

# KEMI-TORNION AMMATTIKORKEAKOULU

## Ambienssit elokuvissa

Mikä on ambienssi ja kuinka se vaikuttaa koettuun elokuvakokemukseen?

Asobi-lyhytelokuva

Vesa Rantala

Kulttuurialan opinnäytetyö  
Viestinnän koulutusohjelma  
Medianomi (AMK)

TORNIO 2010

# SISÄLLYS

## TIIVISTELMÄ

## ABSTRACT

1 JOHDANTO .....	5
2 MITÄ ON AMBIENSSI? .....	7
3 ELOKUVAMUSIIKIN HISTORIA JA MUSIIKIN VAIKUTUS AMBIENSSIIN .....	9
4 HILJAISUUS AMBIENSSINA.....	13
5 AMBIENSSI ASOBI-LYHYELOKUVASSA .....	16
5.1 Kuvaustilanteet.....	16
5.2 Asobin ambienssit tarkastelussa.....	19
6 POHDINTA .....	24
LÄHTEET.....	26

## TIIVISTELMÄ

Rantala, Vesa 2010. Ambianssit elokuvissa. Mikä on ambienssi ja kuinka se vaikuttaa koettuun elokuvakokemukseen?

Opinnäytetyö. Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu. Kulttuuriala. Viestinnän koulutusohjelma. Sivuja 27.

---

Opinnäytetyöni aiheena ovat ambienssit elokuvissa. Tarkoitukseni on selventää ambienssien luonnetta sisällöllisestä näkökulmasta.

Selvitän ambienssin syvintä olemusta alan kirjallisuuden ja toisten elokuvien avulla. Omien havaintojeni mukaan ambienssien sisältöä käsittelevää kirjallisuutta ei juurikaan ole, tai tiedot ovat hyvin hajanaisia, joten olen koonnut tähän työhön muutamista lähteistä eräänlaisen johdannon aiheeseen.

Työni lopussa tarkastelen omia kokemuksiani Asobi-lyhytelokuvan ambienssien luomisesta ja niiden toimivuudesta.

Pohdinnassa totean työni tulokset. Näitä ovat musiikin ja hiljaisuuden tärkeys, sekä ambienssin tärkeys elokuvassa yleensä.

Asiasanat: ambienssi, äänimaisema

## ABSTRACT

Rantala, Vesa 2010. Ambiences in a movie. What is ambience and how it impacts the movie-experience?

Bachelor's Thesis. Kemi-Tornio University of Applied Sciences. Business and Culture. Degree Programme of Media Arts. Pages 27.

---

The topic of my thesis is ambience in movies. My goal is to clarify the nature of the content of ambience.

I deal with the nature of ambience by studying literature discussing media arts and movies. On the basis on my own observations there is not much written sources on the subject of ambience, on the one hand. On the other hand, the information is scattered. Therefore, my aim was to collect a brief introduction into the topic of ambience in order to make this introductory material accessible as useful material to those who are interested in the subject of ambience.

At the end of my thesis I examine my own experiences when creating ambiances to the short movie *Asobi* and how functional they are in the last resort.

In the final chapter I review my thesis and collect results of my work. Two most important findings are the meaning and importance of music and silence in movie-ambiences.

Keywords: ambience, soundscape, sound environment

## 1 JOHDANTO

Lopputyöni Kemi-Tornion ammattikorkeakoulusta on toiminnallinen opinnäytetyö, jonka produktina toimii Asobi-lyhytelokuvan äänityö. Vaikka toimin Asobin äänityössä niin äänisuunnittelijana, äänittäjänä, kuin äänen jälkityöstäjänä, en kuitenkaan käsittele koko äänityötä kaikessa laajuudessaan. Pyrin selvittämään ainoastaan ambienssien luonnetta, niiden sisältöä, elokuvissa yleisesti ja Asobissa erityisesti. Olen huomannut, että ambienssien äänittämiseen kyllä on ohjeita ihan riittämiin. Vastaavasti tiedot siitä, millaista ääntä ambienssin äänittämisessä, tai sen sisällössä yleensäkin, tulisi olla, ovat hyvin hajaantuneet, eikä yksittäisistä kirjoista välttämättä saa paljoo irti.

Työni on toiminnallinen opinnäytetyö, jonka produktina on Asobi-lyhytelokuvan äänityö. Työssäni sovellan toiminnalliselle opinnäytetyölle ominaisia tutkimisen menetelmiä. (Airaksinen & Vilkkä, 2003.) Idea opinnäytetyön aiheesta kumpusi Asobi-lyhytelokuvan äänitöiden jälkeen. Tuolloin huomasin, kuinka moniselitteinen asia ambienssi on, ja kuinka siitä ei oikein kukaan osannut sanoa mitään tyhjentävää. Lisäksi vasta tuolloin oivalsin, kuinka ambienssien suurempi ymmärrys olisi helpottanut työtäni Asobin äänissä. Opinnäytetyölleni ei ole tilaajaa löytynyt, joten kaikki suuremmat tavoitteet ovat olleet pelkästään itselleni asetettuja. Yksinkertaisimmillaan sanottuna se on ollut ambienssien sielunelämän syvällisempi ymmärrys.

On huomattava erottaa elokuvan ambienssi kaikista muista mahdollisista ambiensseista. Esimerkiksi kuunnelmissa ambienssin merkitys on paljon suurempi, sillä kun ei ole kuvaa tukena. Kaikki miellelyhtymät syntyvät puhtaasti sen perusteella, mitä kuuntelija kuulee. Jos tuolloin ambienssi ei istu haluttuun ympäristöön, saa kuulija aivan vääränlaisen ajatuskuvan tilasta. Sama ilmiö toistuu kaikissa muissakin medioissa, joissa yleisökokemus perustuu puhtaasti ääneen, kuten esimerkiksi äänikirjoissa.

Lähden liikkeelle selvittämällä ensin, mikä tai mitä ambienssi oikein on, millaisia elementtejä se sisältää, ja miten nuo elementit vaikuttavat kuultuun kokemukseen. Huomattuani ambienssiin liittyvän kaksi erillistä suurempaa kokonaisuutta, musiikki ja hiljaisuus, syvennyn niihin erikseen luvuissa kolme ja neljä. Loppupuolella otan tarkasteluun vuonna 2009 kuvatun Asobi -lyhytelokuvan ja erityisesti sen ambienssit. Lopuksi

pohdinnassani kerään yhteen ajatukseni tämän työn seurauksista ja vaikutuksesta omaan ammattitaitooni.

## 2 MITÄ ON AMBIENSSI?

Tässä kappaleessa tutkin, mitä ambienssi oikein on. Missä sitä on ja millainen vaikutus sillä on kuulijaan? Mitä tapahtuu kun sitä ei ole.

