman minikäänlaista lisäefektointia, koska yleensä kaiuttomassa tilassa tallennettuja ääniä joutuu

jälkikäteen istuttamaan kuvassa olevaan tilaan erilaisin konvoluutiokaiuihin. Halusin kokeilla, miten luonnollisissa kaikuisissa tiloissa pystyisi toteuttamaan saman äänitysprosessin alusta loppuun kuin kaiuttomassa studiotilassa, ja minua erityisesti kiinnosti tietää, pystyykö tällä metodilla saamaan parempaa ja luonnollisempaa jälkeä aikaiseksi. Minua kiinnosti, miten erilaisilla mikrofonivalinnoilla ja niiden asetteluilla voidaan vaikuttaa tallennettavaan lokaatioissa ääneen ja miten tekniikka ylipäätään vaikuttaa koko prosessin toteutukseen. Myös rahaan ja aikaan liittyvät seikat olivat isoja kysymyksiä, kun aloin miettimään, miten prosessista saisi kannattavan.

Kun olin lyönyt opinnäytetyöni idean lukkoon, olin hieman skeptinen sen suhteen, miten teososana toimivan elokuvan käsikirjoitus ja tyylilliset valinnat tulisivat tukemaan omaa tekemisprosessiani. Omassa tapauksessani tulin siihen tulokseen, että itse elokuva ei välttämättä olisi kaivannut tyylillisesti lokaatioissa äänitettäviä foley-tehosteita, mutta halusin silti tehdä sen oppimisen ja itse prosessin takia. Jos päätetään tehdä valinta siitä, että elokuvan äänellinen kokonaisuus tulee olemaan mahdollisimman aidon ja luonnollisen kuuloinen, täytyy myös tarinan ja kuvallisen ilmaisun olla samaa paria.

Elokuvassa itsessään oli kuitenkin muutamia akustisesti erilaisia lokaatioita, jotka mahdollistivat sen, että pystyin toteuttamaan äänitysprosessin. Elokuvassa isoon osaan foley-efektien kannalta nousivat lumen päällä käveltävät askeleet, jotka mahdollistivat myös ulkona tehtävät äänitykset. Muita lokaatioita elokuvassa olivat korkeakattoisen koulun aula ja käytävä, keskisuuri kerhotila, joka toimi elokuvassa muistotilaisuustilana, metsän keskellä oleva kiviraunio talvella sekä kesällä ja muutama kävelytie.

Kun leikkaus alkoi olla loppusuoralla, aloin miettimään miten tulisin toteuttamaan äänitysprosessin koulun rajallisella kalustolla. Sain kuulla melko hyvissä ajoin, että minun ei ollut mahdollista päästä samoihin lokaatioihin, joissa itse elokuva kuvattiin, joten minun täytyi miettiä, miten pystyisin tekemään äänitykset mahdollisimman samankaltaisesti miten olin suunnitellut. Aloin etsiä erilaisia tiloja mitkä vastaisivat mahdollisimman paljon alkuperäisiä lokaatioita. Löysin melko nopeasti tilat joissa pystyisin äänittämään foley-tehosteet.

Tarkoitukseni oli toteuttaa äänitykset siten, että jokaiseen lokaatioon pystytettäisiin äänityskalusto samalla tavalla miten normaalissakin studioympäristössä, mutta ajan säästämisen ja resurssien vähäisyyden takia jouduin miettimään uuden ratkaisun toteuttaa

äänitykset. Päädyin lopulta kahteen erilaiseen tapaan, koska elokuvassa oli ulko- ja sisälokaatioita, jotka molemmat vaativat hieman erilaisen kaluston ja toteutustavan. Ulkolokaatioihin päätin, että sujuvuuden kannalta olisi parasta, jos minulla olisi erillinen äänittäjä mukana, koska yksin tehdessä olisin joutunut karsimaan osan helpottavista työkaluista. Päätin toteuttaa ulkoäänitykset siten, että toimin itse foley-artistina ja minun liikkeitäni tallensi äänittäjä jolla oli kevyt kenttä-äänityskalusto.



Kuvio 5. Askeleiden äänitystilanne.

