

Johanna Lehto

Äänien lähteillä

Äänimaisematutkimus elokuvaäänisuunnittelun apuna

Tekijä(t) Otsikko	Johanna Lehto ÄÄNIEN LÄHTEILLÄ Äänimaisematutkimus elokuvaäänisuunnittelun apuna
Sivumäärä Aika	29 sivua + 1 liite 9.3.2012
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Elokuvan ja television koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Äänisuunnittelu
Ohjaaja(t)	Äänisuunnittelun lehtori Päivi Takala Äänityön pt. tuntiopettaja Patrick Boullenger
<p>Tämä opinnäytetyö on toiminnallinen, ja se koostuu teososasta ja kirjallisesta osasta. Teososa on äänisuunnittelu lyhytelokuvaan <i>Suru</i>, joka on tyylilajiltaan skandinaavinen tragedia. Elokuva kertoo 12-vuotiaasta Edithistä, joka isänsä hautajaisjuhliissa jää aikuisten ihmisten sivuuttamaksi. Kirjallisessa osassa esitellään äänimaisematutkimusta ja pohditaan, kuinka sen tuntemusta voidaan käyttää hyödyksi elokuvan äänisuunnittelussa.</p> <p>Työn alussa selvitetään äänimaisematutkimuksen perusteita ja sen piiriin kuuluvia elementtejä, sekä avataan tutkimuksessa käytettäviä käsitteitä. Lisäksi käydään läpi myös elokuvaäänisuunnittelun käsitteitä ja esitellään elokuvaääniraidan perusosa-alueet.</p> <p>Kun käsitteet on esitelty, syvennyttään tarkemmin äänimaisemaan ja siihen, miten äänimaisematutkimuksessa on luokiteltu eri äänilähteitä aina luonnon äänistä kaupungin ja teollisuuden ääniin. Samalla pohditaan eri esimerkein, miten kyseisiä ääniä on käytetty elokuvien äänikerronnassa.</p> <p>Lopuksi reflektoidaan, kuinka äänimaisematutkimuksesta saatava tieto on ollut avuksi opinnäytteen teososaa työstäessä.</p>	
Avainsanat	äänimaisema, äänisuunnittelu, ääniympäristö, perusäänet

Author(s) Title	Johanna Lehto Soundscape on Film Sound Design
Number of Pages Date	28 pages + 1 appendices 9 March 2012
Degree	Bachelor of Arts
Degree Programme	Film and Television
Specialisation option	Sound Design
Instructor(s)	Päivi Takala, Principal Lecturer Patrick Boullenger, Sound Lecturer
<p>This is a practical thesis, which consists of a theoretical part and an artistic part. The artistic part comprises a sound design to a shortfilm <i>Suru</i> (Sorrow), which is a Scandinavian tragedy. <i>Suru</i> tells a story of a 12-year-old Edith, who in her father's funeral is left alone and ignored by adults.</p> <p>The written section presents the soundscape studies and discusses how they can be applied to film sound design process. The first part of the thesis presents the basic concept and different elements of soundscape and also the elements of film sound design and soundtrack.</p> <p>After the introduction the thesis examines how the soundscape studies have categorized different groups of sound sources and how this information could be used when building a film soundtrack. The analysis includes examples from different films on how sounds have been used to build a soundscape in film.</p>	
Keywords	soundscape, sound design, sonic environment, keynote sounds

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Äänimaisema	3
2.1	Äänimaiseman elementit	3
2.2	Hi-fi ja lo-fi	4
3	Elokuvaäänen elementit	5
3.1	Dialogi	5
3.2	Musiikki	6
3.3	Tehosteet	6
4	Äänimaiseman rakentaminen	9
4.1	Luonnon äänet	10
4.1.1	Maantiede ja sää	11
4.1.2	Linnut ja muut eläimet	13
4.2	Urbanisaatio ja industrialismi	15
5	Omat elokuvat	17
5.1	<i>Mangoldi – Helsinki – Zucchini</i>	17
5.1.1	Lokaation äänimaisema	18
5.1.2	Uuden äänimaiseman rakentaminen	19
5.2	<i>Suru</i>	20
5.2.1	Äänten täyttämä hiljaisuus	21
5.2.2	Sisätilan äänimaisema	21
5.2.3	Ihmisten äänet äänimaisemassa	23
5.2.4	Äänistä, emootioista ja intuitiosta	23
6	Lopuksi	25
	Lähteet	27

1 Johdanto

En halua musiikkia tähän elokuvaan, sanoo ohjaaja. Enkä mitään syntikkahuminoita, vaan jotain oikeita äänimaisemia, sellaisista orgaanisista äänistä tehtyjä, hän jatkaa. Ja tässä kohtauksessa haluaisin, että äänikerronta toisi esiin sellaista lohdutonta tyhjää surua ja ulkopuolisuuden tunnetta, hän toivoo. Äänisuunnittelija jää miettimään, min-kälaisilla orgaanisilla äänillä rakennetaan tämä äänimaisema, jolla kuvataan lohdutonta tyhjää surua ja ulkopuolisuuden tunnetta.

Kun äänisuunnittelija lähtee tekemään elokuvan ääniraitaa, on hänellä nykyään lukuisia keinoja, mistä äänet löytyvät. Tarjolla on laajoja tehosteäänikirjastoja, joista löytyy valmiita tehosteita eri säätiloista aina jonkin tietyn automerkin kytkimen pyörittämiseen. Vaihtoehtona on myös itse äänittää kuvassa näkyviä ääniä jonkin alkuperäistä lähdettä muistuttavan äärellä tai äänittää jotain aivan muuta äänilähdettä, joka muovataan kuulostamaan halutulta, klassikkoesimerkki on perunajauhon natisuttaminen lumen sijaan. Monet äänisuunnittelijat pitävät myös usein tallenninlaitetta mukanaan, jolloin he ovat aina valmiina äänittämään eteen sattuvia ääniä omaa tehostekirjastoaan varten.

Itsekin kuljen nauhurin kanssa. Äänittelen talteen erilaisia äänimaisemia, joista useat näistä merkitsevät minulle samaa kuin valokuvat: niitä kuuntelemalla pääsen välittömästi muistoihin ja mielikuviin hetkistä, joissa äänet ovat kuuluneet. Makasin kerran kauniina kesäpäivänä mökillä ruohikossa, minusta tuntui hyvältä ja halusin äänittää tuon hetken. Äänityksessä kuuluu, kuinka ihan lähellä pörrää kimalainen, tuuli humisee puissa ja peipot laulavat. Hieman vaimeampana taustalla kuuluu myös naapurin isännän ruohonleikkuu, kaukana jylisevä maantie ja jossain siinä välillä avonaisesta keittiönikkunasta tiskauksen ääniä ja vaimea radiosta kantautuva musiikki. Keskellä talvea ääniarkistoani selatessani löydän samaisen raidan, ja lämmin tunne valahtaa saman tien päästä varpaisiin. Suriseva kimalainen, jylisevä maantie, peipot, ruohonleikkurin ja tiskauksen äänet, Radio Suomi. Olipa kesällä ihanaa. Tällaisen hyvän äänimaiseman kun osaisin rakentaa elokuvaan.

Äänimaisemäänityksissä kulloisenkin äänitystilanteen ympäristön äänet ovat päällekkäin, sekaisin ja lomittain. Ne ovat valmiita sattuman kautta yhteen osuneiden äänien kudoksia, jotka ovat spontaaneja ja joihin on kiteytynyt vain yksi ainutlaatuinen hetki, joka ei toistu sellaisenaan enää koskaan. Elokuvien ääniraitoja rakennettaessa käytetään yksittäisiä ääniä, joista sommitellaan elementti kerrallaan harkittuja kokonaisuuksia elokuvan taustalle. Niiden hetket ovat siis yhtälailla omassa maailmassaan ainutlaatuisia, ja niiden aikana voi sattua ja kuulua mitä vain.

Miten spontaani ja luonnollinen äänimaisema eroaa elokuvaan rakennettavasta keino-tekaisesta äänimaisemasta? Mitä voidaan oppia äänimaisemasta ja voidaanko sitä käyttää avuksi elokuvan äänisuunnittelua tehdessä?

Esittelen opinnäytetyössäni aluksi äänimaisematutkimuksen perusteita ja sen piiriin kuuluvia elementtejä sekä avaan tutkimuksessa käytettäviä käsitteitä. Käyn myös läpi elokuvaäänisuunnittelun käsitteitä ja esittelen elokuvaääniraidan perusosa-alueet. Kun käsitteet on selvitetty, voidaan syventyä itse äänimaisemaan. Miten eri äänilähteitä voi määritellä ja jaotella? Äänimaisematutkimus on kartoittanut ja jaotellut äänimaisemia ympäri maailmaa jo muutaman vuosikymmenen ajan ja siinä ohessa selventänyt ihmisten suhdetta niihin.

Onko onnistuneen elokuvaäänimaiseman kokoamiseen olemassa hyvä resepti? Mitä elementtejä hyödyntämällä voisi saada elokuvan ääniraidasta yhä aidomman ja emotionaalisesti voimakkaamman sekä päästä vaikuttamaan vieläkin syvemmälle ihmisten tunteisiin kuin vain sattumanvaraisilla äänillä? Opinnäytetyössäni tutkin omien elokuvieni äänisuunnitteluprosessin kautta, onko äänimaisematutkimuksesta saadusta tiedosta apua elokuvan ääniraidan rakentamisessa.

Käsittelen esimerkkielokuvina kahta lyhytelokuvaa, joihin olen tehnyt äänisuunnittelun. Ensimmäinen niistä on dokumenttielokuva *Mangoldi – Helsinki – Zucchini* (2009), jonka toinen ohjaaja myös olin. Opinnäytetyöni teososa on äänisuunnittelu lyhytelokuvaan *Suru* (2011), jonka on ohjannut opiskelijatoverini Vilja Autio. Kummankin elokuvan kohdalla pohdin, miten lähestyin äänisuunnitelmaa sen jälkeen, kun olin saanut kimmokkeen jäsentää äänien käyttöä äänimaisematutkimuksen valossa.

2 Äänimaisema

Sade ropisee ikkunaa vasten. Ulkona kohisee autotie, ja jossain huutelee yksinäinen lokki. Ilmastointikanava humisee, ja seinän takana kolisee talon hissi. Äänimaisemat ovat erilaisista äänistä muodostuvia kokonaisuuksia, jotka ympäröivät meitä kaikkialla ja koko ajan. Elokuvan äänisuunnittelua tehtäessä yritetään koota erilaisista äänellisistä elementeistä tällaisia äänimaisemia muistuttavia kudelmia. Todellisuudessa äänimaisemat ovat useista päällekkäisistä äänistä koostuvia monialaisia kokonaisuuksia. Äänimaisemaa tutkii tarkemmin äänimaisematutkimus, joka tarkastelee äänen ja ääniympäristön kokemista ja merkitystä ihmisen ja luonnon vuorovaikutustilanteessa.

