



Osaamista  
ja oivallusta  
tulevaisuuden  
tekemiseen

Antti Falck

## Häiriintyneet äänimaailmat

Äänisuunnittelun keinot psykologisessa kauhuelo-  
kuvassa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Elokuvan ja television koulutusohjelma

Opinnäytetyö

7.5.2021

Tekijä(t) Otsikko	Antti Falck Häiriintyneet äänimaailmat: Äänisuunnittelun keinot psykologisessa kauhuelokuvassa
Sivumäärä Aika	33 sivua 7.5.2021
Tutkinto	Medianomi
Tutkinto-ohjelma	Elokuva ja Televisio
Suuntautumisvaihtoehto	Äänisuunnittelu
Ohjaaja(t)	Lehtori Aura Kaarivuo
<p>Tämä opinnäytetyö käsittelee psykologisen kauhuelokuvan ääni-ilmaisua ja pureutuu erityisesti niihin äänellisiin keinoihin, joilla voidaan luoda katsojalle uhan tunnetta sekä muita negatiivisiksi miellettyjä tunteita, kuten pelkoa, jännitystä, ahdistusta ja inhoa. Työ pyrkii samalla avaamaan syitä sille, miksi tietynlaiset äänet koetaan epämiellyttävinä ja mitkä ovat ne äänen fyysiset ominaisuudet, jotka näitä tunteita aiheuttavat.</p> <p>Jotta myöhemmin voidaan tutkia yksityiskohtaisesti kauhuelokuvien äänikerrontaa, käydään työssä aluksi läpi elokuvaäänen osa-alueet, pohditaan äänen suhdetta kuvaan ja avataan elokuvaäänen ulottuvuudellisia mahdollisuuksia. Työ avaa hieman myös kauhun alkuperää ja määritelmää, sekä pohtii sitä, miksi me ylipäänsä katsomme kauhuelokuvia. Tämän jälkeen esitellään muutamia tekijän hyväksi kokemia keinoja tuottaa äänellä ahdistusta, sekä analysoidaan kahta psykologista kauhuelokuvaa. Analyysissä on tarkoitus reflektoida aikaisemmin kerrottua ja etsiä niitä keinoja, joita elokuvantekijät ovat käyttäneet luodakseen katsojalle hyvällä tavalla epämiellyttäviä tunnereaktioita. Työn lähdemateriaalina käytetään elokuvaääneen ja kauhuelokuvaan liittyvää kirjallisuutta, verkkoartikkeleita sekä esimerkkielokuvia.</p> <p>Psykologisissa kauhuelokuvissa nojataan vulgaarin väkivallan ja jatkuvien säikäytysten sijaan hienovaraiseen ja hitaasti kasvavaan kauhuun, jossa uhka on usein tuntematon, ilman mitään konkreettista antagonistia tai monstera. Opinnäytetyössä osoitetaan, että äänisuunnittelulla on tärkeä rooli tämän tyylisissä elokuvissa. Ääni on kuvaan verrattuna suhteellisen abstrakti ilmaisumuoto, jonka lähde voi sijaita esimerkiksi kuvan ulkopuolella. Lisäksi äänillä voidaan vaikuttaa katsojan alitajuntaan muun muassa enteilevillä vihjeäänillä, dissonoivalla musiikilla ja painostavilla ambiensseilla. Koska psykologisissa kauhuelokuvissa ei mässäillä niin paljon visuaalisilla raakuuksilla, korostuu äänellä luodun ahdistuksen tärkeys entisestään.</p>	
Avainsanat	äänisuunnittelu, kauhuelokuva, ääni

Author(s) Title	Antti Falck Deranged Soundscapes: Sound Design in Psychological Horror Film
Number of Pages Date	33 pages 7 May 2021
Degree	Bachelor of Arts
Degree Programme	Film and Television
Specialisation option	Sound Design
Instructor(s)	Aura Kaarivuo, Senior Lecturer
<p>This Bachelor's thesis studies sound design in psychological horror films. It deals with the subject of creating threat and other negative emotions, such as fear, thrill, anxiety, and disgust with sound. In addition, the study seeks to reveal the reasons why certain types of sounds are perceived as unpleasant and what are the physical properties of sound that cause these sensations.</p> <p>To examine the sound of horror films later in detail, the work first introduces different elements of film sound, considers the relationship of sound and image, and opens the dimensional possibilities of sound in film. The thesis also discusses, to a small extent, about the origin and definition of horror and the reasons people watch horror films in the first place. After this, a few ways to produce anxiety with sound are introduced, and lastly, we are presented with an analysis of two psychological horror films. The purpose of the analysis is to reflect on what has been said before, and to find the tricks that the filmmakers have used to create unpleasant emotional reactions with sound. The source material of the work contains literature and online articles related to film sound and horror movies, as well as example films.</p> <p>Instead of vulgar violence and constant jump scares, psychological horror films often rely on subtle and slow-growing horror where the threat is unknown, without any concrete antagonist or monster. The thesis shows that sound design plays an important role in amplifying the emotional reactions in films of this style. Compared to image, sound is a relatively abstract form of expression. For example, the source of the sound can be located outside of the image, and it is possible to affect the subconsciousness with different kinds of menacing and oppressive soundscapes. Because psychological horror does not rely much on gore and in-your-face violence, the importance of sound-created anxiety is further emphasized.</p>	
Keywords	sound design, horror film, sound

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Elokuvaäänen osa-alueet	2
2.1	Puhe	2
2.2	Tehosteet	3
2.2.1	Äänipohjat eli ambienssit	3
2.2.2	Pistetehosteet	3
2.2.3	Synkronitehosteet	4
2.2.4	Erikoistehosteet	4
2.3	Hiljaisuus	4
2.4	Musiikki	5
3	Äänen suhde kuvaan	5
3.1	Äänen tuoma lisäarvo	6
3.2	Äänen ulottuvuudelliset mahdollisuudet	7
4	Kauhuelokuva ilmaisumuotona	8
4.1	Alkuperä ja määritelmä	8
4.2	Psykologinen kauhuelokuva	10
5	Erilaisia keinoja luoda ahdistusta äänellä	11
5.1	Äänen fysiikkaa	11
5.2	Infraäänit	12
5.3	Epälineaarinen ääni (non-linear sound)	12
5.4	Dissonanssi eli riitasointu	13
5.5	<i>Drone</i>	14
5.6	Atonaalisuus	14
6	Elokuva-analyysi	14
6.1	<i>Hereditary – Pahan perintö</i> (2018)	15
6.1.1	Painostavat ambienssit	16
6.1.2	Musiikki	17
6.1.3	Hiljaisuus sekä jännitteen ja sen purkautumisen suhde	18
6.1.4	Vihjeäänit sekä yksityiskohdat	19
6.1.5	Yhteenveto	20
6.2	<i>The Lighthouse</i> (2019)	21
6.2.1	Painostavat ambienssit	21

6.2.2	Musiikki	22
6.2.3	Epälineaarinen ääni	24
6.2.4	Vihjeäänet sekä yksityiskohdat	25
6.2.5	Yhteenveto	27
6.3	Johtopäätökset	28
7	Lopuksi	29
	Lähteet	31

## 1 Johdanto

Muistan olleeni lapsena herkkä. Olin arka koville äänille ja pelkäsin pimeää. Yksi pelon kohteistani oli minulle kuitenkin suurin, nimittäin lastensarja *Muumilaakson tarinoiden* (1990) Mörkö. Varsinkin sen matalalla nariseva ja uhkaava ääni. Aina illan tullen kotona pimeässä mielikuvitukseni lähti laukkaamaan ja muistan tarkistaneeni sängyn alta sekä vaatekomerosta, ettei Mörkö ole siellä. Hän piinasi minua myös monta kertaa unissani. Muistan elävästi sen selkäpiitä karmivan tunteen, kun kuulin Mörön sanovan narisevalla äänellään ”minä palaan” ensimmäistä kertaa. Taustalla oli myös yllättävän pelottava musiikki, jollaista en ehkä itse laittaisi lapsille tarkoitettuun ohjelmaan. Tämä kuvan ja äänen yhteistyö aiheutti minussa sellaisia kauhun tunteita, joita en ollut pienen elämäni aikana vielä kokenut. En kuitenkaan osannut kuvitella, että Mörön ääni tosiaan palaisi luokseni vielä vuosien jälkeen.

Pikakelataan nykyhetkeen. Mietin kuumeisesti opinnäytetyöni aiheita ja päädyn lopulta monien mutkien kautta kauhuelokuvien äänisuunnittelua käsittelevään aiheeseen. Olen lapsuuteni ”traumoista” huolimatta ollut jo pitkään kiinnostunut kauhuelokuvista ja niiden adrenaliinia nostattavasta vaikutuksesta. Erityisesti kiehtoo se, miten äänillä pystytään vaikuttamaan ihmisen tunteisiin, tässä tapauksessa juuri niihin epämiellyttäväksi ja ahdistaviksi koettaviin tunteisiin, joita jo lapsena koin – tällä hetkellä niin koomiselta kuin se kuulostaakin – Muumeja katsoessani. Minua on aina kiinnostanut psykologia ja se, miksi me reagoimme tiettyihin asioihin tietynlailla. Mikä teki Mörön äänestä niin pelottavan? Halusin vielä rajata aiheeni käsittelemään erityisesti kauhun alalajia, josta eniten pidän, eli psykologista kauhua.

Psykologinen kauhu on kauhun alalaji, jossa nojataan vulgaarin väkivallan ja jatkuvien säikäytysten sijaan usein hienovaraisempaan tyyliin luoda karmiva tunnelma. Nimensä mukaisesti siinä pureudutaan usein ihmismielen pimeään puoleen ja mielenterveyden järkkymiseen. Psykologisessa kauhussa on enemmänkin kyse siitä, mitä ei näytetä, kuin siitä mitä näytetään. Sen on tarkoitus manipuloida katsojaa hienovaraisin keinoin. Halusin keskittyä tämän tyylliseen kauhuun, sillä mielestäni aidosti pelottava kauhu perustuu juuri hitaasti kasvavaan jännitykseen ja uhkaan tuntemattomasta.

Opinnäytetyön tavoitteena on tutkia sitä, miten ääni tukee psykologisen kauhuelokuvan kerrontaa ja sitä, miten äänisuunnittelun eri keinoilla voidaan vaikuttaa katsojan tunteisiin, erityisesti negatiivisiksi koettuihin. Lisäksi tarkoitukseni on osoittaa, miten ääni tuo kuvalle lisäarvoa ja luo kauhuelokuvan tekijälle lisää mahdollisuuksia pelottavan tunnelman luomiseksi. Lähdemateriaalina käytän elokuvaääneen sekä kauhuelokuvaan liittyvää kirjallisuutta, verkkoartikkeleita sekä esimerkkielokuvia. Hyödynnän työssä myös omaa tietämystäni, jota olen kerännyt alaa opiskellessani.

Aluksi käyn läpi elokuvaäänen osa-alueet sekä tutkin äänen suhdetta kuvaan. On hyvä pohtia, millä eri tavoin ääni voi tukea kuvaa, jotta voimme myöhemmin tutkia yksityiskohtaisemmin elokuvien äänikerrontaan. Tämän jälkeen pureudun hieman kauhun alkupeeraan sekä määritelmään ja pohdin, miksi me ylipäänsä katsomme kauhuelokuvia. Esitelen myös muutamia kauhuelokuvista tuttuja äänellisiä tehokeinoja, joilla voidaan aiheuttaa katsojalle ahdistusta sekä jännitystä. Lopuksi analysoin kahta psykologista kauhuelokuvaa ja reflektoin aikaisemmin kertomaani sekä etsin niistä ääni-ilmaisun keinoja, joilla luodaan uhkaavaa tunnelmaa sekä tuetaan draaman kaarta.

## 2 Elokuvaäänen osa-alueet

Lähdettäessä tutkimaan elokuvien äänikerrontaa on ensin hyvä käydä läpi, mistä kaikista elementeistä niiden ääniraita yleensä koostuu. Osa-alueita tarkemmin eroteltaessa voidaan todeta, että elokuvaääni muodostuu kaikkiaan neljästä osatekijästä: *puheesta, tehosteista, hiljaisuudesta ja musiikista* – sekä kyseisten elementtien erilaisista yhdistelmistä. (Pirilä & Kivi 2005, 89.)

### 2.1 Puhe

Puhetta voidaan pitää nykyaikaisen äänielokuvan yhtenä tärkeimpänä tarinaa ja draaman kaarta eteenpäin vievänä äänellisenä elementtinä. On tärkeää, että elokuvan dialogi on selkeää ja että puhe on sisällöllisesti ymmärrettävää. Ei pelkästään riitä, että puheesta saa sanallisesti selvää, vaan puheen intonaation ja äänensävyyn tulee olla myös selkeästi kuultavissa, jotta katsoja ymmärtäisi puheen tarkoituksen. ”Tärkeintä ei ole se mitä puhutaan, vaan miten puhutaan, mikä on puhujan suhde sanottavaan sisältöön – ja mitä viestejä tihkuu sanojen välistä.” (Pirilä & Kivi 2005, 91.)

