

**MUSIIKKI KATSOJAN ODOTUKSIA MUOVAAVANA TEKIJÄNÄ MICHAEL  
HANEKEN ELOKUVASSA FUNNY GAMES (1997)**

Matias Eilola  
Kandidaatintutkielma  
Musiikkitiede  
Kevätlukukausi 2016  
Jyväskylän yliopisto

## JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen	Laitos – Department Musiikin laitos
Tekijä – Author Matias Eilola	
Työn nimi – Title Musiikki katsojan odotuksia muovaavana tekijänä Michael Haneken elokuvassa <i>Funny Games</i> (1997)	
Oppiaine – Subject Musiikkitiede	Työn laji – Level Kandidaatintutkielma
Aika – Month and year 06/16	Sivumäärä – Number of pages 28
<p>Tiivistelmä – Abstract</p> <p>Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli tarkastella musiikin vaikutusta katsojan tulkintaan ja odotusten syntymiseen elokuvan <i>Funny Games</i> (1997) avauskohtauksen kautta. Kohtauksessa soiva musiikki on nähty kuvastavan elokuvan yleistä tunnelmaa ja juonta erittäin hyvin ja tämän vuoksi musiikin on nähty viestivän katsojalle sisällöltään epämukavasta elokuvasta.</p> <p>Tutkimusta varten haastateltiin yhteensä kolmea yliopisto-opiskelijaa, jotka katsoivat lyhyen ja pitkän version kohtauksesta ja sen pohjalta kertoivat näkemyksistään elokuvan jatkosta ja kohtauksen sisällöstä. Haastatteluaineisto analysoitiin teoriaohjaavan sisällönanalyysin keinoin.</p> <p>Tulosten myötä kävi ilmi, että musiikilla on merkitystä katsojalle syntyviin odotuksiin. Odotusten muuttuminen tapahtuu, kun soimaan alkava voimakkaasti kontrapunktinen musiikki siirtää katsojan huomion keskipistettä kohtauksen sisällä. Jos musiikin ja kuvan välinen ristiriitaisuus ei sovi jo syntyneisiin odotuksiin on todennäköistä, että näkemys elokuvan jatkosta muuttuu. Huomattiin myös, että voimakas kontrapunktisuus vaikuttaa katsojan odotuksiin enemmän kuin musiikin emotionaalinen ilmaisu.</p>	
Asiasanat – Keywords elokuvamusiikki, odotukset, kontrapunktin, tapaustutkimus	
Säilytyspaikka – Depository Jyx	
Muita tietoja – Additional information	

# SISÄLLYSLUETTELO

<b>1 JOHDANTO</b> .....	<b>1</b>
<b>2 TEOREETTINEN TAUSTA</b> .....	<b>3</b>
2.1 ELOKUVAMUSIIKIN KESKEISET KÄSITTEET JA FUNKTIOT .....	3
2.2 HAVAINNOSTA TULKINTAAN .....	5
2.3 ELOKUVAMUSIIKIN VAIKUTUS KATSOJAAN .....	7
2.3.1 <i>Emootiot ja musiikki</i> .....	7
2.3.2 <i>Katsoja musiikin ja kuvan tulkitsijana</i> .....	8
2.3.3 <i>Odotukset</i> .....	9
<b>3 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS</b> .....	<b>12</b>
3.1 TUTKIMUKSEN TAVOITE .....	12
3.2.1 <i>Funny Games (1997)</i> .....	13
3.2.2 <i>Musiikki</i> .....	14
3.2.3 <i>Haastatteluaineisto</i> .....	14
3.3 ANALYYSIMENETELMÄ .....	15
<b>4 TULOKSET</b> .....	<b>17</b>
4.1 HAASTATELTAVIEN YKSILÖLLISET TULKINNAT .....	17
4.1.1 <i>Perhedraamasta trilleriin (haastateltava N1)</i> .....	17
4.1.2 <i>Odotusten muuttumattomuus (haastateltava N2)</i> .....	18
4.1.3 <i>Ristiriitaisuuden korostuminen (haastateltava M1)</i> .....	20
4.2 PROSESSI VASTAANOTOSTA ODOTUKSIIN .....	21
4.2.1 <i>Naked Cityn Bonehead ja sen merkitys</i> .....	23
4.2.2 <i>Yhtenäinen prosessi vastaanotosta odotuksiin</i> .....	23
<b>5 PÄÄTÄNTÖ</b> .....	<b>26</b>
<b>LÄHTEET</b> .....	<b>29</b>

## 1 JOHDANTO

Olemme tulleet kauas mykkäelokuvien ajasta, jolloin elokuvanäytöksissä ainoa kuultu ääni oli projektorin humina ja musiikki, jolla yritettiin tämä häiritsevä projektorin ääni saada piilotettua. Teknologian kehittyessä päästiin lopulta äänielokuvan aikaan, jolloin dialogin merkitys nousi nopeasti. Tästä huolimatta musiikki oli tullut jäädäkseen. Elokuvamusiikista onkin tullut yksi elokuvataiteen normeista, jota hyödynnetään lähes kaikissa elokuvissa. Tämän vakiintumisprosessin ohessa on saatu elokuvamusiikin tutkimuksen kautta selville, miten musiikki elokuvissa toimii ja miten musiikilla voidaan vaikuttaa katsojaan ja hänen tulkintaansa elokuvan sisällöstä.

Elokuvamusiikin perimmäisenä tehtävänä elokuvissa on nähty olevan sen toimiminen niin sanottuna näkymättömänä täyteaineena elokuvan kerronnallisessa kentässä. Tutkijat ovat kuitenkin tulleet johtopäätökseen, että musiikki voi tämän lisäksi kantaa monia muitakin rooleja, kuten esimerkiksi jatkuvuuden tunteen lisääminen tai katsojan huomion ohjaaminen tiettyyn elokuvan sisällölliseen parametriin (ks. esim. Gorbman 1987, 73-98; Wingstedt 2004, 1-10; Green 2010, 81-94). Elokuvamusiikin kykyä vaikuttaa vastaanottajaan on tutkittu paljolti ja on päästy varsin perustellusti esittämään, että musiikilla voidaan vaikuttaa katsojan tulkintaan esimerkiksi roolihahmojen emotionaalisesta tilasta ja pidettävyydestä (Hoeckner, Wyatt, Decety & Nusbaum 2011, 146-150) kuin myös kokonaisvaltaisempaan vastaanoton prosessiin, jossa katsoja auditiivisen (musiikki) ja visuaalisen (kuva) materiaalin välisen kongruenttisen suhteen pohjalta kohdistaa tarkkaavaisuutensa tiettyihin parametreihin elokuvassa (Limpscomb & Kendall 1994, 64-91). Tämä musiikin kyky onkin tunnistettu elokuvateollisuuden parissa ja sitä käytetään jatkuvasti hyödyksi.

Myös katsojalle syntyvien odotusten täyttäminen tai pettäminen on yksi tavoista pitää katsojan kiinnostusta yllä elokuvaa kohtaan. Musiikilla voidaan katsoa olevan vaikutusta lyhytaikaisten odotusten muodostumiseen suotuisissa oloissa. Esimerkiksi tilanteessa jossa roolihahmo kävelee pimeässä kartanossa, kun taustalla soi kauhuelokuvissa

käytetty pahaenteinen musiikki, tulee katsojalle mitä luultavimmin aavistus kohtauksen negatiivisesta lopusta. Sisällöltään paljaissa tai monitulkintaisissa kohtauksissa musiikin roolia odotusten syntymisen suhteen voitaisiin ajatella olevan pieni. Kuitenkin tutkimuksissa on todettu, että musiikilla tällaisissakin kohtauksissa voidaan vaikuttaa katsojalle syntyviin odotuksiin (Bullerjahn & Güldenring 1994, 102-116; Vitouch 2001, 73-81). Elokuvamusiikin tutkimuksen piirissä ei ole kuitenkaan tutkittu prosessia vastaanottajan havainnosta odotusten syntymiseen musiikin vaikutuksen näkökulmasta. Yksi elokuvista joissa musiikilla tuntuu olevan suuri merkitys odotusten syntyyn on vuonna 1997 valmistunut Michael Haneken ohjaama elokuva *Funny Games*. Elokuvan muuten sisällöltään paljas avauskohtaus sisältää yhtyeen Naked City kappaleen *Bonehead*, joka on luonteeltaan varsin äärimmäinen ja hyökkäävä. Tutkija Tarja Laine (2010) onkin artikkelissaan jopa ilmaissut suoraan, että kuultuaan kyseisen kappaleen käy katsojalle selväksi, ettei kohtauksessa nähdylle perheelle tule luultavasti käymään hyvin (Laine 2010, 53).

Tämän tapaustutkimuksen tarkoituksena on tarkastella edellisessä kappaleessa mainittua kohtausta elokuvasta *Funny Games* (1997) ja siinä soivan musiikin vaikutusta katsojalle syntyviin odotuksiin. Pyrkimyksenä on vastata seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

1. Miten katsoja kokee ja tulkitsee elokuvan avauskohtauksen ja siinä soivan musiikin?
2. Millä tavoin kohtauksen musiikki vaikuttaa katsojan odotuksiin elokuvan jatkon suhteen?

Näistä kahdesta kysymyksestä jälkimmäinen toimii tutkimuksen pääkysymyksenä, kun taas etsimällä vastausta kysymykseen numero yksi pyritään saamaan yksityiskohtaisempaa tietoa siitä, miten tiettyihin odotuksiin lopulta päädytään.

## 2 TEOREETTINEN TAUSTA

### 2.1 Elokuvamusiikin keskeiset käsitteet ja funktiot

Musiikin tilallinen sijoittaminen suhteessa elokuvan maailmaan on yksi keino tuottaa vaihtelevuutta elokuvan sisältöön. Jos musiikki on osa elokuvan kerronnallista maailmaa, on kyse diegeettisestä musiikista (Kassabian 2001, 42). Henkilöhahmot voivat siis kuulla katsojan tavoin soivan musiikin. Toisin sanoen diegeettisen musiikin lähde voidaan yhdistää elokuvan maailman sisälle. Diegeettiselle musiikille vastakohtana toimii ei-diegeettinen musiikki, jonka ominaispiirteeksi voitaisiin sanoa, että musiikin lähde ei ole löydettävissä konkreettisesti eikä implikoidusti elokuvan kerronnallisesta maailmasta, jonka vuoksi kukaan elokuvan henkilöhahmoista ei voi sitä kuulla (Kassabian 2001, 42). Musiikki kuuluu siis jostain ulkopuolelta suoraan elokuvan yleisölle osoitettuna.