Termiä äänimaisema, englanniksi *soundscape*, käytetään nykyisin hyvinkin erilaisissa merkityksissä, mutta sen voidaan katsoa lähteneen kanadalaiselta säveltäjältä R. Murray Schaferilta, jonka johdolla tehtiin 1970-luvulla ympäri maailmaa tutkimuksia eri alueiden ääniympäristöistä ja niiden muuttumisesta. Äänimaisemalla Schafer tarkoittaa kaikkia ympärillämme kuuluvia ääniä, joista muodostuu ympärillemme akustinen elinympäristö (engl. *acoustic field*). Voimme laittaa silmät kiinni missä vain ja muodostaa vain kuulemamme perusteella mielikuvan siitä, missä olemme.

Ääniympäristöksi (*sonic environment*) voidaan kutsua minkä tahansa paikan kaikkea äänienergiaa. Äänimaiseman (*soundscape*) käsite puolestaan painottaa sitä, kuinka ääniympäristöä ymmärretään ja tuotetaan. Äänimaiseman keskellä oleva kuuntelija ei ole vain passiivinen äänienergian vastaanottaja, vaan hän sekä tulkitsee että tuottaa äänellistä ympäristöään. Äänimaiseman voivat muodostaa niin musiikki, häly kuin luonnon ja teknologian äänetkin. (Uimonen 2011.)

2.1 Äänimaiseman elementit

R. Murray Schafer (1977, 9) erottelee äänimaisemassa kolme äänen ryhmää: *keynote sound*, *signal* ja *soundmark*.

Ensimmäinen osa-alue äänimaisemaa ovat perusäänet (*keynote sound*), jotka ovat ympäristön ääniä, joita ei tavallisesti kuunnella tietoisesti. Perusäänet muodostavat taustan muiden äänten havaitsemiselle, sillä useasti ne kuuluvat taukoamatta ja ovat

aina läsnä. Niitä ovat esimerkiksi liikenteen humina, meren kohina, ilmaston hurina, tai metsän puiden havina. *Keynote sound* syntyy yleensä paikan maantieteestä ja ilmastosta. (Schafer 1977, 10.) Vaikka perusääntä ei aina tietoisesti havaitakaan, on sen äkillisellä muuttumisella vaikutuksensa. Nämä vaikutukset saattavat ilmetä esimerkiksi elinympäristön vaihtumisen yhteydessä. Kaupungissa asuva ja sen kohinaan tottunut ihminen saattaa usein ihmetellä esimerkiksi mökille siirtyessään yllättävää hiljaisuutta ja juuri tämän tiedostamattoman äänipohjan puuttumista.

Signaalilla (*sound signal*) tarkoitetaan tietoisesti kuunneltavaa, merkityksellistä ääntä. Toki maiseman perusääniäkin voi ryhtyä kuuntelemaan tietoisesti, mutta signaalia ei taas voi jättää kuuntelematta tai kuulla vain tiedostamatta. Signaali välittää viestin: puhelimen pirinä kertoo, että on aika vastata puhelimeen kun taas kirkonkellot ilmoittavat jumalanpalveluksen alkamisesta. Ambulanssin sireeni viestii hätätilanteesta, poliisin pilliin vihellys siitä, että on pysähdyttävä. Signaalit kertovat ääniympäristöstä laajemminkin, sillä hälytyssignaalien äänenvoimakkuudet ovat kasvaneet yhtä aikaa yleisen äänentason nousun kanssa.

Äänimaamerkki (*soundmark*) on samalla paikalla pitkään vaikuttanut, alueelle ominainen ääni, joka vertautuu maamerkkiin. Sitä voidaan luonnehtia harvinaislaatuiseksi tai omaperäiseksi ääneksi, joka on tärkeä alueen asukkaille. Tämän vuoksi äänimaamerkki voi olla kulttuurisesti ja historiallisesti merkittävä ja siten suojelun arvoinen. Äänimaamerkinä voi olla keskellä kaupunkia olevan puron varsi äänineen tai paikallisen kirkonkellon ääni.

2.2 Hi-fi ja lo-fi

Kuulonvaraisen havainnoinnin kannalta on oleellista, kuinka selkeästi eri äänet erottuvat ympäristöstään (Uimonen 2011). Schafer käyttää tästä kahta eri termiä: hi-fi ja lo-fi-äänimaisemat.

Alkujaan kaikki äänimaisemat ovat olleet hi-fi (*high fidelity*) -äänimaisemia. Tällöin äänet ovat kuultavissa niin, että ne erottuvat selvästi toisistaan. Yhtä aikaa on mahdollista kuulla ääniä niin läheltä kuin kaukaa. (Schafer 1977, 43.) Voimme kuvitella olevamme kesäisellä niityllä, jonka laidalla on metsä. Aivan heti ympärillämme kuulemme

niityn kukissa hyöriviä hyönteisiä, samalla kun kauempana olevasta metsästä kuuluu puiden huminaa tuulessa ja lintujen laulua. Kaukaa saattaa kuulua ukkosta. Kuulemme kaikki äänet kuitenkin selkeästi ja erillisinä, ja äänten välinen perspektiivi on luonteva. Vaikka ukkosen ääni onkin todellisuudessa kovempi kuin hyönteisen ininä, voimme kuulla ne täydellisessä suhteessa toisiinsa, hyönteiset läheltä ja ukkosen kaukaa. Mikään ääni ei häiritse toista, ja tällöin puhutaan olevan ihanteellinen signaali-kohina-suhde.

Ihmisen aikaansaannosten myötä äänimaisemaa ovat muuttaneet esimerkiksi kaupungin äänet ja teollistumisesta seuranneet koneiden äänet. Tämän seurauksena äänimaisema on täyttynyt ja tukkiutunut äänistä, jotka kilpailevat rinnakkain tilasta äänimaisemassa. Äänet sekoittuvat ja peittyvät toistensa alle, ja niiden välinen perspektiivi puuttuu täysin, jolloin kaikki äänet niin sanotusti maskautuvat kokonaan laaja-alaisen hälyn ja melun alle. Tällaista äänimaisemaa nimitetään termillä lo-fi (*low fidelity*) -äänimaisema. (Schafer 1977, 43.) Mikäli edellä kuvitellun niityn päältä jylisisi lentokone ohitse tai metsän laidalle nousisi jatkuvasti pauhaava tehdas, syntyisi niiden ja metsän puiden huminasta sekä niityn hyönteisten surinasta tasapaksua äänimassaa, jossa äänten keskinäistä suhdetta voi olla vaikea määrittää.

Ihminen on kuitenkin tottunut teollisuuden ja tekniikan kanssa elämiseen hiljalleen, ja valikoiva kuuloaisti tuntuu sopeutuneen erilaisiin taustakohinoihin. Hi-fi ja lo-fi -äänimaisemien erot konkretisoituvat kuitenkin tallentaessa erilaisia ääniympäristöjä nauhalle, sillä mikrofoni ei valikoi samalla tavalla kuin ihmiskuulo, vaan tallentaa kaiken äänen tasaisena hälynä.

3 Elokuvaäänen elementit

Elokuvan ääniraita tavataan jakaa yleensä kolmeen eri osa-alueeseen: dialogiin, tehosteisiin ja musiikkiin.

3.1 Dialogi

Dialogiraidat sisältävät ainoastaan elokuvan vuorosanat ja mahdollisen kertojan äänen, eikä niillä saa kuulua mitään muita elokuvan ääniä, jotta niitä pystyttäisiin käsittelemään irrallisina muista elokuvan äänistä. Dialogin ottaminen talteen mahdollisimman

puhtaana ja häiriöttömänä on elokuvan kuvauksissa äänittäjän tärkein tavoite, minkä vuoksi kuvauksien aikana kaikki muut äänilähteet, jotka osuisivat puheen päälle, pyritään vaimentamaan. Toki kuvauksissa äänitetään mahdollisuuksien mukaan myös muita tarvittavia ääniä tehosteita varten, kuten juuri elokuvassa käytettävää autoa tai jostain muuta lokaatiossa juuri sillä hetkellä tuotettavaa erityistä ääntä.

3.2 Musiikki

Ennen kuin teknologia mahdollisti puheen käyttämisen elokuvissa, perustui niiden äänikerronta pitkälti musiikkiin. Elokuvamusiikki on yhä hallitsevassa roolissa tunnelmanluojana ja tapahtumien kommentoijana.

Elokuvamusiikin säveltämisessä on kehittynyt niin sanottu *mood*-tekniikka, jossa säveltäjät korostavat elokuvan eri jaksojen sanomaa käyttämällä niissä musiikkia, jonka otaksutaan olevan tunnelmaltaan vastaavaa. Musiikille on sen myötä kehittynyt kolme erityistehtävää: kuvata elokuvan henkilöitä ja heidän luonteitaan heille annetuin musiikillisin teemoin, kohdentaa moniselitteisissä kohtauksissa katsojan mielenkiinto tiettyyn valkokankaan tapahtumaan tai henkilöön, ja toimia kontrapunktina eli vastakohtana elokuvan kuvasisällölle. Kontrapunktitekniikka kehittyi, kun huomattiin hiljaisuuden dramaattinen teho elokuvassa. (Kenttämies 2006.)

Myös raja elokuvamusiikin ja elokuvan äänitehosteiden välillä on vähitellen madaltunut. Esimerkiksi Alfred Hitchcockin elokuvassa *Linnut* (1963) katsojien realistisiksi kokemat lintujen huudot ovat itse asiassa elokuvaan tilauksesta sävellettyä elektronista musiikkia (Kenttämies 2006). Musiikki ja tehosteet muodostavat elokuvassa kokonaisuuden, jossa raja realististen äänien ja taustamusiikin välillä on kadonnut.

3.3 Tehosteet

Tehosteäännet ovat yläkäsité kaikille muille elokuvan äänimaailmaan kuuluville äänille, jotka eivät ole dialogia tai elokuvaan sävellettyä musiikkia. Ne tukevat elokuvan tapahtumia kuten muutkin elokuvaäänien elementit, joko diegeettisesti eli niillä on näkyvä vastine kuvassa tai ei-diegeettisesti, jolloin ne kuvailevat jostain kuvan ulkopuolella ta-

pahtuvaa (Larsen 2005, 21). Äänitehosteisiin voidaan luokitella niin kutsutut foley-tehosteet, atmosfääritehosteet sekä pistetehosteet.

