

Opinnäytetyö (AMK) /  
Viestinnän koulutusohjelma  
Animaation suuntautumisvaihtoehto  
2012

Anton Sundström

# NÄKYMÄTÖN DYNAMO

– elokuvamusiikin vaikutus tarinan etenemisen  
mielikuvaan



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU  
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

Turun ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma | Animaation suuntautumisvaihtoehto

2012 | 23 sivua

Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Anton Sundström

## NÄKYMÄTÖN DYNAMO

Kirjallinen opinnäytetyöni käsittelee musiikin vaikutusta mielikuvaan tarinan etenemisestä elokuvassa. Sen tarkoitus on kartoittaa ja määritellä ne syyt joiden takia musiikki vaikuttaa joko edistävän tai hidastavan tarinan kulkua.

Tätä tutkimusta varten valitsin neljä kohtausta eri elokuvista. Analysoin jokaisen kohtauksen ensiksi alkuperäisellä musiikilla säestettynä. Tämän jälkeen vaihdoin musiikin jonkun toisen valitsemani kohtauksen musiikkiin, ja jatkoin samaa menetelmää kunnes kaikki eri audiovisuaaliset yhdistelmät oli analysoitu. Näin pyrin selvittämään millä tavoin tarinan etenemisen illuusio muuttuu, musiikin vaihtuessa.

Opinnäytetyöstä käy ilmi, että yksi merkittävimmistä tekijöistä musiikin vaikutuksesta tarinan etenemiseen on se, mitä kohtauksessa kuultava musiikki korostaa kuvassa. Jos musiikki korostaa kuvassa asioita jotka vaikuttavat myönteisesti mielikuvaan tarinan etenemisestä, tarina vaikuttaa etenevän rivakammin. Tuloksista on myös luettavissa, että esimerkiksi musiikin saama aika ja tila vaikuttavat tähän asiaan.

### ASIASANAT:

elokuva musiikki tarina elokuvamusiikki kuvakerronta mielikuva

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT  
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in communication and media arts | Animation

2012 | 23 pages

Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Anton Sundström

## THE UNSEEN DYNAMO

The goal of my written thesis is to study the impact music has on our perception of the progression of the story in film. It aims to find and define the factors that make the story seem to move forward.

For this study, four movie scenes were selected, which were then stripped of their respective music. The extracted tunes were then played on top of the four selected scenes, to determine in which way the audiovisual combinations changed, and how this affected the feeling of progression in the narrative.

The results were rather inconclusive, but there were some variables that seemed to influence the outcome more than others. The study shows that the most determining of these factors was how the music highlighted different aspects seen in the scene. The music helped to advance the narrative progression when it emphasized elements in the scene which worked to push the story onwards. On the other hand, if the music emphasized elements which for example made the narrative too repetitive, or if the music simply didn't highlight the right elements, the overall given impression was that the development of the story had slowed down or even stopped completely.

### KEYWORDS:

film music narrative impression

# SISÄLTÖ

<b>SANASTO</b> .....	<b>5</b>
<b>JOHDANTO</b> .....	<b>6</b>
<b>YHTEISVAIKUTUKSESTA ETENIMSEEN</b> .....	<b>7</b>
Musiikin osuus .....	8
<b>AKTIIVISUUDEN ARVIOINTI</b> .....	<b>8</b>
<b>KOHTAUS- JA MUSIIKKIVALINNAT</b> .....	<b>9</b>
Blade Runner.....	10
E.T.: The Extra-Terrestrial .....	12
Patlabor: The Movie.....	14
Robocop .....	16
<b>MUUTUUMISET JA MUUTTUJAT</b> .....	<b>18</b>
<b>AJATUKSET MIELIKUVISTA</b> .....	<b>21</b>
<b>LÄHTEET</b> .....	<b>22</b>

## LIITTEET

Liite 1. Kohtausanalyysit

## KUVAT

<b>KUVA 1. KUVIA BLADE RUNNER KOHTAUKSESTA</b> .....	<b>7</b>
<b>KUVA 2. KUVIA E.T.: THE EXTRA-TERRESTRIAL KOHTAUKSESTA</b> .....	<b>7</b>
<b>KUVA 3. KUVIA PATLABOR: THE MOVIE KOHTAUKSESTA</b> .....	<b>7</b>
<b>KUVA 4. KUVIA ROBOCOP KOHTAUKSESTA</b> .....	<b>7</b>

## TAULUKOT

<b>TAULUKKO 1. AKTIIVISUUSKARTTA</b> .....	<b>9</b>
--	----------

## SANASTO

androidi	ihmisen kaltainen robotti
E.T.	Extra-Terrestrial, suomennettuna maan ulkopuolelta tuleva elämänmuoto, viittaa E.T.: Extra-Terrestrial elokuvan ja elokuvassa esiintyvän avaruusolion nimeen
kuvakaappaus	pysäytetystä elokuvasta otettu yksittäinen kuva
score-musiikki	elokuvaa varten sävelletty musiikki

## JOHDANTO

Aloitin sävellysharrastukseni noin seitsemäntoista vuotta sitten. Minua kiinnosti alusta asti musiikinteossa eniten se, miten yksittäisiä melodioita ja rytmejä yhdistelemällä pystyin rakentamaan äänimaisemia, joissa oli havaittavissa eräänlaisia pieniä tarinoita. Surkeillakin kappaleilla oli alku, keskikohta ja loppu, mikä loi tunteen, että kappaleiden aikana tapahtui etenemistä. Mielikuvat eivät olleet aikaan tai paikkaan sidottuja, vaan usein hyvin abstrakteja käsityksiä äänimaailmojen halki matkaamisesta, eli siirtymisen illuusiosta, äänessä kuultavien muutosten kautta.

Nyt olen kuusi vuotta opiskellut animaation tekoa ja saanut kunnian säveltää muutamaan animaatioon musiikkia. En koe edelleenkään olevani mikään erikoisempi musiikin asiantuntija, mutta olen animaatioihin tekemien sävellystöiden kautta syventänyt suhdettani säveltämiseen pohtimalla millä tavoin musiikin avulla pystyy korostamaan tätä usein hyvin abstraktia etenemisen tunnetta elokuvan tarinassa.

