

Opinnäytetyö (AMK) / (YAMK)
Koulutusohjelma: Viestinä
Suuntutumisvaihtoehto: Elokuva
2013

Alexi Tegel

ELOKUVAN TARINALLINEN ÄÄNIKERRONTA

– miten äänisuunnittelija luo elokuvan ääniraidan
yhteistyössä ohjaajan kanssa



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ
TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
Viestinnän koulutusohjelma | Elokuvan suuntautumisvaihtoehto
15.5.2013 | 40 Sivua
Ohjaaja Vesa Kankaanpää

Aleksi Tegel

Elokuvan tarinallinen äänikerronta – miten äänisuunnittelija luo elokuvan äänimaailman yhteistyössä ohjaajan kanssa

Kirjallinen opinnäytetyöni käsittelee äänisuunnittelun prosessia äänisuunnittelijan ja ohjaajan yhteistyönä. Käsittelem elokuväänen luonnetta ja käytötapoja, sekä äänisuunnittelun tavoitteita ja äänikerronnan tarinankerronnallisia mahdollisuuksia. Tutkin tavanomaisen elokuvatuotantotavan äänelle aiheuttamia ongelmia ja esitän ratkaisuja miten elokuvan äänikerronnallisen potentiaalin parantamiseksi. Pohdin äänisuunnittelun konseptin luomista oman kokemukseni ja haastatteluaineiston kautta.

ASIASANAT:

Äänisuunnittelu, elokuvaääni, äänileikkaus, äänikerronta.

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Media arts | Film art
15.5.2013 | 40 Pages
Instructor: Vesa Kankaanpää

Aleksi Tegel

SOUND STORYTELLING

My thesis describes the sound design process of a film as a strongly co-operative process with the sound designer and the director. In my thesis I deal with the basics of the film sound theory, how sound works in a film, and what are its abilities to affect the story. The purpose of this thesis is to provide practical tools to enhance the sound design process of a film.

This thesis is compiled from books, articles, interviews and references to various films, including some of my own sound design works.

KEYWORDS:

Sound design, film sound, sound editing.

SISÄLTÖ

| | |
|---------------------------------|-----------|
| 1 JOHDANTO | 6 |
| 2 ELOKUVAN ÄÄNIKERRONTA | 8 |
| 2.1 Elokuvaääni | 8 |
| 2.2 Äänikerronta | 11 |
| 3 ÄÄNISUUNNITTELU | 15 |
| 3.1 Äänisuunnittelijan tehtävät | 15 |
| 3.2 Äänen konsepti | 16 |
| 3.4 Äänipaletin valinta | 17 |
| 4 ÄÄNI OSANA ELOKUVAA | 18 |
| 4.1 Äänikerronnan alustaminen | 19 |
| 4.2 Ohjaaja | 22 |
| 4.3 Esituotanto | 23 |
| 4.4 Tuotanto | 24 |
| 4.5 Jälkituotanto | 27 |
| 5 ÄÄNEN KONSEPTI | 28 |
| 5.1 Elokuvan tulkinta | 29 |
| 5.2 Keskustelu äänestä | 32 |
| 5.2 Tulkinnan ongelmat | 33 |
| 5.3 Äänisuunnittelijan tulkinta | 33 |
| 5.6 Tulkinnan tarkistus | 34 |
| 6 LOPUKSI | 36 |
| 7 LÄHTEET | 38 |

SANASTO

| | |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Äänen konsepti | Äänsuunnittelun johtoajatus |
| Äänisuunnittelu | Elokuva äänikerronnan suunnittelu |
| Äänileikkaus | Äänitiedostojen leikkaus tietokoneella |
| Äänisuunnittelija | Päävastuullisesti elokuvan äänikerronnan suunnittelusta vastaava henkilö |
| Äänileikkaaja | Äänitiedostoja äänisuunnittelijan suunnitelman mukaisesti leikkaava henkilö |
| Taiteellisesti vastaava taho | Elokuvan taiteellisesti päävastuullinen taho, esimerkiksi kuvaaja, leikkaaja tai äänisuunnittelija |
| Esituotanto | Elokuvan kuvausvaihetta edeltävä työvaihe |
| Tuotanto | Elokuvan kuvaukset |
| Jälkituotanto | Elokuvan kuvausten jälkeinen työvaihe |
| Diegeettinen ääni | Elokuvan tarinatilasta kuuluvat ääni jonka elokuvan henkilöt kuulevat |
| Ei-diegeettinen ääni | Elokuvan tarinatilasta ulkopuolelta kuuluva ääni jota elokuvan henkilöt eivät kuule, mutta jonka katsojan kuulevat |
| Synkroninen ääni | Äänen lähde näkyy kuvassa |
| Asynkroninen ääni | Äänen lähde ei näy kuvassa |

1 JOHDANTO

Kirjallinen opinnäytetyöni käsittelee elokuvan äänisuunnittelua vuorovaikutteisena prosessina, jonka äänisuunnittelija toteuttaa tiiviissä yhteistyössä elokuvan ohjaajan kanssa. Lähdän opinnäytetyössäni siitä, että elokuvan äänisuunnittelun tärkein elementti on äänisuunnittelijan ja ohjaajan välinen yhteistyö, ja merkittävin äänileikkauksen onnistumiseen vaikuttava tekijä on äänikerronnallisten elementtien luominen ja alustaminen jo elokuvan aiemmissa tuotantovaiheissa.

Lähes jokainen lukemani äänisuunnittelua käsittelevä teos tai artikkeli - sekä opetus jota olen saanut - on käsitellyt äänisuunnittelua joko yksinomaan teknisenä työvaiheena tai on äänen sisältöä käsitellessään hautautunut monimutkaiseen äänen käyttötapaa kuvaavaan termistöön. Olen äänisuunnittelut kymmeniä elokuvia, eikä oppimastani termistöstä ole ollut elokuvan äänellisen onnistumisen kannalta juuri minkäänlaista hyötyä. Kokemani perusteella äänisuunnittelun perusteita käsittelevä kirjallisuus ei käsittele sitä miten elokuvan ääniraita todellisuudessa luodaan ja mitkä tekijät ovat äänikerronnan mahdollistamisen kannalta välttämättömiä. Opinnäytetyössäni halusin etsiä ja luoda käytännöllisiä työkaluja äänisuunnitteluprosessin parantamiseksi ja tuoda esiin prosessin tärkeitä osia. Opinnäytetyöni ei ole suunnattu vain äänisuunnittelijoille ja ohjaajille, vaan kaikki elokuvan tuotannossa mukana olevat taiteelliset tahot voivat hyötyä siitä.

Käsittelen tekstissäni sitä, mitä elokuvaääni on ja miten se yleensä toimii, sekä mitä äänisuunnittelulla tarkoitetaan, ja mitkä sen tavoitteet ovat. Opinnäytetyöni keskeisin sisältö on kuvaus äänisuunnittelun konseptin luomisesta ja tavoitteista. Tämä äänen konsepti on äänisuunnittelijan päälinjaus tai johtoajatus, joka ohjaa kaikkea hänen taiteellista ajatteluaan. Käsittelen sitä, millainen äänen konseptin on oltava, miten se luodaan, mitä sen luomisessa on otettava huomioon ja miksi äänen konseptin onnistuminen on niin tärkeää. Käsittelen omien kokemusteni kautta sitä, mitä konseptin luomisen

onnistumisesta tai epäonnistumisesta voi seurata ja miksi ohjaaja on äänisuunnittelijan tärkein työkumppani. Käytän esimerkkeinä monia tekemiäni äänisuunnitteluita, mm. opinnäytetyötäni *Hankikantoa*¹.

Työni pohjautuu kirjallisuuteen, olemassa oleviin haastatteluihin ja opintojeni aikana tekemiini äänisuunnitteluprojekteihin.

¹ Niemi 2012.

2 ELOKUVAN ÄÄNIKERRONTA

2.1 Elokuvaääni

“... *what should be heard rather than seen*”. (Randy Thom, *Designing a movie for sound*, 1999.)

Elokvassa *Apocalypse Now*² on kohtaus jossa Martin Sheenin esittämä kapteeni Willard saapuu tovereineen amerikkalaisjoukkojen viimeiseen tukikohtaan Do Lung -sillalla. Sissit piirittävät ympäröivää viidakkoa, komentaja on kateissa ja koko tukikohta tuntuu vajonneen lähes anarkian tilaan. Kapteeni Willard ja sotamies Lance hiippailevat tulitaistelun keskellä amerikkalaisten linjoille etsimään komentopaikkaa. Tulitusta ja sotilaiden huutoa kuuluu kaikkialta. Viimeiset LSD:nsä ottanut Lance tuijottaa taistelua hurmioituneena ja vaarasta välittämättä. Kuulemme psykedeelistä musiikkia. Willard saapuu komentopaikalle, mutta löytää sieltä vain paikallaan kyyhöttäviä ajatuksiinsa vaipuneita sotilaita. Epämääräinen rockmusiikki raikaa ja tunnelma muistuttaa pikemminkin huumebileitä kuin rintamalinjaa. Willard rämpiä viidakon suojusta huutelevaa sissiä ampuvien sotilaiden luo. Vähitellen sodan äänet hämärtyvät ja sirkkojen siritys voimistuu. Sotamies Roach sammuttaa musiikin, kuulostelee sissin huudon suuntaa, nostaa aseensa ja tähtää viidakkoon. Willard tuijottaa Roachia kuin huumattuna. Kuulemme vain sirkkojen sirityksen.

