

Musiikki kauhuelokuvassa *Bodom* (2016)

Matti Mustonen

Pro gradu -tutkielma

Turun yliopisto

Historian, kulttuurin ja

taiteiden tutkimuksen laitos

Musiikkitiede

Helmikuu 2021

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos / Humanistinen tiedekunta

MUSTONEN, MATTI: Musiikki kauhuelokuvassa *Bodom* (2016)

Pro gradu -tutkielma, 63 s., 4 liites.

Musiikkitiede

Helmikuu 2021

Tämä tutkielma tarkastelee *Bodom*-kauhuelokuvan (2016, ohjaaja Taneli Mustonen) musiikillista luonnetta. Tutkimuksen pääkysymys on: Millaista musiikki on *Bodom*-elokuvassa ja millaiset tekijät ovat säveltäjän mukaan vaikuttaneet sen olemukseen? Tutkimuksen kohteena on sekä elokuvan musiikillinen materiaali että se merkityssuhteiden kulttuurinen ja kokemuksellinen konteksti, johon *Bodom* liittyy. Aineistolähtöisen audiovisuaalisen analyysin kautta tutkielmassa hahmotetaan *Bodom*-elokuvan musiikin ominaisuuksia melodian, harmonian, tekstuurin, sointivärien, rytmin sekä instrumentaation kannalta.

Lähiluku avaa *Bodom*in sisäisiä merkitysyhteyksiä sekä elokuvan suhdetta laajempaan kulttuuriseen kontekstiin. Lisäksi tuodaan esille musiikin funktioita elokuvan kerronnassa ja tarkastellaan, miten musiikki on osaltaan luomassa kauhun tunnelmia. Tutkimuksessa syntyneet havainnot yhdistetään aiempiin kirjoituksiin kauhuelokuvien musiikeista. Tutkielma valaisee myös musiikin sävellysprosessia fenomenografisesti Panu Aaltion haastattelukommenttien kautta.

Tutkielma tukeutuu laaja-alaisesti aiempiin elokuvamusiikkia käsitteleviin tutkimuksiin ja kirjoituksiin, joihin kuuluvat esimerkiksi Neil Lernerin (2010) toimittama *Music in the Horror Film: Listening to Fear*, Philip Haywardin toimittama *Terror tracks: music, sound and horror cinema* (2009), Timothy E. Scheurerin *Music and Mythmaking in Film* (2008) sekä Kevin Donnellyn *The Spectre of Sound: Music in Film and Television* (2005).

Bodom-elokuvan musiikissa keskeisiä ovat dronet, ostinatot, arpeggiot sekä shokkiefekteinä toimivat ”stingerit”. Musiikki on molliharmoniapainotteista, usein vahvasti dissonoivaa ja kromatiikkaa hyödyntävää. Suuret kontrastit sointiväreissä sekä musiikin ja muun äänikerronnan häilyvät rajat ovat myös keskeisiä. Edellä mainitut tekijät ovat omiaan luomaan arvaamatonta, jännitteistä tunnelmaa ja siten ne toimivat osaltaan elokuvan kauhun rakentamisessa. *Bodom*-elokuvan musiikki linkittyy ominaisuuksiltaan vahvasti osaksi kauhuelokuvagenreä. Panu Aaltion kommentit tuovat esille motiiveja sävellysten taustalla. Analyysi ja haastattelukommentit luovat siten yhdessä kuvaa *Bodom*in musiikin piirteistä ja niihin vaikuttaneista taustatekijöistä.

Tutkimus liittyy osaksi kauhuelokuvamusiikkitutkimusta ja lisää myös tietoutta nykypäivän elokuväsäveltämisen realiteeteista.

Asiasanat: kulttuurinen musiikintutkimus, musiikki, elokuvamusiikki, kauhuelokuva, *Bodom*, audiovisuaalinen analyysi, lähiluku, elokuvamusiikin funktioanalyysi, fenomenografia, haastattelu, säveltäjä, Panu Aaltio, sävellysprosessi, musiikkiteknologia

Sisälllys

1. Johdanto	1
1.1 Tutkimuksen kohde ja tausta.....	1
1.2 Tutkimuskysymykset ja tutkimuksen tavoitteet.....	3
1.3 Aiempi tutkimus	4
1.4 Tutkimuksen kulku	9
2. Teoreettinen tausta ja keskeiset käsitteet	10
2.1 Kulttuurinen musiikintutkimus ja audiovisuaalinen analyysi.....	10
2.2 Elokuvamusiikin funktionalyysi.....	11
2.3 Keskeisiä elokuvamusiikkikäsitteitä	12
2.4 Kauhuelokuvagenre ja slasher-elokuvat sen alalajina	14
3. Aineisto ja menetelmät.....	17
3.1 Aineisto	17
3.2 Menetelmät.....	18
4. Bodom	22
4.1 Elokuvan esittely	22
4.2 Elokuvan juoni	22
4.3 Aaltion huomioita sävellysprosessista.....	25
5. Analyysi: Bodomin musiikillinen olemus tarkastelun kohteena	29
5.1 Johdanto analyysiin	29
5.2 Syntetisaattoreita sekä musiikin ja äänitehosteiden häilyvä raja	30
5.3 Dissonansseja, stingereitä sekä muita kauhun ääniä	37
5.4 Musiikin tukemaa symmetriaa ja äänten karnevaalia.....	44
6. Lopuksi.....	50
Lähteet.....	56
Liite 1	64

1. Johdanto

1.1 Tutkimuksen kohde ja tausta

Pro gradu -tutkielmani käsittelee *Bodom*-kauhuelokuvan (2016, ohjaaja Taneli Mustonen) musiikkia. Tutkimus yhdistää lähilukua hyödyntävän audiovisuaalisen analyysin ja säveltäjä Panu Aaltion näkemykset luovasta prosessista kauhuelokuvagenreä käsittelevään tutkimuskirjallisuuteen. Näin ollen *Bodomin* musiikillista olemusta tarkastellaan kolmesta eri perspektiivistä, jotka yhdistyvät päätutkimuskysymyksissä: Millaista musiikki on piirteiltään *Bodom*-elokuvassa ja millaiset tekijät ovat säveltäjän mukaan vaikuttaneet sen olemukseen?

Musiikin piirteiden tarkastelun lisäksi pyrkimyksenä on tuoda esille syitä ja ajatusprosesseja sävellysratkaisujen taustalla sekä tarkastella *Bodomin* kauhugenren edustajana. Tutkimus pyrkii myös haastattelun kautta valaisemaan nykypäivän elokuväsäveltäjän työnkuvaa laajemminkin.

Tutkimukseni pyrkii tavoittamaan *Bodomin* musiikillisen olemuksen ja tuomaan esille sen merkityssuhteiden kulttuurisen kontekstin, johon elokuva ja sen äänimaailma liittyvät. Tavoitteena on tuoda myös esille sävellyksellisten ratkaisujen – esimerkiksi instrumentaatio, harmonia sekä soitinvärit – muodostumista ja sitä teknologiaan linkittyvää ympäristöä, jossa ne aktualisoituvat. Teknologinen ympäristö pitää sisällään ohjelmistot ja laitteet, joita käytetään musiikin sävellyks- ja äänitysvaiheissa. Tutkimuksessani on siis kysymys sekä luovasta prosessista että sen tuloksista.

Suurissa tuotannoissa, joissa on monia elokuvantekijöitä mukana, hyvin monet seikat vaikuttavat lopulliseen musiikkiin, mutta tässä tutkimuksessa keskityn tuotantoryhmän osalta pelkästään säveltäjän näkemyksiin. Tämä rajaus auttaa siinä, että tutkimus pysyy järkevissä mittasuhteissa ja fokus säveltäjässä.

Kyseessä on selkeästi aineistolähtöinen tapaustutkimus, mutta uskon, että tarkasteltavien ilmiöiden kautta hahmottuva näkymä valaisee elokuväsäveltämisen alaa sekä kauhuelokuvagenreä laajemminkin. Toivon oman tutkimukseni myös tarjoavan ideoita jatkotutkimuksille.

Panu Aaltio (s.1982) on tehnyt musiikkia yli kahteenkymmeneen pitkään elokuvaan. Näiden joukossa ovat muun muassa *Tummien Perhosten Koti* (2008), *Syvälle Salattu*

(2011), *Metsän Tarina* (2012), *Muumit Rivieralla* (2014), *95* (2017), *Ikitie* (2017) sekä *Supermarsu* (2018). Lisäksi hän on tehnyt musiikkia tv-sarjoihin, videopelien ja konserttisaleissa esitettäväksi. Aaltio opiskeli nuorempaan sellonsoittoon ja myöhemmin Sibeliuksen Akatemiassa musiikkiteknologiaa. Hän on myös opiskellut elokuva- ja tv-säveltämistä Etelä-Kalifornian yliopistossa. (Panu Aaltio 2020.)

Aaltio valikoitui haastateltavakseni muutamista syistä. Ensimmäinen hän asuu pääsääntöisesti Suomessa, joten haastattelun järjestäminen oli kätevää ja myös taloudellisesti järkevää pro gradu -tutkimuksen puitteet huomioon ottaen. En mitenkään erityisesti pyrkinyt tuomaan esille juuri suomalaisen elokuvasäveltäjän näkemyksiä, siis korostaen jonkinlaista kansallista erityisyyttä tai pyrkien määrittämään sitä. Koen silti, että suomalaisen tekijän näkemykset tuovat oman tärkeän lisänsä kasvavaan ymmärrykseen elokuvasäveltämisestä ylipäätään.

Valinta oli myös kielikysymys: en kaivannut lisähaasteita haastattelun kääntämisestä tai tutkielman kirjoittamisesta englanniksi. Aaltio myös vaikutti suhtautuvan tutkimukseen positiivisesti, mikä lienee hyvä lähtökohta onnistuneelle haastattelulle. Tietysti Aaltio oli hyvä valinta myös siksi, että hänestä ei ole juurikaan aiempaa tutkimusta.

*Bodom*in valitsin tutkimukseni kohteeksi siksi, että se sisältää audiovisuaalisesti monipuolista ja mielenkiintoista materiaalia. Kauhuelokuvamusiikkitutkimusta tehdään melko runsaasti varsinkin englanninkielisissä maissa, mutta Suomessa genre ei ainakaan musiikin osalta juurikaan näy akateemisissa julkaisuissa. *Bodomista* kirjoittaminen tuntui siis hyvältä keinolta rikastuttaa kotimaisen kauhuelokuvamusiikkitutkimuksen kenttää ja samalla tuoda esille keskeisiä ulkomaisia julkaisuja.

Koin myös mielenkiintoiseksi ja uutta tietoa tuottavaksi tutkia nimenomaan suomalaista kokopitkää kauhuelokuvaa, joka jo sinänsä on melko harvinainen tapaus. Suomen Kansallisfilmografian internetversio Elonet listaa vain seitsemäntoista suomalaista kokopitkää kauhuelokuvaa (Elonet 1). Toki tämän listan ulkopuolelle jää varmasti paljon ns. indie-tuotantoja, jotka syystä tai toisesta eivät päädy virallisiin luetteloihin. Suomi-aspekti ei kuitenkaan ole tämän tutkielman kärkenä tai analyysin pääasiallisena kohteena, vaan se on enemmänkin työtä rajaava kehys ja kirjoittamismotivaation osatekijä.

Tutkimuksessa minua kiinnosti myös se, että Aaltio tuotti musiikin tähän elokuvaan yksin kotistudiossaan. Tällainen tekotapa on yleistynyt elokuvamusiikin kentällä, joten oli mielenkiintoista kuulla Aaltion näkemyksiä siitä. Myös se, että elokuva on verrattain uusi, vaikutti valintaan: tutkimukseni tarkoitus on kartoittaa *nykyajan* elokuvasäveltäjän työtä ja elokuvamusiikin luonnetta. *Bodomista* ei ole olemassa aiempaa akateemista tutkimusta.

Olen kiinnostunut elokuvamusiikista sekä tutkijana että säveltäjänä. Aihepiiri on ollut keskeinen myös aiemmissa Musiikkitieteen kurssitöissäni, muun muassa HuK-tutkielmassani (Mustonen 2017).

1.2 Tutkimuskysymykset ja tutkimuksen tavoitteet

Pääasiallinen tutkimuskysymys on: Millaista musiikki on *Bodom*-elokuvassa ja millaiset tekijät ovat säveltäjän mukaan vaikuttaneet sen olemukseen?

Tarkastelen musiikin ominaisuuksia melodian, harmonian, tekstuurin, sointivärien, rytmien sekä instrumentaation kannalta. Tarkasteluni on jossain määrin valikoivaa, toisin sanoen tarkoitukseni ei ole kirjata täydellistä listaa musiikin parametreista kussakin kohtauksessa – sellainen analyysi ei olisi järkevää pro gradu -työn mittasuhteet huomioon ottaen – vaan pyrkiä löytämään keskeisimmät elementit soivasta aineksestä. Nämä elementit valikoituivat myös osaltaan Aaltion kommenttien ohjaamina.

Säveltäjän näkemykset ovat arvokkaita etsittäessä vastauksia siihen, miksi musiikki on muotoutunut tietynlaiseksi, ja tutkimus pyrkiikin hahmottamaan sitä ilmiöiden kulttuurista kenttää, jossa musiikki saa muotonsa.

Musiikin olemuksen lisäksi tutkin sen funktioita elokuvan kerronnassa. Pohdin myös, minkälainen rooli musiikilla on elokuvan kauhutunnelmien luomisessa. Pyrin toisin sanoen ymmärtämään, miten musiikki tukee kauhun luomista *Bodomissa*. Työ liittyy näin ollen myös genretutkimukseen. Haastattelusta ja musiikkianalyysistä nousseet teemat sidon tutkimuskirjallisuuden tarjoamiin huomioihin muista kauhuelokuvista ja niiden musiikeista.

Tarkastelun kohteena on siis *Bodom*in musiikillisen materiaalin ohella se merkityssuhteiden kulttuurinen ja kokemuksellinen konteksti, johon elokuva liittyy.

Tutkimuksen tavoitteena on tuoda uutta tietoa *Bodom*-elokuvan musiikeista ja niiden syntymekanismeista sekä linkittää elokuva osaksi kauhuelokuvagenreä. Lisätavoitteina on hahmottaa nykypäivän elokuvasäveltäjän työnkuvaa sekä profiloida tämän hetken aktiivisimpiin suomalaisiin elokuvasäveltäjiin lukeutuvaa Panu Aaltiota.

1.3 Aiempi tutkimus

Kuten aiemmin mainitsin, *Bodomista* ei ole kirjoitettu akateemisissa julkaisuissa. Aaltion työstä on kirjoitettu joitakin sanomalehti- ja aikakauslehtiartikkeleita ja hän on ollut muutamaan otteeseen televisiossa haastateltavana. Nämä tekstit ja haastattelut ovat olleet kuitenkin melko yleisluonteisia ja *Bodom* ei niissä ole ollut juurikaan esillä tutkimuksellisesti relevantilla tavalla, joten en tässä kirjoita niistä enempää.

Alla esittelen tämän työn kannalta keskeisimpiä aiempia tutkimuksia. Mainitsen myös ne kauhuelokuvagenreä yleisemmin kuvailevat kirjoitukset, joihin olen työssäni tukeutunut. Kauhuelokuvamusiikkikirjoitusten lisäksi tuon esille tutkimuksia, joissa säveltäjän ääni pääsee kuuluville. Tarkoituksena on esitellä sitä tutkimuskenttää, johon oma tutkimukseni liittyy ja löytää myös mahdollisia yhtymäkohtia ja eroja. Kaikkiin tässä esiteltyihin kirjoituksiin en tutkimuksessani suoranaisesti tukeudu, mutta ne ovat tarjonneet arvokkaita ideoita oman työni hahmottamisessa.

Neil Lernerin (2010) toimittama *Music in the Horror Film: Listening to Fear* kokoaa yhteen kauhuelokuvamusiikkeja käsitteleviä kirjoituksia. Osa teksteistä keskittyy tiettyyn teemaan, esimerkiksi urkujen esiintymiseen tai tritonus-intervallin käyttöön kauhuelokuvissa. Osa taas lähestyy aihepiiriä yksittäisten elokuvien kautta hahmottaen näiden musiikillista olemusta. Tekstit nuottiesimerkkeineen pyrkivät valaisemaan kauhuelokuvien äänellistä olemusta sekä musiikin funktioita pelon tunnelmien luomisessa. Kokoelman analyysit liittyvät täten läheisesti tämän tutkimuksen tematiikkaan.

Myös Philip Haywardin toimittama *Terror tracks: music, sound and horror cinema* (2009) käsittelee kauhuelokuvia musiikin ja äänen kautta. Analyttiset tekstit pyrkivät löytämään kauhuelokuvien musiikillisia tunnusmerkkejä ja hahmottavat tapoja, joilla äänet ovat mukana näiden genre-elokuvien tunnelmien ja merkitysten luonnissa. Tapausesimerkkien kautta kuvaillaan yksittäisten elokuvien musiikillisia ja äänellisiä piirteitä ja ne liitetään myös osaksi laajempaa elokuvamusiikkitutkimuskenttää. Myös

Haywardin toimittaman kirjan analyttinen ote on hyvin lähellä tämän tutkimuksen tyyliä.

Kirjassaan *The Spectre of Sound: Music in Film and Television* (2005) Kevin Donnelly käsittelee muiden teemojen ohella kauhuelokuvien musiikkia. Donnellyn analyysit valaisevat kauhuelokuvamusiikkien tyylipiirteitä, ja hän kirjoittaa myös siitä, miten musiikilla on kyky vaikuttaa yleisön tunnereaktioihin.

Timothy E. Scheurerin *Music and Mythmaking in Film* (2008) tarkastelee eri elokuvagenren musiikillisia konventioita. Scheurer analysoi kirjassaan kauhuelokuvien musiikkia sekä yleisesti että yksityiskohtaisemmin tapausesimerkkien kautta.

Edellä mainitut neljä kirjaa ovat tyylieltään ja sisällöltään lähimpänä tätä tutkimusta, ja niissä esiteltyihin havaintoihin tukeudun vahvasti omassa analyysissäni. Alla esittelen vielä muutamia muita kirjoituksia, jotka koen läheiseksi tämän tutkimuksen kannalta.

Simo Alitalo kirjoittaa kauhuelokuvamusiikeista teoksessa *Kun Hirviöt Heräävät. Kauhu ja Taide* (1986). Iästään huolimatta kirjoitus on edelleen relevantti. Alitalo tarkastelee *Hohto*-elokuvan (*The Shining*, 1980, ohjaaja Stanley Kubrick) lisäksi genren piirteitä laajemminkin pyrkien muun muassa valaisemaan syitä äänen pelottavuuden taustalla. Niin kuin aiemminkin mainitsin, ja johon Alitalon kirjoituksen ikäkin viittaa, suomalaista kauhuelokuvamusiikkitutkimusta ei juurikaan ole. Oma työni tulee siis osaltaan paikkaamaan tätä tutkimuksellista aukkoa.

Royal S. Brownin (1994) *Overtones and Undertones* on analyttinen esitys musiikin ja kuvan monitasoisesta suhteesta. Brown käsittelee kirjassaan muun muassa ohjaaja Alfred Hitchcockin ja säveltäjä Bernard Herrmannin yhteistyötä, tehden huomioita muun muassa kauhuelokuvan avaintekstiin luettavasta *Psykosta* (1960) ja sen musiikeista. Kirja sisältää myös teemahaastattelun hengessä rakentuvia haastatteluja.

Myös Jack Sullivan (2006) käsittelee *Psykoa*. Kirjoitus tarkastelee elokuvaa musiikillisista, kulttuurihistoriallisista sekä kauhuelokuvagenreen liittyvistä lähtökohdista käsin ja sisältää kommentteja Hitchcockilta ja Herrmannilta. Myös Steven Rawlen ja K.J. Donnellyn toimittama *Partners in Suspense* (2017) pitää sisällään kokoelman Hitchcockin ja Herrmannin yhteistyötä valottavia tekstejä.

Susanna Välimäen *Miten sota soi? Sotaelokuva, ääni ja musiikki* (2008) avaa sotaelokuvien äänikerrontaa. Välimäen kirjassa tarkastellaan musiikin ja äänisuunnittelun luomia merkityksiä ja rooleja elokuvien, kuten *Das Boot* (1981, ohjaaja Wolfgang Petersen) ja *Veteen Piirretty Viiva* (*The Thin Red Line*, 1998, ohjaaja Terrence Malick), kerronnassa. Väkivalta ja kuolema ovat keskeisiä teemoja Välimäen käsittelemissä elokuvissa, joten *Miten sota soi?* liittyy täten läheisesti *Bodomiin* ja tähän tutkimukseen.

Kauhun lähigenre science fictionia musiikin ja äänen kannalta tarkastelee Philip Haywardin toimittama *Off the Planet: Music, Sound and Science Fiction Cinema* (2004). Kirjan analyttinen ote on hyvin samankaltainen kuin aiemmin mainitussa, myöskin Haywardin toimittamassa *Terror Tracksissa*. Mainita pitää myös toista kauhun lähigenreä fantasiaa tarkasteleva *The Music of Fantasy Cinema* (2014).

Rakenteellista ja tyyllistä innoitusta tälle tutkimukselle tarjoaa myös Erik Heinen *James Newton Howard's Signs: A Film Score Guide* (2016). Kirja yhdistelee sävellysprosessin kuvailua, musiikkianalyysia sekä elokuvan ja säveltäjän taustoitusta ja on siten lähellä tätä tutkimusta, vaikka ei haastatteluja niin vahvasti hyödynnäkkään. Kirja on osa Film Score Guides -sarjaa. Sarjan kirjat tarkastelevat analyttisellä otteella yksittäisiä elokuvia. Samaan pyrkii tämäkin tutkimus.

Keskeisiä kauhuelokuvagenreä hahmottavia tekstejä ovat tuottaneet muun muassa Kawin (2012), Prince (2004), Wells (2001), Rubin (1999), Clover (1992), Carroll (1990) sekä Schepeleyn (1986).

