



# Uhan ääni

Viestintä  
AV-mediatuotanto  
Opinnäytetyö  
30.4.2010

---

Juha Potka

## TIIVISTELMÄSIVU

Koulutusohjelma Viestintä	Suuntautumisvaihtoehto AV-mediatautanto / Äänisuunnittelu	
Tekijä Juha Potka		
Työn nimi Uhan ääni		
Työn ohjaaja/ohjaajat Patrick Boullenger		
Työn laji Opinnäytetyö	Aika 30.4.2010	Numeroidut sivut + liitteiden sivut 30
<p>TIIVISTELMÄ</p> <p>Opinnäytetyöni kirjallinen osa Uhan ääni käsittelee sitä, miten uhkaavia äänimaailmoja tehdään elokuvaan. Samalla se tutkii äänen kokemista, ja millä äänisuunnittelun keinoilla voidaan tehdä kohotettua kerrontaa. Puran elokuvaäänen ilmaisun keinoja erilleen ja mietin, miten näitä alueita voidaan käyttää. Tarkastelen läpi tutkielman äänen ja kuvan suhdetta uhan tunteen ilmaisemisessa, jossa äänisuunnittelulla on suuri vastuu vaikutuksen tekemisessä katsojaan.</p> <p>Työn tarkoitus on hahmottaa ne palaset, joilla uhka voidaan rakentaa elokuvaan. Suurin syy työn tekemiseen on oman ammatillisen osaamisen syventäminen alueella, joka kiinnostaa minua. Teoksen sisältö soveltuu parhaiten äänen kanssa työskenteleville, mutta olen pyrkinyt mahdollisimman selkeään ilmaisuun, jotta työ voisi avautua kaikille lukijoille.</p> <p>Opinnäytetyöhöni kuuluu myös teososa, joka on äänisuunnittelu Siivet ja hampaat -lyhytelokuvaan. Sen keskeisempiä ääni-ilmaisun tavoitteita oli juuri uhan tunteen ilmaiseminen.</p>		
Teos/Esitys/Produktio Siivet ja hampaat -lyhytelokuva (TAIK 2010) DVD-tallenne. Äänisuunnittelu Juha Potka		
Säilytyspaikka Aralis-kirjastokeskus		
Avainsanat Äänisuunnittelu, ääni-ilmaisu, uhka, subjektiivinen ääni, äänen kokeminen, kerronnan tasot		

Degree Programme in Communication		Specialisation AV-mediaproduction / Sound Design
Author Juha Potka		
Title Sound of a Threat		
Tutor(s) Patrick Boullenger		
Type of Work Bachelor´s Thesis	Date 30.4.2010	Number of pages + appendices 30
<p>ABSTRACT</p> <p>My Bachelor's thesis <i>Uhan ääni (Sound of a threat)</i> explores how to make threatening soundscapes to movies. It also handles experiencing sound as well as the different ways one can use sound design in creating an elevated narration. Therefore I will decipher movie sound to parts and think how these segments can be used. In addition, I will study the relationship between picture and sound concerning the expression of threat throughout the thesis, which is an area where sound plays a key role in making an impression on the viewer.</p> <p>The aim of this thesis is to perceive the pieces, that one can use to build a sense of threat into a movie. The most important reason for making this is to deepen my professional competence in a field that interests me. The content of this thesis is best suited for people working with sound, but I have also strived to be as clear as I can, so that the content would open up to all readers</p> <p>My bachelor's thesis consists also of the practical part, namely sound design to a short movie <i>Siivet ja hampaat (Wings and Claws)</i>. One of the most essential goals of sound in the movie was to express the feeling of threat.</p>		
Work / Performance / Project Siivet ja hampaat –short movie (TAIK 2010) DVD. Sound Design Juha Potka		
Place of Storage Aralis Library and Information Center, Helsinki		
Keywords Sound design, sound expression, threat, subjective sound, experiencing sound, narrative levels		

## SISÄLLYS

1. JOHDANTO.....	1
2. UHKA JA ELOKUVA.....	2
3. ELOKUVAÄÄNEN ILMAISULLISET KEINOT.....	5
4. SUBJEKTIIVINEN ÄÄNI.....	7
4.1 Irtiotto realismista.....	7
4.2 Äänen kokeminen.....	9
4.3 Kaikki ääni on subjektiivista.....	10
5. KUINKA UHKAAVA TUNNELMA LUODaan?.....	11
5.1 <i>Lost Highway</i> .....	11
5.2 <i>Sauna</i> .....	14
6. <i>SIIVET JA HAMPAAT</i> –LYHYTELOKUVAN ÄÄNISUUNNITTELU...	18
6.1 Ennakkosuunnittelu.....	18
6.2 Tunne.....	20
6.3 Rakentaminen.....	21
6.4 Säännöstely.....	23
7. YHTEENVETO.....	26
LÄHTEET.....	30

## 1 JOHDANTO

Opinnäyteyö koostuu teososasta, kirjallisesta tutkielmasta ja esimerkkielokuvista. Tutkielman kohteena on uhan ääni, eli se miten uhkaava tunnelma luodaan elokuvaan ääni-ilmaisun keinoilla. Kiinnostukseni aiheeseen heräsi osittain musiikillisen identiteettini kehittyessä ja osittain vetovoimasta tätä elokuvien osa-aluetta kohtaan. Ymmärsin, että musiikkia tehdessä olin jo pitkään yrittänyt välittää tunteen hellittämättömästä jännitteestä, uhkaavuudesta, jonka koen läsnä olevaksi kaupunkilaisen mielentilassa. Huomasin pian, että useissa elokuvissa pyritään välittämään samankaltainen painostavuus, joko ennen jotain kauhistuttavaa asiaa tai abstraktimmalla tasolla, jolloin kuvataan ihmisten subjektiivisia tuntemuksia. Tämä alue oli mielenkiintoinen varsinkin äänisuunnittelun kannalta, koska elokuvassa nämä tuntemukset pyritään herättämään katsojassa nimenomaan äänen keinoin.

Pyrin kartoittamaan, mitä uhka tarkoittaa elokuvassa ja erityisesti äänisuunnittelussa. Hahmotan, mitä keinoja elokuvaäänessä käytetään tämän tunnelman luomiseksi. Puran ja analysoin erilaisia tekniikoita ja käyn läpi erilaisia tapoja lähestyä uhan tunnetta. Käytän työni lähteinä äänisuunnitteluun liittyvää kirjallisuutta, musiikin ja filosofian tutkimuksia sekä elokuvia, joissa on mielestäni onnistuttu uhan tunteen luomisessa omaperäisellä tavalla.

Tutkin David Lynchin tapaa ilmaista uhkaa *Lost Highway* –elokuvassa. Keinot, joita elokuvassa on käytetty soveltuisivat hyvin moneen muuhunkin elokuvaan. Lynch on löytänyt kuvan ja äänen suhteesta jotain hyvin perustavanlaatuisia, joka toimii oppikirja esimerkkinä alaa opiskeleville. Tutkin myös suomalaisessa *Sauna* –elokuvassa olevaa uhkaa, mutta otan erilaisen näkökulman kuin *Lost Highwayta* purkaessani. Kävin haastattelemassa elokuvan äänisuunnittelija Panu Riikosta ja lähestyn elokuvaa sen pohjalta. Haastattelussa tuli ilmi myös paljon Riikosen näkemyksiä äänisuunnittelusta yleensä, jotka toimivat hyvin tukena työni muissa luvuissa, kun puran äänisuunnittelun ilmaisukeinoja.

Tein teososaksi äänisuunnittelun lyhytelokuvaan *Siivet ja Hampaat*. Se oli Taideteollisen Korkeakoulun tuotanto ja siellä ohjausta opiskelevan Oskari Sipolan kandidaatin työ. Olen jakanut erityisesti siitä oppimiani asioita kahteen lukuun. Subjektiiivinen ääni -luvussa käyn läpi omaa näkökulmaani äänisuunnitteluun, joka menee syvälle äänen ilmaisullisiin mahdollisuuksiin. *Siivet ja hampaat* luvussa käyn läpi tarkemmin, miten uhka ilmeni elokuvassa ja kuinka päädyin ratkaisuihin, jotka elokuvassa voi kuulla.

Opinnäytetyöni kirjallinen osa tutkii perusteellisesti uhkaavien äänimaisemien rakentamisen sekä ajatustasolla että käytännössä. Samalla se alustaa teoriaa mille tahansa subjektiiviselle ääni-ilmaisulle tai elokuvan realismista kohotetulle kerronnalle. Lisäksi olen pyrkinyt osoittamaan esimerkeillä ja teos osan ruotimisella taidot, jotka olen oppinut äänisuunnittelun koulutusohjelman aikana.

## 2 UHKA JA ELOKUVA

Entä, mitä uhka on ja mistä uhan tunne koostuu? Uhan tuntemisen perusta on matkassa tai siirtymisessä tutusta kohti tuntematonta. En tarkoita tätä ainoastaan fyysisesti vaan erityisesti henkisellä tasolla. Ihmisen mieli pyrkii jatkuvasti rakentamaan todellisuutta. Se lokeroi, järjestää ja nimeää asioita, joita aistimme ympärillämme. Kun mieli ei enää pysty jäsentämään läheisessä havaintopiirissä kokemaansa, ihminen voi kokea sen uhkaavaksi. Turvallinen tarrautumispinta katoaa ja mieli joutuu kohtaamaan tuntemattoman. Mitä jyrkempi tai tutusta poikkeavampi tämä kokemus on, sitä jännittävämmältä se tuntuu. Toisaalta niin kuin *Sauna* -elokuvassa kuvaillaan, jos

ihminen vieraantuu liiaksi omasta itsestään uhaksi voikin muodostua oman itsensä kohtaaminen.

Uhan kokeminen ei ole elokuvissa keksitty asia vaan hyvin luonnollinen reaktio. Perinteisesti ihminen on liittänyt uhkaan jonkin toisen luonnonkappaleen. Se voi henkilöityä peloksi toista ihmistä tai eläintä kohtaan. Joskus voi tuntua, että kokonaiset ryhmät tai yhteisöt ovat uhkana omalle toiminnalle. Luonnonuhat ihminen on liittänyt omien tekojen seurauksiksi tai korkeampien voimien rangaistukseksi. Paha karma on koitunut kohtaloksi tai synnit ovat jääneet sovittamatta. Ihminen on kautta aikain pelännyt myös pahoja henkiolentoja tai yliluonnollisia ilmiöitä. Yliluonnollisuus on saanut tänä päivänä uusia muotoja planeettamme ulkopuolisen elämän koetellessa mielikuvitusta. Mielestäni mielenkiintoisin ilmiö on moderni uhka, joka liittyy suurkaupungeissa asumiseen ja perinteisten mallien hajoamiseen. Yksilökeskeisyys ja informaatiotulva ovat aiheuttaneet todellisuuden pirstaloitumisen, jossa tuttu ja turvallinen sekä kosketuspinta yhteisölliseen elämään tuntuu hukkuvan muun alle. Tilalle on tullut tuhansien vaihtoehtojen maailma, joka ei kuitenkaan tunnu tarjoavan helpotusta. On kuin tiedonjano ja omistamisen nälkä vain kasvaisivat syödessä. Tällaiset kokemukset saavat ihmisen tuntemaan maailman itsessään uhkaavaksi.

Koki ihminen sitten minkä tahansa asian uhkaavaksi, kaikille on yhteistä tuntemattoman pelko. Se puolestaan aiheuttaa ihmiselle jännitystä, joka pitää yllä ihmisen vireystilaa ja valmistaa kohtaamaan tämän uhkatekijän. Uhan tunteminen on siis loppujen lopuksi yksi ihmisen luonnollisista keinoista selviytyä vaikeasta tilanteesta mahdollisimman hyvin henkisesti sekä fyysisesti. Uhan tunteessa voi olla todella monenlaisia painotuksia. Uhka voi olla täysin lamaannuttava tekijä tai toisena ääripäänä se voi olla haaste, josta on mahdollisuus selviytyä. Tästä kaikesta voimme päätellä, että uhka on melko universaali tunne ihmisillä, mutta painoarvot ja ilmentymät ovat kaikille yksilöllisiä. Itse uhka tunteena elää pitkälti jokaisen mielikuvituksen varassa. Ihminen kuvittelee mielessään asiaa, jota hän pelkää ja sillä on tapana paisua aina vain voimakkaammaksi.

