

KAUHUA KORVILLE

Aidosti pelottavan äänimaailman luominen

Hiltunen, Sami

Opinnäytetyö
Kulttuuriala
Viestinnän koulutusohjelma
Medianomi (AMK)

2016

Kulttuuriala
Viestinnän koulutusohjelma
Medianomi

Tekijä	Sami Hiltunen	Vuosi	2016
Ohjaaja(t)	Janne Vahtola		
Työn nimi	Kauhua korville. Aidosti pelottavan äänimaailman luominen		
Sivu- ja liitesivumäärä	32 + 1		

Opinnäytetyössäni olen perehtynyt siihen, kuinka luodaan aidosti pelottava äänimaailma. Käyn työssäni läpi, minkälaisista äänellisistä elementeistä äänimaailmat yleisesti ottaen koostuvat, minkä jälkeen tutkin mitä on kauhu viihteenä. Raajan kauhuviihteen elokuviin ja peleihin, jotka ovat itselleni entuudestaan tuttuja.

Kauhun tuominen audiovisuaalisiin teoksiin muullakin tavoin kuin pelkästään paikoittaisilla äänekkäillä säikäytyksillä on haasteellista. Opinnäytetyössäni päämääränäni oli selvittää keinoja, joilla voidaan luoda vakuuttavia ja aidosti pelottavia äänimaailmoja, jotka kykenevät vaikuttamaan syvällisemmin ihmismieleen.

Teoriaosassa avaan kauhun audiovisuaalista historiaa ja analysoin kaksi elokuvaa, jotka ovat mielestäni vaikuttaneet genreen. Analysoin myös kohtauksen kauhupelistä Outlast (2013), joka vaikutti oleellisesti oman kuunnelmani tekemiseen. Teoria-aineosto on koottu kirjallisista lähteistä, artikkeleista ja ammattilaisen haastattelusta.

Oikeus-kuunnelmaa tehtäessä hyödynnettiin paljon kauhulle ominaisia elementtejä. Kerron työssäni perusteellisesti, kuinka suunnittelimme kuunnelman ja millä tavoin pystyimme jo äänitysvaiheessa vaikuttamaan painostavan ja ahdistavan tunnelman luomiseen. Viimeisessä luvussa selvitän, miten ääniä käyttämällä pystytään luomaan mielikuvia kuulijalle ja miten mielikuvia Oikeus-kuunnelmaa tehtäessä pyrittiin luomaan.

Avainsanat
Muita tietoja

Äänisuunnittelu, äänimaailma, kauhu, elokuvat, pelit
Työhön liittyy Oikeus-kuunnelma

School of
Name of Degree Programme
Degree

Author	Sami Hiltunen	Year	2016
Supervisor	Janne Vahtola		
Subject of thesis	Horror for the ears, How to create a truly scary soundscape		
Number of pages	32 + 1		

In my thesis research, I focus on finding out how to create a scary soundscape. I study all elements of sound and the ways in which those sounds contribute to creating a soundscape. Additionally, I explore what horror is as entertainment. I focus on analysing horror movies and games, because I am most familiar with those forms of horror entertainment.

Bringing horror elements to audiovisual works by other means than just loud scares is challenging. The objective of my thesis is to find ways to create convincing and truly scary soundscapes, which can have a deeper effect on the human mind.

In the theory part of the thesis, I discuss the history of audio-visual horror and analyse two movies, which have had an effect on the genre. I also analyse a scene from a horror game Outlast (2013) that substantially influenced the making of my radio play. The theory part of this thesis builds on materials from literature, articles and an interview with a professional.

While making the Oikeus radio play, several elements typical of horror were used. This thesis research deals thoroughly with how the radio play was completed, and how an oppressing and distressing atmosphere was created already during the recording process. In the last chapter of this thesis, I examine the ways of how by using sounds one is able to create mental images for the listener, and how this method was approached when working on the Oikeus radio play.

Key words Sound design, soundscape, horror, movies, games
Special remarks The thesis includes Oikeus radio play.

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 ÄÄNISUUNNITTELUN PERUSTEET	7
2.1 Puhe	7
2.2 Tehosteet.....	8
2.3 Musiikki	9
2.4 Hiljaisuus	10
3 KAUHU VIIHTEENÄ	11
3.1 Elokvat	12
3.1.1 Halloween	13
3.1.2 Alien	14
3.2 Pelit.....	15
3.2.1 Outlast.....	16
4 OIKEUS	19
4.1 Esituotanto	19
4.2 Äänitykset	20
4.2.1 Mikrofonivalinnat	21
4.2.2 Foley-äänitykset	25
4.3 Jälkituotanto.....	27
5 MIELIKUVIEN LUOMINEN ÄÄNTÄ KÄYTTÄEN	29
6 POHDINTA	32
LÄHTEET.....	33
LIITTEET	36

1 JOHDANTO

Kauhu audiovisuaalisten teosten yhtenä genrenä nojaa kuvan lisäksi vahvasti kerronnassaan äänelliseen ilmaisuun. Äänellä on suuri vastuu luoda jännitystä sekä ahdistusta, ja parhaassa tapauksessa myös säikäyttää kokijansa. Esimerkiksi elokuvassa, katsojan ei tarvitse nähdä mitään uhkaavaa, mutta siinä äänimaailma voi hyvin toteutettuna luoda pelottavia mielikuvia ja johdattaa katsojan haluttuun suuntaan. Toisaalta tehosteiden liiallinen käyttö voi puolestaan johtaa siihen, että teosta ei voida ottaa tosissaan. Kauhuteos, joka joutuu jatkuvasti nojautumaan pelkkiin hyppysäikäytyksiin menettää otteensa ja unohtuu hyvinkin nopeasti, mutta sellainen teos, joka panostaa tunnelman luomiseen ja rikkaan äänimaailman rakentamiseen jää mieleen pidemmäksikin aikaa.

Toiminnallisessa opinnäytetyössäni tutkin kuinka vastaavanlainen ahdistava ja pelottava äänimaailma oikein luodaan. Ensiksi tekstissä perehdytään äänisuunnitteluun ja alan termeihin, joiden avulla selvitan, mistä elementeistä äänimaailmat luodaan. Tämän jälkeen avaan käsitettä kauhu viihteenä. Mikä kauhussa ylipäänsä vetää puoleensa? Jotta kykenee itse luomaan jotain unohtumatonta, täytyy myös tuntea genren klassikot, kliseet ja sudenkuopat. Kauhu-genre on saanut alkunsa tarinoiden kerronnan myötä, mistä se on päätynyt kirjallisuuteen, joka puolestaan toimi inspiraation lähteenä ensimmäisille kauhuelokuville. Genre on löytänyt tiensä jokaiseen viihteen muotoon, mutta rajasin sen opinnäytetyötäni varten itselleni entuudestaan tuttuihin elokuviin ja videopelihin, sekä tekemääni kuunnelmaan.

Opinnäytetyöni tietopohjana olen käyttänyt alan ammattikirjallisuutta ja omaa kokemustani kauhuteoksen, Oikeus-kuunnelman (2015) luomisesta. Teos ei ole täysiveristä kauhua, mutta siinä hyödynnettiin paljon kauhulle ominaisia elementtejä. Oikeus on kuunnelma, jonka käsikirjoitin, ohjasin sekä äänitin yhdessä Hannele Tervon kanssa. Käyn kuunnelman tekoprosessin läpi perusteellisesti suunnitteluvaiheesta valmistumiseen asti. Kuunnelmaa varten äänitimme foley-studiossa kauhuelokuville ominaisia erikoistehosteita. Myös kuunnelman taustatehoste on rakennettu niin, että se olisi mahdollisimman painostava ja ahdistava kaikessa hiljaisuudessaan. Avaan myös tilaäänitysratkaisua, johon päädyimme kuunnelmaa tehdessä. Kuunnelman

inspiraation lähteenä toimi Outlast-niminen kauhupeli vuodelta 2013. Haastattelin opinnäytetyötä varten pelin äänisuunnittelijaa Jonathan Wachorua, joka oli luomassa Outlast-teosta. Pelien ansioista alun perin kiinnostuin äänisuunnittelusta. Pelit kykenevät siihen, mihin elokuvat eivät pysty. Kun kauhuelokuvia katsoo tarpeeksi paljon, niihin turtuu ja niitä oppii tulkitsemaan, jolloin niistä tulee ennalta arvattavia. Hyvin toteutettuna kauhupelit kuitenkin pystyvät luomaan ahdistuksen ja pelon tunteen, mikä ei päästä otteestaan. Tämän vuoksi tunsin tarpeelliseksi sisällyttää myös pelit opinnäytetyöhöni.

Lopuksi perehdyn siihen, kuinka mielikuvia pystytään luomaan äänikerronnan avulla ja kuinka usein kuuleminen voi olla pelottavampaa kuin itse näkeminen. Analysoin tässä viimeisessä luvussa myös Oikeus-kuunnelmaa ja kertaan mihin asioihin erityisesti kiinnitimme huomiota kuunnelmaa tehdessä, jotta äänimaailma olisi mahdollisimman painostava.

2 ÄÄNISUUNNITTELUN PERUSTEET

Äänisuunnittelu tarkoittaa äänen käytön suunnittelua muun muassa elokuvissa, teatterissa, tv-tuotannoissa, kuunnelmissa ja videopeleissä. Äänisuunnittelun tarkoituksena on luoda tarpeisiin sovitettu ja sen kokonaisuuden kannalta paras mahdollinen ääniraita. Näin äänisuunnittelu eroaa siitä, että ääntä vain leikattaisiin. Äänityön lähtökohtana on, että ääni on teknisesti toimivaa, dialogi ymmärrettävää ja välttämättömät äänet ovat oikeilla paikoillaan. Kun ääntä osataan käyttää oikein, sen vaikutus on huomattava tarinan kerronnan kannalta. (Thom 1998.)

