

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Viestinnän koulutusohjelma

Linda Rönqvist

NONVERBAALINEN VIESTINTÄ JA ÄÄNIKERRONTA
ANIMAATIOTYÖSKENTELYSSÄ

Opinnäytetyö
Toukokuu 2018



OPINNÄYTETYÖ
Toukokuu 2018
Media-alan koulutus

Länsikatu 15
80110 JOENSUU
013 260 600

Tekijä
Linda Rönqvist

Nonverbaalinen viestintä ja äänikerronta animaatiotyöskentelyssä

Tiivistelmä

Opinnäytetyö käsittelee nonverbaalisen viestinnän ja äänikerronnan valituista ilmaisutavoista sekä erillisinä osioina että yhteisenä kombinaationa animaatiotyöskentelyssä. Tarkoituksena oli selvittää ja soveltaa viestintätapojen yhdistämistä taiteellisessa ja teknisessä työprosessissa. Lisäksi oli tarkoitus syventyä käsiteltäviin aiheisiin esituotannosta jälkituotantoon saakka.

Opinnäytteen toiminnalliseen osaan kuuluu omakohtainen animaatioprojekti, johon suunniteltiin ja luotiin sitä tukevaa äänikerronta tarinan sisäisille hahmoille. Tietopohja perustuu kirjallisiin ja sähköisiin lähteisiin. Lisäksi havainnoidaan muutamia animaatioteoksia ja niiden audiovisuaaliset viestintämenetelmät. Havainnoinnissa oli sosiaalisessa mediassa julkaistut ei-dialogiset lyhytanimaatiot ja niiden viestintätavat.

Prosessin tuloksena on omien työmenetelmien havainnointia. Prosessissa korostui äänikerronnan ja nonverbaalisten viestintätapojen pohdintaa ja niiden sijoittelu luovin keinoin, jotka vaikuttavat hahmottamiseen visuaalisesti ja audiovisuaalisesti tekijän ja katsojan silmin ja korvin yleisellä ja kulttuurisella tasolla. Tällä tavoin saadaan syvempi ote 2D- ja 3D-maailman äänimaailman luomisesta itsenäisessä ja luovassa työskentelyssä.

Kieli
suomi

Sivuja 37
Liitteet 3
Liitesivumäärä 14 + CD

Asiasanat
animaatio, äänisuunnittelu, nonverbaalinen viestintä, äänikerronta



THESIS
May 2018
Degree Programme in Media

Tikkarinne 9
FI 80200 JOENSUU
FINLAND
+350 13 260 600

Author
Linda Rönqvist

Nonverbal Communication and Sound Narrative in Animation Work

Abstract

This thesis handles selected ways of nonverbal communication and sound narrative in animation work. The purpose was to ascertain and adapt combining these ways of communication in artistic and technical work process. In addition, the purpose was to take a more in-depth look at the topics to discussed topics, from pre-production to post-production.

The functional part of thesis includes a personal animation project that where the purpose was to design and create sounds that endorse the sound narrative for characters inside of a story. The theoretical background for this thesis was based on literature and electronic sources. In addition there are a few animation works and their audiovisual communication ways, which are used as examples. The observed works are non-dialogue short animations, which were published on social media.

The result of this process was an opportunity to survey personal working methods. In the process, was the deliberation of sound narrative and nonverbal communication, and their layout by creative means were emphasized. They perception visually and audiovisually by through the eyes and ears of creator and viewer. In this manner, this will give a deeper view into creating a sound world for 2D and 3D animation in independent and creative work.

Language
Finnish

Pages 37
Appendices 3
Pages of Appendices 14 + CD

Keywords

Animation, sound design, nonverbal communication, sound narrative

Sisältö

1	JOHDANTO	5
2	NONVERBAALINEN VIESTINTÄ	6
2.1	Ilmeneminen.....	6
2.2	Käyttäytyminen animaatiossa.....	7
3	SANATTOMAN VIESTINNÄN MUODOT.....	9
3.1	Kinesiikka.....	9
3.2	Proksemiikka.....	11
3.3	Haptiikka.....	11
3.4	Fyysinen olemus ja artefakti.....	12
3.5	Kronemiikka.....	13
3.6	Puheen paralignitiiviset piirteet.....	13
4	TIEDON VÄLITYS ÄÄNEN AVULLA.....	15
4.1.	Äänen hahmottaminen.....	15
4.2	Ajastaminen.....	16
4.3	Kuuntelutavat.....	17
4.4	Tilääni ja ääniperspektiivi.....	19
4.5	Huomiopiste ja diageettisyys.....	22
4.6	Peitto-ilmiö.....	24
4.7	Äänikuva.....	24
4.8	Äänen rajaus.....	26
4.9	Stereo vai mono?.....	26
5	KUVAN JA ÄÄNEN SUHDE.....	27
5.1	Illusion sisällä.....	27
5.2	Cat Soup.....	28
5.3	Lumiukko	30
5.4	For the Birds.....	30
5.5	Pikkuli.....	31
5.6	The Red Turtle.....	32
6	POHDINTA.....	33
	LÄHTEET.....	35

LIITTEET

Liite 1	Animaation kuvakäsikirjoitus
Liite 2	Animaation äänikäsikirjoitus
Liite 3	Imagination or Creativity-CD

1 Johdanto

Tässä opinnäytteessä käsitellään animaation ja äänen eroavaisuuksia. Työssä tarkastellaan ensin erikseen sanattoman viestintätapojen ja äänikerronnan käyttötapoja. Tämän jälkeen havainnoidaan, miten käsiteltävät aihealueet toimivat yhdessä oman taiteellisen teoksen tekemisen kautta ja kuinka saataisiin toimiva illuusio sekä visuaalisesti että audiovisuaalisesti fiktioteoksen luomisessa.

Tämän tueksi olin tekemässä oma-aloitteista *Imagination or Creativity* -animaatioprojektia, johon piti luoda äänikerrontaa. Tuleva animaationi kertoo luovasta työstä, Venlasta, jolla on vilkas mielikuvitus. Hän asuu suurkaupungissa yksinhuoltajaisänsä kanssa ja tämä vaikuttaa käyttäytymistavaltaan tyyliä Venlaa ja kaikkea kohtaan. Animaatiossa ei ole puhetta, joten kerronnassa keskitytään hahmojen liikkeisiin ja animaation äänimaailmaan.

Opinnäytteen tarkoituksena on lähestyä kaksiuulotteisen animaation ja äänen kombinaatiota, jossa pitää suunnitella ja tutkia äänen toimivuutta sanattoman viestinnän rinnalla. Suomalaisen animaation historia on lyhyt sekä kuvan että äänen osalta, joten aion selkeyttää työskentelyalueen hyödyistä yhdestä osasta. Tämä tukee hahmosuunnitteluprosessissa kehitettäviä viestintätapoja, jos halutaan kehittää omaperäisiä hahmoja.

Opinnäyte antaa lisätietoa animaation ja elokuvan kanssa työskentelemisestä kiinnostuneille, jotka pyrkivät tuottamaan äänimaisemaa ja -kerrontaa. Näin animaattori tai äänisuunnittelija saavat selkeän vision hahmoista ja niiden elinympäristöstä, joita pyritään tuomaan esiin. Työn ohella olen keskittynyt äänen toimivuuteen kuvan tukipilarina ja tulkintaosana sekä tutkinut muutamien animaatioteosten eleiden ja muutamia äänisuunnittelun osia, joita voisi hyödyntää kuvan kanssa. Lisäyksenä tarkastelin mykkäelokuvia, joista otin tutkimusaiheeksi erityisesti F.W. Murnaun ohjaama *Nosferatun* (1922) ja Ingmar Bergmanin ohjaama *Personan* (1966).

2 Nonverbaalinen viestintä

2.1 Ilmeneminen

Ihmisten kommunikointi tapahtuu kehon, eleiden ja äänen avulla, jotka tukevat puhetta. Äänellä tarkoitetaan ihmisen suun kautta syntyviä äännähdyksiä, äänensävyjä, puhumistahteja ja voimakkuuksia. Nämä ominaispiirteet ilmaisevat henkilön sisäistä tunnetilaa tai reagointia kommunikoinnin yhteydessä ja joita vastaanottaja tulkitsee. Joskus nonverbaalista viestintää käytetään kiertoilmaisuna verbaalisesta ilmaisusta. Kaitan mukaan nonverbaalisella viestinnällä on useita eri tehtäviä inhimillisessä viestinnässä. Sen läsnäolo on jatkuvaa, eikä sen täydellinen poiskytkeminen näyttäisi olevan edes mahdollista (Kaita 2009, 11). Televisiosarjoissa yksinkertaistetaan hahmon sisäistä viestiä tekemisen kautta, jos kyseessä on arkaluonteinen, salaperäinen tai vakava tilanne ja siten hankala ilmaista verbaalisesti tilanteesta ja henkilön viestintätavasta riippuen.

Itsenäisen työskentelyn ja omien hahmojen viestintätapojen luomisen tueksi voidaan ottaa huomioon Albert Mehrabian 7%-38%-55% -sääntö, jota Anu Leppälampi (2015, 9) on käsitellyt pro gradu -tutkielmassa. Tämän mukaan viestinnän prosenttiluvuista sanojen merkityksellä on vain 7 prosenttia, äänensävyn merkitys 37 prosenttia ja elekielen merkityksen osuus taas on 55 prosenttia. Lapsen eleet on helposti tulkittavissa. Eleet pohjautuvat lapsen tunnetilaan ja suhtautumiseen, kun aikuista tarkkailtaessa tulkintaan vaaditaan enemmän hahmottamista ja tilanteen ymmärtämistä. Jos katsoja ei ymmärrä kohteen toimintoja ja niiden tarkoitusta, katsojan mielenkiinto ja ymmärtäminen jäävät vähäisiksi. Yksinkertaisten eleidenkin huomioon ottaminen ja niiden hyödyntäminen vaatii aina käsikirjoittamisesta asti tarkkuutta ja luovuutta, jos halutaan hahmoista yhtä inhimillisiä ja omaperäisiä.

Jotta kommunikointi saataisiin selkeäksi, sen onnistumiseen tarvitaan tietyt edellytykset osapuolten välillä. Näitä ovat muun muassa henkiset edellytykset, kyky viestintään, kanavat, yhteinen kieli sekä omaksumis- ja oppimiskyky ja

tarkkaavaisuus (Kaita 2009, 8.) Kansainvälisesti nonverbaalilla viestintätavalla on merkittäviä eroja, suurimmaksi osaksi kulttuurillisista syistä. Erityisesti yksinkertaiset käsimerkit, päänalueeseen kohdistuvat eleet, värivalinnat tai fyysisesti näkyvät erot tuovat haasteita kommunikointiin ja tulkintaan, jos niitä ei osata erotella maakohtaisesti. Sanaton viestintä aiheuttaa usein tahattomia loukkauksia ja väärinkäsityksiä. Tutut jokapäiväisessä elämässä käytettävät eleet, kuten esimerkiksi kyllä- ja ei-eleet, osoittaminen, vilkuttaminen, tarjoilijan kutsuminen, onnen toivottaminen ja suosion osoittaminen eivät ole kansainvälisesti joko kulttuurissa samanlaisia. Suurin osa käsimerkeistä on tullut Yhdysvalloista, jotka toistuvat samoin sosiaalisessa mediassa. Esimerkiksi peukalo ylhäällä tulkitaan länsimaissa positiiviseksi merkiksi, mutta taas Italiassa ja Kreikassa tämä ele tulkitaan hyvin loukkaavaksi. (Iltasanomat, 26.3.2014.)

Nykyään sanattomiin viestintätapoihin reagoidaan herkemmin, jotka vaikuttavat aikuisten hahmottamiseen. Viimeisin uutinen aiheesta oli Iltasanomien artikkelissa Palomies Sami –animaation lyhyestä videopätkästä joulukuussa 2017. Lontoolaisen perheenisän video hahmojen hämmentävästä toiminnasta yhden kuvakulman näkökulmasta herätti kohuja sosiaalisessa mediassa, mitkä jakautuivat niin tunnepitoisiin kuin rationaalisiin suhtautumisiin. Tosin lyhyen videopätkän kohtauksesta ei kerrottu tarkemmin mistä oli alun perin kyse.

2.2 Käyttäytyminen animaatiossa

Puhuttaessa emootioista, kuten viha tai pelko vihjaavat että kyseessä sen on johdonmukainen kokonaisuus. Tunteiden määrittely koostuu useasta ominaisuudesta, esimerkiksi kognitio tai toiminta. (Kalat 2016, 359.) Jos tekijä pyrkii luomaan omaperäisen ja lähes ihmisen kaltaisen hahmon, hänellä on vastuu miettiä millä aivotoiminnan perusteella hahmo pyrkii viestimään vastaanottajalle. Hahmojen olemukset ja eleet kuvastavat Lääketieteellisesti ja yksinkertaisesti selitettynä puhutaan Walter B. Cannonin teoria aivotoiminnoista käyttäytymisen osalta. Kyseisessä teoriassa mennään syvemmälle hahmon viestintäjärjestelmään, mikä vastaa ihmisen kommunikointitapojen syntyä. Hahmon eleet perustuvat tunnepitoiseen reagointiin, limbisen järjestelmän

(limbic system) kautta. Limbinen järjestelmä toimii emotionaalisenä keskuksena ja heijastaa toimintoja vartalon kautta sekä antaa rehellisemmän vastauksen hahmon ajatuksista. (Kalat 2016, 359.) Nämä aivotoiminnot ovat tärkeitä ja helposti ymmärrettävissä hahmon käyttäytymisen ymmärtämiseen.