Elokuvan äänimaailma ei muistuta reaalityodellisuuden äänimaailmaa. Reaalityodellisuuden äänimaailma on rikas ja satunnainen, ja siinä kymmenet tai sadat eri äänet sekoittuvat toisiinsa ilman näkyvää lähdettä tai syytä. Todellisessa sotatilanteessa kuuluisimme useita kymmeniä - tai satoja - toisiinsa sekoittuvia ääniä samanaikaisesti: laukauksia, huutoja, räjähdyksiä, radioliikennettä, koneita, kaikuja, puhetta, kolinaa, askeleita, puiden havinaa, lintuja.

² Coppola 1979.

Elokuvaääni on luonteeltaan erilaista. Se on tahallista, järjestettyä, pelkistettyä ja merkitsevää, ja se kuuluu näkökulman kautta. Nähdessämme *Apocalypse Now* kaltaisen sotakohtauksen elokuvassa, emme kuule kaikkia kymmeniä sodan ääniä samanaikaisesti, vaan kuulemme muutamia tarkoin valittuja ja sommiteltuja äänitehosteita. Willardin ja Lancen edetessä taistelun keskellä kuulemisen perspektiivimme kulkee heidän huomionsa mukana. Kuulemme sen mitä hekin kuulevat.

Näkökulma ja pelkistys

Näkökulma on elokuvaäänen korostunein luonteenpiirre. Elokuvan äänet on rajattu sen mukaan, kuka äänet kuulee ja miten hän ne kokee. Emme kuule maailmaa objektiivisesti, vaan kuulemme sen mitä kuvassa näkyvä henkilö kuulee tai mitä hän on keskittynyt kuuntelemaan. Tai saatamme jopa kuulla vain sen, mitä henkilö kuulee päänsä sisällä: sen, mitä hän tuntee ja ajattelee. Tämä äänen näkökulmaisuus voi vaihdella suurestikin elokuvan kohtausten ja henkilöiden välillä. Välillä näkökulma voi olla voimakkaan subjektiivinen ja välillä lähes dokumentaarisen objektiivinen – jopa välinpitämätön. Äänen näkökulmaisuus luo sen, että elokuvan maailmassa tavallista äänellistä todellisuutta ei ole juurikaan olemassa, vaan jokainen kuultava ääni ilmaisee kuulijansa huomiota perspektiivinsä, voimakkuutensa ja sointinsa puolesta.

Näkökulmaisuuden lisäksi äänen käytön pelkistys johtuu myös teknisistä seikoista. Äänellä on elokuvassa vain rajallisesti aikaa ilmaista itseään elokuvan toiminnan, musiikin ja dialogin seassa, eikä jatkuva äänitehosteiden käyttö ole siten mielekäästä. Useat kerrokselliset äänitehosteet voivat myös sekoittaa vaikeasti tunnistettavaksi massaksi silloin, kun elokuvaa toistetaan erilaisissa elokuvateatteria huonommissa ympäristöissä.

Tahallisuus ja merkitsevyys

Mitkään elokuvassa kuuluvat äänet eivät kuulu sattumalta, vaan jokainen niistä on huolellisesti valittu ja sommiteltu. Äänen käyttö elokuvassa perustuu sen kykyyn luoda vaikutelmia ja merkityksiä asiayhteytensä kautta. Elokuvassa yksikään ääni ei ole "vain ääni", vaan se on riippuvainen siitä miten se esitetään

yhdessä kuvan kanssa. Tavallisinkin arkipäiväinen ääni voi saada uusia merkityksiä kun se esitetään epätavallisessa yhteydessä. Käytettävät äänet valitaan ja sommitellaan sen mukaan, millaista vaikutelmaa niillä halutaan luoda, tai mihin suuntaan elokuvan tarinaa halutaan kuljettaa.

Diegeettinen ja ei-diegeettinen ääni

Elokuvaääni voidaan jakaa diegeettiseen ja ei-diegeettiseen ääneen. Diegeettinen ääni tarkoittaa elokuvan tarinatilasta kuuluvaa ääntä jonka elokuvan henkilöt kuulevat. Ei-diegeettinen ääni tarkoittaa ääntä jonka vain me katsojat kuulemme ja jota elokuvan henkilöt eivät kuule. Diegeettistä ääntä ovat esimerkiksi elokuvan päähenkilön askeleet. Ei-diegeettistä ääntä on esimerkiksi elokuvamusiikki. Raja diegeettisen ja ei-diegeettisen äänen välillä on usein liukuva.

Synkroninen ja asynkroninen ääni

Ääni voidaan luokitella synkroniseen ja asynkroniseen ääneen sen perusteella näkyykö äänen lähde kuvassa. Synkronisen äänen lähde näkyy kuvarajan sisäpuolella ja asynkronisen äänen lähde ei näy. Synkroninen ja asynkroninen ääni voivat olla joko diegeettisiä tai ei-diegeettisiä. Asynkroninen ääni voi olla synkronisen äänen kanssa samasta tilasta kantautuvaa kuvan ulkopuolista ääntä - esimerkiksi radio, mutta myös muistojen, mielikuvan tai tunnetilan ääntä. Synkronista ja asynkronista voidaan kutsua myös *on-screen* ja *off-screen* -ääniksi, tai visualisoiduksi ja akusmaattiseksi ääneksi.

Subjektiiivinen ja objektiivinen ääni

Ääni voidaan jakaa karkeasti joko subjektiiviseen tai objektiiviseen ääneen. Tämäkin raja on hyvin epäselvä ja riippuvainen äänen näkökulmasta. Subjektiiiviset äänet ovat ääniä joita yksittäinen elokuvan henkilö – tai joukko - kuulee päänsä sisällä, ja objektiiviset äänet ovat ääniä jotka kaikki elokuvan henkilöt voivat kuulla. Se onko ääni subjektiivista, objektiivista vai molempia samanaikaisesti, ei useinkaan ole selvää – eikä sen tarvitsekaan olla.

2.2 Äänikerronta

"Our first question is: What new content can be brought into the cinema by the use of sound? It would be entirely false to consider sound merely as a mechanical device enabling us to enhance the naturalness of the image. -- The role which sound is to play in film is much more significant than a slavish imitation of naturalism on these lines; the first function of sound is to augment the potential expressiveness of the film's content." (V. I. Pudovkin. *Asynchronism as a Principle of Sound Film, Film Technique and Film Acting*, New York, Grove Press, 1960).

Elokuvan äänikerronta tarkoittaa sitä, että sillä mitä kuulemme, on merkitystä. Artikkelissaan *Designing a movie for sound*³ äänisuunnittelija Randy Thom kertoo, kuinka katsojan tulisi elokuvaa katsoessaan ajatella: se, mitä näen, ei vielä kerro kaikkea, vaan se, mitä kuulen, on myös merkityksellistä. Äänet eivät vain toista äänellisesti kuvan tapahtumia, luo tunnelmaa tai korosta näkökulmaa, vaan sisältävät tarinan kannalta niin oleellista informaatiota, ettei niitä voi tarinan kärsimättä poistaa.

Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin ja Grigori Alexandrov määrittivät elokuvan äänikerronnan lähtökohdat artikkelissaan *A Statement* jo vuonna 1928⁴ – vain vuosi ensimmäisen äänielokuvan julkaisemisen jälkeen. Heidän mukaansa äänen kerronnalliset mahdollisuudet perustuvat äänen ja kuvan selkeään vastakkaisuuteen: se mitä näemme, ei vastaa sitä mitä kuulemme. Myöhemmin artikkelissaan *Asynchronism as a Principle of Sound Film*⁵, Vsevolod Pudovkin muotoilee äänikerronnan perusteeksi kysymyksen, mitä uutta sisältöä asynkroninen ääni voi tuoda elokuvaan ja miten se voi vahvistaa elokuvan sisältöä. Hän antaa esimerkkinä kohtauksen jossa kotiaan ikävöivä mies vaeltaa aavikolla. Sen sijaan että miehen kaipausta ilmennettäisiin

³ Thom 1999.

⁴ Eisenstein, Pudovkin & Alexandrov 1928.

⁵ Pudovkin 1960.

leikkauksella kuvaan miehen kotikylästä, kuulemme ääniraidalla haaveenkaltaisia kotikylän ääniä sekoittuneena muihin aavikon ääniin.

Äänikerronnan perimmäinen lähtökohta onkin: millaisia ääniä lisäämällä saamme näkemämme muuttumaan. Tämä tarkoittaa sitä, että nähdessämme elokuvassa olevan kuvan ja kuullessamme siihen liitetyn äänen, ääni ja kuva muodostavat yhdessä uuden yhteisvaikutelman johon kumpikaan näistä elementeistä ei yksinään pystyisi. Äänikerronta muistuttaakin kerrontatavaltaan klassista montaaiteoriaa, jossa kaksi yhteenliitettyä kuvaa muodostavat uuden yhteisvaikutelman.

Walter Murch⁶ on kiteyttänyt tämän ajatuksen siten, että ideaalisessa tilanteessa tavoiteltu kuvan ja äänen yhteisvaikutelma saadaan luotua käyttämällä vain yhtä tarkoin valittua ääntä. Ihanteellisimpana tilanteena – lähes saavuttamattomana tavoitteena - hän pitää sitä, että voimakkain mahdollinen kuvan ja äänen yhteisvaikutelma saadaan luotua käyttämättä ääntä lainkaan (eng. *zero tracks*)⁷.