Elokuvaäänien varhaisvaiheiden keskustelu oli varsin teknologiavoittoista. Elokuvaäänien tekijät miellettiin lähinnä teknologiakäsityöläisyyden ammattilaisiksi, äänen toteuttajiksi. Vasta vähitellen nimekkäiden äänisuunnittelijoiden myötä elokuvaäänien ilmaisullinen puoli on noussut esiin elokuvakeskustelussa. Äänisuunnittelijat ovat alkaneet saada lisää tilaa ja tunnustusta elokuvan taiteellisina vastuunkantajina. (Takala 2014, 46.) Äänisuunnittelija on henkilö, joka vastaa kaikesta teoksessa kuultavasta äänestä. Hän ei ole pelkkä tekninen tallentaja eikä äänenleikkaaja. Äänisuunnittelijan työ on tutkia teoksen sisältöä, teemoja, henkilöitä ja eri näkökulmia, joiden myötä hän kykenee luomaan yhtenäisen äänellisen kokonaisuuden. (Thom 1998.)

Yhtenäisen kokonaisuuden luomiseksi täytyy kuitenkin tietää äänikerronnan peruselementit joita hyödyntämällä kyetään luomaan rikas äänimaailma. Äänikerronta etenee aikaulottuvuudessa peräkkäisten, lomittaisten ja päällekkäisten äänimateriaalien muodostamana mattona. (Pirilä & Kivi, 2005, 89.) Äänikerronnan elementit yhtäaikaaisesti esiintyessään selittävät ja täydentävät toisiaan ja kykenevät yhdessä tuottamaan toisenlaisia merkityksiä kuin erikseen toistettaessa. (Koivumäki 2005.) Äänen voi jakaa neljään eri osatekijään, jotka ovat puhe, tehosteet, musiikki ja hiljaisuus.

2.1 Puhe

Puhe on kerronnallisesti ja ilmaisullisesti mielenkiintoinen elementti. Ihmisen puhe rakentuu lauseista, sanoista ja kielen eri käsitteistä. Niiden merkitys voi muuttua kovastikin lauseyhteydestä, esityspaikasta ja vastaanottajasta riippuen.

Ihmiselle on pienestä pitäen kehittynyt herkkä ja tarkka kyky ymmärtää sanojen sisältö jo pelkän sävyn perusteella. (Pirilä & Kivi, 2005, 91.)

Puhetta täytyykin tarkastella eri näkökulmista: kenelle puhutaan, kuka puhuu, mitä ja miten puhutaan. Puheessa merkitystä on myös sillä, onko kyseessä dialogi vai monologi. Puheen muoto vaikuttaa oleellisesti siihen, minkälaisen merkityksen puhe luo kuulijalle. Parhaimmillaan puheessa mielikuvat ovat havaintojen ja käsitteiden tiivistelmiä, joiden avulla tunnelmien ja informaation välittäminen on tehokasta. (Koivumäki 2007.) Puheäänien tärkeimmät sisällölliset vaatimukset ovat ymmärrettävyys ja selkeys. Kuulijan tulisi käsittää äänen sävystä ja puheen intonaatiosta puheen tarkoitus, vaikka ei ymmärtäisi edes puhuttua kieltä. Taitavasti toteutettuna elokuva ei tarvitse puhuttua informaatiota, ei ainakaan pitkässä, kirjakielen mukaisessa ilmaisussa. Äänimaailmaan voi tuoda lisäväriä erilaisilla puheenparsilla, paikallisuutta tukevilla murreilmaisuilla tai vaikkapa primitiivisillä äänillä kuten karjunnalla. (Pirilä & Kivi, 2005, 91–92.)

2.2 Tehosteet

Tehosteäänillä tarkoitetaan ääniä, jotka kuvaavat äänilähdettä tunnistettavalla tai mieleen tuovalla tavalla. (Koivumäki 2007.) Tehosteiden pääasiallinen tehtävä on jatkuvuuden ja uskottavuuden aikaansaaminen ja tukeminen. Hyvän tehosteäänien lähtökohtana voidaan pitää sitä, että ääni on mahdollisimman selkeä. Harjittu tehostaminen on hienovaraista vihjailua ja mielikuvien tarjontaa. (Pirilä & Kivi, 2005, 93.)

Taustatehosteet

Taustatehosteet tai toisin sanoen äänipohjat ovat pitkäkestoisia äänimattoja, jotka kuuluvat olennaisesti kuvattavan miljööseen taustaan. Hyvä taustatehoste on puhdas, aito, selkeä ja kaikista tarpeettomista äänistä vapaa. Taustatehosteet ovat jokaiselle tilalle ainutlaatuisia ja ominaisia. Useimmiten ne ovat myös niin tavanomaisia, että emme edes ajattele niitä. Uskottava taustatehoste kuitenkin kykenee sitomaan yksitellen kuvatuista kuvista koottuja kuvajoukkoja ja näin ollen tuo kaivatun jatkuvuuden tunteen. (Pirilä & Kivi, 2005, 94.)

Pistetehosteet

Pistetehosteet tarkoittavat pistemäisiä ja kestoiltaan lyhyitä ihmisten tai esineiden aiheuttamia ääniä, jotka ovat äänilähteensä kuvan kanssa synkronisia. Pistetehosteiden monipuolinen sekä vahva rytmien ilmaisukyky kannattaa hyödyntää sillä niiden taitavalla sijoittelulla voidaan tehdä kohtauksesta entistäkin uskottavampi. Pistetehosteiden pois jättöä voidaan myös käyttää omanlaisena tehokeinona, kun esimerkiksi laukauksen ääni jätetään pois lähikuvassa. (Pirilä & Kivi, 2005, 94.)

Foley-tehosteet

Foley tarkoittaa kuvaan synkronoitua mittatilausääntä, joka tehdään varta vasten studiossa tai muussa äänitykseen soveltuvassa ympäristössä. Yleisimpiä foley-tehosteita ovat muun muassa erilaiset askeläänet sekä vaatteiden kahinasta syntyvät äänet joiden tarkoituksena on aikaansaada otoksiin inhimillistä rytmikkäitä. Nämä äänet tehdään yleensä jälkikäteen, koska niiden puhtaaseen äänittämiseen tarvitaan herkempiä mikrofoneja kuin dialogiäänitykseen. (Pirilä & Kivi, 2005, 95.) Yleisesti foleysta puhutaan kuvaäänien termistössä, mutta opinnäytetyössäni käytän sitä poikkeuksellisesti myös kuunnelman tapauksessa.

Erikoistehosteet

Erikoistehosteet muistuttavat musiikkia vaikka toimivatkin tehosteiden lailla. Alkujaan realistisesta tehosteesta syntynyt musiikillinen tehoste tukee ilmaisua tehokkaasti, antaen samalla teokselle rytmisen piirteen. Erikoistehosteita voidaan käyttää äänikerronnassa esimerkiksi aika- tai ajatussiirtymien kuten muistelun tai unen äänellisenä siirtymänä. Erikoistehosteita käytetään erityisesti animaatioelokuvissa elävöittäjänä ja ilmaisun rytmittäjänä. (Pirilä & Kivi, 2005, 96.)

2.3 Musiikki

Musiikilla pystytään ilmaisemaan monta asiaa äänikerronnan avulla. Eri sävelet kykenevät luomaan mielikuvia, jotka voivat johdattaa kuulijan vaikkapa erilaisiin maantieteellisiin paikkoihin. Rummut voivat johdattaa Afrikkaan ja joikkaaminen Lappiin. Äänikerronnassa käytetään usein hyvinkin perinteisiä ja vanhanaikaisia,

usein jopa stereotyyppisiä keinoja, kun pyritään luomaan miellelyhtymiä. Soittimilla sekä melodioilla tunnelman luominen on helpompaa kuin tehosteilla. Musiikki tulkittavat äänet koetaan abstraktimmin kuin tehosteäänet, joiden varsinaista alkuperää kuulija jää herkemmin pohtimaan. Kuulija pyrkii aina ymmärtämään tehosteäänien alkuperän, mutta musiikkia kuunnellaan ja tulkitaan. (Kenttämies 2007.)

Musiikilla pystytään siis luonnehtimaan erilaisia kansoja, historiallisia tapahtumia ja ajankuvia. Sillä pystytään myös luomaan erilaisia tunnetiloja kuten iloa, surua tai kauhua. (Koivumäki 1992, 44.) Musiikki onkin kuulunut olennaisena osana elokuvailmaisuuksiin aivan äänielokuvan varhaistaipaleilta asti. Elokuville on hyvin ominaista mood-tekniikka, toisin sanoen myös scoring- tai underscoring-tekniikka. Moodaus on tunnelmaa luova sekä korostava tapa käyttää musiikkia illustratiivisena kerrontaelementtinä. Musiikin tehtävänä on tukea draamaa ja sen käännekohtia sekä luoda jännitettä ja tunnelmaa. (Pirilä & Kivi, 2005, 97.) Musiikkia ja ääntä tulee kuunnella tietoisesti, tarkasti ja harkitsevasti eli antaa sille ansaitsemansa huomio. (Välimäki 2008, 13.)

2.4 Hiljaisuus

Elokuvassa hiljaisuutta, eli äänetöntä tai erittäin vaimeaäänistä osiota kutsutaan usein negatiiviseksi räjähdykseksi. Katsoja saattaa kokea hiljaisuuden jopa sho-keeraavana ja yllättävänä, kun se on sijoitettu sopivaan paikkaan. Väärinkäytettynä hiljaisuus voi taas saada juuri päinvastaisen reaktion aikaan. Sen huolimaton käyttö voi herättää vääränlaisia assosiaatioita, ja jopa pahimmassa tapauksessa rikkoa kohtauksen tai mahdollisesti koko elokuvan rytmin. (Pirilä & Kivi, 2005, 96.)

Kerronnassa hiljaisuudella tarkoitetaan siis akustiikkaa, tilan tai avaruuden kokemista. Tilojen akustinen käyttäminen äänikerronnassa vastaa lavastamista. Siinä pyritään luomaan akustista perspektiiviä, joka kykenee viemään kerronnan näkökentän ulkopuolelle. Kun kuulija aistii kerronnassa tilan voi tämä luoda mielessään visuaalisen mallin siitä missä kerronta käydään. (Koivumäki 2007.)