Wikipedian (2010) mukaan ambienssi tarkoittaa äänien kokonaisuutta, joka tilassa valitsee, tai videolla tai tallenteella kuuluu. Nämä äänet ovat jokaiselle tilalle uniikkeja ja ominaisia. Yleensä ne ovat myös niin tavanomaisia, ettemme tule edes ajatelleeksi niitä. Tämä johtuu siitä, että olemme niin tottuneet tilan ääniin, ettemme ”kuule” niitä hetken tilassa oltuamme. Tämä johtuu myös evoluutiosta: ei ole ollut tarpeen kuulla kaikkia ääniä ympärillä, vain ainoastaan ne vaaran aiheuttavat äänet. Ambienssi on siis äänimassaa, joka sinällään ei ole millään muotoa tärkeä, mutta joka kuitenkin määrittelee tilan luonteen. Ambienssi vaikuttaa kaikkialla ja kokoajan.

Kirjassa *Soundscape: the School of Sound Lectures* (Sider & Sider & Freeman 2003, 1), joka on kokoelma eri äänialan ammattilaisten kokemuksia ja kertomuksia, Mike Figgis kertoo eräästä unelmastaan. Hän haaveili, että elokuvassa olisi ääniraita jossa ei olisi yhtään mitään. Joka kerta kun Figgis tätä ehdotti, hänen äänimiehensä tyrmäsivät koko idean. Kun Figgis ihmetteli syytä, kerrottiin hänelle, että hiljaisuuden kuulemiseksi täytyy ääniraidalla olla jokin ääni, joka kertoo hiljaisuuden kuulemisesta. Esimerkkinä tällaisesta äänestä toimii vaikkapa yksinäisen seinäkellon tikitys. Lopulta Figgis päätyi itse kokeilemaan tätä radikaalia utopiaansa elokuvassa *Leaving Las Vegas* (1995), ja joutui itse toteamaan, kuinka dramaattinen vaikutus oli. Luettuani Figgisin tekemisistä, alkoi oma mielenkiintoni kyseistä kohtausta kohtaan nousta siinä määrin, että päätin katsoa kyseisen elokuvan ja todeta itse, miltä moinen hiljaisuus tuntuisi. Ja täytyy sanoa, että se todella ravistelee katsojaa. Kun ääniraita totaalisesti hiljenee, alkaa siinä automaattisesti tiedostaa ympäristönsä, ja elokuvan taika särkyä. Toisaalta, jos ympäristössä ei ole häiritseviä ääniä ja elokuva säilyttää otteensa, on kohtauksen vaikuttavuus aivan omalla tasollaan. Siinä todella pääsee sisälle hahmon olotilaan. Tarkastellaanpa syitä miksi ambienssi sitten on niin vaikuttava elementti.

Ambienssi on jotain mikä ympäröi meidät koko ajan ja kaikkialla: ilmastonin humina, jääkaapin surina, etäinen autotien jyminä, jne. Meidät ympäröi jatkuvasti jokin taustaääni. Emme ole koskaan täydellisessä hiljaisuudessa. Vaikka pakenisimme kaukaisim-

mille vuorille, olisi sielläkin luonnon oma ambienssi: tuulen vaikerrusta, hiekan kahiinaa, eläinten ääniä, jne. Jos sinut suljettaisiin täysin äänieristettyyn huoneeseen jossa itsessään ei olisi mitään ambienssia, alkaisit kuulla oman hengityksesi ja sydämen lyöntisi, jotka kuulostaisivat kohtuuttoman voimakkailta. Tuo tila myös saisi sinut tuntemaan olosi epämukavaksi. Tila ei olisi luonnollinen, josta seuraisi tunne, että jotain on vialla. Samoin käy myös elokuvalla jonka ääniraita hiljennetään. Vaikutus tuntuu suurelta varsinkin elokuvateatterissa, joissa ei yleensä ottaen ole ulkopuolisia äänilähteitä. Mike Figgis kertoo, että vaikutus on sama, kuin puhuisit kaverillesi clubilla noloja juttuja ja yhtäkkiä musiikki hiljenee ja huomaat puhuneesi juuri niin kovaa että varmasti kaikki kuulivat. (Sired & co 2003, 1 - 3.)

Ambienssilla voidaan myös pehmentää kuvasiirtymien välistä hyppyä. Jos ambienssi vaihtuu yhtä aikaa kuvan kanssa, se luo aavistuksen töksähtävän tunnelman. Kun ambienssi vaihtuu ennen kuvaa, saadaan aikaan tunne, että asiassa edetään rivakasti. Vastaavasti kun ambienssi muuttuu vasta kuvan vaihtumisen jälkeen, jääetään filmissä ikään kuin vielä hetkeksi edelliseen kuvaan/tapahtumaan. (Beck & Grajeda 2008, 77.)



### 3 ELOKUVAMUSIIKIN HISTORIA JA MUSIIKIN VAIKUTUS AMBIENSSIIN

Tämän osion tarkoituksena on tarkastella yhtä ambienssin merkittävintä osaa – musiikkia. Selvitän kuinka musiikki oikein ambienssissa toimii ja esitän muutamia esimerkitapauksia.

Kuten esimerkiksi kirjasta Elokuvan lyhyt historia (Nummelin 2009) on luettavissa, olivat elokuvat alussa äänettämiä. Ainoastaan live-orkesteri soitti elokuvan tilanteisiin soveltuvaa musiikkia. Ensimmäisissä esityksissä ei ollut edes orkesteria, mutta kun huomattiin, että yleisöstä lähti niin paljon ääniä, jotka häiritsivät katselukokemusta, piti teatteriinkin tuoda orkesteri peittämään nuo häiriöäänet, ja pitämään katsojien huomio elokuvassa.



Kuva 1. Näytös 1920-luvun elokuvateatterissa. (Amoeba.com)

Elokuvamusiikin rooli nousi niin suureksi, että siinä kehittyi niin sanottu *mood*-tekniikka. Tässä tekniikassa säveltäjät korostavat elokuvan eri jaksosten sanomaa käyttämällä niissä musiikkia, jonka otaksuttiin olevan tunnelmaltaan vastaava. Nykyäänkin monet elokuvamusiikin partituurit (lat. *partive*, jakaa, on nuotti, joka sisältää moniäänisen sävellyksen kaikki soitin- ja vokaaliosuudet (Wikipedia 2010)) pohjautuvat *mood*-

tekniikkaan. Tästä tekniikasta kehittyi edelleen *underscore*- eli alleviivaus-tekniikka, jossa elokuvamusiikki ja äänitehosteet toistavat lähes kaiken mitä valkokankaalla tapahtuu. Tekniikka on vakiinnuttanut paikkansa lähinnä piirretyissä elokuvissa. Tämä johtuu siitä, että kuvan kaksintaminen vastaavalla äänellä ei lisää elokuvan tehoa, vaan vaikuttaa pikemminkin tahattoman koomiselta. (Äänipää 2010.)