Aloin miettiä, miten pystyisin kasata sellaisen kaluston, jota olisi helppo kantaa mukana, mutta samalla se olisi tekemisen kannalta mahdollisimman laadukas. Aluksi mietin, miten saisin itselleni jollain järkevällä tavalla toistettua kuvan, josta pystyisin synkronoida äänitettävät tehosteet valmiiksi paikoilleen. Päädyin käyttämään monitorina kannettavaa taulutietokonetta eli tablettia, josta näin elokuvan kokonaisuudessaan ja samalla äänittäjä äänitti minun liikkeeni, jotka tallentuivat suoraa äänentallentimeen. Ottojen alussa ja lopussa puhuimme tallennettavan äänitiedoston alkuun, mitä kohtausta olimme tekemässä ja mitä tiedostoon tallentui. Puhuimme myös samaan tiedostoon kaikki

huomiot, joita oton aikana tapahtui. Tällä tavoin pystyin jälkikäteen seulomaan eri otoista kaiken turhan pois ja hyvien ottojen etsimiseen ei mennyt niin paljon aikaa.

Sisä-äänityksissä oli mahdollista toteuttaa normaalin studiotyöskentelyn tapaan, koska lokaatiot löytyivät Metropolia ammattikorkeakoulun tiloista, ja näin ollen suuria määriä kalustoa ei tarvinnut kuljettaa paikasta toiseen. Sisäkohtauksissa käytimme kahta mikrofonia äänittämiseen. Toinen poimi ääntä lähietäisyydeltä, ja toinen osoitti korkealle kattoon, josta tallentui ääni tilan kanssa. Tällä tavoin sain tallennettua tilan, sekä lähiäänen, joita oli tarkoitus käyttää hyödyksi jälkityövaiheessa, mutta melko nopeasti kävi ilmi, että lähimikrofoniin tallentui runsaiden heijasteiden takia itsessään tarvittava määrä luonnollista tilaa.



Kuvio 6. Askeleiden äänitystilanne sisälokaatiossa.

Ensimmäisenä isona haasteena huomasin, että varsinkin ulkona äänitettävien tehosteiden taustalle tallentui väkisinkin jonkin verran taustalta kuuluvaa liikenteen meteliä. Vaikka ensimmäinen äänityslokaatio olikin hieman kauempana liikenteestä, jouduimme silti taistelemaan haitallisten taustaäänien kanssa. Yhtenä isona haasteena oli tuuli,

joka oli lähes mahdotonta olla kuulematta tallennetussa äänessä. Tästä johtuen jouduimme aina odottamaan oikeaa hetkeä äänittää. Yhtenä haasteena oli myös liian lämpimät sääolosuhteet lumiaskeleita äänitettäessä. Huomasimme, että ilman olisi pitänyt olla noin viisi astetta kylmempi, jotta askeleet lumella olisivat täysin vastanneet elokuvan kohtauksissa olevia lämpötiloja ja siihen soveltuvia askelääniä. Muut äänitettävät äänet, kuten heinien ja erilaisten risujen äänet pystyimme kuitenkin tallentamaan melko puhtaasti. Monitoroinnissa oli ajoittain ongelmia räntäsateen takia. Taulutietokoneen kosketusnäyttö saattoi välillä jumitua, jos näyttö pääsi kastumaan liikaa. Tähän olisi hyvä varautua jollain suojuksella, joka olisi mahdollista vetää näytön eteen aina operoidessa.



Kuvio 7. Äänitystilanne ulkona.

7.1 Kalusto

Lokaatio-foley-kalustoa kasatessa tulisi miettiä, miten pystyisi äänittämään mahdollisimman hyvälaatuista ääntä mahdollisimman pienellä ja kevyellä kalustolla. Samalla tulisi miettiä, tarvitseeko itse äänitystilanne jonkinlaista monitoria suoraa livesynkronointia varten vai onko äänitys mahdollista toteuttaa yhden miehen tai naisen voimin pelkällä äänityskalustolla. Parhaiten hallittu äänitystilanne voidaan toteuttaa kahden tai useamman työntekijän voimin kasaamalla kalusto, joka pitää sisällään kaiken tarvittavan kuten: kannettavan tietokoneen, jossa on Pro Tools-ohjelmisto, joka mahdollistaa äänen tallentamisen suoraan projektiin myöhempää editointia varten, riittävän määrän eri suuntakuviolla varustettuja mikrofoneja, eri mittaisia jalustoja mikrofoneille, äänikortin, jossa on vähintään kaksi sisääntuloa lähi- ja tilamikrofonia varten, vähintään kahdet kuulokkeet, videomonitori videotiedoston toistamista varten ja riittävästi piuhoja.

