

# **AUDIOVISUAALINEN DISSONANSSI**

Äänitehosteiden ja kuvan ristiriita  
fiktioelokuvissa

Juuso Oksala

Opinnäytetyö  
Huhtikuu 2013  
Elokuva ja televisio  
Äänisuunnittelu

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Elokuvan ja television koulutusohjelma  
Äänisuunnittelu

Juuso Oksala  
Audiovisuaalinen dissonanssi  
Äänitehosteiden ja kuvan ristiriita fiktioelokuvissa

Opinnäytetyö 37 sivua.  
Huhtikuu 2013

---

Opinnäytetyöni käsittelee audiovisuaalista dissonanssia eli kuva- ja äänikerronnan ristiriitaisuutta fiktioelokuvien tyylikeinona. Lähestyn aihetta ennen kaikkea äänitehosteiden ja kuvan suhdetta tutkimalla. Pysin hahmottamaan mitkä seikat vaikuttavat audiovisuaalisen dissonanssin syntyyn ja minkälaisissa olosuhteissa se on toimiva osa elokuvakerrontaa. Arvioin myös sen tuottamia hyötyjä elokuvakerronnan rikastuttajana. Tavoitteenani on ymmärtää paremmin kuvan ja äänen välillä vallitsevia suhteita ja laajentaa sitä kautta omaa ilmaisukykyäni äänisuunnittelijana.

Käsittelen aihetta aluksi teoreettisista lähtökohdista esittelemällä keskeiset käsitteet ja pohtimalla dissonanssiin vaikuttavia tekijöitä. Sen jälkeen tarkastelen, kuinka audiovisuaalista dissonanssia on käytetty osana fiktioelokuvien kerrontaa. Syvennyn aiheeseen tarkemmin analysoimalla käsittelemäni teorian pohjalta kolme valitsemani elokuvakohtausta, joissa on havaittavissa kuvan ja äänen välistä ristiriitaa. Lähestyn aihetta myös käytännön näkökulmasta esittelemällä äänisuunnitteluprosessiani lyhytelokuvaan *Asteri*.

Lopuksi kokoan yhteen ajatukseni siitä, kuinka audiovisuaalista dissonanssia voi hyödyntää onnistuneesti fiktioelokuvan kerronnan keinona. Tarkastelen sen tarjoamia mahdollisuuksia toisaalta äänisuunnittelijan käytännöllisenä työkaluna, toisaalta katsojalle asti välittyvänä elokuvan vaikuttavana tyylikeinona.

---

Asiasanat: Audiovisuaalinen dissonanssi, audiovisuaalinen sopimus, synkreesi, lisäarvo, totuudenmukaisuus, äänisuunnittelu.

## ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Film and television  
Sound design

Juuso Oksala  
Audiovisual dissonance  
Contradiction between sound effects and visuals in fiction film

Bachelor's thesis 37 pages.  
April 2013

---

In this thesis, I will treat audiovisual dissonance. More precisely, I study contradictory use of sound effects and visuals in fiction film. My aim is to understand how audiovisual dissonance is created and what kind of circumstances it requires to be a relevant part of storytelling. I try to evaluate its capability of enriching the film experience. I want to understand better the relationship between sound and visuals, and by that, increase my professional competence as a sound designer.

First, I will treat the subject from theoretical perspective by introducing key concepts considering audiovisual dissonance. Then I'll have a look at how filmmakers have taken advantage of audiovisual dissonance in fiction film before. I introduce and analyse three scenes which include a contradiction between sound and visual expression. Also I am going to look at the subject from practical point of view by introducing my sound design process for a short film *Asteri*.

Finally I will give conclusion of my results. I try to see how to take the best advantage of audiovisual dissonance, both as a practical tool for a sound designer and as an enhancer of the eventual film experience.

---

Key words: Audiovisual dissonance, audiovisual contract, synchresis, added value, verisimilitude, sound design.

# SISÄLLYSLUETTELO

<b>1. JOHDANTO</b>	<b>5</b>
<b>2. TEOREETTINEN TAUSTA JA KESKEISET KÄSITTEET</b>	<b>7</b>
2.1 Keskeiset käsitteet	8
2.2 Äänitehoste osana äänikerrontaa	9
2.3 Audiovisuaalisen dissonanssin määrittely	12
2.4 Lisäarvoa dissonanssista	16
<b>3. AUDIOVISUAALINEN DISSONANSSI FIKTIOELOKUVISSA</b>	<b>20</b>
3.1 Esimerkkikohtausten esittely	21
3.1.1 <i>Enoni on toista maata</i> (1958)	22
3.1.2 <i>Eraserhead</i> (1977)	23
3.1.3 <i>Unelmien sielunmessu</i> (2000)	24
3.2 Analyysi	26
<b>4. ÄÄNISUUNNITTELIJAN NÄKÖKULMA AUDIO-VISUAALISEEN DISSONANSSIIN</b>	<b>30</b>
<b>5. POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET</b>	<b>33</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>36</b>
Kirjallisuus ja Internet	36
Elokuvat	36

## 1 JOHDANTO

*”Ristiriita - osapuolten välillä vallitseva tila, joka seuraa aistimusten, kokemusten, näkemysten, vakaumusten tms. erilaisuudesta tai merkittävästä poikkeamisesta.”*

Tämä opinnäytetyö käsittelee audiovisuaalista dissonanssia fiktioelokuvan kerronnan välineenä. Audiovisuaalisella dissonanssilla tarkoitetaan sitä, että kuvan lähettämä viesti katsojalle on erilainen kuin äänen tuottama mielikuva (Chion 2000, 219). Nämä kuva- ja äänikerronnan keskenään ristiriitaiset viestit yhdistyvät katsojan päässä tulkinnoiksi elokuvan sisällöstä. Aihetta on tutkinut aikaisemmin erityisesti ranskalainen elokuvateoreetikko Michel Chion kirjassaan *Audio-vision* (1994). Käsittelemän aihetta pitkälti hänen näkemystensä ja kritiikkinsä pohjalta, sekä teoreettisesti että omaan käytännön kokemukseeni pohjautuen. Pyrin määrittelemään mikä vaikuttaa audiovisuaalisen dissonanssin syntyyn ja minkälaisia vaikutuksia sillä voidaan saavuttaa elokuvakokemusta ajatellen.

Aihe on hyvin moniulotteinen ja tulkintojen moninaisuudesta johtuen hankalasti rajattava. Tutkin ennen kaikkea äänitehosteiden käyttöä yllä mainitulla tavalla kuitenkin jättämättä elokuvaäänen muita osa-alueita vaille huomiota. Sama äänitehoste voidaan tulkita kuvan suhteen ristiriitaiseksi tai vakiintuneiden tapojen mukaiseksi näkökulmasta riippuen. Dissonanssin syntyyn vaikuttavat muun muassa elokuvan genre, katsojan aiemmat elämän- ja elokuvakokemukset, kuuntelutapa, katselukertojen määrä, elokuvan äänten toistuvuus, äänten rytmi ja väri suhteessa kuvaan ja leikkauksiin sekä äänen diegeesi. Nämä näkökulmat huomioon ottaen yritän ymmärtää dissonanssin syntyä. Vaikka tarkkaa määritelmää voi olla vaikeaa saada aikaiseksi, pääsen ainakin uppoutumaan syvälle elokuvaäänen maailmaan, koska audiovisuaaliseen dissonanssiin vaikuttaa niin moni elokuvaääneen liittyvä seikka.

Äänitehosteiden dissonoiva käyttö suhteessa kuvaan on melko harvinaista tämän päivän valtavirran fiktioelokuvissa. Selvitän minkälaisia kerronnallisia mahdollisuuksia se tarjoaisi elokuvantekijöille ja mitkä seikat vaikuttavat siihen, että se on niin vähän käytettyä. Vaikuttaa siltä, että elokuva vaatii aina tietynlaiset olosuhteet, jotta selkeää audiovisuaalista dissonanssia uskalletaan hyödyntää. Toisaalta voikin olla niin, että

dissonanssi on vain näennäisesti harvinaista ja paljastuu katsojalle vasta tarkasti eri näkökulmia analysoimalla.

Aihe on kiinnostanut minua läpi opintojeni, sillä äänisuunnittelijalle on luontevaa kyseenalaistaa se, miksi kuulemme aina kulloisenkin äänen elokuvassa. Valtavirtaelokuvissa vallitseva, kuvakerrontaa myötäilevä äänikerronta vaikuttaa ajoittain hieman mielikuvituksettomalta, joten haluan tutkia minkälaisia mahdollisuuksia äänitehosteiden monipuolisempaan käyttöön on olemassa. Uskon löytäväni uudenlaista näkökulmaa omaan ammattitaitooni tutkimalla äänitehosteiden käyttötapoja erilaisissa elokuvissa.

Tutkielman alussa esittelen keskeiset teoreettiset käsitteet sekä ajatuksia äänitehosteiden käyttötavoista ja audiovisuaalisesta dissonanssista. Kuvan ja äänen suhde on monimuotoinen ja -tulkintainen ja niinpä koitan löytää tapoja ymmärtää sitä. Lisäksi pohdin kuinka erilaisista äänitehosteista saatavaa arvoa on mahdollista mitata tai määrittellä. Sen jälkeen esittelen sanallisesti kuvaillen sekä taulukoiden avulla kolme esimerkkikohtausta, joissa audiovisuaalinen dissonanssi ilmenee. Analysoin äänikerronnan tuottamaa vaikutusta elokuvakokemukseeni ja yritän vetää johtopäätöksiä siitä minkälaisia vaikutuksia audiovisuaalisella dissonanssilla voi saavuttaa. Tarkastelen aihetta myös äänisuunnittelijan näkökulmasta omaan kokemukseeni pohjautuen. Pohdin, minkälaisia eväitä sain Elsa Trzaskan elokuvan *Asteri* äänisuunnittelutyöhön lähestymällä sitä audiovisuaalinen dissonanssi mielessäni. Lopuksi pyrin kokoamaan yhteen ajatukseni dissonanssin tarjoamista mahdollisuuksista elokuvantekijöiden työkaluna ja ennen kaikkea elokuvakokemuksen rikastuttajana.

## 2 TEOREETTINEN TAUSTA JA KESKEISET KÄSITTEET

Tämän tutkimuksen perimmäisenä ajatuksena on pohtia, miten äänitehosteita käytetään osana elokuvakerrontaa ja kuinka tekijät parhaiten saavuttaisivat toivomansa lopputuloksen. Äänitehosteiden on sanottu kertovan elokuvan nykyhetkestä, todellisuudesta ja ajallisesta jatkuvuudesta. Ne paljastavat akustisen ympäristön ja tuovat esiin nähtävien asioiden materiaaliset ominaisuudet. (Langkjaer 2010, 6-7.) Edellämainitut seikat tukevat, vahvistavat ja syventävät kuvan välittämää viestiä. Ääni ja kuva ikään kuin kertovat samaa tarinaa kahdella suulla, toisiaan täydentäen. Kuitenkin osat on mahdollista irrottaa toisistaan ja tarina olisi edelleen katsojan ymmärrettävissä. Ajatuksenani on, että äänen olisi mahdollista kertoa omaa rinnakkaista tarinaa kuvallisen tarinan rinnalla audiovisuaalisen dissonanssin keinoin.

Yllä mainittu näkökulma on hieman kärjistetty näkemys kuvan ja äänen suhteesta, mutta se auttaa pääsemään eroon vakiintuneista kerronnan tavoista. Tiedostan, että vaikka kuva ja ääni kertovatkin yhteistä tarinaa, ne tuottavat yhdessä kokonaisuuden, jota kumpikaan yksinään ei voisi luoda. Kuvan ja äänen suhde on siis aina monitulkintainen ja erilaisia ristiriitoja näiden osien välillä voi havaita useita katsantokannasta riippuen. Kuitenkin tutkimalla voimakkaita ja selkeitä ristiriitoja löydän helpommin eroavaisuuksia ja pääsen lopulta pohtimaan tällaisen kerronnan mielekkyyttä osana omaa äänisuunnittelutyötäni.

