



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Riina Saltiola

Kuvan ja äänen vuorovaikutus elokuvassa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Elokuva ja Televisio

Opinnäytetyö

12.11.2021

Tekijä Otsikko	Riina Saltiola Kuvan ja äänen vuorovaikutus elokuvassa
Sivumäärä Aika	29 sivua 12.11.2021
Tutkinto	Medianomi
Tutkinto-ohjelma	Elokuva- ja televisiotuotanto
Suuntautumisvaihtoehto	Kuvaus ja leikkaus
Ohjaaja	Leikkauksen lehtori Heikki Ahola
<p>Tämä opinnäytetyö tutkii kuva- ja äänikerronnan vuorovaikutusta toisiinsa ja havainnollistaa, miksi ääni on tärkeä osa elokuvien tarinankerronnassa. Opinnäytetyön tavoitteena on tarkastella ja pohtia leikkaajan näkökulmasta, mitä äänen huomioon ottaminen ja alustava äänisuunnittelu leikkausvaiheessa antavat lisää tarinalle ja mitä hyötyä siitä on.</p> <p>Innoituksena tälle työlle toimivat tekijän omakohtaiset kokemukset ja kiinnostus kuvan ja äänen yhteisvaikutuksesta kuvakerrontaan, leikkaustyöhön ja sen työvaiheisiin.</p> <p>Opinnäytetyö koostuu kirjallisesta osuudesta ja tekijän kuvaleikkaamasta teososasta, komediallisesta <i>Suoterapia</i>-lyhytelokuvasta (ohjaaja Santtu Salminen 2021).</p> <p>Kirjallisen osuuden aluksi käydään lyhyesti läpi elokuvahistorian eri vaiheita. Seuraavassa luvussa kerrotaan äänisuunnittelijan ja leikkaajan työnkuvista nykypäivänä ja siitä, miten kyseisten roolien yhteistyö ammattilaisten mukaan toteutuu.</p> <p>Neljännessä luvussa käydään läpi yleisimpiä elokuvakerronnan osa-alueita, joita kuva ja ääni yhdessä voivat muuttaa ja täydentää ja joissa ne voivat olla vuorovaikutuksessa keskenään.</p> <p>Viidennessä luvussa perehdytään teososaan ja käydään läpi <i>Suoterapia</i>-lyhytelokuvan leikkausprosessia ennakkosuunnitteluvaiheesta lopputulokseen. Luvussa kerrotaan, miten leikkausvaiheessa otettiin ääni huomioon ja mitä se antoi lisää kuvakerronnalle.</p> <p>Keskeisimpinä havaintoina voidaan todeta, että äänellä on runsas ja monipuolinen kyky vaikuttaa kuvakerronnan eri osa-alueisiin ja katsojan tunne- sekä katsomiskokemukseen. Ääni kannattaa ottaa huomioon elokuvantekoprosessissa mahdollisimman aikaisessa vaiheessa, jotta sille jää tarpeeksi tilaa ja vaikuttamisen mahdollisuuksia. <i>Suoterapia</i>-lyhytelokuvaa tehdessä äänen huomiointi leikkausvaiheessa mahdollisti enemmän luovia ja kuvaa tukevia äänellisiä valintoja tehden elokuvasta eheämmän kokonaisuuden.</p>	
Avainsanat	Leikkaus, äänisuunnittelu, kuvakerronta, äänikerronta

Author Title	Riina Saltiola The Interaction Between Image and Sound in a Film
Number of Pages Date	29 pages 12 November 2021
Degree	Bachelor of Arts
Degree Programme	Film and Television
Specialisation option	Cinematography and Film Editing
Instructor	Heikki Ahola, Senior Lecturer, Film Editing
<p>This Bachelor's thesis studies the interaction between a sound and an image narrative and demonstrates why sound is an essential part of a film narration. The main goal of this thesis is to reflect on the role of sound in the the editing process and the value it adds.</p> <p>The inspirations behind this study are personal interests and experiences of the author towards the interaction of image and sound in narration, editing and in its workflow.</p> <p>The bachelor's thesis consists of two parts, a theoretical part and the comedic short film titled <i>Suoterapia</i> (director Santtu Salminen 2021), which the author edited.</p> <p>Firstly, the study discusses about the history of film editing and film sound. Secondly the study talks about the work roles of an editor and a sound designer and how the co-operation between these two roles work. Later the study goes through the different aspects of film narration of which image combined to sound can change, reinforce and be in interaction. Next the study describes the editing process of the <i>Suoterapia</i> short film from the pre-production up until the final product. At the end of the study is explained how the sound was included while editing and what it added more to the narration.</p> <p>The results lead to the conclusion that sound has versatile ability to affect to the aspects of image narration as well as viewers emotions and the viewing experience. Sound should be considered as early as in the pre-production and treated with respect. Taking sound into account while editing the <i>Suoterapia</i> short film allowed for more creative and image supporting sound choices. This helped create a more uniform final product.</p>	
Keywords	Editing, sound design, image, sound, narration,

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Elokuvan historia	2
2.1	Elokvaleikkauksen synty	2
2.2	Mykkäelokuvista äänielokuvaan	3
2.3	Ristiriitainen vastaanotto	4
2.4	Äänisuunnittelu synty	5
3	Leikkaus ja äänisuunnittelu	5
3.1	Leikkaajan työnkuva	6
3.2	Äänisuunnittelijan työnkuva	6
3.3	Leikkaajan ja äänisuunnittelijan yhteistyö	6
3.4	Ohjaaja ja äänisuunnittelu	7
4	Kuvan ja äänen vuorovaikutus	8
4.1	Äänen lisäarvo	8
4.2	Tunnekuljetus ja tunnelma	9
4.2.1	Äänen dramaturgia	9
4.2.2	Dialogi	10
4.2.3	Musiikki	10
4.2.4	Äänellä mielikuvien luominen	11
4.3	Rytmi	11
4.3.1	Nopeus	12
4.3.2	Huomiopiste	13
4.4	Siirtymät	13
4.4.1	Akustinen ajo	14
4.4.2	Äänen varaslähtö	14
4.4.3	Taustasiirtymä	14
4.5	Aika	15
4.6	Montaasi	15
5	Teososa: Suoterapia-lyhytelokuva	16
5.1	Synopsis	16
5.2	Ennakkotyöt	16
5.3	Kuvaukset	18
5.4	Kuvaleikkaus	20
5.4.1	Referenssiäänet	20

5.4.2	Äänen avulla leikkaaminen	22
5.4.3	Montaasi	24
5.5	Äänisuunnittelu ja musiikki	26
5.6	Lopputulokset	26
6	Lopuksi	27
	Lähteet	30

1 Johdanto

Kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa, mutta yhdessä äänen kanssa liikkuva kuva kertoo syvemmän ja monimuotoisemman tarinan kuin kumpikaan yksinään voisi. Eriksseen nämä mediat ovat voimakkaita huomion vangitsijoita, mutta yhdessä ne ovat vielä voimakkaampia. Äänen ja kuvan taitava yhdistäminen tarinankerronnassa vie katsojan mennessään, mutta miten sellainen rakennetaan?

Elokuva syntyy käsikirjoituksesta, joka herää henkiin kuviksi näyttelijöiden, ohjaajan ja kuvaajan yhteistyöllä, minkä jälkeen kuvattu materiaali siirtyy leikkaajan pöydälle työstettäväksi. Leikkaaja järjestää kuvatut otot tarinaksi yhdessä ohjaajan kanssa, ja tämän jälkeen äänisuunnittelija vuorostaan luo kolmiulotteisen äänimaailman tarinaan. Mutta jääkö äänelle tarpeeksi tilaa ja vaikutusmahdollisuuksia, kun se on työjärjestyksessä viimeisenä? Elokuvan äänityöhön jää usein ajallisesti ja rahallisesti vähiten aikaa elokuvan osa-alueista, ja työjärjestyksessä ääni-ilmaisuuksiin on tapana paneutua kunnolla vasta kuvaleikkauksen valmistuttua.

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on tarkastella ja pohtia leikkaajan näkökulmasta, mitä äänen huomioon ottaminen ja alustava äänisuunnittelu ennen kuvaleikkauksen antavat lisää tarinalle ja miksi näin mahdollisesti kannattaa tehdä. Opinnäytetyö erittelee erilaisia kuvan ja äänen vaikutuskeinoja toisiinsa, kuten miten äänen avulla voidaan kuvakerronnassa vetää katsojan huomio puoleensa, tehdä siirtymiä, hidastaa tai nopeuttaa aikaa, rytmittää kerrontaa ja vaikuttaa tunteisiin. Innoituksena tälle opinnäytetyölle toimivat omakohtaiset kokemukseni ja kiinnostukseni kuvan ja äänen yhteisvaikutuksesta kuvakerrontaan, leikkaustyöhön ja sen työvaiheisiin. Useasti kaikista mieleenpainuvimmat elokuvat ovat olleet kuva- ja äänikerronnaltaan huolellisesti rakennettuja kerroksellisia kokonaisuuksia, ja hankalissa leikkausprojekteissa alustava äänisuunnittelu on usein vienyt ja auttanut leikkausta eteenpäin.

Opinnäytetyö koostuu kirjallisesta osuudesta ja teososasta. Teososana toimii kuvaleikkaamani ja Santtu Salmisen ohjaama Suoterapia-lyhytelokuva (2021). Kirjallisen osuuden alussa kerron elokuvan ja elokuvaäänien historiasta, josta käyn lyhyesti läpi elokuvien syntymisen, äänen liittymisen kuvakerrontaan ja minkälaisen vastaanoton ensimmäiset äänielokuvat saivat.

Kolmannessa luvussa perehdyn lyhyesti äänisuunnittelijan ja leikkaajan työnkuvaan nykypäivänä ja kerron ohjaajan vastuusta elokuvan äänikerronnassa. Luvun loppuksi pohdin suomalaisten alan tekijöiden haastattelujen pohjalta leikkaajan ja äänisuunnittelijan yhteistyötä ammattikentällä. Neljännessä luvussa käydään läpi yleisimpiä elokuvakerronnan osa-alueita, joita kuva ja ääni yhdessä voivat muuttaa, täydentää ja joissa ne voivat olla vuorovaikutuksessa keskenään.

Viidennessä luvussa perehdytään teososaan, missä käydään läpi Suoterapia-lyhytelokuvan leikkausprosessia ennakkosuunnitteluvaiheesta lopputulokseen. Kerron miten leikkausvaiheessa otin äänen huomioon ja mitä se antoi lisää kuvakerronnalle. Loppuksi analysoin elokuvantekoprosessissa havaittuja asioita, äänen ja kuvan yhteistyön tärkeyttä ja miten se toteutuu.

2 Elokuvan historia

Kari Pirilän ja Erkki Kiven mukaan ensimmäiset elokuvat syntyivät Ranskassa vuonna 1885 ranskalaisveljesten August ja Louis Lumieren toimesta. Elokuvat olivat lyhyitä, noin yhden minuutin mittaisia tallenteita, joissa näytettiin arkielämän tapahtumia leikkaamattomina. Ensimmäiset elokuvia varten tehdyt leikkaukset olivat alkuun vain esitysteknisiä muotoseikkoja: elokuvafilmit kiinnitettiin toisiinsa liimaamalla, jotta keloja ei tarvitsisi vaihtaa välissä. (Pirilä & Kivi 2008, 11.)

2.1 Elokuvaleikkauksen synty

Varsinaista sisältöön vaikuttavaa leikkausta käytti ensimmäistä kertaa ranskalainen taikuri ja manipulaattori Georges Méliès. Hän käytti ensimmäisessä elokuvassaan, *Katoava nainen* (Escamotage d'une Dame chez Robert-Houdin, Ranska 1896) hyppyleikkausta eli kahden kuvan välillä kameran pysyessä paikallaan sulki kameran hetkeksi, pyysi kuvassa näkyvää henkilöä poistumaan ja käynnisti kameran uudestaan, luoden katsojalle "hypyn" tunteen kuvien välillä. (Pirilä & Kivi 2008, 12.) Tässä kyseisessä elokuvassa nainen istuu tuolille, katoaa, ja tilalle ilmestyy luuranko (DonnaVidens 2012). Méliès keksi käyttää myös ensimmäistä kertaa trikkikuvaa elokuvassaan *Salaperäinen muotokuva* (Le Portrait Mystérieux, Ranska 1899), jossa sama henkilö seisoo samaan aikaan suuressa muotokuvassa poseeraamassa sekä sen vieressä ihmettelemässä omaa liikkuvaa muotokuvaansa (Max 2010). Méliès kehitti ja kokeili ensimmäisenä myös edelleen nykypäivänä käytössä olevia leikkaustekniikoita ja -tehosteita kuten pysäytetyn

kuvan, hidastuksen, nopeutuksen ja filmin takaperin esittämisen. (Pirilä & Kivi 2008, 12; Landler 2019.)

Seuraavana edelläkävijänä elokuvaleikkauksen historiaan jäi George Albert Smith, joka kokeili kuvien leikkaamista tapahtumapaikasta toiseen *Suudelma tunnelissa* -elokuvasaan (The Kiss In The Tunnel, Iso-Britannia 1899), jossa ensimmäisessä kuvassa juna menee tunneliin, toisessa katsoja näkee kahden hahmon junan sisällä suutelevan toisiinsa ja kolmannessa kuvassa juna poistuu tunnelista (Motion Pictures For You! 2013). Elokuvaleikkauksen kehitys oli lähtenyt liikkeelle, ja sen rajoja ja mahdollisuuksia alettiin heti kokeilla. Aikansa ensimmäisillä elokuvaleikkaajilla ei ollut esikuvia liikkuvan kuvan käsittelyyn, eikä yleisöllä kokemusta tai ymmärrystä elokuvien tarinankerronnasta samalla tavalla kuin nykypäivän ihmisillä, joten kaikkia leikkauksellisia kokeiluja eivät aikansa elokuvissa kävijät välttämättä ensi alkuun edes hyväksyneet tai ymmärtäneet. (Pirilä & Kivi 2008, 12.)

