

Kari Sirén

TOIMIVAN ELOKUVAMUSIIKIN PIIRTEITÄ

**Opinnäytetyö
CENTRIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Musiikin koulutusohjelma
Toukokuu 2020**

TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ

Centria-ammattikorkeakoulu	Aika Toukokuu 2020	Tekijä/tekijät Kari Sirén
Koulutusohjelma Musiikki		
Työn nimi TOIMIVAN ELOKUVAMUSIIKIN PIIRTEITÄ		
Työn ohjaaja Riitta Kossi		Sivumäärä 27
<p>Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää toimivan elokuvamusiikin piirteitä ja saada niitä käytäntöön. Työ on laadullinen tutkimus, joka jakautuu kahteen osioon. Ensimmäisen osion päätarkoitus oli toimivan elokuvamusiikin säveltämisen käytännön keinojen selvittäminen. Näitä keinoja tutkittiin pääasiassa elokuväsäveltäjä Hans Zimmerin mestarikurssin avulla. Ensimmäisessä osiossa selvitettiin lisäksi elokuvamusiikin roolia ennen ja nyt sekä joitakin elokuvallisen tarinankerronnan periaatteita.</p> <p>Tutkimuksen toiminnallisessa osiossa loin taiteellisen teoksen ja perustelin siinä käytetyt ratkaisut. Nämä ratkaisut tehtiin enimmäkseen ensimmäisen osan pohjalta rakennetun tiedon pohjalta. Tarkoituksena oli viedä ensimmäisestä osiosta opitut keinot käytäntöön. Taiteellinen osuus käsittää Dark Knight Crisis -lyhytelokuvan luomisen: suunnittelun, käsikirjoituksen, kuvauksen, musiikin säveltämisen ja editoinnin. Elokuva toteutettiin stop motion -tekniikalla.</p> <p>Työn tuloksena selvisi, että musiikin säveltäminen elokuvaan on tarkkaa työtä ja pienillä vivahteilla on suuria merkityksiä. Kokemuksellisen oppimisen kannalta prosessi oli hyvin rikastuttava ja elokuvamusiikin säveltämisen valmiuksia lisäävä.</p>		

Asiasanat

elokuvamusiikki, jännite, stop motion, säveltäminen, tarinankerronta, teemat

ABSTRACT

Centria University of Applied Sciences	Date May 2020	Author Kari Sirén
Degree programme Music		
Name of thesis THE FEATURES OF FUNCTIONAL FILM MUSIC		
Instructor Riitta Kossi	Pages 27	
<p>The purpose of this thesis was to examine the features of functional film music and to implement them. This thesis uses qualitative research divided into two sections. The main purpose of the first section was to examine the practical methods of composing film music. These methods were examined mainly based on Master Class by Hans Zimmer. In addition, the first section examines the role of film music in history and today, and some of the foundational principles of cinematic storytelling.</p> <p>The practical section of this thesis includes the creation of a piece artwork while explaining the decisions made in the process. These decisions were made mainly based on the knowledge that had been established while constructing the first section. The purpose was to implement methods learned in the first section. The artistic part includes the making of a short film called Dark Knight Crisis: its planning, screen writing, filming, music composition and editing. The film was made using stop motion technique.</p> <p>The result of this work is the realization that composing music to a film is delicate work and slight nuances carry great meaning. From the side of experiential learning, the process was very enriching and enhanced the author's readiness for film music composing.</p>		

<p>Key words film music, composing, stop motion, storytelling, tension, themes</p>

TIIVISTELMÄ
ABSTRACT
SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	1
2 ELOKUVALLINEN TARINANKERRONTA	2
2.1 Muoto ja tyyli	2
2.2 Tarinankerronnan perusominaisuuksia.....	3
2.2.1 Itsetietoisuus	3
2.2.2 Tietävyys	4
2.2.3 Kommunikoivuus.....	4
3 ELOKUVAMUSIIKKI	5
3.1 Musiikin rooli elokuvissa ennen ja nyt.....	5
3.2 Musiikin rooli tarinankertojana	7
3.2.1 Tarinan kaari.....	8
3.2.2 Rinnakkainen tarina.....	8
3.2.3 Elokuvan rytmi ja leikkaukset	8
3.3 Äänimaailman luominen.....	9
3.3.1 Äänipaletin luominen	9
3.3.2 Säännöt ja lainalaisuudet	10
3.4 Teemat	11
3.5 Hahmoteemat	12
3.6 Jännite elokuvamusiikissa	13
3.7 Yhteistyö muusikoiden kanssa.....	15
4 ELOKUVAMUSIIKIN SÄVELTÄMINEN ESIMERKKIELOKUVAAN	17
4.1 Sävellysprosessi	17
4.2 Kokonaisuus	19
4.3 Esimerkkielokuvan tarina: Dark Knight Crisis.....	19
4.4 Musiikillisen äänimaailman luominen	20
4.5 Teeman säveltäminen.....	20
4.5.1 Pääteeman säveltäminen.....	21
4.5.2 Hahmoteemojen säveltäminen.....	21
4.6 Paikkaa tai tilannetta kuvaavat musiikilliset elementit	22
4.7 Tunnelmien luominen musiikillisin keinoin	23
4.8 Tarinankerronta musiikin avulla	24
5 POHDINTA.....	25
LÄHTEET.....	27

1 JOHDANTO

Mitä on toimiva elokuvamusiikki? Miksi joidenkin elokuvien musiikki jää soimaan päähän vuosiksi elokuvakokemuksen jälkeen, kun taas toiset unohtuvat saman tien? Onko musiikin mieleen jääminen tae onnistuneelle elokuvamusiikille? Millaisia kriteerejä voidaan ylipäänsä asettaa mittaamaan hyvin onnistunutta elokuvan musiikkiraitaa?

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on selvittää syitä toimivan elokuvamusiikin taustalla. Tutkimuksen kohteena on varta vasten elokuvaa varten sävelletty musiikki eli alkuperäismusiikki. Samoja periaatteita voitane hyödyntää tietyin muutoksin myös näyttämömusiikissa tai pelimusiikissa. Tutkimusmenetelmänä käytän monimuotoista laadullista tutkimusta. Laadullisella eli kvalitatiivisella tutkimusmenetelmällä tarkoitan menetelmää, jossa tarkastellaan tutkimuskohteen laatua ja ominaisuuksia kokonaisvaltaisesti (Jyväskylän yliopisto). Työ jakautuu kahteen osioon. Ensimmäisessä osiossa tarkastelen elokuvamusiikin säveltämisen käytännön keinoja. Toinen osio koostuu opinnäytetyön toiminnallisesta osiosta eli käytännön taiteellisesta työstä ja sen analysoinnista. Taiteellinen työ on stop motion -animaatioelokuvan luominen ja musiikin säveltäminen siihen.

Toisessa luvussa käyn läpi joitakin elokuvalliseen tarinankerrontaan liittyviä periaatteita. Teoriapohjana toisessa luvussa on Henry Baconin Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Kolmannen luvun alkupuolella käyn lyhyesti läpi elokuvamusiikin historiaa ja vertaan elokuvamusiikin nykyistä roolia entiseen. Lähteinä ovat Mervyn Cooken *A History of Film Music* ja Anu Juvan *Valkokangas soi*. Kolmannessa luvussa keskityn kuitenkin enimmäkseen toimivan elokuvamusiikin käytännön keinojen selvittämiseen. Pääasiallisena lähteenä tässä on Hans Zimmerin *Master Class* -oppimisympäristö. Zimmerin *Master Class* eli mestarikurssi koostuu 31 opetusvideosta, joissa Zimmer selittää hyväksi havaitsemiinsa keinoja elokuvamusiikin säveltämisessä. Neljännessä luvussa selvitän lyhytelokuvaani varten tehdyt musiikilliset ratkaisut, jotka pohjautuvat pitkälti Zimmerin *Master Classiin* sekä omaan tapaan säveltää musiikkia. Tavoitteenani oli luoda elokuvaan mahdollisimman hyvin sopiva musiikki, joka välittäisi tunteita ja tunnelmia ja kertoisi tarinaa itsessään.

2 ELOKUVALLINEN TARINANKERRONTA

Elokuva on ihmiskunnan historiassa melko tuore keksintö, mutta tarinankerrontaa on mitä luultavimmin harjoitettu ensimmäisestä sukupolvesta lähtien. Marsh Cassadyn (1995) mukaan tarinankertoja on henkilö, joka sepittää tarinaa omalla tyyllillään, omista lähtökohdistaan käsin. Kertoja välittää tarinan omaan maailmakuvaansa peilaten. (Cassady 1995, 14–15.)

Kerronta on yksinkertaisesti tapahtumien esittämistä millä tahansa keinolla (Bacon 2000, 18). Elokuvas-
vassa esitetään tapahtumat, aivan kuin ne olisivat tapahtuneet ja toisaalta ikään kuin ne tapahtuisivat parhaillaan. Tapahtumiin ja henkilöihin voi siis samaistua, vaikka tarinat sijoittuisivat toiseen aikaan tai todellisuuteen kuin omamme. (Bacon 2000, 19.) Miksi sitten elokuvaan on niin helppo eläytyä ja suhtautua ruudun tai valkokankaan tapahtumiin ikään kuin ne olisivat totta? Tätä samaistumista voitaneen selittää sillä, että joidenkin kognitiopsykologisten tutkimusten mukaan elokuvan hahmottamisessa ovat kyseessä samat prosessit kuin todellisuuden hahmottamisessamme (Bacon 2000, 20).

2.1 Muoto ja tyyli

Muodolla tarkoitetaan tiivistettynä elokuvan eri teknisten ja tarinallisten tekijöiden summaa, joilla elokuva tarjotaan katsojalle. Muoto pitää sisällään kaikki ne keinot, joilla haluttu viesti välitetään, kuten kerronta ja sen eri keinot, itse kuvaan liittyvät elementit sekä äänet ja musiikki. Tavoitteena on näyttää katsojalle tietty tarina määrätystä näkökulmasta kiinnittämällä tämän huomion valittuihin asioihin. Muoto voidaan katsoa onnistuneesti toteutetuksi, kun osatekijät toimivat mahdollisimman hyvin yhteen luoden yhtenäisen kokonaisuuden. (Bacon 2000, 20–23.)

