



Karelia-ammattikorkeakoulu
Medianomi (AMK)

Äänellä kerrottu: Tunnetilat lyhytelokuvassa

Jere Taiponen & Sami Valkama

Opinnäytetyö, marraskuu 2025

www.karelia.fi



OPINNÄYTETYÖ
Marraskuu 2025
Media-alan koulutus

Tikkarinne 9
80200 JOENSUU
+358 13 260 600 (vaihde)

Tekijät
Jere Taiponen & Sami Valkama

Nimeke
Äänellä kerrottu: Tunnetilat lyhytelokuvassa

Tiivistelmä

Opinnäytetyössä tarkasteltiin äänen merkitystä osana lyhytelokuvan tuotantoprosessia ja sen vaikutusta katsojakokemukseen. Työn tavoitteena oli tuottaa lyhytelokuva ja selvittää, millä tavoin dialogi, musiikki, äänitehosteet ja taustäänet voivat luoda emotionaalista vaihtelua saman visuaalisen kokonaisuuden sisällä. Lisäksi työssä perehdyttiin äänen psykologisiin vaikutuksiin ja sen rooliin elokuvan emotionaalisen ja narratiivisen ilmaisun rakentajana. Työ tarjoaa käytännön esimerkin äänen keskeisestä roolista elokuvatuotannossa ja toimii tietolähteenä audiovisuaalisesta kerronnasta kiinnostuneille.

Toiminnallisessa osuudessa tuotettiin lyhytelokuva, josta valmistettiin kaksi erilaista versiota erilaisilla ääniteknisillä ratkaisuilla. Tavoitteena oli korostaa tunnetilojen ääripäitä: "iloinen" ja "ahdistava". Esituotannossa keskityttiin käsikirjoituksen ja äänisuunnittelun merkitykseen äänimaiseman rakentamisessa. Tuotantovaiheessa tarkasteltiin äänitystekniikoita ja äänitehosteiden toteutusta, ja jälkituotannossa painopiste oli äänimiksauksessa, musiikin valinnassa ja kokonaisuuden viimeistelyssä.

Lopputuloksena syntyi kaksi kontrastiltaan eriävää versiota samasta lyhytelokuvasta, joiden tarkastelu mahdollisti äänen ratkaisevan merkityksen havainnoinnin audiovisuaalisessa kerronnassa. Työn tulokset osoittivat, kuinka äänielementtien keskinäinen vuorovaikutus vahvistaa elokuvan emotionaalista sisältöä ja muokkaa katsojan kokemusta teoksen tunnelmasta ja merkityksestä.

Kieli
suomi

Sivuja 56
Liitteet 1
Liitesivumäärä 1

Asiasanat
äänimaisema, äänituotanto, lyhytelokuva, äänisuunnittelu



THESIS
November 2025
Degree Programme in Media

Tikkarinne 9
80200 JOENSUU
FINLAND
+ 358 13 260 600 (switchboard)

Authors

Jere Taiponen & Sami Valkama

Title

Told in Sound: Emotions in a Short Film

Abstract

This thesis examines the role of sound in the short film production process and its impact on the viewer's experience. The aim of the study was to produce a short film and explore how dialogue, music, sound effects, and background sounds can create emotional variation within the same visual material. Additionally, the thesis addresses the psychological effects of sound and its role in constructing the emotional and narrative expression of a film. The work provides a practical example of the central role of sound in film production and serves as a resource for those interested in audiovisual storytelling.

In the practical part, a short film was produced, and two different versions were created using distinct sound design techniques. The goal was to emphasize opposite emotional states: joy and distress. During the pre-production, focus was placed on the importance of the script and sound design in building the soundscape. In the production phase, recording techniques and the implementation of sound effects were examined, and in post-production, emphasis was placed on sound mixing, music selection, and finalizing the overall composition.

As a result, two different versions of the same short film were produced, illustrating the decisive role of sound in audiovisual storytelling. The findings demonstrate how the interaction between sound elements can enhance emotional content of the film and shape the viewer's perception of its mood and meaning.

Language
Finnish

Pages 56
Appendices 1
Pages of Appendices 1

Keywords

soundscape, sound production, short film, sound design

Sisältö

Sanasto.....	
1 Johdanto	6
2 Opinnäytetyön motiivit ja tietoperusta	7
3 Katsaus lyhytelokuvan ja äänen käsitteisiin	8
3.1 Lyhytelokuvan määritelmä ja ominaispiirteet	8
3.2 Äänen funktio ja käsitteet.....	9
4 Äänen merkitys ja narratiivinen voima	12
4.1 Äänen ja kuvan suhde	12
4.2 Ääni tunteiden välittäjänä.....	13
4.3 Hiljaisuuden merkitys.....	15
5 Musiikin merkitys äänimaailmassa.....	16
5.1 Musiikin emotionaaliset vaikutukset.....	16
5.2 Musiikin psykologiset ja fyysiset vaikutukset.....	18
5.3 Musiikin strukturaaliset vaikutukset.....	19
6 Katsaus äänimaailman rakentamiseen	20
6.1 Äänisuunnittelu ja äänisuunnittelijan rooli	20
6.2 Äänen prosessointi ja miksaus	21
7 Toiminnallisen osan esituotanto.....	22
7.1 Konsepti ja ideointi.....	22
7.2 Äänipohjainen suunnittelu.....	25
7.3 Organisointi.....	28
8 Toiminnallisen osan tuotanto	29
8.1 Projektin käynnistys	29
8.2 Äänitystekniikka ja toteutus.....	30
8.3 Haasteet ja niiden ratkaisut.....	31
9 Toiminnallisen osan jälkituotanto	33
9.1 Äänitehosteet ja kertojaääni	33
9.2 Musiikki ja ambienssi	36
9.3 Hiljaisuuden hyödyntäminen käytännössä	38
9.4 Äänimaailman prosessointi ja viimeistely.....	39
10 Tulokset	42
10.1 Äänellisen ja visuaalisen dramaturgian analyysi lyhytelokuvassa.....	42
10.2 Lyhytelokuvien versioiden vertailu	46
10.3 Johtopäätökset	50
11 Eettiset näkökohdat	51
12 Pohdinta.....	52
Lähteet.....	55

Liitteet

- Liite 1 YouTube-linkki: Äänellä kerrottu (Told in Sound): Lyhytelokuva

Sanasto

DAW

Digital Audio Workstation (Digitaalinen äänityöasema), jolla voidaan tallentaa, muokata, miksata ja masteroida ääntä tietokoneella (macProVideo 2024).

Dialogi

Tarkoittaa kahden tai useamman hahmon välistä keskustelua (Milne 2024).

Diegeettinen ääni

Elokuvan maailmasta peräisin oleva ääni (Adobe 2024a).

Ei-diegeettinen ääni

Jälkikäteen lisätty ääni (Adobe 2024a).

Foley-ääni

Arkiset äänet, jotka äänitetään synkronoituna kuvan kanssa (Winters 2017, 84).

Kenttä-äänitys

Äänitys, joka tehdään kuvauspaikalla, ei studiossa (Kääriä 2012).

Kertojaääni (voice-over)

Ääni, joka selittää elokuvan tapahtumia tai miksi jokin asia on tapahtunut (Milne 2024.).

Limiteri

Tarkoitettu rajoittamaan äänen huippuarvoja, estämään äänen säröytymistä ja säilyttämään signaalin eheys (Izotope 2024).

Lyhytelokuva

Elokuvan muoto, joka on usein lyhyt kestoaltaan, mutta tehokas tarinan kerronaltaan (CinemaWaves 2024).

Mikseri

Laitteisto tai ohjelmisto, jolla useita ääniraitoja yhdistetään ja säädetään tasapainoiseksi kokonaisuudeksi (Harju 2025).

Monologi

Tarkoittaa sitä, kun hahmo puhuu itsekseen (Milne 2024).

Pitch Shifter-tehoste

Tehoste, joka muuttaa sävelkorkeutta (Adobe 2024b).

Surround-ääni

Surround-ääni on ääntä, jota toistetaan useista kaiuttimista niin, että kuulet äänen tulevan kaikista suunnista (Dolby 2025).

Taajuuskorjain (EQ)

Taajuuskorjaimella voi säätää tietyn taajuuden äänenvoimakkuutta (Armadamusic 2024).

Äänimaailma

Elokuvaa varten suunniteltu ja rakennettu äänellinen kokonaisuus, jonka tarkoitus on luoda tunnelmaa ja tukea kerrontaa (KAVI 2025).

Äänitehoste

Kaikki äänet, jotka eivät ole dialogia tai musiikkia (Clideo 2024).

1 Johdanto

Ellemme ole muusikoita tai ääniteknikkoja, olemme tottuneet sivuuttamaan suurimman osan ympäristömme äänistä. Suurin osa tiedostamme välittyy näkemisestä, kuten ympäristön värien, tekstuurien ja rakenteiden kautta, jolloin ääni jää taustalle. (Bordwell, Smith & Thompson 2016, 264.)

Opinnäytetyömme keskiössä teemme katsauksen äänen vaikutuksista tuottamassamme lyhytelokuvassa. Tarkastelemme kahden visuaalisesti ja rakenteellisesti täysin saman, mutta ääniratkaisuilla poikkeavien lyhytelokuvien kautta, mitä äänimaailma merkitsee ja miten se rakentuu dialogin, musiikin, äänitehosteiden ja taustääänien vuorovaikutuksesta. Erityistä huomiota kiinnitämme siihen, kuinka nämä elementit yhdessä voivat luoda emotionaalista vaihtelua katsojalle. Työmme painopiste on äänessä ja sen tuotantoprosessissa. Tarkastelemme kuitenkin myös sellaisia visuaalisia ja teknisiä ratkaisuja, jotka ovat olennaisia äänellisen kokonaisuuden ymmärtämisen kannalta.

Käsitlemme äänen psykologisia vaikutuksia ja musiikin roolia, sekä kuinka eri äänielementit muokkaavat katsojakokemusta tunnetasolla. Tavoitteenamme on paitsi tutkia äänen roolia lyhytelokuvan kerronnassa, mutta myös tarjota uusia näkökulmia ja käytännön työkaluja audiovisuaalisen kerronnan kehittämiseen.

Käymme työssämme läpi toiminnallisen osuutemme kautta millaisia teknisiä ja taiteellisia ratkaisuja äänimaailman tuottamisessa hyödynsimme ja miksi nämä valinnat tehtiin. Lopuksi esittelemme ja avaamme työn tuloksia sekä pohdimme, mitä johtopäätöksiä äänimaailman rakentamisesta ja sen vaikutuksista voidaan tehdä tämän projektin perusteella. Opinnäytetyön tarkoitus ei ainoastaan ole syventää omaa ymmärrystämme äänen mahdollisuuksista vaan toimia myös informatiivisena tietopakettina ja samalla inspiroida muita pohtimaan äänen kokonaisvaltaista merkitystä.

2 Opinnäytetyön motiivit ja tietoperusta

Opinnäytetyömme pohjautuu henkilökohtaiseen motivaatioomme ja innostukseemme äänisuunnittelua, sekä äänituotantoa kohtaan. Työtä tukee molempien kirjoittajien aiemmin hankittu kokemus erilaisista äänitöistä ja musiikin tuotannosta. Tavoitteenamme on syventää tietämystämme äänen erilaisista vaikutuksista ja havainnoida, miten ääni vaikuttaa kohdeyleisöön, hyödyntäen työssämme lyhytelokuvan tuotantoprosessia.

Karelia-ammattikorkeakoulussa on aiemmin tehty äänisuunnitteluun liittyviä opinnäytetöitä, joissa käsitellään samoja käsitteitä ja aihepiirejä, joita aiomme tarkastella omassa työssämme. Pyrimme kuitenkin laajentamaan näkökulmaa tutkimalla äänisuunnittelua laajemmassa kontekstissa ja vertailemalla konkreettisesti kahta erilaista äänisuunnittelua keskenään. Tavoitteenamme on havainnollistaa, miten erilaiset äänisuunnitteluratkaisut vaikuttavat katsojissa herääviin tunteisiin ja niiden muutoksiin. Kyseinen lähestymistapa tarjoaa uudenlaista syvyyttä äänisuunnittelun merkityksen ja vaikutusten ymmärtämiseen.

Aihepiiriä koskevia töitä mainittakoon esimerkiksi Outa Pajun *Kotoa lähtö - lyhytelokuvan sävellysprojekti* (2020), joka keskittyy musiikin säveltämiseen lyhytelokuvaan, tarkastellen elokuvamusiikin historiaa ja tehtäviä sekä avaten sävellysprosessia. Tomi Kaverisen *Äänimaiseman suunnittelu Tuomas Kyrön äänikirjaan Metsän ääni - Metsäsuhteita* (2022), joka tutkii äänimaiseman tuottamista ja rakentamista äänikirjaan keskittyen äänityspaikkojen valintaan ja äänityslaitteistoon. Harri Schroderuksen *Äänikerronnan ilmaisulliset keinot elokuvassa* (2017) analysoi elokuvan äänikerronnan keskeisiä käsitteitä tutkien äänen vaikutusta katsojan kokemukseen ja elokuvan kerrontaan.

Työmme sijoittuu osaksi akateemista keskustelua äänen legitimitetistä suhteessa visuaalisuuteen. Vaikka länsimainen kulttuuri ja tiede ovat perinteisesti suosineet näkemistä objektiivisempänä tiedonlähteenä, nykytutkimus korjaa tätä visuaalista painotusta osoittamalla, että myös

kuunteleminen on ollut merkittävä tekijä tiedon ja ymmärryksen kehittämisessä. (Pinch & Bijsterveld 2012, 12.)

3 Katsaus lyhytelokuvan ja äänen käsitteisiin

3.1 Lyhytelokuvan määritelmä ja ominaispiirteet

Lyhytelokuvat muodostavat monipuolisen ja vaikuttavan elokuvan muodon, joka tarjoaa tiiviin ja tehokkaan väylän tarinankerrontaan. Niiden keskeisiä tunnuspiirteitä ovat lyhyt kesto, luova toteutus sekä keskittyminen yhteen ideaan, teemaan tai tunteeseen. Vaikka ne eivät saavuta pitkien elokuvien kaltaista kaupallista näkyvyyttä, ne ovat olleet merkittävä osa elokuvataiteen kehitystä ja tarjoavat edelleen tärkeän alustan uusille tekijöille, kokeellisille kerronnallisille ratkaisuille ja taiteelliselle ilmaisulle. (CinemaWaves 2024.)

Tyypillisesti lyhytelokuvien kesto vaihtelee muutamasta minuutista noin neljäänkymmeneen minuuttiin. Rajallinen pituus ohjaa tekijöitä keskittymään olennaiseen ja kehittämään yhden teeman tai ajatuksen mahdollisimman vaikuttavasti. Tämä tekee lyhytelokuvista luovuuden ja kokeilun kentän, jossa voidaan hyödyntää epätavanomaisia tyylejä ja kerrontatapoja ilman pitkien elokuvien kaupallisia rajoitteita. (CinemaWaves 2024.) Tiivis muoto edellyttää erityisen tehokasta tarinankerrontaa, omaperäistä editointia sekä tarkkaa panostusta visuaalisiin ja auditiivisiin elementteihin, jotta katsojan mielenkiinto säilyy alusta loppuun (AAFT 2023).

Visuaalinen kerronta on lyhytelokuvien ytimessä. Ne hyödyntävät kuvastoa, symboliikkaa ja luovaa kuvaustapaa monimutkaisten ajatusten ja tunteiden ilmaisemiseen. Hahmojen määrä on usein rajattu, ja tarina keskittyy merkittäviin hetkiin tai tunnekaariin, jotka pakottavat hahmot kehittymään nopeasti. Koko kerrontaa ohjaa yleensä selkeä teema tai viesti, joka tekee lyhytelokuvasta yhtenäisen ja vaikuttavan kokonaisuuden. (CinemaWaves 2024.)

3.2 Äänen funktio ja käsitteet

Äänet ovat elokuvassa keskeinen keino välittää tietoa ja toimia tarinan tukena. Ne voivat antaa yleisölle olennaista tietoa kohtauksen ajasta, paikasta, hahmoista tai tapahtumien kulusta. Äänet vaikuttavat myös kohtauksen tunnelmaan ja rytmiin, esimerkiksi luomalla jännitettä, rauhallisuutta tai kiireen tuntua. Lisäksi ne yhdistävät kohtauksia ja tapahtumia, mikä helpottaa tarinan seuraamista ja tekee siirtymistä eri tilanteiden välillä sujuvammaksi. Äänisuunnittelun tavoitteena on hyödyntää näitä ominaisuuksia siten, että ne tukevat elokuvan kerrontaa, vahvistavat hahmojen ilmaisua ja ohjaavat yleisön kokemaan tunnetta ilman, että äänten funktio häiritsee katselukokemusta. (Winters 2017, 82.)

Elokuvan ääni voi sisältää puheen, musiikin ja äänitehosteiden sekoitusta. (Milne 2024; Pramaggiore & Wallis 2020, 247.) Elokuvan tekijät tekevät päätökset äänten tyyleistä ja niiden muista ominaisuuksista, kuten voimakkuudesta ja sävelkorkeudesta. Ääni on voimakas työkalu, joka auttaa elokuvan tekijöitä luomaan harhakuvaan tarinan jatkumisesta myös ruudun ulkopuolelle. (Pramaggiore & Wallis 2020, 247.)

