

# **Äänikerronta Pelastakaa Sotamies Ryanissa**

Pro Gradu-tutkielma

Mari Kustula

Taiteiden Tiedekunta / Audiovisuaalinen mediakulttuuri

Lapin Yliopisto

2020

## Sisällysluettelo

Tiivistelmät suomeksi ja englanniksi	3
1. Johdanto	5
1.1. Tutkielman rakenne	6
1.2. Tutkimus	7
1.3. Katsaus psykologiaan, psykoakustiikkaan sekä psykofysiikkaan	9
1.4. Termistö	12
1.4.1. Sotagenre	14
1.4.2. Kauhugenre	15
2. Tulokset	17
3. Tulosten analysointi	21
Kohtauksen kuvaus	21
3.1. Intensiteetin avulla	22
3.2. Äänen rytmin ja tempo avulla	30
3.3. Jatkuvuuden avulla	34
3.4. Tunnelatauksen avulla	37
3.4.1. Pelko ja samaistuminen	39
3.4.2. Äänet symboleina ja metaforina	41
3.4.3. Äänen laajuus	43
4. Päätäntä	47
4.1. Muiden elokuvien äänimaailmoiden vertailua	47
4.1.1. Samankaltaisuudet ja eroavaisuudet muihin elokuvaan verrattuna	48
5. Yhteenveto ja loppupäätelmä	52
6. Liitteet	54
Lähdeluettelo	58

## **Lapin Yliopisto, Taiteiden tiedekunta**

Työn nimi: Äänikerronta Pelastakaa Sotamies Ryanissa (1998)

Tekijä: Mari Kustula

Koulutusohjelma/oppiaine: Audiovisuaalinen mediakulttuuri

Työnlaji: Pro Gradu-tutkielma

Sivumäärä: 61

Vuosi: 2020

### **Tiivistelmä**

Analysoin tutkimuksessani, miten äänellä rakennetaan tunteita katsoja/kuulijassa elokuvan Pelastakaa Sotamies Ryanin alkukohtauksessa. Kyseisen elokuvan on ohjannut Steven Spielberg vuonna 1998. Käytin tutkimuksessani apuna fenomenologis-hermeneuttista analyysia, koska se sopii hyvin elokuvien ja tutkijan oman tulkinnan piiriin.

Tutkimuksessani päädyin neljään tulokseen. Tunteita voidaan rakentaa tempon ja rytmin, äänen intensiteetin, tunnelatauksen ja jatkumon avulla. Jokaisella tuloksella on tärkeästi laskelmoitu tarkoitus kyseisen elokuvan tunnelman luojina.

Avainsanat: äänen funktiot, tunne, intensiteetti, jatkumo ja tempo ja rytmi.

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi\_x\_

Suostun tutkielman luovuttamiseen Lapin maakuntakirjastossa käytettäväksi\_x

## **University of Lapland, Faculty of Art and Design**

Name of the Thesis: Sound Narration in Saving Private Ryan (1998)

Writer: Mari Kustula

Degree Programme: Audiovisual Mediaculture

Type of the work: Master's Thesis

Number of Pages: 61

Year 2020

### Abstract

In this thesis, I'm analyzing how does sound create emotions in the audience in the movie Saving Private Ryan's opening scene. This movie was directed by Steven Spielberg in the year 1998. I am using phenomenological-hermeneutic-analysis which is great for movie studies and for the own interpretation of the researcher.

In this study, I found four results. Emotions can be created with tempo and rhythm, intensity of the sound, emotional affection and continuum of the sound. Everyone of the results, has their own important part to play as creators of emotion.

Keywords: functions of sound, emotions, intensity, continuum and tempo and rhythm.

## 1. Johdanto

Olen erittäin kiinnostunut äänitekniikasta sekä äänen eri funktiosta elokuvissa. Tämän takia päätin ryhtyä tutkimaan tulkinantasolla miten äänellä, erityisesti äänitehosteilla, rakennetaan tunteita katsoja/kuulijassa Steven Spielbergin ohjaaman sota-elokuvan *Pelastakaa Sotamies Ryanin* <sup>(1)</sup> kuuluisassa Normandian maihinnousu-kohtauksessa.

Syy siihen, miksi valitsin juuri tämän menestyksekkään elokuvan ja kyseisen kohtauksen oli se, että uskon usean ihmisen nähneen tämän suurta mainetta ja kunniaa niittäneen sota-elokuvan. Tämän vuoksi monien on helpompi käsitellä asioista, joita tulen käymään tässä tutkimuksessa läpi. *Pelastakaa sotamies Ryan* on saanut lämpimän vastaanoton ympäri maailmaan. Kyseinen sota-elokuva itsessään, sen nimekäs näyttelijäkaarti sekä elokuvan tuotantotiimi ovat voittaneet yhteensä noin 74 eri palkintoa. Merkittävimpiä näistä palkinnoista ovat viisi Oscar-palkintoa, joista yksi on ansaittu loistavista äänitehosteista sekä niiden leikkauksesta <sup>(2)</sup>.

Päätäntäluvussa vertailen lyhyesti *Pelastakaa Sotamies Ryanin* kohtausta vuonna 2014 ilmestyneeseen David Ayerin ohjaamaan *Fury* -sota-elokuvan tienristeykseen kohdistuvaan loppukohtaukseen <sup>(3)</sup>. Valitsin tämän elokuvan, sillä sekin on toiseen maailman sotaan sijoittuva elokuva ja tässäkin kohtauksessa on käynnissä taistelu. Käyn läpi myös muutamia muita saman genren elokuvia, jotka ovat *Pearl Harbor* (2001) sekä *Veteen piirretty viiva* (1998) <sup>(4)</sup>.

Tutkin neljän edellä mainitun elokuvan samankaltaisuuksia ja eriävyyksiä. Tulkitsen myös hieman sitä, onko äänellisiä erilaisuuksia havaittavissa tekniikan kehityksen myötä. Kaikki valitsemani elokuvat ovat ilmestyneet vuosien 1998–2014 välillä.

---

1 Steven Spielberg; Saving Private Ryan, 1998

2 <https://www.imdb.com/title/tt0120815/awards>, luettu 10.12.2019

3 David Ayer; Fury, 2014

Vaikka nämä neljä elokuvaa ovat yleisesti ottaen toiseen maailmansotaan sijoittuvia elokuvia, osa näistä mielletään patrioottisina ja osa taas pasifistisina kertomuksina sodasta. Juri Nummelin jaoitteli raa’asti sotaelokuvat kahteen lokeroon; ”*on elokuvat, joissa saota on sankarillista ja myönteistä toimintaa ja tärkeintä on jännitus ja usein myös propaganda, ja on elokuvat, joissa sota on väärä ihmisyyttä kohtaan*”<sup>(5)</sup>.

Haluan tutkimuksellani osoittaa, kuinka äänellä voidaan luoda suuria konteksteja, ja haluan myös saada muut elokuvan katsojat ymmärtämään kuinka suuri merkitys on näiden yksityiskohtien takana.

## 1.1 Tutkielman rakenne

Tutkimukseni koostuu kuudesta luvusta, joista ensimmäinen on yllä oleva *Johdantoluku*. Sen jälkeen kurkistetaan hieman tutkimuksen tyyliin ja analyysikysymyksiin.

Tutkimusongelmani on *Miten tunteita rakennetaan Pelastakaa Sotamies Ryanin alkukohtauksessa*. Analyysikysymyksinäni toimivat *Mitä ääniä kuuluu ja miltä ne kuulostavat*. Seuraavassa luvussa käydään läpi tärkeimpiä termejä, jotta tutkimuksen luku olisi helpompaa jatkossa.

Johdantoluvun jälkeen siirrytään keskeisiin tuloksiin, jonka jälkeen analysoin niitä luvussa *Tulosten analysointi*. *Pääntäluvussa* esittelen hieman alkukohtauksessa esiintyvää The Hymn to the Fallen kappaletta, sekä *Liitteissä* muuta äänimaailmaa elokuvan säveltäjän ja äänisuunnittelijan sanoin. Kyseisessä luvussa myös vertailen *Pelastakaa Sotamies Ryanin* äänimaailmaa kolmeen muuhun toiseen maailmansotaan sijoittuvaa sota-elokuvan äänimaailmaan. Toiseksi viimeisessä luvussa onkin *Yhteenveto ja loppupäätelmät*, jossa kertaan analyysin tulosten merkitystä.

---

5 Arvostelu, <http://jurinummelin.blogspot.com/2006/03/terence-malick.html> , luettu 5.11.2019

## 1.2 Tutkimus

Tutkin tutkimusongelmaani fenomenologis-hermeneuttisen analyysin avulla, koska se sopii hyvin elokuvien ja tutkijan oman tulkinnan piiriin. Fenomenologis-hermeneuttinen analyysi painottuu enemmän ”*esimerkiksi tutkijan omiin kokemuksiin, tulkintojen tekemiseen tai ruumiillisiin kokemuksiin*”<sup>(6)</sup>. Hermeneutiikan avulla pyritään ymmärtämään yleisesti esimerkiksi kulttuurin tuotoksien ja ihmisen toimintaa.

Hermeneuttista analyysia käytetään usein tulkinnallisuuden, kokemuksellisuuden ja merkityksen ymmärtämisen tutkintaan<sup>(7)</sup>. Fenomenologian perusti Edmund Husserl (1859-1938). Husserl kehitti fenomenologiaa ja fenomenologista menetelmää siten, että sitä käytetään nykyisin useassa erityistieteissä menetelmänä, ja Husserlin mukaan juuri fenomenologia sopii psykologian perustaksi. Husserlin ihanteena olikin systemaattinen tieteellinen malli, jonka avulla löydetään kokemuksen yleisiä rakenteita<sup>(8)</sup>.

Käytän tutkimuksessani myös Aaron Coplandin viisi osaista elokuvamusiikin jaottelua<sup>(9)</sup>, jonka sovellan äänitehosteisiin, sillä puhdasta musiikkia tässä *Pelastakaa Sotamies Ryanin* maihinnousu-kohtauksessa ei juurikaan ole. Käsittelen äänitehosteita muun muassa underscorena, jolloin musiikin ja tiettyjen äänitehosteiden välinen raja on häilyvä. **Underscore** tarkoitan eräänlaista musiikkia, josta on karsittu kaikki pääinstrumentit pois, jolloin jäljelle jää vain melodiaton ja tempoton kohina sekä muut hälyäänet.

---

6 <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineiston-analyysimenetelmat/fenomenologinen-analyysi>  
luettu 22.5.18

7 <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineiston-analyysimenetelmat/hermeneuttinen-analyysi>  
luettu 22.5.18

8 Latomaa & Suorsa; Kokemuksen tutkimus, 2011, s.21,148.) Riipi, Markku; Pro Gradu Inhokkiäänet - Epämiellyttävän äänen kokeminen, 2017, luettu 9.7.2019

9 <http://www.arcticfilms.com/audio.html>, luettu 12.2015-05.2016, 9.7.2019

Aaron Copland on tutkinut elokuvamusiikkia ja jaotellut sen ottamat tehtävät viiteen eri osaan. Elokuvamusiikki voi toimia tunnelman luojana, jolloin musiikin eri melodiat ja temmon vaihtelut auttavat katsojaa aistimaan halutun tunnetilan, esimerkiksi toimintaelokuvissa hyvin usein kuullaan nopea tempoista ja energistä musiikkia. Elokuvamusiikki voi myös painottaa henkilöiden psykologisia tiloja, joka saa katsojan ymmärtämään henkilöiden sen hetkellisiä kokemuksia. Tämä psykologisia tiloja painottava tekijä tuottaa tunteita myös katsojalle. Kolmas rooli elokuvamusiikille on olla kokonaisuutta täydentävä tekijänä. Tällöin musiikki voi poistaa kohtauksen absoluuttista hiljaisuutta tai tuoda visuaaliselle osalle uuden, ehkä jopa symbolisenkin ulottuvuuden, esimerkiksi musiikki voi olla apuna **foreshadowing**-tapauksissa, joissa paljastetaan jotain tulevista tapahtumista <sup>(9)</sup>.

Musiikki, eli tutkimuksessani ääniraita yleisesti voi olla myös jatkuvuutta ylläpitävä tekijä esimerkiksi visuaalisen materiaalin leikkausten välillä, jolloin katsoja ymmärtää, että vaikka kuvat ja kuvakulmat vaihtuvat, kyseessä on silti sama paikka ja sama aika. Viimeinen rooli Coplandin mukaan on jännitystä tai haluttuja muita tunnetiloja painottava tekijä. Musiikki voi myös auttaa loppuratkaisun syntymisessä ja paljastaa asioita joita visuaalinen osa saattaa jättää kertomatta <sup>(9)</sup>. Käytän tätä jaottelua apunani auralaisen osan tulkintavaiheessa soveltaen myös äänitehosteisiin.

Analyysikysymyksiäni olivat; mitä ääniä kuuluu, miltä äänet kuulostavat, minkälaisia tunteita ne herättävät. Tässä apunani toimii ”psykoakustiikka, joka tulkitsee miten ääni kuullaan ja tulkitaan aivoissa” <sup>(10)</sup>. Tutkin myös sitä, mitkä äänet ovat diegeettisiä ja ei-diegeettisiä. Aineistoni lähiluvussa tutkin äänen tempo, rytmiä ja kesto kerronnallisin elementein.

---

10 [http://www.aanipaa.tamk.fi/psyko\\_1.htm](http://www.aanipaa.tamk.fi/psyko_1.htm), luettu 18.5.2016



Aihettani on tutkinut aiemmin hyvin saman tyyppisesti Susanna Välimäki vuonna 2008 teoksessaan *Miten sota soi?*. Kirjassaan, Välimäki tutkii ”miten sotaelokuvan musiikki ja äänisuunnittelu soittavat sodalle, väkivallalle ja kuolemalle erilaisia merkityksiä”<sup>(11)</sup>. Itse pyrin etsimään juuri niitä seikkoja, joilla nämä tunteet saadaan katsoja/kuulijassa aikaiseksi.

Kari Hautanen on tutkinut Pro Gradussaan *Dokumenttielokuvan äänen funktiot* (2016), millaisista äänistä dokumenttielokuvan *Kovasikajuttu* ääniraita muodostuu. Koen, että pystyn vertailemaan omaa tutkimustani Hautasen tutkimukseen, koska vaikka tutkimani elokuva ei olekaan dokumentti, perustuu se silti tapahtuneeseen tilanteeseen. Välimäen ja Hautasen teosten lisäksi en kummemmin löytänyt vastaavaa tutkimusta, joten koen tärkeäksi tehdä tämän tutkimuksen äänitekniikan ja – tutkimuksen eteenpäin viemiseksi.

### 1.3. Katsaus psykologiaan, psykoakustiikkaan sekä psykofysiikkaan

Tutkimukseni on vahvasti psykologiaan nojautuva, koska se käsittelee tunteita. Näin koen, että on tärkeä avata hieman sitäkin tutkimuksen alaa. Tässä luvussa käyn läpi muutamia seikkoja, jotka ovat tärkeitä tutkimukseni valossa. **Psykologia** itsessään on laaja tieteenala, joka pääsääntöisesti tutkii muun muassa ihmismieltä, käyttäytymismalleja, tunteita ja muistia<sup>(12)</sup>.

Yksilön psyykinen mielen toiminta koostuu erään teorian mukaan kolmesta osasta; **emootio**, **motivaatio** ja **kognitio**. Emootio käsittää tunteet ja niiden analysoinnin, motivaatio syyn toimintaan ja kognitio haravoi läpi muun muassa muistin, havainnot ja ajattelun ja nämä kaikki kolme osaa ovat tiukasti yhteydessä toisiinsa.

---

<sup>11</sup> <http://tampub.uta.fi/handle/10024/100884> luettu 22.5.18

<sup>12</sup> <https://www.etymonline.com/word/psychology>, luettu 4.11.2019

Yksilö voi kokea esimerkiksi jännityksen positiivisena tai negatiivisena kokemuksena, jonka johdolla keho säätelee itseään fysiologisesti. Käden voivat hiota ja pulssi nousta. Nämä fysiologiset reaktiot voivat taas äärimmillään vaikuttaa kognitioon - kädet tärisyvät niin, ettei pysty keskittymään <sup>(13)</sup>.

Sitä, miksi ihmiset kokevat eri asiat eri tavoin, johtuu yksilön kognitioista eli tiedonkäsittelystä. Joku voi tulkita oksan rasahduksen metsässä vaaraksi ja toinen harmittomaksi eläimeksi. Tämä eriävyys voi taas johtua yksilön muistojen tulkinnoista<sup>(13)</sup>. Tärkeää muistojen tulkinnassa on myös psykologian tutkimuksesta tuttu Ivan Pavlovin **klassinen ehdollistuminen**. Tämä ehdollistuminen siis tarkoittaa sitä, että yksilö kytkee tiettyyn ärsykkeeseen tietyn reaktion, tunteen tai toiminnan <sup>(13)</sup>. Tutkimukseni tiimoilta ehdollistumisen voi liittää tähän siten, että ärsykkeenä toimii ammuksen räjähdys ääni. Ärsyke tuottaa yksilössä reaktion - jännityksen tunteen, koska tämä tunnistaa mikä ääni on. Klassisen ehdollistumisen avulla yksilö oppii, ”mitkä ärsykkeet kuuluvat yhteen” <sup>(13)</sup>.

Seuraavaksi olisi hyvä avata termi **tunne**. Sillä havainnoidaan tiettyjä tuntemuksia niin kehossa kuin mielessäkin ja yleensä tunne on reaktio johonkin ärsykkeeseen <sup>(14)</sup>. Esimerkiksi jonkun kehu voi tuottaa ilon tunteen, koska kehu liitetään positiiviseen konnotaatioon. Perustunteita ovat pelko, viha, ilo, suru ja rakkaus. Tunteet toimivat eräänlaisina toiminnan motivaattoreina - ne suojaavat pahalta tai tuottavat positiivista tunnelmaa.

