

Mikko Roisko

Kuunteleeko kukaan?

Kuunteleva henkilöahmo elokuvakerronnan välineenä

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestintä

Opinnäytetyö

15.5.2013

Tekijä(t) Otsikko	Mikko Roisko Kuunteleeko kukaan – Elokuvan henkilöhaahmon ja äänimaailman välinen suhde
Sivumäärä Aika	35 sivua + 2 liitettä 15.5.2013
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestintä
Suuntautumisvaihtoehto	Elokuva ja televisio
Ohjaaja(t)	Lehtori Päivi Takala
<p>Tämän opinnäytetyön kirjallinen osa tutkii elokuvan henkilöhaahmon ja äänimaailman välistä suhdetta. Etenkin länsimaisessa, yksilöiden toimintaan keskittyvässä elokuvassa henkilöhaahmojen havainnoimat asiat ovat erittäin tärkeitä. Näköhavaintojen lisäksi ympäröivää maailmaa havainnoidaan myös kuuntelemalla. Silti varsin vähän huomiota uhrataan sille, mitä elokuvan maailman ääniä henkilöhaahmo kuulee ja miten nämä äänet vaikuttavat tämän toimintaan tai emootioihin.</p> <p>Elokuvan äänisuunnitteluprosessi alkaa tavallisesti vasta sitten, kun teos on jo muilta osin lähes valmis. Näin ääni-ilmaisulta usein evätään mahdollisuus osallistua tarinankerrontaan, ja vaikuttaa muiden elokuvan osa-alueiden taiteellisiin ratkaisuihin. Kirjoittaja pohtii, voitaisiinko kuuntelemista hyödyntää elokuvakerronnassa tavalla, joka auttaisi nostamaan äänikerronnan kuvakerronnan rinnalle. Voisiko henkilöhaahmon ja elokuvan äänimaailman välisen suhteen luominen jo käsikirjoitusvaiheessa olla yksi keino, jonka avulla ääni saataisiin mukaan elokuvan ennakkosuunnitteluun jo varhaisessa vaiheessa?</p> <p>Kirjallisen opinnäytetyön alussa esitellään elokuvakerronnan keskeiset käsitteet. Tämän jälkeen tutustutaan äänen rooliin elokuvassa. Kolmannessa luvussa pohditaan, millaisia funktioita kuuntelemisella voisi olla elokuvakerronnassa niin tarinankerronnan, emootion kuljetuksen kuin rytminkin kannalta. Kirjoittaja myös esittelee kohtausesimerkkejä elokuvista, joissa kuunteleminen on osa kerrontaa. Esimerkit on jaettu suuntaa antaviin kategorioihin, jotka voivat osaltaan toimia virikkeenä kuuntelemisen hyödyntämisestä kiinnostuneille.</p> <p>Kirjoittajan tavoitteena on oman ammatillisen ymmärryksen kasvattamisen lisäksi tutustuttaa lukija harmittavan usein sivuutettuun aiheeseen. Tutkielma pyrkii antamaan niin äänisuunnittelijoille kuin käsikirjoittajille ja ohjaajillekin keinoja ja innoitusta monipuolisemman elokuvakerronnan luomiseen kuuntelemisen huomioimisen kautta.</p> <p>Opinnäytetyön teososana toimii Helena Eslonin ohjaama ja kirjoittajan äänisuunnittelema lyhytelokuva <i>Varjelus</i>. Elokuva kertoo äitinsä menettäneen pojan ja tämän isän välisestä suhteesta pohjoisen karuissa maisemissa. Elokuvan maailman äänien kuunteleminen on tärkeässä osassa Varjeluksen tarinankerronnassa.</p>	
Avainsanat	Äänisuunnittelu, kerronta, äänikerronta, kuunteleminen

Author(s) Title	Mikko Roisko Is Anybody Listening – A listening character in film's narrative
Number of Pages Date	35 pages + 2 appendices 15 May 2013
Degree	Bachelor of Arts
Degree Programme	Communication
Specialisation option	Film and television
Instructor(s)	Päivi Takala, Lecturer
<p>The written part of this bachelor's thesis focuses on the relationship between a film's character and the sounds of the filmic world. The observations of characters are crucial in western cinema, which is characterized by its emphasis on actions of individuals. In addition to sight, the world is also observed by listening. Yet very little attention is paid to what a character in a film hears at any particular moment.</p> <p>The sound design process usually begins when the rest of the film is all but finished. This often deprives sound of its potential to actively participate in the storytelling of the film, and to have any input in the artistic decisions made by other departments. The author of the thesis discusses, whether listening could be employed in film's narrative in a way that would elevate the appreciation of sound in storytelling closer to that of image. Could creating a stronger relationship between a character and the film's sounds be useful in bringing sound narrative into discussion already in the early stages of the planning of a film?</p> <p>In this thesis, the author first introduces the central terminology of narrative. The focus then moves to the role of sound in the narrative of a film. The third chapter ponders the various ways in which listening can be involved in the narrative from the viewpoint of storytelling, emotion and rhythm. The author also presents examples of scenes from various films, which have made successful use of listening in their narrative.</p> <p>The goal of the author, in addition to strengthening his own professional understanding, is to introduce the reader to a subject that has been largely neglected. The thesis seeks to provide sound designers, as well as screenwriters and directors, with means and inspiration for creating films with more versatile sound narrative through utilization of listening.</p> <p>The practical part of the thesis is the fictional short film <i>Varjelus</i>. It is a tragedy set around the relationship between a father and his son, as they both display their own ways of dealing with the loss of the mother of the family. Listening to the sounds of the filmic world is an integral part of the storytelling of <i>Varjelus</i>.</p>	
Keywords	Sound design, narration, sound narrative, listening

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Elokuvakerronta ja ääni	2
2.1	Elokuvakerronnan osatekijät	3
2.1.1	Tarina, juoni ja tyyli	3
2.1.2	Kerronnan syvyys ja laajuus	4
2.1.3	Diegeettiset ja ei-diegeettiset elementit	4
2.2	Ääni elokuvakerronnassa	5
2.2.1	Äänen tehtävät elokuvassa	5
2.2.2	Äänen ja kuvan vuorovaikutus	7
2.2.3	Äänelle suunnitellut elokuvat	7
2.2.4	Elokuvan maailman kuunteleminen	9
3	Kuunteleminen kerronnan elementtinä	10
3.1	Kuuntelemisen funktiot elokuvakerronnassa	11
3.1.1	Tarinankerronnallinen funktio	11
3.1.2	Emotionaalinen funktio	13
3.1.3	Rytmillinen funktio	15
3.2	Esimerkkejä kuuntelemisen hyödyntämisestä	16
3.2.1	Hiljaisuus	16
3.2.2	Rajoittunut näkökenttä	18
3.2.3	Normaalista kontekstista irrotetut äänet	19
3.2.4	Toimettomat hetket	20
3.2.5	Näkökulma-kohtaukset	21
3.2.6	Huomion keskittyminen	23
3.2.7	Vieras ympäristö	24
4	Varjelus-lyhytelokuvan äänisuunnittelu	25
4.1	Äänikerronnan rooli Varjeluksessa	25
4.2	Kuunteleminen Varjeluksessa	26
4.3	Hiljaisuuden hyödyntäminen Varjeluksessa	28
4.4	Varjeluksen ääni-ilmaisun itsearviointia	29
5	Pohdintaa	30

Liitteet

Liite 1. Varjelus-lyhytelokuvan DVD

Liite 2. Varjelus-lyhytelokuvan käsikirjoitus

1 Johdanto

Artikkelissaan *Designing a movie for sound* (elokuvan suunnitteleminen äänelle) äänisuunnittelija Randy Thom kyseenalaistaa perinteiset näkemykset äänen roolista fiktioelokuvan tekoprosessissa. Hänen mukaansa on järjetöntä, että ääni-ilmaisua ryhdytään tavallisesti miettimään vasta sitten, kun elokuva on jo muilta osin valmis. Monet ohjaajat kiinnostuvat ääni-ilmaisusta vasta tällöin, koska he kuvittelevat vielä voivansa paikata kaikki aiemmissa työvaiheissa syntyneet virheet ja puutteet äänen keinoin. Thom ei kuitenkaan usko, että huonoa elokuvaa voidaan enää tässä vaiheessa pelastaa edes nerokkaalla äänisuunnittelulla tai musiikilla. Hänen mukaansa äänisuunnittelija ja säveltäjä tällöin pikemminkin koristelevat viallista tuotetta, joka heidän ponnisteluistaan huolimatta pysyy viallisena. (Thom 1999.)

Thomin (1999) mielestä ainoa keino äänisuunnittelun koko ilmaisupotentiaalin hyödyntämiseen on ottaa äänikerronnan mahdollisuudet huomioon jo käsikirjoitusvaiheesta lähtien. Artikkelin nimen sanaleikki viittaa siihen, että äänen suunnitteleminen elokuvaan onnistuu parhaiten silloin, kun elokuva on ensin suunniteltu äänelle. Vaikka suurin osa elokuvassa kuultavasta äänestä konkreettisesti toteutetaankin vasta kuvausten jälkeen, lukuisia ääni-ilmaisun mahdollisuuksiin olennaisesti vaikuttavia päätöksiä tehdään ennen kuvauksia ja niiden aikana.

Monet näistä päätöksistä liittyvät elokuvan henkilöhahmojen ja äänimaailman väliseen suhteeseen ja vuorovaikutukseen. Tämän vuorovaikutuksen luomiseen Randy Thom (1999) viittaa artikkelissaan yhtenä keskeisistä tekijöistä onnistuneen ääni-ilmaisun mahdollistamisessa. Tämän ajattelun mukaan henkilöhahmoille tulee antaa mahdollisuus kuunnella elokuvan maailman ääniä. Katsoja saa tärkeää tietoa henkilöhahmosta havainnoimalla, mitä hahmo milläkin hetkellä kuulee ja miten hän reagoi kuulemiinsa asioihin. Jos elokuvassa ei ole lainkaan kohtauksia, joissa henkilöhahmon annetaan kuunnella ympäröivää maailmaa, katsojalta evätään yksi tärkeä keino päästä lähemmäksi tuon henkilön tunne- ja ajatusmaailmaa.

Thomin ajatusten pohjalta ryhdyin miettimään omasta mielestäni vaikuttavaa ääni-ilmaisua sisältäneitä kohtauksia näkemistäni elokuvista. Mieleen tulivat nopeasti esimerkiksi *Ilmestyskirja. Nyt.* -elokuvan alkukohtaus, *Ides of March* -elokuvan piinaava puhelukohtaus ja vaikkapa *Pelastakaa sotamies Ryan* -elokuvan alussa oleva, vahvasti subjektiivinen kohtaus räjähdysten järkyttämästä sotilaasta. Kohtaukset ovat sangen

erityyillisistä elokuvista, mutta niitä yhdistää se, että kaikissa kohtauksissa vähintään yksi henkilö kuuntelee tiettyjä elokuvan maailman ääniä. Sekä *Ilmestyskirjan* että *Pelastakaa sotamies Ryanin* kohtauksissa elokuvan päähenkilö kuuntelee sekavassa tilassa joko päänsä sisäisiä tai oman hämmennyksensä vahvasti värittämiä ääniä. *Ides of Marchissa* George Clooneyn esittämän hahmon huomio keskittyy lehdistötilaisuuden hälinän keskellä kuuntelemaan äänettömänä värisevää puhelinta, jonka vaimea ääni tuntuu lopulta täyttävän hänen koko tajuntansa. Yhteistä näiden kohtausten välillä on myös se, että jo niitä kuvattaessa on todennäköisesti ollut selvää, että ääniraidalla tulee tapahtumaan jotain normatiivisesta, objektiivisesta ääni-ilmaisusta poikkeavaa. Äänikerrontaa on siis mietitty jo ennen kuvauksia.

Opinnäytetyössäni pyrin paneutumaan tarkemmin henkilöihahmon ja elokuvan äänimaailman väliseen suhteeseen ja vuorovaikutukseen. Tarkoitukseni on pohtia, voitaisiinko äänikerrontaa tämän suhteen huomioimisen kautta saada paremmin sisällytettyä elokuvan käsikirjoitukseen. Tällöin se kenties pääsisi vaikuttamaan myös muiden elokuvan osa-alueiden taiteellisiin ratkaisuihin niin ennakkosuunnittelussa, kuvaustilanteessa kuin leikkauksessakin. Pohdintaa toteutetaan muun muassa analysoimalla esimerkkikohtausten kautta sitä, millaisissa tilanteissa elokuvan hahmot kuuntelevat ympäristönsä ääniä. Tätä kautta yritän muodostaa käsityksen siitä, mitä seikkoja elokuvan käsikirjoituksessa voitaisiin ottaa huomioon, jotta vahvan äänikerronnan rakentamista tuettaisiin. Analysoin myös äänisuunnittelemaani *Varjelus-*lyhytelokuvaa henkilöihahmon ja äänimaailman välisen suhteen kannalta.

Opinnäytetyöni lopullisena tavoitteena on auttaa elokuvantekijöitä (käsikirjoittajat, kuvaajat, ohjaajat, leikkaajat, äänisuunnittelijat jne.) ymmärtämään niitä edellytyksiä, joilla “äänelle suunniteltuja elokuvia” luodaan. Tällaisissa elokuvissa *äänikerronta* voidaan saada *kuvakerronnan* rinnalle tasapuoliseksi kumppaniksi luomaan rikkaampaa *elokuvakerrontaa*. Henkilöihahmon ja äänimaailman välisen suhteen luominen ja hyödyntäminen on mielestäni yksi näistä edellytyksistä.

2 Elokvakerronta ja ääni

Jotta voidaan pohtia *äänikerronnan* hyödyntämismahdollisuuksia *elokuvakerronnassa*, on ensin selvitettävä, mitä *kerronnalla* tarkoitetaan. Henry Bacon määrittelee kirjassaan *Audiovisuaalisen kerronnan teoria* kerronnan seuraavasti:

...kerronnan voi määritellä kahden tai useamman peräkkäisen tapahtuman esittämiseksi kausaalisesti toisiinsa liittyvinä ja tietyistä näkökulmista käsin. Esittäminen voi tapahtua puhutun tai kirjoitetun kielen kautta, elein ja ilmein tai vaikkapa kuvin ja äänin. (Bacon 2004, 18.)

Tässä luvussa käydään ensin läpi elokuvakerronnan keskeiset käsitteet, joita ovat tarina, juoni, tyyli, syvyys, kerronnan hierarkia, sekä diegeettinen ja ei-diegeettinen. Näiden käsitteiden avulla voidaan paremmin lähestyä äänen roolia elokuvakerronnassa, johon syvennytään luvun loppupuolella.

2.1 Elokuvakerronnan osatekijät

2.1.1 Tarina, juoni ja tyyli

Elokuvassa kerrontaa suoritetaan kahdella tavalla, eli kuvin ja äänin. Vastanottamansa kuva- ja äänimateriaalin perusteella katsoja rakentaa mielessään elokuvan *tarinan*, eli tiettyyn aika-tilajatkumoon sijoittuvan tapahtumien ketjun. Tarina on aina kronologinen, eli se etenee todellisen aikajärjestyksen mukaisesti. Elokuvantekijät valikoivat, mitkä osat tarinasta esitetään katsojalle eksplisiittisesti ja mitkä osat tämä joutuu päättämään itse. Näiden valintojen perusteella syntyy elokuvan *juoni*. Tarinan rakentamiseen tarvittavaa informaatiota saatetaan antaa katsojalle myös normaalista aikajärjestyksestä poiketen, eli juoni saattaa olla myös epäkronologinen. David Bordwell käyttää juonen asemesta venäjänkielen sanaa *sjuzhet*, joka on merkitykseltään hieman laajempi. Sjuzhetiin kuuluvat Bordwellin mukaan kaikki tietyssä järjestyksessä, tietyn kestoisina, tietyllä tavalla ja tietyistä näkökulmista esitetyt kuvat ja äänet, toisin sanoen siis kaikki elokuvan ilmaisulliset elementit. Siihen sisältyvät elokuvan kuvitteelliseen tarinamaailmaan kuuluvien diegeettisten elementtien lisäksi myös tarinamaailman ulkopuolelle jäävät ei-diegeettiset ainekset, kuten score-musiikki ja välitekstit. (Bacon 2004, 26.)

Elokuvan *tyyli* syntyy näiden ilmaisullisten elementtien, kuten näyttämöllepanon, kuvauksen, äänisuunnittelun, musiikin ja leikkauksen, harkitusta ja tiettyyn päämäärään tähtäävästä käytöstä. Tyyliin on siis kyse siitä, millaisina sjuzhetiin kuuluvat ainekset katsojalle esitetään. Bordwellin mukaan sjuzhetin ja tyylin vuorovaikutus ohjaa katsojaa muodostamaan tarinan. (Bacon 2004, 27.)