Audiovisuaalinen sopimus

Elokuvan kuvat ja äänet saattavat olla sisällöllisesti kaukana toisistaan. *Apocalypse Now* -elokuvassa Willardin hiippaillessa taistelun keskellä kohti tukikohtaa kuulemma uhkaavaa, epämääräistä musiikkia, muttemme silti ihmettele sen lähdeettä. Koemme äänen ja kuvan kuuluvan yhteen niiden eroista huolimatta. Michel Chion⁸ kutsuu tätä audiovisuaaliseksi sopimukseksi: kuvien ja äänien mielletään liittyvän toisiinsa, vaikka ne todellisuudessa ovatkin erillään. Chionin mukaan vaikuttaa siltä, että ääni koetaan yleensä pikemminkin kuvan ominaisuudeksi kuin päinvastoin - näköaisti ikään kuin ylittää kuuloaistin merkitsevyydessään.

⁶ Weiz & Belton 1985.

⁷ Thom 1999.

⁸ Chion 1994.

Synkroninen äänikerronta

Synkroniset äänet ilmaisevat yleensä toiminnan luonnetta. Ne kertovat miten nähty asia tapahtuu, esimerkiksi kun henkilö lyö vasaralla sormeensa, hän lyö sormeensa kivuliaasti: vasaran iskiessä sormeen emme kuule vain kolahdusta, vaan kuulemme kivuliaan kolahduksen. Synkroniset äänet ovat yleensä todellisista lähteistä kuuluvia konkreettisia ääniä, kuten autot, tuuli, koiran haukahdus tai laukaus, mutta ne voidaan myös muokata esikuvillean sopimattomiksi. David Boardwell ja Kristin Thompson⁹ kutsuvat tätä äänen ”uskollisuudeksi” (eng. *fidelity*). Koira voi haukkua kuten koira, mutta myös äännellä kuten kissa, tai kello voi tikittää normaalilla voimakkuudellaan tai aivan liian lujaa.

Elokuvasa *Lord of War*¹⁰ Nicholas Cagen esittämä päähenkilö Yuri Orlov on laitton asekauppias. Myydessään rynnäkkökivääreitä Afganistanin erämaassa, hän päätyy seuraamaan erään sissin ampumarjoitusta. Yurin katsoessa sissin ampuvaa asetta näemme hidastetun lähikuvan aseesta ja kuulemme kassakoneen kilahtavan jokaisella laukauksella.

Asynkroninen äänikerronta

Asynkroniset äänet voivat toimia joko diegeettisesti tai ei-diegeettisesti, ja ne voivat olla joko subjektiivisia tai objektiivisia. Subjektiiviset asynkroniset äänet ilmaisevat yleensä kokemusta, tunnetilaa, tai muistoa: sitä mitä elokuvan henkilö kuulee päänsä sisällä. Tavanomaisin ei-diegeettinen asynkronisen äänen lähde on elokuvamusiikki tai kauhuelokuville tyypillinen atmosfääri.

Asynkroninen äänikerronta voi olla diegeettistä ja objektiivista. Hitchcockin elokuvassa *Takaikkuna*¹¹ kuulemme Larsin uhkaavien askeleiden kantautuvan rappukäytävästä hänen lähestyessään Jeffin asuntoa. Emme näe Larsia, vaan vain oven jota Jeff vilkuilee ja hänen reaktionsa lähestyviin askeleisiin.

⁹ Boardwell & Thompson 1985.

¹⁰ Niccol 2005.

¹¹ Hitchcock 1954.

Elokuvassa *Paranormal Activity*¹² demonin läsnäolo ilmaistaan hiljaisella matalalla jyrinällä, mutta itse demonia ei näytetä.

Asynkroninen äänikerronta voi olla myös diegeettistä ja subjektiivista. Maailmanlopunjälkeisestä Maasta kertovassa elokuvassa *Oblivion*¹³ päähenkilö Jack käy raunioituneella stadionilla. Hän eläytyy kauan sitten käytyyn peliin ja kuulemme yleisön kannustushuudot, vaikka mitään ei näy.

Riippumatta siitä onko elokuvaan valittu ääni synkroninen vai asynkroninen, tärkein äänen valinnan ja käyttötavan tekijä on se, mitä äänellä halutaan ilmaista ja millaista vaikutelmaa sillä halutaan luoda.

¹² Peli 2007.

¹³ Kosinski 2013.

3 ÄÄNISUUNNITTELU

3.1 Äänisuunnittelijan tehtävät

“By experimenting with sound, playing with sound (and not just sound effects, but music and dialog as well) all through production and post production what Francis Coppola, Walter Murch, George Lucas, and Ben Burt found is that sound began to shape the picture sometimes as much as the picture shaped the sound. The result was very different from anything we had heard before.”
(Randy Thom, *Designing a movie for sound*, 1999.)

Äänisuunnittelu tarkoittaa äänen käytön suunnittelua elokuvassa. Äänisuunnittelija on se elokuvatuotannon henkilö, joka vastaa kaikesta elokuvassa kuultavasta äänestä. Hän ei ole vain tekninen tallentaja tai äänen leikkaaja, joka sommittelee tyydyttäviä äänitehosteita tukemaan elokuvan kuvakerrontaa. Se, että ääni on teknisesti toimivaa, dialogi ymmärrettävää ja välttämättömät äänet ovat oikeilla paikoillaan, on vasta äänityön lähtökohta.

Äänisuunnittelun tarkoituksena on luoda elokuvan tarpeisiin sovitettu ja sen kokonaisuuden kannalta paras mahdollinen ääniraita. Tämä on äänisuunnittelun ero siihen, että ääntä vain leikattaisiin. Äänisuunnittelija tutkii elokuvan sisältöä, teemoja, henkilöitä ja näkökulmaa ja luo sen perusteella ääniraidan joka on yhtenäinen, looginen ja kykenee kuljettamaan elokuvan tarinaa oikeaan suuntaan oikealla tavalla. Oikein käytetyillä äänillä on huomattava vaikutus elokuvan kerrontaan - äänisuunnittelijan vastuulla on käyttää tätä vaikutusta.

Randy Thom kertoo kuinka äänisuunnittelija Walter Murch¹⁴ hahmotteli äänisuunnittelijan tehtäväksi sekä itse äänien luomisen, että koko elokuva äänityöprosessin koordinoinnin. Murchin mukaan äänisuunnittelijan on osallistuttava koko elokuvan tuotantoprosessiin jo esituotannosta alkaen. Hänen tulisi suunnitella elokuvan äänikerrontaa ohjaajan ja käsikirjoittajan kanssa

¹⁴ Thom 1999.

käsikirjoitusvaiheessa ja varmistaa, että tarvittavat äänikerronnalliset mahdollisuudet upotetaan elokuvan rakenteeseen jo silloin. Elokuvan tuotantovaiheessa äänisuunnittelija huolehtii siitä, että äänen tallennus saa osakseen riittävästi huomiota kuvausten tiukassa aikataulussa, ja jälkituotantovaiheessa hän valmistele alkavan äänileikkauksen yhteistyössä leikkaajan kanssa¹⁵.

3.2 Äänen konsepti

“A well-orchestrated and recorded piece of musical score has minimal value if it hasn’t been integrated into the film as a whole.” (Randy Thom, *Designing a movie for sound*, 1999.)

Osallistuipa äänisuunnittelija elokuvan tuotantoon jo esituotantovaiheessa, tai vasta jälkituotannon kynnyksellä, hänen työnsä alkaa aina äänen konseptin suunnittelusta. Äänen konsepti on äänen käytön johtoajatus jonka perusteella kaikki äänen sisällölliset ratkaisut luodaan.

Äänen konseptin kehittäminen alkaa siitä, että äänisuunnittelija opettelee tuntemaan työstämänsä elokuvan. Äänisuunnittelijan on tunnettava elokuvan aihe, sen teemat, kerrontapa ja näkökulma. Jos elokuvan keskeisin teema on esimerkiksi tunne menetyksestä, äänisuunnittelijan tulee pohtia, miten hän voi äänen käytön avulla kertoa tästä tunteesta.

Äänisuunnittelijan on myös ymmärrettävä elokuvan päähenkilön toimintaa, miten tämä kokee elokuvan tapahtumat ja mitä tämä milloinkin ajattelee. Hänen on myös tunnettava elokuva yleinen tunnelma, tapahtumapaikkojen luonne, mahdollinen historiallinen aika, vuodenajalle tyypilliset äänet ja mahdollisen tulevan musiikin tyyli. Hänen on pohdittava elokuvan muotoa: onko sen kerronta suurta vai pientä, suoraa vai vihjailevaa, ja millainen ääni-ilmaisu on sopusoinnussa tämän muodon kanssa - eikä sopusointu välttämättä tarkoita

¹⁵ Thom 1999.

samankaltaisuutta. Kaiken tämän tiedon perusteella äänisuunnittelijan on etsittävä sitä, mikä on juuri tälle elokuvalla kaikkein parasta ja sopivinta.

3.4 Äänipaletin valinta

Äänen konseptin luominen sisältää myös käytettävien äänien valinnan: minkä luonteisia ääniä valitaan tai tehdään. Tämä tarkoittaa sitä, että käytettävien äänien ”palettia” rajataan yhtenäisemmän äänikerronnan tavoittamiseksi. Äänen synnyttämä vaikutelma vaikuttaa olevan sitä voimakkaampi, mitä pienempää äänivalikoimaa käytetään ja mitä rajatumpi perspektiivi elokuvan äänellä on. Äänipaletin rajaamisessa onkin kyse yhtä lailla siitä, millaisella yhtenevällä äänien valintalogiikalla elokuvan kerrontaa voidaan vahvistaa, kuin siitä, että äänet joita ei voida tai haluta käyttää, rajataan pois.

