

MITÄ KUULUU?

Ääni osana audiovisuaalista kerrontaa

AV-ARKKI
SUOMALAISEN MEDIATAITEEN
LEVITYSKESKUS



MITÄ KUULUU?

Ääni osana audiovisuaalista kerrontaa

© AV-arkki, suomalaisen mediataiteen levityskeskus

ISBN 978-952-99328-7-0 (nid.)

ISBN 978-952-99328-8-7 (PDF)

Käsikirjoitus: Miia Rinne

Tuottaja: Hanna Maria Anttila / AV-arkki

Toimitus: Elina Liikanen

Kannen kuva: Minna Suoniemi: *Punahilkka ja susi*

Taitto: Vesa Vehviläinen

Paino: Trio-Offset Oy

Helsinki 2012

Rahoittajat: Opetus- ja kulttuuriministeriö, Taiteen keskustoimikunta, Uudenmaan taidetoimikunta
Yhteistyökumppanit: Helsingin kaupungin Opetusviraston Mediakeskus, Suomen elokuvakontakti ry,
Mediakasvatusseura ry

Opetus- ja
kulttuuriministeriö



Taiteen keskustoimikunta
Centralkommissionen för konst
Arts Council of Finland

Uudenmaan taidetoimikunta
Nylands konstkommission
Arts Council of Uusimaa

AV-ARKKI SUOMALAISEN MEDIATAITEEN LEVITYSKESKUS

Tallberginkatu 1 / 76 (Kaapelitehdas, C-rappu, 4. krs)
00180 Helsinki

Puh 050-4356092

distribution@av-arkki.fi

www.av-arkki.fi

MEDIATAIDE KASVATTAA!

Uudenlaista opetusmateriaalia media- ja taidekasvatukseen!

AV-arkki tuottaa *Mediataide kasvattaa!* -julkaisusarjaa, joka tarjoaa uudenlaisia välineitä media- ja taidekasvatukseen. Sarja rakentuu kotimaisten eturivin mediataiteilijoiden teosten varaan. **Mitä kuuluu?** on sarjan ensimmäinen osa. Sen sisältämä opetusmateriaali ja runsaat teosesimerkit tarkastelevat erityisesti äänen merkitystä osana audiovisuaalista kerrontaa. Opetuspaketin on koostanut helsinkiläinen mediataiteilija ja taidekasvattaja Miia Rinne.

Mitä kuuluu? -opetuspakettiin valitut teokset käsittelevät selkeästi liikkuvan kuvan ja äänen suhdetta sekä monia kerrontaan ja merkityksen rakentumiseen liittyviä perusasioita. Usein media- taide tuo näkyviin sekä kyseenalaistaa valtavirran mediakerronnan käytänteitä ja toimii siksi hyvin opetusmateriaalina.

Mitä kuuluu? -opetuspaketti soveltuu käytettäväksi eri ikäisten oppilaiden kanssa. Kirjallisen materiaalin lisäksi se sisältää lyhyitä, mukaansatempaavia teoksia, joissa ääni ja kuva toimivat kiinnostavasti yhdessä. Opetuspaketin ensimmäiset harjoitukset sopivat kaikille eikä niiden tekeminen vaadi editointiohjelman käyttöä. Loppuosan harjoitukset on suunnattu teknisesti harjaantuneemmille oppilaille.

Opetuspaketin kirjallinen materiaali on ladattavissa ilmaiseksi pdf-muodossa AV-arkin verkkopalvelussa

osoitteessa www.av-arkki.fi/edu. Myös tehtäviin liittyvät teokset ovat katsottavissa ilmaiseksi samassa [www-osoitteessa](http://www.osoitteessa). Rekisteröitymällä käyttäjäksi opettajat saavat salasanan ja oikeuden käyttää videoita osana opetusta. Teokset on myös mahdollista vuokrata DVD-levyllä opetuskäyttöä varten, jos niiden katselu verkosta ei syystä tai toisesta onnistu opetustilanteessa.

Vuodenvaihteessa 2012-13 AV-arkki julkaisee uuden media- ja taidekasvatukseen suunnatun verkkopalvelun. Sen käyttö osana taiteen perusopetusta sekä lapsille ja nuorille suunnattua mediakasvatustyötä on niin ikään ilmaista rekisteröidyille käyttäjille vuoden 2013 ajan.

AV-arkki on tehnyt uraauurtavaa työtä suomalaisen mediataiteen levittäjänä vuodesta 1989 lähtien. AV-arkin toiminta on osaltaan edistänyt suomalaisen mediataiteen kansainvälistä menestystä. Järjestön toiminta on ainutlaatuista sekä Suomessa että muissa Pohjoismaissa. AV-arkki on sekä jäsenmäärältään että toiminnan laajuudella mitattuna suurin kotimainen mediataidealan järjestö.