---

13 Laine Vesa & Vilkkö-Riihelä Anneli; Mielen maailma, 1 Psykologian perustiedot, 2012, s.23, s.22, s.59

14 mielenterveystalo.fi , luettu 25.11.2019

Markku Riipi on tutkinut Pro Gradu-tutkielmassaan epämiellyttäviä ääniä, ja perehtynyt muistin ja kuulon yhteyksiin. Hän kertoo, että ihminen tunnistaa äänen ”*luokittelemalla sen muistin avulla. Tällä tavoin kuuntelijan muistin kokemisen ja tietämisen historia vaikuttaa äänimaiseman ja siihen liittyvän mielenmaiseman väliseen jatkuvaan dialogiin*”<sup>(15)</sup>.

Äänipää-verkkosivun mukaan **psykoakustiikka** on tieteenlaji, joka tutkii miten ääniä kuullaan ja miten aivot tulkitsevat ne. Äänet luovat niin kutsutun ”*aistimus-havainto-mielikuva-symbioosin*”, joka on äänikerronnan ja sen tutkimuksen peruspilareita. Symbioosissa ihminen tekee kuuloaistimuksen. Koska ääni ei ole jatkuvaa kuten esimerkiksi video on, ihminen palauttaa havainnon äänestä mieleensä, josta hän sitten luo itselleen mielikuvan<sup>(16)</sup>. Esimerkiksi henkilö kuulee rasahduksen metsässä, jolloin tämä rasahdus on aistimus. Aistimuksesta muotoutuvan havainnon perusteella henkilö kehittää itselleen mielikuvia, jotka voivat merkitä vaikkapa äänen vaarallisuutta.

**Psykofysiikka** terminä käsittelee ”*psykologisen reaktion ja fyysisen ärsyksen välistä yhteyttä*”. Psykofysiikka myös pyrkii löytämään matemaattisia korrelaatioita reaktioiden ja ärsykkeiden väliltä<sup>(17)</sup>. Saatujen tulosten perusteella psykofysiikkaa apunani käyttäen loin *Tulokset* luvussa esiintyvät kaaviot.

---

15 Riipi, Markku; Pro Gradu Inhokkiäänet - Epämiellyttävän äänen kokeminen, 2017, luettu 9.7.2019

16 [http://aanipaa.tamk.fi/psyko\\_1.htm](http://aanipaa.tamk.fi/psyko_1.htm) , luettu 3.10.2018

17 [https://mycourses.aalto.fi/pluginfile.php/419982/mod\\_resource/content/3/Luento%202%202017.pdf](https://mycourses.aalto.fi/pluginfile.php/419982/mod_resource/content/3/Luento%202%202017.pdf) , luettu 5.11.2019

## 1.4. Termistö

Tässä luvussa avaan enemmän työssäni käytettävää termistöä.

**Ääniraidalla, auralisella osalla** tai **auditiivilla** tarkoitan koko kohtauksen audiota, ääntä, johon sisältyy muun muassa elokuvamusiikki, äänitehosteet sekä mahdollinen dialogi. **Äänitehosteet** tai - **efektit** ovat jälkituotannossa lisättyjä ääniä, jotka on luotu ehostamaan ja tukemaan äänimaailmaa ja sen uskottavuutta. Noin 95 % elokuvissa esiintyvistä äänistä on tehty jälkituotannossa, joten hyvä jatkuvuus on tärkeää <sup>(18)</sup>.

Ihminen kokee tietynlaiset äänet yhteenkuuluviksi, mutta jos se sisältää rajun ja huomattavan muutoksen tämä tunne katoaa. **Monologi** on hyvä esimerkki jatkuvuudesta ja äänen yhteenkuuluvuus on selkeä, vaikka puheessa olisikin taukoja tai muita pieniä muutoksia.

Kuitenkin äänitehosteet sekä - efektit ovat eri asioita. Esimerkiksi **foley**-ääni on jälkituotannossa tuotettu äänitehoste. Tämä foley-ääni voi olla vaikkapa näyttelijän vaatteiden kahinaa, joka halutaan lisätä audioon lisäämään kohtauksen uskottavuutta. Tällöin foley-ääni tuotetaan jälkikäteen tehosteeksi. Erkki Kivi kertoo kirjassaan *Kuinka kuvat puhuvat* (2012, s. 271), että äänitehosteet voidaan muutamiiin alalajeihin. Niitä ovat muun muassa jo aiemmin mainitut foley-äännet, **tausta-** eli **ambienssiäännet** sekä **etualan pistetehosteäännet**. Ambienssiäänellä taas tarkoitetaan eräänlaista äänen maisemointia ja tunnelman luoja, joka voi olla esimerkiksi musiikkia, underscorea tai ihmisen puhetta. **Underscore-**äänellä tarkoitan eräänlaista musiikkia, josta on karsittu kaikki pääinstrumentit pois. Jäljelle jäävää, niin kutsuttua kohinaa, ja muita hälyääniä kutsutaan underscore- ääneksi. **Voice-over-**ääniksi kuvaillaan sellaisia ääniä, jotka ovat lisätty jälkituotannossa luomaan ambienssia, eli äänimaisemaa, sekä sen uskottavuutta.

---

<sup>18</sup> [http://www.aanipaa.tamk.fi/psyko\\_1.htm](http://www.aanipaa.tamk.fi/psyko_1.htm) luettu 3.1.2018

Pistetehosteäänien selitys on yksinkertaista. Nämä äänet ovat **diegeettisiä**, eli niiden lähde on tuotu kuvassa selvästi esille. Kivi käyttää samaisessa kirjassaan helppoa selitystä; ”jos näet kuvassa auton, laita siihen auton ääni”. **Ei-diegeettinen ääni** on taas ääntä, jonka lähde ei näy kuvassa ja se voi esimerkiksi olla visuaalisen materiaalin ulkopuolelta tuleva laukaus. Tämä laukaus voi olla myös niin kutsuttu **synkroninen ääni**, joka on yhdistetty visuaalisen osan kanssa siten, että se on olennainen osa esimerkiksi taistelukohtausta.

Diegeettisen ja ei-diegeettisen äänen rinnalle nostaisin vielä Claudia Gorbmanin kehittämän termin **meta-diegeetikka**. Meta-diegeettinen ääni voidaan tulkita site, että sen lähde kumpuaa jonkin esillä olevan hahmon mielen sisältä <sup>(19)</sup>.

**Rytmin, temmon ja keston** selitys on hieman yksinkertaisempaa. Rytmii tarkoittaa äänen tuottamaa pitkä kestoista tahtia ja tämän tahdin vaihtelua. Rytmii voi esiintyä melkein missä vaan, sillä sen voi jopa löytää hälyäänestä.

Tällainen **hälyääni** voi olla vaikkapa aaltojen kohina <sup>(20)</sup>. Rytmiiin reagoidaan neljällä tavalla; analyttisesti, emotionaalisesti, motorisesti ja/tai fysiologisesti. Rytmiiin reagoimistavat voivat siis olla tietoisesti tai emotioiin havaittuja tai kehon sisäistä tai ulkoista reagointia. **Tempo** taas käsittää rytmin nopeuden, kuinka lyhyt tai pitkä väli samankaltaisilla äänillä on. Kesto voi olla kaikessa yksinkertaisuudessaan yhden yksittäisen tai äänikokonaisuuksien pituus.

**Hautausmaa-, maihinnousu- ja ruumiista irtaantumis-sekvensseillä** käsitan koko elokuvan alkukohtauksen osia, jotka ovat huomattavasti eriäviä toisistaan, vaikka ne kuuluvat samaan kohtaukseen. Nämä olen havainnoinnut tulosluvussa luomillani kaavioilla, jotka olen psykofysiikan avulla luonut.

---

<sup>19</sup> <http://www.filmsound.org/articles/beyond.htm>, luettu 9.7.2019

<sup>20</sup> Kivi, Erkki; Kuinka kuvat puhuvat, 2012, s.75

**Psykofysiikka** on tieteenala, joka pyrkii matemaattisesti selventämään fyysisten ärsykkeiden ja psykologisten reaktioiden summaa <sup>(21)</sup>.

Käytän tutkielmassani termejä **katsoja-kuulija** ja **kokija**, joilla yleisesti viitataan elokuvan katsojaan. Haluan erotella katsojan ja kuulijan, koska käsittelen tässä tutkielmassa lähinnä ääntä, vaikkakin visuaalista osaa en voikkaan kokonaan sulkea pois. Kokija taas on katsoja-kuulijan kombinaatio, jossa visuaalisuus ja auditiikka kokoontuu yhtenäiseksi elämykseksi.

### 1.4.1 Sotagenre

Aluksi kuuluu avata termi **sotaelokuva**. Tällä termillä tarkoitan elokuvaa, jonka pääkehystenä tai -kontekstina on sota. Yleensä sotaelokuvat kuuluvat heroistisen genren asetelmaan, jossa on perinteinen hyvä vastaan paha asettelu. Rick Altman kertoo kirjassaan *Elokuva ja genre* (1994, s. 26) ettei edellä mainitun **genre**-termin avaaminen ole aivan yksinkertaista. Teoksessaan hän jakaa genren neljään osaan. Ensimmäiseksi Altmanin mukaan genre toimii eräänlaisena kopiona tai kaavana, joka toimii mallina teolliselle tuotannolle. Genre voi olla myös tavallaan runkona kaikille yksittäisille elokuville, jotka noudattavat tätä edellä mainittua kaavaa. Kolmantena Altmanin jaottelussa on genren toimiminen eräänlaisena nimilappuna, joka auttaa vastaanottajia kommunikoimaan keskenään stereotyyppien sekä mielikuvien avulla. Richard T. Jameson avaa genren toimimista eräänlaisena nimilappuna seuraavasti;

*”Kun nimeää yhden perusgenreistä - western, komedia, musikaali, sotaelokuva, gangsterielokuva, science fiction, kauhuelokuva – niin satunnaisimmallekin elokuvissa kävijälle syntyy siitä mielikuva, joka on osittain visuaalinen, osittain käsitteellinen.” (They went thataway, 1994, s. 26)*

---

21 [https://mycourses.aalto.fi/pluginfile.php/419982/mod\\_resource/content/3/Luento%20202017.pdf](https://mycourses.aalto.fi/pluginfile.php/419982/mod_resource/content/3/Luento%20202017.pdf), luettu 5.11.2019

Viimeisenä Altmanin listalla on genren toimiminen asenteen tai näkökulman asettajana katsojalle. Sen avulla katsoja pystyy asettautumaan tiettyyn mielentilaan, sillä hän suurin piirtein tietää, mitä tietyn genren elokuva sisältää nojautuen stereotyyppisiin seikkoihin.

Peter Von Bagh käyttää sotaelokuva-termistä versioita ”**combat movie**” ja ”**taisteluelokuva**”. Hän kuvailee sotaelokuvia realistisiksi, sillä kyseisissä elokuvissa ei pyritty kaunistelemaan mitään. Von Baghin mukaan sota on kaiken keskiössä kuoleman ja siitä johtuva pelon siivittämänä <sup>(22)</sup>.

### 1.4.2 Kauhugenre

Koen tärkeäksi avata myös hieman kauhugenreä. **Kauhugenren** raakana määritelmänä toimii lajille tyypilliset tarkoitukset pelotella ja kauhistuttaa katsojiaan. Yleisiä aiheita kauhuelokuvissa ovat paranormaalit otukset kuten esimerkiksi vampyyrit, zombiet, kummitukset ja paholaiset. Myös minuutta uhkaavat aihepiirit, kuten psykopaatit ja sarjamurhaajat ovat yleisiä tekijöitä kauhuelokuvagenressä <sup>(22)</sup>.

Se ero, minkä koen sota- ja kauhuelokuvien välillä on se, että yleensä kauhuelokuvassa paha entiteetti on vaavivana tekijänä, eikä sitä välttämättä näytetä. Ihmisen psykologiaan kuuluu usein pelätä sitä, mitä ei näe, tunne tai tiedä. Sotaelokuvissa taas tämä paha entiteetti on esillä koko ajan. Miksi sotagenre ei kuitenkaan ole kauhua, vaikka kummatkin genret herättävät pääsääntöisesti ahdistusta ja pelkoa? Yhteistä näillä kahdella genrellä on kuitenkin se, että katsoja/kuulijan yleisimmät reaktiot molempiin ovat pelko kuolemasta ja kärsimyksestä, ja näistä myös pyritään eroon keinolla millä hyvänsä.

Yllä mainittujen genrejen äänimaailmoja voidaan myös vertailla hieman yleistäen. Usein sotaelokuvissa äänimaailma koostuu sodan kaaoksesta ja arvokkaasta musiikista - niin partioottissävyytteisestä, kuin mollivoittoisista haikeuden ja surun kuvaelmistakin.

---

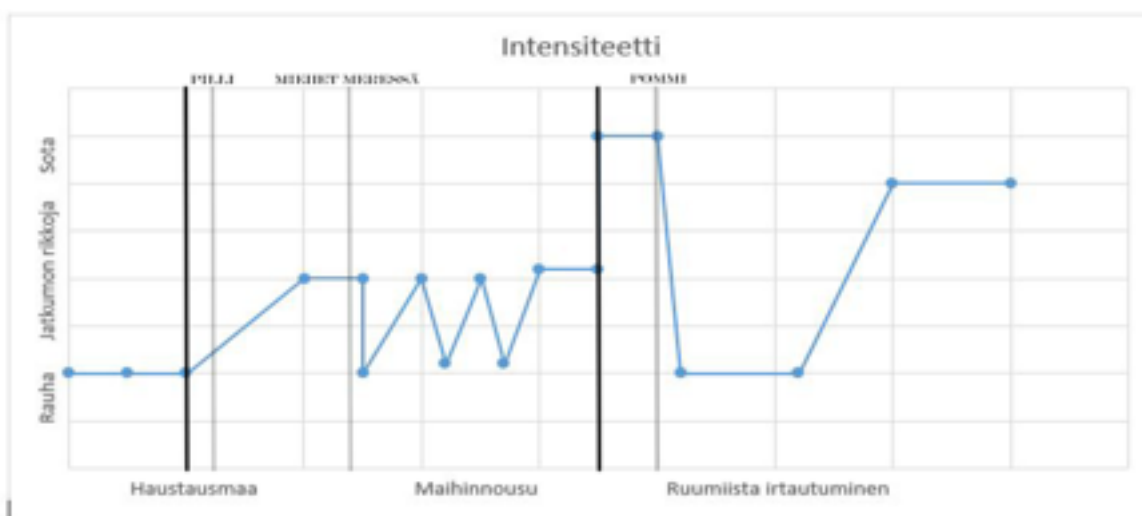
22 Von Bagh, Peter; Lajien synty, 2009, s.163, 91-93

Sodan tuoman äänikaaoksen vastapainona toimii juurikin tämä musiikki. Mainstream kauhuelokuvissa taas painitaan hiljaisuuden ja jumpscarejen välillä. Kokisin, että yhteistä näiden genrejen äänimaailmoilla on kuitenkin se, että hiljaisuus luetaan yleensä ahdistavaksi tekijäksiä. Hiljaisuuden voi kummassakin tapauksessa luetella vaanivaksi uhkaksi - vastakkaisella puolella suunnitella tai jo toteutetaan yllätyshyökkäystä tai murhaaja hiipii huomaamattomasti selän takana.



## 2. Tulokset

Tässä luvussa käyn läpi analyysini tulokset. Tutkimukseni pohjalta löysin neljä toistuvaa tekijää, jotka ovat myös tutkimukseni tuloksia. Tein saaduista tuloksista neljä taulukkoa. Mainittakoon vielä, että olen jakanut tutkimuksen alla olevan maihinnousukohtauksen ajallisesti kolmeen osaan, jotka olen nimennyt *hautausmaa-*, *maihinnousu-* ja *ruumiista irtautumis-* sekvensseiksi. Nimesin kunkin taulukon yhden vastaukseni pohjalta seuraavasti; *tunnelataus*, *tempo/rytmi*, *intensiteetti* ja *jatkuvuus*. Jokaisessa neljässä kaaviossa sekvenssien sisällä on ajallisesti kaksi merkittävää ääntä *pilli* ja *pommi*, jotka toimivat eräänlaisia katalyytteina riippuen siitä, mitä tulosta tarkastellaan. Seuraavaksi avaan nämä taulukot järjestyksessä.

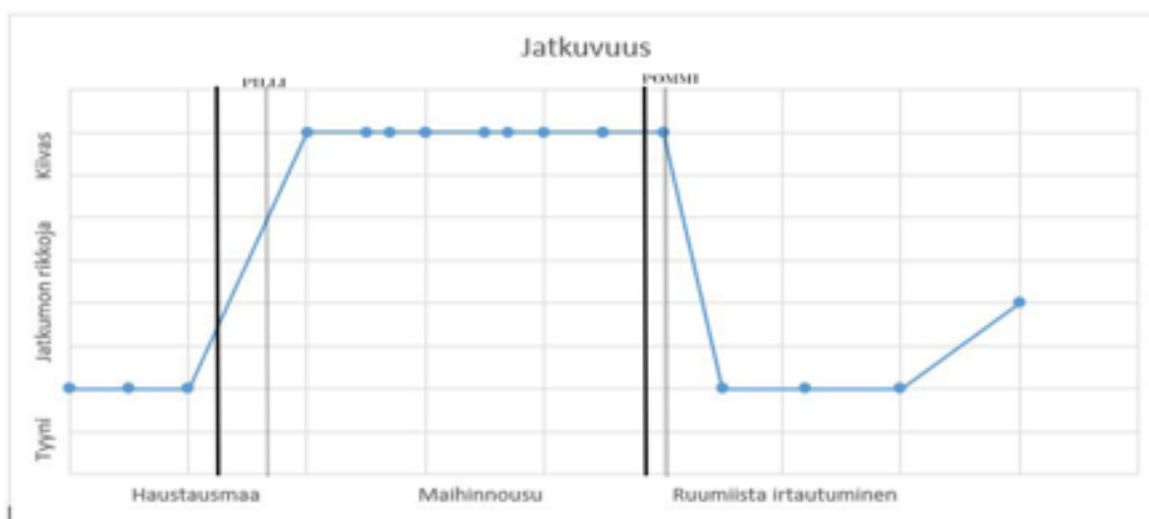


Kaavio 1. Tunteita rakennetaan äänen intensiteetin avulla.