Äänipaletti rajataan äänen konseptin määrittelemällä tavalla. Äänisuunnittelija ikään kuin varaa tietyn tyyppiset äänet käytettäväksi vain tietyssä asiayhteydessä siten, etteivät nämä jo varatut äänet enää esiinny elokuvassa missään toisessa asiayhteydessä. Äänisuunnittelija voi esimerkiksi varata kaikki käytettävät matalat äänet vain elokuvan antagonistin kuvaamiseen, tai kaikki metalliset äänet vain tietyn tapahtumapaikan kuvaamiseen. Äänipaletin valinnan tarkoitus on saada elokuvan tarinalliset elementit erottumaan äänellisesti toisistaan.

Äänipaletin valinta ei tarkoita sitä, että elokuva äänileikkauksessa käytetään ehdottomasti vain tietynlaisia ääniä, vaan että äänen yleisvaikutelma on tietyn suuntainen. Yksikään yksittäinen äänitehoste ei ole koskaan lähtökohtaisesti liian sopimaton, vaan sen lopullinen toimivuus määräytyy aina elokuvan asiayhteyden ja syntyvän vaikutelman mukaan.

4 ÄÄNI OSANA ELOKUVAA

“What I propose is that the way for a filmmaker to take advantage of sound is not simply to make it possible to record good sound on the set, or simply to hire a talented sound designer/composer to fabricate sounds, but rather to design the film with sound in mind, to allow sound’s contributions to influence creative decisions in the other crafts. Films as different from “Star Wars” as “Citizen Kane,” “Raging Bull,” “Eraserhead,” “The Elephant Man,” “Never Cry Wolf” and “Once Upon A Time In The West” were thoroughly “sound designed,” though no sound designer was credited on most of them”. (Randy Thom, *Designing a movie for sound*, 1999.)

Joel ja Ethan Cohenin elokuvassa *Barton Fink*¹⁶ on kohtaus, jossa päähenkilö Fink saapuu outoon tyhjään hotelliin. Hotellivirkailijaa ei näy missään, ja Fink päättää soittaa vastaanottotiskin kelloa. Hän näpäyttää kelloa kevyesti, mutta terävän kilahduksen sijaan kello jatkaakin resonoivaa sointiaan – useita kymmeniä sekunteja. Hämmentynyt Fink vilkuilee ympärilleen. Kellon yhä soidessa lattialuukku vastaanottotiskin takana avautuu ja hotellivirkailija kömpii esiin. Hän tulee Finkin luo ja sammuttaa yhä soivan kellon kosketuksellaan.

Randy Thom¹⁷ käyttää tätä kohtausta esimerkkinä elokuvan rakenteeseen upotetusta äänikerronnasta. Ohjaajan päämääränä näyttää olleen hotellin outouden korostaminen, ja muiden elokuvan kerrontakeinojen, kuten lavastuksen, kuvauksen ja valon, lisäksi myös äänikerrontaa on käytetty tämän outouden tunteen synnyttämiseen.

Thom kysyy, mikseivät useammat elokuvat sisällä vastaavaa, elokuvan rakenteeseen upotettu ääntä, sillä ääntä, jota ei ole tällä tavoin käsikirjoitettu,

¹⁶ Cohen 1991.

¹⁷ Thom 1999.

valmisteltu ja kuvattu, ei voi olla olemassa. Äänisuunnittelija ei voi vasta äänileikkausvaiheessa lisätä kymmeniä sekunteja soivan kellon ääntä ilman, että sekä näyttelijä, kuvaus ja leikkaus reagoivat siihen.

Äänisuunnittelun perusongelma on se, että elokuvan saapuessa kuvaus- ja leikkausvaiheen jälkeen äänileikkaamoon, äänelliset ratkaisut ovat usein jo syntyneet. Käsikirjoitus, kuvasuunnittelu ja leikkaus ovat jo luoneet elokuvan rakenteen ja tuotantoketjun viimeisenä odottava äänisuunnittelija joutuu valitsemaan ja sommittelemaan käyttämänsä äänet tämän rakenteen ehdoilla. Randy Thom¹⁸ mukaan elokuvan äänikerronnan suunnittelu alkaakin usein vasta kuvaleikkauksen valmistumisen jälkeen. Hänen mukaansa tämä johtuu siitä, että monet ohjaajat tuntuvat olevan koko elokuvan äänileikkausta edeltävän ajan lähes tietämättömiä äänen ja musiikin olemassaolosta. Thomin mukaan he kuitenkin odottavat äänen voivan paikata elokuvan leikkausvaiheessa ilmenneitä kerronnallisia aukkoja ilman minkäänlaista valmistelua.

Hyödyntääkseen koko potentiaaliaan äänikerronta on valmistettava ja upotettava elokuvan rakenteeseen käsikirjoituksesta lähtien, muutoin *Barton Finkin* kaltaista äänikerrontaa ei voida käyttää. Elokuvan ääneen ja musiikkiin tulee suhtautua elokuvan rakenteen luonnollisina osina, jotka valmistellaan kuten elokuvan muutkin osa-alueet.

4.1 Äänikerronnan alustaminen

“... its [sound] ability to be good and useful to the story, and powerful, beautiful and alive will be determined by the state of the ocean in which it swims, the film. Try as you may to paste sound onto a predetermined structure, the result will almost always fall short of your hopes. But if you encourage the sounds of the characters, the things, and the places in your film to inform your decisions in all the other film crafts, then your movie may just grow to have a voice beyond

¹⁸ Thom 1999.

anything you might have dreamed.” (Randy Thom, *Designing a movie for sound*, 1999.)

Äänikerronnan alustamisen ja käsikirjoituksellisen istuttamisen tarkoituksena on välttää tilanne, jossa äänet joudutaan valitsemaan jälkikäteen elokuvan rakenteen ehdoilla. Kun käytettäviä ääniä valitaan jo etukäteen käsikirjoitusvaiheessa, niitä voidaan valita sen mukaan, mitä ne voivat ilmaista elokuvan aiheesta, tarinasta, henkilöistä tai tapahtumapaikoista, ei sen mukaan, millaiset äänet sopivat elokuvan leikkauksen rytmiin ja tyyliin. Äänien alustamisen ei tarvitse olla käsikirjoittajan ja ohjaajan näkemyksen varassa, vaan elokuvan esituotantoon mukaan otettu äänisuunnittelija voi suunnitella sen heidän kanssaan.

Elokuvan äänikerronnalliseen potentiaaliin voidaan vaikuttaa kahdella tavalla: 1) kasvattamalla elokuvan subjektiivisuutta ja 2) sijoittamalla synkronisia ja asynkronisia ääniä elokuvan kohtauksiin käsikirjoituksen ja kuvasuunnittelun kautta.

Subjektiivisuus

Randy Thom¹⁹ mukaan äänikerronta on voimakkaimmillaan ilmaistessaan subjektiivisuutta. Subjektiivisuus vaikuttaa koko elokuvan ilmeeseen ja kerrontatapaan, ja mahdollistaa äänikerronnan käytön elokuvan henkilöiden huomion kohteen ilmaisemiseen. Thom²⁰ kutsuu tällaista kerronnantapaa ”tietoisuuden läpi suodattuvaksi” (eng. *filtered through consciousness*). Subjektiivisuuden aste voi olla joko hienovarainen tai voimakas. Voimme aistia elokuvan subjektiivisen maailman joko niin voimakkaasti, että reaalityodellisuus on kokonaan hävinnyt, tai vain siten, että esimerkiksi kuulemme sen oven äänen, jota elokuvan henkilö on keskittynyt seuraamaan, hieman voimakkaammin.

¹⁹ Thom 1999.

²⁰ Thom 1999.

Thomin²¹ mukaan useimmat voimakkaan äänelliset kohtaukset ovat hyvin subjektiivisia. Tällainen kohtaus on esimerkiksi *Apocalypse Now* -elokuvan kohtaus Do Lung –sillan tukikohdassa. Kohtauksen aikana kuljemme monien eri henkilöiden näkökulmien kautta. Aluksi olemme sotamies Lancen perspektiivissä. Hän on juuri ottanut LSD:tä ja näkee ja kuulee mielestään kaiken nyt selvästi ja puhtaana – kauniina. Lancen perspektiivistä siirrymme kapteeni Willardin todellisempaan perspektiiviin, jossa hän rämpii juoksuhaudassa etsiessään komentopaikkaa. Kuulemme tulituksen ja musiikin realistisina, mutta niiden sommittelu etenee sen mukaan missä ja mitä kohti Willard kulkee. Lopulta Willardin saapuessa sissejä ampuvien sotilaiden luo, siirrymme kokonaan sotamies Roachin perspektiiviin. Hän paikallistaa viidakosta huutelevan sissin äänen perusteella, keskittyy ja ampuu hänet. Kuulemme vain sen mitä Roach on keskittynyt kuuntelemaan: sirkkojen sirityksen ja sissin huudon viidakosta.

*Pelastakaa sotamies Ryan*²² –elokuvassa kohtaus Normandian rannalla, jossa päähenkilö Miller menettää hetkellisesti kuulonsa kranaatin iskusta, on vastaavanlainen. Kohtaus ei ole subjektiivinen pelkästään äänensä, vaan myös kuvansa puolesta. Sen lisäksi, että kuulemme vain onttoa kohinaa ja muutamia yksittäisiä vaimeita ääniä, näemme myös vain sen mitä Miller kulloinkin katsoo.

