Kuviteltua kauhua – Elokuvan Paranormal Activity äänikerronta

Sofia Thurén
Fil. yo
Mediatutkimus
Turun yliopisto

Viittaaminen: Thurén, Sofia. 2011. ”Kuviteltua kauhua – Elokuvan Paranormal Activity äänikerronta*”. WiderScreen* 14 (3). http://widerscreen.fi/widerscreen-14-3-audiovisuaalinen-musiikkianalyysi/

Kauhu on genreuskollinen lajityyppi ja äänet sen tunnistettavimpia piirteitä. Sydämenlyönnit, uliseva tuuli ja narisevat ovet ovat kliseisimpiä kauhuääniä, mutta yhä silti hyvin toimivia. Kaikista elokuvan lajityypeistä, musikaalia lukuun ottamatta, kauhuelokuva on riippuvaisin äänestä. (Alitalo 1986, 91.) Hiljainen musiikki ohjaa katsoja-kuulijaa pidättämään hengitystään jännittävässä kohdassa ja kirkaisemaan yhdessä viulujen kanssa, kun hirviö loikkaa esiin kuvaan.

Tutkimuskohteeni on kuitenkin kauhuelokuvana poikkeava. Mitä tapahtuu, kun elokuvassa ei olekaan musiikkia? Osaako yleisö jännittää päähenkilöiden puolesta ilman tulkintaa ohjaavia kauhusäveliä, ja riittävätkö arkiset äänet pelottelemaan katsoja-kuulijan niskakarvat pystyyn? Miten musiikin puute näkyy elokuvassa suhteessa sen pyrkimykseen aitoudesta? Tutkielmassani pohdiskelen äänikerrontaa Oren Pelin ohjaamassa kauhuelokuvassa *Paranormal Activity* (2007). Äänikerronnalla tarkoitan äänen vaikutusta tarinan kulkuun, hahmojen rakentumiseen ja yleisön samaistuttamiseen elokuvan tapahtumiin.

Rebecca Coylenin (2009, 213) kuvaus Daniel Myrickin ja Eduardo Sánchezin elokuvasta *The Blair Witch Project* (1999) istuu loistavasti myös *Paranormal Activity* -elokuvaan. Molemmat ovat musiikin puutteesta huolimatta äänekkäitä elokuvia, joiden pelottavat vaikutukset syntyvät dialogin, äänitehosteiden ja paikanpäällä nauhoitettujen äänten yhteissummasta. *Paranormal Activity* tasapainottelee psykologisen kauhun ja yllätyselementteihin nojaavan säikäyttelykauhun välillä, sillä elokuvasta löytyy molempia piirteitä. Elokuvan säikäyttävät elementit ovat ennen kaikkea auditiivisia. Ovet paukkuvat kovaa, portaikosta kuuluu selittämättömiä askeleita ja hiljaisuutta seuraa epäinhimillisiä karjaisuja. Äänet luovat elokuvaan sen hirviön. *Paranormal Activity* -elokuvassa ei nähdä ruumistaan vääntelevää pikkutyttöä eikä sarvipäisiä demoneita. Se luottaa pääosin äänen tuottamiin mielikuviin ja antaa katsojan itse luoda kauheat olennot ja tapahtumat mielessään.

Paranormal Activity kauhuelokuvana

Paranormal Activity on pienen budjetin elokuva. Se kuvattiin Pelin omassa talossa vain noin 11000 dollarilla (Hewitt 2009). Elokuva on genreensä nähden poikkeava niin tyylillisesti kuin mediailmiönäkin. Se aiheutti suurta kohua mainoskampanjallaan ja realistisella tyylillään. Toki myös *Paranormal Activity* -elokuvan taustalta löytyy nyttemmin laaja markkinointikoneisto, mutta suhteellisen maineettoman ohjaajan tekemä pienen budjetin elokuva laajassa levityksessä on silti harvinaisuus. *Paranormal Activity* seuraa *The Blair Witch Project* -elokuvan jalanjälkiä valtavirrasta poikkeavana kauhuelokuvana ja on siksi tutkimuskohteena mielenkiintoinen.

