

Vilma Kaikkonen

KAIKEN MAAILMAN MANAUKSIA

Miten loppuratkaisuja varioidaan amerikkalaisissa paranormaaleissa kauhuelokuvissa?

KAIKEN MAAILMAN MANAUKSIA

Miten loppuratkaisuja varioidaan amerikkalaisissa paranormaaleissa kauhuelokuvissa?

Vilma Kaikkonen
Opinnäytetyö
Kevät 2020
Viestinnän tutkinto-ohjelma
Oulun Ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun Ammattikorkeakoulu
Viestinnän tutkinto-ohjelma, journalismin suuntautumisvaihtoehto

Tekijä: Vilma Kaikkonen

Opinnäytetyön nimi: Kaiken maailman manauksia - miten loppuratkaisuja varioidaan amerikkalaisissa paranormaaleissa kauhuelokuvissa?

Työn ohjaaja: Teemu Palokangas

Työn valmistusluku ja -vuosi: Kevät 2020

Sivumäärä: 59

Olen ollut lähes koko aikuisikäni kauhuelokuvien harrastaja. Pidän yleisesti elokuvien katselusta, edusti se sitten mitä tahansa genreä, mutta mikään muu genre ei ole kiehtonut minua niin suuresti kuin kauhu.

Elokuvat pyrkivät tuottamaan katsojissa jonkun tietyn tunnereaktion. Kauhuelokuvassa se tunne on pelko. Kauhun viehätys piilee suuresti nimenomaan siinä, että pelon tunteen voi kokea turvallisesti asettamatta itseään oikeaan vaaraan. Juonellisesta näkökulmasta erityisesti loppuratkaisut antavat kauhuelokuvalla mahdollisuuden erottua muista genreistä, ja tämä on suurin syy siihen, miksi lähdin tutkimaan aihetta. Pyrin tässä opinnäytetyössä selvittämään, miten tätä mahdollisuutta on käytetty hyväksi amerikkalaisessa elokuvateollisuudessa.

Tietoperustassa käsittelem pelon tunteen merkitystä ihmiskunnan alkuvaiheissa ja kauhuelokuvan eri vaiheita historiansa aikana. Käsittelem genren merkitystä, genrejaottelun käyttötarkoituksia ja sitä, miten kauhu jakautuu eri lajityyppeihin. Käyn läpi myös dramaturgian ja käsikirjoittamisen perusteita sekä erilaisia juonellisia rakenteita ja loppuratkaisuja.

Tutkimustani varten katsoin kymmenen amerikkalaista paranormaalia kauhuelokuvaa. Valitsin elokuvat Rotten Tomatoes -elokuvasivuston kautta, parhaiten arvosteltujen kauhuelokuvien listalta. Tietoperustan pohjalta loin viisi kysymystä, joiden avulla pyrin vastaamaan tutkimuskysymykseeni.

Tulokset olivat osittain hieman yllättäviä. Katsomani kauhuelokuvat seurasivat odotettua kurinalaisemmin perinteisiä elokuvan kaavoja. Odotetusti johtopäätökseksi jäi kuitenkin se, että vaikka elokuvat olivat muuten yhteensopivia perinteisten draaman kaarien kanssa, ne poikkesivat niistä nimenomaan loppuratkaisuissa.

Mahdollinen tutkimuksen laajennussuunta olisi tutkia sitä, voisiko kauhuelokuvalla vakiintua jonkinlainen oma draaman kaari tai kaava vai onko sellainen mahdollisesti jo olemassa. Yleisesti kauhuelokuvaa tutkiessa voisi lähteä tutkimaan esimerkiksi naisten asemaa ja naiskuvaa kauhuelokuvassa ja niiden muutoksia ajan saatossa.

Asiasanat: pelko, kauhu, kauhuelokuva, genre, käsikirjoittaminen, dramaturgia, draaman kaari.

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Programme in Communication, Option of Journalism

Author: Vilma Kaikkonen

Title of thesis: A whole bunch of exorcisms – how does the ending vary in American supernatural horror movies?

Supervisor: Teemu Palokangas

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2020 Number of pages:59

I've been a fan of horror movies most of my adult life. I enjoy watching movies no matter what genre it represents, but no other genre has quite captured my fascination as much as horror.

Movies aspire to produce specific kinds of emotional reactions in viewers, and in horror movies that hoped reaction is fear. The fascination in horror lies greatly in the knowledge, that despite the feeling of fear, the viewer is not in real danger while watching the movie. From the perspective of the plotline, endings are what gives horror its competitive edge in the market and that is one of the biggest reasons I chose this subject. In this thesis, I strive to investigate, how do they use that edge in American cinema.

In theoretical framework, I cover the importance of fear among the early humans, and what different phases has the horror cinema gone through in its history. I also address the meaning of genre, use of different genres and what different genres of horror movies are there. I also cover the basics of dramaturgy and screenplay, among a few different frames of plot and drama.

For my thesis I watched ten American supernatural horror movies. I chose the movies using Rotten Tomatoes's list of best rated horror movies. Based on my theoretical framework, I created five questions, which will help me to answer my thesis question.

The results were a bit surprising. The movies I watched followed the traditional plot structures more strictly, than I would have thought. Conclusion on the other hand, was what I expected: even though the movies mostly followed the traditional plot structures, the endings were where they really stood out.

If I wanted to expand my thesis in some way, I would probably investigate if horror movies could have their some kind of own plot structure, and if there possibly already is one. If I would continue examining horror movies in general, I would maybe look into the role and portrayal of women in horror movies, and how it has possibly changed in horror movies.

Keywords: fear, horror, horror movies, genre, screenplay, dramaturgy, plot structure

SISÄLLYS

| | | |
|--------|---|----|
| 1 | JOHDANTO | 7 |
| 2 | KAUHUN HISTORIA JA LAJITYYPIT | 8 |
| 2.1 | Pelosta kauhuksi..... | 8 |
| 2.2 | Kauhu herää eloon – kauhuelokuvan lyhyt historia..... | 9 |
| 2.2.1 | Varhaiset kauhuelokuvat | 9 |
| 2.2.2 | 1920-luku – kohti realismia..... | 9 |
| 2.2.3 | 1930-luku – kauhun klassinen kausi | 10 |
| 2.2.4 | 1940-luku – sensuuri ja hullu tiedemies | 11 |
| 2.2.5 | 1950-luku – hirviöt muuttavat muotoaan | 11 |
| 2.2.6 | 1960-luku – murroksen aika..... | 12 |
| 2.2.7 | 1970-luku – riivatut lapset ja moottorisahamurhat | 13 |
| 2.2.8 | 1980-luku – verenroisketta olohuoneessa..... | 14 |
| 2.2.9 | 1990-luku – milleniumin pelko ja postmodernismi..... | 16 |
| 2.2.10 | 2000-luku – kauhuelokuvien uusi nousukausi..... | 17 |
| 2.2.11 | 2010-luku – laidasta laitaan..... | 18 |
| 2.3 | Genren määrittely ja kauhun eri genret | 18 |
| 2.3.1 | Genren määritelmä | 18 |
| 2.3.2 | Elokvien luokittelu eri genreihin | 19 |
| 2.3.3 | Kauhugenren piirteet | 21 |
| 2.4 | Kauhuelokuvan genret ja alalajit | 23 |
| 3 | DRAMATURGIA JA KÄSIKIRJOITUS..... | 27 |
| 3.1 | Keskeiset käsitteet..... | 27 |
| 3.2 | Erlaisia rakenteita | 28 |
| 3.3 | Aristoteleen hyvä juoni | 30 |
| 3.4 | Erlaisia loppuratkaisuja..... | 31 |
| 3.5 | Yhteenveto | 32 |
| 4 | AINEISTO JA MENETELMÄT | 34 |
| 4.1 | Aineiston perustelut ja analyysimenetelmä | 34 |
| 4.2 | Valitsemani elokuvat ja niiden juonitiivistelmät | 36 |
| 5 | TULOKSET | 40 |
| 6 | JOHTOPÄÄTÖKSET | 51 |
| 7 | POHDINTA | 55 |

LÄHDELUETTELO..... 57

1 JOHDANTO

Olen koko elämäni ajan ollut kiinnostunut kauhusta. Ennen kuin edes tiedostin, että on olemassa muitakin elokuvia kuin Walt Disneyn piirroselokuvat, minua kiehtoi pelon tunne ja kaikki se, mitä pelottavaa sen ikäisenä lapsena pystyin kuvittelemaan. Se ei kuitenkaan tarkoita, että olisin pitänyt pelon tunteesta. Pelkäsin todella paljon pimeää ja ylivilkas mielikuvitukseni teki minulle usein karhunpalveluksia.

Siinä vaiheessa, kun aloin kiinnostumaan niistä ohjelmista, mitä vanhempani katsoivat, havaitsin että pelottavan ja kiehtovan ohjelman välillä piili hyvin häilyvä raja. Vanhempani eivät koskaan antaneet minun katsoa ohjelmia, josta voisin saada painajaisia, mutta muistan silti kohtauksia joistain sarjoista tai elokuvista, jotka jäivät kummittelemaan mieleeni, usein painajaisunien muodossa. Lapsuusiän piirroksistanikin voi huomata, että jäin miettimään esimerkiksi väkivaltaisia kohtauksia ja saatoin usein piirtää niistä, vaikkakin lapsen piirtämänä niiden piirrosten tunnelma oli enemmän leikkisä ja humoristinen kuin pelottava tai uhkaava.

Vasta aikuisena näin kuitenkin ensimmäisen kauhuelokuvani, joka oli vuoden 2015 uudistettu versio vuoden 1982 *Poltergeist*-elokuvasta. Tiesin taipumukseni painajaisiin, joten olin pysynyt sitä ennen kauhuelokuvista kaukana. Sinä iltana kiinnostukseni kauhuelokuvagenreen kuitenkin heräsi ja siitä lähtien olen ollut sen suuri ihailija. Mielestäni kauhuelokuvan viehätys piilee suurilta osin sen mielikuvituksellisuudessa ja siinä, kuinka paljon se lajityyppinä eroaa monista muista tunnistetuista elokuvagenreistä. Juonellisesta näkökulmasta katsottuna erityisesti loppuratkaisut luovat kauhuelokuville mahdollisuuden erottua muista, ja se on yksi syy, miksi lähdin tätä aihetta tutkimaan.

Tässä laajennetussa tutkielmassa palaan ensin kauhun alkulähteille ja pohdin pelkoa eloonjäämisen edellytyksenä ja sitä, kuinka pelon tunteesta ja taikauskoisuudesta syntyi ajan saatossa kauhufiktio. Tämän jälkeen hyppään ajassa tuhansia vuosia eteenpäin ja kerron kauhuelokuvien historian eri vaiheista, aina 2010-luvulle asti. Pohdin tässä tutkielmassa elokuvagenrejen merkitystä ja käyttötarkoitusta sekä esittelen kauhugenren keskeisiä elementtejä. Esittelen myös dramaturgian ja käsikirjoittamisen perusteita, muun muassa Aristoteleen oppeja hyödyntämällä.

Tutkielmassani katson kymmenen amerikkalaista paranormaalia kauhuelokuvaa, ja tulen analysoidaan niiden loppuratkaisuja ja siihen vaikuttavia juonellisia rakenteita.

2 KAUHUN HISTORIA JA LAJITYYPIT

2.1 Pelosta kauhuksi

”Ihmiskunnan vanhin ja voimakkain tunne on pelko ja pelon vanhin ja voimakkain muoto on tuntemattoman pelko” (Lovecraft 2013, 17). Ymmärtääksemme kauhua on ensin palattava sen alkulähteille eli pelkoon. Pelko mielletään ihmisen perustunteeksi, jonka avulla voimme tunnistaa vaaratilanteet ja paeta niitä. Se siis auttaa pitämään meidät hengissä elämän eri tilanteissa. Nykyaikana hyvänä esimerkkinä voidaan pitää liikennekäyttäytymistä. Ihmiset noudattavat liikennesääntöjä luultavasti pohjimmiltaan siksi, että pelkäävät onnettomuuksia ja loukkaantumista, pahimmillaan kuolemaa. (Julkunen & Koikkalainen 2018, 128.) Ihmisen alkuaikoina yön pimeys on voinut kätkeä näkymättömän ja tuntemattoman vaaran, kuten vaanivan villipedon, jonka takia ihminen oppi pelkäämään pimeää ja suojautumaan siltä. Pimeän pelko on edelleen läsnä nykyihmisten elämässä, varsinkin lapsuusiässä. (Emanuel 2017, viitattu 29.2.2020.)

Pelosta syntyi ihmisen varhaisimpia vaistoja. Ihminen ymmärsi, että pimeässä voi piillä uhka. Hän oppi pelkäämään sitä, mutta maailmassa oli myös paljon sellaisia asioita, joita ihminen ei ymmärtänyt. Selittämättömät asiat aiheuttivat myös pelkoa ja ahdistusta, joten niitä pyrittiin selittämään jollain ulkopuolisella kammottavalla voimalla. Tämä voima loi pohjan taikauskolle, joka taas mahdollisti uskonnon syntymisen. Tuntematon kammottava voima sai eri muotoja ja niistä muodoista syntyi kansantaruja. Ei ole siis ihme, että nykyään on olemassa kokonaisia kirjallisuuden ja elokuvien lajeja, jotka käsittelevät pelkoa ja sen aiheuttajia: kauhu. (Lovecraft 2013, 18, 22.)

Kauhu on jotain mikä pelottaa ja kauhistuttaa. Se edustaa sitä puolta ihmisestä tai maailmasta, mitä ei haluta näyttää. Pelottavaksi voidaan määritellä esimerkiksi ilmiöt, joille ei löydy järkevää selitystä. Pelottavana pidetään esimerkiksi sitä, kun jokin on samaan aikaan sekä kuollut että elävä, kuten kauhuelokuvista tutut vampyyrit ja muut elävät kuolleet. Pelkoa herättää myös tuntematon uhka tai ihmisen ruumiin yliluonnolliset muutokset, kuten esimerkiksi ihmiseksi muuttuminen. Kauhutarinoita ja kauhuelokuvia on monesti tulkittu kommentiksi jostain yhteiskunnan ongelmasta tai vaarasta. Esimerkiksi zombit on yhdistetty usein pelkoon tappavasta tartuntataudista. (Leppälahti 2018, 9.)

2.2 Kauhu herää eloon – kauhuelokuvan lyhyt historia

2.2.1 Varhaiset kauhuelokuvat

Ensimmäisenä elokuvana tai ehkä paremminkin liikkuvana kuvana pidetään vuonna 1878 englantilaisen Eadweard Muybridgen yhdentoista kuvan pituista (noin pari sekuntia) pätkää miehestä ratsastamassa hevosella. Pätkä tehtiin, koska haluttiin tietää, nousevatko hevosen kaikki jalat irti maasta yhtä aikaa sen juostessa. (Hardy 2019, viitattu 29.2.2020.) Ajan myötä elokuvat muuttuivat kestoaltaan aina pidemmiksi. 1800-luvun lopulla jo muutaman minuutin mittaisia elokuvia esitettiin yleisölle maksua vastaan. 1900-luvun alussa elokuvat kestivät noin 10–15 minuuttia ja vasta 1910-luvulla ne ylsivät jo melkein tunnin mittaan. Siihen aikaan elokuvat olivat mykkiä, ja musiikista vastasi liveorkesteri. (Leppälahti 2018, 144.)

Kauhuelokuva määritellään yleisesti sen tarkoituksen perusteella. Sen tarkoitus on tuottaa pelon ja kauhun tunteita katsojille (Leppälahti 2018, 143).

Maailman ensimmäisenä kauhuelokuvana pidetään ranskalaista kolmen minuutin pituista *Le Manoir de diablea* (Paholaisen talo), joka valmistui 1896. Siinä nähtiin esimerkiksi luurankoja ja aaveita sekä jättiläislepakko. (Leppälahti 2018, 144.) Kauhun elementit olivat siis läsnä elokuvissa jo niiden alkulähteiltä asti. Ensimmäiset kauhuelokuvat olivat todella lyhyitä ja niiden tarkoitus oli enemmänkin tehdä vaikutus yleisöön kuin kertoa tarinaa. Elokuvien visuaalinen ilme sai inspiraatiota esimerkiksi ekspressionismitaiteilijoilta ja goottilaiskirjallisuuden synkistä kuvitelmista. (Wilson 2020, viitattu 11.3.2020.) Ensimmäinen amerikkalainen kauhuelokuva *Tri Jekyll & Mr Hyde* julkaistiin vuonna 1908. (Jones 2005, 16).

2.2.2 1920-luku – kohti realismia

1920-luvulla kauhuelokuvat kokivat muutoksen. Ensimmäisen maailmansodan jälkeen kauhun merkitys oli muuttunut traumatisoituneelle maailmalle, eivätkä tanssivat luurangot ja savuna ilmaan katoavat näyttelijät herättäneet sitä samaa tunnetta kuin ennen. Tällä aikakaudella tyypillistä oli siksi uuden kokeilu. Näihin kokeiluihin kuului esimerkiksi todellisuuden häilyminen ja kuoleman vaihtelu abstraktista konseptista käsinkosketeltavaan. (Wilson 2020, viitattu 9.3.2020.)

Eurooppalaiset elokuvantekijät pyrkivät kohti realistisempaa tarinankerrontaa näyttämällä hahmoja aidoissa ympäristöissä tyyliteltyjen lavasteiden sijaan(sama.) Yksi aikaansa voimakkaasti heijastava kauhuelokuva on saksalainen *Draculaan* (Wikipedia 2019.) vuonna 1922 julkaistu *Nosferatu*. Elokuvassa nähdään paljon karkeaa naturalismia kuten laajoja metsiä, merkityksellisiä pilvimuodostelmia, korkeita vuoria sekä pimeässä väijyviä rottia. (Mathijs 2010, 18.)

Vaikka äänen nauhoittaminen filmille kehitettiin jo 1920-luvun alussa, ensimmäinen änielokuva julkaistiin Yhdysvalloissa vasta 1927. Se oli Warner Brothersin musiikkielokuva *Jazzlaulaja*. (Wilson 2020, viitattu 9.3.2020.)

2.2.3 1930-luku – kauhun klassinen kausi

1930-luku oli monilla tavoin mullistava vuosikymmen kauhuelokuvien kehityksessä. Ääni mullisti elokuvamaailman, ja näyttelijöiden dialogin lisäksi katsojat kuulivat nyt myös elokuvan ääniefektit, kuten pahaenteiset askeleet ja oven saranoiden narinan. Musiikki kertoi uhkaavasta vaarasta. (Wilson 2020, viitattu 11.3.2020.)

30-luvun elokuvantekijät etsivät inspiraatiota esimerkiksi 1800-luvun kirjallisuuden klassikoista, mikä synnytti klassikkoelokuvat kuten *Dracula* (1931) ja *Frankenstein* (1931). (sama). Kauhuelokuvan klassisena kautena pidetäänkin juuri 30-luvun alkupuolen amerikkalaista kauhuelokuvaa, sillä sinä aikana tehtiin todella monta merkittävää kauhuelokuvaa ja sanotaan ettei niin lyhyessä ajassa ole koskaan luotu niin monta kauhugenreen määriteltävää teosta. Useiden teosten teemoja, hahmoja ja tarinoita on uudelleenfilmatisoitu ajan saatossa. (Alanen & Alanen 1986, 45.)

Suuren laman aikaan kauhuelokuvien yliluonnolliset ja fantasiamaiset elementit toivat keinon tavalliselle kansalle paeta arkea. Vaikka nämä elokuvat ja elokuvantekijät ylpeilivät realismillaan, sen ajan kauhuelokuvat esittivät monesti paranormaaleja hirviöitä tarunomaisissa paikoissa, mikä tietenkin poikkesi todellisen elämän realiteeteista. Tuohon aikaan se oli kuitenkin toivottua, ja osaksi juuri se teki elokuvista Yhdysvalloissa kansallisen ilmiön. On laskettu, että 80 miljoonaa amerikkalaista kävi elokuvissa viikoittain vuonna 1930. (Wilson 2020, viitattu 11.3.2020.)