Vaikka hahmojen eleet ja äänenlaadut kertovat omia osuuksiaan hahmoista, äänimaailma taas voi tehdä poikkeuksen. Michel Chion (1994, 5) määritteli äänten ja kuvien yhteisvaikutusta toisiinsa, joka joko kasvattaa tai vähentää sisällön liikettä tai viestiä väliaikaisesti kuvaan lisäarvolla (added value). Kuvaviestinnässä pyritään eri tavoin tuomaan viestiä esiin, jolla on tarkoituksena tukea toimivuutta tai luoda uskottavuutta, illuusiota. Tehtävänä on kahlita katsojan huomio, mutta katsojalla on vielä mahdollisuus sulkea silmänsä tarpeen mukaan. Ääni taas luo pysyvämmän muistin, niin kauan kuin katsoja ei sulje korviaan. (Aro & Viljanen 2011, 48.)

Tämän tueksi otan puheeksi kaikille tunnetut Hayaon Miyazakin elokuvat, joissa painottuvat hahmojen eleet, eritoten lapsihahmoissa. Tarkassa ja pitkäjänteisyyttä vaativissa töissä Miyazaki on tuonut esille hyvin eri-ikäisten eleet, joihin hän on panostanut viimeisimpään pitkäelokuvaan asti. Tavoite on kuvastaa tosielämän ihmisiä. Miyazakin elokuvissa lapset ovat uteliaita, rehellisiä ja tunteita pitelemättömiä. Kun taas mennään täysikasvuisiin hahmoihin, elokuvan sisäinen ajatusmaailma muuttuu.

Otetaan esimerkiksi viimeisin pitkäelokuva *Tuuli nousee* (2013). Toiseen maailmansotaan pohjautuva tarina mullistaa aikuishahmon näkökulmasta tämän alitajunnan kautta. Ajoittain päähenkilön ajatusmaailman sisällä tapahtuva kerronta leikittelee, mutta myös antaa luovemman tulkintatavan tapahtumien kuluista ja unelman toteutumisesta. Päähahmon vaimon kuolemaa ei kerrota suoraan vaan kuvitteellisesti, ikään kuin kaikki tapahtuisi päähahmon ja vaimon yhteisessä ajatusmaailmassa. Ajatusmaailmassa, joka toteutuu käsikirjoittajan tai animaattorin pään mukaan, eikä ole aina selvää, mitä hahmoille tulee tapahtumaan. Tällöin katsojan on seurattava nonverbaalisia eleitä. Kuten kaikissa Studio Ghiblin elokuvissa rakkauden osoitukset eleineen ovat pysyneet yksi tunnistettavista ominaisuuksista.

On totta, että viestintätavat ovat kulttuurisidonnaisia ja heijastuvat samoin fiktiossa teoskohtaisesti. Jos esimerkiksi luodaan lähitulevaisuuteen pohjautuva elokuva, elokuvantuottajat tavanomaisesti lisäävät tarinan henkilöille omia kulttuurinkohtaisia kommunikointitapoja ja -piirteitä. Esimerkiksi yhdysvaltalaisissa elokuvissa nuorisokulttuuri ja siihen ryhmään kuuluvalla hahmolle sen mukainen käyttäytyminen on olennaista. Jos voitaisiin luoda toiseen kulttuuriin pohjautuva tarina hahmoineen ja tämän elintaivoineen, siihen on varattava paljon aikaa taustatutkimuksiin ja lähdemateriaaleihin esituotannosta lähtien.

3 Sanattoman viestinnän muotojen hyödyntäminen

3.1 Kinesiikka

Ruumiillisessa kommunikoinnissa puhuja hyödyntää kehon kaikkia osia. Esimerkiksi kasvojen monia osa-alueita hyödynnetään paljon, kuten silmien katseen suuntaa sekä niiden suuruutta reagoinnin yhteydessä. Neutraali reagointi, eli ilmeetön katse eivät anna paljon tulkinnanvaraa ja samalla animaatioissa voidaan ymmärtää, että tarinassa ei tapahdu muutosta hahmojen välillä. Henkilön edestakaiset, katkonaiset ja voimakkaat eleet ilmaisevat yritystä hallita muita ihmisiä, kun taas pehmeät, joustavat ja yhtenäiset eleet ilmaisevat halua selitellä tai yritystä hankkia sympatiaa vastakkaiselta osapuolelta (Fiske 2001, 92-93). Toisaalta hahmon tyhjä katse herättää katsojassa ahdistuksen tai pelon tunnetta, mikä johtuu siitä, että katsojan on vaikea tulkita tuijottavan hahmon toimintoja. Vähäinen tiedon määrä ja tulkitsemattomaksi jäävä tilanne herättää, riippuen toki ihmisestä, joko epävarmuutta, pelkoa tai ahdistusta. Kaikille tunnettu Tove Janssonin yksi pelottavimmista hahmoista, Mörkö, on onnistunut traumatisoimaan 1990-luvulla syntyneiden suomalaisten lasten keskuudessa. Mörkö siis elehtii yhden eleen varassa silmät suurina ja irvistäen hampaita. Ele herättää pikkulapsessa pelontunnetta eikä kykene katsomaan tätä suoraan silmiin tai koko olemukseen, koska hän aavistaa pelottavan olennon.

Omassa animaatiossanikin, aikaisintaan esituotannossa, on tärkeää pitää hahmojen kinesiiikka selkeänä, kun pyritään tuomaan eri tunnetilat esille. Venla on lapsi, joten hänen toimintansa ovat rehellistä. Tähän todeten Venla siis ilmaisee hänen tunnetilansa ja toimintansa selkeästi. Yleisesti katsottunahan lapsi ilmaisee esimerkiksi kiukkuisuutensa mökötyksellä ja tömistelyllä tai loukkaantumisen itkulla. Lapsi reagoi uuteen, turvalliseen tai pelottavaan asiaan moninlaisin keinoin ja tähän vaikuttaa hänen omat kokemukset. Aikuista mietittäessä liikkeet ovat yleensä hillitymmät, koska esimerkiksi hän ei koskaan tuo heikkoa puoltaan esille lapsen edessä. Jos näin pääsisi tapahtumaan, tunnetila vaikuttaa samoin lapseen. Elokvatuotannossa silmät ovat oviaukko persoonallisuuteen. Henkilön silmistä tiedämme hänen mielenalastaan, onko hän iloinen vai surullinen, vihainen vai ystävällinen. Katsoessa puhuvan hahmon kasvoja ruudusta katsoja kiinnittää automaattisesti huomion silmiin ja seuraavaksi suuhun (White 2006, 260.) Äänen kanssa työskenneltäessä äänimaiseman luoma tunnelma kykenee vahvistamaan aikuishahmon kinesiiikkaa.

Kaita (2009) on ottanut huomioon, kuinka kehonliikkeet, eleet ja asennot ovat suurempialaisia viestintätapoja, jotka kaipaavat laajemman kuvakoon erottuakseen. Yksityiskohtaisempien viestien, kuten esimerkiksi katseet ja ilmeet, tarvitsevat lähemmän kuvakoon, jotta katsoja kykenee erottamaan ne. Lähikuvilla saatetaan myös halutaan korostaa näitä viestejä. Joskus kuitenkin kohteen tiukalla rajauksella voidaan tarkoituksella irrottaa kohde ympäristöstään. Tämä antaa laajemman tulkintavaran katsojalle ja näin tilaa myös hänen mielikuvitukselleen. (Kaita 2009, 16, 45.)

Mykkäelokuvissa on ratkaisevaa, että hahmojen eleitä pitää korostaa ennen kuin katsojaa siirretään tunnetiloja tukeviin repliikkeihin. Esimerkiksi Nosferatu-mykkäelokuvassa katsoja kykenee visualisoimaan vampyyrin peruseleet hänen kohdatessaan ihmisen. Peruseleet näkyvät kasvojen eleinä, etäisyyden vähenemisessä verenhimon ja jännityksen kasvaessa äänimaailman muuttuessa. Pitkässä, mutta samalla tiiviissä kerronnassa toteutetussa mykkäelokuvassa on nopeutettua tarinankulkua, mikä näkyi epäluonnollisen nopeina mutta humoristisina liikkeinä. Tällöin katsojan mielenkiintoa

pidennettiin, koska normaalitahdilla kerrottu tarina tuntuisi muuten pitkävetoiselta jos siihen ei olisi sisältynyt erinäisiä dioja tai musiikkia.

3.2 Proksemiikka

Animaatiossa hyödynnetään myös hahmojen välistä tilaa. Proksemiikalla tarkoitetaan tilaa tai ympäristöä hyödyntävää viestintää, jossa henkilö luo tietyn etäisyyden muihin henkilöihin, oli kyse sitten keskustelusta, intiimistä kanssakäymisestä tai julkisesta tilasta. Henkilö ikään kuin merkitsee reviirinsä, jossa hän tuntee olonsa miellyttäväksi tai turvalliseksi.

Tästä esimerkkinä käytän animaatiossa isän ja tyttären tilanmäärittelyä kommunikoinnissa. Kun hahmo on etäinen tai ei halua jostain syystä luoda kontaktia toisiin, tässä tapauksessa isä, hän vetäytyy näin ollen kauas muista ja luo reviirinsä kinesiiikan myötä. Tämä määrittely pohjautuu vielä katsojan, ulkopuolisen näkökulmaan, jolloin hän ei vielä tiedä, miksi isä luo oman reviirinsä. Katsojan on siis mentävä vielä lähemmäs. Aikuisen yksinololla voidaan määritellä eri käsityksin, kun taas lapsen yksinolon reagoidaan herkemmin, johon vaikuttaa hänen kasvojen eleet ja ruumiinkieli. Tilan käyttöön sisältyy eri konteksteja, jotka toistuvat video-, elokuva- ja animaatioprosessissa.

Äänestä puhuttaessa myös Aro määrittelee Tilääni-kirjassaan reviiri-sanon henkilökohtaiseen tilaan, joka on suomalaisessa kulttuurissa yleistä tilanteesta riippuen. Reviiri tarkoittaa puolustettavaa tilaa. Etäisyys, jolle toinen ihminen päästetään, vaihtelee eri kulttuureissa ja sen mukaan, kuinka läheinen henkilö on. (Aro 2006, 41.)

3.3 Haptiikka

Haptiikka on kosketuskäyttäytymistä, jolla henkilö pyrkii tuntoaistilla viestimään tuntemuksiaan toiselle henkilölle. Usein tämänkaltaisia tapauksia voidaan tulkita esimerkiksi romanttisessa kohtauksissa, jossa pariskunta pitelee toisiaan kädestä. Tämän perusteella katsoja kykenee ennakoimaan seuraavaa vaihetta.

Lyhytanimaatiossani Venlalla on tapana olla kosketuksessa vanhempansa, koska silloin hän tuntee olonsa turvallisemmaksi ja/tai rauhalliseksi isän läheisyydessä. Jos Venla olisi murrosikäinen, hän olisi todennäköisesti etäisempi eikä pyrkisi saamaan isän huomiota kosketuksella. Kaita (2009, 17) on selittänyt eritoten suomalaisten olevan kosketusarempia kuin esimerkiksi espanjalaisten, mikä ilmenee muun muassa tervehtimisen yhteydessä. Vaikkakin haptiikalla on kulttuurillisia eroja, lapsen tarvitsema kontakti vanhempaan, kuten halaus tai kädestä kiinnipitäminen, on pysynyt samana. Tämän avulla kyetään myös kertomaan hahmojen suhteet toisiinsa toisesta näkökulmasta.

3.4 Fyysinen olemus ja artefakti

Fyysisellä olemuksella tarkoitetaan kehoon ja pukeutumiseen viittaavaa viestintää. Toisin kuin kinesikassa, fyysisessä olemuksessa keskitytään koko puhujan vartaloon ja sen ominaispiirteisiin (sukupuoli, pituus, ruumiinmuoto), joilla toinen osapuoli usein tulkitsee puhujan olemuksen. Artefaktisen tulkinnan varassa määritellään taas puhujan vaatetus, korut tai vaikka ammattivarustus. Osittain tällä tulkintatavalla on myös riskinsä luoda stereotyyppisiä ja syrjiviä tulkintoja puhujasta tai tuntemattomasta henkilöstä. Sama riski voi toistua myös liikkuvaa kuvaa katsottaessa, sillä katsojaryhmän sisällä koostuu erilaisia käsityksiä hahmoista eikä kyetä pitämään fiktiota ja faktaa erillään toisistaan. Tämänkaltaisia sekaannuksia kohdistuu nuoreen ikäluokkaan, lapsiin ja nuoriin, joilla esimerkiksi oikean ja väärän teon tulkitseminen ei ole kehittynyttä. Samoin mahdollisten stereotyyppien luominen on todennäköistä, jos nuoret eivät kykene irtautumaan vanhoista tulkintatavoista.

Michael Argylen teorian mukaan ulkonäön tehtävänä on ilmaista persoonallisuutta, yhteiskunnallista asemaa ja erityisesti yhteenkuuluvuutta muiden kanssa (Fiske 2001, 92). Näin ollen animaatiossakin pyritään visualisoimaan tarinan sisältöä kulttuurillisilla piirteillä, muun muassa vaatetuksella, hahmojen välisellä hierarkialla ja suhtautumisella yhteiskuntaan tarinassa.

3.5 Kronemiikka

Kronemiikka on aikaan viittaava viestintätapa puhetilanteessa. Puhujalla on oma aikakäsityksensä oman puheensa kestosta tai vuorovaikutustilanteen kokonaiskestosta, jonka mukaan hän toimii. Esimerkiksi hiljaisuutta käytetään hahmojen välillä tai tapahtuman aikana, jolloin tapahtuu jotain tai ei mitään. Tämä herättää samalla katsojan mielenkiinnon niin kauan kuin hiljaisuuden aika päättyy ja tapahtumat siirtyvät seuraavaan kohtaukseen. Hiljaisuudella on erilaisia tehtäviä kerronnan sisällössä, jota voidaan luonnehtia esimerkiksi ahdistavaksi, kuvailevaksi, jännitystä lataavaksi tai purkavaksi. (Pirilä & Kivi 2005, 97.)