Oma kalustoni oli osittain hieman erilainen johtuen resursseista ja jouduin keksimään mahdollisimman joustavan tavan toteuttaa äänitykset. Äänitykset tapahtuivat koulun oman kaluston avulla:

Taulukko 1. Kalustolista äänityksiin

MÄÄRÄ	OTSIKKO
BATTERIES AND CHARGERS	
5	5 Battery Charger + 4 AA Eneloop Battery
1	Sony BC-V615 Charger Sony L
2	SWIT S-8970 Battery Sony Lseries
1	Huawei Power Bank 13000 mAh
SOUND / AUDIO RECORDERS	
1	Sound Devices 744T
SOUND / WIRELESS MICROPHONE	
1	Sennheiser EK 300 In Ear Receiver
1	Sennheiser SKP 300 G3 Transmitter XLR P48
1	Sennheiser SKP 100 G3 Transmitter XLR Dynamic

1	Sennheiser SK 100 G3 Transmitter
SOUND / WINDSHIELD, BOOM	
1	Ambient Recording Quickpole QP 480 Boom
1	Rycote Windshield kit
MÄÄRÄ	OTSIKKO
OTHER / TABLET	
1	Samsung Galaxy Tab 4 10.1 WIFI
OTHER / COMPUTER / MACINTOSH	
1	iLok 1
MEMORY CARDS & READERS	
1	Omniflash CF Memory card reader
1	Transcend Compact Flash 32 GB
SOUND / MICROPHONE	
2	Sennheiser MKH60
1	AKG C414 stereopari salkku
GRIPS / STANDS	
2	K&M Mic Stand tall
OTHER / COMPUTER	
1	Apple MacBook Pro 15" (2011) / Pro Tools
SOUND / AUDIO INTERFACE	
1	Focusrite Scarlett 2i2 USB
SOUND / HEADPHONES	
1	Sennheiser HD-25 II

Ulkoäänityksissä äänittäjän äänentallentimesta lähetettiin minulle langattomasti signaali, jotta pystyin kuulemaan reaaliajassa sen, mitä mikrofonin kautta tallentui. Tämä helpotti huomattavasti esimerkiksi askeleita tehdessä, koska näin pystyin kuulemaan

omien askeleiden painotukset tehosteita tehdessä. Elokuvan oman apuääniraidan kuulin suoraan taulutietokoneen kuulokeulostulosta, johon liitin nappikuulokkeet.

7.2 Lokaatiot

Äänityspaikkoja valitessa tulee ottaa huomioon tilan mahdolliset häiriötekijät. Erilaisia haittaääniä saattaa olla hyvinkin paljon ja ne olisi hyvä pystyä minimoimaan. Ajankohta voi vaikuttaa merkittävästi häiriöäänten kuuluvuuteen. Yöllä on huomattavasti hiljaisempaa kuin päivällä, jolloin suurin osa ihmisistä pääsee töistään. Tämä pätee yhtäläisellä sekä ulko että sisälokaatioihin. Ulkolokaatioissa on oleellista etsiä mahdollisimman hiljainen paikka, joka tarjoaa itsessään mahdollisimman ison osan tarvittavista materiaaleista, joita äänitykset vaativat. Äänittäessä täytyy punnita hyötysuhteita ennen kaikkea silloin, kun aikaa on rajallisesti. Kuvitellaan vaikkapa jokin kohta, joka sijoittuu parkkihalli ympäristöön ja äänittäjä haluaa juuri oikeanlaisen akustiikan lopulliseen ääniraitaansa ja aikaa on rajallisesti. Tässä tapauksessa tulee miettiä, onko järkevää valita ensimmäinen lähimpänä oleva parkkihalli päiväsaikaan vai onko lopputuloksen kannalta parempi yrittää hoitaa itselleen pääsy parkkihalliin sen kiinnioloaikana, jolloin kaikki äänelliset häiriötekijät voidaan minimoida. Omalla kohdallani jouduin päättämään ratkaisuun, jossa ei ollut mahdollista valita hiljaisia lokaatioita ja yöaikaan äänittäminen olisi tuottanut liikaa haasteita oman arkielämän kanssa.

