



Kaisa Järvinen

Elokuvan atmosfääriäänät kerronnallisena keinona

Millaisia asioita atmosfääriäänillä voidaan kertoa elokuvan tilasta ja tunnelmasta?

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Elokuvan ja television tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

12.10.2023

Tiivistelmä

Tekijä(t):	Kaisa Järvinen
Otsikko:	Elokuvan atmosfääriäänien kerronnallisena keinona – Millaisia asioita atmosfääriäänillä voidaan kertoa elokuvan tilasta ja tunnelmasta?
Sivumäärä:	45 sivua
Aika:	12.10.2023
Tutkinto:	Medianomi
Tutkinto-ohjelma:	Elokuvan ja television tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto:	Kuva ja ääni
Ohjaaja(t):	Lehtori Taneli Bruun

Tämä opinnäytetyö käsittelee atmosfääriäänien käyttöä kerronnallisena keinona elokuvissa. Työn tavoitteena on tarkastella, millaisia asioita atmosfääriäänien avulla voidaan kertoa elokuvan maailmasta, ja miten ne vaikuttavat elokuvan tunnelmaan? Aihetta tutkitaan kirjallisuuden ja äänisuunnittelun teorioiden sekä elokuva-analyysin ja prosessikuvauksen avulla.

Teoriaosassa käydään ensin läpi elokuvan äänisuunnittelun perusteet ja käsitteet, kuten äänielementit ja elokuvan äänitila. Kolmannessa luvussa syvennytään tarkemmin atmosfääriäänien suunnitteluun ja käyttöön. Teorialuvuilla luodaan pohja äänisuunnittelun ymmärrykselle, ja näitä teorioita käytetään apuna elokuva-analyysseissa.

Työssä analysoitiin kolmen elokuvan äänisuunnittelua ja atmosfääriäänien kerronnallisia, luovia ja teknisiä ominaisuuksia. Valituissa elokuvissa atmosfääriäänien käyttö on merkittävää. Kahta pitkää elokuvaa analysoitiin katsojan näkökulmasta. Kolmatta elokuvaa, lyhytanimaatiota, käsiteltiin äänisuunnittelijan ja elokuvantekijän näkökulmasta.

Opinnäytetyötä voidaan pitää elokuvaäänisuunnittelua käsittelevien tekstien ja teorioiden kokoelmana ja niiden sovellutuksena atmosfääriäänien. Työ toteaa, että atmosfääriäänien mahdollisuudet ovat laajat ja erinomaiset, ja niitä voitaisiin hyödyntää elokuvan kerronnassa enemmänkin. Atmosfääriäänillä voidaan esimerkiksi välittää informaatiota elokuvan maailmasta ja tarinasta, kuten sen hahmoista, herättää elokuvan tila eloon, luoda tunnelmia sekä vaikuttaa elokuvan tempoon ja rytmiin.

Avainsanat: Äänisuunnittelu, atmosfääriääni, taustatehoste, äänikeronta

Abstract

Author(s): Kaisa Järvinen
Title: Atmospheric Sounds as a Narrative Tool in Film – What can Atmospheric Sounds Express about the Space and Mood of a Film?
Number of Pages: 45 pages
Date: 12 October 2023

Degree: Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme: Film and Television
Specialisation option: Picture and Sound
Instructor(s): Taneli Bruun, Senior Lecturer

This bachelor's thesis discusses the use of atmospheric sounds as narrative tool in films. The objective of the thesis was to explore what aspects of a film's world can be conveyed with atmospheric sounds and how they impact the mood of the film. The subject was studied using film analysis, process description and literature and theories about sound design.

The fundamentals of film sound design and the concepts such as sound elements and sound space of film are introduced in the theoretical section. The third chapter examines the design and utilisation of atmospheric sounds. These theoretical chapters form the foundation for understanding sound design and the theories serve as framework for the film analyses.

Sound design of three films were analysed in the study, especially the films' atmospheric sounds' narrative, creative and technical attributes. The use of atmospheric sound is significant in the chosen films. The two feature films were analysed from the viewer's point of view. The third one, a short animation film, is covered from the sound designer's and film maker's point of view.

The thesis can be considered as a collection of texts and theories about sound design and their application to atmospheric sounds. It states that the possibilities of atmospheric sounds are broad and excellent, and they could be used even more in the narration of films. Atmospheric sound can be used to convey information about the world and story of the film, such as characters, bring space of film to life, create moods, and affect the tempo and rhythm of film.

Keywords: sound design, atmospheric sound, background sound, narrative sound

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Elokuvan äänitila	2
2.1	Tilan havainnointi äänen avulla	3
2.2	Elokuvaäänen elementit	6
2.3	Elokuvaäänen suhde kuvaan	9
3	Atmosfääriäänet	11
3.1	Atmosfääriäänet tunnelman luojana	13
3.2	Äänimaisemat ja elokuvan atmosfääriäänet	16
3.3	Elokuvan hahmot ja atmosfääriäänet	18
3.4	Monikanavaympäristö ja atmosfääriäänien miksaaminen	20
4	Atmosfääriäänien tutkiminen elokuva-analyysin avulla	23
5	Katsojan analyysi: Sokea mies, joka ei halunnut nähdä Titanicia	24
5.1	Elokuvan tila sen sokean päähenkilön havainnoimana	24
5.2	Elokuvan eri tilat ja tunnelmat	26
6	Katsojan analyysi: Humiseva harju	27
6.1	Atmosfääriäänien suhde elokuvan muihin ääniin ja kuvaan	28
6.2	Atmosfääriäänet kerronnallisena keinona	30
6.3	Heathcliffin havaintokulma	31
7	Tekijän analyysi ja prosessikuvaus: On my way -animaatiolyhytelokuva	32
7.1	Ahdistus elokuvan päätunteena	33
7.2	Prosessi	35
7.2.1	Pikku prinssi referenssielokuvana	36
7.2.2	Elokuvan kolme erilaista atmosfääritilaa	36
8	Pohdinta	40
	Lähteet	44

1 Johdanto

Tämä opinnäytetutkielma käsittelee elokuvan atmosfääriäänien eli taustatehosteiden vaikutusta elokuvan tilaan ja tarinankerrontaan. Millaista informaatiota elokuvan maailmasta atmosfääriäänien avulla voidaan kertoa, ja miten ne vaikuttavat elokuvan tunnelmaan? Onko atmosfääriäänien suunnittelu elokuvaan vain todellisten lokaatioiden toisintamista?

Kiinnostukseni aiheeseen syntyi, kun keväällä 2022 osallistuin opinnoissani animaatioäänisuunnittelun kurssille. Silloin työskentelin atmosfäärileikkaajana *On my way* -animaatiolyhytelokuvan ääniryhmässä. Tuon elokuvan tunnelmat ja hahmon emootioiden välitys nojaa vahvasti äänimaailmaan, erityisesti atmosfääriäniin, koska käytimme vain elokuvan tilassa soivaa musiikkia ja kaikki elokuvan dialogi on nonverbaalista. Elokuvan animaatiotyö on myös hyvin tyylliteltyä, eikä ympäristöstä nähdä paljon yksityiskohtia. Saimme siis äänisuunnittelulla luoda maailman hahmon ympärille.

Jotta pystyin ymmärtämään tarkemmin elokuvan atmosfääriäänien mahdollisuudet, aloitin taustatyöni äänitilan käsitteestä ja elokuvaääniteorian perusteista: miten ihminen havainnoi ja hahmottaa tilaa kuulollaan, mistä äänistä tilan äänimaailma koostuu ja mikä on elokuvassa äänen suhde kuvaan. Tästä syntyi tutkielman toinen luku. Sen jälkeen teoriaosuudessa käsitellään tarkemmin atmosfääriäniä: miten niillä luodaan tunnelmia, mitä niillä voidaan kertoa elokuvan tilasta ja hahmoista, ja miten monikanavaympäristö vaikuttaa atmosfäärisuunnitteluun.

Muina tutkimusmenetelminä käytetään elokuva-analyysia sekä prosessikuvausta. Analysoinnin kohteena on kolme elokuvaa, joista kaksi, *Sokea mies*, joka ei halunnut nähdä *Titanicia* (Suomi 2021) ja *Humiseva Harju* (*Wuthering Heights*, Iso-Britannia 2011) ovat onnistuneita ja keskenään erilaisia esimerkkejä atmosfääriäänien kerronnallisesta käytöstä. Näitä elokuvia analysoidaan esteettisesti ja katsojan näkökulmasta: millaisia tunnelmia ja informaatiota atmosfääriäänit välittävät katsojalle. Kolmannen elokuvan analyysi sen sijaan keskittyy äänisuun-

nittelijan ja tekijän näkökulmaan. Se on tutkielman kirjoittajan analyysia ja prosessikuvausta 3D-animaatiolyhytelokuvan äänitilojen luomisesta ja atmosfääriäänien suunnittelusta, leikkaamisesta ja miksaamisesta.

2 Elokuvan äänitila

Jokaisen elokuvan ja sen kohtauksen äänimaailma on sekoitus erilaisia äänielementtejä, joiden käyttö riippuu esimerkiksi elokuvan ja kohtauksen tunnelmasta ja ympäristöstä, genrestä ja hahmojen mielentilasta (Harrison 2021, 13). Se on aina äänisuunnittelijan näkemys elokuvan tilasta: äänisuunnittelu ei ole todellisuuden toisintamista vaan sillä leikkimistä, jotta saadaan totuutta mielenkiintoisempi maailma, jolla kertoa tarinaa (Thom 2003, 124). Äänisuunnittelijan pitää siis suunnittelua tehdessään toteuttaa vastaus kysymykseen ”miltä katsojasta kuuluisi tuntua, ja mitä informaatiota on tarpeen kertoa” (Harrison 2021, 123).

Elokuvan äänikerronta on myös dramaturgista äänien sommittelua tilaan ja aikaan (Koivumäki 2018, 34). Äänet kertovat äänilähteiden sijainnin, määrän ja laadun sekä paljastavat tilan laajuuden ja rajauksen (Koivumäki, 34, 101–102). Ajallisesti äänet taas ovat osa tapahtumien ja ilmiöiden luonnetta ja järjestystä, tunnelman tihentymistä ja laukeamista (Koivumäki 2018, 34). Äänien avulla voidaan myös tehdä olettamuksia tilasta ja määrittellä paikkoja, ja äänet sitovat näin katsojan elokuvan tilaan ja ympäristöön (Koivumäki 2018, 47–49).

Elokuvan äänet sekä välittävät katsojalle informaatiota tarinasta että luovat elämyksiä ja tunnelmia, niin itsenäisesti kuin yhdessä kuvan kanssa. Kuvan ja äänen välille syntyy tosiaan selittävä merkitysketju, eli molemmat vaikuttavat toistensa tulkintaan. (Koivumäki 2018, 146.) Ääni vaatii kovalta ja dialogilta tilaa, koska ihminen keskittyy kunnolla ääneen vain silloin, jos kaikkea informaatiota ei saa muualta (Harrison 2021, 40–41). Metaforiset äänet eli äänet, jotka eivät vastaa kuvaa, saavat myös katsojan ajattelemaan itse (Murch 2003, 100).

Usein ääni on kuitenkin melko ylenkatsottu osa elokuvaa. Kaikki halutaan helposti kertoa dialogilla tai näyttää kuvalla, vaikka informaatiota voisi välittää

myös tilassa kuuluvilla äänillä (Parker 2003, 191). Äänen tärkeyttä ei ymmärretä, siihen ei kiinnitetä tarpeeksi huomiota, ja siten voidaan ajatella, että ääni vain toisintaa kuvailmaisun välittämää informaatiota. Michel Chion kutsuu tätä ilmiötä nimellä *Added value*. (Chion 1994, 4.) Koivumäen mielestä äänisuunnittelun tavoite onkin hienovaraisesti saada katsoja kiinnittämään huomio olennaisiin asioihin ja kuuntelemaan aktiivisesti (Koivumäki 2018, 34). Randy Thom taas ajattelee, ettei tavallisen katsojan kuulu kiinnittää huomiota yksittäisen osaston tarinankerrontaan, koska kokonaisuus luo onnistuneen elokuvan (Thom 2003, 123).

2.1 Tilan havainnointi äänen avulla

Länsimaisessa kulttuurissa tila on rajattua. Katsellessamme ympärillemme näemme tavallaan vain asiat, joihin katseemme rajautuu, ja tyhjyys niiden välissä ei ole merkityksellistä. Itämaisissa kulttuureissa sen sijaan tila nimenomaan viittaa tyhjyyteen. Se on abstraktia, rajatonta ja sitä on kaikkialla. (Aro 2006, 38–41.) Elokuvassa tila käsitetään paikkana, jossa hahmo oleskelee, ja josta se ja katsoja voivat saada aistiärsykeitä. Kuva ja ääni tuon informaation siirtäjinä eroavat toisistaan niin kuin länsimainen ja itämainen tilan käsitys. Kuva on paljon rajatumpi media kuin ääni: kuten ihmisen katseella, myös kuvalla on reunat. Emme voi nähdä sen ulkopuolisia asioita ilman jonkinlaista kameran liikettä tai leikkausta. Ihminen tai kamera ei myöskään voi nähdä asioiden, muiden ihmisten tai seinien läpi.

Kuulokin on tarkinta ihmisen edessä, mutta ääni ei rajaudu samalla tavalla kuin kuva tai näkö (Aro 2006, 29). Siten kuulemme asioita joka puolelta ympärillemme ja myös esteiden takaa, esimerkiksi sisälle voi ulkoa kuulua liikenteen melua tai linnunlaulua. Ihmisen kokema äänitila ei silti ole täysin rajaton, koska ihminen kykenee kuulemaan vain tarpeeksi selkeät äänet. Kuulohavaintoon vaikuttavat äänen voimakkuus, äänenkorkeus, äänenväri ja tulosuunta (Järveläinen 2010, 102).

Ääni on energiaa, joka liikkuu tilassa ääniaaltona. Sen kantavuuteen vaikuttavat äänen ominaisuudet, mutta myös tilan akustiikka, esteet, kuten seinät ja kattopinnat, sekä muut äänet. Äänienergia vaimentuu edetessään ilman vaikutuksesta noin kuusi desibeliä aina välimatkan kaksinkertaistuessa. Lisäksi osa energiasta imeytyy esteisiin ja osa heijastuu tilaan takaisin. Mitä tiheämmät ääniaallot eli mitä korkeampi ääni on, sitä herkemmin se vaimentuu ja imeytyy esteisiin. Tämän takia kaukanakin tai esteen takana olevat matalat äänet kuuluvat voimakkaammin kuin korkeat äänet. (Aro 2006, 13–16.)

Jos tilassa on paljon ääniä, osa äänistä hukkuu toisten alle, jolloin informaatiota voi jäädä havaitsematta ja kuulo joutuu valitsemaan olennaisimman sisällön. Tätä ilmiötä kutsutaan peittoilmiöksi (spectral masking) ja siihen vaikuttavat äänten voimakkuudet, taajuudet ja samanaikaisuus. Voimakkaat äänet peittävät hiljaisia ääniä ja matalat korkeita. Ne myös peittävät ääniä juuri ennen tai heti äänen jälkeen. (Aro 2006, 25.) Ihmisen kuuloalue (20 Hz–20 kHz) on lisäksi tarkin tietyillä taajuuksilla ja herkin kohta on noin 3kHz:n tuntumassa (Kivi 2012, 67). Äänen peittävyys vaikuttaa myös havaintoon tilasta: kova ääni vie enemmän tilaa kuin hiljainen ääni. Äänitila voi tuntua täydeltä jo yhden kovan äänen kanssa, mutta hiljaisia sen sijaan voi olla enemmän tai niiden täytyy olla ajallisesti tiiviimmin.

