



Meta-diegeettinen ääni Lyhyt- elokuvan ”Kesken” äänisuun- nittelussa

Tuomas Asikainen

OPINNÄYTETYÖ
Marraskuu 2023

Media-alan tutkinto-ohjelma
Äänisuunnittelu ja -toteutus

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Media-alan tutkinto-ohjelma
Äänisuunnittelu

ASIKAINEN TUOMAS

Meta-diegeettinen ääni lyhytelokuvan ”Kesken” äänisuunnittelussa

Opinnäytetyö 26 sivua
Marraskuu 2023

Opinnäytetyössä tutkittiin äänisuunnittelun erilaisia keinoja havainnollistaa henkilöhahmojen mielenliikkeitä ja tajunnan tason muutoksia. Tutkimuksessa käsiteltiin ääntä sekä itsenäisenä kerronnan välineenä, että kuvakerronnan tukijana. Tarkoituksena oli oppia ymmärtämään tätä aluetta äänisuunnittelun mahdollisuuksista osana elokuvaa. Tutkimus tehtiin pitkälti havainnoimalla ja analysoimalla erilaisia elokuvakohtauksia sekä kokeilemalla itse käytännössä kaikkia analysoinnin kohteena olleita äänikerronnan keinoja lopputyöelokuvan Kesken (2023) äänisuunnittelussa.

Tutkimus johti tulokseen, jossa äänisuunnittelun tarjoamat mahdollisuudet hahmojen tajunnan havainnollistamiseen ovat olennainen osa elokuvakerrontaa niin itsenäisenä kertojana kuin kuvan tukijanaakin. Tutkimuksessa havaittiin myös, ettei aiheesta voi laatia tarkkaa termistöä tai pakottaa tulkinnanvaraisia kerronnan ratkaisuja tiukkoihin lokeroihin.

Sitä suuremmalla syyllä todettiin, että ymmärrys aiheesta on tärkeää, jotta elokuvantekijällä voi olla elokuvan mahdollisuudet todella käytössään.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Media
Sound Design

ASIKAINEN TUOMAS

Meta-diegetic sound design in a shortfilm "Incomplete"

Bachelor's thesis 26 pages
November 2023

This bachelor's thesis delves into the exploration of sound design in film as a powerful means to portray a character's consciousness and mindset. In this study, film sound is examined not only as a complementary storytelling element but also as an independent narrative force, synergistically supporting the visual image. The primary objective is to comprehend the diverse possibilities afforded by this facet of film sound.

The investigation predominantly involved the analysis of various films, with the insights gained applied to the sound design of the student film 'Incomplete' (2023).

The findings of this study underscore the significant potential of sound design in illustrating characters' consciousness and mindset, functioning both independently and in harmony with the visual narrative. It is noteworthy that within this realm, strict categorization of different storytelling approaches proves challenging.

This realization emphasizes the importance of cultivating a profound understanding of film sound. Such proficiency enables filmmakers to fully harness the expansive capabilities of cinema as an integrated and impactful medium.

Key words: sound design, film and television

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	5
2	TUTKIMUKSEN KÄSITTEITÄ JA LÄHTÖKOHDAT	7
	2.1. Käsitteet	7
	2.2. Tutkimuksen lähtökohdat	8
3	KONKRETIAN JA PÄÄNSISÄISYYDEN TASOJA	10
	3.1. Tasot limittäin äänessä	10
	3.2. Tasot limittäin kuvassa ja äänessä	10
	3.3. Konkreettinen kuva, päänsisäinen ääni	12
	3.4. Kun kerronta on kokonaan päänsisäistä	13
4	PÄÄNSISÄISYYS KUULOKUVIKSI	15
5	KESKEN (2023)	17
	5.1. Tasot limittäin äänessä (KESKEN)	18
	5.2. Tasot limittäin kuvassa ja äänessä (KESKEN)	18
	5.3. Konkreettinen kuva, päänsisäinen ääni (KESKEN)	19
	5.4. Kun kerronta on kokonaan päänsisäistä (KESKEN)	20
	5.5. Päänsisäisyys kuulokuviksi (KESKEN)	21
6	POHDINTA	24
	LÄHTEET	25

1 JOHDANTO

Elokuvakerronnassa, etenkin dramatisoidussa fiktiossa, tapahtumat esitetään yleensä jostain tietystä näkökulmasta ja tarinaa kerrotaan usein jonkun määrätyn henkilön kautta. Tällöin tavoitteena on subjektiivinen kuvaus maailmasta, joka näyttää yhden kokemuksen siitä omine piirteineen ja väittämineen. On olennaista kertoa, mitä keskeisten hahmojen ajatuksissa tapahtuu ja millaisia kokemuksia elokuvan tapahtumat näissä synnyttävät.

