



Ääni ja ääniefektit elokuvassa

Historia ja merkitys

Tiina Pehkonen

Opinnäytetyö
Toukokuu 2012
Viestinnän koulutusohjelma
Digitaalinen ääni ja
kaupallinen musiikki

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma
Digitaalinen ääni ja kaupallinen musiikki

Tiina Pehkonen:
Ääni ja ääniefektit elokuvassa
Historia ja merkitys

Opinnäytetyö 48 sivua
Toukokuu 2012

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on kertoa äänestä ja ääniefekteistä elokuvassa. Aihe perustuu henkilökohtaiseen kiinnostukseen elokuvan äänimaailmaa kohtaan ja halusta selvittää sen historiaa ja merkitystä.

Tavoitteena oli selvittää aiheen historiaa ja merkitystä eli milloin elokuvat on keksitty ja milloin elokuvaäänen ja -musiikin aikakauden voidaan sanoa alkaneen, mikä merkitys musiikilla ja äänillä on, sekä miten se on kehittynyt ja vaikuttanut yleisöön vuosien varrella.

Tutkimusmenetelmänä työtä tehtäessä on ollut alaa koskevaan kirjallisuuteen perehtyminen ja niiden pohjalta kirjoittaminen aiheen eri osa-alueista. Työssä käydään ensin läpi elokuvan historiaa ja miten musiikki on tullut mukaan kuvaan, seuraavassa osiossa kerrotaan elokuvamusikista ja sen merkityksestä yleisöön ja viimeisessä osiossa paneudutaan elokuvaääneen ja ääniefekteihin sekä niiden merkitykseen.

Opinnäytetyön kirjoittamisen tavoitteena oli syventää omaa tietämystä aiheesta ja oppia uutta tietoa jota on mahdollista käyttää hyväksi tulevaisuudessa omilla projekteilla.

ABSTRACT

Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Media
Digital Sound and Commercial Music

Tiina Pehkonen:
The History and Significance of Sound and Sound Effects in Cinema

Bachelor's thesis 48 pages
May 2012

The subject of this thesis is sound and sound effects in cinema, and it is based on personal interest in sound and sound design.

The goal of this thesis was to find out about the history and the significance of the topic. In this thesis I write about the inventing of the movies, and when sound and music were added to the picture. I also discuss the purpose of music and sound in movies, and how they affect the audience.

This thesis is based on the literature on cinema, sound and music. The topics I have dealt with are: the history of cinema and sound, movie music and its purpose and influence on the audience, and movie sound, sound effects and their importance.

My personal goal was, through this thesis, to find out more about this subject I am interested in and to widen my knowledge, to be exploited in the future in my own projects.

Keywords: sound, sound effects, cinema, movie music, thesis

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	VIITEKEHYS	6
	2.1 Työn taustatiedot.....	6
	2.2 Työn osa-alueet.....	6
3	ELOKUVAN JA ÄÄNEN YHTEENTULON HISTORIA	8
	3.1 Elokuvan historiaa	8
	3.2 Musiikin ja draaman yhteys	10
	3.3 Äänen tulo kuvaan	11
	3.4 Musiikki elokuvassa.....	13
4	ELOKUVAMUSIIKKI JA SEN MERKITYS.....	15
	4.1 Mitä elokuvamusiikki on	15
	4.1.1 Mitä elokuvamusiikki tekee	15
	4.1.2 Miten elokuvamusiikki toimii	17
	4.2 Taustamusiikki.....	19
	4.2.1 Taustamusiikki äänettömän elokuvan aikana.....	19
	4.2.2 Taustamusiikki ja sen esitystavan vaikutus.....	23
	4.3 Tyyliaiheet	25
	4.4 Feminiinisyys ja maskuliinisuus elokuvassa ja sen musiikissa	27
5	ÄÄNI JA ÄÄNIEFEKTIT	29
	5.1 Äänen historiaa	29
	5.2 Ääniefektit.....	30
	5.3 Elokuvaäänien elementit	31
	5.3.1 Elementtien jako.....	31
	5.3.2 Foley äänet	34
	5.3.3 Foley äänien jako	35
	5.4 Äänen vaikutus.....	37
	5.4.1 Efektien vaikutus.....	37
	5.4.2 Näyttelijän ääntelehtimisen vaikutus	37
	5.4.3 Äänten sijoittelun vaikutus.....	38
	5.4.4 Rytmien vaikutus	40
	5.5 Ääniefektien lähde	41
	5.5.1 Ääniefektien teko	41
	5.5.2 Esimerkki efektien teosta	43
	5.6 Loppusanat ääniefekteistä.....	43
6	POHDINTA.....	45
	LÄHTEET.....	47

1 JOHDANTO

Alkaessani miettiä aihetta opinnäytetyölleni, oli aika pian selvää että halusin tehdä sen aihepiiristä joka liittyy elokuvaan ja elokuvaääneen. Henkilökohtaisesti löydän elokuvan äänimaailman erittäin mielenkiintoiseksi, joten halusin lähteä kehittämään ideaa jonka voisin toteuttaa valmiiksi opinnäytetyöksi.

Äänisuunnittelu ja elokuvaäänien nauhoittaminen tuntui mielekkäimmältä vaihtoehdolta joten lähdin miettimään miten saisin toteutettua kyseisen mission. Yksi vaihtoehdoista olisi ollut tehdä äänet lyhytelokuvaan, mutta tarjolla ei ollut yhtään tekeillä olevaa elokuvaa joten ideaa täytyi muokata.

Seuraavaksi keksin että voisin tehdä ääniefekti cd-levyn johon nauhoittaisin äänet itse ja toteuttaisin jälkituotannon, mutta ongelmana tässä oli että minulla ei ollut tarvittavia tiloja ja välineitä prosessin tekoon. Äänten nauhoittamiseen minulla olisi ollut laitteet mutta jälkituotantoon ei, eikä myöskään paikkaa missä tehdä tuotanto loppuun.

Lopulta päädyin tekemään pelkän kirjallisen työn elokuvan äänistä ja ääniefekteistä. Totesin että minulla ei varsinaisesti ole tietoa niiden historiasta ja millaista kehitystä vuosien varrella on ollut, joten halusin tutustua aiheeseen tarkemmin ja laajentaa tietämystäni joka mahdollisesti hyödyntäisi minua tulevaisuuden ääniprojekteja ajatellen.

Opinnäytteessäni käsittelen lyhyesti elokuvan historiaa ja sitä miten ääni tuli mukaan elokuvaan, sekä millainen kehitys elokuvamusiikilla on ollut elokuvassa. Kerron myös musiikin vaikutuksesta yleisöön ja millainen merkitys sillä on, sekä elokuvan eri äänistä ja ääniefekteistä ja niiden suhteesta yleisöön.

Tavoitteeni on ollut kertoa ollut kertoa aiheen tärkeimmistä tapahtumista ja elementeistä, mutta koska aiheesta löytyy paljon kirjallisuutta vuosien varrelta, on tämä työ aikalailla pintaraapaisu vaikka monia aihealueita läpi käynkin.

2 VIITEKEHYS

2.1 Työn taustatiedot

Elokuvat ovat osa nykypäivää. Ne ovat lähes yhtä iso itsestäänselvyys kuin mikä muu tahansa muu käyttöesine, kuten hiustenkuivain tai auto. Kaikki tietävät että ne ovat olleet olemassa jo vuosia, ehkäpä jopa vuosikymmeniä, mutta moni ei haaskaa ajatusta sille milloin ja miten ne on keksitty, ja miten niiden kehitys on tapahtunut. Elokuvien alkuperää miettiessä suurin osa ihmisistä varmaan ajattelee ensimmäisenä Hollywoodia, koska suurin osa (ainakin Suomessa) julkaistuista olevista elokuvista yleensä tulee Amerikasta. Mutta monille ei varmaan ole selvää millainen kehitys elokuvilla on ollut, miten elokuvan äänimaailma toteutetaan, ja miten monimuotoinen prosessi se onkaan.

Tämä olikin lähtökohtana tämän opinnäytetyön kirjoittamiseen. Se, että oma tietouteni oli puutteellista, kannusti minua tutustumaan aiheeseen ja selvittämään miten elokuvat, elokuvamusiikki sekä äänet elokuvassa ovat saaneet alkunsa ja millainen niiden kehitys on ollut.

Suurin osa tiedosta mitä löytyy esimerkiksi elokuvamusiikista keskittyy Hollywoodiin, eikä esimerkiksi Eurooppalaisesta elokuvakäytännöstä puhuta paljon johtuen siitä kertovan kirjallisuuden puutteen takia (Mera & Burnand 2006, 1). Euroopan maissa on myös elokuvateollisuutta, mutta siitä en varsinaisesti tässä opinnäytetyössä erikseen kerro vaan se sivuuttaa eri maiden käytäntöjä vuosien aikana.

Tämän työn tarkoitus ei ole keskittyä mihinkään tiettyyn maantieteelliseen alueeseen, vaan kertoa yleisesti äänen ja musiikin kehityksestä, mutta monin paikoin lähdekirjallisuuteen tutustuessa näki että pääpaino kerronnassa on Amerikkalaisessa, ja erityisesti Hollywoodissa tapahtuvassa elokuvatuotannossa.

2.2 Työn osa-alueet

Halusin lähteä kirjoittamaan aiheesta mahdollisimman selkeästi ja kronologisessa järjestyksessä, eli ensin aloittaa aiheen historiasta ja kehityksestä. Seuraavaksi selvitän

millainen vaikutus musiikilla ja äänillä on, ja miksi niitä ylipäätään tarvitaan elokuvaan. Viimeisenä kerron millainen elokuvien äänimaailma on ja miten se luodaan, sekä miten suuri vaikutus sillä oikeastaan on elokuvan tarinankerronnassa ja siinä miten yleisö ylipäätään vastaanottaa näkemänsä ja kuulemansa.

Kokonaisuudessaan olen pyrkinyt kertomaan aiheesta tavalla joka on johdonmukainen, ja joka kattaa tarpeeksi antaakseen selkeän kuvan käsitellyistä aiheista. Jokaisesta aihealueesta olisi paljon enemmän tietoa ja kirjallisuutta tarjolla, ja kaikesta saisi kerrottua enemmän, mutta tunsin että en halua kirjoittaa liian laajalti etten lähde sivuraiteille itse aiheesta.

3 ELOKUVAN JA ÄÄNEN YHTEENTULON HISTORIA

3.1 Elokuvan historiaa

Elokuvan historian voisi yleisesti ottaen sanoa olevan oletettua laajempi. Yksinkertaisia kuvankatsonnan muotoja on ollut jo ennen 1800-lukua, kuten erilaiset heijastusmenetelmät alkeellisilla kameroilla, mutta varsinaisen liikkuvan elokuvan aikakauden voisi sanoa alkaneen 1890-luvulla amerikkalaisen Thomas Alvar Edisonin ja ranskalaisten Lumierin veljesten keksintöjen myötä (The Pre History of Sound Cinema 2006).

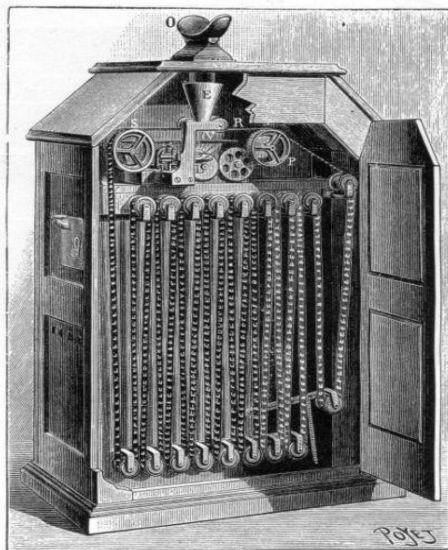
Ensimmäinen menestyksellinen elokuvia näyttävä laite oli nimeltään kinetoskooppi. Sen kautta esitettiin ensimmäinen liikkuva kuva vuonna 1891 Thomas Alvar Edisonin toimesta hänen laboratoriossaan, mutta laitteen keksiminen ja kehittäminen alkoi jo muutamaa vuotta aikaisemmin. Varsinainen ensimmäinen julkisesti näytettyokuva esitettiin New Yorkissa, Brooklynin Taide ja Tiede Instituutissa toukokuussa vuonna 1893. Edisonin apulaisena ja oikeastaan kinetoskoopin pääkeksijänä oli puoliksi skotlantilainen ja puoliksi englantilainen siirtolainen William Kennedy Laurie Dickson. Hän oli ammatiltaan valokuvaaja ja oli mukana ensimmäisessä elokuvassa soittaen viulua kahden miehen tanssiessa hänen vierellään. (The Pre History of Sound Cinema 2006.)

Samoihin aikoihin Ranskassa veljekset nimeltään Auguste ja Jean Lumiere olivat kehittäneet laitteen nimeltään cinematografi. Se oli kannettava, matkalaukun kokoinen laite joka toimi yhtä aikaa sekä kamerana, elokuvan prosessointiyksikkönä että projektorina. Koko elokuvan tekoprosessi voitiin hoitaa yhtenä päivänä. Se kuvattiin aamulla, käsiteltiin päivän aikana ja illalla se oli valmis esitettäväksi yleisölle. Heidän ensimmäinenokuva sai ensi-iltansa vuonna 1895 ja se oli nimeltään ”*L'Arrivée d'un train en Gare de la Ciotat*”, ”Juna saapuu asemalle”. Lumierin veljesten sanotaan aloittaneen varsinaisen elokuvateollisuuden kaupallistamisen tehtyään elokuvanäytöksistään maksullisia heti alusta alkaen. (Cinema History 2006.)

Edisonin osuutta kinetoskoopin keksimiseen on kyseenalaistettu. Hänen on epäilty keksineen idean ja laittaneen idean alulle, mutta laitteen varsinaisen isän väitetään

olevan William Kennedy Laurie Dickson. Hänen kerrotaan tehneen erilaisia kokeiluja laitteen rakentamisessa ja kehittämässä minkä vuoksi monet nykyaikaiset tiedemiehet antavat hänelle kunnian idean muuttamisesta käytännölliseksi toimivaksi laitteeksi. (History of Edison Motion Picture 2012.)

Kinetoskooppi oli pystyssä olevan laatikon mallinen laite jonka kehikko oli tehty puusta ja avattavan oven takana oli laitteen koneisto. Kooltaan laite oli n. 47cm x 70cm ja korkeudeltaan n. 121 cm, eikä se ollut liikuteltava. Laitteen päällä oli tirkistysaukko jossa oli suurentavat linssit ja sen läpi katsoja pystyi näkemään liikkuvan kuvan. Laatikon sisäpuolella filmi oli n. 1.5 metrin mittaisena nauhana, joka oli laitettu kulkemaan puolien ympäri. Suuri elektronisesti toimiva hammasratas pyörä laatikon päällä sitoi hammasrattaan aukot vastaamaan filmin reunassa oleviin reikiin joka siten sai filmin näyttämään yhtenäiseltä. Filmin alapuolella oli elektroninen lamppu, ja lampun ja filmin välissä oli pyörivä luukku jossa oli kapea rako. Jokaisen kuvan ohittaessa linssi, luukku päästi lyhyesti välähdyksen valoa jotta kuva vaikuttaisi pysähtyneeltä. Tämä nopeasti vaihtuvien, pysähtyneeltä vaikuttaneiden kuvien sarja vaikutti liikkuvulta kuvalta. (History of Edison Motion Picture 2012.)



