



Niilo Luhtanen

Tarinoita kolinasta

Atonaalisten äänielementtien käyttäminen johtoaiheena tukemaan *Taivas*-draamasarjan tunnetarinalista kerrontaa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Elokuvan ja television tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

13.4.2022

Tiivistelmä

Tekijä(t):	Niilo Luhtanen
Otsikko:	Tarinoita kolinasta
Sivumäärä:	26 sivua
Aika:	13.4.2022
Tutkinto:	Medianomi (AMK)
Tutkinto-ohjelma:	Elokuva ja televisio
Suuntautumisvaihtoehto:	Kuva ja ääni
Ohjaaja(t):	Lehtori Aura Kaarivuo

Tässä monimuotoisessa opinnäytetyössä käsitellään atonaalisten johtoiheiden luomista ja niiden käyttöä *Taivas*-draamasarjan tunnetarinan tukemisessa. Tavoitteena on tutkia sitä, kuinka atonaaliset, eli tässä yhteydessä musiikin käsitteen ulkopuolelle jäävät äänet toimivat ikään kuin musiikin tilalla johtoiheina.

Elokuviissa johtoiheen voi yksinkertaistaa tarkoittamaan tunnusmusiikkia esimerkiksi henkilölle, paikalle tai tunteelle. Sen tarkoituksena on luoda tarinaan jatkuvuuden ja tunnistettavuuden tunteita. Soittamalla ääni jonkun hahmon yhteydessä voidaan katsojalle luoda näiden kahden välinen yhteys, jota voidaan sitten käyttää tunteiden ohjaamisessa tarinan edetessä. Yleensä johtoiheet ovat lyhyitä, tunnistettavia melodioita.

"*Lahja*" on *Taivas*-draamasarjan pilottijakso, joka on tämän opinnäytetyön teososa. Siihen on luotu atonaalisia johtoiheita, joista eniten näkyvyyttä tässä tutkielmassa saavat rautateiden äänet, jotka tukevat päähenkilö Matiaksen tunnetarinaa. Tavanomaisen johtoiheen kaltaisesti tämä johtoihe yhdistetään päähenkilön tiettyyn tunnelataukseen, ja katsoja oppii sen kautta joko varautumaan tai ymmärtämään paremmin henkilöihahmon mielenmaisemaa.

Johtoiheiden luominen onnistuu kiitettävästi. Niiden tuominen teokseen luo jatkuvuuden tunnetta, ainutlaatuista äänimaisemaa ja korostunutta tunnetarinaa. Rautateiden kirkkuna kuvastaa osuvasti päähenkilön sisäistä rauhattomuutta ja päämäärättömyyttä.

Avainsanat: Äänisuunnittelu, johtoihe, leitmotif, TV-sarja, pilotti, elokuva, atonaalisuus, tarinankerronta

Abstract

Author(s): Niilo Luhtanen
Title: Tales of Noise
Number of Pages: 26 pages
Date: 13 April 2022

Degree: Bachelor of Arts
Degree Programme: The Degree Programme in Film and Television
Specialisation option: Image and Sound
Instructor(s): Aura Kaarivuo, Senior Lecturer

The subject of this thesis is the use and creation of atonal sounds as leitmotifs to support the story and characters in a tv drama titled *Taivas*. The goal of the study is to see how atonal sounds work in an environment commonly held by musical elements.

Leitmotif is a musical term that describes a theme song or melody for a place, character or feeling. By introducing a certain sound multiple times with these examples, the viewer makes a connection between the two. After it has been established the leitmotif can be used to guide and suggest emotion in the viewer to support storytelling. Leitmotifs are usually short, memorable pieces of melodies or *motifs*.

Atonality is a term used to describe sounds with no tonal center, or in other words are non-musical. Sounds like these could be the sounds of breathing, a gust of wind or like in this case: noises of a railroad.

"*Lahja*" is the pilot episode for the tv drama *Taivas*, of which this thesis is based on. The episode includes atonal leitmotifs, the noises of a railroad, to convey the emotional story and inner state of the main character, Matias.

The use of atonality in the creation of leitmotifs is a success. The railroad noises create a unique soundscape for the world, which also provides a sense of continuity in the episode. The rumbling and screeches of passing freight trains appropriately convey the main character's restlessness and lack of purpose.

Keywords: Sound Design, leitmotif, TV-series, pilot episode, film, atonality, storytelling

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Käsitteet ja historiaa	2
2.1	Johtoaihe, leitmotif ja idée fixe	2
2.2	Idée fixe	2
2.3	Johtoaihe	3
2.4	Tunnettuja esimerkkejä	3
2.4.1	Star Wars – The Imperial March	4
2.4.2	Jaws – Tappajahai	5
2.4.3	Videopelit - Left4Dead	6
2.4.4	Katsojan ehdollistaminen johtoaiheisiin	7
2.5	Historia	7
2.6	Äänisuunnittelun elementit	9
2.7	Musiikin rooli elokuvassa	9
2.8	Musiikin määritelmä	10
2.8.1	Äänisuunnittelu vs. musiikki	11
2.8.2	Atonaalisuus	12
2.8.3	Diegeettisyys	13
3	Taivas – Lahja (2022)	13
3.1.1	Synopsis	14
3.1.2	Alkuperä	14
3.2	Hahmot	15
3.2.1	Matias	15
3.2.2	Aslan	16
3.2.3	Elias	16
4	Äänisuunnittelu	16
4.1	Johtoaiheiden luominen	17
4.1.1	Aslan ja äänimaljat	17
4.1.2	Matias ja rautatiet	19
4.1.3	Kojamo – Taivas	20
5	Pohdinta	21
	Lähteet	25

1 Johdanto

Tässä opinnäytetyössä tutkitaan, miten leitmotifin eli johtoaiheen käyttö toimii muiden kuin musiikillisten elementtien kanssa elokuvan äänisuunnittelussa.

Johtoaiheen voisi lyhykäisyydessään määritellä olevan tunnusmusiikki esimerkiksi hahmolle, paikalle tai tunteelle. Yksi selkeimmistä ja tunnetuimmista esimerkeistä voisi olla *Jaws – Tappajahai* -elokuvasta (*Jaws*, 1975) tuttu hain tunnusmusiikki. Tämän opinnäytetyön toisessa luvussa esittelen tarkemmin johtoaiheen käsitteenä, jonka jälkeen lähdän esimerkkien pohjalta tutkimaan ja pohtimaan enemmän merkittäviä johtoaiheita, niiden tavoitteita sekä vaikutusta katsojakokemukseen.

Tutkimus pohjautuu jo julkaistujen tai esitettyjen elokuvien, musiikin ja näytösten lisäksi myös *Taivas*-draamasarjan (2022) pilottijaksoon, joka on tuotettu tämän opinnäytetyön yhteydessä Metropolia Ammattikorkeakoulussa. Allekirjoittanut toimii kyseisessä projektissa äänisuunnittelijana. Teoksessa on Jonne Luoman kuvaan säveltämää musiikkia, mutta tämä opinnäytetyö käsittelee johtoaiheita ei-musiikillisten piirteiden kautta. Näitä johtoaiheita on luotu atonaalisten elementtien eli käytännössä äänitehosteiden pohjalta.

Kolmannessa luvussa esittelen kyseisen teoksen, johon tämä opinnäytetyö pohjautuu. Ensisijaisesti suosittelen mahdollisuuksien mukaan katsomaan teoksen, mutta luvussa käydään läpi synopsis sekä hahmojen esittely kirjallisesti. Myös ohjaajan kommenttien kautta pääsemme tutustumaan teokseen pintaraapaisua syvemmillä.

Äänisuunnittelutyöhön uppoudutaan tarkemmin luvussa neljä. Esittelyyn sisältyy konkreettista teknistä jargonia sekä myös äänen dramaturgista suunnittelutyötä ja toteutusta. Pyrin siis parhaani mukaan selventämään, minkälaista tunnetilaa johtoaiheilla on pyritty korostamaan tarinan ehostamiseksi.