Elokuvasa on myös usein liikettä eri tajunnan tasoilla, eli hahmo voi esimerkiksi vaipua osittain ajatuksiinsa tai nukahtaa, jolloin uniin sijoittuva kerronta tapahtuu täysin päänsisäisellä tasolla. Kun puhun tässä tekstissä päänsisäisyydestä, tarkoitan sillä elokuvakerrontaa, joka havainnollistaa henkilöhahmojen tajuntaa ja mielenliikkeitä. Meta-diegeettisellä äänellä tarkoitan päänsisäistä ääntä. Luvussa kaksi määrittelen nämä vielä tarkemmin ja perustelen ratkaisuni. Puhun konkreettista ja todellisuudesta yksinkertaisesti vastakohtana, elokuvan objektiivisena maailmana, joka näyttäytyy hahmoille käsinkosketeltavana.

Osana johdonmukaista tarinankerrontaa käytetään siis konkreettisen maailman rinnalla sen kokijakohtaisia, subjektiivisia elementtejä. Ne voivat näyttäytyä elokuvan esittämän konkreettisen puitteissa esimerkiksi tilanteessa, jossa hahmo suodattaa ympäröivää todellisuutta vaikkapa kokemalla sen tietyt piirteet yliherkällä voimakkuudella tai ne voivat olla täysin irrallisia mielen ja ajatusten tapahtumia kertovia asioita. Elokuvaäänellä on tässä kaikessa suuri valta niin kuvan tukijana, kuin itsenäisenä kerronnan välineenäkin. Neuvostoliittolainen mykkäelokuvan ja montasiteorian pioneeri Vsevolod Pudovkin (1930) kirjoitti elokuvaäänestä keksintönä jo tuoreeltaan, kuinka sitä ei suinkaan tarvita vain pelkästään vahvistamaan kuvan luonnonmukaisuutta, vaan sillä voi olla täysin oma, erityisesti katsojan tunteisiin vetoava kerrontansa (Kivi 2012, 213).

Tämän opinnäytetyön tarkoitus on tutkia erilaisia äänisuunnittelun keinoja hahmon tajunnan havainnollistamiseen, eri kerrontatasojen hallitsemiseen ja sujuvaan liikehdintään niiden välillä, sekä abstraktienkin asioiden saattamiseen kuululle. Käytän tutkimusmateriaalina omaa työtäni TAMK:in loppu työelokuvan

Kesken (2023) äänisuunnittelussa sekä esimerkkielokuvia, joissa on vertailukelpoisia kerronnankeinoja. Tarkoituksena ei ole siis löytää ainoita oikeita tapoja tehdä elokuvia, vaan tutkia erilaisia mahdollisuuksia ja ymmärtää niitä.

2 TUTKIMUKSEN KÄSITTEITÄ JA LÄHTÖKOHDAT

2.1 Käsitteet

Termistä ”päänsisäinen ääni”, saattaa tulla mieleen jonkinlainen psykoottinen tila tai otsaan painettu stetoskooppi ja ”päänsisäisestä kerronnasta” vaikkapa Richard Fleischerin elokuva *Fantastic Voyage* (1966), jossa matkustetaan ihmiskehon sisällä. Olen kuitenkin havainnut päänsisäisyyden olevan myös suhteellisen yleispätevä käsite, kun puhutaan elokuvahahmon tajunnan havainnollistamisesta. Viittaa sillä siis kaikkeen sellaiseen asiaan, joka on lähtöisin hahmon mielen sisällöistä, kuten esimerkiksi ajatukset, tunteet, muistot ja hallusinaatiot, sekä sellaiseen elokuvassa esitettyyn asiaan, joka jollain tavoin on tämän tietoisuuden värittämää. Puhun päänsisäisyydestä käsitellessäni tällaista elokuvakerrontaa kuvan ja äänen kokonaisuutena. Pelkkää äänikerrontaa erittelen analysointia varten tarkemmin.

Elokuvan maailman sisäistä, hahmoille havaittavissa olevaa ääntä kutsutaan diegeettiseksi ääneksi. Ei-diegeettinen ääni on elokuvan maailman ulkopuolista ääntä, jota hahmot eivät havaitse. Sitä on esimerkiksi musiikki, jonka lähde ei ole tarinan sisällä, tai kertojaääni. Päänsisäisten äänten määrittely on haastavampaa koska tilanteiden rajat ovat usein häilyviä ja tulkinnanvaraisia. Sen yrittäminen onkin jakanut elokuvateoreetikkojen mielipiteitä.

Claudia Gorbman (1976) kutsuu kuviteltuja ja hallusinoituja ääniä meta-diegeettisiksi (Milicevic 2016, 297). Michael Chion (1994) kutsuu mentaalisia ääniä, muistoja ”ja niin edelleen” subjektiivisiksi sisäisiksi ääniksi (Chion 1994, 76). Tohtori Mladen Milicevic (2016) kritisoi tätä luokittelua ja taas jakaa subjektiiviset äänet käyttäen käsitettä ”Oneiric sound” (oneirinen ääni) äänestä, joka kuvastaa hahmon irtautumista todellisuudesta ja määrittelee meta-diegeettisen äänen subjektiiviseksi havainnoksi todellisuudesta (Milicevic 2016, 298-299).