Elokuvan tarina voidaan kuvata yksinkertaisesti muutamalla lauseella. Juuri yhteen muuttanut pariskunta, Katie ja Micah, tallentaa elämäänsä kotivideokameralla toivoen selvittävänsä mystiset tapahtumat, jotka ovat seuranneet Katieta läpi tämän elämän. Öiset kolinat ja paukkeet paljastuvat demonin aikaansaannoksiksi. Parilla on selkeitä mielipide-eroja tilanteen vakavuuden suhteen. Katie pelkää tosissaan, mutta Micah suhtautuu yliluonnollisiin tapahtumiin vitsaillen. Tapahtumat pahenevat vähitellen, ja lopulta näkymätön demoni asettuu Katien kehoon ja tappaa Micahin.

Elokuvan kuvamateriaali esitellään Micahin amatöörikameralla kuvaamina nauhoitteina pariskunnan elämästä. Tapahtumat jaottuvat numeroituihin päivä- ja yöjaksoihin. Yöjaksojen aikana kamera seisoo kolmijalalla makuuhuoneessa ja kuva pysyy paikallaan. Päivällä kuvaajana toimii jompikumpi päähenkilöistä. Elokuva esittää aitoa dokumenttia, joka on leikattu yhteen tapahtumien jälkeen löytyneistä nauhoitteista. Tyylikeinoa kutsutaan pseudo-dokumentaarisuudeksi tai mockumentary-elokuvaksi. Kauhuelokuvissa sen tekivät kuuluisaksi Daniel Myrick ja Eduardo Sánchez elokuvassa *The Blair Witch Project*. Tätä ennen pseudo-dokumentaarisuutta käytettiin pääosin huumorielokuvissa, kuten elokuvassa *This is Spinal Tap* (1984).

Aitous tai tunne aitoudesta on pseudo-dokumentaarisen elokuvan vahvin samaistuttamiskeino. *Paranormal Activity* -elokuvan tarkoitus on luoda keinotekoinen tunne aitoudesta, vaikka sen markkinointi myöntääkin elokuvan fiktiivisyyden. Näyttämällä ei-fiktiolta *Paranormal Activity* rikkoo genrerajoja ja hämää katsoja-kuulijan oppimaa tuttua kauhuelokuvakäsitystä. Yleensä kauhusta nautitaan, koska se antaa yleisölle turvallisen ympäristön kokea pelottavia tunteita. Pseudo-dokumentaarinen kauhuelokuva toimii päinvastoin. Se tuo realismia kauhuun ja tulee sitä kautta lähemmäs yleisöään.

Paranormal Activity pyrkii pseudo-dokumentaarisuuteen monin keinoin. Kuvan laatu ei vastaa Hollywood-standardeja, vaan muistuttaa kotivideota tai käsivarakameralla kuvattua dokumenttielokuvaa. Jollei kamera seiso jalustalla tai ole laskettuna pöydälle, päähenkilöt toimivat kuvaajina. Leikkaus tökkii välillä niin, etteivät kohtaukset tai repliikit sovi yhteen saumattomasti. Näyttelijät esiintyvät omilla nimillään (kuten tekivät myös *The Blair Witch Project* -elokuvan näyttelijät). Kaiken kaikkiaan kameran olemassaolo tehdään hyvin selväksi yleisölle. Irrottamalla katsoja-kuulija perinteisestä elokuvatyylistä luodaan mielikuva, jonka mukaan elokuva ei kerro fiktiivistä tarinaa vaan on dokumentaarinen. *Paranormal Activity* -elokuvassa käytetään monia muitakin pseudo-dokumentaarisia keinoja, mutta keskityn tässä tutkielmassa ensisijaisesti

ääniin. Visuaalisten virikkeiden vähyyden ja kuvan laadun vaihtelun vuoksi ääni nousee ensisijaiseksi narratiiviseksi kertojaksi ja tehokeinoksi (vrt. Coylen 2009, 213).

Pseudo-dokumentaarinen äänisuunnittelu

Äänisuunnittelija vastaa elokuvan äänimaailman luomisesta tarkoituksenmukaiseksi. Elokuvan kaikilla äänillä voi olla yhtenäinen suuntaus ja linja, jonka äänisuunnittelija siihen luo. Monet valtavirtaelokuvat perustuvat edelleen pitkälti 1930–40-lukujen Hollywood-elokuvien vakiinnuttamalle elokuvamusiikin käytölle (Välimäki 2008, 35). Tämän käytännön mukaisen äänisuunnittelun tavoitteena on vakiinnuttaa musiikilla tapahtumien tunnelmaa ja vuorosanojen merkitystä pysytellen huomaamattomasti taka-alalla. Musiikkia käytetään kuvan tarkoitusta polaroivina eli vahvistavina tai tarkentavina tehokeinoina. Polaroiva musiikki voi myös ennakoida kuvan tapahtumia ja ohjata katsojaa tulkitsemaan juonenkäänteitä. *Paranormal Activity* -elokuvan äänisuunnittelu poikkeaa perinteisestä Hollywood-äänisuunnittelusta. Yhtenäinen linja tukee elokuvan pseudo-dokumentaarisuutta.

