



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Aurora Solala

Fiktiivisten maailmojen äänimaisemien suunnittelu animaatiossa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Elokuva ja televisio

Opinnäytetyö

24.4.2021

Tekijä Otsikko	Aurora Solala Fiktiivisten maailmojen äänimaisemien suunnittelu animaatioissa
Sivumäärä Aika	34 sivua 24.4.2021
Tutkinto	Medianomi
Tutkinto-ohjelma	Elokuva ja televisio
Suuntautumisvaihtoehto	Äänisuunnittelija
Ohjaaja(t)	Lehtori Aura Kaarivuo
<p>Tässä opinnäytetyössä tarkastellaan fiktiivisten maailmojen äänimaisemien luomisessa käytettäviä keinoja. Äänimaiseman analyysissä hyödynnetään jaottelua diegeettiseen ja ei-diegeettiseen ääneen sekä ääniefekteihin, musiikkiin ja ihmisääniin, joista viimeksi mainittu on rajattu tarkastelun ulkopuolelle. Työssä ei siis tarkastella dialogia, vaan keskitytään muuhun, taustalla olevaan ja tunnelmaa luovaan äänimaailmaan.</p> <p>Tässä deskriptiivisessä työssä käytettiin aineistona neljää vuosina 1984 - 2009 julkaistua japanilaista animaatioelokuvaa (Tuulen laakson Nausicaä, Laputa – Linna taivaalla, Ponyo rantakalliolla ja Summer Wars). Näistä jokainen sijoittuu ainakin osittain fiktiiviseen maailmaan, mutta tavat, joilla äänisuunnittelu on toteutettu, poikkeavat merkittävästi toisistaan. Äänisuunnittelun keinoja havainnollistetaan työssä keskeisimpien esimerkkikohtausten analyysin avulla. Tarkasteltavat kohtaukset valittiin sillä perusteella, että niissä esitellään katsojalle luotu fiktiivinen maailma ja sen äänimaisema. Tarkoituksena oli hahmottaa mahdollisimman laaja valikoima erilaisia äänisuunnittelun keinoja, joilla voidaan luoda mielikuvia ja tunnelmaa maailmoista, joita ei ole olemassa.</p> <p>Tarkasteltavien elokuvien äänimaailmat ovat keskenään huomattavan erilaisia ja sidoksissa kunkin elokuvan visuaaliseen maailmaan. Havaittiin, että niissä elokuvissa, joissa vaihdellaan fiktiivisen ja todellisen maailman kaltaisen tilan välillä, on tyypillistä tehdä selkeä äänellinen ero näiden välillä. Tämä saavutetaan esimerkiksi Ponyo-elokuvassa kontrastilla symbolisen ja ikonisen äänenkäytön välillä.</p> <p>Tarkastelun perusteella ei voitu hahmottaa yhtä tiettyä kaavaa, jolla fiktiivisten maailmojen äänisuunnittelu poikkeuksetta toteutetaan, vaan kukin äänisuunnittelukokonaisuus on tehty omalla tyylillään, pitkälti elokuvan visuaalisen kerronnan tueksi. Keskenään erilaisia toteutuksia tarkastelemalla työssä pystyttiin hahmottamaan laaja skaala äänisuunnittelijalle käyttökelpoisia työkaluja.</p>	
Avainsanat	Animaatio, äänisuunnittelu, elokuvaääni, ääni

Author Title	Aurora Solala Designing Fictional Worlds' Soundscapes in Animation
Number of Pages Date	34 pages 24 april 2021
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Film and Television
Specialisation option	Sound design
Instructor(s)	Senior Lecturer Aura Kaarivuo
<p>This Bachelor's thesis examines the methods of sound design that can be applied to create impressions of fictional worlds. The analysis of the films investigated is based on a division into diegetic and non-diegetic sound, as well as sound effects, music, and dialogue. Out of these, dialogue has been excluded from the analysis, as the intention is to focus on how sound can be used to create a certain atmosphere or accentuate the qualities that are important in the depicted fictional world.</p> <p>In this descriptive study, four Japanese animated films published between 1984 and 2009 (<i>Nausicaä of the Valley of the Wind</i>, <i>Laputa: Castle in the Sky</i>, <i>Ponyo</i>, and <i>Summer Wars</i>) are investigated. Each of these animations takes place at least partly in a fictional world, but the methods of sound design and its execution differ from one another. In this thesis, the used techniques are illustrated by analyzing selected scenes in which the fictional world is introduced to the viewer for the first time. The intention is to identify as many techniques as possible to create vivid impressions of fictional worlds.</p> <p>The soundscapes of the films are markedly different and follow closely the visuals of the animation. It was found that in the films that include both a realistic and a fictional world, it was common to accentuate this difference by alternating between different sound design styles. As an example, in <i>Ponyo</i>, the two are distinguished by using either symbolic or iconic sounds, depending on the context.</p> <p>It was not possible to identify any pattern that would apply to all situations in which fictional worlds are sound designed. Rather, each of the films has a distinct style of their own, and typically, the sound design concentrates on supporting the visualizations. By analyzing various sound designs with a comparable aim (of illustrating fictional worlds), it was possible to find a large number of useful tools for a sound designer.</p>	
Keywords	Film sound, animation, sound design, sound

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Äänen osa-alueet	3
2.1	Ääniefektit	5
2.2	Musiikki	8
2.3	Äänen konventiot	10
3	Visuaalinen ilme	12
3.1	Värit	12
3.2	Muodot	14
4	Analyysi	16
4.1	Tuulen laakson Nausicaä (1984)	17
4.1.1	Musiikki	18
4.1.2	Ambiensi	19
4.1.3	Pisteäänet	19
4.1.4	Kokonaisuus	20
4.2	Laputa – linna taivaalla (1986)	21
4.2.1	Musiikki	22
4.2.2	Ambiensi	23
4.2.3	Pisteäänet	24
4.2.4	Kokonaisuus	25
4.3	Ponyo rantakalliolla (2008)	25
4.3.1	Musiikki	26
4.3.2	Ambiensi	26
4.3.3	Pisteäänet	26
4.3.4	Kokonaisuus	27
4.4	Summer Wars (2009)	28
4.4.1	Musiikki	29
4.4.2	Ambiensi	29
4.4.3	Pisteäänet	30
4.4.4	Kokonaisuus	31
4.5	Yhteenveto	33
5	Lopuksi	34
	Lähteet:	35

1 Johdanto

Opinnäytetyöni käsittelee fiktiivisen äänimaailman luomista valmiiseen kuvaan. Tarkastelen työssäni 2D-animaatioita, joissa on merkittävä fiktiivinen maailma ja joka selvästi poikkeaa todellisesta maailmasta. Keskityn työssäni “taustalla” olevaan äänimaisemaan ja olen siksi rajannut tarkastelun ulkopuolelle henkilöhahmojen tarinallisen dialogin.

Opinnäytetyön rajallisen pituuden vuoksi olen rajannut tarkasteltavien teosten lukumäärän neljään. Tarkastelen Japanissa tehtyjä animaatioelokuvia, jotka on julkaistu vuosina 1984, 1986, 2008, 2009. Näin on mahdollista muodostaa karkea yleiskuva paitsi alan teknisistä muutoksista myös erilaisten taiteellis-teknillisten ratkaisujen välisestä variaatiosta ilman rajuja kulttuurillisia eroja.

Käyn opinnäytetyössäni läpi auditiivisten ja visuaalisten tarinankerronnallisten elementtien teoriaa ja analysoin lopuksi aineistoja taustateoriaan nojaten. Valitsin aineiston sen perusteella, että niissä maailma on tarinan kannalta relevantti eikä se edellytä henkilöhahmoja, vaan toimii itsenäisenä kokonaisuutena.

Animaation äänisuunnitteluun vaikuttaa se, että toisin kuin näytellyssä elokuvassa (engl. *live action film*) animaatioissa ei ole lähdeääntä. Tämä tuottaa toisinaan äänisuunnittelijalle tilanteita, joissa pitää äänisuunnitella kohtausta, jolle ei ole suoraa tosielämän vastinetta – esimerkiksi äänisuunnittelu tilanteeseen, jossa pöydästä kasvaa porkkana. Toinen animaation ja näytellyn elokuvan keskeinen eroavaisuus on kuvien kesto. Näytellyn elokuvan toteutusta rajoittavat fysiikan lait, ja esimerkiksi tietynlaisen liikeradan kestoa voi olla vaikea pitkittää tai lyhentää. Sitä vastoin animaatioissa liikkeestä voi tehdä kuinka nopean tahansa. Tästä seuraa, että äänien sovittaminen animaation liikkeeseen voi olla haastavaa, koska äänitetty ääni saattaa olla liian hidas tai liian nopea suhteessa kuvan keston.

Tässä työssä keskityn fiktiivisten maailmojen äänisuunnitteluun. Fiktiivisellä maailmalla tarkoitan sellaista maailmaa, joka ei mukaile todellista maailmaa. Aineistoelokuvista

kolme elokuvaa ovat sellaisia, joissa fiktiivisen maailman lisäksi on realistisempi, todellista maailmaa mukaileva, miljöö.

Aloitan opinnäytetyöni käsittelemällä äänen osa-alueita ja niiden teoriaa. Sen jälkeen käsittelen lyhyesti värejä ja muotoja, minkä jälkeen analysoin aineistoelokuvat: Tuulen laakson Nausicaä, Laputa – Linna taivaalla, Ponyo rantakalliolla ja Summer Wars.

Opinnäytetyöni tarkoitus on tuoda esille äänen rooli kuvakerronnallisessa taiteessa sekä osoittaa, miten tärkeää on, että kuva ja ääni tukevat toisiaan. Tarkoitukseni on inspiroida äänisuunnittelijoita, mutta myös herättää ajatuksia muissakin elokuvien parissa työskentelevissä – ja toivottavasti myös elokuvien katsojissa.

2 Äänen osa-alueet

Ihmiselle on ominaista pyrkiä yhdistämään kuva ja ääni siten, että jos toinen niistä puuttuu, aivot pyrkivät itse tuottamaan puuttuvan elementin. Tästä saattaa seurata se, että havainnointikokemus yleisössä voi olla hyvinkin erilainen kuin tekovaiheessa alunperin oli tarkoitettu (Beauchamp 2013). Kuva ja ääni muodostavat yhdessä niin kutsutun *audiovisuaalisen parin*, ja elokuvan yleisö saattaa automaattisesti täydentää parin vastapuolen tämän täydennysperiaatteen vuoksi. Tällaisten signaalien tulkinta on pitkälti tiedostamatonta koska aivot tekevät sen automaattisesti. (Kivi 2012.)