Kun äänielokuva oli vasta vakiinnuttamassa asemaansa, Neuvostoliitossa esitettiin vaatimuksia äänikerronnan tyyliin. Eisenstein, Pudovkin ja Alexandrov laativat julistuksen, jonka mukaan äänielokuvan pelättiin johtavan ”näytelmien valokuvaamiseen” ja pilaavan montaaiteknikaan. Jos ääni ja kuva vastaisivat toisiaan liian tarkasti, se korostaisi montaaasin osien irrallisuutta ja täten heikentäisi vaikutusta katsojaan. Siksi äänen haluttiin herättävän vastakohtaisia mielikuvia suhteessa kuvaan. He uskoivat, että vain tällä tavalla ääni voisi tarjota uutta potentiaalia elokuvakerronnalle. (Alexandrov, Eisenstein & Pudovkin 1985, 83-85.) Ajatus audiovisuaalisesta dissonanssista on siis ollut olemassa äänielokuvan synnystä alkaen. Se ei ole kuitenkaan vuosikymmenten saatossa ikinä muodostunut vakiintuneeksi tyyliksi esimerkiksi draamaelokuvan piirissä. Toisaalta taas komedian ja animaation parissa se on perinteinen tyylikeino ja olennainen huumorin lähde.

## 2.1 Keskeiset käsitteet

Äänen roolia elokuvakerronnassa on tutkittu vähän verrattuna elokuvataiteen muihin osa-alueisiin. Silloinkin kun tutkimusta on tehty, se on keskittynyt yleensä musiikin ja puheen tutkimukseen. Äänitehosteiden vaikutuksien tutkiminen on jäänyt vähemmälle. (Chion 1994, 144-145.) Osaltaan se voi johtua siitä, että äänitehosteiden kuvaileminen sanoin voi olla hankalaa. Toisaalta äänitehosteet ovat lähes aina alisteisia dialogiin nähden. Lähes kaikissa elokuvissa dialogin kuuluvuus ja selkeys on itseisarvo ja äänitehosteet miksataan niin hiljaiselle kuin tarpeen, jotta puheesta saa selvää. Näin niihin kiinnitetään luonnollisesti myös vähemmän huomiota.

Elokuvateoreetikko Michel Chion on tutkinut äänen käyttöä elokuvissa. Hänen mukaansa kuvalla ja äänellä on vuorovaikutteinen suhde. Elokuvaa katsottaessa kuvan ja äänen mielletään kertovan yhteistä tarinaa ja näiden elementtien yhteisvaikutus on monipuolisempi kuin kumpikaan voisi yksinään aiheuttaa. Hän on luonut useita keskeisiä käsitteitä, joiden nojalla tätä ilmiötä voidaan hahmottaa.

*Audiovisuaalinen sopimus* on suhde, joka muodostuu elokuvan ja sen katsoja-kuulijan välille. Katsoja kokee äänen ja kuvan kertovan yhteistä tarinaa. Niiden välittämät viestit tulevat yhteisestä tarinan maailmasta. Suhde on enemmän symbolinen kuin luonnollinen, koska äänen ja kuvan herättämät mielikuvat perustuvat katsojan aiempiin elämäkokemuksiin. Koko äänielokuvakokemus perustuu tämän ilmiön varaan ja elokuva vaikuttaa katsojalle totuudenmukaiselta. (Chion 1994, 222.)

*Synkreesi* tarkoittaa vaikutusta, joka seuraa siitä kun äänellinen ilmiö ja visuaalinen ilmiö kohtaavat yhtä aikaa. Termi synkreesi pohjautuu sanayhdistelmään, jonka perustana ovat synkroni ja synteesi. Synkreesin vaikutuksesta uskomme että kuvassa näkemämme asia ja samaan aikaan kuuluva ääni ovat yhteenkuuluvia, siis että näkemämme tapahtuma aiheuttaa kuulemamme äänen. Tähän illuusioon perustuu valtaosa mm. foley-äänitehosteista. (Chion 1994, 63-64.)

*Lisäarvo* tarkoittaa informaatiota ja tunnetta, jota ääni voi lisätä näkemäämme kuvaan. Se antaa tekijöiden toivoman vaikutelman tilanteen luonteesta ja muodostuu luontevasti, kuin kuvasta itsestään. Tarkkaan valituilla äänillä voidaan luoda hetkestä juuri



halutunlainen mielikuva. Sekä ääni että kuva saavat uusia merkityksiä yhdessä esitettynä. Katsoja tulkitsee ne yhteenkuuluviksi audiovisuaalisen sopimuksen ja synkreesin ansiosta. Ajatellaan siis, että kuva ja ääni yhdistettynä on enemmän kuin osiensa summa. (Chion 1994, 5.)

*Audiovisuaalinen dissonanssi* tarkoittaa samanaikaisesti nähtävän kuvan ja kuultavan äänen ristiriitaa. Se voi ilmetä tietyllä tarinan hetkellä tai laajemmin äänellisen ja kuvallisen ympäristön ristiriitana (Chion 2000, 219). Se ei tarkoita vain sitä, että kuultavan äänen lähde on eri kuin kuvassa näkyvä äänen lähde. Dissonanssissa oleellista on se, että kuvan herättämä mielikuva kuulemastamme äänestä on erilainen kuin kuulemamme ääni (Chion 2000, 219). Tai toisinpäin, että kuulemamme äänen herättämä mielikuva sen visuaalisesta lähteestä ei vastaa kuvassa nähtävää asiaa, joka kuitenkin audiovisuaalisen sopimuksen nojalla mielletään yhteenkuuluvaksi äänen kanssa. Kuvalta ja ääneltä puuttuu siis selkeä yhteys, jonka olemme mielessämme luoneet.

## **2.2 Äänitehoste osana äänikerrontaa**

Elokuvan ääniraita muodostuu kolmesta elementistä: puheesta, musiikista ja äänitehosteista (Pramaggiore & Wallis 2005, 204). Äänitehosteet kattavat siis kaikki muut äänet paitsi puheen ja musiikin. Äänitehosteet voidaan vielä jaotella tarkemmin omiin lokeroihinsa. On tavalliset äänitehosteet, erikoisäänitehosteet, atmosfääriäänit eli ympäröivät tilaäänit sekä synkroni- eli foleyäänitehosteet (Ääni elokuvassa 2013). Foleyäänien ja tavallisten tehosteiden ero on hyvin häilyvä. Nämä äänet ovat esimerkiksi askelia, auton ääniä tai oven kolahduksia. Erikoisäänitehosteet voivat olla vaikkapa räjähdyksiä tai laser-miekkojen ääniä. Atmosfääriäänit kuvaavat ympäröivää tilaa. Tällaiset äänet, kuten tuuli tai ilmastoinnin humina eivät välttämättä näy kuvassa, mutta ne ovat selkeä osa elokuvan ympäristöä. Äänitehosteet voi jaotella myös toisella tavalla niiden tunnistettavuuden mukaan. On olemassa niin kutsutut konkreettiset äänet, joiden lähteen voi selvästi tunnistaa. Äänen kuullessaan kuulija siis tunnistaa sen olevan peräisin vaikkapa helikopterista tai mikroaaltouunista. Toisaalta on äänitehosteet, joiden lähdettä ei voi tunnistaa, mutta jotka silti luovat voimakkaita mielikuvia kuulijalle. Tällaisia äänitehosteita käytetään tehostamaan haluttua vaikutelmaa ja ne saatetaan tulkita helposti myös musiikiksi.

Ääniraita voidaan jaotella erillisiksi osiksi sillä perusteella, että nämä elementit ovat elokuvan tekoprosessissa usein erilliset työvaiheet ja niille on löydettävissä omat karkeat roolinsa. Dialogi kertoo sanojen välittämää informaatiota läpi elokuvan, musiikki puolestaan on tehokas väline erilaisten tunnetilojen korostamiseen. Äänitehosteet liikkuvat jossain noiden kahden välimaastossa. Asia ei kuitenkaan ole näin yksinkertainen vaan dialogiin sisältyy aina myös tunteellisia viestejä ja toisaalta musiikki voi antaa tietoa vaikkapa elokuvan aikakaudesta tai maantieteellisestä sijainnista. Loppujen lopuksi ne kaikki sulautuvat yhdeksi vuorovaikutteiseksi kokonaisuudeksi. Jaottelu auttaa meitä kuitenkin analysoimaan äänen elementtejä tarkemmin.

Ääniraitaa analysoitaessa on vaikeaa erotella pelkkiä äänitehosteita huomioimatta kokonaisuutta. Ihmisen korvat kuulevat äänet yhtenä kokonaisuutena, josta aivot erittelevät haluamansa asiat, joten on luonnollista, että esimerkiksi musiikki vaikuttaa siihen kuinka puhe tai äänitehosteet kuullaan ja ymmärretään. Yksinkertaisimmillaan kuulemiskokemukseen vaikuttaa jo eri äänten välinen äänentaso. Toisaalta jonkun äänen on mahdotonta sanoa olevan äänitehoste tai musiikkia vaan se voidaan helposti tulkita molemmiksi tai se voi muuttua kestopäivä aikana toisesta toiseksi (Dykhoff 2012, 173). Siksi analyysissä on huomioitava koko ääniraita vaikka lopullinen huomioni keskittyykin kuvan ja äänitehosteiden välille.

Äänitehosteet herättävät katsojassa voimakkaita tuntemuksia. Ne määrittelevät elokuvan ympäristön, luovat sinne halutun tunnelman ja kertovat ympäristön vaikutuksista henkilöihin (Pramaggiore & Wallis 2005, 219-221). Esimerkiksi auton moottorin ääni vaikuttaa selkeästi siihen minkälaisen mielikuvan saamme auton kuljettajasta. Putputtava ja koliseva ääni korostaa erilaista mielikuvaa kuin urheiluauton kireä murina. Köhivä moottori voi kertoa siitä, että auto on hajoamassa tai toisaalta vertauskuvallisesti heijastaa henkilön fyysistä tai henkistä tilaa. Jos moottorin äänet korvattaisiinkin leijonan karjunnalla, niin kuvan ja äänen yhteisvaikutus katsojaan olisi taas tyystin erilainen. Äänitehosteet siis syventävät kuvien tunteellista ja/tai älyllistä viestiä (Pramaggiore & Wallis 2005, 220). Tätä yhteisvaikutusta kutsutaan lisäarvoksi. (Chion 1994, 5.)

Vakiintunut äänikerronnan tyyli on, että kuvassa näkyviä tapahtumia korostetaan synkroniäänitehostein, eli kuullaan ääni yhtäaikaan kuvan kanssa. Ääni ei välttämättä ole sama kuin kuvaustilanteessa kuultu ääni. Oleellisempaa on, että äänitehoste vastaa katsojan mielikuvaa tilanteesta kuuluvasta äänestä, eli tuntuu totuudenmukaiselta (Chion 1994, 107-108). Synkreesin ansiosta tulkitsemme kuvan ja äänen olevan osa samaa ilmiötä. Harvinaisempi kerronnan tyyli on audiovisuaalinen dissonanssi, jolloin kuvan kanssa kuultava ääni ei vastaa äänellistä mielikuvaa, jonka kuva herättää (Kruth & Stobart 2000, 219). Erityisen vähän käytettyä se on synkronitehosteiden kohdalla. Kuvan rajojen ulkopuolelta kuuluvat tai ei-diegeettiset eli elokuvan maailmaan kuulumattomat äänitehosteet katsojan on helpompi yhdistää osaksi tarinaa koska niillä ei ole näkyvää äänilähdettä. Toisaalta niiden merkitystä tai lähdettä voi olla vaikea ymmärtää ilman näkyvää selitystä. Kun ääni ja kuva taas kohtaavat synkronissa, katsojan kokee niiden olevan osa samaa tapahtumaa (Bordwell & Thompson 2010, 294-295). Ristiriita kuvan ja samanaikaisen äänen aiheuttamien mielleyhtymien välillä voi aiheuttaa mitä moninaisimpia vaikutuksia katsojassa. Vaikutukset ovat suurimmillaan juuri synkronissa kuultavien äänitehosteiden kohdalla, koska synkreesin vaikutuksen johdosta katsoja yhdistää elementit yhtenäiseksi kokonaisuudeksi.