Mutta esimerkiksi jos kuvitellaan kertojaäänen kuuluvan yhdelle elokuvan hahmoista ja tapahtumien olevan tämän omia värittyneitä muistoja ja kuvitelmia, joita

hän mielessään kommentoi kuten elokuvassa *Peili* (Tarkovsky 1975), tapahtuu kerronta jo kahdella erilaisella päänsisäisellä tasolla, jolloin nämäkään termit eivät enää riitä. Elokuvan ohjaaja itse kirjoittaa kokevansa elokuvateoriassa termien ja nimilappujen runsauden hyvin usein vain sanotun merkitystä hämärtävänä ja teorian rintamalla sekasotkua pahentavana lisävaikeutena (Tarkovsky 1984, 43).

Myös Milicevicin (2016) mukaan elokuvaäänen luokittelu absoluuttisiin ja monimutkaisiin kategorioihin johtaa loputtomiin alakäsitteisiin, mutta ei juurikaan edistä elokuvan ymmärtämistä (Milicevic 2016, 298). Omassa tutkimuksessaan hän käyttääkin näitä kategorioita melko joustavasti sulkematta niitä toistensa ulkopuolelle ja puhuu esimerkiksi "oneirisesta tunnelmasta meta-diegeettisessä äänimaisemassa" (Milicevic 2016, 301). Koen tässä tutkimustyössä selkeimmäksi ja lähdekirjallisuuden ristiriitojen vuoksi perustelluksi kutsua kaikkea päänsisäistä kerrontaa sisältävää ääntä meta-diegeettiseksi ja oneiriseksi tunnelmaa joka irtauttaa hahmoa todellisuudesta.

2.2 Tutkimuksen lähtökohdat

Päänsisäinen kerronta on pitkään kiinnostanut minua yhtenä kiehtovimmista ulottuvuuksista, joita elokuva mahdollistaa ja koen, että sen käyttö on usein turhan säästelyä. Andrei Tarkovsky (1984) väitti jopa, ettei elokuvassa ollut mitään niin laiminlyötyä ja pinnallista aluetta kuin psykologia. Tämän hän täsmensi tarkoittamaan roolihenkilön eri mielentilojen syvätotuuden ymmärtämistä ja paljastamista. (Tarkovsky 1984, 101.) Pohtiessani, onko tosiaan näin ja olisiko mielipide muuttunut ohjaajan eläessä nykypäivänä on todettava, ettei valtavirtaelokuvassa tältä osin ole tapahtunut ainakaan valtavia harppauksia. Tutkittavaa siis on.

Kiinnostukseni aiheeseen nimenomaan elokuvaäänen näkökulmasta heräsi lopullisesti toimiessani TAMK:in lopputyöelokuvassa *Kesken* (2023) äänisuunnittelijana. Kuulin prosessin esituotantovaiheessa monta kertaa ohjaaja-käsikirjoittajalta kysymyksen "Voisiko tämän kertoa äänellä niin, että katsoja ymmärtää?", johon vastasin aina sen enempää ajattelematta "tottakai voi". Pohtiessani tarkemmin, aloin kuitenkin epäillä olinko luvannut liikojä. Ottaakseni selvää, aloin

etsimään lähdeaineistoa aiheesta sekä muistelemaan lukemiani kirjoja ja näkemieni elokuvia, joissa tekijät olisivat mahdollisesti olleet samanlaisten tehtävien äärellä.

Huomasin että elokuvassa Kesken (2023) tulisi olemaan erilaisia kohtauksia, joissa pääsisäisen kerronnan rooli vaihtelee. Oli siis ryhdyttävä analysoimaan erilaisia elokuvakohtauksia, jotka muistuttivat jotain tiettyä elokuvan Kesken (2023) kohtausta. Mikä niissä toimii? Mitä haluaisin itse saavuttaa? Käsittelen ensin erilaisia kerronnankeinoja esimerkkielokuvien kautta ja sitten, kuinka ne toteutuvat elokuvassa Kesken (2023).

3 KONKRETIAN JA PÄÄNSISÄISYYDEN TASOJA

Analysoin lähdemateriaalina neljää erilaista kerronnan tapaa, jotka kaikki muistuttavat minua elokuvasta Kesken (2023). Niitä erottaa toisistaan päänsisäisen kerronnan ja konkretian välinen painopiste. Ensimmäisessä kohtausta hallitsee laajalti konkreettinen todellisuus, mutta äänikerrontaa värittää myös päänsisäinen piirre. Toisessa kohtauksessa rikotaan sekä kuva-, että äänikerronnan konkreettisuus tuomalla molempiin mukaan päänsisäinen elementti. Kolmannessa on äänen ja kuvan välinen asynkroninen ristiriita, jossa kuvassa ei ole mitään päänsisäistä kerrontaa, äänessä taas ei muuta olekaan. Sitten sukelletaan elokuvana kokonaisuutena päänsisäiseen painajaismaailmaan.