Äänitila muodostuu äänilähteistä ja ääntä heijastavista pinnoista. Äänilähde on joko pistemäinen tai laaja, ja äänilähteen suhteellinen leveys taas riippuu sen koosta ja etäisyydestä. Kaiuttomassa tilassa kuulija kuulee vain suoran äänen ja kaiuntaisessa tilassa sen lisäksi heti esiheijastuksia lähimmistä seinistä, lattiasta ja katosta sekä sen jälkeen diffuusin, vähitellen vaimentuvan jälkikaiunnan. (Aro 2006, 13–16.)

Tilassa olevat äänet sekä niiden heijastukset ja etäisyydet auttavat ihmistä tekemään havaintoja tilasta itsestään (Koivumäki 2018, 47, 101–102). Äänetöntä tilaa on sen sijaan mahdotonta hahmottaa kuulon avulla, koska äänetön tila on akustisesti tyhjä (Aro 2006, 46). Äänen kuuluvuuden ja kantavuuden avulla voi-

daan päätellä tilan laajuus ja heijastusten perusteella määritellä sen rajaus (Koivumäki 2018, 101–102). Soiva ääni paljastaa myös tilan rakenteiden ja pintojen ominaisuuksia, kuten pehmeiden, kylmyyden ja onttouden, joiden avulla ihminen voi arvioida tilan viihtyvyyttä (Koivumäki 2018, 47). Esimerkiksi tyhjässä teollisuushallissa äänilähde pääsee huomattavan kauas ja heijastukset saavat metallisen sävyn, kun taas omakotitalossa äännet ovat pehmeämpiä ja niiden lähteet ovat lähempänä.

Ulkotilassa kuuluu lähtökohtaisesti vähemmän heijastuksia kuin sisätiloissa, koska äänilähteet pääsevät liikkumaan vapaammin ja heijastavia pintoja on vähemmän. Ulkotiloissakin on silti eroja: kaupunkiympäristössä heijastuksia on enemmän kuin luonnossa, koska siellä on enemmän kovia pintoja. Luonnossakin pinnanmuodot ja kasvusto kuitenkin vaikuttavat äänimaiseman ominaisuuksiin. Esimerkiksi tuuli kuulostaa eri paikoissa erilaiselta, koska tuuli itsessään ei kuulosta miltään, vaan sen äännet syntyvät kontaktista tilaan. (Koivumäki 2018, 48.) Tällaisia ääniä ovat esimerkiksi tuulen ujellus rakennuksien välissä, järven laineiden liplatus tai puiden lehtien havina.

Ihmisen kuulo kykenee tarkentamaan yksittäisen äänilähteen suunnan pään edessä noin kolmen asteen tarkkuudella, pään takana noin viiden ja sivuilla kymmenen. Suuntakuulo perustuu ihmisen kaksikorvaisuuteen: äännet saapuvat korviin hiukan erilaisina. Siten ihminen saa äänestä suuntavihteitä, joita ovat korvien väliset aika-, vaihe- ja voimakkuuserot. Näiden vihjeiden vahvuus vaihtelee, esimerkiksi mataliin ääniin syntyy enemmän vaihe-eroja kuin korkeisiin ääniin, joihin taas syntyy enemmän voimakkuuseroja. (Aro 2006, 29–32.) Suuntavihteet auttavat myös äänilähteen liikkeen havainnoinnissa. Siihen vaikuttavat lisäksi muutokset äänen panoroinnissa, täyteläisyydessä, heijastuksissa ja äänen korkeudessa. (Aro 2006, 53.) Elokuvaäännessä äänilähteet ovat näennäisiä eli niillä ei ole todellista lokaatiota, vaan se luodaan kaiuttimien sijainnilla ja panoroinnilla. Tällöin paikallistaminen on huomattavasti hankalampaa ja se onnistuu vain 10–15 asteen tarkkuudella. (Aro 2006, 29.)

Ihminen pystyy keskittämään huomionsa kerrallaan vain rajalliseen määrään ääniä, ja yleensä huomio kiinnittyy siihen ääneen, jonka ihminen kokee tärkeimmäksi. Tällaisia huomioääniä ovat liikkuvat äänet ja erottuvat äänet. (Aro 2006, 48.) Äänet voidaan jakaa huomiopisteen mukaan huomioääniin ja taustaääniin tai kuvioon ja taustaan. Lisäksi ihmisen huomiokyky ryhmittelee ääniä yhteen niiden ominaisuuksien perusteella. Niitä ovat esimerkiksi samanlaisuus, jatkuvuus, symmetria, yhteinen liike ja kohtalo. Tätä ilmiötä on psykologiassa selitetty hahmolaeilla, jotka on alun perin kehitelty visuaalisten asioiden analysointiin, mutta ne ovat sovellettavissa ja käytettävissä myös äänen analysoinnissa. (Kivi 2012, 73–74; Aro 2006, 22–24.) Atmosfääriäänet voidaankin yleensä näiden ominaisuuksien perusteella luokitella taustaksi, jossa on satunnaisia huomioääniä. Ihminen siis käsittelee niitä kokonaisuutena.

2.2 Elokuvaäänen elementit

Elokuva on vokosentrinen eli puhekeskeinen media (Chion 1990, 6), eli katsoja keskittyy äänissä eniten puheeseen eli dialogiin, koska siitä saa eniten informaatiota. Puheella tarkoitetaan sanallista kommunikaatiota ja informaatiota, mutta se voi olla myös nonverbaalista ilmaisua, kuten huokauksia tai hengitystä. Sanojen merkityksen lisäksi informaatiota välittävät dialogissa esimerkiksi äänenpainot, -sävyt ja -voimakkuus. (Kivi 2012, 218–219.) Dialogin ymmärrettävyys on elokuvan onnistumisen ja hyvän katselukokemuksen kannalta erittäin tärkeää. Sille onkin monikanavaympäristössä varattu keskikaiutin lähes kokonaan. (Murch 2003, 99.)

Tehosteita ovat kaikki äänet, jotka eivät ole dialogia tai musiikkia. Niiden tehtävänä on välittää informaatiota, luoda uskottavuutta ja tunnelmia. Näitä voivat olla esimerkiksi:

- tuotantotehosteet eli kuvauksissa äänitetyt toiminnan äänet
- pistetehosteet
- foleyt eli synkronissa kuvan päälle äänitetyt toiminnan äänet
- erikoistehosteet
- atmosfääriäänet eli taustatehosteet (Kivi 2012, 221.)

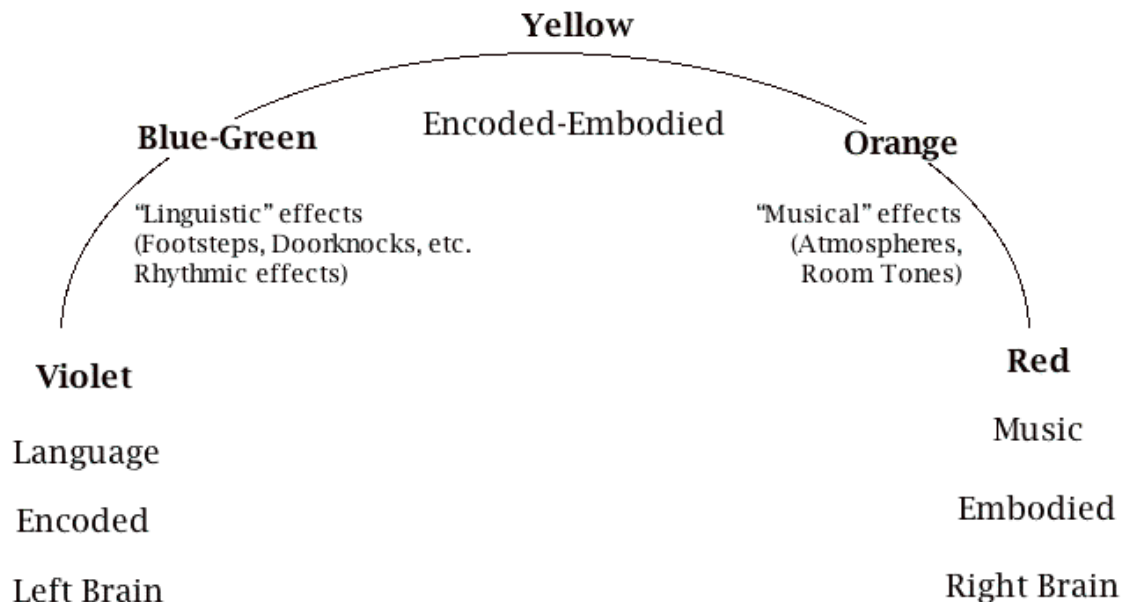
Elokuvan musiikilla pyritään vaikuttamaan ensisijaisesti katsojan emootioihin ja tunnelmaan, koska sen ilmaisu on monia muita elokuvan elementtejä vapaampaa (Harrison 2021, 42). Se voi luoda elokuvan tunnelmaa joko vahvistamalla hahmojen, kuvan ja muiden äänien tunnelmaa tai olla niille vastavoimana. Näitä tyyppisiä kutsutaan empaattiseksi ja ei-empaattiseksi musiikiksi. (Chion 1990, 8.) Musiikki voi olla joko ei-diegeettistä taustamusiikkia eli score-musiikkia tai diegeettistä elokuvan tilassa soivaa source-musiikkia. Source-musiikki soi kuin osana atmosfääriääniä, jolloin se on käsitelty taajuuskorjaimella ja kaiutettu kuulostamaan tilaan kuuluvalta. Tällaista musiikkia voi olla esimerkiksi radiossa tai televisiossa soiva musiikki, puhelimen soittoääni tai tuulikello. Source-musiikki voi näin myös kertoa informaatiota esimerkiksi elokuvan tilasta tai hahmoista. (Harrison 2021, 43.)

Koska todellisuudessa ei koskaan esiinny absoluuttista hiljaisuutta eli akustista tyhjyyttä, tunne hiljaisuudesta luodaan elokuvassa usein pienillä hienovaraisilla äänillä, kuten ilmastoinnin tai tuulen kohinalla (Aro 2006, 46–47; Kivi 2012, 228–229). Myös esimerkiksi aikaisemmin saman kohtauksen aikana muiden äänien alle hukkuvien, hiljaisten äänien yhtäkkinen erottuminen luo hiljaisuuden tuon äänen ympärille (Chion 1990, 58). Hiljaisten tilojen äänisuunnittelu onkin erittäin haastavaa, koska absoluuttinen hiljaisuus on useimmiten liian draamatista, jopa ahdistavaa ja sen käyttö vaatii erittäin suurta perustelua. (Kivi 2012, 229.)

Kuten Michel Chion määrittelee ”hiljaisuus ei ole neutraalia tyhjyyttä, vaan se on aiemmin kuullun, tai odotetun äänen negatiivi” (Aro 2006, 47), hiljaisuuden mielikuvat syntyvät ennen kaikkea hiljaisuuden suhteesta muuhun äänimaailmaan. Sen merkitys siis riippuu siitä, millaisia ääniä sen ympärillä on. Esimerkiksi muuten äänimaailmaltaan täynnä olevassa elokuvassa oleva hiljainen kohtaaminen voi olla joko rauhoittava tai jännittänyt. Myös sillä, onko hiljaisuus yllättävää vai vähitellen alkavaa, on vaikutusta siihen, miten se koetaan. (Chion 1990, 57–58.)

Vaikka kaikista äänilähteistä peräisin oleva äänettömyys onkin samalaista eikä hiljaisuus itsessään kerro esimerkiksi tilasta mitään, hiljaisuus on silti vahva kerroinnallinen keino. Hiljaisuus antaa äänielementeille tilaa ja vahvistaa niiden vaikuttavuutta (Harrison 2021, 118). Se voi purkaa tai luoda jännitettä, kertoa yksinäisyydestä tai luoda rauhallisen tai ahdistavan tunnelman. Dialogin keskellä oleva hiljaisuus taas luo merkityksiä hahmojen sanomiin asioihin. (Kivi 2012, 229.)

Murch (2005) sijoittaa elokuvan äänielementit janalle (kuvio 1) sen mukaan kuuluuko ääniä ymmärtää, kuten puhetta vai tulkita, kuten musiikkia. Tämä tarkoittaa sitä tarvitaanko informaation välittämiseen sääntöjen ja koodiston ymmärtämistä (encoded), vai ilmentävätkö äänet ja sen ominaisuudet informaatiota itsessään (embodied). Suurin osa äänistä ovat kuitenkin asettuu tällä janalla johonkin ääripäitä keskeemmälle, esimerkiksi puheesta voi ymmärtää jotain äänen-sävyn perusteella. Tehosteäänien välittämä informaatio taas on puhuttua kieltä universaalimpaa ja äänen ominaisuudet, kuten voimakkuus ja äänenväri, vaikuttavat sen tulkintaan.



Kuvio 1. Murchin encoded-embodied -teorian jana (Murch 2005).

Äänet liukuvat tällä janalla sen mukaan, onko niissä enemmän ymmärrettäviä vai tulkittavia ominaisuuksia. Tehosteäänistä esimerkiksi oven koputus on lähempänä puhetta, koska se kertoo jonkun olevan oven takana. (Murch 2005.) Atmosfääriäänit voivat sen sijaan toimia kuin musiikkina kohtauksen taustalla: niistä saa jotain informaatiota ympäristöstä, mutta ne myös luovat tunnelmaa, jota katsoja tulkitsee.

2.3 Elokuvaäänien suhde kuvaan

Elokuvan äänitilan ulottuvuudella (extension) tarkoitetaan sitä, kuinka paljon ääniä kuullaan esimerkiksi kuvan ulkopuolelta. Äänitila voi olla kapea (null extension), jolloin elokuvan tai kohtauksen äänet rajoittuvat esimerkiksi vain yhden hahmon kuulemiin ääniin, tai laaja (vast extension), jolloin ääniä kuullaan runsaasti esimerkiksi kuvassa näkyvän tapahtumapaikkana olevan huoneen ulkopuolelta. (Chion 1990, 86–88.) Äänitilan ulottuvuus vaikuttaa vahvasti elokuvan atmosfääriäänien määrään ja niiden käyttöön.

Kapeassa äänitilassa kuullaan usein vain visualisoituja ääniä eli ääniä, joiden lähde on tilassa olevan hahmon nähtävissä. Nuo äänet voivat olla joko synkronisia onscreen-ääniä tai asynkronisia offscreen-ääniä sen mukaan näytetäänkö niiden äänilähde myös katsojalle. Laajassa äänitilassa taas esimerkiksi tilan ulkopuolelta tulevat äänet ovat akusmaattisia offscreen-ääniä, koska hahmo tai katsoja ei näe niiden lähdeä. (Chion 1990, 73–74; Kivi 2012, 215.)

Kaikkia näitä elokuvan tilassa soivia ääniä kutsutaan diegeettisiksi ääniksi. Ne ovat katsojan havaittavissa ja ymmärrettävissä sekä useimmiten myös tilassa olevien hahmojen kuultavissa. Diegeettinen ääni voi kuitenkin olla myös jokin aikaisemmin elokuvassa kuultu ääni, jonka lähteen katsoja voi muistaa ja rationalisoida, mutta josta ääni on erotettu. (Kivi 2012, 209.) Ei-diegeettisiä ääniä voivat sen sijaan olla esimerkiksi kertojan puhe tai score-musiikki (Chion 1990, 73).