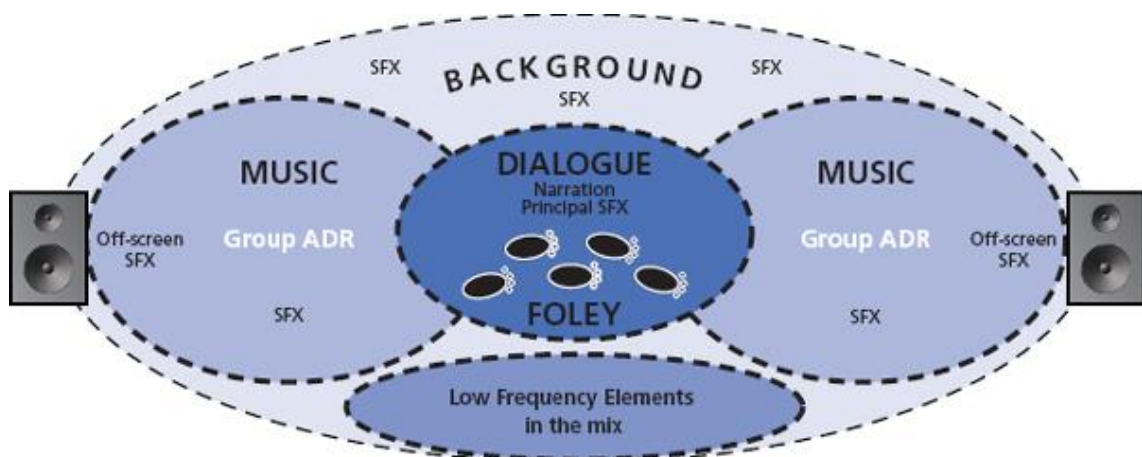
Ihmisen vallitseva aisti on näköaisti johtuen siitä syystä, että suuri osa ihmisen aivokuoresta on varattu näkemiselle (Stangor & Walinda 2014). Tämän johdosta jos ääni "toimii" kohtauksessa, eli se ei häiritse visuaalista kerrontaa tai ole ristiriidassa sen kanssa, katsoja ei kiinnitä ääneen lainkaan huomiota. Jos maallikko huomaa elokuvassa äänen, niin useimmiten silloin äänessä on jotain vikaa, kuten se että musiikki vaikeuttaa dialogin ymmärtämistä tai äännet ovat ristiriidassa kuvallisen tarinankerronnan kanssa. (DeLouise 2019.) Sikäli äänisuunnittelijan rooli on hyvin epäkiitollinen: heidät huomataan vain silloin, jos jotain on pielessä. Eräs tavoitteeni tässä opinnäytetyössä onkin tuoda esiin äänisuunnittelun merkittävä rooli tunnelmanluojana ja tarinankerronnan keinona.

Äänimaailma koostuu monesta osa-alueesta ja niiden dynamiikasta. Ääniä voidaan jaotella monella eri tavalla, eikä niille ole alalla standardia, mutta tässä työssä hyödynnän ainakin kahta jaottelua: Knowles Marshallin (1988) esittämää jaottelua kolmeen pääluokkaan (ihmisäänet, ääniefektit ja musiikki) ja toiseksi jaottelua diegeettiseen ja ei-diegeettiseen ääneen.

Diegeettinen ääni tarkoittaa sitä, että äänen lähde on löydettävissä elokuvan fiktiivisestä maailmasta. Äänen lähde on tällöin oltava havaittavissa ja ymmärrettävissä. Tämä ei tarkoita, että äänenlähteen tulisi näkyä kuvassa, esimerkiksi kuvan ulkopuolella haukkuva koira voi silti olla diegeettinen, vaikka katsoja ei sitä näkisikään. Ei-diegeettinen ääni puolestaan tarkoittaa sellaista ääntä, jonka lähdeä katsoja ei voi suoraan nähdä tai ymmärtää, esimerkiksi kertojaaäni. (Kivi 2012.) Diegeettinen ääni siis on sellainen, jonka elokuvan tarinan hahmot voivat kuulla kun taas ei-diegeettinen ääni on sellainen, jota he eivät voi kuulla.

Jaottelut ovat toisistaan riippumattomia siten, että sekä diegeettinen että ei-diegeettinen ääni voivat olla jaoteltavissa Marshallin osa-alueiden sisällä. Tarkastelen ihmisääniä, ääniefektejä ja musiikkia tarkemmin luvuissa 2.1 – 2.3, mutta kuten johdannossa mainitsin, jätän tarkasteluni ulkopuolelle dialogimuotoisen, tarinaa kuljettavan ihmisäänen.

Eri äänielementit yhdistyvät kompleksiseksi stereokuvaksi (kuvio 1), jossa osa elementeistä asetetaan etualalle ja osa jätetään taustalle. Äänellä on siis eräänlainen hierarkia: eri elementeillä voi kohtauksen mukaan olla eri painoarvo. Siihen, mitkä elementit ovat hierarkiassa milloinkin korkeammalla, vaikuttavat kuvan sisäiset ja ulkopuoliset tapahtumat sekä muut kerronnallisesti merkittävät juonikulut. Lähtökohtaisesti äänen päätehtävä on tukea kuvakerrontaa ja sen tulisi olla äänisuunnittelun päätehtävä. (Kivi 2012.) Esimerkiksi tilanne missä henkilö poistuu riidan jälkeen paikalta ja kuva jää seuraamaan paikalleen jäänyttä henkilöä. Jos äänellisesti lähdemme seuraamaan poistuvan henkilön liikkeitä pisteäänillä, se vie huomion kuvakerronnallisesti korostetusta henkilöstä.



Kuvio 1. Havainnollistava kuva elokuvan äänimaailman mahdollisesta stereokuvasta. Rinkulat kuvaavat miten ”pinnassa”, tai taustalla äänet ovat ja miten leveän alueen ne kattavat. Mitä hienovaraisempia äänen voimakkuuksien erot ovat, sitä dynaamisempaa äänimaailma on. (Beauchamp 2013.)

Äänielementtien yhdessä luoma kokonaisuus muodostaa äänimaiseman.


2.1 Ääniefektit

Kiven (2012) jaottelua mukaillen tarkastelen tässä työssä neljänlaisia ääniefektejä: foleyta, pistetehosteita, erikoistehosteita sekä ambienssia. Foleylla tarkoitetaan tiettyä elokuvan tilannetta varten jälkiäänitettyä efektiä – usein foley on synkroninen suhteessa näkyvän kuvan rytmiin, mutta näin ei tarvitse välttämättä olla. Pistetehosteet ovat yksittäisiä leikattuja ääniefektejä, jotka on yleensä etsitty äänipankista (Beauchamp 2013) – niitä ei siis ole suunniteltu tiettyä elokuvaa varten. Erikoistehosteita on saatavilla äänipankeissa, mutta niitä on mahdollista tehdä myös itse. Ne ovat luonteeltaan abstraktimpia, jopa musikaalisia piirteitä saavia efektejä (Kivi 2012). Ambianssi puolestaan on kuvien yli jatkuva äänimatto, joka koostuu suureksi osaksi ääniefekteistä – raja ambienssin, pistetehosteiden ja foleyn välillä on näin ollen häilyvä. Ambianssin tarkoitus on kertoa katsojalle sekä kuvassa näkyvästä että sen ulkopuolisesta ympäristöstä. Toisin kuin kuva, ambienssi ei ole rajattu kuvaraamien sisäpuolelle, joten ambienssin avulla katsojalle voidaan luoda elokuvan maailmasta uskottavampi – illuusio siitä, että myös kuvan ulkopuolella on tapahtumia ja elämää. Ambianssin käyttö on yleistynyt animaatioissa viime vuosikymmeninä, mutta aiemmin sen sijasta käytettiin pääasiallisesti musiikkia ilmaisemaan ympäristöä. (Beauchamp 2013.)

Lasken myös äänipohjan (esimerkiksi huoneen huminan) osaksi ambienssia. Lisäksi elokuvissa käytetään asynkronisia ääniefektejä, jotka jaottelen tässä työssä osaksi ambienssia silloin, kun ne ovat ei-narratiivisia (eivät liity suoraan tarinan kulkuun), ja osaksi ääniefektejä, kun ne ovat narratiivisia. Asynkroniset ääniefektit tarkoittavat ääniä, joita ei ole sovitettu kuvassa näkyvään lähteeseen. Synkroniset äänet taas ovat ääniä, jotka on tahdistettu vastaamaan kuvassa näkyvää tapahtumaa tai tilannetta. Asynkronisia ääniä voidaan käyttää tarinankerronnallisesti ilmaisemaan tunteellisia nyansseja, esimerkiksi jos kuvassa näkyy ihmisten riitelyä, taustalle voi laittaa hälytysajoneuvon äänen lisäämään epämiellyttävää tunnetta. (Knowles Marshall 1988.) Asynkronisten efektien käytössä täytyy olla kuitenkin tarkka siitä, että tarinan ymmärrettävyys ei kärsi. Jos kuvaan laitetaan paljon asynkronisia ääniä, joilla ei ole tarinankerronnallisesti relevanttia tarkoitusta, katsojille voi muodostua äänistä alitajuntaisesti mielikuvia, jotka saattavat muuttaa työn alkuperäistä tarkoitusta. (Beauchamp 2013.)

Ääniefektien tarkoitus voi vaihdella kohtauksen mukaan, mutta äänien avulla välitetään aina katsojalle tietoa. Erilaisilla äänielementeillä voidaan alleviivata joidenkin asioiden

tärkeyttä tai voidaan kertoa kohtauksen miljööstä sellaistaikin, mikä ei välity katsojalle suoraan kuvan perusteella. (DeLouise 2019.) Äänillä voidaan vaikuttaa katsojan alitajuntaan ja esimerkiksi ohjata katsojan huomiota haluttuun suuntaan, kuten kuvio 2 hyvin havainnollistaa. Valkokankaalla nähty kuva on usein monitulkintainen, joten äänillä pystytään selventämään haluttua tarkoitusta ja intensiteettiä. (Beauchamp 2013.) Kivi (2012) käyttää tällaisesta äänenkäytöstä termiä huomiopiste, joka on selkeästi ympäristöstään erottuva yksittäinen ääni, jota “siirtämällä tai korostamalla voidaan vaikuttaa visuaalisesti staattisen kuvaotoksen sisäiseen jännitteeseen ja rytmiseen dynamiikkaan”.

Cocktail Tray	Synchronized Sound	Guided Perception
	Sonar Ping	Directing our attention to the submerged olive.
	Song "Auld Lang Syne"	Establishing the season and emotional tone.
	Ambulance Siren	Forshadowing cause and effect.

Kuvio 2. Ääntä voidaan käyttää narratiivisesti moneen asiaan, kuten huomion ohjaaminen, tunnelmanluonti ja tarinallinen pohjustus. (Beauchamp 2013.)

Ääniefektien tehtävänä on myös luoda kuvaan uskottavuutta ja jatkuvuutta. Esimerkiksi pistetehosteilla ja foleylla voidaan “varmistaa” katsojalle kuvan olevan todellinen. Kun kuvassa tapahtuu liikettä, jolla on todentuntuinen seuraus (esimerkiksi oven sulkeutuminen, jonka seurauksena kuuluu ääni), kuva tuntuu heti todenmukaisemmalta. (Kivi 2012.) Päätös siitä, tehdäänkö ääniefektit foleyna vai pankkiäänillä, riippuu yleensä siitä, miten synkronoitua äänen pitää olla (Beauchamp 2013). Esimerkiksi askeleiden leikkaaminen pankkiäänistä on työlästä ja niiden saaminen kuulostamaan luonnolliselta on liki mahdotonta, koska kävelyssä on rytmi ja leikatut askeleet tuntuvat aina irrallisilta. Tähän tarkoitukseen vaaditaan käytännössä foleyta.

Kompleksisille tai abstraktimmille objekteille, kuten esimerkiksi sci-fiaseille, äänien suunnittelu vaatii hieman luovuutta, ja äänisuunnittelijat käyttävät usein työvälineinään samplausta (engl. *sampling*), MIDIä, synteesiä ja signaalinkäsittelyä. Samplerit ovat olleet yleisessä käytössä 1980-luvulta asti. Nykypäivänä analogisia syntetisaattoreita käytetään vähemmän mutta niitä on emuloitu virtuaalimuotoon virtuaalisamplerilla ja

MIDI-koskettimilla. MIDI-koskettimen (kuvio 3.) toimintaperiaate perustuu siihen että esimerkiksi äänikirjastosta voidaan ottaa ääni, joka yhdistetään koskettimien näppäimiin, ja näppäintä painamalla yhdistetty ääniefekti soi normaalia vauhtia. Efektin pitchiä ja nopeutta voidaan muuttaa helposti MIDI:n asetuksista. Näin efektien kohdistaminen ja ajoittaminen helpottuu. Yleisimmät tilanteet, joissa käytetään synteettisiä ääniä, ovat esimerkiksi futuristiset kulkuvälineet ja fiktiiviset aseet. Kompleksisia esineitä tai tapahtumia äänisuunnittelussa on tärkeä ajatella niiden toimintaperiaatteita ja miettiä läpi kaikki esineeseen tai tapahtumaan liittyvät äänet. (Beauchamp 2013.)