2.2.4 1940-luku – sensuuri ja hullu tiedemies

Kauhuelokuvan klassisen kauden jälkeen yleisön kiinnostus alkoi hiipumaan. Universalin hirviöelokuvan resepti tuntui liian kuluneelta ja studiot tuottivat pääasiassa uusia versioita ja jatko-osia vanhoista suosikeista, kuten *The Ghost of Frankenstein* (1942). (Alanen & Alanen 1986, 69). Myös toinen maailmansota rajoitti Euroopassa kauhuelokuvien tekemistä. Tämä näkyi erityisesti Iso-Britanniassa, jossa kauhuelokuvat olivat lähes koko sota-ajan kiellettyjä. (Leppälahti 2018, 146.) Sensuuri iski elokuviin, joissa nähtiin esimerkiksi väkivaltaa ja paranormaaleja elementtejä, sillä pelättiin että yleisö pitäisi tarinoita totena tai pahimmillaan imitoisi niiden tapahtumia. (Wilson 2020, viitattu 15.3.2020.)

Hullu tiedemies oli 40-luvun kauhuelokuvan suosikkiaiheita. (Alanen & Alanen 1986, 70). Häiriintyneet lääkärit ja tiedemiehet, jotka pakonomaisesti pyrkivät horjuttamaan luonnonjärjestystä, näkyivät useissa elokuvissa, kuten *The Ape* (1940) ja *The House of Frankenstein* (1944). Jälkimmäinen oli Frankenstein-elokuvien neljäs osa, ja siinä esiintyivät myös Dracula ja susimies. (Wilson 2020, viitattu 15.3.2020.)

Samalla kun Universalin hirviöuusintojen suosio hiipui hiipumistaan, RKO (Radio-Keith-Orpheum) Pictures kokeili jotain uutta. RKO toi markkinoille psykologisen kauhun, joka näyttää suosiota vielä tänäkin päivänä. (Wilson 2020, viitattu 15.4.2020.) Yksi suosituimmista oli 1942 julkaistu *Kissaimiset*, joka raflaavasta nimestään huolimatta rakensi kauhun elementit psykologisen valmistelun avulla, eikä näkyvää hirviötä tarvittu lainkaan. On sanottu, että parhaat 40-luvun kauhuelokuvat tulivat nimenomaan RKO:n studioilta. (Alanen & Alanen 1985, 70). Hulluista tiedemiehistä ja psykologisista kauhuista huolimatta kummitustarinat pitivät pintansa. (Wilson 2020, viitattu 21.4.2020).

2.2.5 1950-luku – hirviöt muuttavat muotoaan

Toinen maailmansota jätti jälkensä ihmiskuntaan, mikä tarkoitti sitä, että samoin kuin ensimmäisen maailmansodan jälkeen, traumatisoituneet ihmiset eivät enää tarvinneet pelotteluun satumaisia fantasiahirviöitä. 1950-luvun yleisöt halusivat tarinoita, jotka kytkeytyivät heidän elämäänsä ja teknologian hurjaan kehitykseen sekä uhkasivat kiiltokuvamaista ”amerikkalaista unelmaa”. Oli siis tieteisfiktiokauhun eli scifi-kauhun aika, ja 1950-luvun hirviöt syntyivätkin usein esimerkiksi tieteel-

lisissä onnettomuuksissa tai radioaktiivisen jätteen väärinkäsittelyn vaikutuksena, tämän ajan kauhuelokuvia on usein kutsuttu B-luokan elokuviksi. (Wilson 2020, viitattu 15.4.2020.) Sota-ajan traumoista ja ydinhysteriasta huolimatta 50-luku oli nuorisokulttuurin syntyäikää. (Leppälahti 2018, 153).

Kylmän sodan kilpavarustelu synnytti uhkakuvia teknologian vaaroista, mutta uutena pelkona syntyi pelko ulkoavaruuden uhasta. Ensimmäinen havainto lentävästä lautasesta nähtiin kesällä 1947, jonka jälkeen oletettu sääpallo putosi maahan Roswellissa, New Mexicossa. Nämä tapaukset synnyttivät erilaisia tarinoita ja teorioita ulkoavaruuden olennoista. Tätä heijasti muun muassa elokuva *Ihmispaholaiset* (1956), jossa ulkoavaruuden olennot soluttautuivat ihmiskuntaan muuntautumalla heidän kaltaisikseen. (Wilson 2020, viitattu 15.4.2020.)

Vuonna 1952 korkeimman oikeuden päätöksestä elokuvat liitettiin sanavapauden piiriin, joten aikaisemmat sensuurit ja rajoitukset menettivät suurimman osuutensa elokuvatuotannosta. Elokuvantekijät saivat siis antaa mielikuvituksensa lentää, ja kun teknologia kehittyi, pystyttiin luomaan mitä mielikuvituksellisimpia olentoja valkokankaalle. (Sama.) Kauhuelokuvateollisuuden menettäessään suosiotaan päätettiin tehdä muutamia uudelleenfilmatisointeja vanhoista aiheista 3D-versioina, mutta yritys osoittautui epätoivoiseksi. (Alanen & Alanen 1985, 77).

1950-luvun scifi-kauhun voi karkeasti jaotella esitelleen kolmenlaisia hirviöitä: avaruuden hirviö, atomihirviö sekä ihmishirviö. Ehkä tunnetuin 1950-luvun avaruuden hirviötä esittelevä scifi-kauhuelokuva on *Maailmojen sota* (1953), missä marsilaiset alkavat tuhota maapalloa saadakseen uutta elintilaa. Atomihirviöt syntyivät ydinkokeiden tuloksena: esihistorialliset hirviöt heräsivät eloon ja tavalliset eläimet paisuivat jättimäisiksi. Esimerkiksi elokuvassa *Yön pedot* (1954) ihmiskuntaa terrorisoivat jättiläismuurahaiset. Ihmishirviöt edustivat ihmisenkaltaisia humanoideja olentoja, kuten *Mustan laguunin hirviö* (1954), joka juoneltaan muistuttaa pitkälti kaunotar ja hirviö-tarinaa. (Alanen & Alanen 1985, 77, 80–81.)

2.2.6 1960-luku – murroksen aika

1960-luku oli poliittisesti epävakaa aikaa. Kuuban ohjuskriisi, Vietnamin sota, kansalaisyhteiskäyttöliike sekä ehkäisytablettien ilmestyminen markkinoille ovat muutamia mainittavan arvoisia tapahtumia

kyseiseltä aikakaudelta, jota kutsutaan monessakin asiayhteydessä murroksen ajaksi. (Wilson 2020, viitattu 18.4.2020.)

1950-luvun mutanttihirviöt vaikuttivat jopa hupaisilta, eikä ulkoavaruudesta tullutkaan suurta hyökäystä, kuten oli pelätty. Kauhuelokuvissa siirryttiin ulkoisen uhan tarkastelusta sisäiseen uhkaan, ja peili käännettiin osoittamaan itseämme. Psykologinen kauhu puhkesi kukkaan ja jättiläisyyden ja kumipukujen tilalle nousi uusi hirviö: ihminen itse. Osittaisena syynä tähän voi pitää sitä, että tavallinen ihminen antagonistina on paljon halvempaa näyttää valkokankaalla kuin tarkoin maskeerattu hirviö, joten pienen budjetin elokuvantekijät innostuivat tästä suuntauksesta. (Sama.)

Yksi vuosikymmenen kuuluisimmista ja sen määrittelevimmistä elokuvista on Alfred Hitchcockin *Psyko* (1960), joka rikkoi perinteitä jo sillä, että päähenkilöksi mielletty nainen kuolee suhteellisen alussa elokuvaa. (Leppälahti 2018, 162). Lopullisena taitoskohtana pidetään kuitenkin vuotta 1968, jolloin ilmestyivät elokuvat *Rosemaryn painajainen*, joka käsittelee noituutta ja paholaiskulttia, sekä *Night of the Living Dead* (1968), joka toi zombielokuvan uudelle tasolle, sillä elokuvan zombit (elokuvassa nimellä ghoulit) eivät liittyneet mitenkään voodoo toimintaan vaan heräsivät eloon selittämättömästi ja niillä ei ollut minkäänlaista kollektiivista tavoitetta, muuta kuin syödä ihmisiä. (Leppälahti 2018, 162.) Ensimmäisenä zombielokuvana pidetään vuonna 1932 julkaistua *White Zombieta*. (Alanen & Alanen 1985, 48).

Kauhuelokuvan murroksen keskeinen tekijä oli kauhun siirtyminen jokapäiväiseen elämään, joka sai ihmisen miettimään omia arvojaan, psyykettään ja traditioita. Viimeistään tässä vaiheessa goottilainen pukuloisto ja muinaiset kiroukset menettivät pelottavuutensa. (Alanen & Alanen 1985, 114.)

2.2.7 1970-luku – riivatut lapset ja moottorisahamurhat

On laajalle levinnyt uskomus, että historia toistaa itseään, joten ei ole yllättävää, että myös 1970-luvun tapahtumat ja ilmapiiri vaikuttivat vahvasti kauhuelokuvakulttuuriin. Murrosaika tuntui jatkuvan jatkumistaan, varsinkin naisten oikeuksien näkökulmasta. Vietnamin sota roihusi edelleen, toisen aallon feminismiliike oli nousemassa ja moderni avioliitto mullistui, kun tuottamuksesta riippumaton avioero oli nyt mahdollista. (Wilson 2020, viitattu 18.4.2020.) Tämä siis tarkoitti sitä, että hakeakseen avioeroa kumppanistaan, ei tarvinnut siihen olla esitettävänä mitään pätevää tai painavaa syytä. (Wilcox 2009, viitattu 18.4.2020.)

1970-luvulla lapset tai enemmänkin raskaus ja synnytys olivat suosittuja aiheita kauhuelokuvissa. Tämän arvellaan johtuneen ehkäisytablettien keksimisestä, aborttimahdollisuudesta sekä talidomidin aiheuttamista kauhuista. (Wilson 2020, viitattu 18.4.2020.) Talidomidi oli rauhoittava lääke, jota määrättiin raskaana oleville naisille pahoinvointiin, mutta joka aiheutti kuitenkin myöhemmin todetuna suurta vahinkoa sikiölle, tuhannet lapset syntyivät epämuodostuneina sekä moni kuoli synnytyksen jälkeen. (Wikipedia 2020b, viitattu 18.4.2020.) Näiden paljon puhuttavien asioiden siivittämänä syntyi esimerkiksi *Se elää* (1974), joka kertoo tappajavauvasta, sekä *Ennustus* (1976), joka kertoo siitä, kun antikristus syntyy maailmaan lapsena. (Wilson 2020, viitattu 18.4.2020.)

Toinen suosittu kauhuelokuvien teema 1970-luvulla oli uskonto, erityisesti kristinusko. Kun katolisen kirkon sensuuri oli menettänyt otteensa elokuvamaailmasta, elokuvantekijät käyttivät hyväkseen aikaisemmin kiellettyjä elementtejä, kuten noitia, saatananpalvontaa, demoneita ja alastomuutta sekä riivattuja lapsia. Aiemmin näitä asioita käsitellyt *Rosemaryn painajainen* (1968) oli niin suuri menestys, että elokuvantekijät halusivat luoda jotain samankaltaista. 1970-luvun uskontoa käsittelevistä kauhuelokuvista ehdottomasti tunnetuin on *Manaaja* (1973), jossa perheen tytär joutuu pahansuovan demonin riivaamaksi. (Wilson 2020, viitattu 18.4.2020.)

1970-lukua pidetään virallisena slasher-elokuvan (katso s. 22) syntyvuosikymmenenä. *Texasin moottorisahamurhat* (1974) on ollut slasher-alagenren uranuurtaja ja suuri menestys ympäri maailmaa. Se kertoo syrjäseudulle joutuneesta joukkiosta, joka kohtaa häiriintyneen murhaajan, joka esimerkiksi tekee ihmisen ihosta naamioita. (Leppälahti 2018, 164.) Toinen 1970-luvulla ilmestynyt slasher-genreä edustava menestyselokuva on *Halloween* (1978), jossa sarjamurhaaja vaanii pahaa-aavistamattomia uhrejaan. Joidenkin mielestä misogynia olisi ollut isossa roolissa alagenren syntymisessä. Slasher-elokuvissa kidutetaan, raiskataan ja murhataan yleensä paljon nuoria naisia, joita usein kuvaillaan vapaamielisiksi ja auktoriteetin uhmaajiksi. Tämä saattaisi olla vastakommentti liittyen naisten oikeuksien lisääntymiseen, erityisesti seksuaalisuuden vapautumiseen. (Wilson 2020, viitattu 18.4.2020.)

2.2.8 1980-luku – verenroisketta olohuoneessa

1980-luvulla kauhuelokuvien efektit alkoivat näyttää jo suhteellisen aidoilta. Visuaaliset efektit ja animatroniikka eivät olleet enää niin kömpelöitä ja näyttelijöiden kasvoja pystyttiin lateksin avulla

muokkaamaan mitä kammottavimpaan muotoon. Kauhuelokuvien olennot astuivat suorastaan varjoista parrasvaloihin, mutta realistisempaa ulkomuotoa lukuun ottamatta ne eivät olleet muuttuneet. Kummitukset, hirviöt ja muut määrittelemättömät kauhuolennot pitivät pintansa. Ulkoavaruuden olennot seikkailivat hyväntahtoisina *Star Wars* (1977–) - elokuvissa ja *E.T:ssä* (1982), mutta ottivat ihmisten ulkomuodon ja tekevät kamalaa tuhoa elokuvassa *The Thing* (1982). (Wilson 2020, viitattu 21.4.2020.)

Kauhuelokuvat menestyivät taloudellisesti hyvin 1980-luvulla, joten ohjelmistoon päätettiin lisätä muutama ”koko perheen elokuva”. Näistä hyvä esimerkki on *Riiviöt* (1984), joka kohdistettiin nimenomaan joulumarkkinoille, ja siinä esitettiin pieniä ilkeitä hirviöitä. Elokuva oli erityisesti lasten suosiossa. (Sama.)

Gore oli suosittu kauhugenre 1980-luvulla, ja se kulkeekin teemojensa ja aiheidensa puolesta slasher-elokuvan kanssa käsi kädessä (katso s. 24). Gore-elokuvissa ihmisiä revittiin kappaleiksi, sisäelimet vedettiin ulos ja iho käännettiin nurinpäin. Kehittyneet visuaaliset efektit auttoivat huijasti tällaisten kohtausten toteuttamisessa eikä mikään jäänyt enää mielikuvituksen varaan. Kaikki groteskit yksityiskohdat pystyttiin näyttämään, ja ne haluttiinkin näyttää. Pelon lisäksi haluttiin katsojassa herättää inhoa ja pahoinvointia. Tällaisia elokuvia olivat esimerkiksi *Re-Animator* (1985), jossa ruumiita yritetään herättää eloon sekä *Videodrome* (1983), jossa mies ikään kuin sulautuu yhteen videonauhurin kanssa. Ylenpalttinen graafisuus ja verisyys menetti kuitenkin shokkiarvonsa vuosikymmenen loppuun mennessä. (Wilson 2020, viitattu 21.4.2020 ; Andrews 1985, 74–75.)

Videonauhurin tulo markkinoille vuosia aikaisemmin hyödytti kauhuelokuvateollisuutta. Elokuvia pystyi nyt katsomaan täydessä yksityisyydessä, ja ihmiset ostivat siksi paljon kauhua ja pornografiaa. Kauhuelokuvia pystyi nyt katsomaan aina uudestaan ja uudestaan, ja se ulottui siinä sivussa myös tarkoitettua nuoremmalle yleisölle, joka saattoi katsoa kauhuelokuvan kotona, salaa vanhemmiltaan. (Sama.) Iso-Britanniassa rajoitettiin väkivaltaisten elokuvien jakelua ja myyntiä vuonna 1984. Niitä kuitenkin myytiin niin sanotusti tiskin alta, jos osasi kysyä oikeasta paikasta. (Wilson 2020, viitattu 21.4.2020.)

Niin kuin 1940-luvulla, 1980-luvun lopussa kauhuelokuvan suosio oli taas laskussa. Syynä oli elokuvien yksinkertaistaminen, liika verellä mässäily omaperäisen juonen sijaan, sekä liialliset jatkosat aiemmin menestyneistä elokuvista. Kauhuelokuvatuotanto menetti arvostustaan, eikä moni halunnut työskennellä enää genren parissa. (Sama.)

2.2.9 1990-luku – milleniumin pelko ja postmodernismi

Uuden vuosituhannen lähestyessä kauhuelokuvat siirtyivät kauemmas lateksimaskeista ja suolenpätkestä. Persianlahden sota, lama, Bosnian etniset puhdistukset sekä Los Angelesin mellakat kuohuttivat modernia maailmaa, ja ihmiset kääntyivät 1980-luvun neonajasta haluamaan jotain yksinkertaisempaa ja aitoa. Grunge-musiikkityylin estetiikka näkyi musiikissa, muodissa sekä elokuvissa. 1990-luvun kauhuelokuvat käyttävät maanläheisempiä ja hillitympiä sävyjä. (Wilson 2020, viitattu 24.4.2020.)

Vuosituhaten vaihtuminen herätti ihmisissä pelkoja maailmanlopusta ja ikuisesta kadotuksesta. Uskonnolliset kultit järjestäytyivät ja osa jopa suoritti joukkoitsemurhia. Maailmanlopun pelko synnytti useita aiheeseen liittyviä kauhuelokuvia kuten *End of Days* (1999), jossa itse paholainen saapuu New Yorkiin tarkoituksenaan tuhota maailma. (Sama.)

1990-luvun elokuvissa psykopaatit sarjamurhaajat nousivat taas kerran suosikkiaiheeksi. Osa syynä tähän oli *Uhrilampaat* (1991) -elokuvan suuri menestys. Elokuva esittelee hyvin älykkään kannibaalin sarjamurhaajan Hannibal Lecterin. Toinen syy aiheen menestykseen oli raha: verrattuna 1980-luvun verikekkereihin, sarjamurhaajaelokuvat tarvitsivat paljon vähemmän erikoistehosteita, mikä tietenkin säästi tuotantoyhtiön varoja. Kolmas syy oli ajan tapahtumat ja se, että tieto kulki aina vain nopeampaa maailman kolkasta toiseen. Uutisista pystyi lukemaan ja kuulemaan sarjamurhaajista ja kansamurhista yllin kyllin, ja se peilautui elokuvateollisuuteen. Kauhuelokuva on aina toiminut yhteiskunnan peilinä, mutta toisin kuin oikeassa elämässä ajan kauhuelokuvat saattoivat maalata murhaajan jopa ajoittain suotuisassa valossa. Hyvä esimerkki tästä on *Uhrilampaista* inspiraatiota saanut *Seitsemän* (1995), jossa ovela sarjamurhaaja murhaa uhrinsa pohjautuen seitsemään kuolemansyntiin. (Sama.)

Postmoderni kauhuelokuva sai alkunsa 1990-luvulla, kun Wes Craven päätti luoda uudenlaisen slasher-elokuvan yhdessä Kevin Williamsonin kanssa. Kauhuelokuvien yksi suurimmista nautinnoista on se, että se on täynnä perinteitä, joten katsoja osaa odottaa tiettyjä tapahtumia. Murhaaja jahtaa nuoria ja tappaa ne yksi kerrallaan, ja hahmo astuu pimeään kellariin yleisön huutaessa ”älä mene sinne!”. *Scream* (1996) kuitenkin teki elokuvan henkilöistä tietoisia itsestään ja tietoisia siitä, että he ovat ylipäättään kauhuelokuvan sisällä. Elokuvassa esimerkiksi huudetaan ”Ei älä kiltti tapa minua, haluan olla jatko-osassa!”, ja se on täynnä viittauksia aikaisempiin kauhuelokuviin ja niiden kliseisiin. (Sama.)