2.2 Mykkäelokuvista äänielokuvaan

Elokuvat olivat alkuun mykkiä ja esitystekniikka ja tilat alkeellista. Projektorit hurisivat keskellä katsojia ja elokuvat esitettiin usein osana viihdeiltamia. Näissä iltamissa oli elokuvien lisäksi tarjolla akrobatiaa ja musiikkia, jota soitettiin taukoamatta. Pian huomattiin musiikin vaikuttavan katsojien elokuvakokemukseen. Nopeat takaa-ajokohtaukset tuntuivat nopeatempoisen musiikin kanssa intensiivisemmiltä ja surulliset kohtaukset hitaan ja melankolisen musiikin soidessa tunteikkaammilta. Ymmärrettiin, että musiikki pystyi muuttamaan elokuvakohtauksen tunnelmaa, ja keksittiin liittää elävä musiikki vakituisesti osaksi elokuvanäytöksiä palkkaamalla paikalle musiikinsoittajia. Teatterin koosta ja elokuvasta riippuen paikalla saattoi olla yhdestä pianistista aina kokonaiseen sinfoniaorkesteriin saakka soittajia. (Kenttämies 2006; Yle 2016.)

Alkujaan elokuvien aikana esitetyn musiikin ei kuitenkaan ollut tarkoitus olla osa itse elokuvaa, vaan vain taustalla soiva lisä. Ei siis voitu vielä puhua varsinaisesti äänielokuvista tai äänen tuomasta lisästä elokuvakerrontaan. Elokuvien tekijät saivat esittää toiveita soitettavasta musiikista, mutta sen toteutuminen riippui pitkälti teatterissa työskentelevien soittajien viitseliäisyydestä ja heidän saatavillaan olevista nuoteista. Ahkerimmat elokuvateatterit alkoivat kuitenkin esittää näytöksiin sopivia ääniefektejä tunnelman lisäämiseksi: jos filmillä laukkasi hevosia ja niiden selässä oli toisiaan ammuskelevia hahmoja, teatterissa matkittiin erilaisilla apuvälineillä kavioiden kopsetta ja pyssyn ammuntaa. (Yle 2016.)

Ensimmäisenä äänielokuvana historiaan jäi Alan Croslandin ohjaama *Jazzlaulaja* (The Jazz Singer, Yhdysvallat 1927). Se sisälsi kuusi elokuvaa varten äänitettyä ja synkronoitua musiikkiesitystä ja elokuvan päätähten Al Johnsonin kaksi improvisoitua puhekohtausta. Ne olivat ensimmäisiä ikinä elokuvaan tallennettuja dialogeja. (Pirilä & Kivi 2005, 63; One Hundred Years of Cinema 2016.) Puhutun äänen kuuleminen elokuvissa villitsi yleisön, ja Yhdysvalloissa viikoittaisten elokuvakävijöiden määrä mykkäelokuvien aikaisesta 60 miljoonasta kävijästä lähes tuplaantui äänielokuvien myötä (Kenttämies 2006). Tämä innosti tuotantoyhtiöitä panostamaan äänielokuvaan ja vajaassa kolmessa vuodessa Hollywood oli siirtynyt kokonaan mykkäelokuvista äänielokuvien tekemiseen (Pirilä & Kivi 2008, 19).

2.3 Ristiriitainen vastaanotto

Äänielokuvien vastaanotto ei kuitenkaan ollut itse elokuvantekijöiden keskuudessa kovin lämmin. Ääni oli uusi ja hankalasti hallittava ominaisuus tallentaa ja käsitellä, joten kaikki mahdolliset häiriötekijät pyrittiin kuvaustilanteissa minimoimaan. Aiemmin luonnonvalolla katottomissa studioissa ja liikkuvilla kameroilla ja monilla eri kuvakulmilla kuvatut elokuvat tehtiin jatkossa äänen ehdoilla. Studioihin rakennettiin ääntä suojelevat katot ja keinovalaistusta jouduttiin lisäämään, kamera suljettiin äänieristettyyn pieneen tilaan, jossa sitä ei voinut liikuttaa, ja kohtaukset pyrittiin kuvaamaan yhdellä pitkällä otolla, jotta ääni voitaisiin synkronoida helpommin. (Pirilä & Kivi 2005, 63.) Aikaisemmin elokuvia olivat tehneet pääosin elokuvailmaisusta ja sen tekniikasta kiinnostuneet edelläkävijät, mutta taloudellisesti kannattavaksi toiminnaksi muuttumisen jälkeen elokuva-ala houkutteli myös pelkän rahan tavoittelijoita (Pirilä & Kivi 2005, 63).

Ääni oli elokuvissa alkuun niin ihmeellinen uutuus, että sitä haluttiin käyttää elokuvan alusta loppuun saakka jatkuvasti, joko puheena tai musiikkina. Mykkäelokuvien aikana hioutuneet kuvalliset kerrontatavat ja tyyllittely jäivät kokonaan äänen jalkoihin. Tämän johdosta monet elokuva-alan pioneerit ilmaisivat vastalauseensa äänielokuvia kohtaan toivoen, että ääntä käytettäisiin vain "kontrapunktisesti" eli omana itsenäisenä elementtinä ilman liitosta kuvaan. (Pirilä & Kivi 2008, 20.) Äänen ja kuvan liitto sai siis tahmean alun, mutta ohjaaja Ernst Lubitsch keksi ensimmäisenä elokuvassaan *Rakkaus paraati* (The Love Parade, Yhdysvallat 1929), että äänen ei tarvitse koko ajan selittää kuvaa orjallisesti, vaan kerronta etenee myös ilman jatkuvaa äänten tulvaa taustalla. Elokuvien äänikerronta alkoi muuttua tämän myötä hienovaraisemmaksi ja kamerakin sai taas vapauden liikkua. Kohtauksia alettiin pilkkoa jälleen osiin eri kuvakokoihin kunnioittaen

mykkäelokuvien aikana opittuja kerronnan tapoja. Seuraavien vuosikymmenten aikana elokuvaäänen tallennus- ja esitystekniikka ja jälkikäsitteily kehittyivät tasaiseen tahtiin, mikä taas vapautti elokuvakerrontaa entisestään. (Pirilä & Kivi 2005 64.)

2.4 Äänisuunnittelu syntyy

Äänisuunnittelun käsitteen katsotaan syntyneen vuonna 1979. Käsitteen ”isänä” pidetään moninkertaisesti palkittua elokuvaleikkaajaa ja äänisuunnittelijaa Walter Murchia (IMDb 2021a), joka keksi käsitteen tehdessään elokuvaohjaaja Francis Ford Coppolan kanssa *Ilmestyskirja nyt* -elokuvan (Apocalypse now, Yhdysvallat 1979). Yhdysvaltalaisen äänimiksaajan ja -editoijan Kate Finanin mukaan ennen äänestä päävastuussa ollut henkilö oli kutsuttu äänileikkaajaksi, ja työnkuvaa oli pidetty puhtaasti teknisenä. Se oli sisällyttänyt eri äänen osa-alueiden, kuten dialogin, äänitehosteiden ja elokuvan äänen tasojen, teknisen valvonnan ja seurannan kokonaisuudessaan. Coppola kuitenkin koki, että Murchin tekemä työ elokuvan hyväksi oli vaikuttanut myös oleellisesti elokuvan taiteelliseen ja luovaan sisältöön. Hän kysyi Murchilta itseltään, millä nimikkeellä hän toivoisi itsensä kreditoitavan elokuvaan. (Finan 2018.) Murchin mukaan kuten lavastussuunnittelija rakentaa ja luo kolmiulotteisen visuaalisen tilan elokuvaan ja järjesteleee sen niin että sitä mielenkiintoista katsoa, hän oli tehnyt samalla tavoin elokuvan äänimaailmalle. Termi ”äänisuunnittelija” on siis Walter Murchin itsensä keksimä, ja se nähtiin ensimmäisen kerran *Ilmestyskirja nyt* -elokuvan lopputeksteissä. (Web of Stories – Life Stories of Remarkable People 2017.) Äänisuunnittelua sen luovassa merkityksessä oli kuitenkin jo tehnyt esimerkiksi Ben Burt, *Star Wars: Episodi IV – Uusi Toivo* -elokuvaan (Star Wars: Episode IV – A New Hope, Yhdysvallat 1977) keksiessään esimerkiksi elokuvan fiktiivisen aseiden eli valomiekan äänen ja kokonaisen avaruusmaailman ääniympäristön. (Finan 2018.)

3 Leikkaus ja äänisuunnittelu

Budjetista, tuotannosta ja tyylistä riippuen elokuvassa voi olla suuri joukko erilaisia tekijöitä, mutta usein jälkitöissä on mukana ainakin ohjaaja, leikkaaja ja äänisuunnittelija. Leikkaajalla ja äänisuunnittelijalla on suuri taiteellinen ja tekninen vastuu elokuvan kokonaisuudesta, mutta ohjaaja on se, joka toimii taiteellisen ilmaisun johtajana. Usein kaikkiin näihin rooleihin on eri tekijät, mutta poikkeuksiakin löytyy.

3.1 Leikkaajan työnkuva

Pirilän ja Kiven mukaan leikkaajan työtehtäviä ovat parhaiden ja tarinaan sopivien ääni- ja kuvaotosten valinta, yhtenevän tarinankerronnan sujuvuuden varmistaminen, äänikerro-
non hyödyntäminen, siirtymien ja dialogin toimivuudesta ja rytmityksestä huolehtimi-
nen sekä teknisesti moitteettoman ulkoasun varmistus (Pirilä & Kivi 2010, 95–96). Walter
Murchin mukaan hyvän leikkaajan ominaisuuksia ovat todellinen halu olla leikkaaja, ryt-
mitaju, tarinankerronnan osaaminen ja kyky empatiaan, koska hyvän leikkaajan on osat-
tava eläytyä elokuvan hahmojen tunnetiloihin ja ottaa yleisö huomioon. Murch nimeää
hyvän leikkaajan tärkeimmäksi ominaisuudeksi tunteiden välittämisen. (Kulturakademin
K-play 2020.)

3.2 Äänisuunnittelijan työnkuva

Suomalainen äänisuunnittelija, tietokirjailija ja opettaja Erkki Kivi (Wikipedia 2020) mää-
rittelee äänisuunnittelijan työtehtäviksi tilan ja ajan hahmottamisen, kuvan jatkuvuuden
tukemisen, rytmin ja dynamiikan ylläpidon, psykologisten luonnekuvien luomisen, infor-
maation välittämisen ja vaikuttamisen katsojan tunnetilaan (Kivi 2012, Äänisuunnittelu ja
ääni-ilmaisu). Äänisuunnittelijalla on siis suuri vastuu elokuvan taiteellisesta sisällöstä ja
tunnekuljetuksesta, sillä hän määrittelee miten, milloin, mistä, minkä tyyliä ja kuinka
paljon ääniä elokuvassa kuuluu. (Kivi 2012, Äänisuunnittelu ja ääni-ilmaisu; Kivi 2012,
Äänisuunnittelijan työnkuva.)

3.3 Leikkaajan ja äänisuunnittelijan yhteistyö

Kiven mukaan äänisuunnittelijan ennakkotyöt alkavat viimeistään ennen kuvauksia ja
riippuen tuotannon koosta tai budjetista, äänisuunnittelija käy leikkaamossa katsomassa
ja valvomassa elokuvaleikkauksen valmistumista (Kivi 2012, Äänisuunnittelijan työn-
kuva). Ansoituneet ja kokeneet suomalaiset elokuvaleikkaajat kuten Timo Peltola ja
Samu Heikkilä (IMDb 2021b) kertovat Manu Penttilän heille tekemässä haastattelussa
kuitenkin erilaista tarinaa, sillä useimmiten äänisuunnittelija ei ole leikkausvaiheessa ol-
lenkaan mukana, vaan perehtyy leikattuun versioon vasta sen jälkeen, kun kuvalukko on
valmis ja leikattu elokuva siirtyy äänen jälkitöihin. (Penttilä 2020, 19–27.)

Tämä on tullut huomattua leikkaajan työroolissa, ja mikä välillä hämmentää, kaikki ääni-
suunnittelijat eivät ole kiinnostuneita tulemaan katsomaan keskeneräistä leikkausta ja

kommentoimaan sitä. Kokemusteni mukaan työkentällä syitä tähän voi olla kiire ja budjetti. Äänisuunnittelijalla saattaa olla edelliset projektit aikataulutettu niin, että aikaa ei ole perehtyä vielä seuraavaan projektiin ennen kuin sen vuoro on äänen jälkitöissä. Toinen syy voi olla tiukka budjetti. Tuotanto on laskenut tarkkaan, kuinka monta työpäivää kellenäkin jälkituotannon ketjuun kuuluvalla henkilöllä on, ja äänisuunnittelijalle ei ole budjetoitu niin paljoa työtunteja, että niitä voisi käyttää leikkauspöydän vierellä istumiseen ja kommentointiin. Samu Heikkilä kokeekin, että tonttien rajat leikkaajien ja äänisuunnittelijoiden välillä ovat tiukat: osa leikkaajista ei ole lainkaan kiinnostunut äänestä eikä halua puuttua juurikaan sen tekemiseen. (Penttilä 2020, 21.)

