

Opinnäytetyö (AMK)

Elokuvan ja television koulutusohjelma

NELTES12

2016

Fanny Viitaharju

# KUUNNELMAN VISUAALISUUS

– tutkielma audiodraaman kuvamaailman  
muodostumisesta

Fanny Viitaharju

## KUUNNELMAN VISUAALISUUS

- tutkielma audiodraaman kuvamaailman muodostumisesta

Opinnäytetyössäni tutkin kuunnelmaa audiovisuaalisena, moniaistillisena teoksena. Esittelen, miten kuunnelman eri äänielementit sekä ulkoiset, kuulijaan tai hänen ympäristöönsä liittyvät tekijät synnyttävät mielikuvia ja vaikuttavat niihin. Lähestyn aihetta omien kokemusteni kautta: käytän aineistona muutamaa suosikkikuunnelmaani ja analysoin niiden luomaa kuvamaailmaa.

Esittelen lyhyesti kuunnelman termit, ja etenen syvemmälle kuunnelman visuaaliseen maailmaan keskittyen aina yhteen elementtiin kerrallaan – johtavina otsikoina toimivat siis 'kertojaääni', 'dialogi', 'pisteäännet', 'ääniatmosfääri', 'musiikki' ja 'hiljaisuus'. Näistä syntyvät mielikuvat ovat kuitenkin riippuvaisia jokaisen kuulijan yksilöllisistä muistoista ja kokemuksista sekä heidän kasvu- ja kulttuuriympäristöistään. Näiden vaikutteiden merkitystä selvitän sekä omakohtaisten näkemysten että aihetta käsittelevien tai sitä sivuavien lähteiden kautta.

Tutkiessani havaitsin, että eri äänielementit ovat vain yläkäsitteitä, ja että jokainen niistä voidaan jakaa edelleen uusiin kategorioihin visuaalisuutensa perusteella. Samalla tavoin huomasin, että kuunnelman visuaalisuus on monimuotoisempaa kuin alun perin oletin. Kuvien laatuun vaikuttaa paitsi äänilähde, myös kuuntelijan sitoutuminen ja läsnäolo, stereotyyppit sekä äänten intertekstuaaliset merkitykset.

### ASIASANAT:

kuunnelma, visuaalisuus, mielikuvitus, podcast, kuvallisuus, audiovisuaalisuus

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Film and television

2016 | 33

Fanny Viitaharju

## THE VISUALITY OF AUDIO DRAMA

- A Study in the Formation of Audio Drama's Imagery

In my thesis I examine audio drama as an audiovisual medium. I explore how the different audio elements and other, external factors bring forth mental imagery and affect the listener's imagination. I draw on my personal experience on the subject, as I analyze the imagery of my favourite audio dramas and use them as research material.

I begin by briefly introducing some key terminology, and then continue deeper into the visual world of audio drama by focusing on one audio element at a time – the headlines are thus 'narrator', 'dialogue', 'hard sound effects', 'background sounds', 'music' and 'silence'. The images these elements provoke are different to each listening individual and depend on their memories and cultural background. I explore the meaning of these outside influences both through my own experiences and by using source material.

During my research, I noticed that the different audio elements can be further divided into new categories based on their visual attributes. I likewise noted that the visuality of audio drama is far more complex than I expected. The nature of the imagery is affected not only by the sound source, but also the listener's commitment and presence, stereotypes and the intertextual meaning of the sounds.

### KEYWORDS:

audio drama, visuality, imagination, podcast, imagery, audiovisuality

# SISÄLTÖ

<b>SANASTO</b>	<b>6</b>
<b>1 JOHDANTO</b>	<b>7</b>
<b>2 KUUNNELMAN VISUAALISUUDEN TEORIAA</b>	<b>8</b>
2.1 Kategoria I – näköhavainto	8
2.2 Kategoria II – mielikuva	9
2.3 Kategoria III – aistimus	9
2.4 Muut tekijät	9
<b>3 IHMISÄÄNI</b>	<b>12</b>
3.1 Kertojääni	12
3.1.1 Juontajamainen kertoja ja kertojahahmo	12
3.1.2 Kertojan luotettavuus visuaalisuuden vaikuttajana	15
3.2 Dialogi	16
3.2.1 Samaistuminen ja aitous	17
3.2.2 Myötäeläminen ja empatia	17
3.2.3 Henkilöhahmojen näkeminen	18
<b>4 ÄÄNITEHOSTEET</b>	<b>20</b>
4.1 Pisteäännet	20
4.2 Ääniatmosfäärit	22
<b>5 MUSIIKKI</b>	<b>24</b>
5.1 Hahmojen karakterisointi	24
5.2 Atmosfäärin luominen	25
<b>6 HILJAISUUS</b>	<b>27</b>
6.1 Läsnäolo	27
<b>7 LOPUKSI – KUUNNELMALTA ELOKUVALLE</b>	<b>29</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>30</b>

# LIITTEET

Liite 1. Käytetyt kuunnelmateokset

# SANASTO

Diegeettinen ääni	Elokuvan äänikerronnassa ääni, jonka lähde on osa elokuvan maailmaa.
Ei-diegeettinen ääni	Elokuvan äänikerronnassa ääni, joka tulee elokuvan maailman ulkopuolelta.
Näköhavainto	Informaatiota, jota näköaisti kerää ympäristöstä. Yksi kolmesta kategoriasta, joihin jaan kuunnelman visuaalisuuden.
Peilisolu	Neuroneja, joiden tehtävä on jäljitellä toisten tekoja ja simuloida sitä, miltä ne tuntuvat (Wikipedia 2016).
Synchresis	Automaattinen yhteys, joka muodostuu äänen ja kuvan välille kun ne aistitaan yhtä aikaa (Chion 1994, 63).
Äänimaisema	Erilaisten äänten muodostama ympäristö, jossa olemme. Äänimaisemat voivat olla todellisen maailman ympäristöjä, tai luotuja ympäristöjä, kuten esimerkiksi sävellyksissä tai kuunnelmissa. (Wikipedia 2016).

# 1 JOHDANTO

Miksi puhua kuunnelman visuaalisuudesta? Kuunnelma on kehittynyt näyttämötaiteiden taltioinnista itsenäiseksi taidemuodokseen: sillä on omia kerronnan keinoja, jotka toimivat tehokkaasti ilman videomateriaalia.

Kuunnelmassa on kuitenkin kuva: se ei ole valmiiksi annettu kuten esimerkiksi televisiossa, vaan se on yhdistelmä kuulijan muistoja, kokemuksia ja mielikuvitusta. Vastaavanlaisista kuvallisuutta syntyy esimerkiksi kirjallisuutta lukiessa. Vaikka kuunnelma onkin yleensä visuaalisen informaatiovirran ulkopuolella, en silti irrottaisi audiodraamaa ja kuvaa toisistaan: mielestäni visuaalisuus, kuvallisuus, on kuunnelman väistämätön seuraus ja sen olennainen osa.

Opinnäytetyössäni tutkin kuunnelmaa audiovisuaalisena, moniaistillisena teoksena. Esittelen, miten kuunnelman äänielementit muodostavat kuulijan mielessä kuvia, ja millaisia ne voivat olla. Pohdin myös, miten kuuntelijoiden yksilölliset muistot ja kokemukset sekä kollektiiviset, kulttuuriperimän ja jaetun muistin kautta siirtyvät assosiaatiot vaikuttavat kuvien luonteeseen. Lähestyn aihetta omien kokemusteni kautta: käytän aineistona muutamaa suosikkikuunnelmaani ja analysoin niiden luomaa kuvamaailmaa.

Tämän opinnäytetyön taustalla on haluni osoittaa, että kuunnelma ei ole ”sokea” taide-muoto. Kuunnelman ajattelu audiovisuaalisena teoksena ei vähennä äänen arvoa tarinankertojana, vaan osoittaa äänen kyvyn aktivoida mielikuvitusta, muokata tulkintoja todellisuudesta ja luoda monipuolista kuvamaailmaa.

## 2 KUUNNELMAN VISUAALISUUDEN TEORIAA

Jotta kuunnelmaa voi käsitellä audiovisuaalisena teoksena, on ensin ymmärrettävä mitä käsite ”audiovisuaalinen” kuunnelmien yhteydessä merkitsee. ”Audio” käsittää kaiken sen, mitä kuunnelmassa annetaan valmiina: siis äänen ja hiljaisuuden. Myös dialogi ja kertojääni ovat audiota, vaikka niillä on äänteellisen merkityksensä lisäksi myös sisällöllinen, narratiivinen merkitys.

”Visuaalinen” on terminä nk. sateenvarjokäsite, jonka alle kuuluvat kaikki ne kuvat, joita kuunnelma kuuntelijassa herättää. Koska visuaalisuuden käsite on niin yleisluontoinen, olen jakanut audiodraaman kuvallisuuden kolmeen kategoriaan, joita tulen käyttämään esitellessäni eri äänielementtejä.

### 2.1 Katgoria I – näköhavainto

Kuunnelman kannalta näköhavaintoja ovat kaikki ne asiat, joita kuulija näkee kuunnelman aikana. Tällöin kuunnelma ei luo uutta kuvaa, vaan tarjoaa uuden tulkinnan jo olemassa olevalle kuvalle. Ympäröivästä todellisuudesta tulee osa kuunnelman kuvitusta, kun kuulija alkaa antaa sille merkityksiä ja muuttaa huomionsa kohdetta kuunnelman takia.

Olennaista näköhavainnon ja kuunnelman yhteydessä on sychresis. Se on intuitiivinen suhde, joka muodostuu spontaanisti samaan aikaan havainnoidun äänen ja kuvan välille. (Chion, 1994, 63–65.) Toisin kuin elokuvaa katsottaessa, kuunnelmassa sychresiksen kuva–ääni-pari on sattumanvarainen. Kaikki parit eivät ole riittävän toimivia jäädäkseen mieleen, mutta joskus sychresis voi olla voimakas ja pitkäikäinen. Yhdistän *Welcome to Night Valen* tunnusmusiikin aina auton ikkunasta heijastuviin katuvaloihin, koska istuin kerran yöllä autossa samalla, kun kuuntelin kyseistä kappaletta. Tämä sychresis oli niin voimakas, että se on vakiintunut mielikuvaksi enkä siis enää tarvitse näköhavaintoa kokeakseni sen.