Miten sitten voimme jäljitellä tätä tuntemusta elokuvissa ja saada katsoja tuntemaan samoin? Tilanne on hankala, koska katsojalle ei enää tänä päivänä riitä pelkkä tieto uhasta. Jos katsomme mykkäelokuvaa ja näemme hirviön vaanimassa päähenkilöä, niin emme ole aidosti vakuuttuneita tilanteen uhkaavuudesta. Totta kai ymmärrämme, että

päähenkilö on pulassa, mutta se ei riitä herättämään uhan tunnetta meissä. Emme pysty samaistumaan hänen tuntemuksiin. Uhkaavuutta onkin hyvin hankala ilmaista pelkällä kuvalla ja siksi ääni-ilmaisu on saanut hyvin vahvan aseman tässä tehtävässä.

Vaikuttavalla äänimaailmalla uhka saadaan ilmaistua tarpeeksi voimakkaana niin, että katsoja heittäytyy mukaan tunteeseen. Yleensä tämä on samaistumista päähenkilön uhan tunteeseen, mutta se voi olla myös tilanne, jossa ainoastaan katsoja tiedostaa uhan.

Tällaisia tilanteita on usein toiminta elokuvissa, joissa jokin paha vaanii päähenkilöä ilman, että hän tiedostaa uhkatekijää ja katsojan tekee suorastaan mieli huutaa hänelle “varo se on takanasi!”.

Kirjassa *Audio-Vision – Sound on Screen* Michel Chion (1990, 66-67) puhuu kuvan ja äänen erilaisista toimintatavoista ja rajoitteista. Hän määrittelee kuvalle ominaiseksi piirteeksi sen, että sillä on vain yksi paikka johon ilmestyä ja se on elokuvan kuvarajaus. Elokuvaäänien tilanne on taas vastakohtainen. Sille ei ole olemassa kehystä, johon se asetetaan. Voimme periaatteessa kasata vaikka loputtomasti ääniä päällekkäin yhtä kuvaa kohden ja surround-äänellä voimme sijoitella niitä eri puolille kuuloaluetta. Ainoana rajoituksena tälle on ollut kunkin hetkinen tekniikka ja tietysti se, mikä kuulostaa hyvältä. Äänikerronnan kannalta suurin oivallus, joka tähän havaintoon liittyy on, että se mahdollistaa äänen vapautumisen kuvasta. Äänen ei tarvitse tulla kuvissa olevista lähteistä, vaan se voi olla mitä tahansa kuvan ulkopuolista ääntä. Sellaista voi olla esimerkiksi kertojanääni tai epärealistiset pohjaäänät, jotka antavat tunnelmaa kohtaukselle. Näitä ääniä kutsutaan myös ei-diegeettisiksi ääniksi. Niiden alueella ääni-ilmaisu vetoaa eniten katsojan tunteisiin ja hyvin tehtynä se tekee tehtävänsä ilman, että katsoja edes tiedostaa näitä vaikutuksia. Paljon hoettu sanonta “hyvää ääntä ei edes huomaa” pitää kiusallisen usein paikkansa.

Tämän luvun alussa määrittelin uhan tunteen perustaksi henkisen liikkumisen kohti tuntematonta. Elokuvissa, joissa käsitellään uhkaa, tämä on lähes poikkeuksetta kuvista poimittavan tiedon perusta. Tämä pitää paikkansa myös tämän tutkielman esimerkkielokuvissa. *Lost Highways*ssa päähenkilö käy kamppailua todellisuuden kanssa, joka on muuttunut uhkaavaksi häntä kohtaan. Hän yrittää päästä sitä pako, mutta se tekee hänestä murhaajan, hullun ja ajoittain hän tuntuu jopa pahuuden riivaamalta. *Siivet ja hampaat* -lyhytelokuvan alussa päähenkilö jää yksin vieraaseen paikkaan, jossa hän kulkee koko ajan syvemmälle todellisuuden ja mielikuvituksen rajoille. Elokuvien kuvaleikkauksessa meille annetaan tieto siitä, miten uhkaa kohti



kuljetaan tai miten uhka lähestyy päähenkilöä. Monesti tehosteena käytetään hidasta leikkausta tai näkökulmakuvia. Tunnelataus näihin kohtauksiin tehdään ääni-ilmaisulla, koska äänellä pystytään luomaan jännite kuvissa nähtävien asioiden välille ja antamaan lisäarvoa kuvassa näkyville asioille. Palaamme tähän tutkielman 4 luvussa, mutta puran ensin elokuvaäänien ilmaisullisia keinoja.

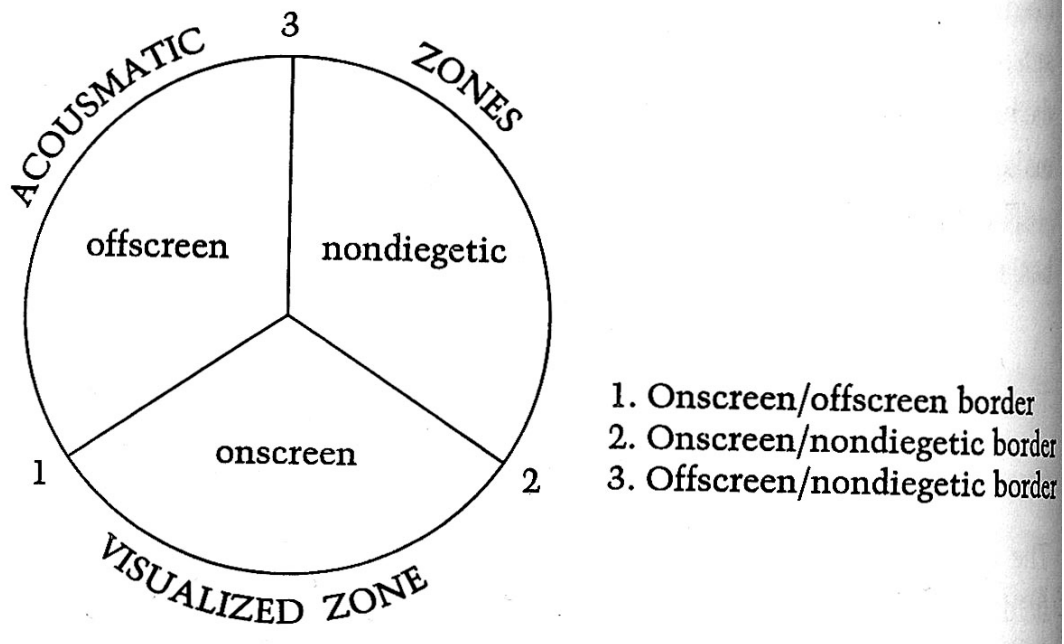
### 3 ELOKUVAÄÄNEN ILMAISULLISET KEINOT

Ihmisen tapa havaita ääntä on olennainen syy siihen, että äänellä voidaan tuoda kuvaan lisää tunnetta tai merkityksiä. Äänestä ei kysytä "missä se on", koska ääni on ilmassa, jota hengitämme. Äänestä kysytään "mistä se tulee". Tämä johtuu ihmisen luonnollisesta tavasta käyttää aisteja selviytyäkseen. Kuullessamme jostain tulevan äänen yritämme havaita sen aiheuttajan, jotta voimme rakentaa siitä kuvan mieleemme. Tähän perustuu elokuvassakin äänen ja kuvan suhde. Tässä kohtaa Chion sanoo äänen olevan aina suhteessa kuvaan, mutta tulen kyseenalaistamaan tutkielmani aikana tämän jaon mielekkyyttä.

Chionin mielestä äänen kyky luoda tunnelmaa on sellaisten äänien ominaisuus, jotka tulevat kuvan ulkopuolelta, mutta aion osoittaa, että kaikilla äänillä on mahdollisuus tähän. Chion jatkaa, että ääni voi antaa kuvalle tunnelman lisäksi myös lisäarvoa, joka tarkoittaa äänen kykyä kuvailla kuvassa olevien asioiden ominaisuuksia. Esimerkiksi aseiden laukaus voi olla realistinen paukaus tai se voi olla järkyttävän suuri ääni, jolla ilmaistaan sen voimaa päättää elämä. Tämä kaikki pitää paikkansa, mutta se sulkee pois ajattelutavan, jossa kuva voisi olla suhteessa ääneen. (Chion 1990, 68-69.)

Jotta voimme lähteä tutkimaan keinoja, joilla uhkaava tunnelma luodaan äänikerronnan keinoin, on hyvä ensin tarkastella palasia, joista elokuvaääni koostuu. Elokuvaääni voidaan jakaa kahteen pääkategoriaan: akusmaattiset ja visuaaliset äänet. Pierre Schaeffer on määritellyt akusmaattisen äänen seuraavasti: ääni, joka kuullaan ilman, että nähdään sen alkuperäistä lähdettä (Chion 1990, 71). Visuaaliset äänet tarkoittavat puolestaan ääniä, joiden lähteet voimme nähdä kuvassa. Jakoa on kuitenkin ollut syytä tarkentaa vielä alakategorioihin: kuvan sisäinen, kuvan ulkopuolinen ja ei-diegeettinen ääni. Yksinkertaistettuna kuvan sisäinen ääni tarkoittaa samaa kuin edellä mainittu visuaalinen ääni. Kuvan ulkopuolinen ääni tarkoittaa, että emme voi nähdä äänen lähdettä, mutta se liittyy silti elokuvassa esitettyyn realismiin. Ei-diegeettinen ääni

puolestaan tarkoittaa ääntä, jonka lähde on poissa kuvasta, mutta myös sen suhde elokuvan esittämään maailmaan on ulkopuolinen. Tämä kategoria pitää sisällään mm. kertojanäänien ja musiikin. Tarkennan vielä, että musiikin täytyy olla sellaista, jonka soittamista ei näytetä kuvassa. Ei-diegeettinen ja kuvan ulkopuolella tapahtuva ääni ovat kummatkin akusmaattisia ääniä. Seuraava kuvio 1 selventää tätä jakoa. (Chion 1990, 72.)



Kuvio 1: Elokuvaäänien jakaminen eri alueisiin, mikä pyrkii vastaamaan kysymykseen ”mistä ääni tulee?” (Chion 1990, 73)

Kuvan ulkopuolista ääntä voidaan käyttää uhan tunteen luomiseen. Otetaan esimerkiksi elokuva, jossa kuvittelemme pahan hahmon vaanivan sankaria. Pahan hahmon ääni kuullaan elokuvan aikana jo pitkään ennen kuin näemme hänet visuaalisesti. Sankari kuulee tämän äänen ja tuntee itsensä uhatuksi. Katsoja voi samaistua sankarin tuntemuksiin ja toivoo, ettei paha hahmo voita tätä. Paha hahmo kerää äänellensä mielettömän tunnearvon katsojan silmissä, koska ihminen kokee todella voimakkaasti äänet, joiden lähde ei nähdä. Lopulta tämä paha hahmo kuitenkin astuu kuvaan ja ääni saa kasvot. Hyvin toteutettuna tällä keinolla voidaan saada kuvan ulkopuolisesta hahmosta hyvin vaikuttava persoona. Tämä pahan ääni voisi olla myös ei-diegeettinen, jos päähenkilö ei reagoisi siihen (hänen realismiin kuuluvana äänenä) missään vaiheessa, eikä äänen lähde koskaan paljastettaisi.

Kuten aikaisemmassa kappaleessa mainitsin, ei-diegeettisellä äänellä on taipumus

vaikuttaa suuresti katsojan tunteisiin. Ajattele esimerkiksi lempielokuvaasi ilman musiikkia, ambiensseja ja efektoituja pohjia. Ilman näitä elementtejä elokuvassa tunteiden ilmaisu jäisi pelkästään näyttelijän työn tai onnistuneen dokumentoinnin varaan. Toinen asia, joka tekee ei-diegeettisen äänen erittäin mielenkiintoiseksi on sen suhde kuvaan. Koska nämä äänet eivät tule kuvassa nähtävistä lähteistä ja niitä on monesti vaikea erotella kuulon perusteella toisistaan, niin niiden suhde kuvan kanssa on kokonaisvaltainen kokemus, joka jättää todella erilaisen muistikuvan kuin kuunnellessa samaa kohtausta ilman kuvaa.