Jaottelu diegeettiseen ja ei-diegeettiseen musiikkiin on monessa yhteydessä koettu olevan turhan kapea näkökulma ja tämän vuoksi on esitetty muitakin elokuvan maailmaan eri tavalla yhteydessä olevia musiikillisia tiloja. Claudia Gorbman (1987) esittelee diegeettisen ja ei-diegeettisen musiikin rinnalle metadiegeettisen elokuvamusiikin, jolla hän viittaa musiikilliseen tapahtumaan, jossa kuultu musiikki soi henkilöhahmon mielessä (esimerkiksi uni tai näky) (Gorbman 1987, 22-23). Musiikille ei ole siis löydettävissä konkreettista lähdeä, mutta samalla sen ei voida sanoa kuuluvan kerronnallisen maailman ulkopuolelta, sillä musiikki on osa henkilöhahmon sisäistä maailmaa ja täten ainakin jossain määrin osana elokuvan maailmaa.

Diegeettisyyden lisäksi musiikin suhdetta visuaaliseen kuvaan voidaan esittää kontrapunktin ja paralleelin käsitteillä. *Paralleelilla* tarkoitetaan tilannetta, jossa musiikki tukee visuaalisen kuvan sisältämää informaatiota, kun taas *kontrapunkti* viittaa päinvastaiseen asetelmaan. Tällöin musiikki ja visuaalinen kuva ovat ristiriidassa keskenään. (Kalinak 1992, 26.) Mukaan voidaan tuoda myös kolmas käsite *polarointi*, jonka merkitys sijoittuu kahden edellä mainitun väliin. Polaroinnalla pyritään

selkeyttämään visuaalisen kuvan ilmaisemaa informaatiota musiikin avulla. (Välimäki 2008, 44.) Nämä kolme käsitettä ovat siis ennen kaikkea väline musiikin ja visuaalisen kuvan välisen suhteen luokitteluun. Musiikin ja kuvan sisältämän informaation suhdetta on kuitenkin haastavaa tyhjentävästi saada luokiteltua näiden kolmen käsitteen avulla, mutta kyseinen jaottelu on tämän tutkimuksen kontekstissa riittävä.

Elokuvamusiikin avulla voidaan vaikuttaa elokuvan sisältöön ja sitä kautta yleisön kokemuksiin tekemällä valintoja itse musiikin ja sen tilallisen että ajallisen sijoittamisen suhteen. Claudia Gorbman (1987) teoksessaan *Unheard Melodies* esitteli seitsemän elokuvamusiikin periaatteita, joiden kautta elokuvamusiikin tehtävät ovat ymmärrettävissä. Nämä periaatteet ovat: *Näkymättömyys*: ei-diegeettisen musiikin kohdalla äänen lähteen ei tule olla näkyvässä. *Kuulumattomuus*: musiikin ei tule olla tietoisesti kuultavissa vaan sen tehtävänä on toimia alisteisena narratiivien keskeisille osa-alueille. *Tunteen ilmaisu*: musiikilla voidaan vaikuttaa elokuvan tunnesisältöön. *Narratiivinen funktio*: musiikilla voidaan antaa narratiivien kannalta olennaisia vihjeitä tai musiikilla voidaan esittää tiettyjä narratiivisia tapahtumia. *Jatkuvuus*: musiikki voi tarjota jatkuvuutta esimerkiksi kohtausten välissä. *Ykseys*: musiikkia toistamalla tai varioimalla voidaan tukea elokuvan yhtenäisyyttä. Kaikkia edellä mainittuja funktioita voidaan rikkoa vain jos näin voidaan palvella jotain muuta periaatetta. (Gorbman 1987, 73-98.)

Gorbmanin neljäs periaate tunnistaa musiikin kyvyn toimia narratiivisena toimijana ja tätä ajatusta on lähestytty useampaan otteeseen kokoamalla yhteen musiikin narratiiviset funktiot. Johnny Wingstedt on kategorisoinut elokuvamusiikin narratiiviset funktiot yhteensä kuuteen luokkaan:

1. Emotionaalinen funktio: Musiikki voi ilmentää emootioita joita katsoja joko kokee tai tunnistaa. Emotionaalinen sisältö voidaan kohdistaa esimerkiksi hahmoon tai tapahtumiin ja tätä kautta jopa ennakoita tulevia tapahtumia.
2. Informatiivinen funktio: Musiikilla voidaan informoida katsojaa ilman emotionaalista sisältöä. Esimerkiksi kuullessamme kohtausten aluksi itämaiseksi koettua musiikkia saatamme olettaa kohtausten sijoittuvan kaukoitään.

3. Selittävä funktio: Musiikkia käytetään aktiivisena selittävänä toimijana, toisin kuin passiivisempi informatiivinen musiikki. Selittävä funktio on läheisemmin kiinni elokuvan narratiivisessa maailmassa, kuten esimerkiksi kuvitteellisessa viidakkokohtauksessa linnun ääntä matkiva musiikki.
4. Johdattava funktio: musiikin kautta voidaan siirtää katsojan huomio tiettyyn kohtauksen parametriin ja sitä kautta saada hänen huomionsa kohdistettua haluttuun paikkaan.
5. Ajallinen funktio: musiikin kautta voidaan vaikuttaa elokuvan ajallisiin piirteisiin ja jatkuvuuden tunteeseen.
6. Retorinen funktio: Musiikilla pystytään tarvittaessa niin sanotusti kommentoimaan narratiivia tai tiettyä tilannetta esimerkiksi kontrapunktia hyväksi käyttäen. (Wingstedt 2004, 6-9; Wingstedt, Brändström, Berg 2010, 194-195.)

Vaikka nämä funktiot soveltuvat ennen kaikkea ei-diegeettiseen musiikkiin, on niitä mahdollista tietyin varauksin soveltaa myös diegeettiseen musiikkiin (Wingstedt et al. 2010, 206-207). On hyvä todeta, ettei yksikään edellä mainituista funktioista sulje toista pois. Onnistuneesti valittu musiikki pystyy samaan aikaan täyttämään useamman narratiivisen funktion ehdot.

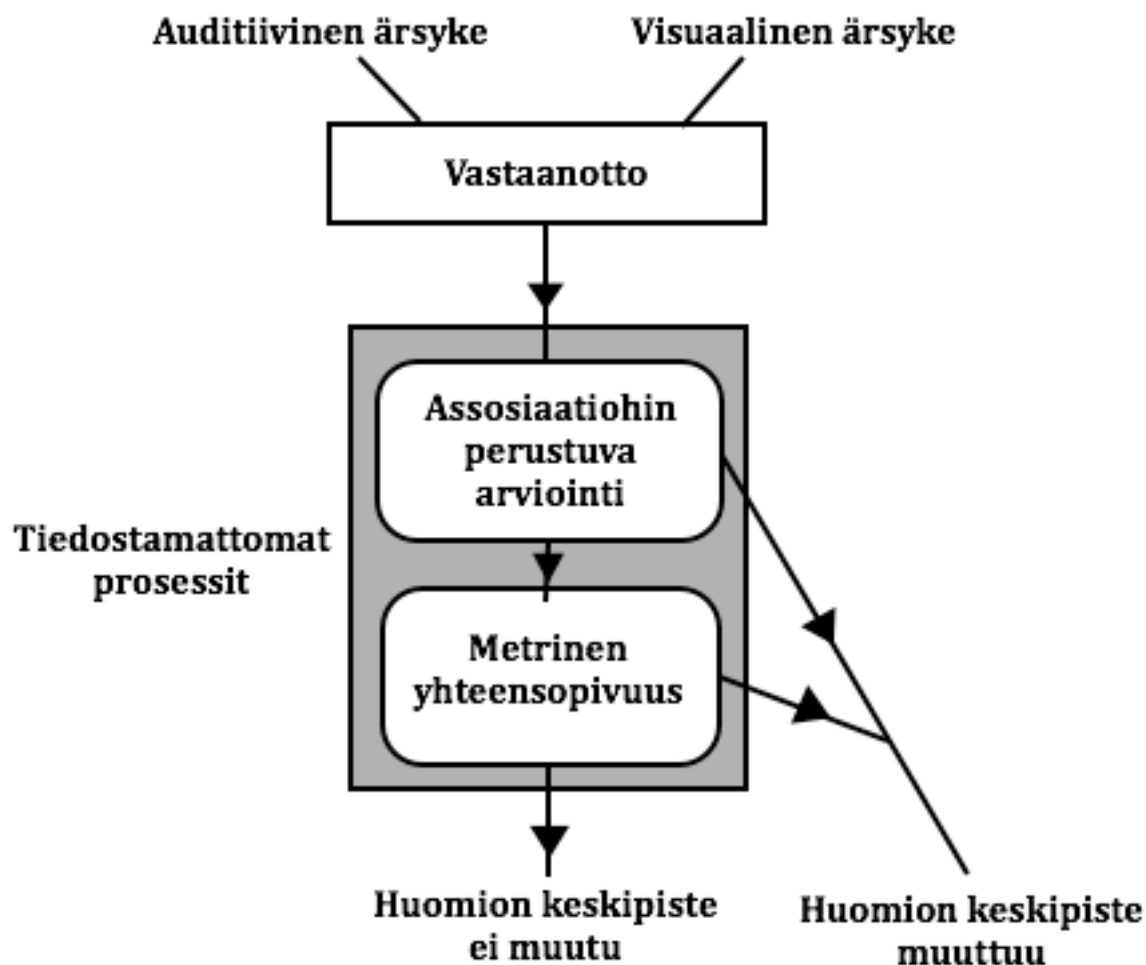
## **2.2 Havainnosta tulkintaan**

Elokuvaa katsoessaan ihminen luo vastaanottajana tulkintoja havaitsemastaan audiovisuaalisesta kokonaisuudesta. Elokuvamusiikin tutkimuksessa tätä prosessia on lähestytty musiikin näkökulmasta ja tutkimuksissa esiin tulleet tieto vahvistaa entisestään musiikin asemaa tärkeänä osana katsojan tulkintaa.