3.1 Tasot limittäin äänessä

Elokuvaäänien historian alusta lähtien on etsitty kerronnallisia tapoja päästä hahmon pään sisälle tavalla tai toisella. Elokuvaa Blackmail (1929) pidetään ensimmäisenä varsinaisena brittiläisenä kokoillan äänielokuvana ja jo siinä katsoja pääsee kuuntelemaan Alice Whiten (Anny Ondra) tajunnantason muutosta, kun tämän kuulema selväsanainen puhe muuttuu hänen heikentyneessä tietoisuudessaan epäselväksi muminaiksi ainoastaan toistuvan ”Knife” -sanana suodattuna läpi. (Blackmail 1929.)

Näin kerrotaan, kuinka hahmo on vaipunut ajatuksiinsa, joissa on suuri merkitys tällä tietyllä esineellä. Tämä on varhainen esimerkki kohtauksesta, jossa kuva kertoo konkreettisia tapahtumia ja meta-diegeettinen ääni konkretian lisäksi myös päänsisäistä muutosta.

3.2 Tasot limittäin kuvassa ja äänessä

Werner Herzogin elokuvassa The Bad Lieutenant: Port of Call - New Orleans (2009) liikutaan puolestaan kahdella tajunnan tasolla, kun Nicolas Cagen esittämän etsivän osittaista irtautumista todellisuudesta kuvastetaan tämän näkemillä

mielikuvitus -iguaaneilla. Iguaanien ulkopuolisuutta tukemassa ääniraidalla puolestaan soi täysin irrallinen soul/blues kappale ”Johnny Adams – Release Me” ja myöhemmin vielä huuliharppuilottelu ”Sonny Terry – Old Lost John”. (The Bad Lieutenant: Port of Call - New Orleans 2009.)



Kuva 1. Iguaani kahvipöydällä. (The Bad Lieutenant: Port of Call - New Orleans 2009.)

Kohtauksessa on siis päänsisäistä kerrontaa sekä kuvassa että äänessä limittäin konkretian kanssa. Molemmat tarkastelevat maailmaa sekä objektiivisesti että kokijakohtaisesti. Diegeettiset äänet tosin katoavat hetkeksi musiikin soidessa ja esimerkiksi taustalla näkyvän äänilähteen eli pyörivän tuulettimen ääntä ei enää kuulu, mikä osaltaan lisää irtautumisen tuntua. Milicevic kirjoittaakin tutkimuksessaan, kuinka oneirinen ääni näyttäisi noudattavan muutamaa tiettyä mallia, joita ovat muun muassa ei-diegeettisen musiikin käyttö, diegeettisen äänen jättäminen pois ja yhtäkkinen nopea paluu takaisin todellisuuteen (Milicevic 2016, 304). Tässä tapauksessa paluu ei kuitenkaan ole erityisen yhtäkkinen, vaikka todellisuuden äänet palaavatkin takaisin, ehtii esimerkiksi häivyttävä musiikki ja näin ollen myös irtautuneisuuden tunne jatkua vielä seuraavan kohtauksen alussakin.

Herzog kertoo nettipohjaisella Masterclass –kurssillaan että Iguaneja ei ollut käsikirjoituksessa, vaan niitä sattui vain olemaan kuvauspaikan lähistöllä ja ne haettiin mukaan (Herzog 2016). Tämä kuitenkin paljastaa tekijöissä kyteneen tarpeen avata hahmon päänsisäistä maailmaa ja sen, että keinot eivät ole olleet etukäteen lukkoon lyödyt.

Andrei Tarkovsky (1984) kirjoitti, kuinka elokuvakerronnassa ajatuksen alleviivaava selittäminen rajoittaa katsojan mielikuvitusta muodostamalla ajatukselle eräänlaisen katon, jonka ulkopuolella leviää tyhjyys (Tarkovsky 1984, 41). Hän kritisoi turhan pelkistävää ja konventionaalista symboliikkaa kuvissa, kuten esimerkiksi rakastavaisia toisistaan erottavia aitoja ja muureja. Vastavuoroisesti taas näennäisesti absurdin ratkaisun takana voi hänen mukaansa piillä valtava merkitys, kun se noudattaa elämää, henkilöhahmojen luonnetta ja psyykkistä tilaa. (Tarkovsky 1984, 41.)

Nämä toteutuvat tässä esimerkissä. Iguaanien selittämätön ja yhtäkkinen tuominen kuvaan on jo itsessään absurdia, ja niin on kohtausten ääni vielä suhteessa kuvaankin. Tämän näennäisen epäjohdonmukaisuuden takana on kuitenkin selkeä johdonmukainen ajatus, jota kohtaus edellyttää toimiakseen ja joka jättää katsojan mielikuvitukselle täyden tilan toimia.

3.3 Konkreettinen kuva, päänsisäinen ääni

Elokuvassa *Combat Shock* (1986) on liki kokonaisen kohtausten yli kantava ääni ja kuvan asynkroninen ristiriita. Päähenkilö matkaa muistoihinsa tai mahdollisesti kuvitteelliseen kauhuskenaarioon, jonka tapahtumat kerrotaan äänellä sodan jylhistessä ja sotilaiden huutojen, sekä päähenkilön sisäisen dialogin kertoessa yksityiskohdat samalla kun kuvassa näkyy vain tämä istumassa kotonaan. (*Combat Shock* 1986.)