Subjektiivisen kerrontatavan käyttäminen on valintakysymys, mutta mikäli elokuvalla ei ole varsinaista syytä olla korostuneen objektiivinen, subjektiivisuuden korostaminen on useimmiten hyväksi elokuvan äänikerronnan lisäksi myös elokuvan muulle ilmaisevuudelle. Äänisuunnittelijan kannattaa rohkaista ohjaajaa vahvistamaan elokuvan subjektiivisuutta.

Synkroniset ja asynkroniset äänet

Subjektiivisuuden korostaminen on vapaaehtoista, ja se voidaan tehdä tai jättää tekemättä, mutta synkronisten ja asynkronisten äänien istuttaminen elokuvan

²¹ Thom 1999.

²² Spielberg 1998.

kuvakerrontaan on äänikerronnan mahdollistamisen kannalta välttämätöntä. Ilman tätä työvaihetta äänisuunnittelijalla on vain vähän välineitä käytössään.

Synkronisen ja asynkronisen äänikerronnan alustaminen tarkoittaa sitä, että elokuvan maailma täytetään äänillä. Äänien istuttaminen on eräänlaista lavastusta joka yhdistää elokuvan visuaalisen ja äänellisen maailman toisiinsa. Tässä työvaiheessa pohditaan sitä, millaiset todelliset äänet voivat edistää elokuvan kerrontaa ja syventää sen maailmaa ja henkilöitä.

Äänien sommittelua on pohdittava jo käsikirjoituksessa, sillä käsikirjoittamattomia äänen lähteitä tuskin huomioidaan elokuvan kuvasuunnitelman ja lavastuksen suunnittelussa, eikä niitä siten kuvata.

Synkroninen äänikerronta alustetaan kaikessa siinä, mihin kamera voi osoittaa - kuvasuunnittelussa, lavastuksessa, puvuissa, rekvisiitassa, valoissa, näyttelijäntyössä, asemoinnissa ja elokuvan toiminnassa.

Asynkroninen äänikerronta ilmenee ääninä, joiden lähde emme näe, mutta jotka ovat silti läsnä. Elokuvan päähenkilön kotona tapahtuvassa kohtauksessa saatamme esimerkiksi kuulla häiritsevää putkiston kohinaa, riitelyä naapuriasunnosta tai askeleita rappukäytävästä, ääniä joihin elokuvan henkilö kiinnittäisi huomiota kuullessaan ne.

Asynkroninen äänikerronta alustetaan lisäämällä ääniä käsikirjoitukseen, kuvaamalla kuvia, joihin ääniä myöhemmin lisätään, näyttämällä näyttelijöitä reagoimassa ääniin sekä jättämällä leikkaukseen ”äänien mentäviä” taukoja.

4.2 Ohjaaja

Elokuvan todellinen äänisuunnittelija on ohjaaja. Mitä enemmän hän osaa suunnitella elokuvansa toimintaa myös äänellisesti, sitä parempia kerronnan välineitä elokuvan varsinaisella äänisuunnittelijalla on käytössään. Randy

Thom²³ muistuttaa, että useimmat aloittelevat ohjaajat eivät vielä tiedä tätä itsekkään ja että äänisuunnittelijan tehtävänä on muistuttaa heitä tästä seikasta.

Äänisuunnittelijan on otettava vastuulleen elokuvan äänikerronnan alustaminen muistuttamalla elokuvan ohjaajaa äänikerronnan alustamisen tärkeydestä ja tavoista joilla se toteutetaan. Ohjaaja on äänisuunnittelijan yhteys elokuvan muuhun työryhmään ja hänen kauttaan äänisuunnittelija kykenee vaikuttamaan elokuvan käsikirjoitukseen, ennakkosuunnitteluun, kuvasuunnitteluun ja leikkaukseen. Äänisuunnittelijan on jo varhaisessa vaiheessa tarjottava osallistumistaan elokuvan ennakkosuunnitteluun ja ideointiin.

4.3 Esituotanto

“Sidney Lumet said recently in an interview that he had been amazed at what Francis Coppola and Walter Murch had been able to accomplish in the mix of "Apocalypse Now." Well, what was great about that mix began long before anybody got near a dubbing stage. In fact, it began with the script, and with Coppola's inclination to give the characters in "Apocalypse" the opportunity to listen to the world around them. “ (Randy Thom: Designing a movie for sound, 1999)

John Miliuksen alkuperäiskäsikirjoitus elokuvasta *Apocalypse Now* alkaa sanoilla: *It is very early in the dawn – blue light filters through the jungle an across a foul swamp. A mist clings to the trees*²⁴. Francis Ford Coppola muutti alun muotoon: *Coconut trees being viewed through the veil of time or a dream*²⁵. Randy Rhomin²⁶ mukaan Coppola muutti Miliuksen pääosin objektiivisen käsikirjoituksen *subjektiivisuuden karnevaaliksi*.

²³ Dolby Presents: The Sound of your story at Sundance Film Festival 2013.

²⁴ Milius 1975.

²⁵ Milius & Coppola 2001.

²⁶ Thom 2013.

Thomin mukaan subjektiivisuuden ilmaiseminen jo käsikirjoituksessa onkin konkreettisten äänien kirjoittamista tärkeämpää. Käsikirjoituksessa alustettu subjektiivisuus ohjaa koko elokuvan tuotantoprosessin kohti tätä päämäärää.

Subjektiivisuuden vahvistamisen lisäksi käsikirjoittajan kannattaa pohtia sisältääkö jo elokuvan aihe joitakin selkeitä äänellisiä elementtejä, joita elokuva tarinassa voidaan käyttää. Hänen kannattaa myös pohtia, onko maailmassa tai ajassa jossa elokuva tapahtuu joitakin sille tyypillisiä tunnistettavia ääniä.

Käsikirjoittajan on myös pohdittava mitä elokuvan henkilöt kuulevat. Hänen tulee ottaa huomioon se, millaisia ääniä elokuvan tapahtumapaikan ympäristöstä voi kuulua ja voivatko ne vaikuttaa tilan tunnelmaan - esimerkiksi millaisia ääniä naapuriasunnossa tai viereiseltä tontilta kuuluu. Nämä tapahtumapaikkaan sidonnaiset äänet voivat myös kertoa paikasta jossa kohtaaminen tapahtuu, kuten tilan koosta, iästä, materiaaleista, ja sen käyttötavasta, ja siitä onko tilassa muita henkilöitä tai eläimiä. Nämä äänet voivat viitata esimerkiksi historialliseen aikaan tai vuodenajalle tyypillisiin ääniin.

Ympäristön äänien huomioiminen on tärkeää siksi, että elokuvan henkilöiden on voitava reagoida ääniin. Ilman reaktioita ääniä voi olla vaikeaa käyttää.

Synkronisia ääniä voidaan käyttää myös kirjoittamalla elokuvan henkilöllä äänenlähteenä toimivia tunnistettavia vaatteita tai esineitä, kuten henkilön lähestymisestä kertova kävelykeppi tai puujalka, tai naamion läpi suodattava hengitys, kuten Darth Vaderilla elokuvassa *Star Wars*²⁷.

4.4 Tuotanto

Ohjaaja työskentelee elokuvan esituotantovaiheen ajan pääasiassa kuvaajan kanssa. Tällöin on todennäköistä, että elokuvan kerrontatapa kallistuu kuvakerrontaa suosivaksi äänikerronnan kustannuksella ja synnyttää tilanteen,

²⁷ Lucas 1977.

jossa kaikki elokuvan kerronnallinen informaatio on sen kuvissa. Mitään ei kuulla, vaan kaikki nähdään.

Kuvakerronnan osuus elokuvan kokonaiskerronnasta ei kuitenkaan ole ongelman ydin, vaan se, että elokuvan kuvaustilanteessa äänikerronta on niin alisteinen elokuvan kuvakerronnalle, että äänikerronnan tyydyttävä toteuttaminen muuttuu mahdottomaksi.

Randy Thom²⁸ mukaan tilanteelle on useita syitä. Elokuvan kuvauspaikat valitaan usein ääntä huomioimatta siten, että niiden akustiikka on huono tai että esimerkiksi tie sijaitsee liian lähellä. Samoin elokuvan kuvat sommitellaan ja valaistaan usein siten, ettei äänen dramaturgisia mahdollisuuksia hyödynnetä lainkaan. Kuvattavat kuvat valitaan yksinomaan niiden visuaalisten ominaisuuksien mukaan ja jokainen hetki joka ei sisällä jotain visuaalisesti kiinnostavaa, leikataan pois. Näin elokuvan rytmiin ei jää aikaa jolloin voisimme keskittyä näkemisen sijaan kuuntelemiseen.

Randy Thom listaa kolme ehtoa sille, että äänikerronta voidaan ottaa luonnolliseksi osaksi elokuvan rakennetta: 1) tarina on kerrottava enimmäkseen yhden tai useamman henkilön näkökulmasta, 2) elokuvan kuvauspaikat on valittava ja lavastettava äänikerronnan mahdollistaviksi ja 3) dialogi ei saa olla jatkuvaa, vaan elokuvan leikkaukseen on jätettävä aikaa myös ympäristön äänille - tai niiden puutteelle.

Käsikirjoituksessa alustettu äänikerronta toteutetaan elokuvan kuvasuunnitelmassa. Siinä käsikirjoittajan, ohjaajan ja äänisuunnittelijan äänelliset ideat konkretisoituvat ja siirtyvät elokuvaan. Käsikirjoituksessa mainittavat äänet toteutetaan kuvasuunnitelmassa äänikerrontaa varten kuvattavilla kuvilla, henkilöiden reaktioilla ääniin, tai parhaimmillaan molemmilla.