Ei-diegeettinen ilmaisu mahdollistaa siis myös uhan tunteen luomisen elokuvaan. Kun kuvassa näemme uhkaavan asian lähestyvän, voimme lisätä kuvalle tunnearvoa ei-diegeettisellä äänimaailmalla, joka saa katsojan heittäytymään tunnelmaan mukaan. Aion seuraavaksi syventää teoriaa äänen ilmaisullisista keinoista tutkimalla äänen subjektiivista kokemista.

## 4 SUBJEKTIIVINEN ÄÄNI

### 4.1 Irtiotto realismista

Mladen Milicevic toteaa elokuvaääntä koskevassa artikkelissa, että "elokuva ääntä koskevien teorioiden ongelma on siinä, että ne yrittävät määritellä absoluuttisia sääntöjä ilman poikkeuksia. Sen sijaan ne voisivat keskittyä äänen ja kuvan yhteydestä riippuviin suhteisiin. On ikävää, että yleensä teoriointi päättyy lopulta tekemään luokituksia eikä syventämään ymmärrystä elokuvaa kohtaan." (Milicevic)

Chionin kehittämä jako vastaa hyvin kysymykseen, mistä elokuvan ääni tulee. Se ei kuitenkaan vastaa kysymykseen, mitä ääni pyrkii ilmaisemaan. Hän mainitsee äänen kyvyn antaa kuvalle lisäarvoa, mutta se on terminä hyvin rajoittunut. Se lähtee ajattelutavasta, jossa ääni on aina suhteessa kuvaan, mutta haluan painottaa näkökulmaa, jossa kuva voi ajoittain olla suhteessa ääneen. Se vain vaatii tilanteen, jossa äänisuunnittelu aloitetaan yhtä varhaisessa vaiheessa kuin kuvasuunnittelukin. Äänisuunnittelija voi tarjota kerrontaan ratkaisuja, jotka vaikuttavat olennaisesti siihen, miten kuvakerronta suunnitellaan ja miten elokuva päätetään leikata. Varsinkin jännitystä luodessa kuvaleikkauksessa pitää miettiä tarkasti rytmiä ja aikaa, joka äänisuunnittelijalle tarjotaan jännityksen kasvattamiseen. Siksi tänä päivänä ei ole

poikkeuksellista käyttöä kuva välillä äänileikkauksessa tai että äänisuunnittelija tekee leikkaukseen äänimateriaalia, jonka kanssa leikkaajan on helpompi kokeilla asioita. Subjektiiivisella äänellä elokuvassa tarkoitetaan ääntä, joka pyrkii vaikuttamaan katsojan tunteisiin. Äänisuunnittelijan näkökulmasta subjektiivista ääntä on hyvä käsitteellistää, koska se antaa työkaluja sen tekemiseen käytännössä ja jäsentää omaa näkökulmaa asioihin.

Yksi vallitseva tapa ajatella ääni-ilmaisua on ollut sen jakaminen realismia kuvaaviin ääniin ja niistä erillään oleviin epärealistisiin ääniin. Epärealististen äänien tehtävä on ollut musiikin rinnalla vedota katsojan tunteisiin. Tämän ajattelutavan kompastuskivi ei ole se, että se tuottaisi huonolta kuulostavia elokuvia. Se voi toimia tyylikeinonakin, jos se on tietoisesti valittu. Sillä on kuitenkin huonot puolensa työkaluna, koska se johtaa helposti kahden erillisen äänimaailman rakentamiseen. Epärealistisesta maailmasta tulee todella tehostettu ja voimakas. Realistinen maailma jää taas osaltaan suoritukseksi, jossa pyritään jäljittelemään "todellista ääntä", jota ei välttämättä edes ole olemassa.

Opinnäytetyön teososaa tehdessä kasvoin ulos tästä ajattelutavasta. Siihen johti äänen jälkitöiden lähtökohdat. Päätimme, että elokuvassa ei käytetä ollenkaan kuvauksissa äänitettyä materiaalia vaan kaikki dialogista askeleisiin tehdään jälkikäteen. En ollut myöskään kuvauksissa mukana, joten mieleni ei voinut muistuttaa minua kuvauspaikkojen todellisista äänistä. Tämä loi tilanteen, jossa kaikki äänet olivat mielikuvitukseni varassa ja se herätti ajattelemaan uudella tavalla ääntä. En enää jakanut ääniä niiden realistisuuden mukaan, vaan kaikki äänet olivat jo lähtökohtaisesti subjektiivisia. Sellaisia kuin minä koin niiden olevan tai jollaisia ohjaaja saattoi ehdottaa. Tästä kehittyi itselleni ajattelutapa, jossa jokaisella äänellä on periaatteessa kyky vaikuttaa katsojaan. Äänen realistisuuden sijaan mietin, kenen subjektiivista kokemusta pyrimme sillä kuvaamaan, mihin yritämme saada katsojan samaistumaan ja millä keinoilla.

Myös Panu Riikonen koki kokemuksen jäljittelemisen realismia tärkeämmäksi.

"Sen jälkeen, kun äänisuunnittelussa on tehty päätökset elokuvan kokonaisuudesta ja kaaresta, voin jättäytyä miettimästä realismia. Kun leikkaan ääntä ja miksaan osia yhteen haluan miettiä ääni-ilmaisua tunteen kautta. Miltä äänimaailma tuntuu ja häiritseekö siinä jokin. Lähes kaikkiin elokuviin käy kaikkia äänikerronnan keinoja hyödyntävä ääni. Pitää vaan löytää ne oikealta tuntuvat ratkaisut." (Riikonen, haastattelu

21.1.2010)

## 4.2 Äänen kokeminen

Filosofit ovat pitkään pohtineet äänen luonnetta. Onko ääni vain aaltoilua ilmassa, onko se objektin ominaisuus vai riippuvainen kuulijasta? Omia ajatuksiani tukee teoria äänen relationaalisuudesta. Se tarkoittaa, että se mikä ääni jollakin objektilla tai tapahtumalla on, riippuu sen itsensä lisäksi havaitsijasta ja havainto-olosuhteista. Se, että kaksi ihmistä voisivat kuulla tasan tarkkaan saman äänen ei siis ankarasti ottaen pidä paikkaansa. He kuulevat saman äänilähteen, mutta heidän korvat vastaanottavat ääniaallon eri lailla ja lisäksi heidän reaktiot ääneen voivat erota suurestikin toisistaan. Saman henkilön eri korvissa kuulema sama ääni voi vaihdella äänenkorkeudeltaan jopa puolisävelaskeleen. Sama ääni voi herättää toisessa nautintoa ja toisessa inhon väristyksiä. (Aho 2008)

Relationaalisuus-teoria tukee ajatuksiani äänen subjektiivisuudesta, koska se tarkoittaa, että ääni on ensisijaisesti kokemus. Äänisuunnitteluun tämä soveltuu juuri Panu Riikosen kuvailemalla tavalla, jossa mietitään ensisijaisesti kokemusta, joka halutaan välittää. Minkälainen tunne katsojalle tulee kohtauksesta, elokuvan hahmosta tai -maailmasta. On kuitenkin hyvä erottaa äänen relationaalisuus-teoria siitä, että kokemuksemme äänestä ovat usein tarpeeksi samankaltaisia, jotta voimme jakaa niitä ja samaistua niihin. Äänisuunnittelijan kannalta olisi kauheaa, jos kaikki ihmiset kokisivat äänet täysin eri tavoin. Olisi mahdotonta löytää ratkaisuja, joilla vedotaan katsojan tunteisiin.

Tunteet, joita tietynlaiset äänet meissä herättävät on kuin kieli. Äänen kanssa työskentelevät ovat jo pitkään pohtineet kysymystä siitä, onko tämä kieli opittua ja kulttuuririippuvaista vai reagoimmeko synnynnäisesti tiettyihin ääniin tietyn tavoin. Thomas Fritzin johtama tutkija joukko teki matkan Kamerunin Mandara-vuorille, jossa asuu mafa-kansa. Mafat ovat yksi kulttuurillisesti eristäytyneimpiä ryhmiä maailmassa. Länsimainen musiikki tai elokuvat eivät ole koskettaneet heitä juuri ollenkaan, koska heillä ei ole sähköä kylissä. Heidän omaa musiikkia soitetaan erilaisilla huiluilla ja sen rakenne eroaa suurestikin länsimaisesta. Merkittävän eron tekee myös se, että heidän musiikin tarkoitus ei ole vedota kuulijan tunteisiin, kun taas länsimaissa samaistuminen tuntuu olevan populaarimusiikin ydin. Tutkimuksen tarkoitus oli selvittää, onko

musiikissa universaalia kieltä, jota täysin eri kulttuuritkin ymmärtävät. Mafa-kansalle soitettiin eri kappaleita, joiden oli tarkoitus herättää heissä jotain seuraavista kolmesta tunteesta: ilo, suru ja pelko. Samat kappaleet oli soitettu saksalaiselle koeryhmälle, joiden tuntemukset oli kirjattu ylös. Kaikkien yllätykseksi länsimaista kulttuuria tuntematon yhteisö tunnisti paljolti samat tuntemukset kuin länsimaalaisetkin. Tutkimus osoittaa, että ainakin osa tavastamme ymmärtää musiikkia on yhteistä kaikilla kulttuurista riippumatta. (Munger 2009)

Tämä on merkittävää myös äänisuunnittelun kannalta, koska se todistaa, että on olemassa yhteys tietynlaisen ääni-ilmaisun ja tuntemuksien välillä. Kulttuurirajojen ylittäminen perustelee sen, että tuntemukset, joita äänistä syntyy ei ole ainoastaan opittuja vaan äänessä on universaaleja ominaisuuksia, joilla voi vaikuttaa kuulijan tunteisiin.

### **4.3 Kaikki ääni on subjektiivista**

Äänen relationaalisuus-teoriaa on helppo soveltaa elokuvaan. Ensin äänisuunnittelija luo äänen, johon vaikuttaa hänen ja ohjaajan kokemukset sekä heidän halu ilmaista jotain. Seuraavaksi tulee ympäristö, jossa katsoja vastaanottaa elokuvan. Yleisimmät vaihtoehdot ovat joko elokuvateatteri tai koti. Elokuviin äänet tehdään lähtökohtaisesti aina teatteriympäristöä ajatellen ja kokemus äänestä voi olla hyvinkin erilainen TV:n kaiuttimista kuunneltuna. Kotona voi olla myös paljon muita ärsykeitä, jotka vähentävät kokemuksen vaikuttavuutta. Lopuksi katsojan omat kokemukset ja kuulo vaikuttavat vielä siihen, miten hän suhtautuu ääneen.

Äänen kokemiseen liittyy monta merkittävää muuttujaa, joista suurin on kuulija itse. Siksi haluan todeta, että kaikki ääni on subjektiivista. Äänen aistiminen on yleensä hyvin tunteellinen kokemus verrattuna tiedon jäsentelyyn. Ei tarvitse kysyä, onko oven kiinni paistaaminen realistisen kuuloinen, vaan minkälaisen kokemuksen haluamme siitä välittää. Kajahtaako se rappukäytävään niin, että naapuritkin kuulevat ja mitä hekin ajattelevat. Kuulemmeko, kuinka ovi menee lukkoon kuvastaen sitä, kuinka henkilö ei voi enää palata. Tippuuko paiskauksen voimasta taulu seinältä kuvastaen suhteen rikkoutumista. Mitä jos ovesta ei lähdekään merkittävää ääntä, koska olemme niin syvällä elokuvan hahmon ajatuksissa, että kaikki äänet tuntuvat kaukaisilta.

Tarkoitukseni ei ole kieltää elokuvaäänien realistisia piirteitä tai realismin läsnäoloa. Haluan nostaa elokuvaäänien tutkimuksen realismin ja epärealistisuuden vastakohtaisuudesta käsittelemään erilaisia kerronnan tasoja. Elokuvaan yleensä rakennetaan jokin tietty perusvire, joka on elokuvan sisäinen realismi. Se voi olla hyvinkin poikkeavaa katsojan realismista, esimerkiksi elämää avaruudessa. Tämän lisäksi elokuvaan tuodaan usein lisää tasoja, jotka poikkeavat jollain tavalla tästä perusvireestä ja ilmaistaan siitä eroavaa kokemusta. Usein se tarkoittaa sitä, että menemme subjektiivisille tasoille käsittelemään elokuvan hahmojen kokemusta maailmastaan. Katsoja vertaa näitä subjektiivisiä tasoja siihen realismiin, joka elokuvassa on esitetty. Äänisuunnittelussa on tärkeää tarttua näihin tasoihin ja löytää keinot ilmaista niitä. On hyvä myös miettiä tasojen yhtymäkohtia ja kuinka niiden välillä liikutaan.

