

Laura Torvinen

KAUHU PELEISSÄ JA ELOKUVISSA

Miten luodaan pelottavia hahmoja kauhupeliin?

KAUHU PELEISSÄ JA ELOKUVISSA

Miten luodaan pelottavia hahmoja kauhupeliin?

Laura Torvinen
Opinnäytetyö
Kevät 2022
Taiteen tekijä ja kehittäjä (YAMK)
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Taiteen tekijä ja kehittäjä (YAMK)

Tekijä(t): Laura Torvinen

Opinnäytetyön nimi: Kauhu peleissä ja elokuvissa - Miten luodaan pelottavia hahmoja kauhupeliin?

Työn ohjaaja(t): Pekka Isomursu

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2022 Sivumäärä: 72

Opinnäytetyössä suunniteltiin hahmo kauhupeliin. Samasta hahmosta tehtiin yhteensä kuusi erilaista variaatiota, joista kysyttiin palautetta anonymisti kyselyn avulla. Kyselyn tuloksia hyödyntämällä, hahmosta tehtiin viimeistelty ja lopullinen versio.

Opinnäytetyön tavoitteena oli tehdä hahmo kahuvideopeliä varten, jonka tarkoitus on pelottaa ja ahdistaa katsojaa, sekä samalla herättää katsojan uteliaisuus. Tutkin asiaa perehtymällä kauhun historiaan, lajeihin ja alalajeihin ja pelottavuuteen sekä siihen, millaisia kauhupelejä on markkinoilla. Työssä kuvataan myös omaa suhdettani kauhuun ja perehdytään siihen, mitä hahmonkehityksessä otin huomioon.

Kysely oli kehittävä ja positiivinen, hahmo herätti vastaajissa uteliaisuutta siitä, mitä hahmolle on tapahtunut. Tarinankerronnalliset elementit ovat hahmosuunnittelussa tärkeitä, sillä niiden avulla katsojan uteliaisuus herää. Kyselyn tulosten perusteella, hahmosta tehtiin vielä yksi lopullinen versio. Jatkan muiden hahmojen työstämistä samaan videopeliin opinnäytetyön jälkeen.

Asiasanat: taide, konseptitaide, kauhupelit, hahmosuunnittelu

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Master's Degree Programme in Artistic Development

Author(s): Laura Torvinen

Title of thesis: Horror in games and movies – How to create scary characters for a video game?

Supervisor(s): Pekka Isomursu

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2022

Number of pages: 72

The objective of the thesis was to create a character for a horror video game, which is intended to scare and haunt the viewer, while at the same time sparking the viewer's curiosity.

In the thesis, a character I designed for a horror game. I made a total of six different variations of the same character, and feedback was asked anonymously through a survey. The survey was constructive and positive, the character sparked curiosity in the respondents about what had happened to the character. Story-telling elements are important in character design as they help to pique the viewer's curiosity. Using the results of the survey, I created the final version of the character.

Keywords: art, concept art, horror games, character design

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	7
2	KAUHUN MÄÄRITELMÄ	9
2.1	Kauhun historia	12
2.1.1	Kirjallisuus lyhyesti	13
2.1.2	Kauhuelokuvat ja videot	14
2.1.3	Kauhuelokuvien historia	15
2.1.4	Found footage ja analog horror	16
2.1.5	Pelien historia	17
2.2	Kauhun lajit ja alalajit	19
2.2.1	Kansantarut ja kummitukset	21
2.2.2	Body horror	23
2.2.3	Psykologinen kauhu	25
2.3	Onko kaikki pelottava aina uhka?	26
2.3.1	Harhaanjohtaminen	26
2.3.2	Rasismi	28
2.3.3	Ableismi	30
2.3.4	Viimeinen tyttö	31
3	KAUHUN PSYKOLOGIA	33
3.1	Miksi meitä pelottaa?	34
3.2	Miksi haluamme pelätä?	35
4	KAUHU PELEISSÄ	36
4.1	Selviytymiskauhu	37
4.2	Toiminnallinen kauhu	37
4.3	Vaihtoehtoiset kauhupelit	38
4.4	Vaihtoehtotodellisuuspeli (Alternate reality game, ARG)	40
5	OMA SUHTEENI KAUHUUN	41
5.1	Omat kauhuprojektit	41
5.2	Opinnäytetyön projekti	43
6	HAHMON SUUNNITTELU JA TOTEUTUS	46
6.1	Tarina, ja sen merkitys	48

6.2	Referenssit ja inspiraatio	52
6.3	Siluetit	54
6.4	Toteutus	55
7	VALIDOINTI.....	61
7.1	Versioiden pelottavuus	61
7.2	Huomiota kiinnittävät yksityiskohdat.....	62
7.3	Millaisen tarinan hahmo kertoo.....	62
7.4	Mitä ajatuksia hahmo herättää	63
7.5	Muutokset.....	64
8	POHDINTA	66
	LÄHTEET	67

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni käsittelee kauhugenreä, erityisesti videopeleissä, mutta muitakin julkaisumuotoja sivutaan hieman. Alkuun tein tutkimusta siitä, millaista kauhua on, mikä meitä pelottaa tai miksi haluamme pelätä. Tutkin näitä siksi, että saisin paremman käsityksen kauhun monipuolisuudesta, ja saadakseni inspiraatiota. Tutkimisen jälkeen, tein konseptisuunnitelmia hahmosta, joka esiintyisi tulevassa kauhupelissä.