Tosimaailman ärsykkeet voivat uhata kuunnelman illuusiota tai jopa rikkoa sen, mutta toisaalta näköhavainnon ja äänen symbioottinen suhde on tärkeä visuaalisuuden lähde, joka arvaamattomuutensa takia tekee jokaisesta kuuntelukerrasta uniikin kokemuksen.



## 2.2 Kategoria II – mielikuva

Tutkimusten mukaan sekä visualisointi että todellinen näköhavainto aktivoivat samoja aivoalueita: visualisointi voi olla siis yhtä valokuvantarkkaa ja selkeää kuin näköhavaintokin (Giorgio ym. 2004). Mielikuvilla tarkoitetaan juuri tällaisia näköhavaintoa vastaavia kuvia, joita aivot rekonstruoivat muistoja ja mielikuvitusta yhdistelemällä.

Kuunnelma on ns. matalan immersion media: toisin sanoen kuunnelman ja tosimaailman raja harvoin varsinaisesti hämärtyy (Fryer ym. 2013, 67). Mielikuvittelu on usein automaattista, mutta jotta kuuntelija voisi todella ottaa kuvat osaksi kuunnelman kokonaisvisuaalisuutta, on hänen sitouduttava uskomaan ja kuvittelemaan. Skeptisyys ja tarkoituksellinen irrottautuminen tarinan illuusiosta estävät mielikuvia saavuttamasta koko potentiaaliaan.

## 2.3 Kategoria III – aistimus

Aistimus on tässä opinnäytetyössä yleiskäsite kaikille niille kuville, jotka eivät ole osa silmin nähtävää tosimaailmaa, eivätkä toisaalta ole yhtä tarkkoja kuin mielikuvat. Aistimuksiin lukeutuvat värit, varjot ja muodot, tilan aistiminen sekä ailahtelevat liikkeet, joita kuuntelija ei osaa välttämättä sanoa kuvilla. Esimerkiksi hiljaisuus luo voimakkaitakin aistimuksia, kuten tunteen ympärillä hiipivistä hahmoista, seinien katoamisesta tai pimeydestä vaikka kuunnelmaa kuuntelisikin kirkkaassa päivänvalossa.

## 2.4 Muut tekijät

Kuunnelman kuvamaailmaan vaikuttavat jokaisen kuuntelijan henkilökohtaisten muistojen ja kokemusten lisäksi myös muut kuunnelman ulkopuoliset tekijät. Yksi näistä on signposting, eli ”tien viitoittaminen”. Signposting on yleensä sanallinen vihje, joka asettaa kuunnelman tiettyyn kontekstiin ja kuuntelijan tiettyyn asemaan ja asennetilaan. Tällaisen tienviitan voi antaa vaikka radiokuuluttaja, joka kertoo mistä esitettävässä audiodraamassa on kyse. Jos tarinan kerrotaan sijoittuvan esimerkiksi toiseen maailmansotaan ja kuunnelma alkaa sodan äänillä, ei kuuntelija todennäköisesti visualisoi mieles-

sään 1700-luvun meritaistelua. Kuuntelijan lähtökohtaiset odotukset vaikuttavat teokseen suhtautumiseen ja sitä kautta myös visuaaliseen kokemukseen (Crook, 1999, 55–60).

Myös Orson Wellesin *Maailmojen sodan* herättämät reaktiot ovat hyvä esimerkki kontekstin voimasta. Alkujuonnossa mainittiin, että kyseessä on fiktioiteos, mutta kesken kaiken aloittaneilta kuuntelijoilta puuttui tämä konteksti. Heidän lähtökohtainen suhtautumisen teokseen oli siis erilainen kuin niillä, jotka kuuluivat alkuselostuksen, ja siksi uskon myös heidän visuaalisten kokemustensa olleen erilaisia.

Signpostingin puute antaa mielikuvitukselle täyden vallan, ja vaikka se ei olekaan huono asia, on signposting usein kuitenkin välttämätöntä tai jopa väistämätöntä. Radiokuultajan selostuksen lisäksi kontekstivihjeitä voivat olla vaikka ohjelmatiedoissa lukeva sisältöinfo tai jo pelkkä kuunnelman nimi.

Myös kuuntelijan kasvuympäristö sekä kulttuuritietämys vaikuttavat kuunnelman sisällön tulkintaan, ja siten myös sen visuaalisuuteen. Henkilöhahmojen dialogi voi esimerkiksi pohjautua olennaisesti johonkin teokseen, joka kuuntelijoiden oletetaan tietävän. Mikäli tietopohja on puutteellinen, saattaa keskustelu jäädä ymmärtämättä ja visuaalisuus olla jotain muuta kuin kuunnelman tekijät olivat tarkoittaneet. Myös arkistoäänen käyttö voi herättää tietynlaisia mielikuvia, jotka perustuvat äänen kulttuuriseen merkitykseen ja kuuntelijoiden jakamaan historiaan.

Teosviittausten lisäksi kuunnelman ymmärtäminen voi joskus vaatia alueellisen kulttuurin tietämystä: esimerkiksi *Cabin Pressure*- ja *Good Omens* -kuunnelmissa on paljon brittiläiseen kulttuuriin ja paikkoihin liittyvää dialogia, jota ei-brittiläinen kuuntelija ei välttämättä ymmärrä.

Kulttuuri- ja kasvuympäristö vaikuttavat kuunnelman visuaalisuuteen myös tiedostamattomalla tasolla. Signposting luo ennako-odotuksia kuunnelmakohtaisesti, mutta kuuntelijalla on jo entuudestaan tietynlainen näkemysmaailma, jonka pohjalta hän lähestyy kaikkia kuunnelmia: kasvu- ja kulttuuriympäristö luovat arvokäsityksiä ja tulkintatapoja, jotka voivat olla erittäin syvään juurtuneita.

Yhtenä tärkeänä tekijänä kuunnelman visuaalisuudessa pidän ”neljännen seinän rikkomista”. Tarinan ja reaali maailman rajojen ylittäminen voi olla joko tarkkaan suunniteltu kerronnan keino, tai pelkkä vahinko. Vahinkoja sattuu erityisesti livenä äänitetyissä kuun-

nelmissä, joissa uusintaotot tai leikkaaminen ovat vaikeita tai mahdottomia. Näissä kuunnelmissä on usein paikalla myös yleisö, jonka reaktiot muistuttavat kuuntelijaa jatkuvasti tosimaailman olemassaolosta. Käsikirjoitetuissa, studiossa äänitetyissä kuunnelmissä neljännen seinän rikkominen sen sijaan on enimmäkseen suunniteltua ja tarinaan sisäänrakennettua.

Vaikka metafiktiiviset tilanteet särkevät illuusion ja vievät kuuntelijan pois tarinan kuva maailmasta, luovat ne toisaalta omanlaistaan visuaalisuutta: itse olen kuvitellut esimerkiksi näyttelijöiden ilmeitä ja asemia. Erityisesti *Thrilling Adventure Houria* kuunneltaessa lavaesityksen aitous, näyttelijöiden virheet ja improvisaatiot sekä yleisön äänet ovat suuri osa visuaalisuutta, ja huomaan usein nauravani yleisön kanssa vaikken näekään samaa kuin he.

Neljännen seinän rikkominen ei siis välttämättä niinkään riko mitään, vaan siirtää seinää niin, että kuuntelijasta tulee osa kuunnelmayleisöä. Tällöin kuuntelijalla on mahdollisuus visualisoida kuunnelman tekijöitä ja näyttelijöitä, jotka ovat hänelle todennäköisesti yhtä tuntemattomia ja fiktiivisiä kuin kuunnelman henkilöihahmotkin.

## 3 IHMISÄÄNI

### 3.1 Kertojaääni

Kun kuunnelma alkaa, kuuntelija istuu vertauskuvallisesti kertojan eteen ja antaa mielikuvituksensa kuvittaa kertomusta. Kertojaääni on siis suullisen tarinankerrontaperinteen jatkaja, ja tämän äänielementin pitkä historia on vakiinnuttanut suhtautumistamme siihen. Vaikka kuunnelmassa myös musiikilla ja muilla äänillä on kerronnallisia ominaisuuksia, kertojaäänellä on jo lähtökohtaisesti korkea auktoriteettiasema ja sen luomaa kuvamaailmaa pidetään luotettavana.

Kertojaäänän kuvamaailmassa on kaksi tasoa. Ensimmäisellä tasolla ovat sanat, joita kertoja käyttää. Ne herättävät mielikuvia ja assosiaatioita, jotka riippuvat siitä, millaisiin kuviin kuuntelija yhdistää sanat. Toisella tasolla on tapa, jolla sanat lausutaan: ääntämys ja intonaatio luovat aistimuksia, jotka yhdistettynä sanoihin voivat muuttaa tarinan merkityksen ja näin ollen myös syntyneen mielikuvan. Esimerkiksi *Welcome to Night Valen* joka jakso alkaa sanoilla "Welcome to Night Vale", jotka itsessään eivät välttämättä herätä mielikuvia. Kun sanojen painotusta, tauotusta ja nopeutta sekä äänensävyjä ja -voimakkuutta muutetaan, lausahdus alkaa luoda aistimuksia. Erityisesti kuunnelman alussa käytettynä tällä on myös signpostingin kaltainen tehtävä, joka asettaa kuuntelijan tiettyyn tunnelmaan ja kuvaan jo ennen tarinan alkua.

*Korville piirretyt kuvat* -kirjassa Juha-Pekka Hotinen toteaa, etteivät kuunnelmat hyödynnä monipuolisesti erilaisia kertojarakenteita (Hotinen, 2011, 40). En ole tästä Hotisen kanssa samaa mieltä: vaikka kertojat ovat usein kaikkیتietäviä, on niiden välillä myös eroja. Kertojaääntä voidaan käyttää eri vaiheissa kuunnelmaa, ja niiden visuaalisuus on erilaista käyttötavasta riippuen.