Animaatiossa ajan määrittäminen on tärkeää, kun tarkoituksena on luoda jatkumoa. Tämän tueksi kuvasommittelussa täytyy käyttää hyödyksi yhdessä tilassa koostuvista elementeistä, joilla voi tukea ajan kulkua, esimerkiksi digitaalinen tai analoginen kello ja sen tikitys. Päähenkilöistä isällä on taipumus kronemiikkaan, joka ilmenee kohtausten 29-31 välillä. Hän kuulee seinäkellon soivan ja kääntää katseensa kohteeseen. Kellonajalla voidaan päätellä, onko kyseessä esimerkiksi ruoka-aika ja hahmon käyttäytymistavat muuttuvat mielialan mukaan.

Kronemiikkaa käsitellään laajana käsitteenä, jos pyrkii ilmaisemaan aikaa tietyn määrin animaation tarinan laadusta ja visualisointitavasta. Animaatiossani keskityin isän ajankäsitykseen tarkemmin. Hänellä on tapana lukea kirjaa huomaamatta ajan kuluvan, mutta hän on henkisesti pysähtynyt muistellessaan äidin vanhaa tapaa tuoda kahvi pöydälle. Yllättäen kyseinen kohtaus sitten tapahtuu – isän mielessä.

3.6 Puheen paralingvitiiviset piirteet

Tällä tarkoitetaan äänen sisäisiä ilmaisutapoja, kuten äänikorkeus, puhetempo, äänenvoimakkuus, tauotus ja painotus sekä niiden käyttäminen riippuen puhujan tunnetilasta, ilmapiiristä tai keskustelutilanteesta. Puhuja saattaa

nostaa äänenvoimakkuutta saadakseen huomiota tai vaikkapa sisäänpäin suuntautuneena puhua pienellä äänentasolla, jolloin toinen osapuoli voi päätellä puhujan luonteesta ja tämän vuorovaikutustaidoista. Puhumistavat vaihtelevat usein niin perheenjäsenten, tuttavien kuin ventovieraiden välisissä keskusteluissa.

Kommunikoinnin aikana tärkein puheäänelle asetettava sisällöllinen vaatimus on ymmärrettävyys ja selkeys. Katsoja kykenee hahmottamaan äänensävyä ja puheen intonaatiosta, vaikka hän ei ymmärtäisi puheen tarkoitusta tai kieltä. (Pirilä & Kivi 2005, 91.) Toisin kuin kinesikassa tähän voidaan lisätä vielä lapsen äänensävy. Hän voi korottaa ääntään tai äännähdellä, koska lasten nonverbaaliset viestintätavat ovat melko tunnepitoisia. Pirilä ja Kivi puhuvat kirjassaan (2005, 91) äänen, tarkemmin sanotusti puheen kerronnallisesta ilmaisusta. Tämän mukaan elokuvaa tai televisiosarjaa katsottaessa katsoja kykenee hahmottamaan tapahtuman henkilöiden puhutavoista jo nuorena iässä, vaikka hän ei ymmärtäisi täysin puhuttua kieltä, kunhan puheääni on sisällöllisesti ymmärrettävää ja selkeää. Tärkeintä ei ole se, mitä puhutaan vaan, miten puhutaan ja mikä on puhujan suhde sanottavaan sisältöön.

Pirilän ja Kiven (2005, 91) mukaan ihminen kykenee myös päättelemään liikkeiden perusteella ainakin perusasioita sisällöstä, vaikka ei saisi kaikista selvää, etenkin jos ei ymmärrä kieltä täysin. Valittujen kuvakulmien, koon, äänen ja sävyjen perusteella voidaan kertoa kohtauksen ilmapiiristä, henkilöiden suhteista toisiinsa tai muista tilanteista. Toisaalta kulttuurillisesti voidaan myös ymmärtää viestejä eri tavalla. Ihmiselle on jo pienestä pitäen kehittynyt varsin herkkä ja tarkka kyky ymmärtää sanojen sisältö pelkän sävyn perusteella.

Ihmisen puhe on kerronnallisesti ja ilmaisullisesti mielenkiintoista ja haastava elementti. Se rakentuu lauseista, sanoista ja kielen eri käsitteistä, joiden merkitys kulttuurillisesti saattaa vaihdella eri lauseyhteydestä, esityspaikasta ja vastaanottajasta. (Pirilä & Kivi 2005, 91.) Osa puheista ilmenee kiertoilmaisuna, joilla yksinkertaistetaan kerrontaa. Tosin jokainen ihminen on erilainen, ja viesti ei aina hahmotu samoin, koska jokaisella on erilaisia kokemuksia ja tottumuksia

puheen viestinnästä. Sama toistuu myös fiktiossa, joka antaa katsojalle yhtenä vihjeenä hahmojen ajatuksista ja suhtautumisista. Kaikista nonverbaalisista viestintätavoista katsoja tai kuuntelija reagoi puheen paralingvitiivisiin piirteisiin ensimmäisenä, koska korva reagoi ulkoisiin ärsykkeisiin herkemmin kuin silmä.

4 Tiedon välitys äänen avulla

4.1 Äänen tulkitseminen

Jokainen katsoja kokee äänen ja kuvan rakenteen eri tavalla, koska molemmat koostuvat niitä eroavista ominaisuuksista. Osa ominaisuuksista koostuu fysiologista, osa havaintopsykologista ja osa ihmisen perinteiseen kokemiseen. (Pirilä & Kivi 2005, 89.) Erilaisia audiovisuaalisia viestintätapoja hyödyntäessä kykenemme hahmottamaan tapahtuman kulun ja ennakoimaan seuraavia eleitä. Sama pätee myös ajan ja paikan linkittäessä ääneen, mikä riippuu yhä kohtauksen kokonaisuudesta ja audiovisuaalisten elementtien asettelusta. (Sonnenschein 2001, 151.)

Siirryttäessä animaation sisäisiä viestintäelementtejä on käsitelty, seuraavaksi pitää huomioida toisen osa-alueen, äänen viestintätapoja ja niiden assosiointi. Ne vaikuttavat katsojan hahmottamiseen psykoakustisesti kuvan sisällöstä riippumatta vielä siitä, onko kyseessä lapsen tai aikuisen hahmottaminen. Tähän vaikuttaa myös tekijän, äänisuunnittelijan äänten luonteiden ratkaisut, joilla hän näkee ja kuulee animaation tai elokuvan sisällön. Prosessin aikana tarkoituksena oli kehittää tunnetilaan pohjautuvia taustamusiikkeja, joiden tehtävänä oli heijastaa hahmojen tunnetilaa.

Tilääni-kirjassa Aro huomautti, että kuuntelu ja kuunteleminen ovat tietoisia toimintoja, jolloin henkilöllä on aina tietynlainen ennakko-odotus siitä, millaiseksi hän äänikuvan kuvittelee. Ennakko-odotus on kuuntelijan sisäinen tieto, esimerkiksi kokemus siitä, kuinka hän on kokenut vaikkapa tietyn konsertin jossain todellisessa salissa. (Aro 2006, 101.) Ihmisellä on taipumus kokea

kuulemansa musiikin toisin kuin esimerkiksi tehosteen. ”Kokemus on abstraktimpi, koska tehosteelle haetaan ja helpommin löydetään jokin konkreettinen alkuperä, äänen lähde. Tehosteita pyritään ymmärtämään, kun taas musiikkia pyritään tulkitsemaan.” (Pirilä & Kvi 2005, 97.)

4.2 Ajastaminen

Michel Chion mukaan yksi tärkeimmistä lisäarvon vaikutteista liittyy käsitykseen ajasta kuvassa, johon ääni voi vaikuttaa huomattavasti. Lisäarvon vaikutteista hän otti esimerkiksi Bergmanin ohjaaman, vuonna 1966 ilmestyneen Persoonaelokuvan prologisekvenssin, jossa samanaikaiset staattiset laukaukset on merkitty aikajatkumoon tippuvan veden ja jalanaskelien ääniin (1994, 13). Pelkkä kuva yksinään on absurdi, joten viestin tuominen esiin otetaan sen omasta äänimaisemasta. Chion jatkaa, että äänellä on kolme vaikutustapaa ajallistaa kuvaa. Ensiksi on kuvan ajallinen liike, jossa ääni antaa kuvasta oman ajankäsityksen. Toiseksi ääni antaa ajallisen lineaarisoinnin, jolloin kuvat eivät aina seuraa ajallista jatkumoa, kuten mykkäelokuvassa. Synkronoitu ääni kuitenkin painottuu jatkumoon. Kolmanneksi ääni vektorisoi tai dramatisoi otokset ja orientoi niitä tiettyyn aikaan. Tämä ilmiö ilmenee yhä Persona – elokuvan prologissa – esimerkiksi sen ensimmäisessä otoksessa. (Chion 1994, 13-14.) Ajankäsityksessä äänellä on suurempi vaikutus kuin liikkuvalla kuvalla (Pirilä & Kivi 2005, 91).

Tätä aihe-aluetta pohtiessani ja tutkiessani mieleeni tuli ensimmäinen tehty animaatiokokeilu, jonka annoin arvioitavaksi animaatiotuotannon yrittäjälle. Arvioinnissa hän oli kiinnittänyt huomiota aikaan. Ensimmäinen vektorianimaatio oli koosteeltaan rauhallinen, mikä toisaalta vaikutti katsojan mielenkiinnon ylläpitämiseen. Hahmon liikkeet olivat hitaat ja aika venyi turhan pitkäksi liikettä vaativissa kohtauksissa, mikä piti paikkansa. Äänen osalta painostin kuvan kanssa synkronointiin. Audiovisuaalisen informaation välittämiseksi kohtauksen kokonaisuus on rytmillisesti pidettävä tiiviinä, mikä takaa katsojan mielenkiinnon pysyvän loppuun asti. Yksi tapa mielenkiinnon ylläpitämiseksi on ennen kaikkea aikajatkumoon vaikuttava leikkaus (Bacon 2000, 121-122).

Verratuna F.W. Murnaun ohjaamaan *Nosferatu* –mykkäelokuvaan, ääni ei aina synkronoidu kuvan kanssa. Jos musiikki ei liity toimintaan tai hahmon tunnetilaan, se ei ole empaattinen, tuottaen ironiaa tai etäisyyttä tapahtumaan, mikä saattaa yhtä hyvin palvella juonta (Sonnenschein 2001, 169). Elokuvan illuusiota taas ei kyetty luomaan, koska äänituotanto oli teknisesti vielä alkeellista 1920-luvulla ja mykkäelokuvien äänet kuultiin kuvan keskeltä. Animaatioissani taas äänilähteitä sovellettiin eri tilanteisiin, esimerkiksi henkilön tunnetilasta diageettisyydellä. Mieleen tulisi tässä tapauksessa olohuoneen seinän käkikellon kukkumisella, jolla viitattiin usein tyhmyyteen. Tätä elettä käytettiin usein koomisissa kohtauksissa.

Imagination or Creativity –animaatioissani pyrin ensisijaisesti äänen ajastamiseen, jossa taustamusiikki, ääniefektit ja äänimaisema ohjaavat katsojan kuuloa heti ensimmäisestä kohtauksesta lähtien. Kuvakäsikirjoituksessa alku alkaa vesielementillä, jonka perusteella katsoja vähitellen päättelee animaation sisällön. Kun ääni toimii hyvin kuvan kanssa, vaikutus on silloin jo sisäistetty itse kuvaan. Rinnastaessa äänen kuvalle saadaan lisäarvoa. Se voi olla teksti, musiikki tai efektit. (Sonnenschein 2001, 168-169.) ”Äänipohjat voivat olla yksinkertaisia, kuvan niukkuutta tukevia tai kerroksittain rakennettuja, moni-ilmeisiä ja puuttuvan kuvataustan tarinaa ja olemusta elävästi kuvailevia. Taustaa selkeästi vaihtamalla katsojaa siirretään miljööstä toiseen, kohtauksesta kohtaukseen.” (Pirilä & Kivi 2005, 83.)

4.3 Kuuntelutavat

Liikkuvan kuvan äänikerronnan ymmärtämiseksi katsoja haravoi esiin tulevat äänet ja asettelee ne tärkeysjärjestykseen. Kuuntelija voi määritellä äänen merkitystä vähintään kolmella kuuntelutavalla. Näitä kuuntelutapoja ovat kausaalinen (causal-), semanttinen (semantic-) ja pelkistetty kuuntelu (reduced listening). Näiden lisäksi on vielä neljäs kuuntelutapa, referoiva kuuntelu (referential listening). ”Kuuleminen on passiivista ja kuunteleminen on aktiivista. Kuuntelun aikana sisältyy vastaanottaen auditiivista tietoa korvien kautta, kuuntelu luottaa kapasitointiin filteroida, valikoivasti keskittyä, muistaa ja vastata

ääneen.” (Sonnenschein 2001, 77.) Kuunteleminen on aktiivista, muistia vaativaa, mutta myös myöhäissyntyistä, paluuta menneeseen. Se vaatii eläytymistä, samaistumista ja antautumista hyvinkin lapsenomaisille tunteille; ujoudelle ja häveliäisyydelle. (Luoma 2011, 179.)

Ensimmäinen kuuntelutapa on riippuvainen äänen aiheuttajasta, johon kuuntelija tai katsoja kiinnittää huomiota. Kausaalinen kuuntelu (causal listening) on yleisin kuuntelutapa, joka koostuu äänen kuuntelemisesta saadakseen tietoa syystä tai lähteestä. Kuuntelija kuuntelee ääntä vielä pinnallisesti, vaikkakin hän saisi tietää kuulemansa äänen aiheuttajan. Kun emme näe äänenaiheuttajaa, ääni voi muodostaa meidän pääasiallisen tiedonlähteen siitä.

