



**TURUN
YLIOPISTO**

Elokuvateatterin ainutlaatuinen ja erityinen kokemusmaailma

Elokuvateatterissa tehdyn kyselytutkimuksen analyysi elokuvateatterin
kokemuksellisuudesta ja affektiivisuudesta

Nina Mata
Kandidaatintutkielma
Median, musiikin ja taiteen tutkimuksen tutkinto-ohjelma, mediatutkimus
Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos
Humanistinen tiedekunta
Turun yliopisto
Toukokuu 2025

Turun yliopiston laatu järjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu
Turnitin OriginalityCheck –järjestelmällä

Kandidaatintutkielma

Median, musiikin ja taiteen tutkinto-ohjelma, mediatutkimus

Nina Mata

Elokuvateatterin ainutlaatuinen ja erityinen kokemusmaailma

Sivumäärät: 33, 15

Tässä tutkielmassa kartoitan elokuvateatterin vaikutusta elokuvakokemukseen kyselytutkimuksen avulla. Kyselyn avulla olen halunnut perusteellisesti selvittää, millaisia affekteja elokuvateatterissa esiintyy ja vertaan niitä yksilön kokemuksiin kotona. Onko elokuvateatterikokemus ainutlaatuinen kokemus ja mitkä tekijät vaikuttavat siihen? Keräsin kyselytutkimuksen vastauksia klassikkoelokuvanäytöksissä syksyllä 2024 Finnkinolla Turussa ja Raisiossa. Kyselyn tulokset ovat tutkielman aineisto, jota analysoin hyödyntäen affektiteoriaa. Aineiston analysoinnissa hyödynnän laadullisen tutkimuksen menetelmiä, jossa affektit ja kokemukset ovat keskiössä. Kyselyyn vastaajia on yhteensä 396 ja yksittäisiä avoimia tekstivastauksia analysoitavana on 2478 kappaletta. Tutkimustuloksista oleellisimpana nousi esiin, että elokuvateattereihin liittyy erittäin vahvoja tunteita, jotka syntyvät elokuvan, kanssakatsojien ja elokuvateatteriteknologian suhteessa. Elokuvamusiikilla on tärkeä osallisuus elokuvakokemukseen, kun se kuullaan elokuvateatterin tasoisesta äänijärjestelmästä. Yllättävää on se, että äänijärjestelmä on huomattavasti affektiivisempi elokuvateatterin ominaisuus kuin suuri kangas tai penkit. Elokuvat koetaan ylipäättään elokuvateatterisalissa vahvemmin ja syvemmin. Toisaalta tunteita näytetään ekspressiivisemmin kotioloissa. Olisi arvokasta tutkia erilaisten elokuvateattereiden vaikutusta elokuvakokemukseen. Näin voitaisi selvittää, onko vaikutus elokuvateatterilla itsessään, vai onko sillä merkitystä minkälaisessa elokuvateatterissa elokuva koetaan. Tutkimuksen tulos vahvistaa hypoteesin, jonka mukaan elokuvateatteriin hakeudutaan sen ainutlaatuisen kokemuksen vuoksi, ja jota ei voida toistaa samanlaisena muualla.

Avainsanat: yleisötutkimus, elokuvateatteri, affekti, affektiteoria, kokemus, kyselytutkimus, elokuvateatteriyleisö

Sisällysluettelo

1	Johdanto	4
2	Kyselytutkimuksesta menetelmänä sekä teoreettinen viitekehys	5
2.1	Tutkimusetiikasta	6
2.2	Teoreettisia näkökulmia elokuvateatteriyleisöjen tutkimuksesta	7
2.3	Affektiteoria kokemusten analysoimisen tukena	10
3	Elokuvateatteriin saapuminen	12
3.1	Tuntemattomat kanssakatsojat	13
3.2	Kotiolosuhteiden puutteet ja edut	14
4	Kokemuksellisuus elokuvateatterissa	16
4.1	Muistot elokuvan parissa	16
4.2	Elämyksen ilo ja häpeä	18
4.3	Elokuvateatterin teknologiasta syntyvät affektit	19
4.4	Affektien erot eri elokuvien yleisöissä	21
5	Elokuvateatterin äänimaailma	25
5.1	Äänijärjestelmän tärkeys	25
5.2	Kanssakatsojien äänten sietäminen	26
5.3	Musiikin merkitys elokuvateatterissa	27
6	Lopuksi	29
	Lähteet	30
	Liitteet	34
	Liite 1. Kyselyn kysymykset	34
	Liite 2: Kyselyn vastaukset kysymyksiin 1–6, 13 & 15	44

1 Johdanto

Elokuvat ja elokuvissa käyminen ovat monelle rakas ja joskus jopa kulttimainen ajanviette. Erityisesti klassikoiksi muodostuneet elokuvat ovat sellaisia, joiden äärelle ihmiset palaavat kerta toisensa jälkeen. Samaa tarinaa eletään uudelleen ja uudelleen tietäen, mitä seuraavaksi tapahtuu. Joskus jopa seuraava repliikki on muistissa. Elokuvateatterissa käyminen on niin Suomessa kuin ulkomailla, suosittu ajanviette. Suomen Elokuvasäätiön (SES) tilastojen mukaan vuonna 2024 elokuvateattereissa kävijöitä oli yli 6 miljoonaa, eli enemmän kun Suomessa on asukkaita (SES 2025; Suomen tilastokeskus 2024). Koska klassikonäytökset ovat osoittautuneet suosituiksi, elokuvateatterit tarjoavat niitä tasaisin väliajoin asiakkailleen. Finnkinolla, joka on Suomen suurin elokuvateatteriketju (esim. Suomen Kuvalehti 13.10.2017), näytettiin syksyllä 2024 sarja vanhoja elokuvia, jotka vetivät salit täyteen useampaan otteeseen ympäri Suomen.

Tutkimuskysymyksenäni on: millaisia affekteja yksilöt kokevat elokuvateatterissa ja mitkä elokuvateatterin ominaisuudet niihin erityisesti vaikuttavat? Kyselytutkimuksen avulla kartoitan niitä seikkoja, jotka erottavat elokuvan katsomiskokemuksen kotona elokuvateatterista. Näin voin korostaa niitä asioita, joita voidaan kokea vain elokuvateatterissa. Tiedustelin yleisöiltä tarkemmin elokuvateatterikokemuksesta, siihen vaikuttavia asioita ja tilassa syntyneitä affekteja eli fyysisiä tunnetiloja. Johtuuko kokemus itse salin tekniikasta, muista ihmisistä vai jostain aivan muusta? Löysin monenlaisia vastauksia siihen, mitä suomalainen katsoja saa ja odottaa elokuvateatterikokemuksesta. Monia kysymyksiä ja hypoteettisia tilanteita jää tutkimatta tarkemmin, ja siksi tutkimus elokuvateattereista ja niissä käyvistä ihmisistä olisi tulevaisuudessakin tärkeää.

Tarkastelen tässä tutkielmassa vain niitä asioita, joita vastauksissa tulee esiin. Vastauksista käy ilmi se, että salin immersiiivisyys, eli täydellinen uppoutuneisuus, on yksi merkittävimmistä tekijöistä, joka luo syvät affektiiviset kokemukset. Katsoja ei voi tällaisessa tilassa paeta tarinaa tai virtuaalista todellisuutta, vaan hänen on antauduttava sille, mitä kankaalla tapahtuu. Immersiivisyyttä elokuvan ulottuvuuteen syventää sosiaaliset säännöt ja järjestyssäännöt siitä, ettei muita saa myöskään häiritä katselmuksen aikana, ja se luo myös sopivan ryhmäpaineen omaan katsomiskokemukseen keskittymiseen. Muiden katsojien läsnäolo voi kuitenkin olla myös negatiivinen vaikutus kokonaiskokemukseen teatterissa.

2 Kyselytutkimuksesta menetelmänä sekä teoreettinen viitekehys

Tutkielmani on vahvasti aineistolähtöinen. Hyödynnän tutkielmassani vastausten teemoittelua, luokittelua ja listaamista. Analysoin aineistoani kvalitatiivisen, eli laadullisen tutkimuksen lähtökohdista, joka auttaa ymmärtämään ihmisen ajattelutapaa ja käyttäytymistä (Mytton 2016, 163). Kyselytutkimuksen avoimia vastauksia ei edes kannata käydä läpi vain kvantitatiivisen, eli määrällisen tutkimuksen keinoin. Vaikka vastauksissa on osaltaan samankaltaisuuksia, yksilön affektien ja kokemuksen ymmärrys välittyy kuitenkin jokaisen erillisen vastauksen sisällöstä. Vaikka osallistuin itse miltei jokaiseen näytökseen, jossa keräsin vastauksia, en kuitenkaan itse ole yksi vastaajista, enkä ota tähän tutkielmaan mukaan omia havaintojani näytöksissä. Perustan tutkielmani siis kyselytutkimukseen osallistuneiden vastauksiin. Laadullisen tutkimuksen mukaisesti etsin aineistosta eroja ja yhtäläisyyksiä (Mytton 2016, 182). Aineiston koon ansiosta olen saanut monenlaisia näkökulmia ja havaintoja tutkimuskysymykseeni.

Keräsin tutkimusaineistoni Finnkinon esittämässä klassikonäytöksissä, joista suosituimpia olivat *Taru sormusten herrasta* -trilogia (*The Lord of The Rings*, Jackson, Yhdysvallat & Uusi-Seelanti, 2001–2003, tästä eteenpäin TSH) ja *Interstellar* (*Interstellar*, Nolan, Yhdysvallat, 2014). Näiden lisäksi näytettiin myös *Gladiator* (*Gladiator*, Yhdysvallat & Iso-Britannia, Scott, 2000) ja *Terminator – tuhoaja* (*The Terminator*, Cameron, Yhdysvallat & Iso-Britannia, 1984). Kyselyssä on 17 kysymystä, joista 8 on avoimia kysymyksiä (ks. liite 1). Yksi jäljelle jääneistä yhdeksästä kysymyksestä keskittyy fyysisiin tunnereaktioihin, johon on vastattu Likertin¹ asteikolla. Vastaukset keräsin täysin nimettömästi. Taustoitan vastauksia ainoastaan vastaajan iän, näytöksen ja teatterin avulla. Vastanneita onkin miltei kaikista määrittelemistäni ikäryhmistä vuosien 10 ja 69 välillä, joista suurin ikäryhmä on 18–25-vuotiaat (ks. liite 2). Kysely tehtiin Finnkinon Kinopalatsi Turku ja LUXE Mylly teattereissa ajalla loka-marraskuu 2024. Laatiessani kyselyä otin huomioon sen, ettei vastaajaa tulisi ohjailla kysymyksillä liikaa. Ainoastaan niin, että hän vastaa tutkimukselle olennaisella tavalla. Kysymysten muotoiluissa oli otettava huomioon, että niihin voi vastata mahdollisimman vapaasti, mutta tarkasti. Kysely on puolistrukturoitu, mikä tarkoittaa sitä, että kysymykset hieman adaptoituvat vastausten perusteella, mutta ovat miltei samat kaikille

¹ Kyselylomakkeelle tyypillinen kysymystyyppi, jossa vastaaja arvioi kielteistä tai myönteistä asennetta tai tapahtumaa asteikolla 1–5.

vastaajille² (Peterson 2000, 13–14). Avointen kysymysten vastaukset osoittautuivat tämän tutkielman keskipisteeksi. Avoimet kysymykset ovat antoisia kyselytutkimuksessa juuri silloin, kun tutkija ei tiedä minkälaisia vastauksia on saamassa tai silloin kun haluaa vastaajan itse keksivän vastauksen, eikä hän joudu valitsemaan jonkun muun asettamista vastauksista (Peterson 2000, 13–14).

En tässä tutkimuksessa koe tarpeelliseksi tai mahdolliseksi kartoittaa katsojakunnan sosiodemografisia piirteitä, sillä keskityn elokuvateatteriin paikkana, enkä niinkään katsojakuntaan. Tutkimuskysymykseni kannalta ei ole siis olennaista tietää, millä tavoin katsojan tausta vaikuttaa hänen kokemukseensa elokuvateatterissa. Oletus on, että tutkin suomalaisia yleisöjä sen moninaisessa merkityksessä, sillä yleisö on kuitenkin Suomessa suomalaisessa elokuvateatterissa. Rajasin kyselyn nimenomaan näihin klassikonäytöksiin, sillä katsoja on suurella todennäköisyydellä jo nähnyt elokuvan joskus kotona ja näin ollen pystyy mahdollisesti vertaamaan kokemuksiaan aiempaan katsomiskokemukseen. 75,2 %³ vastaajista ei ollut koskaan nähnyt elokuvaa ennen elokuvateatterissa, joten elokuvateatterikokemus oli heille uusi tutun elokuvan parissa. Kyselyyn vastanneita kaikista näytöksistä yhteensä on 396. Avoimia vastauksia on yhteensä analysoitavana 2478 kappaletta ja sen lisäksi aineistossa on asteikolliset ja prosentuaaliset kysymykset.

2.1 Tutkimusetiikasta

Vastausten sisältö muuttuu jokseenkin riippuen vastausten suodattamisesta esimerkiksi elokuvanäytöksen perusteella. Likertin asteikon selvityksen mukaan affektit eroavat elokuvakokemuksen aikana jonkin verran elokuvasta riippuen, mutta silti tarkastelen aineistoa pääosin yhtenäisenä kokonaisuutena. Olen perustellut vastausten perusteella tuloksista syntyneet yhteiset linjaukset ja yhtäläisyydet, mutta myös esiintyneet erikoisuudet. Aineiston sisältö on orgaanisesti luonut tutkielman eri osa-alueet ja teemat, joihin syvennyn seuraavissa luvuissa. En siis ole mielivaltaisesti ennalta tai jälkikäteen päättänyt tulkita aineistoa omien mielenkiintojeni mukaan. Keskitän tarkastelun lähinnä yleisöjen kokonaiskuviin, mutta on silti tarkasteltava tiettyjen yleisöjen eroavaisuuksia.

² Tietyissä kysymyksissä eri vastaukset määrittivät sen, mihin kysymyksiin vastauksia pyydetään (ks. liite 1).

³ 11 % kaikista vastaajista näki elokuvan tosin ensimmäistä kertaa koskaan, ks. liite 2.

