Aalto-yliopisto
Aalto-universitetet
Aalto University

Elokuvaäänitys ja -äänisuunnittelu – Elokuvataide, taiteen maisteri

Kuvaleikkaus + Äänileikkaus = Elokuvaleikkaus

Saku Anttila

Pro gradu
2024

Copyright ©2024 Saku Anttila

Aalto-yliopisto
Aalto-universitetet
Aalto University

Tekijä Saku Anttila

Työn nimi Kuvaleikkaus + Äänileikkaus = Elokuvaleikkaus

Koulutusohjelma Elokuvataide, taiteen maisteri

Pääaine Elokuvaäänitys ja -äänisuunnittelu

Vastuuopettaja/valvoja Professori Pietari Koskinen

Työn ohjaaja(t) Professori Pietari Koskinen

Päivämäärä 22.05.2024 **Sivumäärä** 60 **Kieli** suomi

Tiivistelmä

Äänestä puhuminen koetaan elokuvaa tehdessä usein haastavammaksi kuin kuvasta puhuminen. Uskon, että syy tähän on suurelta osin tottumuksessa. Olemme yksinkertaisesti tottuneempia kuvailemaan ympäröivää maailmaa visuaalisten havaintojen kautta. Tämän opinnäytetyön tavoitteena on kehittää tapoja kommunikoida elokuvaäänisuunnittelua koskevia ajatuksia ja ideoita.

Opinnäytetyö lähestyy kysymystä käsittelemällä elokuvaäänisuunnittelua visuaalisten analogioiden kautta. Siinä verrataan äänisuunnittelua elokuvan kuvaleikkaukseen. Jos elokuvan tekijät ovat yleensä tottuneempia kommunikoimaan ideoitaan visuaalisten havaintojen kautta, eikö kommunikaatiota äänisuunnittelusta helpottaisi, jos kommunikointi tapahtuisi samoilla sanoilla näiden kahden välillä. Opinnäytetyö esittelee ääni- ja kuvaleikkausta yhdistäviä tekijöitä ja tutkii sitä kautta tapaa hahmottaa kuvan ja äänen yhteisvaikutusta elokuvakerronnassa.

Työ havainnollistaa kuulo- ja näköaistin yhteyttä osana elokuvan moniaistillista kokemista. Siinä kuvaillaan ajatusta kuulon huomiopisteestä ja sen kautta rakennetusta äänileikkauksesta ja -kerronnasta. Opinnäytetyö nostaa esiin huomion äänileikkauksessa käytettävien äänitteiden materiaalisuudesta, joka helposti unohtuu nykyaikaisten äänikirjastojen kattavuuden takia. Elokuva syntyy leikkaamalla yhteen reaalimaailmasta tallennettuja kuva- ja äänihetkiä.

Ääni- ja kuvaleikkausta yhdistäviksi tekijöiksi työssä on valittu perspektiivi, kompositio, leikkauskohta ja rytmi. Työ ei rajaa yhdistäviä tekijöitä näihin neljään, mutta esittelee kuva- ja äänileikkausta yhdistävän ajattelutavan näiden neljän tekijän kautta. Opinnäytetyössä tulkitaan äänisuunnittelua kuvaleikkauksen tapaan peräkkäin ja päällekkäin asetettuina kompositioina. Työ havainnollistaa siinä esitettyjä aiheita kahden äänisuunnittelemani lyhytelokuvan alkukohtauksen analyysin kautta.

Avainsanat elokuva, äänisuunnittelu, kuvaleikkaus, äänileikkaus, äänimiksaus

Aalto-yliopisto
Aalto-universitetet
Aalto University

Author Saku Anttila

Title of thesis Picture editing + Sound editing = Cinema editing

Programme Film and Television, Master of arts (Arts and Design)

Major Film Sound Design

Thesis supervisor Professor Pietari Koskinen

Thesis advisor(s) Professor Pietari Koskinen

Date 22.05.2024 **Number of pages** 60 **Language** Finnish

Abstract

Talking about sound in filmmaking is often perceived as more challenging than discussing visuals. I believe this is largely due to habit. We are simply more accustomed to describing the surrounding world through visual observations. The goal of this thesis is to develop ways to communicate ideas and concepts related to film sound design.

The thesis approaches the question by addressing film sound design through visual analogies. It compares sound design to film editing. If filmmakers are generally more accustomed to communicating their ideas through visual observations, wouldn't communication about sound design be easier if the same terms were used for both? The thesis introduces elements that connect sound and visual editing, and through this, explores the interaction between image and sound in film storytelling.

The work illustrates the connection between auditory and visual perception as part of the multisensory experience of a film. It describes the concept of auditory focus and how sound editing and sonic storytelling can be built around it. The thesis highlights the materiality of sound recordings used in sound editing, which is easily forgotten due to the comprehensiveness of modern sound libraries. A film is created by editing together moments of real-world images and sounds.

The connecting elements chosen in the thesis for sound and visual editing are perspective, composition, cutting, and rhythm. The work does not limit the connecting elements to these four but presents the concept of integrating image and sound editing through these elements. The thesis interprets sound design similarly to film editing, as sequences of compositions which can also be overlapping. It illustrates the topics presented through the analysis of the opening sequences of two short films I have sound designed.

Keywords cinema, film, sound design, picture editing, sound editing, mixing

Sisällys

1 Johdanto……6

2 Kuulo ja näkö havaittuna……9

3 Referaatti: Audiovisuaalinen harmonia ja kontrapunkti……14

4 Leikkausmateriaalina äänitteet……17

5 Kuvaa ja ääntä yhdistävät tekijät……25

5.1 Perspektiivi……26

5.2 Kompositio ……30

5.3 Leikkauskohta……37

5.4 Rytmit……45

6 Käytäntö……51

6.1 30 Kilometriä sekunnissa……51

6.2 Suonsilmä……54

7 Johtopäätökset……57

Lähteet……60

1 JOHDANTO

Yksi yleisimmistä haasteista elokuvan äänisuunnittelussa on äänestä puhuminen ja kommunikointi. Äänellisten mielikuvien kuvaileminen sanoin koetaan visuaalisten mielikuvien kuvailemista vaikeammaksi. Syitä tähän voi olla monia. Uskon kuitenkin, että syy on pohjimmiltaan tottumuksessa. Olemme yksinkertaisesti tottuneempia kuvailemaan maailmaa visuaalisten havaintojen kautta. Tämän opinnäytetyön tavoitteena on kehittää tapoja kommunikoida elokuvaäänisuunnittelua koskevia ajatuksia ja ideoita.

Työskennellessäni elokuvien parissa olen tehnyt havainnon, että äänen ja kuvan leikkaamisen elokuvakerronnalliset tavoitteet ja keinot eivät ole aina niin kaukana toisistaan kuin alkuun ajattelisi. Ihminen on moniaistillinen kokija. Emme koe eri aistikokemuksia eristettyinä toisistaan, vaan eri aistit vaikuttavat jatkuvasti toisiinsa. Sama pätee elokuvan kokemiseen. Jos elokuvan eri elementtejä ei tietoisesti tarkastella yksittäisinä, koetaan elokuva yhtenä kokemuksena, joka on kuulo- ja näköaistimusten summa. Äänisuunnittelijana pyrin jatkuvasti kohdentamaan ajatteluani tähän moniaistilliseen kokonaisuuteen pelkän kuulohavainnon sijaan. Tämä ei tarkoita pelkästään kuuntelemista ja katsomista samanaikaisesti, vaan pyrin ikään kuin ”näkökuulemaan” työn alla olevan elokuvan. Tämä on jokseenkin mahdoton tehtävä äänisuunnittelijalle, joka väistämättä kokee työstämänsä elokuvan eri tavalla kuin yleisö, mutta uskon, että kokonaisvaltaisen aistikokemuksen tiedostaminen auttaa äänisuunnittelijaa saavuttamaan halutun lopputuloksen.

Opinnäytetyöni pohjautuu väitteelle, että äänestä ja kuvasta voidaan tiettyyn pisteeseen asti puhua samoilla sanoilla. Kehitän ajattelumallia, jossa äänisuunnittelua hahmotellaan visuaalisten analogioiden kautta. Ajatus tutkimukseen lähti liikkeelle vuonna 2021 tekemästäni kandidaatin opinnäytetyöstä *Audiovisuaalinen harmonia ja kontrapunkti elokuvaäänisuunnittelussa*, jonka merkittävimmät havainnot referoin luvussa kolme. Osana aikaisempaa opinnäytetyötäni kuvailin ajatusta "äänikuvasta", jossa elokuvaäänen elementtejä pyritään käsittelemään kuin toisena

kuvavirtana elokuvan kuvan rinnalla. Esimerkiksi kuvitteellisessa elokuvassa voisi näkyä staattinen laaja kuva tiheästä metsästä, jolloin äänisuunnittelulla voidaan vastata esimerkiksi kysymykseen: ”Mitä kuvassa näkyvässä metsässä on?”. Kysymykseen vastataan leikkaamalla haluttua ääntä laajan kuvan rinnalle. Voimme ajatella näitä ääniä kuin ylimääräisinä kuvina metsäkuvan rinnalla. Linnunlaulun äänen lisääminen vastaisi informaation määränä kutakuinkin linnun lähikuvaan leikkaamista. Sen sijaan, että näytetään kuva lähestyvästä karhusta, leikataan kuvan päälle äänikuva tömähdyksistä, keppien raksumisesta ja karhun yksittäisestä murahduksesta. Mielestäni elokuvan äänikerronnasta kommunikointi ja kirjoittaminen helpottuvat tämän tyyppisen yksinkertaistamisen kautta. Elokuvallinen vaikutelma on tietenkin eri riippuen siitä, käytetäänkö kulloisenkin tunteen tai informaation palasen välittämiseen ääntä vai kuvaa. Elokuvan ääni- ja kuvakerronnan hahmottaminen käy yksinkertaisemmaksi, kun äänestä ja kuvasta puhutaan samankaltaisina toimijoina. Sen sijaan, että puhutaan äänestä ja kuvasta erillisinä toisistaan, puhutaankin yleisistä elokuvallisista kokonaisuuksista: ”Elokuvassa on synkkä metsä. Metsässä on lintuja. Etäältä lähestyy karhu”.

Tästä päästään itse elokuvaleikkaukseen. Samaisessa kuvitteellisessa elokuvassa on käytössä seuraavat elementit: laaja kuva metsästä, lähikuva karhusta, äänite laulavista linnuista, äänite metsässä liikkuvasta karhusta. Elokuvallista rytmiä ja jännitettä voidaan rakentaa esimerkiksi seuraavasti:

1. Kuvavirrassa on staattinen laajakuva metsästä, jonka päälle on leikattuna äänikuva laulavista linnuista.

2. Laajakuva metsästä pysyy muuttumattomana, mutta vähitellen voimistuu äänikuva askelista.

3. Samaan aikaan kun leikkaamme elokuvaan karhun murahduksen, leikkaamme hiljaiseksi äänikuvan linnuista. Laajakuva metsästä pysyy edelleen muuttumattomana.

Tunnelmaan luodaan näin äänileikkauksen keinoilla jännite. Katsoja on tunnistanut karhun murahduksen joksikin isoksi eläimeksi ja hiljentyneet linnut ovat luoneet elokuvaan jännitteen, joka odottaa purkautumistaan. Jännite voidaan tämän jälkeen purkaa esimerkiksi leikkaamalla kuvavirtaan lähikuva karhusta vieden elokuvan rytmiä eteenpäin. Merkittävintä esimerkissä on havainto siitä, että voimme hyvin puhua äänestä ja kuvasta samantyyppisin termein ja samoissa lauseissa. Tällöin kommunikointi keskittyy äänen ja kuvan yhdessä luoman kerronnan hahmottamiseen.

Pyrkimykseni opinnäytetyössäni on viedä yllä kuvailtua ajattelua pidemmälle. Sekä elokuvan kuvakerronta että äänikerronta ovat tietenkin huomattavasti monimutkaisempia kokonaisuuksia kuin mitä antamassani esimerkissä ilmenee. Uskon, että etsimällä yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia äänen ja kuvan välillä osana elokuvaleikkausta pystyn kehittämään niin omaani kuin yleisesti alan kykyä puhua ja kommunikoida äänen ja kuvan yhteiskäytöstä elokuvakerronnassa.

Kirjoitan opinnäytetyötä äänisuunnittelijan näkökulmasta. Käyn läpi kuva- ja äänileikkausta yhdistäviä termejä ja selvennän niiden käyttöä elokuvaäänikerronnassa. Rajaan tutkielman keskittymään elokuvatuotannon kuva- ja äänileikkausvaiheisiin, mutta sen synnyttämät havainnoit ovat yhtä lailla käytettävissä muissakin elokuvanteon työvaiheissa. Kuva- ja äänileikkausvaiheella tarkoitan tilannetta, jossa käytettävissä oleva materiaali on jo määritetty ja rajattu tiettyyn määrään kuvattua ja äänitettyä materiaalia. Tämä materiaali voi esimerkiksi pitää sisällään kuvauksissa kuvatut ja äänitetyt kohtaukset, äänisuunnittelijan keräämän kirjaston erilaisia äänitteitä tai varta vasten yksittäistä elokuvaa varten äänitetyt tehosteet.

Käyttäessäni termiä ”leikata elokuvaa” viittaan hieman epäkonventionaalisesti sekä ääni- että kuvaleikkaukseen, eli ylipäätään elokuvan leikkaamiseen. Tällä haluan rikkoa konventiota siitä, että kuva- ja äänileikkaus olisivat erillisiä työvaiheita, vaikka ovatkin suuressa osassa tapauksia eri henkilön tekemiä. Puhuessani äänileikkauksesta en suoraan viittaa työvaiheeseen ennen elokuvan äänimiksausta, vaan ylipäätään tapaan, jolla elokuvan äänet on ääniraidalle asetettu. Esimerkiksi äänten voimakkuus on osa äänileikkausta ja myös elokuvan loppumiksauksessa

ollaan tekemisissä elokuvan äänileikkauksen kanssa. Selvyyden vuoksi käytän useimmissa tapauksissa kuitenkin äänisuunnittelu-termiä kuvaillessani koko elokuvaäänen tuotantoprosessia.

Jo aloittaessani tämän tutkimuksen minulle on selvää, että kuva- ja äänileikkauksen funktiot ja pyrkimykset myös eroavat paljon toisistaan. Ajattelen kuitenkin, että pystyn kehittämään kykyäni kommunikoida elokuvaääntä koskevista kysymyksistä, kun tarkkailen äänisuunnittelua kuvaleikkaamisen luoman linssin kautta. On siis tärkeää ymmärtää, että en todellisuudessa väitä näitä kahta työvaihetta täysin samoiksi, vaan etsin yhtäläisyyksiä niiden välillä, minkä kautta pyrin näiden kahden suunnitelmallisempaan yhteiskäyttöön.

Esimerkkitapauksina käyn läpi lyhytelokuvia, joihin olen tehnyt äänisuunnittelun. Elokuvat ovat Topi Raulon ohjaama *Suonsilmä*, Jani Peltosen ohjaama *30 kilometriä sekunniss*a, Sameli Muurimäen ohjaama *Isän Mäyrä*, Vilja Keskimäen ohjaama *Odottajat* sekä Sherwan Hajin ohjaama *My Name is Hope.* Tulen analysoimaan näiden elokuvien lopputuloksia, eivätkä kaikki havaintoni ole sellaisia, joita olisin tehnyt tietoisesti elokuvia leikatessani.

2 KUULO JA NÄKÖ HAVAITTUNA

Ihminen kokee ympäröivän maailman aistiensa kautta. Ilman aisteja emme olisi läsnä ympäristössämme. Keskimäärin ihmisillä kaikista vallitsevin aisti on näkö. Näkemällä keräämme eniten informaatiota ympäröivästä maailmasta. Tämän takia olemme tietoisimpia näköaistimme havainnoista. Muut aistit toimivat usein ilman, että tiedostamme niiden kautta saatuja havaintoja. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että ne olisivat käyttämättöminä silloin, kun niitä ei aktiivisesti tiedosta. Muut aistit vaikuttavat suoraan näköaistin havaintoon. Esimerkiksi voimme luulla nähneemme jotain, vaikka olisimme oikeasti vain kuulleet sen. Usean erillisen aistihavainnon sijaan

havaitsemme ympäröivän maailman yhtenä moniaistillisena havaintona. Kaikki aistimme siis vaikuttavat toisiinsa.

Näkö- ja kuuloaistin suhde elokuvassa on ilmeinen. Usein kuitenkin päädymme puhumaan kuvasta ja äänestä erillisinä kokonaisuuksina, vaikka havaintomme elokuvasta on yksi moniaistillinen kokonaisuus. Koska aistijärjestelmämme on hierarkkinen, näköaisti toimii kuuloaistia tietoisempana, jolloin suurimmassa osassa tilanteita elokuvan ääni toimii alitajuntaisesti. Tällöin ääniraita vaikuttaa konkreettisesti siihen, miten näemme elokuvan kuvan. Väitettä on vaikea testata ja todistaa, mutta uskon, että näköhavaintomme elokuvan kuvasta muuttuu riippuen siitä, mikä ääni kuvaan on yhdistetty. Testaaminen on vaikeaa, koska heti kun näyttäisimme testihenkilölle kuvan uudestaan eri äänellä, kuva on erinäköinen jo sen takia, että se näytetään toistamiseen. Tämä ei suinkaan tee äänestä vähempiarvoista, vaan auttaa ymmärtämään sen käyttöön liittyviä kysymyksiä.

Elokuvateoreetikko, säveltäjä ja äänisuunnittelija Michel Chion hahmottaa äänen vaikutusta näköhavaintoon kehittämänsä termin "lisäarvo" (added value) kautta. Chion tarkoittaa äänen lisäarvolla äänen kuvalle tuomaa ilmaisullista ja informatiivista arvoa, joka luo vaikutelman siitä, että kyseinen tieto tai tunne olisi alun perin ollut jo sisällytettynä kuvaan. Lisäarvo toimii kumpaankin suuntaan: äänet saavat kuvan näyttämään erilaiselta kuin kuva yksinään näyttäisi, ja kuva saa äänet kuulostamaan erilaisilta kuin ne kuulostaisivat yksinään tyhjyydessä. Chionin mukaan äänen kuvainnollinen arvo on yksinään melko epämääräinen, mutta draamallisessa ja visuaalisessa kontekstissa ääni voi välittää hyvinkin moninaisia asioita. (Chion, 1994 : 5, 20-21.)

Mitä enemmän elokuvia äänisuunnittelen, sitä paremmin huomaan ymmärtäväni kuvan ja äänen yhteiskokemista. Kokemattomana tekijänä helposti unohtuu ajattelemaan omaa työtä tyhjiössä kysymyksen: ”Kuulostaako tämä tarpeeksi hyvältä?” kautta, kun oikea kysymys on: ”Miltä ääniraita saa kuvan ja sitä kautta tarinan tuntumaan?”. Kuulon alisteisuuden näköhavainnolle ymmärtäminen vaatii

henkilökohtaisen egon syrjään laittamista. Omalla kohdallani tässä on auttanut työskentelykokemuksen karttuminen.