Suomalainen palkittu äänisuunnittelija Micke Nyström (IMDb, 2021c) kertoo Joonas Jaakkolan tekemässä haastattelussa, että mitä aikaisemmassa vaiheessa äänisuunnittelija pääsee mukaan kuvaleikkaukseen, sitä enemmän on vaikuttamisen mahdollisuuksia äänen. Nyströmin mukaan, jos käsikirjoituksessa on äänisuunnitelmallisesti ajateltuna merkityksellisiä kohtauksia, esimerkiksi unisekvenssi tai sotakohtaus, on äänisuunnittelijan hyvä valmistella leikkaajalle äänipaketti ja tarjota sitä leikkauspöydälle kohtauksen äänimaailman hahmottamista varten. Vaihtoehtoisesti jos on aikaa, leikkaaja voi tehdä tarvitusta kohtauksesta raakaleikkauksen ja antaa sen äänisuunnittelijalle äänisuunnittelun havainnollistamista varten. Nämä ovat Nyströmin mukaan oivia tapoja ottaa ääni huomioon leikkauspöydällä, säästää aikaa ja tukea elokuvan tarinan kehitystä. (Jaakkola 2016, 3.)

3.4 Ohjaaja ja äänisuunnittelu

Ohjaaja on yleensä koko elokuvan tuotantoketjun alusta loppuun asti mukana ja toimii työnjohtajana elokuvan kuvallisessa, äänellisessä ja kerronnallisessa ilmaisussa (Pirilä & Kivi 2010, 80–81). Ohjaajan tehtävänä on siis kerronnallisen ja kuvallisen ilmaisun lisäksi huolehtia siitä, että ääni-ilmaisulle jää tilaa teoksessa. Kiven mukaan hyvin laaditussa käsikirjoituksessa on ajateltu myös ääniä, mutta jos näin ei ole, on ohjaajan hyvä miettiä elokuvan äänellistä kerrontaa viimeistään ennen kuvauksia. Ohjaajan tehtävänä on huolehtia näyttelijöiden puheilmaisun temposta, selkeydestä ja intensiteetistä ja huomioida kuvailmaisun toimivuuden lisäksi elokuvan äänellinen tunnekuljetus. (Kivi 2012, Ääni ja kuva – elokuvakerronnan tehokas työpari.) Yhdysvaltalaisen palkitun äänisuunnittelija Randy Thomin (IMDb 2021d) mukaan monet ohjaajat eivät kuitenkaan osaa ottaa ääntä tarpeeksi huomioon elokuvanteossa ja usein jättävät sen taka-alalle, ennen

kuin on liian myöhäistä. Thomin mukaan ohjaajilla on suorastaan ristiriitainen suhtautuminen ääneen. Hänen mukaansa ohjaajat yleensä unohtavat ajatella ääntä ennakkosuunnitteluvaiheessa, kuvauksissa ja jopa leikkauksen alkaessa, mutta huomattavasti Thomin mukaan että kerronnassa on aukkoja ja jotkin kohtaukset eivät toimi, ohjaajat kuvittelevat, että äänellä voidaan paikata ja pelastaa kaikki nämä puutteet. Valitettavasti Thomin mukaan tässä vaiheessa se on usein liian myöhäistä. (Thom 1999.)

4 Kuvan ja äänen vuorovaikutus

Sanotaan, että korva ei yksin kuule, ja että silmä ei yksin näe.

Erkki Kivi (2012, Ristiin havainnointi.)

Ääni synnyttää usein kuulijassaan visuaalisia mielikuvia ja kuva taas näkijässään vastavuoroisesti äänellisiä kuvitelmia (Kivi 2012, Ristiin havainnointi). Esimerkiksi jos näemme liikkuvaa kuvaa ilman ääntä joistain arkisista ja tutuista asioista, mielemme täyttää kuvat äänillä. Pystymme kuvittelemaan linnunlaulua, jos näemme nokkaansa aukovan pienen linnun puunoksalla, tai veden solinan, jos näemme juoksevasta purosta kuvaa. Vastavuoroisesti jos kuulemme tuulen viheltämisen, aaltojen tyrskyämisen kivikkoon ja sateen kuohunnan ilman kuvaa, mielemme kuitenkin pystyy tuottamaan meille ääniä mukailevan visuaalisen maiseman.

4.1 Äänen lisäarvo

Ranskalainen elokuvateoreetikko ja säveltäjä Michel Chion puhuu Audio-vision-kirjassaan (1994, Columbia University Press) kuvan ja äänen toisilleen tuomasta lisäarvosta. Lisäarvolla hän tarkoittaa sitä, että ääni ja kuva luovat yhdessä rikkaamman ja ilmaisuvoimaisemman kokonaisuuden kuin kumpikaan voisi yksinään. Chion esittää, että tämä kokonaisuus muodostuu äänen ja kuvan toisilleen antamasta kontekstista ja siitä, miten se välittyy katsojalle. Hänen mukaansa äänellä on kyky täyttää kuvan ja katsojan välissä oleva aukko ja opastaa katsojaa. (Chion 1994, 5–7.) Kiven mukaan ääni pystyy läpäisemään monia erilaisia kerronnantasoja elokuvassa. Äänellä voidaan kuvailla yksityiskohdaisesti eri tiloja, liikkua kuvasta riippumattomasti ajassa, yhdistää kuvallisia kohtauksia toisiinsa, haastaa tai tukea kuvaa, saada huomaamatta jatkuvuuden tunne katsojalle ja herättää huomio. Kiven mukaan ääni onkin usein kohtauksessa hallitsevana elementtinä ilman että katsoja edes tiedostaa sitä. (Kivi 2012, Elokuva-ilmaisun peruslähtökohdat.)

4.2 Tunnekuulutus ja tunnelma

Äänellä voidaan vaikuttaa katsojan kokemukseen sekä osoittaa ja korostaa henkilöhahmojen tunteita (Kivi 2012, Äänisuunnittelu ja ääni-ilmaisu). Walter Murch kertoo esimerkkinä äänisuunnittelemansa *Kummisetä*-elokuvan (*The Godfather*, Yhdysvallat 1972) kohtauksen, jossa elokuvan päähenkilö Michael Corleone (Al Pacino) on menossa ensimmäistä kertaa suorittamaan murhaa (Movieclips 2011; Jarret 1999, Kiven 2012, Liite mukaan.) Tämä on Corleonelle kunniatehtävä, mutta jännittävä sellainen. Ennen murhan suorittamista Corleone istuu pöydän ääressä ravintolassa hieman hermostuneena, samalla kun kamera ajaa hitaasti häntä kohti. Ohjaaja Francis Ford Coppola ei halunnut käyttää tässä kohtauksessa musiikkia, mutta halusi että päähenkilön tunnetilaa tuettaisiin äänellisesti. Elokuvan tapahtumat sijoittuvat New Yorkiin, mutta itse kohtauksessa miehet ovat sisällä ravintolassa, josta ei näy ulos. Murch keksi käyttää äänenä mutkaan ajavan raitiovaunun kirs kuvaa ääntä, joka voimistuu voimistumistaan juuri ennen kuin päähenkilö suorittaa tapon. Murch ja Coppola totesivat tämän ääniratkaisun toimivaksi ja kohtauksen tunnetta tukevaksi, vaikka kuvissa ei näkynyt mitään raitiovaunuun viittaavaa. (Jarret 1999, Kiven 2012, Liite mukaan.)

4.2.1 Äänen dramaturgia

Kiven mukaan dramaturgia käsitteenä tutkii teoksen eri elementtien suhteita toisiinsa ja sitä, miten ne rytmittyvät ja jäsenyvät keskenään. Hän selittää, että näkemisen ja kuulemisen erottaa dramaturgisesti ajateltuna näiden aistien erilainen aikakäsitys. Näköhavaintoa pidetään aikakäsitykseltään lineaarisena, koska silmän näkemillä asioilla on kuvitteelliset alku- ja päätepisteet. Silmä pystyy hahmottamaan sen ympärillä olevaa tilaa ja ennakoimaan mahdollisia tilan muutoksia. Silmä voi usein halutessaan palata näkemäänsä toisin kuin korva kuulemaansa. Korvan kuulemat asiat ovat aikakäsitykseltään epälineaarisia, koska korva elää jatkuvasti muuttuvan kolmiulotteisen havaintomaailman keskipisteenä. Kuulemilleme asioille ei ole kuvitteellisia alku- tai päätepisteitä, vaan ne tapahtuvat ilman, että korva niitä pystyy ennakoimaan. Toisin sanoen korva on tottunut siihen, että sen havaintomaailma on katkonaista ja arvaamatonta, toisin kuin silmän. Usein kun kuulemme jonkin erikoisen äänen, haemme sille näköaistimme avulla selitystä. (Kivi 2012, Äänen dramaturgia.) Esimerkiksi toisesta huoneesta kuuluva epä-määräinen yllättävä kahiseva ääni saattaa omassa kodissamme säpsähdyttää meidät, saada mielikuvituksen laukkaamaan ja ajaa tutkimaan äänen lähdeä, kunnes näemme pöydältä lattialle valuneen paperipinon ja ymmärrämme heti, mistä ääni on tullut. Sen sijaan, jos olisimme samassa huoneessa kuuntelemassa kuulokkeilla musiikkia samalla,

kun näkisimme huonosti asetellun paperipinon luisuvan lattialle, meidän ei tarvitsisi jälkikäteen kuulla tätä tapahtumaa ymmärtääksemme, mitä juuri tapahtui. Kiven mukaan luotamme ensisijaisesti näköaistiimme, jota kuuloaistimme täydentää. Keski-ikäisen kuuloaisti yksinään ei ole niin harjaantunut havainnoimaan ympäristöä. Omituisen äänen kuullessamme saatamme muodostaa siitä monta erilaista mielikuvaa, ennen kuin näemme äänen lähteen. Näitä kuuloaistimme ja mielemme luomia mielikuvia äänisuunnittelijat hyödyntävät luodessaan elokuvaan erilaisia elementtejä ja niiden suhteita toisiinsa tunnekuljetuksen vahvistamiseksi. (Kivi 2012, Äänen dramaturgia.)

4.2.2 Dialogi

Chionin mukaan yhtenä tärkeimpänä äänellisenä elementtinä elokuvassa pidetään dialogia, sillä ihminen on luonnollisesti taipuvainen keskittymään puheeseen, oli dialogi siten verbaalista eli puheen avulla tapahtuvaa tai nonverbaalista eli eleiden, ilmeiden, katseiden, kosketusten, liikkeiden ja vartalojen asentojen avulla tapahtuvaa (Jyväskylän yliopisto 2005; Chion 1994, 170–175.) Dialogi vie tarinaa kaikista konkreettisimmin eteenpäin, antaen katsojalle informaatiota, joka ei välttämättä välittyisi muilla tavoin (Chion 1994, 170–175).

4.2.3 Musiikki

Erkki Kiven ja Kari Pirilän mukaan musiikki on taidemuotona paljon vanhempi kuin elokuva, ja sen vaikutuksia ihmiseen on pystytty analysoimaan jo kauan. Musiikilla voidaan heidän mukaansa elokuvassa tukea draamaa, luoda jatkuvuutta ja vahvistaa yleisön emotionaalisia kokemuksia kuten pelkoa, iloa, surua ja jännitystä, minkä vuoksi sitä pidetään erityisesti dramaturgisesti arvokkaana. (Pirilä & Kivi 2008, 78.) Sillä voidaan kuvailla ja tarkentaa erilaisia paikkoja sekä tilanteita ja kiinnittää katsojan huomio yksityiskohtiin, hidastaa tai nopeuttaa aikaa ja yhdistää leikkauksia ja erilaisia teemallisia kokonaisuuksia toisiinsa. Musiikki on itsessään vahva rytmillinen elementti, jonka lisääminen kuvaan vaikuttaa aina tavalla tai toisella leikkauksen rytmiin. (Pirilä & Kivi 2008, 77–78.) Chionin mukaan musiikki toimii elokuvissa tunnekuljettajana ja sitä voidaan käyttää kahdella tavalla: *empaattisesti* tai *anempaattisesti* (*anempathetic*, vapaa suomennos). *Empaattinen* musiikki seuraa kohtauksen rytmiä ja tunnelmaa, kun taas *anempaattinen* musiikki etenee piittaamatta kohtauksen tunnelmasta. (Chion 1994, 8.)

4.2.4 Äänellä mielikuvien luominen

Kiven mukaan yksi äänen ja kuvan eroista on se, miten katsoja käsittelee niiden kautta saatua informaatiota. Kuvassa näkemiään asioita katsoja pystyy erittelemään hyvinkin tarkasti, mutta runsaassa äänikerronnassa voi jäädä tietoisesti paljon asioita kuulematta ja havaitsematta. Nämä tiedostamattomat äänikerronnan osaset pystyvät kietomaan katsojan elokuvan tunnemaailmaan ja viemään osaksi henkilöhahmojen kokemuksia ja elokuvan käänteitä. (Kivi 2012, Ääni ja kuva – elokuvakerronnan tehokas työpari.) Äänellä on siis kyky vaikuttaa katsojaan tiedostamattomasti.

Michel Chionin mukaan äänellä on mahdollista luoda ja vahvistaa mielikuvia jostain tapahtuvasta asiasta, joka ei välttämättä tapahdu niin kuin kuvittelisimme tai välttämättä ollenkaan. Yksi tällaisista äänen vaikutuskeinoista on nimeltään *synkreesi*, (*synchresis*, vapaa suomennos) joka tarkoittaa yhtäaikaisen äänen ja kuvan luomaa miellelyhtymää. Esimerkkinä Chion kertoo kuvassa näkyvän pesäpallomailan, jolla lyödään palloa. Samaa aikaan kun maila osuu palloon, äänenä kuullaan synkronissa kuvan kanssa kirveen lyönti puuhun. Katsojan mielessä tämä kuvan ja äänen liitto muotoutuu erittäin kovaksi lyönniksi, ilman kuvan ja äänen erilaisuus häiritsee epäloogisuudellaan. (Chion 1994, XVII–XIX.) Toisena esimerkkinä Chion mainitsee äänen kyvyn huijata katsojaa näkemään asioita, joita kuvassa ei oikeasti tapahdu. Esimerkiksi *Star Wars: Episodi V – Imperiumin vastaisku* -elokuvassa (*Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back*, Yhdysvallat 1980) oli luotu erikoistehosteäännet avaruusaluksen ovien aukeamiseen ja sulkeutumiseen. Chionin mukaan elokuvan äänisuunnittelija Ben Burt oli luonut avaruusaluksen ovelle sihisevän äänitehosteen, joka kuului aina kun ovi aukesi. Ohjaaja Irvin Kershner tarvitsi joihinkin kohtauksiin oven aukeamisen toiminnan, mutta hänellä oli kuvattuna vain kiinni ja auki oleva ovi, ei itse oven liikettä. Ben Burt ratkaisi ongelman lisäämällä sihisevän tehosteäänien näiden kahden kuvan välille luoden illuusion aukeavasta ovesta, vaikka tosiasiasa kuvissa ei näkynyt oven liikettä ollenkaan, vain peräkkäin kiinni ja auki oleva ovi. Ääni loi illuusion tästä toiminnasta tuoden siis kuvalle lisäarvoa. (Chion 1994, 11–12.)

