<table>
<thead>
<tr>
<th>Laitos</th>
<th>Työ</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Taioteiden ja suunnittelun korkeakoulu</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Koulutusohjelma</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Elokuvatalteen koulutusohjelma</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Työ nimi</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Todellisuuden ja musiikin äänisuunnittelu, elokuva ohjaajana</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Oppimäärteineen tyyppi Produktio raportti</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Kiel</td>
<td>Suomi</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Sivumäärä</th>
<th>32</th>
</tr>
</thead>
</table>

### Tiivistelmä

Lopputyöni kirjallinen osuus on projektikuvaus molemmista lopputoistä. Nämä koostuivat Mistaiken-elokuvan säveltämisestä sekä Korsoteoria-elokuvan äänityksestä ja äänisuunnittelusta. Itse kirjallisen osuuden tarkoituksena on hahmottaa kuinka elokuva sitteellään tarjoaa suunnan taiteluisille ratkaisuille ja kuinka säveltäjä tai äänisuunnittelija voi, tämän seikan huomioon ottamatta, tukea elokuvaan kokonaisuuteen. Mielestäni on aina tärkeää olla elokuväntekijänä rehellinen sillo mitä elokuva on ja mitä se ei ole.

Elokuvan teko on aina monien työvaiheiden prosessi, jonka aikana se voitaa muuttua muotoaan. Oleellista on tunnistaa rajat, joiden sisällä elokuva voi manipuloida, sitten että se viihtyy uuskuvattavuutensa ja ennen kaikkea luomansa iluusio. Elokuvaa on itselleen todellisuuden varjo, uni tai tarina, ja pyrin parhaani mukaan elokuväntekijänä vaatimaan sen muotoa. Konkretteisesti tarkoituksena on myös käydä läpi kuinka säveltää elokuvaruksiksi ottaan äänisuunnittelun aspektit huomioon ja tätä kautta saavuttaa yhtenevän äänellinen elokuvakokonaisuus, sekä pohdita miten fiktiivisyydellä haivytys äänikerronnan avulla auttaa elokuvaan vaikuttamaan todellismamalta. Fiktiivisyydellä viittaan siis yleisimpiin illusioita aikaansaaviin ja katsojaa manipuloiin keinoihin, jota elokuvakerronnan käsitetään.


Lahtoelokultaisesti tehtävät olivat oman osaaminuusluvunäkökäsiä, joka osaltaan loi myös itselleni tarpeen ylipäätään puolittaa lopputyöni kahteen eri teokseen. Tästä syystä koen selkeästi käsittää työsuunnitteli itsenäisänä prosesseina näissä elokuviissa. Olen myös painottanut kännykkästä vahvasti Mistaiken-elokuvan suuntaan koska se oli työna vaativampi, niin teilleiltä, kuin ajallisteltiin.
Musikin ja todellisuuden äänisuunnittelu

Elokuva ohjaajana
Johdanto.................................................................................................................................. 3
Teosesittely: Mistaken.............................................................................................................. 4
Synopsis...................................................................................................................................... 4
Elokuvan tyyli................................................................................................................................ 4
Lähtökohdat ja haasteet säveltäjänä.......................................................................................... 4
Sävellysprosessi.......................................................................................................................... 5
Työvaiheet säveltämisessä, kuinka päästä alkuun?................................................................. 5
Tekstistä musiikiksi..................................................................................................................... 6
Elokuvan musikaalisen luonteen purku.................................................................................... 7
Musikaalisten referenssien kuuntelu......................................................................................... 7
Työvaiheet säveltämisessä kun kuvaleikkaus on lukittu........................................................... 8
Musiikin spottaus....................................................................................................................... 8
Työkuvan liittäminen sävellyssessioon ja sessioiden hallinta............................................... 8
Musikaalinen pointttaus.......................................................................................................... 9
Instrumenttivalinta.................................................................................................................. 9
Tempokartoitus ja rytimilajimuunnokset............................................................................. 10
Orkestrointi............................................................................................................................... 10
Viritysasteikot.......................................................................................................................... 12
Ohjelmointi............................................................................................................................... 12
Yhteistyö äänisuunnittelijan kanssa....................................................................................... 14
Yhteistyö ohjaajan kanssa..................................................................................................... 14
Hyväksynnän saalistaminen.................................................................................................... 15
Muutokset.................................................................................................................................. 16
Musiikin miksaus.................................................................................................................... 17
Soundtrackmiksaus................................................................................................................ 18
Lopputulos................................................................................................................................ 19
Näkökulmia elokuvasäveltämiseen.......................................................................................... 20
Sävellys ottaa muotonsa.......................................................................................................... 20
Musiikin rytmi ja elokuvan liike............................................................................................ 21
Mistä sitten tietää mikä toimii?............................................................................................. 21
Tauot musiikissa....................................................................................................................... 22
Musiikki osana äänikerrontaa.................................................................................................. 22
Teosesittely: Korsoteoria....................................................................................................... 24
Synopsis...................................................................................................................................... 24
Ennakko tuotanto.................................................................................................................... 24
Ennakko tuotannossa syntyneitä ajatuksia elokuvasta......................................................... 24
Kuvaukset................................................................................................................................... 25
Lokaatiet.................................................................................................................................... 25
Äänitys........................................................................................................................................ 25
Yhteistyö puvustajan kanssa.................................................................................................... 27
Haasteiden muuttumisen metodiksi....................................................................................... 27
Jälkituotanto.............................................................................................................................. 28
Dialogin puhdistus.................................................................................................................... 28
Äänisuunnittelu......................................................................................................................... 29
Yhteistyö ohjaajan kanssa...................................................................................................... 29
Yhteistyö säveltäjän kanssa.................................................................................................... 30
Selkeyden vaaliminen äänisuunnittelussa............................................................................. 30
Miksaus..................................................................................................................................... 31
Lopuksi....................................................................................................................................... 32
Johdanto

Lopputyöni kirjallinen osuus on projektiuvaus molemmista lopputöistäni. Nämä koostuivat Mistaken-elokuvan säveltämisestä sekä Korsoteoria-elokuvan äänityksestä ja äänisuunnittelusta. Itse kirjallisen osuuden tarkoitukseena on hahmottaa, kuinka elokuva itsessään tarjoaa suunnan taiteellisille ratkaisuille ja kuinka säveltäjä tai äänisuunnittelija voi, tämän seikan huomioon ottaen, tukea elokuvaa kokonaisuutena. Mielestäni on siis tärkeää olla elokuvantekijänä rehellinen sille mitä elokuva on ja mitä se ei ole.

Elokuvan teko on aina monien työvaiheiden prosessi, jonka aikana se väistämättä muuttaa muotoaan. Oleellista on tunnistaa rajat, joiden sisällä elokuvaa voi manipuloida, siten että se vielä säilyttää uskottavuutensa ja ennen kaikkea luomansa illusion.