Lopuksi näyttelijän kasvoille heijastetaan katsojalle jo tuttu Vietnam –kohtaus elokuvan alusta, mutta aikaisempi merkityksellisempi päänsisäinen matka on vain meta-diegeettisen äänikerronnan vastuulla. Kohtauksen lopussa ei ole yhtäkään diegeettistä ääntä, mutta koska ei ole myöskään näkyviä äänilähteitä, ei tapahdu samanlaista todellisuuden äänten pois jättämisen efektiä, kuin elokuvassa *The Bad Lieutenant: Port of Call - New Orleans* (2009).



Kuva 2. Frankie (Ricky Giovinazzo) asunnossaan. (Combat Shock 1986.)

3.4 Kun kerronta on kokonaan päänsisäistä

Unissa, fantasioissa, muistoissa ja muissa hahmon päänsisäisissä maailmoissa vierailaan elokuvassa tuon tuosta, ja toteutustavat vaihtelevat. Esimerkiksi elokuvan *8½* (1963) kuuluisassa kohtauksessa, jossa päähenkilö uneksii johtavansa haaremissa kaikkia elämänsä naisia, ei äänikerronnassa tapahdu oikeastaan merkittäviä tyylillisiä muutoksia peruskerrontaan. (*8½* 1963.)

Sen sijaan elokuvan *Professori Uuno D.G. Turhapuro* (1975) unikohtauksessa muutos on huomattava. Marjatta Raidan esittämä Elisabeth Turhapuro kohtaa painajaisversion miehestään Uuno Turhapurosta, kun vahvasti maskeerattu irvikuva saapuu savukkeen kanssa oviaukosta huoneeseen hypnoottisen, ei-diegeettisen musiikin saattelemana ja alkaa kaikuvalla äänellä syyllistää vaimoaan. (*Professori Uuno D.G. Turhapuro* 1975.)



Kuva 3. Vesa-Matti Loiri Uno Turhapuron painajaisversiona. (Professori Uno D.G. Turhapuro 1975.)

Kohtauksen äänikerronta viestii vahvasti päähenkilön täyttä irtautuneisuutta todellisuudesta, eli on mitä Milicevic (2016) kutsuu oneiriseksi tunnelmaksi meta-diegeettisessä äänessä (Milicevic 2016, 301). Tässäkään tapauksessa siirtymävaihe ei ole nopea Elisabethin heräillessä ja musiikin häivytyessä kymmenisen sekuntia.

4 PÄÄNSISÄISYYS KUULOKUVIKSI

Kertoakseen äänellä asian, jolla itsellään ei ole mitään kuultavissa olevaa piirrettä, täytyy se korvata jollain sellaisella asialla, jolla on. Andrei Tarkovskyn (1984) mukaan taiteen kuva on aina metonyymi, jossa yksi asia korvataan toisella, suurempi pienemmällä. Elävää kuvatessaan taiteilija käyttää materiaaliaan jotakin kuollutta; puhuessaan äärettömästä hän näyttää äärellisen. Korvaamista... ääretöntä ei voi aineellistaa, mutta siitä voi luoda illuusion, kuvan. (Tarkovsky 1984, 61.)

Esimerkiksi päänsisäistä inhon tunnetta ei voi äänittää, mutta sen voi äänellistää kuulokuvaksi ulkoisella äänellä, kuten elokuvassa *The Texas Chainsaw Massacre* (1974), jossa on mielenkiintoisessa käytössä vanhanaikainen kameran salamalaitteen ääni. Samassa elokuvassa käytetään kyseistä ääntä myös tukemaan kohtausta, jossa palataan nopeasti hetkeksi hereille tajuttomuudesta. (*The Texas Chainsaw Massacre* 1974.)



Kuva 4. Pam (Teri McMinn) palaa nopeasti hetkeksi tajuihinsa. *The Texas Chainsaw Massacre* (1974.)

Elokuva pitää heti avauskohtauksessa huolen elokuvan myöhemmistä äänen ja kuvan assosiaatioketjuista. Se alkaa ihmisruumiiden valokuvauksella, eikä edes keskity kuvien ottajaan, vaan ainoastaan groteskeihin yksityiskohtiin mätänevistä

ruhoista ja tähän kameran salamalaitteen hyvin ilkeään ääneen. Toistoa jatkuu reilun minuutin, jotta katsoja varmasti oppii miellelyhtymän. Kun elokuvassa myöhemmin kuullaan useassa kohtauksessa sama ääni alleviivaamassa hahmojen tunnekokemuksia, on katsojan assosiaatioketju varmistettu olemaan mahdollisimman epämukava.