Kysely on suoritettu niin, että henkilön ei tarvitse lainkaan syöttää omia henkilötietojaan kyselylomakkeelle. Vastaaminen on ollut näytöksissä täysin vapaaehtoista, ja arvonta on toiminut vain kannustimena vastausten saamiseen. Kyselyn viimeisellä sivulla, jossa ei ollut tutkimukseen liittyviä kysymyksiä, keräsin vastaajan yhteystiedot, mikäli tämä halusi osallistua sarjalippujen arvontaan. Arvontaan osallistuminen oli vapaaehtoista, eikä kyselyyn vastaaminen edellyttänyt yhteystietojen jättämistä. Sain arvontapalkinnot sponsorina Finnkino Oy:ltä, jolle luovutin viimeisen kysymyksen ”Tulisitko uudelleen klassikonäytöksiin?” vastaukset. Se on myös näin ilmoitettu vastaajalle. Tutkimuksen jokaisessa vaiheessa on noudatettu Turun yliopiston tutkimuseettistä ohjeistusta.

Noudatan yhteystietojen käsittelyssä GDPR:n mukaista toimintatapaa, ja yhteystiedot poistuvat kokonaan Webropol-kyselypalvelusta kesäkuun 2025 loppuun mennessä, eikä tietoja ole käytetty mihinkään muuhun kuin tähän kandidaatintutkielmaan. Nämä seikat ovat vastaajille myös ilmoitettu. Aineisto on täysin anonymisoitu, sillä viimeinen sivu, jossa henkilötietoja on, on kyselyn vastauksista erillinen. Edes yhteenveto ei salli saman henkilön vastauksia toisiinsa. En myöskään yhdistänyt vastauksia toisiinsa vaan hyödynnän jokaista vastausta yksittäisenä kokonaisuutena. Näin ollen en voi huomioida vastaajien viittauksia muihin kysymyksiin antamiinsa vastauksiin.

2.2 Teoreettisia näkökulmia elokuvateatteriyleisöjen tutkimuksesta

Elokuvateatterista löytyy lukuisia näkökulmia, joiden kautta kokemusta voisi analysoida, joten niiden rajaaminen tässäkin tutkielmassa on tärkeää. Ensimmäisen analyysin perusteella vastauksista selviää, että elokuvateatterin äänimaailma ja -teknologia on vaikuttanut katsojan kokemukseen suuresti. Nämä kaikki klassikonäytökset näytettiin kahdessa tekniikaltaan samanlaisessa salissa. Katsojissa riitti ihmisiä, jotka hakeutuivat teknologian perässä juuri tiettyyn saliin. Erityisesti Kinopalatsi Turun iSense salin Dolby Atmos⁴ äänimaailma (finnkino.fi, Teatterit 2025) on sellainen, jonka vuoksi moni vastaaja oli kyseiseen saliin halunnut tulla. Vaikka teknisesti samanlainen äänijärjestelmä löytyy myös Myllyn teatterista, huomion vie Myllyn iSense-salin penkit.

⁴ Dolby Atmos on elokuvateatteriäänijärjestelmä, joka perustuu tarkoin asennettuihin kaiuttimiin salin etu-, taka- ja sivuosissa, sekä katossa. (Dolby Professional, 2025) Sama ääniteknologia löytyy myös Myllystä (finnkino.fi, teatterit 2025).

Ainoa katsojalle suuri eroavaisuus näissä kahdessa salissa ovat LUXE Myllyn penkit, jotka ovat moottorilla toimivia nojatuoleja. Sen sijaan Kinopalatsissa on mustat nahkapenkit, jotka muistuttavat enemmän tavallista elokuvateatterin penkkiä. Silti salin koko ja penkit olivat kokemukselle täysin toissijaisia. Elokuvatuotkimuksen professori Szczepaniak-Gillece argumentoi esseessään (2016), että elokuvateattereiden penkit mahdollistavat immersiiivisen elokuvakokemuksen. Penkki passivoi katsojan antautumaan elokuvalle oikeassa asennossa ja oikeassa kulmassa kankaaseen. Hän kirjoittaa, että elokuvat eivät tunnu samalta kotona, sillä siellä elokuvateatterisalin penkkiä ei ole. Szczepaniak-Gillecen osoittaa kirjoituksessaan, että tuoli, jossa katsojan keho lepää, on ehkä yksi olennaisimmista asioista elokuvateatterissa, ja on osa elokuvateatterin tekniikkaa. Tekemäni kyselyn vastaukset eivät kuitenkaan vahvista tätä. Se voi johtua myös kysymysten asettelusta tai siitä, että tätä ominaisuutta ei korostettu missään kyselyn vaiheessa erityisesti. Vai kertooko se siitä, että katsoja ei edes ymmärrä tuolin olevan tällä tavalla kriittinen osa katsomiskokemusta? Ominaisuuksia, jotka toisaalta toistuivat useiden vastaajien elokuvakokemuksissa, olivat salin ääni- ja kuvateknologia, kanssakatsojat sekä elokuvan musiikki ja ääni.

Elokuvien katsomiskokemuksia on teorisoitu ja tutkittu pitkin elokuvan pitkää historiaa (esim. Bazin 1967; Aveyard & Moran 2013; Berliner 2017). Elokuvateatterissa käymisessä on kuitenkin kyse muustakin kuin pelkästään itse elokuvasta, ja siihen liittyy myös sosioekonomisia, sosiaalisia ja muita ihmiskontaktiin ja kulttuuriin liittyviä seikkoja. Koska en itse tässä tutkielmassa tee sosioekonomista selvitystä katsojista, on mainittava sen merkitys tieteen kentällä. Elokuvateattereissa käyminen on kiinnostanut tutkijoita monelta eri tieteenalalta, eikä vain media- tai elokuvatuotkijoita. Kulttuurin ja median tutkimuksen risteymässä ovat Van de Vijver ja Biltereyst (2013) tutkineet elokuvateatterikäymisen roolia arjessa muistojen kautta haastatteluilla 1930-luvulta 1970-luvulle Belgiassa. Acland (2003) on hyödyntänyt elokuva- ja kulttuurintutkimuksen lisäksi erityisesti talouden näkökulmia tutkiessaan elokuvateatteriyhteisöjä 1900-luvun lopun Yhdysvalloissa. Redner (2010) tarkastelee elokuvissa käymistä musiikintutkimuksen näkökulmasta hyödyntäen Deleuzen filosofiaa ja näin yhdistää musiikin- ja elokuvatuotkimuksen keskenään. Kuten tästä voidaan huomata, elokuvateatterikokemuksia on mahdollista tarkastella monesta eri näkökulmasta, ja tutkielmani tarjoaa yhden näkökulman lisää.

Suomessa aiheesta on tehty tutkimusta tai kirjoitettu hyvin vähän. Suomessa katsojuutta on tarkasteltu lähinnä elokuvahistoriallisesta muistojen näkökulmasta (Nurmela-Ranta 2010) tai kulttuurisosiologisesta näkökulmasta (Nyman 1994). Elokuvien yleisöt kiinnostavat tutkijoita, mutta puuttuu paljon tutkimusta siitä, miten itse elokuvateatteri paikkana vaikuttaa katsomiskokemukseen.

Tarkemmin elokuvateatterin roolista katsomiskokemukseen ovat kiinnostuneet vain muutamat tutkijat ympäri maailmaa. Argentiinassa tehdystä haastattelututkimuksesta selviää, että kotona ja elokuvateattereissa kulutetaan hieman toisistaan erilaisia elokuvia. Elokuvateatteriin hakeudutaan katsomaan usein elokuvia, joissa on vaikuttavat visuaaliset elementit ja paljon tietokoneella luotuja kuvia (CGI⁵) (Moguillansky 2016, 8). Moguillansky myös tarkastelee erityisesti sitä, miten elokuvien katsominen on muuttunut Argentiinassa sen jälkeen, kun elokuvien kulutus on ollut kodeissa mahdollista. Elokuvateattereihin kohdistuu uusimman teknologian paine. Elokuvateattereiden on tarjottava jotain, mitä kotona ei voi saada. Jo ennen 2020-luvun ylivoimaista suoratoistopalvelujen aikaa elokuvateatterit ovat joutuneet pysymään kiinnostavina yleisöille esimerkiksi 3D-teknologian avulla (2016, 10). Hän tutkii sitä, miten elokuvakatsomisen prosessit muuttuvat näissä eri lokaatioissa. Moguillanskyn haastatteluista selviää, että aktiivisia elokuvanharastajia kiinnostaa enemmän itse elokuva kuin salin teknologia. Harvemman elokuvissakävijän valinta elokuvaan menemiselle on usein ensin salin tai teatterin valinta, jonka jälkeen tutkitaan mitä kyseisessä salissa on tarjolla (2016, 17).

Tämän tutkielmani kyselytutkimuksen vastauksista on paljastunut monenlaisia erilaisia syitä sille, miksi elokuvateatteriin on tultu. Niihin pääsemme tarkemmin osiossa 3. Laajemmin yksilöiden kokemuksia teatterissa tarkastelen osiossa 4. Osiossa 5 tuon esiin vastausten korostamaa elokuvateatterin äänimaailmaa. Mitä myös Moguillansky todistaa ja pohtii artikkelissaan on se, että elokuvateatterit toimivat monenlaisille yleisöille erilaisiin tarkoituksiin muuttumattomana tilana, joka antaa erilaisille katsojille hakemansa tyydytyksen, mitä kotona ei yksinkertaisesti saa. Klassikkoelokuvia katsotaan uudelleen ja uudelleen eri paikoissa, mutta silti elokuvateatterilla on jotain ainutlaatuista lisättävää katsojakokemukseen,

⁵ CGI eli Computer Generated Image englanniksi ja se tarkoittaa tietokoneella luotuja kuvia (Beaver 2009, 57). Vakiintunut Suomessa myös esim. CGI-grafiikka tai CGI.

jota ei välttämättä edes osata täysin pukea sanoiksi, vaan se on lähinnä ajatus tai odotus jostain tunteesta.

2.3 Affektiteoria kokemusten analysoimisen tukena

Tutkielmani tarkastelun keskiössä ovat ihmisen kokemat affektit ja kokemukset.

Ihmiskehossa syntyvät fyysiset kokemukset korostuvat vastauksissa erityisen paljon. Sellaisia ovat esimerkiksi itku, kylmät väreet tai sykkeen nousu. Eli sellaiset asiat, joita voidaan aistia kehossa joko muutoksena tai toimintana, ja jotka johtuvat jostain emotionaalisesta tunteesta, joka on herännyt elokuvan ja elokuvateatterin vaikutuksesta. Tällaisista tuntemuksista käytän sanaa *affekti*. Vaikka affekti-sanana merkityksestä on ollut erimielisyyksiä (Koivunen 2008, 6), käytän tekstissäni affekti-sanasta sen ruumiillista määritelmää, sekä sen kautta merkityksenmuodostus määritelmää. Elspeth Probyn (2005) määrittelee affektin ja tunteen eri asioina. Hän määrittelee tunteen (*emotion*) kulttuurisena ja sosiaalisena ilmaisuna, kun taas affektin (*affect*) fysiologisena ja fyysisenä tunteena (2005, 11).

Käytän tutkielmassa aineistossa kuvailtuja kokemuksia empiirisenä tiedonlähteenä.

Kokemuksen määritelmä voi sisällöltään olla mitä tahansa, ja siksi sen kuvailu voi olla vaikeaa. Kokemus on aistihavainnoista syntynyttä tietoa, joille kokija asettaa merkityksiä (Niiniluoto 2002, 9–10). Kyselyn vastaajille en ole määritellyt sanaa vaan jokainen vastaaja on määritellyt sen oman kulttuuritaustansa ja tietämyksensä perusteella. Niiniluoto kirjoittaa Kantin filosofian periaatteista, joissa yksilö luo aktiivisesti merkityksiä kokemuksista omassa mielessään ja jäsentää niitä omien tapojensa mukaisesti (2002, 11). Käytän tätä periaatetta myös tässä kandidaatintutkielmassa. Kokemukseen kuuluu muutakin kuin puhtaasti vain aistihavainnot (Kotkavirta 2002, 18), ja nekin muuttuvat moninaisten aistihavaintokykyjen mukaan. En pyri argumentoimaan mitkä kokemuksista ovat todellisia elokuvateatterissa, vaan keskityn tarkastelemaan affekteja, jotka erottavat elokuvateatterikokemukset muissa katseluympäristöissä saaduista elokuvakokemuksista.

Kirjoitan tekstissäni tunteista, joista syntyy affekteja. Niitä ei voida tässä tutkielmassa erottaa toisistaan, vaan ne ovat olemassa samanaikaisesti. Voidaan siis olettaa niiden olevan synonyymejä, sillä kyselyyn vastanneita henkilöitä ei ole informoitu näiden sanojen eroavaisuuksista tai erilaisista määritelmistä. Kokemus voidaan siis mieltää tunteiden, affektien ja muiden asioiden tapahtumista samanaikaisesti elokuvateatterissa. Affektien avulla

voidaan tehdä merkityksiä, ja osakseni analysoin näitä merkityksiä tässä tutkielmassani. Sara Ahmed antaakin mielenkiintoisen teorian, jossa yksilön kokemista affekteista oletetaan tulevan ryhmän tai yleisön yhteisiä, kollektiivisia (2014, 10). Ahmedin mukaan tunteet ja affektit voivat olla välineitä sille, miten määrittelemme suhteen toistemme ja objektien välillä, mutta affektit eivät määritä koko ryhmän kokemusta tai tunnetta (2014, 10–11). Kyselyn vastauksista kuitenkin nousee vahva yhteisten tunteiden kollektiivinen tapahtuma, joka saattaa olla elokuvateatterille ainutlaatuinen piirre.

Yksi monista paikoista, joissa henkilö voi todella tuntea ja aistia oman kehonsa tuntemukset ja niiden muutokset on elokuvaa tai muuta liikkuvaa kuvaa katsoessa (Sobchack 2004, 1). Tuntemukset voivat olla komplekseja ja monisyisiä, ja ne muistuttavat siitä, että olemme elossa ja olemassa (Sobchack 2004, 1). Kehot tuntevat eri tavoin, sekä tuntemuksia on erilaisia. En tässä tutkielmassani tarkastele kehoja, jotka tuntevat, vaan itse tuntemuksia, joita koetaan. Erilaisia vammoja tai muista terveydellisistä syistä johtuvia erilaisuuksia en siis tässä mittakaavassa pysty ottamaan huomioon. Olennaisinta on katsojan kokemus sellaisena kun hän on sen kyselyyn vastatessaan kertonut. Elokuvissa käytetään monenlaisia keinoja affektien herättämiseen, jotka pääsevät elokuvateattereissa erityisiin vaikutusasemiin. Minua kiinnostaakin se, miksi elokuvateatterit ovat paikkoja, joissa elokuvat koetaan ja tunnetaan erityisellä tavalla.

