

Mia Hovelsrud Norheim

## Stil, stemning og spill skaper skrekk i sommerhuset

Hvordan skapes stemningen, og hvilken funksjon har stemningsoppbygningen i Michael Haneke's *Funny Games* (2007) ?

Bacheloroppgave i Filmvitenskap

Veileder: Eva Bakøy

Mai 2024



Mia Hovelsrud Norheim

## **Stil, stemning og spill skaper skrekk i sommerhuset**

Hvordan skapes stemningen, og hvilken funksjon har stemningsoppbygningen i Michael Haneke's *Funny Games* (2007) ?

Bacheloroppgave i Filmvitenskap  
Veileder: Eva Bakøy  
Mai 2024

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Det humanistiske fakultet  
Institutt for kunst- og medievitenskap



Kunnskap for en bedre verden



Antall ord: 6330

Kandidatnummer: 10070

## **Sammendrag**

Denne bacheloroppgaven tar sikte på å utforske hvordan bruk av stilelementer påvirker filmopplevelsen til den som ser regissør Michael Hanekes film *Funny Games* fra 2007. Gjennom en grundig analyse av filmen vil jeg se nærmere på hvordan stemningen bygges opp og hvilken rolle denne stemningsoppbygningen spiller. Jeg baserer meg på Greg M. Smiths teori "The Mood-Cue Approach", som han har skrevet om i sin bok; *Film structure and the emotion system* (Smith, 2003). Jeg vil velge noen spesifikke scener og for hver av dem analysere min egen opplevelse og reaksjon, med bruk av Smiths teori for å forstå hvorfor jeg føler og reagerer som jeg gjør.

## **Summary**

This bachelor's thesis aims to explore how the use of stylistic elements affects the viewing experience of director Michael Haneke's film *Funny Games* from 2007. Through a thorough analysis of the film, I will examine how the mood is built up and the role this mood construction plays. I base my analysis on Greg M. Smith's theory "The Mood-Cue Approach," which he has written about in his book *Film Structure and the Emotion System* (Smith, 2003). I will select specific scenes and analyse my own experience and reaction for each of them, using Smith's theory to understand why I feel and react the way I do.

Stil, Stemning og Spill i Funny games (2007) .....	3
Introduksjon .....	3
Problemstilling og formål.....	3
Metode, teori og struktur.....	4
Kort presentasjon av filmen .....	4
Teoretisk rammeverk og stemningstilnærmingen.....	5
Kognitiv filmteori.....	5
Stemningstilnærmingen .....	6
Analyse .....	9
Valgt scene 1 – 00.00 - 06.19.....	9
Valgt scene 2 – 1.04.44 - 1.14.57 .....	11
Valgt scene 3 – 1.33.42 - 1.40.10 .....	13
Valgt scene 4 – 1.43.49 - 1.47.33 .....	14
Generelle trekk .....	16
Oppsummering.....	17
Litteraturliste.....	18

# Stil, Stemning og Spill skaper skrekk i sommerhuset

*Hvordan skapes stemningen, og hvilken funksjon har stemningsoppbygningen i Michael Haneke's Funny Games (2007)?*

## Introduksjon

Da jeg så *Funny Games* (2007) for første gang syntes jeg det var en av de ekleste filmene jeg har sett. Jeg har sett filmer som viser mer blod, gørr og annet fælt. Men det var noe med denne filmen som gjorde at jeg satt igjen med en annen følelse enn jeg har gjort med andre filmer. Følelsen var ekkel, og den satt i lenge etter at filmen var ferdig. Da den originale østerrikske versjonen premierte på Cannes-festivalen i 1997, forlot flere av tilskuerne salen i protest, inkludert den kjente regissøren Wim Wenders (Speck 2010, 85). Debatten som oppsto, dreide seg bl.a. om hvorvidt filmen var et godt forsøk på å kritisere hvordan dagens medier har gjort vold til noe overfladisk og underholdende. Den ble også kritisert for å være en pretensiøs film som gjør narr av sitt eget publikum. Jeg har derfor lyst til å se nærmere på hvilke stilistiske valg filmskaperen har gjort. “*Stil er den systematiske anvendelsen av filmens teknikker, med den hensikt å fortelle med lyd og bilder, og utløse opplevelser hos tilskueren*”. (Andresen, 2023). For å analysere og beskrive dette vil jeg benytte meg av Greg M. Smith sin “mood-cue-approach” - på norsk; “Stemningstilnærmingen” - som faller innunder retningen kognitiv filmteori. Denne tilnærmingen står beskrevet i Smiths bok *Film structure and the emotion system* (Smith, 2003) og i kapittelet “Local Emotions, Global Mood and Film structure” fra boka *Passionate views*, fra 1999 av Greg M. Smith og Carl Plantinga. Jeg har valgt å holde meg til den amerikanske versjonen av filmen fra 2007, fordi den var den jeg så først av de to versjonene, og derfor den som påvirket meg mest.

## Problemstilling og formål

*Hvordan skapes stemningen, og hvilken funksjon har stemningsoppbygningen i Michael Haneke's Funny Games (2007)?* Det er problemstillingen jeg har valgt. Gitt det veldig sterke inntrykket filmen gjør på meg som seer, er det spennende å se nærmere på hvordan filmskaperen Haneke har brukt ulike virkemidler og tatt forskjellige stilvalg for å skape følelser og sette en stemning hos tilskueren.