Taulukko 1. Diegeettisten äänien jako visualisoinnin, akusmaattisuuden ja kuvassa näkymisen mukaan (Chion 1990, 73–74).

	Offscreen Äänen lähde ei näy katsojalle kuvassa	Onscreen Äänen lähde näkyy katsojalle kuvassa
Akusmaattinen Hahmo ei näe äänen lähdetä	Puhe kuuluu hahmon puhe- limesta, joka ei näy ku- vassa. Hahmo näe varsi- naista äänilähdetä eli pu- huvaa ihmistä.	Puhe kuuluu hahmon puhe- limesta, joka näkyy ku- vassa. Hahmo ei näe varsi- naista äänilähdetä eli pu- huvaa ihmistä.
	Lintu laulaa tilan ulkopuo- lella. Tilassa oleva hahmo ei näe lintua, mutta sen ääni kuuluu seinän läpi.	
Visualisoitu Hahmo näkee ää- nen lähteen	Hahmon vieressä oleva ih- minen puhuu, mutta ihmi- nen ei näy katsojan näke- mässä kuvassa.	Hahmon vieressä oleva ih- minen puhuu, ja ihminen näkyy kuvassa.
	Lintu laulaa kuvassa näky- vässä puussa ja on hah- mon nähtävissä. Lintu ei kuitenkaan näy kuvassa.	Lintu laulaa puussa ja se näkyy myös kuvassa.

Akusmaattisuus ja offscreen/onscreen-ajattelu on Chionin teoria hänen kirjas-
taan *Le Son au Cinéma*. Hän kuitenkin itsekin myöntää seuraavassa kirjassaan
sen olevan hiukan jäykkä jaottelutapa, koska äänet eivät ole läheskään aina
kohdennettavissa vain yhteen lokeroon. Varsinkin atmosfääriäänet ovat vaike-
asti jaoteltavia. Esimerkiksi kuvassa kaukana olevan ihmisjoukon ääni tai ku-
vassa näkyvän puun oksalla olevien lintujen laulu on teoriassa offscreen-ääntä,
koska emme näe äänilähteen synkronia (ihmisten suut eivät erotu ja linnut ovat
piilossa oksien seassa) kuvassa, mutta silti niiden voidaan ajatella olevan näky-
viä, koska ne eivät ole varsinaisesti myöskään kuvan ulkopuolella. (Chion 1994,
74.)

3 Atmosfääriäänet

Tim Harrison lainaa kirjassaan Randy Thomin kuvailua elokuvan tilojen ja paikkojen äänimaailmojen tärkeydestä:

On upeaa, kun elokuvan paikat tuntuvat oikeasti tutuilta. Silloin jokin paikka herää eloon, ja niillä on luonne ja tunnelma... Meidän on kuultava paikan äänet tunteaksemme sen. (Harrison 2021, 34.)

Harrison tarkentaa ajatusta nimenomaan atmosfääriääniin (atmospheric sounds). Hänen mielestään ne ovat parhaimmillaan tarinallinen keino, jonka avulla katsoja pääsee sisälle elokuvan tilaan ja saa siitä informaatiota, tai joka herättää tilan henkiin kuin hahmoksi osaksi tarinaa. Niillä on merkitys ja vaikutus tunteisiin ja tunnelmiin, jotka luovat tarinaa ja vievät sitä eteenpäin. (Harrison 2021, 34–35.)

Atmosfääriäänet ovat elokuvan tilan ja ympäristön ääniä, jotka muodostavat pohjan elokuvan muille äänille. Ne ovat siis kaikkia niitä ääniä, jotka eivät ole dialogia, musiikkia tai selkeästi kuvan kanssa synkronissa olevia tehosteita. Niitä saatetaan kutsua atmosfääriäänien lisäksi lyhemmin atmoiksi tai esimerkiksi ambiensseiksi (ambience) tai taustatehosteiksi (background sounds). (Harrison 2021, 31.)

Kuten elokuvaäänien ylipäänsä, atmojenkin perinteinen käyttötarkoitus oli historiassa hyvinkin pelkistetty: liimata kohtauksen, joskus hyvinkin irralliset, kuvat toisiinsa ja häivyttää niiden leikkauskohtia (Chion 1990, 3–5.) Atmosfääriäänillä voidaan kuitenkin välittää informaatiota, luoda tunnelmaa, tehdä erilaisia siirtymiä ja aikahyppyjä sekä rytmittää tapahtumia. Ne ovat siis myös taiteellinen ja kerronnallinen elementti. (Harrison 2021, 105.)

Elokuvan äänet ja siten myös atmot vaikuttavat katsojaan monin eri tavoin sekä yhdessä että erikseen kuvan kanssa. Niillä voidaan korostaa kuvan informaatiota tai tunnelmaa tai luoda sille vastavoima. (Chion 1990, 3–5.) Elokuvan äänimaailmat luodaankin useimmiten ja perinteisesti kuvan ehdoilla, joten kaikkien

äänien, myös taustatehosteiden täytyy saada innoituksensa kuvasta. Tämä on välttämätöntä, jotta äänet tuntuvat katsojasta uskottavilta. (Kivi 2012, 223.)

Äänitilan realistisuuden aste määrittää sen, millaiset äänet tuntuvat ”oikeilta” ja sopivilta elokuvan tilaan. Realistisessa äänimaailmassa on yleensä vain diegeettisiä ääniä ja maailma on luonnollinen. Surrealistinen äänimaailma taas on realistisen vastakohta. Se voi olla unenomainen ja saada innoituksensa esimerkiksi hahmon alitajunnasta. Näin myös atmosfääriäänit voivat olla hyvinkin epätodellisia ja kummallisia. Hyperrealistinen äänimaailma tarkoittaa äänimaailmaa jotain tältä väliltä: korotettua todellisuutta, ääniä on paljon ja ne tuntuvat olevan lähellä katsojaa sekä lisäksi epäluonnolliset efektiäänit ovat tyypillisiä. (Harrison 2021, 121.)

Tilan äänimaisema eli elokuvassa atmosfääriäänit kertovat kuulijalle informaatiota siitä, mitä tilassa tapahtuu ja millaisia äänilähteitä siellä sijaitsee. Lisäksi sillä voidaan kertoa tapahtuma-ajasta, hahmoista, tarinan teemasta tai elementeistä. Näistä voivat kertoa joko yksittäiset äänet tai isomman kokonaisuuden kuten yhden kohtauksen tai koko elokuvan äänimaailman sointikorkeus, rytmi, sointi tai tyyli. Esimerkiksi kahden kohtauksen toisistaan poikkeavilla äänimaailmoilla voidaan välittää informaatiota tarinassa olevasta konfliktista tai vastakohtista. (Harrison 2021, 48.)

Käsikirjoitus ja tarina asettavat äänimaailmalle kontekstin (Harrison 2021, 16). Samat äänet voivat luoda erilaisia mielikuvia eri konteksteissa, ja siten myös niiden välittämä informaatio ja tunnelma voivat muuttua (Harrison 2021, 39). Joillakin äänillä, kuten herätyskellolla, on suoria merkityksiä, mutta äänien symboliikka muuttuu kontekstin mukaan. Tällainen symboliikka mahdollistaa katsojan oman ajattelun ja mielikuvituksen, jonka avulla elokuva herää eloon. Sen sijaan valmiiksi pureskeltu informaatio on tylsää ja ennalta-arvattavaa. (Harrison 2021, 47.)

Hollywoodissa äänisuunnittelijan työ käsitetään herkästi vain erilaisten erikoisääniefektien tekemiseksi. Se on kuitenkin kokonaisvaltaista suunnittelutyötä elokuvan äänien kokonaisuudesta. (Thom 2003, 122.) Atmosfääriäänien osalta suurimpia päätöksiä on niiden määrän ja tyylin hallitseminen. On hyvin erilaista

suunnitella ja leikata atmoja ulko- ja sisätiloihin tai dialogivetoiseen draamaelokuvaan kuin fantasia- tai scifi-elokuvaan. Jälkimmäisissä atmoja vaaditaan rakentamaan ja esittelemään elokuvan maailmaa ja tilaa, joka ei ole katsojalle ennestään tuttu. Tällaisissa elokuvissa usein on myös enemmän tilaa atmoille, koska asioita kerrotaan muillakin keinoin kuin dialogilla.

Koska ihmisen huomio ei kykene käsittelemään rajatonta määrää erilaisia äänielementtejä, kohtauksissa, joissa on jo sekä esimerkiksi dialogia ja musiikkia atmosfääriäänien käyttö on vähäisempää. Tämä johtuu siitä, että musiikki tai huomiota vaativat dialogi tai muut pisteäännet hallitsevina elementteinä vievät tilaa kaikelta muulta ääneltä. Sama ilmiö on huomattavissa myös esimerkiksi sitcom-sarjoissa, joissa naururaita vie kaiken tilan dialogin väleissä.

Atmojen yhteensovittaminen muiden äänien kanssa on kuitenkin mahdollista. On vain pidettävä huolta, että kaikille on tarpeeksi tilaa. Tämä voidaan saavuttaa koordinoimalla kohtauksien musiikin ja muiden äänien taajuuksia ja rytmejä. Samoilla taajuuksilla soivat äänet voivat törmätä ja lopputulos puuroutua, joten atmojen on hyvä soida toisilla taajuuksilla kuin muut äänet. Jos taas kohtauksessa on paljon rytmikkaita ääniä, kuten kellon tikitys, musiikissa kannattaa välttää rytmisyyttä, ja päinvastoin. Tämän takia atmosfääriäänien äänisuunnittelussa on tärkeää tehdä yhteistyötä esimerkiksi säveltäjän kanssa. (Harrison 2021, 42–43.)

3.1 Atmosfääriäännet tunnelman luoja

Tunnelma on tapa ilmaista tarinaa ilman sanoja, ja vaikka musiikki on elokuvissa olennainen tunnelman luoja ja välittäjä, sen käyttöön ei saa nojata liikaa. Diegeettisillä offscreen-atmosfääriäänillä voidaan tehdä paljon samoja asioita kuin musiikilla ja ne antavat paljon mahdollisuuksia. Walter Murchin mukaan liiallinen musiikin käyttö voi katsojasta tuntua jopa manipuloinnilta. (Harrison 2021, 44.) Atmoilla tunnelman luominen onnistuu usein hienovaraisemmin, ja ne jättävät enemmän tilaa katsojan omalle tulkinnalle.

Tunnelmien luomisessa huomaamattomuus on äänen vahvuus: kun visuaaliset ärsykkeet saavat ihmisen huomion herkemmin kuin äänet, äänillä voi katsojaan vaikuttaa alitajuntaisesti (Thom 2003, 137). Tämä johtuu siitä, että kuulo on siikön ensimmäinen aisti, ja äänillä on näin kyky vaikuttaa ihmiseen syvällisemmin ja alkukantaisemmin kuin muiden aistien ärsykkeillä (Murch 2005). Esimerkiksi sinänsä huomaamaton ja taustalla jatkuva matala jylinä (rumble), voi luoda levottoman tunnelman ja ennakoida käännettä, koska matalat äänet ovat olleet merkki vaarasta. (Harrison 2021, 15–16.)

Mielikuvat tunnelmasta syntyvät sekä äänen itsensä ominaisuuksista että yhteyksistä todellisuuteen. Näitä ominaisuuksia voivat olla esimerkiksi fraseeraus, sointikorkeus ja -väri, voimakkuus, tempo ja rytmi. Kun atmosfääriääniä käytetään esimerkiksi elokuvan ja kohtausten rytmittämiseen, niitä kohdellaan kuin musiikkia eli ääniä kuuluu tulkita, ei ymmärtää.

Äänien ja äänikuvioiden rytmi ja tempo vaikuttavat jännitteeseen: nopea rytmi tuntuu usein rennommalta kuin hidas rytmi tai sen puuttuminen. Esimerkiksi rytmittömät ja maalailevat drone-äänet aiheuttavat kuulijassa ahdistusta tai epä-mukavaa oloa. Toisin kuin usein luullaan nopeus ei kuitenkaan vaikuta kohtauksen tempoon. Sen sijaan epäsäännölliset äänikuviot saavat kohtauksen tuntuun nopealta, säännöllinen ja toistuva rytmi taas hidastaa tunnelmaa. Lisäksi ihminen kiinnittää enemmän huomiota kolme- ja viisijakoisiin rytmeihin kuin tasajakoisiin, ja ne tuntuvat toistuvalla sykkeeltä, tasajakoiset taas etenevältä rytmiltä. (Harrison 2021, 107–109.)

Äänien luomat tunnelmat perustuvat mielikuviin, jotka syntyvät äänien merkityksistä sekä yhteyksistä todellisuuteen ja tarinan kontekstiin. Esimerkiksi nauru on usein symboli ilosta ja saa aikaan leppoisan ja iloisen tunnelman, mutta tarinan yksinäiselle hahmolle muiden ihmisten nauru ja ilo voi vain syventää hahmon omaa paha oloa. (Harrison 2021, 47.) Samoin Humiseva harju -elokuvassa sade luo välillä rauhoittavan tunnelman, varsinkin jos hahmot ovat sisällä ja sade kuuluu ikkunan takaa, mutta päähenkilön ollessa vihainen myös sade tuntuu vihaiselta.

Mielikuviin perustuu myös toistuvien äänielementtien käyttö, eli motiivi (motif). Motiivilla tarkoitetaan ääntä, joka on jossain kohtauksessa liitetty tiettyyn kokeemukseen, hahmoon, tai paikkaan. Kun se sama ääni kuullaan elokuvassa myöhemmin ei-diegeettisenä äänenä, voidaan luoda esimerkiksi mielikuva, että hahmo ajattelee sillä hetkellä tuota mennyttä tapahtumaa. Näin aikaisemmin tapahtunut asia liitetään uuteen ympäristöön tai tapahtumaan. (Harrison 2021, 58–59.) Esimerkiksi *Humiseva harju* -elokuvassa Heathcliffin sydämentykytys toimii motiivina hänen tunteilleen Cathyä kohtaan ja se kuullaan aina Heathcliffin katsoessa häntä. Äänillä voidaan samalla tavoin myös ennakoida tulevia tapahtumia (foreshadowing) (Harrison 2021, 59).

Muita tapoja kuljettaa jännitettä ja tunnelmaa atmosfääriäänien avulla kohtauksesta toiseen ovat erilaiset siirtymät. Atmoja voidaan esimerkiksi venyttää kohtauksen leikkauksen yli, joko aloittamalla ne pikkuhiljaa ennen kohtaukseen vievää leikkausta tai jatkamalla niitä edelleen kohtauksen lopun jälkeen. Kahden kohtauksen samankaltaiset ja kohtauksen vaihtumisen yli jatkuvat atmot myös sitovat kohtaukset yhteen esimerkiksi ajallisesti ja tunnelma pysyy samana. Siten myös kahden peräkkäisen kohtauksen atmosfäärimaailmoista voidaan luoda tunnelmiltaan erilaiset ja niiden leikkauskohtaa korostaa, jotta katsoja huomaa muutoksen, kuten aika- tai paikkahypyn tai tarinan käänteen (Harrison 2021, 60, 105–106).

Atmosfääriäänien avulla voidaan lisäksi eriyttää tarinassa olevia vastakohtia. Tällöin elokuvan eri paikoista esimerkiksi hahmojen kodeista tehdään tunnelmitaan toisistaan poikkeavat korostamaan hahmojen erilaisuutta tai heidän välitönsä konfliktia (Harrison 2021, 48). *Humisevassa harjussa* tätä tekniikkaa hyödynnetään korostamaan Earnshaw'n ja Lintonin perheiden luokkaeroa: Earnshaw'n perheen talo on huonosti eristetty ja ulkomaailman äänet kuuluvat sisälle, kun taas Lintonien talossa on ylellisen hiljaista.