Elokuvan teko on itselleni todellisuuden varjo, uni tai tarina, ja pyrin parhaani mukaan elokuvantekijänä vaalimaan sen muotoa. Konkreettisesti tarkoitukseinani on myös käydä läpi kuinka säveltää elokuvamusiikkia ottaen äänisuunnittelun aspektit huomioon ja tätä kautta saavuttaa yhtenevä äänellinen elokuvakokonaisuus, sekä pohtia miten fiktiivisyyden häivytys äänikerronna avulla auttaa elokuvaa vaikuttamaan todellisemmalta. Fiktiivisyydellä viittaamme siis yleisiin illusioita aikaansaaviin ja katsojaa manipuloiviin keinoihin, joita elokuvakerronna käytetään.

Tekijänä näen itseni niin elokuvasäveltäjänä, kuin äänisuunnittelijana. Näiden kahden roolin näkökulmasta tulen siis suorittamaan tämän analyyttisen projektikohtaisen purun. Ensimmäinen osuus lopputyöstäni oli tehdä sävellys elokuvaan Mistaken ja toinen, ehkä perinteisempi osuus oli suorittaa äänitys ja luoda äänisuunnittelut elokuvaan Korsoteoria.

Olen elokuvantekijänä kiinnostunut näiden molempien osastojen parissa työskentelystä ja halusin näin ollen myös saada itselleni konkreettisen näytön osaamisestani, vaikkakin tiesin että se tulisi vaatimaan ylimääräistä työtä. Lähtökohtaisesti tehtävät olivat oman osaamisalueeni ääripäissä, joka osaltaan loi myös itselleni tarpeen ylimäätään puolittaa lopputyöni kahteen eri teokseen. Tästä syystä koen selkeästi käsitellä työsuuttani itsenäisinä prosesseina näissä elokuvissa. Olen myös painottanut käsitellyä vahvasti Mistaken-elokuvan suuntaan koska se oli työnä vaativampi, niin taiteellisesti, kuin ajallisestikin.
**Teosesittely: Mistaken**

**Synopsis**

Nick Mayers on maailmankuulu rokkitähti, joka uskoo olevansa maailman keskipiste, se yksi ihminen, jota varten kaikki on luotu. Kun hän päättää perua esiintymisensä juuri ennen isoaa konserttia, hänen maailmansa kääntyykin häntä vastaan.

**Elokuvan tyyli**

Mistaken-elokuva on siis fiktiivinen lyhytelokuva kestoltaan 22 minuuttia. Lajityypiltään se edustaa tyyppilistä toimintaelokuvaa. Elokuvana on myös käytännössä läpisävelletty ja siinä mielellä se on myös lajityypilleen uskollinen. Dialogi elokuvassa on englanniksi.

**Lähtökohdat ja haasteet säveltäjänä**


Elokuvan muodostuessa hiljalleen läpisävelletyksi jouduin erityisesti ottamaan huomioon musiikan suhteen muihin änäni. Elokuvan sisältävässä musiikin alkoisi siis viedä tilaa äänisuunnittelulta. Kaiken lisäksi äänisuunnittelijalta ja säveltäjältä oli molemmilta pyydetty suurieleistä lopputulosta.

Säveltäjänä tunsin että minun tulisi ottaa huomioon sävellysten soinnillinen yhtenäisyys äänisuunnittelun kanssa, sekä tietenkin sopia mahdollisimman paljon etukäteen äänisuunnittelijan kanssa kumman työ olisi korostettuna esillä missäkin kohtaa elokuvassa. Ei siis voinut sopia esimerkiksi että jokin tietty kohtaus mentäisi ilman musiikkia, koska elokuvan musikaalisen luonteen ollessa läpisävelletty, musiikki kuitenkin tulisi olemaan aina läsnä. Ilmeisenä vaarana oli että elokuvan ääniraidan kokonaisuudesta muodostuisi joko vaikeasti seurattava, taikka sitten kompromissien vuoksi ilmaisultaan liian varovainen.

Sävellysprosessi

Työvaiheet säveltämisessä, kuinka päästää alkuun?

Huolimatta siitä että käyn läpi säveltämisen työvaiheita koskien Mistaken-elokuvan prosessia, voidaan ajatella että työvaiheet ovat kuitenkin samankaltaisia myös muissa sävellysprosesseissa, niin minun kuin muidenkin. Karkeasti elokuvasäveltämisen voidaan jakaa kahteen eri vaiheeseen. Ensimmäisen vaiheen työstäminen alkaa aikaisimmillaan jo elokuvan käsikirjoitusvaiheessa ja jatkuu, kunnes kuvaileikkaus on lukittu.

Toinen vaihe alkaa kun kuvaileikkaus on lukittu ja jatkuu pisimmillään varsinaisen elokuvan loppumiksauksen jälkeen, mahdollisen soundtrackin miksauksen ja masteroinnin muodossa. Säveltämistyö on kuitenkin luonteeltaan sen kaltaista, että eri työvaiheet kulkevat usein ristiin ja jokaisen kannattaa suunnitella työjärjestys siten, että se helpottaa omien säveltämismetodien käyttöä.
Tekstistä musiikiksi

Toisinaan on mahdollista saada käsinsä projekti, jossa ohjaaja on jo käsikirjoitusvaiheessa ajatellut elokuvan musiikkia. Tämä on harvinaista, mutta esimerkiksi Mistaken-elokuvan kanssa näin tapahtui. Itsekkin oikeastaan näin tämän seikan hyödyn vasta sävellysprosessin jälkeen. Käytännössä se antaa kallisarvoista ajatusaikaa ja mahdollisuuden stressittömään alitajuntaiseen ajatustyöhön ilman että olisi säveltäjänä pakotettu tuottamaan kireellisesti elokuvassa toimivaa musiikka.

Usein tuntuu että ohjaajat pidättäytyvät vähintäänkin puolitietoisesti säveltäjän valinnassa. Tämä on ymmärrettävää, koska vaikuttaaahan elokuvassa oleva musiikki suuresti elokuvan kokonaiskokemukseen, samoin kuin säveltäjävalinta syntyvään musiikkiin. Harva tapaamani ohjaaja on tarpeeksi vara haluamastaan lopputuloksesta vielä käsikirjoitusvaiheessa. Useimmiten musiikki, joka minulta on elokuvaan tilattu, on jouduttu säveltämään, kun äänytööt ovat jo melkein miksausvaiheessa.

Säveltäjän roolissa ollessani olen huomannut että mitä vähemmän aikaa minulle annetaan suoriutua tehtävistäni, sitä ilmeisimpiä ratkaisuja olen käyttänyt lopputulosessa. Ilmeiset ratkaisut eivät tietenkään aina ole huonoja taika halpoja, joskus ne ovat luonnollisen ajatusketjun seuraamuisia, joita ei ole häiritetty liiallisella analysoinnilla. Sen vuoksi ne usein myös miellyttävät ratkaisuillaan elokuvan katselijaa.