Opinnäytetyössäni tarkastelen elokuvien kohtauksia ja pyrin määrittelemään ja löytämään ne tekijät, jotka vaikuttavat mielikuvaan tarinan etenemisestä. Joudun itse luomaan käsitteet tutkimukselle, koska näin subjektiiviseen, puhtaasti mielikuviin pohjautuvaan tarkasteluun en ole elokuvateoriassa törmännyt. Tavoitteenani onkin saada lukija kiinnostumaan aiheesta ja toivon, että tämä työ toimisi jonkinlaisena avauksena tai pohjana niille, joita elokuvan psykologisten vaikutusmahdollisuuksien tutkiminen kiinnostaa.

## YHTEISVAIKUTUKSESTA ETENEMISEEN

Opinnäytetyössäni tarkastelen musiikin ja kuvan suhdetta elokuvassa keskittyen siihen, millä tavalla elokuvamusiikki vaikuttaa mielikuvaan tarinan etenemisestä. Tavallaan kyse on toiminnallisuudesta, mutta paikallaan polkeva tarina voi joissain kohdin elokuvaa palvella kokonaisuutta, jolloin sen voi mieltää toiminnalliseksi. Paremman määritelmän puutteessa käytän opinnäytetyössäni sanaa *aktiivinen* kuvaamaan tätä abstraktia mielikuvaan etenemisestä. *Aktiivinen* kohtaus siis herättää katsojassa tunteen siitä, että tarinassa tapahtuu muutosta, eli että se etenee. Painotan, että tässä kohtaa ei ole kyse toiminnasta. Toimintapainotteinenkin kohtaus voi olla itseään toistava, jolloin se tarinallisesti ei vaikuta etenevän, eli se ei ole kovinkaan *aktiivinen*. *Aktiivisen* määritelmällä kuvaan tietyllä tapaa myös tunnetta ajan kulumisesta, mutta koska elokuvat voivat edetä hyvinkin epäkronologisessa järjestyksessä, on aika tässä yhteydessä hieman harhaanjohtava käsite.

Vastapainoksi *aktiiviselle* käytän sanaa *passiivinen* kuvaamaan tunnetta tarinan pysähtyneisyydestä. *Passiivisessa* kohtauksessa tarinan kulku vaikuttaa pysähtyneen paikoilleen, eli katsoja ei koe tarinassa tapahtuvan muutosta. Hyvin rauhallisesti etenevä kohtaus voi tämän määritelmän mukaan olla *aktiivinen*, jos esimerkiksi päähenkilö päätyy kohtauksen aikana aivan uuteen tilanteeseen. Tällöin tarinassa on tapahtunut muutosta, jolloin kohtaus ei vaikuta paikoilleen jämähtäneeltä.

Käytän edellä mainittuja määritelmiä myös määreinä verratessani eroja kohtausten välillä. Aiheen subjektiivisuudesta johtuen määreet eivät ole absoluuttisia ja kelpaavat vain asioiden suurpiirteiseen vertailuun keskenään. Mitä enemmän kuvan ja musiikin yhteisvaikutus tuottaa tarinallista muutoksen tunnetta katsojassa, sitä *aktiivisempi* kohtaus on. Musiikki ja kuva voivat toki itsessäänkin luoda mielikuvan tarinan etenemisestä, ja tarkastelen niitä myös erikseen. Elokuvassa voi esiintyä monenlaista musiikkia, kohtausten

vaihdellessa *aktiivisista passiivisiin*, joten rajaan tutkimukseni yksittäisiin kohtauksiin. Tällöin saan parhaiten tuotua esille yhdenlaisen musiikin ja *aktiivisuudeltaan* yhdenmukaisen tarinanjakson keskinäisen suhteen. Koska myös leikkaus vaikuttaa osaltaan *aktiivisuuteen*, jäisi kuvakohtainen tarkastelu liian suppeaksi. Puhumattakaan siitä, että yhden kuvan aikana musiikki ehtii usein soida vain puolikkaan säikeistön verran.

### Musiikin osuus

”Frequently, music can imply a psychological element far better than dialogue can. This use of film music is perhaps most effective when it is planned well in advance – when the film is in scripting stage.”

Roy Prendergast (ks. Prendergast 1977, 204.)

Elokuvan rakennusvaiheessa, käsikirjoittamisessa, keskitytään usein voimakkaasti siihen, mitä kuvassa tapahtuu, ja hyvä niin, onhan elokuva määritelmänä nimenomaan elävää kuvaa. Vasta elokuvanteon ollessa loppusuoralla, lisätään elokuvaan sopivaa musiikkia, usein kuvan tueksi. Kuuden vuoden kokemukseni Turun ammattikorkeakoulun Taideakatemia-animaation suuntautumisvaihtoehdosta tukevat tätä käsitystä. Koska musiikki itsessään vaikuttaa ajatteluumme herättäen tunteita ja luoden mielikuvia, koen sen pohtimisen tärkeäksi osaksi elokuvan tarinaa rakennettaessa.

Keskityn tutkimaan musiikin osuutta kokonaisuuteen, muuta äänityötä en käsittele. Katsoessani kohtauksia hiljennän kaikki äänet, jolloin kulloinkin käytössä oleva musiikki, kuvan lisäksi, on ainoa arvioon vaikuttava tekijä.

## **AKTIIVISUUDEN ARVIOINTI**

Analyysini keskiössä on neljä elokuvakohtausta tieteiselokuvien kulta-ajalta, kahdeksankymmentäluvulta. Olen kahdeksankymmentäluvun alussa syntynyt tieteiselokuvien ystävä, joten tämä genre on minulle yksi parhaiten tuntemistani



ja siksi helppoiten lähestyttävistä. Halusin pitäytyä yhdessä aikakaudessa ja yhdessä genressä, koska näin säveltäjien ja elokuvantekijöiden tekemät ratkaisut ovat parhaiten verrattavissa keskenään.

Ensiksi katson kohtaukset ilman ääntä, keskittyen kuvakerrontaan, ennen kuin tarkastelen niitä alkuperäismusiikeilla. Tämän jälkeen vaihdan kohtausten musiikit keskenään, ja tarkastelen lopputulosta ruutukaavion kaltaisesti. Selvitän, ovatko kohtaukset alun perin *aktiivisia* vai *passiivisia*, millä tavoin kohtausten *aktiivisuus* muuttuu musiikkia muutettaessa ja onko tästä vedettävissä mitään yleispäteviä johtopäätöksiä?

Kuvaukseni musiikin vaikutuksista kohtauksissa löytyvät liitteenä olevasta kohtausanalyysistä (Liite 1). Tämän lisäksi olen lisännyt jokaisen elokuvan kohtausta esittelevään osuuteen neljä kuvakaappausta helpottamaan lukijan ymmärtämistä kuvaamieni kohtausten sisällöistä.