2.2.10 2000-luku – kauhuelokuvien uusi nousukausi

2000-luvun kauhuelokuvien täytyi kehittyä nopeasti uudella vuosituhannella. Vaikka maailmanloppu ei tullutkaan vuosituhannen vaihteessa, katastrofi iski 11.9.2001 New Yorkissa. Tapahtumat osittain näyttivät taas ihmisille miltä tuntuu oikeasti pelätä. Vuosituhannen alkuvuosina kauhuelokuvat eivät olleet katsojien suosiossa. Suuri osa ohjaajista halusi tehdä iloisempia elokuvia, ja sanotaan, että ilmoilla olisi ollut jopa puhetta kauhuelokuvien kieltämisestä. (Wilson 2020, viitattu 25.4.2020.)

Vuoteen 2005 mennessä kauhuelokuvat olivat kuitenkin nousseet taas katsojien suosioon. Syy oli mahdollisesti sama kuin sota-aikojen jälkeen: ihmiset halusivat paeta tosielämää elokuvateattereihin. Informaation lisääntyminen ja nopeutuminen mahdollisti sen, että sota pystyttiin näyttämään lähempää kuin koskaan. Samalla kun Irakin ja Afganistanin tapahtumat pyörivät uutisissa, elokuvateattereissa pyöri elokuvia kuten *Dog Soldiers* (2002), jossa sotilaat joutuvat harjoitusleirillä taistelemaan tuntematonta voimaa vastaan, sekä *Deathwatch* (2002), jossa vuoden 1917 sotilaat kohtaavat loppunsa tuntemattoman uhan käsissä. (Sama.)

Kidutuskauhu nousi uutena kauhuelokuvan alalajina 2000-luvulla. Vuonna 2004 Yhdysvaltain armeija joutui kohun keskelle, kun salainen raportti vuodettiin ulos medialle. Raportti käsitteli kidutusta ja julmuutta, joita Yhdysvaltojen armeijan henkilöstö oli aiheuttanut poliittisille vangeilleen. Myös Guantanamo Bayn vankileirin vankien kiduttamisesta nousi suuri kohu. Osaksi näiden vaikuttamana slasherille muodostui uusi alalaji, kidutuskauhu. Sille tyypillistä oli suuri graafinen väkivalta ja realismi. Näitä elokuvia ei kuitenkaan myyty tiskin alta, niin kuin 1980-luvulla Iso-Britanniassa, vaan ne olivat markkinahittejä, joita esitettiin joka puolella. Kidutuskauhun hyviä esimerkkejä on *Saw*-elokuvasarja (2004–2017), jossa salaperäinen murhaaja kidnappaa ihmisiä ja pakottaa heidät tekemään itselleen ja toisille kamalia asioita, sekä *Hostel* (2005), jossa reppureissaajat hokutellaan kauheaan ansaan. (Sama.)

Internetin kehityksen myötä ihmisillä oli mahdollisuus tutkia myös muiden maiden viihdetarjontaa. Aasialainen kauhu on yleensä keskittynyt psykologiseen -ja paranormaaliiin kahuun. Aiheet tulivat yleensä mangasta tai vanhoista kansantaruista. Ehkä kuuluisin japanilainen kauhuelokuva, on *Ringu* (1998), joka kertoo työstä, joka jätettiin kaivoon kuolemaan, ja palaa piinaamaan kaikkia eläviä kirotn videokasetin muodossa. Amerikkalainen versio *The Ring* julkaistiin 2002 ja se oli

suuri menestys. Elokuvan suosion ansiosta aasialaiset kauhuelokuvat alkoivat kiinnostaa kuluttajia, ja niitä pystyi helposti tilaamaan netistä oman kielen tekstityksillä varustettuna. (Sama.)

2.2.11 2010-luku – laidasta laitaan

2010-luvun kauhuelokuvat ovat olleet kaiken kirjavia. Kristinuskoon pohjautuva kauhu nosti pään esimerkiksi elokuvilla *Kirottu* (2013), jossa klassisesti pahantahtoinen demoni terrorisoi perheen kotia. Elokuvassa *It Follows* (2015) sukupuolilyhteyden kautta tarttuva kirous piinaa teinityttöä, *The Babadook* (2014) saa katsojan epäilemään onko elokuvan hirviötä edes olemassa, ja elokuvassa *Shhh* (2016) kuuro nainen joutuu käyttämään muita aistejaan paetakseen kotiinsa hyökännyttä murhaajaa. Selkeää kulttuurillista teemaa on vaikea löytää, varsinkin kun katsoo näin läheltä. (Wilson 2005-2020, viitattu 25.4.2020.)

2.3 Genren määrittely ja kauhun eri genret

2.3.1 Genren määritelmä

Genre tarkoittaa tiivistettynä esimerkiksi taiteen, musiikin, kirjallisuuden tai elokuvien kategoriaa, jota määritellään tiettyjen tyylien, rakenteiden ja sisällön perusteella. (Merriam-Webster 2020, viitattu 13.4.2020). Genre, eli laji tai lajityyppi, ei ole lainkaan yksinkertainen, vaan hyvin monimutkainen käsite. Elokuvateollisuudessa se on sekä rakenne, että kanava, jonka läpi teemat ja käsitteet kulkevat ohjaajalta levittäjille, ja levittäjiltä yleisölle. Se muodostaa tiettyjä rakenteita, mitkä määrittelevät yksittäisiä teoksia. Sisältöä koskevat päätökset tehdään yleensä ensisijaisesti genrekriteerien perusteella ja elokuvien tulkinta on yleensä täysin riippuvainen yleisön odotuksista. (Altman 2002, 25-26.)

Genre ei piile pelkästään eri teoksissa vaan myös tietyissä odotuksissa ja hypoteeseissa, joita katsojat tuovat mukanaan elokuvateatteriin. Nämä tarjoavat katsojalle välineet tunnistaa ja ymmärtää elokuvan tapahtumia ja tehdä niistä selitettäviä ja totuudenkaltaisia. He ovat oppineet tunnistamaan genren ja sen sisällöt katsomiskokemuksien perusteella. (Vacklin & Rosenvall 2015, 388). Esimerkiksi lännenelokuvaa katsomaan tullut tuskin yllättyy nähdessään henkilöillä vanhanaikaisia vaatteita, tai vaikka revolverin vyöllä. Musikaalin katsojat myös osaavat odottaa ja hyväksyvät sen, että elokuvan henkilöt puhkeavat lauluun täysin arkisissa tilanteissa. Jos katsoja taas ei ole tietoinen

elokuvan genrestä, esimerkiksi edellä mainitut elementit auttavat helposti määrittelemään sen. (Neale 2001, 27.)

Genren eri merkitykset voidaan jakaa neljään eri osaan:

1. Genre suunnitelmana: se toimii valmiina kaavana ja mallina elokuvan tuotannolle.
2. Genre rakenteena: se toimii runkona, johon yksittäiset elokuvat perustuvat.
3. Genre nimikkeenä: se toimii kategorian nimenä, jonka avulla elokuvan esittäjät ja levittäjät tekevät päätöksiä.
4. Genre sopimuksena: se toimii valmiina näkökulmana elokuvan yleisölle. (Altman 2002, 26.)

2.3.2 Elokuviin luokittelu eri genreihin

Elokuvia on luokiteltu genreihin eli lajityyppeihin monella eri tavalla. Lajityyppiluokittelun kannalta olennaisia asioita on todella runsaasti. Luokittelua tehdessä voidaan esimerkiksi kysyä mitä tunteita se katsojassa herättää, eli mikä on elokuvan päätunne? Myös esimerkiksi elokuvan pituus, esteetiikka, budjetti ja tekijät voivat helpottaa sen määrittelemistä tiettyyn genreen. (Altman 2002, 37.)

Tavallisesti genreä määritellään kuitenkin hieman rajallisemmin. Monet ajattelevat, että genre piilee tietyissä aiheissa, sekä yhtä lailla juonen rakenteissa. Elokuvia ei tässä tapauksessa voisi luokitella samaan genreen pelkän aiheen takia, vaan niillä täytyy myös olla yhteinen tai ainakin yhteneväinen tapa muokata kyseistä aihetta. Esimerkiksi kahden elokuvan yhteinen aihe voisi olla amerikkalainen maaseutuelämä, ja juonikin voisi seurata molemmissa samaa draaman kaarta, mutta se miten aihetta käsitellään, tekee niistä kahden eri genren elokuvia. Jos ensimmäisessä elokuvassa kaksi nuorta rakastuu ja kohtaa arkielämän vastoinkäymisiä maaseudulla, sen voisi luokitella vaikkapa romanttiseksi komediaksi tai romanttiseksi draamaksi. Jos taas sama pariskunta kohtaa verenhimoisen kirvesmurhaajan maaseudulla, se voisi olla esimerkiksi kauhuelokuva tai trilleri. Aihepiiri on sama, mutta aiheen käsittely täysin eri. (Sama, 37–38.) Uusia genrejä ja alalajeja syntyy koko ajan lisää (Aaltonen 2018, 48).

Raindance-elokuvajuhlien ja *British Independent Film Awards* -tapahtuman perustajan Elliot Groven mukaan on olemassa kuusi syytä miksi ja miten genreä käytetään hyväksi elokuvatuotannossa:

Ensinnäkin sen avulla löytää tuotteelle oikean yleisön: Markkinoinnin tavoitteena on löytää elokuvallisesi yleisö mahdollisimman nopeasti, ja asettamalla sen tiettyyn lajityyppiin auttaa saavuttamaan kyseisen tavoitteen. Romanttisen komedian ystävät löytävät oman elokuvansa, ja kauhufanaatikot omansa. (Grove 2017, viitattu 13.3.2020.)

Toiseksi se antaa tilaa innovaatiolle: Monet elokuvantekijät käyttävät tietyn genren perinteisiä työkaluja ja elementtejä ja pyrkivät kääntämään ne täysin pääläelleen, esimerkiksi lisäämällä romanttiseen komediaan uskaliaampia juonenkäänteitä tai jopa väkivaltaa ja muuntamalla perinteisten hahmojen näkökulmaa. (sama.)

Kolmanneksi sitä voi käyttää valmiina menestyksen reseptinä: Tiettyjen genrejen elokuvat keräävät yleensä suuret lipputulot, kuten tieteisfiktio, kun taas jotkut toiset voittavat yleensä elokuvapalkintoja, kuten esimerkiksi historiallinen draama. Valitsemalla tietyn genren, elokuvantekijät voivat paremmin pyrkiä haluamiinsa tavoitteisiin. (Sama.)

Neljänneksi genre asettaa tietyt luovat rajat: Tiedyt elementit kuuluvat omaan genreensä, joten valmis genre kertoo käsikirjoittajalle, mikä on mahdollista ja mikä ei, ja mitä katsojat elokuvasta odottavat. Romanttista komediaa katsova ei esimerkiksi odota elokuvan näyttävän ulkoavaruuden olentojen hyökkäystä. (Sama.)

Viidenneksi genre antaa luvan käyttää toistuvia elementtejä: Tiedyt toistuvat elementit ovat hyvä tapa vahvistaa katsojien genretunnistusta, joka taas vahvistaa katsomisen tunne-elämystä. Toistuvia elementtejä ovat esimerkiksi lännenelokuvassa aava preeria ja ampumiskohtaukset, ja romanttisessa elokuvassa rakastavaisten syleilykohtaukset. (Sama.)

Kuudenneksi ohjaustyylit vaihtelevat genrejen välillä: joten genren määrittely palvelee ja antaa ideoita ohjaajalle. Ohjaaja Simon Hunter kertoo, että ero esimerkiksi kauhuelokuvan ja komedian kuvaamisessa on se, että kauhussa kamera on yleensä todella lähellä näyttelijän kasvoja, kun taas komediassa kamera on kauempana, jotta näyttelijöiden dialogi ja elekieli tulee paremmin esille. (Sama.)

Genre-elokuviksi kutsutaan sellaisia elokuvia, jotka tiettyjen ominaispiirteidensä ja elementtiensä takia voidaan helposti luokitella johonkin tiettyyn genreen. Termi ”genre-elokuva” ja niihin kohdistuva kritiikki koskevat yleensä Hollywood-elokuvia. (Altman 2002, 39).

Yksi genre-elokuvien yhteinen ominaispiirre on vastakkainasettelun runsas käyttö. Länneneloku-
vassa sheriffi taistelee lainsuojatonta vastaan, rikollisen vastaparina on poliisi tai agentti, ja ihmis-
kunta kohtaa olennon ulkoavaruudesta. Rakenne on siis usein dualistinen, vaikka kaksi henkilöä
tai asiaa olisivat ikään kuin samalla puolella. (Altman 2002, 39.)

Toinen genre-elokuville ominainen yhteispiirre on toistuvuus. Niissä käytetään samoja aineksia
enemmän tai vähemmän varioiden, aina uudelleen ja uudelleen. Draaman kaari on hyvin saman-
lainen, kun tiettyjä juonellisia rakenteita kierrätetään, ja näin syntyy elokuvallisia kliseitä. Tästä
syystä genre-elokuvien loppuratkaisu on helppo katsojien arvata jo etukäteen. (Sama, 40)

Kolmas yhteispiirre genre-elokuvissa on intertekstuaaliset viittaukset. Esimerkiksi musikaalit viit-
taavat jatkuvasti aikaisempiin musikaaleihin, ikään kuin kyseinen genre loisi oman maailmansa.
(Sama, 41.) Myös *Marvelin* lukuisat supersankarielokuvat vilisevät suoria ja epäsuoria viittauksia
oman universuminsa sisältä ja ulkopuolelta. Jokainen uusi elokuva vahvistaa tai tuo jotain uutta
joko tarinaan tai henkilöihin, koski se sitten aikaisempia elokuvia, meneillään olevaa, tai tulevaa.
(Rauhala 2016, 1.)

Vaikka elokuvan loppuratkaisu olisikin ennalta arvattavissa, genre-elokuvien tiettyjen toistuvien ele-
menttien, kuten joidenkin teemojen tai kohtausten kumulatiivinen eli kasautuva vaikutus pitää yleis-
sön kiinnostuneena. Niiden katsomisen mielihyvä nimenomaan perustuu siihen, että elokuvien
mahdollinen jännitys ja seikkailu koetaan turvallisessa ympäristössä. Katsojat osallistuvat tapahtu-
miin, jotka ovat jo jollain tasolla tuttuja. (Altman,40- 41.)

2.3.3 Kauhugenren piirteet

Yleisesti kauhu voidaan määritellä genreksi, jonka teosten tarkoituksena on tuottaa katsojissa,
kuuntelijassa, tai lukijassa pelon ja kauhun tunnetta. Tyypillisiä elementtejä kauhugenressä ovat
esimerkiksi ylikuonnolliset ilmiöt ja hirviöt, murhaajat, psykopaatit ja ulkoavaruuden olennot. Pelkoa
voidaan yleensä luoda myös häiritsevillä yksityiskohdilla ja väkivallan korostamisella. Tämä ei kui-
tenkaan päde kaikkiin lajityypin teoksiin. (Leppälahti 2018, 143.)

Kauhu eroaa muista lajityypeistä siten, että sen aiheet ovat usein mielikuvituksellisia, eli oikeassa elämässä mahdottomia, kuten vampyyrit, kummitukset ja muut tuonpuoleisen olennot. Mahdottomat elementit eivät kuitenkaan ole pakollisia. Kauhuelokuvaa ei kuitenkaan kannata sekoittaa fantasiaelokuvaan, vaikkakin molemmissa on yleensä paljon mielikuvituksellista ainesta. Keskeisenä erona näiden kahden välillä on se, että kauhun mielikuvitukselliset ainekset ovat epämiellyttäviä ja kammottavia, kun taas fantasiaelokuvassa ainekset ovat enemmän humoristisia ja kiehtovan okkultistisia. (Schepelern 1986, 17.)

Kauhuelokuvaa ja trilleriä, eli jännityselokuvaa voi myös joskus olla vaikea erottaa toisistaan. Jännitys ja ahdistus ovat molempien lajityyppien elokuvissa vahvasti läsnä. Ero piilee taas siinä, että kauhuelokuva pyrkii usein näyttämään yleisölle kaikki raa'at ja kauhistuttavat yksityiskohdat, kun taas trillerissä jännitys ja ahdistus luodaan usein miedommin keinoin viittauksilla ja vihjauksilla, vaikkakin raakuutta voi olla kummassakin. Toinen ero on aiemmin mainitussa mielikuvituksellisessa aineksessa, mikä trillereistä yleensä puuttuu. (Sama, 18, 31.)

Kauhugenre ja erityisesti kauhuelokuvat koostuvat yleensä monista perinteisistä rakennusosista. Aivan kuin genreteoriassa, näistä rakennusosistakin ollaan todella monta mieltä. Kirjailijoille suunnattu editorisivusto *Story Grid* kirjoittaa kauhun koostuvan seuraavista osista: yleisistä tapahtumista, konventioista, ydintunteesta, sekä hallitsevista ideoista. (Coyne, 2014, viitattu 23.4.2020).

Yleisten tapahtumien tehtävä on vastata katsojan ennakko-odotuksiin. Ne ovat sellaisia tapahtumia, joskus jopa kliseitä, joita voi erottaa useimmista kauhuelokuvista. Tällaisia ovat esimerkiksi se, että kauhuelokuvassa antagonisti on yleensä ylivoimaisen paha. Joko murhaaja on vain niin ovela ja läpeensä paha, tai protagonistin vastassa on jokin yliluonnollinen voima. (Sama.)

Toinen yleinen tapahtuma on se, että elokuvassa esitetään kuolemaakin kamalampi kohtalo, esimerkiksi kadotus tai kidutus. Kun elokuva henkilöt joutuvat kamppailemaan kaikkivoivan olennon kanssa, he voivat jossain vaiheessa taipua jopa toivomaan kuolemaa kaiken sen kidutuksen sijaan. Kolmas yleinen tapahtuma kauhuelokuvissa on tuplaloppu, tai valheellinen loppu. Katsoja luulee loppuratkaisun tulleen ja pahan olleen kukistettu, mutta sitten paha nouseekin uudestaan katsojan yllätykseksi, luoden toisen lopun. (Sama.)

Konventiot ovat tietynlaisia perinteitä, jotka kirjoitetaan juonen sisään joko hahmojen, tapahtumien tai muiden juoniaineisten avulla. Esimerkiksi romanttisissa komedioissa päähenkilöllä on luotettava

ystävä tai apuri, joka auttaa päähenkilöä eri tilanteissa, kun taas kauhussa taistellaan aina jotain paha vastaan, oli se missä muodossa tahansa. (Sama.)