3 Elokvateatteriin saapuminen

Yksi tutkimukselleni tärkeimmistä kysymyksistä on se, miksi vastaaja on päättänyt tulla elokuvateatteriin. Kysymyksessä 7 ”Miksi päätit tulla elokuvateatteriin katsomaan kyseisen elokuvan?” moni vastasi elokuviin saapumisen liittyvän johonkin heille rakkaaseen ihmiseen. Tultiin katsomaan kumppanin tai perheenjäsenen lempielokuvaa, joka oli päässyt yllättämään myös vastaajan positiivisesti. Liikuttavia vastauksia oli erityisesti *Interstellarin* kohdalla, jossa muutama vanhempi oli tuonut lapsensa katsomaan elokuvaa. Elokvassa käsitellään isä-tytärsuhdetta ja eräs vastaajista oli myös syvästi liikuttunut reflektoidessaan suhdetta omaan isäänsä. Erään vastauksessa jopa mainitaan, että TSH-elokuvat ovat ystävyiden perustalle tärkeitä asioita. Fanius jaetaan keskenään ja trilogia haluttiin kokea yhdessä suuremmin elokuvateatterissa samalla viettäen laatu-aikaa keskenään. Vaikka suuri osa vastauksista liittyivät elokuvateatteriin tulemiseen elokuvateatterin tekniikkaan ja olosuhteisiin muuten, on yllättävää, miten monen perustelu elokuvateatteriin tulemiseen on ainoastaan se ystävä, perheenjäsen tai kumppani, jonka kanssa elokuvateatteriin tullaan.

Elokvateatteri, jossa ollaan suurimman osan ajasta hiljaa, eikä edes katsota vierustoveria, koetaan silti kokemukseksi, joka koetaan yhdessä ja se mielletään laatu-aikana vierustoverin kanssa, ja siksi ystävää pyydetään mukaan elokuviin. Vaikka elokuvaa koetaan ihmisen pään sisällä yksin, on kanssakatsojilla valtava vaikutus ja läsnäolo katsomiskokemukseen ja sitä myös kyselyn vastaukset todistavat. Jo 1930-luvulla Iso-Britanniassa tehdyssä kyselytutkimuksessa selviää, että elokuvissa käyminen on ollut sosiaalinen tapahtuma, joka on verrattavissa harrastuksiin ja muihin vapaa-ajan viettoihin (Kuhn 1999, 539). Elokvateatterien kävijöiden motiivit ovat pysyneet miltei identtisinä niiden yli sadan vuoden aikana 1930-luvun ja tämän kyselytutkimuksen perusteiden. Edes erilaiset kulttuurierot brittiläisten tai suomalaisten eivät vaikuttaneet vastaustuloksiin. Eroavaisuutta näillä kahdella kyselytutkimuksella on siinä, että 1930-luvun kyselyn perusteella mikään tietty elokuva ei tehnyt niinkään erityistä vaikutusta katsojaan, vaan tilaisuus sosiaalisena tapahtumana oli merkittävämpi (Kuhn 1999, 540). Sen sijaan tekemässäni kyselytutkimuksessani kanssakatsojat ovat vain osa kokonaisuutta. Syy tälle lienee kohdentamani klassikkoleffat, jotka ovat monelle hyvin tärkeitä ja siksi myös tekevät syvän tunteellisen, koskettavan vaikutuksen katsojaan.

[...] Interstellar on itselleni todella tärkeä teos ja ehdoton lempielokuvani ja ostin liput välittömästi kun kuulin näytöksestä. Once-in-a-lifetime kokemus, koska en ollut nähnyt elokuvaa aiemmin elokuvateatterissa.

3.1 Tuntemattomat kanssakatsojat

Katsomiskokemukseen eivät vaikuta suoraan vain seuralaiset, vaan myös muut tuntemattomat salissa istujat. Samanaikaisesti kun saa kokea tunteet ja tarinan elokuvateatterin pimeydessä yksin ja piilossa muilta, koettiin myös yhteisöllisyyttä. Se luo helpotuksen siitä, ettei ole ainoa, joka tuntee ja itkee, ja tämä nousi vastauksissa myös useasti. Salissa on olemassa yhteinen sopimus, ettei vierustoveria katsota, vaan ollaan uskollisesti kankaan vangitsemia. Eräs vastaaja kuvailee, että häntä yleensä aina ahdistaa täydet katsomot, mutta tämä elokuvakokemus oli ollut siitä poikkeus. Ahdistuksen sijaan hän koki yhteisöllisyyttä. Seuraavassa alaluvussa tarkastelen vielä tarkemmin sitä, millä tavalla kotiolosuhteista puuttuvat tuntemattomat katsojat vaikuttavat katsomiskokemukseen ja koettuihin affekteihin.

Katsoja haluaa uppoutua immersiiivisesti elokuvan maailmaan ja mukana elämisen illuusioon. Se selkeästi raivostuttaa, että kanssakatsoja uskaltaa sen rikkoa esimerkiksi puhelinta käyttämällä. Puhelin mainittiin vastauksissa muutamaan otteeseen, mutta sitäkin suurempana ärsytyksenä. Elokuvateatterin pimeä sali paljastaa kännykän käyttäjän heti, ja se raivostuttaa vierustovereita ympärillä. Tästä myös moni vastaaja mainitsi elokuvateatterikokemuksissaan. Myös vastaajat reflektoivat vastauksissaan sitä, että milloin kynnyks on ylitetty tarpeeksi, jotta asiasta on huomautettava tuntemattomalle kanssakatsojalle. ”Vihaan kännyköitten räplääjiä niin paljon, että olin vähällä heittää jannua tyhjällä juomapullolla päähän,” toteaa eräs kyselyyn vastanneista.

Kokemukset ja tunteet nousevat näytösten aikana myös siis täysin muista syistä kuin pelkästään salista tai elokuvasta, eli myös toisista ihmisistä. Tunteita voi olla vaikea erotella toisistaan ja etenkin niihin johtavia syitä, mutta ne ovat kokemuksille siksi erityisen tärkeitä (Sayer 2011, 36). Elokuvakokemus rakentuu monista palikoista, joista jokainen vaikuttaa eri yksilöihin eri tavalla. Jos poistettaisiin elokuvateatteriyleisöjen visuaalinen aspekti, poistuisiko silloin myös kanssakatsojien tuomat häiriötilanteet? Karaduman osoittaa

artikkelissaan, että ”äänielokuvat⁶” voivat luoda jopa unimaisen elokuvakokemuksen, joka imaisee katsojan täysin sisäänsä (2022, 151–152). Kyselyni vastaajat kuitenkin häiriintyivät myös muiden ihmisten tekemistä äänistä, eikä vain visuaalisesta häirinnästä. Käsittelen kanssakatsojien tekemiä ääniä ja niiden vaikutusta elokuvateatterikokemukseen tarkemmin luvussa 5.2.

3.2 Kotiolosuhteiden puutteet ja edut

Kotiolosuhteita kuvatessa kävi ilmi toisistaan ristiriitaisia vastauksia. Elokuvakokemus koettiin voimakkaampana, ”eppisempänä” ja kokonaisvaltaisesti koskettavampana kuin kotona, mutta tunteiden affektiivisuus ja se, miten se näkyi ihmisestä ulospäin oli hyvin erilainen osalla kotona verrattuna elokuvateatteriin. Moni mainitsi sen, ettei ”teatterisalissa viitsi vollottaa ihan täyttä kurkkua”. Katsoja kuvailee olevansa enemmän sisällä elokuvan tarinassa ja maailmassa, mutta osaa silti hallita sitä, miten tunteet näkyvät ulospäin. Edelleen on aistittavissa jonkinlainen sosiaalinen häpeä tai sääntö, jota ei silti voida rikkoo, vaikkei olla enää tässä maailmassa, vaan elokuvan maailmassa. Ääneen nauraminen koettiin elokuvateatterissa helpoksi. Vaikka koettiin syviä tunteita teatterissa, olivat he kotona itkeneet voimakkaasti ja kovaäänisesti, kun teatterissa sitten taas kyynelneet. Eräs vastaaja kuvaili, miten tunteet jäivät kummittelemaan koko illaksi ja osasi arvata, että tunne seuraa jopa seuraavaan päivään. Silti tämän tutkielman otantaan mahtui myös muutama sellainen vastaus, jossa koettiin vapautusta elokuvateatterissa, sillä siellä pystyttiin tuntemaan vahvemmin ja vapaammin.

Puhelimen todettiin häiritsevän elokuvakokemusta niin elokuvateatterissa kuin kotona, mutta eri tavoin. Kotona se nähdään vangitsevana tai houkuttelevana häiriötekijänä, joka on helppo nostaa käteen elokuvan aikana ja jopa huomaamatta. Ja koska kotona ei ole sääntöä kännykän ottamisesta esiin, kuten elokuvateatterissa, siihen ei ole myöskään samanlaista kynnystä. Osa vastaajista siis kokivat puhelimen ongelmana tällaisessa tilanteessa, vaikka he ovat itse se, joka sen ottaa esiin. Puhelin on vaikuttaa suuresti keskittymiseen monessa paikassa, mutta vastaajilla tuntui olevan yhteisymmärrys siitä, ettei se kuulu elokuvateatteriin ja kotonakin se vain rikkoo keskittymiskykyä elokuvasta.

⁶ *EarFilm* Karadumanin (2022) tekstissä, joka on elokuvanäytös suunniteltu koettavaksi täysin ilman visuaalista ärsykettä ja yleisön silmät ovat sidottuna näytöksen aikana.

Kotiympäristössä koettiin siis olevan myös etuja. Kotona ollaan itse vastuussa esimerkiksi tauoista, joita saattaisi pidemmän elokuvan aikana tarvita. Eräs vastaaja kertoi, että joutuu ottamaan ”itkutaukoja”, jottei seuraavat kohtaukset mene ohi kyynelten täyttämien silmien vuoksi. Eläytyminen elokuvaan ja sen maailmaan on ollut yksi merkittävimpiä erotekijöitä kotiolosuhteiden ja elokuvateatterin välillä. Kuvailtiin sitä, miten kotiympäristössä on vaikeampi hallita elokuvarauhaa itselleen, jos tilassa on esimerkiksi muita perheenjäseniä tai lemmikkejä. Jotkut vastaajat mainitsivat tuntemattomien ihmisten läsnäolon neutraalina, mutta silti niin, että se vaikuttaa omaan tunteiden näyttämiseen. Yksin kotona uskalletaan vahvemmin ’vollottaa’, ja häpeä muiden ihmisten läsnä ollessa vaikutti liittyvän nimenomaan liikuttumiseen ja itkemiseen. Moni vastaaja mainitsi henkeäsalpaavan huutoitkun, ja erityisesti *Interstellarin* vastaajissa. Ilon ja pelon tunteita on ollut vastaajien helpompi tuntea muiden ihmisten nähden ja heidän kanssaan. Elokuvateatterisalin tuntemattomat ihmiset koettiin katseiksi omille kyynelille, joita on hallittava, vaikka vaikeaa se on monille ollut. Koetaan siis syvemmin tunteita elokuvateatterissa, mutta niitä on näytetty kotona paljon ekspressiivisemmin. Mielenkiintoinen paradoksi.

4 Kokemuksellisuus elokuvateatterissa

Elokuvateatteriin saapuminen ja siellä elokuvan katsominen ovat edelleen kokemuksia, joita saadaan ainoastaan elokuvateatterista. Elokuvateatterit eivät ole kärsineet katsojakadosta edes kasettisoittimien murtoaikana (Butch 2000, 273) tai kehittyneemmänkään kotikatseluteknologian aikana (SES 2025). Kokemus on toivottu ja haluttu, ja siltä osataan vaatia tiettyjä aspekteja. Moni kyselyyn vastanneista kertoi syyksi elokuvateatteriin tulemiselle nimenomaan sen ”kokonaisvaltaisen kokemuksen”, jonka elokuvissa saa. Elokuvateatterin salin koetaan vastausten perusteella monella tapaa vangitsevan ihmisen kokonaisuudessaan, eikä siltä voi päästä pakoon. Vastaajat ovat luottaneet siihen, että lukija ja kanssakatsojat määrittävät elokuvateatterit samalla tavalla. Onko kokemuksen subjektiivisuudella merkitystä, kun kokemus tapahtuu pimeässä salissa yksin, eikä sillä ole välttämättä suoraa vaikutusta toisiin katsojiin? Vai onko nimenomaan toisten läsnäolo salissa erityisen määrittävä tekijä kokemukselle, oli yleisö täynnä häiriköitä tai aivan hiljaa? Aineistoni vastaajat ovat kirjoittaneet elokuvateatterikokemuksesta monipuolisesti ja mittavasti. Seuraavissa alaluvuissa tarkastelen sitä, mitä tämä vaikeasti sanoitettava kokemus voi pitää sisällään.

4.1 Muistot elokuvan parissa

Vastausten joukosta löytyi muutamia tarinoita siitä, miten elokuvateatterikokemuksen muisto, jonka on saanut elokuvan alkuperäisen ensi-illan aikana, oli läsnä myös nyt kun sen näki vuosikymmeniä myöhemmin elokuvateatterissa. Näissä muistelmissa palattiin takaisin nuoruuteen tai lapsuuteen. Muistot avasivat vanhoja ajatuksia, tunteita ja tuntemuksia, jotka olivat päässeet unohtumaan. Näille vastaajille elokuvateatterikokemus oli ollut niin merkittävä, että sitä kantaa muistoissaan edelleen ja haluaa elää sitä uudelleen.

Klassikkoelokuvat kasvavat muistoissa elämän aikana tärkeäksi, ja jotkut vastaajista jopa kertoivat elokuvan olevan ihmissuhteiden perusta.

Näissä elokuvissa on niin paljon muistoja elämän varrelta, ja ne ovat minulle ja seuralaisilleni sekä ystävyydellemme tärkeitä, mutta kun en ilmestymishetkellä ollut sen ikäinen että olisin voinut katsoa teatterissa, oli hienoa päästä kokemaan se nyt yhdessä.