KUVA 1. Kinetoskooppi

(The Pre History of Sound Cinema 2006)



KUVA 2. Kinetoskooppiä käyttävä mies.

(The Pre History of Sound Cinema 2006)

Elokuvan ensimmäisten kahdenkymmenen vuoden aikana suurin osa äänettömistä elokuvista oli lyhyitä, paristakymmenestä sekunnista vain muutaman minuutin mittaisiin. Aikaisin 1910-luvulla äänettömät elokuvat saavuttivat suuremman

monimutkaisuuden ja pituuden, mutta sitä ennen se oli kasvattanut asemaansa pelkästä uutuudenviehätyksestä aina taiteenmuodoksi asti. Vaikka elokuvanteon teknologia keksittiin jo vuonna 1895, vasta vuonna 1915 elokuvan potentiaali huomattiin D.W. Griffithin eepin, täysimittaisen ”Birth of Nation – Kansakunnan synty” elokuvan myötä. Merkittävää kyseisen elokuvan teossa oli Griffithin taistelukohtauksien esittäminen eri kuvakulmista, ja se miten hän editoi elokuvan kohtaukset toisiinsa. Vuosien kokeilujen jälkeen äänetön elokuva viimein kohtasi loppunsa, kun vuonna 1929 keksittiin äänen nauhoittaminen joka voitiin synkronoida esitettävän kuvan kanssa. (Cinema History 2006.)

3.2 Musiikin ja draaman yhteys

”Musiikki elokuvassa on elintärkeä välttämättömyys, elävä voima” (Davis 1999, 15).

Musiikki ja draama. Draama ja musiikki. Miten päin niitä katsookaan, nämä kaksi esittävän taiteen haaraa on linkitetty toisiinsa tuhansien vuosien ajan ympäri maailmaa. On olemassa intialainen bharatnatyam, japanilainen bibuki ja balilainen apinatanssi. Aikaiset roomalaiset ja kreikkalaiset käyttivät kuoroja sekä orkestereita säestämään dramaattisia näytelmiään. Keskiajalla Euroopassa järjestettiin pakanallisia festivaaleja joissa musiikkia käytettiin säestämään tarinoita sankareista ja jumalista, ja sitä käytettiin myös laulun muodossa esittäessä liturgisia näytelmiä jotka kuvasivat raamatullisia tarinoita. Renessanssin aikana musiikkia käytettiin monissa kohtauksissa mm. Shakespearen ja muiden kirjoittajien näytelmissä. Klassisen musiikin barokkiajalla on nähtävissä aikainen ooppera ja baletti, musikaalisen draaman muodot jotka on nähtävissä vielä tänäkin päivänä. Lopuksi, tällä vuosisadalla suuressa suosiossa ovat Broadway musikaalit ja elokuvamusiikki. (Davis 1999, 15- 16.)

Kuten Davis (1999) mainitsee, kaikissa edellä mainituissa esimerkeissä musiikki ja draama voidaan erotella kahdeksi itsenäiseksi kokonaisuudeksi, mutta kun ne liitetään yhteen, ovat ne mahtavampia kuin niiden yksittäisten osien summa. Jos Mozartin tai Verdin aarioita tai alkusoittoja kuuntelee yksittäin esitettynä, ovat ne musikaalisesti tyydyttäviä. Osa näistä oopperoista esiintyy myös näytelminä tai kirjoina. Mutta kun aarian kuulee osana kunnolla lavastettua oopperaesitystä, on vaikutus paljon syvällisempi kuin mitä se olisi näytelmänä tai pelkkänä musiikkina. (Davis 1999, 15-

17.) Elokuvasa esiintyvä musiikki toimii samalla tavalla. Vaikka säveltäjä säveltäisi hyvää musiikkia joka toimisi itsenäisesti kuultuna, liitettynä elokuvaan se kuitenkin muuttuu mahtavaksi ja koko elokuva saa uudet mittasuhteet.

3.3 Äänen tulo kuvaan

Elokuvamusiikin historia, kuten elokuvan historia itsessään on keskeneräinen tarina ja tulee aina sitä olemaan. Suurin osa aikaisemmista todisteista kadonnut ja tulvillaan on liiallista yleistämistä sekä väärää tietoa. Myös paljon mitä tiedämme historiasta, on keskittynyt Yhdysvaltoihin ja Länsi-Eurooppaan. Tämä on kuitenkin selvää: musiikki esitettiin elokuvan sarastaessa ja se löysi tiensä uusiin viestimiin matkatessaan maailman ympäri. (Kalinak 2010, 9.)

Musiikki ja liikkuva kuva esiintyivät monimutkaisessa suhteessa elokuvahistorian ensimmäisenä vuosikymmenenä. Kalinak (2012) kertoo, että jotkut elokuvat esitettiin hiljaisuudessa, mutta useimpia elokuvia säesti jonkinlainen musiikki. Osa musiikista esitettiin levysoitin tallenteina mutta suurin osa oli liveä. Live-säestäminen saattoi tarkoittaa yksittäistä muusikkoa (usein pianisti), pientä yhtyettä tai teatteriorkesteria. Osa musikaalisista säestyksistä oli jaksollista, osa taas oli jatkuvaa. Jotkut säestyksistä oli improvisoitua, ja tuo kyseinen improvisointi vastasi, tai saattoi olla vastaamatta ruudussa näkyviin tapahtumiin. Jotkut säestykset olivat varta vasten sävelletty tiettyyn elokuvaan jopa ajanjakson varhaisessa vaiheessa, mutta enimmäkseen hyödynnettiin jo olemassa olevaa musiikkia. Alkuperäinen musiikki, sekä perinteinen että nykyaikainen, osoittautui perustarpeeksi kautta maailman. Tämä monimuotoisuus alleviivaa faktan, että aikaisimmat esimerkit musikaalisesta säestyksestä eivät heijasta yksittäistä, yhtenevää käytäntöä. (Kalinak 2010, 13.)

Ensimmäisten elokuvien aikaan niissä ei esiintynyt ollenkaan ääntä, vaan ne olivat vain pelkkiä liikkuvia kuvia ruudulla. Kun myöhemmin kuvaan alettiin liittää ääntä säestävän pianistin tai muun kokoonpanon toimesta, oli sillä huomattava merkitys yleisöön ja elokuvan tunnelmaan. Enää ruudulla ei näkynyt pelkkiä kaksiulotteisia hahmoja liikuttamassa suutaan jättäen yleisön oman mielikuvituksensa varaan, vaan nyt kokemus elokuvasta muuttui syvemmäksi musiikin myötä, ja se myös vilkastutti yleisön mielikuvitusta. (Davis 1999, 17.)

Tämän päivän elokuvateattereissa elokuvamusiikki on vain yksi osa elokuvakokemusta, ja se on sulautunut elokuvanäytäntöön niin, että yleisön ei tarvitse sitä paljonkaan erikseen ajatella. Elokuvat ovat niiden äänimaailmaa myöten luotu mahdollisimman helposti katseltaviksi, jotta yleisön ei tarvitse muuta kuin istua ja tuijottaa eteenpäin ruudulle ajattelematta miten monta eri elementtiä he itseasiassa vastaanottavatkaan.

Jos tämän päivän elokuvayleisölle järjestettäisiin näytös, missä esimerkiksi elokuva Rocky näytettäisiin ilman ääniä siten että sitä säestämässä olisi vain liveorkesteri, olisi se kokemuksena todella erilainen. Ensimmäinen asia mikä varmaan tuottaisi vaikeuksia olisi huomion kohdistaminen. Koska yleisö on tottunut siihen että heidän ei tarvitse kuin katsoa eteenpäin äänen kantautuessa korviin automaattisesti, olisi livemusiikin paikalla ololla ehkä jopa häiritsevä vaikutus. Todennäköisesti yleisö pystyisi näkemään orkesterin, joten tämä vaatisi että nyt yleisön täytyy jakaa huomiokykynsä (ehkä tahtomattaan) ruudun ja näkyvillä olevan orkesterin kesken, mikä vaikeuttaa ruudulla näkyviin tapahtumiin keskittymistä.

Koska elokuvayleisö on myös totutettu kuulemaan ääniä esimerkiksi nyrkkeilyottelussa olevista iskuista (iskuista joista tosielämässä ei oikeasti kuuluisi ääntä), jäisi kokemus nyt vaisummaksi äänien puuttumisen vuoksi. Musiikki toki voisi tukea elokuvaa kuten kaiuttimista kuulemalla, mutta kaikkien muiden kuvaa tukevien äänielementtien puuttuminen varmasti jättäisivät nykypäivän yleisön elokuvakokemuksen puutteelliseksi.

Pikkuhiljaa elokuvateollisuuden kasvaessa myös teatterit kasvoivat. Riippuen teatterin sijainnista ja koosta, erikokoisia yhtyeitä oli esittämässä musiikkia näytösten yhteydessä. Yleensä esitykset vaihtelivat yhden hengen piano tai urku säestyksestä pieneen orkesteri kokoonpanoon. Muusikko tai musiikkiohjaaja yleensä valitsi etukäteen erilaisia jo olemassa olevia musiikki kappaleita mitkä soitettaisiin näytännön yhteydessä. (Davis 1999, 18- 19.) Äänielokuvien tullessa myös elokuvateattereiden katsojamäärät nousivat huimasti ja tämä tapahtui pelkästään äänielokuvien suosion takia (Furia & Patterson 2010, 16).

3.4 Musiikki elokuvassa

Ranskassa vuonna 1908, Camille Saint-Saens sai tehtäväkseen kirjoittaa musiikin elokuvaan *L'Assaninat du Duc de Guise*. Tämän uskotaan olevan ensimmäinen tiettyyn elokuvaan sävelletty musiikkikokonaisuus. Urakka oli menestys, mutta koska se lisäsi kustannuksia elokuvan teossa kuten säveltäjän palkkaamisen, musiikin valmistamisen ja yhtyeen kokoamisen, ei musiikkikokonaisuuksien säveltäminen elokuviin saanut tuulta alleen. (Davis 1999, 24.)

Pikkuhiljaa kuitenkin alan ihmiset alkoivat todeta, että elokuvamusiikki tulisi jossain määrin standardisoida, muttei välttämättä säveltämään sitä juuri elokuvia varten. Musiikki ei kuitenkaan vielä ollut kiinteä osa ruudulla näkyvää draamaa, vaan se oli vain yksinkertainen lisätekijä jolla oli hyvin vähän tai ei ollenkaan dramaattista merkitystä elokuvassa. Koska teattereiden ja niissä esiintyvien yhtyeiden koot vaihtelivat, olisi ollut liian pulmallista säveltää musiikki jokaiselle yhtyeellä erikseen, joten taustamusiikkia harvoin sävellettiin tiettyä elokuvaa varten. (Davis 1999, 26.)

Tästä alkoi kehittyä käytäntö joka vakiinnutti yleisön musikaalisen kokemuksen ja määritteli sen mitä muusikot soittivat. Davisin (1999) mukaan alettiin julkaista monia kirjoja, joissa oli paljon erilaisia kappaleita tarjoten erilaisia tunnetiloja. Näiden oli tarkoitus sopia lähes minkälaiseen dramaattiseen tilanteeseen tahansa. Kirjoja käyttäen musiikkiohjaaja yksinkertaisesti pystyisi päättämään tietyn kohtauksen yleisen tunnetilan ja valitsemaan parhaimman lukuisista vaihtoehtoista. Esimerkiksi jos hän tarvitsi musiikkia todella dramaattiseen kohtaukseen joka tapahtuu pahuutta huokuvassa linnassa, hän katsoo kirjasta kohdan jossa on lista dramaattisista tunnetiloista, ja valitsee kohtaukseen parhaiten sopivan musiikin. (Davis 1999, 27.)

Ongelmana valmiita kirjoja käytettäessä oli kuitenkin niiden hankaluus käytännössä, varsinkin jos soittajia oli useampi kuin yksi. Musiikin vaihtaminen oikeaan aikaan kohtauksen vaihtuessa ja kappaleen lyhentäminen tai jatkaminen tarpeen vaatiessa oli vaativa taito, joka epäonnistuessaan vaikutti kokonaisvaltaiseen tunnelmaan. Tämän vuoksi musiikin julkaisijat alkoivat kehittää musiikkikäsitteitä varten joka elokuvaan. He katsoivat elokuvan etukäteen ja kirjoittivat ylös jokaisen kohtauksen keston, ja he myös kirjoittivat ehdotuksia mitä kappaleita käyttää missäkin kohdissa sekä miten ne tulisi tulkita. Uuden käytännön vuoksi siitä hyötyivät elokuvan tekijät,

koska nyt heillä oli musikaalinen käsikirjoitus ja karkeat ajoitukset kohtauksista. Se auttoi myös elokuvan julkaisijoita, koska he pystyivät tekemään voittoa myös myymällä tai vuokraamalla valmiita musiikkikäsikirjoituksia. (Davis 1999, 27- 28.)

Nykyisin elokuvien ääniraidoista tehdään usein soundtrack, josta löytyy elokuvassa esiintyneitä kappaleita. Näitä myymällä elokuvan tekijät saavat lisää tuottoa sekä näkyvyyttä elokuvalle. Monista kappaleista löytyy myös nuottikirjoja, jotka mahdollistavat musiikista kiinnostuneiden yleisön jäsenten opettelemaan kappaleet esimerkiksi pianoa soittamalla. Tämä on hyvä keino lisätä elokuvan sekä itse musiikin tunnettavuutta. Se myö auttaa musiikin säveltäjiä pääsemään enemmän näkyville, kuin mitä he pääsisivät esiintyessään vain elokuvan lopputeksteissä. Tietyn säveltäjän työtä kuunnellessaan henkilö saattaa kiinnostua ottamaan selvää säveltäjän muusta tuotannosta, ja näin säveltäjän tuotanto pääsee laajempaan tietoisuuteen.

4 ELOKUVAMUSIIKKI JA SEN MERKITYS

4.1 Mitä elokuvamusiikki on

Elokuvamusiikkia voidaan määritellä musiikkina joka on suoraan sävelletty, tai nimenomaan valittu säestämään elokuvaa. Käytäntönä se on yhtä vanha kuin elokuva itsessään. Ensimmäiset heijastetut kuvat eri puolilla maailmaa joko vangitsivat (tallensivat) musiikkiesityksen tai säestivät sitä. Jopa niissä paikoissa jossa säestys ei alun perin osallistunut elokuvaan, se oli pian niin tekevä. Elokuvamusiikki on ollut sekä liveä että nauhoitettua, äskettäin sävellettyä että koostettua olemassa olevista lähteistä, huolellisesti orkestroitua sekä spontaanisti tuotettua improvisaation kautta. Se ei toimi täysin samalla tavalla läpi ajan, läpi kulttuurien eikä aina edes kulttuurien sisäpuolella. Kautta linjan sitä on kuitenkin luonnehdittu sen tarkoituksen, voiman määrittämisen ja tunteen ilmaisun takia: elokuvamusiikki ohjaa meidän reaktiotamme kuvaan ja liittää meidät siihen. (Kalinak 2010, 7.)