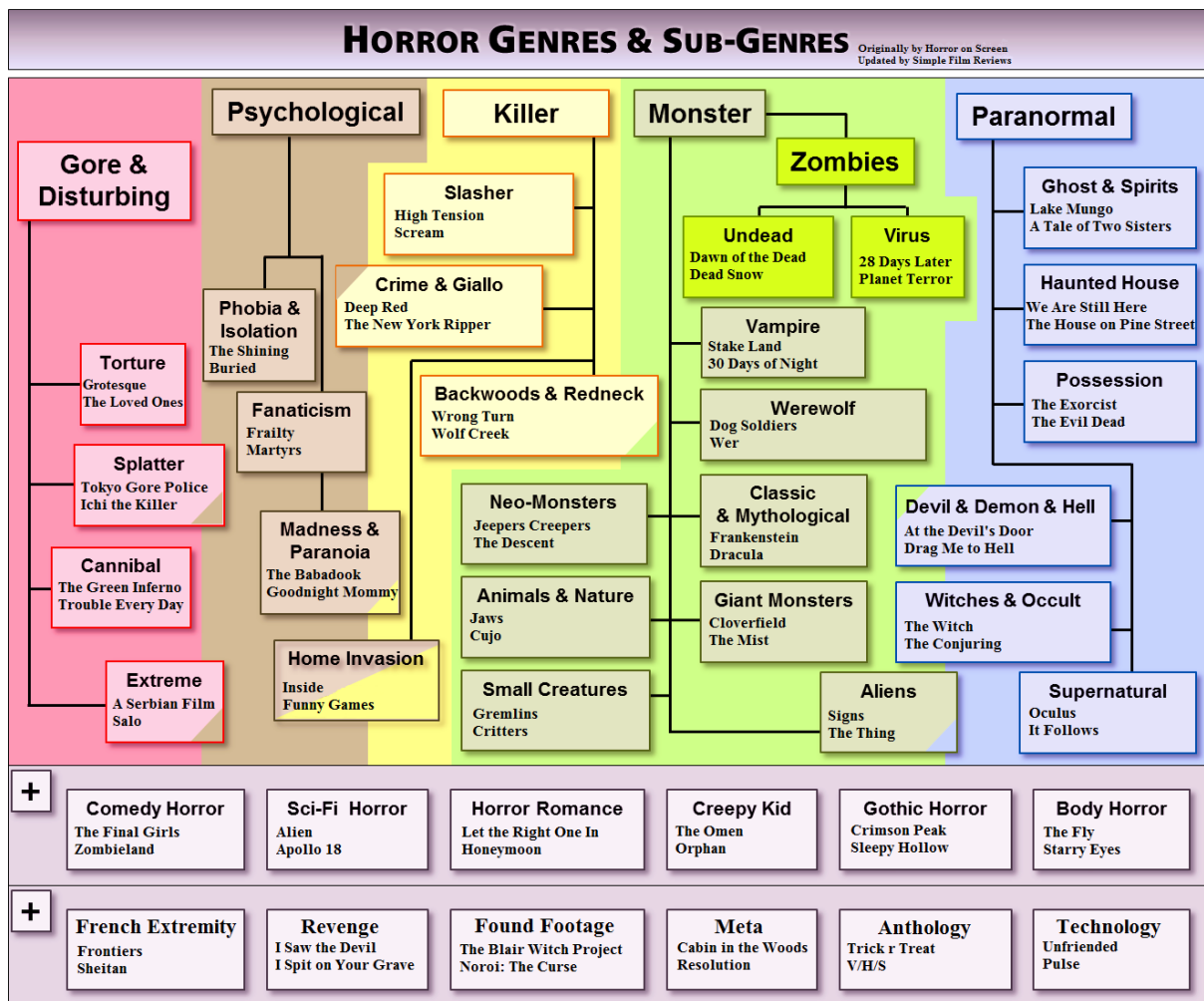
Ydintunne on se mitä yleisö haluaa tuntea ja syy miksi ovat valinneet kyseisen genren teoksen. Kauhussa se tunne on pelko. Yleisö haluaa tuntea pelkoa ja vaarallisia tilanteita turvallisesti, joutumatta kuitenkaan itse oikeaan vaaraan. (Ramirez 2018, viitattu 23.4.2020.)

Hallitsevat ideat ovat ajatuksia ja teemoja, joita halutaan jättää katsojan tai lukijan mieleen, eli mikä on teoksen sanoma. Se voi olla niinkin yksinkertainen kuin se, voittaako hyvä vai paha lopussa. (Sama.)

2.4 Kauhuelokuvan genret ja alalajit

Kauhu lajityyppinä jakautuu useampaan eri genreen ja alagenreen, jotka usein limittyvät keskenään, mikä voi tehdä genren määrittelystä joskus vaikeaa. (Leppälahti 2018, 143.) Ei ole olemassa maailmanlaajuisesti tunnustettua ja absoluuttista sääntöä millä kauhu jakautuu eri genreihin, joten on myös vaikeaa päästä yhteisymmärrykseen siitä, mitkä luetaan ”päägenreiksi”. Tässä tutkielmassa keskityn pääsääntöisesti kauhuelokuvaan, vaikkakin käytän hyväkseni myös kauhukirjallisuuden genrejaottelua. Tietoa hakiessani törmäsin useisiin eri sivustoisiin, joissa eri elokuvaharrastajat julkaisivat listoja ja infografiikoita havainnollistaakseen näkemyksensä kauhuelokuvien kategorisoinnista.

Havainnollistamisen helpottamiseksi valitsin näiltä sivustoilta kuvion (kuvio 1), joka auttaa ymmärtämään genren moninaisuutta. Tässä lajittelutavassa erotellaan kauhugenren lajit pääosin tapahtumien ja teemojen perusteella. Sivuston mukaan kuvio on alun perin sivustolta nimeltä *Horror On Screen* ja sitä on myöhemmin muokannut *Simple Film Reviews*-blogi. Kumpikaan näistä sivustoista ei kuitenkaan nähtävästi ole enää toiminnassa lainkaan, eikä verkkosivuille pääse. On siis tärkeää muistaa, että kyseinen kaavio on yhden tahon näkemys kauhuelokuvien genreluokittelusta.



KUVIO 1. Kauhuelokuvien genret ja alagenret. (Blevins 2015, viitattu 15.3.2020).

Gore & Järkyttävä

"Gore" tarkoittaa suomennettuna hyytynyttä verta ja hurmetta. Gore-genreen kuuluu ylikorostunut väkivalta ja verisyys, niin kuin nimestä voi jo päätellä. Ylikorostetusti verisen kauhuelokuvan esikuvana pidetään yleensä ranskalaista Grand Guignol-teatteria, jonka näyttämöllä pyrittiin tuottamaan mahdollisimman realistisia julmuuksia ja kuolemia 1900-luvun alussa. (Alanen & Alanen 1985, 119). Tunnettuja Gore-elokuvia ovat esimerkiksi *Hostel* (2005) ja *Saw-elokuvasarja* (2003-2010).

Psykologinen

Psykologisessa kauhussa käsitellään ja käytetään usein hyväksi ihmisen fobioita (korkeuskammo, ahtaan paikan kammo, pimeänpelko). Myös mielenterveys ja sen järkkyminen on suuressa osassa psykologisessa kauhussa. Lajityypin uranuurtajana pidetään yleensä elokuvaa *Pelon kasvot* (1959), joka kertoo häiriintyneestä valokuvaajasta, joka poimii kadulta tyttöjä ja

pyrkii kuvaamaan kuolemaa edeltävän pelon hetket. (Alanen & Alanen 1985, 123.). Muita tunnettuja psykologisia kauhuelokuvia ovat esimerkiksi *Hohto* (1980) ja *The Babadook* (2014).

Tappaja

Tappaja-kauhuelokuvat limittyvät usein psykologisen kauhun ja Goren kanssa. Tappaja-elokuvista käytetään yleensä slasher-nimitystä, yhden sen alagenren mukaan. ”Slasher”-nimitys tulee sanasta sivaltaa tai viiltää. Nimitys juontaa juurensa siitä, että tappajien yleisin ase on jonkinlainen terä. Tappaja-elokuvat seuraavat yleensä tietynlaista kaavaa: traumatisoitunut henkilö saa muistutuksen menneisyydestä ja alkaa suorittamaan veritekoja. Jännitystä luodaan muun muassa lukuisilla tappajan väijymiskohtauksilla. (Wikipedia 2020c, viitattu 15.3.2020.) Tunnettuja tappajaelokuvia ovat esimerkiksi *Perjantai 13.*(1980) ja *Texasin moottorisahamurhat* (1974)

Hirviö

Hirviögenrellä on paljon yhteistä sci-fin kanssa. Hirviökauhussa jokin odottamaton hirviöhahmo, tai lauma hirviöhahmoja uhkaa ihmiskuntaa. Sen luonne paljastetaan yleensä pienissä osissa ja sen hyökkäykset yleensä pahenevat elokuvan loppua kohden. (The Encyclopedia of Science Fiction 2019, viitattu 16.3.2020.) Hirviö voi olla mielikuvituksellinen kuten esimerkiksi vampyyri tai todellisuuden äärimmäisyyshahmo kuten esimerkiksi oopperan kummitus. Hirviö on usein oman kirouksensa uhri, ja siksi voi vedota katsojan sympatiakykyyn. (Alanen & Alanen 1985, 12.) Tunnettuja hirviökauhuelokuvia ovat esimerkiksi *King Kong* (1933) ja *Cloverfield* (2008).

Kuviossa 1 hirviöelokuvien alalajiksi on niputettu zombielokuvat. Zombielokuvat poikkeavat perinteisestä hirviökauhusta sillä, että hirviöt ovat yleensä kuolleesta nousseita ihmisiä, joita sympatia ei tavoita, tai jonkin kamalan tartunnan saaneita tavallisia ihmisiä. Zombit esiintyvät myös yleensä suuressa ryhmässä ja niitä ohjaa tunteeton kollektiivitajunta ja niitä motivoi vain tuho ja ihmisliha. (Sama, 129.) Tunnettuja zombielokuvia ovat esimerkiksi *Dawn of the Dead* (1978) ja *Train to Busan* (2016).

Paranormaali

Paranormaalissa kauhuelokuvassa esiintyy nimensä mukaisesti paranormaaleja, eli yliluonnollisia tapahtumia ja ilmiöitä, kuten kummituksia ja demoneita ja ihmeitä. Myös satanismi ja noituus ovat yleisiä aiheita paranormaaleissa kauhuelokuvissa. Tässä genressä käsitellään usein

elämän suuria kysymyksiä, joka on johtanut siihen, että paranormaaleissa kauhuelokuvissa on usein uskonnollisia sävyjä. Koska niissä tutkitaan usein tuntematonta, paranormaalissa kauhussa on yleensä hyvin jännittänyt tunnelma. (Buffman 2011, viitattu 16.3.2020.) Tunnettuja paranormaaleja kauhuelokuvia ovat esimerkiksi *Kirottu* (2013) ja *Paranormal Activity* (2007)

Toinen tapa erotella kauhugenren tuotoksia toistaan on tarkastella elokuvan tai tarinan antagonistia, eli vastustavaa voimaa. Kauhugenren tyypilliset antagonistit voidaan jakaa neljään eri tyyppiin:

1. Outo

Vastustava voima on rationaalinen ja selitettävissä, kuten psykopaatit, murhaajat ja ulkoavaruuden olennot. Tällainen antagonistit on nähtävissä esimerkiksi elokuvissa *Alien* (1979) & *Get Out* (2017).

2. Paranormaali

Vastustava voima on jokin henkimaailman olento, kuten kummitus tai demoni, eli sitä ei voi selittää järjellä. Tällainen antagonistit on nähtävissä esimerkiksi elokuvissa *Kirottu* (2013) & *The Blair Witch Project* (1999).

3. Riivaaja

Vastustava voima on henkiolento tai elävä kuollut, joka saa voimaa elävistä, kuten zombi vampyyri tai demoni. Tällainen antagonistit on nähtävissä esimerkiksi elokuvissa *Manaaja* (1973), sekä *Child's Play* (1988).

4. Kyseenalainen

Vastustava voima voi olla joko henkimaailman riivaama tai mieleltään järkkynyt, mutta se on epäselvää ja sitä ei välttämättä paljasteta lainkaan. Tällainen antagonistit on nähtävissä esimerkiksi elokuvissa *Perjantai 13.*(1980) & *Carrie* (1976) (Ramirez 2020, viitattu 8.4.2020.).

3 DRAMATURGIA JA KÄSIKIRJOITUS

3.1 Keskeiset käsitteet

”Dramaturgia tarkoittaa oppia ohjelman tai elokuvan rakenteesta ja muodosta.” (Aaltonen 2018, 58). Dramaturgian avulla voi esittää asioita niin, että katsojan kiinnostus pysyy yllä, koskee tämä sitten näytelmää, elokuvaa tai televisio-ohjelmaa. Sanana ”dramaturgia” viittaa draamanäytelmään. Draama jäljittelee ihmisen inhimillistä käyttäytymistä ja toimintaa ja se perustuu kykyyn samaistua esitettyihin hahmoihin ja tapahtumiin, ja herättää katsojassa tunteita. Kuitenkaan kaikki elokuvat, televisio-ohjelmat ja näytelmät eivät ole draamaa, se on vain yksi lähestymistapa. (Sama 57–58.)

Dramaturgisia piirteitä voi löytää myös viihdemaailman ulkopuolelta. Esimerkiksi oppitunnilla ja työpäivällä on oma dramaturginen rakenteensa, sillä ne sisältävät keskinäisiä yhteyksiä ja asiat tapahtuvat ajallisesti peräkkäin. (Aaltonen 2018, 57-58.) ”Kaikki ajassa etenevä kerronta sisältää dramaturgisia rakenteita. Kokonaan toinen asia on sitten kysymys siitä, kuinka paljon dramaturgiset rakenteet vastaavat todellisuuden rakenteita ja muotoja.” (Aaltonen 2018, 58.)

Kreikkalaista filosofia Aristotelesta pidetään ensimmäisenä, joka oivalsi dramaturgian ja tunne-elämyksen yhteyden. Hänen 2300 vuotta sitten kirjoittamansa teoksen *Runousopin* lähtökohta on se, että tietynlaisella dramaturgialla sen aikainen antiikin tragedia pystyi tuottamaan sen katsojissa tietynlaisen tunne-elämyksen. Aristoteles nimitti tätä elämystä nimellä ”oikeia hedone ” eli ”oikea nautinto” (suomennus Pentti Saarikoski). Tunne-elämys koostuu säälistä, pelosta ja katharsiksesta (selkiytyminen ja puhdistuminen). Tämän nautinnon, eli tunne-elämyksen todellinen olemus on kuitenkin vaikeaselkoinen ja siitä on esitetty hyvin erilaisia tulkintoja. (Hiltunen 2005, 13.)

Kaikkien näytelmien, elokuvien, ohjelmien, ja dramaturgisten elementtien takana, on käsikirjoitus. Se määrittelee pitkälti kokonaan tarinan kulun, se on kuin kivijalka tai suunnitelma, jonka varaan tuotanto rakennetaan. Se ei ole itsenäinen kirjallinen tuote, sillä sen arvo on mitattavissa vain siitä syntyneestä valmiista teoksesta tai tuotteesta. Käsikirjoittaja voi tuottaa tekstiä useaan eri tarkoitukseen, kuten viihteeseen, markkinointiin tai tiedottamiseen. (Aaltonen 2018, 9, 14.) Hän kirjoittaa toiminnan lisäksi valotiloja, huoneita, maisemia ja ääniratkaisuja. Kaikki nämä elementit valitaan sen mukaan, kuinka hyvin ne välittävät halutun viestin. (Idström 2003, 30.)

3.2 Erilaisia rakenteita

Rakenne on väline ja kehys, jolla kirjoittaja välittää ideansa, ja jonka sisälle henkilöt, tarinat ja juonet on sisäistetty. Katsoja osaa tunnistaa rakenteen, ja osaa siis odottaa tiettyjen asioiden tapahtuvan. Esimerkiksi elokuvan alkaessa osataan odottaa, että kohta tapahtuu jotain mikä pistää tarinan liikkeelle. (Vacklin & Rosenvall 2015, 139.)

Niin kuin jo aiemmin on mainittu, kaikki teokset eivät ole draamaa, mutta niiden rakenteesta löytyy samankaltaisuuksia. Kaikissa rakenteissa syntyy vahva etenemisliike, joka tarkoittaa sitä, kun katsoja kiinnostuu ohjelmasta tai elokuvasta, hän haluaa tietää, nähdä ja kokea lisää. Tämä luo samalla odotuksia ja kysymyksiä. Etenemisliikkeeseen kuuluu myös se, että ohjelmassa ja elokuvassa on tarpeeksi ”imua”, eli se on koko ajan hieman katsojaa edellä. Katsojan kysymyksiin annetaan koko ajan tarpeeksi vastauksia, että mielenkiinto pysyy yllä, mutta ei liikaa, jottei tapahtumista tule ennalta-arvattavia ja pitkäveteisiä. Ohjelman tai elokuvan alun ja lopun välinen jännite on se mikä pitää sen suurimmalta osin kasassa. (Aaltonen 2018, 58–59.)

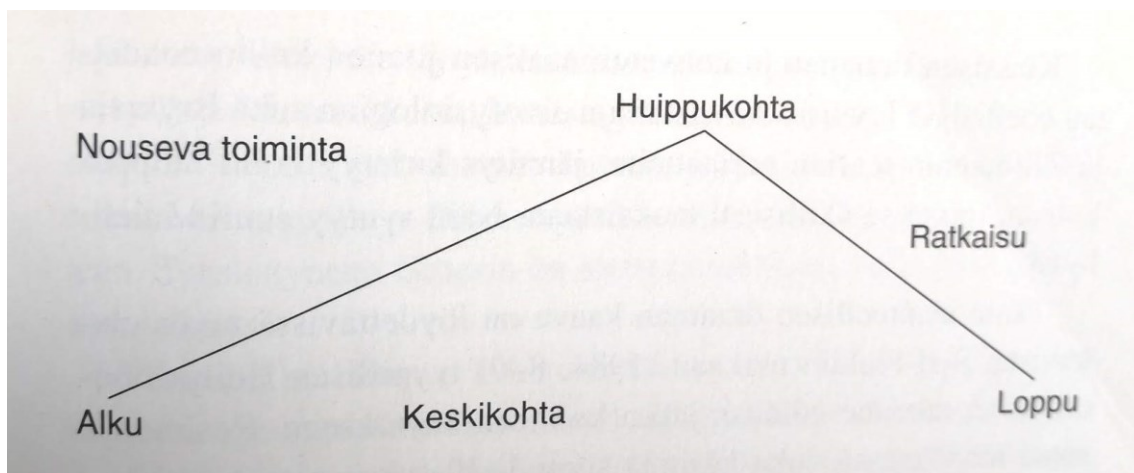
Draamallinen rakenne on lähestymistapa, joka perustuu samaistumisen tunteeseen. Sen muoto on aina suljettu, joka tarkoittaa sitä, että jos siitä otetaan jokin osa pois se ei toimi. Elokuvassa tai ohjelmassa on henkilöitä, joihin katsoja voi helposti samaistua. Siinä on myös yhtenäinen tarina ja juoni, ja sen tapahtumien välinen yhteys on tiivis ja suljettu. Kun kaikki on kerrottu ja katsoja on saanut vastaukset kaikkiin esittämiinsä kysymyksiin, elokuva tai ohjelma loppuu. (Sama, 64–66.)

Draamallista rakennetta pidetään tehokkaimpana tapana välittää viesti ja vaikuttaa katsojiin. Katsojan on helppo samaistua tapahtumiin ja henkilöihin, ja kokea erilaisia tunteita turvallisesti kotona tai teatterissa. Tästä on nimenomaan kysymys, kun Aristoteles puhuu ”oikea hedonesta” teoksesseen *Runousoppi*. (Sama, 64–65.)

Draamallinen rakenne ja sen kerrontatapa on niin syvälle sisäistetty, ettei nykyään ole mahdollista tehdä länsimaalaista ohjelmaa tai elokuvaa, joka ei noudattaisi, tai ainakin tiedostaisi sitä. Dramaturgiset mallit ovat vahvasti kulttuurisidonnaisia, ja ne heijastavat kulttuurin keskeisiä arvoja. (Sama, 65, 88).

Klassinen, jopa aristoteeliseksi kutsuttu draaman rakenne tai kaari (kuvio 2) koostuu kolmesta pääosasta: alusta, huippukohtasta ja lopusta. Alussa katsojille annetaan draaman ainekset, josta alkaa nouseva toiminta, joka kiristyy mitä lähemmäs päästään huippukohtaa. Huippukohta on draaman intensiivisin hetki, johon kaikki toiminta ja sen luoma jännite pakkautuu. Sitä seuraa ratkaisu, jonka jälkeen näytelmä, elokuva tai sarja loppuu. (Hiltunen 2005, 195.)

Katsojan kiinnostus ei kuitenkaan pysy yllä vain yhden ainoan jännitysmomentin avulla (huippukohta), vaan pääkaarelle on kehitettävä lisäkaaria, eli lisäjännitteitä. Esimerkiksi jos teoksen pääjännite on ”kuka murhasi henkilön X”, lisäjännite voisi olla ”näkö hovimestari murhaajan hyppäävän muurin yli”. Lähes jokainen kohtaus tarvitsee oman lisäkaarensa, eli oman jännitysmomenttinsa. (Aaltonen 2018, 60.)