2 Käsitteet ja historiaa

Tässä luvussa avaan tarkemmin tämän teoksen äänisuunnittelutyöhön liittyviä käsitteitä. Keskeisenä aiheena on johtoaihe, jonka käyttöä ja historiaa esittelen esimerkkien ja historian kautta.

2.1 Johtoaihe, leitmotif ja idée fixe

Leitmotif tulee saksan kielen sanoista leit ja motif, suoraan käännettynä tarkoittaen siis johtavaa tai ohjaavaa motiivia. Motiivi on tässä yhteydessä musiikillinen termi, jolla kuvastetaan lyhyttä musiikillista ideaa, joka on joko melodinen, harmoninen, rytmisen, tai kaikkia näitä (Sadie & Tyrrell. 2001).

Leitmotifilla voidaan kuvastaa esimerkiksi henkilöä, tunnetta, paikkaa tai teemaa. Käytännössä se siis voi olla pätkä melodiaa, joka soi aina tietyn hahmon saapuessa näyttämölle. Katsojan oppiessa yhdistämään melodian ja hahmon voidaan leitmotifia käyttää esimerkiksi tapahtumia ennakoivana tehokkeina ja tunteita ohjaavana voimana.

Sen juuret yltävät 1800-luvun oopperaan ja tarkemmin oopperasäveltäjä Richard Wagneriin, johon termi yleisesti jäljitetään. Leitmotifin käyttö on nykypäivänä hyvin yleistä – jopa vakiintunutta – median muodoissa, joissa yhdistyy musiikki ja tarina. Tällaisia muotoja ovat esimerkiksi elokuvat, televisio, teatteri ja videopelit. Leitmotifeiksi sävelletyt kappaleet on usein nimetty muodossa ”<Hahmon nimi>’s Theme”, ja niitä voi pitää ikään kuin tunnusmusiikkeina.

2.2 Idée fixe

Leitmotifiin liittyy vahvasti myös toinen musiikillinen käsite, jota kutsutaan nimellä idée fixe. Konseptin lähde on jäljitetty 1800-luvun alun säveltäjä Hector Berliozin. Hän käytti toistuvaa musiikillista teemaa kuvaillessaan pakkomielleisiä rakkauden tunteitaan sinfoniassaan *Symphonie fantastique: épisode de la vie d'un artiste* (1830). (Gorlinski 2012.)

Sanan etymologia perustuu ranskaan, ja sen voisi suomentaa *pakkomielleeksi*. Leitmotifin kaltaisesti *idée fixe* määritellään musiikillisessa kontekstissa jatkuvasti toistuvaksi melodiaksi, harmoniaksi tai rytmiksi, joka toimii ikään kuin teoksen runkona tai yhdistävänä tekijänä. Sana on otettu käyttöön myös psykologiassa, jossa sillä tarkoitetaan ”järjetöntä pakkomielleettä, joka ohjaa henkilön ajatuksia niin vahvasti, että se vaikuttaa tämän tekoihin”. (Gorlinski. 2012.)

2.3 Johtoaihe

Ymmärsit siis oikein, leitmotif ja *idée fixe* ovat käytännössä sama asia – ainakin musiikillisessa kontekstissa. Muusikoiden ja säveltäjien verkkokeskusteluissa huomasin yleisesti termejä käytettävän paljon ristiin, ja esimerkiksi Wikipedian suomenkielisellä sivuilla mainitaan leitmotifin ja *idée fixe* n olevan vain saksalainen ja ranskalainen vastine suomenokselle *johtoaihe*.

Selkeänä erona on kuitenkin se, että *idée fixe*ä käytetään terminä myös muilla tieteen ja taiteen aloilla, esimerkiksi kirjallisuudessa ja psykologiassa, kun taas leitmotif on puhtaasti musikaalinen termi. Termien erotuksen voisi mahdollisesti tulkita niin, että *idée fixe* on laajempi käsite, joka sisältää leitmotifin – leitmotif on *idée fixe*, mutta *idée fixe* ei välttämättä ole leitmotif.

Aion siis puhua tässä opinnäytetyössä johtoaiheesta niin, että se sisältää molemmat määritelmät. Musiikillisen kontekstin määritelmään palaan myöhemmin luvussa neljä, jossa käsittelen tarkemmin äänisuunnittelua.

2.4 Tunnettuja esimerkkejä

Vaikka johtoaihe käsitteenä olisikin uusi tuttavuus, on jokainen varmasti sellaisiin törmännyt. Seuraaviin alalukuihin olen kerännyt esimerkkejä tunnetuista johtoaiheista. Nämä tunnistamalla ja tutkimalla voimme havaita, kuinka tekijät ovat onnistuneet yhdistämään äänen tunteeseen ja kuinka tämän yhdistämisen kautta tunnetarinan korostaminen ja selkeyttäminen voimistuu. Mielenkiintoinen ajatus liittyen näihin esimerkkeihin voisi olla se, että miten erilaisia ja ehkä jopa vaisuja ne olisivat ilman johtoaiheita.

2.4.1 Star Wars – The Imperial March



Kuva 1. Darth Vaderin sisääntulo leitmotifin saattamana. (Star Wars: Episode IV – A New Hope, 1977).

Star Wars -elokuvat ovat laajasti tunnettuja, johtoihoidentäyteisiä elokuvia, joista on hyvä aloittaa esimerkkien esittely. YouTubesta löytyy video, johon käyttäjä *Inside the Score* on kerännyt elokuvista leitmotifeja yhteen pakettiin. Mukaan kuuluu esimerkiksi päähenkilö Luken, ”voiman”, rakkauden sekä Darth Vaderin leitmotifit (*Inside the Score* 2018).

Yksi ensimmäisiä mieleen tulevia esimerkkejä johtoihoidesta on John Williamsin sävellys *The Imperial March* (The Imperial March (Darth Vader's Theme). 1980.) joka toimii Star Wars elokuvissa Darth Vaderin tunnusmusiikkina. Katsojalle tehdään ensimmäisen *A New Hope*-elokuvan (Star Wars: Episode IV – A New Hope, 1977.) alussa selväksi, että tämä mustaan kaapuun pukeutunut, pimeää voimaa edustava hahmo on pahis ja tässä on hänen tunnusmusiikkinsa. Myöhemmin kun Darth Vaderin kohtaukset alkaa tällä kyseisellä sävellyksellä, katsoja osaa varautua kohtauksen tunnelmaan.

Star Wars nimetään usein genreltään ”avaruusopperaksi”. Tämä ei kuitenkaan liity leitmotifeihin tai sen oopperahistoriaan, vaan on scifi-väännös saippuaopera-termistä, jolla tarkoitetaan yleisesti avaruuteen sijoituvaa fiktiota (Pringle, 2000).

2.4.2 Jaws – Tappajahai



Kuva 2. Tappajahai-elokuvan juliste. (Kastel 1975, muokattu).

Vuonna 1975 Steven Spielberg ohjasi Peter Benchleyn samannimiseen romaanin perustuvan elokuvan Jaws – Tappajahai. Yksi mieleen painuneimmista ja tehokkaimmista elementeistä Jawsissa on sen tunnusmusiikki – hain leitmotif. John Williamsin sävellys elokuvaan on yksinkertainen: pääelementtinä toimii pomppiminen kahden nuotin välillä. Se oli niinkin yksinkertainen, että kun Williams ensimmäistä kertaa esitteli ideaansa elokuvan ohjaajalle, piti tämä sitä vitseinä. Williamsin avattua ideaa Spielberg oli kuitenkin myyty ja on sittemmin sanonut sävelmän olevan ainakin puolet elokuvan kokemuksesta. (Parker, 2022.)

Kauhua ja intoa herättänyt elokuva oli yksi aikansa suurimmista, ja se jätti myös pysyvän jäljen ihmisten mielikuvaan haista. Vuonna 2005 National Geographic Newsissa lainattiin biologi George Burgessia, jonka mukaan Yhdysvaltojen haipopulaatio romahti suoraan elokuvan seurauksena. Hänen mukaansa kansaan oli iskostunut kuva ”vaanivasta tappokoneesta”, jonka seurauksena kalastajat haalivat itselleen hain ruhoja statusta nostavaksi voitonmerkiksi. (Francis, Beryl 2012.)