Näkemätön syy voi olla tunnistettu jollakin tiedolla tai loogisella ennusteella; kausaalaisella kuuntelutavalla. Kausaalinen kuuntelu ei ole ainoastaan yleisin mutta myös helposti vaikuttavin ja harhaanjohtavin kuuntelumenetelmä. (Chion 1994, 25-26.)

Kausaalinen kuuntelija on riippuvainen äänen ja sen aiheuttajan välisestä logiikasta, että hän ymmärtää sisältöä tai tapahtuman kulkua. Esimerkiksi kuva aloitetaan mustasta pohjasta ja pian kuuluu veden ääni, mutta millainen tarkalleen (pisara, loiske) ja mitä sillä hetkellä tapahtuu. Onko kyseessä vedestä vai kenties jostain muusta nesteestä? Nesteen ja sen tarkoituksen tarkka määrittely pelkän kuulon perusteella on vaikeaa, jos ei ole ääntä tukevaa kuvaa hahmottamassa tapausta, pois lukien kuunnelmaa käsiteltäen. Animaatiossa on tutunkuuloisia äänilähteitä, jotka katsoja tunnistaa, mutta ei pysty vielä päättämään, mitä sen aikana tapahtuu. Otoksen sisällä tapahtuva siirtymä kuvasta toiseen voi tapahtua myös äänen avulla.

Mukaan tuleva uusi ääni, joka vie hetkeksi katsojan huomion, voi olla joko täysin tunnistettava ja yksiselitteinen tai myös arvoituksellinen ja salaperäinen. Tällöin sen lopullinen merkitys selittyy vasta seuraavan kuvan aikana. (Pirilä & Kivi 2005, 83.)

Semanttisella kuuntelulla (semantic listening) viitataan koodiin tai kieleen tulkita viestiä, joka voi olla puhuttua kieltä kuin myöskin Morsen aakkosia tai muita koodeja (Chion 1994, 28). Kuunnellessaan ääntä tarkemmin kuuntelija irtautuu

kausallisesta kuuntelutavasta. Tässä tapauksessa kuuntelija ei ainoastaan tyydy audiovisuaalisen viestin infoon, mutta kiinnittää huomiota myös äänen tuotto- ja ilmaisutapoihin, kuten äänen pituuteen tai tauotukseen. Semanttinen kuunteleminen tulee olemaan yksi tärkeimpiä kuuntelutavoista ja taidoista, jonka äänityöntekijän tulee hallita. Esimerkiksi on osattava riisumaan ääni sen todellisesta alkuperästä ja keskittyä pelkästään ääneen ominaisuuksien herättämiin mielikuviin. (Schroderus 2017, 12.)

Pelkistetyllä kuuntelutavalla (reduced listening) keskitytään äänen piirteisiin riippumatta syystä ja merkityksestä. Kuuntelutavassa vastaanotetaan ääntä, verbaalista, instrumentilla soitettua musiikkia, melua tai mitä tahansa. (Chion 1994, 29.) Tällä kuuntelutavalla voidaan hyödyntää myös animaation jälkituotannossa, kun pyritään esimerkiksi määrittämään keittiöstä kuuluvat äänet. Äänisuunnittelijan tehtävä on siis luoda illuusio äänilähteistä, jotka pyrkivät vastaamaan todellisuutta.

Kolmen ensimmäisten kuuntelutapojen ohella on Sonnenscheinin mukaan myöskin neljäs kuuntelutapa eli referoiva kuuntelu (referential listening). Se koostuu tietoisuudesta tai vaikuttuneisuudesta äänen kontekstia kohden, ei ainoastaan linkitettyinä lähteeseen, mutta ihan emotionaaliseen ja dramaattiseen tarkoitukseen. Tämä voi olla aistillinen tai universaalitaso kaikille ihmisille, kulttuurillisesta vaikutteesta tiettyyn yhteiskuntaan tai aikaan. (Sonnenschein 2001, 78.) Samalla viitataan äänen kanssa työskentelyn hallitsemiseen.

4.4 Tilaääni ja ääniperspektiivi

Televisiosarjassa, musiikkivideossa tai vaikka elokuvassa katsoja kiinnittää huomiota äänimaisemaan, joka pyrkii antamaan vaikutteen kuvan sisällöstä. Tämän perusteella äänet ja musiikki yhdessä on oltava tasapainossa keskenään. Oman ja projektikohtaisen äänen komposition rakentaminen, eli äänten sijoittelu koostuu kuudesta ominaisuudesta: tasapaino, kohdistetut ja kohdistuvat jännitteet, vasen ja oikea, äänilähteiden koko ja suunta, olennaisen

erottaminen ja yksinkertaisuus ja dynamiikka. (Aro 2006, 143.) Elokuvassa voi käyttää myös perspektiivistä vapaata äänikerrontaa, mutta tämä edellyttää, että katsoja voi muilla keinoin havaita ja ymmärtää, milloin ääni on ympäristössä sidottu tai sitoutumaton. Esimerkiksi kuvan ulkopuolinen selostus sekä musiikki ovat tällaisia akustisesti ja perspektiivin kannalta itsenäisiä elementtejä. On kuitenkin muistettava, että väärin rakennettu ääniperspektiivi koetaan yleensä vakavana, otoksen illuusion rikkovana virheenä. (Pirilä & Kivi 2005, 86.)

Tiläänessä kohtausten tai jaksosten väliset siirtymät voidaan toteuttaa äänen liikkeen avulla. Elokuvien perinteisiä visuaalisia siirtymäefektejä voi soveltaa myös äänitoteutuksessa (Aro 2006, 55). Katsoja kuuntelee joko musiikkia tai puhetta, koska hänen on valittava kumpaan äänilähteeseen pitää keskittyä. Tähän tarvitaan sekä tarkkaavaisuutta että kaksikorvaista kuulemistä. ”Osaamme valikoida äänivirrasta yksittäisiä elementtejä erityisesti silloin, kun odotamme kuulevamme jotain erikoista tai tärkeää” (Aro 2006, 22).

Toiseksi, tiläänessä hyödynnetään hiljaisuutta, kuvan äänetöntä osuutta, joka ilmenee eri muodossa suunnitellusti riippuen tilanteesta. Tähän vaikuttaa myös edelleen kulttuurisidonnainen käsitys niin tilasta, hiljaisuudesta kuin melusta (Hasunen 2015, 5). Tilavaikutelma syntyy lisäämällä dialogiin kaiuntaa, joka jäljittelee jotain todellista akustista tilaa. Vaikutelma äänten sijoittumisesta syvyysuunnassa riippuu myös niiden äänenväreistä ja siitä, kuinka paljon eri äänet aiheuttavat heijastuksia ja jälkikaiuntaa. Mitä kauempana ääni on, niin sitä tummemmalta ja ohuemmalta sen äänensävy kuulostaa, ja sitä etäämpänä se tuntuu sijaitsevan tilassa. Läheinen ääni puolestaan kuuluu lähes pelkästään suorana kuulijalle. (Aro 2011, 150, 163.)

Tilan määrittely mediateoksissa sai minut pohtimaan sen käyttöä eritoten proksemiikan ja kronemiikan yhteydessä, jolloin tilaa hahmotetaan visuaalisesti ja audiovisuaalisesti. Illuusion luomiseksi on pyrittävä antamaan tietoa silmille ja korville. Proksemiikassa hyödynnetään nimenomaan tilaa, jossa yksi tai useampi hahmo vaistomaisesti luo reviierejä. Kun taas keskitytään yhden henkilön tilan käyttötarkoitukseen, niin miten se alitajunnassa määritellään? Hahmon aloittaessa monologinsa hän tarvitsee selostukseen jonkin tilan, joka

ilmaisee hänen mielialansa tai toimintansa. Katsojalle syntyy erilaisia mielikuvia ja ajatuksia, koska katsoja ei tyydy yhden päättelyn tai kuvan perusteella. Mitä ääniä hän kuulee oman monologinsa aikana? Puidenoksien huminaa, liikennemelua, ihmisjoukon hälinää vai hiljaisuutta?

Esimerkkinä kuvakäsikirjoituksestani (kuva 1) kohtausten 29-32 välillä, joissa oli tarkoitus luoda illuusio isän näkökulmasta. Samalla myös katsojan silmissä. Harhakuvan luomiseksi tarvitaan vain isän tavanomainen reaktio ja hänen lähellä oleva äänilähde, johon hän lankeaa. Kohtauksessa 29 isä tuijottaa seinäkelloa tovin eikä luo uusia reagointieitä, kunnes uusi ääni keskeyttää keskittymisen ja saa isän kääntämään katseen pöydälle. Seuraavasta kohtauksesta (30) eteenpäin isä olettaa, että pöydällä odottaisi täytetty kahvikuppi, jonka tuo vaimo, Venlan äiti. Sen sijaan edellinen tapahtuma paljastuu näkö- ja kuuloharhaksi katsojan silmissä. Illuusio kuitenkin jatkuu, koska keittiöstä kuuluvat äänet kaikuivat, seinäkellon sekuntikellon tikitys kuuluu pian kaikuna ja isän silmät eivät irtoa tyhjästä kahvikupista. Harhaäänien ympäröimä isän illuusion rikkoo lopulta kynän voimakas raapustus kohtauksen vaihtuessa.

29.		INT. OLOHUONE. PÄIVÄ. Isä katsoo kelloa + kahvikupin kolina pöytään. Isä kääntää katseen pöytään.	LK	3-5s.
30.		INT. OLOHUONE. PÄIVÄ. Isä tujottaa täy- kettyä kahvikuppia, joka onkin tyhjä. Mutana toinen henkilö, joka katoaa (fade).	LK	3-5
31.		INT. OLOHUONE. PÄIVÄ. -Isän silmät sirrättävät. -Seinäkellos ääni muuttuu haukaiseksi..	ELK	3-5 sek.
32.		INT. OLOHUONE. PÄIVÄ -Kynä tekee viivan.	ELK	1-2 sek.

Kuva 1. Kuvankaappaus kuvakäsikirjoituksesta.

4.5 Huomiopiste ja diageettisyys

Kuulo ei havaitse kovin monia ääniä yhdellä kertaa. Projektia suunnitellessani oli syytä miettiä, mitkä äänet olivat olennaisimpia ja mitkä kokonaisuuden tekijät vähintään riittäisivät illuusion luomiseksi. Katsojan mielikuvan herättämiseen tarvitaan monesti vain pari, kolme erillistä ääntä, sillä kuulija täydentää äänikuvan mielikuvituksessaan (Aro 2006, 143). Huomio kiinnittyy niin aktiivisiin kuin passiivisiin ääniin, jotka jakautuvat äänenaiheuttajiin ja ääniperspektiivin osa-alueisiin (Sonnenschein 2001, 153).

Luotaessa huomiopisteen äänelle kiinnitetään huomio äänenaiheuttajaan ja äänenlaatuun. Tällöin luodaan äänenaiheuttajalle huomion tärkeys kohtauskohtaisesti. (Pirilä & Kivi 2005, 129.) Äänien asettelussa on kuitenkin

myös riskinsä, jotka vaikuttavat kerronnan jatkuvuuteen ymmärrettävyyteen. Huomiopisteiden liiallinen vaihtaminen ei ole suositeltavaa, koska tällöin katsoja ei ehdi hahmottamaan tapahtuman kulkua audiovisuaalisesti. (Aro 2011, 48-49.) Katsoja kiinnittää kuvassa huomioon etumaiseen kohteeseen, josta yleensä ääni on peräisin. Vaikkakin ihminen on riippuvainen näköaistista, hän reagoi ääneen hiukan herkemmin, ennen kuin hän kohdistaa katseensa edessä olevaan kohteeseen. Esimerkiksi kauhuelokuvaa katsoten katsoja tuijottaa tyhjää ruutua eikä hän kuule mitään ääniä. Tunnelma kiihtyy. Yhtäkkiä pelottava hahmo tekee hyökkäyksen päähenkilöä kohden. Tällöin äänenvoimakkuus on korkealla ja katsoja reagoi ääniin nytkähtäen sekä puolustusreaktion omaisesti räpyttää nopeasti silmiänsä. Tässäkin tapauksessa huomaa, että kuuloaisti välittää audiovisuaalista tietoa aivoihin ennen visuaalista tietoa.

Ensimmäiseksi katsojan kuuloaisti kerää etualalta kuuluvat äänet, joista kausaalinen kuuntelutapa hyötyy. Etualan äänillä viitataan äänimaiseman kolmiportaisesta asteikosta, joista on kerrottu lisää *Korville piirretyt kuvat* kirjassa Alan Beckin selostamana. (2005, 170.) Tarkemmin sanotusti toinen asteikko koostuu kontekstuaalisista äänistä, jotka ovat etualan äänten läheisyydessä ja kolmantena on sitten taustääänet. Tällä tavoin animaatiossa ja elokuvassa keskitetään äänilähteet tärkeysjärjestykseen, joilla todetaan niiden merkitys kohtaushetkittäin.

Ihminen on riippuvainen näöstä, sillä me vastaanotamme noin neljä viidesosaa visuaalista informaatiosta sen kautta. Kuitenkaan emme pysty aisteillamme vastaanottamaan ja suodattamaan kaikkea tietoa, koska aistielinten ja hermoston yhteistoiminta on rajallista (Aro 2006, 12). Samoin animaation osalta katsoja on riippuvainen visuaalisesta informaatiosta, mutta hän ei pysty esimerkiksi tallentamaan kaikkea paljon yksityiskohtia sisältävää kohtausta. Kun taas animaatiossani ei tarvitse keskittyä moneen yksityiskohtaan nonverbaalisten viestintätapojen ohella. Jos halutaan teoksen kerronnan diegeettisyyttä tuoda esille, on määriteltävä ensin itsekseen millaisesta diegeettisyydestä on kyse. Bacon on käsitellyt aiheesta kirjassaan sen jakautuvaan niin subjektiiviseen, objektiiviseen kuin ei-diegeettiseen musiikkiin. (Bacon 2000, 236.)