Musiikki on siis alun pitäen toiminut osana ambienssia tai sen korvikkeena. Sellaisena se toimii nykyäänkin, mutta toisaalta nykyään sitä osataan käyttää myös erilaisina tehokeinoina. Yhden esimerkin mainitakseni palaan jälleen Mike Figgisin sanoihin. Hän jatkaa puhumistaan elokuvasta *Leaving Las Vegas*, jonka tuotannossa hän on itse työskennellyt. Kyseessä on kohtaus jossa päänäyttelijä Nicholas Gage on juopuneena baarissa. Figgis on käyttänyt musiikkia ambienssin sijaan, tai paremmin sanottuna, musiikki toimii ambienssina. Toki, jos ajatellaan tilanne todellisuuteen, niin onhan baarissa musiikkia. Erityiseksi tilanteen kuitenkin tekee se, että Figgis oli pakotettu sijoittamaan eräs kappale elokuvaan. Koska kappaleen tyyli ei kuitenkaan hänen mielestään sopinut elokuvan tunnelmaan, hän joutui kehittämään omanlaisensa ratkaisun: hän muutti kappaleen balanssia niin, ettei siitä kuulunut kuin bassojyminat, jolloin äänen voitiin kuvitella tulevan baarin nurkassa seisovasta jukeboxista. (Sider & co 2003, 1 - 2.) Aikaansaatu musiikki on siis diegeettistä: ääni liittyy kerrontaan (vaikka tässä tapauksessa onkin ”vain” osa ambienssia), ja äänilähde voidaan paikantaa kuvasta (Elokuvantaju 2010).



Kuva 2. Nicholas Gage elokuvassa *Leaving Las Vegas*. Ambienssina tavanomainen

amerikkalainen baarin ambienssi. Erityispiirteitä ovat mm. baarimikon yläpuolelle sijoittuvan televisio, josta tulee urheilua, sekä Figgisinkin käyttämä jukebox. (Leavin Las Vegas 1995).

Esimerkin tilanne toimii hyvin. Musiikki voi toimia myös ei-diegeettisenä, eli tarinan ulkopuolisena. Itsekin käytin Asobissa musiikkia ambienssin korvikkeena ja täytteenä. Palaan Asobin ambiensseihin tarkemmin myöhemmin. Esimerkkinä ei-diegeettisestä musiikista, joka on myös ambienssia, toimii *Donnie Darko* (2001) elokuvan loppupään kohtaus, jossa elokuvassa henkilöt itkevät päähenkilön kuoltua. Koko kohtauksessa ei ole mitään muita ääniä, paria itkua lukuun ottamatta, kuin musiikki. Kohtaukseen on saatu voimakas lataus tunnetta juuri oikealla kappalevalinnalla. Kyseinen Gary Julesin *Mad World* on erittäin haikean ja surumielisen tunnelman omaava kappale, joka tuo esiin elokuvan hahmojen surun. Näin kyseinen musiikki on ei-diegeettistä ja korvaa samalla kaiken mahdollisen muun ambienssin, jota kohtauksessa voisi olla. Tässä tilanteessa musiikki tekee kaiken muun ambienssin tarpeettomaksi. Tai jos jotain muuta ambienssia kohtauksessa olisi, se todennäköisesti vain sekoittaisi musiikin luoman tunnelman.

Yleisesti ottaen suurin osa nykyään tehdyistä elokuvasta sisältää musiikkia koko ääniraitansa pituudelta. Siitä seuraa väistämättä ilmiö, jota kutsutaan ”musiikilliseksi hiljaisuudeksi”. Kyseessä on siis musiikin dramaattinen poisjäänti. Ehkä huomattavin esimerkki tästä on elokuvassa *Cast Away* (2000), jossa musiikkia ei kuulu koko sinä aikana kun päähenkilö on autiolla saarella (lähes puolet elokuvan kestosta). Tämä on ollut tekijöiden tarkoituksella tekemä valinta, jolla on pystytty luomaan entistä suurempi eristyneisyyden tunne. (Beck & Grajeda 2008, 53.) Lisäksi musiikin poisjäännillä voidaan tavoitella ylipäätään katsojan herättelemistä, koska olemme jo niin tottuneet että musiikkia on lähes aina ja kaikkialla. Ei pelkästään elokuvissa, vaan jokapäiväisessä elämässä. Kahviloissa soi radio taustalla. Ruokakaupassa pyörii mainoksia, joissa on musiikkia. Bussissa soi radio, tai vähän matkan päässä istuvan nuoren ihmisen kuulokkeet vuotavat läpi, ja sinäkin kuulet mitä hän kuuntelee. Tai sinulla itselläsi on jokin kannettava musiikkisoitin taskussa ja kuulokkeet päässä. Elämämme on siis kyllästetty musiikilla ja siksi sen yhtäkkinen poisjäänti ravistelee. Lisäksi musiikin tyylin äkillisellä muutoksella voidaan havahduttaa katsojaa huomaamaan tarinan kulussa tapahtuvia muutoksia.

Musiikilla voidaan myös vaikuttaa kohtauksen tunnetilaan hyvin rajusti. Mielestäni elokuvassa *Kelloveliappelsiini* (1971) on loistavia kohtauksia, jossa musiikilla suorastaan herkutellaan; kohtaukset ovat yleensä hyvin raakoja ja väkivaltaisia, mutta ääniraidan täyttää esimerkiksi mahtipontinen mutta silti hilpeä Gioachino Rossinin *The Thieving Magpie*. Osuvasti tuo musiikki on niin kutsuttu *overture* eli alkusoitto, ja siitä koko elokuva saa temponsa, kun se soi heti elokuvan alkukohtauksissa. Tämä asettelu korostaa, kuinka väkivallan aiheuttanut hahmo nauttii tilanteestaan. Toinen vaihtoehto olisi käyttää vakavaan kohtaukseen hilpeää pop musiikkia. Tämä kaikki sotii sisäisten arvojemme ja moraalisten käsitystemme kanssa, ja saa kohtauksen vaikuttamaan ironiselta. (Beck & Grajeda 2008, 59.) Samanlaisia ristiriitaisuuksia tulee vastaan elokuvissa hyvin usein, ja aina tekijän tarkoituksena on ravistella katsojaa. Mitä ristiriitaisemman tunnelman musiikin ja kuvan yhdistelmä luo, sitä tehokkaampi vaikutus on katsojaan.



Kuva 3. Kohtauksessa soi hilpeä sinfonia taustalla, kun kaksi jengiä tappelee (*Kelloveliappelsiini* 1971).

