

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Media-alan koulutusohjelma

Joonas Räsänen
Äänisuunnittelu ja toteutus taideinstallaatioon

Opinnäytetyö
Marraskuu2018



OPINNÄYTETYÖ
Marraskuu 2018
Media-alan koulutusohjelma

Tikkarinne 9
80200 JOENSUU
013 260 600

Tekijä
Joonas Räsänen

Nimeke
Äänisuunnittelu ja toteutus taideinstallaatioon

Tiivistelmä

Opinnäytetyössä käsitellään ja tutkitaan äänimaailman merkitystä pelon ja kauhun luomisessa. Koska pelko on hyvin henkilökohtainen ja yksilöllinen asia, syvennytään opinnäytteessä erityisesti niihin asioihin, jotka herättävät itsessäni eniten pelkoa ja uhkaavuuden tunnetta. Lisäksi tarkastellaan äänen merkitystä erityisesti kauhu- ja jännityselokuviissa. Opinnäytetyössä käsitellään myös musiikkia rajaamalla se niihin musiikin muotoihin, jotka ovat lähempänä ääniefektejä kuin varsinaista musiikkia.

Opinnäytteen tutkimuskysymys on, miten paljon katsojan kokemukseen taiteessa vaikuttaa äänimaailma. Työ on toiminnallinen ja taiteellinen. Toiminnalliseen osuuteen kuuluu äänimaailman suunnittelu ja toteutus videoinstallaatioon. Video itsessään koostuu tekemästäni kuvataiteesta, piirustuksista ja maalauksista. Töittäni teemana toimii pimeys, synkkyys ja mystisyys, ja nämä ovat asioita, joita koko installaation halutaan henkivän. Äänimaailma on suunniteltu ja toteutettu siten, että se tukee mahdollisimman hyvin kuvieni henkeä.

Installaatioon kutsuttiin seitsemän erilaista katsojaa, joilta kerättiin tuntemuksia ja ajatuksia installaatiosta. Installaatioesityksistä kerätyissä kommentteissa käy ilmi äänimaailman merkityksen olevan suuri ja sen avulla voidaan vaikuttaa vahvasti katsojan tunteisiin ja ajatuksiin.

Kieli
suomi

Sivuja 41
Liitteet 1 DVD

Asiasanat
Äänisuunnittelu, kauhu, pelko, installaatiot



THESIS
November 2018
Degree Programme in Media
Tikkarinne 9
FI-80200 JOENSUU
FINLAND
Tel + 358 13 260 600

Author
Joonas Räsänen

Title
Sound Design and Execution for a Video Installation

Abstract

This thesis treats and explores the significance of sound at creating the atmosphere of fear and horror. Because fear is a very personal and individual attribute, the thesis will concentrate on things that I personally find scary and sinister. The significance of sound will be handled especially in horror and thriller movies. The thesis will also deal with music, but limit it to the types of music, that are closer to sound effects and ambience than proper music.

The research question is how the sound design effects on the experience of a viewer. This thesis is functional and artistic. The practical part consists of designing and executing the sound for a video installation. The video itself consists of my own art, drawings and paintings. The themes of these works are darkness, mysticism and obscurity. These are things, that the installation should also channel and breathe. The sound design will be produced in a way, that it serves the atmosphere of the works in the most effective way. The aim is to give a living aspect to the art.

Seven different people were invited to watch the installation, and they were asked to share their thoughts and ideas after the installation. The results gathered from the installations show that the significance of sound is huge and it is effective way to manipulate the thoughts and feelings of a viewer.

Language
Finnish

Pages 41
Appendices 1 DVD

Keywords
sound design, horror, fear, atmosphere, installations

Sisältö

1	Johdanto.....	5
2	Kuulo	5
2.1	Johdanto.....	5
2.2	Äänen fyysiset vaikutukset	6
3	Pelko.....	7
3.1	Yleisesti	7
3.2	Pelko, ahdistuneisuus ja kauhu	8
3.3	Pelon ruumiilliset vaikutukset.....	9
4	Ääni kauhuelokuviissa	11
4.1	Yleisesti	11
4.2.	Historia	12
4.3	Kauhuelokuvien historia.....	13
4.4.	Diegeettiset ja ei-diegeettiset äänet.....	14
4.5.	Äänisiirtymät.....	15
4.6	Multivisio.....	16
5	Musiikki.....	18
5.1.	Yleisesti	18
5.2.	Parafraasi ja kontrapunkti.....	19
5.3.	Tunne musiikissa.....	20
5.4.	Narratiivinen ja ei-narratiivinen musiikki.....	21
6	Toteutus.....	23
6.1.	Lähtökohdat.....	23
6.2.	Äänitykset.....	23
6.3.	Äänien jälkikäsittely	25
6.4.	Videon editointi	27
6.4.	Äänityön editointi	28
6.5.	Installaatio	31
6.6	Tulokset.....	33
7	Pohdinta.....	36
7.1.	Yleisön ajatukset	36
7.2.	Omat ajatukset	38
	Lähteet.....	40

Liite 1 DVD-levy, videoinstallaatiossa esitetty video sekä binauraalinen
 äänimaailma

1 Johdanto

Tässä opinnäytetyössä tutkin äänimaailman merkitystä pelon ja kauhun luomisessa. Koska pelko on hyvin henkilökohtainen ja yksilöllinen asia, syvennyn erityisesti niihin asioihin, jotka herättävät itsessäni eniten pelkoa ja uhkaavuuden tunnetta. Syvennyn kauhun historiaan erityisesti elokuvahistoriassa, mutta sivuan myös muita taiteenmuotoja kuunnelmista teatteriesityksiin.

Opinnäytetyöni tähtää toiminnalliseen osuuteen, joka on äänimaailman suunnittelu ja toteutus taideinstallaatioon. Installaatio on videoinstallaatio, ja video koostuu tekemästäni kuvataiteesta, piirustuksista ja maalauksista. Töittäni teemana toimii pimeys, synkkyys ja mystisyys, ja nämä ovat asioita, joita haluan koko installaation henkivän. Äänimaailman suunnittelen ja toteutan siten, että se tukee mahdollisimman hyvin kyseisiä teemoja. Työni löytyy liitteenä CD-levyllä.

2 Kuulo

2.1 Johdanto

Kuulo on yksi ihmisen tärkeimmistä aisteista. Alamme käyttää kuuloaistiamme jo ennen kuin olemme edes syntyneet eli noin neljä ja puoli kuukautta hedelmöitymisen jälkeen. Alamme kuulla meitä ympäröiviä ääniä, kuten äidin kehon elintoiminnot: sydämen tykytyksen, keuhkojen toiminnan ja jopa äidin laulun. Kuuloaisti toimii siinä vaiheessa tärkeimpänä aistina, koska pimeässä kohdussa kaikki muut aistit ovat lähes olemattomasti käytössä. Näkeminen ja haistaminen on lähes mahdotonta. Maku- ja tuntoaistikaan eivät vielä ole juurikaan käytettävissä verrattuna siihen, miten tärkeitä ne tulevat olemaan tulevaisuudessa. (Chion 1994, 7.)

Kuulo on näköaistiin verrattuna siinä mielessä hyvin erilainen, koska se ei ole rajoittunut vastaanottamaan informaatiota vain tietystä suunnasta kuten silmät. Korvat antavat meille koko ajan tietoa kaikesta siitä, mitä meitä ympäröi eikä korvia pysty sulkemaan samalla kuin ihminen sulkee silmät nähdessään jotakin liian pelottavaa. Korvat toimivat myös silloin kun nukumme – jos ärsykekyky on riittävän korkea. Siksi erilaiset äänet vaikuttavat hyvinkin vahvasti uniin usein ahdistavalla tai pelottavalla tavalla. Nämä kaksi seikkaa ovat syynä siihen, että itse asiassa monissa tilanteissa kuulo ohjaa näköä. (Kinisjärvi & Lukkarila, 1986, 93.)

2.2 Äänen fyysiset vaikutukset

Ihmisellä on ainakin yksi sisäänrakennettu pelko, jota ei ole opittu mistään. Se on kova, äkillinen ääni. Se aiheuttaa jo vastasyntyneelle selän taivuttamisen kaarelle, käsien ja jalkojen levittämisen sekä itkun. Tämä reaktio tunnetaan nimellä moro-refleksi. Varhaislapsuuden jälkeen moro-refleksi muuttuu lähemmäksi reaktiota, joka tunnetaan nimellä säikähdyksireaktio. Äänellinen informaatio menee ensin ydinjatkeessa sijaitsevaan simpukkatumakkeeseen ja sieltä suoraan aivosillan alueelle, joka antaa lihaksille käskyjä jännittyä. Kaulalihakset ovat erityisen herkkiä jännittymään, koska se on kaikista alttein paikka vaurioille. Aika, joka informaation kulkemisessa aivosilta kestää, on kolmesta millisekunnista 8 millisekuntiin kovan äänen kuulemisen jälkeen. Koko säikähdyksirefleksin tapahtumiseen kuluu alle 0.2 sekuntia. (Kalat 2016, 371.)

Vaikka kovien äänien pelkääminen ei ole opittu asia, vaikuttaa kuulijan senhetkinen mielentila ja muut olosuhteet reaktion voimakkuuteen. Jos henkilö on jo valmiiksi jännittyneessä tilassa, on refleksi paljon voimakkaampi. Ihmiset, joilla on post-traumaattisen stressin häiriötä, saavat laajentuneita säikähdyksireaktiota. Säikähdyksireaktion vaihtelevuudet korreloivat ahdistuksen kanssa niin hyvin, että voimme mitata säikähdyksireaktiota mitataksemme ahdistusta. (Kalat 2016, 371.)

Tunnereaktioiden käsittelyssä hyvin oleellinen asia on manteliumakkeet. Kyseessä on kaksi mantelinmuotoista ryhmää neuroneita, jotka sijaitsevat aivojen ohimolohkossa. Niiden pääasiallisiksi toiminnoiksi on tutkimuksissa

havaittu tunnereaktioiden muistaminen ja prosessointi. Mantelitulmake toimii ikään kuin keskiönä, koska sillä on lukuisia yhteyksiä 90 prosenttiin kortikaalisista alueista. (Eysenck & Keane 2015, 638, 654.) Säikähdysreaktion kannalta mantelitulmake on tärkeässä roolissa. Elämällä tehdyissä kokeissa on tehty ärsykeitä ja vaurioitettu mantelitulmakeiden osia. Näillä keinoin on tehty löytö, jonka mukaan yksi mantelitulmakeen läpi menevä reitti on vastuussa kivun pelosta, toinen taas saalistajien pelosta sekä kolmas pelosta oman lajin aggressiivisia yksilöitä kohtaan. Näiden lisäksi yksi osa mantelitulmakeesta hallinnoi hengityksen rytmin muutoksia, yksi potentiaalisten vaarallisten paikkojen välttämisen aistia ja yksi oppimista siitä, mitkä paikat ovat turvallisimpia. (Kalat 2016, 371.)

Monet kauhuelokuvat käyttävät korkean sävelkorkeuden omaavaa musiikkia pelon ilmapiirin rakentamiseen (Kelleghan 1996). Korkeimmillaan musiikki on suorastaan kirkuvaa, ja tästä ehkä klassisin esimerkki löytyy Alfred Hitchcockin *Psykosta* ja sen legendaarisesta suihkukohtauksesta. Kohtauksessa korkealta soivat jousisoittimet kuulostavat yhtä aikaa musiikilta, melulta ja jopa puheelta. (Kinisjärvi & Lukkarila 1986, 89.)

3 Pelko

3.1 Yleisesti

Pelon tunne on läsnä kaikkien jokapäiväisessä elämässä. Pelkäämme luonnon katastrofeja, kuolemaa, väkivaltaa, onnettomuuksia ja monia muita asioita, jotka ovat yhteiskunnassamme läsnä koko ajan. Silti puhuttaessa elokuvamaailmasta, on maailma täynnä ihmisiä, jotka haluavat ostaa lippuja päästäkseen pelkäämään kauhuelokuvia elokuvateattereissa. Kokemuksessa yhdistyvät nautinto ja pelko, jotka ovat lähes vastakohtat toisilleen. (Fu 2016, 16.) Tarvetta pelotella itseään voisi pitää masokistisena, mutta samaan aikaan pelon tutkiminen ja sen alkuperien löytäminen voi olla hyvin kasvattava

kokemus. Silloin voi turvallisesti mielin pelätä joutumatta oikeasti vaaraan ja se on ihmisluonnetta miellyttävä asia (Jones 2005, 9).

On olemassa ihanteellinen määrä pelkoa, joka saa meidät suoriutumaan hyvin. Esimerkiksi monet näyttelijät ja poliitikot kokevat usein pientä pelkoa ennen esiintymistä ja sanovat, että se pitää heidät tarkkana. Taistelulentäjät kertovat, että pelko tekee heistä parempia taistelijoita. Liian vähäinen pelko tekee meistä huolimattomia, ja taas liian suuri pelko aiheuttaa kömpelyyttä ja pelko lamauttaa ihmisen. (Marks 2007, 19.)