Elokuvan vaikutuksen suuruus ihmisten käsitykseen haista sekä leitmotifin merkittävä rooli tämän kauhutunnelman luomisessa voi johdattaa meidät mielenkiintoiseen havaintoon leitmotifin vaikuttavuudesta. Olisiko elokuva läheskään niin

menestynyt ilman sävellystä? Olisiko maailman haikanta suurempi, jos kyseistä sävelmää ei olisi koskaan sävelletty? Sitähän ei voi koskaan varmaksi tietää – jätettäköön se Williamsin ja Spielbergin omatunnoille.

2.4.3 Videopelit - Left4Dead

Leitmotifin käyttö ylettää myös videopelien maailmaan. Se, mikä videopelien kanssa äänisuunnittelussa on mielenkiintoista, on juuri käyttäjän itse ohjaama toiminta ja kuinka sitä voi ohjata äänellisillä vihjeillä. Kun elokuvissa äänen kanssa voidaan ohjata tunnetta, saadaan videopeleissä tähän vielä uusi ulottuvuus, kun tunteen lisäksi myös pelaajan liikkeitä ja päätöksiä voidaan ohjata.



Kuva 3. Kansikuva pelisarjalle Left4Dead. (2008. USA: Valve, muokattu)

Yleinen äänellinen trooppi eli yleinen tapa tai konventio videopeleissä on ”taistelumuusiikki,” joka ilmaisee tai ennakoii konfliktia. Tämän musiikin tai äänen kuultessaan pelaajan on usein tehtävä päätös pakenemisesta tai taistelemisesta. Tästä esimerkkinä on Left4Dead-pelisarja (2008. USA: Valve), jossa pelaajan tavoitteena on selvitä zombie-hyökkäyksistä, jotka tulevat asteittain vaikeutuvina aaltoina. Erilaisiin zombieihin pelaajan on reagoitava niiden ominaispiirteiden mukaan. Tasojen vaikeutuessa pelaaja saa huomattavan edun, kun muuttaa toimintatapaansa jo ennen hyökkäystä kuuluvan leitmotifin mukaan.

Videopelit usein sivuutetaan mediakeskusteluissa, mutta tunnetason ohjauksen lisäksi toimintatason ohjaaminen äänen kautta tuo merkittävän ulottuvuuden keskusteluun.

2.4.4 Katsojan ehdollistaminen johtoaiheisiin

Tämän luvun alussa haluan huomauttaa, etten ole psykologi tai edes sen alan opiskelija. Tästä huolimatta haluan kuitenkin vetää mielenkiintoisen yhteneväisyyden esille johtoaiheiden käytössä ja psykologiassa käytetyn ehdollistamisen teoriassa.

Venäläinen fysiologi Ivan Pavlov (synt. 1849) aikoinaan kehitti koirakokeitensa kautta klassisen ehdollistamisen teorian, jossa kahden ärsykkeen välille luodaan mielle-yhtymä. Kokeessa siis käytännössä soitettiin koiralle kelloa aina ennen ruokailua ja pian hän huomasi koirien sylkirauhasten alkavan toimia jo pelkän kellon soittamisesta (Laine & Vilkkö-Riihelä, 2005. s. 64–72).

Johtoaihe perustuu hyvin samankaltaiseen toimintatapaan. (Cohen 1993, s. 165–166). Katsojalle esitellään jokin tunne, esimerkiksi suhtautuminen tiettyyn hahmoon, ja siihen yhdistetään ääni. Jatkossa katsoja osaa varautua tunteeseen jo ennen tämän hahmon ilmestymistä teoksessa pelkästään kuulemalla siihen yhdistetyn äänen. Tässä vertauksessa elokuvan tekijä on siis Pavlov ja katsojat hänen ehdollistettuja koiriaan.

Aiheeseen liittyvä *konnektionismi* on muun muassa kognitiotieteessä käytetty termi, jolla tarkoitetaan mentaalisten tapahtumien samanaikaisuutta, jolloin näiden välille muodostuu yhteys mielessä (Visakova 2011. s. 15).

2.5 Historia

Yksi ensimmäisiä tunnettuja johtoaiheen käyttäjiä on 1600-luvun Italiassa, *Claudio Monteverdin* säveltämässä oopperassa *L'Orfeo*. On epäselvää, kuinka tarkoituksellisesti tai systemaattisesti johtoaihetta on silloin käytetty, sillä ensimmäinen selkeästi kirjoitettu ja aihetta käsittelevä teksti löytyy vasta vuodelta

1871, kun kriitikko *Friedrich Wilhelm Jähns* kuvaili *Carl Maria Von Weberin* työtä. (Sadie & Tyrrell, 2001). Mielenkiintoista tästä on myös pistää merkille se, kuinka johtoaihetta (tai tarkemmin tässä yhteydessä *leitmotifia*) on käytetty ikään kuin kirosanana kuvatessa sävelmää.

Vaikka johtoaiheen historia löytää itsensä helposti muualta, yhdistetään sen alkuperä kuitenkin vahvasti saksalaiseen oopperasäveltäjään *Richard Wagneriin*.



Kuva 4. Richard Wagner. (Hanfstaengl 1871, muokattu).

Richard Wagner oli vuosina 1813–1883 elänyt saksalainen säveltäjä, teatteriohjaaja ja kapellimestari. Hänet muistetaan laajalti oopperoistaan, jossa hänen sanotaan olleen aikaansa edellä. Normista poiketen hän kirjoitti teostensa libretot eli sanoitukset itse ja viittasi niihin ”runoina”. (Millington, 1992.)

Wagnerin sävellysten ominaispiirteitä ovat kompleksiset musiikillisten elementtien yhteistyöt, valloittavat harmoniat sekä tietenkin leitmotifin käyttö. Oopperasarjaan Nibelungin sormus (*Der Ring des Nibelungen*) Wagner sävelsi yli sata leitmotifia kuvastamaan eri henkilöitä tai tapahtumia. Suuri osa sävelletyistä leitmotifeista esiintyi vain yhdessä sarjan oopperoista, mutta mukaan mahtui myös koko sarjan kantavia sävelmiä. (Grout & Williams, 2003.)

Nykypäivänä tunnetuimpia Wagnerin sävellyksiä on *Die Walküre* eli *Apocalypse Now* -elokuvastakin tuttu Valkyyrioiden ratsastus.

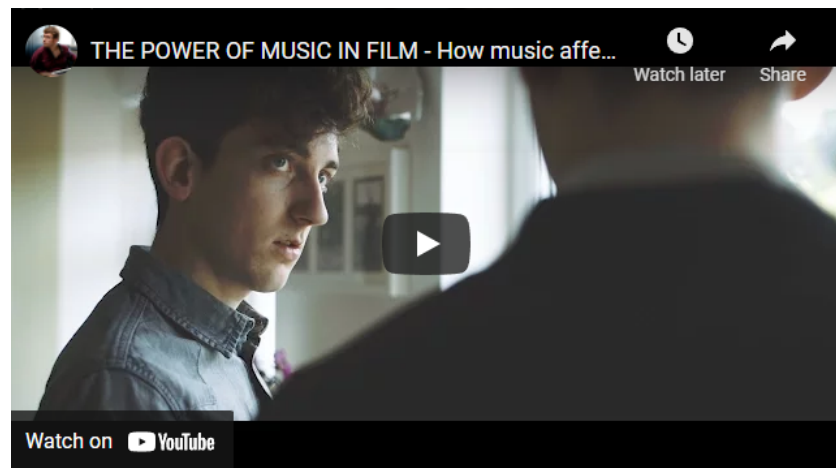
2.6 Äänisuunnittelun elementit

Tässä opinnäytetyössä aion puhua äänisuunnittelun eri elementeistä elokuvissa. Oman havaintoni mukaan aiheeseen liittyvissä kirjoissa ja artikkeleissa äänisuunnittelu yleensä jaetaan joko kolmeen, tai viiteen eri elementtiin tai kategoriaan. Niistä kolme ensimmäistä ovat dialogi, musiikki, sekä äänitehosteet. Näiden lisäksi mainitaan usein äänitehosteista erillisinä elementteinä myös foley-äännet, eli jälkiäänitetyt pisteäännet, sekä atmot, eli tiläänenet.