Lipscomb ja Kendall (1994) tutkivat musiikin ja visuaalisen kuvan suhdetta elokuvakokemuksessa. Tutkimus oli kaksiosainen, josta ensimmäisessä osassa tarkasteltiin katsojan kykyä yhdistää alkuperäinen sävellys viiteen eri kohtaukseen. Toinen osio koostui samoista audiovisuaalisista kokonaisuuksista, mutta tällä kertaa koehenkilöt arvioivat musiikin ja visuaalisen kuvan semanttisen differentiaaliasteikon (tutkimuksen kontekstissa tarkoitus tarkastella havaintojen muuttumista erilaisissa audiovisuaalisissa yhteyksissä) kautta. Tutkimuksessa päädyttiin tulokseen, jonka



mukaan katsoja pystyy tunnistamaan alkuperäisen sävellyksen muiden joukosta ja että musiikin vaihtuessa visuaalisen kuvan kanssa myös koehenkilöiden arvioinnit semanttisessa differentiaaliasteikossa muuttuivat. (Lipscomb & Kendall 1994, 64-87.) Tämän työn pohjalta tutkijat kehittivät mallin (*Model of attentional focus as a function of audio/visual congruence*), jolla pyritään kuvaamaan prosessia katsojan huomion kiinnittymisen ja audiovisuaalisen materiaalin välillä.



Malli 1: (Lipscomb & Kendall 1994, 91)

Mallissa (malli 1) kuvataan vastaanottajaa, joka havaitsee auditiivisen ja visuaalisen ärsyksen ja niitä automaattisten prosessien kautta vertailemalla johtaa joko huomion keskipisteen muuttumiseen tai paikallaan pysymiseen. Automaattisista prosesseista ensimmäisenä mallissa tulee esille assosiaatioihin perustuva arvostelu jolla tarkoitetaan, että kuulija taustansa kautta arvioi auditiivisen ja visuaalisen materiaalin yhteensopivuutta. Toinen prosessi ilmaisee ärsykkeiden metristä yhteensopivuutta ja

synkronoivuutta. Jos edes toinen näistä prosessista osoittaa katsojalle, etteivät ääni ja kuva toimi yhtenevästi, muuttuu hänen huomionsa keskipiste. (Lipscomb & Kendall 1994, 88-91.)<sup>1</sup> Kyseinen malli korostaa katsojan subjektiivisuutta ja sitä, että jokainen muodostaa omat tulkintansa omaksuttujen skeemojen kautta. Lipscombin ja Kendallin havaintoja tukee Bolivarin, Cohenin ja Fentressin (1994) tutkimus, jossa hekin huomasivat katsojan kyvyn arvioida äänen ja kuvan välistä yhteneväisyyttä (Bolivar, Cohen & Fentress 1994, 34-42). Näiden havaintojen yhteydessä käytetyt elokuvamusiikin käsitteet ovat paralleeli, polarointi ja kontrapunkti. Näistä kolmesta kontrapunktisuus aiheuttaa todennäköisimmin katsojalle muutoksen huomion kiinnittymisessä ja sitä kautta tulkinnassa.

## 2.3 Elokuvamusiikin vaikutus katsojaan

### 2.3.1 Emootiot ja musiikki

Emootiot ovat yksi ihmisen perustavanlaatuisista ominaisuuksista, mutta käsitteelle ei ole onnistuttu antamaan yleisesti hyväksyttyä määritelmää (Izard 2010, 363-369). Kleinginna ja Kleinginna (1981) koostivat yhteen joukon määritelmiä ja kokosivat niiden pohjalta oman ehdotuksensa sille mitä emootiolla tarkoitetaan. Heidän mukaansa emootiolla tarkoitetaan hormoni- ja aivotoimintaan perustuvia tapahtumia, jotka voivat käynnistää tunnereaktioita, kognitiivisia prosesseja, tuottaa fysiologisia muutoksia yksilön kiihtyessä tai ohjata soveltavaan/sopeutuvaan käytökseen. (Kleinginna & Kleinginna 1981, 355.)

Musiikin kykyä ilmaista emootioita on tutkittu varsin paljon ja onkin huomattu, että kuulija kykenee tunnistamaan musiikin ilmaisemia emootioita (ks. esim. Juslin 2013, 8; Thompson 2009, 139-148) ja tämä on tiettyyn pisteeseen asti jopa kulttuurista riippumatonta (Fritz, Jentschke, Gosselin, Sammler, Peretz, Turner, Friederici & Koelsch 2009, 575). Esimerkiksi duuri-sävellaji koetaan tunneilmaisultaan yleensä positiiviseksi ja molli-sävellaji negatiiviseksi (Gabrielsson & Lindström 2001, 234-237).

---

<sup>1</sup> Lipscombin ja Kendallin lisäksi myös Annabel Cohen (2000, 370-374) on koonnut yhteen mallin, jossa kuvataan audiovisuaalisen materiaalin havaitsemisen ja tulkinnan muodostumisen prosessia.

Musiikin rakenteesta on eriteltävissä parametreit, jotka vaikuttavat eniten musiikin emotionaaliseen ilmaisuun. Näiden parametrien luonnetta muuttamalla voidaan siis vaikuttaa musiikin emotionaaliseen sisältöön. Parametreista keskeisimpänä toimii moodi jota seuraavat tempo, sävelrekisteri, dynamiikka, artikulaatio ja sointiväri. (Eerola, Friberg & Bresin 2013, 8.) Alf Gabrielsson ja Erik Lindström (2001) kokosivat aikaisempien tutkimusten pohjalta mallin, jossa musiikilliset rakenteet on eritelty ja jaettu tasoihin (esimerkiksi sävelkorkeus: korkea – matala). Jokaiselle tasolle on luokiteltu niihin sopivat emotiot, kuten esimerkiksi sävellajin muuntelun ollessa vähäistä teos ilmaisee inhoa, viha, pelkoa ja tylsyyttä. (Gabrielsson & Lindström 2001, 235-239.) Tämän mallin pohjalta voidaan siis tehokkaasti yhdistää tietty teos tietyn emotionaalisen kehyksen sisään ilman, että musiikkia tarvitsisi soittattaa pilottivaiheessa mahdollisille koehenkilöille.

### **2.3.2 Katsoja musiikin ja kuvan tulkitsijana**

Useat tutkimukset ovat käsitelleet musiikillisten valintojen vaikutusta katsojan kokemaan tunnesisältöön elokuvissa. Pavlović ja Marcović tutkivat vuonna 2011, miten musiikki vaikuttaa emotionaalisesti latautuneen elokuvakohtauksen emotionaaliseen vastaanottoon ja saivat selville, että vaikka musiikilla oli vaikutusta katsojan kokemaan emotionaaliseen sisältöön, oli visuaalisella informaatiolla kuitenkin tässä suhteessa suurempi painoarvo. Paralleeli musiikki korostaa kohtauksen ilmaisemaa tunnetta kun taas kontrapunktissa toimiva musiikki tuottaa moniulotteisemman tulkinnan. (Pavlović & Marković 2011, 84-85.) Tällöin vaikutus katsojaan on tapauskohtaisempi, eikä yhtenäistä vaikutusta ole nähtävissä. Kontrapunktisen elokuvamusiikin onkin todettu toimivan tehokkaammin, kun kyseessä on emotionaalisesti neutraali tai monitulkintainen kohta (Hanser & Ruth 2013, 317).

Katsojan suhtautuminen roolihahmoihin on pitkälti kiinni roolihahmon käyttäytymisestä, mutta musiikin kautta on kuitenkin mahdollista vaikuttaa katsojan näkemykseen hahmosta. Sijoittamalla tietyn tyylistä elokuvamusiikkia neutraaliin tai monitulkintaiseen kohtaukseen saadaan katsojan näkemys roolihahmon pidettävyydestä ja tunteista muuttumaan musiikkia vaihdettaessa esimerkiksi trilleri-

tai melodraamamusiikin välillä (Hoeckner, Wyatt, Decety & Nusbaum 2011, 149-150). Musiikin tyyli ei ole ainoa tapa vaikuttaa katsojan näkemykseen elokuvien roolihahmoista. Myös musiikin ajallinen sijoittaminen joko kohtausta edeltävään tai sen jälkeiseen paikkaan vaikuttaa katsojan kokemukseen roolihahmoista. Siu-Lan Tan yhdessä Matthew Spackmanin ja Matthew Bezdekin (2007) kanssa tutkivat miten musiikin alkaminen ennen tai jälkeen roolihahmon näkemisen vaikutti katsojan tulkintaan hahmon emootioista. Tutkimuksessa joukko koehenkilöitä katsoi kuusi kohtausta joissa ennen tai jälkeen roolihahmon näkymisen soi tietyn tunnelatauksen sisältävä kappale. Tämän jälkeen he arvioivat kohtauksessa esiintyneet hahmon tunnetilaa. Tutkijat saivat selville, että musiikki vaikuttaa katsojan tulkintaan nähdyn henkilön tunnetilasta, soi se sitten tai jälkeen hahmon esillä olon. Erityisesti vahvoja tulkintoja saatiin kun musiikki soi ennen roolihahmon esiintymistä. (Tan, Spackman & Bezdek 2007, 143-147.)

Marilyn Boltzin (2001) tutkimuksessa tarkasteltiin musiikin vaikutusta katsojan kokemukseen luonteeltaan monitulkintaisen elokuvakohtauksen sisällöstä. Koehenkilöille esitettiin kolme kohtausta, joiden mukana soi joko negatiivinen musiikki, positiivinen musiikki tai ei musiikkia ollenkaan ja kohtauksen katsottuaan he vastasivat kysymyksiin kohtauksen luonteesta. Analyysin kautta huomattiin, että musiikilla oli suuri merkitys katsojan tulkintaan kohtauksen sisällöstä. (Boltz 2001, 427-445.) Huomionarvoista on myös se, että visuaalisella materiaalilla pystytään vaikuttamaan samalla tavoin musiikin tunteellisen sisällön tulkintaan (Boltz, Ebendorf & Field 2009, 53-55). Musiikki ja visuaalinen kuva toimivat siis ennemmin toisiaan täydentävinä kuin täysin toisistaan irrallisina informaation lähteinä tilanteissa, jossa toinen näistä on tulkittavissa useammalla tavalla.

### **2.3.3 Odotukset**

Se mitä käsitteellä *odotus* tarkoitetaan on ollut kiistanalaista jo pitkään, mutta David Huronin mukaan James Olson, Neal Roese ja Mark Zanna (1996) ovat määritelleet odotukset (expectancy) mentaaliseksi tai ruumiillisiksi uskomuksiksi siitä, että jokin tapahtuma tulee luultavasti käymään toteen tulevaisuudessa (Olson, Roese & Zanna

1996, viitattu lähteessä Huron 2006, 41). Määritelmä on tämän tutkimuksen kontekstissa riittävä, sillä se kuvaa käsitteen tarpeeksi tyhjentävästi.