Lähtökohtaisesti pelko on kuitenkin ihmisen elämän kannalta todella tärkeä elementti. Jokainen ihminen on olemassa tässä hetkessä juuri siksi, että hänen edeltäjänsä ovat olleet hyviä pelkäämään. (No Film School 2013.) Pelot ulottuvat niin pitkälle historiaan kuin ihmisiä vain on ollut olemassa, ja voidaan sanoa, että erilaisten asioiden pelko on määrittänyt ihmisten elämää aina. Pelkoa tuntemattomat, uhkarohkeat yksilöt ovat olleet alttiita kuolemalle aina, ja tämä pätee vielä tänäkin päivänä.

Kauhun juuret menevät kuitenkin paljon pidemmälle kuin kauhukirjallisuus tai kauhuelokuvat. Samanlaista kauhun janoa on ollut jo aiemmilla vuosisadoilla, kun on istuttu leirinuotioilla ja kerrottu tarinoita myyttisistä hahmoista ja demonisista hengistä. Lukemattomat kauhutarinat pohjautuvat myös Raamatun tarinoihin. (Jones 2005, 9.) Vaikka kauhun elementit ovat hyvinkin universaaleja, riippuvat pelkomme kohteet hyvin monesta seikasta: minkä ikäisiä olemme, missä ajassa elämme ja jopa mitä sukupuolta edustamme. Lapsi pelkää hyvin erilaisia asioita verrattuna vanhaan ihmiseen, jolle pahin pelko voi olla yksinäisyys, syrjäytyminen ja päällimmäisenä oleva oma kuolema. (Jones 2005, 9.)

3.2 Pelko, ahdistuneisuus ja kauhu

Ääniin liittyy oleellisesti kysymys niiden alkuperästä ja lähteestä, ja siksi elokuvissa vaaran tai uhan läsnäoloon viittaaminen käy yksinkertaisimmin äänien ja musiikin avulla. Peter Wollen on analyysissään Vaarallinen romanssi esittänyt, että Hitchcockin kategoriat mystery, suspense ja shock vastaavat

Freudin kategorioita angst, furcht ja schreck (Wollen 2018, 27). Ahdistuneisuutta synnyttävät äänet, joiden alkuperä on meille tuntematon. Pelkoa synnyttävät äänet, joihin olemme oppineet liittämään vaaran, kuten esimerkiksi pedon äänen. Kahuu taas syntyy tilanteessa, jossa vaaraa ei voi ennakoida äänen perusteella. Tästä esimerkkinä toimii esimerkiksi petoeläimen äänetön hyökkäys. Äänen tunnistettavuus on tässä avainasemassa ja jotta ääni toimisi tuntemattoman vaaran indeksinä, sen tulee erottua riittävästi muusta äänitaustasta. Sen tulee myös olla riittävän mystinen suhteessa kontekstiin. Sama asia pätee myös puhuttaessa tunnetun vaaran indeksistä, sillä jos ääni ei erotu tarpeeksi taustasta, vaaraa ei pystytä ennakoimaan ja seurauksena on kauhureaktio. (Kinisjärvi & Lukkarila 1986, 93.)

Näillä perustein voidaan tulla johtopäätökseen, että ahdistuneisuus tarkoittaa tunnetilaa eikä niinkään sen kohdetta, kun taas pelko suuntaa huomion ensi sijassa nimenomaan kohteeseen. Kahuu sen sijaan tuntuu olevan aivan erityinen tila ja reaktio vaaraan, joka on niin äkillinen, ettei ahdistus ole ennättänyt edes herätä. Tietyllä tavalla voitaisiinkin sanoa, että ahdistuneisuus suojelee ihmistä kauhulta. Esimerkiksi pimeän pelko liittyy hyvin vahvasti siihen, että ei nähdä eteensä eikä sitä kautta tiedetä mitä pimeä kätkee sisäänsä. Tavallaan pimeän pelko onkin enemmän nimenomaan ahdistusta, jonka aiheuttaa pimeästä johtuva epätietoisuus. Kauhuelokuvien luokittelu edellä mainituilla perusteilla johtaakin helposti siihen, että puhtaita kauhuelokuvia onkin varsin vähän. Suurin osa elokuvista kuuluukin luokkaan ahdistuneisuuselokuvat. Asia ei kuitenkaan ole noin yksinkertainen, sillä mikään kauhuelokuva ei perustu pelkästään kauhulle, vaan kyse on ahdistuneisuuden, pelon ja kauhun vuorovaikutuksesta. (Kinisjärvi & Lukkarila 1986, 94.)

3.3 Pelon ruumiilliset vaikutukset

Ihmisen joutuessa pelottavaan tilanteeseen elimistö reagoi nopeasti. Sydän alkaa hakata ja vartalo jännittyy. Ihminen vapisee, hikoilee ja punastuu. Suu kuivuu ja hengitys muuttuu sekä tunnetaan huimausta, pahoinvointia ja pyörrytystä. Todellisessa vaaratilanteessa kaikki nämä reaktiot ovat elintärkeitä ja auttavat meitä puolustautumaan. (Hanell & Hellström 2003, 23.)

Kun elimistömme reagoi vaaraan, autonominen hermostomme aktivoituu. Autonominen hermostomme jakautuu kahteen eri osaan: sympaattiseen ja parasympaattiseen hermostoon. Sympaattinen kiihdyttää elimistöä, parasympaattinen taas jarruttaa sitä. Vaaran uhatessa sympaattinen hermosto panee kehon reagoimaan. Sydän alkaa lyödä nopeammin, jotta verenvirtaus lisääntyisi. Pintaverisuonien supistuessa verenpaine kasvaa ja raajoihin virtaa vähemmän verta. Tässä vaiheessa kasvot kalpenevat, mistä juontaa juurensa sanonta ”kauhusta kalpea”. Veren virtaaminen lihaksiin tuo henkilölle lisää voimaa, jos hän joutuu vaaratilanteessa taisteluun tai esimerkiksi pakenemaan. Vaaratilanteessa olemme vahvempia kuin normaalisti, mutta myös vähemmän alttiita haavoittumaan. (Hanell & Hellström 2003, 24.)

Hengityksen nopeutuminen ja syveneminen auttaa parantaa hapensaantia verenkiertoon, joka taas kuljettaa happea aivoihin ja saa nämä toimimaan terävämmin ja arvioimaan vaaraa paremmin. Pupillien laajeneminen ja kuulon tehostuminen auttavat ihmistä havainnoimaan vaaraa paremmin. Myös hikoilulla, kehon vapinalla ja kasvojen punoituksella on tarkoituksena, ja varsinkin muinoin niilläkin on ollut merkitys eloonjäännin kannalta. Hikoilun selityksenä on, että se muodostaa kehoa suojaavan kuoren, jonka ansiosta vammat jäävät vähäisemmiksi. Hikoilu myös toimii kehon jäähdytysjärjestelmänä ja estää sitä ylikuumenemasta. Vapina taas voi osoittaa vastustajalle, että keho käy täysillä kierroksilla ja toimia siten varoitussignaalina. Kasvojen punoitus taas kertovat aggressiivisuudesta, ja se on voinut muinoin ajaa hyökkääjän tiehensä. Pahoinvoinnin ja vatsakivun selityksenä pelkotilanteissa on se, että ruoansulatus hidastuu. (Hanell & Hellström 2003, 25.)

Kun vaara on ohi ja aivot ovat saaneet sitä tiedon, aktivoituu parasympaattinen hermosto. Sen tehtävänä on huolehtia tasapainon palautumisesta elimistöön. Paha olo voi kuitenkin jatkua reaktion jälkeenkin, koska elimistö ei palaudu aivan hetkessä. Ihminen myöskin jää varautuneeseen tilaan ja tarkkailee edelleen, onko vaara oikeasti ohi vai onko odotettavissa uusi hyökkäys. (Hanell & Hellström 2003, 25.)

4 Ääni kauhuelokuvissa

4.1 Yleisesti

Kaikista elokuvan lajityypeistä kauhuelokuva tuntuu olevan kaikkein riippuvaisin äänestä. Kauhuelokuvissa ääniraita on usein lastattu täyteen erilaisia ääniä: tuulen ulvontaa, oksien rapinaa, koiran haukuntaa, sydämenlyöntejä ja kauhuelokuville usein tyypillistä mystistä musiikkia. (Kinisjärvi & Lukkarila 1986, 91.) Toisaalta myös lähes yhtä tehokas ja painostava tunnelman luonti on hiljaisuus, jota hyödyntää paljon esimerkiksi elokuvaohjaaja David Lynch. Kun äänimaailma on karsittu todella niukaksi ympäröivistä äänistä, saa jokainenkin pieni ääni ja kuvan tapahtuma enemmän painoarvoa. Hiljaisuuden arvostaminen on tärkeää; elokuvan äänimaailman toimivuus ei korreloi äänten määrän kanssa. (Koikkalainen 2011, 24.)

Hiljaisuus on elementti, joka luo rytmin niin puheeseen, musiikkiin, kuvaan kuin vaikkapa työhönkin. Hiljaisuuden aikana voidaan ymmärtää mennyt ja odottaa tulevaa. Kahta eri säveltä määrittää niiden välissä oleva hiljaisuus. Niin suuri kuin hiljaisuuden merkitys onkin, määrittäytyy sitä kautta myös niiden kahden sävelen tärkeys. Hiljaisuus antaa kokijalle aikaa päästä sisäänsä, ja aikaa ymmärtää, mistä teoksessa on kyse. Lyyrisyyden tärkein elementti on hiljaisuus. (Hasunen 2015, 25.)

Hiljaisuudelle, elokuvan äänettömyydelle tai erittäin vaimealle osiolle on usein käytetty myös kuvausta ”negatiivinen räjähdys”. Sopivaan paikkaan ajoitettu pätkä hiljaisuutta voi olla katsojalle toisinaan jopa shokeeraava yllätys. Kerronnallisen sisällön ja sen vaikutuksen perusteella hiljaisuutta voi määritellä usealla eri tavalla. On ahdistavaa, kuvailevaa ja esimerkiksi jännitystä lataavaa hiljaisuutta. Kaikissa tapauksissa kyseessä on kuitenkin vakavasti otettava äänielementti, ja sen huolimaton käyttö rikkoo pahimmillaan koko teoksen rytmin ja saa aikaan katsojassa välittömästi vääriä assosiaatioita. (Pirilä & Kivi 2005, 96-97.)

Ääni näyttää meille kuvan erilaisena kuin mitä se olisi ilman sitä. Vastavuoroisesti taas kuva saa meidät kuulemaan äänen eri tavalla kuin mitä se olisi, jos kuuntelisimme sen vain irrallisena ilman mitään visuaalista ärsykettä. Erityisesti vanhoissa klassisissa elokuvissa kaikkein rajuimpia tilanteita ei näytetty kuvana, vaan ne kerrottiin nimenomaan äänen kautta. Ääni vihjaili kielletystä kohteesta paljon hirvittävämmällä tavalla kuin tapahtuman suora näyttäminen kuvalla. (Chion 1994, 21-22.)

Kuitenkin ääntä pidetään vielä nykyäänkin monissa tuotannoissa kokonaisuuden kannalta toissijaisena asiana. Monet ohjaajat tyytyvät myöntämään etteivät ”ymmärrä äänestä mitään.” Äänestä puhuminen jää monesti hyvin tekniselle tasolle eikä aiheen tunteelliselle puolelle anneta niin paljon arvoa kuin kuuluisi. Monet elokuvatuotannoissa työskentelevät ihmiset eivät ymmärrä äänen teknisestä puolesta juuri mitään, ja siksi äänimaailmasta keskustelua käydäänkin pääasiassa äänialan ihmisten parissa. Monet elokuvakerronnan teorioistakin sulkevat äänen ulkopuolelle. Näin ollen vielä nykyäänkin voidaan ajatella, ettei ääni ole vielä täysin päässyt näyttämään kynsiään. (Takala 2014, 142-144.)

4.2 Historia

Aivan ensivaiheessa pelkästään elävien kuvien esittäminen sai yleisön haukkomaan henkeään ja jopa kirkumaan kauhusta, koska kyse oli todellisuuden illuusiota esittävästä innovaatiosta. Sittemmin elokuvaesityksiä alettiin elävöittää elävän musiikin avulla, kuten pianon säestyksellä ja jopa pienen orkesterin voimin. (Pirilä & Kivi 2005, 63.) Yhtenä ensimmäisistä äänielokuvista pidetään Warner Brosin vuonna 1926 julkaistua Don Juania, jonka ääni oli tallennettu erillisille äänilevyille (Kinisjärvi & Lukkarila 1986, 79). Kuitenkin varsinaisena äänielokuvan läpimurtovuotena pidetään vuotta 1927, jolloin ensi-iltansa sai ensimmäiseksi varsinaiseksi äänielokuvaksi nimetty The Jazz Singer. Pääosan esittäjä Al Jolson (1885-1950) tosin tietävästi lausahti vain yhden oikean repliikin, ja muu ääniaines koostui levytetystä musiikista. (Pirilä & Kivi 2005, 63.)