3.2 Äänimaisemat ja elokuvan atmosfääriäänet

Äänimaisema on melun, musiikin, luonnon äänten, ihmisten tai teknologian äänten kokonaisuus tietyssä tilassa (Järviluoma & Piela 2016, 7). R. Murray Schaffer on yksi ensimmäisistä äänimaisemaa käsitelleistä ääniteoreetikoista, ja häneltä ovat peräisin monet edelleen käytössä olevat äänimaisemaa kuvaavat termit. Hän jaottelee kirjassaan, *Tuning of the world*, äänimaiseman äänet kolmeen tyyppiin:

- Earth – maapallon äänet, kuten tuuli, sade
- Non-human life – luonnon äänet, kuten linnun laulu, hyönteiset
- Humanity – ihmiskunnan äänet, kuten tehtaan jylinä, puheensorina, puhelimen piippaus (Harrison 2021, 14.)

Ääniä, joiden tarkoitus on pelkästään välittää informaatiota, kutsutaan signaaliääniksi: esimerkiksi liikennevalojen piippaus kertoo liikennevalojen läheisyydestä, ja lisäksi saako tien sillä hetkellä ylittää (Harrison 2021, 16; Koivumäki 2018, 24–26). Jotkin äänet taas ovat selkeästi liitettävissä tiettyyn paikkaan tai aikaan. Esimerkiksi Lontoossa Big Benin kellot tai Undergroundin jylinä ovat ääniä, jotka ne tunteva osaa heti yhdistää tuohon paikkaan. Samoin esimerkiksi lokiin kirkuna on tyypillistä merenrannikkoalueille sekä hevostäryt ja höyryjuna vievät kuulijan menneisyyteen. Tällaisten tunnistettavien äänien avulla lokaatiosta voidaan luoda yksi hahmoista, jolla on identiteetti ja luonne. (Harrison 2021, 34.) Äänimaisematutkimuksessa tunnistettavia ja paikkaan liitettäviä ääniä kutsutaan äänimaamerkeiksi (Koivumäki 2018, 24).

Atmot voidaan jakaa taustoihin (beds) ja atmopisteisiin (details). Taustat ovat niemensä mukaisesti jatkuvia äänimattoja, jotka antavat taustan kaikelle muulle äänelle kohtauksessa. Atmopisteet taas ovat lyhytaikaisia ääniä, jotka keskeyttävät äänimaailman hetkellisesti. Ne luovat tunnetta, tekstuuria, vauhtia ja tempoa. (Harrison 2021, 31.) Yksinkertaisimmillaan atmosfääriäänet perustuvat materiaaliin, joka on tallennettu todellisesta akustisesta ympäristöstä (Koivumäki 2018, 146), ja vähimmillään ne voivat olla vain yksi äänite, joka on dialogin ja

muiden tehosteiden taustalla. Atmosfääriäänien suunnittelu ja erikseen rakentaminen antaa kuitenkin enemmän valtaa vaikuttaa ympäristöön ja sen äänien määrään, muotoon ja laatuun, jolloin niistä tulee kerronnallinen elementti (Harrison 2021, 31).

Atmoäänien pohjalla on sisätiloissa yleensä aina jonkinlainen huonekohina (room tone). Se on tilan ääntä silloin, kun siinä ei tapahdu mitään ja huonekohinaa kuuluu myös tiloissa, jotka muuten koetaan hiljaisiksi. (Harrison 2021, 32.) Se koostuu esimerkiksi ilmastoinnin huminasta ja voi olla samaa kohinaa, jota lokaatiossa äänitetyn dialogin taustalla kuuluu. Kuvauspaikalla erikseen äänitetyä huonekohinaa, jota käytetään silottamaan dialogin leikkauskohtia, kutsutaan termeillä dead air tai noise. (Harrison 2021, 77.)

Huonekohina on lähtökohtaisesti melko neutraalia ääntä, mutta sitä voidaan kuitenkin käyttää myös luovana elementtinä. Erikorkuisilla ja -sävyisillä huonekohinoilla voidaan esimerkiksi luoda erilaisia tunnelmia: matalat taajuudet koetaan lämpimiksi ja täyteläisiksi ja korkeat taajuudet kylmiksi ja kliinisiksi. Huonekohinoita, jotka ovat selkeästi jotain sävelkorkeutta, on myös mahdollista soinnuttaa yhtä kohinaa kerrostamalla. Tällöin esimerkiksi duuriterssillä saadaan aikaan positiivinen tunnelma ja molliterssillä surullinen. (Harrison 2021, 32.)

Huonekohinan lisäksi tiloissa kuuluu taustalla tilalle tyypillisiä ääniä, joita kuullaan jatkuvasti: hahmon kotona kellon tikitys, metsässä lehtien havina tai puron solina, toimistossa tietokoneen näppäimistön naputus ja koulussa lasten leikkien ääni pihalta. Näitä ääniä kutsutaan perusääniksi (Koivumäki 2018, 26.). Ne luovat tilaa ja kertovat informaatiota ympäröivistä äänilähteistä. Äänien täytyy kuitenkin olla tarpeeksi huomaamattomia, jotta ne eivät liiallisen yksityiskohtaisina ja vaihtelevina vie liikaa huomiota (Koivumäki 2018, 35). Näitä ääniä myös usein kuuluu tiloissa elokuvan ja kohtauksien alussa enemmän, koska niiden avulla esitellään tilaa, samalla tavoin kuin laajoilla esittelykuvilla (Harrison 2021, 34).

Suurin osa atmosfääriäänistä on diegeettisiä offscreen-ääniä eli niillä ei ole visuaalista lähdettä. Tällaisilla äänillä voidaan esimerkiksi kuvailla tilaa, kertoa kuvassa näkymättömiä tapahtumia tai kiinnittää hahmon ja siten myös katsojan huomio johonkin. Offscreen atmojen määrää ja käyttöä voidaan hyödyntää myös tehokeinona. Kun kuvakerronnassa jätetään näyttämättä jotain, mikä kuuluu äänessä, se voi luoda jännitettä tai mysteerin tuntua. Vastaavasti taas, jos äänimaailmassa ei kuulu mitään kuvan ulkopuolisia asioita, se voi tuntua ahdistavalta ja tila tuntua ahtaalta, mikä aiheuttaa katsojassa klaustrofobisia tunteita. (Harrison 2021, 34.)

Elokuvan äänitilaan voidaan siis lisätä atmosfääriääniä, jotka tuntuvat kuuluvan ympäristöön ilman, että niiden äänilähdettä näytetään kuvassa. Niiden suunnittelussa onkin enemmän vapauksia kuin muissa äänissä. Offscreen-atmosfääriääniä voivat olla esimerkiksi metsään sijoittuvassa kohtauksessa linnunlaulu, omakotitalossa kodinkoneiden äänet ja kaupunkikohtauksessa autot, liikennevalojen piipitys ja ihmishälinä. Kovin tyhjännäköisessä kaupunkikuvassa kova autojen jylinä ei kuitenkaan tunnu kuuluvan kuvan kanssa samaan maailmaan eikä metsämaisemaan yhdistetty ihmisjoukon hälinä tunnu sopivalta, jos ihmisiä ei nähdä.

3.3 Elokuvan hahmot ja atmosfääriäänet

Atmosfääriäänillä voidaan kertoa paljon myös elokuvan hahmoista. Esimerkiksi hahmon kodin atmosfääriääniin saadaan mahdutettua paljon informaatiota, mitä ei välttämättä kuvassa nähdä tai johon ei muuten kiinnittäisi huomiota. Osa kodin äänistä ovat ääniä, jotka ovat kaikissa kodeissa, kuten ilmastointi ja kodinkoneet, mutta lähtökohtaisesti äänet ovat peräisin asioista, joilla hahmo on päättänyt itsensä ympäröidä. Hahmosta ja hänen luonteestaan kertoo paljon esimerkiksi se, millaista musiikkia kotona kuuluu. (Harrison 2021, 33)

Kodin äänimaailmasta voidaan myös luoda lämmin tai kylmä, mikä saattaa viestittää mielikuvaa hahmon ystävällisyydestä tai luotaantyöntävyydestä. Tilan tun-

nelmaan vaikuttaa lisäksi se kuinka paljon hahmon kotiin vuotaa ääniä ulkomaailmasta. Hiljainen, äänieristetty koti voi toimia elokuvassa hahmolle ja katsojalle, joko turvallisena rauhoittavana paikkana tai ahdistavana ja painostavana. (Harrison 2021, 33.)

Empaattisuus mahdollistaa elokuvan kokemisen sen hahmojen näkökulmasta ja ääni on yksi tapa avata hahmon maailmaa katsojalle (Harrison 2021, 19). Tämä voidaan saavuttaa esimerkiksi sijoittamalla äänen perspektiivi johonkin hahmon ja objektiivisen katsojan välille. Elokuvan ääniperspektiivillä tarkoitetaan sitä kenen tai mistä havaintokulmasta tapahtumat havaitaan. Havaintopiste taas on piste, jossa kuulija sijaitsee ja äänet ja siten myös esimerkiksi niiden suunnat havaitaan suhteessa siihen. Se voidaan sijoittaa äänitilassa joko tapahtumien keskelle tai ulkopuolelle, eli hahmon tai katsojan perspektiiviin. (Aro 2006, 49–51.) Näitä kutsutaan myös subjektiiviseksi ja objektiiviseksi perspektiiviksi (Harrison 2021, 27).

Parhaat elokuvaäänen kohtaukset ovatkin usein point-of-view-kohtauksia, eli kohtauksia, joissa tapahtumia havainnoidaan hahmon kulmasta, koska subjektiivisuus poistaa uskottavuuden tarpeen ja mahdollistaa samastumisen hahmoon (Thom 2003, 124). Tällöin katsoja ei välttämättä kuule esimerkiksi hahmon ajatuksia eli sisäistä monologia, mutta äänimaailman hahmolle merkittävät äänet kuuluvat tavallista voimakkaammin. Siten katsoja havaitsee mihin ääniin hahmo kiinnittää ympäristössään huomiota, eli mitä asioita hän pitää tärkeänä. (Harrison 2021, 27.)

Pääasiassa atmosfääriäänet ovat diegeettisiä ääniä, koska ne ovat elokuvan tilan ääniä ja hahmojen kuultavissa. Siitä huolimatta varsinkin silloin, jos tapahtumia havainnoidaan hahmon kulmasta diegeettisyyden rajat ovat häilyvät, koska vaikka ei-diegeettiset äänet eivät varsinaisesti soi elokuvan tilassa, ne ovat osa ympäristöä sekä hahmolle että katsojalle. Tällaisia ääniä voivat olla esimerkiksi pitkät tunnelmaa luovat drone- tai jylinä-äänet tai hahmon korvissa soiva sydämen syke tai verenkohina.

3.4 Monikanavaympäristö ja atmosfääriäänien miksaaminen

Elokuvan äänitilaan ja atmosfääriääniin vaikuttavat myös äänikenttä (sound field) eli se, miten äänet levittäytyvät katselutilassa horisontaalisesti ja syvyyssuunnassa (Harrison 2021, 35). Äänikenttä määräytyy äänikanavien määrän, kaiuttimien sijaintien ja akustiikan mukaan. Monoäänentoistossa kaikki äänet tulevat samasta pisteestä, ja tällöin vain äänen etäisyyden tuntu voi muuttua. Siihen voidaan vaikuttaa esimerkiksi kaiun ja äänen taajuuksien muutoksilla (Harrison 2021, 36). Lähellä oleva kuulostaa etäistä ääntä kirkkaammalta ja voimakkaammalta, koska siinä on enemmän suoraa ääntä kuin kaikua (Aro 2006, 15–16). Stereoäänentoistolla äänet tulevat kahdesta lähteestä ja ääniä voi panoroita niiden välillä (Harrison 2021, 36). Tunnistettavia horisontaalisia lokaatioita on kaiuttimien välillä erotettavasti viisi: äärivasen, keskivasen, keski, keskioikea, äärioikea (Aro 2006, 56).

Mono- ja stereoympäristössä atmosfääriäänien mahdollisuudet ovat siis rajalliset. Esimerkiksi dialogin kanssa samaan aikaan soidessa atmojen täytyy olla tarpeeksi hiljaisia ja tuntua etäisiltä, jotta dialogista voi saada selvää. Monikanavaympäristössä taas ääniä voidaan sijoittaa joka puolelle katsojan ympärille, ja siten atmosfääriääniäkin voidaan käyttää monipuolisemmin. Silloin käytössä on yleensä vähintään viisi kaikkia kuultavia taajuuksia toistavaa kaiutinta sekä yksi matalia ääniä varten oleva kaiutin (Aro 2006, 75–76). Tällöin kyseessä on 5.1.-järjestelmä, jossa on kolme etukaiutinta ja kaksi surround-kaiutinta eli takakaiutinta, mutta nykyään käytössä on myös esimerkiksi 7.1.- ja Dolby Atmos -järjestelmät (Harrison 2021, 36).

Ilmestyskirja. Nyt. -elokuva (Apocalypse Now, USA 1979) oli aikanaan ensimmäinen elokuva, joka käytti nykyään 5.1.-formaattina tunnettua monikanavatekniikkaa. Vuoden 1998 luennossaan tuon elokuvan äänisuunnittelija Walter Murch kertoo monikanavaääntä tehdessään tärkeimmäksi periaatteekseen käyttää surround-kanavia tarkoituksenmukaisesti, ”ei vain mahtaillakseen hienoilla tehosteilla ilman merkitystä”. Ilmestyskirja. Nyt. -elokuvassa Murch suunn

nittelikin tarkkaan, milloin ääni kuuluu esimerkiksi monona vain yhdestä suunnasta ja milloin äänimaailma leviää myös taakse. Hän kehitti sääntöjä myös esimerkiksi siihen millaisia ääniä mistäkin suunnasta kuuluu soida. Tuon elokuvan yhteydessä äänityöstä alettiinkin puhua nimenomaan termillä äänisuunnittelu, koska ääntä voitiin käyttää entistä enemmän taiteellisena elementtinä ja sitä täytyi enemmän suunnitella etukäteen. (Murch 2003, 97–98.)

Murchin mukaan huomiota vaativat äänet, kuten dialogi kuuluu sijoittaa monikanavaympäristössä eteen ja suurimmaksi osaksi keskelle. Tämä perustuu ihmisen kuulon fysiologiaan. Atmoille on siis monikanavaympäristössä eniten tilaa etureunoissa ja surroundeissa. Niiden avulla elokuvaan syntyy myös dynamiikkaa, koska dialogi ja foleyt pysyttelevät tyypillisesti samalla äänenvoimakkuudella ja monikanavaympäristössä keskellä. Takana olevat huomioäänet voidaan kuitenkin kokea uhkana tai ne saattavat liian voimakkaina viedä katsojan huomion liikaa pois elokuvan maailmasta, joten surround-kanavia on käytettävä harkiten (Murch 2003, 98–99).