## KOHTAUS- JA MUSIIKKIVALINNAT

Olen valinnut tarkasteltavaksi neljä kohtausta, neljästä eri elokuvasta. Elokuvat ovat; Ridley Scottin ohjaama Blade Runner, Steven Spielbergin E.T.: The Extra Terrestrial, Mamoru Oshiin Patlabor ja Paul Verhoevenin Robocop. Valitsin nämä elokuvat tarkastellakseni yhden elokuvagenren sisällä aihetta mahdollisimman laaja-alaisesti, draama-, animaatio-, toiminta- ja kokoperheenelokuvien ollessa edustettuina tässä tutkimuksessa. Valitsin kaksi *aktiivista* ja kaksi *passiivista* kohtausta, joista toinen *aktiivisista* ja toinen *passiivisista* kohtauksista on kuvakerronnaltaan toimintapainotteisia, kahden muun ollessa selkeästi rauhallisempia.

Valinnoissani pidin tärkeänä, että kussakin kohtauksessa kuultava musiikki soi vähintään muiden äänien kanssa samalla tasolla ja että musiikilla on selkeä vaikutus kohtauksen yleistunnelmaan. Tämä lisäsi haastavuutta paitsi sopivien elokuvien löytämisessä myös oikeiden kohtausten valinnassa, koska

esimerkiksi monessa kuvakerronnan puolesta sopivassa kohtauksessa ei soinut musiikkia lainkaan.

Analyysissani tarkastelen vain kohtauksia, joissa on score-musiikkia, eli elokuvaa varten sävellettyä musiikkia. Pidän analyysini kannalta tärkeänä, että musiikkia sävelletessä on mietitty sen tuoma lisäarvo elokuvaan. Näin kykenen pohtimaan myös mitä musiikilla on alun perin haluttu tuoda esille.

### Blade Runner

Olen valinnut elokuvasta kohtauksen elokuvan lopusta, jossa Harrison Fordin esittämä päähenkilö (Deckard) joutuu Rutger Hauerin esittämän androidin (Max) takaa-ajetuksi. Kohtauksessa Deckard pakenee talosta ikkunan kautta, kiipeää katolle ja tekee epäonnistuneen hypyn toiselle katolle, jääden lopulta roikkumaan kipeän kätensä varaan yhdestä kattopalkista. Max seuraa Deckardin kannoilla, hypäten onnistuneesti sille katolle, jonne Deckard on jäänyt roikkumaan. Lopulta Max vetää Deckardin ylös turvaan, lausuu viimeiset sanat ja kuolee.

Kuvakerronnallisesti kohtauksessa on sopivasti vaihtelevuutta, nopeiden ja pitkien kuvien välillä. Kohtauksen tunnelma on surumielinen, kuvastaen asioiden lopullisuutta, piiskaavan sateen ja ympäristönä toimivan yöllisen kaupungin korostaessa melankolista yleisvaikutelmaa. Vaikka kohtauksessa on melko vähän liikkeellistä toimintaa, on siinä selkeä *aktiivinen* pohjavire, tunne asioiden etenemisestä kohti jonkin sortista loppuratkaisua. Kohtauksen lopussa päähenkilö päätyy kuuntelemaan takaa-ajajansa monologia kaikessa rauhassa, kääntäen uhkaavalta vaikuttaneen tilanteen pääläelleen, mikä lisää tarinallista *aktiivisuutta*.

Kohtauksessa soi kreikkalaisen säveltäjän Vangeliksen musiikki. Tunnistettavia kappaleita on yksi, ja se on nimeltään "Tears in Rain", kohtauksen loppumonologia myötäillen. Kappaletta on hieman pilkottu ja soviteltu istumaan kuvan ja tapahtumien kanssa, ja sen levytetyssä versiossa kuuluu alussa pätkä

kyseisestä loppumonologista. Poistan kyseisen puheen analyyseissa käytettävästä kappaleesta, jottei se pääse vaikuttamaan itse musiikin *aktiivisuuteen*.

Kuva 1. Kuvia Blade Runner kohtauksesta.



## E.T.: The Extra-Terrestrial

E.T.: The Extra-Terrestrial elokuvasta, josta jatkossa käytän lyhennettä E.T., valitsin loppupään kohtauksen, jossa elokuvan päähenkilö, Henry Tomasin esittämä Elliot, pelastaa kavereineen E.T. -nimisen avaruusolion viranomaisten kynsistä. Pojat pakenevat E.T. mukanaan polkupyörillä välillä hyppien hiekkadyynien yli, välillä väistäen poliisiautoja ja muita ihmisiä. Kohtauksen lopussa E.T. antaa polkupyörille kyvyn lentää, juuri kun pojat ovat törmäämässä pysäköityihin poliisiautoihin, lennättäen koko porukan avaruusalukselle.

Vaikka kohtaaus on kuvakerronnaltaan toimintapainotteinen, on se tarinan puolesta *passiivinen*. Ilman ääniä katsottuna näemme pyöräileviä nuoria, kuva toisensa jälkeen. Vaikkei pyörätakaa-ajo miltään sunnuntaiajelulta vaikutaakaan, on kuvassa nähtävä toiminta liikaa toiston varassa, jolloin tarina ei vaikuta etenevän, vauhdintunnusta huolimatta.

Kohtauksessa soi John Williamsin sinfoniaorkesterille säveltämä musiikki, joka on hyvin eloisaa ja väliin melko suureellista. Tempoltaan musiikki on myös nopeampaa kuin muissa opinnäytetyössäni analysoitavissa kohtauksissa. Kohtauksen aikana soiva musiikki, on itse asiassa osa kappaaleesta nimeltä "Escape – Chase – Saying Goodbye", mutta käytän kappaletta kokonaisuudessaan analysoidessani muita kohtauksia sen avulla. Teoksen alkuosa on itsessään *aktiivinen* ja jatkuu samanlaisena kappaaleen loppuun saakka. Musiikki on tunnelmaltaan hyvin vaihtelevaa, herättäen kuulijassa tunteen muutoksesta, eli abstraktin mielikuvan etenemisestä.

Kuva 2. Kuvia E.T.: The Extra-Terrestrial kohtauksesta.