Äänielokuvasta tuli jättimenestys, ja sillä oli todella laajoja vaikutuksia koko elokuvatuotantoon, eivätkä kaikki niistä olleet erityisen edullisia muille elokuva-alan tekijöille. Monet näyttelijät menettivät työnsä, koska heidän äänensä eivät olleet tarpeeksi edustavia, ja esimerkiksi aikaisemmin katottomat studiotilat piti kattaa, mikä aiheutti tarpeen keinovalaista tilat. Koska aiemmin käytössä olleet hiilikaarivalaisimet olivat liian kovaäänisiä ja häiritsivät äänen yhtäaikaista tallennusta, ei niitäkään voitu enää käyttää. Myöskin kamera jouduttiin sulkemaan äänieristettyyn koppiin sen aiheuttaman häiritsevän äänen takia. Kaikki nämä seikat olivat omiaan luomaan tuhoisaa pohjaa käsitykselle äänen ja kuvan ristiriitaisesta vastakohtaisuudesta. (Pirilä & Kivi 2005, 63-64.) Siksi varhaisten elokuvantekijöiden epäluuloisuus ääntä kohtaan heijastuu vieläkin elokuvakritiikkiin ja -teoriaan. Esimerkiksi Eisenstein ja Bazin, joiden elokuvateoreettiset käsitykset eroavat huomattavasti toisistaan, olivat yhtä mieltä siitä, että elokuva on ensisijaisesti ja pääasiallisesti visuaalinen taidemuoto. (Kinisjärvi & Lukkarila 1986, 79.)

4.3 Kauhuelokuvien historia

Kauhuelokuvien historia ulottuu 1980 luvun lopulle asti. Kaikkien aikojen ensimmäisenä kauhuelokuvana pidetään ranskalaisen elokuvaohjaaja George Meliesin vuonna 1896 tekemää lyhytelokuvaa *The House of The Devil* (*Le Manoir du diable*). (ThoughtCo 2017.) Vaikka kyseessä on vain 3 minuuttia kestävä teos, sisältää se kuitenkin suuren määrän elementtejä, joiden on tarkoitus herättää pelon tunteita. Teoksessa esiintyy muun muassa luurankoja, aaveita sekä myös itse paholainen.

Muita ensimmäisiä kauhuelokuvia olivat vuoden 1910 *Frankestein* sekä vuoden 1920 *Dr Jekyll and Mr Hyde*, jotka olivat ensimmäisiä amerikkalaisia kauhuelokuvia. Kuitenkin 1920 merkittävimmät ja eniten vaikuttaneet kauhuelokuvat *Tri Caligarin kabinetti* vuodelta 1920 sekä kaksi vuotta myöhemmin tullut *Nosferatu* syntyivät Saksassa ekspressionismin mukana. (ThoughtCo 2017.) Myöskin tanskalaisohjaaja Benjamin Christensenin ohjaama noitavainoja käsittelevä *Häxan* vuodelta 1922 on yksi vanhimpia tunnettuja kauhuelokuvia. Kaikki edellä mainitut elokuvat olivat mykkäelokuvia.

Vuonna 1930 kauhuelokuva koki suuria uudistuksia ja ääni tuli ensimmäistä kertaa mukaan. Kun aiemmin äänimaailma oli ollut pelkkää musiikkia, nyt mukaan tulivat erilaiset efektit oven narinoista salaman iskuihin. Samalla kerronta muuttui ja näytölle alkoi syntyä olentoja jotka aiheuttivat pelkoa nimenomaan äänillä. Ensimmäisiä kauhuelokuvia jotka käyttivät ääntä olivat yhdysvaltalaisen Tod Browningin *Dracula* vuodelta 1931, sekä niinkään yhdysvaltalaisen James Whalen *Frankenstein* vuodelta 1931. (Horror Film History 2001-2007.)

4.4 Diegeettiset ja ei-diegeettiset äänet

Elokuvassa äänet jaetaan kahteen eri kategoriaan: diegeettisiin ja ei-diegeettisiin ääniin. Diegeettisyydellä tarkoitetaan elokuvan tarinaa ja sen henkilöitten maailmaa. Kaikki mitä elokuvassa tapahtuu sen henkilöille ja heidän läheisyydessään, mielletään diegeettiseksi. (Sonnenschein 2001, 152-153.) Äänet tulevat diegeettisiksi, kun ne voidaan yhdistää johonkin tiettyyn äänilähteeseen. Nyrkkisääntönä voidaankin ajatella, että diegeettisiä ääniä ovat kaikki, jotka yksi tai useampi elokuvan henkilöahmoista voi kuulla. Tavallisia esimerkkejä diegeettisistä äänistä kuvassa ovat esimerkiksi ohi ajava auto, kaatuva puu tai taustalla naurava ihmisryhmä. Ne ovat ääniä, jotka sijoittuvat katsottavan elokuvan universumiin ja näin ollen kuvassa näkyvät hahmot pystyvät kuulemaan ne (Filmsound 2018).

Ei-diegeettisillä äänillä sen sijaan tarkoitetaan kaikkia niitä ääniä, jotka eivät kuulu elokuvan tarinamaailmaan, ja jotka ovat tarkoitettu vain elokuvan katsojille. Elokuvassa olevat hahmot eivät kuule niitä eivätkä reagoi niihin mitenkään. Kaikista yleisimmin käytettyjä ei-diegeettisiä ääniä elokuvassa ovat elokuvamusiikki ja kertojaääni. Ei-diegeettinen ääni on yleensä tunnelman ja kokonaisuuden kannalta tärkeä katsojalle. (Pirilä & Kivi 2005, 86, 123.)

Diegeettisyyden ja ei-diegeettisyyden äänen rajaa voi myös häivyttää ja sotkea keskenään. Esimerkiksi kohtauksessa voi kuulua radiosta soiva musiikki, ja kyseinen musiikki voi jäädä soimaan vaikka kohtaus leikkautuisi toiseen paikkaan ja aikaan. Tällöin alun perin diegeettinen ääni muuttuu leikkauksen

myötä ei-diegeettiseksi. Sama voi toimia myös toisinpäin, ja katsojaa voidaan tarkoituksella johtaa harhaan. Kun alun perin ei-diegeettiseksi luultu musiikki osoittautuukin diegeettiseksi, on vaikutelma usein hauska ja kyseistä keinoa käytetään nimenomaan komedioissa ja parodioissa. Esimerkki tämankaltaisen keinon käytöstä löytyy Mel Brooks'n elokuvasta Korkeuskammo (1977). Autonkuljettaja mainitsee psykiatrisen klinikan uudelle johtajalle epäilyttävästä kuolemantapauksesta, ja samassa kuullaan äkisti järisyttävää orkesterimusiikkia. Molemmat miehet hätkähtävät ja katsovat kummissaan ympärilleen. Samassa paljastuu, että heidän autoaan on juuri ohittamassa bussi, jonka sisällä sinfoniaorkesteri pitää harjoituksiaan. (Bacon 2004, 236-237.)

4.5 Äänisiirtymät

Ääntä käytetään paljon erilaisiin siirtymiin. Mukaan tuleva uusi ääni, joka vie hetkeksi katsojan huomion, voi olla joko täysin tunnistettava ja yksiselitteinen tai myös arvoituksellinen ja salaperäinen. Tällöin sen lopullinen merkitys selittyy vasta seuraavan kuvan aikana. Ollakseen realistista, on äänitehostetta käytettävä täsmällisesti ja johdonmukaisesti kohteen kanssa, jonka siirtyminen on syvyyssuuntaista. Siirtyminen kuvassa voi tapahtua myös merkityksettömältä näyttävän äänilähteen avulla. (Pirilä & Kivi 2005, 83.) Yleinen pieni äänilähde, jonka avulla siirtymä voidaan tehdä, on puhelin. Kuvassa merkityksettömän näköinen puhelin alkaa soida, siihen vastataan ja seuraavassa kuvassa ollaan siirrytty linjan toiseen päähän, joka voi olla hyvinkin erilainen ja toisenlaisessa ympäristössä oleva.

Omassa työssäni äänisiirtymät tulevat olemaan hyvin isossa roolissa. Eri kuvien väliset siirtymät aion tehdä hyvin pitkälti ääni edellä. Aion käyttää melko suuriakin muutoksia äänimaailmassa siirryttäessä uusiin kuviin. Erityisesti hiljaisuutta hyödyntämällä haluan luoda vahvan ja intensiivisen rytmin, joka pitää katsojan otteessaan ja virittää kovalle jännitysasteelle. Tällaiseen tilaan päästyään pienetkin yksityiskohdat nousevat merkittävinä esille, eikä tehokasta äänimaailmaa välttämättä tarvitse rakentaa massiivisesta määrästä erilaisia ääniä.

Haastavimpia ääniä suunnan havaitsemisen kannalta ovat todella matalat ja korkeat äänet. Matalien äänten eteneminen esteiden kohdalla on pallomaista, ja pitkien aallonpituksiensa ansiosta ne voivat kiertää esteiden taakse. Korkeammilla taajuuksilla taas vähäisetkin esteet vaikuttavat äänen etenemiseen, koska niiden liikkuminen esteiden kohdalla on täysin suoraviivaista. Mitä korkeampi taajuus on, sitä suurempi sen suuntaavuus on. Ilman hidastava vaikutus vaikuttaa korkeisiin ääniin kaikista eniten, ja tämä johtaa siihen, että mitä kauempana äänet ovat, sitä tummemmiksi ne soinniltaan koetaan. (Laaksonen 2013, 14.)

4.6 Multivisio

Oma työni on lähempänä multivisiota kuin perinteistä videotaidetta. Multivisiolla tarkoitetaan teosta, jossa still-kuvia ja ääntä projisoidaan erilaisille kankaille yhtenäiseksi teokseksi. Usean projektorin käyttäminen mahdollistaa sen, että kuvien voidaan heijastaa päällekkäin ja limittäin, ja näin ollen voidaan tehdä sulavia siirtymiä eri kuvien välillä. Erilaisten video-ohjelmien ja muiden audiovisuaalisten esitysten kehityttyä multivisiot syrjäytettiin.

Erilaisten kankaalle heijastettavien esitysten ja näytelmien historia yltää hyvin kauas. Varhaisimpia varjonäytelmiä ovat kiinalaiset näytökset Sung-dynastian (960-1279) ajalta. Varjonäytelmät saapuivat 1600-luvulla eri välikäsien kautta Tunisiasta Italiaan. Todellista kansansuosiota ja laajempaa merkitystä esittäjät saavuttivat 1700-luvun loppupuolella. (Hirn 1981, 89.)

Kuvien heijastaminen mahdollistui kun keksittiin laite nimeltä *laterna magica*, joka tunnetaan suomessa nimellä taikalyhty. Kyseisen laitteen periaate on sama mitä on sovellettu dia- ja elokuvaprojektoreissa vielä 2000-luvullakin. Suljettuun laatikkoon on sijoitettu mahdollisimman tehokas valonlähde, aluksi kynttilä tai öljylamppu, myöhemmin kaasuväli tai sähkölamppu. Taustalla on kovera peili, joka suuntaa valon suoraan kohti kahta kuperaa linssiä. Valolähteen ja linssien väliin työnnetään lasilevy, johon heijastettavat kuvat on kiinnitetty. Alkuaikoina pelkällä kynttilänvalolla ei saatu aikaan kovin vaikuttavia esityksiä ja yleisön piti pysyä visusti sille osoitetulla paikalla. Öljylampun keksimisen jälkeen esitysten

teho nousi suuresti ja 1700 luvun loppuvuosina *laterna magica* sai huomattavaa suosiota. (Hirn 1981, 89-90.)

Taikalyhdyn avulla pystyttiin järjestämään erilaisia fantasmagorianäytöksiä, eli harhakuvasarjoja. Näytöksiä pidettiin esimerkiksi vanhoissa luostarin raunioissa, joissa yleisöä kuljetettiin hautaholvien ja hämäreiden käytävien läpi kynttilöiden valaisemaan, mustilla kankailla verhoiltuun tilaan, jossa aavemaisia hahmoja heijastettiin ohuen ja läpikuultavan verhon takaa. Yleisölle uskoteltiin kyseessä olevan kuolleita sieluja, jotka manattiin esiin. Liikettä hahmoihin saatiin liikuttelemalla *laterna magicaa* äänettömästi pehmustetuilla pyörillä. Tällä tavalla saatiin hahmoja liikutettua sivusuunnassa, sekä myös vietyä välillä lähemmäs yleisöä. Esitykset koettiin hyvin järkyttävinä ja monesti vastaanottavaisimpia katsojia kannettiin pyörtyneinä ulos. (Hirn 1981, 96-97.)

Suomessa multivision merkittävin tekijä on ollut latvialaislähtöinen toimitusjohtaja Odert Lackschewitz, joka kuvasi ja rakensi ensimmäiset suuret, vähintään yhdeksän projektorin yritysmultivisiot 1970-luvun alkupuolella. Muutama vuosi aiemmin multivisiot olivat tulleet jo joihinkin yhdysvaltalaisiin ja eurooppalaisiin yrityksiin, mutta eivät Suomeen. Lackschewitz keksi jakaa diaruudun kahteen tai neljään osaan, jolloin kankaalle heijastui usean kuvan vaikutelma. Sen jälkeen hän lisäsi esitykseen ääniraidan ja ohjasi koneita sekunnin tarkkuudella sormin painamalla. (Vallin 2012.)