Yksi elokuvateollisuuden käyttämistä tehokeinoista yleisön kiinnostuksen ylläpitämiseksi on rikkoa katsojille muodostuneita odotuksia niiden täyttämisen sijaan. Esimerkiksi George A. Romeron elokuvan *Night Of the Living Dead* (1968) loppuratkaisu on hyvä esimerkki katsojan odotusten pettämisestä. Viimeisessä kohtauksessa päähenkilö Ben on selvinnyt zombien hyökkäykseltä ja kuulee ulkoa ihmisten ääniä ja aseiden laukauksia. Hän astuu ulos katsojan odottaessa päähenkilön pelastuvan, mutta kyseinen joukkio luulee häntä zombiksi ja yksi ryhmän jäsenistä ampuu Benin kuoliaaksi.

Elokuvan katsojalle muodostuu odotuksia läpi katselukokemuksen ja niiden täytyminen tai pettäminen pitää yleisön kiinnostusta yllä. Odotuksia elokuvan jatkosta muodostuu selkeimmin dialogin ja visuaalisen kuvan kautta, mutta on huomattu, että musiikillakin voidaan vaikuttaa odotusten syntymiseen. Bullerjahn ja Guldenring (1994) tutkivat elokuvamusiikin vaikutusta katsojan näkemykseen juonen jatkosta, siitä mitä on jo tapahtunut ja mitä kohtauksessa juuri tapahtuu. Tutkimusta varten tehty elokuvakohtaus ja viisi erilaista musiikillista teosta yhdistettiin (tutkimuksessa käytetty musiikki pyrki olemaan joko trillerimäistä, melodramaattista tai määrittelemättömissä olevaa) ja esitettiin koehenkilöille, jotka kohtauksen jälkeen vastasivat kysymyksiin koskien itse kohtauksesta ja sen jatkoa. Tuloksista kävi ilmi, että musiikillisilla valinnoilla pystytään vaikuttamaan niin katsojan tulkintaan kohtauksessa nähdyn hahmon pyrkimyksistä kuin myös katsojan odotuksiin elokuvan jatkoa ajatellen. (Bullerjahn & Guldenring 1994, 102-116.) Samanlaiseen tulokseen päätyi myös Oliver Vitouch (2001) hänen tarkastellessaan musiikin vaikutusta katsojan näkemykseen juonen jatkumisesta. Koehenkilöille näytettiin elokuvan *The Lost Weekend* (1945) avauskohtaus, joko alkuperäisen (emootio positiivinen/neutraali) tai ei-alkuperäisen (emootio negatiivinen) musiikin soiden taustalla. Taustaoletukset osoittautuivat oikeaksi, sillä musiikin koettu emotionaalinen ilmaisu vaikutti katsojan odotuksiin juonen suhteen. Negatiivinen musiikki lisäsi negatiivisia odotuksia ja positiivinen positiivisia. (Vitouch 2001, 73-81.) Edellä mainittujen tutkimusten perusteella musiikin käyttö tehokeinona katsojan odotusten muokkaamiseen on mahdollista tilanteissa,

joissa visuaalinen kuva ei tarjoa paljon informaatiota eikä dialogia ole. Tällöin katsojan tulkinta perustuu pitkälti musiikin kautta saatuun informaatioon ja sitä kautta kokonaiskuvaan ja odotusten syntymiseen.

## 3 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

### 3.1 Tutkimuksen tavoite

Tämän luonteeltaan eksploratiivisen tapaustutkimuksen tarkastelun kohteena on ohjaaja Michael Haneken elokuvan *Funny Games* (1997) avauskohtaus (Elokuvan uusintaversioon vuodelta 2008 ei tulla ottamaan kantaa). Tarkoituksena on pyrkiä vastaamaan seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

1. Miten katsoja kokee ja tulkitsee elokuvan *Funny Games* avauskohtauksen ja siinä soivan musiikin?
2. Millä tavoin kohtauksen musiikki vaikuttaa katsojan odotuksiin elokuvan jatkon suhteen?

Virallista hypoteesia ei olla muodostettu tutkimuksen eksploratiivisen luonteen vuoksi, mutta oletuksena kuitenkin on, että voimakkaasti kontrapunktinen musiikki kohtauksen jälkipuoliskolla koetaan merkityksekkääksi ja se muokkaa katsojan odotuksia negatiivisempaan suuntaan. Oletus perustuu aikaisempaan tutkimukseen, jonka kautta on pystytty osoittamaan musiikin kyvystä vaikuttaa katsojan näkemykseen roolihahmojen emotionaalisesta tilasta, kohtauksen tunnelmasta sekä juonen jatkosta (ks. luku 2).

Aikaisemmasta tutkimuksesta poiketen tämän tutkimuksen aineiston keruu tapahtuu haastattelujen kautta, joiden myötä on tarkoitus saada yksityiskohtaisempaa tietoa siitä, miten prosessi vastaanotosta odotusten syntymiseen tapahtuu ja mikä merkitys musiikilla on tässä prosessissa. Aikaisemmassa tutkimuksessa käytetty musiikillinen materiaali on niin sanotusti perinteisempää elokuvamusiikkia, jolla tarkoitetaan klassisen musiikin perinteeseen kuuluva jo olemassa oleva tai elokuvaa varten sävelletty musiikki, joka noudattaa sisällöltään Claudia Gorbmanin periaatteita (ks. s. 4), kun taas *Funny Games*issa kuultu musiikki on varsin äärimmäistä jopa populaarimusiikiksi itsessään.

## 3.2 Aineisto

### 3.2.1 Funny Games (1997)

*Funny Games* on Michael Haneken vuonna 1997 valmistunut elokuva, joka on ohjaajan omien sanojensa mukaan yhteiskuntakritiikki väkivaltaviihteen normalisoitumiselle (Herling 2012, 230). Elokuvasa kolmihenkinen perhe matkustaa loma-asunnolleen ja joutuvat siellä ollessaan kahden teini-ikäisen pojan vangeiksi. Perheenjäsenet kuolevat yksitellen elokuvan edetessä lopulta jättäen ainoastaan kaksi hyökkääjää eloon. Elokuva poikkeaa Hollywood-perinteestä monella osa-alueella. Elokuvasa muun muassa rikotaan niin sanottu neljäs seinä useaan otteeseen. Tällä tarkoitetaan tilannetta, jossa roolihahmo ikään kuin nousee elokuvan kerronnallista maailmaa korkeammalle esimerkiksi puhuttelemalla suoraan elokuvan yleisöä. Tämän lisäksi antagonistit voittavat tappamalla protagonistit ja siirtymällä seuraavaan taloon asetelmassa, joka vaikuttaa vihjaavan saman prosessin toistumisesta.

Tässä tutkielmassa tarkastelun kohteena on elokuvan avauskohtaus, jossa kuvataan edellisessä kappaleessa mainitun perheen automatkaa kohti loma-asuntoaan. Autossa vanhemmat kuuntelevat klassista musiikki yrittäen arvata teoksen säveltäjää ja laulajaa perheen lapsen istuessa takapenkillä kuunnellen vanhempien keskustelua. Kohdassa 2:25 dialogi ja diegeettinen musiikki loppuvat ja soimaan alkaa *Naked Cityn* kappale *Bonehead* (1990) ja kirkkaanpunaiset alkutekstit ilmestyvät ruutuun perheen näkyessä tekstien taustalla. Katkelma päättyy kohdassa 3:39, kun musiikki lakkaa perheen saapuessa naapurinsa talon vierelle. *Naked Cityn* musiikkia ja alkutekstejä lukuun ottamatta kohtauksen sisältö on paljasta dialogin keskittyessä musiikkiteosten arvuutteluun ja visuaalisen kuvan keskittyessä ensimmäisten kahden minuutin aikana ajavaan autoon ja viimeisen puolentoista minuutin ajan autossa istuvaa perhettä kuvaten. Huomionarvoista on, että perhettä kuvataan jo ennen alkutekstien ja musiikin sisääntuloa.



### 3.2.2 Musiikki

Musiikkina kohtauksessa kuullaan aaria *Care selve, ombre beate* G.F. Händelin oopperasta *Atalanta* (1736) ja duetto *Tu Qui Santuzza?* Pietro Mascagnin oopperasta *Cavalleria rusticana* (1890). Sisällöltään molemmat teokset istuvat hyvin oopperamusiikin kaanoniin. *Care selve, ombre beate* soi duurissa, on konsonoiva, hiljainen ja tempoltaan hidas, joten Gabrielssonin ja Lindströmin (2001, 235-239) mallin mukaan emotionaaliselta ilmaisultaan unelmoiva ja iloinen. *Tu Qui Santuzza* taas soi mollissa, on konsonoiva, kovaääninen ja tempoltaan keskinopea, joten emotionaalinen sisältö liikkuu juhlallisen ja voimakkaan suunnassa.

Bonehead on John Zornin johtaman Naked City -yhtyeen teos vuodelta 1989. Kappaletta on kuvattu elokuvamusiikin tutkimuksen piirissä über-heavy metalliksi, noise-punkiksi ja jopa aggressiiviseksi punk-musiikiksi, joka tuntuu raiskaavan autossa istuvan perheen ja yleisön (Sharrett 2010, 216; Speck 2014, 212; Brunette 2010, 52). Kun tarkastelemme Boneheadin musiikillisia parametreja, on kappaleen piirteinä dissonoivuus, nopea tempo, rytmisen epätasaisuus, toisto, korkea äänenvoimakkuus, säröisyys ja atonaalisuus. Kun nämä piirteet sijoitetaan Gabrielssonin ja Lindströmin (2001, 235-239) emotionaalisen ilmaisun malliin, esiin nousee viha, epämukavuus ja jännite. Tämän perusteella voitaisiin väittää, että Bonehead on kontrapunktisessa suhteessa visuaaliseen materiaaliin.

### 3.2.3 Haastatteluaineisto

Tätä tutkimusta varten haastateltiin yhteensä kolmea yliopisto-opiskelijaa, joista kaksi oli naisia ja yksi mies. Esitietoina heille oli kerrottu, että haastattelu liittyy elokuvatutkimukseen, jossa tarkastellaan odotusten syntymistä elokuvakohtauksen kautta. Vasta haastattelujen lopuksi kerrottiin elokuvamusiikin olleen keskeisin tutkimuskohde eikä myöskään tutkimuksen kohteena olevaa elokuvaa oltu kerrottu etukäteen. Haastateltavat olivat kuitenkin haastattelujen edetessä tajunneet musiikin olevan yksi tutkimuksen keskeisistä osa-alueista. Haastateltavien suhde musiikkiin ja elokuvataiteeseen oli läheinen, mutta he eivät kokeneet olevansa erityisen aktiivisia harrastajia.