Tehosteet voidaan jaotella myös synkronisiin ja asynkronisiin ääniin, eli ääniin, joiden tahdistus kuvassa tapahtuvien asioiden kanssa yhtäaikaiseksi on olennaista, ja niihin tehosteisiin, jotka määrittävät kuvan tapahtumia, mutta joiden tahdistaminen ei ole lopputuloksen kannalta keskeistä. Tällaisia asynkronisia ääniä ovat muun muassa monet ympäristöäänät, esimerkiksi etäiset kaupungin äänet. (Lumet 1995, 222.)

Atmosfäärit ja pohjat ovat keinotekoisesti rakennettuja äänimattoja, joilla luodaan elokuvassa oleva tila, oli se sitten konkreettinen tai abstrakti. Tilojen lisäksi niillä luodaan huomiopisteitä ja voidaan kuvata myös henkilöiden mielentiloja. (Honka 2006.) Atmosfäärit koostuvat yleensä useista päällekkäisistä raidoista, joita kerrostettaessa pyritään pääsemään mahdollisimman yhtenäiseen keskinäiseen balanssiin. Usein myös pyrki- myksenä on melko pelkistetty ja minimalistinen ambienssi.

Pohjaäänät määrittävät miljöötä ja tuovat kohtausten väleille jatkuvuutta. Niiden avulla luodaan elokuvaan äänellinen pohja, joka on kestoltaan yleensä huomattavasti muita tehosteita pidempi. Tällaisia ääniä ovat esimerkiksi metsän äänet lintuineen ja puiden lehtien kahinoineen tai huoneäänät, kuten hiljainen ilmastoinnin humina tai lämpöpatterin kohina. Tämän pohjakerroksen päälle äänisuunnittelija voi kasata muita ääniä ja näin rakentaa erilaisia äänimaisemia.

Atmosfääriraidat vaikuttavat valtavasti elokuvan tunnelmaan ja ilmeeseen. Toisaalta käytettävät keinot pohjautuvat usein kliseisiin, jotka ovat kaikille tuttuja. Pelottavissa kohtauksissa ukkostaa, tuuli ujeltaa ja pöllö huhuilee, öisin kaskaat sirittävät, suurkaupungin sykkeessä autojen torvet soivat, ja rauhallisella rannalla kuikka huutaa kaukaisuudessa. (Honka 2006.) Mahdollisuuksia luoda atmosfäärejä on rajattomasti, ja eri yhdistelmät luovat erilaisen tunnelman. Pohjaäänillä luodaan myös ajankuvaa, ja niiden avulla voidaan sijoittaa elokuvan henkilöitä maantieteellisiin paikkoihin, esimerkiksi kaupungin vilkkaaseen keskustaan tai sen hiljaisemmille laitamille.

Pohjaäänien materiaalina voidaan käyttää itse nauhoitettuja realistisia ambiensseja, erilaisten äänikirjastojen valmiita pohjaäänitallenteita tai esimerkiksi syntetisaattorilla

tuotettuja musiikillisia elementtejä. Usein atmosfääritehosteet pyritään äänittämään todellisissa paikoissa, mutta niiden kokoaminen keinotekoisesti useista äänistä päällekkäin sommitellen ei myöskään ole mahdotonta. Tehosteäänien tekijät kokoavat tarvittaessa yksittäiseltä ja kiinteältä kuulostavankin pohjaäänien monesta erillisestä äänestä. Kaikkia näitä voidaan käsitellä äänieditointiohjelmissa esimerkiksi korostamalla tiettyjä taajuuksia tai lisäämällä kaikua, jolloin lopputuloksena on abstrakteja äänielementtejä, joiden alkuperää ei välttämättä osaa kuulla. Erilaisia mielentiloja ja tunteita tavataan kuvata yleensä synteettisesti tuotettujen äänien avulla, sillä ne muistuttavat musiikin aikaansaamia tuntemuksia.

Pistetehosteet ovat taustatehosteisiin verrattuina lyhyitä ja nimensä mukaisesti pistemäisiä kuvan kanssa useimmiten synkronisoituja tehosteäänisiä. Näitä ääniä ovat esimerkiksi ovenkolahdukset, ohi ajavat autot, puhelimen pirinä, eläinten äänet tai ylipäättään elokuvassa tilapäisesti läsnä olevien objektien äänet. Pistetehosteet vahvistavat äänikerronnan yleisilmettä, ja ne voivat kertoa myös esineiden tai ympäröivän tilan koosta esimerkiksi sen mukaan, paljonko niissä on kaikua tai kuinka etäällä ne ovat. Pistetehosteiden avulla voidaan myös liikutella kohtauksen huomiopistettä ilman, että katsojan tarkkaavaisuutta ohjataan kuvallisin keinoin, puhelimen yllättävä soiminen on tästä hyvä esimerkki. (Honka 2006.)

Myös pistetehosteita voidaan äänittää jälkitöitä varten erikseen jo kuvauksissa, mutta niitä joutuu äänittämään paljon myös erikseen jälkikäteen tai kaivamaan äänikirjastoista. Atmosfääritehosteiden tapaan niitäkin on tapana muokata ja luoda äänieditointiohjelmissa sekä koota useista eri äänistä yhdeltä kuulostava elementti.

Foley-tehosteilla eli synkronitehosteilla tarkoitetaan jälkikäteen tehtäviä ääniä, jotka liittyvät lähinnä kuvassa tapahtuviin näyttelijöiden toimintoihin. Perusääniä ovat liikkeet, askeleet, ja erilaiset kolahdukset, esimerkiksi lasin laskeminen pöydälle. Foley ja ääniefektien raja on joskus hyvin epäselvä ja monesti foleyssä tehdään myös kaikenlaisia efektimäistä ääntä, esimerkiksi miekan iskuja. (Honka 2006.)

Foleyn tekemiselle ominaista on, että tehtävät äänet saatetaan tuottaa hyvinkin erikoisilla keinoilla ja materiaaleilla, joilla ei ole mitään tekemistä sen kanssa, miltä kuulostavaa ääntä tehdään. Johdannossa kerroin, kuinka esimerkiksi perunajauhoa natisute-

taan, jotta se kuulostaisi lumelta. Samoin katkotaan sellerinvarsia, jotka kuulostavat samalta kuin luita katkeaisi, tai leuhutellaan nahkahanskoja, joka kuulostaa linnun lentämiseltä. Osa näistä keinoista on hieman vanhentunut, sillä realistisempia ääniä on mahdollista tehdä ehkä helpommin myös esimerkiksi syntetisaattoreilla tai käyttämällä valmiita pistetehosteita hyvistä äänikirjastoista, mutta esimerkiksi ihmisten läsnäolon äänet eli askeleet ja vaatteiden kahinat tehdään yhä parhaiten foley-tehostein.

4 Äänimaiseman rakentaminen

Elokuvassa äänimaisemat sijoittuvat siis ensisijaisesti atmosfääri- ja pistetehosteraidoille. Kun pohja- ja tehosteääniä ryhdytään sijoittelemaan elokuvaan, ensimmäinen askel on yleensä kuvassa näkyvien elementtien ja niiden äänien etsiminen ja sijoittelu. Jos kuvassa ollaan keskellä vilkasta kaupunkia, lienee syytä rakentaa kaupunkiaänien pohja liikenteen pauhuineen ja ohikulkevien ihmisineen.

Äänisuunnittelija voi kuitenkin vaikuttaa valinnoillaan merkittävästi kohtauksen maailmaan, ja äänityövaiheessa on mahdollisuus syventää elokuvan tarinaa ja viedä sitä lisää eteenpäin elementeillä, joita ei ole kuvauksessa tuotu esiin. Elokuvan äänimaailmaan lisätään yleensä myös ääniä, jotka eivät näy kuvassa mutta kuuluvat kohtauksen maailmaan. Näitä kutsutaan off-screen-ääniksi tai kuvan ulkopuoliseksi äänimaailmaksi. Tässä vaiheessa äänisuunnittelijalla on mahdollisuus pohtia, millä perusteella hän valitsee äänet, joista äänimaisema koostuu. Kun itse ryhdyin tekemään ensimmäisiä äänitöitäni, valintani olivat täysin subjektiivisia. Äänimaisemien rakentaminen ei kuitenkaan välttämättä ole vain mielivaltaista fiiliksen mukaan tapahtuvaa eri äänien yhteensovittamista, vaan eri äänien käyttöön voisi hakea motiiveja ja logiikkaa ympäröivästä maailmasta. Miten äänet rakentuvat luonnossa ja miten me koemme ne?

R. Murray Schafer (1977, 139–144) on jakanut tutkimuksessaan äänimaiseman ääniä kuuteen eri luokkaan seuraavasti:

1. Luonnon äänet (*Natural sounds*)
2. Ihmisen äänet (*Human sounds*)
3. Äänet ja yhteiskunta (*Sounds and society*)
4. Mekaaniset äänet (*Mechanical sounds*)

5. Hiljaisuus (*Quiet and silence*)

6. Äänet merkitsijöinä (*Sounds as indicators*)

Schaferin analyysit eri äänien merkityksistä perustuvat *World Soundscape Project* -tutkimukseen, jota hän luotsasi 1970-luvulla. Tutkimuksessa paitsi kartoitettiin ja dokumentoitiin eri ääniympäristöjä, myös haastateltiin eri-ikäisiä ihmisiä heidän äänimielityksistään ja -peloistaan.

Samantyyppinen projekti *Sata suomalaista äänimaisemaa* toteutettiin Suomessa 2004–2006. Hankkeessa kerättiin ensin kirjoituskilpailun muodossa ihmisille merkittäviä äänimaisemia, joista sata valittiin äänitettäväksi. Molempien tutkimuksien tuloksista on saatu valtavasti tietoa siitä, mitä mitkäkin äänet ihmisille merkitsevät.

Palataan äänimaisemanauhoitukseen, jonka äänitin kesäpäivänä mökilläni. Suriseva kimalainen, tuuli humisemassa puissa, peippojen laulu, ruohonleikkuri, maantie, astioiden kolina tiskialtaassa ja Radio Suomi. Äänimaisemassani on melkein jokaisesta Schaferin ryhmästä jotakin. Jos mietitään nykyajan äänellisiä ympäristöjä, sieltä missä ihminen on läsnä harvemmin löytää esimerkiksi täysin puhdasta luonnonäänistä koostuvaa äänimaisemaa, ilman että edes jossain taustalla kohisee maantie tai lentokone, ja toisaalta karuimpaankin tehdashuminaankin saattaa eksyä jonkin linnun tai hyönteisen ääntelyä. Elokuviin rakennettavat äänimaisemat ovat yleensä tavalla tai toisella ihmisten elinpiireihin sijoitettavia, joten tämä voisi periaatteessa koskea myös elokuvien äänimaisemia, jos niillä tavoitellaan realismia.