Pääasiakkaita hänelle olivat suurteollisuus, kuten Nokia, Valmet ja esimerkiksi Rauma-Repola. Yritysten lisäksi asiakkaita olivat muun muassa Helsingin kaupunki sekä Ulkomaankauppaliitto. Suurin Lackschewitzin tekemä multivisio oli Suomen Paviljonkiin tehty Sevillan maailmannäyttelyn multivisio. Siinä oli 120 projektoria, 300 neliometriä valkokangasta, nelikanavaääni ja aiheena oli Suomen luonto. Työ oli eräänlainen jäähyväistyö, koska sen jälkeen Lackschewitz ei enää tehnyt multivisioita. (Laine & Vivolin 2001, 85.)

5 Musiikki

5.1 Yleisesti

Keskityn opinnäytetyössäni musiikin osalta niihin alueisiin, jotka ovat lähellä ääniefektejä ja äänimaisemaa. Rajaan pois varsinaisen musikaalisen puolen, eli sävellyksien ja yksittäisten nuottien merkityksen. Elokuvaohjaaja David Lynch kertoo teoksessa ”Lynch on Lynch,” että musiikkia ja ääniefektejä ei kannata erottaa toisistaan, sillä niiden välimaasto on äärimmäisen kaunis alue (Rodley 2005, 303). Olen itse samaa mieltä, ja suhtaudunkin hyvin usein ääniefekteihin samalla tunteella kuin musiikkiin.

Musiikki on elokuvaa huomattavasti vanhempi, itsenäinen taidemuoto, ja siksi sen vaikutusta ihmiseen on pystytty analysoimaan jo kauan. Musiikki eroaa muista elokuvan äänellisistä keinoista siinä, että ihminen kokee kuulemansa musiikin hyvin toisin. Kokemus on selvästi abstraktimpi, koska esimerkiksi tehosteille pyritään aina hakemaan jokin konkreettinen alkuperä, äänen lähde. Musiikille ei yleensä lähdetä etsimään sen lähdettä, ellei se selvästi ole diegeettinen, kuten vaikka kuvassa taustalla soittava yhtye. Voitaisiinkin sanoa, että tehosteita pyritään ymmärtämään, kun taas musiikkia pyritään tulkitsemaan. (Pirilä & Kivi 2005, 97.) Tästä johtuen suhtaudumme ääneen eri tavalla, jos tunnistamme sen musiikiksi, varsinkin jos tulkitsemme sen ei-diegeettisenä musiikkina (Kinisjärvi & Lukkarila 1986, 89).

Ominaisuuksiltaan musiikki on paljon monipuolisempi kuin monet muut äänet. Se kykenee kuvaamaan vahvasti erilaisia tunnetiloja, kuten pelkoa ja iloa. Kuulijan tunneperäisessä kentässä sillä on myös vahva side. Muita tärkeitä ominaisuuksia ovat yleistävyys ja yhdistävyys. Yhtenäinen musiikki yhdistää erikseen kuvat ja leikatut kerrontaelementit luontevasti toisiinsa. Emotionaalisesta sidoksesta johtuen musiikilla on aina voimakas dramaturginen sisältö ja arvo, ja tämä koskee myös väärin valittua ja käytettyä musiikkia. Joskus musiikki voi yleistävyydellään joutua itse alistettuun asemaan. Tällöin siitä tulee äänellinen ikoni, jonka kuullessaan ihminen käyttäytyy tietyllä tavalla.

Esimerkkinä ikonisesta musiikista voi olla vaikka jäätelöauton kutsusignaali, jota useat ihmiset karsastavat. (Pirilä & Kivi 2005, 97-98.)

5.2 Parafraasi ja kontrapunkti

Elokuvamusiikista on puhuttu Sergei Eisensteinistä asti parafraasin ja kontrapunktin käsittein. Parafraasilla tarkoitetaan musiikin käyttöä kuvan ja tarinan esittämien asioiden vahvistajana tai sävyttäjänä. Kontrapunktilla taas tarkoitetaan näiden elementtien sommittelemista ristiriitaisesti toisiaan vastaan. Ristiriidan ei tarvitse olla kovinkaan räikeä, vaan tarkoitus on luoda toisistaan poikkeavia tunnelmia, vaikutelmia tai merkityksiä. Eisenstein pelkäsi, että äänen käyttö pelkästään kuvan tukena vähentäisi elokuvallisten keinojen voimaa. Hän halusi äänen ja kuvan toimivan epäsynchroniassa, koska vain se mahdollistaisi ”näkö-ja kuulokuvien orkestraalisen kontrapunktin”. (Bacon 2004, 234-235.)

Äänen ja musiikin perustehtäväksi muodostui pian elokuvan todellisuusvaikutelman tukeminen täsmällisesti synkronoituna kuvan kanssa, ja siinä mielessä Eisenstein oli oikeassa pelätessään elokuvallisten keinojen puolesta. Puhtaimmillaan kontrapunktin ideaali on toteutunut vain todella taiteellisissa elokuvissa, erityisesti avantgarden tyyllilajissa. Toinen alue jossa kontrapunktisia keinoja käytetään vieläkin paljon, on musiikivideot. (Bacon 2004, 235.) Kun katsoo musiikkivideoita, ovat ne täynnä toisiinsa nähden ristiriidassa olevia elementtejä, eikä ääni ole pelkästään tukemassa videolla näkyvää toimintaa. Usein itse kappale ja toiminta voivat olla hyvin irrallisia toisistaan, mutta silti ne voivat luoda yhdessä hyvin toimivan kokonaisuuden. Kuvasto voi vaihdella hyvin paljon eri tilojen ja paikkojen välillä, mutta itse musiikki elää omaa elämäänsä eikä tee siirtymiä kuvan mukana.

Elokuville taas suurin osa musiikista on varsin ilmeistä tunteiden ja tunnelmien korostamista ilman suurempaa kontrastia. Jo alkutekstien aikaan soiva musiikki yleensä kertoo, minkä tyyppisestä elokuvasta on kyse. Musiikki käytetään yleensä synkronissa kuvan kanssa, ja joissakin tapauksissa jopa liioitellusti. Tämä on johtanut keinoon nimeltä mickey mousing, jolla tarkoitetaan musiikillisten vastineiden antamista fyysisille eleille ja ilmeille. Nimi juontuu siitä,

että kyseistä keinoa on käytetty paljon Disneyn piirretyissä elokuvissa. (Bacon 2004, 235.) Äärimmilleen vietynä kyseinen keino näyttäytyy melko koomisena, mutta toisaalta oikein tehtynä se voi luoda jopa puistattavia tunnelmia.

Kauhuelokuvista ehkä tunnetuin esimerkki on Stanley Kubrickin elokuva *Hohto* (1980), jossa jousisoitin- ja lyömäsoitinmusiikkia on synkronoitu todella tarkkaan päähenkilöiden repliikkeihin ja eleisiin. Kubrick onkin itse kertonut, että joitakin kohtauksia on jopa leikattu musiikin mukaan (Kinisjärvi & Lukkarila 1986, 83). Kubrick on muutenkin tunnettu siitä, että hän käytti paljon elokuvissaan tunnettua klassista musiikkia ja hän perusteli sitä sillä, ettei ole mitään syytä olla käyttämättä jo olemassa olevaa musiikkia. Etuna valmiiksi olemassa olevan musiikin käytössä on nimenomaan se, että voi jo leikkausvaiheessa tehdä erilaisia kokeiluja musiikin kanssa ja jopa leikata kuvia musiikin ehdoilla.

5.3 Tunne musiikissa

Yksi kauhuelokuvissa eniten musiikilla korostettu tunne on ehdottomasti järkytys. Korkeat ja kirkuvat äänet ovat todella voimakkaita järkytyksen korostajia. David Lynchin elokuvassa *Lost Highway* on äärimmäisen ahdistava ja painostava unikohtaus, jossa päähenkilö Fred kertoo näkemästään painajaisesta vaimolleen. Unessa Fred kävelee pimeässä asunnossaan ja kuulee vaimonsa aavemaisen äänen kutsuvan häntä makuuhuoneesta. Kohtauksen äänimaailmassa vahvimpina elementteinä ovat Fredin värisevä kertojäääni, joka on todella pinnassa, ja toisaalta todella massiivinen matala jyrinä ja kohina, jotka luovat uskomattoman painostavan yhdistelmän. Kohtaus päättyy makuuhuoneeseen, jossa Fred ikään kuin herää unesta vaimonsa vierestä, mutta katsoessaan vaimoaan hän näkee kalpeat miehen kasvot. Valkoiset kasvot ehtivät olla kuvassa noin sekunnin ajan, ennen kuin todella repivä ja korkea ääniefekti räjähtää korville ja saa aikaan valtaisan järkytyksen. Kohtauksessa käytetään mielestäni nerokkaasti hyväksi matalaa painostavaa ääntä, hiljaisuutta, ihmisääntä ja korkeita ääniefektejä. Se, että viiltävä ääni tulee hieman jäljessä kuvaan nähden, tekee kohtauksesta todella voimakkaasti ihon alle menevän. Katsoja ehtii juuri rekisteröidä katseellaan valkoisen naaman

ennen kuin kirkuva ääni tulee mukaan. Järkytys on ehdottomasti tehokkaampi näin, kuin että se tulisi täsmälleen yhtä aikaa kuvan kanssa.

Kyseisen kohtauksen naisääni on hyvä esimerkki siitä, että aiheuttaakseen pelkoa, äänen itsessään ei tarvitse välttämättä olla pelottava. Olennaisempaa on se, missä yhteydessä ja minkälaisen muiden äänien tukemana kyseinen ääni esitetään. Kauhuelokuviissa on todella paljon käytetty lasten ja naisten ääniä, jotka eivät itsessään ole pelottavia, vaan itse asiassa jopa päinvastoin. Erityisesti aaveita käsittelevissä elokuvissa hyödynnetään paljon lasten ja naisten ääniä, jotka kutsuvat päähenkilöä tai pyytävät tältä apua. Jack Claytonin elokuvassa *The Innocents* on kohtaus, jossa päähenkilö kulkee pimeässä kartanossa ja kuulee lasten puhetta ja naurua. Päähenkilö etsii äänen lähdeä, mutta katsojalla herää kysymys siitä, kuuluvatko äänet oikeasti jostakin päin rakennusta vai kuuluvatko ne vain päähenkilön päässä. Lasten äänet eivät itsessään ole pelottavia, mutta vietyä öiseen, pimeään rakennukseen ne kuulostavat todella aavemaisilta.

5.4 Narratiivinen ja ei-narratiivinen musiikki

Elokuvamusiikkia on jaettu eri teorioiden mukaan erilaisiin pääluokkiin. Yksi näistä on Aaron Coplandin ajatus siitä, että elokuvamusiikilla on karkeasti viisi perustehtävää. Nämä ovat tunnelman luominen, henkilöiden psykologisten tilojen alleviivaaminen, taustan täydentäjänä toimiminen, jatkuvuuden tunteen luominen sekä jännityksen ylläpitäminen. Tietenkin musiikki voi myös palvella monissa näistä tehtävistä yhtä aikaa. Narratologian taholta on myös otettu esiin ajatus siitä, että musiikki voisi toimia myös kertojan kommentaarina samaan tapaan kuin romaanissa kertoja voi ottaa kantaa kuvailemiinsa tapahtumiin. Keskeinen kysymys on myös se, voiko musiikilla olla suhteellisen itsenäinen kerronnallinen funktio. (Bacon 2004, 238.)

Jerrold Levinson on pyrkinyt määrittelemään kriteerit musiikin kerronnallisen aseman arvioimiseksi. Hän jakaa ei-diegeettisen musiikin kahteen pääluokkaan. Ensimmäiseen kuuluu musiikki, jolla katsomme olevan kerronnallista merkitystä ja joka on siis elokuvallisen kertojan käytössä. Toiseen kuuluu musiikki, jolla ei

ole tällaista tehtävää ja joka Levinsonin mukaan kuuluu sisäistekijän vastuualueeseen. Musiikki on siis kerronnallista, jos sen katsotaan palvelevan tarinan välittämisen tarpeita erotuksena elokuvallisen kokonaisuuden vaikutelman tukemisesta sinällään. Ero ei ole kuitenkaan aivan helposti hahmotettavissa. (Bacon 2004, 238-239.)