Michel Chionin (1994, 13) mukaan ääni vaikuttaa merkittävästi siihen, miten katsoja kokee ajan elokuvassa. Ääni voi "ajallistaa" kuvan eli muuttaa staattisenkin kuvan osaksi ajallista jatkumoa. Chion kertoo, että ääni tekee tämän kolmella tavalla: se ensinnäkin elävöittää kuvan ajan kokemusta, toiseksi luo otoksille ajallisen jatkuvuuden ja kolmanneksi suuntaa kuvan kohti tulevaa luoden tunteen odotuksesta ja jännitteestä. Näin ääni ei ole vain kuvan lisä, vaan se muokkaa koko elokuvan rytmiä, rakennetta ja emotionaalista kokemusta. Ääni voi virrata elokuvan maailmasta (diegeettinen ääni) tai se voidaan lisätä jälkikäteen editointivaiheessa (ei-diegeettinen ääni) (Adobe 2024a).

Samaa ajatusta rytmin elävästä ja ajallisesta luonteesta käsittelee myös (Pirilä & Kivi 2009, 20), jonka mukaan elokuvan rytmi syntyy puheen, musiikin ja tehosteiden monimuotoisesta vuorottelusta. Rytmi ei ole tasavälistä toistoa,

vaan jatkuvaa vaihtelua, jossa staattinen ja dynaaminen rytmi elävät vuoropuhelussa. Äänen ja ilmaiselementtien kestot määrittävät, millaiseksi teoksen kokonaisrytmi muodostuu ja kuinka syvästi katsoja samaistuu tapahtumiin.

Äänen arvo elokuvissa sekä videoissa piilee sen kyvyissä nostaa elokuvat ja videot niiden visuaalisuuden sekä narratiivisuuden ulkopuolelle ja saada yhteys yleisöön aistillisella tavalla. Ilman ääntä elokuvia eikä videoita olisi siten kuin ne on opittu tuntemaan. Äänen merkitys elokuvassa on se, että se yhdistää tarinan luomalla tunnelman ja herättämällä katsojassa tietyt tunteet juuri niissä hetkissä, joissa niiden on tarkoitus ilmetä, erityisesti silloin, kun perinteistä narratiivista ei ole. (SharpFilms 2020.)

Puhe on elokuvan viestin välittämisen ytimessä ja hyvin miksattu dialogi välittää tunnetta ilman häiriötä (AVPlus 2025). Dialogilla tarkoitetaan kahden tai useamman hahmon välistä keskustelua. Monologi puolestaan tarkoittaa sitä, kun hahmo puhuu itsekseen, kuten pohtimista ääneen. Dialogi voi myös tarkoittaa kertojaaääntä (voice-over), joka selittää elokuvan tapahtumia tai miksi jokin asia on tapahtunut. (Milne 2024.)

Kaikki musiikki on osa äänisuunnittelua, mutta äänisuunnittelu ei koostu vain musiikista. Musiikkia voi luoda erityisesti äänisuunnittelua varten, pestata säveltäjän tekemään jotain uniikkia ja sisältöön sopivaa tai käyttää valmista olemassa olevaa musiikkia. (Chillingworth 2023.) Musiikki on merkittävä osa elokuvaa. Se on soinnut läpi elokuvien jo mykkäelokuvien aikakaudella. Elokuvamusiikki tarkoittaa erikseen elokuvaan sävellettyä musiikkia ja se luo elokuvalla oikeanlaisen tunnelman. (Milne 2024.)

Äänitehosteet puolestaan tuovat tarinaan syvyyttä ja kontekstia, vaikka itse tapahtumat eivät sitä tekisi. Ne vaikuttavat katsojiin tunnetasolla sekä niiden avulla on mahdollista lisätä elokuvaan täyteläisyyttä. Äänitehosteiden pääasiallinen tehtävä on luoda uskottavuuden ja jatkuvuuden tunnetta. (Pirilä & Kivi, 63.) Äänitehosteet (kaikki äänet, jotka eivät ole dialogia tai musiikkia) ovat vain harvoin tallenteita näytettävistä asioista (foley-artistit) (Pramaggiore &

Wallis 2020, 244). Äänitehosteita voivat olla muun muassa taustamusiikki ja ympäristön äänet, kuten askeleet tai puheensolina taustalla (Clideo 2024). Askeleet ovatkin tunnetuin elokuvien äänitehoste (Pramaggiore & Wallis 2020, 245).

Yksi äänisuunnittelun keskeinen osa-alue on foley-äänitehosteet. Foley-äänitehosteet muodostuvat äänistä, jotka Foley-artistit tuottavat synkronoituna visuaalisen materiaalin kanssa. Ne suunnitellaan vastaamaan tarkasti kohtauksen tapahtumia, minkä vuoksi niiden jälkikäsitteily on yleensä vähäisempää verrattuna valmiista äänikirjastoista hyödynnettäviin äänitehosteisiin. (Winters 2017, 84.)

Foley-artistien työ keskittyy pääasiassa kolmeen alueeseen: askelten ääniin, vaatteiden kahinaan sekä pienten esineiden käsittelyyn. Foley-tehosteet ovat luonteeltaan usein jatkuvia ja rytmisiä ja niiden avulla voidaan tuoda otoksiin inhimillistä rytmiä ja liikettä tukevia elementtejä (Pirilä, 65). Suuremmat äänet eivät tyypillisesti kuulu foley-taiteilijoille. (Winters 2017, 84.)

Foley-taiteen perimmäisenä tavoitteena elokuvan jälkiäänityksessä on luoda äänellisesti saumaton integraatio lopulliseen äänimaisemaan. Menestyksekkäs Foley-työskentely on luonteeltaan huomaamatonta taidetta, sillä mikäli yleisö tunnistaa äänet ilmeisiksi jälkikäteen tehdyiksi tehosteiksi, diegeettinen illuusio rikkoutuu ja Foley-tiimi katsotaan epäonnistuneeksi. (Yewdall 2012.)

Käytetty ääni ei aina ole jatkuvasti huomion keskipisteenä, mutta se on silti välttämätön osa teosta. Usein emme edes tiedosta äänen olemassaoloa, mutta sen puute olisi välittömästi huomattavissa. Musiikin ja äänitehosteiden taitava hyödyntäminen elokuvassa ja videossa voi välittää enemmän tunteita ja merkityksiä kuin sanat pystyvät koskaan ilmaisemaan. (SharpFilms 2020.)

4 Äänen merkitys ja narratiivinen voima

4.1 Äänen ja kuvan suhde

Elokuvakokemus on audiovisuaalinen kokonaisuus, jossa ääni on vähintään yhtä tärkeä kuin kuva. Äänielokuvan syntymästä lähtien musiikki ja elokuvien äänimaisema ovat kietoutuneet yhteen. Ne ovat ratkaiseva tekijä siinä, kuinka syvästi katsoja uppoutuu elokuvan todellisuuteen. Ilman tehokasta äänimaailmaa, esimerkiksi kauhuelokuvan vaikutus ei välittyisi. Lisäksi elokuvamusiikki on usein niin voimakasta, että se on jäänyt elämään itsenäisenä taidemuotona. (Kärki & Saarikoski 2016, 3–4.)

Ääntä pidetään yleensä vähempiarvoisena kuvien kumppanina, mutta se voi aktiivisesti vaikuttaa siihen, miten niitä tulkitaan. Äänen ja kuvan yhdistäminen vetoaa syväälle ihmisen tietoisuuteen. Vauvoilla on tapana yhdistää spontaanisti näkemiään asioita ääneen, kun taas meillä on tapana yhdistää näkemämme ja kuulemamme vain yhdeksi yhteneväiseksi asiaksi. Taipumus yhdistää ääni ja kuva hallitsee muun muassa kokemuksia taiteesta, teatterista ja elokuvasta. (Bordwell ym. 2016, 265.)

Äänen ja kuvan yhdistämisellä voidaan luoda järkyttävää kontrastia emotionaalaisella tasolla. Vaikka tyypillisesti ääni vastaa toiminnan kulkua ja vahvistaa yksityiskohtien luomaa tunnelmaa, joskus täysin sopimattomalta vaikuttavaa ääntä yhdistetään kuvaan, jolloin tuotetaan jännitettä kuulon sekä näön kautta välitetyn tiedon välille. Tämä tehdään muun muassa yhdistämällä koominen ääni väkivaltaisen kuvan kanssa. Esimerkiksi elokuvassa *Pulp Fiction* Samuel L. Jackson puhuu pikaruoasta ennen miehen murhaamista. Kuvan ja äänen koominen ristiriita viittaa tässä tapauksessa tekijän piittaamattomuuteen uhrien kärsimystä kohtaan. (Pramaggiore & Wallis 2020, 251.)

Äänen potentiaalia voidaan hyödyntää täysimääräisesti vain ymmärtämällä draaman periaatteet ja käsikirjoituksen rakenne. Parhaimmillaan ääni voi paljastaa asioita, joita kuva ei kykene näyttämään, kuten piilotettuja tunteita,

hahmojen alitajuisia aikomuksia tai äkillisiä yllätyksiä. Jotta ääni todella tukee kokonaisuutta eikä vain kiinnitä huomiota itseensä, äänisuunnittelijan täytyy hallita tarinan teema ja alateksti. Äänen suunnittelussa analysoidaan käsikirjoitusta ja hahmoja, tunnistetaan ensisijaiset (hahmojen) ja toissijaiset (yleisön) tunteet sekä rakennetaan ympäristöjä, jotka tukevat tarinaa. Ääniraita voi heijastaa ihmisyyden arkkityyppejä, kulttuuria, historiaa tai elokuvan erityispiirteitä. (Sonnenschein 2001, 172–173.)

4.2 Ääni tunteiden välittäjänä

Äänisuunnittelulla on tärkeä rooli elokuvan hahmojen ja kohtausten tunteellisen syvyyden luomisessa. Erityisesti leimahdusmotiivit, eli toistuvat musiikilliset teemat, jotka yhdistetään tiettyihin hahmoihin tai ideoihin, voivat vahvistaa näiden elementtien tunnepitoista ja kertovaa merkitystä. Tällaiset äänelliset tunnusmerkit auttavat katsojaa luomaan vahvempia tunnesiteitä hahmoihin ja elokuvan teemoihin. Esimerkiksi sankarihahmo voi saada tuekseen rohkean ja inspiroivan teeman, joka korostaa hänen urheuttaan, kun taas pahis voi olla varustettu synkällä ja uhkaavalla teemalla, joka tuo esiin hänen pahuutensa ja vaarallisuutensa. Tällainen äänen käyttö tukee elokuvan kertomusta ja syventää katsojan tunnesiteitä elokuvan maailmaan ja sen hahmoihin. (Suite 2024.)

Elokuvan maailmasta peräisin olevia ääniä kutsutaan diegeettisiksi ääniksi. Ne tapahtuvat aina samaan aikaan toiminnan kanssa ja voivat kuulua, niin ruudulla näkyvästä tai ulkopuolisesta lähteestä. Diegeettisiä ääniä nimitetään myös "todelliseksi ääniksi" ja niihin voidaan lukea muun muassa hahmojen- ja esineiden tuottamat äänet, sekä soittimista tuleva musiikki. (Adobe 2024a.)

Diegeettiset äänet auttavat määrittämään ympäristöjä, joissa hahmot elävät. Näihin ääniin lukeutuu ne äänet, joita hahmot voivat itse kuulla ja juuri siksi ne auttavat yleisöä samaistumaan hahmojen kanssa ja miten he ovat vuorovaikutuksessa ympäröivän maailman kanssa. Diegeettinen musiikki paljastaa usein merkittävää tietoa hahmoista, kuten esimerkiksi kun hahmo

päättää kuunnella radiota, toimii musiikki symbolina hänen maustaan tai tunnetilastaan. (Pramaggiore & Wallis 2020, 248.)

Niin kutsutut ei-diegeettiset äänet lisätään jälkituotannossa. Näitä ovat muun muassa katsojan selostus, taustamusiikit sekä äänitehosteet. Leikkaajat käyttävät ei-diegeettisiä ääniä useisiin tarkoituksiin aina pienistä säädöistä koomisiin yksityiskohtiin. (Adobe 2024a.)

Ihmisillä on tapana etsiä tunnistettavia piirteitä, vaikka ääni tai ilmiö olisi kontekstistaan irrallinen. Tämä on samanlaista kuin nähdessämme kasvot kiviseinässä, vaikka niitä ei oikeasti ole siellä. Näitä arkkityyppisiä malleja voidaan hyödyntää luomalla tai löytämällä epäinhimillisiä ääniä, joilla on "emotionaalinen sävy." Tällaisia ääniä syntyy usein ilmavirrasta, kuten ihmisen puheessa, naurussa, itkussa tai huokauksissa. (Sonnenschein 2001, 61.)

Äänityksissä tätä voidaan havaita esimerkiksi paineilmaletkujen vinkunoissa, vanhojen ovien narahduksissa tai sahan taivutuksesta syntyvässä hullunkurisessa naurunomaisessa äänessä. Jälkituotannossa ääniin voi lisätä älyä tai tunteellisuutta kerrostamalla eläinääniä. Leijonan murahdus voi luoda voimaa, simpanssin kiljunta hulluutta ja kissan kehräys viettelevyyttä. Myös ihmisen ääniä voi käyttää, mutta ne kannattaa säilyttää hienovaraisina tai muokata niin, etteivät ne ole liian tunnistettavia, ellei tarkoitus ole liioitella esimerkiksi komediaa varten. (Sonnenschein 2001, 61.)

Kun halutaan korostaa tiettyä ääntä äänisuunnittelussa ja elokuvassa, se voidaan tuoda kuulijan tai katsojan tietoisuuteen erityisen selkeästi ja yksityiskohtaisesti. Tätä kutsutaan akustiseksi lähikuvaksi, joka toimii ikään kuin "äänellisenä vastineena" visuaaliselle lähikuvalle. Akustinen lähikuva voi olla tehokas keino ohjata katsojan huomiota, luoda intiimiyttä tai herättää tiettyjä tunteita, kuten esimerkiksi epämukavuutta (ASMR-tyyliset liiankin lähellä olevat äänet) tai läheisyyttä ja herkkyyttä. (Balázs, 1952, 206.)

Akustinen lähikuva mahdollistaa sellaisten pienten ja arkisten äänien esiin tuomisen, jotka yleensä hukkuvat ympäristön meluun. Esimerkiksi huokaus,

kellon tikitys tai vesipisaroiden tippuminen voivat saada suuren dramaturgisen merkityksen, kun ne esitetään lähellä ja eristettyinä. Nämä äänet voivat ilmaista tunteita ja ajatuksia hienovaraisella, mutta voimakkaalla tavalla, joka resonoi katsojan alitajunnan kanssa. (Balázs 1952, 206.)

Toisin kuin teatterissa, jossa intiimien äänien välittäminen vaatii ympäristön hiljentämistä, elokuvassa tämä voidaan toteuttaa luonnollisesti. Mikrofonin voi poimia yksittäisiä ääniä keskellä yleistä melua, mikä säilyttää äänien intiimin ja luonnollisen luonteen. Tällaiset äänet voivat vaikuttaa voimakkaasti elokuvan tunnelmaan ja kerrontaan. (Balázs 1952, 206.)

4.3 Hiljaisuuden merkitys

Hiljaisuudella voi olla yhtä merkittävä ilmaisullinen voima kuin musiikilla, sillä äänettömyyden hetki voi välittää katsojalle ahdistuksen, intensiteetin tai rauhan tunteen (AVPlus 2025). Hiljaisuuskin on akustinen ilmiö siellä, missä ääniä on kuultavissa. Hiljaisuuden esittäminen on yksi äänielokuvan ainutlaatuisemmista dramaattisista tehokeinoista. Mikään muu taidemuoto ei kykene tuomaan esiin hiljaisuutta. On olemassa tuhansia eri ääniä ja ääniä tuottavia olentoja, mutta hiljaisuuden olemus pysyy samana. Ääni erottaa näkyvät asiat toisistaan, mutta hiljaisuus tuo ne lähemmäksi toisiaan ja tekee niistä enemmän yhdenkaltaisia. (Balázs 1952, 205.)

Musiikki, äänitehosteet ja niiden poissaolo voivat merkittävästi vahvistaa kohtauksen jännitettä. Ääni luo hiljaisuudelle uuden merkityksen. Äkillinen vaimeneminen melun keskellä voi säikäyttää, kun taas pidempään jatkuva hiljaisuus kasvattaa vähitellen sietämätöntä jännitystä. (SharpFilms 2020 & Bordwell ym 2016, 265.) Äänimiksaajat käyttävät hiljaisuutta muun muassa ennen räjähdyssefektejä, joka lisää iskujen voimakkuutta suurentamalla kontrastia. Äänen hiljaisuuden käyttö on verrattavissa mustavalkokuvan käyttöön värielokuvissa. (Bordwell ym. 2016, 265.)

