



PIRKANMAAN
AMMATTIKORKEAKOULU

JOHDATUS ELOKUVAÄÄNEN MAAILMAAN

Tietopaketti elokuvaäänestä

Roope Niemelä

Opinnäytetyö
Marraskuu 2009
Musiiikin koulutusohjelma
Musiiikkiteknologian suuntautumis-
vaihtoehto
Pirkanmaan ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Pirkanmaan ammattikorkeakoulu
Musiikin koulutusohjelma
Musiikkiteknologian suuntautumisvaihtoehto

ROOPE NIEMELÄ

Johdatus elokuvaäänien maailmaan – Tietopaketti elokuvaäänestä

Opinnäytetyö 60 s. + DVD
Marraskuu 2009

Työ käsittelee elokuvaäänien maailmaa ja lainalaisuuksia elokuvaäänien eri elementtien ja elokuvaäänien historian kautta. Opinnäytetyön teoreettista osiota voidaan käyttää elokuvaääneen johdattavan kurssin materiaalina oppilaille sekä ryhmille, joille aihe ei ole entuudestaan tuttu. Työn painopiste on elokuvaäänien eri osatekijöiden dialogin, tehosteiden ja musiikin kuvaamisessa. Työssä on havainnollistettu esitettyjä elokuvaäänien ilmiöitä mainitsemalla kuuluisia esimerkkielokuvia, joissa käsitellyt asiat ilmenevät.

Opinnäytetyössä käsitellään myös Macintosh-tietokoneille ohjelmoidun GarageBand-ohjelman käyttöä liikkuvan kuvan ja äänen yhdistämiseen tarkoitettuna työkaluna niiltä osin kuin on katsottu tämän opinnäytetyön rajauksen kannalta tarpeelliseksi. GarageBand-ohjelma tuo opinnäytetyöhön tietokoneavusteisen musiikin ja äänien tuottamisen opetuksellisen näkökulman.

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on toimia kannustimena elokuvamusiikista ja elokuvaäänien tekemisestä kiinnostuneille, sillä liikkuva kuva voi toimia teimana ja kehystenä esimerkiksi sävellyksestä kiinnostuneille. Kirjallisen osion tukena on työssä liitteenä DVD-levy, joka sisältää GarageBand-ohjelmalla toteutettavia elokuvaäänien eri osatekijöitä havainnollistavia yksinkertaisia harjoituksia. Harjoitukset on tehty esimerkinomaisesti valmiiksi ja kaikki niissä käytettävät äänet ja esimerkkinä toimiva musiikki on tehtävissä tarjottu valmiiksi.

ABSTRACT

Pirkanmaa University of Applied Sciences
School of Music
Degree program of Music technology

ROOPE NIEMELÄ

Introduction to Film sound – Simple Guide to Sound in Movies

Bachelor's thesis 60 pages + DVD

November 2009

This bachelor's thesis deals with the world of sounds in movies and the different elements of film sound. The theoretical part of this thesis can be used as study material for introductory courses on sound elements in films. The focus of this thesis is describing different elements of sounds that occur in movies – dialogue, sound effects and music. These subjects are elucidated through references to well-known movies in which these elements of sound are clearly exposed in one way or another.

In addition to elements of film sound, the second major issue in this thesis is the GarageBand software, which is examined as a tool for combining sounds into video material. This chapter brings forth the aspect of using the software as a device to help teachers encourage their pupils in creating their own sounds and music easily.

The written part of this thesis is accompanied with a DVD including practical exercises, which enlighten different film sound elements. These tasks can be done with the GarageBand software. The exercises are completed for instructive purposes, and all the sound effects and example music are included in DVD.

The purpose of this thesis is to aid those who are interested in creating film music or sound effects. Further, the thesis is meant to encourage them to put their interest in practise, and to give composers possible themes and motives with the help of video clips.

Key words: Film sound, dialogue, sound effects, film music, GarageBand software.

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1. ELOKUVAÄÄNI OPINNÄYTETYÖN AIHEENA	5
1.1 Toiminnallinen opinnäytetyö	5
2. OPINNÄYTETYÖNI TAUSTATEKIJÄT	8
2.1 Miten tähän päädyttiin	8
2.2 Kurssimateriaalin kerääminen	9
2.3 Elokuvien äänimaailmoin tutustuminen.....	10
3. KURSSIMATERIAALIN KÄYTÄNNÖN RAKENTAMINEN	12
3.2 Kurssimateriaalin käytännön osion alkuhankaluudet.....	12
3.3 Käytännön harjoitusten työstäminen	13
3.4 Käytettävä tietokoneohjelmisto	14
4. JOHDANTO ELOKUVAÄÄNEEN	15
4.1 Elokuvaäänien historiaa	16
4.1.1 Kuva ennen ääntä	16
4.1.2 Ensimmäiset äänen ja kuvan synkronointirytykset	17
4.1.3 Optinen ääniraita	18
4.2 Elokuvaäänien elementit	19
4.2.1 Dialogi	19
4.2.2 Musiikki elokuvassa	23
4.2.3 Tehosteäännet elokuvissa.....	27
4.2.4 Foley	31
4.3 Kliseet elokuvaäänien maailmassa.....	32
4.5 Äänisiirtymä	33
4.6 Äänien äänittäminen jälkikäteen elokuvaan	33
5. GARAGEBAND (VERSIO 3.0.4) VIDEOHARJOITUSTEN TOTEUTTAMISEEN KÄYTETTÄVÄNÄ TIETOKONEOHJELMANA	35
5.1 Liikkuvan kuvan ja äänen synkronoinnin perusteet GarageBand-ohjelmassa.....	35
5.2 Uusien raitojen tekeminen	36
5.3 Raitakohtaiset säätimet.....	38
5.4 Automaatiot	38
5.5 Editori	40
5.6 Elokuvaleikkeen ja äänen tahdistamista helpottavia tekijöitä	41
5.7 Navigointi-ikkuna ja metronomi.....	42
5.8 Raitojen ”Yksityiskohdat”-näkyminen.....	43
5.9 Vaimennusefekti GarageBand-ohjelmassa.....	44
5.10 Elokuvaääniprojektin tallennus.....	45
5.11 Elokuvan vienti kovalevylle.....	46
6. HARJOITUKSET	49
6.1 Havainnointiharjoitukset	49
6.2 Käytännön harjoitusten toteutus	50
7. POHDINTA	52
LOPPUSANAT.....	53
KIITOKSET	53
LÄHTEET	54
LIITTEET	59
LIITE 1: DVD	59

1. ELOKUVAÄÄNI OPINNÄYTETYÖN AIHEENA

Olen tuottanut opinnäytetyönäni johdattavan kurssimateriaalin elokuvaäänestä. Koska ääni elokuvassa on hyvin laaja aihe, olen rajannut tiedon siten, että kokoamastani materiaalista saa perustiedot siitä, mistä asioista elokuvaääni koostuu, ja millaisia asioita ja ilmiöitä se pitää sisällään. Olen jakanut työni kurssimateriaali-osion siten, että se koostuisi tasapainoisesti sekä elokuvaäänien teoreettisesta tiedosta, että valmistamistani käytännön harjoituksista. Teoria-osiossa käsitellään äänielokuvan historiaa ja keskeisiä historiallisia virstanpylväitä, elokuvaäänien merkitystä kokonaisuutta ylläpitävänä tekijänä, sekä elementtejä joista elokuvaääni koostuu. Pääpaino on viimeiseksi mainitulla. Lisäksi olen sisällyttänyt teoria-osuuteen viittauksia tunnettuihin elokuviin, joissa mielestäni havainnollistuu käsiteltäviä termejä, ilmiöitä tai äänen käyttötapoja. Käytännön osion materiaalia voidaan käyttää elokuvaääneen johdattavan kurssin harjoitusmateriaalina. Kohderyhmä tälle kurssille on kuitenkin oltava sellainen, että aihe ei ole sille käytännössä entuudestaan tuttu. Kurssia voitaisiin käyttää muun muassa osana isompaa kokonaisuutta, jossa opetetaan tietokoneiden luovaa käyttöä ja esimerkiksi tietokoneavusteisen musiikin ja äänien tekemistä. Suunnittelemani harjoitukset toimivat eräänlaisena musiikin- ja äänenkäytön pelikenttänä. Esimerkiksi musiikkioppilaitoskäytössä harjoituksia voidaan soveltaa musiikin tuottamisen työkaluna, sillä musiikin säveltäminen ilman aihetta ja viitekehystä saattaa olla hankalaa, ja toivoisinkin valmistamani videomateriaalin toimivan esimerkiksi tuona puuttuvana kehyksenä ja teemana musiikin tuottamiselle. Uskoakseni on usein mieluisampaa tuottaa musiikkia kun tiedossa on alusta alkaen käyttötarkoitus sille. Lisäksi uskon valmistamani materiaalin kannustavan elokuvaäänestä ja elokuvamusiikin säveltämisestä kiinnostuneita rohkeasti tarttumaan kiinnostuksensa kohteeseen, ja toteuttavan tuota kiinnostustaan käytännössä.

1.1 Toiminnallinen opinnäytetyö

Opinnäytetyön tekeminen lähtee yleensä liikkeelle kiinnostuksesta jotakin aihealaa kohtaan. Toiset haluavat tutkia kiinnostuksen kohdettaan tieteellisesti kenties etsien tilastollisia vastauksia – tai aiheen laadullisuuteen perehtyen. Toiset haluavat tehdä jotakin konkreettista. He haluavat omalla panoksellaan sysätä liikkeelle kiinnostuksen kohteeseensa liittyvän kehittävän voiman. Itse kuulun jälkimmäiseen ryhmään. Toki tutkimus

elokuvaäänestä olisi arvokas jo sinänsä, mutta jos pystyn samalla voimalla ja vaivalla ja samassa ajassa tuottamaan elokuvaääntä käytännönläheisesti käsittelevää materiaalia, niin miksen tekisi niin?

Opinnäytetyöni on juuri käytännöllisen ja toiminnallisen rakenteensa vuoksi toiminnallinen opinnäytetyö. Kuten Hanna Vilkan ja Tiina Airaksisen kirjassa ”Toiminnallinen opinnäytetyö” on mainittu ”Toiminnallinen opinnäytetyö tavoittelee ammatillisessa kentässä käytännön toiminnan ohjeistamista, opastamista, toiminnan järjestämistä tai järjeistämistä. Se voi olla alasta riippuen esimerkiksi ammatilliseen käytäntöön suunnattu ohje, ohjeistus tai opastus(—)” (Vilkka & Airaksinen 2003, 9.) Toiminnallinen opinnäytetyö koostuu siis kahdesta eri osasta: produktista ja raportista (Pohjannoro & Taijala 2007, 15). Päädyin tekemään omasta opinnäytetyöstäni toiminnallisen opinnäytetyön, koska uskoin toiminnallisuuden palvelevan ammattialaani ja oppilaitostani paremmin kuin perinteinen niin kutsuttu akateeminen tutkimus palvelisi. Pohjatietoni elokuvaäänestä eivät olleet myöskään kovin perusteelliset, joten uskoin kykeneväni laadukkaampaan lopputulokseen kirjoittamalla elokuvaäänestä eräänlaisen yleisesityksen sen sijaan, että olisin tutkinut jotakin tarkasti rajattua elokuvaääneen liittyvää ilmiötä. Tosin muun muassa Silverman (teoksessa Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2007,82) nimenomaan ohjeistaa ”kirjoita mieluummin paljon vähästä kuin (rajoitetusta) kuin vähän paljosta”. Mielestäni ohjekirjamaista tyyliä palvelee kuitenkin paremmin mahdollisimman laajan yleiskuvan luominen. Onhan elokuvaääntä käsittelevä oppimateriaalini tarkoitettu kuitenkin elokuvaääneen vasta tutustuville.

Toiminnallinen opinnäytetyö eroaa tavanomaisesta tutkimuksellisesta opinnäytetyöstä muun muassa tutkimusmenetelmistä ja teoreettisesta viitekehuksesta puhuttaessa. Tutkimuksella on aina jokin tarkoitus tai tehtävä. Tarkoitus (eli tutkimustehtävä tai ongelma) ohjaa tutkimusstrategisia valintoja (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2007, 133.) Termillä tutkimusstrategia tarkoitetaan tutkimuksen menetelmällisten ratkaisujen kokonaisuutta. Siitä erotettava suppeampi käsite on tutkimusmetodi (yksittäinen menetelmä). Robson (teoksessa Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2007, 128) vertaa tutkimusstrategian valitsemista joen ylitykseen. Joen ylittäminen on tehtävä tai ongelma, joka vastaa tutkimuksen yleistä kohdetta eli tässä tapauksessa opetusmateriaalin tuottamista elokuvaäänestä. Tutkimusstrategian valinta on päätös siitä kuinka joen yli mennään; uiden, kävelen (silta), lentäen vai purjehtien. Tutkimusmetodin valinta taas koskee erityistä veneen, sillan tai lentokoneen tyyppiä.

Toiminnallisessa opinnäytetyössä ei ole välttämätöntä käyttää tutkimuksellisia menetelmiä. Toiminnallisessa opinnäytetyössä tutkimuksellinen selvitys kuuluu idean tai tuotteen toteutustapaan. Teoreettinen viitekehys taas voi olla jokin alan käsite ja sen määrittely (Vilka & Airaksinen 2003, 43 & 56). Tutkimuskäytäntöjä siis käytetään toiminnallisessa opinnäytetyössä hieman väljemmässä merkityksessä kuin tutkimuksellisissa opinnäytetyöissä (Vilka & Airaksinen 2003, 57).

Itse ajattelisin, että oman opinnäytetyöni teoreettinen viitekehys koostuu elokuvaäänien ydinkäsitteistä: dialogi, musiikki ja tehosteet. Oman leimansa teoreettiselle viitekehykselle tuovat tietenkin aiemmat tutkimukset, joita opinnäytetyössäni siteeraan, esimerkiksi elokuvat ja koostamani materiaalin opetuksellisuus. Opinnäytetyöni tarkoitus ei ole kuitenkaan opettaa opettamaan. Siitä syystä en koe pedagogisten lähtökohtien korostamista tarpeellisena opinnäytetyöni raportissa. Tutkimusmenetelmäni eli tiedonhankintatapani pohjautuvat pitkälti omien kokemuksieni ja havaintojeni hyödyntämiseen. Opinnäytetyöni ”joki” on siis tiedon tuottaminen elokuvaäänestä. Tapa ylittää tämä joki on omiin kokemuksiin ja havaintoihin sekä hyväksi havaittuun kirjallisuuteen perustuvan oppimateriaalin ja harjoitusten työstäminen. Tahdon tehdä jotakin konkreettista, valitsen millä keinoin haluan tekoni toteuttaa, teen sen ja kerron siitä mitä olen tehnyt. Lyhyesti sanottuna: produkti ja raportti. Johdatus elokuvaääneen-materiaali ja raportti materiaalin tekemisestä.

2. OPINNÄYTETYÖNI TAUSTATEKIJÄT

Kuten edellä mainittiin, koostuu kurssimateriaali kahdesta osasta: teoreettisesta osiosta, sekä käytännöllisestä osiosta. Käytännön osion harjoitteet tukevat teoriaosan tietoa ja toisinpäin. En halunnut tehdä ainoastaan teoriatasolle jäävää opinnäytetyötä, joten toin opinnäytetyöhöni myös käytännöllisen näkökulman. Teoriaosuuden tarkoitus on antaa kurssille osallistuville perustiedot siitä, millaisista kerroksista elokuvan äänimaailma useimmiten koostuu. Teoriaosuuteen kuului alkuperäisen suunnitelmani mukaan sisältyä kuuluisia esimerkkielokuvaleikkeitä, joita olisi hyvä analysoida opittuun teorian tietoon nojaten. Tekijänoikeusasiat kuitenkin hankaloittivat suunnitelmiani heti alusta pitäen. Välttääkseni mahdollisia työni julkaisuvaiheessa ilmeneviä tekijänoikeudellisia kysymyksiä, päätin kerätä ja koostaa harjoitusmateriaalia itse.

Käytännöllinen osuus rajautuu opinnäytetyössäni GarageBand-tietokoneohjelman luovaan videokuvan ja äänen tahdistamiskäyttöön. Seuraavassa kappaleessa tietoa siitä, miten aihe syntyi, ja miten työnkulku eteni.

2.1 Miten tähän päädyttiin

Opinnäytetyöni aihe ei syntynyt sattumalta. Henkilökohtainen kiinnostukseni elokuvaa ja ääntä yleisenä ilmiönä kohtaan oli vain yksi työni käynnistävä tekijä muiden joukossa. Vaihto-opiskeluaikani Ruotsissa syksyllä 2008 pääsin mukaan elokuvaäänikurssille ja havahduin siihen, että heidän koulussaan elokuvaääni oli osa musiikkiteknologiaopiskelijoiden opetussuunnitelmaa. Tämä oli minulle uusi ja mielenkiintoinen näkökulma musiikkiteknologian työkenttään. Kurssi ei ollut erityisen syväluotaava, mutta perustavanlaatuisen käsityksen siitä, mitä elokuvaäänen parissa työskentelevä henkilö tekee, sai varmasti jokainen kurssille osallistunut. Ajatus siitä, että kotikoulussani Pirkanmaan ammattikorkeakoulussa ja erityisesti musiikin koulutusohjelmassa voisi olla mahdollisuus jakaa tätä tietoa elokuvaäänestä, alkoi kiinnostaa minua. Jos termi *musiikkiteknologia* sisältää käsityksen, että se on jotain missä teknologia ja musiikki kohtaavat, kuuluisi mielestäni elokuvaäänen perustietojen ymmärtäminen väistämättä termin sisälle. (Karvonen 2009) Sillä elokuva on ollut sekä kuvan, että äänen kannalta katsottuna kautta historian riippuvainen teknologiasta.

Koska resurssit elokuvaäänien tekemiselle olivat Ruotsissa mitä mainioimmat ja pääsimme harjoittelemaan muun muassa askeläänien jälkiäänittämistä oikeassa elokuvaäänistudiossa, tulisi minun suunnitella elokuvaäänikurssista sellainen, että se olisi toteutettavissa kotikoulussani jo siellä olemassa olevilla resursseilla. Kurssimateriaalin käytännön osuus tuli rajata siten, että elokuvaäänien editointiin, miksaamiseen ja tuottamiseen liittyvät harjoitukset voidaan toteuttaa ilman erillisiä laite- tai ohjelmistohankintoja, missä tahansa muutamia Macintosh-tietokoneita omaavassa oppilaitoksessa kurssi toteutettaisiinkaan.

Käytettävä videon ja äänen yhdistämiseen tarkoitettu tietokoneohjelma on suunnitelmani mukaan oltava jo valmiiksi tietokoneen mukana tullut ohjelma, ja muutamia ohjelmia kokeiltuani päädyin koostamaan käytännön harjoitusmateriaalin Macintosh-tietokoneelle tehtyä GarageBand-ohjelmaa käyttäen.

Pääasiallisena harjoitusten tarkoituksena on toimia havainnollistajina siitä, mistä eri asioista elokuvaääni yleisesti ottaen koostuu. Näitä elokuvaäänien eri elementtejä ovat dialogi, tehosteet sekä musiikki. Edellä mainittuja osatekijöitä sommitellaan elokuvassa kerroksittain, peräkkäin, kuvakerrontaa tarkasti tukien, kontrastia luoden ja ylipäättään kohtauksen ja tyylin mukaisesti. (Pirilä & Kivi 2005, 60.)