Dialogittomassa animaatiossani korostui diegeettisyys eli tarinankerrontaa äänilähteiden pohjalta. Poikkeuksena oli tunnelmaa kuvaileva musiikki koko animaation aikana eli ei-diegeettinen musiikki. Kuvan sisällä olevat aktiiviset äänet luovat uteliaisuutta katsojalle, jolloin hänellä on tarve saada tietää mitä kuvassa tapahtuu. Passiivisten äänien ideana on toimia osana ilmapiiriä ja vakiinnuttaa kuvaa, esimerkiksi taustamusiikki. (Chion 1994, 85.)

4.5 Peitto-ilmiö

Peitto-ilmiöllä tarkoitetaan kykyä kuulla useita ääniä saman- ja eriaikaisesti ja erotella niitä toisistaan (Laaksonen, 2013, 34). Tästä huolimatta katsoja pystyy suodattamaan osan äänistä ja osa jää tiedostamattomaksi. Katsojan kuuloaisti on rajallinen eikä hän kykene tiedostamaan äänen kaikkia yksityiskohtia, mutta valitsee siitä olennaisen osan tulkittavaksi. (Aro 2006, 25.)

Katsoja kuuntelee ja hahmottaa elokuvateatterissa äänten tulosuunnat niiden aiheuttajien ja sijaintien perusteella. Tosin hän yhä asettelee äänet tärkeysjärjestykseen kausaalisen kuuntelutavan myötä. Dialogeja sisältävän elokuvan tai animaatiota katsellessa katsoja kiinnittää ensisijaisesti huomiota joko puheen paralingvitiivisiin piirteisiin tai muuhun äänimaailman osioihin kerrontatavasta riippuen.

4.7 Äänikuva

Animaation äänimaailman tueksi pitää pohtia, miten saada kuvaan eloa. Sosiaalisessa mediassa on julkaistu omakohtaisia animaatioprojekteja, joissa ei ole tarvittu dialogeja. Esimerkiksi heinäkuussa julkaistu yhdysvaltalaisen opiskelijoiden lyhytanimaatio *In a Heartbeat* (2017) herätti suurta huomiota sosiaalisessa mediassa. Dialogittoman animaation konteksti on selkeä ja katsoja kykenee päättelemään, että aihe koostuu romantiikasta. Alku aloitetaan dramaattisella hiljaisuudella, joka voimistuu ja muuttuu yksittäisiksi pianonsoitoiksi tarinan alkaessa. Hahmojen toimintojen tueksi kootulla äänimaailmalla ei pyritä antamaan erikoista huomiota kulttuurillisesti vaikeasta

aiheesta, vaan pikemmin yleistetään käsitystä romantiikasta nykypäivään. Psykoakustisesti herkän pianonsoiton sisältämä viattomuus ja romanttisuus ei olisi muuttunut, jos kyseessä olisi ollut poika-tapaa-tytön-kuviosta.

Dialogittoman liikkuvan kuvan tueksi voidaan puhua äänikuvasta, josta kerrotaan Aron ja Viljasen kirjassa *Korville piirretyt kuvat*. Äänikuvalla siis hyödynnetään äänillä luotua tilaa tai tilavaikutelmaa. (2011, 54.) Omatekoisen animaation luomisessa tekijä kykenee sisäistymään teokseensa syvemmin ja pohtii siten äänimaisemaa. Kun hän keskittyy teoksen äänimaailmaan, eloistaa se täten sen miljöötä, hahmoja sekä niiden eleitä ja lopulta luo katsojalle vahvan mielikuvan. Miljöössä kuuluvat äänet, jotka luovat kyseisen tilavaikutelman. Tämän lisäksi Aron ja Viljasen kirjassa puhutaan myös elokuvallisesta kuunnelmasta, jossa kuulija hyödyntää elokuvan sisäisiä tietoja kuuntelun yhteydessä, kuten miljöötä, tapahtumapaikkaa ja –aikaa. (2011, 63.)

Oman teokseni ohella minun pitää kuunnella kuvien äänimaailmaa vastaten kysymyksiin, mistä tarina alkaa ja miten kyseinen ääni syntyy. Tarinassa on otettava huomioon esimerkiksi kaupunkimiljöön yleiset äänilähteet ja aiheuttajat (liikennehäly, kävelykadun meteli, askeleet). Ainoastaan säätilanne voi päättää onko kyseessä aurinkoinen vai sateinen ilma. Molemmissa olosuhteissa äänenlaadut ja siten tunnelma vaihtelevat. Mielenkiinnon ja toimivuuden ylläpitämiseksi on otettava huomioon visuaalisen osion viestin välittyminen katsojaan, jotta katsoja kykenee hahmottamaan kohtauksen sisällön ja sen ääniperspektiivin. Kellonviisarin soiton jälkeen kertyy lisää ääniä, jotka eivät ole ainoastaan Venlan kynän raaputuksen aiheuttamia.

Seuraaviin kahteen kohtaukseen sisältyy lisäksi yksi väliaikainen hahmo, Venlan äiti. Äänen perusteella kahvikupin tuominen pöydälle luonnehditaan tavanomaisena eleenä äidin huomaavaisuudesta, mutta sitten äänimaailma antaa vielä lisätietoa. Kyse on yhä isän todellisuuden kieltämisestä. Kaikki keittiön äänet ja äidin pehmeät askeleet, jotka isä kuulee, eivät enää tapahdu. Näiden äänielementtien vahvistamiseksi hyödynnetään kaikuefektia, joka tekee äänestä etäisen kuulijasta tai joka ei ole fyysisesti läsnä samassa tilassa. Proksemiikan näkökulmasta tästä saadaan luotua osa tilavaikutelmaa.

4.8 Äänen raja

Ääniraja on akustisen äänimateriaalin valintaa ja muokkausta teoksen päämääriä palvelevaan muotoon. Kukin yksittäisen äänen on oltava akustisesti ja perspektiivisesti oikean muotoinen. Ääni on luonteeltaan kerroksellisempaa kuin kuva, jonka vaikutuksesta elokuvan tunnelma rakentuu valittuun rajaukseen. (Pirilä & Kivi 2005, 121.) Tämän ymmärtämiseksi on sisäistettävä oman projektin, elokuvan tai animaation äänimaailmaa tietyssä järjestyksessä eikä kaikki äänet kerrallaan. Tämän seurauksena äänimaailmaa on vaikea hahmottaa ja sisäinen illuusio järkkyy, jos kuva koostuu tausta-, piste-, ja puheäänistä, hiljaisuudesta ja musiikista.

Elokuvan ääntä voidaan käyttää siis myös vapaasti, irrallaan ja ilman sidosta ympäristöön. Tällöin on kysymyksessä äänen ja kuvan tietoinen ilmaisullinen rinnastaminen, äänen ja kuvan välinen montaasi, joka voi olla jopa kontrastinen. (Pirilä & Kivi 2005, 123.) Kun kyseessä oli tällä kertaa ei-dialogisesta teoksesta, äänitaustaa ja foley-äänien asettelua täytyi tarkkailla niin visuaalisesti kuin audiovisuaalisesti. Todellisissa ääniympäristöissä on paljon erilaisia ääniä, joihin katsoja heti kiinnittää huomiota informaation keräämiseksi. Äänten tasot ja laadut vaikuttavat korvan äänen suodatukseen ja täten niiden tärkeysjärjestykseen. (Aro & Viljanen 2011, 175.)

4.9 Stereo vai mono?

Ihmisen kuuloaisti valitsee erilaisia yksittäisiä ääniä kuullusta äänimiljööstä selektiivisesti. Toisin sanoen puhutaan poimintakyvystä (Cocktail Party Effect), kyvystä erotella ja jäsentellä ääniä. (Pirilä & Kivi 2005, 120.) Mahdollisen tunnelman luomiseksi vaaditaan myös teknistä osaamista, joka pitää ottaa huomioon studiotyöskentelyssä. Yhtenä syynä voidaan pitää eri toten fiktiomaailman ääniperspektiivin rakentamisen tueksi. Ulkopuolinen ei ehkä heti huomaa ääntenlaatujen eroja, mutta hän pystyy määrittelemään niiden toimivuuden elokuvaa katsoessaan. Kuuleman määrittelyyn vaikuttaa katsojan omakohtainen äänikokemus. Kaikille tuttu *Muumilaakson tarinoita* -televisiosarja vuoden 1990 - 1992 versio nostatti tunnepitoisia kommentteja, kuinka ääni- ja

värimaailma, erityisesti kohtaaminen Mörön ensikohtaamisesta terassilla, vaikutti heidän lapsuuteensa ja varttuneena katsojat taas kokivat sen olevan osittain traumaattinen mutta osiltaan vaikuttava kokemus.

Stereoäänellä viitataan kaksikanavaiseen äänentoistoon, joka ympäröi kuulijan äänilähteisiin. Tämä vaikuttaa eritoten tilan ääniin, koska niiden tarkoituksena on luoda ulottuvuuksia ääniperspektiiviin. (Aro 2006, 68.) Tässä tapauksessa teoksessani olevat tilat kohdistuvat heti tarinan alussa, joka alkaa kaupunkimiljööstä sadepäivänä. Tämänkaltaisen laajan miljööän ääniperspektiivin luominen ei ole helpoin tehtävä, eritoten äänityksen osalta. Tästä tarkemmin voidaan sanoa, että miljööän kohdistuvassa äänimaisemassa, oli se kyse sitten kaupunki- tai metsämaisemasta, on otettava huomioon äänen spektri, joka esimerkiksi muuntuu eri vuodenaikaan. Äänen laatu siis vaihtelee eri vuodenaikoina, joista ääni on ”kuivimmillaan” talven pakkasissa.

Monofoninen ääni taas keskittyy kuulijan läheisyydessä oleviin äänilähteisiin. Monokuuntelussa kaikki äänet toistetaan yhden kaiuttimen kautta, mikä tekee äänikuvasta ja -kokemuksesta yksiulotteisen. Pistemäisessä äänikuvassa ulottuvuudet eivät lisäänty, vaikka ääni toistettaisiin useilla kaiuttimilla. (Aro 2006, 102.) Erilaisia äänenpiirteitä on vaikea erottaa toisistaan, etenkin jos äänikerronta koostuu useasta äänilähteestä. Katsoja ei kykene syventymään tunnelmaan, jos monokuuntelussa tilan vaikutelma on vähäinen äänien sijoittelusta huolimatta.

5 Kuvan ja äänen suhde

5.1 Illuusion sisällä

Kuulusta syntyvät mielikuvat ovat niin valtavasti kuulijasta itsestään ja hänen kokemusmaailmastaan riippuvaisia, että siellä piilee anarkian siemen. Kun kuvaa ja ääntä tulkitaan erillään toisistaan, kuultu ja/tai nähty informaatio voidaan tulkita joko yhtenäisenä kokonaisuutena tai irrallisina toisistaan.

(Luoma 2011, 180.) Animaation, niin peli- kuin elokuvatuotannossa, on tarkoituksena viihdyttää katsojaa niin visuaalisesti kuin audiovisuaalisesti. Harvoin eritoten taideteoksena animaatio ei pyri samaan tavoitteeseen mutta tyydyttää katsojan visuaalista lukutaitoa, josta katsoja luo omia tulkintoja kokonaisuudesta. Molemmissa käyttötarkoituksissa pyritään luomaan illuusiota, jonka onnistumiseksi pyritään katsojan tunnetasoinen vastaanoton saamiseen.

Opinnäytteen tueksi olen ottanut muutaman teoksen esimerkiksi, joiden sisältö koostuu vähäisistä dialogeista ja täten analysoinut kokonaisuuksien osalta. Elokuvamusiikkia käsitellessä aikaisimmillaan Sergei Eisensteinin aikoihin käyttämät termit parafraasi ja kontrapunkti ovat toistuneet nykypäivään asti. Ensimmäisellä termillä viitataan musiikin hyödyntämistä kuvan ja tarinan pääkohtien vahvistajana tai sävyttäjänä, toisella taas näiden elementtien sommittelemista (Bacon 2000, 234-236).

5.2 Cat Soup

Kansainvälisesti tunnetut japanilaiset animaatiot, lyhyesti anime, ovat olleet suosiossa eri ikäryhmissä. Näiden joukosta valitsin tarkasteltavaksi sellaisen animaation, jossa ei ole dialogeja – Cat Soup (jap. Nekojiru-sou, 2001). Nekojirun sarjakuvaan pohjautuva puolituntinen lyhytanimaatio kertoo kissasisaruksista, joista esikoinen Nyako on vakavasti sairas ja luultavasti kuolee. Kuitenkin hänen pikkuveljensä Nyatta onnistuu pelastamaan vain puolet siskon sielusta, jonka seurauksena tämä palaa aivokuolleena. Toisen sielun puolikkaan takaisin saamiseksi sisarukset matkaavat pitkän matkan halki kohdaten erilaisia haasteita.