Esimerkiksi Stanley Kubrickin elokuvassa *2001: Avaruusseikkailu* on useita kohtauksia, joissa harvassa olevat äänet korostavat hahmojen välistä hiljaisuutta. Erityisen vaikuttava on kohtaus, jossa HAL tappaa Frank Poolen ilman ääntä. Toisena esimerkkinä Jacques Tatin elokuvassa *Playtime* käytetään myös hiljaisuutta ja vähäeleistä äänimaisemaa ilmaisemaan ihmisten vaikeutta kommunikoida keskenään. (Chion 2003, 147–148.)

Hiljaisuus voi olla emotionaalisesti latautunut, kuten Randa Hynesin *Children of a Lesser God* -elokuvan loppukohtauksessa, jossa kuuro nainen ja hänen kuuleva rakastettunsa kohtaavat ilman sanoja. Tällaiset hetket luovat voimakkaan yhteyden katsojaan korostaen hiljaisuuden roolia elokuvan ilmaisussa. (Chion 2003, 147–148.)

5 Musiikin merkitys äänimaailmassa

5.1 Musiikin emotionaaliset vaikutukset

Elokuvamusiikki toimii emotionaalisenä merkitsijänä, upottaen katsojan elokuvan maailmaan ja välittäen hahmojen näkymättömiä tunteita ja henkisiä prosesseja. (AVPlus 2025; Sonnenschein 2001, 155–156.) Musiikki luo myös jatkuvuutta peittämällä teknisiä aukkoja ja ylläpitämällä kuvien ja äänten sujuvuutta. Kerronnallisena vihjeenä musiikki auttaa yleisöä hahmottamaan tapahtumapaikat, hahmot ja juonenkäänteet usein vihjaamalla tulevista tapahtumista tai tehostamalla tarinan komediaa tai jännitystä. Lisäksi musiikki tuo narratiivista yhtenäisyyttä käyttämällä toistoa ja vaihtelua tukemaan elokuvan rakennetta. (Sonnenschein 2001, 155–156.)

Hyvä musiikki pysyy yleensä taustalla ohjaten tunteita ilman, että se vie huomiota itse tarinalta. (Sonnenschein 2001, 155–156.) Elokuvamusiikin keskeinen rooli on dramaturginen, se tukee aktiivisesti juonen käännekohtia, rakentaa jännitteitä ja syventää emotionaalista atmosfääriä. Musiikin avulla voidaan luoda narratiivista jatkuvuutta ja vahvistaa otostilan (kuvatun tilan)

kokemuksellista vaikutusta katsojaan. Tämä johtuu musiikin kyvystä muodostaa erittäin vahva sidos kuulijan emotionaaliseen kenttään ja artikuloida psyykkisiä tunnetiloja kuten: pelko, jännitys ja ilo. (Pirilä & Kivi 2009, 67.)

Hyvässä tarinassa juoni, hahmot ja katsojan tunneside ovat keskiössä, ja sillä on selkeä alku, keskikohta ja loppu. Esimerkiksi sankarin matkassa päähenkilö lähtee tutusta ympäristöstään (joskus vastentahtoisesti) tavoittelemaan aarretta. Matkalla hän kohtaa esteitä, oppaita ja vastustajia ja lopulta palaa kotiin paitsi aarteen myös sisäisen muutoksen kera. Tämä tarinan kaari on tunnettava, jotta ääni voi tukea tarinan nousuja ja laskuja. (Sonnenschein 2001, 173–174.)

Kun elokuvaan tutustuu ensimmäistä kertaa, siitä tulee nauttia kuin tavallinen katsoja. Ensivaikutelman jälkeen siirrytään analyttiseen näkökulmaan ja tunnistetaan käännekohtia, jotka muuttavat draaman tunnetiloja ja kohtauksia. Näiden rakenteellisten elementtien pohjalta ääni suunnitellaan tukemaan tarinan eri vaiheita ja tunteiden kehitystä. (Sonnenschein 2001, 173–174.) Elokuvamusiikin säveltäjän luovan prosessin alkamiselle on keskeistä määritellä, mistä elokuvassa on kyse ei ainoastaan narratiivisena tarinana, vaan miten sen sisältö muuntuu sävellyksen vaatimukseen (Yewdall 2011).

Narratiivinen musiikki voi paljastaa henkilöahmojen luonteenpiirteitä tai tunteita, jotka eivät muuten tulisi ilmi tai olisi täysin ymmärrettäviä. Se voi myös tuoda esiin olosuhteita tai niihin liittyviä tekijöitä, jotka muuten jäisivät piiloon tai epämääräisiksi. Ei-narratiivisella musiikilla voidaan puolestaan saada elokuvan tapahtumat tuntumaan ”elämää suuremmilta”, sillä voidaan luoda syvempää merkitystä, ohjata katsojan suhtautumista tuleviin tapahtumiin, johdattaa katsojan tunnetiloja, kuten pelkoa, jännitystä, rentoutumista ja iloa, (Bacon 2000, 239–240.) Musiikin kyky toimia psyykkisten tunnetilojen kuvaajana on sen ominaisuus, jota muilla äänillä ei ole (Pirilä & Kivi 2009, 67). Tällä tavoin musiikki ehdollistaa katsojaa samaistumaan tunnetasolla sekä rikastaa elokuvaa taideluomuksena. (Bacon 2000, 239–240.)

5.2 Musiikin psykologiset ja fyysiset vaikutukset

Musiikki ilmentää ihmisyyttä syvällisellä tavalla ja sen merkitystä voidaan tarkastella sekä itseisarvona että välinearvona. Toisaalta musiikki voi olla itsessään päämäärä. Se täyttää tehtävänsä syntyessään ja tullessaan koetuksi. Toisaalta musiikki palvelee myös inhimillisiä tarpeita, kuten yksilöllisyyden ilmaisua, elämän rikastuttamista tai jopa psyykkistä hyvinvointia. (Kurkela 1997, 29.)

Vaikka musiikilla ei ole välttämättä aina selkeästi mitattavaa hyötyä, sen arvo ihmiselle voi liittyä sen kykyyn tarjota merkityksiä ja kokemuksia, jotka tekevät elämästä täyteläisemmän. Siksi musiikilla on sekä itseisarvo että kytkeviä ihmisen muihin tarpeisiin, jotka eivät ole puhtaasti musiikillisia. (Kurkela 1997, 29.)

Musiikin kuuntelu alkaa sen peruspiirteiden analysoinnilla, usein alitajuisesti. Tarkkaavaisuutta ja työmuistia tarvitaan musiikin seuraamiseen ja tuttu kappale herättää muistot. Miellyttävä musiikki aktivoi aivojen tunne- ja mielihyväjärjestelmää, lisäten dopamiinin eritystä ja tuottaen mielihyvää. Musiikki on monimutkainen ärsyke, joka aktivoi aivojen tiedonkäsittelyverkostoja ja vaikuttaa kognitioon, tunteisiin, kieleen ja liikkeisiin. Musiikilla voidaan parantaa mielialaa, edistää vuorovaikutusta ja tukee sekä verbaalista että ei-verbaalista kommunikointia. (Leo 2024.)

Musiikki vaikuttaa autonomiseen hermostoon, joka säätelee kehon toimintaa. Nopea ja voimakas musiikki voi kiihdyttää sykettä, hengitystä ja nostaa verenpainetta, kun taas rauhallinen ja hiljainen musiikki auttaa rentoutumaan ja vähentää stressiä. Tämä johtuu hermoston reaktioista. Sympaattinen hermosto aktivoi kehoa, kun taas parasympaattinen rauhoittaa. Stressiä lievittävä musiikki voi alentaa verenpainetta ja vähentää lihasjännitystä sekä ahdistusta. Musiikin rauhoittava vaikutus perustuu sen herättämiin mielikuviin ja kehossa tapahtuviin fysiologisiin muutoksiin. (Tuominen 2016, 20.)

5.3 Musiikin strukturaaliset vaikutukset

Musiikin ilmauksen kokeminen ei lähes koskaan riipu ainoastaan yhdestä asiasta, vaan se on monien tekijöiden summa. Tietyntyyppiset musiikilliset rakenteet, kuten tempo, sävellaji, jotka mielletään tärkeimmäksi, ovat merkittäviä tunnekokemuksen kannalta. Nopea tempo voidaan muun muassa yhdistää aktiivisuuteen sekä mielenkohuihin, onneen, voimaan, yllätykseen, kiukkuisuuteen sekä pelkotilaan. Sävellajissa duuri puolestaan liitetään usein iloisuuteen ja onneen, kun taas molli suruun, jännitykseen ja inhoon. (Bojner-Horwitz & Bojner 2007, 38–39.)

Musiikilliset moodit laajentavat sävellajin ja harmonian merkitystä musiikin tunnevaikutuksessa. Jooninen moodi yhdistetään usein iloon, rauhallisuuteen ja jopa euforisuuteen, kun taas Doorinen luo vaikutelman vireydestä ja uteliaisuudesta. Fryyginen moodi puolestaan tuo musiikkiin jännitystä, pelkoa ja uhkaavuutta. Moodien emotionaalinen vaikutus liittyy muun muassa sävelten korkeuksiin, intervallien mittasuhteisiin ja siihen, kuinka tuttuja ne kuulijalle ovat. Näitä sävelmoodien piirteitä on hyödynnetty jo vuosisatojen ajan liturgisessa ja klassisessa musiikissa tunteiden välittämisen keinona. (Temperley & Tan 2013.)

Elokuvamusiikin sointukulut ovat oma maailmansa, jossa pyritään tavoittamaan tunteiden koko kirjo. Vuosikymmenten aikana tämä harmonian kieli on kehittynyt palvelemaan Hollywoodin jatkuvasti kasvavia ja muuntuvia tarpeita. Toisin kuin pop-musiikin tutut ja usein melko yksinkertaiset sointukulut, elokuvamusiikki suosii rohkeampia ratkaisuja, kuten lainasointuja ja kromatiikkaa. (Sander-Bell 2024.)

Moni elokuvan taianomainen hetki on suoraan yhteydessä näihin erityisiin sointukulkuihin. Säveltäjät vievät perinteiset musiikilliset elementit uudelle tasolle yhdistämällä klassista orkestrointia ja modernia äänisuunnittelua. Kyseinen yhdistelmä antaa jokaiselle elokuvan ääniraidalle sen oman luonteensa ja sävynsä. Samalla jokainen säveltäjä tuo musiikkiin oman tunnistettavan tyylinsä, josta voi löytää mielenkiintoisia yksityiskohtia. (Sander-Bell 2024.)

Elokuvamusiikin ydin on sen kyky mukautua. Kohtauksesta toiseen siirryttäessä tunnelma voi muuttua täysin, ja säveltäjän on pysyttävä mukana. Tämä onnistuu usein modulaation avulla, jonka avulla sävellaji voi vaihtua sujuvasti, vaikka uusi sävy olisi täysin erilainen kuin edellinen. (Sander-Bell 2024.)

6 Katsaus äänimaailman rakentamiseen

6.1 Äänisuunnittelu ja äänisuunnittelijan rooli

Äänisuunnittelu käsittää elokuvan kokonaisvaltaisen äänellisen ilmeen, eli kaikki ne äänet, jotka rakentavat kohtauksen auditiivisen todellisuuden. Se koostuu sekä kuvassa esiintyvistä synkronoiduista äänistä että kuvan ulkopuolelta kuuluvista ympäristöäänistä. (Polis & Rea 2023.) Se sisältää äänielementtien luomisen, muokkaamisen ja järjestelyn siten, että ne tukevat videon kerrontaa luoden uskottavan ja mukaansatempaavan maailman. Tämä voi sisältää esimerkiksi kuvauspaikalla äänitetyn dialogin ja tuotantoäänet, äänitehosteet, kuten foley-äänet sekä tunnelmaa ja ympäristöä kuvaavat äänet. (Suite 2024.)

Osana äänisuunnittelua on myös alkuperäinen musiikki ja lähdemusiikki (esimerkiksi radion soittama kappale, jos radio näkyy kuvassa) sekä muita auditiivisia elementtejä, kuten tilallinen äänitys, joka tukee videon laajempaa kerrontaa. Äänisuunnittelijat editoivat ja miksaavat jokaisen ääniraidan erikseen, jolla saavutetaan visuaalisen sisällön kanssa sopiva tasapaino, selkeys ja vaikutus. (Suite 2024.)

Äänisuunnittelija luo uusia ääniä tallentamalla, muokkaamalla ja manipuloimalla niitä. Äänisuunnittelun tavoitteena on rakentaa tarkoituksen mukainen ääniympäristö, joka tukee tarinan tunnelmaa ja ohjaa yleisön tunnekokemusta näkymättömästi. Hyvin toteutettu äänisuunnittelu voi tehdä elokuvasta poikkeuksellisen ja vaikuttavan, ja se on usein kohtia, joissa suuret ja pienet budjetit eroavat toisistaan. (Winters 2017, 14.)

Elokuvan tekijät hyödyntävät äänen ja kuvan erikseen nauhoitusta. Kun ääntä rakennetaan elokuvaan, täytyy harkita mihin yleisön huomio kiinnitetään milloinkin ja annetaanko pääpaino ääniefekteille, musiikille vai dialogille. Tekijän täytyy harkita, kuinka äänivalinnat vastaavat kuvaa. Tyypillisesti ääniraita tarjoaa akustisen vastineen ruudulta välittyvälle visuaaliselle vaikutelmalle. (Pramaggiore & Wallis 2020, 246.)

Tekijät kohtaavat laajan valikoiman mahdollisuuksia äänen suhteen. Päätöksillä on kuitenkin erilaiset seuraukset, sillä valinnat vaikuttavat yleisöön eri tavoilla. Ääni on kuten mikä tahansa elokuvallinen tekniikka ja se tarjoaa laajan kirjon mahdollisuuksia. Ohjaaja arvioi yleensä mitä kannattaa hyödyntää katsojakokemuksen näkökulmasta. (Bordwell ym. 2016, 265.) Laadukkaimmat elokuvat käyttävät sekä diegeettisten että ei-diegeettisten äänien yhdistelmää tarinankerronnan tukemiseksi (Adobe 2024a).

6.2 Äänen prosessointi ja miksaus

Opinnäytetyön keskittyessä pitkälti ääneen ja sen kokonaisuuden rakentamiseen, on hyvä tehdä pieni katsaus keskeisiin äänimaailman rakentamisessa käytettyihin työkaluihin ja menetelmiin. Nykyään äänituotannossa vallitseva käytäntö on toteuttaa kaikki prosessit digitaalisessa tietokoneympäristössä käyttäen digitaalista äänityöasemaa (Digital Audio Workstation, DAW), sen sijaan että hyödynnettäisiin perinteisiä moniraitanauhureita ja analogisia miksauspöytiä. DAW yhdistää virtuaaliset moniraitanauhurit, ohjelmalliset signaalin prosessointityökalut, erilaiset syntetisaattorit ja muut virtuaali-instrumentit sekä laajan ja monipuolisen miksausympäristön, joka mahdollistaa erilaiset äänenkäsittelytehtävät ja lähes kaikkien toimintojen automatisoinnin.

DAW toimii pohjana luoville ääniprojekteille. Ohjelmisto mahdollistaa useiden ääniraitojen ja virtuaali-instrumenttien lisäämisen yhteen projektiin. (macProVideo 2024.) DAW tarjoaa välittömän pääsyn aikaisempiin asetuksiin ja

miksauksiin, mikä tehostaa tuotantoprosessia. Näistä syistä DAW on muodostunut äänituotannon vakioalustaksi. (Mendelson 2025.)

Miksauksen tarkoituksena on yhdistää dialogi, äänitehosteet ja musiikki saumattomaksi ja tasapainoiseksi äänikokonaisuudeksi. Tekniseltä kannalta se käsittää äänen tasojen säädön, digitaalisen signaalinkäsittelyn hyödyntämisen äänenlaadun parantamiseksi sekä häiritsevien tai kilpailevien äänien poistamisen. Taiteellisessa mielessä miksaus tukee elokuvan kerrontaa ja dramaturgiaa, ja päätökset tehdään kohtauskohtaisesti niin, että äänimaailma vahvistaa tarinan emotionaalista vaikutusta. (Mendelson 2025; Winters 2017, 224.) Lopullinen miksaus voidaan tuottaa eri jakelumuotoihin, kuten stereo- ja surround-muotoihin, ja sen keskeisenä tavoitteena on luoda ääniraita, joka on sekä teknisesti että taiteellisesti yhtenäinen ja tukee elokuvantekijän visuaalista ja kerronnallista näkemystä. (Winters 2017, 224.)

7 Toiminnallisen osan esituotanto

7.1 Konsepti ja ideointi

Projektimme alkoi pohdinnasta, miten voisimme osoittaa äänen merkityksen lyhytelokuvassa käytännön tasolla. Halusimme selvittää, kuinka paljon ääni voi muuttaa katsojan kokemusta ja tulkintaa, vaikka visuaalinen sisältö pysyisi samana. Kysyimme itseltämme, onko mahdollista rakentaa lyhytelokuva, jonka merkitys muuttuu lähes täysin pelkän äänen avulla.