Sain idean opinnäytetyöhön siitä, että olemme työstäneet tulevaa kauhupeliä jo useamman vuoden pienen työryhmän kanssa. Suurin vaikeus projektin kanssa on, ettemme ole tulleet, millaisia hahmoja meidän pitäisi tehdä tai miten voisimme pelotella pelaajaa.

Olen aiemmin kuvittanut kauhun inspiroimia kuvia ja sarjakuvia, mutta koska en osaa pelätä omia kuvituksiani, olen kokenut hankalaksi asettaa mitään tavoitteita. Halusin hakea tähän ongelmaan ratkaisua, että kehittyisin kauhun kuvittajana, ja saisin ratkaistua kauhupelin pulman.

Opinnäytetyö koostuu teoriaosuudesta ja käytännön osuudesta. Teoriaosuuksessa tutkin kauhua monipuolisesti ja niin, että tietoa voi hyödyntää kaikenlaisten kauhujulkaisujen tekemisessä. Osuus koostuu kauhun historiasta, lajeista, psykologiasta ja sen eri muodoista ja eroista. Osuuden lopuksi, perehdyn kauhupelien ja käyn läpi erilaiset kauhupelit, kuten selviytymiskauhun ja toiminnallisen kauhun sekä vaihtoehtoisia kauhupelejä.

Saadakseni kattavamman näkökulman kauhun eri muotoihin, olen tutkinut videopelien lisäksi myös kauhuelokuvia ja kauhuelokuvien historiaa. Tärkeää huomioidavaa on, että vaikka opinnäytetyö keskittyy kauhuun, kauhun elementtejä ja piirteitä voi löytyä mistä vain. Kun perehtyy genren määritelmään ja sen tyypillisiin piirteisiin, on helpompaa huomata kauhulle ominaisia piirteitä myös muista genreistä.

Tutkimus on tehty perehtymällä kauhuelokuvista ja -peleistä kertovaan kirjallisuuteen, artikkeleihin ja lukemalla kauhun kuluttajien näkökulmia sekä kauhun tekijöiden omia analyysejä ja kertomuksia töistään.

Tutkimuksen lopuksi, toteutan käsikirjoitukseen pohjautuvan hahmon, jonka konseptisuunnittelussa hyödynnän teoriasta opittuja asioita. Perehdyn myös hahmon suunnitteluun ja toteutukseen. Hahmon konseptikuvat validoidaan kyselyn avulla ja puramme työryhmässä kyselyn tulokset yhdessä. Lopuksi teemme päätöksiä hahmon lopullisesta ulkonäöstä, jonka pohjalta teen viimeisen kuvituskuvan. Lopullista kuvituskuvaa tullaan hyödyntämään peliprojektissa ns. esimerkin asettajana. Hahmon ja kuvituskuvan avulla, voimme suunnitella kaikki tulevat hahmot ja ympäristöt.

2 KAUHUN MÄÄRITELMÄ

Tässä kappaleessa tarkastellaan kauhua ja sen määritelmää. Tämän ymmärtäminen on edellytys kauhuhahmojen kuvitukseen, jota käsitellään myöhemmissä luvuissa. Jos kuvitellaan, että tekijä ei olisi koskaan kuullutkaan kauhusta, miten hän pystyisi tekemään hahmoja kauhupeliin, tai muuhun julkaisuun, jos hän ei tiedä mihin pyrkiä.

Vaikka tiesin mitä kauhu on, määritelmän tutkiminen vahvisti omaa tietämystäni. Aiheen tutkiminen myös täydensi osa-alueita, joissa en tiennyt puutosta olevan. Samalla opin ymmärtämään kauhun moninaisuutta paremmin.

Kun tapahtuu jotain sellaista, mitä ei pitäisi tapahtua, ja menetämme hallinnan, sitä tunnetilaa kutsutaan kauhuksi. Mielenkiinto ja uteliaisuus kauhuun herää, kun varmuus ja epävarmuus, käsitteellistyneisyys ja käsitteellistymättömyys asetaan vastakkain. (Kilpeläinen 2015.) Luontaisesti haluamme kaikille tarinan tapahtumille selityksen, sillä selittämättömyys tuo epävarmuutta ja se alkaa pelottamaan silloin, kun tapahtuma on selittämättömyyden lisäksi uhkaavan oloinen.