Esitän seuraavaksi poimintoja Schaferin luokittelusta, joka ovat mielestäni relevantti elokuvan äänimaisemaa rakennettaessa. Voisiko elokuvan äänimaailmasta saada realistisen ja luontevan siten, että poimii siihen jokaisesta ryhmästä jotakin?

4.1 Luonnon äänet

Vaikka oltaisiin kuinka sykkivässä metropolissa, luonnon äänet ovat aina jollain tapaa läsnä, vähintään säätilan kautta. Ryhdyttäessä kokoamaan atmosfääriraitoja elokuvan kohtaukseen on hyvä miettiä, millaisia perusääniä kuuluu paikassa, johon kohtauksen tapahtumat sijoittuvat. Ollaanko rannikkokaupungissa, metsän ympäröimässä kylässä

vai laaksossa arotuulien tuiverruksessa? Vaikka kohtausta sijoittuisi sisätiloihin, voidaan silti myös miettiä, minkälaisia ääniä ulkoa kantautuu.

Kyselen toisinaan ihmisiltä heidän suosikkiaääniään. Lähes poikkeuksetta valtaosa niistä on luontoääniä. Yleisiä vastauksia ovat meren aaltojen lyönti rantaan, järven liplatus, linnunlaulu tai metsän puiden havina. Myös 100 suomalaista äänimaisemaa -tutkimuksen vastauksista valtaosa kuvaili luonnonääniä. Luonnonäänet ovat siis voimakkaasti sidoksissa ihmisten emootioihin, ja näin ollen niitä voisi hyvin hyödyntää elokuvaäänisuunnittelussa.

4.1.1 Maantiede ja sää

Schafer (1977, 15) julistaa luonnonäänistä veden äänet kaikkein merkityksellisimmiksi ihmisille. Hän runoilee veden merkityksestä aikojen alun ja maailmansynnyksen ääninä päätyen aina kohdun virtauksiin saakka. Vesi on läsnä usein siellä, missä ihminenkin on, ja alkujaan kaupungit perustettiin meren rannalle, jokien varsille tai järven tuntumaan.

Veden äänen eri vivahteissa on paljon musiikkia. Ajatellaan vaikka solisevaa puroa, jossa soi useita ääniä niin, että ne voivat muodostaa lähes soinnun (Schafer 1977, 18). Veden äänet ovat myös hyvin laaja-alaisia ja eri tavoin rytmikkäitä. Monet pitävät tummasta ja syvästä meren pauhusta, ja toiset kevyesti liplattavasta aalloista. Esimerkiksi meren aaltojen rytmin keskimääräisen keston on huomattu olevan sama kuin ihmisen syvähengityksellä rentoutuneena (Schafer 1977, 227), joten hitaat meren äänet ovat varsin omiaan saamaan meidät rauhoittumaan.

Veden äänistä pidetään usein myös, kun ne ovat sateen ropinaa. Sadekin on eri puolilla maailmaa erikuloista. Lontoon tasaisena tippuva sade ropisee eri tavalla kuin rankkasade Fidžillä tai jatkuva hentoinen tihku Yhdysvaltain luoteisrannikolla. Australiassa joillain alueilla ei toisinaan sada useampaan vuoteen, mutta kun sataa, saattavat pienet lapset joskus pelätä sen ääntä. (Schafer 1977, 19.)

Hayao Miyazakin animaatioelokuvassa *Henkien kätkemä* (2001) kuullaan paljon erilaisia veden ääniä. Aina kun elokuvassa on vettä läsnä, oli se sitten kylpylässä, johon tapah-

tumat sijoittuvat, tai yllättävä rankkasade, se kuulostaa varioivalta ja monitasoiselta. Kun kyseessä on vielä animaatioelokuva, veden eloisa läsnäolo herättää tarinan eloon vielä realistisemmin.

Veden eri olomuodot eivät jää vain liplatukseen ja ropinaan. Pohjolan erityisimpiä perusääniä ovat talviset äänimaisemat. Lumen ja jään erilaisia ääniä riittää yhtä paljon kuin nimityksiä eri lumityypeille. Lumen narskunnasta voimme kuulla, onko pakkaneen kiristymässä vai onko se paksua ja raskasta sohjoa. Lumeen liittyy hiljaisuus, ja se kuinka voimakkaasti se pystyy hallitsemaan muuta äänimaailmaa. Se peittää alleen helposti voimakkaatkin kaupungin äänet ja toisaalta kylmällä pakkassäällä voi kuulla kaupungin kohinan aivan eri korkeudelta kuin muulloin. Elokuviissa lumisia maisemia ei aina tyydytä rakentamaan äänellisesti pelkästään vaimennuksen voimin. Anthony Minghellan *Pääääränä Cold Mountain* -elokuvan (2003) lumisissa metsissä muut äänet kyllä ovat vaimentuneita ja askeleet narskuvat, mutta ihmisten huudot kaikuvat voimakkaasti. Fellinin *Amarcordissa* (1973) taas seesteisen lumisateen taustalla on usein korkealla ulvova tuuli.

Säätiloista itsestään lähtöisin olevat äänimaisemat liittyvät usein lähinnä sateeseen, myrskyyn ja tuuleen. Voiko helle tai tyyni sää kuulostaa milteen? Kunkin säätilan ilmanpaineet vaikuttavat siihen, miltä äänet kuulostavat milloinkin. Esimerkiksi korkeapaineen aikana, vaikkapa kirkkaana pakkasyönä, äänet kantavat voimakkaampina kuin muulloin, samoin kuin peilitynisen järven yli kantautuvat vastarannan äänet selkeämpinä (Hamilo 2010).

Tuulen ääni, kuten esimerkiksi merenkin, on hyvin laaja-alainen, ja sen laajuudessa muut äänet pääsevät kuuluviin hyvin. Senkin ääni on melodinen ja siinä on paljon vokaalisia vaihteluita. Äänisuunnittelijoilla on yleensä tapana valita muutamia tasaisia tuulien ääniä, ja muuttamalla niiden taajuuksia pitkin kohtausta saadaan keinotekoisesti tehtyä tätä vaihtelua juuri haluttuihin paikkoihin. Tuulen laatuun liittyy myös totuttuja emootioita, kuten ulvova korkea tuuli pelkoa luomaan tai tasaisesti kohiseva tuulenvire luomaan pysähtyneisyyttä. Tarkovskin *Uhri* (1986) sijoittuu avaran saaren lakeuksille, ja tuulen eri muodot ovat lähes jatkuvasti läsnä elokuvassa. Sen ääntä käytetään kuin soitinta, ja joissain kohtauksissa se on kuin yksi huiluista, jotka soivat elokuvan musiikissa.

Entisaikoina luonnonilmiöitä pidettiin ihmeinä ja jumalten tekosina. Niillä on ollut aina suuri vaikutus ihmisiin. Ukkosen jyrähdys on voimakas pelkoa tuottava signaali, luonnon oma varoitusääni, jonka merkitys kumpuaa syvältä vaistoistamme. Samantyyppisiä ääniä ovat tulivuorien purkaukset ja maanjäristyksen jyrinät, jotka elokuvassa voisivat edellyttää tarinasta kumpuavaa kontekstia.

4.1.2 Linnut ja muut eläimet

Yleensä, kun aloitan elokuvan äänisuunnitelman tekemisen, ensimmäisiä pohdintojani on, minkä lintujen laulua äänitehosteisiin laitetaan. Lintujen lauluun liittyy valtavasti erilaisia merkityksiä, ja linnunlaulu on myös yksi ihmisten eniten nimeämistä suosikkiäänistä eri puolilla maailmaa kulttuurista riippumatta (Schafer 1977, 268). Myös *Sata suomalaista äänimaisemaa* –tutkimuksessa merkittävän osuuden muodostivat lintujen äänet ja niihin liitetyt emootiot. Omissa töissäni linnunlaulu on melkein aina kun mahdollista mukana pohjaääniraidoilla kuvaamassa erilaisia asioita.

Linnut ovat läsnä lähes kaikkialla. Eri lintulajeihin itsessään liittyy paljon kulttuurillisia merkityksiä, riippuen siitä mitä ne symboloivat. Toisaalta linnunlaulu on myös yksi selkeimpiä äänimaamerkkejä maapallon eri alueilta. Rauhallinen suomalainen kesäyö saadaan välittömästi aikaan käen kukunnalla, kun taas vehreän sademetsän tunnelmaan päästään helposti papukaijosten ja muiden eksoottisten lintujen sirkutuksilla. Jane Campionin elokuvassa *Piano* (1993) huutelee usein uusiseelantilainen tui-lintu, jonka erikoinen ja ainutlaatuinen laulu luo maagista tunnelmaa elokuvaan ja sijoittaa tarinan vielä vahvemmin syvälle raivaamattomiin Uuden-Seelannin metsiin.

Lintujen laulu rinnastuu myös hyvin voimakkaasti musiikkiin, koska sillä on niin paljon selkeästi melodisia ominaisuuksia. Monien pikkulintujen laulun sävelet kulkevat duuri-melodioissa, kun taas esimerkiksi mustarastaan tai lokin laulun sävelkulut menevät mollissa. Näin ollen lintujen laululla on mahdollista kommentoida musiikin tavoin elokuvan kohtauksen emootioita ja luoda tarvittavia tunnetiloja. Myös esimerkiksi lokkien tai korppien hätäisellä kirkumisella voidaan luoda uhkaavaa tunnelmaa tai pelkoa. Tarkovskin *Uhrin* (1986) loppuhuipennuksessa syttyy talo palamaan. Tuli roihuaa painostavassa hiljaisuudessa, jonka rikkovat kirkkaat ja viiltävät pääskyjen huudot. Minusta

pääskyjen kirkuna on iloinen ja riemukas ääni, jolloin tässä kohtauksessa niillä on saatu kiinnostava ristiriita aikaiseksi.

Lintujen äänillä voidaan ilmaista helposti myös vuorokauden- tai vuodenaikaa. Pöllön huhuilu vahvistaa öistä tunnelmaa, kun taas pikkulintujen vilkas kosintalaulu vie mielikuvat kevääseen, ja toisaalta esimerkiksi kurkien muuttohuudot syksyyn.