Ideointivaiheessa selvitimme, onko vastaavia kokeiluja tehty aiemmin. Vaikka äänen ja kuvan suhdetta on tutkittu runsaasti, vastaavia kokeellisia esimerkkejä kahdesta eri äänimaailmasta saman visuaalisen materiaalin pohjalta löytyi vain vähän. Opinnäytetöistä emme löytäneet vastaavia lainkaan. Tämä vahvisti käsitystämme siitä, että valittu lähestymistapa tuo aiheeseen uutta näkökulmaa ja sijoittuu luontevasti osaksi laajempaa keskustelua äänen tärkeydestä. Vahvan ideapohjan myötä siirryimme nopeasti käytännön suunnitteluun.

Esituotanto muodosti projektimme perustan, jossa suunnittelimme visuaaliset ja äänelliset ratkaisut ennen varsinaista tuotantovaihetta. Työn ytimessä oli kahden erilaisen äänimaailman vertailu saman lyhytelokuvan pohjalta, suunnittelimme tarkasti, miten äänen vaikutus katsojakokemukseen voidaan osoittaa. Visuaalisen ilmeen tuli pysyä neutraalina ja palvella molempia versioita, jotta tarinan tulkinta muuttuisi ainoastaan äänen kautta. Tämän tasapainon saavuttaminen edellytti harkittua kokonaisuuden suunnittelua ja varmistusta siitä, että molemmat versiot säilyttävät uskottavuutensa.

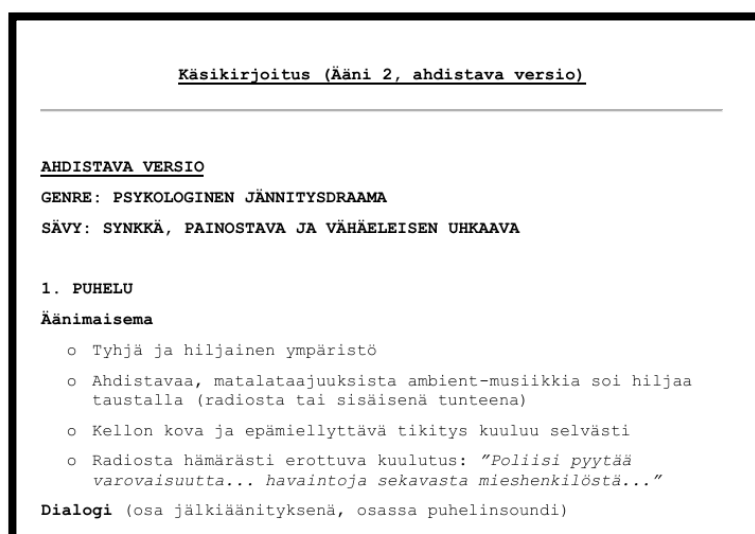
Kyseinen metodologinen valinta (visuaalisen ilmeen neutraalius) perusteltiin sillä, että ääni on ensisijainen tunteen välittäjä. Näin neutraali kuva, johon yhdistetään suoraan emotionaalinen ääni, luo audio-visuaalista kontrastia tai jännitettä. Tämä metodi testaa, kuinka ääni voi määrittää emotionaalisen tason ja luoda sen myötä joko iloisen tai ahdistavan merkityksen (Pramaggiore & Wallis 2020, 251).

Varhaisessa vaiheessa jo selvisi, että kenttä-äänitys tulisi olemaan haastavaa, sillä kuvaustilanteessa täytyy huomioida monia muuttujia, kuten ympäristön taustäänet, sääolosuhteet ja tilan akustiikka, jotka voivat vaikuttaa merkittävästi lopputulokseen. Tiesimme, että jälkiäänitys ja foley tulisivat olemaan välttämätön osa projektia ja ei-diegeettiset äänet, kuten musiikki ja äänitehosteet toimisivat pääroolissa tunnelman luojana. Toki huomioon täytyi ottaa myös diegeettiset äänet, joita hyödyntämällä ja manipuloimalla olisi mahdollista muuttaa tarinan merkitystä. Steblevan (2024) mukaan diegeettisten ja ei-diegeettisten äänien taika piilee niiden tasapainossa. Ei-diegeettisten äänien liiallinen käyttö voi hajottaa uppoutumisen tunteen, kun taas diegeettisten elementtien laiminlyönti voi tehdä elokuvan maailmasta kolkon ja elottoman.

Tallensimme kohtausten äänet varmuuden vuoksi haulikkomikrofonilla. Kohtausten äänitys haulikkomikrofonilla perustui siihen, että halusimme varmistaa tietyt keskeiset äänet, kuten hahmojen liikkeet, askeleet ja ympäristöön liittyvät tärkeät tehosteet, jotta niistä olisi olemassa referenssi jälkituotantoa varten. Kentällä tallennettu ääni tarjosi myös mahdollisuuden

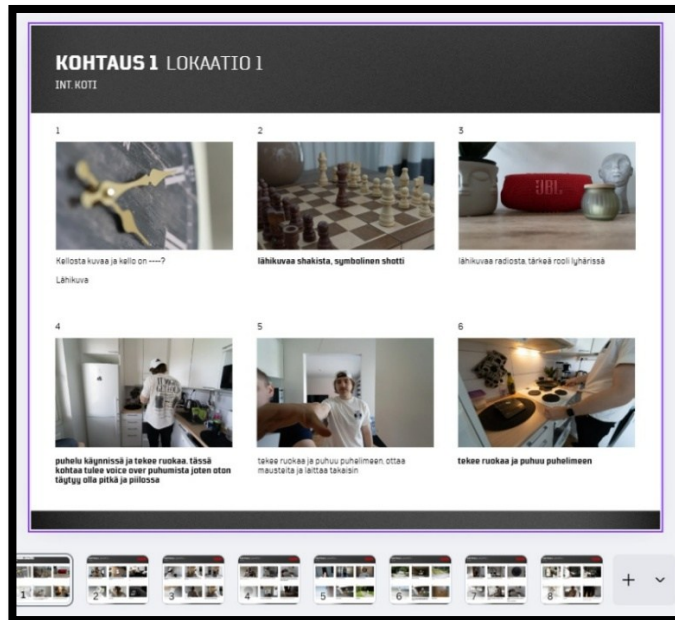
tarkistaa, miten kohtaukset toimivat rytmin, liikkeiden ja tilan hahmottamisen näkökulmasta, ja se antoi turvaverkon mahdollisissa jälkitöiden haasteissa.

Laadimme ideoinnin pohjalta käsikirjoituksen, joka toimi pohjana sekä tarinalle että kahdelle erilaiselle äänisuunnitelmalle (kuva 1). Käsikirjoitukset nimettiin yksinkertaisesti *iloiseksi-* ja *ahdistavaksi versioksi*, mikä kuvasi luontevasti niiden välille haluttua kontrastia. Kokosimme kummastakin oman äänikäsikirjoituksensa. Näin pystyimme jo suunnitteluvaiheessa hahmottamaan, miten äänimaailma voi muuttaa katsojan kokemusta ja tulkintaa elokuvasta. Toisessa tarinassa päähenkilön rakas palaa kotiin, kun taas toisessa versiossa häntä vastassa on hahmo, joka näyttäytyy uhkaavana ja vainoavana.



Kuva 1. Äänikäsikirjoitus: *ahdistava versio* (Kuvakaappaus: Word).

Äänikäsikirjoitusten jälkeen valmistelimme yksityiskohtaisen kuvakäsikirjoituksen, jonka avulla saimme kasaan elokuvan rakenteen ja suunniteltua jokaisen otoksen etukäteen. Kuvakäsikirjoituksen laatimisen yhteydessä dokumentoimme kuvauskohteet, mikä auttoi hahmottamaan valaistuksen, sommittelun ja tilankäytön sekä arvioimaan, miten suunnittelemamme äänimaailmat toimivat käytännössä (kuva 2).



Kuva 2. Kuvakäsikirjoitus (Kuvakaappaus: Canva).

Kuvakäsikirjoitus tarjosi selkeän rungon koko tuotantoprosessille ja mahdollisti järjestelmällisen sekä tehokkaan työskentelyn varsinaisten kuvausten aikana. Prosessimme aikana visuaalinen suunnittelu osoittautui tärkeäksi, jotta saamme opinnäytetyön ydinajatuksen oikein esitettyä.

7.2 Äänipohjainen suunnittelu

Suunnittelun aikana keskityimme tasaiseen visuaalisuuteen, hahmojen reaktioihin ja näyttelyyn, jotta lyhytelokuvan kaksi eri ääniversiota toimivat molemmat samalla pohjalla. Näiden suunnitteluperiaatteiden avulla määrittelimme lyhytelokuvan tunnelman (kuva 3), värit ja tyylin siten, että visuaalinen ilme tukee molempia ääniversioita ja säilyttää elokuvan yhtenäisen kokonaisuuden, vaikka lopullinen ilme viimeisteltiin myöhemmin.

Suunnittelun aikana huomioitiin myös teoksen musiikki, joka sittemmin hankittiin ja tuotettiin kohdan 5.3 mukaisesti: *iloisessa versiossa* on hyödynnetty duurisointuja ja nopeaa tempoa, jotka liitetään onnellisuuteen, kun taas *ahdistavassa versiossa* pyrittiin molliin ja hitaisiin tempoihin pelon ja jännityksen luomiseksi (Bojner-Horwitz & Bojner 2007, 38–39).



Kuva 3. Tunnelman luontia valon avulla kuvaustilanteessa (Kuva: Sami Valkama).

Vaihtoehtona visuaalisuuden hallitsemiseksi olisi ollut kuvata koko teos mustavalkoisena. Mustavalkoinen kuvaus olisi poistanut värien tuoman lisätunnelman ja emotionaalisen sävyn yhtälöstä, jolloin visuaalinen ilme olisi ollut entistä neutraalimpi ja äänen vaikutus olisi saattanut erottua vielä selvemmin. Tämä lähestymistapa olisi korostanut äänen roolia katsojan tulkinnassa, sillä kaikki emotionaaliset vihjeet olisivat tulleet pelkästään äänestä, hahmojen liikkeistä ja sommittelusta. Mustavalkoisuus olisi myös yksinkertaistanut kuvankäsittelyä ja vähentänyt visuaalisen ilmeen vaihtelua, mikä olisi voinut helpottaa neutraaliuden säilyttämistä eri kohtauksissa.

Päädyimme ratkaisuun säilyttää lyhytelokuvan värillisenä, mutta mahdollisimman neutraalina. Värit pidettiin hillittyinä ja luonnonmukaisina, eikä yksikään sävy ohjannut katsojaa voimakkaasti tiettyyn tunnetilaan. Kyseinen ratkaisu antoi meille joustavuutta äänen hyödyntämiseen mutta samalla säilytti kuvallisen kiinnostavuuden ja realistisuuden. Vakaa värimaailma mahdollisti äänen toimivan aktiivisena kerronnallisena välineenä ilman, että värit itsessään määrittivät tunnelmaa. Näin voimme edelleen testata, miten eri äänisuunnittelut muuttavat saman kohtauksen tulkintaa, ja samalla katsoja kokee kuvan olevan luonnollinen ja uskottava.

Lähestymistavalla voitiin havainnollistaa äänen keskeistä roolia tarinankerronnassa, sillä visuaalinen ilme säilyi riittävän neutraalina ikään kuin tyhjänä kankaana, mutta kuitenkin elokuvallisesti kiinnostavana. Värimaailman tietoinen neutraalius voidaan tulkita harkituksi ja tasapainoiseksi ratkaisuksi, jossa visuaalinen estetiikka tukee, mutta ei hallitse katsojan kokemusta ja antaa äänelle mahdollisuuden rakentaa kohtausten tunnelman itsenäisesti.

Äänen jälkikäsitteilyn teknisestä näkökulmasta surround-ääni olisi mahdollistanut entistä immersivisemmän kuuntelukokemuksen, mutta tässä tutkimuksessa keskityttiin stereoäänityöhön. Stereoääni riitti vertailemaan kahden eri äänisuunnitteluversion vaikutusta emotionaalisesta näkökulmasta, eikä surround-äänien hyödyntäminen ollut tarpeen opinnäytetyön tavoitteiden kannalta.

Stereoäänitys mahdollisti tilallisuuden ja suunnan vaikutelman luomisen käyttämällä panorointitekniikkaa, jossa eri äänielementit sijoitetaan vasemman ja oikean kanavan välille. Metsäkohtauksessa oksan napsahdus voidaan sijoittaa vasemmalle kanavalle ja tuulen suhina oikealle, mikä luo vaikutelman siitä, että ympäristö "ympäröi" hahmoa, vaikka käytössä on vain kaksi äänikanavaa. Tällainen ratkaisu mahdollistaa immersivisen ja tilallisen kokemuksen säilyttämisen huomattavasti yksinkertaisemmin kuin surround-äänellä toteutettuna.

Stereoäänien valinta mahdollisti myös käytännön toteutuksen tehokkuuden. Meillä molemmilla oli kotona kykenevät tietokoneet, joiden avulla pystyimme työstämään äänimateriaalia itsenäisesti ilman, että tarvitsi varata erillistä studiota. Tämä nopeutti prosessia ja antoi joustavuutta kokeilla erilaisia ääniratkaisuja suoraan omilla työasemilla, mikä olisi ollut paljon haastavampaa monikanavaisessa surround-miksausprosessissa.

Surround-äänien hyödyntäminen olisi voinut korostaa äänimaiseman syvyyttä ja immersivisyyttä, esimerkiksi sijoittamalla ympäristöäänit tarkemmin kolmiulotteiseen tilaan. Tässä työssä stereoääni tarjosi kuitenkin riittävän

välineen äänisuunnittelun vaikutusten havainnointiin ja mahdollisti selkeän vertailun iloisesti ja ahdistavasti suunniteltujen versioiden välillä.

7.3 Organisointi

Tuotantovaiheen huolellinen organisointi ja aikataulut olivat keskeisessä roolissa kuvausten onnistumisen kannalta. Kuvauksia suunniteltaessa kiinnitimme erityistä huomiota sääolosuhteisiin, jotta ne tukisivat elokuvan visuaalista ilmettä ja tunnelmaa. Tavoitteena oli saavuttaa luonnollinen ja realistinen valon sävy, johon pilvinen sää tarjosi optimaalisimmat puitteet. Alkusyksyn olosuhteet osoittautuivat tähän tarkoitukseen erinomaisiksi, sillä ne loivat kohtauksiin toivotun pehmeän visuaalisen ilmeen.

Kuvausten aikataulutuksessa huomioitiin myös näyttelijän käytettävyys, jotta aikataulut voitiin sovittaa yhteen kaikkien osapuolten kannalta mahdollisimman joustavasti. Kaluston suunnittelussa varmistettiin vuokrattujen laitteiden saatavuus varaamalla ne hyvissä ajoin ennen tuotantoa. Ennakoiva suunnittelu mahdollisti kuvausten sujuvan etenemisen, minimoi odotusajat ja vähensi projektin katkosten riskiä.

Projektin toteutettiin tiiviissä yhteistyössä ja molemmat tekijät osallistuivat kaikkiin tuotannon osa-alueisiin, kuten suunnitteluun, kuvauksiin, äänitykseen ja jälkituotantoon. Työskentely perustui yhteiseen päätöksentekoon ja vastuunjakoon, mikä vahvisti projektin kokonaisvaltaista hallintaa ja lisäsi työprosessin johdonmukaisuutta.

8 Toiminnallisen osan tuotanto

8.1 Projektin käynnistys

Tuotantovaihe sijoittui elokuun loppuun ja se sisälsi lyhytelokuvan kuvaukset sekä kenttä-äänitykset. Kuvausten aikataulu oli tiivis ja kesti yhden päivän. Tämä oli mahdollista huolellisesti suunnitellun esituotantovaiheen vuoksi, sillä kuvauspaikat, äänitystekniikka ja visuaaliset ratkaisut oli valmisteltu etukäteen, mikä mahdollisti tehokkaan ja tavoitteellisen työskentelyn.

Tuotantoryhmä sisälsi meidät (Jere ja Sami), jotka vastasimme tuotannollisista tehtävistä, kuten kuvauksesta ja äänityksestä. Projektiin osallistui lisäksi näyttelijä. Pienen ryhmän etuna oli nopea päätöksenteko ja sujuva yhteistyö, sillä roolit ja vastuut olivat selkeästi määriteltynä. Me vastasimme yhdessä myös valaistuksesta ja käytännön järjestelyistä. Tavoitteena oli tuottaa visuaalisesti neutraali materiaali, jonka emotionaalinen lataus rakennettiin äänen avulla. Tämä periaate ohjasi koko tuotantovaiheen työskentelyä ja vaikutti siihen, miten sekä kuvan että äänen yksityiskohtia tallennettiin.

Kuvaukset toteutettiin kahdessa pääympäristössä, kerrostalon sisätiloissa ja ulkona Joensuun lähiympäristössä. Sisätilat tarjosivat hallitun mutta akustisesti haastavan ympäristön, jossa ilmaston hurina ja rappukäytävän äänet aiheuttivat taustamelua. Tämä ei kuitenkaan muodostunut ongelmaksi, sillä suurin osa sisäkohtauksista oli tarkoitus äänittää uudelleen foley- ja kertojaääni menetelmin.