Tyyllillä tarkoitetaan linjausta, jolla muoto tuodaan elokuvan keinoin esiin. Tyyllillä voidaan ilmaista esimerkiksi, onko kyseessä todellisen kaltainen vai täysin kuvitteellinen maailma. Muodon tavoin tyyli pitää sisällään myös ne taiteelliset tai tekniset ratkaisut, joilla haluttu tarina tai asia tuodaan esiin. Tyylin johdonmukaisuutta voidaan pitää yleisesti tavoitteena elokuvan luomisessa. Tälle johdonmukaisuuden tarpeelle on perusteena niin kutsuttu ykseyden ihanne, joka Baconinkin mukaan vaikuttaa olevan ihmisen sisäänrakennettu ominaisuus. (Bacon 2000, 24–25.)

Mikäli tyyli on epäjohdonmukainen itsensä kanssa eli se rikkoontuu, tämä voi vaikuttaa katsojan tapaan suhtautua elokuvaan. Tyylin rikkominen saattaa aiheuttaa epämukavia tunteita ja viedä pohjaa elokuvan uskottavuudelta yhdessä katsojassa, mutta yhtä hyvin sama tilanne voi olla toisen mielestä piristävä. Kun katsoja tietää, mitä elokuvalta suunnilleen on odotettavissa, hän saattaa kokea turvallisuuden tunnetta. Silti tyyliseikkojen taitava sekoittaminen on varmasti vahva keino tuoreen luomiseen myös elokuvarintamalla.

2.2 Tarinankerronnan perusominaisuuksia

Elokuvallista tarinankerrontaa voidaan hahmottaa esimerkiksi Meir Sternbergin kuvaaman kolmen kohdan kautta: itsetietoisuus, tietävyys ja kommunikoiavuus (Bacon 2000, 38–43). Vaikka näitä kolmea osasta voidaan tarkastella erillisinä ilmiöinä, nivoutuvat ne kuitenkin erottamattomasti yhteen.

2.2.1 Itsetietoisuus

Elokuva on kerronnaltaan itsetietoinen silloin, kun se tietää olevansa elokuva ja kertoo sen katsojille. Tämä tarkoittaa esimerkiksi tilannetta, jossa hahmo puhuu kameralle. Itsetietoisuus rikkoo elokuvan maailman illuusiota, eli tekee tiettäväksi, että kyseessä on kuvitteellinen maailma. Tehokkaimmin illuusio rikkoutuneen elokuvan kommenttiraidan kautta, jossa ohjaaja tai muut elokuvan tekijät selostavat elokuvan kohtausten syntyä. (Bacon 2000, 38.) Kameraan katsominen luo tavallaan siltaa ruudulla näkyvän ja todellisuuden välille ja voi toimia myös tehokeinona. Tällaista keinoa käytetään muun muassa mukadokumentti -sarjoissa ja -elokuviissa (englanniksi mockumentary). Kyseessä on fiktiivinen sarja tai elokuva, mutta se esitetään ikään kuin kyseessä olisi dokumentti. Tämä illuusio luodaan katsomalla välillä kameraan ja toisinaan haastatteleamalla hahmoja. Tässä yhteydessä itsetietoisuus on tarkkaan harkittua. Itsetietoisuus voi tulla ilmeiseksi myös tahattomasti huonon näyttelemisen, läpinäkyvien kulissien tai tökeröiden kerronnallisten ratkaisujen vuoksi. Ei ole aina itsestään selvää, onko paljastuminen tahatonta vai tahallista.

2.2.2 Tietävyys

Kerronnan tietävyys tarkoittaa käytännössä sitä, kuinka paljon katsojalle annetaan informaatiota, eli kuinka perusteellisesti tarina kerrotaan. Tämä sisältää niin maailman, tapahtuminen kuin myös hahmoista itsestään esiintuotavan tiedon (Bacon 2000, 39). Luotu maailma saattaa pitää sisällään paljon enemmän asioita kuin mitä katsojille välitetään. On asioita jotka jäävät kerronnasta pois, mutta jotka kuitenkin ovat osana maailmaa ja saattavat tulla esiin vasta esimerkiksi elokuvan jatko-osassa. Tällaisesta hyvänä esimerkkinä on laajasti tunnettu J.R.R. Tolkienin luoma Keskimaa, jonne sijoittuvat niin Taru Sormusten Herrasta kuin Hobittikin.

2.2.3 Kommunikoivuus

Kommunikoivuudella tarkoitetaan erinäisten keinojen säätelyä, joilla tarinaa annostellaan katsojalle, eli mitä ja minkä verran katsojalle paljastetaan missäkin vaiheessa. Tämä kattaa koko elokuvan laajuisen kerronnan, mutta myös yksityiskohdat kuten kuvaan tai muihin teknisiin asioihin liittyvät ratkaisut. (Bacon 2000, 39–40.)

Voidaan ajatella, että kommunikoivuus on hana, jonka läpi lasketaan tietävyyttä; kommunikoivuudella säädellään jännitteen määrää antamalla katsojalle sopivasti tietoa tiettyyn aikaan ja tietyssä järjestyksessä. Jännitettä lisää esimerkiksi se, että asioita ei kerrota, vaan katsoja joutuu elämään epätietoisuudessa. Katsojaa voidaan myös johtaa tarkoituksella harhaan antamalla vääriä vihjeitä ja näin saadaan aikaan yllätys. (Bacon 2000, 42.)

3 ELOKUVAMUSIIKKI

Elokuvamusiikki voidaan jakaa karkeasti kahteen kategoriaan. Diegeettinen ääni elokuvassa tarkoittaa ääniä, joiden lähde on osa elokuvan maailmaa, eli hahmot kuulevat nämä äänet. Diegeettinen musiikki on kyseessä esimerkiksi silloin, kun hahmo laittaa kohtauksessa radion päälle. Ei-diegeettinen tarkoittaa ääniä jotka eivät kuulu maailmaan, eli nämä äänet kuuluvat vain katsojille. Joskus siirrytään tarkoituksella hienovaraisesti diegeettisestä ei-diegeettiseen tai päinvastoin. Tällöin on kyse trans-diegeettisestä äänestä (Master Class 2019). Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi tilannetta, jossa hahmo hyräilee sävelmää. Hyräily muuttua hiljalleen muotoa ja kasvaa lopulta koko orkesterin soittamaksi teokseksi. Suurin osa elokuvissa olevasta musiikista on ei-diegeettistä, ja tähän kategoriaan kuuluu lähtökohtaisesti kaikki elokuvamusiikin analysointi tässä opinnäytetyössä.

3.1 Musiikin rooli elokuvissa ennen ja nyt

Musiikki on ollut mukana elokuvassa sen alusta pitäen, mutta sen roolia elokuvassa on vähätelty niin ikään alusta lähtien. Mykkäelokuvien ajan ensimmäisellä puoliskolla (1890–1913) musiikkia tai muuta ääntä käytettiin usein vain käytännön syistä: projektorin ja muiden häiritsevien äänten peittämiseksi. (Cooke 2008, 27–28.) Projektorille löydettiin lopulta, jo 1900-luvun alussa, oma huone, ja sen äänen vaikutusta saatiin pienemmäksi, mutta musiikki oli tullut jäädäkseen (Cooke 2008, 29).

Noin satavuotisen historiansa aikana musiikilla on huomattu olevan monia funktioita elokuvassa. Sitä on voitu käyttää alusta pitäen korvaamaan elokuvasta puuttuvia ääniä, jopa dialogia. (Cooke 2008, 34.) Kathryn Kalinak on esittänyt ajatuksen, että musiikki on olemukseltaan fyysistä ja tuo kolmiulotteisuuden tunnun täydentämään kaksiulotteista kuvaa (Cooke 2008, 35). Musiikin roolia elokuvassa tutkiskeltiin jo 1900-luvun alussa myös tunteiden täsmentäjänä tai vaikeiden tunteiden laimentajana. Elokuvamusiikista on esitetty myös väitteitä, että sen tehtävänä on toimia vain alitajuntaan vaikuttavana taustamusiikkina, joka peittää häiritsevät äänet. (Cooke 2008, 36.)

Ensimmäinen äänielokuva, jossa oli kuvaan tarkasti synkronoitu musiikki ja tehosteraita, oli nimeltään Don Juan ja se sai ensi-iltansa vuonna 1926 (Juva 1995, 38). Don Juan oli ensimmäinen elokuva jossa käytettiin Vitaphone -nimellä kulkevaa ratkaisua, jossa ääni tuli erilliseltä levyltä (Warner Bros, 2018).

Musikaalit olivat suosittu genre äänielokuvan alkuaikoina. Osasyynä tähän lienee se, että monet olivat sitä mieltä, että musiikki ei voi tulla tyhjästä, vaan sen pitää liittyä kuvan tapahtumiin. Tästä johtuen myös musikaaleissa esiintyvä musiikki oli varmempaa perustella uskottavasti, ja elokuvat liittyivätkin usein show-maailmaan, kuten elokuva *Broadwayn sävel* (1929). Poikkeuksiakin tosin löytyy, ja jo äänielokuvan alkumetreillä musiikkia käytettiin myös ilmaisemaan kuvan tapahtumia, kuten Alfred Hitchcockin ohjaamassa *Puhtauden lunnaat* -elokuvassa (1929). Kyseessä on henkilöteema joka paljastaa ruudulla esiintyvän murhaajan. (Juva 1995, 41–44.)

Äänielokuvien alusta lähtien alalla toiminut säveltäjä Maximilian Steiner oli eräs elokuvamusiikin kehitykseen suuresti vaikuttaneista henkilöistä. Hänen ansionaan voidaan pitää ainakin sitä, että elokuvaan alettiin säveltää enemmän alkuperäistä musiikkia jo olemassa olevien teosten sijaan. (Juva 1995, 48.) Steiner on muun muassa *Tuulen viemää*- (1939) ja *Casablanca*- (1942) elokuvien musiikin takana. Steinerin musiikissa ruudun tapahtumat toistuivat musiikin kautta. Hahmoteemat olivat mukana myös hänen musiikissaan, eli kuvassa esiintyvä henkilö sai tunnistettavan teemansa. (Juva 1995, 49.)