Ulkolokaatioissa tulee olla tarkkana sääolosuhteiden kanssa. Jos halutaan tallentaa metsässä tapahtuvaa toimintaa, niin pienikin sateen ropina voi olla haitaksi lopputulokselle. Tuulisissa olosuhteissa on myös hyvä pyrkiä ajoittamaan otto aina siten, että taustalla kuuluvat lehtien kahinat olisivat mahdollisimman hiljaisella suhteessa varsinaiseen äänitettävään ääneen. Nykyisillä digitaalisilla työkaluilla on onneksi mahdollista saada ylimääräiset taustäänet poistettua varsinaisesta äänestä, mutta on hyvä pyrkiä mahdollisimman luonnolliseen ottoon, koska liikaa äänen prosessointi saattaa kuulua ja illuusio luonnollisuudesta saattaa särkyä.

Jos ei ole mahdollista päästä äänittämään samoihin kuvauslokaatioihin, missä elokuvan kohtaukset ovat kuvattu, kannattaa pyrkiä hyvissä ajoin etsimään vastaavanlaisia tiloja joissa on mahdollista äänittää. Tiloja etsiessä tulee huomioida kaikki heijastavat pinnat, jotta akustiikka vastaisi alkuperäistä. Joissain tapauksissa, kuten kohtauksissa jotka vaativat vain pientä äänellistä panosta, saattaa olla järkevämpää äänittää foley-

tehosteet studiossa, ja lisätä tila äänen päälle jälkikäteen konvoluutiokaikua käyttämällä.

7.3 Äänien editointi ja synkkaus

Kun aloitin äänitettyjen foley-tehosteiden tuomisen Pro Tools projektiin, olin jo leikannut dialogin ja osan ambiensseista. Ulkona äänitetyt tehosteet jouduin tuomaan projektiin erikseen, koska ne olivat tallennettu erilliseen tallentimeen digitaalisen äänityöaseman sijaan. Aloitin äänitysten purkamisen kuuntelemalla äänitykset läpi, ja pystyin saman tien äänitiedostoon tallennetun puheen avulla seulomaan joukosta pois kaikki epäoistuneet otokset. Sisällä äänitetyt tehosteet olivat suoraan tallennettu samaan projektiin, missä muutkin äänet olivat.

Aloitin ulkona äänitetyistä lumiaskeleista, ja huomasin melko nopeasti pieniä ajoituksellisia ongelmia, joten jouduin siirtämään yksittäisiä askeleita hieman. Ulkona äänitetyt äänet sisälsivät jonkin verran taustalta kuuluvia kaupungin ääniä, mutta olin tarkoituksella jättänyt turhan suuren siivoamisen dialogin pohjissa, joten askeleet sulautuivat joukkoon yllättävän hyvin. Prosessoin ääntä ainoastaan ekvalisoimalla hieman matalimpia taajuuksia pois, koska äänitimme askeleet melko läheltä.

Sisällä äänitetyt foley-tehosteet istuivat kokonaisuuteen erittäin hyvin, ja erillisiä kaikuja ei tarvinnut lisätä. Joissain tapauksissa saatoin pelata lähi- ja tilamikrofonin välisellä suhteella, jos halusin saada ääneen enemmän etäisyyttä. Esimerkiksi laajemmissa kuvissa nostin tilamikrofonia enemmän pintaan ja laskin lähimikrofonin äänentasoaa, kun taas tiiviimmissä kuvissa lähimikrofoni oli pääosassa.

8 Lopuksi

Opinnäytetyöni kautta minun oli mahdollista päästä kokeilemaan tavallisesta poikkeavaa tapaa tehdä ääntä elokuvaan. Tätä tehdessäni minulle valkeni, että vaihtoehtoinen tapa tehdä foley-tehosteita on minulle prosessina paljon miellyttävämpi kuin pimeässä huonon sisäilman omaavassa studiotilassa päivittäinen istuminen.