2.2. Kurssimateriaalin kerääminen

Opinnäytetyöohjaajani hyväksytyä työni aiheen, alkoi elokuvaääntä käsittelevän kirjallisen aineiston etsiminen. Ajatuksenani alusta lähtien oli tehdä kokonaisuudesta *johdanto elokuvaääneen* -tyyppinen kurssimateriaali. Suunnittelemani teoriaosuuden valmistaminen ei ollut mielestäni erityisen hankalaa, sillä tietoa elokuvaäänien eri ilmiöstä ja lainalaisuuksista löytyy paljon sekä kirjoista että Internetistä. Ongelmana olikin tietämyksen rajaaminen jotenkin järkeviin mittasuhteisiin, sillä johdannoksi suunnitellun kurssin aineisto ei voi sisältää kaikkein yksityiskohtaisinta tietoa. Ensimmäinen lukemani elokuvaäänestä kertova kirja määrittä paljon sitä, millaisista asioista halusin omassa työssäni kirjoittaa. Tämä kirja oli Kari Pirilän ja Erkki Kiven kirjoittama *Otos – elävä kuva – elävä ääni* (LIKE 2005). Elokuvamusiikista sai hyvin paljon tietoa Tommi Saarelan kirjoittamasta *Selluloidi Soikoon!* -kirjasta (Stellatum 2000), ja elokuvan historiasta ja elokuvaäänien osatekijöistä löytyi runsaasti asiaa muun muassa www.filmsound.org -Internet-sivustolta. Tässä opinnäytetyössä mainituista elokuvista löytyi paljon tietoa Internet Movie Database -sivustolta. Henkilökohtaisen suosikkielo-

kuvaohjaajan kommenteista äänestä ja äänen kanssa työskentelemisestä löysin David Lynchistä kertovasta Chris Rodleyn kirjoittamasta Lynch on Lynch -kirjasta (LIKE 2007), sekä kyseisen ohjaajan itse kirjoittamasta kirjasta *Catching the Big Fish* (Otava 2006). Antoisaa luettavaa oli myös muun muassa ohjaaja Sidney Lumetin kirjoittama kirja Elokuvan tekemisestä. Siihen, että valitsin osaksi opinnäytetyötäni videon ja musiikin yhdistämisen GarageBand-ohjelmaa apuna käyttäen, innosti osaltaan lukemani kappale kirjasta *Musiikkikasvatusteknologia* (Suomen musiikkikasvatusteknologian seura 2006), jossa Miikka Salavuo pohtii videon käytön mahdollisuuksia musiikin tuottamisen tukena oppilaitoskäytössä.

2.3 Elokuvien äänimaailmoin tutustuminen

Kuitenkin kenties kirjoja tärkeämpänä tiedonlähteenä ovat olleet ne lukuisat elokuvat, jotka olen katsonut etenkin sen jälkeen kun opinnäytetyöni aihe alkoi hahmottua. Tämä aiheen pohtiminen alkoi marraskuussa 2008, eli minulla on ollut noin vuosi aikaa ihmetellä elokuvien äänimaisemia sen hiljalleen karttuvan tiedon varassa mikä minulla on asiasta ollut. Katsomiini elokuviin ei sisälly yhtäkään kovin tuoretta elokuvaa siitä yksinkertaisesta syystä, että mielestäni vain hyvin harvassa uudessa elokuvassa on edes jotain kiinnostavaa edes jostain näkökulmasta. Viime vuosikymmeninä äänen kannalta elokuvaan ei ole käytännössä tullut mitään uutta monikanavaisen äänentoiston lisäksi, eikä äänen toistokanavien määrä lisää elokuvaäänen kentälle mitään uutta elementtiä, josta olisin kiinnostunut opinnäytetyössäni kirjoittamaan. Joka tapauksessa elokuvaäänien monikanavaisuus ei mielestäni muutenkaan kuulu elokuvaääneen johdattavan kursimateriaalin sisältöön. Lisäksi mielestäni elokuvien erikoistehosteiden määrän kasvu viime aikoina – niin kuvassa kuin äänessä – on vain vienyt kauemmaksi sitä tosiasiaa, että elokuvan tarkoituksena on kertoa tarina. Heikkoja tarinoita ei pelasteta erikoistehosteilla.

Katsomistani elokuvista voin kirjoittaa sen verran, että halusin käyttää opinnäytetyöni avaamaa tilaisuutta hyväkseni ja kartoittaa tietämystäni klassisien elokuvaohjaajien tuotoksia katsomalla. Katsoin myös paljon elokuvia, joita pilkahteli esiin elokuvaääntä ja kuvakerrontaa käsittelevissä teksteissä pysyväarvoisina esimerkkeinä. Näitä ja muita kuuluisia elokuvia ovat olleet monet Alfred Hitchcockin elokuvat kuten *The Blackmail* (vuodelta 1929, suomeksi *Puhtauden lunnaat*), *Rear window* (Takaikkuna, vuodelta

1954), *Psycho* (1960 vuodelta) ja *The Birds* (Linnut, vuodelta 1963). Elokuvaohjaajien kesto suosikkini Roman Polanskin tuotannosta olen katsonut seuraavat elokuvat: *Knife in the water* (Veitsi vedessä, vuodelta 1962), *The Repulsion* (suomeksi Inho, 1965 vuodelta), *The Tenant* (Vuokralainen, 1976), *Rosemary's Baby* (Rosemaryn painajainen, 1968 vuodelta), *Death and the Maiden* (suomennettu Yö ei tunne armaa, 1994) sekä *Ninth Gate* (Yhdeksäs portti, vuodelta 1999).

Runollista ilmaisua edustavan Andrei Tarkovskyn ohjaamista elokuvista mainittakoon *The Steamroller and the Violin* (Höyryjuna ja viulu, vuodelta 1960), *Solaris* (1972), *The Mirror* (Peili, vuodelta 1975), *Stalker* (1979), *Offret* (suomeksi Uhri, 1986).

Opinnäytetyössäni muutama otteeseen mainitun David Lynchin ohjaamista kansainvälisesti tunnetuista elokuvista olen nähnyt kaikki, ja lisäksi muutaman lyhytelokuvan hänen varhaistuotannostaan, kuten *Six Men Getting Sick* (1966), *The Alphabet* (1968) sekä *The Amputee* (1974). Ohjaaja Stanley Kubrickin elokuvista sanottakoon *Lolita* (1962), *2001: A Space Odyssey* (suomennettu 2001: Avaruusseikkailu, vuodelta 1968), *A Clockwork Orange* (Kellopeli appelsiini, vuodelta 1971), sekä *The Shining* (Hohto, vuodelta 1980). Näiden lisäksi olen katsonut lukuisia vanhoja film noir -tyyliä edustavia elokuvia, useita surrealistisia Luis Buñuelin ohjaamia elokuvia, unohtamatta tietenkään katsomiani mykkäelokuvia Charlie Chaplinin tuotannosta. Kaikkiin edellä mainittuihin elokuviin en silti opinnäytetyön teoriaosiossa viittaa.

3. KURSSIMATERIAALIN KÄYTÄNNÖN RAKENTAMINEN

Kurssimateriaalin käytännön osion rakentaminen vaati huomattavasti enemmän pohdintaa. Rajoitteena tässä oli nimenomaan käytössä olevien resurssien vajavuus, sekä oman kokemuksen puuttuminen, mitä tulee elokuvaäänen tallentamiseen kenttäolosuhteissa. Lähdin hakemaan kokemusta äänimiehen työstä Liettuasta Vilnassa järjestettävältä Summer Media Studio -kurssilta.

Summer Media Studio 2009 keskittyi dokumenttielokuvien maailmaan. Kymmenen kansainvälisestä opiskelijoista ja alan harrastajista koottua ryhmää teki jokainen oman kymmenen minuuttia pitkän dokumenttielokuvan valitsemastaan aiheesta liittyen Vilnaan vuoden 2009 kulttuuripääkaupunkina. Dokumenttielokuvan asiantuntijat ympäri Eurooppaa ohjeistivat ryhmiä ja jakoivat käytännön neuvoja ja järjestelivät tarvittavia kontakteja. Tämän intensiivisen kahden viikon aikana sain jonkin verran kokemusta äänimiehenä toimimisesta kenttäolosuhteissa sekä dokumentin jälkityöstövaiheessa.

Näiden lisäksi olen harjoittanut muutamia koeluontoisia opetuskertoja nähdäkseni, onko elokuvaääni-aiheesta ylipäättään kurssiksi asti, ja vaikka materiaalin määrän puolesta varmasti olisikin, niin olisiko minusta tällaisen kurssin opettajaksi. Nämä opetuskerrat ovat menneet hyvin ja mielestäni kiinnostusta aiheeseen on oppilaiden puoleltakin ollut. Tämä on osaltaan rohkaissut minua jatkamaan eteenpäin aiheeni parissa.

3.2 Kurssimateriaalin käytännön osion alkuhankaluudet

Käytännön osion toteuttamisen määrittä oikeastaan kokonaan uudelleen tekijänoikeudelliset asiat. Nämä tekijänoikeusongelmat liittyivät siihen, ettei opetuskäytössä tulisi näyttää pätkiä jo olemassa olevista elokuvista ilman asianomaisten lupaa. Olin suunnitellut kurssini käytännön osiota jo pitkälle pohjaten sen kokonaan kuuluisien elokuvien tarjoamiin esimerkkeihin, ennen kuin tajusin, ettei tekijänoikeuslakien alaisten näytteiden käyttäminen varmastikaan olisi laillista opinnäytetyön osana. Tarkoitukseni olisi ollut tehdä kurssimateriaalia jo olemassa olevista elokuvista. Käytännössä tämä olisi tarkoittanut sitä, että olisin poistanut valitsemistani noin minuutin mittaisista elokuvaleikkeistä ääniraidan, joka olisi sitten kurssille osallistuvien kanssa koottu uudestaan muun muassa valmiiden äänikirjastojen tarjoamien äänien avulla.

Käytännön osio tuli suunnitella kokonaan uudestaan. En halunnut lähteä kuluttamaan opinnäytetyön kirjoitukselle pyhittämäni aikaa siihen, että selvitän tekijänoikeusasioita, tai peräti hankin luvat käyttää klassisia esimerkkielokuvia osana opinnäytetyötäni. Kyselin aluksi muutamalta ystävältäni, joilla on suhteellisen paljon harrastuneisuutta ja tietotaitoa elokuvien teossa, olisiko heillä antaa käyttöni videomateriaalia. Sopivaa materiaalia ei kuitenkaan löytynyt, tai alkuperäiset äänitiedostot oli yhdistetty videoraitaan summattuna stereoraidaksi. Olisin tarvinnut kaikki äänet erillisinä äänitiedostoina, jotta harjoitusten tekeminen aineistolla olisi ollut millään tavalla hedelmällistä.

Tästä alkoi omatekoisen harjoitusmateriaalin kasaamisen pitkä prosessi. Käytettävissäni oli harjoitusmateriaalia kootessani halpa digitaalinen videokamera sekä jalusta kameralle. Ääni oli edelleen ongelma, sillä videokameran oma mikrofoni taltioi turhan paljon kameran omaa käyntiääntä suhteessa hyötyääneen. Hankin digitaaliseen kannettavan äänityslaitteen, jolla pystyin äänittämään yhtäaikaaisesti neljää ääniraitaa kerrallaan. Työkaluni ja budjettini rajoittuivat edellä mainittuihin laitteisiin, sekä käytössäni oleviin iMovie-, GarageBand-, sekä Final Cut Pro -tietokoneohjelmiin. Jos tällä laitteistolla koottu harjoitusmateriaali palvelisi alkuperäistä tarkoitustani havainnollistaa elokuvaäänien ainesosia, todistaisin ainakin itselleni sen, ettei materiaalin tekemiseen tarvita tuhansien eurojen hintaisia investointeja.

3.3 Käytännön harjoitusten työstäminen

Harjoitusten keksiminen oli tämän jälkeen seuraava miettimisen aihe. Halusin tehdä erilaisia harjoituksia erilaisia äänen osatekijöitä havainnollistamaan. Suunnittelin yhden harjoituksen olevan täysin musiikin säveltämiselle tarkoitettu. Videomateriaalin tähän musiikkiharjoitukseen kuvasin vaihto-opiskeluaikana Ruotsissa, ja jalostin samasta materiaalista myös omaan käyttöni ”Rabbit”-nimisen lyhytelokuvan. Tässä musiikkiharjoituksessa ei tarvita lainkaan alkuperäisen otoksen ääniraitaa, sillä tarkoitus on kannatella tämä hieman minuuttia pidempi kohtaus pelkästään musiikin avulla alusta loppuun. Äänikirjastoja hyödyntäväksi harjoitukseksi valikoitui yksi Liettuassa kuvaamani videoleike hevosesta laitumella, jonka alkuperäistä huonolaatuista ääntä ei voinut hyödyntää. Näiden lisäksi tein yhden pelkästään äänen ja kuvan synkronointiin tarkoitettun harjoituksen, joka perustuu askeläänien tahdistamiselle. Elokuvaääniharjoituksena haastavin tehtävä jonka valmistin, sai nimen Film Noir, ja tässä oppilaan tehtävänä on kokonaäänikuvan luominen annetuista äänistä aina askeläänien ja ambienssiäänien kautta mu-

siikkiin, unohtamatta näiden elementtien editoimista ja miksaamista. Ajattelin, että koska suunnittelemini harjoituksiin ei välttämättä ole mahdollisuutta äänittää jälkikäteen esimerkiksi askelääniä tai dialogia resurssien puutteen vuoksi, tulisi kaikki harjoituksissa käytettävä äänimateriaali olla olemassa valmiina musiikkia lukuun ottamatta (tein kuitenkin esimerkkimusiikit harjoituksiin joissa musiikkia tarvitaan). Harjoituksissa näitä jo olemassa olevia ääniä synkronoidaan ja miksataan kuvakerronnan kanssa yhteensopiviksi. Olennaista on pyrkiä luomaan harjoituksissa vahvoja tunnelmia ja kiinnittää huomiota muun muassa musiikin ja kuvaleikkausten väliseen rytmiin.

3.4 Käytettävä tietokoneohjelmisto

Opinnäytetyöni käytännön videoharjoitukset olen koostanut iMovie-, Final Cut Pro- sekä GarageBand-ohjelmilla. Jotta valmistamaani kurssimateriaalia voidaan käyttää opetuskäytössä, tulee käytettävissä olla Macintosh-tietokone, jossa on GarageBand-ohjelma. Päädyin käyttämään äänien synkronoimisessa ja päällekkäin koostamisessa GarageBand-ohjelmaa (versio 3.0.4) sen lukuisien käytettävissä olevien ääniraitojen vuoksi. Koitin tarkoitukseen myös Windows-käyttöjärjestelmälle tehtyä Windows Movie Maker -ohjelmaa, mutta ongelmaksi niin siinä, kuin iMovie-ohjelmassakin, koitui ääniraitojen vähäisyys ja miksausken kömpelyys. Windows Movie Maker -ohjelmassa käytettävissä on yhden videoraidan lisäksi kaksi ääniraitaa. Macintoshin iMovie-ohjelman avulla voidaan käsitellä yhtä videoraitaa, joka sisältää myös leikkeen ääniraidan, ja tämän lisäksi käytettävänä on kaksi erillistä vain äänelle tarkoitettua raitaa. Kaksi tai kolme ääniraitaa oli kuitenkin liian vähän suunnittelemini harjoitusten hedelmällisyyden kannalta. Niinpä päädyin käyttämään GarageBand-ohjelmaa. Hyödynsin iMovie-ohjelmaa videomateriaalin koostamiseen ja editointiin – ja tarvittaessa Final Cut Pro -ohjelmaa hankalammissa leikkausauomoissa. Äänimateriaalin koostin videon kanssa yhteensopivaksi GarageBand-ohjelmalla. Hienovaraisempaan äänen käsittelyyn käytin tarvittaessa Logic Pro -ohjelmaa. GarageBand-ohjelmasta olen kirjoittanut oman kappaleensa kurssimateriaalin oheen, sillä tarkoitus on käyttää kyseistä ohjelmaa mahdollisimman tehokkaasti videon ja äänen uskottavan yhteisvaikutelman aikaansaamiseksi.

4. JOHDANTO ELOKUVAÄÄNEEN

Elokuva on eräänlainen eri taiteenalojen synteesi. Parhaimmillaan se on enemmän kuin osiensa summa ja irtautuu itsenäiseksi taidemuodoksi. Elokuva on lineaarinen, aikaan sidoksissa oleva taiteenala – aivan kuten musiikkikin. Kuvallisen ilmaisun tukena muodostaa äänimaailma elokuvissa arvaamattoman suuren osan. Ääni ja musiikki ovat elokuvaa huomattavasti vanhempia ilmiöitä. Elokuvan historia on loppujen lopuksi erittäin lyhyt suhteutettuna siihen, miten kauan ihminen on tuottanut ääniä ja tehnyt tiedostamatta tai tiedostaen musiikkia. Ääni ja musiikki elokuvassa ei suinkaan ollut itsestäänselvyys vielä 1900-luvun alkupuoliskolla. Ääni kuulevan ihmisen maailmassa on kuitenkin itsestäänselvyys ja nykyään ääni elokuvassa on selviö. Äänen puuttuminen elokuvasta määrittää nykymittapuulla koko sanan *elokuva* uudestaan, vaikka alun perin *elokuvalla* on tarkoitettu elävää kuvaa ilman minkäänlaista käsitettä siihen liittyvästä äänestä. Jos nykyään julkaistaisiin ääniraidaltaan täysin hiljainen elokuva, määrättäisiin tuotos todennäköisesti kokeellisten taide-elokuvien kategoriaan. Elokuvaääntä ei ajatella ennen kuin jokin siinä on vialla: katsoja/kuulija hyväksyy elokuvaäänen mahdottomuuksia, kuten avaruudessa kuultavia räjähdysääniä mukisematta, mutta ei tahdo sulattaa sitä, jos arkipäiväinen ääni kuulostaa vieraalta tai se puuttuu kohtauksesta jostain syystä kokonaan. Osaltaan elokuvaäänessä kuultavien mahdottomuuksien hyväksymistä selitetään sillä, että ihmisen dominoivana aistina pidetään näköaistia ja että ihminen on hyvin visuaalinen olento. Valta-osa ympäristömme hahmottamisesta nojaa näköaistiimme ja kuuloaistin sanotaankin olevan näköämme täydentävä aisti (Aro 2006, 22). Täten esimerkiksi elokuvaäänien tekijöiden ei tarvitse jokaisessa tilanteessa olla huolissaan siitä, ovatko kohtaukseen valitut äänet luonnollisesta tilanteesta peräisin vai ovatko ne keino-tekoisesti saavutettuja, kunhan äänet tukevat kuvallista kerrontaa ja vaikuttavat uskottavilta.

Äänen tehtävä elokuvassa on siis pääsääntöisesti vahvistaa entuudestaan kuvan tuottamaa illuusiota ajasta, paikasta ja tapahtumista. Elokuvanteon maailmassa ääni jää suunnitteluketjussa kuitenkin yleensä juonenkuljetuksen ja kuvaan liittyvien asioiden ideoinnin jalkoihin, ellei äänellä ole jotenkin erityisen tärkeää taiteellista merkitystä jo suunnitteluvaiheesta lähtien. Vaikka elokuvien tuotantovaiheissa pääpaino onkin useimmiten kuvan toteuttamisessa, on silti äänien tuottaminen elokuvaan hyvin pitkä

prosessi. Esituotantovaiheesta kenttä-äänityksien kautta jälkituotantovaiheeseen on pitkä matka.

(Pirilä & Kivi 2005, 60; Marshall 2009.)

4.1 Elokuvaäänen historiaa

Ennen ensimmäistä äänielokuvaksi nimitettyä elokuvaa jossa oli puhetta (*Jazz Singer* vuodelta 1927, ohjaus Alan Crosland) oli niin sanotun mykkäelokuvan aikakausi. Ilmestyessään uutena keksintönä oli elokuva niin suuri keksintö, etteivät elokuvasalit olleet suinkaan mykkiä tai äänettämiä vaikka itse elokuva olikin. Elokuvan teho oli ilman ääntäkin merkittävä. Muun muassa veljesten Auguste ja Louis Lumiéren ohjaaman noin minuutin mittaisen mykkäelokuvan *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (suomeksi Juna saapuu asemalle, vuodelta 1896) sanotaan saaneen ensi illassa yleisön kauhistumaan ihmisiä kohti tulevaa juna (Dashiell 2009). Katsojien hämmästyneiden äännähdyksen lisäksi saattoi elokuvasalissa kuulla jo varsin pian mykkäelokuvan syntymän jälkeen sitä säestävää musiikkia, jota muun muassa pianistit tai pienet orkesterit tuottivat tarkoituksenaan elävöittää illuusiota entisestään. Muusikoiden lisäksi elokuvateattereissa saattoi olla palkattuja äänitehosteiden tekijöitä, jotka mitä erinäisimpien apuvälineiden avulla tuottivat mykkäelokuvaan ääniefektejä. Näitä mekaanisia laitteita saattoivat olla esimerkiksi ukkosgongit, sadekepit, erilaiset rummut, sireenit ja muunlaiset ääntä tuottavat esineet ja kojeet. (Pirilä & Kivi 2005, 62, 63.) Myös erilaiset äänitehostekoneet yleistyivät tekniikan myötä. Esimerkiksi vuonna 1912 laite nimeltä *The English Allefex* kykeni tuottamaan viisikymmentä erilaista ääntä veden solinasta aina koiran haukuntaan ja linnun lauluun (Filmsoundsweden 2009). Joissain elokuvateattereissa muusikoiden sijasta käytettiin musiikkia tuottamaan gramofonia, mekaanista pianoa tai höyry-urkuja. (Larsen 2005, 19.)