Tähän mennessä esittämäni teorioinnit ovat olleet pohjustuksena uhkaavan äänen ajatteluun. Uhan ei tarvitse olla ainoastaan tietokoneella tai soittimilla tehdyissä efekteissä ja musiikissa, vaan se voi olla myös elokuvan maailmassa. Sen voi tuntea kajahtelevissa askeleissa. Kaiken muun äänen päällä olevassa hengityksessä. Narahtelevassa rakennuksessa. Tuulessa, joka pyrkii talon sisään tai pahaenteisissä linnuissa. Näin äänet eivät ainoastaan anna lisäarvoa kuvalle, vaan ne ovat yhtäläinen osa elokuvan maailmaa kuin rekvisitöörin huolitellut yksityiskohdat. Aion käydä seuraavaksi esimerkkielokuvien kautta läpi näitä tekniikoita, joilla äänen keinoin rakennetaan uhan tunne.

## 5 KUINKA UHKAAVA TUNNELMA LUODAAN

Tässä luvussa lähden tutkimaan esimerkkejä elokuvista, joissa on luotu uhkaava tunnelma. *Lost Highway* -elokuvasta käsittelem yhtä kohtausta ja *Sauna* -elokuvasta sen kokonaisuutta.

### 5.1 *Lost Highway*

David Lynchin ohjaamassa surrealistisessa jännityselokuvassa Fred ja Renee Madison asuvat isossa kolkossa talossa. Heille ilmestyy outoja videoita, joissa kuvataan heidän taloa ulkoa ja myöhemmin sisältä. Elokuvasa annetaan ymmärtää, että heidän suhteensa ei ole kunnossa. Esimerkkikohtauksessani he ovat juuri tulossa kotiin juhlista,

joissa uhkaava ja erikoinen mies käski Fred Madisonia soittamaan heille kotiin ja samalla vastasi heidän kodistaan. He lähtivät juhlista sekavissa tunnelmissa ja Fred menee nyt tarkistamaan kodin ensin ennen kuin Renee tulee myös sisään.

Tästä alkaa 8 minuutin jakso, joka koostuu lähinnä sekalaisista kuvista parin asunnosta. Suurin osa kuvista on kamera-ajaja, jotka kaartelevat aavemaisen hitaasti asunnon varjoisilla käytävillä. Kuvissa on myös paljon merkittäviltä tuntuvia kohdistuksia puhelimiin, verhoihin ja varjoihin, mutta niitä ei selitetä missään vaiheessa. Myös merkittäviltä tuntuvia katseita kuvataan. Lopulta tulee aamu, jolloin katsoja ehtii jo huokaista helpotuksesta, koska enää ei seikkaila varjoisessa asunnossa. Kunnes Fred saa uuden videonauhan, jossa näkyy kuinka hän tappaa vaimonsa.

Katsottaessa kohtausta ilman ääntä kuvat tuntuvat lähes päättömältä “tyhjän” kuvaamiselta. Kun samat kuvat katsoo äänen kanssa ymmärtää heti, että tämä tyhjyys täyttyy äänellä. Mielenkiintoisinta on se, että tässäkin kohtaa on kyseessä vain hiljaisia murinoita ja matalia aavemaisia taajuuksia, jotka kuitenkin onnistuvat olemaan kaikki “se” mikä uupuu kuvista. Vähäeleinen kuva ei siis välttämättä tarvitse suurta ääntä vaan äänen ja kuvan suhde toimii monitasoisemmin.

Uhkaava tunnelma syntyy kohtaukseen matalista huminoista ja murinoista, joiden sekaan purskahtaa jännittyneitä orkesterin soittamia korkeita ääniä. Poikkeuksena normaalisti kauhuelokuvassa kuultavalle orkesterille nämä soitto-osiot kuulostavat siltä, kuin ne tulisivat naapurista ja soittoa kuulee vain hyvin harkittuina hetkinä. Kohtaus on toiminnaltaan niin hiljainen, että katsoja keskittyy hyvin intensiivisesti kuuntelemaan, mitä näissä matalissa huminoissa tapahtuu. Mielenkiintoinen, mutta herkullisen toimiva ratkaisu on ollut myös huminoiden ajoittainen miksaaminen suhteellisen hiljaiselle, mikä suorastaan pakottaa katsojan keskittymään jokaiseen ääneen, jonka hän pystyy poimimaan. Tämä tyyli lisää oivallisesti kohtauksen jännitettä. Olen katsonut kohtauksen kymmeniä kertoja läpi ja jokaisella katselukerralla minuun tekee vaikutuksen kohtauksen dramatiikka, jonka tämä ilmaisu mahdollistaa. Katsojan aistit herkistetään niin pienille ärsykkeille, että elokuva suorastaan imee huomiota itseensä kunnes jo pelkkä varjo seinällä saa katsojan järkyttymään.

Klas Dykhoff kuvailee hyvin verkko-artikkelissaan *About the Perception of Sound*, kuinka katsojan mielikuvitus on elokuvantekijä parhaimmillaan, jos sille vain annetaan



mahdollisuus. Mitä yksityiskohtaisemmin kuvattu kohta, sitä epätodennäköisempää on, että se koskettaa yleisöä tunnetasolla. “Yleisön mielikuvituksen voi saada juoksemaan minimaalisella kuvakerronnalla ja äänellä, joka ehdottaa jotain. Ainoa asia, joka tarvitaan on oikeanlainen laukaisin. On mielenkiintoista spekuloida, kuinka paljon informaatiota laukaisimen pitää sisällään ja mitä tämä todella laukaisee.”

Esimerkkikohtauksessa käytetään juuri yllä mainittuja keinoja. Kun Fred Madison kulkee käytävällä, meille vihjataan äänellä jostain kauheasta asiasta, joka on läsnä. Välillä on jopa vaikeuksia erottaa, mitä kuvassa todella näkyy. Se saa katsojan mielikuvituksen juoksemaan villinä ja avaa oven syvimpiin pelkoihimme. Syvennyn laukaisimen painoarvoon tarkemmin luvussa 6.4., kun käsittelen lopputyöni teososan tekoa.

Kirjassa *The Complete Lynch* David Hughes (2001, 211) kirjoittaa Lynchin kokeilleen erilaisia äänittämistekniikoita asettaen mikrofoneja pulloihin ja muoviputkiin saadakseen tallennettua uniikkia ääntä. Lynch keksi yhdistää äänisuunnittelua ja musiikkia uudella tavalla, jossa musiikki luo epärealistisia pohjaääniä ja ääniefektejä. Näitä ääniä Lynch käyttää juuri esimerkkikohtauksessamme. Lisäksi kuulemme aavemaisia huminoita, joita Lynch sävelsi *Nine Inch Nails* -yhtyeestä tutun Trent Reznorin kanssa.

Lynchin kokeilulliset äänitystekniikat ovat hajottaneet Badalamentin musiikin ja muuntanut sen tekstuuriksi, joka takertuu kuviin. Lynch itse kuvailee tätä moderniksi noir -tunnelmaksi. Madisonin kodin tapahtumat saavat lisä-syvyyden pahansuovista huminoista, jotka on muunneltu Badalamentin sävellyksestä. Ne toimivat tekstuurisena säestyksenä kohtaukselle. (Halsall 2002.)

Kohtauksen tekee todella toimivaksi onnistuneesti toteutetun äänen yhdistäminen oikeanlaiseen kuvamateriaaliin. Näemme Reneen ja Fredin pelokkaat katseet. Näemme käytävällä seikkailevan kuvan, joka äänen kanssa tuntuu kuin itse pahuus vaeltaisi talossa. Tämä saa katsojan samaistumaan elokuvan hahmojen uhattuun tunteeseen ja voimme aistia heidän pelon. Se muistuttaa meitä tunteesta, kun olemme itse olleet pimeissä pelottavissa paikoissa ja tunteneet kuin jokin ulkopuolinen olisi läsnä. Tunnelma on toteutettu niin hyvin kohtauksessa, että lopulta katsojasta tuntuu kuin hän itse seisoi talon käytävällä. Kohtauksessa on mielenkiintoista myös se, kuinka uhka esitetään. Se ei näy ainoastaan henkilöiden kasvoilla pelkona vaan se ikään kuin

kiertelee talon käytävillä näkökulmakuvana ja tarpeeksi toistettuna uhka henkilöityy katsojalle. Tätä ajatusta puoltaa myös juuri ennen seuraavaa aamua nähtävä toisen hahmon varjo, joka kävelee Fredin varjon rinnalla pitkin seinää.

Lost Highwayn äänisuunnittelussa on päädytty ratkaisuun, jossa uhan ääni rakennetaan lähes ainoastaan synteettisesti ja soittimilla tehtyjen äänimattojen varaan. Seuraavaksi käsittelen suomalaista *Sauna* -elokuva, jossa uhan tunne on tuotu esiin eri tavoin.

## 5.2 Sauna

*Sauna* -elokuvan tapahtumat sijoittuvat vuoteen 1595. Pitkä sota on päättynyt ja komissio merkitsee rajaa Ruotsin ja Venäjän välille. Pohjoisen Suomen reunamailla miehet syyllistyvät hirveään rikokseen ja lukitsevat nuoren tytön pimeään kellariin kohtaamaan kuoleman. Komissio jatkaa matkaansa, mutta tyttö palaa vainoamaan miehiä. Tarpoessa suolla he löytävät keskeltä ei mitään kylän. Kylän vieressä on myös erikoinen sauna, jossa synnit pestään pois.

Osa yleisöstä on kokenut Saunan sekavaksi, joka johtuu siitä, että elokuvassa on puolivälin jälkeen vaikea enää sanoa mikä on totta ja mikä kuvitelmaa. Elokuvassa on myös paljon symboliikkaa, painajaisia ja aikajanalla liikutaan hyppien edestakaisin. Savon Sanomien haastattelussa elokuvan ohjaaja AJ Annila selvittää, kuinka elokuvan tarkoituksena oli ”kurkistaa tai kuvitella rajan taakse”. (Nykänen 2008) Se liikkuu hyvin voimakkaasti kerronnan eri tasoilla ja tekee heti alussa selväksi tyylin, joka pysyy yhtenäisenä loppuun saakka. Elokuvan kaikki tapahtumat tuntuvat jollain tavalla kohotetuilta ja epätodellisilta, mutta samalla raakuudessaan tosilta. Sauna on tänä päivänä erikoinen kauhuelokuva, koska siinä ei mässäillä verellä tai säikytysefekteillä. Kuvissa kauhua, jännitystä ja uhkaa luodaan hienovaraisesti näyttämällä juuri tarpeeksi katsojalle niin, että hänen mielikuvitus lähtee laukkaamaan. Äänisuunnittelu nappaa tästä kiinni ja saa katsojan tuntemaan sen uhan, joka vaanii jossain näiden kuvien takana.

*Saunan* dramaturgiassa ja samalla myös äänisuunnittelun kaarella on mielenkiintoista se, että katsojalle ei tarjota ilmeistä helpotusta ollenkaan. Missään vaiheessa emme voi tuudittautua ajatukseen, että kaikki tulisi kääntymään parhain päin. Tämän kuulee myös äänessä. Kauniita melodioita tai äänimaisemia ei tarjota, vaan uhkaavan tummasävyisen

tehostetun maailman kanssa kulkee käsi kädessä tuuliset autiot maisemat, joista linnutkin ovat jo ymmärtäneet poistua. Elokuvan äänisuunnittelija Panu Riikonen sanoi haastattelussa, että tällainen linjaus tehtiin jo ensimmäisen kuvausjakson loppuessa. ”Teimme ’mood reelin’, jossa kuvattiin elokuvan tunnelmia, eikä keskitytty juoneen. Rakensin siihen äänet ja sen pohjalta syntyi elokuvan lopulliset linjaukset. Teimme päätöksen, että emme halunneet helpotusta ja sen jälkeen oli selkeää, millä ajatuksella lähden tekemään elokuvan kokonaisuutta.”