#### 4 HILJAISUUS AMBIENSSINA

Tässä osiossa pureudun hämmentävään ambienssin osaan – hiljaisuuteen. Ympärillämme oleva meteli kasvaa koko ajan, eikä hiljaisia hetkiä päiviimme juurikaan enää mahdu. Kuinka merkittäväksi elementiksi hiljaisuus sitten nousee elokuvissa, jotka nekin alkavat olla kyllästetyt äänillä?

Täydellistä hiljaisuutta ei luonnossa esiinny. Sen voi todeta itse yksinkertaisesti kuuntelemalla. Samasta syystä täydellistä hiljaisuutta ei haluttaisi sallia elokuvaan. Silloin on suuri riski, että se herättää katsojan elokuvan illuusiosta ja saa mahdollisesti luulemaan, että kyseessä on tekninen vika (Beck & Grajeda 2008, 52). Tämäkin voi olla osittain kulttuurisidonnainen tottumus: intialainen elokuva-alan ammattilainen kertoo, kuinka hänen kokemuksen mukaan eurooppalainen kulttuuri on opettanut aikojen alusta asti istumaan hiljaa näytöksessä. Katsoja on ollut sivullinen, jolla ei ole ollut lupaa osallistua tarinaan. Vastaavasti intialaisessa kulttuurissa tämä ei ole itsestäänselvyys. Siellä esimerkiksi elokuviin meno on sama kuin meillä mentäisiin ystävien ja kavereiden kanssa kahville rupattelemaan mukavia. (Sider & co 2003, 103 - 104.)

Aiemmin mainitsin musiikillisen hiljaisuuden. Samoin voidaan ajatella olevan ”dialoginen hiljaisuus”. Tämä syntyy helpoiten ja huomaamattomimmin itse näyttelijän suorituksesta, kun hän eläytyy rooliinsa ja viivyyttää repliikkejään tunnelmaa luodessaan. Toinen, äärimmilleen viety esimerkki, löytyy Hitchcockin *Linnut* (1963) – elokuvasta, jossa eräs roolihahmoista järkyttyy niin syvästi, että vaikka hänen suunsa liikkuu, mitään ei kuulu. Tai myöhemmin samassa elokuvassa, kun linnut hyökkäävät ullakolla olevien ihmisten päälle, eikä kuulu mitään muuta kuin siipien havinaa. Ihmisten huudot ja lintujen muut äänet ovat poissa. (Beck & Grajenda 2008, 60.) Jälkimmäisessä esimerkissä elokuvan tunnelma on kyseisessä kohtauksessa hyvin ahdistava. Tämä taas johtuu äänen luonnottomuudesta: todellisuudessa vastaavanlainen tilanne olisi sellainen äänien kakofonia, ettei mistään saisi mitään selvää.



Kuva 4. Nainen ullakolla. Kyseisessä kohtauksessa kuuluu vain lintujen siipien havinaa. (Linnut, 1963.)

Kuten huomataan, hiljaisuuden vaikutus on suuri, ehkä jopa suurempi kuin itse äänen. Sen tarkoitus on aina korostaa dramaattista tapahtumaa elokuvassa. (Beck & Grajeda 2008, 60.) Mutta miten hiljaisuus ja ambienssi liittyvät toisiinsa? Ajetellaanpa näin: kun ambienssista poistetaan esimerkiksi siinä niin voimakkaasti vaikuttava musiikki, mitä jää jäljelle? Teen tämän kokeen ihan fyysisesti nyt tässä tätä kirjoittaessani. Sammutan radion ja kuuntelen hetken. Vain vaimeaa ilmastoinnin kohinaa. Voisin väittää tämän olevan lähimpänä sitä hiljaisuutta mitä nyky-yhteiskunnassa voi saavuttaa äänieristämättömässä tilassa. Eikö tämä silloin ole myös ambienssia? Elokuvissa hiljaisuudella haetaan juuri aiemmin mainittua eristäytyneisyyden tai yksinäisyyden tunnetta, tai sillä halutaan luoda ahdistunut tunnelma. Itsekin istun kotonani yksin koneen ääressä.

Kolmas erittäin yleinen tapa käyttää hiljaisuutta nykyelokuviissa on luoda ääneen ”kuoppa” juuri ennen suurta tapahtumaa. Eli lähes kaikki äänet hiljentyvät ja valmistelvat katsojan seuraavaan tapahtumaan. (Äänipää 2010.) Tämä on yleisesti käytetty tehokeino erityisesti kauhuelokuviissa, joista esimerkkinä voisin mainita *Emily Rosen riivaaja* (2005). Kohtauksessa päähenkilö herää yöllä tunteeseen että jokin on vialla. Hän

kiertää tarkastamassa talonsa mahdollisia vaaranpaikkoja, kaasuhellan ja niin edelleen. Yhtäkkiä valot sammuvat ja kellot pysähtyvät. Myös kaikki aiemmin kuuluneet ambienssin äänet, kuten viulut, vaimenevat. Ulko-ovi aukenee hiljalleen itsekseen ja lopulta päähenkilö syöksyy lukitsemaan sen. Samalla kun ovi kolahtaa kiinni, palaavat viulut ylläpitämään jännitystä, vaikka kohtauksessa ei sen suurempaa tapahdukaan.

## 5 AMBIENSSI ASOBI-LYHYELOKUVASSA

Esittelen nyt aluksi lyhyesti Asobin tarinan. Sen jälkeen käyn läpi kuvaustilanteita, edelleen Asobiin liittyen. Ja luvun lopuksi käyn läpi Asobin ambienssit yksityiskohtaisesti.

Asobi on fantasia/kauhugenreen lokeroituva lyhytelokuva, joka kuvattiin keväällä 2009 Kemi-Tornion ammattikorkeakoulun tuotantona. Elokuvasa japanilainen tiedemies korjaa 1980-luvulla virtuaalikypärää, jonka päähän laittaessaan pääsee ihmeelliseen pelimaailmaan. Hänen on pelastettava perheensä pelimaailmasta, jossa vaimo ja tytär odottavat pelastautumistaan. Pelissä kaikki on kuitenkin todellisuutta ja tiedemies katoaa pelimaailmaan. 20 vuotta myöhemmin joukko lapsia sattuu löytämään pölyttymään jääneet virtuaalikypärät ja tempautuvat pelin syövereihin. Alkaa seikkailu ulospääsyn löytämiseksi vaarojen ja ”jonkin pahan” odottaessa nurkan takana.

Oma roolini elokuvan tuotannossa oli toimia äänittäjänä, äänisuunnittelijana ja äänileikkaajana. Työ oli haastava fantasiamaailmansa puolesta, sillä tavoitteena oli luoda surrealistinen ympäristö. Joihinkin kohtauksiin jouduin luomaan ambienssin tyhjistä, koska luonnollinen ambienssi ei tuonut tilan erityisyyttä tarpeeksi esille, tai kuvaustilanteissa oli häiriötekijöitä. Kaikki Asobin äänet ovat itse tehtyjä, mitään valmiita äänipankkien ääniä ei käytetty. Esimerkkeinä mainittakoon ambiensseissa esiintyvät naisen laulu ja epämääräinen supatus, jotka olivat ohjaajan hyräilyä ja itseni höpötyksiä.