Ulkokohtaukset kuvasimme taajamaympäristössä, jossa saimme tallennettua vilkkaita katuosuuksia ja rauhallisia sivuteitä. Erityisesti syrjäisen tien kohtaaminen, jossa päähenkilö kokee tulevansa seuratuksi, hyötyi tästä kontrastista, jossa liikenteen etäinen humina ja hiljaisuus rakensivat jännitettä sekä lisäsivät kohtauksen psykologista syvyyttä.

8.2 Äänitystekniikka ja toteutus

Toteutimme tuotannon alkuvaiheessa kenttä-äänitykset jokaisesta otoksesta, jotta voisimme tarvittaessa hyödyntää aitoja ääniä elokuvan lopullisessa versiossa. Näin varmistimme, että jälkiäänityksen epäonnistuesssa meillä olisi käytettävissä autenttista äänimateriaalia, joka säilyttäisi kohtausten luonnollisen äänimaiseman. Kenttä-äänityksillä tallensimme ympäristön todellisia ääniä ja tilan akustiikkaa, joita pystyimme hyödyntämään joko suoraan tai referenssinä jälkityövaiheessa.

Lopulliseen elokuvaan säilytimme kenttä-äänit erityisesti juoksukohtauksissa ja eteisen kohtauksessa, sillä ne tukivat parhaiten visuaalista ilmaisua ja toivat aiemmassa osiossa mainittua psykologista syvyyttä sekä tunnelmaa. Toisin sanoen päädyimme ratkaisuun hyödyntää sekä diegeettisten että ei-diegeettisten äänien yhdistelmää projektissamme. Diegeettisten äänten ja foley-äänien yhdistelmällä pyrimme määrittämään ympäristöt, joissa hahmot elävät, jotta yleisö voisi samaistua hahmoihin heidän vuorovaikutuksessaan ympäröivän maailman kanssa (Pramaggiore & Wallis 2020, 248).

Äänityskalustona käytössämme oli Zoom F4 -tallennin ja Sennheiser MKH 70 P48 –mikrofoni (kuva 4). Valitsimme nämä laitteet niiden äänenlaadun, herkkyyden ja luotettavuuden vuoksi ja niiden ollessa meille entuudestaan tuttuja. Äänityksissä käytimme puomivartta ja zeppelin-tyyppistä tuulisuojaa, jotka mahdollistivat puhtaan äänen tallennuksen myös ulkona. Ennen kuvauksia teimme testinauhoituksia, joilla varmistimme oikeat äänitystasot ja laitteiden toimivuuden.



Kuva 4. Äänityskalustoa ja kenttä-äänitystä sisätiloissa (Kuva: Sami Valkama).

Äänen ja kuvan synkronointi tehtiin jälkikäteen manuaalisesti. Kuvauksissa käytimme klaffina käsien taputusta ja ääneen lausuttuja ottonumeroita, mikä helpotti synkronointia editointiohjelmassa.

8.3 Haasteet ja niiden ratkaisut

Tuotantovaiheessa esiintyi joitakin teknisiä ja käytännön haasteita.

Merkittävimmät ongelmat liittyivät sisätilojen akustiikkaan sekä ulkoäänitysten vaihteleviin sääolosuhteisiin (kuva 5). Kerrostaloasunnon ilmastointilaitteet ja rappukäytävän äänet aiheuttivat sisätilahäiriöääniä, kun taas ulkoäänityksissä tuuli ja liikenne vaikuttivat äänityksen puhtauteen. Nämä ongelmat onnistuttiin kuitenkin minimoimaan tehokkaasti, kun niiden esiintyminen otettiin ennakkoon huomioon äänityssuunnittelussa. Tilojen akustiikka osoittautui myöhemmin taiteelliseksi ratkaisuksi tietyissä otoksissa.



Kuva 5. Kenttä-äänitystä ulkokohtauksissa (Kuva: Noora Taiponen). Käyttölupa 1.10.2025.

Joissakin kohtauksissa oli tarpeen kiinnittää erityistä huomiota visuaaliseen toteutukseen, jotta jälkityöskentely sujuisi mahdollisimman saumattomasti. Alkuperäisen suunnitelman mukaan näyttelijän huulten liikettä oli tarkoitus jättää osittain näkyville osissa repliikeistä, mutta jälkituotantovaiheessa ilmeni haasteita huulisynkronoinnin kanssa, sillä jälkiäänityksen onnistuminen edellytti tarkkaa suun liikkeiden huomioimista.

Päätimme poistaa huulten liikkeen lyhytelokuvan kuvaeditointivaiheessa, mikä mahdollisti ääniraitojen joustavan muokkaamisen ja puheäänien kontekstin muuttamisen, helpottaen näin merkittävästi jälkituotannon prosessia ja opinnäytetyömme ydinajatusta. Huulten liikkeiden pois jättäminen tuki äänen ja kuvan erikseen nauhoituksen periaatetta (Pramaggiore & Wallis 2020, 246), mikä mahdollisti dramaturgisen joustavuuden dialogin muokkaamiseen.

Tuotantovaihe tarjosi meille merkittävää oppia kenttäolosuhteissa äänittämisestä, mikrofoniin sijoittelusta ja tallennuksen dynamiikasta. Ulkoäänitykset onnistuivat erityisen hyvin, ja hyödynsimme niitä lopullisessa lyhytelokuvassa, kun taas sisäkohtauksista saimme käyttökelpoista vertailuun sopivaa materiaalia foley-äänien tilallisuuden rakentamiseen.

9 Toiminnallisen osan jälkituotanto

9.1 Äänitehosteet ja kertojaääni

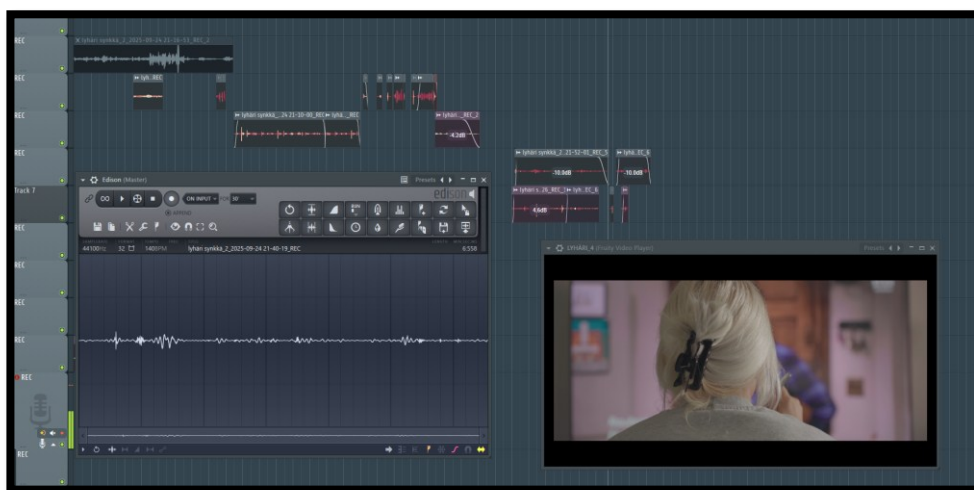
Jälkituotannon prosessointi muodostaa elokuvan äänimaailman teknisen ja luovan ytimen. Prosessi voidaan jakaa useaan vaiheeseen, joissa ääntä muokataan, kerrostetaan ja tasoitetaan halutun emotionaalisen vaikutuksen saavuttamiseksi. Tavoitteena oli rakentaa kaksi erilaista äänimaailmaa, jännittävä ja intensiivinen sekä iloinen ja humoristisempi, jotta voitiin vertailla, miten ääni ohjaa kerrontaa ja katsojan kokemusta visuaalisen sisällön pysyessä samana.

Jälkituotantovaiheessa käytimme digitaalisena äänityöasemana (DAW) FL Studiota, joka mahdollisti tehokkaan ja joustavan työskentelyn kotioloissa. Ohjelman käyttöliittymä on selkeä ja helppokäyttöinen, ja molemmat hallitsimme sen käytön hyvin, mikä sujuvoitti työskentelyprosessia ja edesauttoi tehokasta työskentelyä. FL Studio tarjoaa riittävät työkalut äänen prosessointiin ja miksaukseen, erityisesti stereotuotannon näkökulmasta. Hyödynsimme sekä ohjelman omia työkaluja, että muutamia kolmannen osapuolen lisäosia, joiden avulla pystyimme tarkasti muokkaamaan äänen väriä ja dynamiikkaa.

Kuten esituotannon aikana päätelimme, projektin foley- ja jälkiäänitetyillä äänillä oli keskeinen rooli äänimaailmojen saavuttamisessa, sillä ne muodostivat merkittävän osan elokuvan äänimaailmasta ja mahdollistivat hallitun sekä puhtaan ääni-ilmaisun jälkituotannossa. Erityisesti askelten ja erilaisten kolahdusten tarkka säätely mahdollisti tunnetilojen ja jännitteiden korostamisen elokuvan kahden eri version välillä. Foley- ja jälkiäänityksillä tavoiteltiin realistisuutta, mutta samalla ne mahdollistivat ei-diegeettisen tason luomisen, jossa ääni voi virrata elokuvan maailmasta tai lisätä ”syvyyttä” tapahtumiin (Adobe 2024a.) Tällä keinoin Foley-äänistä saatiin elementtejä, joilla luotiin otoksiin inhimillistä rytmiä ja liikettä tukevia elementtejä (Pirilä & Kivi 2009, 65).

Pramaggiore ja Wallis (2020, 251) huomauttavat, että ääni yleensä tukee toiminnan kulkua ja vahvistaa tunnelmaa, mutta joskus siihen liitetään tarkoituksellisesti ristiriitainen ääni, jolloin syntyy jännite kuulon ja näön välille. Jälkiäänitystekniikat mahdollistivat tämän ilmiön hyödyntämisen myös projektissamme, kuten *ahdistavan version* kohtaussessamme metsästä kuuluva epämiellyttävä risujen rasahdus toteutettiin tällä tavoin.

Foley- ja jälkiäänitykset toteutimme siten, että toinen ohjasi FL Studio -ohjelmaa ja vastasi äänityksen teknisestä hallinnasta (kuva 6), kun taas toinen työskenteli mikrofoniin kanssa äänen tallentamisessa. Roolit vaihdettiin tarpeen mukaan, jotta molemmat tiimin jäsenet saivat kokemusta kaikista äänityksen osa-alueista ja ymmärrystä kokonaisprosessista. FL Studio toimi tässä äänitystyöasemana ammattimaisella tasolla, ja äänien synkronointiin käytettiin Fruity Video Player -työkalua, mikä mahdollisti täsmällisen ajoituksen ja visuaalisesti yhdenmukaisen äänimateriaalin luomisen.



Kuva 6. Foley-äänitystä FL Studiossa (Kuvakaappaus: FL Studio).

Äänitykset toteutimme pienellä budjetilla ja yksinkertaisissa olosuhteissa kotistudiossa, jossa käytettävissä oli rajoitetusti rekvisiittaa. Äänityksessä hyödynsimme Audio-Technica AT2020 -mikrofonia, sekä Focusrite Scarlett 2i2 -äänikorttia, jotka mahdollistivat riittävän laadukkaan äänen tallentamisen työtämme varten. Resurssien ollessa rajallisia, tarkka suunnittelu, huolellinen toteutus ja ohjelmistojen tehokas hyödyntäminen osoittautuivat avain asiaksi uskottavan ja laadukkaan foley-äänimaailman luomisessa.

Hyödynsimme teoksessa myös muutamia kolmannen osapuolen äänipankkien ääniä, kuten Pixabayn Free Sounds -kokoelmasta löytyviä tehosteita, niiden käytännöllisyyden vuoksi. Esimerkkeinä olivat ovikello, television puheensorina ja pihan ambienssiäni. Päädyimme tähän ratkaisuun, sillä halusimme hyödyntää juuri tietynlaista ovikellon äänimaailmaa, ja puheensorinan lisääminen olisi ainoastaan lisännyt äänellisen kokonaisuuden kuormittuneisuutta ilman sisällöllistä perustetta. Ulkoilman tausta-ambienssi puolestaan sopi teoksen kokonaisuuteen erinomaisesti, jolloin ero itseäänitettyyn ääneen olisi ollut lähes huomaamaton. Nämä valmiit äänitehosteet täydensivät foley-äänityksiä ja mahdollistivat ympäristön äänimaailman luonnollisen rikastamisen ilman lisä-äänityksiä.

Kertojaäänet eli lyhytelokuvan puhekohtaukset äänitimme jälkiäänityksenä näyttelijämme toimesta. Kertojaääni toimi projektissamme illuusiota luovana elementtinä, jonka avulla pystymme sijoittamaan henkilön puheet täysin eri kontekstiin samalla, kun kuva pysyy muuttumattomana ja visuaaliset eleet, kuten suun liikkeet, piilotetaan. Tämä ratkaisu perustui äänen ja kuvan erikseen nauhoituksen periaatteeseen (Pramaggiore & Wallis 2020, 246), mikä antoi meille dramaturgisen joustavuuden dialogin muokkaamiseen ja tunnetilojen tarkkaan säätelyyn.

Illoisessa versiossa päähenkilön äänenpaino ja sävy on ystävällisempi ja lämpimämpi, kun taas *ahdistavassa versiossa* haettiin apaattisempaa ja hieman tunnekuolleempaa ilmaisua. Kertojaääni osoittautui erityisen hyödylliseksi myös kirjeenlukukohtauksessa, jossa päähenkilö lukee kirjettä, ja kirjeen sisältö saatiin täysin muutettua jälkiäänityksen avulla.

Osana kertojaääntä hyödynsimme myös tekoälypohjaisia ratkaisuja. Käytimme ElevenLabs AI -ohjelman text-to-voice-toimintoa radioäänen tuottamiseen. Tämänkaltaisten teknologioiden avulla pystyimme tuottamaan luonnolliselta kuulostavaa puhetta, joka sulautui luontevasti muuhun äänikokonaisuuteen, mikä vähensi ääninäyttelyn tarvetta ja kevensi työtaakkaa.

9.2 Musiikki ja ambienssi

Elokuvan äänimaailman rakentamisessa on käytetty sekä valmista että itse tuottamaamme musiikkia, mikä mahdollisti monipuolisen ja dynaamisen äänikokonaisuuden. Tietoisesti valittu minimalistinen lähestymistapa ohjasi koko musiikillisen suunnittelun prosessia, varmistaen, että äänimaailma palveli ensisijaisesti tarinan kerrontaa ja emotionaalista resonanssia. Musiikkimaailman rakentamisessa täytyi ottaa huomioon myös aikataulu ja resurssit, jonka vuoksi emme säveltäneet kaikkea itse.

Musiikkikappaleiden valinta perustui vahvaan teoreettiseen ymmärrykseen siitä, että musiikin tulee toimia dramaturgisen kokonaisuuden tukijana eikä dominoida katsojan kokemusta. Musiikillisten valintojen taustalla vaikuttivat Bojner Horwitz & Bojner (2007) näkemykset, joiden mukaan duurisävellajeja käytetään usein ilon ja onnen ilmaisemiseen, kun taas mollisävellajit liitetään negatiivisempiin tunteisiin kuten suruun ja pelkoon.

Lyhytelelokuvan *iloisen version* positiivinen ja energinen perusilmapiiri luodaan heti alkukohtauksessa vahvalla jazz-tyylisellä teemamusiikilla. Tuotannollisten resurssirajoitteiden päädyimme hyödyntämään valmista äänipankkimateriaalia. Tämä ratkaisu mahdollisti tyyllilajin vaatiman ammattimaisen tason ja musiikillisen uskottavuuden saavuttamisen. Kohtauksessa hyödynnetään myös narratiivista äänikerronnan keinoa, jossa musiikki alkaa ei-diegeettisenä tunnelman luojana, mutta siirtyy kohtauksen edetessä diegeettiselle tasolle, kun sen lähde paljastuu elokuvan maailmassa soivaksi radioksi.

Äänipankkimateriaalin vastapainoksi ja elokuvan persoonallisuuden korostamiseksi *iloiseen versioon* sävellettiin myös alkuperäistä materiaalia. Keskeisessä roolissa on LABS-instrumenttilisäosalla tuotettu pianosointukulku. Tämän alkuperäissävellyksen ensisijainen tehtävä on vahvistaa elokuvan tunnetiloja ja tukea sen komediallista sävyä. Musiikillisesti tämä saavutettiin rakentamalla sointukulku tietoisesti teoriapohjaa tukeviin duurisointuihin, jotka ilmentävät keveyttä ja positiivisuutta (Bojner-Horwitz & Bojner 2007, 38–39).

