



# **TUNNELMAN LUOMINEN ELOKUVAAN MUSIIKIN JA ÄÄNIEN AVULLA**

Kati Säger

Opinnäytetyö  
Toukokuu 2014  
Viestinnän koulutusohjelma  
Digitaalinen ääni ja kaupallinen musiikki

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelma  
Digitaalinen ääni ja kaupallinen musiikki

SÄGER, KATI:

Tunnelman luominen elokuvaan musiikin ja äänien avulla  
Opinnäytetyö 42 sivua  
Toukokuu 2014

---

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on tutkia sitä, miten tärkeässä asemassa äänet ja varsinkin musiikki ovat elokuvissa. Opinnäytetyössäni perehdyn lähinnä fantasia- ja kauhuelementtejä sisältäviin esimerkkeihin aina elokuvan alkuajoilta nykypäivään asti.

Alussa kerron elokuvan ja äänen yhteisestä historiasta ja aikamme tunnetuimmista elokuvista. Samalla esittelen muutamia kuuluisia elokuvasäveltäjiä ja kerron heidän sävellyksistään, jotka on tehty klassikkoelokuviin fantasian ja kauhun saralla. Tutkimani materiaalin avulla pyrin myös kertomaan jonkin verran tyylilajin historiasta ja siitä miten äänimaisema on kehittynyt ja mahdollisesti muuttunut viime vuosikymmenten saatossa.

Osana opinnäytetyötäni kerron myös En irrota -lyhytelokuvan äänisuunnittelusta ja tekoprosessista. Lyhytelokuva on tehty yhdessä TAMK:n viestinnän opiskelijoiden kanssa ja itse olen vastuussa äänisuunnittelusta. Rajaan opinnäytetyöni aihealueen vain fantasia- ja kauhuelokuvien äänimaisemiin, koska tämä lyhytelokuva sisältää yliluonnollisia ja pelottavia elementtejä. Näillä elementillä on usein elokuvissa tietynlainen äänimaisemansa, jota on mielestäni mielenkiintoista tarkastella lähemmin.

---

Asiasanat: lyhytelokuva, äänisuunnittelu, äänen historia, elokuvamusiikki, kauhu

## **ABSTRACT**

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Degree Programme in Media  
Digital Sound and Commercial Music

SÄGER, KATI:

Creating the Atmosphere of a Movie by Sound and Music

Bachelor's thesis 42 pages

May 2014

---

The purpose of this thesis was to study how important features sounds and music are in movies. The thesis mainly deals with movies including fantasy or horror elements from the early days of cinema to the modern times.

The beginning of the thesis describes the common history of movies and sound, and tells about the best-known movies of our time. Some of the most famous movie score composers are also introduced, and their compositions made for classic fantasy and horror movies are described. With the help of my research material, the history of the genre is explained, as well as the possible changes in the soundscape throughout the years.

As part of my thesis, the sound design and the process of making a short film *En Irrota* is also described. The short film was made in co-operation with TAMK's media students and I was responsible for the sound design. The subject of my thesis was only limited to fantasy and horror movies because this short film included paranormal and scary elements. These elements in movies usually have a certain soundscape, which was very interesting to examine more closely.

---

Key words: short film, sound design, history of sound, scoremusic, horror

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	VIITEKEHYS .....	8
	2.1 Lyhytelokuva .....	8
	2.2 Taustatutkimus.....	8
3	KUVAN JA ÄÄNEN YHTEINEN HISTORIA .....	9
	3.1 Uuden viihdemuodon synty .....	9
	3.2 Mykkäelokuvien musiikki .....	10
	3.3 Äänielokuva ja sen ongelmat.....	13
4	KLASSIKKOELOKUVIA JA NIIDEN SÄVELTÄJIÄ .....	15
	4.1 Max Steiner ja King Kong.....	15
	4.2 Bernard Herrmann ja Alfred Hitchcock.....	16
	4.3 John Williams ja Steven Spielberg .....	18
5	TUNNELMAN LUOMINEN MUSIIKILLA .....	21
	5.1 Musiikin tärkeys elokuvassa.....	21
	5.2 Kertova elokuvamusiikki.....	21
	5.3 Elokuvamusiikin erityispiirteitä.....	23
6	EN IRROTA -LYHYTELOKUVA.....	26
	6.1 Lyhytelokuvan esittely.....	26
	6.2 Kenttä-äänitykset .....	26
	6.3 Foley-äänit.....	28
	6.4 Atmosfäärin luominen .....	29
	6.5 Dialogin editointi .....	33
	6.6 Erikoistehosteet.....	34
	6.7 Musiikki .....	36
	6.8 Kaupallinen hyödyntäminen .....	38
7	JÄLKIPOHDINTA .....	40
8	LÄHTEET .....	41
9	LIITTEET.....	42
	Liite 1. DVD-levy.....	42
	Sisältää En Irrota -lyhytelokuvan.....	42

## ERITYISSANASTO

Digital delay	Lyhyellä viiveellä viivästetty signaali yhdistetään alkuperäiseen signaaliin syntyy niiden välisistä vaihe-eroista korostumia ja heikentymiä taajuusvasteeseen. Korva erottaa nämä pidemmät viiveet erillisinä ääнинä heti alkuperäisen äänen jälkeen. (Kivi 2012, 197.)
Ekvalisaattori (EQ)	Eli taajuuskorjain. Sen avulla korostetaan tai vaimennetaan eri taajuuksia. (Kivi 2012, 303.)
Foley	” <i>Foley-tehosteet</i> ovat kuvan tapahtumiin synkronoituja tehosteääniä, jotka on luotu jälkikäteen studio-olosuhteissa.” (Kivi 2012, 224.)
Huntti	Sataprosenttinen äänen tallennus synkronoituna yhteen kameran kanssa. (Kivi 2012, 247.)
Kompressori	”Vähentää signaalin dynaamista vaihtelua.” (Kivi 2012, 190.)
MIDI	Toimii yhteisenä kielenä eri laitteiden välillä ja tuottaa, siirtää tai muokkaa äänen muodostamiseen tarvittavaa ohjaustietoa. Musiikkisekvensseriohjelmassa, kuten Pro Tools, tämä data muuttuu musiikiksi. (Kenttämies, 2007)
Pitch shift	Muuttaa äänen taajuutta, siten, että sointikorkeus muuttuu matalammaksi tai korkeammaksi. (Laaksonen 2006, 370.)
Roto-tom	Koko oktaavin korkeudelta viritettävä rumpu, jota yleensä soitetaan erillisenä jalallisen telineen varassa, pöytätelineellä tai isomman rumpusetin kanssa esimerkiksi tom tomien sijalla. ( <a href="http://www.rototomdrums.com/images/articles/1968_catalog/page9.jpg">http://www.rototomdrums.com/images/articles/1968_catalog/page9.jpg</a> )
Slide	Metallinen tai lasinen putkilo, jota pidetään yleensä otekäden keskisormessa tai nimettömässä. Putkea liu’utetaan kevyesti kitaran kieliä pitkin, jolloin syntyy portaattomasti liikkuva sulava ääni. (Payne 2013.)

## 1 JOHDANTO

Mietin opinnäytetyöni aihetta pitkään. Koska mitkään bändi- ja studioprojektit eivät minun osaltani koskaan lähteneet ammattikorkeakoulussa kunnolla käyntiin, piti keksiä jotain muuta. Minua ei erityisemmin kiinnostanut lähteä tutkimaan musiikin bisnespuolta lähinnä sen takia, ettei itselläni ole mitään yritystä tai tarttumapintaa siihen, miten musiikkibisnes oikeassa elämässä toimii.

Oikeastaan jäljelle jäi siis vain yksi vaihtoehto ja se myös kiinnosti minua. Kyseessä oli äänisuunnittelu. Sain eri kursseilla aika hyvän käsityksen siitä, että äänisuunnitteluunkin liittyy monta eri prosessia aina kenttä-äänistä jälkitöihin, efekteihin ja itse musiikin sävellykseen. Päätin siis ottaa tästä itselleni aihealueen, jota voisin tutkia lähemmin. Halusin tehdä opinnäytetyöni liittyen tv- ja elokuvapuoleen, koska olen aina ollut kiinnostunut äänen lisäksi myös siitä, miten elokuvia ja tv-sarjoja tehdään. Äänet ovat todella tärkeä osa kokonaisuutta, joten päätin yhdistää nämä kaksi aihetta ja tutkia kuvan ja äänen suhdetta sekä erilaisia äänimaisemia.

Onneksi samaan aikaan ystäväni oli aloittanut kuvapuolen opinnot ja ilmaisin hänelle mielenkiintoni tehdä joku projekti liittyen kuvaan. Vihjailin myös, että tekisin mahdollisesti opinnäytetyöni aiheesta, joten haluaisin olla mukana jos jokin projekti sattuisi tulemaan puheeksi. Ei kestänyt kauan, kun sain kuulla, että suunnitteilla olisi tehdä täysin vapaaehtoisesti opintojen ohella lyhytelokuva ja pääsisin mukaan tekemään ääniä. Tämä sopi minulle loistavasti ja olin heti mukana.

Koska en oikeastaan tiennyt aiheesta mitään, halusin ottaa selville hieman laajemmin millaista työtä äänisuunnittelija tekee. En Irrota –lyhytelokuva on tyylilajiltaan fantasiaa, joten päätin rajata aihealueen vain fantasiaan ja osittain kauhuun. Aloin etsiä tietoa siitä, miten kauhu- ja fantasiamusiikit oli tehty silloin kun elokuva oli vielä uusi asia. Kuvan ja äänen historia kiinnosti minua paljon ja siksi kerron miten musiikki ja elokuva päätyivät yhteen. Esittelen myös muutamia suuria nimiä, jotka ovat säveltäneet kuuluisien kauhuelokuvien tunnusmusiikkeja ja kerron tarkemmin elokuvien musiikillisista kohtauksista.

TAULUKKO 1. Ajankäyttösuunnitelma ja sen toteutuminen

Työtehtävä	Suunniteltu aika	Toteutunut aika
Palaverit ja kuvauspaikkojen haku	20	20
Suunnittelu	80	100
Kuvauspäivät	30	25
Jälkityöt	50	60
Musiikki	20	30
Kirjallinen työ	150	165
Yhteensä	350 tuntia	400 tuntia

## 2 VIITEKEHYS

### 2.1 Lyhytelokuva

”En Irrota” on lyhytelokuva, joka on tuotettu yhdessä TAMKIn medianomi-opiskelijoiden kanssa. Opiskelijat lähtivät tekemään elokuvaa täysin vapaaehtoisesti. Elokuvan idea sai alkunsa jo vuoden 2012 loppupuolella kun ryhmä fantasiaelokuvista pitävistä kaveruksista sai idean kuvata metsässä lyhytelokuva. Elokuvan idea syntyi nopeasti, mutta sen tekemiseen tarvittiin myös kalusto, ammattikorkeakoulun lupa, mahdollinen rahoitus ja sponsorit. Tämän takia elokuvan teko viivästyi, käsikirjoitus muuttui moneen kertaan ja tekijäporukka vaihtui osittain.

Itse löysin tieni mukaan projektiin ystäväni Sabina Kötelekin kautta, jolta sain kuulla tästä projektista. Olin miettimässä opinnäytetyöni aihetta samaan aikaan ja lähdin heti mukaan. Päätin siis vastata elokuvan äänistä ja äänisuunnittelusta. Oma kokemukseni äänisuunnittelusta perustui vain muutamiin kenttä-äänityksiin ja yhteen lyhytelokuvaan, joten tehtävä vaikutti haastavalta. Onneksi sain mukaan projektiin ääniapulaiseksi toisen vuosikurssin opiskelijan Ilari Sivilin, joka tunsu laitteiston ja oli suuri apu sekä kentällä että jälkitöissä. Elokuvan tekoprosessi pääsi käyntiin loppukesästä 2013 ja kaksi päivää kestäneet kuvaukset pidettiin 27.-28.09.2013.

### 2.2 Taustatutkimus

Halusin tutustua kuuluisiin säveltäjiin ja tietää enemmän äänen historiasta liittyen elokuvaan. Olen jo aiemmin katsonut paljon mykkäkauden elokuvia ja Hitchcockin tuotantoa, joten halusin myös perehtyä mustavalkokauden aikaisiin elokuviin. Oli mielenkiintoista löytää tietoa siitä, miten teknologian kehitys on tuonut ääniin täysin uusia ulottuvuuksia.