Kuvaleikkauksessa pyritään usein mukailemaan katsojan näköhavainnon liikettä. Täydellinen leikkaushetki löytyy, kun leikataan uuteen kuvaan hetkellä, jolla katsoja haluaa katsoa tätä uutta kohdetta. Tämä on osittaista elokuvan tekijöiden luomaa manipulaatiota. Katsoja heittäytyy elokuvantekijän vietäväksi ja antaa tämän päättää, mitä kokee haluavansa katsoa. Elokuvaleikkaaja, äänisuunnittelija ja ohjaaja Walter Murch kertoo, että leikkaajan pääasiallinen tehtävä on asettua yleisön paikalle ja miettiä, mitä haluaa yleisön ajattelevan, mitä yleisön pitäisi ajatella ja, ennen kaikkea, mitä haluaa yleisön tuntevan. Hänen mukaansa leikkaajan työ on verrattavissa taikurin työhön, koska leikkaajan tulisi ohjata katsojan katsetta kuten taikuri ohjaa yleisönsä katsetta. Hän myös kertoo, että leikkaajan työ on osittain ennakoida ja osittain kontrolloida yleisön ajatuksenjuoksua. Leikkaajan tulee tarjota yleisölle, mitä se haluaa tai mitä se tarvitsee juuri ennen kuin se tajuaa pyytää sitä. Leikkaajan tulee olla samaan aikaan yllättävä ja itsestään selvä. Jos leikkaaja on liian jäljessä tai edellä, syntyy ongelmia. Jos leikkaaja on yleisön mukana samalla tätä pienesti ohjaten, tapahtumien virtaus tuntuu luonnolliselta ja innostavalta. (Murch, 2001 : 18, 39-40.)

Myös äänileikkausta voidaan lähestyä ihmisen huomion kautta. käytän termiä ”kuulon huomiopiste” kuvaamaan ihmisen kykyä päättää, mitä yksittäistä asiaa hän kuuntelee osana suurempaa äänimaailmaa. Esimerkiksi kun aktiivisesti kuuntelen ympäröivää äänimaailmaa esimerkiksi juna-asemalla istuessani, en tietoisesti kuule kaikkia ympäröiviä ääniä samanaikaisesti, vaan huomioni kiinnittyy äänimaailman elementeistä korkeintaan muutamaan kerrallaan. Saatan kuunnella ensin asemalla kaikuvaa puheensorinaa, kunnes lähtevän junan kuulutus vie huomioni enkä ikään kuin enää kuule vallitsevaa puheensorinaa, koska keskityn kuulutuksen sisältöön. Puheensorina ei häviä asemalta minnekään, mutta se katoaa tai vaimenee tietoisuudestani hetkeksi. Kuulutuksen jälkeen kuulohuomioni saattaa ohjautua kuulemaan, kuinka juuri äsken kuulutettu juna lähtee asemalta liikkeelle, kunnes junan kaikottua

huomioni palaa taas puheensorinan läsnäoloon, joka on lyhyen tapahtumasarjan aikana hiljentynyt, koska osa ihmisistä on noussut asemalta lähteneeseen junaan. Kuuloni huomiopiste vaeltaa ympäri vallitsevaa äänimaailmaa valiten kulloisellakin hetkellä minulle merkityksellisimmän äänen lähteen. Tätä kuulohuomion liikettä ohjaa hyvin paljolti näköhavaintomme. Kuvailemani kuuntelemisen tilanteen voisi ajatella myös siihen sopivan elokuvakohtauksen äänimaailmana ja sen äänileikkauksena.

Elokuvaäänen tapauksessa yksinkertaisinta on antaa ihmisen huomion vaeltaa äänimaailmassa vapaasti samalla, kun kuvaleikkauksella ohjataan näköhavainnon liikettä elokuvan maailman sisällä. Tällä tarkoitan tilannetta, jossa äänimaailma pysyy yhden kohtauksen sisällä melko muuttumattomana. Äänileikkaaja tarjoaa katsojalle yhdellä kertaa ison määrän yksittäisiä ääniä, jolloin katsoja kuuntelee haluamaansa ääntä näiden äänten joukosta tietoisesti tai epätietoisesti. Katsoja saa siis vapaasti liikuttaa havaintomaailmaansa elokuvan äänimaailman sisällä, kuten minäkin liikutin kuulohavaintoani aikaisemmassa kappaleessa juna-aseman äänimaailmassa. Kaikki äänet ovat kuitenkin kokijan havainnoissa läsnä ja vaikuttavat hänen kokemukseensa alitajuntaisesti, kuten meitä ympäröivät äänet reaalimaailmassakin. Äänet vaikuttavat Chionin mainitseman lisäarvon kautta havaintoihin, joita yleisö tekee elokuvan kuvasta. Elokuvan äänimaailman havainnointia voidaan kuitenkin ohjailla esimerkiksi äänten voimakkuuden vaihteluilla. Jos yhden äänen voimakkuutta nostetaan samalla kun toisen äänen voimakkuutta lasketaan, on todennäköistä, että katsojan huomio kiinnittyy voimistuvaan ääneen. Huomio ei yksin siirry pelkästään tässä syntyvän voimakkuuseron takia, vaan ylipäätänsä kaikenlaiset muutokset äänimaailmassa ohjaavat elokuvan kokijan huomiota. Kirjoittaessani kokijan kuulohuomiosta, tarkoitan yhtä lailla tämän aktiivisesti sekä alitajuntaisesti tekemiään havaintoja. Ajattelen, että hyvin onnistuneen elokuvan ääniraitaa kuulleessaan elokuvan kokija ei kuuntele elokuvaa juurikaan aktiivisesti, vaan äänisuunnittelijan valinnat saavat aikaan illuusion, jossa kokijan kuuloaisti toimii kuin tämä seuraisi elokuvan tapahtumia oikeassakin maailmassa. Pelkästään kaiken kohtaukseen kuuluvan äänen esittäminen tasaisena ja muuttumattomana ei usein riitä luomaan

tätä illuusiota, vaan äänisuunnittelijan tulee ohjata yleisön kuulohavaintoa ääniraidassa tapahtuvien muutosten kautta.

Mielestäni ajatusta alitajuntaisesta äänestä lähestytään usein väärällä tavalla. Alitajuntainen ääni hahmotetaan usein äänenä, joka on niin hiljaisella, ettei katsoja pysty tietoisesti kuulemaan sen olemassaoloa, mutta joutuu kuitenkin sen vaikutuksen alaiseksi. Yllä kirjoitetun pohdinnan myötä olen kuitenkin itse sitä mieltä, että vaikuttaakseen yleisön alitajuntaan täytyy äänen olla selvästi kuultavissa eikä kuulokynnyksen alapuolella. Äänisuunnittelijan täytyy luottaa siihen, että mikäli ääniraita ei ole liian huomiota herättävä, katsoja kuulee sen kokonaisuudessaan alitajuntaisesti eli kiinnittämättä siihen tietoista huomiota. Tämä mahdollistaa selvästi kuultaviksi asetettavia alitajuntaisia äänileikkausideoita. Koen, että tästä syystä elokuva-äänisuunnittelija tekee helpommin varovaisia valintoja kuin rohkeita. Kuunnellessaan itse leikkaamaansa ääntä oma huomio on aina vääristynyt katsojan havaintoihin verrattuna, ja yleensä katsoja ei kiinnitä tietoista huomiota ääneen ollenkaan, vaikka äänileikkausvalinnat tuntuisivat tekijästä huomiota herättäviltä.

Kuulohavainnointia, niin tietoista kuin epätietoista, ohjaillaan äänileikkauksen keinoilla. Kuulohavainnointia voidaan simuloida esimerkiksi äänenvoimakkuuden ja äänenvärin avulla. Yksinkertaisimmillaan äänisuunnittelija alentaa voimakkuutta äänistä, joiden haluaa liikkuvan katsojan huomion ulkopuolelle ja voimistaa ääniä, joihin haluaa kokijan huomion kiinnittyvän. Tämän tyyppistä ohjailua voidaan käyttää, vaikka ääntä ei nostettaisikaan täysin huomiokynnyksen yli, vaan kaikki tapahtuu ilman, että katsoja tietoisesti kuuntelee ääniraidan sisältöä. Samankaltaista ohjailua voidaan toteuttaa kaikenlaisilla ääniraidassa tapahtuvilla muutoksilla, eikä se välttämättä vaadi äänten voimakkuuksien muutosta. Kuulohuomion liikkeen tarkastelusta syntyy valtava paletti erilaisia äänileikkauksen keinoja, ja ajattelu lähentyy tapaa, jolla kuvaleikkaustakin voidaan hahmotella. Elokuvaa voi esimerkiksi rytmittää ääniraidassa tapahtuvien muutosten kautta ilman, että kuvavirrassa tapahtuu leikkausta.

Tapa, jolla elokuvaäänen huomiopistettä muokataan, on ennen kaikkea tyylikysymys. Esimerkiksi maalaustaiteessakin nähdään yhtä monta tapaa siirtää havainto reaalimaailmasta kankaalle kuin on maalauksiakin. Tästä voi löytää yhtymäkohdan myös elokuvan ääniraidan hahmotteluun. Esimerkiksi äänellisen perspektiivin tyyli on täysin riippuvainen tilanteesta ja tekijästä. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi sitä, kuinka nopeasti tai hitaasti etääntyvä äänenlähde hiljenee. Poispäin kamerasta kävelevän hahmon askelten ääni voi kaikota heti tämän käveltyä 10 metriä, tai ne voivat kuulua vielä hahmon ollessa 100 metrin päässä. Kumpikin vaihtoehto luo omanlaisensa elokuvallisen tunnelman. Äärimmäisessä tapauksessa äänihavaintoja voidaan käsitellä surrealistisesti, jolloin havaintojen laatu ei vastaa oikean elämän havaintoja, vaan tekijä luo omat sääntönsä elokuvan todellisuudelle. Tietyllä tavalla näin tapahtuu jokaisen elokuvan kohdalla, koska elokuvan kaksiulotteinen näkymä ja välittömästi vaihtuvat kuvakulmat eivät toimi oikean maailman sääntöjen mukaisesti.

3 REFERAATTI: AUDIOVISUAALINEN HARMONIA JA KONTRAPUNKTI

Tässä kappaleessa referoin vuonna 2021 kirjoittamani kandidaatin opinnäytetyön *Audiovisuaalinen harmonia ja kontrapunkti elokuvan äänisuunnittelussa* merkittävimpiä kohtia tämän opinnäytetyön kannalta. Nykyinen opinnäytetyöni on osittain jatkoa edelliselle opinnäytteelleni, minkä takia pidän merkityksellisenä tiettyjen käsitteiden avaamista sen kautta. Kandidaatin opinnäytteeni käsittelee harmonian ja kontrapunktin käsitteitä elokuvan kerronnassa. Käsittelen siinä myös tärkeää synkronin käsitettä. Kaikki nämä käsitteet ovat merkityksellisiä elokuvaäänen ja -kuvan yhteisvaikutuksen ymmärtämisessä.

Pohjimmiltaan elokuvassa ei ole muuta kuin kuva ja ääni. Kaikki muu, kuten tarina, hahmot ja miljöö, välittyy näiden kautta. Onnistuneen elokuvakerronnan avulla yleisöä saadaan huijattua niin, ettei se elokuvaa seuratessaan edes muista

kuvan ja äänen läsnäoloa, vaan eläytyy täysin elokuvan luomaan illuusioon. Tällöin yleisö seuraa ainoastaan kuvan ja äänen yhteisvaikutusta ja sitä kautta elokuvan tarinaa.

Synkroni on elokuvassa kuvan ja äänen välinen samanaikaisuus. Yleisimmin se muodostuu kuvan ja äänen välille, kun äänen lähde ja syntymishetki nähdään kuvassa. Yleisin synkroninen elementti on kuvassa näkyvien hahmojen puhe. Chion määrittelee synkronin pisteen olevan audiovisuaalisen jakson hetki, jolloin äänitapahtuma ja visuaalinen tapahtuma kohtaavat samanaikaisesti (Chion, 1994 : 58). Epäsynkroni on ymmärrettävissä synkronin vastakohdaksi. Mikäli samanaikaisuuden hetkeä äänen ja kuvan tapahtumille ei löydy, ovat ne epäsynkronissa. Epäsynkroninen äänenkäyttö tarjoaa käytännössä rajattoman määrän tarinankerronnan keinoja.

Elokuva tapahtuu paikassa ja ajassa, jotka muodostavat synkronin lähtökohdan. Tarinan sisällä on oma aikansa, joka välittyy katsojalle reaaliaikaisena tai eireaaliaikaisena. Elokuvalla on omat tapahtumapaikkansa, yleisön katsoessa elokuvaa tarinan ulkopuolisessa paikassa esimerkiksi elokuvateatterissa tai kotisohvallaan. Huomattavaa on, että joissakin tapauksissa elokuvan kuva ja ääni voivat samanaikaisesti liikkua useammassa kuin yhdessä paikassa ja ajassa.

Synkroni voi syntyä myös muiden kuvan ja äänen välisten osa-alueiden välille. Kuvalla ja äänellä voi olla esimerkiksi synkronissa etenevä rytmi. Tällöin oleellista ei ole se, että rytmin muodostavat tapahtumat tapahtuvat samanaikaisesti, vaan se, että ne tapahtuvat samantyyppisessä rytmissä. Epäsynkronista on yhdistää äänessä tapahtuva nopea rytmi ja kuvassa tapahtuva hidas rytmi. Synkroni kuvan ja äänen välillä voi muodostua myös muutoksista. Kuvassa ja äänessä tapahtuva samanaikainen muutos muodostaa synkronin hetken, vaikka nämä muutokset eivät olisi samankaltaisia toistensa kanssa.

Musiikinteoriassa harmonia tarkoittaa yksinkertaisimmillaan kahden tai useamman sävelen yhdessä muodostamaa ääntä. Laajemmin harmonia viittaa sointujen järjestelyyn ja sovittamiseen, ja sointujen välisiin suhteisiin (Kennedy,

Kennedy ja Rutherford-Johnson, 2013). Kuvan ja äänen harmoninen suhde taas on suhde äänen ja kuvan välillä tiettynä hetkenä. Harmoniaa tulee siis tarkastella ikään kuin pysäytetyssä ajassa, mikä ei tietenkään ole täysin mahdollista, koska ääntä ei voi tarkastella pysäytettynä. Audiovisuaalinen harmonia tapahtuu ajatuksen ja kokemuksen tasolla. Jokaisella elokuvan hetkellä ääni ja kuva ovat suhteessa toisiinsa. Ne kantavat jatkuvasti mukanaan yhtä tai useampaa merkitystä, jotka rinnakkain asetettuna ja koettuna muodostavat uuden moniulotteisemman merkityksen. Ajattelen, että monimutkaisessa audiovisuaalisessa harmoniassa kuvan ja äänen merkitykset ovat kauempana toisistaan ja luovat näin ollen rikkaampia uusia merkityksiä. Yksinkertaisessa audiovisuaalisessa harmoniassa kuvan ja äänen välinen suhde on hyvin selkeä ja ilmeinen. Kumpikaan näistä ei ole toista parempi, vaan elokuvailmaisu rakentuu audiovisuaalisten harmonioiden vaihtelusta.

Audiovisuaalinen dissonanssi tarkoittaa elokuvakerronnassa olevaa hetkellistä epäsopua, jolloin ääni ja kuva ovat selvästi väärät suhteessa toisiinsa. Tämä ei tarkoita, että ne olisivat ilmaisun kannalta väärät, vaan audiovisuaalisella dissonanssilla voidaan saavuttaa upeita lopputuloksia elokuvailmaisussa. Ymmärrän dissonanssin audiovisuaalisen harmonian alalajina, ja puhuessani audiovisuaalisesta harmoniasta se pitää sisällään myös audiovisuaalisen dissonanssin. Elokuvan ääniraita muodostaa jatkuvasti harmonioita myös omien elementtiensä välille. En tarkoita tällä musikaalisia harmonioita, vaan ajatuksen ja kokemuksen tasolla syntyviä audiovisuaalisia harmonioita. Nämä ääniraidan sisällä syntyvät harmoniat taas yhdistyvät kuvan sisällä muodostuvien harmonioiden kanssa audiovisuaalisiksi harmonioiksi. Todellisuudessa elokuva muodostuukin niin monen eri tekijän yhteisvaikutuksesta, että yksittäisen elokuvan kokonaisharmonian täydellinen analysoiminen olisi mahdoton tehtävä.

Elokuvan kontrapunkti viittaa kuvan ja äänen erillisyyteen suhteessa toisiinsa. Ne voivat välittää katsojalle samanaikaisesti eri asioita ja niiden välinen suhde on jatkuvassa muutoksessa. Samaan aikaan ne muodostavat audiovisuaalisen harmonian kautta uusia merkityksiä. Terminä kontrapunkti juontaa juurensa

musiikkiteoriasta, jossa se tarkoittaa kahden tai useamman sävelkulun käyttämistä yhdenaikaisesti. Minulle elokuvan kontrapunkti tarkoittaa siis kuvan ja äänen välisen suhteen muutosta ajassa. Suhteen muuttuessa myös niiden välinen harmonia on jatkuvassa muutoksessa. Käsitteenä kontrapunkti ymmärretään usein todella monin eri tavoin. Chion toteaa monen kontrapunktina tarjotun mallin olevan itseasiassa loistavia esimerkkejä dissonanssissa, koska ne osoittavat väliaikaiseen eripuraan kuvan ja äänen välillä (Chion, 1994 : 36-37). Äänen ja kuvan välittämän sisällön ero voi paikoin olla hyvin pieni, mutta tämä ei poista niiden välistä kontrapunktia. Voisi siis sanoa, että äänielokuva on pohjimmiltaan aina kontrapunkti.

Kandidaatin opinnäytetyössäni esittelen ajatukseni termistä ”äänikuva”, jolla viittaan äänten jäsentelyyn kuin ne olisivat kuvia elokuvan oikean kuvavirran rinnalla. Kyseisestä ajatuksesta onkin pohjimmiltaan muodostunut tämän opinnäytteen aihe. Palaan tarkemmin tähän ajatteluun erityisesti kappaleessa viisi, kun käsittelen komposition käsitettä. Olen kandidaatin opinnäytteeni jälkeen ymmärtänyt tarkoittavani ”äänikuvalla” nimenomaan äänikompositioita ja näiden kompositioiden peräkkäin ja päällekkäin leikkaamista. Äänikompositio tarkoittaa tapaa, jolla elokuvan äänet on sommiteltu yhteen.

4 MATERIAALINA ÄÄNITTEET

Kuvaleikkauksessa leikkausmateriaalin määrittäminen on melko yksinkertaista. Yleensä materiaalina on kuvauksissa tallennettu materiaali. Materiaali voi toki olla laajempaakin, kuten esimerkiksi arkistomateriaalielokuvien kohdalla. Äänimateriaalin rajaaminen ei ole yhtä suoraviivaista, vaan teoriassa kuvattuun materiaaliin voidaan yhdistää, mikä tahansa äänite, jota äänileikkaajalla on lupa käyttää. Tämä toteutuu usein äänikirjastojen myötä. Äänikirjasto on kokoelma äänitteitä, joita äänileikkaaja saa käyttää ja muokata haluamallaan tavalla. Äänitteet voivat olla äänileikkaajan itse äänittämiä tai niissä voi olla ostettu tai muulla tavalla hankittu

käyttölisenssi. Äänikirjastoissa voi olla yli satoja tuhansia äänitteitä erilaisista paikoista ja kohteista.

Ainakin omalla kohdallani äänikirjastoja käyttäessäni unohtuu helposti, että kuvamateriaalin tavoin kaikki kirjaston äänitteet ovat todellisia tallennettuja hetkiä tästä maailmasta tai valmiiksi koostettuja yhdistelmiä todellisista hetkistä. Osa äänitteistä on mikrofonilla tallennettuja ja osa voi olla sähköisesti tai digitaalisesti generoituja, mutta silti ne ovat tallennuksia hetkistä elokuvan maailman ulkopuolelta. Näin ajateltuna elokuvaan leikattavat äänitteet eivät eroa kuvamateriaalista, joka on myös tallenne oikeasta hetkestä elokuvan maailman ulkopuolella. Esimerkiksi fiktioelokuvaa varten kuvattu ja äänitetty materiaali on tallenne elokuvan maailman ulkopuolella tapahtuvasta näyttelemisestä. Tässä tapauksessa tallennettava tilanne on vain hyvin tarkkaan kontrolloitu. Dokumenttielokuvassa tallennettavat tilanteet ovat yleensä vähemmän kontrolloituja. Elokuvan maailmaksi kohtaukset muodostuvat vasta kun ne leikataan yhteen ja esitetään yleisölle.