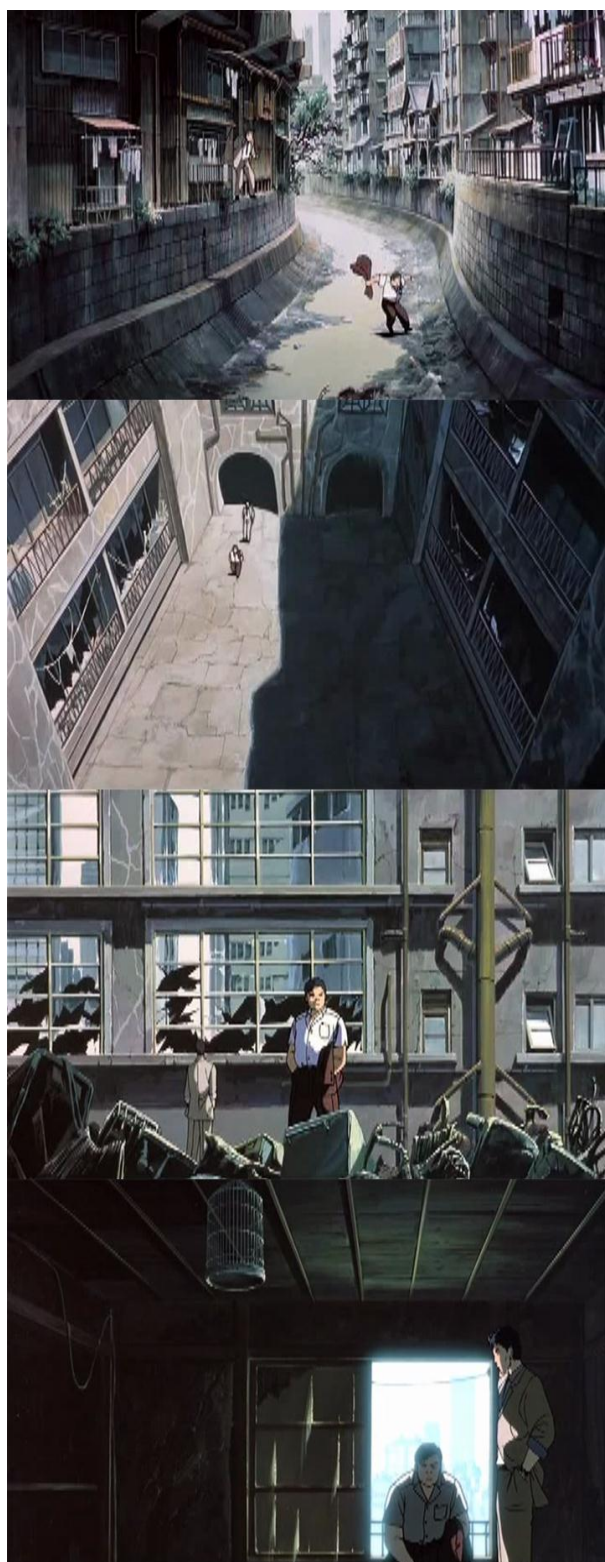
## Patlabor: The Movie

Kun jättiläismäiset Labor-tyypin työrobotit sekoavat, tottelematta ihmisoheajajensa käskyjä, ja ryhtyvät yksi toisensa perään kylvämään tuhoa Tokyon alueella, syyksi epäillään robottien HOS-käyttöjärjestelmää. Valitsemassani kohtauksessa etsivät Matsui ja Shinohara jäljittävät Hobaa, käyttöjärjestelmän luoja, joka on aiemmin elokuvassa hypännyt mereen ja kadonnut. Matsui ja Shinohara kiertelivät ympäri helteistä Tokyota slummialueella, etsien Hoban viimeistä olinpaikkaa.

Kohtauksen tunnelma on paikalleen jämähtänyt. Kuvakerronta on hyvin *passiivista*, kun miehet vain kiertelivät talosta toiseen. Kuva toisensa perään kohtauksessa näkyy kaksi miestä, jotka kävelevät kaikessa rauhassa, ränsistyneessä kaupunginosassa. Tämä on tarkoituksenmukaista, koska tässä kohtaa elokuvaa poliisilla on vain epämääräisiä johtolankoja kadonneen tiedemiehen motiivien selvittämiseksi, ja tässä kohtauksessa korostetaan nimenomaan tätä turhauttavaa etsintää.

Kohtauksessa soi Kenji Kawain musiikki, joka on kuvan tapaan itseään toistavaa ja *passiivista*. Musiikissa kuuluu pääosin erilaisia rytm-instrumentteja, rumpuja, kilkuttimia ja muita kolisevia ääniä, jotka luovat hitaasti junnaavan rytmin. Kappale on nimeltään "Kyohei No Machi", joka tarkoittaa hallusinaation katu, ja se soi kokonaisuudessaan kohtauksen aikana.

Kuva 3. Kuvia Patlabor: The Movie kohtauksesta.