Surrealistiseen animaatioon kätkeytyy yksinkertaisia elekieliä sekä symboliikkaa psykologisella tasolla, kun sisarukset matkaavat elämän ja kuoleman rajoilla. Äänimaailmassa on kiinnitetty huomiota arkisiin äänilähteisiin, kunnes lopussa ne katoavat ja päädytään television ”lumisateen” rätinään. Lopputekstien aikana taas kuullaan soittorAsian yhden säkeistön toistona useaan kertaan eri tempona

ja sama perhekuva toistuu edestakaisin. Äännet ja musiikki kykenevät loppuun asti tuomaan animaation sisältämän ahdistuksen, synkkyyden ja julmuuden. Kronemiikan osalta vähäinen taustamusiikin käyttö ja hiljaisuus tuovat ahdistuksen esiin, koska katsojan on vaikea arvioida, mitä animaatiossa tapahtuu ja kuinka kauan pitkän matkan sisarukset ylipäättään ovat taivaltaneet. Vanhemmat eivät ainakaan näytä osoita minkäänlaisia reaktioita lasten poissaolosta. Pitkä hiljaisuus vähäeleisten hahmojen välillä koetaan melkein pelottavaksi. ”Ääniä voidaan käyttää itsenäisinä kerrontaelementeinä ilman, että kaikki asiat kerrotaan myös sanoin. Yksi tehokkaimmista äänistä on äänen välinen tauko.” (Aro 2011, 165.) Samalla vähäiset kasvojen ilmeet mielenkiintoisesti tukevat äänimaailman toimivuutta esimerkiksi tilanteesta, jossa isosisko herää kuolleista. Ankea musiikkimaailma antaa katsojalle käsityksen siitä, että lopputilanne ei aina ole selvä, mutta sisältää pieniä, mielenkiintoisia yksityiskohtia tapahtumasta.

Japanilaisen käsityksen mukaan läntinen visuaalinen ilmaisumuoto on aivan liian suora. Siinä ei jätetä mitään fantasialle, joten se ei siten stimuloi eikä siksi myöskään aktivoi katsojaa. Japanilainen kulttuuri on länsimaalaista paljon visuaalisemmin ja esteettisemmin orientoitunut, eli katsojaan tulee vedota silmien kautta. (Mikluha 1996, 187-188.) Erityisesti grafiikkaa suunniteltaessa pyritään yksinkertaisuuteen, jolla pyritään luomaan viesti helposti ymmärrettäväksi katsojalle tai lukijalle. Toisaalta elokuvassa keskitytään kuvan ominaisuuksiin, jotka herättävät mielenkiinnon ja saavat katsojan tutkimaan kuvaa sekä siten elokuvan sisältöä, ja lopuksi katsoja päätyy katsomaan elokuvan. Lisäyksenä mainitsen Cat Soup -lyhytelokuvan esittelykuvan, jossa kissasisarukset seisovat metallikukkien keskellä. Sitä katsoessa yksinkertaisen muotoisten kissojen tyhjät katseet tummassa taustassa herättävät heti epämiellyttävän ja ahdistavan tunteen, joka tulee katsojalle ensimmäisenä mieleen.

Toinen ero itämaisen ja länsimaisen visualisoinnissa on edelleen tilankäsitys. Aro on selittänyt kirjassaan, kuinka länsimainen ja itämainen tilakäsitys eroavat toisistaan. Itämaisessa käsityksessä tyhjäkin tila on myös universaalinen tila-aika-käsite. Länsimaisessa kulttuurissa taas tilan määrittäminen pohjautuu

visuaalisen hahmottamisen kautta ja valittu alue rajoittuu silmien ympäröimään, fyysiseen tilaan. (Aro 2006, 38-39.)

5.3 Lumiukko

Jouluaattona suomalaisten televisiossa vuosien ajan pyörinyt ei-dialoginen Lumiukko-animaatio (1984), jossa äänimaisema tukee pojan ja lumiukon välistä ystävyyssuhdetta. Fyysiset kommunikointitavat ilmenevät pojalla monipuolisesti, kuten esimerkiksi kasvojen eleet, käsien liikkeet ja silmäkontakti. Nämä antavat selkeän kuvan nuoren pojan toiminnoista ja hänen mahdollisesta persoonasta. Äänimaiseman osalta keskitytään pojan mielialaan, joka samalla yhdistyy ulkoisiin toimintoihin. Tarinan aikana ainoastaan volyymitasot ja yllättävät kohtaukset yhdessä estävät katsojaa pitkästymästä liian rauhallisen tempon aikana.

Musiikin osalta sillä on paljon ominaisuuksia, joita muilla äänillä ei ole. Näistä ominaisuuksista Pirilä (2005) luetteli tärkeimmät: vahva sidos kuulijan emotionaaliseen kenttään, kyky toimia psyykkisten tunnetilojen kuvaajana (pelko, jännitys, hermostuneisuus, ilo), yleistävyys ja yhdistävyys (s 97). Lumiukko-animaation äänimaisema sisältää lapsen viattomuutta, iloisuutta, rehellisyyttä, lämpöä, yllätyksiä ja lopulta surua. Vaikka lumiukko ei ”fyysisesti kuollut”, poika tunsi silti menettäneensä ystävänsä eikä luultavasti enää näkisi lumiukon seisovan pihalla odottamassa poikaa tulemaan uudestaan leikkimään. Animaation konsepti ja yksi niistä teemoista, kirjailijan Raymond Briggsin näkökulmasta, otettiin myös Iltä-sanomien artikkelissa aiheeksi joulun alla vuonna 2017.

5.4 For the Birds

Tunnetuissa Pixarin lyhytanimaatioissa ei tarvitse dialogeja verrattuna pitkäelokuvaan, koska niiden teemat ovat helposti ymmärrettävissä ikään katsomatta. Näistä animaatioista valitsinkin erityisesti For the Birds-lyhytanimaation analysoitavaksi. Pixarin lyhytanimaatioissa ei käytetty dialogeja

tuotannon tallennusten puutteiden takia, mikä taas tarjoaa luovaa vapautta ja haasteita äänisuunnittelijoille, joiden ei pidä ainoastaan kehittää erikoisia ääniä elokuvaan, vaan myös vahvistaa elokuvan kokonaisrytmiä, mikä tukee tarinaa (Wittington 2012, 369). For the Birds–lyhytanimaatiossa leppoisan äänimaiseman kuuluvuus vaihtelee pikkulintujen ääntelyjen aikana ja perusilmeet reaktioineen antavat tarinalle eloa. Yksinkertaisessa kuvailmaisussa pyritään kertomaan pikkulintujen suhtautumista kookkaaseen lintuun, joka pyrkii tulemaan toimeen niiden kanssa. Musiikin osalta pysytään samassa tunnetilassa koko animaation ajan, vaikka tarinan puolella välissä lintujen erimielisyydet tulla toimeen tulevat yhä selkeämmiksi. Animaation genre pysyy siis komedian tasolla.

Ääni ja kuva toimivat rytmillisesti yhdessä todetakseen absurdin ja väkijoukon mentaliteetin, eikä koskaan käytä vuoropuhelua. - - Koominen ele vahvistaa ilman ja lennon, hengittämisen ja uloshengittämisen sekä hiljaisuuden ja kirkumisen teemoja. Tällä tavalla, leikki ja vaara ovat linkitetty äänen kautta. (Wittington 2012, 369.) Komiikkaa koetaan epätavallisten kuva ja ääniyhdistelmillä.

5.5 Pikkuli

Suomalainen animaatiohistoria on nuori eikä sen myötä animaatiotuotannoilla ole yhtä suurta vaikutusta ulkomailla kuin aasialaisilla tai yhdysvaltalaisilla animaatiotuotannoilla. Suomen osalta television animaatiotuotanto on kohdistunut ensisijaisesti nuoreen kohderyhmään. Tästä esimerkkinä otin Sun in the Eye –tuotannolta toteutetun Pikkuli-animaation. Animaatiossa Pikkuli-lintu perheineen kommunikoi keskenään lintukielellään, josta voi tunnistaa vähintään Pikkulin nimen, kun hahmot kutsuvat tätä jostain syystä.

Kohderyhmänä ollessa lapset pikkulintujen elekielet ja niitä tukevat äännähdykset ja puhuvat painottuvat helposti tunnistettaviin tunnetiloihin ja asioihin: ilo, viha, suru, katkeruus, perhe ja ystävyys. Näitä aihepiirejä viestitään usein lapsille jo varhaisesta iästä asti, koska ne vaikuttavat lasten kehitykseen ymmärtää elekieltä visuaalisesti ja näin hän erottaa oikean väärästä, esimerkiksi ei saa varastaa tai ei saa kiusata. Tähän vaikuttaa Väänäsen

mukaan ennen kaikkea kohderyhmän hahmotuskyky ja täten ymmärtää tarinan viestiä, 5-6-vuotiaiden hahmotuskyky ei ole kehittynyttä aikuiseen verrattuna eivätkä he pysty seuramaan nopeatempoisen ja paljon yksityiskohtia sisältävän animaation kulkua (Väänänen 2014, 4). Tämän takia lasten mielenkiintokin liian pitkästä tai nopeatempoisesti kertovasta piirretystä voi hiipua nopeasti, koska he eivät ymmärrä mistä on kyse vaan odottavat animaatioelokuvasta tai -sarjasta liikettä ja toimintaa eikä pitkiä keskusteluja. Yksinkertaiset eleet ovat tärkeitä viestintätapoja lapsen hahmottamiseen.

5.6 The Red Turtle

Hollantilaisen Michaël Dudok de Witin ohjaama sekä japanilaisen animaatiotuotannon Studio Ghiblin yhteistyöllä toteutettu animaatioelokuva *The Red Turtle* (2016), jonka tarinankerronta painottuu kuva- ja äänikerrontaan. Pähkinänkuoressa elokuva kertoo nimettömästä haaksirikkoutuneesta miehestä, joka yrittää lähteä autiosaaresta. Yllättäen hän kohtaa punaisen kilpikonnän, joka muuttaakin hänen suunnitelmiaan täysin.

Yli tunnin mittaisen elokuvan kuva- ja äänikerronta olivat selkeitä, jossa ei tarvittu dialogeja. Ainoa poikkeus olivat hahmojen puheiden paralingvitiiviset piirteet, joita sai kuulla miehen, naisen ja lapsen kommunikointitapoja. Miehen osalta kyetään kuulemaan äänen perusteella etenkin epävarmuutta selviytymisestä sekä katkeruutta kilpikonnaa kohtaan. Elekielen osalta osoitettiin selviä suhtautumistapoja hahmojen välillä, jotka painottuivat miehen ja kilpikonnän välillä – tuolloin heräsi muutamia sanoja elokuvan kokonaisuudesta: kohtaaminen, selviytyminen, luonto, empatia, onnellisuus, suru ja eroaminen.

Kuva- ja äänikerronnan aikana katsoja turvautuu tuttuihin elokuvan miljöön ääniin ja pyrkii päättelemään, mitkä aiheuttavat ääniä. Useat niistä ovat saaren miljöön pohjautuvia. Toisin sanoen hän kuuntelee kausaalisesti äänikerrontaa. Osana myös Studio Ghiblin tuotosta tunnistaa, että elokuvassa on onnistuttu visualisoimaan salaperäisyyttä hahmojen suhtautumista toisiinsa ja luontoon. Samalla musiikilla oli oma osuutensa vahvistamaan tätä salaperäisyyttä.

Musiikin empaattisuus voimistui, niin kauan kuin ihmisen ja luonnon suhde kasvoi. Loppuun piti saada emotionaalisesti vaikuttava päätös, joka toteutettiin kuvaamalla miespuolisen henkilön kuolemaa. Aiheen esiintyminen animaatiossa on aina ollut raskas aihe verbaalisesti esittäen riippuen kohderyhmästä. Nuorempien ikäluokkien silmissä kuolemaa on kyetty ilmaisemaan hahmon rauhallisella nukkumisella tai hypätään tarinasta aikaa eteenpäin, jolloin huomataan henkilöiden kasvavan ja sattumanvaraisesti jonkun henkilön puuttuvan.

6 Pohdinta

Esituotannossa työskentelyn aikana olen saanut tutkia työni kulkua ja tarkkailla piirroselokuvia tutkijan näkökulmasta. Erityyppiset animaatiot ovat herättäneet mielenkiintoa uudelleen, eikä puhuta ainoastaan 3D-animaatiotuotannoista, jotka ovat yleistyneet elokuvateattereissa. Vanhempia animointitapoja, kuten stop-motion–tekniikalla toteutettuja ja käsin piirretty 2D-animaatioita, kyetään nykyään soveltamaan eri käyttötarkoituksiin, kunhan vain niitä varten koulutetaan useampia taitajia. Tästä tulee mieleen vuoden 2016 uusin nukke- ja stop motion–animaatiosarja *Thunderbolt Fantasy*. Sarja on todennäköisesti uusimpia käsinukeilla tehdyistä animaatioista tähän asti. Kokonaisuudessaan sarjan käsinukkeahmojen toimintoja on tuettu valikoivilla valituilla kuvako'illa ja –kulmilla. Käsinukeilla eleiden luominen on vähäistä ja jäykkää, mutta äänimaailman ja valittujen kuvakulmien ohella juonta kyetään yhä ymmärtämään. Sarjan synnyinvaltiossa, Japanissa, vanhimmista animaatiotyyleistä on herätetty yksi jälleen kerran henkiin uuden teknologian myötä, mikä on sen myötä tuonut suurta suosiota kotimaassa ja sen naapurivaltioissa.

Uusien taiteellisten ilmaisumuotojen löytyminen on seuraus etsimisestä ja riskinotosta. Uudet esteettiset ratkaisut voivat laajentaa kokemusmaailmaa ja avata uusia teitä taiteelle ja urautuneille ajattelutavoille, jos tekijä vain kykenee ottamaan riskejä ja vastuun niistä onnistumisen ja itsensä kehittämisen

nimessä. (Kuljuntausta 2011, 283.) Toisin kuin Japanissa, animaatiotuotanto Suomessa ei ole kannattavaa vientituotteena, puhuttaessa puolentunnin mittaisista televisiosarjoista ja kokoillan elokuvista.

Samalla piirroselokuvien katsomisesta on tullut entistä enemmän ammattilaisen silmällä tarkkailuna kuin viihteenä nauttimisena. Arviointiin vaikuttavat tarina, siitä tukevat visualisointitavat, sisäisten viestien esiintuominen ja äänimaailma. Uusin työkuva, äänisuunnittelu antoi mahdollisuuden tunkeutua tarinan sisään, joka voisi hyödyntää käyttämällä enemmän luovia ratkaisutapoja ja arviointikykyjä tietyssä osa-alueessa.