### 5.1 Kuvaustilanteet

Luonnollisimmillaan ambienssi on, kun se äänitetään kuvauspaikalla. Jos elokuvan tyyliin sopii, sitä voi myös yleensä käyttää sellaisenaan. Asobi kuvattiin kolmessa erityyppisessä kuvauspaikassa eli lokaatiossa: vanhassa koulurakennuksessa, Kemin lumilinnassa sekä ulkoilmassa. Näistä ensin mainittu oli äänityksen kannalta helpoin, koska sisätiloissa pystyy lähes poikkeuksetta kontrolloimaan äänilähteitä. Vaikka vierestä meni autotie, josta joskus kuuluikin liikenne rakennuksen sisälle, ei se liiemmin häirinnyt kuvauksia. Lisäksi kaikki muut äänilähteet, kuten vanhat äänitelevät lämmityspatterit, pystyttiin paikantamaan ja tilanteen vaatiessa hiljentämään.



Vaikein, kuten aina, on ulkotila. Esimerkiksi Asobissa kuvasimme Kemissä hylätyn talloraunion pihalla. Tallennin täytyi pian erilaisista tehtaan äänistä jotka kantautuivat jäiden yli kuvauspaikallemme. Aivan kuin tehdas olisi ollut siinä vieressä, vaikka todellisuudessa se sijaitsi helposti yli kymmenen kilometrin päässä. Tietenkään nämä tehtaan äänet eivät sopineet Asobin ääniraidalle, joten jouduin jälkitöissä hakemaan äänitteeltä tarpeeksi pitkää ”hiljaista” ambienssia, ja lopulta etsimään myös vähän uutta taustaa muualta. Tein tämän ajamalla mahdollisimman pitkälle metsään ja tekemällä siellä erikseen jälkiäänityksen, jotta ambienssiin saisi sopivan tunnelman.

Kolmas lokaatio, Kemin lumilinna, olikin sitten hieman erikoisempi kuvauspaikka. Lumilinna rakennetaan joka vuosi Kemin venesatamaan, joten se on hieman sivussa ydinkeskustasta. Tämän vuoksi sinne ei liikenteen melua kantaudu. Emme voineet sulkea kuvauksien ajaksi yhtään lumilinnan osaa yleisöltä, vaan jouduimme lähinnä toivomaan, ettei yleisö olisi häiriöksi. Tässä asiassa oli onneksi ajateltu myös äänittäjää ja kuvaukset lumilinnassa oli sijoitettu keskelle viikkoa ja aamupäivälle, joten väkeä ei ollut paljoa, ja ne vähäisetkin ymmärsivät olla häiritsemättä. Olen myös myöhemmin ollut äänittämässä Kemin lumilinnassa, ja tuolloin oli viikonloppu ja turisteja huomattavasti enemmän. Kyseisissä kuvauksissa osa kuvausryhmästä joutui olemaan huoneen ovella estämässä uteliaita häiritsemästä.

Erikoista lumilinnan sisätiloissa on se, että niissä on melko voimakas kaiku, melkein kuin tyhjillään olevassa asunnossa. Normaalista asunnosta poiketen lumilinnan seinät ja katto ovat tietenkin jäätä ja lattia puolestaan on tehty lumesta. Luonnollisesti tilassa on myös kylmä. Jää ja lumi ovat akustisilta ominaisuuksiltaan erilaiset kuin esimerkiksi kipsilevy, jota usein sisäseinissä käytetään. Tästä johtuen myös lumilinnassa koettu kaiku on hieman erilainen.

Asobiin kuvattiin lumilinnassa kohtaus jossa geishat, eli tiedemiehen vaimo ja tytär, antavat neuvoja tytölle. Seuraavassa alaluvussa on kuvia Asobista, näistä viides (kuva 9.) on juuri lumilinnasta. Kyseessä oli lumilinnan kappeli. Näyttelijät seisovat alttarin edessä ja kuvausryhmä häärää istuimilla. Koska kohtauksessa ei tapahdu juuri muuta, kuin että pikkugeisha puhuu, äänitettiin kuvauksissa vain tuon tytön repliikit. Jotta tytön äänestä saatiin lopulliseen elokuvaan sellainen, jonka ohjaaja halusi, otettiin samat repliikit myöhemmin uudestaan jälkiäänityksissä. Tarkastelen tämän kohtauksen ambienssia tarkemmin myöhemmin.

Vaikka aikomukseni oli puhua vain ambienssien sisällöstä, niin ehkä on silti hyvä käydä läpi muutama perusseikka niin kutsutun pohjaraidan nauhoittamisesta. Se on minuutin tai kahden verran "täydellistä hiljaisuutta", eli muu kuvausryhmä ei metelöi nauhoituksen aikana. Jokaisesta kuvauskohteesta kannattaa ottaa pohjaraita aina kun ääniympäristössä tapahtuu jokin muutos, esimerkiksi alkaa sataa. Tätä pohjaraitaa voi myöhemmin käyttää paikkaamaan dialogileikkauksessa syntyneitä tyhjiä aukkoja tai hiljaisia hetkiä, joiden aikana ääni katoaisi kokonaan. On tärkeää pitää ääniraidalla jatkuvasti jotakin ääntä, vaikka sitten suhinaa, jottei katsoja kiinnitä huomiota äänten puutteeseen ja siten laitteistonsa toimintakuntoon. (Honka 2006, Osa 2.3.)

Pohjaraitaa on myös hyvä käyttää, jos osa repliikeistä joudutaan jälkikäteen äänittämään, eli dubbaamaan. Yhtenäisen ääniraidan vuoksi myös dubattujen repliikkien alla pitää olla sama pohjasuhina kuin kentältä äänitetyissä repliikeissäkin on. Pohjaraita saattaa palvella myös äänikerronnallista tarvetta, jos sille saadaan tallennettua vaikkapa linnunlauluja tai jotakin vastaavaa. (Honka 2006, Osa 2.3.) Asobin kohdalla jouduin äänittämään muutaman repliikin uudestaan myöhemmin studiossa. Näin jälkikäteen ajateltuna olisi pitänyt äänittäjänä huolehtia pohjaraita vähän paremmin kuntoon, vaikka lopputulos ei aivan kauhea kuitenkaan ollut. En esimerkiksi vanhalla koululla kuvattaessa nauhoittanut pohjaraitaa ollenkaan. Toisaalta, siellä kuvatut kohtaukset sijoittuvat pääasiassa pelimaailmaan, joten luonnollinen ambienssi ei olisi käynyt kuitenkaan.