Materiaalini takia tietoni keskittyvät oikeastaan vain suurempiin Hollywood-tuotoksiin ja joihinkin brittiläisiin säveltäjiin ja elokuviin. Toisaalta halusinkin rajata aihealuetta ja keskittyä elokuviin, jotka kaikki tuntevat ainakin nimeltä, tai tietävät edes jonkin verran niiden tapahtumista ja juonesta.



### 3 KUVAN JA ÄÄNEN YHTEINEN HISTORIA

#### 3.1 Uuden viihdemuodon synty

Viihde ja hauskanpito on aina ollut ihmiselle hyvin tärkeää. 1800-luvulla raskaan työpäivän jälkeen tai viikonloppuisin suurkaupunkilaiset Euroopassa ja Amerikassa halusivat usein kuluttaa vapaa-aikansa musiikkiteattereissa, varietee- tai music hall -esityksissä. Teknisen tietämyksen kehittyessä 1800-luvun loppupuolella myös taide- ja viihdemuodot kehittyivät. Ensimmäisinä elokuvaa hyvin lähellä olevina esityksinä nähtiin muun muassa kuultokuvasarjoja, jossa valokuvia heijastettiin sarjana seinälle. Sähkövalon tultua kuvan laatu oli todella hyvä ja esityksiä alettiin seurata musiikin säestyksellä. Kerrontatapa alkoi jo muistuttaa myöhempää elokuvaa. Saksassa rakennettiin jopa erityisiä kuultokuvateattereita ja esitysten taustalla soi aina orkesterimusiikki sekä erilaisia koneilla tehtyjä tehosteäänä. (Juva 1995, 20.)

Itse elokuvaan liittyviä keksintöjä kehiteltiin monia ja siksi onkin vaikea sanoa, kuka oli ensimmäinen. Thomas Edison on saanut suurimman kunnian patentoimalla vuonna 1891 kinetoskoopin, jolla yksi ihminen kerrallaan pystyi katsomaan lyhyitä filmejä. Edison yhdisti tähän vielä fonografin, keksinnön, jolla saattoi kuunnella musiikkia samaan aikaan. (Juva 1995, 21.)

Vähän myöhemmin Ranskassa Lumiéren veljekset Louis ja Auguste esittivät oman elokuvakoneensa maaliskuussa 1895. Heillä oli käytössään amerikkalaisten keksimää filminauhaa, mutta he saivat heijastettua kuvan seinälle. Veljekset järjestivät maailman ensimmäisen kaupallisen elokuvaensi-illan 28.12.1895. Tällöin säestyksenä toimi elävä pianomusiikki. Myöhemmin elokuva esitettiin Lontoossa harmonin säestyksellä. (Juva 1995, 21–22.)

Myös Saksassa Skladanowskin veljekset olivat liikkeellä samoihin aikoihin, sillä heidän esityksensä berliiniläisessä varietee-teatterissa esitettiin saman vuoden marraskuussa orkesterisäestyksellä. Lumiéren veljekset toki esittelivät keksintöään suljetuissa tilaisuuksissa ennen tätä, joten kunnia on kuitenkin langennut heille. (Juva 1995, 21–22.)

Elokuvat alkoivat hyvin lyhyinä ja olivat yleensä liitettynä erilaisina ohjelmanumeroina varietee- ja teatteriesitysten väleihin. Hiljalleen elokuvat pidentyivät ja lopulta niistä tuli oma viihteellinen taidemuotonsa. Elokuvat alkoivat olla liian suuria normaaleille tapahtumapaikoille. Ensimmäiset oikeat elokuvateatterit ilmestyivät Eurooppaan 1800-luvun lopulla ja Amerikkaan 1900-luvun alussa. Useimmiten vanhoista esiintymispaikoista vain muokattiin elokuvateattereita, mutta uusien elokuvateattereiden rakennusinto alkoi vuonna 1905. (Larsen 2005, 16.)

### 3.2 Mykkäelokuvien musiikki

Muusikot siirtyivät perinteisten viihdemuotojen puolelta elokuvasäestäjiksi uusiin tiloihin. He kuitenkin toivat mukanaan samat vanhat musiikkitavat, kuten yhteislaulut, joiden sanat heijastettiin valkokankaalle. Alkuaikoina musiikkia soitti pianisti tai pieni ryhmä muusikoita, mutta elokuvien suosion lisääntyessä ja yleisömäärän noustessa myös musiikin viitekehystä laajennettiin. Vuoden 1910 jälkeen elokuvateatterit kasvoivat ja lisääntyivät kaupungeissa niin paljon, että teattereiden välille muodostui kilpailua. Silloin juuri musiikista tuli tärkein myyntivaltti. Koska teatterit näyttivät osittain samoja elokuvia, musiikki ja orkesterikokoonpanot olivat ainoa erottava tekijä. Mitä suuremmin siihen panostettiin, sitä enemmän teatteri sai mainetta ja hyväksyntää sosiaalisessa yhteiskunnassa. Pienemmille paikkakunnille ei perustettu vielä isoja teattereita, joten siellä kävi kiertäviä elokuvien esittäjiä. Tällöin taustamusiikista vastasi vain paikallinen pianisti tai musiikkia kuunneltiin mekaanisesti gramofonin tai muun laitteen voimin. (Juva 1995, 22; Larsen 2005, 16–17.)

Myös eurooppalaiset olivat innokkaita oppimaan. Teattereita rakennettiin ja musiikkia soitettiin amerikkalaisten inspiroimana. Kun elokuvateatterit vakiintuivat katukuvaan, syntyi soittajille lisää pysyviä työpaikkoja. Anu Juva (1995, 24) kirjoittaa aiheesta seuraavaa: ”Työllistävä vaikutus oli huomattava; esimerkiksi Yhdysvalloissa ja Saksassa kymmenet tuhannet muusikot saivat elantonsa elokuvista, Suomessakin useampi sata.” Orkestereiden koko ympäri maailmaa kasvoi hiljalleen ja orkesterinjohtajista tuli yhtä kuuluisia kuin elokuvien ohjaajistakin.

Tyypillinen esitys suuremmissa Amerikan kaupungissa kesti yleensä noin kaksi ja puoli tuntia. Kolmasosa ajasta kuitenkin käytettiin erilaisiin lavaesiintymisiin. Esitys alkoi

yleensä orkesterin johdolla, jolloin kuultiin tunnetuimpia sävellyksiä esimerkiksi Wagnerilta, Tšaikovskilta ja Verdiltä. Yleensä suuremman luokan elokuvateatteriorkesterit osasivat kuuluisimmat sinfoniat ja otteita Wagnerin oopperoista ja niistä tuli nopeasti vakiokappaleita ohjelmistoon. Klassisen alkusoitannon jälkeen esiintymisvuorossa oli useita eri tanssijoita, laulajia ja muusikoita. Vasta tämän jälkeen tulivat elokuvat, yleensä aluksi näytettiin pari lyhytelokuvaa ja sitten itse pääelokuva, jonka kesto oli enimmillään 80 minuuttia. (Larsen 2005, 17.)

Mykkäelokuvien musiikki ei ole elokuvamusiikkia sen modernissa merkityksessä vaan pikemminkin elokuvateatterimusiikkia. Se on erillinen lisäys liikkuvalla kuvalla ja osa esitystä. Musiikki oli välillä hyvin itsenäinen verrattuna siihen mitä valkokankaalla tapahtui. Tämä taas johtui siitä, että elokuvien tuottajilla ja levittäjillä ei ollut kontrollia siihen mitä musiikkia soitettiin eri teattereissa. Joissakin tapauksissa musiikin valintaa yritettiin hallita lähettämällä teattereille gramofonilevyjä elokuvien mukana. Yleensä kuitenkin elokuvateatterien omistajat olivat vastuussa musiikkivalinnoista. Tästä tuli suuri ongelma 1910-luvulla kun elokuva oli jo kehittynyt ja tarinan kerronnallinen muoto oli hyvin tärkeä. Silloin haluttiin myös musiikin korostavan tarinaa ja sopivan yhteen sen kanssa. (Larsen 2005, 26.)

Musiikillinen materiaali ja yhteensopivuus elokuvan kanssa vaihteli täysin elokuvateatterin mukaan. Kyseessä oli yleensä orkesterinjohtajan tulkinta ja omakohtainen mielipide siitä, minkälainen musiikki tiettyyn elokuvaan sopi. Tapana oli myös, että varsinkin pienempien teattereiden pianistien piti vaihtaa ohjelmistonsa viikoittain, ettei yleisö kyllästy samoihin kappaleisiin. Tämä oli suora merkki siitä, että musiikin tarkoituksena oli viihdyttää kuulijoita enemmän kuin tukea elokuvan kerrontaa. (Larsen 2005, 26.)

Silloisten teknisten olosuhteiden takia oli lähes mahdotonta siirtää musiikillista vastuuta elokuvatuottajille, mutta yritys kontrolloida elokuvateatterien muusikoita ja heidän saamiaan vaikutteita onnistui paremmin. Vuonna 1909 Edison Company aloitti painamaan paperille nuotteina ehdotuksia tietyistä musiikkityyleistä ja kappaleista, jotka sopisivat tiettyihin elokuviin. Papereihin viitattiin nimellä ”cue sheet”. ”Cue” tarkoittaa tiettyä osaa tai kohtausta mihin musiikki on tarkoitettu soitettavaksi. (Larsen 2005, 27.) Esimerkiksi Wagnerin ”Jumalten Tuhoa” suositellaan sankarimaisiin kohtauksiin ja Weberin ”Oberon”-alkusoitto yhdistetään satumaisiin ja salaperäisiin kohtauksiin.

Tunnetuin kaikista luetteloista oli luultavasti J. S. Zamecnikin vuonna 1913 ilmestynyt ”The Sam Fox Moving Picture Music Volumes”. Cue sheet sisälsi aakkosellisen luettelon kappaleiden luonteen mukaan ja säveltäjän mukaan. Musiikkia löytyi kaikenlaisilla otsikoilla, jotka kuvastivat elokuvan tunnelmaa ja kohtausten tapahtumia. Kysyntä cue sheeteistä kasvoi niin paljon, että mukaan haluttiin kaikenlaista oikeusvapaata musiikkia muun muassa Bachilta, Beethovenilta, Mozartilta ja muilta klassikoilta. Nuottiehdotukset olivat valtava myyntimenestys ja ne säästivät paljon aikaa ja vaivaa orkesterinjohtajilta. (Juva 1995, 25–27.) Lopulta musiikkiluetteloiden lähettämistä filmien mukana tuli normaali käytäntö jokaiselle suuremmalle filmiyhtiölle. Tapa jatkui aina mykkäfilmiäkauden loppuun asti. (Larsen 2005, 27.)

Richard Wagner toimi monien säveltäjien esikuvana. Wagnerin sävellyksiä käytettiin sellaisinaan hyvin monien elokuvien taustalla ja usein mallia otettiin hänen oopperoistaan. Hänen teoriansa tarjosi myös mallin sille, miten musiikki huomioisi draaman ja yhdistäisi säestyksen selventämään tarinankulkua. Wagnerin esimerkiksi oopperoissaan käyttämä *leitmotif* eli *johtoaihe*, on tietty musiikillinen teema, joka kuullaan aina tietyn henkilön esiintymisen yhteydessä. Näin katsojan oli helpompi pitää tietyt roolihahmot mielessään. Usein hahmon motiivi elokuvassa oli myös yhdistetty siihen miltä tuo teema kuulosti. (Juva 1995, 27; Sound Of Cinema 2013.)

Vuonna 1910 Edison yhtiön tekemä *Frankenstein* oli yksi ensimmäisistä cue sheet -musiikkia sisältävistä elokuvista. Mary Shelley'n kirjaan perustuva noin 13 minuuttinen lyhytelokuva keskittyi mysteerisiin ja psykologisiin ongelmiin enemmän kuin itse hirviöön. Nuottivihossa oli 14 eri osaa tiettyine musiikkiehdotuksineen. Osat viittaavat elokuvan tapahtumiin ja muutoksiin. (Larsen 2005, 27.) *Leitmotifina* itse Frankensteinin hirviölle elokuvassa toimi teema Carl Maria von Weberin oopperasta ”Der Freishütz” (Kalinak 2010, 46). Aina kun hirviö tulee kuviin tuo tietty kappale alkaa soida. Teema on soitettu pianolla hyvin voimakkaasti ja matalalta. Elokuvan musiikki muuten on hyvin lempeää, joten kontrasti hirviön tullessa kuvaan toimii erittäin hyvin.