## Robocop

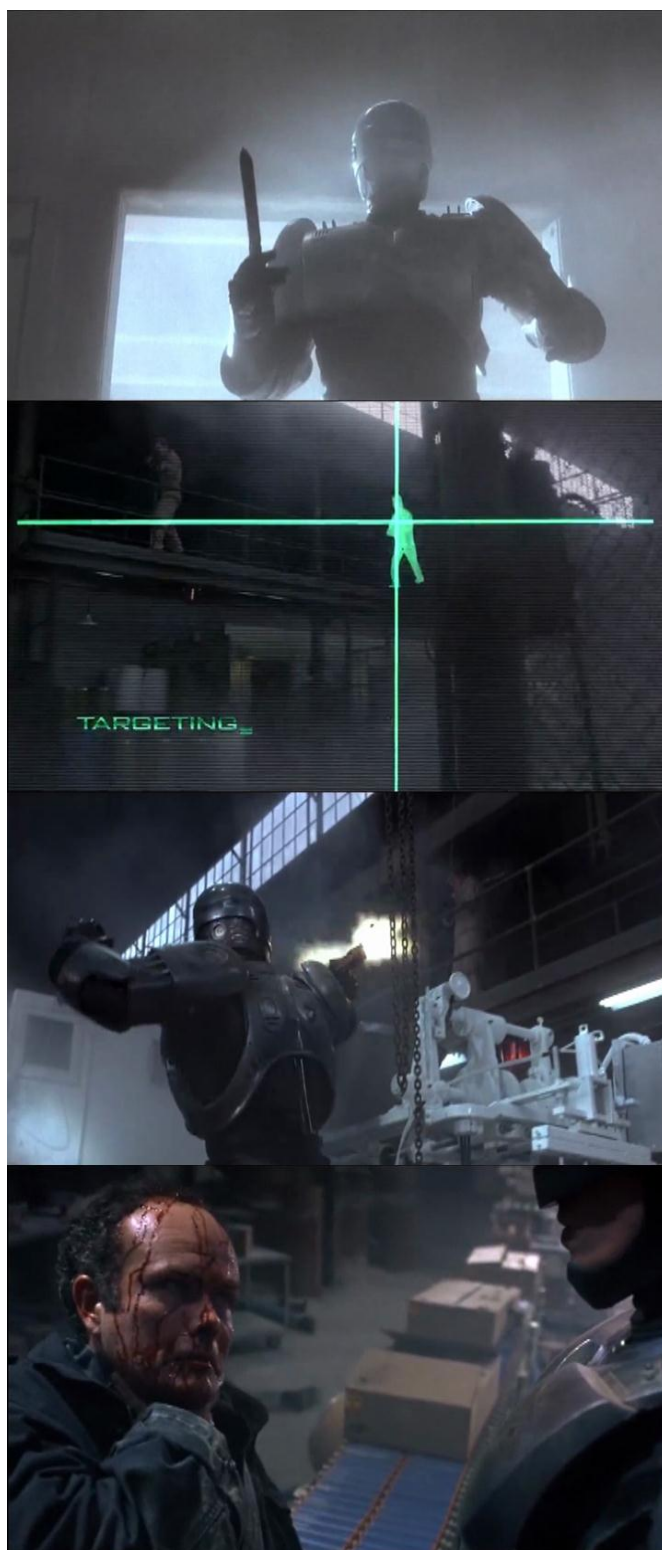
*Aktiiviseksi* toimintakohtaukseksi valitsin Robocopista jakson, jossa Robocop murtautuu huumetehtaaseen tappaen läjäpäin tehtaalla työskenteleviä rikollisia. Kohtauksen lopussa Robocop pidättää yhden elokuvan pääantagonisteista, Kurtwood Smithin esittämän rikollispomon Clarence Boddickerin paiskaten tätä vielä muutamaa otteeseen lasiseinien läpi.

Kuvakerronnallisesti kohtaus on paitsi hyvin toimintapainotteinen, myös *aktiivinen*. Tarinan eteneminen on selkeästi havaittavissa, Robocopin etsiessä rikolliskoplan pomoa. Vaikka Robocop lyhyessä ajassa lahtaakin tusinan verran ihmisiä, on kohtaus kuvakerronnallisesti rytmitetty niin, että nopean ja hitaan toiminnan välillä tasapainoilu luo sopivasti vaihtelevuutta ja kerronnallista mielenkiintoa. Näin kohtauksesta ei tule itsestään toistava ja tarina vaikuttaa rullaavan eteenpäin.

Kohtauksessa soi Basil Poledourisin musiikki. Kappaleen nimi on ”Rock Shop”. Musiikki on *aktiivista*, sen vaihtuessa edes takaisin seesteisen ja jännittävän välillä. Myös äänen voimakkuus vaihtelee paljon, mikä lisää *aktiivisuutta*. Joissain kohden kuuluu heliseviä, syntetisaattorilla soitettuja kilinöitä, välillä Robocopin tunnusmelodia soi koko sinfoniaorkesterin voimin.



Kuva 4. Kuvia Robocop kohtauksesta.



## MUUTTUMISET JA MUUTTUJAT

Analyysi (Liite 1) toi esille tukun mielenkiintoisia asioita, jotka eivät aina ole virtaviivaistettavissa yksinkertaisiksi säännöiksi, mutta joita mielestäni jokaisen elokuvantekijän ja elokuvamusiikin säveltäjän olisi syytä ottaa huomioon. Tutkimuksesta kävi muun muassa ilmi, että musiikin aktiivisuus ei aina lisää aktiivisuutta kohtauksessa ja että *passiivinenkin* musiikki voi muuttaa *passiivisen* kohtauksen *aktiiviseksi* (Taulukko 1).

Taulukko 1. Aktiivisuuskartta.

elokuva		Blade Runner	E.T.: The Extra-	Patlabor	Robocop
kuvakerronta		a	p	p	a
musiikki		musiikin ja kuvan yhteisvaikutelma			
Blade Runner	p	a	p	a	p
E.T.: The Extra-Terrestrial	a	a	a	p	p
Patlabor	p	p	p	p	a
Robocop	a	a	a	a	a

Taulukkoa tulisi lukea niin, että a tarkoittaa *aktiivista* ja p *passiivista*. Vaikka kohtausta musiikinvaihdoksen jälkeen muuttuisi *passiivisemmaksi*, on taulukkoon merkitty a, jos kohtausta säilyy *aktiivisena*.

*Aktiivisuutta* analysoidessani huomasin, että tärkein vaikuttava tekijä on se, mihin asiaan kuvassa elokuvamusiikki kohdentaa katsojan mielenkiinnon. Kun E.T. kohtauksen katsoi Patlaborin musiikilla, kohdistui huomio nimenomaan pyöräileviin poikiin. Itseään toistava musiikki korosti sitä elementtiä kuvassa, joka toistui kerta toisensa jälkeen, eli itse pyöräily. Kyseessä ei tarvitse olla fyysinen asia, kuten polkupyörällä ajava nuori, vaan se voi myös olla jokin tunnetila, joka kuvakerronnasta välittyy. Vangeliksen haikea musiikki tehostaa Blade Runner kohtauksen kuvakerronnan yleistunnelmaa kohdistuen mielenkiinnon siihen, mitä kuvassa näkyvät henkilöt tuntevat.

Musiikin avulla voi manipuloida kuvan kiintopisteitä pienten mutkienkin kautta. Kun Patlabor kohtauksen katsoo Blade Runnerin musiikilla, ei mielenkiinto keskitykään hahmojen mielialoihin. Hahmot eivät näytä surumielisiltä, ja niiden elekielikin kertoo, etteivät ne tässä kohtauksessa koe mitään kummoisempaa melankoliaa. Blade Runnerin hitaasti soljuva musiikki kohdistaa mielenkiinnon ympäristöön, eli ränsistyneeseen slummiin, johon katsoja voi helposti peilata haikeita tunteita. Näin taloille ja tiloille syntyy eräänlainen tarina siitä, kuinka muinoin kauniilta näyttänyt ympäristö ränsistyi ja muuttui kuvassa näkyväksi, rakennusjätteiden alle hiljalleen hautautuvaksi joutomaaksi.

