

TAMPEREEN AMMATTIKORKEAKOULU  
Tampere University of Applied Sciences



# **Auditiivinen tietoisuus ja proaktiivinen äänisuunnittelu elokuvakokemusta rikastamassa**

Michael Böger

Opinnäytetyö

Toukokuu 2012

Viestinnän koulutusohjelma

Elokuva- ja televisioilmaisu / Äänisuunnittelu

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Taiteen, musiikin ja median koulutusohjelma  
Elokuva- ja televisioilmaisu / Äänisuunnittelu

Michael Böger:  
Auditiivinen tietoisuus ja proaktiivinen äänisuunnittelu elokuvakokemusta rikastamassa

Opinnäytetyö 51 sivua, liitteet 14 sivua  
Toukokuu 2012

---

Käsittelen opinnäytetyössäni ihmisen auditiivista tietoisuutta, ja miten sen kasvattaminen voi hyödyttää elokuvan äänellistä dramaturgiaa. Lisäksi esittelen erilaisia työtapoja, joiden kautta elokuvan ääniraita voi olla vahvemmin osana audiovisuaalista tarinankerrontaa.

Avaan aluksi opinnäytteeni aiheen kannalta tärkeää termistöä, minkä jälkeen pohdinta siirtyy elokuvan kokemuksellisuuteen. Tältä teoreettiselta pohjalta opinnäyte pureutuu käytännön työmetodeihin, proaktiiviseen äänisuunnitteluun, ja pyrkii siten rakentamaan luovaa maaperää elokuvantekijöiden ideoille ja hankkeille.

Lähestyn käytännön työskentelymetodeja myös konkreettisen esimerkin, lyhytelokuva *Tanssi, Siskosein*, kautta. Kyseinen elokuva muodostaa tämän opinnäytteen projektiosan. Opinnäytteeni lopussa pohdin äänisuunnittelun ja äänellisen kerronnan tulevaisuutta, sekä myös laajemmin elokuvataiteen audiovisuaalista kehitystä.

## ABSTRACT

Tampere University of Applied Sciences  
School of art, music and media  
Degree programme of film and television / Sound design

Michael Böger:  
Aural consciousness and proactive sound design  
as a means to enrich the cinematic experience

Bachelor's thesis 51 pages, appendices 14 pages  
May 2012

---

This thesis work deals with aural consciousness, and how the expansion of that consciousness can be of use to the sound dramaturgy of a movie. In addition various working methods are described, the aim of which is to enable sound to form a stronger part of the audiovisual storytelling.

Firstly some important terminology is explained, after which the contemplation goes on to shed light on how a movie is experienced in the first place. From this theoretical basis the focus shifts to practical working methods (proactive sound design), which aim to construct an abundant environment for the ideas and projects of filmmakers.

The practical working methods described are also analysed from the angle of a concrete example, namely the short film *Dance, Sister Mine*. The short film also forms the project part of this bachelor's thesis. At the end of the thesis I elaborate on the future of sound design and aural storytelling, as well as on the audiovisual development of movies as a whole.

---

Key words: sound design, psychoacoustics, audio, auditive dissonance, syncretis, sound ambiance

# - SISÄLLYS -

<b>1</b>	<b>JOHDANTO</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>TERMISTÖÄ</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>ELOKUVAN KOKEMINEN</b>	<b>11</b>
<b>3.1</b>	<b>KUVAN JA ÄÄNEN SUHDE</b>	<b>11</b>
3.1.1	PSYKOFYYSINEN HAVAINNOINTI	14
<b>3.2</b>	<b>KUVA-ÄÄNI-SUHTEESTA SYNTYVÄ KOLMAS VIRTA</b>	<b>15</b>
3.2.1	KOLMANNEN VIRRAN OPTIMOINTI	20
<b>3.3</b>	<b>TEKNOLOGIAN JA SISÄLLÖN SUHDE</b>	<b>22</b>
<b>4</b>	<b>PROAKTIIVINEN ÄÄNISUUNNITTELU</b>	<b>25</b>
<b>4.1</b>	<b>ÄÄNEN HYÖDYNTÄMINEN ESITUOTANTOVAIHEESSA</b>	<b>25</b>
4.1.1	KÄSIKIRJOITTAMINEN ÄÄNELLE	26
4.1.1.1	Dialogin kirjoittaminen	29
4.1.1.2	Musiikin kirjoittaminen	30
4.1.1.3	Atmosfäärien, efektien ja hiljaisuuden kirjoittaminen	31
4.1.2	ÄÄNELLINEN HAVAINNOINTI	32
<b>4.2</b>	<b>ÄÄNEN HYÖDYNTÄMINEN KUVAUKSISSA</b>	<b>33</b>
4.2.1	AMBIENSSIEN / MUSIIKIN SOITTAMINEN KUVAUSPAIKALLA.	34
4.2.2	KOHTAUKSEN ÄÄNELLINEN RYTMITTÄMINEN	36
<b>4.3</b>	<b>YHTEENSULAUTUVA LEIKKAUS- JA ÄÄNIJÄLKITYÖ</b>	<b>38</b>
<b>4.4</b>	<b>JOHTOPÄÄTÖKSIÄ</b>	<b>40</b>
<b>5</b>	<b>TANSSI, SISKOSEIN -ELOKUVAN ÄÄNIKONSEPTI</b>	<b>42</b>
<b>5.1</b>	<b>ÄÄNELLISET LÄHTÖKOHDAT JA HAASTEET</b>	<b>42</b>
<b>6</b>	<b>LOPUKSI</b>	<b>46</b>
<b>7</b>	<b>LÄHTEET</b>	<b>48</b>

<b>8</b>	<b>LIITTEET</b>	<b>52</b>
<b>8.1</b>	<b>ÄÄNELLISEN HAVAINNOINNIN HARJOITUKSIA</b>	<b>52</b>
8.1.1	VERBAALINEN ÄÄNIMAISEMATOISTO	52
8.1.2	KOMMUNIKAATIOLEIKKI ÄÄNIESINEILLÄ	53
8.1.3	ÄÄNIKÄVELY	54
<b>8.2</b>	<b>AJATUKSIA ELOKUVAÄÄNEN ARVIOINTIKRITEEREISTÄ</b>	<b>54</b>
<b>8.3</b>	<b>TANSSI, SISKOSEIN -ELOKUVAN KUVAUSKÄSIKIRJOITUS</b>	<b>55</b>

# 1 Johdanto

Maailmassa on valtava määrä elokuvia, joissa on loistavia ääniraitoja. Yhteistä näille elokuville on se, että äänikerronta ollaan huomioitu niissä useimmiten jo esituotantovaiheessa. Harvemmin kohtaa ikimuistoista ääniraitaa, jonka suunnittelu ja teko olisi aloitettu jälkityövaiheessa. Tällainen äänen epähuomiointi on nykyään yhä harvinaisempaa, mutta ajoittain vielä havaittavissa. Kyse on pohjimmiltaan äänellisestä tietoisuudesta ja sen läsnäolosta tai puutteesta. Tämän opinnäytteen tarkoituksena on osaltaan vahvistaa kyseistä tietoisuutta.

Tutkin opinnäytteessäni, miten elokuvakerronnan auditiivista puolta voi syventää ja käyttää monipuolisemmin itse elokuvakokemuksen rikastamiseksi. Väitän tässä yhteydessä, että äänityöskentely ja sitä kautta äänikerronta on ollut usein kaavoihinsa kangistunutta ja etäällä potentiaalisesta ilmaisukyvyystään. Luvussa "Proaktiivinen äänisuunnittelu" tuon esille työmetodeja, jotka eivät ole uusia, mutta joista ei ole juuri kirjoitettu ja jotka ovat osalle ääni-ihmisistäkin vieraita. Näiden työskentelymetodien tarkoituksena on osaltaan murtaa mainittuja kangistuneita kaavoja ja elävöittää äänikerrontaa koko elokuvan hyödyksi.

Opinnäytteeni taustalla on oletamus, jonka mukaan ääni on viimeisten parinkymmenen vuoden aikana saanut yhä suuremman merkityksen elokuvakerronnassa. Samaan hengenvetoon äänitekniikka on viimeisten parinkymmenen vuoden aikana ottanut huimia kehitysaskelia, ja tuonut äänisuunnittelijat uusien haasteiden, mahdollisuuksien ja tehtävien äärelle. Äänimateriaalia on mahdollista muokata ja käsitellä ennennäkemättömillä tavoilla, ja ääniraitaa luodessa tuntuu usein, että enää mielikuvitus on äänisuunnittelijan rajana. Näistä äänisuunnittelun esteettisistä ja teknisistä haasteista käydään, yllättävää kyllä, suhteellisen vähän yleistä keskustelua<sup>1</sup>. Opinnäytteeni tarkoituksena on siis myös koota teos, joka nivoo sirpaloitunutta informaatiota yhteen, synnyttää uutta tietoa ja auttaa hahmottamaan kokonaiskäsitystä elokuvaäänestä ja äänityöskentelystä.

---

<sup>1</sup> Tosin mm. seminaari "Resonanssi – kun ääni kohtaa kuvan" on viime vuosina vahvistanut tätä keskustelua.

Lähteeni koostuvat pääosin alan kirjallisuudesta, artikkeleista ja elokuvista. Olen käyttänyt pienimuotoisemmin myös internet- ja haastattelulähteitä. Opinnäytteen ensimmäisen pääosan ("Elokuvan kokeminen") näkökulmat ja terminologia perustuvat pitkälti aihealueeni ranskan- ja saksankielisiin perusteoksiin – Michel Chionin kirjaan *Audiovision* sekä Barbara Flückingerin julkaisuun *Sound Design – Die virtuelle Klangwelt des Films*. Opinnäytteen toisessa pääosassa ("Proaktiivinen äänisuunnittelu") lähteet ovat hajanaisempia. Kyseisen osan lähteet muodostuvat lähinnä artikkeleista sekä konkreettisista elokuvaesimerkeistä.

Käsittelen aluksi opinnäytteeni kannalta oleellista termistöä sekä elokuvan kokemisen teoriaa; näistä lähtökohdista etsin sittemmin johtopäätöksiä käytännön tekemistä ajatellen. Hyödynnän opinnäytteeni loppupuolella kokemuksiani lopputyöelokuvasta *Tanssi, Siskosein*, jonka käsikirjoitin ja ohjasin. Kyseisessä elokuvassa on konkreettisesti toteutettu proaktiivista äänisuunnittelua.

## 2 Termistöä

### *PROAKTIIVINEN*

*"ennalta vaikuttava, ennakoiva, (ongelmiin, muutoksiin tms.) ennalta varautuva"*<sup>2</sup>

Adjektiivi "proaktiivinen" on suhteessa sanoihin "aktiivinen" ja "passiivinen". Proaktiivisuus on piirre, joka voi ilmetä äänisuunnittelussa. Passiivinen äänisuunnittelu on mekaanista toimintaa, joka ei luo äänellä omia, uusia merkityssisältöjä elokuvan narraatiolle, vaan tyytyy seuraamaan orjallisesti kuvakerrontaa.

Aktiivisella äänityöskentelyllä tarkoitan tietoista äänisuunnittelua, joka ottaa huomioon kuvan ja äänen monimuotoisen vuorovaikutussuhteen. Aktiivinen äänisuunnittelu on luovaa toimintaa, jossa äänen tehtävänä on palvella kuvan ja äänen vuorovaikutussuhteesta syntyvää uutta ulottuvuutta. Tarkoituksena ei ole toistaa identtisesti kuvakerronnan tapahtumia, vaan määritellä ja tarkentaa sitä mitä kuvassa tapahtuu ja syventää elokuvan kerrontaa.

Proaktiivinen äänisuunnittelu sisältää aktiivisen äänisuunnittelun määritelmän. Tämän lisäksi proaktiivinen äänisuunnittelu kyseenalaistaa perinteiset työtavat tiedostaen niiden hyödyt ja mahdolliset haitat. Samalla se pyrkii kehittämään työtapojaan fokuoituen aina projektikohtaisesti. Proaktiivinen äänisuunnittelu alkaa elokuvan esituotantovaiheessa. Se myös lisää muiden elokuvallisten taiteenlajien äänellistä tietoisuutta, on itse tietoinen ja kunnioittava muita taiteenlajeja kohtaan, ja on täten osatekijä hedelmällisen työskentely-ympäristön luomisessa.

### *ELOKUVAKOKEMUS*

Elokuvan audiovisuaalisen, immerstiivisen luonteen vuoksi katsoja ensisijaisesti kokee elokuvan eikä analysoi sitä rationaalisesti. Elokuva koetaan pääasiassa näkö- ja kuuloaistin avulla. Elokuvateatterissa, jossa on tehokas äänentoistojärjestelmä, voi käyttöön astua myös tuntoaisti. Tämä tapahtuu etenkin matalien taajuuksien kohdalla, jotka voi tuntea konkreettisesti kehossaan. Jää nähtäväksi, tuleeko maku-, haju- tai jokin

---

<sup>2</sup> <http://www.cs.tut.fi/~jkorpela/siv/sanatp.html#proaktiivinen> (viitattu 14.4.2012)



kuudes aisti joskus osaksi elokuvan kokemista. Kyseisiä aistihavaintoja ei tässä opinnäytteessä käsitellä. Elokuvakokemus syntyy, kun katsojan aistihavainnot yhdistyvät katsojan subjektiivisen maailmankuvan ja asenteen kanssa. Kirjoitettu kieli pystyy jossain määrin kuvailemaan elokuvan tapahtumia, mutta ei itse elokuvan kokemuksellisuutta (eikä se ole tarkoituskaan). Elokuva on siis konkreettisesti itse koettava, jotta sitä pystyy ymmärtämään niin tunteen kuin järjenkin tasolla.

### ***RIKASTAMINEN***

Elokuvakokemuksen rikastamisesta on sekä teknisiä sekä sisällöllisiä esimerkkejä. Teknisiä esimerkkejä ovat muun muassa montaasin kehitys, äänielokuvan synty 1920-luvulla, laajakuvan kehittyminen 1950-luvulla, värikuvan synty, äänikentän laajeneminen 1970- ja 1980-luvulla sekä viimeisimpänä askeleena 3D-elokuvan yleistyminen. Näkö- ja kuuloaistin vuorovaikutus on elokuvateknisten kehitysaskelten myötä siis lisääntynyt ja saanut uusia kerroksia.

Sisällöllisiä esimerkkejä elokuvakokemuksen rikastamisesta ovat elokuvan monet suuntaukset, kuten "Cinéma vérité", 1960-luvun uusi aalto, genre-elokuvat, auteur-teoria tai post-strukturalistinen elokuva. Sisällöllinen rikastaminen liittyy aina yhteiskunnalliseen murrokseen ja mielialaan, jota elokuvantekijätkin töissään ilmentävät ja rakentavat.

Rikastaminen on vaatinut aina rinnalleen köyhtymisen näkökulman. Aikoinaan monet elokuvantekijät epäilivät, että äänielokuva tulee olemaan ohimenevä muoti-ilmiö. Nykyään monet pohtivat 3D-elokuvan kohtaloa; rikastuttaako vai köyhdyttääkö se elokuvakokemusta? Köyhtymisen näkökulma on myös ollut perusteltu. 3D-elokuvia on tehty paljon speaktaakkelihakuisesti, efektit eikä sisältö edellä. Samoin varhainen äänielokuva nähtiin aikoinaan esteenä kuvaleikkauksen kehitykselle. Kun kevyet mykkäkamerat vaihtuivat raskaisiin ja hankalasti liikuteltaviin äänikameroihin ja dialogi piti äänittää suorana kuvaustilanteessa, tuloksena oli kuvallisesti staattisia "puhe-elokuvia" (talking film), joista puuttui täysin myöhäisten mykkäelokuvien visuaalinen eleganssi ja liikkuvuus<sup>3</sup>. Puhe-elokuvissa pääasiallinen väline information välittämiseen oli nimensä mukaisesti dialogi. Vähitellen tämä piirre muuttui, ja mm. äänikentän

---

<sup>3</sup> Lähde: T. Poussu, 15.4.2012

laajenemisen myötä alettiin puhua "aistielokuvasta" (sensory cinema), jossa katsoja vedetään kokonaisvaltaisemmin elokuvan tapahtumien keskelle<sup>4</sup>.

Myös sisällölliset kehitykset ovat saaneet osakseen kritiikkiä. Auteur-teoriaa on kritisoitu siitä, ettei se anna realistista käsitystä elokuvanteosta (erityisesti sen ryhmätyöluonteisuudesta). Nykyään monet ovat kyllästyneitä perinteisen aristoteelisen draaman rakenteeseen, ja näitä rakenteita on sittemmin purettu. Karrikoidusti voisi sanoa, että post-strukturalistisen elokuvan tarkoituksena ei ole niinkään originellien tarinoiden keksiminen, vaan vanhojen tarinoiden kertominen uudella tavalla.

Kun puhun elokuvakokemuksen rikastamisesta, tarkoitan sillä aistien ja emootioiden tehokkaampaa puhuttelemista. Suurena mahdollisuutena on tällöin katsojan immersion vahvistuminen. Vaarana on sen sijaan aistien ylipuhutteleminen; esimerkiksi 1960-luvun hyppyleikkaus saattoi aikoinaan ylipuhutella ihmisiä, jolloin elokuvan kokeminen heikentyi. Samoin 3D-elokuva voi rasittaa silmiä ja johtaa jopa päänsärkyyn. Immersion vahvistaminen ei tosin ole ainoa keino rikastaa elokuvakokemusta, harkitusti rikottu elokuvaimmersio voi puhutella katsojaa yhtä lailla. Tunnettuja esimerkkejä katsojan uppoutumisen hetkellisestä katkaisemisesta voi löytää mm. Jean-Luc Godardin ja Woody Allenin elokuvista. Godardin elokuvassa *Bande à part* (1964) ohjaaja kertoo katsojalle voice-over-raidalla toistuvasti tarinan päähahmojen ajatuksista. Allenin elokuvassa *Annie Hall* (1977) ohjaaja tekee katsojan niin ikään erittäin tietoiseksi siitä, että hän katsoo elokuvaa (Allenin esittämä päähahmo kääntyy toistuvasti katsojan puoleen ja kertoo yleisölle ajatuksistaan).

---

<sup>4</sup> Sergi, G., *The Sonic Playground – Hollywood Cinema and its Listeners*: “[...] contemporary sound systems are capable of producing intense sound pressure on film audiences, thus involving the latter on a physical level. This is more than just about being ‘loud’. Unlike the bi-dimensional image, the three-dimensional nature of sound allows soundtracks to be enveloping. Moreover, multi-channel sound is today organised around the auditorium, not around the image on screen [...], sound is directed to and orchestrated around the seats to put the spectator literally ‘inside’ the film reducing the distance between audience and narrative world. Audiences are invited to share the same sonic dimension as the characters on screen: [...] sound can demolish the wall separating the viewer from the film.”



**Kuva 1: Vasemmalla elokuvan *Bande à part* tanssikohtaus, jossa kuullaan ohjaajan kommentit tanssijoiden ajatuksista. Oikealla elokuvan *Annie Hall* kohtaus, jossa rikotaan neljäs seinä.**

Se, onko elokuva *sisällöllisesti* enemmän tai vähemmän rikas, riippuu yksilön arviosta. "Rikas" ei siis tarkoita automaattisesti samaa kuin "hyvä". Tämä piirre korostuu kappaleessa "Proaktiivinen äänisuunnittelu", jossa esittelen erinäisiä työskentelymetodeja. Tarkoituksena ei ole antaa absoluuttisia väitteitä tai ns. "totuuksia", vaan tuoda esille erilaisia piirteitä, joista lukijalla on mahdollisuus valita sellaiset metodit *omaksi* totuudekseen, jotka hänen kanssaan resonoivat.