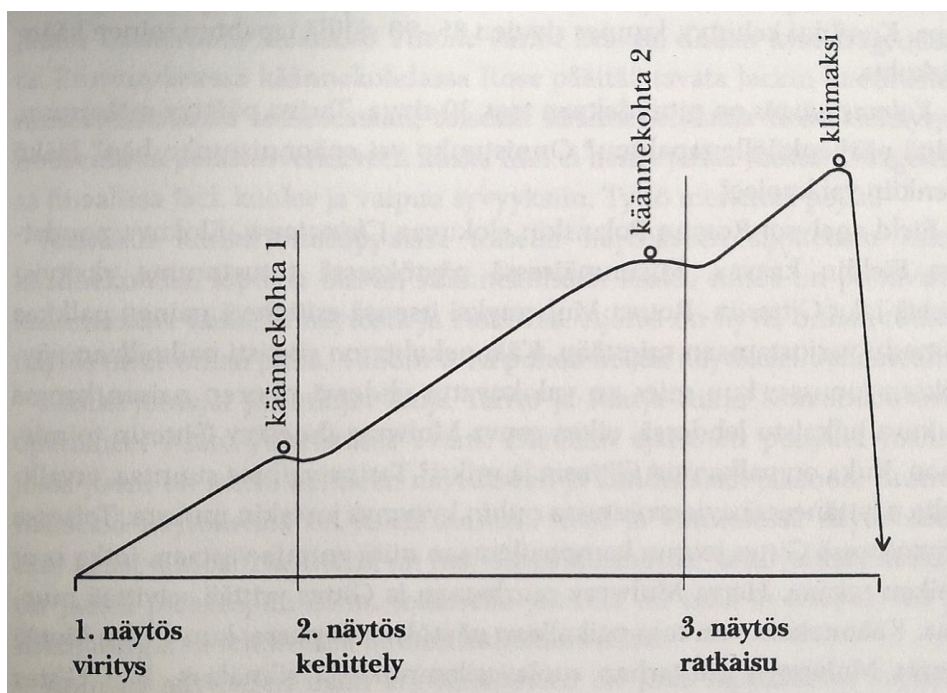


KUVIO 2. Klassisen draaman rakenne (Hiltunen 2005, 95).

Amerikkalaista elokuvaa on tarkasteltu usein kolminäytöksisenä rakenteena (kuvio 3). Sen alkupeuranä on alun perin sadut ja myytit, toisin kuin klassisen draaman rakenteella, jonka on kehittänyt tietty historiallinen henkilö. Sen kolme osaa ovat viritys, kehittäminen ja ratkaisu. Virityksessä päähenkilö päättää toimia, kehittämisessä hän toimii, ja ratkaisussa toteutuu toiminnan seuraukset, jokainen näytös alkaa reagoinnilla aikaisemman näytöksen ongelmiin. Käännekohtat eli lisäjännitteet pääjännitteen lisäksi, sijoittuvat yleensä kahden ensimmäisen näytöksen lopulle. Kliimaksi eli pääjännitteen purkautuminen sijoitetaan taas kolmannen näytöksen loppuun. Niin kuin kuviosta voi nähdä, suuri osa tarinaa sijoittuu toiseen näytökseen. (Vacklin & Rosenvall 2015, 143.)

Kolminäytöksissä yhden päähenkilön elokuviissa on yleensä yksi juoni ja useita sivujuonia. Kun tarinassa taas seurataan useaa päähenkilöä, käytetään rinnakkaiskerrontaa eli useampaa juonta, jotka kulkevat vierekkäin. Tämä on yleinen tarinankerrontakeino myös draamasarjoissa, sillä monen päähenkilön tarinan kertominen voi osoittautua liian pitkäksi yhdelle elokuvalle. Rinnakkaiset tarinalinjat perustuvat klassiseen draaman rakenteeseen, ja ne usein rakentuvat kolminäytöksisesti. (Sama, 169.)

Perinteinen draamallinen ja kolminäytöksinen rakenne tukevat toisiaan ja muodostavat yhdessä vallitsevan normin, erityisesti amerikkalaisessa elokuvateollisuudessa (Alanen, 85, 87.)



KUVIO 3. Kolmen näytöksen malli (Aaltonen 2018, 85).

3.3 Aristoteleen hyvä juoni

Aristoteleen mukaan hyvän ja monisäikeisen juonen kolme osatekijää ovat tunnistaminen (anagnorisis), äkkikäänte (peripeteia) ja kärsimys (pathos). Niiden avulla päästään paremmin jyvälle säälin, pelon ja selkiytymisen (katharsis) olemuksesta, ja voidaan saavuttaa oikea nautinto. (Hiltunen 2005, 45.)

Tunnistaminen estää teoksessa tapahtuvan kamalan katastrofin viime hetkellä. Kärsimys tarkoittaa enemmänkin yleisön kärsimystä, sillä draaman luonteeseen kuuluu se, että yleisö tietää mitä on

tapahtumassa, mutta ei voi estää tapahtumaa. Tämä pitää yleisön jännityksessä. Esimerkiksi Alfred Hitchcock on sanonut, että on mahdollista saada aikaan sietämätöntä jännitystä eli kärsimystä, jos katsojalle kerrotaan jotain mitä elokuvan henkilöt eivät tiedä, kuten murhaajan henkilöllisyys. Paras äkkikäänne tapahtuu yleensä yhdessä tunnistamisen, eli katastrofin estämisen kanssa. Tätä peilattaessa Aristoteelinen hyvän juonen kaava vastaisi emotionaalisesti samaistumista, jännitystä, ja äkillistä jännityksestä vapautumista. (Sama 45-46, 91.)

Myös loogisuus ja uskottavuus ovat Aristoteleen mukaan välttämättömiä hyvän juonen kannalta. Hänen mukaansa juonen täytyy olla yhtenäinen ja muodostaa sellainen kokonaisuus, mistä ei voi ottaa mitään pois (katso draamallinen rakenne s. 31). Alussa katsojille esitetään jokin kysymys tai mysteeri ja lopussa siihen on vastattu. Katsojien on pystyttävä oivaltamaan tapahtumien loogisuus, voivansa kokea esimerkiksi pelon ja säälin tunnetta. Edellä mainitut tunnistaminen, äkkikäänne ja kärsimys tulevat ilmi vain, jos juonenkäänteet ovat uskottavia ja todennäköisiä. (Hiltunen 2005,47-48.)

Juonen loogisuus mahdollistaa voimakkaan samaistumisen ja jännityksen katsojassa. Loppuratkaisussa tunnistaminen ja äkkikäänne vapauttavat katsojan kärsimyksestä, jota seuraa helpotuksen ja mielihyvän tunne. Myös älyllinen mielihyvä on saavutettavissa loogisen juonen avulla. Uskottavat käänteet aiheuttavat katsojassa mielihyvää, kun hän oivaltaa mitkä aikaisemmat tapahtumat loogisesti johtivat käänteeseen tai mysteerin ratkeamiseen. (Sama, 54.)

3.4 Erilaisia loppuratkaisuja

Lopuilla on iso merkitys. Sen avulla katsoja joko saa vastaukset esittämiinsä kysymyksiin, tai se jättää ne kokonaan auki, varmistaen sen, että katsoja katsoo esimerkiksi televisiosarjan seuraavan jakson tai elokuvasarjan seuraavan osan, jos sellainen on olemassa. Draamallisen rakenteen elokuvassa katsoja yleensä saa lopussa vastaukset kysymyksiinsä, purkaen jännitteet ja tuottaen mielihyvää ja silloin tarinan ei ole tarkoitus jatkaa yhtään pidemmälle. Monissa elokuvissa on kuitenkin päädytty sellaiseen loppuun, jossa katsojalle saattaa syntyä jopa lisäkysymyksiä vastauksien sijaan. (Vacklin & Rosenvall 2015, 91–92.)

Cliffhangeriksi kutsutaan äkillistä loppua, jossa yleensä päähenkilö joutuu vaikeaan tilanteeseen, esimerkiksi roikkumaan kielekkeeltä, jonka lopputuloksesta katsoja jätetään täysin pimentoon. Elokuva tai sarjan jakso loppuu siihen. (Sama, 91–92.)

Cliffhanger voi olla joko fyysinen, emotionaalinen, tai psykologinen. Fyysisessä cliffhangerissa päähenkilö joutuu fyysiseen vaaraan ja häntä esimerkiksi uhataan aseella. Emotionaalisessa cliffhangerissa päähenkilö voi esimerkiksi tunnustaa rakkautta jollekin, mutta kohteen reaktiota ei näytetä. Psykologisessa cliffhangerissa katsoja jää pohtimaan minkälaisen valinnan päähenkilö tekee esimerkiksi moraalisen dilemman äärellä. (Sama, 92.)

Cliffhangerin toimivuus johtuu *Zeigarnikin efektistä*. Sen mukaan ihminen muistaa paremmin keskeytetyn tilanteen, kuin loppuun saatetun. Perusteluja tälle on esitetty esimerkiksi klassikkoteoksista, kuten *Romeo ja Julia*, sekä *Tuulen viemää*. Rakastetut eivät saa lopussa toisiaan, mikä muistuttaa katsojia rakkauden menettämisestä. Rakkaustarinan viimeistelemättömyys jää katsojien mieleen paremmin. (Sama, 92.)

Cliffhanger on oikein toteutettuna yksi niistä keinoista, jolla voi synnyttää aiemmin mainittua eteneväisliikettä ja ”imua”, olemalla katsojaa askeleen edellä. Jos juoni ei tule enää jatkumaan, katsoja jää pohtimaan elokuvan teemaa ja sanomaa auki jääneiden kysymyksien kautta. (Sama, 92.)

Keikautus tarkoittaa odottamatonta lopputulosta, yllättävää käännettä. Keikautuslopetus parhaimmillaan shokeeraa muuttaen katsojien näkökulmaa ja paljastaen uutta tietoa. Keikautuslopetus voi esimerkiksi olla se, kun murhamysterissä murhaajaksi paljastetaan itse etsivä, tai kun kauhu elokuvassa hirviö herää uudestaan henkiin kukistamisen jälkeen. Myös tuplaloppua (katso s. 26) voidaan pitää yhtenä keikautuksen tyylinä. Vaikka keikautus ei tulisikaan katsojalle täysin yllätyksenä, hän saa älyllistä mielihyvää siitä, että osasi lukea elokuvaa oikein. (Sama, 92–93.)

3.5 Yhteenveto

Pelko on ollut varhaiselle ihmiselle tärkeä eloonjäämisen mekanismi ja sitä pidetäänkin ihmiskunnan vanhimpana ja voimakkaimpana tunteena. (Lovecraft 2013, 17; Julkunen & Koikkalainen 2018, 128). Erilaiset pelot tekivät meistä varovaisempia ja valppaampia tunnistamaan mahdolliset vaarat. Ihminen oppi pelkäämään pimeää, sillä se saattoi kätkeä vaarivan vaaran, sekä tiettyjä eläimiä niiden luonteen tai myrkyllisyyden takia. Tuntemattomien ja tuttuisten asioiden pelko ja ihmisen luonteenomainen mielikuvitus saivat kulttuurin kehittyessä aikaan kansantaruja, myyttejä ja taikauskkoa, joka loi pohjan eri maailmanuskonnoille. Ihmisiä pelottavat ja ahdistavat asiat saivat tarinoissa erilaisia muotoja, ja ajan saatossa kauhutarinoista syntyi kokonainen kirjallisuuden genre. (Lovecraft 2013, 18, 22.)

Kauhu heräsi eloon valkokankaalla jo 1800-luvun lopussa, eli hyvin varhaisessa vaiheessa koko elokuvateollisuutta. Kauhuelokuvat saivat alussa aiheensa ja teemansa nimenomaan kauhukirjallisuudesta. Teknologian ja elokuvateollisuuden kehittyessä kauhuelokuva muutti muotoaan tasaiseen tahtiin. Eri aikakausien tapahtumat ja pelot antoivat inspiraatiota ja muokkasivat kauhuelokuvateollisuutta sekä hyvässä että pahassa. (Leppälahti 2018, 144; Wilson 2005-2020, viitattu 3.5.2020.)

Genrellä tarkoitetaan teosten, esimerkiksi taiteen, musiikin, kirjallisuuden tai elokuvien kategoriaa, jota voi määrittellä tyylien, rakenteiden ja sisällön perusteella. (Merriam-Webster 2020, viitattu 3.5.2020). Kauhuelokuva voidaan esimerkiksi määrittää sen sisällön perusteella. Sen aiheet ja tapahtumat ovat yleensä vahvasti mielikuvituksellisia, ja se pyrkii kammottamaan ja joskus tekemään katsojan olon jopa fyysisesti epämiellyttäväksi. (Schepelern 1986, 17.)

Kaikkien elokuvien ja muiden viihdeteosten takana on käsikirjoitus. Se määrittelee juonen kulun ja elementit, sitä voi pitää koko teoksen kivijalkana. (Aaltonen 2018, 9, 14). Käsikirjoittamisessa käytetään tietoisesti tai alitajuntaisesti hyväksi dramaturgian oppeja. Dramaturgia tarkoittaa esimerkiksi näytelmän, ohjelman tai elokuvan rakenneoppia. Sen tarkoituksena on luoda tarinalle sellainen rakenne, mikä pitää katsojan kiinnostusta yllä, ja johon on mahdollista samaistua. (Aaltonen 2018, 57-58.) Kreikkalaista filosofia Aristotelesta pidetään eräänlaisena dramaturgian oppi-isänä, sillä hän oivalsi dramaturgisten valintojen yhteyden katsojien tunne-elämyksen kanssa. (Hiltunen 2005, 13).

4 AINEISTO JA MENETELMÄT

4.1 Aineiston perustelut ja analyysimenetelmä

Tutkielmani tarkoituksena oli tutkia, millaisia loppuratkaisuja käytetään amerikkalaisissa paranormaaleissa kauhuelokuvissa. Loppuivatko tarinat onnellisesti? Jättivätkö ne kysymyksiä? Käyttivätkö elokuvat hyväkseen klassisen draaman kaarta tai kolmen näytöksen mallia, vai poikkesivatko ne niistä kokonaan?

Valitsin tutkimusmateriaaliksni kymmenen paranormaalista amerikkalaista parhaiten *Rotten Tomatoes* -sivuston arvostelemaa kauhuelokuvaa sivuston luomalta Top 100 Horror Movies -listalta. Katsoin elokuvat kokonaisuudessaan ja satunnaisessa järjestyksessä, mutta analyysissäni keskityin siihen, miten draaman kaari rakentui kohti loppua ja millainen loppu elokuvilla ylipäätään oli. Klassisen draaman kaaren (kuviot 2) ja kolmen näytöksen mallin (kuviot 3) käyttämistä tutkimuksessani perustelen sillä, että elokuvien vertaaminen johonkin olemassa olevaan kaavaan helpottaa oikean lopun erottelua muusta elokuvasta.

Valitsin kymmenen elokuvaa koska mielestäni se on tarpeeksi suuri määrä elokuvia siihen, että pystyy huomaamaan mahdollisia eroavaisuuksia ja samankaltaisuuksia elokuvien välillä, mutta ei niin suuri, että aikaa näiden katsomiseen olisi mennyt tuhattoman kauan.

Kauhuelokuva voidaan jakaa useisiin eri alalajeihin eli genreihin, ja niillä jokaisella on omat juonelliset vakiintuneet elementtinsä. Minusta se tarkoittaa sitä, että niiden keskinäinen vertailu, varsinkin kymmenen elokuvan otannalla olisi suoraan sanottuna hyödytöntä, joten päätin rajata tutkimuskohteeni paranormaalista kauhua edustaviin elokuviin. Osasy valintaani löytyy omista katsomismielityksistäni. Paranormaali on lempigenreni kauhuelokuvia katsoessa.

Niin kuin tutkielmani aikaisemmista osista voi lukea, kauhuelokuvia on tehty ja tehdään edelleen ympäri maailmaa. Olen koko elämäni katsonut amerikkalaisia elokuvia ja sarjoja. Suurimman osan ajasta mitä vietän esimerkiksi älypuhelimella, käytän amerikkalaisten sivustojen tai sovellusten selaamiseen. Tunnistan ettei tämä tarkoita, että olisin amerikkalaisen kulttuurin asiantuntija, mutta puhun esimerkiksi kieltä todella hyvin ja tiedän huomattavan paljon amerikkalaisesta populaarikulttuurista. Yhdysvalloissa tehdään vuosittain useita kauhuelokuvia, vaikkakin tarkkaa lukumäärää ei ole tarjolla. Koen että pystyisin parhaiten analysoimaan amerikkalaisia kauhuelokuvia, sillä tietyt kielen vivahteet ja muut viittaukset eivät menisi minulta ohi, toisin kuin vaikkapa japanilaisessa

kauhuelokuvassa. Mielessäni kävi suomalaisten kauhuelokuvien analysointi, mutta koska niitä on harvinaisen vähän, päätin helpottaa työtäni valitsemalla Yhdysvallat.

Rotten Tomatoes on vuonna 1998 perustettu Time Warner-mediaryhmään kuuluva elokuva-aiheinen verkkosivusto. Sivusto tituleeraa itseään maailman luotetuimmaksi viihdearvosteluiden läheteeksi. Sivusto tarjoaa tietoa ja arvosteluja elokuvista ja sarjoista ympäri maailmaa. Elokuva arvoastelee kaksi eri taho: kriitikot ja yleisö.

Rotten Tomatoesilla työskentelee useita edunvalvoja, joiden tehtävänä on lukea tuhansia arvosteluja ympäri maailmaa viikoittain. Edunvalvojat keräävät Tomatometer-hyväksytyjen kriitikoiden arvostelut ja julkaisevat ne nettisivulla. Kun elokuva tai sarja saa yli viisi arvostelua, Tomatometer laskee sille pisteet. Kun yli 60 prosenttia arvosteluista on positiivisia, prosenttiluvun viereen ilmestyy punainen tomaatti (tuore). Kun taas alle 60 prosenttia arvosteluista on positiivisia, viereen ilmestyy vihreä läiskä (mätä).

Certified Fresh -status voidaan antaa parhaiten arvostelluille elokuville, joilla on tarpeeksi positiivisia arvosteluja sekä tarpeeksi korkea ja pitkään jatkunut Tomatometer-prosentti.

Yleisöllä on myös mahdollista arvostella elokuvia ja sarjoja, mutta vain ”todennetut” arvostelut lasketaan elokuviin kokonaisprosenttiin. Katsojan tulee todentaa, että on ostanut lipun kyseiseen elokuvaan, antaakseen todennetun arvostelun. Sarjojen katsomista ei tietenkään voi mitenkään todentaa. Kun 60 prosenttia katsojista antaa elokuvalla tai sarjalle vähintään 3.5 tähteä, prosenttien viereen ilmestyy täysi ämpärillinen popcornia, ja jos alle 60 prosenttia antaa vähintään 3,5 tähteä, ilmestyy sen sijaan kaatunut popcornämpäri. (*Rotten Tomatoes* 2020, viitattu 21.3.2020.)

Valitsin *Rotten Tomatoes* -sivuston koska heidän organisaationsa on hyvin avoin arvosteluprosessin suhteen ja pyrkii koko ajan tekemään siitä läpinäkyvämmän ja luotettavamman.

Olen tehnyt listan kysymyksiä, joihin vastaan jokaisen elokuvan kohdalla erikseen. Näiden vastausten avulla pyrin vastaamaan mahdollisimman kattavasti tutkimuskysymykseeni. Kysymykset ovat:

1. Huippukohta/kliimaksi ja loppuratkaisu
2. Tuleeko elokuvan lopussa yllättävä käänne? (keikautus)
3. Onko loppu onnellinen?
4. Sopiiko elokuva klassiseen draaman kaareen? Jos kyllä, poikkeako joku osa silti siitä?
5. Vastaako loppu kaikkiin kysymyksiin?

6. Sopiiko elokuva kolmen näytöksen kaareen?

4.2 Valitsemani elokuvat ja niiden juonitiivistelmät

***Carrie* (1976) – ohjannut Brian De Palma**

Elokuvan Tomatometer-prosentti (katso s. 40) on 92 ja se on ansainnut Certified Fresh -statuksen. Yleisöstä 77 % on antanut yli 3,5 tähteä, ja se on listassa sijalla 39. (Rotten Tomatoes 2020, viitattu 28.4.2020.)