4.3 Rytmi

Pirilän ja Kiven mukaan rytmin luominen elokuvaan on leikkaajan yksi tärkeimmistä työtehtävistä. Rytmii syntyy staattisuuden ja dynaamisuuden vuorottelusta, kahdesta eri vastavoimasta, joiden vaihtelu luo rytmin tempon eli nopeuden. Rytmii on lyhyesti sanottuna staattisuuden ja toiminnan, äänellisten ja kuvallisten elementtien ja eri jännitteiden

vuorottelua. (Pirilä & Kivi 2008, 73–74.) Pirilän ja Kiven mukaan rytmin luomisen rakennuspalikoina toimivat kaikki leikkaajan ulottuvilla olevat kuva- ja äänitallenteet ja käsikirjoituksen antama suunta, miten nämä palaset on ajateltu järjesteltävän. Leikkaaja määrittelee ja luo katsojalle elokuvan tyyliä mukailevan tahdin, jossa elokuva etenee. Äänellä on tässä tehtävässä tärkeä rooli, sillä yhdessä kuvan kanssa se luo voimakkaamman ja yhtenevämmän rytmin, jonka tehtävä on syventää katsojan osallistumista ja samaistumista kerrottavaan tarinaan (Pirilä & Kivi 2008 73–75.) Esimerkiksi äänellä voidaan rytmittää kuvan tapahtumia käyttämällä kuvassa näkyviä äänilähteitä leikkausrytmin luomiseen. Se voi olla kiivas kahden henkilön välillä käytävä dialogi, jossa vaihdetaan kuvakulmasta toiseen puhujien tahtiin, tai vaikka henkilöhahmon askeleet, jotka jäävät kuulumaan tasaisena kopinana taustalle luomaan rytmiä kuvaleikkausten vaihtuessa.

4.3.1 Nopeus

Chionin mukaan ihmissilmä ja korva eivät havaitse nopeutta samalla tavalla. Hän käyttää tästä nimitystä *ero nopeuden havaitsemisessa* (*Difference in speed perception*, vapaa suomennos). Tällä Chion tarkoittaa sitä, että silmän näkemä nopea visuaalinen ärsyke ei välttämättä jää muistiin yhtä helposti kuin korvan kuulema auditiivinen ärsyke. (Chion 1994, 10.) Esimerkiksi jos ihmiselle näytetään käsillä tapahtuva taikatempu nopeasti, ei katsojalle jää välttämättä muistikuvaa käsien liikkeistä ollenkaan. Taikatempua saatetaan joutua katsomaan monta kertaa uudestaan ja uudestaan tai hidastamaan kuvaa niin, että silmät ehtivät hahmottaa rauhassa, miten kädet tarkalleen ottaen taikatempun aikana liikkuvat. Korva sen sijaan pystyy luomaan nopeasti äänen kuullessaan hyvinkin tarkan muistijäljen kuullusta asiasta ja erottamaan sen toisista samankaltaisista äänistä. Chionin mukaan ero johtuu siitä, että silmän täytyy hahmottaa kahta asiaa yhtä aikaa toisin kuin korvan. Silmän täytyy hahmottaa sekä tila että aika, jossa visuaalinen ärsyke tapahtuu, kun taas korvan täytyy hahmottaa vain pelkkä yksittäinen ääni ja seurata sitä samaan aikaan kun se kuuluu. Tästä Chion sanoo esimerkkinä lukemisen ja kuulemisen: ihmisen korva aktivoituu heti äänen kuullessaan ja rekisteröi puhetta samaan aikaan kun sitä tuotetaan, silmät sen sijaan liikkuvat verrattain hitaasti katsoessaan kirjoitettua tekstiä. (Chion 1994, 10.) Silmän ja korvan kykyä hahmottaa aikaa ja nopeutta hyödynnetään esimerkiksi paljon toimintaelokuvien takaa-ajokohtauksissa. Joskus pelkkään kuvaan keskittymällä voidaan huomata, että autot eivät oikeasti aja kovinkaan kovaa, mutta nopeilla leikkauksilla, jarrujen kirskunnalla ja kiihdyttävän autonmoottorin mylvinnällä ja nopeatempoisella musiikilla onnistutaan luomaan illuusio kovaa kulkevista autoista. Vaikka silmä siis yksinään helposti näkisi, että autot eivät liiku kovaa, korvalle syötetty informaatio vauhdista luo meille mielikuvan vauhdikkaammasta takaa-ajosta.

4.3.2 Huomiopiste

Kiven mukaan äänen huomiopisteen on nimensä mukaisesti tarkoitus vetää katsojan huomio tai mielenkiinto puoleensa. Huomiopiste on yleensä selkeästi ympäristöstä erotuva yksittäinen ääni, ja se sijoittuu usein kuvassa selkeälle ja helposti havainnoitavalle paikalle. Huomiopisteellä on mahdollista korostaa erilaisia kuvassa näkyviä toimintoja tai selkeyttää elokuvan seuraajalle kerrontaa niiden avulla. Huomiopisteen nopealla siirtelyllä kuvassa voidaan saada elokuvan rytmi nopeutumaan. (Kivi 2012, Huomiopiste.) Esimerkkinä huomiopisteen avulla kerronnan selkeyttämisestä ja rytmin nopeuttamisesta on *The Matrix* (Matrix, Yhdysvallat 1999) toimintaelokuvassa tapahtuva kung fu -taistelu päähenkilö Neon (Keanu Reeves) ja sivuhenkilö Morpheuksen (Laurence Fishburne) välillä. (Flashback FM 2016.) Kohtauksessa miehet taistelevat toisiaan vastaan kung fu -liikkeitä käyttäen lyöden, potkien ja tehden erilaisia itsepuolustuslajeille tyypillisiä pyörähdyksiä ja hyppyjä. Leikkausrytmi on nopeaa ja kuvakulmat vaihtuvat tiuhaan, jokaiselle iskulle ja pyörähdykselle on oma tehosteäänensä, jotka toimivat huomiopisteinä ja auttavat katsojaa seuraamaan nopeatempoista taistelua luoden samalla siihen kiivaamman rytmin. Varsinkin lähitaistelussa huomiopisteen käyttäminen auttaa katsojaa pääsemään helpommin osaksi taistelua ja seuraamaan sen kulkua. Huomiopisteen vaikutusta voi kokeilla katsomalla taistelukohtauksen ensin ilman ääniä ja sen jälkeen äänillä. Luultavasti äänien kanssa kohtausta tuntuu paljon nopeammalta kuin mykkänä, mutta sitä on paljon helpompi ja mielenkiintoisempi seurata, koska ääni kuljettaa huomionne iskusta toiseen ja leikkauksesta seuraavaan.

4.4 Siirtymät

Elokuvan alkuaikoina kuvaleikkauksessa tapahtuvat siirtymät olivat selkeitä ja yksiselitteisiä ja niitä käytettiin yleensä kaavamaisesti kertomaan katsojalle ajan ja paikan muutoksesta. Kameroiden muututtua helpommin liikuteltaviksi ja äänitystekniikan kehittymisen myötä elokuvailmaisuus kehittyi ja siirtymistäkin tuli luovempia ja rohkeampia. (Pirilä & Kivi 2008, 97.) Ääntä keksittiin ruveta käyttämään siirtymien luomisessa kuvien rinnalla. Siirtymissä käytettävä ääni voi olla esimerkiksi katsojan huomion selkeästi puoleensa vetävä yksiselitteinen ääni, kuten saapuvan veturin vihellys edellisen kuvan päällä, kun seuraavassa kuvassa katsojalle näytetään veturi. Ääntä voidaan käyttää siirtymissä myös arvoituksellisesti. Esimerkiksi tällainen äänellinen siirtymä voi olla katsojan mielenkiinnon ja uteliaisuuden herättävä ääni, johon katsoja saa vastauksen vasta myöhemmin. (Kivi 2012, Äänen käyttö siirtymissä.) Kauhuelokuvissa usein käytetty äänellinen

siirtymä on ulkoa kantautuva omituinen ääni, jota elokuvan hahmon täytyy lähteä ulos selvittämään ja tutkimaan.

4.4.1 Akustinen ajo

Äänen avulla voidaan tuoda tai viedä kohtaaminen sisään tai ulos. Akustista ajoa käytetään, kun katsojan huomio halutaan viedä johonkin toiseen tilaan tai kuvaan ilmestyvään objektiin tai toimintaan. (Kivi 2012, Akustinen ajo.) Tätä keinoa on käytetty esimerkiksi *Bohemian Rhapsody* -elokuvassa (Bohemian Rhapsody, Iso-Britannia 2018), jossa eräs kohtaaminen alkaa ulkoa näyttämällä katsojalle laajassa kuvassa maatilaa (Darkstar 2019.) Seuraavaksi katsojalle näytetään lähikuva kävelevästä kukosta, joka aukaisee kerran nokkansa äänettömästi ja toisella kertaa yhtäkkiä huutaa oopperamaisesti: "Galileo!" Kuva leikkaantuu sisätiloihin lähikuvaan miehen huulista mikrofonin edessä ja katsojalle näytetään äänitysstudio, jossa laulaja toistaa kovaa ja korkealta: "Galileo!" Kukko ei siis suinkaan osannut puhua vaan maatilaa pihalta katsoja viedään akustisella ajolla maatilalla sijaitsevan äänitysstudion sisälle tapahtuviin äänityksiin.

4.4.2 Äänen varaslähtö

Yksi tapa tehdä äänen avulla siirtymä leikkauksessa on niin kutsuttu *J-cut* eli äänen varaslähtö. Tällä tarkoitetaan kuvan kanssa synkronissa olevan ääniraidan alkamista muutamaa freimiä eli ruutua ennen kuvaleikkausta tai loppumista muutaman freimin kuvaleikkauksen jälkeen. (Kivi 2012, Siirtymät.) Esimerkkinä useasti nähty ja kuultu tällainen äänen siirtymätapa on kohtauksissa, joissa ase laukaistaan, mutta katsojalle ei haluta näyttää, mitä aseiden laukaisun jälkeen tapahtuu, vaan se jätetään katsojan mielikuvien varaan. Aseen laukaisuääni jää kaikumaan samalla kun kuvakerronta on jo siirtynyt aseesta muualle, mahdollisesti kokonaan uuteen kohtaukseen.

4.4.3 Taustasiirtymä

Taustasiirtymä tarkoittaa siirtymää taustäänien eli atmojen avulla. Taustäänien luovat kuuntelijassaan mielikuvia, visuaalisia vastikkeita, joita voidaan hyödyntää tarinankerronnassa. Sen sijaan että katsojalle kerrotaan laajoin ja tarkoin kuvin tapahtumapaikka, voidaan se kertoa taustäänien luomien mielikuvien avulla, samoin kuin siirtymä paikasta toiseen. (Kivi 2012, Äänen käyttö siirtymissä.) Esimerkiksi jos kuvitteellisessa elokuvakohtauksessa elokuvan hahmo ensin istuisi kotitalossaan ja pohtisi, että hän on aina unelmoinut purjehtimisesta, voisi ennen kuvaleikkauksen vaihtumista äänikerronnalla

ennakoida henkilöhahmon unelman toteutumista laittamalla taustääneksi aaltojen tyrskymistä, lokkien kiljuntaa ja tuulen huminaa. Näin ääni ehtisi siirtää katsojan mielikuvat jo veden äärelle, vaikka kuvassa näkyisikin vielä ihminen istumassa kotisohvallaan.

4.5 Aika

Leikkaajan työ on ajan taidetta.

(Pirilä & Kivi 2008, 75)

Elokuvan yksi tärkeimmistä kerronnan muodoista on aika ja sen hahmottaminen. Ajan rakenteen käsittelyä, järjestelyä ja kokoamista pidetään yhtenä elokuvaleikkaajan työn perustana. (Kivi & Pirilä 2008, 75.) Michel Chionin mukaan elokuvassa ääni voi vaikuttaa aikakäsityksemme kolmella eri tapaa: *ajan elävöittäminen*, *ajan linearisointi* ja *ajan vektorointi* (Temporal animation, temporal linearization, vectorization, vapaa suomennos). Ajan elävöittämisellä viitataan siihen, kuinka ääni voi muuttaa käsityksemme liikkuvasta ja hektisestä kuvasta staattisemmaksi, tai toisin päin, liikkumattomat ja staattiset kuvat voivat äänen avulla muuttua elokuvan seuraajalle liikkuviksi. Ajan linearisointi on taas äänen kyky liittää toisiinsa kuvia, jotka muuten olisivat täysin irrallisia tai abstrakteja. Vektorointi tarkoittaa tapaa, miten äänellä voidaan kertoa tai antaa viitteitä katsojalle, mihin suuntaan tarina on menossa ja valmistella katsojaa siihen. (Chion 1994, 13–14.)

