



Subjekttiivinen äänikerronta elokuvassa

Viestintä
Audiovisuaalinen mediatuotanto
Opinnäytetyö
3.5.2010

Karri Neenberg

TIIVISTELMÄSIVU

Koulutusohjelma Viestintä		Suuntautumisvaihtoehto Audiovisuaalinen mediatuotanto	
Tekijä Karri Neenberg			
Työn nimi Subjektiiivinen äänikerronta elokuvassa			
Työn ohjaaja/ohjaajat Patrick Boullenger			
Työn laji Opinnäytetyö	Aika 3.5.2010	Numeroidut sivut + liitteiden sivut 30 + 2 DVD-levyä	
<p>TIIVISTELMÄ</p> <p>Toiminnallisen opinnäytetyön kirjallinen osa tutkii ja esittelee äänikerronnan keinoja, jotka elokuvassa tai televisiosarjassa tähtäävät katsojan viemiseen henkilöahmon pään sisälle. Keinot pyrkivät tarjoamaan subjektiiivisen näkökulman ympäröivistä tapahtumista tai hahmon omista tunne- ja mielentiloista. Työssä käytetään esimerkkiteoksina tunnettuja elokuvia sekä kirjoittajan äänisuunnittelemissa opiskelijaelokuvia. Lisäksi esimerkkeinä käytetään työtä varten kuviteltuja elokuvakohtauksia. Tavoitteena on tutkia subjektiiivisen äänikerronnan käyttötarkoituksia ja kertoa, miten subjektiiivista äänikerrontaa saa teknisesti aikaan.</p> <p>Opinnäytetyö sisältää teososana kirjoittajan äänisuunnitteleman fiktiolyhytelokuvan <i>Pokayoke</i>. Psykologisen trillerin ja kauhun genreihin nojaava <i>Pokayoke</i> kertoo tarinan Tuomaksesta, joka on menettänyt vanhempansa lento-onnettomuudessa, ja onnettomuuksista kehittänyt hänelle epäterve harrastus. Subjektiiivinen äänikerronta on ollut lähtökohtana <i>Pokayoken</i> äänisuunnittelulle.</p> <p>Kirjallisen työn alussa elokuva- ja televisioääni puretaan tiivistetysti osatekijöihinsä. Seuraavaksi työssä esitellään itse subjektiiivinen äänikerronta, jonka kirjoittaja jaottelee osiin käyttötarkoituksen perusteella. Työssä kuvataan myös muiden esittämiä teorioita, minkä jälkeen käydään läpi konkreettisia esimerkkejä siitä, kuinka subjektiiivista äänikerrontaa luodaan. Viimeiseksi käsitellään kirjoittajan opiskeluaikana äänisuunnittelemat elokuvat ja niissä käytetty subjektiiivinen äänikerronta.</p> <p>Subjektiiivinen äänikerronta on ollut kirjoittajan mielenkiinnon kohde koko opintojen ajan. Tämän työn tarkoitus on purkaa ja jäsentää kehittyneet ajatukset hiljaisen tiedon tasolta kirjalliseen muotoon. Muille lukijoille työ voi toimia ajatuksien avaajana erilaisille elokuvaäänien käyttötavoille ja tarjota käsitteellisen työkalun äänisuunnitteluun.</p>			
Teos/Esitys/Produktio <i>Pokayoke</i> , 2010. Ks: Harri-Pekka Pietikäinen. O: Mika Tervonen. T: Metropolia ammattikorkeakoulu / Timo Suomi. Äänisuunnittelu: Karri Neenberg. Pituus 15 min. DVD-tallenne.			
Säilytyspaikka Aralis-kirjastokeskus			
Avainsanat Äänisuunnittelu, subjektiiivinen ääni, äänikerronta, elokuvaääni, ääni			

Degree Programme in Media		Specialisation Audio-visual Media Production, film sound
Author Karri Neenberg		
Title Subjective Sound Narrative in Films		
Tutor(s) Patrick Boullenger		
Type of Work Bachelor 's Thesis	Date 3 rd May, 2010	Number of pages + appendices 30 + 2 DVD-discs
<p>This Bachelor's Thesis looks into techniques in sound design and sound narrative that aim to take the viewer inside a character's head. With these techniques, sound designers try to offer a character's subjective perspective of the surrounding events or the character's mental or physical states. The present thesis employs examples of well known film scenes, and also discusses student films that have been sound designed by the author of the Thesis. In addition, written film scene examples depicted for the thesis are included. The aim of the thesis is to conduct research on different ways of using subjective sound, and to relate concrete examples of how a subjective sound narrative can be achieved.</p> <p>The project included in the thesis is <i>Pokayoke</i>, a short fiction film for which the author did the sound design. <i>Pokayoke</i>, a psychological thriller with horror elements, tells the story of Tuomas, a young man orphaned by a plane accident. Tuomas develops an unhealthy hobby of shooting pictures of accidents and even causing them to shoot the results. The subjective sound narrative used in <i>Pokayoke</i> has been a critical basis in the sound design of the film.</p> <p>Early on in the written part of the thesis, the composition of the film soundtrack is broken down into its production elements. In the next chapter, subjective sound narrative is introduced. Subjective sound is then categorized by the author. This is carried out by observing the use of (or way of using) subjective sound, for example to signify meaning of sounds to the character, or to describe a mental state. The thesis also includes other authors' theories relating to the matter. Following this, the productional elements of film sound are discussed again, in order to suggest how each category can be used for subjective sound. Finally, the author presents the student films sound designed by himself, and describes the subjective sound used in them.</p> <p>Subjective sound narrative has been of great interest to the author throughout his film studies. For himself, the reason for writing the present thesis is to structure and document his thoughts about the subject. For others, the work may offer new ways of using film sound and give a conceptual tool for designing subjective film sound.</p>		
Work / Performance / Project <i>Pokayoke</i> , 2010. Script: Harri-Pekka Pietikäinen. Director: Mika Tervonen. Production: Metropolia / Timo Suomi. Sound design: Karri Neenberg. Length: 15 min. DVD.		
Place of Storage Aralis Library and Information Center, Helsinki.		
Keywords Sound design, subjective sound, sound narrative, film sound, sound		

SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	2
2 ELOKUVAÄÄNEN OSATEKIJÖISTÄ	4
2.1 Dialogi.....	4
2.2 Pohjäänet.....	5
2.3 Foley	6
2.4 Efektit	7
2.5 Musiikki	7
3 ÄÄNIKERRONNAN SUBJEKTIIVISUUS.....	8
3.1 Subjektiiivisen äänikerronnan jaottelua.....	9
3.2 Esimerkkejä muista tavoista jaotella elokuvaääntä.....	12
4 MITEN SUBJEKTIIVISUUTTA LUODaan?.....	14
4.1 Dialogi.....	14
4.2 Pohjäänet, efektit	16
4.3 Foley	17
5 OMAT KOKEMUKSENI SUBJEKTIIVISEN ÄÄNIKERRONNAN KÄYTÖSTÄ	18
5.1 <i>Stondis</i>	19
5.2 <i>Näkkärin voimalla Pekingiin</i>	20
5.3 <i>Pokayoke</i>	21
6 LOPPUSANAT	26
LÄHTEET.....	28
LIITTEET	

1 JOHDANTO

Tässä opinnäytetyön kirjallisessa osassa pyrin esittelemään ajatuksia elokuva- tai televisioäänen käytöstä (viittaan tähän myöhemmin pelkkänä elokuvaäänenä) silloin, kun pyritään välittämään jonkin elokuvassa esiintyvän hahmon subjektiivista kokemusta tapahtumista, tämän ympäristöstä tai omasta fyysisestä tai mielentilasta katsojalle. Tarkoituksena on purkaa ja analysoida tätä äänisuunnittelijoiden käyttämää tekniikkaa (tai pikemminkin tarinankerronnallista keinoa, sillä itse vaikutelman voi saada aikaan useilla eri tekniikoilla ja tavoilla) sekä sen aiheuttamaa vaikutusta, ja välittää keinoja vaikutelman aikaansaamiseen. Yksinkertaisuuden vuoksi kutsun tehokeinoa myöhemmin tässä työssä subjektiiviseksi elokuvaääneksi, subjektiiviseksi äänikerronnaksi tai elokuvaäänen subjektiivisuudeksi. Huomioitavaa on, että keinot eivät ole sidottu vain fiktioelokuviin ja televisiosarjoihin; samat konstit voivat olla käytössä myös tietokone- ja videopeleissä sekä miksei myös nykyteatterissa, jossa äänisuunnittelu saattaa olla tärkeässäkin osassa. Myös dokumenttielokuvissa subjektiivista ääntä voidaan soveltaa, kuten käy ilmi tämän työn *Näkkärin voimalla Pekingiin* -dokumenttielokuvasta kertovasta osiosta.

Yllämainitun kaltainen subjektiivisuus liikkuu siis elokuvamaailman todellisuuden ja henkilöhahmon todellisuuden välillä. Elokuvan äänimaailma ei välttämättä kovinkaan

usein sisällä vain sitä informaatiota, mitä kameran kohdalla oleva tarkkailija kuulis, ja usein katsojalle annetaan myös poikkeuksellisen tarkkailijan asema - katsoja esimerkiksi kuulee ja aavistaa äänikerronnan avulla jotain, mitä henkilöahmo ei. Tällainen elokuvamaailman todellisuus - katsojan kokemus -välillä liikkuva subjektiivisuuden aste ei ole työssäni tarkastelun alla.

Aloitan työn purkamalla elokuvan ääniraidan eri osa-alueisiinsa ja valaisemalla niiden olemusta hieman. Jatkan avaamalla työn varsinaisen aiheen, elokuvahahmon subjektiivista kokemusta kuvaavan äänikerronnan, ja luokittelemalla sen eri käyttötapoja, esittäen myös muiden laatimia luokituksia. Näissä on mukana myös luokituksia, jotka eivät nimenomaan kohdistu subjektiiviseen äänikerrontaan, vaan elokuvan äänikerrontaan yleensä. Ne kuitenkin pyrkivät omissa tarkoituksissaan samaan yhteistavoitteeseen, elokuvan äänikerronnan esittämiseen käsitteiden kautta, ja sitä kautta voivat toimia työkaluina sekä elokuvantekijöille että muuten elokuvista kiinnostuneille. Esitän subjektiivisesta äänikerronnasta esimerkkejä tarkastelemalla tunnettuja kansainvälisesti julkaistuja elokuvia sekä paneudun tarkemmin opiskeluaikaisiin äänisuunnittelemiini elokuviin. Näihin kuuluvat ensimmäisen vuoden harjoitusfiktio *Stondís*, dokumenttielokuva *Näkkärin voimalla Pekingiin* sekä opinnäytetyöni teososa *Pokayoke*. Lisäksi esitän esimerkkejä käyttäen työtä varten kuviteltuja elokuvakohtauksia.