1910-luvun Yhdysvalloissa ja Länsi-Euroopassa elokuvamusiikki oli kehittynyt niin, että se antoi paljon lisätietoa liittyen elokuvaan. Musiikki antoi vihjeitä siitä missä maassa oltiin, mille aikakaudelle elokuva sijoittui ja millainen tunnelma siinä oli. Myös hahmoista ja niiden tuntemuksista saatiin musiikin avulla paljon enemmän irti. Säveltäjille tuli tapa luottaa tiettyihin elementteihin, jopa kliseemäisesti, mutta ne toimivat.

*Tremolo* toimi jännityskohtauksissa, *pizzicato* sopi hiiviskelyyn sekä piilotteluun ja rii-tasoinnut elokuvan kelmille. Tunnelmamusiikista tuli niin keskeinen osa elokuvaa, että sitä soitettiin usein jo elokuvan kuvauksissa. Tämä auttoi motivoimaan näyttelijöitä ja sopeutumaan rooleihinsa. (Kalinak 2010, 43–44.)

Hiljalleen musiikkiin alettiin tosissaan panostaa ja säveltää omaa musiikkia tiettyyn elokuvaan. Ennen musiikki oli vain viihdyttämässä yleisöä ja taustana liikkuville kuvil-le. 1920-luvulla yleisö osasi odottaa elokuvaan suunniteltua jatkuvaa musiikkia, joka oli esitetty ammattitaitoisesti ja vastasi täysin elokuvan tapahtumia. Elokuvaa varten tehtyjä alkuperäissävellyksiä eli scoreja alkoi syntyä nopealla tahdilla. Erityistä elokuvamu-siikkia luotiin moniin mykkäelokuvakauden loppupuolen klassikoihin, joihin lukeutuvat muun muassa *Nosferatu*, (1922) säveltäjänään Hans Erdmann ja *Metropolis* (1927) jo-hon musiikin sävelsi Gottfried Huppertz. (Kalinak 2010, 47–48.)

### 3.3 Äänielokuva ja sen ongelmat

Keksijöitä ympäri maailmaa kiinnosti ajatus äänen ja elokuvan yhdistämisestä. Suurim-pana esteenä oli pitkään kunnollisen äänentoiston puuttuminen elokuvateattereista. ”Mekaanisesta äänentoistosta ei ollut hyötyä, ennen kuin ääni saatiin kuulumaan koko elokuvateatteriin. Lisäksi äänielokuvien menestymis-mahdollisuuksiin ei uskottu, ja sitä pidettiin vain muotioikkuna toisten joukossa.” (Juva 1995, 37.)

Amerikkalainen Warner-yhtiö kehitteli Vitaphone-menetelmän parantamaan elokuvien musiikillista säestystä. Ääni tallennettiin suurille äänilevyille ja soitettiin sykronisoituna yhteen kuvan kanssa teatterin kovaäänisistä, jotka oli sijoitettu orkesterimonttuun. (Ka-linak 2010, 51–52.)

Koska uutuudenviehätys elokuviin oli jo 1920-luvun puolenvälin jälkeen laskussa, Warner-yhtiö tarvitsi noustakseen rahavaikeuksista uuden myyntivaltin, kokoillan ää-nielokuvan. *Don Juan* (1926) oli ensimmäinen lajissaan ja sisälsi äänitetyn musiikin lisäksi myös ääniefektejä, kuten oven koputuksia. Elokuva otettiin hyvin vastaan, joten seuraavana vuonna ensi-iltansa sai *Jazzlaulaja*, (*The Jazz Singer*, 1927) johon oli lisätty myös ensimmäisiä puheosuuksia. Suurin osa elokuvasta on perinteistä mykkäelokuvaa taustamusiikilla, mutta mukana on myös kohtauksia, jossa päähenkilöä näyttelevä Al

Jolson laulaa ja puhuu täysin synkronisoidusti kuvan kanssa. Hiljalleen äänielokuva alkoi yleistyä ja levisi myös Euroopan puolelle. (Juva 1995, 37–38.)

Äänielokuvan yleistyminen ei kuitenkaan ollut helppoa. Elokuvyhtiöt eivät olleet kiinnostuneita hankkimaan kalliita äänentoistolaitteita teattereihinsa ja pelkkä elokuvan teko oli paljon kalliimpaa. Myös tekniikan jäädessä jälkeen ongelmaksi syntyi se, ettei ääntä pystytty editoimaan filmejä kuvattaessa. Jos elokuvassa oli musiikkia, koko orkesterin piti olla paikalla kuvauksissa ja soittaa kohtausten taustamusiikki aina kun kuvattiin. Uudet kamerat olivat myös poikkeuksellisen kovaäänisiä ja täten niiden ympärille piti rakentaa ääntä eristävä koppi. Näin ollen kameraa oli hyvin vaikea liikuttaa, mikä vaikeutti ohjaajan ja kuvaajan työtä. (Juva 1995, 40.)

Äänielokuvan tullessa oikeastaan kaiken täytyi muuttua ja kehittyä. Käsikirjoittajien, ohjaajien ja näyttelijöiden tyyli vaihtui liioittelevasta ja hitaasta realistisempaan suuntaan. Ongelmana oli myöskin se, ettei näyttelijän ääni välttämättä sopinut sen luomaan imagoon. ”Honottavaa sankaria tai leveää murretta puhuvaa sankaritarta ei yleisö voinut ottaa todesta.” (Juva 1995, 40.)

Muusikoiden kannalta tilanne oli kuitenkin kaikkein katastrofaalisin ja nopeasti kymmenet tuhannet musikit jäivät työttömiksi. Myös yleinen lama-aika pahensi tilannetta ja ajoi monet ammatin vaihtoon. Osa yleisöstä myös harmistui siitä, että livemusiikki poistui ja tilalle tuli huonolaatuisempi äänentoisto. Toisaalta taas musiikillisen kehityksen kannalta oli parempi, että myös pienemmillä paikkakunnilla saatiin kuulla sama ja tarkoituksenmukainen elokuvaan liitetty musiikki, ilman että sen soitti vain paikallinen pianisti. Erityisen mielissään tästä oli muun muassa Charles Chaplin, joka sävelsi itse musiikit omiin elokuviinsa. (Juva 1995, 41.)

Äänielokuvateatterit yleistyivät ja useimpiin asennettiin Vitaphone-äänilevylaitteet, joissa filmiprojektori oli yhdistetty levysoittimen kanssa. Levyt olivat kuitenkin ongelmallisia, koska niihin tuli naarmuja ja jos neula hyppäsi väärään paikkaan, koko elokuva piti aloittaa alusta. Yhtä levyä pystyttiin käyttämään vain noin 26 kertaa, koska ne olivat hyvin hauraita ja saattoivat mennä helposti rikki. Tämän takia myös kilpailevan Fox-yhtiön kehittänyt Movietone valoäänimenetelmä osoittautui kannattavammaksi ja helpommaksi. (Juva 1995, 41.)

## 4 KLASSIKKOELOKUVIA JA NIIDEN SÄVELTÄJIÄ

### 4.1 Max Steiner ja King Kong

Hollywood oli jo 1930-luvulla suurin elokuvien syntysija. Voimakkaan orkesterimusiikin käyttö kehittyi myös Hollywoodissa klassisten elokuvien taustalle. Osittain tämä johtui hyvistä studiotiloista ja osittain siitä, että eurooppalaiset säveltäjät löysivät tiensä Amerikkaan ensimmäisen maailmansodan aikaan. Yksi näistä säveltäjistä oli Itävallassa syntynyt Max Steiner. (Sound Of Cinema 2013.)

Steiner sai musiikillisen koulutuksensa Wienin musiikkiakatemiassa ja ryhtyi teatterikapellimestariksi. Hän lähti Lontoon Westendiin säveltämään ja johtamaan musikaaleja kahdeksaksi vuodeksi ja ensimmäisen maailmansodan aikaan pakeni New Yorkiin. Hän sai nopeasti töitä Broadwayn musiikkiteattereista ja maine alkoi kasvaa myös Amerikassa. Tuotantoyhtiö RKO palkkasikin Steinerin musiikkipäälliköksi Hollywoodiin vuonna 1929 ja 1940-luvulta lähtien hän toimi Warner Bros -yhtiön säveltäjänä. Steinerillä oli tapana käyttää elokuvien taustamusiikkina suurta sinfoniaorkesteria, josta pian tuli yleinen käytäntö usean Hollywood-elokuvan kanssa. (Sound Of Cinema 2013.)

*King Kong*, tarina suuresta gorillasta, sai ensi-iltansa vuonna 1933 ja kuuluu kauhuelokuvien klassikoihin. Se oli pioneeri visuaalisten efektien kohdalla, mutta myös musiikki tarjosi jotain uutta. Siinä on kuuluvilla Steinerin tekemä myöhäisromantiikalle ominainen suurorkesterisointi ja tunnistettava tyyli. *King Kongin* kauhu perustuu suurilta osin musiikkiin. Elokuvan tuottaja nimittäin pelkäsi, että yleisö pitäisi tarinaa pelkästään koomisena jos siinä ei olisi musiikkia. Musiikillinen kuvitus onkin Steinerille tyyliä ominaista, joten hän tuo hyvin esille asiat joita kuvassa näkyy (Juva 1995, 48–49). Hän otti paljon Wagnerilta mallia ja käytti myös elokuvamusiikeissaan *leitmotifeja* eli teemoja elokuvan eri hahmoille. Teemat saattoivat varioida tyyliään, jolloin ne kuvastivat paljon hahmojen tunnetiloja. Kongin tapauksessa teema oli vahva ja pelottava kun taas naisen kohdalla kauniimpi ja romanttisempi. (Sound Of Cinema 2013.)

Toinen erityinen asia, jota Steiner käytti hyväkseen oli liikkeiden kuvaaminen musiikilla tehosteiden tavoin. ”Steinerin musiikki myötäilee usein kaatumisia, lentämisä, koputuksia ja muita liikkeitä niin pikkutarkasti, että voidaan piirroselokuvien mukaan puhua

*mikkihiiriefektistä* (Mickey Mousing).” (Juva 1995, 49.) Tämä taas oli ylipäänsä mahdollista tehdä aiemmin piirretyissä käytetyn ”click-track” -menetelmän avulla. Se tarkoitti sitä, että filmin ääniraidan reunaan pisteltiin reikiä niihin kohtiin, joihin haluttiin ääniefekti. Kun filmi ajettiin projektorin läpi, kapellimestari kuuli kuulokkeistaan reikien kohdalla nakutuksen, jolloin hän pystyi johtamaan niiden avulla orkesteria. Täten äänet saatiin nauhoitettua täysin kohdalleen kuvan kanssa. Ajoitus olikin Steinerille tärkeämpää kuin itse musiikilliset teemat. (Juva 1995, 49.)

Yhteensä *King Kongin* musiikkiin käytettiin 50 000 dollaria, joka siihen aikaan oli todella suuri summa. Riski kuitenkin kannatti, koska elokuvasta tuli menestys. Steiner sävelsi uransa aikana musiikkia yli kolmeensataan elokuvaan, joista tunnetuimpia ovat *Casablanca* ja *Tuulen Viemää*. Myös muita eurooppalaisia säveltäjiä alkoi nopeasti virrata Amerikkaan ja Hollywoodiin Steinerin jalanjäljissä. (Sound Of Cinema 2013.)

## 4.2 Bernard Herrmann ja Alfred Hitchcock

Bernard Herrmann on yksi kuuluisimmista elokuvasäveltäjistä. Hän opiskeli sävellystä ja orkesterinjohtoa New Yorkin Juilliard School Of Musicissa. 20-vuotiaana hän perusti New Chamber Orchestran ja toimi CBS-radioyhtiön palveluksessa kaksi vuotta myöhemmin. Ensimmäisen elokuvatyönsä Herrmann aloitti säveltämällä musiikkia Orson Wellesin *Citizen Kane* -elokuvaan vuonna 1941. Welles oli ollut aiemmin yhteistyössä Herrmannin kanssa radiokuunnelmissa, joten he käyttivät hyväkseen radiosta tunnettua äänimaailmaa myös elokuvan puolella. Ääni sai toimia itsenäisenä osana kerrontaa. Herrmann käytti paljon radiossa tottuneeseen tapaansa hyvin lyhyitä musiikkipätkiä, joissa ei ollut melodiaa. Niillä hän rakensi helposti tietynlaisen tunnelman elokuvan eri kohtauksiin. (Sound Of Cinema 2013.)