5 KESKEN (2023)

Elokuva Kesken (2023) on tarina nuoresta pariskunnasta TAIKA (Jennika Vikman) ja RASMUS (Juuso Martikainen). Yllätysraskauden vuoksi he kipuilevat aborttikysymyksen kanssa. (Kesken 2023.)



Kuva 5. Taika (Jennika Vikman). (Kesken 2023.)



Kuva 6. Rasmus (Juuso Martikainen). (Kesken 2023.)

Elokuvassa on eräänlainen valveunimainen ote, joka voimistuu ja laskee kohtausten aikana ja niiden välillä. Meta-diegeettinen ääni on eri tavoin käytössä pitkän elokuvaa.

5.1 Tasot limittäin äänessä (KESKEN)

Kolmannessa kohtauksessa alkaa äänikerronnassa ensimmäistä kertaa kuulu-
maan kohtauksen päähenkilön, Taikan päänsisäistä tilannetta. Hän on selvästi
stressaantunut ja hänen bussipysäkillä kuulemissaan ympäristön äänissä alkavat
korostua liioiteltuihin mittoihin merkitykselliset elementit eli tässä tapauksessa
lasten huudot ja vauvan itku. Kerronnan tyyli on samansukuinen kuin historian
ensimmäinen esimerkki meta-diegeesistä elokuvaäänessä Alfred Hitchcockin
elokuvassa *Blackmail* (1929).



Kuva 7. Taika bussipysäkin penkillä. (Kesken 2023.)

Samaan aikaan alkaa kuitenkin kuulua myös häiriöistä ja pätkivää sähköisen sig-
naalin oneiristä ääntä, jonka tarkoituksena on kertoa hahmon alkava irtautuminen
todellisuudesta. Kuvallinen kerronta menee päänsisäisyyksiin vasta myöhemmin
elokuvassa. Tähän mennessä kaikki epäkonkreettiset asiat on kerrottu vain ää-
nellä.

5.2 Tasot limittäin kuvassa ja äänessä (KESKEN)

Kuvallinen kerronta tulee mukaan Taikan pään sisälle kohtauksessa, jossa tämä
puhuu videopuhelua ystävänsä kanssa kotisohvalta käsin. Punaiset valot alkavat

vilkkua ja huoneeseen ilmestyy ultraäänikuvaa sikiöstä näyttävä mielikuvitus - monitori. Ääniraidalle ilmestyvät meta-diegeettinen sikiön sydänääni ja vauvan jokellus, sekä sama sähköinen häiriöääni kuin aiemmin ja musiikkia muistuttava matala huokuva humina.

Tässä kohtauksessa kerronta tapahtuu siis niin äänellä, kuin kuvallakin samanaikaisesti kahdella tajunnantasolla kuten elokuvassa *The Bad Lieutenant: Port of Call - New Orleans* (2009).



Kuva 8. Monitori ja oikeassa reunassa Taikan profiilia elokuvassa *Kesken* (2023).

5.3 Konkreettinen kuva, päänsisäinen ääni (KESKEN)

Seuraavaksi elokuvassa *Kesken* (2023) leikataan ristiin Taikaa ja Rasmusta, jotka ovat molemmat tahoillaan irtautumassa päänsisäisiin kauhuskenarioihinsa. Rasmusta kuvataan istumassa veljensä luona, jossa hahmo konkreettisesti sijaitsee, mutta ääniraidalla kuuluu jo samankaltainen oneirinen ääni kuin Taikan kohtauksessakin. (Kesken 2023.)

Toisin kuin elokuvassa *Combat Shock* (1986), jossa äänen ja kuvan erillisuus toisistaan merkitsee kokonaista kohtausta, elokuvassa *Kesken* (2023) lyhyttä samankaltaista hetkeä käytetään siirtymävaiheena seuraavan kohtauksen painajaismaailmaan. (Kesken 2023.)



Kuva 9. Rasmus (Juuso Martikainen) elokuvassa *Kesken* (2023).

5.4 Kun kerronta on kokonaan päänsisäistä (KESKEN)

Kuva- ja äänikerronta on hyvin tyyliteltyä kohtauksissa, joissa ollaan Taikan tai Rasmuksen päänsisäisissä maailmoissa. Taikan kohtaus sijoittuu eräänlaiseen mustaan tyhjiöön ja Rasmuksen taas kuvitteelliseen tulevaisuuteen, jossa hän kohtaa painajaismaisen version kumppanistaan. Ääniraidalla taistelevat jälleen musiikinomainen humina, sähköiset häiriöäänet, lapsen jokellus ja lisäksi aikuisen miehen mölinä. Tässä kohtaa alkaa myös dialogin voimakas kaiuttaminen. Äänet ovat muutenkin epätodellisen voimakkaita esimerkiksi painajais -Taikan suukottaessa Rasmusta.