Kenttä-äänittäjä pyrkii aina tallentamaan mahdollisimman selkeää ja ymmärrettävää pu-  
hetta. Sitä yritetään yleensä parhaan mukaan saada talteen jo kuvaustilanteessa, mutta  
usein meluisat kuvauspaikat johtavat siihen, että puhe on äänitettävä jälkeinpäin stu-  
diossa.

## 2.2 Tehosteet

Tehosteäännet jaotellaan neljään alalajiin: taustatehosteisiin eli äänipohjiin (ambienssit),  
pistetehosteisiin, foley- eli synkronitehosteisiin ja erikoistehosteisiin. Tehosteiden pää-  
asiallisena tehtävänä on uskottavuuden ja jatkuvuuden tunteen vahvistaminen sekä eri-  
laisten illuusioiden ja tunnelmien luominen sekä ylläpito. Hyvä tehosteääni kuvaa ääni-  
lähdettä mahdollisimman tunnistettavalla tavalla. (Pirilä & Kivi 2005, 93.)

### 2.2.1 Äänipohjat eli ambienssit

Äänipohjilla tarkoitetaan kuvattavan miljöön yhtenäistä ja pitkäkestoista äänimattoa, joka  
voi sisältää joko kuvassa olevien asioiden ääniä tai kuvan raamien ulkopuolella olevia  
kuviteltavia ääniä. Uskottavalla äänipohjalla voidaan sitoa yksitellen kuvatuista kuvista  
koottuja kuvajoukkoja. Tämä luo elokuvaan vahvan tunteen jatkuvuudesta, ja näin se  
onkin elokuvantekijälle tärkeä tehokeino. (Pirilä & Kivi 2005, 94.) Äänipohjia ovat esimer-  
kiksi kaukainen kaupungin vilске, ilmastointilaitteen humina sekä juhlien kakofoninen pu-  
heensorina. Ambianssi voi tarkoittaa myös pitkäkestoista ja tunnelmaa luovaa äänite-  
hostetta.

### 2.2.2 Pistetehosteet

Pistetehosteet ovat pistemäisiä ja lyhytkestoisia ääniä, jotka ovat kuvassa äänilähteensä  
kanssa synkronisia. Pistetehosteilla voidaan säädellä kuvattavan miljöön mittasuhteita  
ja vaikuttaa sen muotoon, esimerkiksi säätämällä niiden taajuusspektriä tai jälkikaiun-  
taa. Pisteääniä korostamalla tai liikuttamalla voidaan säädellä äänen huomiopistettä esi-  
merkiksi staattisessa otoksessa vaikuttaen sen sisäiseen jännitteeseen, juonen kulkuun  
sekä rytmiseen dynamiikkaan. (Pirilä & Kivi 2005, 94.) Pistetehosteita ovat mm. ase-  
laukaisu ja koiran haukunta.



### 2.2.3 Synkronitehosteet

Synkronitehosteet tai ns. foley-tehosteet ovat ääniä, jotka tehdään synkronissa kuvaan jälkeinpäin studiossa tai muussa äänieristetyssä tilassa. Monesti itse kuvaustilanteessa ei ole mahdollista saada kaikkia ääniä taltioitua, oli sitten kyse liian meluisasta miljööstä tai ajan puutteesta. Tällöin usein kustannustehokkainta on ottaa pelkästään kuva apu-äänien kanssa talteen ja tehdä loput studiossa paremmalla ajalla. Foley-tehosteet toteutetaan niin, että äänieristettyyn tilaan ajetaan pelkkä kuva, johon foley-artistit yrittävät mahdollisimman tarkasti tahdittaa äänet käyttäen hyväksi erilaisia materiaaleja. Hyvänä esimerkkinä äänistä, joita usein tehdään jälkeinpäin foley-tehosteina, ovat ihmisaskeleet. (Pirilä & Kivi 2005, 95.)

### 2.2.4 Erikoistehosteet

Erikoistehosteita käytetään elokuvien äänikerronnassa tuomaan rytmisyyttä sekä omaperäisyyttä, ja ne ovat hieman kuin musiikkia, kuitenkin toimimalla enemmän tehosteiden tapaan. Erikoistehosteita käytetään muun muassa erilaisissa siirtymissä, kuten unissa, muisteluissa tai kuvitteluissa. Niillä on suuri merkitys mm. animaatioelokuvien elävöittäjänä ja ilmaisun rytmittäjänä. (Pirilä & Kivi 2005, 96.) Erikoistehosteet voivat olla mm. oikeata ääntä manipuloimalla tuotettuja ääniä tai keinotekoisia ja syntetisoituja ääniä.

## 2.3 Hiljaisuus

Hiljaisuuden käyttö on voimakas tehokeino elokuvien ääni-ilmaisussa. Voidaan käyttää niin sanottua absoluuttista hiljaisuutta tai sitten luonnollista hiljaisuutta. Ensimmäiseksi mainittu toteutetaan deletoimalla kyseisen ääniraidan kohta täysin puhtaaksi kaikista äänistä, jolloin äänet häviävät täysin. Tämä on niin totaalinen keino, että se edellyttää vahvasti perusteltua ilmaisullista valintaa. Luonnollinen hiljaisuus taas tarkoittaa hiljaista miljöötä, jossa saattaa taustalla kuulua esimerkiksi heinien havinaa tai kaukaisen koiran haukuntaa. Tässä tapauksessa erityisesti alleviivataan sitä, että juuri nyt tässä kyseisessä paikassa ei tapahdu mitään. Riippuen kontekstista hiljaisuus voidaan määritellä ahdistavaksi, kuvailevaksi, jännitystä lataavaksi tai sitä purkavaksi, leikkauspisteen määräväksi tai ns. sanomattomiksi vuorosanoiksi. (Pirilä & Kivi 2005, 96.)

## 2.4 Musiikki

Musiikki on itsenäinen elokuvaa huomattavasti vanhempi taidemuoto, ja sen vaikutusta ihmiseen on pystytty analysoimaan jo kauan. Ranskalainen filosofi Rene Descartes (1596–1650) kehitti jo 1600-luvulla niin sanotun affektiopin, jonka mukaan tietynlaisella musiikilla on selvästi määriteltävä tunneasteikkonsa. Hänen mielestään musiikin avulla kosketeltavia tunnealueita on kaikkiaan kuusi: rakkaus, viha, ilo, suru, ihmetys ja halu. (Pirilä & Kivi 2005, 97.)

Musiikin pääasiallisena tehtävänä elokuvissa on nimenomaan tukea draamaa ja sen käännekohtia, luoda tunnelmaa ja jännitteitä sekä tukea jatkuvuutta ja vahvistaa elokuvan emotionaalista kokemista. Sillä voidaan myös kuvailla paikkaa tai ajankohtaa sekä kiinnittää huomio yksityiskohtiin. Musiikilla pystyy esimerkiksi esittelemään tietyt hahmot kohdistettujen tai korostettujen musiikkiteemojen avulla. Musiikilla on myös monia ominaisuuksia, joita muilla äänillä ei ole. Sillä pystyy vaikuttamaan vahvasti kuulijan emotionaaliseen kenttään sekä kuvaamaan psyykkisiä tunnetiloja. Yhtenäinen musiikki myös yhdistää erilliset kerrontaelementit luontevasti toisiinsa. (Pirilä & Kivi 2005, 97.) Musiikkia tulisi käyttää elokuvissa harkiten, sen dramaturgista voimaa kunnioittaen. Taitavimmat tekijät käyttävät musiikkia kontrapunktisesti eli vastakohtana kuvasisällölle, ja kaikkein rohkeimmat eivät käytä musiikkia elokuvissaan ollenkaan. (Pirilä & Kivi 2005, 99.)

Musiikkia voidaan käyttää elokuvissa kahdella eri tavalla: diegeettisenä tai ei-diegeettisenä. Ensiksi mainittu tarkoittaa sitä, että musiikki kuuluu suoraan elokuvan kuvitteelliseen maailmaan siten, että henkilöhahmot voivat sen kuulla. Esimerkkinä auton radiosta tuleva musiikki tai jazzklubilla soittava bändi. Ei-diegeettinen musiikki on taas elokuvan taustamusiikkia, jonka lähde ei ole kuvassa. (Kivi 2012, 234.) Suurin osa elokuvaan sävelletystä musiikista on useimmiten tämän tyylistä.

## 3 Äänen suhde kuvaan

Ääni on ollut jossain muodossa mukana elokuvakerrontaa melkein alusta asti, vaikka usein alkuaikojen elokuvista puhutaankin termillä ”mykkäelokuva”. Eläviä kuvia alettiin melko pian tämän uuden innovaation esittelyn jälkeen elävöittämään musiikin avulla, monesti pianon säestyksellä tai jopa pienen orkesterin voimin. Monien äänitallennustekniikkaan liittyvien innovaatioiden jälkeen vuonna 1927 ensi-iltansa saanutta *The Jazz Singer*

-nimistä elokuvaa pidetään kuitenkin ensimmäisenä oikeana äänielokuvana, sillä se sisältää myös vuorosanoja. Tästä eteenpäin äänielokuvan suosio räjähti jyrkkään nousuun. (Pirilä & Kivi 2005, 63.)

### 3.1 Äänen tuoma lisäarvo

Äänikerronta on luonteeltaan kerroksellista ja liukuvaa. Se on vahvasti sidottuna aikaan ja keston ja etenee aikaulottuvuudessa peräkkäisten, lomittaisten ja päällekkäisten äänien muodostamana mattona. Ääni muodostaa kuvan kanssa ilmaisullisen kokonaisuuden, jossa molemmat voivat kuitenkin kulkea omia teitänsä, välillä tiukassa kuva-äänisynkronissa tai välillä esimerkiksi pelkkää ääni-ilmaisua hyödyntäen kuvan ollessa mustana. Elokuva on joka tapauksessa aina katselu- sekä kuuntelukokemus, näiden kahden yhtenäinen ilmaisullinen kombinaatio. (Pirilä & Kivi 2005, 89.)

Elokuvista puhuttaessa ääni jää kuitenkin usein taka-alalle. Onhan se sinänsä selvää, kun itse elokuva -sanassakin mainitaan vain sanat elo ja kuva. Tämän lisäksi näköaistia pidetään usein prioriteettina aisteista puhuttaessa. Ääni tuo kuitenkin suuren lisäarvon kuvalle. Tätä aihetta käy läpi ranskalainen säveltäjä, elokuvantekijä ja elokuvateoreetikko Michel Chion kirjassaan *Audio-Vision* (1994) hyvin perusteellisesti. Chionin mukaan mitä parempi ääni, sitä parempi kuva. Tästä ilmiöstä hän käyttää termiä *added value* eli lisäarvo. Kirjassaan hän kertoo, että katsojat mieltävät elokuvan visuaalisen puolen hienommaksi, mitä enemmän ääneen on panostettu.

Lisäarvolla Chion tarkoittaa äänen ilmaisevaa ja informatiivista arvoa, jolla se rikastuttaa nähtyä kuvaa muodostamalla niiden välille siteen, jossa ääni syventää käsitystä kuvan tapahtumille ja vahvistaa siitä saatavan vaikutelman. Hänen mukaansa ääni on ikään kuin viimeinen silaus kuvassa olevalle asialle. Ääni vahvistaa ja tuo lisäarvon kuvassa olevalle tapahtumalle niin, että katsoja viimeistään tässä vaiheessa tietää, mitä kohtauksessa tapahtuu. (Chion 1994, 5.) Hyvänä esimerkkinä tästä on se, että joskus kuva saattaa näyttää tapahtuman, jonka kontekstin tajuaa vasta kuultuaan kohtaukseen lisätyn äänimaailman.

Robert Aldrichin elokuvassa *Kiss Me Deadly* (1955) on kohtaus, jossa henkilöahmoa kidutetaan. Kohtauksessa näkyy vain paljaat rimpuilevat jalat sekä kuuluu naisen huutoa. Itse kidutusta ei siis näytetä. Ilman ääntä katsoja näkisi vain jalat, eikä tapahtuma olisi silloin yhtä selkeä. (Chion 1994, 22.) Tämä on hyvin klassinen esimerkki siitä, miten ääntä voidaan käyttää draamallisena elementtinä tuomaan lisäarvoa ja kontekstia kuvan

tapahtumalle, ilman että ääni kuvailee vain kuvan raamien sisällä tapahtuvaa asiaa. Ääni on siis hyvin moniulotteinen ilmaisutapa, kun taas kuva on juuri se mitä näkyy ruudulla sillä hetkellä. Ääni voi tulla kuvan ulkopuolelta. Se voi tulla eri suunnista eri voimakkuuksilla ja niin edelleen. On siis selvää, että ääni on tärkeä osa elokuvakokemusta. Sen hienovaraisuus, kausaalisuus ja kuvaa mukaileva tapa toimia kuitenkin jättää sen usein taka-alalle, jolloin massayleisö ei harmillisesti usein tajua äänen kuvalle tuomaa lisäarvoa.