Koska kyse on elokuvakokemuksesta, on fokus sisällöllisesteettisessä eikä teknisessä rikastamisessa. Teknisiä seikkoja käsitellään proaktiivisen äänisuunnittelun muodossa, jonka tarkoituksena on kuitenkin johtaa sisällölliseen rikastamiseen. Kysymys siitä, miten ääni istuu elokuvaan, ja onko äänisuunnittelu "onnistunutta", on kuitenkin mielenkiintoinen ja tärkeä. Olen lisännyt joitain kysymysmuotoisia ehdotuksia tämän problematiikan arvioimiseksi opinnäytteen liitteeseen "Ajatuksia elokuvaäänien arviointikriteereistä".

Elokuvakokemuksen rikastamisessa on siis kyse rajapinnalla liikkumisesta, sen alittamisesta, ylittamisestä ja tasapainon etsimisestä. Tällä rajapinnalla haetaan uusia elokuvan havaitsemisen muotoja, lähtien liikkeelle menneiden havaitsemismuotojen tiedostamisesta. Tätä kautta voidaan uudelleenarvioida nykyisten teko- ja ajattelutapojen etuja ja haittoja sekä hyödyntää uutta ymmärrystä nykyhetken elokuvanteossa.

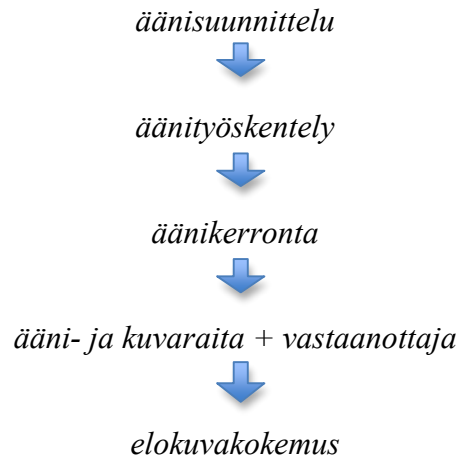
## *ÄÄNISUUNNITTELU*

Äänisuunnittelu on ylätermi, johon sisältyvät käsitteet äänityöskentely ja äänikerronta. Äänityöskentely jakautuu alustavaan esituotannolliseen suunnitteluun, kuvauspaikalla toimimiseen sekä jälkiäänityöhön. Äänikerronnalla tarkoitetaan elokuvan äänellistä dramaturgiaa. Äänikerronta toteutuu fyysisesti elokuvan ääniraidalla, joka sijaitsee määrättyllä välineellä, esimerkiksi DVD:llä, filmirullalla tai äänenkäsittelyohjelmassa. Ääniraita toistuu jonkin edellä mainitun välineen kautta. Äänikerronta on siinä mielessä alisteista äänisuunnittelulle, että äänikerronta voi kehittyä vain jos myös äänisuunnittelu kehittyy.

Äänisuunnittelija on suomen kielessä se henkilö, joka on päävastuussa elokuvan ääniraidasta. Kyseinen termi on jokseenkin harhaanjohtava, koska äänisuunnittelija ei pelkästään suunnittele tekemisiään, vaan myös toteuttaa ne käytännössä. Tässä mielessä englanninkielinen termi "Sound designer" (joka sisältää käytännön tekemisen) tai saksankielinen termi "Tonmeister" (joka sisältää ajatuksen tehtävän vastuullisuudesta) ovat osuvampia. Vaikka suomalaiset ovat hyviä keksimään uusia sanoja, he eivät ole vaihtaneet äänisuunnittelijaa esimerkiksi ääniveistäjään, äänimuotoilijaan tai äänimestariin. Äänittäjä on kyllä olemassa, mutta hän on tavallisesti äänisuunnittelijan alainen henkilö ja omaa kapeamman vastuualueen kuin äänisuunnittelija.

On mielenkiintoista huomata, että amerikkalaisten elokuvien lopputeksteissä säveltäjä tai muusikko mainitaan usein peräkkäin kuvaajan ja leikkaajan kanssa ja äänisuunnittelija vasta myöhemmin. Näin tehdään siitäkin huolimatta, että äänisuunnittelija (eikä säveltäjä) on se hahmo, joka yhdessä ohjaajan kanssa päättää miten ja missä määrin musiikkia elokuvassa käytetään. Kyseisellä käytännöllä lienee historiallinen perusta, säveltäjän edustaessa vanhempaa ammattikuntaa kuin äänisuunnittelijan, josta on alettu puhua vasta 1970-luvulla, jolloin termi (Sound Designer) otettiin käyttöön Yhdysvalloissa. Se tosiasia, ettei äänisuunnittelijaa pidetä amerikkalaisessa elokuvassa päävastuullisena taiteentekijänä, kertoo myös kyseisen ammattikunnan arvostuksen puutteesta, joka perustuu konkreettiseen tietämättömyyteen äänen potentiaalisista käyttömahdollisuuksista. Toisin kuin USA:ssa, mainitaan useimmissa eurooppalaisissa elokuvissa äänisuunnittelija samassa yhteydessä kuvaajan ja leikkaajan kanssa.

Kuten mainittu, jakautuu äänisuunnittelu kahteen alakäsitteeseen, äänityöskentelyyn ja äänikerrontaan. Äänityöskentelyllä luodaan konkreettinen ääniraita, jolta äänikerronta kumpuaa. Äänikerronnallinen tarve vaikuttaa siihen, miten äänityöskentelyä lähdetään harjoittamaan. Ääni- ja kuvakerronta yhdistyvät katsojan vastaanottoon, luoden näin elokuvakokemuksen.



Jotta voidaan selvittää, miten elokuvakokemusta voi rikastaa, lähden purkamaan sitä, miten elokuva koetaan. Näiden havaintojen avulla teen sittemmin johtopäätöksiä sen suhteen, miten kyseiseen kokemiseen voidaan äänisuunnittelussa positiivisesti vaikuttaa. Käsittelen seuraavassa kahta aistivirtaa, näkö- ja kuuloaistia, joille elokuvan kokeminen perustuu.

## 3 Elokuvan kokeminen

### 3.1 KUVAN JA ÄÄNEN SUHDE

Elokuva on monimuotoinen, kuulo- ja näköaistejamme puhutteleva kokonaisuus. Kuulon ja näön aistihavainnot ovat keskinäisessä vuorovaikutuksessa, synnyttäen yleisössä emotionaalisen kokonaiskäsitteen. Katsoja havainnoi elokuvaa sekä tunneperäisesti että rationaalisesti, hän voi esimerkiksi samalla seurata vetävää tapahtumaketjua sekä harkita suhtautumistaan tarinan päähenkilöön. Tästä monitasaisuudesta huolimatta katsoja käsittää elokuvan yhtenä kokonaisuutena.

Elokuvateatterissa kuva ja ääni toistetaan rakenteellisesti erilaisilla menetelmillä, koska kummatkin elementit asettuvat omaan tilaan aistitodellisuudessa. Elokuvan visuaalinen taso on kuvallinen rekonstruktio siitä, mitä valkokankaalla tapahtuu. Elokuvateatterissa istuva katsoja katsoo kaksiulotteista projisiota, jonka tapahtumat eivät ole osa itse fyysistä elokuvateatteria. Projisio luo pikemminkin oman tilansa, visuaalisen tapahtumatilan. Vasta katsojan mielikuvituksessa syntyy illuusio esitettyjen henkilöiden ja tapahtumien kolmiulotteisuudesta.

Katsoja havainnoi valkokankaalta kumpuavat äänet "todellisina", fyysisreaalisena aaltoliikkeenä elokuvateatterissa. Juoksevat askeleet, oven narina tai kirkkomainen kaiku sijoittuvat suoraan elokuvasaliin, ne ovat jo lähtökohtaisesti kolmiulotteisia. Tämä pätee myös, vaikka ääni toistettaisiin vain yhdestä mono-lähteestä. Elokuvateoreetikko Béla Balázs mainitsee jo vuonna 1949 tämän eroavaisuuden teoksessaan *Der Film*. Balázs'n mukaan alkuperäisen ja toistetun äänen välillä ei ole eroa siinä havaitsemisen ulottuvuudessa, joka alkuperäisen näkymän ja toistetun kuvan välillä on.

Tietyissä mielessä yhdynkin Balázs'n näkemykseen. Äänen kyky herättää kuva eloon perustuu pitkälti näihin erilaisiin havaintomodaliteetteihin ja siihen, että vasta ääni tuo kuvalle varsinaisen syvyyden ja tilallisuuden. Elokuvan visuaalinen taso on äänitermein ilmaistuna tavallaan mono-muotoista ("visual monody", ks. Chion 1994, 166); 3D-teknologian myötä näköhavaintokin tosin muuttuu stereoksi, ja on siten silmien normaalia näkymää lähempänä.

Toisin kuin Balázs, näen alkuperäisen ja toistetun äänen välillä kuitenkin myös suuren eron havaitsemisen ulottuvuudessa, joskin tämä ero ei ehkä ole yhtä suuri kuin alkuperäisen ja toistetun kuvan välillä. Vaikka askeleet kuulostavatkin elokuvateatterissa jokseenkin samalta kuin tosielämässä, on elokuvaäänen antama informaatio askeleiden sijainnista tai suunnasta kuitenkin huomattavasti epätarkempi kuin todellisuuden.

Nykyiset monikanavajärjestelmät antavat jonkin verran todenmukaisemman kuulokokemuksen kuin mono/stereo-toisto, mutta nekään eivät saavuta esimerkiksi binauraalisen toiston kolmiulotteisuutta. Binauraalinen äänite toteutetaan asettamalla kaksi mikrofonia sellaisen etäisyyden päähän toisistaan, joka vastaa suhteellisen tarkasti ihmisen korvien välistä etäisyyttä (n. 17 cm). Kun tällaisen äänitteen toistaa kuulokkeilla, on havaittu kuulovaikutelma erittäin realistinen. Tarkan kolmiulotteisen kuulokuvan saavuttamiseksi äänite on toistettava nimenomaan kuulokkeilla, minkä takia kyseinen formaatti ei ole levinnyt elokuvateattereihin.<sup>5</sup> Äänen binauraalinen toisto on tähän mennessä rajoittunut lähinnä äänitaiteeseen tai kuunnelmiin. Eräs binauraalisen toiston elokuvateknologinen kehitysaskel on ns. aaltokenttäsynteesi (wave field synthesis), josta myöhemmin lisää luvussa "Teknologian ja sisällön suhde".

Surround-kanavat toimivat kaikissa Dolby-formaateissa lähinnä efektiivisenä lisänä, eivätkä tuo uutta narratiivista tasoa kerrottavalle tarinalle (riippuen tietty myös tarinasta). Monikanavatoisto lisää tietystä mielessä elokuvan ”sirkusmaista elämystä” (etenkin syvyysvaikutelmaa), kuten myös 3D-kuva. Vaikka diskreetti DolbyDigital 7.1 -formaatti kehittyisi siten, että kaiuttimia asennettaisiin vielä kattoon ja lattiaan, ei tämä asia (surround-kanavien efektipainotteisuus) tulisi muuttumaan, koska itse äänentoistojärjestelmä pysyy pohjimmiltaan samanlaisena. Myöhemmin käsiteltävässä lyhytelokuvaesimerkissä (luku "*Tanssi, Siskosein* -elokuvan äänikonsepti") kyseisiä surround-kanavia on pyritty käyttämään luovemmin, koska se on ollut kerronnallisesti tarpeellista. Vaikka *Tanssi, Siskosein* -elokuvan aikana surround-kanavissa on ajoittain paljonkin yksityiskohtaista äänimateriaalia (esim. autot, huvipuistolaitteet...), ei katsoja

---

<sup>5</sup> kuuntele binauraalinen klassikko "Virtual Barber Shop" osoitteessa <http://www.youtube.com/watch?v=IUDTlvagiJA> (viitattu 12.3.2012)

joudu ns. "Exit sign" -efektin uhriksi<sup>6</sup>. *Tanssi, Siskosein* on tosin mahdollista katsoa (kuulla) myös stereona, eikä valtavaa putoamista elokuvaimmersiosta tapahdu. Tarina ja tunnelma välittyvät siis stereonakin, ja elokuva on tietysti tehtykin nykyteknologia huomioonottaen. On kuitenkin aina havaittavissa teknologinen raami, johon sisältö on istutettava. Sisällön ollessa mielikuvituksen varassa, sanelee se siis periaatteessa vaaditun teknologian. Käytännössä teknologiaan liittyvät kuitenkin myös taloudelliset intressit, jolloin teknologian kehittämiseen eivät vaikuta pelkästään sisällölliset tarpeet.

Dolby-monikanavajärjestelmien riittämättömyys ilmentää äänellistä todellisuutta toteutuu kuvan kohdalla nykyisessä 3D-teknologiassa. 3D-kuva toimii myös lähinnä efektinä eikä tuo elokuvaan narratiivisesti mitään uutta; elokuvan voi edelleen nauttia 2D:nä menettämättä mitään kovin oleellista. 3D-kuva ei myöskään ole elämänmakuisella tavalla kolmiulotteista, koska kuva näyttää oikeastaan useammalta kaksikulotteiselta tasolta, jotka on asetettu syvyysuunnassa tiettyjen välimatkojen päähän toisistaan. Kyse on eräänlaisesta lastenkirjaefektistä; jotkut lastenkirjat on koottu siten, että kun aukeaman avaa, paljastuu kirjasta 2D-kuvista koostuva 3D-konstruktio. Samaa efektiä on käytetty joissain "hauskoissa" postikorteissa. Vaikka kyseinen efekti tuo niin lastenkirjaan kuin 3D-elokuvaankin oman tunnelmansa, on sen vaikutus narraatiota syventävänä elementtinä rajallinen.

Eräs visuaalinen seikka, joka erottaa elokuvan videoinstallaatiosta on se, että elokuva tapahtuu yleensä aina yhdessä kuvatasossa. Paralleelista eteneviä kuvavirtoja käytetään elokuvassa lähinnä leikkauksellisena efektinä (esim. ristihäivytyt), paitsi tietyissä kokeellisemmissä teoksissa. Elokuvan auditiivisella puolella taas on tavallista, että monet äänet soivat päällekkäin ja limittyvät, luoden näin yhtenäisen kuulokokemuksen, joka koostuu puheesta, musiikista, atmosfääreistä ja efektiäänistä.

Nämä havainnot käyvät yhteen arkipäiväisen kokemuksemme kanssa; silmämme keskittyvät useimmiten aina yhteen visuaaliseen rakenteeseen kerrallaan, kun taas

---

<sup>6</sup> "Exit sign effect": Mikäli surround-kanavassa on liian selkeitä ja/tai kovia ääniä, saattaa katsojan keskittyminen herpaantua. Äärimmäisessä tilanteessa hän saattaisi kääntää katseensa pois valkokankaalta ja huomata valkovihreän uloskäynti-merkin elokuvasalin oven lähellä. Tästä syystä äänityössä pyritään välttämään liian selkeiden äänien laittamista surround-kanaviin.



korvat havainnoivat useampia akustisia rakenteita ja äänilähteitä samanaikaisesti. Keskittyneesti ihminen pystyy kuitenkin kuuntelemaan samanaikaisesti vain noin kolmea tai korkeintaan neljää eri äänielementtiä. Äänityöskentelyssä tämä piirre ilmenee miksauksessa, jossa painotetaan, että narraation kannalta elintärkeitä äänielementtejä saisi esittää maksimissaan kolmea tai neljää samanaikaisesti, koska katsoja menee muuten sekaisin eikä enää tiedä mihin hänen tulisi keskittyä. Kuvakerronnassa sama valitsemisen piirre ilmenee leikkaustyössä, jossa katsojan huomio keskitetään aina tietynä aikana näytettävään yhteen kuvavirtaan. Nykyisessä videoinstallaatiotaiteessa voimme kuitenkin havaita, että ihminen on hyvin kykeneväinen seuraamaan myös useampia kuvavirtoja samanaikaisesti. Herää tosin kysymys, "leikkaako" videoinstallaation katsoja itse teosta aina silloin, kun hän siirtää katseensa yhdestä kuvavirrasta toiseen.

### **3.1.1 Psykofyysinen havainnointi**

On myös huomioitava aistielimien, silmän ja korvan, fyysiset eroavaisuudet. Silmä ottaa informaatiota vastaan valikoivammin kuin korva. Toisin kuin silmää, ei korvaa voi varsinaisesti sulkea tai liikuttaa. Tästä syystä aivot ovat jatkuvasti audittiivisten signaalien ja viestien täyttämät.

Visuaaliset signaalit käsitellään aivojen suuretulohekossa, joka on vastuussa myös rationaalisten ja älyllisten viestien käsittelystä, kun taas audittiivisia signaaleja käsitellään väliaivoissa, jotka käsittelevät myös emootio- ja tunneviestejä (Schneider; 1997, 31). Näköaistin avulla saamme siis konkreettisia tietoja maailman ulkoisesta asiaintilasta, kun taas kuuloaisti kertoo enemmän sen sisäisestä luonteesta - ympäristön ja kanssaihmissen tunteista ja ajatuksista. Akustinen havainnointi tapahtuu siis usein alitajuisesti ja tiedostamatta. Myös elokuvassa nämä painotukset, kuvan informatiivisuus ja äänen tunnevetoisuus, ovat läsnä. Kyse ei ole kuitenkaan absoluuttisista polariteeteista: Myös kuvalla välitetään subliminaalisia viestejä, ja samoin äänellä suoraa, esittävää informaatiota.

Erään ranskalaisen tutkimuksen mukaan kuulemisen tila on yksi ihmisen ensimmäisistä fyysisen kokemisen tiloista (Gorbman; 1996, 39). Ihminen elää ennen syntymäänsä

akustisessa ympäristössä, joka koostuu äidin puheäänestä, sydämenlyönneistä ja ruuansulatuskanavan pitämästä äänestä. Tätä akustista koteloa, eräänlaista äänikylpyä, on sittemmin verrattu aikuisten kuvailemaan "valtamereelliseen tunteeseen" musiikkia kuunnellessa. Korva on myös viimeinen aistielin, joka aivokuoleman jälkeen vielä työskentelee (Schneider; 1997, 34).

Jää nähtäväksi, miten 3D-kuva tulee kehittymään ja tuleeko aaltokenttäsynteeseistä joskus yleinen käytäntö elokuvateatterissa. Mahdollisia tulevaisuudennäkymiä käsittelen enemmän opinnäytteeni lopussa. Tutkimuksellinen painopiste opinnäytetyössäni on teknologian sijaan analyttisesteettisessä havaitsemisessa ja konkreettisissa tekemisen tavoissa, vaikka teknologiaakin jonkin verran käsittelen. Asetan tämän painopisteen siksi, että vaikka tietty teknologia olisi kuinka edistyksellinen ja hieno, se on enemmän aikaansa sidottu. Kerronnalliset tarpeet ja työtapojen tiedostaminen ovat sen sijaan seikkoja, jotka muodostuvat jatkuvasti ja ovat aina ajankohtaisia (vain mielikuviutus on sisällön rajana). Tästä syystä kyseiset pohdinnat ovat perustavanlaatuisempia kuin kulloinenkin teknologiataso, joka kehittyy aina hyppäyksittäin (ks. luku "Teknologian ja sisällön suhde").

### **3.2 KUVA-ÄÄNI-SUHTEESTA SYNTYVÄ KOLMAS VIRTA**

Edellinen kappale käsitteli elokuvan kahta päävirtaa, kuva- ja äänivirtaa. Elokuvassa nämä virrat kohtaavat toisensa, ja muodostavat keskinäisen vuorovaikutussuhteen. Michel Chion kutsuu tätä vuorovaikutussuhdetta nimellä "audiovisual contract", jota hän käsittelee kirjassaan *Audiovision* (1994). Kuvan ja äänen suhde synnyttää tavallaan kolmannen virran, oman tilan katsojan päähän. Chion puhuu tässä yhteydessä eräänlaisesta lisäarvosta, jonka kuva-ääni-suhde synnyttää. Äänen ja kuvan vuorovaikutussuhteesta seuraa siis lopputulos, joka on enemmän kuin osiensa summa, ja jota ei voi selittää vain toisella kahdesta päävirrasta.