2.1.2 Kerronnan syvyys ja laajuus

Valtavirtaan kuuluvissa elokuvissa yksittäisten henkilöhahmojen toiminta on usein keskeisessä asemassa. Näin ollen henkilöiden havainnoimat ja kokemat asiat muodostuvat elintärkeäksi osaksi elokuvakerrontaa. Kerronnan syvyys säätelee sitä, miten tiukasti kerronta on kullakin hetkellä sitoutunut tietyn henkilön havaintomaailmaan. Kerronta voi olla tiukan subjektiivista, eli vain yhden henkilön näkemiseen ja kuulemiseen keskittyvää, tai objektiivista, jolloin näkö- ja kuulokulma vastaa useampien henkilöiden havaintoa ja katsoja seuraa tapahtumia ulkopuolisen tarkkailijan roolissa. Kerronnan syvyys on harvoin staattinen läpi elokuvan, useimmiten se vaihtelee kohtauksesta toiseen tai kohtauksen sisällä. (Bacon 2004, 171.)

Kerronnan syvyys vaikuttaa paljon siihen, miten paljon katsoja pääsee käsiksi henkilöhahmon tunne-elämään ja muihin sisäisiin prosesseihin. Kerrontaa saatetaan kuva- ja ääni-ilmaisun keinoin syventää niin, että katsoja kokee henkilöhahmon olevan esimerkiksi hämmentynyt, peloissaan tai korviaan myöten rakastunut. Elokuvan emotionaalinen vaikuttavuus riippuu pitkälti katsojan samastumisesta näihin tunnetiloihin. (Bacon 2004, 171.)

Kerronnan *laajuus* määrittää sen, kuinka paljon henkilöhahmot ja katsoja tietävät elokuvan maailman tapahtumista. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, kuinka paljon tarinainformaatiota katsojalle annetaan suhteessa elokuvan henkilöihin. Elokuvantekijöiden tavoitteena saattaa esimerkiksi olla Hitchcockin elokuvan *Sabotaasi* tavoin luoda jännitystä siten, että katsoja tietää jotain merkittävää, jota elokuvan henkilöt eivät tiedä. Tilanne saattaa myös olla päinvastainen, jolloin katsojalle selviää vasta elokuvan lopussa jokin tarinan kannalta keskeinen seikka, joka on ollut päähenkilön tiedossa alusta saakka. Katsoja voi myös olla tasavertainen päähenkilön kanssa. Tällöin tarinan salaisuudet selviävät katsojalle sitä mukaa, kun päähenkilö niitä selvittää. (Bacon 2004, 39.)

2.1.3 Diegeettiset ja ei-diegeettiset elementit

Elokuvan kuvitteellista tarinamaailmaa kutsutaan kreikankielisellä sanalla *diegesis*. Elokuvakerronnan keinot voidaan jakaa *diegeettisiin* ja *ei-diegeettisiin* elementteihin. Diegeettisyys tarkoittaa sitä, että kyseisellä elementillä on lähde diegesiksessä, elokuvan tarinan maailmassa. Diegeettistä ääntä edustavat esimerkiksi dialogi ja elokuvan maailmasta lähtöisin olevat tehosteäänät, kuten askeleet, laukaukset tai vaikkapa tuulen ujellus. Musiikki on diegeettistä silloin, kun se tulee elokuvan maailman

sisäisestä lähteestä, kuten radiosta tai lavalla olevan orkesterin instrumenteista. Ei-diegeettisestä materiaalista ilmeisin esimerkki on score-musiikki, sillä se tulee elokuvan maailman ulkopuolelta, eivätkä henkilöhahmot voi sitä kuulla. Myös voice over -kertojaääni on ei-diegeettistä ääntä. (Bacon 2004, 26-27.)

Meta-diegeettinen elokuvaääni on henkilöhahmon sisäistä ääntä. Claudia Gorbman kehitti termin kuvaamaan hahmojen kuvittelemia tai erilaisten hallusinaatioiden aiheuttamia ääniä. Meta-diegeettiset äänet ovat pääsääntöisesti vain yhden henkilön ja yleisön kuultavissa. Ne kuvaavat henkilöhahmon mielentilaa, hänen subjektiivista havaintoaan ympäröivästä maailmasta tai totaalista irtaantumistaan todellisuudesta. Usein käytetty meta-diegeettisen äänen ilmentymä on henkilöhahmon sisäinen monologi tai ajatusääni. (Milicevic 2005, 2.) Meta-diegeettistä ääntä kutsutaan usein myös *subjektiiviseksi* ääneksi. Näitä kahta käsitettä käytetään tässä tutkielmassa toistensa synonyymeinä, vaikka jotkut tutkijat saattavatkin nähdä vivahde-eroja termien välillä.

Diegeettisen, meta-diegeettisen ja ei-diegeettisen äänen rajapinnat ovat äänikerronnan kannalta erittäin mielenkiintoista aluetta. Usein näitä rajoja ylitetään, jolloin esimerkiksi diegeettinen tehosteääni voi muuttua meta-diegeettiseksi tai ei-diegeettinen musiikki diegeettiseksi.

Tämän tutkielman aihetta, eli henkilöhahmon ja elokuvan äänimaailman välistä suhdetta pohdittaessa pääpaino asettuu vääjäämättä diegeettiseen ja meta-diegeettiseen ääneen. Ei-diegeettinen ääni jää vähemmälle huomiolle siksi, että elokuvan henkilöhahmot eivät voi sitä koskaan kuulla.

2.2 Ääni elokuvakerronnassa

2.2.1 Äänen tehtävät elokuvassa

Edellä esitellyssä elokuvakerronnan teoriassa kuva ja ääni esitetään tasaveroisina elementteinä, joiden varaan kaikki elokuvallinen ilmaisu rakentuu. Käytännössä äänen ilmaisulliset mahdollisuudet jäävät kuitenkin usein kuvan varjoon. Ääni on kuvaa vahvemmin aikaan sidottua ja jatkuvaa, sillä sitä ei voida pysäyttää sen enempää kuin oikeaa elämääkään. Tästä syystä ääntä hyödynnetään kenties eniten juuri elokuvan realismia ja jatkuvuutta lisäävänä tekijänä. Äänen monipuoliset mahdollisuudet

elokuvakerronnassa saattavatkin olla hieman hämärän peitossa jopa monille elokuva-alalla työskenteleville. (Kivi, Peltomaa & Pirilä 1983, 94.)

Äänisuunnittelija Randy Thom summaa äänen (tehosteet, dialogi ja musiikki) tehtävät elokuvakerronnassa artikkelissaan *Designing a Movie For Sound* seuraavasti:

Ääni voi

- luoda tunnelmaa ja välittää emootiota
- rytmittää kohtausta
- viitata maantieteelliseen sijaintiin
- viitata aikaan, joko historialliseen ajanjaksoon tai vuorokaudenaikaan
- määritellä henkilöahmoa (luonteenpiirteet, mielentila, päämäärät jne.)
- yhdistää hetkiä, henkilöahmoja, paikkoja tai emootioita toisiinsa
- korostaa tai vähentää kohtauksen realismia
- korostaa tai vähentää kohtauksen monitulkintaisuutta
- kohdistaa katsojan huomiota tiettyyn yksityiskohtaan tai siitä pois
- pehmentää tai korostaa kuvien ja kohtausten välisiä siirtymiä
- kuvailla tilan akustisia ominaisuuksia
- säikäyttää tai rauhoittaa
- korostaa tai vähätellä toimintaa (Thom 1999, tekijän vapaa suomennos.)

Thom tähdentää, että kullakin elokuvan hetkellä ääni todennäköisesti toteuttaa useampia edellä mainituista tehtävistä samanaikaisesti. (Thom 1999.)

Aivan kuten kuvakerronnassakin, myös äänikerronnassa on kyse elokuvantekijöiden valinnoista. Yhteistyössä ohjaajan kanssa äänisuunnittelija valikoi ne äänet, jotka katsojan annetaan tietyllä hetkellä kuulla. Yhtä tärkeiksi voivat muodostua ne äänet, jotka päätetään evätä katsojalta. Lisäksi ratkaistaan se, millaisena jokin tietty ääni tai äänellinen kokonaisuus katsojalle esitetään. Samasta äänilähteestä tuleva ääni voi saada lukemattomia eri muotoja suhteessa äänen sointiväriin, voimakkuuteen, tulosuuntaan ja kaikuisuuteen. Näillä valinnoilla ratkaistaan se, pyrkiikö ääni tietyllä

hetkellä kuvaamaan elokuvan maailman objektiivista todellisuutta vai yhden henkilön subjektiivista havaintoa. Kullakin hetkellä ääni-ilmaisun ratkaisuihin vaikuttavat muun muassa kerrottava tarina, elokuvan tyyli, kerronnan hierarkiat, emotionaaliset tavoitteet sekä tavoiteltu kerronnan syvyys. Lisäksi äänikerrontaan vaikuttaa toki vahvasti myös se, mitä kuvassa kullakin hetkellä halutaan näyttää.

2.2.2 Äänen ja kuvan vuorovaikutus

Venäläisohjaaja Sergei Eisenstein laati kollegoineen äänielokuvan alkumetreillä julistuksen siitä, miten ääntä tulisi elokuvakerronnassa hyödyntää. Heidän mielestään äänen ei tulisi vain orjallisesti toistaa kuvassa tapahtuvia asioita, vaan toimia kuvasta irrotettuna elementtinä, ja tuoda näin kokonaan uusi ulottuvuus elokuvailmaisuun. (Eisenstein 1978, 370.) Kenties mielenkiintoisimmillaan äänikerronta onkin silloin, kun se paljastaa katsojalle jotain, mitä kuva ei voi tai ei halua kertoa. (Sonnenschein 2001, 173.) Ideaalitulanteessa kuva- ja äänikerronnan ratkaisut pääsevät vaikuttamaan toisiinsa, jolloin kerronta monipuolistuu ja vältytään antamasta katsojalle liikaa ärsykyitä samanaikaisesti. Elokuvan ennakkosuunnittelun aikana voidaan vaikkapa päättää, että tietyn informaation tai emotion välittäminen on enemmän äänen kuin kuvan vastuulla tai päinvastoin. Esimerkiksi elokuvassa *Seitsemän* (Seven, USA 1997.) kaupungin suuruuden ja uhkaavuuden tunnelma syntyy pitkälti äänen vaikutuksesta. Elokuva ei sisällä käytännössä lainkaan laajoja esittelykuvia kaupungista. Silti katsojan mieleen piirtyy elävä kuva valtavan metropolin sykkeestä, jossa yksittäinen ihminen on pieni ja vailla turvaa.

Robert Bressonin mukaan elokuvakerronnassa on hyödynnettävä äänen ja kuvan vuorotyötä. Silloin, kun ääni voi korvata kuvan, kuva tulisi poistaa tai neutralisoida. Jos taas kuva vie katsojan kaiken huomion, ääni voidaan häivyttää olemattomiin. Katsoja ei pysty olemaan samaan aikaan kokonaan "silmänä" ja "korvana". Bressonin mielestä kuva vie enemmän kohti ulkoista ja ääni sisäistä maailmaa. (Belton & Weis 1997, 149.) Näin ollen ääni voi usein tuoda katsojan lähemmäksi henkilöahmon salattuja aikeita tai emootioita. Äänen tulee kuitenkin ennen kaikkea palvella elokuvan kokonaisuutta sen sijaan, että se pyrkisi kiinnittämään huomion itseensä. (Sonnenschein 2001, 173.)

2.2.3 Äänelle suunnitellut elokuvat

Useissa elokuvissa ääni saattaa varsin onnistuneesti ja huomaamattomasti toteuttaa tehtäviään: se luo tunnelmaa, lisää realismin tuntua ja jatkuvuutta, korostaa tai pehmentää siirtymiä ajassa tai paikassa ja niin edelleen. Se ei kuitenkaan pysty yhdessä kuvakerronnan kanssa luomaan niitä voimakkaita tunne-elämyksiä, jotka tekevät tietyistä elokuvista unohtumattomia kokemuksia. Asiaan perehtyminen paljastaa nopeasti sen, ettei kyse useimmiten ole siitä, miten taidokkaasti yksittäiset ääniefektit elokuvassa on rakennettu. (Thom 1999.) Äänisuunnittelija/leikkaaja/ohjaaja Walter Murchin mukaan esimerkiksi useissa moderneissa amerikkalaiselokuviissa äänitehosteet ovat itsessään hyvinkin vaikuttavia, mutta ne tyytyvät lähinnä toistamaan kuvassa tapahtuvia asioita, eivätkä näin ollen onnistu kiihottamaan katsojan mielikuvitusta. Tästä syystä ne jäävät vain äänilähteen kalpeaksi varjoksi. (Murch 2003, 100.)

Randy Thom kertoo School of Sound -seminaarissa pitämässään luennossa analysoineensa ”hyvän äänisuunnittelun” osatekijöitä kymmeniä vuosia. Pohdinnoissaan hän on lopulta päätenyt siihen, että kaikkein onnistuneinta ja voimakkainta ääni-ilmaisua sisältävät elokuvat on suunniteltu, tietoisesti tai tiedostamatta, hyödyntämään ääntä kerronnassaan. Nämä ”äänelle suunnitellut elokuvat” sisältävät paljon kohtauksia, jotka ovat tavalla tai toisella otollisia ääni-ilmaisulle. Esimerkiksi *Ilmestyskirja. Nyt.* (Apocalypse. Now, USA 1979) -elokuvan kiitellyn äänisuunnittelun perusta luotiin jo paljon ennen sitä hetkeä, kun Walter Murch lisäsi ensimmäiset ääniefektit leikattuun elokuvaan. Se luotiin jo käsikirjoitusvaiheessa. (Thom 1999.)

Avaintekijä äänelle suunnitelluissa elokuvissa on Thomin mukaan runsas *Point of View* eli *näkökulma kohtausten* käyttö. Käsitteet POV tai näkökulma kohtaus eivät tarkoita Thomin ajattelussa pelkästään kuvausteknisiä näkökulmaotoksia, joissa kamera on asetettu henkilö hahmon silmien paikalle. Niillä viitataan enemmänkin kerronnan näkökulmaan tietyllä elokuvan hetkellä. Esimerkiksi *Ilmestyskirja. Nyt.* -elokuvan aloittava painajaismainen kohtaus hidastettuine helikoptereineen, räjähdyksineen ja hotellihuoneen tuulettimineen on kapteeni Willardin näkökulmasta kerrottu POV-kohtaus, vaikka katsoja ei tarkkailekaan tapahtumia kirjaimellisesti tämän silmin. Sekä kuvat että äänet kuitenkin päästävät katsojan kokemaan, mitä Willardin pään sisällä tapahtuu. (Murch 2003, 100.)

Ymmärtäessään tarkkailevansa maailmaa elokuvan henkilön havaintojen läpi katsoja ei odota äänen olevan realistista tai objektiivista. Tällöin äänisuunnittelija voi keskittyä kuvaamaan henkilöihahmon tunnetilaa käyttäen myös erittäin abstrakteja ääniä, joilla ei tarvitse olla suoraviivaista kytköstä kuvassa näkyviin asioihin.

Randy Thomin tavoin käytän tässä opinnäytetyössä POV:sta puhuessani käsitteen laajempaa merkitystä, jolloin se tarkoittaa kaikkia niitä kohtauksia, joissa elokuvan kerrontaa suoritetaan yhden henkilöihahmon näkökulmasta. Kuvitellaan vaikkapa kohtaus, jossa mies seisoo liikkumatta rautatieaseman hälinän keskellä. Kohtauksen aikana kamera ajaa miestä kohti kokokuvasta erikoislähikuvaan. Ääniraidalla kuullaan, kuinka aseman hälinä vaimenee, muuttuu kaukaisemmaksi, ja korvaantuu jollain tarinan kannalta merkityksellisellä äänellä, joka ei selvästikään tule asemamiljööstä. Vaikka emme näekään sitä, mitä mies näkee, on tämä kohtaus elokuvan kerronnan kannalta eittämättä POV-kohtaus, sillä ääni-ilmaisun vaikutuksesta tajuamme ikään kuin siirtyvämme miehen päähän ja havainnoivamme maailmaa tämän aistein.

2.2.4 Elokuvan maailman kuunteleminen

Thom (1999) mainitsee onnistunutta ääni ilmaisua tukevana tekijänä myös tämän tutkielman kannalta keskeisen seikan, nimittäin elokuvan henkilöihahmon ja äänimaailman välisen suhteen luomisen. Elokuvaääntä käsittelevässä kirjallisuudessa aihetta lähestytään yleensä pohtimalla, miten ääniraidalla tehdyt ratkaisut vaikuttavat katsojaan. Tarkastelun kohteena on siis elokuvan äänimaailman ja katsojan välinen suhde. Katsoja kuitenkin yleensä käsittelee näkemäänsä elokuvaa päähenkilön kautta. Jos hän pystyy samaistumaan henkilöihahmoon, hän jännittää, pelkää, suree tai iloitsee tämän puolesta. Tällöin myös se, mitä tuo henkilöihahmo havainnoi, vaikuttaa suuresti siihen, mitä (ja miten) katsojana havainnoi. Jos elokuvan ääniraidalla kuultavat äänet eivät millään tavalla vaikuta henkilöihahmon elämään ja tämä ei näytä kuulevan niitä lainkaan, ei katsojallakaan ole mitään syytä niitä kuunnella. Jos taas elokuvassa on hetkiä, jolloin henkilöihahmon annetaan aktiivisesti kuunnella tiettyjä ääniä, tällöin katsojakin herkistyy kuuntelemaan, sillä hän olettaa äänten olevan tarinan kannalta merkityksellisiä, tai ainakin antavan tietoa henkilön suhteesta ympäristöönsä. Se miten henkilöihahmo reagoi kuulemaansa antaa tärkeää tietoa hänen sisäisestä maailmastaan. (Thom.)