#### 3.1.1 Juontajamainen kertoja ja kertojahahmo

Juontajamainen kertoja johdattaa meidät kuunnelman alussa sen maailmaan: jaksoihin jaetussa kuunnelmassa hän myös kertoo tarvittaessa aiempia tapahtumia. Kuunnelman lopussa juontajamainen kertoja nostaa meidät tilanteesta pois esimerkiksi tiivistämällä

loppuratkaisun tai viittaamalla tuleviin tapahtumiin. Tämä kertojatyyppe on hyvin ominainen ”kulta-ajan” radiokuunnelmille, ja sitä käyttää myös moderni kuunnelma *Thrilling Adventure Hour*, jossa kertoja kuvailee joka jakson alussa hahmot ja tapahtumapaikan:

”Spooky Hal: Our story begins high above Manhattan, in a luxurious penthouse suite at the famed Plaza hotel, where Frank and Sadie Doyle spend the afternoon as they always do ...”(Acker & Blacker 2011, Mariusperkins 2014 mukaan.)

Vastaavasti jokaisen jakson lopussa hän päättää tilanteen:

”Folksy Hal: Is this the end of Sparks Nevada’s nascent relationship? And of Croach the Tracker as well? Can Sparks and Red put aside personal entanglements long enough to untwine Croach from his web of doom? Find out next time, when we once again bring you the adventures of Sparks Nevada, Marshal on Mars! In an exciting episode titled, “The Treasure of the Zzyzzx Spiders”.”(Acker & Blacker 2011, Sparksspeaks 2014 mukaan.)

Juontajamainen kertoja on hiljaa koko tapahtumaketjun ajan: toisin sanoen hän ei ole läsnä, ja hänen olemassaolonsa saattaa jopa unohtua tarinan aikana. Kaunokirjallisuudessa vastaavanlainen kertojarakenne voisi olla esimerkiksi häivytetty kertoja, jonka ääntä ei kuulla sillä tarinaa kerrotaan tapahtumien ja henkilöiden tajunnan kautta (Karhumäki & Toivakka 1999, VirtuaaliAMK-verkosto 2015 mukaan). Kuunnelman yhteydessä käytän kuitenkin termiä ”juontajamainen kertoja”, sillä vaikka alku- ja loppuspiikit tekeekin kuunnelmassa näyttelijä, on niiden sisältö kuitenkin sellainen, jonka voisi lukea myös esimerkiksi radiojuontaja ennen ohjelman alkua.

Koska juontajamainen kertoja ei ole tiivis osa tarinaa, ei hänestä muodostuva kuva välttämättä ole erityisen elävä tai yksityiskohtainen. Juontajamaisen kertojan luoma kuva maailma ei siis niinkään liity häneen itseensä, vaan alkuasetelmaan: tapahtumapaikan kuvailu herättää kuuntelijassa mielikuvia ja aistimuksia. Esimerkiksi *Thrilling Adventure Hourin* Frank ja Sadie Doylen kattohuoneistoa kuvailtaessa mielikuvitukseni kaivaa esiin kuvia, joita olen nähnyt elokuvissa ja hienostohotellien nettisivuilla. Kertojan täsmentävä sana ”ylellinen” luo tunteen avarasta tilasta, kiiltävistä materiaaleista ja tummista pinnoista.

Juontajamaisen kertojan vastakohta on kertojahahmo, joka on läsnä koko tarinan ajan. Hän voi olla joko tarinan yläpuolella tarkkailevassa roolissa, tai henkilöahmona tarinan sisällä. Kertojahahmon suhtautuminen tapahtumiin ei ole riippuvainen hänen asemastaan: hän voi olla etäinen tai kiinnostunut, tai mitä tahansa näiden kahden ääripään väliltä.

Nimi ”kertojahahmo” viittaa siihen, että hän on merkittävä henkilö, jonka olemassaoloa ei voi unohtaa: siksi kuuntelija saattaa inspiroitua kuvittelemaan myös kertojan ulkonäköä. Tässä piilee yksi kertojahahmon vaaroista: hän saattaa olla liian kiinnostava, ja harhauttaa kuuntelijan pois varsinaisesta tarinasta. Karismaattisen kertojan ulkonäköä kuvitellessaan kuuntelija yhdistelee mielikuviaan, esim. muistojaan samalta kuulostavista ihmisistä sekä mahdollisia kuunnelmassa mainittuja, kertojan ulkonäköön liittyviä yksityiskohtia. Yhdistelmä voi muuttua joka kuuntelukerralla, erityisesti jos kertojahahmosta selviää hiljalleen lisää, kuten *Welcome to Night Valessa*. Kuuntelijalla on vapaus valita, hyväksyykö hän uuden informaation siihen kuvaan, joka hänellä on jo muodostunut.

Kertojahahmo ei yleensä kuvaile ainoastaan ympäristöä tai esineitä: koska hän on jatkuvasti läsnä tarinassa, hän pystyy kommentoimaan henkilöitä, emootioita ja toimintaa. *Welcome to Night Valessa* kertojahahmo Cecil pitää usein vertauskuvauksellisia monologeja, joiden tarkoitus ei ole kuvata kuunnelman maailman ulkonäköä, vaan siellä vallitsevaa tilannetta tai tunnelmaa:

”Let’s go now to traffic. There is a car. It’s not in Night Vale, or even in the desert that cradles our little town. It’s out somewhere beyond that. There are many cars there, but I’m speaking only about one. Blue, square-ish, with tires and windows and an engine that works...most of the time. A woman is driving it, and she is also glancing whenever she can at the child in the passenger seat. He is a child, but he is 15. You understand. She is glancing at him, but she is not saying anything. And he is not saying anything either. She wants to cry or, she wants to push him out of the car or, she wants to go back in time and insist on using a condom ...only she would never do that. She wouldn’t change any of this, really. Not for all the money – piles of money, some of it defunct money from defunct and absent governments – she wouldn’t give any of this back. So she drives her car. Blue. Square-ish. With tires, and windows, and an engine that works...most of the time. And she glances at the 15 year-old child. And neither of them speaks. This has been traffic.” ( Cecil speaks 2013, Fink & Cranor 2013 mukaan.)

Tämän kaltainen runollinen kerronta luo mielikuvien lisäksi aistimuksia. Itse olen kuunnelllessani yllä lainattua pätkää nähnyt sinisen auton matkustajineen, mutta tarinan tunnelma ja tapa, jolla Cecil sen lausuu, ovat laajentaneet mielikuvamaailmaani. Auto ajaa yksin mutkaisella vuoristotiellä, jota reunustavat suuret, siniset kuusimetsät jotka saavat auton näyttämään pieneltä. Maisemaa ei kuvailla itse kuunnelmassa, vaan se on heränneiden aistimusten tulos. Välillä olen myös nähnyt välähdysmäisiä, mielikuvan ja aistimuksen rajalla olevia kuvia omasta äidistäni, johon rinnastan kuunnelmassa kuvaillun autoilevan äidin.

Mielikuvien ja aistimusten lisäksi myös näköhavainnot ovat osa kertojaäänien visuaalisuutta. Ajatuksia herättävät tekstit voivat muokata kuuntelijan tulkintaa todellisesta maailmasta, tai siirtää hänen huomionsa tiettyihin asioihin. Itselläni syntyy usein voimakas synchresis juuri *Welcome to Night Valen* monologiin ja ympäröivän maailman välille.

### 3.1.2 Kertojan luotettavuus visuaalisuuden vaikuttajana

Radiokirjoittaja Tony Palermo vertaa kertojaääntä sokean opaskoiraan (Palermo, 2015). Vertaus antaa virheellisesti ymmärtää, että kuuntelija olisi näkökyvytön ja kertoja ainoa johdattaja: se jättää huomiotta kuunnelman muiden äänielementtien audiovisuaalisuuden. Vertaus pätee kuitenkin osittain kertojan ja kuuntelijan väliseen suhteeseen, joka perustuu sokean ja opaskoiran välisen suhteen tavoin luottamukseen. Näemme kuunnelman maailman kertojan silmin, ja siksi suhtautuminen kertojaääneen on kunnioittava ja hänen kuvailemansa asiat otetaan todesta. Esimerkiksi *Thrilling Adventure Hourin* juontajamaisen kertojan puheet ovat niin olennaisia tarinan alkutilanteen kannalta, että niitä ei voi kyseenalaistaa.

Kirjallisuudesta tuttu epäluotettava kertoja voi kuitenkin esiintyä myös kuunnelmassa. Esimerkkinä tästä harvinaisesta ilmiöstä käytän *Welcome to Night Valen* Cecilää. *Welcome to Night Vale* on fiktiivisen amerikkalaisen aavikkokaupungin paikallisuutislähetys, ja Cecil sen toimittaja. Siksi hänen suhtautumisensa Night Valen tapahtumiin ja asukkaisiin on suuressa roolissa siinä, miten kuuntelija näkee ne. Cecil on kertojana minämuotoinen, siis jo lähtökohtaisesti epäluotettava, mutta hänen puheitaan oli vaikea kyseenalaistaa, sillä kuunnelma ei tarjonnut muutakaan informaatiota: kertojaäänellä oli monopoli, ja kaikki muut äänet tukivat hänen kertomustaan ja sen luomia kuvia.

Vastakkaisten näkemysten kuuleminen oli ensimmäinen merkki siitä, että Cecil ei olekaan luotettava toimittaja. Steve, Cecilin lanko, oli esitelty kuunnelmassa jo aiemmin, mutta kun hahmo pääsi ensimmäisen kerran itse puhumaan, olivat hänen näkemysensä tapahtumista ja maailmasta rationaalisempia kuin kertojan. Steve itsekin muuttui uuden näkökulman myötä: aiemmin kaikki tieto hänestä tuli Cecililtä, joka ei arvosta Steveä ja siksi puhuu hänestä negatiiviseen sävyyn.