AV-arkin *Mediataide kasvattaa!* -mediakasvatushanketta ovat tukeneet Opetus- ja kulttuuriministeriö, Taiteen keskustoimikunta sekä Uudenmaan taidetoimikunta. AV-arkki on Mediakasvatusseuran jäsenjärjestö.



MITÄ KUULUU?

Ääni osana audiovisuaalista kerrontaa | Mediataiteen opetuspaketti

Pieni lapsi tutustuu maailmaan avoimin silmin ja korvin. Hän vaeltaa kodissa ja tutkii kaikki esineet ja kolot. Katsottavaa ja tunnusteltavaa on joka puolella ja monesta esineestä lähtee kiinnostava ääni. Lapsen ensimmäisissä kirjoissa voi kuvien lisäksi olla ääntä ja leluissa nappuloita, joita painamalla kuulee piippauksen tai sävelen. Vähän vanhempana lapsi liikkuu yksin kotinsa lähiympäristössä ja leikkii tietokoneella. Hän löytää nopeasti netistä kiinnostavat sivut, pelit ja videot. Vanhemman vastuulla on katsoa lapsen perään mediamaailmassakin – ja määrittää mediankäytön pelisäännöt.

Mediakasvatus on oppimista ja kasvua median parissa. Mediakasvattajalta vaaditaan samaa kuin kasvattajilta ylipäätään: halua kuunnella lapsia ja keskustella heidän kanssaan. Media on osa kulttuuriamme ja mediakasvatuksella kehitetään lapsen perusvalmiuksia. Kyky tulkita mediaa kehittyy lapsen leikkiessä ja työskennellessä median parissa.

Tämän opetuspaketin lähtökohtana on, että audiovisuaalinen kerronta herättää tunteita, vaikuttaa niihin ja auttaa käsittelemään niitä. Lapsen kasvulle on tärkeää olla kosketuksissa oman tunnemaailmansa kanssa ja oppia tunnistamaan toisten tunteita. Aikuinen auttaa lasta tulkitsemaan näkemäänsä ja kuulemaansa. Sama pätee myös toisinpäin: lapsi tarvitsee leikkiä ja taidetta itsensä ilmaisemiseen, koska

hänellä ei vielä ole riittävästi sanoja, joilla kuvata omia tunteitaan ja mielipiteitään. Sana *audiovisuaalinen* viittaa sekä kuvaan että ääneen. Tähän opetuspakettiin on valikoitu teoksia, joissa kuva ja ääni toimivat kiinnostavasti yhdessä. Opetuspaketin painotus on äänisuunnittelussa ja audiovisuaalisen kerronnan rakenteessa. Samoin kuin kuvalla, myös äänellä on teoksessa oma rakenteensa. Äänen ja kuvan keskinäinen suhde voi vaihdella hyvin paljon. Ne voivat olla tarkasti synkronisia, jolloin äänellä tuetaan kuvan esittämää maailmaa. Ääni ja kuva voivat myös kulkea omia ratojaan, jolloin niiden yhdistelmästä syntyy täysin oma ilmaisullinen kokonaisuutensa. Ääniraidalla on usein suuri rooli katsojan tunteiden kuljettamisessa: kauhuelokuva ei olekaan jännittävä, jos siitä katsoo pelkkää kuvaraitaa, ja romanttisesta kohtauksesta puuttuu noste ilman taustalla soivia viuluja.

Opetuspaketti on jaettu kolmeen osaan. Kahdessa ensimmäisessä osassa on teosesimerkkejä ja harjoituksia, jotka tukevat oman mediatuotannon aloittamista. Kolmannessa osassa opastetaan fiktiiviseen tarinankerrontaan ja se on suunnattu teknisesti harjaantuneille lapsille.

Mediataide, kuten taide ylipäätään, on hyvin avoin käsite. Siihen kannattaa tutustua avoimin mielin.



1. ESITYS KAMERALLE

Yksinkertaisimmillaan elokuvan kuvaaminen on sitä, että painetaan videokameran *rec*-nappulaa ja kamera tallentaa sen, mitä kameras edessä näkyy. Tallennus loppuu, kun nappulaa painetaan uudelleen. Tätä kameras käynnistyksen ja pysäytyksen aikana tallentunutta kuvamateriaalia sanotaan *otokseksi*. Otos voi sisältää vain yhden kuvarajauksen tai useampia, jos kamera esimerkiksi seuraa liikkuvaa kohdetta.

Yhden otoksen taltiointeja ovat esimerkiksi elokuvan varhais historian ensimmäiset elokuvat. Niistä yksi tunnetuimmista on ranskalaisten **Lumièren veljesten** *Juna saapuu asemalle*. Se näytettiin yleisölle ensimmäisen kerran vuonna 1895 esityksessä, joka koostui kymmenestä erillisestä, noin minuutin mittaisesta leikkaamattomasta otoksesta. Jokainen otos oli silloisen filmikelan mittainen. Nämä elävät kuvat oli kuvattu siten, että kameraa oli käytetty lähinnä tallentavana välineenä. Lumièren veljekset olivat kiinnostuneita elokuvasta teknisenä keksintönä, mutta samoihin aikoihin Euroopassa ja Amerikassa oli muita tekijöitä, jotka ymmärsivät elokuvan taiteellisen ja viihteellisen potentiaalin. He alkoivat kehittää liikkuvan kuvan kerrontaa ja ilmaisua.