Paranormal Activity -elokuvan äänisuunnittelu luo realistisen tunnelman elokuvaan. Yleensä elokuvia tehtäessä miltei kaikki äänet lisätään siihen jälkikäteen ja paikan päällä nauhoitettujakin ääniä muokataan (Edmonds 1982, 137). Tällä varmistetaan ääniraidan yhtenäisyys, sillä kuvauspaikkojen ja päivien vaihtuessa myös äänet kuulostavat joka nauhoituskerralla erilaisilta. *Paranormal Activity* -elokuvassa äänet ovat kuitenkin vahvasti sidoksissa tilaan, jossa ne on nauhoitettu. Kuten kuvamateriaalikin, myös äänet esitetään Micahin kameran tallentamina.

Äänisuunnitteluun on jätetty tahallisia ”virheitä”. Elokuvassa kuuluu kameran liikuttelusta syntyvää rahinaa ja taustasirinää. Välillä päähenkilöiden puhe on epäselvää ja kuuluu liian hiljaisena. Päähenkilöiden kameraan kuuluva huohotus ja talon kaiku osoittavat äänten nauhoituksen paikan päällä eikä erikseen studiossa. Ääniraidan yleinen äänenväri on tutun kuuloinen kotivideokameroista, YouTubesta ja muista amatöörinauhoitteista. Nämä keinot vahvistavat elokuvan ”aitoutta” ja

samaistuttavat katsoja-kuulijaa päähenkilöihin. Ääniraidan huonolaatuisuus ja vahva sidosteisuus esitetyn tilan akustiikkaan ovat sen määrittävimpiä piirrettä.

Paranormal Activity -elokuvan alussa näytetään teksti, jossa Paramont Pictures kiittää Micahin ja Katien perheitä ja San Diegon poliisilaitosta. Loppukohtauksen jälkeen näytetään pitkään mustaa ruutua, jonka jälkeen tekijäluettelo vilahtaa ruudulla nopeasti. Elokuvassa ei siis ole alku- eikä loppumusiikkeja. Alku- ja loppuosuuksien musiikilliset ja kuvalliset tekijät luovat aatteelliset kehykset, joiden läpi kuulija-katsoja houkutellaan elokuvaa katsomaan (Välimäki 2008, 20). Myös niiden puute on tässä mielessä äänellinen tekijä. Yleensä alkutekstien aikana kuultu musiikki antaa yksityiskohtaisia vihjeitä siitä, minkälaista elokuvaa yleisö on tullut katsomaan (Alitalo 1986, 92). Perinteisten alku- ja loppumusiikkien puutteella houkutellaan katsoja-kuulija kokemaan elokuva todellisena tapahtumana. Samaa keinoa on käytetty useassa muussakin pseudo-dokumentaarisuuteen pyrkivässä elokuvassa, esimerkiksi elokuvassa *The Blair Witch Project*.

Paranormal Activity -elokuvasta on jätetty kokonaan pois ei-diegeettinen eli tarinatilan ulkopuolinen, juonenkäänteitä tukeva taustamusiikki. Musiikin puute tukee tunnetta aidoista tapahtumista, sillä eihän todellisuudessakaan kuulla jatkuvaa taustamusiikkia (Rhodes 2009, 57). *Paranormal Activity* pyrkii samaistuttamaan katsoja-kuulijaa kuva- ja äänimateriaalilla, jonkalaista yleisö itse pystyisi tuottamaan. Tämä lisää elokuvan aitouden tunnelmaa ja korostaa sanomaa: näin voisi tapahtua kenelle tahansa.

Micahin kamera

Äänen suhde mikrofonin paikkaan on merkittävä, sillä jokainen asema suhteessa mikrofoniin toimii akustisesti eri tavalla (Edmonds 1982, 143). Tätä keinoa hyödynnetään paljon *Paranormal Activity* -elokuvassa. Sen avulla osoitetaan yleisölle, että elokuva seuraa videokameran näkö- ja kuulokulmaa. Rick Altmanin (1992, 125) esittelemä termi kuulokulmaääni tarkoittaa elokuvan äänellistä kerrontaa, jossa

katsoja-kuulija yhdistää tietyn äänen tyylin, esimerkiksi voimistumisen tai vaimentumisen, jonkun hahmon kuulemaksi ”kuulokulmaksi”.