Lisäksi lintujen laulun sävelkorkeus nousee luonnossa selkeästi yli muun äänimaiseman, jolloin se erottuu selkeästi taajuusalueella, ja luo näin ollen eheyttä äänikuvaan (Schafer 1977, 30). Elokuvan ääniraidalla tästä on hyötyä kasattaessa useita päällekkäisiä ääniä, jolloin pyritään välttämään samojen taajuusalueiden ääniä, ettei lopputuloksena olisi epämääräistä eri äänien tukkoa, josta mikään ääni ei pääse kunnolla erottumaan.

Lintujen ohella luontoääniin kuuluu olennaisesti toki muidenkin eläinten äänet. Schafer nostaa esiin hyönteiset. Totesin edellä, että tyyneillä ja lämpimillä säätiloilla on harvoin tunnistettavia ääniä itsessään. Sen sijaan niiden myötä avautuu erityisiä muita ääniä. Hyvä esimerkki tästä on hyönteisten äänet. Hyönteiset harvemmin elävät kylmänä aikana, joten olemme tottuneet kuulemaan niiden ääniä lähinnä lämpimässä. Kuumina kesäpäivinä kärpäset surisevat ja ampiaiset pörisevät, ja kaskaat sirittävät tropiikissa ja etelän maissa.

Hyönteisten äänet muodostavat usein tasaista ja selkeärytmistä, jopa monotonista äänimattoa, jossa on kuitenkin omia melodisia ominaisuuksiaan. Tällainen tasaisuus tai jopa latteus on luonnon äänimaisemassa melko harvinaista (Schafer 1977, 36), ja elokuvan ääniraidalle se tuokin luontoäänien puolelta hyvää ambienssiainesta, johon voi istuttaa muita ääniä.

Muiden eläinten äänet liittynevät pääosin tapauskohtaisesti elokuvan maailmassa esiintyviin eläimiin. Äänimaisemassa joidenkin eläinten äänet voivat olla äänellisiä määntäjä, kuten norsun huutelut savannilla, suden ulvonta metsässä tai koiran haukunta asutuksen lähellä. Villieläinten karjaisut voivat olla myös signaaleja lähestyvistä vaarasta. (Schafer 1977 38–39.)

4.2 Urbanisaatio ja industrialismi

Kun ihminen asettui aikoinaan paikoilleen ja kyliä ja kaupunkeja rupesi syntyään, alkoi äänimaiseman merkittävä muuttuminen. Ihmisten aikaansaannosten seurauksena luonnon oma lähes täydellinen ja harmoninen äänimaisema rikkoutui, ja se alkoi täyttyä hiljalleen ihmisten ja koneiden äänistä, jotka peittivät alleen luonnon äänimaiseman moninaisuuden.

Urbanisaation myötä enemmän ihmisiä ryhmittyi yksittäisiin paikkoihin, ja samalla ihmisen äänet keskittyivät enemmän. Syntyi suurempien väkijoukkojen ääni, ihmisten puheäänistä muodostuvaa hälinää. Nykyaikana pelkästään ihmisten puhetta on varmasti vielä enenevässä määrin, kun jokainen pitää omaa monologiaan kännykkäänsä. Elokuvaäänisuunnittelussa ihmisten epämääräiselle tasaiselle puheenhälinälle on oma terminsä, *walla* (Wikipedia 2012). Schaferin (1977, 269) tutkimuksien mukaan ihmisten puhetta pidetään kovaäänisten koneiden ohella ympäri maailman epämiellyttävimpänä äänenä. Vaan miltä kuulostaisi kaupunki ilman eloisaa puheensorinaa, jossa vain pelkät koneet mylläisivät? Ja toisaalta, entä jos kaupungissa kuuluisikin vain ihmisten ääniä ja askeleita, eikä koneita lainkaan? Joillain Tokion keskusta-alueilla yksityinen autoliikenne kulkee pääosin erillisillä luiskilla, jolloin vilkkaimmilla alueilla kulkee lähinnä ihmisiä, joiden äänet melkein peittävät taksien ja linja-autojen äänet alleen. Tämä kuuluu myös Sofia Coppolan *Lost in Translationissa* (2003), jossa esimerkiksi loppukohtauksessa päähenkilöiden hyvästejä ympäröi voimakkaasti lähinnä ihmisten puheesta ja mainosäänistä koostuva äänimassa.

Kaupungin äänien myötä syntyi äänimaisemaan yhä enemmän signaaleja, ja osa näistä liittyy ajankulun ilmaisemiseen. Varhaisten kaupunkien äänimaisemia hallitsivat kirkonkellot, joilla oli eräänlaisen akustisen kalenterin tehtävä. Kelloilla ilmoitettiin paitsi kellonajat myös juhlapäivät, syntymät, kuolemat, avioliitot, tulipalot kuin vallankumouksetkin. (Schafer 1977, 55.) Nykyään kirkonkellot eivät ilmaise aikaa niin paljon kaikkialla maailmassa, mutta esimerkiksi Etelä-Espanjassa ne yhä ilmoittavat aikaa vartin välein. Näin ollen alkujaan lähes universaali signaaliääni on muuttunut enemmän äänelliseksi maamerkiksi. Ajankulun äänet ovat nykyajan kaupungeissa moderneja. Ilotulitteiden paukunta kertoo vuoden vaihtumisesta, tai esimerkiksi Yhdysvalloissa itsenäisyyspäivästä. Moskeijan kutsuhuudot ovat hieman perinteisempiä ajankulun ääniä, mutta ne ovat yhä läsnä monien maiden äänellisinä maamerkkeinä.

Kaupunkiäänimaisemaan liittyvät eittämättä liikenteen äänet. Esiteollisissa kaupungeissa ne olivat hevosten kavioiden kapsetta, kärryjen pyörien rahinaa ja erilaisten kellojen kilinää. Kaupunkien perusäänet vaihtelivat paljon sen mukaan, millaisista materiaaleista ne oli rakennettu. Pohjois-Amerikassa käytettiin aluksi paljon puuta, ja lankuilla oli kalettu niin kävelyteitä kuin valtaosa rakennuksista. (Schafer 1977, 59.) Tällaisia äänimaisemia käytetty esimerkiksi western-elokuvissa, kuten vaikkapa Sergio Leonen elokuvasta *Vain muutaman dollarin tähden* (1965). Brittiläisen Kolumbian alueella Kanadassa puun kopina on yhä merkittävä perusääni kaupungin äänimaisemassa. 1800-luvun lopussa Vancouverin rannikon tuntumassa kenkien alla rapisivat simpukankuorilla päällystetyt kadut, Keski-Euroopassa taas kilisivät ja kopisivat erilaiset kivimateriaalit, jotka ovat nekin yhä omanlaisina perusääninä läsnä monissa kaupungeissa. (Schafer 1977, 59.)

Teollistumisen myötä liikenteen äänet voimistuivat, kun hevosten kavioiden äänet vaihtuivat autojen jyrinään, kellojen kilinä torvien tööttäykseen. Tuli junien kolinaa kiskoilla, laivoja sumutorvineen, metroja, moottoripyöriä, raitiovaunuja ja linja-autoja. Kaupunkien liikenteen äänet eroavat eri puolella maailmaa paljon. Ambulanssit eivät kuuluista samalta Suomessa ja Yhdysvalloissa, ja lisäksi esimerkiksi autojen torvet muodostavat eri puolilla maailmaa mielenkiintoisia toisistaan eroavia äänimaisemia, joissa on äänellisen maamerkin ominaisuuksia. Torvissa soi yleensä kaksi ääntä, jotka ovat esimerkiksi Turkissa ja Bulgariassa viritetty eri tavoin kuin Länsi-Euroopassa. Lisäksi Pohjois-Amerikassa kalleimmissa Cadillacissa torvissa soi vielä kolmaskin ääni, eli mitä isompi auto ja vauraampi omistaja, sitä kovempaa ja melodisempaa ääntä voi päästää. (Schafer 1977, 243.)

Liikenteen lisäksi kaupungissa tapahtuu koko ajan jotain. Tehtaat pauhaavat, jalkapallostadionilla yleisö huutaa ja jossain porataan katuja auki. Kaupunkiäänimaisemaa on tutkittu valtavasti, ja yleensä huomiot keskittyvät meluun. Useista äänimaisematutkimuksista kuultaa vastakkainasettelu luontoäänistä puhtaina ja rauhallisina ja siten hyvinä ääninä, ja niitä vastassa ovat kaupunkiäänet ikävänä ja haitallisena meluna.

Michael Haneken elokuvassa *Seitsemäs manner* (1989) kaupungin kaoottinen äänimaisema on rakennettu lähes laskelmoiden. Tapahtumat sijoittuvat Itävallan Lintziin, vilk-

kaaseen teollisuuskaupunkiin, jossa arjen ankeuteen turtunut perhe ajautuu valmistelemaan pakotietä elämäntilanteestaan. Äänimaailmaa hallitsee tasainen kaupungin taustakohina, johon istutetaan vuorollaan erilaisia voimakkaita koneiden ääniä. Äänikuvan poikki kiihdyttää autoja, välillä jylisee hetken aikaa katupora, moottorit ovat tyhjäkäynnillä hyvin lähellä, autonovet pamahtavat.

Kaupunkiäänien ja Schaferin mukaan siten syntyneen lo-fi-äänimaiseman myötä äänikenttä on sekavoitunut. Jos menemme äänittämään Helsingin keskustan vilinää, saamme todennäköisesti äänitteen, joka pursuaa keskenään kilpailevia ääniä, joista kuulijan aistihavainnon voittaa se, joka kuuluu voimakkaimpana. Elokuvan äänimaailmassa tällainen pohjaääni on hankalaa materiaalia. *Seitsemäs manner* -elokuvassa äänimaisema toimii hyvin, kun meluisat äänet eivät pauhaakaan samaan aikaan, vaan jokainen ääni vuorollaan nostaa verenpainetta ja näin ollen kokonaisuus on silti meluisa ja ahdistava, muttei tukossa.

5 Omat elokuvat

Esittelen seuraavaksi kaksi esimerkkielokuvaa, joihin olen tehnyt äänisuunnittelun opiskelujeni aikana. Ne ovat tyyliltään kaksi hyvin erityyppistä elokuvaa: toinen on vehreille kaupunkiviljelyksille sijoittuva rento ja tunnelmoiva dokumenttielokuva, toinen taas lyhyt fiktioelokuva, joka on hyvin tyylitelty ja jäykkä skandinaavinen tragedia. Molempien kohdalla sain äänimaailmaa suunnitellessani äänimaisematutkimuksesta huomioonotettavia seikkoja.

