

Riikka Martin

MIKÄ MEITÄ PELOTTAA?

Tehokkaan kauhun antagonistin luominen

MIKÄ MEITÄ PELOTTAA?

Tehokkaan kauhun antagonistin luominen

Riikka Martin
Opinnäytetyö
Kevät 2019
Viestinnän tutkinto-ohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Viestinnän tutkinto-ohjelma

Tekijä(t): Riikka Martin

Opinnäytetyön nimi: Mikä meitä pelottaa? Tehokkaan kauhun antagonistin luominen

Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2019

Sivumäärä: 38 + 15 liitesivua

Pohdin tässä opinnäytteessäni kauhua elokuvissa ja keskityn etenkin selvittämään, mikä tekee kauhussa esiintyvistä hirviöistä kammottavimman. Analysoin kauhua sen historian, lajityyppien ja erilaisten antagonistityyppien kautta. Tarkoituksena on saada käsitys siitä, millaiset visuaaliset piirteet koetaan kaikkein kammottavimpina, minkä takia ja miten tätä voi hyödyntää taidekauhun viihteen muodossa.

Tietoperusta on kerätty valtaosin alan asiantuntijoiden teoksista ja parista nettilähteestä. Toteutin määrällisen tutkimuksen selvittääkseni, minkälainen kauhun hahmo aiheuttaa voimakkaimman reaktion mahdollisimman monelle henkilölle. Vaikka tutkimukseni onkin suuntaa antava, se löytää kaikkien vastauksista selkeän yhteisen piirteen, joka kertoo, mikä todella herättää kauhun tunteita.

Tutkielmani antaa kaikille kauhusta kiinnostuneille katsauksen syihin kauhun viehätystä ja pohdiskelee, mikä todella on kauhun antagonistin tarkoitus. Sen tarkoitus on myös sysätä kauhusta intoutuneita taiteilijoita oikeaan suuntaan, jotta kaikki saavat mahdollisuuden aiheuttaa väristyksiä kanssaihmisissä.

Asiasanat: Kahu, elokuvat, antagonistit, visuaalinen taide, kulttuuri

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Bachelor of Media, Visual Design

Author(s): Riikka Martin

Title of thesis: What are we afraid of? How to create a strong horror antagonist

Supervisor(s): Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2019 Number of pages: 38 + 15

My thesis studies horror in entertainment media and my goal is to find the one factor that makes an antagonist in horror the most frightening. I analyze horror through its history and the archetypes of its antagonists. It is my intention to recognise the kinds of visual features that are considered the most terrifying and how to use such features in horror entertainment.

The source materials have been gathered from several professionals in the subject matter, along with some online sources. I conducted a quantitative research to find out what kind of imagery creates the strongest negative reaction among as many subjects as possible. Although the study is only directional, I managed to find a common factor amongst all the replies.

This thesis gives a glimpse into the reasons for our fascination in horror and introduces a certain specific factor that stood out from the rest, giving us an idea about what truly makes us scared. For anyone who's interested in creating entertainment horror or just visualizing horrors in their art, this thesis helps them find the right direction to give the rest of us some goosebumps.

Keywords: Horror, movies, antagonist, visual art, culture

SISÄLLYS

| | | |
|-------|--|----|
| 1 | JOHDANTO | 7 |
| 2 | KAUHUN PSYKOLOGIA | 9 |
| 3 | KAUHUN HISTORIA LYHYESTI | 12 |
| 4 | KAUHUN ALALAJIT | 13 |
| 4.1 | Kummitustarinat | 13 |
| 4.2 | Lovecraftilainen kauhu | 14 |
| 4.3 | Psykologinen kauhu | 15 |
| 4.4 | Moderni kauhu..... | 15 |
| 4.5 | Väkivaltakauhu | 16 |
| 4.6 | Muita lajityyppejä..... | 16 |
| 4.6.1 | Jumpscare | 17 |
| 4.6.2 | Creepypasta..... | 17 |
| 5 | ANTAGONISTIEN LUOKITTELU | 18 |
| 5.1 | Maallinen ja yliluonnollinen..... | 19 |
| 5.2 | Ulkoinen ja sisäinen | 19 |
| 5.3 | Itsenäinen ja riippuvainen..... | 19 |
| 5.4 | Universaalisti kammottava antagonisti — onko sellaista?..... | 19 |
| 6 | TUTKIMUSMENETELMÄ..... | 21 |
| 6.1 | Aiheen määrittäminen ja rajaaminen | 21 |
| 6.2 | Kyselyn toteuttaminen | 22 |
| 6.3 | Kyselyn tulokset | 24 |
| 6.3.1 | Kokemattomat kauhunkatselijat | 25 |
| 6.3.2 | Satunnaiset kauhunkatselijat | 26 |
| 6.3.3 | Kokeneet kauhunkatselijat | 26 |
| 6.4 | Tulosten yhteenveto ja väliinpuotoajat..... | 29 |
| | POHDINTA | 33 |
| 6.5 | Tulosten analysointi..... | 33 |
| 6.6 | Millainen siis on tehokas antagonisti kauhussa? | 35 |
| 6.7 | Loppusanat..... | 36 |
| | LÄHTEET..... | 37 |
| | KUVALÄHTEET | 39 |

LIITTEET 41

1 JOHDANTO

Kauhutarinat ovat vetäneet minua puoleensa niin kauan kuin muistan. Nykyään viehätykseni kauhuun ja okkultistisiin teemoihin ilmenee monissa luomissani visuaalisissa töissä. Monesti laittaessani töitän näyttille olen joutunut miettimään varmuuden vuoksi vastauksia kysymyksiin, kuten ”miksi teet tätä” ja ”miksi pidät tästä”. Viehätyks kauhuun fiktion lajityyppinä on monelle vaikea ymmärtää.

Lukioaikana saimme erään kuvataiteen kurssin aikana luoda paperimassasta joko mahdollisimman söpön tai kauhean olennon. Tein tietenkin jälkimmäisen. Hahmoni oli verinen nuoren naisen yläruumis, jolta puuttui leuka ja silmä ja jonka suusta roikkui punaista lankaa ”sisäeliminä”. Toisen silmän tilalla oli peilin palanen. Tekovaiheessa pyytäessäni opettajalta apua materiaalien etsimiseen hän kysyi ohimennen vitsaillen: ”Eihän sinulla ole kotona sitten mitään rinkiä mustista kynttilöistä?”

Siinä missä kyseisen opettajan kommentti oli hyväntahtoinen vitsi, vihjasi muuan sijainen, että olen häiriintynyt. Niin, miksi ylipäättään kukaan pitää pelottaviksi miellettyistä asioista ja hakeutuu mielellään niiden pariin?

Kauhu on kiehtonut ihmisiä aika kauan. Kauhuelementtejä ja ylluonnollisuutta löytyy jo varhaisista kansantaruuista eri kulttuureissa. Tarut esimerkiksi muotoaan muuttavista ihmisistä, kuolleista nousseista ja aaveista ovat olleet läsnä vuosituhansia ja toimivat edelleen inspiraationa nykypäivän kauhulle. Jos ennen tarinoita kerrottiin muun muassa lasten varoittelua varten, nykyään niitä kerrotaan viihdytysmielessä. Nykypäivänä hirviöt tuovat rahaa.

Niin kuin missä tahansa tarinassa, päähenkilön kohtaava vastavoima, eli antagonisti, on myös kauhun ydin. Etenkin 80-luvun kauhuelokuvat pursuivat keulakuvinaan hirviöitä ja murhaajia, jotka olivat monelle se pääsyy mennä katsomaan kyseistä elokuvaa. Mutta mikä näissä olennoissa kiehtoo? Miksi osa kauhutarinoista päätyy klassikoiksi ja miksi osa unohdetaan? Onko syynä vastavoiman aiheuttava kammo, unohtumattomuus, ikonisuus vai jokin muu seikka? Ja miksi joitakin kauhun antagonisteja, suorastaan rakastetaan?

Tässä opinnäytteessä tutustun kauhun eri lajityyppeihin, lajityyppien antagonisteihin ja siihen, miten nämä antagonistit ovat vaikuttaneet ihmisiin ja miksi. Tutkin, mikä saa ihmiset hakeutumaan

kauhun pariin. Myös oman pimeän puoleni tutkiminen on kiehtovaa, etenkin ihmisenä, joka ei kestä esimerkiksi tosielämän väkivaltaa.

Aihetta rajatakseni painotan tutkielmani elokuvaan, sillä se on ehkäpä tunnetuin kauhun muoto ja siksi helpoiten lähestyttävä, myös tutkimukseni kannalta. Haluan etenkin selvittää, minkälaisia näkemyksiä nykypolvi on pelottavasta elokuvasta ja miten he kokevat esimerkiksi vanhemmat lajityypin edustajat.

2 KAUHUN PSYKOLOGIA

Jotta olisi helpompi perehtyä toimivan antagonistin määrittelyyn, haluan selvittää, mitkä seikat saavat katsojat palaamaan kauhun pariin. Mikä ylipäärrään niin kritisoidussa lajityypissä viehättää? Ja mitkä seikat saavat katsojat pelkäämään?

Mieleeni on jäänyt vahvasti erään käsikirjoitusta opettaneen opettajani tokaisu: hän haukkui John Carpenterin *The Thingiä* ”roskaelokuvaksi”. Julkaisunsa aikaan 80-luvulla moni oli samaa mieltä: elokuvaa pidettiin nihilistisenä verellä ja erikoistehosteilla mässäilynä. Vuosien varrella elokuvalla kehittyi kuitenkin kulttimaine ja nykyisin sitä pidetään yhtenä kaikkien aikojen parhaimmista kauhuelokuvista.

The Thing ei ole ainoa armottoman arvostelun kohteeksi joutunut kauhuelokuva, sillä moraalista paheksuntaa lajityyppiä kohtaan tapaa edelleen. On oikeastaan melkein sääntö kuin poikkeus, että kriitikot hyökkäävät senhetkisen kauhu-uutuuden kimppuun. Stereotyyppisesti ajatellaan, että kauhu on vain sadistista väkivaltaa ja typerää pelottelua. Kuka sellaista haluaa edes katsoa?

Kuitenkin moni hidastaa ja jää katselemaan todistettuaan auto-onnettomuuden. Ja kuinka moni nauttii toimintaelokuvista ja rikosdokumenteista? Miksi suuronnettomuudet saavat niin valtaisaan huomiota osakseen ja pysyvät otsikoissa jopa viikkokausia? Mikä juuri väkivallassa kiehtoo niin paljon? Ihmiset seuraavat innolla sekasortoa ja murhia, samalla kun protestoivat, kuinka kauheita nämä asiat ovat. (Kottler 2011, 14.)

Psykologi Jeffrey A. Kottler pohtii ihmisen suhdetta kauhuun ja väkivaltaan kirjassaan *The Lust for Blood*. Häpeä omasta uteliaisuudesta kauhua ja väkivaltaa kohtaan on hänen omien kokemustensa sekä tekemiensä haastatteluiden perusteella yleistä. Kottlerin mukaan ihmiset vaikuttavat olevan tyytyväisempiä omaan elämäntilanteeseensa, kun heitä muistutetaan elämän särkyvyydestä. Tavallaan kuolon kohtauksien näkeminen saa ihmiset tuntemaan olonsa elävämmiksi. Tämä on yleinen ilmiö niillä, jotka ovat kokeneet läheltä piti -tilanteen, ja jopa niillä, jotka tulleet juuri hautajaisista. Erikoista onkin, että 1930-luvun Yhdysvaltojen laman aikaan, väkivaltaiset elokuvat tekivät läpimurron ja tuottivat klassikoita kuten Dracula ja Frankenstein. (Kottler 2011, 104, 202–204.)

Antti ja Asko Alasen kirjassa *Musta Peili* todetaan, ehkä hieman ivalliseen sävyyn, että kauhuelokuvien arvostelijoilta puuttuu tarvittava määrä huumorintajua ja mielikuvitusta. Kauhuelokuvissa käsitellään asioita, joita ei pystytä käsitteellistämään, ja ne menevät alueille, joita ei haluttaisi käsitellä. Ne sopivat erinomaisesti mielikuvitusrikkaille katsojille, joille kauhuelokuvat ovat kuin väline vaikeiden emotionaalisten realiteettien jäsentämiseen. (Alanen & Alanen 1985, 19.)