Elokuva on kertova viestin, taiteen muoto joka kertoo tarinoita. Kalinak (2012) mainitsee miten elokuvamusiikki ja visuaalinen raita toimivat aina suuremmalla viittausten alueella. Nykyaikaisen elokuvamusiikin tiedemiehet ovat muokanneet erilaisen mallin elokuvamusiikin toimintoon, jossa musiikki nähdään itsenäisenä ja täydentävänä elementtinä elokuvan kerronnallisessa rakenteessa. Musiikki jakaa voiman luoda merkitystä lukuisilla elementeillä, jotka liittyvät yhteen kertoakseen tarinan. Näihin lukeutuu mm. elokuvaus(taide), näytteleminen, editoiminen, vuoropuhelu ja ääni. Kun kuulemme jousien tremolon, se ei ole yksinkertainen tapaus musiikista vahvistamassa jännitystä jostain minkä näemme ruudussa. Sen sijaan tremolo jouset ovat osatekijä prosessissa joka luo jännitystä. (Kalinak 2010, 33.)

4.1.1 Mitä elokuvamusiikki tekee

Elokuvamusiikki sijaitsee elokuvan ja musiikin risteyskohdassa, se on tarpeeksi ilmiselvä havainnointiin, mutta tämän ymmärtämiseen on tärkeää ymmärtää kuinka elokuvamusiikki toimii. Elokuvamusiikki perii osan sen kyvystään tehdä tarkoitusta sen koostumisesta musikaalisena käytäntönä, ja toinen osa sen muodostumisesta elokuvallisena käytäntönä. Vaikkakin se on usein nauhoitettu, esitetty, markkinoitu tai

kuultu pelkästään musiikkina, elokuvamusiikkia on kuitenkin määritelty sen tehtävästä elokuvallisen alueen sisäpuolella. (Kalinak 2010, 20.)

Elokuvamusiikki, olipa se pop kappale, improvisoitu säestäminen tai alkuperäisesti sävelletty vihjaileva musiikki, voi tehdä monia asioita. Se voi osoittaa tapahtumapaikan ja määritellä ajan, se voi luoda tunnelmaa tai luoda ilmapiirin, ja se voi vetää huomiota elementteihin ruudussa ja ruudun ulkopuolella. Elokuvamusiikki voi myös selventää tilanteita ja juonta sekä kerronnallista edistymistä, ja se voi vahvistaa tai ennakoida kerronnallisia kehityksiä ja edistää sitä miten reagoimme niihin. Yksi elokuvamusiikin tehtävistä on selventää hahmojen motivaatioita ja auttaa meitä tietämään mitä he ajattelevat, sekä se voi edesauttaa tunteiden luomista ja mahdollistaa hahmojen ylinäyttelemisen ja yleisön tuntemisen. Elokuvamusiikki voi yhdistää sarjan kuvia jotka saattaisivat vaikuttaa katkonaisilta yksinään ja välittää rytmiä niiden tapahtumiseen. Samalla kun se tekee tämän kaiken, elokuvamusiikki kannustaa meidän uppoutumistamme elokuvaan harhauttamalla meitä sen teknisestä lähtökohdasta. Tämä on sen koostumus olla sarja kaksiulotteisia, elämää suurempia, joskus mustavalkoisia ja joskus äänettämiä kuvia. Tietenkään elokuvamusiikki ei tee kaikkia näitä asioita samaan aikaan. Mutta musiikki voi olla hyödyllinen elokuvalle, koska se voi tehdä niin paljon samanaikaisesti. (Kalinak 2010, 20- 24.)

Elokuvamusiikki voi myös luoda ja aiheuttaa vastakaikua ruudun ja yleisön välillä. Kun tunnistamme tunteen joka on määritelty hahmolle tai tapahtumille, tulemme paljon sitoutuneemmiksi niihin. Tavallaan elokuva tuntuu välittömämmältä, todellisemmalta. Kalinakin (2010) mukaan musiikki on yksi voimakkaimmista tunteisiin vetoavista kehotuksista elokuvassa. Se mikä on mielenkiintoista tässä, on kuinka musiikki vaikeuttaa tunteellista empatiaa. Tietty kappale voi heikentää tunteita jotka tavanomaisesti yhdistäisivät meidät esimerkiksi elokuvassa näkyvään kidutettuun poliisiin, mutta sen sijaan se edistää tunteellista yhdistymistä sosiopaattiin. (Kalinak 2010, 20- 24.)

Jos kuvassa on meneillään äärimmäisen surullinen kohtaus, ilman musiikkia yleisö ei välttämättä itse tuntisi suurta muutosta mielialassaan. Mutta jos kohtaukseen lisää hitaanlaisen surumielisen musiikin, vaikuttaa se välittömästi yleisöön ja jotkut henkilöt voivat saavat voimakkaan tunnelatauksen mikä yleensä vaikuttaa kokonaisvaltaiseen elokuvakokemukseen.

Musiikki resonoi tunnetta yleisön ja valkokankaan kanssa, joten kertovat elokuvat ovat kehittäneet lukuisia tapoja edesauttamaan ilmaisevaa tunnetta kuvailevaa näyttelemistä. Näitä ovat muun muassa lähikuva, valaistuksen levittäminen ja kohdistaminen, esteettisesti miellyttävä mise-en-scene (tarkoittaa kaikkea mitä on laitettu näytteille kuvassa, kuten näyttelijät, valaistus ja rekvisiitta) (Elements of Cinema 2012) sekä dialogi joka on esitetty korostetulla puheen intensiteetillä. Musiikki on niistä voimakkain, valjastaen musiikillisten käytäntöjen voiman välittääkseen kuultavissa olevan määritelmän tunteesta joka on esitetty elokuvassa. Elmer Bernstein sanoo sen näin: ”musiikki voi kertoa tarinan puhtaasti tunteellisin keinoin, mutta elokuva itsessään ei voi”. (Kalinak 2010, 27.)

Elokuvamusiikki tekee kuitenkin muutakin kuin vain määrittää tunnetta; se luo sitä. Samuel Chell vertaa musiikkia klassisessa Hollywood filmissä television naururaitaan, joka ei ainoastaan kerro yleisölle että ohjelma on hauska, mutta johdattelee yleisöä nauramaan sille. Pop kappale joka kuullaan rakkauskohtauksessa sekä tarkentaa tunnetta jota kuvassa näkyvät hahmot tuntevat, että johdattelee yleisön samaistumaan siihen sekä jakamaan tunteita. Aiheuttamalla vastakaikua yleisön ja kuvan välillä, elokuvamusiikki kytkee yleisön tunnistamisen prosessiin joka yhdistää heidät elokuvaan. (Kalinak 2010, 29.)

4.1.2 Miten elokuvamusiikki toimii

Vaikka musiikki on maailmanlaajuista, (kaikki ihmisrodut jotka ovat jättäneet arkistoja, ovat tuottaneet sitä) ei se suinkaan ole universaali kieli joka on jaettu kaikkien ihmisten kesken läpi ajan. Koko ihmisen historian läpi musiikkia on muodostettu lukemattomilla tavoilla. Länsimaalainen musiikki, joka sulautui perusteiden ympärille aikaisena nykyaikana (uuden ajan alun aikana) on yksi niistä. Se tarjoaa hyödyllisen tulokohdan elokuvamusiikin ymmärtämiseen kuitenkin vaihtelevien syiden takia. Läntinen musiikki laittoi alulle voimakkaan vaikutuksen maailmanlaajuisesti myöhään 1800-luvulla ja aikaiseen 1900-luvulla siihen aikaan kun elokuvamusiikki oli kehittymässä. Täten se näytteli isoa osaa musiikillisen säestämisen historiassa ympäri maailmaa. (Kalinak 2010, 42.)

Kokemuksemme elokuvamusiikista on muokkautunut sen olemuksesta musiikkina. Mutta elokuvamusiikki ei toimi tyhjiönä. Se toimii osana suurempaa merkityksen koneistoa. Elokuva itsessään on kerronnallisessa muodossa. Vaikkakin taatusti on olemassa elokuvia jotka ovat rakenteeltaan ei-kerronnallisia, elokuva kehittyi taiteen lajiksi kertoakseen tarinoita. Musiikki on osa tätä prosessia, itse asiassa avain osa tätä prosessia. (Kalinak 2010, 42- 43.)

Musiikin tarkoitus elokuvassa askarrutti aikaisempia elokuvamusiikin kriitikoita ja tiedemiehiä. 1930-luvulla ensimmäinen elokuvamusiikin arvostelu aalto alettiin julkaista, perustuen siihen että ääni oli alempiarvoinen kuvaan nähden. Niiden kirjoittajat väittivät että elokuvamusiikki liittyi kuvaan joko samanlaisuuden kautta vahvistaen kuvan sisältöä, tai kontrapunktin kautta ollen ristiriidassa kuvan sisällön kanssa. Tähän malliin vaikutti epäilemättä kuuluisa ”Elokuvamusiikin Lausunto” jonka allekirjoitti neuvostoliittolaiset Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin ja Gregori Alexandrow vuonna 1928. Se luokitteli elokuvaäänen sen mukaan, oliko se rinnakkainen vai kontrapunkti kuvan kanssa. Vuosikymmenessä vaikutusvaltainen kriitikko Theodor Adorno ja säveltäjä Hanns Eisler osoittivat heidän urauurtavassa ”Elokuviin Säveltäminen” teoksessaan: valokuvattu suudelma ei oikeastaan voi olla synkronoitu kahdeksan tahdin fraasissa. Adorno ja Eisler väittivät, että visuaalinen kuvakieli ja musiikki ovat hyvin erilaisia ilmaisun muotoja, eivätkä ne missään merkityksessä toimi tavoilla jotka voisivat täsmälleen olla kuvailtuna samansuuntaisena tai kontrapunktina. (Kalinak 2010, 47.)

Edelleen, olettaen että musiikki on joko yhdensuuntainen tai kontrapunkti sen kanssa mikä on jo olemassa kuvassa, olettaa että kuva on itsehallinnollinen ja ohjelmoi tarkoitusta pulmattomasti. Vielä tänäänkin jotkut musiikkikriitikot jatkavat käyttävän termistöä, jotka otaksuvat että kuva on tarkoituksen ylläpitäjä, ja että musiikki toimii määrittäen tuota tarkoitusta jollain tavalla tehostaen, täydentäen tai heikentäen mitä on kuvassa. Koska visuaaliset kuvat ovat esitteleviä, toisin sanoen ainakin pinnan takia, ne tekevät suoran viittauksen siihen mitä ne esittävät. Täten on helppo olettaa, että visuaalisilla kuvilla on välitön, ilmeinen ja pysyvä merkitys. Tämä ei ole aina (tai ehkä koskaan) tapaus. Visuaaliset kuvat voivat olla epämääräisiä ja moniselitteisiä, ja jopa kuvan pinta voi olla avoin monille tulkinnoille. On ongelmallista olettaa että tarkoitus on pulmatonta ”tuossa kohtaa” kuvassa. (Kalinak 2010, 47- 48.)

4.2 Taustamusiikki

Varhaisen elokuvan tietämyksen kehitys, restaurointi ja esteettinen arvostus viimeisten kolmenkymmen vuoden aikana ovat johtaneet ymmärrykseen, että (ainakin sen suuremmassa tuotannon muodossa) esisynkattu äänielokuva voidaan ymmärtää johdonmukaisena audio-visuaalisena välineenä sen omissa oikeuksissaan. Vaikka paljon tuossa arvioinnissa on oikein, tulisi myös sanoa että erityisellä tarkastelulla, aikaisen elokuvan omaksumisella, ja tiettyjen teatraalisten lajityyppien ja tekstien jatkuvuudella elokuva oli jossain määrin köyhä tyylilaji. (Hayward 2009, 4.)

Merkittävimmät teatraaliset tapahtumapaikat 1800-luvulla ja 1900-luvun alussa olivat meluisia ja mahtavia paikkoja. Monenlaisten kaasuväläisimien, projektionnin sekä savu- ja välähdysefektien (jotka juhlistivat yliluonnollista melodraamaa) lisäksi teatterit käyttivät usein musiikin, ääniefektien ja lavan ulkopuolella olevan ääntelyn yhdistelmää korostaakseen draaman klimaattisia hetkiä. Nämä vaativat huolellista yksittäisten elementtien rinnastamista välttääkseen yksinkertaista kakofoniaa, ja salliakseen näyttelijöiden muuttaa äänensä sävelkorkeutta ja käyttää ajoitusta sellaisena tapana joka täydensi ja käytti hyväkseen tehokkaasti liveääni miksausta. (Hayward 2009, 4.)

4.2.1 Taustamusiikki äänettömän elokuvan aikana

Hiljaisen aikakauden musiikkia on kadotettu paljon tai sitä ei ikinä kirjoitettu ylös. Tästä johtuen paljon mitä tiedetään hiljaisen elokuvan säestyksen muodosta ja luonteesta, tulee selviytyneistä kirjoituksista jotka ympäröivät aikaista elokuvamusiikkia. Näitä ovat muun muassa äänikartat, tietosanakirjat, tiedotuspalstat, alan julkaisut, sanomalehti arvostelut, ”kuinka”- käsikirjat ja suullinen historia. Nämä lähteet auttavat meitä ymmärtämään tietoa miten musiikki toimi hiljaisella aikakaudella. Valitettavasti käsiksi pääseminen näihin lähteisiin on rajallinen. Jäljellä on vielä paljon työtä tehtävissä saadakseen selville ympäri maailmaa olevat lähteet, ja tuloksena meillä on vähemmän kuin kokonainen kuva musiikin toiminnasta hiljaisella aikakaudella. (Kalinak 2010, 57-58.)

Niistä lähteistä jotka meillä on, voimme nähdä että vuoteen 1910 mennessä Yhdysvalloissa ja Länsi-Euroopassa elokuvamusiikki oli suuntautunut muutamien toimintojen välittämistä kohti. Tätä oli esimerkiksi maantieteellisiin sijainteihin ja

ajanjaksoihin samaistumista, mielialan tehostamista, tunteiden määrittämistä, havainnollistaa kuvassa näkyvää toimintaa ja elävöittää luonnehdintaa. Luodakseen edellä mainitut toiminnot, jotkut säveltäjät luottivat musiikillisiin tapoihin (jotkut sanoisivat kliseisiin), kuten laittamalla tremoloa jännitykseen, pizzicatoa oveluuteen ja riitasointua konnuuteen. Itse asiassa, mielialamusiikki tuli niin keskeiseksi osaksi äänettömän elokuvan säestystä, että sitä usein soitettiin kuvauspaikalla näyttelijöille elokuvan kuvaamisen aikana. (Kalinak 2010, 57-58.)

Kappaleen esittäminen kehitti erilaisia käytäntöjä aikaisessa äänielokuvassa. Taustamusiikki seurasi samankaltaista kehittymistä. Taustamusiikki, jota perinteisesti kutsutaan nimellä score, viittaa musiikkiin jota soitetaan taustalla. Erilaiset elokuvakäytännöt kohtelivat taustamusiikkia eri tavoilla: Hindi elokuvissa kappaleet jättivät taustamusiikin niin varjoonsa että sen luoneet säveltäjät jäivät usein ilman tunnustusta, Neuvostoliittolaisessa elokuvassa montaasin periaatteet sovellettiin scoreen, kiinankielisessä elokuvassa ja Film Farsissa bricolage rakenne sekoitti vaihtelevia musikaalisia lähteitä, ja Hollywoodin studiosysteemi kehitti suuresti luokitellun institutionaalisen käytännön sävellykselle ja taustamusiikin sijoittamiselle. (Kalinak 2010, 62.)