4.1.1 Kuva ennen ääntä

Ennen äänentallennusta ja äänentoistoa oli kehitelty useita kuvaamiseen liittyviä laitteita. Toimintaperiaatteeltaan yksinkertainen neulanreikäkamera (camera obscura) oli näistä tiedettävästi ensimmäinen, ja sen toimintaperiaate on tunnettu jo vuosituhansien ajan (Mäkilä 2008). Kuvien katseluun kehiteltyjä laitteita oli muun muassa *laterna magica*

(suomennettu taikalyhty), joka yleistyi suuresti 1800-luvulla (Seppälä 2007). Yksi ensimmäisistä useita kuvia sekunnissa ottavista kameroista oli 1880-luvulla ranskalaisen Etienne-Jules Mareyn suunnittelema. Aluksi hänen suunnittelemaansa kameralla saatiin ottaa kaksitoista kuvaa, myöhemmillä versioilla jopa kolmekymmentä kuvaa sekunnissa (Dirks 2009). Aikaansaatu valokuvien sekvenssi voitiin toistaa nopeasti esimerkiksi Mareyn suunnittelemaalla kronofotografisella projektorilla, jolloin katsojalle syntyi illuusio katkeamattomasta liikkeestä. Marey oli keksintönsä ansioista yksi kronofotografian alullepanijoista. Termillä tarkoitetaan aikavalokuvausta, jonka avulla saatiin esimerkiksi tutkia nopeita ihmisten ja eläinten liikkeitä pysäytyskuvina. Mareyn ja muiden hänen aikalaistensa kehittämät erikoiskamerat olivat tärkeitä keksintöjä elokuvan ensiaskeleiden aikakautena. Liike oli näin valjastettu sarjaksi yksittäisiä kuvia. Myöhemmät liikkuvan kuvan tallentamiseen keksityt laitteet perustuivat käytännössä samalle idealle. Nykyaikana liikkuvan kuvan valjastamisen perusidea on täsmälleen sama, ja liikkuva kuva voidaan purkaa yksittäisiksi pysäytyskuviksi. Niin sanottu kehysnopeus videokameroissa (englanniksi frames per second, lyhyemmin FPS) on vielä tänä päivänäkin osapuilleen samaa luokkaa Mareyn suunnitteleman kameran kanssa (useimmiten 24–30 kuvaa sekunnissa).

4.1.2 Ensimmäiset äänen ja kuvan synkronointirytykset

Äänentallennuksen yksi tärkeimmistä edistäjistä oli Thomas Alva Edison. Edison patentoi vuonna 1878 fonografin, jolla ääntä pystyttiin äänittämään ja toistamaan tehtyjä äänityksiä jälkeensä. Äänitys toimi siten, että äänienergia ohjattiin suppilomaisen torven kautta värähtelyinä piirturille, joka teki tinapaperi- tai vahakelalle ääntä vastaavaa käyrää (Myöhänen 2007). Ensimmäisinä tunnettuina äänen ja kuvan synkronointirytyksinä tiedetään vuoden 1894 tienoilla tapahtunut kokeilu, missä mies soittaa viulua fonografin edessä ja hänen takanaan kaksi miestä tanssii. Kuva oli taltioitu kinetografi-nimisellä laitteella, jonka Thomas Edison kehitti yhteistyökumppani William Kennedy Laurie Dicksonin kanssa. Liikkuvan kuvan katseluun oli puolestaan Edisonin laboratorioissa kehitelty laite nimeltä kinetoskooppi (Sundell 2006). Kinetoskooppi mahdollisti liikkuvien kuvien katselun vain yhdelle henkilölle kerrallaan, mutta myöhemmin elokuvatekniikan parissa työskennelleet Charles Francis Jenkins ja Thomas Armat kehittivät vi-taskooppi-nimeä kantavan laitteen, jolla liikkuvia kuvia saatiin heijastaa useamman

henkilön katsottavaksi. Ääni ja liikkuva kuva synkronoitiin aluksi tahdistamalla karkeasti hihnalla keskenään kinetoskoopin ja fonografin koneistot.

4.1.3 Optinen ääniraita

Yksi ongelma oli äänen vahvistaminen koko yleisön kuultavaksi elokuvasaleissa. Kun kaiutin- ja äänentoistotekniikka kehittyivät, päästiin tästä ongelmasta eroon, mutta hienovaraisemman synkronoinnin ongelmat olivat silti vielä 1920-luvullakin ajankohtaisia. Synkronointi edistyi huomasti optisen ääniraidan myötä. Optinen ääniraita tallennettiin filmin syrjään josta se luettiin toistettavaksi valokennon avulla. (Heikkinen 2009). Optisia äänen tallennus- ja toistolaitteita kehiteltiin useita erilaisia. Yksi niistä oli nimeltään Movietone, jolla sekä kuva että ääni tallennettiin negatiiville. Elokuvaääni oli aluksi useampikanavaisen äänen sijaan monoa. 1937 käytettiin elokuvassa *One Hundred Men and a Girl* ensimmäistä kertaa moniraitaäänitystä. Äänitys tapahtui yhdeksälle eri filmille, jotka oli tahdistettu keskenään. Monikanavaisesta äänitystekniikasta huolimatta elokuvan esitysvaiheessa oli ääni yksikanavaista (Aro 2006, 181; Heikkinen 2009).

Vuonna 1940 julkaistu Walt Disneyn elokuva *Fantasia* jäi historiaan monikanavaisen äänentallennuksen ja monikanavaisen äänentoistonsa vuoksi. Musiikkivetoinen piirretty *Fantasia* perustuu klassiselle orkesterimusiikille, jota äänitettiin 33 mikrofonilla kuudelle optiselle filmille. Toistokanavien määrä oli lukuisa, mutta niin kallis rakentaa elokuvateattereihin, ettei järjestelmä yleistynyt. Monikanavaisia äänentallennus- ja toistojärjestelmiä tuli pian *Fantasia*-elokuvan jälkeen muitakin. Muun muassa 1953 päivänvalon nähnyt elokuva *The Robe* (suomennettu Näin hänen kuolevan – ohjaus Henry Koster) sisälsi nelikanavaista ääntä, joka sisälsi vasemman ja oikean kanavan lisäksi keskikanavan ja surround-kanavan takakaiuttimille (Aro 2006, 179–182). *Fantasia*- ja *The Robe* -elokuvat olivat esimerkkejä ensimmäisistä monikanavaisista äänielokuvista, joista mallia seuraten ollaan tultu nykypäivään aina digitaaliseen äänentallennukseen sekä toistoon asti. Nykypäivänä monikanavaformaatteja on lukuisia eikä kaiuttimien määrä elokuvateattereissa ole mitenkään vakiintunut.

4.2 Elokuvaäänien elementit

Elokuvien äänimaailma koostuu kolmesta pääasiallisesta tekijästä: dialogista, tehosteista sekä musiikista (Marshall 2009). Nämä osatekijät voidaan jakaa pienempiin osasiin, joista yksityiskohtaisemmin tuonnempana. Aivan kuten elokuvaäänien osasia jaotellaan erilaisiin niiden tehtäviä määrittäviin alajakoihin, voidaan mikä tahansa elokuvaäänien elementti määritellä diegeettiseksi tai ei-diegeettiseksi ääneksi sen mukaan onko äänellä kuvassa näkyvää vastinetta vai ei. (Bordwell, Thompsson; Reize, Millar 2009.) Esimerkiksi kuvitteellisessa kohtauksessa, missä henkilö kävelee metsässä, voidaan kuulla lintun laulua vaikka yhtäkään lintua ei näkyisi kuvassa. Mutta vaikka äänellä ei olisikaan näkyvää vastinetta kuvassa, ei se tarkoita välttämättä sitä, että tällaisen äänen arvo elokuvan kannalta olisi jollain tavalla vähäisempi. Usein juuri ei-diegeettiset äänet luovat kohtauksen ympäristön uskottavaksi. Itse asiassa mitä tahansa äänielokuvaa katsoessa voisi olla syytä pohtia, kuinka iso osa äänistä lopulta omaa vastineen kuvassa. Ei välttämättä niin suuri osa kuin aluksi luulisi.

4.2.1 Dialogi

Dialogia voidaan pitää elokuvan tärkeimpänä äänielementtinä, ainakin mitä tulee juonenkuljetukseen. Jo mykkäelokuvissa tarina rakennettiin useimmiten dialogien varaan, vaikkakin vuoropuhelut ilmestyivät vain tekstinä ruudulle. On toki esimerkkejä hienoista elokuvista, joissa ei ole lainkaan dialogia, mutta jotka silti onnistuvat kertomaan vahvan tarinan. Havainnollistuksina tällaisista non-verbaalisista elokuvista voisivat olla muun muassa Qatsi-trilogian elokuvat (ohjaus Godfrey Reggio) *Koyaanisqatsi* (vuodelta 1983), *Powaqqatsi* (vuodelta 1988), sekä *Naqoyqatsi* (vuodelta 2002). Myös Ron Fricken ohjaama elokuva *Baraka* (vuodelta 1992) edustaa samankaltaista tyyliä. Näissä elokuvissa tunnelataus on sisällytetty huolellisesti valittuihin kuviin ja musiikkiin, sekä elokuvan leikkaukseen, jonka avulla saatetaan esimerkiksi synnyttää vahvoja kontrasteja kohtausten väleille.

Kun dialogin äänittäminen mahdollistui teknisen kehityksen myötä äänielokuvan alkutaipaleella, sanotaan elokuvien kuvakerronnan taiteellisen tason romahtaneen. Esimerkkinä Ken Dancyger mainitsee kirjassa *The Technique of Film and Video Editing* Alfred Hitchcockin elokuvan *The Blackmail* (vuodelta 1929), joka kuvattiin osaksi mykkäelo-

kuvana ja osaksi äänielokuvana (Dancyger 1997, 43). Mykkäelokuvakohtauksia kyseisessä elokuvassa siivittävät musiikki ja satunnaiset äänitehosteet, kamera-ajojen saumaton liikkuvuus ja rytmiltään nopeat leikkaukset otoksesta toiseen. Vastakohtana näille ovat kohtaukset, joissa on mukana dialogi. Nämä otokset sisältävät staattista kamera-työskentelyä ja paikallaan pysyviä näyttelijöitä. Elokuva havainnollistaa hyvin tilannetta, jossa dialogin tehoa ei vielä osattu yhdistää taiteellisesti korkeatasoiseen kuvakerrontaan. Dialogin tulo elokuvaan täytti elokuvat puhekohtauksilla ja kuvakerronta muuttui toissijaiseksi elokuvanteossa. Tämä on helposti havaittavissa vanhoja, vielä 1940-luvulla tehtyjä elokuvia katsoessa, joissa puheen rytmi on kiiwas ja katsoja saa tosissaan keskittyä, jotta ehtii ymmärtämään kaiken sanotun. Yksi esimerkki hyvin kiivastempoisesta puheenkäytöstä on vuonna 1941 päivänvalon nähnyt elokuva *Maltese Falcon* (suomeksi *Maltan haukka*, ohjaus John Huston).

Dialogi äänitetään valtaosassa kaupallisia elokuvia jälkikäteen studiossa, ja kohtauksen kuvaushetkellä äänimiehen tehtävänä on poimia vain apuääni vuoropuhelusta. Apuäänien avulla näyttelijät pystyvät paremmin pääsemään alkuperäisen otoksen tunnelmaan jälkiäänitysvaiheessa, ja puheen rytmi on helpompi saavuttaa uudestaan studiossa apuääntä kuunnellen. Dialogin uudelleen äänittämistä kutsutaan kansanomaisesti dubbaukseksi. Lyhenne ADR (additional dialogue replacement) tarkoittaa samaa asiaa. Dialogin jälkiäänitys saattaa kuitenkin olla näyttelijälle tilanteena hankala, sillä olosuhteet ovat erilaiset kuin alkuperäisen otoksen yhteydessä. Toinen ongelma liittyy dubbaukseen jonka tarkoituksena on vain paikata yksittäisiä vuoropuhelun kohtia. Tällöin alkuperäisen kentällä äänitetyn äänenvärin saavuttaminen studio-olosuhteissa saattaa olla hyvin hankalaa erilaisten vallitsevien akustisten olosuhteiden vuoksi. Tarkasti kuvan kanssa tahdistettu niin sanottu huulisynkronointi (englanniksi lip sync) vaatii paljon kokemusta ja ammattitaitoa niin äänimieheltä kuin näyttelijältäkin (Filmsound.org 2009a).

Miksi sitten dialogia ei äänitetä kunnolla jo kuvaustilanteessa? Syy tähän on useimmiten se, että hyvän dialogiäänien äänittäminen kenttäolosuhteissa on usein hankalaa, ja esimerkiksi hyvin laajojen kamerakulmien vuoksi mikrofoniin puominkaan avulla näyttelijän lähelle pääseminen ei ole aina mahdollista. Äänistudiossa dialogista saadaan jälkiäänittämällä hiottua juuri sellainen kuin ohjaaja sen haluaa olevan, ja mitkään ulkopuoliset häiriötekijät, kuten sirisevät valaistuslaitteet tai kuvaustilan huonot akustiset ominaisuudet eivät ole vaikeuttamassa äänityötä. Tärkeintä dialogille on tulla ymmärretyksi ja erottautua taustan äänistä. (Aro 2006, 52).

Dialogin jälkiäänitystä eli dubbausta käytetään joissain maissa enemmän kuin toisissa. Esimerkiksi monissa Etelä-Euroopan maissa lähes kaikki televisiosta näkyvä vieraskielinen materiaali on omalle kielelle dubattua. Sanotaan, että esimerkiksi joissain italialaisissa elokuvissa näyttelijät lukevat kuvaustilanteessa runoja tai luettelevat numeroita vuorosanojen sijaan, sillä dialogi äänitetään joka tapauksessa myöhemmin uudelleen äänistudiossa. (Honka 2006a.) Ongelmaksi mitä todennäköisimmin muodostuu tällaisessa tapauksessa huulisynkronointi (Kivi 1975, 92).

Dialogin, kuten minkä tahansa muunkin elokuvaäänien elementin merkitys on sidonnainen siihen, millaisessa kontekstissa se esiintyy. Muun muassa dokumenttielokuvissa on useimmiten hyvin tärkeää saada talteen juuri alkuperäinen oikeassa tilanteessa äänitetty dialogi, sillä mitä painoarvoa olisi haastateltavan henkilön tarinoinnista ja tunnesisällöstä, jos sen olisi korvannut jälkikäteen asiaan millään tavalla kuulumaton ääninäyttelijä? Dialogiäänien liittyy esteettisiä eroavaisuuksia eri kulttuureissa. Dialogin syvyysvaikutelma suhteessa kuvaan vaihtelee riippuen siitä, missä maassa elokuva on kuvattu. Kuten aiemmin mainittiin, on Etelä-Euroopan maissa dialogi useimmiten jälkikäteen dubattu äänistudiossa, joten äänenväri ja tilavaikutelma ei aina vastaa kuvassa näkyviä olosuhteita. Myöskään huulisynkronointi ei aina ole kohdallaan. Vastaava tilanne koskee myös esimerkiksi Venäläisiä elokuvia, sillä myös siellä etenkin vieraskielinen materiaali dubataan omalle kielelle, joten huulisynkronoinnin tai oikeanlaisen tilantunnun saavuttaminen alkuperäisen kaltaiseksi on käytännössä mahdotonta. Dubattuja puheosuuksia vaivaa siis eräänlainen perspektiivittömyys. Dialogiäänien syvyys on asia, johon esimerkiksi me suomalaiset olemme tottuneet, mutta joka ei ole itsestäänselvyys maissa, joissa dubataan puhekohtaukset äänistudiossa. (Linna 2009.)

Dokumenttielokuvien lisäksi myös niin sanotuissa dogma-tyyliä edustavissa elokuvissa dialogin (kuten muidenkin elokuvan äänien) tulee olla kuvaustilanteesta talteen otettua. Dogma-elokuvat avaavat mielenkiintoisen ja haasteellisen lähtökohdan elokuvaäänien tekemiselle. Dogma-elokuvien kenties tunnetuimpana edustajana on ollut tanskalainen Lars von Trier ja hänen ohjaamansa elokuva *Idioterne* (suomennettu *Idiootit*) vuodelta 1998 on dogma-tyyliä ilmentävistä elokuvista kenties tunnetuin. Lars von Trier yhdessä ohjaaja Thomas Vinterbergin kanssa perustivat Dogma 95 -liikkeen, jonka tarkoituksena oli toimia eräänlaisena vastaliikkeenä teknisesti ylituotettuja ja siloteltuja elokuvia kohtaan (Christensen 2004). Dogma 95 -manifestissa mainitaan muun muassa, että elo-

kuvan kuvauspaikkaa ei tule lavastaa millään tavalla. Toisin sanoen lavasteiden on sisällyttävä kuvauspaikkaan jo luonnostaan. Kuvaus tulee suorittaa käsivaralta, eikä valaisimia pidä käyttää. Äänestä manifestissa kirjoitetaan, ettei sitä saa tuottaa irrallaan kuvasta tai päinvastoin. Musiikkia ei saa käyttää, ellei sitä ilmene kuvauspaikalla. (Weiss 2002.)

Dialogin voima on varsinaisen asiasisällön lisäksi myös käytetyissä äänen sävyissä, dynamiikassa ja nopeudessa. Puhe on hyvin ilmaisuvoimainen ja ihmiskorvalle tuttu ääni. Dialogin tehoilla määritellään hyvin tehokkaasti kuvan hahmoja ja ilmennetään henkilöiden välisiä suhteita. Esimerkkinä dialogin käytön tehoa havainnollistavasta elokuvasta Ken Dancyger mainitsee klassikon *Citizen Kane* (vuodelta 1941). Kyseisessä elokuvassa Kanen ja Lelandin välinen suhde on määritelty oikeastaan pelkästään käytettyjen äänensävyjen ja äänenpainon perusteella (Dancyger 1997, 285).

Dialogin äänensävyjä viedään äärimmilleen science fiction -elokuviissa sekä animaatioissa, jotka avaavat vuoropuhelun äänensävyjen kirjolle monia uusia ovia. Ajattomia malleja dialogin efektiivisyydestä löytyy muun muassa Star Wars -elokuvien Darth Vader -hahmon puheesta, tai Stanley Kubrickin *2001: Space Odyssey* -klassikon HAL-supertietokoneen tarinoinnista. Dialogin ja tehosteäänien rajapinnan hämärtäminen havainnollistuu vielä edellä mainittuja tehokkaammin tuoreessa *Wall•E* -animaatioelokuvassa, jossa pääsarobottin vivahteikkaat ilmaisut muodostuvat oikeastaan yksinomaan mitä erilaisimmista äänitehosteista. Ilman että sanaakaan olisi sanottu, tulee sympaattisen *Wall•E* -robottihahmon kulloinenkin ajatus ymmärretyksi. Animaatioelokuvien tapauksessa kaikki äänet tulee luonnollisestikin haalia kuvan ulkopuolelta todellisten äänilähteiden puuttuessa, joten mahdollisuus toteuttaa äänenväriään erikoisempia ääniä kauttaaltaan, on perustellumpi kuin realistisissa elokuvissa.