Herrmann käytti Steinerin tapaan paljon *leitmotifeja* ja musiikkia joka yhdistäisi eri kohtaukset ja näkökulmat. Kohtaukset *Citizen Kanessa* olivat niin pitkiä, että musiikki ehti hyvin varioida ja täydentää tarinaa. Lopputuloksesta tuli erittäin onnistunut. (Juva 1995, 58–60.) Yhteistyö Wellesin kanssa loppui vuonna 1942 ja Herrmann palasi New Yorkiin orkesterinjohtajaksi. Hän kuitenkin jatkoi elokuvasävellystä ja vuonna 1955 hän aloitti kymmenen vuoden yhteistyön Alfred Hitchcockin kanssa. (Sound Of Cinema 2013.)



Herrmann sävelsi musiikit melkein kaikkiin Hitchcockin elokuvaan ensimmäisestä 1955 valmistuneesta *Mutta kuka murhasi Harryn?* –elokuvasta aina vuonna 1964 valmistuneeseen *Marnieen*. Muistetuimmiksi teoksiksi jäivät kuitenkin jännitys- ja kauhuklassikot *Vertigo –Punainen Kyynel*, *Psyko* ja *Linnut*. Vuonna 1958 valmistunut *Vertigo* sai ensin vaisun vastaanoton, mutta uusintaensi-illan jälkeen vuonna 1983 elokuva sai jo klassikon maineen. (Sound Of Cinema 2013.)

Herrmannin musiikki *Vertigossa* oli hyvin mysteerimäistä. ”Herrmann oli hyvin kiinnostunut orkesterin sointiväreistä, eikä hän tyytynyt perinteisiin ratkaisuihin.” (Juva 1995, 60) Herrmannin lahja olikin ilmaista musiikin avulla primitiivisiä tunteita ja tuntemuksia. *Vertigossa* musiikki on yksi tärkeimmistä elementeistä. Elokuvasa on kohtaus, jossa pääosaa esittävä Kim Novak on museossa ja katselee historiallisia tauluja samalla kun mies vakoilee häntä. Kohtauksen musiikki vaihtelee aavemaisesta häiritsevään. Kohtaus muuttuu ulkokuvaksi, jossa James Stewartin hahmo lähtee seuraamaan autolla Novakia kohti Golden Gaten siltaa. Musiikki muuttuu samalla melkein huomaamattomasti ja voimistuu tunnelmaa luovista puupuhallin- ja viuluharmonioista lopulta uudeksi melodiaksi. Autokohtaus on hyvin pitkä, joten musiikki pääsee pääosaan ja tuo lämpöä kohtaukseen. Se on hyvin hemeää ja tunteellista. Teeman voimistuessa pystyy aistimaan, että näillä kahdella hahmolla on paljon tunteita toisiaan kohden. Sillan rannalle saavuttaessa musiikki hiljenee taustalle ja antaa taas tilaa näyttelijöille. Yhtäkkiä nainen hyppää veteen ja musiikki reagoi paniikin omaisella tavalla huutaen apua samalla kun mies ryntää veteen pelastamaan häntä. Mikään ei varoita tai enteile tätä tapahtumaa ja tuntuu kuin itse kohtauksen musiikkikin säikähtäisi eikä tietäisi mitä tulisi tapahtumaan. (Sound Of Cinema 2013.)

BBC:n tuottamassa Sound Of Cinema -tv-sarjassa (2013) kerrotaan tarkemmin myös Hitchcockin kahden muun klassikkoelokuvan äänimaisemasta. *Psyko* (1960) sisältää yhden kuuluisimmista kauhumusiikkikohtauksista, mutta oli vähällä ettei sitä koskaan tehty. Hitchcock vaati ensin, että suihkukohtaus jätettäisiin täysin ilman musiikkia. Herrmann ei kuitenkaan välittänyt siitä mitä Hitchcock sanoi, vaan sävelsi musiikin myös tuohon kohtaukseen. Se oli hyvin uskalias teko, jonka pystyi vain luotettu ammattilainen tekemään.

Musiikki alkaa vain yhdellä korkealla viulunuohtilla, johon yhtyy vielä seitsemän muuta viulua, jotka soittavat yksi kerrallaan matalammalta ja matalammalta. Viulut ovat hyvin läheltä äänitettyjä, joten kuultavissa on hyvin kaikki karheat jousivedot, jotka todella iskevät kuulijan korviin. Tämän voi yhdistää kuvassa tapahtuvan veitsen iskuun, joka osuu yhä syvemmälle uhriinsa. Muutenkin Herrmann käytti elokuvassa soittimina vain jousistoa. Se sopi hyvin tuon ajan mustavalkoiseen kuvaan. Hitchcock lopulta ihastui äänimaailmaan niin paljon, että tuplasi Herrmannin palkan.

Hitchcock oli kovin ahdasmielinen äänen ja musiikin draamallisista toimintatavoista, joten hän kirjoitti hyvin yksityiskohtaisesti käsikirjoituksiinsa miltä tiettyjen asioiden pitäisi kuulostaa. Vaikka hän luottikin paljon äänisuunnittelijoihin ja säveltäjänsä, hänen piti päästä päättämään lopullisista ääniefekteistä ja musiikin sijoittamisesta. *Psykon* käsikirjoitus viittasi siihen, että Hitchcock halusi minimalisoida elokuvassa käytetyn musiikin. Tämä lopulta tapahtuikin elokuvassa *Linnut* (*The Birds*, 1963).

Herrmann toimi äänikonsulttina *Linnuissa*. Koko elokuvassa ei kuulla yhtään sävellettyä musiikkia, soundtrack koostuu siis ainoastaan muutamasta *source*-äänestä, ääniefekteistä ja lintujen äänistä. Kaikki lintujen äänet on tehty täysin koneellisesti Trautonium-nimisen syntetisaattorin avulla. Syntetisaattori pystyi luomaan laajan valikoiman keino-tekoisia ääniä, ja se tulisi luomaan uuden ulottuvuuden elokuvatuotantoon. Hitchcock todisti tällä elokuvalla, että ääniefektit voivat olla yhtä voimakkaita tarinankerronnassa kuin musiikkikin, ja että elektroniset laitteet luovat tunnetiloja siinä missä sinfoniaorkesterikin. (Sound Of Cinema 2013.)

### 4.3 John Williams ja Steven Spielberg

John Williams (1932-) työskenteli aluksi Jazz-pianistina ja opiskeli Juilliard School Of Musicissa. 1950-luvulla hän lähti Hollywoodiin ja työskenteli muun muassa Bernard Herrmannin kanssa. 1960-luvulla hän teki jo useita sävellyksiä televisio-ohjelmiin. (Reference: Biography, John Williams 2006.) Vuonna 1974 Williams tapasi Steven Spielbergin ensimmäistä kertaa ja vuonna 1975 ensi-iltansa saanut *Tappajahai* nosti Williamsin ja Spielbergin uran nousuun.

*Tappajahain* teema on yksi tunnetuimmista jännitysmusiikeista. Siinä on vain kaksi säveltä, joilla on puolen sävelaskeleen ero toisiinsa. Ensin niitä toistetaan hitaasti ja harvakseen. Teema nopeutuu ja voimistuu kuvan tapahtumien mukaan. Teema ja hai yhdistetään toisiinsa aina, yhtä kertaa lukuun ottamatta. Silloin katsoja on jo niin tottunut teeman ja pedon yhdistämiseen, että kun teemaa ei kuulukaan, hain hyökkäys on täysin ennakoimaton ja vielä kauhistuttavampi. (Juva 1995, 81.)

70- ja 80-luvuilla tehtiin paljon fantasiaelokuvia, jotka sijoittuivat tulevaisuuden maapallolle tai avaruuteen. Muun muassa ulkoavaruuden olennot olivat suosittuja elokuva-aiheita. Vuonna 1977 ensi-iltansa sai kaksi scifielokuvaklassikkoa: *Kolmannen Asteen Yhteys* ja *Tähtien Sota: Episodi IV – Uusi toivo*. Molemmissa elokuvissa John Williams käytti sinfoniaorkesteria, mutta hyvin erilaisilla tavoilla.

*Kolmannen Asteen Yhteys* -elokuvan musiikit luovat jännitystä ja kauhua ympärilleen. Viiltävät viulut voimistuvat ja hiljentyvät vuorotellen. Joissakin kohdissa tempo on hyvin nopea ja ahdistava. Kappaleet luovat pelottavan tunnelman ilman kuvaakin. Elokuvassa on myös viisisävelinen *motif*, eli teema, joka toistuu ja osoittautuu matemaattiseksi kaavaksi, jonka avulla ihmiset ottavat yhteyttä muukalaisten avaruusalueeseen.

Olisi voinut olettaa, että George Lucas olisi käyttänyt ohjaamaansa *Tähtien Sota* -elokuvaan kokeellista ja modernia musiikkia, mutta hän päättikin palata takaisin Hollywoodin kultakaudelle. Kun elokuvaa katsoo ymmärtää, että tämä oli oikea ratkaisu. Elokuva on tribuutti 1930-luvun fantasiatarinoille. *Tähtien Sota* yhdistää prinsessat, velhot ja sankarit yhteen monenlaisten otusten kanssa. (Larsen 2005, 167.)

Williams teki elokuvaan ja sen myöhempiin jatko-osiin fanfaarinomaisen teeman ja sankarimaisia klassisia sinfoniaorkesterisävellyksiä. Juuri sellaisia mitä kunnan seikkailuelokuva kaipasi. Williamsista alettiin puhua sinfonisen elokuvamusiikin elvyttäjänä. Hän herätti henkiin klassisen systeemin, joka oli pysynyt pois muodista jo pitkän aikaa. Systemi perustui sinfoniaorkesterille sävellettyyn myöhäisromanttiseen musiikkiin. (Larsen 2005, 166.) Tällaista musiikkia käytti muun muassa Erich Wolfgang Korngold 1930-luvun seikkailuelokuvissa.

*Tähtien Sodan* musiikki on myös loistavasti suunniteltu toimimaan yhdessä sen mukaan mitä kuvassa tapahtuu. Elokuva on vauhdikas ja sisältää useita eri hahmoja. Musiikki

soi kokoajan taustalla, mutta varioi sulavasti kohtauksen ja henkilöiden mukaan. Tämä tekee koko elokuvasta saumattoman kokonaisuuden. (Sound Of Cinema 2013.)

Elokuvassa *E.T.* (1982) Williams esittää pieniä osasia tietystä teemasta läpi koko elokuvan. Vasta elokuvan tärkeimmässä osassa, jossa poika ja avaruusolento lentävät pyörällä, osat tulevat yhteen ja muodostavat kokonaisuuden. Tämä on esimerkki siitä, miten musiikki kehittyy yhdessä juonen kanssa. Yleisö ei kuule kokonaisideaa ennen kuin elokuvan juonikin on kokonainen. (Davis 1999, 143.)

## 5 TUNNELMAN LUOMINEN MUSIIKILLA

### 5.1 Musiikin tärkeys elokuvassa

Aikojen saatossa on esitetty monia syitä musiikin käyttämiseen elokuvan yhteydessä. Ensimmäiset niistä olivat pelkästään käytännöllisiä. Koska alkuaikoina saleissa ja teltoissa esitettävät elokuvat olivat vain täytettä erilaisten musiikkipitoisten ohjelmien välissä, muusikoita alettiin käyttää myös elokuvaesitysten aikana. Toinen syy oli se, että projektorin kovaääninen surina piti peittää jollakin. (Juva 1995, 202.)

Elokuviissa on aina nähtävissä liikettä ja rytmiä, joten sen pitäisi myös kuulua. Tästä tuli musiikkisävellyksen tehtävä: ”elokuva voidaan rytmittää tai sen rytmiä korostaa ja selvittää musiikin avulla.” (Juva 1995, 202.) Tätä väitettä käytetään usein äänielokuviinkin. Kun kuvat saatiin liikkumaan ja elämään musiikin avulla, myös ajan kuluminen hahmottui paremmin. Ajalliset suhteet otoksien välissä koettiin todellisemmiksi musiikin avustaessa. (Juva 1995, 202.)

Jo mykkäelokuvan aikakaudella ymmärrettiin, että vaikka kuva valkokankaalla on aidon näköinen se on silti kaksiulotteinen. Musiikki ja äänet sen sijaan levisivät koko esitystilaa, joten ne loivat kolmannen ulottuvuuden. Yhteinen katsojakokemus parani huomattavasti ja musiikki yhdisti katsojat ja elokuvan. Katsojan myös haluttiin unohtavan ympäristönsä ja itsensä, ja uppoutuvan täysin elokuvan maailmaan. (Juva 1995, 203.)