Äänielokuvan syntyvaiheilla tällainen vuorovaikutussuhde tiedostettiin, ja siihen suhtauduttiin sekä pessimistisesti että optimistisesti. Alfred Hitchcock, joka koki henkilökohtaisesti mykkä- ja äänielokuvan murrosvaiheen, oli asiasta seuraavaa mieltä:

*"Kun elokuvassa kerrotaan tarinaa, tulisi dialogia käyttää vain silloin jos mikään muu keino ei ole mahdollinen. Etsin tarinankerronnassa aina aluksi elokuvallista kieltä, joka perustuu kuvalliseen liikkeeseen ja kompositioihin. On valitettavaa, että elokuva on jähmettynyt äänielokuvan myötä teatterimaiseen muotoon."*<sup>7</sup>

On mielenkiintoista, että ohjaaja joka käytti ääntä poikkeuksellisen tehokkaasti hyväksi monissa elokuvissaan, suhtautui äänielokuvaan näin kriittisesti. Hitchcock varoittaa dialogin käytöstä, muttei korosta muita äänen osa-alueita kerronnallisina elementteinä. On huomioitava, että varsinaisten ambienssien käyttö oli varhaisen äänielokuvan aikana vaikeaa tai mahdotonta teknisistä syistä. Ääniraidan signaali/kohina-suhde oli varhaisen äänielokuvan aikana suuri, ja toistettu taajuuskaista kapea. Tästä syystä saattoi olla vaikeaa erottaa esimerkiksi taputuksen ja sateen ropinan äänet toisistaan. Näin ollen ambiensseja, joissa on luonnostaan paljon kohinaa, ei juuri käytetty. Teknologian asettamat rajoitukset osattiin myös kääntää voimavaraksi: Fritz Langin elokuvassa *M* (1931) ääntä hyödynnettiin luovasti. Kun elokuvassa nähdään liikennöity tie, emme kuule yhdenkään auton moottorin ääntä. Sen sijaan ääniraidalla soivat autojen torvet selkeänä, omana äänielementtinä. Torvet muodostavat elokuvaan eräänlaiseen toistuvan johtoaiheen (saks. "Leitmotiv"), joka ilmentää kiirettä ja painetta. Tämä on elokuvan kerronnan kannalta tarpeellista; kyse on trilleristä, jossa jahdetaan murhaajaa. Hitchcockin mainitsema "jähmettyminen teatterimaiseen muotoon" ilmentääkin nimenomaan jähmettymistä puhuvien ihmisten näyttämiseen.



**Kuva 2: Murhamiehen tuleva uhri elokuvassa *M*. Tien varren ääniambienssi koostuu pelkästään autojen torvista.**

---

<sup>7</sup> Hitchcock; siteerannut Taylor 1991, 89; oma suomennos

Balázs esitti jo 1930-luvulla seuraavaa kritiikkiä äänielokuvaan liittyen:

*"Mykkäelokuvan kehitys pääsi vasta sen viimeisinä vuosina kunnolla vauhtiin. Uusi aikakausi, äänielokuvan synty, katkaisi mykkäelokuvan kehityksen puolitiehen (...). Mykkäelokuva oli saavuttanut sellaisen psykologisen hienostuneisuuden ja ilmaisuvoiman, jolle ei muiden taiteiden joukosta löydy vertaista. Äänielokuva rikkoi tämän kehityksen kuin luonnonkatastrofi."*<sup>8</sup>

Venäjällä oltiin positiivisempia:

*"Unelma äänielokuvasta on toteutunut. Ensimmäisten äänellisten töiden on perustuttava selkeään asynkroniaan suhteessa visuaalisiin kuviin. (...) Mikäli ääni ymmärretään uutena leikkausmuotona (kuvasta erillisenä tekijänä), se tuo mukanaan pakostikin valtavia mahdollisuuksia ja tapoja ratkaista mitä monimutkaisimpia tehtäviä ja ongelmia. Näitä tehtäviä emme pysty riittämättömän elokuvallisen metodin avulla (rajoittumiseen kuvien kanssa työskentelyyn) ratkaisemaan."*<sup>9</sup>

Siinä missä Balázs suhtautui äänielokuvaan hyvin dramaattisesti, tiedostivat Eisenstein ja kumppanit äänen potentiaalin elokuvakerronnassa. He korostivat, että äänen tulisi muodostaa oma dramaturginen taso, eikä toistaa suoraan sitä mitä kuvassa tapahtuu. Tällaisessa suorassa toistossa ääni alentuisi redundantiksi tekijäksi, eli vähentäisi tietyn havainnon kokonaisvaikutusta. "Jos näemme jo taputtavat kädet, on turhaa myös kuulla ne".<sup>10</sup>

Kun puhun kuvan ja äänen korrelaatiosta, käytän Chionin ja Flückingerin tavoin sanaa "dissonanssi". On siis huomioitava ero epäsynkronian ja dissonanssin (asynkronia) välillä; epäsynkronialla tarkoitetaan kuvan ja äänen virheellistä, eriaikaista yhtenemistä. Dissonanssi ei arvota kuvan ja äänen suhdetta virheelliseksi, kyse on neutraalista termistä. Jos näemme elokuvassa naisen kävelevän kadulla, ja kuulemme hänen askeleensa ja ympäröivän katuambienssin, on dissonanssi pieni. Dissonanssi suurenee,

---

<sup>8</sup> Balázs; 1949, 222; oma suomennos

<sup>9</sup> Manifesti äänielokuvalle, Eisenstein etc. Albersmeier 2001; 54-55; oma suomennos

<sup>10</sup> René Clair, siteerannut Flückinger 2001, 135; oma suomennos

jos kuulemme samaan aikaan esimerkiksi score-tyyppistä musiikkia, tai mitä tahansa ääniä jotka eivät naturalistisesti yhdisty kuvan esittämään tapahtumaan. Eisensteinin puhuessa "selkeästä asynkroniasta suhteessa visuaalisiin kuviin" tarkoittaa hän sillä siis niin ikään dissonanssia.

René Clairen näkemyksestä herää mielenkiintoisia yhtymäkohtia arkikokemukseemme. Jos näemme taputtavat kädet, tuntuu loogiselta myös kuulla ne. Arjessa on kuitenkin vähintään yhtä monta hetkeä, joina tämä näkemisen ja kuulemisen yhteneväisyys ei päde. Jos näemme koiran, emme välttämättä automaattisesti kuule sen haukkuvan (kuten yleensä nykyelokuvassa). Toisaalta on yhtä tavallista kuulla koiran haukkuminen ilman että itse koiraa näkyy.

Jos elokuvan tarina sijoittuu visuaalisesti rannalle, ei ole pakko kuulla täysin erilaista ääniambienssia (esim. huvipuistoa). Riippuu kerronnallisesta tarpeesta, onko taputuksen kuuleminen tosiaan *turhaa*, jos myös näemme taputtavat kädet. Problematiikassa on huomioitava myös elokuvan ajallinen jatkumo ja sitä kautta syntyvä dynamiikka. Pienen ja suuren dissonanssin vaihtelu on elokuvalla usein hedelmällisempää kuin vain jomman kumman piirteen korostaminen. Pieni dissonanssi viestii katsojalle tunnistettavuutta; jos näemme ja kuulemme taputtavat kädet, tiedämme turvallisesti mitä tapahtuu. Suurempi dissonanssi taas subjektivoi katsomiskokemusta; jos näemme taputtavat kädet ja kuulemme säröytyvää kirkumista, saattaa katsojan turvallisuudentunne heikentyä. Jos kuulemme taputtavat kädet ja näemme puita hakkaavan miehen, on kokemuksemme taas erilainen.

Esimerkkeinä dynaamisesta dissonanssista käyvät David Lynchin monet elokuvat, joissa musiikki ja atmosfäärit sekoittuvat toisiinsa ja kohtaavat kuvavirran. Toisena esimerkkinä käy Andrei Tarkovskin elokuva *Stalker* (1979), ja erityisesti kohtaus jossa protagonistit ajavat resiinalla kohti tuntematonta ydinlaskeumaseutua. Resiinan kulku raiteilla aiheuttaa tunnistettavan, rytmisen äänen, joka muuttuu vähitellen musiikilliseksi elementiksi.



**Kuva 3: Elokuvan *Stalker* protagonistit lähdössä resiinamatkalle**

Ehkä tunnetuin esimerkkitapaus on alkujakso Francis Ford Coppolan elokuvasta *Apocalypse Now* (1979), jossa kuulemme vieraannuttavan äänen helikopterien roottoreista sekä The Doorsin kappaleen "The End". Samalla näemme kuvia napalmin polttamasta viidakosta ja lähestyvistä helikoptereista. Vähitellen katsojalle paljastuu vietnamilaisessa hotellissa pyörivä huonetuuletin, johon roottorien ääni yhdistyy luoden hypnoottisen vaikutuksen. Yhteistä näille esimerkeille on niiden vetävä immersio, joka vahvistuu dynaamisen dissonanssin myötä (vrt. kappale 4.1.1.2 "Musiikin kirjoittaminen").



**Kuva 4: Alkusekvenssi elokuvasta *Apocalypse Now***

Klassisessa Hollywood-elokuvassa Eisensteinin kehotusta ei olla juuri noudatettu. Päinvastoin; on muodostunut tavaksi toistaa jokainen kuvassa näkyvä yksityiskohta

myös äänellisesti. Aina jos kuvaan ilmestyy hevonen, kuulemme sen hirnumisen tai puuskutuksen. Jokainen lammas määkii, jokainen kukko kiekuu. Askelten ja ovien äänet ovat aina läsnä. Ajanjaksolla 1930-luvun alusta 1960-luvun loppuun asti tällaiset kuvan kanssa suoraan korreloivat äänet muodostivat suurimman osan kaikista elokuvan ääniraidalla kuultavista äänistä. 1940-luvulla esimerkiksi 10-20% kaikista äänistä oli lähtöisin ovista, ja 10-25% askelista (Flückinger 2001, 137). Tämän korrelaation säännönmukaisuus tiivistyy Hollywoodin ääni-ihmisten yleistyneessä heitossa "*See a dog - hear a dog*".

### **3.2.1 Kolmannen virran optimointi**

Ei ole mielekäästä väitellä siitä kumpi on tärkeämpi, kuva vai ääni. Oleelliseksi seikaksi kohoaakin, "miten audiovisuaalisessa yhteispelissä yksi havaitsemisen muoto vaikuttaa toiseen ja muuttaa sitä; Asia jonka näkee, ei ole enää sama jos sen myös kuulee, eikä asia jonka kuulee ole enää sama jos sen myös näkee"<sup>11</sup>. Chionin käsite "lisäarvo" eroaa dissonanssista siten, että dissonanssissa on kyse pelkästä kuvan ja äänen välisestä tilasta. Lisäarvosta puhuttaessa huomioidaan myös katsojan rooli kuva-ääni-suhteen kokemuksellisenä vastaanottajana.

Kuva-ääni-suhteesta syntyvän lisäarvon määrä voi vaihdella tilanteen mukaan. Sen voi myös määritellä tyypillisyyden mukaan (vrt. pieni/suuri dissonanssi). Jos näemme laukkaavan hevosen ja kuulemme samalla kavioiden äänen, on lisäarvo lähes olematon. Havaittu lopputulos (laukkaava hevonen) olisi selitettävissä myös pelkästään kuva- tai äänivirran avulla. Jos kuvassa näkyy auto ja kuulemme samalla moottorin äänen, havaittu lisäarvo on jo suurempi. Moottorin ääni kertoo oleellisia ominaisuuksia autosta, kuva taas välittää oman informaationsa. Jos näemme aseensa laukeavan, määrittää ääni vahvasti kyseisen tapahtuman luonnetta; äänellä kerrotaan tehokkaasti, onko ase enemmän tai vähemmän pelottava, uhkaava vai jopa naurettava. Tätä asioiden ja tapahtumien luonteen muokkaamista tehdään kaikkien elokuvaäänen elementeillä; musiikilla, puheella, atmosfääreillä ja efekteillä. Lisäarvo kasvaa sen mukaan, mitä suurempi kuvan ja äänen välinen ero on katsojan kokemuksessa. Tämä ero voi kasvaa kaaokseen asti, mikä ei ole tavoiteltavaa. Lisäarvon maksimointi ei ole siis

---

<sup>11</sup> Chion; 1994, XXVI/johdanto

itseisarvoista, sen optimointi sen sijaan on.

Lisäarvo on klassisesti erittäin suuri scifi- ja animaatioelokuvissa, joissa esiintyy täysin epätodellisia olentoja ja ympäristöjä, jotka on kuitenkin tehtävä katsojalle ymmärrettäviksi ja uskottaviksi. Tässä yhteydessä korostuu nykyisten äänenkäsittelyohjelmien luoma mahdollisuus käsitellä ääntä yhä tarkemmin ja yksityiskohtaisemmin. Tästä johtuen eräs äänen tehtävä nousee entistä enemmän esille; äänen mahdollisuus antaa epätodellisille näkymille todellinen luonne. Kun nykyaikana suuri määrä elokuvia syntyy täysin tai suuremmaksi osaksi tietokoneen luomina, korostuu näiden elokuvien kohdalla entisestään äänen tehtävä luoda elokuvakohtainen "todellisuus". Monet äänisuunnittelijat pitävät tästä syystä erityisesti animaatioelokuvien äänisuunnittelusta, koska uskottavan todellisuuden luominen on äärimmäisen vahvasti äänen varassa. Gary Rydstrom, joka äänisuunnitteli mm. elokuvat *Terminator 2* (1991) ja *Star Wars: Episode II* (2002), näkee asian seuraavalla tavalla: "(...). Äänien tulisi olla sitä todellisempia ja konkreettisempia, mitä fantastisemmiksi ja virtuaalisemmiksi kuvat muuttuvat."<sup>12</sup> Rydstromin näkemys käy yhteen Benjamin Burttin lähestymistavan kanssa, joka äänisuunnitteli elokuvan *Star Wars* (1977). Burtt pyrki hahmottamaan, miten esimerkiksi valomiekka toimisi oikeassa elämässä, ja suunnitteli kyseisen objektin ääniasun näiden havaintojen pohjalta.

Kuva-ääni-suhteesta syntyvä lisäarvo voi kulua loppuun tai siitä voi tulla klisee. Elokuvallisen tappelun aikana olemme esimerkiksi tottuneet yhdistämään nyrkin iskun juuri tietynlaiseen, brutaaliin mäjähdysääneen, joka ei heijastele todellisuutta mitenkään. Tämä ei sinänsä ole ongelma. Kliseet on kuitenkin hyvä tiedostaa ja toimia sen mukaisesti. Mielenkiintoinen esimerkki tästä on tappelu David Cronenbergin elokuvassa *Eastern Promises* (2007), jossa päähahmo tappelee julkisessa kylpytilassa venäläisten mafioosien kanssa. Kyseisen kohtauksen nyrkin iskut on äänisuunniteltu naturalistisella tavalla pelkistetympin kuin brutaalit kliseeäännet. Tämä johtaa siihen, että tappelu vaikuttaakin tavanomaista elokuvatappelua väkivaltaisemmalta, koska emme kuule totuttuja mäiskintä-ääniä, vaan dokumentaarisempaa (ja siten pelottavampaa) tappelua. Dokumentaarisuuden tuntua lisää myös se, että kohtauksessa

---

<sup>12</sup> siteerannut Frühmorgen, M; 2005, 5; oma suomennos



ei kuulla lainkaan musiikkia.



**Kuva 5:** Kylpyhuonekohtaus elokuvassa *Eastern Promises*

Näkemys kuva-ääni-suhteen lisäarvosta poikkeaa huomattavasti Christian Metz'n elokuvateoriasta, jonka mukaan äänen tehtävä on vain "ankkuroida kuva todellisuudessa" (Grafe 1991, 65). Nykyään sanotaankin, että äänisuunnittelijan tehtävä ei ole toistaa kuvassa näkyvää tapahtumaa suoraan auditiivisella tasolla, vaan luoda näkymälle äänen avulla oma, uusi merkityssisältö. Tämä pätee dokumenttielokuvassakin, joka on kerrottu myös tietystä subjektiivisesta näkökulmasta, eikä siinä mielessä vaadi autenttista, "objektiivista" ääntä. Tämä ei tarkoita sitä, etteikö äänen (kuten kuvankin) tulisi kunnioittaa dokumentoimiaan ihmisiä ja tapahtumia (vrt. myös *mielikuvarealismi* luvussa "Äänellinen havainnointi").

### 3.3 Teknologian ja sisällön suhde

Mikäli uusi teknologia halutaan etabloida markkinoilla, se tarvitsee aina tuekseen laadukasta ja kyseistä teknologiaa varten suunniteltua sisältöä. Vaikka teknologia olisi kuinka edistyksellinen, se ei ilman räätälöityä sisältöä menesty. Negatiivisesta esimerkistä käy 2000-luvun alussa kehitetty Super Audio CD, jolle pystytään tallentamaan tavallista CD:tä korkealaatuisempaa ääntä ja jopa monikanavaisena. Kuluttajille kyseinen kuuntelu ei tuonut riittävän suurta parannusta tai eroa perinteiseen CD:seen nähden, eikä Super Audio CD:tä juuri ostettu. Super Audio CD:tä varten tehtiin myös hyvin vähän musiikkiäänityksiä. Lienee mahdollista, että musiikkia ei yksinkertaisesti haluta kuunnella monikanavaisena. Ihmiset kokevat musiikin live-tilanteissakin aina lavan edestä, ja monikanavainen kuuntelu (ikään kuin orkesterin keskeltä) saattaa näin ollen tuntua kummalliselta.

Positiivisesta esimerkistä teknologian etabloitumisesta laadukkaan sisällön myötä käy Dolby Laboratories -yhtiön kehittämä monikanavajärjestelmä ja sen yhteydessä toteutettu elokuva *Star Wars* (1977). Jos elokuva olisi ollut dialogipainotteinen komedia, Dolby olisi tehnyt heikon investoinnin. DolbyStereo-järjestelmä kuitenkin tuki *Star Warsin* elämää suurempia mittasuhteita ja eepistä kuulokokemusta. Kaikkien elokuvateattereiden, jotka halusivat esittää kyseisen elokuvan optimaalisella tavalla, oli asennettava saleihinsa Dolbyn monikanavajärjestelmä. Tämä investointi oli elokuvateattereille suhteellisen pieni, minkä ansiosta Dolby-järjestelmä pystyi levittäytymään elokuvasaleihin ympäri maailmaa.

Dolby on myös brändännyt itsensä siten, että katsojan nähdessä kultaa hohtavan **DOLBY**-kyltin astellessaan elokuvateatteriin, hän voi olla varma siitä, että tulee kuulemaan laadukasta elokuvaääntä. Keskivertokatsoja ei myöskään useimmiten havainnoi Dolby-ääniraidan epävakautta, mikä johtaa siihen että useissa elokuvanäytöksissä digitaalinen monikanavaääni "tippuu" silloin tällöin analogiseksi stereoääneksi. Tästä epävakaudesta huolimatta Dolby-ääni on kuitenkin "riittävän hyvä", jotta se on voinut etabloitua markkinoilla. Uusi, digitaalinen elokuvaformaatti *Digital Cinema Package* (DCP) saattaisi kuitenkin horjuttaa Dolbyn asemaa, koska DCP-äänien tekemiseksi (ja toistamiseksi) ei enää tarvitse Dolbyn lisensoimaa kalustoa<sup>13</sup>.

Ääniteknologinen harppaus, joka tukisi myös selkeästi uudenlaista narraatiota, saattaisi olla niin sanottu aaltokenttäsynteesi (wave field synthesis). Nykyisiin monikanavajärjestelmiin verrattuna aaltokenttäsynteesi poistaisi "sweet spotin" ongelman, eli sen tosiasian, että elokuva kuulostaa eri istumapaikoilla selkeästi erilaiselta. Uuden järjestelmän avulla elokuva kuulostaisi elokuvasalin jokaisella istumapaikalla hyvältä. Lisäksi ääniobjektit voisivat kiertää katsojaa erittäin

---

<sup>13</sup> Tosin elokuvateattereissa on jo valmiiksi Dolbyn Cinema Processor-laite, jonka uudemmat versiot (mm. CP650/750) toistavat myös DCP-ääntä.

kolmiulotteisesti (vrt. binauraalinen äänite), mikä olisi myös aaltokenttäsynteesin suurin parannus Dolby-monikanavajärjestelmiin verrattuna (Breimesser, 2005)<sup>14</sup>.