5.1 *Mangoldi – Helsinki – Zucchini*

Kuvasimme yhdessä luokkatoverini Jaakko Koskisen kanssa kesällä 2009 dokumenttielokuvan *Mangoldi – Helsinki – Zucchini* (2009). Teimme elokuvan kahden hengen voimin: minä tuotin ja toimin äänisuunnittelijana, Jaakko puolestaan kuvasi ja leikkasi elokuvan sekä sävelsi musiikin. Ohjaajina toimimme me molemmat.

Elokuva kertoo nuorista helsinkiläisistä kaupunkiviljelijöistä ja heidän Pasilan ratapihan joutomaille perustamastaan luvattomasta viljelyspalstasta. Kesä etenee ja palstasta syntyy kasvien ja ihmisten yhteiselon myötä erikoinen keidas keskelle karua kaupun-

ginosaa. Kasvien kohotessa laareista ja junien ujeltaessa ohi kaupunkiviljelijät pohtivat omaa suhdettaan kaupunkitilaan, kasveihin ja ruokaan.

Jo käsikirjoitusta tehtäessä oli suunnitteilla, että elokuvasta tulisi hidastempoinen ja raukeasti etenevä seurantadokumentti, eikä niinkään paljoa puhetta sisältävä reportaasi. Leikkauksen valmistuttua meillä oli viidestä jaksosta koottu montaasimainen kuvaus viljelyspalstan kiertokulusta ja muutoksesta keväisestä autiosta ratapihasta loppukesän vehreään puutarhaan ja lopulta syystuulien riepottelemaan hylättyyn risukkoon. Kiertokulun teema ilmeni voimakkaasti kuvissa ja väreissä, mutta halusin erityisesti korostaa ajan kuluu muuttuvilla äänimaisemilla.

5.1.1 Lokaation äänimaisema

Elokuvan tapahtumat sijoittuvat siis koko ajan samaan paikkaan, junaradan varrelle lähelle Pasilan asemaa. Paikan oma todellinen äänimaisema muodostui pääosin ohijeltavista junista, etäisistä liikenteen äänistä sekä lähellä olevan Olympiastadionin jalkapallo-otteluiden yleisön kohinasta ja rillutuksista. Muutoin ratapiha oli erikoisella tavalla kaupungin vaimean kohinan ympäröimä. Toisaalta vaikka se oli ihan keskellä kaupunkia, se oli juuri sopivasti katveessa niin, etteivät autoliikenteen äänet olleet hallitsevasti läsnä.

Kuvausten aikana käytettävissä ollut äänityskalusto oli melko vaatimatonta, ja toisinaan ääni tallennettiin vain kameran mikrofoniin. Lokaatiossa äänitykseen toi haastetta se, että paikka oli lähes jokaisella säällä melko tuulinen, joka huononsi tallentuneen äänityksen laatua. Dokumenttielokuvalla kuvauksissa äänitetty ääni on jokseenkin tärkeämpää kuin fiktioelokuvalla, johon lähes kaikki ääni tehdään jälkikäteen. Perinteisesti dokumenttielokuvaan taas liitetään usein odotuksia, että ääni on samaa kuin kuvaustilanteessa. Toisaalta sen laadulliset puutteet eivät silloin haittaa niin paljon. Nykyään kuitenkin etenkin suomalaiset dokumenttiohjaajat ovat alkaneet käyttää mielellään elokuvissaan ekspressiivisempää äänimaailmaa, eikä naturalismi ole enää ehdottomuus (Aaltonen 2006, 152). Minäkin päätin, ettei *Mangoldin* äänisuunnittelussa tarvitsisi olla liian uskollinen realismille.

En aluksi ollut ajatellut, kuinka paljon sillä olisi merkitystä, miltä kaupunki tässä elokuvassa kuulostaa. Huomasin kuitenkin pian, ettei dynamiikaltaan näin vähäeleistä dokumenttielokuvaa kannattanut turruttaa persoonattomilla äänikirjastojen kaupunkipohjilla, vaan lähdin pohtimaan, kuinka herättäisin kaupungin eloon. Millä eri tavoin kaupunkia voisi soittaa?

5.1.2 Uuden äänimaiseman rakentaminen

Ratapihan äänimaiseman *perusäänien* suunnittelun aloitin kaupunkiääneen ensimmäisenä mieltämistäni liikenteen äänistä. Elokuvan pohjaääniraidoilla käytin erilaisia ympäri Helsinkiä äänitettyjä kaupunkihuminoita. Osa niistä oli äänitetty myös ratapihalla, mutta toisinaan halusin lisätä kaupungin tuntua voimakkaammalla liikenteen hälyllä.

Elokuvassa junien äänet ovat voimakas *äänellinen maamerkki*, ja niiden kulku on läsnä paljon. Käytin niitä usein siirtymissä, mutta myös vaimeampana taustalla muistuttamassa itsestään. Siirtymissä ne toisinaan muistuttivat mielestäni myös *signaalia*, sillä ne keskeyttivät ja rikkoivat muuta äänimaisemaa. Erilaisia junaääniä oli kuvauksista kertynyt paljon, mutta kävin myös eri säillä äänittämässä niitä lisää. Junathan ovat koneita, ja niiden äänet kuuluvat *industriaaliääniin*, mutta niiden tuoma dynamiikkavaihtelu tuntui miellyttävältä, eikä *hi-fi-maisema* mielestäni rikkoutunut. Myös äänitykset olivat näiden suhteen onnistuneita, sillä junat lipuivat ohi täyteläisinä ja pehmeinä, eikä niitä juurikaan tarvinnut jälkikäsitellä sellaisiksi.

Säätilat vaihtelivat eri jaksoissa, mutta tynempien kohtausten pohjaraidoille riittivät normaalit kaupungin äänet. Sadejakso oli ainut, johon rakensin useista eri äänitehosteista mahdollisimman täyteläisen ja raikkaan äänimaiseman. Tässä oli suurimpia eroja alkuperäiseen ratapihalla tallennettuun sateeseen, joka oli melko vaatimattoman kuulosta.

Kerronnan kannalta suosikkejani ovat lintujen äänien käyttö. Jokaiseen jaksoon lisäsin eri lintujen laulua, vaikkei niitä kuulunut juurikaan merkittävästi oikeasti lokaatiossa. Ensijainen tarkoitus oli kuvata ajankulkua keväästä syksyyn, mutta myös käyttää hyödyksi lintujen lauluun liittyviä emootioita. Lintujen aikaansaamat tunne-elämykset pohjautuivat tässä vaiheessa täysin omiin subjektiivisiin kokemuksiini. Keväällä innos-

tuneiden rakennushommien tukena sirkuttivat myös pesimäpuuhissa olevat pikkulinnut. Minä koen niiden äänet uuden alkuna. Kesän raukeudessa kirkuivat pääskyt, aivan kuin olen tottunut niitä kuuntelemaan kuumina kesäpäivinä Helsingissä. Mustarastaan ääni on minulle rakas kesäilloista. Niinpä lisäsin sen hämärän sadejakson tunnelmoijaksi.

Tärkeitä perusääniä olivat myös elokuvan kasvien äänet. Läpi kohtauksien ne suhisevat, rapisevat, narskuvat ja havisevat. Vaivasin päätäni paljon miettimällä, miten erilaisia kasveista lähtöisin olevia ääniä voisin käyttää. Halusimme, että tuntuisi jopa, että kasvit puhuisivat. Yritin viedä tätä pidemmälle ja kokeilin muokata kasvien rahinoista ja ihmisen puheen rytmiiä avuksi käyttämällä editointiohjelmassa tehostetta, joka olisi eräänlaista kasvipuhetta. Tämä ei kuitenkaan toiminut, ja päädyinkin käyttämään mieluummin ihan luonnollisia kasvien suhahduksia ja natinoita.

Olin aikaisemmin ajatellut, että elokuvaäänessä pitäisi koko ajan tapahtua jotain kiinnostavaa, ja se pitäisi jatkuvasti mielenkiinnon yllä muuten hidastempoisessa elokuvassa. Äänimaisemäänitykset ovat toisinaan pitkiä eikä niissä tapahdu merkittäviä muutoksia, vaan kulloisessakin äänimaisemassa vain ajeldhditaan. Halusin samanlaista tunnelmaa tähän elokuvaan, tavoitteenani luoda hieman meditatiivista kerrontaa. Tällaiset ikään kuin transsiset hitaat äänimaailmat tuntuivat hyviltä, koska ne eivät pakota kuuntelemaan mitään, vaan ajatukset päästetään muotoutumaan omaan tahtiinsa.

Omasta mielestäni elokuvan äänimaailma on eheä ja luonteva, ja näin parin vuoden jälkeen sen tekemisestä en enää kuuntele yksittäisiä äänipinojani, vaan ne tuntuvat sulautuneen realistiseksi ja minullekin todelliseksi äänimaisemaksi, joka viljelyksillä olisi vallinnut.

5.2 *Suru*

Nähtyään *Mangoldin* luokkatoverini Vilja Autio pyysi minua äänisuunnittelijaksi loppu-työelokuvaansa *Suru* (2011). Hän kertoi huomioineensa äänimaisemakudelman ja pitäneensä niistä. Samanlaista lähestymistapaa hän toivoi *Surun* äänisuunnitelmaan.

Elokuva kertoo 12-vuotiaasta Edithistä, joka isänsä hautajaisjuhlissa jätetään yksin surunsa kanssa. Edith seuraa juhlissa äitiään ja kolhoa juhlaväkeä, jotka eivät halua

puhua kuolemasta. Juhlat kasvavat illan edetessä, ja lopulta kuolemasta puhumattomuus painaa juhlijat toiseen ääripäähän, jolloin juhlista tuleekin riehakkaat tanssijuhlat. Kaiken tämän keskelle jää yksinäinen Edith, joka lopulta yrittää käsitellä suruaan tälläytymällä aikuiseksi ja liittymällä heidän joukkoonsa.

5.2.1 Äänten täyttämä hiljaisuus

Siinä missä *Mangoldissa* oltiin raukeina ulkona vehreällä kasvimaalla, *Surussa* jäykistelyään vauraassa isossa asunnossa. Ohjaajan ensimmäinen linjaus oli, ettei elokuvaan tulisi *score*-musiikkiraitaa, vaan elokuvassa saisi kuulua ainoastaan juhlissa pariin otteeseen soitettava musiikki. Edith soittaa yhdessä kohtauksessa flyygeliä, myöhemmin vieraat kuuntelevat stereoista tanssimusiikkia. Minulle tämä sopi hyvin, sillä se vapautti ääniraidalta tilaa muulle äänikerronnalle.