Tuon äänimateriaalin olemuksen ilmi tähdentääkseni ajatusta äänileikkaamisesta. Leikatessa ääntä valitaan tallenne jostakin hetkestä ja päätetään yhdistää se samassa tai eri hetkessä tallennettuun kuvamateriaaliin. Äänen leikkaaminen ei siis pohjimmiltaan eroa kuvan leikkaamisesta, jossa eri tallennetut hetket yhdistetään toisiinsa luomaan jotakin uutta.

Mielestäni tämä tallennettujen hetkien yhdistämisen taika unohtuu helposti äänileikkaajan työssä, ja tallenteet alkavat tuntua vain abstraktilta lähdemateriaalilta. Konkreettisimmillaan taian pääsee kokemaan, kun käyttää elokuvissa omasta elämästään tallennettuja ääniä. Omalta pihalta äänitetystä, itselle tärkeästä atmosfääristä voi elokuvaleikkaamisen kautta syntyä jotakin aivan muuta osana elokuvan maailmaa. Ääni on silti edelleen tunnelma, joka on taltioitu kyseiseltä pihalta. Tämän takia pidänkin äärimmäisen tärkeänä, että jatkuvasti äänitän ja kuuntelen ympäristöäni. Näin luon uudenlaisen suhteen myös äänikirjastoista leikattuihin hetkiin ja tapahtumiin, muistuttaen itseäni äänitteiden konkreettisuudesta ja yhteydestä oikeaan maailmaan. On kuitenkin hyvä pitää mielessä, että äänitteisiin saattaa liittyä

tunteita, jotka ovat henkilökohtaisia äänileikkaajalle, eikä näin ollen välity sellaisenaan elokuvan yleisölle. Toisaalta elokuvan ääniraita saattaa herättää katsojassa tunteita, jotka ovat hänelle täysin henkilökohtaisia. Henkilökohtaisten tuntemusten herääminen on totta minkä tahansa muunkin taiteenmuodon kanssa, enkä näe tätä ongelmana, vaan yhtenä taiteentekemisen suurimpana hienoutena.

Itsessäni huomaan kehityksen kohdan siinä, että maltan antaa omien ja äänikirjastojen äänitteiden kuuntelulle tarpeeksi aikaa. En tarkoita, että minun tulisi kuunnella enemmän äänitteitä, vaan että löytäessäni sopivan äänen, malttaisin kuunnella sitä rauhassa ja tutkia, millaisia tunnelmia ja vaikutuksia sillä on elokuvan kuvaan ja muihin ääniin yhdistettynä. Tahtoisin ottaa työskentelyyni tässä suhteessa vaikutteita siitä tarkkuudesta, millä huomaan leikkaajien katsovan kuvauspäivien materiaalin (dailies) läpi. Usein huomaan itsessäni tarpeen päästä mahdollisimman nopeasti eteenpäin elokuvan ääniraidan työstämisessä, mikä johtaa siihen, että löytäessäni jollain tapaa sopivan äänitteen, leikkaan sen nopeasti paikalleen ja siirryn lähes välittömästi eteenpäin seuraavaan ääneen. Toki palaan leikattuihin äänitteisiin myöhemmin koko elokuvan kontekstissa, mutta uskon, että useimmissa tapauksissa myös äänien rauhallisempi kuuntelu ja tunnelmointi voisi auttaa tarkemman ja hienovaraisemman äänisuunnittelun rakentamisessa. Rytmi, jolla ympäröivä maailma nykyaikana toimii, tuntuu sotivan tämän tyyppistä työskentelyä vastaan. Tuntuu siltä, että minulla on jatkuva tarve tuottaa lisää materiaalia nopeammin ja enemmän, kun välillä hitaammin eteneminen ja rauhallisempi työskentely saattaisi pitkässä juoksussa johtaa ennen kaikkea parempaa lopputulokseen kenties myös lyhyemmässä ajassa. Tämä pätee mielestäni etenkin äänisuunnitteluun, koska kuunteleminen vaatii aikaa. Jos tekemisen tahti on liian nopea ja paineistettu, saattaa käydä niin, että äänisuunnittelija ei kuuntele sitä, miltä materiaali oikeasti kuulostaa, mikä johtaa huonompiin valintoihin ja menetettyyn aikaan. Esimerkiksi miksaustilanteissa olen huomannut, että kohtauksen miksausta on todella vaikea arvioida, jos ei muista kuunnella kokonaisuutta pidemmän aikavälin konteksteissa. Tätä vastaan jälleen sotii tarve päästä nopeasti eteenpäin, vaikka todellisuudessa nopeitten pääsisi eteenpäin kuuntelemalla kohtaus rauhassa osana pidemmän aikajakson kontekstia.

Itselläni tähän kuuntelemisen harjoitteluun on auttanut omien äänitteiden äänittäminen ja näiden äänitteiden editoiminen, järjestely ja katalogisointi. Yritän mahdollisimman usein äänittää ympäristöäni ilman, että äänitteet on äänitetty mitään tiettyä projektia varten. Näinä äänityshetkinä huomaan, että pystyn rauhassa kuuntelemaan ja ihmettelemään minua ympäröivää äänimaailmaa. Näiden äänitteiden äänittämisen lisäksi aivan yhtä tärkeää on niiden läpikäyminen. Tässä oleellista minulle on kuunnella kaikki materiaali läpi alusta loppuun samalla äänitteitä nimeten ja editoiden mahdollista myöhempää käyttöä varten. Tämä prosessi auttaa kuuntelemaan ääniä rauhassa ilman painetta projektiaikatauluista.

Äänileikkauksen erityispiirre verrattuna kuvaleikkaamiseen on se, että useampia äänitteitä käytetään hyvin usein samanaikaisesti. Kuvaan yhdistetään useaita äänihetkiä, jotka yhdessä muodostavat elokuvan hetken. Murch (2005) puhuu äänten kerrostamisesta (superimpose). Hänen mukaansa, kun ääniä kerrostaa, ne samalla muodostavat jotakin uutta, mutta säilyttävät alkuperäisen identiteettinsä. Ikään kuin katsottaessa vihreää väriä, voisi vielä nähdä sinisen ja keltaisen. Hänen mukaansa harmonisesti yhtenäistä äänimateriaalia voi kerrostaa niin paljon kuin haluaa. Esimerkiksi jos kaikki orkesterin soittimet soittavat samaa nuottia eri oktaaveista, soittimien määrää voi kasvattaa loputtomasti ja silti lopputulos on yhtenäinen. Vertailun vuoksi, jos kaikki soittimet soittaisivat mitä sattuu, yhtenäisyys muuttuisi välittömästi kaaokseksi. Hän kertoo, että on olemassa myös ei-musikaalista harmoniaa. Tämä tapahtuu kerrostaessa äänilähteiltään hyvin samantapaisia äänitteitä. (Murch, 2005 : 13.)

Koska kuvaan yhdistettävissä olevien äänivaihtoehtojen määrä on lähes rajaton, mielestäni useimpien elokuvien kohdalla on tärkeää tehdä etukäteen jonkinlaista materiaalin keräystä ja rajausta. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi kirjastoäänten etsimistä tai sopivien atmosfäärien äänittämistä ennen varsinaisen äänileikkausvaiheen alkamista. Ainakin omalla kohdallani materiaalin rajaaminen auttaa luovien päätösten tekemisessä. Äänitteiden valitseminen on vain yksi osa äänileikkausta ja rajatulla materiaalilla työskentely vapauttaa äänisuunnittelijan aivokapasiteettia

keskittymään muihin äänileikkauksen osa-alueisiin. Näitä käsittelen myöhemmin opinnäytetyössäni.

Chionin mukaan äänet ja kuvat ovat kumpikin leikattavissa olevia asioita. Ne on tallennettu nauhalle tai filmille, joita voi leikata, järjestellä ja liikuttaa haluamallaan tavalla. Kuvaleikkaaminen on synnyttänyt elokuvan yksikön: kuvan. (Chion, 1994 : 40-41.) Kuva tässä yhteydessä tarkoittaa englannin kielellä termiä ”shot”, joka ei viittaa kuviin yleisesti, vaan yksittäiseen kuvakokonaisuuteen, joka asettuu kahden kuvaleikkauskohdan väliin. Chion jatkaa, että kuva on neutraali ja objektiivinen yksikkö, jonka sekä elokuvan tekijät että katsojat hyväksyvät. Samankaltaista selkeää elokuvaäänen yksikköä ei ole määritettävissä. Äänileikkaukset eivät kuvaleikkausten tapaan hyppää korvissamme, joten ne eivät mahdollista tunnistettavan äänileikkauksen yksikön rajaamista. (Chion, 1994 : 41.) Chion ei kiellä ääniyksikön olemassaoloa kokonaan, vaan huomauttaa sen olevan huomattavasti yksittäistä kuvaa epämääräisempi. Oma ajatteluni äänisuunnittelun hahmottelun yksinkertaistamisesta perustuu juuri äänileikkauksen yksiköiden määrittämiseen ja siihen, kuinka näiden yksiköiden leikkaamista ja järjestelyä voidaan käsitellä hyvinkin samaan tapaan kuin kuvaa leikataan. Usein yksiköt määrittyvät projektikohtaisesti eikä pyrkimykseni missään nimessä ole luoda yhtä ja oikeaa tapaa hahmottaa elokuvaääntä.

Chion (1994) tarkentaa, että äänen leikkauskohdat voi kuulla myös selkeinä eli sekä kuultavissa oleva että kuulumaton äänileikkaus on mahdollista. Hän kertoo, että yleensä elokuvaäänen miksauksessa pyritään kuitenkin tasoittamaan karkeudet, joka jo sellaisenaan tekee mahdottomaksi äänileikkauksen yksikön määrittämisen. Hän kuitenkin huomauttaa, että jotkut eivät näe nykyaikaisia miksauksen käytäntöjä luonnollisina, vaan tietynlaisen valtavirtaelokuvalle tyypillisen ideologian ja estetiikan ilmentymänä, jossa kaikki työn jäljet pyritään piilottamaan elokuvan jatkuvuuden ja läpinäkyvyyden saavuttamiseksi. Chion antaa esimerkkinä Jean-Luc Godardin elokuvat, joissa ääntä leikataan kuultavissa olevilla leikkauksilla. Chionin mukaan Godard pääsee elokuvissaan lähimmäksi jotain, jota voisi kutsua äänikuvaksi. Tässäkään tapauksessa äänet eivät herätä kuulijassa yksikköjen tunnetta,

vaan ajassa etenevä äänen havainnointi hyppää leikkauskohdan yli siirtyen seuraavaan ääneen samalla unohtaen juuri kuullun äänen olemuksen. (Chion, 1994 : 42-43.) Chion puhuu ylläolevissa viittauksissa äänileikkauksen yksiköstä, joka olisi samankaltainen kuin kuvaleikkauksen kuvayksikkö. Chion jatkaa myöhemmin, että ääniraita pitää kyllä sisällään yksiköitä, mutta ne eivät ole samankaltaisia kuvaleikkauksen yksiköiden kanssa. Ne ovat samankaltaisia jokapäiväisten kokemuksiemme kanssa. Näitä yksiköitä ovat esimerkiksi lauseet, hälyäänet ja musiikkiteemat. Chion kertoo, että kuulomme analysoi elokuvan dialogia lauseiksi ja sanoiksi eli kieliopillisiksi yksiköiksi. Havaintomme purkaa hälyäänet yksittäisiksi äänitapahtumiksi ja musiikkia ymmärrämme melodioina, teemoina ja rytmisinä kokonaisuuksina. Ääni pitää siis sisällään yksiköitä, mutta ne eivät ole rajattuja elokuvaan, vaan kulloisenkin äänen tyyppiin. (Chion, 1994 : 42.) Omat ajatukseni äänen leikkaamisesta perustuvat näihin Chionin esiintuomiin lukuisiin reaalimaailman ääniyksikköihin. Ajatukseni on, että ääniraidan ja elokuvan kanssa työskentelyä helpottaa, kun elokuvan ääniraidan purkaa erilaisiksi yksittäisiksi kokonaisuuksiksi, joita peräkkäin ja päällekkäin leikkaamalla viedään elokuvan kerrontaa eteenpäin. Tämä ääniraidan yksiköinti on täysin tilanneriippuvainen. Kohtauksen ääniraidan saattaisi ajatella koostuvan esimerkiksi autotien äänestä, luonnonäänistä ja dialogista, kun seuraavassa kohtauksessa saattaisin ajatella jokaisen yksittäisen auton äänen olevan oma äänellinen yksikkönsä.

Murch (2005) jakaa elokuvan ääniraidan spektrille koodatun (encoded) ja koetun (embodied) välille. Koodatun äänen merkitys välittyy kuulijalle opittujen sääntöjen kautta. Yksinkertaisin esimerkki koodatusta äänestä on puhe. Kun joku puhuu, samaa kieltä ymmärtävä henkilö pystyy ymmärtämään puheen sisällön. Puheääni toimii tässä tilanteessa kielellisen koodin kuljettajana. Koetun äänen merkitys välittyy suoraan äänen kokemisesta ilman, että kuulijan täytyy ymmärtää siihen sisällytettyjä koodeja sen tulkitsemiseksi. Selkein esimerkki koetusta äänestä on musiikki. Murch vertaa janaa koodatun ja koetun äänen välillä värispektriin, jossa kaikki mahdolliset värisävyt asettuvat sinisen ja punaisen välille. Täysin koodattuun ääneen hän viittaa sinisellä värillä ja täysin koettuun ääneen hän viittaa punaisella.

Hänen mukaansa kaikki kuultu ääni on asetettavissa käsitteelliselle spektrille sinisestä puheesta punaiseen musiikkiin. Äänitehosteet asettuvat koodatun ja koetun äänen välimaastoon. Ne usein viittaavat spesifiin äänilähteeseen, eivätkä näin ollen ole yhtä puhtaasti pelkästään koettuja kuin musiikki. Hän myös huomauttaa, että yleensä puhe ei ole täysin koodattua, vaan sisältää myös koettua sisältöä. Voimme esimerkiksi kokea henkilön puheesta tämän tunnetiloja ilman, että ymmärrämme kieltä, jota tämä puhuu. Samoin musiikki voi pitää sisällään esimerkiksi kulttuurillisesti koodattua sisältöä. Murchin värivertauksessa mitä enemmän koettua sisältöä koodattu ääni sisältää, sitä enemmän se taittaa vihreän suuntaan. Vastaavasti, mitä enemmän koodattua sisältöä on koetussa äänessä, sitä enemmän se taittaa oranssin suuntaan. Täysin välimaastoon asettuvat äänitehosteet ovat keltaisia, mutta nekin usein taittavat enemmän joko koodatun tai koetun äänen suuntaan. (Murch, 2005 : 8-11.)

Halusin tuoda esiin Murchin värispektrivertauksen, koska se on oma tapansa hahmottaa ja jäsennellä äänisuunnittelua visuaalisiin havaintoihin liittyvien analogioiden kautta. Elokuvan kokija ei tietoisesti hahmota kuulemaansa koodatuksi ja koetuksi, mutta jäsentelemällä ääniä tällä tavalla elokuvaa työstettäessä, voidaan saavuttaa oivalluksia ja parempaa kommunikaatiota elokuvan tekijöiden välillä. Mielestäni toinen syy elokuvaäänen teoretisointiin liittyy siihen, että tekemäänsä elokuvaa on vaikea kuulla ja nähdä samalla tavalla kuin elokuvan katsoja sen kokee. Teoretisoinnin kautta on mahdollista luoda itselleen sääntöjä, jotka saattavat johtaa parempaan lopputulokseen. Murch esimerkiksi käyttää värispektrivertaustaan elokuvan miksauksessa siten, että hän välttää käyttämästä samanaikaisesti samoja äänen värisävyjä liikaa. Jos hän käyttää samaa värisävyä useammassa äänielementissä, hän välttää käyttämästä liikaa muita sävyjä. Hän väittää, että jos äänet on aseteltu koko spektrille koodatun ja koetun välille, katsoja voi kuulla useampia elementtejä ilman, että ne alkavat kasaantua ja muuttua vaikeaselkoiseksi massaksi. Hän tarkentaa, että kun äänielementit asettuvat tasaisesti koko spektrille, yleisö voi ymmärtää ja kokea jopa viittä ääntä samanaikaisesti. Jos käytössä on samaa sävyä, tämä luku pienenee kahteen ja puoleen. (Murch, 2005 : 18-22.)

Murch on siis luonut itselleen säännön elokuvan miksaamiseen, jota seuraamalla hän pystyy takaamaan, että elokuvan kokija kuulee elokuvan äänimaailman selkeänä. Äänisuunnittelija ei pysty itse kokemaan elokuvansa ääntä samalla tavalla kuin yleisö, koska hän tietää etukäteen, mitä ääniä elokuvan ääniraidalla on. Tämän takia äänisuunnittelija pystyy vastaanottamaan suuremman määrän ääniä kuin elokuvan kokija, jolloin Murchin ehdottaman säännön seuraaminen voi auttaa varmistamaan parhaan mahdollisen lopputuloksen saavuttamisen.

Näen Murchin esittämälle teorialle käyttöä myös äänen leikkaamisessa. Äänisuunnittelija voi tietoisesti miettiä äänen värisävyjen annostelua osana elokuvan kerrontaa ja rytmiä. Jos elokuva koostuu pitkään pelkästään koodatusta äänestä, se muuttuu mitä luultavimmin tylsäksi. Mitä kauemmin yhdessä sävyssä viivytään, sitä voimakkaammalta uusi sävy tuntuu. Esimerkiksi musiikin leikkaaminen pitkään jatkuneen hitaan dialogin päätteeksi voi tuntua todella voimakkaalta verrattuna siihen, että musiikki olisi ollut kuultavissa koko dialogin ajan. Elokuva voi tuntua raskaalta, jos kaikki äänen värisävyt ovat jatkuvasti käytössä. Äänisuunnittelija voi esimerkiksi luoda kaaren, jossa vuorotellaan koodatun ja koetun äänen välillä, kunnes vasta elokuvan kliimaksissa kuullaan nämä kaksi sävyä yhdellä kertaa kuullen ensimmäistä kertaa koko äänen värispektri kerralla.

Ajattelen, että Murchin teoria tarjoaa äänisuunnittelulle jollain tavalla terveet rajat. Äänen fyysisen olemuksen takia ei pidä paikkaansa, että kuvavirran rinnalle voi leikata loputtoman määrän ääntä, vaan tuo määrä on rajattu sillä, miten paljon sisältöä ihminen kokijana pystyy vastaanottamaan. Murch kertoo, että vaikka valkoinen valo vaikuttaa yksinkertaiselta, se oikeasti koostuu kaikkien valon aallonpituuksien kerrostumisesta. Hän jatkaa, että teknisesti ääniäkin voidaan kerrostaa loputtomasti, mutta ääni ääneltä lopputulos alkaa lähestyä valkoista kohinaa. Kohinan ongelma on, että vaikka se teknisesti sisältäisi kaikki kerrostetut äänet, siitä ei ole enää saatavissa mitään informaatiota. Tai tarkemmin ottaen informaatio on niin tiiviisti pakattu, että ihmisen mieli ei pysty erottelemaan ja ymmärtämään sitä. (Murch, 2005 : 11-12.) Toki maailma koostuu käytännössä rajattomasta määrästä eri ääniä,

mutta ainakaan ei voi ajatella, että näitä kannattaisi elokuvassa kerrostaa loputtomasti päällekkäin.