Haastattelumuotona toimi puolistrukturoitu haastattelu (käytetään myös nimitystä teemahaastattelu), joka haastattelumenetelmänä sijoittuu avoimen ja strukturoidun haastattelun välimaastoon. Tarkkojen kysymysten sijaan haastattelijalla on runkona teema-alueet, joista jokaisesta keskustellaan varsin avoimesti. (Hirsjärvi & Hurme 2000, 47.) Toisin sanoen haastattelujen yleinen ilme oli ennen kaikkea keskusteleva. Ennen virallisen haastattelun aloittamista varmistettiin, ettei haastateltava ole nähnyt elokuvaa (Funny Games). Itse haastattelut etenivät kahdessa osassa, joista ensimmäinen osa sisälsi avauskohtauksen katkaistun version katselun (ei alkutekstejä eikä kappaletta Bonehead) ja sitä seurasi teemarunkoa sivuava haastatteluosuus. Jälkimmäinen osa noudatti samaa kaavaa, mutta tällä kerralla kohtaus katsottiin loppuun asti (sisälsi alkutekstit ja Bonehead -kappaleen) ja teema-alueita laajennettiin. Teema-alueet oli jaettu seuraavalla tavalla: 1. Ensivaikutelma 2. Kohtauksen keskeiset parametrit → musiikin piirteet ja rooli kohtauksessa 3. Odotukset 4. Vapaa sana (Haastattelun toinen osa sisälsi myös teeman 5. Musiikin muutos haastateltavalle). Haastattelujen lopulliset kestot olivat 35, 40 ja 50 minuuttia eli yhteensä noin kaksi (2) tuntia viisi (5) minuuttia litteroitavaa materiaalia.

Litteroinnin tuloksena oli yhteensä 36 sivua haastatteluaineistoa, jossa naispuoliset haastateltavat on merkitty koodein N1 ja N2, mies M1 ja haastattelija H. Koska tutkimuksessa ei olla kiinnostuneita eleistä tai puhetavoista, sisältää litteroitu materiaali ainoastaan itse keskustelun sanasta sanaan. Tähän raporttiin sisälletyistä sitaateista on lukemisen helpottamiseksi poistettu sanat, joilla ei ole virkkeiden sisällön kannalta minkäänlaista merkitystä.

### **3.3 Analyysimenetelmä**

Haastatteluaineisto analysoitiin sisällönanalyysin keinoin, jonka kautta oli tarkoitus selvittää, miten haastateltavien ajatusprosessi vastaanotosta odotusten syntymiseen tapahtuu ja minkälainen rooli musiikilla on kyseisessä prosessissa. Tämän tutkimuksen kontekstissa aineiston analyysiä ehkäpä selkeimmin kuvaava käsite on teoriaohjaavuus, jolla tarkoitetaan tapaa analysoida aineistoa pääosin sen ehdoilla kuitenkin teoreettista viitekehystä hyväksi käyttäen. Lopullinen tulkinta perustuu pitkälti abduktiiviseen

päätelyyn, jossa aineisto- ja teorialähtöiset tavat ajatella toimivat toisiaan tukevin.  
(Tuomi & Sarajärvi 2009, 96-97.)

Analyysi muodostui yhteensä kolmesta vaiheesta, joista ensimmäinen sisälsi aineiston läpi käynnin teema-alueittain. Teema-alueet jakautuivat seuraavasti:

1. Haastateltavan huomion kiinnittyminen (mitkä kohtauksen osa-alueet nousivat puheeksi ja mihin asioihin haastateltavat kiinnittivät kohtauksessa huomionsa).
2. Musiikin roolit ja merkitys (haastateltavan näkemys musiikin funktioista ja merkityksestä).
3. Odotusten synty (mitä odotuksia kohtauksen perusteella syntyi ja miksi).
4. Tarkat vastaukset (esimerkiksi elokuvan genre ja loppuasetelma).

Toisessa vaiheessa keskityttiin tulkitsemaan teemoiteltua materiaalia haastattelu kerrallaan. Tässä vaiheessa tarkoituksena oli muodostaa kuva siitä, minkälaiseksi musiikin läsnäolo koettiin ja mikä vaikutus sillä oli kohtauksen tulkintaan ja syntyviin odotuksiin. Tässä vaiheessa haastateltavien näkemykset ovat mitä luultavimmin hyvin yksilölliset ja mahdolliset yhdistävät tekijät eivät vielä nouse aineistosta esiin. Viimeisessä vaiheessa haastatteluja vertailtiin keskenään pyrkimyksenä tunnistaa haastattelujen välisiä eroja ja yhtäläisyyksiä katsojan tulkinnan muodostumisen näkökulmasta.

## **4 TULOKSET**

### **4.1 Haastateltavien yksilölliset tulkinnat**

Seuraavassa esitellään haastattelukohtaiset tulokset. Esiin tuodaan haastateltavien henkilökohtaiset tulkinnat Funny Gamesin (1997) avauskohtauksen sisällöstä ennen ja jälkeen kappaleen Boneheadin soimaan alkamisen. Myös odotukset ja niiden muutokset ovat tarkastelun kohteena seuraavien kolmen luvun aikana.

#### **4.1.1 Perhedraamasta trilleriin (haastateltava N1)**

Ensimmäinen katselukerta, joka sisälsi lyhennetyn version kohtauksesta, vaikutti haastateltavan mielestä asetelmaltaan paljaana, mutta sisältäen kuitenkin merkkejä perhedraamasta. Hän kiinnitti huomionsa erityisesti perheen vanhempien väliseen keskusteluun ja elekieleen, jonka pohjalta havaitsi pientä jännitettä vanhempien välillä. Hänen mukaansa arvailun lisäksi musiikki oli kohtauksen keskiössä, sillä keskustelu käytiin musiikista ja musiikin tyyli (klassinen) oli hänelle yllättävä: ”Mä oisin olettanu ehkä semmosta niinku jotain rennompaa tyyliin jotain country-musiikkia tai tommosta.” Klassinen oopperamusiikki elokuvissa viittaa haastateltavan mukaan yleensä johonkin dramaattiseen tilanteeseen ja/tai yläluokkaan yleensäkin, mitä hän ei perheen olemuksesta eikä tilanteesta yleensäkin tulkinnut. Hän kuitenkin koki musiikin sopivan hyvin kohtaukseen.

Odotusten suhteen haastateltava koki, että kyseessä on vakavahko perhedraama, joka käsittelee jotain perheen sisäistä ongelmakohtaa niin sanotun twistin (koukku) kautta. Loppuasetelmaksi hän näkisi kohtauksen, joka sisällöltään toimisi avauskohtauksen peilikuvana. Kuvataan kotiinpaluumatkaa, mutta perheen sisäiset suhteet ovat muuttuneet negatiiviseen suuntaan.

Toinen osio, jossa katsottiin kohtaus loppuun asti, alkoi haastateltavan kommentilla: ”No oli kyl aika, en ihan oottanu”, joka selvästi viestii yllättävästä muutoksesta, jonka hän tarkensikin johtuvan musiikin muutoksesta. Haastateltavalle voimakas musiikin ja kohtauksen välinen ristiriita korostui ajatuksella, että musiikki ikään kuin pilkkaisi tilannetta ja sen kautta huomio kiinnittyi entistä tarkemmin roolihahmojen ilmeisiin ja elekieleen. Hän alkoikin poimia yksityiskohtia, jotka antoivat kuvan dramaattisemmasta asetelmasta:

N1: ”Tuli semmonen fiilis, että tää isä niinkun on tosi vihainen tai suuttunu sille perheelle, koska se lapsiki oli kuitenkin silleen koko ajan punnitsi ja kyttäs sitä tilannetta, et se on tavallaan kolmas osapuoli – – se äiti näytti siltä ihan niinku sen tarvis pelätä sitä miestä.”

Haastateltavan näkemys muuttui selkeästi vakavampaan suuntaan. Isän roolihahmo muuttui uhkaavaksi hahmoksi, jota oli syytä pelätä.

Haastateltavan odotuksetkin muuttuivat selvästi ensimmäiseen osioon nähden. Genren suhteen muutos tapahtui perhedraamasta tunnelmaltaan synkkään trilleriin, joka käsittelee perheväkivaltaa loppuasetelman muuttuessa tilanteeseen, joka on eloonjäämiskamppailun lopputulos. Hän näkisi, että joko äiti ja lapsi kuolevat väkivaltaisen isän ”voittaessa” tai äiti ja lapsi onnistuvat pakenemaan väkivaltaisen isän kynsistä keinolla millä hyvänsä.

Kappaletta *Bonehead* haastateltava kuvasi termein ristiriitaisuus (tulee luultavasti musiikin ja visuaalisen materiaalin kontrapunktisesta suhteesta), viha , aggressio, apinointi, humoristisuus, satiiri ja ironia. Musiikin rooliksi haastateltava näki erityisesti toiminnan katsojan kiinnostuksen ylläpitäjänä, ensimmäisen elokuvan sisällöstä vihjaavan huippukohdan (ts. käännekohta) tarjoajana muuten paljaassa kohtauksessa sekä katsojan huomion keskipisteen siirtäjänä.

#### **4.1.2 Odotusten muuttumattomuus (haastateltava N2)**

Haastateltavan ensivaikutelma lyhennetyn kohtauksen sisällöstä keskittyi perheen ulkoiseen olemukseen, keskusteluun ja soivaan musiikkiin. Perheen erilainen tapa

viettä automatkaa (musiikin arvuuttelu), hänen mukaansa stereotyyppisen konservatiivinen perheasetelma (isä, äiti ja lapsi), perheen äidistä saatu vaikutelma (tärkeilevä) ja erityisesti oopperamusiiikki viittasivat haastateltavan mukaan voimakkaasti yläluokkaan. Hän mainitsikin, että musiikki aika pitkälti määritteli hänelle, minkälainen perhe on kyseessä.