Nostalgia on menestynyt nyt Hollywoodin elokuvatuotannossa selkeästi, sillä iso osa uusista elokuvista, joita levittäjät tuovat valkokankaille, ovat joko vanhojen elokuvien jatko-osia tai uudelleenfilmatisointeja⁷. Suomen elokuvasäätiön tilastojen mukaan (SES 2025) vuoden 2024 20 tuottavimmista elokuvista 15 olivat jatko-osia tai uudelleenfilmatisointeja aiemmista elokuvista tai sarjoista.

Vastauksissa oli monia koskettavia kokemuksia ja kertomuksia. Koskettavaa oli myös se, että haluttiin lapsuudenystävän kanssa palata omaan nuoruuteen tai sitten kumppanin lapsuuteen näiden elokuvien kautta ja siksi mentiin yhdessä elokuvaan sen tietyn henkilön kanssa juuri sillä tarkoituksella, että nostalgisoidaan yhdessä. Tutkimissani klassikkonäytöksissä nostalgia liittyi usein siihen, että elokuva on nähty kotona nuorempana perheen kanssa, eikä elokuvateatterissa. Samanlaisen havainnon on tehnyt elokuvateatteriyleisötutkija Emma Pett (2021) tutkiessaan elokuvanäytösten erilaisuuden vaikutusta elokuvateatterikokemukseen. Pettin mukaan klassikkoelokuvien uusiminen elokuvateattereissa toimii perhesuhteita lähentävänä tekijänä jaetun nostalgian kautta (2021, 39–40) ja se näkyi myös keräämissäni vastauksissa. Parista kyselyn vastauksesta kävi myös ilmi, että elokuva pystytään kokemaan kuin uusin silmin silloin, kun katsojaporukassa on mukana sellainen henkilö, joka ei ole elokuvaa vielä koskaan nähnyt. Näin pystytään myötäelämään ensimmäistä katselukertaa hänen kauttaan. Moni kyselyyn vastanneista toivoikin, että näkisi elokuvan ensikertaa ”oikealla tavalla” suurelta kankaalta ja siksi se on heille tuntunut merkittävältä, että voi tarjota sen kokemuksen ystävälleen tai kumppanilleen.

Osa vastaajista kertoivat, että heillä on tapana myös palata elokuvan tunnelmaan ja tapahtumiin siinä olevan musiikin avulla. Voimakkaan elokuvateatterikokemuksen jälkeen voidaan palata tähän yksittäiseen katselukokemukseen pelkän musiikin avulla. Eräs vastaajista kertoikin, että oli loppuillan viettänyt elokuvan musiikin parissa ja halunnut vielä kellua elokuvateatterin tuomassa tunteessa. Musiikki onkin vahva muistijäljen säilyttäjä, ja muistot perustuvat aina edeltäviin kokemuksiin musiikin kuuntelemisesta (Snyder 2000, 72). Musiikille on siis mielessä rakentunut konteksti, johon ajatukset palaavat uudelleen muusikin kuullessaan (Snyder 2000, 72). Elokuvateatterikokemus on antanut jälleen uudenlaisen ja

⁷ Englanniksi *remake*.

intensiivisen kontekstin elokuvan musiikin parissa. Elokuvateatterimiljööhön on helppo palata musiikin avulla ja näin ollen myös elokuvateatterikokemuksen tunnetiloihin.

4.2 Elämyksen ilo ja häpeä

Tutkielmassa mainitaan häpeä muutamiin otteisiin. Häpeällä tarkoitan kokemusta siitä, että on hylkiö, nolo tai jollain tapaa outo. Häpeän tunteessa on vahva yhteys arvostelun ja halveksimisen kokemukseen (Kainulainen & Parente-Čapková 2021, 9), joita voisivat luoda tässä kohtaa ylimitoitettu tunteellisuus elokuvateatterissa. Ylimitoitettukin on subjektiivinen määritelmä siitä, mikä on siinä tilassa sanattomasti sovittu olevan sopivaa. Erilaisissa elokuvissa se voi olla erilainen. Jopa liiallisesta nauramisesta elokuvissa voidaan kokea häpeää, jos on salissa ainoa, joka nauraa kovaan ääneen. Tästä voi syntyä tunne ja kokemus yliampumisesta.

Samanaikaisesti muu yleisö voi yllättää rikkomalla normaalit yleisön käyttäytymissäännöt, eikä odotettua häpeän tunnetta synnykään. Normaalilla tarkoitan yhteiskunnan ja kulttuurin luomia yhteisiä normeja, jotka ovat siinä yhteydessä voimassa, ja joita vahvistetaan noudattamalla niitä ja kommunikoimalla niistä (Lapinski & Rimal 2005, 127–128). Aineistoni näytöksissä yhteisö on suomalainen elokuvateatteriyleisö ja siihen kuuluvien yksilöiden luomat normit. Elokuvateatteriyleisöt näyttävät, käyttäytyvät ja kuulostavat erilaisilta eri kulttuureissa. Suomessa yhteisten normien kommunikaatio on usein hiljaista sopimista, joka joskus onnistuu ja joskus ei. Lähes jokaisessa klassikonäytöksessä oli onnistuttu kommunikoimaan samojen periaatteiden mukaisesti, jonka vuoksi näytökset olivat myös onnistuneet.

Elokuvateatterit ovat jo pitkään olleet osa sosiaalista ja yhteistä tekemistä, joka sitoo yhteisöjä toisiinsa. Kuten voi huomata haastattelu- ja kyselytutkimuksista, jotka on tehty esim. 1930–1970-luvuilta (Van de Vijver ja Biltereyst 2013) 1930-luvulla (Kuhn 1999) tai 1940–1990-luvuilta (Nurmela-Ranta 2010). Elokuvateatterit ovat paikkoja, jossa koetaan yhdessä, yksin ja yhteisöllisesti. Näistä aiemmista kysely- ja haastattelututkimuksista kuitenkin puuttuu syvällisempi pohdinta elokuvateatterin yhteisöllisyydestä. Jokainen teatterin yleisö luo pienen yhteisön. Se vaikuttaa myös elokuvateatterikokemukseen sen hyvässä ja pahassa merkityksessä, ja yhteisö voi rakentaa turvallista arkea ja kulttuuria. (McKiernan 2008, 5–7.)

Pimeä elokuvateatteri luo illuusion siitä, että katsomossa ollaan yksin, vaikka katsojat ovat salissa yhdessä. Yksi vastaajista osasi vangita tämän ajatuksen ytimen:

Elokuva kosketti ja itketti tuttuun tapaan. Tuttuakin tutummat juonenkuviot tuntuivat kutakuinkin samalta mutta sanoisin tunteikkaiden kohtien tuntuneen elokuvateatteriympäristössä erityisen tunteikkailta. Yleisöllä oli ehkä suurin vaikutus. Oli jotenkin erityistä huomata, että kaikki itkivät samoissa kohdissa (eikä kerrankin ollut ainoa itkijä) ja kaikki osasivat hymähtää jo ennen hauskan kohdan tapahtumista. Ja silti sai istua omassa rauhassa. Yhteisöllisyyttä omassa rauhassa, yhteisöllisyyttä ikään kuin hiljaisuudessa.

Elokuvatutkija ja -professori Hanich esittelee esseessään *Watching a film with others* (2014) konseptit *we-intention* sekä *joint attention*, jotka määrittelevät yhdessä katsomisesta syntyneitä kokemuksia ja tunteita. Hän kuitenkin muistuttaa, ettei yhdessä katsomisen ja kokemisen tunteet ole katsojan mielessä tietoisesti päällimmäisenä, vaan vaikuttavat elokuvaan uppoutuneenkin katsojan mielessä taustalla koko ajan. Hanich esittelee tekstissään Kubelkan *Invisible Cinema* -konseptin, jossa elokuvateatteri sali on suunniteltu piilottamaan katsojat toisistaan erilaisin näköestein. Tekstin mukaan katsojat pystyvät silti tuntemaan toistensa läsnäolon. Hanich myös väittää, että yhdessä katsomisen johdosta myös tunnetaan yhdessä yleisönä, muttei näitä yhteisiä tunteita välttämättä edes reflektoida, vaan niistä tulee osa katsojan elokuvakokemusta. (2014, 339–340) Kyselytutkimuksen ansiosta klassikonäytösten katsojat joutuivat – toki vapaasta tahdostaan – pohtimaan ja reflektoimaan affekteja ja kokemuksia ja mistä ne johtuivat. Toisin kuin Hanich argumentoi esseessään (2014, 345), aineistoni todistaa, että klassikonäytöksen valinneet henkilöt ovat valinneet elokuvateatterin juuri siksi, että voidaan kokea elokuva yhdessä muun yleisön kanssa, vaikka he ovatkin täysin tuntemattomia.

4.3 Elokvateatterin teknologiasta syntyvät affektit

Vaikka elokuvateatterikokemuksen fyysiset affektit ja kokemukset käyvät ilmi monessa eri yhteydessä, haluan tässä tarkastella nimenomaan niitä affekteja, joita kyselyyn vastanneet ovat näissä näytöksissä kokeneet. Kankaan koolla ja äänentoistolla on suurimmalle osalle ratkaiseva ero siinä, miten elokuva koetaan kotona verrattaessa elokuvateatteriin.

Elokvateatterin äänessä yksi ainutlaatuisimpia ominaisuuksia on sen fyysinen kosketus

katsojan kehossa. Katsoja on teknologian vaikutuksen alaisena samalla, kun hän myös läsnäolollaan vaikuttaa esitystekniikkaan (Hillis et. al. 2015, 2) esimerkiksi asiakaspalautteellaan tai täyttämällä salia omalla kehollaan ja näin muuttamalla äänen kulun salissa.

Kymmenet vastaajat nauttivat elokuvakokemuksessaan siitä, miten immersiiivisyyttä lisäsi penkkiä tärisyttävät bassot. *Interstellar*-elokuvassa on kohtaus, jossa avaruusalusten moottorit saivat koko elokuvateatterisalin tärisemään, ja tämä mainittiin vastauksissa useasti. Syvä, matala ääni on ollut nautinnollista, toivottua ja onnistuneen elokuvakäynnin merkki. Äänen muuttuminen tällä tavoin fyysiseksi vaatisi kotioiloissa erityiset puitteet, jotka saattavat sitten häiritä naapureita, eikä usein kodin olohuonetta ole suunniteltu äänelle optimaaliseksi ympäristöksi. Elokuvateatterissa voi nauttia äänen voimakkuudesta ja dynaamisuudesta ilman syyllisyyttä siitä, että se voisi ketään häiritä ympärillä. Vastuu siitä, ettei äänet vuoda salin ulkopuolelle, on siirretty elokuvateatterin pitäjälle. Eräs vastaajista kuvaili elokuvamusiikin vaikutusta kehossa seuraavasti:

Jotain näin uskomatonta ja ihan visuaalisestikin uraaurtavaa täytyy tulla ihailemaan ja nauttimaan teatteriin. Puhumattakaan, miten eri tavalla kohtaukset ja tunteet välittyvät, kun soundtrack tuntuu fyysisesti kehossa ja ympäröi pään.

Luonnollisesti myös kuvan suuri koko on tuonut katsojat elokuvateatterin saliin. TSH-trilogiasta moni huomasi vuosituhaten alun teknologiassa puutteita nykyaikaan verrattaessa ja he pystyivät keskittämään katseensa uudella tavalla elokuvan yksityiskohtiin, kun ne olivat nyt heidän edessään suurella kankaalla. Moni myös sanoi kankaan olevan äänijärjestelmän kanssa juuri se syy, miksi elokuvateatteriin on halunnut tulla. Vanhemmista elokuvista⁸ oli muutama maininta siitä, että vanhemmat erikoistehosteet kestävät huonosti suurta kangasta näin 20–30 vuotta myöhemmin, sillä tämän hetken teknologiaan verrattuna, sen ajan erikoistehosteet ovat puutteellisia. Kehittymättömät erikoistehosteet korostuvat ”huonoudellaan” hienostuneen sekä erittäin kehittyneen esitystekniikan vuoksi. Maininnat olivat silti neutraaleja observaatioita, sillä se ei tuntunut haittaavan elokuvan immersiiivisyyttä tai kokemusta merkittävästi.

⁸ Ennen vuotta 2005 ilmestyneet elokuvat eli TSH, Gladiatori ja Terminator – Tuhoaja.

Mitä suuri kangas ensisijaisesti toi katsojille ja vastaajille, oli uppoutumista elokuvaan tarinaan ja maailmaan. Elokuvalta ei voinut paeta, sillä se täytti katsojan näkökentän kokonaisuudessaan. Kankaan koko ei kuitenkaan itsessään ollut vastauksissa affektien syy, vaikka kuva yhtä lailla on läsnä elokuvateatterikokemuksessa samalla tavoin, kun katsoja on äänimaailman syleilyssä. Kuvan tuomat affektit liittyivät aina elokuvan narratiiviin. Pelkkä kuva yksin, maisemat tai muu vaikuttavuus ei saanut vastaajissa aikaan affekteja. Siihen liitettiin aina elokuvan tapahtumat tai äänet tai molemmat. Kyselyn vastaajat mainitsivat usein elokuvassa käytetyn äänen ja erityisesti musiikin rakkaaksi ja tärkeäksi itselleen, ja he odottivat sen myös pääsevän kunnolla oikeuksiinsa. Näistä kahdesta teknisestä ominaisuudesta vain äänellä on valta luoda yksin affekteja katsojan kehossa.

4.4 Affektien erot eri elokuvien yleisöissä

Elokuvateatterin eri teknologian osa-alueet ovat vaikuttaneet katsojiin eri tavoin. Myös itse elokuvan sisällöllä on eriäviä vaikutuksia elokuvien yleisöjen kuvailemiin affekteihin. Kaikki yleisöt tunsivat syviä tunteita, mutta erityisesti verrattaessa *Interstellar*-yleisöjä kaikkien muiden elokuvien yleisöihin, ero on kovin selkeä. Vastauksista nousi selkein ero TSH-elokuvien ja *Interstellarin* välille ja siksi otan nämä kaksi yleisöä vertailukohteeksi keskenään.