Richard Nowellin *Blood Money: A History of the First Teen Slasher Film Cycle* (2011) sekä Adam Rockoffin *Going to pieces: the rise and fall of the slasher film, 1978–1986* (2002) keskittyvät slasher-alagenreen, johon myös *Bodom* voidaan lukea. Slasher-elokuvat rakentuvat tyypillisesti juonikuviolle, jossa jonkinlaista nuorisojoukkoa uhkaa teräasein varustautunut tappaja (Rubin 1999, 161). Slasher-elokuvista kirjoitan lisää luvussa 2.4.

Seuraavaksi esittelen muutamia elokuvasäveltäjien näkemyksiä esille tuovia kirjoituksia.

Lähelle tämän tutkimuksen aihetta tulee Tommi Saarelan (2000) kirja *Selluloidi soikoon! Suomalaisen elokuvasäveltämisen ihanuus ja kurjuus*. Saarela hahmottaa

kirjassaan elokuvasäveltämisen työkenttää haastattelujen (mm. Tuomas Kantelinen, Yari) kautta. Kirja käsittelee myös elokuvamusiikin teoreettista ja historiallista pohjaa sekä tuo esille säveltäjien kanssa läheisesti työskentelevien muiden tekijöiden mielipiteitä.

Saarelan kirja on melko analyttinen, ja haastattelujen kautta avautuvat tapausesimerkit luovat yksityiskohtaista kuvaa sävellysprosesseista. Kyseessä ei kuitenkaan ole tieteellinen julkaisu. Kirja sisältää muun muassa vinkkejä elokuvasäveltämisestä kiinnostuneille ja tekstin luonne vaihtelee hyvinkin akateemisesta melko ”värikkääseen”. Näistä seikoista huolimatta Saarelan kirja tarjoaa harvinaisen yksityiskohtaista tietoa suomalaisten elokuvasäveltäjien työstä heidän itsensä kuvailemana. Oma tutkimukseni linkittyy aihepiirinsä puolesta Saarelan työhön, mutta se käsittelee kohdettaan akateemisemmin ja päivittää elokuvasävellyshavainnot tämän päivän tasolle.

Ennio Morriconen ja Sergio Micelin kirja *Composing for the cinema: the theory and praxis of music in film* (2013) on analyttinen esitys elokuvamusiikin säveltämisestä sekä siitä esteettis-teknologisesta ympäristöstä, jossa se tapahtuu. Kirja valaisee tapausesimerkkien kautta sävellysprosesseja sekä niihin liittyviä musiikinteoreettisia taustatekijöitä. Audiovisuaalisen analyysin kautta kirja avaa yksityiskohtaisesti elokuvamusiikin olemusta ja funktioita. Morricone erittelee kirjassa laajalti omia töitään, joten se edustaa täten samaa säveltäjän itsereflektoinnin ideaa, jota oma tutkimukseni noudattelee. *Composing for the cinema* on koottu luentoja ja seminaarien pohjalta, joten lähtökohdiltaan se eroaa omasta tutkimuksestani.

J. Blake Fichera haastattelee kirjassaan *Scored to Death: Conversations with Some of Horror's Greatest Composers* (2016) lukuisia kauhuelokuvasäveltäjiä. Ficheran kirja tarjoaa yksityiskohtaista tietoutta sävellysprosesseista sekä monista genren elokuvista.

Ron Sadoff (2010) pyrkii hahmottamaan säveltäjä Ira Newbornin näkemyksiä elokuvamusiikin tekemisestä avoimen haastattelun avulla. Yleisen pohdinnan lisäksi aihetta lähestytään muutaman esimerkkielokuvan kautta, joihin Newborn on säveltänyt musiikkia. Haastattelu sivuaa monia teemoja, esimerkiksi työskentelytapoja, uran kehittymistä, esteettisiä sävellysratkaisuja, säveltämiseen ja äänittämiseen liittyvää teknologiaa sekä alalla toimimisen sosiaalisia, psykologisia ja taloudellisia realiteetteja.

Muita säveltäjien haastatteluille perustuvia tekstejä ovat tuottaneet muun muassa Schrader (2017), Hoover (2010), Desjardins (2003) sekä Davis (1999).

Lopuksi mainitsen muutamia muita tämän tutkimuksen aihepiiriä sivuavia kirjoituksia. Ne ovat tarjonneet – *Selluloidi soikoon* -kirjan ohella – ideoita oman työni hahmottamiseen osaksi suomalaisen elokuvamusiikintutkimuksen kenttää.

Kaapo Huttusen pro gradu -työ (2015) tulee lähelle tämän tutkimuksen teemoja. Työssään Huttunen analysoi viiden 2000-luvun suomalaisen elokuvan ääntä ja musiikkia. Huttusen tutkimus tuo esille suomalaisen elokuvasäveltämisen todellisuutta ja uudehkojen elokuvien musiikkien tyylipiirteitä.

Marja Huttusen pro gradu -työ *Lasse Mårtenson – merellisen musiikin säveltäjä ja monipuolinen musiikin ammattilainen* (2007) luo henkilökuvaa Mårtensonista ja hänen urakehityksestään. Tutkimuksessaan Huttunen myös analysoi Mårtensonin elokuvamusiikkisävellyksiä. Säveltäjän haastatteluihin vahvasti nojaava tutkimus sisältää siis monia samoja piirteitä kuin tämä työ. Erona on kuitenkin muun muassa se, että Huttusen tutkimuksen pääpaino on henkilöhistoriallinen ja rajaus huomattavasti laajempi.

Paikallaan on myös mainita Anu Juvan elokuvamusiikkikirjoitukset. *Valkokangas soi!* (1995) on analyttinen yleisesitys elokuvamusiikista ja sen historiasta. Suomalaista elokuvamusiikkia kirjassa käsitellään laaja-alaisesti, muun muassa *Valkoinen Peura* -elokuvan (1952, ohjaaja Erik Blomberg) kautta. Kirja on iästään huolimatta relevantti tietolähde elokuvamusiikin historiaan ja funktioihin, ja sen suomalaista elokuvamusiikkia käsittelevät osuudet ovat harvinaisuus alan kirjallisuudessa.

Juvan väitöskirja *”Hollywood-syndromi”, jazzia ja dodekafoniaa* (2008) sisältää neljän 1950-1960-luvun vaihteen suomalaisen elokuvan musiikkien analyysia. Tämä tutkimus linkittyy Juvan tekemään työhön analyttisen otteensa ja suomalaisnäkökulman kautta. Oma työni ottaa kuitenkin vahvemmin mukaan säveltäjän näkökulman ja tuo uutta tietoa tarkastelemalla tämän päivän elokuvasäveltämisen realiteetteja ja estetiikkaa.

Elokuvamusiikkianalyysia on akateemisessa tutkimuskirjallisuudessa runsaasti, ja toisaalta säveltäjähaastatteluja löytyy monenlaisista populaareista julkaisuista. Akateemista, haastattelua ja elokuvan lähilukua yhdistävää musiikintutkimusta on vähemmän, joten sikälikin tämä tutkimus avaa uusia tiedon väyliä.

Vaikka tämä tutkimus käsittelee elokuvamusiikkia, taidemusiikin säveltäjiin keskittyvät kirjoitukset ovat tarjonneet vertailukohtaa ja virikkeitä tutkimukselle. Taidemusiikkisäveltäjien näkemyksiä hahmottavaa tutkimusta ovat tehneet esimerkiksi Pohjannoro (2013), Hako ja Nieminen (2006), Hako (2002) sekä McCutchan (1999). Monet säveltäjät työskentelevät sekä elokuva- että taidemusiikin parissa, ja näiden rajapinnoissa ja yhdistelmissä olisi varmasti runsaasti mielenkiintoista tutkittavaa. Tämä on kuitenkin aihepiiri, johon ei tämän tutkimuksen puitteissa ole mahdollista tai järkevää syventyä tarkasti.

1.4 Tutkimuksen kulku

Aiemmissa luvuissa olen esitellyt tutkimuksen pääpiirteissään ja asettanut sen kontekstiin muiden samaan aihepiiriin kuuluvien kirjoitusten kanssa. Toisessa luvussa erittelen tämän tutkimuksen kannalta oleellista teoreettista taustaa. Toinen luku selventää myös tutkimuksen kannalta keskeisiä käsitteitä.

Kolmannessa luvussa esittelen tutkimusasetelman menetelmineen ja aineistoineen. Neljännessä luvussa kirjoitan *Bodomista* tarkemmin: keskeisten elokuvantekijöiden ja teknisten tietojen mainitsemisen lisäksi tuon esille juonen pääpiirteissään. Neljäs luku sisältää myös Aaltion huomioita musiikin sävellysprosessista.

Viides luku on tutkimukseni ydin. Se sisältää analyysini *Bodomin* musiikeista. Aaltion kommentit sekä tutkimuskirjallisuusviitteet rikastuttavat analyysia ja liittävät sen laajempaan kontekstiin. Kuudes luku kokoaa yhteen tutkimuksen havaintoja ja tarjoaa jatkotutkimusideoita.

2 Teoreettinen tausta ja keskeiset käsitteet

2.1 Kulttuurinen musiikintutkimus ja audiovisuaalinen analyysi

Tämä tutkimus kuuluu kulttuurisen musiikintutkimuksen piiriin. Kulttuurisessa musiikintutkimuksessa musiikkia tarkastellaan sen kulttuurisessa kontekstissa. Konteksti ymmärretään ajaksi ja paikaksi, jossa tutkimuksen kohteen merkitykset syntyvät. (Leppänen & Moisala 2003, 71–83.) Merkitykset ovatkin keskeisiä kulttuurisessa musiikintutkimuksessa. Ne luovat yhteyttä äänten ruumiillisen kokemisen ja symbolisuuden välille sekä sitovat musiikin rakenteellista ja sisällöllistä tasoa yhteen. (Välimäki 2013.)

Kulttuurisessa musiikintutkimuksessa tarkastelun kohteena ovat sekä musiikille annetut että sen tuottamat merkitykset. Tutkija pyrkii löytämään musiikeista ja musiikillisista käytänteistä uutta tietoa ja merkityksiä. Kulttuurisessa musiikintutkimuksessa musiikki ymmärretään ympäristöstä ja merkitysjärjestelmistä riippuvaiseksi ilmiöksi. (Leppänen & Moisala 2003, 71–83.) Musiikintutkija Susanna Välimäen (2008, 41) mukaan kulttuurinen musiikintutkimus rakentaa käsityksiämme todellisuudesta.

Yllä mainittua kulttuurisen musiikintutkimuksen olemusta ajatellen tämän työn voi nähdä tarkastelevan suomalaislähtöistä mutta piirteiltään moniin ulkomaisiin tuotantoihin linkittyvää nykypäivän kauhuelokuvamusiikkia. Tavoitteenani on tuoda esille, millaisia ovat *Bodom*-elokuvan musiikin piirteet ja sisäiset merkitykset sekä millaisia yhteyksiä niillä on laajempaan kulttuuriseen kontekstiin eli kauhuelokuvagenreen. Aaltio on antanut musiikeilleen merkityksiä jo tekovaiheessa sekä jälkeinpäin, ja toisaalta analyysini tuottaa niistä lisää tulkintoja kuulija-katsojan taholta. Näiden ohella *Bodom*in yhteydet muihin kauhuelokuviin sekä kulttuuriin perinteisiin ja ilmiöihin luovat vielä omat merkitystasonsa. Tuomalla esiin ja yhdistämällä näitä eri merkitystasoja pyrin luomaan monipuolisen, elävän kokonaiskuvan *Bodom*in musiikillisesta luonteesta sekä sen kulttuurisesta kontekstista.

Panu Aaltion haastattelun kautta tutkimukseen tulee myös etnomusikologinen kulma: tieteenalan perusajatuksiin kuuluu käsitys siitä, että musiikki ei ole merkityksenannosta erillinen, vaan tutkimus pyrkii aina tavoittamaan myös tekijän äänten taustalla (Moisala 2013, 10).

Kulttuurinen elokuvamusiikin tutkimus tarkastelee musiikin ja äänen merkityksiä audiovisuaalisessa kulttuurissa (Välimäki 2008, 41). Tässä audiovisuaalisessa analyysissä musiikkia ja ääntä tarkastellaan yhteydessä kuvaan. Äänen ja kuvan vastavuoroisuudesta johtuen elokuvan merkitykset hahmotetaan näiden ulottuvuuksien yhteisvaikutuksissa. (Välimäki 2014a, 53.) Elokuvamusiikintutkija Claudia Gorbman (1987, 15–16) kirjoittaa, miten kuva, ääniefektit, dialogi sekä musiikki ovat erottamattomat ja luovat yhdessä elokuvan ilmaisuuden.

En siis tutki ainoastaan sitä, millaisia *Bodomin* musiikin piirteet ovat, vaan kiinnitän huomiota myös kuvaan, dialogiin sekä ääniefekteihin. Tutkimukseni fokus on musiikissa, mutta sen merkitykset syntyvät osin yhteisvaikutuksessa näiden muiden elokuvakerronnan elementtien kanssa, kuten yllä mainitut Välimäen ja Gorbmanin kommentit muistuttavat.

Uuden tiedon saamisen lisäksi audiovisuaalinen analyysi voi myös tarjota mahdollisuuksia taiteelliseen kehittymiseen (Chion 1994, 185). Tämä on itselleni tärkeä puoli työssäni: lähestyn *Bodomia* sekä tutkijan että musiikin tekijän asenteella.

2.2 Elokuvamusiikin funktionalyysi

Tutkin *Bodomin* musiikkien piirteiden lisäksi myös niiden funktioita elokuvan kerronnassa. Funktioanalyysi ei ole tutkimukseni pääasiallisena tehtävänä, mutta koen välttämättömäksi audiovisuaalisen kokonaiskuvan hahmottamisen kannalta ottaa myös sitä mukaan.

Elokuvamusiikin funktioiden luokittelu on haastavaa. Eri tapoja kategorisoida ja hahmottaa niitä on lähes loputtomasti. Musiikintutkija Anu Juva (2008, 53) kuvaa tilannetta hyvin:

Elokuvamusiikin funktiot toteutuvat miltei aina yhteistyössä elokuvan muiden osatekijöiden kanssa ja tarinan etenemiselle asetettujen odotusten mukaan tulkittuina. Lisäksi musiikki palvelee usein monta tarkoituspäätä yhtäaikaan ja liikkuu notkeasti vaihtelevissa tarinatilaisissa kerronnan eri tasoilla.

Juva (2008, 42–54) jakaa funktiot neljään luokkaan. Kokemukselliset funktiot liittyvät katsomiskokemukseen yleisesti eivätkä olennaisesti syvennä elokuvan kerrontaa tai tunnelmaa. Sisältöfunktiot antavat tarinasisällöstä informaatiota. Rakenteelliset funktiot

tukevat nimensä mukaisesti elokuvan rakennetta ja muotoa sisällön ollessa merkityksetöntä. Ulkoiseksi funktioksi Juva määrittelee sellaisen musiikin, joka ulottuu elokuvaesityksen ulkopuolelle. Esimerkkinä hän mainitsee elokuvan markkinointiin liittyvät funktiot.

Koen Juvan luokittelun ongelmalliseksi sen melko keinotekoisissa, todellisuutta tyypistävissä rajoissa ja käsitteellisessä hämäryydessä. Mitä esimerkiksi tarkoittaa, että rakenteelliset funktiot tukevat elokuvan rakennetta sisällön ollessa merkityksetöntä? Juvan puolustukseksi on toki sanottava, että mikä tahansa elokuvamusiikin funktioiden luokittelu on aina jonkinlaista monitasoisen elokuvallisen todellisuuden yksinkertaistamista. Tämän hän myös itse ilmaisee yllä olevassa lainauksessa.

Omassa analyysissäni hyödynnän musiikintutkija Roger Hickmanin (2006, 41–42) yksinkertaista – ja kenties yksinkertaistavaa – mutta mielestäni juuri selkeydessään melko toimivaa funktioiden luokittelua. Hickmanin luokittelu on tiivistetysti seuraavanlainen:

Musiikki voi luoda tai vahvistaa tunnelmaa. Musiikki voi tukea juonta ja vahvistaa sen emotionaalisia sisältöjä. Musiikki voi luoda rytmiä ja yhtenäisyyttä elokuvaan ja tukea leikkausta. Musiikki voi toimia roolihenkilön, paikan tai teeman osoittajana.

Hickmanin luokittelun pohjalta pyrin löytämään jokaisesta analysoitavasta osuudesta musiikin keskeisimmät funktiot.

2.3 Keskeisiä elokuvamusiikkikäsitteitä

Seuraavaksi määrittelen lyhyesti muutaman keskeisen analyysiini liittyvän käsitteen. Hyödynnän jälleen Hickmanin osuvia kuvauksia.

Melodia tarkoittaa peräkkäisten sävelien muodostamaa, yhtenäiseksi hahmottuvaa kokonaisuutta. Harmoniassa on kyse kahden tai useamman samanaikaisen sävelen suhteesta toisiinsa. Tekstuurissa taas on kyse melodisten linjojen lukumäärästä ja niiden suhteesta toisiinsa. Rytmi on musiikillisen ajan kuvaamista. Se voi olla vapaasti soljuvaa tai sitä voidaan järjestellä iskuiksi. Sointiväri tarkoittaa eri soittimien äänten ja niiden yhdistelmien olemusta. (Hickman 2006, 23–28.)

Teema ja motiivi saavat musiikintutkimuksessa jossain määrin erilaisia määritelmiä riippuen tutkimusotteesta ja kohteesta. Itse ymmärrän ne tässä tutkimuksessa

elokuvamusiikin analyysin näkökulmasta. Sen valossa teema lyhyesti määriteltynä on melodia tai harmoninen kierto, joka kuullaan elokuvassa useammin kuin kerran. Teema liittyy usein tiettyyn henkilöön tai paikkaan. (Gorbman 1987, 26–27.) Motiivi on lyhyehkö melodinen idea (Hickman 2006, 24). Se esiintyy yleensä tietyn henkilön tai tilanteen yhteydessä (Gorbman 1987, 26–27).

Elokuvan diegesis on tarinallisesti rakentunut, ajassa ja tilassa tapahtuva toimintojen ja roolihenkilöiden muodostama kokonaisuus (Gorbman 1987, 21). Elokuvan musiikki jaetaan perinteisesti diegeettiseen ja ei-diegeettiseen. Diegeettinen musiikki saa alkunsa elokuvan maailmasta ja on roolihahmojen kuultavissa. Ei-diegeettinen musiikki on elokuvamaailman ulkopuolelta tulevaa. Tämä jaottelu on kuitenkin yksinkertaistava, sillä on paljon elokuvallisia hetkiä, joissa musiikki tuntuu sijoittuvan näiden kahden välimaastoon. Jako diegeettiseen ja ei-diegeettiseen myös hämärtää musiikin roolia elokuvamaailman rakentajana: ei ole olemassa musiikkia edeltävää elokuvaa, joka ilmaisee tarinamaailmansa äänettömästi. (Kassabian 2001, 42–43.)

Musiikin suhde ja sijoittuminen diegesikseen on mielenkiintoinen tutkimuskohde varsinkin kauhuelokuvien kohdalla, joiden äänikerronta on usein luovaa ja monipuolista, mutta tämän työn puitteissa sen laajaan tarkasteluun ei ole mahdollisuutta.

Elokuvamusiikin ja sen sävyn suhde kuvaan taas tyypitellään perinteisesti kolmeen käsitteeseen: parafraasi, kontrapunkti sekä polarointi. Parafrasissa musiikki vahvistaa kuvan esittämiä asioita, kontrapunktissa taas nämä kaksi ovat jollakin tapaa vastakkaisia. Polaroinnissa musiikki taas tuo kuvaan jotakin lisää ja toimii enemmän omana ulottuvuutenaan. (Bacon 2000, 234–236.)

Jaottelu on ongelmallinen muun muassa sen kuvakeskeisyyden vuoksi (Välimäki 2008, 44). Niin kuin diegesiksen kohdallakin, musiikki ja kuva luovat yhdessä elokuvallista kokonaisuutta, eikä kumpaakaan voi ajatella ensisijaiseksi. Jaottelu myös tyypistää kerronnan monitasoisuutta ja -tulkinnallisuutta tiukkoihin kategorioihin. Mikä on esimerkiksi se kohta, jossa voidaan havaita, että musiikki tuo kuvaan jotakin lisää ja toimii omana itsenäisenä kerronnallisena ulottuvuutenaan? Yhtymäkohdat elokuvamusiikin funktioanalyysin haasteisiin ovat ilmeiset.

Toki on tilanteita, joissa tämän kolmijaottelun avulla pystytään avaamaan elokuvaa jollakin tapaa rakentavasti, mutta tässä tekstissä en näihin termeihin tukeudu ihan

siitäkin syystä, ettei analyysi paisu liikaa erilaisiin käsitteellisiin suuntiin ja jää siten pinnalliseksi. Halusin kuitenkin tuoda nämä käsitteet tässä esille, koska niitä käytetään monissa tutkimuksissa.

2.4 Kauhuelokuvagenre ja slasher-elokuvat sen alalajina

Tämä luku esittelee kauhugenren keskeisiä piirteitä ja tarkastelee lähemmin ns. slasher-elokuvien – jollaiseksi myös *Bodom* luetaan – olemusta. Tämän tiiviin genre-esittelyn tarkoituksena on toimia taustatietona ja kontekstina analyysille. Syvempään kauhun ja kauhuelokuvien määrittelyyn ei tämän tutkimuksen puitteissa ole järkevää ryhtyä.

Elokuvagenre lyhyesti määriteltynä on joustava kategoria samankaltaisia tarinoita ja käytäntöjä (Hickman 2006, 16). Kauhuelokuva on musikaalien ja westernien ohella yksi pitkäikäisimmistä elokuvagenreistä. Kauhuelokuvien pysyvää suosiota selittää ainakin se, että ne käsittelevät ihmiselämän haavoittuvuutta sekä perustavanlaatuisia kysymyksiä tavoilla, jotka eivät ole välttämättä riippuvaisia muuttuvista kulttuurisista tai yhteiskunnallisista seikoista ja tilanteista. Kauhuelokuvan kehitys liittyy ihmiskunnan väkivaltaiseen historiaan ja sen juuret ovat kaukana esihistoriassa leirinuotiolla kerrottuine kummitustarinoineen (Prince 2004, 1–3). Kawin (2012, 3) kirjoittaakin, miten kauhuelokuvat tarjoavat keinon käsitteellistää ja käsitellä pelottavia asioita. Elokuvia kokiessamme peilaamme tuntemuksiamme todellisen maailman kauhuihin (Kawin 2012, 10).