Äänimaiseman käyttö elokuvaääniraidan pohjana sekoittuu minulla usein käsitykseen hiljaisen äänen estetiikasta elokuvaäänessä. Ensimmäiset intuitioni *Surun* äänimaailmasta olivat, että kohtaukset olisivat hyvin hiljaisia. Nykyään elokuvakatsojat ovat omaksuneet tietyt elokuvan lainalaisuudet, ja he ovat tottuneet esimerkiksi ei-diegeettiseen musiikkiin eli elokuvan sävellettyyn musiikkiraitaan osana realismia, vaikkei se sinällään ole todellista ja luonnollista. Tällöin taas äärimmäisen luonnolliset äänet toimivat tehokeinoina ja nousevat esiin äänikuvasta. Kuten elokuvamusiikkia käsittelevässä kappaleessa todettiin, kyse on kontrapunktitekniikasta, joka kehittyi, kun huomattiin hiljaisuuden dramaattinen teho elokuvassa. (Kenttämies 2006.) Minua kiehoitti kovasti hiljaisuuden luominen elokuvaan. Tavoiteltava tunnelma oli painostava, jäykkä ja juhlallinen.

5.2.2 Sisätilan äänimaisema

Surusta haluttiin siis hiljainen elokuva, ja sen äänimaisemat rakennettiin hyvin pienimuotoisista elementeistä. Äänimaiseman rakentamisen aloitin ideoimalla Edithin asunnon äänimaiseman perusääniä. Eri kohtaukset sijoituivat Edithin huoneeseen, olohuoneeseen, eteiseen ja kylpyhuoneeseen. Kokosin asunnon jokaiseen huoneeseen omia perusääniä, jotka muodostuivat itse äänittämistäni huoneambiensseista, etäisistä liikenteen äänistä, sekä kaupungin huminasta.

Äänityksiä tehdessäni huomasin, kuinka tärkeää kaupungin humina on. Itse asun Helsingin keskustassa isojen talojen katveessa, eikä kotiini kuulu liikenteen humina. Nämä äänitykset olivat melko käyttökelvottomia, sillä niissä kuului vain mikrofonin suhina. Löysin toisen asunnon, jossa oli isot ikkunat ja lyhyen matkan päässä Hakaniemen tori. Liikenne Hakaniemen alueella on melko vilkasta, mutta se ei kuulunut suoraan tähän asuntoon. Sain eri puolilta asuntoa äänitettyä erilaisia ambiensseja, joiden tärkein elementti oli tasainen, minusta kaunis humina, joka kantautui kantakaupungista. Näistä äänityksistä valitsin ja muokkasin taajuuskorjaimella kuhunkin huoneeseen omat ambienssinsa, jolloin eri tiloihin siirryttäessä taustalla oli aina vähän erilainen humina.

Surun tarina tapahtuu yhden päivän aikana. Edith nähdään istumassa huoneessaan aluksi aamupäivällä ja toisen kerran myöhään illalla. Aamupäivällä tunnelman haluttiin olevan tyhjä ja odottava, muttei painostava. Huoneambienssin jälkeen jäin pohtimaan muita ääniä. Huoneessa olisi tyhjää, äiti kopistelee viereisessä huoneessa. Huoneessa olisi niin hiljaista, että ulkoa voisi kuulua liikenteen ääniä. Ideoimme ohjaajan kanssa, että asunto on Helsingin keskustassa vauraalla alueella, ja on keskitalvi, kaikki on lumen peitossa. Ulkoa kantautuu siis hyvin vaimeita ääniä. Valitsin raitiovaunun äänen yhdeksi pääelementiksi äänimaisemaan, äänellisen maamerkin siis, sillä se lokalisoi hyvin haluttuun paikkaan. Raitiovaunun ääni on myös monille mieluisa ääni, ja esimerkiksi itselleni se tuo lämpöä ja turvallisuuden tunnetta. Lisäksi halusin lisätä lintujen äänen määrittämään tunnelmaa, ja kokeilin laittaa variksien ja lokkien, synkeinä ja haikeina pitämieni lintujen ääniä. Lokkien huudot ovat myös ominaisia Helsingin ääniä, etenkin vaurilla merenranta-alueilla, joihin *Suru* hyvin voisi sijoittua, ja näin olisin saanut lokalisoitua tilaa lisää. Ohjaaja koki ne kuitenkin vieraannuttaviksi, joten linnut joudun jättämään tällä kertaa kokonaan pois.

Myöhemmin illalla Edithin huoneessa kuuluu yhä sama huoneambienssi, mutta voimakkaampana. Ajankohta on myöhäinen ilta, ja kuulemme vielä raitiovaunun äänen. Laitoin myös vaimeasti oistä kaupungin huminaa ulkoa kantautuvaksi. Äänikuvaa hallitsevat muuten seinän takaa kantautuvat juhlinnan äänet ja tanssimusiikin bassojytke. Vastaavasti olohuoneessa, eteisessä ja kylpyhuoneessa on omat ambienssinsa, mutta kaupungin kohinaa en halunnut kuuluvan niissä juurikaan. Olohuoneeseen kantautuu muutamaan otteeseen myös raitiovaunun ääntä, muttei niin paljon kuin Edithin huoneeseen.

neeseen. Lisäksi muissa huoneissa äänikerronta keskittyi enemmän ihmisistä lähtöisin oleviin ääniin, ja halusin huomion kohdistuvan niihin, joten jätin tarkoituksella rakentamatta useampiäänisiä maisemia ulkoa tulevien äänien avulla.

5.2.3 Ihmisten äänet äänimaisemassa

Elokuvassa on hyvin vähän dialogia. Ihmisiä on kuitenkin paikalla paljon, ja heidän läsnäoloaan rakennettiin äänellisin keinoin. Vieraat ovat läsnä joko geneerisenä puheäänimattona eli *walla*-äänenä tai liikehdinnästä lähtevillä äänillä. Heistä haluttiin tehdä jäykkiä ja epämiellyttäviä ihmisiä. Niinpä foley-tehosteita eli ihmisten liikkeiden jälkiäänityksiä tehdessä tein paljon vaatteiden kahinoita, täriseviä kahvikuppeja lautasilla ja erityisesti kenkien ja lattian narinaa. Edithin ja vieraiden välille haluttiin rakentaa veitsellä leikattavaa epämukavaa ja kiusallista hiljaisuutta. Minulla oli mielessäni kirjastoista ja museoista tuttuja äänimaisemia, tilanteista joissa kukaan ei saa puhua, mutta ne ovat täynnä pieniä ääniä, joista jokainen erottuu ja nousee esiin. Nyt haluttiin tehdä tuo odottava hiljaisuus, jossa voi kuulla sen nuppineulankin putoamisen.

Ihmistä lähtöisin olevista äänistä sai myös rakennettua dynamiikkaa ja kontrasteja äänikerrontaan. Hiljaisuudesta sai vieläkin kiusallisemman, kun se laskeutui puheenmölinästä. Puhemassan keskellä kuullaan myös pariin kertaan signaaleja, kun ovikello soi. Puhemassasta haluttiin kuitenkin niin dominoiva, ettei se muutu lainkaan ovikellon soimisesta huolimatta: ketään ei kiinnosta mennä avaamaan ovea.

5.2.4 Äänistä, emootioista ja intuitiosta

Surun realismin keskellä on yksi fantasiakohtaus. Edith sukeltaa kylpyammeessa pidätäten hengitystään ja näkee väläyksenä muiston isästä hassuttelemassa vappuna aamiaispöydässä. Kohtaus kestää vain muutaman sekunnin, eikä kuvassa korostu juurikaan se, että kyseessä on uni tai fantasia. Äänimaailman puolesta tämä osoittautui elokuvan haastavimmaksi osioksi. Ohjaaja halusi, että äänikerronnassa tapahtuisi jotain merkittävää. Kokeilin rakentaa kohtaukseen useita vaihtoehtoisia äänimaisemia, mutta mikään ei tuntunut sopivan. Yksi kokeilu oli pitää äänimaailma aluksi realistisena, ja sitten keskeyttää se täydelliseen hiljaisuuteen. Yhdessä kokeilussa taas työstin vedenalaisia ääniä ja voimakasta kasvavaa kohinaa. Kokeilin tehdä muistosta realistisen

ulkoa kantautuvine kaupungin vappuhulinoineen ja kahvinkeittimen lorotuksineen. Vaikeuksia tuotti se, että kohtaaminen oli niin lyhyt, ettei siihen ehtinyt rakentaa mitään kovin hitaasti kasvavaa ja riittävän herkkää äänimaisemaa.

Lopulta päädyin laskeutumaan kylpyammeen veden liikkeistä täydelliseen hiljaisuuteen, johon lipui yksi kerrallaan äärimmilleen kaiutettuja veden ja lintujen ääniä, kukin vuorollaan. Vesi tuntui perustellulta, sillä Edith makasi veden alla, mutta muuten äänet valikoituivat niiden miellyttävyyden perusteella. Sikäli ei ollut tarkoituksenmukaista valita juuri veden ja lintujen ääniä sen vuoksi, että ne olisivat jotenkin tilastollisesti miellyttäväksi koettuja, vaan valinta tapahtui lukuisten yritysten ja erehdysten jälkeen intuition varassa. Päädyin myös laittamaan aavistuksen verran taustalle syntetisaattorilla tehtyä musiikinomaista tasaista äänimattoa, joka auttoi luomaan unen tunnelmaa. En siis pärjännyt täysin aidoilla äänillä, poikkeus kai sitten vahvistanee säännön. Lopputulos oli kuitenkin mielestäni onnistunut ja herkkä.

Haastavinta *Surun* äänimaisemien rakennuksessa oli kuvien lyhyet kestot. Olisin halunnut kasvattaa ja lisätä ääniä verkkaisesti ja vähän kerrallaan, mutta kestojen vuoksi ääniä piti ajoittaa tiettyihin kohtiin kuvan ehdoilla, ja joissain kohdissa ne kasautuivat mielestäni epäluonnollisesti. Tällöin myös jätin monia ääniä pois siksi, että niitä olisi tullut päällekkäin liikaa. Äänimaisemien kuuluu minusta yhä olla jollain tapaa meditatiivisia, ja ne vaativat aikaa, jotta niitä voi valpastua kuuntelemaan. Pyysin ottamaan tämän kuvan leikkausvaiheessa huomioon, mutta silloinen äänikerronnan poissaolo yleensä harhauttaa kokemaan kuvien kestot eri tavalla, jolloin ne tuntuvat pidempinä kuin äänikerronnan kanssa, ja näin ollen elokuvan kohtauksista leikattiin liian lyhyitä.