Monilla ihmisillä on kotonaan yli 40 tuuman televisioita, mutta äänentoisto tapahtuu usein edelleen television integroitujen kaiuttimien kautta. Monikanavakotiteatterit eivät ole levinneet jättimäisten televisioruutujen tavoin arkikäyttöön suurilla ihmismassoilla. Usein kodissa tai elokuvateatterissa kuultavassa äänessä on siis suurempi ero kuin kodissa tai elokuvateatterissa nähdyssä kuvassa.

Tämä ero äänentoistossa on osasy sille, että puhun opinnäytteessäni nimenomaan elokuvateatterin katsomiskontekstista (vaikka suurin osa havainnoistani pätee sekä koti-että elokuvateatteritilanteisiin). Elokuvateatteri toimii edelleen lippulaivana suurille elokuvateknologisille kehitysaskelille, ja näitä askelia aletaan vasta myöhemmin jäljitellä kotikontekstissa (esim. monikanavaisen kotiteatterin muodossa).

---

<sup>14</sup> Dolbyn uusi Atmos-järjestelmä mukailee tietysti mielessä aaltokenttäsynteesin ideaa (Atmoksen tarkoituksena on parantaa elokuvassa kuultavien ääniobjektien kolmiulotteista tarkkuutta ja erottuvuutta) (Dolbyn www-sivut, viitattu 4.5.2012). Tosin aaltokenttäsynteesi poikkeaa fyysikaalisilta perusteiltaan (Huygensin periaate) Atmos-järjestelmästä.

## 4 Proaktiivinen äänisuunnittelu

Edellisissä kappaleissa on käsitelty auditiivisen tietoisuuden ja havainnoinnin merkityksiä. Näistä lähtökohdista etenen käytännön soveltamiseen, jolloin tutkimuskysymys painottuu seuraavasti:

- Miten auditiivista tietoisuutta, havainnointia ja käytännön äänisuunnittelua voi hyödyntää elokuvatuotannon alkumetreiltä saakka tuotannon loppuun asti?

Luvussa "Kolmannen virran optimointi" käsitelin kuva-äänisuhteesta syntyvää lisäarvoa, joka muodostuu tarkkailijalle elokuvaa katsoessa. Elokuvan kokemista ei voi siis redusoida vain näöllä ja kuulolla tapahtuvaksi; kokemiseen vaikuttaa myös subjektiivinen katsoja, jolla on oma historiansa ja maailmankuvansa, sekä oma asenteensa elokuvassa tapahtuvia asioita kohtaan.

Tästä syystä seuraavat proaktiivisen äänisuunnittelun metodit eivät ole absoluuttisesti yleistettävissä, eikä se ole tarkoituskaan. Kerron siis lähinnä mahdollisuuksista, joista elokuvantekijät voivat valita tarpeensa mukaan tiettyjä työskentelytapoja, jotka heidän projektilleen sopivat. Esiteltyt työmenetelmät eivät siis luonnollisestikaan ole yksinään hyvän elokuvan tausta, eikä sellaista taustaa ylipäänsä ole olemassa. Tietoisuus kyseisistä metodeista kuitenkin lisää tietynlaisen luovan maaperän hedelmällisyyttä, joka on edellytys hyvien elokuvien synnylle.

Elokuvatuotanto jakautuu kolmeen pääosaan: esituotantoon, tuotantoon ja jälkituotantoon. Havainnollistavat tutkimukseni pureutuvat näihin pääosiin ja siihen, miten ääntä voi kussakin osassa käyttää luovasti hyödyksi.

### 4.1 ÄÄNEN HYÖDYNTÄMINEN ESITUOTANTOVAIHEESSA

Lähes kaikissa elokuvissa, joissa on dramaturgisesti erittäin laadukas ääniraita, on ääni huomioitu jo esituotantovaiheessa. Äänellinen huomiointi ei rajoitu pelkästään siihen mitä sillä voidaan tehdä; se on myös aktiivinen tekemättä jättämisen päätös (esim. elokuva *The Artist*, 2011). Koska kyse on projektikohtaisuudesta, voi jossakin projektissa olla tarpeellista, että edetään täysin perinteisen kaavan mukaisesti, tai että äänisuunnittelija otetaan mukaan vasta jälkituotantovaiheessa. Tämänkin on kuitenkin tärkeää olla nimenomaan tietoinen päätös, eikä vahinko. Tavoitteena on siis minimoida

sokeiden päätösten mahdollisuus, vaikka tietystä näkökulmasta niilläkin on tarkoituksensa.

#### **4.1.1 Käsikirjoittaminen äänelle**

Kappaleessa "Kuvan ja äänen suhde" havainnollistin, että katsoja kokee elokuvan näkö- ja kuuloaistin avulla. Ääni on siis oleellinen osa, jonka kautta narraatio välittyy ja jonka avulla se tehdään toimivaksi. Tästä huolimatta äänen huomiointi narratiivisessa kirjoittamisessa on monille suhteellisen vierasta. Tämä saattaa johtua osittain siitä, että eräs äänen osa (dialogi) on niin näkyvä, että muut osat (musiikki, atmosfäärit ja efektit) jäävät helposti unholaan.

Kuuloaistin aktiivinen käyttö on käsikirjoittajalle hyödyllistä; tällöin tarinan tapahtumien ja käänteiden yhteydessä mm. seuraavat kysymykset nousevat tärkeään asemaan:

- Miten tämän voisi kertoa äänellä?
- Haluanko karakterisoida jotain hahmoa?
- Voinko kertoa asioita istuttamalla (ja myöhemmin lunastamalla) äänielementtejä?
- Voinko murtaa äänikliseitä tai vahvistaa niitä?

Äänelle kirjoittaminen on silloin erityisen ilmeistä, kun kirjoittaja haluaa subjektivoida hahmon tai hahmojen henkilökohtaista kokemusta. Äänillä voi siis tehokkaasti kirjoittaa hahmon sisäisestä maailmasta, koska hahmotamme sitä arjessakin vahvasti kuuloaistimme avulla.

On yleinen käsitys, että käsikirjoituksessa tulisi välttää liiallista adjektiivien käyttöä. Tämä perustuu siihen, että lopullisessa elokuvassa katsoja *näkee* mitä hahmo tekee ja mitä visuaalisesti tapahtuu. Käsikirjoitusopetuksessa ei perinteisesti tiedosteta, että lopullisessa elokuvassa katsoja myös *kuulee* – ei pelkästään sitä mitä hahmo tekee tai mitä tapahtuu, vaan myös mitä hahmo ajattelee ja etenkin mitä hahmolle kuuluu. Tämä ei yleensä tapahdu dialogin, vaan muiden äänielementtien kautta. On totta, että hahmon sisäinen maailma ei välity elokuvakatsojalle samalla tavalla kuin proosan lukijalle.

Tämän faktan perusteella on kuitenkin virheellistä argumentoida, ettei käsikirjoituksessa pitäisi esimerkiksi adjektiivien avulla tuoda esille hahmon sisäistä maailmaa ja tunnekokemusta.

Äänistä puhuttaessa ihmiset käyttävät nimenomaan adjektiiveja kuvailemaan kuulemisen kokemuksia. Ihmiset myös tarkentavat kokemuksiaan äänitelemällä mitä eriskummallisimmilla tavoilla. Tämä äänien matkiminen kertoo usein enemmän kuin pelkkä selkeä, verbaalinen kommunikaatio. Tietyssä mielessä voisi sanoa, että siinä missä yksi kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa, niin myös yksi "äänitapahtuma" kertoo enemmän kuin tuhat sanaa. Mikäli käsikirjoittaja haluaa siis tehdä aktiivisia päätöksiä äänen suhteen, on adjektiivien käyttö useimmiten tarpeellista.

Adjektiivien käyttö ei ole kuitenkaan itseisarvoista. Niiden läsnäolo ei anna anteeksi muilta osin laiskaa tai heikkoa kirjallista ilmaisua. Lause "Hän on vihainen." sisältää kyllä adjektiivin, muttei ole kovin ilmeikäs tai kertova. Lause "Hän hymyilee, ja samalla kuulemme murskaantuvien luiden äänen." kertoo kyseisestä asiantilasta tarkemmin.

Äänelle kirjoittamisen ei tulisi siis olla itseisarvoista (kuten ei kuvalle kirjoittamisenkaan), vaan sen tulisi tapahtua toinen aistivirta huomioon ottaen. Kummankin aistivirran ollessa alisteisia kerrottavan tarinan tarpeille, muodostuvat kirjoittamisen tavat myös näiden tarpeiden kautta. Äänelle kirjoittamisen voi viedä äärimmilleen kirjoittamalla parenteesiin: "musta kuva" (tai jotain muuta visuaalisesti erittäin abstraktia) ja sitten luomalla kokonaan äänielementeillä senhetkisen narraation (esim. "juoksevat askeleet metallisia portaita pitkin, nopea ja sykäyksittäinen hengitys, pysähtyminen, vinkuva säksätys oven takana, ovi pamahtaa auki").

Koska äänet kertovat tunteista, voi tunnelmallinen kirjoitustyyli auttaa huomattavasti ääni-ilmaisua. Kylmä ja tekninen kirjoitustyyli, jota silloin tällöin näkee, saattaa helposti johtaa kylmään ja tekniseen elokuvaan. Tämä ei tarkoita, että pitäisi kirjoittaa proosaa, mutta proosalliset elementit voivat valituissa kohdissa olla hyvin tehokkaita ja viestiä paljon käsikirjoituksen lukijalle (mm. äänisuunnittelijalle). Seuraavassa ote Aki Kaurismäen käsikirjoituksesta elokuvaan *Mies vailla menneisyyttä* (2002):

"On yö ja M makaa vuoteellaan kuunnellen musiikkia, joka kuuluu vaimeasti matkaradiosta väliverhon takaa. Hän vilkaisee pikkupoikia, jotka nukkuvat jalat vastakkain sohvanrisalla seinustalla. M tajuaa vieneensä heidän sänkynsä ja päättää hankkia oman asunnon. Mistä sen tiedämme? Luemme hänen silmistään."<sup>15</sup>

Vaikka Kaurismäellä lieneekin auteur-roolissaan mahdollisuus kirjoittaa käsikirjoituksensa vaikka runomuodossa, on esimerkissä havaittavissa selkeä tunneviesti, joka on äänisuunnittelijalle erittäin hyödyllinen. Lause "Luemme hänen silmistään" kertoo visuaalisesti lähinnä, että tässä voisi olla lähikuva silmäparista. Tietty salaperäisyys ja kolkkous, jotka lauseista kumpuavat, ovat äänellisesti kuitenkin hyvin suoraan toteutettavissa. Lauseista herää tietty käsitys mahdollisesta matkaradiomusiikista ja muun ääniambienssin luonteesta.

Äänelle kirjoittaminen ei siis tarkoita, että yksittäisiä äänitapahtumia tai ambiensseja pitäisi välttämättä kirjoittaa konkreettisesti auki. Joissakin tapauksissa tarina voi vaatia konkreettisen kuvailun siitä, että "kuullaan murskaantuvien luiden ääni", toisinaan viitteellisempi ilmaisu voi olla hyödyllisempää. Elokuvan *Apocalypse Now* (1979) alkuperäisessä käsikirjoitusversiossa alkusekvenssin äänitapahtumat oli kirjoitettu konkreettisesti auki; käsikirjoitus sisälsi muuan muassa suoraa kuvailua helikopterien ja ammuskelun äänistä. Coppolan muokattua käsikirjoituksen kuvauskuntoon, ei alkusekvenssissä ollut enää lainkaan suoraa kuvailua äänen osalta. Elokuvan alussa näemme rivistön palmuja, joiden takana avautuu laaja viidakko. Coppola kuvailee palmuja kirjoittamalla "It's as if we were seeing them through a dream" (Thom 2011, 104). Lause on siis proosamaisen subjektiivinen, ja luo sekä kuvalle että äänelle vahvoja mielikuvia ja intentioita. Aistikokemuksista kirjoittaminen siis tekee sekä äänistä että kuvista henkilökohtaisempia, jolloin niiden dramaturginen teho kasvaa. Aistillisuutta voi hyödyntää myös maku-, tunto- ja hajuelämysten kuvailulla, vaikkei niitä suoranaisesti representoidakaan lopullisessa elokuvassa. Kyseiset aistikuvailut yhdistyvät kuitenkin myös kuvallisiin ja äänellisiin mielikuviiin, jotka ovat sittemmin konkreettisesti toteutettavissa. Laajat synesteettiset kyvyt eivät ole tällaisen moniaistillisen prosessin edellytys.

---

<sup>15</sup> Kaurismäki 2003, 27

Äänelle kirjoittaessa on tärkeää huomioida elokuvaäänien eri osat; dialogi, musiikki, atmosfäärit/efektit sekä hiljaisuus. Elokuvallisessa sekvenssissä on useimmiten tehokkaampaa käyttää rohkeasti yhtä edellä mainituista äänielementeistä kuin soittaa useampaa samanaikaisesti. Kun useampi äänielementti soi samaan aikaan, tulisi selkeästi valita primäärielementti jonka katsoja aktiivisesti kuulee, ja erottaa tämä taustalla soivista elementeistä (Steyer, 2011). Esittelen seuraavassa eri äänielementtien piirteitä kirjoittamiseen liittyen.

#### 4.1.1.1 Dialogin kirjoittaminen

Perinteisen teatterin dialogipainotteisuus on elänyt pitkään elokuvaperinteessäkin. Kyse on yhdestä elokuvan pääasiallisesta äänielementistä, jota käsikirjoitukseen viljellään usein liikaa (toisin kuin muita äänielementtejä) ja jota viimeistään leikkauspöydällä poistetaan suurilla saksilla. Dialogi on siinä mielessä oikeastaan visuaalista, että sen kautta välitetään usein suoraa informaatiota, toisin kuin muilla äänielementeillä. Näin ollen esimerkiksi atmosfääreillä ja musiikilla on helpompaa välittää viestejä sortumatta suoraan ekspositioon. Laadukas dialogi kertooikin enemmän hahmon sisäisestä tilasta kuin ulkoisista tapahtumista. Tämä tendenssi on nähtävissä esimerkiksi Woody Allenin ja Quentin Tarantinon elokuvissa, jotka ovat äärimmäisen dialogipainotteisia. Tärkeä tunneinformaatio sijaitsee siis myös suullisessa kommunikaatiossa usein rivien välissä ja siinä mitä jätetään sanomatta.

Puheen tai dialogin teho ei useinkaan ole kiinni siitä mitä sanotaan, vaan *miten* sanotaan ja miten sanominen välittyy. Elokuvan *King's Speech* (2010) alkusekvenssissä puhetta on käytetty poikkeuksellisen tehokkaasti tarinan kertomiseen. Puhevikaisen kuninkaan on pidettävä puhe suurelle yleisölle, mutta hänen änkytyksensä vain kajahtelee katkonaisena vanhanaikaisesta äänentoistojärjestelmästä pitkin stadionin seinämiä. Se *mitä* kuningas sanoo edistää tarinan ulkoista dramaturgiaa, se *miten* hänen sanomansa välittyy ilmentää päähenkilön sisäistä tilaa – tässä tapauksessa häpeää ja riittämättömyyden tunnetta. Sekvenssin äänellinen muoto (puheen pitkitetty kajahtelu stadionissa) on tässäkin tapauksessa kehittynyt tarinan tarpeiden kautta.





**Kuva 6:** Alkusekvenssi elokuvasta *King's Speech*

#### 4.1.1.2 Musiikin kirjoittaminen

Musiikki on suurimpia elementtejä, joilla tunnelmaa voi elokuvassa välittää. Vaikka kirjoittaja ei hallitsisi tarkkaa musiikillista termistöä, voi hän kuitenkin kertoa mielikuvien avulla paljon musiikin tyylistä. Hän voi jopa mainita suoraan soitettavia kappaleita, tosin tämä voi olla tuotannollisesti riskialtista. Musiikista kirjoittaessa tulisi erottaa diegeettinen (kuvassa soiva) ei-diegeettisestä musiikista (ns. score). Näiden elementtien yhteensovittaminen ja/tai vastakkainasettelu voi olla dramaturgisesti tehokasta, samalla tavalla kuin musiikin ja atmosfäärien kohtaamiset ovat usein erittäin hedelmällisiä. Musiikista kirjoittaessa tulisi muistaa sen yhteensopivuus kuvallisen tilan kanssa. Suuri orkesterimusiikki vaatii ympärilleen useimmiten suuremman fyysisen tilan, kun taas pieni musiikki sopii paremmin pienempään tilaan. Esimerkiksi Taru Sormusten Herrasta -trilogiassa eppisimmät musiikit soivat aina suuren kokoluokan eksteriööreissä, kun taas intiimimpi musiikki asettuu tiiviimpään tilaan.

Musiikin kuuntelu voi usein auttaa käsikirjoittajaa prosessissaan eteenpäin, se voi toimia vahvana inspiraation lähteenä ja suunnan antajana. Kirjoitusprosessin aikana taustamusiikki on tosin myös helposti häiritsevää (etenkin jos musiikki on sanoitettua).

Vaikka onkin itsestään selvää että äänisuunnittelija lukee käsikirjoituksen esituotannon aikana, on tärkeää että säveltäjäkin tekee näin. Kun musiikki sävelletään elokuvaan esituotantovaiheessa, se voi useimmiten luoda vahvemmin oman narratiivisen tasonsa ja tuoda suuremman lisän elokuvaan, kuin jos se olisi sävelletty vasta jälkituotannossa (Steyer, 2011).

#### 4.1.1.3 Atmosfäärien, efektien ja hiljaisuuden kirjoittaminen

Atmosfäärit ovat tärkeimpiä äänielementtejä, jotka usein jäävät käsikirjoituksessa kuvailua vaille. Tätä selittää osaltaan se, että niiden kuvailu perustuu pitkälti adjektiivien käyttöön.

Atmosfääri kertoo olennaisella tavalla siinä esiintyvistä hahmosta, koska ympäristö ja protagonistit ovat aina toisistaan erottamattomat (Egri, 2007). Atmosfääreillä kertominen on yleensä niin subliminaalista, että kyseinen käytäntö on erittäin soveltuva elokuvanarraatioon. Jos hahmo kävelee tietä pitkin, niin tien liikenteen määrä ja laatu on omiaan kertomaan hahmon tilasta. Onko tie vahvasti vai heikosti liikennöity? Onko liikennevälineistä lähtevä ääni pehmeä, kova vai aggressiivinen?

Käsikirjoittajalla on mahdollisuus herättää äänielementeillä kuvan ulkopuolinen maailma aktiivisesti eloon. Vaikka tämä herättäminen tapahtuu joka tapauksessa äänen jälkityövaiheessa, on sen suunnittelu narraation kannalta hyödyllistä jo käsikirjoitusvaiheessa. Näyttelijän uskottavuus lisääntyy, kun hän kuulee aktiivisesti ympäristönsä ja reagoi siinä ilmeneviin, äänellisiin tapahtumiin. Näyttelijän lukiessa käsikirjoituksesta atmosfäärien luonteesta, auttaa tämä kuuloaistillinen tieto häntä myöhemmin kuvauspaikalla toimiessa.

Narraation kannalta ei-diegeettiset efektiäänät ovat myös tehokkaita immersion lähteitä. Protagonistin tekemisiä motivoiva ei-diegeettinen ääni laajentaa elokuvan koettua maailmaa huomattavasti visuaalisen kuvaraamin tuolle puolen. Tässä yhteydessä on tärkeää tiedostaa kuvien ja äänien keskinäinen vuorovaikutus: Kaukaa kuuluva huuto vaikuttaa eri tavalla, riippuen siitä onko protagonistit lähikuvassa vai laajassa kokokuvassa. Samoin läheltä (mutta edelleen kuvan ulkopuolelta) kuuluva kuiskaus määrittäytyy kuvakoon ja perspektiivin mukaan.