4.6 Montaasi

Montaasi sanana tarkoittaa erittäin yksinkertaistettuna leikkausta (Pirilä & Kivi 2008, 16). Sen pohjana on kuitenkin käsite *montaasiteoria*, joka syntyi mykkäelokuvien aikana venäläisen Sergei Eisensteinin havaintojen ja ajatusten pohjalta. Eisenstein huomasi, että yhdistämällä erilaisia kuvia peräkkäin ilman hollywoodmaista jatkuvuuden varjelua katsoja muuttuu passiivisesta elokuvaseuraajasta aktiiviseksi. Eisensteinin mielestä mitä suurempi kontrasti kuvien välillä on ja mitä enemmän ”väljyyttä” eli aukkoja näissä kuvajonoissa on verrattuna perinteiseen narratiiviin, sitä enemmän niihin syntyy jännitettä, joka herättelee katsojaa osalliseksi elokuvan maailmaan. Tämä ajatus pätee elokuvan-kerronnassa edelleen, katsoja halutaan tuoda osaksi tarinaa viemällä hänet osaksi toimintaa ja tapahtumia. Montaasiteoria kiteytettynä tarkoittaa siis, ettei kahden erillisen kuvan yhdistäminen luo vain näiden kahden kuvan summaa, vaan kolmannen, täysin uuden ilmaisullisen ulottuvuuden. (Pirilä & Kivi 2005, 11–14.) Montaasiteoria ja montaasi siis keksittiin jo ennen äänielokuvien syntymistä, mutta Chionin mukaan ääni liittyi osaksi

montaaseja hyvin pian luoden vanhoille kuvakerrontatavoille uusia merkityksiä. Esimerkkinä tästä Chion mainitsee sen, miten äänen liittäminen kuvamontaasiin ihmisten ilmeistä ja eleistä pystyy muuttamaan kokonaan sen aikakäsitystä. (Chion 1994, 17–18.) Lähikuvien näyttäminen mykkänä ihmisten kasvoista nauramassa, huutamassa ja reagoimassa johonkin saa aikaan mielikuvan siitä, että ihmiset reagoivat yhdessä yhtäaikaaisesti johonkin. Äänen liittäminen kuvaan muuttaa aikakäsityksen yhtäkkiä lineaariseksi: edellisessä kuvassa nauranut ihminen ja seuraavassa kuvassa irvistävä naama tuntuvat tapahtuvat toinen toisensa jälkeen ja olevan jatkumoa toisilleen. Äänellä on Chionin mukaan siis kyky yhdistää toisistaan irrallisia kuvia montasissa yhteen. (Chion 1994, 17–18.)

5 Teososa: Suoterapia-lyhytelokuva

Opinnäytetyön teososana toimii 20-minuuttinen Santtu Salmisen ohjaama, vuonna 2021 valmistunut komedia, Suoterapia, jossa toimin leikkaajana.

5.1 Synopsis

Käsikirjoittaja-ohjaaja Santtu Salmisen kirjoittama Suoterapia-lyhytelokuvan synopsis:

Jussi, 48, on väsynyt ja hukassa. Hän kokee, ettei hänellä ole yhteyttä poikaansa, avioliitto on kariutunut eikä työura ole hetkeen luistanut tai ainakaan näytä sähäkältä ja nousujohteiselta. Jussin nuori ja sporttinen esimies Alekski on nähnyt Jussin matalan mielialan ja tarjoutunut auttamaan. Alekski ja Jussi ajavat metsään ja vaeltavat suolle. Jussille paljastuu, että Aleksin mielestä Jussin ongelmien syy on hänen katkennut yhteytensä sisäiseen miehuuteen. Mutta Jussilla ei ole hätää, koska Alekski vakuuttaa voivansa auttaa Jussia. Jussi tekee Aleksin perässä harjoitteita, joiden avulla he kaivavat "primitiiviset puolensa" esiin. He heittelevät suuria kiviä, karjuvat, painivat ja möyriävät. Heidän käyttäytymisensä muuttuu harjoitusten edessä yhä eläimellisemmäksi ja yllätyksekseen Jussi kokee voimaantuvansa. Meno yltyy, lyönnit kovenevat ja vaara tuntuu. Harjoitteista on tullut jo niin hurjia, että Alekskia alkaa pelottaa Jussi, jonka olemus on muuttunut rajuksi.

5.2 Ennakkotyöt

Suoterapian käsikirjoittaja-ohjaaja otti minuun yhteyttä esituotantovaiheessa ja kysyi, haluaisinko leikata komedian kahden miehen retkestä suolle. Kiinnostuin luettuani käsikirjoituksen ja lupauduin leikkaajaksi. Jo esituotantovaiheessa muodostin ajatuksen opinnäytetyöni aiheesta. Halusin tarkastella, miten äänen huomioon ottaminen vaikuttaa ja edesauttaa fiktiivisen tarinan kerrontaa ennen kovalukkoa ja antaako se jotain lisää elokuvan kokonaisuudelle. Lyhytelokuvan äänisuunnittelijaksi oli lupautunut Jaanis

Hällman, joten tarkoitukseni ei ollut astua hänen tontilleen vaan päin vastoin, antaa omilla huomioillani ja valinnoillani hänen työlleen enemmän tilaa.

Kyselin käsikirjoituksen pohjalta ohjaajalta henkilöhahmoista ja juonenkäänteistä tarkkaan kaiken, jotta ymmärtäisin mahdollisimman hyvin hänen visiotaan ja toiveita kerrottavasta elokuvasta. Halusin ymmärtää hahmojen persoonaa, motiiveja ja heidän kokemansa kehityskaaren elokuvan aikana, jotta pystyisin soveltamaan ja tarjoamaan leikkauspöydällä helpommin erilaisia tarinaa tukevia vaihtoehtoja.

Tämä pätee myös elokuvaan äänisuunnittelua ajatellen. Jos ohjaaja toivoo runsaan äänimaailman ja siinä viipyilyn, on hyvä jättää äänelle tilaa leikkauksessa ja mahdollisesti suunnitella jo kuvausvaiheessa tällaista kerrontaa tukevia kuvia. Kävimme pitkiä keskusteluja ohjaajan kanssa sisällöstä sekä siitä minkälainen tunnelma elokuvassa vallitsee ja miten sitä käsitellään. Olin siinä onnellisessa tilanteessa, että ohjaaja pyysi minut mukaan jo esituantovaiheessa ja pystyin miettimään leikkauksellisia asioita läpi jo ennen kuvauksia. Pirilän ja Kiven mukaan usein nykypäivän tuotannoissa käy niin, että leikkaaja pääsee käytännön työhön vasta, kun kuvattua materiaalia tulee kentältä leikkauspöydälle (Pirilä & Kivi 2008, 27).

Kokemukseni mukaan tätä tunnutaan perustelevan sillä, että leikkaajan visio pysyy virkeänä eikä mahdollisesti kuvausten ilmapiiri tai ohjaajan ajatukset kuvaustilanteessa vaikuta leikkaajan työhön subjektiivisesti myöhemmin leikkauspöydällä. Leikkaajan toivotaan tutustuvan kuvattuun materiaaliin tuorein mielin ja silmin ilman, että hänellä on mitään mielipiteitä etukäteen. Olen kokenut, että mitä aikaisemmin leikkaaja pääsee mukaan projektiin, sitä paremmin hän pääsee itse tarinaan sisälle.

Esimerkiksi Suoterapian tapauksessa yksi hankalimmista kohtauksista kuvata ja leikata oli henkilöhahmojen tekemät erilaiset harjoitukset oikealla suolla. Kuvaustilanne oli fyysisesti raskas niin työryhmälle kuin näyttelijöillekin, sillä henkilöhahmot juoksentelivat alasti upottavassa ja märässä maastossa. Leikkauspöydällä alkaessani työstämään kohtausta, huomasin että ohjaaja ei alkuun oikein pitänyt mistään leikkaamastani versiosta ja minun oli vaikea saada kiinni mitä hän tarkalleen ottaen kohtaukselta halusi. Huomasin sen minkä ohjaaja myöhemmin itsekkin myönsi, että kuvaustilanteen stressaavuus tuntui olevan hänellä edelleen läsnä materiaalissa ja sitä oli osittain sen takia vaikea käsitellä.

Kuvaustilanne oli siis mennyt hyvin ja olimme saaneet hyvää materiaalia taltioitua, mutta jännitys haastavasta kuvaustilanteesta oli seurannut ohjaajaa leikkaamoon. Koska olin ollut läsnä kuvauksissa, ymmärsin hyvin ohjaajan tuntemuksia, mutta vakuutin että meillä on kaikki tarvittava kohtauksen rakentamiseen. Olin kärsivällinen ja kävin tarkkaan eri versioiden kanssa läpi aina ne asiat, mistä ohjaaja piti ja mistä ei, ja tarjosin paljon erilaisia vaihtoehtoja. Välillä kun tuntui, että jäimme kokonaan jumiin, ehdotin että siirtyisimme johonkin toiseen kohtaukseen ja antaisimme suo-osion levätä. Minulla oli optimistinen olo koko prosessin ajan, sillä olin kuvauksissa päässyt näkemään materiaalia ja tiesin mitä palasia meillä oli kohtauksen rakentamiseksi, niiden oikeat paikat vain täytyisi löytää.

Koin tärkeäksi ennen kuvauksia tietää tuleeko elokuvaan yhtään musiikkia vain ei. Alkutuotantovaiheessa ohjaaja oli vahvasti sitä mieltä, että musiikkia ei tule. Ohjaajan ajatus elokuvaan tulevasta äänimaailmasta oli orgaaninen. Hänen visionaan olivat erilaiset luonnon äänet ja atmot. Halusin tietää tämän ennen kuvauksia, koska halusin varautua siihen, että musiikille jäisi kuva- ja leikkauskerronnassa enemmän tilaa. Suomalaisen säveltäjän Jari "Yari" Knuutisen mukaan, jotta musiikilla voitaisiin ilmaista jotain mitä elokuvakohtauksessa ei muuten näy, tarvitsee musiikki tilaa ja aikaa. Hänen mukaansa mitä huomaamattomammin ja mitä suurempi asia musiikilla täytyy kertoa, sitä enemmän aikaa ja tilaa tarvitaan. (YLE 2016; Wikipedia 2021.)

5.3 Kuvaukset

Kokemuksieni mukaan leikkaaja ei yleensä osallistu elokuvan kuvauksiin, mutta tässä projektissa ohjaaja ja kuvaaja kummatkin ehdottivat, että olisin paikalla. Meillä oli hyvin rajallinen kuvausaika, upottava suoympäristö ja näyttelijöiden oli tarkoitus liikkua ja tehdä toimintoja täysin alasti. Kuvauksissa oli siis oltava tehokas, koska kuvia oli paljon ja ottoja ei voitaisi ottaa näyttelijöiden jaksamisen vuoksi loputtomasti. Sovimme että tulisin mukaan kuvauksiin ja toimisın ylimääräisenä silmäparina seuraamassa kuvauksia monitorin takaa ja kommentoisin, jos näkisin jotain mahdollisesti tarinankerronnan kannalta oleellista puuttuvan tai leikkauksellisia haasteita. Tarkoitukseni ei ollut kuitenkaan puuttua ohjaajan ja kuvaajan työhön tai näyttelijöiden ilmaisuun, vaan avustaa työryhmää tarvittaessa välttämällä leikkauspöydälle tulevia haasteita rytmin sekä toimintojen suhteen.

Koin, että osallistumiseni kuvauksiin auttoi paljon leikkausprosessia sekä itse tarinaa, ja yhteistyö ohjaajan ja kuvaajan välillä kuvauksissa oli toimivaa. Aikatauluhaasteiden takia

joitain kuvia jouduttiin karsimaan pois ja kuvaaja ja ohjaaja välillä kysyivät mielipiteeni sen suhteen mikä kuva olisi mahdollisesti vähiten tärkeä. Olimme useasti samaa mieltä, ja silloin kun emme olleet, kävimme asiasta kuitenkin lyhyesti keskustelun toistemme näkökulmista. Näissä tilanteissa ohjaaja oli luonnollisesti se, joka teki lopullisen päätöksen, sillä ohjaajalla loppukädessä on kuitenkin kirkkain visio halutusta lopputuloksesta.

Kuvauksissa paikalla oleminen auttoi hahmottamaan tarinan kulkua ja ennaltaehkäisemään muutamia leikkauksellisia haasteita etukäteen. Huomasin joitain klaffivirheitä ja suojaviivavilytyksiä, mitkä olivat kuvaustilanteessa helppo korjata. Leikkauspöydällä niiden löytäminen ja käsittely olisi saattanut vaatia pieniä kompromisseja kerrontaan, leikkaukseen tai äänityöhön, koska joskus leikkauksen ja kerronnan rytmi saattaa häiriintyä hyvinkin helposti. Pirilän ja Kiven mukaan katsojan keskittymisen herpaantuessa kuvakerronnassa tapahtuvien epäloogisuuksien vuoksi saattaa hän pahimmassa tapauksessa ymmärtää sisällön väärin tai havahtua tarinan luomasta illuusiosta ja menettää kiinnostuksensa (Pirilä & Kivi 2008, 82). Kun kuvauksissa on tallennettu hyvää kuvaa ja ääntä, ei leikkauspöydällä tarvitse keskittyä mahdollisten teknisten ongelmien ratkaisuun, vaan voi keskittyä itse sisällön ja tunteen luomiseen.

Esimerkiksi yksi leikkaustyötä ja kerrontaa suuresti helpottava asia on ”hännän” varaaaminen oton loppuun ja alkuun. Leikkauspöydällä törmään aina välillä ongelmaan missä kuvista puuttuu niin kutsuttu ”alku-” tai ”loppuhäntä” eli kun kamera pyörähtää käyntiin ja ohjaaja sanoo näyttelijälle ”ole hyvä” alussa ja ”kiitos” lopussa, niin näyttelijä aloittaa repeliikin tai toiminnan välittömästi tämän käskyn jälkeen ja myöskin lopettaa välittömästi kiitoksen kuultuaan. Tämä aiheuttaa sen, että oton alkuun tai loppuun ei välttämättä jää ollenkaan ”happea” eli pientä levähdystä ennen toiminnan alkua tai loppua. Tämä vaikuttaa leikkauksen rytmiin ja pahimmillaan myös äänimaailmaan. Leikkauksesta ja kerronnasta tulee nopeatempoista eikä se välttämättä palvele tarinan sisältöä. Suoterapian kuvauksissa pyysinkin muutaman kerran, että voisimmeko jättää oton alkuun ja loppuun muutaman sekunnin ”happea” ennen kuin toiminto lähtisi käyntiin tai loppuisi.