Elokuvan katsoja voi tulkita kuulemansa äänitehosteet kuuluviksi kahdella eri tavalla. Diegeettinen ääni tarkoittaa elokuvan maailmasta kuuluvaa ääntä, eli ääntä jonka elokuvan hahmotkin voivat kuulla ja johon he saattavat reagoivat. Ei-diegeettinen ääni puolestaan on suunnattu suoraan katsojalle ja sen voi ajatella olevan suora viesti tekijöiltä katsojille. Katsoja päättää itse tulkitseeko hän hahmojen toiminnan reaktiona kuuluun ääneen vai tulkitseeko hän äänen suorana viestinä ohjaajalta katsojalle, ohi henkilöhahmojen. (Dykhoff 2012, 170.) Dissonanssista puhuttaessa on mielenkiintoista pohtia sitä, kuulevatko elokuvan henkilöt ristiriitaiset äänet siten kuin katsoja kuulee ne. Tämä luo paljon uusia näkökulmia dissonanssin tutkintaan ja määrittelee elokuvan sisäistä maailmaa. Ristiriitiset äänitehosteet, jotka ovat synkronissa kuvan kanssa, jättävät katsojalle kaksi tulkintamahdollisuutta. Elokuvan henkilöhahmot voivat kuulla äänet sellaisina kuin katsojakin kuulee ja reagoivat niihin sen mukaisesti. Näin elokuvan sisäinen maailma hahmottuu tarkemmin katsojalle. Toisessa tulkinnassa ne ovat ohjaajan viestejä suoraan katsojalle ohi elokuvan maailman mutta synkronissa sen tapahtumien kanssa. Tällöin kyseessä on ei-diegeettinen synkroni. Ei-diegeettisiä äänitehosteita voi käyttää voimakkaana tyylikeinona kommentoimaan elokuvaa, mutta

niillä voi olla taipumus vieraannuttaa katsoja elokuvakokemuksesta. Jos taas ristiriitaisetkin äänet ovat osa elokuvan sisäistä maailmaa, elokuvakokemus tuntuu yhtenäisemmältä ja uskottavammalta eli elokuvan totuudenmukaisuus säilyy. Joskus katsojan vieraannuttaminen elokuvan maailmasta voi toki olla elokuvan tekijöiden tavoitteenakin. Tällä etäännyttämällä estetään katsojan samastuminen hahmojen tunteisiin kiinnittämällä tämän huomion elokuvan toteutukseen (Välimäki 2008, 110). Näin katsoja tulkitsee elokuvaa erilaisesta, tietoisemmasta näkökulmasta. Tämän tutkielman parissa keskityn kuitenkin kerrontaan, jonka tavoitteena on ylläpitää elokuvan totuudenmukaisuutta katsojan silmissä.

On myös mahdollista, että katsoja uskoo tietyn henkilön kuulevan tietyt äänet vaikka muut eivät niitä näyttäisi kuulevankaan. Tätä kutsutaan subjektiiviseksi diegeesiksi. (Dykhoff 2012, 172.) Kunhan katsoja uskoo henkilön kuulevan saman kuin hän itse kuulee, on mahdollista luoda hyvinkin vahvoja ristiriitoja rikkomatta sopimusta katsojan ja elokuvan välillä. Tuon kuvitteellisen sopimuksen puitteissa katsoja hyväksyy kaikki kuvat ja äänet osaksi elokuvan tarinaa (Chion 1994, 222). Sopimuksen rajat ovat tällaisissa tapauksissa usein melko löysät. Tällaiset kohtaukset sisältävät tavallisesti voimakkaita fyysisiä tai henkisiä ponnistuksia tai aistiharhoja esimerkiksi huumeiden vaikutuksen johdosta.

### **2.3 Audiovisuaalisen dissonanssin määrittäminen**

Audiovisuaalisen dissonanssin tunnistaminen ja määrittäminen on haastavaa. Dissonanssi itsessään on jo monimutkainen ilmiö, ja lisäksi se sekoittuu helposti kahteen erilaiseen kuvan ja äänen välillä havaittavaan ilmiöön. Selkeyden vuoksi esittelen aluksi nämä ilmiöt. Jos kuulemme äänen, muttemme näe sen lähdettä pitkään aikaan tai edes koko elokuvan aikana, se luo jännitettä ja odotusta katsojalle. Kun äänen lähde lopulta paljastuu, se ei välttämättä vastaa katsojan kuvitelmia. Tämä voi yllättää katsojan suuresti, mutta lopulta hän kuitenkin mieltää elementit yhteenkuuluviksi eikä ristiriitaisiksi. Jos taas näemme jotain, josta odottaisimme kuulevamme äänen, kuvittelemme tuon äänen mielessämme vaikka emme todellisuudessa kuulisikaan mitään. Nämä mielessä kuultavat äänet, jotka perustuvat kuvan herättämiin mielikuviin voivat olla lisäarvoltaan voimakkaampia kuin äänitehosteet. (Chion 1994, 123-133.) Audiovisuaalinen dissonanssi eroaa yllä mainituista siinä, että aiemmin mainituissa

esimerkeissä kuva ja ääni lopulta tukevat yhteistä mielikuvaa, kun taas audiovisuaalinen dissonanssi tuo katsoja-kuulijalle yhtä aikaa kaksi erilaista viestiä yhdistettäväksi ja tulkittavaksi katsojan mielessä.

Audiovisuaalinen dissonanssi perustuu ajatukseen, että katsojalla on etukäteen mielikuva äänten visuaalisesta lähteestä ja toisinpäin. Ristiriita on siis riippuvainen katsojan asettamista ennakko-oletuksista. Näiden muodostuminen on usean osan summa. Pohjimmiltaan siihen vaikuttaa kokemuksemme maailmasta, jossa elämme. Tiedämme, että kaikilla äänillä on jokin lähde ja yhdistämme kuulemamme äänen sen fyysiseen tapahtumaan tai silmillä nähtävään aiheuttajaan. Äänet siis hahmotetaan niiden lähteen avulla (Langkjaer, 12). Siispä oletuksemme näkemämme ja kuulemamme suhteesta perustuvat kokemuksiimme elävästä elämästä. Yksinkertaisia esimerkkejä ovat äänenlähteet, joista katsojalla on selkeä mielikuva arkipäivän elämäkokemuksen kautta. Kaikilla kaupunkilaisilla on mielikuva vaikkapa siitä miltä linja-auto tai juna kuulostaa. Tällaiset esimerkit herättävät kaikista voimakkaimmat mielikuvat ja myöskin ristiriidat ovat vahvimmillaan silloin.

Ennakko-oletuksiin vaikuttavat kuitenkin vahvasti myös elokuvakerrontaan liittyvät konventiot, elokuvagenret ja aiemmat elokuvakokemukset. Aiempien elokuvakokemusten perusteella osaamme suhtautua luontevasti kerronnan tyyliin, jotka ensimmäistä kertaa kuultaessa saattaisivat hätkähdyttää. Tällaisia voisivat olla vaikkapa kertojääni tai elokuvamusiiikki. Elokuvien äänikerrontaan, erityisesti genre-elokuvien saralla, on muodostunut vakiintuneita tapoja, joilla kuva ja ääni yhdistyvät. Nämä voisi tulkita dissonanssiksi, mutta koska kaikki olettavat kuulevansa tietyn näennäisesti elokuvaan kuulumattoman äänitehosteen, se muuttuukin uskottavaksi elokuvan tyyllilajin sisällä. Tällaisia ovat esimerkiksi tappelukohtaukset toimintaelokuvissa jymähdyksineen ja viuhahduksineen tai toisaalta komediat ja piirretyt pojoing- ja läiskis-äänillä tehostettuna. Katsojan asettamat oletukset riippuvat siis paitsi elämäkokemuksesta, myös elokuva- ja genretuntemuksesta. Dissonanssiksi voidaan tulkita myös genrejen sisäisten konventioiden rikkominen. Perinteisesti parodiaelokuvat käyttävät hyväksi näiden käytäntöjen sekoittelua. Sama kehitys voi tapahtua myös yhden elokuvan sisällä. Elokuvan alussa kuultava ristiriita saattaa toistua läpi elokuvan kerronnallisena elementtinä ja lopussa katsoja osaa jo olettaa kuulevansa tuon ristiriidan uudelleen. Näin dissonanssi muuttuu katsojan hyväksymäksi osaksi elokuvan

sisäistä maailmaa. Dissonanssin voisi siten luoda uudestaan yhdistämällä alkuperäisen ennakko-oletuksen mukaisen äänen kuvaan, johon katsoja nyt yhdistää mielessään aikaisemmin ristiriitaisena kokemansa äänen. Katsojan oletukset kuvan ja äänen suhteesta muodostuvat siis useammasta tekijästä ja dissonanssi voi muuntautua konventioksi genrejen välillä tai jopa yksittäisen elokuvan sisällä.

Audiovisuaalisen dissonanssin määrittelyyn vaikuttaa myös se, millä tavalla katsoja-kuulija kuuntelee elokuvaa. Äänet, ehkä dialogia lukuunottamatta, kuunnellaan osana elokuvaa eikä niistä välttämättä tietoisesti etsitä merkityksiä. Tällöin äänet vaikuttavat katsojaan tunteellisella ja alitajuisella tasolla. Katsoja ei välttämättä osaa kertoa elokuvan jälkeen olivatko kuva ja ääni ristiriidassa keskenään. Tämä saattaa myös olla elokuvantekijöiden pyrkimyksenä. Katsojalle välittyy kuitenkin tietty tunne kuvan ja äänen ristiriitaisesta yhdistelmästä ja tällöin kyseessä on audiovisuaalinen dissonanssi. Sitä ei siis tarvitse välttämättä tietoisesti tulkita tarkoittamaan jotakin juuri sillä hetkellä. Näin ollen dissonanssin käyttö voi olla hyvinkin hienovaraista ja aueta katsojalle vasta useammalla katselukerralla. Toisaalta se voi olla myös selkeää ja havahduttaa katsojan tulkitsemaan tilanteen ristiriidan kautta. Elokuvakokemukseen vaikuttaakin myös se näkeekö katsoja elokuvan ensimmäistä kertaa. Jos elokuvaa katsoo toistamiseen, osaa kiinnittää huomiota tuleviin kohtauksiin ja niiden toteutukseen. Tällöin on helpompi havaita myös dissonanssi. Voidaankin kysyä onko kyseessä enää dissonanssi, jos katsoja tietää odottaa ristiriitaa aiemman katselukokemuksen perusteella. Tällöinhän kuva ja ääni seuraavat täysin hänen odotuksiaan. Näkisin asian kuitenkin siten, että dissonanssi syntyy alkuperäisestä kuvaääni-yhdistelmästä ja myöhemmillä katselukerroilla katsoja syventää tulkintaansa elokuvasta.