Monimuotoisuus luonnehti alustavan vastauksen kysymykseen mitä tehdä taustamusiikille. Esiintyi muutamia yrityksiä säilyttää hiljainen perinne. Charlie Chaplinin aikaisimmissa äänielokuvissa *City Lights* (1931) ja *Modern Times* (1936) ei käytännöllisesti katsoen ollut vuoropuhelua eikä ääniefektejä, ja ne oli esitetty jatkuvalla musiikilla. Japanissa äänettömän esityksen sinnikkyys jatkui kunnolla jopa 1930-luvulle beshin tukemana yrittäen turhaan pitää loitolla synkronoitua ääntä ja työttömyyttä. Ironista kyllä, nyt kun teknologia teki mahdolliseksi taloudellisen ensimmäisen luokan musiikillisen säestämisen lisääntymisen, monet elokuvat eivät käyttäneet lainkaan taustamusiikkia tai menivät järjettömiin mittoihin oikeuttaakseen olemassaolonsa. (Kalinak 2010, 69.)

Yhdysvalloissa voimakas malli taustamusiikin käyttöä varten kehittyi klassisessa Hollywood elokuvassa. Tämä termi viittaa kerronnallisen filmin tuotannon käytäntöön joka vakiintui voimakkaan studiojärjestelmän kautta, ja joka kukoisti 1930-luvulta läpi 1960-luvun alkuun Hollywoodissa ja sen ympärillä Kaliforniassa. Osana tätä käytäntöä, kokoelma taustamusiikin käyttöä varten olevia merkintöjä kehittyi 1930-luvulla ottaen

käyttöön osan musiikin voimakkaimmista efekteistä. Ei vain tukeakseen saumatonta tarinankerrontaa jota Hollywood kehitti, mutta myös kytkeäkseen yleisön ilman kritiikkiä maailmaan jota tarina luo. (Kalinak 2010, 73.)

Klassinen Hollywoodin elokuvataustamusiikki pyöri kokoelman toimintoja ympärillä. Näihin lukeutui esimerkiksi se, että musiikkia esiintyi ylläpitämässä yhtenäisyyttä päällystyäen mahdolliset editoinnin aiheuttamat aukot kerronnallisessa ketjussa (kuten siirtymiset jaksojen ja erityisesti montaasien välillä.). Musiikkia laitettiin myös korostamaan kerronnallista toimintaa musiikin ja kuvan yhteistyön kautta, usein ”mickey mousingin” kautta sovittamalla kuvan toiminnan selvästi musiikin rytmiin ja muotoon (nimetty noin koska se oli omaperäisesti kehitetty Disneyn sarjakuville). Yksi musiikin tarkoituksista oli että sitä laitettiin ohjaamaan sivumerkitystä paljastamalla tunnetilaa ja ilmapiiriä, osoittamaan aikaa ja maantieteellistä paikkaa sekä kuvaamaan hahmojen subjektiivisuutta. Musiikkia lisättiin myös vuoropuhelun seuraksi (kutsutaan nimellä underscoring) musiikin alistamisen kautta puheeseen. Ja viimeisenä, musiikkia laitettiin yhdistämään yleisö filmaattiseen maailmaan tunteisiin vetoamisen kautta. Musiikki kuvattiin huomaamattomaksi naamioimalla sen sisääntulot ja poistumiset, mutta siitä huolimatta se oli voimakasta koska se oli siirretty havaintokyvyn taka-alalle. (Kalinak 2010, 73-74.)

Elokuvan historian jaksottaminen ei koskaan ole helppoa. Edes näennäisesti ilmeinen jako äänettömän ja äänellisen tuotannon välillä ei ole selkeä ja siisti. Mitä tulee elokuvamusiikkiin, ei myöskään ole jako 20-luvun ensimmäisen ja toisen puolikkaan välillä. Musikaaliset trendit kuten Minimalismin nousu, joka alkoi vuosisadan ensimmäisellä puoliskolla, löysi toteutumisen toisella puoliskolla. Säveltäjät kuten Bernard Herrmann tai Shankar-Jaikashan tiimi jotka aloittivat uransa puolivuosisadan merkin yhdellä puolella, päättyivät hyvin toisella. Ennen 1960-lukua toimineet elokuvateollisuudet, kuten Egyptiläinen, vaikutti elokuvateollisuuksien kehitykseen muissa 1960-luvun jälkeen toimivissa Arabimaissa. Myöskään merkittävät kehitykset, kuten klassisen Hollywood elokuvan taustamusiikin kehityskaari tai Modernismin vaikutus eivät putoa siististi kumpaankaan, 1960-luvun alku- tai loppupuolella. Siltikin, hajottaen niin suuren laajuuden elokuvamusiikin historiaa joka ulottuu 1920-luvun lopusta läpi 2000 alkuun, tuntuu tarpeelliselta estää materiaalin tuleminen ylivoimaiseksi. (Kalinak 2010, 79.)

Elokuvamusiikki muuttui myöhään 1920-luvulla. Monipuoliset käytännöt jotka kehittyivät laulun ja taustamusiikin käyttöä varten alkoivat sulautua koostutettuun scoreen, vaikuttavaan uuteen malliin joka tuli elokuvassa käytettävää musiikkia varten. Pop musiikki siirtyi johtoasemaan, edistysaskel joka toi takaisin äänettömän elokuvan säestyksen aikaisempiin päiviin. Maailmanmusiikki tuli kasvavassa määrin kuultavissa olevaksi ja globalisoituminen alkoi vaikuttaa elokuvien rahoitukseen, tuotantoon ja levittämiseen. Kun astumme 2000-luvulle, näillä muutoksilla on ollut voimakas vaikutus elokuvamusiikkiin. (Kalinak 2010, 84.)

Vuosisadan puolivälissä elokuva vastasi erityisiin haasteiden sarjaan: taiteilijälähtöisten ohjaajien ja kansainvälisen elokuvayhteisön kehittymisen nousu; elokuvan muodossa ja tyyllisessä tehtyjen kokeilujen vaikutus; ahdasmieliset poliittiset hallinnot jotka rajoittivat taiteellista ilmaisua pienentäen yleisöjä ja vaihtaen yleisön väestötilastoja. (Kalinak 2010, 85.)

Kappaleet eroavat instrumentaalimusiikista lukemattomilla tavoilla. Kappaleet voivat vetää yleisön tietoisien huomion suuremmin kuin taustamusiikki ja täten vahvistaa merkitystä nopeammin ja tehokkaammin: kappaleilla on yhteys kieleen, erityiset sanoitukset jotka voivat olla erittäin täsmällinen keino välittämään merkitystä. Toisaalta, kappaleilla on oma rakenteensa ja ne eivät välttämättä ole yhtä joustava kuten musiikki joka on sävelletty nimenomaisesti elokuvaan. Koska jo olemassa olevat kappaleet ovat paljon nopeammin tunnistettavissa olevia, niillä myös jäljitetään henkilökohtaisia historioita sekä laukaistaan muistoja, kokemuksia ja tunteita jotka voivat olla todennäköisiä elokuvan dramaattisten tarpeitten kanssa. Siitäkin huolimatta kappaleet muodostetaan musiikin kielen kautta; ne käyttävät hyväkseen monia samoja musikaalisia elementtejä kuin taustamusiikki score, ja usein toteuttaa samanlaiset toiminnot; välittää yhtenäisyyttä, luo mielialaa, kohottaa tunnelmaa, edistää luonnehdintaa, osoittaa maantieteellistä paikkaa ja ajanjaksoa ja yhdistää yleisön emotionaalisesti elokuvaan. (Kalinak 2010, 96.)

Elokuvamusiikilla oli voimaantulonsa elokuvahistorian alussa ja se jatkaa olevan osa tämän päivän elokuvatuotantoa. Sen käytäntö on tullut käytännössä korvaamattomaksi nykyaikaisten elokuvien kaupaksi käypäisyydelle kautta maailman. Mainostettuna radiossa, televisiossa ja internetissä sekä nauhoitettu ja levitetty useissa tiedotusvälineissä, soundtrackit jotka ovat mukana elokuvan musiikissa edeltävät nyt

elokuvan julkaisua ja saattavat tuottaa suurempia tuloja kuin elokuva itse. (Kalinak 2010, 98.)

4.2.2 Taustamusiikki ja sen esitystavan vaikutus

Vaikka elokuvaa ennen synkronoidun äänen esittelyä myöhään 1920-luvulla on kutsuttu äänettömäksi elokuvaksi, useimmat ihmiset ovat tietoisia että se ei koskaan ollut täysin hiljainen. Vallitseva käytäntö musiikille elokuvanäytännöissä 1896-luvulta 1920-luvulle sisälsi livemusiikin tuottamista esityksen säestämiseksi. Sillä aikaa kun monet elokuvat sisälsivät musiikkia näyttäen sitä visuaalisesti tanssijoiden ja muusikoiden kautta, äänettömän elokuvan musiikki oli vain hetkellisesti motivoitunut kerronnassa tai elokuva maailmassa. Se oli täten lähinnä non-diegetic, kantautuen filmin rakentaman maailman ulkopuolelta, ikään kuin se ilmaantuisi taivaasta. (Donnelly 2001, 6.)

Musiikki välitti tunnelmaa, vauhtia ja usein suoraan imitoi kuvan toimintaa äänitasolla. Jälkimmäinen tunnetaan nimellä ”mickey-mousing”, ja se on saatettu huonoon valoon sekä säveltäjien että kriitikoiden puolesta huolimatta sen sinnikkyudesta esiintyä klassisessa elokuvassa ja paljon tuoreimmissa elokuvissa. Livemusiikkia esitti yksi tai useampi muusikko teatterissa missä elokuva heijastettiin, ja se yleensä tarjosi lähes jatkuvan ääniverkon joka oli samansuuntainen elokuvan kehityksen kanssa auttaen myös toimittamaan jatkuvuutta. Äänettömän elokuvan musiikki säilytti aina suuren asteen itsehallintoa elokuvasta, ja oli täten ensisijainen elementti elokuva näytännöissä. Täysien siteiden puute kuvaraitaan tarkoitti sitä, ettei musiikki koskaan täysin standardoitunut siinä miten sitä käytettiin klassisessa elokuvassa optisena synkronoituna äänenä. (Donnelly 2001, 6.)

Muutos musikaalisesta ilmauksesta, joka sisällytti kaiken mitä pianisti halusi (eikä usein tuottanut yhtäläisyyttä sisäisiin dynamiikkoihin tai elokuvan kokonaisvaltaiseen tunnelmaan), kahden median läheiseen suhteeseen huomattiin aikanaan vuonna 1909 ilmestyneessä arvostelussa. Siinä sanottiin: miellyttävä muunnos päättymättömästä ragtimesta oli hienostunut vapautus klassisesta musiikista vastaamaan kuvan luonteeseen. Musiikin rakenteen sopiminen tiettyjen elokuvien käyttäytymisen ymmärtämiseen johtui klassisten kappaleiden ja kansanomaisten sävelmien sekoittamisesta. (Donnelly 2001, 9.)

Näihin aikoihin ympäröivä teollisuus kehittyi nopeasti cue sheet'ien valmistamiseen. Nämä olivat joko paloja taustamusiikista jotka oli koottu sopimaan tiettyihin elokuviin, tai osia vihjemusiikista jotka voitiin koota eri järjestyksessä sopimaan lukuisiin elokuviin. Myöhemmin tästä tuli sivistynyttä taidetta systeemisine oppaineen, kuten Erno Rapeen *Encyclopedia of Music for Pictures* (1925) ja Hans Erdmannin ja Guiseppe Becces *Allgemeinesin Handbuch der Film-Music* (1927), kun taas muut kirjoitetun musiikin kirjastot usein kehittyivät elokuvatuotantoyhtiöiden kanssa olevien bisnessopimusten kautta. (Donnelly 2001, 9.)

Mitä suurempi ja kalliimpi elokuvateatteri, sitä suurempi musikaalinen kokonaisuus sillä oli. Joten sillä aikaa kun pienillä elokuvateattereilla oli vain piano, suurimmilla oli täydet orkesterit täysipäiväisine musikaalisine johtajineen jotka sovittivat musiikkia. Musiikin ja kuvien lähemmän suhteen kehitys tuli D.W. Griffithsin kalliin ja maineikkaan tuotannon *Birth of a Nation* (1915) julkaisun ja valtavan suosion kanssa. Yleisesti ottaen, äänettömän elokuvan tunnusomaiset musikaaliset säestykset sisälsivät ensinnäkin normaalin musiikkia käyttöä, yleensä kaapattu toisesta yhteydestä ja joskus yleisölle tuttua. Toiseksi, äänettömän elokuvan musiikki esitti tiettyä itsenäisyyttä kuvaraidasta ennen joidenkin cue sheettien yhtenäistämistä, joka tarkoitti että musiikki voisi olla täysin kuulumaton kuvan dynamiikkaan. Äänettömän elokuvan musiikki yritti tulla äänelliseksi vastineeksi valkokankaan toiminnalle samankaltaistavan kuvan ja kerronnallisen dynamiikan kautta, sekä tarjoamalla yleisölle ylimääräistä informaatiota kerronnasta ja tarinasta. (Donnelly 2001, 10-11.)

1930-luvun alussa elokuvamusiikki lujittui suunnitelmaksi määritellen musiikin joka näyttäytyi taustalla valtavirta elokuvissa. Kathryn Kalinak viittaa siihen 'classical film score' nimellä kun taas Claudia Gorbman viittaa 'classical film scoring'-prosessiin. Kehitys erityisesti elokuvamusiikissa (taustamusiikin eli scoren ollessa rakennettu jokaiseen yksilölliseen elokuvaan) täytyy nähdä elokuvamusiikin suuntautumisena klassisen elokuvan kanssa. Toisin sanoen, vasta erityisesti elokuviin kirjoitetun scoren tullessa, musiikki tuli klassisen elokuvan kokonaisvaltaiseksi osatekijäksi. (Donnelly 2001, 13.)

Vaikka jotkut arvostelijat näkevät 1910-luvun lopun kriittisenä ajanjaksona elokuvan tuotannon ja harjoittamisen klassisen käytännön vahvistumiselle, musiikin suhteen tämä ajanjakso on luonnehdittu vain tiettyjen asiayhteydestä eristettyjen musikaalisten

esimerkkien mukaan, jotka hiljalleen tulivat säännöiksi synkronoidun äänen tulon jälkeen. Äänettömässä elokuvassa olleista live-esityksistä siirtyminen johdonmukaiseen ajatusmallin vakiinnuttamiseen, joka oli nauhoitettua taustamusiikkia varten 1930-luvun aikana, tarkoitti keskeisiä muutoksia musiikin roolissa ja elokuvien artikuloinnissa. Aikaiset menetelmät laittaa musiikkia elokuvaan jota käytettiin äänettömissä elokuvissa, muokkautuivat 1930-luvun alussa kun Hollywood alkoi vakiinnuttaa elokuvan tekemisen prosessin. (Donnelly 2001, 13.)