²⁸ Thom 1999.

Äänen istuttaminen kuvalla

Jotta synkronista ja asynkronista äänikerrontaa voidaan käyttää, on niitä varten kuvattava erillisiä ”äänen istuttavia” kuvia. Randy Thom²⁹ antaa tästä hyvän esimerkin. Hänen kuvitteellisessa esimerkkielokuvassaan on ahdistunut ja turhautunut päähenkilö. Henkilö asuu laitakaupungilla halvassa vuokra-asunnossa jossa vesijohdot ovat näkyvissä seinässä. Thom kertoo, kuinka putkiston synnyttämää ääntä voidaan asunnon ahdistavuuden korostamiseen. Thomin mukaan erillisen lähikuvan kuvaaminen näistä putkista antaa elokuvan äänisuunnittelijalle mahdollisuuden käyttää rumaa ja epämiellyttää putkien kohinaa. Putkien ääntä voidaan tietenkin lisätä ilman tätä kuvaakin, mutta silloin katsojien olisi vaikeaa yhdistää ääntä putkiin. Yksi tarkoin valittu lähikuva yhdistettynä rumiin putkiston ääniin riittää kertomaan kuinka ruma tämä asunto on myös äänellisesti. Thomin mukaan tämän äänellisen istuttamisen jälkeen putkien kuvaa ei tarvitse enää milloinkaan näyttää uudelleen, vaan pelkästään putkiston ääni riittää yhdistämään katsojien ajatukset putkiin.

Muut kuvalliset keinot

Äänikuvien ja reaktioiden lisäksi tietynlainen kerrontatyylie edistää elokuvan äänikerronnallisia mahdollisuuksia. Randy Thom listaa joitakin tällaisia keinoja artikkelissaan *Designing a movie for sound*³⁰:

- 1) Pimeys, voimakkaat värit ja huomattavan laajat tai kapeat kuvat voivat luoda äänikerronnalle otollista tunnelmaa.
- 2) Ajot, kameran liikkeet, vinot kuvakulmat ja hidastukset voivat toimia siirtyminä objektiivisen ja subjektiivisen maailman välillä ja ääntä voidaan käyttää tämän siirtymän luomiseen.
- 3) Laajat pysähtyneet maisemakuvat voivat esitellä tapahtumapaikalle tyypillisen äänen.
- 4) Voimakkaaseen lähiaäneen yhdistetyt erikoislähikuvat voivat korostaa jonkin esineen tai asian luonnetta. Erikoislähikuviin perustuvaa äänen käyttöä esiintyy

²⁹ Thom 1999.

³⁰ Thom 1999.

esimerkiksi Darren Aronofskyn elokuvissa *Requiem for a Dream*³¹ ja *Black Swan*³².

4.5 Jälkituotanto

Käsikirjoituksessa ja kuvasuunnittelussa mahdollistettu äänikerronta toteutetaan viimein elokuvan leikkauksessa.

Äänisuunnittelijan kannattaa kommentoida elokuvan leikkausversioita ja tarkistaa, että kuvien kesto mahdollistaa äänikerronnalle sen tarvitseman tilan. Leikkaajan kannattaa toisinaan jättää elokuvaan tyhjiä hetkiä ilmeisen toiminnan päättymisen jälkeen, esimerkiksi antaa kuvan jatkua repliikin jälkeen. Tauko voi korostaa tilan äänimaisemaa tai sen hiljaisuutta.

Walter Murch käytti leikatessaan tekniikkaa, ettei hän toisinaan kuunnellut elokuvan apuääntä lainkaan, vaan katsoi kuvaa mykkänä³³. Näin hän joutui sekavan ja viimeistelemättömän apuäänen sijasta kuvittelemaan äänen mielessään. Randy Thomin mukaan tällainen toimintapa antaa äänikerronnalle enemmän tilaa.

³¹ Aronofsky 2000.

³² Aronofsky 2010.

³³ Thom 1999

5 ÄÄNEN KONSEPTI

Tässä luvussa käsittelen sitä, mitä olen oppinut äänen konseptin luomisesta, ja miksi äänen konseptin suunnitteleminen on niin tärkeää.

Äänen konsepti on elokuvan ääniraidan tärkein elementti ja onnistuneen äänisuunnittelun avaintekijä. Äänen konsepti tarkoittaa äänen käytön johtoajatusta tai päälinjausta joka ohjaa jokaista ääniraidan sisältöön vaikuttavaa päätöstä. Konsepti määrää äänimaailman näkökulman, tunnelman, sävyn, intensiteetin, soinnin ja rytmin. Äänen konsepti vastaa kysymykseen: miten ääni toimii tässä elokuvassa?

Äänen konsepti voi olla hienovarainen tai ilmeinen, suuri tai pieni. Se voi olla yksinkertainen lause kuten: *hyvä vastaan paha*, tai *sota on hulluutta*, tai hyvin monimutkainen: *elokuvan henkilöt ovat kahdestaan maailmassa, he ovat menneisyyden haamuja jotka vielä häilyvät ajassa, mutta nykyaika, jota sota edustaa, nielaisee heidät hetkenä minä hyvänsä* – kuten äänisuunnittelemani elokuvassa *Muotokuva*³⁴. Konsepti voi liittyä elokuvan ilmapiiriin. Esimerkiksi elokuvassa *Dark End of the Rainbow*³⁵ käyttämäni äänen konseptini oli se, että elokuvan tunnelma on kuin päähenkilön mielentila: masentunut ja tyhjä. Eräässä toisessa elokuvassa konseptini oli *tunne siitä, että Kolmas maailmansota alkaa hetkellä minä hyvänsä*.

Konsepti voi myös liittyä siihen, millaisia elokuvassa kuultavat äänet ovat. Esimerkiksi elokuvan *Terminator 2*³⁶ äänen konsepti on, että jokaisen elokuvan äänen on kuulostettava siltä kuin se olisi pumpattu täyteen testosteronia. Opinnäytetyöelokuvassani *Hankikannossa*³⁷ konseptini taas oli, että kaikkien elokuvan äänien on oltava naturalistisen kolkkoja ja kovia.

³⁴ Mikkonen 2013.

³⁵ Jakobsson 2012.

³⁶ Cameron 1991.

³⁷ Niemi 2012

Konsepti voi myös olla eräänlainen "ikään kuin" –sopimus. Elokuvan *Wargames*³⁸ säveltäjä Arthur B. Rubstein³⁹ kertoo, kuinka sävelsi elokuvan musiikin ikään kuin elokuvassa olisi lasten ja tietokoneiden sijasta kyse Faustista ja Paholaisesta.

Äänen konsepti valitaan sen perusteella millainen äänellinen kokonaisratkaisu palvelee elokuvan tarpeita eniten. Äänen konseptin päämääränä ei ole tehdä elokuvan ääniraidasta mahdollisimman suurta ja ilmaisevaa, vaan toisessa elokuvassa pienimuotoinen, vihjaileva ja hyvin vähäinen äänikerronta saattaa olla oikea ratkaisu, kun taas toinen elokuva vaatii suurta, ilmeistä ja päälleikäyvää äänikerrontaa. Se millainen konsepti toimii yhdessä elokuvassa, ei todennäköisesti toimi toisessa.

Äänen konseptin luominen on äänisuunnitteluprosessin tärkein työvaihe, sillä se määrittää työprosessin suunnan. Mikäli äänisuunnittelija on jo alun perin ymmärtänyt elokuvan sisällön väärin ja käyttää sen perustella epäsoivia ääniä elokuvalla sopimattomalla tavalla, elokuva ei saavuta täyttä potentiaaliaan.

Äänen konseptin sanallistamisella on kaksi päämäärää. Se selventää äänisuunnittelijalle itselleen mitä hän on tekemässä ja pitää hänet kurssissa äänen tuotantoprosessin aikana, ja toiseksi toimii äänisuunnittelijan ja ohjaajan keskustelun perustana.

5.1 Elokuvan tulkinta

Äänen konseptin luomisessa ohjaaja on äänisuunnittelijan tärkein työväline, sillä hän tuntee elokuvansa läpikotaisin. Olen huomannut, ettei pelkkä käsikirjoituksen lukeminen riitä äänen konseptin luomiseen, vaan onnistuneen konseptin luominen vaatii elokuvan tapahtumien tuntemisen lisäksi myös oikean tulkinnan. Äänisuunnittelija ei esimerkiksi voi päätellä elokuvan tunnelmaa

³⁸ Badham 1983.

³⁹ Karlin & Wright 2004, s. 78.

pelkän käsikirjoituksen perusteella, jos tämä tunnelma on tarkoitus luoda äänellä.

Opin tämän suunnitellessani elokuvaa *Dark End of the Rainbow*⁴⁰. Elokuva alkaa kuvalla, jossa resuisiin vaatteisiin pukeutunut nainen heiluttaa helistintä rappeutuneessa teollisuushallissa. Voin käsikirjoituksen perusteella päätellä, että kuvaan tarvitaan ainakin helistimen ääni ja hallin ambienssi, mutten sitä, että äänen on myös tarkoitus ilmaista henkilön tunnetilaa. Opin, etten mykkää kuvaa katsoessani voi mitenkään päätellä sitä vaikutemaa jota äänen on tarkoitus kuvalle antaa.