Kohtausten välillä äänimaisemat eivät juurikaan eroa toisistaan ja useat oneiriset äänet jatkuvat vielä kohtausten leikatessa ristiinkin. Tämän on tarkoitus tukea ajatusta, jossa molempien sisäinen konflikti on lopulta hyvin samanlainen. Tästä heräsi jälkituotantovaiheessa huoli, että katsojan olisi vaikea seurata, kenen nä-

kökulmassa milloinkin ollaan. Niinpä näytin työvaiheessa olevaa elokuvaa muutamalle vapaaehtoiselle tutulle, joille tarina oli ennestään tuntematon ja otannassa huoli osoittautui turhaksi.



Kuva 10. Jutta Kantar Taikan painajaisversiona elokuvassa Kesken (2023).

Rasmuksen painajaiskohtaus muistuttaa sekä äänellisesti, että visuaalisesti painajaiskohtausta elokuvassa Professori Uno D.G. Turhapuro (1975). Tosin tällä kertaa toteutuu myös Milicevicin (2016) oneirisen äänen toimintamalleihin listattu äkillinen paluu todellisuuteen (Milicevic 2016, 304). Siirtymä tapahtuu nimittäin Rasmuksen veljen Laurin (Pauli Pietilä) napsauttaessa sormia ja kestää siis noin sekunnin. Alun perin olin itsekin tekemässä siirtymästä pidempää, mutta ohjaajakäsikirjoittajan toiveesta se muutettiin äkilliseksi hyppäykseksi, joka näin myöhemmin ajateltuna tuntuu olleen hyvä päätös. Ratkaisu on tehokas ja tuntuu voimakkaammalta näin.

Olin myös itse aluksi laittamassa enemmän kaikuefektii dialogiin, mutta sen johdosta repliikkien ymmärrettävyys alkoi kärsiä. Tajusin tämän vasta saatuani palautetta muulta työryhmältä, sillä dialogi oli tullut minulle jo niin tutuksi, että oma arviointikyky oli siinä suhteessa heikentynyt.

5.5 Päänsisäisyys kuulokuviksi (KESKEN)

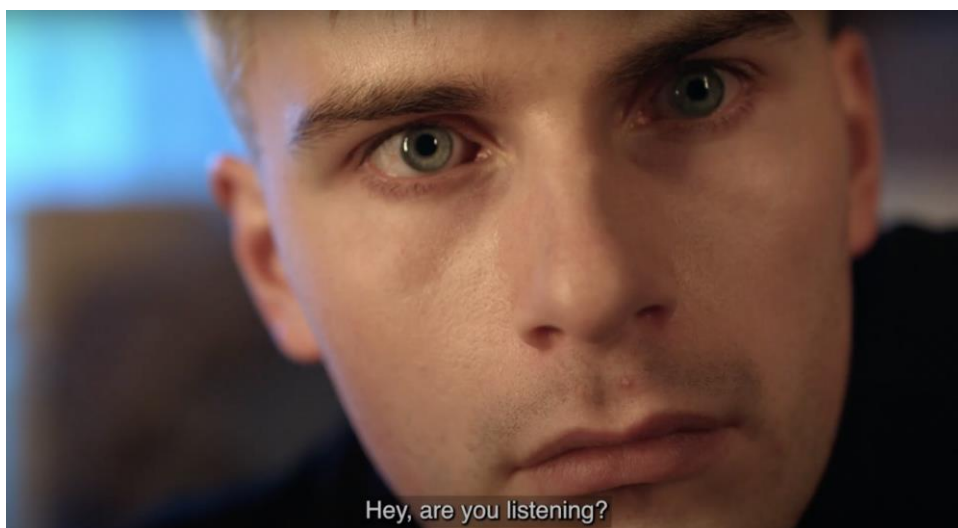
Elokuvan Kesken (2023) sähköinen ja digitaalinen häiriöääni, joka on toteutettu kosketushäiriöisellä plugi-kaapelilla, kuvaa hahmon irtautumista todellisuudesta, mutta sen korkea ja terävä leikkaavuus sopii myös rytmittämään tajunnantason muutoksia ja alleviivaamaan eri asioiden synnyttämiä kokemuksia hahmoissa. (Kesken 2023.)

Esimerkiksi Taikan painajaisessa häiriöääni on kovimmillaan, kun hänelle ojenetaan pieni vauva syliin. Näin saatetaan kuultaville hänen tuntemansa negatiiviset tunteet.



Kuva 11. Vauva Taikan sylissä. Kesken (2023.)

Rasmuksen havahtuessa painajaisestaan todellisuuteen, käytin nopeaa, terävää ja leikkaavaa häiriöäänen pätkeä vahvistamaan tajunnan tason muutoksen tunnetta. Ajatus oli sama kuin elokuvassa *The Texas Chainsaw Massacre* (1974), mutta käytetyn äänen alkuperä oli toinen. Ihminen tunnistaa yleensä ilkeän ja inhottavan kuuluisen äänen sen lähteestä huolimatta, mutta uskon digitaaliseen yhteyden häiriöön linkittyvän äänen saavan nykykatsojan yhdistämään myös näkemänsä kuvaston tietyllä tapaa heikentyneen yhteyden assosiaatioihin. Tässä tapauksessa nimenomaan heikentyneeseen tajunnantasaan, eli äänen ansiosta hahmo ei vaikuta olevan läsnä.