Hiljaisuuden voisi nähdä äänellisenä paralleelina sille, että kuvassa jätetään jotain näyttämättä. Samoin kuin kuvassa, voi tämä olla äänellisestikin tehokas kerrontamekanismi. Hiljaisuus ilmenee tavallisesti hiljaisempana äänenvoimakkuutena ja äänielementtien harvempana esiintymisenä. Tosin hiljaisuuden havaitseminen on myös subjektiivista; jos ääni, jonka olemme tottuneet kuulemaan hiljaa (esim. vesihanasta tippuva vesipisara) soikin kovalla voimakkuudella, katsoja tulkitsee äänitapahtuman hiljaisena. Hiljaisuus on tärkeää elokuvan dynamiikan kannalta, koska

se tehostaa sitä edeltäviä ja sitä seuraavia ääniä, ja toimii eräänlaisena tauko- tai suspense-elementtinä.

#### **4.1.2 Äänellinen havainnointi**

Proaktiivinen äänisuunnittelu edellyttää kykyä havainnoida ääniympäristöjä tietoisesti. Sama kyky on lähtökohtaisen tärkeä myös äänikerronnallisten ratkaisujen pohdinnassa ja toteutuksessa. Ääniympäristöjen havainnointi ei ole esoteerista salatiedettä, vaan perustuu käytännön harjoitteluun ja reflektointiin, jota suomalaisessa korkeakouluopetuksessa ei vielä juurikaan ole tarjolla. Opinnäytteeni liitteessä "Äänellisen havainnoinnin harjoituksia" esittelen muutamia harjoituksia, joista voi olla apua elokuvantekijöille. Siinä missä kyseiset harjoitukset ovat hyödyllisiä esimerkiksi käsikirjoittajille tai kuvaajille (äänisuunnittelijoista puhumattakaan), on myös kirjoittamisesta tai valokuvaamisesta etua äänisuunnittelijalle. Elokuvantekijöiden olisi suositeltavaa välttää liiallista oman erikoistumisalueensa sisälle vajoamista. Kyseinen kapeakatseisuus saattaa olla riski elokuvanteon ryhmätyöluonteisuuden kannalta.

Äänisuunnittelija voi integroida äänellistä havainnointia myös omaan esituotantotyöhönsä. Hanna-Mari Suutari tuo opinnäytetyössään (Suutari, 2010) esille näkemyksiä dokumentaarisen elokuvan äänisuunnittelusta. Suutarin opinnäyte käsittelee äänellisen tilan suunnittelua, ja hän onkin käyttänyt dokumenttielokuvassaan mielenkiintoisia keinoja rakentaa äänellisiä tiloja. Äänellisellä tilalla tarkoitetaan tässä tapauksessa siis elokuvan ambienssiraidan rakentamista sekä elokuvan yleistä äänimaisemaa. Suutari on haastatellut dokumentissa esiintyviä kolmea päähenkilöä, ja selvittänyt mitkä ovat heille mielekkäitä tai tärkeitä äänimaisemia. Täten hän on saanut konkreettisia mielikuvia, joita on voinut sittemmin käyttää hyväkseen rakentaessaan dokumentin ääniraitaa.

Työn keskeiseksi termiksi nousee mielikuvarealismi, joka liittyy dokumenttielokuvan eettisyyden problematiikkaan. Dokumentin ääniraidan ei tarvitse (pidä) seurata suoraan arkielämän ääniä ja noudattaa "todellisuutta", vaan siinä voi käyttää luovasti elokuvallisen äänikerronnankin muotoja, mikäli nämä ovat eettisesti perusteltuja. Tässä perustelussa käytetään hyväksi dokumentin päähenkilöihin liittyvää realismia, rehellisyyttä heidän elämänsä ja näkemyksiään kohtaan. Näin ollen ääniraita (kuten

kuvakin) pysyy rehellisenä aiheelleen. Suutari on tehnyt päähenkilöiden haastattelut myös nimenomaan tätä mielikuvarealismia silmällä pitäen.

Mielenkiintoinen Suutarin esittelemä työmenetelmä on myös "ääniskouttaaminen", joka liittyy olennaisesti "lokaatioskouttaamiseen", eli sopivan kuvauspaikan etsintään. Kun dokumenttielokuvan kuvauspaikkoja etsittiin, huomioitiin myös lokaation äänellinen luonne ja sen suhde päähenkilöön. Fiktiivisen elokuvan lokaatioskoutissa mietitään äänen kannalta lähinnä sitä, onko lokaatio tarpeeksi hiljainen ja miten melunlähteet saadaan hiljennettyä. Fokus on siis enempi visuaalisesti tyydyttävän paikan löytämisessä. Suutarin äänisuunnitteleman dokumenttielokuvan kohdalla kuvauspaikat valittiin visuaalisuuden lisäksi myös sen perusteella, miten niiden äänimaisema tukee päähenkilöä ja on päähenkilöilleen rehellinen.

Vaikka Suutarin työ käsittelee dokumenttielokuvaa, voi kyseisiä menetelmiä hyödyntää soveltaen myös fiktiivisen elokuvan äänisuunnittelussa. Mielikuvarealismin hengessä fiktion äänisuunnittelija tai ohjaaja voi haastatella näyttelijöitä; roolihahmon näkemys mieluisasta tai epämukavasta ääniympäristöstä tai lempimusiikista voi auttaa äänisuunnittelijaa protagonistin mukaisen ääniambienssin luomisessa. Sen lisäksi että äänisuunnittelija voi saada tällaisesta keskustelusta inspiraatiota elokuvan äänikerronnallisen dramaturgian suurista linjoista, vahvistaa se myös lopullisen ääniraidan sisäistä koherenssia. Tiedostetut päätökset ja havainnot vähentävät ääniraidan ylimääräisiä, turhia tai sopimattomia elementtejä, eli kaikkea sellaista mikä ei tue dramaturgiaa. Lisäksi mainitun metodin avulla voidaan varmistaa, että (ainakin) äänisuunnittelija, ohjaaja ja näyttelijät tekevät samaa elokuvaa.

## **4.2 ÄÄNEN HYÖDYNTÄMINEN KUVAUSSISSA**

Kuvauspaikalla ääniryhmän tehtävien ei ole pakko rajoittua dialogin ja ambienssin moitteettomaan tallentamiseen. Vaikka tämä onkin erittäin tärkeä työvaihe, voi ääniryhmä myös aktiivisesti vaikuttaa kohtauksen rytmitykseen sekä auttaa näyttelijöitä laadukkaan ilmaisun saavuttamisessa. Seuraavassa esiteltäviä työmetodeja voi toteuttaa vain, jos ne on suunniteltu esituotantovaiheessa.

#### **4.2.1 Ambianssien / musiikin soittaminen kuvauspaikalla.**

Kuten edellisissä kappaleissa on käynyt ilmi, vaikuttavat musiikki ja ääniambianssit hyvin suoraan ihmisen tunne-elämään. Tästä syystä elokuvantekijälle tarjoutuu oivallinen mahdollisuus käyttää harkittuja äänimattoja tai musiikkeja ohjaamaan ja vahvistamaan näyttelijän tunneilmaisua. Mikäli etukäteen suurin piirtein tiedetään, millainen atmosfääri tietyn kohtauksen aikana tulee lopulta olemaan, voi äänisuunnittelija tehdä kuvauksia varten väliaikaisen ääniraidan, jota sitten valittuina hetkinä soitetaan. Musiikin hypnoottinen vaikutus auttaa usein saavuttamaan etenkin äärimmäisiä tunnetiloja, kuten suurta surua, iloa, pelkoa tai vihaa.

Lähtökohta näyttelijän ilmaisun arvioinnissa on tässä yhteydessä klassinen, Stanislavski-tyyppinen perspektiivi, jonka mukaan näyttelijän tulisi uppoutua täysin roolihahmoonsa. Näyttelijän ilmaisu on tästä näkökulmasta ja arkisesti ilmaistuna silloin parasta, kun näyttelijä ei näyttele. Lähtökohta siis poikkeaa esimerkiksi brechtiläisen eepin teatterin näkemyksestä, jonka mukaan näyttelijän tulisi nimenomaan näyttää katsojalle tunnetulkintansa ja tehdä hänet tietoiseksi siitä, että hän katsoo esitystä. Eräänä yhtymäkohtana tälle näkemykselle voi nähdä Robert Bressonin ajatuksen näyttelijästä "mallina", jonka ei missään tapauksessa tulisi uppoutua roolihahmoonsa.

Wong Kar-Wain ohjatessa elokuvaa *2046* (2004) hän oli etukäteen keskustellut näyttelijöiden kanssa sellaisista musiikkikappaleista, jotka olivat heille emotionaalisesti merkittäviä. Kun eräässä kohtauksessa Faye Wongin esittämä protagonistin murtuu kyyneliin, soitettiin ottojen aikana Fayen pyytämää kappaletta vahvistamaan tunneilmaisua (*2046*, DVD:n ekstramateriaali). Lopullisen kohtauksen uskottavuus on myös sen mukainen.



**Kuva 7: Faye Wong elokuvassa 2046**

Samantyyppistä keinoa ohjaaja Curtis Hansen käytti elokuvan *L.A. Confidential* (1997) kuvauksissa. Eräissä kohtauksessa Kevin Spaceyn esittämä hahmo istuu masentuneena baarissa, ja samalla taustalla soi Dean Martinin melankolinen, blues-henkinen kappale "Powder your face with sunshine". Kyseinen kappale oli valittu käsikirjoitusvaiheessa, ja se toistettiin kyseistä kohtausta kuvatessa (*L.A. Confidential*, DVD:n ekstramateriaali). Elokuvan kuvausten aikana samaa keinoa käytettiin tiettyjen muidenkin kohtauksen yhteydessä, joihin kappaleet oli niinkään valittu käsikirjoitusvaiheessa.



**Kuva 8: Kevin Spacey elokuvassa *L.A. Confidential***

Ääniryhmällä on mahdollisuus luoda haluttu ilmapiiri kuvauspaikalle soittamalla tiettyä musiikkia tai ambienssia samalla kun muu työryhmä valmistautuu seuraavaan kohtaukseen eli samalla kun "setataan". Ääniryhmällä kuluu settaukseseen tavallisesti vähemmän aikaa kuin esimerkiksi kameraryhmällä. Näin ollen ääniryhmä voi usein pitää jo settauksen aikana yllä seuraavan kohtauksen tunnelmaa, ja kun kohtausta

aletaan lopulta harjoitella, on näyttelijöiden (ja muun kuvausryhmän) helpompi päästä sen tunnelmaan sisään.

Musiikin tai ambienssin soittaminen ei ole tietenkään mahdollista, jos kohtauksessa on tallennettavaa dialogia. Harjoitusten aikana musiikkia voi kyllä soittaa, tosin harjoitustenkin dialogi useimmiten äänitetään. Erityisen hyvin musiikin tai atmosfäärin toisto soveltuu siis toiminnallisiin kohtauksiin, joista seuraavassa kappaleessa lisää.

#### **4.2.2 Kohtauksen äänellinen rytmittäminen**

Elokuvan leikkaaja hyödyntää tavallisesti erilaisia ambienssi- ja efektiäänisiä sekä musiikkeja oikean leikkausrytmin saavuttamiseksi. Vaikka suuri osa näistä äänistä on väliaikaisia, toimivat ne kuitenkin oleellisena apuna leikatessa; osa väliaikaisista äänistä saattaa päätyä myös lopulliseen elokuvaan. Äänisuunnittelijalle (kuin myös kuvaajalle ja ohjaajalle) on tarpeellista työskennellä leikkaajan kanssa, joka on tietoinen äänellisen dramaturgian mahdollisuuksista ja vahvuuksista; vain tällä tavoin avautuu sittemmin äänisuunnittelijan luovan työn koko potentiaali.

Kuvaaja ajattelee jo kuvauspaikalla (ja esituotannossakin) leikkauksellisesti, jotta hän voi määritellä mitä kuvia on kuvattava; tässä mielessä kuvaaja tekee jo kuvauspaikalla alustavaa leikkausta. Samoin kuin leikkaajalla jälkituotannossa, on kuvaajalla kuvauksissa mahdollisuus käyttää musiikkia tai muita ääniä apunaan. Ohjaaja voi myös rytmittää näyttelijöiden liikkeitä esimerkiksi musiikin dynamiikan mukaan.

Sergio Leonen ohjaamassa lännenelokuvassa *Once upon a time in the west* (1968) musiikkia on käytetty rytmittämään kokonaisia kohtauksia ja sekvenssejä. Tunnetuin näistä musiikin mukaan koreografioiduista sekvensseistä lienee elokuvan alussa sijaitseva yli minuutin mittainen kraana-ajo. Sekvenssi on esimerkillinen tapaus elokuvallisen toimivasta kuva-ääni-suhteesta.

Sekvenssin aikana Claudia Cardinalen esittämä päähahmo on saapunut junalla pienen kaupungin juna-asemalle. Hän katselee hermostuneena kelloaan, kukaan ei ole häntä vastassa. Hän astelee ympäriinsä ja etsii katseellaan ihmistä, joka ei koskaan saavu. Lopulta hän kävelee asemarakennukseen ja juttelee henkilökunnan kanssa (dialogia ei kuulla). Tämän jälkeen hän kävelee aseman ovesta ulos ja jatkaa matkaansa kaupungin vilkkaalle kadulle.



**Kuva 9: Claudia Cardinale elokuvassa *Once Upon A Time In The West*.  
Pitkä kraana-ajo ja näyttelijän liikkeet koreografioitiin musiikin mukaan**

Elokuvan käsikirjoittaja (Sergio Donati), kuvaaja (Tonino Delli Colli), säveltäjä (Ennio Morricone) ja ohjaaja sopivat etukäteen mihin kohtauksiin Morricone tulisi säveltämään musiikkia. Morricone sävelsi musiikit kirjallisen ja kuvallisen käsikirjoituksen perusteella; myöhemmin kuvauspaikalla musiikki toistettiin rytmittämään sekä näyttelijöiden että kameran liikkeitä (Sider; 2003, 185-186). Esimerkkisekvenssissä Claudia Cardinalen liikkeet elävät musiikin dynamiikan mukaan, hidastuen, nopeutuen tai pysähtyen. Sävellyksen edetessä hillitystä tunnelmasta päähahmon teemamusiikkiin kamera kohooa juna-aseman katon ylle esitellen katsojalle kaupungin.

Martin Scorsesen elokuvassa *GoodFellas* (1990) musiikkia on käytetty paljon kameranliikkeiden, ei niinkään näyttelijöiden, rytmittämiseen. Elokuvan alussa on sekvenssi, jossa voice-over-ääni kertoo päähahmon järjestämistä murhista. Kyseisessä montaaissa kamera esittelee vuoron perään ruumiita erilaisissa tilanteissa; ruumis auton takakontissa, ruumis jäteautossa sekä ruumis lihankuljetusauton pakastimessa. Kohtaukset kuvattiin siten, että kuvauspaikalla soitettiin *Derek and the Dominosin* kappaletta "Layla", jonka rytmin mukaan kameranliikkeet suoritettiin (Sider; 2003, 161). Sama kappale soi myös lopullisessa elokuvassa; musiikin tunnelma tuo synkän aiheen (murhat) hyvin kontrastoivasti, kevyesti ja rennosti esille. Musiikki siis kertoo jotain päähahmon, Robert De Niron esittämän Jimmyn, asenteesta työtään kohtaan: ihmisten murhaaminen on hänelle arkipäiväistä ja jopa rentoa.

Äänellisen rytmittämisen konkreettinen toteutustapa riippuu kulloisestakin projektista. Ääniryhmä voi tuottaa kuvaajalle tai kameraryhmälle äänen omiin kuulokkeisiin, tai sitä voidaan soittaa kaiuttimista. Kamera-ajon suorittava grip-henkilö voi myös työntää dollya äänen rytmiin. Äänittäjän äänikärryyn on hyvä sijoittaa kuvamonitori, jolloin



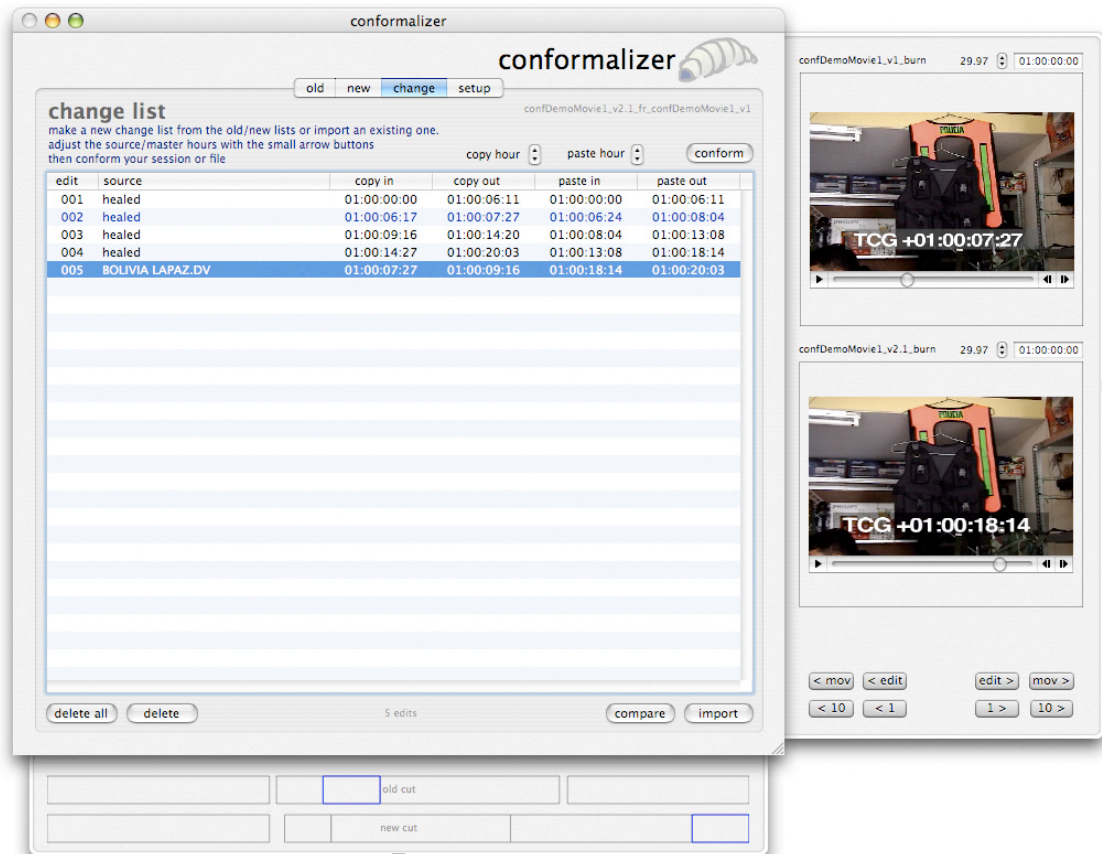
ääniryhmä on konkreettisesti tietoisempi kameran näkymästä. Tämän ansiosta ääniryhmän toiminta on *reaktiivisen* sijasta *aktiivisempaa*. Voi olla tarpeellista, että apulaisohjaajan komentoja muokataan tilanteen mukaan: jos ääniryhmä ei tallenna vaan toistaa ääntä, voi olla hyödyllisempää huutaa "musiikki!" kuin "ääni!". Parhaan toteutustavan löytäminen vaatii elokuvan ydintyöryhmältä tiivistä ja rakentavaa kommunikaatiota.