Formålet med besvarelsen er først og fremst å undersøke og beskrive nærmere hvordan stemning og følelser oppstår ved bruk av ulike virkemidler og elementer i filmen *Funny Games*, og derigjennom bidra til å forklare *hvorfor* denne filmen gjør så sterkt inntrykk – til tross for at den i motsetning til de fleste andre “skrekkfilmer” eller thrillere faktisk ikke viser de voldeligste og mest groteske hendelsene.

## Metode, teori og struktur

Analysen vil bruke tilnærmingen og fremgangsmetoden til Smith, kalt “stemningstilnærmingen”, som jeg beskriver nærmere i et eget kapittel etter presentasjonen av filmens handling. Scenene jeg har valgt vil hovedsakelig bli analysert som enkeltstående scener, og så vil jeg trekke frem noen generelle trekk som går igjen gjennom filmen. Jeg vil se på hvilke teknikker Haneke har valgt å bruke, og også noen han bevisst *ikke* har brukt. Med utgangspunkt i den nevnte metoden og fremstillingene nevnt ovenfor vil jeg prøve å forklare min subjektive opplevelse av filmen. Generelt vil en analyse basert på subjektive følelser kunne kritiseres for å være en usikker metode for å trekke slutninger eller predikere noe med ambisjon om å ha større gyldighet. Min opplevelse eller følelse kan jo adskille seg fra andres. Men opplevelsen av film, og spesielt stemning og følelser i film som her er temaet, er nå engang opplevelser som man har og føler selv, ikke kollektivt eller enkelt målbare hos andre mennesker. Leseren vil også forhåpentligvis kunne vurdere ut fra beskrivelsene som gis, om mine reaksjoner er gjenkjennelige og “sanne”, og om de er naturlige ut fra de elementene i filmen som belyses og de følelsene disse elementene er ment å skulle utløse.

Jeg skal først kort forklare filmens handling og tematikk. Deretter sier jeg litt om den filmvitenskapelige teorien jeg har benyttet meg av og skal bruke i min analyse. Jeg vil så presentere og analysere hver av de utvalgte scenene, ved bruk av stemningstilnærmingen. I analysen vil jeg gå nærmere inn i min subjektive opplevelse av filmen og søke å forklare denne opplevelsen. Til slutt vil jeg komme med en oppsummering av besvarelsen.

## Kort presentasjon av filmen

Filmskaper Michael Haneke lagde den “amerikanske” versjonen av *Funny Games* i 2007 fordi han mente hans egen østerrikske originalversjon fra 1997 ikke nådde ut til det han så som sitt ønskede publikum (Smith & Verevis, 2017, s.177-195).



Filmen handler om en familie på tre; Ann og George, og deres sønn George – sistemann også kalt Georgie. Paret er spilt av Naomi Watts og Tim Roth. Sønnen spilles av Devon Gearhart. Familien drar til sitt store, avsidesliggende og idylliske feriehus. Her får de besøk av to unge menn spilt av Michael Pitt og Brady Corbet. De to fremtrer som meget høflige og ordentlige, men raskt forstår vi at dette bare er en fasade. De to gjestene holder snart familien fanget i sitt eget hjem, og terroriserer den med det de selv ser på som underholdende leker – derav filmens tittel "Funny Games". De to tvinger blant annet familien med på et veddemål om hvorvidt familiemedlemmene vil overleve til kl. 0900 neste dag. Det gjør de ikke - filmen ender med at alle i den lille familien på tre har blitt drept, og vi får i siste scene se Peter og Paul dra videre til neste familie.

Filmen er en selvrefleksiv film som gjør det veldig tydelig at det er en film, blant annet ved å bryte den fjerde veggen flere ganger - ved at de to "onde" ser inn i kamera, og til og med henvender snakker direkte til publikummet. Enda klarere blir dette når noe av handlingen ikke går mennenes vei. Peter blir skutt av moren i familien. Men dette løser de ved å spole filmen tilbake og gjenta scenen - denne gang slik at moren ikke får tak i haglen og dermed ikke får avfyrt det dødelige skuddet man tidligere har sett.

## Teoretisk rammeverk og stemningstilnærmingen

*Jeg nevnte innledningsvis at fremstillingen bygger på og benytter analyseverktøy fra Smiths Stemningstilnærmingen, og at dette har sitt utspring i det som kalles kognitiv filmteori. Som bakgrunn for analysen av de enkelte scener jeg har plukket ut, skal jeg her gi en nærmere beskrivelse av kognitiv filmteori og Smiths tilnærming til analyse av film.*

### Kognitiv filmteori

Kognitiv filmteori er en retning innen filmvitenskap som fokuserer på tilskuerens opplevelser til film. Denne teorien oppsto som en motvekt mot de de andre filmteoriene som var vanligst å benytte seg av på 1970/80 tallet. Filmforskere begynte å benytte seg av kognitiv teori som et slags perspektiv de kunne trekke inn i filmvitenskap (McDonald 2016, 138-142). Dette perspektivet/teorien går ut på å se nærmere på hvordan tilskuerne opplever og reager på filmer

basert på filmens struktur og stilvalg. Målet er altså å forstå hvordan og hvorfor vi som tilskuere reagerer og føler som vi gjør når vi ser en film.