Keskityin kuvauksissa myös siihen, mitä kuvassa konkreettisesti näkyy. Eräässä kohtauksessa elokuvan henkilöt Jussi ja Alekski heittelevät kiviä suolla. Miesten oli kummankin vuorollaan tarkoitus poimia kivi maassa olevasta säkistä, ottaa muutama juoksuaskel ja heittää kivi niin pitkälle kuin mahdollista. Koska suomaasto oli erittäin upottavaa ja haastavaa, niin näyttelijöille kuin kuva- ja ääniryhmällekin, oli kohtaaminen kuvattava momentissa eri osassa. Yhdessä näistä kohtauksen kattavista lähikuvista päähenkilö Jussi

poimii kiven käteensä ja katsoo sitä hetken miettien ennen kuin ottaa vauhtia ja heittää kiven. Jussin ilme tässä lähikuvassa ja tauko, jonka aikana hän pohti hetken ennen kiven heittoa, oli tunnekuljetuksen kannalta omasta mielestäni erittäin tärkeää, sillä lähikuvassa hänen tunteensa ja ilmeensä välittyi parhaiten. Kerronnallisesti oleellinen osa kuvaa kuitenkin puuttui eli heitettävä kivi. Lähikuvassa kivi ei siis näkynyt Jussin kädessä ollenkaan ja jäin miettimään, että jos kiveä ei pysty kertomaan kuvallisesti, niin miten se kerrottaisiin äänellä? Mieleeni ei tullut mitään tapaa äänellisesti kertoa miehen pitävän paljaassa kädessään kiveä hiljaa ennen kuin heittää sen, joten koin turvalliseksi huomauttaa tästä kuvausryhmälle, joka oli ehtinyt jo miettiä samaa asiaa, ja varmistaa että seuraavassa otossa kivi vähintään kävisi kasvojen korkeudella kuvarajan sisäpuolella. Taitava äänisuunnittelija olisi saattanut keksiä sopivan äänellisen kerrontatavan tähän, mutta koin että varmuuden vuoksi on hyvä jättää se vain mahdolliseksi vaihtoehdoksi, ei ainoaksi.

5.4 Kuvaleikkaus

Materiaalia leikkauspöydälle tuli viiden kokonaisen kuvauspäivän sekä yhden ekstrakuvauspäivän verran, kun ohjaaja ja kuvaaja kävivät kuvaamassa tarinaan sopivia luontoja sääkuvia siirtymiä sekä elokuvan kokonaisuutta varten. Synkronoin kuva- ja äänitiedot yhteen ja kävin ohjaajan kanssa materiaalin läpi merkiten kaikki hänen suosikkiotonsa. Kysyin ennen leikkauksen aloittamista vielä ohjaajalta, että oliko hän edelleen sitä mieltä, ettei elokuvaan tule musiikkia. Ohjaajan visio äänimaailmasta oli edelleen vahvasti luontopainoitteinen, eikä hän kokenut, että elokuva tarvitsisi musiikkia. Olin kiinnostunut tietämään tämän ennen leikkausprosessin aloittamista, koska halusin valmistautua siihen millä ”mielellä” lähden leikkaamaan. Olisiko tarvetta rytmittää elokuvan alkuun verkkainen tahti tai osio, jossa on tilaa musiikille, vai lähestyisinkö aihetta napakasti ja tehokkaasti leikkaamalla alun ja toiminnot mahdollisimman tiiviisti ja kuvakerrontaan tukeutuen.

5.4.1 Referenssiäänät

Suoterapia-elokuvan äänittäjä ja äänisuunnittelija oli kuvauksissa ottanut talteen suuren määrän eri kohtauksiin sopivia irtoääniä ja käynyt erikseen vielä äänittämässä elokuvan ääniympäristöön sopivia atmoja eli taustaääniä. Ennen leikkauksen aloittamista hän toimitti äänät minulle mahdollisia leikkauskokeiluja varten. Irtoäänien tai mahdollisten referenssiäänitehosteiden käyttäminen on mielestäni jo raakaleikkausvaiheessa tärkeää.

Konkreettinen esimerkki kohtauksen rakenteesta äänellisesti ja leikkauksellisesti on aina havainnollistavampi kuin pelkkä ajatusten varassa kulkeva. On helppo sanoa että: “kuvittele tähän kohtaan käkikellon kukkuminen”, mutta kuinka pitkä ja nopea kukkuminen on? Mikä sen rytmi on? Miten käkikellonääni toimii suhteessa kuvaan ja sen leikkausrytmiin?

Leikkaajan ei tarvitse tai kuulu määritellä ääniympäristöä tarkkaan, mutta havainnollistamiseksi on hyödyllistä kuitenkin kokeilla tärkeille äänille oikeaa kohtaa leikkaukseen ennen kuin kuva on kokonaan valmis. Äänisuunnittelijalle jää vapaus työstää ääni juuri oikeanlaiseksi, mutta jos äänelle ei ole varattu sopivasti leikkaukseen tilaa, voivat äänisuunnittelijan vaihtoehdot jäädä kapeiksi. Referenssiäänien tai parhaimmillaan oikean irtotäänien käyttäminen auttaa katsojaa heti hahmottamaan kaiken tämän ja myös ymmärtämään, onko ääni ollenkaan tilanteeseen sopiva. Joskus ääni on myös ainoa keino kertoa jokin asia, esimerkiksi kuvan ulkopuolelta tuleva asia, josta ei ole katsojalla mitään visuaalista viitettä. Referenssiäänien avulla on myös helppo hahmottaa kohtauksen rytmiä ja sitä, onko äänille tarpeeksi aikaa ja toimivatko ne kuvassa loogisesti. Kokeilemalla referenssiääniä etukäteen on mahdollista varmistaa, että lopulliselle äänikerronnalle jää varmasti tilaa tarinaan kuvaleikkauksen jälkeen.

Suoterapian alussa olevassa kohtauksessa päähenkilöt nousevat autoon, ja koska visuaalisesti tämän näyttäminen olisi ollut tarinan sisällön kannalta hidastava tekijä, halusin leikata toiminnan lyhyeksi ja kertoa sen äänellä. Laitoin referenssiääneksi auton ovien avausäänen ja huomasin että se ei toimikaan. Leikkaus toiseen kuvaan oli liian nopea äänen kannalta: kun ensimmäisessä kuvassa kuului, kuinka kaksi ovea aukeaa kokonaan, niin kuvaleikkauksen jälkeen näimme vielä toiminnan oven avaamisesta ja henkilön seisovan oven väärällä puolella, mutta ääni tästä toiminnasta oli ehtinyt jo kuulua kokonaan.

Äänisuunnittelija olisi joutunut tukalaan tilanteeseen yrittäessään mukailla kuvien toimintaa. Hän olisi joko joutunut laittamaan äänellisesti oven avaamisen kolmesti peräkkäin, vaikka ovia aukesi vain kaksi, tai sitten kahdesti mukailemaan edellisen kuvan alkua, niin että katsoja olisi nähnyt kuvaleikkauksen jälkeen yhden “mykän” oven avaamisen. Tällaisiin asioihin katsoja ei välttämättä tajua edes kiinnittää huomiota, varsinkin jos ääni puuttuu, mutta huomattaessaan virheen saattaa elokuvan luoma tunnelma rikkoontua ja katsoja jäädä pohtimaan epäloogisuutta. Ratkaisin kohtauksen toimivuuden leikkaamalla autoon astumisen niin lyhyeksi, että edellisessä kuvassa miehet lähtevät kävelemään

kohti autoa ja seuraavassa kuvassa he ovat jo istuutuneet autoon samalla kun jälkimmäinen heistä vetäisee juuri oven kiinni.

Leikkaajan on oltava kuitenkin myös äänikokeilujen kanssa varovainen. Vääränlainen ääni saattaa luoda vääränlaisen tunnelman ja pilata kohtauksen alkuperäisen jännitteen kokonaan. Olin laittanut Suoterapiassa vakavaan tappelukohtaukseen äänelle paikka-merkiksi äänipankista löytämäni äänitehosteen, missä kuuluu kova kämmenen läiskähdytys. Tämän oli tarkoitus olla vain malliäänenä tappelukohtauksessa, kun toinen henkilö hahmoista lyö toista, mutta se oli niin koominen ääni verrattuna kohtauksen tunnelmaan, että se täytyi vaihtaa. Kohtausta katsoessa ei voinut keskittyä tunnelmaan ja leikkaukseen, vaan äänipankin läiskähdys alkoi jokaisella kerralla naurattaa ja keskittyminen itse sisältöön herpaantui. Kun olimme löytäneet leikkaukseen sopivan rytmin ohjaajan kanssa, poistimme äänen ja jätimme sen tyhjäksi odottamaan äänisuunnittelijan käsittelyä. Samu Heikkilä mainitsee yhdeksi riskiksi leikkaajan alustavassa äänisuunnittelussa sen, että ohjaaja saattaa mieltä nopeasti kyhättyy ääneen niin paljon ettei äänisuunnittelijalle jää vaihtoehtoja toteuttaa ja ehdottaa luovempia ja laadukkaampia ratkaisuja ääneksi kohtaukseen (Penttilä 2020, 20).

5.4.2 Äänen avulla leikkaaminen

Leikkauspöydällä eteen tulee välillä hankalia kohtia, joissa leikkaus ei tunnu toimivan syystä tai toisesta. Joskus kohtausta pitää saada tiivistettyä, mutta kuvaa leikatessa tuntuu, että tunnekuljetus tai kerronta ei ole tarpeeksi selkeää. Kahden kohtauksen välillä saattaa käsikirjoituksessa olla tunnemuutos, mutta leikkauspöydällä ei materiaalista löydy juuri sitä palasta millä tämä saataisiin välitettyä katsojalle. Elokuvan henkilöhahmon persoona tai motiivit saattavat kaivata tukea juonenkuljetuksessa, mutta kuvailmaisuus jää vaiseksi. Tällaisissa kohdissa ääni saattaa olla ratkaisu. Suoterapiaa leikatessa ääni auttoi ja eheytti tarinaa monta kertaa leikkauspöydällä.

Elokuvan alkuvaiheessa on kohtaus, jossa päähenkilö Jussi käy videopeliä pelaavan poikansa ovella juttelemassa, ennen kuin siirtyy ulos omakotitalonsa etupihalle mihin kaartaa auto. Leikkauksessa näytettiin pojan huoneen jälkeen Jussin ulko-oven avaaminen ja pihatielle kävely, ennen kuin auto kaartaa paikalle. Leikkaus tuntui jostain syystä hitaalta ja siirtymä ulko-ovelta autolle kömpelöltä ja turhalta. Pyörittelimme kohtausta ohjaajan kanssa, kunnes keksimme, että videopeli, jota poika pelaa huoneessaan, voisi olla autopeli. Poistin kuvan, jossa ulko-oven avaaminen näkyy, ja leikkasin

pihaan kaartavan auton äänen päällekkäin viimeisen sisältä nähtävän kuvan kanssa, jossa näkyy poika välkkyvän ruudun edessä pelaamassa. Näin saatiin äänen avulla tehtyä napakka siirtymä, jossa pelimaailman äänet muuttuvat siirtymän myötä oikean auton ääneksi.

Suoterapian kerrontaa piti monesti tiivistää, ja se onnistui monessa kohtaa erilaisilla äänen huomiopisteillä, kuten elokuvan alussa, jossa Jussi pakkaa tavaroita suoretkeä varten. Lyhyessä ajassa täytyi välittää katsojalle nopeasti paljon oleellista tietoa. Jussin kiire, aikataulun tiukkuus, pakkaaminen retkeä varten ja samaan aikaan mikrossa valmistuva eväsleipä. Jäsentelin kohtaukseen päällekkäin erilaisia ääniä viemään Jussia tilasta toiseen. Kesken pakkaamisen rapinan mikro piippaa keittiössä, jonne Jussi kiiruhuttaa hakemaan leipäänsä, ja käkikello kukkuu pitkään ja hartaasti luoden hieman painostavan ja kiireisen tunnelman.

Äänestä oli myös apua henkilöhahmojen persoonan tukemisessa. Elokuvassa toisen päähahmon Aleksin oli käsikirjoituksen perusteella tarkoitus olla ylimielinen ja luotaantyöntävä. Ohjaus ja näyttelijäntyö hahmon persoonan luomiseksi oli erinomaista, mutta leikkauspöydällä kuvattua materiaalia jouduttiin karsimaan paljon ja kerrontaa tiivistämään. Heräsi kysymys, voisiko Aleksin persoona välittyä jollain tapaa selkeämmin katsojalle heti avauskohtauksessa, jossa hänet esitellään. Äänisuunnittelija vieraili katso-massa raakaleikkausta ja keksi, että Aleksin hahmon dialogin voisi leikata alkamaan aina hieman ennen kuin Jussi on saanut sanottavansa sanottua. Näin vaikutti siltä, että Aleks ei jaksaa kuunnella Jussin sanottavaa loppuun, vaan aloittaa aina puhumaan hänen päälle. Tämä hyvin yksinkertainen tapa osoittautui erittäin tehokkaaksi, sillä se sai monelta raakaleikkauksen katsojalta palautetta, että Aleksin hahmo suorastaan raivostutti tämän äänellä ja leikkauksella luodun yksinkertaisen maneerin vuoksi. Jälkikäteen tätä luonteenpiirrettä olisi ollut vaikea luoda pelkän äänen avulla, koska dialogikohtauksessa, jossa pysytään kahden ihmisen kasvoissa, täytyy puheen olla synkronissa kuvan kanssa, eikä ääntä olisi enää silloin voitu leikata päällekkäin samalla tavalla.