Kuvio 3. Esimerkki miltä MIDI-ohjain voi näyttää. Virtuaalista kosketinsoitinta voi painella hiirellä, näppäimistöllä tai sen voi yhdistää oikeaan sähköiseen kosketinsoittimeen.

Katsojalle voidaan välittää tietoa kuvan tapahtumapaikan mittasuhteista, muodoista ja materiaaleista muuttamalla ääniefektien ominaisuuksia, kuten taajuusspektriä ja jälkikaiuntaa (Kivi 2012). Näytellyssä elokuvassa pyritään saamaan ääniefektit kuulostamaan akustisesti autenttiselta ja kuvalle luonnolliselta niin kutsutun hunttiäänän (engl. sync sound) eli lokaatiossa äänitetyn äänen avulla, mutta animaatiossa tällaista lokaatiosta saatua referenssiäntä ei ole käytettävissä. Animaatioelokuvan akustiset ominaisuudet ovat näin täysin äänisuunnittelijan keksittävässä. Toisaalta animaation äänisuunnittelu voikin olla juuri siksi niin vapauttavaa. Ei ole rajoittavaa mielikuvaa siitä miltä näiden kuvien kuuluisi kuulostaa. (Beauchamp 2013.)

Sen lisäksi minkälaisia ääniefektejä elokuvaan laitetaan, myös se mitä ääniä jätetään laittamatta on äänisuunnittelullinen valinta. Äänitehosteen tahallinen poisjätto tai

äkillinen äänimaailmanmuutos voi näin toimia kontrastisena tehosteena: esimerkiksi jos kuvassa tapahtuu henkirikos, äänien poisjätto voi korostaa tilanteen kauheutta (Kivi 2012). Äänen poisjättämistä voidaan käyttää myös siihen, jos halutaan, että katsoja keskittyy spesifisti tiettyyn asiaan, kuten dialogiin, jolloin kaikki muut äänet jätetään pois. Jos esimerkiksi halutaan, että komedian iskulause ei mene keneltäkään ohi, sitä voidaan alleviivata poistamalla taustamusiikki. (DeLouise 2019.) Diegeettisen äänen hiljentämistä tai poisjättämistä voidaan käyttää, kun halutaan ilmaista esimerkiksi unia tai hallusinaatioita. Jäljelle jätettyjä ääniä kaiuttamalla saadaan luotua olotila, että nyt olemme etäänntyneet todellisuudesta. (Beauchamp 2013.)

2.2 Musiikki

Musiikkia on käytetty elokuvailmaisun keinona jo ennen kuin ääntä osattiin synkronoida kuvaan; samoin musiikki on ollut keskeisessä roolissa näytelmien ja lyriikan historiassa jo antiikin ajoista asti (Mäkikalli & Steinby 2013). Varhaisten elokuvanäytösten yhteydessä oli muusikoita, jotka esiintyivät samalla, kun elokuva pyöri katsojille. Muusikoiden (ja myöhemmin erilaisten alkeellisten äänitehosteiden) tehtävänä oli rytmittää elokuvaa, tukea elokuvan draamallisia käännekohtia ja luoda tunnelmaa. (Kivi 2012.)

Myöhemmin varsinaisen taustamusiikin tarkoitus on antaa kohtaukselle rytmiä ja tunnetta. Usein sen tarkoitus ei ole viedä päähuomiota, vaan jäädä taka-alalle. (Beauchamp 2013.) Musiikilla myös vahvistetaan jatkuvuuden tunnetta – kuvaleikkausten päälle laitetaan musiikkia, jotta kuvien siirtymä tuntuu katsojalle luonnolliselta. Musiikki toimii siis tarinankerronnallisena elementtinä, joka voi esimerkiksi ennakoida elokuvan tapahtumia, toimia kuvalle vastakohtana tai toimia ironisena kommenttina. (Kivi 2012.) Ääni voi myös luoda koheesiota esimerkiksi montasikohtauksen irralliset kuvat toisiinsa liimaavana elementtinä; ilman musiikkia yhtenäistä vaikutelmaa ei syntyisi. Musiikilla voidaan niin ikään laajentaa elokuvan ympäristöä, voidaan helposti esimerkiksi kuvastaa elokuvan tapahtuma-aikaa ja paikkaa musiikin ollessa diegeettistä. Diegeettinen musiikki voi olla myös hahmon pääsisäistä, jolloin voidaan havainnollistaa psyykkisten tunnetilojen tulkintaa kuten muistoja, hallusinaatioita, tunnetiloja ja kuvitelmiä. (Kivi 2012.)

Eräs keskeinen elokuvissa käytetty musiikillinen tekniikka on johtoaihe (engl. *leitmotif*), jota on alun perin käytetty oopperassa tarinankerronnan tukena. Johtoaihe voi olla esimerkiksi tietyn henkilöhahmon ”tunnusmelodia”, jolla luodaan katsojalle musikaalinen yhteys tarinan hahmoon. Tämä mahdollistaa esimerkiksi kohtausten näkökulman tarkentamisen tai luomisen. (Beauchamp 2013.) Johtoaiheella voidaan myös luoda yhteyksiä kohtausten välille: kun katsoja yhdistää tietyn musiikin elokuvan hahmoon tai tapahtumaan, musiikilla voidaan palauttaa katsojien mieleen halutut hahmot tai tapahtumat ilman, että niihin tarvitsee antaa visuaalista vihjettä lainkaan (Marshall 1988).

Karkeasti voidaan sanoa, että elokuvamusiikin toimintatapa voidaan jaotella kahteen laajaan kategoriaan: kuvaa mukailevaan musiikkiin ja kuvalle vastakkaiseen musiikkiin. Otavan iso musiikkitietosanakirja esittää kolme hieman tarkentavaa käyttötappaa elokuvamusiikille: parafraasi, polarointi ja kontrapunkti. Parafraasi ja polarointi jaoteltaisiin karkeassa jaottelussa kuvaa mukailevaan musiikkiin ja kontrapunkti taas kuvalle vastakkaiseen musiikkiin. (Juva 1995, 211.) Elokuvamusiikin käyttötapoja voidaan rajata tarvittaessa hyvinkin tiukasti, mutta tähän opinnäytetyöhön Otavan musiikkitietosanakirjan laajempi käyttötapajako on riittävä antamaan yleiskuvan musiikin käytöstä elokuvissa.

Parafrasilla tarkoitetaan kuvaa myötäilevää musiikkia. 1930-luvulla säveltäjät olivat innoissaan kuvan ja äänen synkronointimahdollisuudesta, joten silloin tehtiin paljon musiikkia, jossa myötäiltiin kuvan toimintoja ja tapahtumia ulkokohtaisesti, niitä kutsutaan ”underscoringiksi”. Se on siis eräänlaista musiikillista kuvittamista. Musiikin kuvittaessa kuvaa äärimmäisen tarkasti sitä kutsutaan mikkihiiriefektiksi (engl. Mickey Mousing). (Juva 1995, 211.) Animaatiossa mikkihiiriefektia on käytetty usein tehokeinona alleviivaamaan liikkeitä ja lisäksi koomisena tehosteena (Kivi 2012). Tekniikka oli aikoinaan niin yleisessä käytössä, että yleisö kerkesi tottua siihen ja tehokeinona sen teho heikkeni nopeasti. Vakavassa elokuvassa sen käyttö tuntui lähinnä kiusaannuttavalta ja naurettavalta. Nykyään mikkihiiriefektia näkee käytettävän lähinnä koomisena tehosteena. Johtoaiheen käyttäminen on myös parafrasinen käyttötapaa. (Juva 1995, 211-212.)

Polarointia, eli selventävää musiikkia, voidaan käyttää pohjustamaan kohtauksessa oleva tunnelataus (Juva 1995, 212). Musikaalisesti ilmaistu tunne välittyy nopeammin ja täsmällisemmin kuin pelkän dialogin tai kuvan varaan jäävä kerronta (Beauchamp 2013). Esimerkiksi jos kuvassa näkyy kaksi henkilöä levollisen oloisina, musiikilla voidaan

välittömästi ilmaista näiden kahden välistä suhdetta. Jos musiikki on pehmeää ja rauhallista, katsoja voi olettaa kuvan henkilöiden olevan hyvässä sovussa keskenään, mutta jos musiikki on riipivää ja ahdistavaa, katsojalle välittyy hahmojen välinen jännite. Tällaisessa tilanteessa musiikki on laajentanut kuvakerrontaa ja antanut sille sisällön. (Juva 1995, 212.)

Polaroinnin käyttöperiaate perustuu siihen, että musiikkisuunnittelijalla on luotto siitä, että katsojat ovat assosioineet tietynlaisen musiikin tietynlaisiin tilanteisiin. Kun katsojat ovat nähneet tarpeeksi tilanteita, joissa elokuvan ”pahiksia” on ilmaistu useasti samalla tavalla musikaalisesti, kuten uhkaavalla rummulla tai vinkuvilla jousilla, niin samankaltainen musiikki tuo katsojille jännitystä tilanteissa, joiden kuva voi olla hyvinkin neutraali. Yleensä polaroivaa musiikkia käytetään, varsinkin jännitys- tai kauhuelokuvissa, ennakoimaan kuvan tapahtumia. (Juva 1995, 212-213.) Kuten Alfred Hitchcock (v.1899-1980) on sanonut American Film Institutun seminaarissa vuonna 1970: elokuvan jännitys perustuu siihen, että katsojat tietävät enemmän kuin tarinan hahmot (AFI 1970).

Kontrapunktointi tarkoittaa kuvan ja musiikin erkaantumista eri suuntiin, ja sen käyttö elokuvissa on harvinaisempaa. Kontrapunktin käytössä on tärkeää huomioida kuvan ja musiikin yksiselitteisyys, ettei musiikki hämmennä katsojia. Tämä saattaa olla yksi syy kontrapunktin harvinaiseen ilmentymiseen. Yhteisvaikutelma voi jäädä epäselväksi, jos kuva tai musiikki ovat liian monitulkintaisia. (Juva 1995, 213-214.)

Kontrapunktisesta musiikinkäytöstä hyvä esimerkki on Tohtori Outolemmen (v.1964 ohj. Stanley Kubrick) loppukohtaus, jossa ihmiskunnan tuhoutuminen atomipommeihin on säestetty kauniilla We'll Meet Again -kappaleella Vera Lynnin laulamana.

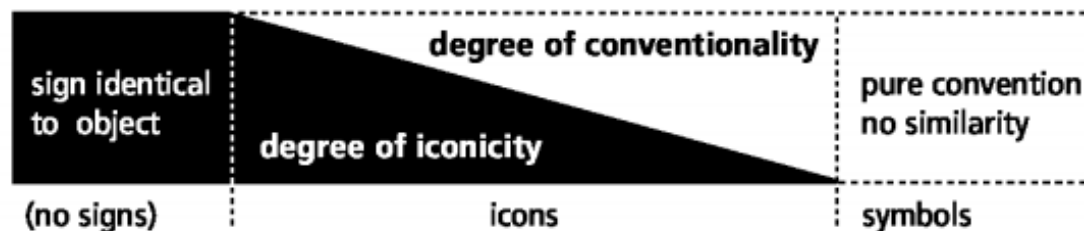
Käytännössä elokuvamusiikki takaa, että elokuva muodostaa koherentin kokonaisuuden ja että siihen ei jää häiritseviä katkoksia toiminnassa tai dialogissa. Musiikille tulisi lähtökohtaisesti aina olla jokin perusteltu syy, muuten sen dramaturginen voima menee hukkaan. Pahimmassa tapauksessa jos musiikille ei ole syytä, se saattaa häiritä ja hämmentää katsojia. (Kivi 2012.)