Murch (2001) kertoo, että ääniraitaa ei voi koskaan arvostella laskemalla raitojen määrää, joka sen tuottamiseen on käytetty. Hänen mukaansa kamalia miksauksia on tuotettu käyttämällä satoja ääniraitoja, kun taas mahtavia miksauksia on luotu käyttämällä vain kolmea raitaa. Hänen periaatteensa on: Yritä aina tehdä mahdollisimman paljon mahdollisimman vähällä. Hänen mukaansa elokuvassa kannattaa esittää vain se, mikä on pakollista yleisön mielikuvituksen herättämiseksi. Murchin mukaan suggestio on aina ekspositiota voimakkaampaa. Tietyn pisteen jälkeen, mitä enemmän ponnisteluja käyttää yksityiskohtiin, sitä enemmän rohkaisee yleisöä olemaan tarkkailija eikä osallistuja. (Murch, 2001 : 14.) Murch kertoo, että äänileikkaajat ajattelevat sekä vertikaalisessa että horisontaalisessa ulottuvuudessa. Äänileikkaaja etenee luonnollisesti elokuvan horisontaalisessa ajassa, jossa yksi ääni seuraa toista, mutta hän ajattelee myös vertikaalisesti eli mitä ääniä kuuluu samanaikaisesti. Jokainen erillinen äänikerros yhdistettynä toisiinsa luo moniulotteisen äänikankaan. (Murch, 2001 : 76.)

5 KUVAA JA ÄÄNTÄ YHDISTÄVÄT TEKIJÄT

Seuraavassa kappaleessa käyn läpi elokuvan tekijöille hyvinkin tuttua termistöä, joka on jaettua sekä kuvalle että äänelle. Valitsemiani käsitteitä ovat perspektiivi, kompositio, leikkauskohta ja rytmi. Yhdistäviä tekijöitä on varmasti enemmänkin, mutta koen, että opinnäytteen rajaaminen näihin neljään tekijään riittää tutkimuskysymykseni käsittelyyn. Esittämäni tapa kuvan ja äänen hahmottamiseen on johdettavissa myös opinnäytetyöni ulkopuolelle jäävien kuvaa ja ääntä yhdistävien tekijöiden käsittelyyn.

5.1 Perspektiivi

Elokuvasta puhuttaessa viitataan usein kuvakokoihin ja ne ovatkin kuvaleikkauksen peruspalikoita. Perspektiivillä tarkoitetaan sitä, kuinka kaukaa tai läheltä näemme elokuvan tapahtumat. Kuvaperspektiivien välillä leikataan luoden yhtenäinen kokonaisuus, jota kutsutaan elokuvaksi. Elokuvaäänen osalta perspektiivillä viitataan siihen, miltä etäisyydeltä ja mistä paikasta kohtaus kuullaan. Pohjimmiltaan ajatus on siis sama: ”Mistä näemme ja mistä kuulemme?”

Äänisuunnittelun yhteydessä käytetään usein käsitteitä kuuntelupiste ja kuulokulma. Tällä tarkoitetaan etäisyyttä ja suuntaa, josta katsoja kuulee elokuvan tapahtumat. Äänet voidaan esimerkiksi kuulla joko kameran perspektiivistä tai hahmojen perspektiivistä. Ääniperspektiivejä voi olla jopa useampi yhtä aikaa.

Chionin (1994) mukaan kuuntelupisteen määrittäminen elokuvassa on hankalaa. Kuuntelupistettä on yritetty määrittää elokuvallisen näkökulman kautta. Elokuvallinen näkökulma jakautuu kahteen erityyppiseen näkökulmaan. Toinen on elokuvan sisäinen tilallinen sijainti, josta katsoja vaikuttaa näkevän elokuvan tapahtumat, ja toinen viittaa hahmoon, joka vaikuttaa näkevän saman asian kuin katsoja. Ensimmäistä hän kutsuu tilalliseksi määritelmäksi ja toista subjektiiviseksi määritelmäksi. Hän huomauttaa, että subjektiivinen näkökulma saattaa muodostua pelkästään leikkauksen kautta. Kun leikataan kuvasta, jossa hahmo katsoo ikkunasta ulos, kuvaan ulkotilasta, on todennäköistä, että ulkokuva hahmotetaan lähikuvassa nähdyn hahmon näkökulmana. Samaan tapaan kuulokulmalla on kaksi määritelmää. Ensimmäinen on tilallinen aistimus: Mistä kohtaa kuvassa tai äänessä ilmaistua tilaa katsoja kuulee? Toinen on subjektiivinen aistimus: Mikä hahmo elokuvassa vaikuttaa kuulevan saman asian kuin katsoja kuulee? Chion huomauttaa, että tilallisen kuulokulman tarkka määrittäminen voi olla haastavaa äänen kaikkisuuntaisuuden (omnidirectionality) takia. (Chion, 1994 : 89-90.)

Äänen kaikkisuuntaisuudella tarkoitetaan sitä, että ihminen kuulee äänet ympärillään joka suunnasta myös esimerkiksi takaapäin. Vastaavasti ihminen ei pysty näkemään taaksepäin, vaikka kuinka yrittäisi.

Chion jatkaa, että hahmon subjektiivinen kuulokulma muodostuu aina kuvan kautta. Kun esimerkiksi nähdään elokuvan hahmo lähikuvassa ja kuullaan samaan aikaan jokin ääni, tulkitaan, että kuultu ääni on sama, jonka kuvassa näkevä hahmo kuulee. Poikkeuksena tähän ovat äänet, jotka ovat tarpeeksi hiljaisia, että elokuvan kokija pystyy päättelemään kuulokuvan olevan subjektiivinen jollekin kuvassa näkyvälle hahmolle. Esimerkiksi hengityksen ääni voi olla tällainen ääni. (Chion, 1994 : 91.)

Mainitsemani kameran perspektiivi vastaa kutakuinkin Chionin tilallisen aistimuksen kuulokulmaa. Kameran perspektiiviä käyttäessä ääni kuullaan sen kuuloisena kuin reaalimaailmassa kyseinen ääni kuultaisiin, jos sitä kuunneltaisiin samalta etäisyydeltä kuin, miltä äänen lähde on kuvattu. Missään nimessä elokuvaäänessä ei tarvitse kiinnittyä seuraamaan vain kameran perspektiiviä, eikä lopputulos ole suinkaan aina realistisin näin tehtäessä. Tämä johtuu siitä, että elokuvan kuvaleikkauksessa saattaa tapahtua suuriakin perspektiivimuutoksia usein ja nopealla tahdilla. Olemme katsojina tottuneet hyväksymään nämä nopeat kuvaperspektiivin muutokset osana elokuvakerrontaa, eikä niitä näin ollen tule kyseenalaistettua tai edes välttämättä huomattua. Heti kun yhdistämme ääniperspektiivin muutoksen kaikkiin näihin leikkauksiin, alkaa ääniraita korostamaan elokuvaleikkauksen läsnäoloa. Harkitusti käyttäen voi kuitenkin kameraperspektiiviä seuraavan ääniperspektiivin käytöllä saada aikaan voimakkaita kerronnan keinoja.

Suonsilmä-elokuvassa käytän kameraperspektiiviä seuraavaa ääniperspektiiviä ilmaistakseni kulttijohtaja Bjethronin voiman vähentymistä elokuvan loppupuolella ennen hänen kuolemaansa. Kyseisessä kohtauksessa haluan rikkoa elokuvan virtaa ja immersiota sekä kiinnittää huomiota kamerakulman olemassaoloon. Elokuvassa Bjethronin sanan voimaa suhteessa muihin elokuvan hahmoihin symboloidaan elokuvan ääni- ja kuvaleikkauksen huomaamattomuudella tai vastoin hänen voimattomuuttaan leikkauksen huomattavuudella. Elokuvan alkupuolella ääni- ja kuvaleikkauksen suhde on pomppiva ja hieman kömpelö, mutta kun elokuva etenee ja Bjethronin voima lisääntyy, muuttuu myös leikkaaminen huomaamattomaksi ja

sulavammaksi. Tällä on tarkoitus saada katsoja myötäilemään hahmojen suhtautumista Bjethroniin. Mainitsemassani Bjethronin kuolinkohtauksessa ääniperspektiiviä muutetaan tarkoituksella kuvaperspektiivin mukana. Kuvaleikkauksien perspektiiviä korostamalla saadaan aikaa tunne Bjethronin kulissin sortumisesta, koska perspektiivileikkaukset omalla tavallaan rikkovat myös elokuvan kulissin katsojalle.

Hahmon perspektiivillä tarkoitetaan sitä, että äänet kuullaan kuin niitä kuunneltaisiin hahmojen vierestä tai ikään kuin hahmojen korvien kautta. Lähikuvien kohdalla hahmon perspektiivi ja kameran perspektiivi on käytännössä melkein sama. Hahmon perspektiivissä pysyminen koko kohtauksen ajan yleisesti ottaen vetää vähiten huomiota kuvaleikkausten olemassaoloon ja onkin näin ollen varsin yleinen tapa leikata ääntä. Hahmo- ja kameraperspektiivin välillä ei kuitenkaan tarvitse tehdä mustavalkoista valintaa, vaan usein äänileikkauksessa ja -miksauksessa ääniperspektiiviä muutetaan pieniä määriä kuvaleikkausten mukana, mutta ei yhtä dramaattisesti kuin mitä täysin kameraperspektiivin mukana leikkaaminen tarkoittaisi. Perspektiivejä voi olla äänessä myös useampia samanaikaisesti. Kohtauksen dialogi voidaan esimerkiksi kuulla kokonaan hahmojen perspektiivistä, vaikka kuulisimme laajassa kuvassa kameran etualalla olevat tapahtumat kameran perspektiivistä.

Äänisuunnittelijalla ei ole mitään pakkoa sitoa ääniperspektiiviä kuvaperspektiiviin millään tavalla, mikä on hyvä esimerkki kandidaatin lopputyöni referaatissa mainitsemastani elokuvan kontrapunktisesta luonteesta. Ääniperspektiivi voi vaihdella vapaasti äänileikkaajan pyrkimysten mukaisesti riippumatta kuvan perspektiivistä ja näin ollen kuva- ja ääniperspektiivin synkronista. Äänisuunnittelemassani ja Vilja Keskimäen ohjaamassa *Odottajat*-elokuvassa äänielementtien etäisyys määrittyy sen mukaan, kuinka paljon äänet ärsyttävät elokuvan päähenkilö Erjaa. Elokuvassa Erja nauttii rauhaisasta bussin odotusajasta bussipysäkillä, kun pysäkille tulee kovaääninen teinikaksikko. Elokuvan alussa kuulemme teinit kameraperspektiivin mukaisella etäisyydellä, mutta kun Erja ärsyyntyy teinien meuhkaamiseen, ääniperspektiivi siirtyy lähemmäs teinejä. Kun teinien meuhkaaminen lisääntyy, ylittää heidän äänensä perspektiivi myös luonnolliset rajat. Teinien huudon ääniin on lisätty

epäluonnollisen voimakasta kaiuntaa. Tämä on kuvaus siitä, kuinka Erja kokee, että teinien meuhkaaminen kajahtelee pitkin maita ja mantuja.

Elokuvien ääniatmosfäärit rakennetaan usein siten, että niitä ei muuteta kuvaperspektiivin muuttuessa. Tällöin äänileikkauksessa pyritään piilottamaan kuvaleikkauksessa syntyvät leikkauskohdat. Ääni sitoo leikkauskohdat yhteen jatkumalla yhtenäisenä niiden yli. Yhtä lailla voidaan kuitenkin atmosfäärejä leikata uuteen perspektiiviin synkronissa kuvaleikkausten kanssa kuten aikaisemmin mainitussa *Suonsilmä* -elokuvan kohtauksessa. Tällöin ääni korostaa kuvaleikkauksen luomaa rytmiä. Elokuvaa leikatessa emme tietenkään ole sidottuja valitsemaan jompaakumpaa näistä metodeista, vaan niiden välillä vaihtelua voidaan käyttää kerronnan keinona. Mainittujen ääripäiden välillä on lukematon määrä välimuotoja riippuen esimerkiksi muutosten suuruudesta ja nopeudesta. Palaan *Suonsilmä* -elokuvasta antamaani esimerkkiin leikkauksen huomattavuuden muutoksista. Elokuvan äänimaailma pysyy elokuvan alkupuolen staattisena suhteessa kuvan leikkauskohtiin eli esimerkiksi atmosfäärit eivät muutu kuvakoon muuttuessa. Perspektiivin muutos äänimaailmassa tapahtuu läpi elokuvan hitaasti epäsynkronissa kuvaleikkausten kanssa, eli ääniperspektiivi ei kohtauksen sisällä muutu samaan aikaan, kun kuvaa leikataan. Sen muutokset ovat kuvaa hitaampia ja itsenäisiä. Esiin nostetussa Bjethronin kuolinkohtauksessa leikkaamisen tyyli kuitenkin muuttuu. Tässä kohtauksessa atmosfäärien perspektiivi muuttuu erilaiseksi jokaisen kuvakoon muutoksen mukana. Tällä valinnalla on kaksi funktiota. Ensimmäinen liittyy ohjaajan toiveeseen siitä, että elokuvan aikana rakentunut illuusio kultin upeudesta ja tyylikkyydestä romahtaa. Ajatukseni on perspektiiviä leikkaamalla korostaa kohtauksen realismia osana hahmojen illuusion ja Bjethronin otteen murtumista. Toinen funktio on tehdä äänimaailmassa olevista hyttysistä mahdollisimman häiritsevän kuuloisia. Äänimaailman äkilliset muutokset ja keikahtelu vetävät yleisön huomiota niitä kohti. Vaihtamalla hyttysten perspektiiviä jokaisella kuvaleikkauksella vedän yleisön huomion kohti hyttysten ääntä. Ajatuksena on, että hyttysten ääni ikään kuin häiritsee yleisöä katsomasta rauhassa elokuvan tapahtumia. Vähän niin kuin hyttyset häiritsevän meitä oikeassakin maailmassa.

Perspektiivin muutokset eivät aina ole äkillisiä kuvassa tai äänessä. Kuvan kohdalla puhumme yleensä kameraliikkeestä, kun perspektiiviä muutetaan vähitellen eikä leikkaamalla. Kameraliike voi pitää sisällään vaikkapa kamera-ajon laajasta kuvasta lähikuvaan. Toisaalta perspektiivi voi muuttua, kun esimerkiksi elokuvan hahmo kävelee kohti paikoillaan olevaa kameraa. Monesti kameraliikkeiden aikana tuntuu hyvin luontevalta, että myös ääniperspektiivi muuttuu kuvaperspektiivin mukana. Kameraliike usein antaakin mahdollisuuksia merkittäviin kuulokulman muutoksiin. S*uonsilmä* -elokuvan loppukohtauksessa on hetki, jolloin kuva zoomaa kohti metsikköä. Tämän kuvaliikkeen myötä metsän äänet voimistuvat ja kohtauksen ei-diegeettinen musiikki hiljentyy ja muuttuu etäisemmäksi. Ei-diegeettinen ääni tarkoittaa elokuvan maailman ulkopuolelta tulevaa ääntä eli ääntä, jota elokuvan hahmot eivät voi kuulla. Kohtauksessa päähenkilön Dueen isoäiti Muca pyytää Dueeta hiljentymään ja keskittymään tuulen huminaan. Äänileikkauksen myötä kuva muuttuu ikään kuin hahmojen kuulohavainnon liikkeeksi, joka sukeltaa vähitellen syvemmälle metsän ääniin. Mielenkiintoisen kohtauksen leikkauksesta tekee myös se, että ei-diegeettisen musiikin perspektiivi muuttuu kameraliikkeen ja ääniperspektiivin muutoksen mukana. Musiikki ei kohtauksessa häviä kokonaan missään vaiheessa, vaan muuttuu hyvin etäiseksi ja tuntuu kuin kajahtelevan kuvattavassa metsikössä, vaikka katsojalle on ilmeistä, että kukaan ei soita ja laula kuultavaa musiikkia. Symbolisella tasolla metsä ikään kuin laulaa kohtauksen musiikkia. Musiikki kuvastaa metsän luonnollisten äänten kauneutta antaen näille tilaa äänileikkauksen kautta.

5.2 Kompositio

Komposition, eli sommittelun, merkitys visuaaliselle taiteelle on selvä. Yhtä lailla elokuvan ääni pitää sisällään kompositioita. Sommittelu on pohjimmiltaan kokonaisuuden muodostamista. Erona kuva- ja äänisommittelussa on, että ääntä ei voi pysäyttää sen tarkastelemiseksi toisin kuin kuvaa, vaan ääni on aina riippuvainen ajasta. Sitä voidaan kuitenkin kuvailla sanoin kuin se olisi aikaan pysäytetty.

Äänimaailma rakennetaan yleensä useista eri äänitteistä. Nämä äänitteet sijoitetaan ääniraidalla eri suuntiin (panorointi) ja eri etäisyyksille äänten voimakkuutta, sävyä ja tilakaiunnan määrää säätelemällä. Monikanavaäänessä ääntä voidaan sijoittaa myös katsojan ympärille. Samaan tapaan kuin taidemaalari tai kuvaaja voi asettaa kohteita kuvan taka-alalle tai etualalle, asettaa äänisuunnittelija äänielementtejä äänimaailman taka-alalle ja etualalle, vasemmalle ja oikealle. Iso osa työajasta kuluukin eri äänten suhteiden muokkaamiseen eli äänelliseen sommitteluun.

Elokuvan äänen jälkityöt jaetaan karkeasti kahteen työvaiheeseen: äänileikkaukseen ja miksaukseen. Äänileikkauksessa valitaan ja luodaan äänet, jotka halutaan äänellisessä kompositiossa olevan ja miksatessa näiden äänten väliset suhteet lopullisesti päätetään. Kumpikin työvaiheista kuuluu äänelliseen sommitteluun. Erona kuvalliseen sommitteluun onkin se, että äänessä elementtien välisiin suhteisiin pääsee helposti käsiksi niiden valitsemisen tai luomisen jälkeen, mikä on toki mahdollista myös digitaalisessa kuvakompositoinnissa. Vaikka elokuvan äänileikkaus ja -miksaus usein jaetaankin kahdeksi erilliseksi työvaiheeksi ei esimerkiksi äänimiksauksen tekemiseltä voi välttyä myöskään äänileikkauksen aikana. Jokaiselle elokuvaan leikatulle äänelle on kuitenkin pakko asettaa jokin voimakkuus, jolla se sillä hetkellä kuullaan.

Yksi äänite voi pitää sisällään useita osia vallitsevasta äänikompositiosta. Toisaalta yksi äänikomposition elementti voi koostua useammasta äänitteestä. On helppoa unohtaa, että elokuvan katsoja ei tiedä tai erota sitä, kuinka monesta äänitteestä mikäkin kompositio koostuu. Ääni eroaa tässä kuvasta, koska yleisön on helppoa erottaa päällekkäiset kuvat toisistaan. Kiireisen kaupungin atmosfääri voidaan luoda rakentamalla se useista erillisistä äänitteistä esimerkiksi autoista, jalankulkijoista ja liikennevaloista. Samaan lopputulokseen voidaan kuitenkin päätyä asettamalla mikrofoni kaupungin keskustaan ja nauhoittamalla kaikki yllä mainittu yhdelle äänitteelle. Katsoja ei välttämättä huomaa eroa näiden kahden välillä. Haittapuolena jälkimmäisessä on se, että äänelliseen kompositioon, kuten yksittäisten elementtien voimakkuussuhteisiin ja suuntaan, ei päästä jälkikäteen käsiksi.

Reaalimaailma saattaa kuitenkin tarjota äänileikkaajalle jotain erityistä, mihin hän ei itse olisi osannut päätyä vain sommittelemalla erillisiä äänitteitä yhteen. Todellisuudessa äänileikkaus yleensä on yhdistelmä yllä mainittuja tekniikoita.