Ahdistavan version äänimaailma rakentuu itse tuotetun ambienssimusiikin keinoin, jossa pitkäjänteinen huojunta ja dissonanssit luovat psykologista jännitystä ja epämiellyttävää tunnelmaa. Musiikki toimii pääosin ennakkoaavistuksen ja psykologisen jännitteen välittäjänä, viestien katsojalle mahdollisen uhkan tai ahdistavan kehityssuunnan. *Ahdistavan version* matala ambienssi toimii ei-narratiivisena musiikkina, joka ohjaa katsojan tunnetiloja (pelkoa, jännitystä) saamalla tapahtumat tuntumaan ”elämää suuremmilta” (Bacon 2000, 239–240). Tavoite saavutettiin, sillä kommenttikierroksella (luku 10.2) juuri tämäntyyppinen elektroninen musiikki nostettiin esiin tekijänä, joka lisäsi ”arvoituksellista ja jännittävää tunnelmaa” ja sai katsojan pohtimaan, mitä seuraavaksi tapahtuu.

Musiikissa on havaittavissa vaikutteita muun muassa toimiviksi todetuista ambienssiäänimaailmoista, joista yhtenä esimerkkinä voidaan mainita *Ringu*-elokuvan äänimaailma. *Ringun* tunnusomainen kappale rakentaa mielestämme selvästi epämiellyttävän, aaltoilevasti vellovan tunnetilan, joka on keskeinen tekijä elokuvan ahdistavan ja painostavan ilmapiirin muodostumisessa. (TheSoundtrackStation 2020.)

Vastaavanlainen musiikillinen lähestymistapa osoittautui toimivaksi myös omassa työssämme, sillä se tuki teoksen emotionaalista ja tunnelmallista kokonaisuutta. Luontiprosessissa hyödynnettiin Zyklop-syntetisaattorisäosaa, jolla saatiin aikaan monimuotoisia ja dynaamisia äänitekstuureja, joilla on selvästi yhteneviä piirteitä *Ringun* ambienssimusiikin kanssa. Luomamme ahdistava tunnelma perustui tarkoin valittuihin äänellisiin elementteihin, kuten aaltoileviin ja epäsäännöllisiin äänitekstuureihin sekä dissonoiviin sointuihin, jotka loivat jännitettä ja epämiellyttävää odotuksen tunnetta.

Ringu-elokuvan äänimaailman avulla ymmärsimme, miten ääni voi ohjata katsojan tunnekokemusta ja luoda kauhuelementtejä tukevan jännittyneen ilmapiirin. Näitä periaatteita sovelsimme omassa äänisuunnittelussamme, mikä mahdollisti teoksen emotionaalisesti vaikuttavan äänimaailman rakentamisen.

9.3 Hiljaisuuden hyödyntäminen käytännössä

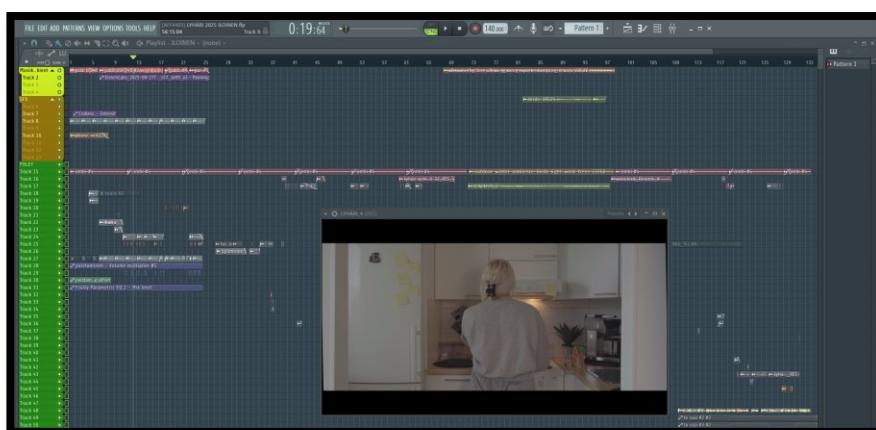
Pohtiessamme hiljaisuuden merkitystä päätimme hyödyntää sitä useilla eri tavoilla. Hiljaisuudesta muodostui erityisesti *ahdistavan version* keskeinen ilmaisukeino, jonka avulla pystyttiin rakentamaan jännitettä ja luomaan niin sanottu ”sydämenpysäytys” -hetki ennen paljastusta sekä vahvistamaan yleistä epämukavuuden ja painostavuuden tunnetta. Hiljaisuuden hyödyntäminen luo äänielokuvan ainutlaatuisimman dramaattisen tehokeinon (Balázs 1952, 205), jossa ääni erottaa näkyvät asiat, mutta hiljaisuus tuo ne lähemmäksi toisiaan, kasvattaen jännitystä. Näissä kohdissa esimerkiksi foley-äänit nousivat keskiöön ja korostuivat voimakkaasti, mikä syvensi hiljaisuuden ja äänen välistä kontrastia.

Ahdistavan version alussa ei kuulla iloista jazzmusiikkia taustaradiosta, vaan ainoastaan foley-äänit ja dialogi, mikä luo ympäristöön tyhjyyden ja yksinäisyyden tuntua. Tämä ratkaisu tukee kokonaisuuden emotionaalista ilmettä ja vahvistaa katsojalle välittyvää synkkää ja painostavaa tunnelmaa. Lisäksi hyödynsimme hiljaisuutta ennen ovenavauskohtausta jännitteen rakentamisen välineenä. Kuten Bordwell (2016) on todennut teoriaosiossa, musiikki, äänitehosteet ja niiden poissaolo voivat merkittävästi voimistaa kohtauksen jännitteellisyyttä.

Hiljaisuuden käyttöä tuki erityisesti ratkaisu jälkiäänittää lähes kaikki ruudulla tapahtuvat äänet, sillä sen avulla pystyimme hallitsemaan tarkasti, mitkä äänet jätetään kuuluville ja miten niitä säädetään. Tällä keinoin saimme mahdollisuuden korostaa tai vaimentaa yksittäisiä elementtejä tilanteen vaatimalla tavalla. Halutessamme saatoimme esimerkiksi poistaa kaikki muut hahmon äänet paitsi askeleet, joista voitiin tehdä äärimmäisen kovaäänisiä ja epämiellyttäviä, samoin kuin syömisäänistä, jotka voitiin tarkoituksellisesti liioitella korostamaan ahdistavaa tunnelmaa. Tämä ratkaisu tuki Pramaggiore & Wallis (2020, 251) näkemystä, jonka mukaan äänen ja kuvan yhdistäminen voi luoda järkyttävää kontrastia emotionaalisella tasolla. Lisäksi näin luodut voimakkaat äänet toimivat akustisena lähikuvana, luoden alitajuista jännitettä (Balázs 1952, 206).

9.4 Äänimaailman prosessointi ja viimeistely

Saatuamme äänitykset valmiiksi oli tärkeää suunnitella hallittu tapa toteuttaa elokuvan eri versiot. Päädyimme käyttämään FL Studio New Arrangement -alustaa, johon foley-raitoja voitiin siirtää suoraan. FL Studiossa on mahdollista rakentaa monta eri näkymää saman tiedoston sisälle, mikä mahdollisti täydellisen hallinnan jokaisesta erillisestä äänestä, ajoituksen tarkistamisen ja tarvittaessa tehosteiden, äänenvoimakkuuden tai huonekaiun lisäämisen ilman, että alkuperäinen materiaali muuttui (kuva 7).

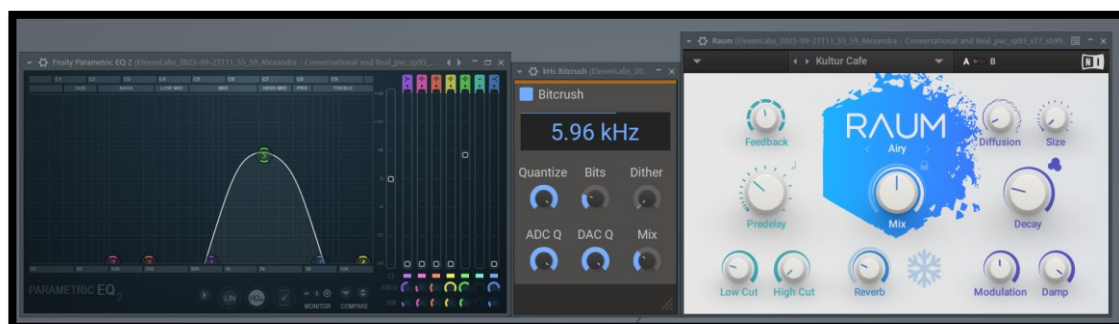


Kuva 7. *Iloisen version* aikajana (Kuvakaappaus: FL Studio).

Foley-äänien sijoittaminen tälle alustalle teki myös mahdolliseksi erilaisten versioiden suunnittelun ja kokeilun, sillä käytössämme olivat neutraali visuaalisuus ja foley-pohja. Foley äänet siis toimivat molempien versioiden pohjana, minkä vuoksi siitä oli mutkatonta lähteä rakentamaan eriäviä äänimaailmoja.

Editointi- ja miksausvaiheessa keskityimme äänitasapainon ja tilallisuuden rakentamiseen sekä kerroksittain järjestettyjen äänielementtien, kuten puheen, foley-äänien, ambienssien ja musiikin, tarkkaan hallintaan ajoituksen ja intensiteetin osalta. Säädimme foley-äänit ja tausta-ambienssit tukemaan kohtausten syvyyttä ja läsnäolon tuntua, ja kiinnitimme huomiota erityisesti rytmisiin siirtymiin ja äänien jatkumoihin, jotta leikkaus palvelisi visuaalista rytmiä ja säilyttäisi kerronnallisen kokonaisuuden vaikutelman.

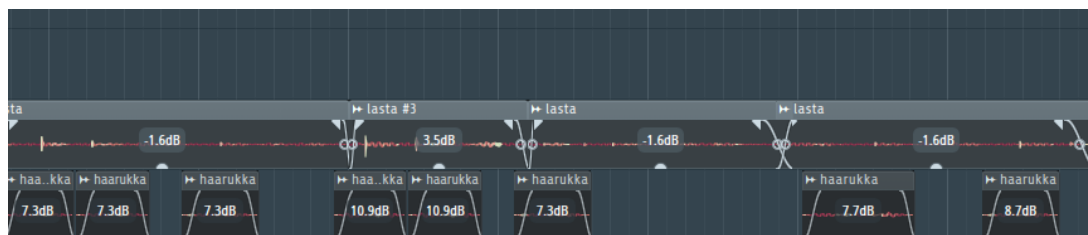
Ääntä käsiteltiin lisäksi tarvittavilla äänenprosessointityökaluilla, kuten erilaisilla ekvalisaattoratkaisuilla, bitcrusherilla ja kevyellä kaiulla, jotta lopputulos vastasi visuaalista tilaa ja toivottua äänellistä estetiikkaa (kuva 8).



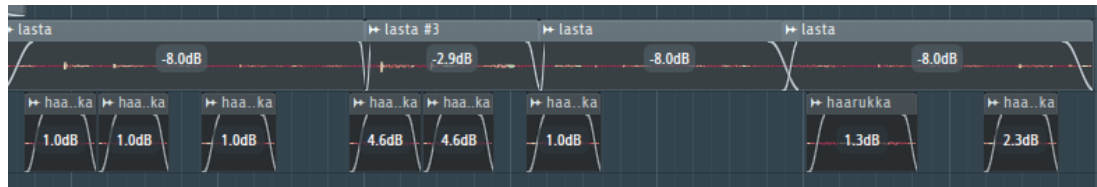
Kuva 8. Radion äänen prosessointiketju (Kuvakaappaus: FL Studio).

Miksausvaiheessa musiikin ja ympäristöäänien välinen tasapaino määrittä pitkälti katsojan kokemaa emotionaalista merkitystä ja dynamiikan hallinta (kuvat 9 ja 10), tilakaiunta sekä taajuuskorjaukset auttoivat erottamaan tärkeimmät elementit ja tuomaan selkeyttä kokonaisuuteen. Miksaus on tässä mielessä taiteellinen ratkaisu, joka tukee elokuvan kerrontaa ja dramaturgiaa (Winters 2017, 224).

Versioiden erot näkyivät myös käytännön valinnoissa. *Iloisessa versiossa* hyödynsimme kevyempiä foley-ääniä ja taustamusiikkeja korostaaksemme keveyttä, kun taas *ahdistavassa versiossa* painotimme esimerkiksi askel- ja syömisääniä luodaksemme epämiellyttävää tunnelmaa. Tämä ratkaisu välittyi katsojille iskevästi, sillä kommenttikierroksen (luku 10.2) palautteessa mainittiin, miten juuri näillä "askeettisilla äänillä" tuotiin onnistuneesti esiin ahdistavaa tarinankerrontaa.



Kuva 9. *Ahdistavan version* foleyn äänitasoja (Kuvakaappaus: FL Studio).



Kuva 10. *Iloisen version* foleyn äänitasoja (Kuvakaappaus: FL Studio).

Miksausprosessin aikana hyödynsimme myös Balázsin (1952) näkemyksiä akustisesta lähikuvasta korostaaksemme tietoisesti tiettyjä ääniä, luodaksemme alitajuntaista jännitettä ja tuodaksemme esiin hahmojen sisäisiä tiloja.

Esimerkiksi ahdistavassa versioista ulkokohtauksessa ”pahiksen” hengitys ja syke kuuluvat selkeästi, kun ympäristön ambienssi hiljenee lähes kokonaan. Tämä korostaa äänen roolia paljastaa asioita, joita kuva ei kykene näyttämään, kuten hahmon alitajuiset aikeet (Sonnenschein 2001, 172–173). Ratkaisu oli tehokas, sillä kommenttikierroksella (luku 10.2) kiinnitettiin erityishuomiota oksan rasahdukselle sekä sykkeelle.

Äänisuunnittelun kannalta keskeiset tasoerot ja äänielementtien välinen balanssi saavutettiin jo miksausvaiheessa, minkä vuoksi masterointivaiheessa keskityttiin ensisijaisesti kokonaisvoimakkuuden hienosäätöön. Tämä varmistettiin niin, että ääniraita säilytti yhtenäisen ja teknisesti tasapainoisen soinnin eri toistoalustoilla ilman tarvetta puuttua miksausvaiheessa määritettyyn dynamiikkaan tai tasapainoon.

Jälkituotanto osoittautui kokonaisuudessaan vaiheeksi, jossa tekninen osaaminen ja luova äänellinen ilmaisu yhdistyivät. Se tarjosi mahdollisuuden syventyä siihen, miten ääntä voidaan käyttää paitsi elokuvan tukena, myös aktiivisena kerronnallisena elementtinä. Jälkituotannon kautta muodostui perusta tulevalle havainnointivaiheelle, joissa vertailemme konkreettisesti kahden ääniversion eroja sekä teknisestä että tunneperäisestä näkökulmasta.

10 Tulokset

10.1 Äänellisen ja visuaalisen dramaturgian analyysi lyhytelokuvassa

Lyhytelokuva alkaa kellon kuvalla. Kyseinen aloitus toimii selkeänä visuaalisena motiivina, joka viittaa ajan kulumiseen ja ennakoi tulevia tapahtumia. Kellolla on erityisesti *iloisessa versiossa* narratiivinen merkitys, sillä sen avulla katsoja ymmärtää, milloin remontin äänien tulisi päättyä ja kuinka arjen aikajänne rakentuu. *Ahdistavassa versiossa* kellon funktio on toimia enemmänkin atmosfäärisenä elementtinä, joka vahvistaa ajallista epävarmuutta ja illan lähestymistä aikaan, jolloin kenenkään ei pitäisi enää soittaa ovikelloa. Kellon raskas, mekaaninen tikitys toimii akustisena lähikuvana, joka tuodaan tarkoituksellisesti esiin (vrt. Balázs 1952, 206). Tämän kaltainen diegeettinen ääni luo affektiivisen ärsykkeen, joka liitetään helposti jännityksen ja ahdistuksen tunteeseen. Vanhan kellon ääni itsessään resonoi psykologisesti uhkaavana (Chion 2003, 147–148) ja tätä hyödynnettiin tietoisesti *ahdistavan version* äänisuunnittelussa.

Toinen visuaalisesti merkityksellinen kuva on shakkilauta. Vaikka shakkipelillä ei ole diegeettistä merkitystä tarinan tapahtumien kannalta, se toimii symbolisena viittauksena hyvän ja pahan väliseen asetelmaan. Shakkilaudan sommittelu, etualalla valkoisen puolen kuningatar, taustalla mustan kuningas ja kauempana valkoisen kuningas, kuvastaa päähenkilön (valkoinen kuningatar) ja häntä uhkaavan vaanijan (musta kuningas) välistä jännitettä. Tämä visuaalinen vihje luo semioottisen pohjan katsojan tulkinnalle, jota voidaan pitää myös niin sanottuna "ennakoivana symbolina" (Bordwell & Thompson 2016). Jokainen kuva kantaa tässä teoksessa merkitystä eikä mikään ei ole sattumanvaraista, vaan jokainen visuaalinen elementti rakentaa tulkinnallista syvyyttä ja ohjaa katsojan huomiota.