Poikkeuksen tekevät lopputekstimusiikin lomaan lisätyt äänikollaasit. Lisään mielelläni elokuvien lopputeksteihin vielä musiikinkin päälle äänitehosteita, sillä niiden avulla voidaan jatkaa elokuvan tarinaa ja voimistaa elokuvasta jäävää mielentilaa. Yleensä lopputeksteissä ei ole enää kuvakerrontaa, joten äänien avulla päästään luomaan tarinan jatkoa katsojan mielikuvien avulla. *Surun* ohjaaja piti tästä lähtökohdasta, ja niinpä tein lopputekstien ajaksi vielä lisää äänimaisemia. Nyt tilaa ja aikaa oli paljon, ja vaihtelu saattoi tapahtua verkkaisemmin kuin elokuvassa. Valitsin ääniksi elokuvan keskeisimpiä elementtejä: raitiovaunuja, aaltoja, kevyttä sateen ropinaa, pikkulintuja ja vihdoin myös haluamiani lokkien huutoja. Valittavia ääniä ei valtavasti analysoitu, mutta ohjaa-

jan kanssa halusimme niiden vievän Edithin maailmaan ja ehkä Edithin muistoihin. Kaikki äänet olivat positiivisia ja tutkimuksien mukaan ihmisiä miellyttäviä, mutta kuitenkin niin erilaisia verrattuna elokuvan miljööseen, että niiden voi ajatella liittyvän muistoihin.

6 Lopuksi

Kiinnostuin äänimaisematutkimuksesta toisena opintovuoteni järjestetyn kaupunkiäänikurssin myötä. Silloin minussa heräsi suunnaton halu selvittää, minkälaisia emotionaalaisia vaikutuksia eri äänillä on ihmisiin ja voisivatko ne olla edes jossain määrin yleispäteviä. Mikä aarre äänisuunnittelijalle olisikaan tieto siitä, että kun halutaan vaikuttaa haikaa tunnelmaa, niin laitetaan yksinäinen lokki vain huutelemaan johonkin kaukaisuuteen! En vain tiennyt, mistä saisin tilastoja ja listoja siitä, mikä ääni merkitsee kenellekin mitään.

Äänimaisemat herättävät valtavasti tunteita. Niistä kerrotaan hersyvin sanavalinnoin ja olennaista äänimaisemien kuvailussa on, että ne ovat muistoja jostain. Äänien kuvailuun uppoutuessaan voi kuulla mielessään tuon maiseman ja eläytyä siihen liittyvään muistoon. Kiinnostavaa on myös se, että äänimaisemista keskusteltaessa huomio on yhä suosikki- ja inhokkiäänien vertailussa ja harvemmin kukaan muistelee minkään yhdentekevän tilanteen ääniä, kuten vaikka vakuutusyhtiön odotussalin äänimaisemaa.

Yksi *Sata suomalaista äänimaisemaa* –projektin luotsaajista, suomalaisen äänimaisematutkimuksen pioneeri Helmi Järviluoma on esittänyt, että vaikka äänimaisemakuvauksia esitetään usein hyvin subjektiivisesti, niihin liittyvät tunteet ovat joissakin tapauksissa yhteisiä. Puhutaan sosiaalisesta muistista, jolloin henkilökohtaisilla muisteluilla on jaettu viitekehyksiä. (Järviluoma 2006, 23–24.) Näin ollen minulle heräsi ajatus, että jos kerran minusta jokin ääni tuntuu joltakin, saattaa se muistakin tuntua siltä. Tarvitsenko siis listoja ja tutkimuksia siitä, mikä ääni herättää eniten turvallisuudentunnetta Brasiliassa ja mikä Suomessa?

Elokuviissa pääpyrkimyksenä on yleensä saada katsoja samastumaan päähenkilöön ja siten eläytymään tarinaan. Tällöin halutaan välittää subjektiivisia tunteita, jotta pystytään kuvaamaan päähenkilön kokemuksia. Esitin johdannossa kysymyksen, voisiko

äänimaiseman purkamisesta ja analysoinnista löytyä mallia uskottavan ja realistisen elokuvaäänimaailman rakentamiseen. Herää jatkokysymys: kenen näkökulmasta realistiseen ja uskottavaan?

Oman työprosessini aikana huomasin, että äänisuunnittelijana omat subjektiiviset mieltykseni ohittivat tilastot ja tutkimustulokset, ja peilasin valittavia ääniä ensisijaisesti omiin tuntemuksiini. Minusta olisi ollut oikein tunteellista, että yksinäinen lokki olisi huudellut Edithin ikkunan takana, mutta ohjaajan kokemuksen mukaan se tuntui oudolta. Tällaisia keskusteluja käydään äänisuunnittelijoiden ja ohjaajien välillä paljon, ja yleensä etenkin alkuvaiheessa ongelmana on, ettei tiedetä miten puhua niinkin subjektiivisesta asiasta kuin äänen kokeminen ja miten erilaisia ääni- ja toisaalta mielenmaisemia voisi sanallistaa.

Äänimaisematutkimuksellinen lähestyminen kuitenkin toi uudenlaisen työtavan prosessiin. Samalla tavalla kuin elokuvaääniraidan osa-alueita on jaettu pohjaääniin ja piste-tehoisteisiin, on minusta helpottavaa jakaa äänilähteitä eri ryhmiin, jolloin on helpompi punnita niiden väliltä valitsemista ja sitä, missä suhteessa ne olisivat ääniraidalla toisiinsa.

Uskon, että äänimaisemista löytyy paljon apua elokuvan äänimaailmoiden suunnitteluun, kun niistä ammentaa itse kuuntelemalla ja analysoimalla omia subjektiivisia kokemuksiaan ja sopivassa määrin hakee vertailukohtia saaduista tutkimustuloksista. Äänimaisematutkimus on omiaan herättelemään uteliaisuutta eri ääniä kohtaan ja ohjaamaan huomiota äänimaiseman monimuotoisuuteen.

Lähteet

Aaltonen Jouko 2006. Todellisuuden vangit vapauden valtakunnassa. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu ja Like.

Hamilo, Marko 2010. Arjen ilmiöt –sarja. Tiede-lehti. [verkkodokumentti].
<http://www.tiede.fi/artikkeli/1186/miksi_aani_kantaa_pakkasella_> (luettu 4.3.2012).

Honka, Jussi 2006. Foleyäänitys ja -leikkaus. Ääni Elokuvasssa. [verkkodokumentti].
<<http://www.sound.werk23.org/foleyaanitys.html>> (luettu 13.2.2012).

Järviluoma, Helmi 2006. Turvallisuuden tunne, äänimaisema ja eletty tila lapsuudenmuistoissa. Teoksessa Sata suomalaista äänimaisemaa. Toimittaneet Helmi Järviluoma, Ari Koivumäki, Meri Kytö ja Heikki Uimonen. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. s.23-40.

Kenttämies, Jouni 2006. Elokuvamusiikki. Äänipää. [verkkodokumentti].
<http://www.aanipaa.tamk.fi/eloku_2.htm> (luettu 17.2.2012).

Larsen, Peter 2005. Film music. London: Reaktion books.

Lumet, Sidney 1995. Elokuvan tekemisestä. Suom. Petri Stenman. Helsinki: Like.

Schafer, R. Murray 1977. The Soundscape – Our Sonic Environment and the Tuning of the World. Vermont: Destiny books.

Sonnenschein, David 2001. Sound Design – The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema. California: Michael Wiese Productions.

Uimonen, Heikki 2001. Äänimaisema – ai niin mikä?. [verkkodokumentti].
<http://100aanimaisemaa.akuuko.com/aanimaisema_mika.php> (luettu 23.10.2011).

Vikman, Noora 2006. Suomalaisuuden sydänääniä luonnon helmassa. Teoksessa Sata suomalaista äänimaisemaa. Toimittaneet Helmi Järviluoma, Ari Koivumäki, Meri Kytö ja Heikki Uimonen. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. s.12-22.

Wikipedia. 2012. "Walla". [verkkodokumentti].

<<http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Walla&oldid=465596040>> (luettu 2.3.2012).

Elokuvat:

Amarcord. 1973. Ks: Federico Fellini, Tonino Guerra. O: Federico Fellini. Italia/Ranska: F.C. Produzioni/ Franco Cristaldi. 123min.

Henkien kätkemä (Sen to Chihiro no kamikakushi). 2001. Ks. Hayao Miyazaki. O: Hayao Miyazaki. Japani: Studio Ghibli/Toshio Suzuki. 125min.

Linnut (The Birds). 1963. Ks: Evan Hunter. O: Alfred Hitchcock. Yhdysvallat: Universal Pictures/Alfred Hitchcock. 119min.

Lost in Translation. 2003. Ks: Sofia Coppola. O: Sofia Coppola. Yhdysvallat: Focus Features/Ross Katz, Sofia Coppola. 97min.

Mangoldi – Helsinki – Zucchini. 2009. Ks: Jaakko Koskinen, Johanna Lehto. O: Johanna Lehto, Jaakko Koskinen. Suomi: Metropolia Ammattikorkeakoulu/Johanna Lehto. 18min.

Piano (The Piano). 1993. Ks: Jane Campion. O: Jane Campion. Australia/Uusi-Seelanti/Ranska: Miramax Films/Jan Chapman. 121min.

Päämääränä Cold Mountain (Cold Mountain). 2003. Ks: Anthony Minghella. O: Anthony Minghella. Yhdysvallat: Miramax Films. 152min.

Seitsemäs manner (Der Siebente Kontinent). 1989. Ks: Michael Haneke, Johanna Teicht. O: Michael Haneke. Itävalta: Wega Film/Veit Heiduschka. 104min.

Suru. 2011. Ks: Jaakko Koskinen. O: Vilja Autio. Suomi: Metropolia Ammattikorkeakoulu/Marianne Mäkelä. 10min.

Uhri (Offret). 1986. Ks: Andrei Tarkovski. O: Andrei Tarkovski. Ranska/Ruotsi: Svenska Filminstitutet/Anna-Lena Wibom. 142min.

Vain muutaman dollarin tähden (For A Few Dollars More). 1965. Ks: Fulvio Morsella, Sergio Leone, Luciano Vincenzoni. O: Sergio Leone. Italia/Espanja/Länsi-Saksa: United Artists/ Arturo González. 130min.