Käytin ääntä apuna myös tunnelman ja kohtauksen nopeuttamisessa. Esimerkkinä tästä on yksi Suoterapian takaa-ajokohtaus, jossa kaksi miestä juoksee läpi metsän päätyen hiekkatielle ja lukitun polkupyörän luokse, millä toinen miehistä yrittää lähteä polkemaan. Leikkasin ensimmäistä kertaa takaa-ajokohtausta ja rakensin sen huolellisesti. Nopeita kuvia vuoron perään kummistakin juoksevista miehistä ja lopulta lyhyillä nopeilla kuvilla pyörän näyttäminen, lukon avaaminen ja pyörällä matkaan lähtö. Leikatessa rytmi tuntui

hyvältä ja kohtaaus toimivalta, mutta kun sitä katsoi osana kokonaisuutta, se ei enää toiminutkaan. Nopeista leikkauksista huolimatta kohtaaus tuntui liian pitkältä ja takaa-ajo ehti väljähtyä. Tiivistin ja lyhensin kuvia reilusti, mutta en saanut aikaiseksi haluttua paniikkia ja hätää minkä kohtauksessa olisin halunnut olevan läsnä. Kävin etsimässä kuvatuista materiaaleista ähkimisen, murahtelun ja huohottamisen ääniä, joita lisäsin takaa-ajoon, ja pyörän käsittelyyn laitoin pyörän kirskahduksia ja hiekkatien rahinaa, jotka leikkasin muutamilla freimeillä kuvien yli. Äänet saivat kohtauksen eloon ja niiden avulla lyhensin ja rytmitin muutamia kuvia lopulliseen mittaansa. Tämä äänten käyttö nopeutti kuvakerontaa ja sai aikaan enemmän hätäisen ja paniikinomaisen tunnelman, jonka päälle äänisuunnittelijan oli helppo rakentaa kohtaaus valmiiksi.

5.4.3 Montaasi

Elokuvan haastavin kohta leikata oli suomontaasi. Ohjaajalla oli selkeä visio henkilöhaamojen tunteiden kaaresta, jonka he käyvät kohtauksessa läpi ja toiminnat olivat tarkkaan harjoiteltuja näyttelijöiden kanssa. Päähenkilö Jussin oli tarkoitus tehdä erilaisia fyysisiä harjoituksia suolla ja kokea niiden kautta voimaantumista, mutta kohtauksesta ei ollut tarkkaa kuvakäsikirjoitusta.

Suolla kuvattu toiminta oli lajitelma pitkiä ottoja, jotka olivat hetkessä toteutettuja. Näyttelijät juoksivat alasti suolla ja ohjaaja ohjeisti heitä ja kuvaajaa kameran käydessä samaan aikaan halutuista toiminnoista ja kuvakulmista. Joitain kohtia otettiin uusiksi, mutta perinteisiä monen eri kuvakulman kattavia kuvia ei kohtauksista tehty. Leikkauspöydälle siis päätyi valtava kasa hyvinkin dokumentaaristyyppistä kuvaa. Pisimmät kuvat kestivät lähes 10 minuuttia ja niiden aikana tapahtui painimista, uimista, suomudan heittelyä, jahaamista ja suolla pyörimistä. Kuvakoot ja kuvakulmat muuttuivat näissä kuvissa paljon kesken ottojen.

Ohjaaja halusi kohtauksesta montaaasin, mutta painotti että osion tarkoitus oli kertoa päähenkilön voimaantuminen ja hiljalleen nouseva itsevarmuus. Haasteena oli löytää sopivia leikkauskohtia erilaisten toimintojen keskeltä. Useat toiminnot oli kuvattu vain yhdestä kuvakulmasta eikä kesken kohtauksen voinut saumattomasti vaihtaa kuvakulmasta toiseen, mutta piti silti pyrkiä edes jotenkin kronologiseen ja loogiseen tapahtumaketjuun. Aluksi kokeilin rohkeasti leikata sekalaisen lajitelman erilaisia pätkiä peräkkäin, mutta ne tuntuivat liian satunnaisilta ja epä johdonmukaisilta. En saanut niihin oike-

anlaista tunnekuljetusta, rytmiä tai ajatusta, jota seurata. Lajittelin ja leikkasin suolla tapahtuvan toiminnan kolmeen eri osioon: rauhallisempaan aloitteluun, hiljalleen innostumiseen ja selkeästi rohkeampaan riehumiseen.

Järjestimme aina välillä työryhmän kesken testikatseluja sellaisilla henkilöillä jotka eivät olleet nähneet vielä yhtään kuvattua materiaalia ja kysyimme mielipiteitä sisällöstä. Montaasin kohdalla yleisö kommentoi suokohtausta aivan liian pitkäksi. Se herätti mielenkiintoa, mutta sai palautteeksi, ettei se tuntunut etenevän mihinkään tai tulevan oikein päätepisteeseen. Osiot tuntuivat testiyleisön mielestä toisistaan irrallisilta. (Omat muistiinpanot, 19.10.2020.)

Palasin takaisin leikkauspöydälle työstämään kohtausta. Järjestelin ja kokeilin uusia kuvia montaasiin sekä lyhensin sitä hieman. Ohjaaja antoi positiivista palautetta leikkaamastani versiosta, mutta se ei ollut vielä valmis. Näytin uuden montaasiversion testiyleisölle ja se sai edelleen kritiikkiä irrallisuudesta. Halusin luoda montaasista yhtenäisemmän ja keksin kokeilla kuvaotosten omia ääniraitoja kohtausten rytmittämiseen. Venyitin yhdessä kuvassa tapahtuvan ääniraidan koko montaasin taustalle ”rummuiksi”, missä hakataan paljailla käsillä puunrunkoon. Toisessa kuvassa toinen miehistä huohotti raskaasti hengästyneenä pitkän aikaa, jonka ääniraidan myös venyitin koko montaasin pituudelta sen taustalle. Näiden kahden ääniraidan avulla hain leikkaukseen rytmin, ja venyitin myös muista montaasissa olevista kuvista ääniraitoja toisten taustalle niin, että saisin leikkauskohdista ja toiminnoista yhtenevämpiä. Seuraavassa testikatselussa montaasi sai erittäin paljon positiivista palautetta. Sitä pidettiin paljon eheämpänä ja toimivampana kuin edellistä, vaikkein tässä kohtaa ollut muuttanut leikkausta juuri ollenkaan. Olin vain luonut yhtenevän äänen leikkauksen taustalle ja tehnyt ikään kuin kuvien ääniraidoista rytmikästä ”musiikkia”. Walter Murch on todennut, että monissa tehosteäänissä on musiikinomaisia aineksia. Siksi ne voivat toimia musiikin sijasta sellaisenaan. (Kivi 2012, Liite.) Vaikka leikkaamani äänet eivät olleet tehosteääniä ja loppujen lopuksi elokuvaan kuitenkin sävellettiin musiikkia, osoittautui kuitenkin leikkauspöydällä tekemäni äänikokeilu montaasin osalta niin toimivaksi, että se jäi lähes sellaisenaan lopulliseen versioon. Kahdeksan viikkoa kestäneen kuvaleikkauksen ja muutamien työryhmän kesken järjestetyiden raakaleikkauks katseluiden ja armottoman hiomisen jälkeen Suoterapien kuvalukko oli valmis ja se siirtyi leikkaamosta äänisuunnittelijan käsiteltäväksi.

5.5 Äänisuunnittelu ja musiikki

Äänisuunnittelijalta tuli positiivista palautetta, että tekemäni referenssiäänien käyttö ja kevyt alustava äänisuunnittelu leikkauspöydällä helpotti ja nopeutti hänen työtään paljon. Hänen ei sanomansa mukaan tarvinnut tuskailla dialogin rytmin, askelten synkronin tai äänellisesti liian ahtaasti leikattujen kohtausten kanssa, vaan hän pystyi käyttämään enemmän aikaa sisältöön ja luoviin valintoihin. Kuvaleikkauksen loppupuolella havaitsimme ohjaajan ja äänisuunnittelijan kanssa sen, että musiikki elokuvassa tekisi sen tunnekuljetukselle ja tarinalle hyvää. Kuvaleikkaus oli tehty niin napakaksi kuin mahdollista, mutta leikkaajan näkökulmasta tarkasteltuna siinä tuntui kuitenkin olevan tunnekuljetuksen kannalta väljyyttä, mitä sopivilla musiikeilla voitaisiin tukea.

Projektiin liittyi äänen jälkitöiden alettua säveltäjä, mikä jännitti koska en ollut leikannut musiikille juurikaan erillistä tilaa tarinaan. Jännitin turhaan, koska elokuvaan valittu säveltäjä Emi Sana oli tehnyt musiikkia orgaanisilla soittimilla säveltämällä suoraan kuvan päälle, jotka äänisuunnittelija ja ohjaaja asettelivat tukemaan tarinaa ja tunnekuljetusta harkitusti. Minua ilahdutti huomata, että säveltäjä ja äänisuunnittelija olivat korostaneet joitain leikkauspöydällä tekemiäni äänellisiä valintoja musiikin ja sen sijoittelun avulla. Olin leikannut montaasiin siirtymän Jussista kuka loiskutteli vettä suolammessa ja juuri ennen kuvaleikkausta Jussi läiskäisee molemmat kätensä veteen äänekkäästi, mistä leikkasin seuraavaan rauhallisempaan kuvaan. Säveltäjä oli säveltänyt musiikkipätkän mikä loppuu rumpujen pärahdykseen, ja äänisuunnittelija oli asetellut tämän samaan kohtaan Jussin veden läiskäytyksen kanssa korostaen yhden osion loppumista ja toiseen siirtymistä. Taitava sävellys ja tarkoin valitut kohdat musiikille vahvistivat mielestäni tarinaa ja selkeyttivät leikkauksellisesti hieman heikompia kohtia hienosti. Kokonaisuutena elokuva väriytyi upealla tavalla äänisuunnittelun avulla. Äänisuunnittelija kutsui välillä katsomaan keskeneräisiä äänisuunnitteluversioita ja pohdimme yhdessä, tukivatko äänivalinnat leikkausta ja tarinaa.

5.6 Lopputulos

Suoterapian käsikirjoitus kypsyi ohjaajan mielessä muutaman vuoden ennen lopullisen version valmistumista, joka ajoittui koronapandemia-kevääseen 2020. Kuvaukset järjestettiin loppukesälle ja kuvaleikkaus tapahtui tämän jälkeen syksyllä kahden kuukauden aikana rauhalliseen tahtiin, minkä jälkeen teos siirtyi äänen jälkitöihin muutamaksi kuukaudeksi.

Koronapandemian pakottama hitaampi aikataulu antoi aikaa työskennellä elokuvan leikkauksen parissa pidempään ja välillä oli mahdollista ottaa leikkaukseen etäisyyttä sekä pitää testikatseluja ja pohtia elokuvan kokonaisuutta tarkkaan. Tämä teki mielestäni pelkästään hyvää elokuvalle. Suoterapiaa tehdessä pääsin kokeilemaan erilaisia kerrontatapoja kuten rinnakkainen juonenkuljetus, väkivallan ja takaa-ajon leikkaamista ja henkilöhahmojen keskinäisen dynamiikan rakentamista ja komedian leikkausta. Suoterapia oli pisin ja erilaisin fiktiivinen elokuva, mitä olen koskaan leikannut, ja nautin sen tuomista haasteista. Oli miellyttävää työskennellä ohjaajan kanssa, joka oli todella kiinnostunut elokuvan kuva- ja äänimaailmasta, ja työskennellä äänisuunnittelijan kanssa, joka oli aktiivisesti mukana leikkausprosessissa ja kutsui vastavuoroisesti katsomaan kesken eräistä äänisuunnittelua. Tällaista elokuvan tekemisen pitäisi mielestäni parhaimmillaan olla, jatkuvaa dialogia eri osastojen kesken, erilaisia ideoiden kokeiluja, välillä välimatkan ottamista materiaaliin, ja erilaisten valintojen tarkkaa pohtimista ja kyseenalaistamista sekä rohkeutta hylätä ideoita, jotka eivät toimi ja ottaa tilalle kokonaisuutta paremmin tukevia vaihtoehtoja.

6 Lopuksi

Äänen ja kuvan yhteistyö ei sata vuotta sitten saanut kovin lämmintä vastaanottoa. Ääni oli enemmänkin kuvan rinnalla tekijöiden mielestä rajoite kuin lisäarvo elokuvalle. Vaikka tekniikka kehittyi ja kuva pääsi äänen tuomista teknisistä rajoitteista eroon, ääntä edelleen karsastettiin. Ääntä tunnutaan edelleen nykypäivänäkin aliarvioitavan. Palkitut äänisuunnittelijat kertovat hyvin samantapaista tarinaa, siitä miten ääntä ei muisteta, osata tai haluta yhtä paljon huomioida eri työvaiheissa kuin esimerkiksi kuvaa. Äänitöille jää usein kaikista vähiten aikaa sekä resursseja, mutta äänen odotetaan korjaavan ja eheyttävän tarina valmiiksi.

Tämä on outoa, sillä ääni vaikuttaa niin moneen eri asiaan kuvakerronnassa ja tunnekuuljetuksessa. Se pystyy vahvistamaan ja selkeyttämään henkilöhahmojen ja katsojan tunnetiloja, kertomaan meille sanattomasti asioita, luomaan mielikuvia ja salaisia merkityksiä, nopeuttamaan ja hidastamaan kuvaa ja aikaa, tekemään katsojasta passiivisen sijasta aktiivisen osallistujan kerrottavaan tarinaan, ja rytmittämään ja elävöittämään kuvallista tarinaa. Tästä syystä ääni pitäisi ottaa huomioon mielellään jo käsikirjoitusvaiheessa ja viimeistään ennen kuvaleikkausta, sillä sen potentiaali ja kyky tuoda uusia

kerroksia elokuvaan on niin runsas. Palkitusta Ilmestyskirja nyt -elokuvastakaan tuskin olisi tullut samanlaista, jos sen äänikerrontaan olisi panostettu vasta kuvalukon jälkeen. Ohjaaja Francis Ford Coppola ja Walter Murch kummatkin kuitenkin ymmärsivät, mikä voima äänellä on elokuvassa, ja antoivat sille tilaa ja mahdollisuuden osallistua kuvakerroksen rinnalle tasavertaisena ja yhtä arvokkaana elementtinä tehden elokuvasta kulttomaineeseen yltäneen teoksen.