## Stemmingstilmærmingen

Smiths "Stemmingstilmærmingen" tar sitt utgangspunkt i den kognitive teorien, og går ut på å se nærmere på hvordan stemming og følelser blir utløst hos tilskueren ved hjelp av stilistiske valg. Slik jeg tolker stemmingstilmærmingen, fokuserer den på å identifisere tegn som støtter en gitt stemming og de markørene som utløser følelser. Tegnene som skal støtte stemmingen kalles for stemmingstegn, og følelsesmarkører er det som har som mål å utløse følelser hos tilskueren. Stemning og følelse er i denne sammenheng ikke det samme; stemming er noe som bygges opp og varer over lengre tid, mens følelser kan oppstå umiddelbart og endre seg ganske fort. Stilistiske valg er da som nevnt i innledningen; den systematiske bruken av filmens teknikker. Disse "teknikkene" kan være kroppsspråk, musikk, belysning, kamera, redigering, kinematografi, narrativ fremdrift, hvor kamera fokuserer, dialog og så mye mer (Erstad og Solum, 2007, os. 58-60). Eksempler på følelsesmarkører kan være et høyt skrik, eller et close-up av ansiktuttrykket til en karakter. Stemningstegn kan være at det er lite lys, eller stillhet. Jeg ser på det som at følelsesmarkører er noe du kan få med deg ganske enkelt, mens stemmingstegn er noe vagere – og ikke noe du tenker på i utgangspunktet. Smith mener filmer som følger en narrativ struktur - forteller en historie - forsøker å etablere en stemming ved å benytte stemningsskapende markører og elementer. Markørene er plassert slik at de skal utløse følelser hos tilskueren, og da er det viktig at stemmingen er etablert slik at markørene når frem til tilskueren. Smith forklarer at hvis stemmingen ikke er etablert godt nok, kan følelsesmarkørene bli oversett av tilskueren. Her kan i prinsippet alle filmmediets virkemidler spille en rolle (Smith, 2003, s. 116). Og det er ikke nødvendigvis slik at de sterkeste, mest visuelle eller hørbare virkemidlene, skaper de sterkeste følelsene hos seeren.

Filmenes struktur og oppbygning jobber aktivt for å utløse emosjonelle reaksjoner ved å først legge til rette for visse stemningsforløp. For at en stemming skal kunne opprettholdes, må vi fra tid til annen å oppleve emosjonelle utbrudd eller reaksjoner, som igjen sikrer at stemmingen bevares over tid. Ved at stemmingen bevares, kan man derfor igjen oppleve flere

følelsesmarkører senere i filmen. Det skal da i prinsippet være en sirkel som livnærer seg selv, hvis gjort på en god måte. Hvis vi ikke får “næring” til stemningen i form av at vi ikke får mulighetene til å oppleve raskt uløste følelser for å vedlikeholde stemningen, vil vår stemning raskt endre seg til en mer usikker stemning (Smith, 2003, s.42-43)

Når en stemning først er etablert, har den en tendens til å vedvare, avhengig av tegnene og markørene vi får. Følelser varer i noen sekunder, til et par minutter, mens en stemning kan vare fra noen minutter til timer (Smith, 2003, s.39). Derfor er det viktig at stemningen “matcher” med de gitte følelsesmarkørene slik at det blir utløst følelser i samsvar med stemningen.

Smith påpeker at i enhver film finnes det muligheter for emosjonelle belønninger, men ikke alle disse øyeblikkene er avgjørende for historiens fremdrift (Smith, 2003, s. 62). For eksempel, i scenen hvor Georgie har rømt og prøver å gjemme seg, setter Paul på høy, støyende og skummel musikk. Denne musikken er ikke nødvendig for historien, men den har en viktig rolle i å skape en følelse av frykt og uhygge. Dette skjer fordi musikken spiller på våre følelsesmessige tilknytninger og forventinger til denne typen musikk. Den emosjonelle effekten er med andre ord det viktige, ikke musikkens rolle i handlingen. Men stemningen som denne musikken skaper, må holdes oppe og styrkes, fordi det som nevnt er stemningen som forbereder oss på og setter oss opp for de følelsene som skal vekkes. Å skape denne stemningen er som å bygge et langvarig følelsesmessig grunnlag, som stikker dypere enn umiddelbare følelser som glede, sorg eller frykt.

Smith argumenterer for at en effektiv koordinering mellom filmens stil og narrativ er essensiell for å fremkalle filmatiske følelser (Smith, 2003, s.39). Stemningsmarkører brukes strategisk for å styre publikums oppmerksomhet og tolkninger av en film, samtidig som de fremkaller spesifikke emosjonelle reaksjoner som understøtter filmens temaer, fortelling og estetikk. For eksempel kan dempet belysning og subtile lydeffekter bidra til en dyster atmosfære i en skrekkfilm, mens lyse farger og energisk musikk kan skape en følelse av glede i en romantisk komedie. I *Funny games* ser vi begge deler. Fra første scene som har flott, naturlig lys (high-key lys) – til de mørke scenene hvor de blir pinet i sin egen stue (low-key lys).

Ved å analysere hvordan stemningsmarkører organiseres og benyttes i en film, og hvordan en stemning kan bli skapt og vedlikeholdt, kan man få en dypere forståelse av hvordan en film påvirker seernes stemninger og følelser, som igjen bidrar til en slags opplevelse av filmen.

Oftentimes when we watch a film, we have an expectation of which emotional impulses we can expect from it based on the genre it belongs to (Smith, 2003, s. 87). The coordination of the feeling markers creates an atmosphere, and when we recognize the genre sequence as matching this atmosphere, this creates an emotional experience through the sequences melting together with our own emotional system.