Säveltäminen on kuitenkin myös ajankäytön priorisointia ja on tietenkin hyvä tietää mihin elokuvan kohtaukseen kannattaa resursseja suunnata. Yleensä avainkohtauksen säveltäminen myös antaa suuntaa elokuvan muille sävellyksille ja näin edesauttaa elokuvan musikaalista yhtenäisyyttä.
**Elokuvan musikaalisen luonteen purku**

Aluksi on ylipääätään hyvä pohtia minkälainen elokuva kokonaisuutena on esteettiseltä tyyliältään ja minkälaisena sen lopullinen muoto näyttäytyy. Helpointa on monesti lokeroida elokuva ensin selkeään tyyliäliin, jonka jälkeen on yksinkertaisempaa etsiä vastaavia valmiita elokuvia, joista voi saada konkreettista lähestymispintaa valmiin elokuvateoksen muodossa. Tämä on siis lähtökohta kartoitukseen, jonka jälkeen kuvioihin astuvat myös eri musikaalisten tyyliäliin fuusioiminen sekä kontrapunktin, eli vastakkainasettelun, hyödyntäminen musiikin ja kuvan suhteen.

**Musikaalisten referenssien kuuntelu**

Referenssimusiikin antamiin ideoihin ja tunnelmiin on vaarana tietyllä tavalla pitää kiinni, mutta koen sen silti elokuvaa palvelevaksi metodiksi kartoittaa niiden avulla elokuvan lopullista musikaalista maailmaa.

Luonnollisesti referenssimusiikki on joskus myös täysin korvaamaton apuväline, kun pitää keskustella ohjaajan kanssa minkälaisen tunteen hän haluaa katsojalle saada aikaan, tietyssä kohtauksessa.

Koen itse referenssimusiikin käytön tehoikkaimpana valmiin kuvan kanssa, jolloin voin kohta kerrallaan ilman estoja tai liiallista ajattelua vain leikata musiikkia sisään elokuvaan. Vaikkakin tämä metodi vaikuttaa hakuammunnaalta, jonka kuka tahansa voi tehdä, niin vaikeus tässä on pysähtyvä niihin hetkiin jolloin elokuva nousee tietyn musiikin kautta uudelle tasolle. Monesti sävellys, joka tämän tunteen tuottaa on yllättävä, eikä useimmiten tulisi löytymään analysoida tarinaa, hahmoja, tai dramaturgian vaateita.

Elokuvamusiikki on kuitenkin luonteealta tunteiden katalyyttä ja monesti kohtauksen tunnesisältö tai rytmi on usean eri tekijän jäljiltä jäänyt summa, jota on tarkoitus nostattaa tai korostaa. Voi olla etten vain ole tekijänä vielä tarpeeksi älykäs, tai kokenut, jotta kykenisin analysoimaan etukäteen mikä toimii. Tarvitsen aina kokonaisuuden itselleni havainnoitavaksi, jotta voisin säveltäjänä tehdä oikeita valintoja ja päätöksiä.
Työvaiheet säveltämisessä kun kuvaleikkaus on lukittu

Musiikin spottaus

Musiikin spottaus on työvähe, jonka aikana päätetään yleensä ohjaajan kanssa mihin aikakoodeihin sävelletään musiikkia, tärkeimpinä huomioina musiikin alku- ja loppupisteet. Spottauksen aikana päätetään myös käyttetäänkö jo olemassa olevaa musiikkia ja tehdäänkö siitä mahdollisesti uusi sävellys, sovitus, tai pastiisi eli alkuperäistä muistuttava sävellys.

Työkuvan liittäminen sävellyssessioon ja sessioiden hallinta

Heti kun saan jonkinlaisen työkuvan, vaikkakin vain karkean leikkausversion, jossa on lähinnä laitettu kohtaukset oletusjärjestykseen, niin luon sessiopohjan, jonka avulla lähden hahmottamaan elokuvan musikaalista maailmaa. Pyydän siis leikkaajalta erikseen työkuvan mahdollisimman varhaisessa vaiheessa. Oleellista on saada työkuvaa aikakoodi poltettuna sekä dialogi synkronisoituna.

Projektin aikana huomasin että järkevintä on tehdä jokaiselle sävellykselle oma sessionsa, joka kuitenkin pitää sisällään aina koko elokuvan työkuvan huolimatta siitä, että itse sävellys kestäisikin vain muutamia sekunteja. Näin mahdollistetaan aina tietyn sävellyksen kokeellisen sovituksen yhdistäminen helposti myös johonkin muuhun kohtaan elokuvassa.

On hyvä olla lukitsemaatta liikaa omia näkemyksiä musiikin sijoittelusta tai ajoituksesta ja sen sijaan antaa erilaisten mahdollisuksien olla jatkuvasti helposti kokeiltavissa, koska yksinkertaistaa siilloin niitä tulee myös konkreettisesti kokeiltua. Inspiration hetket ovat lyhyitä ja sellaisen hetken koittaessa ei halua käyttää aikaa tekniseen turhuuteen.
**Musikaalinen pointtaus**

Pointtaus tarkoittaa kuvan sisäisen toiminnan musiikalinjoonan korostusta, sekä myös kuvasiirtymien rytmissä kuvahaastattelua. Itselläni on metodina käydä elokuva läpi ja laittaa kaikkiin itsestäänselviin kohtiin markerit, eli ajalliset merkinnät. Tämäkin on hyvä tehdä vaikkapa kolmella eri kierroksella.

Ensimmäiseksi on hyödyntää silloin ja merkitä elokuvasta kaikki kuvaleikkausset. Käytän itselleen Logic Pro-ohjelmaa, jossa on automaattinen toiminto tätä varten.

Toisella kierroksella taas merkitään kuvan sisäiset toiminnalliset kohtaat, kuten päähenkilöiden nopeat liikkheet, tarinnallisesti merkittäviä esineiden lähiikuvat tai niiden merkityksellisenä käyttöä.

Esimerkkinä tästä vaikkapa aseen esilleveto. Tällä kierroksella voidaan merkitä myös laajemmat kuvan sisäiset leikkausset, joita voidaan korostaa musiikin avulla myötäilemällä tms.

Kolmas kierros on dialogikierros. Tällöin merkitään dialogin painotukset, jotka tuntuvat oleellisista, tai vain siltä että ne ylipääätään kaipaavat musiikalinjoonan tukea uskottavuuden, draaman tai tehokkuuden kannalta. Tämän syynä olen jäljiltä minulla on siis edessäni markkereita täynnä oleva työvaihe. Markkerit itsessään avaavat näin myös visuaalisen yleiskatsauksen elokuvan rytmilliseen ilmiasun.

**Instrumenttivalinta**

**Tempokartoitus ja rytmilajimuunnokset**

Tähän työvaiheeseen on syytä ryhtyvä vasta kun sävellettävän kohtauksen kuvaleikkaus on varmasti lukittu. Työvaihe vie aikaa ja mahdolliset muutokset kuvassa tuottavat takuuvarmasti vakavaa turhautumista. Työvaiheen idea on pohjimmiltaan luoda ns. klikkiraita sävellyssessioon.

Klikkiraidan luominen alkaa etsimällä ensin kohtauksen pohjatempo. Olennaista on ymmärrys siitä että kohtauksen aikana tempo muuttuu jatkuvasti kuvaleikkausen, mutta myös kuvan sisäisen leikkauksen myötä. Itse varmistan ohjaajalta mikä on kohtauksen sisällä oleva oleellisin hetki, jonka jälkeen etsin siihen sopivan tempon ja tahtilajin.