Kuulokulmaääni on vahva samaistuttamiskeino. *Paranormal Activity* -elokuvassa kuulokulma seuraa Micahin kameraa. Elokuvan useassa kohtauksessa kuullaan kameraa pitelevän Katien huohottavaa hengitystä tai Micahin miehistä mutinaa. Kameran kuulokulma yhdistyy aina siihen hahmoon, joka sitä pitelee. Tätä kautta katsoja-kuulija samaistutetaan yleisemmän tarinatason lisäksi myös yksittäisiin hahmoihin ja heidän henkilökohtaisiin kokemuksiinsa.

Elokuvia katsoessa ihminen seuraa liikettä ja muutosta. Kuvan liikkuessa yleisö keskittyy siihen ääntä enemmän. Jos kuva on paikallaan, alkaa yleisö kuunnella muutosta äänissä. (Edmonds 1982, 139.) *Paranormal Activity* -elokuvan kuvauksessa ja äänisuunnittelussa tätä hyödynnetään yökohtauksissa, jotka sisältävät pääpainotteisesti elokuvan demonin ilmestymiset. Öisin parin nukkuessa Micahin kamera kuvaa heitä kolmijalalla makuuhuoneen nurkasta. Parin nukahdettua kuva kelautuu yön osiin, jossa demoni osoittaa jonkinlaisia läsnäolon merkkejä. Parin nukkuessa yökohtauksissa nähdään hyvin vähän toimintaa, sillä suurin osa demonin läsnäolon merkeistä on äänellisiä. Kameran seistessä jalustalla ja parin maatessa paikoillaan sängyssä katsoja-kuulija alkaa etsiä kuvan sijasta muutoksia ääniraidassa. Kuunteleminen palkitaankin useassa kohtauksessa joko alakerrasta tai portaikosta kuuluvilla vaimeilla tömähdyksillä tai säikäyttävillä ja kovaäänisillä stinger-äänillä. Stinger-äänet eli kirkumismotiivit ovat äänellisiä aiheita, joiden korkea sävelkorkeus ja vihlova äänenväri muistuttavat ihmisäänen kirkunaa (Alitalo, 1986, 89; Hayward 2009, 2). Kuvan staattisuudella pyritään osoittamaan katsoja-kuulijalle äänten merkitys ja herättämään yleisö kuuntelemaan.

Vuorosanat musiikin korvikkeena

Paranormal Activity -elokuvassa ei ole musiikkia, joten se antaa huomattavasti enemmän tilaa muille äänille. Äänet kuljettavat tarinaa: ne kertovat katsoja-kuulijalle

enemmän kuin kuva yksin pystyisi ja yllättävät hienovaraisilla efekteillään. Ilman musiikkia yleisö joutuu olemaan jatkuvasti varuillaan, sillä pelottavia tapahtumia ei pohjusteta vähitellen vaaran tuntua kasvattavalla musiikilla. Ylipäätään kaikki elokuvassa kuultavat äänet esitetään diegeettisinä eli tarinatilan sisäisinä. Musiikin puute korvataan kuitenkin polaroivilla vuorosanoilla ja muilla ihmisäänillä.

Paranormal Activity -elokuvassa pelkoa ja ahdistusta kuvataan musiikin sijasta nopealla hengityksellä, epätoivoisella äänenvärillä, kuiskailulla ja huudoilla sekä painostavalla hiljaisuudella. Vuorosanat korvaavat kauhuelokuvien perinteisen polaroivan musiikin. Ne vievät tarinaa eteenpäin ja kasvattavat tilanteen uhkaavuutta asteittain.

Elokuva esittää pariskunnan suhteen kiristymisen ahdistavassa tilanteessa. Äänet representoivat päähenkilöiden erilaista paineensietokykyä yöjaksojen kauhukohtauksissa. Katie ja Micah reagoivat tilanteisiin hyvin eri tavoin ja nämä asenteet voidaan kuulla vuorosanojen soinnillisissa merkityksissä. Äänen soinnilliset merkitykset toimivat kehonkielen tavoin viitteinä vuorosanojen asenteesta riippumatta varsinaisesta verbaalisesta informaatiosta. Kuuntelemalla vuorosanojen soinnillisia merkityksiä katsoja-kuulija pystyy seuraamaan elokuvan tapahtumien kehitystä kepeästä leikistä epätoivoiseen paniikkitilaan. Äänensävyt tai vuorosanojen sanalliset sisällöt eivät selitä pelottavia ääniä vaan lisäävät niiden tehoa toteamalla niiden tunnistamattomuuden (Coylen 2009, 220). Samalla ne kertovat päähenkilöiden kokemasta kauhusta.