Äänielokuvan alkuaikoina mietittiin voisiko äänen voimakkuus vaihtua kuvakoon ja kameran etäisyyden mukaan. Ääni ei nimittäin ankkuroidu samalla tavalla henkilön sijaintiin kuin kuva. Ajatuksesta kuitenkin luovuttiin ja äänen voimakkuus pidettiin samana kohtauksen aikana. Se toimi vain korostuskeinona joissakin tilanteissa. (Bacon 2000, 208.)

### 5.2 Kertova elokuvamusiikki

Mykkäelokuvien musiikki korvasi puhe- ja taustääänet. Täten musiikista tuli kertoja: musiikin sävyä vaihdeltiin henkilöiden ja asiasisällön mukaan. Jos henkilöllä oli huono-

ja uutisia, taustalla soi surumarssi tai muu saman sävyinen musiikki. (Juva 1995, 203.) Elokuvamusiikilla on olennainen voima kiinnittää kuva tiukemmin merkitykseensä ja sillä voidaan vahvistaa ohjaajan näkemystä. Musiikilla voidaan myös helpommin parannella epäselvää kuvaa tai lisätä kohtauksen iskuvoimaa.

”Elokuvamusiikista on ainakin Sergei Eisensteinistä asti puhuttu *parafraasin* ja *kontrapunktiin* käsittein.” (Bacon 2000, 234.) Parafraasi tarkoittaa sitä, että kuvan ja tarinan esittämiä asioita vahvistetaan tai sävytetään musiikin avulla. Kontrapunkti luo musiikilla ristiriitoja ja kuvasta poikkeavia tunnelmia tai merkityksiä. ”Perinteisemmässäkin elokuvassa kontrapunktinen musiikin käyttö tarjoaa mahdollisuuden kerronnallisen kommentaarin esittämiseen, poikkeavan näkökulman ilmentämiseen”. (Bacon, 2000, 234–235.)

Musiikki voi kertoa ja korostaa monia seikkoja, joita ei välttämättä näy kuvassa. Se voi määritellä tietyn ajan ja paikan jo ennen kuin koko kuvaa on edes näkyvissä. Varsinkin useat maantieteelliset paikat, kuten Lähi-itä tai Aasia on helppo yhdistää paikallisiin soittimiin ja melodioihin. Täten musiikki toimii rekvisiitan tavoin ja on myös lavasteita halvempi tapa luoda illuusio tietystä paikasta. (Juva 1995, 203.)

Musiikilla voidaan kääntää katsojan huomio tekijän tarkoittamiin yksityiskohtiin. Äänellä on usein hyvin selvä vaikutus kuvaotoksen sisältöön, keston ja katsomiskokemukseen. Ääni voi myös saada elokuvan tuntumaan hitaalta tai nopealta, esimerkiksi hitaasti raksuttava korostettu seinäkellon ääni saa elokuvan tempon muuttumaan hyvin hitaaksi. Tämänäyttelistä ääntä kutsutaan huomiopisteeksi. ”Huomiopiste on selkeästi ympäristöstään erottuva yksittäinen ääni, joka yleensä sijoittuu kuulijan edessä olevaan äänikenttään.” (Kivi 2012, 207.) Huomiopistettä muokkaamalla voidaan elävöittää kerrontaa ja luoda siirtymiä.

Elokuvan äänestä voidaan myös puhua *diegeettisenä* tai *ei-diegeettisenä*. Diegeettisen äänen lähde löytyy elokuvan maailmasta ja on havaittavissa myös kuvallisesti. Ei-diegeettinen ääni taas on ääntä, jonka lähde ei näy, esimerkiksi elokuvaan sävelletty taustalla soiva soundtrack. Alfred Hitchcock käytti elokuvassaan *Psyko* alkuperäisestä kohdasta eriytettyjä diegeettisiä ääniä päähahmo Marion Cranen muistoina. Kohtaus toimii takauman tavoin ja muistuttaa katsojaa juonesta. Myöhemmin samassa elokuvassa diegeettistä ääntä käytetään myös enteilevänä asiana, kun Marion alkaa kuvitella

mahdollisten tekojensa seuraamuksia. Joissain kohdin seuraavan kohtausten ääni saattaa kuulua, vaikkei ruudulla kohtausta vielä näykään. Tätä ratkaisua kutsutaan *äänisilaksi*. (Kivi 2012, 209.)

Jo aiemmin mainittu *leitmotif* eli *johtoaihe* on myös yksi tärkeä musiikillisen kerronnan osa. Se lähinnä yhdistetään tiettyyn henkilöön tai elokuvan päähahmoon, mutta voi myös kuvastaa tiettyä tilannetta, paikkaa tai aikaa. Leitmotif on tärkeä esimerkiksi kohtauksessa, jossa elokuvan sankari tai roisto esitellään ensimmäistä kertaa. Vasta elokuvan myöhemmässä vaiheessa kun tietty teema yhdistetään useamman kerran samaan asiaan, se saa suuremman merkityksen. Esimerkiksi Tappajahai-elokuvassa teeman ensimmäinen esiintyminen yhdistetään vaaraan, mutta elokuvan edetessä teema liitetään vain hain vaarallisuuteen. Samoin tapahtuu myös Tähtien sodassa. Kun Darth Vaderin teema soi ensimmäistä kertaa, se yhdistetään elokuvan pahaan puoleen, mutta elokuvan edetessä teema kuvastaa vain itse Lordi Vaderia. (Kassabian 2001, 57.)

Kauhuelokuvissa on yleensä paljon musiikkia. Sitä liitetään usein epätodellisiin ja yli-luonnollisiin asioihin ja sen avulla voidaan myös liikkua helpommin todellisen ja epätodellisen maailman välillä. Tiedyt soittimet ovat esimerkiksi kauhuelokuvan tunnelmaan sopivia: matalalta soivat soittimet, kuten muun muassa kontrabassoklarinetti, tuuba, matalalta soittavat pasuunat ja piano sekä patarummut. Matalat sävelet eivät ole ainoita pelottavia ääniä. Myös korkeilla äänillä voidaan luoda tiettyä levottomuuden tunnetta. (Juva 1995, 225, 241; Kivi 2012, 233.)

Jännitystä luovassa musiikissa on oltava dissonanssi, eli riitasointu, joka lisää katsojan rauhattomuuden tunnetta. Jännitystä voidaan kasvattaa erilaisin tavoin, kuten esimerkiksi lisäämällä karkeitä tai vihlovia säveliä kuvaleikkaukseen tai kiihdyttämällä tempoa. Jännitysmomentin jälkeiseen tilaan sopii parhaiten rauhallinen ja yksinkertainen musiikki pitkine sävelineen. Täten katsojaa rauhoitetaan ja luodaan helpottuneisuuden tunne. (Kivi 2012, 234.)

### 5.3 Elokuvasiikin erityispiirteitä

Anu Juva (1995) sanoo kirjassaan ettei elokuvamusiikki toimi omin päin. Se on riippuvainen kuvasta ja elokuvan muista äänistä. Elokuvasiikin tekemisessä on vaikea

noudattaa samoja periaatteita kuin konserttimusiikissa. Klassisen musiikin rakenteet saattavat olla epäkäytännöllisiä, koska elokuvamusiikki on luonteeltaan katkelmallista. Musiikki elokuvassa saattaa vaihdella muutamasta sekunnista minuutteihin. Monet säveltäjät ovat haastatteluissa sanoneet, että musiikin pitää olla sen verran ohutta, ettei se syö kuvaa tai itseään liiallisella esiintulolla. Jos elokuvaan tarkoitettua musiikkia kuuntelee irrallisena, se saattaa kuulostaa hyvin heiveröiseltä. Kuvan kanssa se kuitenkin toimii moitteettomasti. (Juva 1995, 207.)

Säveltäjä Walter Leigh kirjoitti muun muassa, että viiden tahdin pituinen, kahdenkymmenen sekunnin fraasi voi ilmaista yhtä paljon kuin kokonainen sinfonian hidas osa. Elokuvamusiikissa minuutti on pitkä aika. Hän myös kertoo, että ”Neljä instrumenttia voi hyvinkin tuottaa paremman tehon kuin neljäkymmentä, ja kappale, joka kuulostaa kiusallisen ohuelta ja naurettavalta konserttisalissa, voi olla täysin tyydyttävä mikrofooniin soitettuna.” Elokuvan kokonaisuus on tärkeää ja musiikin pitää palvella aina sitä. (Juva 1995, 207–208.)

Tyypillinen 120 minuutin elokuva sisältää noin 30 minuuttia musiikkia. Jokaista yksittäistä musiikkikappaletta kutsutaan ”cue”-nimellä. Cuen kesto saattaa olla muutamasta sekunnista minuutteihin. Cue voi olla orkesterin soittama tai kuulua esimerkiksi kuvassa näkyvästä radiosta. Kaikki elokuvan cuet muodostavat yhdessä scoren eli elokuvaan tehdyn musiikkikokonaisuuden. (Davis 1999, 79.)

”Musiikilla on paljon ominaisuuksia, joita muilla äänillä ei ole. Tärkeimpinä näistä ovat vahva sidos kuulijan emotionaaliseen kenttään, kyky toimia sellaisten psyykkisten tunnetilojen kuvaajana kuin pelko, jännitys, hermostuneisuus tai ilo.” (Kivi 2012, 232.) Musiikilla on aina voimakas sisältö ja arvo. Ihminen kokee kuulemansa musiikin erilaisella suhteella tehosteääniin. Tehosteita pyritään ymmärtämään, mutta musiikkia pyritään tulkitsemaan. (Kivi 2012, 232.)

Musiikin pitää luoda jatkuvuutta varsinkin otosten ja kohtausten välille ja täyttää tyhjiä hetkiä. Klassisessa elokuvassa katsojien huomio haluttiin viedä pois leikkauskohdista ja siirtymistä. Tyypillistä oli, että tulevan kohtauksen musiikki alkoi aina hieman ennen kuin edellinen musiikki ehti loppua. Täten leikkaus sulatettiin yhteen myös äänellisesti. Hiljaisuus oli tuohon aikaan melko harvinaista ja tyhjät kohdat täytettiin eräänlaisella huomaamattomalla *muzakilla* joka soi taustalla. Osasyys muzakin käyttöön saattoi olla



se, ettei siihen aikaan pystytty luomaan täysin hiljaista ja aidon kuuloista ympäristöä sen ajan tekniikan avulla. (Juva 1995, 226.)

Hiljaisuus elokuvassa on yhtä tärkeä asia kuin musiikki. Sillä on hyvin tehokas vaikutus, koska se pystyy pysäyttämään ajan tai enteillä jostain tulevasta tapahtumasta ja luoda jännitystä. Absoluuttista hiljaisuus ei voi aina olla, vaan sekin voidaan rakentaa pienistä äänistä. Nykyisissä elokuvissa myös tehosteäännet ovat hyvin suuressa ja osittain musiikkia korvaavassa osassa. (Juva 1995, 208, 226.)

## 6 EN IRROTA -LYHYTELOKUVA

### 6.1 Lyhytelokuvan esittely

Tarinan tapahtumat sijoittuvat muinaisajan Suomeen. Kaksi poikaa Mihka ja Räikkä ovat tulleet vanhan tietäjänoidan, Moiran, laavulle ottamaan selvää siitä, mitä Mihkan äidille on menneisyydessä tapahtunut. Mihka antaa noidalle äidiltään jäänen kankaanpöytä ja noita alkaa loitsuta nuotion ääressä. Mihka vaipuu transsiin ja tapaa unimaailmassa äitinsä. Kun Mihka lopulta herää oikeassa maailmassa, hän on saanut vastauksen kysymyksiinsä. Elokuva ei kuitenkaan kerro mitä tulee tapahtumaan tämän jälkeen. Onko seikkailu vasta alkamassa vai päättyikö se.

Oma työnkuvani oli olla vastuussa elokuvan äänistä sekä kuvauksissa että jälkitöissä. Äänisuunnittelu on laaja käsite, joka sisältää paljon mietittävää, joten jaoin tehtävän Ilari Sivilin kanssa. Häneltä löytyi luovuutta ja enemmän kokemusta elokuvaäänien puolelta, joten yhteistyömme sujui hyvin. Äänitimme kenttä-äänet yhdessä ja editoimme sekä suunnittelimme efektit ja atmosfäärit studiossa. Ilari hoiti miksauspuolen, minä soitin ja sävelsin kaikki musiikit. Kerron seuraavassa työn eri vaiheista ja siitä miten elokuvan äänet voidaan jakaa useampaan osa-alueeseen.