I will argue that *Funny Games* is a film that does not necessarily have what one expects to see in a thriller/horror film. It does not use fast editing, non-diegetic tension music (except for the first and last scenes) or "jump scares". It does not use the typical tricks one can take to create an immediate shock for the viewer. The film has an alternative approach, for example, by the fact that the film is actually quite minimalist, with several long scenes that are not necessarily important for the narrative. However, the lack of frequent editing and non-diegetic tension music makes us feel that we have to move our focus. In long scenes we are forced to look around the room, and we as viewers feel the atmosphere in a different way – as one would do in a classic tension film with high emotional density, and so fast editing that one does not have time to process anything that is shown on the screen.

Smith explains in his book *Film structure and the emotion system* (Smith, 2003), and his chapter "Local emotions, global moods and film structure" the concept of the feeling system. It is quite complex and connects many things with psychology and neuropsychology. I will therefore not go into the whole system, but rather highlight some of the things Smith mentions in this system. It deals with, among other things, how feelings can be triggered by a combination of different factors. These factors can be stimulation of the autonomous nervous system, our conscious thought, body posture and our subconsciousness (Smith, 1999, s. 103 -106.). An example can be that Ann goes to the summer house, and without you thinking about it, your brain connects to a similar summer house your mother had. This makes you feel a sense of safety. This can lead to the fact that when Ann is no longer safe, you can feel even more with her.

To summarize: feelings arise as a reaction to a long series of stimuli, perceived by, and shaped by, the atmosphere of the film that you are watching. The film's characters and the narrative itself play a significant role, but in

tillegg kommer bruken av, og samspillet mellom, stemningsskapende stilelementer, som også påvirker våre emosjonelle opplevelser.

## Analyse

### Valgt scene 1 – 00.00 - 06.19

Stemningstilnærmingen fokuserer på å utforske hvorfor man føler og opplever filmen på visse måter. Det er viktig å først være bevisst på egne følelser, før man søker etter årsakene til disse. Åpningsscenen starter med at operamusikk skrur opp idet bildet går fra svart til å vise en bil sett ovenfra, kjørende på en vei, med en seilbåt på tilhenger. Bilen kjører i nokså rolig tempo på en fin vei omkranset av vakre trær, gir ingen indikasjoner på at dette er starten på en film der en hel familie skal bli drept. Imens vi følger bilen, hører vi en kvinnestemme som foreslår hva som spilles på bilstereo, og en mann som svarer; det er tydelig at det er en gjettelek om sangene. Det hele virker som introduksjonen til en idyllisk film, og bruken av diegetisk operamusikk forsterker dette inntrykket. Den første scenen er sålangt ganske kjedelig. Det brukes high-key belysning, som skaper en forventning om trygghet og varme, og det er derfor heller ikke spesielt spennende. Den klassiske musikken bidrar til denne forventningen. I thrillerer eller skrekkfilmer forventes det ofte bruk av low-key belysning, ettersom dette fremhever kontraster og mørke. Vi får etter hvert et innblikk i bilen og ser CD-ene som settes på under deres lek, samtidig som stemmen til et lite barn høres.

Vi har ennå ikke sett ansiktene til familien på tre, men deres samtaler gir oss som tilskuere et innblikk i deres familiedynamikk. Foreløpig virker de som en «normal» familie, som leker vanlige bilspill og konkurrerer på en kjærlig måte. Musikken, dynamikken og dialogen bidrar til at dette virker som en «behagelig» film å se på. Den klassiske musikken fungerer som et stemningstegn, men klarer ikke å etablere seg som en stemning, siden det skjer et brutalt brudd ikke så mye senere (i form av den «skrikete» sangen). Bilen kjører videre gjennom landeveier omkranset av trær med grønne og røde blader, mens den behagelige operamusikken fortsetter. Nesten tre minutter inn i scenen får vi se ansiktene som hører til stemmene: moren Ann og faren George foran i bilen, og lille George i baksetet. De smiler til hverandre, før den klassiske musikken brått erstattes med høy og kaotisk metallmusikk og "Funny Games" vises over hele skjermen i blodrøde bokstaver. Den skarpe overgangen og kontrasten gjør at tryggheten brytes,

og seeren forstår at den var falsk. Det er tydelig at metallmusikken ikke er diegetisk, det vil si den ikke finnes i filmuniverset, men er der som stilistisk valg.

Den skrikende og trommetunge musikken virker sjokkerende på tilskueren, og jeg synes selv scenen blir veldig ubehagelig nettopp på grunn av den vonde musikken. Den skrikende sangen var ubehagelig å høre på for meg, ettersom kontrasten til det vi nettopp hørte kom så brått og var så skarp. Musikken fungerer først og fremst som en følelsesmarkør ved å utløse akutte følelser som sjokk, forvirring og ubehag hos meg. Når de første følelsene har lagt seg, mener jeg at den også fungerer som et stemningstegn. Denne brå vendingen gjorde meg som tilskuer mer på vakt. Etter å ha blitt overrasket, kan jeg ikke lenger stole på at filmen vil gi meg det jeg forventet.