Yksi puheen muoto elokuvissa on selostus. Selostuksen ominaispiirre on se, että se kuullaan tavallaan kuvan ulkopuolelta. Selostus voi olla eräänlainen kaikkietävä ääni, kuten esimerkiksi luontodokumenteissa, tai kertoja voi olla pääosan esittäjä, joka kertoo asioista esimerkiksi päiväkirjan tapaan. Esimerkiksi elokuvassa *Trainspotting* (ohjannut Danny Boyle vuonna 1996) päähenkilön Rentonin päiväkirjamainen kerronta ”kuvan ulkopuolelta” alustaa tulevia tapahtumia. Selostusta voidaan pitää useimmiten ei-diegeettisenä äänenä, koska sillä ei yleensä ole näkyvää vastinetta kuvassa. Elokuvissa asioiden liiallista selostusta pyritään usein kuitenkin välttämään, ja ilmaisemaan selos-

tettava seikka kuvakerronnan keinoin. Film noir -tyyliä edustavassa elokuvassa *Double Indemnity* (vuodelta 1944, ohjaus Billy Wilder) selostus on upotettu saumattomasti elokuvan juoneen pääosan esittäjän äänittäessä viestiä nauhurilla ja kertoessaan asioista menneessä aikamuodossa kuin tehden selontekoa asioiden kulusta. *Double Indemnity* on vain yksi varhainen esimerkki tämänkaltaisesta juoneen kuuluvasta selostuksesta.

Dialogin tärkeä äänellinen ominaispiirre on sen syvyysvaikutelma. Puhe voi kuulostaa siltä, että sen lähde on aivan korvan vierestä, tai se voidaan kuulla kaikuisana esimerkiksi käytävän toisesta päästä. Elokuvissa kuullaan luontevasti kaikenlaisia variaatioita ja sekoituksia niin lähimmäisestä kuin kauempaakin kuuluvista dialogeista. On elokuvan äänisuunnittelijan työtä sommitella miten esimerkiksi lähimmäisestä siirrytään kaikuisampaan ääneen niin, että dialogi säilyy uskottavana akustisine ominaispiirteineen suhteessa kuvaan. Dialogiäänessä äänen perspektiivijattelun tärkeys korostuu ja puheen sävyn ja tilantunnun olisi aina oltava suhteessa kohtauksen kuvakokoon realistinen.

4.2.2 Musiikki elokuvassa

Musiikki on yksi elokuvaäänien osatekijä ja se, kuten dialogi ja äänitehosteet, ovat aina olleet riippuvaisia käytössä olleesta teknologiasta. Kuten edellä mainittua, musiikki tuotettiin elokuvan historian alkumetreillä irrallaan kuvasta oikeiden soittajien, tai erilaisten soittopelien avulla. Kuitenkin jo varsin varhain säveltäjät havahtuivat säveltämään musiikkia uuteen mullistavaan ilmiöön – elokuvaan. Vuonna 1913 päivänvalon näki nuottijulkaisu erilaisista sävellyksistä, jonka avulla amatööri-pianistitkin saattoivat soittaa elokuvaa säestävää musiikkia. Tässä julkaisussa sävellystyylit oli luetteloitu sen tunnelman mukaan, millaisiin elokuvan kohtauksiin kutakin sävellystä voitaisiin käyttää. Näitä tyylejä olivat muun muassa cowboy- musiikki, mysteerinen musiikki ja varasmusiikki, kiire-musiikki, myrsky-musiikki tai esimerkiksi kiinalainen ja intialainen musiikki (Larsen 2005, 29).

Kuitenkin on ollut koulukuntia ja kiistelyä äänielokuvan syntyhetkistä lähtien siitä, kuuluuko musiikki elokuvaan lainkaan. Joidenkin oppisuuntien mukaan nämä kaksi taide- muotoa tulisi pitää erillään. Toisinaan elokuva tulee tunnetuksi nimenomaan soundtrackinsa vuoksi. Joissain tapauksissa musiikilla on onnistuttu pilaamaan muuten hieno elokuva. On myös esimerkkejä hienoista elokuvista joissa musiikkia ei ole lainkaan.

Kuuluisa esimerkki tällaisesta käytännössä musiikittomasta elokuvasta on Alfred Hitchcockin ohjaama elokuva *The Birds* (suomeksi Linnut, vuodelta 1963). Musiikilla voi olla lukuisia erilaisia tehtäviä elokuvassa. Se voi olla jatkuvuutta ilmentävää, emootioita ohjaavaa ja sen avulla voidaan kiinnittää katsojan huomio elokuvan tekijän päätösten mukaisesti johonkin tiettyyn seikkaan elokuvassa. (Pirilä & Kivi 2008, 78.)

Musiikilla kuvaillaan myös yksittäisten henkilöhahmojen luonteenpiirteitä ja selvennetään katsojille esimerkiksi kahden hahmon välillä vallitsevia suhteita (Saarela 2000, 21). Musiikin avulla voidaan saada kohtauksesta irti sellaista tunnesisältöä, jollaista siinä ei kuvallisesti ilmaista. Tärkeimmistä elokuvan musiikkiteemoista saatetaan varioida erilaisia versioita, joita käytetään sitten kohtauksen mukaan hilpeyttä lisäämään, jännitystä kasvattamaan tai sitä lievittämään. Musiikki voi toimia myös kontrastina kuvan sisällölle. Yksi esimerkki tästä on Stanley Kubrickin elokuvassa *A Clockwork Orange* (vuodelta 1971), missä väkivaltakohtausta siivittää iloa ja mielihyvää ilmentävänä kappaleena tunnettu kappale *Singin' in the Rain* (Dancyger 1997, 284). Toinen esimerkki musiikin ja kuvan kontrastista on Oliver Stonen ohjaamassa elokuvassa *Platoon* (suomeksi Nuoret sotilaat, vuodelta 1986) kohtaus missä Vietnamilaista kylää pommitetaan klassisen musiikin tahtiin (Saarela 2000, 21).

Usein musiikin työstäminen on elokuvanteossa kuvallisen ilmaisun suunnittelua vähäpätöisempää ja aliarvostettua:

”Luullakseni elokuväsäveltäjille tehdään heti käsikirjoittajien jälkeen eniten väkivaltaa — Olen nähnyt tuottajien panevan musiikkileikkaajan leikkaamaan pois musiikkitehosteita, järjestämään niitä uudelleen, poistavan sovituksista osuuksia ja muilla tavoin repivän partituurin kappaleiksi, kunnes sitä ei enää tunnista entisekseen.”

Näin elokuvamusiiikista kirjoittaa arvostettu elokuvaohjaaja Sidney Lumet kirjassaan *Elokuvan tekemisestä* (Lumet 1995, 200- 201).

Elokuvassa musiikin rooli itsenäisestä taidemuodosta muuttuu edellisen sitaatin perusteella hyvinkin alistetuksi, ja sen tehtäväksi tulee olla elokuvaa tukeva elementti, ei suinkaan itsenäinen irrallinen ainesosa. Musiikki tuo elokuvaan jatkuvuutta ja jaksottaa tapahtumia rytmillään tai rytmittömyydellään. Musiikki on vahva väline ohjaamaan katsojan/kuulijan tunnetiloja ja antamaan hänelle jopa mahdollisuuden ennalta arvata

musiikin avulla elokuvassa tulevia käännteitä. Näin katsojaa ohjailtaan esimerkiksi jännitys- ja kauhuelokuvissa, joissa usein musiikin avulla ennakoidaan nurkan takaa ilmestyvän pelottavan hahmon tulemistakin, kuten David Lynchin elokuvassa *Mulholland Drive* (ilmestynyt vuonna 2001). Toinen esimerkki musiikin tehosta löytyy muun muassa elokuvasta *Jaws* (suomeksi Tappajahai, ohjannut Steven Spielberg vuonna 1975), missä kuuluisaksi tullut jännitysmusiikki ennakoi merenpinnan alta kohdistuvia hyökkäyksiä jatko-osasta toiseen.

Sidney Lumet käyttää ennalta arvattavasta musiikista lempinimeä ”Mikki-hiiri-meininki” (englanniksi mickeymousing), sillä monissa piirroselokuvissa musiikki myötäilee ruudulla näkyviä tapahtumia niin täydellisesti kuin on mahdollista, ja tämänkaltaisesta musiikista kirjoittaessaan hän mainitsee, että haluaa musiikin keinoin tuoda elokuvaan jotain sellaista, mitä siinä ei muilla keinoin sanota. (Lumet 1995, 205). Tällaista kuvan tapahtumia alleviivaavaa mickeymousing-tekniikkaa kutsutaan myös nimellä underscoring (Kenttämies 2006). Etenkin nykyään vallalla on ajatus, ettei elokuvamusiikin tarvitse toistaa sitä mitä kuvassa tapahtuu, se voi toimia myös kontrapunktina kuvalle (Saarela 2000, 21).

On myös vastakkaisia esimerkkejä musiikin käytöstä, sekä tilanteista, joissa elokuvaohjaaja antaa musiikille valtaa jo kuvaushetkestä lähtien:

”Joskus satun kuulemaan pätkän musiikkia, joka liittyy selkeästi johonkin käsikirjoituksen kohtaukseen. Kun olen kuvaamassa, minä usein kuuntelen sitä pätkää kuulokkeilla samaan aikaan, kun kuuntelen vuorosanoja. Musiikki todistaa, että kaikki on menossa oikeaan suuntaan (—) Ääni on olennaisen tärkeä elokuvan tunnelmalle. Se saa aikaan juuri oikean paikan tunnun johonkin tilaan, oikean tunnelman tai oikeankuuloisen dialogin, on kuin soittaisi jotain instrumenttia. Täytyy tehdä paljon kokeiluja, jotta se onnistuu.”

Näin kirjoittaa elokuvan musiikista ja äänestä elokuvaohjaaja David Lynch. (Lynch 2006, 64).

Musiikki saattaa määrittää rytmillään elokuvan leikkauksen tempoa. Tämä leikkaustyyli näkyy erityisesti musiikkivideoissa. Elokuvissa, joissa pyritään saumattomampaan kuvasta toiseen siirtymiseen, käytetään niin sanottua ylimenomusiikkia sitomaan kohtaukset yhteen (Saarela 2000, s.22). Tämä sitominen saattaa toki tapahtua myös muiden äänien avulla, jatkaen edellisen kohtauksen äänimaailmaa seuraavan kohtauksen puolelle

häivyttäen äänimaisemat ristiin keskenään. Kuvaleikkauksen ja äänileikkauksen ei suinkaan tarvitse kulkea kohtauksesta toiseen käsi kädessä: ”(—)musiikin rytmiin tasatahdein jumputtavasti leikattu kuva menettää mielenkiintonsa jo muutaman tahdin jälkeen.” Näin kirjoitetaan Kari Pirilän ja Erkki Kiven elokuvan leikkausta koskevassa kirjassa *Leikkaus, elävä kuva – elävä ääni*. (Pirilä & Kivi 2008, 78.)

Musiikki elokuvassa voidaan jakaa kahteen eri alajakoon sen mukaan onko musiikilla kuvassa näkyvää vastinetta vai ei. Puhutaan niin sanotusta source-musiikista silloin, kun musiikin lähde näkyy kuvassa. Tällainen esimerkki voisi olla vaikka esiintyvän bändin konserttikatkelma, kuten esimerkiksi elokuvassa *Fear and Loathing in Las Vegas* (ohjannut Terry Gilliam vuonna 1998) Jefferson Aeroplane -yhtyeen ohivilahtava *Somebody to love* -kappale. Toinen hieman erilainen esimerkki source-musiikista löytyy Andrei Tarkovskyn elokuvasta *The Steamroller and the Violin* (vuodelta 1961), missä seurataan viulunsoittoa harjoittelevan pikkupojan tarinaa. Yleisemmät esimerkit source-musiikista ovat useissa elokuvissa kuuluvat autoradiot tai ravintolakohtauksissa soivat jukeboxit (Oppenheim 2009).

Suurin osa musiikista elokuvissa on kuitenkin niin sanottua scoring-musiikkia. Scoring-musiikilla ei ole suoranaista soivaa vastiketta kuvassa, mutta se luo kohtausta täydentävää tai kontrastoivaa tunnelmaa. Mielenkiintoisena tutkimuskenttänä ovat tietysti ne elokuvat joissa ei ole musiikkia ollenkaan tai sitä on hyvin niukalti. Alfred Hitchcockin *The Birds* (suomeksi *Linnut*, vuodelta 1963) -elokuvassa musiikki on korvattu äänitehostein. Hitchcock on joko tiedostaen tai tiedostamatta hämärtänyt musiikin ja äänitehosteiden välistä rajapintaa. *The Birds* -elokuvassa oudosti käyttäytyvien lintujen äänet rytmittävät elokuvan musiikin lailla. Elokuva on hyvä esimerkki ilman musiikkia aikaansaadusta jatkuvuudesta. Elokuvassa tosin on hieman musiikkia, mutta se rajoittuu täysin source-musiikiksi, eli sillä on aina kuvassa vastine: milloin Debussyä pianolla soittava pääosan esittäjä, milloin koululuokka joka hoilaa yhteislaulua. Yksi hyvin minimalistisella musiikilla mainiosti toimiva elokuva on David Lynchin ensimmäinen kansainvälisesti laajempaa tunnustutusta saanut elokuva *Eraserhead* (vuodelta 1977). Elokuvassa on vain yksi musiikkia sisältävä kohtaus, kun taas muu osa ääniraidasta koostuu lähinnä erilaisista voimakkaista kohinoista ja niin sanotuista atmosfääriäänistä, eli ympäröivän maailman aiheuttamista äänistä.

On myös mielenkiintoista pohtia sitä, kuinka paljon musiikkia tarvitaan elokuvaan. Asia on tietysti riippuvainen elokuvan tyylilajista. Tommi Saarela mainitsee kuitenkin kirjassaan *Selluloidi Soikoon!* (2000, 19) että "(—)musiikkia on elokuvissa neljäsosasta puoleen elokuvan kokonaiskestosta. Jos musiikkia on yli puolet elokuvan kestosta, sitä voitaneen sanoa olevan paljon." Liiallisia yleistyksiä siitä, kuinka paljon musiikkia tulisi elokuvassa olla, on kuitenkin syytä välttää, sillä musiikin määrä on myös ollut sidoksissa elokuvan eri aikakausiin. Esimerkiksi mykkäelokuvat koostuivat ääniraidaltaan ainoastaan kuvaa säestävästä musiikista, ja hyvin monessa tapauksessa säestys pauhaa koko elokuvan ajan. Myös aikaisemmin mainitut esimerkit *Qatsi*-trilogian elokuvat koostuvat musiikista, jonka määrä kattaa käytännössä koko elokuvan keston.

Kiteyttäen on elokuvamusiikilla pääsääntöisesti kolme tehtävää: toimia mukaelmana ja kuvailla ja täydentää esimerkiksi kuvassa näkyvien henkilöihahmojen luonteenpiirteitä. Toiseksi musiikin tehtävä on suunnata katsojan huomio johonkin tärkeään asiaan kuvassa, ja kolmanneksi elokuvamusiikki voi toimia vastakohtana kuvan tapahtumille muun muassa odottamattomien äkillisten hiljaisten taukojen keinoin.

4.2.3 Tehosteäännet elokuvissa

Dialogin ja musiikin lisäksi elokuvan tapahtumia siivitetään tehosteäänien avulla. Ääniefektit tukevat elokuvan tapahtumia kuten muutkin elokuvaäänen elementit, joko diegeettisesti tai ei-diegeettisesti, eli niillä on joko näkyvä vastine kuvassa, tai ne kuvailevat jotain kuvan ulkopuolelta (Larsen 2005, 21). Äänitehosteisiin voidaan luokitella niin kutsutut foley-äännet, taustatehosteäännet sekä pistetehoste-äännet. 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 ympäristöäännet, esimerkiksi etäiset kaupungin äännet. Taustatehosteet määrittävät miljöötä ja tuovat kohtausten väleille jatkuvuutta. Niiden avulla luodaan tavallisesti eräänlainen äänellinen pohja, joka on kestoaltaan yleensä huomattavasti muita tehosteita pidempi. Tämän pohjakerroksen päälle on äänisuunnittelijoiden luontevampaa kasata muita ääniä tarpeen mukaan. Taustatehosteita kutsutaan usein myös atmosfääritehosteiksi, ja näitä ääniä voivat

olla muun muassa metsän äänet lintuineen ja puiden lehtien kahinoineen tai huoneäänet, kuten hiljainen tuulettimen ääni tai lämpöpatterin kohina.

Usein atmosfääritehosteet pyritään äänittämään todellisissa paikoissa, mutta niiden koaminen keinotekoisesti useista äänistä päällekkäin sommitellen ei myöskään ole mahdotonta. Esimerkiksi kaupassa tapahtuvan kohtausten taustatehosteet saattaisivat koostua erillisistä ja erikseen äänitetyistä äänistä, kuten kassakoneen äänistä, pakastimien hurinasta, ostoskärryjen kalahduksista ja halogeenilamppujen vaimeasta surinasta. Tehosteäänien tekijät kokoavat tarvittaessa yksittäiseltä ja kiinteältä kuulostavankin äänen monesta erillisestä äänestä. Muun muassa massiiviset räjähdysäänet koostetaan usein alkuperäisen räjähdysäänen transponoiduista kopioista, jotta kokonaisuus saataisiin kuulostamaan mahdollisimman täyteläiseltä. Tämän lisäksi mukaan voidaan lisätä särkyvän lasin ääniä, hidastettuja kiliseviä ja kolisevia ääniä, ja räjähdysäänen aluketta voidaan vielä terävöittää muun muassa haulikon pamahduksen äänellä. Pituutta äänelle pystytään lisäämään käyttämällä esimerkiksi kaikuefektia.

(Lumet 1995, 222.)

Pistetehosteet ovat taustatehosteisiin verrattuina lyhyitä ja nimensä mukaisesti pistemäisiä kuvan kanssa synkronisia tehoste-ääniä. Näitä ääniä ovat kaikki ovenkolahdukset, aseiden laukaukset, lyöntiäänet sekä muut ominaisuuksiltaan vastaavanlaiset äänet. Pistetehosteet vahvistavat äänikerronnan yleisilmettä, ja määrittävät esineiden tai ympäröivän tilan kokoa muun muassa omaamansa jälkikaiun kautta. Pistetehosteiden avulla voidaan myös liikutella kohtausten huomiopistettä ilman, että katsojan tarkkaavaisuutta ohjataan kuvallisin keinoin. Esimerkiksi puhelimen yllättävä soiminen ohjaa tehokkaasti huomiota asiasta toiseen aivan arkisessakin elämässämme. Myös elokuvamaailmassa tämä on huomattu. (Pirilä, Peltomaa, Kivi 1983, 93–96.) Tehosteäänillä (ja etenkin pistetehosteilla) on edellä mainittujen tarkoitusten lisäksi myös elokuvan tempoja määrittävä tarkoitus. Tehosteäänillä vahvistetaan joskus elokuvan leikkauksien tahtia. Tehosteääniä käytetään usein tiheissä leikkaussaumoissa kuten elokuvassa *Requiem for a Dream* (suomennettu Unelmien sielunmessu, ohjannut Darren Aronofsky, vuodelta 2000) tai *Snatch* (suomeksi Hävyttömät, ohjannut Guy Ritchie, ilmestynyt vuonna 2000).

Erikoistehosteiksi luokitellaan yleensä täysin synteettisesti tuotetut äänet. Science fiction- sekä animaatioelokuvat ovat usein erikoistehosteäänien tyypillisimpiä pelikenttiä.

Erikoistehosteiden ja musiikin välinen raja saattaa olla elokuvissa hyvinkin häilyvä (Pirilä, Peltomaa, Kivi 1983, 93–96.) *Blade Runner* -elokuvassa (ohjaus Ridley Scott, vuodelta 1982) musiikin ja tehosteäänien rajapinta on häivytetty erityisen tehokkaasti ja elokuva toimii yhtenä varhaisena esimerkkinä näiden tehokeinojen havainnollistamisesta. Vangelis-taiteilijanimellä tunnetun elektronimusiikin säveltäjän futuristinen syntetisaattorimusiikki maalaa *Blade Runner* -elokuvaan luodun tulevaisuusmaiseman uskottavaksi. Tietokoneiden ja syntetisaattoreiden käytön yleistyttyä elokuvaäänien teossa, ovat erikoistehosteet tulleet itsestäänselvyyksiksi, jota ne eivät suinkaan olleet ennen näitä edellä mainittuja teknisiä apuvälineitä.