Kaaviosta 1. nähdään, että äänen intensiteetti on melko monimuotoinen. **Intensiteetti** termillä käsitan auditiivisen osan voimakkuutta. **Voimakkuudella** taas tarkoitan äänen kiihkeyttä ja hallitsevuutta. Vastakkainasettelu rauhan ja sodan välillä on oiva esimerkki intensiivisyyden vaihtelusta. *Hautausmaa*-sekvenssi on rauhallinen, ja sisältää vain muutamia äänen lähteitä, jotka eivät ole päällekkäviä tai voimakkaita. Heti *maihinnousu*-se-

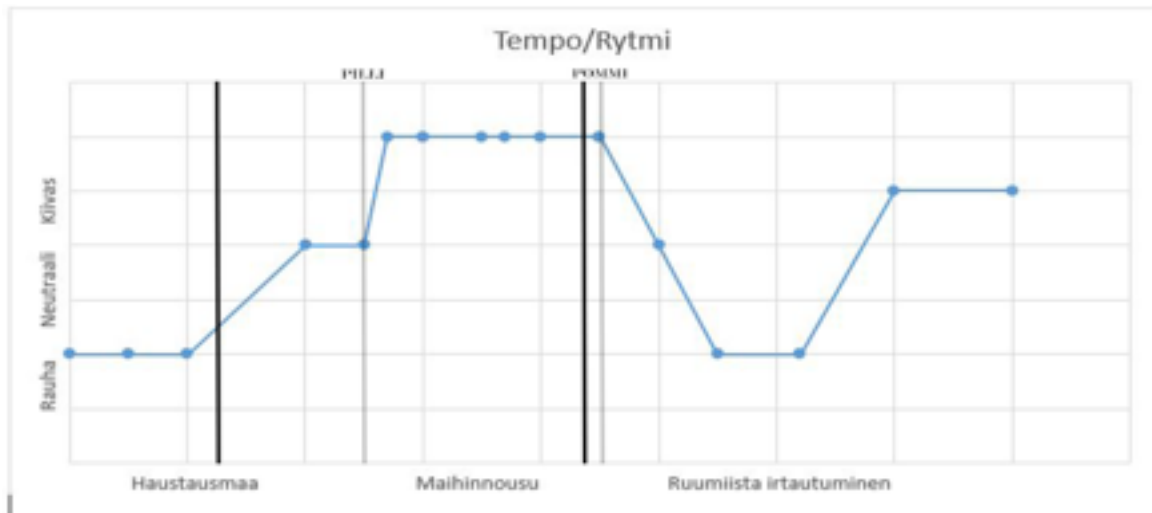
kvenssiin siirryttäessä tilanne muuttuu huomattavasti. Sota tuo mukanaan todella rikkaan auditiivisen osan, jossa katsoja/kuulijan on paikka paikoin vaikea pysyä mukana.

*Intensiteetin* kaaviossa on poikkeus muihin kaavioihin verrattuna, sillä olen nimennyt tässä ensimmäiseksi jatkumon rikkojaksi *miehet meressä*-tilanteen, joka on paljon oleellisempi tekijä kuin kaikissa muissa kaavioissa esiintyvä *pilli*. Tässä *intensiteetti* kokee edes-takaisin heittäilyä, jota myös kaavio seuraa. Liike rauhoittuu, kun siirrymme *ruumiista irtautumiseen*. Toinen jatkumon rikkoja *pommi* taas lähtettää intensiivisen äänen rauhan puolelle underscoren saattelemana. Tämä underscore ei ole päällekkäyvä tai voimakasta, joten intensiteetti on rauhallinen. Tilanteen jälkeen intensiteetti kuitenkin nousee kohtausten loppua kohti.



Kaavio 2. Tunteita rakennetaan jatkuvuuden avulla.

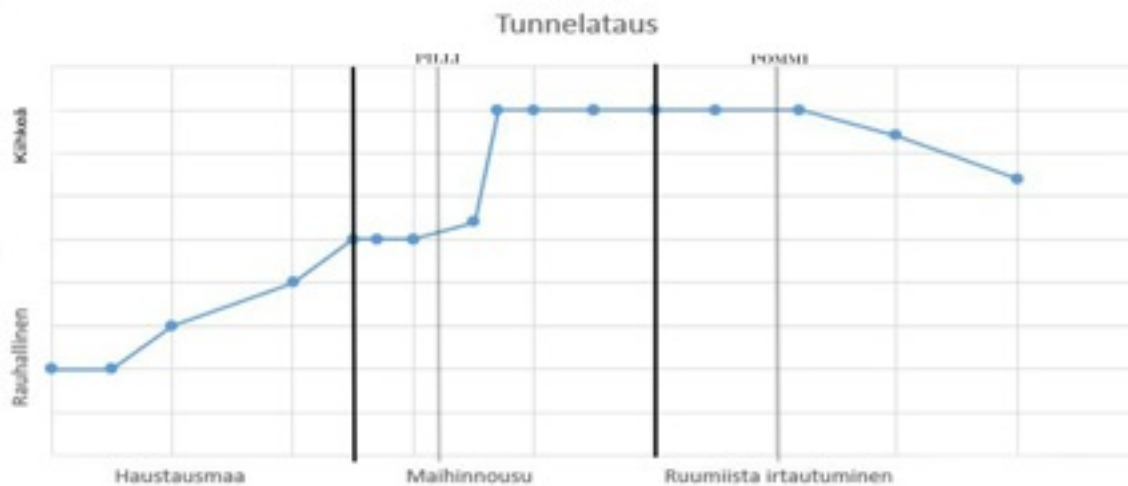
Jatkuvuuden linjat ovat selkeät ja suurimman muutokset tapahtuvat juurikin sen rikkojien kohdalla. **Rikkoja-äännet** ovat siis *pilli* ja *pommi*, jotka heittävät äänen linjan ensin tyyneestä kiiwaaksi ja sen jälkeen kiivaasta tyyneksi. Nämä rikkoja-äännet ovat koko kohtauksessa merkittäviä ääniä. Linja viettää aikaa yhtä paljon sekvenssien tyyneellä puolella kuin se viettää kiivaalla puolella näiden jatkumon rikkojien vuoksi. *Pilli* ja *pommi* kääntävät omilla tahoillaan jatkuvuuden nurin kurin.



Kaavio 3. Tunteita rakennetaan tempon ja rytmin avulla.

Seuraavaksi siirryn *Tempo/Rytmi*-kaavioon. *Hautausmaa*-sekvenssi on rauhallinen, eikä sieltä erityisemmin puske päälle poikkeuksia, jotka nostattaisivat rytmin kiivaan puolelle, vaikka sieltä löytyy askeleita ja virvelirummun iskuja. Kaikki kuulostavat tempoltaan ja rytmikaltaan rauhallisilta. *Hautausmaa*- ja *maihinnousu*-sekvenssien välissä tempo ja rytmi kuitenkin lähtevät nousuun, sillä kohtauksessa astumme ensikertaa sodan tuoksintaan. Ammusten ja räjähteiden pauke on kiivasta ja ahdistavaa.

*Pillin* osuus on jälleen merkittävässä osassa. Se nostaa äänen vielä kiivaammaksi, kuin se jo oli. Päin vastoin taas *pommin* räjähtäessä, se laskee tempon ja rytmin matalalle, sillä auditivisessa osassa ei ole havaittavissa merkittäviä rytmejä, joihin kiinnittäisi suuremmin huomiota. Tempon ja rytmin kaavio näyttää siis *hautausmaa*-sekvenssin jälkeen nousevalta, jonka jälkeen se taas laskee.



Kaavio 4. Tunteita rakennetaan tunnelatauksen avulla.

*Tunnelataus* on *hautausmaa*-sekvenssin kohdalla koko ajan nouseva, ja tämän latauksen voi huomata muun muassa rauhallisesta tunnelmasta, musiikista ja näyttelijöiden reaktioista. Mitä tunteellisemmaksi näyttelijät käyvät, sitä suurempi tunnelataus myös katsojalla on. *Maihinnousu*-sekvenssissä tavataan taas jatkumon rikkojana tunnettu *pilli*, joka nostattaa tunnelatauksen huippuunsa luotien ja räjähteiden saattamana. Tilanne on kiivas ja tauoton, johon katsoja/kuulija reagoi esimerkiksi jännityksellä tai pelolla; mitä seuraavaksi tapahtuu. *Ruumiista irtautumis*-sekvenssissä tunnelataus on edelleen korkealla ja se hieman hiipuu kohti kohtauksen loppua tilanteen ja äänimaailman rauhoittuessa.

Vaikka toinen jatkumon rikkoja ja muutenkin merkittävänä tekijänä toimiva *pommi* räjähtääkin lähellä päähahmoa, se ei silti laske tunnelatausta vaikka auditiivinen osa täytyykin underscorella. Katsoja/kuulija pystyy äänen vaimetessa keskittymään enemmän visuaaliseen osaan, joka sisältää jo itsessään raskasta materiaalia.

Ääniärsykkeen vaihtuessa pääsääntöisesti kuvaärsykkeeksi, ei tunnelataus koe suurta muutosta, sillä koettu informaatio on yhtä emotionaalisesti raskasta.

Kaiken kaikkiaan auditiivisen osan tunnelataus on koko ajan nouseva ja korkealla pysyvä, sillä ääni on tauotonta ja päällekkäyvä. Katsoja/kuulijalle ei anneta liikaa tilaa antaa tunnelman laskea, vaan informaatiotulva on valtava. Sekvenssien kaksi jatkumon rikkojaa eivät kuitenkaan tee suuria muutoksia tunnelataukseen, joka on koko kohtauksen aikana kiihkeä.

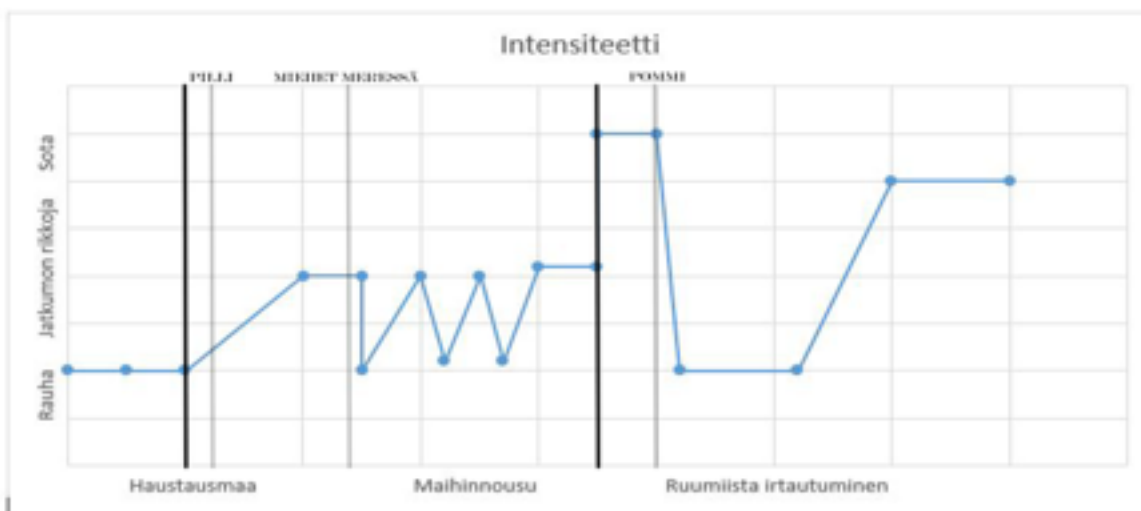
### 3. Tulosten analysointi

Seuraavissa luvuissa käyn läpi vain *Pelastakaa Sotamies Ryanin* avauskohtauksen toistuvia havaintoja käyttäen apunani analyysikysymyksiäni. Pohdintaluvussa käyn läpi näiden neljän elokuvan yhtäläisyydet ja eroavaisuudet. Vaikka käsittelenkin tutkimuksessani pääosin ääniraitaa, en silti pysty täysin sulkemaan visuaalista osaa pois, sillä tarkkailen myös äänen diegetiikkaa. En analysoi visuaalisen osan sisältöä tai sen tarkoituksia, vaan keskityn tämän osan ja ääniraidan sidoksiin muun muassa juurikin diegetiikan vuoksi.

Analyysikysymykseni *mitä ääniä kuuluu*, on melko yksiselitteinen. Tutkin ja jaottelen tämän kysymyksen varjossa erilaisia elokuvan kohtauksessa kuultuja ääniä ja tulkiten niitä muun muassa diegetiikan avulla analyysikysymyksessäni *miltä ne kuulostavat*. Pyrin selkeyttämään löytämiäni vastauksia esimerkkien avulla, jotka tässä tapauksessa ovat elokuvassa esiintyvien näyttelijöiden esille tuomia reaktioita, ilmeitä sekä eleitä.

Käyn *Intensiteetin avulla*-luvussa läpi kohtauksen tarkemmin kuin muissa alaluvuissa, koska koen, että kohtaaminen avautuu tässä helpoiten. Muissa alaluvuissa poimin kohtauksen avaamiseen kyseiselle luvulle oleelliset seikat. Siirrytään seuraavaksi alalukuihin.

### 3.1 Intensiteetin avulla



Kaavio 1. Intensiteetti alkukohtauksessa

Kohtauksen alussa vanhempi mies kävelee sankarihautausmaalla. Intensiteetti on matalalla, sillä katsoja/kuulija vasta tutustuu tapahtuvaan ja ennako-odotuksia ei ole. Mies lyhytystyy haudalle, jolloin intensiteetti aavistuksen nousee, kuten kaaviosta 1 voidaan havaita. Pian rauhallinen leikkaus visuaaleissa siirtyy koko ajan tiivistyvään lähikuvaan miehestä ja tämän perheestä, jolloin musiikkiin liittyy uusia ei-diegeettisiä ääniä, jotka foreshadowing osoittaa aaltojen kohinaksi. Kuvan tiivistyessä vanhemman miehen silmiin voidaan luoda yhteys kuvan ja äänen välille; äännet kumpuavat suoraan vanhemman miehen mielestä ja äänen luoma intensiteetti on koko ajan hitaasti nouseva.

Aaron Coplandin mukaan elokuvamusikilla, tässä tutkimuksessa äänitehosteilla, pyritään muun muassa painottaamaan henkilöiden psykologisia tiloja, esimerkiksi pelkoa ja kauhua. Meren kohina palauttaa miehen muistiin jo tapahtuneet tapahtumat sodasta. Näiden avulla saadaan katsoja ymmärtämään henkilöiden sen hetkisiä kokemuksia. Coplandin mukaan tämä psykologisia tiloja painottava tekijä voi tuottaa sympatian ja empatian tunteita myös katsojalle<sup>(23)</sup>.

23 <http://www.arcticfilms.com/audio.html> 12.2015-05.2016

Tässä kohdassa auditiivinen osa on myös kokonaisuutta täydentävä tekijänä, koska se kertoo tulevista tapahtumista vaimeilla räjähdyksillä. Tämän tilanteen äänet kuulostavat kylmiltä ja kolkoilta<sup>(23)</sup>.

Seuraavaksi visuaalisessa materiaalissa siirrytään rannalle, jossa on lukuisia panssariesteitä laivueiden rantautumisen estämiseksi. Musiikki on lakannut, mutta aallokon iskut jatkuvat. Ruutuun tulee teksti ”*Dog Green - sektori, Omaha Beach*” ja taustalla jatkuvasti jylläävät painostavalta ja päällekkäyiltä kuulostavat aallot. Pian siirrytään lähikuvaan merellä kulkevaan veneeseen, jonka matkustajina ovat toisen maailmansodan amerikkalaiset sotilaat matkalla Ranskan Normandiaan kuuluisana D-dayna. Sotilaat lähtivät suorittamaan koodinimellä tunnettua operaatio Overlordia. Omaha on koodinimi eräälle Normandian rannan osalle, ja tätä koodinimeä käytettiin kyseisessä operaatiossa. Meren kohina ja voimakas aaltoilu ovat erittäin hallitsevia ja kuulostavat jylhiltä, kylmiltä ja kolkoilta. Veneen moottorin luoma ääni on kumea, nopea ja tasainen jyskytys. Ääni tuo mieleen sydämen kiivaan tykytyksen ja intensiteetti on edelleen nouseva. Erilaiset tunnetilat tai veneen liikkeet johtavat veneissä olevat sotilaat reagoimaan fyysisesti ja äänimaailmaa ryhtyy säestämään oksentelu veneeseen ja sen laitojen yli.

Seurattaessa ei-diegeettisiä ääniä, voi etäältä kuulla vaimeat pommin räjähdykset. Huomataan, että mitä selkeämmin ääni kuuluu, sitä lähempänä äänenlähde on ja mitä heikommin ääni kuuluu, sitä kauempana äänenlähde on. Yhtäkkisesti kuuluu erittäin kimeä, huomiota herättävä sekä ärsyttävä pillin vihellys ja kuullaan, kuinka veneen etuportit narahtavat auki. Olen nimennyt tämän pillin vihellyksen yhdeksi jatkumon rikkojaksi, josta kerron enemmän *Jatkumon avulla*-luvussa. Visuaalisessa osassa porttien aukaisun jälkeen sotilaat ryntäävät veneestä maihin luotien paukkeen saattelemana. Kuuluu huutoa ja veden pärskähdyksiä kun osa sotilaista putoaa veneen laidan yli mereen. Kuten kaaviosta 1 huomataan, *pillin vihellyksen ja miesten putoamisessa mereen välisenä aikana* äänen intensiteetti on nouseva.

Pian auditiivinen osa ryhtykin seuraamaan näitä kuvassa olevia miehiä ja heidän aistimaailmaansa. Meressä ääniraita on vaimennettu ja luotien ja aseiden ryske ei ole hallitsevin tekijä kuten maanpäällisessä ääniraidassa on. Seikka on helppo huomata, koska meren ja maan äänimaailmat sekä raja sodan ja rauhan välillä eroavat hyvin radikaalisesti toisistaan. Tällainen vaihtelu on normaalista poikkeavaa ja täten huomattavaa. Äänimaailman äärimmäiset vastakkainasettelut heijastuvat myös täysin äänen intensiteettiin tässä *maihinnousu*-sekvenssissä.