Elokuva alkaa kohtauksella, jossa kosken virtaus värjäytyy punaiseksi. Ääniraidalla kuulemme pelkästään musiikkia, joka on jylhää ja tuomitsevaa. Seuraavaksi näemme, kuinka mies puukottaa toista lattialla ja äänisuunnittelussa olemme heti hyvin vahvasti subjektiivisessa kokemuksessa kiinni. Tuntuu kuin ympärillä leijailisi pahuus. Toinen elokuvan päähenkilöistä Knut astuu mökkiin sisään. Puukotuksen äänet kaikkoavat etäisiksi ja kuva imee meidät läsnä oleviksi hänen kauhistuneeseen ilmeeseen. Hän tuijottaa peloissaan ja valloille nousee riipivä korkea ääni kuvastamaan kokemusta. Tämän kohtauksen jälkeen meille selvitetään elokuvan taustatarinaa ja tunnelma rauhoittuu niin arkirealistiseksi kuin se voi olla tämän tarinan kehyksissä.

Uhkaa aletaan tuoda vähitellen takaisin. Ensin sitä tuodaan pienillä laukaisimilla. Kuiskauksia, vihjauksia tehostetuilla matalilla äänimatoilla ja nyrjähtäneellä musiikilla. Kun miehet jatkavat matkaansa suolla, palaamme takaisin vahvasti subjektiiviseen maailmaan. Tuulet liukuvat todellisen ja tehostetun välillä. Matalilla taajuuksilla murisee. Knut näkee näkyjä. Musiikilla tehdään tehostemaisia iskuja. Naisäänen tyhjistä ilmenevät kuiskaukset tulevat selkeämmäksi. Näitä tehdään kuitenkin hyvin harkitusti ja säädellysti. Olemme vasta elokuvan puoleksavälissä ja paukkuja säästellään loppua varten. Miehet jatkavat matkaansa. Knut törmää metsässä uudelleen näkyihin naisesta, jonka he lukitsivat kellariin. Nainen on elävä kuollut ja meidät säikäytetään voimakkaalla musiikilla, joka pauhaa metsän hiljaisuuden päälle. Tästä selvittyään komppania löytää ensin saunan ja sen vierestä kylän. Tämä kohtaus on malliesimerkki siitä, miten voimme näyttää jotain melko yksinkertaista, mutta antaa sille mielettömän painoarvon äänillä, kunhan katsoja on vain saatu upotettua tarpeeksi syvälle elokuvan maailmaan. Kuvassa näemme suorakulmaisen laatikkomaisen vaalean rakennuksen keskellä vettä. Siinä on mustaa hengittävä aukko keskellä. Äänisuunnittelija on tehnyt matalia ja korkeita melko staattisia, mutta piinaavia ääniä, jotka saavat katsojan varpailleen. Musiikissa kuulemme kauhuelokuvalla tyypillisiä hajanaisia pianon

nuotteja. Jouset ja torvet soittavat riitaisia sointuja. Kuva piirittää Knutia, kun hän tuijottaa saunaa haltioissaan. Aika pysähtyy ja tuntuu, kuin olisimme tulleet itse pahuuden äärelle.

Ohjaajalla ja äänisuunnittelijalla oli ajatus, että kylä jossa vietetään elokuvan toinen osa on kuin helvetin esikartano. Linnut eivät laula. Ihmiset eivät puhu missään. Kaikki elämä on kuollutta karpäsiä lukuun ottamatta. Tuulet muuttuvat sellaisiksi, että niitä ei enää miellä tuuleksi. Narisevat puut ja puiset tuulikellot tuovat hiljaisuuden esille. Riikonen sanoi hyvin, että ”kukaan ei miellä täyttä hiljaisuutta elokuvassa muuksi kuin tylsäksi. Hiljaisuuden fiilis tulee siitä, että kuuluu jotain sellaista, mitä ei normaalisti kuultaisi.” (Riikonen, haastattelu 21.1.2010)

Jännityksen ja uhkaavan tunnelman kannalta voi kuitenkin olla ongelmallista, jos elokuva on täynnä pitkiä jaksoja, joissa näiden tunnetilojen pitäisi kestää. Pitää keksiä keinoja muuttaa jännityksen ilmentymismuotoja. Myös sen intensiteettiä pitää osata säädellä. Riikonen kertoi, että oivalsi varhaisessa vaiheessa, että tasaisesti yltyvät synteettiset huminat eivät pitäisi jännitystä yllä puolta minuuttia pidempään. Siksi päätyi tekemään erilaisia kokeiluja soittimilla ja ihmisäänillä. Oikeita soittimia voi muokata tietokoneella tunnistamattomiksi asti, mutta silti niissä säilyy elävä tunnelma.

Kylään rakennetun piinaavan hiljaisuuden päälle lähdetään tuomaan hyvin voimakasta äänikerrontaa. Elokuvan hahmoista tulee syntiensä ja syyllisyydentunnon riivaamia. He ovat tulleet paikkaan, jossa he joutuvat kohtaamaan itsensä ja tekonsa. Tätä on kuvattu mielenkiintoisella tavalla. Sen sijaan, että näyttelijät tuijottaisivat peilikuvaansa, heidän syyllisyydentunto ottaa heistä ulkopuolisia muotoja. Välillä tämä konkretisoituu johonkin hahmoon, mutta suurimman osan ajasta sitä kuvataan uhkaavalla äänimaailmalla, joka tuntuu levittäytyvän heidän ympärilleen. Se ei ole kuitenkaan ääni, johon hahmot reagoisivat, vaan äänet kuvaavat heidän tunnetta tästä tuonpuoleisesta maailmasta. Pahaenteiset murinat ja huminat vaanivat heitä ympäri kylää, ja mitä epätoivoisemmaksi tilanne käy, sitä voimakkaammaksi myös nämä äänet yltyvät. Sen voimasta ihmisiltä lähtevät hampaatkin irti.

Riikonen kertoi minulle yksityiskohtaisesti elokuvan viimeisen, saunassa tapahtuvan kohtauksen äänimaisemien teosta. ”Sain inspiraation Aphex Twinin kappaleesta, jossa kuullaan tasaisin väliajoin matala’wum’ ääni ja kaukaisuudessa kuuluu naisen

vaikerointia. Lähdin kokeilemaan samankaltaista ratkaisua, jossa tein näyttelijöiden huudoista äänimattoa kaukaisuuteen. Rakensin kaaren niin, että kohtausten äänimaailma yltyy painostavaksi, mutta juntaus kuitenkin loppuu vielä hetkeksi. Tein hetken rauhan, kunnes viimeinen säpsäytys tulee ja vasta tässä kohtaa musiikkikin lähtee pauhaamaan. Ohjaaja halusi sen todella kovaa.” (Riikonen, haastattelu 21.1.2010)

Tiedustellessani lisää miksauksesta Riikonen selvensi keinoja, joita käytettiin. ”Jos elokuvassa on yhtään kohotettua kerrontaa niin dynamiikka on aika ilmeinen tyylikeino, jota kannattaa käyttää. Saunassa se oli korostetusti läsnä. Välillä teimme päätöksiä, että tämä on kokonaan mono kohtaus ja äänikuvaa kavennettiin. Kun seuraavassa kohtauksessa haluttiin tehdä vaikutus räjäytimme kaikki kuusi kanavaa täysille. Siinä säpsähti itsekkin vaikka tiesi mitä teki.” (Riikonen, haastattelu 21.1.2010)

Oli mielenkiintoista kuulla, että elokuvassa ei alun perin pitänyt olla musiikkia ollenkaan. Musiikki päätettiin ottaa mukaan vasta leikkausvaiheessa. Tässä mentiin todella äärilaidasta toiseen, koska musiikki on lopulta hyvin voimakkaassa asemassa elokuvassa. ”Kävin dialogia säveltäjän kanssa siitä kumpi hoitaa mitäkin aluetta. Siihen auttoi myös se, että tunsimme jo ennestään. Panu Aaltio on siitakin hyvä säveltäjä, että hän kuuntelee muiden mielipiteitä. Häneltä voi pyytää vaikka pelkät viulut tiettyyn kohtaukseen niin, että saan upotettua ääniefektin siihen kohtaan. Ensimmäisissä demoissa oli liikaa taajuusalueita. Pyysin, että esimerkiksi kontrabassot jäisivät kokonaan pois niin, että saan mahdutettua matalia efektejä paremmin. Yhteistyöstä teki mutkatonta myös se, että Aaltio pystyi tekemään demot todella pitkälle kotona ja sain uusia versioita lyhyellä varoitusaajalla.” (Riikonen, haastattelu 21.1.2010)

Puhuimme Riikosen kanssa vielä kuvan ja äänen suhteesta. Olin kiinnittänyt huomiota siihen, kuinka leikkaus on hitaampaa niissä kohdissa, joissa ääni on hyvin voimakkaassa osassa. ”Kuvaleikkauksessa pitää olla hetkiä, joihin pitkiä äänellisiä jännityksiä voi rakentaa. Tällainen lähestymistapa menee hankalaksi, jos leikkaus on todella pätkittäistä tai kohtauksista hypitään toisiin nopeasti. Kun Sauna oli kuvaleikkauksessa katsoimme paikkoja, joihin tulee vahvempaa ääni-ilmaisua. Lisäksi dialogikohtauksien alle rakennettiin hiipiviä jännitteitä, joita ei vielä leikkauksessa oltu suunniteltu. Ne olivat hienovaraisia ääniä, joita ei välttämättä edes tiedostanut ennen kuin ne loppuivat. Välillä oli vaikeaa toteuttaa kohtaus niin, että jännite pysyy itse kohtauksessa eikä jossain ihmeellisessä äänessä, joka vie katsojan huomion. Äänisuunnittelua helpotti se, että

elokuvassa ei ollut yhtään kohtausta, jota olisi tarvinnut ajatella reaali maailman kohtauksena. Kaikkeen pystyi suhtautumaan niin, että jos ei haluta, niin ääni voi olla subjektiivista. Kohtauksista toisiin siirtyminen syntyi sen takia luonnostaan." (Riikonen, haastattelu 21.1.2010)

Siinä, miten uhkaa tuotiin voimakkaammaksi ja loitonnettiin oli mielenkiintoinen aaltoileva liike, jollaista päädyin itsekin käyttämään *Siivet ja hampaat* –elokuvassa. Riikonen selvensi tämän syntymistä. "Elokuvassa oli selkeästi intensiivisiä jaksoja, joissa tapahtuu enemmän ja rauhallisempia dialogikohtauksia. Aaltoileva liike tuli tätä kautta ääneen ja meni rytmillisesti käsi kädessä leikkauksen kanssa."

## 6 *SIIVET JA HAMPAAT* –LYHYTELOKUVAN ÄÄNISUUNNITTELU

Synopsis: 12-vuotias Iris jätetään hoitamaan sairasta mummoaan suvun ikivanhaan kartanoon. Tutkiessaan taloa Iris löytää salaisen kellarin, jonka seinään on kahlehdittu nuori poika.

### 6.1 Ennakkosuunnittelu

Aloitimme kokouksilla ohjaaja Oskari Sipolan kanssa, joissa kävimme läpi, mitä haluaisimme ilmaista elokuvassa. Etsimme yhteistä näkemystä ja purimme elokuvan rakennetta käsikirjoituksen perusteella. Ennen kokousta on tärkeää, että tekee oman purun. Minulla on tapana kirjata käsikirjoituksen toiselle laidalla ensimmäiset fiilikset, jotka minulle nousevat, kun kuvittelen kohtausta päässäni. Toiselle laidalle kirjaan lähes kaikki äänet, jotka voin kuvitella elokuvan maailmaan. Tällainen konkretia auttaa käsitteellistämään asioita sekä omassa päässä, että esittämään niitä muille. Tämän lisäksi kirjoitan näiden muistiinpanojen perusteella isompaa kaarta ja elokuvan rakennetta koskevat ideat.

Olin kirjoittanut osan tästä tutkielmasta jo ennen kuin tapasin ohjaajan. Selitin hänelle kiinnostukseni uhan ja jännityselementtien mukaantuomisesta. Sipola oli mukana ajatuksessa ja oli jo alunperinkin halunnut näitä asioita elokuvaan. Sipola näki elokuvan rakenteen tunnelimaisena, jossa elokuvan tunnelma kehittyy jatkuvasti erilaiseksi, eikä alun tunnelmiin enää palata. Lähdin pohtimaan tätä äänen kannalta, mitä kaikkea se voisi tarkoittaa. Päädyimme sopimukseen siitä, että elokuvan alussa kehittyisi voimakas uhka,

joka tulisi huippuunsa pojan hyökätessä tytön kimppuun. Se kaikkoaisi tytön ystävästyessä poikaan ja tunnelma lämpenisi. Jätimme auki elokuvan lopun äänisuunnittelun ideoinnin, koska emme olleet vielä täysin varmoja, kuinka kaikki toteutuisi. Sovimme, että uhkaavuuden ilmaiseminen olisi minun äänisuunnittelun vastuulla ja tunnelman lämpeneminen taas enemmän säveltäjän tehtävä.