### 6.2 Kenttä-äänitykset

Kuvaukset pidettiin 27.-28.9.2013 Ylöjärvellä ja Teiskossa. Elokuvan tuottajat olivat kyselleet aiemmin kesällä kaikista Tampereen lähialueen luonto- ja retkeilyyhdistyksistä sopivia paikkoja. Nämä kaksi paikkaa valikoitiin lupien perusteella. Kävimme myös katsomassa ja kuuntelemassa alueiden ympäristöjä etukäteen. Kuvauspaiikat olivat kaukana liikenteen melusta ja asutuksesta, joten äänien puolesta ne toimivat todella hyvin. 27.8. olimme Ylöjärvellä, jossa kuvattiin kaikki laavukohtaukset ja seuraavana päivänä Teiskossa, josta löytyi sekä unikohtauksen metsä että järvi.



KUVA 1. Teiskossa sijaitseva metsä, jossa kuvattiin En Irrota -lyhytelokuvan unikohtaukset. Kuvaaja: Mira Tähkänen

Minä ja Ilari Sivil toimimme kaksin kenttä-äänityksissä. Mikrofoneina käytimme kahta nappimikrofonia, joista saimme kaikki vuorosanat selkeinä talteen. Sennheiser 416 haukkomikrofonilla äänitimme puomin päästä kaiken, jolloin metsän taustäänet ja tila kuuluu myös vuorosanojen taustalla selkeämmin.

Sennheiser 416 on tunnetuin ja suosituin mikrofoni elokuva- ja tv-puolen äänituotannossa. Yksinkertaisesti se saa äänen kuulostamaan hyvältä. Sen äänitysala on hyvin laaja, joten sen takia mikrofoni soveltuu sellaisten kohtausten äänittämiseen joissa ei kuvakulman laajuuden vuoksi pääse kovin lähelle äänilähdettä. 416 soveltuu myös hyvin ulkoilmäänäänityksiin, koska se ei ole kovin herkkä kosteudelle. (Therriott, 2013.)

Näiden kolmen lisäksi äänitimme varmuusraidan puomista tai napista tilanteen mukaan. Varmuusraidan gain eli äänentaso oli varmuuden vuoksi hiljaisempi. Kompressointi on menetelmä, jolla rajoitetaan äänen dynamiikkaa (Kivi 2012, 300). Käytimme sitä varmuusraidalla, jolla kompressorin oli säädetty tiettyyn desibelivoimakkuuteen. Tämä on siltä varalta, että jos äkillinen kovempi ääni, esimerkiksi puheessa tai askeleissa, yllättää ja oikea ääniraita säröytyy ja menee sen takia pilalle, kohtausta ei tarvitse äänien takia ottaa uusiksi.

Kaikki äänet tallennettiin onnistuneesti. Dialogia oli vähän, joten saimme sen sataprosenttisesti talteen. Sataprosenttista äänen tallennusta synkronoituna kameran kanssa kutsutaan ammattitermillä *huntti*. (Kivi 2012, 247.) Huntista on suuri apu dialogileikkauksessa ja miksausksessa, kun ei tarvitse huolehtia dubbauksista tai kuvan ja äänen eriaikaisuuksista.

### 6.3 Foley-äänet

”*Foley-tehosteet* ovat kuvan tapahtumiin synkronoituja tehosteääniä, jotka on luotu jälkikäteen studio-olosuhteissa.” (Kivi 2012, 224.) Termi sai nimensä Jack D. Foleyltä (1891-1967), joka oli kuuluisa Hollywoodissa työskennellyt tehosteäänittäjä. (Kivi 2012, 272.)

Koska kuvauspaikalla ei ollut aikaa äänittää tarkemmin askeleita, erilaisia kolahduksia tai kuvassa näkyvien asioiden ääniä, ne tehtiin jälkikäteen studiossa. Tarvitsimme paljon yksittäisiä pieniä ääniä, jotka loivat kohtauksiin aitoutta ja rytmiä. Foley-ääniä aloimme äänittää tammikuussa kun elokuvan lopullinen leikkaus oli valmistunut. Käytännössä kaikki äänet tehtiin uudelleen dialogia ja koiraa lukuun ottamatta. Studiotiloina toimivat TTVO:n<sup>1</sup> Haili ja Osteri –nimiset huoneet, joista toinen oli pieni editointihuone ja toinen paljon isompi äänitystila, jossa oli paljon erilaisia materiaaleja ja pintoja. Otin mukaan kaverini Anders Vuorimaan avuksi äänittelyihin. Hän sai toimia foley-artistina, koska elokuvan päähenkilö oli myös poika.

Mikrofonina käytimme Sennheiserin MKH 50 kondensaattorimikrofonia. Kaikki äänet äänitettiin melko läheltä äänilähdettä, ettei huonetila kuuluisi kovin selkeästi. Osa äänitettävistä materiaaleista oli hiljaisia, kuten esimerkiksi vaatteet ja kankaat, joten mikrofoni oli senkin takia pidettävä lähellä materiaalia.

Elokuva sijoittuu muinaisen aikakauden metsään, joten kaikki materiaalit olivat hyvin luonnollisia. Askeliin ja juoksukohtaukseen käytimme hienoa hiekkaa ja sen alla kivi-pohjaa. Elokuvan pojalla on jalassaan puuvillasta ja nahasta tehdyt tohvelit, joita emme saaneet käyttöön jälkiäänityksissä. Tilasta kuitenkin löytyi paljon kuluneita kenkiä ja

---

<sup>1</sup> Tampereen Taiteen ja Viestinnän Oppilaitos

vanhat nahkakengät toimivat yllättävän hyvin. Koska pelkkä hiekkapohja ei vastannut elokuvassa näkyvän havumetsän maastoa, äänitimme useita materiaaleja ja koostin niistä sopivan kuuluisen ympäristön. Tallensimme muun muassa erilaisia puumateriaaleja, tuohen ja oksien rapinaa ja paperien kahinaa lehdiksi. Vaatteiksi löysimme pari erilaista takkia ja pyyhettä, jotka luultavasti olivat puuvillaa. Niistä ei paljoa ääntä lähtenyt, mutta kuitenkin sen verran, että jos sitä ei olisi, sen huomaisi heti puuttuvan.

Äänitimme myös muutamia efektiääniä, kuten metalliastiaa josta heitetään hiekkaa ja joka pudotetaan maahan. Maana tällä kertaa toimi parhaiten hiekan, pahvin ja kivialustan yhdistelmä. Elokuvan poika hengähtää parissa kuvassa siten, ettei alkuperäistä äänitettä voitu käyttää, joten Anders sai luvan dubata nekin kohdat.

Äänityksiin meni kaksi päivää, työ oli suhteellisen helppo, koska elokuva oli alle viisi minuuttia pitkä ja sijoittui kokoajan samalle aikakaudelle ja metsään. Näin ollen samat materiaalit kävivät läpi koko elokuvan. Toisin palasimme vielä myöhemmin Ilari Sivilin kanssa hetkeksi studioon ja äänittelimme editoinnissa ja miksauksessa mieleen tulleita asioita. Näitä olivat muun muassa kaatumisen tehostaminen erilaisilla vaatet materiaaleilla ja lintujen siipien havina, jossa käytimme talvihanskoja.

#### **6.4 Atmosfäärin luominen**

Atmosfäärin luominen oli hyvin mielenkiintoista. Meillä oli jo tietynlaiset viitteet ja ajatukset siitä minkälainen elokuvassa näkyvän maailman pitäisi olla ja miltä sen pitäisi kuulostaa. Saimme ohjaajalta myös oman näkökulman tunnelman hakemiseen, mutta koska kuva itsessään jo puhuu melko paljon, ajatukset osuivat hyvin samanlaisiksi koko työryhmän kesken. Apuna editoinnissa minulla oli Ilari Sivil, joka opiskelee TAMKissa äänipuolta ja oli erittäin hyvä apu äänileikkauksessa ja miksauksessa. Haimme useimmat äänet ammattikorkeakoulun äänikirjastoista ja freesound.org –sivustolta, jolle ihmiset voivat ladata omia äänityksiään ja joita pystyy vapaasti käyttämään kuka vain minikäläisessä projektissa tahansa.

Muutamit äänet varsinkin atmosfäärin suhteen toimivat jo sellaisinaan, mutta teimme myös itse erilaisia ääniä ja muokkailimme niitä Pro Tools –ohjelmassa. Elokuvassa on

kolme erityyppistä paikkaa ja atmosfääriä: tavallinen metsä päivällä, pojan transsissa näkemä unimetsä yöllä ja unessa esiintyvä järvenranta.

Elokuvan alussa on pieni muutaman sekunnin kuva päähenkilöstä, joka makaa yksin metsässä. Tämä on viittaus elokuvan keskikohtaan ja sen tarkoituksena on herättää mielenkiinto ja kysymyksiä katsojalle. Äänet johdattavat myös synkkään tunnelmaan heti alusta, samoin kuin korpin rääkäisy. Ääni hiljenee kun kuvaan tulee elokuvan nimi, tässä kohtaa ambienssi viedään jo valmiiksi elokuvan alkuun nuotiopaikalle.

Ensimmäisenä paikkana toimii tavallinen metsä ja Moira-nimisen noidan laavu ja nuotiopaikka. Sää on hyvin aurinkoinen ja leppoisa, joten haimme äänikirjastoista mahdollisimman kevyen metsätaustan, jossa kuuluu pikkulintujen laulua ja lehtien havinaa. Tämä siis viestii heti katsojalle siitä, että kaikki on hyvin ja paikka on ihan tavallinen metsä.

Paikalla palaa nuotio koko ajan, se tuodaan äänenä esiin jo ennen kuin sitä edes näkyy kuvassa. Nuotio on hyvin keskeinen osa elokuvan alkua, melkein yhtä keskeinen kuin ihmisetkin. Käytimme siihen paljon aikaa, että saimme siitä hyvin eloisan. Pohjana toimii yksi rauhallinen leirinuotioääni, johon lisättiin erilaisia kerroksia kolmesta suuremmasta nuotioäänestä samalla kun tuli voimistuu.

Koska atmosfääri tässä kohtauksessa oli vielä yksinkertainen se tuntui kaipaavan lisää jotain eloa. Päädyimme käyttämään korpin ääntelyä, joka jatkuisi läpi koko elokuvan. Korppi usein yhdistetään menneeseen aikaan hieman pelottavana ja negatiivisena asiana. Elokuvassa päätimme liittää sen myös tietäjään, koska korppikin on viisas eläin. Mielestämme korpin raakkuminen luo hieman jännitettä muuten niin mukavaan ilmapiiriin. Halusimme sen olevan yhteinen tekijä oikean maailman ja unimaailman välillä. Myös tietäjän koiran haukunta kuuluu tajunnan molemmiin puolin ja johdattelee poikaa eteenpäin.



KUVA 2. Ylöjärvellä sijaitseva nuotiopaikka, jossa kuvattiin En Irrota -lyhytelokuvan alku- ja loppukohtaus. Kuvassa vasemmalta Räikkä, Mihka ja Noita. Kuva: Anniina Kauttonen.

Elokuvan keskikohta sijoittuu päähenkilön, Mihka-nimisen pojan transsinomaiseen näkyyn, missä hän etsii äitiään. Tästä kohtauksesta tehtiin hyvin synkkä ja pelottava. Mihka on hyvin peloissaan ja eksynyt. Hän on hyvin säikky kaikelle ja lähtee paniikissa juoksemaan kunnes näkee tutun hahmon. Kohtauksen tausta-atmosfääri on tehty kahdesta erilaisesta lyhyestä metsänhuminaäänestä, joita on kaiutettu todella paljon, madalutettu pitch shift<sup>2</sup> -toiminnon avulla ja leikkaamalla ekvalisaattorilla<sup>3</sup> äänen ylätaajuuksia pois. Lopuksi leikkasimme alkuperäiset äänet kokonaan pois, joten jäljelle jäi vain muokattu jälkikaiku, joka tuo kohtaukseen hyvin uhkaavan tunnelman.

Aina kun kuvassa näkyy naishahmo, pojan äiti, atmosfääri muuttuu veden ääniksi. Teimme tämän muutoksen jälkikäteen saadessamme palautetta eräältä opettajalta. Kokeilimme vesiääniä ja huomasimme, että se muuttaa paljon tunnelmaa ja saa taas katsojan ihmettelemään, miksi vesi kuuluu keskellä kuivaa metsämaisemaa. Tämä siis viestii

<sup>2</sup> Pitch shift muuttaa äänen taajuutta, siten, että sointikorkeus muuttuu matalammaksi tai korkeammaksi. (Laaksonen 2006, 370.)