2.3 Äänen konventiot

Animaatioissa käytetään paljon hyödyksi äänen konventioita eli ääniä, jotka on yleisesti ”hyväksytty” kuulostamaan joltakin muulta kuin ne oikeasti ovat. 1930-luvulla Tregoweth

Brown (1899-1984) loi erään kuuluisimmista animaatioäänipankeista työskennellessään Warner Brosille. Pitkin 1960-lukua Hanna-Barbera-tuotantoyhtiössä työskennellyt Greg Watson loi rinnalle hieman erilaisen äänipankin, ja hänen jälkeensä Pat Foley jatkoi kyseisen äänipankin laajentamista vielä 1980-luvulla. Näiden herrojen luomat äänipankit ovat vielä nykypäivänäkin malliesimerkki klassisista animaatioäänistä (Finan 2015.)

Usein äänen konventiona käytetään niin sanottuja ikonisia ääniä, jotka jäljittelevät jollakin tarkkuudella sitä, miltä tietty esine tai tapahtuma kuulostaa. Äänen ikonisuus on asteittainen, kuten kuviossa 4 hyvin havainnollistetaan. Ikonisuus kulkee siis vahvasti todellisuutta mukailevasta vahvasti konventioihin nojaavan välillä. Esimerkiksi virvelirummun kumaus voidaan hyväksyä kuvaamaan sitä, miltä läimäys kasvoihin kuulostaa. (Oswald 2012, 38.)



Kuvio 4. Asteittainen siirtymä ikonista symboliin (Oswald 2012, 38)

Äänelliset symbolit taas perustuvat puhtaasti sopimukseen ja tottumukseen: niiden ei tarvitse noudattaa fysiikan lakeja tai suoraan muistuttaa tiettyä todellisen elämän äänenlähdeä tullakseen ymmärretyksi tietyllä tavalla. Luonnollisista äänistä saadaan symbolisia muuttamalla niiden kontekstia. Toistamalla äänen uutta symbolista merkitystä aivot ymmärtävät syy-seuraussuhteen ja hyväksyvät symbolisen äänen todeksi. (Oswald 2012, 38.) Esimerkiksi valonsäteiden ilmaisu tuulikelloilla on äänellinen symboli. Valonsäteet eivät tunnetusti pidä havaittavaa ääntä, mutta sopivaan kontekstiin asetettuna tuulikellot voivat kuvata mainiosti veden pinnasta heijastuvia valonsäteitä.

Hyvä esimerkki äänen konventioiden käytöstä on videopeliäänien soveltaminen virtuaalisten maailmojen äänisuunnittelussa, kuten elokuvassa Summer Wars (2009), jossa oikea maailma ja virtuaalimaailma halutaan erottaa äänellisesti selkeästi toisistaan. Kerron Summer Warsista tarkemmin analyysiluvussa 4.3. Tällainen äänisuunnittelu perustuu olettamukseen, että katsoja tuntee varhaisten videopelien äänimaailman pääpiirteissään. 1980- ja 1990-lukujen Nintendo Entertainment System,

Super Nintendo ja Sega Megadrive loivat aikanaan vahvasti tunnistettavan äänellisen tyyliin, johon on edelleen helppo viitata luottaen, että katsoja tunnistaa viittaussuhteen. Tuohon aikaan videopelikonsolien prosessointiteho oli varsin vaatimaton, minkä seurauksena musiikki oli piipittävää, nk. chiptune-tyylistä. Nykyisissä videopeleissä ei ole samanlaisia äänellisiä rajoituksia, joten ne eivät äänimaailmaltaan eroa elokuvista juuri lainkaan, mutta useimmille on jäänyt mielikuva, miltä videopelit ovat kuulostaneet.

3 Visuaalinen ilme

Ihmisellä on huomattavan hyvä näköaisti verrattuna muihin aisteihin, ja visuaalit välittävät nopeasti valtavasti informaatiota. Liikkuvassa kuvassa on äärimmäisen tärkeää tehdä selväksi, mihin katsojan katse halutaan keskittää. Kohtausten ollessa lyhyitä ja nopeatempoisia visuaalisilla vihjeillä, kuten kuvarajauksella ja väreillä, on mahdollista varmistaa, että katsojan huomio pysyy tarinaa edistävissä osissa. (Katatikarn & Tanzillo 2016.) Äänen eräs tärkeimmistä tehtävistä onkin korostaa visuaalisia vihjeitä ja suunnata katsetta haluttuun suuntaan.

Animaation äänisuunnittelun lähtökohtana on usein valmis visuaalinen maailma, johon aletaan rakentaa siihen sopivaa äänimaailmaa. Äänisuunnittelija etsii visuaalisesta esityksestä jotakin konkreettista, jonka varaan äänimaisema voi rakentua – esimerkiksi se, miten iso tila kuvassa näkyy ja millaisesta materiaalista sen rajaavat seinät koostuvat, voivat toimia vihjeenä siitä, minkälainen akustiikka tilassa on.

3.1 Värit

Värit ovat visuaalisessa mediassa todella vahva elementti, ja niitä voi käyttää tehokkaana tehokeinona. Kohtauksissa tunnelman luonnin lisäksi on mahdollista ohjata katsojan silmää haluttuihin paikkoihin värien ja valon avulla, esimerkiksi käyttämällä vahvoja kontrasteja tai vastavärejä. Ihmissilmä hakeutuu kuvassa erottuvaan tai kirkkaimpaan kohtaan: jos kuva olisi tasaisesti valaistu ja ruudulla olisi valtavasti samankokoisia ja -sävyisiä asioita, katsojan silmä ei hakeutuisi minnekään tiettyyn kohtaan kuvaa. (Katatikarn & Tanzillo 2016.) Väri on voimakas kommunikaatioväline ja sitä voi käyttää viestittämään tapahtumista, vaikuttamaan tuntemuksiin ja aiheuttamaan psykologisia reaktioita.

Näiden tunnereaktioiden juuret ovat henkilön omissa kokemuksissa mutta myös kulttuurissa. Kulttuurisidonnaisesta värien assosiaatiosta esimerkkinä valkoinen väri. Länsimaisissa kulttuureissa valkoinen yhdistetään usein mm. häihin, sairaaloihin ja enkeleihin, ja sitä käytetään kuvaamaan puhtaisuutta, steriilisyyttä ja rauhaa. Monissa itämaisissä kulttuureissa taas valkoinen yhdistetään suruun ja kuolemaan, kuten kuviossa 5, ja esimerkiksi valkoiset kukat ovat hyvin yleisiä hautajaisrituaaleissa. (Cherry 2020.) Valkoista voidaan käyttää tarinankerronnallisesti monella tavalla, ja teosta analysoitaessa valmistusmaa tulisi ottaa huomioon, jotta kulttuurillinen konteksti voidaan ottaa huomioon.



Kuvio 5. Kolme sisarusta käsittelevät vanhempiansa kuolemaa vuoden 2013 animesarjassa *Kyousougiga* (ohj. Rie Matsumoto). Mustan ja valkoisen kontrasti antaa vahvan mielikuvan hahmojen tunnetiloista, vaikka heidän kasvojaan ei näytetä.

Punaiselle spektrille osuvia värejä kuvataan lämpimiksi väreiksi kuten punainen, oranssi ja keltainen. Lämpimien sävyjen on havaittu aiheuttavan tunteita kuten lämpöä ja turvan tunnetta, mutta ne voivat aiheuttaa myös aggressiivisia tuntemuksia. (Cherry 2020).

Siniselle spektrille osuvia värejä taas kuvataan kylminä väreinä. Näitä on esimerkiksi sininen, violetti ja vihreä. Kylmät sävyt voivat olla rauhoittavia, mutta ne voivat myös aiheuttaa välinpitämättömyyden tunnetta tai surua. (Cherry 2020.) Tarinankerronnallisesti lämpimillä ja kylmillä väreillä voidaan johdattaa katsojan tunnekulkua todella hienovaraisesti, kuten kuviossa 6. Tästä näkökulmasta värit ja

musiikki toteuttavat samantyyppisiä funktioita: molemmat ilmentävät kohtauksen tunnetilaa, toinen visuaalisesti, toinen auditiivisesti.



Kuvio 6. *Beastars* (2019, ohj. Shinichi Matsumi) leikittelee värimaailman ja valon vaihdoksella. Alussa vahvat varjot kasvoilla ja kylmät sinisen sävyt viestivät katsojalle pelkoa ja jännitettä. Kun värit muuttuvat lämpimiksi ja varjot häivyttyvät pois kasvoilta tilanne muuttuu iloisemmaksi ja turvalliseksi, vaikka muuten kuvien välillä mikään ei ole muuttunut.

3.2 Muodot

Samaan tapaan kuin musiikki ja värimaailma luovat yleistä tunnelmaa, muodot ja äänitehosteet luovat maailmaan konkretiaa. Muodoilla on aina jokin merkitys, oli kyseessä arkinen ja käsinkosketeltava asia tai abstrakti, reaali maailmasta irrallinen muoto (Samara 2007). Esimerkiksi neliö on matemaattinen muoto, jota ei esiinny luonnossa.

Aivot hyödyntävät muotoja objektien tunnistamiseen. Näin ajateltuna muoto samastuu viestiin. Ympyrän muoto voi saada tilanteesta riippuen erilaisia tulkintoja: aurinko, kuu, kolikko, helmi jne. Muotojen valinnalla voidaan vaikuttaa huomattavasti viestiin, jonka sen näkevä henkilö vastaanottaa. (Samara 2007.)

Muodon parina visuaalisessa maailmassa esiintyy aina tausta, jota vasten objekti hahmottuu. Muoto voidaan hahmottaa muoto–tausta-parin positiiviseksi elementiksi, ympärillä oleva tila puolestaan ajatellaan negatiiviseksi siinä mielessä, että se edustaa muodon tai hahmon poissaoloa. Muoto ja tausta ovat komplementaarisessa suhteessa ja riippuvaisia toinen toisistaan: muutos yhdessä aiheuttaa muutoksen toisessa. (Samara 2007.) Äänisuunnittelussa tila voidaan verrata taustaan, joka määrittelee kuvan maailman akustiikan äänelliset ominaisuudet. Muodon voidaan taas ajatella vastaavan

pisteääniä tai ääniefektejä. Pistemäinen efekti “sijaitsee” väistämättä jossakin tilassa, jonka ominaisuudet muuttavat muodostuvaa kuulokuvaa.

4 Analyysi

Tässä luvussa analysoin elokuvat Tuulen laakson Nausicaä(1984), Laputa – linna taivaalla (1986), Ponyo rantakalliolla (2008) ja Summer Wars(2009). Elokuvia valitessani kriteerinä oli se, että elokuvissa oli oltava merkittävä fiktiivinen maailma, joka selvästi poikkeaa todellisesta maailmasta: Nausicaässä ihmisten taakse jättämä dystopinen luonto, Laputassa yläilmoissa lentävä kaupunki, Ponyossa taikuutta täynnä oleva vedenalainen maailma ja Summer Warsissa virtuaalimaailma. Osassa analyysoitavista elokuvista fiktiivinen maailma on saanut vaikutteita todellisesta maailmasta, mutta syvennyn siihen, miten äänisuunnittelussa on vaihdeltu todellisuutta mukailevan eli ikonisen ja symbolisen äänimaailman välillä. Keskityn analyyseissä maailmojen äänimaisemiin ja olen siksi rajannut tarkastelun ulkopuolelle henkilöhahmojen tarinallisen dialogin. Olen valinnut elokuvat siten, että kaikkien valmistusmaa on Japani, jotta kulttuurillisia eroja teosten välillä olisi mahdollisimman vähän. Halusin myös, että elokuvia olisi eri vuosikymmeniltä, jotta olisi mahdollista huomata teknologian kehityksen vaikutusta äänisuunnittelussa.