Yleisölle ensimmäisten elävien kuvien näkeminen oli hämmäntävää. Legendan mukaan Lumièren veljesten yleisö mm. pelkäsi kuvassa liikkuvan junan ajavan heidän päälleen. (Voit etsiä elokuvan netistä hakusanoilla “Lumière Juna saapuu”.)

Ensimmäiset filmit olivat äänettömiä, mutta eläviä kuvia säestettiin yleensä elävällä musiikilla. Usein lavalla oli myös kertoja, joka auttoi yleisöä hahmotamaan elokuvan tarinaa. (Kertoja toimi osittain samoin kuin nykyelokuvassa joskus käytettävä *ajatusääni*, englanniksi *voice over*. Ajatusäänellä voidaan välittää esimerkiksi päähenkilön mietteitä ja tuoda kerrontaan siten lisää syvyyttä.) Varhaisiin elokuviin saatettiin esitystilanteessa tehdä myös efektejä vaikkapa paukuttelemalla ja kolistelemalla. Elokuvat eivät siis olleet varsinaisesti mykkiä alkujaankaan.

Yksi otos voi kertoa enemmän kuin tuhat sanaa. Mutta mitä tapahtuu, kun otokseen yhdistetään ääntä?

Seuraavaksi esitellään kuusi yksinkertaisesti leikatua teosta, jotka havainnollistavat kuvan ja äänen liittoa. Ensimmäisenä esimerkkinä on täysin äänetön teos *Iris*.



Santtu Koivu: *Iris* | 2008 | kesto 02:10

Taiteilijan kuvaus teoksesta: Nainen kurkistelee voikukkakimpun takaa ja aloittaa kuurupiiloleikin.

Iris on kuvattu usealla otoksella, mutta kamera pysyy koko ajan paikallaan ja kuvaa samalla kuvarajauksella. Elokuva on kuvattu mustavalkoiselle filmille, mutta yhdessä kohdassa voikukat on väritetty käsin keltaiseksi. Elokuvan tekniikka filmille käsin väritettyine voikukkineen muistuttaa monessa mielessä vanhaa filmiä. Äänetön teos on tässä sytykkeenä oppilaiden omille ääni-ideoille. Millainen tunnelma teoksessa on mykkänä? Millaisella ääniraidalla teoksesta saisi hillittömän? Millaisella äänellä teoksen tunnelma olisi kaipaava, surullinen tai raskas?



Santtu Koivu: *Lentäjiä* | 2005 | kesto 02:39

Taiteilijan kuvaus teoksesta: Siivet iskevät ilmaa ja lintu yrittää nousta lentoon. Lentäjiä koostuu erilaisista lentosuorituksista. Tässä teoksessa kädet muodostavat erilaisia lintuja, jotka tekevät lentoharjoituksia kameran edessä. On kevyitä ja raskaita siiveniskuja, hitaita ja nopeita. Miten luulet taiteilijan tehneen lintujen lentoäänit?



Minna Suoniemi: *Punahilkka ja susi* | 2012 | kesto 01:33

Taiteilijan kuvaus teoksesta: Mustiin pukeutunut pikkutyttö seisoo metsänrajassa ja murisee. Hidastus tekee äänestä eläimen murinaa. Tytössä kohtaavat Punahilkka ja susi.

Teos on kuvattu yhdellä otoksella ja kuvarajauksella. Ääni on tallennettu samassa yhteydessä, mutta sitä on myöhemmin muokattu tietokoneella hitaammaksi ja matalammaksi. Syntyy mielikuva, että tytössä on jotain todella villiä ja petomaista – tai suurta ahdistusta.



Aurora Reinhard: *Käsilaukku* | 2011 | kesto 00:57

Taiteilijan kuvaus teoksesta: Kuvamaaisessa videossa nainen on jäänyt käsilaukkunsa vangiksi.

Käsilaukku on kuvattu yhdellä otoksella siten, että laukun pohjassa ja sen alla olevassa pöydässä on reikä. Pöydän alla on ihminen, joka heiluttaa kättään laukun sisällä. Teokseen on jälkikäteen yhdistetty ääni apua huutavasta naisesta. Äänen lisääminen kuvaan saa aikaan mielikuvan laukun sisällä tempoilevasta kokonaisuudesta ihmisestä. Miksi nainen on juuttunut käsilaukkuun eikä pääse sieltä pois? Mikä on teoksen viesti?