Nämä elokuvat ovat monelta osin hyvin erilaisia, mutta molemmat ovat näyttäviä fantasiaelokuvia, jossa tärkeässä osassa on perhe, rakkaus ja ystävät. Toki TSH on helpompi erottaa meidän omasta maailmastamme sen monien yliluonnollisten fantasiaelementtien vuoksi, kun taas *Interstellarin* maailman yliluonnollisuudet yritetään selittää elokuvassa tieteellä, jonka autenttisuudesta ei tavallisella katsojalla ole varmuutta. Myös tunteet ja affektit yleisöissä olivat kovin erilaisia. TSH-yleisöissä osattiin nimetä tarkkaan kohtauksia, paikkoja ja henkilöhahmoja, jonka vuoksi katsoja oli liikuttunut. Joissain vastauksissa kohtauksien kuvaaminen oli hyvinkin yksityiskohtaista ja osattiin tämentää juuri se hetki tai tapahtuma, joka oli tuonut tiettyjä affekteja. *Interstellarin* kohdalla nimettiin musiikkikappaleita, eikä niinkään tiettyjä kohtauksia. Vastauksissa kuvailtiin paljon sitä, miltä tietty kappale oli tuntunut kehossa ja mielessä.

Molemmissa yleisöissä oli kuitenkin itsereflektioita elokuvan kautta. Anonyymissä kyselytutkimuksessa on myös uskallettu tuoda esiin lapsuudesta muistoja ja jopa traumoja,

jotka ovat nousseet elokuvan myötä esiin elokuvateatterissa erityisen voimakkaasti. Vaikka teemat hieman vaihtelivat elokuvasta toiseen, kaikissa näytöksissä oli kuvailtu syviä ajatuksia. TSH-yleisöissä nousi useaan otteeseen äidillinen huolenpito Klonkku⁹-hahmoa kohtaan. Moni koki sääliä ja olisi halunnut hypätä tämän avuksi. Monelle hahmot tuntuvat ystävilta, joiden kanssa viettää aikaa, mikä on korjannut syvänkin yksinäisyyden. *Interstellar*-elokuvan katsojissa heräsi puolestaan aikuisen lapsen näkökulma. Vanhemmuus ja lapseus on ollut näissä molemmissa yleisöissä läsnä, mutta eri tavoin ja eri näkökulmista. TSH-yleisöille elokuvissa kyse on enemmän ihmissuhteista, ystävistä ja kodista, kun taas *Interstellar*-yleisöissä on käsitelty eksistentiaalisuutta ja ihmisyyttä. Tämä ei toki yllätä, sillä teemat elokuvissa ovat erilaisia, ja niiden vaikutuskeinot ovat erilaisia. TSH-yleisöllä ei ole ollut niin paljon vaikeita tunteita kuin *Interstellar*-yleisöllä on vastausten perusteella ollut. Vaikeilla tunteilla tarkoitan tunteita, jotka saavat ihmisessä esiin syviä ajatuksia esimerkiksi omasta kuolevaisuudestaan, ajan rajallisuudesta, rakkaidensa menettämisestä tai ilmastokriisin tuomaa ahdistusta.

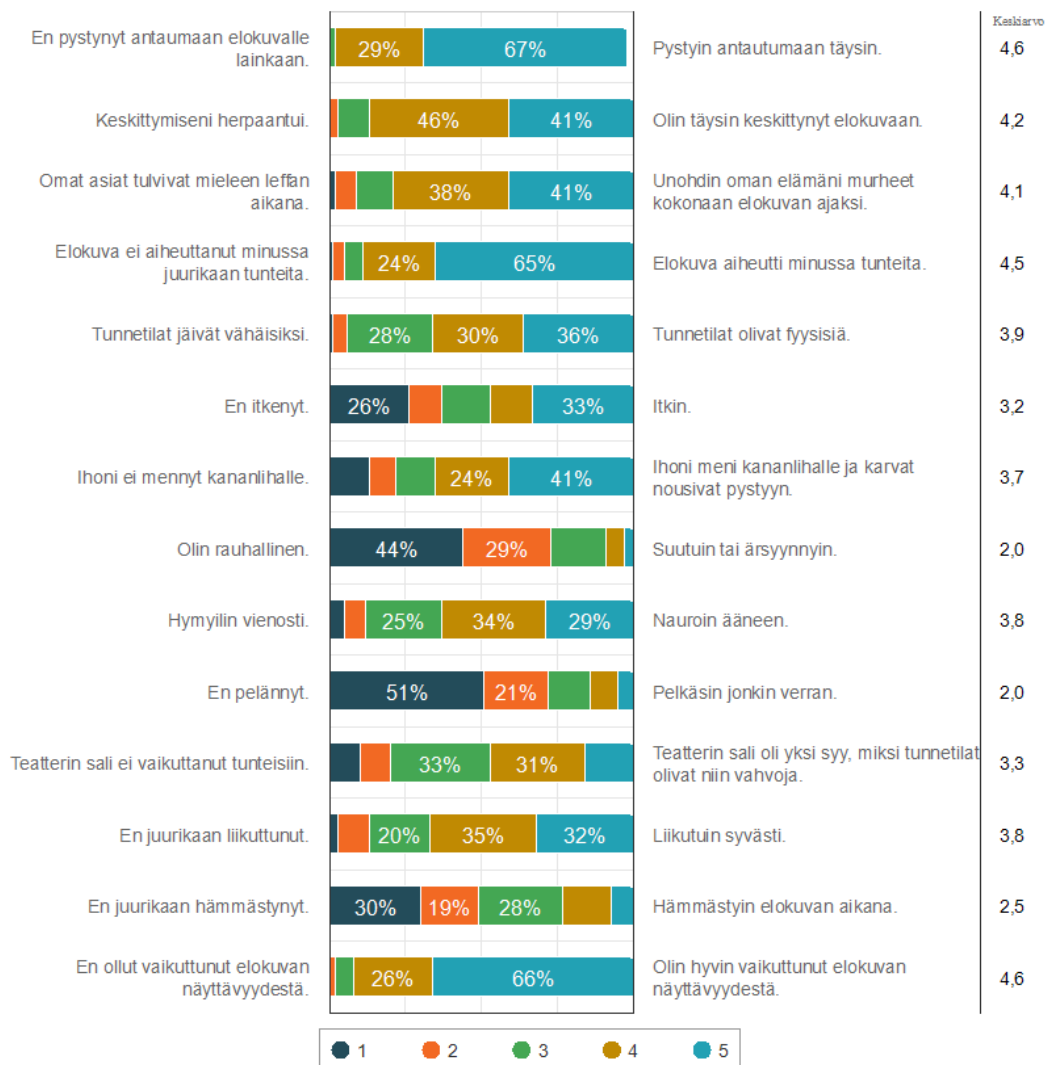
Eroavaisuudet tunteiden intensiteetissä näkyy myös kysymyksen 13 (liite 1) vastauksissa, jossa kysytään Likertin asteikolla koettujen tunteiden vahvuutta viisiportaisella asteikolla. Valitsin kysymykseen sellaisia tunteita, joita voisi mahdollisesti ilmetä elokuvan katsomisen aikana, mutta se ei toki poista sitä, että katsojat ovat myös voineet kokea vahvasti vastausvaihtoehtojen ulkopuolisia tunteita. Tämän kysymyksen vastauksista voidaan päätellä, millä voimakkuudella tunteita on kollektiivisesti tunnettu. *Interstellar*-yleisöt poikkeavat jälleen muista vastaajaryhmistä. Taulukossa 1 nähdään TSH-yleisöjen vastaukset ja ne ovatkin hyvin lähellä kaikkien klassikonäytösten vastanneiden keskiarvoa. *Interstellar*-yleisöt taulukossa 2 eroavat monin prosenttiyksiköin muista yleisöistä. Haluan kiinnittää huomion erityisesti ääripään vastauksiin, eli numeron 5 antaneiden prosentiosuuksiin. Asteikolla numero 5 on vaihtoehtoista kaikista intensiivisin affekti. Lähes kaikissa kohdissa *Interstellar*-yleisöt ovat tunteneet selkeämmin tai syvemmin. Hämmästyneisyydessä on myös keskiarvollisesti suuri ero: TSH-yleisöissä se on 2,5 kun *Interstellar*-yleisöissä 3,2. Itkevien erot ovat myös suuret 12 prosenttiyksikön erolla (numeron 5 vastanneiden kesken). Vaikka elokuvaa on tultu tarkoituksenmukaisesti katsomaan elokuvateatteriin ja kummissakin

⁹ Klonkku on monsterihahmo TSH-trilogiassa, jonka heikko, vanha ja pieni uhrin olomuoto voi aiheuttaa sääliä ja jopa sympatiaa katsojassa, vaikka hän on elokuvassa juonija ja sabotoi sankareiden matkaa.

yleisöissä miltei kaikki katsojat ovat nähneet elokuvan jo aiemmin, on hämmästyneisyydessä myös mittava 18 %-yksikön ero, jossa *Interstellar*-yleisöt ovat olleet huomattavasti hämmästyneimpiä elokuvan näyttävyydestä. Kaikkien elokuvanäytösten vastaajien tulokset ovat nähtävissä liitteessä 2.

Taulukko 1: Kysymys 13 (liite 1)

TSH-elokuvien näytöksissä vastanneiden taulukko asteikolla 1–5 koetuista tunteista elokuvateatterissa.



Taulukko 2: Kysymys 13 (liite 1)

Interstellar näytöksissä vastanneiden taulukko asteikolla 1–5 koetuista tunteista elokuvateatterissa.



5 Elokvateatterin äänimaailma

Elokuvan äänimaailmaan kuuluu elokuvan diegeettiset (dialogi, ympäristön äänet) ja ei-diegeettiset äänet (elokuvamusiikki, äänitehosteet) (Buhler et. al. 2010, 66). Elokvateatterin äänimaailmaan kuuluu elokuvan äänien lisäksi myös kanssakatsojien tekemät äänet, joita voivat olla esimerkiksi yskiminen, karkkipussin rapistelu tai penkissä liikkuminen. Äänet, jotka kuuluvat elokvateatterin normaaliin äänimaailmaan ovat kuitenkin elokuva-, maa- ja kulttuurikohtaista. Aineistoni käyttäytymisnormeihin vaikuttavat edellä mainittujen lisäksi Finnkinon asettamat järjestyssäännöt, joista yritys muistuttaa asiakkaitaan näytösten alussa olevalla planssilla.

Tilallisen äänen tutkimus on kiinnostanut tutkijoita monipuolisesti, minkä osoittaaakin Stefanowskan ja Zielińskin (2024) artikkeli, jossa he kokoavat tilallisen äänen tutkimuksia eri näkökulmista. Elokvateatterit nauttivat usein laadukkaasta tilallisesta äänestä, joka tutkitusti lisää ja voimistaa äänen affektiivisuutta (Tajadura-Jiménez et al. 2010). Tutkimusta on kuitenkin tehty melko vähän siitä, miten tilallinen ääni ja kuva yhdessä vaikuttavat affektiviisesti yksilöön (Tajadura-Jiménez et al. 2010).

5.1 Äänijärjestelmän tärkeys

Hyvä ja laadukas äänentoisto toistui vastauksissa eri kysymyksissä ja vastaajat jaksoivat myös tuoda sen vastauksissaan uudelleen ja uudelleen väsymättä. Äänen fyysisyys teatterin bassojen avulla olivat positiivisia kokemuksia elokuvan äänimaailman huomioiden ja osa toivoi sitä jopa voimakkaammaksi. Erityisesti avaruuselokuva *Interstellarin* äänitehosteita kiiteltiin teatterin salissa, sillä penkkien tärinä sai raketin lähtökohtauksessa tärisemään myös salissa. Pelkästään kysymyksen 10 (liite 1) vastauksissa sana ”äänentoisto” toistuu kymmeniä kertoja. Sana ”ääni” (ja sen eri variaatiot) ilmenivät lähes jokaisessa vastauksessa. Myös kysymyksessä nro. 9 (liite 1), jossa kysytään elokvajakokemusta yleisesti, äänestä mainitaan kymmeniä kertoja. Musiikki mainitaan selkeästi tässä kohtaa harvemmin, tai sitten katsoja ei erota ääntä musiikista, niin kuin elokuvan harrastaja mahdollisesti tekisi. Musiikki kuitenkin kulkee vastauksissa mukana kysymyksestä toiseen, osoittaen sen merkityksen elokvajakokemukseen niin tunnetasolla kuin yleiseen kokemukseen.

Eri-ikäiset elokuvat suunnitellaan myös niiden tekovaiheessa hieman eri äänijärjestelmiä varten. Tällä hetkellä on olemassa dramaattisia eroja äänentoistolaitteiston välillä niin elokuvateattereiden välillä kuin kodeissakin. Elokuvien ääniraidat pystytään suunnittelemaan ja miksaamaan niin, että se kuulostaa hyvältä niin televisiosta kuin 60-kanavaisen Dolby Atmos -elokuvateatterin kankaalta nautittuna. Tärkeintä on kuitenkin tarinan ja sitä kautta dialogin seuraaminen, joka miltei poikkeuksetta miksaataan äänikanavien etuosioihin. Dialogi, ääniraidan tärkein elementti, löytyy katsojan edestä, eikä esimerkiksi hänen takaa, joten hän myös kiinnittää taukoamatta huomiota tarinaan ja kuvaan. (Dienstfrey 2020.) Vaikka elokuvantekijät määrittävät dialogin elokuvan ääniraidan tärkeimmäksi elementiksi, katsoja voi siitä olla eri mieltä.

Kyselyn vastaukset todistivat, että kun tarina on jo tuttu eikä sitä välttämättä tarvitse edes seurata tapahtumia niin tarkasti, pystytään antautumaan ”toissijaisiin” ääniraitoihin, jotka ympäröivät katsojan. Osattiin siis arvostaa äänijärjestelmän koko salin ympäri levittämää ääntä, sillä nämä äänet erottuvat erityisesti elokuvateatterissa. Kotilaitteistoissa korostuu usein tekijöiden määrittämät tärkeät äänet, eikä katsoja välttämättä pysty edes erottamaan hienovaraisia ääniefektejä, jotka saattavat vaatia 60-kanavaisen teatterin. Hyvän tilallisen äänijärjestelmän vaikuttavuus johtuu myös siitä, että 360-asteinen ääni tutkitusti aiheuttaa katsojassa voimakkaampia fyysisiä tuntemuksia (Ooisih et. al. 2021) ja jää näin voimakkaampana kokemuksena myös yleisön muistoihin.