Monille kauhuelokuvat ovat turvallinen tapa kokea jännitystä, jota ei tosielämässä koskaan kokisi. Kauhuelokuvat voivat auttaa ihmisiä kohtaamaan omia pelkojaan, tyydyttämään uteliaisuutta ja jopa purkamaan haitallisia impulsseja. Kulttuurikriitikko David Schmid ehdottaa, että kuoleman tarkkailu läheltä auttaa ihmisiä käsittelemään omaa lähestyvää tuhoa. He tuntevat silloin olevansa elossa. Tämä selittääkin, miksi jotkut vapaaehtoisesti käyvät hyppäämässä laskuvarjoilla lentokoneista, ajavat kilpa-autoja tai kiipeilevät vaarallisilla vuorilla. Samankaltaisilla linjoilla on myös terapeutti Irvin Yalom, joka ehdottaa, että kuoleman kohtaaminen kirjojen ja elokuvien kautta pehmentää oman lähestyvän kuoleman kammaa. (Kottler 2011, 13, 29, 109.) Kauhuelokuvat tarjoavat näihin nähden huomattavasti turvallisemman vaihtoehdon.

Aiheesta on myös karumpia näkemyksiä. Kottler lainaa kirjassaan vuoden 1996 tutkimusta (Lawrence & Palmgreen 1996, 161–78), jossa yleisön mieltymyksiä ja reaktioita kauhuelokuviin tarkkailtiin. Tutkimuksessa havaittiin, että ne, joilla oli korkea kiihottumisen tarve ja sensaatiohakuisuus, nauttivat muita todennäköisemmin väkivaltaisista elokuvista. (Kottler 2011, 21.)

Mikä meitä sitten pelottaa? Itselleni ensimmäinen mielikuva sanasta ”kummitustarina” on perinteinen lakanahaamu leijumassa pimeään käytävän päässä. Tiedostan tämän johtuvan lapsena ahkerasti lukemistani kummitustarinakirjoista, joissa mainitun kaltaista kuvitusta taisi olla aika paljon. Jos lakanahaamu tuntui lapsena nimenmukaisesti aavemaiselta, on nykypäivänä ajatus lähinnä huvittava, jopa sympaattinen. Ajatus ”pelottavasta” lakanahaamusta missään elokuvassa kuulostaa suoraan sanottuna aika lapselliselta.

Lakanahaamu on kuitenkin onnistunut olemaan kammottava. Vuoden 1978 *Halloween* kertoo hiljaisesta sarjamurhaajasta, joka vaanii teini-ikäisiä näennäisesti rauhallisessa naapurustossa. Eräessä kohtauksessa murhaaja tunkeutuu pariskunnan asuttamaan taloon, pukeutuu kirjaimellisesti lakanahaamuksi ja ilmaantuu makuuhuoneen ovelle, jossa juuri murhatun nuorukaisen tyttöystävä odottaa. Nuori nainen luulee poikaystävänsä pilailevan, kun surkuhupaisan näköinen

haamu seisoo hiljaa paikoillaan, reagoimatta mihinkään, mitä tyttö sanoo. Tilanne raukeaa, kun nainen lopulta kääntää selkensä ja päätyy itsekin uhriksi.

Kohtauksessa on otettu juurikin sympaattinen, nykyään kaikkea muuta kuin pelottavaksi koettu symboli ja onnistuttu tuomaan siihen tuoreempi näkökulma. Lakana ei itsessään pelota, vaan se, mitä lakanan alta ei näe.

Pelottavaksi tarkoitettu kohtaus muuttuu hetkessä komiikaksi, jos toteutuksessa menee yksikin asia pieleen. Jos murhaaja olisi juossut lakana päällään suoraan uhrinsa kimppuun, olisi vaikutelma ollut hyvinkin erilainen kuin oven suulla hiljaa tuijottava epämääräinen hahmo, joka ei reagoi ”tyttöystävänsä” kommentteihin. Kauhun antagonisti menettää kaiken uskottavuutensa, ellei ohjaaja osaa kohdella hahmoa oikein. Moni asia, joka näyttää hyvältä paperilla tai toimii jossain muussa formaatissa, onkin täysin naurettava, jos se kuvataan samalla tavalla elokuvasovituksessa.

Kuolemanpelko on pelon tyypeistä tavanomaisimpia ja senkin pelko liittyy oikeastaan johonkin laajempaan: tuntemattoman pelkoon. Tätä hyödynnetään valtaosassa kauhutarinoita monin eri tavoin. Oli kyseessä sitten mystinen ääni, pimeä käytävä tai tuntematon henkilö lakanan alla, se luo tarinankokijalle epävarman tunteen: Mitä tapahtuu seuraavaksi? Uskallanko seurata?

3 KAUHUN HISTORIA LYHYESTI

Ei ole kansaa, joka ei olisi pyrkinyt selittämään itselleen tuntemattomia asioita tarinoin ja yliluonnollisin olennoin. Kauhukertomukset ovat yhtä vanhoja kuin ihminen itsessään. H.P.Lovecraft näkee tämän osana ihmisen kehitystä. Tuntemattoman selittäminen muodostui lähteeksi, joka ajamittaa muovasi muotonsa kansantaruihin uskontoihin. (Lovecraft 1927,19), Siinä missä joihinkin tarinoihin uskottiin tosissaan, osaa kerrottiin tarkoituksena opettaa, varoittaa, viihdyttää ja pelottaa.

Kansanperinteessä tunnettiin paljon samankaltaisia olentoja eri nimillä. Ihmissudet ovat suurimmalle osalle tuttu hirviö, mutta vastaavanlaisia tarinoita eläimiksi muuttuvista ihmisistä on tunnettu joka puolella maailmaa. Populaarikulttuuri on muovannut tietyt uskomukset omaan muottiinsa, kuten esimerkiksi käsitykset vampyyreistä, mutta näistäkin liikkuu erilaisia uskomuksia eri kulttuureissa. (Leppälahti 2018, 9, 17.)

Vaikka varhaisimpia merkkejä kauhutarinoista löytyy jo luolamaalausten karuista olennoista, oli ensimmäiset merkit kauhukirjallisuudesta peräisin jo Petronius Arbiterin *Satyricon*-romaanin tarinasta ihmissudesta vuodelta 66 jKr. (Tieteen termipankki 2017, Viitattu 5.5.2019). Keskiajalla kristinusko vaikutti tehokkaasti näkemyksiin tuonpuoleisesta ja kohtaamisista vainajien kanssa. Tavallisesti keskiajan kummittelijana pidettiin joko sielua tai paha henkeä. Nämä varoittivat kiirastulen kauhuista ja kehottivat niiden näkijää parannukseen. Tarinat sävyttyivät sen aikaisten harvojen kirjoitustaitoisten, eli kirkonmiehien mukaan. (Leppälahti 2018, 71.) Monet nykypäivänkin kauhutarinoista sisältävät samankaltaisia elementtejä. Omaksi lajikseen kauhukirjallisuus alkoi kehittyä vasta 1700-luvulla goottilaisen romaanin myötä.

Kauhutarinoilla ei vain varoiteltu ihmisiä, vaan niillä käsiteltiin myös yhteiskunnallisia ongelmia ja pelkoja. Zombit nähdään vertauskuvana hallitsemattomiin tartuntatauteihin ja esimerkiksi Frankensteinista löytyy teemoja, joiden mukaan älyllisten asioiden tavoittelu voi olla tärkeämpää kuin perinteisen tavan noudattaminen puolison hankinnasta ja perheen perustamisesta (Schneider 2009, 37).

4 KAUHUN ALALAJIT

Vaikka kauhu usein mielletään kliseisesti kiljuviksi naishahmoiksi ja puukon kanssa riehuviksi murhaajiksi, sisältyy kauhuun paljon eri lajityyppejä. Ihmisiä pelottavat kuitenkin eri asiat eri aikoina, eikä saman kaavan toistaminen olisi edes kaupallisesti kovin kannattavaa.

Kauhun jakamisesta omiin alaluokkiinsa on useita näkemyksiä, sillä lajityyppi on hyvin laaja ja monet tarinat ovat sekoituksia eri alalajeista. Analysoinnin helpottamiseksi olen kuitenkin poiminut muutaman tunnistettavan alalajin, joihin valtaosa kauhuelokuvista voidaan luokitella. En käsittele alalajeissa ollenkaan huumorikauhua, sillä haluan tutkia kauhua, jossa antagonistit on pyritty luomaan kammottavaksi.

4.1 Kummitustarinat

Kummitustarinoita pidetään kauhukirjallisuuden varhaisimpana muotona ja ne ovat saaneet alkunsa jo kansanperinteessä. Alkuperäisissä Grimmin veljesten tarinoissa oli paljon kauhuelementtejä, joita on vuosien varrella modernisoitu lapsiystävällisempään muotoon.

Nykypäivän kummitustarinat liittyvät useimmiten kummitteleviin rakennuksiin, joissa pahat henget tai kirottu tontti piinaavat pahaa-aavistamattomia asukkejaan. Tämän tyyppin tunnetuimpia elokuvia ovat mm. *The Amityville Horror* ja *Poltergeist*.

The Amityville Horrorin väitettyihin tositapahtumiin pohjautuva tarina on inspiroinut lukuisia kauhuelokuvia vielä tänäkin päivänä. Tyypillisesti tarinan lähtökohtana on perhe, joka muuttaa uuteen taloon, tietämättä talossa aiemmin tapahtuneista murhista. Päivät kuluvat ja talossa alkaa tapahtua toinen toistaan kummallisempia asioita, jotka käyvät lopulta vaaralliseksi ja uhkaavat asukkaiden henkiä.

Uudessa kodissa yhdistyy niin tuntematon kuin turvallisuus. Normaalisti kuka tahansa voisi kokea olonsa mukavaksi omassa kodissaan, mutta uusiin paikkoihin tottuminen vie aikansa. Vanhat talot natisevat tuulessa, paukkuvat pakkasessa ja tärisyvät ukkosilla, aiheuttaen paljon vieraita ääniä.

Tuntemattoman tuominen jo valmiiksi kotoisaan ympäristöön on tässä lajityypissä hyvin suosittu tehokeino.

4.2 Lovecraftilainen kauhu

Tämä lajityyppi on nimetty luojansa H.P. Lovecraftin mukaan, jonka tarinoissa kauhu syntyy jostain tuntemattomasta ja vastavoimana toimiva olento kuvataan epämääräisesti, jättäen varaa mielikuvitukselle. Lajityyppi alkoi muotoutua Lovecraftin tarinoiden sovituksista omaksi alalajikseen Lovecraftin kuoleman jälkeen, jolloin kaikki mystinen, tuntemattomasta noussut kauhu alettiin lukea Lovecraftilaiseen kauhuun. (Matilainen 2014, 42.)

Lovecraftilaisia piirteitä ilmenee muun muassa Ridley Scottin ***Alienissa*** sekä John Carpenterin ***The Thingissä***, joissa kummassakin vieras eliömuoto valloittaa ihmisen groteskein lopputuloksin. The Thingin olento kuvataan muotoaan muuttavana olentona, jonka ”todellista” muotoa ei oikeastaan nähdä koskaan – vain sen rujoja olomuotoja eri muodonmuutosten välillä, jolloin sen inhimilliset ruumiinosat vääristyvät vastenmielisin tavoin. Kauhu ei synny pelkästään itse hirviöstä, vaan myös henkilöhahmojen kyvyttömyydestä erottaa naamiutuvaa olentoa joukostaan. Kehenkään ei voi luottaa.

Alienissa hiiviskelevä *Xenomorph*-hahmo on suorasukaisempi. Se ei piilotele ihmisten joukossa naamioituneena. Se mieluummin vaanii ja hyökkää. Xenomorphilla on yksinkin musertava ylivoima ihmisiä vastaan ja sen julmuus välittyy myös sen ulkonäöstä. H.R.Gigerin suunnittelemassa hahmossa on symboliikkaa, jota ei välttämättä edes huomaa, ellei ala tarkemmin kiinnittämään huomiota hahmosuunnitteluun. Sen pitkä kallo on fallosmainen ja uhriensa kasvoille hyppivä hämähäkkimäinen *face hugger*, xenomorphin ”toukkamuoto”, on kuin yhdistelmä niin miehen kuin naisen sukupuolielimiä. Ei siis ole ihme, että itse Xenomorphia pidetään symbolina raiskaukselle. Hahmo symbolisoi valtaa ja välinpitämättömyyttä uhrejaan kohtaan.