Jos kuvan kanssa ristiriidassa kuultavat äänitehosteet ovat konkreettisia ääniä, ristiriita on vahvimmillaan ja selkeimmin havaittavissa. Katsoja tunnistaa äänen lähteen ja huomaa, ettei se vastaa hänen kuvassa näkemäänsä ilmiötä. Tämä pakottaa katsojan tulkitsemaan yhdistelmän omassa mielessään ja saa näin vaikutuksen aikaiseksi katsojassa. Hienovaraisempi ristiriita on mahdollista kun ääni ja/tai kuvassa näkyvä äänenlähde ovat tunnistamattomia kuulijalle. Tällöin yhteensopivuus tai ristiriita muodostuu äänen rytmin, värin ja taajuuden mukaan suhteessa kuvassa näkyvään liikkeeseen, kohinaan ja väreihin (Chion 1994, 114-117). Esimerkiksi tieteiselokuvissa on päästy kehittämään ääniä vastaamaan asioita, joiden äänestä katsojalla ei voi olla

aavistustakaan. Kuuluisana esimerkkinä voi mainita vaikkapa *Star Wars*- elokuvan valomiekat. Kyseessä ei ole kuitenkaan dissonanssi, vaan kuva ja ääni vastaavat tilanteessa hyvin toisiaan. Valomiekan ääni humisee pehmeän sähköisesti luoden mielikuvan siihen ladatusta energiasta ja mukautuen miekan liikkeisiin. Rouben Mamoulianin elokuvassa *Love me tonight* (1932) joukko naisia kulkee huvilassa keskustellen. Heidän puheensa on korvattu koirien räksyttävällä haukkumisella. Mielikuva rouvien vilkkaan keskustelun aiheuttamasta äänestä on selkeä, samoin haukkumisen visuaalinen äänilähde. Koirien haukkumisen rytmi ja äänenkorkeus muistuttavat kuitenkin vahvasti mielikuvaa rouvien aiheuttamasta äänestä. Tämä yhtymäkohta äänten ominaisuuksissa auttaa katsojaa yhdistämään kuvan ja äänen yhteenkuuluvaksi ja samalla naisten puheet rinnastuvat hauskasti koiran räksytykseen. Ristiriita ilmenee siis merkitysten tasolla, mutta äänenlaadullisesti kuva ja ääni vastaavat hyvin toisiaan.

Dissonanssia voi havaita myös ääniraidan sisäisesti. Vaikka ääniraita kuullaan yhtenäisenä kokonaisuutena, sen elementit saattavat olla ristiriidassa keskenään. Musiikki voi olla ristiriidassa puheen kanssa samoin kuin äänitehosteet voivat luoda ristiriitaista mielikuvaa musiikin tai puheen kanssa. Kun tämä ristiriitaisuus yhdistetään vielä kuvan kanssa, tulkinta muuttuu jo melko monimutkaiseksi. Äänimaailman sisäinen ristiriita ei ilmene niinkään viestien ja merkitysten välillä vaan ennemminkin tunteellisella tai konventio- ja genre-tasolla. Sikäli se on myös hyvin subjektiivista, kuten on ristiriitojen havaitseminen muutenkin. Voisin kuvitella, että ääniraidan tulisi olla sisäisesti yhtenäinen, jotta se voi olla ymmärrettävästi yhteydessä kuvaan. Ristiriidat äänimaailman sisällä ovat kuitenkin mahdollisia ja voivat toimia mielenkiintoisesti suhteessa kuvaan ja kokonaisuuteen. Ristiriita olisi havaittavissa esimerkiksi jos musiikki olisi suuren orkesterin soittamaa klassista elokuvamusiikkia ja äänitehosteet olisi luotu kokonaan ihmisäänin.

Audiovisuaalinen dissonanssi voi siis ilmetä usealla tavalla. Sen käyttö voi olla huomaamatonta silloin kun katsojalla ei ole voimakkaita mielikuvia tilanteesta. Toisaalta ristiriidat voivat olla jopa liian voimakkaita silloin kun sekä kuvan että äänen herättämät selkeät mielikuvat kohtaavat katsojan mielessä. Katsoja havaitsee audiovisuaalisen dissonanssin usein vasta kun kuvan ja äänen merkitykset asettuvat selkeästi vastakkain tietyllä hetkellä (Chion 1994, 38). Tietyt äänet saatetaan tulkita

ristiriitaiseksi kuvan suhteen yhdestä näkökulmasta ja toisaalta täysin odotusten mukaiseksi toisesta kulmasta katsottuna. Dissonanssiksi voidaan tulkita myös vaikkapa äänellisen jatkuvuuden yllättävä katkeaminen tai hiljaisuus yllättävässä kohtauksessa. Katsojan on kuitenkin helpompi pitää kiinni audiovisuaalisesta sopimuksesta, jos ristiriitaisetkin äänitehosteet luovat edes jonkin yhtymäkohdan kuvallisen kerronnan kanssa.

Michel Chion esittää kritiikkiä audiovisuaalista dissonanssia kohtaan artikkelissaan *Audio-vision and Sound* (2000, 219) sekä kirjassaan *Audio-vision* (1994, 37-39). Hänen mukaansa ensisijainen ongelma on, että audiovisuaalisen dissonanssin käyttö perustuu usein selkeiden vastakohtien käyttämiseen. Kuulemme siis vaikkapa metsässä kaupungin äänet tai naisen suusta miehen puheen. Tällaiset kuvista ja äänestä syntyvät merkitykset ja niiden yhdistelmät ovat jo valmiiksi ”koodattuja” tiettyyn tarkoitukseen ja tämä alistaa katsojan kaksoismerkitysten logiikkaan. Tämä rajoittaa mahdollisuutta kokea elokuva monitulkintaisena elämyksenä. Jos kuitenkin välttää muodollisia vastakohtia ja kuvan äänellisiä negaatioita, voi kuvan havainnoinnin saattaa täysin uudelle tasolle. Mahdollisuudet erilaisille kuvaääni-yhdistelmille ovat rajattomat.

Toinen seikka, joka aiheuttaa ongelmia on audiovisuaalisen sopimuksen mahdollinen rikkoutuminen. Kuvan ja äänen suhde ei vaikuta enää totuudenmukaiselta kun elementit ovat ristiriidassa keskenään. Katsojan kokemukseen vaikuttaa synkreesi, jonka vaikutuksesta katsoja yhdistää samanaikaisesti kokemansa kuvan ja äänen yhtenäiseksi ilmiöksi. Jossakin vaiheessa merkitysten ristiriita voi kasvaa liian suureksi eikä synkreesi enää pitele katsojaa kiinni audiovisuaalisessa sopimuksessa. Katsoja vieraantuu elokuvasta eikä usko rinnakkaisten elementtien kertovan yhteistä tarinaa.

#### **2.4 Lisäarvoa dissonanssista**

Kuvan ja äänen yhdistämisestä saatava lisäarvo on helppo huomata katsomalla elokuvaa ilman ääntä tai kuuntelemalla ääniraitaa ilman elävää kuvaa. Lisäarvon vaikutusta voi olla hankalaa havaita äkkiseltään mutta erottamalla kuva ja ääni toisistaan, kuvaääni-yhdistelmästä on mahdollista löytää uusia näkökulmia, joita ei muuten havaitsisi (Chion 1994, 4). Lisäarvo voidaan jakaa informatiiviseen ja tunteelliseen arvoon. Informatiivinen lisäarvo on helpompi määritellä kuin tunteellinen, joka pohjautuu



enemmän subjektiiviseen kokemukseen. Esimerkiksi elokuvan kertojaääni tuo katsojalle ennen kaikkea lisäinformaatiota sanojen avulla mutta toisaalta kertojan äänensävy, puhetyyli, ikä, sukupuoli ja lukuisat muut seikat vaikuttavat mielikuvaan, joka kertojasta ja hänen viesteistään katsojalle välittyy. Atmosfääriäänet lisäävät sekä tietoa että tunnetta kohtauksen sisällöstä. Ne sitovat kuvat ajan kulumiseen ja kertovat ympäristöstä, esimerkiksi säätilasta, vuodenajasta, tai maantieteellisestä sijainnista. Toisaalta se, minkälaisia nuo äänet ovat, lisää tunnetta, joka voi olla rauhallinen, painostava tms. Lisäarvoa ei siis voi määritellä aivan näin karkeasti kahteen kategoriaan vaan äänet vaikuttavat katsojaan usealla tasolla yhtä aikaa. Yleisellä tasolla puhe lisää ennen kaikkea informaatiota, musiikki puolestaan tunnetta. Äänitehosteiden vaikutukset jakautuvat tasaisemmin molempiin suuntiin ja lisäarvo on mahdollista erotella vain tarkan analyysin avulla.

Äänitehosteilla tuotetaan usein informatiivista lisäarvoa kertomalla asioista, joita ei näytetä kameralle (Chion 1994, 72). Kauhuelokuvat käyttävät tätä tehokeinonaan kuvaamalla ensin vaikkapa uhrin päätä ja seuraavaksi sätkiviä jalkoja samalla kun kuulemme kurkun viilletävän auki. Näin äänet kertovat eri asioita kuin kuvakerronta. Synkroniäänitehosteet sen sijaan lisäävät ennen kaikkea tunteellista arvoa koska kuvassa nähdään jo valmiiksi mitä tapahtuu. Jos näkisimme kurkun viiltämisen ja kuulisimme liioitellun lihanleikkaamis- ja verenroiskuntaäänen, se kiinnittäisi huomiomme tilanteen raakuuteen ja saisi kenties voimaan pahoin, kuten splatter- tai kauhuelokuvissa tehdään. Toisaalta draamaelokuvissa äänitehostetta ei välttämättä käytettäisi lainkaan, koska ihon leikkaamisesta ei kuulu oikeasti juurikaan ääntä. Entäpä, jos kuulisimmekin paperin repimisen ääntä samalla kun iho viilletään auki. Jos uhri ei todella ole paperista tehty niin äänitehoste toisi tunteellista lisäarvoa, joka vaikuttaa mielikuvaamme kohtauksesta, luoden vaikutelman hahmon hauraudesta tai tilanteen riipivyydestä.

Lisäarvon voi kokea kahdella eri tavalla. Äänitehoste voi vaikuttaa tietyllä tavalla kuvassa vallitsevaan tunteeseen ja samaan aikaan aivan eri tavalla katsojalle välittyvään tunteeseen. Henkilöhahmojen iloisuus saattaa luoda katsojalle ahdistuneen olon tai vihamielisyys toimia katsojille huumorin lähteenä. Esimerkiksi jatkuvasti uudelleen alkava hytтын ininä olisi nukkuvan henkilöhahmon mielestä ärsyttävä häiriötekijä, mutta katsojalle tuo toistuvuus voisi olla huvittavaa. Näin siis äänitehosteet vaikuttavat

eri tavalla elokuvan sisäiseen tunnelmaan ja katsojalle välittyvään tunteeseen. Myös informatiivinen lisäarvo voi ilmetä eri tavoin. Jos katsoja tietää, että oven takana vaanii murhaaja, hän reagoi ovikellon sointiin eri tavalla kuin ovea autuaan tietämättömänä avaava päähenkilö.