Alun radion lähikuva on yksi elokuvan tärkeimmistä äänellisistä kerronnallisista siirtymistä. *Iloisessa versiossa* radiosta kuuluu kepeää musiikkia, joka jatkuu luontevasti puhelukohtauksen taustalla. *Ahdistavassa versiossa* sama radio

muuttuu uhkaavaksi, kun sen rätinä ja kohina täyttävät äänitilan, ja sieltä alkaa kuulua uutislähetys vankilasta karanneesta miehestä. Tämän kaltainen äänellinen ratkaisu on klassinen keino luoda uhkaava alateksti ilman suoraa visuaalista tukea (Chion 2003, 147–148). Radion epävakaa ääni ja vaikeasti hahmotettava puhe synnyttävät kuulijassa epämukavuutta, kuten SharpFilms (2020) toteaa: epäselvä auditiivinen informaatio laukaisee katsojassa kognitiivisen häiriön, joka lisää jännitettä ja sitouttaa hänet emotionaalisesti tilanteeseen.

Puhelinkohtaus keittiössä on kuvattu takaapäin, jotta päähenkilön suunliikkeet eivät näy. Tämä ratkaisu mahdollistaa dialogin muokkaamisen jälkikäteen ja tarjoaa siten dramaturgista joustavuutta. Kuten Tuominen (2016) huomauttaa, elokuvallinen kontrolli näyttämättömyyden kautta on tehokas tapa ylläpitää monimerkityksellisyyttä ja mahdollistaa tarinan muovautumisen jälkituotannossa. Kuvan ja äänen erillisyys antaa tähän parhaat edellytykset (vrt. Bordwell ym. 2016, 265). Pitkä otos antaa myös rytmillistä hengähdystilaa, ja mukana on lisättyjä täytekuvia, jotta kohtaus säilyttää visuaalisen mielenkiintonsa.

Molemmissa versioissa soittaja on päähenkilön mies, mutta äänellinen ja emotionaalinen tulkinta eroavat toisistaan. *Ahdistavassa versiossa* miehen ääntä on madallettu kahdella sävelaskeleella pitch shifter-tehosteella, jolloin syntyy tummempi ja vieraampi sävy, joka tukee jännitteistä tunnelmaa (vrt. Chion 2003, 147–148). Äänen muokkaus vaikuttaa suoraan siihen, miten katsoja tulkitsee henkilöihahmon motiivit ja luotettavuuden. *Iloisessa versiossa* jazz-henkinen taustamusiikki siirtyy saumattomasti radioon, joka jatkaa soittoa diegeettisesti, pitäen tilan elävänä ja valoisan tunnelman yllä. Samalla taustalta kuuluu remontin ääniä ja poran surinaa, nämä toimivat loogisena motiivina, joka sitoo äänimaailman narratiiviseen todellisuuteen. *Ahdistavassa versiossa* taustaääni on sen sijaan pelkistetty matalaksi kodinkoneen hurinaksi, joka luo tyhjyyden tunnetta ja tilallista yksinäisyyttä (Bordwell ym. 2016, 265; SharpFilms 2020). Molemmissa versioissa käytettiin diegeettisinä ääninä foley-tasoja, kuten paistamisen ääniä, jotka lisäävät todentuntua ja immersiota.

Seuraavassa kohtauksessa päähenkilö siirtyy television ääreen. Kuvauskulmat tuovat esiin yksinäisyyden ja arjen toistuvuuden tunnetta. Äänellisesti kohtaus rakentuu ruokailun ja television äänten ympärille. *Iloisessa versiossa* pianon arpeggio ja jatkuneet remonttiäännet muodostavat humoristisen rytmin, joka tuo keveyttä ja luo komediallisen rytmin arkeen. Postiluukusta tippuva kirje muodostaa ensimmäisen selkeän kerronnallisen "hot pointin", jossa tarina saa käänteeseen. Kirje luetaan molemmissa versioissa voice overina ilman, että sen sisältöä näytetään, mikä luo moniselitteisyyttä ja antaa katsojalle tilaa tulkinnalle.

Ahdistavassa versiossa kirje on vaanijan uhkaus, kun taas *iloisessa versiossa* se on viesti urakoitsijalta, joka ilmoittaa remontin viivästymisestä. Molemmissa tapauksissa päähenkilö reagoi turhautuneesti, mutta eri syistä. Tämä rinnakkaisrakente on keskeinen osa teoksen dramaturgiaa ja se mahdollistaa kahden täysin eri tunnetilan rakentamisen saman visuaalisen materiaalin avulla (Tuominen 2016).

Kolme päivää myöhemmin -tekstiväli lisättiin erityisesti *iloisen version* narratiiviseen logiikkaan. Se selittää ajallisen siirtymän ja varmistaa, että remonttiäännet voivat loppua ennen loppukohtausta. Ajan kulumisen näyttäminen tukee myös katsojan käsitystä tarinan rakenteesta ja rytmistä (Bordwell & Thompson 2016).

Keskikohta on emotionaalisesti ja dramaturgisesti merkittävin osuus. Päähenkilön lähtiessä lenkille, *iloisessa versiossa* kuullaan energinen ja rytmikäs musiikki, joka tuo kohtaukseen komediallisen ja vapautuneen tunnelman, päätimme lisätä mukaan myös hänen omia mietteitänsä kertojajäänen avulla, jotta tarinaan tulisi täytettä. *Ahdistavassa versiossa* musiikki puuttuu kokonaan, ja sen sijaan äänikenttää hallitsee matala ambienssi, joka luo jatkuvan jännitteen.

Ulkokohtauksessa katsoja näkee päähenkilön puun takaa, tämä näkökulma luo tunteen, että häntä tarkkaillaan. Hengityksen raskas ääni ja hetkellinen hiljaisuus ennen sitä voimistavat epäilyksen tunnetta. Kun matala

ambienssimusiikki hiljenee ennen hengitystä, katsoja herkistyy havaitsemaan pienimmätkin äänet. Tätä tekniikkaa Chion (2003, 147–148) kuvaa "äänellisen odotuksen dramaturgiaksi", jossa hiljaisuus toimii jännitteen katalysaattorina. Kohtauksen jännitystä luova äänitehoste päättyy kuitenkin raukeamiseen ja kun mitään ei lopulta tapahdu niin saadaan syntymään "katkaistun odotuksen" tunne, mikä on tyypillistä psykologiselle jännityselokuvalle.

Loppukohtauksessa päähenkilö on palannut kotiin, tullut suihkusta ja istuu jälleen television ääressä. Kuvauskulma on sama kuin aiemmin, mikä luo elokuvallista symmetriaa ja toisteisuutta. Tämä toisteisuus sitoo tarinan visuaalisesti yhteen ja vahvistaa rakenteellista eheyttä. Kun päähenkilö vie paperia roskeen, ovikello soi. *Iloisessa versiossa* ovikellon ääni on kirkas ja arkinen, kun taas *ahdistavassa versiossa* se on metallisempi ja matalampi, vieras ääni, joka rikkoo turvallisuuden illuusion. Tämä ero on keskeinen auditiivisen dramaturgian kannalta, tuttu ääni ei herätä reaktiota, mutta vieras tai ajallisesti "väärässä" tilanteessa kuuluva ääni aiheuttaa välittömän varuillaanolon tilan (Tuominen 2016; Chion 2003, 147–148).

Ahdistavassa versiossa televisio hiljenee hitaasti ja foley-äänet (askeleet, muovin kahina) nostetaan miksaustasolla pintaan. Kun ovikello soi, päähenkilön hengitys ja syke voimistuvat, ja taustalla alkaa nousta matala riser-ääni, joka huipentuu oven avautumiseen. Seuraa hiljaisuus, ja heti sen jälkeen raskas syntetisaattorilla luotu raukeamisääni päättää elokuvan. Katsojalle käy ilmi, että ovella on sama hahmo, joka nähtiin aiemmin puun takana. *Iloisessa versiossa* samat äänelliset keinot luovat täysin eri tunnelman. Piano jatkaa kevyesti taustalla, ja ovella onkin päähenkilön oma mies, joka on palannut työmatkalta. Kun roskapussi putoaa, musiikki päättyy iloiseen duurisointuun.

Henkilöä, joka on ovella, ei näytetä kasvoista ollenkaan. Ratkaisu jättää tulkinnan avoimeksi ja säilyttää katsojan aktiivisuuden loppuun asti. Tämä niin sanottu "narratiivinen aukko" (Bordwell ym. 2016) toimii elokuvan ydinrakenteena ja osoittaa, kuinka äänen, kuvan ja katsojan mielikuvituksen välinen yhteistyö muodostaa elokuvallisen kokemuksen. Äänen tehtäväksi

jääkin siis paljastaa ne asiat, joita kuva ei kykene näyttämään, kuten hahmon alitajuiset aikomukset (Sonnenschein 2001, 172–173).

10.2 Lyhytelokuvien versioiden vertailu

Teetätimme lyhytelokuvastamme pienimuotoisen kommenttikierroksen, jonka avulla tarkastelimme, onnistuivatko haluamamme ratkaisut ja erosivatko versiot toivotulla tavalla. Kommenttikierroksella saimme myös tukea tuloksillemme, jolloin havainnot eivät perustu ainoastaan tekijöiden omiin tulkintoihin. Kommenttikierros pidettiin anonyyminä. ”Ensimmäisellä” viitataan lyhytelokuvan *iloiseen versioon*, kun taas ”jälkimmäisellä” *ahdistavaan versioon*.

Komenttikierroksen kysymykset

1. Millä tavoin ääni vaikutti tunnetiloihisi eri versioiden välillä?
2. Miten koet, että ääni tuki tai muutti tarinaa eri versioissa?
3. Miten sanat ”iloinen” ja ”ahdistava” kuvaavat mielestäsi elokuvien versioiden tunnelmia?

Komenttikierroksen kommentit

Henkilö 1

- Ensimmäisessä videossa se toi rentoa meininkiä ja toisessa se lisäsi jännittävyttä.

- Esimerkiksi kevyempi musiikki ja kolinat toi arkista meininkiä ja elektroninen musiikki lisäsi arvoituksellista ja jännittävää tunnelmaa.

- Hyvin, sillä ensimmäisessä videossa musiikki ja arkiset äänet toi arkista iloisuutta ja toisessa videossa äänet toivat jännittävällä musiikilla ja askeettisilla äänillä ahdistavaa tarinankerrontaa.

Henkilö 2

- Ensimmäisessä versiossa tunnetila oli huoleton, kevyt ja helposti seurattava. Toisessa versiossa tunnelma puolestaan muuttui jännittäväksi, ja äänimaailma sai pohtimaan, mitä seuraavaksi tapahtuu.

- Vaikutelma oli kuin katselisi kahta eri elokuvaa. Ääni ja etenkin musiikki oli keskeisessä roolissa tarinan tunnelman muutoksessa, ja se vaikutti myös visuaalisen kokemuksen tulkintaan, sillä tuntui kuin visuaalisuus olisi muuttunut äänen myötä. Erityishuomiota oksan rasahdukselle, sykkeelle ja lopun ”säikytyskohtaukselle”. Outoa kuinka äänellä voi luoda näin isoa kontrastia.

- Oikeat termit. Kuvaavat hyvin tarinoiden erilaisia tunnelmia. Kokemus oli hieno, uniikki ja onnistuneesti toteutettu, erinomaista työtä!

Henkilö 3

- Ensimmäisen version aikana tunsin oloni rauhallisemmaksi ja koin tarinan kevyempänä ja positiivisempänä. Äänet olivat mielestäni pehmeämpiä ja taustamusiikki loi rennomman tunnelman. Toisen version aikana sen sijaan havaitsin selkeää jännittyneisyyden ja epämukavuuden tunnetta. Äänimaailma loi epävarmuuden sekä uhkaavuuden tunnetiloja ja keskittymiseni oli intensiivisempää. Äänen muutokset siis ohjasivat voimakkaasti tunnekokemustani ja vaikuttivat siihen, miten koin tarinan emotionaalisen ilmapiirin.

- Ensimmäisessä versiossa äänet tukivat tarinaa positiivisella tavalla. Ääni ohjasi kokemaan tilanteet humoristisina tai arkisen harmittomina. Toisessa versiossa taas äänimaailma muutti tarinaa huomattavasti synkemmäksi ja jännittyneemmäksi. Tämän seurauksena sama tarina sai lopulta täysin eri merkityksen.

- Ensimmäisessä versiossa iloinen tunnelma syntyi kepeästä äänimaailmasta. Vaikka tarinassa oli vastoinkäymisiä, kuten remontin aiheuttamaa häiriötä, äänimaailma piti kokonaisuuden positiivisena ja humoristisena. Toisessa versiossa sen sijaan äänet loivat jatkuvan jännitteen tunnetta. Esimerkiksi kohtauksessa, jossa päähenkilö oli lenkillä, ääniraidan perusteella syntyi tunne, että joku tarkkailee häntä. Tämä nosti epämukavuutta ja jännitystä, vaikka visuaalisesti tilanne oli samankaltainen kuin ensimmäisessä versiossa. Katsojana koin, että äänet loivat toivoa ja optimismia arjen haasteiden keskelle.

Henkilö 4

- Ensimmäisessä versiossa ääni teki tarinasta kevyemmän ja juoni tuntui hitaammalta, kun taas toisessa versiossa uhkaavampi äänimaailma sai tunteen, että myös juoni kulki nopeammin.

- Ensimmäisessä versiossa ääni ei tuonut niin paljoa tarinaan, kun taas toisessa tuntui, että tarinaan tuli lisää syvyyttä äänien avulla.

- Sanat kuvaavat mielestäni erittäin hyvin versioiden tunnelmia.

Lyhytelokuvamme *iloisessa versiossa* tunnelma rakentui välittömästi jo ensikohtauksesta lähtien. Foley-äänet, kuten kokkailun äänet, rytmittivät jazzmusiikkia ja yhdessä ne loivat miellyttävän ja humoristisen ilmapiirin. Lisäämämme ärsyttävä poran ääni loi kontrastia musiikille ja rikasti kohtauksen ilmaisua, mikä korosti iloisen musiikin vaikutusta. Dialogien jälkiäänitykset tukivat dramaturgiaa onnistuneesti, vaikka ne eivät täysin korvanneet autenttisia kenttä-äänityksiä.

Duuripainotteinen ja yksinkertainen pianosävellys vahvisti humoristista vaikutelmaa ja välitti katsojalle kohtauksen iloisen tunnelman. Suurin osa foley-äänistä miksattiin pehmeästi, mikä ylläpiti miellyttävää ja tasapainoista äänimaisemaa koko elokuvan ajan. Kommenttikierroksen palaute tuki näitä havaintoja, sillä katsojat kuvasivat iloisen version tunnelmaa rennoksi, kevyeksi ja helposti seurattavaksi. Henkilöt mainitsivat, että musiikki ja arkiset äänet

loivat huolettoman ja arkisen ilon tunnelman, joka teki katselukokemuksesta vaivattoman. Juonta kuvailtiin myös hitaammaksi *iloisessa versiossa*, kun taas nopeammin eteneväksi *ahdistavassa versiossa*. Tämä vahvisti käsitystämme siitä, että äänimaailma onnistui välittämään halutun keveyden ja rytmin.

Vastaavasti *ahdistavassa versiossa* tunnelma rakentui myös välittömästi ensikohtauksesta lähtien, mutta se oli selvästi synkempi ja tyhjemmän tuntuinen. Musiikki ei luonut iloista ilmapiiriä, vaan radiosta ja ympäristöstä kantautuvat äänet viestivät uhkaa. Dialogi kuulosti pintapuolisesti samalta kuin *iloisessa versiossa*, mutta puhetyyli ja konteksti muuttuivat, ohjaten tarinaa haluttuun suuntaan.

Musiikin vaihtaminen synkempään ambienssivellontaan poisti iloiset vivahteet ja loi vaikutelman uhkaavasta tapahtumasta. Musiikkia hyödynnettiin ennakoivana elementtinä ennen uhkaavia kohtauksia jännitteen lisäämiseksi, ja lisätyt nousutehosteet tehostivat odotuksen tuntua. Katsojapalautteen mukaan ääni toi tarinaan enemmän syvyyttä elokuvan *ahdistavassa versiossa*.

Kovemmalle äänenvoimakkuudelle miksatut foley-äänet ja lisätyt äänitehosteet, kuten ärsyttävä ovikello ja risujen rasahdus metsässä, loivat vainoharhaisuuden ja pelon tunteen. Epärytmillinen sydämensyke tehosti fyysistä jännitystä, jolloin katsojana koki kohtauksen paineen ja sykkeen kiihtymisen.

Kommenttikierroksen osallistujat kuvasivat tätä versiota jännittäväksi ja epämiellyttäväksi katsoa, ja heidän mukaansa ääni sai pohtimaan, mitä seuraavaksi tapahtuu. Tämä vahvisti tulkintaamme siitä, että äänimaailman muutokset onnistuivat välittämään halutun ahdistavan tunnelman.

Hiljaisuutta hyödynnettiin lyhytelokuvan *ahdistavassa versiossa* poistamalla musiikki ennen lopun säikäytyskohtaa ja käyttämällä pelkkiä foley-ääniä. Tämä lisäsi kohtauksen vaikuttavuutta ja vahvisti katsojan jännityksen kokemusta. Lopun äänitehosteiden avulla toteutettu paljastus nosti edelleen jännitettä ja viestitti, että loppu ei ollut hyvä, mikä osoitti, että ahdistava tunnelma oli onnistuneesti luotu. Kommenttien perusteella voidaan päätellä, että hiljaisuus oli

toimiva ratkaisu *ahdistavan version* oven avaus kohtauksessa sen luodessa "säikäytyskohtauksen".