Yhtenä tunnetuimmista viime vuosien lovecraftimaisista kauhutarinoista voidaan pitää Stephen Kingin pienoisoromaaniin perustuvaa ***The Mistiä***, joka on kuin malliesimerkki lovecraftilaisesta kauhusta: tuntemattomat oliot ilmaantuvat selittämättömästi sumusta alkaen syödä ja tappaa ihmisiä.

4.3 Psykologinen kauhu

Vaikka päällisin piirtein psykologinen kauhu voi vaikuttaa aluksi minkä tahansa kauhun alalajin edustajalta, perustuu se lopulta katsojan tai lukijaan omaan tulkintaan. Monet oudot tapahtumat saattavatkin paljastua päähenkilön harhakuvitelmiksi, uneksi tai symbolismiksi hahmojen omassa elämässä tapahtuville raskaille asioille. (Matilainen 2014, 43.)

The Others saa katsojan uskomaan, että päähenkilöä ja tämän perhettä vainoavat mystiset aaveet. Vasta elokuvan loppumetreillä paljastuu, että aaveet eivät ole ketkään muut kuin päähenkilöt itse, jotka olivat unohtaneet oman poismenonsa ja luulleet kotinsa uusia, eläviä asukkeja yliluonnollisiksi olennoiksi.

4.4 Moderni kauhu

Kauhun tavalliseen arkeen tuova moderni kauhu on etenkin kirjailija Stephen Kingin erikoisalaa ja häntä pidetäänkin modernin kauhun keulahahmona. Kingin tarinoissa kauhu koettelee useimmiten tavallisten ihmisten ja perheiden elämää keskellä muutoin tavanomaista miljöötä. (Matilainen 2014, 42.)

Kingin *Pet Semetary* on hyvä esimerkki siitä, miten tavallisen perheen elämä alkaa luisua kohti tuhoa perheen nuorimmaisen kuoltua. Elävät kuolleet alkavat tehdä pian paluutaan ja saattaa asiat entistään pahemmalle jamalle. Vaikka Pet Semetaryssa konkreettisine antagonisteina toimivat eloon herätetyt perheenjäsenet, on päähenkilön pohjimmainen ongelma muualla: hänen haluttomuutensa päästää irti.

Kingin tuotannossa pysytellen, kotoisaa tunnelmaa huokuu aluksi myös *IT*-elokuvassa. Pikkukaupungin lapset ryhtyvät yhdessä selvittämään syitä muiden lasten mystisille katoamisille, mutta löytävät muinaisen olennon, joka ottaa uhrinsa suurimman pelon fyysiseksi muodokseen. Viemäreissä hiippailevassa olennessa yhdistyy monta kauhun elementtiä: ”Se” ei edusta pelkästään tuntemattoman pelkoa, vaan jokaisen henkilökohtaisia pelkoja ja kuolemaa. Kyseessä on olento, johon kukaan ei haluaisi törmätä.

4.5 Väkivaltakauhu

Alun perin kauhukirjallisuudessa *splatterpunk*-nimityksellä tunnettu väkivaltakauhu on nimen mukaisesti alalajeista verisin ja väkivaltaisimman. Se jakautuu nykyään vielä useampiin lajihaaroihin siinä esiintyvän väkivallan tyyppien mukaan. Väkivaltaisissa kauhuelokuvissa keulahahmona on tyypillisesti tietty murhaaja tai hirviö, joka pysyy samana elokuvasta toiseen, vaikka päähenkilöt vaihtelevat. (Matilainen 2014, 42.)

80-luvulla tunnetuimpia tämän lajityypin edustajia oli Clive Barkerin **Hellraiser**, jossa helvetin demonit nousivat esiin mystisen pulmapelin ratkaisun myötä. Pulmapelin ratkaisija, ja samalla helvetin porttien avaaja, joutui demonien tuomittavaksi ja pääsi kokemaan ”tuskaa ja nautintoa erottamattomana”. Vaikka tarinassa esiintyvät helvetin demonit, ”kenobiitit”, ovat voimakkaita olentoja ja täydellisiä antagonisteiksi, esiintyvät ne kuitenkin enemmän tuomion käytäntöön panijoina kuin varsinaisina päähenkilön vihollisina. Todelliset antagonistit ovat päähenkilön perheenjäsenet, jotka ovat sortuneet hirmutekoihin pakoillessaan kenobiittien tuomiota. Jatko-osissa kenobiittien rooli vaihtelee antagonistista jopa päähenkilön liittolaiseksi.

Viime vuosien yhtenä kuuluisimmista väkivaltaisista kauhuelokuvista voi pitää **Saw'ta**, oikeastaan koko sarjaa. Alun perin nerokkaana elokuvana pidetty ensimmäinen osa sai lopulta liudan jatko-osia, jotka saivat pian maineen ”väkivaltapornona”. Hellraiserin tapaan Sawien päähenkilö ja antagonistit vaihtelevat, mutta itse keulahahmona toimii Jigsaw'nakin tunnettu John Kramer, joka sulloo uhrejaan toinen toistaan julmempiin ansoihin ja pakottaa näitä uhraamaan osia ruumiistaan säilyäkseen hengissä. Kramer pitää itseään jonkinlaisena sankarina, jonka vinksautunut näkemys ihmisten opettamisesta kunnioittamaan omia ja muiden elämiä motivoi hänet kehittämään monimutkaisia juonia rangaistakseen uhrejaan.

4.6 Muita lajityyppejä

Edellä mainittujen tunnetuimpien alalajien lisäksi on vuosien varrella syntynyt lisää omia kauhun lajihaaraamia, jotka joko uudistavat vanhaa, ovat monen tyyppien sekoituksia tai eivät sovi mihinkään selkeään lajityyppiin. Keskityn vain niihin, joissa antagonistilla on suuri merkitys.

4.6.1 Jumpscare

Jumpscare ei ole virallinen nimitys kyseiselle alalajille, mutta se muotoutui varmasti ainakin osittain vuoden 2007 ***Paranormal Activity*** vaikutuksesta tahattomasti omaksi lajikseen. Käytännössä niin sanotuksi ”hyppykauhuksi” voi kutsua mitä tahansa kauhuelokuvaa, jossa katsojan pelottelu ei painotu niinkään pelottavan tunnelman luomiseen tai karmivaan hahmoon, vaan yhtäkkiä ruutuun pomppaavan, kiljuvan hahmon säikyttely-yrityksiin.

Alun perin melko hillityssä käytössä ollut tehokeino muuttui *Paranormal Activity* jälkeen julkaistuissa elokuvissa jatkuvaksi äänen tasojen heittälyksi ja ruutuun ponnahteleviksi asioiksi. Pelko alkoi perustua ihmisen luontaisen, refleksinomaisen reaktion hyväksikäyttöön eikä niinkään kammottavan konseptin luomiseen. Vuosien varrella trendi on kuitenkin alkanut laantua ja siirtynyt enemmän kauhupeleihin, joissa säikyttely toimii haasteena pelaajalle.

4.6.2 Creepypasta

Creepypastat eli alun perin sähköpostitse levinneet kauhutarinat uhkasivat lukijaansa jollain kammottavalla kirouksella, ellei tämä lähettäisi viestiä eteenpäin. Tarinoiden levittämisen ”kopioi ja liitä”-menetelmästä ne saivat nimensä *creepypasta*, jotka ennen pitkää levisivät internetin foorumeille tarinamuotoon, joita esitettiin ”tositarinoina”. (Roy 2014, viitattu 18.2.2019.)

Yksi kuuluisimmista tarinoista lienee Eric Knudsenin vuonna 2009 luoma *Slenderman*, hintelä pitkäkätinen hahmo, jonka kerrottiin kaappaavan lapsia. Hahmo sai suuren suosion ja synnytti valtaavan määrän fanien kirjoittamia tarinoita ja kuvaamia videoita ”todisteeksi” hahmon olemassaolosta. Tarinasta tuli niin suosittu, että se sai oman elokuvansa vuonna 2018.

Creepypastat tunnetaan yleensä nimenomaa antagonisteistaan, jotka vaihtelevat murhaajista aaveisiin, riivattuihin peleihin ja kirottuihin valokuviin. Etenkin internetissä niillä on oma kulttuurinsa, jossa kammottavia olentoja tuotetaan parhaimmillaan kuin liukuhihnalta.

5 ANTAGONISTIEN LUOKITTELU

Tavanomaisesti tietyissä genreissä esiintyville tyypillisille antagonistit, mutta muun muassa elokuvakriittikkona toiminut Andrew Tudor ei tyydy pelkkään yksinkertaiseen lajitteluun, jossa lahoava zombi päätyy selviytymiskauhuun ja moottorisahoja rakastava murhaaja väkivaltakauhuun. Tudor käsittelee antagonisteja paljon laajemmin ja tavalla, josta on tämän tutkielman kannalta enemmän hyötyä (taulukko 1).

Andrew Tudor kutsuu näitä antagonistin sijaan sanalla "uhka" kirjassaan *Monsters and Mad Scientists*. Hän on lajitellut uhkien tyypit omiin lokeroihinsa kolmen eri vertauskohteen perusteella: maallinen ja yliluonnollinen; ulkoinen ja sisäinen; itsenäinen ja riippuvainen. Tudor huomauttaa, että jokaiseen pariin kuuluu laaja skaala eikä yksikään ole täysin absoluuttinen sellaisenaan. (Tudor 1989, 8, 9.)

Käytän kuitenkin näitä pareja määrittämään kauhuelokuvien antagonisteja selvittääkseni, mihin ryhmiin haluan eniten kiinnittää huomiota.

TAULUKKO 1 Vapaa suomennos Andrew Tudorin kauhu-uhkia käsittelevästä kaaviosta (Tudor 1985, 11).

| | Yliluonnollinen | | Maallinen | |
|----------|------------------------------------|-----------------------------------|--|------------------------------------|
| | Riippuvainen | Itsenäinen | Riippuvainen | Itsenäinen |
| Ulkoinen | - taikuus - noituus jne. | - klassiset vampyyrit - muumio | - lääkkeiden luomat hirviöt - bio-olennot | - avaruusolennot |
| Sisäinen | - taikuus - zombit - riivaus | - jotkut ihmissudet - henget | - jotkin psykoosin muodot | - jotkin parasiitit - sairaudet |

5.1 Maallinen ja yliluonnollinen

Perinteiset vampyyrit, ihmissudet, noidat ja zombit ovat tuttuja yliluonnollisia aiheita käsittelevistä kauhuelokuvista. Maallisempia olentoja ovat hullut tiedemiehet, esihistorialliset hirviöt ja jopa avaruusolennot. Näiden kahden ryhmän ero on helppo selittää, mutta tarinoissa tämä harvoin toteutuu niin yksiselitteisesti ja ryhmät sekoittuvat. Kuolematon, ikuisesti perässä seuraava Jason Voorhees *Friday the 13th* -elokuvista on kaikkea muuta kuin maallinen hahmo, vaikka kyseessä onkin "tavanomainen" murhaaja. *The Thing* -elokuvien muotoa muuttava hirviö kaikessa outoudessaan tuntuisi loogiselta luokitella yliluonnolliseksi, mutta tällä vierasperäisellä olenolla ei kuitenkaan ole varsinaisesti yliluonnollisia voimia, vaan itsellemme tuntemattomia kykyjä.

5.2 Ulkoinen ja sisäinen

Onko uhkana ulkoinen tekijä vai taisteleeko päähenkilö omia hallusinaatioitaan vastaan? Ulkoisen ja sisäisen ero, maallisen ja yliluonnollisen tapaan, ei ole aina selkeä. *The Fly* -elokuvan Seth Brundle kokee kammottavia muutoksia kehossaan hänen olemuksensa muuntuessa hiljalleen jättimäiseksi kärpäseksi. Tämä uhka tuli kuitenkin alun perin ulkoisesta tekijästä.

5.3 Itsenäinen ja riippuvainen

Tämä kategoria tarkastelee tapaa, jolla uhka on syntynyt. Itsenäisten antagonistien olemassaolo ja syy toimia ei ole ihmisten aikaansaamaa. Mystisestä mutaatiosta tai saasteesta johtuva zombi-hyökkäys taas on ihmisten tekojen seurausta.

5.4 Universaalisti kammottava antagonisti — onko sellaista?

Kauhun antagonistin teho riippuu monesta tekijästä. Andrew Tudorin käyttämiä termejä mukaillen, joillekin ihmismielen sisäiset uhkat toimivat ulkoisia tekijöitä paremmin. Onhan pelko lähtöisin ihmisestä itsestään. On helpompi uskoa oman minänsä romahtamiseen ja näin ollen pelätä sitä, kuin odottaa maailmanloppua, jossa zombit laahustavat maan päällä viimeisten henkiin jääneiden uhkana. Onko siis todellisuudessa edes mahdollista löytää yhtä yksittäistä tekijää, yhtä uhkaa, jonka tarkastelu fiktiivisessäkin muodossa olisi tarpeeksi tehokas luomaan kauhua?