Siinä missä Steiner kertoi ruudun tapahtumia suoraan, hieman hienovaraisempaa linjaa edusti Alfred Newman (esim. *Humiseva harju*, 1939). Hän ilmaisi musiikillaan asioita, joita ruudulla ei varsinaisesti näkynyt, esimerkiksi hahmojen tunteita. (Juva 1995, 52.) Bernard Herrmann, joka on säveltänyt musiikin esimerkiksi elokuvaan *Citizen Kane* (1941), toi lisää vapautta kuvasta riippumattomaan musiikilliseen tarinankerrontaan, kenties radiotyökokemuksensa kautta (Juva 1995, 59). Edellä kuvattuja linjauksia edustaa myös Hans Zimmer (ks. luku 3.3.2).

Instrumenttien luovasta käytöstä ansaitsee maininnan Miklós Rózsa, joka käytti elokuvassa *Viidakko* (1942) tiettyjä soittimia kuvaamaan kuvassa esiintyvää eläintä (Juva 1995, 57). Tämä on rinnastettavissa hahmoteemaan, mutta tuo sille vielä täsmällisempää sisältöä. Nykypäivän esimerkkinä voidaan pitää esimerkiksi *Dark Knight* -elokuvan Jokerin hahmoteemaa (ks. luku 3.6).

Sinfoniaorkesteri oli suosituin ratkaisu elokuvamusiikin toteutuksessa sen historian alkupuolella (Juva 1995, 47). Kokonaisen orkesterin käyttö ei kuitenkaan ollut jokaisen ratkaisu. Joidenkin säveltäjien kohdalla puhaltimien runsas käyttö oli yleistä etenkin varhaisen äänentallennustekniikan rajallisuuden vuoksi (Juva 1995, 44–45). Yksinkertaisempaa linjaa edusti esimerkiksi klassinen säveltäjä Aaron Copland. Hänen sävellyksiinsä kuuluu esimerkiksi *Hiiriä ja ihmisiä* -elokuvan (1940) musiikki. Hänen valintansa oli käyttää elokuvamusiikissa vähäeleisiä keinoja mahtipontisuuden sijaan. (Juva 1995, 56.) Nykypäivän elokuvamusiikkikaan ei aina tarkoita kokonaisen orkesterin käyttöä. Elokuvien tunnusmu-

siikit ovat nykyäänkin usein yksinkertaisia ja helposti toistettavia. Vaikka musiikin käyttö on nykyään usein paljon hienostuneempaa menneisyyteen verrattuna, edellä mainittuja keinoja käytetään elokuvamusiikissa edelleen. Elokuvamusiikki nykymuodossaan on sen historian tuotos, johon ovat vaikuttaneet enemmän tai vähemmän kaikki alalla toimineet säveltäjät. Tämän luvun seuraavissa alaluvuissa pohdin toimivan elokuvamusiikin keinoja Hans Zimmerin Master Class -opetusten pohjalta.

Hans Zimmer on eräs tämän aikakauden suurimmista nimistä elokuvamusiikin saralla ja on varmasti antanut runsaasti vaikutteita lukuisille säveltäjille ja määrittänyt laajalti elokuvamusiikin olemusta tänä päivänä. Zimmer on itse saanut vaikutteita omien sanojensa mukaan klassiselta puolelta ainakin Mozartilta, Beethovenilta ja Mahlerilta. Elokuvamusiikin puolelta hän pitää suurimpana vaikuttimenaan Ennio Morriconea. Morriconen musiikissa taas on kuultavissa vaikutteita Bachista. Zimmer ei ole Morriconen tapaan akateemisesti koulutettu säveltäjä, vaan hän on oppinut klassisen musiikin keinot yksinkertaisesti kuuntelemalla klassista musiikkia. (Zimmer 2019, osa 29.)

3.2 Musiikin rooli tarinankertojana

Säveltäjä on yksi elokuvan kertojista ja sepittää musiikillista tarinaa omalla uniikilla tavallaan. Muiden kertojien lailla kerrontatapaan vaikuttavat hänen omat kokemuksensa ja mieltymyksensä. Voidaan ajatella, että musiikki kertoo samaa tarinaa kuin kuva ja dialogi, mutta kuitenkin eri tavalla ja eri osia siitä. (Zimmer 2019, osa 3.) Myös kuulija kuulee tarinan omaan maailmaansa peilaten. Voitaisiin todeta, että täydellisesti elokuvan kohtauksiin sopivan musiikin säveltäminen onkin varsin haastava tehtävä. On lopulta kuulijan päätettävissä, sopiiko musiikki tilanteeseen, vaikka se olisi kuinka oikeaoppisesti tehty.

Sävellettäessä on tärkeää uskoa siihen mitä myydään. Zimmer puhuu tavastaan eläytyä elokuvan maailmaan ja hahmoihin. Hän mainitsee, että hänen lähellään on huomattavasti mukavampaa olla silloin, kun työn alla on romanttinen komedia, verrattuna siihen, kun kyseessä on Batman synkkine ympäristöineen ja hahmoineen. (Zimmer 2019, osa 3.) On selvää, että tarina jonka itse haluaa kertoa ja josta pitää, saa osakseen aivan erilaisen latauksen kuin väkisin väännetty selostus aiheesta, johon ei itse usko. Elokuväsäveltäjän tulojen epävarmuuden ja epäsäännöllisyyden vuoksi säveltäjä ei välttämättä kuitenkaan voi aina vaikuttaa vastaanotettavaan työhön niin paljon kuin haluaisi.

3.2.1 Tarinan kaari

Säveltäjän tulisi alkuun selvittää laajasti elokuvan koko tarina ja pohtia sen pohjalta musiikillinen lähestymistapa. Laajasta kuvasta voidaan tarkentaa yksittäisiin kohtauksiin ja kuljettaa tarinaa eteenpäin. Juuri eteenpäin vieminen on Zimmerin mukaan olennaisen tärkeää; on tärkeää pysyä liikkeessä. (Zimmer 2019, osa 9.) Elokuvassa musiikillinen tarinankerronta on koko ajan käynnissä, se ei pysähdy edes hiljaisiin hetkiin. Musiikilla puhutaan silloin, kun on tarpeen, ja kun ollaan äänessä, puhutaan asiaa.

Säveltämiseen pätee sama ”laatu korvaa määrän” -periaate, kuin kirjoittamiseenkin. Säveltäjän tulisi kyetä kertomaan tarina tarvittaessa niin vähillä elementeillä, kuin mahdollista. Musiikillinen kerronta ei saisi tulla ainakaan esteeksi sille, mitä kuvalla halutaan ilmaista. Hiljaisuuskin on toisinaan hyvä vaihtoehto. (Zimmer 2019, osa 9 ja 10.) Ei näyttelijän hahmokaan ole koko ajan äänessä.

3.2.2 Rinnakkainen tarina

Sävellettyessä musiikkia elokuvan kohtaukseen on ensisijaisesti otettava huomioon tarina, jota ollaan parhaillaan kertomassa. Ei ole kuitenkaan tarpeellista kertoa ruudun tapahtumia uudelleen, vaan ilmaista musiikilla jotain, mitä kuva ja teksti eivät ole vielä tuoneet esille. (Zimmer 2019, osa 3.) Esimerkkinä tästä on Tappajahai-elokuvan (1975) kohtaus jossa kamera on veden alla, mutta hai ei ole vielä näköpiirissä. Musiikki kuitenkin kertoo, että vaara on lähellä. Tunnettu kahden nuotin sävelmä on hain oma teema ja ilmaisee tämän läsnäolon. (Juva 1995, 81.)

Musiikki voi kertoa nopeasti, mitä tunteita hahmot kokevat kohtauksessa. Vaikka musiikilla voidaan tunnetusti herätellä erilaisia tunteita, tämä tunteminen on aina subjektiivinen kokemus. Myös Zimmer kehottaa olla alleviivaamatta mitä tunnetta katsojan pitäisi tuntea, vaan jättää valinta tälle itselleen (Zimmer 2019, osa 9).

3.2.3 Elokuvan rytmi ja leikkaukset

Elokuvassa musiikkivideoista tuttu musiikin tarkka synkronointi leikkauksiin ei ole tarpeellista tai välttämättä edes järkevää. Rinnakkaista tarinaa kerrottaessa musiikillisen kerronnan ajoitus voi poiketa

kuvasta. Tarinaa siis kerrotaan lomittain, ja musiikilla voidaan tehokkaasti joko valmistella katsojaa tulevaa varten tai jopa yllättää täysin. (Zimmer 2019, osa 9.)

Korva ja silmä eivät toimi täsmälleen yhtä nopeasti. Zimmer pitää yleisesti toimivana ratkaisuna ajoittaa musiikin iskut hieman kuvan jälkeen. Tehokeinona asia voidaan tehdä myös toisinpäin, eli musiikin huippukohta tulee juuri ennen kuvan tapahtumia. Tällä tavalla toteutettiin useat kohtaukset soitaelokuvassa *Black Hawk Down* (2001). Zimmer sai tilaisuuden haastatella oikeassa taistelussa olleita sotilaita, ja heidän kertomuksensa perusteella taistelussa tapahtumia ei voi ennakoida, vaan luodit tulevat tyhjästä. Tätä ajatusta noudattaen Zimmer ei paljastanut elokuvan tulevia tapahtumia musiikilla. Vaikka musiikki oli kirjoitettu siten, että se sisälsi huippukohdan, leikattiin se raa’asti poikki odottamattomassa kohdassa. Huippukohdan tuloa voidaan aavistella musiikissa, koska se on kirjoitettu siihen ja soittajat etenevät sitä kohden, mutta sitä ei koskaan kuulla. (Zimmer 2019, osa 9.)