Tällaiset keskustelut ovat hyvin tärkeitä elokuvan lopputuloksen kannalta, ja mitä aikaisemmin ne voidaan käydä, sitä parempi vaikutus sillä on lopulliseen ääneen. Ohjaajan kanssa on heti alusta asti hyvä alkaa puhua äänen ilmaisullisesta puolesta. Minulla oli onni, että Sipola oli hyvin kiinnostunut käyttämään ääntä yhtä vahvasti kuin kuvaa ilmaisukeinona. Kaikki ohjaajat eivät kuitenkaan ole yhtä tietoisia kaikesta, mitä äänellä voi tehdä, mikä voi johtaa siihen, että jokin ilmaisukeino jää käyttämättä. Mielestäni äänisuunnittelijan pitää ainakin pyrkiä siihen, että äänelliset ideat esitellään ohjaajalle sellaisessa vaiheessa, että niillä voi olla merkitystä. Käytännössä tämä tarkoittaa jo vaihetta, jolloin tehdään kuvasuunnitelmaa tai ideoidaan käsikirjoituksen pohjalta.

Panu Riikonen vahvisti, että tällaista äänisuunnittelua ei usein budjetoida ammattielämässä. Kuitenkin esimerkiksi *Sauna* -elokuvaan hän teki demon äänisuunnittelusta vain, jotta saisi itse työn. “Tein käsikirjoituksen pohjalta äänimaisemia. Siinä oli atmosfäärejä maakuopasta, kylästä ja metsästä. Lisäksi siinä oli mielenmaisemaa, jossa tuli esille elokuvan kauhu elementtejä. Se oli hyvä, koska emme olleet aiemmin tehneet ohjaajan kanssa töitä ja sen pohjalta tiesimme, että puhumme samoista asioista. Demosta siirtyi ideoita suoraan leffaan, vaikka en varsinaisesti siihen enää palannutkaan.” (Riikonen, haastattelu 21.1.2010)

Tein itse samankaltaisen demon *Siivet ja hampaat* -elokuvassa. Se antaa ohjaajalle konkreettisen käsityksen siitä, mitä tarkoitat ja tämän jälkeen on helpompi viedä keskustelua eteenpäin. Voimme puhua uhkaavista asioista ja jännityksestä, mutta se mitä se kullekin konkretian tasolla tarkoittaa voi vaihdella suurestikin. Lisäksi demolla voi olla suora vaikutus tapaan, jolla ohjaaja ajattelee elokuvaa jo kuvausvaiheessa. Puhumattakaan leikkauksesta. Demosta oli minulle konkreettista hyötyä myös äänen jälkitöissä. Suurin osa äänistä, joita olin käyttänyt siinä, päättyi myös lopulliseen työhön. Oli kuin olisin kerännyt jo valmiiksi äänipankkia. Lisäksi se helpotti työn aloittamista, koska enää ei tarvinnut tehdä ajatustyötä sen suhteen, minkälaista tyyliä lähdetään

hakemaan.

## 6.2 Tunne

Uhka istutetaan heti elokuvan alkuun. Iris seisoo yksin vanhan ison talon pihalla kissa sylissään. Hän näyttää eksyneeltä. Ympärillä käy talvinen kylmä viima ja varikset rääkkyvät taka-alalla. Kissa puraisee häntä yhtäkkiä sormeen. Tuuli voimistuu Iiriksen ympärillä ja sen mukana liikkuu matalia ääniä, jotka lisäävät vaikuttavuuden tunnetta. Mikään tästä ei vielä kerro katsojalle, mikä on vialla. Tärkeää on, että uhka on istutettu ja nyt matka voi alkaa.

Äänimaailma putoaa hyvin hiljaiseksi. Tuuli ujeltaa jossain vanhan rakennuksen liitoksissa ja nuolee ohutta ikkunaa. Lähes mädät lattialaudat narahtelevat löysästi, kun Iiriis kävelee epäröiden mummon makuuhuoneeseen. Astiasto tärisee metallisella tarjottimella, jota hän kantaa. Hän kumartuu katsomaan mummoa ja ensimmäinen säikäytys lyödään mummon yhtäkkiseen heräämiseen. Sitä korostetaan musiikki-crescendolla ja ääniefektillä LFE kanavassa.

Seuraavaksi näemme, kun Iris yrittää mennä nukkumaan. Ulkona myrskyää ja hän lukee lehteä. Yhtäkiä hän säpsähtää mummon valittavaan huutoon jossain kaukaisuudessa. Hän peittää korvansa, mutta huuto tuntuu voimistuvan entisestään. Filosofin Slavoj Zizek pohtii paljon ihmisen äänen luonnetta *The Perverts Guide To Cinema* -DVD:llä. Hän osoittaa, kuinka se on kuin irrallaan meistä, jossain ruumiinosiemme välissä. Hän selventääkin, kuinka ihmisääntä voi käyttää elokuvassa tehokeinona “ei sinä ylevänä, kiehtovana välineenä, jolla ilmaista ihmisen subjektiivista syvyyttä, vaan ulkopuolisena tunkeutujana”. (Fiennes 2006) Mielestäni tässä kohtauksessa on juuri tällainen tunne, kuin jokin olisi ottanut vallan mummosta ja pitelisi häntä otteessaan.

Tästä eteenpäin lähtee jakso, jossa uhkaa aletaan tuoda hiljalleen vaikuttavammaksi ja lopulta se päästetään irti. Kuvissa pääasiallinen informaatio kertoo, kuinka Iris menee aina vain syvemmälle kohti jotain tuntematonta. Mummo nukkuu ja talossa leijuu odottava hiljaisuus. On niin hiljaista, että lattian narahdukset ja Iiriksen hengitys ovat ihan lähellä katsojaa. Iris menee varastoon, jossa on outoja säilykkeitä ja kaikenlaista vanhaa roinaa. Taustalla soi musiikki, joka tahdittaa kohtausta eteenpäin. Musiikki loppuu, kun Iiris huomaa taskulampun kaapin päällä. Hän lähtee kiipeämään, mutta



katsojan tajuaa jo liitoksistaan repeävistä hyllyistä, että kaappi ei voi kestää. Kaappi lähtee kaatumaan, Iris hyppää alas maahan ja kaappi rojahtaa mielettömän koväänisesti maahan. Pölyn laskeutuessa jäljelle jää elävä matala humina ja kuva löytää hyllyn takaa salaperäisen luukun.

Kellari on hyvin tehostettu paikka. Kaikki ääni on jo kohotettu täysin pois todellisuudesta. Kun Iris avaa kellarin luukun, tuntuu kuin se olisi ollut kiinni tuhat vuotta. Se on raskas, ruosteinen ja vihlova. Portaat narahtelevat raskaasti Iiriksen alla. Kun Iris pääsee alas hänen villasukat raapivat likaista kivilattiaa niin, että hiekanmurutkin kajahtavat kolkossa pimeydessä. Hänen hengitys on aivan pinnassa. Toisaalta kaiken kolkkouden keskellä on läsnä myös matala liikkuva uhkaava ääni. Tuntuu kuin seinät eläisivät. Jossain rapisee ja Iris yrittää löytää taskulampullaan kohteen. Sen valokeilakin maalaa jo ääniä seinille. Iris astuu kuolleen rotan päälle, kiljaisee ja äänet hyökkäävät hänen päälle. Taskulamppu tipahtaa maahan ja äänet kaikkoavat valon mukana. Pimeydessä on vain kylmä kivilattia ja Iiriksen hengitys, kunnes hän löytää taskulampun sängyn vierestä ja naksauttaa sen päälle. Vampyyri hyökkää yhtäkkisesti sängyn alta ja äänessä lyödään kaikki hanat auki. Jännitys päästetään irralleen. Säikäytyksen jälkeen sitä tuodaan pinnalle vuorotellen foleylla, musiikilla, ambiensseilla ja efekteillä. Kohtaus rauhoittuu, kun Iris pääsee pakoan. Tämän jälkeen uhkaa aletaan häivyttää kohtaus kohtaukselta pois ja se muuntuu enemmän satumaiseksi äänimaailmaksi, jossa eletään Iiriksen ja vampyyripojan mielikuvitusystävyyden maailmassa.

### **6.3 Rakentaminen**

Elokuvaäänien tekemistä ajatellessa unohtuu helposti pohtimaan vain työvaiheita, ja kuinka niistä selvittää kunnialla. “On aika jolloin tehdään foleyt ja aika jolloin leikataan dialogi jne.” Sisällön kannalta olisi kuitenkin tärkeää pitää koko ajan mielessä, mitä kerronnan tasoa rakennamme elokuvaan kulloinkin. Voimme esimerkiksi ajatella, että tässä kohtaa olemme kiinni päähenkilön arjessa, mutta seuraavassa kohtauksessa olemme jo syvällä hänen mielikuvitusmaailmassa. Yhtä tärkeää on miettiä, miten näiden tasojen välillä liikutaan. Vaihtuvatko tunnelmat kuin seinään, vai ovatko tasot solmiutuneet toisiinsa ja niitä vuorotellaan huomaamattomasti.

Käytin paljon aikaa erilaisten matalien uhkaavien äänimattojen tekemiseen. Aloitin

niiden tekemisen jo demo vaiheessa ja varasin niille vielä äänenjälkitöihin pari jaksoa. Tällaisia ääniä voidaan tehdä erilaisilla syntetisaattorimallinnuksilla tietokoneella, efekteillä ja reilusti muokkaamalla äänitettyjä ambiensseja. Tärkeää on löytää laaja valikoima yhteen sopivia ääniä, joita vuorottelemalla saadaan elävä tunne. Yleisin virhe on tehdä niitä liian vähän, jolloin niiden maailma käy nopeasti tylsäksi ja arvattavaksi. Tiesin, että näillä tehostetuilla ambiensseilla tulee olemaan korvaamaton kyky välittää tunne uhkaavasta maailmasta. Lopulta sain punottua niistä yhtenäisen maailman, joka vallitsi elokuvan arkirealismien takana. Ne olivat tuulessa, kellarin seinien takana, Iiriksen mielikuvituksessa ja tuntuivat leimahtavan tuleen vampyyrin mukana. Näitä ääniä säännöstelemällä pystyimme kuvaamaan sitä, kuinka vahvasti Iiriksen mielikuvitusmaailma on valloilla. Toisaalta voisi sanoa, että ne olivat vastakohta elokuvan realismille, mutta jälkepäin ajatellen niistä ehkä tuli hetkittäin elokuvan realismia, koska elokuva viipyi enemmän mielikuvitusmaailmassa kuin arjessa.

Foleyn tekeminen oli avartava kokemus, koska tässä elokuvassa pääsi oikeasti ilmaisemaan asioita sen keinoilla. Kokeilin paljon eri tekniikoita, ja miten esimerkiksi lattiamateriaalien vaihdot vaikuttivat ilmaisuun. Joskus päädyttiin tekemään ääniä monista eri osista. Lattia-askeleet talossa koostuvat erikseen äänitetyistä jalan osumasta puulattiaan ja erillisestä narahduksesta. Narahdukset leikattiin jokaiseen askeleeseen erikseen ja jokaisella lattian kohdalla on omanlainen narahdus. Halusin, että talon narahtelu kuulostaisi mahdollisimman mädältä, jotta katsoja tiedostamatta kokisi paikan hyvin vanhaksi. Tätä korostettiin muokkaamalla äänitetyistä narahduksista terävyyttä pois. Foleyit olivat avainasemassa kellarissa. Halusin luoda kellariin kolkon tunteen, mutta halusin sinne myös uhkaavat äänimatot, joiden matalat taajuudet saivat kellarin tuntumaan liian lämpimältä. Oivalsinkin, että jos lisään hiekkaisella betonilla äänitettyihin askeleisiin tietynlaista tilakaikua, niin askeleet saavat heti kolkon ominaisuuden. Lisäsin saman tilakaiun muihinkin foley ääniin kellarissa ja dialogiin sekä hengitykseen. Näin sain ilmaistua sekä uhan, joka vaanii Iiriksen mielikuvituksessa että kolkouden, joka viestittää todellisemmasta vaarasta. Tällä tavalla myös foleyn keinoin pystyimme viemään kerrontaa eri tasoille tilanteen mukaan. Välillä kylmältä tuntuva hengitys ja pimeässä tyhjyydessä kolkosti rapisevat askeleet tuntuvat jopa pelottavammilta kuin uhkaavat äänimatot.