H.P.Lovecraftin sanoin: "*Ihmiskunnan vanhin ja voimakkain tunne on pelko, ja pelon vanhin ja voimakkain muoto on tuntemattoman pelko.*" (Lovecraft 1927, 17). Syy siihen, miksi ennen kammottaviksi koetut vampyyrit seikkailevat nyt romanttisissa draamoissa ja noidat käyvät noitakoulua nuorille suunnatuissa mysteereissä, on se, etteivät vampyyrit ja noidat kykene enää kannattamaan kauhutarinoita yksinään, ainakaan niiden perinteisessä muodossa. Ne ovat tulleet liian tutuiksi.

Kauhuelokuvien hirviöt ovat muodostuneet ikään kuin symbolismiksi tuntemattomalle. Kun tämä hirviö paljastuu hirviöksi, sitä ei enää pidetä hirviönä. Se menettää salaperäisyytensä. (Kilpeläinen 2015, 74.) Selitys kuulostaa ironiselta, mutta se selittää, miksi monet vanhoista kauhuhahmoista eivät enää toimi.

Lienee syytä myös pohtia antagonistin merkitystä aikakauden trendien mukaan. 80-luvulla maskottimaiseen rooliin tulleet antagonistit toimivat kyseisten elokuvien vetonauloina. Kuitenkin etenkin *Nightmare on Elm Street* -ja *Friday the 13th* -elokuvissa oli humoristisia elementtejä ja päähenkilöt, stereotyyppisesti kuvaten, olivat typeriä teinejä, joihin oli lopulta vaikea samaistua. Kun päähenkilöt olivat epämiellyttäviä, ei tuntunut niin pahalta nähdä niiden kuolevan. Mutta oliko kyseisten elokuvien lopulta tarkoitus edes olla pelottavia? Vai pyrittiinkö niillä nimenomaa ruokkimaan sitä salaista, alkukantaista kiihkoa, johon Jeffrey A. Kottler viittasi?

6 TUTKIMUSMENETELMÄ

6.1 Aiheen määrittäminen ja rajaaminen

Koko lajityyppiä tutkiessani katsoin mainitsemiani esimerkkielokuvia ja kiinnitin huomiota siihen, miten jännitys eri elokuvissa painottui hyvinkin juuri siihen hetkeen, ennen kuin mitään kammottavaa tapahtuu. Lajityypistä riippumatta pelottavien kohtausten tunnelma on ahdistavimmillaan juuri ennen pelottavaksi tarkoitettua otuksen tai muun tapahtuman ilmestymistä ruutuun. Ehkä itse asian kohtaaminen ei tunnu niin pahalta, koska silloin pystyy jo järkeilemään, miten asian kanssa etenee. Mutta kuinka kamppailla tuntemattomaa vastaan?

Päätin siis tutkia ainakin ihmisten suhtautumista tuntemattomaan. Siihen, jonka pitäisi olla ihmisen suurin pelon kohde. Tutkimuksessani kategorisoin kuvia eri lajityyppeihin ja pyydän koehenkilöitä arvioimaan, kuinka epämukavaksi he kokevat kunkin kuvan. Kuvat jaottelen niin, että osassa näkyy mahdollisesti pelottavaksi koettavia hahmoja, kun taas osassa näkyy vain tyhjä, epämääräinen tila. Näin pystyn mittaamaan, koetaanko pelottavamaksi itse hirviö vai pelkkä mahdollisuus siitä, että jossain voi tapahtua jotain pelottavaa, viitaten siis tuntemattoman pelkoon. Minua kiinnostaa nimittäin tutkia, millainen antagonisti toimisi kaikkein parhaiten universaalisti pelottavana.

Tutkimus tulee kuitenkin olemaan vain suuntaa antava, sillä myös eri paikkoihin eri koehenkilöillä voi olla erilaisia ennako-oletuksia. Tulee ottaa huomioon, että esimerkiksi ränsistyneet talot voidaan assosoida kauhuelokuvien kummitustaloihin, jolloin pelko ei välttämättä tule itse talosta, vaan miellyttävästä kauhuelokuvan taloon. Vastaavasti koehenkilöiden mahdolliset fobiat voivat johtaa koetta harhaan, sillä fobiat eivät ole universaaleja pelkoja, vaikkakin monet niistä ovat yleisiä. Kuvat koetaan myös hyvin eri tavalla kuin esimerkiksi videot, joissa leikkaus, äänet ja musiikki luovat jännityksen ja odotuksen tunnetta. Kontrollikuviksi laitetaan myös tavanomaisia paikkoja ja hahmoja, jotta koehenkilö ei osaisi ennakoida asennettaan kokeeseen. En aio kertoa koehenkilöille, mitä tutkimuksessa tutkitaan, muuten kuin pyytämällä heitä arvioimaan kuvien miellyttävyyttä.

Aiemman jaotteluni mukaan joudun myös karsimaan potentiaalisia antagonisteja pois arvioinnista. Koska käytän kuvia, on mielenhäiritseviä ja ihmisestä itsestään syntyviä uhkia mahdoton mitata, tai

ainakin tulkita. Mielensisäiset ongelmat ovat myös niin sanotusti ”järkeviä” ongelmia. Ne ovat mahdollisia, todellisia ongelmia eivätkä täten mielestäni kuulu tuntemattoman pelon skaalaan. Body horror, eli vartalon mutaatioihin liittyvä kauhu päätyy myös luokkaan, jossa pelon syyt ovat järkeviä ja helposti selitettävissä. Kukapa haluaisi esimerkiksi nähdä oman kehonsa täynnä pieniä, syviä reikiä? Minua kiinnostaa antagonistit, jonka aiheuttama kammo johtuu jostain vieraammasta ja ulkoisesta, sillä tällaisen luominen pelottavana on haasteellisempaa. Harva osaa varsinaisesti ”pelätä” tosissaan kauhuelokuvan hirviötä, mutta pelko esimerkiksi oman perheen menettämisestä on paljon samaistuttavampi.

Tutkintatapaa selkeyttääkseni päädyin asettamaan potentiaaliselle antagonistille tiettyjä rajoituksia. Se ei saisi perustua yleiseen fobiaan, se ei saisi perustua shokkiarvoon ja sen täytyisi perustua johonkin konkreettiseen.

Mitä tulee lähdemateriaalista hankkimaani tietoon, kaikki lopulta palaa siihen yhteen ja samaan aiheeseen: tuntemattoman pelko. Kauhutarinat ovat saaneet alkunsa kansantarinoina asioista, joita omana aikanaan ei osattu selittää tieteellisin tai järkiperaisoin keinoin. Mikään muu antagonistit ei toimi paremmin kuin tuntematon.

6.2 Kyselyn toteuttaminen

Koska haluan nimenomaan tietää, mikä valtaosaa ihmisistä kauhistuttaa, päätin toteuttaa määrällisen tutkimuksen, jossa esitän eri tyyppisiä, jännittäviä kuvia Google Formsin kyselylomakkeen avulla. Kyselyä on tarkoitus jakaa sosiaalisessa mediassa, etenkin Facebookissa. Määrällisellä tutkimuksella saan selvitettyä kuinka moni ihminen kokee mitkäkin kuvat kammottaviksi.

Olen jakanut kyselyni kolmesta kuvasta kolmeen eri ryhmään: kuviin, jotka kuvastavat jotain ennalta nähtyä ja tuttua, kuviin, jotka sijoittuvat tiettyyn tilaan, ja kuviin, joiden materiaali ei ole ennestään hyvin tuttua. Tein myös vertailua parin samankaltaisen kuvan välillä, sillä halusin nähdä, tuottavatko ne erilaisia reaktioita.

Pyysin vastaajia reagoimaan kuviin tunteidensa perusteella. Näin mitattiin nimenomaan kuvien herättämää tunnetilaa, oletuksena, että kammo on negatiivisin tunne, jonka vastaaja voi tässä kyselyssä saavuttaa. Vastaaja voi tiedostaa kuvan aiheen karmivaksi, mutta antaa vain yhden pisteen,

mikäli kuva ei kuitenkaan herätä minkäänlaista kammoon viittaavaa negatiivista tunnetilaa. Vastaaja voi kokea kuvasta samanaikaisesti myös inhoa ja huvittuneisuutta, jolloin tämä voi antaa esimerkiksi 2 pistettä. Itse kyselykaavakkeessa tämä oli esitetty ilman edellä mainittuja esimerkkejä.

Mietin kysymyksen asettelua pitkään. En halunnut käyttää vain sanaa "pelko" sillä pelko on sekoitus eri tunteita ja saattaa merkitä eri asioita eri ihmisille. Oletamus siitä, että kukaan suoranaisesti pelkäisi yhtäkään kuvaa, tuntui turhan liioittelevalta sanalta. Päädyin lopulta kuvaamaan arvoasteikon korkeaa ääripäätä sanalla "kammottava". Vastakohtaksi valitsin lauseen "kuva ei herätä negatiivisia tunteita", sillä toinen ääripää ei myöskään voinut olla "neutraali", koska joku voi pitää kuvia myös hassuina. Koska pelko ja kammo ovat sekoitus negatiivisia tunteita, kammottava sopi hyvin toiseen päähän.

Halusin myös tietää vastaajien sukupuolen, iän ja kokemuksen kauhuelokuvien katsomisesta. Sukupuolella ei ole tutkimukseni kannalta suurta merkitystä, mutta oletin, että kysely saattaa hyvinkin alkaa kiertää vain tietyn sukupuolen kesken. Tällöin tutkimustulokset eivät antaisi täysin puolueetonta kuvaa siitä, mitkä asiat koetaan pelottaviksi. Ikäkin kertoo minulle enemmänkin sen, löytyykö kauhun fanikuntaa enemmän nuoresta vai vanhemmasta sukupolvesta. Pyysin vastaajia kertomaan vain sen, ovatko he yli vai alle 25-vuotiaita.

Tieto vastaajien kokemuksesta kauhuelokuvien suhteen antaa minulle hyvän käsityksen siitä, kuinka todennäköisesti kyseinen vastaaja on turtunut kaikenlaiseen kammottavaan materiaaliin. Kauhuelokuvat ovat nykyään myös kauhun formaateista tunnetuin ja yleisin. Oletukseni on, että kokeneempi kauhuelokuvien katsoja ei koe kuvia yhtä järkyttäväksi kuin kauhuelokuvia hyvin vähän katsoneet. Monet myös saattavat vastata kauhistuttavien kuvia testaavaan kyselyyn vain todistaakseen itselleen, ettei tämänkaltaisen materiaali missään nimessä kauhista heitä.

Helpottaakseni kyselyn tulosten tulkintaa itselleni jaottelin kuvat karkeasti kolmeen eri ryhmään. Ryhmään 1 valitsin joukon mielestäni tavanomaisia, hyvin tunnettuja kauhuhahmoja. Oletukseni oli, että nämä kaikki saivat matalat pisteet arvoasteikolla, sillä ne ovat pyörineet niin valkokankailla kuin populaarikulttuurissa niin monia vuosia, että niihin on vaikea suhtautua vakavasti. Näihin kuuluivat Friday the 13th -elokuvan Jason Voorhees, Screamin Ghostface sekä Kauna-elokuvien ryömivää nuorta naista muistuttava hahmo.

Ryhmään 2 valitsin tilaa ilmaisevia kuvia. Hämärät metsät ja kellarit kuvaavat hyvin tuntematonta, mutta niistä huokuu myös hyvin paljon tuttua. Niin paljon, että en oikeastaan uskoisi kenenkään kauhistuvan hämyisestä metsästä taikka ränsistyneestä talosta. Ripottelen kuvia kuitenkin eri väleille kyselyä nähdäkseen, muuttuvatko vastaajien tunteet selkeästi missään vaiheessa kyselyä, nähtyään välissä jännittävämpiä kuvia. Tätä on kuitenkin vaikea mitata näin lyhyessä kyselyssä, mutta aihe tuntui kiinnostavalta kokeilla.