### 4.3 YHTEENSULAUTUVA LEIKKAUS- JA ÄÄNIJÄLKITYÖ

Elokuvan jälkituotannossa kuvaleikkaus edeltää perinteisesti äänen jälkityötä. Kun leikkaus on valmis, puhutaan kuvelukosta. Jos kuvaleikkaus kuitenkin venyy, jää äänityöhön vähemmän aikaa; tämä venyminen on niin ammatti- kuin opiskelijaelokuvien maailmassa yleinen tendenssi. Kyseistä ongelmaa pyritään osaltaan ratkaisemaan uudelleenlaisen jälkityöohjelmiston avulla. Nimillä *Conformalizer*, *Virtual Katy* sekä *EdiTrace* kulkevat ohjelmat ajavat kaikki käytännössä samaa asiaa.

Kyseisten ohjelmien tarkoituksena on yhdistää leikkaajan ja äänisuunnittelijan työpisteet (leikkaus- ja äänenkäsittelyohjelmistot) toisiinsa, mahdollistaen näin saumattomamman yhteistyön. Ohjelmien toimintaperiaate on yksinkertaistettuna seuraava: Aina kun leikkaaja tallentaa oman leikkausversionsa, hän tallentaa samalla myös ns. EDL-tiedoston (Edit Decision List), joka sisältää nimensä mukaisesti aikakooditiedot leikatusta kuvasta. Uudemman leikkausversion myötä syntyy aina uusi EDL-tiedosto, jota ohjelmisto vertaa vanhaan EDL:ään. Vanhan ja uuden EDL:n aikakoodimuutosten perusteella ohjelma siirtää kaikki äänitiedostot automaattisesti uusiin synkronikohtiin, jolloin äänisuunnittelijan manuaalinen työ pienenee huomattavasti. Aikaa jää näin ollen enemmän luovaan työhön (ohjelmistojen www-sivut, viitattu 8.4.2012).

Leikkaaja pystyy ohjelman avulla myös helposti päivittämään muuttuneen äänileikkauksen omalla työpisteellään. Leikkaajan työ voi siis hyötyä odottamattomalla tavalla, kuin hän saa jo varhain kuvaleikkauksen aikana versioita elokuvan ääniraidasta.



**Kuva 10: Kuvakaappaus *Conformalizer*-ohjelmasta. Ohjelma vertaa vanhaa ja uutta EDL-tiedostoa toisiinsa ja luo uuden, muuttuneen aikakodin sisältävän EDL:n. Kuvan alareunassa näkyy visuaalisesti uuden kuvan sijainti verrattuna vanhaan.**

Ohjelmiston ongelma on uuden leikkausversion myötä syntyvät ääniaukot, jotka äänisuunnittelijan on edelleen manuaalisesti täytettävä. Pääasiallinen suuntaus leikkausvaiheessa on kuitenkin se, että ensimmäinen raakaleikkaus on huomattavasti pidempi kuin lopullinen kuvalukko. Kuvaa ei siis useimmiten tule lisää; ennemminkin se vähenee, tiivistyy tai muuttuu. Jos kuva konkreettisesti muuttuu, syntyy aukkoja jotka äänisuunnittelijan on täytettävä. Mikäli kuva sen sijaan tiivistyy, syntyy ääniaukkojen sijaan väriä äänellisiä leikkauskohtia. Nämä äänisuunnittelijan on edelleen korjattava manuaalisesti. Ohjelmisto pitää joka tapauksessa huolta siitä, että kuvan ja äänen synkronia ei katkea versioiden edetessä.

Ihannetilanteessa ohjelmisto mahdollistaa sulavamman jälkityöprosessin, jolloin jälkityöhön olevan ajan voi käyttää tehokkaammin luovien ratkaisujen pohdintaan. Alunperin ohjelmaa oli tarkoitus käyttää myös *Tanssi, Siskosein* -elokuvan jälkityössä. Ohjelman hankkiminen, testaaminen sekä käytännön integroiminen jälkityöprosessiin

olisi kuitenkin tässä tapauksessa vain pitkittänyt koko prosessia, ja tästä syystä ideasta luovuttiin. *Tanssi, Siskosein* -elokuvan kuvaleikkaus muuttui vielä äänen jälkityövaiheen lopussa. Tässä tilanteessa äänen manuaalinen synkronointi ja uudelleenjärjestely vaati noin neljä tuntia aikaa, joka olisi *Conformalizer*-ohjelmalla voitu säästää.

#### 4.4 JOHTOPÄÄTÖKSIÄ

Kuten edeltävien kappaleiden esimerkeistä voi huomata, eivät esitellyt työmenetelmät rajoitu vain kouralliseen kokeellisiin elokuvien, vaan ovat suhteellisen yleisiä myös tunnettujen kokopitkien elokuvien kohdalla – poikkeuksena yhteensulautuva leikkaus- ja äänijälkityö, joka on työmenetelmänä vielä kehitysvaiheessa.

Jos jossain elokuvassa on hyvää äänidramaturgiaa, siinä on lähes varmasti myös hyvää kuvausta ja hyvää leikkausta. Eri taiteen muodot ovat täysin toisistaan riippuvaisia, ja niiden tarkoituksena on synnyttää jotain mikä on enemmän kuin osiensa summa. Käsikirjoittajakin tekee tavallaan äänisuunnittelua, ja kuvaaja ja leikkaajakin äänityöskentelevät. Samalla tavalla äänisuunnittelijakin käsikirjoittaa, kuvaa ja leikkaa. Prosessi siis toimii eri taiteenlajien suhteen ristiin, ja painotus on alituisesti keskinäisen työskentelyn vahvistamisessa; kaikki taiteenlajien edustajat purjehtivat kuitenkin parhaimmillaan samassa veneessä elokuvantekijöinä.

On todennettu, että äänisuunnittelu kannattaa aloittaa esituotantovaiheessa. Ajattelematon "Posti hoitaa!" -heitto on kaikin puolin kapeakatseinen, joskin (tai ehkä juuri siksi) koominen. Mikäli äänisuunnittelu aloitetaan kuvaus- tai jälkituotantovaiheessa, ei voi puhua enää äänisuunnittelusta; kyse on ennemminkin äänipelastamisesta.

Liian myöhään aloitettu äänityö tapahtuu visuaalisessa pakkopaidassa, jossa äänen potentiaalia on mahdotonta hyödyntää (Thom, 2011). Kyseinen potentiaali puhkeaa kukkaansa vasta silloin, kun se voi olla alusta asti aktiivisessa vuorovaikutuksessa visuaalisten taiteenlajien kanssa. Pahimmassa tapauksessa äänen tarkoituksiksi jää heikon narraation aukkojen paikkaaminen. Yleinen pelastuskeino on laittaa viulut soimaan "romanttiseen" kohtaukseen, jonka tunnelma ei ilman musiikkia välity lainkaan. Muita pelastusrenkaan käyttökohteita ovat esimerkiksi toimimattoman dialogin poistaminen, voimakkaiden efektiäänien käyttö tylsän narraation

piilottamiseksi, tai "jännittävien" atmosfäärien rakennus muutoin olemattoman suspensen saavuttamiseksi.

Äänellisen narraation tiedostaminen on hyödyllistä, ja kyseinen tiedostaminen ylittää tiettyyn rajaan asti myös budjettikysymykset. Sanonta kuuluu, että aika on rahaa. Kyynisesti voisi sanoa, että mikäli budjettisyistä aikaa ei voida tuottaa tarpeeksi, ei tarvitse myöskään ihmetellä jos teoksen taiteellinen laatu jää vähäiseksi. Tämä ei kuitenkaan pidä paikkaansa; voimme huomata lukuisista esimerkeistä, että suuri raha ei todellakaan ole hyvän elokuvan tae. Raha on aikaansa sidottu ulkoinen väline, jonka merkitys määräytyy ihmisen sille antaman arvon mukaan.

Otetaan esimerkki elokuvan jälkityövaiheesta: Äänen jälkitöitä varten on tuotettu aikaa neljä viikkoa. Mikäli tämä työvaihe toteutetaan tietoisemmin oman välineen rajoituksista ja mahdollisuuksista, on taiteellinen lopputulos tyydyttävämpi kuin jos aikaa olisi saman verran, mutta työn tekisi epätietoisemmin.

Puran seuraavassa luvussa käytännön esimerkin (lyhytelokuvan) kautta edellisten kappaleiden havaintoja, ja pohdin miten elokuvan kerronnalliset tarpeet ovat vaikuttaneet sen äänisuunnitteluun.

## 5 Tanssi, Siskosein -elokuvan äänikonsepti

Lyhytelokuva *Tanssi, Siskosein* kertoo kahdesta toisiinsa rakastuneesta siskosta, jotka vellovat ristiriitaisissa tunteissaan. Siskot elävät vaihtoehtoisessa maailmassa, jossa näkymätön auktoriteetti päättää moraalisten näkemysten oikeellisuudesta. Inesti on auktoriteetin mukaan laitonta ja se pyrkii erottamaan siskot toisistaan. Tytöt pyrkivät oikeuttamaan suhteensa sekä viranomaistaholle että toisilleen.

### 5.1 Äänelliset lähtökohdat ja haasteet

Elokuvaan oli alusta lähtien tarkoitus sisällyttää sekä luovaa äänityöskentelyä että äänikerrontaa. Pyrkimyksenä oli istuttaa äänielementit tukemaan elokuvan sisältöä siten, etteivät ne jäisi ulkokohtaisiksi muotoseikoiksi, vaan toisivat elokuvaan oman korvaamattoman lisän. Elokuva käsikirjoitettiin tietoisesti vähintään yhtä paljon äänelle kuin kuvalle.

Tarkoituksena oli yleisesti tukea maailmaa jossa siskot elävät, joka on eräänlainen unimainen mielikuvitusmaailma, ja samalla konkreettisesti totta. Äänikonsepti oli myös helpompi toteuttaa sellaisessa elokuvassa, joka sisältää fantastisia elementtejä, kuin esimerkiksi arkirealismiin pohjaavassa tarinassa.

Seuraavat seikat kohosivat äänen johtoajatuksiksi:

- *Siskojen subjektiivisen maailman äänimaisema* (ääniambienssin kautta fokusoituu siskojen henkilökohtainen kokemus)
- *Pehmeä/pyöreä kuva vs. kova/kulmikas ääni* (kuvan ja äänen eri luonteet luovat elokuvaan selkeät omat tasonsa)
- *Jatkuva suuri dissonanssi / kuvan ja äänen "ristivalotus"* (kuvan ja äänen eri tasoja toistetaan paralleelista lähes koko elokuvan keston ajan. Kuvan ja äänen ristivalotus loppuu vasta elokuvan viimeisessä kohtauksessa, kun protagonistit ovat saavuttaneet sisäisen rauhan → viimeisessä kohtauksessa nähdään siskot rannalla ja kuullaan rannan luontainen ääniambienssi)

Elokvallisen oppimisen osatarkoituksena oli tutkia kuinka pitkälle dissonanssin venyttämässä voi mennä ja samalla välttää katsojan totaalinen sekoaminen –

tavoitteena oli päinvastoin saavuttaa immersion syventyminen. Kyse oli siis oikeastaan päähkähullusta kokeilusta.

Siskot elävät omassa maailmassaan rannalla, joka on heille eräänlainen turvapaikka. Ääniambienssit poikkeavat lähes koko elokuvan ajan siitä mitä ne luonnostaan ovat. Atmosfäärien kannalta oli olennaista löytää sellaisia äänitiloja, jotka eroavat selkeästi toisistaan. Tämän lisäksi niiden tuli olla mahdollisimman erilaisia luontaisesta ranta-ambienssista. Näin ollen lokaatioiksi muodostuivat huvipuisto, tien varsi, teollisuushalli, tanssisali ja siskojen koti. Näistä jälkimmäinen aiheutti suurimpia ongelmia äänellisen ristivalotuksen kannalta, koska kodin ambienssi on yleisesti erittäin pelkistetty ja hiljainen. Se ei tahtonut siis poiketa tarpeeksi ranta-ambienssista, jolloin katsojan sekoamisriski kasvoi. Teollisuushallin ambienssia toistettiin kuvauspaikalla kohtausta kuvatessa. Ennen huvipuistokohtausten kuvaamista toistettiin lopullisessakin elokuvassa kuuluvaa posetiivi-musiikkia. Näyttelijät kokivat ambienssien toiston helpottavan työskentelyään (Tarmo, E. / Kallionpää, M. *haastattelu 25.8.2011*).

Kodin atmosfäärejä piti työstää eniten, jotta ne saatiin katsojan päässä irtoamaan ranta-ajatuksesta. Tämä oli haasteellista senkin takia, että siskojen koti esitellään elokuvan alkupuolella. Katsojan tulisi kuitenkin juuri elokuvan alussa ymmärtää, etteivät siskot tosiaan ole kummallisella rantalomalla, vaan kotonaan. Elokuvan lavastus auttoi osaltaan vahvistamaan tätä tulkintaa. Huvipuisto, tien varsi ja teollisuushalli toimivat heti sulavasti, koska niiden atmosfäärit poikkeavat luonnostaan niin paljon ranta-ambienssista. Tanssisalin kohdalla taas kuullaan aina tanssimusiikki; musiikki toimii tavallaan scorena, jolloin tanssisalin ambienssia ei tarvinnut irrottaa ranta-ambienssista (kun ambienssia ei muutenkaan kuulu).

Elokuva sisältää kaksi tanssikohtausta, joita varten musiikki valittiin esituotannossa. Tanssi harjoiteltiin viikkoja ennen kuvauksia valitun musiikin mukaisesti, ja musiikki toistettiin kuvauspaikalla tanssia kuvatessa. Lisäksi elokuvassa on montaasikohtaus, jossa kuvataan siskojen kotimatkaa. Kyseistä montaasia varten musiikki valittiin lopullisesti vasta leikkausvaiheessa, koska alunperin suunniteltua musiikkia ei voitu tekijänoikeussyistä käyttää. Montaasin lopullinen kappale on samalta artistilta kuin tanssikohtausten musiikki, ja sopii näin ollen kokonaisuuteen. Äänen jälkitöissä saman artistin musiikkia lisättiin elokuvan alun kotikohtauksiinkin, jolloin kappaleet efektoitiin

radiosta kuuluviksi. Tämän tarkoituksena oli lisätä tunnetta kodista, jotta katsoja ei ajautuisi rannalle.

Kuvan ja äänen ristivalotusta vahvistettiin äänen jälkitöissä mm. foley-äänityksissä. Foley-äänit tehtiin "ekspressiivinen foley" -tyylisesti: kun siskot liikkuvat kotonaan ja näemme askelten osuvan hiekkaan, kuulemme puisen parkettilattian äänen. Erityisen ilmeikkäästi ekspressiivinen foley ilmenee elokuvan toiseksi viimeisessä kohtauksessa, jossa siskot palaavat tuhoutuneeseen kotiinsa ja kolistelevat tuoleja ja pöytää puista lattiaa vasten.

Siskojen dialogi äänitettiin sekä kuvauspaikalla että jälkikäteen ADR:ssä<sup>16</sup>. Lopullisessa elokuvassa on suurin piirtein yhtä paljon hunttidialogia<sup>17</sup> kuin ADR:ää. Vaikka alkuperäisessä hunttidialogissa kuului selkeästi ympäröivä ranta-ambienssi (aallot, tuuli ja lokit), pystyttiin sitä kohinanvaimentimien avulla joissakin kohdissa käyttämään. Dialogi myös ilmattiin jälkituotannossa, jotta se istuisi saumattomasti vaadittuun tilaan. Viranomaistahon repliikit äänitettiin ennen kuvauksia ja istutettiin kuvaan leikkausvaiheessa.

Elokuvassa käytettiin ei-diegeettisiä efektiäänä motivoimaan protagonistien tekemisiä ja laajentamaan elokuvan koettua maailmaa kuvaraamin ylitse. Näitä efektiäänä toistettiin osittain jo kuvauksissa (esim. postilaatikon kolina kun siskot viettävät iltaa kotonaan), mutta niitä lisättiin myös runsaasti jälkitöissä. Siskot reagoivat muun muassa huvipuiston laitteisiin ja tien varrella ohi ajaviin autoihin. Ei-diegeettiset efektiäänit myös rajaavat elokuvan interiöörejä, joilla ei tässä tapauksessa ole fyysisiä seiniä. Postilaatikon kolina kertoo esimerkiksi missä päin siskojen kodissa on ulko-ovi.

Kaiken kaikkiaan voin todeta elokuvan toimivaksi. Lopullisesta elokuvasta välittyi sellainen tunnelma, jota alunperin lähdettiin hakemaan. Ääni- ja kuvaraidan kuljettaminen paralleelisti osoittautui hyväksi metodiksi kertoa tarinaa, eikä kokonaisuus tuota katsojalle sekoamista tai immersion heikkenemistä.

---

<sup>16</sup> ADR (automated dialogue replacement): jälkiäänitetty dialogi

<sup>17</sup> hunttidialogi → hunttiääni: kuvaushetkellä tallennettu ääni



**Kuva 11: Siskot kodissaan**



## 6 LOPUKSI

Viimeisten vuosikymmenten aikana äänen asema suhteessa kuvaan on muuttunut – voisi sanoa että tervehtynyt. 1960-luvulle asti ääni oli eräänlaisessa elokuvataiteellisessa lastentarhassa, josta se on sittemmin kasvanut vastuulliseksi, itsenäiseksi tekijäksi. Nykyään elokuvien sisällöt puhuttelevat katsojia kokonaisvaltaisemmin aistien kautta, ja äänen tarkoituksena on muodostaa tasa-arvoinen vuorovaikutussuhde kuvan kanssa, jonka kautta sekä kuva että ääni voivat tuoda suuremman lisän elokuvan narraatiolle.

Äänenkäsittelyn teknisen kehityksen myötä on muodostunut myös ansoja. Itseisarvoisen speaktaakkelimainen äänisuunnittelu voi toimia heikon kerronnan tai laimeiden kuvien pelastuskeinona, tarkoituksena saada huono elokuva edes jotenkin toimimaan. Vaihtoehtoisesti ääniraita saattaa olla täynnä pinnallisen hienoja efektejä pelkästään efektien takia.

Kun yhtä ääniobjektia voi hioa viimeiseen asti, on ääniraidan koristelu tällaisilla äänellisillä helyillä noussut monien elokuvien kohdalla pinnalle. Tämä ulkoisten tekijöiden ylikorostuminen ilmentää useimmiten sisällöllistä puutetta. Yksittäisten ääniobjektien muotoilu sisältää silloin suuren potentiaalin, kun kyseinen muotoilu tapahtuu tarinan ehdoilla, eikä siksi että "tää vaan kuulostaa nii siistiltä". Parhaimmillaan ääniobjektille muodostuu syvä emotionaalinen ulottuvuus, jonka kautta kuvastakin tulee kosketeltavampi. Walter Murchin sanoin:

*"Tärkein tavoite on löytää se yksi ääni, joka paljastaa ja nostaa esiin kaikki muut siihen liittyvät äänet, jotka jo sijaitsevat kuulijan tajunnassa."*<sup>18</sup>

Tietyn äänen tulisi siis implikoida muita ääniä, ja herättää yhteyksiä muihin auditiivisiin mielikuviin. Näkisin, että tämän implikoinnin ei tarvitse rajoittua pelkästään muihin ääniin, vaan voi hyvin ulottua myös haju-, maku- ja etenkin näköaistimuksiin. Painotus on kuitenkin alituisesti äänen kyvyssä ehdottaa tiettyjä mielentiloja ja tunnelmia.

Äänen vahvuudet ovat etenkin piilotetun tai alitajuisen tunteen välittämisessä, sekä sen kyvyssä ilmentää hahmojen sisäistä maailmaa. Ääni voi vapauttaa suurimman

---

<sup>18</sup> Murch, siteerannut *Frühmorgen*, M. 2005, 86; oma suomennos

potentiaalinsa silloin, kun kuva-ääni-suhteen lisäarvo optimoidaan (ks. luku 3.2.1). Ääni asettuu tällöin hedelmälliseen suhteeseen kuvan kanssa, ja kun katsoja vertaa (alitajuisesti) kummankin aistivirran viestejä toisiinsa, hän kokee tilallisten, ajallisten ja sisällöllisten erojen kautta uuden merkitystason.