Hyvä esimerkki tästä löytyy elokuvan *Seitsemän* alusta. Kohtauksessa eläkeiän kynnyksellä oleva murharyhmän etsivä Somerset (Morgan Freeman) makaa yöllä yksin sängyssään saamatta unta. Hän kuuntelee kadulta kantautuvia ääniä: vihamielisen kuuluisia huutoja, sireenejä, autojen varashälyttimien ujellusta, koirien haukuntaa. Hän vilkaisee väsyneenä kohti ikkunaa, jonka läpi äänet tunkeutuvat huoneeseen. Hetken kuluttua hän kytkee metronominsa päälle. Pikkuhiljaa kadun äänet vaimenevat Somersetin huomion kiinnittyessä metronomin naksutukseen. Lopulta metronomin ääni on voimistunut niin, ettei kaupunkia kuulla enää lainkaan. Ilman sanaakaan dialogia katsojalle selviää useita asioita Somersetin persoonasta ja mielentilasta. Katsoja ymmärtää, että Somerset on lopen kyllästynyt väkivaltaiseen kaupunkiinsa, mutta kestää sitä omalla, totutulla tavallaan. Tämä kerrotaan pelkästään antamalla henkilön kuunnella, ja reagoida kuulemaansa. Somersetin kautta myös katsoja muodostaa mielikuvan elokuvan nimettömäksi jäävän kaupungin luonteesta, jota ei kuvakerronnassa esitellä juuri lainkaan.



Kuvio 1. Somerset (Morgan Freeman) kuuntelee kaupungin ääniä elokuvassa *Seitsemän*.

3 Kuunteleminen kerronnan elementtinä

David Sonnenschein valottaa kuulemisen ja kuuntelemisen eroja seuraavasti: Kuuleminen on passiivista ja kuunteleminen aktiivista. Kuulemisessa vastaanotetaan äänellistä informaatiota korvien kautta, mutta kuunteleminen perustuu kykyyn suodattaa, valikoida ja muistaa tuota informaatiota ja reagoida siihen. (Sonnenschein 2001, 5.)

“Kuunteleminen alkaa hiljaa olemisesta”, totesi saksalainen musiikkijournalisti ja kirjailija Joachim-Ernst Berendt, joka kirjallisessa tuotannossaan tutki kuuntelemista niin historiallisena, fyysisenä, kulttuurillisena kuin filosofisena ilmiönä (Sonnenschein 2001, 170). Elokuvan maailmaan sovellettuna Berendtin lausunto tarkoittaa sitä, että jos henkilöahmot puhuvat lakkaamatta, he eivät kuuntele muita ympäröivän maailman ääniä. Tällöin katsojallakaan ei ole syytä irrottaa huomiotaan dialogista. Dialogipainotteisissakin kohtauksissa diegeettinen ääni voi tuki edellisessä luvussa esiteltyyn tapaan esimerkiksi muokata tunnelmaa uhkaavampaan tai kevyempään suuntaan. Se kuitenkin jää helposti vain irralliseksi taustameteliksi, mikäli se ei millään tavalla näytä vaikuttavan yhdenkään kohtauksen henkilön elämään.

3.1 Kuuntelemisen funktiot elokuvakerronnassa

Edellisessä luvussa esitin väittämän siitä, että äänikerronnan mahdollisuuksiin vaikuttaa suuresti se, kuuntelevatko henkilöahmot elokuvan maailman ääniä. Tässä alaluvussa pohdimme, miten ääni voi kuuntelemisen kautta osallistua aktiivisesti elokuvan tarinankerrontaan, huomion ja emotion kuljetukseen ja rytmin elävöittämiseen. Huomattavaa on kuitenkin se, että vaikka kuuntelemisen *tarinankerronnallista* ja *emotionaalista* funktiota käsitellään analysoinnin selkeyttämiseksi omilla alaluvuissaan, nämä kaksi roolia eivät usein ole yksiselitteisesti erotettavissa toisistaan, sillä henkilöiden kokemat emotiothan usein juuri kuljettavat tarinaa eteenpäin.

3.1.1 Tarinankerronnallinen funktio

Kuten edellä on mainittu, elokuvan ennakkosuunnittelussa edetään usein kuvan ehdoilla. Sitä kautta ääni tavallisesti menettää mahdollisuuksiaan vaikuttaa siihen tarinaan, joka katsojan mieleen muodostuu sjuzhetin ja tyylin yhteisvaikutuksesta.

Yksinkertaisimmillaan kuunteleminen toimii tarinankerronnassa tekijänä, joka ohjaa henkilöhahmon, ja tätä kautta myös katsojan, huomiota kuvan ulkopuolisiin asioihin. Aivan kuten kuvan ulkopuolelle suuntautuvaa katsetta, voidaan myös kuuntelemista hyödyntää laajentamaan tarinan maailmaa kuva-alaa laajemmaksi. Henkilöhahmon kiinnittäessä huomionsa johonkin kuvan ulkopuoliseen ääneen, myös katsoja alkaa kuunnella kyseistä ääntä, sillä hän olettaa sen olevan tarinan kannalta merkityksellinen. Tämän jälkeen kuva voi näyttää äänen lähteen tai jättää sen mysteeriksi, toistaiseksi tai kokonaan.

Tarinankerronnassa on pitkälti kyse yhteyksien luomisesta henkilöiden, paikkojen, kokemusten, emootioiden ja ideoiden välille. Käsikirjoituksessa äänelle voidaan antaa tärkeä rooli yhtenä niistä tekijöistä, jotka luovat näitä yhteyksiä, ja kuljettavat tarinaa eteenpäin. Samoin kuin henkilöiden näkemät asiat, myös heidän kuulemansa äänet voivat toimia liikkeellepanevinä voimina elokuvan koko juonen tai yksittäisten kohtausten kannalta. (Thom.)

Elokuvateoreetikko Bela Balazs on todennut, ettei ole mitään syytä olettaa, että ääni olisi kuvaa kykenemättömämpi käynnistämään toimintaa. Hän käyttää esimerkkinä kuviteltua kaksintaistelukohtausta, jossa ääni ei ole ainoastaan taistelun dramaattisuutta korostava elementti, vaan myös taistelun syy. Miekkojen yhteen iskeytymisen äänet eivät ole kovinkaan merkityksellisiä, toisin kuin viereisestä puutarhasta kantautuva laulu, joka herättää henkiin kauan sitten unohtuneen kiistan ja saa osapuolet hyökkäämään toisiaan vastaan. (Balazs 1997, 199.)

Tarinaa eteenpäin vievät äänet resonoivat muiden äänien, paikkojen, muistojen, haaveiden tai tunteiden kanssa. Ääni voi esimerkiksi antaa elokuvan päähenkilölle käänteentekevää informaatiota, palauttaa hänen mieleensä menneitä tapahtumia, rohkaista tai pelästyttää häntä, tai muilla tavoin motivoida henkilöä toimimaan. Suurimman painoarvon kuuluu ääni saa kenties silloin, kun pystymme lukemaan sen vaikutuksen näyttelijän kasvoilta lähikuvassa hetkellä, jolloin tarinan kannalta olennainen käänne tapahtuu. Äänisuunnittelijan on kuitenkin todella vaikea toteuttaa tällaista äänikerrontaa, ellei sille ole luotu perustaa käsikirjoituksessa, näyttelijäntyössä, kuvauksessa ja leikkauksessa. (Thom.)

Esimerkkinä äänen keskeisestä roolista tarinankerronnassa voidaan mainita äänisuunnittelustaan paljon kiitosta saanut elokuva *Keskustelu* (Conversation, USA 1974). Tämä elokuva antoi äänisuunnittelijalleen Walter Murchille äärimmäisen herkulliset lähtökohdat, sillä kuunteleminen on elokuvan juonen kannalta erittäin

keskeinen elementti. Tapahtumat käynnistyvät, kun salakuuntelua harjoittava päähenkilö Harry Caul (Gene Hackman) kuulee (tai luulee kuulevansa) viitteitä siitä, että hänen tarkkailemansa pariskunta aiotaan murhata. Tarinan edetessä Harryn kuulemat ja oman vainoharhaisuutensa kautta tulkitsemat äänet pysyvät kerronnan ytimessä. Katsoja on päähenkilön kanssa enimmäkseen samalla tasolla kerronnan hierarkiassa, joten Harryn kuuntelemat äänet ovat myös katsojalle keskeinen tarinainformaation lähde. Elokuvan kerronta hyödyntää taidokkaasti äänen monitulkintaisuutta, joka usein aktivoi kuulijan mielikuvitusta nähtyjä asioita tehokkaammin.



Kuvio 2. Harry Caul (Gene Hackman) salakuuntelee naapurihuoneistoaan *Keskustelussa*.

Keskustelu on toki äärimmäinen esimerkki, sillä elokuvan tarina rakentuu pitkälti kuultujen äänien varaan. Ääni ei voi eikä sen tarvitsekaan olla näin keskeisessä asemassa kaikissa elokuvissa. Elokuva kuitenkin toimii hyvänä muistutuksena niistä mahdollisuuksista, joita äänikerronta elokuvantekijöille tarjoaa, jos sille vain annetaan tilaisuus.

3.1.2 Emotionaalinen funktio

Elokuvan emotionaalinen vaikutus katsojaan perustuu pitkälti samastumiseen henkilöhahmojen tunnetilojen kanssa. Elokuvan diegeettiset tai meta-diegeettiset äänet eivät juurikaan pääse vaikuttamaan katsojan tunteisiin, mikäli ne eivät saa aikaan minkäänlaista emotionaalista reaktiota henkilöhahmossa. Tietyn äänen merkityksellisyys saattaa jäädä katsojalta täysin huomaamatta, kunnes sen vaikutus nähdään henkilöhahmon kasvoilla tai toiminnassa. Esimerkiksi sireenin ääni saa täyden dramaturgisen merkityksen vasta silloin, kun hahmon reaktiot osoittavat onko kyseessä viesti uhkaavasta vaarasta tai läheiselle sattuneesta onnettomuudesta, vai kenties vain arkipäiväinen hälytyslaitteiston testaus työpaikalla. Mikäli tietyn, hahmon kuuleman äänen tai musiikkikappaleen emotionaalinen vaikutus voidaan lukea hänen kasvoiltaan lähikuvassa, saa kyseinen ääni myös aivan uudenlaisen voiman katsojan mielessä. Tällaista voimaa ei voida koskaan saada aikaan ainoastaan nostamalla äänenvoimakkuutta. (Balazs 1992, 209.)

Tietyn, tunnistettavan äänen kuunteleminen useammassa kohtauksessa on oiva keino maantieteellisten paikkojen identifioimisen lisäksi myös emotionin kuljetukseen. Kohtaus, jossa henkilöhahmo kuuntelee tiettyä ääntä, joka näyttää olevan hänelle jollain tavalla emotionaalisesti merkittävä, antaa äänisuunnittelijalle mahdollisuuden hyödyntää tuota ääntä myöhemmin elokuvassa. Äänen toistuessa hahmon ei tarvitse välttämättä edes noteerata sitä, jos katsojan mieleen on aiemmin onnistuttu istuttamaan emotionaalinen yhteys tuon äänen ja hahmon välillä. (Thom 1995.)

Muutos siinä, miten henkilöhahmo reagoi tiettyyn merkitykselliseen ääneen voi viestiä hänen henkisen tilansa muutoksesta. Elokuvan alussa melko neutraalin reaktion aikaansaanut, vaikkapa hahmon kotikaupunkiin liittyvä ääni voi henkilön henkisen rappion myötä saada tämän murtumaan totaalisesti. Toistuvan äänen ominaisuuksia voidaan myös muokata elokuvan edetessä tavalla, joka heijastaa hahmon tunteita äänen aiheuttajaa kohtaan. Elokuvan alussa ääni voi olla häiritsevä ja piinaava, mutta henkilön kasvun myötä se muuttuukin neutraalimpaan suuntaan. (Sonnenschein 2001, 201.)

Äänellä voidaan myös vaikuttaa voimakkaasti kerronnan syvyyteen. Äänen keinoin voidaan tehokkaasti liikkua subjektiivisen ja objektiivisen, eli yhden ja useampien henkilöiden havaintomaailmojen välillä. Ääni voi syventää kerrontaa päästämällä katsojan henkilöhahmon pään sisään. Subjektiivinen ääni-ilmaisu voi antaa tärkeää

tietoa hahmon henkisestä tilasta, ja tätä kautta kasvattaa katsojan emotionaalista osallistumista elokuvaan.

Äänen mahdollisuus vaikuttaa kerronnan syvyyteen riippuu kuitenkin vahvasti elokuvan käsikirjoituksesta ja ennakkosuunnittelusta. Kullakin hetkellä käytettävä näkö- ja kuulokulma tulisi ilmetä jo käsikirjoituksessa. Tämän jälkeen vaikutelmaa voidaan tehokkaasti korostaa elokuvallisin keinoin. Henkilöhahmon henkistä tilaa kuvaavaa, subjektiivista äänikerrontaa on erittäin hankalaa toteuttaa, jos nähtävät kuvat eivät millään tavalla tue kokemusta subjektiivisuudesta. Mikäli kuvat poikkeavat normatiivisesta ilmaisusta esimerkiksi perspektiivinsä, valaistuksensa tai liikkeensä perusteella, onnistuu subjektiivisen äänen uskottava käyttö huomattavasti helpommin. Arkipäiväiseltä näyttävän kohtauksen muuttaminen subjektiiviseksi pelkän äänen keinoin on usein lähes mahdotonta. (Thom 1999.)

Henkilöhahmon emotionaalista tilaa voidaan kuvata äänen avulla myös siten, että hahmo *ei* reagoi ääniin, joihin ihminen tavallisesti reagoisi. Kadulla kävelevä ihminen reagoi yleensä esimerkiksi läheltä kuuluvaan hälytysajoneuvon sireenin ääneen vähintään kääntämällä katseensa äänen suuntaan. Jos kohtauksessa pyritään subjektiiviseen näkö- ja kuulokulmaan, henkilön huomioimatta jättäviä ääniä voidaan etäännyttää tai muulla tavoin vääristää vaikutelman vahvistamiseksi. Vastaavanlainen tunnetila voidaan kuitenkin välittää myös objektiivisemmän ääni-ilmaisun kautta. Elokuvassa *Rosetta* (Rosetta, Belgia 1999) seurataan potkut saanutta naista hänen poistuessaan työpaikaltaan. Naturalistinen äänimaailma on rakennettu korostetun meluisaksi ja jopa häiritseväksi, mutta vihainen päähenkilö ei reagoi mihinkään, ja näyttää näin olevan täysin sulkeutunut omaan ajatusmaailmaansa.

3.1.3 Rytmillinen funktio

Rytmi on yksi elokuvailmaisun monimutkaisimmista tekijöistä. Elokuvan rytmiiin vaikuttavat lukuisat tekijät, joista monet voidaan edelleen jakaa pienempiin osatekijöihin. Näyttelijäntyöllä, kuvauksella, leikkauksella ja äänellä on kaikilla oma rytmensä. Kun ääni jaetaan pienempiin elementteihin, huomataan, että niin musiikki, dialogi kuin ääniefektitkin sisältävät oman rytmensä. Näiden lukuisten rytmisten elementtien yhteisvaikutuksesta syntyy katsojalle välittyvä elokuvan kokonaisrytmi. Rytmiset elementit voivat myötäillä toisiaan, jolloin esimerkiksi rauhallista leikkausrytmiä tuetaan hidastempoisella musiikilla. Toisinaan ne taas ovat ristiriidassa

keskenään, luoden mielenkiintoisia kontrasteja katsojan visuaalisten ja auditiivisten havaintojen välille. (Bordwell & Thompson 2003, 193.)

Kuuntelemisen hyödyntäminen elokuvakerronnassa tarjoaa usein keinon kasvattaa elokuvan rytmillistä dynamiikkaa. Kuten aiemmin on todettu, kuuntelemisen hetket ovat yleensä hiljaa olemisen hetkiä. Kuunteleva ihminen lakkaa puhumasta. Keskittyessään kuuntelemaan ihminen usein myös keskeyttää muun toiminnan, tai ainakin irrottaa huomionsa siitä. Elokuvan äänisuunnittelussa tällaiset hetket tarjoavat tilaisuuden vähentää samanaikaisesti kuultavien äänten määrää, jotta tarinan kannalta keskeinen ääni saisi vaatimansa huomion. Kuuntelemisen hetkillä myös ei-diegeettiset äänet, kuten score-musiikki, antavat usein tilaa kuunneltaville, diegeettisille tai meta-diegeettisille äänille. Kaikki edellä mainitut tekijät vaikuttavat osaltaan elokuvan rytmin dynaamisuuteen.