Tämän jälkeen kun olen löytänyt ryttmillisen lähtökohtdan tähän kohtauksen osaan, voin alkaa kartoittamaan kohtauksen muiota osia tempon ja tahtilajin suhteen. Lopputuloksen tulisi tällöin kuulostaa klikkiraidan suhteen saumattomalta, mutta myös jo sellaisenaan dramaturgisesti oikealta.

Tämä työvaihe huolellisesti toteutettuna on mielestäni juuri se työvaihe, jonka avulla saa sävelletyn musiikin sulautumaan luonnolliseksi osaksi elokuvaa. Sitä voisi äänisuunnittelun näkökulmasta verrata huoellisten foley-äänitysten toteuttamisesta syntyvään tarinalliseen nosteeseen.

**Orkestrointi**

Kun perusidea on sävelletty, saatan monesti muuttaa teoksen luonnetta käyttämällä erilaisia instrumentteja tai syntetisistä tekstuureja ja vertaa syntynytä eroa kuvan ja tarinan suhteen. Käytännössä teen yleensä useita variaatioita, joista suoritan itse sisäisen karsinnan ennen kuin esitän niitä ohjaajalle. Olen kuitenkin huomannut että ehdottomasti kannattaa myös tarjota ohjaajalle aina sitä erikoista ideaa, jonka itse ei kuvittelisikaan toimivan elokuvassa.

Kaksi Mistaken-elokuvaan päätyneistä sävellyksistä oli alkujaan juuri tämänkaltaisia kokeellisia pohjia, joista muodostuivat lopulta myös itselleni säveltäjänä tärkeimmät teokset.
Liiallisen analysoinnin ja tarinallisen manipuloinnin vuoksi saattaa joskus tekijänä sokaistua liiaksi, jolloin taiteellinen osuus muodostuu helposti liian matemaattiseksi. On mielestäni tärkeää sikiä aina pystyä yhtäaikaa sekä luopumaan että luottamaan taiteellisen prosessin aikana tapahtuviin päätöksiin ja lopputuloksiin. Esimerkiksi Mistaken-elokuvan soundtrack sisältää seuraavanlaisia instrumenttejä:

- Intialaisia puupuhaltimia
- Japanilaisia lyömäsoittimia
- Afrikkalaisia lyömäsoittimia
- Turkkilaisia jousisoittimia
- Jousella soitettua sähkökitaraa
- Preparoitua pianoa
- Hengitystä

Päätös joka loppujen lopuksi johti yllä olevien instrumenttien käyttöön oli täysin intuitiopohjainen. Itseelleni aänisuunnittelussa ja säveltämisessä ei yksinkertaisesti ole mitään kaavaa, jonka pohjalta voisin päätellä täsmällisesti etukäteen minkä kuuloista jälkeä tuulen tekemään. On vain alkuperäinen idea ja tunne, jota parhaani mukaan vaalin. Kokeilemalla vasta selviää olinko oikeassa, vai vaatiko elokuva uuden idean tai metodon. Minulle omien suunnitelmieni haastaminen vaihtoehtoisilla lähestymistavoilla pitää itseratteja nöyränä ja estää samalla oman taiteellisen kehityksen pysähtymisen.


Usein elokuva avautuu itsellenkin vasta kun olen työskennellyt sen kanssa muutaman viikon äänen jälkitöissä, tai tehnyt elokuvaan alustavia sävellysdemoja.
**Viritysasteikot**


Olen kuitenkin vielä liian kokematon tämän musiikin alueen kanssa, jotta voisin sanoa tästä muuta kuin että kannustan myös äänisuunnittelijoita tutustumaan tasavireisen ja atonaalisen, eli sävellajittoman musiikin välissä eläviin muotoihin.

**Ohjelmointi**

Musiikin pitää mielenkiintoisena ja realistisena pienet variaatiot, jotka osaltaan vievät musiikin estetiikkaa myös poispäin matemaattisesta kylmyydestä. Ei ole merkitystä onko kyseessä elektroninen tai akustinen musiikki.

Konemaisesti johtava kapellimestari saa vietyä hengen pois orkesterista ja elektronisen musiikin tarvitsee myös elää ja hengittää vahingossa kivialan muotokunnan. Monesti juuri elektronisen musiikin tuotannossa syyllistyy helposti laiskuuteen sovitusvaiheessa. Laiskuus ilmenee kahden osia, joka toistuvat musiikin sopimusten popmusiikin sovituskunnan mukaisesti.

Itsenäisenä teoksena tällainen sovitus saattaa toki toimiakin, mutta mielestämä elokuvaan sävelleettynä pakottaa elokuvaan sopimatonta yhteyttä usein sellaiseen suuntaan, mitä elokuva ei luonnollisesti edusta ja pahimmillaan vie tällöin katsoajan huomion väärin asioihin.

Sävelleettäessä siis tietokoneen ja varsinkin orkesterikirjastojen avulla, täytyy variaatiot instrumentteihin ohjelmoida jälkikäteen, jotta lopputulos ei kuulostaisi keinotekoiselta. Samalla periaatteella myös täysin syntetisiin instrumentteihin on syytä luoda ihmillisyyttä.

Huomasiin Mistaken-elokuvaan sävelleettäessä että on myös suositeltavaa käyttää sekaisin eri orkesterikirjastaja, jos on tarkoituksena tehdä vähän kännylä onomman kuuloista lopputulosta. Tällöin mm. soittimien laukainen akustiikka ei kemuloidu ja kokonaisuus soi luonnollisemmin.
Erilaisia tekniikoita on loputon määrä, mutta tulin tämän projektin myötä kuitenkin itse siihen lopputulokseen että ei ole mitään järkeää yrittää tehdä tietokoneella sellaista minkä luonnollinen vastine kuulostaisi kuitenkin paljon paremmalta. Tässä kyseessä projektissa näin huomattavan paljon vaivaa, jotta sain tavoitettua edes osittaisen illuusion oikeasta orkesterista, eikä lopputulos omaan korvaan kuulosta kuitenkaan siltä kuin sen mielestäni pitäisi. Musiikin estetiikka kuitenkin oli sopivaa Mistaken-elokuvaan, jonka tarina kuitenkin kertoo henkilöstä, joka kokee maailman ympärillään keinotekoisena.

Elokuvasävellyksen suunnittelu alkaa yleensä siis täsmällisyydestä ja tarkasta rytmistä. Loppua kohden on kuitenkin mielestäni järkevää rikkoa sävelysten rakennetta tarvittavan määrän verran, jottei musiikki olemusellaan paljasta itseään eikä myöskään elokuvan rakennetta katsojalle.
Yhteistyö äänisuunnittelijan kanssa


Yhteistyö ohjaajan kanssa

Hyväksynnän saalistaminen

Itselleni ehdottomasti vaikein asia säveltämistyössä on ottaa vastaan rakentavaa tai oikeastaan minkäänlaista kritiikkiä. Oikeanlainen asenne vaatii pitkän kehittelyn ja kasvun ihmisenä, jotta voisi olla puhtaasti ammattimainen ja ymmärtää että on ollut väärässä, hukannut elokuvan tunnesisällön tai ylipäätään vain suoriutunut annettusa tehtävässä ala-arvoisesti. Sitä tapahtuu kaikille ja oleellista on oppia miten nousta tuosta taiteilijankuopasta.