Dialogikeskeisyys voidaan miksausvaiheessa huomata myös muista asioista. Dialogin ymmärrettävyyden takia runsasta taustaäänimaailmaa voidaan esimerkiksi silottaa ja pyöristää efektoimalla, jotta se ei vie liikaa huomiota. Dialogi myös usein miksataan ensimmäisenä ja sen jälkeen muita ääniä tuodaan äänityyppi kerrallaan mukaan ja verrataan dialogin ja edellisten miksauskierrosten voimakkuuteen. (Murch 2003, 89–94.) Lähtökohtaisesti monikanavaympäristössä dialogi vaikuttaa muihin ääniin kuitenkin vähemmän kuin stereossa, eikä äänien tarvitse kilpailla katsojan huomiosta, koska äänien sijoittelussa on väljyyttä (Aro 2006, 142–143).

Kaikki kohtauksen äänielementit eivät silti voi soida samaan aikaan. Ne muodostavat yhtenäisiä ja jatkuvia kerroksia, joiden hahmottaminen ja erotteleminen muistuttaa hahmolakien sääntöjä. Näitä kerroksia voi Murchin (2005) mukaan kerrallaan olla korkeintaan kaksi ja puoli tai viisi riippuen siitä, mihin kohtaan ne hänen *encoded-embodied*-janallaan asettuvat. Jos kerrokset ovat esimerkiksi kaikki dialogia, eli *encoded*-ääntä, niitä voi olla vain kaksi ja puoli. Kohtauksen

äänikerrosten taas ollessa erilaisia, kuten dialogia, musiikkia, askelia, linnunlaulua ja tuulta, katsoja pystyy käsittelemään viisi kerrosta, koska ne ovat levittyneet tasaisesti janan eri kohtiin. Jos äänikerroksia on liikaa, ne muodostavat epämääräisen ja meluisan kokonaisuuden. Samoin, jos esimerkiksi käveleviä ihmisiä on kolme tai enemmän, ihminen ei kykene erottamaan askelia toisistaan, ja ne käsitellään yhtenä kerroksena, ihmisjoukon askelina.

Varsinkin atmosfääriäänien kanssa työskennellessä miksaaminen onkin äänen voimakkuuden säätämisen ja eri äänityyppien yhdistämisen lisäksi asioiden poistamista ja arvottamista. Miksaajan on ymmärrettävä, minkä asioiden kuuleminen on tärkeää tarinan, tunnelman ja informaation kannalta. (Thom 2003, 128–129.) Atmosfääriäänit kannattaakin jakaa miksatessa äänikerrosten mukaan, jotta niiden määrää ja äänenvoimakkuutta voidaan säädellä tarkemmin. Välillä jostain kerroksesta voi joutua hetkellisesti luopumaan esimerkiksi dialogin alkaessa, mutta katsojaa voi huijata kuvittelemaan, että ne jatkuvat, jolloin katoamista ei huomaa. (Murch 2005.)

Eriyisen hankalaa atmosfääriäänissä on hiljaisuuden ja siihen siirtymisen miksaaminen. Yllättävä hiljaisuus toimii usein vain, jos se on osa siirtymää eli paikan tai ajan vaihtumista kohtausten välissä. Vähitellen alkavassa tai loppuvassa hiljaisuudessa taas tahti on erittäin kriittistä. (Murch 2003, 95–96.) Hiljaisuuden käyttö on kuitenkin tärkeää, varsinkin elokuvassa, jossa on käytetty paljon atmosfääriäänä, koska samaa äänenvoimakkuutta jaksaa kuunnella vain 10 minuuttia ja hiljaisuus antaa kuulolle mahdollisuuden levätä (Murch 2003, 100).

Monikanavaympäristö ja sen atmosfääriäänit edistävät myös esimerkiksi elokuvan äänien ympäröivyyttä ja tilantuntua. Niillä tarkoitetaan sitä, tuntuuko äänilähde olevan elokuvan kuvan ja muiden äänien kanssa samassa akustisessa tilassa ja katsoja äänilähteen (Aro 2006, 21). Atmosfääriäänit siis luovat elokuvan tilan äänilähteille yhteisen akustisen tilan, jossa ne kuuluvat. Joka puolelta katsojaa kuuluvat äänit taas edesauttavat ympäröivyyden tunnetta. Lisäksi monikanavaympäristössä kaiut ovat luonnollisempia, koska ne voidaan sijoittaa oikeaan paikkaansa, eli katsojan taakse surround-kaiuttimiin (Aro 2006, 142).

Atmosfääriäännet vievät katsojan sinne, minne kamera ei pääse. — lokaatioiden äännet ovat parhaimmillaan silloin, kun ne suunnitellaan narratiivisen linssin läpi etsiessämme merkitystä ja emootiota, jotka herättävät tarinan henkiin. (Harrison 2021, 37.)

Elokuvan tekeminen monikanavaäänellä mahdollistaa siis teknisesti paljon, mutta äänisuunnittelun idean pitää silti olla hyvä ja taiteellinen työ vaatii osaaamista. Hyvän ja onnistuneen elokuvaäänien tekeminen vaatii elokuvan suunnittelun ääntä varten, eikä päinvastoin. Kehnoa elokuvaa ei myöskään voi pelastaa äänen avulla (Thom 2003, 123). Parhaimmillaan elokuvan äännet ja erityisesti monikanavaympäristössä atmosfääriäännet luovat immersion, jolloin katsoja tuntee olevansa elokuvan tilassa ja syventyy emotionaalisesti elokuvan maailmaan ja tunnelmaan. (Harrison 2021, 35–37.)

4 Atmosfääriäänien tutkiminen elokuva-analyysin avulla

Elokuva-analyysissa voidaan tarkastella esimerkiksi elokuvan kerronnallisia ja sisällöllisiä tekijöitä, kuten juonta, teemoja, arvoja ja päähenkilöitä tai sen teknisiä ominaisuuksia, esimerkiksi kuvatyylä, äänien suhdetta toisiinsa tai leikkausrytmiä. Yhdistelen analyysissäni näitä molempia, koska äänisuunnittelu on sekä luovaa että teknistä työtä. Käytän elokuva-analyysia tutkimusmenetelmänä, koska tarkoitukseni on tutkia, miten atmosfääriäänä käytetään keinoa välittää informaatiota elokuvan tilasta sekä luoda tunnelmaa. Valitsin juuri nämä elokuvat, koska halusin analysoida elokuvia, joissa atmosfääriäänien käyttö on merkittävää ja niillä pyritään luoma tarinaa yhdessä kuvan kanssa. Katsoin elokuvat 5.1. -ympäristössä, joten käsittelen elokuvien äänimaailmoja monikanavaympäristössä.

Sokea mies, joka ei halunnut nähdä Titanic -elokuvassa (Suomi 2021) minua kiinnosti se, miten sokean ihmisen kokemus äänistä on toteutettu elokuvassa. Se on voittanut parhaan äänisuunnittelun Jussi-palkinnon ja elokuvan äänisuunnittelua on sen sokea, MS-tautia sairastava pääosanäyttelijä Petri Poikolainen kiitellyt ja kuvaillut sanoin ”intensiivinen ja turboahdettu” (Topelius 2022).

Humiseva harju -elokuvan (Wuthering heights, Iso-Britannia 2011) taas on äänisuunnittelut palkittu äänisuunnittelija ja foley-artisti Nicolas Becker. Elokuva sijoittuu menneisyyteen ja maaseudulle, joten halusin tietää, miten siinä on hyödynnetty luonnon ja muun ympäristön ääniä. Becker on myös kertonut saaneensa työskennellä äänestä kiinnostuneiden ohjaajien kanssa ja on siten voinut luoda onnistuneita äänimaailmoja (Albrechtsen 2012).

Viimeisenä analysoitavana elokuvana on animaatiolyhytelokuva On my way (Suomi 2022), jonka tekemiseen olen itse äänisuunnittelijan ja atmoleikkaajan roolissa osallistunut. Tässä analyysissä käsittelen elokuvaa, sen tarinaa ja atmosfääriääniä tekijän näkökulmasta ja sitä, miten elokuvan tekoprosessi eteni.

5 Katsojan analyysi: Sokea mies, joka ei halunnut nähdä Titanicia

Sokea mies, joka ei halunnut nähdä Titanicia on elokuva MS-tautia sairastavasta Jaakosta. Hän on sokea ja tarvitsee liikkumiseen sairautensa takia pyörätuolia eikä voi poistua kotoaan ilman avustajaa. Jaakon päiviin iloa tuo puhelut niin ikään vakavasti Sirpan kanssa, jota hän ei ole koskaan tavannut. Sirpan ollessa todella epätoivoinen Jaakko päättää lähteä käymään hänen luonaan.

Sokea mies, joka ei halunnut nähdä Titanicia on Teemun Nikin ohjaama ja käsikirjoittama elokuva. Sen ovat äänisuunnitelleet äänisuunnittelija Sami Kiiski ja foley-artisti Heikki Kossi.

5.1 Elokuvan tila sen sokean päähenkilön havainnoimana

Elokuvan kuvakerronta on epätavallista. Lähes kaikki kuvat ovat lähikuvia elokuvan päähenkilöstä Jaakosta, ja lyhyen syväterävyyden takia sekin vähä mitä ympäristöstä näkyy, on epätarkkaa. Katsoja ei siis saa kuvan avulla juurikaan informaatiota – tämä jäljittelee sokean ihmisen kokemusta maailmasta. Rajoituneen kuvakerronnan ansiosta äänimaailmalle on paljon tilaa, ja sillä on myös erittäin suuri rooli elokuvan kerronnassa, intensiivisyydessä ja vaikuttavuudessa.

Koska elokuvan äänikerronnan tarkoituksena on jäljitellä sokean ihmisen kokemusta maailmasta, katsoja kuulee äänet koko elokuvan läpi Jaakon havaintokulmasta. Tämän mahdollistaa kuvakerronta, joka myös pysyttelee Jaakossa: esimerkiksi perspektiivi- tai havaintokulmamuuutoksia tai niiden synnyttämiä ongelmia ei ole. Katsoja pysyy siten kärryillä muissa äänimaailman muutoksissa, kun ne muuttuvat Jaakon liikkeiden mukana. Tavallaan kaikki äänet elokuvassa ovat myös akusmaattisia, koska päähenkilö ei näe niiden äänilähdettä ja useimmiten ne ovat myös katsojalle näkymättömissä.

Subjektivistista havaintokulmaa on hyödynnetty elokuvan tunnelman luonnissa ja Jaakon mielentilan välittämisessä katsojalle. Onnellisissa hetkissä ympäristön äänet ovat luonnollisia ja pehmeitä, esimerkiksi lintujen laulua, kun taas myös elokuvan ahdistavissa tilanteissa esimerkiksi rautatieasemalla tai Jaakon kaatuessaan maahan äänet ovat kylmiä ja luotaantyöntäviä. Esimerkiksi pään iskeytyessä maahan Jaakon korvissa alkaa soida ja äänimaailma hänen ympärillään muuttuu epäselväksi. Lisäksi tiivistunnelmaisissa kohtauksissa kuuluu non-diegeettistä sydämensykettä ja verenkohinaa, esimerkiksi elokuvan läpi toistuvassa Jaakon unimaailmassa, jossa hän pystyy juoksemaan.

Sokea ihminen havainnoi ympärillään tapahtuvia asioita äänien avulla samoilla keinoilla kuin näkeväkin ihminen. Äänien panoroinnin ja etäisyyden tunnun avulla katsojalle välittyy informaatiota, kuten Jaakon ympärillä olevien ihmisten sijainti. Esimerkiksi Jaakon kotona käyvän avustajan äänet panoroituvat liikkeen mukana hänen pyöriessään ympäri asuntoa. Parvekkeella taas naapureiden voidaan äänen ominaisuuksien ja heijastusten perusteella päätellä olevan vierisellä parvekkeella, vaikka heidän sijaintiaan ei kuvassa nähdä lainkaan.

Elokuvan äänitila on hyvin laaja, ja suurin osa sen äänistä eivät ole visualisoituja. Elokuvan tilan havainnointi perustuukin elokuvassa lähinnä äänien perusteella tehtyihin havaintoihin: äänen heijastuksista ja niiden sävystä voi päätellä tilan koon ja siellä olevia materiaaleja ja suuntakuulon avulla äänilähteiden sijainnin ja liikkeen. Elokuvassa onkin siis paljon off-screen atmosfääriääniä, joilla

välitetään katsojalle informaatiota ympäristöstä. Tämän mahdollistaa kuvakeronnan lisäksi laaja äänikenttä: monikanavaympäristöä on hyödynnetty erittäin runsaasti ja monipuolisesti. Surround-kanavissakin soi koko ajan jotain, jopa dialogi soi välillä kaikissa kanavissa ympäröiden näin katsojan kokonaan. Tämä on vastoin yleisiä tapoja tehdä monikanavaääntä, mutta se toimii hyvin ja äänimaailma on vaikuttava.

5.2 Elokuvan eri tilat ja tunnelmat

Jaakon kotona äänimaailman pohja ja tunnelma on rauhallinen. Huonekohinat ovat tilassa lähes ainoita huomattavia atmosfääriääniä, ja ne ovat isossa roolissa myös koko elokuvan läpi. Kotona tuon hiljaisuuden rikkovat lähinnä vain Jaakon itsensä tuottamat ja hänen puhelimestaan lähtevät äänet. Jaakon isä ja Sirpa soittavat hänelle päivittäin, puhelin muistuttaa lääkkeiden ottamisesta taksaisin väliajoin herätysäänellä, ja Jaakon käyttäessä puhelintaan sen toiminnot kuuluvat automaattilukijan äänellä. Voidaan myös ehkä ajatella, että koska Jaakko tuntee kotiympäristönsä läpikotaisin, hänen ei tarvitse havainnoida sitä äänien avulla. Siten hän kiinnittää niihin vähemmän huomiota kuin muissa tiloissa. Sen sijaan Jaakon matkan varrella hänen kotoaan Sirpan luokse Hämeenlinnaan on monta erilaista tilaa ja siten äänimaailmaa.

Tampereen rautatieasema on hyvä esimerkki siitä, miten elokuvassa äänimaailma informaation välittämisen lisäksi tunnelmaa ja Jaakon mielentilaa. Kun taksikuski avustaa Jaakon sisään asemalle, atmosfääriäänet ovat ensimmäistä kertaa elokuvassa hyvin täydet: ihmisten puhetta, askelia, aseman kuulutuksia ja muuta hälinää kuuluu jokaisesta kaiuttimesta. Tila on kaikuisa, joten äänet hiukan sekoittuvat toisiinsa, ja vain lähimpien äänien sijainti on selkeästi havaittavissa. Tunnelma on kuitenkin positiivinen, koska Jaakko on innoissaan päästyään pois kotoaan. Taksikuski jättää hänet kuitenkin keskelle suurta hallia yksin ja viipyy konduktöörin etsinnässä odotettua pidempään. Tuolloin äänimaailma muuttuu Jaakon epätoivon kasvaessa pikkuhiljaa tummemmaksi ja muhjuisemmaksi. Tuon hetken kaikki äänet eivät ole selkeästi diegeettisiä, mutta

koska havaintokulma on Jaakon, katsoja uskoo myös tummien huminoiden, raitaiden kirsunnan, sydämensykkeen ja uhkaavan jylinän kuuluvan Jaakon ympäristöön.