On selvää, että lisäarvoa on mahdollista saavuttaa kuvan ja äänen yhdistelmillä, mutta tämän lisäarvon määrittäminen on hankalaa. On kenties mahdollista, että aina lisäarvoa ei saavuteta lainkaan. Joskus tietyn tehosteäänän (vaikkapa askelten) poissaololla voi olla suurempi lisäarvo kuin niiden kuulemisella synkronissa kuvan kanssa. Informatiivisessa mielessä lisäarvon mittaaminen on jokseenkin määriteltävissä. Voimme tutkia kuvaa ja ääntä erillään ja miettiä mitä sellaista tietoa ääni tarjoaa tilanteesta, joka ei kävisi ilmi pelkästään kuvaa katsomalla. Jos näemme kuvan kävelevistä jaloista ja kuulemme askeleet, ääni ei tarjoa juurikaan informatiivista lisäarvoa. Se voi tarkoittaa käsitystämme kävelyalustasta, kenkien materiaalista tai kävelytyylistä, mutta periaatteessa kaikki tämä käy ilmi jo kuvasta. Niinpä lisäarvo on vähäistä. Sen sijaan tunteellisen lisäarvon määrittäminen on haastavampaa, koska se muodostuu mielikuvien ja vertauskuvien kautta ja kokemus voi olla hyvin erilainen katsojasta riippuen. Askelten äänessä kuultavat pienet nyanssit, kuten nahan nitinä, koron kopina tai soran rapina luovat elokuvan tunnelmaa ja voivat kuvastaa vaikkapa henkilön mielentilaa. Toisaalta se, ettemme kuulisi askelia lainkaan, toisi uudenlaista tunteellista lisäarvoa. Tilanne tuntuisi yleisellä tasolla kenties jotenkin leijailevammalta. Näiden vaikutusten määrittäminen ja mittaaminen on ongelmallista. Emme voi sanoa mikä on oikea tulkinta kussakin tilanteessa. Kenties voisimme arvioida sitä, kuinka hyvin katsojalle syntyvä mielikuva vastaa tekijöiden tarkoittamaa mielikuvaa. Edelleenkin ongelmallista on se, ettemme tunne tekijöiden todellisia tarkoituksia ja saatamme erehtyä tulkitsemaan väärin. Toisaalta osa elokuvan viehätystä piilee juuri siinä monitulkintaisuudessa, jonka kaikkia puolia tekijätäkään eivät välttämättä ole tietoisesti ajatelleet.

Kuvan ja äänen yhdistämisestä saatava lisäarvo koetaan aina subjektiivisesti eikä niin sanottua oikeaa ratkaisua tai tulkintaa ole olemassa. Siispä lisäarvoa ei voi mitata numeroasteikolla eikä voi edes sanoa, että runsain mahdollinen lisäarvo olisi aina tavoittelemisen arvoinen lopputulos. On siis syytä luottaa sanalliseen kuvailuun lisäarvoa määriteltäessä. Esimerkiksi Michel Chion on tukeutunut sanallisiin

määritelmiin lisäarvoa arvioidessaan. Elokuvan taustalla soivasta musiikista hän kirjoittaa: ”Kohtauksen tunnelmaa tukeva musiikki tuo vain vähän lisäarvoa verrattuna vastakohtaiseen musiikkiin, joka ei jäädytä tunnetta, vaan ennemminkin yllyttää sitä” (Chion 1994, 8).

### 3 AUDIOVISUAALINEN DISSONANSSI FIKTIOELOKUVISSA

Audiovisuaalinen dissonanssi on melko harvinainen kerronnan tyyli valtaviirran fiktioelokuvissa. Ehdottomasti useimmin sitä käytetään musiikkia ja kuvaa yhdistettäessä. Esimerkiksi *Funny Games*- elokuvan (Michael Haneke 1997) alussa perhe ajaa autolla ja autostereoista soi rauhallista tunnelmaa luova diegeettinen klassinen musiikki. Yhtäkkiä musiikki vaihtuu raivokkaaseen, ei-diegeettiseen hardcorepunkkiin, ja henkilöiden rauhallinen olemus yhdistyy musiikin rauhattomuuteen luoden katsojaa hämmentävän tunnelman alkutekstijaksoon. Toisaalta musikaalisen dissonanssin voi luoda hyödyntämällä musiikin aikakautta tai maantieteellistä sijaintia kuvailevia ominaisuuksia. Elokuva *Marie Antoinette* (Sofia Coppola 2006) yhdistää tarinan 1700-luvun ranskalaisesta kuningattaresta 2000-luvun kitaravetoiseen pop-musiikkiin. Myös kertojääänen ja kuvan ristiriita on usein käytetty keino, kuten nähdään esimerkiksi elokuvassa *The Tree of Life* (Terrence Malick 2011), jonka alussa kuulemme naisen puheen, jonka sanoilla ei ole mitään näennäistä yhteyttä kuviin universumista.

Äänitehosteiden dissonoiva käyttö suhteessa kuvaan vaikuttaa olevan sen sijaan huomattavan harvinaista. Draamaelokuvissa dissonanssia ei käytetä käytännössä lainkaan. Elokuvat sijoittuvat vahvasti tuntemaamme maailmaan, joten vaatimus totuudenmukaisuudesta voi olla suurempi kuin muissa genreissä. Kenties se pidättelee elokuvantekijöitä kokeilemasta monipuolisempia äänikerronnan muotoja. Silloinkin kun draamaelokuvissa kohtaa dissonanssia, sillä on aina jokin selkeä motiivi. Esimerkiksi huumeidenkäyttökokemukset ja unikohtaukset sallivat ristiriidan kuvan kanssa, koska katsoja tulkitsee ne subjektiiviseksi diegeesiksi. Luonnollisena osana tarinankerrontaa sitä ei kuitenkaan draamaelokuvissa juurikaan käytetä.

Perinteinen audiovisuaalisen dissonanssin kukoistuskenttä on komediaelokuvan parissa. Komedian genressä totuudenmukaisuuden vaatimus on draamaa löyhempi ja mahdollisuudet erilaisiin yhdistelmiin vapaammat. Komedioissa huumori saattaa perustua todella vahvojen ristiriitojen aiheuttamiseen yhdistämällä vahvasti merkityksellisiä äänitehosteita kuvallisiin tapahtumiin. Selkeimmillään tämä on esimerkiksi silloin kun kaikki toiminnan äänet korvataan vaikkapa pierun äänillä. Myös selkeitä konventioita on muodostunut tämän genren sisään. Parhaimmillaan huumori on

kuitenkin kun se onnistuu yllättämään eli kun dissonanssi toteutuu. Samankaltaista äänikerrontaa käytetään myös animaatioissa, vaikka usein ääniä käytetään myös korostamaan kuvassa näkyvää liikettä. Esimerkiksi hyppimistä korostetaan usein vieterin äänellä. Kyseisen äänitehosteen kuulee animaatioissa niin usein, että sitä ei voi pitää dissonanssina vaikka periaatteessa arkielämän kokemuksen perusteella ääni ja kuva eivät liitykään toisiinsa. Jos tämän yhdistelmän keksisi vasta nyt ensi kerran, käsillä olisi hieno dissonanssi, jossa kuva hyppäävästä hahmosta yhdistyy vapautuvan vieterin ponnistavaan ääneen. Nykyään katsoja kuitenkin odottaa kuulevansa tuon äänen, jolloin sen vaikutus katsojaan on heikompi. Kohtaus ei tarjoa siltä osin mitään uutta tulkittavaa suhteessa katsojan aiempiin kokemuksiin. Voidaan tietysti ajatella, että jokainen elokuva on yksilöllinen ja tulkinnat sen mukaisia. Uskoisin kuitenkin, että vasta yhdistettynä vaikkapa eri genreen, tuon yhdistelmän vaikutus kasvaisi jälleen alkuperäisen tasolle ja tilanteen voisi tulkita dissonanssiksi.

Kolmas genre, jossa äänitehosteiden dissonanssia suositaan on kauhuelokuva. Asioista tuodaan esiin uusia, pelottavia puolia antamalla niille erilainen ääni kuin katsoja olettaa. Tavallisistakin asioista voi löytää täysin uusia puolia kun ne kuulee uudella tavalla. Kauhuelokuvaan liittyy usein ajatus yliluonnollisuudesta, joka sallii myöskin synkreesin toimivuuden hieman laajemmissa mitoissa kuin tiukan totuudenmukaisuuden vaatimuksen kohdalla. Esimerkiksi puiden lehtien havina voidaan korvata ihmisen kuiskailulla, joka pelottaa metsässä samoilevaa henkilöä. Kuiskailu muistuttaa taajuuksiltaan ja rytmiltään lehtien havinaa, mutta kuulija tunnistaa sen kuitenkin ihmisääneksi. Näin äänessä on jotakin odotusten mukaista ja jotakin ristiriitaista suhteessa kuvaan, ja katsoja hyväksyy sen osaksi elokuvan maailmaa.

### **3.1 Esimerkkikohtausten esittely**

Olen valinnut analysoitavakseni kolme erilaista kohtausta, joissa kuva ja ääni kohtaavat mielestäni ristiriitaisesti. Esittelen kohtaukset sanallisesti kuvailen sekä taulukoiden avulla. Sen jälkeen analysoin kuvan ja äänen yhdistelmiä aikaisemmin käsitellyn teorian pohjalta. Pyrin löytämään ja määrittelemään audiovisuaalisen dissonanssin kohtausten sisältä sekä arvioimaan sen vaikutuksia elokuvakokemukseen lisäarvoa arvioimalla. Taulukossa tuntellinen lisäarvo on jaoteltu elokuvan sisäiseen tunteeseen ja katsojalle

välittyvään tunteeseen. Merkintä E tarkoittaa elokuvan sisäistä, K katsojalle välittyvää tunnetta.

### 3.1.1 *Enoni on toista maata* (*Mon Oncle*, ohj. Jacques Tati, 1958)



Kuva 1. Kuvakaappaus elokuvasta *Enoni on toista maata* (1958).

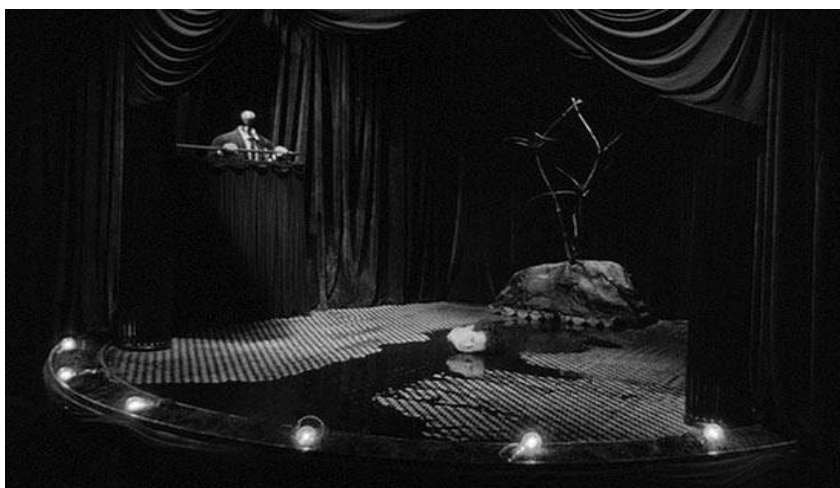
Ranskalaisen Jacques Tatin ohjaama *Enoni on toista maata* on komedia pojasta ja tämän enosta, jonka elämäntyylillä pojan vanhempien on vaikea hyväksyä. Tati käyttää ääntä mielikuvituksellisesti korostamaan tarinaa. Erityisesti huomio kiinnittyy askeleiden ääniin. Ne vaihtelevat pitkin elokuvaa ollen välillä kuulumattomissa, välillä oletetun kuuloisia ja välillä hyvin erikoisen kuuloisia.

Kyseisessä kohtauksessa perheen isä on lähdössä töihin ja vaimo tuo hänelle tupakat, hatun ja salkun ja saattelee miehen lähtemään. Nainen puhdistaa samalla pölyjä seinistä, kukkaruukusta, miehen laukusta, olalta ja lopuksi vielä kiillottaa autoa. Naisen askeleiden äänet kuuluvat selkeästi sisältä asti. Ne kuulostavat hieman puisilta kolahduksilta, muistuttaen hieman korkokengän ääntä. Kun mies lähtee kävelemään autolleen, hänen askeleensa kuulostavat korkeilta kilahduksilta, kuin lasipullolta tai pingispallolta. Kohtauksen lopussa perheen poika juoksee isänsä kyytiin pihan poikki ja hänen kengistään kuuluu puolestaan nitisevä vinkuna. Kaikki askeläännet eroavat selvästi toisistaan ja erityisesti isän ja pojan askeleet ovat ristiriidassa sen kanssa minkälaisia askelten ääniä katsoja odottaisi kuulevansa. Askeleet erottuvat kuulijalle erityisen selkeästi koska kohtaus on muutoin hyvin hiljainen.