Erityisen vaikeaa on pitää mielessä, että ohjaajan antama hylkäyspäätös ei välttämättä johtunut sävellyksen kelvottomuudesta, vaan siitä että toisenlainen musiikki palvelisi elokuvaa paremmin. Huolimatta siitä että kritiikinsietokykyä on oleellista itse kunkin kehittää, olen myös sitä mieltä, että jos hylkäyspäätös ei tuntuisi miltään, niin ei sen puoleen se hyväksyntäkään. Myönnettäköön lisäksi että olen itsekin vielä tämän asian suhteen kehitysvaiheessa taiteilijana ja toivottavasti tulen myös aina olemaan.

Kirjoitan tästä hyväksynnän saalistamisesta, koska se on säveltäjälle äärimmäisen tärkeää heti projektin alkumetreillä. Hyväksyntä antaa aina tietynlaisen rauhan ja vapauden tunteen, jonka avulla on luonnollisesti helpompi luoda omaperäisen kuuloista musiikkia. Tietenkin myös tunne siitä että asiat edistyvät on tärkeää, kun ollaan kuitenkin melkoisen abstraktien asioiden luomisprosessissa. Ensimmäinen hyväksytty sävellys määrittää myös pitkälti elokuvan musikaalista estetiikkaa. Luonnollisesti se toimii tällöin seuraavien sävellysten tyyllillisenä määrittäjänä, vähintäänkin säveltäjän alitajuntaisten lähtökohtien suhteen.
Muutokset

Usein sävellykset hyväksytään ainoastaan osittain. Ohjaaja saattaa hyväksyä sävellyksen muuten, mutta haluaa lopun rakenteseen jotain aivan muuta, jota hän ei välttämättä osaa itsekään selittää sen tarkemmin.

Tällöin on kaksi vaihtoehtoa. Säveltäjä voi muuttaa olemassa olevan teoksen luonnetta parhaaksi näkemällään tavalla, tai vaihtoehtoisesti lähteää tyhjästä rakentamaan kokonaisuutta, joka palvelee ohjaajan näkemystä. Se kumman tien valitsee on tietenkin tapauskohtaisesta ja valintaa suuresti myös säveltäjän sovitukselliset taidot. Useimmiten vaarana on tehdä kompromissien kyllästämä teoskokonaisuus, jonka taiteellista olemusta määrittää se, että se ei ärsytä ketään.

Itse ajauduin Mistaken-elokuvan parissa loppukohtausta säveltäessä tilanteeseen, jossa nimenomaan sävellyksen loppuosa ei täyttänyt ohjaajan asettamia vaatimuksia. Olin hyvin tyytyväinen sävellyksen alkuosaan, jonka tarkoitus oli kuvastaa kiihtyvää maailman katoamista, enkä halunnut tästä syystä lähteä säveltämään enää puhtaalta poikkealta. Lopuksi sain kuitenkin kokonaisuuden toimimaan, mutta se vaati lopuojen lopuksi kahdeksan eri versiota. Säveltäjänä olen nyt lisäksi sitä mieltä että se yhdeksäs versio, jota ei siis koskaan sävelletty, olisi ollut tarpeellinen, mutta olin jo tässä vaiheessa liian uupunut.

Säveltäessäni eräaseen toiseen elokuvaan ajauduin tilanteeseen, jossa sävellys hyväksyttiin, mutta salakalavasti miksausvaiheessa lähettiin riisumaan teoksen sovitusta siten, että jäljelle jäänyt kokonaisuus ei sisältänyt enää alkeellisintakaan harmoniarakennetta tai jännitettä. Itselleni sävellykseen pyydetyt muutokset ovat yleensä aiheuttaneet enemmän vaivaa verrattuna siihen, että olisin suosiolla tehnyt vain täysin uuden sävellyksen. Ainoastaan jos olen itse todella tyytyväinen sävellykseen, näkisin että olisi järkeväää ryhtyä suuria linjoja vaativiin rakennemuutoksiin.
**Musiikin miksaus**

Olin säveltänyt kaiken musiikin stereona, koska itselläni ei omassa studiossani ole 5.1-kuuntelua. Alunperin ajattelin, että lopullinen musiikin formaatti olisi myös stereo, mutta neuvoteltuani äänisuunnittelijan kanssa aloin ymmärtää että musiikki tulisi istumaan elokuvaan paremmin, jos se olisi miksattuna siihen monikanavaisesti.

Tehdessäni nopean 5.1 demomiksauksen huomasin myös, että sävellykset voisi saada kuulostamaan isoimmiltä ja selkeämmiltä, verrattuna jo valmiiseen stereomiksaukseen. Tuntui myöskin siltä, että vaikka musiikki tällöin tulisi useammasta kaiuttimesta, niin siihen saisi paremman hallinnan ja tätä kautta se olisi myös helpompi miksata suhteessa muihin ääniin.

Tekninen haaste tässä oli se, että olin säveltänyt musiikit Logic Pro -ohjelmalla, mutta miksaukseen joutuisin käyttämään Protools -ohjelmaa. Käytännössä tein siis jokaisesta sävellyksestä raitakohtaisen siirron, joka tarkoitti eräiden sävellysten kohdalla jopa kahdeksaakymmentä audioraautoa. Tämän jälkeen toin raidat uuteen ohjelmaan, jossa aloitin miksauksen. Tavallaan oli vapauttava saada sävellyksen elementit täysin irrallisena miksauspöydälle. Näin pystyin keskittymään paremmin siihen mikä sävellyksissä oli olennaista ja ennen kaikkea mitä niissä oli liikaa. Minun ei tarvinnut enää myöskään miettiä sävellyksellisiä muutoksia, koska niitä ei käytännössä ollut enää järkevää tehdä.

Oleellisinta kuitenkin miksausvaiheessa oli miksata elokuvaa, jolloin sen lisäksi että pidin elokuvan muut äänet miksausksessa mukana, suljin myös kaikki tietokoneen näytöt. Ei ole mielestäni tärkeää nähdä ääniohjelmien tarjoamaa informaatiota, kun miksaan elokuvaa. Yksi syy miksi näin ei aina tule tehtyä, löytyy työmetodeista ja jokaisen itselleen suunnittelemista työjärjestyksistä. Elokuvan äänisuunnittelu tai musiikki täytyy saattaa sellaiseen pisteeseen että hiirtä ei enää tarvitse käyttää. Tällöin näytöt voi sulkea ja keskittyä siihen mikä on olennaista, eli itse elokuvaan.

**Soundtrackmiksaus**

Kun vihdoin olin saanut sävellysten monikanavamiksauset valmiiksi, oli aika ryhtyä suunnittelemaan soundtrackmiksausta. Formaattina tälle miksauselle oli audio-cd ja sen vuoksi 5.1 -miksaus piti muuttaa stereoki.

Olisin tietenkin voinut käyttää alkuperäisiä stereoversioita sävellyksistä, mutta useiden sävellysten kohdalla tuntui siltä että ne olivat monikanavamiksausken aikana muuttuneet oleellisesti ja toimivat nyt myös itsenäisinä teoksina paremmin kuin aikaisemmin. Halusin soundtrackille myös ns. hylätyt teokset, jotka olivat syntyneet sävellystyön aikana.