Käytän kvalitatiivista analyysimenetelmää ja tarkemmin sanottuna deskriptiivistä tutkimusta, jossa kuvaan kunkin analyysoitavan elokuvan musiikkia, ambienssia ja pisteääniä seuraavilla kriteereillä:

- Musiikki: minkälaisia instrumentteja? Stereokuva: miten leveästi musiikki on miksattu, onko se miten edessä, takana? Musiikin käyttötapa, onko se parafrasi, polarointi vai kontrapunkti?
- Ambianssi: minkälaisista palasista koostuu? Erottaako sieltä useampia ambienssimattoja (esim. linnut, metsä, vesi ym)
- Pisteäännet: Minkälaisille asioille on annettu pisteäännet, mille ei? Onko käytetty konventioita, minkälaisia (symbolisia, ikonisia?)

Näiden lisäksi pohdin myös:

- Miten äänimaailma toimii kokonaisuutena ja millaisessa suhteessa äänimaailma ja visuaalit ovat keskenään? Onko äänimaailmasta jätetty pois jotain mitä luulisi siellä olevan?

4.1 Tuulen laakson Nausicaä (1984)

Analysoitavista elokuvista vanhin, Tuulen laakson Nausicaä, on Hayao Miyazakin ensimmäinen pitkä alkuperäisohjaus, minkä suosion seurauksena perustettiin Studio Ghibli.

Tuulen laakson Nausicaä tapahtuu tuhat vuotta sivilisaatiomme jälkeisessä maailmassa, jossa Saastemereksi kutsuttu myrkköhöyryinen suo leviää ja valtaa maankamaraa. Tarinassa keskeisessä osassa on ihmisen ja luonnon suhde sekä luonnon tuhoutumisen seuraukset. Päähenkilömme, prinsessa Nausicaä, on sitä mieltä että Saastemeri voidaan puhdistaa ja ihmiset voivat tulevaisuudessa elää luonnon kanssa tasapainossa, mutta se vaatisi sen että ihmiset puhaltaisivat yhteen hiileen. Toisaalla isommista kuningaskunnissa pelon ja ahneuden ajamat ihmiset päätyvät sotaan luontoa ja toisiaan vastaan, minkä seurauksena he päätyvät melkein tuhoamaan maailman.

Analysoin elokuvasta alussa olevat Saastemerin esittelevät kohtaukset. Toinen tapahtuu kylässä (kuvio 7 yläpuoli) jonka Saastemeri on vallannut alleen ja toinen tapahtuu eräässä Saastemerin kasviston valtaamalla alueella, (kuvio 7 alapuoli).



Kuvio 7. Yläpuolella elokuvan ensimmäisen kohtauksen miljöö: Saastemerin tuhoama kylä. Alapuolella Nausicaä tutkimusretkellä Saastemeressä. Molemmissa kuvissa on eri tunnelma sekä visuaalisesti että auditiivisesti.

4.1.1 Musiikki

Musiikki alkaa vasta n. 1 minuutin 40 sekunnin kohdalla, kun ruudulle tulee infoteksti mistä elokuvan tarinassa on kysymys. Musiikki soi alkutekstien ajan, minkä jälkeen musiikille tulee aika nopea feidaus pois kokonaan. Tässä käytötapa on polarointia. Pieniä musiikillisia elementtejä huomattavissa. Muutamia syntetisaattori-melodianpätkiä, mutta ambienssivoittoista ehdottomasti. Ei melodisesti muistettavaa musiikkia, lähinnä polarointia, eli tunnelmanluontia. Selkeästi enemmän painoarvoa instrumenttivalinnoilla kuin melodialla tai musiikin stereokuvalla. Ohmun, jättikokoisen siiramaisen hyönteisen, kuoren paljastuessa kuvaan tulee musiikillinen elementti, joka muistuttaa intialaista tai kiinalaista kielisoitinta. Se soi vain pari nuottia, ja sitten musiikki hiljenee jälleen kokonaan.

Musiikki alkaa taas hetken päästä, kun Nausicaä on leikannut ohmun kuoresta silmän irti ja taivaalta leijailee itiöitä (kuvio 8). Musiikki on tässä kohtauksessa parafrasista, se mukailee itiösadetta ja loppuu heti sateen lakattua.

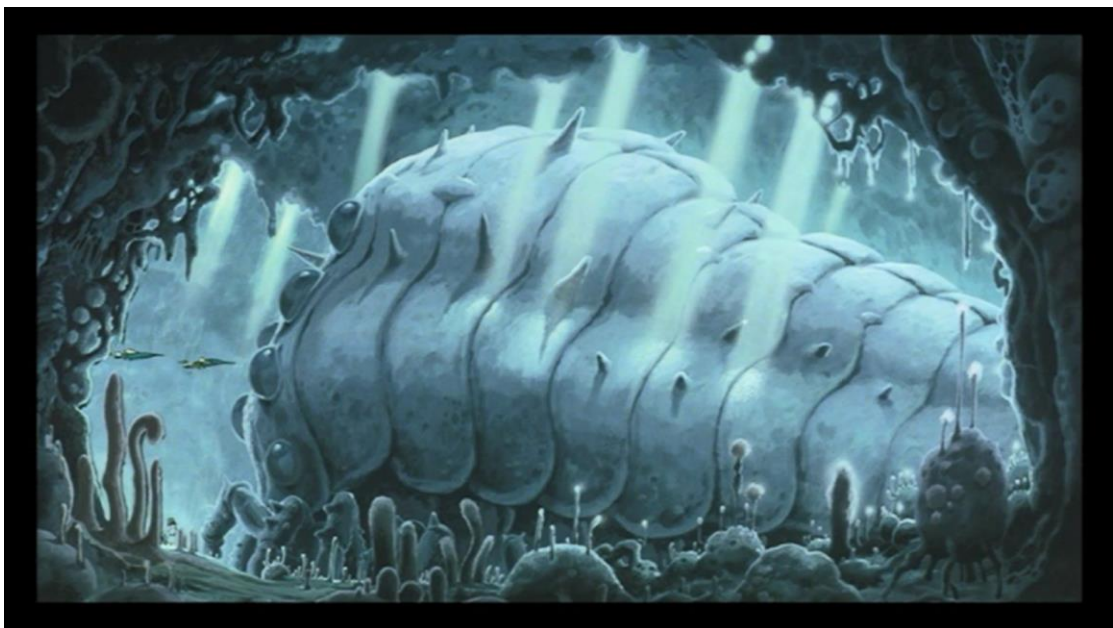


Kuvio 8. Nausicaä istuu itiösateessa ohmun pään päällä ihailen maisemaa. Parafrasinen musiikki säestää sateen leijailua.

4.1.2 Ambianssi

Kylä: Autio tuuli. Itiöpesäkkeitä näytettäessä ensimmäisen kerran kuuluu epämääräistä räpinää, kuulostaa siltä miltä luulin oskillattorin kuulostavan. Tuulen humina ehdottoman ylivoimainen. Talon sisään mentäessä ambienssi ei juuri muutu, tämä kertoo katsojalle hyvin, että lähimailla ei ole elämää. Kun kuvassa on näytetty ötököiden olemassaolo, ambienssiin lisätään siipien havinaa ja ötököiden kutsuhuutoja.

Metsä: heti kuuluu paljon sirinää ja visertelyä, muistuttaa hieman jopa lintujen laulua. Muistuttaa paljon kaskaita, ja vastaavia "laulavia" ötököitä. Yksittäisiä pieniä perkussioita on kuultavissa, muistuttaa kaiutettuja kehärumpuja. Kaukaista vieraalta eläimeltä kuulostavia huutoja, muistuttaa hieman viidakkoambienssia sikäli. Ambianssin perusteella metsässä olisi paljon enemmän elämää kuin kuvassa välttämättä näkyy. Ohmun establishing shotissa, kuvio 9, ambienssi hiljenee. Vasta Nausicaän istuessa itiösateessa ambienssina kuuluu etäistä matalaa huminaa.



Kuvio 9. Kuvassa tapahtuu kamera-ajo taaksepäin jossa hahmottuu jättiläismäisen ohmun koko. Äänimaailma on tämän kuvan ajan täysin hiljainen.

4.1.3 Pisteäännet

Kylä: Askeleet, hiekkaa mukailevat, implikoi maan olevan tomusta. Itiöpesäkkeisiin laitettu suhinaa, vain silloin kun liike näkyy kuvissa. Nuken tomuuntuminen kuulosti

hieman nahkaiselta. Mahdollisesti tehty tällöinen valinta, jotta äänimaisemaan saa hieman tekstuuria. Ötököiden "huuto" muistuttaa didgeridoota.

Metsä: Nausicaän liikkeet kuuluvat, kuten askeleet, mutta aika vaimeana. Suuren ötökän liikkeet kuulostavat siltä, että kaikkia sille laitettuja ääniefektejä olisi pitchattu alas. Mukana mm. kolinaa ja hankausta muistuttavia ääniä. Kolinasta tulee se mielikuva että ötökän kuori on kova ja sen kovat ruumiinosat osuvat toisiinsa sen liikkuessa, eli sen ulkokuori koostuu monesta eri osasesta. Matalasta hankauksesta taas tulee se mielikuva että ötökkä on raskas. Pienille ötököille on laitettu vinkunaa, mutta ei niinkään suoria liikeääniä. Nausicaän koskemasta pienestä itiöpallosta ei tullut ääntä. Nausicaän kulkemassa ruokojen läpi ötököiden noustessa kuuluu hidasta surinaa, hyvä yhdistelmä korkeataajuisille olkia muistuttavalle äänelle mikä on laitettu ruokoille. Yksittäiselle ötökän lentämiselle laitettu sanomalehden selailua muistuttava ääni. Ohmua pitkin kiivetessä kuuluu vain Nausicaän jalkojen kopse Ohmun kovaa kuorta vasten. Äännet on kaiutettu, antaa mielikuvan siitä että tila on valtava ja tyhjä. Kolauttaessaan veistä, se helisee ja täyttää hiljaisuutta pitkänkin aikaa. Uudelleen lyödessä taajuus on korkeampi. Ohmun selkää kiivetessä kuvassa näkyvät lentävät ötökät eivät pidä mitään ääntä, vain Nausicaän jalkojen kopse kuuluu. Tämä implikoi että Nausicaä ei kiinnitä tällä hetkellä huomiota mihinkään muuhun kuin Ohmuun. Räjähdyks piti hyvin ikonista ääntä, luodin putken kopautukset olivat melko liioiteltuja mutta laskisin ikonisiksi kuitenkin, koska ne mukailevat totuutta eli muoviputkea. Kun Nausicaän kuulee jotakin Ohmun kuoren alla makoillessa, katsoja ei kuule mitään. Tästä tulee mielikuva siitä että Nausicaällä on todella hyvä kuulo ja hän on harjaantunut erottamaan saastemereen kuulumattomia ääniä eli hän on saattanut viettää siellä paljon aikaa. Laukauksia muistuttavat äännet kuuluvat nyt myös katsojille, Nausicaä mainitsee ötököiden olevan hermostuneita ja taas alkaa kuulua didgeridoomaisia hyönteisääniä.

4.1.4 Kokonaisuus

Lähtökohtaisesti äännet kuuluvat katsojan kuvakulmasta, vaikkakin esimerkiksi Nausicaän tutkiessa Ohmun kuorta kuulemme äännet selvästi hänen näkökulmastaan (kuten kaikkien ympärillä olevien asioiden ääni katoaa). Yleisesti äänimaailma näissä kohtauksissa on hyvin minimalistista, ambienssissa ei ole kauheasti elementtejä ja useissa kuvissa ambienssit ovat jopa täysin hiljaisia. Kohtaukset eivät ole musiikkipainotteisia ja ensimmäisessä kohtauksessa ei ole musiikkia lainkaan.