Aiemmin visualisoimani kuvat muuttuivat tämän heräävän epäluottamuksen takia. Suurin ero oli varjojen lisääntyminen: monet kuvat muokkautuivat hämärämmiksi ja väreiltään

uhkaavammiksi. Kun epäilin Cecilin kertomuksen olevan väritynyttä, muuttui kuva hänestä myös varjoisemmaksi: epäluottamus kertojaan siis muutti jo olemassa olevaa kuvaani uudenlaiseksi. Toisaalta sivutuotteena syntyi myös täysin uusia mielikuvia, merkittävimpänä niistä kuva Stevestä. Kun hahmo sai äänen ja mahdollisuuden vaikuttaa omaan kuvaansa, alkoivat aivoni välittömästi etsiä kuvia, jotka sopivat äänen pariksi. Cecilin epäimatelevan kielenkäytön vaikutus kuvitelmiini korostui, kun vertasin aiempaa mielikuvaani Stevestä tähän uuteen versioon. Uusi kuva oli paitsi tarkempi, myös positiivisempi ja lähestyttävämpi. Vertailu osoitti, miten suuri vaikutus kertojaäänellä on kuunnelman visuaalisuuteen, ja miten suuri luotto kuuntelijalla sitä kohtaan on. Kertojaäänien petturuus tai luottamuksen puute eivät kuitenkaan vähennä hänen merkitystään visuaalisuuden innoittajana, vaan tuovat kuviin erilaisia aistimuksia ja sävyjä.

### 3.2 Dialogi

Kuunnelman henkilöhahmojen keskustelulla on sama kaksijakoinen ominaisuus kuin kertojaäänelläkin: sanat ja niiden ääntämys vaikuttavat kumpikin sekä tarinan sisällön tulkintaan että sen visuaalisuuteen. Dialogilla ja kertojalla on visuaalisuuden kannalta yhteistä myös se, että kumpikin herättää kuvia sekä kuunnelman maailmasta että hahmoista itsestään.

Syntyviin kuviin vaikuttavat stereotypiat, kuuntelijan kieli- ja kulttuuriymmärrys sekä hahmon aksentti ja puhetapa. Sama dialogikatkelma voi viedä kuuntelijan erilaisiin kuva-maailmoihin, kun se luetaan erilaisilla murteilla tai painotuksilla. Esimerkiksi kuuntelemalla *21 Accents* -videon ääniraitaa voi helposti huomata, miten jokaisesta aksentista muodostuu oma mielikuvansa, vaikka puhuja on sama henkilö (Walker 2015). Myös lausuntatavalla ja sanavalinnoilla on merkitystä. Esimerkiksi kuunnelmasarja *Knalli ja saateenvarjo* vie kuuntelijan Lontooseen, vaikka teos onkin käännetty englannista suomeksi. Suomalaiset ääninäyttelijät replikoivat tavalla, joka saa heidät kuulostamaan populaarikulttuurista tutuilta englantilaisilta. Tämä on osoitus stereotypian visuaalisesta voimasta: käytetyllä kielellä ei ole väliä, vaan intonaatiolla ja sanojen takana olevalla asenteella.



### 3.2.1 Samaistuminen ja aitous

Kuunnelman hahmot voivat dialogissaan kuvailla ympäristöään ja siellä olevia asioita, synnyttäen näin mielikuvia ja aistimuksia kertojaäänien tavoin. Dialogia käyvät henkilöhahmot ovat kuitenkin yleensä tiiviisti kiinni kuunnelman maailmassa, ja siksi heidän kuvauksensa asioista ovat usein henkilökohtaisia ja värittyneitä. Etäisempi kertoja saattaa esimerkiksi luetella esineitä, joille hahmot asettavat dialogissa määritteleviä adjektiiveja: verhot ovat rumat, tuoli on keltainen, radio on rikki. Dialogi voi siis syventää kertojaäänien luomia mielikuvia, mutta sen lisäksi dialogilla on annettavaa myös itsenäisenä äänielementtinä. Esimerkiksi *Welcome to Night Valen* Cecilin ja Steven välinen konflikti ja siitä syntynyt dialogi ei vahvistanut kertojan tarinaa, vaan muutti sen sävyä täysin ja monipuolista kuunnelman visuaalisuutta.

Myös dialogia käyvien hahmojen näkemysten ja tunteiden eroavaisuudet vaikuttavat dialogin herättämiin kuviin. Cecilin ja Steven välisessä dialogissa huomasin kuuntelijana valitsevani noista kahdesta eri näkemyksestä sen, johon sillä hetkellä pystyin eniten samaistumaan, ja näkeväni tapahtumat sen kautta. Puolen valitseminen vaikuttaa siihen, millä tavalla kuuntelija visualisoi tapahtumat ja lokaatiot, sillä eri henkilöhahmojen kautta voi syntyä hyvinkin erilaisia mielikuvia samoista asioista.

Jos dialogi ei ole samaistuttavaa, vaan se ontuu ja on epäaitoa, voivat näköhavainnot tai tarinan illuusion kannalta epäolennaiset mielikuvat irrottaa kuuntelijan kuunnelmasta. Sen sijaan uskottava dialogi vie kuuntelijaa syvemmälle tarinaan ja hän saattaa eläytyä henkilöhahmojen kokemuksiin ja tunteisiin jopa niin voimakkaasti, että hän aistii ne kuin olisi itse läsnä.

### 3.2.2 Myötäeläminen ja empatia

Elokuviissa voi tuntea pelkoa tai jännitystä, koska henkilöhahmokin tuntee niitä, ja sama pätee oman kokemukseni mukaan myös kuunnelmissa. Tällainen myötäeläminen ja empatian tunne on mahdollinen vain, kun henkilöhahmot ovat samaistuttavia ja uskottavia.

Myötäelämistä voi tutkia neurobiologisenä, peilisolujen mahdollistamana ilmiönä. Kuuloaistin havaitsema ääni voi herättää tuntemuksia, joita äänen aiheuttanut toimintakin herättäisi (Kohler ym. 2002, 846): esimerkiksi lyönnin ääni voi saada kuuntelijan kavahtamaan, ja hyönteisten äänet kiemurtelemaan ahdistuneesti. Mielestäni myötäelämisen

vaikutuksen huomaa paitsi toimintaa, myös dialogia kuunneltaessa: erittäin elävä sanallinen kuvailu voi virittää kuuntelijan mielikuvituksen ja voimistaa aistimuksia. Dialogiin yhdistetty musiikki ja mahdolliset ääniefektit vaikuttavat syntyvien mielikuvien ja aistimusten laatuun ja voimakkuuteen.

Empatia on samaistuttavuuden, aitouden ja stereotypian ohella olennainen osa dialogin visuaalisuutta. Jokaisen kuulijan yksilöllinen kyky ottaa vastaan ja imitoida tunteita johtaa yksilöllisiin kuuntelukokemuksiin ja siksi myös yksilöllisiin kuvamaailmoihin. Siinä missä samaistuttavuus ja aitous vahvistavat mielikuvia ja auttavat kuuntelijaa saamaan selkeämpiä kuvia, luovat empatia ja myötäeläminen tuntemuksia ja aistimuksia. Myötäelämisen kuvasto ei itselläni ainakaan ole selkeää ja valokuvamaista, vaan moniaistillista ja häilyvää. Esimerkiksi *Thrilling Adventure Hour*-sarjassa Red Plains Riderin menettäessä lapsensa saan samaistumisen ja roolisuorituksen aitouden kautta mielikuvia henkilöahmosta. Menetyksen tunne, jonka myötäelän joka kuuntelukerralla, sen sijaan herättää nopeasti katoavia muistoja hetkistä, jolloin olen itse menettänyt jotain arvokasta.

### 3.2.3 Henkilöhahmojen näkeminen

Toisin kuin kirjallisuudessa, kuunnelmassa kertojaääni ei yleensä anna hahmoista tarkkoja ulkonäön kuvauksia. Se on harvoin tarinan kannalta olennaista informaatiota, ja toisaalta tarkat määritelmät myös vähentävät kuuntelijan mielikuvituksen arvoa kuvamaailman luomisessa. Dialogissa hahmot saattavat kuvailla esimerkiksi toistensa vaatetusta, mutta nämä pienet maininnat eivät välttämättä aina päde siihen kuvaan, jonka kuulija on hahmoista jo luonut näiden sanavalintojen, aksenttien ja puhutavan perusteella.

Stereotypiat ovat suuressa roolissa henkilöhahmon ulkonäköä kuviteltaessa. Populaarikulttuuri on luonut meille mielikuvia siitä, miltä ”hyvikset” ja ”pahikset” kuulostavat, miten puhuu tyhmä henkilö ja miltä viisaat, professorimaiset henkilöt näyttävät. Näiden vakiintuneiden käsitysten ansiosta kuunnelman kuuntelijoiden näkemykset hahmojen ulkonäöstä voivat olla yllättävän samanlaisia, vaikka mielikuvituksessa stereotypioihin yhdistyy myös henkilökohtaisia muistoja ja kokemuksia. Esimerkiksi *Good Omensin* päähenkilöiden äänet ovat erittäin tyypillisiä niille luonteenpiirteille, joita hahmot edustavat. Demon Crowley, entinen Eedenin käärme, puhuu laiskan rauhallisella ja matalalla äänellä, välillä s-kirjainta sihistäen. Ääni on samanlainen kuin monen muun pahan, charmikkaan ja vaarallisen hahmon ääni: tällä tavalla puhuvat myös monet versiot kreivi Draculasta.