Miksasin siis kaikki sävellykset tarpeen mukaan uudestaan stereoki. Ajatuksestani miksauset olivat nyt lähtökohtaisesti itsenäisiä teoksia, eivätkä osa elokuvaa.

Kuvittelin että sävellykset eivät välttämättä jaksaisi pitää yllä kuuntelijan mielenkiintoa, taikka vaikuttaisivat muuten vain kiusallisen yksinkertaisilta sekä paljaalta ilman elokuvan tuomaa lisäärvoa. Mielestäni teokset kuitenkin toimivat onneksi tarpeeksi hyvin, joten en kokenut tarpeelliseksi lähteä miksaamaan raitakohtaisesti uusia versioita niistä, vaan käytin suorana jo elokuvassa käytettyjä miksausksia.

Soundtrackillä olevat sävellykset on miksaatte kovemmalle kuin elokuvassa olevat versiot. En kuitenkaan halunnut poistaa kaikkea dynamiikkaa, vain sen verran että lopullinen teos olisi mahdollista kuunnella nappikuulokkeilla. Samasta syystä masterointivaiheessa päädyn taajuuskorjaamaan joitakin sävellyksiä.

Soundtrackin ideana oli myös tarjota itsensä suhteen sujuvasti soljuva kokonaisuus, jossa eri teokset vaihtuisivat musikaalisesti keskenään. Pidän itse soundtrackmiksausksista, jotka ovat itsessään teoksia ja sisältävät myös oman dramaturgisen kaarenna.

_Lopputulos_

Lopputyöni valmis teosmuoto sävellystyön osalta on siis kaksiosainen. Sen pääosuus on tietenkin yhteensidottuna elokuvaan, mutta koen yhtä tärkeänä itselleni, varsinkin kokemuksen kannalta, sen itsenäisen muodon eli soundtrackin.


Näkökulmia elokuvasäveltämiseen

*Sävellys ottaa muotonsa*


Koska kyseiseen elokuvaan tilattiin mahtipontista ja suurta musiikkia oli myös minun mielestäni järkevää ottaa pääinstrumentiksi suurinta mahdollista soundia ilmentävän instrumenttikokonaisuus eli orkesteri. Koska halusin myös hyödyntää osaamistani elektronisen musiikin saralta, ja koska se oli minulle jo ennestään tuttu musiikin alue, oli alusta asti selvää että elokuvan lopullinen musiikillinen tyyli tulisi olemaan jonkinasteinen orkesteri- ja elektronisen musiikin yhdistelmä.


Käytännössä tämä tarkoittaa usein lukuisien tuntien etsimistä, jonka sitten aikana täyytyy kuitenkin olla valppaana ja herkkänä sille mitä vastaanottaa. Lopulliset teokset ovat aina aluksi johtoajatuksia, jotka jättävät kuitenkin rungon, jolle teos lopulta valmistuu. Prosessi itsessään, huolimatta oleellisuudestaan, näyttäytyy ulkopuolishelle varmasti lähdönpäätöstä hakamumunnalta. Toisin sanoin tämä on työvaihe, jota ei kannata tehdä esimerkiksi ohjaajan lähän, olettaen että haluaisi ylläpitää jonkinlaisia ammatillista statusa.
Tietenkin jos on jo saavuttanut ohjaajan luottamuksen ja ohjaaja itsessään ilmentää musikaalisia taipumuksia, niin tämä työväline saattaa olla hedelmällinen ja pelkästään yhteisen estetiikan etsinnän kannalta, sekä ennen kaikkea jopa hauskaa.

**Musiikin rytmi ja elokuvan liike**

Musiikin syvin olemus piilee rytmissä, joka vaikuttaa vahvasti myös melodian rakenteissa. Kauneimpia kokonaisuuksia syntyy itselleni elokuvamusiikin parissa, kun musiikin, kuvaleikkauksen ja kuvan sisäisen leikkauksen rytmit yhtyvät, kohottaan toisistaan ennenkokenemattomille tasaille. Säveltäjänä olen miettynyt esimerkiksi balettikoreografiassa usein käytettävään tapaan yhdistää musiikki ja liike.


Mistä sitten tietää mikä toimii?

Loppujen lopuksi kaikkia ei voi miellyttää ja se on vain hyväksyttyä. Mielestäni elokuvamusiikin tärkein tavoite on nostaa elokuvassa jo olemassa olevia tunteita paremmiin esineihin ja luoda näin katsojalle turvallinen ympäristö kokea samankaltaisia tunteita itsessään. Säveltäjä ei saa antautua liikaa ulkopuoliselle kritiikille tai tuuđittautua muiden luomaan hyväksynnän tuunteeseen, jos teos ei puhuttele laisinkaan hänen omaa tunnemaailemaansa.
Ainut mittari jolla säveltäjä voi arvioida omaa työtään suhteessa elokuvaan löytyy säveltäjästä itsestään. Kuinka voisi olettaa että elokuvamusiikki voisi liikuttaa ketään katsomossa, jos se ei ensin ole liikuttanut itse säveltäjää?

Väättäisinkin että jos säveltäjä haluaa kehittää taiteellisesti, se vaatii kaiken muun lisäksi myös tunnelämän kehittämistä, tai mikä ehkä vastaa paremmin todellisuutta, tunnelämän ymmärrystä ja kykyä manipuloida sitä.

**Tauot musiikissa**

Samalla tavalla kuin äänisuunnittelussa hiljaiset hetket ovat ehkä ne olennaisimmat, niin myös musiikin sävellykselliset tauot ja pidätykset luovat usein voimakkaaimmat kontrapunktit elokuvaan. Äänisuunnittelua voidaan myös ajatella hiljaisuuden suunnitteluna. Olemme jatkuvasti kasvavan melusaasteen ympäröimänä, varsinkin kaupunkiympäristössä. Elokuvat voivat osaltaan tarjota pieniä hiljaisuuden hetkiä, kunhan vain äänisuunnittelija on ymmärtänyt käyttää tätä hiljaisuuden elementtiä hyvänkseen. Musiikin osalta yksi sävellysmetodi on rytmin rakenteen muodostumisen taktit tauojen avulla, ei niinkään iskujen.

**Musiikki osana äänikerrontaa**

Onko kuultava ääni osa musiikkia vai äänisuunnittelua? Milloin äänen luonne vaihtuu määritelmästä toiseen? Näitä ovat kysymyksiä joiden esille nousu, positiivisessa mielessä, elokuvaan analysoitaessa kertoo itsesarmeisto, että näiden kahden elementin yhteensovittamiseen on käytetty aikaa ja vaivaa.

Lopuksen lopuksi kyseessähan on kahden erilaisen äänellisen elementin sulautumisesta toisiinsa. Unohtamatta sitä että molempien elementtien täytyy myös sopia itse elokuvaan. Mistaken-elokuvan parissa työskennellessä käytin usein musikaalisia elementtejä siirryttäessä kohtauksesta toiseen, sekä myös itse kohtauksen sisällä toiminnallisissa hetkissä. Tällöin käytin usein musiikkia ns. efektinomaisesti osana elokuvan äänisuunnittelua.