3 KAUHU VIIHTEENÄ

Kauhu viihteenä on mielenkiintoinen asia. Miksi kukaan vapaaehtoisesti haluaisi tuntea pelkoa tai ahdistusta? Ihminen on luonteeltaan yleensä hyvin mukavuudenhaluinen ja hakeekin näin yleisesti turvallisempia ratkaisuja arkielämässään.

Jonathan Wachorun mukaan kauhun kokemus, on se sitten elokuvasta, videopelistä tai esimerkiksi huvipuistosta, on tapa tuntea olevansa elossa. Kun ihminen tuntee olevansa vaarassa, vaaran tunne saa aikaan adrenaliinin erityksen, mikä tuo hyvän olon tunnetta. Nykyihminen on rutinoitunut. Töitä tehdään toimistossa, käydään kokouksissa ja vietetään aikaa perheen ja ystävien kanssa, mutta harvemmin koetaan vaaran tunnetta. Pelkääminen ja peloissaan oleminen on kemiallinen reaktio, joka tuo mukanaan jälkikäteen hyvänolon tunteen vaaran ollessa ohi. Wachoru uskoo tämän olevan yksi syy miksi ihmiset tuntevat vetoa kauhuviihteeseen. (Wachoru 2016.)

Miljoonien vuosien evoluutiopsykologia on jättänyt ihmismieleen pelkoja, jotka laukaisevat eloonjäämisvaiston, esimerkiksi pimeän pelon. Varjoissa vaaniva peto saattaa hyökätä, tai pelätään myrkyllisiä hämähäkkejä ja käärmeitä. Nämä pelot ovat juurtuneet osaksi ihmisen kehityspsykologiaa. Tutkija Nobuo Masatakan (2010) tekemän tutkimuksen mukaan jo kolmevuotiaan lapsen on helpompi tunnistaa kuvasta käärmeitä kuin esimerkiksi kukkia. Christof Kochin tekemän tutkimuksen mukaan (2011) ihmisen aivojen osa, oikealla puolella sijaitseva mantelitumake, joka liittyy pelkotilojen oppimiseen, reagoi voimakkaammin petoeläinten kuviin, kuin esimerkiksi ihmiseen, maamerkkiin tai esineisiin vaikka ne olisivatkin paljon vaarallisempia nykymaailmassa. (Hess 2013.)

Hyppysäikäytys on tehokeino, joka hyödyntää säikähähdysrefleksiä. Mikä tekee hyppysäikäytyksestä toimivan, on yksinkertaista? Luodaan jännittynyt ja viipyilevä kohtaaminen, joka katkaistaan yllättäen kovalla äänellä tai yllättävällä liikkeellä. Yhtäkkäinen ääni, kuten aseensaukaus tai oven kiinni pamahtaminen saavat aikaan refleksin, mutta hitaasti nouseva kova ääni kuten lentokoneen lähtö ei. Säikähähdysrefleksi on yksi evoluutiopsykologian jäänteitä ihmismielessä, jonka jaamme yhdessä muiden nisäkkäiden kanssa. Jos ei halunnut tulla syödyksi täytyi olla jatkuvasti valppaana. Ihmisen selviytyminen oli paljolti kuulostaan varassa.

(Guarino 2015.) 1980-luvun slasher-kauhuelokuvat käyttivät hyppysäikäytystä tehokeinona paljon, ja lopulta siitä tuli klisee. Katsoja vain odotti säikäytystä sen sijaan, että seuraisi elokuvaa. Tehokeino on löytänyt tiensä takaisin viime vuosina elokuvien, kuten *Paranormal Activityn* (2007) myötä. (Bishop 2012.)

Wachorun mukaan hyppysäikäytyksen täytyy sanoa jotain, ja niiden täytyy olla sidoksissa jännityksen luomiseen. Elokuvat ja pelit, jotka käyttävät tehokeinoja saadakseen reaktion aikaan, ovat halpamaisia. Kun jokin yllättäen heitetään katsojan naaman eteen, ei se ole pelkoa vaan pelkkä yllätys kovalla äänellä, Wachoru uskoo. (Wachoru 2016.)

Etenkin nyt, kun olen suuntautumassa äänipuolelle, olen hyvinkin kiinnostunut siitä kuinka näiden elokuvien ja pelien äänimaailmat luodaan. Se itsessään ei riitä, että on äänen ammattilainen tai, että taitaa äänittämisen ja äänen jälkityöt. Täytyy olla myös hyvä käsitys kauhuelokuvien ja pelien historiasta, ja merkittävistä teoksista, että kykenee itse luomaan jotain vastaavaa.

3.1 Elokuvat

Siitä lähtien, kun ihminen on kyennyt puhumaan, tämä on kertonut kauhutarinoita leiritulen äärellä. Hirviöt, murhaajat ja demonit ovat eläneet tarinoissa jo antiikin ajoista asti, mutta kuvatus kauhun juuret ovat 1700-luvun loppupuolen gootti kirjallisuudessa. Vaikka termi kauhu tuli käyttöön vasta 1930-luvulla, varhaiset elokuvantekijät osoittivat jo kiinnostusta tähän makaaberiin elokuvan tyyliin. Mykkäelokuvat 1900-luvun alkupuolella kokeilivat tämän uuden elokuvan tekemisen mahdollisuuksia, mutta vasta ensimmäisen maailmansodan jälkeisessä Saksassa tyyli alkoi kukoistamaan saksalaisen ekspressionismin myötä. Saksalainen ekspressionismi oli elokuvan suuntaus, joka korosti enemmän ilmaisua realismiin sijaan. Saksalaiset elokuvantekijät ja artistit kehittivät tämän tyylin ensimmäisen maailmansodan kauppasaarron aikana. Saksan elokuvateollisuus kasvoi hyvin nopeasti ja luovasti. Esimerkiksi sähkön ollessa puutteellista elokuvantekijät saattoivat maalata lavasteisiin varjoja sen sijaan, että olisi käytetty valoja niiden luomiseen. Tämä tekniikka yhdistettynä teräviin kulmiin ja outoihin näkökulman vääristymiin loi unohtumattoman ilmeen, josta saksalainen ekspressionismi sai syntynsä. Kuitenkin ensimmäisen maailmansodan jälkeinen vaikea taloustilanne tarkoitti sitä, että useat itsenäiset

studiot joutuivat sulkemaan ovensa. Tämä tarjosi hyvän mahdollisuuden amerikkalaisille yhtiöille tulla ostamaan osuuksia kaatuvista studioista. Näin saksalainen ekspressionismi päätyi myös Hollywoodiin, kun monet artistit päätyivät Yhdysvaltoihin työskentelemään. (Hess 2013.)

Äänen tallentamisen kokeiluja tehtiin jo elokuvauksen keksinnön aikoihin ennen 1900-lukua. Vielä tuolloin äänenlaatu oli hyvin kehoa, koska se tallennettiin optisesti filmille, mutta ajan myötä ja teknologian kehittyessä siirryttiin magneettiseen äänentallennukseen. Eri yhtiöt alkoivat kaupata teknologiaa, joka mahdollistaisi äänentoiston elokuvissa. (Hanson 1997.) On vaikea liioitella sitä kuinka suuri vaikutus äänellä oli elokuvien kehityksen kannalta 1920-luvun loppupuolella. Se oli suuri taiteellinen harppaus elokuville, erityisesti kauhulle. (Hess 2013.)

1930- ja 40-luvut olivat hirviöiden aikakausia. Silloin syntyivät ensimmäiset Dracula, Frankenstein ja muumio elokuvat, mutta hiljalleen goottimaisuus alkoi hävitä elokuvista ja ne alkoivat lähinnä parodioida itseään. Kauhusta alkoi väistyä koomisuuden tieltä ja yksi sykli tuli näin päätökseen. Kauhusta alkoi tulla lähinnä nuorten teinien halpaa viihdettä ja elokuvat leimaantuivat b-luokkaan. Kunnes kuusikymmentä luvulla Alfred Hitchcock muutti kaiken elokuvallaan Psyko (1960). Elokuva vakuutti yleisön siitä, että kauhua voi tehdä muullakin tavalla kuin vain käyttämällä monstereita ja hirviöitä. Elokuvan keskiössä on normaalia arkea elävä mies, joka olikin sisimmässään hirviö. Tämä psykologinen ote kauhun toimi esikuvana lukuisille kauhuelokuville ajansaatossa. (Hess 2013.)

3.1.1 Halloween

John Carpenterin ohjaama Halloween (1978) on elokuva, jonka suurin osa kauhuelokuviiin perehtyneistä tietävät, ainakin nimellisesti. Elokuva saavutti suuren suosion ilmestyessään ja onkin yksi tuottoisimmista kauhuelokuvista joita on koskaan tehty. Elokuvan menestys sai aikaan myös suuren määrän jäljittelijöitä, jotka kiirehtivät tekemään jotain vastaavaa menestyksen toivossa. (O'Neill 2013.)

Elokuva sijoittuu hiljaiseen pienkaupunkiin, jossa joukko nuoria valmistautuu Halloweenin viettoon. On kulunut viisitoistavuotta siitä, kun kuusivuotias poika,

Michael Myers murhasi oman siskonsa Halloween-yönä, ja hänet suljettiin psykiatriseen sairaalaan. Myers pakenee sairaalasta palatakseen jälleen kotikaupunkiinsa Halloween-aattona. (Halloween 1978.)

Elokuvan juoni on hyvin yksinkertainen, mutta sen toteutustapa on nerokas. Carpenter luo tunnelmaa elokuvaan äänen ja musiikin avulla tehokkaasti. Elokuva hyödyntää paljon korkeaäänisiä tehosteita, joiden avulla katsoja pidetään varpailaan. Halloween on hyvä esimerkki kauhuteoksesta, joka löytää tasapainon hypysäikäytysten ja tunnelman luomisen välillä. Hitaasti rakentuvat kohtaukset ovat hyvin oleellinen osa elokuvaa. Kohtaus saattaa alkaa hiljaisesti, kunnes yhtäkkiä musiikki alkaa soida pahaenteisesti, joka saa aikaan tunteen, että Myers tarkkailee nuoria jatkuvasti ja voi ilmestyä milloin vain. Elokuvassa kuullaan myös Myersin hengitys, kun tämä vaani uhrejaan, joka tekee kohtauksista painostavia. (Halloween 1978.)