Carrie White on ujo teini-ikäinen tyttö, jota kiusataan koulussa. Yksi suosituista tytöistä suostuttelee poikaystävänsä viemään Carrien tanssiaisiin. Carrie huomaa, että hänellä on telekineettisiä voimia, jotka tulevat esiin hänen tunnetilojensa mukaan, ja se pelottaa hänen kiihkouskonnollista äitiään. Carrie menee tanssiaisiin ja hänet kruunataan tanssiaisten kuningattareksi, mutta hänen päänsä menoksi on järjestetty kauhea pila, jossa hänen päälleen kaadetaan sangollinen sianverta. Carrie käyttää voimiaan sytyttämällä koko tilan tuleen ja kävelee pois, jättäen luokkatoverinsa kuolemaan.

***The Blair Witch Project* (1999) - ohjannut Eduardo Sánchez, & Daniel Myrick**

Elokuvan Tomatometer-prosentti on 87 ja se on ansainnut Certified Fresh -statuksen. Yleisöstä vain 56 % on antanut 3,5. tähteä, ja se on listan sijalla 75. (Rotten Tomatoes 2020, viitattu 28.4.2020.)

Kolme nuorta lähtee metsään kuvaamaan dokumenttiprojektia paikallisesta urbaanilegendasta, Blairin noidasta. Öisin he kuulevat outoja ääniä teltan ulkopuolelta ja löytävät metsästä outoja kivi- ja tikkumuodostelmia. Ryhmä eksyy metsään ja yhden yön aikana yksi heistä katoaa. Kaksi muuta jäävät täysin luonnon ja tunnistamattoman uhan armoille, ja yrittävät löytää tietä sivistykseen. Elokuva on kuvattu heiluvalla kameralla, tarkoituksena saada se tuntumaan aidolta leikkaamattomalta kuvamateriaalilta. Elokuvan alussa kerrotaan, että kyseinen materiaali olisi löytynyt heidän tavaroistaan vuosi myöhemmin.

***Kirottu* (2013) – ohjannut James Wan**

Elokuvan Tomatometer-prosentti on 85 ja se on ansainnut Certified Fresh -statuksen. Yleisöstä 83 % on antanut yli 3,5. tähteä, ja se on listan sijalla 81. (Rotten Tomatoes 2020, viitattu 28.4.2020.)

Seitsenhenkinen Perronin perhe muuttaa vanhaan maalaistaloon, ja kamalia asioita alkaa tapahtua. Pian heille selviää, että talossa on pahantahtoinen ja vaarallinen henki, joka uhkaa heitä. He

pyytävät apuunsa paranormaalien tutkijat Ed ja Lorraine Warrenin. Perhe lähtee talosta, mutta henki ehtii siirtyä riivaamaan perheen äitiä. Riivattuna perheen äiti palaa taloon kaksi lastaan mukanaan aikomuksena uhrata nämä, ja Warrenit alkavat suorittaa hänelle manausta. Elokuva perustuu tositapahtumiin. (Wikipedia 2020a, viitattu 29.4.2020).

Kirottu 2 (2016) – ohjannut James Wan

Elokuvan Tomatometer-prosentti on 81 ja se on ansainnut Certified Fresh -statuksen. Yleisöstä 81 % on antanut yli 3,5. tähteä, ja se on listan sijalla 99. (Rotten Tomatoes 2020, viitattu 29.4.2020.)

Viisihenkinen Hodgsonin perhe huomaa perheen isän lähdön jälkeen, että talossa tapahtuu kummia. Erityisesti perheen nuorin tytär Janet tuntuu olevan tapahtumien kohteena. Tapaus herättää huomiota mediassa, ja ensimmäisestä osasta tutut Ed ja Lorraine Warren pyydetään auttamaan perhettä, yhdessä kahden muun paranormaalien tutkijan kanssa. Käy ilmi, että Janetin on riivannut talossa kuolleen miehen pahantahtoinen henki, ja tutkimusryhmä alkaa kerätä todistusaineistoa. Videotodisteista paljastuu kuitenkin tapahtumien vilpillisyys, ja tutkimusryhmä lähtee talosta pois. Matkalla kotiin Warrenit ymmärtävät, että miehen henki olikin vain kilpi oikealle uhalle, ja palaavat pikimmiten taloon, jossa Janet on riivattuna lukinnut muun perheen ulos. Elokuva perustuu tositapahtumiin. (Wikipedia 2020a, viitattu 29.4.2020).

Hereditary (2018) – ohjannut Ari Aster

Elokuvan Tomatometer-prosentti on 89 ja se on ansainnut Certified Fresh -statuksen. Yleisöstä 66 % on antanut yli 3,5. tähteä, ja se on listan sijalla 13. (Rotten Tomatoes 2020, viitattu 29.4.2020.)

Elokuva kertoo Anniesta ja hänen perheestään. Annien vieraantunut äiti on kuollut, ja hän päättää mennä tukiryhmän tapaamiseen. Perheen teini-ikäinen poika Peter haluaa lähteä kotibileisiin, ja Annie pakottaa Peterin ottamaan pikkusiskonsa Charlien mukaan. Bileissä Charlie joutuu anafylaktiseen shokkiin ja Peter lähtee viemään häntä sairaalaan. Matkalla sairaalaan Peter vahingossa tappaa Charlien, kun hän väistää eläintä, ja Charlien auton ikkunasta työnnetty pää osuu lyhtypylvääseen. Myöhemmin Annie tapaa Joanin, joka kertoo myös menettäneensä lapsen ja lapsenlapsen. Joan näyttää hänelle, kuinka manasi kuolleen lapsenlapsensa, ja kehottaa Annieta kokeilemaan samaa. Annie yrittää manata Charlien vastahakoisen perheensä kanssa, mutta Charlien henki vaikuttaa olevankin todella vihainen. Outoja asioita tapahtuu sekä Peterille että Annielle, ja Annie löytää myöhemmin äitinsä tavaroista spiritualismiin ja kulttitoimintaan liittyviä tavaroita, ja kuvia Joanista, joka paljastui hänen äitinsä ystäväksi. Annie saa tietää äitinsä kuuluneen johonkin

kulttiin yhdessä Joanin kanssa. Samalla hän löytää äitinsä päättömän ruumiin ullakolta. Hän näyttää sen miehelleen Stevelle, joka on vakuuttunut siitä, että Annie on mielisairas. Kyseessä ei olekaan normaali kummitustarina.

***It Follows* (2015) – ohjannut David Robert Mitchell**

Elokuvan Tomatometer-prosentti on 96 ja se on ansainnut Certified Fresh -statuksen. Yleisöstä 66 % on antanut yli 3,5. tähteä, ja se on listan sijalla 11. (Rotten Tomatoes 2020, viitattu 29.4.2020.)

Nuori nainen nimeltään Jay saa yllään kauhean kirouksen harrastaessaan treffikumppaninsa kanssa seksiä. Poika kertoo, että kirouksen takia häntä seuraa muille näkymätön olento, joka on hidas, mutta tappaa jos saa kohteensa kiinni. Kirouksesta voi päästä eroon vain antamalla sen jollekin muulle sukupuoliyhteyden kautta. Jay yrittää paeta olentoa, ja antaa kirouksen lopulta naapurinpojalle. Olento saa kuitenkin pojan kiinni, joten se siirtyy jahtaamaan taas Jaytä. Jay ja hänen ystävänsä päättävät yrittää tappaa otuksen houkuttelemalla sen uimahallin altaaseen, ja heittämällä sähkölaitteita veteen.

***Manaja* (1973) – ohjannut William Friedkin**

Elokuvan Tomatometer-prosentti on 83 ja se on ansainnut Certified Fresh -statuksen. Yleisöstä 87 % on antanut yli 3,5. tähteä, ja se on listan sijalla 91. (Rotten Tomatoes 2020, viitattu 30.4.2020.)

Elokuvan alussa nähdään, kun Isä Merrin löytää kaivauksissa Irakista jonkinlaisen demonipatsaan pään. Yhdysvalloissa näyttelijätär Chris ja hänen tyttärensä Reagan alkavat kokea outoja asioita: ullakolta kuuluu öisin rapinaa, ja Reagan alkaa käyttäytyä oudosti. Chris vie hänet lääkäriin ja syyksi epäillään ensin neurologisia, sitten psykologisia syitä. Tilanteen pahentuessa käy kuitenkin ilmi, että Reagan on riivattu, ja hänen äitinsä suostuttelee nuoren papin, Isä Karrasin tekemään hänelle manauksen. Kirkko pyytää mukaan Isä Merrinin, ja hän ja Karras lähtevät suorittamaan manausta.

***Drag me to Hell* (2009) – ohjannut Sam Raimi**

Elokuvan Tomatometer-prosentti on 92 ja se on ansainnut Certified Fresh -statuksen. Yleisöstä 62 % on antanut yli 3,5. tähteä, ja se on listan sijalla 35. (Rotten Tomatoes 2020, viitattu 30.4.2020.)

Christine on pankin työntekijä, joka eräänä päivänä saa asiakkaakseen vanhan naisen, joka pyytää lainanpidennystä talolleen. Ylennyksen toivossa hän hylkää naisen pyynnön, ja nainen suuttuu hä-

nelle ja hyökkää hänen kimppuunsa, irrottaa Christinen takista napin ja kiroaa sen, joka napin omistaa. Christine alkaa nähdä ja kuulla kummia, ja hän yrittää hyvittää tekonsa vanhukselle, mutta saa tietää hänen kuolleen. Ennustaja kertoo Christinelle, että häntä seuraa Lamia-niminen henki ja johdattaa hänet meedion luo, joka lupaa hankkiutua siitä eroon. Yritys kuitenkin epäonnistuu, ja ennustaja kertoo, että lahjoittamalla napin jollekin muulle, lahjoittaa samalla kirouksen.

***Evil Dead (1981)* – ohjannut Sam Raimi**

Elokuvan Tomatometer-prosentti on 95 ja se on ansainnut Certified Fresh -statuksen. Yleisöstä 84 % on antanut yli 3,5. tähteä, ja se on listan sijalla 38. (Rotten Tomatoes 2020, viitattu 30.4.2020.)

Kaveriporukka (Ash, Linda, Cheryl, Scott ja Shelly) lähtee syrjäiselle vuoristomökille lomailemaan. Ensimmäisenä iltana lattialuukku lennähtää itsestään auki, ja ryhmä löytää sieltä salaperäisen kirjan, täynnä outoja kuvia ja kirjoitusta, sekä muita tavaroita. Ryhmä kuuntelee kellarista löytynyttä nauhaa, joka vapauttaa jonkun pahan voiman valloilleen. Cheryl, Linda ja Shelly joutuvat pahojen henkien valtaan ja hyökkäävät muiden kimppuun. Lopulta ainoastaan Ash jää taistelemaan hengestään.

***Poltergeist (1982)* – ohjannut Tobe Hooper**

Elokuvan Tomatometer-prosentti on 85 ja se on ansainnut Certified Fresh -statuksen. Yleisöstä 78 % on antanut yli 3,5. tähteä, ja se on listan sijalla 98. (Rotten Tomatoes 2020, viitattu 1.5.2020.)

Viisihenkisen perheen kotitalossa alkaa tapahtua outoja asioita, kun nuorimmainen lapsi, Carol Ann alkaa puhua television lumisateelle. Yhtenä iltana puu tulee makuuhuoneen ikkunasta läpi ja kaappaa perheen pojan. Poika saadaan pelastettua, mutta samalla outo voima vie Carol Annin mennessään. Häntä ei löydy mistään, mutta pian perhe huomaa, että pystyy kommunikoimaan hänen kanssaan television kautta. Paikalle pyydetään paranormaalien tutkijat, sekä selvännäkijä, jotka kertovat Carol Annin olevan elossa, mutta hän on ikään kuin henkimaailman välitilassa. Tutkijat, selvännäkijä ja perheen vanhemmat yrittävät noutaa Carol Annin takaisin elävien maailmaan.

5 TULOKSET

Tässä tutkielman osuudessa pyrin vastaamaan aiemmassa osuudessa esitettyihin kysymyksiin. Aluksi kirjoitan auki jokaisen elokuvan tapahtumat, jotka johtavat loppuratkaisuun, minkä olen raju jannut alkamaan elokuvan huippukohtasta tai kliimaksista.

Carrie (1976)

Huippukohta/kliimaksi ja loppuratkaisu

Carrien äiti kertoo siitä illasta, kun Carrie sai alkunsa ja yrittää tappaa hänet. Carrie kuitenkin käyttää hätääntyneenä telekinesivoimiaan ja surmaa äitinsä usealla teräesineellä. Carrie järkyttyy siitä mitä on tehnyt ja haluaa äitiään, kunnes huomaa, että hänen voimansa aiheuttavat sen, että katto alkaa murentua ja koko talo täristä. Carrie menee äitinsä ruumiin kanssa komeroon, ja koko talo syttyy tuleen ja hajoaa maan tasalle. Määrittelemättömän ajan jälkeen näytetään yhden suosituksen tytön kotia, jossa hän lepää sängyssä ja hänen äitinsä hoitaa häntä. Hänen äitinsä kertoo puhelimesta, että hän ei antanut tyttärensä osallistua Carrien hautajaisiin. Tyttö näkee unta siitä, että hän vie kukkia Carrien kodin jäännökselle, ja yhtäkkiä Carrien verinen käsi nousee raunioista ja tarttuu häntä kädestä. Hän herää kirkuen ja hänen äitinsä yrittää rauhoitella häntä, mutta turhaan.

Tuleeko lopussa yllättävä käänne? (keikautus)

Tulee yllättävä loppu, sillä päähenkilön voisi odottaa selviytyvän elossa.

Onko loppu onnellinen?

Loppu ei ole onnellinen, sillä päähenkilö ja useat muut sivuhenkilöt kuolevat sekä eloonjäänyt menettää järkensä.

Sopiiko elokuva klassiseen draaman kaareen? Jos kyllä, poikkeako joku osa silti siitä?

Kyllä, sillä tarinalla on selkeä alku ja loppu. Alussa Carrie esitellään hylkiönä, nouseva toiminta alkaa siitä, kun Carrie lennättää rehtorin tuhkakupin pöydältä, ja tapahtumat kiristyvät huippukohtaan asti, joka on, kun Carrie päästää voimansa valloilleen tanssiaisissa. Ratkaisu tapahtuu, kun Carrie tappaa pilan tekijät ja oman äitinsä, ja talo romahtaa. Lopussa siirrytään lähitulevaisuuteen ja kerrotaan että ainoa turmasta selvinnyt on menettänyt järkensä.

Vastaako loppu kaikkiin kysymyksiin?

Pääpiirteittäin kyllä.

Sopiiko elokuva kolmen näytöksen kaareen?

Kyllä. Ensin tarina viritellään kertomalla Carrien elämästä ja persoonasta, sekä sosiaalisesta statuksesta. Ensimmäinen käännekohta on se, kun katsoja tajuaa Carrien telekineettiset voimat. Kehittely alkaa siitä, kun Tommy pyytää Carrieta tanssiaisiin, ja nuoret alkavat suunnitella pilaa. Kolmas näytös eli ratkaisu alkaa siitä, kun pila onnistuu ja Carrien päälle kaatuu sianverta, joka saa Carrien transsimaiseen olotilaan, joka aiheuttaa turman, ja siitä seuraa aiemmin mainittu kliimaksi, eli äidin kuolema.

The Blair Witch Project (1999)

Huippukohta/kliimaksi ja loppuratkaisu

Kaksi jäljellä olevaa nuorta lähtevät yöllä teltastaan etsimään kadonnutta ystäväänsä kuultuaan tämän äänen. He löytävät ränsistyneen autiotalon ja etsivät sieltä, mutta ääni tuntuu kuuluvan aina täysin eri puolelta. He hajaantuvat hetkeksi, kun toinen ryntää kellariin, taustalta voi kuulla takana tulevan vertahyttävää kirkumista. Viimeisessä kuvassa toinen heistä löytää toisen seisomassa kellarissa kasvot seinää vasten liikkumattomana, ja hetken kuluttua kameraa pitelevän kimppuun hyökätään ja kamera putoaa lattialle. Laskeutuu hiljaisuus.

Tuleeko elokuvan lopussa yllättävä käänne? (keikautus)

Elokuvan alussa kerrotaan nuorten kohtalo, mikä ei sovi klassisen draaman kaareen.

Elokuvan alussa ryhmä haastattelee paikallisia ihmisiä, ja he kertovat tapauksesta, jossa syrjässä asunut vanha mies oli kidnapannut kaupungin lapsia, ja tappanut heidät talonsa kellarissa, laittamalla toisen lapsen seisomaan kasvot seinää vasten, samalla kun oli tappanut toisen. Kun elokuvan lopussa saavuttiin taloon ja erityisesti kellariin, oli helppo arvata mitä tapahtuu parin sekunnin kuluttua.

Onko loppu onnellinen?

Ei. Voidaan olettaa, että kaikki tarinan henkilöt kuolivat.

Sopiiko elokuva klassiseen draaman kaareen? Jos kyllä, poikkeako joku osa silti siitä?

Ei. Elokuva kertoo loppuratkaisun sen ensimmäisillä sekunneilla, eikä huippukohtaa oikeastaan tule, jännitys ei laukea, vaan se loppuu kuin seinään, jättäen useita kysymyksiä katsojalle. Tapahutumien välillä ei synny kovin loogista yhteyttä, mikä aiheuttaa mielihyvän puuttumisen. Ehkä se nimenomaan oli tarkoituksena.

Vastaako loppu kaikkiin kysymyksiin?

Ei, esimerkiksi oliko kyseessä tappajamiehen henki, vai Blairin noita, vai jokin muu? Minne Josh hävisi? Jos heidän tavaransa löydettiin niin miksi ei heidän ruumiitaan?

Sopiiko elokuva kolmen näytöksen kaareen?

Muoto ei ole suljettu eli ei.

Kirottu (2013)

Huippukohta/kliimaksi ja loppuratkaisu

Perheen äiti on riivattuna tappamaisillaan nuorimmaisensa, kunnes Ed ja Lorraine saavat sen karkotettua kutsumalla pahaa henkeä sen nimellä ja saamalla äidin vastustamaan sitä. Perhe syleilee toisiaan talon pihalla, Edin ja Lorraine katsellessa. Ed ja Lorraine palaavat kotiin ja Ed laittaa tapauksessa olleen lasten lelun heidän paranormaalien esineiden kokoelmaansa. Hän sulkee huoneen oven ja lelu alkaa soida.

Tuleeko elokuvan lopussa yllättävä käänne? (keikautus)

Tämä on hieman epäselvää. Loppua voisi ehkä pitää tuplaloppuna, sillä kun perhe haluaa toisiaan, se antaa onnellisen loppuratkaisun, mutta kun lelu alkaa soida kokoelmahuoneessa, se vihjailee siitä, että paha ei ole välttämättä kukistettu.

Onko loppu onnellinen?

Tämä on epäselvää, kuten aiemmin mainitsin

Sopiiko elokuva klassiseen draaman kaareen? Jos kyllä, poikkeaaako joku osa silti siitä?

Kyllä pääpiirteittäin, siinä on selkeä alkua, josta alkaa nouseva toiminta eli oudot tapahtumat, huippukohta on äidin riivaus ja manaus, ja ratkaisu on manauksen onnistuminen, mutta tuplaloppu tai poikkeaa klassisen draaman kaaresta.

Vastaako loppu kaikkiin kysymyksiin?

Loppu jättää jotain kysymyksiä auki, mikä on myös yksi syy, miksi elokuva poikkeaa klassisen draaman kaaresta.

Sopiiko elokuva kolmen näytöksen kaareen?

Kyllä. Selkeä virittely, jossa esitellään perhe ja heidän tilanteensa, virittelyn käännekohta on hengen ilmoittaminen itsestään. Selkeä kehittely, jossa vastoinkäymisessä tilanne pahenee ja Warrenit tulevat auttamaan. Kliimaksissa taas perhe lähtee, mutta riivattu äiti palaa taloon ja yrittää uhrata lapsensa, kunnes hänet manataan. Sen jälkeen kaikki on laskevaa, paitsi viimeinen kohtaus.