1930-luku oli muutoksen vuosia elokuvissa olevalle musiikille. Vuonna 1931 elokuvat eivät käyttäneet juuri lainkaan non-diegetic musiikkia, mutta seuraavina vuosina non-diegetic musiikki, eli musiikki joka tulee ruudussa näkyvästä lähteestä, vakiinnutti itsensä klassisen elokuvan ensisijaisena osana. Elokuvamusiikin malli joka vakiintui 1930-luvun puolivälissä, sisälsi dramaattista ja dynaamista korostusta, joka perustui orkestraaliseen konserttimusiikkiin ja pääasiallisesti non-diegeettisen statuksen omaamiseen. Nämä sinfoniset scoret tai klassiset elokuva scoret miellettiin yhtenäiseksi ja luonnonmukaiseksi ilmaukseksi elokuvan puitteissa, kuten myös tärkeänä osatekijänä elokuvan kerronnassa. (Donnelly 2001, 15.)

Edelleen, käytäntö jonka Hollywoodin studiot vakiinnuttivat, sisälsi usein jokaiselle yksittäiselle elokuvalla kirjoitetun ja tuotetun alkuperäisen musiikin, kun taas aikaisemmin oli ollut muodissa punoa pastissi olemassa olevista musikaalisista kappaleista elokuvan säästyksen musikaaliseen virtaukseen. Myös studiorahoitukset ja esteettiset syyt motivoivat muutoksia. Studiot päättivät yhtenäistää musiikkiteollisuuden. Kuten säveltäjä Dimitri Tiomkin huomautti ”Elokuvayhtiöt maksoivat miljoonia dollareita kustantajille ja säveltäjille julkaistun musiikin käytöstä. Pian he huomasivat tuottavammaksi palkata säveltäjiä kirjoittamaan alkuperäistä musiikkia ja järjestämään omat julkaisutalonsa.” (Donnelly 2001, 15-16.)

4.3 Tyyliaiheet

Style topics, eli tyyliaiheet ovat yleisimpiä kategorioita joita on käytetty ei-asiantuntevassa kirjoittelussa elokuva musiikista. Tyyliaiheet toimivat paljolti kuten musikaalisen merkityksen alustavan systeemin sanasto, ja elokuväsäveltäjät turvautuvat niinkin ennalta arvattaviin vastauksiin. Sävelmä jossa sointu kohoaa korkealle tuo

välittömästi mieleen kuvia villistä lännestä, tuskainen sävellajiton monisoitu ennustaa hirviöitä oven takana, kun taas yksinäisen saksofonin aistillinen vaikertaminen vääjäämättä merkitsee naisen sisääntuloa. Päätämällä mikä tyyliaihe sopii parhaiten elokuvan hetkeen, on usein elintärkeä elementti tehokkaassa elokuvan muodostamisessa, ja sävelkorkeus välit tulevat toisarvoiseksi, esteettiseksi (ja niin oletettavasti tulkinnalliseksi) näkökohdaksi. Toisin sanoen, sävelkorkeus välit eivät niinkään muodosta keskeistä musikaalista tapahtumaa elokuva musiikissa, kuten ne avustavat tyyliaiheitten esittämistä teknisenä keinona. (Donnelly 2001, 23.)

Elokuva perii sen tyyliaiheiden laajuuden teatraalisesta konserttimusiikista. Paljon tärkeää historiallista työtä on vielä tehtävä jäljittäessä kyseisten aiheiden välittymistä ja tasapainottamista, vaikka vaikuttaa selvältä että suurin osa aiheista johtuu 1800-luvun oopperasta, ohjelma-musiikista ja oheismusiikista. Siitä huolimatta, ennen äänettömän elokuvan nousemista tyyliaiheiden luettelointi koostui pääasiassa muutamasta nyrkkisäännöstä, jotka ohjasivat säveltäjiä tuottamaan tehokkaan soonisen kuvan stock kohtauksissa; myrsky, taistelu, espanjalainen kansantanssi ja niin edelleen. Aikaisen äänettömän elokuvan muusikot olivat he, jotka luokittelivat tyyliaiheiden käytännön. (Donnelly 2001, 24.)

Ääni-elokuva aikakaudella tyyliaiheet hämärtyivät huomattavasti tyyllilajin kanssa siinä mielessä, että tietyt kokoelmat aiheita tulivat läheisesti liitetyiksi tiettyjen elokuvatyyllilajien kanssa, jotka voidaan arvata usein nimimusiikista itsestään. Tänä päivänä aiheet saattavat hyvinkin viitata yhtä paljon aikaisempiin elokuvamusiikki käytäntöihin kuin tiettyihin aiheisiin. Siispä kuten John Williamsin Indiana Jones trilogiaan suunnittelema teema vaikuttaa tuovan mieleen vanhojen tv-sarjojen tunnelman (jotka turvautuivat normaaliin valikoimaan orkesterimusiikkia tai sävellettyjen vihjeiden musiikkikirjastoa mieluummin kuin alkuperäiseen musiikkiin) yhtä paljon kuin mikään erityinen toiminta-seikkailu -tyyllilajissa, teema selvästi myös turvautuu sankarillisuuden yleiseen aiheeseen. Silti, tyyliaiheiden vaikutus voi olla melko voimakas muuttaen huomattavasti visuaalista ymmärrystämme. (Donnelly 2001, 27.)

4.4 Feminiinisyys ja maskuliinisuus elokuvassa ja sen musiikissa

Subjektiiivisuus on monimutkainen konsepti, joka koostuu moninkertaisista päällekkäin olevista merkityksistä. Jollain asteella, kaikki nuo merkitykset on varustettu feministisellä koodauksella koska läntisessä kulttuurissa on syvään juurtunut asenne joka tuottaa vastakkaisten sukupuolten tunnistusta vastustavin termein. Subjektiiivisuuden monimuotoisuutta voi itsessään pitää feminiinisenä piirteenä näiden asenteiden takia. Subjektiiivisuus on objektiivisuuden vastakohta, joka on arvostettu päämäärätieteessä ja joka on teoreettista toimintaa (historiallisesti yhdistetty maskuliinisiin ponnistuksiin.). Objektiivisuus arvostaa faktaa joka on yhtenäistä ja jossa on vain yksi oikea vastaus. Subjektiiivisuus taas sen yksinkertaisimmassa merkityksessään on sitä mitä joku tuntee tai ymmärtää jostakin, se on ehdollista ja ei ole olemassa niin kutsuttua ”oikeaa vastausta”. (Donnelly 2001, 167.)

Filosofisemmassa ja psykologisemmassa mielessä subjektiiivisuus on yksilön tietoisuutta hänen omasta identiteetistään, taju itsestä joka käsittää mitä hän ajattelee tai tuntee. Se myös sisältää niitä hahmoja, tunteita ja ajatuksia mihin yksilö samaistuu (tarkoittaen sitä jolloin henkilö tuntee osittain kiintymystä, samanlaisuuden tunnistamista tai vastavuoroisuutta.) Tämä on lähtökohta yhteen katsojan kokemuksista, vaikka tämä subjektiiivisuus voi olla muotoiltu elokuvan rakenteen takia. (Donnelly 2001, 168.)

Katsoessaan elokuvaa, henkilö niin sanotusti kutsutaan ottamaan kantaa suhteessa elokuvan tekstiin. Elokuvateoreetikot Christian Metz ja Jean-Louis Baudry kääntyivät psykoanalyysin puoleen kuvaillessaan tätä asetelmaa., verraten elokuvakokemusta uneksintaa vastaavaksi tilaksi. Sen takia klassisessa elokuvassa elokuvan tekniset näkökulmat muistuttivat katsojia että he katselivat elokuvaa, esimerkkinä editoiminen sekä kameran kuvakulmien käyttö. (Donnelly 2001, 170.)

Elokuvateoreetikko Laura Mulvey esitti että kamera luo miespuolisen kohteen sijainnin katsojalle, olipa se sitten biologisesti tai psykologisesti miespuolinen tai naispuolinen. Tämä tapahtuu miespuolisen sankarin egoa ilahduttavan tunnistamisen tai naispuolisen ruumiin libidon hehkuttamisen kautta. Kenenkään ei tietenkään tarvitse astua psykoanalyttiseen ansaan joka väittää että kamera tulisi tunnustaa miespuolisten ohjaajien jatkeeksi tai miespuolisten elokuva kuvaajien, jotka työskentelevät yleisöä

varten, jolloin miespuolinen näkökulman ei ole vain oletettu, vaan myös ennustettu olevan normi. (Donnelly 2001, 171.)

Kokemus elokuvasta on silti laitettu sijoiltaan, se on jaettu äänen ja kuvan välillä. Kuvan, joka heijastetaan ruudulle tietyn välimatkan päässä meistä, ja äänen, joka kehittyä ja jopa kirjaimellisesti koskettaa meitä kun ilma värähtelee akustisina aaltoina tullessaan ulos kaiuttimista äänenä. Tämä jako uudelleen määrittää visuaalisuuden maskuliinisena ja äänellisen feminiinisena ja tämä sukupuolisten tekijöiden kanssa piehtaroinen toimii ”ylimäärittäen” läheisen suhteen äänen ja naispuolisen subjektiivisuuden välillä. (Donnelly 2001, 173.)

Ääni, ja erityisesti kuuleminen on kautta historian yhdistetty järjettömyyteen ja tunteellisuuteen, luonteenpiirre joka on paisuteltu sen osajoukosta musiikkiin. Järjettömyys, tunteet ja musiikki on aina yhdistetty naisellisuuteen tehden äänen ja naisellisuuden yhtälöstä epäsuoran. Tämä liitto on punottu syvälle psykoanalyttiseen teoriaan, sekä positiivisilla mutta myös syvällisesti negatiivisilla vihjauksilla naispuoliseen subjektiivisuuteen ja sen vuoksi psykoanalyttiseen elokuvateoriaan. (Donnelly 2001, 174.)

Kuitenkin nämä miellelyhtymät, kuten äänen tunnistus elokuvan tutkimusten kentällä, ovat lähes aina viistoja ja vähäpätöisiä pääargumentteihin nähden, paljolti tavalla jolla naisellisuus esiintyy maskuliinisuuden väleissä ja laidoissa näissä teoreettisissa rakenteissa (Donnelly 2001, 174).

5 ÄÄNI JA ÄÄNIEFEKTIT

5.1 Äänen historiaa

Aikojen alusta asti ihmiset ovat käyttäneet ääntä varoittamaan toisiaan, viestien vaihtamiseen, viihdyttämiseen, rakkauteen ja taisteluihin. Kun melulle annetaan merkitys, ääni muuttuu kommunikoinniksi. Äänen kautta voimme jäljittää kielen, uskonnon, musiikin, lääketieteen, aseistuksen, arkkitehtuurin, psykologian ja elokuvan kehityksen. (Sonnenschein 2001, 3.)

Jo muinaiset ihmiset kehittivät määritelmiä korvaamaan voimakkaiden akustisten ja voittamattomien ilmiöiden liikkumista. Heille eläimen lävistävä keihään jysähdys sisällytti kuolettavaa voimaa, ja vesiputouksen humina sai maan tärisemään. Egyptissä kenraalit innostivat sotilaitaan trumpetin ja rumpujen soitolla kohottaakseen heidän taistelutahtoaan valmistaen heitä haastavaan koitokseen. Muinaisessa Kreikassa ääniefektejä käytettiin, kun näytelmissä tuotettiin esimerkiksi ukkosen ääntä pompottamalla raskaita kuulia venytetyllä nahan palalla (Filmsound.org 2012) ja renessanssin aikana ääniin liitettiin piiloviestejä viranomaisten hämäämiseksi, jotta kommunikointi laittomien ideoiden ja uskonnollisten kiistojen edesauttamiseksi oli mahdollista (Sonnenschein 2001, 6).

Siitä asti kun tarinoita on kerrottu tulen ympärillä luolissa, on ääntä käytetty tunteisiin vetoamiseen, myyttien eloon tuomiseen ja todellisuuden keskeyttämiseen. 2000-luvun äänisuunnittelijoilla on sama tehtävä; lumotakseen yleisö heidän täytyy yhdistää ääni ja kuva yhdeksi toimivaksi kokonaisuudeksi. Kuten vanhanajan shamaanien ja tämän päivän äänisuunnittelijoiden, molempien täytyy ottaa huomioon kaksijakoinen havainnointikyky: vaikutelma ja ilmaisu. Siinä miten eri äänet ilmaistaan, oli ne ääniefektejä tai ihmisen ääniä, edistää se kykyämme ymmärtää mitä kuvassa tapahtuu. (Sonnenschein 2001, 10.)

5.2 Ääniefektit

”Ääniefekti = Mikä tahansa ääni muu kuin musiikki tai puhe, keinotekoisesti tuotettu tuottamaan efekti dramaattiseen tilanteeseen, kuten myrskyn ääni tai oven narina” (Viers 2008, 1).

Yksi yllättävimmistä audiovisuaalisista ilmiöistä elokuvassa antaa yleisön uskoa, että kaikki äänet mitkä ovat synkronoitu kuvaan, ovat lähtöisin kuvassa näkyvästä tapahtumasta. Kun tämän yhdistää siihen faktaan, että osa realistisista äänistä ei oikeasti kuulosta läheskään niin dramaattiselta oikeassa elämässä, on se antanut foley artisteille mahdollisuuksia luoda realistisen kuuloisia ääniä. Tämän he tekevät esimerkiksi iskemällä pihviä saadakseen ääniä jotka kuulostavat nyrkkeilyottelulta, tai kävelemällä perunajauhojen päällä jotta tulisi illuusio että henkilö kävelee lumessa. (Elokuvaäänisivusto 2012.)

Kun ruvetaan tarkastelemaan elokuvan tekoprosessia, voi huomata että se on hyvin monimutkainen prosessi. Viersin (2008) mielestä se on kone jossa on tusinoittain yhtenäisiä osia, ja nämä osat täytyy kirjaimellisesti pitää tahdissa toistensa kanssa pystyäkseen luomaan hyvin tasapainoisen ja täysin linjassa olevan tuotteen, eli elokuvan. Jos koneesta ottaa pois tai liikuttaa yhtäkään liikkuvaa osa, koko tuote kärsii pahasti. Star Wars elokuvien luoja George Lucas sanoo ”ääni on puolet kokemuksesta”. Näin ollen voidaan todeta, että ääni on puolet koneesta. (Viers 2008, 1-2.)

Elokuvan ja elokuvaäänien kehityksen myötä Hollywood on tavallaan ohjelmoinut yleisön odottamaan ääntä joka ikisestä tapahtumasta jonka he näkevät ruudulla. Myrskyinen yö sisältää jatkuvaa ukkosenjyrinää, joka kerta kun ruudulla näkyy koira, voidaan kuulla haukkumista, autiomaassa kuullaan aina haukan kirkunaa ja yleensä käärmeet kalisevat vaikka ne eivät olisikaan kalkkarokäärmeitä (Viers 2008, 3.)