<sup>3</sup> Ekvalisaattori (eq) eli taajuuskorjain kohdistetaan mataliin, keskikorkeisiin tai korkeisiin taajuuksiin. Sen tarkoitus on korostaa tai vaimentaa eri taajuuksia. (Kivi 2012, 303.)

myös siitä, että maailma ei ole oikea vaan täynnä epäloogisuuksia. Äiti johdattaa pojan rantaan ja on menossa veteen. Poika seuraa jäljessä ja huutaa häntä.

Rantaan saapuessa atmosfääri vaihtuu. Rannassa on lehtipuita, ilmeisesti haapoja, joten metsän ääni muuttuu lehtevämmäksi ja tuulisemmaksi. Järven äänet kuuluvat jo hieman ennen kuin järveä näkyy, jotta siirtymä olisi sulavampi. Järvi koostuu yhdestä rauhallisemmasta veden liplatuksesta ja hiljaisesta matalasta kosken pauhusta. Molempia on hieman käsitelty ekvalisaattorilla, jolloin niistä on saatu istuvampia kuvaan nähden. Rauhallinen ääni on tuotu lähemmäksi leikkaamalla alataajuuksia, kun taas raivokkaampi kosken pauhu on rauhoitettu. Leikkaamalla ylätaajuuksia se kuulostaa kaukaisemmalta, mutta silti uhkaavalta.

Ensin järvi oli pelkästään rauhallisen kuuloinen ja tehty yhdestä taustasta, mutta pian huomasimme, että se kuulostaa liian aidolta tähän unimaailmaan. Kuva myös vaati, että jännitys jatkuu siihen asti kunnes poika pysäyttää äitinsä. Painostava matala tausta siis toimi erittäin hyvin kohtauksessa. Kun äiti ja poika kohtaavat, tunnelma alkaa keventyä. Poika saa vastauksia kysymyksiinsä ja rauhan mielelleen. Taustääänet kevenevät ja siirtymä takaisin oikeaan maailmaan alkaa efektiäänillä ja tuulen suhinalla.



KUVA 3. Teiskossa sijaitseva rantakivi, jolla kuvattiin En Irrota –lyhytelokuvan äidin ja pojan kohtaaminen. Kuvaaja: Mira Tähkänen



Loppukohtauksessa, jossa palaamme takaisin leirinuotion äärelle, korostamme vielä enemmän paikan rauhallisuutta ja lisäsimme sinne paljon erilaisten pikkulintujen viserystä. Teimme myös nuotiosta ja puiden havinasta hyvin kevyenkuuloisen, täten elokuva loppuu rauhalliseen olotilaan ja loppumusiikki alkaa samanaikaisesti lopputekstien kanssa.

## 6.5 Dialogin editointi

Dialogin editointi oli tämän lyhytelokuvan kannalta helppoa. Dialogia oli hyvin vähän, vain pari lausetta noidan ja pojan välillä. Kenttä-äänitykset olivat onnistuneet hyvin, koska olimme käyttäneet sekä puomimikrofonia että nappimikrofoneja. Täten meillä oli monta eri raitaa, joista saatoimme valita parhaiten onnistuneet otokset. Nappimikrofonit osoittautuivat parhaimmiksi selkeän puheäänien kannalta. Puomimikrofoni otti paljon ympärillä olevaa puiden kahinaa ja nuotiota, joten päätimme loppueditoinnissa jättää kaikki puomiäänet käyttämättä.

Kenttä-äänityksissä oli tärkeää kirjata ylös muistiinpanoja ja tehdä äänilista, josta näkyisi selkeästi kohtausta ja kuva, oton numero ja kommentit siitä minkälaista jälkeä äänityksessä tuli. Äänilista lähetettiin leikkaajalle, joka teki leikkauksen elokuvasta valiten parhaat ääniotot ja synkronoimalla ne kuvan kanssa yhteen. Elokuvan leikkaaja oli tehnyt hyvää työtä ja saimme häneltä valmiin OMF-tiedoston, joka sisältää äänen ja kuvan yhteen synkronoituna. OMFia käytetään lähinnä vain leikkauksesta äänitöihin siirryttäessä kun kuvaa ja ääntä siirretään ohjelmistosta toiseen.

Leikkelimme kaikki äänet mahdollisimman tarkasti, ettei taustalle jäisi häiriöääniä. Kohtausta, jossa noita mutisee loitsuja, oli leikattuun kuvaan nähden huono. Onneksi olimme ottaneet mahdollisuuden huomioon jo kenttä-äänityksissä ja olimme äänittäneet noitaa esittävän näyttelijän mutinaa irtotona. Otto oli noin 20 sekuntia pitkä ja saimme siitä erilaisilla leikkauksilla ja yhdistelemällä palasia sopivan mittaisen pätkän. Se sopi kuvan kanssa yhteen ja kuulosti hyvältä.

Kuvassa näkyy myös noidan koira, jonka haukuntaa täytyi äänittää sekä kuvan kanssa että irtotona. Otot äänitettiin puomimikrofonilla noin metrin päästä koirasta. Koiraa

oli ensin vaikea saada käskystä haukkumaan, mutta tässä tapauksessa onneksi rekvisiitapuolelta löytyi porontalja, josta koira ei pitänyt lainkaan. Sitä heiluttelemalla omistaja sai koiran hetkeksi haukkumaan ja saimme pari todella loistavaa ottoa. Tästä hyvästä koira palkittiin makupaloilla ja rapsutuksilla.

Dialogin miksaukseen emme käyttäneet paljoa aikaa, koska ääni oli erittäin hyvänlaatuinen. Käytimme jonkin verran ekvalisaattoria, jotta saimme vuorosanat uppoamaan paremmin ympäristöön. Kompressoimalla äänitiedostoja tasoitimme suuremmat ääni-  
piikit, eli teimme dialogista tasaisemman kuuloista. Täten esimerkiksi kovemmat ään-  
nähdykset, kuten k- ja s-kirjaimet eivät särähtäisi korvaan, vaikka äänenvoimakkuus  
olisikin kovempi.

Efektejä käytimme noidan puheeseen kohtauksessa, jossa hän loitsuaa nuotion äärellä. Kaiku oli näistä tärkein. Digitaalisilla kaiuilla pystyy jäljittelemään eri tekniikoilla teh-  
tyjen erilaisten tilojen kaikuja. ”Digitaalisessa kaiussa sisään menevästä signaalista mo-  
nistetaan sarja toisiaan lähekkäin asettuvia viiveitä, jotka jäljittelevät luonnollisessa ti-  
lassa tapahtuvia heijastuksia.” (Kivi 2012, 195.) Halusimme tehdä suuren hallimaisen  
kaiun, joka voimistuu loitsun loppua kohden. Tämä viittaa siihen kuinka poika kuulee  
päässään asioita ennen kuin menettää tajuntansa. Kohtaus saa paljon jännitettä, koska on  
hyvin epäluonnollista kuulla puhe kaikuna metsässä. Katsojalle luodaan illuusio siitä  
miltä pojasta tuntuu.

Koska unimaailma muutenkin erottuu atmosfäärillään lähinnä kaiun ansiosta, halusim-  
me laittaa sitä jokaiseen ääneen unimaailman puolella. Kun poika saapuu rantaan hän  
huutaa äitiään. Tässä käytimme takaperoista kaikua, joka on tehty alkuperäisestä huu-  
dosta kaiuttamalla sitä ja sitten kääntämällä se väärinpäin. Tämän lisäksi mukana on  
tietysti alkuperäinen huuto, jota on myös kaiutettu. Yhdessä ne luovat lisää yliluonnol-  
lista tunnelmaa.

## 6.6 Erikoistehosteet

Erikoistehosteet eli efektit olivat hyvin tärkeä osa tätä lyhytelokuvaa. Metsä itsessään  
sisältää paljon ääniä, mutta koska tässä kyseessä on metsän lisäksi hyvin epäluonnollisia

elementtejä, halusimme erilaisia efektejä erottamaan tavallisen metsän ja noidan loihtiman metsän toisistaan.

Suurimmassa pääosassa efektien kannalta oli nuotio. Nuotio on hyvin keskeinen osa koko lyhytelokuvaa, koska siitä tarina lähtee kehittymään. Tuli on vaikea elementti äänityksen kannalta, koska sen ääni ei ole tasainen. Voimakkuuserot vaihtelevat ja äänet muuttuvat kokoajan. Tämän takia leikkaukset saattavat olla hyvin vaikeita tehdä ilman, että kukaan sitä huomaisi. Alkuperäistä kenttä-ääntä emme käyttäneet. Otimme kaikki nuotion äänet erilaisista äänikirjastoista ja muokkasimme ne itse.

Kun noita alkaa loitsuta, hän heittelee nuotioon erilaisia materiaaleja. Oli hyvin tärkeää, että nuotio vastasi heittoon aina jollain äänellä. Ensin hän heittää tuleen kankaanpalan, joka oli kuulunut pojan äidille. Tässä kohtaa nuotio reagoi ensimmäisen kerran epäluonnollisella tavalla. Ääni on tehty isosta räjähdyksestä, jota on efekteillä pehmennetty ja hiljennetty kuvaan sopivaksi.

Seuraavaksi noita heittää taikajuomaa ja nuotio leimahtaa. Tässä on käytetty jo useampaa ääntä, muun muassa koripalloverkon heilahdusta ja paistinpannun sihinää. Nuotion ääni alkaa tästä kohtaa voimistua kun siihen lisätään useampia kerroksia ääntä erityyppisistä palavista materiaaleista. Kun noita heittää astiassa olevat yrittöt tuleen, efektit ovat kovimmillaan. Tässä kohtaa olimme luovia ja kokeilimme paljon erilaisia ääniä ja niiden muokkauksia. Klassikkoäänenäkin tunnettu tiikerin karjaisu ja sinivalaan puhallusäänet toimivat yllättävän hyvin, joten myös ne pääsivät nuotioääniksi.

Siirtymiset tavallisen maailman ja unimaailman välillä piti merkitä hyvin selkeästi, jotta katsoja ymmärtää mitä elokuvassa tapahtuu. Kuvassa näkyy kuinka poika hengittää syvään nuotiosta lähtevää savua ja vaipuu uneen. Halusin, että äänet kertovat sen, mitä hän kuulee ympäröivässä maailmassa ennen unimaailmaan vaipumista. Hän tuntee itsensä sekavaksi ja kuulee kaiken kaikuvan päässään. Nuotio on voimakas, noita mutisee loitsujaan, korppi räkäisee ja koira haukkuu.

Halusimme tehdä koirasta jonkinlaisen johdattajan ja teeman, joka kulkisi läpi koko elokuvan. Koira aistii, että jotain outoa on tapahtumassa ja alkaa haukkua kun nuotio syttyy eloon. Lisäsimme paljon haukkumista kuviin, joissa koiraa ei näy. Kun poika vaipuu uneen hän kuulee haukahdukset viimeisillä tajunnan hetkillään ja ne vääristyvät

hänen korvissaan. Teimme efektit venyttämällä haukahdusten pituutta ja madaltamalla yksittäisiä ääniä sitä mukaa, mitä syvemmälle uneen poika vaipuu. Lisäsimme myös kaikua samalla tavalla. Tuuli kohoaa juuri ennen kuin poika lyyhistyy ja jatkuu kun kuva leikkautuu unimaailman puolelle. Täten leikkaus siirtyy sulavasti kun muut äänet hiljenevät pois.

Koska unimaailman pitäisi olla mahdollisimman poikkeava ja outo verrattuna tavalliseen metsään, päätimme kääntää ääniä väärinpäin. Esimerkiksi kohdassa 1.22 huhuilevan pöllön ääni on käännetty väärinpäin. Sen tunnistaa pöllöksi, mutta äänessä on silti jotain outoa. Myös äidin askeleet metsässä on tehty järven loiskeesta, jonka ääni on käännetty, samoin käsi, joka koskettaa puuta kohdassa 1.44. Tuohon kohtaukseen käytimme *foley-ääntä* ja ambienssitaukseen kaiuttamista. Kun poika kaatuu, korvit reagoivat ja alkavat ivallisesti raakua hänelle myös käänteisinä, ja lentävät pois, kun koira alkaa haukkua. Käänteisefektejä ei välttämättä huomaa, varsinkaan ensimmäisellä katselukerralla, mutta tekijöinä halusimme kokeilla kaikenlaisia efektejä valmiisiin ääniin ja päädyimme jättämään ne lopulliseen versioon.

