

Sanna Qvick

Lectio praecursoria

LEKTIO

MUSIIKKI
1 | 2025

Captivating Film Sounds: Sonic Narration and World- making in the Soundtracks of Finnish Fairy Tale Films

DOI: 10.51816/musiikki.160118

FM Sanna Qvickin musiikkitieteen alaan kuuluva väitöskirja "Captivating Film Sounds: Sonic Narration and World-making in the Soundtracks of Finnish Fairy Tale Films" tarkastettiin Turun yliopistossa 16. joulukuuta 2024. Vastaväittäjänä toimi professori Robynn Stilwell (Georgetown University, Washington, USA) ja kustoksena professori John Richardson (Turun yliopisto). Väitöstilaisuuden kieli oli englanti.

sanqvi@utu.fi

Aika ajoin mediassa ja yleisessä keskustelussa nousee esille lasten lukutaidon heikkeneminen ja se, kuinka he viettävät liikaa aikaa päätteiden ja kuvaruutujen ääressä. Mutta sanoisin, että mitä aikuiset tekevät edellä, sitä lapset perässä. Suhteemme tekstiin on muuttunut vuosisatojen aikana ja varsinkin viimeisen sadan vuoden aikana. Siinä missä lukutaito ja kirjat olivat harvojen saavutettavissa ennen kirjapainon keksimistä, ovat kaikenlaiset tekstit nykyään yleisesti ulottuvilla ja saavutettavissa joka puolella – jopa puhelimen lukusovelluksilla ilman itse lukutaitoa. Samalla pinsettiotteemme kynästä on höllentynyt, ja harva enää jaksaa kirjoittaa käsin kuin ehkä kauppalapun, jos sitäkään. Kun fyysisistä kirjoista vielä muutama vuosikymmen sitten odotettiin elokuvaversiota, nykyään ne ilmestyvät erilaisissa muodoissa sähköisistä kirjoista äänikirjoihin. Ja kuinka ollakaan tähän yhtälöön on tulossa mukaan uusi sisällöntuottaja: tekoäly.

Kauhukuvat tekoälyn vaikutuksista saavat aikaan tiedemaailmassa joko painajaisia tai vatsanpuruja riippuen katsantokannoista. Yksi pessimistisimmistä skenaarioista on kuvattu jo vuonna 1968 ohjaaja Stanley Kubrickin toimesta *Avaruusseikkailu 2001* -elokuvassa. HAL (elokuvan fiktiivinen tekoälyhahmo) lienee pelkoa lietsovien mielikuvien taustalla. Niiden mukaan tekoälystä tulee ilkeä isäntä eikä hyvä renki, niin kuin eräät asiantuntijat vakuuttavat. Oli miten oli. Tekoälyllä tuotetaan sisältöjä enenevässä määrin, mutta vielä siltä kuitenkin puuttuu jotain. Taiteen tutkijoiden asema lähitulevaisuudessa lienee ainakin hetken aikaa turvattu, sillä tekoäly ei ole vielä luova. Vai onko? Juuri vajaa viikko sitten (9.12.2024) tekoäly-yritys OpenAI lanseerasi uuden sovelluksen nimeltä Sora,¹ jolla voi luoda realistisia videoita tekstistä. Se on edistysaskel yrityksen aiemmalle DALL-E kuvasovellukselle,² joka pyrkii luomaan tekstistä kuvia. Valitettavasti Sora ei ole vielä saatavilla Euroopassa, joten en ole voinut todentaa videoiden

Sanna Qvick

Lectio praecursoria

Captivating Film

Sounds: Sonic
Narration and
World-making in the
Soundtracks of Finnish
Fairy Tale Films

1 <https://openai.com/sora>

2 <https://openai.com/index/dall-e>

ääniominaisuuksia. Verkkosivuilla ei ääntä mainita ominaisuutena, ja sivujen esimerkkivideot ovat äänettämiä.