Tällaista taustaa vasten vaikuttaa erikoiselta, kuinka monien elokuvien ilmaisuvoima heikkenee sen myötä, etteivät ne rakenna juurikaan kuvan ja äänen välisiä jännitteitä, vaan pysyttelevät alituisesti erittäin korreloivassa kuva- ja äänikerronnassa. Toisaalta myös ainakin yhtä monen elokuvan ääniraidat ovat kokonaisuudessaan erittäin dynaamisia ja toimivia. Useat elokuvat (esim. romanttiset komediat) eivät myöskään vaadi toimiakseen suuria kuva- ja ääniraidan välisiä jännitteitä, ja sellaisten istuttaminen kyseisen genren elokuvaan saattaisi olla häiritsevää.

Herää kysymys, kuinka pitkälle elokuvakokemuksen rikastamista tarvitsee viedä: Haluavatko ihmiset kokea elokuvissa näkö- ja kuuloaistimusten lisäksi myös konkreettisesti esimerkiksi haju- tai makuelämyksiä? Tähän mennessä kyseiset moniaistilliset kokeilut ovat jääneet lähinnä yksittäisiksi kuriositeeteiksi.

Tieteisfantasioiden mukainen virtuaalitodellisuus on tulevaisuudessa epäilemättä mahdollinen toteuttaa, teknologinen kehitys on ollut aina osa ihmishistoriaa. Toisaalta arkielämämme on jo nyt virtuaalista – muodostamme itse ympäristömme arvot, ja ympäristömme rakentuu omien ideoidemme ja ajatustemme kautta. Ympäristön tila peilautuu ihmisten mielentilan kautta. Jää nähtäväksi, miten tuo mielentila ilmenee tulevaisuuden elokuvataiteessa.

## 7 Lähteet

### Kirjalliset

- Albersmeier, F-J. (toim.) 2001, *Texte zur Theorie des Films*; Stuttgart, Philipp Reclam, s. 54–55 (*Manifest zum Tonfilm*; Eisenstein, S; Pudovkin, V; Aleksandrov, G.)
- Balázs, B. 1949, *Der Film. Werden und Wesen einer neuen Kunst*; Wien, Globus
- Breimesser, U. 2005, *Die Wellenfeldsynthese als Alternative zu konventionellen Kinotonformaten*; HFF - Potsdam Babelsberg (maisterin tutkintotyö)
- Chion, M. 1994, *Audiovision – Sound on Screen*; New York. Columbia University Press
- Chion, M. 2009, *Film, a sound art*; New York, Columbia University Press
- Egri, L. 2007, *The Art of Dramatic Writing*; Holicog, Wildside Press
- Flückinger, B. 2001, *Sounddesign – Die virtuelle Klangwelt des Films*; Marburg, Schüren Verlag
- Fröhmer, M. 2005, *Ästhetik des Sound Designs*; HFF - Potsdam Babelsberg (maisterin tutkintotyö)
- Gorbman, C. 1996 "Film Music. Texts and Contexts". Teoksessa *Wespennest - Zeitschrift für brauchbare Texte und Bilder, Nr. 102* (s. 34-44), Wien, Verein Gruppe Wespennest
- Grafe, M. 1991, "M.O.S". Teoksessa *Tonkörper - Cinema 37* (s. 61-70.), Basel/Frankfurt, Stroemfeld/Roter Stern

- Kaurismäki, A. 2003, *Mies vailla menneisyyttä-elokuvakäsikirjoitus*; Helsinki, WSOY
- Schneider, N. J. 1997, *Komponieren für Film und Fernsehen*; Mainz, Schott Musik International
- Sider, L. (toim.). 2003, *Soundscape - exploring the art of sound with the moving image*, Great Britain, Wallflower Press
- Sonnenschein, D. 2001, *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*; Seattle, Michael Wiese Productions
- Suutari, H. 2010, *Läpi elämän sävyjen, kautta kaikuisten tilojen - Äänellisen tilan suunnittelusta dokumenttielokuvaan*; TAMK opinnäytetyö
- Taylor, H. M. 1991. "Spektakel und Symbiose: Kino als Gebärmutter. Thesen zur Funktion des Tons im gegenwärtigen Mainstream-Kino". Teoksessa Messerli, Alfred /Osolin, Janis (toim.): *Tonkörper. Die Umwertung des Tons im Film* (sivut 86-98); Basel/Frankfurt, Stroemfeld/Roter Stern
- Thom, R. 2011, "Screenwriting for sound". Teoksessa *The New Soundtrack* (sivut 103–112), University of Edinburgh Press

### **DVD-lähteet**

- Hansen, C. L.A. *Confidential*; DVD-Making Of
- Wong, K. W. *2046*; DVD-Making Of

### **Internet**

- <http://www.maggot.co.nz/software/index.shtml> (viitattu 8.4.2012)
- <http://www.virtualkaty.com/> (viitattu emt.)
- <http://www.editrace.com/> (viitattu emt.)

- <http://www.cs.tut.fi/~jkorpela/siv/sanatp.html#proaktiivinen> (viitattu 14.4.2012)
- <http://www.dolby.com/us/en/professional/technology/cinema/dolby-atmos.html> (viitattu 4.5.2012)
- Sergi, G., *The Sonic Playground – Hollywood Cinema and its Listeners* <http://filmsound.org/articles/sergi/index.htm> (viitattu 18.4.2012)

### Kuvat

- 1: *Bande à part*. <http://www.youtube.com/watch?v=sq2s60oxlv8>  
*Annie Hall*. <http://www.youtube.com/watch?v=OpIYz8tfGjY> (viitattu 2.5.2012)
- 2: *M – Eine Stadt sucht einen Mörder*.  
<http://www.youtube.com/watch?v=KMYekVBVKrw&feature=related>  
(viitattu 18.4.2012)
- 3: *Stalker*. <http://www.youtube.com/watch?v=wLxLjxtvc7s> (viitattu emt.)
- 4: *Apocalypse Now*. <http://www.youtube.com/watch?v=njfbVrYn4CU>  
(viitattu emt.)
- 5: *Eastern Promises*. DVD (ohj. David Cronenberg)
- 6: *King's Speech*. <http://www.youtube.com/watch?v=OsjjM03ME7s>  
(viitattu emt.)
- 7: *2046*. DVD (ohj. Wong Kar-Wai)
- 8: *L.A. Confidential*. DVD (ohj. Curtis Hansen)
- 9: *Once Upon A Time In The West*. DVD (ohj. Sergio Leone)
- 10: *Conformalizer*.  
<http://www.maggot.co.nz/software/images/conformalizer.jpg> (viitattu emt.)

- 11: *Tanssi, Siskosein*. Oma kuvakaappaus
- 12: *Äänitaide-workshop, maaliskuu 2009* (kuva, John Grzinich: <http://maaheli.ee/main/archives/371> – viitattu emt.)

### Muut

- Poussu, Tarmo. 15.4.2012; *tiedonanto*
- Steyer, Martin. 11.1.2012; *luento aiheesta "Elokuvan miksaus"*
- Tarmo, Ella / Kallionpää, Martta. 25.8.2011; *haastattelu*

## 8 Liitteet

Olen koonnut opinnäytteeni liitteisiin käytännön harjoituksia äänellisen havainnoinnin vahvistamiseksi. Lisäksi olen listannut joitain ajatuksia siitä, miten elokuvan ääniraitaa voi arvioida kriittisesti useammasta perspektiivistä. Liitteiden loppuun olen lisännyt elokuvan *Tanssi, Siskosein* kuvauskäsikirjoituksen, jonka kautta lukija voi tutustua siihen, miten kyseisen tarinan äänellistä dramaturgiaa on muotoiltu käsikirjoitusvaiheessa.

### 8.1 ÄÄNELLISEN HAVAINNOINNIN HARJOITUKSIA

Seuraavassa esittelen muutamia ryhmäharjoituksia, joita voi käyttää äänellisen havainnoinnin herättelyyn tai kehittämiseen. Koen tämän tyyppiset harjoitukset hyvin oleellisiksi erityisesti äänisuunnitteluopiskelijoille. Harjoitukset on muotoiltu ohjenuoratekstiksi, ja niitä voi soveltaa tarpeen mukaan.

#### 8.1.1 Verbaalinen äänimaisematoisto

Ryhmä lähtee ryhmänohjaajan saattamana ulos kävelyille. Ohjaaja pysäyttää ryhmän haluamassaan paikassa ja ryhmä asettuu ringiin. Osanottajat sulkevat silmänsä. Ohjaaja pyytää ryhmää havainnoimaan ääniympäristöä, keskittyen aluksi yleiseen äänimaisemaan, sitten kaukana oleviin elementteihin, sitten lähellä oleviin. Ohjaaja pyytää ryhmäläisiä pohtimaan millaisia ääniobjektit ovat luonteeltaan. Mitkä tuntuvat mieluisilta tai epämieluisilta? Kuuntelua silmät kiinni kestää reilun minuutin. Sitten ohjaaja pyytää valitsemaan tietyn elementin ääniympäristöstä ja kohdistamaan koko keskittymisen siihen.

Tämän jälkeen ryhmä menee takaisin sisätilaan, ja asettuu siellä ringiin kuten ulkona. Ryhmän osallistujat alkavat ohjaajan johdolla toistaa suullisesti sitä äänielementtiä johon ulkona viimeisimpänä keskittyivät. Ohjaaja aloittaa toiston, ja muut tulevat vähitellen mukaan, kunnes "koko äänimaisema" on muodostettu. Ryhmä pitää äänimaisemaa yllä kunnes ohjaaja jonkin ajan kuluttua lopettaa ääntelyn. Tätä seuraa hengähtäminen ja kuulokokemusten reflektointi ryhmässä.

### 8.1.2 Kommunikaatioleikki ääniesineillä

Ryhmä istuutuu rinkiin. Piirin keskellä on kasa ääniesineitä, josta jokainen ryhmän jäsen valitsee mieleisensä. Esineet voivat olla mitä tahansa soivia objekteja, mutta EI musiikillisia instrumentteja. Ohjaaja aloittaa antamalla ryhmälle aiheen, joka voi olla käytännössä mikä tahansa sana (esim. "lasi", "internet", "hiki" tai "mustasukkaisuus"). Yksi ryhmäläinen alkaa "soittaa" esinettään intuitiivisesti teeman mukaan; hän alkaa siis tehdä esineellä jotain ääntä, joka esineestä lähtee. Soittamisen ei tarvitse olla musiikillisen rytmillistä, ennemminkin tunnustelevaa ja ääntä tarkasti havainnoivaa. Ryhmänohjaajan voi olla hyvä muistuttaa tästä ajoittain, koska suurin osa ihmisistä on täysin ehdollistunut äänen musiikillisrytmilliseen toistoon.

Jonkin ajan kuluttua joku toinen ryhmäläinen vastaa ensimmäisen ryhmäläisen viestiin omalla ääniesineellään. Hetken kuluttua kolmas ryhmäläinen vastaa edellisen viestiin. Tämä prosessi etenee kunnes kaikki viestivät omilla esineillään sovittua teemaa. Kun kaikki viestivät, lopettaa aloittanut henkilö soittamisensa. Sitten toinen vähitellen lopettaa, ja kolmas jne. kunnes hiljaisuus vallitsee. Havainnoidaan hetken hiljaisuutta. Sitten yksi ryhmäläinen valitsee uuden aiheen, ja sama leikki toistetaan. Leikkiä voidaan toistaa joitain kertoja – ei kuitenkaan liian monen aiheen verran, koska korva muuten turtuu. Kun sopiva aihemäärä (esim. 4-5) on käyty läpi, reflektoidaan yhdessä havaintoja ja kokemusta.



Kuva 12: Ryhmän jäsenet tutustuvat ääniesineisiin



### 8.1.3 Äänikävely

Ryhmänohjaaja valitsee valmiiksi tilan, joka on äänellisesti inspiroiva. Ryhmä kokoontuu tähän tilaan<sup>19</sup>. Jokainen ryhmäläinen tutkii tilaa ja sen äänellistä luonnetta. Jonkin ajan kuluttua jokainen valitsee mieleisensä paikan tilassa, ja alkaa soittaa jotain tilan osaa (esim. naula seinässä, lamppu katossa etc.). Soittamiseen voidaan käyttää pelkkiä käsiä tai myös apuvälineitä, kuten viulun jousta (miehellään käytetty) tai pehmeäpäistä rumpukapulaa.

Kun kaikki soittavat omaa objektiaan, pyytää ohjaaja aina yhtä ryhmäläistä kerrallaan mukaansa. Ryhmäläinen sulkee silmänsä, ja ohjaaja kuljettaa hänet turvallisesti tilan läpi, joka on akustisesti aktivoitu. Hän käyttää ryhmäläistä jokaisen äänilähteen lähellä, palauttaen hänet lopulta omalle paikalleen soittamaan omaa ääniesinettään. Ohjaaja toistaa tämän kaikkien ryhmäläisten kanssa. Jälkeenpäin reflektoidaan tilan koettua ääniympäristöä.

## 8.2 Ajatuksia elokuvaäänen arviointikriteereistä

Elokuvan tulisi välittää katsojalle tarina, asiantila tai kehittyvä prosessi. Vaikka taiteellisten osatekijöiden arviointi on aina subjektiivista, esittelen tässä kappaleessa joitain yleisiä, kysymysmuotoisia suuntaviittoja äänen arviointiin.

***Ovatko äänisuunnittelu ja elokuvan luonne yhteensopivat?*** Ääni on yksi elokuvallisen kokonaishavainnon osatekijöistä, jonka ei tulisi olla itseisarvoinen tai laadultaan heikko. Ääni joka haluaa *enemmän* kuin mitä elokuva sallii, tai joka antaa *vähemmän* kuin mitä elokuva vaatii, ei ole löytänyt elokuvan luonnetta.

***Luoko ääni oman dramaturgisen tason?*** Kertooko ääni asioita, joista saisimme tiedon myös muulla tavalla ja ilman sitä? Rajoittuuko ääni toistamaan yksiselitteisesti visuaalisen tason tapahtumia? Edistääkö ääni tarinaa? Fokusoituuko ääni dramaturgillisesti tärkeisiin seikkoihin? Ovatko äänelliset yksityiskohdat tarpeellisia vai pelkkää tarkoituksetonta täytettä? Suoko ääni sellaisen näkökulman elokuvaan, jota emme ilman sitä saavuttaisi? Auttaako ääni kertomaan tarinaa ohjaamalla katsojaa akustisesti?

---

<sup>19</sup> Tampereella hyväksi havaittu tila esim. hirvitalo Pispalassa

Häiritseekö äänen epäonnistunut yritys kertoa asioita, jotka eivät ole uskottavia?  
Yrittääkö ääni selittää heikosti ohjattuja tapahtumia tai näyttelijöiden toimintoja?

***Onko elokuvassa havaittavissa tietty äänikonsepti vai vallitseeko äänellinen kaaos?***

Äänisuunnittelun tulisi olla tasaisen laadukasta ja koherenttia, ja edustaa elokuvan luonnetta. Tämä ei tarkoita, etteikö äänellinen tyyli voisi elokuvan aikana vaihdella! Äänikonseptin arvioinnin tulisi kuitenkin ulottua koko elokuvan äänelliseen dramaturgiaan; sen ei tulisi rajoittua yksittäisiin jaksoihin tai kohtauksiin.

***Miten elokuvan musiikki toimii yhdessä muiden äänielementtien kanssa?***

Äänisuunnittelu on subliminaalinen taidemuoto, jonka suurin vaikutus muodostuu usein havainnoitavan rajamailla. Miten musiikki ja muut äänielementit yhdistyvät? Toistaako musiikki orjallisesti muuta ääni- ja kuvakerrontaa, vai muodostaako se oman, dramaturgisen tason?

***Mikä on äänen kokonaisvaikutus?*** Toimivatko eri äänielementit hyvin yhdessä? Onko elokuvan ääniraita yksi kokonaisuus? Onko dialogi istutettu hyvin muuhun äänimateriaaliin ja edelleen hyvin ymmärrettävissä? Onko atmosfääreillä syvyyttä, sijaitseeko dialogi tilassa? Onko miksaus dynaaminen? Muodostuuko ääniraidalla jännitteitä? Sisältääkö elokuva kontrastoivia, hiljaisia hetkiä? Ilmenevätkö nämä vain äänen poissaolon kautta, vai onko hiljaisuudella substanssia? Ovatko äänenvoimakkuudeltaan kovat tapahtumat pelkkää melua, vai onko ne järjestetty ja rakennettu älykkäästi? Karu, likainen ja rikkonainen ääni voi olla taiteellisesti korkealaatuista - tai vaihtoehtoisesti vain huonosti työstettyä.

### **8.3 Tanssi, Siskosein -elokuvan kuvauskäsikirjoitus**

Kohtausten otsikkoihin on merkitty aina aluksi äänitila, ja sen jälkeen sulkuihin fyysinen tila.

Tanssi, Siskosein (kuvausversio)

Aslak Michael – 2011

## 1 - INT. SUURI TANSSISALI (EXT. RANTA - PÄIVÄ)

Musiikki soi. Neela (18 v.) ja Minttu (19 v.) tanssivat rannalla. Tytöt ovat läheisessä kontaktissa. He hymyilevät toisilleen. Minttu taivuttaa Neelaa, ja kohottaa tämän takaisin lähelleen. Neela alkaa viedä Minttua tanssissa. Seuraa pyörähtelyä ja sulavaa liikettä.

## 2 - INT. MAAILMANLOPUN TEOLLISUUSHALLI (EXT. RANTA - PÄIVÄ)

Ääniambienssissa kuuluu kolikko teollisuushalli, ja taustalla painostavia teollisuuskoneita. Näkyy kaksi puujakkaraa. Toisen jakkaran päällä on vanhanaikainen, veivattava puhelinteline. Lähellä kuuluu petoeläinten sihinää, kurnutusta ja murinaa.

## 3 - INT. KOTI (EXT. RANTA - PÄIVÄ)

Minttu istuu tuolilla pöydän ääressä. Neela on asettautunut toiselle tuolille Mintun taakse ja laittaa Mintun hiuksia. Pöydällä on suuret aurinkolasit sekä hiuslenkkejä- ja pinnejä. Pöydän lähellä on lipasto ja sen päällä vanhanaikainen puhelin. Hieman etäämpänä on metallinen sänky. Sängyn pätyyn on kiinnitetty kaksi vintage-tanssijulistetta.

NEELA  
Hiuslenkki...

Minttu ojentaa olkansa yli hiuslenkin, jolla Neela laittaa Mintun hiuksia kiinni.

NEELA  
Pinni.

Minttu ojentaa hiuspinnin. Neela asettelee Mintun hiuksia ja asettaa pinnin kiinni niskan ylle Mintun takatukkaan. Pinni raapaisee kuitenkin Mintun päänahkaa.

MINTTU  
Aih..!

Neela hätkähtää. Hänen päänsä lähestyy Mintun niskaa. Neela korjaa pinnin paikkaa Mintun niskahiuksissa. Minttu hieroo takaraivoaan ja huokaisee. Neelan huulet koskettavat Mintun niskaa. Minttu hymyilee. Neelan huulet kohoavat hitaasti ylös kohti Mintun hiusrajaa.

Minttu ottaa pöydältä uuden hiuslenkin ja ojentaa sitä Neelalle. Neela huomaa hiuslenkin, mutta näykkäisee hampaillaan Mintun niskaa. Minttu sätkähtää tuolillaan ja kääntyy kohti Neelaa. Yhtäkkiä hän tökkää päätään kohti Neelaa, joka kuitenkin ehtii väistää. Tytöt mittailevat toisiaan katseillaan. Minttu "hyökkää" päällään uudestaan kohti Neelaa, joka väistää taas, tekee oman "vastahyökkäyksensä", muttei myöskään osu. Tytöt jatkavat

pelehdintäänsä, kunnes työntävät lopulta ohimonsa toistensa ohimoja vasten. Ohimot jäävät tunnustelemaan toisiaan.

Yhtäkkiä puhelin soi rätisten. Tytöt säikähtävät. Neela nousee tuoliltaan ja kävelee pöydän toiselle puolelle.