3.3 Äänimaailman luominen

Jokaista elokuvaa tai sarjaa varten luodaan usein kokonaan uusi maailma. Visuaalisten ja tarinallisten elementtien lisäksi säveltäjä voi luoda uudenlaisen äänimaailman. Zimmer kertoo luovansa jokaiseen elokuvaan, sikäli kuin vain mahdollista, oman uniikin äänipalettinsa (Zimmer 2019, osa 7). Uudenlaisen äänimaailman luominen tukee siis uudenlaisen maailman luomista. Äänipaletti pitää sisällään maailman perusrakennusaineet, joilla voidaan luoda juuri tietynlainen maailma. Avoin keskustelu elokuvan muiden tekijöiden kanssa saattaa auttaa hahmottamaan millaisesta maailmasta on kyse. Maailman valo ja väri ovat tärkeitä määrittäviä tekijöitä paletin syntyyn. (Zimmer 2019, osa 7.) Äänipaletti siis rajaa, mitä soittimia maailmassa käytetään ja millä tavalla niiden ääntä hyödynnetään. Äänimaailmalle asetetut rajat tukevat maailman yhdenmukaisuutta, voivat vahvistaa sen uskottavuutta ja helpottaa siihen eläytymistä.

3.3.1 Äänipaletin luominen

Äänipaletin rajaaminen saattaa helpottaa myös itse sävellystyötä, koska käytettävissä oleva materiaali täsmennetään äärettömästä tiettyihin rakennuspalikoihin. Käytännössä rajaaminen voi tarkoittaa esimerkiksi musiikin kirjoittamista vain valituille soittimille tai käyttämällä vain tiettyjä sävyjä kautta teoksen.

Sävellettäessä tietokoneella valmisäänit ovat nopea tapa saada musiikkia aikaan. Varjopuolena tässä on muun muassa se, että teokset saattavat kuulostaa helposti samankaltaiselta säveltäjältä tai jopa sävellyksestä riippumatta. (Zimmer 2019, osa 7.) Zimmer kehottaakin luomaan äänit kokonaan itse (Zimmer 2019, osa 8). Puhuttaessa synteettisistä äänistä tämä on luonnollisesti helpommin toteutettavissa kuin akustisten instrumenttien kanssa. Nykytekniikka tarjoaa jatkuvasti uusia keinoja yhä rikkaamman äänimaailman luomiseen. Nykyisin on tarjolla runsaasti täysin ilmaisiakin virtuaalisyntetisaattoreita, joilla on mahdollista luoda täysin uskottavan kuuloisia äänimaisemia ja efektejä. Tarjolla on myös valmisääniä esimerkiksi orkesterimusiikin tekemistä mahdollistamaan. Näiden taso on nykyisin korkea, varsinkin kun puhutaan maksullisista instrumenteista.

Akustiset instrumentit ovat oma lukunsa. Kuten Zimmerkin toteaa, orkesteri on kallis harrastus (Zimmer 2019, osa 7). Vain hyvin harvalla on varaa tai mahdollisuutta äänittää aitoa orkesteria. Tämän ei silti tulisi antaa olla este luovuudelle. Riippumatta instrumentista tai niiden määrästä tai ylipäänsä musiikin tekotavasta, kyse on pohjimmiltaan siitä, kuinka mitä tahansa teknologiaa tai keinoja käyttämällä voidaan ilmaista tunteita (Zimmer 2019, osa 20).

Myös akustiset soittimet ovat äänitettävissä kotikonstein ja edullisesti. Tässä vähimmäisvaatimuksina ovat soitin ja soittaja sekä jonkinlainen äänitysjärjestelmä. Kotistudion äänitysjärjestelmän ytimessä on usein tietokone, jossa on musiikintekoon tarkoitettu ohjelma. Instrumenttimikrofonien hinnat ovat alimmillaan edullisia. Erillisen adapterin kautta mikrofoniin saa kiinni myös tablettiin tai puhelimeen. Kannettavat tallentimet kuten Zoom ja Tascam ovat täysin mahdollisia ratkaisuja äänityksiin. Myös tallentimet ovat useimpien saatavilla hintansa puolesta. Akustisten instrumenttien jälkiprosessointi lisää monipuolisemman äänimaailman luomisen mahdollisuuksia. Erilaisia digitaalisia efektejä on saatavilla virtuaalisyntetisaattoreiden tapaan runsaasti.

3.3.2 Säännöt ja lainalaisuudet

On tärkeää tuntea sen elokuvan maailman raamit ja lainalaisuudet, johon musiikkia ollaan luomassa. Ohjaajalla on nämä langat ja kehykset käsissään. Nämä säännöt voivat myös elää, ja uudet kehykset saattavat syntyä ohjaajan ja säveltäjän yhteistyössä. (Zimmer 2019, osa 3.) On siis tärkeää, että keskustelu muiden projektissa mukana olevien henkilöiden kanssa on käynnissä myös sävellysprosessin kuluessa. Sääntöjen tai raamien luominen saattaa helpottaa säveltäjän työtä suuresti. Erilaisia kehyksiä

voi olla käytännössä rajattomasti, mutta esimerkiksi musiikkityyli, tietyt soitinvalinnat tai musiikin teoriasta poimitut säännöt voivat toimia tällaisina määrittävinä rajoittimina.

Zimmer kehottaa aktiivisesti kyseenalaistamaan hahmon toimintaa ja luonnetta, sen sijaan että tyydyttäisiin jo saatuihin vastauksiin. Eli mennään syvemmälle hahmon ajattelumaailmaan ja kysytään lisäkysymyksiä tämän luonteesta. Tämä tarkoittaa musiikin osalta sitä, että jo esille tuotujen asioiden lisäksi tuodaankin jotain uutta ja yllättävää. Kohtaustasolla tämä voi tarkoittaa esimerkiksi epätavanomaista soitinvalintaa tai vaikkapa hahmoteeman pientä muuntelua. (Zimmer 2019, osa 25.)

Kun säännöt ensin tiedetään ja niitä noudatetaan pääosin tarkasti tilanteiden vaatimilla tavoilla, niiden taitava ja tyylikäs rikkominen lisää mielenkiintoa ja maustaa mukavasti musiikillista keitosta (Zimmer 2019, osa 3). Esimerkiksi melodia, joka menee tiukasti duuriasteikon mukaisesti, saa mielenkiintoista eloa ja lisää jännitettä, kun välillä käydäänkin asteikon ulkopuolella. Jännitteen luomisesta kerron lisää luvussa 3.7. Sääntöjen rikkominen lisää yllätyksellisyyttä ja saattaa toimia hyvinkin piristävänä tekijänä muuten tavanomaisessa tai ennalta arvattavassa kohtauksessa. Edellä kuvatun kaltaisella melodian muuntelulla tai muilla tehokeinoilla saatetaan viestittää myös asioita, joita ei kuvasta ole ensinkään havaittavissa. Viattomalta näyttävä kohtaustaadaan muuttumaan vaikkapa oudoksi musiikin harmonian taitavalla rikkomisella.

Musiikilliset ratkaisut, joissa rikotaan rajoja ja tehdään odottamattomia asioita, tekevät elokuvamusii- kista mielenkiintoisempaa. Zimmer on sitä mieltä, että tarinassa tulee pysyä (Zimmer 2019, osa 10). Monessa kohtaa Zimmer taas kehottaa rikkomaan ja koettelemaan rajoja (Zimmer 2019, osa 25 ja 28). Tämä vastakkaiseltakin tuntuva ajattelu on kuitenkin perusteltua. Kuten aiemmin todettiin, jännitteen luominen ja sen oikeanlainen purkaminen on tärkeää. Rajojen koettelu, eli odottamattomat ja epätavalliset asiat lisäävät jännitettä ja ovat omiaan tuomaan hahmolle tai kohtaukselle lisää luonnetta.

3.4 Teemat

Teeman tehtävä elokuvamusii- kissä on varsin suuri. Se luo pohjan koko teokselle. Teema voi koskea koko elokuvaa, eli elokuvalla on tunnusmelodia. Tunnusmelodian tulisi kyetä mukautumaan elokuvan muuttuviin tilanteisiin. Zimmer viittaa Beethovenin viidenteen sinfoniaan esimerkkinä hyvästä teemasta. (Zimmer 2019, osa 2.) Tässä melodian ydin, joka pohjimmiltaan koostuu neljästä nuotista ja vain kahdesta eri äänestä, esitellään heti ensi nuoteilla ja se elää eri muodoissa pitkin sävellystä.



NUOTTIESIMERKKI 1. Beethovenin viidennen sinfonian alun yksinkertaistettu nuottikuva

Teemaa sävellettäessä tai muunneltaessa eräänä apukeinona voi olla kysymys-vastaus-asetelma (Zimmer, osa 2). Esimerkiksi ensimmäinen sävelkulku voi toimia kysymyksenä ja toinen tämän muunnelman eli vastauksena.



NUOTTIESIMERKKI 2. Vasemmalla Näлкäpeli-elokuvista tuttu matkijanärhen teema ja oikealla siitä kehitetty yksinkertainen muunnelma

Zimmerin mielestä kysymysten esittäminen on tärkeämpää kuin vastausten antaminen, sillä ne pitävät jännitettä yllä (Zimmer 2019, osa 2). Tämä jännitteen luomisen ja purkamisen tasapaino onkin muiden kertojien tapaan myös jokaisen säveltäjän haaste. Tilanteesta riippuu, kuinka paljon jännitettä halutaan ja vaatii taitoa ja herkkyyttä kyetä purkamaan se juuri sopivissa tilanteissa.

3.5 Hahmoteemat

Elokuvamusiikissa genrestä riippuen myös hahmoilla saattaa olla oma teemamusiikkinsa. Hahmon teema voi itsessään kertoa tästä asioita, joita ei sanallisesti selitetä. Zimmer pitää tässäkin yhteydessä tärkeänä keskustelua ohjaajan kanssa, jolla saattaa olla mitä syvällisin tuntemus hahmosta taustatarinaa myöten. (Zimmer 2019, osa 14.) Teema elää myös omaa elämäänsä ja saattaa kasvaa yhdessä hahmon kasvaessa. Säveltäessään Batmanin hahmoteemaa Zimmer palasi uudelleen ja uudelleen vain kahteen nuottiin, koska hänen mielestään hahmon elämä ei anna tarpeeksi oikeutusta johonkin suureen ja sankarilliseen teemaan (Zimmer 2019, osa 15).

Jokerin hahmoteeman kohdalla Zimmer valitsi ilmiselvästi poikkeavan lähestymistavan. Paha hahmo, joka on äänekäs niin olemukseltaan kuin toiminnaltaan, saikin osakseen hiljaisen teeman. Jokerin kohdalla teema sisältää yhden sellolla soitettavan nuotin. Tässä onkin olennaista se, mitä nuotilla tehdään. Tämän hahmoteeman jännite ei koskaan purkaudu, ainoastaan kasvaa. Yksi soiva nuotti muuttaa muotoaan ahdistavasta yhä ahdistavammaksi. (Zimmer 2019, osa 16.)