Elokuva alkaa tuulen ujelluksella ja hiekkaisilla jalanjäljillä, katsojille tehdään hyvin selväksi ettei lähimailla ole elämää. Kun meille näytetään itiöpesäkkeen laukaisevan itiöitä niin tässä kuvassa esitelty ääni implementoidaan osaksi ambienssia. Katsojille tehtiin vieraan äänen lähde selväksi ensin, sillä jos ääni olisi jo valmiiksi ollut osa ambienssia se olisi täyttänyt äänimaiseman eikä katsojalle olisi välittynyt siitä lainkaan informaatiota.

Kylä- ja metsäkohtauksessa ambienssissa on hieno kontrasti sikäli, että metsässä ambienssi on hyvin eloisa ja kylässä taas hyvin kuollut. Visuaalisesti meille ei tarvitse näyttää kovin montaa ötökkää ruudulla, kun kuulemme metsän eloisuuden hyvin ambienssista.

Hyönteisten äänisuunnittelussa on selvästi otettu inspiraatiota oikean maailman ötököistä, kuten laulukaskaista, mutta mikään ääni ei suoraan vastaa mitään tiettyä ötökkää. Todennäköisesti ääniä tehdessä on pohdittu sitä millä tavalla mikäkin fiktiivinen ötökkä voisi tuottaa ääntä. Oikeassa elämässä monet ötökät ääntelehtivät yleensä hankaamalla jotain kehon osaansa toista kehon osaa vasten ja monen Saastemerren hyönteisen kohdalla tuntuu että niiden ääntelehtiminen perustuu samanlaiseen toimintaperiaatteeseen. Niiden kuvassa näkyvien ötököiden, jotka pitävät ääntä avaamalla suunsa, äänet muistuttavat soittimia, tai putkia, joiden läpi kulkee ilma, kuten didgeridoo. Oletettavasti äänisuunnittelija on pohtinut niin että kuvan ötököillä on kehossa osia, joiden läpi kulkee ilmaa, mikä pitää ääntä. Kun halutaan luoda todentuntuisia abstrakteja ääniä, niin yleensä sitä helpottaa kun ajattelee minkä seurauksena ääni kuuluu: mikä tai mitkä asiat aiheuttavat ääntä.

Saastemerren väripaletti on hyvin hillitty ja kylmä, mitä äänellisesti on tuotu ilmi esimerkiksi instrumenttivalinnoilla. Musiikki tuntuu paikoittain hyvin kolkolta ja tämä korostaa visuaaleja hienosti.

4.2 Laputa – linna taivaalla (1986)

Laputa on ensimmäinen Studio Ghiblin tuottama elokuva vuodelta 1986 ja se on ottanut löyhästi inspiraatiota Gulliverin retkien (1726 kirj. Jonathan Swift) Laputasta. Jonathan Swift on ollut elokuvamaailmassa olemassa, mutta päähenkilö kertoo Swiftin kirjoittaman kirjan Gulliverin retkistä olevan vain fiktiivinen satu. Laputa – linna taivaalla kertoo kahdesta nuoresta henkilöstä joista toinen, Sheeta, on Laputan viimeisiä kuninkaallisen suvun jäseniä ja toinen, Pazu, on köyhä kaivostyöläinen. Laputan valtakunta oli aikaansa

edellä teknologiassa ja elokuvan antagonistit haluavat käsiinsä Laputan sotatekniikan jotta voisivat valloittaa maailman.

Analysoin elokuvasta osuuden, jossa päähenkilömme ovat juuri saapuneet myrskypilven läpi Laputaan ja tutkivat ympäristöään. Lopetan analysoitavan osuuden siihen kun antagonistien näytetään tunkeutuvan Laputaan.

4.2.1 Musiikki

Kun päähenkilömme ovat tupsahtaneet Laputaan äänellisesti vallitsee syvä hiljaisuus, kunnes musiikissa nousee Laputan (linnan) johtoaiheen melodia. Musiikki jatkuu samalla kun kuvassa näytetään linnasta establishing shotteja. Orkesterin pääinstrumentteina on torvia ja jousia. Musiikki lakkaa kun tulee lähikuva Pazun kasvoista tämän herätessä. Seuraavan kerran musiikkia kuuluu melko pitkän ajan päästä, kun meille näytetään lähikuvaa linnunpesästä ja musiikkina soi elokuvan tunnusmusiikki pianosäestyksellä. Elokuvan tunnusmusiikki on melankolisempi kuin Laputan johtoaihe. Kun Pazu ja Sheeta näkevät Laputan keskellä kasvavan valtavan puun musiikissa alkaa taas Laputan (linnan) johtoaihe. Sheeta ja Pazu menevät lähemmäs ja huomaavat puun kasvaneen Laputan kuningassuvun sukuhaudan päälle. Haudan vierellä on yksi robotti ja kun Sheeta ja Pazu huomaavat robotin olevan rikki musiikki vaihtuu taas pianopainotteiseksi elokuvan tunnusmusiikiksi. Musiikki jatkuu kun kuvassa näytetään läjäpäin robotteja jotka ovat jääneet sammaleen ja puun juurakon alle. Musiikin orkesterisäestys nousee huippuunsa, kun viimeinen toimintakykyinen robotti tuo Sheetalle kukan, kuvio 10, ikäänkuin merkiksi siitä että tämä on tunnistanut Sheetan osaksi kuninkaallista sukua. Musiikki loppuu äkisti kun linnan alaosasta kuuluu räjähdys. Musiikin käyttö kohtauksissa perustuu pitkälti johtoaiheisiin, joko linnan tai elokuvan, ja on siten parafrasista. Musiikki on miksattu leveästi ja se pysyttelee stereokuvassa pisteäänien ja vähäisen ambienssin takana.



Kuvio 10. Musiikin huippukohta tulee, kun Laputan viimeinen robotti ojentaa Sheetalle kukan.

4.2.2 Ambianssi

Myrskypilven läpi päästyä äänimaailma on täysin hiljainen. Ambianssia ei ole lainkaan. Ambianssi alkaa vasta kun Pazu avaa silmänsä, äänimaailma on hänen näkökulmastaan. Kuuluu lintuja, mutta ei muuta. Kuvassa näytetään että Laputassa on vettä, mutta ambienssissa sitä ei ole kuultavissa. Kun Pazu ja Sheeta menevät katsomaan maisemaa Laputan muurin reunalle niin ambienssiin ei vielä ole laitettu tuulta vaikka visuaaleissa, kuvio 11, näkyy tuulta ja linnan korkeus.



Kuvio 11. Pazu ja Sheeta tulevat ihmettelemään ovatko he todella Laputassa. Äänellisesti linnan korkeutta ei painoteta millään tavalla.

Ambiensi on pitkään hyvin hiljainen, jopa silloin kun Pazu ja Sheeta katsovat suurta vesiallasta. Vasta kun Pazu ja Sheeta astuvat linnan sisällä olevaan sademetsään, kuvio 12, ambienssiin tulee muutos. Silloin kuuluu paljon lintuja, ötököiden sirinää ja muita eläinten huutoja. Sheetan ja Pazun nähdessä kuningassuvun hauta ambiensi taas hiljenee olemattomiin. Sama räjähdys mikä pysäyttää musiikin äkillisesti toimii työntönä siihen että Sheeta ja Pazu juoksevat takaisin Laputan muureille. Linnut ovat lähteneet pakoon linnan sisäosista ja lintujen huudot täyttävät äänimaiseman. Vasta tässä vaiheessa ääneen tuodaan tuulen ujellus ja lintujen huutojen vaimentuessa tuulen ujellus tulee päävoittoiseksi äänellisesti.



Kuvio 12. Sheetan ja Pazun astuessa linnan sisällä olevaan metsään ambienssissa tapahtuu huomattava muutos, ambiensi alkaa mukailemaan viidakkomaista äänimaisemaa.

4.2.3 Pisteäänät

Pisteääniä alussa on laitettu lähinnä iskuille: ankkuriköyden osuessa puiden lehvästöön ja lentokorin laskeutuessa maahan. Lentokorin purjeen tuulella heilumiselle on laitettu ääni, mutta muuta ei kuulukaan. Pisteääniä on laitettu äärimmäisen vähän, vain ”pakolliset”, eli askeleet ja vastaavat. Elokuvasa tuotiin ilmi se, että robotin valmistusmateriaali on ihmisille kysymysmerkki, se ei ole suoranaisesti metallinen eikä keraaminen. Robotin askeliksi on laitettu metallinen ”bong” joihin on laitettu pieni ”melodia” päälle, jotka kuulostavat hieman metallisilta kelloilta. Vaikka maa on visuaalisesti nurmen ja sammaleen peitossa, robotin askeleet antavat ilmi että sen

askeleet menevät sammalpeitteen läpi kovaan metallialustaan, siksi sen askeleet kolisevat sen sijaan että rapisisivat. Robotin muille liikkeille ei ole laitettu ääniefektejä, ainoastaan askelille. Todennäköisesti sen vuoksi että äänimaisema on haluttu pitää mahdollisimman seesteisenä. Robotin kommunikaatioääni muistuttaa hieman synteettistä kellopelejä. Robotin äänet ovat enemmän tyylliteltyjä ikonisia ääniä, kuin symbolisia ääniä, mutta ne nojaavat kyllä paljon enemmän konventioihin kuin mukailisivat oikeaa elämää. Toisille pienistä eläimistä on tehty vain liikkeen äänet, kun taas toisille eläimille ei ole tehty liikkeen ääniä lainkaan, mutta sen sijaan ne vikisevät. Loppujenlopuksi pisteääniä oli hyvin vähän ja ne olivat suurimmiksi osin todellisuutta mukailevia, mutta poikkeuksena robotin liikkeet ja askeleet, jotka olivat lähempänä symbolisia ääniä kuin ikonisia.

4.2.4 Kokonaisuus

Analysoimissani kohtauksissa tunnekuljetus tapahtui äänellisesti suurimmaksi osaksi musiikin kautta, mutta musiikittomia kohtia oli paikoittain pitkiäkin pätkiä. Yleisesti äänimaailma on hyvin hiljainen, jolla alleviivataan sitä että päähenkilömme ovat eristyksissä muusta elämästä. Äänimaiseman hiljaisuus oli yllättävä varsinkin alkupuolella, kun visuaalisesti näytetään esimerkiksi tuulta ja veden liikkeitä, mutta niitä ei ole implementoitu äänellisesti ambienssiin lainkaan. Tarinankerronnallisesti päätös on mielestäni hyvä, koska tuulen ujellus olisi voinut luoda liian kolkon tunnelman ja nyt kun niitä ei ollut, alkukohtaus jätti hyvin lämpimän tunteen. Tuulen ujellusta ja veden liplatusta ei tarvinnut laittaa myöskään sen takia että aivot täydentävät kohtauksessa äänelliset aukot luonnollisesti.

4.3 Ponyo rantakalliolla (2008)

Ponyo rantakalliolla on Hayao Miyazakin yhdeksäs pitkä elokuvaohjaus Studio Ghiblillä.

Ponyo, nuori meren kala, karkaa kotoa ihmisten maailmaan ja tapaa siellä Sosuken, nuoren japanilaisen pojan, johon tämä ihastuu. Ponyon paetessa Sosuken luo luonnon tasapaino järkkyy ja maailma joutuu veden valtaan. Sosuke joutuu vedenpaisumuksen seurauksena eroon äidistään ja lähtee Ponyon kanssa etsimään tätä.

Analysoin elokuvan ensimmäistä kohtausta, missä Ponyo pakenee velhoisänsä luota ihmisten maailmaan.

4.3.1 Musiikki

Kohtauksessa musiikki on parafrasista orkesterimusiikkia ja kohtaus on läpisävellettyä ja hyvin musiikkivoittoista. Musiikki seuraa ja mukaillee kuvaa “underscore” tyyppisesti. Sankarimme näyttäytyessä ensimmäisen kerran musiikissa esitellään Ponyon johtoaihe. Musiikissa vaihdellaan miten leveä orkesteri milloinkin on mukana, mutta musiikki pysyy hyvin ilmavana ja keveänä koko kohtauksen ajan. Pääinstrumentteina ovat jouset, huilu, kellopeli ja eteerinen kuoro. Stereokuvaltaan musiikki on hyvin leveällä pisteäänien takana.