Kirottu 2 (2016)

Huippukohta/kliimaksi ja loppuratkaisu

Warrenit tunkeutuvat Janetin lukitsemaan taloon. Janet on juuri hyppäämäsillään ikkunasta, kun Ed ehtii napata hänet, mutta he molemmat jäävät roikkumaan verhon varassa. Lorraine muistaa saaneensa näyssä selville taloa piinaavan demonin nimen ja ryntää huoneeseen, jonka ikkunasta Ed ja Janet roikkuvat. Lorraine huutaa demonille sen nimeä ja lähettää sen takaisin helvettiin, ja onnistuu viime hetkellä pelastamaan Edin ja Janetin. Elokuva siirtyy seuraavaan aamuun, jossa Ed antaa Janetille ristikorun, ja Janet kiittää sekä häntä että Lorrainea. Warrenien palatessa kotiin Ed lisää taas uuden esineen kokoelmaansa, ja pariskunta päätyy tanssimaan olohuoneessa.

Tuleeko elokuvan lopussa yllättävä käänne? (keikautus)

Ei.

Onko loppu onnellinen?

On, sekä perhe että Warrenit selviävät.

Sopiiko elokuva klassiseen draaman kaareen? Jos kyllä, poikkeako joku osa silti siitä?

Kyllä. Selkeä alkua, jossa esitellään perhe, josta alkaa nouseva toiminta eli kummalliset tapahtumat. Keskikohdassa tapahtumat tuomitaan valheelliseksi, jonka jälkeen tapahtuma etenee huippukohtaan, jossa Warrenit tajuavat tapahtumien olevan tosia, ja palaavat taloon auttamaan ja kukistamaan demonin, joka on elokuvan ratkaisu. Loppu alkaa siitä, kun perhe nähdään kiitollisina pihalla yhdessä, ja Warrenit onnellisina omassa kodissa.

Vastaako loppu kaikkiin kysymyksiin?

Kyllä.

Sopiiko elokuva kolmen näytöksen kaareen?

Kyllä. Selkeä virittely, jonka käännekohta on, kun saadaan selville, että Janetia riivaa miehen henki. Kehittelyvaiheen lopuksi käännekohtana toimii se, kun tapahtumat todetaan valheelliseksi. Ratkaisuvaiheen kliimaksi on sama kuin aiemmin mainittu huippukohta, jonka jälkeen jännitys laukeaa.

***Hereditary* (2018)**

Huippukohta/kliimaksi ja loppuratkaisu

Riivattuna Annie jahtaa Peteriä ullakolle, jossa Peter näkee oman kuvansa isoäitinsä ruumiin tilalla, sekä oman äitinsä irrottamassa päätään. Hän hyppää ikkunasta, ja hänen maatessaan Charlien henki siirtyy häneen Anniesta. Hän näkee Annien ruumiin leijailevan perheen puumajaan ja seuraa sitä. Puumajasta hän löytää kultin jäseniä, sekä päättömän isoäitinsä ja äitinsä kumartamassa pat-saalle, jolla on Charlien pää ja kruunu. Joan nostaa kruunun hänen päähänsä ja puhuttelee häntä demoni Paimoniksi. Käy ilmi, että kultti on aina palvonut Paimonia, ja sen tarkoitus koko ajan oli hankkia Paimonille miesruumis, jotta hän voisi nousta maan päälle, ja se onnistui.

Tuleeko elokuvan lopussa yllättävä käänne? (keikautus)

Tulee. Vasta loppukohtauksessa saa kunnolla selville sen, mistä koko elokuvassa on kyse. Henkilönto ei ollutkaan vain Charlie, vaan Charlie, joka kantoi mukanaan Paimon-demonia.

Onko loppu onnellinen?

Ei. Koko perhe on mennyttä, Charlie kuoli ja hänen henkensä valtasi Paimon, Perheen isä kuoli, Annie kuoli, ja Peteristä tuli Paimonin riivaama.

Sopiiko elokuva klassiseen draaman kaareen? Jos kyllä, poikkeako joku osa silti siitä?

Kyllä. Alussa esitellään tilanne, Annien äiti on kuollut, nouseva toiminta alkaa siitä, kun Charlie alkaa käyttäytyä kummallisesti. Charlien kuolema on kuitenkin todella yllättävä, eikä mielestäni palvele perinteistä draaman kaarta. Keskikohta alkaa siitä, kun Annie yrittää manata Charlien ja huippukohta alkaa siitä, kun Annie hyökkää Peterin kimppuun. Ratkaisussa Peter nousee maasta ja saapuu puumajaan. Lopussa selviää, että Peter on nyt Paimon.

Vastaako loppu kaikkiin kysymyksiin?

Elokuvassa on paljon piiloviestejä, mutta loppujen lopuksi se vastaa oleellisimpiin kysymyksiin.

Sopiiko elokuva kolmen näytöksen kaareen?

Elokuva sopii paremmin kolmen näytöksen malliin, kuin klassisen draaman kaareen. Virittelyssä Annien äiti on kuollut ja käännekohta on Charlien kuolema. Kehittelyssä talossa tapahtuu kummia, ja käännekohta on Annien äidin ruumis ullakolla. Ratkaisussa Steve kuolee, ja kliimaksissa Annie hyökkää Peterin kimppuun ja Peter menee puumajaan.

***It Follows* (2014)**

Huippukohta/kliimaksi ja loppuratkaisu

Yritys tappaa olento sähköiskulla altaassa epäonnistuu, mutta Paul ampuu olentoa päähän, joka aiheuttaa koko altaan täyttymisen punaisella. Jay ja Paul harrastavat seksiä ja uimahallitapauksen jälkeen he ovat vierilemassa ystävänsä luona sairaalassa, jota Paul vahingossa ampui jalkaan. Ystävä lukee heille ääneen Dostojevskia ja Jay ja Paul katsovat toisiaan. Viimeisessä kohtauksessa Jay ja Paul kävelevät kadulla käsi kädessä, ja taustalla voi nähdä hahmon kävelen heitä kohti.

Tuleeko elokuvan lopussa yllättävä käänne? (keikautus)

Ei

Onko loppu onnellinen?

Siitä ei voi olla varma.

Sopiiko elokuva klassiseen draaman kaareen? Jos kyllä, poikkeako joku osa silti siitä?

Osittain, tästä voi tehdä erilaisia tulkintoja. Alussa esitellään tilanne, jokin jahtaa nimetöntä tyttöä ja hän kuolee. Nouseva toiminta alkaa kuitenkin vasta siitä, kun Jay ja kaveriporukka esitellään ja Jay menee treffeilleen. Keskikohtana voisi pitää sitä, kun naapurinpoika kuolee, kun taas huippukohta on kohtaus uimahallissa. Ratkaisu on joko uimahallikohtauksen lopussa, jossa he ehkä surmaavat olennon, tai sitä kun Jay ja Paul kävelevät käsi kädessä kadulla. Tämä riippuu siitä, haluaako uskoa, että olento on vielä elossa vai ei.

Vastaako loppu kaikkiin kysymyksiin?

Ei, katsoja ei ole varma onko otus vielä elossa ja jahtaako se päähenkilöitä, ja jos jahtaa niin kumpaa niistä, Jaytä vai Paulia.

Sopiiko elokuva kolmen näytöksen kaareen?

Elokuva sopii kolmen näytöksen kaareen paremmin kuin klassisen draaman kaareen. Virittely alkaa vieraan tytön kuolemasta, ja ensimmäinen käännekohta on, kun Jaylle selviää, että hän on kirottu. Kehittelyvaiheessa Jay ja ystävät yrittävät paeta sitä ja Jay antaa sen naapurinpojalle, joten toinen käännekohta olisi se, että olento saa naapurinpojan kiinni. Ratkaisuvaiheessa Jay pohtii mitä tehdä ja Paul tarjoaa ottaa sen harteilleen. Kliimaksi tapahtuu uimahallikohtauksessa. Tämän jälkeen toiminta ei ole kuitenkaan heti täysin voimakkaasti laskevaa, joten loppu ei mene täysin kolmen näytöksen mallin mukaan.

Manaaja (1973)

Huippukohta/kliimaksi ja loppuratkaisu

Riivattu Reagan tappaa Isä Merrinin ja Isä Karran pakottaa demonin siirtymään häneen. Heti kun demoni siirtyy häneen, Karran tappaa itsensä hyppäämällä ikkunasta, pelastaen Reaganin. Siirytään lähitulevaisuuteen, missä Chris ja Reagen ovat muuttamassa pois. Reagan ei muista tapahtuneesta mitään, mutta kun perheen ystävä Isä Dyer tulee käymään enne heidän lähtöään, hän katsoo hänen papinkaulustaan ja suutelee häntä poskelle. Perhe ajaa pois ja Isä Dyer jää katsomaan heitä. Hän käy katsomassa paikkaa, minne Isä Karran kuoli ja palaa takaisin etuportille. Perheen luona aiemmin vierailut poliisi saapuu paikalle, ja Dyer kertoo heidän lähteneen jo. Poliisi pyytää Isä Dyeria elokuvaan, ja kun hän kieltäytyy, poliisi pyytää häntä lounaalle. Siihen hän suostuu ja he kävelevät yhdessä pois.

Tuleeko elokuvan lopussa yllättävä käänne? (keikautus)

Tulee, kun Isä Karran, joka on yksi päähenkilöistä, uhraa itsensä pelastaakseen Reaganin demonilta.

Onko loppu onnellinen?

On, vaikka Isä Karran kuolee, sillä pahuus on voitettu ja nuori tyttö selvisi hengissä.

Sopiiko elokuva klassiseen draaman kaareen? Jos kyllä, poikkeako joku osa silti siitä?

Kyllä. Alussa esitellään Isä Merrin ja hänen elämäänsä, Isä Karranin elämää, sekä Chrisin ja Reaganin elämää. Nouseva toiminta alkaa siitä, kun Reagan alkaa käyttäytyä kummallisesti ja hänet viedään ensimmäisen kerran lääkäriin. Keskipohdassa Reagan on täysin riivattu ja Chris yrittää etsiä apua. Huippukohta on Reaganin manaus, josta seuraa ratkaisu, eli Isä Kerranin kuolema, ja loppu, jossa perhe muuttaa.

Poikkeuksena on se, että alku ja loppu vaikuttavat keskenään irrallisista, mikä ei sinänsä sovi klassisen draaman kaareen, eikä draamalliseen muotoon, jossa tarina on suljettu.

Vastaako loppu kaikkiin kysymyksiin?

Ei. Alku ja loppu vaikuttavat irrallisilta, katsojalle ei selviä miten alun demonipatsas liittyi riivaukseen ja miten Reagan joutui riivatuksi.

Sopiko elokuva kolmen näytöksen kaareen?

Kyllä, paremmin kuin klassisen draaman kaareen. Virittelyssä esitellään hahmot ja heidän elämänsä, ensimmäinen käännekohta on Reaganin käytöksen muuttuminen. Kehittelyssä Reagania tutkitaan ja hänen tilansa pahenee, samalla kun Isä Kerran käy läpi äitinsä kuolemaa ja uskon asioita. Toinen käännekohta on se, kun Chris pyytää suorittamaan manauksen ja Isä Kerran suostuu. Ratkaisussa manausta aletaan suorittaa, ja sen kliimaksi on Isä Kerranin kuolema. Sen jälkeen toiminta on laskevaa.

Drag Me to Hell (2009)

Huippukohta/kliimaksi ja loppuratkaisu

Christine menee yöllä vanhan naisen haudalle nappi kirjekuoressa, kaivaa hänet esiin ja tunkee kirjekuoren hänen suuhunsa. Rankkasateen takia hän meinaa hukkoa hautaan, mutta pääsee lopulta kaatunen hautakiven avulla ylös. Aamulla Christine kuulee, että on saanut haluamansa ylennyksen, ja lähtee tapaamaan onnellisena poikaystäväänsä juna-asemalle. Poikaystävä odottaa häntä kihlasormus taskussaan ja haluaa Christineä hänet nähdessään. Christine kiittää häntä avustaan ja esittelee ylennysrahoilla ostamaansa uutta takkia. Poikaystävä kaivaa taskustaan kirjekuoren ja napin ja kertoo, että Christineltä oli unohtunut se hänen autoonsa. Christine järkyttyy tajutessaan, että oli laittanut hautaan väärän kirjekuoren ja ottaa askeleita taaksepäin. Hän putoaa junanraiteille ja huomaa lähestyvän junan. Poikaystävä yrittää auttaa häntä mutta ennen kuin juna osuu häneen, maa aukeaa hänen allaan ja useat kädet vetävät hänet maan alle. Juna pyyhkiytyy hänen ylitseen ja Christinestä ei näy enää jälkeäkään.

Tuleeko elokuvan lopussa yllättävä käänne? (keikautus)

Kyllä, elokuvassa nähdään tuplaloppu. Katsoja helpottuu, kun Christine pääsee napista eroon, saa ylennyksen ja on oletettavasti kohta kihloissa. Mutta viime hetkellä hän huomaa antaneensa väärän kuoren ja Lamia lunastaa hänen sielunsa.

Onko loppu onnellinen?

Ei. Päähenkilölle tapahtuu juuri se mitä koko elokuvan ajan yritettiin välttää.

Sopiiko elokuva klassiseen draaman kaareen? Jos kyllä, poikkeako joku osa silti siitä?

Kyllä, muilta osin paitsi tuplalopun kannalta. Alussa esitellään päähenkilö ja hänen tavoitteensa, ja se että jokin paha voima on olemassa. Nouseva toiminta alkaa kirouksen langettamisesta. Keski-kohta on, kun Christine hakee ennustajan ja meedion apua. Huippukohta on se, kun hän kaivaa haudan auki, ja ensimmäinen ratkaisu on sen onnistuminen, loppu olisi siis ylennys ja kihlauksen mahdollisuus. Toinen ratkaisu on se, kun Christine tajuaa olevansa yhä kirottu, ja toinen loppu on hänen kuolemansa.

Tarina on tiivis ja suljettu.

Vastaako loppu kaikkiin kysymyksiin?

Kyllä.

Sopiiko elokuva kolmen näytöksen kaareen?

Kyllä, paitsi tuplalopun kannalta katsottuna. Virittelyssä esitellään päähenkilö ja paha voima, ensimmäinen käännekohta on kirouksen saaminen. Kehittelyssä pahoja asioita alkaa tapahtua, ja toinen vastoinkäyminen on meedion epäonnistuminen. Ratkaisussa Christine päättää lahjoittaa kirouksen, ensimmäisessä kliimaksissa hän työntää kirjekuoren vanhan naisen ruumiin suuhun. Tämän jälkeen toiminta on laskevaa, kunnes toinen kliimaksi laittaa sen nousuun, kun Christine huomaa virheensä ja kuolee.

Evil Dead (1981)

Huippukohta/kliimaksi ja loppuratkaisu

Riivatut Cheryl ja Scott hyökkäävät Ashin kimppuun, samalla kun Ash yrittää heittää kaiken aiheuttanutta kirjaa takkatuleen. Hän onnistuu siinä, ja Cheryl ja Scott tuhoutuvat. Ash seisoo mökin pirtissä hengästyneenä ja veren peitossa, taustalta kuuluu lintujen laulua. Aamuurinko nousee ja Ash lähtee ontuen kävelemään mökistä pois. Jonkin tuntematon voima kuitenkin saapuu kovaa metsästä, juoksee mökin läpi ja Ashiä kohti. Ash kääntyy ympäri ja huutaa pelosta.

Tuleeko elokuvan lopussa yllättävä käänne? (keikautus)

Kyllä, sillä hetken voisi olettaa, että Ash selviäisi elossa.

Onko loppu onnellinen?

Ei, kaikki henkilöt oletettavasti kuolevat.

Sopiiko elokuva klassiseen draaman kaareen? Jos kyllä, poikkeako joku osa silti siitä?

Kyllä, paitsi elokuvassa nähdään tuplaloppu. Alussa esitellään ryhmä ja näytetään kun he ajavat ja saapuvat mökille, nouseva toiminta alkaa siitä, kun jokin outo voima saa Cherylin piirtämään salaperäisen kirjan. Keskikohdassa melkein koko muu porukka paitsi Ash on riivattu, ja huippukohdassa Ash kamppailee Cheryliä ja Scottia vastaan, ja ratkaisussa hän heittää kirjan tuleen. Ensimmäisessä lopussa aamu sarastaa ja Ash lähtee mökiltä. Toisessa lopussa olento saa kuitenkin Ashin kiinni.

Vastaako loppu kaikkiin kysymyksiin?

Kyllä ja ei. Elokuvan juoni on suhteellisen hatara, esimerkiksi sen suhteen mistä pahat henget oikeasti saivat alkunsa. Mutta objektiivisemmin katsottuna elokuva vastaa pääkysymykseen hyvin: voittaako paha vai hyvä.

Sopiko elokuva kolmen näytöksen kaareen?

Kyllä paitsi tuplalopun/valelopun kannalta. Virittelyssä esitellään ryhmä ja he saapuvat mökille, ensimmäinen vastoinkäyminen olisi, kun outo voima saa Cherylin piirtämään salaperäisen kirjan. Kehittelyssä Cheryl, Shelly ja Linda joutuvat pahan hengen valtaan ja hyökkäävät kimppuun, toinen vastoinkäyminen olisi se, kun Ash ei onnistu heti tappamaan Lindaa. Ratkaisussa Cheryl ja Scott taistelevat Ashiä vastaan ja kliimaksissa Ash heittää kirjan tuleen. On vaikeaa erottaa, onko kyseessä sittenkin tuplakliimaksi tuplalopun sijaan. Toinen kliimaksi olisi siis se, kun olento saa sitenkin Ashin kiinni.

Poltergeist (1982)

Huippukohta/kliimaksi ja loppuratkaisu

Talon oudot voimat kääntyvät lopullisesti perhettä vastaan ja perheen onnistuu paeta autoon. Vanhin tytär saapuu paikalle hätäntyneenä ja hyppää auton kyytiin. Perhe ajaa pois, koko naapurusto on kaaoksen vallassa ja näytetään kun perheen talon sisällä oleva portaali vetää koko talon itseensä, eikä jäljelle jää mitään. Perhe saapuu väsyneenä Holiday Inniin ja astuvat sisään hotellihuoneeseen. Muutaman sekunnin kuluttua perheen isä työntää huoneen television ulos käytävälle ja sulkee oven.

Tuleeko elokuvan lopussa yllättävä käänne? (keikautus)

Ei, vaikkakin elokuvassa on kaksi huippukohtaa/kliimaksia. Tätä ei kuitenkaan mielestäni voi sekoittaa tuplaloppuun.

Onko loppu onnellinen?

Kyllä.

Sopiiko elokuva klassiseen draaman kaareen? Jos kyllä, poikkeako joku osa silti siitä?

Ei, sillä elokuvalla on kaksi huippukohtaa, kun taas klassisessa draaman kaareessa huippukohtia on vain yksi.

Vastaako loppu kaikkiin kysymyksiin?

Kyllä, ainakin kaikkiin keskeisiin.

Sopiko elokuva kolmen näytöksen kaareen?

Kyllä, jos haluaa muotoilla aikaisemmin mainitsemani kahden kliimaksin eri tavalla. Eli jos haluaa ajatella, että ensimmäinen kliimaksi olisikin toinen käännekohta, silloin se sopisi.

Virittelyssä outoja asioita alkaa tapahtua ja ensimmäinen käännekohta olisi Carol Annin katoaminen. Kehittelyssä taloa tutkitaan ja häntä yritetään pelastaa, joten toinen käännekohta olisi pelastumisen onnistuminen. Ratkaisuvaiheessa perhe on muuttamassa ja kliimaksissa talon oudot voimat iskevätkin uudestaan ja perhe joutuu pakenemaan, jonka jälkeen toiminta on täysin laskevaa.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tässä osassa tutkielmaa palaan vielä kerran aiemmin esitettyihin juonellisiin ja rakenteellisiin kysymyksiin ja tuon yhteen aiemmin kerätyt tulokset katsomistani elokuvista. Näiden työkalujen avulla pyrin luomaan yhteenvedon, joka antaa vastauksen tutkimuskysymykseeni.