Näkymätön demoni

Paranormal Activity -elokuvassa antagonisti eli demoni merkitään äänillä. Visuaalisia vihjeitä demonista on vain vähän. Käytännössä se on koko elokuvan ajan näkymätön. Niin yleisö kuin päähenkilötkin säikkyvät tunnistamattomia tai yllättäviä ääniä, eivät näkyvää uhkaa.

Demonin tuottamat äänet kehittyvät pitkin elokuvaa. Alussa kolahdukset, askeleet ja tömähdykset ovat vaimeita, mutta tapahtumien edetessä niihin lisätään volyymia. Demonin tuottamat äänet eivät karjaisuja ja yllättäviä tömähdyksiä lukuun ottamatta ole varsinaisesti itsessään pelottavia. Pelkoa tuottaa epätietoisuus äänen lähteestä. Kauhuelokuvissa pahuutta edustavat äänet ovat usein äänenväriltään epäselviä (Evans 2009, 116). Tämä luo katsoja-kuulijassa epävarmuutta ja pelkoa, sillä selittämättömät äänet koetaan uhkana.

Demonin ollessa näkymätön, sen tuottamat äänet ovat akusmaattisia. Akusmaattisella äänellä tarkoitetaan elokuvamusiikin tutkimuksessa elokuvan tarinatilaan kuuluvaa ääntä, joka kuullaan elokuvassa näkemättä sen tuottajaa (Chion 1994, 71–73). Ilman ääneen liitettäviä kuvia, ääni luo elokuvaan oman uudenlaisen kauhun tason. Pahuuden kauhistuttava olomuoto jätetään yleisön kuviteltavaksi. Mielikuvitus saadaan liikkeelle äänellisten vihjeiden avulla (vrt. Coylen 2009, 218).

Hiljaisuus ja pahuuden äänet

Paranormal Activity -elokuvan ääniraita säästelee efektejä. Pääosin se on naturalistisen kuuloinen. Naturalistinen ääniraita pyrkii siihen, että elokuvassa kuultavat äänet voitaisiin kuulla esitetyssä tilassa luonnostaan (Edmonds 1982, 145). *Paranormal Activity* -elokuvan päiviä käsittelevissä kohtauksissa ääniraita koostuu äänistä, jotka kuuluvat tavalliseen arkielämään. Micahin kitaran näppäily, peittojen rahina ja pariskunnan keskustelut eivät poikkea normaalista arjesta. Öisin valaistus siirtyy yö-kuvaan ja ääniraita koostuu aluksi hiljaisista äänistä, minkä jälkeen katsoja-kuulija säikäytetään vahvasti efektoiduilla foley-äänillä. Foley-ääni eli studiossa tehtävä äänitehoste tarkoittaa jälkikäteen kuvaan lisättyä ääntä, joka nauhoitetaan studiossa ja joka liittyy lähinnä kuvassa tapahtuviin näyttelijöiden toimintoihin (Sonnenschein, 2001, 40-41).

Öisin kolisevan demonin tuottamat äänet kuulostavat ensi kuulemalta tavallisilta kolahteluilta ja kopinoilta, jollaisia kuuluu miltei jokaisessa talosta. Normaaleissa

kodeissa jääkaappi hurisee, putket paukkuvat ja lattiat narahtelevat itsestään. Demonin lähestyessä sen tuottamiin ääniin on kuitenkin lisätty kaikuefektejä, bassoa ja runsaasti volyymia. Yksinkertaisilla keinoilla Katien ja Micahin kodissa kuuluvista äänistä on rakennettu astetta pelottavampia.

Elokuvan yöt seuraavat hyvin pitkälti samanlaista kaavaa. Demoni tuottaa ääniä, joihin pariskunta herää. Hiljaisia ja epämääräisiä ääniä seuraa vahvasti efektoitu säikäytysääni. Äänet pahenevat elokuvan edetessä ja samoin kuin niihin liittyvä fyysinen toiminta. Pamahduksia kovennetaan samalla kun muuta ääniraitaa hiljennetään. Fyysiset pelotteet kehittyvät makuuhuoneen oven liikkeestä kohtaukseen, jossa demoni raahaa Katien pois sängystä. Viimeisenä yönä, kun demoni asettuu Katien kehoon, tapahtumat vaikuttavat rajuimmilta juuri ääniraidan tähden. Hiljaisuuden ja kovien äänten vuorottelu on yksinkertainen, mutta toimiva tapa säikäyttää yleisöä.