Jaakon joutuessa Scorpions-paitaisen pojan mukaan elokuvassa on täysin äänimaailmaan nojaava kohta. Jaakkoa viedään hetkellisessä mustuudessa ympäri teollisuushallia: ympärillä kaikuvat lasinsirpaleet, pyörätuolin äänet, tumma, matala jylinä ja lopulta hiljaisuus. Nuo elementit jäävät osittain taustalle myös, kun kuva palaa, ja Jaakko käy keskustelua kaappaajiensa kanssa teollisuushallissa. Tilan äänet ja siten myös atmosfääriäänet ovat ympäristölle ominaisesti kaikuisia ja metallisen sävyisiä, esimerkiksi huonekohinassa on kitinää ja jylinää huminan lisäksi. Hallin ulkopuolelta ei juurikaan kuulu ääniä, mikä korostaa Jaakon loukussa olemisen tunnetta – hän on yksin maailmassa kaappaajaan vastaan. Tässä lokaatiossa myös sokean ihmisen havainnointi erityisesti korostuu: kun Jaakko jää yksin halliin, hänen täytyy tuottaa siellä ääniä, joiden avulla hän voi selvittää tilan laajuuden, sen rajat ja mahdollisen pakoreitin. Hänen tunnustellessaan reittiä ulos hallista hänen liikkeensä kaikuvat ympäri suurta metallista ympäristöä.

Jaakon viimein löytäessä tilan seinät ja alkaessa uskoa pelastumiseensa äänimaailma rauhoittuu hetkeksi. Kun hän pääsee ulos tehdashallista, ympäristön äänet ovat kuitenkin edelleen uhkaavia ja niiden metallinen sävy jatkuu, vaikka ympäristö onkin todellisuudessa avara. Tämä kuvastaa Jaakon ahdistuksen jatkumista. Käänteinen syntyy viimein, kun ohikulkija ja hänen koiransa löytävät Jaakon taas makaamasta maasta. Atmosfääriäänet lämpenevät pikkuhiljaa, ja Sirpan luokse päästessä äänimaailma on luonnollinen ja ympärillä soi lintujen laulu.

6 Katsojan analyysi: Humiseva harju

Vuoden 2011 Humiseva harju on Andrea Arnoldin ohjaama versio Emily Brontën klassikkokirjasta. Siinä myöhemmin Heathcliff-nimen saava teini-ikäinen poika saapuu asumaan Earnshaw'n perheeseen. Hän ei saa siellä reilua

kohtelua muilta kuin perheen tyttäreltä Cathyltä. Heathcliff ja Cathy ystäväystyvät ja ihastuvat toisiinsa. Rotko heidän välillään on kuitenkin perheen takia liian suuri ja heidän tarinansa päättyvät traagisesti, ja erillään.

Humiseva harju -elokuvan tila ja maailma sijoittuu 1700-luvun lopun Englannin maaseudulle, jossa Earnshaw'n perhe elää vanhassa maalaistalossa nummien keskellä luonnon armoilla. Se antaa elokuvan äänimaailmalle selkeän lähtökohdan. Esimerkiksi luonnonilmiöt, kuten tuuli ja sade luovat monelle hetkelle taustan ja tunnelman, eläinten äänet ovat osa arkipäivää ja inhimillisetkin äänet ovat orgaanisia.

Elokuvan on äänisuunnitellut Nicolas Becker. Hän on luonut työllään elokuvaan vaikuttavan äänimaailman, jonka atmosfääriäänillä kerrotaan informaatiota elokuvan tilasta ja ympäristöstä, mutta sitä myös käytetään luovana tunnetilojen välittäjänä. Becker on äänittänyt monikanava-atmofääriäänisiä suunnittelemiensa elokuvien lokaatioissa, niin myös Humiseva harju -elokuvan tuotannossa (Albrechtsen 2012).

6.1 Atmosfääriäänien suhde elokuvan muihin ääniin ja kuvaan

Atmofääriäänille on Humisevan harjun äänimaailmassa reilusti tilaa. Tämä johtuu erityisesti siitä, että elokuvan päähenkilöllä Heathcliffillä ei ole muiden hahmojen kanssa elokuvan alkupuolella yhteistä kieltä, joten dialogin määrä on melko vähäistä. Dialogissa ja toiminnassa on myös paljon taukoja, joiden välissä atmoilla, ja toisaalta hiljaisuudella, on paikkansa.

Draamaelokuvalla epätavallisesti Humisevassa harjussa myöskään ei ole käytetty lainkaan score-musiikkia, vaan kaikki sen äänet ovat diegeettisiä eli ne kuuluvat myös elokuvan tilassa ja hahmoille. Tällaista musiikkia ovat elokuvassa esimerkiksi Cathyn laulamien laulut kotona takana ääressä sekä työläisten laulu kiviaitaa rakentaessa. Nämä musiikit ovat luomassa lähinnä mielikuvaa arkisuudesta ja Cathyn laulun tapauksessa kotoisuudesta. Ne tuovat lohtua ja lämpöä muuten kurjan ja työntäyteisen elämän keskelle.

Sen sijaan kohtauksessa, jossa Heathcliff makaa lattialla lukittuna suljettuun huoneeseen, musiikilla on vahva vaikutus. Heathcliff on yksin ja haavoittuvaisessa tilassa, jota korostetaan tummalla ja surumielisellä musiikilla. Tuon musiikin lähde on katsojalle elokuvan musiikeista epäselvin, koska se kuuluu rakennuksen ulkopuolelta eikä Heathcliff, ja siten myöskään katsoja, näe sitä. Musiikki on kuitenkin diegeettistä source-musiikkia, vaikka se onkin akusmaattista. Tämä selviää Cathyn ja Heathcliffin välisestä dialogista, jossa Cathy mainitsee soittokunnan tulleen lähistölle käymään.

Humiseva harju -elokuvan kuvakerronnassa on jotain dokumentaarista, koska kamera liikkuu käsivaralla ja paljon hahmojen perässä. Elokuvassa käytetyn 1.37:1-kuvasuhteen takia, ympäristöä esitellään melko paljon esittely- ja pick-up-kuvilla, mutta dialogien aikana taas ympäristölle ei ole hahmojen rinnalla kuvassa juuri tilaa. Kuvakerronnan rytmi siis vaihtelee, välillä hätäistä käsivarakuva, välillä staattisia esittelykuvia maatalosta ja ympäröivästä luonnosta.

Elokuvassa äänitila on selkeästi jatkuvampaa kuin kuvakerronta. Jotkin asiat saattavat ehtiä näkyä kuvassa vain hetkellisesti, mutta kuulua koko kohtauksen läpi. Tällöin äänet alkavat atmoina tai muuttuvat atmoiksi, ja ne vain istutetaan hetkellisellä kuvalla sopimaan elokuvan äänitilaan. Atmosfääriäänissä myös kuullaan koko ajan ääniä tilaa luovia ääniä, joiden äänilähdettä ei nähdä missään vaiheessa: ulkona kirkuvat ja laulavat linnut ja yökuivissa heinäsiirakat. Äänillä myös korostetaan kuvassa näkyviä asioita tai tunnelmia, kuten sadetta tai sisällä rätisevää takkatulta.

Humisevan harjun äänitilan ulottuvuus vaihtelee myös monikanavaympäristön leveyden mukaan. Kolmessa etukanavassa panorointi on runsasta, mutta sen sijaan surround-kanaviin on ajettu lähinnä sääilmiöiden ääniä eli suurimman osan ajasta hiljainen tuulen humina. Tämä on tehokasta, koska se riittää äänimaailman ympäröivyyden tunteeseen, ja dramaattisissa kohtauksissa, joissa myrskyä, tuulta ja sadetta on joka puolella, kontrasti hiljaisuuteen on suuri.

6.2 Atmosfääriäännet kerronnallisena keinona

Earnshaw'n talo on perinteinen englantilainen maalaistalo: karu, alkeellinen ja isoista kivistä rakennettu. Se voidaan havaita äänimaailmasta esimerkiksi talon tavassa tuottaa itsessään paljon ääntä. Tuuli ulisee huoneiden nurkissa, natisuttaa talon puurakenteita, ikkunat helisevät ja seinien läpi kuuluu sekä muissa huoneissa olevien ihmisten ääniä, että ääniä ulkoa. Talon ympäristössä taas kuuluu luonnonäänien eli puiden, heinikon, tuulen ja sateen lisäksi lähinnä eläinten ääniä, varsinkin Englannin maaseudulle tyypillisesti lampaista.

Nuo äänimaailman piirteet asettavat Earnshaw'n perheen tietynlaiseen asemaan katsojan silmissä, varsinkin kun tuota taloa vertaa Lintonin talon äänimaailmaan. Talossa on sisätiloissa hiljaista ja isoista huoneista huolimatta kaiunta on vähäistä, koska niissä on paljon huonekaluja ja pehmeitä elementtejä. Ulkona taas on kasvatetun puutarhan ääniä, kuten runsaasti linnunlaulua, hyönteisiä, puiden havinaa ja tuuli on rauhallista.

Tuuli ja sade ovat ääninä läsnä lähes koko *Humiseva harju* -elokuvan läpi ja erittäin merkittävässä roolissa elokuvan atmosfääriäänien luonnissa. Tuuli soi kaikkialla, mutta eri tavoin: se kuulostaa esimerkiksi talojen ja puiden lähellä erilaiselta kuin avarilla alueilla. Rauhallinen nummilla ja talojen nurkissa humiseva tuuli on ikään kuin elokuvan huonekohina, mutta se muistuttaa toisinaan miltei jyllisevää drone-musiikkia. Tuulella luodaan myös tunnetta hiljaisuudesta ja tuolloin sen välittämä tunnetila riippuu kohtauksen muista elementeistä ja esimerkiksi sitä edeltävistä tai seuraavista äänistä.

Dramaattisissa kohtauksissa luonnonilmiöt ovat voimakkaita, sade on rankkaa ja tuuli puuskittaista, ja ne luovat sen mukaisen tunnelman. Luonnonilmiöiden vaihtelut luovat ison kontrastin: hiljaisuus sekä täysi ja voimakas äänimaailma vaihtelevat sekä kohtausten sisällä että niiden välillä. Tällaisia kohtauksia elokuvassa ovat varsinkin ne, joissa Heathcliffin tunteissa on muutos. Lisäksi eräässä kohtauksessa sääolosuhteiden äkillisellä muuttumisella kuvataan elokuvassa tapahtuvaa aikahyppyä Heathcliffin nuoruudesta aikuisuuteen. Tuossa hetkessä

Heathcliff pakenee keskelle myrskyä, joka loppuu äkillisesti rauhallisiin sumuihin nummikuviin ja miltei tuulettomaan hiljaisuuteen. Muutos on yllättävä, ja kun sumusta pikkuhiljaa ilmestyy aikuinen Heathcliff, hetki tuntuu yksinäiseltä ja jotenkin pahaa enteilevältä.

Muutenkin atmosfääriäänien tunnelmat ovat usein heijastuksia Heathcliffin tunteista. Esimerkiksi silloin, kun hahmot ovat sisällä ropina luo rauhaa, kotoisuutta ja seesteisyyttä, mutta Heathcliffin jouduttua nukkumaan karjan keskelle, veden äänet synnyttävät tunteen kurjuudesta. Myös muita ääniä, kuten eläimien äänteilyä, on käytetty luomaan tunnelmia.

Taulukko 2. Esimerkkejä siitä, miten ääniä on käytetty luomaan tunteita tai mielikuvia elokuvassa *Humiseva harju*.

Kohtaus	Äänet	Tunne tai mielikuva
Heathcliff joutuu nukkumaan karjan keskelle	Veden tippuminen	Yksinäisyys, kurjuus, kylmyys
Heathcliffin kuritus	Koirien haukkuminen ja ulina	Hätäännys, pakokauhu
Cathyn ja Heathcliffin kosketus	Sydämen pamppaus	Intensiivisyys, Cathyn ja Heathcliffin välinen kemia

6.3 Heathcliffin havaintokulma

Suurimmaksi osaksi elokuvan atmosfääriäänit ovat objektiivisia, vaikeivat ne olekaan tarinan kannalta neutraaleja, ja niitä käytetään luomaan tunnelmia ja jännitteitä. Havaintokulma on jossain Heathcliffin ja katsojan välillä: äänet vastaavat osaksi sitä, mitä kuka tahansa tilassa oleva kuulisi, mutta kamera ja siten katsoja on Heathcliffin kanssa samassa tilassa läpi elokuvan.

Heathcliffin havaintokulma kuitenkin tulee selkeinten esille hänen ja Cathyn yhteisissä hetkissä. Heidän välillään olevat kielletyt tunteet ajavat heidät viettämään aikaa kahdestaan nummilla ja nukkumaan vierekkäin. Heidän kosketta-

essa toisiaan hellästi näissä tilanteissa, katsoja kuulee muiden ympäristön atmojen lisäksi matalan sydämensykkeen. Tuolla äänellä luodaan kohtauksiin ja kosketuksiin intensiteettiä. Tunteista ei koskaan puhuta, mutta katsoja voi silti aistia heidän välisensä kemian ja hetkien intiimiyden. Lisäksi kohtauksessa, jossa Heathcliff ja Cathy ovat palanneet eräältä mutapainiksi eskaloituneelta retkeltään ja ovat peseytymässä, ei atmoissa kuulu mitään heidän tilansa ulkopuolisia ääniä. On kuin he olisivat maailmassa kahden.

Myöhemmin elokuvassa, Heathcliffin aikuisuudessa, hiljaisuutta ja sydämentykytystä käytetään muistuttamaan hänen ja Cathyn välisestä kemiasta. Kun Heathcliff palaa vuosien jälkeen takaisin ja näkee Cathyn tämän ollessa raskeana vatsaa katsoessa kuuluva sydämentykytys luo mielikuvan Heathcliffin mustasukkaisuudesta. Toisaalta hiljaisuudella korostetaan myös Heathcliffin ja Isabelin välisiä kohtaamisia ja suudelmia, koska niistä puuttuu sydämentykytys, eli intohimo.

Kun Cathy kuolee, Heathcliff ajautuu jonkinlaisen paniikin keskelle. Hän käy Cathyn ruumiin luona heti kuoleman jälkeen sekä myöhemmin kaivaa kuopan Cathyn haudalle ja yrittää avata arkun. Näiden kohtausten aikana atmosfääriäännet heijastavat Heathcliffin tunnemyrskyä ja paniikkia: ne ovat sekavia ja selkeästi Heathcliffin havaintokulmasta.

7 Tekijän analyysi ja prosessikuvaus: On my way -animaatiolyhytelokuva

Keväällä 2022 osallistuin Metropolia ammattikorkeakoulun järjestämälle 3D-animaatiokurssille, jossa äänisuunnittelimme ja toteutimme 3D-animaatio-opiskelijoiden lyhytelokuvan äänet. Kurssilla tutustuimme opettaja Ilkka Väisäsen johdolla ensin yleisesti animaatioelokuvan äänisuunnitteluun ja lisäksi 5.1.-monikanavaympäristöön ja sen työtapoihin. Työskentelin yhdessä kolmesta ääniryhmästä, johon kuului lisäksi Olli Kietäväinen, jonka kanssa jaoin äänisuun-

nittelija roolin, sekä Pyry Aitamurto ja Nea Myllärinen. Minun vastuullani äänitöistä oli atmosfääriäänien suunnittelu ja leikkaaminen sekä koko elokuvan miksaaminen.

On my way -animaatiolyhytelokuva (Suomi 2022) on kolmen minuutin tarina elokuvan päähenkilön matkasta juhliin. Feminiininen päähenkilö laittautuu kotonaan peilin ääressä ja hänen katsoessaan omaa vanhaa kuvaansa muiston häivähdyksistä menneisyydestä saa hänet ahdistumaan ja taksimatkan aikana se eskaloituu paniikkikohtaukseksi. Oman turvapaikkansa avulla hän saa kuitenkin koottua itsensä.