5.2 Kanssakatsojien äänen sietäminen

Kyselyyn vastaajat luettelivat ääniä, jotka kuuluvat elokuvateatterikokemukseen ja ääniä, jotka eivät kuulu. Aineistostani myös löytyi konsensus siitä, mitkä äänet ovat olleet häiritseviä ja mitkä eivät. Elokuvateatterin sijainti on sen yleisön tutkimuksessa ratkaiseva tekijä siinä, mitkä normit voimat voimassa. Myös elokuvan esityskonteksti luo yleisölle normeja, sillä yleisöt ovat myös konteksteissa erilaisia. Jos verrataan esimerkiksi elokuvafestivaaliyleisöä suuren kaupungin keskustan lauantai-illan näytökseen, yleisöt ovat näissä erilaisia (Hanich 2014, 341).

Muiden tekemät äänet niin karkkipussin rapinaa tai yskimistä paheksuttiin. Se usein vaikutti merkittävästi elokuvan immersiiivisyyteen. Äänet, jotka eivät kuulu elokuvaan rikkovat illuusion. Itkeminen ja nyhkytys, nauru tai hämmästyneisyyden äänet eivät nousseet

häiritseväenä ainoastakaan vastauksesta. Muutamassa vastauksessa hämmästeltiin sitä, että miltei 450 ihmistä¹⁰ ovat täysin hiljaa tietyissä kohtauksissa. ”Koin olevani yksin tarkkailemassa elokuvan tapahtumia kolmannesta persoonasta,” tunnusti eräs vastaajista.

Klassikkonäytöksiä verrattiin usein uusiin elokuviin, joissa ihmiset tuntuvat vastaajan mukaan olevan paljon levottomampia. Usein ihmiset osaavat odottaa elokuvateatteriin tullessaan, että on suuri mahdollisuus, että kanssakatsojat ovat häiriköksi. Silti otetaan uudelleen ja uudelleen riski siitä, että kokemus saattaa mennä muiden salissa olevien johdosta pieleen. Eräs vastaajista mainitsee myös hiljaisuuden ja ”käyttäytymisen” elokuvan kunnioittamiseksi. Yhteisöllisyys nousee jälleen vastauksissa esiin useita kertoja äänen kautta. Äänien poissaolo luo myös yhteisöllisyyden tunnetta, sillä silloin on onnistuttu yhteisissä sanomattomissa säännöissä ja niiden noudattamisessa, eikä kukaan käyttäydy poikkeavasti muista. Hiljaisuus on tapa osoittaa muille salissa oleville, että oma intentio on sama kuin kanssakatsojilla: kokea elokuva yhdessä muiden kanssa (Hanich 2014, 347).

5.3 Musiikin merkitys elokuvateatterissa

Osassa vastauksista nostettiin esiin elokuvan musiikki ja jopa sen säveltäjä tai kappaleiden nimiä. Näissä vastauksissa korostui rakkaus elokuvaan ja sen maailmaan. Musiikki koettiin tärkeäksi tunnelman ja maailman luojaksi, ja se pääsi elokuvateatterin äänijärjestelmässä oikeuksiinsa. Moni näistä vastaajista mainitsikin musiikin ja äänijärjestelmän vastauksissaan ja miten se vaikutti heihin affektiivisesti. Musiikki tällaisessa ympäristössä kuultuna aiheutti esimerkiksi kylmiä väreitä ja kyyneliä. Erityisesti henkilöt, jotka kiinnittivät paljon huomiota elokuvan äänimaailmaan, kokivat saavansa paljon irti elokuvateatterin äänijärjestelmästä ja sen immersivisyydestä. Joillekin vastaajille jopa pelkkä elokuvan musiikki oli syy tulla teatteriin katsomaan, melkein jopa kuuntelemaan elokuvaa.

Erityisesti *Interstellarin* katsojat nimesivät Hans Zimmerin monesti nimeltä ja ylistivät hänen säveltämää musiikkia. Häntä kuvailtiin muiden muassa mestariksi, ”next level” ja suosikkisäveltäjäksi. TSH-trilogian musiikista kirjoitettiin lähtökohtaisesti yleisellä tasolla ja painotettiin elokuvan visuaalisuutta ja tunnelmaa, eikä muiden elokuvien säveltäjiä mainittu nimeltä lainkaan. Muutama henkilö, jotka eivät olleet koskaan elokuvaa aiemmin nähneet

¹⁰ Kinopalatsi Turun iSense salissa on 444 penkkiä ja 3 pyörätuolipaikkaa. (finnkino.fi/teatterit, 2025)

korostivat tietoa *Interstellar*-elokuvan musiikista, josta on tullut tunnettu ilman elokuvaa itsessään. Esimerkiksi *Cornfield chase* -kappaletta on käytetty teinien ja nuorten suosimassa viesti- ja videoalustassa TikTokissa satojatuhansia kertoja.¹¹ Elokuvan musiikkia oli selkeästi odotettu ja se oli kollektiivinen kokemus *Interstellarin* katsojissa. Muiden elokuvien vastauksissa ei tällä tavoin korostettu elokuvamusiikin merkitystä, vaikka se nousikin muutamissa vastauksissa.

Vastauksista ilmenee katsojan ja elokuvamusiikin välinen rakkaussuhde, joka on aidosti olemassa vastaajien mielissä. Elokuvamusiikkiin on keskitytty siitä huolimatta, onko sitä kohtauksissa tarkoitettu kuultavaksi selkeästi vai ei. Usein huomio elokuvamusiikille määräytyy elokuvassa tapahtuvista muista elementeistä, esimerkiksi dialogista, äänitehosteista tai kuvan tapahtumista (Kassabian 2001, 53). Tästä poiketen, klassikkonäytöksissä katsojat ovat itse määränneet hetket, joissa musiikki on kohtauksen pääosassa, eikä elokuvan intentiolla ole merkitystä. Elokuvamusiikki tukee dialogia ja muita äänitehosteita narratiivisessa kerronnassa (Buhler et. al. 2010, 16), mutta osa vastaajista oli kokenut musiikin narratiivin sijaan tärkeimpänä affektien herättäjänä.

¹¹ Etsimällä *Cornfield Chase* -kappaletta käyttäneitä videoita sain 572600 hakutulosta (haettu 17.4.2025). Määrä muuttuu jatkuvasti, sillä videoita lisätään ja poistetaan jatkuvasti.

6 Lopuksi

Aineisto vahvisti pitkälti hypoteesini siitä, että elokuvateatterissa tunnetaan ja koetaan syvemmin ja yhteisöllisemmin kuin kotona. Vastauksista paljastui monia syitä sille, mistä elokuvateatterimiljöön ainutlaatuinen ja erityinen vaikutus rakentuu ja millä tavalla se konkreettisesti vaikuttaa katsojaan. Aineistooni voisi sukeltaa vieläkin syvemmin, mutta kandidaatintutkielman raamit ei tätä salli. Ilman kyselytutkimustakin pystyisi luettelemaan listan asioista, jotka vaikuttavat elokuvateatterikokemukseen (Hanich 2014, 341). Ei voisi kuitenkaan saada varmuutta siitä, mitkä ovat niitä asioita, jotka ovat merkittäviä elokuvakokemuksen affektiivisuuden kannalta.

Tutkielmani pohjalta ei jää epäselväksi, miksi elokuvateattereihin halutaan mennä katsomaan jo ennestään nähty elokuva. Missään muualla kuin elokuvateatterissa ei voi sukeltaa elokuvan maailmaan kokonaan. Missään muualla ei voi täysin antautua elokuvalle ja kytkeytyä elokuvan luomaan todellisuuteen yhdessä muiden salissa olevien kanssa. Musiikki ja elokuvan äänet eivät pääse samalla tavalla koskettamaan tai liikuttamaan – jopa fyysisesti – kuin elokuvateatterissa. Tunteakseen elokuvan syvimmissäkin soluissaan (ja ehkä sielussaan), on ostettava lippu, kuljettava kaupunkiin ja etsittävä salista oma punainen penkki, johon sukeltaa 120 minuutiksi.

Olisi tärkeää kerätä aineistoa esimerkiksi erilaisten tyyllilajien elokuvien yleisöistä, sillä niin kuin tässäkin tutkielmassa käy ilmi, elokuva itsessään vaikuttaa kokonaiskuvaan elokuvissakäymisestä. Dialogintäyteinen draamaelokuva tuntuu elokuvissa ehkä merkittävästikin eri affektein kuin 2024 syksyn klassikonäytösten vaikuttavissa ja mahtipontisissa tarinoissa. Vaikka iso osa tuloksista voisi olla hyvinkin identtisiä, niin kuin tämän kyselyn ja 1930-luvulla tehdyn kyselyn kohdalla (Kuhn 1999), on arvokasta erotella eri saleja, elokuvia ja yleisöjä toisistaan.

Itse elokuvateatterin arkkitehtuurin ja teknologian vaikutusta elokuvakokemukseen on kuitenkin tutkittu hyvin vähän. Kiinnostavaa olisi tehdä vertaileva tutkimus saman elokuvan kanssa teknologialtaan erilaisissa saleissa. Tällä voitaisi kartoittaa onko todellisuudessa merkitystä minkälaisessa elokuvateatterissa elokuva katsotaan, vai sillä että elokuva nautitaan ylipäätään elokuvateatterin maagisessa maailmassa.

Lähteet

- Acland, Charles 2003. *Screen Traffic: Movies, Multiplexes, and Global Culture*. Duke University Press.
- Ahmed, Sara 2014 (2008). Introduction: Feel Your Way. *The Cultural Politics of Emotion*. Sivut 1–19. Edinburgh University Press.
- Aveyard, Karina & Moran, Albert 2013. *Watching Films: New Perspectives on Movie-Going, Exhibition and Reception*. Bristol: Intellect, Limited.
- Bazin, André (1967) 2004. *What is cinema? Vol. 1*. University of California Press.
- Beaver, Frank Eugene 2009. *Dictionary of Film Terms*. New York: Peter Lang Publishing Inc.
- Berliner, Todd 2017. *Hollywood Aesthetic: Pleasure in American Cinema*. Oxford University Press.
- Buhler, James; Neumeyer, David & Deemer, Rob 2010. *Hearing the Movies: Music and Sound Film History*. New York: Oxford University Press.
- Butch, Richard 2000. *The Making of American Audiences: From Stage to Television, 1750–1990*. Cambridge University Press.
- Dienstfrey, Eric 2020. Monocentrism, or Soundtracks in Space: Rediscovering Forbidden Planet's Multi-Speaker Release. *Voicing the Cinema: Film Music and the Integrated Soundtrack*. Toim. Buhler, James & Lewis, Hannah. Sivut 203–215. University of Illinois Press.
- Dolby Professional. Dolby Atmos for cinema playback. <https://professional.dolby.com/cinema/dolby-atmos/> Luettu 26.3.2025.
- Finnkino Oy, verkkosivut. Teatterit, Kinopalatsi Turku. <https://www.finnkino.fi/teatterit/kinopalatsi-turku>. Luettu 21.2.2025
- Finnkino Oy, verkkosivut. Teatterit, Luxe Mylly. <https://www.finnkino.fi/teatterit/luxe-mylly> Luettu 30.3.2025
- Gladiator* (2000). Ridley Scott. DreamWorks Pictures, Universal Pictures, Scott Free Productions ja Red Wagon Entertainment. Yhdysvallat ja Iso-Britannia.
- Hanich, Julian 2014. Watching film with others: towards a theory of collective spectatorship. *Screen*. 55 (3). Sivut 338–359. Oxford University Press.

- Hillis, Ken; Paasonen, Susanna & Petit, Michael 2015. Introduction. *Networked Affect*. Sivut 1–25. MIT Press.
- Interstellar* (2014). Christopher Nolan. Paramount Pictures, Warnes Bros. Pictures, Legendary Pictures ja Syncopy Inc. Yhdysvallat ja Iso-Britannia.
- Kainulainen, Siru & Parente-Čapková, Viola 2021. Häpeän latautunut toiminta: Esipuhe. *Häpeä vähän! Kriittisiä tutkimuksia häpeästä*. Toim. Kainulainen, Siru & Parente-Čapková, Viola. Turun yliopisto.
- Kassabian, Anahid 2001. *Hearing Film: Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music*. Lontoo: Routledge.
- Karaduman, Arzu 2022. Seeing a film in blindfolds: cinema experience with *EarFilms*. *Sound Studies*, vol. 8, nr. 2, sivut 149–162. Routledge.
- Kotkavirta, Juss 2002. Kokemuksen ehdot ja hahmot: Kritik der reinen Vernunft ja Phänomenologie des Geistes. *Kokemus*. Toim. Haaparanta, Leila & Oesch, Erna. Sivut 14–36. Tampere University Press.
- Koivunen, Anu 2008. Affektin paluu? Tunneongelma suomalaisessa mediatutkimuksessa. *Media & viestintä*. 31 (3). Sivut 5–24. Media- ja viestintätieteellinen seura Mevi.
- Kuhn, Annette 1999. Cinema-going in Britain in the 1930s: Report of a Questionnaire Survey, *Historical Journal of Film, Radio and Television*, sivut 531–543.
- Lapinski, Maria Knight & Rimal, Rajiv N. 2005. An Explication of Social Norms. *Communication Theory*. 15 (2). Sivut 127–147. Oxford: Oxford University Press.
- Lies Van de Vijver & Daniel Biltereyst 2013. Cinemagoing as a conditional part of everyday life. *Cultural Studies*, sivut 561–584. Routledge.
- McKiernan, D. W. 2008. Luku 1: Reading Community in the Cinema. *Cinema & Community*. Sivut 1–23. New York: Palgrave Macmillan.
- Moguillansky, Marina 2016. *Cine para ver en el cine, cine para ver en casa. La fragmentación de las prácticas de visionado*. *Imagofagia*, nro. 15. Buenos Aires, Argentiina.
- Niiniluoto, Ilkka 2002. Kokemus-kollokvion avaussanat. *Kokemus*. Toim. Haaparanta, Leila & Oesch, Erna. Sivut 9–14. Tampere University Press.
- Nurmela-Ranta, Johanna 2010. *Kadulta Kinoon ja takaisin : elokuvissa käynnin muistot Turun elokuvateattereissa 1940-luvulta 1990-luvulle*. Turun yliopisto.