Äänikomposition jakaminen elementeiksi on täysin subjektiivista ja auttaa lähinnä tekijää hahmottamaan työtään hallittavissa olevissa palasissa. Elementteihin jakamisella tarkoitan sitä tapaa, jolla jokainen kuulija hahmottaa äänimaailmaa pienemmissä osissa. Siinä missä joku saattaa kuulla esimerkiksi auton äänet vain yleisesti auton ääninä, toinen saattaa hahmottaa samat äänet moottorin, renkaiden ja jarrujen ääninä. Jokaisen äänikomposition voi varmasti jakaa elementteihin sadoilla eri tavoilla. Riippumatta siitä, miten tekijät hahmottavat äänikompositiotaan, kokee elokuvan yleisö äänikomposition yhtenä kokonaisuutenaan tai halutessaan analysoi sitä jakamalla sen itse havaitsemiinsa äänielementteihin.

Äänitteen nauhoittamisessa on samankaltaisia piirteitä kuin kuvan sommittelussakin. Vaihtelemalla mikrofonin paikkaa äänitteen komposition suhteet muuttuvat merkittävästi. Jos mikrofoni on aivan ääntä pitävän kohteen vieressä, asettuu tämä kohde etualalle suhteessa muihin kuultaviin ääniin. Jos mikrofoni sijoitetaan kauemmas äänitettävistä elementeistä, ne sijoittuvat tasaisemmin äänikompositioon. Tämä havainto nostaakin esiin yhden rajoitteen liittyen äänikirjastoista hankittuihin äänitteisiin. Nämä äänitteet eivät koskaan ole sommiteltu juuri kyseessä olevaa elokuvaa varten. Kirjastoäänet ovat usein äänitetty joko mahdollisimman eristetysti tai mahdollisimman neutraalilla sommittelulla, jotta ne soveltuisivat käytettäväksi mahdollisimman monessa tilanteessa. Jos taas äänitteet räätälöidään vastaamaan tietyn elokuvan tarpeita, voidaan päättyä rikkaampaan äänikompositioon.

Äänitystilanteissa erilaiset mikrofonitekniikat ja -asetelmat vaikuttavat siihen, miltä äänitettävä äänikompositio kuulostaa. Mikrofonitekniikoiden pohjana on yleensä se, että useampia mikrofoneja käytetään, joko stereopareina tai isommissa äänitysjärjestelyissä monikanavaryhminä. Monimikrofonitekniikoita käyttämällä voidaankin luoda todella hienon kuuloisia äänikompositioita, mutta sama ongelma niiden muokkaamisesta jälkikäteen pätee. Ratkaisuna tähän voi toimia useampien

mikrofonietäisyyksien yhdistely. Tapa on tuttu esimerkiksi musiikinäänityksestä, jossa kaikille soittimille asetetaan omat lähimikrofoninsa mahdollisten yhteisten tilamikrofonien lisäksi. Tällöin soittimia päästään jälkikäteen miksaamaan eli sommittelemaan yhteen. Tällaiset monikanavaäänitteet kuitenkin yleensä toteutetaan kontrolloiduissa studioympäristöissä ja samantyyppisen äänitysjärjestelyn rakentaminen ulkoilmaan tehosteäänitystarkoituksiin on todella raskasta ja kallista. Tämän takia äänimaailmojen yleissoinnin äänittämisen lisäksi on hyvä idea äänittää samaa paikkaa useammista perspektiiveistä erillisille äänitteille, kun käytössä on vain yksi mikrofonijärjestely. Äänitteissä on tällöin tarpeeksi samankaltaisuuksia, jotta ne sopivat hyvin yhteen, mikä ei aina pidä paikkaansa kirjastoäänten kohdalla. Niistä voidaan rakentaa muokattavissa olevia äänikompositioita ilman, että paikalle tarvitsee kantaa useita mikrofonijärjestelyjä. Tämä mahdollistaa rikkaiden kompositioiden rakentamisen myöhemmin. Välillä myös äänikirjastoista on löydettävissä tähän tyyliin toteutettuja kokonaisuuksia.

Elokuvan ääniraidan ajatteleminen erillisinä äänikompositioina helpottaa sen käytön hahmottamista, ja siinä ollaan opinnäytetyöni ytimessä. Elokuva on yhtä lailla peräkkäin ja päällekkäin asetettuja äänikompositioita kuin se on peräkkäin asetettuja kuvakompositioita. Vaihtelu äänikompositioiden välillä on yleensä kuvakompositioiden vaihtelua huomaamattomampaa, ja usein kompositioiden välit on häivytetty huomaamattomiksi. Kompositioiden lisäksi elokuvassa on mukana tekstin ja näyttelijäilmaisun tuoma taso, jonka kanssa kuva- ja äänikompositiot keskustelevat elokuvan kokonaisharmoniassa. Myös teksti ja näyttelijäilmaisu välitetään yleisölle kuvan ja äänen kautta.

Äänellinen sommittelu ei elokuvassa ole rajoittunut reaalimaailman sääntöihin, vaan elokuvan tekijällä on mahdollisuus venyttää ja rikkoa realismia. Äänileikkaaja voi päättää, että kaukana olevat äänet kuullaan todella selkeinä tai, että elokuvassa ei kuulu mitään muuta kuin asiat, jotka ovat aivan lähellä kameraa. Tai elokuvassa voi kuulua selkeästi vain kohteet, jotka ovat lähellä hahmoa, vaikka tätä kuvattaisiin erittäin laajassa kuvassa. Äärimmäisessä tapauksessa mikään ei estä

äänisuunnittelijaa luomasta kompositiota, jossa kuvallisesti kaukana olevat äänen lähteet kuuluvat selkeämmin kuin lähellä olevat. Tyylillisten päätösten ei tarvitse olla millään tavalla sidoksissa reaalimaailman ja fysiikan ehtoihin, mutta niiden tulee tukea elokuvan kokonaisuutta parhaalla mahdollisella tavalla.

Sameli Muurimäen *Isän Mäyrä* -elokuvassa käytetään kuvia, jotka ilmaisevat täytetyn mäyrän näkökulmaa. Näiden kuvien äänikompositiolle olemme luoneet täysin eri säännöt kuin muiden kuvien kompositioille. Näissä kuvissa puheääni on madallettu ja ne ovat epärealistisen kaiunnan avulla tehty kuulostamaan mahdollisimman isolta. Tämän lisäksi puheäänen etäisyys seuraa erilaista logiikkaa kuin muut kuvat. Kun hahmot ovat lähellä kameraa, eli tässä tapauksessa mäyrää, on puheäänen voimakkuus nostettu erittäin korkeaksi ja kun hahmot ovat yhtään kauempana kamerasta, on puheääni hiljaisempaa kuin muussa elokuvassa. Mäyrän näkö- ja kuulokulmassa ikään kuin kuulemme äänet kolmiulotteisemmin kuin muussa elokuvassa, jossa puheääni on melko lailla yhdellä etäisyydellä ja voimakkuudella koko ajan.

Äänisommittelun tyyli voi olla vielä kauempana realismista. Hahmojen subjektiivista tunnetta usein kuvataan äänillä, jotka eivät oikeasti kuulu elokuvan näennäisessä maailmassa. Tällöin puhutaan ei-diegeettisistä äänistä. Ei-diegeettiset äänet kuvaavat usein sitä, mitä elokuvan hahmo tuntee. Nämä äänet ovat mielestäni osa elokuvan sisäistä maailmaa, mutta ne ovat vain yhden hahmon kokemuksen piirissä, jolloin niiden voisi väittää olevan osittain myös diegeettisiä. Myös ei-diegeettiset äänet ja niiden voimakkuus ja asettelu ovat osa äänellistä kompositiota. Äänileikkaaja ja -miksaaja sommittelevat ei-diegeettiset äänet osaksi äänen kokonaiskompositiota diegeettisten äänten kanssa.

Syyllistyn yllä mainituissa seikoissa tarkoituksella yksinkertaistamiseen selventääkseni ajatteluani elokuvan äänisuunnittelusta. Todellisuudessa elokuvan ääni- ja kuvakompositiot pitävät sisällään niin monia muuttujia, ettei kukaan yksittäinen ihminen pysty niitä harkitusti hallitsemaan. Tästä syystä elokuvat usein

toteutetaankin ryhmätyöskentelynä, jossa tekijät vastaavat omista palasistaan kokonaiskompositiossa.

Äänikomposition moniulotteisuuden takia on usein tarpeen purkaa elokuvan ääniraita työskentelyvaiheessa pienempiin osiin. Työskennellessä ryhmässä jako tapahtuu luontaisesti, mutta myös yksin työskennellessä on hyvä keskittyä äänisommitteluun pienemmissä palasissa sen sijaan, että yrittäisi hallita koko elokuvan äänikompositiota kerralla. Itse työskentelen niin, että jaan elokuvan ääniraidan useammaksi alaryhmäksi. Monimutkaisen kaupunkiatmosfäärin voisi esimerkiksi jakaa alaryhmiin, joissa yhdessä ovat autot ja liikenne, toisessa jalankulkijoiden äänet ja kolmannessa liikennevalojen nakutus. Keskityn tällöin luomaan jokaisen näiden ryhmän äänikompositiot erikseen. Tämän jälkeen, riippumatta siitä kuinka monta äänitettä kunkin alaryhmän luomiseen on käytetty, pystyn helposti yhdistämään alaryhmät toisiinsa kontrolloiden näiden ryhmien kokonaisvoimakkuutta ja äänen väriä. Tätä työvaihetta kutsutaan esimiksaukseksi (pre-mix). Alaryhmistä koostuva atmosfääri toimii elokuvassa mitä luultavammin vielä omana alaryhmänään, joka samaan tapaan yhdistetään muihin elokuvan alaryhmiin kuten vaikka dialogiin ja foley-ääniin. Nämä ryhmät voivat taas koostua omista alaryhmistään. Äänikompositio näin ollen koostuu useista pienemmistä kompositioista, jotka lopuksi sommitellaan vielä yhdeksi kokonaisuudeksi.

Murchin (2005) mukaan alkuperäinen tarve esimiksauksille liittyi toistolaitteiden rajallisuuteen. Ei ollut mahdollista pyörittää niin montaa ääniraitaa yhtäaikaisesti, kuin elokuvien kokonaisuudet vaativat. Hän esittelee kohtausta *Apocalypse Now* -elokuvassa, joka on koostunut yli 175 ääniraidasta. Hallitakseen kohtauksen kokonaisuutta hänen täytyi jakaa kohtaus helpommin hallittavissa oleviin ryhmiin, jotka koostuivat jokainen noin 30 ääniraidasta. Hän huomauttaa työskentelevänsä näin edelleen, vaikka rajoitusta toistolaitteiden määrästä ei enää ole. Hänen *Apocalypse Now*:ssa käyttämänsä esimiksaukset olivat kyseisen kohtauksessa tärkeysjärjestyksessä seuraavat: 1. dialogi, 2. helikopterit, 3. musiikki, 4. pienet aseet, 5. räjähdykset ja 6. askeleet ja muut foley-tyyppiset äänet. Hän kertoo työskentelevänsä

niin, että miksaa eri ryhmät tärkeysjärjestyksessä aina kuunnellen jo aikaisemmin miksattuja ryhmiä. Näin hän pyrkii olemaan häiritsemättä tärkeimpiä ääniä vähemmän tärkeillä äänillä. (Murch, 2005 : 13-14.)

Nykyaikana esimiksaukset ovat käytännössä aina virtuaalisia, eli niiden sisäiseen äänten tasapainoon pääsee käsiksi myös niiden luomisen jälkeen. Ne toimivat äänisuunnittelijalle ja miksaajalle ensisijaisesti järjestelytyökaluna ja tapana käsitellä useita ääniä yhdellä kertaa. Huoneet, joissa elokuvien loppumiksausta tehdään, ovat yleensä erittäin kalliita tuntihinnaltaan. Huolellisella alaryhmien valmistelulla ja esimiksauksella voidaan varmistaa, että loppumiksaaminen on mahdollisimman tehokasta ja nopeaa.

Itse ajattelen usein alaryhmiä kuin taidemaalarin väripalettina. Ennen kuin alan sommitella lopullista ääniraitaa, mietin minkälaisia ääniä tulen tarvitsemaan ja ryhmittelen niitä omiksi alaryhmikseen, samaan tapaan kuin taidemaalari kokoaa ennen maalauksen aloittamista tarvitsemiaan värisävyjä paletilleen. Saatan asetella ryhmieni ääniä synkronista välittämättä pidemmän jakson ajalle, jolloin pääsen hyvin nopeasti hahmottelemaan koko elokuvan ääriviivoja säätämällä ryhmien voimakkuutta. Parhaimpana teknisenä työkaluna tässä on miksauspöydän vaimentimet (fader), joilla pääsee nopeasti vaikuttamaan useiden ääniryhmien tai -raitojen voimakkuuteen. Työtapa saattaa johtaa myös onnekkaisiin sattumiin, joissa melko satunnaisesti asetellut äänet toimivat kuvan kanssa jollakin tavalla, jota en itse olisi osannut tietoisesti keksiä. Koen, että elokuvan ääneen on paljon helpompi ottaa kantaa kuulemisen kuin pelkän ajattelun kautta. Mikäli huomaa lisänneensä väärän äänen elokuvan ääniraidalle, on jo paljon lähempänä oikean äänen löytämistä.

Omassa työskentelyssäni näen rikkautena prosessin kohdan, jossa huomaan materiaalia olevan liikaa ja on aika alkaa karsia sitä elokuvan kannalta parhaalla mahdollisella tavalla. Äänisuunnittelu muuttuu tällöin äänten lisäämisestä äänten poistamiseen. Olen huomannut, että myös kuvaleikkaajat usein leikkaavat elokuvista ensin liian pitkän raakaleikkausversion, jonka sisältämää materiaalia he alkavat pikkuhiljaa karsia. Itselleni ominainen työtapa on projektin alussa

mahdollisimman nopeasti tuoda paljon ääniä elokuvan aikajanalle ja saavuttaa tilanne, jossa ääntä on selkeästi liikaa. Tämän jälkeen vertauskuvallisesti veistän tästä liiallisesta määrästä ääntä ääniraidan lopullisen muodon.

Ylempänä mainitussa *Apocalypse Now*:n kohtauksessa Murch (2005) kertoo, että kuunnellessaan kaikkia kohtauksen kuutta esimiksausta samanaikaisesti, lopputulos oli liian sekava ja täyden oloinen. Kohtaus tuntui hajoavan isoksi palloksi kohinaa. Hän selittää huomanneensa, että käyttäessään yli viittä kerrosta eri ääniä samanaikaisesti, muuttuu lopputulos vaikeaselkoiseksi. Kyseisen kohtauksen tapauksessa hän päätyi rajaamaan kerrallaan soivat ryhmät viiteen siten, että kohtauksen edetessä hän vaihteli kuultavissa olevia ryhmiä kohtauksen vaatiman rytmin ja draaman mukaan. Hän huomauttaa, että mikäli useampia ääniä käytetään samasta, aikaisemmin opinnäytetyössäni viitatusta, ”väriryhmästä”, rajoittuu käytettävien äänten määrä pienemmäksi. *Apocalypse Now*:n kohtauksen kohdalla Murchin ryhmät olivat eri kohdista spektriä koodatun ja koetun äänen välillä. (Murch, 2005 : 13-14.)

Yhdessä ääni ja kuva muodostavat kokonaisvaltaisen audiovisuaalisen komposition, joka sisältää äänen ja kuvan kompositiot sekä kaiken, mitä syntyy näiden kahden yhtä aikaa kokemisesta. Chion kertoo, että off screen-äänellä voidaan rajattomasti laajentaa kuviteltua kuvan ulkopuolista maailmaa (Chion, 1994 : 87). Maailma, jonka yleisö kuvittelee jatkeeksi kuvan ulkopuolelle, on yhtä lailla osa niin kuvakompositiota kuin äänikompositiotakin.

5.3 Leikkauskohta

Murch (2001) kertoo, että on ylipäätänsä mysteeri, minkä takia kuvaleikkaaminen toimii, vaikka se tarkoittaa täydellistä ja välitöntä näkökentän korvaamista toisella. Siirtymä näkökenttien välillä pitää sisällään jopa hypyn ajassa tai paikassa. Hänen mukaansa leikkaaminen toimii, mutta voisi yhtä hyvin olla toimimatta, koska mikään jokapäiväisessä elämässämme ei valmista meitä siihen. Päinvastoin siitä asti, kun nousemme aamulla sängystä ylös siihen asti, että suljemme silmämme illalla,

havainnoimme visuaalisen maailman yhtenäisenä virtana kuvia. Elokuvan leikkauskohtien välinen epäjatkuvuus mahdollistaa parhaan kamerakulman valitsemisen jokaiselle tunteelle ja juonikohdalle, jotka leikataan yhteen kumulatiivisesti suuremman vaikutuksen aikaansaamiseksi. (Murch, 2001 : 9-10.)

Leikkauskohta on yksi kuvaleikkauksen perusrakennusaineista. Sillä tarkoitetaan hetkeä, jossa käytettyä kuvaa tai ottoa vaihdetaan. Elokuva koostuu siis lukemattomasta määrästä leikkauskohtia. Yhtä lailla äänessä on leikkauskohtia eri äänitteiden välillä, mutta ne ovat usein piilotettu häivytyksillä. Jokainen äänite, joka elokuvaan lisätään, vaatii kuitenkin jonkinlaisen leikkauskohdan alkaakseen ja päättyäkseen. Näiden leikkauskohtien olemuksen taakse piiloutuu paljon äänileikkauksen tyylikysymyksiä.

Äänihäivytys tarkoittaa leikkaamisen tapaa, jossa äänite lisätään tai hiljennetään siten, että sen voimakkuus kasvaa tai laskee ajan kuluessa. Äänen alkaessa puhutaan sisäänhäivytyksestä (fade in) ja äänen loppuessa puhutaan uloshäivytyksestä (fade out). Häivytyksen kesto voi vaihdella muutamista millisekunneista jopa minuutteihin. Äänihäivytyksen pääasiallinen käyttötarkoitus on naamioida ja muokata sitä, miltä ääniraidan leikkauskohdat tuntuvat. Tähän vaikuttavat häivytyksen ajoitus, kesto ja muoto. Mainitsemani muutamien millisekuntien häivytysten tarkoitus on teknisesti poistaa napsahdus, joka saattaa syntyä täysin häivyttämättömän äänileikkauksen kohdalle. Täysin häivyttämättömiä tai erittäin nopeasti häivytettyjä leikkauksia kutsutaan usein koviksi leikkauksiksi. Riippuen äänitteen olemuksesta kova leikkaus voi luoda ääniraitaan kuultavissa olevan leikkauskohdan, joka monissa tapauksissa on haluttu kerronnan keino. Käsittelen kovia leikkauksia myöhemmin tässä luvussa. Jos leikattava ääni alkaa luonnollisesti terävästi tai ääni pitää itsessään sisällään luonnollisen häivytyksen, kova leikkauskaan ei aiheuta kuultavissa olevaa leikkauskohtaa. Häivytyksen muodostaman äänen voimakkuuden muutoksen ei tarvitse olla lineaarinen eli häivytys voi esimerkiksi alkaa hitaana ja nopeutua lähestyessään tavoitevoimakkuutta. Tällöin puhutaan logaritmisesta häivytyksestä, joka voi olla myös käänteinen, jolloin häivytys alkaa nopeana, mutta

hidastuu sen lähestyessä tavoitevoimakkuutta. Häivytyksen tyyppiin viitataan usein häivytyksen muotona. Häivytys voidaan toteuttaa joko äänityöaseman häivytystyökalulla tai manuaalisesti vaimentimella (fader).

Ristihäivytys tarkoittaa tilannetta, jossa äänileikkaaja samaan aikaan uloshäivyttää yhtä tai useampaa ääntä ja sisäänhäivyttää uutta tai uusia ääniä. Ristihäivytyksen ajoitus, kesto ja muoto vaikuttavat siihen, miltä äänten välillä tapahtuva leikkauskohta tuntuu. Pitkä ristihäivytys tekee leikkauksesta huomaamattoman, kun taas nopea ristihäivytys tekee leikkauksesta kuultavan. Kun äänileikkaaja vaihtaa äänikompositiota, tekee hän kahden komposition väliin valitsemansa mittaisen ristihäivytyksen. Myös muutokset yksittäisten kompositioiden sisällä pitävät usein sisällään häivytyksiä ja ristihäivytyksiä. Kuvaleikkauksessa käytetään pääasiassa suoria leikkauksia, eli kuvien välinen leikkauskohta on välitön ja nopea.