Aihe on laaja, joten rajaan sitä vain tapauksiin, joissa esittelemiäni keinoja käytetään nimenomaan joko tehokeinona tai tarinallisena elementtinä siirryttäessä elokuvan muuten kenties hyvinkin "realistisesta" äänimaisemasta elokuvassa esiintyvän henkilön pään sisälle – tai jonnekin todellisuuden tai päänsisäisen äänimaailman välimaastoon. En myöskään käsittele elokuvamusiikkia, sillä se usein pyrkii jo itsessään musiikin keinoin kuvailemaan henkilöahmojen tunnetiloja. Lisäksi rajaan pois sellaiset poikkeavuudet realismista, jotka kuitenkin ovat yleisesti hyväksytyjä elokuvakerronnan konventioita. Esimerkiksi tapaukset, joissa tavanomaisista kahden puhujan lähikuvista siirrytään hyvin laajaan kuvaan, jossa kamera on esimerkiksi 50 metrin päässä, mutta katsoja silti kuulee keskustelun samanlaisena kuin metrin päästä. Tai tapaukset, joissa näemme ja kuulemme hahmon puhuvan puhelimeen, mutta kuulemme selvästi myös toisen puhujan ikään kuin puhelimen välityksellä.

Tärkeää on huomoida, ettei työ missään nimessä ole tyhjentävä, koko subjektiivisen elokuvaäänen avaava teoria – aiheessa riittäisi analysoitavaa ja kerrottavaa varmasti kirjaksi asti – vaan pikemminkin aiheen avaus siitä kiinnostuneille ja niille, jotka eivät aihetta välttämättä ole tietoisesti käsitelleet. Luonnollisesti työ on suunnattu ennen kaikkea elokuvantekijöille, ja kenties näin se voisi olla jopa välikappale rikkaamman äänikerronnan luomisessa tulevilla elokuvilla.

2 ELOKUVAÄÄNEN OSATEKIJÖISTÄ

Moderni elokuvaäänen tuotanto jaetaan useampaan elementtiin sisällön (esimerkiksi puhe, musiikki, muut äänet) ja tuotantotavan mukaan. Hyvin tuotetussa elokuvaäänessä elementit pääosin sulautuvat keskenään luontevasti eteneväksi ääniraidaksi, jossa mikään elementti ei tunnu erilliseltä muista – joskin se voi joskus olla itse tarkoitus. Tarkoitus on joka tapauksessa luoda ääniraita, jonka katsoja hyväksyy elokuvan katselun ajaksi ”todeksi” - eli ongelmat ääniraidassa eivät riko illuusiota elokuvan sisäisestä eheästä maailmasta. Kaikilla allamainituilla elementeillä saattaa olla rooli myös subjektiivisessa äänikerronnassa. Kerron siitä myöhemmissä luvuissa – tämän luvun tarkoitus on selvittää elokuvaäänen osatekijöiden tuotantolähtöistä sanastoa ja jaottelua, jotta niiden varsinaisesta äänisuunnittelullisesta käytöstä subjektiivisessa äänikerronnassa olisi helpompaa puhua.

2.1 Dialogi

Suurimmassa osassa äänielokuvista äänen perusta on *dialogi*. Dialogi on usein kriittinen osa tarinan kuljettamisen kannalta, samoin kuin myös hahmojen tunteiden välittäjänä – hahmon ääni on myös osa hahmoa. Täten on tärkeää, että dialogi on mahdollisimman häiriöäänivapaata ja ”terveen” kuuloista ja ennen kaikkea että siitä saa selvän.

Elokuvan dialogi koostuu useimmiten kahdesta eri elementistä. *Sataprosenttinen ääni* (”*huntti*”, englanniksi esim. *production dialog*, *production sound*) on itse kuvaustilanteesta taltioitua dialogia. Kuvauspaikka on harvoin ideaali paikka taltioida ääntä. Tästä johtuen äänittäjä ja muu ääniryhmä (sekä joskus, ainakin toivon mukaan myös muu työryhmä) pyrkivät kuvaustilanteessa eliminoimaan mahdollisimman monta

häiriöäänien lähdeä sekä minimoimaan haittavaikutuksia niiden äänien osalta, joita ei pystytä poistamaan. Ääniryhmän kriittisin tavoite on taltioida nimenomaan dialogi mahdollisimman puhtaana. Mikäli tilanne ja aikataulu sallivat, pyrkii ryhmä toki saamaan talteen myös irtoäänityksiä, pohjaääniä ja sataprosenttista Foley -ääntä, joita myös selvennän tässä luvussa.

ADR (Automatic dialogue replacement, suomeksi jälkiäänitys) puolestaan viittaa kuvausten jälkeen useimmin studiossa äänitettyyn dialogiin. Jälkiäänityksiä tehdään äänen jälkityövaiheessa niiden repliikkien tai kohtausten osalta, joissa todetaan sataprosenttisen äänen olevan liian huonolaatuista. Näyttelijä tuodaan studioon, jossa hänelle pyritetään alkuperäistä repliikkiä ja usein myös kuvaa, jolloin hän pyrkii tuottamaan repliikistä useita puhtaita versioita samanlaisella tahdilla ja ilmaisulla. Joskus ohjaaja tosin saattaa haluta muuttaa ilmaisua tai dialogia johonkin suuntaan ja joskus jälkiäänityksiä tehdäänkin juuri tästä syystä. Lisäksi ADR:ää tehdään luonnollisesti käännettäessä eli dubattaessa elokuvaa toiselle kielelle.

2.2 Pohjaäänit

Pohjaäänit (tunnettu myös nimillä *pohjat*, *taustat*, *ambienssit*, *atmot*) luovat kunkin kohtauksen tunnelman ja taustalla olevan maailman. Niiden tehtävä on siis sekä informatiivinen että tunnelmalla tarinan kuljetusta tukeva. Pohjat rakennetaan usein useista kerroksista. Esimerkiksi jonkin New Yorkin keskuspuistossa tapahtuvassa kohtauksessa saattaisivat esiintyä vaikkapa seuraavanlaiset erilliset pohjat: kaupungin yleinen taustamelu ja liikenne, lähempää ajavat autot, tuulen humina puissa, linnut puissa, sadan metrin päässä leikkivät lapset. Usein pohjilla on myös tärkeä osa, kun peitetään sataprosenttiseen dialogiin jääneitä häiriöääniä. Näin saattaa käydä silloin, kun jälkiäänitykseen ei ole mahdollisuutta tai ohjaaja haluaa välttämättä pitää alkuperäisen repliikin ilmaisun vuoksi, äänenlaadun kustannuksella.

Pohjaäänit eivät välttämättä ole äänitettyjä, vaan etenkin kauhu-, fantasia- ja tieteiselokuvista saattaa löytyä täysin synteettisiä pohjaääniä tunnelmanluojina. Äänimatto saattaa tietenkin muodostua myös yhdistetyistä synteettisistä ja äänitetyistä (mahdollisesti kuitenkin hyvin pitkälle "mankeloiduista") äänistä.

2.3 Foley

Foley (nimetty tekniikan kehittäjän Jack Foley'n mukaan) tarkoittaa jälkikäteen tahdistetusti kuvaan äänitettyjä ääniä, pääosin ihmislähtöisiä. Näihin lukeutuvat jokapäiväiset (suorastaan jokahetkiset) äänet, esimerkiksi askeleet, vaatteiden kahinat, pöydälle asetetut matkapuhelimet yms. Foleyta äänitettäessä pääosassa ovat useimmiten työpari äänittäjä ja niin kutsuttu foley-artisti. Sama henkilö saattaa tehdä molemmat tehtävät, jos elokuvan budjetti on tiukka. Äänittäjä laittaa studiossa äänityksen päälle, jolloin myös leikattu kuva alkaa pyöriä studion erillisessä osassa, jossa foley-artisti "näyttelee" äänet. Hän esimerkiksi kävelee (usein "kävely" on käytännössä paikallaan polkemista vaikkapa tuolilla istuen) kuvassa näkyvän henkilön tahtiin sopivat kengät jalassaan, allaan vastaavanlaista materiaalia kuin kuvassa. Materiaali saattaa tosin olla jotakin muutakin. Tärkeintä on, että siitä lähtee toivotunlainen ääni. Esimerkiksi avaruusaluksen lavasteet voivat hyvin olla vanerista rakennetut, mutta foleyta varten tarvitaan luonnollisesti esimerkiksi metallia.

Foleylla on lukuisia tehtäviä, kuten tehdä elokuvan maailmasta uskottavampi, tuoda katsoja lähemmäksi elokuvan henkilöitä tai vaikkapa värittää tietyistä hahmoista saatavaa vaikutelmaa. Esimerkiksi tavoitteista riippuen elokuvan antagonistin askeleet voisivat olla korostetun raskaita tai vastaavasti hyvin hiljaisia. Foley'n tärkein rooli on kuitenkin paikkaava; jos sataprosenttinen ääni on käyttökelvotonta (häiriöääntä on liikaa, mikrofonin suuntakeila on osoittanut väärään paikkaan tai kuvausryhmästä kuuluu repliikkien päälle ääniä), on käytettävä ADR:ää. Tällöin ei luonnollisestikaan kuulla myöskään näyttelijöiden alkuperäisten repliikkien aikana kuultuja toimintojen ääniä, joten äänet on jälkikäteen tuotettava ADR:n "alle". Luonnollisesti elokuvaan on syytä tehdä hyvin kattavat foley, jos tiedetään, että se käännetään useammalle kielelle.

Sataprosenttinen foley (englanninkielinen termi *production effects* kattaa myös sataprosenttisen foleyn, mutta voi tarkoittaa myös muita kuvauksissa äänitettyjä ääniefektejä) on toimintojen ääntä, joka on tullut talteen kuvauspaikalta dialogia äänitettäessä. Suotuisissa olosuhteissa äänitetyn tuotannon sataprosenttinen foley on usein käyttökelpoista ja hyvälaatuista, ja etenkin tuotannoissa, joissa ei ole paljoa aikaa tai rahaa pyritään sataprosenttista foleyta hyödyntämään varsin pitkälle.

2.4 Efektit

Efektejä (tai *tehosteita*, englanniksi *effects*, usein lyhennettynä *FX*) ovat, musiikki pois lukien, kaikki muu, mikä edellä mainittuihin ei sovi. Näihin lukeutuvat esimerkiksi paikalta kiihdyttävän auton ulina, aseiden laukaus, paineporan ääni. Itse lopullisella ääniraidalla foleyyn voitaisiin katsoa lukeutuvan efekteihin – erona näiden välillä on kenties lähinnä työtävät tuotantovaiheessa. Usein esimerkiksi samassa kohtauksissa eri toimijoiden askeleet on tuotettu eri tavoin – Will Smithin kävelyä näyttää foley-artisti, kun taas robotin kävely voi olla toteutettu efekteillä. Efektiaantä saattaa myös esiintyä miksattuna kerroksittain foleyäänänen kanssa. Esimerkiksi tieteiselokuvan astronautin magneettikengistä saattaisi lähteä foley-äänitettyjä kolisevia askeleita sekoitettuna efekteillä luotuun magneettisuutta kuvaavaa ääneen. Katsojalle efektien ja pohjaäänien väli on joskus häilyvä – kaukaisuudessa ujeltava paloauto kääntyykin kulman takaa kuvaan ja ajaa päähenkilöiden ohi.