Kuva 12. Rasmus (Juuso Martikainen) havahtuu hereille. (Kesken 2023.)

6 POHDINTA

Elokuvahahmojen päänsisäinen näkökulma on osa elokuvakerronnan tärkeitä ominaisuuksia ja äänellä on siinä laajat mahdollisuudet. Meta-diegeettisellä äänikerronnalla voi antaa kuulokuvan päänsisäisyydestä lähtöisin oleville asioille kuten ajatuksille, muistoille ja kuvitelmille, sekä subjektiivisen näkökulman diegeettisille äänille ja kertoa millä tavalla juuri tietty hahmo ne havaitsee.

Uusia keinoja syntyy jatkuvasti koska ihmisten tottumus erilaisiin kuulokuviin elää jatkuvassa muutostilassa. Perusajatus niissä on silti pysynyt jokseenkin samankaltaisena.

Äänen ja kuvan suhde voi myös vaihdella niin, että vain toinen kertoo päänsisäisiä asioita toisen pidättäytyessä konkretiassa, tai ne voivat täydentää toisiaan mitä absurdeimmilla tavoilla. Joskus voi olla parempi jättää alleviivaavuus pois ja pitää äänikerronta tavanomaisena kuvaston vyöryttäessä päänsisäistä materiaalia. Äänten liian voimakkaan käsittelyn vaarana on, että niiden ymmärrettävyys ja sisältö kärsii. Myös diegeettisten äänten jättäminen pois on yksi tapa kertoa hahmon irtautumista todellisuudesta. Päänsisäiset äänet ovat myös yksi keinoista tukea kuvakerronnan rytmiä.

Elokuvakerronnan mahdollisuudet ovat kuitenkin rajattomat, eikä näin ollen erilaisia elokuvallisia ratkaisuja voida lopullisesti lokeroida, tai niiden piirteitä absoluuttisesti määritellä. Silti erilaisten kerronnankeinojen käyttöä on hyvä pyrkiä ymmärtämään osana ilmaisuvoimaista ja myös kustannustehokasta elokuvakerrontaa. Esimerkiksi Vietnam–flashback kohtausta varten ei ole välttämättä pakko maksaa matkustus-, lavastus-, näyttelijä-, tai irtaimiston räjäytyskustannuksia. On halvempaa ja mahdollisesti jopa voimakkaampaa kerrontaa kuvata yhden näyttelijän naamaa ja kertoa kohtaus äänillä.

LÄHTEET

Mladen, M. 2016. Oneiric Film Sound and Human Brain. European Scientific Journal 5/2016. <https://eujournal.org/index.php/esj/article/view/7409/7137>

Masterclass: Werner Herzog teaches filmmaking (2016)

Peili (Zerkalo). 1975. Ohjaus: Andrei Tarkovsky. Tuotantoyhtiö Mosfilm.

The Bad lieutenant: Port Call of New Orleans. 2009. Ohjaus: Werner Herzog. Tuotantoyhtiö Millenium films, Saturn films.

Professori Uno D.G Turhapuro. 1975. Ohjaus: Ere Kokkonen. Tuotantoyhtiö Filmituotanto Spede Pasanen Oy.

Blackmail. 1929. Ohjaus: Alfred Hitchcock. Tuotantoyhtiö: British International Pictures.

Chion, M. 1994. Audio-Vision: Sound on Screen

Tarkovsky, A. 1984. Vangittu aika

8 ½. 1963. Ohjaus: Federico Fellini. Tuotantoyhtiö: Cineriz, Francinex.

Combat Shock. 1986. Ohjaus: Buddy Giovinazzo. Tuotantoyhtiö: 2000 A.D. Productions, Troma Entertainment.

The Texas Chainsaw Massacre. 1974. Ohjaus: Tobe Hooper. Vortex Inc.

Kivi, E. 2012. Kuinka kuvat puhuvat -elokuvaäänen pidempi oppimäärä

KUVALÄHTEET

Kuva 1. Kuvakaappaus YouTube –videolta elokuvasta The Bad lieutenant: Port Call of New Orleans (2009). <https://www.youtube.com/watch?v=kknXBbnppzA&pp=ygUUaWd1YW5hcyBjb2ZmZWUgdG-FibGU%3D>

Kuva 2. Kuvakaappaus YouTube –videolta elokuvasta Combat Shock (1986). <https://www.youtube.com/watch?v=EFg7jaBwR4E>

Kuva 3. Kuvakaappaus YouTube –videolta elokuvasta Professori Uuno D.G Turhapuro (1975). <https://www.youtube.com/watch?v=Z1Rm-GiYKsc>

Kuva 4. Kuvakaappaus YouTube –videolta elokuvasta The Texas Chainsaw Massacre (1974). https://www.youtube.com/watch?v=ZEn9pnR_9GU&t=137s

Kuvat 5-12. Kuvakaappauksia TAMK:in lopputyöelokuvasta Kesken (2023).