Aziraphale, entinen Eedenin portinvartija ja nykyinen antikvariaatin omistaja, puhuu tarkalla ja korostetulla englantilaisella aksentilla. Tämä puhetapa yhdistetään varsinkin amerikkalaisissa elokuvissa älykkäisiin ja hienostuneisiin henkilöihin, ja nämä ominaisuudet kuvastavat Aziraphalea: puhetavan valinnalla on siis karakterisoitu tunnistettava hahmo, johon voidaan stereotyyppien avulla liittää myös visuaalisia ominaisuuksia

## 4 ÄÄNITEHOSTEET

Tutkiessani kuunnelman jakoa eri äänielementteihin havaitsin, että kategorioita on perinteisesti neljä: ihmisääni, musiikki, hiljaisuus ja äänitehosteet. Tällöin äänitehoste-kategoria sisältää kaikki ne aidot ja synteettiset äänet, jotka eivät kuulu muihin kategorioihin. Koin jaon epäselväksi, ja siksi käsittelen tässä luvussa äänitehosteita elokuva-äänien näkökulmasta jakamalla kategorian edelleen pisteääniin ja ääniatmosfääreihin. Näillä kummallakin on mielestäni itsenäistä visuaalista arvoa.

Jaosta huolimatta äänitehoste-kategoriaan lukeutuvilla äänillä on myös yhteisiä ominaisuuksia. Niiden sisällön ja merkityksen tulkinta ja siten myös visuaalinen ymmärtäminen nojaa kulttuurillisiin konteksteihin ja vakiintuneisiin ääni–kuva-assosiaatioihin. Tämän takia esimerkiksi näkövammaisten kokemus kuunnelman äänitehosteista eroaa voimakkaasti täysin näkökykyisten kuuntelijoiden kokemuksesta. Näkökykyisillä kuuntelijoilla on vakiintuneita synchresis-yhdistelmiä, joita näkövammaisille ei välttämättä ole muodostunut: siksi äänitehosteen avulla kerrottu tapahtuma ei ehkä avaudu näkövammaisille eikä herätä heissä voimakkaita mielikuvia. Sen sijaan näkökykyisille äänitehoste on synchresiksen ansiosta usein jopa voimakkaampi visuaalinen elementti kuin dialogi (Fryer ym. 2013, 66). Joskus äänitehosteet ja dialogi voivat kuitenkin toimia yhteistyössä: tällöin äänitehoste vahvistaa tai varmentaa dialogia. Tällainen ”ankkuri” voi olla vaikkapa lehmän ääni, kun henkilöhahmot ovat puhuneet karjanajosta (Sieveking 1934, Crookin 1999, 70–71 mukaan).

Äänitehosteiden visuaalisuus ei välttämättä perustu niiden aitoudelle tai uskottavuudelle, vaan niille merkityksille, joita kuuntelijat niille antavat. Pisteäänet ja ääniatmosfäärit voitaisiin korvata myös dialogilla, mutta tällöin niiden visualisointi olisi ohjattua: äänitehosteet antavat kuuntelijan käyttää mielikuvitustaan vapaammin, ja siksi niiden käyttö mielestäni voimistaa kuunnelman identiteettiä visuaalisena taiteenlajina.

### 4.1 Pisteäänet

Pisteäänet ovat äänimaisemassa signaaleja, eli selkeästi erottuvia ääniä. Esimerkiksi suudelman, puhelimen tai narisevan oven äänet ovat merkkejä tietyistä toiminnoista ja tapahtumista. (Mediametka, 2016.) Pisteäänille on siis jo muodostunut vakiintuneita tul-

kintoja ja kuvallisia vastineita, joiden kautta niitä kuunnelmassa visualisoidaan. Ne kuuluvat nk. ”konventionaalisten efektien” kategoriaan (Sieveking 1934, Crookin 1999, 71–72 mukaan). Auton äänen tunnistaa automaattisesti, ja vaikka jokaisen kuuntelijan mielikuvat ovatkin yksilöllisiä, herättää auton ääni todennäköisesti kaikilla kuitenkin mielikuvan autosta.

Konventionaalisiin ääniin kuuluvat myös paljon käytetyt pisteäänät, kuten esimerkiksi nk. Wilhelm-huuto (Wikipedia 2016). Jos kuuntelija tunnistaa paljon käytetyn äänen, saattaa kuunnelman illuusio rikkoutua sillä tällöin kuuntelija yhdistää ääneen sen vakiintuneet merkitykset ja aiemmin muodostuneet kuva-vastineet: intertekstuaalisesti latautuneet äänet kantavat käyttöhistoriaansa mukanaan. (Sieveking 1934, Crookin 1999, 71–72 mukaan). Tällainen vaikutus on myös saman kuunnelman sisällä toistettavilla pisteäänillä: esimerkiksi *Thrilling Adventure Hourissa* Frank ja Sadie Doyleen hahmoja karakterisoi martinilasien kilistelyn ääni. Kuullessani äänen tiedostan sen merkityksellisyyden, ja samalla irrottaudun hetkeksi kuunnelman tarinasta.

Pisteäänien konventionaalisuus ja kulttuurillisesti vakiintuneet ääni–kuva-parit ovat etu erityisesti silloin, kun äänilähde on täysin fiktiivinen. Erityisesti fantasia- tai tieteisfiktiokuunnelmassa kuvaillaan monesti esineitä, joita ei todellisuudessa ole olemassa: esimerkkinä tästä ovat Marsin sheriffi Sparks Nevadan laserpistoolit *Thrilling Adventure Hourissa*. Fiktiivisyydestään huolimatta laserpistoolin äänelle on muodostunut jo yleisesti tunnistettavissa olevia konventioita. Esimerkiksi *Star Wars* -elokuvien maailmanlaajuisen suosio ja lukuisat viittaukset muissa teoksissa mahdollistavat myös täysin keksittyjen esineiden ja toimintojen visualisoinnin pelkillä ääniefekteillä.

Vaikka konventionaalisuus onkin merkittävä osa pisteäänien visualisointia, on konventioiden rajojen ylittäminen ja rikkominen yhtä tärkeää. Muiden äänien, kuvailevan dialogin tai kertojaäänien signposting-vaikutus voi muuttaa kuuntelijan tulkintaa äänestä, ja ääniatmosfääriset efektit kuten etäisyyden tai kaiun lisääminen muokkaavat pisteäänien tulkintaa ja siten myös sen kuvaparia. Vakiintuneet äänet herättävät kuuntelijassa muistoihin ja assosiaatioihin perustuvia mielikuvia ja aistimuksia: kun pisteääni saa muokkauksen tai kontekstinsa kautta uusia merkityksiä, myös kuuntelijan kokemat aistimukset voivat muuttua ja mielikuva sävyttyä toisenlaiseksi. Esimerkiksi *Welcome to Night Valen* jakson 1 - *Pilot* lopussa kuuluu junan ääni: ääneen on lisätty kaikua, ja se kuulostaa erittäin kaukaiselta ja loittonevalta. Toisenlaisessa äänimaisemassa juna voisi herättää mielikuvia esimerkiksi rautatieasemasta ja olla merkinä matkanteosta sekä siirtymästä.

Tässä tapauksessa junasta muodostui minulle kuitenkin häilyvä, fantasiamainen aistimus, ei niinkään todellisuutta jäljittelevä mielikuva. Uskon tämän johtuvan sekä ääneen tehdyistä muokkauksista että sen kontekstista: yhdistettynä rauhalliseen musiikkiin ja kertojan narraatioon pisteäänen merkitys vaihtui symbolisemmaksi lopun ääneksi.

## 4.2 Ääniatmosfäärit

Ääniatmosfääri eli ääniatmo on eräänlainen taustäänten matto, joka luo lokaation äänimaailman ja tunnelman. Myös tilan luonnetta ja kokoa ilmaisevat efektit, kuten kaiku, ovat osa ääniatmosfääriä. Ääniatmon ja pisteäänen suurin ero on, että ääniatmon ei ole tarkoitus kiinnittää kuuntelijan huomiota, vaan johdattaa hänet vaivihkaa johonkin tiettyyn tilaan. Äänimaisemassa ääniatmo on siis perusääni, johon kuuntelija tottuu ja jota hän ei havaitse tietoisella tasolla (Mediametka, 2016).

Ääniatmot voidaan mielestäni jakaa elokuvalliseen tapaan diegeettisiin ja ei-diegeettisiin. Diegeettiset ääniatmot ovat lähtöisin kuunnelman tilasta ja ovat konkreettinen osa sen maisemaa, siinä missä ei-diegeettiset ääniatmot eivät ”näy kuvassa” ja ovat merkitykseltään symbolisempia. Tässä karkeassa kahtiajaossa diegeettiset ääniatmot kuvailevat lokaatioita hyödyntämällä niille stereotyyppisiä ominaisääniä. Jos kuunnelman kohtaaus sijoittuu esimerkiksi metsäisän järven rannalle, voi ääniatmosfäärissä kuulua tuulen huminaa ja laineiden ääntä. Huminan voimakkuus ja laineiden nopeus kertovat lokaation säätilasta, ja äänten etäisyydet toisistaan luovat kolmiulotteista vaikutelmaa. Diegeettisten ääniatmojen visuaalinen tulkinta perustuu sille, että ne edustavat ympäristöjä joista kuuntelijalla on jo jonkinlainen ennakkokäsitys: joko omakohtainen tai esimerkiksi elokuvasta taltioitu mielikuva.

Kun diegeettiset ääniatmot ovat eräänlaisia kulisseeja ja taustoja muille äänille, ovat ei-diegeettiset symboleja kohtauksen tunnelmalle ja hahmojen mielentilalle. Ne voivat muodostua esimerkiksi erilaisista abstrakteista, avaruudellisista äänistä, eikä niillä siksi välttämättä ole vakiintuneita, stereotyyppisiä kuvapareja. Ei-diegeettisten ääniatmojen tulkinta ja visuaalisuus nojaavat syvempiin, henkilökohtaisiin kokemuksiin ja tiedostamattomiin tasoihin, ja siksi niiden kuvasto onkin ehkä enemmän aistimuksellista kuin mielikuvista koostuvaa. Tunnelmallisia ääniatmoja hyödynnetään paljon esimerkiksi *Welcome to Night Valessa*. Koska kuunnelman tapahtumat sijoittuvat äänieristettyyn studio-tilaan, jonka diegeettinen ääniatmosfääri on lähes huomaamaton, ovat ei-diegeettiset

ääniatmosfäärit tärkeitä kerronnallisia ja visuaalisia elementtejä. Ne lisäävät huomattomasti kohtausten intensiteettiä, ja itse olen kokenut niiden myös ”vetävän” kuuntelijaa syvemmälle kuunnelman maailmaan. Kuunnellessani *Welcome to Night Valen* ääniatmoja olen saanut aistimuksia esimerkiksi tilan pienenemisestä ja valojen himmenemisestä.