Maanpäällinen äänimaailma ja ambienssit ovat sekasorron vallassa huutojen ja räiskinnän ansiosta, kun taas meren luomassa äänimaailmassa hallitsee rauhallisuus ja eräänlainen hiljaisuuden tuoma lohtu. Meressä kuului voimakasta kohinaa, joka kuulostaa painostavalta ja ahdistavalta. Ne taas voivat saada aikaan pakokauhun, ahdistuksen ja hädän tunteita. Oltiin kummassa äänimaailmassa tahansa, molemmissa on havaittavissa kuoleman pelkoa; toisessa se on vaanivana tekijänä ja toisessa huomattavampana ja suurempana tekijänä. Pian kuvan henkilöt pääsevät pinnalle sekä lähemmäs rantaa, jolloin sama sodan tuoma maanpäällinen meteli ja kaaos jatkuvat. Ahdistus ja hätä ovat yleisimpiä tunteita, joita äänet tässä kohdassa herättävät ja ne saavat myös turvattomuuden tunteen aikaan. Ammusten pauke on taajuuksiltaan eriävää; matalaa ja korkeaa, jatkuvaa ja kiihkeää.

Ryntäilevien sotilaiden reaktiot huudahduksina ja kiljahduksina ovat osittain ei-diegeettisiä voice-overeita, joiden lähdettä ei välttämättä kuvassa näy. Samoin on luotien ja pommien ei-diegeettisyyden suhteen. Nopeatempoiset räjähdysten ja poksahdukset kuulostavat päällekkäyiltä ja ahdistavilta ja tämän meren ja maan vastakkainasettelun vuoksi intensiteetti on huipussaan melkeinpä koko *maihinnousu*-sekvenssin ajan. Kuolemaa tekevä sotilas huutaa peloissaan ”Äiti!”, joka alleviivaa kiihkeää ja tiivistä äänen tuomaa tunnelmaa.

Kohtauksessa on kuitenkin tilanne, jossa äänitehosteet rauhoittuvat, sillä visuaalisessa kuvassa olevat hahmot pääsivät hieman suojaisampaan paikkaan. Keskustelulle on annettava tilaa, jotta katsoja pystyy keskittymään siihen, että kuka puhuu ja mitä tämä



henkilö puhuu. Tämä äänellinen vaihtelu toimii myös päinvastoin; kun puhe on vähemmällä, lisääntyy äänitehosteiden määrä. Siltikään intensiivisyys ei anna rauhaa.

Kohtauksen puhe on aikalailla kokonaan tyyntä käskytystä ja ohjeistusta upseereilta sotilaille. Korkeamman arvonimen omaavalla upseerilla äänen korkeus ja sävy on melko matala ja tyyntä. Ääni on melko tumma ja se huokuu kokemusta ja tyyntä rauhallisuutta, kun taas sotilaille ääni on hätäisempi ja hieman korkeampi. Vaikka taustalla kuulukin lukuisat tuliaseiden äänitehosteet, vuoropuhelu kahden tai useamman ihmisen välillä on selkeää, suhteellisen rationaalista ja rutiinin omaista tilanteeseen nähden. Upseerien ääni tuo hieman turvaa sen kokemuksellaan ja rauhallisuudellaan. Kuitenkaan yleiseen äänen luomaan intensiteettiin puhe-äänit eivät tee suurta muutosta.

Siirrytään kaavion 1 kolmanteen sekvenssiin, jonka olen nimennyt *ruumiista irtautumiseksi*. Sekvenssissä olen nimennyt toisen jatkumon rikkojan pelkästään *pommiksi*. Tämän pommin räjähtäessä lähellä protagonistia, tulee hetki, jolloin vallitsee erittäin surrealistinen ja päällekkävyä underscore-ääni, jonka kautta suurin osa kaikista muista äänistä vaimenee tai katoaa kokonaan. Audion kadotessa huomio kiinnittyy entistä tarkemmin visuaaliseen osaan, jossa on lähikuvaa protagonistista eli päähenkilöstä. Tällöin katsoja/kuuliija tajuaa, että kyseessä on protagonistin henkilökohtainen kokemus, jonka myös POV-kuvakulmat (Point of View) alleviivaa. Tätä äärimmäistä äänien vastakkainasettelua käytettiin myös saman tyyppisesti kohtauksen alussa sotilaiden pudotessa veneestä mereen, jolloin kahden tyystin erilaisen äänimaailman ja intensiteetin vaihtelu on huomattavaa. Huomataan, että kummassakin vastakkainasettelutapauksessa ääni liitetään henkilöiden toimintaan ja jopa heidän eleisiinsä <sup>(24)</sup>.

Protagonistin äänimaailma koostuu eräänlaisesta kohinasta ja underscoresta, joka on hyvin erilaista verrattuna siihen, miltä sotiminen aiemmin kuulosti. Tästä voidaan vetää johtopäätös, että kyseessä on poikkeuksellinen tilanne, sillä protagonistin kokemus maanpäällä on dramaturgian kannalta tärkeämpää ja merkityksellisempää.

---

24 Bacon, Henry - Seitsemäs taide, 2004, s.256

Päähenkilö pysähtyy katselemaan häntä ympäröivää maailmaa ja pysäyttää samalla katsojan tajuamaan tilanteen pahuuden.



Kuva 6. Protagonisti pysähtyy henkisellä tasolla katselemaan häntä ympäröiviä tapahtumia. Audion kadottua myös katsoja keskittyy tarkemmin visuaaliseen kuvaan. Taustalla veneessä näkyy tuleen syttyneitä sotilaita <sup>(25)</sup>.

Kohinan keskellä kuuluu myös hyvin vaimeita laukauksia ja räjähdyksiä, jotka kuitenkin sitovat eräänlaisen henkisen maailman ja fyysisen maailman yhteen. Ikuisuudelta tuntuvat hetken jälkeen kohina tiivistyy kiehuvan teepannun lailla ja protagonistista luisuu takaisin fyysiseen maailmaan, jolloin myös aaraalinen osa siirtyy todellisuuteen ja näin kuuloaisti palaa taas normaaliksi. Tällöin myös sama räiskintä jatkuu. Päähenkilön henkisen kokemuksen pysäytti visuaalinen osio, jossa näkyi ohjeita kysyvä sotilas. Tämän sotilaan myötä rauhallinen intensiteetti loppuu ja tunnelma tiivistyy jälleen.

Toisen kerran kohina tulee esiin pommin räjähtäessä jälleen lähellä protagonistia, jolloin ääniraita ottaa taas henkilön fyysisen tilan kuulona. Erona näissä kummassakin kuulonmenetyksessä on dramaturginen sisältö ja sen tarkoitukset. Merkittävin tunne tässä kohdassa on epätoivo ja pakokauhu, jonka näyttelijät tuovat esiin reaktioillaan, ilmeillään ja eleillään.

---

25 Kuvan internet-lähde löytyy luvusta Lähteet.

Kohtauksen ääniraidasta voi selvästi kuulla kuinka pommeja ja ammuksia räjähtää ja suhahtaa ohi niin kaukaa kuin läheltäkin. Osumista kärsivien sotilaiden avun ja kivun huudot sekä pommien ja luotien tuottamat äänet esiintyvät tässä kohtauksessa niin diegeettisinä kuin ei-diegeettisinä ääнинä. Ei-diegeettisen äänen kohdalla osa sotilaiden kuoleman korahduksista ja karjahduksista ovat niin kutsuttuja *voice-over*-ääniä, jotka on äänitetty jälkituotannossa. Pian kohtaukseen tulee uusia ääniä, jotka ovat aseiden lataamisesta kuuluvia ääniä. Alun räjähtelyn myötä näitä ääniä ei ole ollut vielä esillä.

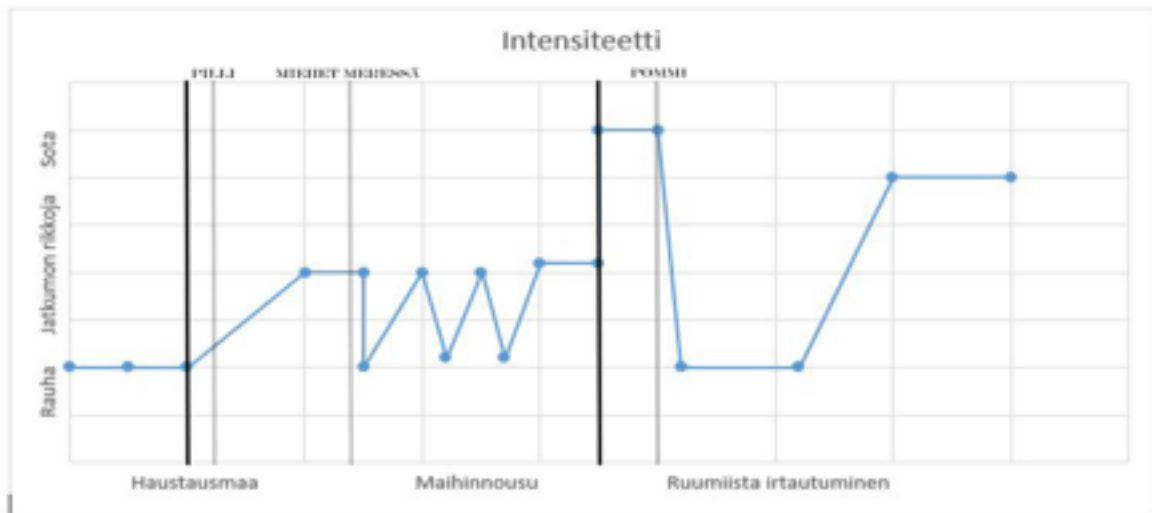
Kohtauksen loppupuolella amerikkalaisotilaiden tuhottua saksalaisten aseman, koko tilanne äänenkin kannalta rauhoittuu hieman. Kuten aiemmin jo mainitsin, äänitehosteiden vähentyessä vuoropuhelu saa enemmän tilaa. Amerikkalaisten ja saksalaisten dialogi keskenään on erittäin vihamielistä, ja se antaa elokuvan hahmoille tilaisuuden purkaa pelkoaan vihan kautta. Vihan purkaminen tuntuu oikeutetulta myös katsoja/kuulijan kannalta kaiken tappamisen keskellä.

Osa amerikkalaisista sotilaista pysähtyy paikoilleen raskaasti hengittäen ja kyyneleet nousevat sotilaiden kasvoille ja pelko purkautuu tätä kautta pois. Kohtaus loppuu pariin vuorosanaan, aaltojen kohinaan sekä yhtä rauhalliseen musiikkiin kuin kohtauksen alussakin oli. Visuaalinen osa kuvaa kaatuneita sotilaita ja kunnioitus nostaa päätään musiikin saattamana. Katsoja/kuulijassa tämä herättää haikean ja surullisen olon.

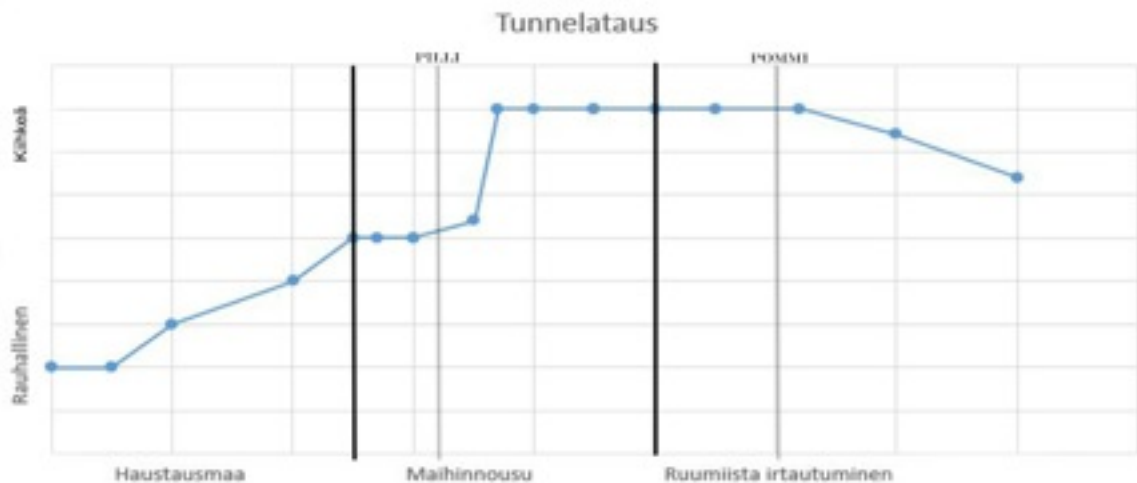
Seuraavaksi käyn vielä läpi vertailua tunnelatauksen ja intensiteetin välillä. Vaikka intensiteetissä onkin suuria muutoksia johtuen äänien äärimmäisestä vastakkainasettelusta, katsojan tunnelataus on edelleen korkealla. Se alkaa rauhallisesta latauksesta hautausmaasekvenssissä, jatkuu kiihtyvänä maihinousu-sekvenssissä ja on äärimmillään kunnes taas laskee hieman kohtauksen loppua kohden ruumiista irtautumis-sekvenssissä.

Alla olevasta kaaviosta 4 huomataan, että tunnelataus on rauhallinen vain kohtauksen alussa hautausmaalla. Katsoessa taas intensiteetin kaaviota huomataan, että se erii paljon

tunnelatauksen kaaviosta. Tunnelataus-kaaviossa tutkitaan kohtauksen yleistä tunnelmaa, johon liitän äänen lisäksi myös hieman visuaalista osaa tutkiessani näyttelijöiden reaktioita ääneen, kun taas intensiteetissä vain äänen luomaa tunnelmaa.



Kaavio 1. Kaavio ääniraidan intensiteetin toiminnasta kolmessa kohtauksen sekvenssissä.



Kaavio 4. Kaavio ääniraidan tunnelataus kolmessa kohtauksen sekvenssissä.

Kyseessä oleva maihinnousukohtaus on kokonaisuudessaan erittäin tunnerikas huomioiden niin näyttelijöiden dramaturgista tulkintaa kuin taustalla pyörivää ääniraitaa. Uskon, että maihinnousu-kohtauksella on monelle katsojalle emotionaalinen efekti,

vaikka omakohtaisia kokemuksia sodasta ei välttämättä ole. Katsoja voi silti samaistua näyttelijöiden esille tuomiin tunnetiloihin.

*”Musiikin ja muitten äänien luomat psykologiset mielle yhtymät vaikuttavat juonen tulkintaan hyvinkin merkittävästi. Ääntä voidaan ajatella käytettävän esimerkiksi symbolisena viittauksena: Itku ja nauru kuvaavat ääripään tunnetiloja, kun taas ambulanssin sireeni voi merkitä onnettomuutta tai lähestyvät avun saapumista” (26).*

Siirtyäkseni takaisin kohtaukseen, osumia saaneet sotilaat korahcelevat kuolemaansa, itkevät pelosta ja kivusta ja huutavat äitiä. Äiti on sinällään suurimmalle osalle ihmisistä konkreettinen ja tunteisiin vetoava tekijä. Kun kuoleva poika itkien huutaa äitiään, koetaan äiti lohtua ja turvaa tuovana pelastajana.

Tämä taas kertoo sotilaiden tuntemasta kuoleman pelosta ja kivusta, kun he lapsenomaisesti turvautuvat äiteihinsä. Tämä herättää katsojassa empatian ja sympatian tunteita sekä luo emotionaalisen efektin, sillä katsoja voi samaistua äidin tuoman turvan tarpeeseen. Katsojan reaktion äiti-sanaan voidaan perustella psykoakustiikan avulla. Katsoja saa aistiärsyksen, joka tässä tapauksessa on sana äiti. Aistiärsyke havainnoidaan kuulijan aivoissa, jossa se alkaa automaattisesti luoda mielikuvia omien jo oppimiensa kontekstien ja kokemusten perusteella, joihin kuulija liittyy sanan äiti (27).

Kivusta kärsivät sotilaat huutavat myös uskonnollisten hahmojen nimiä toivoen apua tältäkin kantilta. Kuten Aaron Copland jaottelussaan jo kertoinkin, ääni voi olla psykologisia tiloja painottava tekijä. Psykologiset tilat ovat muun muassa tunteita, jotka aiheuttavat fyysisiä reaktioita (28).

---

26 Kivi, Erkki - *Kuinka kuvat puhuvat*, 2012, s. 70

27 [http://www.aanipaa.tamk.fi/psyko\\_1.htm](http://www.aanipaa.tamk.fi/psyko_1.htm), luettu 3.1.2018

28 <http://www.arcticfilms.com/audio.html> 12.2015-05.2016

Näitä ovat kohtauksessa paljon painotettu kauhun tunne, joka aiheuttaa fyysisiä reaktioita, esimerkiksi käsien tärinää sekä hikoilua <sup>(29)</sup>.

Voimme päätellä, että sota tuottaa ihmisille universaaleja tunteita. Vaikka meillä ei ole henkilökohtaista kokemusta sodasta tai sotimisesta, luo mieleemme meille tietynlaisia pelon ja kauhun tunteita, jotka aiheuttavat myös fyysisiä reaktioita. Näitä reaktioita ovat muun muassa tiettyjen sisäelinten kiihtynyt toiminta tai esimerkiksi käsien hikoaminen. Psykologinen sekä tiedostamaton syy siihen, miksi kätemme hikoaa meidän ollessa jännittynyt tai peloissaan piilee siinä, että keho siirtää verta käsiimme ja jalkoihimme, jotta pystymme juoksemaan tilanteesta pois. Pakoon pääsemisen perusteena toimii se seikka, että niin ihmisillä kuin eläimilläkin on luontainen vaisto itsensä suojelemaan sekä hengissä pysymiseen <sup>(30)</sup>.