Kohtauksen tyyliin vaikuttaa suuresti se, miten ääniraita reagoi kuvan leikkauskohtiin. Muutokset liittyvät usein ääniperspektiiviin, kuten aikaisemmassa kappaleessa on todettu. Perinteisesti ajatellaan, että esimerkiksi elokuvan atmosfäärien tulisi jatkua tasaisina ja muuttumattomina kuvan leikkauskohtien yli. Tällöin ne auttavat kuvan leikkauskohtien piilottamisessa, mikä useissa tapauksissa onkin toivottua, mutta atmosfäärien synkronisella muokkaamisella voi myös halutessaan korostaa kuvan leikkauskohtia. Mielestäni atmosfäärien perspektiivin harkittu muuttaminen kuvan leikkauskohdilla voi luoda mielenkiintoisia rytmisiä korostuksia elokuvan virtaan. Kohtauksen käänteen korostaminen leikkaamalla samanaikaisesti kuvaa ja ääniraitaa voi esimerkiksi olla toimiva kerronnan keino. Äänisuunnittelija ja säveltäjä Kristian Eidnes Andersen kertoo haastattelussaan, että jos kohtaus ei pidä sisällään pieniä muutoksia äänessä, kohtauksen aika tasoittuu. Hänen mukaansa pienet kohtauksen sisällä tapahtuvat äänileikkaukset nopeuttavat aikaa ja voivat luoda leikkaukseen lyhyitä aikahyppyjä. Hänellä ei ole sääntöä siihen, milloin ääntä kannattaa leikata näin, vaan siinä täytyy luottaa omaan tunteeseen ja makuun. (Kristian Eidnes Andersen, 2024.)

Siinä missä äänileikkaukset auttavat piilottamaan leikkauskohtia kuvassa, voidaan kuvaleikkauksilla piilottaa myös äänileikkausta. Jos muutos ääniraidassa tapahtuu samalla hetkellä kuvan leikkaus kanssa, ei katsoja välttämättä huomaa muutosta muuten kuin alitajuntaisesti. Jos muutos tehtäisiin yksinään, saattaisi katsoja tietoisesti huomata muutoksen. On täysin mahdollista, että vain jotkin ääniraidan elementit reagoivat kuvaleikkaukseen, samalla kun toiset eivät.

Jos tiukka leikkaus on yleinen kuvaleikkauksessa mutta harvinaisempi äänileikkauksessa, on ristihäivytys taas yleinen äänessä mutta harvemmin käytetty kuvassa. Dmytryk kertoo, että ristihäivytys yhdistää lähtevän ja tulevan sekvenssin hitsaten kaksi erillistä osaa yhdeksi. Toinen kuva ei korvaa ensimmäistä välittömästi, kuten suorassa leikkauksessa. Ristihäivytys voi olla niinkin lyhyt kuin neljäsosa sekunti tai jopa minuuttiakin pidempi. Ristihäivytys näyttää kuvat yhdessä. (Dmytryk, 1984.)

Pitkien ristihäivytysten käyttö liittyy usein ääniraidan muutosten peittämiseen. Yksi tekninen syy käyttää ristihäivytyksiä on esimerkiksi elokuvan dialogiraidan leikkaamisessa. Koska elokuvan dialogi äänitetään siten, että mikrofonin paikkaa muutetaan kuvakokojen mukaisesti, jokaisen kuvakoon dialogin taustalla on hieman erikuuloinen taustameteli tai -kohina. Jos dialogin taustaäänet ovat eitoivottuja, voi niitä yrittää poistaa digitaalisesti kokonaan, mutta tällöin riskeerataan dialogin äänen laadun heikkeneminen. Yleensä dialogin taustalla olevat äänen ovat kuitenkin jokseenkin käyttökelpoisia, jolloin käyttämällä pitkiä ristihäivytyksiä eri kuvien dialogiäänitteiden välillä, voidaan niiden välillä tapahtuvat muutokset muuttaa hyvinkin huomaamattomiksi. Voimakaskaan hälyääni dialogin taustalla ei haittaa, jos se sopii kohtauksen tunnelmaan, maailmaan ja äänitteiden väliset erot saadaan tasoiteltua ristihäivytyksillä. Äänitteiden välisten erojen tasoittaminen ei aina ole toivottua. Andersen kertoo usein jättävänsä äänitteiden väliset saumat kuultaviksi, koska tämä lisää autenttisuutta ja rytmiä kohtauksiin (Andersen, 2024).

Ääni-ilmaisussa ristihäivytyksellä voidaan luoda ääniraidan ja tunnelman muutoksia vetämättä katsojan huomiota ääniraitaan, kun muutokset tapahtuvat

riittävän hitaasti. Luonteva paikka äänien väliselle häivytykselle on kohtausten välissä, kun aika tai paikka muuttuu. Yksi äänisuunnittelijan tehtävistä on päättää, kuinka pitkät ristihäivytykset kohtausten välissä on. Jos häivytys on nopea alkaa seuraava kohtaus hyvin jämäkästi, mutta nopea muutos saattaa jälleen vetää katsojan huomiota tarinasta työn tekniseen toteutukseen. Mitään oikeaa tapaa ei ole, vaan elokuvan tekijät valitsevat häivytyksen keston tilannekohtaisesti. Andersen kertoo, että kova leikkaus kohtausten välissä mahdollistaa dynaamisen sysäyksen tarinankerronnassa. Hänen mukaansa ristihäivytys poistaa tämän sysäyksen vaikutuksen. (Andersen, 2024.)

Leikkauskohta-nimityksen käyttäminen kaikissa tilanteissa, joissa äänite leikataan aikajanalle, on ehkä hieman ylitulkintaa, mutta tosiasia on, että kaikki äänet alkavat ja loppuvat jossain kohtaa elokuvaa. Osa äänistä alkaa huomaamattomasti sisään häivytyksellä ja osa äänistä syttyy luonteeltaan terävästi. Äänten alkamis- ja loppumiskohdat ovat mielestäni elokuvalle yhtä tärkeitä kuin itse äänten tarkka sisältö. En viittaa ääniin, jotka ovat elokuvan kohtaukseen täysin vääriä, vaan esimerkiksi jos elokuvassa tarvitaan oven ääntä, on jopa oleellisempaa, missä kohtaan oven ääni kuullaan kuin, minkä kuuloinen ovi elokuvaan leikataan. Tilanteessa, jossa oven sulkeutuminen nähdään kuvassa, on oven äänen paikka ilmeinen, mutta off screen-äänien kohdalla niiden tarkalla sijoittelulla on suurikin merkitys elokuvan rytmille. Off screen-äänellä tarkoitan ääntä, joka kuuluu elokuvan maailmasta, mutta sen lähde on kuva-alan ulkopuolella.

Yllä mainittu puoltaa minulle työtapaa, jossa pyrin mahdollisimman nopeasti, parhaassa tapauksessa jo kuvaleikkauksen aikana, tarjoamaan jonkinlaiset äänet kaikille elokuvan tapahtumille. Tämän ensimmäisen äänikierroksen aikana en käytä liikaa aikaa ja huomiota sille, mitä spesifiä äänitettä käytän äänitapahtumiin, vaan pyrin nopeasti löytämään minkä tahansa sopivan äänen kaikelle, joka sellaisen tarvitsee. Taustalla tässä on havainto siitä, että ylipäätänsä jonkin äänen kuuleminen osana elokuvaa alkaa tarjoamaan vihjeitä siitä, mitä ääniä kohtauksessa pitäisi tämän lisäksi kuulua, minkä äänten ei tarvitsisi kuulua ollenkaan ja miten kuvaa tulisi

leikata suhteessa äänileikkaukseen. Kohtauksessa kuultavat äänet vaikuttavat suoraan siihen, miltä kuvaleikkaus tuntuu. Näin ollen ääniraidan tapahtumat ovat ensisijaisen tärkeää saada kuultaviksi jo kuvaleikkauksen aikana. Äänten ei tässä vaiheessa tarvitse olla lopullisia, koska äänten ajoituksella ja kestolla on merkittävämpi rooli suhteessa kuvaleikkaukseen kuin lopullisella äänitteellä.

Vääränlaisen äänen kuuleminen osana jotakin tapahtumaa on jo lähempänä oikean äänen löytämistä kuin pelkkä tyhjyys. On kuitenkin tärkeää reagoida väärän äänen kuulemiseen mahdollisimman nopeasti, sillä ajan myötä saattaa väärä ääni alkaa tottumisen kautta tuntua oikealta. En tarkoita, että äänisuunnittelu olisi väärin-oikein-laji, vaan tarkoitan väärällä äänellä ääntä, joka ei elokuvan tekijöiden mielestä ole tarinan kannalta oikea. Usein näennäisesti väärän äänen käyttäminen jollekin tapahtumalle voi olla hyvinkin voimakas kerronnankeino. Synkronissa kuvan kanssa oleva näennäisesti väärä ääni voi usein tuntua syntyvän kuvan tapahtumasta. Chion kuvailee tätä ilmiötä termillä *synchresis*. Hän kertoo, että *synchresis* on spontaani ja vastustamaton side samanaikaisesti tapahtuvan auditiivisen- ja visuaalisen ilmiön välillä. Hän kertoo, että lopputulos on riippumaton rationaalisesta logiikasta. (Chion, 1994 : 63.) Ymmärrän Chionin mainitseman *synchresiksen* siten, että samanaikaisesti kuvatapahtuman kanssa kuuluva ääni vaikuttaa kuuluvan kyseisestä tapahtumasta riippumatta siitä, mikä ääni on kyseessä.

Chion (1994) kirjoittaa elokuvan äänen virtaavuudesta, eli siitä kuinka virtaavasti tai huomaamattomasti ääniraidan eri elementit on yhdistetty toisiinsa osana ääniraitaa. Ääniraita voi olla jatkuva ja päällekkäinen tai se voi olla katkonainen, jolloin se on rytmittynyt siten, että eri äänet äkillisesti katkaisevat toisiaan. Hänen mukaansa audiovisuaalinen virtaus voi tapahtua kahdella tavalla: sisäisellä logiikalla ja ulkoisella logiikalla. Chion kertoo, että elokuvaäänen yleisimpänä tehtävänä pidetään kuvallisen virtauksen yhtenäistämistä. Ääni yhtenäistää kuvavirtaa ajallisesti ja tilallisesti. Ajallisesti se yhdistää visuaaliset katkokset leikkausten yli kuuluvalla äänellä ja tilallisesti se luo atmosfäärien avulla yhtenäisen paikan kuvien tapahtumille. Tämän lisäksi ääni voi luoda yhtenäisyyttä kuvavirtaan ei-diegeettisen

musiikin avulla. Koska musiikki ei ole sidoksissa elokuvan aikaan tai paikkaan, se voi luoda kuvista yhtenäisen virran riippumatta niiden ajasta ja paikasta. (Chion, 1994 : 45, 47.)

Samoin äänessä kuin kuvassa vaikuttaa leikkauskohdan huomattavuuteen hyvin paljon leikkauskohdan kummallakin puolella olevien äänikompositioiden tai kuvien välinen kontrasti. Jos kohtauksessa leikataan peräkkäin esimerkiksi värisävyiltään ja kuvakooltaan samankaltaisia lähikuvia eri hahmoista, on lopputulos tasainen ja huomaamaton. Tasaisuutta voidaan vielä lisätä säilyttämällä ääniraita staattisena ja muuttumattomana. En tarkoita tässä yhteydessä tasaisuutta negatiivisena asiana, vaan tasaisuutta voidaan käyttää hyödyksi elokuvan kerronnassa monin tavoin, esimerkiksi kannattelemalla jännitettä piinaavan pitkän ajan. Leikkauskohdissa, joissa kuvan värisävyt tai kuvakoot vaihtuvat merkittävästi, syntyy elokuvaan ikään kuin, musiikin termein, isku (beat). Tämä isku aiheuttaa elokuvan yleisössä tunnereaktioita, assosiaatiota ja kokemuksia. Sama logiikka pätee äänisuunnitteluun. Jos kahden toisensa kanssa hyvin samankaltaisen äänen välillä leikataan tai ristihäivytetään, ei elokuvaan synny yllä mainittua iskua. Jos taas äänten välillä on suuri kontrasti, syntyy elokuvaan isku.

Murch kertoo, että jos yksittäinen kuvaleikkaus on hyvin aseteltu, mitä äärimmäisempi visuaalinen jatkuvuus kahden kuvan välillä on – esimerkiksi leikkaus pimeästä sisätilasta kirkkaaseen ulkotilaan – sitä voimakkaampi leikkauksen aiheuttama rytmittävä vaikutus on (Murch, 2001 : 36). Äänten välillä kontrastia voi aiheuttaa moni asia, esimerkiksi äänen voimakkuus, äänen sävy tai tilakaiunnan määrä. Myös äänten lähteiden luonteiden välille voi syntyä kontrasti esimerkiksi kaupungin äänistä metsän ääniin leikatessa. Ääni voi olla luonteeltaan esimerkiksi mekaaninen, orgaaninen tai synteettinen. Myös äänen lähteen vaihtaminen aiheuttaa elokuvaan iskun. Kuten aikaisemmin opinnäytetyössäni olen todennut, ääni ja kuva ovat elokuvassa jatkuvasti kontrapunktissa toisiinsa. Näin ollen ääni- ja kuvaleikkausten kontrasteista syntyvät iskut eivät ole riippuvaisia toisistaan. Tällä tarkoitan sitä, että elokuvaleikkaaminen ei ole rajoittunut rytmisiin iskuihin, jotka ovat äänessä ja

kuvassa yhdenaikaisia tai yhtä voimakkaita. Äänisuunnittelussa voidaan esimerkiksi luoda huomaamattomia iskuja pitkäkestoistenkin kuvien aikana. Tästä hyvänä esimerkkinä on äänisuunnittelemani Sherwan Hajin *My Name Is Hope* -elokuva, jossa suuri osa elokuvasta tapahtuu kokonaan ilman kuvaleikkauksia. Elokuva on silti rytmitetty ääniraidassa tapahtuvien muutosten kautta.

Luonnollisesti elokuvan kohtausten välissä on miltei aina jonkinlainen kontrastinen leikkaus, mutta tämän leikkauskohdan rytmittävän vaikutuksen määrittää silti kohtausvaihdoksen molemmin puolin sijaitsevien kuvien ja äänten välinen kontrasti. Mikäli esimerkiksi äänessä ei tapahdu leikkausta kohtausten välissä ollenkaan, saattavat kohtaukset sulautua yhteen siten, että kokija hahmottaa ne yhtenä kohtauksena tai sekvenssinä. Tämän ilmiön saa aikaan etenkin kohtausrajojen yli jatkuva musiikki. Myös kahden toisensa kanssa samankaltaisen kuvan väliseen leikkaukseen voidaan tehdä suuri kontrastinen äänileikkaus. Saavutettu efekti on hyvin tilannekohtainen, mutta saattaa aiheuttaa hyvinkin voimakkaan vaikutuksen elokuvan yleisöön. Tämänkaltaisen ajattelun käyttötarkoitukset ovat ymmärrettävästi erittäin laajat, eikä niitä kaikkia kannata yrittää luetella tässä opinnäytetyössä. Leikkausten iskujen säännöstelyssä ollaan pitkälti tekemisissä elokuvan rytmin kanssa, mitä käsittelen tarkemmin seuraavassa luvussa.

Mainitsin aikaisemmin, että kuvaleikkaukset ovat useimmissa tapauksissa suoria ja välittömiä. Tämä pitää paikkaansa, mutta elokuvallisen muodon ja rytmin hahmottamiseen haluan tarjota toisenlaisen ajattelutavan. Mielestäni mikäli leikkauskohtien kontrastisuus pysyy kuvaleikkauksien välillä pienenä pitkän aikaa tai muuttuu vähitellen useamman leikkauksen myötä, on vaikutus samankaltainen staattisen tai hitaasti ja huomaamattomasti muuttuvan äänen kanssa. Vastaavasti suurikontrastiset leikkaukset aiheuttavat samankaltaisia vaikutuksia kuin kovat äänileikkaukset.

Elokuvaääni ja -kuva ovat käyttötarkoituksiltaan lähempänä toisiaan kuin usein ajattelisi. Murch toteaa, että teoriassa elokuvassa on leikkaus 24 kertaa sekunnissa, koska jokainen kuva (frame) on poikkeama edellisestä. Jatkuvassa otoksessa

(shot) ajan ja paikan poikkeama on niin pieni, että yleisö näkee sen ennemmin jatkuvana liikkeenä osana kontekstia kuin 24 poikkeamana sekunnissa. Murch toteaa, että kuvien välisen siirtymän ollessa tarpeeksi suuri, meidät pakotetaan arvioimaan uusi kuva uutena kontekstina. (Murch, 2001 : 9.)

Ajattelen, että Murchin esittämien tilanteiden välillä on myös olemassa kaikki mahdolliset välimuodot. Mitä suurempi kuvien välinen siirtymä on, sitä enemmän katsoja arvioi uudet kuvat eri kontekstissa. Näin ollen katkeamattoman oton ja merkittävän suuren siirtymän välillä on olemassa mahdollisuuksia pienempiin siirtymiin, jotka ilmenevät yleisölle virtaavampina kokonaisuuksina kuin suuret siirtymät. Tämä virtaavuus taas mielestäni vertautuu pitkään jatkuvien äänten käyttöön elokuvassa. On hyvä pitää kuitenkin mielessä, että jos kahden kuvan välinen ero on leikkauskohdassa liian pieni, leikkaus saattaa tuntua huomiota herättävälle. Murch sanoo, että meillä on vaikeuksia hyväksyä siirtymiä, jotka eivät ole joko hienovaraisia tai kokonaisvaltaisia. Jos kuvien välinen siirtymä ei ole liikettä mutta ei myöskään kontekstin vaihdos, näiden kahden ajatuksen törmääminen aiheuttaa hypyn, joka on verrattain häiritsevä. (Murch, 2001 : 9.)

5.4 Rytmi

Näen elokuvan rytmin koostuvan edellisessä luvussa mainituista iskuista ja virtaavuuden hetkistä. Elokuvaa ei synny ilman rytmiä, koska jokainen pienikin muutos kuvassa tai äänessä luo elokuvaan rytmisen iskun. Täysin ilman rytmiä elokuva olisi käytännössä yksittäinen valokuva. Heti, kun leikkaamme peräkkäin useampia valokuvia tai yhdistämme valokuvaan äänen, syntyy jonkinlainen rytmi ja liike. Yleensä elokuva pitää sisällään niin valtavan määrän pieniä muutoksia, että niitä ei pysty mitenkään täydellisesti analysoimaan. Elokuvan rytmiä voi kuitenkin hahmottaa ja ajatella suurempina kokonaisuuksina, jotka todellisuudessa ovat pienempien muutosten summa. Rytmi on ennen kaikkea koettua, mikä vaikeuttaa sen tietoista tulkitsemista. Leikkaajat ja äänisuunnittelijat työskentelevätkin yleensä pitkälti rytmisen intuitionsa kautta. Itse saatan usein tietoisesti muodostaa hahmotelmia

elokuvan rytmisistä kokonaisuuksista, mutta loppujen lopuksi kaikkien valintojen toimivuus on määritettävä kuuntelemisen ja katsomisen kautta. Seuraavaksi referoin Karen Pearlmanin ajatuksia ja käsitteitä elokuvan rytmistä hänen kirjassaan *Cutting Rhythms*. Pearlman käsittelee kirjassaan ensisijaisesti kuvaleikkausta, mutta mielestäni hänen ajatuksensa pätevät yhtä lailla äänileikkaukseenkin etenkin aikaisemmin tekemieni havaintojen pohjalta.