Oikea tulkinta elokuvasta saadaan ohjaajalta. Hän osaa selittää äänisuunnittelijalle elokuvan sisäisen logiikan ja sen näkymättömät tasot ja merkitykset. Siinä missä käsikirjoitus on elokuvan tapahtumien selostus, osaa ohjaaja kertoa mitä kussakin kuvassa todella tapahtuu ja mikä sen näkökulma on. Voidakseen ohjata ääntä elokuvan päähenkilön huomion mukaisesti, äänisuunnittelijan on tiedettävä mitä päähenkilö milloinkin ajattelee ja tuntee.

Dialogi ohjaajan kanssa vaatii äänisuunnittelijalta yhteystyökykyä ja taitoa sanallistaa äänellisiä näkemyksiään. Esittämällä kysymyksiä, keskustelemalla ja varsinkin kuuntelemalla äänisuunnittelija oppii ohjaajalta oikean tulkinnan.

Ohjaajalta ei pidä odottaa näkemystä elokuvan äänimaailmasta, vaan täsmällistä elokuvan sisällön ja tunnelman sanallistamista. En kysy, millaisia ääniä minun tulisi käyttää, vaan kysyn mistä elokuvassa on kysymys, ja millaisia sen pohjavire ja yleistunnelma ovat. Kysyn onko elokuva esimerkiksi enemmän vakava kuin ironinen, tai onko siinä kyse enemmän – sanoisinko - valosta vai pimeydestä.

Äänen konsepti luodaan sen perusteella mikä elokuvassa on keskeisintä. Opinnäytetyöelokuvani *Hankikanto*⁴¹ keskeisin elementti on tunne

⁴⁰ Jakobsson 2012.

⁴¹ Niemi 2012.

peruuttamattomasta menetyksestä ja elokuvan *Kurimus*⁴² keskeisin elementti on väkivalta. Olen oppinut, että elokuvan keskeisintä elementtiä kannattaa kysyä ohjaajalta suoraan.

Elokuvan keskeisin elementti on kirjoitettava näkyviin. Aivan kuten kuvaajat voivat toisinaan kiinnittävät lapun elokuvan keskeisimmästä sisällöstä kameransa vastavalosuojaan, samoin äänisuunnittelijan tulee kiinnittää se lapulla työasemansa monitoriin. Kun äänisuunnittelija on selvittänyt elokuvan keskeisimmän sisällön, hän voi miettiä millaista ääntä tai näkökulmaa siitä voidaan johtaa.

Elokuvan keskeisimpien elementtien lisäksi ohjaajan kanssa on keskusteltava elokuvan sisällöstä, näkökulmasta, päähenkilöstä, tematiikasta ja muodosta. Tämän keskustelun tarkoitus on antaa äänisuunnittelijalla mahdollisimman kattava kuva koko elokuvasta, sillä mitä paremmin hän elokuvaa ymmärtää, sitä paremman konseptin hän pystyy luomaan. Olen huomannut, että mitä paremman ymmärryksen pystyn konseptia suunnitellessani elokuvasta hankkimaan, sitä helpommin kykenen myöhemmin tekemään suuriakin muutoksia äänileikkaukseeni, sillä tuntemukseni elokuvan sisällöstä ohjaa tulkintaani oikein.

Konseptiin voivat vaikuttaa myös muut elokuvan elementit, kuten sen tapahtumapaikat, lavasteet, valot ja värit. Samoin elokuvan tapahtuma-aika saattaa asettaa rajoitteita käytettävälle äänille. Olenkin oppinut, että minun on konseptia tehdessäni parasta huomioida lähes kaikki mitä elokuvassa on. Tapailen erityisesti sitä, millaista tunnelmaa kaikki elokuvassa olevat asiat huokuvat.

Olen ajatellut konseptin tavoitteita janana. Janan toisessa päässä ovat tavanomaiset, tylsät, ja ennalta arvattavat ratkaisut, ja toisessa päässä oudot, vaikeaselkoiset ja liian huomiota herättävät ratkaisut. Jossain tämän janan

⁴² Erkkilä 2013.

keskivaiheilla ovat sopivan rohkeat ja sopivasti yllättävät oikeat ratkaisut: ideat jotka toimivat. Näihin janan kesivälin ratkaisuihin on pyrittävä.

5.2 Keskustelu äänestä

Äänestä keskusteleminen on vaikeaa. Toisin kuin musiikille, todellisuuden äänille ei ole olemassa tarkkaa termistöä: sateen ääni ei ole duurissa eikä mollissa. Keskustelu elokuvan äänistä onkin yleiskielisten adjektiivien - ja sen miten kukin ne käsittää - varassa. Konseptin onnistuminen onkin paljolti kiinni myös siitä, miten hyvin äänisuunnittelijan ja ohjaajan kykenevät sanallistamaan näkemyksiään ja ymmärtämään toisiaan.

Oma kokemukseni on, että äänisuunnittelijan ja ohjaajan keskustelu muistuttaa ohjaajan ja näyttelijän välistä keskustelua. Kummassakin on kyse siitä, että jotakin näkymätöntä ja objektiivisia määritelmiä välttelevää yritetään muuttaa molempien osapuolien käsittämälle kielelle. Ohjaaja yrittää kertoa näyttelijälle, mistä kohtauksessa on kyse ja mitä roolihahmo kulloinkin tuntee, ja vastaavasti äänisuunnittelija yrittää saada ohjaajalta vastausta siihen, millainen tunnelma kohtauksessa on ja mihin suuntaan sen tunnelma muuttuu.

Olen huomannut, ettei konkreettisista äänistä kannata juurikaan puhua. Yksittäiset äänen voivat asiayhteydessään merkitä lähes mitä tahansa ja jokainen kuviteltu ääni ohjaa aina tulkintaani. Olenkin oppinut varomaan sitä, etten ennen äänityön alkamista kuvittele kohtaukseen mitään tiettyä tunnelmaa tai väritä kuvia ensituntumalta sopivan tuntuilla äänillä. Olen oppinut, että tämä ensituntumani on todennäköisesti väärä.

Hanz Zimmer⁴³ kertoo haastattelussaan työskentelystään Ridley Scottin kanssa elokuvassa *Gladiator*⁴⁴: ”Emme koskaan puhuneet musiikista musiikin kielellä. Hän [Ridley] ei koskaan sanonut, ”voimmeko tehdä sitä tai tätä””. Zimmer kertoo, että he puhuivat pikemminkin kohtauksesta, henkilöistä, valosta ja siitä,

⁴³ Zimmer, 2000.

⁴⁴ Scott 2000.

mitä musiikilla yritettiin saavuttaa, ja miten se mitä tehdään tässä, vaikuttaa siihen mitä tapahtuu kahdenkymmenen minuutin kuluttua. ”Puhuimme siitä miten luomme oikean sävyn. Puhuimme estetiikasta, kirjoista ja muista elokuvista, mistä tahansa paitsi musiikista”.

5.2 Tulkinnan ongelmat

Vaikka äänisuunnittelija on pohjimmiltaan toteuttava taho, ja hänen velvollisuutensa on tehdä sitä mitä ohjaaja tilaa, on hänen kuitenkin hyvä osata tunnistaa myös se, jos ohjaaja on asemastaan huolimatta väärässä. Tiedän tämän omasta kokemuksestani.

Eräässä tuotannossa ohjaaja ehdotti minulle konseptia joka oli elokuvalle väärä. Toteutin yhdessä sopimaamme konseptia parhaani mukaan, mutta lopulta vire jonka se elokuvalle antoi, ei toiminut. Myöhemmin ohjaaja vielä kehotti minua muuttamaan sen mitä oli itse minulta tilannut.

Toisinaan se mitä ohjaaja äänisuunnittelijalta tilaa, ei todellisuudessa ole sitä mikä on elokuvan kannalta parasta. Äänisuunnittelijan on aluksi todennäköisesti mahdotonta tunnistaa tätä, vaan hän kulkee aluksi väärään suuntaan. Kun konseptin toimimattomuus lopulta ilmenee, on äänisuunnittelijan keskusteltava siitä ohjaajan kanssa. Ristiriitatilanteissa keskustelu on käytävä elokuvan sisällöstä ja äänen synnyttämistä vaikutelmista, ei siitä, millainen konsepti on oikea tai väärä.

5.3 Äänisuunnittelijan tulkinta

Äänisuunnittelijan ja ohjaajan tulkinnat voivat tuskin koskaan kohdata täysin. Äänisuunnittelija ei voikaan toteuttaa ohjaajan jokaista toivetta täsmällisesti. Ohjaajan ei muutenkaan kannata istua äänistudiossa kaiken aikaa antamassa vastauksia jokaiseen kysymykseen.

Hans Zimmer kertoo haastattelussaan: ”Säveltäjän on tuotava elokuvaan myös omaa tulkintaansa. Hänen näkökulmansa ei voi olla sama kuin ohjaajan

näkökulma, sillä säveltäjä ei pysty tekemään täydellistä sihteerintyötä ohjaajan näkökulmasta. Niiden on sulauduttava toisiinsa”.⁴⁵ Tämä on totta myös äänisuunnittelussa. Koska äänisuunnittelija ei kuitenkaan pysty ohjaajan tulkinnan täydelliseen ”ruumiinavaukseen”, hänen on tunnettava elokuvan sisältö riittävän hyvin tehdäkseen omia perusteltuja ratkaisujaan.

Ohjaajan näkemys on äänisuunnittelun päälinjaus, ja yksityiskohtien, nyanssien, ja yksittäisten äänien sijoittelun osalta äänisuunnittelijan on osattava käyttää omaa tulkintaansa. Tästä syystä äänisuunnittelijan on ymmärrettävä elokuva mahdollisimman hyvin kyetäkseen tekemään itsenäisiä päätöksiä elokuvan tulkinnasta.