Aurora Reinhard: *Hengitä sisään, hengitä ulos* | 2008 | kesto 00:30

Täiteilijan kuvaus teoksesta: Peruukkipäinen vaaleanpunainen ilmapallo hengittää hiljaa.

Teos on kuvattu samoin kuin *Käsilauku*. Ilmapallon alla olevassa pöydässä on reikä, jonka kautta ilmapalloa täytetään ja tyhjenetään hengityksen tahtiin. Teokseen on jälkikäteen yhdistetty hengitystäni, mikä saa ilmapallon vaikuttamaan elävältä olennolta.



Heta Kuchka: *Isin tyttö (toivoton yritys pidätellä itkua kyseisen kappaleen soidessa)* | 2008 | kesto 04:30

Täiteilijan kuvaus teoksesta: Ennen kuin poliisi ehti kertoa "daddy'n" kuolleen, tajusin ettei mikään olisi enää niin kuin ennen. Kyseinen kappale soi silloin taustalla. Sen kuuleminen aiheuttaa vielä kahdeksan vuotta myöhemminkin voimakkaan tunne-reaktion.

Esimerkki siitä, miten vahvasti äänet voivat muistuttaa asioista ja tuoda niihin liittyvät tunteet pintaan.

Tehtävä:
Tee yhden (tai muutaman) otoksen "esitys kameralle".
Yhdistä teokseen myös ääntä.

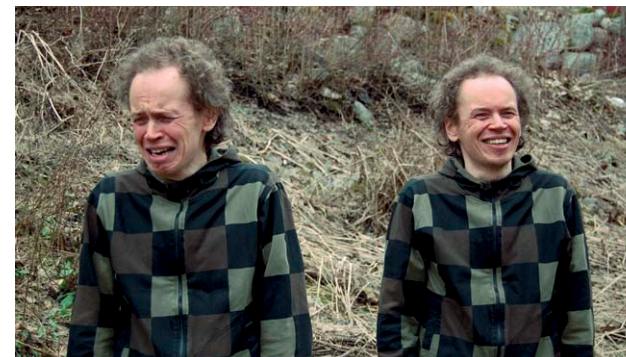
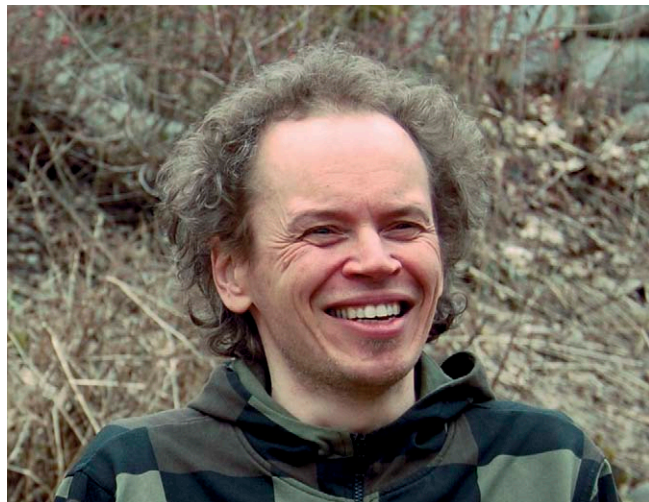
Tee lyhyt teos, jossa kamera pysyy paikallaan. Teoksessa voi olla vain yksi kuvaotos, jolloin kuvaa ei tarvitse leikata ollenkaan. Yhdistä kuvaan myös ääntä.

Tämä tehtävä onnistuu pelkällä videokameralla (tai kännykällä), jos teet äänet kuvaan jo kuvaustilanteessa. Tehtävästä saa kuitenkin paljon enemmän irti, jos on mahdollisuus käyttää tietokonetta ja yhdistää äänet kuvaan jälkikäteen. Kaikissa tietokoneissa on yleensä joku yksinkertainen editointiohjelma valmiiksi asennettuna (esim. Windowsissa *Movie Maker* ja Macissä *iMovie*).

Suuri osa äänistä tehdään liikkuvaan kuvaan jälkikäteen. Monesti vain ihmisten vuorosanat äänitetaan kuvaustilanteessa ja muut äänet yhdistetään kuvaan myöhemmin. Ääniä voi äänittää jälkikäteen kamerasisäisellä mikrofonilla ja tuoda tiedostot tietokoneelle ilman kuvaa; vaihtoehtoisesti on mahdollista tuoda koneelle sekä ääni että kuva ja poistaa kuva myöhemmin editointiohjelmassa. Jos käytös-

säsi on kameraan sopiva ulkoinen mikrofoni, käytä sitä. Tällöin äänen laatu on yleensä parempi. Ääniä löytyy usein myös tietokoneen äänikirjastosta. Käy läpi sen tarjoamat vaihtoehdot tai hae ilmaisia äänitehosteita esimerkiksi sivulta <http://tehosto.yle.fi>. Voit etsiä ääniä myös verkosta käyttämällä vaikkapa hakusanoja "ääniefektit ilmainen". Englanninkielisillä hakusanoilla ("sound effects") saat enemmän vaihtoehtoja kuin suomenkielisillä. Jos lisäät hakuun sanat "royalty free", kone hakee sinulle tekijänoikeuksista vapaita ääniä.