3.1.2 Alien

Ridley Scottin ohjaama Alien (1979) oli elokuva, joka aloitti uuden alagenren jonka myötä lukemattomat ovat yrittäneet luoda jotain samankaltaista. Elokuva oli edelläkävijä, sekoitus kauhua ja sci-fiä. Scott tarkoituksellisesti pitkitti elokuvassa itse hirviön näyttämistä, tapa jolla hyödynnettiin katsojan pelkoa tuntemattomasta uhasta. (Eggert 2012.) Tämä antaa äänelle vastuun luoda odottava tunnelma ja ahdistus elokuvaan. Jos hirviötä ei nähdä, on kuitenkin tehtävä tilasta ja kohtauksista uhkaavia.

Elokuva sijoittuu avaruuteen, jossa avaruusaluksen miehistö herää syvästä unesta. Kukaan ei tiedä minkä vuoksi heidät herätettiin, mutta kaikki ei ole niin kuin pitäisi. Ensi kertaa elokuvassa kuullaan dialogia vasta kuudennen minuutin kohdalla, kun miehistö ryhtyy syömään. Dialogi on varsin rajoitettua elokuvan alkutekijöissä. Elokuvassa hyödynnetään paljon vastaavanlaista hiljaisuutta luomaan eristäytyneisyyden tunnetta. (Eggert 2012.) Elokuvaa mainostettaessa käytettiinkin lausetta ”avaruudessa kukaan ei kuule sinun huutoasi”, joka alleviivaa elokuvan tarkoituksellista tapaa tehdä eristäytyneisyydestä pelottavaa.

Jo se itsessään on ahdistavaa, että miehistö on avaruudessa yksin. Itse alus on elokuvan alussa varsin hiljainen, jopa rauhaisa. Kun elokuvan myötä käy ilmi, että

aluksen sisällä on tuntematon uhka, alkaa taustatehosteet ja musiikki nousta suurempaan vastuuseen. Kun elokuvan päähenkilö Ellen Ripley aktivoi aluksen itse-tuho sekvenssin, alkaa alus muuttua lähes sietämättömäksi. Ilmastointi huutaa, ja aluksen valot välkkyvät ikään kuin sydämenlyönnin lailla. Itse alienin liikkuesssa aluksesta kuuluu epämääräisiä ääniä. Kun uhkaa ei näe, mutta silti tietää sen liikkuvan ympärillä ja tiedostaa sen läsnäolon jatkuvasti tekee se, joka kohtauksesta hermoja raastavan. Alien ei ollut ensimmäinen elokuva, joka käytti ulkoavaruuden olentoa sen pääpahana, mutta se teki jotain mitä muut elokuvat eivät vielä olleet kyenneet tekemään. Elokuvan odottava ja hitaasti rakentuva tunnelma, sekä pelottava ulkoavaruuden peto tekevät siitä ainutlaatuisen. (Eggert 2012.)

3.2 Pelit

Kauhupelit ovat saaneet alkunsa 1980-luvun loppupuolella. Kauhu soveltuu hyvin pelien vuorovaikutteiseen luonteeseen ja kauhupelien pelaaminen on aivan eri asia kuin kauhuelokuvan katsominen. Pelaaja itse ohjaa pelattavaa hahmoa ja tuntee näin väistämättä enemmän pelkoa, koska on ikään kuin sidoksissa pelin omaan maailmaan ja vastuussa ohjattavasta hahmosta. Pelaaja joutuu itse pakenemaan tai taistelemaan sekopäisiä olentoja ja murhaajia vastaan. (Gilyadov 2015.)

Vuonna 1989 Capcom julkaisi Nintendolle psykologisen kauhupelin nimeltä Sweet Home, jota pidetään kaikkien aikojen ensimmäisenä kauhupelinä. Sweet Home perustuu samannimiseen japanilaiseen elokuvaan. Vuonna 1992 pelikehittäjä Infogames julkaisi pelin nimeltä Alone In the Dark, joka otti paljon vaikutteita Sweet Home -pelistä, mutta itse peli oli 3D-versiona. Nämä kaksi peliä ovat olleet vuosien saatossa inspiraation lähteenä kauhupelien kehittäjille. Playstation-konsolille julkaistut Resident Evil (1996) ja Silent Hill (1999) ovat ensimmäisiä kauhupelejä, joiden äänimaailma on lähempänä elokuvien äänellistä ilmaisua. Ne sisältävät musiikkia, tehosteita ja dialogia kauttaaltaan. (Gilyadov 2015.)

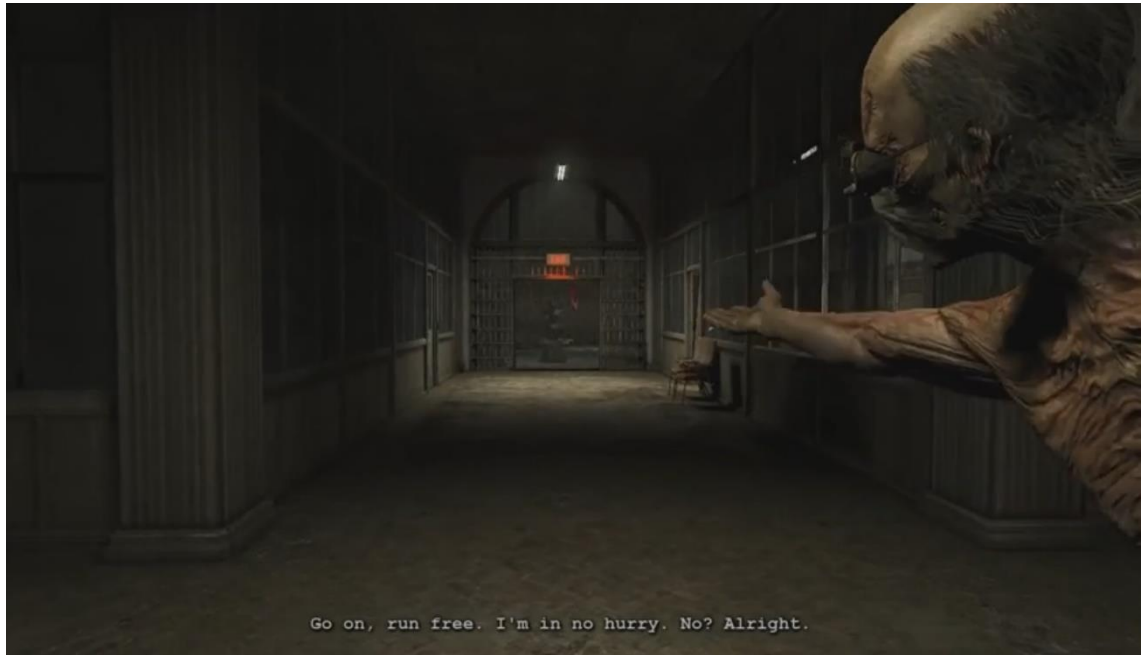
Kauhupelit ovat melko uusi asia, kun niitä verrataan esimerkiksi kauhuelokuviin. Pelien historia on melko lyhyt, ja pelit ovat vasta viimeisten vuosien aikana mielestäni ottaneet luovempia ratkaisuja käyttöön. Siinä missä monet pelit lainasivat Sweet Homelta ja Alone In The Darkilta, on viime vuosina markkinoille ilmestynyt

teoksia, jotka tekevät pelaamisesta entistäkin pelottavampaa. Aikaisemmin mainitsemani pelit ovat pääosin kolmannen persoonan näkökulmasta kuvattuja pelejä, joissa pelaaja ohjaa pelihahmoaan ikään kuin tämän olan takaa. Kuitenkin *Amnesia The Dark Descent* (2010) teki tietä uudentyyppiselle kauhulle. Ensimmäisestä persoonasta pelattavia kauhupelejä oli ilmestynyt jo ennen *Amnesia*a, mutta kyseinen peli onnistui luomaan sellaisen sekoituksen, joka toisi jäljittelijöitä moneksi vuodeksi. Peli ei anna pelaajan taistella hirviöitä vastaan, vaan pakottaa tämän kulkemaan painajaisen lävitse, piiloutuen ja vältellen kohtaamisia. Näissä peleissä erityisesti hyvin huolella toteutettu äänisuunnittelu tekee pelikokemuksesta ainutlaatuisen pelottavaa.

3.2.1 Outlast

Outlast (2013) on kauhupeli, jonka on kehittänyt kanadalainen Red Barrels Games niminen peliyhtiö. *Outlastin* tarina alkaa, kun pelaajan ohjaama hahmo Miles Upshur saapuu Mount Massive Asylumiin psykiatriseen sairaalaan. Miles on freelance journalisti, joka on saanut vihjeen kyseisen sairaalan epäilyttävimistä toimista. Mielisairaalaan sisään astuttaessa on selvää, että jotain on mennyt pahasti pieleen. Sairaalaan hyökänneet poliisit ovat kuolleet taistellessaan jotain vastaan. Kuolemaisillaan oleva poliisi käskee pelaajan paeta sairaalasta vielä, kun kerkeää. Ainoat elossa olevat ihmiset ovat mielisairaalan vankeja. Pelissä ei pysty taistelemaan kohtaamiaan vihollisia vastaan. Pelaajan täytyy suurimmaksi osaksi juosta pakoon ja piiloutua, jotta selviää tilanteista. (*Outlast* 2013.)

Valitsin analysoitavaksi kohtauksen, joka on jäänyt mieleeni parhaiten. Kohtauksessa Miles juoksee pakoon henkensä edestä sairaalan vankeja ja juuri, kun tämä kerkeää huokaista helpotuksesta sairaalan mielipuolinen lääkäri ottaa hänet huostaansa. Lääkäri hakkaa Milesin lähes tajuttomaksi ja sitoo tämän rullatuoliin. Kohtauksessa musiikki on hyvin pahaenteinen ja hitaasti nouseva. Lääkäri kuljettaa Milesia pitkin sairaalan käytäviä rullatuolissa kunnes pysähtyy ulko-oven eteen. Pelaaja näkee uloskäynti kyltin ja avonaisen oven. Ulkona sataa kaatamalla ja ukkonen jyryisee. Lääkäri vitsailee, että pelaaja on hyvä ja juoksee ulos, mikä ei tietenkään onnistu, koska tämä on sidottuna rullatuoliin (Kuva 1).