Jälkiäänitimme elokuvassa lähes kaiken dialogin. Lisäksi äänitimme hengitysraidat näyttelijöiltä. Halusimme tehdä välillä todella hiljaisia kohtauksia, mutta hiljaisuus ei

toimi elokuvassa äänen poissaolona vaan niin, että kuullaan jotain mitä ei normaalisti kuultaisi. Kun kuulemme Iiriksen hengityksen pimeässä kellarissa, pääsemme ensinnäkin todella lähelle elokuvan hahmoa. Toiseksi ymmärrämme, että nyt on todella hiiren hiljaista. Ohjaaja keksi, että vampyyri-pojan ääni voisi olla välillä miehisempi tai jopa eläimellinen, ja se voitaisiin äänittää toisella ääninäyttelijällä. Äänitimme muutamaan kohtaukseen pojan repliikit miesnäyttelijällä, joka osasi ääninäyttellä hyvin matalalla äänellä. Pyrimme käyttämään lopullisessa miksauksessa sitä mahdollisimman huomaamattomasti. Muutamassa repliikissä, kun poika hermostuu, hänen äänensä ristihäivytetään miehen ääneen. Lisäksi äänitimme mies näyttelijää syömässä vesimelonia eläimellisesti, mikä laitettiin kohtaukseen, jossa poika syö kissan. Tein itse siihen vielä lisäksi porkkanan narskutusta niin, että kuulostaisi kuin hän puraisisi välillä luuhun.

Yhtä tärkeää kuin nämä subjektiivisemmat tasot oli luoda elokuvan arkirealismia kuvaavat ambienssit. Tehdä tietynlainen pohja, jolle kaiken subjektiivisen tason voi laskea. Elokuvan tapahtumapaikka on hyvin epookkimainen ja se vaati hyvin hiljaisia ambiensseja. Ulkona kuuluu lähinnä tuulen vireitä ja puuskia sekä lintuja. Linnuissakin kuuluu elokuvan kaari. Elokuvan alussa räakkyvät varikset, yön jännittävässä pimeydessä kuulemme helmipöllön ja uuden aamun sarastaessa keväiset linnut laulavat. Oli tärkeää saada ulkoambienssin sävy sellaiseksi, että tuntuu kuin olisimme oikeasti kaukana kaikesta muusta. Halusin, että tuulen ujellus kuuluu myös sisälle asti ikkunoiden ja seinien läpi. Se kuvastaisi osaltaan talon vanhuutta ja toisaalta muistuttaisi aina siitä uhasta, joka istutettiin alun tuulimaisemiin.

#### **6.4 Säännöstely**

Kaikista vaativinta pitkissä uhkaavissa jaksoissa on jännityksen säännöstely. Miksauksen suurimpia haasteita oli keskittyä pitkäjänteisesti siihen, miten saamme uhkaavuuden tunteen nousemaan jatkuvasti kohti haluttuja huippuja. Jostain syystä se tuntui toimivan parhaiten aaltomaisina liikkeinä. Pitkiin tasaisesti kasvaviin ääniin kyllästyy melko nopeasti, koska siitä tulee ennalta arvattava. Aaltomaisessa liikkeessä on jotain orgaanista, joka tuntuu kuulolle paljon luonnollisemmalta.

Uhan nostattaminen toimii kuin läikyttäisi vettä lasikulhossa. Ensin kallistetaan pieni aalto, joka vetäytyy pian pois,. Sitten kallistetaan enemmän ja aalto tulee takaisin

hieman isompana ja se on kerännyt mukaansa toisenkin äänen. Kolmas aalto on näitäkin isompi ja sillä on mukanaan jo monta ääntä. Näin tunnelman vakavuutta kasvatetaan. Jos aaltoja tulee useita, yllätyksen voi tehdä myös niin, että kahden ison aallon välissä tulee pienempi aalto, jolloin seuraava iso tuntuu vieläkin isommalta. Lopulta lasikulhoa tönäistään voimakkaasti ja kaikki esiteltyt äänet iskevät hyökyaaltona päälle ja jää läikkymään edestakaisin.

*Siivet ja Hampaat* toimi juuri tällä tavalla. Ensimmäinen aalto tulee, kun kissa puraisee Iiristä sormeen. Toinen tulee, kun mummo säpsähtää hereille. Kolmas jo paljon vaikuttavampi aalto tulee, kun mummo saa huuto-kohtauksen yöllä. Tämän jälkeen katsoja jää odottamaan seuraava ja häntä kiusataan todella hiljaisilla minuuteilla, joiden jälkeen lyödään ensimmäinen varsinainen hyökyaalto kaapin kaatumisen muodossa. Se jää läikkymään hetkeksi erilaisina matalina huminoina. Tämän jälkeen Iris menee kellariin ja lasikulhoa aletaan koko ajan tärisyttämään voimakkaammin, kunnes lopussa se kaadetaan nurin.

Tärkeä oivallus, joka syntyi tehdessä oli myös se, että uhka ei voi perustua ainoastaan mataliin huminoihin ja tietokoneella tehtyihin efekteihin, koska niiden keinot loppuvat nopeasti kesken. Siksi nousi tärkeäksi etsiä elokuvan maailmasta ääniä, jotka näkyvät kuvassa, mutta voisivat silti luoda kokemusta uhasta. Pohdinkin paljon, miten asiaa voisi kuvastaa askeleilla, hengityksellä tai talon rakenteella ja tilakaiuilla.

*Lost Highwayta* käsitellessä nostin esiin käsitteen "laukaisimesta". Uhan tunnetta luodessa äänellä on erityisasema toimia tällaisena laukaisijana. Se ei tarkoita, että silloin kuva olisi vähemmän tärkeä, mutta niiden tehtävät ovat erilaiset. Kuva määrittää meille olosuhteita ja antaa informaatiota sopivassa suhteessa. Jättää juuri sopivasti kertomatta. Äänellä on näissä tilanteissa mahdollisuus laukaista katsojassa tunnetiloja eri tasoilla. Yleensä ne voidaan jakaa kahteen alueeseen, tiedostamattomiin ja tiedostettuihin ääniin. Tiedostamattomat äänet ovat hienovaraisempia ja ne pyrkivät vaikuttamaan katsojaan alitajuisesti. Tällaisia ovat varsinkin matalat murinat ja huminat. Niillä pystytään luomaan kohtaukselle perusvire, joka saa katsojan reagoimaan siihen, että kaikki ei ole hyvin. Pelkkä perusvire ei kuitenkaan riitä. Matalilla taajuuksilla maalailu ei saa jäädä liian yksipuoliseksi, koska siihenkin tottuu ajallaan. Kohtaukseen on luotava dynamiikkaa sekä rytmiä erilaisilla nostatuksilla ja korkeammilla äänillä. Nämä ovat niitä ääniä, jotka katsoja selkeästi poimii ja tiedostaa.

*Siivet ja hampaat* -elokuvassa olevalle uhalle ja mielikuvitusmaailmalle luotiin perusvire matalilla äänimatoilla. Niiden funktio elokuvan alkupuolella on laukaista katsojassa tunne siitä, että jossain on uhka ja jotain paha on tapahtumassa. Ne muuttuvat tytön ja pojan ystäväystyessä lempeämmiksi ja luovat katsojalle tunnetta Iiriksen mielikuvitusmaailmasta.

Ensimmäisestä kellari-kohtauksesta löytyy paras esimerkki tilanteesta, jossa käytetään sekä perusvirettä että tiedostettavampia ääniä laukaisimena. Katsojalle on jo esitelty uhka ja istutettu ajatus siitä, että olemme menossa kohti jotain epätavallista ja pelottavaa. Kun Iris laskeutuu kellariin, uhkaava maailma on jo läsnä siellä. Se on vielä tässä vaiheessa suhteellisen rauhallinen, mutta kytevä. Iris lähtee tutkimaan kellaria taskulampun kanssa ja näitä matalia ääniä ruvetaan nostamaan vähitellen voimakkaammiksi. Käsikirjoituksessa luki, että Iris kuulee hyönteisten rapinaa jossain pimeydessä. Kun katsoja on totutettu tummaan matalaan äänimaailmaan ja tällainen rapina tuodaan selkeästi pintaan, niin se herättää katsojan varpailleen. Hän ymmärtää, että sen lisäksi että uhka on läsnä, mitä vain voi tapahtua minä hetkenä hyvänsä. Tätä korostaa myös iiriksen säpsähdys. Iris yrittää löytää rapinan lähteen taskulampullaan. Taskulampun valokeilaa kuvaamaan tehtiin korkeampia ääniä, jotka antavat kohtaukselle rytmiä. Samalla ne laukaisevat katsojassa tunnetta siitä, että olemme jo hyvin syvällä Iiriksen kokemusmaailmassa ja toivottavasti saavat katsojan samaistumaan siihen. Uhkaa nostetaan matalilla taajuuksilla jo todella voimakkaasti läsnä olevaksi. Iris astuu kuolleen rotan päälle ja säikähtää. Tähän teimme voimakkaan iskun, joka tuntuu kuin kaikki tähänastinen äänimaailma kaatuisi Iiriksen päälle. On kuin hänen mielikuvituksensa tönäisi häntä ja hän tiputtaa taskulampun maahan. Sen jälkeen oli tärkeää rauhoittaa tilanne ja muistuttaa katsojaa kellarin todellisuudesta, jossa ei kuulu kuin Iiriksen hengitys ja kolkko hapuilu pimeässä. Kun Iris napsauttaa taskulampun uudestaan päälle, katsoja on jo tottunut hiljaisuuteen ja odottaa tarkkaavaisena mitä tulee tapahtumaan. Tässä kohtaa kaikista toimivin laukaisin on lyödä äänet todella kovaa päälle. Kun vampyyri hyökkää sängyn alta kohti kuvaa, myös äänet hyökkäävät katsojan päälle.

Esimerkkikohtaukseni perustuu säännösteltyyn vihjailuun siitä, että jokin aina vain pahempi asia odottaa jossain. Elokuvan alussa nämä laukaisimet ovat konkreettisempia, kuten kissan puraisu, varisten räähkyntä ja mummon huuto. Mitä syvemmälle menemme

Iiriksen mielikuvitusmaailmaan sitä abstraktimmaksi laukaisimet muuttuvat. Lopulta kaikki vallitsevat äänet tuntuvat tehostetuilta ja kohotetuilta. Kuten kappaleen alussa kuvailin, näiden laukaisimien säännöstely on ehdottoman tärkeää. Pitää saada aikaan tunne siitä, että tämä on jo jännittävää, mutta jotain vielä pahempaa odottaa nurkan takana. Vaaditaan tarkkaa suunnittelua ja kärsivällistä miksaustyötä, jotta tämä jännitys saadaan pidettyä yllä.

Viimeisenä oivalluksena todettakoon miksauskeeseen liittyvä keino, joka tuli esille haastattellessani Panu Riikosta. Hän kertoi minulle keinosta kaventaa äänimaailma hetkellisesti yhteen kanavaan. Kun katsoja tottuu siihen, että vain keskikaiuttimesta kuuluu jotain pientä ääntä ja sen jälkeen miksaa kuudesta kanavasta äänet kovalle, niin sillä on helppoa tehdä vaikutus katsojaan. Omassa miksausessani dynamiikkavaihtelua käytettiin todella paljon hyväksi, mutta kanavien täydellistä riisumista en ymmärtänyt kokeilla. Jos tällainen sopii seuraavaan työhöni, aion ehdottomasti kokeilla sitä.

## 7 YHTEENVETO

Tutkielman tavoitteena on ollut syventää ymmärrystä elokuvaa kohtaan. Olen esitellyt jo olemassa olevia teorioita äänen käyttämisestä, mutta samalla myös kyseenalaistanut niitä ja pyrkinyt kirjoittamaan auki oman ammatillisen ajatteluni perustaa. En ole kokenut tarpeelliseksi kehittää systemaattisia malleja, joilla uhka rakennetaan.