### **3.2. Äänen rytmin ja tempon avulla**

*Pelastakaa Sotamies Ryanin* alkukohtauksessa kuullaan musiikkia. Musiikin tempo on hidas ja rytmi rauhallinen, eikä visuaalisessa osassakaan tapahdu mitään sen dramaattisempaa, joten tyyni musiikin tempo ja rytmi auttavat katsoja/kuulijan asennoitumaan helposti elokuvan luomaan tunnetilaan. Musiikki alkaa torven soitolla ja sen lakatessa virvelirumpu lyö armeijalle tyypillisiä iskuja. Jo näillä kahdella soittimella saadaan aikaan ylväs tunnelma.

Musiikilla kerrotaan kiireettömästä ja turvallisesta ajasta ja ympäristöstä. Jos musiikki olisi esimerkiksi rock-genren musiikkia, jossa rytmi ja tempo ovat yleisesti ottaen kiivaampia, ei se olisi luontevaa elokuvan tunnelman luonnissa ja katsoja/kuulijalle tulisi hämmentynyt olo heti elokuvan alusta alkaen. Rock-musiikki voisi myös tuoda mukanaan erilaisia konteksteja ja mielikuvia, jotka eivät niin ikään olisi haluttuja.

---

<sup>29</sup> <http://www.arcticfilms.com/audio.html>, luettu 12.2015-05.2016, 9.7.2019

<sup>30</sup> Egidius, Henry; *Psykologian nykytietoa*, 1977, s.66

Hautausmaalla kulkevan vanhan miehen ja hänen saattueensa askelet ovat vaimeita, mutta kuultavissa. Miehen askelten tahti on nopeahko ja hänen etenemisensä varmaa. Askelten tempo ja niiden tuottama ääni hidastuu mitä lähemmäs mies pääsee sankarihautausmaata. Hautausmaan laidalla liehuvat kaksi lippua, jotka tahdittuvat jokaisen tulen vireen myötä. Kaikki äänet sointuvat hyvin yhteen antamalla tilaa toisilleen. Kaikki äänen esille tuomat elementit alleviivaavat näyttelijöiden ilmeitä ja eleitä ja rauhallinen, mutta odottava tunnelma jatkuu.

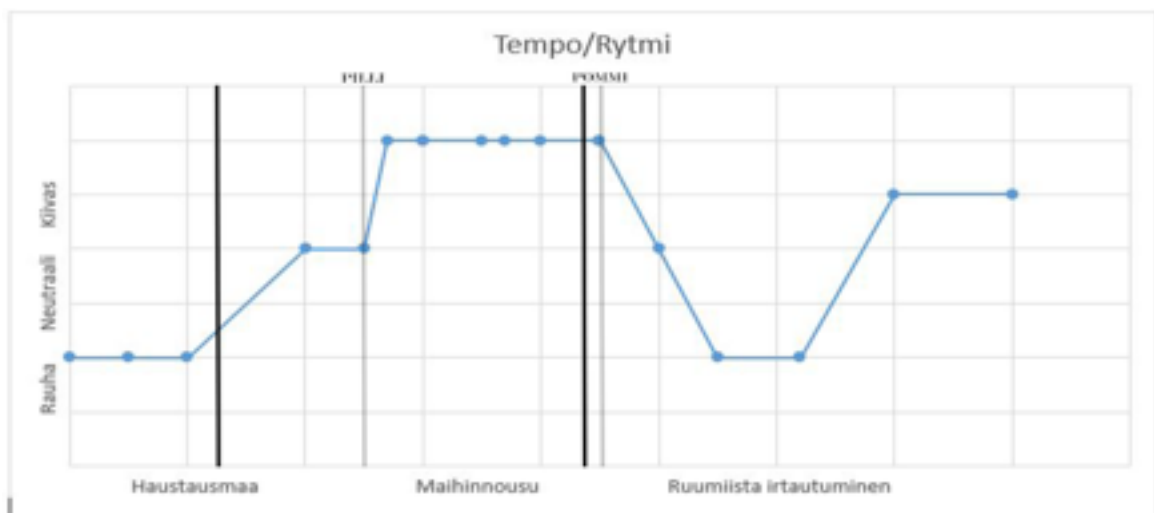
Virvelirummun tuoma rytmi katoaa, kun mies saapuu hautausmaalle ja pysähtyy hetkeksi. Rummutus jatkuu, kun mies kävelee syvemmälle hautausmaalla. Rumpujen tahti tuo sävöksen muuten rauhalliseen musiikkiin, vaikka soitinten määrä torvesta ja virvelirummusta kasvoi koko orkesterin suuruiseksi. Mukaan tuli muun muassa jousisoittimia. Miehen lyhistryessä haudalla hänen hengityksensä on kiiivas. Hengityksen tahti ja tempo muuttuvat, koska mies alkaa itkeä. Itkemisen vuoksi hengittäminenkin vaikenee. Miehen itkun johdosta hänen seurueensa reagoi juoksemalla miehen luo, jolloin heidän askeleidensa tahditus kiihtyy hieman. Kuten kaaviosta 3 huomataan, koko *hautausmaa*-sekvenssi on tempon ja rytmin kannalta rauhallinen. Rauhallisuus kumminkin tiivistyy kohtauksen siirtyessä maihinnousuun, jossa myös ensimmäinen jatkumon rikkoja esiintyy.

Kuvan tiivistyessä miehen silmiin, ääniraidalla alkaa kuulumaan hidasta meren aaltojen kohinaa musiikin tilalla. Aallokon tahti ja tempo ovat suhteellisen rauhallisia, mutta epätasaisia. Tahti on kuitenkin havaittavissa, sillä aallokon äänet ovat toistuvia ja jatkuvia. Siirtymän jälkeen aaltojen keskeltä äänimaailmaan liittyy veneen moottorin jyske. Moottorin päästämä ääni on tasaista ja toistuvaa, tempoltaan nopeaa. Nopea tempo nostattaa pulssia ja rytmi kertoo liikkeestä. Alla olevasta kaaviosta 3 huomataan, että äänen kulku kiihtyy tempoltaan.

Kun sotilaat rantautuvat *maihinnousu*-kotauksessa, ryhtyvät viholliset välittömään tulitukseen. Pilleri jatkumon rikkojana siirtää äänen rauhalliselta puolelta kiivaan puolelle, ja erilaisten äänien, kuten ammusten pauke on erittäin nopeatempoista. Ammusten

tahditukset tulevat niin nopeasti, että toinen ei ehdi loppua kun toinen jo alkaa. Kuulu niin sarjatululta kuin yksittäisiä räjähdyksiäkin, mutta koska äänet ovat toistuvia ja saman tyyppisiä, jatkumo säilyy. Ammusten pauke ja vihellys ovat monimutkaisia, erittäin nopea tempoisia ja tauottomia. Tällaisella tempon ja rytmiikan nopeudella ja sen vaihtelulla saadaan helposti kerrottua katsojalle tilanteen hektisyyden, sen tuoma kiire, sotilaiden hätä sekä kokonaisuuden liike ja laajuus. Se saa myös katsoja/kuulijassa aikaan fyysisiä reaktiota, muun muassa pulssin nousemaan tempon mukana.

Kohtauksessa on melko vähän puhetta. Upseerien ja sotilaiden käymät keskustelut ovat lyhyitä ja informatiivisia. Dialogien temmot vaihtelevat hieman riippuen taustäänistä, joita tässä tapauksessa ovat ammusten pauke ja hajanaiset huudot. Kun paukkeiden äänet vähenevät hieman, dialogille saadaan enemmän tilaa, jotta ne olisivat mahdollisimman selkeät. Koska sodan keskellä ei liiemmin ole aikaa keskusteluun, vuorosanojen tempo on jälleen melko kiivasta. Kestoltaan vuorosanat ovat lyhyitä. Rytmiltään nopeat dialogit tuntuvat jänteveltä, ja puhuja tuntuu tietävän mitä tekee. Äänimaiseman rauhoittuessa miehet puhuvat paljon rauhallisemmin, vaikka tempo pysyy samana. Tempon iskujen tiheys kertoo nopeasti muuttuvista tilanteista, eikä se jätä katsoja/kuulijalle paljoa aikaa hengähtää.



Kaavio 3. Kaavio ääniraidan tempon ja rytmin toiminnasta kolmessa kohtauksen sekvenssissä.



Siirrytään kohtauksen kriittisimpään sekvenssiin, joka on *ruumiista irtautuminen*, jossa suurin muutos käydään läpi. Kyseisessä sekvenssissä on jatkumon rikkojana pommi, joka pudottaa lähestulkoon kaiken rytmikan ja tempon pois. Tämän pommin vuoksi audittiivinen osa putoaa roimasti rauhallisuuden puolelle, kuten kuvasta 3 voidaan tulkita. Vaikka pommin myötä kuuluviin jää vain underscore-raita, voidaan silti vielä kuulla vaimeita räjähdysä. Näiden rytmikka on hajanaista, mutta silti tunnistettavissa.

Kaaviosta 3 huomataan myös kaikkien kolmen eri sekvenssin yleiset tempon ja rytmin kuljennat rauhallisesta kiivaaksi. Merkittävimpiä muutoksia rytmikassa on siirtymäkohdat sekvenssien välillä. *Ruumiista irtautumis*-sekvenssissä underscoren aikaan rytmikka on melko vaikeasti havaittavissa, koska rytmikka vs. underscore ääriasetelma on erittäin raju, ja tämän vuoksi rytmi ja tempo kääntyvät roimasti laskuun.. Maihinousu-sekvenssi taas on muodoltaan vaihtelevin ja sen toiminta tapahtuu ainoastaan kiivaan tempon puolella armottoman sodan vuoksi. Tempo ja rytmi joutuvat ääriasetelmaan *ruumiista irtautumis*-sekvenssissä underscoren vuoksi.

### 3.3 Jatkuvuuden avulla

Jatkuvuudella käsitän ääniä, jotka ovat pitkäkestoisia, samalla tavalla ulostulevia ja ne aistitaan yhteenkuuluviksi. Äänessä ei tuolloin tapahdu suuria muutoksia. Yhden ihmisen puhe on tässä oiva esimerkki. Puheen kuullessamme luomme itsellemme raamit joiden sisään tämän henkilön puheen eri vivahteet luokittelemme, silti ymmärtäen, että puhuja on koko ajan sama. Jos toinen henkilö alkaa puhumaan eri tavalla kuin jo kuultu ääni oli, jatkumo rikkoutuu.

Jatkuvuutta voidaan siis pitää äänen kannalta yllä punomalla yhteen ääniä, jotka aivomme luokittelee samankaltaisiksi. Tämän tutkimuksen kannalta siis luodit, räjähdykset ja niukka dialogi ovat samankaltaisia ääniä.

Elokuvan *hautausmaa*-sekvenssin ja sodan välinen siirtymä leikkaa ensimmäistä kertaa jatkumon poikki. Siirtymä on melko huomaamaton, mutta se esitellään katsoja/kuulijalle **meta-diegeetiikan** keinolla. Kuvamateriaalissa nähdään lähentyvää kuvaa vanhan miehen kasvoista ja taustalla tunnistettavasti kohisee aallokon äänet. Juuri nämä aallokon äänet voidaan luokitella meta-diegeettiseksi ääneksi, jolloin äänen lähde on miehen mielen sisäinen <sup>(31)</sup>.

Tämän jälkeen visuaaleissa siirrytään jo merellä kulkevaan laivueeseen ja äänimaailma muuttuu jonkin verran. Mukaan tulee meren kuohunta ja pärskeet, moottorin jylinä ja miesten oksentelu. Hautausmaan ääniä olivat rauhallinen tuuli, askeleet ja ennen kaikkea musiikki, kun taas meren äänet ovat kylmiä ja musiikitonta. Nämä kaksi äänimaailmaa eroavat toisistaan, jolloin jatkumo rikkoutuu. Visuaalisessa osassa tämä toimii kahden eri sekvenssin yhteen sulattamisena.

Toinen jatkumon rikkoja on laivueen pillin vihellys. Vihellys erottaa meren tasaisen ja kolkon kuohunnan ja tauottomat ammusten äänet ja pelonsekaiset huudahdukset toisistaan. Meren äänet ovat yhteenkuuluvia ja jatkumon luoja, koska niiden tempo, toistuvuus ja äänen taajuus ovat suunnilleen samanlaisia koko ajan. Sotatilanteen ääniraita on taas täynnä pommien räjähdysä, sarjatulta ja ammusten viuhuntaa, johon ei meren aaltoilut sovi.

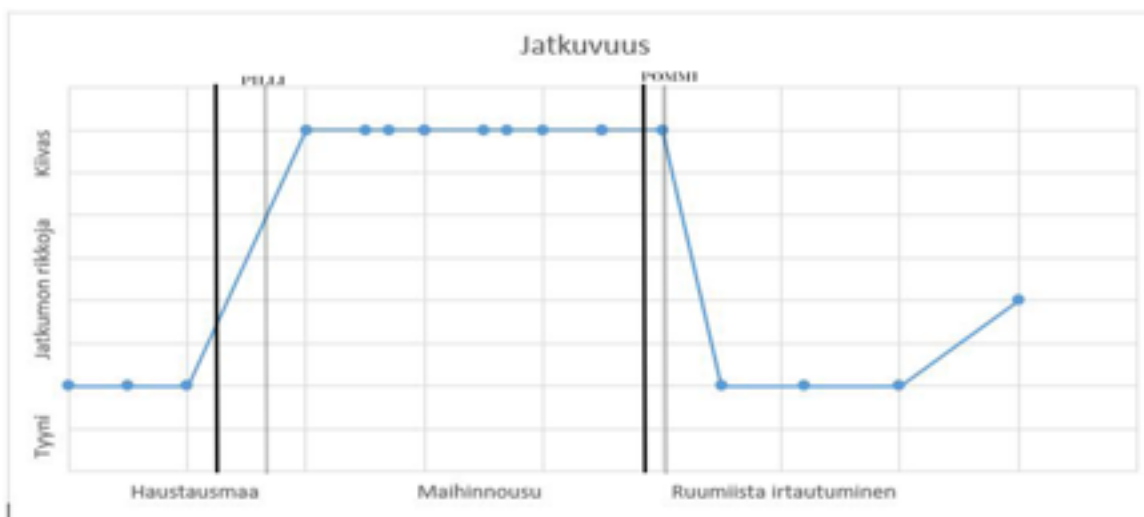
Pommi, joka räjähtää protagonistin lähellä toimii pillin kanssa jatkumon rikkoja. Sodanäänet vaihtuvat underscoreksi ja melu kohinaksi. Rohkea äänikerronnallinen underscore eroaa niin paljon totutusta sodan tuottamasta äänestä, että katsoja/kuulija hämmentyy hetkeksi. Visuaalinen osa ottaa dramaturgiallaan tässä tilanteessa ohjat omiin käsiinsä ja saa huomion kiinnitettyä itseensä. *Hautausmaa*- ja *pilli*-sekvenssit eroavat kuitenkin kerronnallisesti tästä underscore-sekvenssistä, sillä aiemmat ovat yleisäänimaailmaa kuvaavia kun taas underscore ottaa päähenkilön POV-kerronan.

---

31 <http://filmsound.org/articles/beyond.htm> luettu 5.12.2019

Vaikka underscoren keskeltä kuuluu edelleen vaimeita paukahduksia, melun ja kohinan ero rikkoo hyvän jatkuvuuden tunteen. Ammusten äänet kuitenkin sitovat löyhästi nämä kaksi erilaista äänimaailmaa yhteen, jottei kyseinen kohtaaminen olisi katsoja/kuulijalle liian hämmentävä tai outo.

*Maihinnousu*-kohtauksen ääniraidan jatkuvuus kulkee kuin vuoristorata kahden suuremman äänimaailman välillä. Toinen näistä maailmoista on sota, joka on täynnä ammuksia, pommeja ja huutoa ja toinen on underscoren täyteinen. Se taas pitää sisällään kohinaa, symboliikkaa ja hengähdyspaikan sodan keskelle. Vallitsevin äänimaailma on kuitenkin sota, sillä se kestää yhtäjaksoisesti pidempään kuin underscore/*ruumiista irtautumis*-sekvenssi. Underscore lähinnä vain ilmaantuu sotimisen keskelle hetkeksi tauottamaan jatkuvaa tulitusta ja katoaa yhtä nopeasti kuin on saapunutkin. Underscore on poikkeava sekvenssi äänikerronnassa, sillä se kuvaa tapahtumia päähenkilön näkökulmasta. Sodan melun aikana vallitsee pakokauhu ja ahdistus, kun taas underscoren puolella tunteet lyhyt kestoisen rauha ja hämmennys valtaavat mielen.



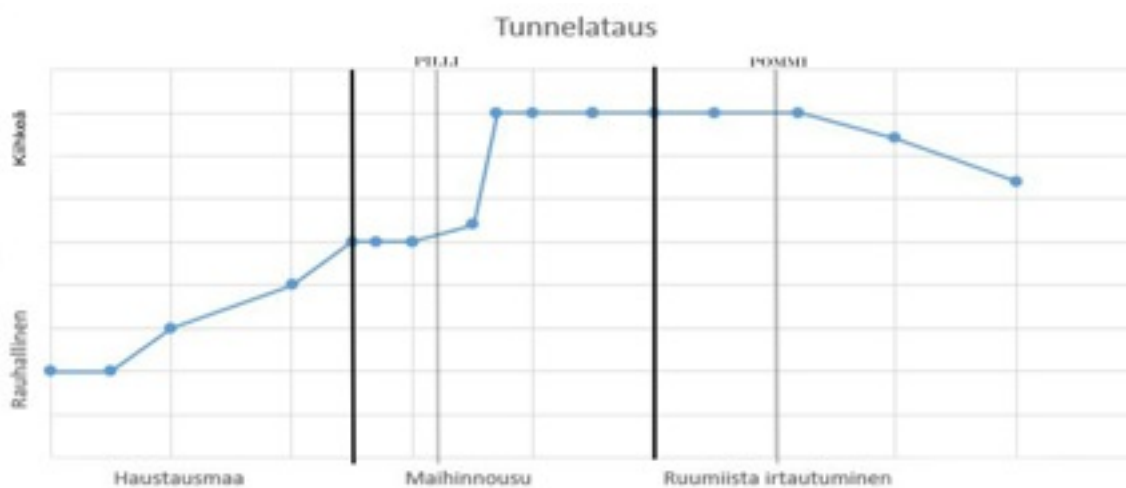
Kaavio 2. Kaavio ääniraidan jatkuvuuden toiminnasta kolmessa kohtaamisen sekvenssissä.