2.7 Musiikin rooli elokuvassa

"Monet eivät välttämättä ymmärrä, että musiikki on uskomattoman tärkeässä roolissa elokuvassa ja televisiossa" (Pierce 2017).

<https://www.youtube.com/watch?v=iSkJFs7myn0>



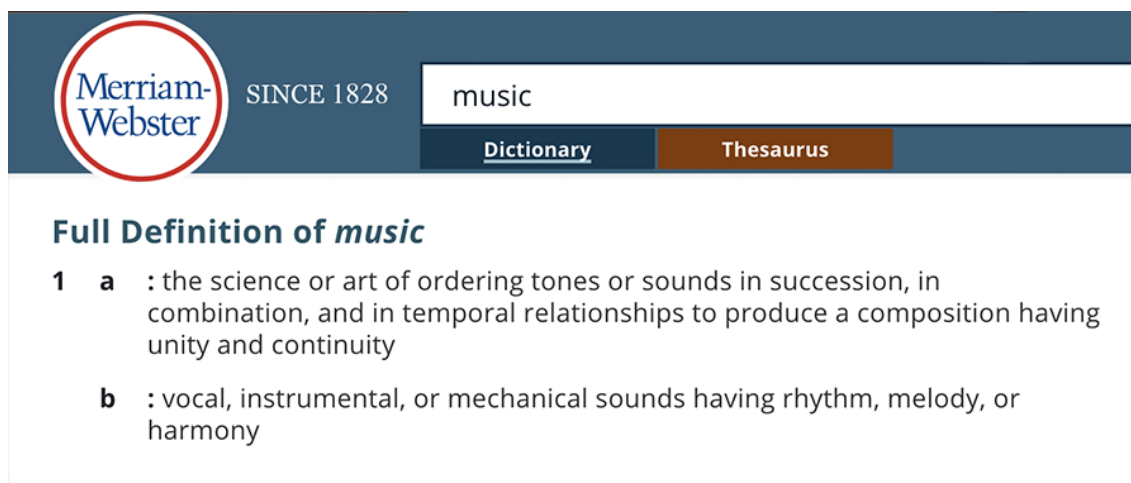
Kuva 5. Klikkaamalla kuvaa pääset katsomaan videon (Pierce 2017).

Koska elokuvan ja musiikin esimerkkejä on tarpeettoman vaikeaa havainnollistaa tekstimuodossa, suosittelen tässä kohtaa lukijaa tutustumaan yllä olevaan videoon, jota aion seuraavaksi purkaa. Sen kesto on vähän reilu 5 minuuttia.

Videon alkukohtauksessa Pierce esittelee, kuinka tanssahteleva jazz-kappale antaa hänestä vaikutelman menevästä, *kaupungin siisteimmästä herrasta*. Kohtauksen edetessä hän esittelee saman kuvan, mutta vaihtaa tällä kertaa musiikin hölmöksi torvihumpaksi. Tunnelma on kääntynyt pääläelleen ja vaikutelma, joka Piercestä tulee henkilönä, on myös muuttunut pelkästään taustamusiikin vaihdosta.

Piercen julkaisema video on kaikessa yksinkertaisuudessaan loistava havainnollistus siitä, miten elokuvissa musiikki ja ääniraita vaikuttaa sen katselukokemukseen. Se, mitä kuulemme kuvan yhteydessä vaikuttaa suoraan siihen, miten otamme vastaan meille esitetyn tarinan. Puolalaisessa Adam Mickiewiczin yliopistossa tehdyssä tutkimuksessa Piotr Podlipniak esittää, että musiikista tulevat tunnereaktiot eivät välttämättä olisi pelkästään opittuja reaktioita, vaan aivojen reagointi erilaisiin ääniin tunnetasolla saattaa pohjautua geeniperimäämme (Podlipniak 2013).

2.8 Musiikin määritelmä



The image shows a screenshot of the Merriam-Webster Dictionary website. At the top left is the Merriam-Webster logo with the text 'SINCE 1828'. To the right of the logo is a search bar containing the word 'music'. Below the search bar are two buttons: 'Dictionary' and 'Thesaurus'. The main content area displays the 'Full Definition of music' with two numbered entries:

- 1 a : the science or art of ordering tones or sounds in succession, in combination, and in temporal relationships to produce a composition having unity and continuity
- b : vocal, instrumental, or mechanical sounds having rhythm, melody, or harmony

Kuva 6. Ruutukaappaus musiikin määritelmästä (Merriam-Webster Dictionary 2022).

Kysyin Googlelta, mitä musiikki on. Sen mukaan musiikki on vokalisoituja tai instrumentaalisia ääniä, joita yhdistämällä voidaan luoda kauneutta ja harmoni-

oita sekä ilmaista tunteita. Merriam-Websterin, eli Yhdysvaltojen suurimman sanakirjajulkaisijan (Correa 2021), määritelmän mukaan musiikki on – vapaasti suomennettuna – äänten peräkkäin järjestelyn tiede tai taide, missä palasten ajallinen ja keskinäinen suhde luo yhtenäisen kokonaisuuden. (Merriam-Webster Dictionary 2022).

Näiden määritelmien pohjalta musiikki voi siis olla mikä tahansa kokonaisuus ääniä. Ohi ajavan auton moottorin hurina, nastarenkaiden rahina ja perään kaiakuva doppler-efekti voidaan mielestäni laskea äänen kokonaisuudeksi siinä missä muutkin, joten eikö sekin silloin ole musiikkia? Tai jopa pelkkä nastarenkaiden rahina, joka kuitenkin koostuu nastojen kitkasta, lentelevistä pikkukivistä ja renkaan sisällä kumisevasta kaiusta?

Aristoteles ja Platon ovat aikanaan puhuneet paljon musiikin filosofiasta. Merkittävä havainto heidän teksteissään on se, että he eivät puhu siitä suoranaisen määritelmällisesti, mutta käsittävät sen olevan enemmän tunnetta kuin mitään muuta. Aristoteles muun muassa on sanonut musiikin olevan ”tunteen imitatio”. (Schoen-Nazzaro 1978.)

2.8.1 Äänisuunnittelu vs. musiikki

Musiikkiin pohjautuvaa johtoaihe-käsitettä aion käyttää kuvastamaan äänisuunnittelussa tapahtuvia teemallisia ääniä, vaikka nämä eivät välttämättä sisältäisikään perinteisen musiikin määritelmän täyttäviä elementtejä. Aion myöhemmin tässä luvussa esimerkiksi esitellä rautatien äänet päähenkilön johtoaiheena.



Kuva 7. Michael Myersin hengityksen ääntä käytettyään johtoiheena Halloween-elokuvissa (USA, 1978, muokattu).

Tähän huomiona se, että atonaalisten johtoiheiden käyttö ei ole suinkaan uusi määritelmä musiikista tai ennennäkemätön havainto. Äänitehosteita on käytetty johtoiheena elokuvissa ja muissa medioissa huomattavasti ennenkin. Esimerkiksi Halloween-elokuvissa (USA, 1978), joissa Michael Myersin tunnistettava hengitys kertoo lähestyvistä vaarasta, voidaan se määritellä johtoiheeksi.

2.8.2 Atonaalisuus

Tässä opinnäytetyössä kuvailen tiettyjä ääniä ja etenkin johtoiheita atonaaliksi. Tämä on vahvasti musiikkiin yhdistetty termi, jolla tarkoitetaan ääntä tai musiikkia ilman tonaalista keskusta. (Kennedy 1994). Tarkemmin sanottuna se kuvastaa ääniä, jotka eivät lukeudu Eurooppalaisen klassisen musiikin tonaalisiin hierarkioihin. (Lansky, Perle & Headlam 2001).