Hedelmällisemmäksi koen sekä muiden että oman työn analysoinnin ja niissä käytettyjen keinojen jäsentämisen. On hyvin vaikeaa tehdä kaavoja, joita voisi soveltaa elokuvasta toiseen. Kyse ei ole pelkästään tehtävästä, joka suoritetaan koneen nappia painamalla elokuvasta toiseen, vaan jokaiselle projektille ainutlaatuisesta ajatustyöstä, joka käydään työryhmän kesken. *Siivet ja hampaat* -elokuvan äänisuunnittelu olisi ollut täysin erilainen ilman ohjaajan, käsikirjoittajan, kuvaajan, leikkaajan, säveltäjän, lavastuksen, puvustuksen ja tuottajan vaikutuksia työhöni. Yhdessä tekemisen hienous on siinä, että töiden lopputuloksessa näkyy aina jollain tapaa siinä työskennelleen ryhmän yhteinen kemia eikä ainoastaan yksilöiden kädenjälki.

Uhkaavan äänimaailman tekeminen ei ole yksiselitteistä. Se voidaan tuoda esille hienovaraisesti yksittäisillä äänillä, esimerkiksi taustalla kyteväillä matalilla huminoilla tai kokonaisvaltaisemmin muokkaamalla elokuvan kaikkea äänikerrontaa ainakin ajoittain uhkaavaksi. Tätä harvoin tehdään ilman kuvallista yhteyttä. Yleensä uhasta

vihjataan jo paljon aiemmin sitä kohtausta, jossa katsoja varsinaisesti tiedostaa uhan. Vihjeen jälkeen uhka rakennetaan hitaasti elokuvan sisälle jännityksillä, jotka nousevat vähitellen voimakkaammaksi. Nämä valinnat toimivat harvoin niin, että äänisuunnittelija päättää yksin äänenjälkitöissä elokuvan tarvitsevan uhkaavaa äänimaailmaa. Jotta uhka toimisi hyvin, se vaatii tarkkaa rakentamista kuvan ja äänen välille, mikä aloitetaan jo ennen kuvauksia. Käsikirjoitusta tulkitaan ohjaajan ja muun työryhmän kesken ja mietitään, millaisille tasoille kerronta halutaan viedä.

Uhkaavan tunnelman luomiselle on ominaista pitkäjänteisyys sen kehittymisessä. Uhka tuntuu yleensä sitä voimakkaammalta, mitä pidemmäksi sen pystyy venyttämään ilman, että se menettää otettaan. *Sauna* -elokuvassa erityistä on se, miten uhkaa pystytään pitämään yllä lähes koko elokuvan ajan. Se vaatii perusteellista ennakkosuunnittelua ja kykyä lähestyä ilmaisua monesta näkökulmasta. Riikonen puhui paljon tunteen mukaan toimimisesta ja uskonkin, että kyky samaistua herkästi ihmisten tuntemuksiin auttaa äänisuunnittelijaa. Se auttaa eläytymään oikeilla painotuksilla elokuvan tilanteisiin.

Uhkaavien tunnelmien luomisessa käytetään paljon realismin eri tasoja, jotka koen subjektiiviseksi ääneksi. Minulle oli tärkeää viedä ajattelu siihen, että käsittelin kaikkea ääntä subjektiivisena, koska se antoi minulle uuden näkökulman elokuvaäänien tekemiseen. Se nostaa kokemuksen äänestä sen ensisijaiseksi ominaisuudeksi. Sovelsin tätä näkökulmaa kaikilla ääni-ilmaisun alueilla *Siivet ja hampaat* -lyhytelokuvassa. Tehdessä työtäni opin myös, että näitä samoja keinoja, joita olen esitellyt tekstissäni, voisi soveltaa myös muiden tunteiden kuvaamiseen.

Olen hyvin kiinnostunut ihmisten eri tavoista kokea maailmamme. Mikä maailmassa on yhteistä kaikille, ja miksi jotkut asiat koetaan hyvin eri tavoin? Siinä, missä katselemme maailmaa värjäytyneiden lasien läpi, niin me myös kuuntelemme maailmaa suodattavien korvien läpi. Nämä ajatukset johtivat siihen, että koin realistisen ja epärealistisen äänen vastakkainasettelun keinotekoiseksi silloin, kun se ei ole tietoisesti valittu tyylikeino. Koen enemmänkin, että maailmassa on realismin tasoja, joista jokin voidaan kehystää elokuvan sisäiseksi realismiksi. Kun realismi on etabloitu voimme verrata siihen muita tasoja. Tämän erottelun teko on tärkeää ainakin itselleni, koska se avaa tiettyjä solmukohtia ajattelussa. Realismin ja epärealistisuuden vastakohtaisuus saa luomaan vastakohtaista äänisuunnittelua. Erilaisia kokemuksen tasoja kuvaava äänisuunnittelu voi yhtälailla kuvata vastakkaisuutta, mutta se voi kuvata myös tasoja

vastakohtien välillä ja niiden yhtymäkohtia. Kun tätä ajattelua vie tarpeeksi pitkälle, kyseessä ei ole enää ainoastaan äänisuunnittelun teorointi vaan kokemusmaailmamme jäsentäminen. Tämän käsittely vaatisi kuitenkin jo monta opinnäytetyötä lisää. Uskon, että äänisuunnittelijalle voi olla suureksi hyödyksi kaikki mahdollinen tieto, joka auttaa ymmärtämään erilaisia kokemuksia maailmasta. Se, että ymmärrän muiden ihmisten tuntemuksia, käytöstä ja valintoja auttaa kaikissa äänisuunnittelun tehtävissä. Käsikirjoituksen purkaminen on helpompaa ja pystyn tarttumaan äänen jälkitöissä tunteisiin, joita kuvailmaisu yrittää tuoda läpi. Jopa nappimikrofonien teippaaminen näyttelijöiden vaatteiden alle onnistuu paremmin, jos osaan tulkita näyttelijöiden tilannetta kuvauspaikalla.

Käsittelin tarkoituksellisesti elokuvamusiikkia melko vähän vaikka silläkin on tärkeä paikka ääni-ilmaisussa. Musiikin tehtävä elokuvissa on monesti vedota katsojan tunteisiin ja ilmaista elokuvan arjesta poikkeavia tasoja. Aiheesta on kirjoitettu paljon kirjoja, kun taas äänisuunnittelun vastaavista tehtävistä on kirjoitettu hyvin vähän. Siksi halusin keskittyä tässä tutkielmassa nimenomaisesti sille alueelle, jota minä voisin työelämässäni hyödyntää. Koen, että äänisuunnittelun keinot kuvata elokuvan tunnelmia ja eri tasoja on hyvin voimakkaasti kehittyvä alue. Minusta tuntuu, että me äänisuunnittelijat emme ole edes itse oivaltaneet ja käsitteellistäneet kaikkia niitä keinoja, joita voisimme käyttää. Toisaalta tuntuu myös, että elokuvatuotanto on vasta heräämässä siihen, että äänessä on vielä paljon potentiaalia, jota ei olla osattu täysin hyödyntää. Musiikilla on perinteisesti ollut hyvin vahva jalansija tunnelmien luomisessa, mutta varsinkin parina viime vuosikymmenenä äänisuunnittelu on tullut hyvin vahvasti musiikin rinnalle alueena, jonka tehtävä ei ole ainoastaan rakentaa elokuvan realismia vaan ilmaista elokuvan eri tasoja. Jos osastojen tehtävät pystytään sopimaan ajoissa ja ne pystyvät kommunikoimaan keskenään, niin tuloksena on monesti hyvin rikasta ja mielenkiintoista ääni-ilmaisua. Musiikille voidaan esimerkiksi antaa tehtäväksi kuvata ystävyyttä ja onnea, kun taas äänisuunnittelulle annetaan tehtäväksi kuvata voimaa, joka uhkaa tällaista sidettä. Nämä ajatukset pyritään tietysti viemään pidemmälle. Mietitään, mitkä ovat musiikin ja äänisuunnittelun yhtymäkodat, niiden keskinäiset suhteet ja valitaan oikeat äänet kuvaamaan tiettyjä asioita. Äänisuunnittelulla ja musiikilla on myös luonnostaan toisistaan eroavia ominaisuuksia, jotka soveltuvat helpommin kuvaamaan tiettyjä tuntemuksia. Musiikilla on helpompi luoda onnellisia tai surullisia tuntemuksia katsojissa. Äänisuunnittelulla on taas helpompi tuoda esiin tunne siitä, että kaikki ei ole kunnossa viemällä elokuvan äänimaailmaa pois siitä, mihin katsoja on



tottunut. Siksi myös uhkaava tunnelma luodaan monesti äänisuunnittelun keinoilla.

Uhkaavien äänimaailmojen tutkiminen on syventänyt omaa osaamistani kokonaisvaltaisesti. Sen avulla olen purkanut äänisuunnittelun keinoja, kirjoittanut niitä auki ja miettinyt uusia näkökulmia sen toteuttamiseen. Olen eritellyt tapoja, miten äänikerronnan osasia voi käyttää saavuttaakseen haluamansa tuloksen. Välillä on hyvä haastaa sekä omia käsityksiä että vallalla olevia oletuksia, jotta ymmärtäisi paremmin, miksi toimintatavat ovat menneet tietyn kaavan mukaan ja miten niitä voisi kehittää.

Uhan ääni on yksi ääni-ilmaisun monista alueista, mutta hyvin voimakas ja moniulotteinen sellainen. Sitä on mielenkiintoista tutkia, koska se toimii elokuvassa hyvin monilla tasoilla. Se voidaan ilmaista kaikilla äänityön alueilla foleysta ääniefekteihin. Tutkiessa uhkaavia ääniä ja niiden käyttötapoja avautuu paljon keinoja, joita voi soveltaa muuhunkin ääni-ilmaisuun. Sen käsittelystä tekee myös mielekäästä se, että se on abstraktimpi tunne kuin suru tai ilo. Toisaalta sitä on hankalampi määrittää, mutta samalla se voi avata uusia näkökulmia, koska sen ilmaiseminen ei ole niin valmiiksi jäsenneltyä.

## LÄHTEET

Kirjat, verkkojulkaisut ja elokuvatutkimus:

Aho, Kalle 2008. Mitä äänet ovat? [WWW –dokumentti]  
<http://www.aukio.fi/mita-aaenet-ovat>

Chion, Michel 1990. Audio-Vision – Sound On Screen. Michael Wiese Productions.

Dykhoff, Klas 2003. About the Perception of Sound. [WWW –dokumentti]  
[http://www.dramatiskainstitutet.se/web/About\\_the\\_perception\\_of\\_sound.aspx](http://www.dramatiskainstitutet.se/web/About_the_perception_of_sound.aspx)

Halsall, Philip 2002. 50 Percent Sound (chapter 3) [WWW -dokumentti]  
<http://www.britishfilm.org.uk/lynch/Schap3.html>

Hughes, David 2001. The Complete Lynch. Virgin Publishing.

Milicevic, Mladen. Film Sound Beyond Reality [WWW –dokumentti]  
<http://www.filmsound.org/articles/beyond.htm> (Julkaisuvuotta ei ilmoitettu)

Munger, Dave 2009. Even isolated cultures understand emotions conveyed by Western music [WWW –dokumentti]  
[http://scienceblogs.com/cognitivedaily/2009/04/even\\_isolated\\_cultures\\_underst.php](http://scienceblogs.com/cognitivedaily/2009/04/even_isolated_cultures_underst.php)

Nykänen, Topi 2008. Savon Sanomat – Sauna kurkistaa rajan taakse. [WWW –dokumentti]  
<http://www.savonsanomat.fi/viihde/viihdeuutiset/sauna-kurkistaa-rajan-taakse/267866>

Sonnenchein, David 2001. Sound Design. Columbia University Press.

The Perverts Guide To Cinema [DVD julkaisu] (2006. O: Sophie Fiennes)

Haastattelu:

Riikonen, Panu. Äänisuunnittelija. 21.1.2010

Tutkitut elokuvat:

Lost Highway (1997. O: David Lynch)

Sauna (2008. O: AJ Annila)

Siivet ja Hampaat (2010. O: Oskari Sipola)