Usein myös kuvaustilanteesta saadaan käyttökelpoisia efektejä, esimerkiksi vaikkapa juuri kuvauspaikalla käytettyjen autojen äänet – nämä äänitetään kuvauksen yhteydessä, mutta mikäli ääniryhmä saa siihen mahdollisuuden, pyrii se tekemään äänilähteistä irtoäänitykset. Jos kuvausryhmällä on käytössään esimerkiksi viritelty, persoonallinen urheiluauto, saattaa ääniryhmä sopivan tilaisuuden tullen siirtyä hetkeksi hiljaiselle paikalle äänittämään auton ääniä sisältä ja ulkoa.

2.5 Musiikki

Elokuvamusiikki voi ilmetä teoksessa useammalla tavalla. Useimmiten elokuvamusiikkina ajatellaan elokuvan maailmaan sinänsä kuulumattomana, nk. ei-diegeettisenä äänenä. Se voi kuitenkin olla itse elokuvan maailmasta (esim. kohtauksen tapahtumapaikkana olevan baarin äänentoisto) lähtöisin olevaa, diegeettistä ääntä. Joskus se myös vaihtaa rooliaan – elokuvan alussa kuultava kappale käsitellään ensimmäiseen kuvaan siirryttäessä etäisemmäksi ja huomaamme sen tulevan kuvassa näkyvästä radiosta. Elokuvamusiikilla on myös useita rooleja – kuten subjektiivinen äänikerronta, pyrkii musiikki usein kuvastamaan hahmon tai hahmojen tunnetiloja. Musiikki saattaa myös kommentoida tapahtumia tai tarjota niille kontrastia (esimerkkinä iloinen henkilöahmo, alakuloinen musiikki).

3 ÄÄNIKERRONNAN SUBJEKTIIVISUUS

Steven Spielbergin sotaelokuvan *Pelastakaa sotamies Ryan* kuuluisassa kohtauksessa liittoutuneet joukot hyökkäävät Normandian rannalle. Massiivisen taistelukohtauksen katkaisee jakso, jossa Tom Hanksin esittämä Miller saa tällin räjähdysten aiheuttamasta paineallostasta, menettää hetkellisesti kuulonsa ja vajoaa jonkinlaiseen turtuneeseen tilaan. Noin minuutin mittaisen jakson aikana taistelun äänet katoavat lähes täysin. Kuultavissa on synteettinen taustääni, jota voitaisiin ehkä pitää vertauksena veren kohinaan Millerin päässä. Millerin näkökulmakuvista nähdyt tapahtumat (esimerkiksi liekinheitintä kantavan sotilaan bensiinitankin räjähdys) tuottavat ääntä, mutta äänet ovat vaimeita ja etäisiä. Vaikutelma on voimakas, ja se vie katsojan tehokkaasti Millerin kokeman sisälle, antaen uutta pontta hänen näkemilleen tapahtumille, kuten kuvaan sotilaasta, joka shokissa etsii irronnutta kättään, ottaa sen mukaansa ja jatkaa matkaansa kohti kallioseinämiä. Jälleen kerran siirtymä on hyvin voimakas, kun Millerin alaisen huudot ravistavat hänet tilastaan ja taistelun äänet täyttävät jälleen äänimaiseman täydellä voimallaan.

Toinen kuuluisa sotaelokuva *Ilmestyskirja. Nyt* alkaa kuvilla viidakosta ja helikoptereista. Kuulemme vain muokatun, synteettisesti luodun helikopterin äänen ja The Doors-yhtyeen kappaleen *The End*. Metsien räjähtäessä napalmtuleen häivytetään kuviin mukaan Martin Sheenin esittämää Willardia, ja pian kuva siirtyykin tämän huoneeseen, ja voidaan päätellä Willardin nähneen unta. Unesta lähtöisin ollut helikopterin ääni sekoittuu kattotuulettimen äänen – tai sitten kyseessä on yhä unen helikopterin ääni, joka yhä kaikuu Willardin harhaisessa päässä. Katsojaa viedään kohti todellisuutta, kun ikkunasta kantautuva helikopterin ääni sekoittuu Willardin päässä olevaan ja lopulta karkottaa sen. Willard katsoo ikkunasta ulos, ja katsojat ovat hänen mukanaan taas "värittämättömässä" maailmassa – jota tosin rikkoo yhä Willardin sisäinen monologi.

Juuri yllämainitun kaltaiset äänelliset tehokeinot ovat tässä opinnäytetyössä tarkastelun alla. Subjektiviivisen äänikerronnan antama vaikutelma voi olla yhtäkkinen, jyrkkä ja vahva tai hienovarainen ja hiljattain etenevä. Vaihtoehdot ovat lukuisat ja keinot moninaiset, mutta tavoite kuitenkin sama: liikuttaa katsojan kokemusta akselilla kaikkien kuulema (neutraali, "realistinen") – tehokeinon "kohteen", usein päähenkilö, kuulema.

3.1 Subjektiiivisen äänikerronnan jaottelua

Subjektiiivista äänikerrontaa on useampaa, käyttötarkoituksen mukaan luokiteltavissa olevaa tyyppiä. Luvussa kaksi jaottelin elokuvaäänen äänityöstön työprosessin eri osaluokiksi. Tästä luvusta löytyvä jaottelu on kuitenkin luonteeltaan ennemminkin käsitteellinen kuin tekninen.

Yksi subjektiiivisen äänen käyttötarkoituksista on osoittaa henkilöhahmon kuuloaistillaan tekemää huomiota tai havaintoa. Mikäli henkilöhahmo tuulettomana talviyönä metsässä kuulee susien ulvontaa, voidaan kerronnan subjektiiivisuus kyseenalaistaa. Jos asettaisimme itsemme elokuvan maailmaan, kuulisimme varmasti saman äänen laajallekin alueelle. Sen sijaan saattaisimme seurata vaikkapa James Bond –henkistä agenttia hälyisillä seurapiirikutsuilla. Ihmisillä on kyky erottaa tiettyjä ääniä hälyisistä ympäristöistä (tämä kyky on joillakin vahvempi kuin toisilla). Seuraamme agenttia hänen kulkiessa läpi juhlien etsien henkilöä, jonka äänen agentti on kuullut, mutta jota hän ei ole nähnyt. Yhtäkkiä agentti (ja katsoja, koska erikseen selkeästi äänitettyä dialogia on alettu tuoda hälyn keskelle) erottaakin läheltään tehtävänsä liittyviä avainsanoja tutun äänen lausumana ja huomaa kohteensa lähettyvillä.

Tämän kaltaista äänen subjektiiivisuutta voisi kutsua *huomiota kuvaavaksi* subjektiiivisuudeksi. Sitä suorastaan tarvitaan äänikerronnassa, koska äänitetystä materiaalista tietyn äänen erottelu äänimassasta on huomattavasti vaikeampaa kuin oikeassa tilanteessa. Täten kohtauksen ihmisäänet on koottu eri palasista, esimerkiksi lähimpänä kameraa olevien ihmisten keskusteluista, agentin kohteen puheesta ja erikseen äänitetystä yleishälystä. Muitakin tämän luokan käyttötarkoituksia on. Tavanomainen juonellinen keino esimerkiksi poliisisarjoissa on paljastaa poliiseille kidnappauksen uhrin pääpiirteinen sijainti kaapparin tekemän puhelinsoiton taustäänien perusteella. Puhelun ääni on todennäköisesti kasattu ainakin kolmesta osasta: dialogista, kaapparin sijainnin pohjäänistä ja vihjeen antavasta efektistä. Sankaripoliisin analysoidessa ääninauhaa yöllä (yleensä sarjoissa tunnutaan antavan vaikutelma, että poliisi olisi kuunnellut nauhan kymmeniä ellei satoja kertaa läpi), hän saattaa pitää tauon, käydä tupakalla, kuulla sumutorven ja tajuta, että on kuullut samaisen äänen ääninauhallakin. Tässä vaiheessa, poliisin mennessä tarkastamaan epäilystään, saattaakin äänisuunnittelija ääninauhan pyöriessä korostaa sumutorven ääntä vahvistaakseen vaikutelmaa, että jotain on vasta nyt huomattu – vaikkakin

sumutorvi on nauhalla aikaisemminkin saattanut vaimeana kuulua.

Kuvitelkaamme elokuvakohtaus, jossa vanhassa, ränsistyneessä asuintalossa henkilö yrittää saada unta. Viereisessä asunnossa kuitenkin riidellään koväänisesti, ja yläkerran lapsiperheen nuorimmainen itkee. Asuntojen väliset pahviseinät välittävät kovat äänet päähenkilölle kyllä kovinkin mallikkaasti, mutta hänen tuskastumisensa kasvaessa kuulemme riidan ja itkun äänien alati kasvavan voimakkuudessa ja äänien luonnekin tuntuu kasvavan läpitunkevammaksi. Tämän tyyppisessä kohtauksessa siis esiintyy ääniä, joilla on jonkinlainen merkitys hahmolle. Kutsun tätä keinoa siis *merkitystä korostavaksi* subjektiivisuudeksi. Kuten yllämainitussa esimerkissä, merkitys on usein häiritsevä tai johonkin suuntaan provosoiva. Merkityksellistä ääntä korostetaan hienovaraisesti – tai vähemmän hienovaraisesti. Otetaan jonkinlainen ”lähtötaso” riitelevän pariskunnan volyymille ja sitten nostetaan sitä. Äänen sointia saatetaan myös muokata taajuuskorjaimilla ja kaiun voimakkuutta ja luonnetta muuttaa kaikulaitteilla.

Viedäänpä käyttämäni kohtausesimerkkiä vielä pidemmälle. Jo muutenkin piinalliseen äänimassaan liittyy alakerran naapuri, joka tuskastuu ylemmistä kerroksista kantautuviin ääniin ja alkaa mopin varrella jyskyttää kattoa suoraan päähenkilön alapuolella. Tässä vaiheessa elokuvassa halutaan korostaa sitä, kuinka lopen väsyneen, unettomuuden riivaaman päähenkilön koko maailma muodostuu hänen pienestä yksiöstään ja asuintalosta, joka ei anna hänen nukkua. Aiemmin avoimen ikkunan kautta kuulunut öisen kaupungin vaimea kohina vaimenee täydelliseen hiljaisuuteen. Kuulemme vain korostetun häiritsevän naapurien mekkaloinnin ja päähenkilön huoneen huonepohjan. Äänet kasvavat yhä voimakkaammaksi, ja niiden luonnetta muovataan selvästi epärealistisempaan suuntaan – itkevän vauvan ääni alkaa kuulostaa yhä enemmän siltä kuin se tulisikin samasta asunnosta kuin päähenkilö, alakerran naapurin jyskytykseen lisätään voimaa ja iskeyttä jostain toisesta äänestä, ja lisäksi kaiken pohjalta pintaan alkaa nousta korkea, tinnitusta muistuttava ääni. Ehkäpä päähenkilömme on töissä hektisessä toimistoympäristössä, päättänyt hiljan yhden kellon ympäri kestäneen päivän ja pian aloittamassa seuraavaa ja hänen tajuntansa vajotessaan jonkinlaiseen horrosmaiseen tilaan valveen ja unen välimaastoon, alamme kuulla toimiston kopiokoneiden ja puhelinten alati soivaa äänimaisemaa ja ihmisten pulinaa.