Joidenkin uskomusten mukaan ääniefektin kultaisen aikakauden voisi sanoa olevan 1900-luku Vaudeville & Burlesquen aikakaudesta aina radion ja tv:n alkupäiville. Vaudeville ja Burlesquen aikakauden esiintyjien ja koomikoiden tukena oli yleensä rumpali joka korosti esityksen kohokohtia, esimerkiksi tehden ääniefektin vitsin kohdalla. Kun lavatuotannot ja esitykset tulivat yksityiskohtaisemmiksi, myös rumpaleiden oli tultava kekseliäimmiksi ja kehiteltävä uusia tapoja tehdä vaikuttavia

ääniefektejä. Äänettömän elokuvan aikakaudella teattereissa ei ollut ainoastaan muusikkoja säestämässä elokuvaa, mutta niissä usein oli myös ääniefekti artisti lavan takana luomassa ääniefektejä tukemaan elokuvan kerrontaa. (Filmsound.org 2012.)

5.3 Elokuvaäänien elementit

Jälkituotanto on paikka missä kaikki taika tapahtuu elokuvan ääniraitaa tehdessä. Viersin (2008) mukaan elokuvien äänimaailman voidaan sanoa koostuvan kolmesta pääasiallisesta tekijästä: dialogista, tehosteista sekä musiikista. Tarina pystytään kertomaan käyttämällä jotain näistä kolmesta elementistä ilmaisemaan tunnetta. Esimerkiksi elokuvassa The Matrix päähenkilö Neo on valkoisessa huoneessa jossa kaikki äänet lukuun ottamatta dialogia on kuin ”imetty” pois ja jäljellä on pelkkä tyhjyys. Myös Star Wars Jedin Kosto elokuvan päähenkilö Anakin Skywalkerilla hetki jolloin hän on tekemässä päätöstä päänsä sisällä kavaltaako Jedi vai ei. Hetki on melkein minuutin mittainen ja kuultavissa on ainoastaan musiikkia kun hän katsoo maiseman yli kaukaisuuteen. Ja viimeisenä esimerkkinä Tom Hanks elokuvassa Pelastakaa sotamies Ryan, jossa hän etenee rannalla ja kuultavissa on pelkästään ääniefektien jaksoja jotka kuvaavat miten hänen kuulonsa vaihtelee kirkaasta kuurouteen. (Viers 2008, 5.)

5.3.1 Elementtien jako

Kaikki nämä kolme osatekijää voidaan jakaa pienimpiin osiin. Myös kun elokuvaäänien osasia jaotellaan erilaisiin alajakoihin jotka määrittävät niiden tehtäviä, voidaan mikä tahansa elokuvaäänien elementti määritellä diegeettiseksi tai ei-diegeettiseksi ääneksi sen mukaan onko äänellä kuvassa näkyvää vastinetta vai ei. (Elokuvaäänisivusto 2012.)

Elokuvan tärkeimpänä äänielementtinä voidaan pitää dialogia, ainakin mitä tulee juonen kuljetukseen. Tarina oli rakennettu useimmiten dialogien varaan jo mykkäelokuvissa, vaikka vuoropuhelut ilmestyivätkin ruudulle vain tekstinä. Tosin on olemassa esimerkkejä hienoista elokuvista joissa ei ole käytetty lainkaan dialogia, mutta jotka silti pystyvät kertomaan vahvan tarinan. (Elokuvaäänisivusto 2012.)

Elokuvien kuvankerronnan taiteellisen tason kerrotaan romahtaneen äänielokuvan alkutaipaleella, kun dialogin äänittäminen mahdollistui teknisen kehityksen myötä. Kun dialogi tuli elokuvaan, elokuvat täyttyivät puhekohtauksilla ja kuvankerronta muuttui toissijaiseksi elokuvanteossa. (Elokuvaäänisivusto 2012.)

Koska puhe on hyvin ilmaisuvoimainen ja ihmiskorvalle tuttu ääni, ei dialogi ole vahva ainoastaan sen asiasisällön vuoksi vaan myös käytetty äänen sävy, dynamiikka ja voimakkuus vaikuttavat siihen miten se otetaan vastaan. Sillä miten dialogi on esitetty, vaikuttaa siihen miten kuvan henkilöt on määritetty ja millaiset suhteet eri hahmojen välillä on. (Elokuvaäänisivusto 2012.)

Selostus on yksi puheen muoto elokuvissa. Yleensä selostus kuullaan kuvan ulkopuolelta ja se voi olla tietynlainen kaikkitietävä ääni kuten vaikka luontodokumenteissa, tai se voi olla elokuvan päähenkilö tai muu hahmo joka kertoo tarinaa. Useimmiten selostusta voidaan pitää ei-diegeettisenä äänenä koska sille ei ole vastinetta kuvassa. Yleensä selostettava asia pyritään välittämään kuvankerronnan kautta jotta vältettäisiin asioiden liiallinen selostus. (Elokuvaäänisivusto 2012.)

Dialogissa tärkeä seikka on miten se on esitetty syvyysvaikutelmassa, onko lähde lähellä korvaa vai tuleeko se jostain kauempaa. On tärkeää miltä puhe on laitettu kuulostamaan äänisuunnittelussa, ja että se on realistinen kuvassa nähtävissä olevan ympäristön kanssa, esimerkiksi miten ääni käyttäytyy suuressa huoneessa tai erittäin kaikuvassa tilassa. (Elokuvaäänisivusto 2012.)

Elokuvassa oleva musiikki voidaan jakaa kahteen eri alajakoon sen mukaan onko musiikilla kuvassa näkyvää vastinetta vai ei. Kun musiikin lähde on nähtävissä kuvassa, puhutaan tällöin niin sanotusta source-musiikista. Esimerkkinä tästä voi olla vaikka olla konserttikatkelma bändistä esiintymässä. Yleisimmät esimerkit source-musiikista ovat useissa elokuvissa kuuluvat autoradiot tai ravintolakohtauksissa soivat jukeboxit. Kuitenkin suurin osa musiikista elokuvissa on yleensä niin kutsuttua scoring-musiikkia. Scoring-musiikki luo kohtausta täydentävää tai kontrastoivaa tunnelmaa, mutta sillä ei ole suoranaista soivaa vastinetta kuvassa. (Sonnenschein 2001, 55.)

Musiikin ja dialogin lisäksi tehosteäännet ovat elementti mikä auttaa elokuvan tunnelman ja kerronnan luomisessa. Kuten muut elokuvaäänien elementit, ääniefektit tukevat

elokuvan tapahtumia joko diegeettisesti tai ei-diegeettisesti, eli ne kuvaavat tapahtumia kuvan ulkopuolelta, tai niille löytyy kuvasta joku näkyvä vastine. Äänitehosteisiin voidaan luokitella niin kutsutut foley-äännet, taustatehosteäännet sekä pistetehoste-äännet. Alajako näistä ovat synkroniset ja asynkroniset äännet, eli sellaiset äännet joiden on olennaista olla tahditettu ruudulla näkyviin tapahtumiin sekä sellaisiin tehosteisiin jotka määrittelevät kuvassa esiintyviä tapahtumia, mutta joiden tahdistaminen ei ole merkittävää lopputuloksen suhteen. Tällaisiksi asynkronisiksi ääniksi voidaan katsoa esimerkiksi ympäristössä tapahtuvat äännet, kuten kaukana kuuluva junan pillin vihellys. (Elokuvaäänisivusto 2012.)

Ääniä jotka määrittävät ympäristöä ja tuovat kohtausten väleille jatkuvuutta kutsutaan taustatehosteiksi. Näillä luodaan tietynlainen äänellinen pohja joka yleensä on kestoltaan huomattavasti muita tehosteita pidempi. Äänisuunnittelijoiden on paljon luontevampaa kasata tarpeen mukaan muita ääniä tämän kyseisen pohjakerroksen päälle. Usein taustatehosteita kutsutaan usein myös atmosfääritehosteiksi, ja näitä ääniä voivat olla esimerkiksi metsän äännet lintuineen ja puiden lehdet kahinoineen tai huoneäännet, kuten hiljainen tuulettimen ääni tai lämpöpatterin kohina. (Elokuvaäänisivusto 2012.)

Taustatehosteisiin verrattuna pistetehosteet ovat lyhyitä ja nimensä mukaisesti pistemäisiä kuvan kanssa synkronoituja tehoste-ääniä (Elokuvaäänisivusto 2012). Näiksi ääniksi lukeutuvat äännet kuten ovenkolahdukset, aseiden laukaukset, lyöntiäännet sekä muut ominaisuuksiltaan vastaavanlaiset äännet. Elokuvaäänisivuston (2012) mukaan pistetehosteet määrittävät ympäröivän tilan tai esineiden kokoa ja vahvistavat äänikerronnan yleisilmettä muun muassa omaamansa jälkikaiunnan kautta. Kohtauksen huomiopistettä voidaan myös liikutella pistetehosteiden avulla ilman, että katsojan tarkkaavaisuutta ohjataan kuvallisin keinoin. Esimerkkinä puhelimen yllättävä soiminen ohjaa tehokkaasti huomiota asiasta toiseen aivan arkisessakin elämässämme. Tämä on huomattu myös elokuvamaailmassa. (Elokuvaäänisivusto 2012.)

Täysin synteettisesti tuotetut äännet luokitellaan yleensä erikoistehosteiksi. Erikoistehosteäänien tyypillisimpiä pelikenttiä ovat usein science fiction- sekä animaatioelokuvat. Raja musiikin ja erikoistehosteiden välillä elokuvissa saattaa olla hyvinkin häilyvä. Kun tietokoneiden ja syntetisaattoreiden käyttö on yleistynyt

elokuvaäänien teossa, ovat erikoistehosteet tulleet itsestäänselvyyksiksi, jota ne eivät todellakaan olleet ennen näitä teknisiä apuvälineitä. (Elokuvaäänisivusto 2012.)

5.3.2 Foley äänet

Foley äänet ovat äänitehosteita joita käytetään elokuvissa, televisiossa ja radiossa (Filmsound.org 2012). Ne ovat ääniä jotka tulevat yleensä ihmisen tuottamista teosta kuten askeleet, kahvikupin kilinä, oven aukaisu ja niin edelleen. Äänit lisätään jälkituotannossa ja yleensä ne tehdään erityisessä foley studiossa. Kuten Filmsound.org (2012) sivustolla mainitaan, foley äänien nauhoittamiseen käytetään monia erilaisia materiaaleja kuten astioita, tuoleja, hiekkaa, puulautoja ja kaikkea mitä ympäröivästä tilasta vain löytyy. Tehdessään ääniä elokuvaan tai mihin tahansa kuvaan, foley artistit voivat korvata alkuperäiset äänit kokonaan uusilla foley äänillä, tai vahvistaa jo olemassa olevia ääniä. (Filmsound.org 2012.)

Tänä päivänä ääniefektit ovat iso osa elokuva-alaa ja tärkeämpiä kuin koskaan aikaisemmin. Filmsound.org (2012) sivustolla on kerrottu, että elokuvat usein omistavat monta raitaa ääniefekteille ja foley äänille. Termi foley on peräisin 50-luvulta äänieditoija Jack Foley'n työn mukaan. Hän ei itse asiassa keksinyt tekniikoita, mutta sai kunnian niistä koska osa ohjaajista näki hänen lisäävän live ääniefektejä elokuvaan (sen sijaan että lisäsi ne myöhemmin elokuvan jälkituotannossa). Ohjaajat pitivät siitä ja alkoivat kutsua ääniefektejä nimellä ”tapa millä Jack Foley teki sen”. Tästä alkaen termi foley tuli käytäntöön ja on nyt käytössä maailmanlaajuisesti. (Filmsound.org 2012.)



JACK DONOVAN FOLEY

KUVA 3. Jack Foley (The Art of Foley 2012)

On monta syytä siihen miksi foley ääniä tarvitaan. Yleensä suurin osa kuvauspaikalla olevista tapahtumista ja esineistä eivät ole oikeita, kuten esimerkiksi miekka on tehty puusta ja marmorilattia ei ole aito, joten äänet täytyy lisätä jälkikäteen, jotta miekka kuulostaa metalliselta ja marmorilattia kaikuvalta. Myös tämän päivän ympäröivä maailmaa on äänekkäs joten kaikkia ääniä ei ole mahdollista nauhoittaa reaalisesti. Yleensä äänittäjä keskittyy nauhoittamaan vain näyttelijöiden vuoropuhelut mahdollisimman tarkasti. Foleyllä on myös tärkeä tehtävä elokuvan sujuvuuden kannalta. Kohtauksissa on käytetty eri kuvakulmia joten foleyä tarvitaan sulattamaan kuva- ja äänikerronta luonnolliseksi kokonaisuudeksi. (Filmsound.org 2012.)

5.3.3 Foley äänien jako

Valmis foley raita voidaan jakaa kolmeen ryhmään: liikkeet, jalat ja yksityiskohdat. Kun kaikki nämä yhdistetään kuvan kanssa, on lopputulos luonnollisen kuuloinen kohtaus. (Filmsound.org 2012.)

Liikkeet

Liikeraidaksi kutsuttu ääniraita koostuu ihmisen tuottamista liikkeistä. Näitä ovat vaatteiden kahina liikkuesssa, esineiden käsittely kuten lasin nostaminen ja pöydälle laskeminen, sekä kanssakäyminen muiden ihmisten kanssa kuten kättely, olan taputus ja muu liikkuminen. Ilman kyseisiä efektejä ääniraita kuulostaisi liian puhtaalta ja epärealistiselta. (Filmsound.org 2012.)

Jalat

Yksi tärkeimmistä elementeistä kuvassa on askeleiden ääni. Jos kuvauspaikalla nauhoitetut askeleet ovat menneet pilalle liiallisen taustahälyn takia, askeleet on nauhoitettava uudestaan foley studiossa. Tämä on yksi haastavimmista tehtävistä, koska askeleiden on ensinnäkin kuulostettava samalta kuten pinta missä ne on nauhoitettu, esimerkiksi puu- tai marmorilattia tai hiekkatie, mutta niiden on myös oltava tahdissa kuvan kanssa ja tämä vaatii suurta täsmällisyyttä ja paljon harjoitusta. Askeleiden tekeminen onkin vaikein tekniikka mikä foley artistien täytyy oppia. (Filmsound.org 2012.)

Yksityiskohdat

Kaikki mitkä eivät ole vaatteiden liikehdintää tai askeleiden ääniä kutsutaan nimellä yksityiskohdat. Yksityiskohdiksi luokitellaan äänet mitkä syntyvät näyttelijän koskettamista asioista tai muut ääniefektit kuten oven koputus ja puhelimen pirinä. Kyseisiä ääniä nauhoittaessa materiaalina käytetään kaikkea mahdollista aina vihanneksista metalliosiin, ja tärkeintä ei ole miltä esine näyttää, vaan miltä se saadaan kuulostamaan. Hyvin tehtyjä foley ääniä ei tunnista äärraidasta, joten jos se sulautuu luonnollisesti äänimaisemaan, työ on hyvin tehty. (Filmsound.org 2012.)

Tarkkakorvainen elokuvankatselija voi kiinnittäessään huomioita kuulla, että samoja ääniefektejä käytetään yhä uudelleen ja uudelleen, eikä vain elokuvissa mutta myös mainoksissa. Jotkut äänisuunnittelijat ovat ottaneet tavakseen käyttää samoja ääniefektejä monissa eri tuotannoissa. Yksi tunnetuimmista ääniefekteistä jota käytetään monissa elokuvissa kerta toisensa jälkeen, on efekti joka tunnetaan nimellä ”The Wilhelm Scream”. Kyseistä efektiä on käytetty muun muassa jokaisessa Star Wars elokuvassa, jokaisessa Indiana Jones elokuvassa, elokuvissa nimeltään Willow, Poltergeist, Toy Story, King Kong, sekä noin sadassa muussa elokuvassa. (Viers 2008, 3.)