- Nyman, Lars-Erik 1994. *Suomalaiseen elokuvaan kohdistetut odotukset : kulttuurisosiologinen selvitys kotimaisen elokuvan elokuvateatteri- ja videoyleisöistä*. Suomen elokuvasäätiö.
- Ooishi, Y. et. al. 2021. Presence of ThreeDimensional Sound Field Facilitates Listeners' Mood, Felt Emotion, and Respiration Rate When Listening to Music. *Frontiers in Psychology*, vol. 12.
- Peterson, Robert 2000. *Constructing effective questionnaires*. Thousand Oaks: SAGE Publications, Inc.
- Pett, Emma 2021. Immersive Cinema-going and the Pop-up Economy. *Experiencing Cinema: participatory film cultures, immersive media and the experience economy*. Lontoo: Bloomsbury Publishing Plc.
- Probyn, Elspeth 2005. *Blush. Faces of Shame*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Redner, Gregg 2010. *Deleuze and Film Music: Building a Methodological Bridge Between Film Theory and Music*. Bristol: Intellect, Limited.
- Richardson, J. 2017. Musiikin ekologinen lähiluku digitaalisessa kulttuurissa: pohdintoja musiikin kokemuspohjaisen kulttuurianalyysin lähtökohdista. *Etnomusikologian Vuosikirja*, 29.
- Sayer, Andrew 2011. *Why Things Matter to People : Social Science, Values and Ethical Life*, Cambridge University Press.
- Snyder, Bob 2000. *Music and Memory: An Introduction*. Massachusetts: The MIT Press.
- Sobchack, Vivian 2004. *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*. Lontoo: University of California Press.
- Stefanowska, A., & Zieliński, S. K. 2024. Spatial sound and emotions: A literature survey on the relationship between spatially rendered audio and listeners' affective responses. *International Journal of Electronics and Telecommunications*, 70 (2), sivut 293–300.
- Szczepaniak, Jocelyn 2016. Revisiting the apparatus: the theatre cahir and cinematic spectatorship. *Screen*, 57 (3), sivut 253–276. Oxford University Press.
- Suomen elokuvasäätiö, tilastot. <https://www.ses.fi/tietoa-elokuva-alasta/katsojaluvut-ja-tilastot/vuoden-2024-katsojaluvut/> Luettu 21.2.2025.
- Suomen kuvalehti 13.10.2017. <https://suomenkuvalehti.fi/kotimaa/elokuvavaki-sai-tarpeekseen-finnkino-tuhoaa-suomalaisen-elokuvan/?shared=989812-b3201486-999> Luettu 21.2.2025.

Suomen tilastokeskus 29.5.2024. <https://stat.fi/tilasto/vaerak> Luettu 21.2.2025.

Tajadura-Jiménez, A., Larsson, P., Väljamäe, A., Västfjäll, D., & Kleiner, M. 2010. When room size matters: acoustic influences on emotional responses to sounds, *Emotion*, vol. 10 (3). Sivut. 416-422. Washington D.C.: American Psychological Association.

Taru sormusten herrasta 2001–2003. *The Lord of The Rings trilogy*. Peter Jackson. WingNut Films & New Line Cinema. Yhdysvallat ja Uusi-Seelanti.

Terminator – Tuhoaja 1984. *The Terminator*. James Cameron. Hemdale & Pacific Western. Iso-Britannia ja Yhdysvallat.

Liitteet

Liite 1. Kyselyn kysymykset

Kandidutkielma: Tunteet ja kokemukset elokuvateatterissa: Millainen elokuvakokemus on nimenomaan elokuvateatterissa?

Pakolliset kysymykset merkitty tähdellä (*)

Ihanaa, että päätit vastata kyselyyn. Olen mediatutkija Nina Mata Turun yliopistossa ja teen kyselytutkimusta kandidutkielmaani. Tutkin kandidutkielmassani sitä, millaisia erilaisia tunteita ja kokemuksia elokuvat herättävät kun ne koetaan nimenomaan elokuvateatterissa ja miten se saattaa erota elokuvan aiempien katselmuskertojen kokemuksista.

Arvon kaikkien vastanneiden kesken 4x Finnkinon premiumsarjalippua. Arvontaan osallistuminen tapahtuu kyselyn viimeisellä sivulla, jonne voit jättää yhteystietosi. Yhteystietoja käytetään vain arvontaan tekemiseen ja poistetaan heti voittajien selviämisen jälkeen GDPR:n mukaisesti. Arvontaa tehdään yhteistyössä Finnkinon kanssa.

Kaikki vastauksesi (sivuilla 2-4) pysyvät anonyyminä, eikä yhdistä mitään kyselyn vastauksia yhteystietoihin. Vain minulla on pääsy tuloksiin tutkimuskäyttöä varten.

Jos sinulla on mitään kysyttävää, olethan yhteydessä minuun sähköpostitse ncmata@utu.fi.

Kyselyssä on 3 sivua kysymyksiä ja useampi avoin kysymys. Viimeisellä, kuudennella sivulla voit halutessasi jättää yhteystietosi arvontaa varten. Kiitos ajastasi!

Kiitos vielä, että päätit vastata kyselyyni!
Ensimmäisellä sivulla kartoitan hieman perustietoja.

1. Minkä ikäinen olet? *

- 10-17 vuotias
- 18-25 vuotias
- 26-30 vuotias
- 31-39 vuotias
- 40-49 vuotias
- 50-59 vuotias
- 60-69 vuotias

- 70+ vuotias
- En halua sanoa.

2. Missä teatterissa olit? *

- Kinopalatsi Turku
- LUXE Mylly Raisio

3. Missä elokuvanäytöksessä olit? *

- Gladiator
- Terminator
- Interstellar
- Taru sormusten herrasta: Sormusten ritarit
- Taru sormusten herrasta: Kaksi tornia
- Taru sormusten herrasta: Kuninkaan paluu

4. Näitkö elokuvan ensimmäistä kertaa? *

- Kyllä
 - En
 - En muista
-

Kysymyksen säännöt

Näitkö elokuvan ensimmäistä kertaa?

Kyllä

Sääntö: Piiilota kysymyksiä

Jos vaihtoehto on valittu Piiilota kysymyksiä Oletko nähnyt elokuvan aiemmin elokuvateatterissa?, Kuinka monesti olet arviolta nähnyt elokuvan aiemmin?

Sääntö: Piiilota kysymyksiä

Jos vaihtoehto on valittu Piiilota kysymyksiä Muuttuiko mielipiteesi tai kokemuksesi itse elokuvasta?

En

Sääntö: Näytä kysymyksiä

Jos vaihtoehto on valittu Näytä kysymyksiä Kuinka monesti olet arviolta nähnyt elokuvan aiemmin?, Oletko nähnyt elokuvan aiemmin elokuvateatterissa?

En muista

Sääntö: Piiilota kysymyksiä

Jos vaihtoehto on valittu Piiilota kysymyksiä Oletko nähnyt elokuvan aiemmin elokuvateatterissa?, Kuinka monesti olet arviolta nähnyt elokuvan aiemmin?

Tämä kysymys käynnistää sääntöryhmän *katsottu eka kotona*

5. Kuinka monesti olet arviolta nähnyt elokuvan aiemmin?

- 1-2 kertaa
- alle 10 kertaa
- yli 10 kertaa

Kysymyksen säännöt

Kuinka monesti olet arviolta nähnyt elokuvan aiemmin?

Ei vielä kysymyssääntöjä. HUOM! Kun testaat sääntöjä kyselyn esikatselussa, muista lähettää lomake jotta testisi nollaantuu esikatselussa.

Kysymys **Näitkö elokuvan ensimmäistä kertaa?** on *Piiilota kysymyksiä* sääntö tälle kysymykselle
 Kysymys **Näitkö elokuvan ensimmäistä kertaa?** on *Piiilota kysymyksiä* sääntö tälle kysymykselle
 Kysymys **Näitkö elokuvan ensimmäistä kertaa?** on *Näytä kysymyksiä* sääntö tälle kysymykselle

Kysymyksen säännöt

Miten?

Ei vielä kysymyssääntöjä. HUOM! Kun testaat sääntöjä kyselyn esikatselussa, muista lähettää lomake jotta testisi nollaantuu esikatselussa.

Kysymys **Muuttuiko mielipiteesi tai kokemuksesi itse elokuvasta?** on Näytä kysymyksiä sääntö tälle kysymykselle

Minua kiinnostaakin sinun kokemasi tunnetilat elokuvan aikana ja se, olivatko ne erilaisia kuin silloin, kun katsoit elokuvan kotona. Jos tämä oli ensimmäinen kerta, kun näit elokuvan, pohdi millaisia tunnetiloja nyt heräsi.

13. Valitse se vaihtoehto asteikolla 1-5, joka parhaiten kuvaa tätä elokuvakokemusta teatterissa. *

	1	2	3	4	5	
En pystynyt antaamaan elokuvalla lainkaan.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Pystyin antautumaan täysin.
Keskittymiseni herpaantui.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Olin täysin keskittynyt elokuvaan.
Omat asiat tulvivat mieleen leffan aikana.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Unohdin oman elämäni murheet kokonaan elokuvan ajaksi.
Elokuva ei aiheuttanut minussa juurikaan tunteita.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Elokuva aiheutti minussa tunteita.
Tunnetilat jäivät vähäisiksi.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tunnetilat olivat fyysisiä.
En itkenyt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Itkin.
Ihoni ei mennyt kananlihalle.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ihoni meni kananlihalle ja karvat nousivat pystyyn.
Olin rauhallinen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Suutuvin tai ärsyynnyin.
Hymyilin vienosti.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nauroin ääneen.
En pelännyt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Pelkäsin jonkin verran.
Teatterin sali ei vaikuttanut tunteisiin.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Teatterin sali oli yksi syy, miksi tunnetilat olivat niin vahvoja.
En juurikaan liikuttunut.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Liikutuvin syvästi.
En juurikaan hämmästyin.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Hämmästyin elokuvan aikana.

Kysymyksen säännöt

Millainen kokemus ja millaisia tunteita sinussa heräsi, kun katsoit elokuvan kotona?

Ei vielä kysymyssääntöjä. HUOM! Kun testaat sääntöjä kyselyn esikatselussa, muista lähettää lomake jotta testisi nollaantuu esikatselussa.

Tämä kysymys kuuluu sääntöryhmään *katsottu eka kotona*

18. Mikäli haluat osallistua sarjalippujen arvontaan, täytähän alle yhteystietosi ja vastaa alla olevaan kysymykseen.

Henkilötietoja säilytetään ainoastaan arvontaan saakka, ja poistetaan viimeistään 30.6.2025. Tietoja ei luovuteta tai käytetä muuhun. **Jättämällä yhteystietosi ja vastaamalla alla olevaan kysymykseen osallistut arvontaan.** Arvonta suoritetaan yhteistyössä Finnkinon kanssa. Aiemmillä sivuilla olevat vastauksesi pysyvät anonyymeinä ja ovat vain minun tutkimuskäyttöni.

Etunimi _____
Sukunimi _____
Sähköposti _____

19. Tulisitko uudelleen katsomaan jotakin klassikko leffaa?

- Ehdottomasti!
 En välttämättä.
 Jos saisin vaikuttaa enemmän valikoimaan.
 Muu, mikä? _____

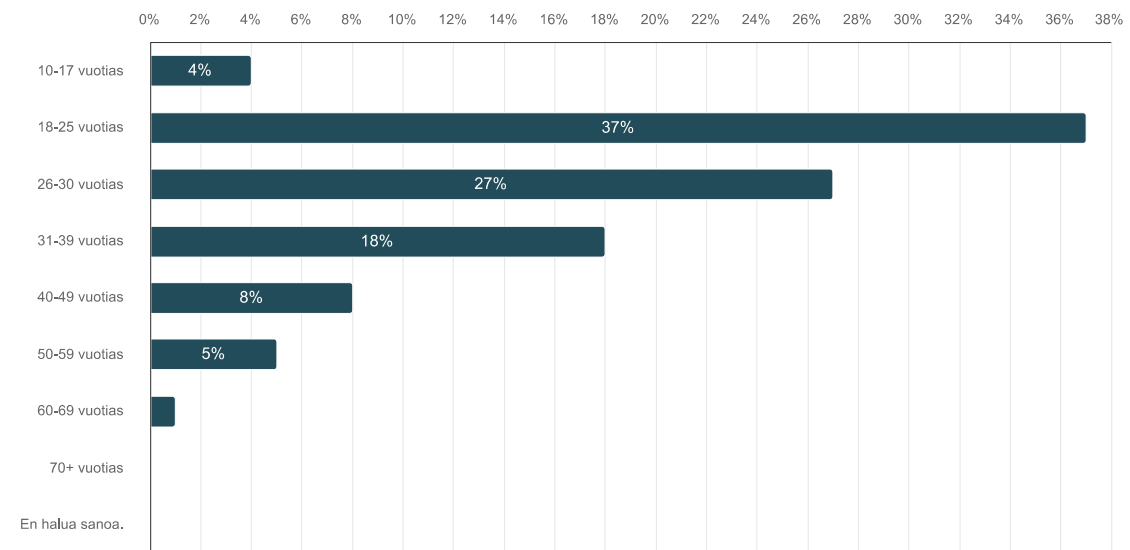
Arvonta suoritetaan vuoden 2025 alussa. Voittajille ilmoitetaan henkilökohtaisesti tammikuun loppuun mennessä.

Liite 2: Kyselyn vastaukset kysymyksiin 1–6, 13 & 15

Vastaajien kokonaismäärä: 396

Minkä ikäinen olet?

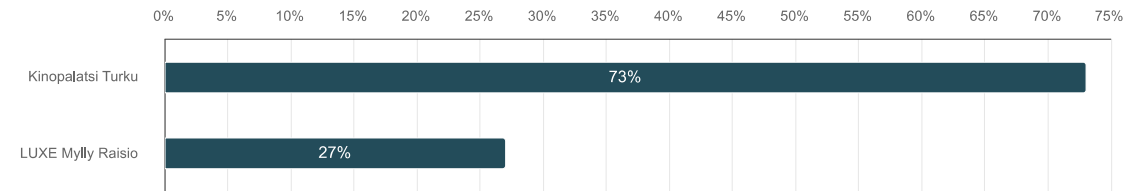
Vastaajien määrä: 396



	n	Prosentti
10-17 vuotias	15	3,8%
18-25 vuotias	146	36,9%
26-30 vuotias	107	27,0%
31-39 vuotias	69	17,4%
40-49 vuotias	33	8,3%
50-59 vuotias	21	5,3%
60-69 vuotias	5	1,3%
70+ vuotias	0	0,0%
En halua sanoa.	0	0,0%

Missä teatterissa olit?