Keikautukset

Kymmenestä elokuvasta viidessä on lopussa jonkinlainen keikautus eli yllättävä käänne. Nämä ovat *Carrie* (1976), *Hereditary* (2018), *Manaaja* (1973), *Drag Me to Hell* (2008) sekä *Evil Dead* (1981). Neljässä elokuvassa minkäänlaista keikautusta ei ole, ja ne ovat *The Blair Witch Project* (1999), *Kirottu 2* (2016), *It Follow* (2014) sekä *Poltergeist* (1982).

Yhdessä elokuvassa keikautus on tulkinnanvarainen, ja se on *Kirottu* (2013). Tulkinnanvaraisen siitä tekee se, että kun viimeisessä kohtauksessa lelu alkaa soida, mutta mitään muuta ei enää tapahdu, katsoja ei ole varma mitä se tarkoittaa. Voiko sen tulkita niin, että paha ei olekaan kukistettu ja jotain kamalaa tulee tapahtumaan, mitä ei katsojille näytetä, vai onko tarkoitus vain herättää mielenkiinto jatko-osaa kohtaan? Kyse voisi myös olla siitä, että katsojalle halutaan tuottaa vielä yksi viimeinen kauhun tunne-elämys ennen teatterista poistumista, jotta se pysyisi ainakin hetken päällimmäisenä tunteena.

Onnelliset loput

Kymmenestä elokuvasta onnellinen loppu nähdään kolmessa. Nämä ovat *Kirottu 2*, *Manaaja*, sekä *Poltergeist*. Onneton loppu nähdään viidessä elokuvassa, jotka ovat *Carrie*, *The Blair Witch Project*, *Hereditary*, *Drag Me to Hell* sekä *Evil Dead*.

Kahdessa elokuvassa lopun onnellisuus on tulkinnanvarainen, ja nämä ovat *Kirottu* sekä *It Follows*. *Kirottu*-elokuvan lopun onnellisuuden tulkinnanvaraisuus perustuu aikaisemmin esitettyihin argumentteihini. Katsoja ei voi olla varma siitä, että paha olisi kukistettu ja että päähenkilöt olisivat turvassa, mitkä ovat mielestäni onnellisen lopun päärakennusosat. *It Follows*-elokuvan lopun onnellisuuden tulkinnanvaraisuus perustuu täysin samaan epävarmuuteen pahuuden kukistamisesta.

Yhteensopivuus klassisen draaman kaaren kanssa

Kymmenestä elokuvasta klassisen draaman kaaren kanssa yhteensopivia ovat kolme elokuvaa, *Carrie*, *Kirottu 2* sekä *Hereditary*. Kaksi elokuvaa eivät ole lainkaan yhteensopivia, ja ne ovat *The*

Blair Witch Project sekä *Poltergeist*. Ensimmäisessä ei ole havaittavissa huippukohtaa lähes lainkaan, ja toisessa niitä voidaan tulkita olevan jopa kaksi.

Osittain yhteensopivia elokuvia klassisen draaman kaaren kanssa löytyi viisi, ja nämä ovat *Kirottu*, *It Follows*, *Manaaja*, *Drag Me to Hell* sekä *Evil Dead*. Näistä elokuvista kaksi, *Drag Me to Hell* sekä *Evil Dead* poikkeavat klassisen draaman kaaresta tuplalopulla. *It Follows* poikkeaa alkukohtauksellaan, sillä siinä nouseva toiminta alkaa heti takauman muodossa ja katsojalle esitellään lyhyesti elokuvan teemaa. Sen jälkeen kuitenkin toiminta laskee, ja oikea juoni vasta alkaa päähenkilöiden esittelyllä. *Manaaja* poikkeaa klassisen draaman kaaresta alun ja lopun välisellä irrallisuudella. Eri-tyisesti alkutakauma, jossa esitellään Isä Merrin löytämässä demonipatsaan pään Irakissa, ei niivoudu tarpeeksi hyvin yhteen loppuratkaisun kanssa. Kyseinen demonipatsaan pää kyllä löytyy kadulta, ja kyseinen demonihahmo nähdään vilaukselta manauksen yhteydessä, mutta näiden tapahtumien välillä on vaikea vetää siltikään loogista yhteyttä. *Kirottu* loistaa tässäkin näkökulmassa epäselvyydellään ja tulkinnanvaraisuudellaan.

Auki jätetyt kysymykset

Kymmenestä elokuvasta kuusi vastaa pääpiirteittäin kaikkiin tärkeisiin esitettyihin kysymyksiin, ja ne ovat *Carrie*, *Kirottu 2*, *Hereditary*, *Drag Me to Hell* sekä *Evil Dead*. Elokuvat, jotka jättävät useita tärkeitä kysymyksiä auki, ovat *The Blair Witch Project*, *It Follows* sekä *Manaaja*. Jokainen kauhuelokuvan katsoja on ainutlaatuinen, ja se tarkoittaa, että heille syntyy ainutlaatuisia kysymyksiä. Kauhuelokuvassa mielestäni tärkein kysymys on aina se, että voittaako hyvä vai paha. Tähän voidaan tietenkin liittää muita tärkeitä kysymyksiä, esimerkiksi ”selviääkö päähenkilö elossa?”. Kymmenestä elokuvasta kuusi vastaa mielestäni tarpeeksi tarkasti tärkeimpään kysymykseen, vaikka esimerkiksi *Evil Dead* jättää pois sen, mistä salaperäinen kirja on oikeasti peräisin.

Yhteensopivuus kolmen näytöksen mallin kanssa

Kymmenestä elokuvasta neljä ovat yhteensopivia kolmen näytöksen mallin kanssa, ja ne ovat *Carrie*, *Kirottu 2*, *Hereditary* sekä *Manaaja*. Ainoa tämän mallin kanssa yhteensopimaton elokuva on *The Blair Witch Project*.

Elokuvia, jotka ovat osittain yhteensopivia kolmen näytöksen mallin kanssa, ovat *Kirottu*, *It Follows*, *Drag Me to Hell*, *Evil Dead* sekä *Poltergeist*. *Drag Me to Hell* ja *Evil Dead* poikkeavat tästäkin

mallista tuplalopuillaan. *It Follows* sekä *Kirottu* poikkeavat kolmen näytöksen mallista samalla tavalla kuin ne poikkeavat klassisen draaman kaaresta.

Poltergeistin rakenteen voi tulkita ainakin kahdella tavalla. Aiemmin mainitsemani elokuvan kaksi huippukohtaa voisikin tässä malissa rakentaa niin, että ensimmäinen huippukohta olisikin toinen käännekohta, ja toinen huippukohta olisikin kolmen näytöksen mallin kliimaksi. Tällöin sitä voisi pitää malliesimerkkinä kolmen näytöksen mallista kauhuelokuvamaailmassa.

Yhteenveto

Tämän tutkielman tulokset eivät olleet ihan sitä mitä olin alun perin kuvitellut. Ennako-oletuksena minulla oli se, että kauhuelokuvien juonirakenne poikkeisi paljon dramaattisemmin muiden genreen elokuvista. Nyt kun olen katsonut valitut kymmenen amerikkalaista paranormaalista kauhuelokuvaa, voin todeta, että olen katsonut aiemmin selkeästi kokeellisempia kauhuelokuvia.

Jos katsotaan dramaturgisesta näkökulmasta, kauhuelokuvat eroavat muista genreistä nimenomaan loppuratkaisuillaan. Erityisesti onnelliset loput ovat harvassa, katsomastani kymmenestä elokuvasta vain kolme loppui onnellisesti. Ehkä kauhun aiheet ja teemat vain toimivat paremmin, jos henkilöt eivät saakaan elää onnellisena elämänsä loppuun asti. Ehkä se on jopa realistisempaa.

Puolet elokuvista loppui jonkin sortin keikautuksen, joista suuri osa oli tuplaloppuja. Tuplaloput nimenomaan mainitaan kappaleessa ”kauhugenren piirteet”, joten niiden esiintyminen ei yllättänyt. Suurin osa elokuvista vastasi sen pääkysymyksiin, vaikka saattoi jättää jotain mielikuvituksen varaan. Muutamissa tapauksissa koin tietyn informaation puutteen häiritseväenä, mutta ymmärrän myös miksi epätietoisuus ja mysteerisyys voi jopa palvella paremmin kauhuelokuvaa tietyissä tapauksissa. Ehkä osa genreä on se, että halutaan olla katsojia vielä hieman enemmän edellä kuin normaalisti, jotta katsoja voi itse kuvitella mahdollisia vastauksia.

Näiden kymmenen elokuvan joukosta paljastui selkeästi yksi musta lammas: *The Blair Witch Project*. Päähenkilöiden kohtalo periaatteessa paljastetaan heti alussa dokumenttityylillä, jokainen päähenkilö oletetusti kuolee, huippukohta ei joko ole lainkaan tai sitä on vaikea erottaa, se jättää lukuisia kysymyksiä auki, eikä se ole kovin yhteensopiva klassisen draaman kaaren tai kolmen näytöksen mallin kanssa. Vuonna 1999 julkaistu elokuva on näistä kymmenestä kaikista eroavin ja ehkä kokeellisin.

Jos taas lähdetään toiseen ääripäähän, kaikista eniten genre-elokuvan (katso s. 24) piirteitä on *Poltergeistissä*. Ensinnäkin siinä nähdään perinteistä vastakkainasettelua, kuten hyvä vastaan paha, mikä on tietenkin läsnä kaikissa kauhuelokuvissa. Toiseksi, siinä on useita toistuvia kauhuelokuvan elementtejä, kuten todella voimakas antagonisti, ja henkimaailman olentoja. Kolmanneksi se vilisee intertekstuaalisia viittauksia, esimerkiksi Ihmemaan Oziin (puhutaan sateenkaarisillasta), Star Wars-elokuvaan (julisteita ja leluja lastenhuoneessa), sekä muihin kauhuelokuvaan kuten *Ennustus* (1976) ja *Alien* (1979). Myös se, että *Poltergeist* oli katsomistani elokuvista kolmen näytöksen mallin, joka on vallitseva normi amerikkalaisessa elokuvateollisuudessa, täydellisin esimerkki.

Valitsemani elokuvat edustivat viittä eri vuosikymmentä, 70-luvulta 2010-luvulle. Tämä vuosikymmenten jakautuminen on täysi sattuma, sillä en kiinnittänyt vuosilukuihin mitään huomiota poimiesani elokuvia listalta. Hyvästä vuosijakaumasta huolimatta en tällä otannalla näe vuosikymmenten välillä suuria eroja juonellisesti. Jos haluaisin tutkia eri vuosikymmenten eroja laajemmin, minun täytyisi varmasti katsoa useampia elokuvia.

7 POHDINTA

Olen tyytyväinen, että valitsin jonkun aiheen, joka todella kiinnostaa minua. Olen huomannut, että kirjoittaessani olen oppinut koko ajan lisää, tutustunut uusiin näkökulmiin ja löytänyt useita lisätutkimuksen aiheita. Tätä tutkielmaa varten katsoin kymmenen eri amerikkalaista paranormaalista kauhuelokuvaa eri vuosikymmeniltä, luin lähes kokonaisuudessaan useita aihetta käsitteleviä kirjoja ja join varmasti vähintään sata kuppia kahvia.

Tutkielman kirjoittamisessa oli monia vaikeita työvaiheita. Tarkempi aiheen rajaaminen tuotti paljon päänvaivaa ja jos olisin pysynyt täysin alkuperäisessä aiheessani, saisin siitä kirjoitettua varmaan jo väitöskirjan. Yksi vaikeimmista vaiheista oli katsottavien elokuvien valitseminen. Vaikka olin jo aikaisessa vaiheessa päättänyt, että käytän *Rotten Tomatoes*- sivuston Top 100 Horror Movies -listaa, tajusin listaa lukiessani, että minun täytyy pystyä erottelemaan sieltä nimenomaan ne Yhdysvalloissa tehdyt, paranormaaliksi luokitellut kauhuelokuvat. Jouduin jokaisen kohdalla tarkistamaan genreluokittelun useasta eri lähteestä, mikä oli yllättävän hidas prosessi.

En voi sanoa, että kirjoitusprosessissa olisi mikään ollut erityisen helppoa, mutta jotkut osat valmistuivat helpommin kuin toiset. Esimerkiksi kauhuelokuvien historiaisuus oli minun mielestäni erityisen antoisaa kirjoitettavaa, ja olen lukenut nyt kauhuelokuvien historiaa myös vapaa-ajalla. Myös genretutkimus osoittautui odotettuaakin kiinnostavammaksi aiheeksi.

Ehkäpä kimuranteimmat aihepiirit minulle olivat dramaturgia ja käsikirjoitus, sillä ne olivat minulle suhteellisen tuntemattomia aiheita. Ne kuitenkin osoittautuivat loppujen lopuksi todella kiehtoviksi, kun niihin pääsi ikään kuin sisälle. Tuntui siltä kuin olisi päässyt johonkin salaisuuteen sisälle, kun ymmärsi, kuinka paljon Hollywoodissa käytetään esimerkiksi Aristoteleen klassisen draaman kaarta hyväksi. Tulevaisuudessa tulen varmasti kiinnittämään huomiota dramaturgiisiin rakenteisiin ja valintoihin elokuvissa.

Jos joskus haluaisin tutkia kauhuelokuvia vielä lisää, yksi aiheista olisi ehdottomasti naisten asema ja naisedustus kauhuelokuvissa. Erityisesti historiaasiota kirjoittaessa luin monia todella mielenkiintoisia artikkeleita, jotka kritisoivat kauhuelokuvien naiskuvaa, ja sain tietää, että aiheesta on olemassa yllättävän paljon materiaalia. Minua kiehtoo myös se, miten paljon yhteiskunnallinen ilmapiiri on aikojen saatossa vaikuttanut kauhuelokuvatuotantoon ja miten kyseisellä genrellä on

paljon syvempiä merkityksiä kuin se antaa ymmärtää. Näin esimerkkinä voin antaa lukijalle vinkin, että tutustuu elokuvan *It Follows* sanomaan hieman tarkemmin. Kaikki ei ole niin mustavalkoista.

Olen suhteellisen tyytyväinen työni lopputulokseen, vaikka olisin mielelläni kirjoittanut tästä aiheesta vaikka yli satasivuisen tutkielman. Joitain mielenkiintoisiakin aiheita oli pakko jättää pois tai tiivistää. Minulla oli myös ehkä hieman turhan optimistinen kuva työn kirjoittamisen kestosta, joten ajankäyttöön olisin voinut kiinnittää hieman enemmän huomiota. Toivon että tämä tutkielma päättyy jonkun aloittelevan kauhuelokuvaharrastajan käsiin ja että siitä olisi yhtä paljon hyötyä hänelle, kuin siitä oli minulle.

LÄHDELUETTELO

Aaltonen, J. 2018. Käsikirjoittajan työkalut – audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Tampere: SKS.

Alanen, A. & Alanen, A. 1985. Musta peili – kauhuelokuvan kehitys Prahan ylioppilaasta Poltergeistiin. Helsinki: Suomen elokuva-arkisto.

Altman, R. 2002. Elokuva ja genre. Suom. K. Laine & S. Laine. Tampere: Suomen elokuvatutkimuksen seura.

Andrews, N. 1985. Horror films. New York: Gallery Books.

Blevins, J. 2015. Horror genres and sub-genres, arranged in convenient flow chart form 17.9.2015. The A.V Club. Viitattu 15.3.2020. <https://news.avclub.com/horror-genres-and-sub-genres-arranged-in-convenient-fl-1798284402>

Buffman, N. 2011. Supernatural 26.3.2011. The Script Lab. Viitattu 16.3.2020. <https://thescriptlab.com/screenplay/genre/992-supernatural/>

Coyne, S. 2014. Genres have Conventions and Obligatory Scenes 2014. Story Grid. Viitattu 23.4.2020, <https://storygrid.com/genres-have-conventions-and-obligatory-scenes/>

Emanuel, D. 2017. The psychology of black and why we're scared of the dark 1.9.2017. CNN. Viitattu 29.2.2020. <https://edition.cnn.com/2017/09/01/health/colorscope-black-fear-of-darkness/index.html>

Grove, E. 2017. Genre's Importance to Screenwriters and Filmmakers 11.5.2017. Raindance. Viitattu 13.3.2020. <https://www.raindance.org/genres-importance-screenwriters-filmmakers/>

Hiltunen, A. 2005. Aristoteles Hollywoodissa – menestystarinan anatomia. Helsinki: Gaudeamus.

Hirvonen, E. 2003. Käsikirjoittaminen. Helsinki: Art House.

Jones, A. 2005. The rough guide to Horror Movies. Lontoo: Rough Guides.

Julkunen, M. & Koikkalainen, S. 2018. Nyt iskee pelko – Pelko tieto- ja kaunokirjallisuudessa ja suomalaisten kokemuksissa. Joensuu: Kirjokansi.

Leppälahti, M. 2018. Kaiken maailman kauhua – Kauhun ilmiönä ja harrastuksena. Turku: Apatura.

Lovecraft, H.P. 2013. Yliuunnollinen kauhu kirjallisuudessa. Suom. J. Nummelin. Turku-Tampere: Savukeidas. Alkuperäisjulkaisu 1927.

Merriam-Webster 2020. Hakusana Genre. Viitattu 13.4.2020. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/genre>

Neale, S. 2000. Genre and Hollywood 28.1.2000. Viitattu 13.4.2020. <https://ebookcentral-proquest-com.ezp.oamk.fi:2047/lib/oamk-ebooks/reader.action?docID=240335>

Ramirez, R. 2018. Secrets of the Horror Genre 2018. Story Grid. Viitattu 23.4.2020. <https://storygrid.com/secrets-of-the-horror-genre/>

Rauhala, E. 2016. MA Thesis. Marvel Cinematic Universe in translation: a study of intertextual coherence and inter-filmic discourse. Turku: English Translation and Interpreting. School of Languages and Translations Studies. Faculty of Humanities. University of Turku. 4/2016. Viitattu 23.4.2020. https://www.academia.edu/29025411/Marvel_Cinematic_Universe_in_translation_a_study_of_intertextual_coherence_and_inter-filmic_discourse

Rotten Tomatoes 2020. About Rotten Tomatoes. 2020. Viitattu 21.3.2020. <https://www.rottentomatoes.com/about>

Schepele, P. 1986. Lajityyppikäsité ja kauhu-elokuva. Teoksessa R. Kivisjärvi & M. Lukkarila (toim.) Kun hirviöt heräävät. Oulu: Kustannusosakeyhtiö Pohjoinen, 8–39.

The Encyclopedia of Science Fiction 2019. Monster Movies. 25.3.2019. Viitattu 16.3.2020. http://www.sf-encyclopedia.com/entry/monster_movies

Vacklin, A. & Rosenvall, J. 2015. Käsikirjoittamisen taito. Helsinki: Like Kustannus Oy.

Wikipedia 2020a. Ed and Lorraine Warren 28.4.2020. viitattu 29.4.2020. https://en.wikipedia.org/wiki/Ed_and_Lorraine_Warren

Wikipedia 2020b. Thalidomide 26.4.2020. Viitattu 18.4.2020. <https://en.wikipedia.org/wiki/Thalidomide>

Wikipedia 2020c. Slasher film 3.5.2020. Viitattu 15.3.2020. https://en.wikipedia.org/wiki/Slasher_film

Wikipedia 2019. Dracula (romaani) 15.8.2019. Viitattu 29.5.2020. [https://fi.wikipedia.org/wiki/Dracula_\(romaani\)](https://fi.wikipedia.org/wiki/Dracula_(romaani))

Wilcox, W. 2009. The Evolution of Divorce 2009. The American Enterprise Institute. Viitattu 18.4.2020. <https://www.nationalaffairs.com/publications/detail/the-evolution-of-divorce>

Wilson, K. 2020. Horror Film History 2020. Viitattu 25.4.2020. <https://horrorfilmhistory.com/wp/>