4.3.2 Ambianssi

Kohtauksen ambienssi on hyvin symbolinen, se ei muistuta realistista vedenalaista ambienssia lainkaan. Vedenalaisuus on tuotu ilmi kaiutetuilla poksumisilla, joista tulee mieleen kuplien poksahdukset, vaikka nekin ovat enemmän symbolisia kuin ikonisia. Ambianssi pysyy melko muuttumattomana, kunnes Ponyo on lipunut ihmisten maailmaan. Alkutekstien jälkeen Ponyo on tullut lähelle ihmisasutusta ja ambienssi on tässä vaiheessa hyvin ikoninen.

4.3.3 Pisteäänet

Kuvassa on paikoittain hyvin paljon pieneliöitä. Kaikille niille ei ole annettu ääniä, mutta kaikki eliöt jotka ovat fyysisesti lähellä tarinan merkittäviä henkilöitä, tai ovat vuorovaikutuksessa heidän kanssaan, on laitettu synkronoidut pisteäänet. Suurelle osalle eläimistä annettu puhtaasti symboliset äänet, kuten mustekalan kiilto kuviossa 13, mutta myös ikonisia ääniä löytyy, kuten jättiläissiirujen liikkeet. Monet kalat on ilmaistu yksittäisillä kuplilla ja matalilla whoosh-äänillä. Moniin pisteääniin on lisätty kerroksena kuplivia ääniä. Pisteäänet on myös kaiutettu kuulostamaan siltä kuin olisimme hyvin kaikuvassa tilassa, esimerkiksi veden alla. Vaikka pisteäänet ovat hyvin symbolisia niin niillä pyritään luomaan mielikuvaa vedenalaisesta maailmasta.

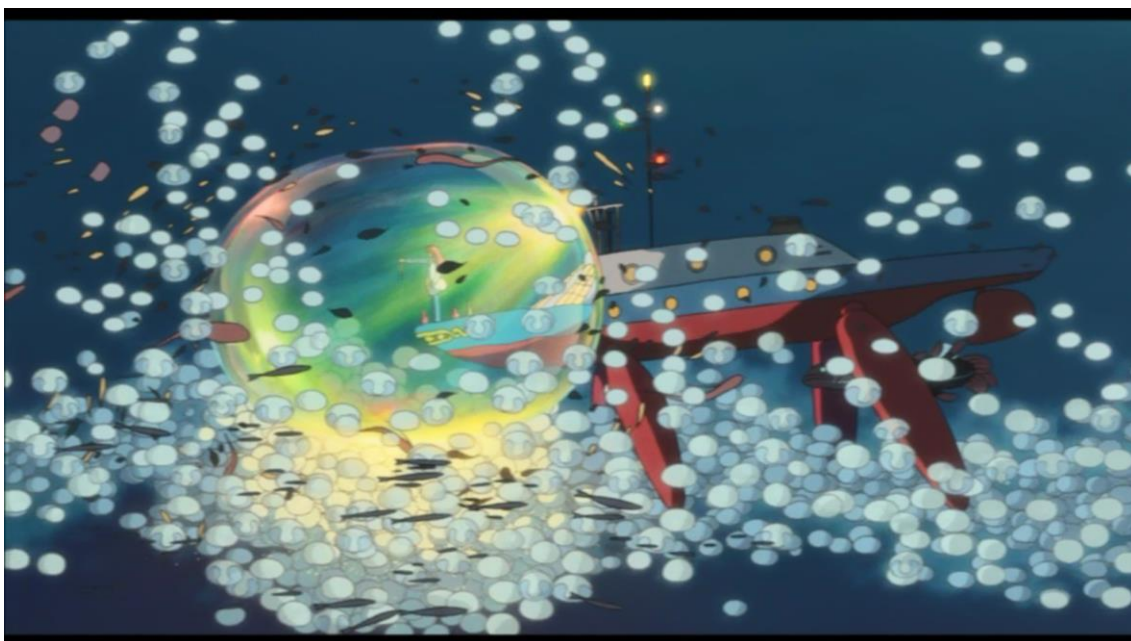


Kuvio 13. Mustekalan kiiltelylle on laitettu symbolisia synteettisiä ääniä ilmaisemaan sen kiiltelyä.

4.3.4 Kokonaisuus

Äänellisesti meille on tehty hyvin selvä erottelu Ponyon kodin ja ihmisten maailman välillä siirtymällä hyvin symbolisesta äänikerronnasta todellisuutta mukailevaan ikoniseen äänikerrontaan.

Kun kuvassa näkyy tarinan keskeisiä henkilöitä pieneliöiden ympäröimänä, kuten kuviossa 14, niin äänillä meille on ikään kuin kehystetty se mihin katsojan huomio halutaan keskittää. Tämä on toteutettu siten että vain päähenkilöiden lähellä oleville eliöille on laitettu synkroniset pisteäännet. Näin saadaan äänellisesti korostettua katsojien kiintopistettä.



Kuvio 14. Laittamalla synkronisia ääniefektejä vain keskeisten hahmojen ympärille äänillä voidaan korostaa kuvassa näkyvää visuaalista silmänjohdatusta.

Kuva on paikoittain äärimmäisen täynnä ja äänimaisemaan on hienosti valittu tarpeeksi pisteääniä kuvaamaan kuvan vilkkautta, menemättä äänellisesti kuitenkaan tukkoon.

4.4 Summer Wars (2009)

Ohjaaja Mamoru Hosodan ensimmäinen kokopitkä alkuperäisohjaus vuodelta 2009. Tarinassa matematiikkanörtti-päähenkilömme, Kenji, saa kesätöitä ihastukseltaan Natsukilta. Työnkuvaan kuuluu se että Kenjin on matkustettava Natsukin kotikylään hänen kanssaan ja esitettävä Natsukin poikaystävänsä sukujuhlien ajan.

Elokuvassa keskeisessä roolissa on virtuaaliyhteisö OZ, joka esitellään heti elokuvan alussa. OZ on sosiaalisen yhteisön lisäksi maailmanlaajuisesti laajassa yhteiskunnallisessa käytössä. Se on yhteydessä lähes kaikkeen mahdolliseen – juna-aikatauluihin, GPS:ään, vesijärjestelmään, sähkönjakeluun, jopa satelliitteihin. Eräänä yönä maailmalla leviää omituinen joukkosähköposti, numeerinen ongelma johon päähenkilömme keksii ratkaisun ja lähettää sen vastaukseksi. Tästä seuraa se että OZ on hakkeroitu ja siellä leviää virus, nimeltä Love machine, joka ottaa haltuunsa käyttäjätilejä ja sekoittaa OZ:n järjestelmän täysin. Tästä seuraa maailmanlaajuinen kaaos jota päähenkilömme pyrkivät korjaamaan.

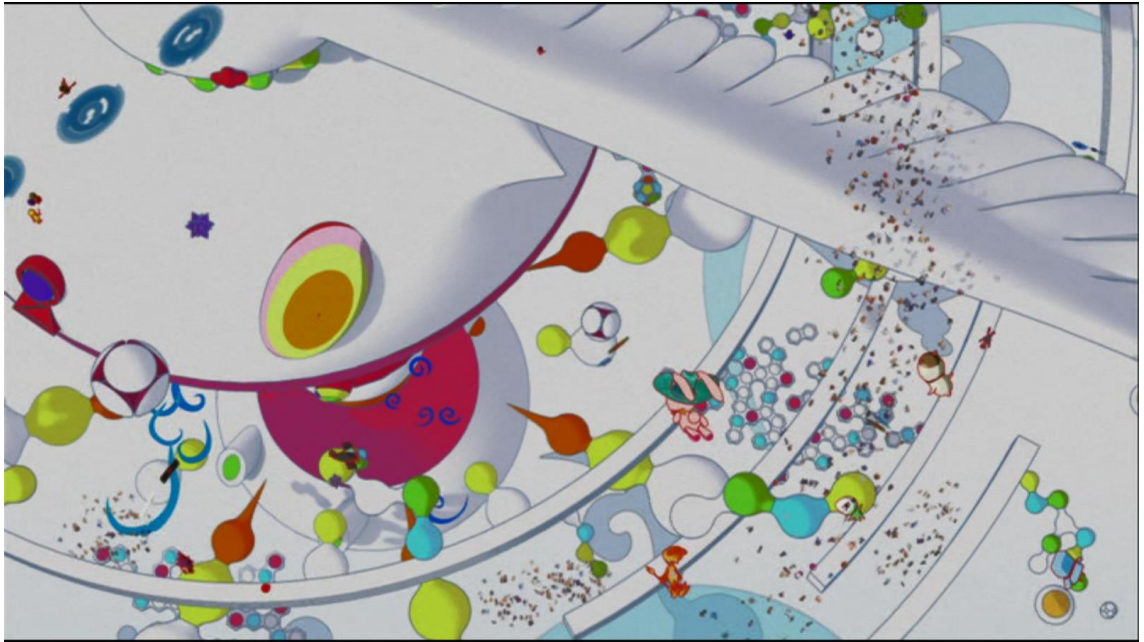
Analysoin miten virtuaalimaailma, OZ, kuvataan äänellisesti. Keskityn analyysissäni elokuvan ensimmäiseen kohtaukseen, sillä siinä näytetään OZ:n ominaisuuksia laajasti ja siitä saa karkean yleiskuvan, miten OZ on äänisuunniteltu. Mainitsen muutaman huomion alkukohtauksen ulkopuolelta, mutta pääpaino on elokuvan alkukohtauksessa.

4.4.1 Musiikki

Elokuvan alussa tulee OZ:n yleinen esittely. Ensimmäinen äänellinen elementti on pistemäinen piipitys. Piipityksestä muodostuu vähitellen perkussiivinen komppi ja myöhemmin musiikki yhdistyy siihen. Musiikissa on synteettiseltä kuulostava kellopeleli ja perkussiona piipityskompin lisäksi on sähköinen rumpukone. Musiikki on puhtaasti tunnelmanluontia varten, eli polarointia, sillä se on melodisesti melko yksinkertainen ja lyhyt eikä se juurikaan muutu kuvan tapahtumien mukana. Musiikki ei siltikään ole staattista, vaan se pidetään mielenkiintoisena vaihtelemalla mitä elementtejä siinä milloinkin on mukana. Stereokuvassa piipityskomppi on eniten pinnassa, silloin kun sitä kuuluu. Piipityskomppi lakkaa kokonaan, kun kuvassa näkyy kello ja piipityskompin piipitys synkronoituu siihen. Musiikki häivytetään pois kun kuva saavuttaa päähenkilömme.

4.4.2 Ambianssi

OZ:ssa tiilalla ei ole nähtäviä reunoja, joten tiläänen tekeminen on varmasti ollut haastavaa. Ambianssi on suurimmaksi osaksi täysin hiljainen, mutta ambienssia on käytetty esimerkiksi antamaan hahmotusta asioiden koosta, kuten kuviossa 15 ambienssiin tuli muutoksena matalaa huminaa.



Kuvio 15. Matalalla huminalla annettiin vaikutus siitä että kuvassa näkyvä OZ:n keskusta on valtavan kokoinen.

Kun kuvassa näkyy oikeaa maailmaa muistuttavia lokaatioita, kuten moottoritie, niin ambienssi muuttuu mukailemaan oikean maailman vastineita. Kun kuva liikkuu OZ:n keskustan sisään ambienssi muuttuu jälleen. Kuvassa näkyy päähenkilömme moderoimassa OZ:a virtuaalisessa konttorissa. Konttorin ambienssi koostuu erinäisistä piipityksistä, kuten fakseista, ja puheensorinasta.