Kaikissa kuunnelmissa ei käytetä erilaisista valmiista äänistä rakennettuja ääniatmosfäärejä lainkaan, eikä kaikissa edes luoda tilan tunnetta lisäämällä ääniin kaikua. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että kuunnelmalla ei ole lainkaan ääniatmosfääriä: myös autenttiset äänityslaitteiston ja äänitystilan äänet luovat ambienssia. Näitä luontaisesti syntyviä ääniatmosfäärejä on vaikea jakaa diegeettisiin ja ei-diegeettisiin, sillä niissä on ominaisuuksia molemmista. Niiden äänilähteet eivät yleensä ole osa kuunnelman tarinaa, eivätkä ne siksi kuvasta kuunnelman lokaatioita: toisaalta ne voivat kuitenkin luoda kuuntelijassa mielikuvia ja aistimuksia kuunnelman äänitystilanteesta, jolloin tästä todellisen maailman ympäristöstä tulee osa kuunnelman tarinaa.

Luontaisesti syntyvät ääniatmosfäärit ovat yleisiä varsinkin live-esityksissä äänitetyissä kuunnelmissa, joissa ääniatmosfääriä ei pystytä juurikaan muokkaamaan. Tämä vaikuttaa kuunnelman immersioon ja visuaalisuuteen: kuunnellessani *Thrilling Adventure Houria* visualisoin huomaamattani ääninäyttelijöitä, en heidän esittämiään hahmoja. Tämä tarjoaa kuuntelijalle mahdollisuuden kokea kuunnelma osana sen yleisöä, ei niinkään tästä maailmasta irrallisena fiktiona. Sen sijaan studiossa äänitetyissä kuunnelmissa, kuten *Welcome to Night Valessa* ja *Good Omensissa* ääniatmosfääri on rakennettu tukemaan tarinaa ja irrottamaan kuuntelija tosimaailmasta. Tällöin kuuntelija visualisoi todennäköisemmin henkilöhahmoja kuin ääninäyttelijöitä.

Ääniatmo on siis tausta-asetaan huolimatta merkittävä osa kuunnelman visuaalisuutta, niin lokaatioiden kuin hahmojen ja tapahtumienkin kuvittelemisen kannalta. Se voi voimistaa joko tarinan tai äänitystilanteen illuusiota, vaikuttaen näin myös kokonaiskokemukseen ja kuvamaailmaan.

## 5 MUSIIKKI

Vaikka kaikkia kuunnelman äänielementtejä voi toki kuunnella itsenäisinä teoksina, on musiikki omana taiteenlajinaan erityisen visuaalinen. Synchresis, näköhavainnon ja äänen spontaani yhteenliittymä, on alun perin elokuvamusiikkiin liitetty termi, ja äänimaisema-käsitettä käytetään myös sävellyksistä. Hilda Matheson, yksi BBC:n pioneereista, piti aikanaan musiikkia yhtä tärkeänä kuin näyttelijäsuoritusta. Hän korosti musiikin vaikutusta assosiaatioihin, todeten että musiikin avulla voidaan herättää näkemyksiä ajasta, paikasta, muodosta ja hahmoista. (Matheson 1933, Crookin 1999, 92–93 mukaan.)

Tim Crook vie Mathesonin teoriaa vielä pidemmälle ja esittää, että musiikki on jo itsessään audiodraama (Crook 1999, 93). Musiikilla on pitkä historia tarinankertojana, ja siksi olen Crookin kanssa samaa mieltä. Samoin kuin audiodraama, myös musiikki herättää mielikuvia ja aistimuksia, ja sen tulkinta ja kuvallisuus ovat yhtä lailla kulttuurispesifejä kuin kuunnelmankin. Musiikilla on mielestäni kuitenkin roolinsa myös osana audiodraamaa: tällöin musiikki on kuin ”kuva kuvassa”, kun sen sisäänrakennettu visuaalisuus tukee kuunnelman kokonaisuutta. Musiikin avulla kuuntelija voi visualisoida sekä konkreettisia asioita kuunnelman maailmasta, että abstrakteja tunteita ja aistimuksia hahmoista ja lokaatioista: usein kaikkia näitä samanaikaisesti ja saman kappaleen innoittamana.

### 5.1 Hahmojen karakterisointi

Mathesonin näkemys musiikin roolista henkilöahmoja karakterisoivana äänielementtinä pitää mielestäni paikkansa. Tätä vahvistaa mm. koe, jossa kuuntelijoita pyydettiin kuvailemaan kuunnelman henkilöahmoa pelkän dialogin perusteella. Kuuntelijoiden kokemukset erosivat toisistaan suuresti: jokaisen omat, henkilökohtaiset muistot ja valmiit ääni–kuva-parit muodostivat yksilöllisiä mielikuvia. Kun koeryhmälle esitettiin kappale, jonka kerrottiin olevan hahmon tunnussävelmä, olivat kuvaukset hahmon ulkonäöstä ja persoonasta paljon yhteneväisempiä. (Crook 1999, 67–69.)

Samoin kuin elokuvamusiikissa, myös kuunnelmassa voi olla hahmojen omia teemoja, joiden melodiat ja mahdolliset lyriikat on tarkoitettu kuvaamaan henkilöahmojen luonnetta. Tällaista tekniikkaa käytetään esimerkiksi *Thrilling Adventure Hourissa*, jossa jo-



kaisella merkittäväällä henkilöahmolla on oma teemakappaleensa. Itse koen voimakaimpana Croach the Trackerin teeman, jolla, toisin kuin muiden hahmojen teemoilla, ei ole lyriikoita. Teeman rytmikäs, mystinen rummutus on alkukantainen ja herättää onnistuneesti mielikuvia Amerikan alkuperäiskansoista. Mielestäni tämä osoittaa, että samalla tavoin kuin äänitehosteissa, myös musiikissa ääni on vahvempi visuaalisuuden kimmoke kuin kuvaileva puhe.

Henkilöhahmojen teemojen ymmärtäminen ja visuaalisuuden muodostaminen niiden kautta nojaa kulttuurispesifeihin stereotypioihin. Musiikkia kuvaillaan usein ”universaaliksi kieleksi”, mutta itse sanoisin sen olevan samassa kulttuuriympäristössä kasvaneiden yhteinen kieli. Eri kulttuuriustoista tulevat ihmiset asettavat alitajuisesti musiikille erilaisia merkityksiä, odotuksia ja arvoja, ja siksi en usko, että musiikki voisi kuvailla kuunnelman henkilöahmoa universaalisti ymmärrettävällä tavalla. Se herättää kuitenkin visuaalisuutta, vaikka syntyvät mielikuvat eivät olisikaan sellaisia, joita kuunnelman tekijät olivat ajatelleet.

## 5.2 Atmosfäärin luominen

Musiikki voi olla läsnä kuunnelman tilassa monin eri tavoin. Perinteinen jako diegeettiseen ja ei-diegeettiseen on mahdollinen myös audiodraamassa: diegeettinen eli kuvassa näkyvä musiikki voi tulla esimerkiksi henkilöahmon kuulokkeista, ei-diegeettinen musiikki on musiikkia, jota hahmot eivät kuule. Koska mitään virallista kuvamateriaalia ei ole, on kuuntelijan itse tiedettävä, näkyykö musiikin lähde vai ei. Usein tämä on alitajuisesti tehtävä päätelmä, ja uskon sen nojaavan voimakkaasti elokuvan ja television äänikerronnan perinteisiin. Diegeettisen ja ei-diegeettisen lisäksi musiikkia voidaan ajatella sekä pisteäänenä että ääniatmosfäärinä, eli huomiota herättävänä merkinä tai hienovaraisena tunnelmanluojana.

Pisteääni-musiikkia voivat olla vaikkapa kännykän soittoääni tai metsästystorven kajahtus: kumpikin kiinnittää huomion ja edustaa tiettyä tapahtumaa. Myös hahmon teemakappale voi olla pisteääni, sillä sen avulla voidaan ilmaista hahmon saapumista tai poistumista: tätä tekniikkaa käytetään usein *Thrilling Adventure Hourissa*.

Kun musiikkia käytetään ääniatmosfäärinä, voi sen diegeettisyyden määrittäminen olla vaikeaa: orkestraalinen musiikki voi viitata kuunnelman maailmassa kuultavaan konsert-

tiin tai nauhoitteeseen, mutta toisaalta se voi olla myös ei-diegeettistä tunnelmamusii-  
kia. Kontekstivihjeistä ja signpostingista huolimatta diegeettisyys voi joskus jäädä epä-  
selväksi, mutta en kuitenkaan itse koe sitä haitalliseksi visuaalisuuden kannalta. Kuun-  
telijalle syntyy joka tapauksessa mielikuvia ja aistimuksia: niiden konkreettisuus tai abst-  
raktisuus vain saattavat vaihdella.

Erityisesti *Welcome to Night Vale* käyttää usein ääniatmosfäärinä pitkiä sointuja tai me-  
lodioita, jotka eivät yksinkertaisuutensa takia nouse häiritsemään muuta tarinankerron-  
taa, mutta joiden sävellajit ja soitinvalinnat vaikuttavat merkittävästi aistimuksiin: loka-  
tion tunnelma ja sen värit muuttuvat hienovaraisesti mutta voimakkaasti, kun ääniatmo-  
musiikki vaihtuu toiseen.