Vi ser bilen kjøre videre mens vi som tilskuere må tåle den masete "støyrocken", som muligens antyder de vonde hendelsene familien snart vil oppleve. Musikken stopper idet bilen tuter for å hilse på naboene. Ann ruller ned vinduet for å få bekreftet en tidligere avtale om å spille tennis sammen dagen etter, og hun spøker om at det ikke er lov til å tulle. Gjennom et gjerde ser vi naboene, et par og to hvitkledde, unge menn. Naboen svarer usikkert «Sure», og Ann snur seg mot George for å få et bekreftende blick på at noe virket merkelig. For å forsikre seg om at det ikke er dårlig stemning spør Ann om de kan få hjelp til å sjøsette båten om 20 minutter, mens en av de hvitkledde mennene diskret holder rundt damens arm. Senere i filmen forstår man at dette ble gjort for å sikre at naboparet ikke skulle rope etter hjelp.

Den klassiske musikken fungerer som et stemningstegn, men klarer ikke å etablere seg som en stemning, siden det skjer et brutalt brudd når hardmetallmusikken bryter inn i scenen. Den eneste måten vi som publikum kan ane at det er noe på ferde, er fordi Ann selv spør om det var merkelig. De kjører videre mot sitt eget hus, skrur opp musikken, og Ann spør George om hva som var galt med naboen. George svarer at han ikke vet. Ann synes det er merkelig at damen ikke sa et ord, og Georgie spør etter Jenny, som vi kan gjette er parets datter. Ann lurte på hvem de hvitkledde guttene er, og George svarer at han ikke vet, men antyder at de muligens er slektninger. De kjører inn i sin egen innkjørsel, gjennom en høy port i et gjerde som ser ut til å omkranse feriehuset, og scenen avsluttes med at den høye porten lukker seg bak bilen. Det siste gir meg et inntrykk av at familien er innestengt, men etterlater spørsmålet om det betyr i sikkerhet mot trusler utenfra eller uten muligheter til å unnsnippe farer inne på eiendommen.

## Valgt scene 2 – 1.04.44 - 1.14.57

Dette er for meg en av de scenene som har utløst de vondeste følelsene hos meg. Jeg hadde lyst til å bare skru av filmen samtidig som jeg aldri har sympatisert så mye med to karakterer tidligere. Denne scenen foregår rett etter at Paul og Peter har skutt familiens lille sønn Georgie, og forlatt huset. Vi ser ikke at gutten blir skutt, men forstår det bl.a. gjennom lyden av skuddet og den ene unge mannens fravær fra bildet. Kameraet er så i denne scenen plassert i utkanten av stua, og vi ser den døde kroppen til Georgie ligge ved siden av TV-en. Det er blod på TV-en og opp mot veggen. TV-en står på, den viser et racerbilløp, vi hører lyden av racerbilmotorer, en kommentator kommenterer billøpet. George sitter på bakken med ryggen støttet av sofaen - på andre siden av Ann og Georgie. Han er hardt skadet og ligger urørlig på bakken. Ann, som er kneblet, bruker litt tid på å bare puste og se i bakken. Det er helt stille bortsett fra lyden av bilene på TV-en som kjører rundt og rundt på en racerbane. Kontrasten mellom lydene på tv-en og et barns lik er så store, at det hele føles nesten surrealistisk. Kontrasten blir et virkemiddel for at jeg som tilskuer får en følelse av urettferdighet, og av mangel på respekt for menneskeliv, forsterket ved at det er et uskyldig barn som er drept.

Det har nå blitt etablert en ny type stemning. Frem til nå har det vært en spennende og truende stemning. Men idet Paul og Peter dro og Georgie døde, endret stemningen seg. I denne scenen er det mer en trist og tung stemning. Det etablerer seg ettersom håpet om at hele familien skal overleve sammen er borte. Til nå har vi som tilskuere hatt håp for familien. Ingen har dødd enda, og vi håper fortsatt at de skal klare å rømme. Men nå er sønnen død, og det har brutt forventningen om at noen skal overleve. Det er også en reaksjon som skjer innvendig i det de velger å drepe sønnen først. Det er nok mer typisk at det er en voksen person som dør - i hvert fall først.

Kameraet panorerer sakte mot høyre for å følge Ann. Ektemannen George er nå ikke i bildet. Ann, som kun har på seg undertøy, hopper med sammentapede ben og armer bort til TV-en for å skru den av. Jeg vil trekke frem at dette er en kontrast til den originale filmen – i den originale filmen har moren på en hvit underkjole. Jeg tror denne endringen kommer av at vi som tilskuere sympatiserer mer med en “naken” mor. Kommentatoren på TV-en sier: "You can't tell the strategy to the guy you are racing against." Det er på en måte som om de "onde" Peter og Paul gjør narr av dette, de forteller jo nettopp familien hva som skal skje med dem. Ann klarer å skru

av TV-en. Det er helt stille bortsett fra lyden av sirisser som plutselig virker veldig høy. Lyden av sirisser virker nesten isolerende, og får oss til å innse hvor alene de faktisk er. Ann prøver å få kontakt med George for å si at Peter og Paul har dratt, men han svarer ikke. Scenen føles som om den varer uendelig lenge. Vi må se på Ann som sliter med å reise seg, og det er utrolig vondt å se henne så hjelpeløs. Hun prøver å hente en kniv, og klarer til slutt å slite seg til kjøkkenet. Kameraet panorerer til venstre i stua, vi ser nå George som prøver å reise seg opp. Igjen går det god tid før noe skjer. Scenen føles som om den varer i en evighet, man får ikke noe avbrekk ved hjelp av klipping, lyd eller dialog. Mangelen på dialog gjør at man blir nødt til å lese hvordan de har det kun ut fra kroppsspråk, ansiktsuttrykk og bevegelser.