10.3 Johtopäätökset

Opinnäytetyömme tavoitteena oli selvittää äänen merkitystä lyhytelokuvan kontekstissa. Työmme tuloksena syntyi kaksi lyhytelokuvaa, joiden kerrontaa ja tunnelmaa ohjaa äänen suunnittelu, sekä teoreettisesti perustellut ääniratkaisut. Tuotantoprosessi eteni suunnitellun aikataulun ja rakenteen mukaisesti, ja asetetut tavoitteet saavutettiin sekä tekijöiden että kommentoijien arvioiden perusteella onnistuneesti.

Tulosten perusteella musiikki toimii ensisijaisena tunnelman luojana, kun taas äänitehosteet korostavat tunteita ja kiinnittävät katsojan huomion. Foley-äänien prosessointi ja miksaus mahdollistavat sen, että ääni voi olla joko miellyttävä tai epämiellyttävä, mikä vahvistaa kerronnallista vaikuttavuutta. Musiikkivalinnat tukevat tarinankerrontaa ja luovat illuusion tunnetilasta visuaalisen materiaalin pohjalta, mikä tekee musiikista keskeisen välineen elokuvan äänimaailman ja tunnelman rakentamisessa.

Tämä selittää osaltaan, miksi elokuvien musiikkiraidat usein tuotetaan huolellisesti ammattilaisilla, jotka osaavat rytmittää ja sovittaa sävellyksiä kuvalliseen kerrontaan. Opinnäytetyömme perusteella voidaan todeta, että äänen merkitys lyhytelokuvassa on merkittävä, ja sitä hyödyntämällä voidaan ohjata katsojan tunnekokemusta tehokkaasti.

Kokonaisuudessaan molemmat versiot saavuttivat asetetut tavoitteemme ja välittivät haluttua tunnelmaa, joten kokeilumme on onnistunut. Tulokset vahvistavat, että ääni on tunteiden välittäjä (luku 4.2), joka luo vahvempia tunnesiteitä elokuvan teemoihin ja hahmoihin (Suite 2024). Vertailu osoitti, että äänimaisema, musiikki ja foley-tehosteet voivat yhdessä ohjata katsojan emotionaalista kokemusta monipuolisesti. *Illoisessa versiossa* yhdistelmästä syntyi miellyttävä ja humoristinen ilmapiiri, kun taas *ahdistavassa versiossa*

samoja periaatteita sovellettiin luomaan jännitteinen ja uhkaava tunnelma. Tämä osoittaa, että äänisuunnittelun elementit eivät toimi erillisinä, vaan niiden yhteisvaikutus määrittää voimakkaasti katsojan emotionaalisen kokemuksen.

Vaikka suuremmalla budjetilla ja pidemmällä aikataululla elokuvien vaikutusta olisi ollut mahdollista vahvistaa entisestään, lopputulos osoitti, että teoreettisia keinoja hyödyntämällä ja teknisiä ratkaisuja tarkasti suunnittelemalla voidaan saavuttaa merkittävä emotionaalinen vaikutus katsojaan. Työ osoittaa myös, että huolellinen suunnittelu ja luova resurssien käyttö mahdollistavat halutun tunnevaikutuksen saavuttamisen jopa rajallisilla resursseilla, mikä korostaa äänisuunnittelun keskeistä roolia elokuvan emotionaalisen kokemuksen rakentamisessa.

11 Eettiset näkökohdat

Lyhytelokuvan tuotannossa kiinnitimme erityistä huomiota eettisyyteen, tekijänoikeuksiin ja yksityisyyden suojaan. Kaikki äänimateriaali tuotettiin vastuullisesti ja tekijänoikeuksia kunnioittaen. Foley-äänit tuotettiin itse Focusrite-äänikortin ja Audio-Technica AT2020 -mikrofonin avulla, ja äänitehosteet tuotettiin syntetisaattoreilla ja viimeisteltiin äänenkäsittelyohjelmilla. Dialogit nauhoitettiin itsenäisesti, ja puhelukohtauksessa hyödynnettiin pitch shifter-toimintoa toisen puhujan äänen madaltamiseksi *ahdistavan version* tyyliin sopivaksi.

Osa ambienssiäänistä ja musiikista hankittiin Pixabay Free Sound -palvelusta, josta varmistettiin vapaasti käytettävä lisenssi opinnäytetyöhön. Ilmaisversiolla tuotettu tekoälymateriaali oli sallittua ei-kaupalliseen käyttöön. Kaikkien äänityksiin osallistuneiden henkilöiden suostumus varmistettiin suullisesti ja kuvauspaikat sekä äänitykset suunniteltiin siten, ettei tallenteisiin tallentunut sivullisia tai tunnistettavia ääniä.

Tiimin työskentely oli tasavertaista, avointa ja yhteistyöhön perustuvaa. Äänisuunnittelu toteutettiin yhdessä, ja lopullinen äänimaailma heijastaa molempien tekijöiden yhteistä taiteellista näkemystä. Eettisyys, läpinäkyvyys ja vastuullisuus ohjasivat koko prosessia ja äänimateriaalia hyödynnettiin siten, että se tuki tarinan tunnetiloja ilman tarpeetonta häiriötä. Lopputuloksena syntyi teknisesti laadukas, tekijänoikeudellisesti oikein toteutettu ja eettisesti perusteltu äänisuunnittelu, joka vahvisti lyhytelokuvan kokonaisilmaisua.

12 Pohdinta

Opinnäytetyömme rakenne on johdonmukainen ja se käsittelee aiheitamme monipuolisesti eri näkökulmista, yhdistäen teoreettisen tarkastelun ja toiminnallisen esimerkin. Työn rajaaminen äänen erilaisten vaikutusten näkökulmaan mahdollisti keskittymisen olennaiseen. Näin lukija pystyi ymmärtämään äänen roolin sekä narratiivisen että emotionaalisen vaikutuksen näkökulmasta ja havainnollistamaan sitä käytännön esimerkkien kautta. Teoreettinen viitekehys ohjasi käytännön ratkaisujamme, kuten foley- ja musiikkivalintoja, ja auttoi perustelemaan niiden vaikutuksen elokuvan tunnelmaan.

Lähdemateriaalissa kiinnitimme erityistä huomiota sen luotettavuuteen, ajankohtaisuuteen ja soveltuvuuteen käsittelemäämme aiheeseen. Käytimme tietoperustassamme myös ajatonta informaatiota, joka on osoittautunut toimiviksi vuosien varrella. Äänen perustekniset asiat, kuten signaalin hallinta, dynamiikka, tasapaino ja tilallisuus, ovat säilyttäneet merkityksensä tähän päivään asti, vaikka teknologia ja työkalut ovat kehittyneet hurjalla vauhdilla.

Työssä hyödynnetty lähdekirjallisuus oli monipuolista ja koostui eri lähteistä, kuten laadukkaista kirjoista, verkkosivustoista sekä videoaineistosta, kuten YouTube-videoista. Moninaisten lähteiden yhdistäminen mahdollisti aiheen tarkastelun eri näkökulmista ja tuki sekä teoreettisen viitekehysten rakentamista että toiminnallisen osion käytännön kokeiluja.

Opinnäytetyöprosessi opetti tärkeitä työskentelytaitoja, kuten aikataulutuksen, organisoinnin ja resurssien hallinnan merkityksen toimivan kokonaisuuden toteuttamisessa. Alkuperäisestä aikataulusta poiketen jumiuduimme ideointivaiheeseen odotettua pidemmäksi aikaa, mikä opetti tunnistamaan hidasteet ja panostamaan niiden ennaltaehkäisyyn jatkossa.

Työn tulokset korostavat äänisuunnittelun ja dramaturgian välistä vuorovaikutusta sekä sitä, kuinka teoreettinen ymmärrys ja käytännön toteutus voivat yhdessä tuottaa audiovisuaalisesti ja emotionaalisesti johdonmukaisen kokonaisuuden. Mahdollisessa jatkotutkimuksessa aihetta voisi syventää esimerkiksi äänen ja kuvan välisen suhteen kognitiivisesta tai psykoakustisesta näkökulmasta, mikä avaisi uusia tapoja tarkastella äänen vaikutusmekanismeja elokuvakokemuksessa.

Jälkianalyysissä havaitsimme, että käytännön ääniratkaisumme noudattivat akateemisen äänitutkimuksen tunnustamia strategioita. Diagnostinen kuuntelu ja synteettinen kuuntelu osoittautuivat keskeisiksi strategioiksi käytännön työssämme. Tämä huomattiin jälkikäteen, sillä emme olleet tietoisesti soveltaneet näitä malleja etukäteen. Edellinen lähestymistapa mahdollisti äänen käyttämisen emotionaalisen poikkeaman tai narratiivisen uhan tunnistamiseen, kun taas jälkimmäisellä luotiin äänielementtien tietoisella yhdistelyllä haluttu tunteen kokonaisvaikutus. Kyseinen äänitaitoihin perustuva strategia todisti, että äänen manipulaatiolla voidaan tehokkaasti ohittaa visuaalisen sisällön neutraalius ja todistaa äänen itsenäinen narratiivinen voima. (Pinch & Bijsterveld 2012, 14.)

Mahdollinen jatkotutkimus voisi syventää nyt tunnistettuja strategioita kognitiivisesta tai psykoakustisesta näkökulmasta. Olisi hyödyllistä tutkia empiirisesti, miten diagnostisella kuuntelulla (liioitellut foley-äänet) ja synteettisellä kuuntelulla (äänielementtien tietoinen yhdistely) luodut äänimaailmat vaikuttavat suoraan katsojan fysiologisiin ja kognitiivisiin reaktioihin. Tällainen jatkotutkimus avaisi uusia tapoja tarkastella äänen

vaikutusmekanismeja elokuvakokemuksessa ja antaisi kvantitatiivista tukea niille laadullisille havainnoille, jotka tämä opinnäytetyö tuotti.

Kokonaisuutena opinnäytetyömme syvensi ymmärrystämme siitä, että ääni ei toimi ainoastaan kuvan tukielementtinä, vaan se määrittää merkittävästi teoksen rytmiä, tunnelmaa ja katsojan tulkintaa. Toteutetun kokeellisen prosessin kautta kävi ilmi, että jo pienilläkin muutoksilla äänimaisemassa voidaan muokata elokuvan kokemuksellista sävyä ja vaikuttaa katsojan psykologiseen vastaanottoon. Lopputuloksena syntyi perustellut, toimivat ja emotionaalisesti vaikuttavat äänimaailmat lyhytelokuvaamme.

Lähteet

- AAFT. 2023. How to Make a Short Film. Blogi.
[https://aaft.com/blog/cinema/how-to-make-a-short-film/#What is a short film](https://aaft.com/blog/cinema/how-to-make-a-short-film/#What%20is%20a%20short%20film). 25.11.2024.
- Adobe. 2024a. What Is Diegetic and Non-Diegetic Sound?
<https://urly.fi/3G6H>. 25.11.2025.
- Adobe. 2024b. Automatic Pitch Correction Effect.
<https://urly.fi/3Y1h>. 5.11.2025.
- Armadamusic. 2024. EQ Explained - The Basics.
<https://www.armadamusic.com/university/music-production-articles/eq-explained-the-basics>. 20.12.2024.
- AVPlus. 2025. Kuinka ääni vaikuttaa katsojakokemukseen dokumenteissa ja elokuvissa?. <https://avplus.fi/2025/03/kuinka-aani-vaikuttaa-katsojakokemukseen-dokumenteissa-ja-elokuvissa>. 5.11.2025.
- Bacon, H. 2000. *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Balázs, B. 1952. *Theory of the Film: Character and Growth of a New Art*. London: Dennis Dobson Ltd.
- Bojner-Horwitz, E., Bojner, G. 2007. *Mielihyvää musiikista*. Helsinki: Wsoy.
- Bordwell, D., Smith, J., Thompson, K. 2016. *Film Art: An Introduction*, 11th ed. New York: McGraw Hill Education.
- CinemaWaves. 2024. Defining the Short Film. Blogi.
<https://cinemawavesblog.com/film-blog/defining-short-films/>. 26.11.2024.
- Chillingworth, A. 2023. What Is Sound Design and How Is It Used in Film, Games, and More?
<https://www.epidemicsound.com/blog/what-is-sound-design/>. 21.12.2024.
- Chion, M. 1994. *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press.
- Chion, M. 2003. *Film, a Sound Art*. New York: Columbia University Press.
- Clideo 2024. What Are Sound Effects in Films.
<https://clideo.com/resources/what-are-sound-effects>. 28.11.2024.
- Dolby. 2025. What Is Surround Sound?.
<https://urly.fi/3XmH>. 23.10.2025.
- Harju, M. 2025. Aaltomuoto. Blogi.
<https://urly.fi/3WGo>. 8.10.2025.
- Kansallinen audiovisuaalinen instituutti (KAVI). 2025. Äänimaailma.
<https://elokuvapolku.kavi.fi/alapolku/aanimaailma/>. 23.10.2025.
- Kurkela, K. 1997. *Mielen maisemat ja musiikki: musiikin esittämisen ja luovan asenteen psykodynaamiikkaa*. Helsinki: Sibelius-Akatemia.
- Kääriä, V. 2012. Mitä on kenttä-äänitys?. Blogi.
<https://prezi.com/ibm-xv0b60je/kentta-aanitys>. 8.10.2025.
- macProVideo. 2024. Software Suggestions for Sound Designers.
<https://macprovideo.com/article/audio-software/9-software-suggestions-for-sound-designers>. 18.12.2024.

- Mendelson, R. 2025. Mixing Music: What Is Sound Mixing?.
<https://online.berklee.edu/takenote/mixing-music-what-is-sound-audio-mixing/>. 10.10.2025.
- Milne. 2024. What Is Sound?.
<https://milnepublishing.geneseo.edu/exploring-movie-construction-and-production/chapter/8-what-is-sound/>. 28.11.2024.
- Pinch, T., Bijsterveld, K. 2012. *The Oxford Handbook of Sound Studies*. Oxford: Oxford University Press.
- Pirilä, K., Kivi, E. 2009. *Otos: Elävä kuva - elävä ääni: Ensimmäinen osa*. Helsinki: Book on Demand. Storytel.
<https://www.storytel.com/fi/books/otos-elävä-kuva-elävä-ääni-ensimmäinen-osa-2260176>. 10.11.2025.
- Pramaggiore, M., Wallis, T. 2020. *Film Fourth Edition: A Critical Introduction*. Quercus Publishing.
- Rea, P., Polis, M. 2023. *A Filmmaker's Guide to Sound Design*. New York: Routledge.
- Sander-Bell, E. 2024. Film Scoring Secrets: Cinematic Chord Progressions.
<https://www.hooktheory.com/blog/cinematic-chord-progressions/>. 22.1.2025.
- SharpFilms. 2020. The Importance of Sound in Film.
<https://www.sharpfilms.co.uk/the-importance-of-sound-in-film/>. 25.11.2024.
- Sonnenschein, D. 2001. *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. Studio City, California: Michael Wiese Productions.
- Suite. 2024. The Art of Sound in Film: How Sound Design Shapes the Moviegoing Experience. Blogi.
<https://blog.suitestudios.io/article/the-art-of-sound-in-film-how-sound-design-shapes-the-moviegoing-experience>. 20.12.2024.
- Stebleva. 2024. The Role of Sound Design in Cinematic Storytelling. Filmustage.
<https://filmustage.com/blog/the-role-of-sound-design>. 22.9.2025.
- Kärki, K., Saarikoski, P. 2016. Elokuvamusiikki ja elokuvien äänimaisema – Film Music and Cinematic Soundscapes. WiderScreen, 3-4.
<http://widerscreen.fi/numerot/2016-3-4/elokuvamusiikki-elokuvien-aanimaisema/>. 4.11.2025.
- Tan, D., Temperley, D. 2013. Emotional Connotations of Diatonic Modes. Eastman School of Music.
<https://davidtemperley.com/wp-content/uploads/2015/11/temperley-tan.pdf>. 14.10.2025.
- TheSoundtrackStation. 2020. 05. Ring - Ring/Spiral Original Motion Picture Soundtrack. YouTube-video.
<https://www.youtube.com/watch?v=el2CbnrvfYU&list=PLGrE87ep1ud8GeDtvGLBEP54COSBeJMRc&index=5>. 8.10.2025.
- Tuominen, P. 2016. Musiikki saa aikaan "aivomyrskyn". Hyvä selkä. Nro 3/2016.
https://selkakanava.fi/wp-content/uploads/hyvaselka3-16_20-21.pdf. 16.12.2024.
- Winters, P. 2017. *Sound Design for Low & No Budget Films*. New York: Routledge.
- Yewdall, D. L. 2012. *Practical Art of Motion Picture Sound*. 4th ed. New York: Routledge.

YouTube-linkki: Äänellä kerrottu (Told in Sound): Lyhytelokuva

<https://youtu.be/9qbsRB8O7cs>