Pearlmanin mukaan elokuvaleikkauksen rytmit syntyvät intuitiosta, joka juontaa juurensa leikkaajan kehollisesta ja kosmisesta vuorovaikutuksesta. Tämä prosessi tapahtuu pääasiassa automaattisesti, mutta Pearlman huomauttaa, että leikkaaja voi harjoittelemalla herkistää itsensä maailman ja kehon rytmeille. Elokuvan rytmi merkitsee liikettä ja liikkeen kaavoja. Se on välitön ja tuntoaistimuksellinen tapa ymmärtää sekä nähtyä että kuultua. (Pearlman, 2015.)

Pearlman listaa, että leikkaajan työkalut rytmin muovaamiseen ovat ajoitus (timing), rytmitys (pacing) ja liikeratojen fraseeraus (trajectory phrasing). Vaikka leikkaajan rytmiset havainnot tapahtuvat yleensä tiedostamatta intuition kautta, auttaa näiden kolmen tekijän tiedostaminen intuition kehittämisessä. Hän jatkaa, että tietämys rytmin osatekijöistä auttaa etenkin, kun huomaa, että elokuvan leikkaus ei aivan tunnu oikealta, mutta ongelmaa on vaikeaa paikantaa. (Pearlman, 2015.) Seuraavaksi käyn läpi Pearlmanin määritykset näille kolmelle rytmin osa-alueelle ja selvennän mitä ne mielestäni tarkoittavat äänileikkauksen näkökulmasta.

Leikkauksen ajoitus (timing) koostuu kolmesta valinnasta: ruudun (frame) valitseminen, keston valitseminen ja kuvan ajallinen sijoittaminen. Ruudun valitseminen tarkoittaa tarkkaa kohtaa, jossa yhdestä kuvasta joko leikataan pois tai siihen leikataan sisään. Kuvan kesto viittaa luonnollisesti kokonaisaikaan, jonka kulloinenkin kuva on nähtävissä. Kuvan ajallinen sijoittaminen taas tarkoittaa kuvan paikkaa osana kokonaisuutta. (Pearlman, 2015.) Yllä olevat kuvaukset ovat selviä myös äänisuunnitelun näkökulmasta. Äänileikkaaja siis määrittää jokaiselle äänitteelle ja kompositiolle sisällön, keston ja ajallisen paikan.

Pearlman kertoo, että rytmitys (pacing) muodostuu liikkeiden tiheydestä ja määrästä osana yksittäistä kuvaa tai osana sarjaa yhteen leikattuja kuvia. Rytmitys manipuloi yleisön tunnetta nopeasta ja hitaasta. Leikkaajalle rytmitys muodostuu kolmesta asiasta: leikkausten tahti, liikkeen tai muutoksen tahti yksittäisen kuvan sisällä ja kokonaisuudessaan muutoksen tiheys. Leikkausten tahti määrittää määrän leikkauskohtia sekunnissa, minuutissa tai tunnissa. Esimerkiksi leikkauksen tahti saattaa kasvaa elokuvan kohtauksen sisällä lähestyttäessä kohtauksen kliimaksia, mutta tahti on merkityksellinen myös silloin, kun elokuvan rytmi ei ole näin kaavamainen. Leikkaamisen tahti määrittää tiheyden, jolla uusia visuaalisia tuntemuksia esitellään yleisölle. (Pearlman, 2015.) Elokuvan rytmitys on yhtä lailla riippuvainen sekä elokuvan äänistä että kuvista. Tiettyyn pisteeseen asti on turhaa yrittää hahmottaa elokuvan rytmitystä tarkastelemalla vain jompaakumpaa näistä kahdesta. Liikkeen tiheys muodostuu kuvassa ja äänessä tapahtuvien muutosten summasta. Pearlman jatkaa, että rytmitys pitää sisällään myös tahdin, jolla kuvien sisällä tapahtuu liikettä tai muutoksia. Esimerkiksi viiden sekunnin kuva, jossa tapahtuu paljon muutoksia, tuntuu rytmiltään nopealta, vaikka se ei pitäisi sisällään yhtäkään kuvaleikkausta. (Pearlman, 2015.) Nämä muutokset voivat tapahtua myös esimerkiksi pelkästään ääniraidassa.

Liikeratojen fraseeraus (trajectory phrasing) on Pearlmanin (2015) oma käsite, joten se ei välttämättä ole yleisesti tunnettu. Pearlman tarkoittaa liikeratojen fraaseerauksella energian manipulointia luotaessa elokuvallista rytmiä. Käsitteenä liikerata (trajectory) pitää sisällään liikkeen suunnan sekä liikkeen aikaansaaneen energian. Näin ollen liikeratojen fraseeraus elokuvaleikkauksen kontekstissa tarkoittaa eri kuvien liikeratojen yhdistämistä niiden välisen energian virtauksen muovaamiseksi. Liikeratojen fraseeraus koostuu kolmesta tekijästä: liikeratojen yhdistäminen tai törmäyttäminen, energian liikeratojen valitseminen ja energian korostusten ja aksenttien luominen (stress). Pearlman tarkoittaa energialla asennetta ja intentiota yksittäisen liikkeen suorittamisen takana. Esimerkiksi lyönti, jonka takana on aggressiivinen, väkivaltainen ja voimallinen intentio tarkoittaa täysin eri asiaa kuin lyönti, jonka takana on leikkisyyttä. Kummankin lyönnin liikkeen kesto

on kutakuinkin sama, mutta liikkeeseen käytetyn energian laatu saa liikeradat merkitsemään eri asioita. Leikkaaja ei voi ainoastaan muovata liikettä ajassa, vaan tämän pitää myös jäsennellä liikkeen takana olevaa energiaa luodessaan elokuvalle rytmiä, joka ilmaisee kyseisen elokuvan intentioita. (Pearlman, 2015.)

Oma kokemukseni on, että äänisuunnittelulla on erittäin merkittävä rooli eri liikkeiden energian laadun määrittämisessä. Äänisuunnittelijan tulee pystyä tunnistamaan energia, jota näyttelijä ilmaisee, mutta pitää mielessä myös, että äänisuunnittelijalla on mahdollisuus äänen olemusta muuttamalla vaikuttaa tähän ilmaistun energian laatuun.

Energian ja liikkeen fraseerauksella Pearlman (2015) tarkoittaa kuvien välisen energian järjestelyä. Jos esimerkiksi hahmo kävelee ensimmäisessä kuvassa laiskasti vasemmalta oikealle ja seuraavassa kuvassa toinen hahmo kävelee ponnekkaasti oikealta vasemmalle, syntyy kuvien välille kontrasti, joka voi tarkoittaa monenlaisia asioita. Leikkaus on merkittävästi erilainen verrattuna leikkaukseen, jossa siirrytään laiskasti kävelevästä hahmosta toiseen laiskasti kävelevään hahmoon. Kuvakoot voivat kummassakin tapauksessa olla täysin samat, mutta leikkaus on silti rytmisesti erilainen liikkeen suunnan ja energian takia. Pearlman kertoo, että energian liikeradat voivat olla kuvien välillä sulavia tai äkillisiä, eli ne voivat joko yhdistyä tai törmätä (Pearlman, 2015.) Koska elokuvan äänellä voidaan muuttaa ja hallita liikkeiden energiaa, voidaan sillä myös vaikuttaa kuvaleikkauksessa luotuun energian liikerataan.

Pearlman (2015) mainitsee kaksi pohjimmaista rytmin käyttötarkoitusta elokuvassa. Rytmiä tarvitaan jännitteen rakentamiseen ja purkamiseen sekä synkronoimaan yleisö elokuvan liikkeeseen. Leikkaaja muovaa tapahtumien, tunteiden, kuvien ja äänien liikkeitä rytmeiksi, joita yleisö seuraa empaattisesti. Jos leikkaaja tekee työnsä hyvin, yleisö synkronoituu näiden rytmien kanssa. Yleisö jännittyy elokuvan jännitteen kasvaessa ja rentoutuu sen vapautuessa. Yleisön mieli, tunteet ja keho liikkuvat elokuvan rytmin mukana, käsitellen tapahtumia, tunteita,

rytmisiä rakenteita sekä kuvien ja äänten rytmejä. Leikkaajan tehtävä on luoda oikealla tavalla tuntoinen rytmi elokuvan yleisölle. (Pearlman, 2015.)

Myös Chion (1994) kirjoittaa rytmittämisestä. Rytmitys (punctuation) on Chionin mukaan ollut pitkään teatteritaiteen ohjaamisen keskiössä. Näytelmätekstiä lähestytään jatkumona, joka tulee rytmittää osittain tekstissä ilmaistuilla ohjeilla, tauoilla, intonaatiolla, hengityksellä, eleillä ja muulla. Chionin mukaan synkroninen ääni ei tuonut mykkäelokuvaan rytmityksen käsitettä, vaan hienovaraisemman tavan rytmittää elokuvaa rasittamatta näyttelemistä tai kuvaleikkausta. Pienillä, huomaamattomilla äänillä kuten esimerkiksi koiran haukahdus tai kellon lyönti voidaan korostaa yksittäistä sanaa tai lopettaa kohtaus. Kuva- ja äänileikkaajan tehtävä on päättää äänen rytmittävästä käytöstä parhaaksi näkemällään tavalla, kuvien rytmin, näyttelemisen ja kohtauksen yleisen tunnelman kannalta. (Chion, 1994 : 48-49.)

Chionin (1994) mukaan kuva ja ääni eivät elokuvan kokonaisuudessa ole yhtenäisiä peräkkäin asetettuja elementtejä, vaan niillä on erilaisia taipumuksia. Ne ilmaisevat suuntia ja ne seuraavat säännöllisyyksiä. Tämä vuorostaan luo katsojassa odotuksia täyteyden rikkoutumisesta tai tyhjyyden täyttymisestä. Musiikissa ilmiötä kutsutaan kadenssiksi, joka tarkoittaa kuuntelijan odotusta jostakin tulevasta ja tämän odotuksen täyttymistä tai täyttymättä jättämistä. Myös kameran liikkeet, äänen rytmi ja muutokset näyttelijän käytöksessä aiheuttavat kokijassa odotuksia. Nämä odotukset joko täyttyvät tai yllättävät täyttymättömyydellään. Audiovisuaalinen sekvenssi toimii odotuksen ja lopputuloksen välisen dynamiikan kautta. (Chion, 1994 : 55.)

Chionin mainitseman rytmittämisen kannalta mielenkiintoinen esimerkki tapaus on äänisuunnittelemani Sherwan Hajin lyhyt elokuva *My Name is Hope*. Elokuva on kuvattu ja leikattu siten, että se vaikuttaa lähes kokonaan yhdellä otolla kuvatulta. Kuvaleikkaus on elokuvassa epätavanomaisesti täysin sulava eikä äkkinäisiä ja huomattavissa olevia kuvaleikkauksia ole kuin muutama elokuvan alussa. Tämän lisäksi kyseisen elokuvan erityispiirre on, että elokuvan läpi näkökenttä on rajattu lähes kokonaan. Elokuva on kuvattu vangitun henkilön

näkökulmasta ja näin ollen elokuvan tapahtumat välittyvät katsojalle sellin sisäpuolelta lähes kokonaan äänten kautta. Elokuvan rytmitystä ei siis ole tehty kuvaleikkauksen vaan äänileikkauksen ja näyttelijäohjauksen avulla. Elokuvassa on yli kuuden minuutin kohtaus, jossa kuvataan vain kiinni olevaa metalliluukkua ja tapahtumat havainnoidaan pelkkien äänten välityksellä. Kohtauksessa kuullaan kahden talonmiehen pitkä keskustelu samalla, kun nämä siivoavat viereistä selliä. Olen rytmittänyt pitkän dialogiosuuden pienempiin osiin atmosfäärien muutoksilla. Äänellä on saatu aikaan myös rytmin nopeutumista ja hidastumista. Kuvan ja äänen suhteen kannalta elokuva on mielenkiintoinen, koska suurilta osin kuva ja ääni ovat vaihtaneet paikkoja tavanomaisista rooleistaan. Elokuvan tapahtumat välittyvät yleisölle lähinnä äänen kautta, koska näkökenttä on rajattu. Pienet vilaukset luukun kautta täydentävät ja selittävät kuultua, kuten ääni saattaisi tavanomaisessa elokuvassa täydentää nähtyä.

Koen elokuvan rytmin muodostuvan kuvassa ja äänessä tapahtuvien iskujen kautta. Iskut ovat usein kuvaleikkausten kohdalla, mutta ne voivat tapahtua ja monesti tapahtuvatkin myös kuvien aikana. Joka tapauksessa iskut muodostuvat muutoksesta, joka on välitöntä tai koettavissa olevaa liikettä. Iskun voimakkuus määrittyy sen luomien elementtien välisistä kontrasteista. Esimerkiksi leikkaus lähikuvasta laajaan kuvaan on voimakkaampi isku kuin leikkaus lähikuvasta toiseen lähikuvaan. Äänen leikkaaminen kuvaleikkauksen kanssa samanaikaisesti voimistaa iskua. Äänileikkauksen voimakkuuteen taas vaikuttaa leikattavien äänten välinen kontrasti. Elokuvan iskut eivät tapahdu pelkästään leikkauskohdissa, vaan jokainen kuva ja ääni sisältävät jo sellaisenaan rytmisiä iskuja. Isku sanana viittaa hieman harhaanjohtavasti välittömään muutokseen, mutta hahmotan kuitenkin, että elokuvallisen iskun kesto voi olla käytännössä minkä mittainen tahansa. Esimerkiksi hidas muutos ääniraidassa on yhtä lailla tietynlainen isku kuin nopeakin muutos, mutta se on rytmiseltä luonteeltaan ja huomattavuudeltaan varsin erilainen. Soveltaakseni sekä Pearlmanin että Chionin ajattelua mielestäni elokuvan rytmi luodaan valitsemalla elokuvallisten iskujen paikat, kestot ja luonne.

6 KÄYTÄNTÖ

6.1 30 Kilometriä sekunnissa

Seuraavassa kappaleessa analysoin äänisuunnittelemaani Jani Peltosen *30 Kilometriä sekunnissa* dokumenttielokuvaa aikaisemmissa kappaleissa esittämieni teorioiden pohjalta. Elokuva on arkistomateriaalista leikattu montaasinomainen kokonaisuus, jossa yhdistellään teemoja niin historiasta, nykyajasta kuin tulevaisuudesta. Nimetön kertoja pohtii elokuvassa kertojaäänenä suhdettaan maailmaan ja historiaan. Valitsin kyseisen elokuvan analyysin osaksi opinnäytettäni, koska sen leikkaukselliset valinnat ovat montaasimaisuutensa vuoksi selkeämpiä ja helpommin tulkittavissa kuin tavanomaisissa fiktioelokuvissa. Tämä johtuu siitä, että *30 kilometriä sekunnissa* -elokuvassa kerronta perustuu pitkälti juuri kuva- ja äänileikkaukselle, koska valmista narratiivia ei tämän tyyppisestä arkistomateriaalista ole nostettavissa. Analysoin elokuvan äänisuunnitteluvalintoja kronologisesti elokuvan alkusekvenssissä. Huomattavaa on, että kyseinen elokuva on hyvin assosiatiivinen, minkä takia minun on käytännössä mahdotonta yrittää purkaa osiin kaikki mahdolliset tekijät ja symboliikat, joita elokuvasta herää. Tarkoitukseni on nostaa esiin esimerkkejä valinnoista tai havaintoja opinnäytteeseeni liittyvistä teemoista. Kyseistä elokuvaa voi olla vaikea hahmottaa pelkästään tekstin kautta, mutta tekstissä esiteltyjä leikkauksen keinoja tärkeämpää on mielestäni tapa kuvailla kuva- ja äänileikkausta yhtenä kokonaisuutena. Elokuvan ovat kuvaleikanneet Anni Tiainen ja Julia Matinniemi.

Elokuva alkaa tuulen äänellä, joka kuullaan mustan ruudun aikana. Olen valinnut tuulen äänen yhtenä tärkeimpänä äänellisenä elementtinä elokuvan kokonaiskerronnassa ja se tulee elokuvan myötä toistumaan eri yhteyksissä. Kuvaan ilmestyy sanakirjaselitys sanasta ”asentoaisti”. Kyseinen teksti alkaa toimimaan harmoniassa äänessä kuultavan tuulen äänen kanssa. Teksti antaa tuulen äänelle identiteetin, joka luo siitä liikkeen symbolin. Samalla mukaan leikataan toinen

elokuvan läpi kantava äänielementti: metallinkirskuna. Päällekkäin leikattuna ajattelen, että metallin ääni symboloi liikettä, joka on tuulen aikaansaamaa.

Ensimmäinen kuva ilmestyy suoralla leikkauksella, ilman että se aiheuttaa muutosta äänimaailmassa. Kuva on hitaasti liikkuva kamera-ajo tuijottavista ihmisistä. Kameraliike konkretisoi tematiikan jo äänessä kuuluvasta liikkeestä. Vaikka ääniraitaa ei leikata ensimmäisen kuvan alkaessa, muuttaa kuva kuultavaa ääntä. Näemme kameraa tuijottavien ihmisten ympärillä talvisen maiseman, josta tuulen ääni tuntuu kantautuvan. Myrskyisä tuuli on kuitenkin pienessä dissonanssissa kuvan kanssa, koska se on liian voimakas ollakseen pelkästään kyseisen paikan atmosfääri. Ääniraitaa ei leikata vielä seuraavallakaan kuvaleikkauksella, vaikka siinä tapahtuukin suuri muutos ulkotilasta sisälle valaisinkauppaan. Kamera-ajon liikkeen nopeus ja suunta jatkuu kutakuinkin muuttumattomana pitäen näin ollen yllä samaa rytmiä edellisen kuvan kanssa. Kuvaleikkauskohdan yli jatkuva äänimaailma ja liike tekevät kyseisetä leikkauskohdasta pehmeän, vaikka kuvien välinen muutos onkin suuri.

Seuraavan kuvaleikkauksen kohdalla ääntä muutetaan, mutta leikkaus ääniraidassa tapahtuu sulavana ristihäivytyksenä. Ääniraidassa kuultava tuuli laantuu hieman ja metallin kirskuna vaimenee pikkuhiljaa. Kuvissa nähdään talvista maisemaa ja lumeen hautautuneita maanhoitokoneita. Kuvassa tapahtuva liike lakkaa hetkeksi, mikä mielestäni on perusta myös liikettä symboloivan äänen muuttumiselle. Kuvaleikkauksessa valaisinliikkeestä metsämaisemaan tapahtuu selkeä rytminen muutos. Itse aistin rytmin hidastuvan ja rauhoittuvan. Hidastuva rytmi valmistaa yleisöä pian alkavan kertojaäänen kuuntelemiseen, joka ilman rytmin muutosta saattaisi yllättää yleisön epäedullisella tavalla.