Kuitenkin karkeasti voidaan ajatella, että narratiivinen musiikki voi tuoda esiin piirteitä henkilöiden luonteesta tai tunnetiloista sekä tuoda esiin asiaintiloja tai niihin liittyviä seikkoja, jotka eivät muuten tulisi esille tai olisi kyllin selviä. Ei-narratiivinen musiikki taas voi esimerkiksi ohjata katsojaa suhtautumaan jollakin tietyllä tavalla esitettyihin tapahtumiin, tai johdattaa katsojaa tuntemaan jännitystä tai pelkoa. (Bacon 2004, 239-240.) Esimerkkinä ei-narratiivisesta musiikista tulevat mieleeni useat Twin Peaks-sarjassa olevat kuvat, joissa ei itsessään ole mitään uhkaavaa, mutta jotka musiikin avulla luovat vaikutelman, että joki paha uhkaa. Usein toistuvia kuvia ovat roikkuvat, heiluvat liikennevalot joissa valot vaihtuvat vihreästä punaiseen sekä tuulessa heiluvat kuusipuut. Uhkaavan musiikin kanssa kyseiset kuvat luovat hyvin jännittynyttä tunnelmaa. Pettymyksen tunteen korostaminen lohduttomalla musiikilla, erityisesti sellaisessa kohtauksessa, missä hahmon ilmeet ja eleet eivät paljasta oikeita tunteita on taas hyvä esimerkki narratiivisesta musiikista.

True Detectiven ensimmäisen kauden kolmannen jakson viimeiset minuutit ovat mielestäni todella vaikuttava esimerkki äänimaailman rakentelusta jossa äänimaailman avulla kohtaus todella saadaan menemään alitajuntaan ja ihon alle. Se on myös hieno esimerkki siitä, että oikean ja syvälle menevän pelon luominen ei tapahdu halpamaisilla säikäytysefekteillä ja näennäisen pelottavilla äänillä. Kohtausta aletaan rakentaa kertojaäänellä, jonka katsojat tunnistavat jo tässä vaiheessa sarjaa etsivä Rust Cohlen ääneksi. Ääni on todella pinnassa ja tuntuu kuin se kuuluisi aivan katsojan pään sisässä. Taustalla alkaa nousta hyvin eteerinen ja mystinen äänimaailma, joka koostuu pitkistä, leijuvista syntetisaattorilähtöisistä äänistä sekä hyvin matalista taajuuksista. Samalla siirrytään toimistoon, jossa kaksi agenttia haastattelevat etsivä Rust Cohlea. Koko kohtaus on yhtä ja samaa dialogia, mutta kuvissa esiintyy paljon takaumia ja kuvia menneisyydestä. Eteerinen äänimaailma kasvaa koko ajan mutta

maltillisesti aivan kuin se kävisi dialogia Rust Cohlen kertoman elämänviisauden kanssa. Kliimaksin lähestyessä taustalta alkaa nousta tasaisesti sykkivä ääni, joka on kuin jännitystä kuvaava syke. Kuvan siirtyessä luonnossa kävelevään sarjamurhaajaan, muuttuu äänimaailma rytmisemmäksi ja voimakas, torvimainen ääni jyrähtää ilmoille. Yhdistelmä luo todella häiriintyneen ja myös lohduttoman vaikutelman. Kuva häipyä mustaan ja lopputekstit tulevat kuvaan.

6 Toteutus

6.1 Lähtökohdat

Tavoitteeni taideinstallaation äänimaailman suhteen oli luoda maisemia, jotka ovat yhtä aikaa ahdistavia ja pelottavia, mutta myös eteerisiä ja kauniita. Lähtökohtani pelon luomiseen oli se, etten halua sortua kaikkein halpamaisimpiin säikäytyskikkoihin ja kliseisiin, kuten kovien ja repivien äänien äkkinäiseen käyttämiseen. Tavoitteenani oli luoda maisemia ja ääniä, jotka luovat tasaisen uhkaavia tunnelmia eikä niinkään vuoristoratamaista tunteiden skaalaa.

Äänitysmetodien suhteen pyrin tekemään valtaosan äänistä akustisesti ja mahdollisimman vähin tietokone-efektein, esimerkiksi kaikuja ja muita efektejä pyrin luomaan jo akustisesti äänitystilanteessa. Pysin rakentamaan jo paikan päällä kokonaisuuksia ja kenttä-äänityksiä, joita ei tarvitse leikkausvaiheessa pilkkoa aivan pieniin palasiin. Vaikka suunnittelinkin äänityksiä paljon etukäteen, halusin koko ajan pitää mukana myös intuition, ja antaa myös prosessin itse ohjata itseään.

6.2 Äänitykset

Ensimmäisissä äänityksissä lähdin lähestymään koko prosessia äänittämällä erilaisia raastavia ja jyriseviä ääniä. Äänilähteinä käytin hyvin konkreettisia

välineitä, kuten moukaria, rautalapioita sekä muita työkaluja, joista sain erilaista kolketta aikaiseksi. Äänien manipulointiin käytin erilaisia putkia, joiden päähän asetin mikrofonin ja sain näillä keinoin luotua todella vääristyneitä, täysin akustisia ääniä. Pitkän putken sisään laitettuna mikrofoni tallentaa ääniä todella oudon ja jopa metallisen kaiun läpi. Esimerkiksi ison moukarin raahaaminen betonilattiaa vasten kuulosti putken läpi varsin epätodelliselta ja painajaismaiselta.

Toinen konkreettinen äänen manipulointikeino, jota ensimmäisissä äänityksissä käytin, oli todella suuri, pyöreähkö lasipullo. Kooltaan se on arviolta 50 litran luokkaa. Laitoin mikrofonin roikkumaan sisään siten, ettei se osunut pohjaan asti, ja aloin äänittää erilaisia asioita pullon ulkopuolella ja sen suulla. Onnistuneimpia ääniä sain aikaan hiustenkuivaajalla, jolla puhalsin ilmaa pullon suuaukkoon ja lopputulos kuulosti oudosti jylisevältä ääneltä. Pullon sisällä akustiikka on todella erikoinen ja surrealistinen, ja vaikka hiustenkuivaajan ääni on itsessään tasainen, muuttui se pullon akustiikan avulla hyvin eläväiseksi ja vääristyneen kuuloiseksi. Tein myös itse erilaisia hengitys- ja kihinä-ääniä pullon suulla, ja ne tallentuivat varsin vääristyneen kuuloisesti talteen. Pullon avulla otin talteen myös muutamia ambienssi-raitoja ulkoa sekä samoja raastavia ja kolisevia ääniä mitä äänitin putkien avulla. Ambienssilla tarkoitetaan erilaisia tila-äänityksiä, joissa on nimensä mukaisesti tarkoitusti tallentaa tilan yleinen äänimaailma (Pirilä & Kivi 2005, 162).

Seuraavissa äänityssessiossa tavoitteeni oli saada äänitettyä ulkoilma-ambientsseja ja kesäisen illan äänimaailmaa luonnossa. Aloitin äänitykset illalla kymmenen jälkeen kotipaikallani, joka on luonnon keskellä. Kiipesin läheiselle mäelle, jonka olen jo aiemmin todennut olevan hyvä paikka äänittää erilaisia luontoääniä, erityisesti lintujen laulua. Kuitenkin lintujen laulua ei sinä yönä jostakin syystä kuulunut kovin paljoa mutta sen sijaan hyttyset olivat jo heränneet ja ne tulivat jatkuvasti mikrofonin ääreen surisemaan. Tämä ei kuitenkaan ollut huono asia, koska hyönteisten ääni oli yksi elementti, jota olin ajatellut työssä käyttä ja nyt sitä sai paljon talteen. Silloin kun hyttyset eivät mikrofonin luona olleet, sain talteen mäen päällä kuulunutta tuulta ja puiden havinaa, kaukaisia auton ja mopon ääniä sekä muutamien lintujen, kuten

kyyhkysen laulua. Ambientsseja otin monesta eri paikasta. Osa oli avarammilla aukko-alueilta ja osa suojaisammista metsistä.

Kokeilin myös hieman kokeellisempia äänityksiä esimerkiksi jättämällä tallentimen kannon päälle osoittamaan tiettyyn suuntaan, minkä jälkeen pistin äänityksen päälle. Tämän jälkeen juoksin kauas taakse ja aloin lähestyä tallenninta hitaasti. Lopputuloksesta tuli kyllä ihan pelottavan kuuloinen, mutta kokonaisuutena se ei onnistunut. Mikrofoni otti liian paljon tuulen kohinaa ja luultavasti tämän kaltainen äänitys olisi vaatinut useamman mikrofonin, jotta kokonaisuuden olisi saanut tallennettua järkevästi.

Lintujen laulu ei siis onnistunut yöllä, mutta seuraavana aamupäivänä se onnistui. Lintujen laulu oli siihen aikaan varsin rikasta ja nostamalla äänityksen tasoa runsaasti sain esiin paljon ääniä joita ihmiskorva ei normaalisti edes erota. Äänen tason nostamisessa on omat haasteensa, sillä kaikki pienetkin kolahdukset ja tuuli aiheuttavat sen, että äänen taso nousee liian kovaksi ja ääni ei tallennu puhtaana. Kun kyseinen ilmiö tapahtuu, puhutaan että ääni menee ”ruvelle”. Tästä syystä tallennin on pyrittävä pitämään mahdollisimman tukevasti paikallaan ilman häiriötekijöitä.

6.3 Äänien jälkikäsittely

Aloitin äänien jälkikäsittelyn kuuntelemalla parhaita niistä läpi ja valitsemalla aluksi kaikkein mielenkiintoisimpia raitoja. Siistin raitoja leikkaamalla pois ylimääräisiä ääniä, kuten kaikki alut ja loput sekä muut ylimääräiset kolahdukset. Äänissä oli myös jonkin verran ”ruvelle” menneitä kohtia, joten niiden pois siivoaminen oli myös olennaista tehdä heti alussa. Kun sain äänet siistittyä kuntoon, tein niistä valmiita ääniraitoja ja vein ulos ohjelmasta. Nimesin ne myös selkeästi, jotta niiden hyödyntäminen jatkossa olisi helpompaa itselleni.

Ääniraitojen siistimisen jälkeen aloitin äänien muokkaamisen ja käsittelyn. Äänenväriin säätöön käytin taajuskorjainta. Kyseessä on laite, jolla muutetaan käsiteltävän signaalin taajuusjakaumaa – basson, keskialueen ja diskantin

välisiä suhteita (Laaksonen 2013, 316). Tein useista hyväkuuloisista äänistä monta eri versioita, joissa kaikissa korostin eri taajuuksia, ja vein niitä samalla ulos ohjelmasta. Ne toimivat rakennuspalikoina myöhemmässä vaiheessa, kun aloin kasata installaatioon äänimaailmaa yhteen tiedostoon. Huomasin, että ääniä alkoi helposti kertyä suuria määriä, koska pienetkin taajuuden muutokset saivat aikaan hyvin erilaisen äänen, ja halusin jokaisen niistä talteen. Koin kuitenkin, että äänivaraston on hyvä olla mahdollisimman iso, koska en ollut ennakkoon vielä päättänyt kovin tarkkaan, mitä kaikkia ääniä tulisin käyttämään.

Muita muokkaamiskeinoja, joita olin alunperinkin suunnitellut käyttäväni, on äänen kääntäminen väärinpäin. En kuitenkaan halunnut lähteä käyttämään sitä liikaa, koska se kääntyy mielestäni äkkiä itseään vastaan. Sopivasti käytettynä se kuitenkin tuo kokonaisuuteen sopivan vääristyneitä elementtejä. Tähänastisista äänityksistä hyttysten äänet ja lintujen laulu ovat ne, joihin päätin äänen kääntämistä kokeilla. Muutenkin kyseiset äänet ovat itsessään varsin kaukana siitä, minkä itse koen pelottavaksi, mutta uskon että niitä vahvasti käsittelemällä saan aikaiseksi vähintään hyvin kieroutuneen kuuloisia ääniä. Toisaalta erilaisten hyönteisten, erityisesti surisevien, äänet mielletään pääsääntöisesti enemmän epämiellyttävinä kuin miellyttävinä. Ne ovat äänentaajuudeltaan korkealla soivia sirinöitä, jotka voivat pyöriä pään ympärillä epämiellyttävästi tuottaen perspektiiviharhoja kuulolle (Hasunen 2015, 32).

Hyttysen surinan kääntäminen väärinpäin osoittautui heti toimivaksi ratkaisuksi, mutta itsessään se ei vielä riittänyt. Halusin myös muuntaa äänen korkeutta, ja siihen tarkoitukseen sopii äänen taajuuden muuttaja. Kyseessä on työkalu, jolla voi muuttaa äänen sointikorkeutta sekä korkeampaan että matalampaan suuntaan ilman, että äänen kestoa tarvitsee muuttaa (Laaksonen 2013, 361). Vein ulos jälleen monta erilaista versiota. Pääasiassa halusin madaltaa ääntä enemmän kuin korottaa, ja matalampia versioita teinkin useita. Tein kuitenkin myös yhden todella korkean version, jota voi mahdollisesti hyödyntää matalien äänien tukena. Lintujen laulun kääntäminen väärinpäin tuotti myös itseä tyydyttävää tulosta. Äänen tunnistaa edelleen lintujen lauluksi, mutta siinä on todella vääristynyt sävy. Myös ääniraidalle tarttuneet muut äänet, kuten puiden

havina ja hyönteisten surina, tuovat lisää yksityiskohtia, joista tunnistaa kyseessä olevan jotakin outoa.