## 6 HILJAISUUS

Kuunnelman äänikerronta koostuu siitä, mitä kuuntelija kuulee ja mitä ei: toisin sanoen se koostuu äänestä ja hiljaisuudesta (Marttinen 2012, 11). Koska täydellistä hiljaisuutta ei ole mahdollista saavuttaa, tarkoitan tässä kappaleessa ”hiljaisuudella” nk. luonnollista hiljaisuutta, eli sellaista jossa kuuluvat väistämättömästi äänityksessä ja kuuntelussa käytettyjen tilojen sekä laitteiden äänet.

Vaikka hiljaisuus onkin äänen puutetta, ei sen visuaalinen pari ole kuitenkaan musta ruutu eli kuvan puute. Sen sijaan hiljaisuutta voisi vastata esimerkiksi hidastettu liike, pitkä katse tai iholle menevä lähikuva. Toisin sanoen väitän, että hiljaisuuden visuaalinen anti on monipuolisempaa kuin sen äänettömyys antaa olettaa. Oli hiljaisuuden konteksti ja syy miten yksityiskohtainen tahansa, jättää hiljaisuus kuitenkin koko tarinan hetkeksi täysin yleisön mielikuvituksen varaan. Uskon, että tällöin kuuntelija aktivoituu visualisoimaan aivan eri tavalla kuin äänen seurauksena.

Omien kokemusteni mukaan hiljaisuuden kuvamaailma koostuu suurimmaksi osaksi aistimuksista. Uskon tämän johtuvan siitä, että hiljaisuus ei tarjoa niin selkeitä merkkejä ja ärsykeitä, että se herättäisi kuuntelijassa valokuvamaisia mielikuvia. Itse olen visualisoinut kuunnelman hiljaisena hetkenä esimerkiksi valojen, varjojen ja tilan koon muutoksia. Hiljaisuuden kuvalliseen tulkintaan vaikuttaa kuitenkin myös se, onko hiljaisuus osa kuunnelman maailmaa vai ei, ja millaisessa tilassa ja tilanteessa kuuntelija hiljaisuuden kokee. Kokemukseni mukaan nämä tekijät voivat nostaa esiin myös mielikuvia ja näköhavaintoja aistimusten rinnalle.

### 6.1 Läsnäolo

Diegeettisen ja ei-diegeettisen äänen käsitteiden soveltaminen hiljaisuuteen on ongelmallista, sillä hiljaisuudella ei varsinaisesti ole lähdeä, joka voisi näkyä tai olla näkyvä kuvassa. Sen sijaan hiljaisuuden visuaalisuutta voi tutkia jakamalla hiljaisuudet maailman sisäisiin ja maailman ulkopuolisiin hiljaisuuksiin. Maailman sisäinen hiljaisuus voi olla esimerkiksi tauko dialogissa, äänieristetyin lokaation tilaääni tai jokin muu hiljaisuus, joka on osa kuunnelman tarinaa. Maailman ulkopuolista hiljaisuutta on vaikkapa tauko itse tarinassa, esimerkiksi kohtausten välissä.

Jo tämä karkea kahtiajako riittää osoittamaan, että hiljaisuuksia on erilaisia. Jaottelu on tarpeen, sillä hiljaisuus aktivoi mielikuvitusta eri tilanteissa erilaisin seurauksin: maailman sisäinen hiljaisuus nostaa mielestäni esiin enemmän mielikuvia kuin maailman ulkopuolinen hiljaisuus. Dialogin keskelle lankeava hiljaisuus voi esimerkiksi inspiroida kuuntelijaa visualisoimaan henkilöhahmojen ilmeitä ja heidän välistä etäisyyttään. Vaikka hiljaisuus itsessään ei sisälläkään sellaisia signaaleja jotka herättäisivät mielikuvia, on maailman sisäisellä hiljaisuudella yleensä joku syy ja konteksti, jonka asettavat sitä edeltäneet tai sen jälkeen tulevat äänet. Nuo äänet on mielestäni mielikuvien lähde, ja hiljaisuus on eräänlainen tausta, jonka aikana mielikuvat muotoutuvat ja muokkautuvat aistimusten vaikutuksesta. Maailman ulkopuolinen hiljaisuus ei oman kokemukseni mukaan ole aina läheskään niin latautunut kuin maailman sisäinen, ja siksi sen visuaalinen anti ei ole niin voimakasta. Maailman ulkopuolinen hiljaisuus voi jopa särkeä kuuntelijan mielikuvitusmaailman.

Merkittävä vaikutus visuaaliseen kokemukseen on paitsi hiljaisuuden, myös kuuntelijan läsnäololla. Kun audiodraamaa kuunnellaan rauhallisessa, vaimeassa tai jopa täysin hiljaisessa tilassa, ovat sen hiljaiset hetket aivan erilaisia kuin kovaäänisessä tai keskittymistä vaativassa tilassa kuunneltaessa. Oman kokemukseni mukaan hiljaisuuden aistimuksellisuus korostuu, mikäli ulkomaailman äänet eivät riko sitä. Kuunnelma on asettanut hiljaisuudelle tietyn kontekstin ja arvon, joka ei mielestäni voi täysin toteutua ellei myös kuuntelemisympäristö ole hiljainen. Näissä niin sanotuissa ”optimaalisissa olosuhteissa” kuunnelman hiljaisuudesta tulee painavampi ja kuuntelijan aistimuksista voimakkaampia ja elävämpiä.

En kuitenkaan voi sanoa, etteivätkö myös meluisat tilat olisi sopivia hiljaisuuden kuuntelemiseen. Tällöin mielestäni ei kuitenkaan korostu hiljaisuuden aistimuksellinen ja abstrakti visuaalisuus, vaan kuuntelijan näköhavainnot. Kuunnelman aikana kuuntelija on saattanut onnistua sulkemaan pois ulkomaailman äänet, mutta kun hiljaisuus lankeaa, ne nousevat esiin. Tällöin hiljaisuutta edeltäneet tai sen jälkeen tulevat äänet, jotka luovat sille kontekstin, koskevatkin tosimaailman ääniä. Toisin sanoen kuunnelman hiljaisuus nostaa kuuntelijaa ympäröivät äänet ja siten myös ympäröivän maiseman ”jalustalle”: näköhavainnot ja todellinen visuaalisuus korostuvat ja saavat hiljaisuudesta merkityksiä ja sävyjä.

## 7 LOPUKSI – KUUNNELMALTA ELOKUVALLE

Halusin opinnäytetyössäni osoittaa, että kuunnelma ei ole sokea taidemuoto, mutta yllätyin itsekin sen visuaalisuuden monipuolisuudesta. Kuva on nautinnollinen ja elävöittävä osa kuunnelmateosta. Se on erilainen jokaiselle kuuntelijalle, ja vieläpä erilainen jokaisella kuuntelukerralla. Lisäksi kuvasto on monitasoista, sillä ääni sitoo yhteen kuuntelijan näköhavainnot, mielikuvat ja aistimukset. Kuunnelma luottaa yleisönsä mielikuvitukseen, enkä usko luottamuksen olevan pelkästään pakon sanelemaa vaan myös aitoa arvostusta: muuten moni äänitehoste varmasti korvattaisiin yksiselitteisemmällä dialogilla tai kertojäänellä. ”Oikeiden vastausten” sijaan kuunnelma antaa jokaiselle kuuntelijalle mahdollisuuden luoda täysin yksilölliset ääni–kuva-parit.

Oikeiden vastausten puute on havaittavissa myös opinnäytetyöni sisällössä: esittämiäni ajatelmia on vaikea, ehkä jopa mahdoton todentaa. Tutkin kuunnelmaa ensisijaisesti kuuntelijana: puhun omista kokemuksistani ja lähdeaineiston perusteella tekemistäni päätelmistä. Taustalla vaikuttaa kuitenkin koko ajan elokuvaopiskelijan perspektiivi: olen monta kertaa huomannut, kuinka ääni on elokuvatuotannossa toissijaisessa asemassa kuvaan nähden. Toivoin siis voivani oppia paitsi jotain uutta kuunnelmasta, myös jotain elokuvaäänen kannalta hyödyllistä. Prosessin aikana tajusinkin, että aliarvioidessaan ääntä elokuva aliarvioi myös visuaalisuuttaan. Kuunnelmassa ääntä seuraa väistämättä kuva, mutta elokuva ei ole tämän pakottavan voiman edessä: se ei kuitenkaan mielestäni anna syytä mennä sieltä, missä aita on matalin.

Kuunnelma osoittaa, että äänellä on suurta tarinankerronnallista voimaa: se ei ainoastaan täydennä ja tue kuvan esittämiä tapahtumia, vaan luo aivan omia kuviaan. Uskon, että ensimmäinen askel kohti visuaalisesti rikkaampaa elokuvaa on äänen ja sen koko potentiaalin ymmärtäminen. Kuunnelma syleilee audiovisuaalisuuttaan tavalla, josta elokuvankin olisi hyvä ottaa mallia.

## LÄHTEET

### Kuunnelmat

Cabin Pressure 2008. Finnemore, J & Tyler, D. BBC Radio 4.

Good Omens 2014. Gaiman, N.; Pratchett, T. & Maggs, D. BBC Radio 4.

Knalli ja sateenvarjo 1979. Taylor, E.; Graham, J.; Ranta, R. & Svedberg, L. Yleisradio.

Thrilling Adventure Hour 2011. Acker, B.; Blacker, B. & Ginsburg, A. Viitattu 18.4.2016 <http://thrillingadventurehour.com/>

Welcome to Night Vale 2012. Cranor, J & Fink, J. Viitattu 18.4.2016 <http://www.welcometonight-vale.com/>

### Muut lähteet

Acker, B. & Blacker, B. 2011. Thrilling Adventure Hour #5 Beyond Belief – "Wishing Hell". Thrilling Adventure Hour [Podcast]. 8.2.2011. Viitattu 20.11.2015 <http://podbay.fm/show/408691897/e/1297202340?autostart=1>.

Acker, B. & Blacker, B. 2011. Thrilling Adventure Hour #19 Sparks Nevada, Marshal on Mars – "Inside Out in Outer Space... Again!". Thrilling Adventure Hour [Podcast]. 15.5.2011. Viitattu 20.11.2015 <http://podbay.fm/show/408691897/e/1305512100?autostart=1>.