Fred Karlin ja Rayburn Wright⁴⁶ kertovat säveltäjille suunnatussa teoksessaan *On the Track*, kuinka jotkut elokuvasäveltäjät välttävät liian tiivistä yhteistyötä ohjaajan kanssa, ikään kuin se voisi muuttaa heidät vain ohjaajan toiveiden peilikuvaksi. Näin on varmastikin totta itse äänileikkauksen osalta, mutta en usko, että elokuvan sisällöstä voidaan keskustella liikaa. Jokainen sisällöllinen tarkennus on minulle tervetullut ja johtaa usein uusiin entistä parempiin äänellisiin ideoihin.

5.6 Tulkinnan tarkistus

Äänileikkauksen edetessä elokuvan tulkinta saattaa hämärtyä. Vaikka olisin keskustellut ohjaajan kanssa kuinka huolellisesti, niin on lähes varmaa, että tulkintani on hieman väärä.

Myös ohjaajan mielipide saattaa muuttua äänileikkauksen edetessä. Äänisuunnittelijan kannattaa varata itselleen oikeus muuttaa mielensä koska tahansa.

Eräs äänisuunnitteluni epäonnistui laajoista ohjaajan kanssa käymistäni keskusteluista huolimatta. Ohjaajalla oli hyvin selkeä visio elokuvansa äänestä

⁴⁵ Zimmer 2004.

⁴⁶ Karlin & Wright 2004.

ja hänellä oli myös joitakin konkreettisia äänellisiä ideoita. Hyvistä keskusteluittemme jälkeen emme tarkistuttaneet ideoidemme ja tekemäni ääniraidan yhteyttä riittävästi. Näytin ohjaajalle joitakin kohtauksia, ja hän piti niitä elokuvansa tyylin mukaisina, mutta nyt huomaan, että minun olisi pitänyt näyttää paljon enemmän.

Tästä tuotannosta opin sen, että ohjaajalla on oltava aikaa äänisuunnittelijalle. Jollei ohjaaja tee aloitetta vierailukseen äänistudiolla, äänisuunnittelijan on tehtävä se. Ohjaajan on käytävä äänistudiossa usein ja tarkistettava äänisuunnittelijan tulkinta. Äänen subjektiivisuus, tulkinnanvaraisuus ja objektiivisen keskustelun vaikeus tekevät todennäköiseksi sen, että ajoittain ohjaaja ja äänisuunnittelija eivät tee samaa elokuvaa. Äänisuunnittelijan tehtävä on vaatia vastauksia, ja ohjaajan tehtävä on antaa niitä.

6 LOPUKSI

Kehotan kaikkia äänisuunnittelijoiksi opiskelevia ja muita äänikerronnasta kiinnostuneita sekä kaikkia ohjaajia lukemaan Fred Karlinin ja Rayburn Wrightin erinomaisen teoksen *On the Track*⁴⁷. Vaikka teos on suunnattu elokuvasäveltäjille, se tavoittaa silti jotain keskeistä myös äänisuunnittelusta - sekä elokuvan teosta yleensä. Mitkään muut lukemani äänisuunnittelua käsittelevät teokset eivät ole mielestäni oivaltaneet sitä seikkaa, että äänisuunnitteluprosessin keskeisin elementti on **yhteistyö**.

Elokuva on moniulotteinen ja tulkinnanvarainen taidemuoto joka syntyy suuren ihmisjoukon yhteistyönä. Elokuvan tuotantoprosessin aikana useat taiteellisesti vastuulliset tahot joutuvat jatkuvasti tulkitsemaan ja ponnistelemaan saattaakseen itsensä ja toisensa tekemään samaa elokuvaa, ja koko elokuvan onnistuminen on suuressa määrin riippuvainen tämän yhteisen päämäärän selkeydestä.

Äänisuunnittelijan - ja jokaisen elokuvan tekoon osallistuvan - on tiedettävä millaista elokuvaa hän on tekemässä, tunnettava oman tulkintansa puutteet ja hallittava keinot tulkintansa parantamiseen. Äänisuunnittelijan on otettava vastuulleen ja aktiivisesti edistettävä yhteistyötään elokuvan ohjaajan kanssa. Hänen on järjestettävä tapaamisia ohjaajan ja muiden elokuvan taiteellisesti vastuullisten tahojen kanssa, tarjottava yhteistyötään ennakkosuunnittelussa ja leikkauksessa, ja hankittava ohjaajalta aikaa äänen konseptin ja äänileikkauksen tarkistamiseen. Ohjaaja ei rajallisen aikansa vuoksi välttämättä itse ehdi huomioimaan äänikerronnan alustamista vaan äänisuunnittelija on otettava prosessin onnistuminen vastuulleen.

Elokuva tulkinnanvaraisuus korostuu äänisuunnittelussa, sillä äänelle ei ole olemassa kieltä, eikä sen tulkinnasta voida keskustella objektiivisesti. Tästä syystä äänisuunnittelijan on osattava korostaa äänikerronnan merkitystä

⁴⁷ Karlin & Wright 2004.

elokuvan dramaturgialle ja käytävä äänen sisällöllinen keskustelu elokuvan sisällön kautta. Tämä edellyttää **taitoa sanallistaa elokuvan sisältö**.

Mielestäni äänen alkeita opettava kirjallisuus ja elokuvakuvakoulutus eivät ole oivaltaneet äänisuunnittelun perustaa. Äänen fysiikan, signaalitekniikan ja käyttötapaa kuvaavaa termistön opettaminen aloittelevalle opiskelijalle on vain vaarassa hukuttaa hänet monimutkaisuuteensa. On vaarana, että opetustapa luo yksinäisten teknisyyttä painottavien äänisuunnittelijoiden kulttuuria. **Tapa jolla ääntä elokuvan asiayhteydessä käytetään** ja vaikutelmat joita ääni luo, ovat äänisuunnittelun perusta. Äänisuunnitteluprosessin päätehtävä on tämän käyttötavan löytäminen.

7 LÄHTEET

Kirjallisuus

Chion, Michel (1994). *Audiovision, Sound on screen*. New York: Columbia University Press.

Karlin, Fred, & Wright, Rayburn (2004). *On the Track, a guide to contemporary film scoring*. New York: Routledge.

Weiz, Elizabeth, & Belton, John (1985). *Film sound, theory and practice*. New York: Columbia University Press.

Artikkelit

Eisenstein, Sergei, Pudovkin, Vsevolod, Alexandrov, Grigori (1928). *A statement*. - Weiz, Elizabeth, & Belton, John (toim.), *Film sound, theory and practice* s. 83-85. New York: Columbia University Press.

Pudovkin, Vsevolod (1960). *Asynchronism as a Principle of Sound Film*. *Film Technique and Film Acting*. - Weiz, Elizabeth, & Belton, John (toim.), *Film sound, theory and practice* s. 86-91. New York: Columbia University Press.

Rydstrom, Gary (1991). *Sound design of Terminator 2*. Saatavissa: <<http://filmsound.org/t2/>>. [Viittauspäivä 15.5.2013.]

Thom, Randy (1999). *Designing a movie for sound*. Saatavissa: <http://www.filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm>. [Viittauspäivä 15.5.2013.]

Thom, Randy (2013). *Time*. Saatavissa: <<http://designingsound.org/2013/05/time/#more-23259>>. [Viittauspäivä 15.5.2013.]

Haastattelut

Dolby Presents (2013) : *The Sound of your story at Sundance Film Festival*.
 Saatavissa: <<http://soundworkscollection.com/videos/sundance-2013-the-sound-of-your-story>>. [Viittauspäivä 15.5.2013.]

Zimmer, Hans (2000). *Scoring Gladiator*. Saatavissa:
 <http://www.youtube.com/watch?v=_JAIOTI84yc>. [Viittauspäivä 15.5.2013]

Viitatut elokuvat

Apocalypse Now. Francis Ford Coppola, Zoetrope Studios 1979.

Barton Fink. Joel Cohen, Circle Films, Working Title Films 1991.

Black Swan. Darren Aronofsky, Fox Searchlight Pictures, Cross Creek Pictures 2010.

Dark End of the Rainbow. Erkki Jakobsson, Turun Taideakatemia 2012.

Gladiator. Ridley Scott, DreamWorks SKG, Universal Pictures, Scott Free Productions 2000.

Hankikanto. Katja Niemi, Turun Taideakatemia 2012.

Kurimus. Petri Erkkilä, Turun Taideakatemia 2013.

Lord of War. Andrew Niccol, Entertainment Manufacturing Company, VIP 3 Medienfonds, Ascendant Pictures 2005.

Muotokuva. Mies Mikkonen, Turun Taideakatemia 2013.

Oblivion. Joseph Kosinski, Universal Pictures, Chrnin Entertainment, Ironhead Studios 2013.

Paranormal Activity. Oren Peli, Blumhouse Productions 2007.

Rear Window. Alfred Hitchcock, Paramount Pictures, Patron Inc. 1954.

Requiem for a Dream. Darren Aronofsky, Artisan Entertainment, Thousand Words 2000.

Saving Private Ryan. Steven Spielberg, DreamWorks SKG, Paramount Pictures, Amblin Entertainment 1998.

Star Wars. George Lucas, Twentieth Century Fox Film Corporation 1977.

Terminator 2. James Cameron, Carolco Pictures, Pacific Western, Lightstorm Entertainment 1991.

Wargames. John Badham, United Artists, Sherwood Productions 1983.