Kun demoni pudottaa alakerrassa tavaroita tai muuten aiheuttaa säikäyttämiseen tarkoitettuja tömähdyksiä, äänet soivat huomattavasti voimakkaampina kuin muut ääniraidalla kuultavat äänet. Tämä lisää äänistä aiheutuvaa säikähdysreaktiota, sillä ihminen pelästyy luonnostaan kovaa ja yllättävää ääntä. Kovimpia ja yllättävimpiä tömähdysääniä pohjustetaan ääniraidassa hiljaisemmalla kolinalla. Kaava vastaa vähitellen tunnelmaa tiivistävää musiikkia. Kun ensin näytetään kuvaa melkein kokonaan ilman ääntä, ne äänet, jotka seuraavaksi soitetaan korostuvat äärimmilleen (Välimäki, 2008, 9).

Esimerkiksi 13. yönä kuultavaa hurjaa karjaisua ja tömähdystä edeltää alakerrasta kuuluva jatkuva kolahtelu (29:51-30:57). Toistuva, vaimea ja kaksiosainen kolina muistuttaa sydämen lyöntejä, joita pidetään yhtenä perinteisimmistä jännityksen kasvattajista kauhuelokuvissa. Ennen karjaisua kolina lakkaa ja Micah ja Katie ovat täysin hiljaa. Micah jopa hyssyttelee Katieta (ja samalla yleisöä) kuuntelemaan tulevaa ääntä. Hiljaisuutta seuraa karmaiseva karjahdus ja kaksi kovaäänistä tömähdystä. Tömähdykset soivat kovempaa kuin mitkään tähän asti kuulluista äänistä. Niissä on

runsaasti kaikua ja bassoa. Ääninä ne muistuttavat lähinnä tykin laukauksia. Vaikka katsoja-kuulija osaisikin aavistaa tulevan kovan äänen, se säikäyttää varmasti. Vahva bassoääni soi katsoja-kuulijan kehossa asti. Ääni toimiikin hyvänä pelotteena, koska se tunkeutuu suoraan yleisön fyysiseen maailmaan.

Välimäen mukaan ääni vastaanotetaan kuvaa kokonaisvaltaisemmin, koska sen paikka on vastaanottajan ruumissa. Äänen kuulemisessa puuttuu etäisyys vastaanottajan ja valkokankaan välillä, sillä se koetaan kehossa, korvien välissä. (Välimäki 2008, 13.) Ääni on tilallinen ja kolmiulotteinen viesti siinä missä kuva eli valkokangas on kaksiulotteinen (Altman 1992, 5). Tämän voi hyvin huomata elokuvan tarinan 13. yönä. Töminät iskeytyvät kehoon ja fyysisesti tuuppaavat katsoja-kuulijan säikähdyksiin.

Päiväsaikaan tapahtuvien kohtausten kohdalla ääniraita hiljenee elokuvan edetessä. Loppupuolella ahdistuneet Katie ja Micah eivät enää juttele ja vitsaile keskenään. Elokuvassa on kaksi kohtausta, jossa pariskunta istuu keittiössä syömässä (03:25-03:35 ja 01:03:47-01:04:01). Ensimmäisessä, elokuvan alkupuolella nähtävässä kohtauksessa Micah lauleskelee ja Katie pussailee häntä niskaan. Elokuvan loppupuolella pelkoonsa kääriytynyt pariskunta istuu hiljaa keittiössä tuijottaen eteensä. Hiljaisuutta käytetään hyväksi säikäyttämällä yleisö yläkerrasta kuuluvalla kirskahtavalla pamahduksella. Hiljaisuus tehostaa yllättävän äänen säikäytysvaikutusta. Samalla kohtaus alleviivaa yleisten äänten hiljentymistä kauheiden tapahtumien edetessä. Viimeisenä yönä, kun demoni valtaa Katien kehon ja tappaa Micahin, ääniraidan hiljaisuus/melu-kontrasti korostuu äärimmilleen.