Staattisia maanhoitokoneiden kuvia seuraa liikkuva käsivaralla kuvattu kuva vanhojen lumisten raunioiden keskeltä. Näiden kahden sekvenssin väliin on leikattu äänessä pienikontrastinen ristihäivytetty leikkaus. Kertojaääni alkaa näiden kuvien aikana. Rauniota kuvaavia käsivarakuvia rytmittävät muutamat kuvaleikkaukset ja ääniraita muuttuu vähitellen ikään kuin kameraperspektiiviä seuraten. Äänen

perspektiivin muutos ei kuitenkaan seuraa sekvenssin aikana tapahtuvia kuvaleikkauksia, vaan se muuttuu itsenäisesti myötäillen kuvissa näkyvän liikkeen nopeudentuntua. Ääniperspektiivin muutoksen tuomaa hiljaisuutta on käytetty hyväksi tekemään tilaan kertojaäänelle. Kyseisen sekvenssin aikana äänimaailmaan leikataan pitkällä sisäänhäivytyksellä uusi elementti, joka on dronemainen tumman puhuva score-musiikki. Kertojaääni pysyy elokuvan ajan jatkuvasti muuttumattomassa lähiperspektiivissä. Kuvan liikkeen mukana muuttuva tuulen ääni leikataan hiljaiseksi samalla hetkellä, kun kertojaäänessä mainitaan dramaattinen sana ”kuolema”. Äänileikkaus luo kohtaukseen selkeän iskun, vaikka samalla hetkellä kuvassa ei tapahdu leikkausta. Kuva kuitenkin kääntyy kohti tunnelia, joka symboloi kuolemaa niin kuin liikettä kuvaavan tuulen loppuminenkin. Pienellä uloshäivytyksellä hiljentynyt tuulen ääni paljastaa altaan jo aiemmin alkaneen score-musiikin, joka myöhemmin elokuvassa toistuu kuolemaa käsittelevissä kohtauksissa. Ajatukseni on, että yleisön näkökulmasta tuntuu siltä kuin musiikki alkaisi tästä kohtaa elokuvaa, mutta elokuvan rytmin kannalta on tärkeää, että musiikki on jo valmiiksi soimassa tuulen äänen alla. Tämän lisäksi kuullaan uusi elokuvan läpi toistuva äänielementti, joka on abstrakti hieman ohi ajavan auton suhahdusta muistuttava ääni. Käytän tätä ääntä jälleen yhtenä liikkeen symbolina. Merkittävää on, että ääni ilmaisee selvästi aikaisempaa nopeampaa liikettä luoden uudenlaisen harmonian suhteessa edelleen samaa vauhtia etenevään kuvaan. Ääni on tällä kertaa huomattavasti kuvan liikettä nopeampi.

Kuvan lähestyessä tumman puhuvaa tunnelia kuuluu taas elokuvan alusta tuttu metallin kirskunta. Kirskunnan perspektiivi on asetettu siten, että se tuntuu tulevan tunnelin sisältä. Kuvan lähestyessä tunnelia sekä metallin kirskunta että musiikki kasvavat voimakkuudessa luoden ääniraitaan kuvan liikettä vastaavan synkronin. Kuva kulkee ilman kuvaleikkauksia tunnelin läpi, josta poistuttaessa metallin kirskunta ja musiikki laskevat voimakkuudessa, ikään kuin ne olisivat kuuluneet tunnelista. Tunnelista avautuu näkymä tyhjästä autotiestä, jolloin ääniraidalla kuuluu taas aikaisemmin esitellyt abstraktit auton suhahdusäänet. Suhahdukset luovat mielenkiintoisen harmonian kuvan kanssa, koska ne voisivat hyvin olla ääniä tiellä

ajaville autoille, joita ei kuitenkaan nähdä. Tämä kuvan ja äänen välille syntyvä liikkeen epäsopu on toistuva elementti elokuvamme kerronnassa, jonka yksiä pääteemoja ovat asentoaisti ja sen häiriöt. Totesimme Peltosen kanssa, että voimakkain tapa ilmaista liikettä on näyttää liikettä kuvassa ilman samalla liikkeen nopeudella etenevää ääntä tai päinvastoin käyttää liikettä ilmaisevaa ääntä, joka on yhdistetty paikoillaan olevaan kuvaan. Nämä epäsovut, eli dissonanssit, toistuvat elokuvan useissa kohdissa. Juuri sen jälkeen, kun tunnelista poistuttaessa hiljentynyt musiikki loppuu, vaihtuu alun sekvenssi uudeksi äänen ja kuvan yhdenaikaisessa suurikontrastisessa leikkauksessa. Kuva ja ääni leikataan vanhan televisiolähetyksen arkistomateriaaliin. Tämä on tähänastisen elokuvan suurin rytmillinen isku, joka ilmaisee elokuvassa kohtauksen vaihdosta. Sillä että musiikki hiljenee hieman ennen kyseistä iskua, on luotu elokuvaan rytmistä mielenkiintoa, mikä on tapahtunut täysin rytmisen intuition varassa.

30 kilometriä sekunnissa rakentuu kokonaisuudessaan alkusekvenssin kaltaiselle kuvan ja äänen välisellä kanssakäymisellä leikittelylle. Työskentelyni elokuvan parissa ei ollut läheskään niin suunnitelmallista kuin yllä oleva analyysi antaa ymmärtää. Suurin osa äänileikkauksista on toteutettu intuition pohjalta, mutta tarkemmin analysoituna voi niiden toimivuudella löytää syitä. En ajattele, että työskentelyn tulisikaan olla aina näin yksityiskohtaisen harkitsevaa, mutta koen, että tämän kaltainen ajattelu kehittää kykyä tehdä parempia intuitiivisia valintoja.

6.2 Suonsilmä

Suonsilmä on Topi Raulon ohjaama fiktioelokuva, joka sijoittuu tulevaisuuden maailmanlopunjälkeiseen Suomeen. Elokuva on minun äänisuunnittelemani ja Lyydia Mäkipään kuvaleikkaama. Nuori päähenkilö Duee haluaa vastauksia eksistentiaalisiin kysymyksiin ja lähtee etsimään niitä liittymällä muinaisen ydinjätteen loppusijoituspaikan yhteyteen perustettuun kulttiin. Kulttia johtaa karismaattinen Bjethron. Muinaisista teksteistä ja rituaaleista huolimatta Duee ei saa vastauksia kultilta, etenkään Bjethronin kuoltua, jolloin Duee joutuu palaamaan nöyränä isoäitinsä Mucan

luokse. *Suonsilmä*-elokuvaa voisi kuvailla jonkinlaisena symbolisena ja allegorisena fiktioelokuvana. Sen keskiössä ei ole henkilödraama tai moniulotteinen tarina, vaan yksinkertaista tarinaa käytetään symboliikan ja syvemmän merkityksen tai merkityksettömyyden välittäjänä. Elokuvan ytimessä on pyrkimys ennemmin herättää kysymyksiä kuin vastata niihin, mikä vertautuu päähenkilön Dueen läpi käymään sisäiseen matkaan.

Seuraavissa kappaleissa analysoin *Suonsilmä* -elokuvaa jälleen elokuvan alkua. Erona *30 kilometriä sekunnissa* -elokuvan analyysiin en tee purkua leikkaus leikkaukselta, vaan keskityn pidemmän jakson havaintoihin.

Elokuva alkaa äänivinyylin rohahduksen äänellä, jonka tarkoituksena on korostaa elokuvan materiaalisuutta. Vaikka elokuvaa ei ole kuvattu filmille, on siihen lisätty visuaalisena tehosteena voimakasta filmikohinaa, jonka tarkoituksena on myös tehdä elokuvasta materiaalisen tuntuisen. Elokuva alkaa kuvalla, joka lähietäisyydeltä kuvaa joen pintaa, jonka pohjassa nähdään kiviä, joihin on maalattu luolamaalauksia muistuttavia kuvia. Alkusekvenssi on leikkaamaton kuva pohjassa näkyvistä kivistä, mutta teoreettisella tasolla pohjassa näkyvät kivet toimivat tietynlaisena kuvaleikkauksena sekvenssille. Kameraliikkeen nopeudella on määritetty, kuinka kauan missäkin maalauksessa viivytään.

Puran alkukohtauksen äänet kolmeen elementtiin: kuorolaulu, veden solina ja maalauksien aiheita kuvastavat pisteäänet. Kohtaus on toteutettu aikaisemmin opinnäytetyössäni mainitsemallani tavalla, jossa olen erikseen luonut nämä kolme elementtiä omiksi ryhmikseen, joiden kokonaisvoimakkuutta ja äänen väriä muokkaamalla on luotu rytmi, joka toimii yhdessä kuvan liikkeen kanssa. Kuoromusiikki toimii kohtauksessa samaan aikaan kertojaäänenä. Sävelmän sanat kertovat tarinaa siitä, mitä ihmiskunnalle on tapahtunut. Kivimaalaukset kuvittavat tätä samaa tarinaa ja ne on ajoitettu näkymään oikeissa kohdissa suhteessa sävelmässä kuultaviin sanoihin.

Alun kameraliike pysähtyy maalaukseen särkyneestä kuusta, jonka kohdalla ääneen on leikattu voimakasta kiven halkeilun ääntä. Kuvassa tapahtuu

ristihäivytys kiven lähikuvan ja metsikköä näyttävän maisemakuvan välillä. Taivaalla näkyy halkeileva kuu, joka on asetettu siten, että se ilmestyy samaan kohtaan kuva-alaa kuin missä maalaus edellisessä kuvassa on ollut. Kuvaleikkauksen funktio on näyttää maalauksessa nähty kuu elokuvan reaalimaailmassa. Tätä voimistetaan äänileikkauksen kautta, jossa kiven halkeilun ääni jatkuu yli kuvaleikkauksen rajan. Halkeilun ääni muuttuu kuvien ristihäivytyksen aikana etäisemmäksi ja kaikuisammaksi kertoen samaa tarinaa kuvan kanssa. Kuulemme nyt äskeisen sekvenssin aikana kuullun äänen diegeettisesti. Kuoromusiikki jatkuu kuitenkin vielä maisemakuvan aikana, joka sitoo kuvat edelleen yhdeksi sekvenssiksi. Lopullisesti jakso päättyy, kun kameraliikkeen kautta nähdään kaksi hahmoa kalastamassa polviaan myöten järvessä. Samalla hetkellä, kun kuva leikataan puolilähikuvaan toisesta kalastajasta kuullaan ja nähdään, että tämä laulaa samaa laulua, jota kuoro laulaa. Kalastamassa ovat elokuvan päähenkilö Duee ja tämän isoäiti Muca. Leikkauskohdan jälkeen sävelmää on jäljellä enää viimeinen lause ja samanaikaisesti kuullaan Mucan ja kuoron lopettavan sävelmän laulamisen. Äänileikkauksen tarkoituksena on ilmaista, että Muca on juuri laulanut koko alkusekvenssin aikana kuullun tarinan Dueelle.

Musiikin päätyttyä alkaa kohtaus, jossa Duee ja Muca käyvät dialogia. Duee yrittää saada Mucalta vastauksia siihen, miksi ylipäätänsä mikään on merkityksellistä. Kohtauksen kuvakoot vaihtelevat Dueen ja Mucan puolilähikuvien ja erikoislaajan kuvan välillä. Opinnäytetyössäni esittämän teorian mukaan hahmojen puolilähikuvien välillä leikkaaminen aiheuttaa elokuvaan pienemmän rytmisen iskun kuin erikoislaajakuvaan leikkaaminen. Ensimmäinen erikoislaajakuva on leikattu juuri ennen elokuvan kannalta oleellista lausetta: ”Tarina on vale, joka herättää kysymyksiä.”

Dialogikohtauksen aikana äänileikkauksessa ei tapahdu huomattavissa olevia leikkauskohtia. Kohtauksessa Duee tuntee tylsistystä kalastamista kohtaan, joten kohtauksen tunnelmasta on pyritty tekemään pitkästyttävän oloinen. Koen, että

kohtauksen atmosfäärien leikkaaminen kuvaleikkausten kohdalla nopeuttaisi kohtauksen rytmiä sotien tylsyyden tunnetta vastaan.

Muutoksen elokuvan etenemiseen aiheuttaa yhtäkkiä kuuluva torvensoitto. Torvi keskeyttää dialogin ja aloittaa kuvassa sekvenssin, jossa zoomauskuvat tyhjästä metsiköstä kuvastavat symbolisella tasolla Dueen katsetta, joka yrittää löytää torvensoiton lähdettä. Torven ääni kasvaa kuvaleikkaus kuvaleikkaukselta voimakkaammaksi. Kuvassa näkyvien metsäkuvien välillä tapahtuu ääniatmosfäärissä vaihdoksia, mutta leikkauskohdat muutosten välillä on häivytetty huomaamattomiksi. Viimeisen metsäkuvan aikana metsikön suhina hiljenee ja sen tilalla alkaa kuulumaan veden alaista äänimaailmaa. Hyvin pikaisesti tämän äänileikkauksen jälkeen kuva leikkaantuu planssikuvaan, jossa lukee: ”Kysymys”. Veden alaisesta äänestä leikataan kovalla äänileikkauksella puolilähikuvaan Dueesta. Duee tekee päätöksen lähteä torven äänen suuntaan ja samanaikaisesti päätöksen kanssa ääniraitaan leikataan mahtipontinen kuoromusiikki, joka aloittaa elokuvan seuraavan sekvenssin.

VII JOHTOPÄÄTÖKSET

Pyrkimykseni tässä opinnäytetyössä on selkeyttää ajattelua kuva- ja äänileikkauksen yhteydestä. Yritän siinä mahdollisuuksien mukaan nähdä samankaltaisuutta kuvan ja äänen välillä. Koen, että tämän opinnäytetyön tekeminen on vahvistanut kykyäni analysoida kuvaleikkaajan ja itseni äänileikkaajana tekemiä valintoja elokuvaleikkauksessa. Minulla ei ole syytä epäillä, etteikö tämä tarkoittaisi myös kehitystä taidossa kommunikoida elokuvaleikkausta koskevista ajatuksista muiden tekijöiden kanssa.

Havainnollistan työssäni kuulo- ja näköaistin yhteyttä osana elokuvan moniaistillista kokemista. Lisäksi kuvailen ajatuksiani kuulon huomiopisteestä ja sen kautta rakennetusta äänileikkauksesta ja -kerronnasta. Nostan esiin mielestäni

tärkeän huomion äänileikkauksessa käytettyjen äänitteiden materiaalisuudesta, joka helposti unohtuu nykyaikaisten äänikirjastojen ollessa kattavuudeltaan niin suuria. Näen elokuvan syntyvän leikkaamalla reaalimaailmasta tallennettuja kuva- ja äänihetkiä harkituiksi tai ei-harkituiksi kokonaisuuksiksi.

Ääntä ja kuvaa yhdistäviksi tekijöiksi olen valinnut työssäni perspektiivin, komposition, leikkauskohdan ja rytmin. Yhdistäviä tekijöitä olisi varmasti löydettävissä enemmänkin, mutta mielestäni opinnäytetyössä käytetty rajaus on varsin toimiva opinnäytteen pyrkimysten saavuttamiseksi. Rajatun määrän yhtäläisyyksiä esiin nostaminen ilmaisee ajatuksen äänen ja kuvan vertailusta ja yhtäläisyyksien löytämisestä.

Tiivistäisin näiden kappaleiden havainnot seuraavasti: Ajattelen, että ääni- ja kuvaleikkaus on pohjimmiltaan kumpikin peräkkäin ja päällekkäin asetettuja kompositioita. Nämä kompositiot muodostuvat eri perspektiiveissä olevista kuva- ja äänielementeistä. Ne muodostavat yhdessä kokonaisvaltaisia audiovisuaalisia kompositioita. Elokuvassa kuva- ja äänikompositiot eivät ole yleensä pysäytettyjä, vaan ne pitävät sisällään jatkuvasti muutoksia. Muutokset kattavat esimerkiksi liikkeet ja elementtien alkamisen, hiljenemisen tai katoamisen. Muutosten ei välttämättä tarvitse olla samanaikaisia kuvassa ja äänessä, vaan epäsynkronin kautta voidaan rikastaa elokuvakerrontaa merkittävästi. Kompositioiden vaihtaminen vaati elokuvaan leikkauskohdan, jonka luonne on merkittävä elokuvan vaikutelman kannalta. Kuvassa nähtävät leikkauskohdat ovat yleensä välittömiä, mutta äänessä leikkaus voi vaihdella todella pitkästä ristihäivytyksestä välittömään kovaan leikkaukseen ja kaikkeen siltä väliltä. Ajattelen, että kaikki äänimateriaali vaatii itselleen sisään- ja ulosleikkauksen, jotta ääni voi alkaa ja loppua. Äänileikkaus usein pitää sisällään sisään- tai uloshäivytyksen, jonka ajoitus, kesto ja muoto vaikuttavat merkittävästi siihen, miltä leikkaus tuntuu. Yksittäinen äänikompositio voi pitää sisällään useamman leikkauskohdan. Esittelen työssäni ajatuksen, jossa leikkauskohdassa esiintyvän kontrastin määrä vaikuttaa leikkauksen aiheuttaman rytmillisen iskun voimakkuuteen. Pehmeästi ristihäivytetty äänileikkaus aiheuttaa merkittävästi

pienemmän rytmillisen iskun kuin kohtausta vaihtava samanaikainen kuva- ja äänileikkaus meluisasta ulkotilasta hiljaiseen sisätilaan. Kappale rytmistä käsittelee, kuinka elokuvallinen rytmi muodostuu kuvassa ja äänessä tapahtuvista liikkeistä ja leikkauskohtien aiheuttamista eri voimakkuuksisista iskuista.

Viimeisessä kappaleessa havainnollistan opinnäytetyöni aiheita analysoimalla kahden äänisuunnittelemani lyhytelokuvan alkusekvenssejä. Tätä kappaletta kirjoittaessa minulle vahvistui tämän opinnäytetyön merkitys oman työskentelyni kehittymisessä. Koen pystyväni tekemään yksityiskohtaisempaa analyysia äänileikkauksen sisältämistä pienistäkin, työskennellessä intuition kautta syntyneistä, tarinaa edistävistä valinnoista. Tämän lisäksi koen, että pystyn löytämään näiden elokuvien kuvaleikkauksesta uusia puolia ja intuitiivisia tai tietoisia valintoja, joita en työskennellessäni ennen tämän työn kirjoittamista ole osannut hahmottaa. Näiden kuvaleikkausten päämäärien ymmärtäminen olisi saattanut parantaa myös kyseisten elokuvien lopputulosta, mikä on mielestäni merkki opinnäytetyöni kautta saamastani henkilökohtaisesta kehityksestä. Toivon, että pystyn kirjoitukseni kautta välittämään näitä havaintoja myös muille elokuvan tekijöille ja etenkin toivon, että kirjoitukseni auttaa muissa rooleissa kuin äänen parissa työskenteleviä elokuvantekijöitä ymmärtämään paremmin äänen käyttöä osana elokuvakerrontaa. Kenties työni lukemisen myötä elokuvantekijät pystyvät suunnittelemaan omaa työtään niin, että se pitää sisällään voimakkaampia ajatuksia elokuvan äänestä ja mahdollistavat lopputuloksen kehittämisen äänileikkauksen kautta.

LÄHTEET

Andersen, K. E. (2024). Haastattelija S. Anttila [sähköposti]. Haastattelu 24.4.2024

Andersen, K. E. (2024). Luentomuistiinpanot. Aalto Yliopiston elokuvataiteen laitoksen Methods of Sound Design-kurssi.

Anttila, S. (2021). Audiovisuaalinen harmonia ja kontrapunkti elokuvaäänisuunnittelussa. Aalto Yliopisto.

Chion, M. (1994). Audio - Vision – Sound on Screen. Columbia University Press – New York.

Dmytryk, E. (1984). On film editing : an introduction to the art of film construction, 1st Edition. Boston ; London : Focal Press. Verkkoaineisto. [viitattu 19.5.2024]. Saatavissa: https://learning.oreilly.com/library/view/on-film-editing/9780240517384/?ar=

Kennedy, J. & Kennedy, M. & Rutherford-Johnson, T. (2013). The Oxford Dictionary of Music (6 ed.) Verkkoaineisto. [viitattu 19.5.2024] Saatavissa: https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780199578108.001.0001/acref-9780199578108

Murch, W. (2001). In the Blink of an Eye – A Perspective on film editing, 2nd Edition. Los Angeles Calif. : Silman-James Press.

Murch, W. (2005). Dense Clarity – Clear Density, Transom Review – Vol. 5/ Issue 1. Verkkoaineisto. [viitattu 19.5.2024] Saatavissa: https://transom.org/2005/walter-murch/

Pearlman, K. (2015). Cutting Rhythms, 2nd Edition. Routledge. Verkkoaineisto. [viitattu 19.5.2024] Saatavissa: https://learning.oreilly.com/library/view/cutting-rhythms-2nd/9781317516422/