6.4 Videon editointi

Piirustusvideon editoinnin suoritin siinä vaiheessa, kun suurin osa äänityksistä oli takana ja oli aika ryhtyä valmistautumaan varsinaisen työn kasaamiseen. Staattisten kuvien editointi oli minulle täysin uusi juttu ja vaikka mielessäni olikin selvä visio siitä, mitä halusin saada aikaan, oli mielessä kuitenkin pieni pelko siitä, tuleeko video toimimaan niin hyvin kuin olin ajatellut.

Videon tekeminen alkoi piirustusten valitsemisella. Mietin valintaprosessissa useita seikkoja. Puhtaasti visuaaliselta kannalta miettiessäni halusin tuoda esille tietenkin töitä, jotka ovat omasta mielestä onnistuneimpia. Samalla halusin luoda kokonaisuuden, jossa kaikki kuvat olisivat samaa teemaa ja samantyyllisiä, mutta sisältäisivät kuitenkin sen verran vaihtelua, että mielenkiinto pysyisi katsojalla koko keston ajan. Toinen tärkeä näkökulma kuvien kannalta oli äänimaailman miettiminen ja se, löytyykö kuvista itsestään elementtejä, joita voisi äänien avulla korostaa. Kun suurin osa äänityksistä oli jo takana, oli minulla hyvin tiedossa, minkälaista äänivarastoa pystyisin hyödyntämään ja pystyin kuvia katsellessa miettimään mitkä äänet sopisivat mihinkin. Esimerkiksi eräs piirustus, jossa isossa osassa on aukinainen suuri suu, yhdistyi heti mielessäni äänittämiini hengitysäniin. Samoin esimerkiksi muutama piirustus, joissa itse koen olevan läsnä öisen luonnon, tarjosivat hyvän mahdollisuuden hyödyntää äänittämiäni metsän öisiä ääniä.

Kuvien valikoinnin jälkeen hahmottelin kuvien järjestyksen, ja aloin kasata niitä peräkkäin aikajanelle videotyöasemassa. Halusin pitää kuvien liikkeen ja leikkauksen temmon hyvin rauhallisena ja sitä kautta synkkänä, ja oikean tunteen löytyminen tekemiseen ei kestänyt kovinkaan kauaa. Tärkeimmät keinot kuvien animoimiseksi olivat skaalauksen ja kuvan sijoituksen muuttaminen vertikaalisesti sekä horisontaalisesti. Näillä kahdella tein käytännössä koko videon animoinnit. Muutamiiin kohtiin lisäsin hienovaraisia efektejä, kuten

välähdyksiä ja kuvan haalistumista, ja suunnitelmani oli äänien avulla korostaa niitä.

Kun kymmenen minuutin rajapyykki alkoi tulla vastaan huomasin, että kaikki valitsemani kuvat eivät tulisi mahtumaan ja tein päätöksen, että en ala pidentää videota enkä toisaalta ala myöskään tiivistää aiempien kuvien kestoja. Muutaman kuvan poispudottaminen tuntui siinä kohtaa parhaalta ratkaisulta, sillä halusin kuitenkin antaa kaikille kuville tarpeeksi paljon aikaa ja halusin myöskin pitää keston aika tarkalleen kymmenessä minuutissa. Kuvien kestot pysyttelivät noin 40 sekunnin ja minuutin välillä ja se tuntui todella sopivalta ajalta katsella kuvia tarpeeksi. Myös äänimaisemien rakenteluun aika oli sopiva.

Kun videon editointi oli valmis, katselin sen muutaman kerran rauhassa läpi kokonaan. Ensin kuvittelin mielessäni äänimaailman, ja sen jälkeen tein muutamia testejä laittamalla satunnaisia äänityksiäni taustalle soimaan ja totesin, että video on nyt juuri oikeanlainen ja oikeanhenkinen. Pääosassa halusin kuitenkin pitää piirustukseni ja halusin pitää animoinnin ja efektoinnin mahdollisimman minimaalisena, että oikea kädenjälkeni näkyisi lopputuloksessa. Nyt se näytti juuri siltä miltä pitikin, ja olin valmis siirtymään seuraavaan vaiheeseen työssäni.

6.5 Äänityön editointi

Aloitin varsinaisen äänityön kasaamisen siinä vaiheessa, kun suurin osa äänityksistä oli takana ja video oli täysin valmiiksi editoitu. Olin siistinyt ja valmistellut äänet jo selkeään muotoon omalla koneella ennen kuin aloitin varsinaisessa ääniasemassa työskentelyn. Kaikki etukäteistyö palkitsi tässä vaiheessa paljon, koska valmiita ääniä ja efektejä kasaamalla alkoi tulosta syntyä hyvin nopeasti.

Ensimmäisenä toin tiedostoon videon, jonka jälkeen aloin rakentaa työhön pohjia. Äänivarastooni olin kasannut paljon matalia huminoita ja jyrinöitä sekä todella matalia syntetisaattoriraitoja, jotka toimivat pääasiallisina pohjakerrosten

rakentajina. Tarkoitukseni oli rakentaa pohjat niin, ettei alun ja lopun välissä äänimaailma hiljene täysin hiljaiseksi missään vaiheessa. Alkuperäinen ideani oli se, että äänimaailma muuttuu joka kuvan aikana hiukan erilaiseksi, mutta huomasin melko äkkiä, ettei se ollut ajatus, josta kannattaisi pitää itsepäisesti kiinni. Huomasin nimittäin, että tällä tavalla toimimalla työhön tulisi liian kaavamainen rytmi ja se alkaisi ärsyttää kuulijana. Tuntui myös, että se veisi pois tietynlaista arvaamattomuutta ja uhan tunnetta.

Huomasin, että lopputuloksesta tulee paljon tehokkaampi, kun antaa äänimaailman rohkeasti elää omaa elämäänsä – varsinkin kun kuvien kestot ja vaihtumiset olivat aika kaavamaisia ja tasaisia. Kuvien välillä erilaiset äänelliset siirtymät ja äänimaailman muuttuminen epäsynkronissa kuvan kanssa toivat paljon tehokkaamman lopputuloksen ja korostivat nimenomaan äänimaailman arvaamatonta luonnetta. Muutamassa kohdassa äänimaailman ja kuvan leikkaaminen yhtäaikaaisesti toimi kuitenkin hyvin.

Pohjien tekemisen jälkeen aloin enemmän miettimään yksittäisiä ääniä ja efektejä. Kokonaisuuden kannalta mietin koko ajan kokonaisrytmiä todella paljon. Alkuun halusin luonnollisesti rauhallisuutta ja kuitenkin uhkaavuutta, ikään kuin myrskyn enteilyä. Keskivaiheelle taas kaavailin kaikkein rajuimpia kohtia sekä vuorottelua erilaisten suvantokohtien kanssa. Videon loppu taas saisi päättyä ikään kuin rauhallisempiin ja ehkä jopa lohdullisiin tunnelmiin, ikään kuin ”valoa tunnelin päässä” -ajatusta hyödyntäen. Eri taajuuksilla soivien sirinöiden ja kohinoiden editointi tuntui lähes musiikin säveltämiseltä ja tekemiseltä. Huomasin taas, miten lähellä minimaalinen musiikki, äänitehosteet ja erilainen melu I ovatkaan toisiaan.

Kovin nopeiden ja äkkinäisten äänten käyttö ei ole tuntunut kovin luontevalta ja koenkin niiden olevan hiukan liian helppo tapa säilyttellä kuulijaa. Esimerkiksi kliseiset naisen kirkumiset tai muut kauhuelokuvissa kierrätetyt kliseet eivät tunnu yhtään sopivan siihen kokonaisuuteen, joka itsellä on päässä. Enemminkin se, että äänistä ei juurikaan edes tunnista, mitä ne ovat, tuntuivat koko ajan enemmän siltä suunnalta, johon halusin viedä työtäni. Tietynlainen

painajaismainen maailma, jossa tututkin asiat näyttävät ja kuulostavat vääristyneiltä ja oudoilta.

Yksi keino, jonka koin myöskin toimivaksi ja tehokkaaksi, oli erilaisten toistojen ja melkein kuin konemaisen tasaisten äänien hyödyntäminen. Hypnoottisten tasaisesti koliseva metallinen ääni tai tasaisesti sykkivä, efektoitu hyttysen surina ovat todella tehokkaita elementtejä. Ehkä kyse on samanlaisesta alitajuisesta asiasta kuin jotkut vanhat kidutuskeinot, joissa esimerkiksi päälaella tiputetaan tasaisin väliajoin yksi pisara vettä. Pitkän ajan kuluessa kellontarkka ajoitus saa mielen hulluuden partaalle ja tekee seuraavan pisaran odottamisen sairaalloisen tuskalliseksi. Efekti alkaa tehoita hyvinkin lyhyen ajan kuluttua, ja uskon että äänien kanssa toimimisessa voi päteä aivan sama logiikka. Suurten äänten massassa se ei tietenkään välttämättä korostu niin huomattavasti, mutta ainakin jos kuulija erityisesti kiinnittää huomiota johonkin tiettyyn ääneen, voivat vaikutukset olla hyvin samankaltaisia.

Huomasin myös jälleen, miten monipuolinen äänentuottaja ihmisäänikin voi olla. Erilaisista hengitys- ja korinaäänistä sai jo itsessään luotua vahvoja äänimaisemia, varsinkin kun olin äänitysvaiheessa käyttänyt isoja pulloja ja putkia luonnollisten kaikujen ja efektien tekemiseen. Lisäämällä äänityöaseman omia kaikuefektejä äänistä sai luotua vieläkin massiivisempia ja tilaa täyttäviä. Vaikka alun perin olinkin ajatellut, että käsittelen ääniä mahdollisimman vähän äänityöasemassa, niin en kuitenkaan enää tässä vaiheessa kokenut, että olisi syytä ehdoin tahdoin välttää efektien käyttöä, jos niillä saa lisättyä äänien tehoa entisestään.

Kun äänimaailma alkoi omasta mielestäni olla tarpeeksi täynnä tarvittavia elementtejä, oli seuraava vaihe muuttaa koko työ monikanavaiseksi. Tämä tapahtui siten, että tein 5.1 master-raidan, johon ohjasin kaikki raidat. Monikanavaisen masterin tekeminen mahdollisti sen, että pystyin nyt panoroimaan ja siirtelemään äänien tulosuuntia mihin kohti tahansa. Yhden raidan tein pelkästään takakaiutinta varten, eli ohjasin sen raidan äänet tulemaan pelkästään takakaiuttimesta. Ääniä sijoitellessani huomasin, että on todella tärkeää miettiä mitä ääniä haluaa sijoittaa taka-alueille. Työssäni on

kuitenkin tarkoitus, että katsoja katsoo koko ajan eteenpäin videota, eikä näin ollen ole pyrkimyksenä esimerkiksi saada katsojan päätä käännettyä erilaisilla ohjaavilla äänillä. Niinpä käytin takaa tulevia ääniä melko hienovaraisesti enkä erityisen huomiota herättävästi, koska halusin, ettei katsojalle tule semmoinen olo, että pitää pyöriä ja seurata ääniä joka puolelta.

6.6 Installaatio

Päädyin toteuttamaan videoinstallaatio esitykseni Joensuun Tiedepuistolla, missä sijaitsevat Karelia-ammattikorkeakoulun medialinjan tilat. Päädyin valitsemaan tilaksi Cadin studiolla sijaitseva TV-tarkkaamon. Tilan etuina olivat muun muassa se, ettei sillä ole juurikaan mitään muuta käyttöä ja näin olen sen varaaminen viikoksi tai pitemmäksikin aikaa ei olisi ongelma. Tarkkaamolla on myöskin valmiina kaiutinjärjestelmät: kaksi etukaiutinta, keskikaiutin sekä kaksi surroundkaiutinta. Omaa työtäni varten paikalle pitäisi vain tuoda yksi lisä kaiutin takakaiutinta varten. Tilassa on myöskin valmiina videotykki sekä näyttö, johon video voitiin heijastaa. Punnitsin paljon erilaisia vaihtoehtoja missä installaationi pitäisin, ja vaikka koulu ei taiteellisesti olekaan kovin inspiroiva paikka, tuntui se tässä vaiheessa järkevimmältä ratkaisulta. Myöhemmin voin toteuttaa installaatiota missä tahansa, kun saan miksattua äänimaailmasta myös binauraalisen version. Tässä vaiheessa pääpaino oli kuitenkin siinä, että saisin opinnäytetyöni kokonaisuudessaan valmiiksi.

Tv-tarkkaamossa oli toki myös omat haasteensa. Koska tilaa ei oltu käytetty ilmeisesti vuosiin, ei kellään ollut tuoreessa muistissa, miten kytkennät ja muut toiminnot tilassa menevät ja miten esimerkiksi videoprojektori saadaan näkyviin. Tilan alkuperäistä tykkiä emme saaneet toimimaan ja siksi se oli vaihdettava toiseen. Kuva ja äänet oli tarkoitus ajaa tietokoneen kautta, käyttäen videotyöasemaa. Tätä varten koneeseen piti asentaa muutamia ajureita. Kuvan jakamiseen käytettiin BlackMagic Designin Ultrastudio Mini Monitoria. Kyseessä on monitorointiin tarkoitettu hyvin pienikokoinen laite, jossa on SDI- ja HDMI-ulostulot sekä Thunderbolt-liitäntä koneelle. Kuvan monitoroinnin kanssa ei loppujen lopuksi ollut mitään erityisen suuria haasteita sen jälkeen, kun edellisen projektorin tilalle oli vaihdettu uusi, toimiva projektori.