Kuva 1. Kuvakaappaus pelistä Outlast (2013)

Lääkäri kuljettaa Milesin hissiin. Vanha hissi päästää karmaisevia ääniä ja musiikki rakentuu hiljalleen taustalla. Vihdoin hissin pysähtyttyä matka jatkuu läpi mielisairaalan käytävien. Lattiat ovat veren tahrimia ja käytävillä kaikuu epätoivoiset huudahdukset. Yksi potilaista kuiskaa anellen, ”tapa minut” (Kuva 2).



Kuva 2. Kuvakaappaus pelistä Outlast

Lääkäri vie Milesin pimeään huoneeseen. Valojen syttyessä käy ilmi, että tämä on jonkin sortin kidutushuone. Huone on verentahrима vessa, jossa on kidutusvälineitä. Musiikki rakentuu entisestään. Lääkäri pesee käsiään ennen operaatiota ja Miles yrittää epätoivoisesti irrottaa kätensä kahleista, mutta turhaan. Lääkäri siirtyy työkalujensa ääreen ja nostaa valtavat sakset, jotka ovat pisulaarissa tallessa. Lääkäri aukoo ruosteisia saksia, joista kuuluu karmaiseva ääni. Lääkäri lähestyy Milesiä ja leikkaa tältä kaksi sormea irti. Ääni on hirvittävä, kun sakset syövät lihaan ja luuhun. Miles huutaa tuskissaan ja lääkäri karjuu kuinka paljon tällä on vielä koettavaa. Musiikki on täydessä volyymissaan tässä vaiheessa. Lääkäri poistuu ja lyö puisen oven perässään kiinni. Miles huutaa tuskaansa ja rimpuilee, kunnes vapautuu tuolista (Kuva 3). Miles hoipertelee pari askelta eteenpäin ja oksentaa. (Outlast 2013.)



Kuva 3. Kuvakaappaus pelistä Outlast.

Olen viime vuosina pelannut paljon kauhupelejä, mutta Outlast oli erityinen. Se oli niin ahdistava ja pelottava, että toivoin joka hetki sen loppuvan. Analysoimani kohtaaminen jäi mieleeni ja toimi kuunnelmani innoittavana tekijänä. Ideointivaiheessa palasin jatkuvasti ajattelemaan, kuinka voisin itse rakentaa vastaavanlaisen tilanteen, jossa asetan kuulijan ikään kuin kokemaan kaiken mitä kuunnelmassa tapahtuu.

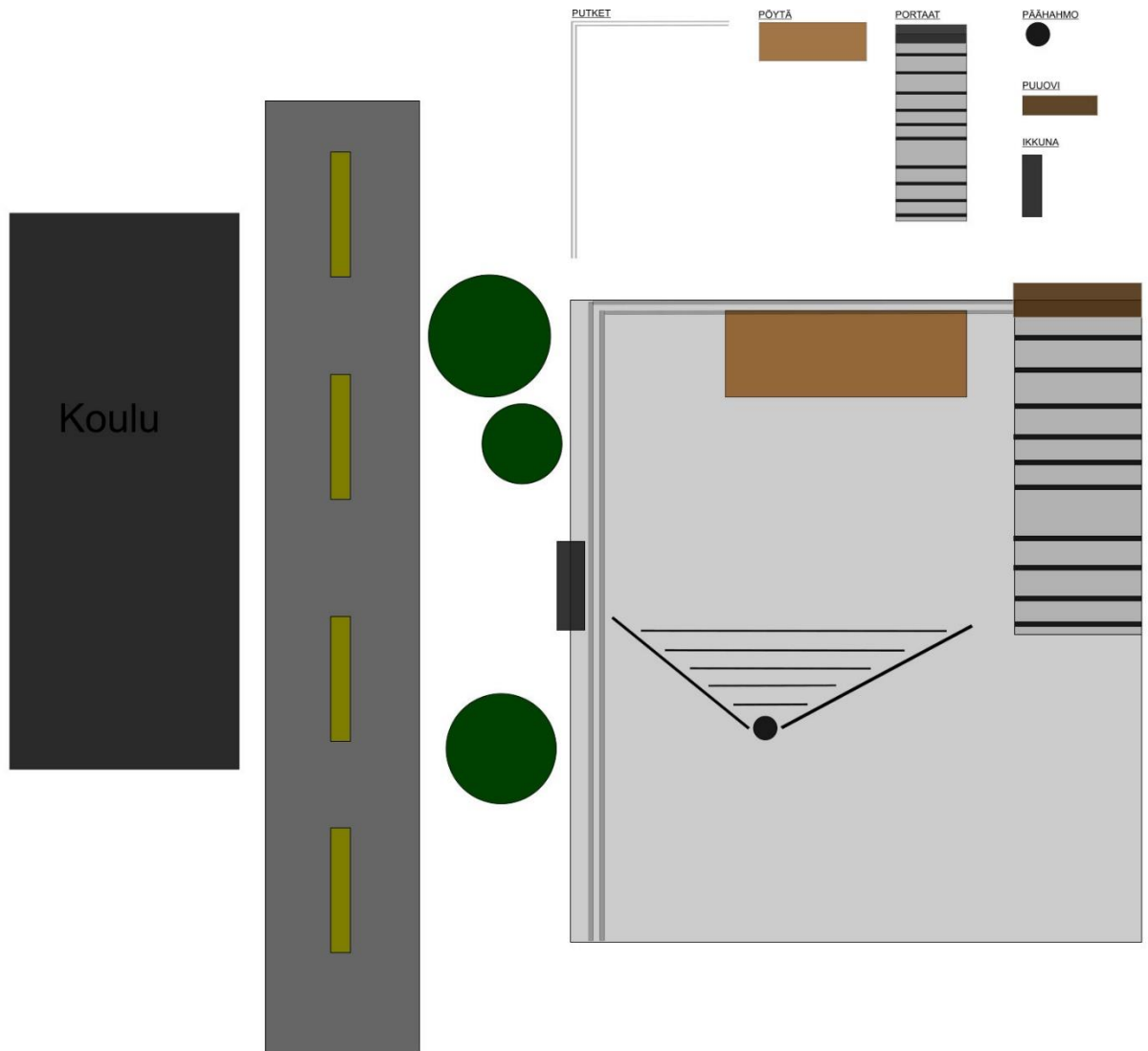
4 OIKEUS

Oikeus on kuunnelma, joka tehtiin Lapin ammattikorkeakoulussa syksyllä 2014. Käsikirjoitin ja ohjasin kuunnelman pääasiassa itse. Äänitimme ja jälkityöstimme kuunnelman yhdessä Hannele Tervon kanssa. Otin kuunnelmaa käsikirjoittaessa vaikutteita muun muassa elokuvista Hostel (2005), Teksasin moottorisahamurhaaja (1974) ja Death sentence (2007), sekä Outlast-pelistä. Hain kuunnelmaan omanlaista likaista ja vastemielistä tunnelmaa, joka kyseisistä teoksista välittyy.

Halusin asettaa kuulijan kidutuspenkkiin, ja kaikki mitä päähahmolle tehdään, tapahtuu ikään kuin kuulijalle. Tämän takia äänellinen huomiopiste on päähenkilön vieressä. Näin kuulemme päähenkilön hengityksen hyvinkin läheltä, ja kuulemme kuinka murhaaja liikkuu tilassa. Ideointivaiheessa kiinnitimme hyvin paljon huomiota siihen, kuinka tehdä myös itse tilasta kylmä ja uhkaava. (Oikeus 2015.)

4.1 Esituotanto

Ensimmäinen vaihe oli purkaa koko käsikirjoitus erilaisiin äänellisiin elementteihin joita opinnäytetyöni alussa kävin lävitse. Alleviivasimme Tervon kanssa käsikirjoituksesta kaikki äänet, joita tulisimme tarvitsemaan ja listasimme ne ylös. Myös eri tunnetilat, joita halusimme äänityksissä tuoda hahmoista esille, merkitsimme ylös. Esituotantovaiheessa suunnittelin myös tilan pohjapiirustuksen mihin kuunnelma sijoittuu (Kuva 4).



Kuva 4. Oikeus-kuunnelman esituotantovaiheen pohjapiirustus (Oikeus 2015)

Kuunnelman päähenkilö on vangittuna kellarissa. Piirsin tilan, jonka ympärille aloin suunnittelemaan eri tehosteääniä ja äänien tulosuuntia. Näin pystyin jo ennen äänityksiä hahmottamaan mitä ääniä tulisimme mahdollisesti tarvitsemaan.

4.2 Äänitykset

Kuunnelman äänitykset olivat melko monipuoliset, vaikka niitä kuunnellessa voisi kuvitella sen olleen hyvin yksinkertainen prosessi. Päähahmot, jotka käsikirjoitin, olivat haasteellista näytellä, ja tuntuikin luontevammalta äänittää näyttelijöiden suoritukset erikseen, jotta he saivat tarpeeksi tilaa työskentelyänsä varten.

Onneksemme ne tuntuivat istuvan jälkituotanto vaiheessa hyvin yhteen, eikä suurempia ongelmia syntynyt sen puolesta.

Henri Finströmin näyttelemää hahmoa äänitettäessä käytimme useampia eri mikrofoneja, jotta saisimme luotua tilantunteen kuunnelmaan. Käytimme tähän tarkoitukseen stereomikrofonia, joka auttoi laajentamaan äänimaailmaa. Sen avulla kykenemme kuunnelmaa kuunneltaessa asettumaan uhrin asemaan, ja kuulemaan kuinka Finströmin näyttelemä murhaaja liikkuu rakennetussa tilassa. Tämä itsessään luo jännitettä ja uhkan tunnetta, koska kuuntelija on sidottu uhrin asemaan. Käytimme myös kahta haulikkomikrofonia äänitettäessä Henrin liikkumista tilassa, jotta saatoimme valita jälkituotanto vaiheessa mitkä koimme tarpeellisiksi. Toinen mikrofoneista oli myös ottamassa repliikkejä yhdessä suurikalvoisen mikrofonin kanssa. Aina, kun halusimme kuunnelmassa tuoda Henrin hahmon lähelle uhria, valitsimme suurikalvoisen mikrofonin.