Ambienseja kannattaisi yrittää ajatella kerroksittaisina elementteinä, jotka kasautuvat päällekkäin. Usein kentällä äänitettäessä tulee ongelmaksi esimerkiksi se että tuuli on hyvä, mutta lehtien kahina tai laineiden liplatus ei sovi haettuun äänikuvaan. Räikein esimerkki on tietysti lentokone joka pilaa äänityksen todella usein. (Honka 2006, Osa 2.4.) Äänen jälkityöstäjillä on yleensä kerättyä henkilökohtainen äänipankki, josta he tilanteen vaatiessa voivat ottaa käyttöön äänitehosteita. Kun kuvaustilanteen pohjaraita on esimerkiksi liian tukkoinen (tarkoiton, että ääniä on niin paljon että ne tukahduttavat toisensa), voidaan ambienssi jälkitöissä kasata yksi elementti kerrallaan. Tällöin voidaan esimerkiksi paria erilaista tuulen suhinaa käyttää pitkän aikaa, kun ne kerrostetaan niin, että toisen lähestyessä loppuaan, toinen nousee kuuluviin. (Äänipää 2010.) Jos äänite jää lyhyeksi ja sitä joudutaan luoppaamaan, eli toistamaan sama lyhyt pätkä uudestaan ja uudestaan, huomaa sen nopeasti. Vaikka ambienssissa olisikin jokin tasaisesti

toistuva ääni, on se itsessään luonnollisempi, kuin muutaman sekunnin mittainen luppattu ambienssi.

## 5.2 Asobin ambienssit tarkastelussa

Elokuvan ensimmäinen kohtausta tapahtuu ajallisesti menneisyydessä. Tiedemies viimeistelee keksintönsä ja astuu peliin sisään. Pelissä hän kohtaa nuoren tytön ja naisen, jonka jälkeen tiedemies kohtaa jotain, joka saa hänet vetämään miekan kaulalleen. Koko tämän jakson ajan soi taustalla musiikki, joka vaihtuu tiedemiehen päästyä pelin sisälle. Tiedemiehen työskennellessä kellarissaan kuuluu vain muutamia pisteäänä, jotka ovat hyvin realistisia. Tähän samaan aikaan esitellään myös päänäyttelijöiden nimet (valkoinen teksti mustaa taustaa vasten), joten musiikki rytmittää myös kuvien vaihtumista.

Tiedemiehen päästyä pelimaailmaan kaikki äänet muuttuvat. Niissä on epäluonnollinen kaiku, vaikka muuten ne saattavat olla yhä realistisia. Koko kohtauksen ajan enemmän tai vähemmän taustalla soiva musiikki on jo itsessään vaaraa enteilevää, ja luo tunnelmaa. Musiikki ei ole Asobia ajatellen sävelletty, mutta se soveltuu hyvin elokuvan edustaman genren tyyliin. Kaikki Asobissa kuultava musiikki on yhden ihmisen säveltämää, ja niistä voi löytää eräänlaisen punaisen langan. Musiikkiin on tarkoituksella haettu elementtejä, jotka auttavat tilaa saamaan kauhuelokuvalla sopivan luonteen. Näin ollen minun ei juurikaan tarvinnut luoda ambienssia tähän kohtaukseen.



Kuva 5. Tiedemies kellarissaan. Elokuvan alku, jossa ambienssina toimii musiikki.

Seuraavassa kohtauksessa tutustumme lapsiin leikkimässä ulkona. Tähän ei varsinaisesti tarvinnut luoda ambienssia, koska ympäristö on luonnollinen. Valitettavasti kuvauksissa tapahtunut äänitys oli repliikkien osalta niin huono, että jälkiäänityksille oli tarvetta. Yllättävää on se seikka, että kun uudelleen äänitetyt repliikit istutettiin vanhojen päälle, ei äänelle tarvinnut tehdä enää muuta. Kenttä-äänityksen tausta istui täydellisesti uudelleen äänitettyjen repliikkien alle. Siitäkin huolimatta että mainitsemani tehtaan äänet häiritsivät kuvausvaiheessa. Kaiken lisäksi lapsinäyttelijät olivat yllättävän hyviä matkimaan itseään jälkiäänityksissä. Heidän kanssa työskentely oli nopeaa, eivätkä he kyseenalais-taneet työtään missään vaiheessa, vaikka sama lause saatettiin äänittää monta kertaa. Ambienssissa kuitenkin yks ääni sai minut näin tarkemmassa katselmuksessa epäilemään jouduinko sittenkin luoppaamaan taustaa: kun kuvassa nähdään lasten juoksevan talolle joka näkyy taustalla (kuva 6.), kuuluu äänessä omituinen rusahdus, joka toistuu muutaman sekunnin kuluttua. Tämä saattaa ensikatsojalta mennä ohi, ellei hän erityisesti keskity äänen kuuntelemiseen, tai muuten on vain uppoutunut tarinaan. Ilmeisesti en editoidessa ole ääntä huomannut, mutta näin jälkikäteen katsottuna se on kyllä hyvin selkeä. On hyvin mahdollista että ääni on vain puomin käsittelyääniä, joita en ole huomannut editoidessa. Koska en kuitenkaan ole pitänyt minkäänlaista päiväkirjaa editoinnista, en voi millään varmuudella sanoa yhtä tai toista.



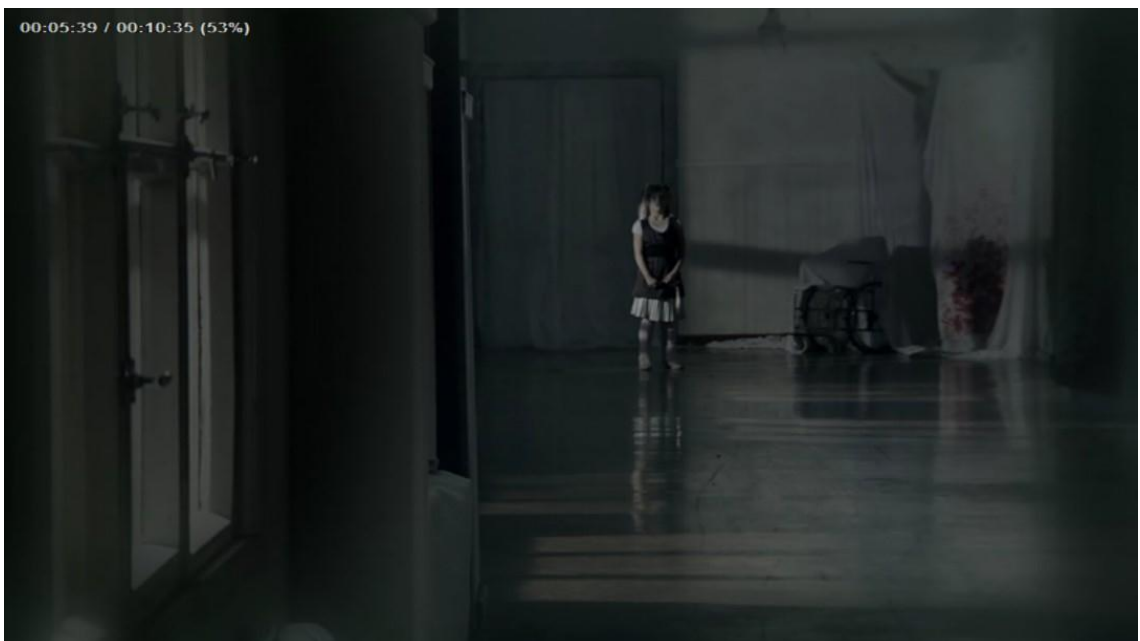
Kuva 6. Lapset ulkosalla. Normaali ääniympäristö.