Ääni on peräisin 1950-luvulla tehdystä filmistä ”Distant Drums”, jossa yksi elokuvan henkilöhahmoista kirkuu tulestaan alligaattorin syömäksi. Ben Burt oli henkilö joka käytti efektiä ja nimesi sen sotamies Wilhelmin mukaan, joka oli hahmo toisessa 1950-luvulla tehdystä elokuvassa jossa niin ikään käytettiin samaa huutoa. Ajan myötä ääni on esiintynyt monissa elokuvissa ja siitä on tullut tunnetuin huuto elokuva alalla. (Viers 2008, 3-4.)



KUVA 4. Foley studio (Ian McLoughlin 2012)

5.4 Äänen vaikutus

Koska elokuvassa oleva ääni esiintyy paljolti tiedostamattomassa asemassa, voi sillä olla outo vaikutus yleisöön, tarkoittaen että katselija on yleensä vähemmän kykenevä tunnistamaan ja pukemaan sanoiksi kyseistä efektiä toisin kuin visuaalista. Varsinkin musiikin tapauksessa tämä on totta, joskin elokuvallisella äänimaisemalla kokonaisuudessaan on vaikutus yleisöön mikä harvoin huomioidaan. (Donnelly 2001, 170.)

Vaikka saatamme erottaa ja laittaa elementit hierarkkiseen järjestykseen, ja jotkut henkilöt saattavat taipumuksen ja harjoittelun takia olla tarkkanäköisempiä tietyille elementeille toisia enemmän, me kaikki kuitenkin vastaanotamme elokuvaäänen akustisesti ja havainnollisesti dynaamisena äänimaisemana joka on vuorovaikutuksessa itsensä, kuvien ja kerronnallisen kehityskaaren kanssa. (Donnelly 2001, 171.)

5.4.1 Efektien vaikutus

Musiikin ja ruudulla näkyvien ääniefektien yhentyminen voi antaa syvyyttä elokuvan non-diegeettiseen todellisuuteen. Suurin osa filmimusiikista mitä ei nähdä soitettavan tai laulettavan ruudulla, turvautuu puhtaasti tunteisiin vetoavaan yhteyteen kuvan kanssa. Näin ollen se vetää yleisön huomion kulttuuristen ja psykoanalyttisten muunnosten kautta tarkoituksenaan rakentaa selvästi erotettavia tunteita. Kun elokuvan musiikkiin yhdistää kuvassa näkyvän toiminnan ja siihen synkronoidut äänet, antaa se yleisölle paljon omakohtaisemman kokemuksen elokuvasta. (Sonnenschein 2001, 28.)

5.4.2 Näyttelijän ääntelehtimisen vaikutus

Vuoropuhelua kuunnellessa tärkeää ei ole vain mitä sanotaan, vaan myös miten se sanotaan. Sonnenschein (2001) kertoo miten äänellä kommunikointi on kieleen katsomatta tärkeässä asemassa, koska se välittää paljon näyttelijöiden tunnetilasta. Äänen sanaton melodia ja rytmi kykenevät välittämään monenlaista informaatiota katsojalle: vihaa, pahaa oloa, iloisuutta, ylimielisyyttä, viettelystä, kiirettä ja monia muita tunnetiloja. Kaiken yllämainitun voi kuulla äänen musikaalisuudessa, kuten myös hengittämisessä ja sanojen välissä olevissa aukoissa. (Sonnenschein 2001, 29.)

Osa näyttelijän tulkitsemasta sanattomasta sanavarastosta ovat erilaiset äänet kuten kuorsaaminen, aivastaminen, yskiminen, viheltäminen, nielaiseminen, tupakan, sikarin tupruttelu tai vaikkapa suutelu. Nämä vahvistavat henkilöhahmojen persoonaa, varsinkin jos ne toistuvat tai kehittyvät elokuvan edetessä. Esimerkiksi jos elokuvan hahmo muuttuu elokuvan edetessä terveestä sairaaksi, pienenä alkanut yskä voi muuttua syväksi korinaksi, joten tällöin äänellä on luonnollinen jatkumo. Äänisuunnittelijan tehtävä on lisätä hahmon tuottamia ääniä tarinan kerronnan kannalta sopiviin kohtiin kuitenkin laittamatta niitä liikaa joka paikkaan, sekä ottaa huomioon myös miten ne toimivat mahdollisen musiikin kanssa. (Sonnenschein 2001, 31.)

5.4.3 Äänten sijoittelun vaikutus

Kuullessaan ääniä ja katsoessaan asioita ihmisen aivot ovat koko ajan töissä. Huolimatta siitä miten outo ääni on tai miten kaukana se on asiayhteydestään, mieleemme yrittää etsiä jotain tunnistettavaa. Tämä voi tapahtua esimerkiksi kun katsomme luonnollista kiviseinää ja päädymme löytämään siitä kasvon muodot. Tällaiset arkityyppiset mallit voivat toimia hyödyksemme luodessamme tai löytäessämme epäinhimillisiä ääniä joilla näyttäisi olevan suullisesti ilmaistuja tunnusmerkkejä tunteellisella kuorella. (Sonnenschein 2001, 61.)

Yleensä näin tapahtuu kun toimintaan yhdistyy jonkunlaista ilman hankausta, sillä se on syy miksi se saa ihmisen äänen kuulostamaan puheelta, itkulta, röyhtäisyltä, naurulta, murinalta tai hikalta. Kun nauhoitetaan ääniä, usein löydetään ääniä kuten vinkunaa, vikinää ja sihinää kompressoituista ilmaletkuista, vaikerointia vanhoista puuvovista ja hullun naurun kuuloista ääntä taivutettavasta sahasta. Kun elokuvaan halutaan lisätä jotain joka antaa kuvalle älykäästä tai tunteellista resonanssia, voidaan esimerkiksi eläinääniä kerrostaa luodakseen vahvuutta (kuten leijonan karjunta), hulluutta (simpanssin räksytys) tai viettelyä (kissan kehräys). Kyseisiä tunnetiloja luomaan voidaan käyttää myös ihmisen ääntä, mutta ne eivät saa kuulostaa liian ilmiselviltä jotta äänen lähde ei paljastu ja pilaa kuvan tunnelmaa. (Sonnenschein 2001, 61.)

Sillä miten äänentoistosysteemi on asennettu tilaan missä elokuva näytetään, ja miten ääni on laitettu kuulumaan eri kaiuttimista, on vaikutusta miten yleisö vastaanottaa äänet ja mitä tuntemuksia se heissä herättää. Yleisimmällä äänentoistosysteemillä dialogi kuuluu keskeltä ja ääniefektit ja musiikki kuuluvat vasemman- ja

oikeanpuoleisista sekä surround kaiuttimista. Ambianssi ja musiikki voivat hyväksikäyttää monia lähteitä luodakseen tilan jonka sisäpuolelle voi kääriä yleisön. Kun ääni avautuu ja sulkeutuu surround kaiuttimista, laajentumisen ja vähenemisen voi tuntea fyysikaalisesti. Tämä voi olla yhdensuuntainen visuaalisen sisällön kanssa, kuten ulkoilma tai suuret umpinaiset tilat kaiulla verrattuna ahtaisiin, intiimeihin majapaikkoihin, sekä myös psykologinen vapaudentunne verrattuna klaustrofobiaan tai julkisella/täynnä olevalla tilalla oleminen verrattuna yksin olemiseen. (Sonnenschein 2001, 62.)

Ruudun ulkopuolella näkyville soonisille tapahtumille voidaan äänen ja ääniefektien sijoittaminen tehdä muualle kuin keskelle. Kuitenkaan ei ole tarpeellista että ääni seuraa visuaalista sijoittelua jokaisessa tapahtumassa, koska yleisön mielessä on vahva suhde äänen ja kuvan siteestä. Esimerkiksi jos joku kävelee ruudun läpi, voidaan askeleet laittaa kuulumaan keskikaiuttimesta jolloin hahmotamme äänen, ei pelkästään hetkellisenä tahdistuksena, vaan myös virheettömänä spatiaalisena sijoitteluna koska aivomme luovat sillan vakiinnuttaakseen tilanteen normaaliuden. Jotta yleisön hermosysteemiä ei ärsytettäisi liikaa turhalla liikkeellä kaiuttimien välillä, tulisi äänisuunnittelijan mieluummin valita hetkiä jolloin tunteet ovat tehostettu tai yleisö on fyysisesti varautunut tehdäkseen edellä mainitun tilanteen ilmeiseksi ja vaikuttavaksi. (Sonnenschein 2001, 64.)

Se miten äänet laitetaan kuulumaan elokuvassa, ei ole yhdentekevää. Jos yleisö laitetaan tuntemaan että se on piiritetty kaaoksen uhalla, äänellä on erilainen vaikutus. Esimerkiksi jos keskustelu on miksattu kovaäänisen radio ohjelman ja vilkkaan ambienssin kanssa voi se yleisöstä tuntua musertavalta. Ihmisen normaali suodatusprosessi joka eristää tärkeitä ääniä voidaan syrjäyttää jäljittelemään skitsofreenikon kokemuksia. (Sonnenschein 2001, 65.)

Väistämättömän kovaäänisiä ahdistelunauhoja joissa kuuluu ihmisen huutoa, lasin särkymistä, koirien haukunaa ja leijonien karjuntaa on käytetty kidutusvankiloissa. Tämän tyyppinen pitkitetty äänellinen ahdistelu voi todellakin nujertaa henkilön mielen ja elokuvissa sitä voidaan myös käyttää luomaan tuskallisia jaksoja. (Sonnenschein 2001, 55.)

Äänellinen kuvakieli voidaan ammentaa muistosta joka on henkilön kokemuksen tai unen sisältä tai joka on henkevoitunut elokuvasta. Jos mentaalinen malliesimerkki saadaan esiin sanojen kautta, kuten äiti tai käärme, tulkinta voidaan muuttaa erilaisten kuvien ja äänien synkronisoinnilla. Sanojen on myös mahdollista saada täysin toisenlainen merkitys, esimerkiksi jos niitä säestää taivaallinen surina, sousa marssi tai hevimetalli musiikki. (Sonnenschein 2001, 56.)

5.4.4 Rytmien vaikutus

Musikaalisella rytmillä voi olla suuri voima kohtauksessa jos se on peräisin visuaalisesta rytmistä (kuten esimerkiksi tuulilasinyyhkijöistä, siipien kahinasta tai pään puistatuksesta), kuvan editoinnin rytmistä tai subjektiivisesta rytmityksestä jolloin kuvassa ei voida havaita visuaalista liikettä joka motivoi sykettä. Musikaaliset äänet joilla on tasainen jaksotus, kuten tippuva vesihana tai nariseva hamsterin pyörä voi antaa musiikille tietyn sykkeen. Esimerkkinä tästä on Pink Floydin kappale ”Money”, jonka musiikkivideossa kolikoiden kilinä ja kassakoneen aukaisu on synkronoitu musiikin tahtiin. (Sonnenschein 2001, 30.)

Musikaaliset teemat yleensä tukevat henkilöahmoja, tapahtumapaikkaa ja tunnepitoisia aiheita, joten näiden hetkien kehittämiseen löytyy monia paikkoja elokuvan ääniä tehdessä. Kyseiset muutokset äänessä voidaan havaita esimerkiksi kun tarinan sankari on nujerretty, tai kun kauan etsitty aarre vihdoin löydetään. Äänisuunnittelijan ymmärrys ja visiot tapahtumien tulkinnasta voivat auttaa musiikin säveltäjää luomaan mahdollisimman tehokkaan säestyksen draamaan, mutta kuitenkin sovittamaan kaiken harmonisesti kokonaisvaltaiseen äänisuunnitteluun. (Sonnenschein 2001, 67.)

Yleisesti ottaen, elokuvaa katsoessaan yleisö pystyy omaksumaan vain kaksi audio-elementtiä kerrallaan. Näillä äänillä täytyy olla hyvä erittely sävelkorkeuden, sointujen ja rytmin välillä. Jos sekaan lisätään lisää elementtejä tai jos akustiset tunnusmerkit ovat liian samanlaisia, luovat ne yksinkertaisen informaatiomallin jota aivot alkavat seurata, ja tällöin äänet alkavat sekoittua. (Sonnenschein 2001, 31.)

5.5 Ääniefektien lähde

Suurin osa lähteistä mitä käytetään elokuvan ääniefektejä tehdessä, ovat tuotantoraidat, äänikirjastot, kuvauspaikalla tai studiossa nauhoitetut äänet, foley äänet sekä erilaiset samplerit ja syntetisaattorit. Jos äänisuunnittelijalla ei ole elokuvan ääniraitaa tehdessä tarpeeksi aikaa tehdä kaikkia ääniä itse, tai jos tarvittavaa ääntä ei ole mahdollista nauhoittaa, voi hän turvautua valmiisiin äänikirjastoihin. Näitä löytyy useita satoja ääniä sisältäviltä ääniefekti CD-levyiltä tai internetin äänikirjastoista. Verrattuna vanhempaan tekniikkaan missä äänet saatiin kasetilta ja nauhaa piti kelata edes takaisin haluttujen äänien löytämiseksi, on nykytekniikka nopeampi ja tehokkaampi tapa työskennellä. Nykytekniikka mahdollistaa yksittäisten äänten tallentamisen valmiiksi digitaaliseen sampleriin, ja ääniä pystyy testaamaan välittömästi kuvan kanssa jos työskentelee elektronisesti. (Sonnenschein 2001, 35-36.)

Vaarana valmiita äänikirjastoja käytettäessä on, että äänisuunnittelija tulee laiskaksi ja lisää liikaa jo valmiina olevia ääniä jotka eivät istu niin hyvin kuvaan kuin itse nauhoitetut äänet. Joskus voi myös käydä niin, että tuotannon aikataulu on kiireinen joten tämä pakottaa äänisuunnittelijan olemaan tehokas ja nopea työssään. Tällaisessa tilanteessa äänikirjastot tulevat hyödyksi ja se mahdollistaa äänisuunnittelijalle tilaisuuden olla luova käyttäen muun muassa seuraavia tekniikoita: lisäämällä kaksi tai kolmekin ääntä yhteen luodakseen uuden äänen, vaihtamalla äänen kestoa tai/ja sävelkorkeutta, looppaamalla, kääntelemällä tai filteröimällä ääntä tai käyttämällä ääntä luonnoksena luodessaan alkuperäistä ääntä. (Sonnenschein 2001, 36.)

Vaikka kuvaspaikalla nauhoitettaisiin ääniä, on foley tarpeen koska ääniraita halutaan mahdollisimman puhtaaksi häiriöäänistä ja dialogista. Elokuvaa varten tuotetun ääniraidan täytyy olla mahdollisimman yhdenmukainen kuvan kanssa ja dialogi täytyy eristää M&E (music and effects) raidasta koska elokuva voidaan tulevaisuudessa laittaa kansainväliseen jakeluun ja julkaista muilla kielillä. (Sonnenschein 2001, 40.)