### 3.2 Äänen ulottuvuudelliset mahdollisuudet

Varsinkin yliluonnollisia elementtejä sisältävissä elokuvissa, kuten monissa kauhuelokuvissa, äänet voivat olla hyvin moniulotteisia ja esiintyä niissä hyvin epätyypillisin keinoin. Siksi onkin hyvä käydä läpi myös äänen mahdollisuudet elokuvissa eri ulottuvuuksia hyödyntäen.

Elokuvaäänen voi jakaa kahteen isompaan ryhmään: akusmaattisiin ääniin sekä visuaalisiin ääniin. Ensiksi mainitut tarkoittavat ääniä, joiden alkuperäistä äänilähdettä katsoja ei tiedä. Visuaalisissa äänissä taas niiden lähteet näkyvät kuvassa. Nämä voidaan kuitenkin jakaa vielä kolmeen pienempään ryhmään: kuvan sisäisiin, kuvan ulkopuolisiin ja ei-diegeettisiin ääniin. Kuvan sisäisten äänien lähde on nimensä mukaisesti kuvassa. Kuvan ulkopuolisten äänien lähdettä ei näy kuvassa, mutta se kuuluu kuitenkin elokuvan todellisuuteen ja tarinaan. Ei-diegeettinen ääni on taas sekä pois kuvasta että erillään elokuvan maailmasta. (Chion 1994, 71–73.) Tällaisia ääniä ovat usein esimerkiksi kertojääni sekä elokuvaan sävelletty erillinen taustamusiikki.

Äänen mahdollisuudet sijaita kuvan raamien ulkopuolella sekä eri ulottuvuuksissa luovat hyvät keinot psykologisen kauhuelokuvan tekijälle. Kyseisissä elokuvissa liikutaan usein aiheissa, jotka käsittelevät mm. mielenterveyden järkkymistä sekä muita abstrakteja käsitteitä, joita olisi hankala kuvailla ilman äänen luomaa lisäarvoa. Otetaan esimerkiksi kuvitteellinen kohtaus, jossa henkilöhahmo on paranoidisessa mielentilassa ja kokee äänellisiä hallusinaatioita. Kuva näyttää hahmon ahdistuksen ja levottomuuden, joka näkyy hänen kasvoillaan kauhistuneena ilmeenä sekä silmien harhailuna eri suuntiin. Kuitenkin erityisesti äänen luoma uusi ulottuvuus, eli tässä tapauksessa hahmon näkökulmasta koettu äänihavainnointi, luo kohtaukselle sen keskeisimmän kokemuksen. Katsoja pääsee mukaan henkilöhahmon kokemiin hallusinaatioihin. Tämän tyyliässä kohtauksessa äänet voivat olla hyvin efektoituja ja tulla eri puolilta äänikenttää.

## 4 Kauhuelokuva ilmaisumuotona

Tässä luvussa käyn läpi hieman kauhuelokuvan alkuperää ja sitä, mikä tekee kauhusta kauhua.

### 4.1 Alkuperä ja määritelmä

Jännittävät ja pelottavat tarinat ovat olleet osa kulttuureitamme jo pitkään. On sitten kyse elokuvista, kirjallisuudesta tai muista ilmaisumuodoista, niin ihmistä ovat aina kiehtoneet pelottavat ja uhkaavaksi koetut asiat. Sekä tuttu että tuntematon tai luonnollinen ja yli-luonnollinen.

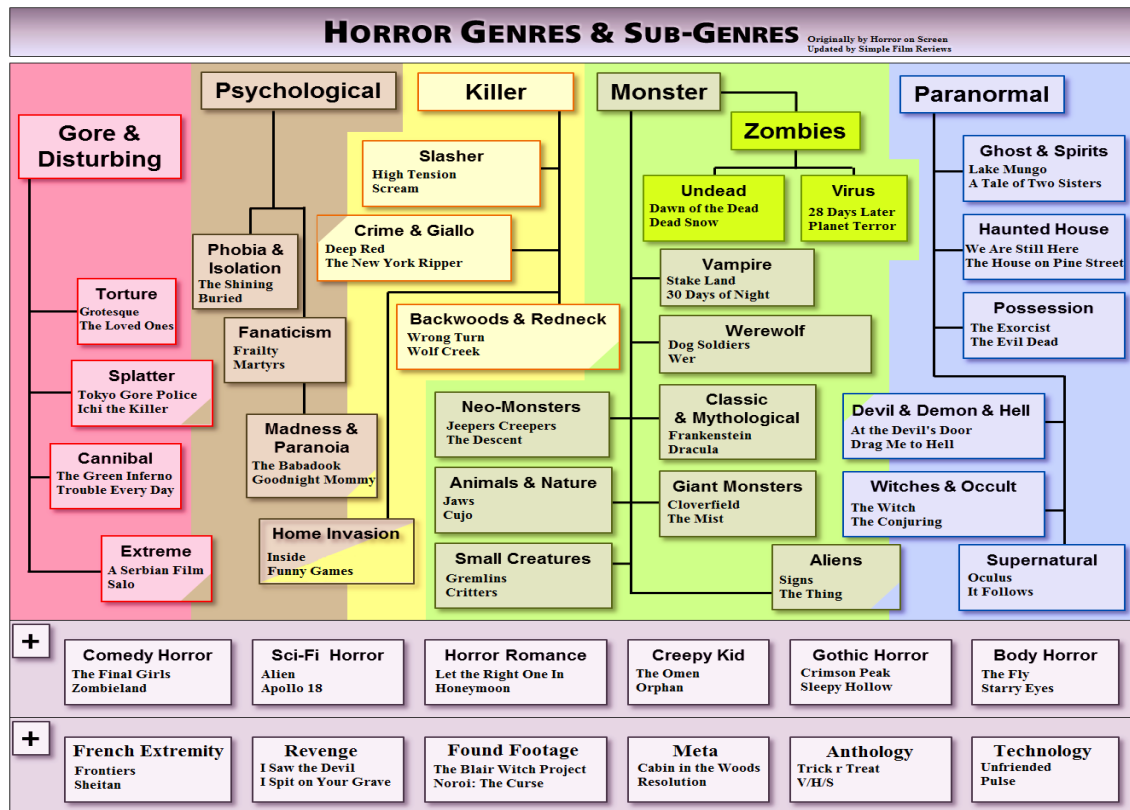
Bruce F. Kawin kertoo kirjassaan *Horror and the Horror Film* (2012), että pelottavia tarinoita on kerrottu jo vuosituhansien ajan. On sitten kyse babylonialaisesta eepoksesta *Gilgameshistä*, jossa käsitellään muun muassa ihmisen suhdetta kuoleman kanssa, tai antiikin Kreikan eepoksesta *Odysseia*, joka sisältää kertomuksia monista yliluonnollisista entiteeteistä. (Kawin 2012, 3.)

Suspitions about the supernatural are as old as religion if not older, and the horror story may have begun there—or in some tale of an animal attack. The Devil is a creature of the imagination, but before him came—and he may be said to have been created to organize—a host of unknown things in the night as well as in nightmares. (Kawin 2012, 3.)

Kauhuelokuva tyyliä mahdolistaa hypyn maailmaan, joka voi olla yliluonnollinen tai realistinen. Kummassakin tapauksessa on usein kyse peloista, joita me ihmiset jaamme. Kyse voi olla esimerkiksi pimeässä hyökkäyksen kohteeksi joutumisesta tai peloista, jotka ovat kytköksissä tiettyjen kulttuurien ilmiöihin. Inspiraationa voivat olla myös esimerkiksi painajaisunet, jotka ovat kaikille ihmisille universaali käsite ja jotka usein reflektivat meidän syvimpiä pelkojamme. (Kawin 2012, 3.) Kauhuelokuvat tarjoavat siis ilmaisumuodon, jolla käsitellä pahoiksi ja pelottavaksi kokemiamme asioita turvallisesti kotisohvaltamme.

Kauhuelokuvaa genrenä määrittelee usein toistuvat teemat, kuten erilaiset yliluonnolliset monsterit ja verinen väkivalta. Sillä on myös aina sama tavoite: pelotella ja inhottaa yleisöä. (Kawin 2012, 4.) Kauhua voi tuki perustua myös abstrakteimpiin aiheisiin, kuten mielenterveyden järkkymiseen tai erilaisiin paranormaaleihin ilmiöihin. Joka tapauksessa

kauhuelokuvien pääasiallinen teema on aina uhka jotain asiaa kohtaan, on sitten kohteena jokin konkreettinen entiteetti tai korvien välissä kummitteleva asia.



Kuva 1. Kauhugenrejä, niiden alatyylejä sekä esimerkkielokuvia. (pinterest.com)

Miksi kauhu meitä sitten kiehtoo? Miksi haluamme vapaaehtoisesti tulla säikäytetyksi, ahdistua tai kokea inhoa? Kliinisen psykologian tohtori Krista Jordanin mukaan kauhuelokuvien katsominen aiheuttaa ihmisissä alkukantaisen taistele tai pakene -reaktion, jota tavallisesti esiintyy kokiessamme olomme uhatuksi. Kauhuelokuvia katsoessamme saatamme unohtaa, että se mitä ruudussa näemme, ei ole totta. Tällöin kehomme valtaa adrenaliini ja erilaiset aivokemikaalit kuten endorfiini ja dopamiini. Nämä kemikaalit saavat kehossamme aikaan sekä tarmoa ja valppautta että euforiaa ja mielihyvän tunnetta. (Greco 2020.)

Tohtori Glenn D. Waltersin mukaan kolme tekijää, jotka tekevät kauhuelokuvista houkuttelevia, ovat jännitys, merkityksellisyys sekä epärealistisuus (Toki kauhu voi olla välillä myös hyvin realistista). Hänen mukaansa jännitystä synnyttää varsinkin elokuvissa esiintyvä salaperäisyys, kauhu, järkytys ja raakuus. Merkityksellisyys voi taas liittyä universaaleihin asioihin (esim. kuolema tai tuntematon), henkilökohtaisiin asioihin, alaryhmiin

(kuten teinikauhuelokuvat) tai kulttuureihin sidottuna oleviin asioihin. Epärealistisuudella hän tarkoittaa sitä, että katsoja tietää kauhuelokuvien olevan fiktionaalisia, jolloin oikeasti koettava uhka on poissa. (Hess 2013.) Yksinkertaisesti sanottuna, kauhuelokuvia on kiva katsoa, koska ne aiheuttavat jännitystä elämään ilman, että joutuisi oikeasti kokemaan niitä kamalia asioita mitä ruudulla näkyy.

#### 4.2 Psykologinen kauhuelokuva

Ihmisten pelkojen kohteet voidaan jaotella kolmeen osaan: tuntemattoman pelkoon, toisten pelkoon tai pelkoon omasta itsestään. Tuntemattoman pelko voi tarkoittaa esimerkiksi kuoleman tai pimeän pelkoa, toisten pelkäämisessä on kyse tietyn kohteen pelkäämisestä, kuten reaali maailmassa käärmeenpelosta tai fiktionaalisesta vampyyrin pelosta. Oman itsensä pelossa on kyse oman mielen järkkymisestä ja hulluksi tulemisen pelosta. (Kawin 2012, 5.) Tämä opinnäytetyö käsittelee varsinkin ensimmäistä sekä jälkimmäistä kategoriaa. Tuntemattoman pelko sekä pelko oman mielenterveyden järkkymisestä ovat teemoja, jotka toistuvat jatkuvasti niin sanotuissa psykologisissa kauhuelokuvissa.