Kauhuun liittyy pelkoa, kauhistusta – mutta tarkemman määritelmän luominen on hieman vaikeampaa. Ihmisiä pelottaa niin monet asiat. Osa on tiedostettua pelkoa ja osa tiedostamatonta. Jos henkilöllä on fobia klovneista, onko jokainen pelle-elokuva silloin kauhua?

Kirjassaan, Kaiken maailman kauhua, Leppälahti (2018, 9.) määrittelee kauhun seuraavasti:

Kauhussa voi olla kysymys yliluonnollisesta toiminnasta yhtä hyvin kuin ruumiin silpomisesta. Usein kauhistuttavaksi määritellään kaikki sellainen, jota ei voi kategorisoida yhteen luokkaan (esimerkiksi vampyyri, joka on sekä kuollut että elävä), ilmiöt, joille ei löydy rationaalista selitystä (esimerkiksi meedioiden toiminta) tai toiminnot, jotka rikkovat ruumiin rajoja (esimerkiksi ihmissudeksi muuttuminen tai vainajan ruumiinosat). Usein kauhistusta tuo odottamaton uhka, joka rikkoo tavallisen maailman pysyvinä ja turvallisina pidettyjä rajoja.

Filosofi Noël Carroll kutsuu viihdykkeeksi tuotettua kauhua taidekauhuksi, jotta se erottuisi oikeiden tapahtumien kauhusta. (Leppälahti, 2018, 9.) Taidekauhuksi mielletään siis vampyyrit, zombien hyökkääminen tai ihmissudet, mutta esimerkiksi uutisissa kerrottu murha ei ole taidekauhua, vaikka kauhistuttava onkin. Raja alkaa kuitenkin häilyä, koska esimerkiksi Yhdysvaltain yksi tunnetuin ja erikoisin sarjamurhaaja Ed Gein, on ollut inspiraation lähde lukuisille kauhuelokuville, kuten *Psyko* (eng. *Psycho*, 1960) ja *Texasin moottorisahamurhat* (eng. *The Texas Chain Saw Massacre*, 1974). Kyseiset kauhuelokuvat ovat yhdistelmä molempia, eli Carrollin määrittelemää taidekauhua, ja todellista kauhua.

Kauhujulkaisuissa pyritään siihen, että kohdeyleisö heijastaa pelkäävän hahmon reaktiota itseensä. Katsojan on tarkoitus reagoida lähes samalla tavalla, kuin elokuvassa esiintyvä pelkäävä hahmo, joka kohtaa hirviön. (Carroll, 1990, 18.)

Kauhun on tarkoitus aina pelottaa kohdeyleisöään, tai ainakin tavoitella sitä. Mielestäni tärkeää on huomioida ihmisten yksilöllisyys, sillä jokaisella on eri kynnyks pelästymiseen ja kauhistumiseen, sekä heidän suhtautumisensa pelästymiseen voi olla negatiivinen tai positiivinen. Kauhun muodolla on myös merkitys siihen, miten siihen voi reagoida. Kauhukirjallisuus ja sarjakuvat ovat sellaisia, joita luetaan ja koetaan yksin. Tämä tarkoittaa sitä, että pelot kohdataan myös yksin.

Kauhuelokuvan katsomiskokemukseen voi vaikuttaa moni seikka, osa niistä voi parantaa katselukokemusta ja osa huonontaa.

Kauhuelokuvan voi katsoa yksin kotona, jolloin sitä pelkää ja kohtaa kaiken myös yksin. Elokuvan voi kuitenkin keskeyttää helposti, jos se tuntuu katsojasta liian pelottavalta. Koti on monille turvallinen paikka ja siksi täydellinen kauhuelokuvien katsomiseen. Mutta kauhuelokuvan vuoksi, koti voi hetkellisesti tuntua pelottavalta, erityisesti silloin, jos katsoja on kodissa yksin. (Faris, 2016.)

Elokuvateatterissa kokemus jaetaan muiden teatterissa olevien katsojien kanssa. Tuolloin muiden katsojien reaktio, voi vaikuttaa omaan reaktioon. Pelottavissa kohtauksissa, voi heijastaa muiden kanssakatsojien pelkoa, tai vaihtoehtoisesti voi tuntua siltä, että pelkoa pitää peitellä ja olla urhea. Näytöksestä lähteminen

kesken kaiken on myös epätodennäköistä, sillä katsoja muistaa maksaneensa elokuvan katsomisesta kovan hinnan. (Mckissock, 2021.)

Koska pelko on kuitenkin yksilöllistä, kanssakatsojien reaktio voi olla ei-toivottu. Joidenkin ihmisten reaktio pelottaviin kohtauksiin on nauraminen, mikä voi pilata muiden katsomiskokemusta.