Elokuvia ja televisiosarjoja katsoessa musiikille kertyy monia tehtäviä, joihin liikkuvan kuvan tulkinta voidaan luokitella ja miten äänisuunnittelija hyödyntää ääntä: tunnelma, tarinankerronta, viestinvälitys, liikkeen luominen ja persoonallisuus. Viimeisestä osiosta, persoonallisuudella viitataan ilmaista fiktiohahmon luonnetta ja suhtautumista yhteiskuntaan tai vaikkapa häntä kiinnostavaan asiaan. Musiikin osio on kohdistettu kyseiseen hahmoon, jolloin kerrotaan hänen suhtautumisesta asiaan, joka jää katsojan tulkittavaksi. Japanilaisen animaatiotuotannon ollessa tunnettu vientituote ulkomaille laatu on pysynyt korkealla. Sen elokuvamusiikkiin on painostettu edellä mainittuun ilmaisutapaan, koska tällä on pyritty erottamaan sarjan hahmot ja tapahtumat toisistaan, joiden joukossa on niin intensiivisiä, rationaalisia, kevyitä ja sentimentaalisia kokonaisuuksia. Näiden keskellä on kuitenkin toisistaan poikkeavia hahmoja, jotka pyrkivät luomaan itsestään tunnistettavia ominaisuuksia, mutta näiden tueksi on olemassa elokuvien ja sarjojen soundtrack–kokoelmat. Teknisesti on otettava huomioon, että kuva- ja äänikerronta tukisivat toisiaan monipuolisissa teoksissa. Tämä seikka unohtuu useassa editointityöskentelyssä, jotka vaikuttaa huomaamatta taiteelliseen prosessiin.

Tuotannon aikana minun täytyi ratkaista ongelmakohtia, jotka olisivat vaikuttaneet työskentelyn kulkuun. Äänten valinnoissa painostin tuotoksen tunnelmaan ja se näkyi hahmojen eleissä ja tapahtumien yhteisessä tilassa. Tämän myötä tuotannon taiteellinen visualisointi vaikutti työskentelyyni

vahvasti, kun pyrin sisäistämään 2D-maailman kuuluvuutta. Nykyään teknologia viihdemaailmassa kehittyi, mikä koskee myös liikkuvan kuvan ja animaatioiden kanssa työskentelyssä. 3D-mallintamisen yleistymisen tuo mahdollisuuksia eri teollisuuden alalajeissa, mutta sekin riippuu siitä, mihin tarkoitukseen sitä käytetään ja miten siitä hyödytään. Viihdemaailmassa 3D-animaatioelokuvat yleistyvät ja työskentelytavat modernisoituvat, minkä tarkoituksena on helpottaa työprosesseja ja vähentää työrasitusta.

Liikkeiden ohella olen keskittynyt lähikuvilla korostettuihin eleisiin. Sentimentaaliset elementit keskitetään niin hahmoihin kuin niitä tukeviin teknisiin ominaisuuksiin. Eritoten Miyazakin elokuvat herättivät mielenkiintoa. Niissä painottuvat hahmojen, tai Miyazaki selittämänä ihmisten suunnittelu. Hän korostaa, että hän ei teknisesti suunnittele hahmojaan, jotka elävät fiktiossa vaan tuo ne esiin yhtä elävinä ihmishahmoina kuin nykyisessä elämässä eleineen ja inhimillisine reaktioineen.

Animaation erikoistuvan koulutuksen määrän lisäämiseen Suomessa on vaikea vaikuttaa, koska Suomessa animaatiokoulutusta tarjotaan vähintään motion graphics-animoinnoista lyhyinä kursseina. Tämän animointitavan käyttötarkoitus on kohdistunut ensisijaisesti mainontaan, harvoin pitkissä projekteissa. Pidemmän, enemmän työvoimaa ja pitkäjänteisyyttä vaativassa animaatioprojektissa, kuten pelisuunnittelun yhteydessä, onkin sitten projektikohtainen ja tekijän motivaatiosta kiinni hyödyntää joko 2D-tai 3D-animointia.

Lähteet

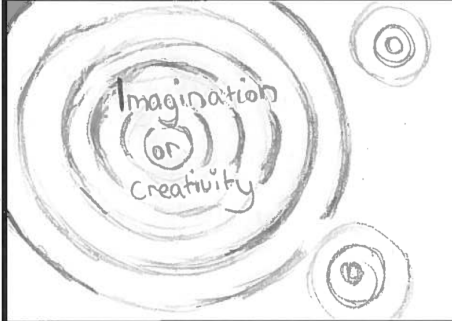


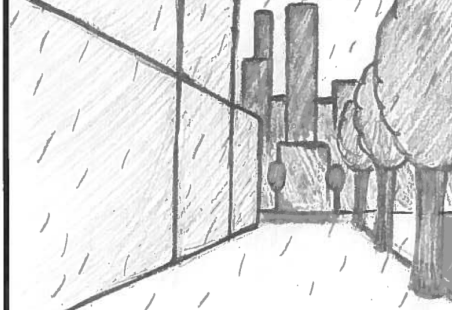
- Aro, E. 2006. Tilaääni. Helsinki: Idemco Oy, Riffi-julkaisut.
Aro, E. & Viljanen, M. 2011. Korville piirretyt kuvat. Kirjoituksia kuunnelmasta ja äänitaiteesta. Helsinki: Like Kustannus Oy.
Bacon, H. 2000. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Suomen Kirjallisuuden seura. Helsinki. Tammer-Paino.
Beck, A. 2011. Kuvitteelliset äänimaailmat. Korville piirretyt kuvat. Kirjoituksia kuunnelmasta ja äänitaiteesta. E. Aro, M. Viljanen. Helsinki: Like Kustannus Oy.

- Chion, M. 1994. Audio-vision: sound on screen. New York. Columbia University Press.
- Fiske, J. 2001. Merkkien kieli. Johdatus viestinnän tutkimiseen. Tampere. Tampereen yliopisto ja AVEK.
- Glaser-Müller, G. 2011. Sokea vai kuuro? Korville piirretyt kuvat. Kirjoituksia kuunnelmasta ja äänitaiteesta. Aro, E & Viljanen, M. Helsinki: Like Kustannus Oy.
- Hasunen, T. 2015. Tilaäänikerronta. Karelian ammattikorkeakoulun media-alan koulutusohjelma. Opinnäytetyö.
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/99469/Hasunen_Taavi.pdf?sequence=1&isAllowed=y 19.04.2018
- Iltasanomat. 2014. Älä käytä näitä! 6 viatonta käsielettä, joita ei kannata esitellä ulkomailla. <https://www.is.fi/matkat/art-2000000734502.html> 10.5.2017
- Kaita, K. 2009. Nonverbaalinen viestintä kuvassa. Maan päällä – dokumenttielokuvan kontekstissa. Karelian ammattikorkeakoulun media-alan koulutusohjelma. Opinnäytetyö
- Kalat, J. W. 2016, Biological Psychology 12E. USA. Cengage Learning.
- Kuljuntausta, P. 2011. Äänellä on värinsä. Korville piirretyt kuvat. Kirjoituksia kuunnelmasta ja äänitaiteesta. Aro, E. & Viljanen, M Helsinki: Like Kustannus Oy.
- Laaksonen, J. 2013. Äänityön kivijalka. Keuruu: Idemco Oy, Riffi-julkaisut.
- Leppälampi, A. 2015. Pään liikkeellä ja kasvoniilmeillä tapahtuvan ohjauksen vaikutus pelikokemukseen. Tampereen yliopisto. Informaatiotieteiden yksikkö. Pro gradu-tutkielma.
<https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/97397/GRADU-1434448654.pdf?sequence=1> 20.05.2017.
- Luoma, T. 2011. Kuunnelman arkkitehtuuri ja huonejako. Aro, E. & Viljanen, M. Korville piirretyt kuvat. Kirjoituksia kuunnelmasta ja äänitaiteesta. Helsinki: Like Kustannus Oy.
- Makar, J. 2003. Macromedia Flash Mx Game design Demystified, United States: Peachpit Press.
- Makkonen, N. 2017. Perheenisä järkyttyi suosituksen lastenohjelman kohtauksesta – hävytön otos tv-ruudusta villitsee vanhempia. Iltasanomat. <https://www.is.fi/viihde/art-2000005475315.html> 4.12.2017
- Makkonen, N. 2017. Tiesitkö? Rakastetun Lumiukko-elokuvan alkuperäinen idea on aivan erilainen kuin luulisi – suosittujen joulusatujen taustalla hyytävä todellisuus. Iltasanomat. <https://www.is.fi/viihde/art-2000005495689.html> 25.12.2017.
- Mikluha, A. 1996. Työkulttuurit, avain menestykseen kansainvälisessä liiketoiminnassa. Tampere. Tammer-Paino Oy.
- Pirilä, K. & Kivi, E. 2005. Otos. Elävä kuva – elävä ääni. Helsinki: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Schroderus, H. 2017. Äänikerronnan ilmaisulliset keinot elokuvat. Karelian ammattikorkeakoulun media-alan koulutusohjelma. Opinnäytetyö.
<https://www.theseus.fi/handle/10024/130462> 22.11.2017.
- Sonnenschein, D. 2001. Sound design: the expressive power of music, voice, and sound effects in cinema. Studio City. Michael Wiese Productions.
- Udemy. Body Language in Character Animation. 04.03.2017.

- Viljanen, M. 2011. Ääneen kuvattu. Korville piirretyt kuvat. Kirjoituksia kuunnelmasta ja äänitaiteesta. Aro, E & Viljanen, M. Helsinki: Like Kustannus Oy.
- Väänänen, T. 2014. Animaatiosarjan tuotanto ja animaatiobisneksen alkeet manuaali. Sun in the Eye.
[http://www.businesssturku.fi/bt/fi/cms.nsf/files/Animaatiosarjan_tuotanto_MANUAALI/\\$file/Animaatiosarjan_tuotanto_MANUAALI.pdf](http://www.businesssturku.fi/bt/fi/cms.nsf/files/Animaatiosarjan_tuotanto_MANUAALI/$file/Animaatiosarjan_tuotanto_MANUAALI.pdf)
20.06.2016
- White, T. 2006. Animation, from pencils to pixels. Elsevier Inc. USA.
- Whittington, W. 2012. The Oxford Handbook of Sound Studies. Bijsterveld, K, Trevor, P. Oxford University Press.

ANIMAATIOPROJEKTIN KUVAKÄSIKIRJOITUS

Title: Imagination or CreativityNo. 1.

CUT	SCENE	ACTION	CAMERA	SEC.
1.		Animaatio, (After Effects +sadepisara) Foley: sadepisara FADE IN → FADE OUT	YK	5s.
2.		EXT. KAUPUNKI. PÄIVÄ. -kaupunki +sade (YK) +Ambiessi +Foley -Tausta liikkuu oikealle hitaasti panorama -kuva	YK CUT TO:	5s.
3.		EXT. KATU. PÄIVÄ. -LAHKEVA KADUSTA, VASEMMASTA YLÄKOLMASTA. IHMISIÄ KADULLA. MÄREÄ SEMENTTI -PÄÄRÖITÄ, ASKELEITA CUT TO:	YK	3s.
4.		EXT. KATU. PÄIVÄ. Sisään zoomaus kadusta keskimmäiseen rakennukseen. PAN DISSOLVE TO:	YK	

Title: Imagination or Creativity

No. 2

CUT	SCENE	ACTION	CAMERA	SEC.
5.		EXT. KERROSTALO -Zoomaus sisään päin hitaasti	YK	3s.
		DISSOLVE TO:		
6.		-Ambiessi -Zoomaus sisään päin hitaasti	YK	3s.
		DISSOLVE TO:		
7		INT. OLOHUONE -Zoomaus sisään päin hitaasti + pysäytys	YK	3s.
		CUT TO:		
8		INT. OLOHUONE. -isa lukee kirjaa. Kääntää sivua. -ambiessi ilmastoasti oisakesropina	LK	2s.
		CUT TO		


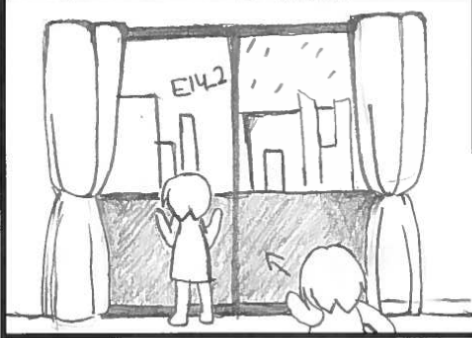
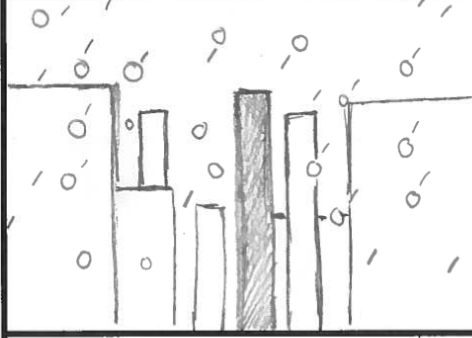