Psykologinen kauhu on kauhun alalaji, joka pyrkii järkyttämään ja pelottelemaan katsojiin hyödyntäen henkilö hahmojen emotionaalisen ja henkisen tilan järkkymistä. Kyseisen genren päähenkilöt ovat usein epävakaita, epäluotettavia ja häiriintyneitä. (Hellerman 2020.) Psykologisen kauhun suurin ero muihin kauhun alalajeihin liittyy sen taktiikkaan pelästyttää katsojat. Perinteiset *slasher*-tyyliset kauhuelokuvat nojautuvat useimmiten erilaisiin säikäytyksiin, karmivan näköisiin antagonisteihin sekä raakaan väkivaltaan. Psykologinen kauhu toki lainaa ajoittain samoja ominaisuuksia, mutta erottautuu niistä kuitenkin tukeutumalla hienovaraisempaan tyyliin. (Sullivan 2018.) Hyvä esimerkki psykologisesta kauhuelokuvasta on Stephen Kingin romaaniin perustuva ja Stanley Kubrickin ohjaama *Hohto* (The Shining, USA, 1980), jossa perhe muuttaa syrjäiseen hotelliin perheen isän (Jack Nicholson) otettua vastaan talonmiehen työn. Eristyksissä alkaa tapahtua kummia, ja mielikuvituksen ja todellisuuden välinen raja alkaa hämärtyä perheen isän vajotessa hiljalleen hulluuteen.

Psykologisessa kauhussa ei ole kuitenkaan kyse pelkästään henkilö hahmojen mentaalisisista tiloista, vaan myös nimenomaan katsojan mielen manipuloinnista. Bill Gibron kertoo verkkoartikkelissaan *What exactly is a psychological horror film?* (2013) erään professorin kiteyttäneen termin näin:

Psykologinen kauhuelokuva on sellainen elokuva, jossa mielikuvitus korvaa sen, mitä ei esitetä suoraan. Se on hirviö kaapissa, jossa näkyy vain hohtavat punaiset silmät. Se on huolestuttavia ja karmivia ääniä talossa, vihjaillen sitä, että siellä kummittelee. Se ei ole sinua jahtaava väkivaltainen tappaja moottorisahan kanssa tai trilleri, jossa poliisit yrittävät jahdata murhaajaa. Sen tärkein näkökulma ei ole se mitä näytetään, vaan se mitä ei näytetä. – tuntematon professori (Gibron 2013. Tekijän vapaa suomennos.)

Kaikkea ei siis tarvitse aina näyttää saman tien. Pelon ei tarvitse aina turvautua säikäytyksiin, ja ”väkivalta” voi tapahtua enemmän mielen sisällä eli olla enemmän psyykkistä kuin fyysistä. Psykologisissa kauhuelokuvissa monet asiat jätetään näyttämättä suoraan, jolloin ne jäävät nimenomaan katsojan mielikuvituksen varaan. Näissä tilanteissa varsinkin äänisuunnittelu on suuressa roolissa. Tämän opinnäytetyön tarkoitus onkin osoittaa äänen tärkeys hienovaraisen psykologisen kauhun elementtinä, jolla pystytään luomaan karmiva tunnelma ilman, että tarvitaan säikäytyksiä ja suoraa väkivaltaa joka viides minuutti ruudulla.

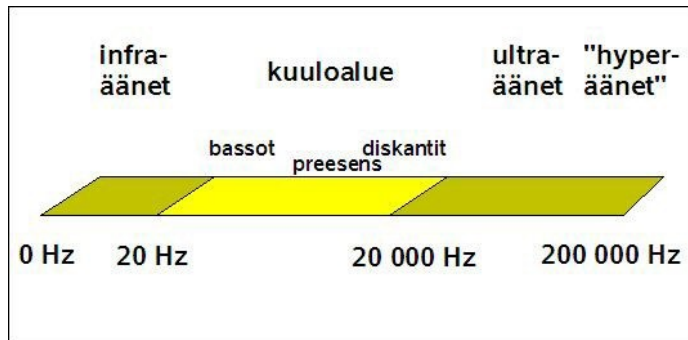
## 5 Erilaisia keinoja luoda ahdistusta äänellä

Kauhuelokuvien äänikerronnassa hyödynnetään usein erilaisia äänen fysikaalisiin ominaisuuksiin liittyviä ilmiöitä, joita voidaan adaptoida tehokeinoiksi. Ne pohjautuvat siihen, miten me ihmisinä koemme erilaiset äänet. Esittelen tässä luvussa erilaisia äänen rakenteeseen ja musiikinteoriaan liittyviä keinoja, joiden olen itse kokenut toimivan epämiellyttävien tuntemusten tuottajina kauhuelokuvia katsellessani. Ne toimivat tärkeinä ja olennaisina käsitteinä myöhemmissä luvuissa. Aluksi kertaan myös, mitä ääni oikeastaan on.

### 5.1 Äänen fysiikkaa

Ääni on aaltoliikettä, jota syntyy, kun äänilähde värähtelee tai tärisee. Tämä aiheuttaa ilmamolekyylien vuoronperäisiä tihentymiä sekä harventumia, toisin sanoen ääniaaltoja. Ilmamolekyylit liikkuvat edestakaisin tönien toisiaan, synnyttäen ketjureaktion, jolloin ääni etenee. (Korpinen 2005a.) Ääni leviää ilmassa tai muussa väliaineessa. Sen saapuessa korvaan se aistitaan äänihavaintona. Tihentymien tai harventumien määrä sekunnissa ilmoitetaan äänen taajuutena. Taajuus merkitään hertseinä (Hz). Ihmiskorva aistii äänen värähtelyt, joiden taajuus vaihtelee 16–20 000 hertsin välillä. Kuuloalueen alapuolella olevia ääniä kutsutaan *infraääniksi* sekä sen yläpuolella olevia *ultraääniksi*. (Korpinen 2005b.)





Kuva 2. Ihmiskorvan kuuloalue on n. 20 Hz - 20 000 Hz. (Äänipää 2005.)

## 5.2 Infraäänet

Hyvin matalalla taajuusspektrissä olevat äänet, eli *infraäänet*, ovat yleensä suurimmaksi osaksi kokonaan ihmisen kuuloalueen ulkopuolella, mutta ne voidaan kuitenkin tuntea kehon resonointina. Alle 20 Hz taajuuksiakin on kuitenkin mahdollista kuulla oikeanlaisissa olosuhteissa. (Leventhall 2007.)

*The Guardianin* tiedeartikkelissa (2003) kerrotaan niin sanotusta "fear frequencystä" eli pelkوتاajuudesta, jonka löysi insinööri Vic Tandy 80-luvulla koettuaan eräässä laboratoriossa outoa oloa, jonka syyksi myöhemmin osoittautui pienellä teholla toimineen tuuletin luoma matalataajuuksinen humina. Huminan taajuus oli n. 19 hz, eli juuri ja juuri ihmisen kuulokyvyn alapuolella, joka alkaa n. 20 hertsistä ylöspäin. Tandy oppi, että kyseiset matalat taajuudet saattavat aiheuttaa ihmisille ja eläimille yleistä pahaa oloa, hui- mausta ja jopa hyperventilaatiota (Pilkington 2003).

Matalien taajuuksien käyttäminen on siis oiva keino luoda alitajuista epämukavaa oloa kauhuelokuvien katsojille, ilman että he sitä välttämättä edes tiedostavat. Tästä esi- merkki myöhemmin luvussa 6.1.1.

## 5.3 Epälineaarinen ääni (non-linear sound)

Äänet luokitellaan epälineaariseksi, kun niistä tulee liian kovia instrumenttien tai eläinten ja ihmisten äänihuulien normaalille äänialalle eli kun jotain ääntä pusketaan yli rajojen (Connor 2011). Toisin sanoen, puhutaan äänen säröytymisestä.

Murmeleiden hätähuutoja tutkinut evoluutioekologian Professori Daniel Blumstein Californian yliopistosta kertoo *The Independentin* tiedeartikkelissa (2011), että äänistä tulee

epälineaarisia, kun niiden äänentaso nousee tietylle asteelle, jolloin ääni alkaa kuulostamaan ikään kuin ”rapealta” ja siitä tulee epätasaista ja arvaamatonta. Tämä on indikaattori siitä, että äänentaso on mennyt oman kynnyksensä yli. Tämä tapahtuu esimerkiksi silloin, kun puhalttaa torvea liian kovaa tai kun huutaa tarpeeksi kovaa ja ääni alkaa rikkoontua muuttuen enemmänkin kirkumiseksi tai karjaisuksi. (Connor 2011.)

Blumstein oli mukana tekemässä tutkimusta, jossa tutkittiin miten ihmiset reagoivat näihin koviin ja arvaamattomiin epälineaarisiin ääniin. He kehittivät erilaisia musiikkikappaleita, joista osa oli normaaleja ja osa muokattu siten, että ne sisälsivät epälineaarista ääntä. Tutkimus osoitti, että koehenkilöt stimuloituivat epälineaarista ääntä sisältävistä kappaleista enemmän ja kokivat enemmän negatiivisia tunteita. (Blumstein, Bryant & Kaye 2012.) Blumsteinin mukaan tulokset viittaavat siihen, että myös elokuvantekijät muokkaavat ääntä luodakseen epälineaarisia analogeja, joilla manipuloida katsojien emotionaalisia reaktioita (Connor 2011). Tähän liittyy myös evolutiivinen näkökulma. Ihminen on kehittynyt reagoimaan vahvasti karkeisiin ääniin, sillä kauan sitten selviytyäksemme luonnon ankarissa olosuhteissa, oli meidän reagoitava nopeasti esimerkiksi petoeläinten hyökkäyksiin. (Penno 2020.)

Hyvänä esimerkkinä epälineaarisen äänen käytöstä kauhuelokuvissa on Alfred Hitchcockin kuuluisan kauhuelokuvan *Psychon (USA, 1960)* suihkukohtaus, jossa kuullaan primitiivistä ja kovaa naisen kirkumista.

#### 5.4 Dissonanssi eli riitasointu

Musiikinteoriassa puhutaan niin sanotuista tasasoinnuista sekä riitasoinnuista. Ensimmäinen syntyy, kun kaksi säveltä soi yhtäaikaisesti ja ne yhdistyvät helposti ja harmonisesti. Jälkimmäisestä puhuttaessa nämä kaksi ääntä tuntuvat taas riitelevän keskenään, jolloin ääni koetaan epämiellyttävänä. Riitasointu ilmenee mm. silloin, kun sävelet ovat niin lähellä toisiaan, että ne tuntuvat häiritsevän toisiaan ja kilpailevan keskenään. (Wilson 2003, 156.)

Jo keskiajalla pidettiin erästä riitasointuisaa intervallia (eli kahden sävelen suhdetta) erityisen epämiellyttävänä. Kirkkomuusikot kutsuivat sitä nimellä *diabolus in musica* eli paholainen musiikissa ja pyrkivät välttämään sen käyttöä. Kyseinen intervalli tunnetaan nimellä tritonus. (Wilson 2003, 158.)

Dissonanssi on erittäin yleinen ja tehokas keino luoda musiikin avulla kauhuelokuvan kohtaukseen pelottavaa lisämaustetta. Tähän sopii oivaksi esimerkiksi jälleen Hitchcockin *Psychon* (1960) suihkukohtaus. Riitasointuihin pohjautuva ja korkealla soiva viulujen viiltävä ääni yhdistettynä naisen tuottamaan epälineaariseen ääneen, eli kirkumiseen, luo kohtauksen ääniraidasta ikonisen ja selkäpiitä karmivan.

### 5.5 Drone

Musiikkitermeissä *dronella* (suom. borduna tai pohjaääni) tarkoitetaan jatkuvaa ja yleensä sävelkorkeudeltaan matalaa ääntä, joka tukee korkeammalla sävelkorkeudella soivaa melodiaa (DeVoto 1998). Sitä käytetään myös usein yleisnimityksenä pitkään yhtäjaksoisesti soiville, varsinkin matalille äänille. Elokuvaäänisuunnittelussa käytetään tällaisia ääniefektejä luomaan jännitystä. *Droneäänet* voivat olla matalia tai korkeita, hienovaraisia tai kakofonisia, ja niitä voidaan tuottaa erilaisilla akustisilla instrumenteilla sekä elektronisesti.

### 5.6 Atonaalisuus

Atonaalinen, eli ei tonaalinen, tarkoittaa musiikkitermeissä sävellajitonta musiikkia, joka ei perustu tunnetuille asteikkomuodostelmille (Perkiö 2010). Atonaalinen musiikki elokuvassa toimii usein hämmentävänä ja pelottavana elementtinä, sillä sen sävelkulku liikehtii ennalta-arvaamattomasti ilman tiettyä kaavaa. Sen erikoinen ja ahdistava vaikutus perustuu vahvasti sen kaoottiseen luonteeseen. Ihminen luontaisesti vieroksuu tuntemattomia asioita ja pitää järjestelmällisyyttä ja kaavamaisuutta tuttuna ja turvallisenä.