Kuvailemiani ääniä ja johtoiheita voisi kutsua äänisuunnittelun kontekstissa myös äänitehosteiksi, mutta olen kokenut sen olevan liian epämääräinen ja laaja-alainen termi. Sen sijaan atonaalisuudella on selkeä objektiivinen määritelmä, jolla kuvailla opinnäytetyössäni käsiteltäviä ääniä.

2.8.3 Diegeettisyys

Elokuvaäänisuunnittelussa puhutaan musiikin ja äänen diegeettisyydestä. Aion tässä opinnäytetyössä myöhemmin analysoida ja kuvailla ääniä myös tämän termin näkökulmasta. Diegeettisellä äänellä tarkoitetaan sellaista ääntä, jonka myös tarinan hahmot voivat kuulla. (Dillon 2011.) Äänisuunnittelussa käytetään usein terminä myös ei-diegeettisyyttä, jolla tarkoitetaan siis – arvasit oikein – ääntä, jota tarinan hahmot eivät kuule. Sellainen ääni voi olla esimerkiksi elokuvan tunnusmusiikki.

3 Taivas – Lahja (2022)



Kuva 8. Taivas-sarjan Matias ja Joel levykaupassa.

”Lahja” on Taivas-draamasarjan pilottijakso, joka on valmistunut Metropolia Ammattikorkeakoulun tuotantona keväällä 2022.

Kaksikymmenminuuttinen jakso on monelle opiskelijalle osa opinnäytetyötä. Valmista pilottia on tarkoitus käyttää osana pitchausta, kun sarjaa myydään eteenpäin tuotantoyhtiöille.

Tämän opinnäytetyön kirjoittaja toimii projektissa äänisuunnittelijana.

3.1.1 Synopsi

Seuraavasta kappaleesta alkava teksti on projektin virallinen synopsis, jota käytetään pitchauksissa ja muissa esityksissä. Sen on kirjoittanut teoksen käsikirjoittaja-ohjaaja Jaakko Mäkeläinen.

Matias herää veljensä Eliaksen sohvalta välittömään kiireeseen - hänen on riennettävä valmistautumaan illan DJ-keikkaansa varten. Eliaksella on syntymäpäivä ja kiireessä veljen valmistelemat juhlahahvit on jätettävä väliin.

Matiaksen ystävillä Allulla ja Joelilla on suuria suunnitelmia heidän yhteisen Dj- porukkansa varalle. Illalla tapahtuvan baarikeikan jälkeen tarkoitus on nimittäin aloittaa rahan tienäminen klubikeikkojen merkeissä. Suunnitelmia jarruttaa ainoastaan Matiaksen totaalinen haluttomuus viedä harrastusta uudelle tasolle. Samalla vaatekaapissaan kannabisviidakkoa kasvattava Aslan- nimellä tunnettu höyrypää yrittää tarjoilla Matiakselle tilaisuutta tienata rahaa pilvenkasvatusoperaationsa kuriirina.

Matias löytää illan keikkaa odotellessaan levykaupasta harvinaisen Taivas - vinylilevyn. Rahat ovat kuitenkin loppu ja illan keikalle alkaa olla kiire. Matias kuitenkin ymmärtää levyn olevan täydellinen syntymäpäivälahja veljelleen - ja päättää saada sen käsiinsä keinnolla millä hyvänsä. (Mäkeläinen 2021.)

3.1.2 Alkuperä

En ole henkilökohtaisesti ehkä paras puhumaan teoksen alkuperästä tai tarkoituksesta, joten tässä on Taivaan käsikirjoittaja-ohjaaja Jaakko Mäkeläisen ajatukset asiasta:

Taivas sai alkunsa halusta tehdä jotain todella itseni näköistä ja tuntuista. Halusin luoda maailman, jossa pyöritään levykaupoissa, kesäpäivien skeittispoteilla ja tunnearvoa omaavissa pienissä baareissa. Minulle onnellisuus asuu pienen pienissä hetkissä, jotka eivät maksa yhtään mitään. Ystävän kanssa levykaupassa käyminen ilman mitään aikomusta ostaa yhtäkään levyä, oluen avaaminen aurinkoisena päivänä ennen illan keikkareissua – mitä muuta elämältä voi toivoa?

Olen elänyt suurimman osan nuorta aikuisuuttani pienissä asunnoissa sohvan pohjilla lötköttävien kavereiden ympäröimänä. Kun

minä ja ystäväni aloimme kasvaa vanhemmiksi, on luonnollisesti mukaan kuvioihin tullut kysymyksiä tulevaisuudesta ja haaveista. ”Mikä sinusta tulee isona”- tyyllisen kysymyksen vakavaa pohtimista.

Minulla on ollut tällaiseen pohtimiseen aina todella ristiriitainen suhtautuminen. Samaan aikaan en tahtoisikään tehdä ikinä yhtään mitään kunnollista tai käydä töissä – samaan aikaan tuntuisi mahtavalta olla paras jossain ja menestyä elämässä. En pidä näistä puolista kumpaakaan toistaan arvokkaampana ja olen tykännyt aina antaa elämän viedä eteenpäin omalla painollaan. Halusin tässä teoksessa pohtia hahmojen kautta tätä ristiriitaa – Matiaksessa minua ärsyttää hänen saamattomuutensa ja piittaamattomuutensa muita kohtaan, mutta samalla koen olevani Matiaksen kanssa lukuisissa asioissa samaa mieltä.

Pohjimmiltaan Taivas on konseptina myös kertomus veljesten välisestä rakkaudesta ja pikkuveljen ja isoveljen suhteesta toisiinsa. Tämä ei tässä pilottijaksossa vielä ole erityisen suuressa osassa, mutta suunnittelemamme jatkotarinan pääjuonessa Matiaksen veli Elias alkaa pikkuhiljaa ymmärtää, ettei Matias olekaan ehkä koko maailman paras roolimalli kenellekään. Silti ainoa asia, josta Matias todella välittää, on hänen veljensä, jonka hän tahtoo tässä jaksossa vanhalla vinyylilevyllä yllättää. Päivän päätteeksi Matias menettää ystävänsä sekä palan sieluaan varastaessaan levyn ja päättyy vastentahtoisesti mukaan Aslanin pilvenmyyntiopeeraatioon. Silti päivä on hänen kirjoissaan onnistunut, sillä käteen hänelle jää tämä levy, josta hänen veljensä piti lapsena. (Mäkeläinen 2022.)

3.2 Hahmot

Tässä luvussa esittelen Matiaksen, Aslanin ja Eliaksen hahmot. Kahdelle ensimmäiselle näistä on luotu johtoaiheet teokseen, joihin paneudutaan tarkemmin äänisuunnitteluluvussa. Eliakselle ei ole luotu omaa johtoaihetta, mutta hänen esittely on oleellista päähenkilön eli Matiaksen ymmärtämisen vuoksi. Nämä kaksi ovat siis veljeksiä, ja Elias on Matiakselle myös vahva tekojen ja päätösten ohjaaja.

3.2.1 Matias

Helppoon ja yksinkertaiseen elämään tyytyvä Matias on alkanut käymään lähipiirinsä hermoille. Hänen kunnianhimottomuutensa on alkanut vaikuttamaan

muiden elämään ja haaveisiin. Muiden kaivatessa menestystä bändille Matias halusi mieluummin jatkaa elämäänsä sellaisena kuin se on. Hän selvästi kuitenkin välittää veljestään Eliaksesta, mutta ei oman itsekkyytensä takia osaa sitä ehkä näyttää.

3.2.2 Aslan

Kristallit, suitsukkeet ja tarot-kortit ympäröivät paidatonta Aslania tämän kotona. Hän on pienen mittakaavan huumekauppias. Aslan on kuitenkin kunnianhimoinen ja haluaa alkaa laajentaa toimintaansa Matiaksen avulla. Matias ei tapansa mukaan ole järin kiinnostunut mistään kunnianhimoisuudesta, mutta joutuu kuitenkin rahan tarpeen edessä ryhtymään Aslanin liikekumppaniksi. Arvaamattomasta luonteestaan ja etäytyväisyydestään huolimatta Matias vaikuttaa pitävän Aslania ystävänä.