Man blir “tvunget” til å se på to hjelpeløse personer som er i samme rom som sin døde sønn. Lyset er mørkt, det eneste som lyser opp er lampen på gulvet. I denne scenen er det altså low-key-lyssettingen– i motsetning til den trivelige high-key lyssettingen vi ser i første scene. Det bidrar til en uhyggelig stemning. Her er scenen lagt opp til at vi skal føle for foreldrene og sympatisere med dem. Smith skriver at når karakterene viser en forståelig reaksjon til den narrative informasjonen vi også har som tilskuere, fungerer det som en følelsesmarkør (Smith, 2003, s.100).

Det er sjeldent jeg har følt meg så fortvilet når jeg har sett på en film. Jeg tok meg selv i å nesten håpe på at Paul og Peter skulle komme tilbake. Jeg ville heller at noe skulle skje, enn at man ble tvunget til å se på Ann og Georges lidelse. Det er ikke brukt zoom, kun sakte panorering høyre og venstre. Det er brukt realistisk dypfokus og kamera er plassert i et normalperspektiv. Det betyr at vi kan se hele bildet, slik vi gjør i virkeligheten. Vi som tilskuere kan selv flytte fokusert vårt der det føles naturlig å se. Dette gir en mer naturlig og realistisk tilnærming, enn om det skulle være for eksempel overdreven zooming.

Vi blir tvunget til å se en helt nedbrutt George som hikster svakt. Han lager noen vonde, fortvilte lyder, en blanding av smerte og fortvilelse. Ann løper inn, hun har klart å skjære seg løs, og løper og klemmer George. Hun prøver å få ham til å puste igjen. De er nå midt i kamerablikket. Hun spør om han kan gå, og han sier han skal prøve. Det er mørkt lys, det eneste som lyser opp rommet er en lampe i hjørnet som har veltet på bakken. Han klarer så vidt å reise seg med hjelp, og de prøver å hoppe ut av stua for å komme seg ut. Scenen brytes endelig med et utsnitt av huset utenfra.



### Valgt scene 3 – 1.33.42 - 1.40.10

Ann får muligheten til å velge hvordan George skal dø, dersom hun klarer å si en bønn baklengs. Det brukes shot-reverse-shot mellom Ann og Paul. Ann er fortvilet, gråter og har det åpenbart helt grusomt. Naomi Watts spiller utrolig bra nedbrutt og panisk, og jeg får en skikkelig klump i magen av å se på henne. Close-up av ansiktet fungerer som en markør som igjen bekrefter hvor forferdelig situasjonen er. Paul er, som alltid, helt upåvirket og prøver å få Ann til å si en bønn, mens han hevder at hvis hun gjør det, er Gud på hennes side og hun at hun kan velge om de skulle bruke kniv eller hagle til å drepe George. Kameraet viser så et nærbilde av Peter som foreslår en bønn Ann kan si. Ann sier bønnen, og Paul ber nå Ann om å si bønnen baklengs. Hun strekker seg etter en hagle som ligger på bordet, griper den, trekker av og treffer Peter i brystet. Peter kastes mot veggen og dør. Paul roper alt for sent at han skal “look out”. Paul ler litt hysterisk og forvirret før panikken synes i øynene hans. Han slår Ann med haglen. Han leter frenetisk etter en fjernkontroll, finner den i sofaen og trykker på spoleknappen som går bakover. Scenen stopper opp i et par sekunder, før hele filmen spoles tilbake. Dette fungerer som et slags metainnblikk. Hele filmen sitter man med et lite håp om at noen skal komme seg unna, eller at Paul og Peter skal bli straffet. Men, idet Paul spoler filmen tilbake, innser man at det er null håp. Paul har full kontroll over dette universet, og uansett hva som kunne skjedd hadde Paul fått det som han ville. Filmen gjør det veldig tydelig at man ser på en film, i denne scenen gjør den det tydelig vet at den spoler selve filmen tilbake gjennom et valg karakteren tar. Men den har også gjort det tidligere ved at Paul har adressert publikummet, og til og med sett rett i kamera på oss. Men selv om vi vet det er en film, gjør ikke det at det blir lettere å se på.

Filmen spoles tilbake til der Ann griper etter haglen, men denne gangen vet Paul hva hun prøver på og dytter haglen unna Ann rekkevidde. Paul ser ut som han blir skuffet over at Ann prøver å ta haglen og sier at det ikke er lov til å bryte reglene, og at hun feilet. Kameraet følger Paul mens han går til Peter og de ser ned på det som må være George som ligger skadet på gulvet. Paul sikter ned og skyter George, før scenen avsluttes.