Ryhmään 3 valitsin joukon "aitoja" valokuvia hirviöistä, joihin todellisuudessa taiteilija Trevor Henderson on maalannut omia olentojaan. Hendersonin kuvissa on ihmisen kaltaisia, mutta vääristyneitä hahmoja. Uskon, että kuvat sekä olisivat valtaosalle tuntemattomia että herättäisivät enemmän negatiivisia tunteita kuin muut kuvat. Valitsin Hendersonin töistä viisi erilaista kuvaa, joissa jokaisessa näkyy karu hahmo erilaisissa ympäristöissä.

6.3 Kyselyn tulokset

Vuorokauden avoinna ollut kyselyni keräsi kaikkiaan 7533 vastausta (liite 1). Valtaosa kyselyyn vastanneista, 98 %, oli naisia. Tämä johtuu todennäköisimmin kyselyn leviämisestä naisvaltaisessa Facebook-ryhmässä, nimeltään "Naistenhuone", jossa mielenkiintoinen aihe innoitti vastaamaan. Vahva kallistuminen tiettyyn sukupuoleen ei suoranaisesti kerro kauhun suosioista naisten kesken, vaan kertoo ainoastaan siitä, minkä ryhmän kysely parhaiten saavutti.

Vastaajista valtaosa, 47,4 % katsoi kauhuelokuvia satunnaisesti. Hyvin korkealle nousi myös kauhuelokuvia usein katsovien määrä, joka oli 44 %. Tämä ilmenee vastauksissa niin kuten epäilin, eli monet todennäköisesti vastasivat kyselyyn vain nähdäkseen, tuottaako yksikään kuvista jännittyneitä reaktiota. Kokeneemmat kauhuelokuvien katsojat reagoivat kuviin keskimäärin rauhallisemmin kuin kokemattomammat.

Koska miesten otanta oli merkittävästi pienempi, vain 114 vastaajaa, ei miesten ja naisten vastauksia voi verrata toisiinsa objektiivisesti. Miesten ja naisten vastauksia ei täten ole eroteltu toisistaan mitenkään. Miespuolisista vastaajista yli 52 oli katsonut kauhuleffoja usein ja toinen 52 satunnaisesti. Vain kymmenen ei katsonut kauhuelokuvia ollenkaan.

Olen jakanut tulokset kolmeen ryhmään vastanneiden kauhuelokuvakokemusten perusteella. Tämä antaa minulle helpoimman keinon vertailla erilaisilla hermoilla varustettujen ihmisten näkemystä kauhusta. Esittelen jokaisesta ryhmästä korkeimmat ja matalimmat pisteet saaneet kuvat.

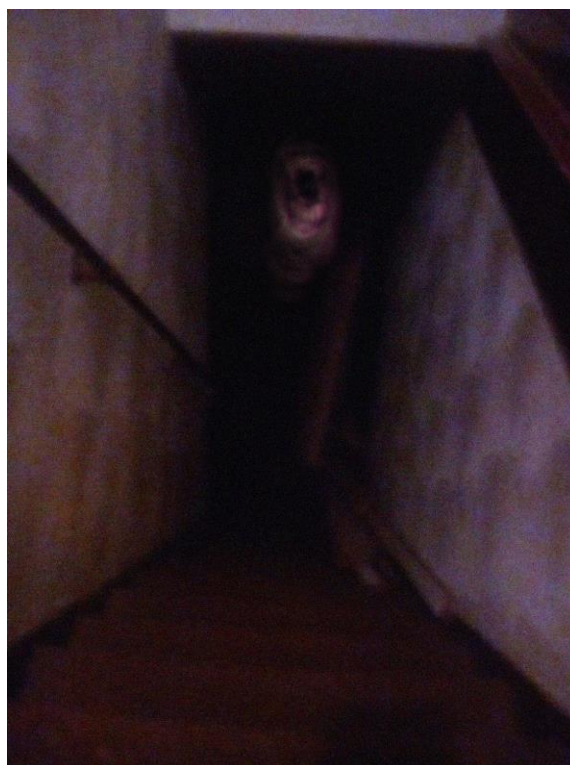
6.3.1 Kokemattomat kauhunkatselijat

Kaikista vastaajista vain 8,6 % ilmoitti, ettei katso kauhuelokuvia ollenkaan. Tämän vastaajaryhmän pistekeskisarvo asteikolla 1–5 kaikille kuville oli 3,44. He kokivat kaikki kuvat inhottavimpana kuin kaksi muuta ryhmää.

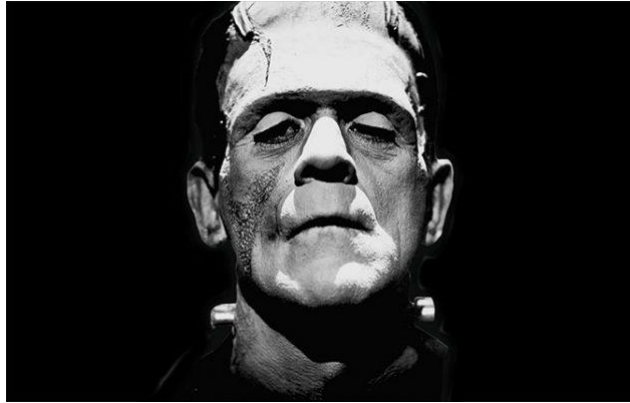
Kaikkein korkeimman pistekeskisarvon, 4,5, tässä ryhmässä sai kellariin ryömivä kalpea naishahmo (kuva 1). Selkeä valtaosa tästä ryhmästä mielsi kuvan kammottavana. Korkean 4,4 pisteen saaliin keräsi myös toinen kellariolento (kuva 2), joka oli Trevor Hendersonin luomus. Ensimmäisenä esiintyvä Frankensteinin hirviö sen sijaan ylsi vain 2,1 pisteeseen (kuva 3).



KUVA 1. Kuvan keskiarvo tässä ryhmässä 4,5 (Batwingdreams 2019).



KUVA 2. Kellarista nousevan hirviön keskiarvo oli tässä ryhmässä toiseksi suurin, 4,4 pistettä (Henderson 2019).



KUVA 3. Frankensteinin hirviö ei vakuuttanut. Kuvan keskiarvo tässä ryhmässä 2,1 (Alamy 2019).

6.3.2 Satunnaiset kauhunkatselijat

Vastaajista 47,4 %:n enemmistö on katsonut muutaman kauhuelokuvan satunnaisesti. He antoivat kuvien keskiarvoksi 3,1.

Myös tässä korkeimmat pisteet keräsi kellariin laahautuva pitkähiuksinen hahmo 4,4 pisteellä. Myös toinen kellarista nouseva olento tuli jälleen toiseksi 4,2 pisteellä. Frankensteinin hirviö piti tämänkin ryhmän rauhallisena 1,8 pisteen keskiarvolla. Kummatkin kaksi tähän mennessä mainittua ryhmää oli myös yhtä mieltä kolmanneksi karmeimmasta kuvasta, joka sai molemmissa ryhmissä yli 3,8 pisteen keskiarvon (kuva 4), jälleen Trevor Hendersonin kuvanmuokkaus.

6.3.3 Kokeneet kauhunkatselijat

44 % vastaajista katsoi kauhuelokuvia usein. Heille kuvat aiheuttivat huomattavasti vähemmän epämiellyttäviä tunteita ja antoivat kuvien keskiarvoksi 2,7 pistettä.

Kokeneet katsojat vaivautuivat antamaan Frankensteinin hirviölle vain 1,5 pistettä. Toiseksi alhaisimman pistemäärän 1,7 pisteellä sai Ghostface (kuva 5). Toinen ikoninen kauhuhahmo, Jason Voorhees, sai vain 1,9 pistettä (kuva 7).



KUVA 4. Juuri ja juuri havaittavissa oleva olento pääsi kolmannelle sijalle 3,8 pisteellä satunnaiskatsojien joukossa (Henderson 2019).



KUVA 5. Vain 1,7 pistettä. Yli 3300 vastaajaa ei havainnut negatiivisia tunteita itsessään katsellessaan tätä kummitusnaamiota (Screamprank 2012).

Siinä missä vähän kauhuelokuvia katselleet antoivat matalimpana pisteenä 2,1 Frankensteinin hirviölle, tässä ryhmässä kolme kuvaa sai 2,1 pistettä matalamman keskiarvon ja yksi tasan 2,1 (kuva 6).



KUVA 6. Tämä pitkäkaulainen olento sai 2,1 pisteen keskiarvon kokeen kauhunkatselijoiden joukossa (Henderson 2019).



KUVA 7. Jason Voorheesin keskiarvo riitti 1,9 pisteeseen (Sideshow 2019).

Ryhmät olivat kuitenkin yhtä mieltä kammottavimmasta kuvasta. Kellariin luikerteleva tyttö ansaitsi kauhuelokuvia usein katselevien ryhmässä ainoana yli 4 pisteen keskiarvon (kuva 1). Toinen kellarissa seikkaileva olento sai myös tässä ryhmässä korkeat 3,9 pisteen keskiarvon (kuva 2).

6.4 Tulosten yhteenveto ja väliinpuotoajat

Vaikka ryhmien antamien pisteiden keskiarvojen välillä oli selkeitä eroja, olivat niin kauhuelokuvien vakituiset katsojat kuin niitä välttelevätkin yhtä mieltä siitä, mitkä kuvat miellettiin kammottaviksi ja mitkä ei. Jokaisessa ryhmässä kuvat asettuivat samoille sijoille, vaikka reaktioiden voimakkuus tuntui vaihtelevan.

Kuvien järjestyksen vaikutusta ei voida ainakaan suoraan osoittaa tuloksista. Alkupäähän laitettu kuva pimeästä kellarikäytävästä aiheutti voimakkaamman kammon reaktion, kuin kyselyn loppuun laitettu kuva synkästä metsästä. Kaikissa ryhmissä kuva ränsistyneestä talosta pysyi pisteiltään 2,2 ja 2,9 välivaiheilla (kuva 8).



KUVA 8. Pisteiltään keskittien rauniot eivät kammottaneet valtaosaa suuresti, mutta monet eivät tunteneet oloaan mukavaksi (Amyscrypt 2019).

Seuraavien kuvien keskiarvot pysyivät asteikon keskivaiheilla eivätkä erottuneet merkittävästi joukosta. Viittaaan niihin väliinpuotoajina.

Pimeän metsän keskiarvo ylsi pisteeseen 3 ainoastaan kauhua vähän katsoneiden parissa (kuva 9). Kammottavimmaksi tilakuvaksi vastaajat äänestivät hämärän kellarin, joka sai hieman yli kolmen pisteen keskiarvon jokaisessa ryhmässä (kuva 10).



KUVA 9. Pimeä metsä ei kammottanut tarpeeksi erottuakseen joukosta (Wyckoff 2013).



KUVA 10. Tilakuvista kammottavin (Dgrosso23 2011).

Trevor Hendersonin kuvat aiheuttivat hyvin negatiivisia reaktioita myös näissä asteikon keskivaiheille jääneissä kuvissa. Kaihdinten takaa kurkisteleva otus sai parhaimmaksi keskiarvokseen 3,7 kokemattomilta kauhunkatsojilta, mutta kokeneille kuva aiheutti jopa hilpeyttä (kuva 11). Hahmo sai kuitenkin myös lukuisia viiden pisteen arvioita. Hendersonin toinen kuva aiheutti jopa 3,8 pisteen reaktion kokemattomien kauhunkatselijoiden ryhmässä, mutta muut ryhmät pysyivät 3,2 ja 3,5 välillä (kuva 12). Keskiarvo oli kuitenkin väliinputoajien joukossa korkeimpia.



KUVA 11. Hahmo herätti ristiriitaisia reaktioita (Henderson 2019).



KUVA 12. Kuva sai väliinputojissa korkean keskiarvon (Henderson 2019).

Toisen, "Itoum"-nimimerkillä tunnetun taiteilijan groteski olento aiheutti ehkä keskinkertaisimmat reaktiot ja pääsi korkeimmillaan 3,2 pisteen keskiarvoon (kuva 13).



KUVA 13. Tämä etäisesti kurkkua muistuttava olento pääsi korkeimmillaan 3,2 pisteen keskiarvoon (Itoum 2010).

POHDINTA

6.5 Tulosten analysointi

Yksikään kuvista ei jäänyt ilman negatiivista reaktiota. Joukosta kuitenkin erottuivat selvästi ne, joita kaikki ryhmät pitivät mukavampina ja joita ryhmät pitivät kammottavimpina. Näistä oltiin eri ryhmissäkin keskimäärin samaa mieltä. Yksimielisyyttä kuvien kammottavuudesta korostavat kuvien samat sijoitukset pisteiden mukaan ryhmästä riippumatta. Voidaan siis olettaa, että nämä yli 7500 vastaajaa ovat keskimäärin samaa mieltä siitä, mikä on todellakin kammottavaa.