Mitä aikaisemmassa vaiheessa äänen ottaa huomioon, sitä enemmän sillä on mahdollisuuksia vaikuttaa tarinaan. Kuvaleikkauksen jälkeen tämä on usein liian myöhäistä. Taitava äänisuunnittelija ja säveltäjä osaavat kyllä täyttää valmiiksi leikatun elokuvan äänimaailman ongelmitta, mutta vaikuttamisen keinot saattavat tässä vaiheessa olla enää hyvin rajalliset. Äänen huomioon ottaminen ennen kuvalukkoa antaa mahdollisuuden syvemmille kerronnantasoilta. Äänellä pystytään vaikuttamaan niin moniin eri osa-alueisiin elokuvakerronnassa, että mitä aikaisemmassa vaiheessa se otetaan huomioon, sitä monimuotoisempi lopputulos tulee olemaan.

Leikkaajana koen äänen huomiointin ennen äänisuunnittelun alkamista erittäin tärkeäksi. Suoterapiaa leikatessa oli erityisen miellyttävää tehdä töitä äänestä kiinnostuneen ohjaajan ja leikkauksesta kiinnostuneen äänisuunnittelijan kanssa. Vuorovaikutus äänisuunnittelijan kanssa varmisti sen, että pystyin varmemmin tarjoamaan ohjaajalle erilaisia leikkausta tukevia äänellisiä ratkaisuja, kun tiesin että myös äänisuunnittelijan ääni on niissä jo valmiiksi kuultuna. Teokselle kuin teokselle myös sokeutuu hyvin nopeasti, ja silloin toisen sisältöä rakentavan henkilön mielipide ja visio erilaisissa risteyskohdissa on erittäin tervetullutta.

Äänen jättäminen vähälle huomiolle saattaa johtua sen vaikeasta ymmärrettävyydestä. Ääni on jotain, mitä emme voi nähdä, toisin kuin kuva. Ääni uppoutuu ihmisen tiedostamattomalle tasolle ja muuntuu osaksi tarinaa ilman, että välttämättä kiinnitämme siihen huomiota. Ääni voi olla katkonaista ja liikkua ajassa haluamallaan tavalla toisin kuin kuva, jonka aukot ja ajassa hyppimiset katsoja huomaa heti. Oikein käytettynä ääni on korvaamaton kerronnan väline.

Jokaisen leikkaajan pitäisi olla edes vähän äänestä kiinnostunut ja jokaisen äänisuunnittelijan leikkauksesta. Äänisuunnittelija olisi hyvä ottaa projektiin mukaan jo ennen kuvauksia ja varmistaa, että leikkausprosessin aikana ohjaaja, äänisuunnittelija ja leikkaaja

kävisivät kolmistaan dialogia elokuvan kerronnasta ja tavoitteista. Ohjaaja toimii elokuvan taiteellisena johtajana, mutta usein ohjaaja havahtuu äänen huomioimiseen liian myöhään, ja jos äänisuunnittelija ei vieraile leikkaamossa eikä leikkaaja osaa tai halua ajatella ääniä tarpeeksi laajasti, on riskinä, että elokuvan ääni-ilmaisulle ei jää tarinan tukemiseen vaadittavaa tilaa.

Mielestäni elokuvalla tekee aina hyvää käsitellä sitä aktiivisesti alusta loppuun saakka kokonaisuutena, ei vain viestikapulana, joka ojennetaan järjestyksessä viestinviejältä toiselle. Elokuvan työstäminen aktiivisesti yhtenäisenä audiovisuaalisena kokonaisuutena auttaa ottamaan kaikki elokuvan osa-alueet huomioon ja näin ollen antamaan niille kaikki mahdollinen tila ja tuki toteuttaa yhdessä parempaa lopputulosta.

Erkki Kivi summaa hyvin *Kuinka kuvat puhuvat* -kirjassaan elokuvat. Hänen mukaansa elokuva ei ole pelkästään osiensa summa vaan jotain paljon suurempaa. Se on kokonaisuus, joka vaikuttaa jokaiseen yksityiskohtaansa ja jossa jokainen yksityiskohta vaikuttaa kokonaisuuteen. (Kivi 2012, Ääni ja kuva – elokuvakerronnan tehokas työpari.)

Monet palkitut leikkaajat ja ohjaajat ovat olleet äänellisesti valveutuneita. He ovat antaneet äänelle tilaa kuvakerronnassa ja ymmärtäneet minkälainen voima sillä on kertoa, tukea ja värittää tarinoita suuremmiksi ja ilmaisuvoimaisemmiksi. Elokuva on kuvan ja äänen yhteistyötä, joten miksei siis kummallekin osa-alueelle annettaisi yhtä paljon tilaa ja mahdollisuuksia luoda syvempiä ja vaikutusvaltaisempia tarinoita yhdessä.

Lähteet

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

Darkstar 2019. Galileo Scene | Bohemian Rhapsody (2018). Verkkovideo 24.1.2019. <https://www.youtube.com/watch?v=cPYhj2xTCGc> (Katsottu 27.10.2021).

DonnaVidens 2012. Georges Méliès 02 Escamotage d'une dame chez Robert.Houdin. (1896). Verkkovideo 10.3.2012. (<https://www.youtube.com/watch?v=u3VERvzjeEs> Katsottu 04.10.2021).

Finan, Kate 2018. Sound design: A history. Boom box post. <https://www.boombox-post.com/blog/2017/7/16/the-history-of-sound-design> (Luettu 03.10.2021).

Flashback FM 2016. Kung Fu: Neo vs Morpheus | The Matrix [Open Matte]. Verkkovideo 5.11.2016. https://www.youtube.com/watch?v=fhrNgXJ__n8 (Katsottu 28.10.2021).

IMDb 2021a. Walter Murch Awards. https://www.imdb.com/name/nm0004555/awards?ref_=nm_awd (Luettu 1.10.2021).

IMDb 2021b. https://www.imdb.com/name/nm0003646/awards?ref_=nm_awd (Luettu 1.10.2021).

IMDb 2021c. Micke Nyström Awards. https://www.imdb.com/name/nm1301426/awards?ref_=nm_awd (Luettu 1.10.2021).

IMDb 2021d. Randy Thom Awards. https://www.imdb.com/name/nm0858378/awards?ref_=nm_awd (Luettu 1.10.2021).

Jaakkola, Joonas 2016. Avain elokuvan ääneen -Opas aloittelevalla äänisuunnittelijalle. Opinnäytetyö. Helsinki: Metropolia-ammattikorkeakoulu. Elokuvan ja television tutkinto-ohjelma. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2016060111224> (Luettu 14.10.2021).

Jyväskylän yliopisto 2005. "Nonverbaalinen viestintä" <https://www.jyu.fi/viesti/verkkotuotanto/ryhmaviestivaikeus/viestinta/nonverbaalinen.html> (Luettu 2.11.2021).

Kenttämies, Jouni 2006. Elokuvaäänen historiaa. Äänipää. https://webpages.tuni.fi/aa-nipaa/eloku_1.htm (Luettu 19.10.2021).

Kivi, Erkki 2012. Kuinka kuvat puhuvat – Elokuvaäänen pidempi oppimäärä. Helsinki: Books on Demand. (E-kirja).

Kulturakademin K-play 2020. Masterclass with Walter Murch - Meet the Oscar®-Winning film and sound editor. Verkkovideo 13.3.2020. https://www.youtube.com/watch?v=0ICn5-jG6w4&feature=emb_title (katsottu 15.10.2020).

Landler Edward 2019, When Editing Began: The Cut that Launched a Filmmaking Craft. Cinemontage <https://cinemontage.org/when-editing-began/> (Luettu 3.9.2021).

Max 2010. Méliès 1899 Le Portrait Mystérieux. Verkkovideo 1.12.2010. <https://www.youtube.com/watch?v=FBoUvCP5Kal> (Katsottu 4.10.2021).

Motion Pictures For You! 2013. [1899 Film] A Kiss in the Tunnel. Verkkovideo 27.10.2013. <https://www.youtube.com/watch?v=3RQ4TmGyB7A> (Katsottu 5.10.2021).

Movieclips 2011. The Godfather (3/9) Movie CLIP - Killing Sollozzo and McCluskey (1972) HD. Verkkovideo 22.11.2011. <https://www.youtube.com/watch?v=ppjyB2MpxBU> (Katsottu 31.10.2021).

One Hundred Years of Cinema 2016. 1927: The Jazz Singer - How The Movies Learnt To Talk. Verkkovideo 5.10.2016. <https://www.youtube.com/watch?v=ZlAt2lcg5ZM> (Katsottu 05.10.2021).

Penttilä, Manu 2020. Leikkaava äänisuunnittelija, äänisuunnitteleva leikkaaja. Opinnäytetyö. Helsinki: Metropolia-ammattikorkeakoulu. Elokuvan ja television tutkinto-ohjelma. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2020052915147> (Luettu 27.09.2021).

Pirilä, Kari & Kivi, Erkki 2005. Otos: Elävä kuva – elävä ääni: Ensimmäinen osa. Helsinki: Like.

Pirilä, Kari & Kivi, Erkki 2008. Leikkaus: Elävä kuva – elävä ääni: Toinen osa. Helsinki: Like.

Pirilä, Kari & Kivi, Erkki 2010. Teos: Elävä kuva – elävä ääni: Kolmas osa. Helsinki: Like.

Suoterapia raakaleikkauspalaute -Omat muistiinpanot 19.10.2020 (julkaisematon).

Thom, Randy 1999. Designing a movie for sound. FilmSound. http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm (Luettu 15.10.2021).

Web of Stories – Life Stories of Remarkable People 2017. Walter Murch - The role of sound designer (111/320). Verkkovideo 13.9.2017. <https://www.youtube.com/watch?v=gfi8nhUv7KI&list=PLVV0r6CmEsFzCodipONmNiR> (Katsottu 28.10.2021).

Wikipedia 2020. "Erkki Kivi (äänisuunnittelija)" [https://fi.wikipedia.org/wiki/Erkki_Kivi_\(%C3%A4%C3%A4nisuunnittelija\)](https://fi.wikipedia.org/wiki/Erkki_Kivi_(%C3%A4%C3%A4nisuunnittelija)) (Luettu 20.10.2021).

Wikipedia 2021. "Yari". <https://fi.wikipedia.org/wiki/Yari> (Luettu 15.10.2021).

Yle 2016. Kun elokuva on mykkä, siinä ei ole ääntä? Musiikki on ääntä! Yle. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2014/11/27/kun-elokuva-mykkä-siinä-ei-ole-aanta-musiikki-aanta> (Luettu 11.10.2021).

Elokuvat

Bohemian Rhapsody (Bohemian Rhapsody) 2018. Käsikirjoitus Anthony McCarten. Ohjaus Bryan Singer. Iso-Britannia, Yhdysvallat: 20th Century Fox, New Regency, GK Films, Queen Films/ Graham King, Jim Beach, Robert De Niro, Peter Oberth, Brian May, Roger Taylor. 120min

Ilmestyskirja nyt (Apocalypse now). 1979. Käsikirjoitus Joseph Conrad, John Milius, Francis Ford Coppola. Ohjaus Francis Ford Coppola. Yhdysvallat: Paramount pictures/ Francis Ford Coppola. 153min.

Jazzlaulaja (The Jazz Singer). 1927. Käsikirjoitus Alfred A. Cohn, Samson Raphaelson. Ohjaus Alan Crosland. Yhdysvallat: Warner Bros./Darryl F. Zanuck. 89min.

Katoava nainen (Escamota-ge d'une Dame chez Robert-Houdin). 1896. Käsikirjoitus ja Ohjaus Georges Méliès. Ranska: Star Film Company/Georges Méliès. 1min 25s.

Kummisetä (The Godfather). 1972. Käsikirjoitus Mario Puzo, Francis Ford Coppola. Ohjaus Francis Ford Coppola. Yhdysvallat: Paramount pictures/ Albert Ruddy. 177min

Rakkaus paraati (The Love Parade 1929). Käsikirjoitus Guy Bolton. Ohjaus Ernst Lubitsch. Yhdysvallat: Paramount Famous Lasky Corp/ Ernst Lubitsch. 107min.

Salaperäinen muotokuva (Le Portrait Mystérieux). 1899. Käsikirjoitus ja Ohjaus Georges Méliès. Ranska. 1min.

Star Wars: Episodi IV – Uusi Toivo (Star Wars: Episode IV – A New Hope). 1977. Käsikirjoitus & Ohjaus George Lucas. Yhdysvallat: Lucasfilm Ltd/ Gary Kurtz. 121min.

Star Wars: Episodi V – Imperiumin vastaisku (Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back). 1980. Käsikirjoitus Leigh Brackett, Lawrence Kasdan. Ohjaus Irvin Kershner. Yhdysvallat: Lucasfilm Ltd/ Gary Kurtz. 124min.

Suudelma tunnelissa (The Kiss In The Tunnel). 1899. Käsikirjoitus, ohjaus ja tuotanto George Albert Smith. Iso-Britannia. 1min 03s.

The Matrix (The Matrix). 1999. Käsikirjoitus & Ohjaus: Lana & Lilly Wachowski. Yhdysvallat: Warner Brothers & Village Roadshow Pictures/Joel Silver. 136min.