## Valgt scene 4 – 1.43.49 - 1.47.33

Peter, Paul og Ann befinner seg i den lille seilbåten på innsjøen. Ann sitter mellom Paul og Peter og er bundet fast. Paul og Peter har en dyp samtale, og Paul spør om klokka til Peter. Han sier at klokka er etter åtte, og Paul sier: "Allerede?" Så kysser han Ann på kinnet før han sier "ciao bella" og dytter henne baklengs ut av båten, helt upåvirket av å ha drept enda ett menneske. Men heller ikke jeg som seer føler faktisk så mye når Ann, bundet på hender og føtter, bli dyttet over bord og forsvinner i dypet.. Jeg tror grunnen til dette er at man etter å ha sett det som tidligere har skjedd i denne filmen går litt tom, eller ubevisst i større grad stenger inntrykke ute. Man må nesten det for å ikke engasjere seg for mye, eller føle for mye på maktesløshet og frustrasjon. Vi har også tidligere sett hvor likegyldige de to unge mennene er til det de gjør mot andre mennesker. Da de tidligere i filmen skjøt lille Georgie, uten grunn eller foranledning, vellet vonde følelser opp i meg, nesten kvelende. Joanna Bourke skriver i hennes artikkel "Elaine Scarry, Michael Haneke's Funny Games and the Structure of Cruelty", om at vi som tilskuere har instinktivt lyst til at de "slemme" har et motiv. Vi har lyst til å forstå hvorfor noen kan være så fæle (Bourke, 2019). Men, Haneke gjør det veldig tydelig at Peter og Paul gjør det kun fordi de har lyst. Dette gjør igjen at jeg opplever handlingene som meningsløse og frustrerende. Jeg mener ikke at filmen er meningsløs, men handlingene til Peter og Paul. Derfor virker filmen som heller ment å skulle vekke følelser og stemning hos tilskuere, enn å fortelle en historie.

Men når vi har kommet hit, og det siste familiemedlemmet drepes, har jeg forstått hva man kan forvente av filmen og blir derfor ikke så overrasket. Kanskje hadde jeg fortsatt et bittelite håp, ikke om "happy ending", men om at iallfall Ann skulle overleve. Men at de kvitter seg med Ann, og måten det skjer på, virker nesten mer som en bekreftelse på det jeg egentlig burde være forberedt på etter det som tidligere har skjedd i filmen. Jeg sitter igjen med irritasjon over filmen, men samtidig en følelse av være fascinert.

Hittil er det brukt nærbilder, men nå klippes det til et oversiktsbilde hvor man ser den lille seilbåten midt i bildet. De er iført gule regnjakker. De fortsetter samtalen sin om universet. De snakker om kommunikasjon mellom universer, og om forskjellen mellom fakta og fiksjon. Man hører kun guttene og lyden av bølgene.

- But isn't fiction real?

- Why?
- Well. you can see it in the movie.  
Right?
- Of course.  
Well. then it's just as real as reality...  
...because you can see it too. Right?

Denne dialogen sier at det vi som tilskuere ser er sant. Dermed er filmen vi ser en form for sannhet. Jeg kan ikke påstå at samtalen i båten overbeviser meg om at filmen er virkeligheten, og den gjør meg ikke mer redd fordi det skal være ekte det som skjer. Det kan godt hende at for noen tilskuere ville dette fungert som en markør for å utløse følelser som skyldfølelse, eller mer medlidenhet. Men, det går ikke helt i havn for meg.

Kameraet snur seg og plasseres på båten, og vi ser dem legge båten til kai. Deretter klippes det til et bilde hvor kameraet er plassert ved et hus vendt ut mot kaia, og vi ser Paul komme gående mot huset. Det er en del vind, og fargene er grå og nedtonet. Kameraet står stille, men panorerer til høyre idet Paul går frem til døra. Han roper et spørsmål om noen er hjemme. Betsy som vi har blitt introdusert for på brygga tidligere i filmen kommer. Paul sier at han kommer fordi Ann sendte dem for å hente egg. Betsy sier at de kan låne egg, men at Paul skal komme inn, og så går hun (vi kan tolke dette som at hun går for å hente egg). Paul er nå i gangen. Han titter rundt seg, ser fornøyd ut, og stirrer rett inn i kameraet med antydningen til et lite smil. Skjermen fryses, og den samme sangen vi hørte i første scene (og den sangen Paul setter på når han leter etter Georgie midt i filmen) spilles. Jeg merker at jeg skvetter litt til igjen, og får økt puls. Scenen følger samme mønster som åpningsscenen. Smith påpeker at en film kan forberede tilskueren for det som skal skje ved blant annet gjentakelser (Smith, 2003, s. 121). Altså at den "skrikete" sangen blir spilt etter noen rolige minutter, og avslappet prat. Sangen og blikket til Paul fungerer som en avsluttende markør. Det er direkte ubehagelig å måtte se på blikket til Paul mens den musikken spilles.

## Generelle trekk

Jeg vil også trekke frem noen forhold som er gjennomgående i hele filmen, samt se litt nærmere på mine egne følelser rundt den og hvorfor de oppsto. Etter å ha sett filmen, sitter jeg igjen med noen ganske sterke følelser. Jeg vil også påpeke at følelser endrer seg for hver gang man ser filmen. Åpenbart var min første visning den mest påvirkningsrike, mest av alt fordi det var da jeg hadde de sterkeste følelsene og reaksjonene, siden jeg ikke visste hva som skulle skje senere. Man håper hele tiden på at noe skal skje i familiens favør. Etter første visning satt jeg som nevnt igjen med sterke følelser av frustrasjon, irritasjon og meningsløshet. Når jeg senere har sett filmen har naturlig nok sjokkeffekten uteblitt, fordi jeg er forberedt på hva som kommer. Men det er ikke dermed sagt dette er en film som blir lettere å se for hver gang. Jeg vil nesten påstå det motsatte, fordi etter å ha sett filmen en gang så vet jeg at det ikke er noe håp. Der andre filmer mister sin spenningsfølelse når man har sett den før og vet hva som vil skje, opprettholdes en slags spenningsfølelse hos den som ser *Funny Games* flere ganger. Vi mennesker har et behov for å heie på ofrene, og selv om jeg vet hva som skjer og hvordan filmen slutter, blir jeg like frustrert over at den ikke har en god eller rettferdig avslutning.