## 6 Elokuva-analyysi

Tässä luvussa tutkin kahden suhteellisen uuden psykologisen kauhuelokuvan *Hereditaryn* (USA, 2018) sekä *The Lighthousen* (USA, 2019) äänikerrontaa ja reflektoin aikaisemmin sanottua. Valitsin nämä elokuvat, sillä niiden ääni-ilmaisu on mielestäni vaikuttavaa, tarkkaan mietittyä ja moniulotteista. Valitsin myös sen takia analyysiin uudet elokuvat, sillä viime aikoina on tullut erinomaisia – varsinkin psykologisia – kauhuelokuvia, joiden ääni-ilmaisu on mm. teknologian kehityksen myötä hyvin monipuolista. Ja yhtään vanhoja klassikoita väheksymättä koin, että niitä on analysoitu jo aivan tarpeeksi.

Analysoitavat elokuvat ovat muuten hyvin erityylyisiä, mutta niitä yhdistää ainakin kaksi asiaa: molemmat kasvavat hitaasti, ja niiden uhka on tuntematon. Niissä ei ole siis väkivaltaisia monstereita ja jatkuvaa veren lennätystä. Minua kiinnostaakin tutkia, miten ja millä keinoilla uhkaa kasvatetaan äänillä, kun kyseessä on hienovaraista ja hitaasti etenevää kauhua. Mitkä ovat ne pääasialliset äänelliset elementit, joilla tekijät haluavat yleisöään kauhistuttaa? Purin elokuvien ääniraidat osiin ja etsin niistä aiemmin esittelemiäni ääni-ilmaisun keinoja. Analyysissä olen oman pohdintani lisäksi hyödyntänyt kyseisissä elokuvissa toimineiden äänisuunnittelijoiden sekä säveltäjien haastatteluita, joita olen löytänyt eri verkkosivuilta, ja tutkinut heidän kommenttiansa avulla, miten elokuvien ääni-ilmaisua on rakennettu. Lopuksi vertailen molemmista elokuvista löytämiäni äänellisiä tehokeinoja ja pohdin, miten ääni on toiminut tunteiden vahvistajana. Analyysi sisältää juonipaljastuksia.

### 6.1 *Hereditary* – *Pahan perintö* (2018)

Ari Asterin ohjaama *Hereditary* on kauhu-elokuva, joka sisältää sekä yliluonnollisia elementtejä että psykologisen, ihmismielen syövereihin pureutuvan draaman aineksia. Sen kauhu on rakennettu sekä kuvan että äänen osalta hyvin hienovaraiseen tyyliin, nojautuen enemmän hitaasti kasvavaan jännitykseen ja mysteerielementtien hyödyntämiseen kuin väkivaltaan ja säikäytyksiin, joita elokuvassa myös on, mutta hyvin säästeliäästi käytettynä. *Hereditary*ssa on paljon pieniä äänellisiä yksityiskohtia sekä toistuvia teemoja, ja se on siksi äänellisesti rikas.

Elokuva kertoo Grahamin perheestä, joka on keskellä surutyötä. Perheen salaperäinen ja hyvin yksityistä elämää elänyt (ilmeisesti mieleltään sairas) isoäiti on juuri kuollut, ja jokainen perheen jäsen käsittelee hänen kuolemaansa eri tavoin. Perheen pienoismalleja työkseen tekevä äiti Annie käy tukiryhmässä, mutta on asialle jokseenkin turta, sillä hänen välinsä äitiinsä ovat olleet kylmät jo pidemmän aikaan. Hän alkaa kuitenkin pian aistia outoja asioita liittyen äitiinsä. Perheen isä Steve toimii rauhallisesti ja koittaa jatkaa elämää normaalisti ja pitää huolen, että kaikilla on hyvä olla. Perheen sulkeutunut tytär Charlie, joka oli isoäitinsä kanssa läheisempi, alkaa kuulla ja nähdä outoja asioita, joita muut eivät aisti. Charlien teini-ikäinen veli Peter jatkaa elämäänsä normaalisti teini-ikäisten kiinnostusten, kuten tyttöjen ja päihdekokeilujen, parissa. Pian kuitenkin isoäidin karmivat salaisuudet alkavat manifestoitua perheen edessä, ja se jakaa perhettä eri suuntiin. Ovatko oudot tapahtumat vain mielen tuotosta ja sattumaa, vai ovatko pahuudet totta?

*Hereditary*ssa on meneillään ikään kuin kaksi erillistä tarinallista kerrosta. Toinen käsittelee perheen keskinäistä dynamiikkaa ja heidän välisiään patoutuneita tunteita kuten surua, syyllisyyttä ja vihaa. Toisessa kerroksessa käsitellään isoäidin taakseen jättämiään salaisuuksia. Elokuvan on äänisuunnitellut Lewis Goldstein ja Tom Ryan tiimeineen Parabolic NY -äänituotantoyhtiöllä. Haastattelussa *A Sound Effect* -verkkosivulla he kertoivat työskentelystä ohjaajan Ari Asterin kanssa näin:

Kun ensimmäistä kertaa puhuimme elokuvasta, oli alusta asti selvää, että hän (Ari) haluaa kauhuelokuvan, joka ei kuulosta tyypilliseltä kauhuelokuvalta. Sieltä löytyy muutama säikäytyskohtaus, mutta sen tyylinen elokuvan ei ole tarkoitus olla. Äänimaailman on tarkoitus olla enemmänkin subjektiivinen ja mieltä manipuloiva kokemus. – Lewis Goldstein (Andersen 2018. Tekijän vapaa suomennos.)

### 6.1.1 Painostavat ambienssit

Uhkaavaa tunnelmaa aletaan luomaan heti alkusekvenssistä lähtien, ja heti voi huomata, että yksi suurimmista syistä ahdistavaan tunnelmaan löytyy sen äänimaailmasta. Elokuvan musiikit säveltäneen Colin Stetsonin maalailevat ja dissonoivat puhaltimet sekä matalalla murisevat ja pörisevät matalataajuuksiset äänimatot ovat läsnä oikeastaan läpi elokuvan, heti ensimmäisestä kohtauksesta lähtien, luoden katsojalle epämiellyttävää painostuksen ja uhan tunnetta. Aluksi saattaa luulla, että Stetsonin musiikit ja äänimaailmat ovat synteettisesti luotuja, mutta kyseessä on itse asiassa suurimmaksi osaksi erilaisilla puupuhaltimilla luotuja ääniä, ilman suurta efektointia. Lukuun ottamatta reverb (eli kaiku) -efektien käyttöä, joilla voidaan luoda isoa tilan tuntua. (Schneck 2018.)

Matalien taajuuksien luoma ahdistus onkin yksi elokuvan suurimmista äänellisistä tehokeinoista. Läpi elokuvan on havaittavissa todella matalalla pulsoivaa ääntä, jota on lisätty ovelasti yllättävän normaaleihinkin kohtauksiin. Tällä tavalla tekijät ovat tarkoituksella luoneet katsojalle jännittyneen ja epätavallisen olotilan, joka pysyy päällä lähes koko elokuvan ajan. Tämän pulssin onnistuu juuri ja juuri kuulemaan, mutta parhaiten sen havaitsee kehon resonointina, varsinkin elokuvateatterissa.

Voisi luulla, että tämä matalataajuuksinen pulssi on synteettistä ja elektronisesti tuotettua, mutta kyseessä onkin yllättäen Colin Stetsonin saksofoneista ja klarineteista tuotettuja perkussiivisia runkoääniä, joita hän äänitti suoraan instrumenttiin kiinni laitettavilla kontaktimikeillä. (Crucchiola 2018.)

Lisää samantyylistä katsojan alitajuntaan uppoavaa häiritsevää atmosfääriä on sujutettu myös muualle elokuvaan. Elokuvan äänisuunnittelijoiden mukaan perheen talon jokaiseen huoneeseen tehtiin oma hieman erilainen pahaa enteilevä pohjaääni. Varsinkin perheen häiriintyneen tyttären Charlien huoneeseen luotiin tarkoituksella ambienssi, jonka ala-keskitaajuuksilla väreilevä ja viheltelevä ääni saa aikaan erikoista epämukavuuden tunnetta. Kyseisellä äänellä on melkein tinnitusmainen karaktääri. (Andersen 2018.)



Kuva 3. Charlien (Milly Shapiro) huoneessa on erikoinen viheltelevä ja tinnitusmainen äänipohja. Kuvakaappaus elokuvasta *Hereditary* (2018).

### 6.1.2 Musiikki

Musiikin käyttö on läpi elokuvan hyvin minimalistista, maalailtavaa sekä pulsoivaa. Säveltäjä Colin Stetson on pyrkinyt luomaan elokuvaan musiikin, jonka draamankaari seuraa jännitys- ja kauhuelokuvien tyypillistä ominaisuutta, liittyen jännitteen luomiseen ja sen laukaisemiseen, kuitenkin käyttämällä kyseiseen genreen epätyypillisiä instrumentteja. Tässä tapauksessa melkein koko ääniraita on tuotettu hänen itsensä soittamana erilaisilla puhaltimilla sekä omaa ääntänsä hyödyntäen. Jotkin ylätaajuuksilla vinkuvat äänet ovat jousisoittimilla luotuja, mutta niitäkin on muokattu siten, että ne kuulostavat enemmänkin lepakkoparvelta kuin viuluilta. (Schneck 2018.) Stetson kertoo Vulture-verkkosivun haastattelussa, että musiikin tarkoituksena on luoda muotoa, rytmiä, raken-

netta sekä dynamiikkaa tapahtumille. Sen on myös tarkoitus kuvailla sitä käsin kosketeltavaa pelkoa, kun on jossain oudossa paikassa ja kaikkialla ympärillä on hiljaista (Crucchiola 2018).

Tässä Stetson onnistuu erinomaisesti. *Hereditaryssa* musiikki pyrkii toimimaan enemmänkin minimalistisena tehosteena kuin perinteisenä elokuvamusiiikkina. Sen tarkoitus on tukea hiljaisuutta eikä ottaa liikaa valtaa äänikokonaisuudessa. Sen on tarkoitus vahvistaa koettavia tunnetiloja. Musiikki on suurimaksi osaksi vapaasti maalailevaa ja dissonoivaa eikä seuraa mitään tiettyä muotoa. Tämä onkin oiva keino tuottaa katsojalle outoja ja epämiellyttäviä tuntemuksia, sillä arvaamaton ja tuntemattomista äänilähteistä koostuva äänimaailma koetaan usein häiritsevänä ja pelottavana.

### 6.1.3 Hiljaisuus sekä jännitteen ja sen purkautumisen suhde

Hiljaisuuden käyttö ja varsinkin äänielementtien jännitteen ja sen purkautumisen välinen suhde on suuressa roolissa *Hereditaryssa*. Jännityksen tunnetta luodaan varsinkin musiikin avulla. Kun kuvassa alkaa tapahtua ja tunnelma muuttuu painostavaksi, alkaa musiikin ja muun äänimaailman intensiteetti vähitellen nousta, kunnes saavutaan kliimaksiin, jossa tapahtuu purkautuminen, yleensä suoraan hiljaisuuteen.

Hyvä esimerkki tästä on kohta, jossa Peter lähtee kotibileisiin Charlie mukanaan. Jo tässä vaiheessa taustalla alkaa kuulua taas tuttua matalalla humisevaa pulssia, jotain kamalaa on siis kohta tapahtumassa. Juhlissa Charlie syö kakkua, joka sisältää pähkinöitä, joille hän on allerginen. Yhtäkkiä hän saa allergisen kohtauksen eikä meinaa saada henkeä. Peter, joka on juuri polttanut pilveä, lähtee viemään häntä nopeasti perheen autolla sairaalaan. Musiikin intensiteetti kasvaa ja kiihtyy, jolloin se sulautuu yhteen moottorin kiihdytysääniin luoden suuren jännitteen. Jännitys purkaantuu, kun Charlie kurottaa päänsä ikkunasta ulos saadakseen happea ja osuu vastaan tulevaan paaluun Peterin menetettyään auton hallinnan. Kaikki ääni (paitsi auton jarrutusääni) pysähtyy kun kuuluu raksahdus. Charlille ei käynyt hyvin. Jäljelle jää vain karmiva hiljaisuus ja auton moottorin hiljainen hurina. Peter järkyttyy eikä uskalla katsoa taakseen, vaan ajaa takaisin kotiin ja menee suoraan sänkyynsä shokissa.