3.2.3 Elias

Työssäkäyvä ja eteenpäin suuntaava Elias vaikuttaa jatkuvasti enemmän Matiaksen vastakohdalta, joka ei sitä tunnu edes huomaavan. Matiaksen jäätyä viettämään työttömän arkea samoja levyjä kuunnellen Elias on alkanut rakentaa tulevaisuuttaan työn ja parisuhteiden saralla. Vaikka Eliaksella olisi syytä turhautua Matiaksen kommelluksista, pysyy hän kuitenkin veljensä vierellä. Tois-
taiseksi.

4 Äänisuunnittelu

Teoksen äänisuunnittelu lähti käyntiin jo varhaisessa vaiheessa tuotantoa. Jo esituotannon aikaan keskustelimme ohjaajan kanssa mahdollisuuksista äänen suhteen. Molemmat olimme sitä mieltä, että teoksessa voisi kokeilla jotain mielenkiintoista, ehkä normista poikkeavaakin kikkailua äänen kanssa. Koimme kuitenkin, ettei hienoja temppuja kannata alkaa tekemään vain temppuilun vuoksi, vaan niiden pitäisi myös tukea tarinaa. Liiallisen temppuilun mahdollinen riski voisi olla huomion vetäminen pois oleellisesta.

Jo ennen kuvauksia olimme suunnitelleet Aslanin hahmon johtoiheeksi äänimaljojen huminan. Tällä oli pään sisäisten luonnostelmien mukaan tarkoitus tuoda hahmon kotiin unenomainen ja mysteerinen tunnelma, joka erottuu selkeästi muusta tarinasta. Tästä ajatuksesta lähti lumipallon lailla vierimään ajatus siitä, että muillekin hahmoille keksittäisiin omat johtoiheensa. Päädyimme siis kanavoimaan pakonomaisen kikkailuntarpeen tähän. En toiminut virallisena säveltäjänä, vaikka sitäkin lopulta pääsin tekemään, joten päädyin hakemaan johtoiheita muualta kuin musiikista. Haasteena tässä oli ei-diegeettisten äänien eli tarinan universumin ulkopuolelta tulevien äänien sisällyttäminen tarinaan niin, etteivät ne sekoita katsojaa. Olin siitä jonkin verran huolissani, sillä koin itse, että perinteisesti ei-diegeettistä musiikkia voi käyttää suhteellisen huoletta sen konventionaalisuuden takia, mutta muut äänelliset elementit saattaisivat tuottaa ongelmia.

Päädyin kokeilemaan rautateiden ääniä kuvastamaan päähenkilön Matiaksen tarinaa. Olin skeptinen sen toimivuudesta, mutta yllätyin hiukan itsekini, kuinka hyvin äänet upposivat teokseen. Yleensä tämänkaltaisissa kokeiluissa ensimmäinen idea todetaan hyvin nopeasti huonoksi ja sitä pitää alkaa ruuvaamaan paikoilleen, mutta rautateiden äänet tuntuivat sopivan hyvin kuvastamaan Matiaksen mielenmaisemaa (tästä lisää luvussa 4.1.2.).

4.1 Johtoiheiden luominen

Tässä luvussa esittelen Matiakselle ja Aslanille luodut johtoiheet. Henkilöhahmojen taustat ja ulosanti ovat oleellinen osa hahmon karakterisointia, minkä johdosta koen, että on aiheellista tuoda nämä esille, kun luodaan äänimaailmaa ja -teemoja. Erityisesti kiinnittäisin huomiota siihen, mihin hahmon piirteisiin on tартuttu ja päädytty korostamaan.

4.1.1 Aslan ja äänimaljat

Aslanin kämpillä soivat epädiegeettiset äänimaljat. Ääni oli nauhoitettu setillä rekvisiittamaljasta ja viety käsiteltäväksi jälkityön puolelle. Laitoin äänimaljan kahduksen hännän loopille ikään kuin droneksi eli taustalla tasaisesti soivaksi

ääneksi ja hukutin sen kaikuun Aslanin kohtaukseen. Otin myös erillisen kajahduksen, johon automoin pitch shiftiä luodakseni dissonoivan harmonian kahden äänimaljan välille. Dissonoiva harmonia tukee tarinallisesti hetkeä, jossa Aslan muuttaa imaisunsa painostavaksi pyytäessään Matiasta ryhtymään hänen huumekuriirikseen.



Kuva 9. Äänimaljoja. (WFMT 2017, muokattu).

Äänimaljan käyttäminen tehokeinona Aslanin kohtauksessa oli idea, joka syntyi jo ennen kuvauksia. Äänisuunnittelutyön esituotantovaiheessa suunnittelin tehokeinoja, joilla korostaa kohtauksien tunnelmaa, ja käsikirjoituksen pohjalta etsin mahdollisuuksia tällaisille hetkille. Aslanin kodin tunnelma oli ensimmäinen ja ehkä selkein mahdollisuus äänelliselle kikkailulle. Myös harmonisen dissonanssin käyttäminen tietyssä hetkessä oli juolahtanut mieleen jo tässä suunnitteluvaiheessa, ja veinkin ehdotuksen jo silloin ohjaajalle. Hän piti ideasta ja päätimme kuvauksissa aikatauluttaa erikseen äänimaljan äänityksen päivän päätteeksi.

Lopullisessa työssä äänimaljan käyttö onnistui hyvin. Yleensä tällaisten ideoiden kääntäminen abstrakteista pään sisäisistä äänistä konkreettisiksi tuottaa ongelmia ja esteitä. Asiat eivät aina kuulosta siltä, miltä niiden kuvitteli kuulostavan. Tässä tapauksessa idean toteutus toimi yllättävän hyvin. Vaikka maljan ääni vaatikin prosessointia, upposi se hyvin teokseen ja tarinaan.

4.1.2 Matias ja rautatiet

Matiaksen äänelliseksi teemaksi muodostuivat äänisuunnittelutyön jälkivaiheessa junien ja rautateiden äänet. Ajattelin kolinan ja kirskumisen kuvastavan Matiaksen sisäistä ”kusipäätä,” joka aika ajoin pääsee valloilleen ja vie tämän mukanaan. Ideaa inspiroi vahvasti teoksen visuaalinen maisema: useat kohdaukset olivat kuvattu Teurastamolla, sekä Pasilan konepajalla, jossa ennen vanhaan siis huollettiin rautatievaunuja.



Kuva 10. Vallilan konepajan miljöö inspiroi rautateiden ääniä. (Möhkölä 2018, muokattu).

Rautateiden äänet kuuluvat epädiegeettisesti, mutta kuitenkin maisemaan upotettuina. Ikään kuin Matias olisi niiden ympäröimänä. Tämä on saavutettu kaikuefektillä, jossa suuri decay-aika sekä pre-delay. Kuivan ja kostean signaalin miksaus on hyvin kosteuspainotteista. Näillä asetuksilla hain sitä, että rautateiden ääni kuuluisi lähinnä kaikuina Matiaksen ympäröimistä seinistä, eikä niinkään suoraan kuvitteellisesta junasta. Sillä on ehkä hiukan myös sellainen efekti, että äänet kaikuisivat hänen päässään, mikä on tietenkin erittäin taiteellisesti edistyksellinen ajatus.

Teknisyydestä mainittakoon vielä sen verran, että rautateiden äänet oli luotu hyvin samankaltaisesti musiikin kanssa. Matalat huminat ja kolinat täyttävät bas-sotaajuuksia luoden kaukaa lähestyvän rauhattomuuden tunteen, joita komppaavat sitten nousujohteisesti sisään tulevat keski- ja diskanttitaajuiset kirs-kunat tilanteen kärjistyessä. Tätä voisi verrata tietyllä tapaa esimerkiksi *Edvard Griegin* vuoden 1874 sävelmää *Vuorenkunkinkaan luolassa* (norj. *I Dovregub-bens hall*), joka alkaa matalilla jousi- ja puhallinsoittimilla, mutta saa mukaansa sävelmän edetessä korkeampia soittimia, jotka nostavat ja vaihdittavat tunnel-maa.