Jatkuuman kaavio on sen rikkojilleen uskollinen ja suurimmat muutokset ovat aikalailla heti sekvenssin vaihtuessa toiseen. Tässä *pilli* ja *pommi* ovat suurimpia tekijöitä. Kummatkin tekijät poikkeavat jonkin verran jo kuullusta äänimaailmasta pillin ollessa kimeä

ja pommi taas jyrää kaikki muuta äänet allensa. Pillin ääni on korkea ja yhtäkkinen, kun taas aiemmin kuultu äänimaailma oli tyyntä moottorin ja aaltojen luomaa massaa. Ne ovat siis helppo poimia erillisiksi tekijöiksi, jotka rikkovat jatkuvuuden tunteen. *Pilli* rikkoi siis *hautausmaan* ja *maihinnousun* välisen jatkumon.

Toinen jatkumon rikkoja tässä kohtauksessa on *pommi*. Ennen tämän räjähdystä päähenkilön lähettyvillä, äänimaailma oli kaoottinen ja päällekkävyä. Räjähdysen jälkeen underscore ottaa vallan. *Pilli* ja *pommi* ovat hyvin samankaltaisia, sillä niiden johdosta äänimaailmat muuttuvat radikaalisti. *Pillin* johdolla auditiivinen osa siirtyy nopeasti rauhallisesta kiivaaksi, kun taas *pommi* syöksee äänen kiivaasta rauhalliseksi.

### 3.4 Tunnelatauksen avulla



Kaavion 4. Kaavio kohtauksen tunnelatauksesta.

Kohtauksen alussa vanhempi mies kävelee kohti sotilashautoja muutama ihminen seuranaan ja huomataan, että miehellä on kyyneleet silmissään ja haikea ilme kasvoillaan. Auraalinen osa tukee tätä tunnetilaa, sillä taustalla ei kuulu mitään muuta kuin rauhallinen jousilla soitettu musiikki. Michel Chion kertoo kirjassaan *Audio-vision; Sound on screen*

(1994), että musiikki voi suoraan näyttää osallistumisensa kohtausten tunnelmaan ottamalla osaa kohtausten äänelliseen rytmiin ja sävyyn. Tällainen musiikki osallistuu suoraan kulturealiseen kontekstiin, kuten suruun, iloon sekä liikkeeseen. Tällaisessa tilanteessa voimme puhua empaattisesta musiikista, jonka avulla voimme tuntea sitä, mitä muut tuntevat. Vaikka kyseisessä kohtauksessa on vain underscore-musiikkia, voi tämän teorian soveltaa myös siihen.

*”Muisti on myös yksi äänimaisematutkimuksen menetelmä. Ihmisaivot tunnistavat äänet luokittelemalla ne muistin avulla. Kokemuksien kautta muisti tunnistaa esimerkiksi linnunlaulun, ja vielä kokeneempi voisi kyseisen linnunlaulun tunnistaa esimerkiksi pajulinnaun lauluksi. Tällä tavoin kuuntelijan muistin kokemisen ja tietämisen historia vaikuttaa äänimaiseman ja siihen liittyvän mielenmaiseman väliseen jatkuvaan dialogiin”* <sup>(32)</sup>.

*Hautausmaa*-sekvenssin taustalla kuuluu myös tuulen kohinaa, askeleita ja musiikkia. Kyseisen sekvenssin auditiivinen osa kuulostaa yleisesti rauhalliselta ja jopa kaihoisalta ja tunnelataus on nousemaassa. Pian *hautausmaa*-sekvenssin ääniraitaan ilmestyy diegeettinen, raskaan hengityksen ääni ja samaan aikaan tämä jo aiemmin esiintynyt vanhempi mies lyhyistyy katsojalle vielä tuntemattoman haudan ääreen. Vanhemman miehen ja tämän seurassa olevien ihmisten väliset suhteet selkeytyvät helposti heidän vuorosanojensa avulla; ”Isä?”. Vuorosana kuulostaa huolestuneelta. Ottaen huomioon äänen intensiivisyyden *hautausmaa*-sekvenssi on muutoin rauhallinen, koska katsoja vasta tutustutetaan elokuvan hahmoihin sekä heitä ympäröivään miljööseen.

Elokuvatutkija Rick Altman on esittänyt termin Point of Audition - poa (vrt. point of view, pov), jonka on suomennettu kuulokulmaääneksi. Elokuvan kokija osaa siis yhdistää tietyn äänen kumpuavan esimerkiksi jonkin elokuvassa esitetyn hahmon mielestä <sup>(33)</sup>.

---

32 Riipi, Markku: Pro Gradu Inhokkiäänet - Epämiellyttävän äänen kokeminen, 2017, luettu 5.12.2019

33 Altman, Rick: The American Film Musical, 1987, s.36, s.251

Viitaten tätä poa-termiä tutkielmaani, kuulokulmaääni tulee erityisesti esille tässä jo mai-  
nistussa *ruumiista irtautumis*-sekvenssissä. Sekvenssin äänimaailmat eroavat niin radi-  
kaalisti - äänikaaoksesta hiljaisuuteen - toisistaan, että tämä vaihtelu on huomattavissa.  
Altmanin mukaan poa-kokemus vahvistaa kokijassa samaistumisen tunteita <sup>(33)</sup>.

Kaaviosta huomataan, että tunnelataus on koko maihinnousukohtauksen ajan korkealla.  
Susanna Välimäki tiivistää ”kuulija-katsojan” ahistuneisuuden kokemuksen hienosti yh-  
teen; ”Äänisuunnittelun sekasortoisuus estää kuulija-katsojaa hallitsemasta ääniä, mikä  
johtaa ahdistukseen. Painostavat äänet ajavat kuulija-katsojan nurkkaan kuin psykoottisis-  
ta harhoista kärsivän yksilön, joka kokee itsen hajoavan. Itsen hajoamisen pelko johtaa  
hahmottomaan ja jatkuvaan, erittelemättömään, yleiseen ahdistukseen - tätä elokuvan ää-  
nimaailma rakentaa” <sup>(34)</sup>.

Tunnelataus on siis korkea koko kohtauksen ajan, vaikka ääniraita heitteleekin ääripäästä  
toiseen - kaaoksesta rauhaan. Raidan tuoma epävarmuus ei anna kokijalleen vinkkejä sii-  
tä, mitä tuleman pitää, jolloin kokijan on hankala osata suunnata tunteitaan yhteen tiet-  
tyyn suuntaan. Tällöin usein kohdataan ahdistusta ja koetaan, että tunnelataus on suuri.

---

33 Altman, Rick: *The American Film Musical*, 1987, s.36, s.251

34 Välimäki, Susanna: *Miten sota soi?*, 2007, s.221

### 3.4.1. Pelko ja samaistuminen

Aristoteles on avannut käsitteen **pelko** siten, että se on pahan ennakkointia, joka johtuu uhkaavasta mielikuvasta <sup>(35)</sup>. Esimerkkinä toimii vaikkapa oksan rasahdus pimeässä metsässä. Rasahdus luo uhkaavan mielikuvan tuntemattomasta hahmosta, jolloin kokijan reaktiona on usein pelko. Aristoteles myös kertoo, että ”*pelko on itseän kohdistuvaa tuskasta lähestyvän vaaran odotusta*”<sup>(35)</sup>. Psykologian tutkimus määrittelee pelko-käsitteen jokseenkin samalla tavalla kuin Aristoteles aikanaan. Pelko on tunne, joka saa yksilön varautumaan muun muassa vaaratilanteisiin <sup>(36)</sup>.

Se, miten pelon tunteen saa tartutettua katsoja/kuulijaan, tapahtuu samaistumisen avulla. Samaistumisen tunne voidaan saada esiin niin dramaturgisesti kuin tässä tapauksessa äänellisestikin. Ari Hiltunen kertoo kirjassaan Aristoteles Hollywoodissa, että juonen - myös äänellisen juonen - on saatava katsoja/kuulija kokemaan yhtäläisyyttä elokuvassa esiintyvän hahmon kanssa <sup>(35)</sup>.

Tästä on oiva esimerkki Pelastakaa Sotamies Ryanissa ja sen *maihinnousu*-kohtauksessa. Katsoja/kuulija saadaan paremmin samaistumaan yhteen henkilöön, joka on tässä tapauksessa kapteeni Miller (Hanks). Jos kohtauksessa olisi keskitytty täysin koko pataljoonaan, olisi samaistuminen ollut paljon hankalampaa. Yhden henkilön matka on siis helpompi sitoa omaan tunneskaalaan, kuin yhtäaikaaisesti useamman, koska kuten aiemmin sanoin, pelko on itseän kohdistuvaa jännitettä.

Samaudessa kirjassa Hiltunen tulkitsee Aristoteleen Kuningas oidipuksen avulla samaistumista ja jännitystä. Näiden tunteiden avulla katsoja/kuulija pystyy eläytymään teokseen ja tämä eläytyminen tuottaa kokijalleen nautintoa ja mielihyvää. Hiltunen on poiminut eräänlaisen ”*emotionaalisen kaavan*”, joka sisältää ”*samaistumisen, jännityksen ja äkillisen jännityksestä vapautumisen*”<sup>(35)</sup>.

---

35 Hiltunen, Ari; Aristoteles Hollywoodissa, 1999, s.34, 37, 46

36 [mielenterveystalo.fi](http://mielenterveystalo.fi), luettu 25.11.2019

Toiseksi hän poimi ”moraalisen kaavan”, joka taas sisältää ”epäoikeudenmukaisen kärsimyksen ja lopussa moraalisen oikeuden mukaisuuden” kokemuksen <sup>(35)</sup>.

Vaikka nämä kaksi Hiltusen kaavaa ovatkin pohjautuneet lähinnä dramaturgiaan ja sen rankenteeseen koen, että nämä ovat hyvinkin verrattavissa myös auditiiviseen osaan, varsinkin silloin, kun kyseessä on realistinen (sota)elokuva. Realismin alla kokija suurin piirtein tietää miltä mikäkin ääni tulisi kuulostaa, jolloin samaistumisen tunne voi helpommin syntyä. Monesti katsoja/kuulija samaistuu johonkin elokuvan hahmoon, ja kokee tämän selviytymisen vuoksi jännitystä.

Jännityksestä vapautuminen tapahtuu usein elokuvan loppupuolella tavalla tai toisella. Itse sommittelisin moraalista kaavaa lähinnä elokuvamusiikkiin. Mahtipontiset torvet ja voimakkaat rummut yleensä viittaavaat voitokkaaseen tapahtumaan, kun taas esimerkiksi alun A Hymn To The Fallen, tuo enemmänkin kaihoisaa ja arvokasta tunnelmaa.

### 3.4.2 Äänet symboleina ja metaforina

Tässä luvussa avaan hieman kohtauksen ääniraidan luomia assosiaatioita, sekä sen tuomaa äänen symboliikkaa. Kokijan on tärkeä luoda näitä ääniassosiaatioita, jotta samaistumisen tunne voi syntyä. **Symboliikalla** tarkoitan asioita tai seikkoja, jotka koen alleviivaavan tiettyjä muistin tuomia konnotaatioita ja yhteyksiä muihin asioihin; esimerkiksi sininen väri symboloi usein rauhallisuutta vaikkapa mainoksissa.

**Ääni metaforana** on taas vertauskuvalista ääntä <sup>(37)</sup>. **Metaforalla** tarkoitan enemmän figuratiivista kuin kirjallista mielikuvaa ja sen kehitystä <sup>(38)</sup>. Metaforien käyttö on yleistä esimerkiksi runokirjallisuudessa.

---

37 Välimäki, Susanna; Miten sota soi?, 2007, s.31

38 <https://plato.stanford.edu/entries/metaphor/>, luettu 6.11.2019



*”Kuulas syysyö  
Elämän kaipaus  
Hallan pitkät, hopeiset sormet  
johtavat minut ikuisuuteen.”*

Silja Lindqvist

Yllä oleva runo on esimerkki metaforasta, jossa syysyö, hallan sormet ja ikuisuus voidaan tulkita kuolemana <sup>(39)</sup>. Käyn tässä äänen lähiluvussa metaforamaisia ja symbolisia ääniä seuraavaksi läpi ja pyrin löytämään niille merkityksen, selityksen.

Niin kohtauksen alussa kuin elokuvan lopussakin toistuva ja yhteen tuova rauhallinen ja kaihoisa musiikki jatkuu kunnioittaen hautausmaalla lepääviä sankareita. Tätä tunnetta vahvistaa kappaleen nimikin *The Hymn to the Fallen*. Musiikki on arvokasta ja tuo kunniaa kaatuneille ja heidän kärsimykselleen. Musiikilla on helppo symbolisoida vaikkapa haluttuja tunteita, yleistä tunnelmaa tai sen avulla voidaan nostaa esiin jopa poliittisiakin kannanottoja. *The Hymn to the Fallen* symbolisoi hautausmaalla samalla arvokkuutta ja arvottomuutta; oliko tämä sen arvoista?

Aallokon äänet ovat rauhallisia, mutta kylmiä. Aaltojen jylinän voisi tulkita vaanivaksi tunnelmaksi, vielä on tyyntä ennen myrskyä. Aallokon keskeltä paljastuu sotilaita kuljetavan veneen moottorin jyske. Ääni tuo mieleen sydämen kiivaan tykyksen, ja kun moottorin jyske hiljentyy jännitys ja pelko tulevasta tiivistyvät niin miehistössä kuin katsojassakin. Tässä tilanteessa äänitehosteet ovat jännitystä painottavana tekijänä, kuten Aaron Coplandin jaottelusta voidaan soveltaa <sup>(40)</sup>.

---

39 <http://www2.amk.fi/mater/kulttuuri/sanataide/files/Runo/sanatasolla.htm>, luettu 6.11.2019

40 <http://www.arcticfilms.com/audio.html>, luettu 9.7.2019

Yhtäkkisesti erittäin kimeä, huomiota herättävä sekä ärsyttävä pillin vihellys toimii sodan lähtölaukaisijana. Pilli on erääläinen metafora, joka muistuttaa urheilukisoissa toimivan tuomarin pilliä, joka kertoo tottelun alkaneen. Tässä tapauksessa urheilun pääpalkintona on hengissä pysyminen luotien saattelemana. Ammukset symboloivat kuolemaa ja kipua, totaalista kaaosta, josta pakeneminen on mahdotonta.

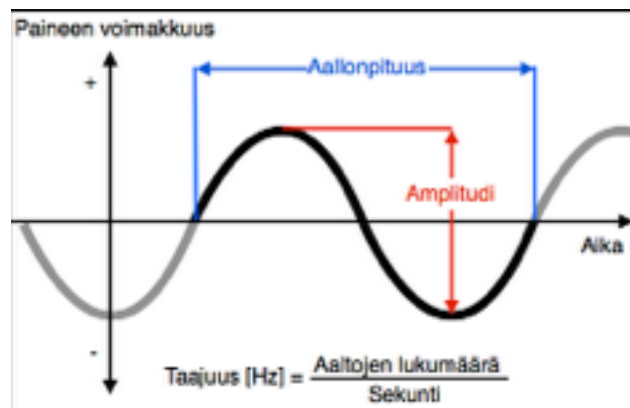
Maihinnouskohtauksessa ääniraita kuvataan toisinaan point of view-perspektiivista ja seuraa kuvassa olevia hahmoja ja heidän aistimaailmaansa. Meressä vallitsee syvä hiljaisuus kaiken sen maallisen kaaoksen keskellä. Hiljaisuuden voi tulkita symboloivan kuolemaa ja sen tuomaa rauhaa. Tämä hiljaisuus voi läsnäolollaan myös kuvata ”*äärimmäistä traumaa ja minuuden murtumista*”<sup>(41)</sup>, jota kohtaaminen todennäköisesti tavoittelee.

Tuodakseen esille sen, että sodankäynti on niin henkisesti kuin fyysisestikin raskasta, sotilaat hengittävät erittäin raskaasti. Hengitys kertoo siitä, että he käyttävät viimeisiä voimiaan selvitäkseen tilanteesta hengissä. Raskas hengitys urheilusuorituksen jälkeen on monelle tuttu. Näin pienillä yksityiskohdilla äänitehosteet kertovat yllättävän paljon tapahtuvasta sekä siitä, mitä elokuvan hahmot käyvät läpi.

---

41 Välimäki, Susanna; Miten sota soi?, 20017, s.220

### 3.4.3. Äänen laajuus



Kuva 1. Ääniaallon rakenne <sup>(42)</sup>

Ääni on käytännössä ilmanpaineen värähtelyä, jonka korva havaitsee. Äänen laajuudella kuvataan kahta asiaa, sen taajuutta ja sävelkorkeutta. Äänen laajuus kuvaa ”ilmanpaineen muutosta”, joka taas on kytköksissä äänenvoimakkuuteen. Se voidaan myös havainnoida matemaattisesti, jonka näkee ylläolevasta kuvasta 1 <sup>(42)</sup>. Käyn seuraavaksi läpi elokuvan avauskohtauksen ääniraidan laajuutta.



Kuva 2. Ääniaallot koko *maihinnousu*-kohtauksessa.