Elokuvatutkija Peter Schepelernin (1986, 16) iäkäs mutta edelleen pätevä määritelmä kauhuelokuvalla tiivistää genrestä olennaisen:

Fiktioelokuva, joka pyrkii herättämään yleisössä kauhun ja pelon tunteita käyttäen sellaisia tapahtumakulkuja, jotka käsittelevät makaabereja (mielellään myös morbideja, verisiä, rikollisia ja mahdollisesti mielikuvituksellisia) asioita, ja kerrontatapaa, joka painottaa jännitystä, yllätyksiä ja kauhutehosteita.

Schepelernin määritelmän seuraksi sopii Antti ja Asko Alasen (1985, 19) lennokas kuvaus:

Kauhuelokuvat vaeltavat vaikeapääsyisillä rajavyöhykkeillä, täsmentävät pelkoja, määrittelevät tabuja, kertovat piiloteksteillään asioita, joita emme pysty

käsitteellistämään, ylittävät rajoja alueille, joille emme haluaisi mennä ja tekevät kollektiivista unityötä.

Haywardin (2009, (2), 8) katsannossa kauhuelokuvissa keskeistä on yliluonnollinen pahantahtoisuus tai/ja ihmislähtöinen väkivalta sekä kauhun tuntemusten kuvaaminen. Prince (2004, 2) kuvailee, miten genren elokuvissa epävarmuuden ja tuntemattoman kohtaaminen uhkaavat tunnettua ja turvallista asioiden järjestystä. Pinedo (2004, 85) puolestaan kirjoittaa, miten kauhuelokuvissa todellisuus ja harhat sekoittuvat ja tutut olemisen kategoriat hajoavat.

Kauhuelokuvia leimaa tietysti myös se, että ne pyrkivät aiheuttamaan katsojissa pelon ja kuvotuksen tuntemuksia (Kawin 2012, 4). Samaa mieltä on Schepelern (1986, 16), jonka mukaan "...erilaisten temaattisten, dramaturgisten ja tyyllillisten ainesten lisäksi lajityyppiä hahmottavana välttämättömänä puolena on yleisön tietynlainen reaktio".

Kauhuelokuvien määrittely ei silti aina ole yksinkertaista. Monet tämän lajityypin elokuvista sisältävät piirteitä myös muista genreistä (Sauchelli 2014, 39). Genrerajat ovatkin järkevintä ymmärtää häilyviksi, kuten Pinedo (2004, 85) muistuttaa.

Ns. slasher-elokuvissa on tyypillisesti joukko nuoria, joita vainoaa jonkinlainen psykopaattinen tappaja. Nimitys *slasher* (suom. viiltäjä) tulee näiden elokuvien tappajien taipumuksesta käyttää puukkoja ja muita teräviä esineitä suorittamissaan väkivallan teoissa. (Rubin 1999, 161.)

Alfred Hitchcockin ohjaama *Psyko* (1960) vaikutti slasher-genren syntyyn vahvasti (Clover 1992, 23). Wells (2000, 13–14) kirjoittaa Hitchcockin elokuvan käynnistämästä trendistä, jossa korostuu pelko toisia ihmisiä kohtaan.

Slasher-alagenre alkoi muotoutua kunnolla 1970-luvun puolenvälin jälkeen. *Musta joulu* (*Black Christmas*, 1974, ohjaaja Bob Clark) on ensimmäinen varsinainen slasher-elokuva. *Halloween* (1978, ohjaaja John Carpenter) sekä *Perjantai 13.* (*Friday the 13th*, 1980, ohjaaja Sean S. Cunningham) toivat genren laajempaan tietoisuuteen. (Rubin 1999, 161–162.) Myös *Koston kruunajaiset* (*Prom Night*, 1980, ohjaaja Paul Lynch) on keskeinen varhaisista slasher-elokuvista (Kawin 2012, 192). *Scream* (1996, ohjaaja Wes Craven), joka pitää sisällään runsaasti itsetietoisia viitteitä genren suuntaan, oli käynnistämässä slasher-elokuvien uutta suosiota (Rubin 1999, 170).

Viimeaikaisiin slasher-elokuviin tai slasher-genrestä vaikutteita saaneisiin tuotantoihin lukeutuvat muun muassa *Puhdistuksen yö* (*The Purge*, 2013, ohjaaja James DeMonaco), *It Follows* (2014, ohjaaja David Robert Mitchell) sekä *Happy Death Day* (2017, ohjaaja Christopher Landon). Myös monista 1970–1980-lukujen slasher-elokuvista on tehty uudelleenfilmatisointeja.

Slasher-elokuvat sijoittuvat usein rajattuun, eristyneeseen paikkaan, jossa tappaja pystyy toimimaan huomaamatta. Tällaisia paikkoja ovat esimerkiksi yliopistokampus, pikkukaupunki tai kesäleiri. (Rubin 1999, 161–162.) Myös Clover (1992, 124) mainitsee kesäleirit metsäalueilla tyypillisiksi slasher-elokuvien tapahtumapaikoiksi. Siirtyminen kaupungista maaseudulle on arkkityyppinen ilmiö; samaa idea hyödyntävät myös perinteisten satujen kylästä pimeään metsään -narratiivit (Clover 1992, 124).

Slasher-elokuvat rakentuvat sille jännitteelle, missä tappaja on ja milloin tämä iskee (Wells 2000, 78 –79). Myös “väärät hälytykset”, käytännön pilat sekä muut tarinan yllätyksellisyyttä lisäävät elementit ovat keskeisiä slasher-elokuvissa (Rubin 1999, 167).

Myös tyypillistä slasher-elokuville on ns. Final girl -konsepti. Tämä elokuvan viimeinen henkiinjäänyt naispuolinen hahmo nähdään muun muassa elokuvissa *Halloween* sekä *The Slumber Party Massacre* (1982, ohjaaja Amy Jones). Slasher-elokuviin sisältyykin usein sankaritematiikkaa: katsojat seuraavat päähenkilön selviytymistä koettelemuksista ja kauhuista. (Clover 1992, 35–41.)

3 Aineisto ja menetelmät

3.1 Aineisto

Tutkimukseni aineistoina ovat *Bodom*-elokuvan DVD-julkaisu (2016) sekä Panu Aaltion haastattelu.

DVD-julkaisun suhteen huomioitavaa on, että sen sisältämä musiikki on vajaa puoli sävelaskelta alkuperäisiä äänityksiä korkeammassa vireessä. Huomasin ilmiön verratessani DVD:n musiikkeja Aaltion kotisivuilla oleviin musiikkinäytteisiin. Tämä ero johtuu elokuvan muuntamisesta DVD-muotoon. Menemättä liikaa yksityiskohtiin ilmiö johtuu kuvataajuuden muutoksesta, joka nopeuttaa musiikkia aavistuksen elokuvan ohella ja vaikuttaa myös sen vireeseen. Tekemäni musiikkianalyysit perustuvat alkuperäisille äänityksille ja vireelle. Toisin sanoen analysoin musiikit ensin DVD-julkaisun mukaan ja muunsin ne sitten vastaamaan alkuperäistä virettä. Tueksi omille analysointikyvyilleni varmistin asian Aaltiolta. Sähköpostikeskustelu aiheesta on hallussani.

Haastattelu tapahtui Aaltion työhuoneella Helsingissä 5.4.2018. Sen pituus on 102 minuuttia (Aaltio 2018). Äänitin haastattelun Zoom H2n -käsitalenttimella.

Lisäaineistona tutkimuksessani on Aaltion vastaukset sähköpostitse lähettämiini lisäkysymyksiin *Bodomia* koskien (Aaltio 2019). Nämä kysymykset muodostuivat elokuvan musiikkien analyysia tehdessäni. Sähköpostit aiheesta ovat hallussani.

Haastattelu sisälsi kysymyksiä myös vuonna 2016 ilmestyneestä *Järven Tarina* -elokuvasta (Elonet 2). Alkuperäisenä aikomukseni oli sisällyttää myös sen analyysi tutkimukseeni, mutta päädyin tähän käsillä olevaan tiukempaan rajaukseen lähinnä pro gradun mittasuhteiden vuoksi.

Myöskään Aaltion kommentteja urastaan tai elokuvasäveltämisestä yleisesti en päätenyt lopulta hyödyntämään kovinkaan paljon, sillä jo *Bodomiin* keskittyminen muodostui riittävän laajaksi tutkimusalueeksi. Toisin sanoen lopullinen aihe ja aineisto hahmottui vähitellen tutkimusprosessin edetessä. Lienee tyypillistä (aloittelevalle) tutkijalle, että aineisto ja tutkimuskysymykset ovat alkuun liian laajoja ja epätarkkoja. Toisaalta työn vähittäinen muotoutuminen on myös luonteenomaista laadulliselle tutkimukselle (kts. esim. Tuomi & Sarajärvi 2013, 150). Olen sisällyttänyt liitteenä olevaan kysymysrunkoon myös muut kuin käyttämäni osuudet (Liite 1). Ehkäpä sen tarkastelu

suhteessa lopulliseen tutkimukseen valaisee työn rajausprosessia ja tarjoaa vinkkejä muille kirjoittajille.

Tutkimuksessa mainittavien elokuvaesimerkkien tekijä- ja julkaisuviitteen tiedot olen ottanut IMDb-sivustolta (Internet Movie Database). Jos tutkimuskirjallisuus on tarjonnut nämä tiedot, olen käyttänyt niitä.

3.2 Menetelmät

Tämä tutkimus on luonteeltaan laadullista. Laadullinen tutkimus -käsitteen alle luetaan hyvin vaihtelevaa toimintaa, ja sen määritelmät ovat myöskin monimuotoisia (Tuomi & Sarajärvi 2013, 9). Eskolan ja Suorannan (1998, 61) mukaan laadullinen eli kvalitatiivinen tutkimus ei pyri tilastollisiin yleistyksiin vaan tapahtumien kuvaamiseen ja toiminnan ymmärtämiseen. Tutkittava tapausmäärä on yleensä melko pieni, ja työssä korostuu tutkijan aineistosta tekemä harkinnanvarainen ote.

Tutkimukseni on tapaustutkimus. Stillwell (2014, 418) kirjoittaa tapaustutkimusten olevan tieteenalan perusrakennuskappaleita, joiden pohjalle rakentuu ymmärrys tutkittavista aiheista sekä alan toiminnasta. Rajatun tekstin syvällisen tarkastelun lisäksi tapaustutkimukset linkittyvät toisiinsa tulkintoihin ja teksteihin luoden merkityksellisiä yhteyksiä (Stillwell 2014, 418–419). Tämän tutkimuksen kohdalla nämä merkitykselliset yhteydet muodostuvat muun muassa työni suhteesta muihin kauhuelokuvamusiikkia käsitteleviin kirjoituksiin.

Tämä tutkimus pyrkii eräänlaiseen metodologiseen triangulaatioon. Siinä eri menetelmät ja lähteet luovat yhdessä kokonais kuvan tutkittavasta kohteesta. (Mason 2002, 33.) Tässä tutkimuksessa kolminaisen lähestymistavan muodostavat audiovisuaalinen analyysi/lähiluku elokuvasta, Panu Aaltion haastattelu sekä aihepiiriin liittyvä tutkimuskirjallisuus. Yhdistelemällä näitä kolmea tämä tutkimus pyrkii luomaan rikkaan ja monipuolisen kuvan kohteestaan. Tällainen laajaa kuvaa tavoitteleva lähestymistapa ei ole kuitenkaan riskitön. Vaarana on muun muassa työn rajauksen laajeneminen liian suureksi (Silverman 2013, 65). Tästä metodologisesta riskistä huolimatta uskon, että valitsemani lähestymistapa on toimiva tutkimuksen tavoitteiden kannalta.

Aaltion kanssa käymäni keskustelun voi katsoa noudattavan teemahaastattelun piirteitä. Teemahaastattelulle ei ole olemassa mitään yhtä tarkkaa määritelmää, mutta ominaista sille on, että ainakin jokin haastattelun näkökohta on ennalta määritelty.

Teemahaastattelussa huomio kohdennetaan nimensä mukaisesti tiettyihin ennalta valittuihin teemoihin yksityiskohtaisen kysymysformaatin sijaan. Siinä korostetaan haastateltavien näkemyksiä valituista aiheista. Nämä tulkinnat syntyvät vuorovaikutuksessa haastattelijan kanssa pääpainon ollessa kuitenkin haastateltavan mielipiteissä. Teemahaastattelu on tyyliltään jossain tarkasti kontrolloidun lomakehaastattelun ja vapaan, keskustelunomaisen syvähaastattelun välillä. (Hirsjärvi & Hurme 2001, 47–48.)

Ennen haastattelua analysoin kyseessä olevia elokuvia lähiluvun menetelmin ja muodostin haastattelukysymykset. Haastattelukysymykset hahmottelin neljään kategoriaan (kts. liite 1). Ensimmäinen piti sisällään kysymyksiä Aaltion musiikillisesta urasta, vaikutteista ja työympäristöstä sekä yleisen tason pohdintoja elokuvasäveltämisestä. Toisen kategorian kysymykset käsittelivät musiikin suhdetta kuvaan yleisellä tasolla ja Aaltion näkemyksiä aiheesta. Kolmas kysymyskategoria sisälsi kysymyksiä *Järven Tarinasta* ja neljäs *Bodomista*.

Haastattelu oli näin ollen suunniteltu etenemään yleisestä yksityiskohtaiseen. Teemahaastattelulle ominaisesti tämä rakenne kuitenkin eli jonkin verran ja kysymyksiä tuli poimittua sieltä täältä keskustelun kuluessa. Kaikkia etukäteen hahmotettuja kysymyksiä en käyttänyt haastattelussa, ja Aaltion vastausten pohjalta keksin myös uusia kysymyksiä. Kysymyskategoriat muodostivat kuitenkin rungon, jonka pohjalta haastattelu vapaamuotoisesti rakentui.

Haastattelun litteroinnin tarkkuuden vaatimus riippuu tutkimuksen luonteesta, eikä sille näin ollen ole olemassa yksiselitteistä ohjetta (Hirsjärvi & Hurme 2001, 139). Litteroin haastatteluäänitteen sanatarkasti tekstitiedostoksi, mutta lainaamissani Aaltion kommentaareista olen muokannut pois täytesanoja, toistoja ym. tämän työn kannalta epärelevanttia ja sujuvaa lukemista hankaloittavaa sisältöä. Tutkimuksen tarkoituksena on hahmottaa *Bodom*in musiikillista olemusta sekä Aaltion näkemyksiä luomisprosessista eikä keskittyä hänen verbaalisen ilmaisunsa yksityiskohtiin.

Haastattelun analysoinnissa käytän induktiivista päättelyä. Siinä keskeistä on aineistolähtöisyys (Hirsjärvi & Hurme 2001, 136). Haastattelujen analyysin voi hahmottaa tapahtuvan kuvailu-tulkinta-jatkumolla (Kvale 1996, 189; sit. Hirsjärvi & Hurme 2001, 136). Kuvailussa pyritään löytämään kohteiden, henkilöiden ja tapahtumien piirteitä (Hirsjärvi & Hurme 2001, 145). Tämän tutkimuksen

haastatteluanalyysi on lähempänä kuvailua kuin tulkintaa. Teemahaastatteluille tyypillistä on, että lähtökohtaisten teemojen lisäksi analyysivaiheessa esille nousee myös uusia mielenkiintoisia aiheita (Hirsjärvi & Hurme 2001, 173). Näin kävi myös tätä tutkimusta tehdessä, kun kirjoitusprosessin kuluessa aloin syventymään *Bodomin* tematiikkaan haastattelun muiden aiheiden jäädessä vähemmälle huomiolle.

Aineistolähtöisessä analyysissä aineiston esittelemiä ilmiöitä pyritään lähestymään ilman ennako-oletuksia. Se on hyvä analyysitapa etsittäessä tietoa jonkin ilmiön olemuksesta. (Eskola & Suoranta 1998, 19.) Tämä tutkimus on vahvasti aineistolähtöistä. Olen pyrkinyt lähestymään tutkimuskohdetta tekemättä liiaksi suuntaavia etukäteisolettamuksia sävellystyöstä ja sen tuloksista.

Tutkimukseni tiedonhankinnallisena strategiana toimii myös fenomenografia, sananmukaisesti ”ilmiöiden kuvaaminen”. Se tutkii ympäröivän maailman ilmentymistä ihmisen tietoisuudessa ja ilmiöistä syntyneitä käsityksiä. Käsitykset rakentuvat ulkoisesta tai sisäisestä maailmasta saatujen kokemusten kautta, ja kokemus yhdistää subjektin ja objektin. Fenomenografinen tutkimus tarjoaa mahdollisuuksia saada tietoa sekä subjektista että objektista. (Ahonen, Saari, Syrjälä & Syrjäläinen 1994, 114–117.) Subjektin voi tässä tutkimuksessa katsoa olevan Panu Aaltio ja objektin musiikki, *Bodom* sekä laajempi kulttuurinen konteksti.

Fenomenografiassa tutkija siis hahmottaa tutkimansa ilmiön rakenteita ja merkityksiä ihmisten kokemusten kautta (Marton & Booth 1997, 133; sit. Hirsjärvi & Hurme 2001, 169). Fenomenografia yhdistettynä aineistolähtöiseen analyysiin tarjoaa avoimen pohjan uudelle tiedolle. Fenomenografiasta onkin kirjoitettu, että sen värittämissä tutkimuksissa analyysiprosessi muuntaa ja täydentää tutkimuksen lähtötilanteessa asetettuja rajoituksia (Marton & Booth 1997, 132; sit. Hirsjärvi & Hurme 2001, 169).

Aaltion kommentit työstään ovat rikastaneet ja osaltaan ohjanneet tätä tutkimusta fenomenografian hengessä tuomalla esille säveltäjän kokemusten kautta *Bodomin* musiikillisia piirteitä ja niiden merkityksiä.

Keskeistä audiovisuaalisessa analyysissäni on lähiluku. Väljästi ymmärrettynä se tarkoittaa tutkittavan teoksen huolellista ja ymmärtävää tulkintaa. Lähiluvussa keskeistä on tutkittavan materiaalin läpikäynti useaan kertaan eri tavoin: esimerkiksi virtaavasti, keskeytymättömästi eläytyen tai hitaammin ja eritellen. Olennaista on myös päästää irti

omista ennakko-oletuksistaan ja pyrkiä kohti tiedostavampaa lukemista. Kirjoittaminen on myös keskeistä lähiluvussa: prosessin edetessä muistiinpanot muuntuvat materiaalia yhä tarkemmin reflektioiviksi. (Pöysä 2010, 331–340.)

Lähiluku mahdollistaa musiikin kulttuuristen ulottuvuuksien esiin tuomisen tutkittavasta materiaalista (Richardson 2011, 16). Lähiluvun tarkoituksena on ymmärtää aineiston sisäisiä merkitysyhteyksiä sekä sen suhteita kulttuurisiin konventioihin. Lähiluvussa tutkijan subjektiivisuus aineiston tulkitsijana on keskeistä. (Richardson 2016.)

Olennaista on myös muistaa, että lähiluku ei koskaan saavuta päämääräänsä eli teoksen lopullista tulkintaa vaan jää aina avoimeksi uusille merkityksille ja näkökulmille (Pöysä 2010, 340–341).

Lähilukuni on oikeastaan elokuvan lähikuuntelua. Siinä keskeistä on analysoida musiikkiin ja muihin ääniin liittyviä sisältöjä kuulija-katsojan kannalta eikä niinkään keskittyä tuotannollisiin seikkoihin (Välimäki 2008, 30). Tosin tässä tutkimuksessa varsinkin Aaltion kommenttien kautta hahmottuu myös tämä musiikkien tuotannollis-tekninen puoli.

Lähilukua/kuuntelua hyödyntämällä pyrin löytämään merkityksiä *Bodomin* musiikeista. Etsin vastauksia tämänkaltaisiin kysymyksiin: Millaista soiva materiaali on? Millaisia keskinäisiä suhteita musiikeilla on? Miten ne toimivat elokuvakerronnassa ja millaisia vaikutelmia ne luovat? Miten musiikit tukevat kauhutunnelmien rakentamista? Miten ne ilmentävät tai haastavat genren konventioita?

Tarkastelun alla on siis sekä musiikillinen ”raakamateriaali”: melodiat, harmoniat, rytmit, tekstuurit sekä sointivärit että tämän soivan aineksen synnyttämät ja sille annetut merkitysyhteydet.

Myös aiemmin mainitsemani Hickmanin mallin mukainen elokuvamusiikin funktioiden jaottelu kytkeytyy lähilukuun: elokuvaa kohtaus kohtaukselta tarkastelemalla pyrin löytämään kunkin musiikkiosuuden keskeisimmät funktiot.

4 Bodom

4.1 Elokuvan esittely

Slasher-kauhuelokuvaksi luokiteltu *Bodom* valmistui vuonna 2016. Elokuvan käsikirjoituksesta vastaavat ohjaaja Taneli Mustonen sekä tuottaja Alekski Hyvärinen. Musiikin on säveltänyt Panu Aaltio ja äänisuunnittelusta vastaa Panu Riikonen. *Bodom*in pääosissa ovat Nelly Hirst-Gee (Ida-Maria), Mikael Gabriel (Elias), Mimosa Willamo (Nora) sekä Santeri Helinheimo Mäntylä (Atte). Elokuvan pituus on 85 minuuttia. (Elonet 3.)

Luvussa 2.4 mainittu slasher-kauhuelokuvien peruskuvio sopii *Bodomiin* hyvin: tarinassa seurataan joukkoa nuoria, joita tuntematon tappaja teräaseineen vainoaa. *Bodomissa* peruskuviota on kuitenkin muunnettu siten, että tappajia on useita. Myös *Bodom*in tapahtumapaikka – syrjäinen metsäalue jossa tappaja pystyy toimimaan huomaamatta – on genren peruskuvastoa.