Tehosteäänillä saattaa olla niiden äänellisen sisällön lisäksi myös symbolista arvoa. Esimerkiksi elokuvassa *The Godfather: part II* (Kummisetä osa II, ohjannut Francis Ford Coppola vuonna 1974) ravintola-ampumakohtauksen ääniefekti (junan lähestyvä ääni) ohjaa kasvavaa jännitystä ja kuvailee ampujan tunnemaailman kuohuntaa. Hiljaisuuttakin voidaan tietyllä tapaa pitää ääniefektinä ja äänellisenä symbolina, vaikka itse asiassa harvoin elokuvassa kuultava hiljaisuus on absoluuttista hiljaisuutta. Useimmiten hiljaisissa kohdissa on kuitenkin erotettavissa vaimeana taustatehosteena huoneambienssia tai ympäröivän miljööän ääniä. Esimerkiksi David Lynchin *Lost Highway* elokuvassa (vuodelta 1997) piinallinen jännitys ensimmäisen neljänkymmenen minuutin ajan perustuu pitkälti juuri hiljaisuuden ja nopeasti kasvavien jännitystä äkisti kohottavien ääniryöppyjen taitavasti suunniteltuun ja ajoitettuun vaihteluun. Kun korva totutetaan hiljaisuudelle, on äänenvoimakkuuden kasvattaminen vaiteliaan jakson jälkeen tehokkaampaa, ja tämän tehon ovat valjastaneet pätevästi käyttöönsä monet kauhu- ja jännityselokuvaohjaajat. Toisenlaista hyvin tehokkaasti tunnelmaa määrittävää äänitehosteiden käyttöä on niin sanottua italowestern – tyyliä edustavan elokuvan *Once Upon a Time in the West* (suomeksi *Huuliharppukostaja*, vuodelta 1968, ohjaus Sergio Leone) ensimmäisen kahdenkymmenen minuutin aikana. Sergio Leonelle tyypilliseen tapaan puhetta on elokuvan alkuvaiheilla vain vähän ja jännitys luodaan oikeastaan kokonaan äänitehosteiden avulla. Muita samankaltaisia esimerkkejä tehosteäänien taidokkaasta tehokäytöstä ovat hänen monet muutkin kuuluisiksi tulleet villinlännen maailmaan sijoittuvat elokuvat kuten *For a Few Dollars More* (suomeksi *Vain muutaman dollarin tähden*, vuodelta 1965) ja *The Good, the Bad and the Ugly* (suomeksi *Hyvät, pahat ja rumat*, ilmestynyt vuonna 1966).

Ääniefektien alkuperäinen lähde elokuvissa saattaa olla hyvinkin yllättävä. Elokuvien äänisuunnittelijoilla on useita hämmästyttäviä tekniikoita erilaisten hyvin arkistenkin äänten luomiseen äänistudioissa. Ohessa muutamia esimerkkejä oudoista äänilähteistä hyvinkin luonnollisille äänille:

Perunajauhoa sisältävän pakastepussin puristelu tuottaa hyviä kovan pakkasen askelääniä. Paidanelmää terävästi nykimällä voi tehdä sydämenlyönnin ääniä. Sanomalehtipaperia rypistelemällä saa aikaan tulen ritinää ja muovipussilla meren kohinaa (Mediakompassi 2009). Tyhjää nahkalompakkoa väännelemällä saadaan rutisevien jäsenien ääniä. Tuoreen porkkanan katkaisemisesta saadaan luun murtumisen ääniä (Goodhand 2002). Kotitekoisien äänitehosteiden tuottaminen vaatii kuitenkin hyvän äänilähteen äänittämisen lisäksi usein myös luovaa taajuuskorjainten, kompressoreiden ja efektilaitteiden käyttöä jälkityöstövaiheessa, jotta haluttu vaikutelma täydentyisi.

Jos omatekoisien äänitehosteiden äänittämiseen ei riitä aikaa tai resursseja, voi ääniefektit hankkia omatekoiseen elokuvaan niin sanottujen äänikirjastojen tarjonnasta.

Äänikirjastoista hankittujen äänien ongelma on siinä, että mitä todennäköisimmin niitä on käytetty jossain toisaalla jo aiemmin. Tällaisia ääniä saattavat olla esimerkiksi oven avaamisen tai sulkemisen äänet. Entuudestaan tutun äänitehosteen kuulemisen voi selittää ainakin sillä, että jos elokuvan budjetti ei anna periksi, tyydytään käyttämään valmiiden äänikirjastoiden ääniä. Hyväksi havaittuja ääniä kierrätetään elokuvien lisäksi myös esimerkiksi mainoksissa, tietokonepeleissä ja radiokuunnelmissa. Valmiiden äänikirjastojen hyöty on juuri siinä, että melkein minkä tahansa arkisen äänen voi löytää hyvin arkistoiduista äänitietokannoista hakusanaa käyttämällä. Äänitehostelevyt on useimmiten kategorisoitu niiden sisältämien äänien mukaan. Toiset äänikirjastot koostuvat ainoastaan luonnonäänistä ja toiset pelkistä höyryvetureiden tuuttauksista ja saapumisista asemille. Jotkut äänikirjastot ovat keskittyneet ainoastaan science fiction ääniin tai kauhuelokuvien äänipalettiin. Näitä mitä erilaisimpia äänikirjastoja on usein CD-levy muotoisina monissa kirjastoissa ja myös lukuisia Internetsivustoja on pyhitetty erilaisille äänitehosteille. Ongelmana valmiiden äänitehosteiden käytössä on usein se, että näitä yleensä täysin tekijänoikeusvapaita ääniä joutuu kuitenkin muuttamaan omaan tarkoitukseen sopivaksi. Joko ne ovat liian pitkiä tai liian lyhyitä, tunnelmaltaan liian intensiivisiä tai löyhiä, tai täysin väärässä tempossa. Äänikirjastoista hankittuja tehosteääniä muokatessa saattaa tulla mieleen, että samalla vaivalla olisi tehnyt itse huomattavasti paremmin tarkoitukseen sopivat äänet.

4.2.4 Foley

Foley on saanut nimensä Universal Studios -yhtiön äänimiehenä toimineen Jack Foley'n mukaan. Jack Foley oli tiettävästi ensimmäisiä ääninäyttelijöitä, jotka tekivät jälkiäänittämällä tahdistettuja tehosteääniä elokuvaan. Foleylla tarkoitetaan kaikenlaisten synkronisten reaaliajassa elokuvaan äänitettävien tehosteiden tuottamista (Filmsound.org 1997). Nämä foley-tehosteet äänitetään elokuvaan aina jälkityöstövaiheessa. Useimmiten foley-ääniä tekevän niin sanotun foley-artistin tehtävänä on tuottaa erilaisia askelääniä ja vaatteiden kahinasta syntyviä ääniä elokuvien kohtauksiin, mutta foley-artisti saattaa tehdä myös erikoisempia ääniä, esimerkiksi miekan iskuääniä. (Honka 2006b)

Foley-äännet tehdään elokuvaan jälkikäteen samoista syistä kuin muutkin äänien jälkiäänitykset, etenkin koska suuri osa foley-äänistä ovat alun perin hyvin hiljaisia ääniä. Hiljaisten ja lähes huomaamattomien äänien äänittäminen kenttäoloissa on usein mahdotonta, ja nämä hiljaiset äännet ovat usein olennaisia kohtauksen äänellisen uskottavuuden kannalta. Siitä syystä nämä äännet on tuotettava tavalla tai toisella uudestaan studioolosuhteissa. Foley-studiot saattavatkin muistuttaa ulkoisesti enemmän vaatekaappia tai kirpputoria kuin äänistudiota, sillä erilaiset kohtaukset vaativat erilaisia ääntä tuottavia esineitä (Goodhand 2002). Foley-studioissa on yleensä erilaisia askeläänien äänittämiseen tarkoitettuja kenkiä ja kosketuspintoja näille kengille, sillä maihinnoususaappaat soralla kuulostavat erilaisilta kuin sandaalit sileällä asfaltilla. Jossain mielessä foley-artistin työtä voitaisiinkin verrata elokuvan historian alkutaipaleella elokuvateattereissa toimineisiin äänitehostetyöntekijöihin, tosin sillä erotuksella, että foley-artistilla on aina mahdollisuus uusintaottoihin. Foley-studion esinearsenaalikin saattaa muistuttaa hyvin paljon tuolloisten äänitehosteidentekijöiden varusteita kaikkine erilaisine kapistuksineen. Foley-artistin tehtävänä on tarvittaessa keksiä miten tuottaa esimerkiksi hevosen kavion äännet pakkaslunta vasten sillä rekvisiitalla, mitä käytettävissä on. Koska ammattitaitoisen foley-artistin palkkaaminen elokuvan jälkityöstövaiheeseen saattaa olla kallista, voidaan nykyään kustannuksien pienentämiseksi käyttää äänikirjastoja tai syntetisaattoreita foley-ääniä tuottamaan (Mavros 2000).

Foley'n tarkoitus on siis täydentää äänikerrontaa, ja saada kohtauksen hahmot uskottavasti elämään tilassa. Foley-äänillä ikään kuin todennetaan henkilöiden olemassaolo kun he esimerkiksi kävelevät, pysähtyvät, istuvat, raapivat partaansa tai tappelevat kes-

kenään. Myös intohimoisen suutelukohtauksen äänikerronta on etenkin tuoreissa elokuvissa mitä todennäköisimmin vähemmän intohimoisen foley-artistin tekemää. Tehosteäänien ryhmään luokitelluilla foley-äänillä voidaan määrittää elokuvan hahmojen luonteenpiirteitä ja merkitystä, aivan kuten muidenkin elokuvaäänien keinoin. Ammattitaitoinen foley-artisti voi toteuttaa esimerkiksi erityyylisiä askelääniä hahmosta riippuen. (Anttila 2007)

4.3 Kliseet elokuvaäänien maailmassa

Elokvien katsojat ovat tottuneet huomaamattaankin moniin elokvien maailmassa valitseviin kliseisiin, jotka liittyvät joko kuvaan tai ääneen. Usein nämä kliseet ovat vieläpä valheellisia tai mahdottomia, mutta jotka puuttuessaan elokuvasta saattavat kiinnittää huomionne. Internetissä www.filmsound.org -sivustolla on pitkä lista kliseitä jotka toistuvat yhä edelleen elokuvissa, vaikka ne ovatkin tunnustettu ”virheellisiksi” tai epätodennukaisiksi. Tällaisia kliseitä ovat muun muassa auton renkaan vinkumiset hiekkatiellä, valtavan suuret korvinkuultavat räjähdysket avaruudessa (missä ei ole väliainetta ääntä kuljettamaan), miekan metallinen kilahtava ääni kun se vedetään tupesta – aivan kuin itse tuppikin olisi terästä, puhelinkeskustelun molemman osapuolen kuuluminen yhtä voimakkaasti vilkasliikenteisen kaupungin metelissä, vääränlaisten lintujen laulun kuuluminen kuvassa näkyvän ympäristön ja vuodenajan kannalta.

Huonosti yhteensopiva kuvan ja äänen välinen perspektiivisuhde on myös eräänlainen harha, jonka katsoja helposti hyväksyy. Esimerkiksi kaukaa kuvattujen kävelevien ihmisten välinen vuoropuhelu kuullaan yhtä selkeästi, kuin sitä kuunneltaisiin aivan vierestä. Kuitenkaan tämä ei ole millään mittapuulla mitattuna kovinkaan todennukainen tilanne. Esimerkkejä tällaisista äänen ja kuvan perspektiivin ristiriidasta löytyy monestakin elokuvasta, esimerkiksi *The Italian Job* -elokuvan alkukohtauksesta (ohjaus F.Gary Gray, vuodelta 2003). Yksi huomaamattomampi eräänlainen klisee liittyy elokuvakohtausten väleille tehtävään äänisiirtymään. Äänisiirtymä on yksi elokvakerronnan taiteellinen ratkaisu, joka on keksitty pehmentämään leikkaussaumoja, mutta jos ilmiötä tarkastellaan todennukaisuutensa valossa, elokuvaäänien kliseenä, on se yhtä virheellinen kuin hiekalla vinkuvat autonrenkaat. (Filmsound.org 2009b).

4.5 Äänisiirtymä

Äänisiirtymällä tarkoitetaan sitä, että kuvan leikkauskohtien yli jatketaan esimerkiksi edelliseen kohtaukseen kuulunutta ääntä. Tilanne voi olla myös päinvastainen, jolloin seuraavaan kohtaukseen kuuluva ääni alkaakin jo aikaisemman kohtauksen lopulla. Äänisiirtymä voi tapahtua myös yksittäisen kohtauksen sisällä, jolloin äänen avulla siirretään katsojan huomiopiste asiasta toiseen. Äänen tulee olla tarpeeksi kiinnostava ja voimakas kiinnittääkseen katsojan/kuulijan huomion (Pirilä, Peltomaa, Kivi 1983, 97). Esimerkiksi puhelimen pirinä, joka katkaisee kohtauksen dialogin, on yksi esimerkki äänen avulla suoritetusta huomiopisteen muutoksesta. Yhtenä äänisiirtymän muotona voidaan pitää niin kutsuttua akustista ajoa, jolla tarkoitetaan sitä, että huomiopistettä liikutetaan äänen akustisen muutoksen keinoin. Akustinen ajo voi olla esimerkiksi äänellinen muutos hyvin läheltä äänitetystä äänestä kauempaan poimittuun ja kaikuisampaan ääneen.

4.6 Äänien äänittäminen jälkikäteen elokuvaan

Syitä siihen, miksi ääniä tehdään jälkeinpäin elokuvaan, voidaan selittää monin perustein. Kuvauspaikalla saattaa olla mahdotonta saada talteen todellisesta tilanteesta peräisin oleva ääni syystä tai toisesta. Usein näitä syitä ovat ulkoiset häiriötekijät kuten liian meluisa ympäristö suhteessa hyötyääneen. Yksi syy saattaa olla se, ettei elokuvan kuvausaikataulu anna periksi äänien yhtäaikaiselle tallennukselle kuvan kanssa. On myös hyvin perustavanlaatuisia syitä äänien jälkiäänittämiseen. Esimerkiksi musiikkia saatetaan ryhtyä säveltämään vasta kun suuri osa elokuvasta on jo kuvattu ja se tallennetaan useimmiten verraten myöhäisessä vaiheessa suhteessa kuvaan. Tehosteäänien tapauksessa jälkiäänittämistä on helppo perustella sillä, että suurta osaa näistä tehosteäänistä ei välttämättä edes ilmene todellisuudessa. Vai onko Star Wars -elokuvien lasermiekkaja oikeasti olemassa äänineen kaikkineen?

Kuten dialogin jälkiäänittämisessä, myös muiden äänien tekeminen jälkikäteen sisältää ongelmia. Suurin ongelma lienee se, etteivät äänen kannalta olosuhteet ole samanlaiset studiossa, kuin kohtauksen kuvauspaikalla. Tämän lisäksi kentällä tehdyissä äänityksissä suositaan useimmiten vahvasti suuntaavia niin sanottuja haulikkomikrofoneja, kun taas studiossa sellaisia mikrofoneja ei juuri koskaan käytetä. Tämä ristiriita yhdessä

vallitsevien akustisten ominaisuuksien muutoksen kanssa aiheuttaa muutoksen äänenvä-
rissä.

Sidney Lumet kirjoittaa kirjassaan ”Elokuvan tekemisestä” että suosi muun muassa oh-
jaamansa *Serpico*-elokuvan (suomeksi Kadun tiikeri, vuodelta 1973) tapauksessa stu-
dio-oloissa suoritettavissa äänityssessioissa samoja suuntaavia haulikkomikrofoneja,
joilla oli äänitetty aikaisempia kuvauspaikalla tallennettuja ääniä, jottei äänenlaatu
muuttuisi liiaksi siirryttäessä haulikkomikrofoneista studiossa käytettäviin mikrofonei-
hin. (Lumet 1995, 215).

Mikrofonivalinnan lisäksi äänilähteen ja mikrofonin etäisyys toisistaan vaikuttaa huo-
mattavan paljon lopputulokseen. Esimerkiksi jälkikäteen hyvin läheltä äänilähdettä tal-
tioidut ovenkolahdukset istuvat huonosti kohtaukseen, missä kuvan syvyysperspektiivi
kertoo katsojalle jotain ihan muuta oven sijainnista. Jälkituotantovaiheessa äänitetyt
tehosteet on siis huolellisesti osattava säätää kuvan perspektiiviä ja kuvassa vallitsevaa
tilaa vastaavaksi äänenvoimakkuutta säätäen tai kaikulaitteita ja taajuuskorjaimia apuna
käyttäen.

5. GARAGEBAND (VERSIO 3.0.4) VIDEOHARJOITUSTEN TOTEUTTAMISEEN KÄYTETTÄVÄNÄ TIETOKONEOHJELMANA

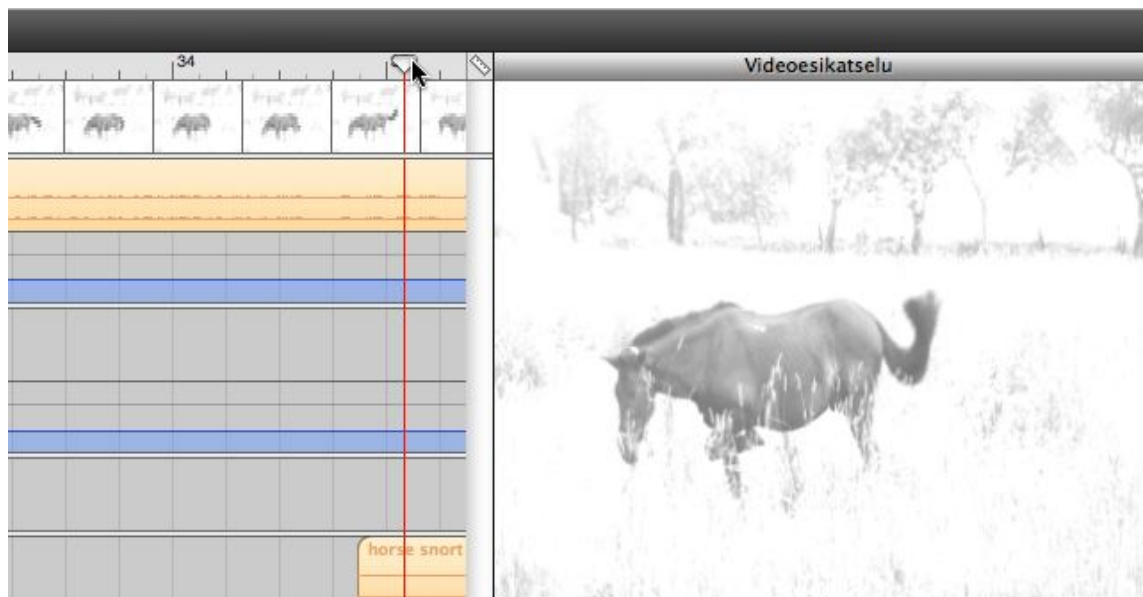
Kurssimateriaalin käytännön harjoitteet olen suunnitellut toteutettavaksi Macintosh tietokoneille ohjelmoidulla GarageBand-ohjelmalla. GarageBand kykenee pyörittämään yhtä videoraitaa ja lukuisia ääniraitoja, jotka voivat olla joko ohjelmistosyntetisaattoriraitoja tai varsinaisia äänitettyjä ääniraitoja. GarageBand sisältää suuren määrän käyttökelpoisia syntetisaattoreita aina efektinomaisista science fiction -tyylisistä äänistä sähköpianomallinnuksiin ja erilaisiin rumpukoneisiin, joten ohjelma on mitä mainioin elokuvaäänien tai elokuvamusiikin tekemisestä kiinnostuneille. Lisäksi GarageBand-ohjelma sisältää lukuisia valmiita vapaasti käytettäviä ääni- ja musiikkileikkeitä. Hyödynnettävissä on muun muassa erilaisia foley-tehosteita, kulkuneuvojen ja erilaisten ympäristöjen ääniä sekä tunnelmiltaan erityyppisiä musiikkiotteita jazzista, klassisen musiikin kautta rockiin ja elektronisempiin sfääreihin.