Haastateltava näki, että elokuvan keskeisenä teemana on luokkatasoerojen kuvaus satiirisen komedian keinoin, jossa nimenomaan yläluokan edustajat kokevat vastakkainasettelun kautta muutoksen ajattelussaan (konservatiivisesta liberaaliin). Elokuvan loppuasetelman suhteen haastateltava näki, että: ”mää veikkaan, että jotenki päättyy siihen, et he on käytännössä oppineet läksynsä, et he on ihan ihmisiä siinä missä muutkin.” Eli kyseessä olisi vapautuminen luokkaeroista tietynlaisen valaistumisen kautta.

Toisen katselukerran jälkeen haastateltava koki musiikin muutoksen tulleen yllätyksenä, mutta ei nähnyt sen vaikuttavan kohtauksen sisältöön musiikin ei-diegeettisyyden vuoksi. Hänen mukaansa musiikki vaikutti asettelun ja kerronnan sijasta elokuvaan itsessään. Musiikin kautta korostunut vastakkainasettelu (kontrapunktisuus) vaikutti ohjaajan tarkoituksenmukaiselta pyrkimykseltä rikkoa vallitsevia normeja:

N2: ”No ehkä se yrittää tuoda jotain sellasta vastakkainasettelua ihan niinku kontrastia just tohon mitä me nähdään – – no tietysti se voi mennä jonnekki, et yrittää rikkoo jotain tällasia normeja maailmassa, et kaikki ei oo just nii sellasta kiiltokuvaa aina.”

Haastateltava näki rajojen rikkomisen liittyvän myös kohtauksen alkupuolella soineen klassisen musiikin yhtäkkiseen muuttumiseen hyvin erilaiseen äärimmäiseen populaarimusiikkiin ja sitä kautta tapahtuneeseen katsojan odotusten rikkomiseen.

Elokuvan jatkon suhteen haastateltavan keskeiset odotukset eivät muuttuneet, sillä hänen näkemyksensä kohtauksen sisällöstä ei muuttunut sillä musiikki tuntui sopivan jo olemassa oleviin odotuksiin. Hän kuitenkin näkisi, että elokuva tulee olemaan

yllättävämpi, hieman vakavampi sisällöltään ja enemmän haastateltavan sanoin "on your face" -tyyppinen.

Haastateltava kuvasi kappaletta *Bonehead* termein äänekäs, vihainen, rajoja rikkova (toisin sanoen rajoja rikkova) ja asiasta x viestivä. Teoksen rooli kohtauksessa oli hänen mukaansa normien rikkominen, vastakkainasettelun luominen, katsojan mielenkiinnon herättäminen elokuvaa kohtaan, katsojan asenteen muuttaminen kriittisemmäksi perhettä kohtaan ja viestiä jostain, joka luultavasti selkeytyy elokuvan edetessä.

#### **4.1.3 Ristiriitaisuuden korostuminen (haastateltava M1)**

Kolmannen haastateltavan kohdalla huomio leikatun version nähtyään kiinnittyi erityisesti kuvakulmaan eli kameran liikkeeseen ja auton kulkusuuntaan (auto liikkui oikealle). Kuvakulma yhdistettynä kohtauksessa soivaan klassiseen musiikkiin toi tuntemuksen jännitteen kasvusta, jonka kautta kohtauksen yleinen tunnelma oli hänen mukaansa ahdistava. Koettua ahdistavuutta lisäsi myös elokuvan nimen yhdistäminen muihin elokuvaan: "Ku sä sanoit, että tää nimi on Funny Games, nii mulle tuli mieleen jotain Hunger Games -homma ja tällanen, nii mä yhdistän sen, että kohta jotain kauheeta tapahtuu." Kuvattuun perheeseen haastateltava ei kiinnittänyt suuremmin huomiota, mutta pystyi kuitenkin toteamaan, että heillä oli hyvä ja rauhallinen meininki.

Vaikka haastateltavan kokema ensivaikutelma oli ahdistava, hän näkisi kuitenkin elokuvan yleisen ilmeen pysyvän kevyenä ja jopa hilpeänä, mutta kaikki asiat menee haastateltavan sanojen mukaan "päin persettä" ja elokuvan päättyessä "kaikki on kuollu". Hän ei osannut mainita keskeisiä teemoja kovinkaan tarkasti, mutta aineistosta pystyttiin poimimaan ajatus perheiden ja perheenjäsenten välisistä siteistä. Voitaisiinkin sanoa, että haastateltavan näkemys elokuvan sisällöstä oli vielä varsin sekava selkeän tarttumakohdan puuttuessa.

Kohtauksen uudelleen katsomisen jälkeen haastateltavan ensimmäinen huomio oli kohtauksen entistä ahdistavampi tunnelma musiikin, kasvojen lähikuvien ja värimaailman (alkutekstien punainen väri) kautta. Erityisesti musiikin kautta

ilmentynyt vastakkainasettelu/ristiriita nousi kohtauksen keskiöön ja haastateltava uskoi, että juuri sitä ohjaaja on halunnut kyseisellä musiikillisella ratkaisulla tuoda esiin.

Musiikin kautta esiin noussut ristiriidan ajatus siirtyi myös odotusten muodostumiseen. Keskustelun aluksi haastateltava mainitsi elokuvan olevan jatkoltaan järkyttävämpi mitä oli aikaisemmin odottanut ja sisällöllisesti ristiriitainen. Kuitenkin musiikin kautta korostunut vastakkainasettelu johti lopulta ajatukseen, että mitä tahansa voi tapahtua: ”Mä edelleen odotan, että jotain kauheeta varmaan on edessä, mut ei välttämättä, et nyt mulla on se mahdollisuus siinä, et saattaa olla jotain kivaaki tulossa.” Elokuva voi sisältää järkyttävää materiaalia, mutta vaihtoehtoisesti se voi sisällöltään olla hilpeäkin. Korostuneen vastakkainasettelun kautta myös elokuvan tunnelma ja tempo (konfliktit ja kiihtyneisyys) haastateltavan mukaan vaihtelisi elokuvan edetessä. Loppuasetelman suhteen haastateltava sanoi, että perhe palaa kotiin ja katsoo televisiota.

Loppukohtauksen musiikkia haastateltava kuvasi termein energinen, sekoilu, vastarinta ja sopivuus energian purkamiseen esimerkiksi urheilusuorituksen jälkeen. Musiikin rooliksi hän näkisi vastakkainasettelun/ristiriidan korostamisen, kohtauksen ahdistavuuden lisäämisen, katsojan kiinnostuksen herättämisen ja hämmentämisen sekä ongelmasta x viestimisen. Kokoavasti sanottuna kappale Bonehead toimii kohtauksessa katsojaa häiritsevänä tekijänä, jonka tarkoituksena on korostaa ristiriitaisuutta ja ahdistavuutta.

## **4.2 Prosessi vastaanotosta odotuksiin**

Tämän luvun tarkoituksena on tarkastella analyysin tuloksia kokonaisuutena ja tämän kautta pyritään syventämään edellisessä luvussa esitettyjä haastattelukohtaisia tuloksia. Luku sisältää kaksi alalukua joista ensimmäisessä keskitytään kappaleen Bonehead piirteisiin ja keskeisiin rooleihin. Toinen luku valottaa prosessia vastaanotosta odotusten syntymiseen.

Seuraavalla sivulla esiintyvän taulukon (taulukko 1) tarkoituksena on esittää luvussa 4.1 läpi käyty tulokset yksinkertaistetussa muodossa lukuprosessin helpottamiseksi.



Taulukosta voidaan nähdä jokaisen haastateltavan (N1, N2 ja M1) henkilökohtaisten tulkintojen ja odotusten muodostuminen että muuttuminen jokaisen haastattelun ensimmäisen osion (lyhennetty versio avauskohtauksesta) ja toisen osion (koko kohta) välillä.

<i>Haastateltava:</i>	<i>N1</i>	<i>N2</i>	<i>M1</i>
<b><u>Ens. osio:</u></b>	_____	_____	_____
Huomion keskittyminen	Keskustelu, elekieli	Ulkoinen olemus, musiikki	Kuvakulma, auton liikkeen suunta
Tulkinta	Perhedraama: vanhempien välinen jännite	Satiirinen komedia: yhteiskuntaluokkaerot	Sisällöltään kevyt elokuva
Odotukset	Perheen sisäiset ongelmat, tunnelma vakava	Yhteiskuntaluokkien yhteentörmäys ja yläluokan havahtuminen	Tunnelmaltaan hilpeä elokuva, jossa asiat menevät huonosti
<b><u>Toinen osio:</u></b>	_____	_____	_____
Musiikin rooli ja kuvaus	Viha, ristiriitaisuus, Kohdisti tarkkaavaisuuden perheeseen	Viha, äänekäs Rikkoa normeja ja luoda vastakkainasettelua	Energinen, vastarinta Korostaa ristiriitaa ja tuoda epävarmuutta
Huomion Keskittyminen	Vanhempien välinen elekieli	Musiikki, perheen toiminta	Musiikin ja kuvan kontrasti sekä kuvakulma
Tulkinta	Trilleri: Isä uhka, äiti ja lapsi uhreja	Satiirinen elokuva: yhteiskuntaluokkaerot	Voi olla järkyttävä tai kevyt elokuva
Odotukset	Tunnelmaltaan synkkä eloonjäämiskamppailu jossa läsnä perheväkivalta	Yhteiskuntaluokkien yhteentörmäys ja yläluokan havahtuminen	Ristiriitaisuutta ja vastakkainasettelua täynnä, elokuvan tempo vaihtelee

Taulukko 1: Prosessit vastaanotosta tulkintaan

#### **4.2.1 Naked Cityn Bonehead ja sen merkitys**

Luvussa 3.2.2 esitettiin kappaleen Boneheadin emotionaaliseksi ilmaisuksi viha, epämukavuus ja jännite. Haastatteluaineiston analyysin kautta huomattiin, että haastateltavien antamat kuvaukset kyseisestä kappaleesta vastaavat pitkälti Gabrielssonin ja Lindströmin (2001, 235-239) malliin perustuvaa ajatusta kappaleen sisällöstä. Haastatteluissa nousi esiin viha kaksi kertaa ja epämukavuus ja jännite korostuvat epäsuorasti termien äänekäs (musiikillinen parametri, joka liitetään vihan, epämukavuuden ja jännitteen tunteisiin (Gabrielsson & Lindström 2001, 236)), ristiriitaisuus (jännite) ja vastarinta (jännite) kautta. Esiin tulleet termit apinointi, satiiri, rajoja rikkova ja viestivä ovat kytköksissä kohtauksen kontekstiin, sillä kyseisten termien käyttö haastatteluaineistossa ei rajoitu musiikin kuvailuun vaan ilmenevät jo ennen tätä vaihetta.