Niin kuin aiemmin mainitsin, slasher-elokuvat perustuvat sille jännitteelle, missä tappaja on ja milloin tämä iskee. Tätä jännitettä hyödynnetään vahvasti myös *Bodomissa* ”väärin hälytysten”, roolihahmojen tekemien käytännön pilojen ja muiden tarinan yllätyksellisyyttä lisäävien elementtien ohella. Näitä kaikkia edellä mainittuja käytetään jännitteisen ja arvaamattoman tunnelman luomiseksi.

Bodom hyödyntää myös slasher-elokuville tyypillistä Final girl -konseptia. Selkeän sankarin selviytymistarinan sijaan elokuvan päätös esittää viimeisen eloonjääneen kuitenkin murtuneena, murhiin syyllistyneenä hahmona.

4.2 Elokuvan juoni

Bodom käynnistyy elokuvan tekijöitä esittelevillä alkuteksteillä. Niiden jälkeen nähdään teksti, jossa kerrotaan todellisista Bodominjärven murhista vuonna 1960 ja siitä, ettäokuva on saanut innoituksensa niistä. Näiden alkutekstien jälkeen seuraa lyhyt prologi, jossa nähdään järven rannalla oleva leiripaikka, uimareita sekä tuntematon, veistä teroittava nuori henkilö.

Tarina siirtyy sitten kuvaamaan Eliasta (Mikael Gabriel) ja Attea (Santeri Helinheimo Mäntylä), jotka ovat autossa ja suunnittelevat matkaan lähtöä. Seuraavaksi nähdään kohtaaminen Ida-Marian (Nelly Hirst-Gee) kotona, jossa painostavan perheruokailun

yhteydessä isä kertoo häpeävänsä tytärtään. Ida-Maria saa kuitenkin luvan lähteä ulos ystävänsä Noran (Mimosa Willamo) kanssa. Nora kannustaa Ida-Mariaa sanomalla ”se mitä sulle tehtiin oli törkeätä, lähdetään nollaamaan kaikki se paska”.

Elias, Atte, Ida-Maria ja Nora tapaavat ja lähtevät matkaan vanhalla Volvo-autolla. Matkanteon jälkeen nelikko saapuu Bodominjärvelle. He jättävät auton, jatkavat kulkuaan jalkaisin metsässä ja saapuvat lopulta järven autiolle rannalle. Ida-Maria ja Nora ovat ärsyyntyneitä, koska Atte ja Elias ovat huijanneet, että perillä odottaa mökkibileet ja muita juhlijoita.

Yön laskeutuessa nelikko tekee nuotion, ja Atte ja Ida-Maria puhuvat vuoden 1960 murhista. Atte sanoo, että hänellä on teoria selvittämättömiksi jääneistä tapahtumista ja hän tarvitsee Ida-Mariaa ja Noraa jonkinlaiseen tapahtumien rekonstruktioon. Elias ja Nora polttavat kannabissätkän ja menevät uimaan, jonka jälkeen nelikko puhuu vuoden 1960 tapahtumista. Atte pitää mahdollisena, että murhaaja saattaa edelleen olla alueella.

Atte mainitsee Ida-Marialle tästä otetuista alastonkuvista sanoen sen olevan kurja juttu. Ida-Maria vastaa, että ei ole pystynyt ”käymään missään” sen jälkeen, kun ne tulivat ilmi. Ida-Maria näkee valon välähtävän metsässä.

Myöhemmin teltassa nukkuessaan nelikko herää ulkopuolelta kuuluviin ääniin. Elias menee selvittämään asiaa mutta ei löydä mitään lähdettä äänille. Nora lähtee virtsaamaan ja Elias lähtee hänen peräänsä. Atte sanoo Ida-Marialle tietävänsä, kuka otti alastonkuvat. Juuri kun hän on kertomassa asiasta, teltta romahtaa äkillisesti heidän päällensä.

Atte menee ulos korjaamaan teltan pystyyn, ja palatessaan hänen viereensä ilmestyy tuntematon henkilö, josta nähdään ainoastaan vaelluskenkä. Aten ollessa teltan oviaukossa häntä lyödään terävällä esineellä. Nora kuulee Ida-Marian huutavan, ja hän juoksee takaisin teltalle Eliaksen kanssa. Kuoleva Atte kehottaa muita juoksemaan pakoon.

Kolmikön juostessa metsässä Nora loukkaa jalkansa. Kolmikko sopii, että Ida-Maria ja Elias hakevat apua Noran jäädessä paikalleen odottamaan. Jäädessään kahden Elias kertoo Ida-Marialle, että alastonkuvia ei ole olemassa. Ida-Maria vastaa Noran nähneen ne.

Tunnustaessaan rakkauttaan Ida-Mariaa kohtaan Elias murhataan puukolla. Tappajaksi paljastuu Nora, jonka loukkaantuminen oli teeskenneltyä. Ida-Maria ja Nora upottavat Eliaksen ruumiin järveen ja ovat tekemässä lähtöä autolla, kun he muistavat, että avaimet ovat jääneet Eliakselle. Ida-Maria sukeltaa avaimet järven pohjasta, ja Nora näkee valonvälähdyksen metsässä.

Ida-Maria ja Nora lähtevät pois Bodominjärveltä. Automatalla metsän keskellä selviää, että alastonkuvia ei ole olemassa, vaan ne ovat Noran levittämä huhu. Takautumien ja Noran kertojajäänen kautta tuodaan esille, miten Ida-Maria oli ihastunut Eliakseen. Nora oli puolestaan ihastunut Ida-Mariaan ja halusi tämän itselleen. Niinpä hän juotti Ida-Marian humalaan ja levitti myöhemmin huhua, että Elias olisi ottanut tästä alastonkuvia. Nora tiesi, että humaltunut Ida-Maria ei muistaisi illan tapahtumia. Huhu alastonkuvista teki Ida-Mariasta koulun hylkiön, jota pilkattiin. Lopulta Ida-Maria toivoi kiusaajiensa kuolemaa. Kuullessaan Aten ja Eliaksen rekonstruktiosuunnitelmasta Ida-Maria ja Nora päättivät lähteä mukaan murhatakseen heidät.

Noran tarinan (ja takautumajakson) jälkeen Ida-Maria sanoo kertovansa tapahtuneesta kaiken, kun he pääsevät kotiin. Tämä johtaa siihen, että Nora lyö Ida-Mariaa jokoavaimella. Sitä seuraa tappelu autossa. Nora väistää tiellä seisovaa hahmoa, ja auto suistuu ojaan.

Hahmo, joka paljastuu vaellusvarusteissa kulkevaksi kookkaaksi mieheksi (elokuvan tiedoissa ”Hiker”, tästä eteenpäin tekstissä suomennettuna ”Vaeltaja”), kävelee autolle ja tarjoutuu auttamaan. Hän kiinnittää vetokoukun Volvoon ja lähtee kohti suurta avolava-autoaan. Ida-Maria ja Nora keskustelevat autossa miehen tappamisesta, koska hän voisi todistaa tytöt murhaajiksi. Puhuessaan Aten murhaamisesta ja puukosta, jota voisi käyttää vaeltajankin tappamiseen heille valkenee, että kumpikaan heistä ei ole vastuussa Aten kuolemasta. Ida-Maria ja Nora päättävät, että vetokoukun juuri kiinnittänyt mies on todennäköisesti Aten murhaaja.

Vaeltaja vetää Volvoa perässään kovaa vauhtia ja ottaessaan kimmokkeen pientareesta se tekee ilmalennon jääden katolleen tielle. Seuraavassa kohtauksessa nähdään, miten katollaan olevaa autoa vedetään pitkin tietä Noran ja Ida-Marian ollessa tajuttomina sen sisällä.

Vetokoukku irtoaa Volvosta, joka jää tielle. Nora pakenee metsään ja saa Vaeltajan koiran peräänsä. Ida-Maria on vammautunut eikä pysty liikkumaan, ja nähdään, miten Vaeltaja vetää hänet pois autosta. Tämän jälkeen nähtävä montaasi esittelee luontokuvastoa, Vaeltajan seisomassa rannalla, Volvon uppoamisen järveen sekä Ida-Marian ja Noran vangittuina ja suut kiinni liimattuina.

Seuraavassa kohtauksessa Vaeltaja teroittaa veistä järven rannalla Noran ja Ida-Marian ollessa sidottuina 1960-luvun uima-asut yllään. Vaeltaja vie tytöt telttaan, jossa on myös Aten ja Eliaksen ruumiit. Äkilliset kauhunhuudot, teurastuksen äänet ja välähdykset verisistä kehonosista luovat kaoottisen kokonaisuuden.

Epilogissa Ida-Maria herää verisenä ja kauhuissaan kotiportailtaan. Kertojaääni kuvailee, miten kukaan ei uskonut Ida-Marian kertomusta tapahtuneista, vaan häntä pidetään ”sekopäänä”, joka ei ole pystynyt myöntämään itselleen tekojaan. Kuullaan, miten poliisi on tutkinut Bodominjärven alueen löytämättä todisteita Vaeltajasta koirineen. Nähdään myös uusi joukko nuoria saapumassa Bodominjärvelle. Ennen lopputekstejä nähdään vielä kuvaa metsäalueesta ja järvestä.

4.3 Aaltion huomioita sävellysprosessista

Tämä luku tuo esille Panu Aaltion mietteitä *Bodomin* musiikkien sävellysprosessista. Aaltion kommentit ovat tekemästani haastattelusta (Aaltio 2018) sekä sähköpostitse kommunikoiduista lisäkysymyksistä (Aaltio 2019).

Aaltio kuvailee *Bodomin* sävellystyön alkuvaiheita:

Mä tulin tähän aika myöhäsessä vaiheessa. Siinä oli ollut joku yhteistuotantohomma minkä piirissä oli musiikkia jo katottu aikaisemmin. Mut se ei ollut sitten jotenkin oikeen onnistunut. Mä en tiedä tarkalleen eikä se oikeestaan oo väliäkään. Joka tapauksessa tulin myöhäisessä vaiheessa mukaan ja sitten piti nopeesti analysoida mitä pitäis tehdä.

Kaikkiaan Aaltio kertoo työskennelleensä *Bodomin* parissa aktiivisesti noin kuukauden. Hän aloitti sävellystyön täysipäiväisesti heti saatuaan *Rölli ja kaikkien aikojen salaisuus* -elokuvan (2016, ohjaaja Taavi Vartia) musiikit valmiiksi. Kiireinen aikataulu väritti työskentelyä:

Se on hirveen tyypillistä elokuvissa, ei se ollut mitään uutta mulle. Jos on enemmän aikaa se on kiva käyttää siihen, että keksii vielä enemmän teemoja. Tässä itse asiassa tuntui, että ne kolahti tosi nopeesti... Tuntuu että oli vähän niin kuin hyvä tuuri. Oli kiire mutta ne kolahti nopeesti ne palaset, päästiin eteenpäin eikä jääty jumiin siihen että nyt meillä ei ole teemoja tai tää ei toimi. Kyl se on mahdollista tehdä asiat nopeesti mutta se on pikkusen isompi riski, että jos se ei lähdekään heti rullaamaan niin sit meillä on paniikki. Mut täs meni onneksi asiat hyvin.

Myös rajallinen budjetti vaikutti Aaltion työhön. Hänen mainitsemansa yhteistuotantojärjestelyn vuoksi musiikkiin varattua rahaa oli jo käytetty aiemmin. Aaltio kommentoi:

Mä en bisnespuolesta osaa sanoa mutta tiedän että nyt oli aika niukat resurssit tähän. Ja kun oli alusta asti selvillä, että se orkesterimusiikki on niin pienessä roolissa niin ei lähdetä käyttään resursseja siihen. Päähuomio on siinä syntikkaosastolla tässä joka tapauksessa.

Aaltio työsti *Bodomin* musiikkia itsenäisesti kotistudiostaan käsin Cubase-ohjelmaa käyttäen. Cubase on Steinbergin valmistama ns. DAW eli Digital Audio Workstation. Koska aikaa ei mennyt nuotintamiseen tai erillisiin äänityssessioihin muiden muusikoiden kanssa, työ oli mahdollista saada valmiiksi verrattain lyhyessä ajassa. Aaltio vertaa työskentelyään *Bodomin* parissa suuren budjetin tuotantoihin:

Sitte tietysti amerikkalaisella budjetilla että on joku sadan miljoonan leffa, niin siellä on iso musatiimi. Mä olin vaikka silloin USC:ssä kattoo King Kongin äänityksiä, James Newton Howard oli tehnyt varmaan kahes viikos ne musiikit. Sillä olikin kaikki kaupungin orkestraattorit töissä sillä hetkellä. Nopee intro syntikalla ja sit Cubase-sessio eteenpäin, et tehkää partsikka heippa. Et kyl se sujuu silleen, mut vaatii ison tiimin.

Lähestymistapa säveltämiseen löytyi yhdessä ohjaajan kanssa. Tavoitteena oli löytää yhteys elokuvan päähenkilöiden kanssa ja päästä lähelle heidän tuntemuksiaan. Aaltion mielestä kauhuelokuva ei toimi ilman että katsoja välittää päähenkilöistä, ja hän kertookin, että musiikin kauhuelementtejä tuotiin mukaan vasta sitten, kun oli löydetty

emotionaalista yhteyttä hahmoihin. Esimerkiksi Aaltio mainitsee Ida-Marian teemamusiikin. Esittelen sen luvussa 5.3.

Aaltio mainitsee, että ei katsonut muita kauhuelokuvia tai kuunnellut niiden musiikkeja työhön ryhtyessään. Tämä johtui osaltaan kiireisen aikataulun vuoksi, mutta Aaltio puhuu myös siitä, että hän yrittää välttää ”intuitiivista plagiointia”, kuten hän asian ilmaisee.

Sävellysprosessissa Aaltio hahmottelee ensin keskeiset teemat ja asetteli niitä sitten paikoilleen niille hahmotettuihin kohtiin tarinassa. Tämän jälkeen hän kävi elokuvan lineaarisesti läpi varmistaakseen, että musiikissa on jatkuvuutta ja yhteneväisyyttä. Yhdessä ohjaaja Mustosen kanssa Aaltio pohti, mitä musiikilta missäkin kohtauksessa vaaditaan. Monista musiikeista Aaltio teki useita versioita päästäkseen kiinni Mustosen näkemykseen kohtauksista. Aaltio kertoo säveltämisen olleen sekä intuitiivista että intellektuaalista:

Sitten kun peruspalikat jossain kohtauksissa oli paikoillaan niin sitten vähän niin kuin intuitiolla menin läpi...kun Ida on kohtauksessa, käytetään Idan teemaa, et se on taas tosi intellektuaalinen lähestymistapa, et intuitio tulee mukaan siinä, että miten tämä teema voisi tämän kohtauksen piirissä muuntua.

Musiikkien miksaus Aaltio teki itse studiossaan. Elokuvan kokonaisääniraidan miksaus vaikutti kuitenkin myös musiikkeihin. Aaltio kertoo jakaneensa äänityksensä erillisiin raitoihin eli ”stemmeihin” soitinryhmäkohtaisesti:

Loppumiksaus elokuvalla on samalla masterointi musiikille, siellä saatetaan tehdä sitten ainakin pieniä taajuuskorjauksia. Tässä me tehtiin niin että mä lähetin..Usein puhutaan niin että lähetetään stemmeinä, vaikka perkussiot oma juttunsa, että voi balansseihin vaikuttaa, Sitten kun laitetaan lopulliset äänet mukaan niin saattaa joku perkussioelementti esimerkiksi vaikuttaa olevan liian kovalla. Semmosia muutoksia me ollaan siellä tehty. Tai ehkä me jätettiin joku elementti jossain kohtaa pois tai jotain, stemmiä me käytettiin tässä kyllä. Se on ihan normaali vaihe kaikissa elokuvissa, loppumiksausessa saatetaan tehdä jotain tällasia.

Musiikkitekologinen osaaminen onkin Aaltion mukaan olennaista nykypäivän elokuvasäveltäjän työssä, varsinkin jos ei ole tunnettu tekijä tai osa suurempaa työryhmää:

Mä näin jenkeissä...John Williams on poikkeus, kun hän on niin iso stara, hän saa niin paljon aikaa kun tarvitsee niihin musiikkeihin niin se ei ole ongelma mutta niille jotka haluaa säveltää kynä ja paperi -tekniikalla ja sitten on tiimi ympärillä joka koittaa sitä mahdollistaa, niin silti aika hankalalta tuntuu. Christopher Young on vanhan koulukunnan säveltäjä, hyvin haastavaa heillä selvästi on se, vaaditaan iso tiimi, että saadaan edes se demo syntymään, koska Chris ei tee oikeastaan tietokoneella mitään ite, en voisi kuvitella että Suomessa esim. voisi pärjätä ilman että on taitoja tietokoneen kanssa kun on pakko ite pärjätä aika pitkälle.

Aaltio mainitsee myös harrastaneensa nuorempana ohjelmointia, joten musiikin tekeminen tietokoneella on sikäli looginen jatkumo. Hän kertoo ”kasvaneensa kiinni” teknologiaan ja viettää sävellysajasta suuren osan tietokoneella.

Aaltio kertoo *Bodom*in olleen mieleinen ja opettavainen kokemus:

Se on erittäin kansainvälisen oloinen elokuva, joten oli tosi hienoa päästä mukaan. Aika vauhdilla tuli tehtyä musiikit aikataulun johdosta, mutta *Obsession*-kappale ainakin tuntuu jääneen soimaan muutamille kuulijoille. Siitä voi myös vetää jonkinlaisen tyylillisen viivan Nyrkki-TV-sarjaan, jonka sain juuri valmiiksi, jossa käytin muutamia *Bodom*issa oppimiani niksejä muiden muassa!

”*Obsession*” on elokuvan lopputekstien aikana kuultavan syntetisaattoriarpeggioteeman nimi. Kyseinen kappale löytyy Aaltion kotisivuilta (Panu Aaltio 2020). Kirjoitan arpeggioteemasta enemmän analyysiluvuissa.

5. Analyysi: Bodomín musiikillinen olemus tarkastelun kohteena

5.1 Johdanto analyysiin

Tässä luvussa analysoin *Bodomín* musiikkia kronologisesti edeten. Tarkoituksena on hahmottaa elokuvan keskeiset musiikilliset piirteet. Niin kuin aiemmin mainitsin, analysoin musiikin piirteitä melodian, harmonian, tekstuurin, sointivärien, rytmin sekä instrumentaation kannalta pyrkien löytämään keskeiset soivaa ainesta kuvaavat elementit kustakin kohtauksesta. Analyysini ei siis ole kaikenkattava transkriptio musiikeista: esimerkiksi syntetisaattoritekstuurit ovat paikoitellen hyvin monikerroksisia ja niinpä olen valikoinut työhön mielestäni musiikin kannalta oleellimmat osatekijät. Tuon myös esille musiikin funktioita kohtauksissa. Tarkastelun kohteena on myös se, miten musiikki kytkeytyy elokuvan kauhutunnelmien synnyttämiseen. Tämän kartoittamisessa tukeudun vahvasti tutkimuskirjallisuuden tarjoamiin huomioihin yhteydessä havaintoihini *Bodomista*.

Analyysini avaa *Bodomín* musiikillista olemusta, ja Aaltion kommentit sävellystyöstä tuovat oman ulottuvuutensa kokonaisuuden tarkasteluun. Ne tuovat esille musiikin olemukseen vaikuttaneita taustatekijöitä. Kommentit ovat Aaltion haastattelusta (Aaltio 2018) sekä sähköpostiviesteistä (Aaltio 2019). Aiempi elokuvamusiikkitutkimus laajentaa perspektiiviä. Analyysi pyrkii tavoittamaan *Bodomín* musiikillisen luonteen sekä yhdistämään sen laajempaan tutkimuskenttään. Koen, että tutkimukseni siis hahmottaa sekä *Bodomia* että kauhuelokuvamusiikkien olemusta yleisemminkin.

Aaltion sävellysten lisäksi huomioon myös diegeettiset musiikkikappaleet, joita kuullaan kahdessa kohtauksessa. Niiden musiikilliseen luonteeseen en kuitenkaan syvenny tarkasti, sillä pääpaino tutkimuksessa on Aaltion työssä ja hänen itsereflektiossaan siitä.

Äänitehosteista ja muusta äänisuunnittelusta en tee systemaattista analyysia, mutta otan esille tarinan kannalta huomionarvoisia seikkoja, varsinkin silloin kun ne limittyvät musiikin käyttöön ja olemukseen.

Nuottiesimerkit olen tehnyt kuuntelemalla elokuvan ääniraitaa ja hahmottamalla MIDI-koskettimilla musiikin sisällöt. Transkriptioiden lopullisen muodon tein Musescore- nuotinkirjoitusohjelmalla. Transkriptioiden tarkoitus ei ole olla täydellisiä, rakenteelliset ja pienet variaatiot huomioivia partituureja, vaan esitellä keskeiset musiikilliset ideat kompaktissa muodossa.

Käytän tekstissä angloamerikkalaisia sävelnimiä (esim. B ja Bb). Perustelen valinnan sillä, että olen itse tottunut käyttämään niitä, joten analyysin tuottaminen on siten ollut sujuvampaa. Lisäksi haluan linkittää oman tutkimukseni osaksi kansainvälistä kauhuelokuvamusiikkitutkimusta, joka pääsääntöisesti käyttää angloamerikkalaista merkitsemistapaa.

Analyysi on jaettu kolmeen alalukuun. Tein jaon luodakseni muotoa pitkään tekstiin ja keventääkseni siten lukukokemusta. Jako noudattaa suunnilleen perinteistä kolminäytöksisen draaman rakennetta, jossa esittelyä seuraa konfrontaatio ja lopuksi nähdään ratkaisu. Niin kuin jo mainitsin, rakenne on tehty tekstiin lähinnä miellyttävää luettavuutta ajatellen, mutta *Bodom* myös tarinansa kautta jakautuu luontevasti perinteisen draaman rakennetta mukaillen kolmeen osaan.