Huom! Teosten esittämistä koulussa säätelevät tekijänoikeudet. Lisätietoa koulumaailmaa koskevista tekijänoikeuksista saa sivulta www.kopiraitti.fi.



Risto-Pekka Blom: *Mitä kuuluu* | 2010 | kesto 3:19

Taiteilijan kuvaus teoksesta: Teos yhdistää vauvan itkuisia ja iloisia ääniä kuvaan, jossa aikuiset miehet ja naiset näyttävät vauvan ääntelyä ja niihin liittyviä tunnetiloja. Videoteos käsittelee humoristisella tavalla tarveitamme tulla hyväksytyiksi, rakastetuiksi ja onnellisiksi.

Risto Pekka Blomin teoksessa aikuinen mies katsoo kameraan ja itkee. Mutta miten? Siten, että hän kuulostaa aivan pikkuvauvalta. Ääni ja kuva on huulisynkronoitu (*lip-sync*), mutta muuten vaikutelma on epätodellinen. Toisessa kohtauksessa sama mies nauraa ja kuulostaa yhä pikkuvauvalta. Teos koostuu useista otoksista, joissa kaikissa on samanlainen ristiriita. Ensimmäiset itkut vielä naurattavat, mutta vähitellen ne saavat katsojan vakavoitumaan. Vauvojen itkut kuulostavat aidoilta ja ne ilmeillään niin hyvin, että hätä saattaa hiipiä hetkeksi katsojankin ajatuksiin. Teoksen loppupuoli on kuitenkin jo iloista kikatusta.

2. RISTIRIITA KUVAN JA ÄÄNEN SUHTEESSA

Mykkäelokuvien tähdet näyttelivät ruumiinkielellä, ilmeillä ja eleillä. Näyttelemine oli suurieleistä ja katseet uhmaavia. Kun myöhemmin keksittiin, miten ääni saadaan mukaan filmille, osa mykkätähdistä syrjäytettiin. Syynä saattoi olla, että näyttelijän ääni oli vaikkapa liian kimakka, varsinkin jos hänen roolihahmons olivat olleet dramaattisia ja synkkiä. Tähti ei kuulostanut sellaiselta kuin yleisö oletti tai oli kuvitellut mykkäelokuvia katsoessaan.

Entä kun nähdyn ja kuullun välillä on todella iso vinksahdus? Mediaaiteessa kaikki on mahdollista.

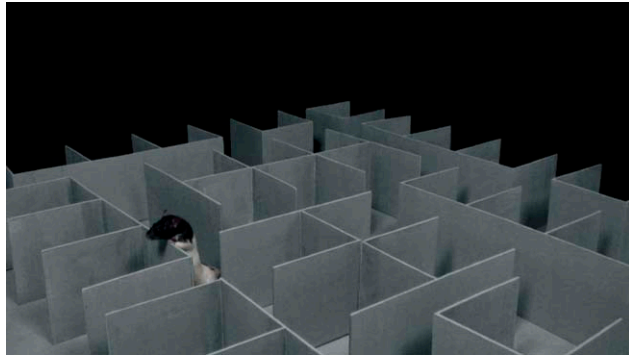
Seuraavissa teosesimerkeissä kuvaa ja ääntä on leikattu hieman enemmän kuin edellisissä, jotka olivat pääasiassa yhden kuvaotoksen teoksia.



Seppo Renvall: *Janeiro* | 2004 | kesto 02:41

Taiteilijan kuvaus teoksesta: Mies haukkuu koira.

Myös Seppo Renvallin teoksessa kuvan ja äänen suhteessa on ristiriita. Ensinnä kuvataan öistä maisemaa, jossa koira haukkuu ja ulisee. Sitten yö vaihtuu päiväksi ja maisemaan ilmestyy mies, joka on selin kameran. Koira jatkaa yhä haukkumistaan. Mies kääntyy kameraa kohti ja paljastuu, että haukun tulleekin hänen suustaan. Katsoja jää ehkä miettimään, osaako mies oikeasti haukkua vai aukooko hän vain suutaan samaan tahtiin koiran kanssa. Kuka tai mikä haukkuu ja miksi? Teos jättää hykerryttävän absurdin tunteen ja kysymyksiä siitä, mitä taiteilija on tällä teoksella halunnut sanoa.



Outi Sunila: *Labyrintti* | 2010 | kesto 04:15

Taiteilijan kuvaus teoksesta: Kaksi kesyrottaa liikuskelee harmaassa, tylsässä labyrintissä. Ne valpastuvat, kun hiljaisuuden rikkoo kännykän soittoääntä muistuttava voimakas pirinä. Ääni katkaisee rottien rutiinit ja ne etsivät äänenlähdeä. Rotat eivät ole ihmisiä, vaikka ne käyttäytyvätkin samanblyyppisesti.