Naturalistisesta ääniraidasta poikkeavat äänet liittyvät kaikki pahuuteen ja sen läsnäoloon. Ensimmäinen ääniraidassa kuultava selkeä foley-ääni kuullaan kohtauksessa, jossa Micah selittää kameralle aikeitaan selvittää, mistä mystiset tapahtumat Katien elämässä johtuvat (02:11-02:42). Puhuessaan Micah on tarttuvinaan jotakin kurkusta ja leikkaa veitsellä ilmaa. Veitsestä kuuluu sivaltava ääni, jonkalaisia kuullaan usein kauhuelokuvissa. Todellisuudessa veitsi ei osu mihinkään, eikä siitä näin ollen pitäisi kuulua ääntä. Veitseen liitetty foley-ääni ennakoi tulevia

tapahtumia; luonnoton efektoitu ääni rikkoo naturalistista ääniraitaa ja viestii tulevista kauhun hetkistä. Myöhemmin kuultavia normaaleja arkiääniä ei ole huomattavasti muokattu, sillä efektit on säästetty pahuutta ja uhkaa edustaville äänille; karjaisuille, tömähdyksille ja selittämättömille askelille.

Mark Evansin (2009, 119) mukaan William Friedkinin elokuvassa *The Exorcist* (1973) käytetään vastaavanlaista pahuuden äänten rinnastamista normaalin elämän ääniin. Evansin mukaan *The Exorcist* -elokuvassa ero luonnollisen ja pahan välillä tehdään ei-diegeettisellä musiikilla. Arkielämän ääniin hiipii vähitellen uhkaavia bassoja, jotka keskeyttävät elämän rytmin. Myös *Paranormal Activity* -elokuvan ääniraidan avulla rakennetaan ensin turvallisen ja tutun kuuloinen ympäristö, johon on helppo samaistua. Saatuaan katsoja-kuulijan puolelleen, elokuva voi järkyttää tämän maailmaa rikkomalla luonnollisen ääniraidan demonisilla ja vierailla äänillä. Evansin (2009, 119) mukaan arkielämän taustalle kohoavat pahuuden äänet osoittavat demonisten voimien ja normaalin elämän vastakkaisuutta ja korostavat sitä, että demonin riivaus kohdistuu viattomiin, tavallisiin ihmisiin. Tämä näkökulma tulee myös *Paranormal Activity* -elokuvassa selvästi esille mm. Micahin repliikissä: *”These things are totally random, there's just no reason.”*

Lopuksi: Kuviteltua kauhua

Kauhuelokuvat rakentavat jännitystä erilaisin keinoin ja toteuttavat katsoja-kuulijoiden odotukset kauhistuttavilla tapahtumilla. Coylenin (2009, 213-214) mukaan pseudo-dokumentaarisissa kauhuelokuvissa ääntä käytetään usein paikantamaan, identifioimaan ja korostamaan näitä kauheita tapahtumia, joita ei välttämättä näytetä kuvassa. Äänen avulla luodaan epävarmuutta ja tunnetta tilanteen hallitsemattomuudesta. Elokuvassa *Paranormal Activity* ääni toimii juuri näin. Kauhuelementit rakennetaan päänhenkilöiden pelon ja reaktioiden kautta. Ääneen luottava elokuva toimii hienovaraisesti ja nojaa katsoja-kuulijan mielikuvitukseen. Ilman musiikkia vuorosanat toimivat polaroivasti ja tukevat katsoja-kuulijan kokemusta. Onkin mielenkiintoista, että musiikin puuttuessa muut äänet nousevat

jopa kuvaa tärkeämmäksi kerronnan keinoksi. Äänet johdattelevat elokuvan tapahtumia eteenpäin ja niitä käytetään poikkeuksellisen hienovaraisesti. Samalla ne kuitenkin hallitsevat elokuvan koko kerrontaa.

Kauhuelokuvan perinteen vastaisesti *Paranormal Activity* -elokuvassa väkivaltaa tai pelottavia hahmoja ei näytetä. Pelottavat tilanteet ja hahmot luodaan äänten avulla. Ääniin nojaavaa tyylikeinoa tukee usein vähän valaistu tai epäselvä kuva ja nopeat kameran liikkeet. Toisaalta välillä kamera pysyy paikoillaan osoittaakseen katsoja-kuulijalle, ettei mitään nähtävää ole. Muutoksissa on keskityttävä ääniin. Tapahtumat kuvan ulkopuolella ovat yhtä tärkeitä, jolleivät tärkeämpiä kuin kuvassa näkyvät tapahtumat (vrt. Coylen 2009, 217-218). Visuaalisen hirviön puute viittaa psykologiseen kauhuun ja näkymättömyyden kautta demoni muodostuu henkiseksi vaaraksi. Demonin varsinaisia liikkeitä ei näytetä kuvassa vaan ne luodaan yleisön mielikuvitukseen. Samalla elokuvassa viitataan mielisairauteen uhkana.