Tutut ja tavanomaiset paikat eivät herättäneet kammoksuntaa samalla tavalla kuin oudommat kuvat. Olin halunnut nähdä, vaikuttaisiko tilaa esittävien kuvien sijoittelu mitenkään kyselyn tuloksiin, mutta jo heti alkupäähän asetettu kuva pimeästä kellarista kauhistutti vastaajia paljon enemmän, kuin loppupäässä kaikkien hirviöiden jälkeen esiintyvä synkkä metsä, joka taidettiin pikemminkin ottaa ilolla vastaa. Kammottavimmaksi kuvaksi kaikissa vastaajaryhmissä valikoitui kellariin ryömivä tyttö, jota olin itse pitänyt kliseisenä ja tavanomaisena. Aloin vastauksia katsellessani pohtia, että olin saattanut tässä kohtaa tehdä yhden niistä virheistä, joita olin pyrkinyt välttämään.

Vaikka hahmo on hyvin tunnettu, en esimerkiksi halunnut laittaa yhtään kuvaa Stephen Kingin IT-elokuvan klovnista, Pennywisestä. Syy tälle on vuosien varrella tahattomasti tekemäni empiirinen tutkimus: erittäin moni tuntemistani IT:n 90-luvulla nähneistä henkilöistä on pellekammoinen. Tämä oli pääsyy sille, miksi en käyttänyt hahmoa ollenkaan, vaikka oletinkin, että se olisi voinut pärjätä tuttuun hahmojen arvioinnissa paremmin kuin Jason tai Ghostface. Se olisi kuitenkin voinut olla fobiaan perustuva ylikorostuminen arvioinnissa.

Näin uskon käyneen myös ryömivän tytön kanssa. 69 % kaikista vastaajista oli alle 25-vuotiaita. He ovat siis hyvällä todennäköisyydellä nähneet Kaunan tai The Ringin kaltaiset elokuvat hyvin nuorina. Kummassakin elokuvassa antagonistina toimii tytön hahmossa ilmaantuva vihamielinen aave, joka ennen pitkää tappaa jokaisen, joka on joutunut tämän kirouksen alaiseksi. On mahdollista, että tilanne on samanlainen kuin Pennywisen kanssa: sen sijaan että hahmo olisi tullut liian tutuksi, se on muuttunut jonkinasteiseksi fobiaksi. Mahdollista on myös, että hahmo ei olisikaan tarpeeksi tuttu. Hahmo ryömii pimeydessä, eikä sen kasvojakaan erota kunnolla. On vaikea sanoa

ehdottomasti, onko tähän kuvaan kohdistuvassa kammossa syynä sen vieraus vai muistot siitä, miten kammottava esimerkiksi Kaunan koriseva ja natiseva, nytkien liikkuva aave on.

Huomioitavaa on myös, että kaikki kellarikuvat saivat omassa kategoriassaan korkeimmat pisteet: tilaa kuvaava kellarikuva sai jokaisessa ryhmässä noin 3,5 pistettä; tutumpia kauhuhahmoja kuvaava kellarityttö sai jokaisessa ryhmässä yli 4 pistettä; tuntemattomia hahmoja edustava epämuodostunut kellariolento sai keskimäärin 4 pistettä. Kellarit voin itsekkin tietyllä tapaa liittää useisiin eri pelkoihin. Niissä yhdistyy pahimmillaan ahtaus, kosteus ja pimeys, ja etenkin pimeys voi liittyä kaikkein voimakkaimmin tuntemattoman pelkoon. Kellarit ovat myös lähes poikkeuksetta jyrkän, kaupan porraskäytävän juurella, joka tuskin auttaa yhtään, mikäli mieli on taipuvainen laukkamaan liiaksikin. Onko todellisen kauhun totuus homeisten kellareiden ja hirviöiden yhdistelmässä? Rehellisesti sanoen kuvasarjan kautta tarkasteltuna kellarikuvat olivat myös ehkä kaikkein dynaamisimpia. Muutaman kliseisen pahismuotokuvan jälkeen kellarin synkkään pimeyteen syöksyvä perspektiivi voi tuntuakin dramaattiselta.

Suuri määrä vastaajista oli kokeneita kauhuelokuvien katsojia, ja he antoivat keskimäärin alhaisimmat pisteet kuville. Aihe oli kauhu, joten tietenkin kauhuelokuvien fanit saapuivat paikalle. Tämä herättikin toisen kysymyksen: hakevatko kauhufanit edes kauhun tunnetta? Heihin eivät siis nähtävästi päde teoriat siitä, että he haluaisivat kokea kauhua turvallisessa ympäristössä. Onko kyse jostakin alkukantaisemmasta? Haluammeko saada muistutuksen oman elämämme katoavaisuudesta vai nautimmeko vain saadessamme nähdä jotain ”kiellettyä”?

Epäilen, että kyseessä olisi kuitenkin mitään sairaalloista, niin kuin monet kauhufanit joskus vitseilevät omasta kauhuharrastuksestaan. Jos kauhusta nauttiminen olisi yhteiskunnallemme haitallinen elementti, olisiko se lajityyppinä selvinnyt niiltä ajoilta asti, jolloin kauhutarinoita kerrottiin luolamaalauksien elävöittämänä leiritulen äärellä? Ihmiskunta on käsitellyt kauhussa politiikkaa, vaa-roja, uskontoja, yhteiskunnan ongelmia, homofobiaa, sairauksia, mielenterveyden ongelmia, rasis-mia, seksuaalista hyväksikäyttöä, luokkaeroja, rakkaiden menettämistä... kaikkea mitä ihminen voisi kuvitellakaan pelkäävänsä. Kauhu on tarjonnut mahdollisuuden käsitellä kaikkia ihmiskunnan pelkoja.

6.6 Millainen siis on tehokas antagonisti kauhussa?

Yhden asian kyselyn mielestäni varmisti: tuntemattoman pelko todellakin on se voimakkain. Vaikka kellariin luisuva tyttö aiheuttikin voimakkaan reaktion monissa, korkeille pisteille kuvaryhmissä pääsi kuitenkin lajitelmani Trevor Hendersonin editoimia ja maalaamia kuvia. Vaikka omana alkuperäisenä oletuksena olikin se, että kuvien epätavallisuus ja tuntemattomuus toi näille muita korkeammat pisteet, voi syy olla myös Hendersonin tavasta luoda hahmojaan ja tunnelmaa niiden avulla. Hän kuitenkin yhdistelee useita kauhun elementtejä kuvissa, ja saa pimeyden painostavan tunnelman korostamaan hänen epämuodostuneiden olentojensa mahdottomuutta. Hahmoissa on paljon inhimillisiä piirteitä, mutta niissä on jotain pielessä.

Tämä kuitenkin vahvistaa ainakin yhden käsitykseni tuntemattomasta, tai ainakin omaperäisyydestä. Jokainen voi jo arvata, ettei Frankenstein sellaisenaan herätä kauhun tunteita, toisin kuin omana aikanaan ensi kertoja valkokankaalla. Silloin omana aikanaan se oli kuitenkin sitä tuntemattontaa ja omaperäistä. Samaa tuntemattoman tunnetta ovat tavoitelleet lukuiset muutkin uudet tulkokkaat ja aina niiden salaperäisyys ja kammo hälvenee ajan mittaan. Universaalisti tehokkaan ja toimivan antagonistin tai uhkan luominen voi siis olla vain hetkellistä, sillä ennen pitkää ehdimme jo tottua uuteen hirviöön.

Jos pelkästään kauhun tunteen luominen ei ole se tärkein kriteeri, kenties voisi ehdottaa, ettei kauhun tunne ole antagonistissakaan tärkeintä. Kauhun historiassa on lukuisia mieleenpainuvia hahmoja, joista tunnetuinpien hirviömäisyys on karissut aikakausia sitten. Pelottavimpina kauhutarinat tuntuvatkin muodostuvan päässämme, kun kuulemme kauhutarinan ensi kertaa ja saamme muokata sen mielessämme omien pelkojemme veroiseksi. Monet käsikirjoittajat ja ohjaajat tiedostavat kauhun ja komedian hienoisen rajan ja käyttävät sitä häpeilemättä hyväkseen. Ehkä kuolemalle nauraminen olisikin vaihteeksi hyvästä?

Vaikka ei kykenisikään luomaan kuin pienen hetken ajan universaalia kauhua, se on kuitenkin sen pienen hetken juuri se oikea hirviö jollekin. Nykypäivän nopeatahtisessa mediassa hahmosuunnittelutaidot ovat tarpeen. Kenties kyselyssäni epämuodostuneet hahmot luonut Trevor Henderson on saanut parhaiten kiinni siitä oikeasta ajatuksesta. Hän luo paljon erilaisia olentoja, sekoittaa ne omaan maailmaamme ja tuottaa tätä materiaalia usein, joten jotain uutta on oikeastaan jatkuvasti nähtävillä.

6.7 Loppusanat

Kauhuelokuvaan kohdistuva kritiikki johtuu mielestäni paljon siitä, miten kaavamaiseksi kyseinen lajityyppi on muuttunut. Jokainen lajityyppi on ehkä osittain tiedostamatta aseteltu omaan muottiinsa. Tämän seurauksena samat kliseet, samankaltaiset hahmot ja tarinat kiertävät lajityypissä kerta toisensa jälkeen.

Kyselyni osoittaa, ettei pelon tunne ole kauhussa kaikille olennaisin syy katsoa kauhua. Ehkä tästä johtuen käsikirjoittajat pääsevätkin helpommalla, sillä riittää, että kauhuelokuva tarjoaa edes jonkinlaista viihdettä. Mielestäni on kuitenkin tärkeää, että kauhun tekijöillä olisi suurempi mielenkiinto luoda omaperäisiä ideoita ja hahmoja. Lajityypin kohteleva halpaa viihteenä on johtanut syystäkin kauhun aliarvioimiseen. Tämän takia toivon, että tutkielmani asettaisi suurempia odotuksia kauhulta niille, jotka tulevaisuudessa pyrkivät luomaan omia kauhutarinoita ja hahmojaan, tai kuuluvat lajityypin faneihin.

Tutkielma selvitti omia näkemyksiäni ja suhtautumista kauhuun. Koska tiedostan nyt, kuinka suuria reaktioita tuntematon saattaa muille aiheuttaa, haluan ehdottomasti pyrkiä omaperäisemmän kauhutaiteen luomiseen ja kehittää lajityyppiä kunnioitettavampaan suuntaan.

LÄHTEET

Alanen, Antti & Alanen Asko 1985. Musta peili, Kauhuelokuvan kehitys Prahan ylioppilaasta poltergeistiin. Helsinki: Suomen elokuva-arkisto.

Julkunen, Marja-Liisa & Koikkalainen 2018. Nyt iskee pelko: Pelko tieto- ja kaunokirjallisuudessa ja suomalaisten kokemuksessa. Joensuu: Kirjokansi.

Kilpeläinen, Tapani 2015. Silmät ilman kasvoja: kauhu filosofiana. Tallinna: Eurooppalaisen filosofian seura ry.

Kottler, Jeffrey A. 2011. The lust for blood : why we are fascinated by murder, horror and violence. New York: Prometheus Books.

Lawrence, Patricia & Palmgreen 1996. Horror films: current research on audience preferences and reactions. Mahwah: Lawrence Erlbaum.

Lovecraft, H.P. 2018. Yliuonnollinen kauhu kirjallisuudessa. Suomentanut Juri Nummelin. Turku: Savukeidas. Alkuperäisjulkaisu 1927.

Leppälahti, Maria 2018. Kaiken maailman kauhua: Kauhu ilmiötä ja harrastuksena. Turku: Apatura.

Matilainen, Hanna 2014. Mitä kummaa - opas kotimaiseen spekulatiiviseen fiktion. Helsinki: BTJ Finland Oy.

Newman, Kim 1988. Nightmare movies: a critical history of the horror movie from 1968. London: Bloomsbury.

Roy, Jessica 2014. Behind Creepypasta, the Internet Community That Allegedly Spread a Killer Meme. Time. Viitattu 18.2.2019, < <http://time.com/2818192/creepypasta-copyypasta-slender-man/> >.

Schneider, Steven Jay 2009. 101 kauhuelokuvaa, jotka jokaisen on nähtävä edes kerran elämässään. Helsinki: Readme.fi Oy.