Millaisia tunteuksia teos herättää sinussa? Viekö se ajatukset arjen kiireeseen ja oravanpyörässä juoksemiseen, ympäristön ärsykepaljouteen, kaupunkisuunnitteluun tai teknologian ja luonnon suhteeseen? Vai katsotko teosta lähinnä riemastuttavana leikkinä lemmikkieläinten kanssa?



Pekka Sassi: *The Dead House* | 2003 | kesto 05:22

Taiteilijan kuvaus teoksesta: The Dead House on nukkekodissa kuvattu kauhu-elokuva. Elokuva on rakennettu lajityyppin kliseiden mukaisesti, teemamusiikin ja äänitehosteiden avulla. Tavallaan The Dead House vain leikkiä olevansa elokuva. Tässä teoksessa kuvaotokset ovat staattisia ja tummia. Kamera pysyy otosten aikana paikallaan, vain valo liikkuu joissain kuvissa. Äänimaisema saa kuvat kuitenkin elämään – ja katsojan mielikuvituksen laukkaamaan.

Tehtävä:
Tee teos, jossa yhdistät ääntä ja kuvaa siten, että niiden suhteessa on ristiriita tai vinksahdus.

Tämän tehtävän yhteydessä voit harjoitella lisää kuvan ja äänen leikkaamista. Kuvaa materiaalia, jossa käytät useita kuvarajauksia laajasta yleiskuvasta aina tiukkaan lähikuvaan. Mieti kuvatessasi myös kuvakulmia.

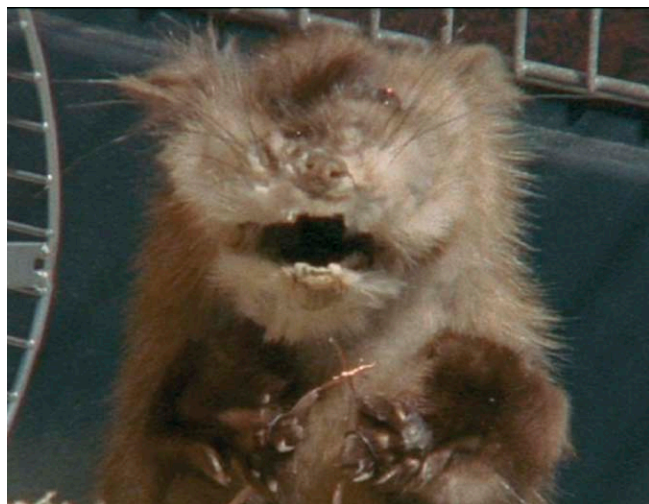
Ota lähtökohdaksi vastakohtilla leikkely: aikuinen–vauva, ihminen–eläin, turvallinen–pelottava, pieni–iso, vanha–uusi, hidas–nopea, kevyt–raskas jne. Kuva voi liittyä vastakohtaparin toiseen osapuoleen ja ääni toiseen.

Editointiohjelmassa voit leikata ääntä ja kuvaa niin, että ne katkeavat samoista kohdista tai täysin erikseen. Kuvaa ja ääntä erikseen leikattaessa kuvaraita tai -raidat on lukittava, kun leikkaa ääntä, ja vastaavasti ääniraita tai -raidat on lukittava kuvaa leikattaessa. Ohjelmissa on mahdollista tehdä ää-

neen ja kuvaan monenlaisia muutoksia, joista voi olla iloa tässä tehtävässä. Käytetyimpiä efektejä ovat hidastus ja nopeutus. Voit kokeilla myös miltä ääni kuulostaa takaperin soitettuna.

Huom! Yleensä äänen kanssa kannattaa tehdä kuten teoksessa *Mitä kuuluu*: alussa äänet alkavat hieman ennen kuvaa ja lopussa ne kuuluvat vielä hetken sen jälkeen, kun kuva on jo poissa.

Mahdollisuudet työstää ääntä vaihtelevat eri ohjelmissa, mutta useimmissa editointiohjelmissa on mahdollista säätää ainakin äänen korkeutta ja kaiuttaa sitä. Efektejä voi laittaa kaikkiin äänitiedostoihin eli myös netistä ladattuihin tehosteisiin. Samaan ääneen voi liittää useampiakin efektejä. Ääniä voi käyttää myös päällekkäin ja liu'uttaa lomittain ja niitä on mahdollista kasvattaa tai vaimentaa asteittain.



3. FIKTIIVINEN TARINANKERRONTA

Tarinankerronnassa on tärkeää keksiä hyvä aihe ja idea. Heti sen jälkeen kannattaa miettiä tarinalle rakenne. Pitkissä elokuvissa tarinaa kuljetetaan usein melko perinteisesti. Käytetyin ja katsojille tutuin draaman rakennemalli on peräisin antiikin Kreikasta. Jo 300 eKr. **Aristoteles** kirjoitti *Runousopin*, jossa hän analysoi antiikin näytelmiä ja esitti niiden pohjalta klassisen draaman kaaren.