Ei-diegeettisten, mutta kuitenkin erittäin paikallaolevien ja irrallisten äänien li-sääminen näin isoon rooliin tietenkin huoletti. Kuitenkin koin, että tunnetarinaa oli korostettava äänimaisemassa jollain konstilla. Hetkissä jolloin tunteet kohoa-vat, päätin tuoda äänimaisemaan lisää elementtejä täyttämään taajuksia, niin kuin musiikissakin. Tämä loi mukavaa kontrastia eri tunnetilojen välille teoksen sisällä (ks. Säkeistö, pre-kertosäe, kertosaie) ja näin korostaen niitä. Palautetta rautateiden äänistä sain ensimmäisenä teoksen ohjaajalta, joka oli vakuuttunut käyttämistä keinoistani.

Matiakselle johtoiheeksi luotu junan ääni on yksi lempiasioitani koko tässä teoksessa. Tästä äänestä on tullut minulle todella rakas osa kuvastamaan Matiasta hahmona. Ääni laittaa Matiaksen osaksi ympäröivää kaupunkia ja luo mielikuvaa jatkuvasta päämäärättö-mästä liikkeestä ja sisäisestä rauhattomuudesta. Matiaksella on koko ajan kiire ja hän on aina myöhässä, vaikkei hänen elämänsä sisällä lainkaan vastuuta. (Mäkeläinen 2022.)

Johtoihe oli siis onnistunut tehtävässään.

4.1.3 Kojamo – Taivas

Teoksen nimi ”Taivas” on lähtöisin fiktiivisen rap-artistin Kojamon levyn nimestä. Levy on sama, jota Matias on tarinassa hankkimassa veljelleen, ja sen voisi aja-tella kuvastavan tietyllä tapaa heidän veljeyttään. Näin ainakin äänisuunnitteli-jana ja osa-aikaisena säveltäjänä olen sitä itselleni selittänyt.

Kojamon Taivas on siis alkuperältään fiktiivinen kappale, joka on teoksen myötä myös sävelletty. Siitä tuotannollisessa vastuussa on ollut tämän opinnäytetyön kirjoittaja Niilo Luhtanen sekä opintotoverit András Nádasi ja Joni Nieminen. Nieminen on vastuussa myös kappaleen sanoituksesta sekä kappaleella esiintymisestä.

Kappaleen tyyliä ja henkeä pompoteltiin ohjaajan ja musiikkivastaavien kesken. Keskusteluissa päädyttiin Kojamon Taivaan edustavan suomiräppiä 2000-luvun alusta ja vielä lähiötyylistä sellaista. Sanoituksissa viitataan alamaailman tapahtumiin, jotka sopivat teemallisesti vanhaan suomiräppiin.

Vaikka kappale onkin tarinassa julkaistu jo vuonna 2000, siitä tehtiin ikään kuin modernisoitu versio sen ajan soundista. Kojamon Taivas on kiillotetumpi ja puhtaampi kuin esikuvansa, ja etenkin miksauksessa huomaa modernimman kosketuksen. Vokaalit on miksattu selkeästi esille, mikä ei välttämättä samankaltaisissa kappaleissa aina ole ollut tapana, vaan on enemmän nykymusiikin ominaisuuksia.

Kappaletta käytetään Taivas-sarjan pilottijakson lopetusbiisinä lopputekstien päällä. Sen lisäksi siitä on käytetty kappaleen keskeistä melodiaa johtoaiheena kuvastamaan jaksossa esiintyvää vinylilevyä sekä Matiaksen suhdetta siihen.

5 Pohdinta

Tämän opinnäytteen tarkoituksena on tutkia johtoaihetta ei-musiikillisessa kontekstissa elokuvaäänisuunnittelussa. Tutkimuksessa käytiin läpi johtoaihetta, sen määritelmää ja historiaa, kunnes sukeltettiin luomisvaiheeseen, jossa kehiteltiin johtoaihetta Taivas-draamasarjan pilottijaksoa varten. Tämän opinnäytetyön prosessit ovat seuranneet käsi kädessä kirjoittajan omaa matkaa ja tutkimusta aiheesta.

Johtoaihe, leitmotif ja idée fixe olivat minulle termeinä uusia, vaikkakin käsitteenä jokseenkin tuttuja. Aihetta lähdin alun perin lähestymään sitä kautta, että

ymmärsin konseptin olemassaolon, mutten tiennyt sille olevan nimeä tai tarkempaa määritelmää. Ilokseni kuitenkin löysin melko nopeasti leitmotif-termin, jota kautta pystyin aloittamaan kaninkoloon sukelluksen.

Vaikka opinnäytetyössä on analysoitu johtoaihetta suuresti myös teknisestä näkökulmasta, on se itselleni kuitenkin vahvasti sidonnainen tunteiden ja tunnetarinan ohjaamiseen tarinankerronnassa. Yleisestikin kiehtovaa äänessä on se, kuinka vahvasti se vaikuttaa tunteisiimme, ottaen huomioon sen olevan loppujen lopuksi vain värisevää ilmaa – tai englanniksi "*wiggly air*".

Eri medioissa johtoihteiden syöttäminen katsojalle ja yhdistäminen johonkin tunteeseen toimii ehdollistamisen tavoin. Puhuin luvussa 2.4.4. psykologian ehdollistamisen käsitteestä ja sen yhteneväisyyksistä johtoihteen käytön kanssa. Tässä olisi aihe, jonka tutkimista voisi mahdollisesti vielä jatkaa, sillä siitä ei paljoakaan löytynyt informaatiota tai aiempaa tutkimusta, kun sitä yritin internetistä kaivella. Yleisestikin johtoihteesta lukiessani huomasin, kuinka paljon aiheessa keskitytään teknillisyyksiin ja historian nippelitietoihin, eikä niinkään tunteelliseen vaikutukseen. Itse koin, että johtoihte aiheena liittyy vahvastikin juuri tunteiden ohjaamiseen ja säätelyyn, ja olisi kiinnostanut lukea enemmän siitä näkökulmasta. Musiikkia yleisesti tutkiessa löytyy kuitenkin paljon psykologista kulkua äänen tutkimuksessa, mutta elokuvien kontekstissa sitä löytyi harmillisen vähän. Johtuneeko siitä, että ääni nähdään vahvasti edelleen pääsääntöisesti teknisenä suorituksena elokuvamaailmassa? Mahdollisesti. Äänisuunnittelu elokuvissa on kuitenkin suhteellisen tuore termi, joka juurtaa itsensä 1970-luvun loppuun elokuvaan *Apocalypse Now – Ilmestyskirja. Nyt.*, jossa ensimmäisen kerran kreditoitiin ketään varsinaisena äänisuunnittelijana (Finan 2022). Tämänkin elokuvan äänisuunnittelusta lukiessani huomasin, että monet Walter Murchia haastatelleet journalistit kysyivät lähinnä, miten elokuvan helikopteriäännet oli tehty. Heitä ei siis juurikaan kiinnostanut äänen tunteellinen välitys, vaan lähinnä tekniset suoritukset.

Esimerkiksi elokuvien kuvakerronnallisessa keskustelussa olen törmännyt kuitenkin paljon tunnetarinallisen kerronnan keskusteluihin, eli kuinka vaikka erilaiset kuvakoot vaikuttavat siihen, miten tunnetta ohjataan. Keskusteluissa puhutaan esimerkiksi siitä, kuinka laajassa kuvassa tunnelma on usein rauhallinen ja vapautunut, kun taas tiiviissä kuvassa se kiristyy. Laaja-alaisesti oman kokemuksen mukaan tällainen keskustelu on mielestäni puutteellista äänellisessä kerronnassa. Nimenomaan kuitenkin vain puutteellista, tarkoittaen sillä siis sitä, että keskustelua on kyllä olemassa, mutta se kuitenkin jää helposti teknillisyyksien varjoon.