Filmene skiller seg ut ved at den i veldig liten grad belønner sitt publikum, og da mener jeg belønning i form av en følelsesmessig utløsning. Et eksempel på dette er når Georgie blir skutt. I stedet for at vi som publikum ser Georgie bli skutt og opplever filmen som en slags horror/slasher-film, skjer det ikke. I stedet ser vi Paul som går nonsjalandt inn på kjøkkenet for å lage mat. Vi som publikum må derfor forestille oss hva som skjer, og er spent på hvem som ble drept. Man får heller ikke den "belønnende" adrenalinfølelsen på samme måte som i andre skrekkfilmer. At vi må bruke vår fantasi til å forestille scenarioet i naborommet, samtidig som vi ser Paul så nonsjalandt og uinteressert, vekker også følelsen av irritasjon og hjelpeløshet. Dette gjør at filmen for meg virker mye mer "ekte". Der typiske amerikanske filmer enten gir en form for håp eller en følelse av rettferdighet, gir denne filmen ingenting. Det nærmeste vi kommer belønning er når Ann skyter Peter, men når scenen spoles tilbake, forsvinner den følelsen og blir erstattet av en enda mer frustrerende følelse enn tidligere.

Hele filmen har en nedtonet og kald fargepalett, noe som bidrar til å skape en stemning som er spennende, tung og trist. Fortellingen blitt fortalt ved en skjult frotellerposisjon. Dette gjør at handlingen utspiller seg om vi som tilskuere hadde vært et nært vitne til begivenhetene

(Engelstad, 2015, s. 201-202.) Dette gjør at det virker mer “ekte”, i motsetning til en selvbevisst fortellerposisjon som tiltrekker seg oppmerksomhet i form av ulike stilgrep.

Filmen blir helt til siste scene vist gjennom familiens perspektiv. Jeg tror dette er valg som fører til at det blir skumlere for oss som tilskuere å se på, ettersom vi ikke vet hvor Paul og Peter befinner seg, og hva de gjør. Dette bidrar til en uviss stemning. Jeg tror også dette perspektivet er med å gjøre at vi heier enda mer på familien, det er de vi følger - og derfor får størst tilknytning til helt fra starten. Vi får heller ikke vite mer enn familien. Engelstad mener i hans bok “Film og fortelling” at vi som tilskuere har lettere for å dele karakterenes følelser, stemningsleie og erfaringer hvis vi også deler deres perspektiv (Engelstad, 2015, s.59-168).

Han er relativt sparsom med typiske følelsesmarkører som man vanligvis legger merke til, som for eksempel drastiske zoominger, hyppig klipping for å bygge opp spenning, eller "jumpscares" for øyeblikkelig skremmende effekter.

## Oppsummering

I denne oppgaven har jeg sett nærmere på hva slags stilistiske valg som er benyttet i *Funny Games* for å skape en stemning, og hva slags funksjon stemningsoppbyggingen har. For å finne ut av dette har jeg brukt stemningstilnærmingen til Smith. Gjennom en analyse av enkelte scener av filmen, har jeg prøvd å trekke ut ulike markører og elementer som er viktige for å utløse følelser, og for å skape stemning. Det er viktig å påpeke at jeg ikke har nevnt i nærheten av alle markører i filmen. Det kan bl.a. begrunnes med at stemningen ikke var etablert nok til at følelsesmarkører fikk sin ønskede effekt eller ble “oppdaget”, eller at vi alle er forskjellige og derfor reagerer vi ulikt når vi ser en film. I en større oppgave kunne jeg kommentert flere markører i filmen, og trukket inn andre teorier enn Smiths. Men, for å ikke overstige besvarelsen tillatte lengde valgte jeg å fokusere hovedsakelig på stemningen, markører og opplevelsen av filmen basert på Smith sine tekster.

## Litteraturliste

Andresen, Christer Bakke. 2023. "Stemmingstilnærmingen: stilgrepenes betydning for opplevelsen". Forelesning, NTNU, Trondheim. 30.10.23.

Engelstad, Audun. 2015. *Film og Fortelling*. 1.utg. Bergen: Fagbokforlaget.

Erstad, Ola. 2007. "Følelser, stil og stemninger". I *Følelser for film*, redigert av Ola Erstad & Ove Solum, 51-67. Oslo: Gyldendal

Funny Games. Regissert av Michael Haneke. (Celluloid Dreams & Tartan Films m.fl, USA, 2007). 111 minutter.

Joanna, Bourke. 2019. «Elaine Scarry, Michael Haneke's Funny Games and the Structure of Cruelty». *Sage Journals*. Vol 25. Utg.3.: Hentet dato 2. Mai 2024

<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1357034X19856092>

McDonald, Kevin. 2016. *Film theory: The basics*. 1.utg. London: Routledge

Smith, Greg M. 2003. *Film Structure and the Emotion System*. 1.utg. Cambridge: Cambridge University Press

Smith, Greg M. (1999). "Local Emotions, Global Moods, and Film Structure." I *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion* redigert av Greg M. Smith og Carl Plantinga (s. 103-126). Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Smith, Robert & Constantine Verevis. 2017. *Transnational film remakes*. 1.utg. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd

Speck, Oliver C. 2010. *Funny frames: The filmic concepts of Michael Haneke*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc