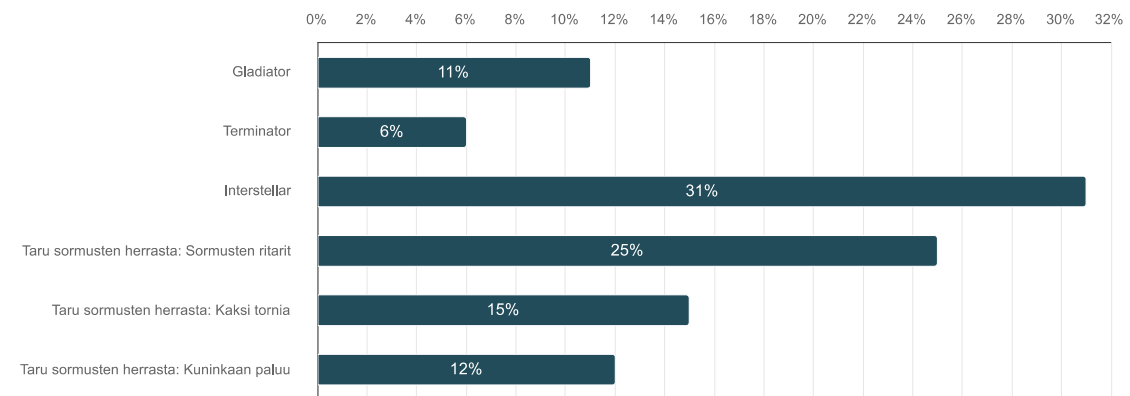
Vastaajien määrä: 396



	n	Prosentti
Kinopalatsi Turku	288	72,7%
LUXE Mylly Raisio	108	27,3%

Missä elokuvanäytöksessä olit?

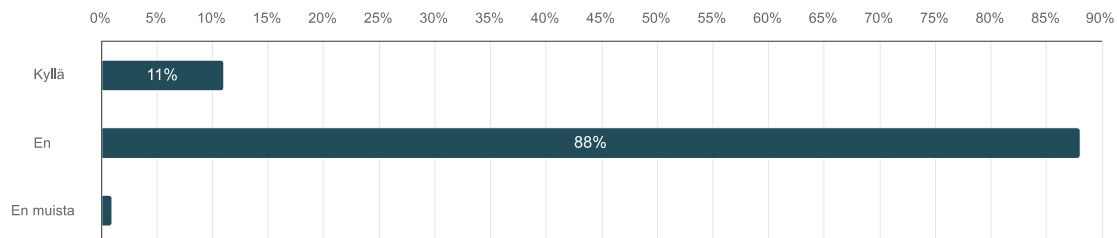
Vastaajien määrä: 396



	n	Prosentti
Gladiator	42	10,6%
Terminator	25	6,3%
Interstellar	122	30,8%
Taru sormusten herrasta: Sormusten ritarit	100	25,3%
Taru sormusten herrasta: Kaksi tornia	59	14,9%
Taru sormusten herrasta: Kuninkaan paluu	48	12,1%

Näitkö elokuvan ensimmäistä kertaa?

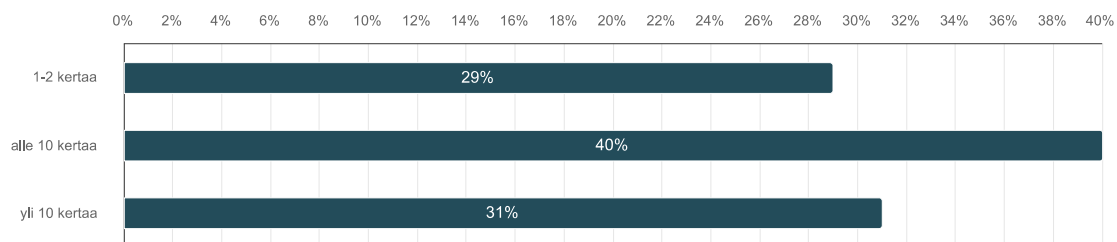
Vastaajien määrä: 396



	n	Prosentti
Kyllä	45	11,4%
En	348	87,9%
En muista	3	0,8%

Kuinka monesti olet arviolta nähnyt elokuvan aiemmin?

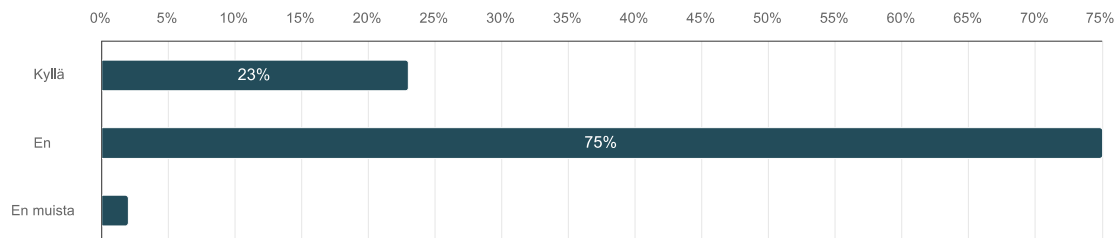
Vastaajien määrä: 348



	n	Prosentti
1-2 kertaa	102	29,3%
alle 10 kertaa	137	39,4%
yli 10 kertaa	109	31,3%

Oletko nähnyt elokuvan aiemmin elokuvateatterissa?

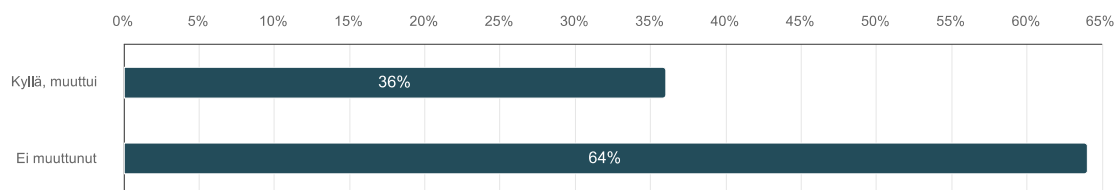
Vastaajien määrä: 347



	n	Prosentti
Kyllä	81	23,4%
En	261	75,2%
En muista	5	1,4%

Muuttuiko mielipiteesi tai kokemuksesi itse elokuvasta?*Pohdi kokemustasi nimenomaan tämän äskeisen elokuvateatterikokemuksen näkökulmasta aiempaan ideaasi elokuvasta.*

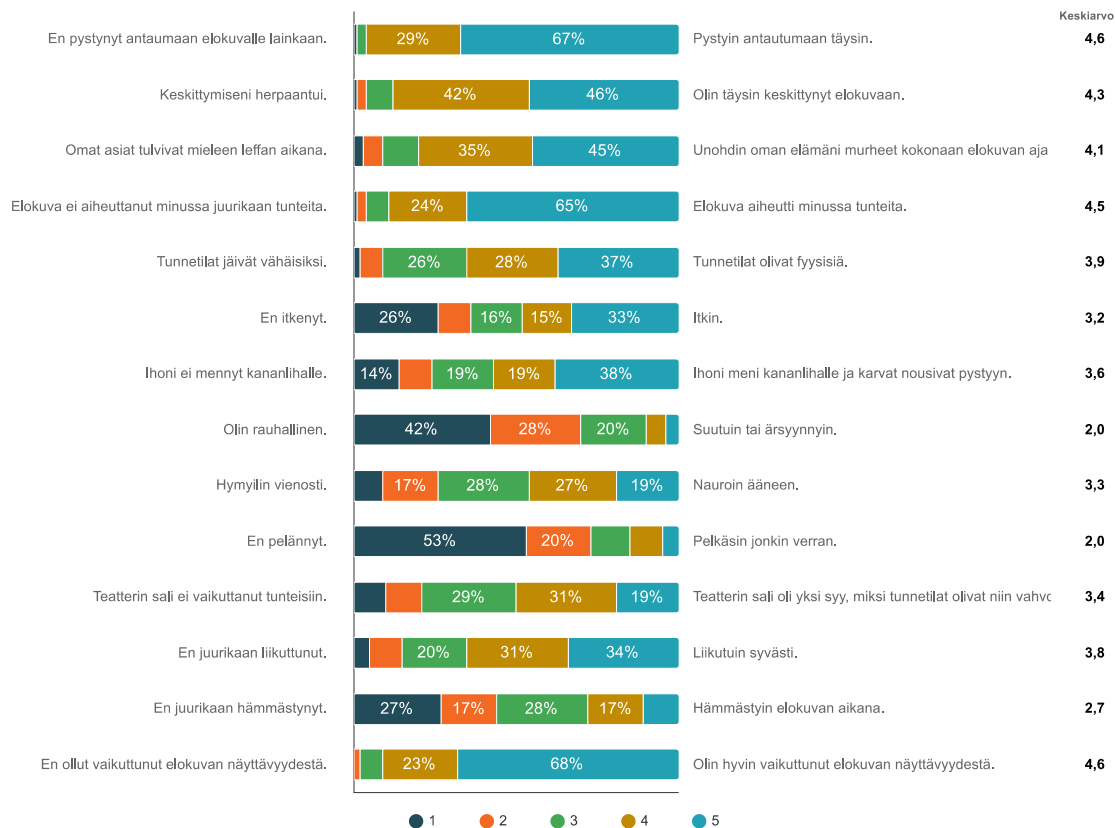
Vastaajien määrä: 346



	n	Prosentti
Kyllä, muuttui	125	36,1%
Ei muuttunut	221	63,9%

Valitse se vaihtoehto asteikolla 1-5, joka parhaiten kuvaa tätä elokuvakokemusta teatterissa.

Vastaajien määrä: 396



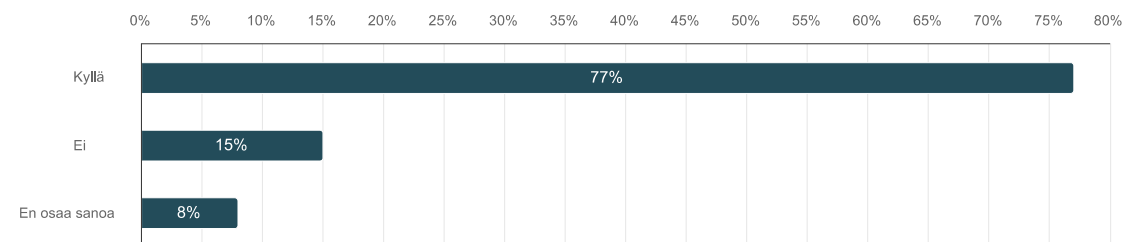
	1	2	3	4	5		Yhteensä	Keskiarvo	Mediaani
En pystynyt antautumaan elokuvalle lainkaan.	5	1	12	112	266	Pystyin antautumaan täysin.	396	4,6	5,0
	1,3%	0,3%	3,0%	28,3%	67,2%				
Keskittymiseni herpaantui.	6	11	31	166	182	Olin täysin keskittynyt elokuvaan.	396	4,3	4,0
	1,5%	2,8%	7,8%	41,9%	46,0%				
Omat asiat tulivat mieleen leffan aikana.	11	24	44	137	180	Unohtin oman elämäni murheet kokonaan elokuvan ajaksi.	396	4,1	4,0
	2,8%	6,1%	11,1%	34,6%	45,4%				
Elokuva ei aiheuttanut minussa juurikaan tunteita.	4	12	30	94	256	Elokuva aiheutti minussa tunteita.	396	4,5	5,0
	1,0%	3,0%	7,6%	23,7%	64,7%				
Tunnetilat jäivät vähäisiksi.	7	26	105	113	145	Tunnetilat olivat fyysisiä.	396	3,9	4,0
	1,8%	6,6%	26,5%	28,5%	36,6%				
En itkenyt.	103	41	61	60	131	Itkin.	396	3,2	3,0
	26,0%	10,4%	15,4%	15,1%	33,1%				
Ihoni ei mennyt kananlihalle.	56	39	75	76	150	Ihoni meni kananlihalle ja karvat nousivat pystyyn.	396	3,6	4,0
	14,1%	9,9%	18,9%	19,2%	37,9%				
Olin rauhallinen.	168	111	78	25	14	Suutuini tai ärsyynnyin.	396	2,0	2,0
	42,4%	28,0%	19,7%	6,3%	3,6%				
Hymyilin vienosti.	34	66	113	107	76	Nauroin ääneen.	396	3,3	3,0
	8,6%	16,7%	28,5%	27,0%	19,2%				

	1	2	3	4	5		Yhteensä	Keskiarvo	Mediaani
En pelännyt.	209	77	49	41	20	Pelkäsin jonkin verran.	396	2,0	1,0
	52,8%	19,4%	12,4%	10,4%	5,0%				
Teatterin sali ei vaikuttanut tunteisiin.	40	44	113	122	77	Teatterin sali oli yksi syy, miksi tunnetilat olivat niin vahvoja.	396	3,4	4,0
	10,1%	11,1%	28,5%	30,8%	19,5%				
En juurikaan liikuttunut.	20	40	79	123	134	Liikutuvin syvästi.	396	3,8	4,0
	5,1%	10,1%	19,9%	31,1%	33,8%				
En juurikaan hämmästyin.	107	68	111	66	44	Hämmästyin elokuvan aikana.	396	2,7	3,0
	27,0%	17,2%	28,0%	16,7%	11,1%				
En ollut vaikuttunut elokuvan näyttävyydestä.	0	7	28	91	270	Olin hyvin vaikuttunut elokuvan näyttävyydestä.	396	4,6	5,0
	0,0%	1,7%	7,1%	23,0%	68,2%				
Yhteensä	770	567	929	1333	1945		5544	3,6	4,0

Olivatko tunnetilat fyysisiä?

Eli tuliko esimerkiksi suru ulos kyynelinä, nousiko syke jännittämissä kohdissa tai nauroiko ääneen hauskoja kohtauksia tai muita fyysisiä tunnetiloja?

Vastaajien määrä: 396



	n	Prosentti
Kyllä	306	77,3%
Ei	57	14,4%
En osaa sanoa	33	8,3%