Seuraavaksi lapset ovat kellarissa tutkimassa tiedemiehen jäämistöjä. Tähän tilaan piti rakentaa kaikki äänet jälkikäteen. Kuvauspaikkana toiminut pannuhuone oli hyvin äänekäs, koska tilassa olleita lämmityslaitteita ei talvipakkasilla voinut sulkea. Kuvauksista saatu ääni toimi lähinnä suuntaa antavana esimerkkinä. Kellariin piti luoda ränsistyneen talon tunnelmaa, jota hain narisevalla äänellä, ikään kuin ikkunaluukut tai ovet narisisivat kevyen tuulen liikuttamina. Siinä meni päivä jos toinenkin, kun haki kaikkia mahdollisia narisevia kohteita joita sitten äänitti. Lopulta parhaaksi osoittautui toimistotuolin selkänojan narina. Kehitin tilalle myös oman kaiun, joka kuuluu erityisesti kun tyttö lukee tiedemiehen viestiä. Tytön puheessa kuuluva kaiku on kuitenkin voimakkaampi, kuin narinan kaiku. Halusin jättää sekä narinan, että muiden pisteäänien kaiun vaimeaksi, koska muuten se olisi sekoittanut ääniä liikaa. Nämä tietysti ovat mielipideoasioita, mutta mielestäni kyseisen kohdan ambienssi on varsin onnistunut, vaikka taustan narina olisi ehkä kaivannut tuekseen vielä jotain muutakin, kuten esimerkiksi vaimeaa tuulen vaikerrusta. Sekä kellarissa, että ulkona tapahtuva kohtaaminen ovat molemmat ilman musiikkia. Tällä halusin tuoda tiloihin realismin tuntua. Vastaavasti lähes kaikissa pelimaailmassa tapahtuvissa kohtaauksissa musiikkia kuuluu, ja se toimii osana ambienssia, sekä tunnelman luojana.



Kuva 7. Lapset kellarissa. Normaali ääniympäristö.

Seuraavaksi näemme kuinka pojat heräävät pelimaailmassa ja lähtevät tutkimaan ympäristöään. Pelimaailman tila on samanlainen kuin tiedemiehelläkin: musiikista tulee jännitystä lataavia elementtejä kuten esimerkiksi yksinäisiä kelloja, viulun vingahduksia, sekä sydämen lyöntiä kuvaavia bassoääniä. Lisäksi tilassa on sama erityisen iso kaiku kuin tiedemiehenkin ollessa pelimaailmassa. Sillä olen yrittänyt korostaa tilan unimaisuutta. Kaiku ei vaikuta musiikkiin, vaan poikien aiheuttamiin ääniin, kuten askeleisiin. Musiikki on ei-diegeettistä, kuten kolmannessa luvussa perusteltu.



Kuva 8. Tyttö pelimaailmassa. Synteettinen ääniympäristö.

Sitten tyttö saapuu myös peliin ja löytää tiensä geishojen luo. Tytön saatua geishoilta vinkkejä ulospääsyyn ja ovien sulkeuduttua, musiikki katoaa. Tilalle tulee etäistä naisen laulua/hyräilyä, sekä muuta supatusta josta ei saa tarkemmin selvää. Tavoitteena on luoda lisää jännitystä, koska seuraavaksi ”jokin paha” nappaa toisen pojista ja elokuva saa uuden vaihteen päälle. Musiikki palaa kuvioihin ihan uudella sykkeellä ja se vauhdittaa elokuvaa eteenpäin. Kun hetken aikaa kestävä juoksentelu loppuu, myös musiikki rauhoittuu. Jälleen alkaa tunnelman nostatus. Musiikkia vaimenee ja sama naisen laulu ja epämääräinen supatus palaavat. Näiden kahden elementin tärkein tavoite on luoda tunnelma siitä että jokin lähestyy. Näiden äänien lisäksi kuuluu huminaa, ihan niin kuin korvissa soisi. Koko episodi huipentuu kun poika pitää miekkaa kaulallaan, luullessaan kohta esiin astuvaa tyttöä joksikin ihan muuksi. Hetkeksi kaikki muut äänet hiljentyvät ja vain pojan hengitys kaikuu kuuloelimiimme. Tyttö astuu esiin ja loppuratkaisut lähestyvät. Myös alati voimistuva musiikki kertoo tästä. Lapset syöksyvät ulos ovesta ja pääsemme lukemaan lopputekstejä.



Kuva 9. Geishat. Tila ilman erityistä ääniympäristöä, oleellisin elementti suuri kaiku.

## 6. POHDINTA

Aineistoa aiheesta on saatavana, mutta sen esiin kaivaminen on oma haasteensa. Suomeksi ei juuri kirjallisuutta ole, englanniksi kyllä ihan kiitettävästi. Ongelmaksi muodostuu lähinnä kirjallisuuden saatavuus. Vaikka internetistä melkein kaikkea saakin, ovat tämän alan ja aihepiirin kirjallisuus sielläkin oman kivensä alla. Luonnollisesti, jos on valmis maksamaan kirjoista, niin nehan ovat ovella jo huomenna! Näin siis kirjallisuuden kanssa. Esimerkkitapauksia puolestaan maailma on pullollaan. Ota mikä vain elokuvan lähempään tarkasteluun ja kuuntele, millaisia ambiensseja siinä on käytetty.