Ääntä varten tarvittiin ohjelma nimeltä Total Mix sekä äänikortti, joka mahdollistaa kuusikanavaisen äänen toiston. Videotyöaseman kanssa oli aika paljon haasteita saada äänet ohjautumaan oikealla tavalla Total Mixiin. Kokeilimme aluksi tuoda kaikki kuusi raitaa erillisinä multimonoraitoina, mutta sillä keinolla emme saaneet niitä mitenkään ohjautumaan oikealla tavalla. Toimiva ratkaisu sen sijaan oli tuoda koko ääninippu yhdessä paketissa eli interlaced-raitana 5.1-raidalle, jonka jälkeen äänet ohjautuivat Total Mixiin aivan oikein. Tämän jälkeen oli enää jäljellä kytkeä kaiuttimien kaapelit oikein. Tässä kohtaa täytyi olla todella tarkkana, sillä äänet ja kaiuttimet meinasivat mennä ristiin. Paras apuväline tässä vaiheessa on testaamiseen tarkoitettu ääniklippi, joka antaa merkkiäänen erikseen jokaiseen kaiuttimeen, eli esimerkiksi ääni "Front Left" tulee kuulua vasemmasta etukaiuttimesta jne. Jos ääni kuuluu väärästä kaiuttimesta, on se selkeä merkki siitä, että liitännät on tehty jotenkin väärin.

Tilaan oli tuotava vielä yksi lisäkaiutin takaa kuuluvia ääniä varten, ja sen kanssa teinkin jonkin verran kokeiluja. Kokeilin pitää sitä aivan suoraan takana, mutta siinä se tuntui liian pistemäiseltä ja liian lähellä olevalta. Opettajalta saatu hyvä idea oli viedä kaiutin tilan aivan takaosaan välissä olevan pylvään taakse. Siellä käänsin kaiutinta vielä pikkuisen pois päin kuuntelijasta, ja tämä ratkaisu tuntui kaikkein parhaimmalta. Nyt ääni tuntuu kuuluvan paljon kauempaa, ja se heijastelee tilan seinistä siten, että se tuo paljon tilan tuntua ääneen. Takakaiuttimesta tulevia ääniä on kaikkein vähiten, mutta nyt niillä tuntui olevan paljon enemmän tehoa, koska ne jylsivät sen verran kauempana, mutta kuitenkin hyvin kovalla volyymilla. Ylipäättään ruuvasin äänten tasoja melko korkealle saadakseni mahdollisimman tehokkaan vaikutelman, ja osittain myöskin siksi, että esimerkiksi videotykki pitää sen verran kovaa hurinaa, että se on pakko saada peitettyä. Myöskin matalia bassotaajuuksia ruuvattiin todella kovalle, koska työni on juuri sen luonteinen, että matalien taajuuksien on todella tunnettava kuuntelijassa ihan fyysisellä tavalla.

Tilaa joutui tietysti jonkun verran siistimään ja osa vanhoista tavaroista, kuten ylimääräiset monitorit, vietiinkin pois. Tilan etuasteen ja kaiuttimien on oltava

esityksen aikana virroissa, mutta sammuttelin kaikki ylimääräiset valot tilasta ja koneista, koska pimeässä tilassa kaikki ylimääräinen valo tuntuu häiritsevältä. Aivan kaikkia valoja, kuten kaiuttimissa itsessään palavia virtavaloja, en saanut kiinni ja tästä syystä tilaa ei saanut aivan säkkipimeäksi. Pöydät ja koneet peittelin mustilla kankailla ja koitin mahdollisimman paljon saada tilan teknistä ulottuvuutta piiloon. Sen kummempiin somistustöihin en tässä kohtaakaan alkanut, vaikka toki kaikki tunnelmaa tehostava lavastus toisi esitykseen lisää tehoa. Näihin asioihin aion taatusti kiinnittää enemmän huomiota jos tulen installaatiota esittämään joskus jossain toisessa paikassa.

6.7 Tulokset

Installaatitani kävi katsomassa seitsemän kutsumaani henkilöä. Tavoitteeni oli saada yleisöksi mahdollisimman erilaisia ihmisiä, erityisesti iältään ja sukupuoleltaan, sekä myöskin mielenkiinnon kohteidensa puolesta. Toki tiedostin työni teeman ja tunnelman siinä määrin, että jätin pois lapset ja vanhukset. Ikähaarukka katsojissa oli kuitenkin 15 ja 44 vuoden välillä. Kävijöistä löytyi sekä itselleni hyvin tuttuja ihmisiä kuin myös vähemmän tuttuja. En kuitenkaan usko, että sillä, tunsinko itse katsojan tai tunsiko katsoja minut, oli mitenkään ratkaisevaa merkitystä. Jokainen kävijä koki teoksen omalla tavallaan, ja juuri siitä syystä halusin pitää esitykset aina yhdelle ihmiselle kerrallaan. Myöskin kävijöiden kanssa käydyt keskustelutuokiot kävin kahden kesken, koska en halunnut, että kävijät vaikuttavat omilla näkemyksillään muiden kävijöiden kokemuksiin. En myöskään itse selittänyt esityksen taustoja tai mitään muutaakaan, minkä koin vaikuttavan katsojan omaan kokemukseen. Halusin, että jokainen katsoo esityksen avoimin mielin ja ilman minkäänlaisia ennakko-oletuksia.

Käytin keskustelun runkona kolmea apukysymystä. Ensimmäisessä kysymyksessä halusin kuulla ensireaktiota ja tunnetilaa, mikä päällimmäisenä esityksestä jäi. Toinen kysymykseni koski äänimaailman yksityiskohtia ja sitä, jäikö mikään tietty elementti erityisesti mieleen. Viimeisessä kysymyksessäni halusin herättää keskustelua siitä, olivatko kuvasto ja äänimaailma samasta maailmasta vai löytyikö niistä kenties jotain ristiriitaa. Pyrin kuitenkin antamaan katsojalle tilaa ja kertomaan mahdollisimman omatoimisesti enkä halunnut

johdatella mitenkään vastauksia. Halusin että tilaisuus on enemmän vuorovaikutteinen keskustelu kuin pelkkä haastattelu, jossa systemaattisesti käyn kysymykset läpi. Turvauduin kysymyksiin aina vasta siinä vaiheessa, kun katsoja ei itse enää keksinyt mitään sanottavaa. Seuraavaksi käsittelen katsojien antamia ajatuksia ja kommentteja.

Taulukko 1. Tulokset.

Katsoja 1 Nainen 44	Päällimmäisin tunne oli rauhoittunut ja rentoutunut. Esitys alkoi todella pelottavasti ja uhkaavasti, mutta tunnelma muuttui pian tynemmäksi. Kokonaisuus tuntui matkalta, jossa liikuttiin tuonelassa tai manalassa, kuolleiden joukossa. Hahmot näyttivät todella eläviltä ja monisyisiltä, ja katseltavaa oli todella paljon. Vaikka ne olivat pelottavia, olivat ne myös samalla kiehtovan kauniita. Kuvien läheneminen ja loittoneminen oli hypnoottista ja sai aikaan odotuksen siitä mitä tapahtuu seuraavaksi. Äänimaailma oli moninainen; veden lorina, jyminä, humina ja viidakkoäänet loivat mielikuvan kolkosta paikasta, ja kuvasto tuki hyvin tätä mielikuvaa. Äänet olivat yhtä aikaa rumia ja kauniita, ja sama päti myös kuvastoon. Äänien erilaisuus, muuttuva tulosuunta ja vaihteleva voimakkuus pitivät mielenkiintoa yllä koko esityksen ajan. Viimeisessä kuvassa lähdettiin pois tilasta, koska kuvassa ollut piirustus loittoni ja myöskin musiikki muuttui aika radikaalisti ja loi tunnelman siitä, että kaikki on nyt ohi.
Katsoja 2 Nainen 23	Päällimmäiseksi ajatukseksi jäi että esitys oli taiteellista kauhua. Esityksessä oli paljon kauhulle ominaisia elementtejä mutta niitä käytettiin enemmän taiteellisesti kuin pelottavasti. Esitys oli matka, jossa kuvattiin henkilön kuolemista ja lopussa kuolema saavutetaan. Viimeisen kuvan välähdykset kuvasivat henkilön viimeisiä silmän räpäytyksiä ennen kuolemaa. Tilan täyttäminen äänillä onnistui hyvin.
Katsoja 3 Mies 35	Kokonaisuus oli hypnoottinen ja transsinomainen, ja olisi varmasti vaipunut jonkunlaiseen transsiin jos esitys olisi jatkunut pidempään. Oli hyvä, että äänimaailmaa ei oltu laitettu täyteen kaikua vaan kokonaisuus oli hyvin orgaaninen. Äänimaailma ja kuvasto tukivat toisiaan hyvin ja olivat samasta maailmasta. Kokonaisuus oli hyvin omaleimainen, ja äänillä tilan täyttäminen onnistui hyvin. Eniten mieleen jäi kohta, jossa äänet olivat hyvin märkiä ja koko tilaan tuli hyvin kostea tunnelma. Puolenvälin

	tienoilla ollut ujeltava sireenimäinen ääni oli ainut, mikä ei tuntunut sopivan kokonaisuuteen yhtään.
Katsoja 4 Mies 24	Kokonaisuudesta päällimmäiseksi olotilaksi jäi hämmennys, ja koko esityksen ajan ajatus etsi vain tarkoitusta ja merkitystä. Pääosassa olivat kuvat, jotka olivat todella hienoja ja vaikuttavia. Erityisen hyvin mieleen jäi takaa tulevat kolisevat äänet, joiden aikana tuli todella vahva läsnäolon tuntu ja tuli olo, että joku astui sisään huoneeseen. Tässä kohtaa tuli tarve katsoa taakseen ja varmistaa, onko huoneessa todella joku muu. Kuvissa ollut väreily toi niihin vahvaa eloisuutta.
Katsoja 5 Nainen 40	Kuolema oli esityksessä vahvasti läsnä, ja mieleen tuli memento mori. Äänimaailma ja kuvasto olivat välillä ristiriidassa keskenään, erityisesti teolliset ja jopa konemaiset äänet, jotka veivät ajatuksia keskitysleireihin. Ristiriitaisuus ei kuitenkaan ollut häiritsevää. Yksittäisenä äänellisenä elementtinä vahvimmin jäi mieleen lintujen laulu. Puolen välin tienoilla oli kohta, jossa pääkallo lähestyy hitaasti ja yhdessä äänimaailman kanssa kyseinen kohta oli hyvin ahdistava ja sisälsi suuren jännitteen. Monessa kohtaa oli todella vahva läsnäolon tuntu ja olo ettei ole tilassa yksin.
Katsoja 6 Tyttö 15	Kuoleman kuvaaminen kauniilla tavalla. Tilan täyttäminen äänillä onnistui hyvin ja läsnäolon tuntu oli hyvin vahva. Mikään yksittäinen elementti ei jäänyt erityisen vahvana mieleen.
Katsoja 7 Mies 38	Esitys toi vahvasti mieleen jonkinlaisen sairauden. Syöpä, joka kasvaa hallitsemattomasti. Ensimmäisessä kuva toi mieleen sydämen. Kokonaisuus ei ollut kuitenkaan millään tavalla ahdistava tai pelottava. Äänimaailma ja kuvasto olivat vahvasti samasta maailmasta eikä niiden välillä ollut minkäänlaista ristiriitaa. Lopussa koettiin jonkunlainen uuden alku ja uusi herääminen.

7 Pohdinta

7.1 Yleisön ajatukset

Eniten itseäni yllätti se, miten vähän kukaan kävijöistä koki installaatiota kokonaisuudessaan ahdistavaksi tai pelottavaksi. Päinvastoin moni tuntui kokevan esityksen pikemminkin rauhoittavana ja jotenkin seesteisenä, vaikka esimerkiksi kuvien aiheet ovat hyvinkin groteskeja ja vahvasti kuolemaan liitoksissa olevia. Toki yksittäisiä kohtia oli, joissa moni tuntui kokevan jonkunlaista painostavaa uhkaa tai pelkoa siitä, mitä tuleman pitää. Esimerkiksi videon alku tuntui johdattavan monia hiukan harhaan siinä, että tunnelmaa alettiin kasata samalla tavalla kuin kauhuelokuvissa, mutta pian kokemus muuttuikin hiukan toisenlaiseen suuntaan. Toki en itsekään ole sitä mieltä, että kokonaisuudesta tuli mitenkään erityisen ahdistava, mutta olin silti varma että edes jonkun mielestä esitys olisi ollut lähinnä puistattava ja ahdistava eikä siitä olisi mitään mielekästä sanottavaa.