Tämän kaltainen subjektiivinen äänikerronta, joka selkeästi siirtyy realistisesta äänimaisemasta pois päin, sukeltaen kohteensa kokemukseen vallitsevasta tilanteesta (olkoon se sitten yllämainitun kaltainen tilanne, hahmon kokema sydän- tai skitsofreniakohtaus tai syväjäädystä herätetyn astronautin saamat uutiset siitä, että kaikki hänen tuntemansa ihmiset ovat kuolleet satoja vuosia aikaisemmin), voidaan nimetä *kokemusta kuvaavaksi* subjektiivisuudeksi.

Joskus voi olla vaikea tietää, onko elokuvassa kuultava ääni diegeettistä vai ei-diegeettistä. Jos kuulemme erittäin vieraannuttavia, vellovia ääniä vaikkapa kohtauksessa, jossa hahmo herää sarjamurhaajan kaappaamana kellarihuoneesta, josta löytyvät myös murhaajan edelliset uhrit, voidaan miettiä, kommentoiko ääni ulkopuolisena tapahtumia, vai onko se äänellinen kuvaus hahmon tuntemasta kauhusta ja inhotuksesta. Subjektiivinen äänikerronta kuvaa usein äänellä sellaisia asioita, jotka sinänsä voivat hyvin kuulua elokuvan maailmaan, mutta joilla ei oikeassa maailmassa ole omaa "ääntä" – esimerkiksi hahmon kokema migreeni – tai joita ei ole mahdollista äänittää. Edellä kuvatussa *Pelastakaa sotamies Ryanin* kohtauksessa kuulemme Millerin kokeman tinnituksen tai veren kohinan – vaiko vain jotakin elokuvan maailman ulkopuolista, mutta sitä kuvaavaa? Rajaa on vaikea vetää.

Myös muut ovat tiedostaneet subjektiivisen äänikerronnan ja pyrkineet luokittelemaan sitä. Artikkelissa *Film Sound Beyond Reality: Subjective Sound in Narrative Cinema* Mladen Milicevic mainitsee kaksi subjektiivista ääntä koskevaa luokittelua. Ensimmäinen on meta-diegeettinen ääni, Claudia Gorbmanin artikkelissa *Teaching the Soundtrack* esittelemä käsite, joka tarkoittaa henkilöahmon kuvittelemaa tai hallusinoimaa ääntä (Gorbman 1976). Toinen on unenomainen ääni (englanniksi oneiric) – Vlada Petric on kirjoittanut lähinnä kuvakerrontaan liittyen unenomaisesta elokuvasta viitaten elokuviin, joissa käsitellään muuttuneita mielen- tai todellisuuden tiloja (Petric 1995). Milicevic esittää joukon esimerkkikohtauksia elokuvista. Hän käyttää termiä meta-diegeettinen kuvaamaan hahmon subjektiivista kokemusta todellisuudesta ja termiä unenomainen kuvaamaan hahmon irtaantumista todellisuudesta. (Milicevic 2005.) Huomattavaa on, että monessa Milicevicin unenomaista ääntä kuvaavissa esimerkeissä musiikki on tärkeä osa esiteltyä kohtausta ja äänikerronnan subjektiivisuutta.

Kirjassaan *Audio-Vision – Sound on Screen* muusikko ja teoreetikko Michel Chion puhuu sisäisestä äänestä (“internal sound”). Hän nimeää sisäisiksi ääniksi sellaiset äänet, jotka sinänsä tapahtuvat elokuvassa tahdissa kuvan kanssa, mutta jotka heijastavat elokuvassa esiintyvän hahmon fyysistä tai henkistä tilaa. Nämä Chion on edelleen jakanut objektiivisiksi ja subjektiivisiksi sisäisiksi ääniksi. Objektiivisiksi sisäisiksi ääniksi hän mainitsee esimerkiksi hahmon hengityksen tai sydämenlyönnin. (Chion 1990, 76.) Esimerkkinä näistä voisi mainita esimerkiksi lukuisat kauhu- ja jännityselokuvat, joissa päähenkilö pakenee murhaajaa, löytää piilopaikan ja jää kurkkimaan kulman taakse, seurasiko murhaaja – usein kuulemme korostetusti päähenkilön hitaasti tasaantuvan hengityksen samalla, kun ambienssit ovat taka-alalla. Mikäli tulkitsisimme Millerin kuuleman äänen elokuvan maailmasta tulevaksi, olisi myös tämä Chionin luokitelman mukaan objektiivista sisäistä ääntä. Subjektiivisiksi sisäisiksi ääniksi Chion nimeää sisäiset äänet, muistot ja vastaavat (Chion 1990, 76). Esimerkkinä edellä kuvattu Willardin monologi *Ilmestyskirja. Nyt.* –elokuvassa. Yksinkertaisesti kuulemme sen, mitä Willard ajattelee hänen omalla äänellään kerrottuna.

3.2 Esimerkkejä muista tavoista jaotella elokuvaääntä

Elokuvaäänien osa-alueiden jaotteluun on myös tapoja, jotka poikkeavat luvussa kaksi esittämästäni tuotantolähtöisestä tavasta. Tarkoitukseltaan ne muistuttavatkin enemmän luvussa 3.1 esiteltyä subjektiivisen äänikerronnan jaottelua - niiden käyttötarkoitus on käsitteiden kautta tarjota työkaluja äänisuunnitteluun ja sen analysointiin. Esittelen niistä kaksi tässä juuri siksi, että äänisuunnittelun luovassa prosessissa tämän kaltaisista työkaluista voi olla hyötyä etenkin ongelmakohtissa, ja äänisuunnittelija voi useamman teorian tuntiessaan valita niistä parhaat (tai itseään parhaiten palvelevat) palat käyttöönsä.

Artikkelissaan *Dense Clarity – Clear Density* elokuvaleikkaaja ja äänisuunnittelija Walter Murch (leikannut ja äänisuunnitellut myös esimerkkinä käyttämäni elokuvan *Ilmestyskirja. Nyt*) kirjoittaa ihmisen kyvystä seurata useita ääniä elokuvan ääniraidassa niin, että niiden sisältö ja merkitys välittyvät. Liian monta yhtäaikaista ääntä kuullaan vain häiritsevänä hälynä, josta on vaikea saada selkoa. Murch on kuitenkin huomannut, että ihmisäivot vastaanottavat tietynlaista ääntä eri tavoin kuin toisenlaista. Hän on kehittänyt jaottelun, joka asettaa elokuvaäänien elementit akselille

koodattu-ilmennetty (engl. *encoded-embodied*). Toisessa, koodatussa ääripäässä on puhe, joka on informaatorikasta ääntä, joka aivojen täytyy aktiivisesti purkaa kielestä tiedoksi. Toisessa, ilmennyksessä ääripäässä on musiikki, eli ääni, joka koetaan suoraan, ilman koodia (kuten kieltä) välikätenä. Näiden välille sijoitetaan muut ääniefektit. Murch selventää, että tällä äänen "valospektrillä" (hän on nimennyt koodatun äänen violetiksi, ääniefektit eli koodattu-ilmennetyn äänen keltaiseksi ja ilmennetyn äänen punaiseksi) käytännössä lähes kaikki äänet kuitenkin sijoittuvat jonnekin ääripäiden välille. Puhe sisältää musikaalisia ominaisuuksia, musiikki sisältää genrestä riippuen erilaisia "koodistoja", ja ääniefektit voivat olla luonteeltaan enemmän informatiivisia tai toisaalta musikaalisia, tunnelmaa luovia. Nämä luovat kaksi uutta väriä aikaisempien välille, sinivihreän ja oranssin. Murch on kehittänyt jakonsa käytännönläheiseksi. Hänen mukaansa ihminen voi seurata ääniraidalla viittä eri äänikerrosta, kunhan ne on jaoteltu tasaisesti tämän valospektrin mukaisesti: kerros violettia dialogia; kerros sinivihreitä, ajattelua aktivoivia ääniefektejä (kuten askeleita); kerros keltaisia ääniefektejä (sisältävät sekä musikaalisuutta että informatiivisuutta); kerros oransseja ääniä (kuten vaikkapa tonaalisuutta luovia taustoja) ja kerros punaista musiikkia. (Murch 2005).

The Soundtrack -julkaisun pääkirjoituksessa professori Stephen Deutsch ehdottaa elokuvan ääniraidan jakautuvan seuraavanlaisesti:



KUVIO 1. Elokuvan ääniraidan jakauma (Deutsch, 2007, opinnäytetyön tekijän suomennos.)

Jaottelu muistuttaa äkkiseltään ajatellen Walter Murchin *encoded-embodied* -jaottelua kohtalaisen paljon, mutta siinä missä Murch puhuu ihmisen kyvystä vastaanottaa ja purkaa äänien sisältöä, puhuu Deutsch ennemminkin elokuvan eri elementtien

funktioista äänikerronnassa. Murch ja Deutsch eivät teorioissaan huomioi nimenomaan hahmon subjektiivisesta perspektiivistä vaan puhuvat elokuvaäänestä yleensä. Voidaan kuitenkin nähdä, mitkä osa-alueet heidän luokittelussaan olisivat otollisia subjektiivisuuden luomiseen. Subjektiivisen äänikerronnan luomiseen voi kuitenkin luoda käyttäen mitä tahansa elokuvaäänen osa-alueita.

4 MITEN SUBJEKTIIVISUUTTA LUODAAN?

Konkreettisia keinoja tuoda subjektiivisuutta elokuvaääneen on monia, vaikkakin teknisesti ne toteutetaan usein hyvin samoilla tavoin. Käytännössä kaikki käytössä olevat keinot ja työkalut ovat samat kuin elokuvan äänileikkauksen ja miksausuksen yhteydessä muutenkin työskenneltäessä. Ero on siinä, miten niitä käyttää. Selkeyden vuoksi käytän samankaltaista jakoa kuin luvussa kaksi, esittäen tekniikoita jaoteltuna sen mukaan, mikä elokuvaäänen osa on käsittelyn kohteena. Huomattavaa tietenkin on, että usein useampi eri osa-alue muovautuu yhtä aikaa subjektiivisen vaikutelman aikaansaamiseksi.

4.1 Dialogi

Ilmeisin tapa käyttää dialogia subjektiivisessa äänikerronnassa on Chionin esittämä subjektiivinen sisäinen ääni. Kohtaukseen lisätään joko hahmon omaa ääntä kuvaamaan sen hetkisiä mielteitä, tai hahmon itsensä tai jonkin toisen hahmon ääntä kuvaamaan hahmon kokemaa muistoa. Yleensä hahmon oma ääni on äänitetty äänitysstudioissa läheltä mikrofonialueelta, samoin kuin esimerkiksi luontodokumenttien kertojan ääni. Tällä tavoin äänitetty ääni antaa vaikutelman, ettei ääni tule mistään tietystä tilasta, esimerkiksi kohtauksen sijainnista, vaan jostakin "muualta", jonka katsoja, jolle elokuvan kerrontatavat ovat tuttuja, mieltää hahmon pään sisäiseksi pohdinnaksi. Myös muistot on usein äänitetty samalla tekniikalla, mutta on melkein päälle äänikerronnan klisee, että ääni on käsitelty niin, että lopputulos on eteerinen ja kuullaan jostakin kaukaisesta "paikasta". Käytännössä tämä usein tarkoittaa sitä, että ääni on kaiutettu kaikuefektilaitteella, joko ohjelmallisella tai konkreettisella laitteella. Sana klisee on kuitenkin tulkittava ilman negatiivista sävyä, sillä monet elokuvakerronnan "kliseet" ovat muodostuneet siksi, että ne yksinkertaisesti toimivat kerronnan tehostamisessa.

Jos hahmon "kuuleman" muiston tapahtumat on nähty elokuvassa aikaisemmin, tai nähdään myöhemmin, eli kohtausta on myös kuvattu, saatetaan myös lokaatioääntä käyttää lähtökohtana muistoäänen luomiseen. Usein tällöin kuitenkin pyritään poistamaan mahdollisimman paljon alkuperäisen tilanteen taustäänistä ja hälystä.

Kertojan äänen kaltainen hahmon oma ääni tai muistoääni ei kuitenkaan ole ainoa tapa käyttää dialogia subjektiivisessa äänikerronnassa. Kirjassaan *Dialogue Editing for Motion Pictures – A Guide to the Invisible Art* John Purcell kertoo toimineensa dialogileikkaajana elokuvassa (elokuvan nimeä ei kerrota), jossa äiti joutuu käsittelemään aikuisen poikansa lähestyvää kuolemaa. Äiti ja poika ovat vieraantuneet toisistaan, eikä heillä ole toimivaa tunneyhteyttä. Äiti siivoaa pojan huonetta vailla tarkoitusta, ja hahmot puhuvat eivät sinällään toisilleen vaan toisiaan päin. Purcell päätti korostaa tätä eristyneisyyttä ja vaimensi kaikkea kuvan ulkopuolista dialogia ja kaiutti sitä hieman, jolloin äidin ääni jäi etäisemmäksi kun oltiin pojan lähikuvassa ja toisin päin. Myöhemmin elokuvassa, kun äiti ja poika ovat ratkoneet ristiriitansa, on dialogi tavanomaisempaa. Molemmat hahmot on miksattu samaan äänentasoon ja samaan tilaan, kuten on usein tavanomaista kahden ihmisen välisen dialogin kanssa. (Purcell 2007, 176.)

Itse yllä kuvattua kohtausta näkemättä arvioisin, että se on melkein pä alitajuinen esimerkki merkitystä korostavasta subjektiivisesta äänikerronnasta. Dialogia voidaan käyttää subjektiivisen kokemuksen aikaansaamiseen siis hyvinkin hienovaraisesti. Tietenkin jossakin toisessa elokuvassa moinen ero hahmon äänen kaikuisuudessa voisi olla ihan tyylillinen ratkaisu ja kuvata hahmojen fyysistä etäisyyttä. Purcellin välittämässä tapauksessa kuitenkin kyse on selkeästi subjektiivisesta äänikerronnasta.

Dialogia voidaan käyttää myös kuvaamaan vaikkapa sen hahmon, jonka perspektiivissä ollaan, fyysistä tai henkistä tilaa. Kuvitellaan kohtausta, jossa hahmon juoma on ravintolassa huumattu. Tällöin esimerkiksi hahmon näkökulmakuviin saatettaisiin muun pöytäseurueen puhetta toistaa erilaisilla, ehkä jopa muuttuvilla nopeuksilla, niitä saatettaisiin kaiuttaa kaukaisen ja kalsean oloisiksi. Yleensä tämän tapaisessa kohtauksessa luonnollisesti myös kuvakerronta (ja muu äänimaailma) tukisi vaikutelmaa hahmon aistimaailman heittelemisestä. Tämä taas olisi selkeästi kokemusta kuvaavaa subjektiivista äänikerrontaa.

4.2 Pohjäänet, efektit

Musiikin ohella pohjäänet ovat se elokuvaäänien osa-alue, joka on eniten vastuussa elokuvan – ja pienemmällä skaalalla kohtauksen – tunnelmasta. Täten niiden käyttömahdollisuudet subjektiivisen äänikerronnan luomisessa ovat moninaiset. Käsittelen tässä luvussa myös efektit, koska ne ovat usein hyvin sidoksissa pohjääniin, etenkin kun niitä käytetään subjektiivisessa äänikerronnassa. Mainittakoon ensin, että samoin kuin dialogia, voidaan myös pohjääniä ja efektejä käyttää subjektiivisena sisäisenä äänenä muistojen esittämiseen. Hahmo voisi vaikkapa palata sodassa täysin raunioituneeseen kotikaupunkiinsa ja ”kuulla” kaduilla vaeltaessaan satamaan saapuneiden laivojen sumutorvet ja kaduilla leikkineiden lasten naurun. Usein saattavat nämäkin äänet olla kaiutettuja ja ohuemmiksi, kaukaisemmiksi taajuuskorjattuja. Perusajatus on kuitenkin sama kuin dialogia käytettäessä: tuodaan kohtaukseen ylimääräistä ääntä, jota ei elokuvan objektiivisessa äänimaailmassa kuulu.

Jos kohtaukseen voidaan tuoda ambiensseja lisää, voidaan niitä poistaakin. James Cameronin tieteiskauhuelokuvassa *Aliens* Sigourney Weaverin esittämä Ripley lähtee elokuvan loppupuolella pelastamaan orpoa tyttöä muukalaispetojen pesästä. Jaksoa sävyttävät James Hornerin musiikin lisäksi ympärillä tuhoutuvan siirtokunnan äänet, räjähdykset, venttiileistä purkautuvat kaasut ja sireenit. Tytön löydettyään Ripley pakenee räjähdysia kohti hissiä, joka veisi heidät turvaan. Kuitenkin siirtokunnan tuhoon liittyvät äänet häivytetään taustalle ja ne katoavat lähes tyystin, kun Ripley huomaa astuneensa keskelle muukalaisten munimiskammiota ja näkee muukalaisten kuningattaren. Jäljelle jää jokunen synteettinen tunnelma-ääni ja Ripleyn hengitys (esimerkki Chionin objektiivisesta sisäisestä äänestä), ja kameran kääntyessä kohti kuningatarta häivytetään hitaasti sisään puolestaan kuningattaren hengitystä. Sekä Ripley että katsoja näkevät kuningattaren ensimmäistä kertaa. Otuksesta on aikaisemmin elokuvassa vain vihjattu spekuloiden dialogin yhteydessä. Kuva- ja äänikerronta yhdessä luovat melkoisen yllätyksen, ja koko ympäröivä tuho häviää hetkeksi, sekä Ripleyn että katsojan mielestä.

Yllä käytetty hyvin vahva esimerkki huomiota kuvaavasta subjektiivisesta äänikerronnasta on sinänsä hyvin yksinkertainen. Ambianssin ja vallitsevan tilanteen luovien äänien tasoa muutetaan suuntaan tai toiseen, halutunlaisen vaikutelman aikaansaamiseksi. Usein vaimennukseen tai korotukseen yhdistetään erilaisten

kohtauksissa olevien äänien – pohjaäänien tai efektien – manipulointi muilla tavoin. Esimerkiksi taajuuskorjaus on usein tärkeässä roolissa. Sen lisäksi, että *Pelastakaa sotamies Ryanissa* Miller kuulee taistelun äänet hiljaisina, hän kuulee ne myös kaukaisina, vaimennettuina. Äänien ylätaajuuksia on leikattu niin, että ne kuulostavat hieman siltä, kun tulisivat esimerkiksi paksun seinän takaa. Lisäksi erilaisia kohtaukseen kuuluvia ääniä voidaan muun muassa kaiuttaa, nopeuttaa, hidastaa tai laskea niiden sävelkorkeutta (laskematta kuitenkaan nopeutta samalla) efektilaitteilla. Näitä yhdistelemällä on mahdollista saada aikaan lukemattomia erilaisia äänimaisemia kuvaamaan tavoiteltua tunnetilaa tai tunnelmaa.

Pohjaäänit ja efektit voivat luonnollisesti olla lähtöisin myös syntetisaattorista. Synteettiset pohjaäänit saattavat joskus hämärtää rajaa äänisuunnittelun ja musiikin välillä. Niillä saatetaan kuvata esimerkiksi hahmon mielenvikaisuutta tai hänen kokemaansa pelkoa tai jännitystä.

4.3 Foley

Äkkiseltään ajatellen hyvin arkisen oloisesta luonteestaan huolimatta foley on hyvinkin luonnollinen elokuvaäänien osa-alue subjektiivisen äänikerronnan luomiseen. Kohtausesimerkissämme palvelustyttö pakenee sokkeloisessa vankityrmässä psykopaattista ja verenhimoista hallitsijaa, joka tietien tahtoen antaa sijaintinsa julki kalisuttamalla vasten sellien kaltereita kävelykepillään, jolla hän tapaa päättää päivät palvelusväeltään kun on heihin kyllästynyt. Tämänlaisessa asetelmassa äänisuunnittelija ja foleysta vastaavat olisivat varmasti kiinnittäneet paljon huomiota kepeistä lähteisiin ääniin, ja tehden niistä hyvin epämiellyttävältä kalskahtavat. Kepin äänet saattaisivat olla ikävän oloisia jo ilman subjektiivista väritystä, mutta palvelustytön näkökulmasta kuvattu kohtaus tarjoaisi mahdollisuuden antaa kepeille lisäluonnetta ja kasvattaa sen merkitystä palvelustytölle. Tyttö on kuullut huhuja hallitsijan taipumuksista ja tietää, minkälainen loppu häntä uhkaa. Hallitsijan lähestyminen kutsuen ja ivaten tyttöä. Kepistä lähtevä ääni kasvaa epätodellisiin mittoihin, ja kun hallitsija on aivan kulman takana, kulminoituu ääni sietämättömään jyskytykseen. Juuri kun tytön sijainti on paljastumassa, kyllästyy hallitsija ajojahtiinsa ja lähtee pois, ja kepin ääni siirtyy taas lähemmäksi realismia.

Edellisen kaltaisessa kohtauksessa äänen subjektiivisuus saattaisi liikkua siis merkitystä korostavasta suorastaan kokemusta kuvaavaksi. Kohtaus edellyttäisi sekä kattavaa foley-äänitystä useilla eri kepeillä (tai keppeinä toimivilla esineillä) ja pinnoilla joihinka niitä lyödään sekä taitavaa foley-miksausta, jossa alkuperäistä, realistista ääntä muokattaisiin ja yhdistettäisiin muihin aikaan saatuihin ääniin. Tällaisessa tilanteessa myös foley-äänityksen ja efektiäänityksen raja hämärtyisi. Kaikkia haluttuja ääniä ei ehkä pystyittäisi edes tuottamaan tahdissa kuvan kanssa. Jos äänisuunnittelija haluaisi kokeilla vaikkapa kalterien lyömistä lekalla raskaan äänen aikaansaamiseksi, olisi huomattavasti helpompaa äänittää yksittäisiä lekan lyöntejä ja jälkeinpäin leikata ne oikealle paikalleen.

Hienovaraisempaakin merkitystä korostavaa subjektiivista ääntä voidaan saada foleylla aikaan. Huomattavasti tavanomaisempaa voisi olla vaikkapa oppilaiden pelkäämän opettajan askelien äänittäminen ja miksaaminen muita askelia raskaammaksi. Toimistotyöntekijällä on erittäin epämukava olo ilmastoinnin pettäessä, ja tuodakseen hänen ahdinkoaan tuntuvammaksi, saattaisi äänisuunnittelija korostaa hahmon vaatteista lähtevän äänen ylätaajuuksia tai äänittää foleyn käyttäen sellaista materiaalia, joka kuulostaa kireältä ja epämiellyttävältä hahmon höllätessä kravattiaan. Poliisi kuulustelee naista epäilystä murhasta ja poliisin alati napsuttelemasta kuulakärkikynästä lähtevä ääni tuntuu kuuluvan yhä kovemmin sen hermostuttaessa naista. Foley-äänit käyvät myös huomiota kuvaavaan subjektiiviseen äänikerrontaan. Jospa nainen onkin ollut todistamassa murhaa ja vaikka ei ole nähnyt murhaajan kasvoja, muistaa nainen tämän alati napsutelleen kuulakärkikynää.

5 OMAT KOKEMUKSENI SUBJEKTIIVISEN ÄÄNIKERRONNAN KÄYTÖSTÄ

Tässä luvussa kerron elokuvista, jotka itse olen äänisuunnitellut opiskeluni aikana. Mukana ovat ensimmäinen harjoitusfiktioimme *Stondis*, seurantadokumentti *Näkkärin voimalla Pekingiin* ja opinnäytetyöni teososa *Pokayoke*. Kerron edellä käytettyjen esimerkkien tavoin, minkälaisissa kohdissa sekä miten ja miksi elokuvissa on käytetty subjektiivista äänikerrontaa. *Pokayoken* lisäksi opinnäytetyön liitteenä löytyy DVD-levy, jolla on kohtausesimerkit elokuvista *Stondis* ja *Näkkärin voimalla Pekingiin*.

5.1 *Stondis*

Toisena opiskeluvuonna vuosikurssimme toteutti ensimmäisen harjoitusfiktioimme *Stondis*, jonka ohjasi Ville Vierikko. Elokuvan päähenkilö on jo ikääntynyt Jorma, joka on iän tuomien erektio-ongelmiensa vaivaama. Jorma kokee sinänsä luonnolliset ongelmat omaa miehuuttaan syöväenä. Elokuvassa on kaksi kohtausta, jossa äänikerronnalla on tarkoitus edellämainittuja keinoja käyttäen viedä katsojaa tavanomaisen "neutraalin" tarkkailijan roolista Jorman pään sisälle. Molemmat noudattavat kokemusta kuvaavan äänikerronnan kaavaa. Ensimmäinen kohtaus löytyy liite-DVD:n kohtauksesta yksi, toinen DVD:n kohtauksesta kaksi.

Ensimmäisessä kohtauksista istuu Jorma WC-pytyllä, naputellen käsissään olevaa Viagra-pakettia ja vilkuillen kelloa. Odotettuaan ohjeen mukaisen ajan, työntää Jorma käden housuihinsa ja alkaa masturboida, tavoitteenaan saavuttaa erektio. Alati kasvavan tuskastumisen myötä yritys päättyy Jormalle jälleen uuteen lannistumiseen. Kohtaus lähtee neutraalista, realistisesta äänimaisemasta, WC:n putkistojen ja "hiljaisuuden" pohjaäänistä. Jorman varovaisen toiveikkuuden kääntyessä tuskastumiseen ja ahdistumiseen tuodaan WC:n putkistojen ääniä etualalle, äänen sävyn samalla muuttuessa. Samalla tuodaan taustalle matalaa synteettistä äänimattoa, sekä Jorman sydämen sykettä kuvaavaa sykkivää ääntä. Jormasta itsestään lähteviä ähkäisyjä yhtä aikaa sekä tuodaan etualalle, että kaiutetaan sävyltään kylmällä vessamaisella kaiulla. Lopputuloksena saadaan tilan ja tilanteen muovautuminen neutraalista kylmäksi ja hieman rumaksi. Jorman luovutettua viedään äänimaailma taas kohti todellisuutta.

Toisen kohtauksen kulku on jotakuinkin samanlaista. Miehisyyttään korostava ja ylistävä, nuorempi naapuri Pena on tullut asentamaan Jorman ja tämän vaimon Alman kotiin uuden digiboksin. Pena vihjaa Jormalle miesten omasta kanavasta. Jorman pojanpojan Teemun sekä Penan rakentaessa pihalla lumiukkoa Jorma, varmistettuaan ettei Alma ole kuulolla, päättää katsastaa, mistä on kyse. Televisiosta näkyy eroottinen elokuva. Jorma kiinnostuu, kenties toivoen aikuisviihteestä apua ongelmaansa. Jorma huomaa television vieressä kuvan nuoresta Almasta, jonka hän hieman häveliäänä kääntää kuvapuoli alaspäin. Jorma jatkaa tutkimustaan ja vaihtaa kanavaa. Kevyen aikuisviihteen sijaan seuraavalta kanavalta tulee reilusti kovempaa, jopa irvokasta materiaalia. Tässä vaiheessa televisiosta tuleva järkyttävä kuva- ja äänimateriaali ja

Jorman huolet ongelmastaan saattavat Jorman nopeasti pahenevaan ahdistuksen tilaan. Ympäristön pohjäänet katoavat ja WC-kohtauksesta tutut tehosteet tuodaan sisään. Lopulta Jorma saa television suljettua, mutta hänen ahdistustilansa jää päälle. Kuulemme Jorman hengityksen, mutta ympäristö on yhä samean kuuloinen (taajuuskorjattu) ja vaimea. Saman sameuden läpi katsoja kuulee (ja näkee valon muutoksesta), kun pojanpoika Teemu avaa oven ja kutsuu ukkia, mutta vasta toinen "Ukki!" havahduttaa Jorman tilastaan ja äänimaisema palaa samalla iskulla nopeasti todellisuuteen ulko-ovesta kantautuvine ulkoambiensseineen.

Molemmat subjektiiviseen äänikerrontaan nojaavat kohtaukset *Stondiksessa* ovat esimerkkejä kokemusta kuvaavasta äänikerronnasta (joskin Teemun sisääntulo toisen kohtauksen lopussa sisältää huomiota kuvaavan subjektiivisuuden piirteitä, tosin käänteisesti, sillä Jorma nimenomaan ei huomaa Teemua). Sekä tulokseton masturbaatioyritys ja ikävän pornon näkeminen tuottavat Jormalle ahdistusta, joka jälkimmäisessä kohtauksessa käy melkein sietämättömäksi. Tätä ahdistusta pyrkivät äänikerronnalliset keinot elokuvassa välittämään. Vaikkakin subjektiivinen äänikerronta oli jo lähtökohtaisesti tavoitteenani (pornonkatselukohtauksen osalta subjektiivinen äänikerronta oli jopa kirjoitettu käsikirjoitukseen, joskin hieman erilaisessa muodossa), auttoi sen muovaamisessa ennen itse elokuvaa tehty äänidemo. Leikkasin kuvakäsikirjoituksesta skannaamillani kuvilla jotakuinkin elokuvan mittaisen videopätkän, johon äänitin sijaisnäyttelijöillä repliikit. Tämän jälkeen toteutin videon äänisuunnittelun, jossa kokeilin päässäni pyörittelemiäni ideoita. Tämän kaltaisille demoille on ammattielämässä harvoin budjetoitu aikaa, mutta mikäli sellaista on, voi demolla välittää ohjaajalle ajatuksia ja ideoita, ja demo saattaa avata ohjaajan päässä uusia ajatuksia.

5.2 Näkkärin voimalla Pekingiin

Toteutin itsenäisenä projektina äänisuunnittelun Toni Degerlundin opinnäytetyön teososaan, dokumenttielokuvaan *Näkkärin voimalla Pekingiin*. Elokuva on seurantadokumentti lähes täysin sokean judokan, Jani Kallungin valmistautumisesta Pekingin paralympialaisiin ja kisamenestyksestä siellä. Kallunki näkee hyvässä valaistuksessa hieman ääriviivoja ja sävyeroja, muuten kaikki hänen näkemänsä on hänen kuvaamansa mukaan yhtenäistä massaa. Jo työn alkuvaiheessa ohjaaja Degerlund kertoi haluavansa kuvata elokuvassa Kallungin kokemusta judo-ottelusta.

Kaksi kohtaa, jotka ovat ikään kuin Kallungin näkökulmasta, kuvattiin käyttäen toista judokaa vastustajana ja käsitellen kuva Kallungin kuvaaman mukaisesti. Elokuva alkaa toisella näistä kohdista, josta sitten leikataan ottelun loppumisen ilmoittavan summerin äänen myötä realismiin. Kohtaukset edustavat sekä kokemusta kuvaavaa että huomiota kuvaavaa subjektiivista äänikerrontaa. Päätin korostaa Kallungin keskittymistä otteluun sinänsä hyvin yksinkertaisin keinoin. Tein foley-äänityksiä Taekwondo-pukua käyttäen. Äänitin myös omaa hengitystäni ja yhdistin näitä kuvaustilanteista saatuihin ottelijoiden ähinöihin ja puvun kahinoihin. Oikeasta ottelutilanteesta äänitettyä yleisön hälinää käytin suodattaen sen korkeita taajuuksia pois, täten etäännyttäen sitä kauemmaksi kuvatakseni ottelijoiden syvää keskittymistä. Tämän merkitystä korostavan (tai pikemminkin ympäröivän maailman merkitystä vähentävän) subjektiivisuuden sekä myös ottelun katkaisee summeri, jonka myötä katsoja siirtyy ulkopuolisen tarkkailijan rooliin. Ensimmäinen kohtaus löytyy liite-DVD:ltä, kohtauksesta kolme. Toinen näkökulmakuva sisältävä kohtaus ei sisällä äänellisesti mitään uutta ensimmäiseen verrattuna, joten jätin sen DVD:ltä pois.

5.3 *Pokayoke*

Opinnäytetyöni teososa on lyhytelokuva *Pokayoke*. Elokuvan ohjasi kurssitoverini Mika Tervonen. Ollessani Tervosen kanssa tekemässä *Näkkärin voimalla Pekingiin* -dokumenttia kuvaaja-äänittäjäparina, kertoi Tervonen olevansa työstämässä käsikirjoittaja Harri-Pekka Pietikäisen kanssa käsikirjoitusta opinnäytetyönsä teososaan. Olin tässä vaiheessa jo jotakuinkin päättänyt oman opinnäytetyöni aiheen, joten kerroin sen Tervoselle ja tiedustelin, mahtaako elokuvassa olla sijaa hakemani kaltaiselle subjektiiviselle äänikerronnalle. Melkeinpä heti kävi selväksi, että elokuva olisi varsin sopiva teososa opinnäytetyölleni, joten lähdin projektiin mukaan.

Pokayoken päähenkilö on Tuomas, vanhempansa onnettomuudessa menettänyt nuori, joka traumansa seurauksena saa onnettomuuksista itselleen pakkomieltaisen harrastuksen; hän pyrkii valokuvaamaan onnettomuuksia ja ajautuu jopa aiheuttamaan haavereita muille ihmisille saadakseen kuvattua lopputulokset. Tuomaksen isovelji Tommi yrittää epätoivoisesti ohjata Tuomasta kohti normaalia elämää – turhaan. Tuomas huomaa kuvaamissaan kuvissa toistuvan tumman hahmon ja epäilee jonkun seuraavan häntä. Pian Tuomaksen käsitys todellisuudesta alkaa häilyä ja hän vajoaa

yhä syvemmälle syyllisyydentunnon ja hahmon tuoman uhan syövereihin. Elokuva on genreltään psykologinen trilleri kauhuelementein. Tämä genre yhdistettynä Tuomaksen alati kasvavaan harhaisuuteen antoi jo ajatuksena minulle subjektiivisen äänikerronnan leikkikentän.

Työskentelyni *Pokayoken* parissa lähti alkuun jokusella brainstorming-tapaamisella Tervosen kanssa. Luin käsikirjoituksen, kirjoitin muistiinpanoja ja ideoita ja esitin ne Tervoselle. Hän teki samoin omien ajatustensa ja näkemyksiensä suhteen. Tervonen lisäksi piti minut ajan tasalla omasta ennakkotyöstään kuvaaja Aleksi Ahosen kanssa, edesauttaakseen elokuvan taiteellista yhdenmukaisuutta. Selkeää oli se, että haluaisimme luoda kontrastia Tuomaksen asuttaman nimettömän kaupungin ja hänen järkkävän mielenterveytensä välillä.

Otto Romanowskin vetämän musiikin teknologia -kurssin harjoitustyönä tein kahden kohtauksen mittaisen äänidemon, jolla pyrin esittelemään Tervoselle konkreettisia esimerkkejä ideoistani elokuvan äänikerrontaan ja hieman tutkimaan subjektiivistakin äänikerrontaa. Käytännössä tässä demossa subjektiivisuus ilmeni niin, että aina kun järkkyneessä tilassa oleva Tuomas näkee häntä vainoavan tumman hahmon vaanimassa jossakin, iskeytyy sinänsä jo hermostuttaviin taustääniin säröinen, varsin vieraannuttava digitaalisen kuuloinen äänitehoste. Tervosen kommenttien myötä jätimme digitaalisen ääni-ilmeen kuitenkin pois, todettuamme ettei sille tarinallisesti ole perusteita.

Vajaa vuosi myöhemmin oli kuvattu ja leikattu elokuva valmiina äänen jälkitöihin. Minulle oli jo kuvauksien myötä selkeää, että elokuvan lopullinen äänimaailma olisi kovinkin erilainen verrattuna aikaisemmin, muun muassa demon yhteydessä pyöritettyihin ideoihin.

Subjektiivista äänikerrontaa *Pokayokessa* on useassa kohtaa, eri tavoin käytettynä. Ensimmäinen kohtaus alkaa kuvalla Tuomaksen perheestä ja sen jälkeen ylilentävästä lentokoneesta. Kuva leikkaantuu keinuvaan pikkutyttöön ja sitten Tuomakseen kameransa takana. Äänessä kuuluu pois häivytetyn lentokoneen jälkeen musiikin lisäksi vain keinun ääni kaukaisena ja kaiutettuna. Lopulta Tuomas laskee kameran ja hänen hänen kasvojensa näkyessä kuullaan matala tehoste (merkkaamassa sitä, että Tuomas ei ehkä ole hyvillä aikeilla liikenteessä) ja samalla ympäröivä maailma eli pihan

pohjaäänet häivytetään sisään. Myös keinun ääni kirkastuu vain vähän käsitellyksi omaksi itsekseen. Tämän ensimmäiseen kohtaukseen aukeavan alkusekvenssin loppupuolella kuullaan siis jotain, joka voidaan tulkita Tuomaksen subjektiiviseksi äänimaailmaksi: hän on omissa sfääreissään, toisaalta keskittynyt keinuvaan tyttöön, ja sulkenut ympäröivän maailman, mutta toisaalta tyttö ihmisenä ei kiinnosta Tuomasta ollenkaan. Kohtaus sisältää siis merkitystä korostavaa subjektiivista äänikerrontaa.

Kohtauksen tärkeimmät äänielementit ovat leikkipuiston pohjaäänet (pari-kolme eri äänitettä), Tuomaksen foley, kuvauksissa talteen saadut keinun äänien irtoäänitykset sekä synteettiset ääniefektit. Kohtauksen alussa on kovalla kädellä suodatettu ylemmät taajuudet pois oikeastaan kaikesta, vain kaiutetun keinun narahdukset puskevat suotimista jonkin verran läpi. Palauttaminen reaaliin maailmaan oli vain kiinni siitä, että saisin suotimet automatisoitua riittävän pehmeästi taas päästämään täyden taajuusalueen läpi, ilman että teknomusiikista tutut suodinefektit tulisivat mieleen. Tässä auttoi Tuomaksen ikäviä aikeita merkkava tehosteääni. Sittemmin kohtauksessa Tuomas heittää tyttöä kepillä saadakseen tämän putoamaan keinusta ja kuvatakseen tätä. Tätä ennen kuullaan korkea, hieman kieroutunutta tinnitusta muistuttava ääni. Miellän sen itse ehkä enemmän ei-diegeettiseksi, kommentoivaksi ääneksi, mutta ääni ja samankaltaiset äänet esiintyvät elokuvassa myöhemminkin, jolloin raja niiden diegeettisyyden suhteen on häilyvämpi.

Kolmannessa kohtauksessa Tuomas tapaa veljensä Tommin ja ottaa hänestä kuvan. Taustalla kuullaan suurehkon rakennustyömaan ääniä. Tässä kohtauksessa Tuomas huomaa tumman hahmon ottamiensa kuvien taustalla. Ympäröivä maailma häivytetään jälleen pois, siitä jää jäljelle vain taustalla jyskyttävä paalutin, joka lopulta sekin häipyä pois, pahaenteisten synteettisten äänimattojen voimistuessa. Lopulta, kun Tuomas huomaa tumman hahmon myös juuri ottamastaan kuvasta, kuulemme shokkiäänä, ja Tuomas nousee pystyyn etsien hahmoa paikalta. Hahmoa ei kuitenkaan näy, ja ympärilleen pälyilevän Tuomaksen säikäyttää lähistöllä kuuluva hakattavan metallin ääni: reaaliin maailma on siis tuotu takaisin. Äänikerronnan subjektiivisuutta voisi luonnehtia huomiota kuvaavasta kokemuksen kuvaamiseen siirtyväksi. Tuomas havaitsee kuvista tumman hahmon, joka vie täysin hänen huomionsa. Seuraavaksi Tuomas säikähtää huomattuaan hahmon seuranneen häntä kahvilalle.

Seuraavassa kohtauksessa Tuomas on kotonaan ja todistaa tumman hahmon hyökkäyksen ohikulkijoita kohtaan. Kohtauksen aikana äänimaailma on intensiivinen, mutta kaikki epärealistiset elementit ovat ei-diegeettisiä. Kohtauksen tapahtumia seuraavana aamuna Tuomas kuitenkin käy kujalla ja kuulee hyökkäyksen kohteeksi joutuneen naisen ahdingon kaukaisena ja eteerisenomaiseksi kaiutettuna. Tämä on suorastaan malliesimerkki Chionin kuvailemasta subjektiivisesta sisäisestä äänestä.

Tuomaksen ensimmäinen "suora" kosketus tumman hahmon kanssa tapahtuu lentokentällä, jossa Tuomas on ottamassa kuvia nousevista koneista (mainittakoon, että Tuomaksen vanhemmat ovat siis kuolleet lento-onnettomuudessa). Tuomaksen sihdatessa konetta luupin läpi sekoittuu nousevan koneen ääni salamavalon latauksen ääneen, ja ennen kuin Tuomas ehtii mitään tajuta, hyökkää tumma hahmo hänen kimppuunsa. Hahmo on varustautunut kameralla ja jokainen hahmon ottama kuva on kuin kipua aiheuttava isku. Äänimaailmassa kuulemme salamavalon äänen, Tuomakseen iskeytyvää kipua kuvaavia kumauksia ja vellovan, kasvavan kohinapohjan, johonka sisältyy myös aikaisemmin mainittu tinnityksen kaltainen ääni. Niin yhtäkkisesti kuin hahmo ilmestyikin, on se lopulta poissa ja Tuomas on taas yksin kiitoradan päässä. Tuulen ja liikenteen sekä loittonevan lentokoneen realistiset äänet vallitsevat. Tässä kohtauksessa on melkoinen kakofonia päällä. Se, ovatko sekvenssin epärealistiset äänet subjektiivista äänikerrontaa vai ei-diegeettistä, kommentoivaa kauhulle ominaista äänimassaa, on varmasti katsojan varassa. Ne voidaan mieltää kumpaankin suuntaan. Kuitenkin, mikäli katsomme äänet subjektiiviseksi äänikerronnaksi, ne olisivat selkeästi kokemusta kuvaavaa subjektiivisuutta.

Lentokoneen äänen ja tumman hahmon kameran äänen yhteen liittäminen oli hauskaa tehtävää, vaikka se saattaakin katsojalta jäädä huomaamatta. Tuomaksen pahaa aiheuttava harrastus ja vanhempien lento-onnettomuus ovat selkeästi nivoutuneet yhteen, ja äänien sekoittuminen voitaisiin nähdä jonkinlaisena merkitystä korostavan subjektiivisuuden osana.