Joskus musiikki voi luoda mielikuvan ajan kulumisesta *passiiviseen* kuvakerrontaan korostamalla tiettyjä tapahtumia jatkuvasti toistuvassa tapahtumaketjussa. E.T.:n kohtauksessa John Williamsin musiikki antaa suurimman painoarvon viimeiselle loikalle, kun pyörät irtoavat maasta ja pojat polkevat auringonlaskuun. Jatkuvasti muuttuvasta musiikista nousee esiin erilaisia tunnetiloja, ja katsoja käy musiikin avulla läpi sen matkan, jonka kuvassa näkee.

Musiikki ja kuva voivat olla myös ristiriidassa keskenään. Kuten Roy M. Prendergastin kirjastakin (ks. Prendergast 1977, 204.) ilmenee, tätä ristiriitaa käytetään tietyissä tapauksissa menestyksekkäästi, esimerkiksi korostamaan tunnetiloja, joita kuvassa ei näy. Jos musiikin ja kuvan tunnetiloissa on liian

suuri ero, saattaa musiikki vaikuttaa täysin irralliselta kuvaan nähden, ja viedä huomion pois kuvassa esiintyviltä, aktiivisuutta lisääviltä asioilta. Robocopin kohtauksen voi ajatella muuttuneen *passiiviseksi* juuri Williamsin musiikin ansiosta, koska musiikki on yleistunnelmaltaan aivan liian myönteinen tähän kohtaukseen. Musiikki ei tue katsojan samaistumista Robocopin ja Boddickerin keskinäiseen taisteluun, jolloin kohtauksen ainoa *aktiivinen* elementti työntyy taka-alalle. Vaikka Williamsin mahtipontinen kappale istuu huonosti myös Blade Runnerin synkkäsävyiseen maailmaan, ei tämä kohtaus muutukaan *passiiviseksi*. Nämä kaksi edellä mainittua kohtausta muistuttavat toiminnaltaan toisiaan, mutta niiden välillä yksi selkeä ero. Toisin kuin Robocopin kohtauksessa, jossa toimintapainotteinen kuvakerronta syö liikaa tilaa *aktiiviselta* musiikilta, antaa Blade Runnerin hitaammin etenevä kohtaus enemmän aikaa katsojalle kuulla ja ymmärtää musiikki, ja kohtaus säilyy *aktiivisena*. Olkoonkin, että yleistunnelma muuttuu melko lailla. Kyse onkin tässä kohtaa siitä, miten paljon musiikki saa tilaa vaikuttaa katsojaan.

Kun tarkastelee taulukkoa (Taulukko 1) huomaa, että niissä kohtauksissa, joissa kuvakerronta etenee hitaasti, musiikilla on vähemmän vaikutusta *aktiivisuuteen*. Sekä Blade Runnerissa että Patlaborissa aktiivisuus pysyi alkuperäisen kuvakerronnan kaltaisena, lukuun ottamatta niitä kokeiluja, joissa kohtausten musiikit vaihtuivat keskenään. Mielenkiintoista kyllä, kummatkin kappaleet ovat *passiivisia*. Analyysissa (Liite 1) käy ilmi, että kyse on juuri siitä, kuinka paljon tilaa kuvakerronta musiikille antaa. Blade Runnerin haikea musiikki kiinnitti Patlaborissa huomion taloihin, kun taas Patlaborin musiikki oli yksinkertaisesti liian itseään toistavaa, lisätäkseen Blade Runneriin *aktiivisuutta*.

Huomionarvoista on se, että Robocopin ”Rock Shop” on ainoa kappale, joka edes jossain määrin onnistui tuomaan jokaiseen kohtaukseen hivenen lisää aktiivisuutta. Tämä saattaa liittyä sen tempoon. ”Rock Shop” etenee rivakkaa kävelyvauhtia, joten assosioin sen luonnolliseen liikkumiseen. Mielleyhtymä eteenpäin kävelystä antaa vaikutelman, että Robocopin musiikki on

*aktiivisempaa* kuin esimerkiksi E.T.:n musiikki, joka sekkin on *aktiivista*, mutta liian nopeatempoista.

## AJATUKSET MIELIKUVISTA

Vaikka tiedän, että käsittelemäni aihe on hyvin subjektiivinen ja tulokset saattavat vaihdella katsojasta toiseen, olen vakuuttunut siitä, että jokainen huomaa eron kohtauksissa musiikin vaihtuessa toiseen. En ole aiemmin törmännyt tämän kaltaiseen tutkimukseen, johtuen varmaan juuri aiheen epämääräisyydestä. Miten tutkia miellelyhtymiä ja mielikuvia tieteellisesti, kun jokaisen ihmisen aivot toimivat yksilöllisesti?

Olen lähinnä pyrkinyt havainnoimaan ja raportoimaan havainnoistani. Tutkimuksen perimmäinen tarkoitus onkin antaa havaitsemilleni mielikuville käsitteet, ja mahdollisesti jollain tavalla rajata aiheen niin, että kuka tahansa voi käsitteiden avulla itse huomata muutokset, jotka usein ovat hyvin hienovaraisia vivahde-eroja. Opinnäytetyöni onkin suunnattu nimenomaan tekijöille, joita aihe saattaa kiinnostaa, vaikka kohtauksen aktiivisuus ei välttämättä niitä tärkeimpiä tekijöitä elokuvanteossa olekaan. Välillä elokuvamusikille ei anneta kunnolla aikaa edes elokuvissa itsessään, ja musiikki saa usein toimia vain kuvan tukena. Arvostettu säveltäjä Howard Shore ilmaisee sen, minkä monessa elokuvassa voi todeta itsekin;

”Film music is done quickly. It’s not like you can finish a score and have a month to go over every small detail.” (ks. Tonks 2003, 91.)

Tämä kuvastaa hyvin sitä kiirettä, joilla elokuvaan sävelletään musiikkia. Vaikka itse sävellys olisi onnistunut, on se harvoin niin loppuun asti ajateltu kuin säveltäjät itse toivoisivat. Tästä syystä *aktiivisuuden* pohtiminen voi vaikuttaa turhalta, mutta uskon, että ajan salliessa tekijät voisivat hyödyntää musiikin vaikutusmahdollisuuksia paremmin paneutuessaan miettimään tarkemmin, minkä funktion he musiikille haluavat antaa. Musiikin ja kuvan yhdistelmässä on

paljon eri tekijöitä, joista osa vaikuttaa katsojaan suoraan toisten vaikuttaessa hyvinkin epäsuorasti alitajunnan kautta. Koska elokuvan katsominen on aina subjektiivinen kokemus, ei tätä, kuvan ja äänen tuottamien, mielikuvien ja miellelyhtymien harmaata maastoa kannata jättää huomioimatta tekovaiheessa.