Taulukko 1: *Enoni on toista maata*- elokuvan kohtausanalyysi.

<b>Kuva</b>	<b>Ääni</b>	<b>Informatiivinen lisäarvo</b>	<b>Tunteellinen lisäarvo</b>
Mies seisoo talon pihalla ja sytyttää tupakan.	Vaatteiden kahina, tupakan sytytys, askeleet.	Naisen liikkeet kuvan ulkopuolella. Esineiden ja vaatteiden materiaaliset ominaisuudet.	E: Synkronitehosteet elävöittävät tarinaa.
Nainen tuo hänelle tavaroita ja pyyhkii rätillä asioita. Mies kävelee autolleen.	Erilaiset askeleiden äänet, rätin litinä.	Miehen liikkeet kuvan ulkopuolella.	K: Askelten äänet hauskat ja oudot. Rätin litinä korostaa ulkokultaisuutta.
Nainen avaa portin. Poika juoksee auton kyytiin. Auto lähtee liikkeelle naisen kiillottaessa sitä.	Kumimaisesti nitisevät askeleet, auton moottori, kiillotuksen ääni.	Auto ajaa ulos tallista.	E & K: Sama kuin yllä.

### 3.1.2 *Eraserhead* (Ohj. David Lynch, 1977)



Kuva 2. Kuvakaappaus elokuvasta *Eraserhead* (1977).

David Lynchin surrealistinen kauhu-elokuva *Eraserhead* luo vahvan tunnelman paitsi synkällä kuvakerronnallaan, erityisesti jatkuvan painostavalla äänimassalla, joka vyöryy kohtausten taustalla lähes koko elokuvan ajan. Tässä kohtauksessa päähenkilö Henry on omassa unessaan teatterin lavalla. Lavalle työntyy verhojen takaa lavastekärry, josta sojottaa pieni puu. Henry astuu syrjään puun tieltä. Yhtäkkiä hänen päänsä irtoaa ja lentää keskelle lattiaa kun paksulta madolta näyttävä mutanttivauva työntyy ulos hänen kaulastaan. Mato menee takaisin sisään ja nousee sieltä hiljalleen ulos. Puun juurelta

vuotaa verta, joka kerääntyy pään ympärille. Päätön keho seisoo edelleen vieressä ja pyörittää tankoa sormillaan. Mato kurkistaa kaula-aukosta. Lopulta pää putoaa verilammikon läpi pois kuvasta. Kohtauksen taustalla on jatkuva kohina. Se muistuttaa hieman tuulen ulvontaa ja puuskia, toisaalta mieleen tulee hidas ja raskas hengitys. Lavastepuu saapuu lavalle nitisevältä kuulostavin renkain. Pään irrotessa kuuluu pieni vinkaisu ja pää kolahtaa lattiaan osuessaan. Veri litisee valuessaan pään ympärille. Tangon pyöryksestä kuuluu metallinen ääni. Yhtäkkiä alkaa kuulua vauvan itkua joka yltyy yltymistään. Kuulostaa jopa, että siihen liittyy toinenkin itkevän vauvan ääni. Itku tuntuu kuuluvan Henryn kehon sisältä sojottavan matovauvan suusta. Lopuksi pää putoaa lätäkön pinnan läpi loiskahtaen.

Taulukko 2: *Eraserhead*- elokuvan kohtausanalyysi.

<b>Kuva</b>	<b>Ääni</b>	<b>Informatiivinen lisäarvo</b>	<b>Tunteellinen lisäarvo</b>
Mies teatterin lavalla.	Taustalla voimakas humina koko kohtauksen ajan.	-	E: Subjektiiivisuus korostuu. K: Painostavuus.
Lavalle työntyy puu vaunussa.	Kärryn nitinä.	Ääni paljastaa kärryn saapumisen.	E: Nitinä korostaa kärryn omituisuutta.
Mieheltä lentää pää. Se putoaa lattialle.	Metallinen kilahdus ja vinkaisu. Kopina osuessa lattiaan.	Materiaaliset ominaisuudet pään osuessa lattiaan.	K: Säilyttää katsojan. Kolahdus on todentuntuinen.
Veri valuu. Mies pyörittää tankoa.	Veren lorina. Metallinen narina.	Materiaaliset ominaisuudet.	K: Lorina rikkoo unenomaisuuden.
Kaulasta nousee vauvan pää.	Vauvan itku, yltyy jatkuvasti.	Matovauva on todellinen, elävä.	E & K: Piinaava tunnelma. K: Muistuttaa Henryn omasta lapsesta
Pää putoaa verilammikon läpi pois.	Loiskahdus pään pudotessa pois.	Pää putoaa syvälle.	E: Yliluonnollinen ilmiö, ääni kertoo pään putoavan lätäkön läpi.

### 3.1.3 *Unelmien sielunmessu* (*Requiem for a Dream*, ohj. Darren Aronofsky, 2000)

*Unelmien Sielunmessu* on Darren Aronofskyn ohjaama draama neljän ihmisen ajautumisesta yhä syvempään huumeriippuvuuteen. Vaikka elokuva luokitellaan



draamaksi, sen huumeidenkäyttökuvaukset muistuttavat välillä jopa kauhuelokuvaa.

Päähenkilön äiti Sara on ajautunut amfetamiiniriippuvuuteen, koska halusi laihtua aineen avulla mahtuakseen mekkoon, jota haluaisi käyttää lempitelevisio-ohjelmansa kuvauksissa. Hän viettää aikaa yksin kotona suljettujen verhojen takana pillereitä napsien. Tässä kohtauksessa hän on juuri nähnyt jääkaapin hyökkäävän häntä kohti ja yrittää uskaltautua istumaan takaisin nojatuoliinsa. Sara lähestyy tuolia ja juuri kun hän on istumassa, jääkaappi pomppaa jälleen häntä kohti jääden sen jälkeen paikoilleen. Säikähtäneenä hän ottaa pillerin ja avaa television. Kuulemme aluksi vain askeleet ja kellon tikityksen kun Sara lähestyy tuolia. Jääkaapin hyökätessä kuulemme metallista kolinaa ja lisäksi eläimellisen karjahduksen. Tämän jälkeen kuuluu pelkästään kahvan nitinä. Sitten musiikki nousee ja television juontajan puhe tulee kuuluville.



Kuva 3. Kuvakaappaus elokuvasta *Unelmien Sielunmessu* (2000).

Taulukko 3: *Unelmien Sielunmessu*- elokuvan kohtausanalyysi.

<b>Kuva</b>	<b>Ääni</b>	<b>Informatiivinen lisäarvo</b>	<b>Tunteellinen lisäarvo</b>
Nainen lähestyy nojatuolia tarkkaillen jääkaappia.	Askeleet, kellon tikitys, vaatteiden kahina.	Kello kertoo ympäröivästä tilasta ja hiljaisuudesta.	E & K: Hiljaisuus lisää jännitettä.
Jääkaappi hyppää eteenpäin.	Metallista kolinaa ja matala karjaisuus.	Jääkaapin materiaaliset ominaisuudet (suuruus).	E & K: Säikäytys. Korostaa kuvan tapahtumia.
Jääkaapin kahva heiluu, nainen ottaa pillerin ja avaa television.	Kahvan nitinä, kaukosäätimen nappi, talk-show:n äänet	Juontajan puhe.	E: Nitinä muistuttaa äskeisestä. K: Paluu painostavaan hiljaisuuteen

### 3.2 Analyysi

Analysoin edellisessä luvussa esiteltyjä kohtauksia Chionin esittämien näkemysten pohjalta. Haluan siis selvittää perustuuko dissonanssin käyttö ennalta määriteltyihin vastakohtiin. Pohdin myös, onko vaarana, että audiovisuaalinen dissonanssi vieraannuttaa katsojan elokuvasta ja tutkin mitkä seikat pitävät katsojan kiinni audiovisuaalisessa sopimuksessa dissonanssista huolimatta. Toisaalta yritän myös arvioida dissonanssin tuoman informatiivisen ja tunteellisen lisäarvon määrää. Tämä on tietysti hankalaa ilman vertailukohtia mutta voimme ainakin arvioida kuinka onnistunut kyseinen lopputulos on analyysin pohjalta.

Elokuvassa *Enoni on toista maata* perheenjäsenten askelten äänet on korvattu äänillä, jotka dissonoivat katsojan muodostaman kuulokuvan kanssa. Äänet ovat konkreettisia ääniä, joiden lähde katsojan on mahdollista tunnistaa. Ne ovat kuitenkin tarkasti synkronissa kuvassa nähtävien askelten kanssa mikä helpottaa katsojaa luomaan käsityksen kuvan ja erikoisen äänen yhteenkuuluvuudesta. Ne tuntuvat olevan luonnollinen osa elokuvan sisäistä maailmaa sillä henkilöt eivät kiinnitä ääniin sen suurempaa huomiota. Toisaalta äänet voi tulkita myös suoraksi viestiksi ohjaajalta. Joka tapauksessa ne ovat luonteva osa elokuvan omaa, hieman absurdia ja humoristista maailmaa, joka näyttäytyy hyvin erilaisena tästä maailmasta. Siihen perustuu myös kohtauksesta löytyvä dissonanssi.

Askeleet kiinnittävät katsojan huomion selkeästi koska kohtauksessa ei kuulla juurikaan muita yhtä voimakkaita ääniä. Askelten äänet vaikuttavat diegeettisiltä, mikä sitoo ne vahvemmin osaksi elokuvan sisäistä maailmaa ja helpottaa katsojaa. Äidin askeleiden puinen kopina muistuttaa korkokenkien ääntä ja tuntuu siksi luonnollisimmalta ja totuudenmukaisimmalta. Isän kenkien lasinen tai metallinen kilinä ja pojan kuminen vikinä sen sijaan herättävät katsojan huomion. Askelten äänet eivät ole selkeän vastakohtaisia kuvaan nähden vaan ennemminkin herättävät kysymyksiä katsojan mielessä sen sijaan, että muodostaisivat valmiiksi pureskellun vastauksen. Se, että jokaisella henkilöllä on selkeästi erilainen ääni askeleille, pitää kerronnan monitulkintaisena. Jos kaikki askeleet olisi korvattu hiljaisuudella tai vaikkapa kellon kilahduksilla olisi katsojan tulkinta paljon yksiselitteisempää. Elokuva ei siis noudata komedialle tyypillistä selkeän vastakohtaista audiovisuaalista dissonanssia eikä se

toisaalta ole konventioiden mukainen. Askelten ääntenvoimakkuus suhteessa muihin ääniin on vakiintuneiden tapojen vastaista ja toisaalta hassujen askeläänien voisi ajatella olevan sisäisesti ristiriidassa muun äänimaailman kanssa. Toisaalta tämä absurdi ääniraita sopii loppujen lopuksi todella hyvin yhteen kuvassa nähtävän ja tarinan kuvaileman maailman kanssa.

Isän ja pojan askelten äänet poikkeavat katsojan kuvittelemasta äänestä niin voimakkaasti, että se kiinnittää katsojan huomion väkisin puoleensa. Se herättää kysymyksen miksi kengistä kuuluu tuollainen ääni. Uhkana on, että katsoja ei pidä kengistä kuuluvaa ääntä uskottavana ja elokuvan illuusio rikkoutuu. Askelten näkeminen herättää onneksi voimakkaan äänellisen mielikuvan katsojassa ja hänen on helppo hyväksyä siihen monenlaisia ääniä, jotka ovat synkronissa kuvan kanssa. Siispä synkreesin vaikutuksesta katsoja hyväksyy erilaiset äänet kuvaamaan askelten ääniä. Välillä katsojan on mahdollista jopa tunnistaa äänten todellinen lähde (lasipullo, märkä sieni, pingispallo) mikä uhkaa viedä katsojan ajatukset harhateille. Kuitenkin askelten äänet toistuvat erilaisina läpi elokuvan mikä saa katsojan tottumaan niihin ja hyväksymään ne osana elokuvaa. Dissonanssi säilyttää voimansa sekä kyseisen kohtauksen että koko elokuvan ajan näiden pienten muutosten ansiosta. Loppujen lopuksi äänet onnistuvat siis pysymään uskottavana osana elokuvaa.