5.1 Liikkuvan kuvan ja äänen synkronoinnin perusteet GarageBand-ohjelmassa

Valmis editoitu videomateriaali voidaan tuoda GarageBand-ohjelman videoraidalle joko raahaamalla leike finder-näkymästä, tai tuomalla video raidalleen ohjelman oman mediaselaimen kautta. On tärkeää muistaa, että GarageBand ei ole videoeditointiin tarkoitettu ohjelma, joten käytettävän videomateriaalin on oltava leikkauksiltaan ja editoinniltaan *täysin valmista*. Jos haluat tuoda elokuvaleikkeen ohjelman mediaselaimen kautta, on videoleikkeen oltava käyttämäsi tietokoneen ”elokuvat” kansiossa. Jos videoikkuna ei näy käytettävässä GarageBand-istunnossa, se löytyy ohjelman ”Raita”-valikosta kohdasta ”Näytä videoraita” (katso kuvat 1). Videoraita näkyy oletuksena aloittaessasi uuden projektin valitsemalla ohjelman avauksen yhteydessä avautuvasta ponnahdusikkunasta ”Uusi elokuvamusiikki”.



Kuva 1. Näytä videoraita



Kuva 2. Videoesikatseluikkuna näyttää projektiin avaamasi videon reaaliajassa suhteessa ääneen ja musiikkiin.

5.2 Uusien raitojen tekeminen

Vaikka avaisit ”Uusi elokuvamusiikki”- työpohjan, ei se sisällä ääniraitoja. Ääniraitoja voi GarageBand-projektiin tehdä edellä mainitusta ”Raita”- valikosta kohdasta ”Uusi raita”, jolloin valittavanasi ovat ohjelmistoinstrumentti- tai ”oikea instrumentti”- raidat. Ohjelmistoinstrumenttiraidalle voi soittaa ohjelman sisäisiä syntetisaattoreita joko tietokoneen näppäimistöä hyödyntäen, nuotteja piirtämällä niin sanottuun

piano-roll -näkymän, tai MIDI-koskettimistoa apuna käyttäen. Hyvin yksinkertainen tapa tehdä elokuvamusiikkiprojektiin musiikkia on käyttää ohjelmistosyntetisaattoreita ja sävelnäppäilymahdollisuutta, joka mahdollistaa tietokoneen näppäimistön käyttämistä sävelten tuottamiseen. Tämän ominaisuuden aktivointi tapahtuu ”Ikkuna”- valikon ”Sävelnäppäily”- kohdasta. Tämä valinta avaa näppäimistön kuvan omaan ikkunaan, mistä voi pianon koskettimia vastaavien näppäimien lisäksi nähdä mistä valitaan oktaavia, äänenvoimakkuus, sustain-pedaalitoiminto, sekä äänen taivutukseen ja modulaatio-efektiin liittyvät toiminnot (kuva 3).



Kuva 3. Sävelnäppäilynäkyvä

”Oikea instrumentti”- raidalle voi tuoda wav, aiff ja esimerkiksi mp3-, ja m4a- muotoisia äänitallenteita joko raahaamalla finder-ikkunasta tai tuomalla ohjelman mediaselaimesta, kuten videoleikkeidenkin kohdalla. Näillä raidoilla näkyy aikajanalla kulloisenkin äänileikkeen aaltomuoto, kun vastaavasti ohjelmistoinstrumenttiraidoilla näkyy esikatselukuva eräänlaisesta supistetusta piano-roll -näkymästä (kuva 4).



Kuva 4. Kuvassa ylempänä ääniraidan aaltomuotoesikatselu, ja sen alapuolella ohjelmistosyntetisaattorin oletusnäkyvä kun raidalle on soitettu tai tuotu MIDI- tietoa.

5.3 Raitakohtaiset säätimet

Raitakohtaiset säädöt niin ”Oikea instrumentti”- raidoilla, kuin ”Ohjelmistoinstrumentti”- raidoillakin löytyvät ohjelman oletuksena avautuvan aikajananäkymän vasemmasta laidasta. Näitä säätöjä tarvitaan miksausvaiheessa, jossa lopulliset ääniraitojen keskinäiset tasapainot ja sijoittumiset stereokuvassa säädetään kohdalleen. Raitakohtaisissa säädöissä voidaan kytkeä tallennus päälle ja pois, raita voidaan mykistää ja aktivoida jälleen kuuluvaksi, se voidaan kytkeä soolokuunteluun, ja se voidaan lukita. Lukitus on tärkeä ominaisuus siinä vaiheessa kun miksaus on valmis ja kun ääni- ja MIDI- jaksojen synkronointi ovat tahdistettu kohdalleen. Lukituksen ollessa päällä, ei raidan sisältöä pääse liikuttamaan aikajanalla vasen-oikea-suunnassa, eikä äänenvoimakkuus- eikä panorointisäätimiä pysty säätämään. Automaation kirjoittaminen sitä vastoin onnistuu vaikka lukitus olisikin aktivoituna. (Automaatioista lisää seuraavassa kappaleessa).

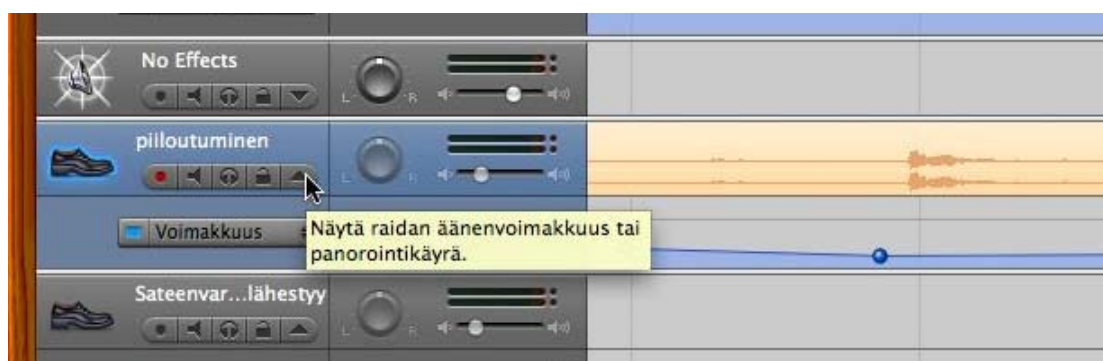


Kuva 5. Raitakohtaiset säädöt kuvassa vasemmalta oikealle: äänitys päälle ja pois, mykistys, solo, lukitus, automaatio-apuraidan avaaminen sekä panorointi-, että äänenvoimakkuussäätimet.

5.4 Automaatiot

GarageBand-ohjelmalla voi tehdä niin sanottuja automaatioita. Automaatioilla tarkoitetaan joko äänenvoimakkuus- tai panorointisäätimien automatisointia GarageBand-ohjelman tapauksessa. Hienostuneemmissa äänieditointiohjelmissa automaatioilla voidaan toki tarkoittaa muidenkin parametrien ennalta kirjoittamista, kuten esimerkiksi efektien yksityiskohtaisten parametrien säätöjen ennalta asettamista, tai ohjelmistosyntetisaattoreiden parametrien muokkausta aikajanalla. Automaatioiden tekoa varten avautuu GarageBand-ohjelmassa eräänlainen apuraita klikkaamalla alaspäin osoittavaa nuolta raitakohtaisista säädöistä (katso kuva 6). Apuraidan ollessa näkyvillä, ja kun olet piirtänyt sille säätöpisteitä, eivät kuvassa 5 näkyvät panorointi-, eikä äänenvoimakkuussäätimet toimi. Automaation saa kytkettyä pois päältä apuraidan ”Voimakkuus” tai ”Pano-

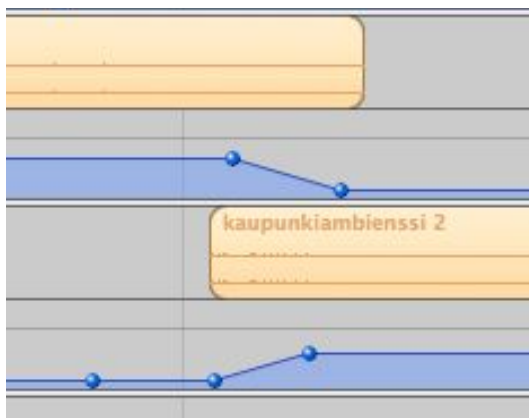
rointi” tekstin vasemmalla puolella olevasta sinisestä suorakulmiosta hiirellä klikkaamalla, jolloin kuvassa 5 näkyvät säätimet aktivoituvat jälleen käyttöön.



Kuva 6. Raitakohtaisen automaation näyttäminen ja kätkeminen.

Automaatioapuraita voi koskea joko raidan äänenvoimakkuutta tai panorointia. Panoroinnilla tarkoitetaan äänen sijoittumista stereokuvassa vasen-oikea-akselilla. Automaatioita tarvitaan yleensä melko paljon elokuvaääntä miksatessa kuvan kanssa yhteen todentuntuisesti. Esimerkiksi askeläänten loitontuminen katsojasta/kuulijasta voidaan toteuttaa yksinkertaisimmillaan pelkästään raidan äänenvoimakkuutta pienentämällä. Jos äänilähde taasen liikkuu esimerkiksi kuvassa vasemmalta oikealle, onnistuu tämän liikkeen toteuttaminen äänikuvassa panorointisäädintä automatisoimalla kuvan liikettä vastaavasti. Automaatiota - ja etenkin äänenvoimakkuusautomaatiota – tarvitaan myös niin sanottujen ristihäivytysten tekoon (englanniksi käytetään usein termiä crossfade). Ristihäivytyksillä tarkoitetaan kahden ääniraidan tai äänileikkeen lomittamista siten, että kuultava (äänenvoimakkuudellinen)muutos olisi mahdollisimman vähäinen kahden äänen välillä (katso esimerkki äänenvoimakkuusautomaatiolla tehdyn kahden ääniraidan välillä tehdystä ristihäivytyksestä, kuva 7). Myös ”Ohjelmistoinstrumentti”-raidalle voi tehdä äänenvoimakkuus ja panorointiautomaatioita aivan samalla tavalla kuin ”Oikea instrumentti”-raidallekin, ja esimerkiksi kahden syntetisaattoriraidan väliset ristihäivytykset onnistuvat aivan samalla tavalla kuten kuvassa 7 on esitetty. GarageBand-ohjelmassa on myös niin kutsuttu master-raita. Master-raita määrittää muun muassa projektin lopullisen äänenvoimakkuuden ja mahdolliset sävellajimuutokset. (Sävellajimuutokset koskevat lähinnä MIDI-tietoa ja valmiita ohjelman mukana tulleita ohjelmistoinstrumentti-riffejä.) Master-raidalle voi myös tehdä äänenvoimakkuusautomaatiota, ja tälle raidalle onkin kätevintä tehdä esimerkiksi koko projektia koskevat mahdolliset alku- ja loppuhäivytykset. Tekemällä alku- ja loppuhäivytykset master-raidalle säästyy aikaa, eikä tällöin tarvitse tehdä omia äänenvoimakkuusautomaatioita jokaiselle

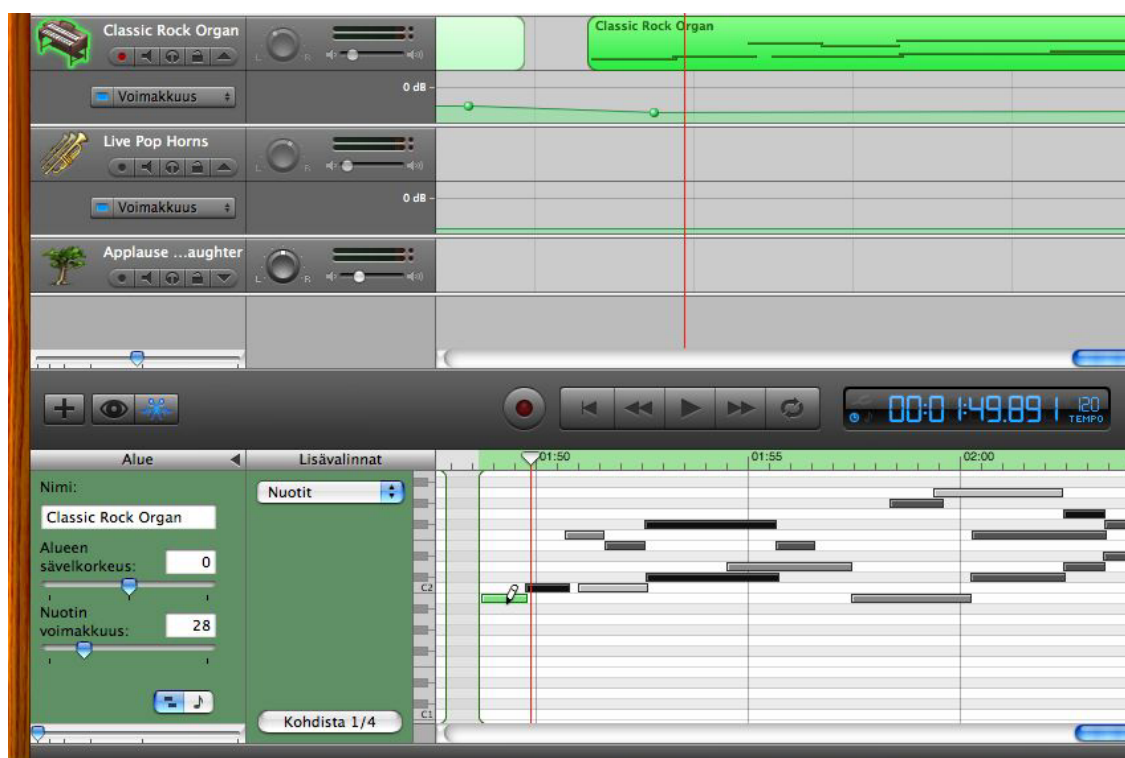
projektin raidalle erikseen. Master-raita saadaan näkyville ”Raita”- valikon ”Näytä master-raita”-kohdasta.



Kuva 7. Ristihäivytyks (englanniksi crossfade) ylemmän ja alemman raidan välillä äänenvoimakkuutta automatisoimalla.

5.5 Editori

Kun muun muassa kuvassa 4 näkyvän ääniraidan kaltaista aaltomuodon esikatselua painaa kahdesti hiiren vasemmalla näppäimellä, avautuu GarageBand-ohjelman äänieditori. Tätä äänieditoria tuskin tarvitset elokuvaäänen synkronointiharjoitteissa, sillä se on hyvin rajoittunut ja on tarkoitettu lähinnä erilaisten silmukoiden (englanniksi ”loop”) hienosäätöön. Hyödylliseksi sitä vastoin saattaa osoittautua ohjelmistoinstrumenttiraitojen nuottieditori, mikä aukeaa myös tällaisen raidan esikatselua kahdesti hiirellä klikkaamalla. Tässä editorissa voit esimerkiksi korjata soittamasi ohjelmistosyntetisaattoriraidan väärät nuotit kohdalleen piano-roll -näkyvässä ja piirtää tarvittaessa käsin lisää säveliä soittamasi oton sekaan, tai pidentää ja lyhentää nuotteja, tai asettaa ajallisesti epäonnistuneet iskut kohdilleen (katso kuva 8). GarageBand-ohjelmassa tämä näkymä kulkee nimellä ”Editori” ja sen voi löytää valitulle raidalle myös valikosta ”Säädin” valitsemalla ”Näytä editori”. Editorissa on myös mahdollista säätää jokaisen nuotin äänenvoimakkuutta erikseen, sekä muokata ”Lisävalinnat”-kohdasta raidan ilmaisullisia parametreja jälkikäteen, kuten sustain-pedaalin käyttöä, modulaatio-efektiä tai pitch-bend suureita.



Kuva 8. Ohjelmistoinstrumenttiraidan editori-näkymä, niin kutsuttu piano-roll -näkymä, joka näyttää soitetut nuotit suhteessa aikajanaan.

5.6 Elokvaleikkeen ja äänen tahdistamista helpottavia tekijöitä

Ennen varsinaista äänen ja liikkuvan kuvan tahdistamista on syytä tarkistaa joitain työtä helpottavia asetuksia kyseisessä ohjelmassa. Kun videoraita on näkyvillä, ja kun työn alkuun päästäksesi on sopiva määrä ääniraitoja tehtynä, tarkista ohjelman ”Säädin”-valikosta, että ”Kohdistu ruudukkoon” ei ole valittuna (katso kuva 9). Kohdistu ruudukkoon tarkoittaa sitä, että ohjelma automaattisesti kohdistaa siirtämäsi ääni-, tai MIDI-jaksot sen mukaan, mikä on valitsemasi kvantisointitarkkuus. Hieman virheellisesti on tämä ”Kohdistu ruudukkoon” oletuksellisesti päällä aloittaessasi uuden elokuvamusiikkiprojektin ohjelman avauksen yhteydessä. Videon ja äänen synkronoinnissa on nimitään hyvin harvoin sekvensserin tempoon tai käytettyyn kvantisointitarkkuuteen sidonnaisia ääniä. Musiikkivideoita työstäessä tätä ominaisuutta saattaisi kenties tarvita. Kun ”Kohdistu ruudukkoon” on pois päältä, huomaat, että mikä tahansa ääniobjekti liikkuu aikajanalla käytännössä portaattomasti zoomaustasosta riippuen (katso zoomaus kuvassa 10).



Kuva 9. Tarkista, että kohta ”Kohdista ruudukkoon” ei ole valittuna.



Kuva 10. Aikajanan vertikaalinen zoomaus on syytä pitää suurena ääntä ja kuvaa synkronoidessa, jotta tahdistaminen olisi mahdollisimman tarkkaa. Kun raidan synkronointi on valmis, voi jälleen zoomata laajempaan näkymään, jotta projekti hahmottuu suurempana kokonaisuutena.

5.7 Navigointi-ikkuna ja metronomi

Elokuvaleikkeen kanssa työskentelemistä saattaa edellä mainittujen seikkojen lisäksi helpottaa myös navigointi-ikkunan asettaminen näyttämään minutteja ja sekunteja (katso kuva 11). Oletuksena GarageBand-ohjelman avautuessa on projektin tahtien ja tahdinosien näyttö kytkettynä minuuttien ja sekuntien näyttämisen sijaan. Videoäänien kanssa työskennellessä aikanäkymä on käytännöllisempi, koska kuvapuolella ei yleensä puhuta tahdeista vaan sitä vastoin aikakoodista. Tahti ja tahdinosanäkymään liittyy myös navigaattori-ikkunan tempo, joka on oletuksellisesti 120 iskua minuutissa. Tempo taasen määrää muun muassa metronomin nopeuden jos käytät sitä äänittäessäsi projektiin musiikkia reaaliaikaisesti. Metronomin saa pois päältä tarvittaessa valikosta ”Sää-

din” kohdasta ”Metronomi”. Metronomiin saa myös äänitystä helpottamaan tarkoitettun sisäänlaskennan, eli metronomi naputtaa rytmiä tempossa yhden tahdin ennen äänityksen alkamista. Tämä ominaisuus toimii myös projektin myöhemmässäkin kohdassa, ei ainoastaan aivan kappaleen alussa. Projektin tempoa voi säätää klikkaamalla navigointi-ikkunan tempo tekstiä, jolloin esiin ponnahtaa liukusäädin jolla tempon voi asettaa aina välille 40–240 iskua minuutissa.



Kuva 11. Navigointi-ikkunasta voi valita mitä arvoja laskuri näyttää klikkaamalla hiiren vasemmalla näppäimellä pientä kellon tai nuotin kuvaa.