Mielestäni ambienssin poisjätö on ollut hyvä valinta, koska jos taustalla olisi huonekohinaa se söisi kaiken alleen ja äänet tuntuisivat olevan tukossa. Lisäksi nyt pienetkin ambienssin muutokset on hyvin kuultavissa ja niitä on voitu käyttää hyvin hyödyksi

4.4.3 Pisteäänät

Karkeasti sanottuna pisteäänät jakautuvat synteettisiin ja orgaanisiin pisteääniin. Synteettiset äänet nojaavat videopelimäisiin konventioihin, kun taas orgaaniset selvästi ovat ikonisia ja oikean maailman vastineita mukailevia. Suurin osa ääniefekteistä ovat synteettisiä, joten välillä orgaaniset äänet korostuvat hieman hassusti.

OZ: n äänimaailma on kuvan kaltoin, hyvin täynnä. Pisteäännet ovat lähes kaikki synteettisiä ja monet ovat otettu suoraan äänipankista. Vaikka ääniä on paljon ja ne muistuttavat tietyllä tavalla toisiaan äänimaailma ei tunnu olevan tukossa.

Tässä kohtauksessa pisteäännten ja ambienssin raja on äärimmäisen häilyvä. Kuvan muuttuessa ääni tuntuu alkavan ambienssina joka synkronoituu kuvan kanssa enemmänkin synkronisiksi pistemäisiksi efekteiksi.

Kuvan kamera-ajot ovat hyvin dynaamisia ja äänellä liikkeen tuntua on vahvistettu ikäänkuin kulkisimme kameran mukana. Äännet kuuluvat selvästi kameran näkökulmasta ja ne muuttuvat kuvan mukana.

4.4.4 Kokonaisuus

OZ:n äänimaailma on hyvin konventioihin nojaavaa, ei niinkään matkiakseen juuri täsmällisesti mitään tiettyä videopeliä, mutta ennemminkin niin että on käytetty samanlaista logiikkaa: minkälaiset asiat pitävät ääntä ja minkä tyyppistä. Esimerkiksi erilaisissa valikoissa liikkuminen, kuten kuvio 16, ja käyttöliittymän (engl. User Interface) kanssa tehtävät vuorovaikutukset indikoidaan äänellä, samoin kuten videopeleissä on tehty ja tehdään edelleen. Myös henkilöiden liikkeisiin kuten askeliin, on otettu inspiraatiota monista vanhoista videopeleistä – esimerkiksi Nintendon julkaisemasta Mario Bros. (1983) kolikkopelistä.

OZ:n äänimaailman synteettisyys on tehty tyyliteltymin ja siinä on enemmän vapauksia verrattuna 80-luvun videopeliäänien rajoitteisiin, mutta äänisuunnittelussa on pyritty pitämään tunnistettava yhteys. Mielenkiintoista OZ:n äänimaailmassa on se, miten paljon siihen on saatu laitettua paljon samankaltaisia ääniä päällekkäin siten että ne eivät syö toisiaan.



Kuvio 16. Hahmonluonti-valikossa liikkuminen ja hahmon osien valitseminen pitää erilaisia ääniä. Olemme käyttäjinä totuneet siihen että erilaisissa käyttöliittymissä tulee äänellinen indikaattori siitä että käyttäjä on vuorovaikutuksessa pelin kanssa.

Hieman hassua OZ:n äänisuunnittelussa on se, että kaikki osat mitkä voidaan yhdistää oikeaan maailmaan ovat taas hyvin orgaanisia ja ikonisia, minkä seurauksena ne hieman korostuvat äänimaisemassa. Esimerkiksi kun eräs päähenkilöstämme, Kazuma, tappelee Love Machine-viruksen kanssa taistelu kuulostaa orgaaniselta ja elokuvallisen “realistiselta”, kuvio 17. Tästä tulee se mielikuva, että nyt pelissä on korkeat panokset ja toimintaan pääsee kunnolla mukaan, vaikka todellisuudessa hahmot ovat vain virtuaalisia ja tästä taistelusta ei seuraa fyysistä vauriota päähenkilöillemme.



Kuvio 17. Orgaaniset taisteluäänet antavat mielikuvan siitä että taistelu käydään viimeiseen hengenvetoon, vaikka molemmat hahmot ovat vain virtuaalisia.

4.5 Yhteenveto

1980-luvun elokuvat olivat keskenään yllättävän samanlaisia stereokuvaan ja samaten 2000-luvun elokuvat keskenään. Ponyossa ja Summer Warsissa istäännet olivat paljon enemmän pinnassa. Tuntui myös, että näissä elokuvissa pisteäänäitä laitettiin paljon herkemmin. Nausicaässä ja Laputassa hiljaisuus ei sinänsä haitannut, koska suurimmille iskuille oli laitettu äänet ja audiovisuaalisena parina aivot lisäsivät puuttuvia pienempiä ääniä.

Tuulen laakson Nausicaä, Laputa ja Ponyo ovat kaikki Miyazakin ohjaamia elokuvia, ja oletettavasti niissä on ollut suurimmaksi osaksi sama tuotantotiimi taustalla. Kaikki kolme on säveltänyt Joe Hisaishi (Mamoru Fujisawa), jolla on hyvin selkeä tyyli sävellyksissään. Ponyo eroaa temaattisesti hyvinkin paljon Nausicaästä ja Laputasta. Ponyo tuntuu olevan kohdistettu todella nuorelle yleisölle (n. 3-5-vuotiaat), kun taas Nausicaän ja Laputan kohdeyleisö tuntuu olevan hieman vanhemmat lapset (n.10-12-vuotiaat).

Yllättävää oli, miten vähän äänellisiä elementtejä Nausicaässä ja Laputassa oli. Taustalla on varmasti (ainakin osittain) tekniset rajoitukset. Molempien elokuvien äänimaailma kuitenkin on hyvin toimiva sellaisenaan ja en usko, että nykyteknologialla tehtynä äänimaailma olisi niinkään ”parempi”.

Ponyossa taikamaailma on äänisuunniteltu selvästi hyvin symbolisesti, jolla on haluttu korostaa maailman taikuutta. Laputassa ja Nausicaässä maailmat on jätetty hyvin hiljaisiksi, joka antaa vaikutelman siitä miten pieniä päähenkilömme ovat suuressa maailmassa. Nausicaän maailman äänisuunnittelu tuntui perustuvan fiktiivisen maailman sisäiseen logiikkaan sen sijaan että se nojautuisi symbolisiin konventioihin. Tämä saattaa johtua siitä, että Nausicaässä ei ole fiktiivisen maailman rinnalla realistista maailmaa, joiden välille tarvitsisi luoda kontrastia. Laputassa lentävän linnan esittelykohtaus äänellisesti painottaa tunnelmanluontiin musiikin ja hiljaisuuden keinoin.

Summer Wars on täysin eri ihmisten tuottama ja eroaa temaattisesti eniten muista elokuvista. Siinä on samanlaisuuksia Ponyon kanssa siinä mielessä että molemmissa on hyvin paljon liikettä ja elämää ruudulla. Tosin kuin Ponyossa, jossa kuvasta pystyy suurinpiirtein hahmottamaan äänilähteet, Summer Warsissa tuntuu siltä, että kaikki mahdollinen ruudulla pitää ääntä. Summer Warsin alkukohtauksessa ei tosin seurata ketään tarinalle oleellista hahmoa, vaan sen tarkoitus on näyttää OZ:n maailmaa

katsojille, kun taas Ponyon alkukohtauksen on tarkoitus esitellä, mitkä ovat Ponyon elämän lähtökohdat.

Summer Warsissa suuri ero muihin elokuviin oli se että siinä sävellysten melodia oli hyvin toissijaista. Musiikki oli puhtaasti tunnelmanluontia ja rytmitystä varten.

5 Lopuksi

Fiktiivistä maailmaa äänisuunniteltaessa tärkeintä on luoda maailmasta uskottava. Äänillä voidaan kertoa katsojille siitä, minkälainen fiktiivinen maailma on. Tärkeintä on kuitenkin että katsojille on selkeää mistä ääni johtuu, jotta se ei häiritse tarinaan keskittymistä. Yleisiin konventioihin nojaaminen pitää asiat hyvin selkeinä vaikkeivat välttämättä olisikaan kovin luovia ratkaisuja.

Tarkasteltavien elokuvien äänimaailmat ovat keskenään erilaisia ja sopivat hyvin kunkin elokuvan visuaaliseen maailmaan. Niissä elokuvissa, joissa vaihdellaan fiktiivisen ja todellisemmän maailman välillä, tehdään selkeä äänellinen ero näiden välillä. Esimerkiksi Ponyo-elokuvassa vaihtamalla symbolisen ja ikonisen äänenkäytön välillä.

Aineistossa ei ilmentynyt yhtä tiettyä kaavaa, jolla fiktiivisten maailmojen äänisuunnittelu toteutetaan, vaan kukin äänisuunnittelukokonaisuus on tehty omalla tyylillään. Lähtökohtaisesti elokuvan visuaalisen kerronnan tueksi.

Keskenään erilaisia elokuvia tarkastelemalla pystyi huomaamaan erilaisia taiteellisesti tehtyjä ratkaisuja, jotka antavat ideoita ja työkaluja tuleviin äänisuunnitteluprojekteihin.

Visuaalisessa taiteessa on loputtomasti erilaisia luovia tarinankerronnallisia ratkaisuja ja elokuvassa äänen on tarkoitus tukea visuaalista ilmettä. Lopputuloksessa on aina tavoitteena saada luotua teos, joka on enemmän kuin osa-alueidensa summa.

Lähteet:

American Film Institute, 1970. Alfred Hitchcock: The Difference Between Mystery & Suspense. <https://www.youtube.com/watch?v=-Xs111uH9ss> (viitattu 4.4.2021)

Beauchamp, Robin, 2013. Designing Sound for Animation, 2nd Edition. Waltham, Massachusetts: Focal Press. E-kirja, O'Reilly Safari Online

Cherry, Kendra 2020. Color Psychology: Does It Affect How You Feel? Verywell Mind. Verkkojulkaisu. <https://www.verywellmind.com/color-psychology-2795824>

DeLouise, Amy 2019. Nonfiction Sound and Story for Film and Video: A Practical Guide for Filmmakers and Digital Content Creators. Massachusetts: Focal Press. E-kirja, O'Reilly Safari Online

Finan, Kate 10.11.2015. The History of Animation Sound. Verkkosivu. BoomBoxPost. <https://www.boomboxpost.com/blog/2015/11/8/the-history-of-animation-sound> (Viitattu 15.3.2021)

Juva, Anu 1995. Valkokangas soi! Helsinki: Kirjastopalvelu OY

Katatikarn Jasmine & Tanzillo Michael, 2016. Lighting for Animation. Waltham, Massachusetts: Focal Press. E-kirja, O'reilly Safari Online

Kivi, Erkki 2012. Kuinka kuvat puhuvat: elokuvaäänien pidempi oppimäärä. Helsinki: Books on Demand. E-kirja, Ellibs Library

Knowles Marshall, Janes 1988. America in Film and Fiction. Yale-New Haven Teachers Institute. Verkkojulkaisu. <https://teachersinstitute.yale.edu/curriculum/units/1988/4/88.04.04.x.html> (Viitattu 15.3.2021)

Mäkikalli, Aino & Steinby, Liisa (toim.) 2013: Johdatus kirjallisuusanalyysiin. Helsinki: SKS.

Oswald, David, 2012. Non-Speech Audio-Semiotics: A Review and Revision of Auditory Icon and Earcon Theory. Georgia Institute of Technology. Georgia Tech Library <http://hdl.handle.net/1853/44434>

Samara, Timothy 2007. Design Elements. Beverly: Rockport Publishers. E-kirja, O'Reilly Safari Online

Stangor Charles & Walinga Jennifer 2014. Introduction to Psychology - 1st Canadian Edition. Victoria, B.C.: BCcampus <https://opentextbc.ca/introductiontopsychology/>