Aro, E. & Viljanen, M. (toim.) 2011. Korville piirretyt kuvat. Kirjoituksia kuunnelmasta ja äänitaitteesta. Helsinki: Like.

Cabin Pressure (radio series) 2016. Wikipedia. Viitattu 19.4.2016 [https://en.wikipedia.org/wiki/Cabin\\_Pressure\\_%28radio\\_series%29](https://en.wikipedia.org/wiki/Cabin_Pressure_%28radio_series%29).

Cecil Speaks 2013. Episode 14 - The Man in the Tan Jacket. Cecil Speaks - Night Vale Transcripts [Blogi] 19.8.2013. Viitattu 1.12.2015 <http://cecilspeaks.tumblr.com/post/58686035556/episode-14-the-man-in-the-tan-jacket>.

Chion, M. 1994. Audio-Vision: Sound on Screen. Kääntänyt Claudia Gorbman. Chichester: Columbia University Press.

Cranor, J. & Fink, J. 2013. 14: The Man in the Tan Jacket. Welcome to Night Vale [Podcast]. 1.1.2013. Viitattu 1.12.2015 <http://podbay.fm/show/536258179/e/1357045200?autostart=1>.

Crook, T. 1999. Radio drama: theory and practice. Lontoo: Routledge.

Fryer, L.; Pring, L. & Freeman, J. 2013. Audio Drama and the Imagination. The Influence of Sound Effects on Presence in People With and Without Sight. Journal of Media Psychology. Vol. 25, No 2/2013, 65–71.

Giorgio, G.; Thompson, W. & Kosslyn, S. 2004. Research report. Brain areas underlying visual mental imagery and visual perception: an fMRI study. Cognitive Brain Research. Volume 20, No 2/2004, 227. Viitattu 29.1.2016 a, <http://www.neurosci.info/courses/systems/FMRI/kosslyn04.pdf>.

Karhumäki, J. & Toivakka, S. 1999. Sininen kynä. Luovan kirjoittamisen opas. Porvoo: WSOY.

Knalli ja sateenvarjo 2016. Wikipedia. Viitattu 19.4.2016 [https://fi.wikipedia.org/wiki/Knalli\\_ja\\_sateenvarjo](https://fi.wikipedia.org/wiki/Knalli_ja_sateenvarjo).

Kohler, E.; Keysers, C.; Umiltà, A.; Fogassi, L.; Gallese, V. & Rizzolatti, G. 2002. Hearing Sounds, Understanding Actions: Action Representation in Mirror Neurons. *Science*. Vol 297, No 5582, 846-848. Viitattu 27.1.2016 <http://old.unipr.it/arpa/mirror/pubs/pdf/Kohler-Keysers%202002.pdf>.

Mariusperkins 2014. TAH TRANSCRIPT: #5 Wishing Hell. bears and banjos [Blogi]. 5.5.2014. Viitattu 20.11.2015 <http://mariusperkins.tumblr.com/post/84757995912/tah-transcript-5-wishing-hell>.

Marttinen, T. 2012. Kuunnelman äänimaiseman rakentaminen. Opinnäytetyö. Viestinnän koulutusohjelma. Tornio: Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu.

Matheson, H. 1933. Broadcasting. Lontoo: Thornton Butterworth.

Mediametka 2016. Mediakasvatuskeskuksen oppimateriaalit. Viitattu 21.1.2016. <http://mediametka.fi/opetusmateriaalit/#muu-opetusmateriaali>.

Palermo, T. 2015. Narration in Radio Drama . Advice from Tony Palermo. Viitattu 1.12.2015 [http://www.ruyasonic.com/wrt\\_narration.htm](http://www.ruyasonic.com/wrt_narration.htm).

Peilisolut. 2016. Wikipedia. Viitattu 26.1.2016 <https://fi.wikipedia.org/wiki/Peilisolu>.

Sieveking, L. 1934. The Stuff of Radio. Lontoo: Cassell.

Sparksspeaks 2014. Transcript: TAH Podcast #19 - Sparks Nevada, Marshal on Mars - "Inside Out In Outer Space... Again!". Sparks Nevada, Marshal on Mars Transcripts [Blogi]. 14.11.2014. Viitattu 20.11.2015 <http://sparksspeaks.tumblr.com/post/102652791838/transcript-tah-podcast-19-sparks-nevada>.

VirtuaaliAMK-verkosto 2015. Kerronnan keinoja. Toiminnan kertominen ja kertojan merkitys. Viitattu 23.11.2015 [http://www2.amk.fi/mater/kulttuuri/sanataide/files/kerronta/toiminnan\\_kertominen.htm](http://www2.amk.fi/mater/kulttuuri/sanataide/files/kerronta/toiminnan_kertominen.htm).

Walker, A. 2008. 21 Accents [Online video]. 16.1.2008. Viitattu 2.12.2015 <https://www.youtube.com/watch?v=3UgpfSp2t6k>.

Wilhelm-huuto. 2016. Wikipedia. Viitattu 26.1.2016 <https://fi.wikipedia.org/wiki/Wilhelm-huuto>.

Äänimaisema. 2016. Wikipedia. Viitattu 28.1.2016 <https://fi.wikipedia.org/wiki/%C3%84%C3%A4nmaisema>

## Käytetyt kuunnelmateokset

*Cabin Pressure* on liveyleisön edessä nauhoitettu komediallinen radiokuunnelma, joka seuraa pienen fiktiivisen MJN Air -lentoyhtiön ja sen ainoan lentokoneen miehistön edesottamuksia. Epäitsevarma ja pilkuntarkka kapteeni Martin (Benedict Cumberbatch), sarkastinen ja itseriittoinen perämies Douglas (Roger Allam), lapsekkaan innokas stuerthi Arthur (John Finnemore) sekä tiukkaotteinen omistaja Carolyn (Stephanie Cole) muodostavat tiimin, jonka välillä on kaikesta kiusoittelusta ja kinastelusta huolimatta tiivis side. Sarjan on luonut ja käsikirjoittanut John Finnemore, ja ohjaajana ja tuottajana toimi David Tyler. *Cabin Pressure* esitettiin BBC Radio 4 -kanavalla. (Wikipedia 2016.)

*Good Omens* on Neil Gaimanin ja Terry Pratchettin samannimisen fantasiaromaanin radiodramatisointi. *Good Omens* kertoo humoristisella otteella maailmanloppua edeltävistä ajoista. Päähenkilöinä toimivat enkeli ja kirjakaupan omistaja Aziraphale (Mark Heap), klassikkoautollaan hurjasteleva demoni Crowley (Peter Serafinowicz) sekä Adam, 11-vuotias antikristus (Adam Thomas Wright). Ihmiskunta ja heihin kiintyneet Aziraphale ja Crowley ovat kilpajuoksussa taivaan ja helvetin voimia vastaan, kun he pyrkivät yhdessä estämään apokalypsin. Dramatisoinnin teki ohjaaja Dirk Maggs. *Good Omens* esitettiin BBC Radio 4 -kanavalla.

*Knalli ja sateenvarjo* on suomenkielinen versio BBC:n komediallisesta kuunnelmasarjasta *The Men from the Ministry*. Kuunnelma sijoittuu Lontoon Whitehalliin ja kertoo Eriyisosastosta, jonka tarkoitus on avustaa ministeriöitä erilaisissa tehtävissä: useimmiten tämä onnistuu, mutta vaikeuksien kautta. Huumori rakentuu väärinkäsityksille, ja sarjassa naureskellaan byrokralialle ja siihen liittyville epäloogisuuksille. Eriyisosaston alkuperäiseen kokoonpanoon kuuluivat virkamiehet Hamilton-Jones (Kauko Helovirta) ja Lamm (Pekka Autiovuori), sihteeri Mildred (Aila Svedberg) sekä alivaltiosihteeri Sir Henry Pitkin (Yrjö Järvinen): näyttelijät ja hahmot vaihtuivat jonkin verran sarjan aikana. Edward Taylorin ja John Grahamin alkuperäissarjan suomensi Kersti Juva, ja ohjaajina toimivat Rauni Ranta ja Lars Svedberg. *Knalli ja sateenvarjo* esitettiin osana Yleisradion Radioteatteria. (Wikipedia 2016.)

*Thrilling Adventure Hour* on podcast, jonka jaksot taltioitiin liveyleisön edessä. Podcast koostuu useista tarinoista, joista pisimmät ovat *Beyond Belief* ja *Sparks Nevada, Marshal on Mars*. *Beyond Belief* kertoo Frank ja Sadie Doylesta, yläluokkaisesta avioparista joka



ratkoo paranormaaleja mysteereitä, ja *Sparks Nevada, Marshal on Mars* seuraa nimi-hahmo Sparks Nevadan ja hänen kumppaneidensa seikkailuja Marsin lainvalvonnan parissa. Sarja mukailee kulta-ajan radiokuunnelmia, sekä niille naureskellen että niiden perinteitä kunnioittaen. Sen ovat luoneet ja sitä kirjoittivat Ben Acker ja Ben Blacker, ja ohjaajana toimi Aaron Ginsburg. *Thrilling Adventure Hour* on osa Nerdist Podcast Networkia.

*Welcome to Night Vale* on kahdesti kuussa ilmestyvä podcast, joka kertoo fiktiivisen yhdysvaltalaisen aavikkokaupungin tapahtumista. Podcast muistuttaa muodoltaan paikallisuutislähetystä, ja uutistenlukijana toimii Cecil Palmer (Cecil Baldwin). *Night Vale* on eristyksissä muusta maailmasta niin maantieteellisesti, aikakäsityksellisesti kuin ideologisestikin, ja sitä asuttaa joukko kummallisia ihmisiä ja olentoja jolle mystisyys on arkipäivää. *Welcome to Night Valessa* kohtaavat siis meidän todellisuutemme ja unenomainen toinen maailma. Podcastin ovat luoneet ja sitä ohjaavat ja käsikirjoittavat Joseph Fink ja Jeffrey Cranor.