Erikoiset askelten äänet eivät tarjoa juurikaan informatiivista lisäarvoa. Ne mukautuvat hieman maaperän mukaan ja kertovat siten missä kohtaa pihamaata liikutaan. Sen sijaan tunteellisella tasolla lisäarvoa ilmenee mutta sen määrittelemisen on hankalampaa. Kuten aikaisemmin mainitsin, katsojan mieleen herää kysymys siitä miksi miehen kengistä kuuluu kilinä, kun mielikuva lihavan miehen askelten äänistä olisi raskas tömähdys. Katsoja kiinnittää huomionsa ääniin ja väistämättä yrittää löytää yhteyttä äänistä vaikkapa henkilöiden luonteeseen. Tämä saa katsojan pohtimaan suhdettaan henkilöihin uusista näkökulmista ja tuo näin ollen tunteellista lisäarvoa, jonka sisältö riippuu katsojan tulkinnasta. Näin Chionin peräänkuuluttama ennakko-oletuksista vapaa audiovisuaalinen dissonanssi toteutuu.

*Eraserhead*- elokuvassa päähenkilö näkee unta, jossa hänen päänsä lentää irti koska hänen kaulastaan tulee ulos mutaatiovauva, joka irrottaa pään. Paksua matoa muistuttava vauva nousee hiljalleen ulos kaulasta. Samaan aikaan kuulemme vauvan

itkua, jonka miellämme kuuluvaksi madon suusta. Itku kuulostaa tavalliselta vauvan itkulta mutta mutaatiovauvan näkeminen herättää aivan erilaisen mielikuvan tämän äänestä. Siispä kyseessä on audiovisuaalinen dissonanssi. Kuvan ja äänen voi ajatella olevan vastakohtaisia sikäli, että vauvan itku on niin inhimillinen ääni mutta sen aiheuttaja taas näyttää todella epäihmismäiseltä. Äänitehoste yhdistyy selkeästi mutanttivauvaan vaikkei selkeää synkronia olekaan havaittavissa. Ääni tuntuu todella aidolta ja uskottavalta mikä varmasti osaltaan selittyy sillä, että se sopii kauhuelokuvan tyyliin. Lisäksi kyseessä on unikohtaus, joka vielä tuntuu lisäävän muutoin uskomattomien kuva-ääniyhdistelmien uskottavuutta. Katsoja ymmärtää kohtauksen subjektiiviseksi diegeesiksi eli uskoo henkilön kuulevan samat asiat kuin katsoja itse kuulee. Äänitehoste tuo lisäinformaatiota katsojalle kertomalla kuka aiheutti pään irtoamisen. Itku muistuttaa, että kyseessä on ihmisvauva hirviömäisestä ulkomuodosta huolimatta. Se on oleellista sillä vauva muistuttaa miehen omaa lasta, jota tällä on ollut vaikeuksia rakastaa. Äänitehoste vaikuttaa katsojaan tunteellisella tasolla luoden mielikuvan avuttomasta lapsesta. Toisaalta läpi kohtauksen kiihtyvä itku luo karmivan tunnelman ja hiljalleen vauva alkaa vaikuttaa pelottavalta hahmolta.

Tässä kohtauksessa äänen herättämä mielikuva on selkeä vastakohta kuvan luomille mielikuville. Tämä saa katsojan muistamaan olennon inhimillisyyden ja punnitsemaan omia reaktioitaan tätä kohtaan uudestaan kuullessaan vauvan itkun.

*Unelmien Sielunmessu-* elokuvassa nainen käyskentelee yksin huumeiden vaikutuksen alaisena kotonaan. Hän on nähnyt jääkaapin hyökkäävän häntä kohti ja lähestyy nyt nojatuolia peläten jääkaapin uutta hyökkäystä. Yhtäkkiä jääkaappi hyppää eteenpäin metallisen kolinan saattamana muistuttaen ääntä, joka saattaisi kuulua oikeastikin jääkaapin liikkeessä tuolla tavalla. Tuon äänen seassa kuuluu myös matala murina tai karjaisu, joka muistuttaa hieman villieläimen karjaisua.

Kuva jääkaapista yhdistettynä eläimelliseen karjahdukseen edustaa yhdeltä kannalta selvästi Chionin esittämiä vastakohtia. Tässä asettuu vastakkain luonto ja ihmisen luoma tekniikka. Toisaalta voidaan ajatella kuvan ja äänen sopivan hyvin yhteen, koska jääkaapin liike on niin hyökkäävä ja äänitehoste korostaa aggressiivisuutta. Tässä tapauksessa tarkoituksena ei uskoakseni ole korostaa teknologian ja luonnon suhdetta vaan kuvata päähenkilön kokemusta tilanteesta, jossa hän kuvittelee jääkaapin

hyökkäävän hänen kimppuunsa. Hän on käyttänyt huumeita apuna laihduttamiseen ja jääkaapin sisältämä ruoka kummittelee henkilön mielessä. Katsoja tietää hahmon olevan huumeiden vaikutuksen alaisena, jolloin muutoin omituiselta kuulostavat äänet voi laittaa aistiharhojen piikkiin ja näin kerronta säilyy totuudenmukaisena. Kyseessä on jälleen subjektiivinen diegeesi eli uskomme hahmon kuulevan kuulemamme äänet, vaikka ne eivät kuuluisikaan elokuvan tavanomaiseen sisäiseen maailmaan. Seuraamme tarinaa siis henkilön näkökulmasta ja koemme asiat niin kuin hän kokee ne ollessaan päihtyneenä.

Karjaisu yhdistettynä jääkaapin liikkeeseen tuo katsojalle tunteellista lisäarvoa kohtauksesta. Hyökkäävän villieläimen karjaisu luo mielikuvan siitä, että jääkaappi on todella hyökkäämässä uhrin kimppuun ja saattaisi vaikka syödä naisen sen sijaan, että tämä saisi ruokaa. Vaikka äänellä ei ole mitään tekemistä jääkaapin luonnollisten äänien kanssa, se sopii kohtaukseen ja luo vahvan vertauskuvan naisen tilanteesta ja ahdingosta. Katsoja ei tulkitse tapahtumia merkitysten vastakohtaisuuden näkökulmasta, vaan mieltää äänen kuvaavan naisen kokemusta tilanteesta. Tässä kohtauksessa kuvan ja äänen dissonanssi on kohtalaisen pientä. Jääkaapin ja villieläimen vastakohtaisuudesta huolimatta kuvan ja äänen välittämät viestit ovat samankaltaisia.

#### 4 ÄÄNISUUNNITTELIJAN NÄKÖKULMA AUDIOVISUAALISEEN DISSONANSSIIN

Olen pohtinut audiovisuaalista dissonanssia käytännön kannalta toimimalla äänisuunnittelijana kuvataideopiskelija Elsa Trzaskan lopputyöelokuvassa *Asteri* (2013). Ryhdyin äänisuunnittelutyöhön pitäen tiiviisti mielessäni dissonanssiin liittyvät näkökulmat. Kuitenkin tiesin jo etukäteen, että lopulliset ratkaisut tehdään elokuvan ehdoilla enkä pitänyt dissonanssia itseisarvona. Tämä lähestymistapa teki työhön ryhtymisestä mielenkiintoista ja pääsin vapaasti kokeilemaan erilaisia lähestymistapoja.



Kuva 4. Kuvakaappaus elokuvasta *Asteri* (2013).

*Asteri* kertoo naisen ja miehen suhteen kehittymisestä alun hurmuksesta vaikeuksiin ja niiden kautta lopulta monitulkintaiseen loppuratkaisuun. Tarina kerrotaan naisen näkökulmasta hänen kertojaäänellään. Kuvitus keskittyy kuvaamaan pariskunnan yhteis- ja yksinoloa parisuhteen eri vaiheissa. Tarinasta on löydettävissä kolme sisäistä maailmaa, joiden välillä äänisuunnittelussakin liikuttiin. Ensimmäisenä on kuvallisten muistojen maailma, jossa pariskunta elää, pussailee ja riitelee. Toisena ulottuvuutena elokuvassa on sanallisten muistojen maailma, eli tarinat ja tapahtumat, joista nainen kertoo katsojalle. Kolmanneksi on maailma, missä kertoja kertoo tarinaa katsojalle. Kertoja on hyvin läsnä elokuvassa ja siksi hänen maailmansa on selkeästi tunnistettavissa kuvallisen tarinan rinnalla. Se kulkee selvästi nykyhetkessä kun kaksi

muuta maailmaa ovat ennemminkin muisteluita. Nämä maailmat etenevät rinnakkain ollen välillä ristiriidassa, välillä myötävaikutuksessa keskenään. Erityisesti sanallinen ja kuvallinen maailma limittyvät keskenään luoden yhteisvaikutuksia ja ristiriitoja. Myös äänitehosteilla on suuri vaikutus siihen, kuinka katsoja tulkitsee kuvan ja äänen välisen suhteen. Joissakin hetkissä äänitehosteet onnistuvat yhdistämään kuvan ja sanat yhdeksi, toisinaan taas korostamaan niiden irrallisuutta.

Elokuvassa kuultavat äänet ovat selkeän diegeettisiä, joten emme käyttäneet voimakkaan ristiriitaisia konkreettisia ääniä. Tämä päätös syntyi nopeasti ja helpotti rajaamaan äänisuunnittelutyötä. Konkreettisin äänin olisi voinut saada mielenkiintoisia ristiriitoja aikaiseksi mutta ne eivät tuntuneet sopivalta osalta elokuvaan. Lisäksi ristiriitoja löytyy elokuvasta monesta muusta näkökulmasta, joten nämä selkeimmät elementit jäivät ulos.

Kuvan ja äänen välinen ristiriita on havaittavissa selkeimmin näiden eri maailmojen välillä. Ne ovat useissa kohdissa ristiriitaisia joko tunnelmaltaan tai ajallisesta näkökulmasta katsottuna. Saatamme kuulla tarinoita onnellisista hetkistä samalla kun pariskunta tuijottaa synkkänä eri suuntiin tai nähdä heidät pussailemassa kotisohvalla samalla kun kerrotaan tuulisesta päivästä vieraassa kaupungissa. Äänitehostein olen korostanut haluamaani näkökulmaa. Elokuvan alussa pariskunta pussailee paljon, mutta ensimmäinen pussauksen ääni kuullaan vasta pidemmällä elokuvassa, parisuhteen arkisemman vaiheen alkaessa. Pariskunnan maatessa sängyllä ja naisen kertoessa miehen humalaisesta kotiinpaluusta, katsoja voi tulkita kolahdukset rappukäytävästä osaksi kumpaa hyvänsä tarinaa, vaikka kuva ja sanat eivät samaa tilannetta kuvaakaan. Välillä taas uppoudutaan syvemmälle kertojan pään sisään esimerkiksi kertojaääntä kaiuttamalla.

Elokuvassa kuvan ja äänen välinen ristiriita ilmenee siis ennen kaikkea kertojaäänen ja kuvakerronnan välillä ja äänitehosteet toimivat näiden välillä ohjailien katsojan huomiota haluttuun suuntaan. Selkeitä äänitehosteiden luomia ristiriitoja emme halunneet väkisin luoda. Lopputulos pyrkii pikemminkin välttämään alleviivauksia ja pitämään katsojan avoimena joka suuntaan. Tämä on toteutettu ennen kaikkea monipuolisin atmosfääriäänin. Selkeän ristiriitaiset äänitehosteet tuntuivat helposti päälleliimatuilta ja vaativat totuttelua kuulijaltaan. Pidin sitä huonon dissonanssin

merkkinä, koska mielestäni olisi tärkeää, että vaikutus olisi suotuisa jo ensimmäisellä katselukerralla. Tämän elokuvan kohdalla kuvan ja äänen suhteiden hahmottaminen oli tärkeää, koska elokuvan toteutus perustui pitkälti näiden vaihtelevaan suhteeseen. Tietoisesti ristiriitoja etsimällä ja luomalla pystyin tarkemmin hahmottamaan tämän suhteen ja sitä kautta löytämään itselleni eväitä ja varmuutta työhöni.