Jännitys-, trilleri- ja kauhuelokuvissa kuuntelemista käytetään usein pudottamaan elokuvan rytmiä juuri ennen intensiivistä toimintajaksoa. Näyttelijäntyö, kuvaus, leikkaus, ja musiikki tuntuvat olevan lähes pysähtyneessä tilassa, kunnes jokin äkillinen tapahtuma potkaisee elokuvan jälleen käyntiin, ja rytmi kiihtyy hetkessä kaikilla osaluilla. Näin toiminnallisiin kohtauksiin saadaan ladattua mahdollisimman suuri teho.

3.2 Esimerkkejä kuuntelemisen hyödyntämisestä

Seuraavaksi käydään esimerkkikohtausten kera läpi sitä, millaisissa tilanteissa elokuvan äänimaailmaa kuunnellaan. Nämä kohtausesimerkit osoittavat, miten monipuolista ja vaikuttavaa elokuvakerrontaa voidaan luoda, kun henkilöhahmojen annetaan havainnoida ympäristöään myös kuuntelemalla.

3.2.1 Hiljaisuus

Hieman paradoksaalisesti, hiljaisuus on yksi äänielokuvan vahvimista ilmaisukeinoista. Walter Murchin mukaan elokuva on ainoa taidemuoto, jossa joko suhteellista tai absoluuttista hiljaisuutta voidaan tehokkaasti hyödyntää. (Murch 2003, 95.) Hiljaisuuden kokemuksen rakentaminen elokuvaan on kuitenkin erittäin haastavaa. Kaikkien elokuvan maailman äänien samanaikainen, täydellinen vaimentaminen vaikuttaa usein katsojan mielestä luonnottomalta. Murch muistuttaa, että illuusio hiljaisuudesta syntyy silloin, kun kuulemme selvästi jotain, mikä tavallisesti jää

kuulematta. Hiljaisuuden rikkoutumisen mahdollisuus on oltava jatkuvasti läsnä. Michel Chion vertaa tätä siihen, että kuulemme sinfoniaorkesterin hiljaisuuden yhden huilun ympärillä. (Murch 2003, 96.) Bela Balazs puolestaan runoili aikoinaan hiljaisuuden elokuvassa olevan sitä, kun ikkunalaudalla surisevan kärpäsen ääni täyttää koko huoneen, ja kellon tikitys on kuin aikaa kappaleiksi nuijiva moukari (Balazs 1997, 206).

Elokuvan henkilöhahmot kuuntelevat hiljaisuutta tietoisesti yleensä silloin, kun se ilmenee tilanteessa, jossa normaalisti kuuluisi huomattavasti enemmän ääntä. Eniten huomiota herättää äkillinen hiljaisuus, ympäristön äänien nopea katkeaminen, joka yleensä tulkitaan viestiksi uhkaavasta vaarasta. Sergio Leonen *Huuliharppukostajassa* (Once Upon a Time in the West, Italia 1969) on kohtaus, jossa elokuvan antagonistin ilmaantumista paikalle edeltää heinäsiirkojen voimakkaan sirtyksen äkillinen loppuminen. Tämä herättää perheenisän huomion kesken päivän askareiden. Näin jyrkkä siirtyminen hiljaisuuteen saattaa kuitenkin nykyajan elokuvien estetiikassa tuntua epäuskottavalta, ja etäännyttää katsojaa tarinasta.

Hieman hienovaraisemmin rakennettu hiljaisuus löytyy Francis Ford Coppolan ohjaamasta sotaelokuvasta *Ilmestyskirja. Nyt*. Kohtauksessa tarinan päähenkilö Willard ja rivisotilas Chef lähtevät viidakkoon etsimään mangoja. Chefin puhellessa niitä näitä viidakon äänet, kuten lintujen laulu ja hyönteisten sirtytys vähitellen vaimenevat. Viidakkosodankäyntiin tottunut Willard huomaa tämän välittömästi ja valpastuu, sillä epäilee vihollisen olevan lähellä. Chef huomaa Willardin reaktion ja vaikenee. Kaksikon hiipiessä hiljaa kohti oletettua vihollista ääniraidalla kuullaan vaimeaa sirtystä, kaukaisia pommituksen ääniä, sekä heidän oman liikkumisensa ääntä. Painostava hiljaisuus kasvaa huippuunsa juuri ennen kuin tiikeri hyppää karjahtaen pusikosta heidän ohitse.



Kuvio 3. Willard (Martin Sheen, vas.) ja Chef (Frederic Forrest) hiipivät viidakon hiljaisuudessa elokuvassa *Ilmestyskirja. Nyt*.

Kuunteleminen toimii tässä kohtauksessa toiminnan käynnistäjänä. Leppoisa jutustelu tuokio muuttuu hetkessä vaaraa uhkuvaksi hiiviskelyksi. Samalla se viestii eroista kohtauksessa esiintyvien hahmojen mielentilassa; Willard on valppaampi, ja näin ollen havaitsee uhkaavan hiljaisuuden ensimmäisenä.

Piinaavimmillaan hiljaisuus on elokuvassa kenties silloin, kun hiljaisuuden äkillisen rikkoutumisen koetaan olevan vain ajan kysymys. Tätä hyödynnetään paljon erityisesti kauhu- ja jännityselokuvissa. Näissä pienetkin äänet ovat usein tehokkaita, koska peloissaan oleva henkilö hahmo on täysin virittäytynyt kuuntelemaan niitä. Olonsa uhatuksi kokeva ihminen havainnoi luontaisesti ympäristöään herkeämättä kaikin tavoin, saadakseen lisää tietoa kokemastaan uhkatekijästä, oli tämä sitten kuviteltu tai todellinen. Elokuvassa *Yövahti* (Nattevagten, Tanska 1994) nuori Martin on ensimmäistä yötä uudessa työssään ruumishuoneen yövahtina. Hän kuuntelee huolettomana musiikkia korvalappustereoistaan, kunnes jokin kiinnittää hänen huomionsa. Hän katkaisee musiikin ja kuuntelee. On erittäin hiljaista, lampussa lentelevän yöperhosen rapina ja veden virtaus putkistossa kuuluvat selkeästi. Martin kääntyy katsomaan seinällä olevaa punaista hälytysvaloa. Hälytyksen voi aktivoida vain vetämällä narusta huoneessa, jossa juuri menehtyneiden ihmisten ruumiita säilytetään. Valon syttyminen ja hälytysäänen kuuleminen on karmivinta, mitä Martin voi kuvitella. Kamera ajaa kohti valoa Martinin (ja katsojien) odottaessa. Yhtäkkiä hiljaisuuden rikkoo voimakas hälytysääni, jonka Martin kuitenkin pian huomaa olevan vain hänen oma herätyskellonsa.

Molemmissa esimerkkikohtauksissa kuuntelemista käytetään toiminnan motivoimisen lisäksi keinona elokuvan rytmin pudottamiseen piinallisen hitaaksi. Venytetyn, hiljaisen

hetken jälkeen jännitys laukaistaan muutaman sekuntin pituisella pyrähdyksellä. Vaikka molemmissa tapauksissa kyseessä onkin ”väärä hälytys” (tiikeri on toki pelottava ilmestys, mutta aseistetut vihollisjoukot olisivat varmasti olleet vielä pahempi vaihtoehto), kohtaukset välittävät katsojalle henkilöiden kokeman psyykkisen rasituksen. Elokuvan kokonaisrytmiin ne tuovat elintärkeää dynaamista vaihtelua.

3.2.2 Rajoittunut näkökenttä

Jos elokuvassa on tilanteita, joissa roolihahmon mahdollisuus tarkkailla ympäristöään katselemalla on rajoittunut, joutuu hän keräämään tietoa kuuntelemalla. Rajoittuneisuus voi johtua esimerkiksi seuraavista tekijöistä:

- valon vähyys (yö, sähkökatko, varjot, joku sammuttaa valot)
- hahmon fyysinen tila (sokeutuminen, tilapäinen sokaistuminen, sokkitila, silmät peitetty)
- sääolot (sumu, usva, lumi/vesisade)
- ympäristön asettamat rajoitukset (esim. rakennelmat, kasvillisuus, väkijoukko tai savu peittävät näkökentän)

Mainio esimerkki rajoittuneen näkökentän mahdollistamasta ääni-ilmaisusta on Robert Bressonin elokuva *Kuolemaantuomittu on karannut* (Un condamné à mort s'est échappé ou Le vent souffle où il veut, Ranska 1956). Elokuvassa ranskalainen vapaustaistelija Fontaine jää kiinni, ja joutuu saksalaiseen vankilaan odottamaan tuomiotaan. Fontainen visuaalinen maailma vankilassa on luonnollisesti erittäin rajoittunut. Vankilan ulkopuolinen maailma on Fontainelle olemassa vain kaukaisina ääнинä, joita hän kuulee sellinsä ikkunan kautta. Vankilan sisällä hän oppii kuuntelemaan vartijoiden liikkeitä, ja tunnistamaan tietyt henkilöt heidän tuottamiensa äänten perusteella. Hän myös kommunikoi sellitoveriensä kanssa koputtamalla sellin seinää.

Myös Fontainen pako perustuu pitkälti ympäröivien äänien kuuntelemiseen. Pakoa valmistellessaan hän kuuntelee aikeidensa paljastumisen pelossa herkeämättä sellin ulkopuolelta kantautuvia vartijoiden liikkeiden ääniä. Pakonsa aikana hän hyödyntää ohikulkevien junien ääniä peittääkseen itse aiheuttamansa äänet yön hiljaisuudessa.

Katsoja on kerronnan hierarkiassa enimmäkseen samalla tasolla Fontainen kanssa, joten tämän kuuntelemat äänet ovat usein myös yleisön ainoa sellin ja vankilan muurien ulkopuolisen informaation lähde. Tarinankerronnallisen funktion lisäksi Fontainen kuulemilla äänillä on myös vahva emotionaalinen merkitys. Kolkot, korostetun voimakkaina kuultavat vankilan sisäiset äänet tekevät päähenkilön ahdingon käsinkosketeltavaksi. Vankilan ulkopuolelta kantautuvat vaimeat äänet puolestaan kuvastavat hänen hataraa toivoaan pelastumisesta. Lopulta juuri vankilan ulkopuoliset äänet myös pelastavat hänet.

3.2.3 Normaalisti kontekstista irrotetut äänet

Jokapäiväiset äänetkin saattavat kiinnittää huomion, mikäli niitä kuullaan oudossa kontekstissa. Tilanteesta riippuen tavallisesti melko neutraali ja arkipäiväinen ääni, esimerkiksi junan kolina, saattaa saada helpottavan, kaihoisan, mystisen tai pelottavan sävyn.

Elokuvassa *Blair Witch Project* (Blair Witch Project, USA 1999) kolmen opiskelijan joukko lähtee Burkittsvillen metsään kuvaamaan dokumenttielokuvaa noidasta, joka legendan mukaan terrorisoi kyseistä aluetta. Yrittäessään palata autolleen kolmikko eksyy metsään. Yöllä he kuulevat metsästä vaimeita ääniä, jotka he tulkitsevat lasten huudoiksi. Päiväkodin läheisyydessä tai esikaupunkialueella lasten mekastamisen ääniin tuskin kiinnitettäisiin huomiota, mutta yöllä metsän siimeksessä kuultuna nuo äänet kauhistuttavat elokuvan päähenkilöt.

Suoran emotionaalisen vaikutuksensa lisäksi lasten äänet toimivat tarinaa eteenpäin vievinä elementteinä, sillä ne vahvistavat päähenkilöiden uskoa legendan noitaan, ja näin ollen ruokkivat alati kasvavaa paniikkia ja hysteriaa. Paniikki saa henkilöihahmot toimimaan täysin epärationaalisesti, ja lopulta johtaa heidät tuhoonsa.

3.2.4 Toimettomat hetket

Elokuvan henkilön toimettomuuden hetket saattavat usein olla ääni-ilmaisun kannalta otollisia. Hetket, joina henkilöihahmo joutuu, yleensä vasten tahtoaan, kuuntelemaan ympäristönsä tai oman sisimpänsä ääniä. Ehkäpä hahmo makaa unettomana sängyssään, odottaa treffikumppaniaan ravintolassa tai odottaa vihollishyökkäyksen alkamista juoksuhaudassa. Tällaisina hetkinä äänisuunnittelija voi helposti kuvata henkilön suhdetta ympäristöönsä tai tämän mielentilaa. Ympäristön diegeettisten

äänten voimistaminen, etäännyttäminen, vääristäminen tai täydellinen häivyttäminen ja korvaaminen metaforisilla äänillä tai ei-diegeettisellä musiikilla ovat keinoja tämän toteuttamiseen.

Edellisessä luvussa esitelty kohtaus elokuvasta *Seitsemän* on hyvä esimerkki toimetomasta hetkestä, jolloin henkilö joutuu tahtomattaan kuuntelemaan maailmaansa. Elokuvan miljöötä esittelevän informaation ohella katsoja saa paljon tietoa Somersetin persoonasta, mielentilasta ja suhtautumisesta yhteiskuntaan. Kohtaus esittelee katsojalle sen voimattomuuden tunteen, minkä vuoksi Somerset on jäämässä ennenaikaiselle eläkkeelle. Kuuntelemisen kautta paljastuneet emootiot motivoivat henkilöahmon toimintaa myöhemmissä kohtauksissa.

Lisäksi kohtaus osoittaa, miten sujuvasti ja hienovaraisesti kuuntelemisen hetkinä voidaan liikkua diegeettisen ja meta-diegeettisen äänen rajapinnassa. Diegeettisellä äänellä alkava kohtaus liikkuu pikkuhiljaa kohti meta-diegeettistä, kun ääni keskittyy kuvaamaan Somersetin huomion siirtymistä kaupungin äänistä metronomin naksutukseen. Henkilöahmon pään sisälle sukeltaminen auttaa katsojaa samaistumaan tämän tuntemuksiin, ja myöhemmin ymmärtämään tämän tekemiä ratkaisuja.

3.2.5 Näkökulma-kohtaukset

Näkökulma- eli POV-kohtauksissa katsoja pääsee hahmon pään sisälle, ja kuulee, mitä hahmo kuulee. Tämä antaa tietoa hahmon mielentilasta ja asemasta kyseisessä tapahtumassa. Näkökulma-kohtauksissa kuultavaa ääntä kutsutaan usein subjektiiviseksi tai meta-diegeettiseksi ääneksi. Tämä tarkoittaa sitä, että kuultava äänimateriaali edustaa vain yhden henkilön havaintoa todellisuudesta. Meta-diegeettinen ääni voi olla vain hieman väritynyt tulkinta elokuvan todellisuudesta, täysin abstraktia, hahmon tunnetilaa metaforisesti kuvaavaa ääntä, tai mitä tahansa siltä väliltä. Meta-diegeettinen ääni-ilmaisus vaatii toimiakseen usein tukea kuvailmaisun puolelta. Hieman vääristyneet, erittäin tiiviit, hidastetut, hämärät tai muilla tavoin normatiivisesta ilmaisusta poikkeavat kuvat avaavat usein oven myös subjektiiviselle äänelle. Toisaalta uskottavan subjektiivisuuden vaikutelman luominen laajoihin, valoisiin ja arkipäiväiseltä näyttäviin kuviin on erittäin vaikeaa. Tällöin ääniefektit vetävät usein liiaksi huomiota itseensä, ja tuntuvat itsetarkoituksellisilta tai päälle liimatuilta. (Thom, 1999)

Malliesimerkki meta-diegeettisestä äänestä on *Taru sormusten herrasta – Sormuksen ritarit* (Lord of the Rings – The Fellowship of the Ring, USA 2001) elokuvan kohtaus, jossa protagonististi Frodo laittaa pahoja voimia sisältävän sormuksen sormeensa. Elokuvan diegeettisessä maailmassa nähdään vain, että Frodo katoaa, ja kuullaan pieni humahdus. Tämän humahduksen voidaan tulkita olevan kaikkien lähellä olevien hahmojen kuultavissa. Tämän jälkeen siirrytään Frodon havaintomaailmaan, jossa kaikki on vääristynyttä ja surrealistista. Nähdään outoa, epäselvää kuvaa ja kuullaan pelottavaa huminaa sekä Sauronin, elokuvan antagonistin puhetta vieraalla kielellä. Mustiin kaapuihin pukeutuneet ”sormusaaveet” näyttäytyvät Frodolle rappioituneina muinaisina kuninkaina. Frodon vetäessä sormuksen pois sormestaan palataan taas elokuvan objektiiviseen maailmaan.



Kuvio 4. Frodon maailma vääristyy sormuksen voimasta *Taru sormusten herrasta* -elokuvassa.