Kun siirtymä pois unimaailmasta alkaa, efektit ovat paljon rauhallisempia. Poika on löytänyt vastauksen, jota oli tullut hakemaan ja tunnelma on vapautuneempi. Käytimme jälleen tuulen ulinaa, joka nousee hiljalleen atmosfääristä erilleen. Koira johdattaa jälleen pojan pois unesta haukunnallaan. Kun poika herää tunnelma on rauhallinen ja hiljainen ilman minkäänlaisia efektejä. Vain linnunlaulu ja hiljainen nuotio kuuluu taustalla.

## 6.7 Musiikki

Kun ensimmäiseksi mietin minkälainen äänimaisema lyhytelokuvassa tulisi olla, ajattelin ympäristöä. Metsä, vanhan ajan tietäjä ja fantasiomainen ilmapiiri vaativat, että soittimet olisivat hyvin akustisia ja luonnollisen kuuloisia. Ensimmäisenä tuli mieleen erilaiset rummut, viulut ja muut jousisoittimet sekä piano. Ajattelin myös lisätä erilaisia huiluja ja kelloja mukaan musiikkiin, mutta en löytänyt mistään sopivia tähän tarkoitukseen.

Olisi ollut hienoa saada oikeita soittimia enemmänkin, mutta suurin osa on soitettu MIDinä eli digitaalisesti erilaisten instrumenttisamplejen avulla Pro Tools -ohjelmassa. Lyhytelokuvassa on vain kaksi sävellettyä kappaletta, joista toinen on lopputeksteissä. Näiden lisäksi mukana on roto-tom eli eräänlainen kehärumpu, jonka sattumalta saimme lainaksi.

Tarvitsimme noidan loitsujen taakse eräänlaisen shamaanirummun korostamaan ja luomaan jännittävää tunnelmaa kohtaukseen. Kokeilimme ensin monia erilaisia ääniklippejä freesound.org -sivustolta, mutta mikään niistä ei kuulostanut hyvältä tähän tarkoitukseen. Onneksi tämä tuli puheeksi erään opettajan kanssa ja saimme testata hänen omistamaansa roto-tomia. Rumpu kuulosti heti hyvältä ja päätimme äänittää sitä. Äänityksessä käytimme pallokuvioista kondensaattorimikrofonistereoparia siten, että mikrofonit ja rumpu olivat kaikki noin kolmen metrin etäisyydellä toisistaan. Tila oli melko suuri ja sopi oikein hyvin äänitykseen.



Kuva 4. Tyyliltään samanlainen Roto-tom -rumpu, jota äänitimme En Irrota -lyhytelokuvan musiikiksi. (rototomdrums.com)

Koska vastasin musiikkipuolesta lyhytelokuvassa, soitin itse myös rumpua. Päätimme, että rummun tempo olisi ensin hitaampi jonkin aikaa ja sitten se tuplaantuisi kun nuotio olisi suurimmillaan ja noita mutisee taikasanojaan. Toisella otolla soitto onnistui täydellisesti. En nähnyt kuvaa, tai kuullut mitä elokuvassa tapahtuu, mutta jotenkin arvelin soiton täysin sattumalta oikean pituiseksi eikä sitä tarvinnut leikata ollenkaan.

Efekteiksi lisäsimme rumpuun paljon kylmän ja metallisen kuuloista kaikua, joka voimistuu hiljalleen. Myös pojan unimaailmassa kuuluu sama rumpu hyvin vaimeana. Maudalsimme sen taajuutta, jotta siitä tulisi jännittävämpi ja epäluonnollisempi. Unimaailmassa mukaan rumpuun tulee musiikki. Musiikki alkaa heti kun poika lähtee juoksemaan äidin hahmon perään. Täten elokuvan jännitys nousee aina siihen asti kunnes hän on rannassa ja ottaa äidistään kiinni. Siinä kohtaa rumpu lopettaa ja taustalle jäävät vain viulut, jotka soittavat samaa säveltä korkeammalta luoden keveämmän tunnelman.

Muuten kohtauksen musiikki koostuu vain viuluista, syntetisaattoribassosta ja hieman erikoisen kuuloisesta taustasta, joka on tehty sähkökitaralla. Soitin slideputken<sup>4</sup> avulla sähkökitaran korkeimpia kieliä ja toin ne tietokoneeseen digital delay -pedaalin läpi. Digital delay, eli digitaalinen viive perustuu siihen, että kun lyhyellä viiveellä viivästetty signaali yhdistetään alkuperäiseen signaaliin syntyy niiden välisistä vaihe-eroista korostumia ja heikentymiä taajuusvasteeseen. Korva erottaa nämä pidemmät viiveet erillisinä heti alkuperäisen äänen jälkeen. (Kivi 2012, 197.) Tämä efekti sai kitaran äänet kuulostamaan hyvin epäluonnollisilta ja pelottavilta.

Lopputekstikappale oli ensimmäinen kappaleista, jonka tein liittyen elokuvaan. Innostuin tekemään siitä noin kaksiminuuttisen kappaleen, vaikka lopulta kävi ilmi, että lopputekstit kestäisivät vain noin 20 sekuntia. Tässäkin kappaleessa instrumentteina toimivat lähinnä viulut ja rumpu sekä perkussiot. Itse melodia on soitettu pianolla. Alkuperäinen kappale kasvaa suurimmilleen noin minuutin kohdalla, kun mukaan tulee pizzicatoviulut ja kontrabasso. Päätinkin että leikkaamme lopputeksteihin juuri tämän kohdan ja lyhennämme sitä hieman, jolloin kappale loppuu samaan aikaan kuin tekstitkin.

## 6.8 Kaupallinen hyödyntäminen

En Irrota -lyhytelokuva syntyi täysin epäkaupallisista syistä. Tärkeintä oli että me opiskelijoina oppisimme käytännön asioita ja saisimme yhdessä tehtyä yhden ihmisen ideasta suuren, todellisen kokonaisuuden. Oli toki alusta asti selvää, että teemme elokuvasta

---

<sup>4</sup> Slideputki on metallinen tai lasinen putkilo, jota pidetään yleensä oteväden keskisormessa tai nimettömässä. Putkea liu'utetaan kevyesti kitaran kieliä pitkin, jolloin syntyy portaattomasti liikkuva sulava ääni. (Payne 2013.)

niin hyvän kuin mahdollista, jotta sen voisi lähettää ei-kaupallisena julkaisuna erilaisiin lyhytelokuvakilpailuihin.

Kilpailut ovatkin hyvä keino saada elokuva ja sen musiikki esille. Joku katsoja saattaa pitää siitä niin, että hakee lisää tietoa internetistä tai ottaa yhteyttä henkilökohtaisesti. On myös olemassa suurempia lyhytelokuvakilpailuja, joissa on jaossa rahapalkintoja. Mitä isompi kilpailu, sitä suurempi mahdollisuus on myös saada media kiinnostumaan elokuvasta, jolloin se saattaa päästä lehtiin tai jopa televisioon.

Olen kirjoittanut TAMK:n kanssa sopimuksen, jossa sanottiin kaiken elokuvan sisällön, myös musiikin, kuuluvan TAMKille. Tämä on siitä syystä, että TAMK mahdollisti koko projektin tekemisen sponsorina ja kalustovastaavana. Kaikki työryhmämme opiskelijat kuuluivat TAMK:iin, joten myös tämän takia se omistaa kaiken mitä projektissa teimme. Tämän takia kaupallinen toiminta on siis itse elokuvan osalta mahdotonta.

Omalta kohdaltani tämä lyhytelokuva kuitenkin tarjoaa hyvän mahdollisuuden tutustua saman tyyllisen tuotteen mahdolliseen tilaajaan. Elokuvan kappaleet löytyvät [soundcloud.com](https://soundcloud.com) -sivustoltani. Tällä hetkellä tosin kukaan projektin ulkopuolelta ei pysty katsomaan itse lyhytelokuvaa tai yhdistämään niitä siihen. Tarkoitus on ilmeisesti julkaista elokuva myös internetissä, tällöin ehdottomasti hyödyntäisin mahdollisuutta ja laittaisin yhteyslinkit sivujen välille, jotta katsoja saa lisää tietoa jos haluaa.

## 7 JÄLKIPOHDINTA

Elokuvan äänimaisema kokonaisuutena toimii mielestäni oikein hyvin. Elokuva on lyhyt, joten musiikin käyttö ei saanut olla liiallista. Yksi kappale elokuvan tärkeimpään kohtaan riitti nostamaan tunnelman suurimmilleen. Samoin toimivat efektit. Elokuvassa oli tietyt kohdat, jolloin äänet valtasivat alan ja toimivat kertojan osassa.

Dialogi oli vähäistä, joten elokuva kaipasi äänellisesti täytettä ja antoi mahdollisuuden kokeilla erilaisia ääniä tiettyihin kohtauksiin. Silti elokuva ei ole liian täynnä ääniä, vaan myös hiljaisia hetkiä löytyy. Hiljaisuus korostaa pojan eksyneisyyttä ja halua tietää asioita menneisyydestä. Halusimme välittää katsojalle samoja tuntemuksia ja luoda erilaisen maailman äänien suhteen.

Kontrasti oikean metsän ja unimetsän välillä piti olla selkeä. Oikea metsä on ääniltään hyvin mukava ja rauhallinen. Noidan ja nuotion halusimme pelottavaksi, koska poika oli peloissaan. Myös leikkaus ja kuvakulmat vaativat hyvin intensiivistä äänimaailmaa, joka kasvaa ja voimistuu. Pojan pyörtyessä ja unimaailmassa halusimme, että katsoja samaistuu ja kuulee samoja asioita joita poika kuulee päänsä sisällä. Jotain elokuvan äänien pelottavuudesta kertoo kenties se, että ensi-illassa erään näyttelijän yhdeksänvuotias lapsi pelästyivät noitaa ja nuotiokohtausta.



## 8 LÄHTEET

- Bacon, H. 2000. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Helsinki: Tammer-Paino.
- Davis, R. 1999. Complete Guide To Film Scoring – The art and business of writing music for movie and TV. 2nd Edition. Boston, MA: Berklee Press.
- Juva, A. 1995. Valkokangas soi!: Kirja elokuvamusiikista. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Kalinak, K. 2010. Film Music – A very short introduction. England: Oxford University Press.
- Kassabian, A. 2001. Hearing Film – Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music. New York: Routledge.
- Kivi, E. 2012. Kuinka kuvat puhuvat – Elokuvaäänien pidempi oppimäärä. Helsinki: Books on Demand GmbH.
- Laaksonen, J. 2006. Äänityön kivijalka. Helsinki: Idemco Oy, Riffi-julkaisut.
- Larsen, P. 2005. Film Music. London: Reaktion Books Ltd.
- Lerner, N. 2010. Music in the Horror Film – Listening to Fear. New York: Routledge.
- Sound Of Cinema - The Big Score. 2013. Televisio-ohjelma, BBC. 12.9.2013.
- Sound Of Cinema - New Frontiers. 2013. Televisio-ohjelma, BBC. 26.9.2013.

## ELEKTRONISET LÄHTEET

- Anfuso, D. 2013. RotoTomDrums.com. Luettu 25.4.2014.  
[http://www.rototomdrums.com/article\\_al\\_payson\\_history.html](http://www.rototomdrums.com/article_al_payson_history.html)  
[http://www.rototomdrums.com/images/articles/1968\\_catalog/page9.jpg](http://www.rototomdrums.com/images/articles/1968_catalog/page9.jpg)
- The John Williams Web Pages. 1995-2014. Luettu 2.4.2014.  
<http://www.johnwilliams.org/reference/biography.html>
- Kenttämies, J. 2007. Äänipää. Luettu 25.4.2014.  
[http://www.aanipaa.tamk.fi/digi\\_6.htm](http://www.aanipaa.tamk.fi/digi_6.htm)
- Payne, R. 2013. Guitar Noise. Luettu 27.4.2014.  
<http://www.guitarnoise.com/lessons/acoustic-slide-guitar/>
- Therriott, K. 2013. Sennheiser MKH 416 Shotgun Microphone Review. Home Brew Audio. Luettu 20.3.2014.  
<http://www.homebrewaudio.com/sennheiser-mkh-416-shotgun-microphone-review/>

## **9 LIITTEET**

Liite 1. DVD-levy

Sisältää En Irrota -lyhytelokuvan.