Sora toimii perustana tekoälylle, joka ymmärtää ja jäljittelee todellisuutta. Soran luomat videoklipit ovat verrattavissa reilu sata vuotta sitten nähtyihin ensimmäisiin elokuvaan. Tosin siinä missä useimmat mykät elokuvat olivat reaali maailman kopioita, Soran tuottamat videot eivät ole täydellisiä kopioita maailmastamme vaan sisältävät logiikkavirheitä, kuten tattipäisiä ihmishahmoja tai kaksihäntäisiä kissoja.

Musiikin ja äänten rooli maailmamme hahmottamisessa ohitetaan usein hyvin helposti, vaikka ääntä hyödynnetään arjessamme paljon. Edellä mainitut lukusovellus ja äänikirja käyttävät ääntä hyväkseen, erilaiset hälytysäänet varoittavat meitä vaarasta tai herättävät uuteen päivään. Ennen kaikkea me kommunikoimme äänen avulla. Tässä äänellä kertomiseen ja maailmanrakentamiseen keskittyvässä väitöstyössäni olen analysoinut kuuden eri satuelokuvan tarinamaailmoja ja sitä, miten ne on rakennettu äänen ja musiikin avulla.

Satuelokuvan ymmärrän niiden sisällön kautta, sillä satuelokuva ei voida pitää tietyn esteettisen ilmaisun tai aiheen omaavana genrenä tai ainoastaan lastenelokuvana. Satuelokuva on elokuvaksi sovitettu satu tai elokuva, jonka käsikirjoitus on satumainen. Tämän lisäksi satuelokuvan itsenäisen maailman mielikuvitukselliset ominaisuudet erottavat sen meitä ympäröivän maailman kuvauksesta. Tällaisia mielikuvituksellisia, taianomaisia ominaisuuksia ilmaistaan juuri äänillä ja musiikilla.

Väitöskirjani aineiston vanhin elokuva on Edvin Laineen ohjaama *Prinsessa Ruusunen* vuodelta 1949, jonka rinnalla väitöskirjan neljännessä luvussa käsittelen vuonna 1986 ilmestynyttä Päivi Hartzellin *Lumikuningatar*. Näitä elokuvia yhdistää se, että niiden käsikirjoitukset pohjautuvat kansainvälisesti tunnettuihin satuihin, ja se, että niiden ääniraidan musiikki oli sävelletty jo ennen kuvausten alkamista. Tosin Jukka Linkola sävelsi musiikin *Lumikuningatar*-elokuvaa varten, kun taas Erkki Melartin sävelsi *Prinsessa Ruusunen* -elokuvassa käytetyn musiikin sadun näytelmäversioon. Luvun analyysin kohteena on siis musiikki.

Viidennessä luvussa tarkastelen Yrjö Kokon *Pessi ja Illusia* -sadun elokuvaversioita, joiden audiovisuaalinen ilmaisu poikkeaa toisistaan; Jack Witikka ohjasi vuonna 1954 sadun balettiversioita elokuvaksi, ja 30 vuotta myöhemmin ohjaaja Heikki Partanen sisällytti omaan versioonsa luontodokumentaarisia otteita. Tämä luku keskittyy ääniefekteihin ja äänisuunnitteluun. Viimeinen analyysi sisältävä eli kuudes luku tarkastelee ihmisääntä, puhetta.

Huomioinnin kohteina ovat M. A. Nummisen näyttelemä Herra Huu Jaakko Talasnimen ohjaamassa *Herra Huu – Jestapa jepulis, penikat sipuliks* -elokuvassa vuodelta 1973 ja Liisa Helmisen elokuva *Pelikaanimies* vuodelta 2004, jonka nimiroolin näyttelee Kari Ketonen.