Elokuvan animaatiotyylillä on hyvin tyyliteltyä ja yksityiskohtia on vähän. Kuvakerrota keskittyy vahvasti elokuvan päähenkilöön, eikä ympäristöstä juurikaan saa informaatiota kuvan välityksellä. Elokuvan tiloja tunnelmia ja hahmon ahdistusta siis luodaan ja välitetään katsojalle paljon äänien avulla. Olennaista on myös, miten tilojen ja tunteiden äänet eroavat toisistaan, ja toisaalta mitä äänellisiä elementtejä hahmon mukana siirtyä kohtauksesta toiseen. Lisäksi elokuvassa on vain nonverbaalista dialogia ja kaikki musiikki on diegeettistä, joten äänisuunnittelulle on elokuvassa paljon tilaa.

Koska katsojan on tarkoitus samastua elokuvan päähenkilöön, elokuvan ääniperspektiivi on päähenkilöhahmossa eli ääniä ja tilaa havainnoidaan hänen havaintokulmastaan. Atmosfääriäänissä siis sekoittuvat tilojen diegeettiset äänet, joiden määrä ja luonne muuttuu päähenkilön tunnetilan mukaan, sekä ei-diegeettiset drone-äänet ja muut efektiäänet, joilla korostetaan hahmon reaktioita, ajatuksia ja tunteita. Tämä oli luonnollinen valinta, koska animaation kuvakerroonassakin nähdään hahmon kuvittelemia asioita. Päähenkilön havaintokulma mahdollistaa myös realismin rajojen rikkomisen ja jopa surrealistisen tilan, koska subjektiivisuus poistaa uskottavuuden tarpeen.

7.1 Ahdistus elokuvan päätunteena

Ahdistus kumpuaa päähenkilön omista ajatuksista ja reaktioista ympäröivään maailmaan, ja sitä aiheuttavat hänelle monet eri asiat. Juoni ja ahdistuksen syyt

ja lähteet eivät kuitenkaan ole välttämättä katsojalle selkeitä, joten halusimme äänillä korostaa tunnereaktioita sekä ahdistuksen kasvua ja purkautumista elokuvan edetessä. Esimerkiksi ahdistuksen lähteiden äänet kuuluvat äänimaailmassa hyperrealistisen voimakkaasti ja ne tuntuvat olevan lähellä.

Elokuvan alussa hahmo vaikuttaa hyväntuuliselta ja hyräilee tilassa soivan musiikin tahdissa. Ensimmäinen ahdistuksen tunnetta enteilevä hetki on hahmon katsoessa valokuvaa ja hänen ilmeensä jähmettyessä. Hetki on kuvassa kuitenkin ohimenevä. Huomionpiste siis tuotiin valokuvakehykseen rikkoutuvan lasin äänellä päähenkilön koskiessa siihen, jotta katsojalle on selkeämpää mistä ahdistus alun perin kumpuaa. Tilassa soiva diegeettinen musiikki myös päättyy yllättäen tuohon kosketukseen, jonka jälkeen levysoittimesta kuuluu häiriöääniä. Ne korostavat epämukavuuden tunnetta ja tasainen rytmi myös tekee tunnelmasta pysähtyneen. Tämän lisäksi hetken ympärillä soi ei-diegeettisiä droneääniä, jotka myös jatkuvat uhkaavina päähenkilön tippuessa mustuuteen kuin syvemmälle ahdistukseen.

Päähenkilö yhdistää alkaneen ahdistuksen ja omat pelkonsa seuraavassa kohtauksessa taksikuskiin ja pitää tämän katseita ja liikkeitä sekä lukkiutuvia ovia uhkaavina. Näistä alkaa hahmon paniikkikohtaus ja surrealistinen jakso: POV-kuvassa taksin seiniin ilmestyy mustaa limaa ja valuvia silmiä ja maisema ikkunoiden takaa katoaa. Äänimaailmassa kuuluu hahmon omien äänien, kuten liikkeiden ja hengityksen, lisäksi lähinnä vain mielikuvitusmaailman ääniä: liman valumista, samaa lasin kitinää kuin ensimmäisessä kohtauksessa, ihmisten naurua sekä ukkosen jylinää. Äänien diegeettisyys ei siis ole selkeää, koska ne kuuluvat päähenkilölle tämän mielessä, mutta ne eivät soi taksin tilassa. Ahdistus ja siten myös sen äänet tiivistyvät kohtauksen aikana, ja loppua kohti niitä soi voimakkaasti joka puolella äänikenttää. Lopulta tuo ahdistusmaailma loppuu kuin seinään auton pysähtyessä.

Viimeisessä kohtauksessa päähenkilö rauhoittelee itseään paniikkikohtauksen jälkimainingeissa. Sitä symboloivat edellisestä kohtauksesta jatkuvat ukkosen

lylinä-äännet, jotka hiipuvat pikkuhiljaa viimeisenkin ahdistuksen rippeen laantuessa. Maailma hänen ympärillään on mielikuvitusta, mikä tulee ilmi vasta aivan lopussa maailman kadotessa hahmon juhlapaikalle kääntymisen mukana. Hengittelyn ja luontoympäristön äänien kuuntelemisen jälkeen ahdistus purkautuu helpottuneeseen huokaisuun ja päähenkilö on viimein valmis kohtaamaan juhlien ihmiset.

Ahdistusta maadoittavana ja helpottavana rituaalina päähenkilöllä on huulipun levitys. Elokuvan alussa hän kannustaa sen aikana itseään lähtemään juhliin, taksissa hän yrittää hapuilla putelin perään, ja jyrkän teellä päähenkilö rauhoittaa itsensä rituaalin avulla. Tätäkin korostetaan selkeästi äänimaailmasta erottuvalla äänellä, jotta katsoja kiinnittäisi symboliikkaan huomiota.

7.2 Prosessi

Elokuvan animaattorit olivat erittäin avoimia ääniryhmän ajatuksille luonnollisesti elokuvan äänimaailmasta, mutta myös sen juonesta ja teemasta sekä äänen merkityksestä niihin. Äänisuunnittelu vaikutti jopa hiukan animaation kuvaleikkaukseen: muutamaa kuvaa pidennettiin, jotta jännitettä lataavalle äänelle on aikaa. Lisäksi elokuvassa näkyvä kuva levysoitin on lisätty, jotta musiikista saatiin diegeettistä ja hahmolle merkittävää. Ääniryhmästä Olli Kietäväinen oli ollut pisimpään projektissa mukana ja aloitimme yhteisen työstämisen ja lopullisen äänisuunnittelun luonnostelun hänen suunnitelmiansa pohjalta. Tuo suunnitelma tietenkin eli prosessin aikana, mutta äänien päämäärä ja merkitys kerronnallisena keinona oli alusta asti selkeää.

Aloitin atmosfääriäänien suunnittelun miettimällä, millaiset tunnelmat eri tiloihin halutaan luoda, ja millaista informaatiota ympäristöstä halutaan välittää. Nämä ovat asiat ovat jokaisessa kohtauksessa hyvin erilaiset. Ensimmäinen kohtaus on tunnelmaltaan hiukan hämyinen, mutta alussa kuitenkin positiivinen, toinen kohtaus taas tiivistyvää ahdistusta ja jännitettä, joka laukeaa ja rauhoittuu viimeisessä kohtauksessa. Nämä tunnelmat välittyvät myös atmoissa ja elokuvan

tiloissa: alku ja loppu ovat lämpimiä ja mukavia, mutta äänimaailma kylmenee ahdistuksen kasvaessa ja äänet taksissa ovat kolkkoja ja luotaantyöntäviä.

7.2.1 Pikku prinssi referenssielokuvana

Referenssielokuvana tilojen äänisuunnittelussa oli Mark Osbournen ohjaama ja Tim Nielsenin äänisuunnittelema animaatioelokuva Pikku prinssi. Se on mukaelma Antoine de Saint-Exupéryn saman nimisestä kirjasta. Elokuvassa päähenkilö tyttö muuttaa äitinsä kanssa lentäjän naapuriin ja tutustuessaan häneen löytää tämän tavaroista tarinan pikku prinssistä. Tarina kerrotaan tytön tarinan kanssa rinnatusten ja elokuvan edetessä ne yhdistyvät ja tyttö matkustaa Pikku prinssin maailmaan. Elokuvassa on siis On my wayn tavoin kolme erilaista maailmaa, ja siten myös niiden äänisuunnittelu eroaa toisistaan.

Kaikilla tiloilla on selkeä motiivi, joka kumpuaa tilojen hahmoista ja kuvasta. Ensimmäinen tila, tytön koti, on hyvin moderni, kova, kylmä ja metallinen: äänet ovat keinotekoisia ja tila on akustiikaltaan kolkko. Lentäjän koti taas on tilana pehmeämpi. Talo on puuta ja siellä on luonnon ääniä ja leikkisyyttä. Kolmas, Pikku prinssin, maailma on satumainen ja minimalistinen, ja sen animaatio on tehty stop motion -tekniikalla. Maailman elementti on paperi, joten myös äänistä suurin osa on tehty sen avulla. (Andersen 2016.) Pikku prinssissä on tunnelmien välittämiseen käytetty melko paljon myös sekä source- että score-musiikkia ja elokuvassa on atmosfääriäänille siis rajallisesti tilaa. Tästä poiketen minulle oli atmosuunnittelijana tärkeää, että jokaisella tilalla on selkeät omat äänitilansa, luonteensa ja tunnelmansa.

7.2.2 Elokuvan kolme erilaista atmosfääritilaa

On my way -elokuvan päähenkilön koti on tilana pehmeä, mutta tunnelmaltaan silti hiukan kolea. Tilassa ei kuulu musiikin lisäksi muita atmosfääriääniä kuin ilmastoinnin hurina. Koti kuitenkin ei ole äänitilana suljettu ja äänieristetty, vaan ulkoa vuotaa kaupungin hälinän ääniä. Tämä johtuu siitä, että elokuva alkaa kuvalla, jossa tilaan katsotaan ikkunan läpi. Ulkoa kuuluvat äänet asettavat kodin

vilkkaaseen kaupunkiympäristöön: ihmiset kuulostavat iloisilta, liikenne on runsasta ja kaikki ovat matkalla johonkin. Ihmisten hyväntuulinen tunnelma myös enteilee elokuvan suuntaa, juhlia. Lisäksi kotiin vuotavat ihmisten äänet symboloivat heidän vaikutustaan päähenkilöön: hän ei ole niiltä turvassa edes kotonaan.

Kuvan leikatessa sisälle ulkomaailman äänet vaimenevat olennaisesti, mutta kuuluvat silti ikkunan läpi päähenkilön kotiin. Siirtymä ulkoa sisälle on selkeä ja nopea, koska ulkomaailman äänien vaimetessa sisällä kodissa soiva musiikki voimistuu. Musiikki on source-musiikkia eli se soi tilassa olevasta levysoittimesta ja sitä on taajuuskorjattu kuulostamaan tilassa soivalta. Musiikki on siis osa päähenkilön itselleen luomaa tilaa ja kotia. Sen avulla äänimaailmaan pyrittiin tuomaan samaa tyyliä tunnelmaa, kuin kodissa ja elokuvan kuvakerronnassa.

Kohtauksen loppua kohti atmosfääriäänien määrä vähenee, kun päähenkilön ahdistus alkaa. Äänimaailma siis siirtyy enemmän hahmon havaintokulmaan, kun se kohtauksen alussa on ollut jossain katsojan ja hahmon välillä. Tässä vaiheessa päähenkilö ei siis enää kiinnitä ympäristöönsä juuri huomiota, lakkaavaa musiikkia lukuun ottamatta.

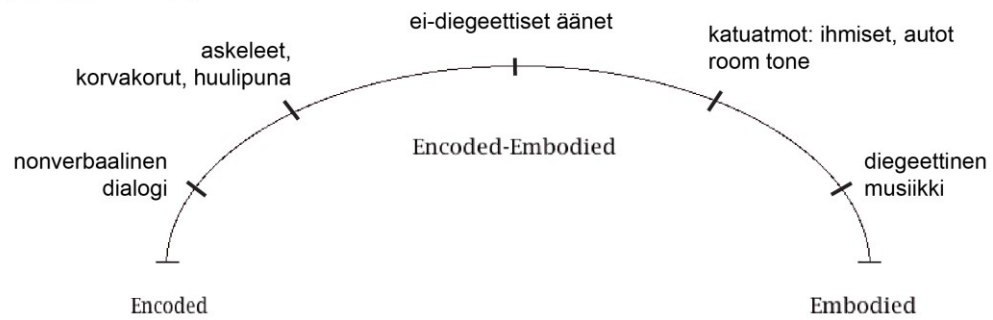
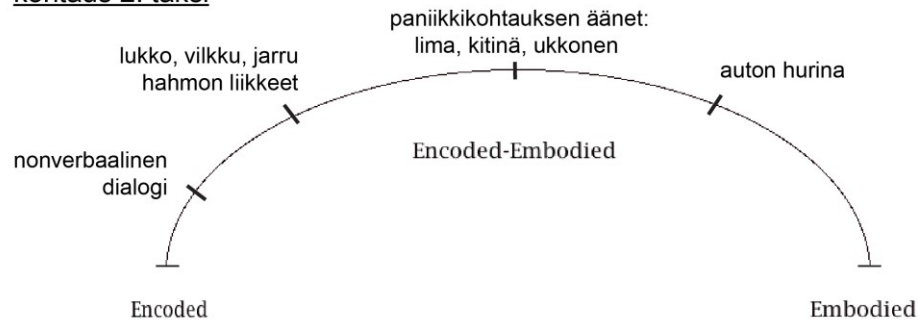
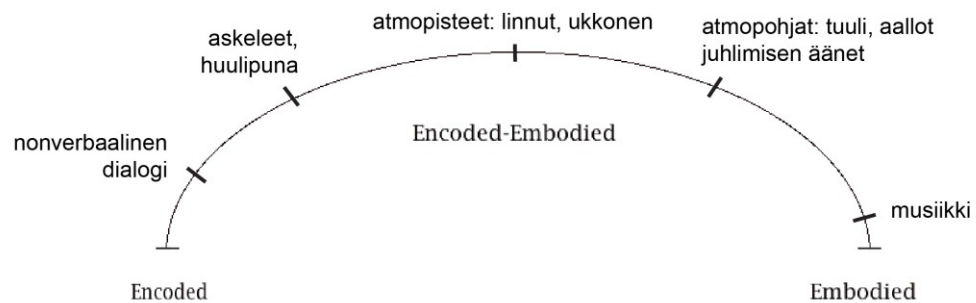
Äänen siirtymä kotoa taksiin tapahtuu taksin oven sulkemisen äänellä: siitä loppuu ei-diegeettinen drone ja alkaa taksin matala, miltei uhkaava hurina. Päähenkilö on valpas ja jännittynyt ja huomaa kaikki pienetkin narahdukset ja taksikuskin äänet. Kohtauksen alussa atmosfääriäänit ovat siis melko realistisia ja diegeettisiä, mutta ne tuntuvat olevan todellista lähempänä. Paniikkikohtauksen alkamisen jälkeen ympäristön ääniä ei juurikaan kuulla, auton hurinaa ja vilkun ääntä lukuun ottamatta.

Elokuvan kolmas kohtaus sijoittuu jyrkän teelle, joka on päähenkilön mielikuvi-
tusta. Äänet ovat siis edelleen hiukan unenomaisia, mutta silti luonnollisia. Kuvassa ei nähdä mitään muuta kuin hahmo, kallio ja puita, mutta atmosfääriä-

nien avulla paikka sijoittuu merenrantaan. Aaltojen lyöntiä kallioon, puiden haviinaa, lintujen laulua ja tuulta on käytetty miltei musikaalisesti, aivan kuten Humiseva harju -elokuvassa. Atmosfääriäänä on paljon, mutta kokonaisuus on rauhallinen kuin maadoittamaan hahmo ja katsoja ahdistuksesta. Kohtaus loppuu päähenkilön käännökseen, jonka aikana atmosfääriäänit ristihäivytetään juhlimisen äänien ja lopputekstimusiikin kanssa.