Petteri HUUHTANEN näyttelee kuunnelmassa kidutettavaa päähenkilöä Jussi Korhosta. HUUHTANEN roolisuoritus oli hyvinkin haasteellinen. Siinä missä Finströmillä oli paljon repliikkejä ja hänen haasteensa koituivat eri tunnetilojen ja vihan purkausten näyttelemisestä, oli HUUHTANEN vastuulla saada kidutuskohtaukset kuulostamaan aidoilta. Jotkut äänet olivat jopa melko vastenmielistä kuunneltavaa ja toivat juurikin kaivatuunlaista tunnelmaa autenttisuudellaan. Äänitettäessä HUUHTANEN käyttimme pääasiassa pelkästään suurikalvoista mikrofonia, jonka avulla saimme kuulijan lähelle uhria.

4.2.1 Mikrofonivalinnat

Mikrofonin valintaa täytyy lähestyä sen käyttötarkoituksen puolesta. Jotta saadaan mahdollisimman hyvä lopputulos pitää osata valita oikea työkalu äänitystilanteeseen. (Korpinen & Kenttämies, 2006.) Hyvä mikrofoni on onnistuneen akustisen äänityksen perusedellytys. Mikrofonin oikea valinta, sijoittelu ja säätö on äänitekniikan kulmakivi, jota ei voi korvata millään myöhemmällä prosessoinnilla. (Laaksonen, 2006, 230.)



Kuva 5. Sennheiser MKH 416-P48U3 (Location Sound)

Käytimme useassa äänitystilanteessa Sennheiserin MKH 416-P48U3 herttakuvioista haulikkomikrofonia (Kuva 5). Roolisuorituksia äänitettäessä tilassa oli kaksi haulikkomikrofonia. Ensimmäinen sijaitsi huoneen perällä poimimassa tilääntä ja liikehdintää. Toinen mikrofoneista asetettiin suurikalvoisen mikrofoniin viereen poimimaan repliikkejä, jotta miksaus vaiheessa meillä oli valinnan varaa haulikon ja suurikalvoisen mikrofoniin välillä. Äänitimme samalla mikrofoniin tehosteääniä koulumme foley-studiossa. Herttakuvioinen mikrofoni on siitä erinomainen, kun sitä osataan käyttää suuntaavuuteensa nähden oikealla lailla, niin sillä kyetään vähentämään huonekaikua ja ei toivottua taustamelua (Honka 2005).



Kuva 6. Rode NT1-A Suurikalvoinen mikrofoni (St. Paul's Sound)

Molempien roolisuoritusten yhteydessä käytimme suurikalvoista Roden NT1-A mikrofonia (Kuva 6). Suurikalvoinen mikrofoni äänittää parhaiten keski- ja matalääniä, ja on ominaisuudeltaan herkempi kuin haulikkomikrofoni (Korpinen & Kenttämies 2006). Suurikalvoisen mikrofonin paras puoli on tärykalvon pieni massa ja siitä johtuva herkkyys, joka tuo kaikki äänen pienimmätkin yksityiskohdat hyvin kuuluviin (Laaksonen 2006, 241.).



Kuva 7. Rode NT5 MP, sovitettu stereopari (St. Paul's Sound)

Kuunnelman ideointivaiheessa puhuin siitä kuinka visioin murhaajan liikkuvan tilassa. Tuolloin ajattelin, että teemme sen täysin tehosteääniä käyttämällä. Vaikka tehosteääniä päädyttiin käyttämään, niin Finströmin repliikkejä ei olisi voitu käsitellä niin, että ne olisivat kuulostaneet yhtä hyvältä kuin stereomikityksellä tallennettu roolisuoritus. Käytimme äänityksissä Roden NT5 MP sovitettua stereoparia (Kuva 7).

Ero voi olla huomattava tavanomaisen ja loistavan äänitteen välillä, kun mikitys tehdään sovitetulla stereoparilla. Äänilähteen etäisyys mikrofoniin vaikuttaa lopputulokseen oleellisesti, sillä se määrää suoran signaalin ja huoneambientin välisen suhteen. Yhteen sovitettu herttakuvioinen mikrofoni on mahdollisimman lähellä toisiaan ja ne muodostavat 60–135 asteen kulman. Mitä isompi kulma on, sitä laajemmaksi stereokuva muodostuu (Pentikäinen 2016). Herttakuvioinen mikrofoni ei poimi sen takaa kuuluvia ääni, jonka vuoksi sijoitimmekin yhden haulikkomikrofoneista huoneen perälle, stereoparin taakse. Näin pystyimme varmistamaan, että saimme talteen kaikki repliikit mitä Finström

saattoi sanoa liikkueessaan tilassa, emmekä rajoittaneet liikkumista pelkästään stereoparin eteen.

Kuunnelmaa äänitettäessä tuli huomioida se lopputulos johon alkujaan pyrittiin. Mitkä olivat ne tunnelmat ja mielikuvat joita esituotanto vaiheessa halusimme korostaa? Kuinka äänitettäessä voitiin vaikuttaa pienillä asioilla tuomaan autenttisuutta kuunnelmaan? Itse studiotilan pyrin pitämään mahdollisimman hämäränä ja kylmänä. Halusin myös, että Finströmin näyttelemällä hahmolla olisi hiukan rosoisempi ääni, joten pyysin häntä tulemaan krapulassa äänityksiin. Huuhtanen puolestaan oli hyvinkin avoin pistämään itsensä likoon esimerkiksi kuristaessaan itseään. Kuunnelman toisena äänittäjä ja ohjaajana olin jatkuvasti tietoinen siitä, mitä halusin näyttelijöistä irti.

Roolisuoritukset olivat ensimmäisiä asioita, joita äänitimme kuunnelmaa varten. Molemmat pääroolit vaativat paljon näyttelijöiltään ja olen edelleen hyvin tyytyväinen molempien roolisuorituksiin. Seuraava haaste oli saada hahmot elämään luontevasti tilassa repliikkiensä ulkopuolella. Oli mielenkiintoista alkaa rakentamaan tuota ahdistavaa maailmaa hahmojen ympärille.

4.2.2 Foley-äänitykset

Saatuamme raakaversioon kuunnelmasta valmiiksi dialogia käyttäen, pystyimme hahmottamaan mitä alkujaan suunniteltuja ääniä meidän pitäisi nyt ryhtyä äänittämään foley-studiossa. Koska kuunnelman yhtenä lähtökohtana oli, että se olisi epämiellyttävä ja ahdistava tunnelmaltaan, lähdimme miettimään kuinka pystyisimme sen käytännössä toteuttamaan. Kuunnelman ensimmäisessä kohtauksessa kuullaan heti kauhulle ominaisia tehosteääniä, joita lähdimme tekemään, kun päähenkilö herää siihen, kun häntä porataan. Yksi tavoitteistani oli päästä äänittämään juuri näitä vastenmielisiä ääniä, joita kuulee raemmissa kauhuteoksissa. Tätä varten saimme hedelmiä ja kasviksia, joilla pääsimme alkuun, mutta itse äänten luominen olikin haasteellisempaa kuin oletimme.



Kuva 8. Oikeus-kuunnelman foley-äänitykset (Oikeus 2014)

Appelsiineja pistettiin ruuvimeisselillä, hakattiin, puristeltiin ja paiskittiin. Kaalia ja vesimelonia hakattiin vasaralla, tallottiin ja puukotettiin veitsellä. Näitä ääniä tehdessä täytyi liata kädet todenteolla, että saimme mitä halusimme (Kuva 8).

Wachoru lähestyy foley-työskentelyä samalla tavalla kuin äänisuunnittelua yleensäkin. Vain kokeilemisen kautta voi löytää jotain mielenkiintoista. Ääniä tulee äänittää paljon ja erilaisia, joita käytetään myöhemmin päällekkäin editointivaiheessa. Tärkeintä on olla utelias ja lähteä kokeilemaan rohkeasti uutta. (Wachoru 2016.)

Kuunnelman taustalla kuuluva hiljainen, mutta silti painostava taustatehoste äänitettiin pienellä lavalier-nappimikrofonilla, kiinnittämällä mikrofoni äänitettäviä pintoja vasten tai niiden välittömään läheisyyteen. Äänitimme lämpöpatteria, sekä vessanpöntön vesisäiliötä, joista saimme luotua taustatehosteen, joka muistutti haettua kellaritilaa. Äänitimme Tervon kanssa myös paljon vaatteiden kahinaa,

askeleita, tuolin narinoita ja kolinaa, jotka ovat yleisimpiä ääniä, joita foley-studiossa tehdään. Näiden äänten tarkoitus on rikastaa äänellistä kerrontaa ja saada hahmot luontevasti elämään rakennetussa tilassa.

Jos foley-äännet on tehty hyvin, kuulijan ei tulisi juurikaan kiinnittää niihin huomiota. Foley-äännet tulisi aistia eikä kuulla. Ainostaan sellaisissa tilanteissa ääni tulee nostaa esille, kun sillä halutaan korostaa jotain. (Ament 2013, 3.)

4.3 Jälkituotanto

Editointiin ryhtyessä on hyvä kerrata, mitkä ovat ne tavoitteet mihin pyritään ja mitä huomiota esituotantovaiheessa tuli esille, kun käsikirjoitusta purettiin. Näin pystytään hahmottamaan se mihin tulee kiinnittää erityisesti huomiota jälkituotannossa. Kuunnelman yksi oleellisimmista tehosteista on tila, johon kuunnelma sijoittuu. Foley-studiossa äänitetyt lämpöpatterin ja vessanpöntön vesisäiliön äänet miksattiin yhteen, jolloin saimme luotua taustatehosteen. Lisäilimme myös muutamia pisteääniä, kuten veden tippaisua ja patterin suhahteluja. Myös kaikki dialogi käsiteltiin niin, että siinä on hyvin lievä kaiku. Näin saimme rakennettua kellaritilan.

Jälkituotantovaiheessa on tärkeitä kuunnelluttavia työtä muilla, jotka eivät ole sitä aiemmin kuulleet, jotta kykenee kuulemaan työnsä uusin korvin. Palautteen pohjalta päädyimme lyhentämään kohtauksia ja poistamaan kokonaan muutamia tehosteita joita olin alun perin suunnitellut käytettävän. Aluksi kuunnelman taustalla oli tarkoitus kuulua kello parissa kohtauksessa. Kellon oli tarkoitus luoda ahdistavaa, odottavaa tunnelmaa, joka pistäisi korvaan erityisesti aina hiljaisemmissa kohdissa. Lopulta kello koettiin kovin ärsyttäväksi ja turhaksi, joten se poistettiin kokonaan. Toinen asia, mistä luovuttiin, oli idea siitä, että talon läheisyydessä olisi koulu. Halusin luoda lisää häiritseviä mielikuvia lasten iloisilla leikkimisäänillä, joita kuuluisi aina, kun kohtauksessa olisi päivä. Pyrin luomaan tällä kontrastin tilanteeseen. Lopulta se tuntui jokseenkin irralliselta ja lähinnä siltä, että lasten äänet olivat jotain, jotka kuuluivat hahmon pään sisällä.

Kuunnelman tekeminen oli erittäin haastava ja opettavainen prosessi, joka antoi minulle paljon. Oli hienoa päästä vihdoinkin tekemään teosta, joka sisälsi niin paljon

kauhulle ominaisia elementtejä. Mielestäni kuulijan mielikuvitus on kauhua tehdessä kuitenkin parhain tehokeino. Sitä hyödyntämällä kauhusta tulee yksilön kokemus, ja näin se jää kuulijan mieleen pidempään. On mahdotonta ennustaa kuinka kuulija tulee reagoimaan eri tilanteissa, koska jokainen kokee kuulemansa omalla tavallaan. Tietysti on mahdollista säikäyttää kenet tahansa kovilla äänillä ja saada voimaan pahoin käyttämällä vastenmielisiä tehosteita tehokeinoina. Kauhua tehdessä on kuitenkin mahdollista tarjota mielikuvia paljon hienovaraisempiakin keinoja käyttäen.

5 MIELIKUVIEN LUOMINEN ÄÄNTÄ KÄYTTÄEN

Kuuntelemista on yritetty selittää ihmisen erillistoimintana, osaominaisuutena eikä kiinteässä yhteydessä käytännön toimintaan, jonka yksi muoto havaitseminen kokonaisuudessaan on. Kuuntelemista ei tule tutkia havaitsemisesta ja toiminnasta irrallisena ominaisuutena. Pelkän kuuloaistin varassa oleminen on ihmisluonteelle hyvinkin pelottava olotila. (Koivumäki 1992, 54.)

Jännitystä luodessa ääntä voidaan käyttää siten hyväksi, että äänen lähde pidetään salassa ennen sen lopullista paljastamista. Näin kuultava ääni ylläpitää jännitystä ja luo draamaa tilanteisiin. Äänen kuuleminen sellaisenaan ei anna tarpeeksi informaatioita kuulijalleen, että tämä tiedostaisi mistä ääni tulee. (Chion 1994, 72.)

Silloin, kun kuullaan jotain, mitä ei pystytä näkemään, luodaan pelkotiloja, kun mielikuviutus alkaa juoksemaan. Tämä on jotain mitä kutsutaan eräänlaiseksi odotuspelkotilaksi. Kun taas nähdään mahdollinen uhka, mielikuviutus ja odotus lakkaavat, mutta nyt kuulijaan vaikuttaa jokin muu. Nyt mahdollisella vaaralla on muoto, olemus, joka on kuulijan edessä. Tätä kutsutaan puolestaan reaktiopelkotilaksi. Äänisuunnittelijalla on vastuu löytää tasapaino käyttäen molempia hyödyksi. Odottavan tunnelman luominen on hyvä, kun halutaan luoda ahdistava tunnelma ennen tai jälkeen, kun on kohdattu potentiaalinen uhka. Näin voidaan luoda vaikutelma, että mitä tahansa voi tapahtua. Äänisuunnittelijan täytyykin käyttää erilaisia äänellisiä elementtejä hyväkseen tarjotessaan mielikuvia. (Wachoru 2016.)

Ääniä luodessa aloitetaan perehtymällä ympäristöön, jota kautta eritellään siitä kaikki äänet joita hyödyntämällä kyetään luomaan epämukava tunnelma. Päälimmäisenä tavoitteena on herättää mielikuvia ja vaikuttaa kuulijan alitajuntaan. Jos käytettävä tehoste on liian tunnistettava, se ei kiinnitä juurikaan huomiota, mutta samaa ääntä voidaan vääristää siten, että se herättää hämmennystä. Esimerkiksi yksinkertainen metallin narahdusääni voidaan prosessoida kuulostamaan huudolta tai kuiskaukselta. Toinen tapa luoda mielikuvia on löytää ympäristöstä jotain, millä kertoa pienimuotoinen tarina. Esimerkiksi oven kiinni pamahdaminen tai ympäriltä kuuluvat askeleet vihjaavat ympärillä väijyvistä uhkasta. (Wachoru 2016.)

Kuuntelija ei ole passiivinen, vastaanottimeensa sidottu olento, joka suostuisi pohtimaan tai edes kykenisi ymmärtämään halutulla tavalla kaikkea kuulemaansa. Ihmiset ovat erilaisia, ja jokainen tulkitsee kuulemansa omalla tavallaan. Näin ollen on mahdotonta olettaa, että kuuntelija suostuisi tai kykenisi ymmärtämään halutulla tavalla kaikkea kuulemaansa. Tämän takia mielikuvien syntymistä tulee helpottaa, jotta kerronta aktivoisi kuuntelijaa ja auttaisi häntä seuraamaan kerrottua tarinaa. Valmiita mielikuvia ei voi siirtää eikä niitä myöskään voida sellaisenaan välittää. Kukin vastaa itse mielikuvistaan omien tiedollisten valmiuksien mukaan, joita on elämänsä aikana kyennyt hankkimaan. Myös yhteiskunta ja sen kulttuuri sekä historia yhdenmukaistavat ja rajoittavat tapojamme mieltää havaintojamme. (Koivumäki, 66). Jokaisen täytyy luoda mielikuva kuulemansa perusteella, mutta on kuitenkin mahdollista ohjailta niiden mieltämistä tiettyyn suuntaan. Näin ollen onkin tekijän vastuulla antaa palaset kuuntelijalle, jotta tämä voi itse koota mielikuvan omalla tavallaan.

Oikeus-kuunnelmassa on kohta, jossa murhaaja paistaa jätesäkin maahan ja sanoo kyseessä olevan päähahmon naisystävä. Dialogista ei käy ilmi, mitä säkissä varsinaisesti on. Kuuntelija itse luo mielikuvan tapahtumasta kuulemansa perusteella. (Oikeus 2015.)

Ihmisen korva toimii periaatteessa samoin kuin mikrofoni, mutta ihmismieli tulkitsee aina havainnon eikä vain tyydy tallentamaan sitä sellaisenaan. Ihminen on tottunut tekemään havaintoja aina jonkin toiminnan yhteydessä. Mikrofonin avulla tehty autenttinen tallenne ei sellaisenaan edusta mitään havaintoa. Siksi havaintoja ei pystytä sellaisinaan välittämään kenellekään toiselle, vaan äänikerronnan kannalta on hyvin olennaista, että äänimateriaalia työstetään, jotta se on helpommin mielletävissä. (Koivumäki 1992, 54.) Äänimateriaalista poistetaan kaikki epäolennaiset äänet, jotka vaikeuttavat halutun mielikuvan luomista. Sitä muokataan esimerkiksi muodostamalla eritasoisia äänitaustoja, joita käytetään yhtä aikaa tai erikseen. Näitä äänitaustoja voidaan kutsua rikastetuiksi tai köyhdytetyiksi. Rikastetun äänimaiseman voi rakentaa siten, että analysoidaan äänitettävä kohde ja tunnistetaan sen ominaispiirteet. Jokainen ääni tallennetaan erikseen jolloin yksittäisiä ääniä voidaan halutessa korostaa jolloin kuulijan on helpompi tulkita kuulemansa. Näin saa synnytettyä rikastetun äänimaiseman. Köyhdytetty tausta puolestaan on hyvinkin pelkistetty ja riisuttu. Tällaisen äänikuvan käyttö on

suotavaa silloin, kun ei haluta herättää mitään tarkkaa, yksityiskohtaisesti esiteltyä ympäristövaikutelmaa. (Koivumäki 1992, 55)

Oikeus-kuunnelmaa tehdessä pyrimme Tervon kanssa rikastamaan tilan äänimaisemaa, jossa päähenkilö on koko kuunnelman ajan. Kellari itsessään voidaan mieltää hyvin hiljaiseksi tilaksi. Rikastimme tilaa lisäämällä siihen sihiseviä putkia, ikkunan josta kuuluu ulkomaailman ääniä, kellarin oven ja natisevat puuportaat. Äänentasoja muuttamalla ja ääniä panoroimalla pystyimme luomaan tarvittavan tunnelman kuunnelmaan. Tämä ei olisi onnistunut, jos olisimme menneet yksinkertaisesti kellariin äänittämään kyseistä tilaa. Seurauksena olisi ollut hyvin vaikea ja lattea äänimaisema, joka ei olisi kuulijalle kertonut juuri mitään ympäristöstä johon tarina sijoittuu, vaan sen olisi pystynyt mieltämään miksi tahansa hiljaiseksi, epämääräiseksi tilaksi. (Oikeus 2015.)

Taustatehoste on tärkeä pohja, jonka varaan kuunnelma nojautuu aina hiljaisempina hetkinä. Sen tarkoitus on tehdä tilasta kylmä ja uhkaava. Kellaritilassa olevat narisevat portaat ovat aina merkki siitä, että murhaaja lähestyy kuulijaa. Myös siitä kuinka nopeasti murhaaja laskeutuu portaita voi arvella tämän mielentilaa eri kohtauksissa. Millä tavoin murhaaja astuu tilaan on myös oleellista. Riuhtaistaanko kellarin ovi auki vai avataanko se hiljalleen.