Nämä elokuvat ovat tutkimukseni ydintä. Niistä tekemilläni havainnoilla väitän, että äänillä ja musiikilla on erityinen kertova ja maailmaarakentava asema näytelmäelokuvissa, joiden sisäinen akustinen tila on monikerroksellinen mutta kuitenkin yhtenäinen. Esimerkiksi tilaan liittyvät johtomotiivit, ääniefektien käytön valikoivuus tai ihmisäänen sosiaalikultuuriset ominaisuudet ovat tällaisia maailmanrakentamisstrategioita.

Satuelokuvat ovat ennen kaikkea niin fyysisiä kuin henkisiä kasvukertomuksia. Vaikka esimerkkielokuvien musiikilliset tyylilajit eroavat toisistaan, niin niiden päähenkilöiden suhde ääniin ja musiikkiin on läheinen. Voisi olettaa laulun olevan tutuin tällaisen suhteen ilmaisukeino, mutta kaikissa esimerkkielokuvissa ei lauleta vaan tanssitaan tai käytetään hyväksi rytmistä kehollista ilmaisua. Siinä missä elokuvamusiikin yleensä ajatellaan ilmaisevan tunteita ja alleviivaavan toimintaa, satuelokuvissa musiikki toimii myös osana elokuvan sisäisen maailman esteettistä ilmaisua. Tanssien ja yleensä liikkuen elokuvien tarinamaailmassa hahmot ilmaisevat meille maailmansa rajat.

Seuraavassa lyhyessä klipissä kuulemme, miten elokuvassa voidaan ilmaista sen hahmoja ympäröivää maailmaa. Esimerkki on elokuvasta *Lumikuningatar*, joka kertoo tarinan Kerttu-nimisen tytön retkestä hänen etsiessään ystäväänsä Kaita. Kohtauksessa Kerttu kävelee tammimetsässä, joka voisi täällä Etelä-Suomessa olla ihan tuossa naapurissa, mutta ääniraidalla kuuluvat erilaiset äänet paljastavat sen kuitenkin oudoksi. Eksoottisten lintujen ääntelyt, sammakoiden kurnutukset ja vesipisaroiden äänet kovaa pintaa vasten saavat tarkkaavaisen kuulijan jo vakuuttumaan, että olemme jossain muualla kuin Suomessa. Kuvakulma muuttuu, Kerttu juoksee kohti katsojaa ja sumun ilmestyessä musiikki alkaa soida. Ensin Kerttu vaikuttaa tietävän, minne oli menossa kulkien kuvaruudun vasemmasta reunasta kohti oikeaa. Saapuessaan lähikuvaan hän katselee epätietoisena ympärilleen, pysähtyy ja hyläa nukkeaan. Kilisevä kellopeleli ja pianon korkeassa rekisterissä soivat trillit korostavat epätietoisuuden tuomaa hermostuneisuuden tunnetta, joka välittyy Kertun elekielestä. Yhtäkkiä kellopelelin lisäksi kuulemme tuulikellon itsepintaista helinää, ja Kerttu huomaa jotain maassa.

Sanna Qvick

Lectio praecursoria

Captivating Film

Sounds: Sonic
Narration and
World-making in the
Soundtracks of Finnish
Fairy Tale Films

Katsotaanpa klippi [*Lumikuningatar* (1986), ohj. Päivi Hartzell, 38:24–39:59, kesto 1 min 35 s].

Kohtauksessa huomiostamme kilpailivat niin itse elokuvan maailmassa kuuluvat äänet kuin maailmaan kuulumaton musiikki. Molemmat tuovat tähän lyhyeen kohtaukseen paljon tietoa Kerttua ympäröivästä metsästä.

Väitöstyöni yhtenä pyrkimyksenä on ollut valottaa niitä tarina-
maailman ilmaisukäytäntöjä, joita elokuvissa käytetään. Tämän tutkimuksen oletan vuorostaan vahvistavan audiovisuaalisen materiaalin lukutaitoa ja mahdollisesti tulevaisuudessa auttavan meitä erottamaan Soran kaltaisten tekoälyjen avulla laadittuja videoklippejä ihmisten tekemistä.