Jokerin teemassa käytettävä soitin ei ole aivan tavallinen sello, vaan kyseessä on kovalla kädellä muokattu versio soittimesta. Tällä muokatulla sellolla on soitinparina sähkökitara, jota soitetaan partakoneen terillä. Ääni on tarkoituksella ruma ja luotaantyöntävä. Korkeat taajuudet ovat vallalla, ja ne aiheuttavat vaaran tuntua. Ääni ei kuulosta suoraan miltään olemassa olevalta soittimelta, mikä jättää kuulijassa tilaa tulkinnalle ja saa aikaan rauhattomuuden tuntua. (Hexel 2016, 73.) Tämä kertoo hyvin siitä, että elokuvamusiikin ei tarvitse olla monimutkaisesti sävellettyä ollakseen toimivaa. Sävyt ja soitinvalinnat nousevat avainasemaan kun puhutaan tunnelman luomisesta. Jokerin teemassa pelataan vivahteilla ja yhdestä nuotista tehdään hyvin laaja kirjo eri tavalla soivia ääniä eri keinoin.

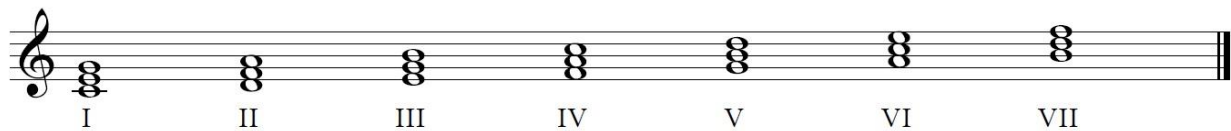
Elokuvassa tarina näyttää erilaiselta riippuen siitä kenen, eli minkä hahmon kannalta maailmaa katsoo. Käsikirjoittajalla ja ohjaajalla on tästä omat näkemyksensä, mutta myös musiikintekijä pystyy valitsemaan ainakin tiettyyn rajaan asti, kenen kengissä kulloinkin ollaan. Hahmo voidaan esimerkiksi saada musiikilla läsnä olevaksi, vaikka tätä ei näydetä vielä kuvissa (Zimmer 2019, osa 16). Tästä sovellutuksena kohtauksessa voitaisiin ilmaista musiikin kautta esimerkiksi pahan hahmon läsnäolo soittamalla tämän tunnusmelodiaa. Tähän voitaisiin sulauttaa sankarin teema. Tämä yhdistelmä vihjaa, että edessä on konflikti näiden kahden välillä. Zimmerillä oli hankaluuksia olla tekemättä Jokerin hahmosta sankaria musiikin keinoin (Zimmer 2019, osa 16). Musiikilla on mahdollista maalata jopa täysin päinvas-
taisia kuvia kuin mitä kuva tai tarina muutoin kertoo.

3.6 Jännite elokuvamusiikissa

Jännitteen luomista voidaan pitää melko yleisesti eräänä keskeisimmistä tavoitteista, kun halutaan luoda kiinnostavan kuuloista elokuvamusiikkia. Elokuvamusiikissa jännitteen lisääminen voi olla keskeistä myös tarinankerronnan kannalta. Jännitettä voidaan saada aikaan lukuisilla eri keinoilla.

Yksinkertaisimmillaan harmoniaan pohjautuva jännitevaikutelma saadaan käyttämällä sävelasteikkoa ja niihin pohjautuvia sointuja. Duuriasteikon sointujen päätehot ovat toonika, dominantti ja subdomi-

nantti. Toonika eli ensimmäinen aste voidaan mieltää lepotilanteeksi, eli tähän jännite lopulta puretaan. Myös kolmas ja kuudes aste ovat toonikatehoisia. (Heikkilä & Halkosalmi 2006, 176.) Dominantti on jännitteisin ja kaipaa purkausta. Dominanttitehoisia sointuja ovat viidennen ja seitsemännen asteen soinnut. Myös neljäs aste (kuten myös toinen aste) subdominantti on jännitteinen ja tulee purkaa, mikäli tämä on tavoitteena. (Heikkilä & Halkosalmi 2006, 160; Sibelius-Akatemia.) Sointuasteet merkitään vakiintuneen käytännön mukaisesti roomalaisin numeroin.



NUOTTIESIMERKKI 3. Sointuasteet C-duurissa

Jännitettä on siis mahdollista saada aikaan helposti sävelasteikkoa hyödyntämällä yksinkertaisesti siten, että tehdään tietäväksi perusääni, mutta liikutaan jännitteisillä sointuasteilla. Jännite puretaan, mikäli se on tavoitteena, mutta näin ei suinkaan aina ole, kun kyse on elokuvamusiikista. Usein tilanteet jätetään tarkoituksella jännitteiseksi myös musiikin osalta.

Kenties vielä yksinkertaisempi ja nopeampi tapa luoda jännitettä on voimakkaasti dissonoivien intervallien käyttö. Otettakoon esimerkiksi dissonoivasta intervallista pieni sekunti. Kyseessä on yhden puolissävelaskeleen mittainen matka. Kun sävelet soitetaan yhtä aikaa, saadaan aikaan voimakas jännite. Sekunti-intervallin käyttö on yleistä elokuvamusiikissa, sillä keino on yksinkertainen, mutta melko varmasti toimiva: kuulijasta riippumatta viesti menee helposti perille.

Sekunti-intervallia voidaan hyödyntää myös soittamalla äänet peräkkäin, kuten on tehty muun muassa Tappajahain tunnussävelmän, vanhan Batman -teeman ja Ritari Ässän kohdalla. Sekä Batman -teemassa että Ritari Ässän tunnusmusiikissa pieniä sekunteja toistetaan sekvensseissä eri soinnun vaihtuessa pohjalla. Toisin sanoen sama sekvenssi eli soitettava kuvio siirtyy soimaan eri äänenkorkeudelta alla olevan sointupohjan mukaisesti.



NUOTTIESIMERKKI 4. Sekunti-intervallin käyttö Tappajahain teemassa



NUOTTIESIMERKKI 5. Sekunti-intervallin käyttö vanhassa Batman-teemassa



NUOTTIESIMERKKI 6. Sekunti-intervallin käyttö Ritari Ässän teemassa

Eräs jännitteenluomisen peruspalikoista on dynamiikka. Tilanteesta riippuu, onko jännitettä luova ääni hiljainen vai voimakas. Myös rytmiin liittyvillä asioilla voidaan luoda jännitettä. Musiikin tempo, jälleen tilanteesta riippuen joko nopea tai hidas, rytmin ennakoimattomuus tai epätavalliset ratkaisut voivat olla omiaan lisäämään jännitettä. Jännitettä voidaan lisätä myös ottamalla musiikki kokonaan pois. Musiikin taukoaminen nostaa nopeasti jännitettä ja kaipaa purkautumista kuuluvaan ääneen.

The Dark Knight -elokuvan kohtauksessa on tilanne, jonka asetelma on itsessään äärimmäisen jännitteinen. Kyseessä on ulkopuolinen uhka, joka pakottaa kaksi ihmisjoukkoa toimimaan toisiaan vastaan ja satojen ihmisten henki on vaakalaudalla. Tavanomainen lähestymistapa kohtauksen musiikin säveltämiseen saattaisi olla nopeatempoinen toimintamusiikki. Zimmerin ratkaisuna oli tehdä sen sijaan hyvin hidas ja rauhallinen, mutta äärimmäisen jännitteinen musiikkiraita. Tällä mahdollistettiin jännitteen luomisen lisäksi huomion kiinnittäminen tarinaan. Musiikilla ei siis liikaa alleviivattu sitä, mitä kuvassa tapahtuu. (Zimmer 2019, osa 19.)

3.7 Yhteistyö muusikoiden kanssa

Säveltäminen elokuvaan on usein sosiaalinen prosessi. Ellei kyse ole puhtaasti synteettisin keinoin tehdystä musiikista, oikeiden soittimien käyttö on varmasti enemmän sääntö kuin poikkeus ammattimaisissa, varsinkin kaupallisissa elokuvaprojekteissa. Riippuen elokuvaprojektin toteutustavasta, säveltäjä saattaa olla suoraan tekemisissä muusikoiden kanssa. Tämä voi olla hyvin hedelmällistä, sillä kun säveltäjä tuntee muusikon vahvuudet, hän voi ottaa ne huomioon musiikkia kirjoittaessaan (Zim-

mer 2019, osa 20). Tässä on etuna se, että musiikkiin voidaan saada vivahteita, jotka eivät välttämättä olisi toteutettavissa muuten. Sävellys voidaan kirjoittaa paperille valmiiksi, mutta muusikko on kanava jota kautta varsinainen musiikki tulee kuultavaksi. Realiteetti kuitenkin on, että säveltäjä ei välttämättä voi aina valita soittajiaan.

Muusikolle tulisi tehdä selväksi, millaista tunnetta teoksen osalla halutaan välittää. Muusikolta on lupa odottaa ilmaisukykyä soittotaitojen lisäksi. Zimmer kertoo käyvänsä keskustelua yksittäisten soittajien kanssa tilanteissa, joissa muusikolta puuttuu selvästi tunneilmaisu soitosta (Zimmer 2019, osa 22). Zimmer pitää olennaisena ja tavoiteltavana asiana ilmaisussa aitoa intohimoa (Zimmer 2019, osa 20).

Säveltäjän työssä on hyötyä hyvistä sosiaalisista taidoista. Pelkästään työn saannin kannalta taidot ovat jokseenkin välttämättömiä, mutta projektien edistymistä jouduttaa ja painetta vähentää sujuva yhteistyö. Zimmerkin alleviivaa usein yhteistyön tärkeyttä niin ohjaajien kuin muusikoidenkin kanssa. Elokuvamusiikkia tehdessään säveltäjän tulee ottaa koko ajan huomioon muiden tekijöiden näkemykset elokuvasta.