Kuulija pyrittiin myös sitomaan uhriin erilaisilla äänillä, jotka kuuluivat lähempää kuin muut äänet. Penkin narahdukset ja rimpuilusta kuuluvat äänet luovat mielikuvan siitä kuinka kuunnelman päähenkilö on vangittu. Myös erilaisilla läheltä kuuluvilla hengitysäänillä pystyttiin tuomaan kuulija lähelle uhria, ja kertomaan tämän sen hetkisestä mielentilasta.

Vastenmielisentunnelman luomiseksi oli oleellista käyttää äänitettyjä foley-tehosteita apuna. Hedelmien ja kasvien tuhoamisesta saadut äänet toivat tarvittavan lisän kohtauksiin joissa niitä käytettiin. Kuunnelmassa kyseisten äänten käyttö on kuitenkin vain johdattelevaa, koska apuna ei ole kuvaa. Siksi niitä kannattaa käyttää kuunnelman kohdalla harkitusti. Oikeus-kuunnelmassa on kohtausta jossa murhaaja antaa päähenkilölle annoksen kipulääkettä piikkiä käyttäen. Kohtauksessa tehosteääni toimii hyvin, koska sitä tukee myös repliikki ja pistetehoste joka kuuluu, kun murhaaja napauttaa piikin kylkeä.

6 POHDINTA

Opinnäytetyöni tavoitteena oli selvittää, kuinka pelottava äänimaailma käytännössä luodaan. Olen pyrkinyt vuosien varrella kattamaan tietämystäni aiheesta katsomalla kauhuelokuvia ja pelaamalla kauhupelejä, samalla analysoiden niiden äänisuunnittelua. Mutta aiheen syvempi tutkiminen toi esille paljon uutta tietoa, jota pystyn hyödyntämään jatkossa.

Opinnäytetyötä tehdessä ymmärsin, että kauhuteosta luodessa ei pitäisi olla koskaan kiire. Kun tunnelmasta tehdään viipyilevä, ja käytetään hiljaisuutta hyödyksi oikealla tavalla, pystytään kuulija pitämään varpaillaan. Kuulijaa ei pidä aliarvioida ja nojautua pelkästään halpamaisiin, äänekkäisiin säikäytyskeinoihin. Pitää tutkia rakennettua maailmaa ja kaikkia sen yksityiskohtia, joiden kautta on mahdollista tehdä yleisestä tunnelmasta painostava.

Oikeus-kuunnelman tekeminen oli mielenkiintoinen ja opettavainen kokemus. Koska kuunnelmassa ollaan täysin äänen ja kuulijan luomien mielikuvien varassa, tunnelmanluomisesta tulee haasteellisempaa. Visuaalisten vihjeiden antaminen on turvallinen tapa tehdä kauhua, koska silloin pystytään varmistamaan, että kokija tietää, mikä vaaran aiheuttaja on. Tämä turvallisempi tapa on kuitenkin vähemmän vaikuttava, koska uhkan aiheuttaja ei ole enää tuntematon. Pelkän äänen varassa oleminen on kuitenkin riskialtista, koska tekovaiheessa pyrittyä mielikuvaa ei voida siirtää kuulijalle.

Kuinka pelottava äänimaailma sitten luodaan? Totean vastauksena, että kokeilun kautta. Täytyy olla jonkinlainen käsitys audiovisuaalisen kauhun teoksista, jotka ovat saavuttaneet jotain genressä. Teokset, jotka ovat asettaneet laadullisen riman korkeammalle, ovat niitä, joissa on lähdetty tekemään jotain uutta ja riskaabelia. Kun on joskus kokenut jotain vaikuttavaa, se jää alitajuntaan vaikuttamaan siinä vaiheessa, kun aletaan luomaan jotain omaa. Inspiraation hakeminen muista teoksista on hyväksi todettua ja viisasta, mutta pelkkä kopioiminen ja toisen teoksen maineella ratsastaminen on laiskuutta. Genre on pullollaan teoksia, jotka ovat onttoja ja sieluttomia. Ne ovat teoksia, joista tietää heti ensi metreillä, mistä ne ovat kopioitu. Kauhun tekemisen täytyy lähteä rakkaudesta genreä kohtaan. Pitäisi aina pyrkiä tekemään jotain, joka saa itse tekijänkin puistattelemaan.

LÄHTEET

Alien 1979. Elokuva. Ohjaus: Ridley Scott. Tuotanto: Brandywine Productions & Twentieth Century-Fox Productions.

Ament, V. 2013. The Foley Grail. Burlington: Focal Press.

Amnesia The Dark Decent 2010. Ohjaus: Mikael Hedberg. Tuotanto: Frictional Games.

Bishop, B. 2012. The Verge. Art of the jump scare horror movies. Viitattu 24.2.2016 <http://www.theverge.com/2012/10/31/3574592/art-of-the-jump-scare-horror-movies>

Chion, M. 1994. Audiovision – Sound on screen. New York: Columbia University Press.

Death Sentence 2007. Elokuva. Ohjaus: James Wan. Tuotanto: Twentieth Century Fox Film Corporation & Hyde Park Entertainment & Baldwin Entertainment Group.

Eggert, Brian. 2012. Deepfocus review. Alien. Viitattu 9.2.2016 <http://www.deepfocusreview.com/reviews/alien.asp>

Gilyadov, A. 2015. Cgmagazine online. A history of horror games. Viitattu 3.12.2015 <http://www.cgmagonline.com/articles/features/great-a-chainsaw-a-history-of-horror-games/>

Guarino, B. 2015. Inverse. The unexpected physiology of jump scares. Viitattu 24.2.2016 <https://www.inverse.com/article/7531-the-unexpected-physiology-of-jump-scares>

Hanson, D. 1997. Cinema technology. The history of sound in the cinema. Viitattu 15.1.2016 <http://www.cinematologymagazine.com/pdf/dion%20sound.pdf>

Hess, J. 2013. Filmmaker Iq. The psychology of scary movies. Viitattu 20.10.2015 <http://filmmakeriq.com/lessons/the-psychology-of-scary-movies/>

Hess, J. 2013. Filmmaker Iq. A brief history of horror. Viitattu 20.10.2015 <http://filmmakeriq.com/lessons/a-brief-history-of-horror/>>

Honka, J. 2005. Digivideo. Mikrofonit & Tallentimet. Viitattu 4.2.2016 http://www.digivideo.fi/content/index.php?option=com_content&task=view&id=3536&Itemid=0#suuntakuviot

Hostel 2005. Elokuva. Ohjaus: Eli Roth. Tuotanto: Hostel LLC & International Production Company & Next Entertainment & Raw Nerve.

Kenttämies, J & Korpinen, P. 2006. Äänipää. Mikrofonit. Viitattu 2.2.2016 http://www.aanipaa.tamk.fi/analog_2.htm

- Kenttämies, J. 2007. Äänipää. Musiikki. Viitattu 30.1.2016 http://www.aanipaa.tamk.fi/musa_1.htm
- Kivi, E & Pirilä, K. 2005. Otos, Elävä kuva-Elävä ääni, ensimmäinen osa. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Koivumäki, A. 2005. Äänipää. Äänikerronnan lähtökohtia. Viitattu 14.2.2016 http://www.aanipaa.tamk.fi/lahto_1.htm
- Koivumäki, A. 2007. Äänipää. Puhe. Viitattu 30.1.2016 http://www.aanipaa.tamk.fi/puhe_1.htm
- Koivumäki, A. 2007. Äänipää. Tehosteet. Viitattu 30.1.2016 http://www.aanipaa.tamk.fi/teho_1.htm
- Koivumäki, A. 1993. Äänikerronta. Helsinki: Painatuskeskus.
- Koivumäki, A. 2007. Äänipää. Hiljaisuus. Viitattu 30.1.2016 http://www.aanipaa.tamk.fi/hiljaa_1.htm
- Laaksonen, J. 2006. Äänityön kivijalka. Porvoo: Painoyhtymä.
- Locationsound. 2015. Kuva. Sennheizer MKH 416-P48U3. Viitattu 24.10.2015. <http://www.locationsound.com/image/cache/data/graphics/sennheizer-mkh-416-800x800.jpg>
- Oikeus 2015. Kuunnelma. Ohjaus: Sami Hiltunen. Tuotanto: Lapin AMK.
- Outlast 2013. Peli. Ohjaus: David Chateauneuf, Hugo Dallaire & Philippe Morin. Tuotanto: Anne Gibeault.
- Pentikäinen, P. Pulustudio. Stereoäänitystekniikat. Viitattu 5.2.2016 <http://www.pulustudio.com/stereoaanitystekniikat.php>
- St.Paul's sound. 2015. Kuva. Rode NT1-A. Viitattu 23.10.2015. http://www.stpaulssound.fi/image_view.php?name=A/laajakuva_Rode-NT1-A-Complete-Vocal-Recording-setti-NT1A-6.jpg
- St.Paul's sound. 2015. Kuva. Rode stereopari NT5. Viitattu 27.10.2015 <http://www.stpaulssound.fi/tuote/rode-nt5-mp-sovitettu-stereopari-nt5-mikrofonista/nt5mp/>
- Takala, P. 2014. Äänen tunto. Helsinki: Aalto ARTS Books.
- Teksasin moottorisahamurhaaja 1974. Elokuva. Ohjaus: Tobe Hooper. Tuotanto: Vortex.
- Thom, R. 1998. Filmsound.org. Sound design philosophy. Viitattu 25.1.2016 <http://filmsound.org/QA/sound-design-philosophy.htm>
- Välimäki, S. 2008. Miten sota soi? Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print.

Wachoru, J 2016. Re:Hi Jonathan. 9.1.2016. Tulostettu 12.1.2016.

LIITTEET

Oikeus-kuunnelma. 2015. Ohjaus: Sami Hiltunen. Tuotanto: Lapin AMK.