Frodon subjektiiviseen havaintomaailmaan sukeltaessa katsoja tajuaa havainnoivansa maailmaa tämän aistein. Kuvan ollessa epäselvää sotkua, katsoja keskittyy Frodon tavoin myös kuuntelemaan ääniraitaa saadakseen käsityksen siitä, mitä nämä oudot tapahtumat merkitsevät.

Hieman hillitympi esimerkki äänikerrontaa mielenkiintoisesti hyödyntävästä POV-kohtauksesta löytyy Gary Rossin ohjaamasta elokuvasta *Nälkäpeli* (Hunger Games, USA 2012), jossa 11–18-vuotiaiden keskuudesta arvotaan vuosittain joukko nuoria taistelemaan eloonjäämisestä brutaalissa pelissä, jota kansa seuraa televisioistaan viihteenä. Elokuvassa ”pelin” alkaessa siirrymme havainnoimaan maailmaa päähenkilön, Katniss Everdeen nimisen tytön, näkökulmasta. Kamera heiluu sinne tänne näyttäen ympärillä tapahtuvaa väkivaltaa, mutta kuvassa nähtävän toiminnan

ääniä kuulla lainkaan. Myöskään muuta elokuvan maailman diegeettistä ääntä, kuten pelialueen ambienssiääniä, ei kuulla. Ääniraidalla kuullaan tasaista huminaa, joka vähitellen muuttuu selkeämmin score-musiikiksi. Toiminnan äänien täydellinen puuttuminen yhdistettynä visuaaliseen materiaaliin ja ei-diegeettiseen ääneen päästää katsojan kokemaan Katnissin mielentilan. Hän on peloissaan ja hämmentynyt, koko tilanne tuntuu hänestä epätodelliselta. Toiminnan äänet palaavat vasta tytön juostua aloituspaikalta metsän suojiin. Objektivisempaan äänimaailmaan palaaminen viestii siitä, että Katniss alkaa ymmärtää tilanteensa.

Edellä kuvatut, yksinkertaiset kohtaukset ovat mainioita esimerkkejä siitä, miten meta-diegeettisen äänikerronnan avulla katsoja tuodaan lähemmäksi päähenkilön emotioita. Pelottavan tilanteen keskellä kerrontaa syvennetäänkin niin, että huomion keskipisteessä on toiminnan asemesta henkilön subjektiivinen kokemus ja tunnetila. Hahmojen kuuntelemien äänien vääristyminen, tai totaalinen puuttuminen, kertoo heidän hetkellisestä irtaantumisestaan ympäröivästä todellisuudesta. Meta-diegeettisen ääni-ilmaisun yhdistyminen lähikuviin henkilöahmon kasvoista auttaa katsojaa muodostamaan merkityksiä myös erittäin abstrakteille äänille.

Subjektiivisen näkökulmansa ansiosta nämä hetket auttavat myös tuomaan rytmillistä vaihtelua toiminnantäyteisiin kohtauksiin. Nälkäpelin kohtaaminen on erityisen mielenkiintoinen, sillä se yhdistää hektiseen kuvailmaisuun hitaasti soljuvaa ääntä. Hetkeä myöhemmin musiikin intensiteetti alkaa jo vastata kuvakerrontaa, mutta diegeettisten äänien kiivaan rytmin puuttuminen pitää kokonaisvaikutelman edelleen vääristyneenä. Kohtaaminen osoittaa, että subjektiivisessa äänikerronnassa äänet, joita ei kuulla, ovat yhtä merkittäviä tarinankerronnallisen, emotionaalisen ja rytmillisen informaation välittäjiä kuin kuultavat äänet.

3.2.6 Huomion keskittyminen

POV-kohtauksissa kuvataan myös usein tilannetta, jossa henkilöahmon huomio kiinnittyy johonkin tarinan kannalta merkittävään asiaan tai esineeseen. Tämä voidaan toteuttaa tehokkaasti myös äänen keinoin. Ääniraidan muita ääniä saatetaan vaimentaa tai vääristää suhteessa yhteen merkitykselliseen ääneen, joka tällöin tuntuu valtaavan henkilön koko tajunnan. Tätä tekniikkaa käytti tietävästi ensimmäisenä Alfred Hitchcock elokuvassaan *Kiristys* (Blackmail, Iso-Britannia 1929), jossa miehen puukottaneen naisen hätäntynyt mieli poimi ympärillä käytävästä keskustelusta vain sanan "veitsi".

Tuoreempaan esimerkkinä mainittakoon kohtaus George Clooneyn ohjaamasta poliittisesta trilleristä *The Ides of March* (The Ides of March, USA 2011). Clooneyn esittämällä kuvernööri Mike Morrisilla on ollut suhde nuoreen harjoittelijaan, Mollyyn, joka on raskaana. Tyttö lavastaa oman itsemurhansa. Morris, joka luulee tytön kuolleen, pitää juuri aiheesta tiedotustilaisuutta, kun hänen puhelimensa alkaa soida äänettömänä. Morris katsoo puhelintaan, ja huomaa puhelun tulevan Mollyn numerosta. Tiedotustilaisuuden hälinä vaimenee, ja puhelimen värinäilytyksen ääni kasvaa suunnattoman voimakkaaksi hämmentyneen Morrisin mielessä. Välikyvien salamavalojen äänet muuttuvat kaukaisiksi humahduksiksi. Katsellessaan hämmentyneenä ympärilleen Morris näkee salin perällä aiemmin erottamansa nuoren kampanjapäällikön, Stephen Meyersin, puhelin korvallaan.

Kyseinen kohtaus on eräs elokuvan huippukohdista, sillä sen ansiosta kuvernööri Morrisin ja hänen entisen kampanjapäällikkönsä välinen taistelu alkaa kääntyä jälkimmäisen eduksi. Onkin ihailtavaa, miten elokuvan tekijät ovat hyödyntäneet kuuntelemista tämän vähäeleisen, mutta äärimmäisen intensiivisen kohtauksen luomisessa. Kohtauksen keskiössä oleva puhelimen värinäilytyksen ääni toimii aluksi puhtaasti informaation välittäjänä; Morrisin puhelin soi vaimeasti, joten kaivaa sen taskusta vastatakseen. Nähtyään soittajan nimen puhelimen ääni alkaa voimistua, ja katsoja näkee hätäannuksen (joskin melko hyvin kätkeyn) tavallisesti tyynen kuvernöörin kasvoilta. Tarinan kannalta kriittistä informaatiota välittävän äänen voimistuminen yhdistyy henkilöhahmon reaktioihin tavalla, joka saa kohtauksen jännitteen kohoamaan uudelle tasolle. Puhelimen äänen kasvaessa entisestään se alkaa vaikuttaa pikemminkin hänen omatuntonsa ääneltä. Kohtauksen emotionaalinen lataus tuntuu kasvavan äänimaailman keskittyessä entistä tiukemmin puhelimeen.

Ääni ottaa tilanteen haltuunsa myös rytmillisesti. Luonnottoman voimakas, mekaaninen ja tasarytmisen värinä korostaa tilannetta, josta Morrisilla ei ole pakotietä. Kohtauksen lopussa jäljellä on enää Morrisin ja Meyersin välinen katsekontakti, ja ääni, joka kertoo Morrisin salaisuuden paljastuneen.

Kohtaus osoittaa hienosti myös sen, että subjektiivisissa kohtauksissa äänisuunnittelija voi venyttää elokuvan realismia varsin pitkälle, vaikka kyseessä onkin realistinen draamaelokuva. Hyvin rakennettuun, piinaavaan tilanteeseen uppoutunut katsoja ei kyseenalaista sitä, että puhelimen värinäilytyksen ääni on voimakkaampi kuin joukko toimittajia kameroineen. Morrisin suhteen paljastuminen voisi romuttaa hänen koko poliittisen uransa, siispä on perusteltua, että normaalisti vaimeana kuultava värinä järkyttää nyt hänen koko maailmaansa.

3.2.7 Vieras ympäristö

Henkilöhahmon asettaminen hänelle vieraaseen ympäristöön on usein äänikerronnan kannalta otollista. Oudossa, tuntemattomassa paikassa ihminen pyrkii kaikin tavoin hankkimaan tietoa ympäristöstään. Tällöin myös kuuloaisti herkistyy kartoittamaan mahdollisia uhkia tai tunnistettavia elementtejä. Kyseessä voi olla vieras kaupunki, kaukainen maa tai kokonaan toinen maailma. Vieraan äänimaailman vaikuttavuutta lisää usein se, jos henkilöhahmo jollain tavalla reagoi joko yhteen tai useampaan kuulemaansa ääneen. Tämä edellyttää yleensä sitä, että äänen roolia kohtauksessa on mietitty jo ennen kuvauksia. Joskus ääniefektin osuva ajoittaminen suhteessa näyttelijän liikkeeseen voi toki saada aikaan illuusion reagoimisesta, vaikkei näyttelijä todellisuudessa olisikaan ollut tietoinen siitä, mitä ääniraidalla tulee tapahtumaan.

Hyvä esimerkki henkilön reagoimisesta vieraan ympäristön ääniin on *Taru sormusten herrasta – Sormuksen ritarit* -elokuvan kohtaus, jossa Frodo ja Sam jäävät ensimmäistä kertaa oman onnensa nojaan kotikylänsä ulkopuolella. Turvaa tuoneen Gandalf-velhon ratsastettua pois hobitit katselevat ympärilleen, ja Frodo säpsähtää pelokkaasti kuullessaan kuvan ulkopuolelta jonkinlaisen linnun räkäisyn. Frodon rinnalla oleva Sam reagoi ääneen huomattavasti maltillisemmin. Nämä pienet eleet kertovat paljon päähenkilöiden henkisestä tilasta suuren haasteen äärellä. Sama ääni oltaisiin toki voitu istuttaa kohtaukseen myös siten, että hahmot eivät sitä noteeraisi. Tällöinkin se olisi varmasti jossain määrin lisännyt vieraan ympäristön outoutta ja uhkaavuutta. Tässäkin tapauksessa ääni saa kuitenkin huomattavasti suuremman emotionaalisen voiman juuri henkilöhahmojen kasvojen kautta. Tätä kautta heidän tunteisiinsa samaistuva katsojakin imaistaan entistä vahvemmin mukaan alkavaan seikkailuun.

4 Varjelus-lyhytelokuvan äänisuunnittelu

Opinnäytetyöni teososa, *Varjelus*, kertoo isän ja hänen 14-vuotiaan poikansa välisestä suhteesta Pohjois-Norjan karuissa maisemissa. Perheen äiti on menehtynyt hukkumalla noin 10 vuotta sitten. Elokuvan keskeisenä teemana on kaipaus ja menetyksen käsitteleminen. Pojalla kaipaus ilmenee lämpimänä suhteena mereen, johon äiti hänen mielessään henkilöityy. Isä puolestaan reagoi menetykseen suojelemalla poikaansa vimmaisesti maailman vaaroilta, erityisesti mereltä. Ylisuojeleva isä kuitenkin huomaamattaan työntää ankaralla käytöksellään poikaa

luotaan kohti mereltä kantautuvaa äidin kutsua. Elokuvan ohjasi Helena Eslon ja käsikirjoitti Arttu Salminen.

4.1 Äänikerronnan rooli Varjeluksessa

Ääni-ilmaisu oli jo käsikirjoitusvaiheesta lähtien merkittävä osa Varjeluksen kerrontaa. Muistot, traumat ja kuvitelmat olivat tärkeässä roolissa jo ensimmäisissä versioissa. Alun hukkumiskohtausta lukuun ottamatta muistoja ja takaumia ei suunniteltu kuvattaviksi, vaan niiden tulisi toimia enimmäkseen äänen kautta. Äänen täytyisi siis viestiä katsojalle paljon sellaista informaatiota, jota kuvakerronta ei paljastaisi. Ensimmäisessä käsikirjoitusversiossa jopa elokuvan loppuhuipentuma nojasi pitkälti menneisyyden ääniin, jotka saavat tarinan isän lyyhistymään voimattomana rannalle pojan lähdettyä lopullisesti hänen luotaan. Ironista kyllä, käsikirjoitusta lukiessani mietin, onko kaikkea käsikirjoittajan kuvaamaa informaatiota ja emootiota mahdollista välittää katsojalle äänen keinoin. Toisin sanottuna huolestuin hieman siitä, että onko äänen rooli elokuvassa jo liiankin suuri ja riittäisivätkö omat äänisuunnittelijantaitoni tämän haastavan tehtävän täyttämiseen. Samalla olin kuitenkin innoissani siitä, että käsikirjoittaja oli selvästikin pyrkinyt kohtelemaan ääntä kuvan kanssa tasaveroisena ilmaisukeinona. Käsikirjoitus näytti myös tarjoavan runsaasti mahdollisuuksia henkilöahmojen tunne-elämän kuvaamiseen subjektiivisen äänen avulla.

4.2 Kuunteleminen Varjeluksessa

Varjeluksen käsikirjoitus (Liite 2) luo useissa kohtauksissa merkityksellisen suhteen hahmojen ja äänimaailman välille. Vähän dialogia sisältävä käsikirjoitus sisältää monia hetkiä, joissa henkilöahmojen annetaan kuunnella ympäristönsä tai oman mielensä ääniä. Erityisesti meta-diegeettisillä äänillä on suuri tarinankerronnallinen merkitys. Näiden äänten kuuntelemista tapahtuu tarinan kannalta keskeisillä hetkillä, jolloin äänille annetaan mahdollisuus kuljettaa tarinaa ja emootiota eteenpäin, sekä motivoida ja perustella henkilöiden toimintaa. Tosin siinä, mitä henkilöt milläkin hetkellä kuulevat, tapahtui melko paljon muutoksia ja tarkentamista kuvausten aikana ja äänen jälkitöissä. Käsikirjoitus kuitenkin loi hyvän pohjan äänen aktiiviselle hyödyntämiselle elokuvan kerronnassa. Näkökulma-kohtausten lisäksi se sisälsi muitakin äänisuunnittelun kannalta otollisia elementtejä, kuten hiljaisuuden tuomaa jännitettä hahmojen ja äänimaailman välillä, sekä luonnon äänien hyödyntämistä hahmojen ja tapahtumapaikkojen välisten suhteiden kuvailemisessa.

Tarinan kannalta elokuvan merkittävin ääni on naisen hyräily, jota poika kuulee meren suunnalta elokuvan alkupuolella. Tuo ääni, menehtyneen äidin hyräily, tuntuu kutsuvan poikaa merelle, jonne isä on toistuvasti kieltänyt poikaa menemästä. Kyseessä on ainoastaan pojan kuulema meta-diegeettinen ääni, vaikka poika mieltääkin sen täysin todelliseksi. Dramaattiset tapahtumat käynnistyvät, kun poika päättää vastata äänen kutsuun. Ääni siis toimii elokuvassa toimintaa motivoivana elementtinä.

Käsikirjoituksessa myös isä kuuli samaa hyräilyä toistuvasti elokuvan edetessä. Ohjaajan kanssa käytyjen keskustelujen kautta päädyimme kuitenkin lopulta siihen, että äänen keinoin pyritään tekemään selvempää eroa hahmojen ajatusmaailmojen välille. Pojalle äidin muisto kiteytyy juuri tuohon ystävälliseen, lämpimään hyräilyyn, kun taas isän tapauksessa onnettomuushetken hätääntyneet huudot, aaltojen pauhu ja merilintujen rääkäisyvät ovat päällimmäisenä. Molemmat äänet pyritään esittelemään katsojalle jo elokuvan aloittavassa kohtauksessa, jossa nainen kelluu elottomana veden alla. Tässä vaiheessa elokuvaa nuo äänet ovat toki vielä katsojalle täysi mysteeri. Äänten tarkoituksena on sitoa elokuvan kaksi henkilöä tähän traagiseen tapahtumaan, kun ne toistuvat myöhemmin elokuvassa.

Pyrin käsittelemään myös luonnon ääniä siten, että ne heijastaisivat päähenkilöiden emootioita. Erityisesti halusin meren äänien kuvaavan hahmojen erilaista suhdetta mereen, ja sitä kautta muistoon menehtyneestä äidistä. Pojan saapuessa rannalle ensi kertaa äänimaailma on miellyttävä rauhallisine aaltoineen ja monipuolisine merilintuineen. Ranta kaikkine aistiärsykkeineen on hänelle täysin uusi, mielenkiintoinen ympäristö. Istuutuessaan rannalle hän imee meren läheisyyttä sisäänsä kaikilla aisteillaan, myös kuuntelemalla. Isän saapuessa läksyttämään poikaansa aallokon ääni muuttuu sekavammaksi massaksi, ja lintuina käytetään ainoastaan kajavien huutoja. Jo alkukohtauksessa kuultu kajavien hätääntyneen kuuloinen kirkuminen on yksi niistä äänistä, joita käytetään onnettomuuden aiheuttamien traumojen palatessa isän mieleen. Elokuvan lopussa, isän ymmärtäessä, että hän on omalla toiminnallaan ajanut poikansa pois luotaan, meren äänet kuulostavat myös hänen korviinsa rauhallisilta. Tällä pyritään korostamaan vaikutelmaa siitä, että isän mieletön pelko merta kohtaan johtui käsittelemättömästä traumasta, jonka tuhoisuuden hän vasta nyt ymmärtää.