4 ELOKUVAMUSIIKIN SÄVELTÄMINEN ESIMERKKIELOKUVAAN

Säveltämisprosessi itsessään on hyvin monisyinen ja sen sisältämä problematiikka on kirjoiltaan laaja. Tässä luvussa käyn läpi elokuvamusiikin sävellysprosessia käytännön tasolla. Esimerkkinä käytän lyhytelokuvaani *Dark Knight Crisis* ja sen musiikin säveltämisessä tehtyjä ratkaisuja. Valinnat pohjaavat pääasiassa Hans Zimmerin *Master Classista* ilmi tulleisiin ajatuksiin, joita voi tarkastella lähemmin etenkin tämän opinnäytetyön kolmannesta luvusta, sekä omaan kokemukseeni säveltämisen saralta.

4.1 Sävellysprosessi

Säveltämisen aloittaminen on kenties vaikein vaihe elokuvamusiikin luomisessa. *Writer's block* on hyvin tunnettu käsite tälläkin taiteen alalla. Kysymys on yksinkertaisesti tilasta, jossa taiteilijan luomisprosessi on estynyt (Mirriam-Webster 2019). Eräänä syynä tähän Zimmer esittää ilmeisen: vielä ei tiedetä mitä tarinaa halutaan kertoa. Tarina, jota hän säveltäjänä alkaa kertoa, ei näy suoraan ruudulla tai edes käsikirjoituksessa. Jokin yksityiskohta saa suuremman merkityksen, ja se tuodaan esiin musiikin keinoin. (Zimmer 2019, osa 26.) Tämä on käytännöllinen keino, kun halutaan kertoa aiemmin käsitellyä rinnakkaista tarinaa (ks. luku 3.3). Zimmerin nöyrä asenne on puhuttelevaa. Vaikka repertuaaris- ta löytyy yli 150 elokuvaa, hän kertoo että uuden elokuvan edessä hän on aina yhtä neuvoton. Edessä on hänen omien sanojensa mukaan aina tyhjä paperi. (Zimmer 2019, osa 27.)

Vaativat puutteet saattavat olla eräänä mentaalisteena luomiselle. Zimmer madaltaa säveltäjän rimaa luoda musiikkia kertomalla, että musiikin tekemiseen ei tarvita välttämättä sinfoniaorkesteria tai edes vähemmän kalliita vaihtoehtoja, vaan lopulta sävellyksen voi luoda jopa päässään ilman apukeinoja. Eli raha ei todellakaan ole este musiikin luomiselle, vaan intohimo säveltämiseen riittää. (Zimmer 2019, osa 26.)

Elokuvamusiikin säveltäminen tapahtui entisaikoina siinä vaiheessa, kun elokuva oli muuten kuka-kuinkin valmis. Lisäksi musiikin säveltämiseen oli varsinkin alkuvuosikymmeninä varsin vähän aikaa: kuudesta kahteentoista viikkoon (Juva 1995, 59). Nykyisin tilanne on toinen, ja Zimmer kertoo aloittavansa musiikin säveltämisen ja äänien luomisen samaan aikaan kun elokuvaa aletaan kuvata (Zimmer 2019, osa 25). Koska elokuvan tekeminen on useimmiten tiimityötä, elokuvamusiikin luominen rinnakkain muun materiaalin kanssa on erittäin perusteltua.

Jokaisella säveltäjällä on omanlaisensa suhde musiikkiin ja lähestymistapa säveltämiseen. Musiikkia voi lähestyä akateemisesti ja ikään kuin kylmästi täysin teoriapohjalta. Vaihtoehtoisesti lähestymistapa voi perustua kokemukseen ja analysointi voi keskittyä siihen, mitä tunnereaktioita musiikki saa aikaan kuulijassa. (Zimmer 2019, osa 28.) Kumpikaan lähestymistapa ei ole itsessään väärä, ja toimivaa musiikkia voidaan saada luoduksi elokuvaan riippumatta sen luomisprosessista. Tunnettu säveltäjä Ennio Morricone on suorittanut akateemisen sävellyskoulutuksen, mutta Juvan mukaan ”akateeminen kii-vakkuus” ei silti tule esiin hänen töistään (Juva 1995, 94).

Elokuvamusiikin maasto on melko turvallinen paikka ottaa riskejä. Koska elokuvan maailma on aina omansa ja sen luojilla on valta päättää miltä maailma näyttää ja kuulostaa, olisi luultavaa että tekijöillä on vähemmän painetta tehdä kaikki turvallisesti ja niin kuin aina ennenkin. Kautta historian elokuva-musiikissakin on kuitenkin kuultavissa samankaltaisia elementtejä ja toimivia ratkaisuja on siirretty seuraaviin projekteihin. Rajojen rikkominen ja uuden kokeilu ovat kuitenkin asioita, jotka saavat tuoreutta aikaan. Zimmer kehottaa riskien ottamiseen ja varoittaa, että sekä yleisö että työtoverit saattavat jopa kyllästyä, mikäli mennään vain turvallista tietä pitkin. (Zimmer 2019, osa 29.)

Elokuvamusiikki ei ole ensisijaisesti konserttimusiikkia, vaikka se sisältääkin usein elementtejä klassisesta musiikista. Elokuvamusiikin tehtävänä on toimia yhdessä muun kerronnan kanssa, eikä se välttämättä toimikaan aina itsenäisenä teoksena, eikä sen edes tarvitse. Zimmerkin sanoo olevansa viihdealalla eikä pyri säveltämään klassisia konserttiteoksia (Zimmer 2019, osa 29).

Dark Knight Crisis on luotu yksinomaan tätä opinnäytetyötä varten. Elokuvan musiikin säveltäminen alkoi mielen tasolla jo ennen kuvausten alkamista. Elokuva on täysin omaa käsialaani eli sen lisäksi että toimin säveltäjänä, olen samalla myös käsikirjoittaja ja ohjaaja. Pyrkimyksenäni oli tuoda elokuvan musiikkiraitaan elementtejä, jotka on todettu Zimmerin ja muidenkin toimesta hyväksi silti siten, että kuultavissa olisi myös jotakin omaa. Käytin hyväksi musiikin teoreettista osaamistani, mutta en antanut sen määritellä liikaa sävellystä, vaan pääkriteereinä olivat musiikin sopivuus kohtauksiin ja elokuvaan kokonaisuutena.

4.2 Kokonaisuus

Kuten aiemmissa luvuissa on todettu, kokonaisuus on otettava ensimmäisenä huomioon sävellettyä musiikkia elokuvaan. Kun tiedetään mistä elokuva kertoo, millainen on sen maailma ja mitä genreä elokuva edustaa, osataan jo pääpiirteittäin lähteä hahmottelemaan äänimaailman ja musiikin toteutusta. Esimerkkielokuvani genre on draamakomedia ja toteutustyyli on stop motion -animaatio. Stop motion -tekniikalla toteutetussa animaatioissa liikkeen illuusio saadaan aikaan liikuttamalla kuvassa näkyviä hahmoja tai esineitä vähän kerrallaan. Jokaisen liikkeen jälkeen otetaan uusi kuva. Dark Knight Crisis -elokuvassani animaation nopeus on pääasiassa yhdeksän kuvaa sekunnissa. Animaatio on hahmojen ja osittain lavasteidenkin osalta toteutettu Legoilla, mutta muitakin materiaaleja on käytetty, kuten pahvia ja paperia. Tavoitteenani oli luoda elokuvaan yhtenäinen kokonaisuus ja tuoda esiin ainakin seuraavat elementit musiikin keinoin: pääteema, tunnistettavat hahmoteemat, teemojen muuntelu, hahmojen tunteiden ilmaisu sekä tarinankerronta. Näihin kaikkiin sisältyy olennaisesti jännitteen luominen ja sen mahdollinen purkaminen. Tavoitteena oli myös erilaisten tunnelmien luominen. Suurin osa elokuvan musiikista ja muista kuultavista äänistä on luotu synteettisesti tai valmisääniä käyttäen.

4.3 Esimerkkielokuvan tarina: Dark Knight Crisis

Batman elää murrosvaihetta elämässään, eikä oikein ymmärrä mitä tapahtuu. Mustat ja nuorekkaat vaatteet vaihtuvat yhtäkkiä vanhoihin harmaisiin trikoisiin. Kyseessä on Batmanin keski-ikä kriisi. Henkinen muutos alkaa pulpahtella fyysisesti pintaan. Sankari häpeilee ja peittelee harmaata minäänsä parhaalta ystävältään Ihmenaiselta ja lisäksi myös itseltään. Batmanin omat kiusaavat ajatukset saavat toisinaan ruumiillisen muodon Arvuuttajassa, jonka vain Batman näkee ja joka ilmestyy hänelle varsinkin silloin kun kysymykset ovat vaikeimmillaan. Elokuva rakentuu Batmanin elämän kriisin pohdinnan ympärille. Valtaosa elokuvan tapahtumista käydään sankarin oman pään sisällä, joko unessa tai unen kaltaisessa tilassa. Ratkaisua ongelmiin haetaan pakenemisen kautta, mutta varsinainen apu löytyy kuitenkin ongelman kohtaamisesta. Alun epätoivoinen tilanne viedään keskustelujen ja toiminnan kautta ainakin osittain ratkenneeseen tilanteeseen, jossa Batman kykenee jo hyväksymään uuden minänsä olemassaolon, eli ikääntymisen. Itsensä hyväksymisessä tärkeänä apuna on Ihmenainen, joka puolestaan osoittaa Batmanille hyväksyntänsä tämän ulkomuodon muutoksista huolimatta.

4.4 Musiikillisen äänimaailman luominen

Kuten luvussa 3.4 käy ilmi, Zimmer luo jokaiseen elokuvaan aina uuden äänimaailman sen rakennusaineista eli äänistä lähtien. Äänipaletin luominen antaa jo itsessään kehykset äänimaailmalle. Uniikit varta vasten tehdyt äänet voivat antaa maailmalle tunnistettavaa sisältöä. Pelkkä tietynlaisen äänen kuuluminen saattaa toimia paljastavana elementtinä asioista, joita ruudulla ei vielä näy.

Esimerkkielokuvani maailma on leikkimielisestä ulkoasustaan huolimatta pääosin synkkä ja vakava. Legot synnyttävät jo sanana helposti hilpeän mielikuvan. Tavoitteenani oli kuitenkin luoda musiikilla vakava perusasetelma. Tavoitteena oli myös tuoda ajoittain pintaan koomisia elementtejä keventämistarkoituksessa.