Tästä lähtee mielestäni elokuvan karmivin kohta, joka on luotu äänellisesti täysin hiljaisuuden ja ihmishuodon primitiivisen raakuuden varaan. Aamun koittaessa kamera kuvaa edelleen vain Peterin shokissa olevaa naamaa. Perheen äidin ja isän dialogi kuuluu



taustalla. Äiti on lähdössä käymään autolla jossain, kunnes hän löytää Charlien ruumiin autosta. Edelleen kuvataan vain Peterin naamaa. Yhtäkkiä kuuluu äidin järkyttävä tuskanhuuto kuvan pysyessä edelleen samassa kohdassa. Voidaan huomata, että elokuvantekijät ovat käyttäneet tehokeinona epälineaarisen äänen tuottamaa järkytystä. Kohtauksessa on myös hyödynnetty kuvan ulkopuolisen akusmaattisen äänen mahdollisuuksia. Se, että kaikkea ei näytetä suoraan, vaan tapahtumat jätetään äänen tulkittavaksi, luo tästä kohtauksesta erityisen karmivan. Annien primitiivinen ja tuskaa täynnä oleva huuto, stillikuvan ollessa shokissa olevassa Peterissä, tuntuu enemmän kuin yksikään verta roiskuva puukonisku perinteisessä kauhuelokuvassa.



Kuva 4. Peter (Alex Wolff) shokissa. Taustalla Annien järkyttävä primitiivinen tuskanhuuto ja dissonoiva musiikki. Kuvakaappaus elokuvasta *Hereditary* (2018).

#### 6.1.4 Vihjeäänet sekä yksityiskohdat

Elokuva sisältää myös monia äänellisiä yksityiskohtia, joita käytetään ikään kuin toistuvina vihjeääninä. Heti ensimmäiseksi voidaan havaita perheen häiriintyneen tyttären Charlien suullaan tekemä erikoinen ääni. Se saadaan aikaan laittamalla kieli kiinni kitlakeen ja vetämällä kieli takaisin alas. Näin syntyy naksahdus, jonka sointia voidaan muokata muuntamalla suun muotoa. Tätä ääntä käytetään toistuvana pelottavana elementtinä ja se istutetaan katsojan mieleen jo todella varhain elokuvassa. Charlien kuoltua, tämä häneen vahvasti identifioituva ääni jatkaa esiintymistään elokuvassa. Esimer-



kiksi Peter kuulee välillä näitä naksahduksia unissaan. Samaa ääntä voidaan kuulla eri-näisissä kohtauksissa, sillä elokuvan tarinassa Annie uskoo, että Charlien henki on edel-leen olemassa talossa. Tällaisen spesifin ja erikoisen äänen käyttö – kuten esimerkiksi *The Ring* (USA, 2002) -kauhuelokuvan antagonistin pelottava narinaääni – on oiva tapa luoda elokuvalla persoonallisuutta sekä tehdä siitä tunnistettavan.

*Hereditary*ssä on leikitty myös paljon foley-tehosteilla. Se sisältää pieniä äänellisiä vih-jeitä, joita on tarkoituksella sijoitettu eri puolille elokuvaa. Nämä äänet toimivat johtolan-koina, jotka tukevat myös elokuvan draaman kaarta. Hyvänä esimerkkinä on kohtaus, jossa perhe tulee isoäidin hautajaisista takaisin kotiin. Ennen kuin perhe astuu sisään taloon, kuvataan tyhjää taloa sisältä muutaman sekunnin ajan. Jos kuuntelee tarkasti, voi huomata, että yläkerrasta kuuluu askelia. Ne loppuvat, kun perhe tulee sisään. Ta-lossen siis tapahtuu jotain perheen tietämättä. Tämä on jälleen hyvä esimerkki kuvan ul-kopuolisesta akusmaattisen äänen käytöstä. Ääni mahdollistaa kuvan ulkopuolella ta-pahtuvan toiminnan avulla sen, että katsojalle voidaan syöttää vihjeitä sivutapahtumista. Tämä toimii hyvin myös kauhuelementtinä, sillä se luo katsojalle lisää tuntemattoman pelkoa sekä jännitystä. Lewis Goldstein kertoo vihjeäänistä näin:

Ari halusi, että näitä vihjeitä esiintyy läpi elokuvan. Asioita, jotka liittyvät taustatarinaan. Esimerkiksi talossa voi juuri ja juuri kuulla henkilön liikkumassa yläkerrassa. Tämän voi havaita varsinkin, jos elokuvaa kuuntelee oikeassa ympäristössä. Näin on kehitetty aavistus siitä, että jotain tapahtuu tämän perheen tietämyksen ulko-puolella ja sitä on jatkunut jo jonkin aikaa. (Andersen 2018. Tekijän vapaa suo-mennos.)

#### 6.1.5 Yhteenveto

*Hereditary* ääni-ilmaisu perustuu hienovaraiseen ja yksityiskohtia sisältävään tulkin-taan, jossa katsojaa ahdistetaan alitajuisesti junnaavilla ja matalalla pörisevillä droneäänillä ja muilla painostavilla ambiensseilla. Nämä ovat läsnä lähes koko elokuvan ajan. Tällä tavalla kehitetään jatkuva tunne siitä, että jotain pahaa on tapahtumassa. Katsojan eteen tarjoillaan myös erilaisia pieniä äänellisiä yksityiskohtia, jotka toimivat elokuvan edetessä elokuvan sivujuonta avaavina vihjeääninä. Esimerkkinä Charlien suullaan tekemä naksahdusääni tai hetkellisesti yläkerrassa kuuluvat askeleet. Lisäksi Foley-tehosteina on luotu hyvin selvästi kuuluvia narinoita ja kolahduksia ympäri taloa, jotka lisäävät ja korostavat hiljaisuuden tuottavaa karmivuutta. Äänellisenä tehokeinona käytetään varsinkin atonaalisella ja dissonoivalla musiikilla luotua jännitettä, ja sen kont-rastina hiljaisuuden käyttöä tehokeinona.

Elokuvan kauhu perustuu paljolti hitaasti nousevaan ahdinkoon, jota kasvattaa perheen sisäiset konfliktit ja myöhemmin manifestoituvat yliluonnolliset elementit. Elokuvan draaman kaari toimii jatkuvien säikäytysten sijaan siten, että siinä hyödynnetään muutamia intensiteetiltään suuria äänellisiä huippukohtia. Esimerkkinä keskivaiheilla tapahtuva traaginen onnettomuus ja lopun makaaberit ja yliluonnolliset tapahtumat.

## 6.2 *The Lighthouse* (2019)

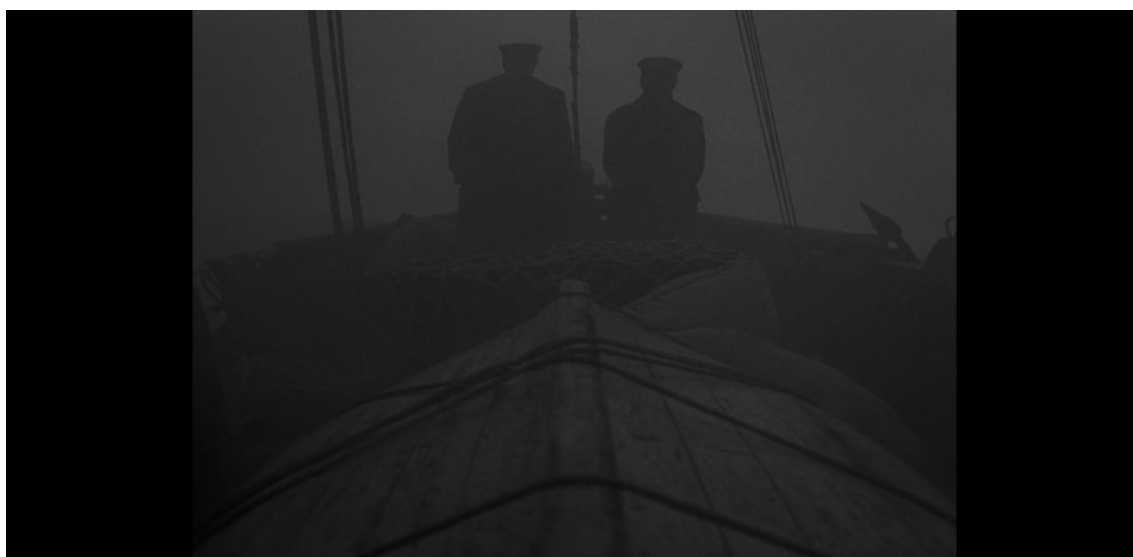
Robert Eggersin ohjaama *The Lighthouse* on psykologinen kauhuelokuva sanan varsinaisessa merkityksessä. Elokuva kertoo kahdesta miehestä, jotka työskentelevät majakanvartijoina syrjäisellä saarella Yhdysvaltojen itärannikolla 1800-luvun lopulla. Elokuva on kuvaus siitä, miten ankarissa olosuhteissa sekä syrjäisessä paikassa eläminen ilman muita ihmiskontakteja vaikuttaa ihmisen psyykkeeseen. Se on kuvaus kahden miehen vajoamisesta hiljalleen hulluuteen. Elokuvan yleiskuva on minimalistinen ja tyylielty. Se on kuvattu kokonaan mustavalkoisena ja vanhan ajan tyyliin sen kuvasuhde on 1.19:1, joka on melkein neliön muotoinen. Koko elokuva tapahtuu saarella ja näyttelemine on lähes kokonaan kahden miehen harteilla. Lähtökohta äänelle on mielenkiintoinen: miten luoda kauhistuttava tunnelma kauhuelokuvaan, jonka keskiössä on vain ja ainoastaan kaksi miestä, saari ja majakka? Tämän lisäksi elokuva on mustavalkoinen sekä siinä on kapea kuvasuhde. Miten ääni toimii tyylieltyyn kuvan kanssa?

### 6.2.1 Painostavat ambienssit

Samalla tavalla kuin *Hereditaryssa*, aletaan myös tässä elokuvassa luomaan uhkan tunnetta äänillä heti alkukohtauksesta lähtien. Kuvassa laiva on matkalla kohti saarta. Taustalla erilaiset mekaaniset kilinät ja kolinat luovat painostavaa rytmiä. Yksi tärkeimmistä äänellisistä elementeistä on sumutorven ääni, jota on kuultavissa heti alkukohtauksesta lähtien lähes koko elokuvan ajan. Sen kova ja toistuva ääni synnyttää katsojassa välittömästi tunteen, että jotain pahaa on tapahtumassa. Elokuvan äänisuunnittelija Damian Volpe kertoo sumutorvesta näin:

Sen on tarkoitus olla jatkuvaa ja sen on tarkoitus tehdä sinut hulluksi, niin kuin se tekee myös henkilöahmot. Sen on myös toimittava varoituksena, heti elokuvan alusta alkaen. Sehän on kuitenkin sumutorven tarkoitus. (Grobar 2019. Tekijän vapaa suomennos.)

Volpe kertoo myös, että elokuvassa kuultavan sumutorven ääni on kahden sumutorven yhdistelmä. Toisesta tulee matalataajuuksinen ääni, kun taas toinen on enemmänkin keskitaajuuksilla soljuva terävämpi ja hälytysmäisempi ääni. (Grobar 2019.) Sumutorvi ikään kuin liimautuu mukaan muuhun musiikkiin, sillä elokuvan musiikissa on myös paljon puhaltimilla tuotettuja murinoita ja pörinöitä. Elokuvan äänimaailma on kuvan lailla raaka, pelkistetty ja minimalistinen. Painostava tunnelma luodaan matalien äänimattojen, tuulen, aaltojen ja lokkien äänien muodostamana äänipohjana, jota täydentää välillä maalaileva ja minimalistinen musiikki. Yleinen tunnelma on karu, ja jatkuvasti on sellainen olo, että jokin on vinksallaan. Elokuvan toisella puoliskolla, kun selviää että miehet eivät pääsekään pois saarelta myrskyn takia, on huomattavissa uhkan suurenemista myös äänimaailmassa. Sää huononee ja miehet alkavat hiljalleen ajautua kohti hulluutta. Äänimaailmassa tämä kuuluu tuulen voimistumisena, ukkosen jyrinä, aaltojen paiskautumisena saareen sekä musiikin muuttuessa painostavammaksi, sisältäen riitasointuja ja ääniä, jotka muistuttavat eläinten huutoja.



Kuva 5. Alkukohtauksessa miehet (Willem Dafoe ja Robert Pattinson) ovat matkalla majakka-saarelle. Sumutorvi huutaa ja mekaaniset kilinät ja kolinat luovat painostavaa rytmiä. Kuva-kaappaus elokuvasta *The Lighthouse* (2019).