Vaikka tiedän, ettei koulustani valmistu varsinaisia äänisuunnittelijoita, olisi ehkä hyvä tutustua siihenkin alueeseen paremmin kuin minun aikamani, mikäli aikoo vakavasti suunnata elokuvien äänitöihin. Tätä työtä tehdessäni olen havainnut asioita, jotka olisivat helpottaneet aikanaan työtäni Asobin kanssa. Näin jälkikäteen ajateltuna tuntuu, että tein Asobin äänityöt lähinnä ”musta tuntuu” - fiiliksillä. Toki, jos olisi tehnyt asiat oikein, niin olisihan sitä itse ottanut selvää ja hakenut malleja, joista ottaa esimerkkejä. Elokuvan ohjaaja kyllä antoi minulle esimerkkejä, ja katsoinkin osan esimerkkielokuvista yrittäen poimia sieltä ideoita. Tätä työtä tehdessäni myös sisältöohjaajani on antanut loistavia esimerkkejä, joita kuitenkaan en tähän työhöni sisällyttänyt, yksinkertaisesti ajanpuutteen vuoksi. Voisin kuitenkin mainita pari: David Lynch ja hänen elokuvansa sekä äänisuunnittelija Walter Murchin ajatukset, joita löytyy esimerkiksi haastattelujen muodossa.

Olen ehkä kuitenkin keskittynyt Asobissa enemmän muihin ääniin, kuin itse ambienssiin. Elokuvassa käytetty musiikki on täyttänyt niin suurelta osalta tilan, että erityisesti mihinkään tilan luomiseen ei ole tarvinnut ryhtyä, pois lukien pari erityisempää tilannetta. Tätä työtä tehdessäni olen tullut ainakin seuraavaan johtopäätökseen: sellaisella ihmisellä, joka on harrastanut elokuvamusiikin säveltämistä, on hyvät tiedot, taidot ja välineet tehdä ja luoda myös erilaisia ambiensseja. Tämä juurikin siitä syystä, että elokuvamusiikki niin kovin usein korvaa ambienssin joko kokonaan tai osittain. Elokuvamusiikin tekijä hallitsee jo valmiiksi osan niistä elementeistä, joista ambienssit muodostuvat.

Asobi oli myös siinä mielessä nurinkurinen tuotanto, että siitä oli kuvattu noin puoli



vuotta aiemmin eräänlainen ”demo”. Tuo oli itsessään jo hyvin pitkälle valmis lyhytelokuva, ja sillä Asobin lopullista versiota myytiin tuotantoon. Tein äänet myös siihen. Koska olin siis jo tehnyt samaan käsikirjoitukseen pohjautuvaan lyhytelokuvaan äänet, oli minulla suurin osa äänistä valmiiksi suunniteltu ja toteutettu. Tosin en juurikaan käyttänyt demoversion ääniä, vaan pyrin pitämään nämä kaks työtä erillisinä. Tein näin ihan jo oman ammattitaidon lisäämisenkin takia.

Mitä tästä opinnäytetyöstä sitten opin? Ambianssi on äänimassaa. Sen tärkein tehtävä on luoda tilalle ”luonne”, joka kertoo, että nyt ollaan rautatieasemalla, eikä linja-autoasemalla. Ambianssi sisältää monenlaisia eri elementtejä, joista kaksi vaikuttavinta on musiikki ja hiljaisuus. Musiikki omalta osaltaan voi jopa korvata kaikki muut ambienssin elementit. Mikäli ambianssi sisältää musiikkia, sisältää se myös tunteen. Eli musiikin tunne sävyttää samalla ambienssin. Elokuville musiikin merkitys ambienssin osana korostuu entisestään. Sillä voidaan luoda kauhukuvia, jännitystilanteita, tai vaihtoehtoisesti vain tyyntää ilmapiiriä.

Musiikin ja hiljaisuuden väliin mahtuu sitten se kaikki muu, mitä ambianssi sisältää. Se sisältää kaikki huminat, pöhinät, kohinat ja suhinat, mitä vain missäkin on kuultavissa. Siihen kuuluu myös kahvilan tasainen puheensorina, josta ei sen tarkemmin saa selvää. Ruokalan astioiden kilinäkin kuuluu siihen. Kun kuulee ääntä, mutta ei kiinnitä siihen huomiota, se on ambienssia.

Entäpä oma ammattitaitoni? Asobin jälkeen en ole äänen jälkitöitä tehnyt, mutta tämän lopputyön jälkeen osaan ehkä kuunnella myös ambienssia enemmän niissä kenttääänityksissä, joissa työskentelen tulevaisuudessa. Jos äänittäjänä osaan huomioida pohjaraidan kuntoon, niin silloin myös äänen jälkityöstäjällä on helpompaa.

## LÄHTEET

## Aineistolähteet:

Asobi 2009. Elokuva. Ohjaus: Ulla Tapaninen. Tuotanto: Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu.

## Teorialähteet:

Airaksinen, Tiina & Vilkka, Hanna 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Tammi, Helsinki.

Beck, Jay & Grajeda, Tony 2008. Lowering the boom: critical studies in film sound. University of Illinois Press.

Elokuvantaju 2010: Diegeettinen. Luettu ja tulostettu 28.10.2010.

<<http://www.taik.fi/elokuvantaju/oppimateriaali/aani/diegeettinen.jsp>>

Honka, Jussi 2006. Ääni elokuvassa, eli kenttä-äänityksen ja äänen jälkikäsitteilyn perusteet. Luettu ja tulostettu 25.8.2010.

<<http://sound.werk23.org/index.html>>

Nummelin, Juri 2009. Elokuvan lyhyt historia. BTJ Finland Oy, Helsinki.

Sider, Larry & Sired, Jerry & Freeman, Diane 2003. Soundscape: the School of Sound lectures, 1998-2001. Wallflower Press.

Wikipedia 2010a: Ambience (sound recording). Luettu ja tulostettu 5.10.2010.

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Ambience\\_%28sound\\_recording%29](http://en.wikipedia.org/wiki/Ambience_%28sound_recording%29)>

Wikipedia 2010b: Partituuri. Luettu ja tulostettu 28.10.2010.

<<http://fi.wikipedia.org/wiki/Partituuri>>

Wikipedia 2010c: Soundscape. Luettu ja tulostettu 5.10.2010.

<<http://en.wikipedia.org/wiki/Soundscape>>

Äänipää 2010. Luettu ja tulostettu 28.10.2010.

<<http://www.aanipaa.tamk.fi/index.html>>

Muut lähteet:

Donnie Darko 2001. Elokuva. Ohjaus: Richard Kelly. Tuotanto: Pandora Cinema & Flower Films & Adam Fields Productions & Gaylord Films.

Emily Rosen riivaaja (The Exorcism of Emily Rose) 2005. Elokuva. Ohjaus: Scott Derrickson. Tuotanto: Screen Gems & Lakeshore Entertainment & Firm Films.

Leaving Las Vegas 1995. Elokuva. Ohjaus: Mike Figgis. Tuotanto: Initial Productions & Lumière Pictures.

Linnut (The Birds) 1963. Elokuva. Ohjaus: Alfred Hitchcock. Tuotanto: Universal Pictures & Alfred J. Hitchcock Productions.

Kellopeliappelsiini (A Clockwork Orange) 1971. Elokuva. Ohjaus: Stanley Kubrick. Tuotanto: Warner Bros. Pictures & Hawk Films.