Toinen yksittäinen kohta, jonka moni muisti jälkeensä ahdistavimpana kohtauksena oli puolen välin tienoilla ollut lähestyvä pääkallo. Kohtauksessa äänellä rakennetaan todella vahvaa jännitettä tasaisen nousevilla ja kihisevillä äänillä, ja myöskin takaa kuuluvat kolahdukset ja askelten äänet toivat monelle tunteen, etteivät he olleet tilassa yksin. Muutenkin lähes kaikki katsojista olivat sitä mieltä, että tilan kokonaisvaltainen täyttäminen äänillä onnistui vaikuttavasti ja useassa kohdassa vallitsi hyvin vahva läsnäolon tuntu tilassa.

Kokonaistunnelmia kuvatessa jokaiselta katsojalta tuli melko erilaisia ajatuksia. Toki esimerkiksi jo pelkkä kuvasto ohjaa väkisinkin tiettyyn suuntaan, mutta siltikin ajatusten kirjo oli melko laaja. Monitulkintaisin kohta tuntui olevan viimeinen kuva, jossa on aiemmista kuvista poiketen verenvuonaiset reunat ja muutenkin kuva on kaikkein värikkäin. Myös äänimaailma tässä kohdassa rauhoittuu melko vähäeleiseksi ja seesteiseksi. Moni tuntui kokevan, että kuvassa jonkinlainen matka on tullut päätökseensä. Kuvan avautuminen ja zoomautuminen ulospäin toivat joillekin tunteen, että katsoja poistuu jostain

tilasta ja näky jää sinne sisään. Eräs katsoja taas koki, että kuvassa siirrytään johonkin uuteen alkuun, kuoleman jälkeiseen elämään tai tilaan, jossa kaikki hirveydet ja kauhut ovat takanapäin. Toinen katsoja taas koki, että koko esitys oli ikään kuin matka kuolemaa kohti ja lopussa kuolema sitten saavutetaan. Viimeisen kuvan aikana tapahtuvat välähdykset toivat mieleen kiinnimenevät silmät, kun henkilö on nukahtamassa ikiuneen. Kyseiselle katsojalle loppu tuntui enemmänkin pelottavalta, kun taas lähes kaikille muille loppu oli esityksen seesteisin ja rauhoittavin kohta. Jotkut kokivat lopun jopa onnellisena.

Äänimaailman suhteen moni nosti esille seikan, että oli hyvä, että esityksen aikana äänen osalta tarjottiin hyvin erilaisia maisemia. Välillä liikuttiin vahvasti luontohenkisissä tunnelmissa, jossa lintujen laulut ja metsän humina valtasivat tilan, ja välillä taas oltiin kolkon teollisissa ja tehdasmaisissa oloissa. Tavoitteeni olikin se, että äänimaailma elää koko ajan luoden ikään kuin jokaiselle kuvalle oman maailmansa, pysyen kuitenkin kokonaisuudessaan vahvasti yhtenäisenä. Moni nosti esille erityisesti puolenvälin jälkeen tulevan kohtauksen, jossa äänimaailma muuttui hyvin kosteaksi ja monelle oli tullut olo, että tilassa olisi oikeasti jokin pieni vesiputous tai muut veden ääntä tuottava elementti. Moni koki, että tilaan tuli siinä kohtauksessa hyvin kostea olemus.

Ainoastaan yksi katsoja koki, että äänimaailman ja kuvaston välillä on jonkunlaista ristiriitaa. Tosin hänenkin mielestään ristiriita toimi hyvin eikä tuntunut häiritsevältä. Itse olen sitä mieltä, että äänimaailmasta ja kuvista löytyy tietyllä tavalla hyvinkin paljon ristiriitaisuuksia. Mielestäni ristiriitaisuudet tekevät monesti asioista paljon mielenkiintoisempia ja keskenään erilaiset elementit voivat muodostaa yhdessä todella vahvoja asioita. Kun miettii työn kuolemaan vahvasti liitoksissa olevaa kuvastoa, on esimerkiksi vahvasti teollinen ja tehdasmainen äänimaisema jossain määrin ristiriidassa kuvan kanssa. Esimerkiksi lintujen laulun ja puron solinan kuvitukseksi ei monikaan ensimmäiseksi kuvittelisi pääkalloja ja ruumiita. Toisaalta kaikki kyseiset asiat ovat vahvasti luontoon kytköksissä olevia ja näin voidaan sanoa, että ne kuuluvat samaan maailmaan.

7.2 Omat ajatukset

Työssäni hyvin vahvana ajatuksena oli koko ajan se, että en halua pakottaa taiteellista prosessia mitenkään, vaan luotan vahvasti intuitioon ja etenen vaistojeni varassa. Vaikka olen vahvasti keskittynyt taustatyössäni pelon ja uhan tutkimiseen, en halunnut väkisin pitää pelon ajatusta esillä siinä vaiheessa, kun lähdin tekemään käytännöllistä osuutta.

On selvää, että katsojan kulttuurillinen tausta vaikuttaa aina kokemukseen. Vaikka katsojissani olikin eri-ikäisiä ja eri sukupuolta olevia ihmisiä, oli kaikkien kulttuurinen tausta hyvin samanlainen. Vaikka mielenkiinnon kohteet ja mieltymykset erosivat kaikilla jonkun verran, on taustalla paljon vahvasti kulttuuriin sidoksissa olevia asioita, jotka vaikuttivat varmasti. On selvää, että jos katsojia olisi ollut täysin erilaisista kulttuureista, olisi ajatusten kirjo ollut moninkertainen. Esimerkiksi jo pelkkä kuoleman käsittely on eri kulttuureissa hyvin erilainen, ja siksi oli ollut erityisen mielenkiintoista nähdä esimerkiksi jonkun intialaista kulttuuria omaavan henkilön ajatuksia. Monissa kulttuureissa kuolemaan suhtautuminen on paljon avoimempaa kuin Suomessa, jossa varsinkin nykyään pyritään paljolti sulkemaan silmät siltä ja lakaisemaan se maton alle.

Kulttuurin lisäksi asioita, jotka vaikuttavat kokemukseen, ovat tietysti aika, jossa elämme. Esimerkiksi jos olisi mahdollista matkustaa ajassa sata vuotta taaksepäin ja näyttää esitys sen aikaisille suomalaisille, olisivat reaktiot ja ajatukset varmasti olleet hyvin erilaisia. Nykyään monet ovat turtuneet elokuvissa ja televisiossa näytettävälle materiaalille ja esimerkiksi väkivalta elokuvissa ei aiheuta kaikissa välttämättä kovinkaan suuria reaktiota. Toki on edelleen paljon ihmisiä, jotka eivät pysty nauttimaan väkivaltaisesta viihteestä. Olen vahvasti sitä mieltä, että ainakin nykynuoriso on hyvin pitkälti tottunut kaikenlaiseen aikoinaan hyvin järkyttäväksi koettuun materiaaliin, ja esimerkiksi kauhuelokuvat eivät herätä enää samalla tavalla kauhun tunteita kuin aiemmin.

Kaiken lähtökohtana installaatiolle olivat tekemäni piirustukset. Äänimaailman avulla halusin tuoda kuvien henkeä äänelliseen muotoon ja sitä kautta herättää

kuviani eloon. Joku voi mieltää piirustukseni pelkästään kauhuteemaisiksi ja pelottaviksi, mutta itse en osaa ajatella niin suppeasti. Kuvieni kattavimmaksi teemaksi sanoisin luonnon, jonka alle voi periaatteessa yhdistää mitä tahansa. Näen itse kuoleman hyvin luonnollisena ja myös kauniina asiana sen luonnollisimmassa olemuksessa. Tästä syystä äänimaailman luominen yksiselitteisen pelottavaksi ei mielestäni olisi palvellut kuvieni olemusta tarpeeksi kattavalla tavalla. Työni syntyvät hyvin luonnollisesti ilman minkäänlaista pakottamista, ja luotin täysin samaan metodiin myös äänimaailmaa luodessani. Mietin yksittäisiä elementtejä, jotka kiinnostavat minua ja annoin inspiraation ja aistien johdatella suuntaa. En myöskään halunnut rajoittaa itseäni millään tavalla ja halusin lähteä rohkeasti myös semmoisten elementtien suuntaan, jotka joku voisi kokea olevan ristiriidassa kuvien teemojen kanssa.

Kokonaisuudessaan äänimaailmasta tuli juuri sellainen, kuin mielikuvissani olinkin kuvitellut. Pääsin omassa mielessäni tavoitteeseeni ja sain tuotua kuvilleni uudenlaista eloa ja lisäarvoa äänimaailman myötä. Ammatillisesti opin todella paljon monella eri osa-alueella. Suurin osaaminen on ehdottomasti karttunut äänen tekemisessä. Erilaisten äänien ja efektien tekemisessä olen kehittynyt sekä äänityksien osalta, kuin myös erityisesti siinä, minkälaista on ideoida äänien tekemistä ja toteuttamista. Äänisuunnittelussa tärkein opetus on varmasti ollut se, että vain mielikuvitus on rajana ja kaikenlaiset oletukset ja säännöt kannattaa unohtaa saman tien. Mielestäni kaikkein mielenkiintoisin ja arvokkain luova työ ja taide syntyy, kun tehdään rohkeasti erilaista työtä ilman minkäänlaisia rajoituksia.

Lähteet

- Bacon, H. 2004. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Chion, M. 1994. Audio-Vision: Sound on Screen. New York: Columbia University Press.
- Eysenck, M. & Keane, M. 2015. Cognitive Psychology. A Student's Handbook: Seventh Edition. New York: Psychology Press.
- Filmsound. 1996. Learning Space dedicated to the Art and Analyses of Film Sound Design. <http://filmsound.org/terminology/diegetic.htm>. 16.3.2018.
- Fu, X. 2016. Horror Movie Aesthetics : How Color, Time, Space and Sound Elicit Fear in an Audience. Boston, Massachusetts : Northeastern University. Information Design and Visualization. Thesis. <https://repository.library.northeastern.edu/files/neu:cj82n5571/fulltext.pdf>. 26.3.2018.
- Hanell, Å. & Hellström, K. 2003. Fobiat. Helsinki: Edita.
- Hasunen, T. 2015. Tilaäänikerronta. Karelia Ammattikorkeakoulu. Media-alan koulutusohjelma. Opinnäytetyö. http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/99469/Hasunen_Taavi.pdf?sequence=1&isAllowed=y. 23.5.2018.
- Hirn, S. 1981. Kuvat kulkevat. Hyvinkää: Suomen elokuvasäätiö.
- Horror Movie Archives. 2001-2007. Horror Begins to Talk... And Scream. <http://www.horrorfilmhistory.com/index.php?pageID=1930s>. 25.10.2018.
- Jones, A. 2005. The Rough Guide To Horror Movies. New York: Addison Wesley.
- Kalat, J. 2016. Biological Psychology, Twelfth Edition. Boston: Cengage Learning.
- Kelleghan, F. 1996. Sound Effects in Science Fiction and Horror Films. <http://filmsound.org/articles/horrorsound/horrorsound> 18.3.2018.
- Kinisjärvi, R. & Lukkarila, M. 1986. Kun hirviöt heräävät. Kauhua ja taide. Oulu: Pohjoinen.
- Koikkalainen, L. 2011. Kuvan ulkopuolinen äänimaailma: Näkökulmia diegeettiseen offscreen-ääneen. Metropolia Ammattikorkeakoulu. Elokuva ja televisio/ääni-ilmaisu. Opinnäytetyö. <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/36181/Kuvan%20ul.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. 26.3.2018.
- Laaksonen, J. 2013. Äänityön kivijalka. Helsinki: Idemco Oy, Riffi-julkaisut.
- Laine, T. & Vivolin, A. 2001. Aikavalotuksia, Valokuvausalan Tarinoita Aikalaisten Kertomina. Jyväskylä: Tapio Laine Mediapalvelut.
- Marks, I. 2007. Pelko- Osa elämää. Prometheus.
- No Film School. 2013. The Sound of Horror: Why Hearing Stuff is Scarier Than Actually Seeing Stuff. <https://nofilmschool.com/2013/11/why-hearing-stuff-is-scarier-than-actually-seeing-stuff> 10.5.2018.
- Pirilä, K. & Kivi, E. 2005. Otos. Elävä kuva – elävä ääni. Jyväskylä: Like.
- Rodley, C. 2005. Lynch on Lynch. Helsinki: Like.
- Rossing T., Moore R. & Wheeler P. 2002, The Science of Sound, San Francisco: Addison Wesley.
- Sonnenschein, D. 2001. Sound Design: The Expressive Power of Music,

- Voice and Sound Effects in Cinema. California: Michael Wiese Productions.
- Takala, P. 2014. Äänen tunto. Helsinki: Aalto ARTS Books.
- ThoughtCo.2017. A Timeline of the History of Hollywood Horror Movies.
<https://www.thoughtco.com/a-timeline-history-of-horror-movies-1873246> 25.10.2018.
- Wollen, P. 2018. North by Northwest: A Morphological Analysis. University of California, Berkeley Art Museum & Pacific Film Archive.
<https://cinfiles.bampfa.berkeley.edu/cinfiles/DocDetail?docId=38655>. 23.5.2018.