Äänen ja musiikin yhteistyöstä puhuttaessa monesti nostetaan esiin musikaalisuutta sisältävät atmo, eli ympäristön äänet. Tällaisiä atmoja voivat olla esimerkiksi hengitysten avulla tehdyt tuulenäänet, joita käytetään oikeiden tuulinauhoituksen seassa. Tällöin ideana on että molemmat elementit soivat keskenään ja parhaimmillaan jopa luovat keskenään yhteisen harmonian.
Mielestäni äänisuunnittelun ja musiikin yhteistyö olisi tärkeä ja luonnollinen lähestymistapa lähes mille tahansa elokuvalle. Itse tekijänä koen, että on hyödyllistä ajatella edellä mainittujen termien ohi ja tätä kautta tehdä parhaansa, jotta loisi elokuvaan kauniisti, tai rujosti, jos se vain on elokuva palvelevaa, soivan ääniraidan. Helposti saattaa nimittäin unohtaa että myös dialogilla on musikaalinen sointi ja kun rytmitämme päähenkilöiden toimintaa foileyn ja efektien avulla, niin olisi järkevää ottaa mahdollisuuksien mukaan huomioon, että lisätyt äänet olisivat samassa sävellajissa ja ylipääätään niiden äänenväri tukisi jo elokuvassa olevaa muuta ääntä. Kuten puheessa niin äänissäkin monesti on merkityksellisempää miten asiat sanotaan, kuin mitä sanotaan. On kuitenkin muistettava, että joskus on dramatrugisesti tärkeää rakentaa äänellisten elementtien välille soinnillista ristiriitaa.

Musiikin ja äänisuunnitelmien luonteet ovat teknisesti hyvin läheillä toisiaan, joten on vain luonnollista että ne sulautuisivat keskenään.

Äänisuunnitelun voisi määrittellä:
Oikeanlainen ääni oikeassa hetkessä oikealla äänenvoimakkuudella.

Musiikin voisi määrittellä:
Oikeanlaiset taajuudet oikeassa hetkessä oikealla äänenvoimakkuudella.

Teosesittely: Korsoteoria

Synopsis


Elokuvaa voisi luonnehtia lajityypiltään mustaksi komediaksi.

Ennakkotuotanto

Ennakkotuotannossa syntyneitä ajatuksia elokuvasta

Elokuvaa itsessään edustaa hyvinkin tummasävytteistä maailmankuvaa ja äänen tehtävänä tulee olemaan tämän maailmankuvan laajentaminen, jottei kokonaisuus vaikuttaisi tyhjältä, lavastetulta tai reaalimaailman suhteen irralliselta. Käytännössä tämä tarkoittaa autenttisia nauhoitoksia Korsosta ja korsolaisista. Ei myös pidä unohtaa tämän kaupunginosan omaa murretta, jota tulee vaalia mielestäni myös näyttelijäohjauksessa.


Elokuvan edustaessa siis tyyli viitoi etämieltäkomediaa ja käskirjoituksen kertoessa että dialogia tulisi olemassa kuin Salatuissa elämissä konsanaan, oli selvää että elokuvan äänisuunnittelun tulisi modostumaan pääosin siitä, miltä tuo aina äänessä tuleva dialogi tulisi kuulostamaan.
**Kuvaukset**

**Lokaatiot**

Korsoteorian kuvauksia etsintä meni ajattelinkin ja kuten se on aina niissä projekteissa mennyttä, joissa olen ollut. Huomaan että kuvauspaikka ei ole äänitysteknisesti hyvä, mutta toisaalta ei nyt ole vaihtoehtoakaan, joten hyväksyn sen ja alan varailleen lisää akustomateriaalia ja neuvottelemaan mahdollisista jälkiääntyksistä. Toisaalta kylläkin, koska tiesin että tulisin olemaan äänellisesti kiinni lokaation taustään, niin päätin nauhoittaa atmot samalla kun kuvattiin. Kuvausten aikana ei juuri erillisiiin atmonauhoituksii olisi aikaa ollutkaan. Se että nauhoitin atmot varsinaisten kuvien aikana sai ne istumaan muun huntin, eli kuvausväen, kanssa hyvinkin luonnollisesti ja ilman ylimääräistä äänellistä alleviivamista. Tämä edesautti taas puolestaan selkeyttämään yleistä äänikerrontaa. Lisäksi mielestäni se suuresti edesauttoi realismin korostumista elokuvassa.

**Äänitys**

Äänitys voi olla parhaimmillaan luovaa ja innostavaa, varsinkin jos uskoo itse elokuvaan ja että työllä on sitä kautta myös merkitystä. Miellyttävää se ei tietenkään aina ole, mutta minkälainen työ muka olisi? Äänittäminen ei kuitenkaan ole mitään rakettitiedettä, se vaatii vain keskittymistä ja kykyä ottaa irti olosuhteista se mikä on mahdollista. Korvaamattomaksi avuksi äänittäjälle on tietenkin myös oma ääniryhmä. Äänittäjä voi olla vain niin hyvä kuin hänyn ykköspuomittajansa, varsinkin pienien budjetin tuotannoissa, missä tuottaja on usein sitä mieltä, että äänittäjähän voi näppärästi myös puomittaa.


Vastaava tilanne tapahtui kuvattaessa kohtautua nuotion äärellä:
**Yhteistyö puvustajan kanssa**


**Haasteiden muuttuminen metodiksi**

On mielenkiintoista huomata kerta toisensa jälkeen kuinka olosuhteet muokkaavat omaa taiteellista kädenjälkeä. Tämä ilmiö tuntuu olevan aina läsnä elokuvasta toiseen, riippumatta siitä olenko elokuvassa äänisuunnittelijan vai säveltäjän roolissa. Muistan opintojen alkuvaiheessa tämän olleen itselleni vaikeasti hyväksyttävä, jopa ahdistava asia, mutta nykyään huomaan etsiväni olosuhteiden asettamista rajoista tietynlaista tarkoitusta, tai vähintäänkin yritän aina olla vastaanottavainen vaikeuksien suhteen.

Saattaa olla niinkin ettei elokuvalle olekaan hyväksyä että kaikki sen sisältämät tekijät olisivat aina hallittavissa. Ehkäpä pelko kontrollin kadottamisesta saa meidät tekijänä osittain sokaistumaan prosessin aikana ja näin ollen estää meitä näkemästä mikä elokuvan sisällössä todella on oleellista ja kuinka se pitäisi tuoda esille? Todellisuus itsessään on kuitenkin luonteeltaan arvaamaton ja villiä, eikä elämämme ole koskaan täysin omissa käsissämme. Jos elokuva ei edusta tätä maailmaa, vaan on teollisesti kudottua kömpelöä kerrontaan, niin kuinka se voisikaan näyttäytyä uskottavana osana todellisuutta.