Elokuvan ääniraita on luotu kokonaan omana projektinaan. Tämä tarkoittaa sitä, että äänet ovat musiikinteko-ohjelmassa omalla raidallaan ja niitä voidaan soittaa aina tarvittaessa. Tämä tapa mahdollistaa samojen äänien uudelleenkäyttämisen useissa kohtauksissa helposti. Selitän kunkin alaluvun kohdalla mitä soittimia elokuvan musiikissa on käytetty.

Koko teos on toteutettu pääasiassa äänimaisemat mukaan lukien virtuaalisyntetisaattoreilla ja valmisäänillä. Tekoalustana oli Logic X Pro ja pääasiallisena äänilähteenä Logicin omien äänien lisäksi Omnisphere 2 virtuaalisyntetisaattori. Omnisphere on maksullinen mutta erittäin korkeatasoinen virtuaalisyntetisaattori. Se sisältää valmiiden äänien lisäksi erittäin monipuolisen syntetisaattorin, joka mahdollistaa käytännössä rajattomat äänenmuokkausmahdollisuudet.

4.5 Teeman säveltäminen

Teeman tehtävä on hyvin olennainen ja sen tarkoitus on toimia kantavana tekijänä läpi koko teoksen (ks. luku 3.5). Toimiva teema on yksinkertainen ja monipuolisesti ja helposti muunneltavissa oleva. Yksinkertainen teema jää helposti katsojan mieleen ja on käytännössä jokaisen toistettavissa vaikkapa hyräilemällä. Teemaa voi luonnehtia musiikkiteokseksi pienoiskoossa. Sillä on tietty kaari, ja se sisältää ainakin tyypillisesti niin jännitteitä kuin purkauksiakin.

4.5.1 Pääteeman säveltäminen

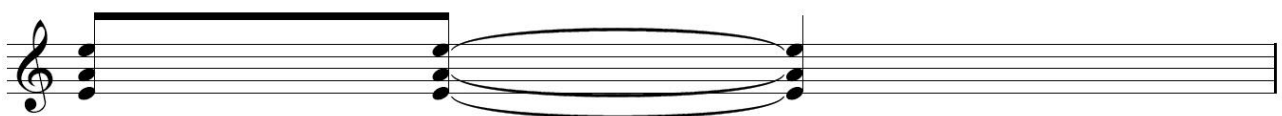
Dark Knight Crisis -elokuvan pääteema on tarinan lähtötilanteen mukainen. Alkuasetelma on jännittynyt, ja sisältää paljon kysymyksiä. Alkutilanteessa Dark Knight -teema soitetaan pianolla. Tämä on samalla myös elokuvan pääteema. Teema on musiikillisesti vähäeleinen ja yksinkertainen, mutta alkutilanteessa apea ja jännittynyt. Koko elokuvan kaari huomioiden teeman muuntelun prosessointi lähti liikkeelle elokuvan loppupisteestä, jossa alun jännitteet olisivat ainakin osittain purkautuneet. Lopussa kuultava rauhallinen teemamusiikki kuvastaa hahmon kehitystä ja sitä, että hänen kysymyksensä ovat saaneet vastauksia.



NUOTTIESIMERKKI 7. Vasemmalla Dark Knight -teema perusmuodossaan ja oikealla lopun purkautunut muoto

4.5.2 Hahmoteemojen säveltäminen

Jokaisella elokuvan pääosien esittäjistä on oma teemansa. (Ks. luku 3.6) Batmanin toinen minä eli vanhempi Batman sai myös osakseen oman tunnusteemansa, ja tämä sisälsi tarkoituksella tyyllisesti vanhaan Batmaniin viittaavia elementtejä. Batmanin tunnistaa alun unikohtauksesta lähtien torvilla soitettavasta fanfaarista. Kyseessä on vanhan sävyinen mellotronilla soitettu ääni. Mellotron on kosketinsoitin, joka alkuperäisessä muodossaan toistaa nauhalle talletettuja ääniä. Tässä tapauksessa on kyseessä Omnispherestä löytyvä digitaalinen versio mellotron-äänestä. Tämä fanfaari toistuu lähes jokaisessa tilanteessa kun vanha Batman tulee näkyviin. Soitettavat nuotit vaihtelevat, ja joskus fanfaarissa on viisikin nuottia alla olevan kolmen sijaan.



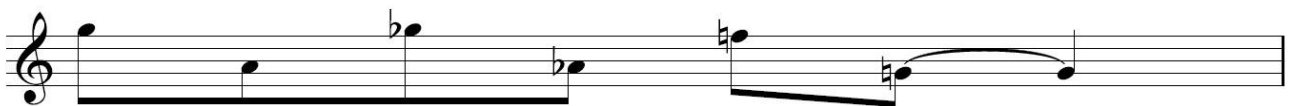
NUOTTIESIMERKKI 8. Batmanin tunnus-fanfaari perusmuodossaan

Wonder Woman eli Ihmenainen on tässä elokuvassa Batmanin paras ystävä ja hänen elämänsä sankari. Sankariteema on siis luonnollinen ja tarkoituksellakin alleviivaava valinta Ihmenaisen teemaa koskien. Ihmenaisen tunnusmusiikki on hieman monimutkaisempi kokonaisuutena. Ihmenaisenkin teeman ytimessä on mellotronilla soitettu ääni. Teemaan kuuluu erottamattomasti mellotron-melodian lisäksi 1970-luvun pop-musiikin tyylinen tausta. Teema kuullaan ensimmäistä kertaa elokuvan alkupuolella Ihmenaisen käydessä Dark Knightin oven takana. Tässä yhteydessä teemasta kuullaan kaksi hieman erilaista versiota. Elokuvan loppupuoliskolla Ihmenaisen-teema soi täydemmin hänen saapuessaan sankarina poliisilaitokselle. Tässä kohtaa teemaan sekoittuu myös Dark Knight -teema, eli elokuvan pääteema, edelleen pianolla soitettuna.



NUOTTIESIMERKKI 9. Ihmenaisen teema perusmuodossaan

Arvuuttajan tehtävä elokuvassa on kiusata Batmania ja saada hänet voimaan pahoin itseään kohtaan. Arvuuttaja syöttää outoja ja vaikeasti käsiteltäviä ajatuksia Batmanille. Musiikillisesti tämä ilmaistaan siten, että Arvuuttajan teemamusiikki on mystinen. Arvuuttajan läsnäolo elokuvassa on mahdollisesti äkimmin tunnistettavissa sen outouden vuoksi. Vaikka hahmo ei ole aina näköpiirissä, outo tunnelma viestii, että tämä on lähellä. Teema koostuu pääasiassa kolmesta kahden nuotin sekvenssistä, jotka soitetaan siirtymällä pieniä sekunteja alaspäin. Soitettavien nuottien äänenkorkeus vaihtelee ja joskus nuottipari toistetaan useammin.



NUOTTIESIMERKKI 10. Arvuuttajan teema perusmuodossaan

4.6 Paikkaa tai tilannetta kuvaavat musiikilliset elementit

Ensimmäinen paikkaa kuvaava musiikki kuullaan elokuvassa tilanteessa, jossa Dark Knight on kolauttanut päänsä peiliin ja saapunut omaan mieleensä. Tila on seesteinen, mutta apea. Hieman Arvuuttajaan viittaavia ääniä on kuultavissa myös, vaikka tätä ei näy. Jännite kasvaa Dark Knightin ja vanhan Batmanin käydessä keskustelua. Jännitteen lisäämiseksi tässä kohtauksessa käytettiin etenkin riipiviä korkeita ääniä ja riitaisen kuuloisia intervaleja. Äänenkorkeuden asteittainen nostaminen oli toinen tekijä, jolla tavoiteltiin tunnelman kiristymistä. Dark Knightin ja Batmanin myöhempi keskustelu mielen sisällä sisältää samoja paikkaan viittaavia tunnusmerkkejä kuin edellinen kohtaauksin, mutta on huomattavasti jännitteisempi, jopa uhkaava.

Mielen sisällä käydyn keskustelun jälkeen elokuvassa siirrytään seuraavaksi ajokohtaukseen. Tässä tilanteessa Dark Knight pakenee ongelmiaan ajamalla. Kohtauksen animaatiotyö tuo mieleen vanhan videopelin. Käytin kohtauksessa jo aiemmin säveltämäni retro-pelimusiikkia, joka jo sävellyshetkellä oli ajateltu sopivaksi ajopeliin.

4.7 Tunnelmien luominen musiikillisin keinoin

Tunnelmien ilmaisu oli kenties keskeisin tavoitteeni kautta koko elokuvan. Tämä pitää sisällään Dark Knightin tunteiden kirjon, joka on loppua lukuun ottamatta apea ja hyvin ristiriitainen. Tämä toteutettiin käytännössä useimmissa kohden pad-äänillä, joita elokuvan ääniraidassa on kuultavissa kolme erilaista. Näistä ensimmäinen on itse jo aikaisemmin luomani pad-ääni, jonka olen rakentanut Omnisphere-virtuaalisyntetisaattorilla. Tätä ääntä voidaan kuulla jo heti alun unikohtauksesta lähtien. Kyseessä on voimakkaasti metallisen kuuloinen pitkään soiva ääni. Tämän äänen muuntelu, sen soittaminen eri korkeuksilta ja varsinkin riitaisen kuuloisia intervaleja hyödyntäen mahdollistaa jännitteen lisäämisen useassa kohtauksessa.

Toinen pad-ääni on pehmeämpi, ja se on tunnistettavissa helpoiten ensimmäisessä Dark Knightin mielen sisällä käytävässä keskustelussa. Kyseessä on Omnispherestä löytyvä valmisääni, jota muuntelemalla pyrin saamaan aikaan tunnelman muuttumista rauhallisesta rauhattomaan. Sen lämpimän olemuksen vuoksi ääni sopi hyvin kohtaukseen, jossa halusin nimenomaan ilmaista rauhaa. Ääni oli muunneltavissa helposti siten, että rauhallisuutta saatiin tarvittaessa järkytettyä sopivasti. Tällaista muuntelua käytin molemmissa mielen sisällä tapahtuvissa kohtauksissa, sekä yksittäisissä tilanteissa Dark Knightin ollessa kotonaan elokuvan alkupuoliskolla.