Coylenin (2009, 218) mukaan ilman pelottavia kuvia, katsoja-kuulija kokee elokuvan äänten kautta. *Paranormal Activity* jättää katsoja-kuulijan pitkälti kuulon varaan. Jännittävissä yöjaksoissa kamera seisoo paikallaan eikä kuvassa tapahdu paljoakaan. Esimerkiksi makuuhuoneessa seisova Katie ei itsessään ole kovinkaan karmaiseva näky, mutta ääniraidan muutoksen avulla yksinkertaiseen kuvaan luodaan pelottava ja ahdistava ilmapiiri. Yö-valaistus ja still-kuva tukevat ääniraidan merkitystä.

Paranormal Activity -elokuvassa kauhu luodaan katsoja-kuulijan pään sisään. Vähäeleisen ja ääniin nojaavan elokuvan toimivuus kyseenalaistaa Hollywood-kauhuelokuvien standardisoituneiden tietokoneanimaatiohirviöiden tarpeen. Arkiäänet haastavat toimivuudellaan johdattelevan elokuvamusiikin. Kun näkyvää hirviötä ei ole, tapahtumien todellisuuteen on helpompi uskoa. Pseudo-dokumentaarinen tyyli nojaa ääniin, tunkeutuu lähelle todellisuutta ja antaa mielikuvituksen laukata. Vaikka yleisö ei uskoisi hirviöihin tai demoneihin, karmaisevia tapahtumia sattuu silti kaiken aikaa ympäröivässä maailmassamme. Elokuva toteaakin useaan otteeseen, että näin voisi käydä kenelle tahansa. Todellinen pelon aihe onkin

siis yleisön pään sisällä. Hirvittävintä elokuvassa on katsoja-kuulijan kyky kuvitella karmaisevat tapahtumat ja demoni, jota yleisö ei näe, mutta kuulee. *Paranormal Activity* tuo esiin, että pelko yliluonnollista kohtaan on juuri niin vakavaa tai vaarallista, kuin sen antaa olla. Pelon kohteena onkin siis pelko itse.

Lähteet

Aineisto

Paranormal Activity (2009). Ohjaus Oren Peli. Äänisuunnittelu Mark Binder. Näyttelijät Katie Featherson (Katie), Micah Sloat (Micah), Mark Fredrichs (meedio), Amber Armstrong (Amber), Ashley Palmer (Diane)

Tutkimuskirjallisuus

Alitalo, Simo (1986), Kauhuelokuva ja musiikki. Teoksessa Raimo Kinisjärvi & Matti Lukkarila (toim.) *Kun hirviöt heräävät*. Oulu: Kustannusosakeyhtiö Pohjoinen, 79-97.

Altman, Rick (1992), *Sound theory, Sound practice*. New York: Routledge.

Chion, Michel (1994), Audio-vision: Sound on screen. Claudia Gorbman ja Walter Murch (toim.). New York : Columbia University Press.

Coylen, Rebecca (2009), Spooked by Sound. Teoksessa Philip Hayward (ed.), *Terror Tracks. Music, Sound and Horror Cinema*. London: Equinox, 213-228.

Edmonds, Robert (1982), *The sights and sounds of cinema and television: how the aesthetic experience influences our feelings*. New York: Teachers college press.

Evans, Mark (2009), Rythms of Evil. Teoksessa Philip Hayward (ed.), *Terror Tracks. Music, Sound and Horror Cinema*. London: Equinox, 112-114.

Hayward, Philip (2009), *Terror Tracks. Music, Sound and Horror Cinema*. London: Equinox.

Hewitt, Chris (2009), Paranormal Activity. *Empire*, December/2009.

Rhodes, Gary D. (2002), Mockumentaries and the Production of Realist Horror. In *Post Script: Essays in Film and the Humanities*, 3/2002, 46-60

Sonnenchein, David (2001), *Sound Design. The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects is Cinema*. Studio City (CA): Michael Weise Productions.

Välimäki, Susanna (2008), *Miten sota soi? Sotaelokuva, ääni ja musiikki*. Tampere: Tampereen University Press.