5.2 Syntetisaattoreita sekä musiikin ja äänitehosteiden häilyvä raja

Elokuvan alkutekstien ja prologin aikana kuultava musiikki (00:00:23–00:03:22) rakentuu vahvasti syntetisaattorin matalan g-urkupisteen ylle. Donnelly (2005, 90–91) mainitseekin *dronen*, jollaiseksi urkupiste tässä hahmottuu, olevan kauhuelokuvamusiikkien yleinen tehokeino odottavan tunnelman luomiseksi. Esimerkiksi John Carpenterin *Halloween* (1978) rakentaa tiiviin atmosfääriinsä vahvasti dronejen varaan (Donnelly 2005, 102). Myös *Usva* (*The Fog*, 1980), sekin John Carpenterin ohjaustyö, hyödyntää niitä runsaasti (Donnelly 2010, 153). Uudempi esimerkki dronejen käytöstä jännityksen luomisessa on Colin Stetsonin musiikki elokuvaan *Hereditary* (2018, ohjaaja Ari Aster).

Perkussiiviset kumahdukset ja kilahdukset täydentävät *Bodom*in alun sointikuvaa ja kuullaan myös jousella soitetun symbaalin kaltaista metallisen kirskuvaa sointia. Se on Aaltion mukaan valmis *sample* eli ääninäyte. Sello soittaa riipiviä, ylä-äänirikkaita molliterssitrillejä (g–bb) ja alaspäin liukuvia ääniä. Aaltio kertoo sellon käyttämisestä:

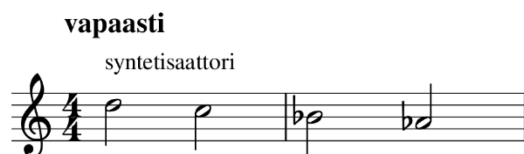
Joo muuten se olis tietysti vain ollut tollasia uivia syntikoita, et siihen tarvittiin jotain mikä on sellanen selkeä temaattinen kärki siinä, et se on vähän niinku sellanen teema tossa kappaleessa, tollanen sounditeema vois sanoa.

Yleistetyesti voidaan sanoa, että molliterssi – pienen sekunnin ohella – on länsimaisessa kulttuurissa usein liitetty kuolemaan ja kohtalokkuuteen (Collins 2004, 170).

Kuullaan myös laskeva, syntetisaattorilla soitettu d-c-bb-ab-kokosävelaskelmotiivi (ks. Esimerkki 1). Aaltio kertoo asteikon käytöstä:

Se ei asetu samalla tavalla paikoilleen kuin molli- tai duuriasteikko.
Koen, että se tuo vähän epävarmemman olon katsojalle siitä, mihin
suuntaan ollaan menossa.

Aaltion havainnot sopivat kohtauksen musiikkiin: kokosävelaskelmotiivi luo jännitettä, koska se ei purkaudu tonaalisesti vaan “kelluu” ratkaisemattomassa odotuksessaan. Kokosävelasteikon symmetrisyydestä johtuen se sisältää lukuisia tritonus-intervalleja. Tritonus on perinteisesti yhdistetty pahuuteen. (Halfyard 2010, 26.) Myös muun muassa epätasapaino, konflikti, helvetti ja kuolema on liitetty tritonukseen (Välimäki 2012). Laskeva asteikkoliike eli *katabasis* on musiikin ilmaisukaavoja tutkivassa figuuriopissa yhdistetty muun muassa vajoamiseen, kuolemaan, hautaamiseen sekä helvettiin (Välimäki 2017). Edellä mainitut mielikuvat sopivat hyvin myös *Bodom*in kontekstiin.



Esimerkki 1: Kokosävelaskelmotiivi

Alkuteksti- ja prologimusiikki on kelluvan vapaarytmistä ja sen pääasiallisena funktiona on luoda odottavaa ja jännitteistä tunnelmaa. Tätä elokuvan alun musiikkia mukaillaan myöhemmin useassa kohtaa. Yhdessä visuaalisten elementtien kanssa se määrittää heti elokuvan alkuun tarinalle ominaisen tunnelman, ja on näin ollen linjassa muun muassa Hickmanin (2006, 15) sekä Alitalon (1986, 92) huomioiden kanssa. *Bodom* noudattelee myös Hickmanin mainitsemaa elokuvan musiikin perusolemuksen esittelyä alkutekstien aikana. Esimerkiksi tällaisesta Hickman mainitsee *Psykon*. (Hickman 2006, 42.)

Eliaksen ja Aten keskustellessa autossa kuullaan diegeettistä rapmusiikkia radiosta (00:03:22 –00:04:31). Kohtauksessa soiva kappale on artisti Dollar Sign Ski:n *Get It Cheap*. Se luo tunnelmaa ja sitoo tarinan myös tiettyyn paikkaan ja aikaan.

Ida-Marian perheen ruokailukohtauksessa (00:05:09–00:05:30) kuullaan hauras pianon soittama kvintti-intervalli (ks. Esimerkki 2). Tämä kohtauksen odottavaa, surumielistä

tunnelmaa tukeva pianomotiivi kuullaan pidennettynä muunnelmana myös myöhemmin elokuvassa (00:28:37–00:29:20).

♩ = n. 66



Esimerkki 2: Pianomotiivi

Päähenkilönelikon tehdessä lähtöä Bodominjärvelle kuullaan ensimmäistä kertaa elokuvan keskeisimpiin musiikillisiin teemoihin lukeutuva syntetisaattoriarpeggio (00:05:48–00:07:41, ks. Esimerkki 3). Sen tasainen rytmi ja popmusiikkimaiset kolmisointuharmoniat luovat nuorekasta ja eloisaa tunnelmaa. Arpeggion ohessa kuullaan paikoitellen neljän sävelen toistuvaa kuviota. Kuvio on soitettu “bell”-tyyppisellä syntetisaattorisoundilla.

♩ = n. 113

Esimerkki 3: Syntetisaattoriarpeggioteema

Aaltio pohtii arpeggioteeman heijastelevan Hans Zimmerille tyypillistä ajattelua, jossa sointukierto ilman erillistä melodiaa voi jo itsessään olla mieleenpainuva. Arpeggio myös tukee leikkausta sitoen matkaanlähden kuvastoa yhteen.

Päätös käyttää syntetisaattoreita muodostui halusta tehdä jotakin erilaista kuin *Bodomiin* alkujaan suunnitelluissa yhteistuotantomusiikeissa:

Se oli hirveen sellasta brutaalia ja oli otettu se slasher-puoli sen musiikin terävimmäksi kärjeksi. Kysyin että onks toi nyt oikee ja ei se nyt ollutkaan se oikee suunta mitä ne halusi.

Aaltio kertoo syntetisaattoreihin päätymisestään:

Mulle tuli heti joku Twin Peaks tai sellanen mieleen, että eikö se olis helpommin sitä genree. Siellä olikin jossai temp-trackilla Tangerine Dreamia, et tässä selvästi olis vähän sellasta kasarisyntetisäntä et pitäiskö sitä lähteä enemmän kehittelemään.

Aaltion säveltämä syntetisaattorimusiikki tuokin mieleen esimerkiksi John Carpenterin 1970–1980-lukujen elokuvamusiikit. Donnelly (2010, 153–154) on kuvaillut Carpenterin syntetisaattoripohjaista tyyliä minimalistiseksi sekä toisteisuutta ja selkeitä tekstuureja hyödyntäväksi. Aaltion syntetisaattoriarpeggiosävellys on kuitenkin enemmän popmusiikkimainen kuin Carpenterin usein pelkistetyn piinaavat teokset.

Aaltio jatkaa syntetisaattoreiden olemuksesta:

Ja sit niissä on joku sellanen jännä mystiikka mitä kaipasi siihen ja sellanen yllättävä pehmeys, se on jännittävä yhdistelmä et ne on pehmeitä ja kylmiä.

Aaltio mainitsee käyttäneensä ns. softasyntetisaattoreita, eli tietokoneella olevia virtuaalisia soittimia. Merkeistä hän mainitsee Zebran (u-he), Omnispheren (Spectrasonics) sekä Padshopin (Steinberg). Softasyntetisaattorien käyttöä puoltaa kätevyys:

Mä tykkään kauheesti ulkoisista syntikoista, mutta se on just tää työtapakysymys, että sitten kun mä vielä liikuttelen tätä konetta eri paikkoihin niin se ei käytännössä sitten onnistuisikaan. Ja sitten kun pitää nopeasti saada palautettua joku vanha sessio ja tehtyä muutoksia niin...

Myös nuoruuden kauhuelokuvakokemukset saattoivat vaikuttaa syntetisaattorien käyttöön *Bodomin* musiikeissa. Aaltio puhuu lapsuuden katsomiskokemuksista ja miellyttävästä retrohenkisyydestä. Hän korostaa silti soitinvalinnan olleen vahvasti intuitiivinen.

Aaltio kuvailee syntetisaattorimusiikkinsa ja tieteiskauhua ja draamaa sekoittavan *Stranger Things* (2016–) -tv-sarjan yhteyttä:

Se tuntu silloin kauheen tuoreelta tyyliä koska *Stranger Things*ia ei ollut tullut vielä. Mä olin kauheen ylpee siitä, että saatiin tää leffa valmiiks ja että nyt tulee jotain ihan uutta ja sitten *Stranger Things* tuli ulos ennen meitä, ja kaikki kuvittelee, että mä oo kopioinut tota, siinä oli pari kuukautta väliä ennen kuin Bodom tuli teattereihin. Nonii, siinä meni taas.

Välillä 00:08:38–00:10:17 kuullaan jälleen diegeettistä radiomusiikkia autossa.

Kyseessä on *You Give Me Sweet Love* -niminen kappale. Sen esittäjää ei ole mainittu elokuvan lopputeksteissä, joten kyseessä saattaa olla ns. tuotantomusiikkikappale. Aiemmin kuullun rapmusiikin tapaan se luo tunnelmaa ja sitoo tarinan tiettyyn paikkaan.

Matkantekoa taustoittava musiikki (00:10:06–00:10:42) varioi laskevaa kokosävelaskelmotiivia. Eeteriset syntetisaattorisävelet ja riipivät, jousella soitetun symbaalin soinnit luovat jännitteistä tunnelmaa. Musiikki pysähtyy äkillisesti Eliaksen yllättäessä Aten tutkimassa vanhoja murhapaikkavalokuvia. Osuuden musiikin funktioiksi voi siis katsoa tunnelman luomisen sekä leikkauksen rytmin tukemisen.

Päähenkilönelikko jatkaa matkantekoa ja saapuu Bodominjärvelle (00:10:59–00:12:10). Tämän osuuden musiikki mukailee alkutekstien ja epilogin aikana kuultua sointimaailmaa selloineen. Myös laskeva kokosävelaskelmotiivi kuullaan uudestaan. Musiikki luo tunnelmaa ja tukee leikkausta sitomalla kuvia yhteen. Samankaltainen musiikki jatkuu välillä 00:12:27–00:13:40, jolloin päähenkilönelikko saapuu järven rannalle. Osuuden staattisen dissonoiva musiikki merkitsee Bodominjärven salaperäiseksi ja pelottavaksi alueeksi, ja sopii siten Scheurerin (2008, 182) kuvaukseen ”pahan paikan” musiikista.

Huomionarvoista on, että matkanteon kuvastot eivät sinänsä pidä sisällään mitään kovinkaan pelottavaa visuaalisesti, vaan juuri musiikki luo pahaenteistä tunnelmaa kerrontaan. Vastaava ilmiö on koettavissa *Hohto*-elokuvassa. Sen alkukohtauksen maisemakuvat eivät sinänsä ole mitenkään uhkaavia, mutta syntetisaattoreilla toteutettu *Dies Irae* -versiointi luo kohtaukseen kohtalokasta tunnelmaa, joka viestii tulevista kauhuista. (Code 2010, 133–134.) Mieleen tulee myös tuorempana esimerkkinä

Hereditary-elokuva, jonka viipyilevät, sinänsä ei-pelottavat kuvat saavat monissa kohtaa uhkaavaa sävyä juuri musiikin ja muun äänikerronnan kautta.

Aten ja Ida-Marian keskustellessa vuoden 1960 murhista (00:15:03–00:15:23) kuullaan hiljainen, säveltasoiltaan häilyvä ja pehmeästi dissonoiva drone, joka rakentaa epäselkeydessään kohtauksen pelottavaa tunnelmaa. Sipos (2010, 239) määrittelee kauhuelokuvien kohtauksiin synkkyyttä ja uhkaa tuovan musiikin/ääniefektin osuvasti ATC:ksi (*audio threat cue*, suom. äänellinen uhan merkki).

Keskustelukohtauksen yhteydessä kuultava drone voisi olla myös jonkinlaista ympäristön ääntä ja näin ollen hämärtää musiikin ja äänitehosteiden rajaa. Välimäki (2008, 30–33) kirjoittaa, miten nykyelokuvassa musiikki ja äänitehosteet voivat olla tiiviisti yhteen sulautuneita ja katsojan koettavaksi hahmottuu ”kokonaisvaltainen äänikudos”, joka sisältää myös puheen. Kaikenlaiset ääniraidan luokittelut pitää Välimäen mukaan ymmärtää joustaviksi. Simo Alitalo (1986, 88–89) on tiivistänyt tätä musiikin ja muiden äänten liukuvaa kategorisointia hyvin:

Joskus tuulen ääni saattaa saada varsin tonaalisen sävyn, kellojen ja sydämenlyöntien rytmi voi kuulostaa musikaaliselta tai musiikki voi kuulostaa kirkumiselta.

Vaikka nykyelokuvat hyödyntävätkin kasvavissa määrin musiikin ja äänitehosteiden helppoja kategorisointeja pakenevia sekoituksia, eivät ne silti ole mikään tuore keksintö. Jo *Tri Jekyll & Mr. Hyde* -elokuva (1931, ohjaaja Rouben Mamoulian) hyödynsi muodonmuutoskohtauksessaan musiikin ja muiden äänten luovaa yhdistelmää (Lerner 2010, 72).

Aaltio kertoo musiikin ja äänisuunnittelun suhteesta *Bodomissa*:

Yhtä elokuvaa siinä ollaan tekemässä, ja varsinkin jos on sellainen elokuvatyyppejä, kauhuelokuva, jossa musiikin pitäisikin mennä tosi ihon alle, niin se on aika loogista, että todellisuus sekoittuu, mikä on mitäänkin.

Välillä onkin haastavaa tietää, mikä *Bodomin* äänikerronnassa on Aaltion luomaa ja mikä taas äänisuunnittelija Panu Riikosen. Kohinat ja muut häilyvät äänelliset atmosfäärit voi hahmottaa monella tapaa. Aaltio kommentoi:

Tein tuontyyppistä musiikkia elokuvaan, mutta huomattavan paljon Panu Riikosen äänissä on tuota tyyliä myös, eli kyllä tosiaan musiikki ja ääni tässä nivoutuvat aika yhteen ja raja jääkin häilyväksi.

Yhteistyö äänisuunnittelijan kanssa on Aaltion mielestä tärkeää työn etenemisen kannalta:

Siinä on niin valtavia hyötyjä siinä, että tietää mitä toinen tekee, et jos jossain on joku iso ääniefekti ei ole mitään järkeä pistää musiikkia et on joku iso pamaus just siinä, ihan niinku tän tyyppisistä. Ja sävellajeihin, jos on jotain ääniefektejä missä on joku soiva äänenkorkeus jollain tapaa, niin siin on hirveen monia asioita, johon se vaikuttaa. Ehdottomasti kannatan sitä, että on säveltäjän ja äänisuunnittelijan välillä mahdollisimman paljon sitä tietojen vaihtoa.

Leirinuotio- ja uimiskohtauksen aikana (00:16:58–00:18:00) kuullaan popmusiikkia kannettavasta soittimesta. Kuultava kappale on *Drivin'*, esittäjänään Jeff Lewis. Huomionarvoista tässä ”mankkamusiikissa” on se, että kappale alkaa diegeettisenä, selkeästi tapahtumamaailmassa kuultavana mutta muuttuu kohtauksen edetessä ääniraitaa vahvasti hallitsevaksi ja siten tavallaan ei-diegeettiseksi. Oikeastaan on hyvin tulkinnanvaraista, missä se lopulta diegesiksessä sijaitsee.

Gorbman (1987, 3) mainitsee vastaavan tapauksen *Vaarallinen romanssi* -elokuvassa (*North by Northwest*, 1959, ohjaaja Alfred Hitchcock). Kyseisessä elokuvassa junan ravintolavaunussa kuultava musiikki muuttuu vähitellen ei-diegeettiseksi. Lukuisia muitakin esimerkkejä löytyy, kuten *Donnie Darkon* (2001, ohjaaja Richard Kelly) tanssikohtaus, jossa diegeettisenä alkava musiikki hukuttaa vähitellen alleen muut äänet (Donnelly 2005, 13).

Diegeettisen ja ei-diegeettisen musiikin liukuvasta rajanvedosta on kirjoittanut muun muassa elokuvatuutkija Rick Altman (1987), käyttäen käsitettä supradiegeettisyys.

Bodomin ”mankkamusiikki” luo juhlimistunnelmaa ja sitoo tapahtumat tiettyyn lokaatioon mutta sitoo myös leikkausta yhteen ei-diegeettiseksi (tai jonkinlaiseksi diegeettisen ja ei-diegeettisen välimuodoksi) muuntuessaan.

5.3 Dissonansseja, stingereitä sekä muita kauhun ääniä

Nelikon keskustellessa vuoden 1960 murhasta Bodominjärvellä (00:18:34–00:20:13) musiikki tukee pelottavan ja salaperäisen tunnelman rakentamista sekä heijastelee keskustelijoiden tunnetiloja. Se on hidastempoista ja mollivoittoista ja rakentuu jousi- ja vaskisoinneille. Rungas kromatiikka luo tonaaliseen perustaan arvaamattomuutta ja tukee näin kohtauksen jännittävää, ratkaisemattomiin murhiin kytkeytyvää sisältöä. Myös vaihtuvat tonaaliset keskuksat (Bm, Dbm, Bbm), joiden ympärillä musiikki kehittyy, luovat yllättyvyyttä ja draamaa kerrontaan.

Kyseessä ovat ns. heksatoniset poolit eli ”oudot” harmoniset poikkeamat, jotka toimivat kerronnan keinoina tonaalisessa musiikissa. Heksatoniset poolit ilmenevät usein – niin kuin tässäkin tapauksessa – sävellajillisesti etäisten peräkkäisten sointujen käyttönä. Tällaiset sointuvaihdokset on liitetty yliluonnollisuuden, pimeyden ja pahuuden teemoihin. (Välimäki 2014b.)

Donnelly (2010, 156) mainitsee tällaisen musiikillisen tehokeinon käytöstä John Carpenterin *Usva*-elokuvan kummitustarinakohtauksen yhteydessä. Siinä leirinuotiolla kuultu pelottava kertomus saa dramaattista tukea musiikin yllättäviltä sävellajimuutoksilta. Samankaltaisia huomioita on tehnyt myös Brown (1994, 150) Bernard Herrmannin musiikeista Alfred Hitchcockin elokuviin. Brownin mukaan näissä musiikeissa keskeistä on normien hylkääminen, jännitteiden pidättelemine sekä harmoninen monitulkintaisuus, joissa tonaalinen sävelkieli on lähtökohta muunnelmille.

Ida-Marian teema kuullaan ensimmäistä kertaa ajassa 00:21:32–00:22:18. Se toimii henkilöhaahmon osoittajana ja tukee surumielisyydessään myös juonta Aten ja Ida-Marian keskustellessa alastonkuvista. Teema rakentuu hidastempoisen syntetisaattorimelodian ja sointusäestyksen varaan (ks. Esimerkki 4).

♩ = n. 42
syntetisaattori

Gm Dm Am Bbadd9 Gm Dm Am Dm

Esimerkki 4: Ida-Marian teema

Aaltio kertoo kuvamateriaalin inspiroineen hänet luomaan samantyylistä musiikkia, jota kuullaan David Lynchin ja Mark Frostin luomassa *Twin Peaks* -sarjassa (1990–1991). Aaltion mukaan juuri Ida-Marian teema ilmentää tätä innoituksen lähdettä. Kieltämättä

Aaltion sävellys muistuttaakin Angelo Badalamentin mollivoittoisia, yötunnelmia kaiuttavia *Twin Peaks* -musiikkeja.

Aaltio jatkaa Ida-Marian teeman analysointia:

Kerronnan kannalta yksi musiikin tärkeimpiä tehtäviä elokuvassa oli lisätä samaistumista Idaan, ja siksi tein tällaisen hyvin yksinkertaisen melankolisen teeman, jotta katsojaa voidaan ohjata Idan pään sisälle.

Teemojen tai motiivien sävellys on ylipäätään keskeistä Aaltiolle:

Oon ajatellut sitä laajemmin, että sen ei tarvitse olla melodianpätkä, vaikka soitinkin...Äänenvärikin tai joku rytmisen motiivi tai mitä vaan. Kunhan se on joku tunnistettava yksikkö, jonka uudelleenkäyttö palauttaa melko välittömästi sen yhteyden katsojalle. Semmoset on tärkeitä, mä usein kutsun niitä teemoiksi, vaikka sen on ehkä vähän väärä termi noin laajalle...motiivi, en mä tiedä onks se motiivikaan, en mä oikein tiedä mikä olis sellanen mikä kattaa nää kaikki.

Ida-Marian nähdessä välähdyksen metsässä (00:22:18) musiikissa kuullaan jousella soitetun symbaalin lyhyt kirskuna. Myöhemmin, Eliaksen säikäyttäessä Ida-Marian (00:23:05) kuullaan lyhyt, häilyvä syntetisaattoriääni. Nämä lyhyet ääniefektimäiset iskut tukevat leikkauksen rytmiä.

Musiikki välillä 00:22:18–00:23:20 on säveltasoiltaan hämärää, muuhun äänisuunnitteluun sekoittuvaa *ambientia*. Se tukee arvaamattoman tunnelman luomisessa. *Ambientin* ymmärrän Toopin (1996, prologue xii) luonnehdinnan mukaiseksi ajelehtivaksi tai paikallaan pysyväksi musiikiksi, jossa vahva musiikillinen kehittyminen ei ole keskeistä.

Elias lähtee selvittämään teltan ulkopuolelta kuullun äänen lähdettä (00:25:50–00:26:43). Syntetisaattorin c-urkupisteen ohessa kuullaan sellon trillejä sekä erinäisiä hälyääniä. Yhdessä metsän äänten kanssa musiikki on luomassa kohtauksen jännitteistä, ympäristön tuntemattomuutta ja mahdollista uhkaa henkivää tunnelmaa. Donnelly (2005, 93–94) kirjoittaaakin, miten kauhuelokuvissa musiikki on osa kokonaisvaltaista ääniarkkitehtuuria. Musiikki ja muut äänet toisin sanoen rakentavat yhdessä tarinaa ja sen tunnelmia.