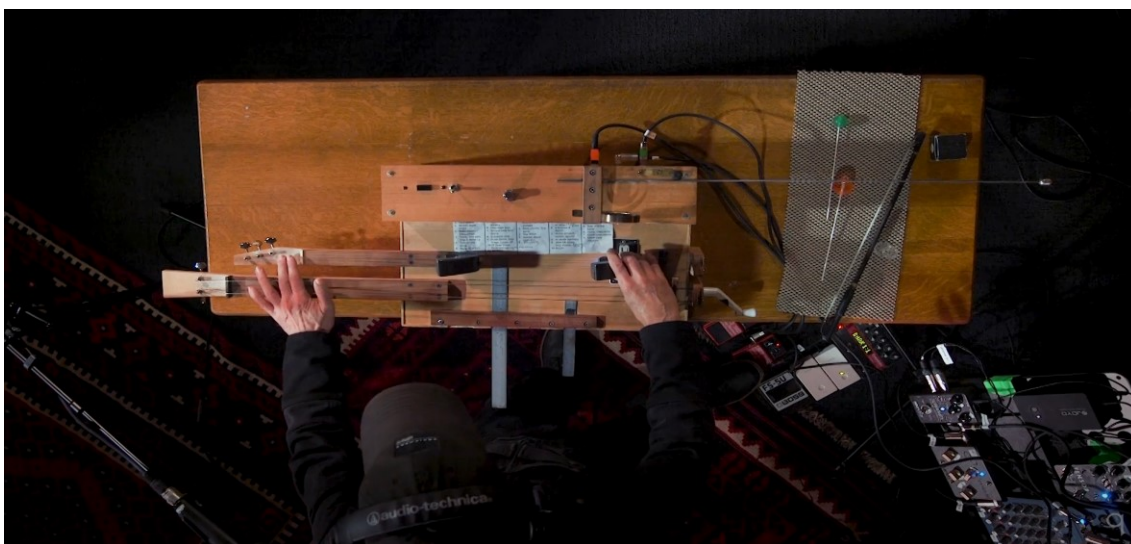
### 6.2.2 Musiikki

*The Lighthouse* ei sisällä lähes ollenkaan perinteistä elokuvamusiikkia, vaan elokuvaan säveltäneen Mark Korvenin musiikit ovat lähinnä riitasointuihin ja atonaalisuuteen perustuvaa tunnelman luomista. Musiikista tulee mieleen ajoittain eläinten ääntelehtiminen,

varsinkin suurten sellaisten, kuten valaiden. Musiikki toimii melkein kuin kolmantena henkilöahmona, joka vajoaa hulluuteen samalla tavalla kuin päähenkilötkin. Mitä pidemmälle elokuvassa mennään, sitä sekavammaksi musiikki muuttuu.

Korvenin musiikki on suurimmaksi osaksi vaskipuhaltimien tuottamaa atonaalista pörrinää ja murinaa, jonka tarkoitus on kuvata mm. luonnonvoimien, kuten tuulen ja aaltojen, riehumista saarella. Eggers ei halunnut mukaan kauhuelokuvissa usein käytettyjä jousisoittimia, mutta lopulta mukaan päätyi kuitenkin myös sellisti sekä kontrabasisti. Erikoisimmat musiikilliset äänet tuottavat Korvenin itse kehittänyt instrumentti nimeltä ”*Apprehension Engine*” eli suomeksi pelkomoottori tai pelkokone. Tämä itsetehty elektroakustinen vempain sisältää erilaisia akustisia sekä elektronisia komponentteja, joita käsittelemällä niistä lähtee erikoisia ääniä. (MaCaylay 2019.)

Korven pyrkii tukemaan elokuvan raakaa ja alkukantaista yleiskuvaa, kuvailen musiikillaan saaren ympäröivien luonnonvoimien arvaamattomuutta. Tämä dissonanssia hyödyntävä ja ennustamaton musiikki, yhdistettynä sumutorven hälyttävään ääneen sekä rytmisissä hakkaaviin mekaanisiin koneisiin muodostaa elokuvan musiikillisen ytimen, joka toimii jännityksen, kauhun, inhon ja monien muiden lähinnä epämiellyttävien tunteiden tuottajana.



Kuva 6. Mark Korven soittamassa ”Apprehension Engineä”. Kuvakaappaus Youtubesta. (q on cbc 2019.)

### 6.2.3 Epälineaarinen ääni

Robert Pattinsonin henkilöhaahmon, eli Thomas Howardin hallusinaatioissa ja unissa esiintyvän merenneidon ääni on yksi elokuvan karmivimmista äänistä. Sen korostettu ylätaajuuksinen kirkuminen aiheuttaa katsojassa inhoa. Ääntä on käsitelty niin, että se menee hieman rikki, jolloin sen raakuus korostuu entisestään. Tämä on hyvä esimerkki epälineaarisen äänen käytöstä kauhuelementtinä. Volpe kertoo Deadline-verkkosivun haastattelussa, että merenneidon ääni on oikeastaan hän ja hänen vaimonsa matkimaassa mereneliöiden ääniä (Grobar 2019). Tätä on sitten jälkeempään prosessoitu rajusti.



Kuva 7. Merenneidon (Valeriia Karaman) kirkuminen nostaa ihokarvat pystyyn. Kuvakaappaus elokuvasta *The Lighthouse* (2019).

Epälineaarista melua tarjoilee myös elokuvan eräänlainen kliimaksi, jossa Thomas Howard pääsee vihdoin katsomaan mitä elokuvan salaperäinen majakan valo pitää sisällään. Tuijottaessaan valoa - joka monitulkintaisen tarinan mukaan pitää sisällään jotain mystistä ja yliluonnollista taikaa - alkaa hän yhtäkkiä nauramaan ja huutamaan maanisesti. Tämä huudon ja naurun äänimassa on hyvin efektoitua ja se kuulostaa siltä kuin ääni menisi täysin rikki. Ääni on niin kova ja terävä, että viimeistään tässä vaiheessa luulisi katsojan kokevan olonsa epämukavaksi. Tämä ääni on niin radikaali, että se tuntuu varsinkin suhteellisen neutraalin äänimaailman jälkeen hyvin järkyttävältä.



Kuva 8. Elokuvan kuvallinen kliimaksi on sitä myös äänellisesti. Ronskisti efektoitu Thomas Howardin huuto erottuu räikeästi muusta äänimaailmasta. Kuvakaappaus elokuvasta *The Lighthouse* (2019)

Kyseessä onkin yksi elokuvan suurimmista äänellisistä tehokeinoista. Elokuvassa on muutama tarkkaan valittu kohtaus, jossa käytetään räikeitä ja kovia ääniä järkyttämään katsojaa. Sen äänellinen draamankaari perustuu hitaasti kasvavaan ja valikoituun järkyttämiseen jatkuvien kauhuäänien käytön sijaan. Suurimman osan ajasta *The Lighthouse* äänimaailma on orgaanista äänipohjaa, kuten tuulen ja aaltojen ääniä, lokkien huutoa sekä muita luonnon ääniä. Kun tällainen radikaali ja tehostettu äänimaailma sitten tulee muutaman kerran eteen, tuntuu se kahta kauheammalta, juuri tämän kontrastin takia.

#### 6.2.4 Vihjeäännet sekä yksityiskohdat

*The Lighthouse* pääpirulle, eli itse majakalle, on keksitty oma mystinen äänensä. Jo hyvin pian elokuvan alkupuolella saamme huomata, että kyseessä ei ole mikään tavallinen majakka, vaan sen valo kätkee sisäänsä suuria salaisuuksia. Aina kun majakan valo on kuvissa, siitä kuuluu kevyt, kristallimainen ja ikään kuin hohtava ääni. Tämä ääni on Korvenin käsialaa. Se on tuotettu lasiharmonikalla (Macaulay 2019). Majakanvalon ääni ei varsinaisesti ole mikään pelottava tai ahdistava ääni, vaan enemmänkin mystinen ja

mielenkiintoa herättävä. Sillä vahvistetaan katsojan mielenkiintoa majakkaa kohtaan, sekä korostetaan valon sisältävän jotain kummallista taikaa. Tätä ääntä käytetään vihjeenä läpi elokuvan.



Kuva 9. Majakanvalolle on kehitetty tunnistettava ääni. Kuvakaappaus elokuvasta *The Lighthouse* (2019).

Hienovarainen ja alitajuntaan pureutuva yksityiskohta on myös erilaisten toistuvien äänien muodostava painostava rytmi, joka on läsnä lähes koko elokuvan ajan: Miesten ollessa matkalla saarelle, rytmiä luo laivan mekaaniset äänet. Saarella rytmi jatkuu aaltojen hakkaamisena rantakivetykseen. Miesten ollessa sisällä mökissä, on kuultavissa jatkuva kellon tikitys, ja kun on aika huoltaa ja ylläpitää majakan koneistoa, on läsnä taas mekaaninen kilinä ja kolina. Katsojaa kohti paiskotaan lähes jatkuvasti jonkinlaista äänien muodostamaa rytmiä. Tietenkin yksi ääni on läsnä koko ajan, nimittäin se pahuksen sumutorvi. Se ei jätä sinua rauhaan. Tämä kuvastaa hyvin myös saaren karua ja toistavaa arkea, jolloin ajantaju tuntuu häviävän ja päivät tuntuvat loputtomilta.

Yksi elokuvan ympäristöstä jatkuvasti esiin astuva ääni on lokin huuto. Tämä ääni sisältää myös symboliikkaa, sillä tarinan mukaan merilinnun tappaminen tuo huonoa onnea. Lokit käyvätkin jatkuvasti kiusaamassa Thomas Howardia, joka myöhemmin kiivastuu ja tappaa yhden. Tämän jälkeen kaikki alkaa mennä pieleen. Loppukohtauksessa lokki syö Howardin sisälmyksiä tämän maatessa runneltuna maassa. Lokit ja niiden huudot toimivat siis alusta saakka vihjeäänä siitä, että jotain paha on mahdollisesti tapahtumassa.



### 6.2.5 Yhteenveto

*The Lighthouse*n äänimaailma on hyvin karu ja alkukantainen, niin kuin kuvakin, ilman jatkuvaa erikoistehosteilla leikkimistä. Se ei sitä kaipaa. Vaikka kuva on mustavalkoinen ja vanhanaikaisessa kuvasuhteessa, päättivät tekijät kuitenkin pidättäytyä äänimaailman liiallisesta tyylittelystä, jossa ääniraita olisi tehty esimerkiksi täysin monoksi ja ylätaajuuksia olisi liiemmin leikattu. Äänisuunnittelija Damian Volpen mukaan tällainen ratkaisu tehtiin varsinkin sen takia, että suuressa roolissa oleva miesten dialogi on varmasti tarpeeksi selkeästi kuultavissa. Volpen mukaan hyvin leveä äänimaailma yhdessä kapean ja mustavalkoisen kuvan kanssa loi yllättävän hyvin toimivan kontrastin. (Grobar 2019.) Tästä olen samaa mieltä. Kuvan ollessa mustavalkoinen ja kapea – eli ilmaisullisesti hieman rajoittunut – korostaa se koko taajuusspektrillä soivan ja leveän äänimaailman rikkautta entisestään.

Elokuvan äänellistä uhkaa luo varsinkin sumutorvi sekä elokuvan edetessä voimistuvat luonnonvoimat, yhdessä atonaalisen arvaamattomasti soljuvan ja riitasointuisan musiikin kanssa. Miesten vajotessa hiljalleen hulluuteen, myös äänimaailma muuttuu kakofonisemmaksi. Sumutorven on myös tarkoitus toimia toistuvana ärsykkeenä sekä elokuvan päähenkilöille että katsojille. Sen aidosti ärsyttävä ja tunnistettava ääni ikään kuin ympäröi päähenkilöitä ja katsojia jatkuvasti. Se ei anna rauhaa, ja elokuvan äänisuunnittelijoiden mukaan sen on tarkoitus tehdä sinut hulluksi, niin kuin se tekee henkilöahmotkin. Äänellisinä tehokeinoina toimivat myös muutamat uni- ja hallusinaatiokohtaukset, joissa esimerkiksi merenneidon ääni on muokattu hyvin häiritseväksi, hyödyntäen epälineaarista ääntä.

Koko elokuva perustuu uskomattoman hienosti näyteltyn kahden miehen dialogiin. Se on ehdottomasti elokuvan äänellinen selkäranka. Äänisuunnittelijat ovat pystyneet luomaan siihen ympärille uhkaavan tunnelman hyödyntämällä ympäristöä ja sen raakoja olosuhteita. Äänimaailman on tarkoitus kuulostaa orgaaniselta ja tietyllä tavalla vanhanaikaiselta, jonkalaiseksi myös kuva on tyylitelty. Tässä on onnistuttu, sillä vaikka ääniraita on tekniseltä tasolta kuitenkin nykyaikaisen leveä sekä koko taajuuskaistaa hyödyntävä, ei se kuitenkaan tunnu missään vaiheessa luonnottomalta tai epäsopivalta.