5.5.1 Ääniefektien teko

Mykkäelokuvan aikakaudella muusikoiden lisäksi elokuvateattereihin saatettiin myös palkata henkilöitä jotka tekivät äänitehosteita. Tehdäkseen ääniefektejä mykkäelokuvaan he käyttivät mitä erinäisimpiä apuvälineitä. Tällaisia mekaanisia laitteita saattoivat

esimerkiksi olla erilaiset rummut, sadekepit, ukkosgongit, sireenit ja muunlaiset ääntä tuottavat esineet ja kojeet. (Pirilä & Kivi 2005, 62-63.) Tekniikan kehittyessä myös erilaiset äänitehostekoneet tulivat yleisemmiksi. Esimerkkinä vuonna 1912 laite jonka nimi oli 'The English Allefex' pystyi tuottamaan jopa viisikymmentä erilaista ääntä aina veden solinasta linnun lauluun ja koiran haukuntaan. Osassa elokuvateattereista käytettiin muusikoiden sijaan gramofonia, mekaanista pianoa tai höyry-urkuja tuottamaan musiikkia. (Larsen 2005, 19.)

Äänettömän elokuvakauden aikana elokuvateattereissa Japanissa työskenteli miehiä joita kutsuttiin nimellä "benshi". He olivat miehiä jotka seisoivat lavalla valkokankaan vieressä puhuen sekä naisen että miehen dialogit, mutta sen lisäksi he tuottivat elokuvan ääniefektit. Näistä miehistä tuli niin suosittuja, että useat ihmiset tulivat katsomaan heitä huolimatta siitä, mikä elokuva oli näytännössä. Koska benshit tekivät useiden eri henkilöiden äänet samassa kohtauksessa, yleisö ajatteli jo sen olevan pääsylipun arvoinen nähtävyys. (Filmsound.org 2012.)

Animaation kultaisista päivistä asti alkuperäisten äänien luomisella on rikas historia. Ääniefektien teko laitteilla elokuville avautui mahdollisuus yhdistellä kaikentyyppisiä alkuperäisiä ääniä kuvan kanssa. Mennen päällekkäin foley artistien alan kanssa, piirrettyjen ääniefektit tehtiin yleensä akustisilla vempaimilla tai jopa yksinkertaisilla keittiön tai varustehuoneen tarvikkeilla synkronisoiden ne studiossa reaaliaikaisiin kuviin. Tehtiinpä äänet studiossa tai synkaten jälkikäteen, tämä alue pysyy yhtenä tuotteliaimmista maaperistä mitä tulee uusien äänten keksimiseen, varsinkin jos niitä yhdistää useamman kerralla. Piirrettyjen ja foley äänen kehityksen samansuuntaisuus on puhtaasti ollut John Cagen, Stockhausenin ja musique concrete liikkeen audio-kokeiluja, jotka sulauttavat mitä tahansa erilaisia äänen tuottajia (akustiset, elektroniset, ihmiset jne.) konserttien ja studio nauhoitusten muodollisiin kattauksiin. (Sonnenschein 2001, 57.)

Luodakseen täydellisen valikoiman tunteita ja surrealistisia efektejä, voidaan monia instrumentteja soittaa laajennetuilla tekniikoilla. Viulu ja kitara perhe voivat luoda harmonioita, kirskuvia ääniä, vibratoa ja ne voivat olla samankaltaisia ihmisäänen kanssa, varsinkin sello. Huilut voivat erinomaisesti jäljitellä tuulen ääntä ja kun sen yhdistää soittajan äänen kanssa luo se sykkiviä taajuuksia. Instrumentit jotka ovat varustettu näppäimillä, kuten klarinetti, voivat esittää laajalla valikoimalla erilaista

kilinä ja kolinaa joka pursuaa energiaa ja on myös rytmisesti tarkkaa. (Sonnenschein 2001, 59.)

5.5.2 Esimerkki efektien teosta

Hyvä esimerkki siitä miten elokuvaan saadaan ääniefektejä mitä erikoisimmista paikoista, on äänisuunnittelija Gary Rydstromin suunnittelemat äänet elokuvaan Jurassic Park. Hänen mielestään ääniefektit ovat tärkeä apuväline joka auttaa kertomaan tarinaa ja luomaan mielikuvia ja tunnetiloja. Hän kertoo miten haasteellinen projekti oli, koska hänen täytyi saada aikaiseksi ääniä jotka tuottaisivat pelkoa yleisössä, ja koska kenelläkään ei ole tietoa miltä dinosaurukset kuulostavat, hänen täytyi itse kehittää niiden ääntely ja saada se myös kuulostamaan uskottavalta. (Gary Rydstrom 2012.)

Suurin osa ääniefekteistä löytyy ympäröivästä maailmasta ja parhaat ääniefektit yleensä saa vain kokeilemalla ja yhdistelemällä erilaisia nauhoitettuja ääniä sekä tarkoituksella että myös vahingon kautta. Saadakseen elokuvaan dinosaurusten ääntelyä Rydstrom meni eläintarhaan nauhoittamaan ja nauhoitti muun muassa koalan murinaa, norsun poikasen törähdystä, alligaattorin liikehdintää ja syömisääniä, koirien haukuntau ja murinaa ja hevosen suun ääniä. Äänittäessään kyseisiä eläimiä hän ei tiennyt miten tulisi ääniä käyttämään, mutta tiesi että päästyään studioon hän voisi leikellä ja muokkailla ääniä haluamukseen. (Gary Rydstrom 2012.)

Kun hän aloitti äänien sovittamisen elokuvaan, hänen täytyi järjestää efektit kokonaisuudeksi samalla tavalla kuten musiikki täytyy sovittaa toimivaksi harmoniaksi. Hän asetteli ääniä päällekkäin, muokkasi niiden äänenkorkeutta ja nopeutta ja kokeilun kautta hän muodosti monille eri elokuvassa näkyville dinosauruksille omat äänensä. Rydstromin mielestä aivan tavallista arkipäiväisistä äänistä saa hyvällä työllä, eri äänien yhdistämisellä ja mielikuvituksella mitä pelottavimman kuuloisia ääniä ja se on parasta mitä äänisuunnittelija voi tehdä. (Gary Rydstrom 2012.)

5.6 Loppusanat ääniefekteistä

On olemassa elokuvia joita katsotaan, ja elokuvia joita kuunnellaan. Mahtavat äänielokuvat eivät välttämättä tarvitse uskomattoman syvällistä tarinankerrontaa tai

palkittuja näyttelijöitä ollakseen viihdyttäviä, vaikka se kyllä elokuvaa auttaakin. Mitä elokuvat itse asiassa tarvitsevat on hyviä äänisuunnittelijoita ja foley artisteja. Kun erinomaiseen näyttelemiseen yhdistää syvällisen tarinan ja loistavan äänisuunnittelun, voi lopputuloksena olla elokuva joka saa akateemisen palkinnon kuten esimerkiksi elokuva Lord of the Rings. (Viers 2008, 311.)

Tähän päivään mennessä erilaisia ääniefektejä on luotu miljoonia, ja niistä satoja tuhansia on myynissä erilaisissa ääniefektikirjasto varastoissa. Nykyään niille on suurempi kysyntä kuin koskaan aikaisemmin. Aina vuosisatoja sitten tehdystä yksinkertaisesta ukkosenäänestä radion syntymiseen ja internetiin, ääniefektit ovat merkittävä osa tarinankerrontaa. Koska ääniefektejä käytetään monissa paikoissa kuten elokuvissa, televisiossa, radiossa, videopeleissä, multimedioissa, matkapuhelimissa ja nykyisin myös suuren suosion saaneessa Youtubessa, ääniefektien tuotanto on lähtenyt kasvuun. Nämä resurssit ovat tulossa kaikkien, ei vain ammattilaisten saataville. Ja koska teknologiasta on tulossa edullisempaa ja digitaalinen elokuvanteko on nousussa, uusi rotu äänisuunnittelijoita alkaa näkyä horisontissa. (Viers 2008, 313.)

6 POHDINTA

Alkaessani kirjoittaa tätä opinnäytetyötä, tiesin että minulla on edessä vaativa urakka halutessani kirjoittaa asiatekstiä melko laajasta aiheesta. Tiedostin että minun tulisi tutustua moniin erilaisiin opinnäytetyöni aiheesta kertoviin kirjoihin, ja että edessä olisi puuduttava pari kuukautinen, mutta en aavistanut miten paljon nauttisinkaan alan kirjallisuuden lukemisesta.

Olen aina ollut kiinnostunut elokuvamusiikin kuuntelemisesta, mutta varsinainen kiinnostus elokuvaääneen ja äänisuunnitteluun alkoi koulun äänisuunnittelukurssilta. Aiheeseen tutustuttiin tehtävien kautta joita oli mm. kuunnelman tekeminen sekä muita erilaisia tehtäviä jossa kuvaan liitettiin ääntä. Kurssin aikana meillä kävi vieraileva luennoitsija Etelä-Afrikasta, joka kertoi ja näytti meille esimerkkejä äänisuunnittelusta. Tämä oli käännekohta joka laittoi äänisuunnittelun mielenkiintoni kohteeksi numero 1.

Kimmokkeen opinnäytetyön aiheen miettimiseen sain osallistuessani Ric Viersin ja David Sonnenscheinin reaaliaikaiseen virtuaaliluentoan internetissä syksyllä 2011, jolloin he esittelivät molempien omat kirjansa ja kertoivat äänisuunnittelusta. Tämän jälkeen ostin heti molemmat kirjat, ja kun sain ne käsiini, en ollut maltaa päästää irti. Molemmat kirjat olivat erittäin mielenkiintoisia ja minusta tuntui että hetkessä opin paljon uutta, mikä johti miettimään miten monesta minua kiinnostavasta asiasta en tiedä tarpeeksi. Täten lainasin ison pinon kirjoja jotka auttoivat minua tämän työn tekemisessä.

Halusin selvittää miten elokuva on saanut alkunsa ja millainen rooli musiikilla on ollut suhteessa elokuvaan. Myös äänen kehitys vuosien varrella sekä jo tietämieni asioiden taustojen selvittäminen oli yksi tärkeimmistä lähtökohdista. Kirjoittaessani tätä työtä huomasin, että mitä kauemmas taaksepäin historiassa menin, sitä vähemmän minulla oli tietoutta aiheeni historiasta ja sen tapahtumista. Esimerkiksi aiemmin tietämäni nimi Thomas Alvar Edison ei ollut minulle tuttu elokuvan keksijänä, eikä minulla myöskään ollut tarkkaa tietoa esimerkiksi vuosiluvuista milloin äänettömät elokuvat ovat muuttuneet täysipäiväisesti äänellisiksi.

Äänen ja ääniefektien historia elokuvassa on mielenkiintoinen ja monimuotoinen tarina. Vuosikymmenien aikana se on muuttunut yksinkertaisesta tekniikasta ja viihteestä miljoonia tuottavaksi teollisuudeksi jolle ei näy loppua. Tänä päivänä elokuva on yksi tärkeimmistä tulkinnan muodoista, ja sillä voidaan kertoa jopa kokonaisia elämäntarinoita. Kielestä riippumatta äänet ja musiikki ovat osa tätä kokonaisuutta, ja ne ovat väline joka yhdistää ihmisiä kaikkialla maailmassa. Se, millainen elokuvakokemuksemme on nykyään, on paljolti äänten ansiota. Tiedostamme sen tai emme, äänet vaikuttavat mielialaamme ja kykyymme vastaanottaa elokuvan tarinaa, ja ilman niitä elokuva tuskin olisi niin suosittu viihteen muoto.

Mielestäni onnistuin tavoitteissani kirjoittaa elokuvaäänestä ja ääniefekteistä, vaikkakin jokaista läpikäymääni aihealuetta voisi vielä laajentaa ja käydä syvemmin läpi, mutta sitä ei yksin opinnäytetyön kansiin saa. Syy miksi halusin erityisesti keskittyä erilaisiin ääniin, kuten musiikkiin ja ääniefekteihin sekä niiden merkitykseen elokuvassa, on koska se on mihin haluaisin erikoistua tulevaisuudessa.

Miettiessäni opinnäytetyön kirjoittamista n. kaksi vuotta sitten, tuntui se tuskaiselta ja lähes mahdottomalta idealta. Kuitenkin nyt tämän työn viimeisiä lauseita kirjoittaessani huomaa, että se on ollut projekti joka antanut minulle motivaatiota itseopiskeluun sekä vahvistanut urahaaveitani. Se on myös valanut uskoa siihen, että pystyn suorittamaan pitkiä, aikaa vieviä ja keskittymistä vaativia tehtäviä (kuten tämä opinnäytetyön kirjoittaminen), jotka kuitenkin hyvällä suunnittelulla ovat täysin toteutettavissa olevia.

LÄHTEET

Davis, R. 1999. Complete Guide to Film Scoring. The Art and Business of Writing Music for Movies and TV. Boston. Berklee Press.

Donnelly, K.J. 2001. Film Music. Critical Approaches. Edinburgh. Edinburgh University Press Ltd.

Furia, P. & Patterson, L. 2012. The Songs of Hollywood. Oxford. Oxford University Press.

Hayward, P. 2009. Terror Tracks. Music, Sound and Horror Cinema. Equinox Publishing Ltd

Kalinak, K. 2012. Film Music. A Very Short Introduction. Oxford. Oxford University Press.

Larsen, Peter. 2005. Film music. London. Reaktion books

Mera, M & Burnand, D. 2008. European Film Music. Aldershot. Ashgate Publishing limited.

Pirilä, K. & Kivi, E. 2005. Otos. Elävä kuva – elävä ääni. Helsinki. Like.

Sonnenschein, D. 2001. Sound Design. The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema. Kalifornia. Michael Wiese Productions.

Viers, R. 2008. The Sound Effects Bible. How to Create and Record Hollywood Style Sound Effects.

Elektroniset lähteet:

Elements of Cinema. Luettu 03.05.2012
<http://www.elementsofcinema.com/directing/mise-en-scene.html>

FilmSound.org. Luettu 01.04.2012
<http://filmsound.org/>

Gary Rydstrom. Big movie sound effects. Esimerkki Jurassic Park Elokuvan äänistä. Luettu 21.04.2012.
<http://www.mpse.org/education/bigmovierydstrom.html>

Elokuvaäänisivusto. Luettu 15.03.2012
http://www.emute.fi/Elokuva_aani/index.html

1&2. The Pre History of Sound Cinema 2006. Luettu 18.04.2012.
http://www.spencersundell.com/blog/2006/04/10/the_pre-history_of_sound_cinema_part_1/

History of Edison Motion Picture. Luettu 18.04.2012
<http://memory.loc.gov/ammem/edhtml/edmvhist.html>

Cinema History. 2006. Lumierin veljesten keksintö. Luettu 18.04.2012
http://web.archive.org/web/20021202074443/http://www.gen.umn.edu/faculty_staff/yahnke/film/cinema1.htm

KUVA 1. & 2. The Pre History of Sound Cinema. Luettu 03.05.2012
http://www.spencersundell.com/blog/2006/04/10/the_pre-history_of_sound_cinema_part_1/

KUVA 3. The Art of Foley. Luettu 03.05.2012
<http://www.marblehead.net/foley/jack.html>

KUVA 4. Ian McLoughlin. Luettu 03.05.2012
http://www.dingoway.com.au/index_files/Design