Elokuvassa klassinen tarinankulku tarkoittaa pääpiirteissään sitä, että siinä on alku, keskikohta ja loppu. Ensimmäisessä esitetään tapahtumien perustilanne, sitten esitellään jokin ristiriita ja lopuksi tilanne ratkeaa. Katsojan mielenkiintoa pidetään yllä viimeiseen asti, sillä ratkaisu tapahtuu vasta aivan loppussa.

Tätä klassista draaman rakennetta voi soveltaa myös tarinallisiin lyhytelokuviin. Usein lyhytelokuvat ovat kuitenkin pitkiä elokuvia kokeellisempia. On mahdollista leikkiä asioiden esittämissä järjestyksellä eli tehdä aikahyppyjä tai vaikkapa tihentää aikaa radikaalisti.

Lyhytelokuvassa kerronnan tulee olla ytimekästä. Rakenne on hyvä suunnitella ennen kuvauksiin ryhtymistä, mutta elokuva saa muotonsa viimeistään leikkausvaiheessa.

Elokuvan ääniraita

Elokuvan äänet rakentuvat kerroksellisesti eri äänielementeistä. Eri elementit voivat sijoittua peräkkäin, lomittain tai päällekkäin. Editointiohjelmassa on mahdollista rakentaa monta ääniraitaa allekkain ja jakaa niiden käyttö eri kuvaelementeille.

Äänet voidaan jakaa neljään osatekijään:

1. Puhe

Kuvaustilanteessa äänitetään yleensä vain vuorosanat ja muut äänet rakennetaan elokuvaan jälkikäteen. Parhaiten puheen saa äänitettyä, jos on käytössä kameraan kiinnitettävä ulkoinen mikrofoni ja kuulokkeet, joilla voi tarkkailla puheen äänittymistä. Jos käytössä ei ole ulkoista mikrofonia, käytetään kameran omaa mikrofonia. Silloin kannattaa valita sellainen kuvauspaikka, jossa ei ole liikaa taustahälyä. Huom! Oheisessa Anssi Kasitonnin teoksessa puhe on pelkästään marsunkielistä.

2. Tehosteet

Tehosteita on monenlaisia, kuten taustatehosteita, pistetehosteita ja foleytehosteita.

Taustatehosteet eli äänipohjat luovat atmosfääriä (tilaa ja tunnelmaa) sekä sitovat otoksia yhteen. Niillä saadaan myös peräkkäisiin otoksiin ajallisen jatkuvuuden tunne. Taustatehosteita voidaan tarvita esimerkiksi silloin, kun kuvataan kahvilakohtausta kahvilaksi lavastetussa koululuokassa. Äänien avulla kohtaukseen saadaan luotua kahvilan tuntua. Netin äänikirjastoista löytyy taustatehosteita. Englanninkielisillä hakusanoilla, esim. "sound effects", löytää enemmän vaihtoehtoja kuin suomenkielisillä. Kun etsii englanniksi, kannattaa halusanoihin lisätä "free" tai "royalty free", jolloin kone hakee sinulle tekijänoikeuksista vapaita ääniä. Hakusanaesimerkkejä: "sound effects", "royalty free", "cafè". Näillä sanoilla löytyy puheensorinaa ja lusikoiden ja kuppien kilinää. Myös Yleisradion Tehostosta löytyy paljon ääniä: <http://tehosto.yle.fi>.

Pistetehosteet ovat lyhytkestoisia ihmisten ja esineiden aiheuttamia ääniä, jotka ovat äänilähteensä kanssa synkronisia. Tällaisia ovat esimerkiksi kolahdukset ja rapsahdukset. Pistetehosteita pitkäkestoisempia tehosteita ovat esimerkiksi ihmisaskeleet.

Näitä kutsutaan foleytehosteiksi ja niiden tekijää foleyartistiksi. Foleyartisti on erikoistunut tekemään suurimman osan esim. näyttelijöiden toimintaan liittyvistä fyysisistä äänistä kuten askeleista ja muista liikeäänistä. Foleyartisti loihtii studiossa pakkasluomessa kävelemisen äänet vaikkapa perunajauhopussin avulla. Foleyartistilta vaaditaan hyvää mielikuvitusta ja rytmittajua.

3. Hiljaisuus

Elokuvassa hiljaisuus tarkoittaa usein luonnollista hiljaisuutta, jolloin miljöötä kuvataan hienovaraisesti pienten äänien avulla. Absoluuttista hiljaisuutta käytetään harvoin. Se luo elokuvassa niin voimakkaan kokemuksen, että sen käyttö edellyttää vahvoja perusteita.