## LÄHTEET

Blade Runner 1982. Ohj. Ridley Scott. Warner Bros. Pictures.

E.T.: The Extra-Terrestrial 1982. Ohj. Steven Spielberg. Universal Pictures.

Kawai, Kenji 2006. Original Soundtrack Album Patlabor Vol. 5 "Inquest". Columbia Music Entertainment.

Papathanassiou, Vangelis 1994. Blade Runner. Atlantic Records.

Patlabor The Movie 1989. Ohj. Mamoru Oshii. Bandai Co., Ltd..

Poledouris, Basil 1987. Robocop. Varèse Sarabande Records, Inc.

Prendergast, Roy M., 1977. Film music, a neglected art., uudistettu painos. New York, Lontoo: W. W. Norton & Company, Inc.

Robocop 1987. Ohj. Paul Verhoeven. Orion Pictures Corporation.

Tonks, Paul 2003. Film Music, uudistettu painos. Iso-Britannia: Pocket Essentials.

Williams, John 2002. E.T.: The Extra-Terrestrial: Original Motion Picture Soundtrack. MCA Records.

## AKTIIVISUUSANALYYSIT

### Blade Runner kohtaaus alkuperäismusiikilla

Katolla kuultava musiikki on hidasta syntetisaattorimusiikkia, vailla rytmi-instrumentteja. Vangeliksen musiikki on hyvin häilyvää ja minimalistista, eikä se itsessään luo kovinkaan voimakasta tunnetta etenemisestä, joten sen voi sanoa vaikuttavan hyvin vähän kohtauksen *aktiivisuuteen*. Tähän ohjaaja on ilmeisesti pyrkinytkin, haluten rauhoittaa kerronnankulkua niin, että katsojan mielenkiinto keskittyy dialogiin ja henkilöiden henkisellä puolella tapahtuvaan muutokseen. Olisi väärin todeta, että kohtaaus on *aktiivinen* musiikista huolimatta. Kappaleen tietynlainen melankolisuus nimenomaan korostaa kohtauksen tunnelmaa, saaden katsojan keskittymään juuri *aktiivisuutta* lisääviin tekijöihin.

### Blade Runner kohtaaus E.T. -musiikilla

Eloisampi musiikki korostaa asioiden hektisyyttä. Yhtä äkkiä maleksiva kuvakerronta muuttuu toimintapainotteisemmaksi. Koska musiikki on rytmiltään nopeampaa ja melodiankulultaan vaihtelevampaa, se vie huomiota kuvassa tapahtuvista asioista, jolloin katsojalle jää vähemmän aikaa pohtia yksittäisten kuvien kuvainformaatiota. Näin ollen yleistunnelma on hektisempi. ”Escape - Chase - Saying Goodbye” itsessään toimii eräänlaisena tarinana, kuljettaen kuulijan erilaisten tunnetilojen läpi, ja rauhallinen kuvakerronta antaa tälle musiikille tilaa. Tästä syystä kohtauksessa tarina tuntuu etenevän rivakammin, eli kohtaaus on *aktiivisempi*.

### Blade Runner kohtaaus Patlabor -musiikilla

Kenji Kawain sävellyksen rytmisen kolistelu on tunnelmaltaan erilainen kuin Vangeliksen häilyvä, joskin surumielinen kappale. Patlaborin musiikin ollessa eräänlaista itseään toistavaa kakofonista jännitysmusiikkia se ei tue kuvakerronnasta välittyvää kohtalokasta tunnelmaa samalla tavalla kuin kohtauksen alkuperäismusiikki, jolloin kohtaaus muuttuu *passiiviseksi*. Mielikuva



tarinan etenemisestä kohti jotain lopullista ratkaisua katoaa, jolloin kohtauksesta katoaa merkittävä *aktiivisuuteen* vaikuttava tekijä.

#### Blade Runner kohtaaus Robocop -musiikilla

Jännittävä musiikki toimii kuvakerronnan kanssa melko hyvin, ja vaikka kohtauksen yleistunnelma muuttuu, kohtaaus säilyy *aktiivisena*. Paikoin suureellinen musiikki on dramaattista, ja näin katsojan mielenkiinto säilyy Deckardin ja Maxin välisessä toiminnassa. Musiikki ei ole aivan yhtä hektistä kuin E.T.:n musiikki, joten se ei lisää *aktiivisuutta*, mutta toimii muuten hyvin samankaltaisesti.

#### E.T. kohtaaus alkuperäismusiikilla

John Williamsin musiikki vaikuttaa suuresti kohtauksen *aktiivisuuteen*. Vaikka kohtaaus itsessään on hyvin toimintapainotteinen, on joka kuvassa näkyvä polkupyöräralli itseään toistavaa toimintaa. Kohtaaus ei ole kovinkaan *aktiivinen*, koska toiston kautta saavutettu toiminnantasoo ei vaikuta suuresti mielikuvaan tarinan etenemisestä. Musiikki sen sijaan on tarinallisesti hyvin *aktiivista*, ja juuri musiikki luo illuusion tarinan etenemisestä tässä kohtaa elokuvaa. Kohtauksen *aktiivisuus* perustuu nimenomaan musiikin ja toimintapainotteisen kuvan yhteisvaikutukseen.

#### E.T. kohtaaus Blade Runner -musiikilla

Nyt kohtaaus saa täysin uuden pohjavireen. Vangeliksen surumielinen musiikki antaa kohtaukselle nostalgisen tunnelman, korostaen muistoja lapsuuden ajoista. Kohtauksen aktiivisuus putoaa musiikinvaihdoksen myötä lähes nolnaan, koska rytmitön ja häilyvä musiikki ei itsessään vaikuta edistävän tarinaa millään lailla. Tunnelma on kuvassa tapahtuvasta toiminnasta huolimatta pysähtynyt ja paikoillaan leijuva, muuttaen koko kohtauksen eräänlaiseksi pyöräilyuneksi.