Kolmas pad-ääni on synteettinen jousimatto-ääni, eli string pad. Tätä käytettiin enimmäkseen Ihmenaisen teeman taustalla. Sen pääasiallisena tehtävänä oli jyrkevittää teema-kappaletta. Tunnelmaa kuvaamaan sitä käytettiin Dark Knightin siirtyessä mielensä sopukoista ajokohtaukseen. Sen sijaan, että mielessä käyty kohtaaminen olisi loppunut äänettömyyteen, jousimatto pitää apeaa tunnelmaa yllä. Sen musiikillinen tehtävä on valmistaa kuulijaa ajokohtauksessa tulevaan kappaleeseen.

Eräs tunnelmia vahvistavista äänistä on tätä elokuvaa varta vasten luomani noise- eli kohinaääni. Kyseessä on yksinkertainen Omnisphere-syntetisaattorilla luotu tuulta imitoiva ääni, joka perustelee tässä elokuvassa Batmanin tai Dark Knightin jatkuvan viitan hulmuamisen. Ääni on melko huomaamaton ja sitä käytetään myös siitä syystä, että elokuvan ääniraitaan saadaan suvantovaiheita, kuitenkin poistamatta ääntä kokonaan.

4.8 Tarinankerronta musiikin avulla

Alunperin elokuvassa oli tarkoitus olla puhuttu dialogi ja sen lisäksi kertoja. Kuvallinen ja musiikillinen kerronta on kuitenkin niin voimakasta, että päätin jättää puhutun dialogin pois, ja vähensin tekstillä käytyä keskustelua alkuperäisestä huomattavasti. Pyrin kertomaan musiikilla mahdollisimman tarkasti millaisesta tilanteesta kulloinkin on kysymys. Kuva ja musiikki puhuvat elokuvassa käytännössä koko ajan. Kuten aiemmin mainittiin, musiikki ilmaisee niin tunnelmia kuin tunteitakin. Se ilmaisee myös hahmojen läsnäolon jokaisen pääosanesittäjän kohdalla. Alun epävarmuus viehän pohjakosketuksen kautta kohtaamiseen ongelman kanssa ja lopulta ratkaisuun. Musiikilliset elementit kasvavat elokuvan aikana, joka viestittää sitä, että tapahtuu enemmän ja isompia asioita. Dark Knightin toinen kohtaaminen itsensä kanssa on jo huomattavasti intensiivisempi kuin ensimmäinen. Ihmenaisen ilmaantuminen poliisilaitokselle on myös musiikillisesti paljon voimakkaampi kohtaaminen kuin ensimmäinen Batmanin ovella käynti. Lopussa esiintyvä teeman muuttuminen duuriksi, on tarkoituksella alleviivaava ilmaisu sille, että ongelma on ratkennut.

5 POHDINTA

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää keinoja, jotka ovat avuksi elokuvamusiikin säveltämisessä. Koen tämän prosessin aikana oppineeni paljon uutta elokuvamusiikin säveltämisestä, vaikka olenkin tehnyt musiikkia 1990-luvulta lähtien. Etenkin Zimmerin neuvot vahvistivat sitä ajatusta, että elokuvamusiikin rooli on olla tukemassa kuvallista ja sanallista tarinankerrontaa, eikä tulla itsessään liikaa esiin. Musiikin tehtävänä on tukea elokuvan tarinaa myös kertomalla sitä omalla tavallaan esiintuoden eri puolia siitä. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että elokuvamusiikin osuus on osattava suhteuttaa tilanteeseen. Elokuvamusiikki ei ole ensisijaisesti esittävää musiikkia, vaikka sitä voidaankin luonnollisesti käyttää myös siten. Musiikin roolia elokuvassa voidaan silti pitää hyvin tärkeänä. Musiikilla on päätösvaltaa yli kuvan ja dialogin. Musiikki mahdollistaa joidenkin asioiden ilmaisemisen tavoin, jotka eivät ole edes mahdollisia pelkän kuvan keinoin.

Zimmerin opetuksista eräänä suurimpana asiana jäi mieleen teemojen tärkeys. Pääteeman ympärille rakentuvat kaikki muut sävellykselliset elementit. Teemaa muuntelemalla voidaan säilyttää musiikillinen tarina yhtenäisenä, mutta samalla mahdollistaa sen erilaiset vaiheet ja tunnelmat. Teemojen yksinkertaisuus on niiden laajan muunneltavuuden vuoksi suositeltavaa. Yksinkertaisten elementtien käyttö ylipäänsä ovat eräs asia, joka on tullut alleviivatuksi tämän oppimisprosessin myötä. Musiikillista tarinaa tulee kertoa täsmällisesti, ja käyttää sanavarastoa jolla on merkitys. Useinkaan ei tarvita suurta orkesteria ilmaisemaan musiikillisesti tunteita tai kertomaan tarinaa, vaan yksikin soitin saattaa ajaa saman asian.

Taiteellista osuutta varten luomani elokuvan tekeminen oli hyvin opettavainen prosessi monessa mielessä. Ensinnäkin opin käytännön kautta, että stop motion -animaation tekeminen on hyvin hidasta. Dark Knight Crisis oli ensimmäinen kokonainen elokuvani. Elokuvani keskimääräinen ruudunpäivitysnopeus oli yhdeksän kuvaa sekunnissa. Elokuvassa tapahtuvan liikehdinnän osuus on noin kymmenen minuuttia. Yhteensä kuvia on siis noin 5000 kappaletta. Yhden minuutin mittaisen kohtauksen kuvaamiseen meni toisinaan yli kaksi tuntia aikaa. Joskus lyhyempi kohtaus saattoi viedä taas suhteessa enemmän aikaa. Elokuvan tekeminen oli silti myös palkitsevaa. Musiikin säveltäminen itse suunniteltuun elokuvaan on luultavasti yleisesti helpompaa, kuin toisen tekemään. Kun säveltäjä on samalla käsikirjoittaja ja ohjaaja, on hänellä selvä käsitys siitä, mitä elokuvalla halutaan sanoa ja miten. Tässä tapauksessa keskustelu ohjaajan ja säveltäjän välillä käytiin oman pään sisällä, aivan kuten elokuvassakin.

Säveltämisprosessi oli yllättävänkin kivuton, luultavasti senkin takia, että tiesin mitä haluan musiikilla ilmaista jo ennen kuin elokuva oli edes valmis. Toisena syynä sävellystyön helppouteen oli varmasti pitkäkö sävellyskokemukseni. Myös musiikinteko-ohjelmien käyttö oli entuudestaan hyvin tuttua. Teknisiä haasteita ilmaantui jonkin verran ohjelmistojen vuoksi varsinkin videon editoinnissa, mutta tämä ei olekaan ennestään kovin tuttu alue.

Kokonaisuutena pidän elokuvaa onnistuneena. Mielestäni kuvallinen ja musiikillinen kerronta riittää tuomaan tarinan riittävän hyvin esiin, eikä sanoja juuri tarvita. Keskustelujen kirjoittaminen kohtauksiin ei silti varmasti ollut turhaa, sillä sen ansiosta itselläni oli tarkka tieto siitä, mitä kohtauksessa tapahtuu. Tämä edesauttoi sitä, että kykenin musiikillisin ja kuvallisen ilmaisun keinoin täsmällisempään kerrontaan.

Kiteytyksenä todettakoon, että hyvänä elokuvamusiikkina voidaan pitää sellaista, joka tukee tarinaa ja näyttelee osansa hyvin, kuitenkin tulematta liikaa esiin. Jännitteen luominen ja sen purkaminen ovat säveltäjän perustyökaluja ja niiden taitava hallinta lienee suuressa roolissa onnistumisen takana. Helposti tarttuvat teemat ovat kaikessa yksinkertaisuudessaan osoittautuneet menestyksen salaisuudeksi kerta toisensa jälkeen.

LÄHTEET

Bacon, H. 2000. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Tampere: Tammer-Paino.

Cassady, M. 1994. The art of Storytelling : creative ideas for preparation and performance. Colorado: Meriwether.

Heikkilä, P. Halkosalmi, V-M. 2006. Tohtori Toonika. Keuruu: Otava.

Hexel, V. 2016. Hans Zimmer and James Newton Howard's The Dark Knight: A Film Score Guide. Lontoo: Rowman & Littlefield.

Juva, A. 1995. Valkokangas soi. Helsinki: Kirjastopalvelu Oy.

Jyväskylän yliopisto. 2014. Saatavissa:

<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/> Viitattu: 24.4.2020.

Master Class. 2019. Saatavissa:

<https://www.masterclass.com/articles/diegetic-sound-and-non-diegetic-sound-whats-the-difference#what-is-diegetic-sound> Viitattu: 3.4.2020.

Merriam-Webster dictionary. 2020. Saatavissa:

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/writer%27s%20block> Viitattu: 24.4.2020.

Mervyn, C. A History of Film Music. Cambridge University Press, 2008

Sibelius-Akatemia. Musiikinteoria 1. Toonika ja dominantit. Saatavissa:

<http://web.uniarts.fi/aleatori/indexf18a.html?id=129&la=fi> Viitattu: 10.4.2020.

Sibelius-Akatemia. Musiikinteoria 1. Subdominantit. Saatavissa:

<http://web.uniarts.fi/aleatori/index4aa9.html?id=130&la=fi> Viitattu: 10.4.2020.

Sibelius-Akatemia. Musiikinteoria 1. Intervallit. Saatavissa:

<http://www2.siba.fi/muste1/index.php?id=13&la=fi> Viitattu: 10.4.2020.

Sibelius-Akatemia. Musiikinteoria 1. Konsonanssi ja dissonanssi. Saatavissa:

<http://www2.siba.fi/aleatori/index.php?id=213&la=fi> Viitattu: 10.4.2020.

Warner Bros. 2019. Saatavissa:

<https://www.warnerbros.com/news/articles/2018/04/20/wb-sows-talkie-seeds/> Viitattu 17.4.2020.

Zimmer, H. 2019. Master Class: Hans Zimmer teaches film scoring.

<https://www.masterclass.com/classes/hans-zimmer-teaches-film-scoring>