Title: Imagination or Creativity

No. 3





CUT	SCENE	ACTION	CAMERA	SEC.
9.		<p>INT. OLOHUONE. PÄIVÄ.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Isä lukee kirjaa -Zoomaus ulospäin -Venla on lattialla <p>Foley: seinäkello, ropina, "ilmastointi", raapustaminen</p> <p>ZOOM. → CUT TO:</p>	<p>LK → YK</p>	6s.
10.		<p>INT. OLOHUONE. PÄIVÄ.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Venla piirtää. <p>Foley: paperin raaputus, "ilmastointi"</p> <p>CUT TO:</p>	<p>LK</p>	
11.		<p>INT. OLOHUONE. PÄIVÄ.</p> <ul style="list-style-type: none"> -katrakuva Venlasta. <ol style="list-style-type: none"> 1. Venla piirtää. 2. Hän nostaa katseensa ikkunaan ulkelemaan <p>CUT TO:</p>	<p>LK</p>	
12.		<p>INT. OLOHUONE. PÄIVÄ</p> <ul style="list-style-type: none"> -sateen ropina -Venla katsoo ulos. (Venlas takaa) <p>Foley: sade vaimena.</p> <p>CUT TO:</p>	<p>LK</p>	

Title: Imagination or Creativity

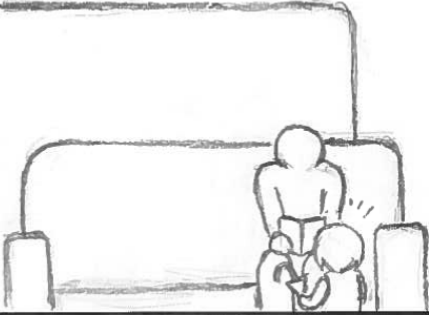
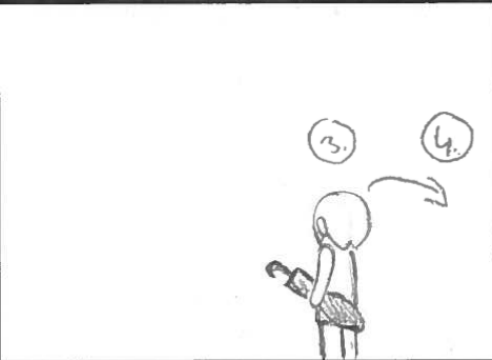
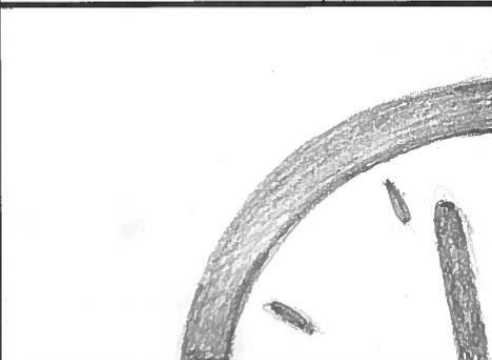
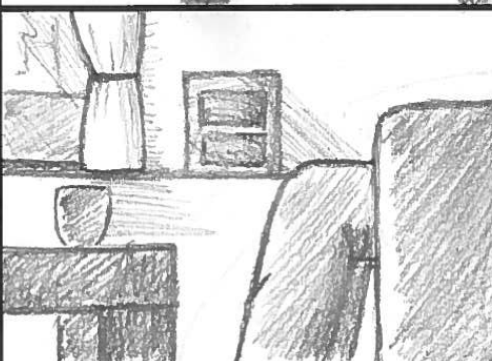
No. 4

CUT	SCENE	ACTION	CAMERA	SEC.
13.		<p>INT. OLOHUONE. PÄIVÄ</p> <p>-Venton kasvoihin nousee hymy ja nousee lattiasta.</p> <p>Foley: vaatteiden koshina.</p> <p>CUT TO:</p>	LIC	
14.		<p>INT. OLOHUONE. PÄIVÄ</p> <p>-Venta juoksee ikkunan luo ja katsoo ulos.</p> <p>CUT TO:</p>	LKK ->ELK	
15.		<p>EXT. KAUPUNKI. PÄIVÄ</p> <p>-Sade jatkuu. Pistorat muuttavat muotoaan. (DISSOLVE TO) -> terälehdet</p> <p>DISSOLVE TO:</p>	LKK	
16.		<p>INT. OLOHUONE. PÄIVÄ</p> <p>-Venta ihailee ihailee "teräleh-tiä".</p> <p>CUT TO:</p>	LPK	

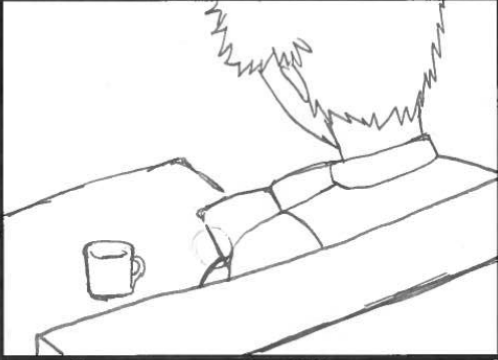


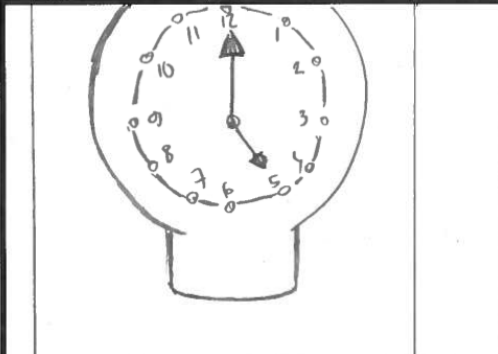
Title: Imagination or CreativityNo. 5

CUT	SCENE	ACTION	CAMERA	SEC.
17.		INT. OHOHUONE. PÄIVÄ -Venla juoksee sohvan takana ohi ja tulee isän luo. CUT TO:	KK	5- 7s.
18.		INT. OHOHUONE. PÄIVÄ. -Venla pyytää mennä isän kanssa ulos. -Viittoa saakaa - varjolla CUT TO:	LPK	3s.
19.		INT. OHOHUONE. PÄIVÄ ① Isä lukee kirjaa ja nauttii. ② Hän viittoa kodella Venlaa menemään ulos. Isä ei tule. CUT TO:	LPK	3s.
20.		INT. OHOHUONE. PÄIVÄ -Venla ihmettelee hetkes CUT TO:	LPK	3s.


Title: Imagination or CreativityNo. 6

CUT	SCENE	ACTION	CAMERA	SEC.
21.		INT. OLOHUONE, PÄIVÄ ① Venla katsoo isää tovin. ② Venla nyt "käh"ää.	KK	
22.		③ Venla nousee pystyyn. ④ Venla menee sateenvarjon kanssa pois. DISSOLVE TO BLACK	YK.	
22.		INT. OLOHUONE, PÄIVÄ. Panorama seinäkellon suuntaan CUT TO:	EKC	
23.		INT. OLOHUONE, PÄIVÄ Ulospäin zoomaus isän jaloista. CUT TO:	EKC	


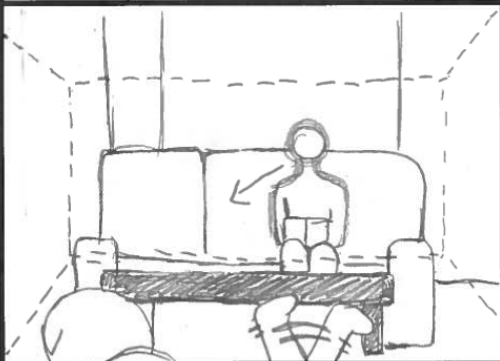


Title: Imagination or CreativityNo. 7

CUT	SCENE	ACTION	CAMERA	SEC.
26.		INT. OLOHUONE. PÄIVÄ -Isä lukee yhä kirjaa CUT TO:	ELIC	
27.		INT. OLOHUONE. PÄIVÄ. Isän keskittymised heppaantuu ja nostaa katseensa ekees. ↓ Ambierissi: ilmastointi, kello	LK	
28.		- Isä kääntää katseensa seuraavaksi kelloon CUT TO:	LK	
28.		INT. OLOHUONE. PÄIVÄ. -kello näyttää viittä ilta päivällä. CUT TO:	LK.	



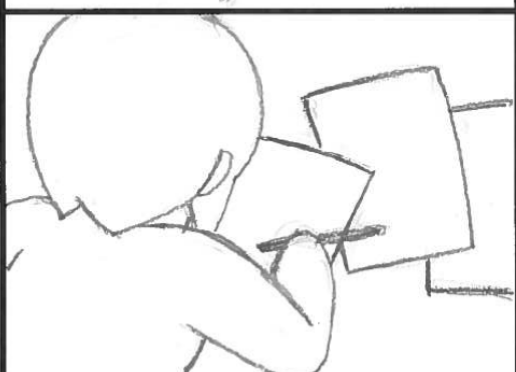
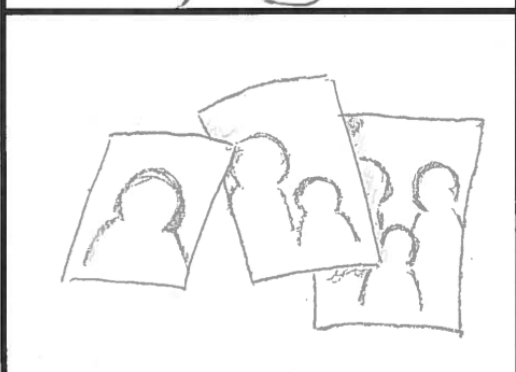
Title: Imagination or CreativityNo. 16

CUT	SCENE	ACTION	CAMERA	SEC.
29.		INT. OLOHUONE. PÄIVÄ. Isä katsoo kelloa + kahvikupin kolina pöytään. Isä kääntää katseen pöytään.	LK	3-5s.
30.		INT. OLOHUONE. PÄIVÄ. Isä tuijottaa täy- kettä kahvikuppia, joka onkin tyhjä. Mutana toinen henkilö, joka katoaa (Fade).	LK	3-5
31.		INT. OLOHUONE. PÄIVÄ. -Isän silmät sirittävät. -Seinäkellon ääni muuttuu kaukaiseksi.	ELK	3-5 sek.
32.		INT. OLOHUONE. PÄIVÄ -kynä tekee viivan.	ELK	1-2 sek.

Title: Imagination or CreativityNo. 9

CUT	SCENE	ACTION	CAMERA	SEC.
33		INT. OLOHUONE, PÄIVÄ -Käytön rapina saa isän palaa- maan todelli- suuteen CUT TO:	ELK	1-2 sek.
34		INT. OLOHUONE, PÄIVÄ. Isä katsoo välillä Venla, joka piirsi. CUT TO:		
35		INT. OLOHUONE, PÄIVÄ Venla piirtää innoksaan uutta piirrosta. Isä tulee Venlan viereen. CUT TO:		
36		INT. OLOHUONE, PÄIVÄ. Isä kumartuu lähemmäs ja kääntää katsees Venlan piirrokses CUT TO:		

Title: Imagination or CreativityNo. 10

CUT	SCENE	ACTION	CAMERA	SEC.
37		INT. OLOHUONE. PÄIVÄ Isän silmät suurenevät.	ELK	
38		INT. OLOHUONE. PÄIVÄ 1. Isä luo hymy kasvoille. 2. Kyynel valuu isää postalle.	ELK	
39		INT. OLOHUONE. PÄIVÄ Verlan piirros isän näkökulmasta.	ELK	
40		INT. OLOHUONE. PÄIVÄ. Verlan piirrokset	LK	

21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
scene_19	scene_20_3	scene_21	scene_23_1	scene_24	SCENE_08	scene_50_1	scene_23	scene_25_3	scene_26
Isä viittoo Venlalle mennä yksin ulos. Katse pysyy kirjassa	Venla ihmettelee elettä	Venla katsoo tovin, nousee ylös ja menee takaisin piirroksen ääreen. Isä jää lukemaan	LK: Seinäkello vasemmasta kulmasta	Hidas zoomaus ulospäin olohuoneen pöydästä	Isä lukee kirjaa	Isä reagoi kellon ääneen suoristaen asennon, kääntää pään kellon suuntaan oikealla.	LK: Seinäkello näyttää viittää iltapäivällä	Isä katsoo kelloa. Hän kääntää pian katseen pöytään kuullessaan kolinaa	Hyöryvä kahvi, joka onkin tyhjä kahvikuppi
00.01.16	00.04.00	00.04.16	00.05.00	00.06.10	00.03.00	00.03.00	00.03.03	00.04.26	00.05.04
ilmastointi									
Seinäkello					Seinäkello				
Seinäkellon lyönti (tasatunti)					Seinäkellon lyönti (tasatunti)				
paperi	vaatteet	vaatteet		sateenropina		vaatteet		askeleet (korkokengät)	vaatteet
vaatteet		pehmeät askeleet				kirja		astioiden kolina	
								kahvin kaato kuppiin	
Musiiikki1									

31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
scene_27(1)	scene_62_PEN_1	scene_27(2)	scene_28	scene_32_2	scene_33_1	scene_68_eyes	scene_34_4	scene_35_1(1)	scene_35_1(2)	scene_35.png	
ELK: Isän "väsyneet" silmät tuijottavat kahvimukia	ELK: Kynä raaputtaa paperia	ELK: Isä reagoi ääneen, silmät suurenevat	Isä ihmettelee hetken ja kääntää katseen Venlaan	LK: Venla piirtää, isä tulee Venla luo	LK: Isä kumartuu Venlaan viereen, kääntää katseen piirroksen	ELK: Isän silmät suurenevat liikuttuessa	ELK: Isä luo pienen hymyn. Kynnel.	ELK: Zoomaus ulospäin Venlaan piirroksesta	Venla piirtää	Piirroksen	Loppu teksi
00.05.16	00.00.14	00.02.02	00.04.09	00.06.09	00.03.02	00.01.24	00.05.09	00.05.19	00.05.19	00.09.00	00.05.00
Erikoisefekti											
Seinäkello											
kynä raapustus paperiin	vaatteet	vaatteet	kynän raapustus paperiin	isän askeleet	vaatteet	kynän raaputus paperiin					
tiskaus				kirja pöydälle							
Musikki2											