Bodom hyödyntää runsaasti ääniefektejä sekä muuta kuuluvaa ei-musiikillista materiaalia tunnelmien luomisessa. Nämä moninaiset äänet, kuten tuulen suhinat sekä katkeilevat oksat ovat myös keskeisiä tarinankerronnallisia elementtejä. Tältä osin *Bodom* vertautuu *Blair Witch Project* -elokuvan (1999, ohjaaja Daniel Myrick ja Eduardo Sánchez) äänisuunnitteluun. Myös siinä metsän äänet vievät tarinaa eteenpäin ja ovat keskeisiä pelottavien tunnelmien luomisessa (Coyle 2009, 217–220). Ympäristön ääniä kauhun atmosfäärien rakentamisessa hyödyntää myös *Wolf Creek* (2005, ohjaaja Greg Mclean). Elokuvasa erätaitoinen psykopaatti vainoaa nuoria retkeilijöitä Australian syrjäseuduilla. (Hayward & Minassian 2009, 239, 247.) *Wolf Creek* tulee siis myös tarinansa kautta lähelle *Bodomia*.

Kohtauksessa, jossa Elias lähtee Noran perään (00:27:55–00:28:20), musiikki on hälyisää, metallisten kilahdusten sävyttämää tekstuuria, joka tukee jälleen jännityksen ylläpitämisessä. Metalliset kilahdukset ja muut hälyäänet, joita kuullaan monessa kohtaa *Bodomia*, tuovat mieleen *Texasin Moottorisahamurhat* -elokuvan (*The Texas Chainsaw Massacre*, 1974, ohjaaja Tobe Hooper). Sen äänisuunnittelu häivyttää musiikin ja tehosteiden rajaa ja kaiuttaa kolahduksia, kilahduksia ja raapimisia eksperimentaalisina kollaaseina. *Texasin Moottorisahamurhat* -elokuvan kauhistuttavuus rakentuu pitkälti juuri äänien ja musiikin varaan. (Coyle & Hayward 2009, 130–133.)

Ruokapöytäkohtauksessa (00:05:09–00:05:30) kuultu pianomotiivi kuullaan pidennettynä muunnelmana, kun Atte ja Ida-Maria keskustelevat jälleen alastonkuvista (00:28:37–00:29:20, ks. Esimerkki 5). Kohtauksen musiikki päättyy äkisti teltan sortumiseen. Pianomotiivi heijastelee kohtauksen surumielistä ja vastaamattomia kysymyksiä esille tuovaa ilmapiiriä ja sen voi kuulla toimivan toisaalta Ida-Marian syyllisyydentunteiden merkitsijänä, kuten ruokapöytäkohtauksessakin. Motiivi toimii myös kasvavan jännityksen ilmentäjänä pianolinjan hyödyntäessä asteittain yhä korkeampia säveliä. Niin kuin Aten kertomuskin, se ikään kuin kehittyy kohti vastausta tai kliimaksia sitä kuitenkaan saavuttamatta.

♩ = n. 82



Esimerkki 5: Pianomotiivi, pidempi muunnelma

Aaltio vertaa pianomotiivia Ida-Marian varsinaiseen teemaan:

Tällä motiivilla on sama tarkoitus ohjata katsojaa Idan pään sisälle, kuin itse teemallakin. Mutta kulma on hieman eri, tällainen pieni pianomotiivi on sitten enemmän haavoittuvuutta ja kipua kuvastavaa, kuin tuo maalailevampi varsinainen teema, joka on kokonaisvaltaisemmin henkilöstä kertova.

Aten murhaa (00:29:45–00:30:46) säestävät tiheät atonaaliset jousidissonanssit, jotka voimistuvat kohtauksen edetessä. Jousidissonanssien olennaisin funktio on tukea piinaavan ja kauhistuttavan tunnelman luomisessa. Donnelly (2005, 90-91) nostaa purkautumattoman dissonanssin yhdeksi keskeisimmistä kauhuelokuvamusiikkien piirteistä. Atonaalisuuden ja purkautumattomien dissonanssien yleisyys kauhuelokuvamusiikeissa selittyy osaltaan sillä, että ne ovat vailla selkeää "suuntaa" ja ovat siten omiaan luomaan pelottavaa ja arvaamatonta tunnelmaa. (Hayward & Minassian 2009, 246.)

Murhakohtauksessa kuullaan myös ensimmäistä kertaa Vaeltajan motiivi: kaikuisa, puisen kuuloinen perkussioisku. Slasher-elokuville tyypillistä onkin käyttää musiikkia merkitsemään tappajan läsnäoloa tai lähestymistä (Rockoff 2002, 15). Vaeltajan motiivin olemuksessa *Bodom* eroaa tyypillisestä "hirviön" musiikillisesta kuvaamisesta. Se rakentuu usein dissonansseille, yllättäville intervallihypyille sekä voimakkaille soinnuille (Scheurer 2008, 185).

Aaltio kertoo Vaeltajan motiivista:

Yritin tehdä aika abstrakteja ratkaisuja Hikerin kohdalla, ettei musiikki kerro liikaa tästä mysteerisestä hahmosta. Myöskin tällaiset tilaa antavat perkussiiviset soittimet toimivat ja antavat tilaa metsän hiljaisuudelle paremmin kuin jatkuvat padit tai muut.

Noran metsän tutkimista ((00:31:00–00:31:35) säestävä musiikki on hiljaista, säveltasoiltaan häilyvää kudosta, joka sekoittuu metsän ääniin. Musiikki ja muu äänimaailma toimivat tässä vahvasti yhdessä jännitteisen tunnelman vahvistajina. Collins (2009, 210) kirjoittaa, miten se, että ei pysty erottamaan musiikkia ja muita ääniä toisistaan voi elokuvassa toimia levottomuutta herättävänä tehokeinona.

Kohtauksen lopussa kuullaan voimistuva, leikkausta tukeva kohina, joka johdattaa seuraavaan kohtaukseen. Siinä Nora juoksee metsässä (00:31:35–00:31:49). Juoksua

säestää nopeatempoinen, pistävien korkeiden dissonanssien sävyttämä musiikki.

Juoksukohtauksen musiikki tukee leikkausta ja luo rytmiä kerrontaan. Tähän kohtaukseen – ja *Bodomiin* yleisemminkin – sopii Donnellyn (2005, 105) huomio siitä, että kauhuelokuvien musiikki pyrkii usein yhteyteen fyysisyyden kanssa: hyvin korkeat ja matalat äänet linkittyvät erilaisiin kehon ääniin, kuten sydämeen ja verenkiertoon.

Eliaksen pysäyttäessä Noran musiikissa kuullaan *stinger* (suom. pistin). Donnelly (2005, 90–91) määrittelee stingerin äkilliseksi musiikilliseksi purkaukseksi, joka tuntuu usein ilmentävän fyysistä shokkia. Stinger voi saada katsojassa aikaan primitiivisen pelkoreaktion, joka edeltää opittuja tiedollisia tulkintoja (Donnelly 2005, 95). Myös musiikin äkillinen päättymisen voi aiheuttaa vahvan emotionaalisen reaktion (Hickman 2006, 37). Tällaista musiikin äkillisen katkeamisen aiheuttamaa säikäytysefektiä *Bodom* hyödyntää muun muassa kohtauksessa, jossa Elias yllättää Aten autossa (00:10:42).

Aten kuolema ja sitä edeltävät hetket (00:31:58–00:33:24) ovat kaoottisia, ja kompleksisen dissonoiva, jatkuvasti muuntuva orkestraalinen tekstuuri tukee tätä tunnelmaa. Musiikki myös heijastelee Eliaksen, Noran ja Ida-Marian sekavia, kauhuntäyteisiä tunnetiloja.

Ajassa 00:33:25–00:34:48 kuvataan Eliaksen, Noran ja Ida-Marian pakenemista metsässä. Kohtauksen musiikki on nopeatempoista ja rytmikästä. Matalan syntetisaattoribassokuvion lisäksi kuullaan vaski- ja jousikommenteja. Tämä musiikki tukee leikkausta luoden yhtenäisyyttä vaihtuviin kuviin ja vie rytmisyydellään kerrontaa eteenpäin. Musiikin painostavuus on linjassa kohtauksen sisällön kanssa.

Nora jää yksin, ja Ida-Maria ja Elias jatkavat pakenemista (00:35:16–00:36:05). Tämän kohtauksen musiikki on jatkumoa edellisestä. Eliaksen ja Ida-Marian eksytyttyä takaisin järven rantaan lähelle lähtöpaikkaansa musiikissa kuullaan jousien korkeaa dissonanssia, joka heijastelee epätoivoista ja kauhun värittämää tunnelmaa.

Lyhyessä kohtauksessa, jossa Nora on yksin, gongilta kuulostava lyömäsoitin ja metsän äänet luovat odottavaa atmosfääriä. Donnelly (2005, 36) mainitsee kellonlyöntien kaltaiset soinnit, joihin myös gongi voidaan laskea, yleisiksi kauhuelokuvissa. Kulttuurisesti kellot liitetään usein kuolemaan, ja tähän tematiikkaan liittyviä sävellyksiä löytyy runsaasti. Esimerkiksi Hector Berlioz'n *Fantastinen Sinfonia* -

orkesteriteoksen osa *Marssi Mestauslavalle* hyödyntää kellojen sointia. (Collins 2009, 202.)

Ida-Maria ja Elias puhuvat alastonkuvista ja Bodominjärvelle lähtemisestä (00:37:03–00:41:35). Kromatiikkaa hyödyntävät, pulsoivat jouset tukevat kohtauksen painostavaa tunnelmaa. Aaltio kertoo *Bodomin* temp-raidalla tässä kohtauksessa olleen musiikkia elokuvasta *Seitsemän* (*Seven*, 1995, ohjaaja David Fincher). Temp-musiikki tarkoittaa elokuvan leikkausvaiheessa käytettyä tilapäismusiikkia. Se rytmittää leikkausta ja heijastelee ohjaajan ja leikkaajan näkemyksiä kohtauksen mahdollisesta musiikillisesta luonteesta. *Seitsemän*-elokuvan temp-musiikki sopi yllä mainittuun kohtaukseen erittäin hyvin, joten Aaltio päätyi tekemään samankaltaisen sävellyksen siihen:

Joo sitä ois voinut käyttää ihan suoraan. Silloin tulee se ongelma että...Hyvin lähelle tempia sit päädyin, koska ei siitä saa enää parempaa, kun se on niin loistava se temp. Tottakai tää on tosi saman tyyppistä, on jotain vaskia, vähän tummempi sävy, ei oo niin vaskivoittoinen, pulssi kuitenkin. Tätä tuli jumpattua todella moneen kertaan, että pääsis siihen samaan efektiin koska se oli niin tehokas se temp siinä.

Puukon työntymistä Eliaksen rintaan edeltää lyhyt voimistuva kohina. Brutaalia puukotusta (00:41:16–00:41:35) säestävät rytmikkäät rummuniskut ja riipivät symbaalit. Collinsin (2004, 173) mukaan lyömäsoittimilla on tiivis yhteys väkivaltaan ja sotaan. Lyömäsoitinmusiikki tukee kohtauksen rytmiä ja leikkausta. Kohtauksen lopussa kuullaan vielä lyhyt, aavemainen kohina.

Nopeatempoinen, ohjelmoitu rytmiksi sekä nakuttava syntetisaattoribasso-ostinato (ks. Esimerkki 6) tukevat leikkauksen yhtenäisyyttä Noran ja Ida-Marian heittäessä Eliaksen ruumiin järveen (00:41:44–00:42:38).

♩ = n. 126



Esimerkki 6: Syntetisaattoribassokuvio

Ostinatokuviot ovat kauhuelokuvamusiikeissa yleisiä. Niillä saadaan aikaan jännitystä kumuloituvan toiston kautta. (Donnelly 2005, 90–91.) Energinen musiikki luo myös

toiminnan ja kiireen tuntua kerrontaan. Pulsoivat, painostavaa tunnelmaa luovat jouset kuullaan jälleen kohtauksessa, jossa ruumis uppoo veteen (00:42:51–00:43:23).

Autossa Nora ja Ida-Maria tajuavat, että avaimet ovat jääneet Eliakselle (00:43:36–00:43:56). Asian valkenemista edeltää hiljainen, epäselkeä ambienssi, joka huipentuu voimistuvaan syntetisaattoriääneen. Sen voi hahmottaa toimivan eräänlaisena ymmärryksen syntymisen äänellisenä vastineena. Musiikin pääasiallinen funktio tässä kohtauksessa on siis emotionaalisen sisällön tukeminen. Toki tässäkin musiikki luo myös rytmiä kohtaukseen.

Sukelluskohtauksen (00:44:01–00:47:30) alussa kuullaan jälleen sellon trillejä, hämyisiä ambientia sekä kaikuisia lyömäsoitiniskuja. Ne virittävät pelottavaa tunnelmaa. Kuvan siirtyessä pinnan alle kuullaan riipiviä, metallisia sointeja sekä kehämäistä, ihmisäänien mieleen tuovaa syntetisaattorikuviota, joka toistaa c–c#–d -säveliä (ks. Esimerkki 7). Sinnikäs toisteisuus ja kuvion ”päämäärätön” kromatiikka ovat osaltaan luomassa kohtauksen piinaavaa tunnelmaa. Mieleen tulee *Hämärän rajamailla* -sarjan (*The Twilight Zone*, 1959–1964) jännitteinen teemamusiikki.



Esimerkki 7: Toisteinen kuvio Ida-Marian sukeltaessa

Sävelkorkeudeltaan portaattomasti nouseva syntetisaattoriääni kuullaan, kun Ida-Marian käsi ja avaimet nousevat vedestä. Tämä liikkeen ja musiikin synkronisaatio yhtenäistää audiovisuaalista kerrontaa ja on hetkellinen ns. *Mickey Mousing* -efekti. Se tarkoittaa kuvan liikkeen ja musiikin vahvaa samankaltaisuutta (Hickman 2006, 42–43). Pulsoivat jouset ovat jälleen mukana kohtauksen loppupuolella.

Versio Ida-Marian teemasta kuullaan, kun hän ja Nora lähtevät autolla pois järveltä (00:47:31–00:48:42). Tässä muunnelmassa kuullaan sointuharmoniat ilman melodialinjaa. Musiikki tässä kohtauksessa toimii ensisijaisesti henkilöhaahmon osoittajana sekä melankolisen tunnelman rakentajana. Toisteinen, g-molliin viittaava ostinato (ks. Esimerkki 8) säestää Noran ja Ida-Marian riitelyä (00:51:34–00:52:30). Ostinato heijastelee kaksikon piinaavia tuntemuksia.

vapaasti

syntetisaattori

4x



Esimerkki 8: Musiikki riitelyn taustalla

5.4 Musiikin tukemaa symmetriaa ja äänten karnevaalia

Takautumajaksossa (00:52:45–00:56:33) kuullaan jälleen syntetisaattoriarpeggioitemaa. Sen ohessa on nyt myös kaksi muuta syntetisaattorikuviota (nuotissa a ja b). Nämä lisäykset rikastavat kerrontaa tuomalla uusia ulottuvuuksia jo kuuluun arpeggioiteemaan (ks. Esimerkki 9).

♩ = n. 113

arp. D5 Am Em

bell

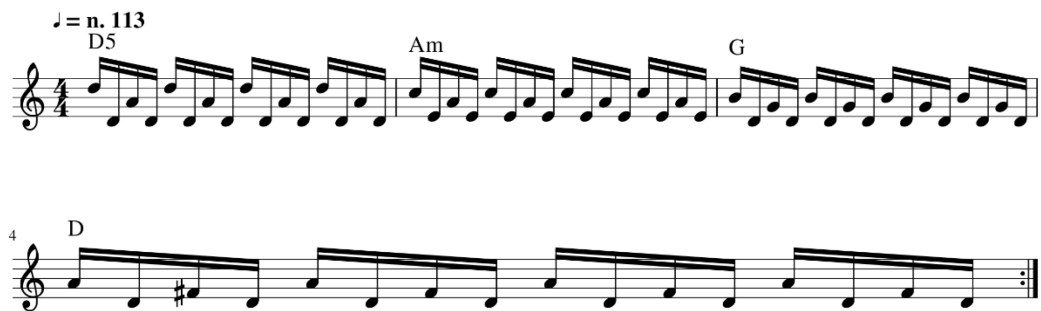
a

b

4 Fadd9 F

Esimerkki 9: Syntetisaattorikuviot ensimmäisessä takautumajaksossa

Takautumajaksossa kuultavat nakuttavat, kellomaiset perkussiot tuovat mieleen ajan kulumisen. Kellomaisia kuvioita tai motiiveja on hyödyntänyt myös Hans Zimmer monissa sävellyksissään, esimerkiksi musiikissa elokuvaan *Interstellar* (2014, ohjaaja Christopher Nolan). Syntetisaattoriarpeggioteema saa takautumajaksossa myös duurisävyjä, jotka lisäävät siihen jonkinlaista voitokkuutta (ks. Esimerkki 10).



Esimerkki 10: Syntetisaattoriarpeggioteeman muunnelma

Takautumajakson musiikki kokonaisuudessaan vahvistaa nuorekasta tunnelmaa ja yhtenäistää leikkausta. Se vetää katsojan mukaan takautuman tapahtumiin. Gorbman (1987, 5–6) vertaakin elokuvaa hypnoosiin. Musiikki heikentää vastustusta elokuvan luotua maailmaa kohtaan, ja musiikin piirteet toimivat osaltaan hypnoosin rakentamisessa.

Toisessa takautumassa, jossa Nora ja Ida-Maria suunnittelevat murhia (00:56:50–00:57:53), kuullaan harmonisesti melko staattista syntetisaattorikudelmää, joka rakentuu Dm–Am/D -harmonialle. Myös se yhtenäistää leikkausta luoden lisäksi synkeän odottavaa tunnelmaa.

Ääniefektimäinen stinger kuullaan, kun Nora lyö Ida-Mariaa jokoavaimella. Stinger tehostaa kohtauksen rytmiä. Lyömisen jälkeen ääniraitaa hallitsevat jousten korkeat ja dissonoivat sävelkentät. Ne voi tulkita kohtauksen yleisen kauhun lisäksi myös Noran lyönnistä johtuvan Ida-Marian sekavuuden äänelliseksi vastineeksi. Brown (1994, 239–241) mainitseekin, että musiikki voi elokuvassa toimia eräänlaisena rinnakkaistodellisuutena, joka äänellisin keinoin rakentaa elokuvan tematiikkaa ja merkityksiä. Lyöminen ja Ida-Marian tajuissaan pysyttelevä tapahtuvat ajassa 00:58:07–00:58:23.

Rytminen, lyömäsoitinten dominoima musiikki vahvistaa tappelukohtauksen räjähtävyyttä (00:58:23–00:59:02). Hälyinen, instrumentaatioltaan tunnistamaton tekstuuri kuullaan auton suistuttua tieltä. Se vahvistaa sekavaa tunnelmaa.

Vaeltajan kävellessä Volvon luokse (00:59:44 –01:00:59) kuullaan jälleen syntetisaattorin kokosävelasteikkoteema. Yhdessä g-urkupisteen kanssa se on synnyttämässä odottavaa ja salaperäistä tunnelmaa. Kohtauksen aikana kuullaan myös hälyisiä, pulsoivia äänikenttiä. Musiikki tässä kohtauksessa on hyvin samankaltaista kuin alkutekstien ja prologin aikana.

Musiikki jatkuu pitkälti samankaltaisena, kun Nora ja Ida-Maria puhuvat miehen tappamisesta ja Vaeltaja asettaa vetokoukun Volvoon (01:01:40–01:02:42).

Kokosävelasteikkoteeman lisäksi kuullaan sellotrillejä sekä jousten alaspäin liukuvia glissandoja. Mikrotonaalisesti liukuvat, epävarmuutta ja pysymättömyyttä henkivät sävelet ovat yleisiä kauhuelokuvissa, kuten *Hohdossa* (Donnelly 2005, 36). Välimäki (2008, 133) kirjoittaa samasta aiheesta:

Pitkät liu'unnat, joissa ääni tuntuu loputtomasti syöksyvän tuntemattomaan, synnyttävät tunteen pohjattomuudesta. Pysyvän perustan puuttumisen takia tällainen musiikki on omiaan kuvaamaan mielen järkkymistä, turvattomuutta ja surrealistista tilaa, jossa yksilö ei kykene jäsentämään maailmaa mielekkäästi.

Välimäen kuvailu sopii hyvin yllä mainitun kohtauksen pelonsekaisiin ja hämmentyneisiin tunnelmiin.

Vaeltaja vetää Volvoa perässään Noran ja Ida-Marian ollessa kauhistuneina sen sisällä (01:03:05–01:05:19). Kohtauksen toiminnallisuutta tukee ja leikkausta yhtenäistää nopeatempoinen, ohjelmoitu perkussioiden ”säksätys”. Lisäksi kuullaan jousten dissonoivaa sävelkenttää sekä vaskien glissandoja. Ne päättyvät välillä b-säveleen, joka vasten musiikin g-urkupistettä hahmottuu duuriterssiksi. Tämä ajoittainen duurisävy luo kohtaukseen yllättävää juhlallisuutta, jonka voi tulkita Vaeltajan voimien ja kykyjen äänelliseksi ilmentäjäksi. Toisaalta duurisävy luo audiovisuaaliseen kokonaisuuteen monitulkintaisuutta, joka onkin keskeinen funktio kauhuelokuvamusiikeille niiden pyrkiessä aiheuttamaan katsojassa epävarmuuden tunteita (Donnelly 2005, 88).

Vaskiglissandot luovat tietysti myös miellelyhtymiä tuomiopäivän pasuunoihin, jotka julistavat maailmanloppua länsimaisen kulttuurin kuvastoissa (Välimäki 2012).

Musiikki saa yllä mainitussa kohtauksessa monia funktioita: se yhtenäistää leikkausta, luo eteenpäin vievää rytmiä kerrontaan sekä tehostaa painostavan mahtipontista tunnelmaa.