### 6.3 Johtopäätökset

Tutkittuani elokuvia huomasin, että molemmissa elokuvissa äänellistä uhkaa ja ahdistavaa tunnelmaa on pyritty luomaan innovatiivisin keinoin ja kliseitä on yritetty välttää. Verkkosivujen haastatteluista selvisi, että esimerkiksi elokuvien musiikkia varten tekijät ovat halunneet käyttää kauhugenreen epätyypillisiä instrumentteja ja irtautua perinteisen elokuvamusiikin kahleista. Esimerkiksi todella yleisesti käytettyjä jousisoittimia on hyvin vähän – jos ollenkaan – ja molemmissa elokuvissa suurimman osan musiikista tuottaa erilaiset puhaltimet. *Hereditary*ssa puupuhaltimet ja *The Lighthouse*ssa vaskipuhaltimet. Molempien elokuvien musiikki perustuu enemmänkin atonaaliseen, dissonoivaan ja hitaaseen tunnelman luomiseen kuin tietynlaista melodiakulkua seuraavaan perinteiseen elokuvamusiikkiin. *The Lighthouse*n säveltäjän Mark Korvenin mukaan viimeisen noin kymmenen vuoden aikana onkin tapahtunut muutos siihen suuntaan, että monet muusikot ja säveltäjät ovat alkaneet kokeilla erilaisia tapoja lähestyä elokuvamusiikkia konventionaalisen musiikin sijaan (q on cbc 2019). Musiikki toimii tämän tyyllisessä hitaasti kasvavassa kauhussa enemmänkin maalailevana tehosteena tai ambienssina, kuin perinteisenä elokuvamusiikkina.

Yhtäläisyyksiä on myös siinä, miten musiikin ja muun tunnelmaa luovan äänimaton annetaan soljua hitaasti eteenpäin, ilman että äänellä pitäisi koko ajan tehdä jotain radikaaleja säikäytyksiä tai muita temppuja. Näissä elokuvissa jännityksen luominen perustuu tasaiseen ahdinkoon, ei niinkään jatkuviin yksittäisiin ”pamauksiin”. Vaikka ahdistus on tasaista, on molemmissa elokuvissa myös muutamia kohtauksia, jotka ovat ikään kuin huippukohtia äänellisessä draaman kaareissa. Tällaisia on esimerkiksi *Hereditary*n keskivaiheilla tapahtuvat perheenäidin tuskanhuudot sekä lopun yliluonnollisia elementtejä sisältävät raakuudet. *The Lighthouse*ssa tällaisia ovat varsinkin merenneitokohtaukset sekä lopun järkyttävä Robert Pattinsonin efektoitu huuto. Erojakin on, sillä *Hereditary*ssa luotetaan paljon enemmän hiljaisuuden tuomaan karmivuuteen sekä suurempiin jännitteellisiin purkauksiin, kun taas *The Lighthouse*n äänellinen yleisilme on enemmän tasaisempaa ja ajoittain jopa meluisaa.

Molemmat elokuvat kasvattavat ahdinkoa hitaasti. Se kuuluu myös äänimaailmassa. Tekijät ovat halunneet äänillään kuvailla henkilöhahmojen sisäistä tuskaa, sekä samalla tehdä siitä katsojille subjektiivisen ja mieltä manipuloivan kokemuksen, joka toimii monien tunteiden – varsinkin epämiellyttävien sellaisten – vuoristoratana.

## 7 Lopuksi

Tämän opinnäytetyön tarkoitus perustui vahvasti haluuni ymmärtää äänen toimimista tunnereaktioiden tuottajina. Varsinkin niiden negatiivisten ja jännitystä ylläpitävien. Pelko on vahva ja primitiivinen tunne, jota me kaikki ihmisinä joskus tunnemme, ja oli kiehtovaa huomata, miten paljon äänellä on roolia sen luomisessa elokuvissa. Äänisuunnittelijan näkökulmasta oli mielenkiintoista tutkia, miten äänillä voidaan hienovaraisesti ja liikaa mässäilemättä manipuloida katsojaa ja vaikuttaa vahvasti katsojan tunteisiin. Analysoitavat elokuvat osoittivat, että psykologinen kauhu on erinomainen tyyllilaji äänelle toimia niillä alueilla, joille kuva ei pysty yltämään, sillä psykologinen kauhu perustuu paljolti siihen mitä ei näytetä sekä uhkaan tuntemattomasta. Tällöin äänen tärkeys ahdistavien tunteiden tuottajana nousee enemmän esiin. Kyse voi olla pienistä vihjeäänistä, kuten askeleista yläkerrassa, tai matalalla taajuusalueella pörisevästä äänimatoista, jotka luovat uhkan tunnetta. Molemmissa tapauksissa vaikutetaan alitajuntaan sekä syötetään vihjeitä tulevasta. Ääni on siis hyvin abstrakti, moniulotteinen sekä vahvasti tunteisiin vaikuttava ilmaisumuoto.

Tutkimusprosessin aikana sain myös äänisuunnittelijana uusia työkaluja työkalupakkiini. Oli kiehtovaa lukea erilaisia tutkimuksia epämiellyttävistä äänistä, kuten infraäänistä tai epälineaarista äänistä. Uskon, että voin tulevaisuudessa adaptoida näitä keinoja omaan työskentelyyni ja ehkä löytää jopa uusia tehokeinoja. Äänisuunnittelussa minulle tärkein aspekti onkin juuri itse suunnitteluprosessi, jossa voin käyttää luovuuttani ja kehittää uusia erikoisia ääniä. Myös kiinnostukseni kauhu ja jännitysgenreihin nousi, sillä huomasin prosessin aikana – varsinkin tekijöiden haastatteluita lukiessani – miten tärkeä ja luova elementti äänisuunnittelu niissä on.

Haasteiksi muodostuivat aiheeseen suoraan liittyvän lähdemateriaalin vähyyys sekä henkilökohtaiset haasteet ison työn aloittamisessa ja kokonaisuuden hahmottamisessa. Kauhuelokuvien äänisuunnittelua koskevia kirjoja on hyvin vähän, ja omaksi yllätykseni itse psykologisesta kauhusta ei ollut kovinkaan paljon niissä kauhusta kertovissa kirjoissa, joihin pääsin käsiksi. Tämä saattaa johtua siitä, että sitä ei aina luokitella suoraan kauhun alatyyliseksi, vaan se sisältää usein risteymiä psykologisen trillerin ja mysteerielokuvien kanssa.

Olin harmitellut aikaisemmin sitä, että en päässyt opiskelujeni aikana äänisuunnittelemaan projektia, jossa olisi ollut enemmän mahdollisuuksia äänillä katsojan manipuloimiseen ja tunteisiin vaikuttamiseen, kuten trillereissä tai kauhuelokuvissa. Nyt kuitenkin opinnäytetyötäni tehdessäni pääsin pureutumaan aiheeseen enemmän ja opin ymmärtämään erilaisia tekniikoita, joita voin tulevaisuudessa adaptoida omaan työskentelyyni.

## Lähteet

Andersen, Asbjørn 2018. Behind the Creepy Sounds Of Hereditary (And Why It's so Intense). <https://www.asoundeffect.com/hereditary-sound/> (luettu 4/2021)

Blumstein, Bryant & Kaye 2012. The sound of arousal in music is context-dependent. <https://royalsocietypublishing.org/doi/full/10.1098/rsbl.2012.0374?rss=1> (luettu 4/2021)

Chion, Michel 1994. Audio-Vision: Sound on Screen. New York: Columbia University Press.

Connor, Steve 2011. Why calls of the wild are the secret of a good horror film. <https://www.independent.co.uk/news/science/why-calls-wild-are-secret-good-horror-film-1982965.html> (luettu 4/2021)

Crucchiola, Jordan 2018. What does Fear Sound Like? <https://www.vulture.com/2018/06/five-film-composers-on-how-to-sound-design-your-fear.html> (luettu 4/2021)

DeVoto 1998. Britannica. <https://www.britannica.com/art/drone-music> (luettu 5/2021)

Gibron, Bill 2013. What Exactly Is a "Psychological" Horror Film? <https://www.popmatters.com/what-is-psychological-horror-film-2495736567.html> (luettu 3/2021)

Greco, Patti 2020. Why Do So Many People Like Horror Movies? Six Reasons We Love Being Scared. <https://www.health.com/mind-body/why-people-like-horror-movies> (luettu 4/2021)

Grobar, Matt 2019. 'The Lighthouse' Sound Designer Damian Volpe Stokes Madness With Gritty, Immersive Sonic Palette. <https://deadline.com/2019/12/the-lighthouse-sound-designer-damian-volpe-robert-eggert-a24-interview-1202808165/> (luettu 4/2021)

Hellerman, Jason 2020. A Genre Examination of Psychological Horror Movies and TV Shows. <https://nofilmschool.com/psychological-horror-movies-and-tv-shows-genre> (luettu 4/2021)

Hess, John P. 2013. The Psychology of Scary Movies. Verkkovideo 23.10.2013 <https://filmmakeriq.com/the-psychology-of-scary-movies/> (katsottu 4/2021)

Kawin, Bruce F. 2012. Horror and the Horror Film. London: Anthem Press

Kivi, Erkki 2012. Kuinka kuvat puhuvat. Helsinki: Books on Demand GmbH

Korpinen, Pertti 2005. Äänipää: Äänen synty. [https://webpages.tuni.fi/aa-nipaa/synty\\_1.htm](https://webpages.tuni.fi/aa-nipaa/synty_1.htm) (luettu 4/2021)

Korpinen, Pertti 2005. Äänipää: Äänen taajuus. [https://webpages.tuni.fi/aanipaa/taaju\\_1.htm](https://webpages.tuni.fi/aanipaa/taaju_1.htm) (luettu 4/2021)

Leventhall, Geoff 2007. What is infrasound? <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0079610706000848> (luettu 5/2021)

Macaulay, Scott 2019. Sonic Menace: Composer Mark Korven on Scoring Robert Egger's The Lighthouse. <https://filmmakermagazine.com/108698-sonic-menace/#.YJVJtaFRWU> (luettu 5/2021)

Penno, Alessandro 2020. The evolution of sound: Why listening matters. <https://medium.com/@alexpenno/the-evolution-of-sound-why-listening-matters-2a0a4ef30a4> (luettu 5/2021)

Perkiö, Mika 2010. Musiikin perusteet. [http://musiikkiopisto.fi/mupe/?page\\_id=301](http://musiikkiopisto.fi/mupe/?page_id=301) (luettu 5/2021)

Pilkington, Mark 2003. The fear frequency. <https://www.theguardian.com/science/2003/oct/16/science.farout> (luettu 3/2021)

Pirilä, Kari & Kivi, Erkki 2005. Otos. Helsinki: Like

Q on cbc 2019. How composer Mark Korven created the incredibly eerie sound for The Lighthouse. Verkkovideo 10.12.2019. <https://www.youtube.com/watch?v=vImAR-tEhTw8> (katsottu 4/2021)

Schneck, Anthony 2018. The Story Behind the Haunting, Unconventional Music of 'Hereditary'. <https://www.thrillist.com/entertainment/nation/hereditary-movie-score-colin-stetson-interview> (luettu 4/2021)

Sullivan, Patton 2018. Psycho-Analysis Of Psychological Horror. <https://morbidlybeautiful.com/psychological-horror/> (luettu 3/2021)

Wilson, Glenn D. 2003. Esittävän taiteen psykologia. Helsinki: Oy UNIPress Ab

### Kuvalähteet:

Kuva 1. Kauhugenrejä. Pinterest.com  
<https://i.pinimg.com/564x/5f/4b/a2/5f4ba2d471fe856b4011d6d0a04f4f92.jpg>

Kuva 2. Ihmiskorvan kuuloalue. Äänipää 2005. <https://webpages.tuni.fi/aanipaa/kuvat/kuuloalue1.jpg>

Kuva 3. Kuvakaappaus elokuvasta *Hereditary – pahan perintö*

Kuva 4. Kuvakaappaus elokuvasta *Hereditary – pahan perintö*

Kuva 5. Kuvakaappaus elokuvasta *The Lighthouse*

Kuva 6. Kuvakaappaus Youtubesta. <https://www.youtube.com/watch?v=vImAR-tEhTw8&t=762s>

Kuva 7. Kuvakaappaus elokuvasta *The Lighthouse*

Kuva 8. Kuvakaappaus elokuvasta *The Lighthouse*

Kuva 9. Kuvakaappaus elokuvasta *The Lighthouse*

### **Elokuva-aineisto:**

Hereditary – Pahan perintö (Hereditary). 2018. Käsikirjoittaja: Ari Aster. Ohjaaja: Ari Aster. USA: A24, PalmStar Media, Finch Entertainment, Windy Hill Pictures. Elokuvan kesto: 127 minuuttia.

The Lighthouse. 2019. Käsikirjoittajat: Robert Eggers, Max Eggers. Ohjaaja: Robert Eggers. USA: Regency Enterprises, Parts & Labor, RT Features. Elokuvan kesto: 109 minuuttia.