Vaikkakin jokaisessa haastattelussa tuli ilmi erilaisia näkemyksiä musiikin rooleista, oli aineistosta erotettavissa useampi yhteinen ajatus. Vastakkainasettelun/ristiriidan korostaminen, katsojan mielenkiinnon herättäminen ja ylläpitäminen muuten tapahtumiltaan paljaassa kohtauksessa ja musiikin kautta viestiminen nousivat jokaisessa haastattelussa esiin. Tämän perusteella vaikuttaa siltä, että kappaleen Bonehead funktio on erityisesti narratiivinen. Narratiivisista funktioista ei-diegeettisenä kuvan kanssa kontrapunktissa toimivana kappaleena Boneheadin funktio on ennen kaikkea emotionaalinen ja retorinen (ks. s. 4-5) Haastateltavat kykenivät arvioimaan musiikin emotionaalista ilmaisua ja suhteuttamaan sen visuaaliseen materiaaliin. Tätä kautta syntyi haastateltavien näkemys musiikin roolista herättää kiinnostusta elokuvaa kohtaan. Kappaleen ollessa voimakkaasti kontrapunktisessa suhteessa kuvaan, musiikki pystyi kiinnostuksen herättämisen rinnalla kommentoimaan narratiivia ristiriitaisuuden korostamisen ja vihjeiden tarjoamisen kautta.

#### **4.2.2 Yhtenäinen prosessi vastaanotosta odotuksiin**

Ensi näkemältä hyvin erilaiset haastattelut osoittautuivat analyysin valmistuttua noudattavan varsin yhtenäistä kaavaa, joka perustuu vastaanottajien tapoihin katsoa ja uuden visuaalisen tai auditiivisen materiaalin sijoittuminen suhteessa jo nähtyyn ja kuultuun

Ensimmäisen osion pohjalta jokaisella haastateltavista prosessi havainnosta tulkintaan ja sitä kautta odotuksiin kulkivat samaa reittiä. Kuten Limpscomb ja Kendall (1994, 91) mallissaan esittivät (ks. s. 6), havaintoprosessi kulkee auditiviisen ja visuaalisen materiaalin yhteensopivuuden vertailun kautta. Katkaistussa versiossa kohtauksesta kuultiin oopperamusiikkia, joka jokaisen haastateltavan mielestä oli jollakin tavalla merkityksenkäs ja kohtaukseen hyvin sopiva. Tämän vuoksi huomion keskipiste ei muuttunut musiikin ja kuvan suhteen oltua kongruentti (paralleeli). Jokaisen henkilökohtaiseen tulkintaan johti haastateltavien erilaiset kiintopisteet kohtauksen parametrien välillä (toinen keskittyi kuvakulmaan (M1) ja toinen vanhempien elekieleen ja keskusteluun (N1)) ja elokuvan katsominen oman taustastaan ja arvomaailmastaan käsin (Yläluokan ja konservatiivisuuden löytämisen (N2) tilanteesta, josta toinen (N1) ei yhteyttä nähnyt, voitaisiin katsoa viittaavan taustalla olevaan arvomaailmaan). Kohtauksen alun perusteella syntyneet odotukset kuitenkin petetään voimakkaasti kontrapunktisen kappaleen alkaessa soimaan alkutekstien taustalla. Katsojilla on omat tapansa katsoa elokuvia (ks. taulukko 1), mutta tässä kontekstissa on analyysin kautta havaittavissa yhtenäinen prosessi, jota kautta katsojan odotukset kehittyvät kohtauksen edetessä.

Haastateltavan N1 tapauksessa soimaan alkavan äärimmäisen musiikin kautta huomio kiinnittyy yhä tarkemmin perheenjäseniin ja musiikki tuntuu vaikuttavan hänen näkemykseensä hahmojen ilmeistä. Musiikin kautta tulkinta ilmeistä muuttuu isän kohdalla uhkaavaksi sekä äidin ja lapsen kohdalla pelokkaaksi. Tässä on luultavasti kyseessä efekti, jota tutkivat vuonna 2010 Jeong, Diwadkar, Chugani, Sinsoongsud, Muzik, Behen, Chugani ja Chugani. He tarkkailivat musiikin ja ilmeiden välistä suhdetta ja analyysin kautta päätyivät tulokseen, että musiikilla on vaikutusta nähdyn ilmeen tunnepitoisuuteen kun tarkkailun kohteena ovat emootiot suru ja ilo. (Jeong et al. 2010, 2973-2982.) Tämän tutkimuksen kontekstissa autossa istuvan perheenjäsenten ilmeet eivät ole tunteikkuudeltaan erityisen selkeitä, joten musiikilla voi olla huomattava vaikutus katsojan kokemukseen.

Toinen naispuolisista haastateltavista N2 kiinnitti musiikin vaihtuessa huomionsa erityisesti itse musiikkiin ja ajatukseen, että soiva musiikki ei-diegeettisyytensä vuoksi

vaikuta suoraan perheeseen ja heidän toimintaansa. Kuitenkin keskeisin syy odotusten pysymiseen muuttumattomana on kappaleen Bonehead sopivuus jo ensimmäisessä osiossa ilmi tulleisiin tulkintoihin. Vastakkainasettelu yhteiskuntaluokkien välillä soi vastakkainasetteluna klassisen ja populaarimusiikin välillä kuin myös musiikin ja visuaalisen kuvan välillä. Musiikin äärimmäinen luonne kuitenkin ”rajoja rikkovana” tuo mukanaan ajatuksen, ettei kyseessä olekaan niin kevyt komedia kun alun perusteella oli ajatellut.

Miespuolinen haastateltava M1 ei saanut ennen ei-diegeettisen musiikin soimaan alkamista paljoa kohtauksesta irti, vaan huomio keskittyi kuvakulmaan. Kuitenkin kohtauksen lopussa ilmennyt voimakas musiikin ja kuvan välinen kontrapunkti tarjosi hänelle ensimmäisen pisteen, johon pystyi nojaamaan. Tämän kautta haastateltavan odotukset muuttuivat vastakkainasettelun ja ristiriitaisuuden ajatusten ympärille. Hän ei kuitenkaan pystynyt tarjoamaan tarkempaa tulkintaa, sillä koettu ristiriita välittyi erityisesti epävarmuutena (esimerkiksi elokuvan tunnelma voi hänen mukaansa olla minkälainen vaan).

Toisen osion katsomisen myötä tapahtunut muutos haastateltavien näkemyksissä kohtauksen ja elokuvan sisällöstä on todennäköisesti peräisin musiikin muutoksesta, sillä äärimmäisen musiikin ja alkutekstien (toisin kuin musiikki, alkutekstit mainittiin ainoastaan kerran kolmen haastattelun aikana) sisääntuloa lukuun ottamatta muut kohtauksen piirteistä eivät muuttuneet. Musiikin ollessa odotuksiin vaikuttavana tekijänä, on mitä luultavimmin kyseessä Limpscombin ja Kendallin (1994, 91) mallin mukainen huomion keskipisteen muutos visuaalisen ja auditiivisen materiaalin välisen kontrapunktisuuden vuoksi. Musiikin antaman ristiriitaisen viestin vuoksi henkilö joutuu siis punnitsemaan näkemäänsä ja kuulemaansa uudesta näkökulmasta.

## 5 PÄÄTÄNTÖ

Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää musiikin vaikutusta katsojan odotusten syntymiseen Michael Haneken elokuvassa *Funny Games* (1997). Tutkimuksen varsinainen tarkastelun kohde oli elokuvan avauskohtaus ja siinä soiva Naked Cityn kappale *Bonehead* vuodelta 1989. Haastattelujen kautta kasatun aineiston ja teoreettisen viitekehyksen perusteella pyrittiin vastaamaan seuraaviin tutkimuskysymyksiin: 1. Miten katsoja kokee ja tulkitsee elokuvan *Funny Games* avauskohtauksen ja siinä soivan musiikin? 2. Millä tavoin kohtauksen musiikki vaikuttaa katsojan odotuksiin elokuvan jatkon suhteen?

Analyysin kautta huomattiin, että musiikilla on todennäköisesti suuri merkitys kohtauksen tulkintaan. Tulokset viittaavat vahvasti siihen, että kohtauksen ensimmäisen kahden minuutin aikana katsojan huomio kiinnittyy pitkälti tiettyyn visuaaliseen parametriin tai/ja dialogiin, jonka kautta hän muodostaa käsityksen elokuvan sisällöstä ja yleisestä tunnelmasta. Avauskohtauksen ollessa sisällöllisesti varsin paljas, vaikuttaa katsojan henkilökohtainen arvomaailma ja tapa kiinnittää huomio näkemykseen elokuvan sisällöstä ja yleisestä luonteesta. Kohtauksen loppupuolella mukaan tuleva teos *Bonehead* tarjoaa vastaanottajalle ensimmäisen todellisen kiintopisteen, johon hän voi tukeutua tulkitessaan kohtausta. Musiikin ja kuvan välinen kontrapunkti ja musiikin emotionaalinen ilmaisu koettiin erittäin voimakkaaksi efektiksi, jonka kautta haastateltavat pakotettiin tarkastelemaan jo syntyneitä tulkintojaan uudesta näkökulmasta.

Odotusten muodostumisen suhteen vaikuttaisi siltä, että kohtauksessa kuullulla musiikilla on vaikutusta katsojan näkemykseen elokuvan jatkosta jos kontrapunktisuus koettiin olevan ristiriidassa jo muodostuneihin odotuksiin. Kahdella kolmesta haastateltavasta näkemys elokuvan jatkosta muuttui *merkittävästi* musiikin tultua sisään. Odotusten muuttuminen negatiiviseen suuntaan ei saanut kuitenkaan tarpeeksi näyttöä, sillä ainoastaan yhdellä haastateltavista näkemys elokuvan jatkosta muuttui

selkeästi negatiivisemmaksi. Tämä nähtävästi johtuu musiikin ja kuvan välisen kontrapunktin voimakkuudesta, jonka kautta musiikin emotionaalinen ilmaisu (viha) jää lopulta toissijaiseksi osa-alueeksi.