5.8 Raitojen ”Yksityiskohdat”-näkyvä

”Oikea instrumentti”- ja ”Ohjelmistoinstrumentti”-raidoilla on kaikilla oma ”Yksityiskohdat”-ikkunansa, josta voi asettaa erilaisia efektejä valittuna olevalle raidalle. Tätä ikkunaa tarvitset melko usein työstäessäsi ääniä elokuvaleikkeeseen, sillä esimerkiksi taajuuskorjaimien asetusten säätäminen ja jälkikaiun lisääminen raidoille tulee usein kysymykseen äänen saamiseksi todentuntuisemmaksi kuvaan nähden. Myös ohjelmistosyntetisaattoriraitojen yksityiskohtia on mieluisaa virittää siten, että saat käytettävästä soitinsoundista juuri sellaisen kuin haluat. ”Yksityiskohdat”-ikkunassa näkyy oletuksena seuraavat parametrit: kompression määrä, kaksi ylimääräistä efektiä, jotka käyttäjä voi määrittää, taajuuskorjain, kaiku (viive-efekti, englanniksi delay), sekä jälkikaiku (englanniksi reverb). ”Oikea instrumentti”-raidoilla on näiden efektien lisäksi myös portti-efekti, joka tunnetaan kenties paremmin nimellä gate (kuva 13). Gate-efektiä voidaan käyttää sulkemaan pois hiljaisia ääniä. Gate-efektiä saatat tarvita muun muassa äänen kohinaa leikkaamaan niissä kohdissa joissa et soita tai laula. Näiden lisäksi pääsee ”Ohjelmistoinstrumentti”-raidalla säätämään käytettävän ohjelmistosyntetisaattorin yksityiskohtia. Esimerkiksi pianosoundin ollessa käytössä, pääsee käyttäjä säätämään pianon kokonaisäänenvoimakkuutta, äänenväriä, sekä release-aikaa, eli sitä, kuinka nopeasti ääni sammuu koskettimen vapautuksen jälkeen.



Kuva 12. Ohjelman perusnäkyvän vasemmasta alalaidasta saat näkyviin raidan yksityiskohdat, jos ne eivät ole näkyvillä. Yksityiskohdat saa esiin myös ”Raita”-valikosta kohdasta ”Näytä raidan tiedot”.

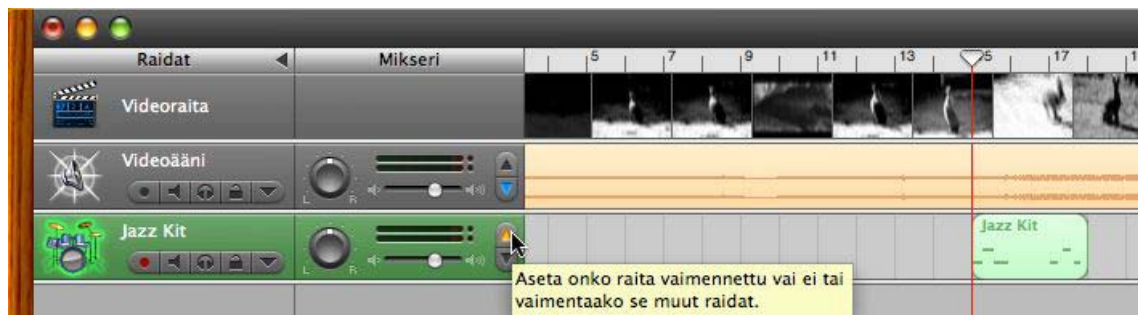


Kuva 13. ”Yksityiskohdat”-näkyvä

5.9 Vaimennusefekti GarageBand-ohjelmassa

Erikoisempi efekti ohjelmassa on ”Säädin”-valikosta päälle kytkettävä vaimennus. Tämä vaimennus on eräänlainen hyvin yksinkertaisesti toimiva yleisemmin ducking-nimellä tunnettu kompressointiefekti. Ducking-efektiä käyttävät muun muassa radiotoimittajat kun he haluavat, että taustamusiikki vaimenee joka kerta kun he puhuvat juontomikrofoniinsa. Ducking-efekti on äänen dynamiikkaa supistava kompressori, jonka ohjaussignaalksi valitaan jokin ulkoinen äänisignaali (kuten juontomikrofonin signaali). GarageBand-ohjelmassa tämä vaimennukseksi nimetty ducking-efekti toimii siten, että kun se on kytketty päälle, ilmestyy jokaiselle ääniraidalle (kaikille muille raidoille paitsi ei videoraidalle, eikä master-raidalle) ylöspäin, ja alaspäin osoittava nuolinäppäin. Sille raidalla, jonka halutaan supistavan muiden raitojen dynamiikkaa, kytketään ylöspäin osoittava nuoli aktiiviseksi (keltainen väri syttyy). Kaikki ne raidat, joiden alaspäin osoittava nuoli aktivoituu (sininen väri syttyy), menevät hiljaisemmalle joka kerta, kun ohjaavalla raidalla tapahtuu jokin äänellinen asia (katso kuva 14). Voit myös

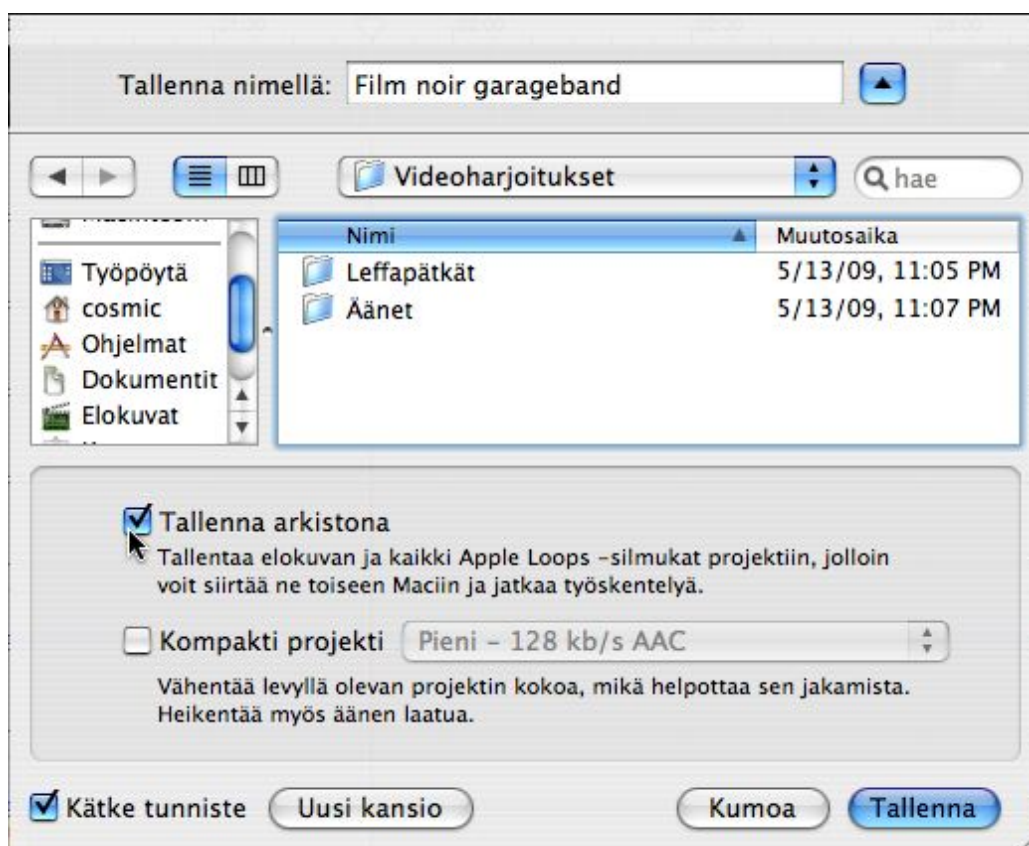
valita raitoja, joihin vaimennus ei vaikuta poistamalla haluamiltasi raidoilta sinisen alaspäin osoittavan nuolen klikkaamalla sitä hiirellä. Ongelmana efektissä on se, ettei vaimennuksen määrää tai kestoja pääse määrittämään itse, vaan määrä ja päästöaika ovat aina vakioita.



Kuva 14. Alempi ”Jazz kit”-rumpuraita vaimentaa ylemmän videoääniraidan äänenvoimakkuutta joka kerta kun rumpuraidalla soi jokin ääni.

5.10 Elokuvaääniprojektin tallennus

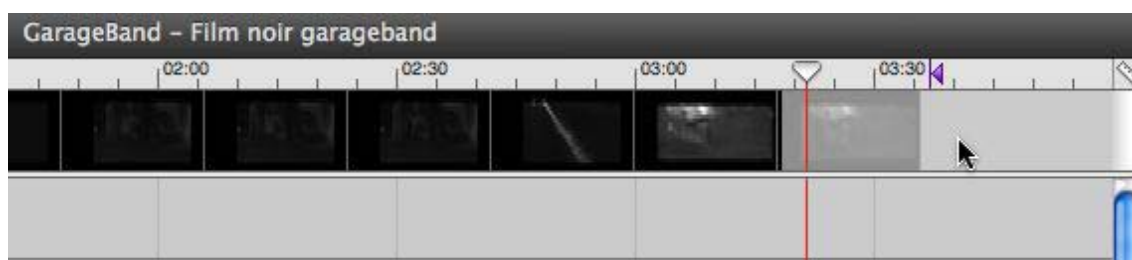
Tallentaessasi elokuvaääniprojektiasi, se on syytä tallentaa arkistona, mikä tarkoittaa sitä, että tallennettu projekti sisältää kaikki äänitiedostot, kaikki tiedot raitojen asetuksista ja automaatioista, ja elokuvaleikkeen. Tämä on erityisen hyvä vaihtoehto etenkin jos työskentelet projektin kanssa useammalla tietokoneella tai jos siirrät projektitiedostosi tietokoneelta toiselle. Tällöin ei tarvitse huolehtia siitä, että missä kansiossa kovalevyllä mikäkin ääni- tai videotiedosto sijaitsee. Tallentaessasi projektin arkistona, sinun tulee valita GarageBand-perusnäkymässä ”Arkisto”-valikko ja sieltä kohta ”Tallenna nimellä”, ja valita avautuvasta ikkunasta tallennusmuodoksi ”Tallenna arkistona” (katso kuva 15).



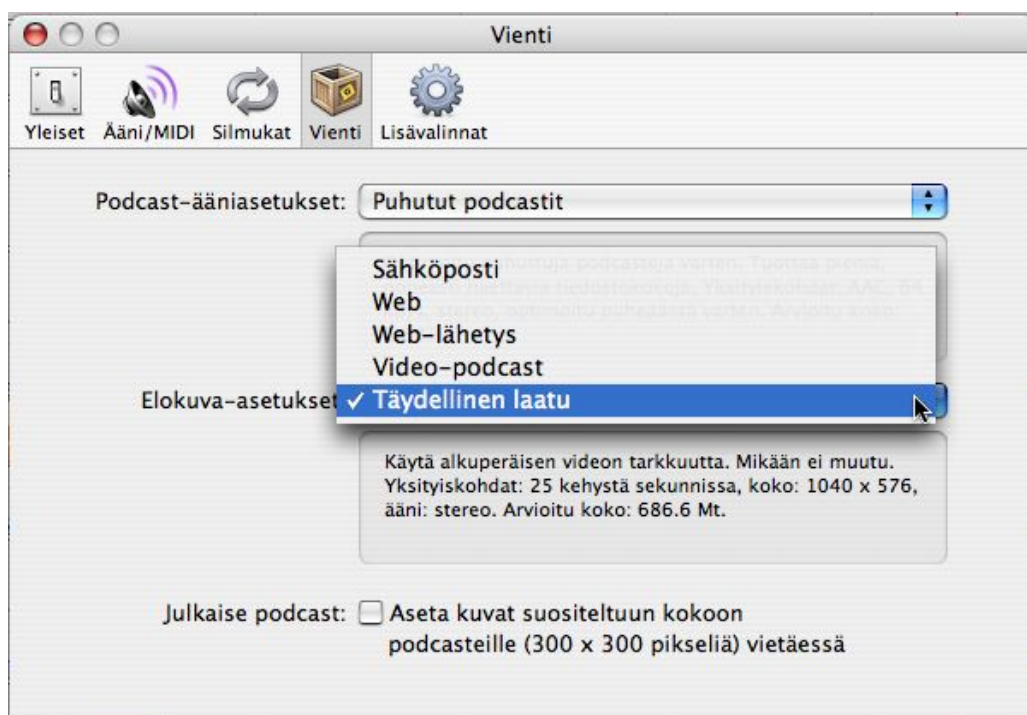
Kuva 15. Tallenna projektisi arkistona

5.11 Elokuvan vienti kovalevylle

Kun työstämäsi elokuvaääniprojekti on valmis ja haluat kiinnittää ääniraidat elokuvan kanssa yhteen, jotta voisit katsoa valmista elokuvaa tietokoneesi mediasoittimessa, tai polttaa elokuvasi levyille, täytyy projekti viedä kovalevylle videotiedostona. Tarkista ensimmäiseksi, että projektissasi on loppumerkki oikealla kohdallaan, sillä se määrittää projektisi lopullisen keston. Loppumerkki on violetti väriltään, ja se löytyy aikajanalta ylhäältä (katso kuva 16). Ennen elokuvan vientiä kovalevylle on syytä tarkistaa GarageBand-ohjelman asetuksista vientiasetukset. Avaa perusnäkymässä ”GarageBand”-valikko, valitse ”Asetukset...”, valitse ”Vienti”-välilehti, ja aseta sieltä ”Elokuva asetukset:”-kohtaan haluamasi elokuvan lopullinen resoluutio. Täydellinen laatu on elokuvan alkuperäisen resoluution pitämiseksi ainoa vaihtoehto, sillä kaikki muut asetukset kompressoivat elokuvaa ja kuvan laatu yleensä kärsii silmännähtävästi (katso vientiasetukset kuva 17).



Kuva 16. Aseta projektin loppumerkki kohdalleen, ettei viennin yhteydessä valmiin elokuvan loppuun jää turhaan pitkään paikoillaan pysyvää elokuvan viimeistä kuvaa.



Kuva 17. Elokuvan vientiasetuksista kannattaa valita kohta "Täydellinen laatu"

Jos tekemäsi elokuva päättyy Internetiin, tai jos haluat lähettää lopputuloksen sähköpostitse eteenpäin, on syytä valita vientiasetuksista jokin lopullisen tiedostokoon pienentämistä varten tarkoitettu asetus. Tällöin on syytä vielä tarkistaa viennin jälkeen, minkälaiselta elokuva kompression jälkeen näyttää. Esimerkiksi sähköposti-asetus pienentää huomattavasti kuvaresoluutiota ja miksa stereoäänen monofoniseksi, ettei lopputulos ole suinkaan alkuperäisen veroinen. Varmista joka tapauksessa, että valitsemassasi tallennuskansiossa on tarpeeksi tilaa ennen kuin aloitat konvertoinnin. Vientiasetuksista näet mikä on lopullisen elokuvatiedoston arvioitu koko valitsemillasi asetuksilla.

Kun vientiasetukset on asetettu kohdalleen tarkoituksiperäisesti mukaisesti, tapahtuu elokuvan kovalevyllä vienti seuraavasti: valitse perusnäkylässä valikko "Jaa", ja valitse sieltä kohta "Vie elokuva levyllä...". Kun olet valinnut kovalevyllä kansion, jonne GarageBand vie elokuvasi, paina "Tallenna"-nappia. Prosessi kestää yleensä useita minuutte-

ja muutaman minuutin mittaisilla videoleikkeillä, joten pitkien elokuvien konvertoinnissa menee paljon aikaa. ”Täydellinen laatu”- asetus tallentaa elokuvasesiossi QuickTime-muotoisena kovalevylle ja vie eniten kovalevytilaa.

6. HARJOITUKSET

Tässä kappaleessa on esiteltynä ne käytännön harjoitukset, jotka toteutetaan Garage-Band-ohjelmaa käyttäen avaamalla kyseisessä ohjelmassa liitteenä olevalla DVD:llä olevat harjoitukset. Ohessa on myös teoreettiseen tietoon elokuvaäänestä pohjautuvia havainnointiharjoituksia

6.1 Havainnointiharjoitukset

Opinnäytetyössäni esiteltävään elokuvaäänien teorian tietoon nojaten voidaan toteuttaa erilaisia havainnointiharjoituksia joko yksin, kaverin kanssa tai ryhmässä yksinkertaisesti jo olemassa olevia elokuvia analyttisesti katsoen ja niiden äänimaailmaa kuunnellen. Oheen olen koonnut pohdintatehtäviä, joiden tekeminen onnistuu ilman suuria ponnisteluja elokuvaäänien teorian tietoon nojaten.

1. Käsikirjoitukseen tutustuminen – miten äänien ilmeneminen elokuvissa ilmaistaan käsikirjoituksissa. Etsi suosikkielokuvasi käsikirjoitus esimerkiksi Internetistä.
2. Pohdi esimerkkielokuvaleikkeiden perusteella, mitkä äänet ovat ei-diegeettisiä ja mitkä diegeettisiä (siis muut äänet kuin musiikki).
3. Etsi elokuvaäänien kliseitä suosikkielokuvistasi. Vinkuvatko esimerkiksi auton renkaat hiekkatiellä, tai kuuluvatko puhelinkeskustelukohtauksessa kummatkin osapuolet yhtä voimakkaasti?
4. Pohdi katsoessasi mitä tahansa elokuvaa onko leikkeessä esiintyvä musiikki scoring-musiikkia vai source-musiikkia. Onko musiikilla kuvassa näkyvä lähde, vai onko se irrallinen, kuvasta itsenäinen äänellinen kerros.
5. Miten äänien avulla siirrytään kohtauksesta toiseen? Millaisia äänisiirtymiä on käytetty? Alkavatko esimerkiksi seuraavan kohtauksen äänet jo sitä aikaisemman kohtauksen loppupuolella? Onko kohtauksen sisällä äänen keinoin tehtyjä huomiopisteen muutoksia tai niin sanottuja akustisia ajoja?
6. Pohdi, löytyykö katsomistasi elokuvista äänen ja kuvan välisiä perspektiiviharhoja, eli onko äänen lähde kuvassa realistisen kuuloinen etäisyytensä puolesta.

6.2 Käytännön harjoitusten toteutus

Työstämäni GarageBand-ohjelmalla toteutettavat harjoitukset ovat täysin valmiissa muodoissa esimerkkimaisesti. Valmiissa muodossaan harjoitukset eivät ole hedelmällisiä oppimisen kannalta, sillä kaikki äänten synkronointi-, miksaus ja sommittelutyö on niissä jo tehtynä. Kurssin ohjaajan tulisi sekoittaa kunkin harjoituksen valmis työpohja siten, että oppilaiden tarvitsee synkronoida, mikсата ja esimerkiksi tuoda haluamiaan elokuvaääniä uusille raidoille tietokoneen kovalevyltä tai GarageBand-ohjelman media- tai silmukkaselaimen kautta. Opettajan on tärkeää huomioida, ettei tallenna näitä sekoitettuja versioita valmistamiini miksattujen ja synkronoitujen harjoitusten päälle, jotta alkuperäisiin valmiisiin harjoituksiin voitaisiin palata tarvittaessa uudelleen. Tämä harjoitusten ääniraitojen sekoittaminen aikajanalla ja miksausken tarkoituksellinen vääristäminen tulee kurssimateriaalia käyttävän opettajan tehdä oppilasryhmän tietokoneenkäsitteilytaitojen mukaisesti. Nämä käytännön harjoitukset ovat vaikeusasteeltaan hieman erilaisia, ja voidaanakin ajatella niiden tekemistä siinä järjestyksessä, että aloitetaan helpoista harjoituksista ja siirrytään sitten vaikeampiin harjoituksiin.

Hyvin helppo harjoitus on ”Rabbit”-videoleikkeeseen tehtävä musiikkiharjoitus, sillä tämän harjoituksen tarkoitus on vain kokeilla erilaisia musiikilla aikaansaatuja tunnelmia ja mahdollisia tunnelman muutoksia lyhyehkön harjoituksen sisällä. Lisäksi tämä harjoitus antaa oppilaille täysin vapaat kädet niin musiikin tyylin kuin sen synkronoinnin kanssa. ”Rabbit”-videoleikkeessä ei sinällään ole välttämätöntä tehdä tarkasti kuvan kanssa tahdistettuja musiikillisia ratkaisuja, ellei oppilas itse halua.