Tulevaisuutta ajatellen haluaisin itse tuoda äänisuunnittelijana enemmän esille näkemystä elokuvaäänen potentiaalia tarinankerronnassa tunteellisen ohjauksen näkökulmasta. Totta kai sitä nykyään juuri sellaisena käytetäänkin, mutta välillä tuntuu, että yleisesti se nähdään juuri teknisenä suorituksena. Elokuvaäänestä puhutaan kyllä tunteen kautta, mutta keskustelu tuntuu tapahtuvan lähinnä salaseuramaisesti äänisuunnittelijoiden kesken. Ehkä joku päivä keskustelua olisi mahdollista avata enemmän myös yleiseksi aiheeksi.

Tästä kuitenkin kaartaen takaisin kohti itse tutkimuskysymystä, joka liittyy ei-musiikillisten äänien käyttämistä näinä tunteiden välittäjänä, eli tässä tapauksessa johtoiheina. Se, että musiikkia käytetään tunteen ohjaajana ei tietenkään ole ennenkuulumatonta, mutta rautateiden äänen käyttäminen sellaisena luultavasti onkin.

Teoksessa lopulta käytetty rautateiden ääni johtoiheena kuvastamaan päähenkilön Matiaksen matkaa onnistui hyvin. Oikeastaan paljon paremmin, kun osasin itsekkään odottaa. Ohjaajakin kuvaili ääntä sellaiseksi, joka "luo mielikuvaa jatkuvasta päämäärättömästä liikkeestä ja sisäisestä rauhattomuudesta", mikä on tietenkin juuri se tunne, jota tarina ja päähenkilö kaipasi.

Itse tutkimuskysymyksessä pohdittiin sitä, miten ei-musiikillisten johtoiheiden käyttö vaikuttaa elokuvan katselukokemukseen. Johtoiheiden tarkoituksena oli tuoda teokseen syvempää kerrontaa ehostaen katselukokemusta. Ei-musiikillisten elementtien käyttäminen tällaiseen oli tyylikeino, jolla haettiin tietynlaista

uniikkia särmää. Johtoaiheiden käyttö lisää teokseen jatkumon tunnetta sekä tekee siitä myös tunnistettavamman. Iso osa esimerkiksi Harry Potter-, Pirates of the Caribbean- ja Taru sormusten herrasta -elokuvien hohdosta, ilmeestä ja mieleenpainuvuudesta tulee niihin liitetyistä tunnuskappaleista. Taivas-sarjan kohdalla koen, että onnistuimme luomaan näiden kaltaisen, tunnistettavan ja tarinaa tukevan äänimaiseman, joka poikkeaa muista tämän ajan teoksista.

Lähteet

Cohen, A. J. (1993). Associationism and musical soundtrack phenomena. *Contemporary Music Review*, 9 (1–2), 163–178.

Correa, Carla 2021. Attention, New Englanders: Fluffernutter Is Now a Word. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2021/11/03/dining/fluffernutter-dictionary.html> (luettu 5.11.2021)

Dillon, Kym 2011. The Art of Scoring. *IGN*. <https://www.ign.com/articles/2011/09/19/the-art-of-scoring> (luettu 17.3.2022).

Finan, Kate <https://www.boomboxpost.com/blog/2017/7/16/the-history-of-sound-design>. luettu 19.3.2022

Francis, Beryl 2012. The Great Circle. 2. laitos. (<http://www.jstor.org/stable/23622226>).

Gorlinski, Virginia 2012. idée fixe. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/art/idee-fixe> (luettu 17.3.2022)

Grout, Donald; Williams, Hermine 2003. *A Short History of Opera*. 4. uudistettu laitos. New York: Columbia University Press.

Halloween. 1978. Käsikirjoitus John Carpenter, Debra Hill. Ohjaus John Carpenter. USA: Compass International Pictures, Falcon International Productions / Debra Hill

Hanfstaengl, Franz 1871. Richard Wagner. https://fi.wikipedia.org/wiki/Richard_Wagner (luettu 14.4.2022) muokattu.

Inside the Score 2018. *Star Wars Music: Themes and Leitmotifs*. <https://www.youtube.com/watch?v=52Pfq19L5JU> (katsottu 11.4.2022.)

Jaws, 1975. Käsikirjoitus Peter Benchley & Carl Gottlieb. Ohjaus Steven Spielberg. USA: Zanuck/Brown Company, Universal Pictures / Richard D. Zanuck, David Brown. 124min.)

Kastel, Roger 1975. Jaws. <https://www.oscars.org/collection-highlights/jaws> (luettu 14.4.2022) muokattu.

Kennedy, Michael. 1994. Atonal. The Oxford Dictionary of Music. Oxford & New York: Oxford University Press.

Lansky, Paul, George Perle, and Dave Headlam. 2001. "Atonality". The New Grove Dictionary of Music and Musicians. 2. uudistettu laitos, muokannut Stanley Sadie & John Tyrrell. London: Macmillan.

Laine, Vesa & Vilkkö-Riihelä, Anneli: Mielen maailma 1: Psykologian perustiedot, s. 64–72. WSOY, 2005.

Left4Dead. 2008. USA: Valve.

Mäkeläinen, Jaakko 2021. Ohjaaja. Kopioitu luvalla projektin kansoista.

Mäkeläinen, Jaakko 2022. Ohjaaja. Haastattelu: 10.3.2022.

Millington, Barry 1992. The Wagner Compendium: A Guide to Wagner's Life and Music. London: Thames & Hudson.

Möhkölä, Riikka 2018. Konepaja-sopimus viimein maaliin – Bruce Oreck: “Tämä voi olla typerin juttu, mitä olen koskaan tehnyt”. City. <https://www.city.fi/yhteiskunta/konepaja-sopimus+viimein+maaliin+bruce+oreck+tama+voi+olla+typerin+juttu+mita+olen+koskaan+tehnyt/12180> (luettu 14.4.2022) muokattu.

Parker, Ryan 2022. Steven Spielberg Initially Thought John Williams' 'Jaws' Theme Was A Joke. The Hollywood Reporter. 8.2.2022. <https://www.hollywood-reporter.com/movies/movie-features/john-williams-jaws-theme-steven-spielberg-1235088998/>. (luettu 17.3.2022).

Pierce, Jack 2017. THE POWER OF MUSIC IN FILM - How music affects film. Verkkovideo 7.4.2017. <https://www.youtube.com/watch?v=iSkJFs7myn0> (kat-sottu 25.3.2022.)

Podlipniak, Piotr 2013. SPECIFIC EMOTIONAL REACTIONS TO TONAL MUSIC – INDICATION OF THE ADAPTIVE CHARACTER OF TONALITY RECOGNITION. 6.

Pringle, David 2000. *What is this thing called space opera?*. Space and Beyond: The frontier theme in science fiction (1). Greenwood Press.)

Sadie, Stanley & Tyrrell, John 2001. The New Grove Dictionary of Music and Musicians

Sadie, Stanley; Tyrrell, John, eds. (2001). The New Grove Dictionary of Music and Musicians. London: Macmillan Publishers.

Schoen-Nazzaro, Mary B. 1978. Plato and Aristotle on the Ends of Music. 3. laitos. Québec: Laval Theologique Et Philosophique. <https://www.erudit.org/fr/revues/ltp/1978-v34-n3-ltp3386/705684ar.pdf> (s. 269)

Star Wars: Episode IV – A New Hope. 1977. Käsikirjoitus George Lucas. Ohjaus George Lucas. USA: Lucasfilm Ltd / Gary Kurtz. 121min.)

The Imperial March (Darth Vader's Theme). 1980. *John Williams*.

Visakova, Leena 2011. PSYKOLOGINEN NÄKÖKULMA ELOKUVAMUSIIKIN TUTKIMUKSEEN – TARKASTELUSSA ELOKUVAMUSIIKIN SISÄLTÖFUNKTIOT. Kandidaatintutkielma. Jyväskylän yliopisto, Musiikkitiede.
<http://urn.fi/URN:NBN:fi:ju-2011070111105> s. 15 (luettu 14.4.2022).

WFMT 2017. Relax with a Tibetan singing bowl meditation session. 8.11.2017.
https://www.youtube.com/watch?v=VsoN_IWQ1Ac (katsottu 14.4.2022.) muokattu.