Jälkikäteen analysoituna merenrannan äänimaailman muutos isän saapuessa paikalle ensi kertaa ei kuitenkaan tunnu täysin luontevalta. Tämä johtuu todennäköisesti siitä, että vastaavaa näkökulman muutosta ei tapahdu kuvakerronnassa, eikä isän pelkoa ja vihaa uhkuva suhtautuminen mereen välity katsojalle riittävän tehokkaasti. Isän ja

pojan riidellessä rannalla näkökulman olisi kenties pitänyt siirtyä selkeämmin isän puolelle, jolloin äänimaailman muutos olisi ollut perustellumpi ratkaisu. Tällöin myös dramaattista hetkeä, jolloin isä töytäisee poikansa maahan, oltaisiin voitu pohjustaa tehokkaammin isän kuulemilla menneisyyden traumojen äänillä. Kohtauksen tarkempi analysoiminen ohjaajan ja kuvaajan kanssa olisi saattanut johtaa siihen, että kaikki taiteellisesti vastuulliset työryhmän jäsenet olisivat olleet paremmassa yhteisymmärryksessä kohtauksen tavoitteista, ja keinoista niiden saavuttamiseksi.

Myös elokuvan loppukohtauksessa, isän huutaessa hädissään poikaansa rannalla, kuvan ja äänen yhteispeli olisi voinut toimia paremmin. Jo käsikirjoitus viittasi siihen, että säntäillessään rannalla isä kuulee takaumaääniä puolisonsa hukkimishetkeltä. Äänisuunnittelijana minun olisi pitänyt keskustella kohtauksen kuvailmaisusta enemmän ohjaajan ja kuvaajan kanssa, jotta kohtauksen subjektiivinen näkökulma oltaisiin saatu toimimaan paremmin. Isän hätäntymisen kasvaessa huippuunsa oltaisiin kenties voitu käyttää enemmän tiukkoja lähikuvia, tai muulla tavoin hieman vääristyneitä otoksia korostamaan näkökulman subjektiivisuutta. Myös ääniraidalla olisi kohtauksen edetessä kannattanut keskittyä entistä enemmän painajaismaisiin menneisyyden ääniin. Tällöin isän romahdushetkellä käytetty siirtyminen laajaan kuvaan ja objektiiviseen ääni-ilmaisuun olisi toiminut tehokkaammin, sillä kontrasti näiden kahden näkökulman välillä olisi ollut suurempi. Mikäli kohtauksen äänimaailma olisi ollut etukäteen tarkemmin suunniteltu, oltaisiin myös näyttelijän toimintaa voitu ohjeistaa siten, että hän reagoi kuulemiinsa, joskin kuviteltuihin, ääniin. Kaikki nämä tekijät olisivat vahvistaneet sekä kerrottavan tarinan ymmärrettävyyttä että katsojan emotionaalista osallistumista elokuvaan. Lopullisessa elokuvassa kohtauksessa käyttämäni subjektiivinen ääni vaikuttaa laajojen kuvien aikana hieman päälle liimatulta.

4.3 Hiljaisuuden hyödyntäminen Varjeluksessa

Runsaan meta-diegeettisen äänikerronnan lisäksi elokuva sisältää muun muassa kohtauksen, jossa kotitilan öinen hiljaisuus piinaa elokuvan isähahmoa. Kohtauksessa isä yrittää saada mieleensä kuolleen vaimonsa hyräilyä kuitenkin siinä onnistumatta. Kuten aiemmin on mainittu, hiljaisuuden illuusion rakentaminen elokuvaan on usein äänisuunnittelijalle erittäin haastava ja mielenkiintoinen tehtävä. Hiljaisuus tarjoaa mahdollisuuden rakentaa voimakas jännite henkilön ja äänimaailman välille. Hiljaisuuden rikkoontumisen potentiaali on se tekijä, joka tekee tällaisista kohtauksista tehokkaita. Varjeluksen kohtauksessa emme kuitenkaan mielestäni onnistuneet luomaan täysin uskottavaa jännitettä, sillä katsojalle ei mielestäni tässä vaiheessa

välity tarpeeksi vahvaa odotusta siitä, minkä äänen isä odottaa rikkovan tuon hiljaisuuden. Ongelma ei ole niinkään kyseisen kohtauksen ääni- tai kuvailmaisussa, vaan pikemminkin siinä, miten kohtausta on aiemmin elokuvassa pohjustettu. Lisäksi on huomioitava, että kohtauksen luonne ei kenties ollut täysin otollinen ”piinaavan hiljaisuuden” luomiselle. Kuten edellisen luvun esimerkkikohtauksista ilmenee (*Ilmestyskirja.Nyt.* ja *Yövahti*), hiljaisuuteen nojaavat kohtaukset toimivat tehokkaimmin silloin, kun henkilöhahmo ja katsoja kokevat hiljaisuuden voivan rikkoutua millä hetkellä hyvänsä jonkin *uhkaavan* tekijän seurauksena. Tässä tapauksessa hiljaisuuden olisi rikkonut henkilöhahmon kannalta toivottu tekijä.

Rytmillisesti kyseinen kohtaus kuitenkin lunastaa paikkansa elokuvassa. Vaikka osa sen merkityksestä saattaakin jäädä katsojalta ymmärtämättä, kohtaus toimii tarpeellisena suvantovaiheena ennen loppukohtausta. Pienieleinen näyttelijäntyö ja kuvakerronta, sekä score-musiikin puuttuminen antavat tilaa diegeettiselle äänelle.

4.4 Varjeluksen ääni-ilmaisun itsearviointia

Kokonaisuutena Varjeluksen ääni-ilmaisu ei mielestäni pystynyt täysin lunastamaan sitä potentiaalia, joka käsikirjoituksessa oli äänelle annettu. Ennen kuvauksia pidetyt, taiteellisen työryhmän keskieiset palaverit jäivät liian vähäisiksi tuotannollisten asioiden vaatiessa liikaa tekijöiden huomiota. Paljon vahvoja näkökulmakohtauksia sisältänyt käsikirjoitus olisi ansainnut enemmän ohjaajan, käsikirjoittajan, kuvaajan, valaisijan, säveltäjän ja äänisuunnittelijan välistä ideointia ja keskustelua, jotta kaikki elokuvakerronnan tehokeinot olisi saatu toimimaan tehokkaammin yhdessä. Pienellä budjetilla tehdyn tuotannon haastavuus sekä tekijöiden muut kiireet veivät liiaksi aikaa elokuvan taiteelliselta suunnittelulta. Oma ennakkosuunnittelupanostani haittasi erityisesti kuvausjaksoa edeltänyt työharjoittelu *Härmä* -elokuvan kuvauksissa.

Käsikirjoituksessa kuuntelemiselle annettiin mielestäni mahdollisuus toimia sekä toimintaa motivoivana että emootiota kuljettavana tekijänä. Puutteellinen ennakkosuunnittelu kuitenkin johti siihen, etteivät työryhmän jäsenten näkemykset elokuvan keskeisistä elementeistä olleet täysin yhteneväiset. Runsaasti meta-diegeettistä ääntä kerronnassaan käyttänyt käsikirjoitus olisi valkokankaalle siirtyessään vaatinut saumatonta yhteispeliä kuva- ja äänikerronnan välillä.

Epäselvyyttä oli muun muassa siitä, milloin hahmot kuulevat tarinan kannalta olennaista naisen hyräilyä. Tämä tietenkin vaikutti osaltaan myös näyttelijöiden ohjeistamiseen. Erilaiset käsitykset aiheesta jatkuivat vielä leikkauksen ja äänen

jälkitöidenkin aikana. Lisäksi erilaiset priorisoinnit hyräilyn suhteen hankaloittivat asian etenemistä. Itse olin sitä mieltä, että hyräiltävä melodia on toisarvoinen seikka suhteessa siihen, miten hyvin se saadaan edistämään tarinaa ja katsojan ymmärrystä tapahtumien kulusta. Ohjaaja taas painotti enemmän hyräilyn itsensä ominaisuuksia. Kaikki nämä ristiriidat johtivat omalta osaltaan jokseenkin hätäisiin ratkaisuihin ensi-illan lähestyessä. Työryhmän väliset käsityserot elokuvan keskeisten kerronnallisten elementtien suhteen heijastuivat väistämättä myös lopulliseen elokuvaan. Äänisuunnittelijan ominaisuudessa minun olisi epäilemättä pitänyt nostaa edellä mainittuja seikkoja enemmän esille niissä ennakkosuunnittelun aikaisissa keskusteluissa, joita onnistuimme elokuvan taiteellisesta sisällöstä käymään.

Prosessi oli kuitenkin kaiken kaikkiaan erittäin opettavainen. Erityisesti se osoitti jälleen kerran huolellisen, kaikki elokuvakerronnan osatekijät huomioon ottavan ennakkosuunnittelun merkityksen. Tällaiseen suunnitteluun myös pyrittiin, mutta projekti oli niin tuotannollisesti kuin taiteellisestikin erittäin haastava, joten lopputuloksen laatua merkittävämpänä asiana voidaan pitää sitä, että elokuva ylipäänsä saatiin toteutettua, vieläpä lähes olemattomalla budjetilla. Kaikki työryhmän jäsenet tekivät parhaansa, ja työilmapiiri oli enimmäkseen mainio. Vaikka olenkin tässä luvussa kritisoinut sekä omaa onnistumistani että eri osa-alueiden yhteispeliä, sisältää elokuva mielestäni myös onnistuneita hetkiä niin äänisuunnittelun, musiikin, kuvauksen, ohjauksen, näyttelijäntyön kuin leikkauksenkin saralla.

5 Pohdintaa

Tässä opinnäytetyössä ääni-ilmaisusta ja äänikerronnasta puhutaan käsittelyn selkeyttämiseksi muista elokuvakerronnan keinoista erotettuna tekijänä. Viimeistään tässä vaiheessa lienee kuitenkin aiheellista muistuttaa lukijaa siitä, että kuva- ja äänikerronnan mieltäminen toisistaan erillään oleviksi yksiköiksi on hieman harhaanjohtavaa, vaikka tuotantoprosessissa kyse onkin enimmäkseen erillisistä työvaiheista. Hyvin rakennetussa, toimivassa kohtauksessa elokuvailmaisun eri elementit nivoutuvat yhteen niin saumattomasti, ettei niitä lähestulkoon pysty erittelemään toisistaan. Elokuvaan uppoutunut katsoja ei pyri erottelemaan niitä elementtejä, jotka hänessä kullakin hetkellä saavat aikaan emootioita. Vanha toteamus siitä, että esimerkiksi äänisuunnittelu ja leikkaus ovat parhaimmillaan silloin, kun katsoja ei niitä edes huomaa, pitää usein paikkansa. Liikaa huomiota itseensä vetävä

ääni-ilmaisun saattaa pahimmillaan rikkoa katsojan illuusion valkokankaalla nähtävien tapahtumien uskottavuudesta.

Mielestäni itsetarkoitukselliselta vaikuttavan ja liikaa huomiota vievän ääni-ilmaisun vaara on suurimmillaan juuri silloin, kun äänikerrontaa ei ole huomioitu riittävästi elokuvan tekoprosessissa ennen äänen jälkityövaiheen alkua. Tällöin äänisuunnittelija joutuu usein tilanteeseen, jossa hänen on ikään kuin pakotettava tiettyjä emootioita esiin kohtauksista, joista kuvakerronnan finalisoimisen jälkeen vielä puuttuu jotain olennaista.

Lähes kaikkia luvun 3 esimerkkikohtauksia analysoitaessa on syytä olettaa, että ääni-ilmaisun rooli on ollut pääpiirteittäin tiedossa jo kohtauksia kuvattaessa. Sille on todennäköisesti luotu vahva perusta jo käsikirjoituksessa. Tuloksena on kohtauksia, joissa ääni- ja kuvakerronta muodostavat saumattoman kokonaisuuden omia vahvuuksiaan hyödyntäen.

Randy Thomin käyttämän metaforan mukaan hyvä elokuva on kokonaisuutena kuin elävä olento, Frankensteinin hirviö, jonka elokuvantekijät ovat luoneet yhdistelemällä kaikkia elokuvan ilmaisukeinoja, samoin kuin tarinan tiedemies loi olentonsa yhdistelemällä käytettävissään olevia raaka-aineita ja tekniikoita. Elokuvantekijöiden raaka-aineita ovat muun muassa näyttelijäntyö, lavastus, puvustus, kuvaus, leikkaus, musiikki ja äänisuunnittelu. Äänisuunnittelu tähtää Thomin mukaan siihen, että luotu olento saisi äänen, että se oppisi puhumaan ja laulamaan. Tämä kuitenkin edellyttää sitä, että hirviölle annetaan korvat ja se opetetaan kuuntelemaan.

Kuunteleminen tarkoittaa tässä vertauskuvassa sitä, että elokuvassa on kohtauksia, joissa henkilöhahmojen annetaan kuunnella tarinan maailman ääniä. Nämä äänet saattavat olla diegeettisiä, useamman hahmon kuultavissa olevia ääniä, tai yhden hahmon pään sisäisiä, meta-diegeettisiä ääniä. Tällä tavoin ääni voidaan saada mukaan elokuvan suunnitteluun jo varhaisessa vaiheessa, jolloin se pääsee vaikuttamaan myös muiden osatekijöiden ratkaisuihin. Nämä ratkaisut voivat liittyä esimerkiksi informaation välittämiseen tai pidättämiseen, henkilöhahmojen toiminnan motivoimiseen, emotionin kuljetukseen tai kohtausten ja koko elokuvan rytmiin.

Äänen huomioon ottava ennakkosuunnittelu auttaa erityisesti sellaisten kohtausten luomisessa, joissa kuva ja ääni toimivat ainakin osittain toisistaan irrotettuina elementteinä. Asynkronista ääntä sisältävät kohtaukset luovat parhaimmillaan elokuvakerrontaan uuden tason, jossa ääni ja kuva ovat yhteydessä toisiinsa

assosiaatioiden kautta. Äänikerronnan mahdollisuuksien esiin tuominen suunnitteluvaiheessa auttaa ohjaajia ja kuvaajia tekemään rohkeampia ratkaisuja, mikäli he ymmärtävät, että kaiken tarvittavan informaation ja emotion välittäminen ei ole pelkästään kuvakerronnan vastuulla.

Jos elokuvan ääni-ilmaisua aletaan pohtia vasta tuotannon loppumetreillä, kun teos on muilta osin valmis, on olemassa suuri vaara, että hirviötä ei enää voida opettaa kuuntelemaan. Jos elokuvassa ei ole hetkiä, joissa henkilöiden kuulemien äänien annetaan kertoa tarinaa, ja vaikuttaa hahmojen emotioneihin tai toimintaan, on olento jäänyt kuuroksi. Vaikka elokuvan äänimaailma olisi itsessään taidokkaasti rakennettu, se jää helposti irralleen kokonaisuudesta, mikäli sillä ei näytä olevan vaikutusta tarinan henkilöihin. Toisin sanoen mahdollisuudet vaikuttavan ääni-ilmaisun toteutumiseen ovat vähentyneet olemattomiin jo ennen varsinaisen äänisuunnitteluprosessin alkamista.

Ääni käsikirjoituksessa

Äänen mahdollisuudet osallistua aktiivisesti elokuvan tarinankerrontaan määritellään jo käsikirjoituksessa. Tämä ei tietenkään tarkoita sitä, että paljon pikkutarkkoja mainintoja yksittäisistä äänistä sisältävät käsikirjoitukset olisivat automaattisesti äänikerronnan kannalta suotuisia. Mielestäni äänen integroiminen tarinankerrontaan alkaa kuitenkin siitä, että käsikirjoittaja pysähtyy pohtimaan, mitä hänen luomansa henkilöahmot kuulevat tarinan kannalta olennaisina hetkinä ja miten nuo äänet vaikuttavat hahmojen emotioneihin ja toimintaan. Tätä kautta kirjoittaja tulee helpommin hyödyntäneeksi aikaa, tilaa ja kerronnan näkökulmaa tavalla, joka tukee vahvan äänikerronnan rakentamista. Erityisesti yhden henkilöahmon subjektiivisesta näkökulmasta kerrotut kohtaukset avaavat usein äänelle oven tarinankerronnan maailmaan. Näissä kohtauksissa tarve kuvan ja äänen synkronoiselle pienenee, jolloin molemmat voivat toimia omilla tasoillaan, luoden uusia merkityksiä ja tunnetiloja.