Voidaan puhua tietyllä tavalla todellisuuden kriittisestä massasta. Epäuskottavien tekijöiden lisääntyessä elokuvassa lähestytyään todellisuuden ja fiktion rajapintaa. Kun tekijöitä on tarpeeksi, niin elokuvan illuusio särkyy eikä sitä voida enää kokea osana todellisuutta. Tämä ei kuitenkaan tarkoita että elokuvan arvo määrittyisi sillä onko se osa todellisuutta vai ei. Lisäksi on hyvä muistaa että todellisuus itsessään näyttäytyy aina ainutlaatuuisena, jos sitä lähdetään tutkimaan yksilöitä kerrallaan. Täysin fiktiiviseksi tarkoitetu elokuva voi olla realistinen kuvaus jonkun elämästä, tai siitä miten tuo henkilö kokee todellisuuden.
**Jälkituotanto**

**Dialogin puhdistus**

Elokuvaaänen autenttisuuden runko mielestäni muodostuu hunttiääntyksistä ja niiden oikeanlaisesta käytöstä. Käyttännössä on hyvä puhdistaa, ainakin ensin, vain kuvausryhmän aiheuttamat häiriöäänet ja varottava putsaamasta samalla pois huoneakustiikan nyansseja. Myöhemmin miksausvaiheessa tilakaikuja käytettäessä dialogi soi paljon rikkaammin, jos kaiutettava lähtömateriaali jo ennestään pitää sisällään akustista informaatiota.

Toinen asia johon dialogiputsausvaiheessa pyrin kiinnittämään huomiota on itse dialogin luonnollisen jatkumon vaaliminen. Varsinkin master-tekniikalla kuvatut fiktiot on usein leikattu muutaman sanan silpuksi kuvallisen rytmin saavuttamiseksi. Tällöin näyttelijöiden dialogin äänenvärit ja sävyt eivät välttämättä ole enää jatkumossa vaan saattavat tuntua lievästi irrallisilta.

Ohjaaja on usein tottunut kuulemaan dialogin juuri sellaisena kuin se oli leikkausvaiheessa. Muutokset jotka tehdään äänileikkausvaiheessa saattavat tällöin kuulostaa ohjaajan mielestä väärlältä, huolimatta siitä että muutos olisi kokonaisuuden kannalta hyväksi. Toinen jatkumo, jonka suhteen jouduin tekemään kompromisseja Korsoteoria-elokuvan parissa työskennellessäni, oli dialogin taajuudellinen jatkumo.

**Äänisuunnittelu**

Korsoteorian äänisuunnittelua muodostui pääosin dialogin putsauksesta. Taiteellista äänisuunnittelua ei elokuvassa juurikaan tehty, vaan päällystimi oli selkeyden vaaliminen. Tavoitteena oli siis tehdä ohjaajan ja elokuvan kuuloinen ääniraita elokuvaan. Ohjaajalla oli vahva näkemys elokuvan lopullisesta muodosta ja äänisuunnittelijana pyrin toteuttamaan sen mahdollisimman hyvin. Taiteellisen turhautuman purin äänisuunnittelijana pieniin äänellisiin yksityiskohtiin, joilla pyrin saamaan osaltani elokuvan maailmasta mahdollisimman uskottavan sekä mielenkiintoisen.

Mielestäni äänisuunnittelulu palvelee elokuvaa onnistuneesti, mutta näkisin että joissain kohdissa elokuvaa ääni-ilmaisu olisi voinut olla rohkeampaa, sekä anarkistisempaa.

**Yhteistyö ohjaajan kanssa**

**Yhteistyö säveltäjän kanssa**

Elokuvan musiikki oli määritelty leikkausvaiheessa yhtä tarkkaan kuin äänisuunnittelukin. Pidimme kuitenkin palaverin säveltäjän kanssa ja kävimme läpi kaikki musiikin alut ja varsinkin poistumiset elokuvan kohtausten suhteen. Elokuvassa oli leikkauksellisesti aggressiiviset kohtausvaihdokset, mikä oli mielestäni hyvä, ja halusin saada ne kuulostamaan tyylikkäämmältä, sekä hallitummalta musiikin suhteen. Käytännössä pyysin säveltäjää tekemään teoksin musikaalisesti luonnolliset lopetuksit, jotka hän toteuttiin mainiosti. Säveltäjä toimitti kaiken musiikin stereomuodossa, enkä nähnyt sitä ongelmana. Elokuvan päätäinon oli kuitenkin vahvasti dialogissa ja musiikkia käytettiin lähinnä montaasinomaisissa kohtauksissa, sekä siirtymissä.

En siis edes pyytänyt säveltäjältä teoksia raitakohtaisina, vaan masteroin ne elokuvaan paremmin sopiviksi, jonka jälkeen levitin ne 5.1 -muotoon suoraan stereomuodosta.

**Selkeyden vaaliminen äänisuunnittelussa**

Mitä paremmin yksittäinen äänellinen elementti toimii elokuvan muun kokonaisuuden suhteen, sitä vähemmän tuntuisi että niitä kaipaa lisää.

Yksinkertaisuus ei tietenkään ole tässä tapauksessa synonyymi laiskalle äänisuunnittelulle, vaan todellakin merkki siitä että ne valitut äänelliset elementit on huolellisesti muokattu juuri kyseistä elokuvaa varten.


Miiksaus


Elokuvaan suhtautuu myös aina tuoreella tavalla, kun sen näkee uudessa ympäristössä. Pekka Karjalainen loppumiksasi Korsoteorian Meguru Film Soundissa. Huolimatta siitä, että olin mielestäni jo miksannut elokuvan lähes valmiiksi Taideteollisessa korkeakoulussa, ilmeni miksausprosessin aikana useita hyviä äänellisiä huomioita, jotka saivat äänisuunnittelun vaikuttamaan yhtenäisemmältä. Uusi näkökulma loppumiksas vaiheessa palvelee elokuvaa lähes aina, ainakin oman kokemukseni perusteella. Dialogin selkeyteen liittyen on myös järkevää, että valinnan sen äänellisestä voimakkuudesta tekee sellainen henkilö, joka ei muista elokuvan replikkejä ulkoa.

Lopuksi

Elokuvaa on taidemumo, joka suorastaan kannustaa useisiin eri tapoihin ja metodeihin toteuttaa äänisuunnittelua, sävellystä tai jotain muuta elokuvatyön osa-aluetta. Itseäni viehättää ja haastaa työssäni juuri se oppimisen päättymättömyys, joka takaa sen että mitä enemmän ymmärrän, niin sitä vähemmän tiedän.

Kirjoittamani havainnot eivät ole universaaleja totuksia, jotka toimisivat kaikissa elokuvissa. Näitä havaintoja kuitenkin soveltamalla, ja lisäämällä niihin omakohtaisen työmetodinsa ja tekemisen filosofian, voi kukin mahdollisesti löytää uuden hedelmällisen näkökulman elokuva-tekijänä.

Tärkeimpänä näistä havainnoista pidän kokonaisuuden hahmottamista ja kykyä analysoida, sekä eritellä sen osa-alueita. On myös tärkeää ylläpitää omaa taiteellista kehitystään olemalla avoin oman elämän ympärillä tapahtuville ilmiöille. Elokuvantekijänä ei mielestäni ole tärkeintä nähdä mahdollisimman paljon elokuvia, vaan pikemminkin nähdä, kokea ja analysoida sitä todellisuutta, minkä varjoja ne ovat.