Suurin osa atmosfääriäänistä on kerätty erilaisista äänipankeista. Jyrkännekohtausta tehdessä olin tarkka siitä, että kaikki sen äänet ovat meriympäristöön sopivia, esimerkiksi kaikki linnut, joiden ääniä kuullaan ovat tyypillisiä vesistöjen lintuja. Tämä oli tärkeää, jotta mielikuvitusmaailmasta huolimatta ympäristö on uskottava. Aitamurto, Kietäväinen ja Myllärinen äänittivät auton atmosfääriäänit monikanavatekniikalla. Näin niistä saatiin todella luonnollisen kuuloiset ja ympäröivät, mikä oli tärkeää, koska kohtauksen muut äänet ovat surrealistisia.

Kun On my way -elokuvan ääniä tarkastellaan Murchin encoded-embodied-janalla, voidaan huomata, että äänet ovat kaikissa kohtauksissa melko hyvin levittäytyneet tasaisesti koko janalle (kuvio 2). Vain aivan ääripäät puuttuvat, koska musiikki on diegeettistä ja dialogi on nonverbaalista. Kaikille äänille, siten myös atmosfääriäänille on siis riittävästi tilaa, koska äänikerroksia on kerrallaan korkeintaan viisi, kuten Murch kerroksien maksimimääräksi teoriassaan määrittelee. Atmosfääriäänillä on elokuvassa myös iso rooli, koska niillä katsoja viedään elokuvan kolmeen selkeästi toisistaan eroavaan tilaan. Pyrin luomaan niillä maailman ja tilat hahmon ympärille, jotta elokuva saa katsojalle aikaan tunteen immersioista, ahdistuksesta ja tilojen ympäröivyydestä.

kohtaus 1: kotikohtaus 2: taksikohtaus 3: jyrkänne

Kuvio 2. On my way -elokuvan äänet sijoiteltuina Murchin encoded-embodied janelle. Kuvion pohjana on Murchin janakaavio (Murch 2005).

On my way -elokuvan miksaaminen oli kuitenkin melko hankalaa, ensisijaisesti puhutun dialogin puuttumisen takia. Elokuvassa ei siis ollut yhtä selkeää ääniryhmää, johon verrata muiden äänien voimakkuutta ja esimerkiksi foley-äännet oli uskallettava miksatua tarpeeksi voimakkaiksi, jottei kokonaisuus tunnu liian hiljaiselta. Näin myös atmosfääriäännet ovat elokuvassa melko kovalla, koska niille on tilaa foley-äänien ja nonverbaalisen dialogin väleissä on paljon aukkoja, jotka on täytetty muilla äänillä.

Atmosfääriäänät hyödyntävät monikanavaympäristöä runsaasti: ääntä kuuluu koko ajan viidestä kanavasta, mutta LFE-kanavaa on käytetty vain ahdistuksen suurimmalla hetkellä taksikohtauksessa. Eri kaiuttimien voimakkuus ja siten äänikentän leveys kuitenkin vaihtelee, esimerkiksi elokuvan alussa musiikki alkaa monona oikeasta etukaiuttimesta. Taksissa äänät ovat tasaisella voimakkuudella kaikista viidestä suunnasta, jolloin surround-kanavien äänät aiheuttavat katsojalle ahdistusta ja uhkaavuuden tunnetta. Jyrkäteellä taas surround-kanavissa soi lähinnä tuulta ja yksittäisiä lintujen ääniä. Monikanavaympäristöä on siis käytetty Murchin peräänkuuluttamalla tavalla, tarkoituksenmukaisesti. Sen ympäröivyyden ja mahdollistamien atmosfääriäänien sekä elokuvan suuren tunnelatauksen ansioista katsoja syventyy elokuvaa katsoessaan elokuvan maailmaan ja immersioon.

8 Pohdinta

Tarkoituksenmukaisia, luovana elementtinä käytettyjä atmosfääriääniä voidaan siis hyvin suunnittelussa elokuvassa käyttää kerronnallisena keinona. Niillä voidaan välittää informaatiota hahmoista, ympäristöstä ja tapahtumapaikoista sekä määritellä äänitilan laajuus. Siten atmosfääriäänät herättävät elokuvan tilan eloon ja osaksi tarinaa. Lisäksi niillä voidaan esimerkiksi luoda tunnelmia, veyntää realismia, tehdä siirtymiä ja muistuttaa tapahtumista tai ennakoida niitä sekä vaikuttaa elokuvan tempoon ja rytmiin. Atmosfääriäänien avulla elokuva ympäröi katsojan ja syntyy immersio.

Kuten Randy Thom sanoo, atmosfääriäänien kerronnallinen käyttö, ja hyvä elokuvaääni ylipäänsä saavutetaan, kun elokuva suunnitellaan ääntä varten eikä päinvastoin. Äänen mahdollisuuksia pitäisi siis miettiä enemmän jo tuotantojen alusta lähtien. Kaikkea ei tarvitse näyttää kuvassa tai kertoa dialogissa, vaan informaatiota ja tunnelmia voi välittää äänelläkin. Atmosfääriääniä ei monissa elokuvissa hyödynnetä kerronnallisena keinona läheskään niin paljon kuin olisi mahdollista. Elokuvia analysoidessani huomasin esimerkiksi, että score-musiikkittomuus tekee elokuvaan hiukan dokumentaarisen tunnelman, koska elokuvien miltei läpisävellykseen on jo niin totuttu.

Koska atmosfääriäänillä voidaan tehdä kuvaleikkaukseen vaikuttavia asioita, kuten siirtymiä, ja muuttaa kohtauksen tempoa, atmojen hyödyntäminen voisi olla esimerkiksi leikkaajalle kätevää ja näiden keinojen käyttäminen myös olla helpompaa ja yleisempää. Tulevaisuudessa onkin kiinnostavaa nähdä, miten non-lineaarinen työskentelytapa muuttaa atmosfääriäänien suunnittelua ja käyttöä. Atmot ovat perinteisessäkin työskentelyssä olleet niitä ääniä, joita pystyy suunnittelemaan ja leikkaamaan jo kuvaleikkauksenvaiheessa tai vaikka jo esituttannossa, kun elokuvan tunnelmaa suunnitellaan. Näitä mahdollisuuksia ei kuitenkaan usein osata hyödyntää tai siihen ei ole aikaa tai rahaa.

Oletettavasti sekä Sokeassa miehessä että Humisevassa harjussa äänisuunnittelun tärkeys on tunnistettu jo varhaisessa vaiheessa. Sokeassa miehessä tunnelmia luovat muista ihmisistä peräisin olevat äänet, Humisevassa harjussa taas luonnon äänet. Sokeassa miehessä äänillä myös kerrotaan rajoitetun kuvakerronnan takia enemmän informaatiota, ja Humiseva harju hyödyntää atmosfääriääninä musiikin tavoin luoden vahvoja tunnelmia. Nämä elokuvat siis todistavat sen, että atmosfääriäänillä voidaan välittää informaatiota aivan yhtä hyvin kuin kuvalla ja tunnelmia kuten musiikilla.

Tämä on myös oma kokemukseni On my way -elokuvan tuotannosta: äänisuunnittelulle ja äänelliselle tarinankerronnalle annettiin tilaa ja animaatio-osaston ja ääniryhmän välillä käytiin tuotannon aikana runsaasti dialogia. Nyt tutkittuani atmosfääriäänien käyttöä enemmän suhtaudun On my way -elokuvan tuotantoon ja prosessiin kuitenkin oman työskentelyni osalta ristiriitaisesti.

Kokemukseni atmosfääriäänien leikkaamisesta oli ennen tuota projektia hyvin rajallista eikä minulla ollut juurikaan tietoa tai kokemusta siitä, miten monikanavaääntä ”kuuluisi” tehdä. Työskentelyni oli siis melko vapaata, ja sain onnistumisten ja erehdysten kautta todeta itselleni toimivat työtavat. Opettajamme Ilkka Väisänen antoi toki kurssin aikana omat näkemyksensä ja ohjeensa, ja olin kuullut joitain yleisimpiä sääntöjä ja käytäntöjä, kuten että dialogia harvemmin panoroidaan. Työtäni eivät silti rajoittaneet ajatukset siitä, millaisia atmoja

eri kaiuttimiin kuuluu leikata tai millaisia asioita niillä voi kertoa. Mielestäni elokuvan atmosfääriäänät myös tuntuvat edelleen pääosin onnistuneilta, näin vuosi elokuvan valmistumisen ja tutkielman teon jälkeenkin uudelleen kuunnellessa.

Siitä huolimatta olisin todennäköisesti voinut projektin aikana hyötyä laajemmasta tietämyksestä ja osaamisesta: atmosfääriäänien suunnittelu ja kerronnallinen käyttö olisi voinut olla silloistakin tarkempaa, tarkoituksenmukaisempaa ja monipuolisempaa. Monet säännöt kuitenkin perustuvat kuulon fysiologiaan tai psykologiaan, joten noudatimme joitakin niistä täysin intuitiivisesti, tietämättä teoriaa tai tapoja niiden taustalla. Edellisen luvun analyysissä mainitsenkin joitain asioita, erityisesti symboliikan, joita emme tehdessämme tajunneet, mutta jotka olemme alitajuntaisesti luoneet ja jotka palvelevat tarinaa hyvin. On my way -elokuvan atmosfääriäänillä kerrotaan paljon, ja äänimaailmassa on runsaasti asioita, joita ei kuvassa nähdä, ja elokuvan tilaa on laajennettu äänen avulla. Erityisesti ahdistuksen draamankaaren ja tunnelman välittäminen on mielestäni onnistunut.

Lopputuloksena olisi silti varmasti osittain erilainen, jos nyt suunnittelisin On my way -elokuvan äänät nyt uudelleen, koska koen oppineeni atmosfäärien suunnittelusta ja toteuttamisesta paljon tutkielman teon aikana. Olen myös ymmärtänyt paremmin sen, ettei atmosfääriäänien suunnittelu ole vain realistisen maailman ja todellisten paikkojen äänimaisemien toisintamista, vaan äänitila luodaan todellisuudesta inspiroituen elokuvan maailmaan ja tarinaan sopivaksi. Aikaisemminkin olen ehkä tiennyt tämän, mutta nyt osaan paremmin tiedostaa sen myös suunnittelua tehdessäni ja käyttää atmosfääriäänä monipuolisesti ja luovasti kerronnallisena keinona.

Tutkielmaa tehdessäni huomasin, ettei pelkästään atmosfääriäänä käsitteleviä tekstejä juurikaan ole. Monet äänisuunnittelusta, elokuvaäänestä ja äänimaisemista tehdyt kirjat, artikkelit ja tutkimukset ja teoriat kuitenkin pätevät myös niihin. Opinnäytetyötäni voidaan siis pitää jonkinlaisena tällaisten tekstien ja teorioiden kokoelmana ja niiden sovellutuksena atmosfääriäänä. Tulevaisuudessa äänisuunnittelijat, äänileikkaajat ja muut elokuvaäänien kanssa työskentelevät

ihmiset, kuten ohjaajat, voivat ehkä hyödyntää tutkielmaani kartoittaessaan atmosfääriäänien kerronnallisia mahdollisuuksia ja miettiessään, mitä informaatiota niillä voi välittää. Nuo mahdollisuudet ovat laajat ja erinomaiset – toivottavasti atmosfääriääniä osattaisiin jatkossakin hyödyntää tarkoituksenmukaisesti ja luovasti.

Lähteet

Albrechtsen, Peter 2012. Nicolas Becker – Behind the art. Designing sound. Verkkosivu. <https://designingsound.org/2012/12/22/nicolas-becker-behind-the-art/> (viitattu 27.4.2023)

Andersen, Asbjørn 2016. In-depth: the story behind Tim Nielsen's brilliant sound design for the little prince. A sound effect. Verkkosivu. <https://www.asoundeffect.com/little-prince-sound-design/> (viitattu 27.4.2023)

Aro, Eero 2006. Tilaääni. Helsinki: Idemco oy/Riffi-julkaisut.

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

Harrison, Tim 2021. Sound Design for Film. Ramsbury, Wiltshire: The Crowood Press Ltd.

Huhtamäki, Harri 2016. Äänimaisemista mielenmaisemiin. Teoksessa Helmi Järviluoma & Ulla Piela (toim.): Äänimaisemissa. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. 156–170.

Humiseva harju (Wuthering Heights). Iso-Britannia 2011. Ohjaus Andrea Arnold. Äänisuunnittelu Nicolas Becker. 129 min.

Järveläinen, Hanna 2022. Psykoakustiikka. Teoksessa Jukka Louhivuori, Suvi Saarikallio & Petri Toiviainen (toim.): Musiikkipsykologia. Jyväskylä: Eino Roiha-säätiö. 101–137.

Järviluoma, Helmi & Piela, Ulla 2016. Äänimaisema tulkintojen kohteena. Teoksessa Helmi Järviluoma & Ulla Piela (toim.): Äänimaisemissa. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. 7–12.

Kivi, Erkki 2012. Kuinka kuvat puhuvat – elokuvaäänen pidempi oppimäärä. Helsinki: Books on Demand GmbH.

Koivumäki, Ari 2018. Maiseman äänittäminen. Äänimaisematutkimus äänisuunnittelun tukena. Väitöskirja. Helsinki: Aalto-yliopisto, elokuvataiteen ja lavastustaiteen laitos. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-7924-0> (viitattu 17.3.2023)

Murch, Walter 2003. Touch of Silence. Teoksessa Larry Sider, Diane Freeman & Jerry Sider (toim.): Soundscapes: The school of sound lectures 1998–2001. Lontoo: Wallflower press. 83–102.

Murch, Walter 2005. Womb tone & Dense clarity – clear density. Transom. Verkkosivu. <https://transom.org/2005/walter-murch/#part-2> (viitattu 25.4.2023)

On My Way. Suomi 2022. Ohjaus Leevi Rantala. Äänisuunnittelu Kaisa Järvinen & Olli Kietäväinen. 5 min.

Parker, Phil 2003. Filling the gaps. Teoksessa Larry Sider, Diane Freeman & Jerry Sider (toim.): Soundscapes: The school of sound lectures 1998–2001. Lontoo: Wallflower press. 184–194.

Pikku prinssi (Le Petit Prince). Ranska, Italia, Kanada 2015. Ohjaus Mark Osborne. Äänisuunnittelu Tim Nielsen. 108 min.

Sokea mies, joka ei halunnut nähdä Titanicia. Suomi 2021. Ohjaus Teemu Nikki. Äänisuunnittelu Sami Kiiski, Heikki Kossi. 82 min.

Thom, Randy 2003. Designing a movie for sound. Teoksessa Larry Sider, Diane Freeman & Jerry Sider (toim.): Soundscapes: The school of sound lectures 1998–2001. Lontoo: Wallflower press. 121–137.

Topelius, Taneli 2022. Hytti nro 6 ylivoimainen Jussi-voittaja, ja sokea näyttelijä piti liikuttavan puheen – tässä elokuva-gaalan kaikki palkinnot. Verkkoartikkeli. Ilta-Sanomat. 6.5.2022. <https://www.is.fi/tv-ja-elokuvat/art-2000008799697.html> (viitattu 2.3.2023).