Muunlaisia tilanteita, joiden avulla käsikirjoittaja voi hyödyntää kuuntelemista, on esitelty luvun 3 loppupuolella. Hiljaisuus, rajoittunut näkökenttä, kontekstista irrotetut äänet, toimettomat hetket, vieraat ympäristöt ja huomion kiinnittymistä kuvaavat hetket ovat esimerkkejä tilanteista, joissa kuullut asiat voivat saada suuren merkityksen elokuvakerronnassa. Minitsemani tilanteet ovat tietenkin vain suuntaa antavia, ja monet kohtausesimerkeistäni voisi laittaa myös johonkin toiseen kategoriaan. Niille on kuitenkin yhteistä halu kertoa jotain, mitä pelkän kuvakerronnan keinoin ei voida tai ei haluta ilmaista. Diegeettisellä tasolla tarve voi liittyä vaikkapa mielikuvituksen

aktivoimiseen kuvan ulkopuolisista asioista vihjailemalla, ja meta-diegeettisellä tasolla henkilöhahmon tunnetilojen välittämiseen.

Käsikirjoituksessa tarinankerrontaan sisällytetty ääni-ilmaisu antaa elokuvan ohjaajalle lisää vaihtoehtoja kohtausten toteuttamiseen. Ohjaaja voi pohtia, mitkä asiat katsojan on ehdottomasti nähtävä ja mitkä voitaisiin mahdollisesti jättää näyttämättä, antaen äänikerronnan huolehtia tarvittavan informaation välittämisestä. Kuvan ja äänen tarjoaman informaation väliin voidaan jättää suuriakin aukkoja, jotka katsoja täyttää omalla mielikuvituksellaan. Näiden aukkojen avulla äänen ainutlaatuinen kyky ruokkia mielikuvitusta voidaan valjastaa palvelemaan elokuvan tavoitteita.

Äänisuunnittelijasta elokuvantekijäksi

Äänisuunnittelijan roolin kasvattaminen elokuvan ennakkosuunnitteluprosessissa on mielestäni askel kohti monipuolisempaa ja värikkäämpää elokuvakerrontaa. Erityisesti Suomen kaltaisessa maassa, jossa elokuvien budjetit ovat verrattaen pieniä, näin voitaisiin saada tiettyä kilpailuetua suhteessa ulkomaisiin elokuvatuotantoihin, joiden kanssa emme tätä nykyä näytä pystyvän kilpailemaan kansainvälisillä markkinoilla.

Muutos äänen merkittävämpää roolia kohden vaatii kuitenkin paljon myös äänisuunnittelijoilta itseltään. Pahin skenaariorahan olisi se, että ääni saisi pitkän taistelun jälkeen viimeinkin puheenvuoron, mutta sillä ei olisikaan mitään sanottavaa. Äänisuunnittelijoiden on pystyttävä osoittamaan ohjaajille, tuottajille, kuvaajille ja leikkaajille, että paremmin muuhun elokuvakerrontaan integroidun ääni-ilmaisun avulla voidaan luoda parempia elokuvia. Tämä edellyttää sitä, että äänisuunnittelijat alkavat nähdä itse itsensä elokuvatyöntekijän sijaan elokuvantekijöinä ja tarinankertojina. Suuremman taiteellisen panoksen kylkiäisenä tulee myös suurempi vastuu.

Elokuvantekijän erottaa elokuvatyöntekijästä kenties se, että ensiksi mainittu omaa ymmärryksen kaikista elokuvakerronnan ilmaisukeinoista, ei vain omasta erikoisalastaan. On tuskin sattumaa, että esimerkiksi Walter Murch, joka on kiistatta yksi aikamme arvostetuimmista äänisuunnittelijoista, on toiminut myös leikkaajana ja ohjaajana. Ääni-ilmaisustaan ylistetyissä David Lynchin elokuvissa äänisuunnittelusta vastaa osittain ohjaaja itse. Lynch tuskin omaa laajaa teoreettista tuntemusta elokuvaäänestä, mutta hänen töissään ääni toimii, koska se tuntuu aina olevan saumattomasti kytköksissä muuhun ilmaisuun. Tämä selittyy pitkälti jo ohjaajan asennoitumisessa. Lynch on toistuvasti sanonut haastatteluissa, että hänen mielestään

50 prosenttia elokuvailmaisusta on ääntä. Kahdesta elementistä koostuvasta taiteen muodosta puhuttaessa tämä prosenttiluku kuulostaakin varsin loogiselta.

Ääni modernissa elokuvanteossa

Yksi mielenkiintoisimmista tätä opinnäytetyötä tehdessä tapahtuneista oivalluksista liittyy elokuvanteon muutokseen teknologisen kehityksen myötä. Perinteisesti ääni on ollut kuvaa huonommassa asemassa kuvaustilanteessa siksi, että suuri osa kuvailmaisun taiteellisesta puolesta toteutetaan jo kuvausten aikana. Ääni puolestaan on periaatteessa kokonaisuudessaan toteutettavissa jälkikäteen. Kuvauksissa äänen tallentaminen on täysin tekninen prosessi, joka tähtää vain palvelemaan myöhemmin tehtävän äänisuunnittelun tarpeita. Green screen -kuvausten yleistymisen on kuitenkin johtanut siihen, että usein myös elokuvan visuaalinen maailma rakennetaan ainakin osittain äänimaailman tavoin jälkikäteen. Näissä tilanteissa myös kuvaajan tehtäväksi tulee äänittäjän tavoin enimmäkseen tuottaa materiaalia jälkikäsitelijoille, jotka sitten loivat varsinaiset, valmiit otokset.

Äänittäjän ja kuvaajan välinen rinnastus ruokkii mielenkiintoisia pohdintoja äänen roolista suhteessa kuvaan elokuvan suunnittelussa. Koska henkilöhahmojen havainnoimat, eli näkemät ja kuulemat, asiat ovat henkilökeskeisessä elokuvassa ensiarvoisen tärkeitä, ohjaaja suunnittelee elokuvan visuaalista maailmaa jo paljon ennen kuvauksia. Suunnittelua toteutetaan niin kuvaajan kuin jälkikäteen lisättävistä visuaalisista efekteistä vastuussa olevan tahon kanssa. Tätä logiikkaa noudattaen myös äänisuunnittelijan kanssa käytävän keskustelun elokuvan äänimaailmasta tulisi ilman muuta kuulua suunnitteluprosessiin.

Modernissa elokuvanteossa ohjaajan haastavana tehtävänä on huolehtia siitä, että näyttelijän suoritus on uskottava suhteessa elokuvan audiovisuaalisiin puitteisiin, joita ei välttämättä vielä kuvaushetkellä ole olemassa. Visuaalisen maailman suunnittelua ei tavallisesti jätetä pelkästään jälkitöihin, koska halutaan varmistua siitä, että jälkikäteen lisättävät elementit eivät vaikuta irrallisilta suhteessa hahmojen toimintaan ja emootioihin. Pahimmassa tapauksessa tuloksena pelätään olevan elokuvia, joissa näyttelijät vaikuttavat taustasta irrotetuilta piirroshahmoilta. Äänen suhteen ennakkosuunnittelun laiminlyöminen on kuitenkin arkipäivää, vaikka tuloksena saattaa olla samankaltainen ilmiö: henkilöhahmojen ja äänimaailman välisen suhteen totaalinen puuttuminen.

Lähteet

Kirjalliset lähteet:

Bacon, Henry 2004. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Helsinki: Suomen elokuva-arkisto.

Balazs, Bela 1997. Theory of the Film. London: Ayer Company Publishers, INC.

Bordwell, David, Thompson, Kristin 2003. Film Art: An Introduction. New York: Macgraw-Hill.

Chion, Michel 1994. Audio-Vision – Sound On Screen. New York: Columbia University Press.

Eisenstein, Sergei 1978. Elokuvan muoto. Rauma: Love kirjat.

Kivi, Erkki., Peltomaa, Hannu, Pirilä, Kari 1983. Elokuvailmaisun perusteet. Helsinki: Insinööritieto Oy.

Milicevic, Mladan 2005. Film Sound Beyond Reality: Subjective Sound in Narrative Cinema. Los Angeles: Loyola Marymount University. [Verkkodokumentti] Saatavuus: <http://myweb.lmu.edu/mmilicevic/NEWpers/_PAPERS/beyond.pdf> (luettu 23.10.2012)

Murch, Walter 2003, kirjassa: Freeman, Diane, Sider, Jerry, Sider, Larry 2003. Soundscape – The School of Sound Lectures 1998-2001. London: Wallflower Press.

Sonnenschein, David 2001. Sound Design – The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema. Studio City: Michael Wiese Productions.

Thom, Randy 1995. Confessions Of An Occassional Sound Designer. [Verkkodokumentti] Saatavuus: <<http://www.filmsound.org/randythom/confess.html>> (luettu 15.11.2012)

Thom, Randy 1999. Designing a Movie for Sound. [Verkkodokumentti] Saatavuus: <http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm> (luettu 15.11.2012)

Thom, Randy. More Confessions of a Sound Designer. [Verkkodokumentti] Saatavuus: <<http://www.filmsound.org/randythom/confess2.html>> (luettu 16.11.2012)

Elokuvat:

Blair Witch Project (Blair Witch Project). 1999. K: Daniel Myrick, Eduardo Sanchez. O: Myrick, Sanchez. T: Artisan Entertainment / Robin Cowie, Gregg Hale. 79 min.

Ilmestyskirja. Nyt. (Apocalypse. Now.). 1979. K: John Milius, Francis Ford Coppola. O: Francis Ford Coppola. T: Zoetrope Studios / Francis Ford Coppola. 153 min.

The Ides of March (The Ides of March). 2012. K: George Clooney. O: George Clooney. T: Columbia Pictures. 101 min.

Huuliharppukostaja (Once Upon a Time in the West). 1968. K: Sergio Donati, Sergio Leone. O: Sergio Leone. T: Paramount Pictures. 145 min.

Keskustelu (The Conversation). 1974. K: Francis Ford Coppola. O: Francis Ford Coppola. T: American Zoetrope / Francis Ford Coppola. 113 min.

Kuolemaantuomittu on karannut (Un condamné à mort s'est échappé ou Le vent souffle où il veut). 1956. K: Robert Bresson. O: Robert Bresson. T: Gaumont. 99 min.

Nälkäpeli (The Hunger Games). 2012. K: Suzanne Collins, Billy Ray, Gary Ross. O: Gary Ross. T: Lionsgate / Nina Jacobson, Jon Kilik. 142 min.

Pelastakaa sotamies Ryan (Saving Private Ryan). 1998. K: Robert Rodat. O: Steven Spielberg. T: Dreamworks SKG / Ian Bryce, Mark Gordon, Gary Levinsohn, Steven Spielberg. Elokuvan kesto 169 min.

Rosetta (Rosetta). 1999. K: Jean-Pierre Dardenne, Luc Dardenne. O: Jean-Pierre Dardenne, Luc Dardenne. T: Jean-Pierre Dardenne, Luc Dardenne. 95 min.

Seitsemän (Seven). 1995. K: Andrew Kevin Walker. O: David Fincher. T: New Line Cinema / Phyllia Carlyle, Arnold Kopelson. Elokuvan kesto 128 min.

Taru sormusten herrasta – Sormuksen ritarit (Lord of the Rings – The Fellowship of the Ring). 2001. K: Philippa Boyens, Peter Jackson, Fran Walsh. O: Peter Jackson. T: New Line Cinema. 178 min.

Varjelus (Varjelus). 2012. K: Arttu Salminen. O: Helena Eslon. T: Metropolia / Arto Tuohimaa. 22 min.

Yövahti (Nattevagten). 1994. K: Ole Bornedal. O: Ole Bornedal. T: Thura Film / Michael Obel. 104 min.

***Varjelus* -lyhytelokuvan DVD**

Varjelus-lyhytelokuvan käsikirjoitus

VARJELUS

Kirjoittanut: Arttu Salminen

Tarina: Helena Eslon & Arttu Salminen

Versio 6, 24.7.2011

1 EXT. MERI - PÄIVÄ

Huojuva merenalainen maisema. Naisääni hyräilee hellästi.

Veteen kurottava miehen käsi puristaa kaikin voimin mereen katoavaa naisen kättä. Pinnalta kantautuvat hätääntyneet huudot kaikuvat vaimeina, kuin toisesta todellisuudesta tullen.

Naisen sormet lipsuvat valkoisin rystysin puristavasta kädestä.

Ote kirpoaa. Miehen käsi jää epätoivoissaan haromaan vettä naisen käden kadotessa mereen.

NAINEN, 25, vajoaa liikkumattomana syvemmälle.

Vaaleat hiukset huojuvat sivuun paljastaen elottomat kasvot ja sulkeutuneet silmät.

Meri kuohahtaa ihmisten syöksyessä apuun.

2 ALKUTEKSTIT

Kuvituskuvaa pohjoisesta merestä, erämaasta ja pienestä maatilasta. Naisäänen hellä hyräily jatkuu.

3 EXT. KOTITILA - AAMU

Naisäänen hellä hyräily jatkuu.

Jo korkealle noussut kesäaurinko valaisee pienen maatilaa. Talon lisäksi tilaan kuuluu varasto, sauna, ulkokuusi sekä aitaus, jossa tepastelee kolme lammasta. Talon vieressä roikkuu telineessä kuivumassa eläinten nahkoja ja turkkeja.

Keskellä tilaa jököttää ISO KIVI, johon on pultattu kiinni punottu, vuosikautia vanha köysi. Yli kymmenen metriä pitkä köysi kiertelee pitkin pihaa ilman näkyvää loppua.

ISÄ, 45, istuu maassa nojaten varaston itäpäättyyn. Hänen silmänsä ovat kiinni.

Hän kuuntelee naisäänen hyräilyä levollisena, pää keveästi hyräilyn tahdissa keinuen.

Talon ovi narahtaa auki, ja hyräily hiipuu pois. Isä avaa väsyneet, pingottuneet silmänsä.

POIKA, 15, astuu kuistille. Hän pyyhkii aamurähmät silmistään ja lähtee askeltamaan kohti isoa kiveä.

Poika polvistuu kiven luona. Hän silittää hellästi kiven rosoista pintaa. Taustalla isä nousee ynähtäen ylös.

(JATKUU)

JATKOA:

2.

Isä tulee pojan luo ja taputtaa hellästi tämän päätä.

Poika kohottaa katseensa isään, jonka harittavat, puoliavoimet silmät tuijottavat tyhjyyteen.

Poika nousee ylös hakien isältä katsekontaktia. Lopulta isän väsyneet silmät kohtaavat pojan tarkkaavaiset silmät.

Isä katsoo pois päin.

Poika epäröi, mutta avaa lopulta suunsa puhuakseen. Isä ehtii väliin.

ISÄ

Ruvetaanhan hommiin.

Isä menee varaston vierustalla seisovien kottikärryjen ja turvelapioiden luo. Poika katsoo pettyneenä perään.

Poika kääntyy katsomaan etelään.

Etelässä mahtava meri hohkaa aamuinen ja kaukainen sumu peittonaan.

Näkymä peittyy pimeyteen.

Isän koura poistuu pojan silmien päältä, ja isän tuima ilme tulee näkyviin.

Isä ottaa poikaa hartioista ja kääntää tämän pohjoiseen osoittavien kottikärryjen viereen. Pohjoisessa matalat vuoret levittäytyvät pitkin horisonttia.

Poika on kyllästynyt isän ohjailuihin, mutta alistuu tämän tahtoon.

Isä kyykistyy ison kiven luo ja pinnistäen nostaa kiven kottikärryihin turvelapioiden viereen. Hän kerää köyden kasaan ja laittaa kärryihin. Köyden toinen pää on kiinni pojan nilkassa.

Isä lähtee työntämään kärryjä poika perässään. Isä ei missään vaiheessa vilkaisekaan etelään päin.

4 EXT. KOTITILA - PÄIVÄ

Isä ja poika ovat tulossa tilan pohjoispuolelta, kosteikon takaa. Isä työntää kottikärryjä täynnä suorakulmaisia turvepaakkuja, ja poika kävelee perässä. Myös kivi ja turvelapiot ovat kärryissä.

Isä kulkee eteenpäin olemus väsymyksestä kireänä. Kottikärryt huojuvat ja heiluvat.

(JATKUU)

JATKOA:

3.

Samassa kerälle koottu köysi putoaa maahan ja sotkeentuu renkaaseen. Kottikärryt kaatuvat kyljelleen, ja turvepaakut leviävät maahan. Kivi ja lapiot pysyvät kyydissä.

Isä pakottaa itsensä toimimaan. Hän nostaa kärryt pystyyn ja ryhtyy kasaamaan turvepaakkuja takaisin kyytiin. Poika tulee auttamaan. Hän vilkuilee isän väsyneitä kasvoja.

Kun paakut ovat kyydissä, isä jatkaa työntämistä. Poika nappaa lapiot kyydistä keventääkseen kuormaa ja kantaa niitä kärryjen vierellä kulkien.

Keskellä pihaa isä pysähtyy hetkeksi ja nostaa ison kiven kyydistä takaisin paikalleen. Hän laskee köysivyyhden maahan.

He jatkavat eteenpäin ja tulevat tilan eteläpuolelle, jossa on kuivaa ja lämmintä. Maahan on jo ennestään levitetty turvepaakkuja kuivumaan.