Tumman hahmon hyökkäyksen jälkeen vaeltaa Tuomas läpi öisen kaupungin. Äänimaisema muodostuu kaupunkipohjista (ilmastointilaitteita jne) sekä syntetisaattoripohjaisista tunnelmaäänistä. Hyvin vaimeana kaiken pohjalla on vain LFE-kanavasta (Low Frequency Emitter, "subwooferi") kuuluva sydämentykytystä muistuttava jyskytys. Kaupunki vaikuttaa tyhjältä, mutta Tuomas kuulee ääniä

kaikkialla ja on näkevinään tummaa hahmoa siellä täällä – vastaan kävelevä vanha mies saa Tuomaksen säikähtymään ja pysähtymään. Tästä miehestä kuullaan vain hyvin rankalla kädellä taajuuskorjatut askeleet. Ne kuulostavat hyvin bassorikkailta tömähdyksiltä. Alun perin miehen tuottaman äänen piti olla realismissa kiinni, mutta sattui niin, että kohtausta varten äänittämämme foley ei oikein istunut kuvaan, ja jouduin miettimään, miten ratkaisisin tilanteen. Ratkaisusta muodostui lopulta äänisuunnittelullinen keino. Tuomas on vainoharhaisessa tilassa, ja vastaan tuleva mies voisi aivan hyvin olla hänen luonnoton jahtaajansa. Täten erotin miehen todellisuudesta lähes kokonaan sulkeakseni Tuomaksen omaan harhaiseen maailmaansa. Tuomas jatkaa matkaansa. Seuratessaan Tuomasta pihatien ohi kamera (elokuvakamera, ei tarinassa sijaitseva kamera) näkee tumman hahmon kulman takana odottamassa. Tuomas ehtii ottaa muutaman askeleen seinän taakse ennen kuin alkaa miettiä, näkikö hahmon silmäkulmastaan. Tässä vaiheessa lähes kaikki taustääänet, ”sydämen” ääni mukanaan katoavat, ja jäljelle jää vain Tuomaksen hengitys. Hän hiipii hitaasti lähemmäksi ohittamaansa kulmaa. ”Sydämenlyönti” palaa ja voimistuu. Tuomas kuitenkin päättää juosta pois.

Tässä kohtauksessa näen subjektiivisena äänikerrontana vanhan miehen askeleet (sekä yleisen luonnollisten äänien puuttumisen) sekä katoavan ympäristön ja Tuomaksen korostetun hengityksen. Kohtauksen alkupuolella Tuomas kuulee myös äkkinäisiä ääniä ympäristöstään – ne voivat sinänsä olla levottomuutta herättäviä, mutta näen ne kuitenkin elokuvan realistisesta maailmasta tulevina. Kohtaus on täynnä kokemusta kuvaavaa subjektiivista äänikerrontaa sekoitettuna huomiota kuvaavaan (Tuomaksen huomatessa tumman hahmon). Tuomaksen kokema maailma on tässä vaiheessa melkoisen irrallaan todellisuudesta.

Elokuva kulminoituu seuraavassa kohtauksessa, jossa Tuomas kohtaa veljensä Tommin öisellä kadulla. Tommin yrittäessä puhua Tuomakselle järkeä – Tommi ei aivan ymmärrä, kuinka syvällä Tuomas on – Tuomas näkee hahmon taas vaanivan kauempana. Tuomas vajoaa taas maailmaansa ja yhtäkkiä hahmo onkin suoraan hänen edessään. Tuomas tönäisee hahmoa/Tommia, joka jää kuorma-auton alle.

Kohtaus alkaa realistisella äänimaisemalla Tommin ja työtovereidensa pelatessa mөлkyä kaltaista peliä. Kun Tommi pääsee Tuomaksen luo, siirtyy kohtaus taas Tuomaksen näkökulmaan ja ahdistava äänimatto palaa kuvaamaan Tuomaksen harhaista

mielenmaisemaa. Tommi ottaa Tuomasta leuasta kiinni, jolloin Tuomas kokee hetken mielen selvyyttä. Tässä palataan takaisin realistiseen äänimaisemaan, mutta melkein saman tien Tuomas näkee tumman hahmon taustalla. Aikaisemmin mainittu tinnitusääni palaa ja vellova vieraannuttava äänimassa nousee taas hukuttaen realistisen äänimaiseman alle. Tommin kiihtynyt dialogi hukkuu myös – se vaimennetaan äänimassaan hukkuvaksi muminaiksi taajuuskorjaimella. Tommin jäätyä kuorma-auton alle palataan taas realistiseen äänimaisemaan, kun Tuomas tajuaa, mitä on tehnyt. Jälleen kohtauksen äänimaailma kuvaa Tuomaksen kokemaa, jopa siihen pisteeseen, että kaikki Tuomasta ympäröivä todellisuus, Tommi mukaan lukien, sulkeutuu häneltä.

Seuraava sekvenssi seuraa Tuomasta, kun tämä pakenee vastuutaan juosten karkuun samalla kun hänen pahat tekonsa palaavat flashbackeina mieleen. Sekvenssissä ei juuri kuulla muuta kuin musiikkia, Tuomaksen askeleita (vain tömäyksiä LFE-kanavasta) ja korostettua hengitystä ja koko elokuvan aikana vahvasti esillä olleen nahkatakin narinaa ja remmien kilinää. Elokuvan tässä vaiheessa kaikki on Tuomaksen osalta menetetty, ja seuraamme vain kun hän myöntää kaikki tekemänsä pahuudet itselleen. Jäljellä on "vain" elokuvan twisti. Ympäröivällä maailmalla ei enää ole väliä, joten vain Tuomas on oman itsensä (ja katsojien) fokuksessa, muuta ei kuulla. Tästä syystä korostin vain Tuomaksesta lähtevät äänet epärealistisen läsnä olevaksi ja pelkistin askeleet bassokkaiksi tömähdyksiksi. Subjektiivisuuden tyypiksi voitaisiin siis nimetä merkitystä korostava, Tuomakselle jäljellä on vain hän itse ja hänen tekonsa.

Jälkikäteen ajatellen olisi mielenkiintoista tietää, olisiko *Pokayoken* äänisuunnittelu voinut olla hiotumpi, jos olisin kirjoittanut tämän kirjallisen osion opinnäytteestäni ennen elokuvan tekoa. On mahdollista, että itse työn jälki ei olisi poikennut kovin paljoa nykyisestä, mutta omat ajatukseni sitä tehdessä olisivat saattaneet olla selkeämmät.

6 LOPPUSANAT

Subjektiivinen äänikerronta on yksi niistä asioista, jotka vetivät minua elokuvaäänen puoleen. En muista, milloin mielenkiintoni aiheeseen heräsi, mutta joka tapauksessa tämä äänikerronnan keino on ollut läsnä opiskeluni ajan aina pääsykokeiden ennakkotehtävistä opinnäytetyöhön asti, joskus vähemmän, joskus enemmän näkyvästi. En kuitenkaan ollut aktiivisesti ajatellut sen kategorisoimista ennen kuin

elokuvatutkimuksen lehtori Antti Pönni ehdotti sitä opinnäyteseminaarin yhteydessä.

Kirjoittaessani tätä työtä ja etsiessäni kirjallista lähdemateriaalia huomasin, että subjektiivista äänikerrontaa voi olla vaikea luokitella ja käsitteitä hankala välittää sujuvasti kirjallisessa muodossa. Vaikka Milicevic käyttääkin artikkelissaan muiden esittämiä luokituksia, hän myös kritisoi liiallisen monimutkaista elokuvaäänen lokerointia ja toteaa, että etsittäessä aukotonta elokuvaäänen teoriaa saattaa perimmäinen tarkoitus – elokuvataiteen parempi ymmärtäminen – hukkuu loputtomaan kategorisoinnin suohon. (Milicevic, 2005) Kieltämättä elokuvan äänikerronnan pohtiminen käsitesuman kautta voi joskus tuntua tarpeettomalta, etenkin kun tarkastelun alla olevaa kohtausta katsoessa äänisuunnittelun ja ohjauksen tarkoitus usein välittyy katsojalle hänen ajan myötä oppimansa elokuvakerronnan kielen kautta ilman sanojakin, ehkä jopa ilman, että katsoja aktiivisesti ajattelee asiaa. Äänilehtorini Patrick Boullenger ilmaisikin asian osuvasti: äänikerronnan teorian arvo tai arvottomuus mitataan siinä, onko siitä hyötyä elokuvantekijöille. Koska jokainen ohjaaja ja äänisuunnittelija on oma yksilönsä, saattaa toinen teoria avata ajatuksia yhdelle, kun taas jokin muu tapa ajatella ja luokitella ääniä sopii paremmin toiselle.

Arvioisin tässä työssä käyttämäni subjektiivisen äänikerronnan luokittelun palvelevan omaa ajatteluprosessiani hyvin. Se ei myöskään mielestäni ole liian rajoittava; vaikka luokittelu on tehty subjektiivisen äänikerronnan käyttötarkoituksen mukaan, eivät käyttötarkoitukset ole mitenkään toisiansa poissulkevia, ja usein äänikerronnassa saattaakin olla piirteitä useammasta kuin yhdestä subjektiivisuuden tyypistä. Toivottavaa toki olisi, että luokittelusta ja tästä työstä yleensä olisi jonkinlaista apua myös työn lukijoille.

LÄHTEET

Kirjalliset lähteet:

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

Deutsch, Stephen 2007. *The Soundtrack*. Pääkirjoitus. Bournemouth: Bournemouth University. [Verkkodokumentti]

Saatavuus <http://www.atypon-link.com/INT/doi/pdf/10.1386/st.1.1.3_2>

(luettu 1.4.2010)

Milicevic, Mladen 2005. *Film Sound Beyond Reality*. Los Angeles: Loyola Marymount University. [Verkkodokumentti]

Saatavuus <http://myweb.lmu.edu/mmilicevic/NEWpers/_PAPERS/beyond.pdf>

(luettu 14.4.2010)

Murch, Walter 2005. *Dense Clarity – Clear Density*. Woodshole: Atlantic Public Media. [Verkkodokumentti]

Saatavuus <<http://transom.org/guests/review/200504.review.murch2.html>>

(luettu 30.3.2010)

Purcell, John 2007. *Dialogue Editing for Motion Pictures – A Guide to the Invisible Art*. Burlington: Focal Press.

Elokuvat:

Aliens – paluu (Aliens) 1986. Ks: James Cameron. O: James Cameron. T: Twentieth Century Fox Film Corporation / Gale Anne Hurd. Elokuvan pituus 137 min.

Ilmestyskirja. Nyt (Apocalypse Now) 1979. Ks: John Milius, Francis Ford Coppola. O: Francis Ford Coppola. T: Zoetrope Studios / Francis Ford Coppola. Elokuvan pituus 153 min.

Näkkärin voimalla Pekingiin 2009. Ks: Toni Degerlund. O: Toni Degerlund. T: Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia / Toni Degerlund, Tapio Rosengren. Elokuvan pituus 36 min.

Pelastakaa sotamies Ryan (Saving Private Ryan) 1998. Ks: Robert Rodat. O: Steven Spielberg. T: Dreamworks SKG / Ian Bryce, Mark Gordon, Gary Levinsohn, Steven Spielberg. Elokuvan pituus 169 min.

Pokayoke 2010. Ks: Harri-Pekka Pietikäinen. O: Mika Tervonen. T: Metropolia ammattikorkeakoulu / Timo Suomi. Elokuvan pituus 15 min.

Stondis 2008. Ks: Harri-Pekka Pietikäinen. O: Ville Vierikko. T: Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia / Timo Suomi. Elokuvan pituus 12 min.

LIITTEET

LIITE 1. Opinnäytetyön teososa *Pokayoke*. Formaatti DVD.

LIITE 2. Henkilöhahmon pään sisällä - kohtausesimerkit elokuvista *Stondis* ja *Näkkärin voimalla Pekingiin*. Formaatti DVD.