Schepelern, Peter 1986. Lajityyppikäsité ja kauhuelokuva. Suomentanut Raimo Kinisjärvi. Teoksessa Kun hirviöt heräävät – Kauhu ja taide. Toim. Raimo Kinisjärvi & Matti Lukkarila. Oulun elokuvakeskuksen julkaisusarja 6. 2. painos. Oulu: Pohjoinen. 8–30.

Skal, David J. 1994. The Monster show: a cultural history of horror. New York: Penguin Books

Tieteen termipankki. Kirjallisuudentutkimus: kauhuromaani. Viitattu 4.5.2019

<<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:kauhuromaani>>

Tudor, Andrew 1989. Monsters and mad scientists: a cultural history of the horror movie. Oxford: Basil Blackwell LTD

Vilka, Hanna 2007. Tutki ja mittaa: määrällisen tutkimuksen perusteet. Helsinki: Tammi.

KUVALÄHTEET

KUVA 1. Batwingdreams, 2012. Tumblr-blogimerkintä. Viitattu 3.5.2019

<https://batwingdreams.tumblr.com/post/26053864460/gah>

KUVA 2. Henderson, Trevor 2019. Viitattu 3.5.2019

<<https://slimyswampghost.tumblr.com/post/182416478819/the-basement-chattered-and-keened-and-he-threw-the>>

KUVA 3. Alamy, 2017. Viitattu 3.5.2019

<<https://www.countrylife.co.uk/out-and-about/theatre-film-music/did-mary-shelley-really-write-frankenstein-156234>>

Alkuperäinen <https://www.alamy.com/>

KUVA 4. Henderson, Trevor 2019. Viitattu 3.5.2019

<<https://slimyswampghost.tumblr.com/post/182026450584/wilderness-retreat-1998>>

KUVA 5. ScreamPrank, 2012. Viitattu 3.5.2019

< <https://www.youtube.com/watch?v=xhbnZ5Cvjpc>>

KUVA 6. Henderson, Trevor 2019. Viitattu 3.5.2019

<<https://slimyswampghost.tumblr.com/post/178015005769/every-night-it-curved-into-his-dreams-folding>>

KUVA 7. Sideshow, 2016. Viitattu 3.5.2019

<<https://dailydead.com/photos-sideshow-sixth-scale-jason-voorhees-figure-premium-art-print/>>

alkuperäinen < <https://www.sideshow.com/>>

KUVA 8. AmysCrypt, 2019. Viitattu 3.5.2019

<https://amyscrypt.com/haunted-mansion-malaysia-bukit-tunku/>

KUVA 9. Wyckoff, Ryan 2013. Viitattu 3.5.2019

https://www.dphotographer.co.uk/image/326882/the_scary_forest

KUVA 10. dgrosso23, 2011. Viitattu 3.5.2019

<https://www.flickr.com/photos/damongrosso/6854531099/in/album-72157629266004423/>

KUVA 11. Henderson, Trevor 2019. Viitattu 3.5.2019

<<https://slimyswampghost.tumblr.com/post/181698879654/i-got-him-its-not-too-late-and-i-finally-got>>

KUVA 12. Henderson, Trevor 2019. Viitattu 3.5.2019

<https://slimyswampghost.tumblr.com/post/177543476594/rushing-to-the-corner-store-for-junk-food-right>

KUVA 13. Itoum, 2010. Viitattu 3.5.2019

<https://www.deviantart.com/itoman2010/art/Porcupine-173013138>

Kyselyn kuvat ja tulokset

KYSYMYKSET

VASTAUKSET

7 533

Osio 1/2

Mikä pelottaa?

Arvioi seuraavien kuvien kammottavuutta asteikolla 1-5, jossa arvolla 1 kuva ei herätä ollenkaan negatiivisia tunteita ja arvolla 5 kuva on kammottava.

Huomioi vastauksissasi kunkin kuvan visuaalinen sisältö ja sen aiheuttama tunne. Kuvan tarinan tunteminen ei ole vastauksen kannalta oleellista.

Kysely ei sisällä jumpscareja eikä väkivaltaisia kuvia.

Minkä ikäinen olet?

- Alle 25
- 25-vuotias tai vanhempi

Sukupuolesi?

- Mies
- Nainen
- Muu



Katsotko kauhuelokuvia?

- En ollenkaan
- Olen nähnyt muutaman satunnaisesti
- Katson niitä usein

Arvioi kuvien kammottavuus asteikolla 1-5

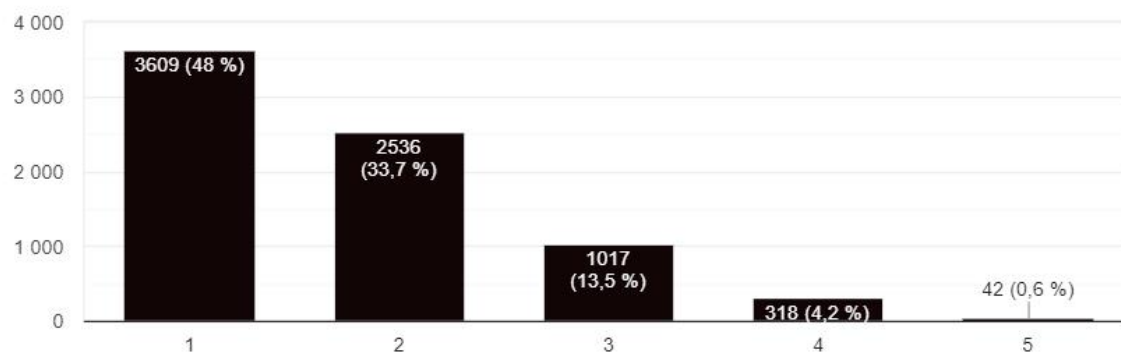
Kuvaus (valinnainen)

1.



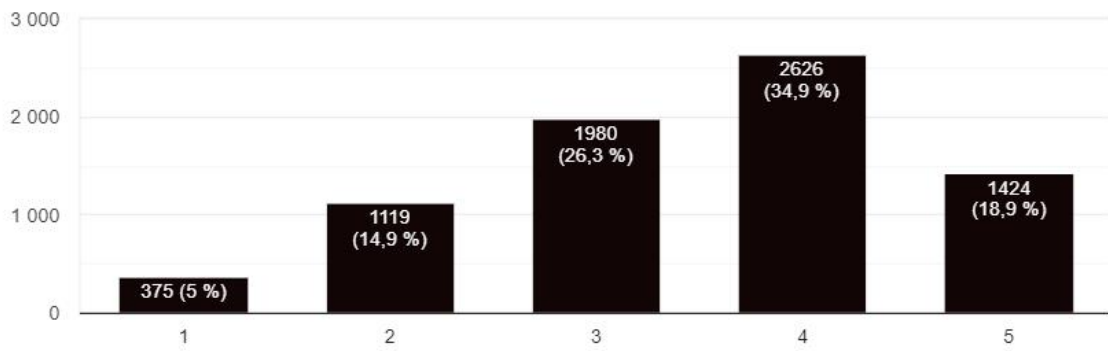
1 2 3 4 5

Kuva ei herätä negatiivisia tunteita Kuva on kammottava

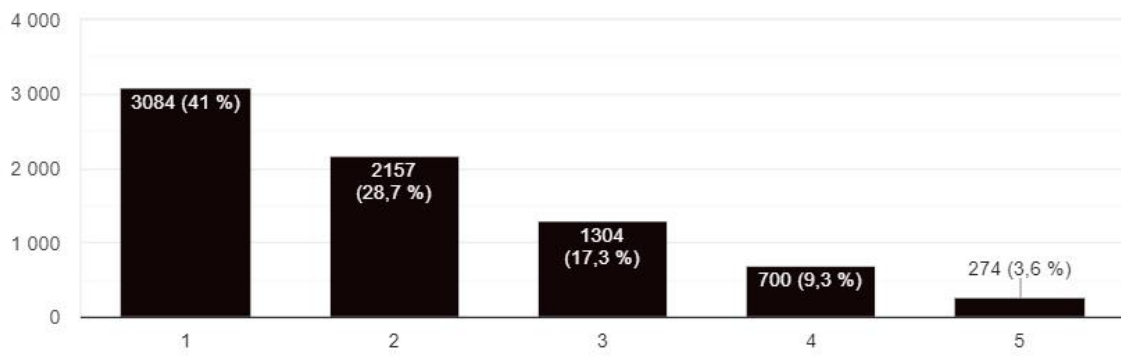


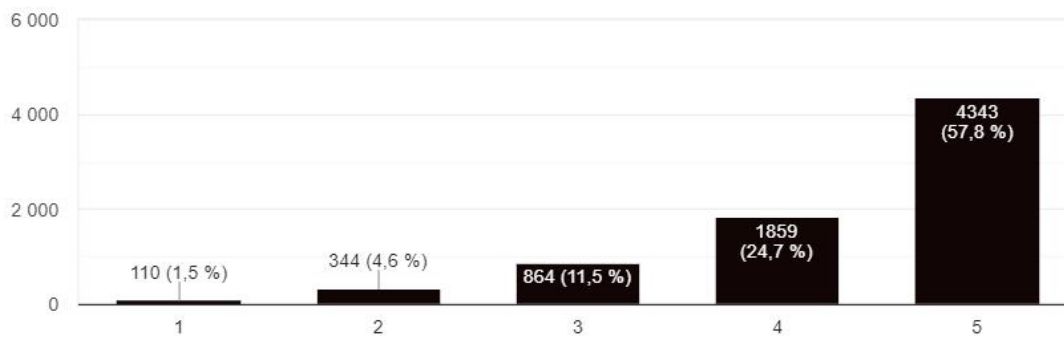
7 524 vastauksia

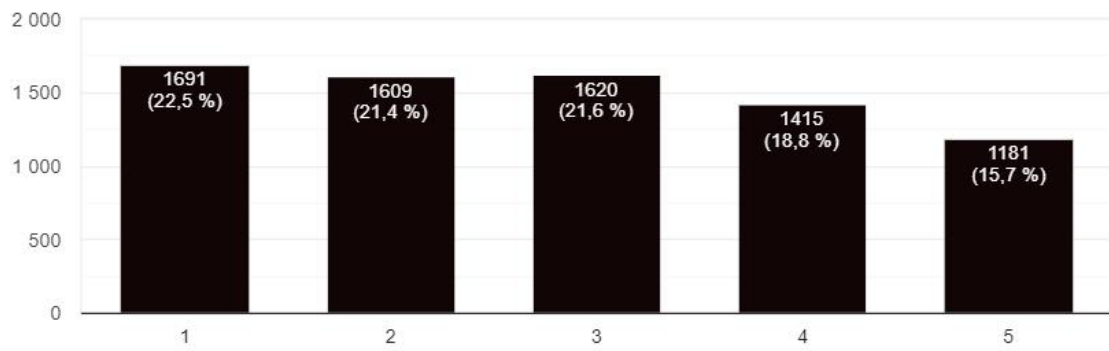
2.

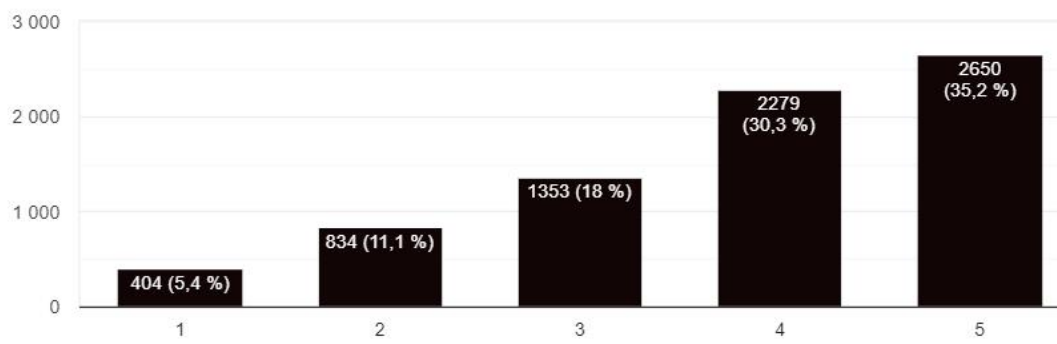


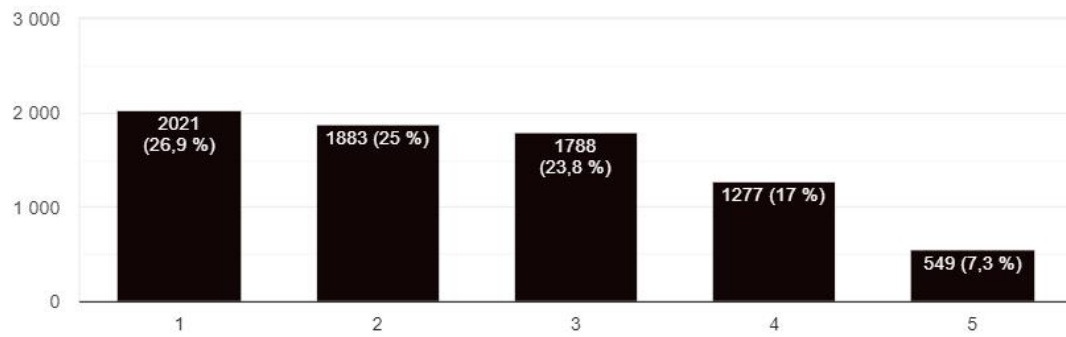
3.