Teososan lopputuloksen kannalta tutkimani aihe ei välttämättä palvellut tarkoitusta parhaalla mahdollisella tavalla, koska tajusin, miten paljon esim. kuvallinen tyyli vaikuttaa siihen, millaiset foley-tehosteet elokuvaan voidaan tehdä. Omalla kohdallani elokuvan äänityöt olisi voinut tehdä perinteisellä tavalla, ja se olisi ollut ehkä selkeämpää kokonaisuuden kannalta. Prosessi itsessään oli kuitenkin erittäin palkitseva, koska tässä tapauksessa vain tekemisen kautta pystyin toteamaan tekoavain hyödyt ja haitat. Isoina hyötyinä huomasin prosessin mielekkyyden, mikä on varmastikin iso vaikuttava tekijä paremman lopputuloksen kannalta. Uskon, että kaiken taiteellisen työn tulee olla jo itse prosessivaiheessa mielekästä, että sitä jaksaa tehdä jatkossakin samalla sykkeellä ja innolla. Myös lopputuloksen tekniseltä kannalta huomasin paljon hyötyjä verrattuna perinteiseen tapaan tehdä. Huomasin, että jälkityövaiheessa työmäärä on paljon vähäisempää, koska pienellä etukäteisvalmistelulla saadaan aikaan samoja, ellei jopa parempiakin tuloksia. Pois jäi kaikenlainen turha hienosäättö ja hinkkaaminen, joka on ollut itselleni aina turhauttavaa ja liian työlästä. Toki siinä vaiheessa, kun lähdin miettimään, miten aion toteuttaa kaiken tekniseltä kantilta, jouduin aika paljon tekemisiin erilaisten teknisten ongelmien kanssa, mutta uskon, että seuraavalla kerralla lokaaatio-foleyja äänittäessäni kaikki tulee sujumaan jo huomattavasti jouhevammin. Prosessin aikana kohtasin myös paljon haasteita, joiden uskon olevan tärkeä osa prosessin hahmotusta. Esimerkiksi kalustoon ja sääolosuhteisiin liittyvien haasteiden kautta pystyin huomaamaan, että tällä tekoavalla myös sattumalle jää paljon varaa. Aina ei välttämättä pysty vaikuttamaan siihen, tulevatko aikataulut venymään, joten siinä mielessä voi olla riskialtista, jos tätä tekoavaa sovelletaan johonkin isompaan produktion, jossa työskentelee enemmän ihmisiä. Aikataulut tuottivat myös osittain haasteita tätä tehdessä, joten teknisesti täysin miellyttävään lopputulokseen oli vaikeaa päästä. Tarkoitin tällä erityisesti sitä, että äänitysvaiheessa ei ollut mahdollista keskittyä taiteelliseen ilmaisuun, vaan suurin osa siitä ajasta, mikä oli mahdollista käyttää, meni lähinnä tekniseen työhön. Uskon, että seuraavalla kerralla myös taiteelliseen ilmaisuun olisi mahdollista keskittyä.

Tutkimani aiheen kautta sain uusia näkökulmia tekemiseen ja uskon, että myös teknisessä mielessä tästä oli paljon hyötyä itselleni. Opin ymmärtämään tehtyjen kokeilujen kautta, millaisella työmäärällä voi voidaan päästä haluttuun tulokseen, ja opin ymmärtämään tekotavan suuria haasteita. Jatkossa olisi hienoa päästä kokeilemaan tätä tekotapaa johonkin elokuvaan, johon se sulautuisi paremmin. Samalla pystyisi kehittämään tekotavan sisällöllistä ja taiteellista vaikutusta elokuvan lopputulokseen. Kaiken kaikkiaan prosessi oli mielenkiintoinen ja opettavainen ja toivon, että myös sen lukija voi saada uusia näkökulmia tekemäni tutkielman avulla.

Lähteet

Kalavainen, Juulia 2017. Mullasta nouse tästä -lyhytelokuva. Metropolian ammattikorkeakoulu

Laaksonen, Jukka 2013. Äänityön kivijalka. Keuruu: Idemco Oy, Riffi julkaisut

Lemmetty, Sami 2016

<http://piisami.net/tieto/audio.htm>

(haettu 28.04.2017)

Mac, Paul 2013. Foley Adventures 1: Nicolas Becker. Fast And Wide

<http://www.fast-and-wide.com/more/fast-talk/7480-foley-adventures-nicolas-becker>

(luettu 26.04.2017)

Nave, C.R 2012. HyperPhysics

<http://hyperphysics.phy-astr.gsu.edu/hbase/Acoustic/reverb.html>

(haettu 28.04.2017)

Pirilä Kari & Kivi Erkki 2005: Otos: Elävä kuva – elävä ääni. Helsinki: Like Kustannus Oy

Riionheimo, Janne 2016, Akustiikka-kurssin luentomateriaali: Akustiikka. Metropolian ammattikorkeakoulu

Theme Ament, Vanessa 2009. The foley grail: The art of performing sound for a film, games, and animation. Burlington: Elsevier, inc.