Musiikki päättyy äkillisesti Volvon ilmalentoon. Katkeaminen toimii eräänlaisena *stingerinä*, ja musiikittomuus antaa tilaa ilmalennon ja romuttumisen ääniefekteille.

Musiikki ja kuva kontrastoivat kohtauksessa, jossa Vaeltaja hinaa katollaan olevaa Volvoa perässään (01:05:28–1:06:45). Musiikkina on Ida-Marian teema (ilman melodiaa), jonka kaunis surumielisyys luo vastineen romuttumisen ja verikylläisen tajuttomuuden kuvastoille. Kohtauksen musiikki luo melankolista ja kontrastisuudessaan hämmentävää tunnelmaa ja tuo Ida-Marian keskiöön.

Seuraavassa kohtauksessa Nora pakenee auton romusta ja saa Vaeltajan koiran peräänsä ja Ida-Maria vedetään pois autosta (01:07:43 –01:09:43). Musiikkia hallitsevat syntetisaattorin rytminen pulssi, erinäiset hälyäänet, josten dissonoiva sävelkettä sekä Vaeltajan motiivi. Kromaattisesti nouseva syntetisaattorilinja toimii jännitteen tasaisena lisääjänä (ks. Esimerkki 11).

$\text{♩} = \text{n. } 98$



Esimerkki 11: Kromaattisesti nouseva syntetisaattorilinja

Musiikki päättyy äkisti veitseniskumaiseen ääneen, ja kohtauksen loppupuoli on pätkitty sekä kuvallisesti että äänellisesti kaoottiseksi kollaasiksi. Myös tässä kohtauksessa musiikki saa monia funktioita. Se luo pelottavaa tunnelmaa, heijastelee Ida-Marian ja Noran kasvavaa kauhua sekä toimii Vaeltajan äänellisenä osoittajana. Kohtauksen moniulotteinen äänimaailma musiikkeineen, koiran haukuntoineen ja Ida-Marian ja Noran kirkumisineen sopii David Scott Diffrientin (2004, 57–58) ajatukseen kauhuelokuvista ”äänten karnevaalina”.

Hitaasti vaihtuvat, taukojen reunustamat jousisoinnut (ks. Esimerkki 12) säestävät montasikohtausta, jossa nähdään luontokuvastoa, Vaeltaja, auton uppoaminen järveen

sekä Nora ja Ida-Maria sidottuina (01:09:44–1:11:04). Peräkkäiset mollisoinnut luovat raskasta, painostavaa tunnelmaa yhdessä kohtauksen visuaalisten elementtien kanssa. Musiikin katkominen tauoilla, eli figuuriopin *suspiratio*, luo mielikuvia väsymyksestä, tuskasta ja huokauksista (Välimäki 2017). Musiikki myös yhtenäistää montaaileikkausta.

♩ = n. 43
 jouset
 Gm Dm C Gm Gm Dm Am Gm Gm

Esimerkki 12: Montaaileikkaus

Ajassa 01:12:21–01:14:33 Vaeltaja valmistelee veritöitään. Musiikki on yhdistelmä korkeita dissonoivia sävelkenttiä, tuulikelloja sekä jousella soitetun symbaalin sointia. Nämä luovat yhdessä hälyisän kuulokuvan. Vaeltajan motiivi esiintyy kohtauksessa useita kertoja. Musiikki tässä kohtauksessa luo ahdistavaa, Noran ja Ida-Marian kauhua heijastelevaa tunnelmaa ja toimii henkilöihahmon – Vaeltaja – osoittajana.

Kuvan siirryttyä teltan sisälle kuullaan lyhyt, melankolinen pianomusiikki (ks. Esimerkki 13), joka katkeaa äkisti Vaeltajan hyökkäykseen ajassa 01:14:33. Tämä b-mollissa kulkeva musiikki luo hetkellisen pysähtymisen tunnelmaa ennen tarinan veristä huipentumaa. Laskeva sävelkulku luo figuuriopin kautta tulkittuna yhteyttä kuolemaan ja hautaamiseen (Välimäki 2017), kuten kokosävelasteikkomotiivin kohdallakin.

vapaasti
 piano

(lisäksi syntetisaattorin b-urkupiste)

Esimerkki 13: Pysähtymisen tunnelma ennen Vaeltajan hyökkäystä

Murhakohtauksen äänimaailma on Aaltion mukaan äänisuunnittelija Panu Riikosen luomaa. Mainitsen kohtauksen kuitenkin tässä, koska se edustaa jälleen *Bodomille* ominaista musiikin ja muiden äänien rajat häivyttävää tyyliä.

Murhakohtaus on sekä kuvan että äänen suhteen korostetun pirstoutunut. Kohtauksen kaikuisat, vuoroin väkivaltaisesti kuultaville iskeytyvät ja loittonevat äänet sijaitsevat jossakin musiikin ja tehosteiden välimaastossa ja tukevat leikkausta sekä hirvittävän tunnelman luontia. Kohtauksen äänimaisemaan sopivat Välimäen (2012) mainitsemat

kauhun ja kuoleman äänelliset ilmentymät: kolkot ja hurjat soinnit, äärirekisterit sekä “paukkuefektit”.

Välähdykset lähes paljaista ja veren tahrimista kehoista sekä repivä äänikerronta luovat yhdessä intensiivisen kokonaisuuden. Brown (2010, 11) kirjoittaaakin slasher-elokuvien lähes pornografisista vaikutelmista.

Vaihdos hauraasta pianomusiikista kohtauksen lopun kauhistuttavaan, repivään äänimaisemaan sopii Scheurerin (2008, 180) huomioon siitä, miten kauhuelokuväsäveltäjät hyödyntävät usein motiivien ja sointivärien kontrastia jännitteiden ja uhan luomiseksi. Yllättävät vaihdokset luovat kerrontaan odottamattomuutta ja tasapainon järkkymistä (Scheurer 2008, 180).

Epilogin alkupuolella (01:15:24–01:16:15) kuullaan Ida-Marian teema. Sen surumielinen kauneus saa jopa kieroutuneen ironisia piirteitä Ida-Marian vaikuttaessa murhaajalta. Epilogin alkupuoli toimii luvussa 2.4. mainitun *Final girl* -konseptin epätietoisuutta luovana muunnelmana. Teemalla on kohtauksessa ainakin kolme funktiota: se on henkilöhahmon osoittaja, se luo tunnelmaa ja yhtenäistää leikkausta.

Epilogin loppupuolella (01:16–01:16:56) uusi nuorisoyoukko saapuu Bodominjärvelle. Kohtaus palauttaa mieleen elokuvan alun osuudet. Myös kohtauksen musiikki on samankaltaista kuin prologissa, ja näin se tukee tarinankerronnan symmetriaa. Elokuva ikään kuin sulkeutuu siihen, mistä se alkoi. Sellotrillien lisäksi kuullaan jälleen jousella soitetun symbaalin hiljaista kirskunaa sekä Vaeltajan motiivi muistuttamassa tämän kauhua herättävän hahmon olemassaolosta. Epilogin loppupuolen musiikin keskeisimmiksi funktioiksi voi katsoa tunnelman tukemisen sekä henkilöhahmon osoittamisen. Myös jo mainittu kerronnan symmetrian luominen on tämän musiikin keskeinen tehtävä.

Lopputekstimusiikki (01:16:56–01:20:53) on pidempi muunnelma syntetisaattoriarpeggioteemasta ja sen ohessa kuulluista muista kuvioista, jotka on esitelty aiemmin tekstissä. Myös tällä kertaa arpeggioteema moduloi osaksi aikaa duuriin. Ohjelmoidut lyömäsoittimet lisäävät musiikin iskevyyttä ja syntetisaattorimatot luovat osaltaan tilan tuntua. Lopputekstimusiikin pääasiallisena funktiona on palauttaa vielä kertaalleen mieleen elokuvan nuoriin kytkeytyvää tunnelmaa.

6. Lopuksi

Tässä laadullisessa tapaustutkimuksessa olen tarkastellut Panu Aaltion *Bodom*-elokuvaan säveltämää musiikkia. Tarkoituksena on ollut hahmottaa elokuvan musiikillista olemusta ja sen merkityksiä sekä oman lähikuunteluun pohjaavan audiovisuaalisen analyysini että Aaltion mietteiden pohjalta. Musiikillisten piirteiden lisäksi olen fenomenografiaan tukeutuen tuonut esille sävellysprosessia Aaltion kommenttien kautta. Olen myös kiinnittänyt huomiota musiikin funktioihin elokuvakerronnassa sekä pyrkinyt tuomaan esille sitä, miten musiikki on osatekijänä kauhutunnelmien rakentamisessa. Omat huomioni ja Aaltion näkemykset olen yhdistänyt aiempiin kirjoituksiin kauhuelokuvien musiikeista. *Bodom*in musiikillinen luonne on näin ollen hahmottunut metodologisen triangulaation kautta.

*Bodom*in musiikit hyödyntävät runsaasti droneja, ostinatoja, stingereitä sekä rytmikkäitä arpeggioita. Sävellyksissä on runsaasti kromatiikkaa, dissonansseja, purkautumatonta jännitteisyyttä – muun muassa kokosävelasteikon käytön kautta – sekä molliharmonioita. Sointivärien käytössä on isoja kontrasteja. Syntetisaattorit ja sello ovat keskeisiä soittimia erilaisten virtuaalisten orkesteri-instrumenttien, kuten jousien, vaskien ja lyömien ohella. Myös jousella soitettu symbaali -sample esiintyy useassa kohtaa elokuvaa.

Kuvaavaa *Bodomille* on myös musiikin ja muun äänikerronnan häilyvät rajat. Aaltion säveltämät teemat ja motiivit ovat myös keskeisiä: Ida-Marian ja Vaeltajan hahmot esitellään katsojille osittain juuri näiden ääni-ilmentymien kautta.

Syntetisaattoriarpeggioteema toimii yleisempänä elokuvan tunnelman rakentajana.

Musiikintutkija Karen Collins kirjoittaa helvetin äänellisistä ominaisuuksista elokuvissa, teatteriesityksissä ja kirjallisissa kuvauksissa. Tekstissään Collins mainitsee muun muassa kaiut, jyrinät, metallin raavinnat ja räsehdykset, huudot sekä korkeataajuiset vinkunat. Nämä äänet liitetään usein väkivaltaan ja kuolemaan ja niillä on pitkä historia taiteissa. (Collins 2009, 203–205.) Esimerkkinä vaikkapa kauhukirjailija H.P. Lovecraftin värikäs kuvaus vuoden 1926 tarinassa *Cthulhun kutsu* (Lovecraft 1989, 77):

Eläimellinen raivo ja orgastinen riemu kiihtyivät kohti riivattua huippuaan ulvonnan ja rääkäisyjen säestyksellä, jotka kirskuivat ja kajahtelivat öisen metsän halki kuin tuhoisa myrsky helvetin syvyyksistä.

Collinsin ja Lovecraftin mainitsemat soinnit sopivat hyvin kuvaamaan *Bodomin* musiikillista olemusta. Elokuva ja Aaltion sävellystyö liittyvät näin ollen osaksi mittavan historian omaavia väkivallan ja kuoleman esityksiä taiteissa.

Bodomin voi myös nähdä musiikillisen tuomiopäiväkuvaston edustajana. Välimäki (2012) kirjoittaa tällaisen kuolemaan ja kauhuun liittyvän kuvaston ilmenevän musiikillisesti esimerkiksi hurjina sointeina, äärirekisterien ja tritonuksen käyttönä sekä äkillisinä, voimakkaina hyökkäyksinä, ”paukkuefekteinä”.

Funktioiden havainnointi elokuvakerronnasta on väkisinkin kokonaistodellisuutta tyypistävää ja hyvin subjektiivista. Funktiot ovat usein päällekkäisiä ja niiden rajat ovat liukuvia. Funktioanalyysin haasteista olen kirjoittanut enemmän luvussa 2.2. Alla mainitsen tiivistetysti muutaman mielestäni keskeisen *Bodomin* musiikkeja leimaavan funktion.

Tunnelman luominen ja vahvistaminen on *Bodomin* musiikkien tärkein funktio. Myös leikkauksen tukeminen ja rytmin luominen kerrontaan nousee keskeiseksi funktioksi. Musiikki toimii myös teemojen ja motiivien kautta henkilöhahmojen osoittajana. Musiikki *Bodomissa* myös heijastelee henkilöhahmojen tuntemuksia.

Musiikeilla on olennainen rooli *Bodomin* kauhutunnelmien rakentamisessa. Kauhuelokuvan määrittelystä olen kirjoittanut enemmän luvussa 2.4, mutta tässä kertauksena Schepelernin (1986, 16) ytimekäs kuvaus genrestä:

Fiktioelokuva, joka pyrkii herättämään yleisössä kauhun ja pelon tunteita käyttäen sellaisia tapahtumakulkuja, jotka käsittelevät makaabereja (mielellään myös morbideja, verisiä, rikollisia ja mahdollisesti mielikuvituksellisia) asioita, ja kerrontatapaa, joka painottaa jännitystä, yllätyksiä ja kauhutehosteita.

Schepelernin määritelmän tueksi nostan myös kertauksena esille Princen (2004, 2) kuvailun siitä, miten kauhuelokuvissa epävarmuus ja tuntemattoman kohtaaminen uhkaavat turvallista asioiden järjestystä. Kawin (2012, 4) puolestaan tuo

kirjoituksessaan esille, miten kauhuelokuvat pyrkivät aiheuttamaan katsojissa pelon tuntemuksia.

Bodomissa dronet ja kokosävelasteikon käyttö luovat odottavaa tunnelmaa ja ostinatokuviot jännitettä kumuloituvan toiston kautta. Purkautumattomat dissonanssit, runsas kromatiikka sekä paikoin hämyiset, tunnistamattomat soinnit luovat epävarmaa, arvaamatonta atmosfääriä, joka on olennainen kauhun elementti.

Myös runsas jousiglissandojen käyttö tehostaa pelottavia tunnelmia: kuten analyysissa kirjoitin, Välimäki (2008, 133) mainitsee niiden liittyvän muun muassa turvattomuuden tunteeseen. Aaltion hyödyntämät heksatoniset poolit yllättävine sävellajivaihteluineen ovat myös rakentamassa elokuvan kauhutunnelmia. Molliharmoniapainotteisuus tuo surumielisyyttä tarinaan ja stingerit toimivat pelkoa herättävinä shokkiefekteinä. Myös suuret soinnilliset kontrastit ovat omiaan luomaan järkyttävää tunnelmaa, kuten Schreurer (2008, 180) kirjoittaa. Tästä esimerkkinä on elokuvan lopun brutaalia murhakohtausta edeltävä ilmavan kuuloinen pianomusiikki.

Bodomin äänikerronta yhdistelee musiikkia ja muuta äänimateriaalia niin, että eri kategorioiden rajoja on paikoitellen vaikea määrittää täsmällisesti. Tällainen on omiaan luomaan levotonta kauhutunnelmaa, kuten Collins (2009, 210) kirjoittaa.

Vaeltaja-hahmon motiivi toimii myös kauhun rakentajana, varsinkin elokuvan edetessä: katsoja voi alkaa osata yhdistää kaikuisan, puumaisen iskun tähän uhkaavaan, tuntemattomaan hahmoon. Näin ollen pelkkä sointi voi herättää joukon odotuksia ja mielikuvia.

Osittain *Bodomin* kauhutunnelmat rakentuvat sen varaan – ja tämä pätee varmasti yleisemminkin kauhuelokuviin – että vastaavia sointeja ja skenaarioita on ollut aiemmissa elokuvissa. Katsojalla on toisin sanoen odotuksia elokuvan suhteen: esimerkiksi John Carpenter -henkisen musiikin kuuleminen tällaisessa kontekstissa herättää heti joukon assosiaatioita erilaisiin jo koettuihin kauhutarinoihin. Ylipäätään se fakta, että tietää alkavansa katsomaan kauhuelokuvaa vaikuttaa myös musiikkien tulkintaan: äänikerronta tulee tulkittua tällaisen genrestä jo saatujen kokemusten ”odotusfiltterin” läpi.

Täytyy myös muistaa, että elokuvan tunnelmien kokeminen on hyvin subjektiivinen asia, ja yhdelläkin kokijalla usein hetkestä riippuvainen sekä monitasoinen. Niinpä

esimerkiksi voi samaan aikaan kokea, että jokin kohtaaminen on pelottava, mutta myös jollakin tapaa huvittava päätöksellisuudessaan. Kauhugenre lieneekin äärimmäisyydessään hedelmällinen tahattomalle koomisuudelle. Tunnelmien tulkinnassa tutkija liikkuu hämärillä alueilla: Tuonko lopulta esille sitä, mitä kuvittelen tekijöiden tavoitelleen tai mikä näyttää ilmentävän genren piirteitä, vai sitä, miltä kohtaukset tuntuvat oikeasti minussa juuri nyt? Ja jos se, miltä ne tuntuvat, on moniulotteista, minkä tuntemuksista valitsen tekstiin? Nämä ovat kysymyksiä, joihin on vaikea löytää selkeitä vastauksia. Analyysissä olen pyrkinyt kuitenkin löytämään – kaikessa subjektiivisuudessaan – kunkin kohtauksen keskeisimmät tunnelmat.

Tutkimuksen rajaus muotoutui vähitellen noin parin vuoden aikana. Säveltäjän näkökulman mukaan ottaminen oli mukana suunnitelmissa alusta lähtien, sillä koin sen tuovan huomattavaa lisäarvoa analyysiin. Aaltion lupauduttua haastateltavaksi tutustuin hänen töihinsä ja valikoin analyysin kohteiksi *Järven Tarinan* ja *Bodomin*. Sisällytin haastatteluun myös kysymyksiä Aaltion urakehityksestä ja yleismietteitä elokuväsäveltämisestä.

Haastatteluvaiheessakaan en vielä ollut varma, mikä tutkimuksen lopulliseksi rajaukseksi muodostuisi. Alkaessani purkamaan haastattelua ja hahmottamaan työn rakennetta päädyin siihen, että yhden elokuvan analyysi pro gradun mittasuhteet huomioon ottaen olisi riittävä. Kahden elokuvan tarkastelun mukaan ottaminen olisi arvioni mukaan joko tehnyt analyyseista pinnallisia tai sitten työ olisi paisunut tarpeettoman pitkäksi. Tein siis tavallaan ”ylimääräistä” työtä, koska tutkimuskohteen rajaus muodostui vähitellen. Tämä lienee silti melko tyypillinen tutkimuksen tekemisen realiteetti.

Järven Tarina olisi myös ollut antoisa tutkimuskohde, mutta *Bodomin* valitsin, koska työn edetessä kauhuelokuvatemiikka alkoi kiinnostaa minua yhä enemmän. Myös suomalainen kauhuelokuvatapausta tuntui antoisalta tutkimuskohteelta.

Tutkimuskirjallisuutta kerääntyi aihepiiriin liittyen vaivattomasti ja se oli mielenkiintoista luettavaa.

Koen, että tutkimus on tuonut paljon uutta tietoa *Bodomin* musiikillisista piirteistä. Tämän tapaustutkimuksen linkittäminen muihin kirjoituksiin on toisaalta osoittanut genretyypillisiä yhteneväisyyksiä mutta myös poikkeamia kauhuelokuvamusiikkien

standardeista, esimerkiksi Vaeltaja-hahmon motiivin tapauksessa. Tämä työ on myös kasvattanut suomalaisten kauhuelokuvamusiikkitutkimusten varsin pientä joukkoa.

Panu Aaltion kommentit ovat tarjonneet ajantasaisia näkymiä nykypäivän elokuvasäveltämisen realiteetteihin sekä avanneet *Bodomin* musiikkia tavoilla, joita ei pelkällä tutkijan omalla analyysillä voisi saavuttaa. Koen silti, että tutkimuksen lisätavoitteina olleet Aaltion profilointi sekä nykyajan elokuvasäveltäjän työnkuvan kartoittaminen ovat tässä työssä jääneet melko vähälle huomiolle. Ne ovat hahmottuneet lähinnä yhden tapausesimerkin kautta ja ovat siten varsin pieni osa kokonaiskuvaa. Toki tutkimuksen rajaus ei mahdollista kaikkiin mielenkiintoisiin osa-alueisiin syventymistä. Nykyajan elokuvasäveltäjän työnkuvan kartoitus monipuolisemmalla otannalla voisikin olla hedelmällinen jatkotutkimusaihe.

Bodomin tarkastelu on herättänyt lukuisia muitakin ideoita jatkotutkimuksille. Tähän työhön valikoituneita menetelmiä ja näkökulmia voisi entistä jalostuneemmalla ja koherentimmalla tavalla hyödyntää muiden elokuvien kohdalla.

Moderni kauhugenre pitää sisällään monenlaisia mielenkiintoisia elokuvia ja säveltäjiä, ja tuntuu jopa siltä, että viime vuosina on nähty jonkinlainen omaperäisten, sekä traditioon nojaavien että uutta tavoittelevien tekijöiden esiintulo. Esimerkkeinä vaikkapa Thom Yorken pop-elementtejä painostaviin kauhutunnelmiin yhdistelevä musiikki elokuvaan *Suspiria* (2018, ohjaaja Luca Guadagnino), Jóhann Jóhannssonin minimalistiset rock-sävyt elokuvassa *Mandy* (2018, ohjaaja Panos Cosmatos ja Casper Kelly) tai Mark Korvenin äänisuunnittelumaiset ambienssit *The Lighthouse*-elokuvassa (2019, ohjaaja Robert Eggers).

Esimerkiksi yllä mainittujen joukosta löytyisi mielenkiintoista tutkittavaa. Kauhugenre on sikäli mielenkiintoinen musiikintutkimuksen kannalta, että outouksineen ja äärimmäisyyksineen se usein tarjoaa myös musiikeille monenlaisia luovia mahdollisuuksia. Hayward (2009, 10) mainitseekin kauhun olevan tieteiselokuvan ohella musiikillisille kokeiluille altista. Toki kauhuelokuvamusiikeilla on myös oma vahva perinteensä – niin kuin ehkä tämänkin tutkimuksen myötä on osaltaan hahmottunut – ja avantgardistiset kliseensä, mutta ehkä juuri näiden konventioiden ja uusien musiikillisten ilmaisukeinojen yhdistäminen on kiinnostavaa, myös tutkimuksen kannalta.