MINTTU

Älä...

Neela epäröi hetken, mutta nostaa kuitenkin luurin korvalleen. Petoeläin hengittää langan toisessa päässä.

NEELA

Haloo?

PETOELÄIMEN ÄÄNI

Asutteko edelleen yhdessä?

Neela katsoo Minttua. Minttu pudistelee päätään.

NEELA

Aina.

Minttu hyppää ylös tuoliltaan ja huitaisee kädellä Neelan suuntaan. Petoeläin naurahtaa langan toisessa päässä.

PETOELÄIMEN ÄÄNI

Näinköhän? Näytteenne on viivästynyt jo kolmatta kertaa. Ellemme pian sitä saa...

NEELA

Ette saakaan!

Petoeläin jää hengittämään langan päähän.

PETOELÄIMEN ÄÄNI

Siinä tapauksessa... rokote lähetetään teille kotiin.

Minttu potkaisee sänkyä. Hän tulee Neelan luo ja repäisee luurin tämän kädestä.

MINTTU

Ei tarvi lähettää.

Tytöt jäävät katsomaan toisiaan.

MINTTU

Mä... mä oon muuttamassa pois.

Minttu laskee luurin pois korvaltaan. Neela pudistelee päätään. Hän astuu Mintun lähelle ja vie kätensä tämän poskelle. Neela silittää Mintun poskea. Petoeläin jatkaa monologiaan.

PETOELÄIMEN ÄÄNI

Tehän ymmärrätte, että yhteiselonne vaarantaa sektorinne turvallisuuden. Rikoslain 17. luvun ja 4. pykälän mukaan sukupuoliyhteys sisarusten kesken...

Neela ottaa luurin Mintun kädestä ja iskee sen takaisin puhelintelineeseen. Minttu kääntyy selin Neelaan päin ja jää katsomaan kaukaisuuteen. Neela astuu Mintun taakse ja laittaa kätensä Mintun ympärille. Minttu silittää käsillään Neelan käsiä.

Neelan kädet kohoavat hitaasti kohti Mintun rintoja. Juuri kun kädet ovat saavuttamassa rinnat, Minttu säpsähtää irti Neelan otteesta ja ottaa muutaman askeleen pois päin Neelasta.

NEELA

Mitä?!

MINTTU

Just ton takia ne sen meille lähettää!

Minttu istuu sängylle ja alkaa laittaa kenkiä jalkaansa. Neela puree huuliaan.

MINTTU

Tykkään susta mieluummin muualla ku en ollenkaa...

NEELA

Millon tanssitaan taas?

Minttu ei vastaa. Hän laskee katseensa kohti maata ja sulkee silmänsä

4 - EXT. TIEN VARSI (EXT. RANTA - PÄIVÄ)

Minttu kävelee tien vartta pitkin. Hetken kuluttua hän jää seisomaan paikoilleen. Autoja kuuluu viuhuvan ohitse. Minttu katsoo taakseen. Hän tamppaa toisella jalallaan maata. Minttu kääntyy katsomaan takaisin eteenpäin ja huokaisee. Yhtäkkiä hän kääntyy ja lähtee juoksemaan sinne suuntaan mistä oli tulossakin.

5 - INT. KOTI (EXT. RANTA - ILTA)

Neela ja Minttu makaavat vastakkain sängyssä. Pöydällä on kartta ja punaviinipullo. Neelan pää on jalkopäässä ja hänen jalkansa makaavat Mintun päällä, melkein hänen kasvoillaan. Neelalla on kädessään tyhjä viinilasi. Neela nostaa toista jalkaansa ja liikuttaa sitä hitaasti kohti Mintun kasvoja, joka kuitenkin katsoo pois päin. Minttu kääntää kylkeään ja liikkuu etäämmäs Neelasta, lähes sängyn reunalle. Neela tuuppaa hellästi Minttua, joka kuitenkin tippuu sängystä. Hetken kuluttua Minttu nostaa päänsä hitaasti takaisin sängyn reunalle.

Ovelta kuuluu voimakasta koputusta. Tytöt säikähtävät. Hetken

kuluttua koputus toistuu. Tytöt jäävät pelokkaina katsomaan koputuksen suuntaan. Kuuluu postiluukun avaamisääni. Musta paketti kolahtaa lattialle.

Neela nousee sängystä, jättää viinilasinsa pöydälle ja astelee paketin luo. Pakettiin on kiinnitetty lappu: "HOITOKEHOTUS". Neela avaa paketin hitaasti. Minttu kömpii hänen vierelleen. Paketista paljastuu suuri, vanhanaikainen lääkeruisku. Ruiskun kylkeen on kiinnitetty lääkeseloste, jonka Neela lukee ääneen:

NEELA

"Tunne-elämän neutralisointiin, aikuisille ja yli 12-vuotiaille lapsille. Kerta-annos; 20 millilitraa. Mahdollisia sivuvaikutuksia: motoriikan regressio..."

Minttu säpsähtää ja lyö ruiskun Neelan käsistä.

MINTTU

Ei ois pitänyt tulla.

NEELA

No lähe sitte!

Minttu nousee seisomaan. Neela tuhahtaa...odottaa. Minttu jää seisomaan paikalleen ja nojaa pöytään.

NEELA

No!

Minttu palaa sängyn luo. Neela nousee ylös, ottaa punaviinipullon pöydältä ja kaataa lasiinsa lisää viiniä. Neela ottaa lasin ja hörppää viiniä. Minttu istuutuu sängylle ja alkaa pukea kenkiä jalkaansa. Kun Minttu on solmimassa toista kenkäänsä, Neela keskeyttää hänet.

NEELA (MATKIEN)

"Ei ois pitänyt tulla."

Minttu nyökkää kohti lääkeruiskua.

MINTTU

...no kato ny mikä saatiin! Pistä ittees vaan!

Neela on juomassa viiniä, viini menee väärään kurkkuun, hän yskii. Hän nostaa toisen kätensä suulleen ja iskee viinilasin pöydälle. Neela nostaa lääkeruiskun maasta, ottaa mustasta paketista lääkeruiskun piikin ja pyörittää sen kiinni ruiskun päähän. Hänen kätensä tärisevät. Minttu laittaa toisenkin kengän jalkaansa. Neela asettaa piikin kaulavaltimolleen. Minttu pudistelee päätään ja tulee Neelan luo. Neela laskee ruiskun alas. Minttu haluaa Neelaa.

MINTTU

Lähetään pois...

Tytöt irrottautuvat halauksesta. Neela nyökkää. Minttu ottaa pöydältä kartan ja jää tarkastelemaan sitä. Neela tiputtaa ruiskun maahan.

MINTTU

Minne?

NEELA

Näytä sitä karttaa.

6 - EXT. TIEN VARSI (EXT. RANTA - ILTA)

Minttu seisoo tien varressa ja liftaa. Äänimaisemassa vieressä on suuri tie; autoja, busseja etc. ajaa ohi. Neela istuu Mintun vierellä ja nojaa tämän jalkoihin. Neelalla on päässään suuret aurinkolasit ja heinänkorsi suussaan. Neela tarkastelee karttaa.

Neela kääntelee karttaa ympäri ja ylösalaisin, ja yrittää saada selkoa heidän reitistään. Lopulta hän luovuttaa ja viskaa kartan olkansa yli pois. Hän sylkäisee heinänkorren suustaan.

Yhtäkkiä Minttu huomaa auton lähestyvän. Hän taputtelee toisella kädellään innostuneesti Neelan päätä, joka nojaa edelleen hänen jalkojaan vasten. Neela huomaa auton, nousee ylös ja alkaa pomppia paikallaan. Tytöt vilkuttavat autoa pysähtymään. He kävelevät ulos kuvasta, kuullaan kun auto pysähtyy.

7 - INT. KOTI (EXT. RANTA - ILTA)

Kuuluu voimakas oven murtamisen ääni, sen jälkeen raskaita askelia ja vihaista petoeläinten kähinää. Etualalla on musta paketti sekä käyttämätön lääkeruisku.

8 - EXT. HUVIPUISTO (EXT. RANTA - ILTA)

Tytöt kävelevät käsi kädessä, katsoen välillä huvipuiston laitteita ympärillään. Mintulla on olallaan käsilaukku ja vapaassa kädessään jäätelötötterö, jota hän ajoittain nuolee. Ohi kiitävästä vuoristoradan vaunusta kuuluu huutoa ja kiljuntaa.

Lähistöltä kuuluu karusellin ääni. Neela osoittaa sitä kohti. Minttu jää katsomaan hetkeksi laitetta, pudistaa sitten päätään ja jatkaa yksin kävelyään. Neela jää loukkaantuneena seisomaan paikalleen. Muutaman askeleen kuluttua Minttu kääntyy Neelaan päin.

MINTTU

Et viittis...

Neela katsahtaa vielä kohti karusellia, myöntyy sitten ja lähtee kävelemään Mintun luo. Minttu kääntyy, hymyilee ja

jatkaa kävelyään. Neelan saapuessa Mintun taakse hän kuitenkin vetäisee Mintulta käsilaukun olalta ja juoksee karusellin luo (ulos kuvasta).

MINTTU

Meen hakee sulle oksennuspussin!

NEELA (OFF SCREEN)

Et mee minnekään!

Minttu jää paikalleen nuolemaan jäätelöään.

9 - EXT. HUVIPUISTO (EXT. RANTA - ILTA)

Minttu istuu penkillä ja nuolee jäätelöään, välillä hän katsahtaa Neelan suuntaan. Karuselli pysähtyy. Neela kävelee vaappuen Mintun luo ja rojahtaa tämän viereen penkille.

MINTTU

Mitä mä sanoin...?

Neela alkaa kakoa ja nostaa käden suulleen. Minttu työntyy lähemmäs Neelaa ja silittää kädellään tämän selkää. Yhtäkkiä Neela tekee oksennusäänen Mintun syliin. Minttu hätkähtää etäämmäs. Neela hymyilee hänelle. Minttu tajuaa Neelan vain esittäneen ja työntää jäätelöään tämän kasvoille. Neela huitaisee jäätelötötteröä, joka lentää maahan. Neela jää katsomaan hölmistyneenä hiekan kuorruttamaa jäätelöä, Minttu huokaisee. Minttu pyyhkäisee sormellaan jäätelön jäämän Neelan kasvoista.

10 - EXT. HUVIPUISTO (EXT. RANTA - ILTA)

Huvipuiston äänet ovat hieman hiipuneet. Neela nojaa taakse käsiinsä ja nostaa jalkansa Mintun syliin. Minttu koskettelee Neelan kenkiä ja hieroo tämän jalkoja. Neelan kengännauhat ovat auki. Minttu katsoo Neelaa, ja solmii sitten tämän kengännauhat (kummankin kengän).

NEELA

Kiva kun tulit.

MINTTU

Kiva kun olit.

Neela menee selin makuulle ja sulkee silmänsä. Minttu katselee Neelan kenkiä. Hetken kuluttua Minttukin menee selin makuulle ja sulkee silmänsä.

11 - EXT. HUVIPUISTO (EXT. RANTA - AAMUPÄIVÄ)

Kuuluu petoeläimen sihinää. Neela ja Minttu heräävät. Taustalla huvipuiston laitteet kulkevat vielä kohmeisesti. Tyttöjen yllä kohoavat suuret, mustat varjot. Neela ja Minttu ampaisevat pystyyn ja lähtevät juoksemaan karkuun.



Varjot jäävät hetkeksi paikoilleen. Kuuluu rauhallista petoeläinten hengitystä. Yhtäkkiä yksi petoeläimistä päästää viiltävän karjaisun. Tytöt kompuroivat taustalla.

PETOELÄIMEN ÄÄNI (OFF SCREEN)  
Viekää pois... rokottakaa.

12 - INT. MAAILMANLOPUN TEOLLISUUSHALLI (EXT. RANTA - YÖ)

Nähdään tyttöjen siluetit, jotka istuvat selin vastakkain kahdella matalalla puujakkaralla. Kullaan valonkatkaisijan ääni. Suuri teollisuusvalo syttyy, tytöt häikäistyvät. Minttu siristää silmiään ja katsoo eteensä maahan. Neela tärisee ja vilkuilee ympärilleen. Kuullaan lähellä olevaa petoeläinten hengitystä.

PETOELÄIMEN ÄÄNI (OFF SCREEN)  
Sairaus todettu... kummallakin siskolla.

Tytöt katsahtavat äänen suuntaan.

PETOELÄIMEN ÄÄNI (OFF SCREEN)  
Viisi, kaksikymmentäviisi, viisikymmentäviisi, seitsemänkymmentäviisi, täysi. Antakaa ruisku.

Tytöt tunnustelevat toistensa takaraivoja. He laskevat päänsä taakse toistensa olkapäille. Kuuluu valonkatkaisijan ääni. Valot sammuvat, nähdään enää tyttöjen siluetit.

Seuraa ääniä: raastavaa sirinää, kolinaa, jyrähdyksiä. Tyttöjen ulvontaa. Epämiellyttävää hankausta, suhinaa etc. Ajoittain välähdyksenomaisia kuvia ammollaan olevasta suusta, kaarella olevasta selästä, lääkeruiskun piikistä ihossa, niskanikamista, varpaista, jalkapohjasta, korvasta. Kuuluu tyttöjen raskasta huohotusta, lopulta rauhoittuvaa hengitystä.

13 - EXT. TIEN VARSII (EXT. RANTA - PÄIVÄ)

Neela seisoo apaattisena tien varressa ja liftaa. Hän raapii välillä kaulaansa. Minttu istuu huonovointisena hänen vierellään ja pitelee toisella kädellä vatsaansa. Hän nojautuu Neelan jalkoja vasten, mutta Neela astuu kuitenkin etäämmäs Minttusta. Minttu kakoo ja yrittää nojata uudestaan Neelan jalkoja vasten. Neela kuitenkin työntää Minttua jalallaan pois. Minttu oksentaa eteensä.

NEELA  
Oisit hakenu sen oksennuspussin...

Minttu tönäisee Neelan jalkaa, nousee ylös ja lähtee kävelemään pois päin.

14 - EXT. TIEN VARSII (EXT. RANTA - PÄIVÄ)

(MONTAASI)

Kuvia tyttöjen vaivalloisesta kävelystä rantaviivaa pitkin.

Neela pyyhkii hikeä otsaltaan / Minttu potkii hiekkaa  
kävellessään / Neela viskaa aurinkolasinsa maahan / Minttu  
kompastelee / Neela nojaa polviinsa / Minttu romahtaa maahan

15 - EXT. TIEN VARSI (EXT. RANTA - PÄIVÄ)

Minttu istuu maassa ja roikottaa väsyneenä päätään. Neela  
istuu hänen vierellään, laittaa kätensä Mintun hiuksiin ja  
tutkii tämän takkuja. Minttu ei kiinnitä häneen huomiota.

NEELA  
Hiuslenkki...

Minttu nostaa päänsä, ottaa taskustaan hiuslenkin ja ojentaa  
sen Neelalle. Neela haparoi ja tiputtaa sen maahan. Hän  
yrittää laittaa Mintun hiuksia kiinni, mutta ne aukeavat.  
Neela yrittää uudestaan, hiukset aukeavat taas.

NEELA  
Pinni.

Minttu ojentaa taskustaan hiuspinnin. Neela asettelee Mintun  
hiuksia ja yrittää asettaa pinnin kiinni niskan ylle Mintun  
takatukkaan. Pinni raapaisee kuitenkin Mintun päänahkaa.

MINTTU  
Aih!

Minttu kääntyy ja tönäisee Neelan pois.

NEELA  
Pidä tukkas!

Neela nousee ylös ja lähtee kävelemään pois.

MINTTU  
Oota!

Neela jatkaa matkaansa, Minttu jää hieromaan päätään.

16 - EXT. TIEN VARSI (EXT. RANTA - ILTA)

Neela istuu maassa ja pitelee jalkojaan. Minttu istuu Neelan  
vieressä ja katsoo kaukaisuuteen.

MINTTU  
Ei oo enää pitkästi.

Neela nojaa taakse käsiinsä ja nostaa jalkansa Mintun syliin.  
Minttu vilkaisee Neelaa. Minttu koskettelee Neelan kenkiä ja  
hieroo tämän jalkoja. Neelan kengännauhat ovat auki. Minttu

alkaa solmia Neelan kengännauhoja, muttei saa niitä kiinni. Minttu aloittaa alusta, mutta epäonnistuu taas. Hän yrittää tehdä rusetin, mutta se aukeaa. Kyyneleet alkavat valua Mintun poskia pitkin. Neela katsahtaa kaukaisuuteen.

NEELA

Ei oo enää pitkästi.

Tytöt halaavat.

17 - INT. KOTI (EXT. RANTA - ILTA)

Neela ja Minttu katselevat huonekalujaan, jotka on heitelty kumoon ympäri kotia. Sängyn päädyssä olevat vintage-tanssijulisteet ovat repeytyneet. Neela istuu lipaston päälle, joka lojuu nurin päin maassa. Hänen päänsä vaipuu käsiä vasten.

Minttu kävelee sängyn viereen ja kyykistyy sen eteen. Hän nostaa repeytyneen tanssijulisteiden kulmaa ja yrittää kiinnittää sitä takaisin sängyn pätyyn. Kulma irtoaa ja jää repsottamaan. Minttu kuljettaa hitaasti kättään pitkin julistetta. Lopulta hän kääntyy kohti Neelaa.

MINTTU

Tanssitaan niille.

Neela kohottaa kasvonsa kohti Minttua. Neela hymyilee.

18 - INT. SUURI TANSSISALI (EXT. RANTA - ILTA)

Musiikki soi. Minttu ojentaa Neelalle kättään. Neela tarttuu siihen epäröiden. Tytöt kohtaavat toisensa. Minttu alkaa viedä Neelaa tanssissa. Neela ei osakaan tanssia, ja kompastelee ympäriinsä. Minttu nostaa Neelan taas pystyyn tanssiasentoon, ja alkaa uudestaan viedä tätä. Neela on kaatua Mintun päälle, jota hymyilyttää. Neela irrottaa itsensä Mintun otteesta, pudistaa päätään ja kääntyy pois. Minttu ottaa Neelaa kädestä kiinni ja kääntää hänet puoleensa.

Tytöt aloittavat tanssin uudestaan. Neela horjahtelee ajoittain mutta pysyy kuitenkin jotenkuten pystyssä. Vähitellen tanssi alkaa sujua paremmin ja paremmin. Kuuluu etäinen petoeläimen tuskan karjaisu.

19 - INT. MAAILMANLOPUN TEOLLISUUSHALLI (EXT. RANTA - ILTA)

Puujakkarat syttyvät tuleen. Kuuluu menehtyvien petoeläinten ulvontaa, kuolonkorinaa ja sykäyksenomaista hengitystä. Lopussa enää yksittäisiä hengityksen vingahduksia.

20 - INT. FYYSINEN TEOLLISUUSHALLI - ILTA

Tytöt tanssivat (oikeassa) teollisuushallissa. Taustalla

palavat puujakkarat.

21 - INT. FYYSINEN SUURI TANSSISALI - ILTA

Tytöt tanssivat (oikeassa) tanssisalissa. Tyttöjen tanssi loppuu. He jäävät paikoilleen seisomaan. Seuraa hiljaisuus, jonka rikkoo aaltojen liike. Kuullaan ensimmäistä kertaa rannan autenttinen ääniambienssi. Aallot käyvät. Minttu katsoo Neelaa. Neela kääntää kasvonsa kohti Minttua, pussaa tätä huolimattoman nopeasti ja lähtee juoksemaan karkuun. Minttu lähtee jahtaamaan Neelaa. (Tytöt juoksevat ulos kuvasta)

22 - EXT. RANTA - AURINGONLASKU

Neela ja Minttu istuvat olka olkaa vasten rantahiekassa, aivan veden äärellä. Laineet hipovat tyttöjen varpaita. Neela kallistaa päänsä Mintun olalle. Minttu kallistaa päänsä Neelan päätä vasten.