4. Musiikki

Musiikilla on vahva yhteys kuulijan tunnerekisteriin. Sillä voi luontevasti kuvata monenlaisia psykkiisiä tunnetiloja, kuten iloa, pelkoa, surua ja jännitystä. Musiikkia käytetään luomaan erilaisia tunnelmia. Samoin kuin taustatehosteilla, sen avulla voi yhdistää toisiinsa erikseen kuvattuja ja leikattuja otoksia. Musiikilla voidaan tukea tarinan käännekohtia, luoda jännitettä tai kuvailla tapahtumien paikkaa ja ajankohtaa.

Musiikin käytöstä elokuvassa on monia mielipiteitä. Joidenkin mielestä musiikkia ei tulisi käyttää kuin sellaisissa kohdissa, joissa musiikille on olemassa visuaalinen vastike eli äänilähde näkyy kuvassa. Se voi olla esimerkiksi soittaja tai autoradio. Toiset käyttävät musiikkia läpi elokuvan eristeisenä taustaaääninä. Merkityksettömänä täytteenä sitä ei kuitenkaan tulisi käyttää.

Musiikin tekijänoikeudet pitää huomioida, jos aikoo esittää oman teoksen julkisesti esimerkiksi koulussa tai laittaa sen nettiin. Suosittelavaa on tehdä musiikki itse tai ladata verkosta tekijänoikeuksista vapaata musiikkia esimerkiksi sivustolta www.incompetech.com.



Anssi Kasitonni: Masa | 2009 | kesto 10:49

Täiteilijän kuvaus teoksesta: Vankilapakotarina, joka yhdistelee animaatiota, käsinukke-esitystä ja näyttelijäntyötä. Rinnakkaiset maailmat ja mittakaavat törmäävät vapautta kaipaavan Masa-marsun ja tämän omistajan toteuttaessa omia suunnitelmiaan. Teknisesti yllättävän taitava ja luova marsu valmisteleo omassa pesässään monipolvisia pakosuunnitelmia, jotka tyssäävät aina marsun omistajan rakastavan huolenpidon aukottomaan muuriin. Elokuva sisältää mm. sähköisiä erikoisvimpaimia, bodausta, Steve McQueenin ja marsunkielisiä monologeja.

**Tehtävä:
Tee oma fiktiivinen lyhytelokuva.**

Katso Anssi Kasitonnin elokuva *Masa*. Kun olet katsonut sen kerran, mieti mistä elokuva kertoo. Mikä sen viesti on ja millaisia tunteuksia se herättää?

Katso elokuva uudelleen ja analysoi, miten teoksen äänet on rakennettu. Kuuntele mistä elementeistä ääniraita koostuu. Miten äänet on leikattu? Voit halutessasi tarkastella myös elokuvan muita kerrontatasoja. Miten tarina on käsikirjoitettu? Miten se on kuvattu? Millaisia kuvakulmia ja kuvarajauksia siinä käytetään? Miten kuva on leikattu?

Kaikkia kerronnan tasoja ei pysty analysoimaan samanaikaisesti, joten on hyvä ottaa tarkasteltavaksi yksi asia kerrallaan. Elokuvan eri osatekijöiden analysointi on yksi parhaita tapoja oppia elokuvan tekemistä!

Sitten voit alkaa suunnitella omaa fiktiivistä lyhytelokuvaa. Animaation tekeminen on hyvin hidasta, joten oma teos kannattaa tehdä pääasiassa näyttämällä.

Onnea matkaan!

P.S. Jos tarvitset pikaopastusta lyhytelokuvan tekoon, katso netissä Markun lyhäríkoulu osoitteessa: www.yle.fi/lyharikoulu.

Lähteet:

Kivi, Erkki & Pihlilä Kari. 2005. *Otos. Elävä kuva – elävä ääni. Ensimmäinen osa*. Helsinki: Like.

Niinistö, Hanna & Rihala, Anu. 2006. *Mediametkaa! Mediakasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.

Nummelin, Juri. 2005. *Valkoinen hehku. Johdatus elokuvan historiaan*.

Tampere: Vastapaino.

MITÄ KUULUU?

Ääni osana audiovisuaalista kerrontaa

Uudenlaista opetusmateriaalia media- ja taidekasvatukseen

AV-arkki tuottaa *Mediataide kasvattaa!* -julkaisusarjaa, joka tarjoaa uudenlaisia välineitä media- ja taidekasvatukseen. Sarja rakentuu kotimaisten eturivin mediataiteilijoiden teosten varaan.

Opetuspaketti *Mitä kuuluu?* on sarjan ensimmäinen osa. Sen sisältämä opetusmateriaali ja runsaat teosesimerkit käsittelevät erityisesti äänen merkitystä osana audiovisuaalista kerrontaa.

AV-ARKKI
SUOMALAISEN MEDIATAITEEN
LEVITYSKESKUS

WWW.AV-ARKKI.FI/EDU