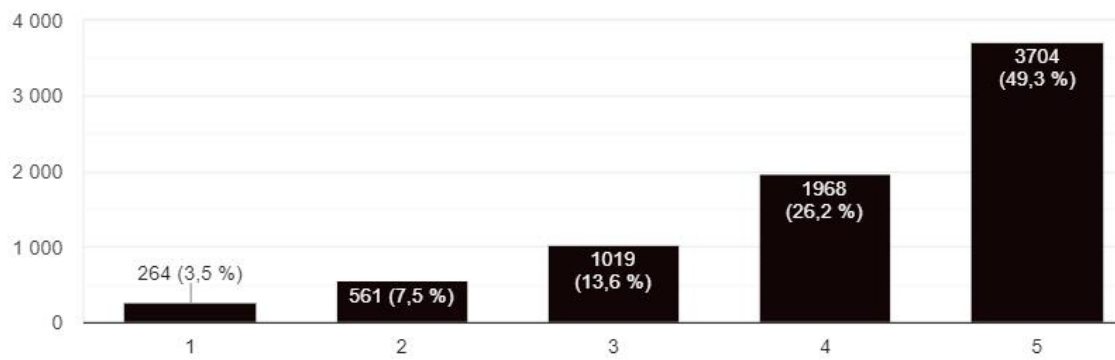
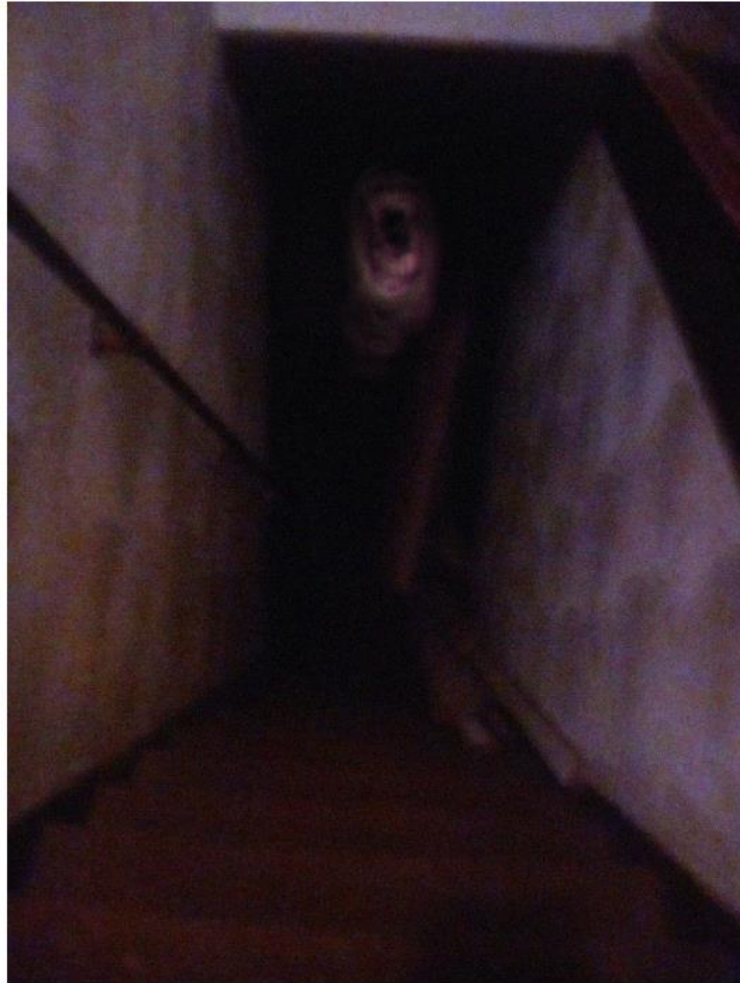


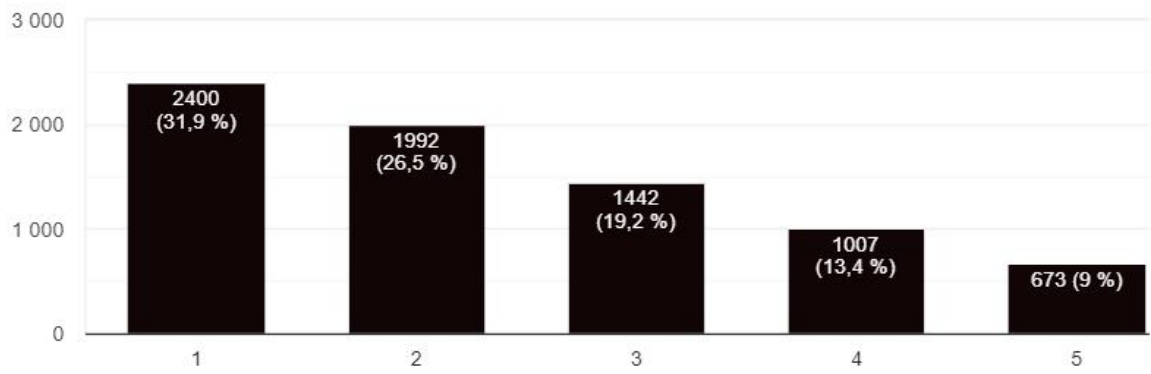


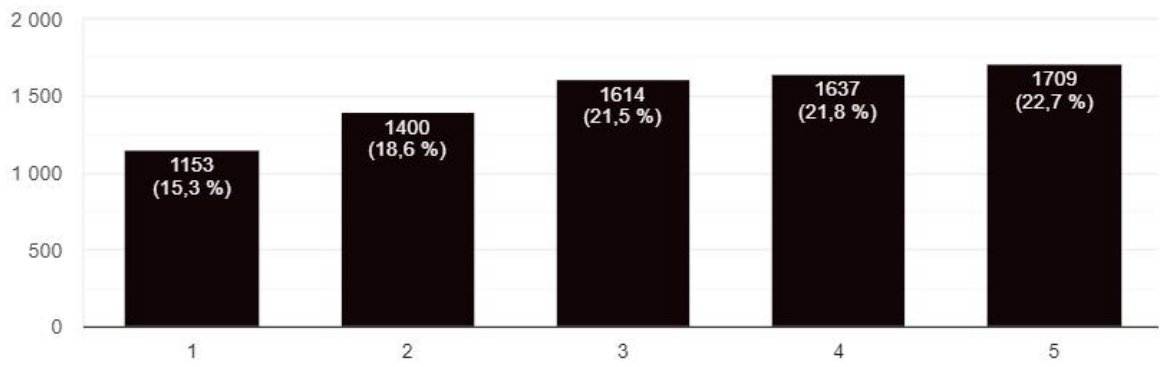


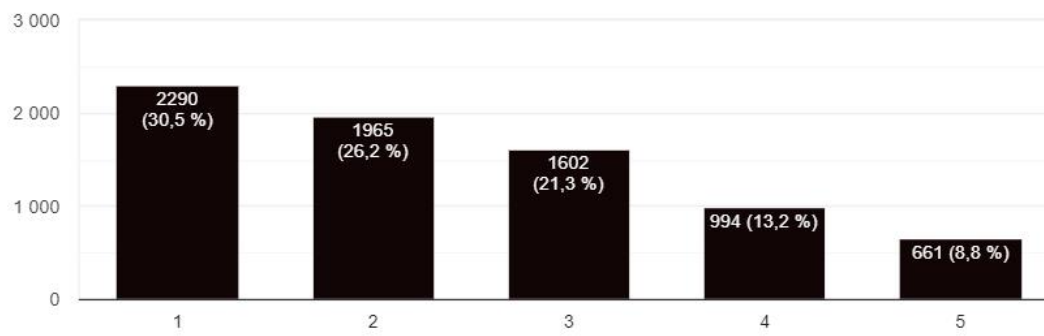


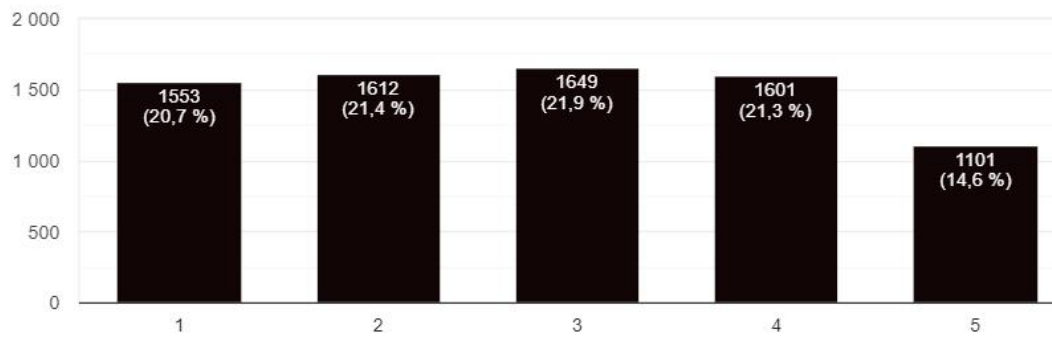


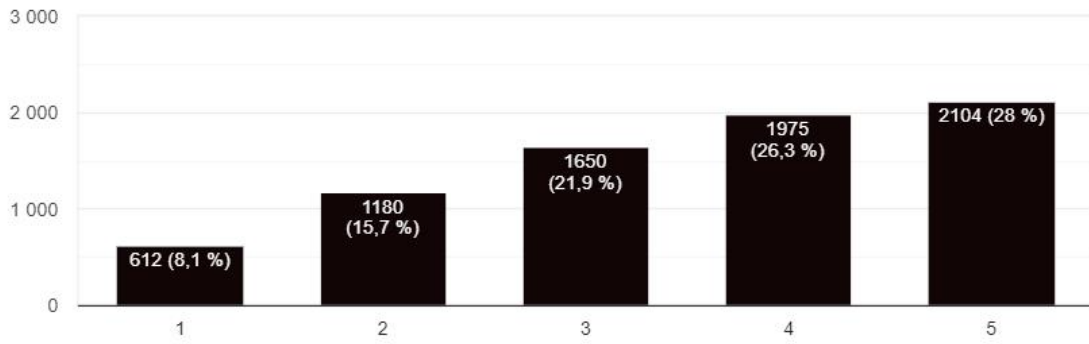






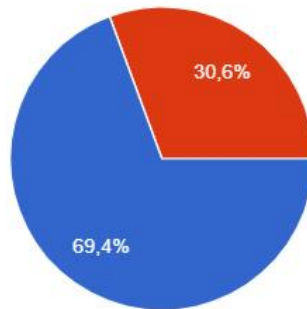






Minkä ikäinen olet?

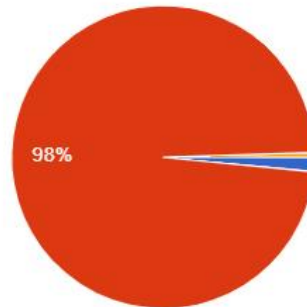
7 521 vastausta



- Alle 25
- 25-vuotias tai vanhempi

Sukupuolesi?

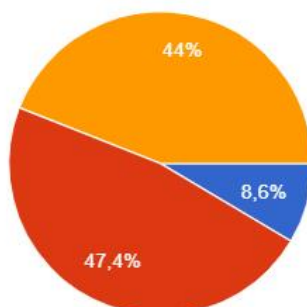
7 510 vastausta



- Mies
- Nainen
- Muu

Katsotko kauhuelokuvia?

7 507 vastausta



- En ollenkaan
- Olen nähnyt muutaman satunnaisesti
- Katson niitä usein