## 5 POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Tämä kirjoitus on käsitellyt hyvin tiiviisti audiovisuaalista dissonanssia, joka on kuitenkin loppujen lopuksi hyvin pieni osa elokuvakerronnan kirjossa. Olen pyrkinyt pohtimaan, kuinka saada tämä nimenomainen tehokeino toimimaan mahdollisimman tehokkaasti. Hienoista mahdollisuuksista huolimatta sitä ei kannata pitää itseisarvona. Se voi toimia mahtavana tehokeinona jossakin kohtauksessa, mutta toisaalla jokin toinen ratkaisu voi olla paljon kiinnostavampi. Haluan tuoda ajatuksen esiin näin lopuksi, koska se on saattanut helposti unohtua tiiviisti yhteen aiheeseen uppoutuessa.

Audiovisuaalinen dissonanssi voi toimia monella eri tavalla, kuten esimerkeistä voimme päätellä. Tietysti nämä kolme esimerkkiä tarjoavat vielä aika suppean käsityksen dissonanssin käyttömahdollisuuksista. Mielestäni suurimman lisäarvon tarjosi vauvan itku elokuvassa *Eraserhead*. Se tarjosi lisäarvoa sekä tiedon että tunteen tasolla muistuttamalla katsojaa olennon inhimillisyydestä samalla luoden kohtaukselle karmivan yleistunnelman. Se vaikutti siis usealla eri tasolla elokuvakokemukseen. Erilaiset askelten äänet *Enoni on toista maata* - elokuvassa puolestaan saivat katsojan pohtimaan syitä äänille ja sitä kautta arvioimaan suhdettaan henkilöhahmoihin. Komiikkaa lukuunottamatta tunteellinen vaikutus jäi kuitenkin kohtuullisen pieneksi, eivätkä äänet tarjonneet selkeitä vastauksia katsojalle heränneisiin kysymyksiin. *Unelmien Sielunmessu*- elokuvan eläimellinen karjaisu yhdistettynä jääkaapin hyökkäykseen puolestaan paljastui dissonanssiltaan vähäiseksi. Katsojan kuvittelemien äänenlähteiden puolesta yhdistelmä oli todella ristiriitainen, mutta kuvan ja äänen välittämät viestit korostivat samaa asiaa, jolloin dissonanssi vähenee. Lisäarvoa karjahdus toi tilanteeseen korostamalla jääkaappiin hyökkäävyyttä, mutta kyseessä ei ole audiovisuaalisesta dissonanssista saatu lisäarvo.

Esimerkkien valossa äänen ja kuvan vastakohtaisuuksia on helppo löytää, mutta ne eivät välttämättä ole yhdistämisen motiivi, eikä katsoja tulkitse tilannetta niiden kannalta kuten jääkaappikohtaus todistaa. Selkeä vastakohtaisuus esittää asiat katsojalle valmiiksi ajateltuina eikä jätä tilaa omille tulkinnoille. Sen vuoksi se onkin suosittua ennen kaikkea komediassa, jossa huumori perustuu nimenomaan tuollaisiin yhdistelmiin. Jos dissonanssia ei käytetä huumorin lähteenä, se voi olla hienovaraisempaa ja monitulkintaisempaa, kuten askelten äänet meille osoittavat.

Elokvantekijät saattavat haluta varmistaa, että katsoja ymmärtää kaikki elokuvan viestit tekijöiden toivomalla tavalla. Silloin kerronta joudutaan supistamaan juuri tällaiseen kaksiulotteiseen ajatteluun, joka ei jätä tulkinnanvaraa. Se on sääli koska juuri audiovisuaalinen dissonanssi olisi oivallinen työkalu monitulkintaisen elokuvan luomiseksi.

Äänitehosteiden audiovisuaalisesti dissonoiva käyttö vaikuttaa vaativan usein jonkun motiivin, jotta sitä käytetään elokuvissa. Tämä motiivi voi sisältyä jo lajityyppiin tai sitten se löytyy elokuvan sisäisestä maailmasta. Elokuvan täytyy tuntua uskottavalta katsojalle, jotta hän uskoo kuvien ja äänen yhteenkuuluvuuden. Jos totuudenmukaisuus häiriintyy liikaa, katsoja menettää uskonsa kerrontaan. Tarkkaa rajaa tälle on kuitenkin mahdotonta vetää, koska katsoja hyväksyy erilaisia asioita riippuen tilanteesta. Kauhua ja fantasiaelokuvien genreen sisältyy uskomus yliluonnollisuudesta, joka voi aiheuttaa uskomattomia ilmiöitä. Siispä genreihin on sisäänrakennettu ajatus siitä, että äänen ja kuvan yhdistelmät voivat olla omasta todellisuudestamme poikkeavia. Katsojat ovat myös tottuneet kuulemaan erikoisia yhdistelmiä näiden genrejen puitteissa. Siksi katsoja hyväksyy dissonanssin helpommin. Toisaalta tieteiselokuvissa näemme paljon ennennäkemättömiä asioita, joiden äänistä katsojalla ei voi olla aavistusta. Niinpä katsoja on vastaanottavaisempi erilaisille yhdistelmille. Myös elokuvan sisällä dissonanssin käyttö voi olla hetkittäin helpompaa. Esimerkiksi huume- ja unikohtaukset vievät katsojan henkilöihahmon pään sisäiseen maailmaan. Tällöin katsoja kokee asiat henkilön perspektiivistä ja kun kyse on vieläpä unista tai huumeista niin dissonanssi on helpompi hyväksyä, koska sen voi selittää aistiharhoilla. Tällaista kerrontaa tapaa draamaelokuvissa, jotka muutoin tuntuvat välttävän dissonanssin käyttöä. Kenties dissonanssi toimisi uskottavammin myös draamaelokuvissa, jos sen käyttö olisi toistuvaa, kuten *Enoni on toista maata* - elokuvassa. Tällöin katsoja hyväksyisi erilaiset äänet osaksi elokuvan maailmaa.

Toimiakseen vaikuttavasti audiovisuaalisen dissonanssin täytyy siis täyttää joitakin vaatimuksia säilyttääkseen uskottavuutensa. Tämä voi olla rytmi, äänenkorkeus, diegeesi, synkroni, symbolismi tai muu vastaava asia joka yhdistää kuvallisen ja äänellisen mielikuvan. Näin kaikki muut osa-alueet saavat vapaasti luoda ristiriitoja ja yhteisvaikutuksia kuvan kanssa ja audiovisuaalinen sopimus säilyttää voimansa.

Äänisuunnittelijan kannattaa ajatella työstämäänsä elokuvaa myös audiovisuaalisen dissonanssin näkökulmasta. Etsimällä ja luomalla ristiriitoja kuvan ja äänen välille löytää väkisin uusia näkökulmia elokuvaan. Vahvojen ristiriitojen luominen on todella hankalaa ja vaikuttaa helposti keinotekoiselta ja päälleliimatulta. Vaikka nämä ristiriidat eivät päätyisikään lopulliseen elokuvaan, ne auttavat hahmottamaan kuvan ja äänen suhteet ja sikäli päätyämään parempaan lopputulokseen. Näin siis tätä kerronnan keinoa voi käyttää myös työkaluna omassa työskentelyssään, vaikka se ei välittömästi näkyisikään lopputuloksessa. Oman kokemukseni perusteella tällainen työskentely on haastavaa, mutta antoisaa, ja sen avulla voi saavuttaa uusien näkökulmien ohella myös mainion lopputuloksen.

Audiovisuaalinen dissonanssi tarjoaa elokuvien tekijöille suuret mahdollisuudet. Sen kanssa täytyy olla kuitenkin hienovarainen, koska sen on mahdollista pahimmillaan pilata koko elokuvakokemus. Tämän hetken elokuvakerronnassa dissonanssi vaatii vielä motiivin ollakseen katsojan hyväksyttävissä. Kyseessä saattaa olla vakiintunut tapa, josta katsojat eivätkä tekijät ole osanneet päästää irti. Ehkäpä pienellä totuttelulla löydämme vielä äänikerrontaan uusia ulottuvuuksia audiovisuaalisen dissonanssin maailmasta.

## **LÄHTEET**

### **Kirjallisuus ja Internet**

Alexandrov, G., Eisenstein, S. & Pudovkin, V. 1985. Teoksessa Weis, E. & Belton, J. Film sound: Theory and practice. New York: Columbia University Press.

Altman, R. 1992. Sound theory, sound practice. New York: American Film Institute.

Bordwell, D. & Thompson, K. 2010. Film Art: An Introduction. Ninth edition. New York: McGraw-Hill.

Chion, M. 1990. Audio-vision. Sound on screen. New York: Columbia University Press.

Chion, M. 2000. Teoksessa Kruth, P. & Stobart, H.. Sound. New York: Cambridge University Press.

Dykhoff, K. 2012. Non-diegetic sound effects. The New Soundtrack 2.2/2012. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Langkjaer, B. 2010. Making fictions sound real – On film sound, perceptual realism and genre. Luettu 13.3.2013. Mediekultur Vol 26, No 48. <http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/mediekultur/article/view/2115>

Pramaggiore, M. & Wallis, T. 2005. Film: A critical introduction. Lontoo: Laurence King Publishing.

Suomisanakirja. Sivistyssanakirja: ristiriita. Luettu 13.3.2013. <http://suomisanakirja.fi/ristiriita>

Välimäki, Susanna 2008. Miten sota soi? Sotaelokuva, ääni ja musiikki. Tampere: Tampere University Press.

Ääni elokuvassa. Eli kenttä-äänityksen ja äänen jälkikäsitteilyn perusteet. Luettu 27.3.2013. <http://www.sound.werk23.org>

### **Elokuvat**

Asteri. 2013. Ohjaus: Elsa Trzaska. Tuotanto: TAMK. Tuotantomaa: Suomi.

Eraserhead. 1977. Ohjaus: David Lynch. Tuotanto: American Film Institute, Libra Films. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Funny Games. 1997. Ohjaus: Michael Haneke. Tuotanto: Filmfonds Wien, Wega Film, Österreichischer Rundfunk (ORF). Tuotantomaa: Itävalta.

Love me tonight. 1932. Ohjaus: Rouben Mamoulian. Tuotanto: Paramount Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Marie Antoinette. 2006. Ohjaus: Sofia Coppola. Tuotanto: Columbia Pictures Corporation, Pricel, Tohokushinsha Film. Tuotantomaat: Yhdysvallat, Ranska, Japani.

Mon Oncle. 1958. Ohjaus: Jacques Tati. Tuotanto: Gaumont Distribution, Specta Films, Gray-Film, Alter Film. Tuotantomaat: Ranska, Italia.

Requiem for a Dream. 2000. Ohjaus: Darren Aronofsky. Tuotanto: Artisan Entertainment, Thousand Words, Sibling Productions, Protozoa Pictures, Industry Entertainment, Bandeira Entertainment, Requiem for a Dream, Truth and Soul Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Star wars. 1977. Ohjaus: George Lucas. Tuotanto: Lucasfilm, Twentieth Century Fox Film Corporation. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

The Tree of Life. 2011. Ohjaus: Terrence Malick. Tuotanto: Brave Cove Productions, Cottonwood Pictures, Plan B Entertainment. Tuotantomaa: Yhdysvallat.