---

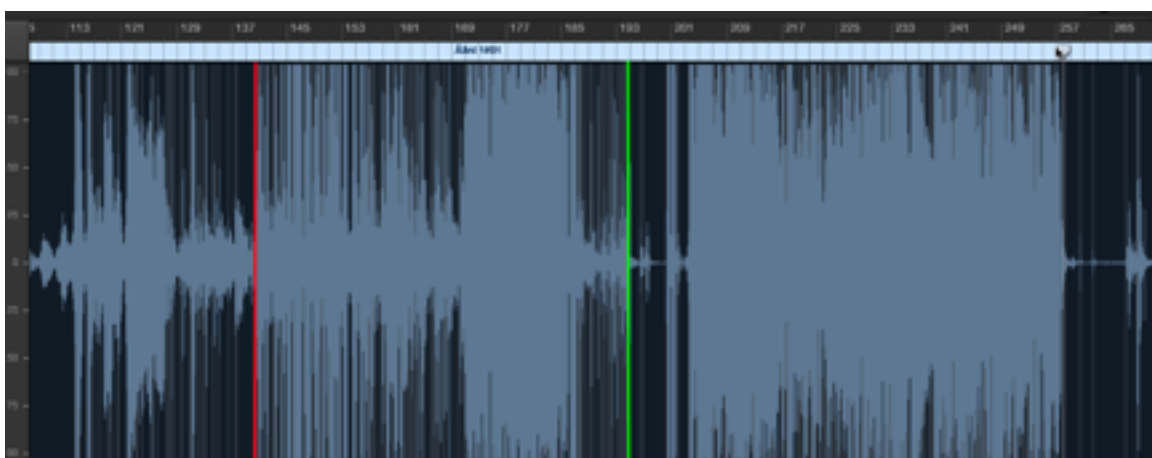
42 [aallonmuoto.wordpress.com](http://aallonmuoto.wordpress.com), luettu 29.11.2019, kuva otettu kyseiseltä sivulta.

Asetin maihinnousu-kohtauksen ääniraidan äänenkäsittelyohjelmaan, jotta äänen laajuutta olisi helpompi tutkia. Erittelin ylläolevaan kuvaan keltaisella viivalla *hautausmaa-*, *maihinnousu-* ja *ruumiista irtautumis-*sekvenssit, jotta ne olisivat helpommin havaittavissa. Kuvassa näkyy myös helposti kaikki sekvenssit rinnakkain.



Kuva 3. Ääniaallot *hautausmaa*-sekvenssissä.

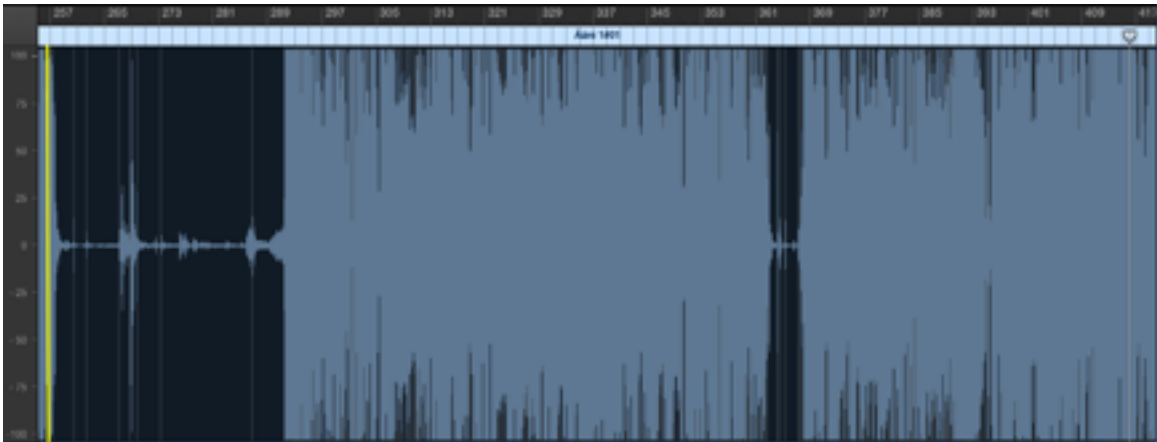
Ylhäällä olevasta kuvasta huomataan, äänen laajuus on melko matala *hautausmaa*-sekvenssissä. Kyseisessä sekvenssissä kuuluu pääosin arvokkaan kuuloista musiikkia, tuulta ja askeleita. Tila on rauhallinen ja antaa kokijan keskittyä siihen, mitä visuaaleissa tarkalleen tapahtuu, kuka tekee, mitä tekee ja missä tämä tapahtuu. Sekvenssin loppupuolella tuulen kahina alkaa sekoittumaan aallokon ääniin, jolloin myös siirrytään takaumaan ja *maihinnousu*-sekvenssiin.



Kuva 4. Ääniaallot *maihinnousu*-sekvenssissä

Maihinnousu-sekvenssi taas eroaa täysin aiemmasta hautausmaa-sekvenssistä. Maihinnousu-sekvenssin äänen laajuus on suuri, koska rauhallisuuden tilalle saapuu ammusten ja pommien räjähtelyä sekä huutoja. Ammusten päällekyvä räjähtely on tunkeilevaa ja saa aikaan ahdistuneisuutta, koska kokija ei osaa painottaa huomiotaan tarkalleen yhteen tiettyyn seikkaan. Tässä sekvenssissä on paljon havainnoitavaa, eikä äänen laajuus hellitä.

Aiemmin olen puhunut kahdesta jatkumon rikkojasta; *pilli* ja *miehet meressä*, jotka ovat huomioitavissa ylemmässä kuvassa. Pilli on merkitty kuvaan 4. punaisella poikkiviivalla. Huomataan, että ennen tätä viivaa äänen laajuus ei ole voimakkaimmillaan, viivan jälkeen se hieman vahvistuu. *Miehet meressä* on luo merkittävämmän eron aiempaan. Koska poa (point of audio) seuraa miehiä heidän pudotessa veteen, sodan tuoma kaaos jää merenpinnan yläpuolelle. Miesten noustua merestä, kaaos taas jatkuu.



Kuva 5. Ääniaallot *ruumiista irtautumis*-sekvenssissä.

Äänen laajudessa radikaalein muutos tapahtuu ruumiista irtautumis-sekvenssissä. Se heittää äänen täysin ääripäästä toiseen - kaaoksesta hiljaisuuteen ja päin vastoin. Kokija siirretään poa:n sijaan visuaaleissa pov:n tilaan, jolloin huomio kiinnittyy enimmäkseen elokuvan henkilöahmon tilaan. Tällä tilalla pyritään osoittamaan sodan tuomat kauheet ja se antaa kokijalleen myös aikaa hengähtää hieman äänikaaoksesta.

## 4. Päättäjä

”Kognitiopsykologinen selitys musiikin käytölle elokuvassa on se, että ihmisellä on tarve suhteuttaa tärkeimpien asitemme kautta saamamme ärsykkeet jonkinlaiseksi yhtenäiseksi kokemukseksi. Tämä tarve ilmeisesti tulee erityisen voimakkaaksi kun nähdään elävältä tuntuinen ja todenkaltainen visuaalinen representaatio”<sup>(43)</sup>.

### 4.1. Muiden elokuvien äänimaailmoiden vertailua

Tässä kappaleessa vertailen *Pelastakaa Sotamies Ryanin* maihinnousu-kohtausta tarkemmin muutaman sota-elokuvan auraliseen osaan. Käytän tarkempana vertailukohteena elokuvaa *Fury* (2014) ja sen kohtausta, jossa on myöskin samankaltaista lähitaistelua kuin *Pelastakaa Sotamies Ryanissa*. Muita elokuvia, joita mainitsen, ovat Hollywood-tuotannosta elokuvat *Pearl Harbor* sekä *Veteen piirretty viiva*. Nämä edellä mainitut elokuvat kuuluvat myös heroistisen elokuvan määrittelyyn alle, sekä jokainen näistä elokuvista perustuu toiseen maailman sotaan. Tutkin myös hieman sitä, onko äänellisiä erilaisuuksia havaittavissa tekniikan kehityksen myötä. Seuraavaksi esittelen elokuvan lyhyesti.

Vuonna 2014 ilmestynyt David Ayerin ohjaama sota-elokuva *Fury* sijoittuu myöskin toiseen maailmansotaan. *Fury* on huomattavasti patrioottisempi heroistisen lajityypin edustaja juonellisesti verrattuna *Pelastakaa Sotamies Ryaniin*. Kuitenkaan *Fury* ei nojaa patriotismiin liikaa, vaikka sen piirteitä onkin ilmassa. *Fury* ei nuoren ikänsä takia ole vielä päässyt niin maineikkaaseen suosioon kuin vertailukohteensa, vaikka täyttääkin kaikki hyvän elokuvan kriteerit.

---

43 Bacon, Kevin; Seitsemäs taide, 2005, s.253

*Pearl Harbor* on vuonna 2001 julkaistu Michael Bayn ohjaama draama- ja sotaelokuva nojautuu dramaturgisesti hieman enemmän tunteikkaaseen draamaan henkilöihahmojen välillä, silti unohtamatta aseellista lähitaistelua. *Pearl Harborilla* oli monia ehdokkuuksia vuoden 2002 Oscareissa, kuten esimerkiksi paras äänitys ja paras laulu. Elokuva kuitenkin voitti tuona vuonna yhden Oscar-patsaan parhaista äänitehosteista <sup>(41)</sup>.

*Veteen piirretty viiva* on ilmestynyt samana vuonna kuin *Pelastakaa Sotamies Ryan*, eli vuonna 1998. *Veteen piirretty viiva* ei myöskään tahollaan ole pelkästään toiseen maailmansotaan perustava räiskintä elokuva, vaan kaiken sen sodan keskellä elokuvalla piirtyi voimakas psykologinen sekä filosofinen kehä. Australialainen elokuvan äänikilta palkitsi kyseisen elokuvan ASSG-palkinnolla parhaasta ulkomailla rahoitetusta ääniraidasta <sup>(42)</sup>.

Genretutkimuksen avulla voidaan todeta, että saman päägenren elokuvat voivat pienien - tai ei niin pienien - seikkojen avulla erota toisistaan. Näitä (äänellisiä) eroavaisuuksia alleviivaavat muun muassa elokuvamusiikin käyttö, onko se voitokas, aggressiivinen vai hento, rauhallinen melodia, äänitehosteiden sekasorto vai sen kokonainen puutos tai vaikkapa vuorosanat ja -sanattomuus <sup>(43)</sup>.

#### **4.1.1 Samankaltaisuudet / Eroavaisuudet muihin elokuvaan verrattuna**

Nämä kaksi kohtausta ovat auralisesti suhteellisen samanlaisia, eikä äänitehosteiden kannalla ole havaittavissa mitään radikaaleja muutoksia teknologian kehityksen myötä. Kuten *Pelastakaa Sotamies Ryanissakin* huomattiin, myös *Furyssa* äänitehosteet kertoivat paljon muun muassa miljööstä sekä taistelevasta ihmismäärästä. Äänitehosteet loivat tunteita katsojalle ja saivat aikaan myös fyysisiä reaktioita emotiopsykologian avulla.

---

41 <https://www.imdb.com/title/tt0213149/> luettu 10.12.2019

42 <https://www.imdb.com/title/tt0120863/> luettu 10.12.2019

43 Välimäki, Susanna; Miten sota soi?, 2007, s.29

Suurin osa *Fury*n räjähtelyistä on diegeettisesti huomattavissa. Tämä kertoo siitä, että tätä taistelua käydään huomattavasti pienemmällä alueella kuin Omahan maihinnousukohtauksessa. Myös ihmismäärä on pienempi, joka perustellaan diegeettisillä vuorosanoilla. Suurin osa äänienlähteistä näkyy visuaaleissa. Tietysti on havaittavissa ei-diegeettisiä ääniä, joiden lähde ei ole kuvassa. Koska panssarivaunu on sijoitettu keskelle risteystä, on kerrottava se, että vaunua kohti hyökätään joka suunnasta. Se, mitä ei kuvassa kerrota, on kerrottava äänien avulla, kuten *Pelastakaa Sotamies Ryanissakin* huomattiin.

Samankaltaisuudeksi luettelisin myös sen, että vaikka underscore- ja melodinen musiikki ovat eri asioita, on huomattavaa, että kummatkin musiikit myötäileivät visuaaleja sekä muita äänitehosteita erittäin hyvin. Siinä missä *Pelastakaa Sotamies Ryanin* kohtauksessa normaali auralinen osa muuttuu pelkäksi underscore-musiikiksi, *Fury*n melodinen musiikki matkii äänitehosteiden voimakkuutta. Äänitehosteet ja musiikit tukevat toisiaan kummassakin kohtauksessa.

Suurin eroavuus näiden kahden eri kohtauksen välillä on auralisen osan musiikeissa. *Pelastakaa Sotamies Ryanissa* käytettiin rohkeasti minimaalista underscore-musiikkia, kun taas *Fury*n äänimaailma on tukittu täyteen niin melodista musiikkia kuin äänitehosteitakin. Koska lähitaistelu-kohtauksissa on käytetty runsaasti ääniefektejä, tekee se melodisen musiikin kuuntelusta hankalahkoa. Kuitenkin tämä musiikki pitää jatkuvuuden tunnetta yllä visuaalien nopeista leikkauksista huolimatta. Silti musiikki antaa katsojille vihjeitä siitä, mitä tunteita heidän tässä tilanteessa tulisi tuntea.

*Fury*n kohtauksen musiikki on erittäin rytmikästä sekä ehkä jopa hieman vaanivaa. Kuten Aaron Copland jaottelussaan mainitsi, elokuvamusiikki voi painottaa hahmon tai hahmojen psykologisia tiloja. Emotionaalisesti tämä painotus saa katsojassa aikaan muun muassa ahdistuneisuuden tunteen. Tämä musiikki täyttää jokaisen kohdan Aaron Coplandin elokuvamusiikin jaottelussa. Se muun muassa toimii tunnelman luoja, se painottaa henkilöiden psykologisia tiloja sekä täydentää kokonaisuutta. Nämä piirteet täydentävät kokonaisuutta hyvästä elokuvasta.



Siirtyäkseni hetkeksi *Pelastakaa Sotamies Ryanin* sekä *Furyin* välisiin yksityiskohtiin, näiden kahden elokuvan ilmestymisien välillä on 16 vuotta, mutta kummankaan kohtauksen äänitehosteissa ei siltikään ole huomattavia eroja ihmiskorvaan. Tietysti äänityksessä ja sen jälkikäsitelyssä on käytetty apuna kehittynyttä teknologiaa, mutta lopputulos on pysynyt suhteellisen samana. Ainoa eroavaisuus näissä kahdessa ei sinällään ole teknologiasta kiinni, vaan kyse on elokuvamusiikista. *Pelastakaa Sotamies Ryanin* maihinnousu-kohtauksessa musiikki ilmenee underscorena ja *Furyin* tienristeys-kohtauksessa on taas melodista musiikkia. Tämä on perusteltavana ohjaajien tai äänisuunnittelijoiden omina mieltymyksinä.

*Veteen piirrettyssä viivassa* ei kuitenkaan ole ihan niin päällekyvää räiskintää kuin *Pelastakaa Sotamies Ryanissa*, jonka johdosta katsojalle on annettu paljon enemmän aikaa sisäistää narratiivin sanoma. Rauhallisemmalla äänimaailmalla on myös oma sanomansa. Yhdessä visuaalisen materiaalin kanssa se voi painottaa henkilöhahmojen tunteita, jotka myös samalla vaikuttavat katsojan tunteisiin. Tämä huomataan Coplandin opetuksesta. *Veteen piirrettyssä viivassa* oikeanlaisia tunnetiloja haetaan juurikin rauhallisuuden tavoittelulla auralin ja visuaalin yhteen sulautuvalla kombinaatiolla.

*Veteen piirretun viivan* sekä *Pelastakaa Sotamies Ryanin* kohtauksien ideat ovat periaatteessa samat, eli tarkoituksena on tuoda katsojille esille halutut tunnetilat, joita esimerkiksi ovat ahdistus ja jännitys. *Veteen piirrettyssä viivassa* nämä tuodaan esille rauhallisesti filosofisin aatoksien sekä rauhallisen painostavin elokuvamusiikein kun taas *Pelastakaa Sotamies Ryanin* kohtauksessa tunteet tuodaan esiin erittäin voimakkaana ja päällekyvänä räiskintänä, jossa on lisänä pieniä ja suoria vuorosanallisia nyansseja. Kuitenkin kummankin elokuvan kohtauksessa tuodaan esille taistelu itsensä kanssa sekä taistelu selviytymisestä hienosti erin tavoin. Kuitenkin kun *Veteen piirrettyssä viivassa* tulee taistelukohtaus, on sillä selvät kytkökset *Pelastakaa Sotamies Ryanin* kohtaukseen. Ammuksien räjähtelyn tarkoituksen on kertoa muun muassa miljööstä ja taistelun ihmismäärästä. *Furyin*, *Pearl Harborin* sekä *Veteen piirretyn viivan* samankaltaisuus löytyy kohtauksen sisältämästä elokuvamusiikista. Jokaisessa kolmessa käsitellyssä

kohtauksessa on taistelun aikana havaittavissa musiikkia. Yksinkertaisen, mutta uhkaavan musiikin avulla on helppo rakentaa haluttua tunnelmaa.

*Pearl Harborin* kohtaus, jossa japanilaiset hyökkäävät Havajilla sijaitsevaan Yhdysvaltain laivaston tukikohtaan huomataan, että vuoropuhelua pohjustaa monimuotoisempi elokuvamusiikki. Tätä musiikkia voitaisiin kuvailla pahaa enteilevänä. Taistelun alkaessa musiikin rinnalle tulee räjähdyksiä musiikin ollessa ääniraidalla etualalla. Kyseisessä kohtauksessa käydään Japanin osalta ilmahyökkäystä, jonka vuoksi ääniraidan täyttää pommikoneiden moottorin sekä propellien äänet. Visuaalisen osan kohdatessa maassa olevat amerikkalaiset, siirtyy ääniraidan paino heistä kuuluviin diegeettisiin ääniin sekä pommikoneiden ammusten tuottamiin ääniin. *Pearl Harborin* kohtauksessa on vuorosanojen avulla tuotu hieman kyseenalaista huumoria esille. Kohtauksen tulee hetki, jossa japanilainen pommikone pudottaa pommin suoraan amerikkalaiseen sotalaivan keittiöön. Tässä kohtaa ääniraita rauhoittuu ja läsnä on vain kyseisen tilan äänet. Keittiössä perunoita kuorivan henkilön kommenttia ”Son of a bitch” voidaan pitää jopa huvittavana. Tällaisten pienten nyanssien avulla kerrotaan jotain esiintyvistä hahmosta samalla tuoden katsojalle mahdollisuus päästä hetkeksi pois ahdistavasta materiaalista.