Kuten monissa tutkimuksissa on jo todettu, musiikilla voidaan vaikuttaa katsojan tulkintaan elokuvan sisällöstä (ks. esim. Hanser & Ruth 2013, 317; Boltz 2001, 445). Tässä tutkimuksessa saadut tulokset viittaavat samaan efektiin ja tämän vuoksi tukevat jo saatuja tuloksia. Aikaisemman tutkimuksen kanssa samankaltaisiin tuloksiin päädyttiin myös musiikin vaikutuksesta katsojan suhtautumiseen roolihahmoista (Hoeckner, Wyatt, Decety & Nusbaum 2011, 149-150) ja musiikin kautta muuttuneisiin odotuksiin (Bullerjahn & Guldenring 1994, 102-116). Kuitenkaan odotusten muokkautuminen ei tämän tutkimuksen yhteydessä tapahtunut samalla tavalla kuin Vitouchin (2001, 73-81) tutkimuksessa. Hänen tutkimuksessaan havaittu musiikin emotionaalisen sisällön vaikuttaminen odotuksiin, ei ilmennyt tässä tutkimuksessa. Tämä johtuu luultavasti Funny Gamesin avauskohtauksen poikkeuksellisen vahvasta kontrapunktisuudesta kuvan ja musiikin välillä, jonka vuoksi musiikin emotionaalinen ilmaisu jää toissijaiseksi. Lipscombin ja Kendallin (1994, 91) ehdottama havaintomalli näyttäisi tämän tutkimuksen pohjalta teoreettisesti pätevältä. Haastateltavien huomion keskipiste muuttui musiikin ja kuvan välisen kontrapunktin myötä. Tarkkaavaisuuden kohteen muutos johti lopulta muuttuneeseen tulkintaan elokuvan jatkosta tilanteissa, joissa musiikin muutos ei sopinut jo olemassa oleviin odotuksiin. Tarja Laineen (2010, 53) väite musiikin selkeästä vihjauksesta perheen huonosta tulevaisuudesta voi kuulostaa perustellulta, jos katsoja tietää elokuvan juonen jo etukäteen. Kuitenkin tilanteessa jossa katsojalla ei ole tietoa elokuvan sisällöstä, asia ei ole niin yksiselitteinen. Vaikka on mahdollista, että katsoja aavistaa musiikin antamien vihjeiden kautta perheelle käyvän huonosti, tämän tutkimuksen tulosten perusteella näin ei luultavasti tule käymään.

Tämän tutkimuksen edetessä nousi esiin mahdollisia ongelmakohtia, jotka on hyvä ottaa esiin. Haastattelut tutkimusta varten tehtiin tyhjässä opetustilassa, joten haastateltava katsoi kohtaukset erilaisessa ympäristössä, kuin missä hän katsoisi elokuvia normaalisti. Tämä tieto yhdistettynä siihen, että haastateltavilla on ollut aikaa pohtia vastauksiaan, on saattanut vaikuttaa heidän puheensa sisältöön. Toisin sanoen heillä on ollut aikaa

mieltä ja punnita katselukokemustaan ja tämän vuoksi odotukset ovat saattaneet muuttua haastattelun edetessä eikä välittömiä odotuksia olla tämän vuoksi saatu selville.

Tässä tutkimuksessa ei ole pyritty *yleistettävyyteen*, koska kokonaisvaltaista prosessia havainnosta odotuksiin ei ole elokuvamusiikin tutkimuksen kontekstissa tietävästi tehty. Myös se fakta, että kyseessä on edellä mainittua aihepiiriä kartoittava laadullinen tapaustutkimus korostaa huonoa yleistettävyyttä. Jatkotutkimusta ajatellen ehdottaisin siirtymistä niin sanotusti askeleen eteenpäin. Jotta yleistettävyyteen voitaisiin päästä, tulisi tutkimuksen siirtyä huomattavasti laajempaan aineistoon, jossa on otettu huomioon niin määrällinen kuin myös laadullinen näkökulma aineistoon ja analyysiin. Useampi kohteena oleva elokuva suuremmalla otoksella koehenkilöitä ja haastateltavia voi tarjota varsin kattavan ja perustellun kokonaisuuden, jonka kautta yleistettävyys voi olla tietyin varauksin mahdollista.

## LÄHTEET

- Bolivar, V. J., Cohen, A. J. & Fentress, J. C. (1994). Semantic and formal congruency in music and motion pictures: Effects on the interpretation of visual action. *Psychomusicology: A Journal of Research in Music Cognition* 13(1-2), 28-59.
- Boltz, M. G. (2001). Musical soundtracks as a schematic influence on the cognitive processing of filmed events. *Music Perception* 18(4), 427-454.
- Boltz, M. G., Ebendorf, B. & Field, B. (2009). Audiovisual interactions: The impact of visual information on music perception and memory. *Music Perception* 27(1), 43-59.
- Brunette, P. (2010). *Contemporary film directors: Michael Haneke*. Champaign, IL: University of Illinois Press.
- Bullerjahn, C. & Güldenring, M. (1994). An empirical investigation of effects of film music using qualitative content analysis. *Psychomusicology: A Journal of Research in Music Cognition* 13(1-2), 99-118.
- Cohen, A. J. (2000). Film music: Perspectives from cognitive psychology. Teoksessa J. Buhler, C. Flinn & D. Neumeier (toim.), *Music and cinema*. Hanover, NH: Wesleyan University Press.
- Eerola, T., Friberg, A. & Bresin, R. (2013). Emotional expression in music: Contribution, linearity, and additivity of primary musical cues. *Frontiers in psychology* 4(HEI), art. nro. Artikkel 487. doi: 10.3389/fpsyg.2013.00487
- Fritz, T., Jentschke, S., Gosselin, N., Sammler, D., Peretz, I., Turner, R., Friederici, A. & Koelsch, S. (2009). Universal recognition of three basic emotions in music. *Current Biology* 19(7), 573-576.



- Gabrielsson, A. & Lindström, E. (2001). The influence of musical structure on emotional expression. Teoksessa P. Juslin & J. Sloboda (toim.). *Music and emotion: Theory and research* (s. 223-248). Oxford: Oxford University Press.
- Gorbman, C. (1987). *Unheard melodies: Narrative film music*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Green, J. (2010). Understanding the score: Film music communicating to and influencing the audience. *The Journal of Aesthetic Education* 44(4), 81-94.
- Hanser, W. & Mark, R. (2013). Music influences ratings of the affect of visual stimuli. *Psihologijske Teme* 22(2), 305-324.
- Harrett, C. (2010). Haneke and the discontents of European culture. Teoksessa Price B., Rhodes J. & Crowley P. (toim.). *Contemporary approaches to film and media series : On michael haneke* (s. 207-219). Detroit, MI: Wayne State University Press.
- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. (1980). *Teemahaastattelu*. Helsinki: Gaudeamus.
- Hoeckner, B., Wyatt, E., Decety, J. & Nusbaum, H. (2011). Film music influences how viewers relate to movie characters. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts* 5(2), 146-153.
- Huron, D. (2006). *Sweet anticipation : Music and the psychology of expectation*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Izard, C. E. (2010). The many Meanings/Aspects of emotion: Definitions, functions, activation, and regulation. *Emotion Review* 2(4), 363-370.
- Jeong, J., Diwadkar, V., Chugani, C., Sinsoongsud, P., Muzik, O., Behen, M., Chugani, H. & Chugani D. (2011). Congruence of happy and sad emotion in music and faces modifies cortical audiovisual activation. *Neuroimage* 54(4), 2973-2982.
- Juslin, P. (2013). What does music express? basic emotions and beyond. *Frontiers in Psychology* 4(596).

- Kalinak, K. (1992). *Settling the score: Music and the classical hollywood film*. Madison, WI: University of Wisconsin Press.
- Kassabian, A. (2001). *Hearing film: Tracking identifications in contemporary hollywood film music*. New York, NY: Routledge.
- Kleinginna, Jr. P. R. & Kleinginna, A. M. (1981). A categorized list of motivation definitions, with a suggestion for a consensual definition. *Motivation and Emotion* 5(3), 263-291.
- Laine, T. (2010). Haneke's "Funny" Games with the audience. Teoksessa Price B., Rhodes J. & Crowley P. (toim.). *Contemporary approaches to film and media series: On michael haneke* (s. 51-60). Detroit, MI: Wayne State University Press.
- Lipscomb, S. & Kendall, R. (1994). Perceptual judgement of the relationship between musical and visual components in film. *Psychomusicology* 13(1-2), 60-98.
- Pavlović, I. & Marković, S. (2011). The effect of music background on the emotional appraisal of film sequences. *Psihologija*, 44(1), 71-91.
- Speck, O. (2010). *Funny frames : The filmic concepts of Michael Haneke*. New York, NY: Continuum International Publishing.
- Tan, S., Spackman, M. & Bezdek, M. (2007). Viewers' interpretations of film characters' emotions: Effects of presenting film music before or after a character is shown. *Music Perception* 25(2), 135-152.
- Thompson, W. (2009). *Music, thought, and feeling : Understanding the psychology of music*. New York : Oxford: Oxford University Press.
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2009). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi* (7., uud. laitos). Helsinki: Tammi.
- Välimäki, S. (2008). *Miten sota soi? : Sotaelokuva, ääni ja musiikki*. Tampere: Tampere University Press.
- Vitouch, O. (2001). When your ear sets the stage: Musical context effects in film perception. *Psychology of Music* 29(1), 70-83.

Wingstedt, J. (2004). Narrative functions of film music in a relational perspective. *Sound Worlds to Discover: ISME2004 Proceedings*. International Society for Music Education.

Wingstedt, J., Brändström, S. & Berg, J. (2010). Narrative music, visuals and meaning in film. *Visual Communication* 9(2), 193-210.

### **Elokuvat:**

Hardman, K. (tuottaja), Streiner, R. (tuottaja) & Romero, G. (ohjaaja). (1968). *Night Of the Living Dead* [elokuva]. Yhdysvallat: The Walter Reade Organization.

Heiduschka, V. (tuottaja) & Haneke, M. (ohjaaja). (1997). *Funny Games* [elokuva]. Itävalta: Concorde-Castle Rock/Turner.

### **Musiikki:**

Händel, G. F. (1736). Care selve, ombre beate [Beniamino Gigli]. Oopperassa *Atalanta*. London: EMI (1949).

Mascagni, P. (1890). Tu Qui Santuzza [esittäjä ei tiedossa]. Oopperassa *Cavalleria Rusticana*. Julkaisija ei tiedossa.

Zorn, J. & Eye, Y. (1989). Bonehead [Naked City]. Albumilla *Torture Garden* [CD]. New York: Shimmy Disc.