He ryhtyvät asettelemaan turvepaakkuja maahan kuivumaan. Poika tarkkailee isän ilmeitä ja eleitä. Hän yrittää turhaan saada katsekontaktia.

Poika tekee päätöksensä.

POIKA

Mie saatan tää loppuu.

Isä katsoo poikaa hämmentyneenä. Poika katsoo ohi isästä.

POIKA

Sie et oo taas saanu nukuttua monheen yöhön.

ISÄ

Meillon muutaki hommaa.

POIKA

Met saatamma jatkaa jäläkheen murkinan... Tehhään pitkää.

Isän katse muuttuu. Hän on ylpeä ahkerasta pojastaan. Hän suoristautuu ja katsoo ohi pojasta, kohti taivaalla himmertävää aurinkoa.

ISÄ

Se on tuo aurinko. Kajottaa nii, ettei saa rauhaa.

Poika nyökkää kuuliaisesti.

Isä taputtaa ohimennen pojan päätä ja kävelee talolle. Kuistilla isä katsoo vielä taakseen, jossa poika jatkaa turvepaakkujen purkamista kärryistä.

Isä kääntyy ovelle tyytyväisenä.

(JATKUU)

JATKOA:

4.

Ovi narahtaa ja kalahtaa kiinni. Poika jatkaa työntekoa. Hän siirtelee paakkuja varovaisemmin ja tarkemmin eli hitaammin kuin olisi tarvetta. Hän pitää katseensa turpeessa ja varoo katsomasta etelään.

Jonkin ajan päästä poika vilkaisee pari kertaa talolle päin.

Laitettuaan viimeisen paakun kuivumaan hän jää hetkeksi katsomaan taloa.

Poika astelee hiljaa talolle.

Hän vilkaisee varovasti sisälle ikkunasta.

Hän kiirehtii ison kiven luo. Köysi seurailee ja kääntyilee perässä.

Poika polvistuu kiven äärelle.

Hänen kätensä silittää kiveä kuin luotettua toveria ja silmänsä katsovat päättäväisesti etelään, jossa meri hohkaa horisontissa.

Poika kerää köyden kokoon ja kierittää ympärilleen. Hän nousee laajaan haara-asentoon.

Hän kerää ilmaa keuhkoihinsa ja ottaa molemmilla käsillään kiinni kivistä. Kaikki voimansa ponnistukseen kutsuen hän ryhtyy nostamaan kiveä.

Kivi on hetken liikkumatta, mutta lähtee sitten tasaisen varmasti kohoamaan maasta.

Poika kampeaa kiven syliinsä vaivalloisesti. Hän huojuu hetken, mutta pakottaa sitten itsensä vakaaseen asentoon.

Katse tiukasti meressä poika lähtee astelemaan kohti etelää.

5

EXT. ERÄMAA - PÄIVÄ

Poika vaeltaa kivi sylissään pitkin karua maisemaa.

Hän puhkuu määrätietoisuutta ja syvältä kumpuavaa voimaa. Jalat astuvat tasaisesti eteenpäin, vaikka silmät ovat maaston sijaan kiinnittyneet edessäpäin siintävään mereen.

Kädet alkavat täristä hiljaa.

Poika ei pysähdy, vaan puree hammasta ja tiukentaa otteensa. Lihakset jännittyvät, tärinä lakkaa.

Hiljalleen lähestyvä meren kohina alkaa työntää erämaan hiljaisuutta loitommas. Ensimmäiset tuulenvireet hellivät pojan poskia. Hän hengittää syvään meren tuoksua, jotka ovat vielä kaukaisia ja vienoja.

5.

Askellukseen tulee utta voimaa.

6 EXT. ERÄMAA. KIVIPELTO - PÄIVÄ

Askellus kulkee eteenpäin täplikään kivipellon päällä. Väsyneillä jaloilla on vaikeuksia löytää jalansijaa kulmikkailla kivillä.

Hikoileva poika ei suostu pysähtymään. Meri näkyy jo joka puolelle levittäytyvänä sinisenä helmenä.

Puskeva tuuli voimistuu jokaisella askeleella.

Pojan jalka lipsahtaa, ja hän kompuroi. Viime hetkellä jalka löytää sijan, ja poika saa tasapainonsa takaisin.

Polvistuneesta asennosta ylös vääntäytyminen on tuskaista, mutta poika ei anna periksi. Hän ei suostu laskemaan kiveä alas.

Poika suoristautuu väkisin ja jatkaa saman tien matkaa.

Hän selviää kivipellostä ja jatkaa yli harvakasvustoisen maaston.

7 EXT. MERENRANTA - PÄIVÄ

Jonkin matkan jälkeen maasto viettää jyrkästi alaspäin, ja pienemmistä, pyöreämmistä kivistä koostuva kivipelto tulee näkyviin.

Sen takana meri syöksyy valkoisena ja voimakkaana rantaan.

Poika pidättelee innostustaan ja laskeutuu varmoin ja varovaisin ottein alas.

Veden täydellisen sileiksi hiomat pikkukivet rahisevat jalkojen alla. Tuuli paiskoo hiuksia sinne tänne.

Poika hymyilee leveästi. Melkein perillä.

Poika taistelee loppuun asti. Hän ohittaa kolme soutuvenettä, jotka on vedetty maihin ja käännetty ylösalaisin.

Varovasti polvistuen poika viimein laskee kantamuksensa vuoroveden kastelemien pikkukivien päälle. Taakastaan vapautuvat kädet hervahtavat kipeinä.

Polvistunut, hengästynyt poika katselee merta. Hän kuuntelee merta. Hän haistelee merta. Hän nauttii meren läheisyydestä jokaisella huokosellaan.

Meri pauhaa voimakkaana, mutta pojalle ranta on rauhallisuuden tyyssija. Vyöryvät äänet ovat hempeitä ja paiskova tuuli hellä.

(JATKUU)

JATKOA:

6.

Poika kierittää ajatuksissaan köyttä irti ympäriltään.

Hän sulkee silmänsä.

Aaltojen mukaansa vetämät sileät pikkukivet ropisevat ja jyrisevät toisiaan vasten, kuin meri yrittäisi repiä rannan irti maankuoresta. Aina uuden aallon humahdus kuitenkin peittää ropinan alleen ja puskee kivet takaisin.

Poika istuu polvillaan märkien pikkukivien päällä ja kuuntelee levollisena.

Meren äänet häilyvät taka-alalle, kun naisääni alkaa hyräillä hellästi.

Poika uppoutuu hyräilyyn kuin äidin syleilyyn. Hänen päänsä keinuu keveästi hyräilyn tahdissa.

Kunnes yllättäen saappaiden alle rusentuvien pikkukivien valitus karkottaa hyräilyn.

Poika katsahtaa taakseen.

Isä seisoo pikkukivipellon alussa, täynnä vanhemman vihaa. Hän katselee maahan pitääkseen ahdistavan meren pois näkökentästään.

ISÄ

Tänne!

Isän voimakas ääni ylittää helposti tuulen ja meren ärjynnän.

Poika katsoo maahan täynnä teinipojan ärtymystä.

ISÄ

Hetii!

Huuto saa pojan vavahtamaan vaistomaisesti. Hän nousee vastentahtoisesti pystyyn.

Poika kävelee isän luo. Köysi seurailee perässä.

ISÄ

Mitä helevettiä sie täällä teet?
Mite sie oot pääsy tänne?

POIKA

Ei mulle voi mittää sattua.
Mullahan on varjelus.

Poika osoittaa kehollaan rannalle jättämänsä isoa kiveä. Isä vilkaisee sen verran, että ehtii huomata kiven, mutta kääntää saman tien katseensa merestä.

Isä pärskähtää suuttumuksesta ja vaikeudesta löytää oikeita sanoja.

(JATKUU)

JATKOA:

7.

ISÄ
Varjelus... Se.. ei pysty sua
varjelemhaan mereltä.

Pojan teiniangsti nostaa päätään, sillä häntä ärsyttää
isän pelko merta kohtaan ja tämän epäusko suojeleijan
kykyjä kohtaan.

POIKA
Mitävasten muka? Varjeleijan kans
mie oon aina turvassa!

ISÄ
Tajua nyt jumalauta, että tuo
meri on liia varalline!

POIKA
Sie oot itte aina sanonu, että
varjeleija suojaa mua kaikelta
pahalta!

ISÄ
Mie oon kans sanonu siulle, että
merele ei mennä!

Poika ei kestä enää, vaan räjähtää.

POIKA
Ei ees tähään? Siittä on tähään
tasan kymmene kessää! Enkö mie
saa mustela--!

Isä astuu äkkiä eteenpäin ja tarttuu poikaa rajusti
kaksinkäsin tukasta ja niskasta. Poika vingahtaa. Isä
viskaa hänet maahan. Poika lyö päänsä kiviin.

ISÄ
Merele ei mennä koskhaan!

Hetken epäuskoinen hiljaisuus.

ISÄ
Nyt lähethän! Mee noutamhaan
varjeleija! Kerta näköjään jaksat
kanthaa sitä.

Päätään pidellen poika kompuroi pystyyn ja takaisin
rantaan. Hän liukastelee märillä kivillä. Ilme on pelosta
ja hämmennyksestä vääristynyt.

Poika ryhtyy nostamaan kiveä, suojeleijaansa. Kaikki
aikaisempi voima on kaikonnut hänestä.

Poika kampeaa kiven ylös ja syliinsä puhtaalla
epätoivolla.

Hän horjahtelee isänsä luo, joka katsoo kaikkialle muualle
paitsi kohti merta.

(JATKUU)

JATKOA:

8.

Poika vilkaisee isää ja kohtaa tämän kivettyneen, jyrkän katseen.

Poika kompuroi isän ohitse, pois päin rannasta.

Kylki mereen päin isä seisoo hetken aloillaan, kuin pohtien, kohdatako meri katseellaan.

Isä kääntää selkensä merelle ja lähtee marssimaan pojan perässä.

8 EXT/INT. KOTITILA/VARASTON ETEINEN - PÄIVÄ

Poika yrittää pysähtyä hengähtämään tilan pihalla.

ISÄ

Mee nyt!

Poika huojuu eteenpäin. Käsivarret tärisyvät kauttaaltaan, jalat ovat lyijynraskaat.

Isä harppoo pojan ohi varastolle ja avaa oven.

ISÄ

Oo täällä! Mie mietin, mitä mie hoksaan tehdä sun kans.

Poika horjuu varaston eteiseen ja romahtaa lattialle. Suojelija vierähtää viereen.

Isä potkii köyden sisälle ja heittää oven kiinni. Hän laittaa oven lukkoon ja avaimen taskuunsa.

Isä harppoo pois ovelta. Hän ei kuitenkaan tiedä, minne mennä tai mitä tehdä, joten hän pysähtyy keskelle pihaa.

Hän vilkaisee pojan paikoillen jättämiä kottikärryjä. Hän vilkaisee lampaita aitauksessa. Hän vilkaisee kuivumassa roikkuvia eläinten nahkoja ja turkkeja.

Hän vilkaisee varastoa.

Isä haroo pingottunutta naamaansa. Kaiken kiihtymyksen alta väsymys ilmoittaa jälleen sekavana itsestään.

Isä paukkaa sisälle taloon ja heittää oven perässään kiinni.

Hiljaisuus valtaa kotitilan.

9 EXT/INT. KOTITILA/VARASTON ETEINEN - YÖ

Hiljaisuus velloo öisen kotitilan yllä.

Talon ovi narahtaa auki. Isä astuu kuistille.

Hän katsoo eteensä mitään näkemättä. Silmät ovat punaiset ja koko olemus kärsivä ja lopen väsynyt.

Isä kävelee kuin horroksessa varaston itäpäädylle ja rojauttaa nojaamaan seinää vasten, samaan asentoon kuin aina aikaisemminkin.

Hän sulkee silmänsä ja odottaa rauhoittavaa hyräilyä.

Mitään ei kuulu. Vain riipivä hiljaisuus.

Isä räpyttelee kipeitä silmiään ja puristaa ne tiukasti kiinni.

Mitään ei kuulu. Vain riipivä hiljaisuus.

Isä nousee pystyyn sekavana. Hänen katseensa hyörii ja pyörii ympäri tilaa.

Katse osuu varaston oveen. Isä kääntää silmänsä nopeasti maahan.

Silmät etsiytyvät suojelijakiven tavalliseen paikkaan keskellä pihaa, johon on kulunut pieni kuoppa.

Isä kääntää selkänsä varastolle ja kuopalle, mutta ei pysty liikkumaan pois päin.

Hiljaisuus on kestävä.

Isä käännähtää ympäri ja kiirehtii varaston ovelelle. Hän kaivelee avainta taskustaan.

Samassa hän huomaa, että lukko on murrettu.

Hän tuijottaa ovea.

Hitaasti isä avaa oven. Lukko putoaa sijoiltaan. Lattialla oven sisäpuolella lojuvat taltta ja vasara.

Varaston eteinen on tyhjä.

Isän katse käännähtää vaistomaisesti.

Hän tajuaa itsekin vasta hetken päästä tuijottavansa kaukaista merta. Kauhuissaan.

10.

10 EXT. ERÄMAA - YÖ

Isä vaeltaa kiire sydämessä hakaten yli karun maiseman. Hän tuijottaa maata, varoen katsomasta horisontissa lymyävää merta.

Hän ei kuule muuta kuin hengityksensä raskaan poljennon.

Syylisyys ja erämaan hiljaisuus piiskaavat häntä.

Ensimmäiset tuulenvireet raapivat poskia.

11 EXT. ERÄMAA. KIVIPELTO - YÖ

Isä kompuroi yli täplikään, kulmikkaan kivipellon.

Meri näkyy jo joka puolelle levittäytyvänä, pelottavana massana.

Isä pitää katseensa harvakasvustoisessa maastossa, suojaten samalla kasvojaan tuulelta.

12 EXT. MERENRANTA - YÖ

Isä tulee kohdalle, jossa maasto laskeutuu alas paljastaen rannan.

Meri hyllyy rauhallisena. Rannalle valuu tyyniä vaahtopäitä. Isän korvissa aallot jyrähtelevät kuin ukkonen ja tuuli vinkuu repivästi.

Isä vilkaisee rantaa.

Hän pysähtyy järkyttyneenä sijoilleen, tuijottaen avoimesti merta.

Merellä poika soutaa veneellä poispäin rannasta.

Isä lähtee juoksemaan alas.

Aurinko nousee horisontin takaa.

13 EXT. MERI - AAMU

Pelokas poika soutaa katse tiukasti vedessä.

Ote airoista on tottumaton ja hätäinen.

Suojelija makaa pojan jaloissa, mahdollisimman lähellä. Köyden poika on kasannut syliinsä.

Poika on kuolemanväsynyt vaellettuaan kolmannen kerran suojelijan kanssa merelle.

11.

14 EXT. MERENRANTA - AAMU

Isä juoksee sileiden pikkukivien yli tuijottaen merelle.

Hän pysähtyy ennen vuoroveden muodostamaa märkien kivien rintamaa.

Isä on hengästynyt ja pelokas. Hän haluaa juosta mereen, syöksyä hätiin, pelastaa, pyytää anteeksi.

Hän ei pysty liikkumaan.

Hän huomaa kaksi jäljellejäänyttä soutuvenettä.

Isä kiirehtii veneille. Raivolla hän heittää toisen oikeinpäin ja lähtee vetämään sitä vettä kohden.

Tuuli puskee vastaan, ja aaltojen myrskyävät äänet hakkaavat isän korvia. Hän yrittää päästä veneen kanssa lähemmäs merta, mutta putoaa jatkuvasti polvilleen.

Hän nousee yhä uudelleen ylös ja jatkaa yrittämistä.

Hätäntyneet huudot kaikuvat isän päässä, kuin toisesta todellisuudesta tullen. Sanoista ei saa selvää. Mutta isä tietää, että ne huutavat veteen pudonneen naisen perään.

Hän muistaa nuo huudot. Hän kuulee ne joka yö.

Isä ei pääse enää ylös. Hän katsoo merelle.

ISÄ

Poika!

15 EXT. MERI - AAMU

Raskaan kuorman takia huonokuntainen soutuvene ui syvällä.

Veneen laidat hörppivät sisäänsä jääkylmää vettä.

Pelokas poika soutaa shokissa.

16 EXT. MERENRANTA - AAMU

ISÄ

Poika!

Isä kurottaa epätoivoisena kädellään kohti loittonevaa venettä ja poikaa. Vene ei pysähdy, poika ei nosta katsettaan.

Äänet menneisyydestä lyövät isän maahan. Meri kohisee, keikkuva vene natisee, vesi pärskii, ihmiset huutavat.

Isä peittää kasvonsa.

12.

Aaltojen mukaansa vetämät pikkukivet ropisevat ja jyrisevät toisiaan vasten, kuin meri repisi rannan irti maankuoresta.

17 EXT. ERÄMAA/MERENRANTA - AAMU

Lyyhistynyt hahmo rannalla. Yksinäinen hahmo aavalla soutuveneessä.

Aurinko kipuaa korkeammalle.

Naisääni hyräilee hellästi.

LOPPU.