### E.T. kohtaaus Patlabor -musiikilla

Musiikin kakofonisuus lisää kiireen tuntua siksi, että se jättää vähemmän aikaa katsojalle keskittyä jo valmiiksi nopeaksi leikattuun kuvaan. Itseään toistava hidas rummutus tuottaa jatkuvia ärsykeitä, toimien tietyllä tapaa kuin juna, joka puksuttaa paikoillaan. Vaikka kappale itsessään ei vaikuta etenevän mihinkään, toimii se eräänlaisena dynamona toimintapainotteiselle kuvalle, luoden illuusion tarinan etenemisestä tasaisen varmasti. Juuri kuvakerronnan toimintapainotteisuus on tässä kohtaa ratkaisevassa asemassa verrattuna esimerkiksi Blade Runner -kohtaukseen, koska E.T. elokuvan kohtauksessa Patlaborin musiikki tietyllä tapaa korostaa kohtauksen kiireistä yleistunnelmaa.

### E.T. kohtaaus Robocop -musiikilla

Kohtauksen alkuperäismusiikkiin verrattuna "Rock Shop" on hitaampaa, mutta kuitenkin tasaisen varmasti etenevää. Musiikki on muutenkin dramaattisempaa ja lisää jännityksen tuntua. Kun kuvassa näkyvät läheltä piti tilanteet korostuvat musiikin avulla, kohtauksesta tulee *aktiivinen*. Korkeat syntetisaattorikilinat kohdistavat välillä mielenkiinnon pyöriin, mutta koska musiikki on muuten tarpeeksi vaihtelevaa, ei tämä vaikuta liikaa kohtauksen *aktiivisuuteen*.

### Patlabor kohtaaus alkuperäismusiikilla

Itseään toistava kolina ei muuta kohtauksen tunnelmaa millään lailla. Kohtauksessa aika kuluu, eikä mitään merkittävää tapahdu, ei musiikissa eikä kuvassa. Rytmisen rummuttelu kiinnittää katsojan huomion kuvassa esiintyvään liikkeeseen, eli pääasiassa hahmojen toimintaan. Koska hahmot eivät varsinaisesti tee mitään merkittävää vaan kävelevät päämäärättömästi ympäri ränsistynyttä kaupunginosaa, on tässä tapauksessa mielenkiinto kiinnittynyt siihen asiaan, joka *passivoi* kohtauksen.

### Patlabor kohtaaus Blade Runner -musiikilla

Vangeliksen melankolinen musiikki kiinnittää huomion aivan eri asiaan kuin kohtauksen alkuperäismusiikki. Nyt musiikki korostaa sitä, mikä pysyy

paikoillaan, eli tässä kohtauksessa kaupunkia itsessään. Surumielinen tunnelma kiinnittää huomion ränsistyneiden talojen historiaan ja kohtaloon, ja hyvin *passiivinen* kohtaaminen muuttuu *aktiivisemmaksi*. Katsojan mielenkiinnon ollessa ympäristössä ei hahmojen päämäärätön laahustelu enää korostu, ja kuvainformaation itseään toistavin osa jää taka-alalle.

#### Patlabor kohtaaminen E.T. -musiikilla

Musiikki on tähän kohtaukseen tempoltaan liian nopeaa ja tunnelmaltaan aivan liian suureellista. Se ei tue mitään kuvassa nähtävää elementtiä, ja näin kohtaaminen pysyy *passiivisena*. Vaikka hidas kuvakerronta antaa katsojalle hyvin aikaa ymmärtää aktiivisen musiikin sisällön, on se päälle liimatun oloista, kuvastaen jotain aivan muuta kuin mitä kuvasta välittyy. Yhteys musiikin ja kuvan välillä katoaa, ja kohtauksesta tulee eräänlainen läpisävelletty diaesitys.

#### Patlabor kohtaaminen Robocop -musiikilla

Poledourisin musiikki muuttaa kohtauksen dramaattisuutta melko lailla. Vaikka se on paikoitellen yhtä suurellista kuin E.T.:n musiikki, on se tempoltaan hitaampaa ja tunnelmaltaan vaarallisempaa. Katsojan mielenkiinto on hahmojen epätoivoisessa etsinnässä, mutta musiikki muuttaa etsinnän jotenkin kohtalokkaaksi. Vaikka hahmot eivät itsessään näytä pelokkailta, antaa musiikki sellaisen käsityksen, että nyt liikutaan vaarallisilla vesillä. Musiikki luo odotusarvon jollekin olemattomalle, ikään kuin seuraavan nurkan takaa paljastuisi jotain yllättävää. Tämä näkymätön uhka ei kuitenkaan toteudu missään vaiheessa, ja huolimatta jännityksen kasvamisesta, mielenkiinto on edelleen hahmoissa ja siinä itseään toistavassa etsinnässä. Musiikki kuitenkin lisää kohtauksen *aktiivisuutta*, joskin melko vähän.

#### Robocop kohtaaminen alkuperäismusiikilla

Kuvakerronta ja musiikki ovat *aktiivisia*, mutta tästä huolimatta ne eivät syö toistensa tehoja. Musiikin dramaattisuus korostaa Robocopin ja Broddickin välistä kamppailua. Musiikki korostaa kamppailun etenemistä siihen pisteeseen,

kun Robocop on saanut Broddickin kiinni ollen juuri kuristamassa tätä hengiltä, kun yhtä äkkiä tilanne muuttuu ja Robocopin onkin päästettävä Broddick kuristusotteesta. Hahmojen väliset voimasuhteet muuttuvat kohtauksen edetessä, ja "Rock Shop" tukee tätä muutosta. Näin mielenkiinto on juuri siinä, mikä tekee kohtauksesta *aktiivisen*.

#### Robocop kohtaaminen Blade Runner -musiikilla

"Tears In Rain" on aivan liian hidasta ja surumielistä Robocopin kuvakerrontaan, ja tämä *passivoi* kohtauksen. Nyt musiikki ei tue Robocopin ja Broddickin välistä kamppailua, eikä mitään muutakaan elementtiä, tässä hyvin toimintapainotteisessa kohtauksessa. Se korkeintaan korostaa Broddickin epätoivoa, mutta ei tarpeeksi uskottavasti. Kuvakerronta on yksinkertaisesti liian toiminnantäyteinen, jotta Vangeliksen musiikki voisi toimia millään lailla sen kanssa, varsinkin kun kuvasta ei välity mitään tai ketään, johon musiikin surumielisyyden voisi liittää.