## 5. Yhteenveto ja loppupäätelmä

Tutkimuskysymykseeni, miten tunteita rakennetaan katsoja/kuulijassa elokuvan Pelastakaa Sotamies Ryanin alkukohtauksessa, löytyi neljä selkeää vastausta; intensiteetin, äänen rytmin ja tempon, jatkuvuuden ja tunnelatauksen avulla. Jokaisella näillä vastauksella on omat rakenteensa.

Kohtauksen ääniraidan intensiteetti heittelee katsoja/kuulijaa ääripäästä toiseen sodan ja rauhan välillä, joka saa kokijassa aikaan epämiellyttäväksi luokiteltuja tunteita, kuten esimerkiksi ahdistusta. Rytmien ja tempon rooli tunteiden tuottajina imartelelee hyvin intensiteettiä. Nopea tempo ja rauhaton rytmi rakentavat kokijassaan levotonta tunnelmaa. Jatkuvuuden linjat ovat muun muassa tarinan kerronnallisesti merkittäviä. Kokija osaa yhdistää elokuvan tapahtumat äänen avulla yhteen. Jatkuvuuden rikkoutumisesta poikii usein jotain merkittävää, kuten esimerkiksi tässä tilanteessa suurimmat kohtauksen äänelliset muutokset sodasta rauhaan, ja takaisin. Tunnelataus elää omaa elämäänsä. Se ei niinkään ole riippuvainen elokuvan tapahtumista kuten esimerkiksi intensiteetti on. Tunnelataus pysyy korkealla, vaikka äänimaailma onkin yleisesti lähes äänetön, kuten esimerkiksi ruumiista irtautumisen kohdalla. Tauoton ääni ja äänien puuttuminen ovat kummatkin tarkasti ajateltuja tunnelatauksen ylläpitäjiä.

Henry Bacon kertoo kirjassaan Seitsemäs taide elokuvamusiikin tärkeimpiä kriteerejä. Hän kirjoittaa, että loppujen lopuksi tärkeimpiä seikkoja ovat katsojan omat henkilökohtaiset assosiaatiot. Katsojan on luotava jokin affektiivinen suhde elokuvan kohtauksen ja äänen välille omien oppimiensa kontekstien avulla <sup>(44)</sup>. Mielestäni tämä pätee hyvin myös äänitehosteiden kohdalla. Ääni joko ilmentää henkilöiden tunteita ja kohtausten tunnelmia tai sitten se toimii kuin eräänlainen narratiivi <sup>(44)</sup>.

---

44 Bacon, Kevin; Seitsemäs taide, 2005, s. 254, 255

Erityisesti tositapahtumiin perustuvat sekä yleensäkin realistiset elokuvat nostattavat jo itsessään monia tunteita pintaan. Katsoja pystyy samaistumaan elokuvaan tai johonkin sen hahmoon, sillä kohtauksessa käytetään universaaleja tunteita. Kukapa ei joskus olisi ollut ahdistunut tai peloissaan. Osa tunteita herättävistä tekijöistä on tietysti visuaalisia, mutta koskaan ei tulisi unohtaa kuinka tärkeä osa ääniefekteillä ja elokuvamusiikilla on. Auraalinen osa sitoo yhteen dramaturgian sekä visuaalisen osan, ja se voi kertoa jotain menneestä tai tulevasta.

Ääniraidan, niin musiikin kuin äänitehosteiden, tärkeimmät tehtävät ovat toimia narratiivina sekä tunteiden herättäjänä. Ihminen toimii ja reagoi tunteidensa johdosta, sillä aistimus luo havainnon, joka taas luo mielikuvan tai reaktion. Tämä on perusteltavana psyykoakustiikan avulla. Tässä tapauksessa aistinärsyke on ääni ja havainto on elämyksellinen aistimus. Riippuen siitä, millaiseksi äänen aistimme, sellaisen mielikuvan tilanteesta saamme. Esimerkiksi, jos kuulemme räjähdysten, mielemme rekisteröi äänen, analysoi sen pelottavaksi tai henkeä uhkaavaksi, jonka vuoksi luomme itsellemme pelon tunteen. Pelon tunne taas saa meissä aikaan fyysisen reaktion, jossa elintoimintamme kiihtyy, eli tavallaan luomme tunteen itsemme suojaksi.

*Pelastakaa Sotamies Ryanin* äänimaailma on menneisyydelle uskollinen, vaikka se leikittelee kokonaistilanteen ja henkilökohtaisen sfäärin välillä rohkeasti. Tällaisen leikkittelyn vuoksi tutkimuksen alla ollut mairinnousu-kohtaus erittäin tunnerikas, realistinen ja keskustelua herättävä kokonaisuus.

## 6. Liitteet

Löysin Youtube-internetsivustolta John Williamsin ja Gary Rydstromin haastattelun. Kyseinen haastattelu löytyy myös elokuvan DVD:n lisäosista. John Williams sävelsi Pelastakaa Sotamies Ryaniin musiikkia ja Gary Rydstrom taas loi elokuvan realistiset äänitehosteet. Tässä on Williamsin ja Rydstromin vapaasti suomentamani haastattelu, jossa he kertovat mielenkiintoisia seikkoja Pelastakaa Sotamies Ryanin äänikulissien takaa.

John Williams:

”En lukenut Pelastakaa Sotamies Ryanin käsikirjoitusta. Kuten tavallisesti, jos työskentelelen Stevenin (Spielberg) kanssa, mieluummin katson elokuvan, jotta saan puhtaan käsityksen ilman käsikirjoituksen valmiiksi kirjoittamia ennakkomielikuvia. Olin suunnattoman liikuttunut siitä. Se on yksi suurimpia sotaelokuvia, joita meillä on ja mielestäni se oli erittäin koskettava ja liikuttava ja jokseenkin uniikki Stevenille ja minulle, koska emme käyttäneet niin paljoa musiikkia elokuvassa.

Suurin osa taistelukohtauksista tehtiin realistisella tavalla, joten meillä oli tankkien ja aseiden ääniä ja kaikki se kamppailun atmosfääri realistisesti esitettynä. —

— Musiikki iski tunnepuoleen. Äänitimme scoren Bostonissa, Bostonin sinfonia orkesterin kanssa, Bostonin sinfonia hallissa. Moni joka tämän näkee, tietää, että se on yksi parhaimmista musiikkisaleista maailmassa. Anekdoottisesti Tom Hanks istui sinä päivänä tyhjässä sinfoniahallissa Stevenin kanssa parvella. Pyysin orkesterin huomiota ja pyysin Tom Hanksia lukemaan Lincolnin kirjeen, jonka kenraali Marshall luki elokuvassa, jotta orkesteri saisi käsityksen - he eivät olleet nähneet elokuvaa, joten eivät itseasiassa tiennet mitä siinä tapahtui -. Tom nousi parvella seisomaan – akustiikka on niin upea sinfoniahallissa – ja luki Lincolnin kirjeen orkesterille ja he kaikki olivat niin liikuttuneita. —

— The Hymn to the Fallen, joka on musiikki joka lopettaa elokuvan – saatoin toimia tavalla, joka ei ollut minulle ominaista. Uskon, että kirjoitin hymnin vihonviimeisenä asiana. Olen yrittänyt tehdä yleisesti monessa elokuvassa lopun ensin, jotta tiedän mihin musiikillinen materiaali laskeutuu, kehittyy ja sitten hajottaa sen osiin jotta yksittäiset kypsemät säikeet saadaan yksitellen esille ja kootaan yhteen lopussa. Ei kuitenkaan välttämättä tässä kyseisessä tapauksessa.

The Hymn to the Fallen oli tavallaan vaikuttava kohtaus, joka tuntui tarpeelliselta. Tuntui siltä, kuten tarvitsimme eräänlaisen sielunmessun kaatuneille. Miten tehdä se tyylikkäästi ja hienovaraisesti ja hiljaisesti ja toivottavasti elegantisti. Totta kai kuoro ja orkesteri olivat edelleen oikea median tapa tuoda ne esille. —

— Ensimmäinen reaktioni elokuvasta oli ja on edelleen uskomattoman vahva. Mielestäni se on yksi koskettavimmista elokuvista, mitä Steven on tehnyt. Se on niin monta asiaa yhtä aikaa. – Minun sävellykseni ja Stevenin ohjaus ja leikkaus tekivät siitä yhden niistä elokuvista, jotka kertovat sodasta Euroopassa kaikkein elävimpin. Vaikka niitä on ollut monia, uskon, että tämä on yksi niistä parhaimmista.”

Gary Rydström

”Arvostin erityisesti Steven Spielbergin ja John Williamsin päätöstä olla laittamatta musiikkia taistelukohtauksiin. Se antoi kohtausten olla enemmän viskeraalisempia. Aina kun laittaa – jopa kauneintakin – musiikkia, saa se katsojan ymmärtämään enemmän ja enemmän, että he katselevat elokuvaa. Uskon, että alun taistelukohtaus vetää katsojan sisään ja saa hänet kokemaan sotimisen hyvin suoraan. Alusta asti Steven Spielberg sanoi, että ” En halua, että ääni kuulostaa Hollywoodilta”. Hän tarkoitti, ettei halunnut klišeisiä asioita, joita käytettiin paljon äänikirjastoista. Siellä saattoi olla paljon ääniefektien

fuskaamista ja klassisissa Hollywoodin sotaelokuvissa, jotka olivat virheellisiä. Hän halusi olla niin todenmukainen kuin mahdollista, kuten muistot sodassa olleilla olivat.

Enemmän kuin muut elokuvat, tämä elokuva tarkoitti tutkimuksia. Minä en tiennyt mitään aseista, joten puhuin sotaveteraaneille ja kaikille heille, joilla oli kokemusta erityisesti toisen maailman sodan aikakaudelta. Kuulin upeita tarinoita ja sitten sain käsityksen siitä, kuinka suuri osa äänellä oli näissä muistoissa, joissa heitä päin ammuttiin ja miltä se tuntui tai miltä saksalainen tykistö kuulosti.

Yksi veteraani kertoi minulle, saksalaiset saattoivat kuunnella tietynlaista kilahdusta, joka kuului tyhjästä panoskotelosta amerikkalaisten M1-kivääristä. Äänen kuullessaan he tiesivät, milloin hyökätä. Amerikkalaiset sotilaat saattoivat simuloida näitä kilahduksia, jotta saisivat saksalaiset pois piiloistaan. Tämän kaltaiset tarinat olivat paljastavia, joista en tiennyt mitään.

Mikä, Omahan rannan kohtauksessa on niin hienoa, on se että se on pitkä ja siinä ei ole musiikkia, jolloin äänellä on iso osa siinä. Rikoimme kohtauksen erilaisiin elementteihin. Tärkein elementti meille oli äänen kannalta luodin iskeytymiset. Jos sinua päin ammutaan, se on se avain ääni. Muistan hankkineeni ison kasan paperia, kun esituotin luodin osuman ääniä. Jokainen luodin osuma leikataan erikseen, joka on erittäin hienovarainen aikaa vievä prosessi. Steven kuvasin yhden hienon hetken, jossa kamera nousee veden pinnalle ja vaipuu taas alas. Sotilaita on veden pinnan alla ja sen päällä. Näkökulma vaihteli edes takaisin. Veden pinnan yläpuolella taistelu on kaoottista. Veden pinnan alla se kaikki katoaa, kuten kotelossa, jossa on turvallista. Kohtaukseen tuli luodit ja sotilaita kuoli. Ja esimerkkinä siitä, että viattomia ääni voidaan käyttää kamalaan tarkoitukseen. —

— Tom Hanksin hahmon shellshock- kohtaukset olivat Stevenin idea. Ottaisimme kuvan ilman ääntä. Oli upeaa päästä toisen ihmisen pään sisälle. Yritin kuvitella minkälaista se

olisi kuulla pelkästään tuottamasi ääni. Muistelin simpukan kuuntelua. Yleisesti kuulet simpukasta kauin ympäröivästä maailmasta. Samanlaiseen simulointiin äänitin meren ääniä, soitin niitä kaiuttimista ja äänitin niitä putken kautta, joka resonoi simpukan ääniä. Steven sai idean pillistä, joka kovenisi koko ajan. En edes muista mitä käytin sen tekemiseen. Se oli eräänlainen psykologinen teepannun vihellys, jonka huippukohdassa palaamme takaisin todellisuuteen. Se oli erittäin vaikuttava. Tämä tekniikka toimii mielestäni hyvin, koska pääsemme Tom Hanksin mielen sisälle ja viimeisessä taistelussa palaamme näkemään hänen silmillään. Uskon, että samaistumme enemmän hänen hahmoonsa nähdessämme hänen silmillään ja kuullessamme hänen korvillaan sen tietyn ajan”<sup>(44)</sup>.

---

43 Docmate - Music and sound of Saving Private Ryan, julkaistu 20.6.2011, <https://www.youtube.com/watch?v=4UqJrfmDIJ0> luettu ja suomennettu 4.7.2018



## **Lähdeluettelo**

### **KIRJALLISUUS:**

Altman, Rick: Film/genre (1999), s. 26  
suomennos, 2002, Tampere, Vastapaino

Altman, Rick: The American Film Musical (1987), s. 36, 251  
British Film Institute

Egidius, Henry; Psykologian nykytietoa (1977), s.66  
Helsinki, otava

Bacon, Kevin; Seitsemäs taide, (2005), s.253-256  
Helsinki, Like kustannus oy

Chion, Michel; Audio-vision: Sound on screen (1994) s.8  
Columbia University Press

Hautanen Kari: Pro Gradu; Dokumenttielokuvan äänen funktiot (2016)

Hiltunen, Ari: Aristoteles Hollywoodissa (1999), s.34, 37, 46  
oy Yliopistokustannus University Press Finland Ltd/ Gaudeamus

Jameson, Richard T.: They went Thathaway, (1994), s.26

Kivi, Erkki; Kuinka kuvat puhuvat (2012), s.75, 70, 271  
Helsinki, Books on Demand GmbH

Laine Vesa & Vilkkö-Riihelä Anneli; Mielen maailma, 1 Psykologian perustiedot (2012)  
s.22-23, 59

Latomaa, Timo & Suorsa, Teemu: KOKEMUKSEN TUTKIMUS II – Ymmärtävän psykologian syntyhistoriaa ja kehityslinjoja (2007), s. 21,148  
Lapin yliopistokustannus, Rovaniemi

Riipi, Markku: Pro Gradu Inhokkiäänet - Epämiellyttävän äänen kokeminen (2017)  
Lapin Yliopisto

Von Bagh, Peter - Lajien synty, (2009), s.163, 91-93  
WSOY

Välimäki, Susanna; Miten sota soi? (2008), s.31, 220-221, 29  
Tampere, Tampere University Press

INTERNETSIVUT:

<https://www.imdb.com/title/tt0120815/awards>, luettu 10.12.2019

Arvostelu, <http://jurinummin.blogspot.com/2006/03/terence-malick.html> , 5.11.2019

<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineiston-analyysi-menetelmat/fenomenologinen-analyysi> 22.5.2018

<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineiston-analyysi-menetelmat/hermeneuttinen-analyysi> 22.5.2018

<http://tampub.uta.fi/handle/10024/100884> 22.5.2018

<http://filmsound.org/articles/beyond.htm> 5.12.2019

[https://www.mielenterveystalo.fi/nuoret/tietoa\\_mielenterveydesta/mielenterveyden\\_vahvistaminen/Pages/tunteet\\_haltuun.aspx](https://www.mielenterveystalo.fi/nuoret/tietoa_mielenterveydesta/mielenterveyden_vahvistaminen/Pages/tunteet_haltuun.aspx) . 25.11.2019

<https://mieli.fi/fi/mielenterveys/itsetuntemus/tunteet/pelko> 25.11.2019

[http://www.aanipaa.tamk.fi/psyko\\_1.htm](http://www.aanipaa.tamk.fi/psyko_1.htm); Psykoakustiikka 17-18.05.2016, 3.1.2018

Copland, Aaron: <http://www.arcticfilms.com/audio.html> 12.2015-05.2016, 9.7.2019

[https://mycourses.aalto.fi/pluginfile.php/419982/mod\\_resource/content/3/Luento\\_%2020202017.pdf](https://mycourses.aalto.fi/pluginfile.php/419982/mod_resource/content/3/Luento_%2020202017.pdf), 5.11.2019

<https://plato.stanford.edu/entries/metaphor/>, 6.11.2019

<https://www.etymonline.com/word/psychology>, 4.11.2019

<http://www2.amk.fi/mater/kulttuuri/sanataide/files/Runo/sanatasolla.htm>, 6.11.2019

<https://www.imdb.com/title/tt0213149/> luettu 10.12.2019

<https://www.imdb.com/title/tt0120863/> luettu 10.12.2019

[mielenterveystalo.fi](http://mielenterveystalo.fi) , 25.11.2019

<https://aaltomuoto.wordpress.com/aani/aanitekniikan-perusteet/2-aanen-ominaisuuksia/>  
29.11.2019

Docmate - Music and sound of Saving Private Ryan (Docmate Special)

julkaistu 20.6.2011

<https://www.youtube.com/watch?v=4UqJrfmDIJ0> luettu ja suomennettu 4.7.2018

## ELOKUVAT:

Ayer, David; Fury (2014) 01:35:39:40 - 01:48:12:32

United States, Columbia Pictures

Bay, Micheal; Pearl Harbor (2001) kokonaisuudessaan

United States, Buena Vista Pictures

Malick, Terrence; Veteen piirretty viiva (The thin red line, 1998) kokonaisuudessaan United States, 20th Century Fox

Spielberg, Steven; Saving Private Ryan (1998) 00:00:00-00:27:50:22

Unites States, Amblin Entertainment, DreamWorks SKG, Paramount Pictures

## KUVAT:

KUVA 1: <https://aaltomuoto.wordpress.com/aani/aanitekniikan-perusteet/2-aanen-ominai-suuksia/> (4.12.2019)

KUVA 6: <https://www.telegraph.co.uk/films/2019/06/05/isnt-film-real-untold-story-saving-private-ryan-men-beach/> (5.12.2019)

Kuvat 2-5 olen tehnyt itse Garageband- ja Photoshop-ohjelmien avulla.

Tutkielmassa esiintyvät kaaviot 1-4 olen tehnyt itse.