Harjoitus, jonka videomateriaalina on hevonen lautumella, on jo siinä mielessä haastavampi harjoitus, että sen äänimaailma sisältää useampia elementtejä, ja koska yksikään näistä äänistä ei ole todellisesta tilanteesta kotoisin, on niiden huolellinen miksaaminen ja mahdollinen taajuuskorjailu välttämätöntä. Tämän harjoituksen äänimaailma koostuu atmosfääritehosteista, hevosen ääntelyistä sekä muun muassa ketjun, jolla hevonen on kiinni, aiheutuvasta ajoittaisesta kilinästä. En ole tuottanut tähän harjoitukseen esimerkimusiikkia, sillä mielestäni se ei sitä tarvitse, mutta totta kai oppilaat saavat työstää musiikkia tähänkin harjoitukseen halutessaan. Tehtävä on myös oivallinen äänenvoimakkuusautomaatioiden piirtämisharjoitus, sillä ääniä tulee häivyttää huomaamattomasti kuuluville ja kuulumattomiin.

Vaikeusasteeltaan osapuilleen samaa tasoa edellisen harjoituksen kanssa edustaa ”Koh-taaminen”-niminen harjoitus, missä erilaisten askeläänien synkronoiminen kuvan kans-sa uskottavasti on tehtävän ydin. Tämä harjoitus sisältää myös atmosfääritehosteäänirai-toja, joita vasten on hyvä harjoitella askeläänien miksaamista ja sommittelemista oike-anlaisen syvyysvaikutelman aikaansaamiseksi. Myös tässä harjoituksessa on hyvä ko-keilla erilaisten musiikkityylien aikaansaamia tunnelman muutoksia. Oppilaat voivat halutessaan tuoda harjoitteeseen musiikin avulla esimerkiksi jännityssävyjä tai koomisia aspekteja.

Neljäs ja haastavin harjoitus on nimeltään ”Film Noir”. Tässä harjoituksessa on atmo-sfääritehosteiden, askeläänien ja muiden foley-äänien synkronoimisen ja miksausen lisäksi keskityttävä muun muassa äänisiirtymien toteuttamiseen, eli siihen miten äänien avulla voidaan leikkausta kohtauksesta toiseen joko dramatisoida tai pehmentää. Harjoi-tuksessa on myös esimerkkinä dramaattinen jännitysmusiikki, ja oppilaat voivat joko tehdä harjoituksessa vastaavanlaista jännitysmusiikkia itse, tai kokeilla tuoda esiin mu-siikin keinoin aivan uudenlaisia sävyjä tästä kuvakerronnaltaan tummasävyisestä lyhyt-elokuvasta. Musiikkiharjoituksena ”Film Noir” on havainnollinen juuri sen kasvavan jännityksen ja ajoittaisen jännityksen raukeamisen vuoksi. Musiikilla voi siis tässä teh-tävässä joko tukea tarkasti kuvakerrontaa, tai luoda sille sitä vastoin kontrasteja. Sekä äänenvoimakkuus-, että panorointiautomaatioiden tekeminen tulee varmasti kysymyk-seen tässä harjoituksessa, jotta äännet saadaan kuvan tapahtumia vastaaviksi.

7. POHDINTA

Opinnäytetyön idea ennätti kypsyään noin vuoden. Varsinainen kirjoitustyö tapahtui kuitenkin vasta syyskuussa 2009. Aloitin työn kirjoittamisen periaatteessa monta kertaa, sillä tekijänoikeudelliset asiat, joista mainitsin toisessa kappaleessa, muuttivat suunnitelmiani. Koko työprosessi on ollut minulle kummallinen, sillä opinnäytetyöni kokonaiskuva selkeni minulle itselleni vasta vajaa kuukausi ennen työn palautuspäivää. Työn kirjallisen osion tuottaminen onkin tuntunut ajoittain päämäärättömältä harhailulta, ja suurin työ opinnäytetyötä tehdessäni on ollut edellisten kirjoittamieni kappaleiden korjaaminen uutta kappaletta edes jollain tavalla tukevaksi. Lyhyesti sanottuna opinnäytetyöni on tuntunut palapelin rakentamiselta, enkä onnistunut löytämään oikeita paikkoja kaikille palasille ennen kuin hieman ennen työn palautusta. Mielestäni tämä jossain määrin edelleen heijastuu tekstistä, etenkin mitä tulee siihen, kun siirrytään yhtä laajempaa aihetta käsittelevästä kappaleesta toiseen. Kun aloitin liikkuvan kuvan ja äänien yhdistämiseen liittyvien harjoitusmateriaalien keruun, alkoi itselleni antoisin työvaihe, sillä materiaalia koostaessani koin tekeväni jotain tekstinkirjoitusta konkreettisempaa, ja työni tuntui edistyvän yhtäkkiä huomattavan nopeasti. Tämän harjoitusmateriaalin koostaminen oli kuitenkin yllättävän aikaa vievää työtä, mutta olin onnekseni aloittanut harjoitusaineiston keräämisen hyvissä ajoin.

GarageBand-ohjelman esittely liikkuvan kuvan ja äänien yhdistämiseen käytettävänä työkaluna määrittä pitkälti lopullisen suunnan opinnäytetyölleni, sillä kyseistä ohjelmaa käsitteleviä sivuja kertyi työhöni lopulta enemmän kuin osasin aavistaa. Oman aikansa työn tekemisestä veivät elokuvat, jotka halusin nähdä ennen työni palauttamista. On nimittäin helppoa viitata kuuluisiin elokuviin tekstin seassa, kuten elokuvaääntä tai kuvakerrontaa koskettavissa kirjoituksissa on tapana, mutta jokaisen esimerkin katsominen analyttisesti onkin asia erikseen, eikä lukuisilta elokuvien lainausreissuilta kirjastoon tai videovuokraamoon ole suinkaan voinut välttyä.

Parasta antia itselleni opinnäytetyöni teon eri vaiheina ovat olleet kaikki ne oivaltamisen hetket, jollaisia syntyy niin asiatekstiä selatessa kirjoista tai Internetistä, tai harjoitusmateriaalia koostaessa, tai hyviä elokuvia katsoessa. Niiden medioiden, joissa ääni yhdistyy kuvaan, pohtiminen kriittisestä näkökulmasta on tullut itselleni huomaamattainkin tutummaksi.

LOPPUSANAT

Toivon opinnäytetyöni lukeneiden saaneen virikkeitä elokuvien äänimaailmojen pohtimiseen. Toivon myös opinnäytetyöni lisäävän arvostusta usein kuvakerronnan tärkeyden alle jäävän, toissijaisena pidetyn äänikerronnan osatekijöihin. Äänikerronnallinen ulottuvuus ei tunnu olevan elokuvasta tai televisiosarjasta nauttivalle likimainkaan niin tuttu, kuin kuvakerronnallinen aspekti. Toivon opinnäytetyöni valaisevan äänikerrontaan liittyvien peruskäsitteiden kautta tuota niin usein huomaamatonta ja aliarvioitua äänimaailmaa elokuvien sisällä. Kuten elokuvaohjaaja David Lynch sanoo, ovat elokuvat viisikymmentä prosenttisesti kuvaa ja viisikymmentä prosenttia ääntä. Joskus ääni näyttölee jopa tärkeämpää roolia (The British Film Resource 2008). Jos asia todella on näin, meidän elokuvia nauttivina yksilöinä tulisi huomata ja tiedostaa äänen tehtävä kuvaa tukevana elementtinä – vähintäänkin tuona toisena viitenäkymmenenä prosenttina.

KIITOKSET

Opinnäytetyöni ei olisi valmistunut ilman eräiden henkilöiden tukea ja kannustusta. Ensinnäkin tahtoisin kiittää työni ohjaajaa Matti Ruippoa rohkaisevasta palautteesta, ja parannusehdotuksista jotka ovat olleet poikkeuksetta aiheellisia. Lisäksi haluan kiittää kaikesta avusta ja ideoista ja assistenttina toimimisesta harjoitusmateriaalia kootessa tyttöystäväni Heidi Kukkosta. Ilman hänen kannustustaan tämä opinnäytetyö tuskin olisi valmistunut ajallaan. Kiitokset kuuluvat myös Pohjois-Karjalan Ammattikorkeakoulun ääni-ilmaisun lehtorille Juha Linnalle aiheellisista parannusehdotuksista ja asiantuntevasta palautteesta. Kiitokset myös opinnäytetyöni opponentille Sami Kainulaiselle.

LÄHTEET

- Anttila, Timo. 2007. Elokuvan ja pelin äänisuunnitteluprosessin yhteensopivuus. Jadesoturi -elokuvan äänisuunnittelun tarkastelua peliäänikerronnan näkökulmasta. Helsingin Taideteollinen korkeakoulu. Lopputyö.
- Aro, Eero 2006. Tilaääni. Helsinki: Riffi-julkaisut.
- Dancyger, Ken 1997. The technique of film and video editing. Boston: Focal Press.
- Hirsjärvi, Sirkka & Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 2007. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi
- Kivi, Erkki 1975. Elävä ääni. Espoo: Meder-Offset.
- Larsen, Peter 2005. Film music. London: Reaktion books.
- Linna, Juha 2009. Dialogiäänen syvyysvaikutelma –email. roope.niemela@piramk.fi 17.11.2009.
- Lumet, Sidney 1995. Elokuvan tekemisestä. Suom. Petri Stenman. Helsinki: LIKE.
- Lynch, David 2006. Catching the big fish. Helsinki: Otava.
- Pirilä, Kari & Kivi, Erkki 2005. Otos – elävä kuva – elävä ääni. Helsinki: LIKE.
- Pirilä, Kari & Kivi, Erkki 2008. Leikkaus – Elävä kuva – elävä ääni. Helsinki: LIKE.
- Pirilä, Kari & Peltomaa, Hannu & Kivi, Erkki 1983. Elokuvailmaisun perusteet. Insinööritieto Oy
- Rodley, Chris 2007. Lynch on Lynch. Helsinki. LIKE.
- Saarela, Tommi 2000. Selluloidi soikoon! Suomalaisen elokuvasäveltämisen ihanuus ja kurjuus. Helsinki. Steltatum.
- Vilkka, Hanna & Airaksinen, Tiina 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö Helsinki: Tammi.

ELEKTRONISET LÄHTEET

- Bordwell, Thompson & Reize, Millar 2009. Diegetic sound & non diegetic sound. Learning space dedicated to the art and analyses of film design. Päivitetty 19.04.2009. Luettu 07.06.2009.
<http://filmsound.org/terminology/diegetic.htm>.
- Christensen, O. 2004. Senses of cinema. Purity and Provocation: Dogma '95. Päivitetty 17.11.2008. Viitattu 09.09.2009.
http://archive.sensesofcinema.com/contents/books/04/33/purity_and_provocation.html
- Dashiell, C. 2009. The Oldest Movies. CineScene.com. Päivitetty 2.11.2009. Viitattu 2.11.2009.
<http://www.cinescene.com/dash/lumiere.html>.
- Dirks, T. 2009. The history of film. Filmsite.org. Päivitetty 2.11.2009. Viitattu 10.10.2009.
<http://www.filmsite.org/pre20sintro.html>.

Filmsound.org. 1997. Foley. Learning space dedicated to the art and analyses of film design. Päivitetty 19.04.2009. Viitattu 15.08.2009.
<http://www.filmsound.org/terminology/foley.htm>.

Filmsound.org. 2009a. ADR. Learning space dedicated to the art and analyses of film design. Päivitetty 19.04.2009. Viitattu 13.09.2009.
<http://filmsound.org/terminology/adr.htm>.

Filmsound.org. 2009b. Filmsound cliches. Learning space dedicated to the art and analyses of film design. Päivitetty 19.04.2009. Viitattu 17.7.2009.
<http://filmsound.org/cliche/>.

Filmsoundsweden. 2009. Allefex. Filmsoundsweden.se. Päivitetty 14.01.2009. Viitattu 05.08.2009.
<http://www.filmsoundsweden.se/backspegel/allefex.html>

Goodhand, D. 2002. World of foley. Päivitetty 19.4.2009. Viitattu 3.10.2009.
<http://www.creationguide.com/foley/>.

Heikkinen, E. 2009. Digitaaliajan kotiteatteri - Historiasta nykypäivään. Päivitetty 13.6.2009. Viitattu 3.10.2009.
http://saku.amigafin.org/lehti/online/34/osastot/sekalaiset/kotiteatteri_1.html.

Honka, J. 2006a. ADR. Ääni Elokvassa.
<http://www.sound.werk23.org/adr.html>.

Honka, J. 2006b. Foleyäänitys ja -leikkaus. Ääni Elokvassa. Päivitetty 20.03.2006. Luettu 23.09.2009.
<http://www.sound.werk23.org/foleyaanitys.html>.

Karvonen, A. 2009. Musiikkiteknologia. Opiskele.com. Päivitetty 29.10.2009. Viitattu 29.10.2009.
<http://opiskele.com/mute/>.

Kenttämies, J. 2006. Elokvamusiiikki. Äänipää.
http://www.aanipaa.tamk.fi/eloku_2.htm.

Marshall, J. 2009. An Introduction to Film Sound. Learning space dedicated to the art and analyses of film design. Päivitetty 19.04.2009. Luettu 06.06.2009
<http://filmsound.org/marshall/index.htm>.

Mavros, S. 2000. How is foley done? Sound ideas – what is foley. Päivitetty 1.9.2009. Viitattu 17.9.2009.
<http://www.sound-ideas.com/foleymavart.html>.

Mediakompassi. 2009. Elokvun ääni koostuu puheesta, äänitehosteista ja musiikista. Yleisradio OY. Päivitetty 10.11.2009. Viitattu 11.11.2009.
<http://mediakompassi.yle.fi/4-6-luokkalaiset/ekan-elokuvan-abc/aani-ja-elokuvan-viimeistely/koostuu>.

Myöhänen, M. 2007. Taidemusiikin äänentoisto elektroniikan soittajan käytännön näkökulmasta. Sibelius-Akatemia. Tutkielma.
ethesis.siba.fi/ethesis/files/nbnfife20071457.pdf.

Mäkilä, A. 2008. Valokuvauksen varhaishistoriaa. Ennen ja nyt. Historian tietosanomat. Päivitetty 2.11.2009. Viitattu 20.09.2009.
<http://www.ennenjanyt.net/?p=221>.

Oppenheim, Y. 2009. The Functions of Film Music. Film score monthly. Päivitetty 28.10.2009. Luettu 28.10.2009.
<http://www.filmscoremonthly.com/features/functions.asp>.

Pohjannoro, H. & Taijala, B. 2007. Näkökulmia toiminnalliseen opinnäytetyöhön. Ammatillinen opettajakorkeakoulu. Tampereen ammattikorkeakoulu.
<https://oa.doria.fi/handle/10024/5989>.

Seppälä, J. 2007. Camera Obscura. Helsingin yliopisto. Päivitetty 31.10. 2008. Viitattu 04.09.2009.
<http://www.helsinki.fi/taitu/tet/Elavan%20kuvan%20historia%20ja%20ensimmaiset%20elokuvat.ppt>.

Sundell, S. 2006. The Pre-History of Sound Cinema. Mugu Brainpan. Päivitetty 2.11.2009. Viitattu 1.10.2009.
http://www.spencersundell.com/blog/2006/04/10/the_pre-history_of_sound_cinema_part_1/.

The British Film Resource. Introduction. The Films of David Lynch: 50 Percent Sound. Päivitetty 28.07.2008. Viitattu 09.11.2009.
<http://www.britishfilm.org.uk/lynch/Sintro.html>.

The Internet Movie Database. Päivitetty 09.11.2009. Viitattu 09.11.2009.
<http://www.imdb.com/>

Weiss, Martin. 2002. The Vow of Chasity. Dogma 95: The Vow of Chastity. Päivitetty 2.11.2009. Viitattu 9.9.2009.
<http://www.martweiss.com/film/dogma95-thevow.shtml>.

Ääni elokuvassa eli kenttä-äänityksen ja äänen jälkikäsitteilyn perusteet 2006. Äänisuunnittelu. Luettu 15.9.2009
<http://www.sound.werk23.org/aanisuunnittelu.html>.

ELOKUVAT

2001: A Space Odyssey. Ohjannut Stanley Kubrick. [DVD] Metro-Goldwyn-Mayer. (1968).

A Clockwork Orange. Ohjannut Stanley Kubrick. [DVD] Warner Bros. (1971).

- Baraka. Ohjannut Ron Fricke. [DVD] Magidson Films. (1992).
- Blade Runner. Ohjannut Ridley Scott. [VHS] The Ladd Company. (1982).
- Citizen Kane. Ohjannut Orson Welles. [VHS] Mercury Productions. (1941).
- Double Indemnity. Ohjannut Billy Wilder. [DVD] Paramount pictures. (1944).
- Eraserhead. Ohjannut David Lynch. [DVD] American Film Institute. (1977).
- Fantasia. Ohjannut James Algar, Samuel Armstrong (—). [DVD] Walt Disney Pictures. (1940).
- Fear and Loathing in Las Vegas. Ohjannut Terry Gilliam. [DVD] Universal Pictures. (1998).
- For a Few Dollars More. Ohjannut Sergio Leone. [VHS] Arturo González Producciones Cinematográficas. (1965).
- Idioterne. Ohjannut Lars von Trier. [VHS] Zentropa Entertainments. (1998).
- Jaws. Ohjannut Steven Spielberg. [VHS] Zanuck/Brown Productions. (1975).
- Jazz Singer. Ohjannut Alan Crosland. [DVD] Warner Bros. (1927).
- Koyaanisqatsi. Ohjannut Godfrey Reggio. [DVD] Francis Ford Coppola Presents. (1983).
- L'arrivée d'un train à La Ciotat. Ohjannut Auguste Lumière & Louis Lumière. [DVD] Lumière. (1896).
- Lost Highway. Ohjannut David Lynch. [DVD] October Films. (1997).
- Mulholland Drive. Ohjannut David Lynch. [DVD] Les Films Alain Sarde. (2001).
- Naqoyqatsi. Ohjannut Godfrey Reggio. [DVD] Francis Ford Coppola Presents. (2002).
- One Hundred Men and a Girl. Ohjannut Henry Koster. [VHS] Universal Pictures. (1937).
- Platoon. Ohjannut Oliver Stone. [DVD] Hemdale Film. (1986).
- Powaqqatsi. Ohjannut Godfrey Reggio. [DVD] Francis Ford Coppola Presents. (1988).
- Requiem for a Dream. Ohjannut Darren Aronofsky. [DVD] Artisan Entertainment. (2000).
- Serpico. Ohjannut Sidney Lumet. [DVD] Artists Entertainment Complex. (1973).
- Snatch. Ohjannut Guy Ritchie. [DVD] Columbia Pictures Corporation. (2000).
- The Birds. Ohjannut Alfred Hitchcock. [DVD] Universal Pictures. (1963).

- The Blackmail. Ohjannut Alfred Hitchcock. [DVD] British International Pictures. (1929).
- The Godfather: Part II. Ohjannut Francis Ford Coppola. [DVD] Paramount Pictures. (1974).
- The Good, the Bad and the Ugly. Ohjannut Sergio Leone. [VHS] Arturo González Producciones Cinematográficas, S.A. (1966).
- The Italian Job. Ohjannut F. Gary Gray. [DVD] Paramount Pictures. (2003).
- The Maltese Falcon. Ohjannut John Huston. [DVD] Warner Bros. (1941).
- The Robe. Henry Koster. [VHS] Twentieth Century-Fox Film Corporation. (1953).
- The Steamroller and the Violin. Ohjannut Andrei Tarkovsky. [DVD] Mosfilm Children's Film Unit. (1961).
- Trainspotting. Ohjannut Danny Boyle. [DVD] Channel Four Films. (1996).
- Wall•E. Ohjannut Andrew Stanton. [DVD] Pixar Animation Studios. (2008).

LIITTEET

LIITE 1: DVD