En ole mitenkään eksklusiivisesti kiinnostunut vain kauhuelokuvista, ja tämän työn tarjoamat lähestymistavat soveltuisivat varmasti myös muiden genrejen tai elokuvien tutkimiseen. Koen, että tutkimuksen tekeminen on toiminut oman elokuvatietouteni ja musiikillisen ymmärryksen syventäjänä, ja saadut opit eivät rajoitu pelkästään kauhugenreen, vaan linkittyvät laajemmin audiovisuaalisuuden eri puoliin. Tutkielman tekeminen on tietysti myös yleisemmällä tasolla syventänyt käsitystäni tieteellisen työskentelyn mahdollisuuksista, realiteeteista ja haasteista.

Olen myös itse tehnyt musiikkia muun muassa lyhytelokuviin, joten tutkimus tarjosi mielenkiintoisia näkymiä ja uusia ideoita taiteelliseen työhön. Koen siis, että elokuvaymmärryksen kasvattamisen lisäksi olen saanut virikkeitä omiin musiikkiprojekteihini.

Lähteet

Tutkimusaineisto

Aaltio, Panu 2018. Haastattelu 05.04.2018 Aaltion työhuoneella Helsingissä. Haastattelijana Matti Mustonen. Kesto 102 min. Äänitiedosto tekijän hallussa.

Aaltio, Panu 2019. Sähköpostiviestit tutkimuksen tekijän hallussa.

Bodom 2016. (Ohjaaja Taneli Mustonen). [DVD-levy] 81 min. Don Films.

Tutkimuskirjallisuus

Ahonen, Sirkka, Seppo Saari, Leena Syrjälä & Eija Syrjäläinen 1994. Laadullisen tutkimuksen työtapoja. Helsinki: Kirjayhtymä Oy.

Alanen, Antti & Asko Alanen 1985. *Musta peili. Kauhuelokuvan kehitys Prahan ylioppilaasta Poltergeistiin*. Helsinki: Suomen Elokuva-arkisto.

Alasuutari, Pertti 2011. *Laadullinen tutkimus 2.0*. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.

Alitalo, Simo 1986. Kauhuelokuva ja musiikki – Kubrickin Hohto. Teoksessa *Kun Hirviöt Heräävät: Kauhun ja Taide*, toim. Raimo Kinisjärvi & Matti Lukkarila, 79–97. Oulu: Kirjapaino osakeyhtiö Kaleva.

Altman, Rick 1987. *The American Film Musical*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.

Brown, Julie 2010. Carnival of Souls and Organs of Horror. Teoksessa *Music in the Horror Film: Listening to Fear*. toim. Neil Lerner, 1–20. New York: Routledge.

Brown, Royal S. 1994. *Overtones and Undertones: reading film music*. University of California Press.

Carroll, Noël 1990. *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge.

Chion, Michel 1994. *Audio-Vision. Sound on Screen*. Toim. & käänt. Claudia Gorbman. New York: Columbia University Press.

- Clover, Carol J. 1992. *Men, Women and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film*. New Jersey: Princeton University Press.
- Code, David J. 2010. Rehearing The Shining: Musical Undercurrents in the Overlook Hotel. Teoksessa *Music in the Horror Film: Listening to Fear*. toim. Neil Lerner, 133–151. New York: Routledge.
- Collins, Karen 2004. 'I'll be back': Recurrent sonic motifs in James Cameron's *Terminator* films. Teoksessa *Off the Planet: Music, Sound and Science Fiction Cinema*, toim. Philip Hayward, 165–175. Eastleigh: John Libbey Publishing.
- Collins, Karen 2009. "Like Razors Through Flesh": Hellraiser's Sound Design and Music. Teoksessa *Terror tracks: music, sound and horror cinema*, toim. Philip Hayward, 198–212. London: Equinox.
- Coyle, Rebecca 2009. Spooked by Sound: The Blair Witch Project. Teoksessa *Terror tracks: music, sound and horror cinema*, toim. Philip Hayward, 213–228. London: Equinox.
- Coyle, Rebecca & Philip Hayward 2009. Texas Chainsaws: Audio Effect and Iconicity. Teoksessa *Terror tracks: music, sound and horror cinema*, toim. Philip Hayward, 125–136. London: Equinox.
- Davis, Richard 1999. *Complete Guide to Film Scoring. The Art and Business of Writing Music for Movies and TV*. Boston: Berklee Press.
- DesJardins, Christian 2003. *Inside Film Music: Composers Speak*. Los Angeles: Silman-James Press.
- Diffrient, David Scott 2004. Shock Cut and Material Violence of Horror. Teoksessa *Horror Film: Creating and Marketing Fear*, toim. Steffen Hantke, 52–84. Jackson: University Press of Mississippi.
- Donnelly, Kevin 2005. *The Spectre of Sound: Music in Film and Television*. London: British Film Institute.
- Donnelly, Kevin 2010. Hearing Deep Seated Fears: John Carpenter's *The Fog* (1980). Teoksessa *Music in the Horror Film: Listening to Fear*. toim. Neil Lerner, 152–167. New York: Routledge.

- Elonet 1. Suomen kansallisfilmografia 2018. Kauhuelokuva. Verkkolähde <<https://www.elonet.fi/fi/genret/kauhuelokuva>> (luettu 25.4.2018).
- Elonet 2. Suomen kansallisfilmografia 2018. Järven Tarina. Verkkolähde <<https://www.elonet.fi/fi/elokuva/1547200>> (luettu 25.4.2018).
- Elonet 3. Suomen kansallisfilmografia 2018. Bodom. Verkkolähde <<https://www.elonet.fi/fi/elokuva/1561757>> (luettu 25.4.2018).
- Eskola, Jari ja Juha Suoranta 1998. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Tampere: Vastapaino.
- Fichera, Blake J. 2016. *Scored to Death: Conversations with Some of Horror's Greatest Composers*. West Hollywood: Silman-James Press.
- Gorbman, Claudia 1987. *Unheard Melodies. Narrative Film Music*. Bloomington, IN & Indianapolis: Indiana University Press.
- Hako, Pekka (toim.) 2002. *Minä, säveltäjä: nykysäveltäjät kirjoittavat työstään. I* Helsinki: Summa.
- Hako, Pekka & Risto Nieminen (toim.) 2006. *Ammatti: säveltäjä 2006*. Helsinki: Like.
- Halfyard, Janet K. 2010. Mischief Afoot: Supernatural Horror-comedies and the Diabolus in Musica. Teoksessa *Music in the Horror Film: Listening to Fear*. toim. Neil Lerner, 21–37. New York: Routledge.
- Halfyard, Janet K. (toim.) 2014. *The Music of Fantasy Cinema*. Sheffield & Bristol: Equinox.
- Hayward, Philip (toim.) 2004. *Off the Planet: Music, Sound and Science Fiction Cinema*. Eastleigh: John Libbey Publishing.
- Hayward, Philip (toim.) 2009. *Terror tracks: music, sound and horror cinema*. London: Equinox.
- Hayward, Philip 2009. Introduction: Scoring the Edge. Teoksessa *Terror tracks: music, sound and horror cinema*, toim. Philip Hayward, 1–13. London: Equinox.

- Hayward, Philip & Harry Minassian 2009. *Terror in the Outback: Wolf Creek and Australian Horror Cinema*. Teoksessa *Terror tracks: music, sound and horror cinema*, toim. Philip Hayward, 238–248. London: Equinox.
- Heine, Erik 2016. *James Newton Howard's Signs: A Film Score Guide*. Lanham: Rowman & Littlefield.
- Hickman, Roger 2006. *Reel Music: exploring 100 years of film music*. New York: W.W. Norton & Company.
- Hirsjärvi, Sirkka & Helena Hurme 2001. *Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Yliopistopaino.
- Hoover, Tom 2010. Keeping score: interviews with today's top film, television, and game music composers. *Course Technology / Cengage Learning*. Verkkolähde <<https://ebookcentral.proquest.com/lib/kutu/detail.action?docID=3136271>> (luettu 20.11.2017).
- Huttunen, Marja 2007. *Lasse Mårtenson – merellisen musiikin säveltäjä ja monipuolinen musiikin ammattilainen*. Musiikkitieteen pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto.
- Huttunen, Kaapo 2015. *Musiikki ja ääni 2000-luvun suomalaisessa valtavirtaelokuvassa – viiden elokuvan analyysiä*. Musiikkitieteen pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto.
- Juva, Anu 1995. *Valkokangas soi!* Helsinki: Gummerus.
- Juva, Anu 2008. *"Hollywood-syndromi", jazzia ja dodekafoniaa. Elokuvamusiikin funktioanalyysi neljässä 1950- ja 1960-luvun vaihteen suomalaisessa elokuvassa*. Åbo Akademi University Press.
- Kassabian, Anahid 2001. *Hearing Film. Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music*. New York & London: Routledge.
- Kawin, Bruce 2012. *Horror and the Horror Film*. London & New York: Anthem Press. Verkkolähde <<https://ebookcentral.proquest.com/lib/kutu/reader.action?docID=981587>> (luettu 05.08.2019).

Leppänen, Taru & Pirkko Moisala 2005. Kulttuurinen musiikintutkimus. Teoksessa *Johdatus musiikintutkimukseen*, toim. Tuomas Eerola, Jukka Louhivuori & Pirkko Moisala, 71–86. Vaasa: Suomen Musiikkitieteellinen Seura.

Lerner, Neil (toim.) 2010. *Music in the Horror Film: Listening to Fear*. New York: Routledge.

Lerner, Neil 2010. The Strange Case of Rouben Mamoulian's Sound Stew: The Uncanny Soundtrack in Dr. Jekyll and Mr. Hyde (1931). Teoksessa *Music in the Horror Film: Listening to Fear*. toim. Neil Lerner, 55–79. New York: Routledge.

Lovecraft, Howard Phillips 1989. Cthulhun kutsu. Teoksessa *Kuiskaus Pimeässä*, suom. Ulla Selkälä & Ilkka Äärelä, 66–93, Helsinki: Kustannus Oy Jalava.

Mason, Jennifer 2002. *Qualitative Researching*. London: Sage.

McCutchan, Ann 1999. The Muse that Sings: Composers Speak about the Creative Process. *Oxford University Press*. Verkkolähde
<<https://ebookcentral.proquest.com/lib/kutu/detail.action?docID=241515>> (luettu 18.11.2017).

Moisala, Pirkko 2013. Etnomusikologian uudet haasteet. Teoksessa *Musiikki kulttuurina*, toim. Pirkko Moisala & Elina Seye, 9–28. Helsinki: Suomen Etnomusikologinen seura.

Morricone, Ennio & Sergio Miceli 2013. *Composing for the cinema. The theory and praxis of music in film*. Käänt. Gillian B. Anderson. Plymouth: Scarecrow Press.

Mustonen, Matti 2017. *Musiikki Samsara-elokuvan (2011) filosofian rakentajana*. Musiikkitieteen kandidaatintutkielma. Turun yliopisto.

Newborn, Ira & Ron Sadoff 2010. Compositional Process in Film Scoring: An Interview of Composer/Guitarist. *Music and the Moving Image 2*: 1–13.

Nowell, Richard 2011. Blood Money: A History of the First Teen Slasher Film Cycle. *London/New York: Continuum*. Verkkolähde
<<https://ebookcentral.proquest.com/lib/kutu/reader.action?docID=634569>> (luettu 05.08.2019).

- Panu Aaltio 2020. Panu Aaltion kotisivut. Bio. www.panuaaltio.com (luettu 17.6.2020).
- Pinedo, Isabel Cristina 2004. Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film. Teoksessa *The Horror Film*, toim. Stephen Prince, 85–117. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Pohjannoro, Ulla 2013. *Sävellyksen synty. Tapaustutkimus säveltäjän ajattelusta*. Helsinki: Unigrafia Oy.
- Prince, Stephen (toim.) 2004. *The Horror Film*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Prince, Stephen 2004. Introduction: The Dark Genre and Its Paradoxes. Teoksessa *The Horror Film*, toim. Stephen Prince, 1–14. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Pöysä, Jyrki 2010. Lähiluku vaeltavana käsitteenä ja tieteidenvälisenä metodina. Teoksessa *Vaeltavat Metodit*, toim. Jyrki Pöysä & Helmi Järviluoma & Sinikka Vakimo, 331–350. Joensuu: Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura.
- Rawle, Steven & K.J. Donnelly (toim.) 2017. *Partners in suspense: critical essays on Bernard Herrmann and Alfred Hitchcock*. Manchester: Manchester University Press.
- Richardson, John 2011. *An Eye for Music. Popular Music and the Audiovisual Surreal*. New York: Oxford.
- Richardson, John 2016. Close reading and critical analysis. Theories and Methods of Popular Culture Studies. Turun yliopisto, musiikkitiede, opetusmateriaali 31.10.2016. <<https://prezi.com/sdhc6h0ltgz9/close-reading-and-critical-analysis/>> (luettu 12.5.2018).
- Rockoff, Adam 2002. *Going to pieces: the rise and fall of the slasher film, 1978–1986*. Jefferson: McFarland & Company.
- Rubenstein, Lenny & John Addison 1977. Composing for Films: An Interview with John Addison. *Cinéaste* 2: 36–37, 59.
- Rubin, Martin 1999. *Thrillers*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Saarela, Tommi 2000. *Selluloidi soikoon! Suomalaisen elokuvasäveltämisen ihanuus ja kurjuus*. Helsinki: Stellatum.

- Sauchelli, Andrea 2014. Horror and Mood. *American Philosophical Quarterly* 1: 39–50. Verkkolähde < https://www-jstor-org.ezproxy.utu.fi/stable/24475369?seq=1#metadata_info_tab_contents > (luettu 05.08.2019).
- Schepelern, Peter 1986. Lajityyppikäsité ja kauhuelokuva. Teoksessa *Kun Hirviöt Heräävät: Kauhu ja Taide*, toim. Raimo Kinisjärvi & Matti Lukkarila, 8–39. Oulu: Kirjapaino osakeyhtiö Kaleva.
- Scheurer, Timothy E. 2008. *Music and Mythmaking in Film*. Jefferson: McFarland & Company.
- Schrader, Matt 2017. *Score. A Film Music Documentary. The Interviews*. Epicleff Media.
- Silverman, David 2013. *Doing Qualitative Research*. London: Sage.
- Sipos, Thomas M. 2010. *Horror Film Aesthetics: Creating The Visual Language of Fear*. Jefferson, NC & London: McFarland & Company.
- Stillwell, Robynn 2014. Case Studies. Teoksessa *The Oxford Handbook of Film Music Studies*, toim. David Neumeyer, 418–423. New York: Oxford University Press.
- Sullivan, Jack 2006. Psycho: The Music of Terror. *Cinéaste* 1: 20–28.
- Toop, David 1996. *Ocean of Sound: Aether Talk, Ambient Sound and Imaginary Worlds*. New York & London: Serpent's Tail.
- Tuomi, Jouni & Anneli Sarajärvi 2013. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi.
- Välimäki, Susanna 2008. *Miten sota soi? Sotaelokuva, ääni ja musiikki*. Tampere University Press.
- Välimäki, Susanna 2012. Musiikkitieteen Topos-kurssin luentomoniste 27.11.2012. Turun Yliopisto.
- Välimäki, Susanna 2013. Musiikkitieteen Musiikin analyysi ja tulkinta I-II -kurssin luentomoniste. Turun yliopisto.

Välimäki, Susanna 2014a. Ääni elokuvassa, audiovisuaalisessa mediassa ja ympäristössä. Teoksessa *Taide, Kokemus ja Maailma*, toim. Yrjö Heinonen, 52–58. Turku: Utukirjat.

Välimäki, Susanna 2014b. Musiikkitieteen Musiikin analyysi ja tulkinta I -kurssin luentomoniste 23.09.2014. Turun Yliopisto.

Välimäki, Susanna 2017. Musiikkitieteen Topos-kurssin luentomoniste 10.01.2017. Turun Yliopisto.

Wells, Paul 2000. *The Horror Genre: From Beelzebub to Blair Witch*. London: Wallflower Press.

Liite 1

Johdantokysymykset

Miten sinusta tuli elokuvasäveltäjä?

Mikä elokuvamusiikin tekemisessä kiinnostaa?

Miten kuvailisit omaa tyyliäsi säveltäjänä?

Ketkä ovat musiikillisia esikuviasi?

Millaista on nykypäivän elokuvasäveltäjän työ?

Mikä työssä on antoisinta?

Entä haastavinta?

Miten itsenäinen työskentely ja yhteistyö hahmottuvat työssäsi?

Minkälainen on sävellystyöympäristösi?

Millaisia laitteita ja ohjelmia käytät sävellystyössä?

Tuotatko säveltäessäsi jo valmiita soitinosuuksia?

Musiikin suhde kuvaan

Millaisiin asioihin kiinnität huomiota kohtausta katsoessasi?

Millaisia rooleja annat musiikille kerronnassa?

Mitkä ovat mielestäsi musiikin tehtävät audiovisuaalisessa kerronnassa?

Onko musiikki syntynyt omissa projekteissasi kuvan ehdoilla, vai oletko töstänyt materiaalia näkemättä kohtauksia?

Järven Tarina (2016)

Minkälaisia vaiheita musiikintekoprosessissa oli? Kuvaile eri vaiheiden kantavia ideoita.

Luonnostelitko musiikkia kohtaus kerrallaan vai kokonaisnäkemyksen kautta?

Miten kuvailisit *Järven Tarinan* musiikkia?

Oliko musiikin piirteiden (harmonia, melodiat, rytmit, sointivärit) muodostuminen tietoista ja suunniteltua vai vaistonvaraista?

Mitkä tekijät vaikuttivat instrumentaatioon?

Onko musiikissa ohjelmoituja/jälkikäsiteltyjä elementtejä?

Ohjasiko sävellystyötä jonkin tietyn tunnelman tavoittelu?

Lyyrisen melodialinjan pohjalta rakentuva pääteema esiintyy useassa paikassa erilaisina muunnoksina. Kerro tästä lisää.

Miten ihmisääni valikoitui keskeiseksi soundiksi?

”The Spawn” ja ”Macro World” sisältävät musiikkia, mitä voisi kutsua arvaamattomaksi ja salaperäiseksi, ehkäpä scifi-tyyppisestä musiikista ammentavaksi. Mm. kimaltelevat soinnit vibrafonista ja kellopelistä sekä patarumpuglissandot luovat salaperäistä tunnelmaa. Mikä oli ajatusprosessi näiden kohtausten taustalla?

”Hide and Seek” ja ”Bug Ballet” sisältävät samaa, sirkusmaisen kujeilevaa materiaalia. Kerro tästä lisää.

”Frog Wrestlingin” musiikki on perkussiivista ja tuo paikoin mieleen voitokkaan lännenelokuvatunnelman. Kerro kohtauksen musiikin synnystä lisää.

Vapaatonaaliset harmoniat sävyttävät ”Under the Frozen Surfacen” musiikkia. Mikä oli ajatuksesi tämän harmonisen idean taustalla?

”Life in the Depths” sisältää efektoituja, kaikuluotainmaisia ääniä. Kerro niistä lisää.

Jäikö jonkin kohtauksen musiikin työstäminen erityisesti mieleen? Miksi?

Mistä teosten nimet tulevat?

Kuuntelitko kohtauksia hahmottaessasi muuta musiikkia innoitukseksi? Entä katsoitko muita elokuvia?

Vaikuttiko kertojaääni säveltämiseen?

Vaikuttiko kokemus *Metsän Tarinan* tekemisestä sävellystyöhön?

Ekomusikologia tutkii musiikin ja ympäristön yhteenliittymiä. Miten hahmotit sävellystyön ja projektin ylipäätään osaksi ympäristöasioiden käsittelyä?

Minkälainen oli äänitysprosessi?

Millaisia ohjeita sait ohjaajalta ja tuottajalta?

Miten vapaasti sait toteuttaa omaa näkemystäsi?

Ketkä olivat oman työsi kannalta keskeisiä henkilöitä tuotantoryhmässä?

Vaikuttiko budjetti sävellyksellisiin valintoihin?

Tuleeko mieleen muita tekijöitä, jotka vaikuttivat musiikin luonteeseen?

Mitä ajattelet *Järven Tarinan* musiikista nyt?

Bodom (2016)

Minkälaisia vaiheita musiikintekoprosessissa oli?

Luonnostelitko musiikkia kohtaus kerrallaan vai kokonaisnäkömyksen kautta?

Miten kuvailisit *Bodomin* musiikkia?

Oliko musiikin piirteiden (harmonia, melodiat, rytmit, sointivärit) muodostuminen tietoista ja suunniteltua vai vaistonvaraista?

Mitkä tekijät vaikuttivat instrumentaatioon?

Ohjasiko sävellystyötä jonkin tietyn tunnelman tavoittelu?

Pohditko kauhuelokuvamusiikin perinteitä työskennellessäsi? Kuuntelitko muiden kauhuelokuvien musiikkia säveltäessäsi tai katsoitko elokuvia?

Miten sello valikoitui keskeiseksi soittimeksi?

Musiikissa on runsaasti liukuvia ja kirskuvia sointeja. Mikä oli ajatus näiden käyttämisen taustalla?

Miten päädyit käyttämään syntetisaattoriosuuksia?

Musiikki ja äänisuunnittelu tuntuvat olevan elokuvassa osittain päällekkäisiä.

Miten tämä vaikutti työhösi?

Mitä ajattelet orkesterin ja ohjelmoinnin yhdistämisestä?

Minkälainen oli äänitysprosessi?

Tehtiinkö musiikkiin jälkikäsitteilyä äänityksen jälkeen?

Millaisia ohjeita sait ohjaajalta ja tuottajalta?

Miten vapaasti sait toteuttaa omaa näkemystäsi?

Ketkä olivat oman työsi kannalta keskeisiä henkilöitä tuotantoryhmässä?

Vaikuttiko budjetti sävellyksellisiin valintoihin?

Tuleeko mieleen muita tekijöitä, jotka vaikuttivat musiikin luonteeseen?

Mitä ajattelet *Bodom*in musiikista nyt?