Quora on kysymys- ja vastaussivusto, ja sivulla oli esitetty kysymys, onko kauhuelokuvan katsominen pelottavampaa kotona vai teatterissa. Osa vastanneista sanoi, että elokuvat ovat pelottavampia kotona, sillä monet kauhuelokuvista keskittyvät siihen, että turvallista kotia uhataan. Kotona ympäristöön voi vaikuttaa enemmän, ja elokuvan katsomisesta saa siten pelottavamman. (Quora, 2017.)

Reddit on sosiaalinen verkkosivusto, jossa käyttäjät voivat keskustella erilaisista aiheista. Sivustolla oli kysytty muiden käyttäjien mieltymyksiä kauhuelokuvan katsomiselle. Osa kertoi katsovansa kauhuelokuvat kotona, etteivät kanssakatsojat voisi pilata katsomiskokemusta keskustelemalla tai nauramalla. Osa kuitenkin sanoi, että elokuvateatterissa kauhuelokuvan katsominen hyvin käyttäytyvien kanssakatsojien kanssa on loistava kokemus ja voi tehdä kauhuelokuvan katsomiskokemuksesta paremman. (Reddit, 2019.)

Lyhyesti kuvattuna, kauhu on genre, jonka on tarkoitus pelottaa kohdeyleisöään viihdetarkoituksessa, ja kauhun tavoite on saalistaa kohdeyleisön suurimpia pelkoja, ja jättää kohdeyleisö pelkotilaan ja adrenaliinin pyörteisiin. Kuten muissakin genreissä, kauhussa on omat piirteensä, joita löytyy lukuisista kauhujulkaisuista. Näitä ovat (MasterClass, 2021.)

- Enemmän toimintaa, kuin dialogia: Pyri esittämään yleisölle mitä hahmot pelkäävät, älä kerro sitä sanoin.
- Jännitys: Tarinan rytmityksellä ja tarinan kululla pyritään pitämään katsoja jännityksessä ja yllättämään heidät toistuvasti.
- Säikäytys (eng. Jump scare): Äkillinen kova ääni tai kuva mikä säikäyttää katsojan.
- Raakuus: Useissa kauhuelokuvissa on rajua väkivaltaa tai kuolemia joiden näkeminen voi ahdistaa.

- Pahis tai hirviö: Kuka tai mikä tahansa, johon hahmot eivät voi vaikuttaa. Katsojan pitää tietää, mikä pahiksen (antagonistin) motiivi ja mihin he kykenevät.

Kauhua julkaistaan erilaisissa muodoissa. Vaikka julkaisussa olisi kauhusta tunnettua estetiikkaa ja tunnettuja hahmoja, niiden ei ole välttämättä tarkoitus pelotella. Tästä syystä kauhun elementtejä voi löytää mitä erikoisimmista yhteyksistä.

Erilaisia hirviöitä ja tapahtumia löytyy monista saduista ja myyteistä, joita ei mielletä kauhuksi. Erottava seikka siitä, onko hahmo esitetty kauhuna vai ei, vaikuttaa olevan tarinan henkilön suhde kohtaamiinsa hirviöihin. Kauhussa ihmisten kohtaamat hirviöt ovat epäluonnollisia, normaalista poikkeavia ja myös uhkaavia. (Carroll, 1987, 257.) Sadussa hirviöt voivat olla ihmisten ystäviä, kuten kiltti kummitus Kasper, joka esiintyy Seymour Reitin ja Joseph Oriolon lastenkirjassa *Casper the Friendly ghost*.

Esimerkiksi Grimmin veljesten kirjoittamassa Tuhkimo-versiossa, Tuhkimoa auttaneet linnut puhkovat sisarpuolilta silmät rangaistuksena tai kuinka sadussa Hannu ja Kerttu on kannibaalinoita. Molemmissa esimerkeissä on irrallisena kauhun elementtejä, mutta osana kokonaisuutta niitä ei mielletä kauhuksi.

2.1 Kauhun historia

Seuraavaksi perehdytään kauhun juuriin, että saadaan parempi käsitys siitä, millaisia aiheita kauhussa on ja miten niitä on käsitelty. Vaikka tarkoitukseni ei ollut kirjoittaa kauhutarinaa, halusin tutkia, miten erilaisia asioita on visuaalisesti pyritty kertomaan. Käsittelen ensin lyhyesti kirjallisuudessa käsiteltyjä aiheita, sillä ne ovat inspiroineet elokuvia ja videopelejä, mutta myös muita julkaisumuotoja.

2.1.1 Kirjallisuus lyhyesti

Kuten muidenkin lajityyppien historia, myös kauhun historia on hyvin laaja. Kauhua on jokaisessa muodossa, niin sarjakuvissa kuin taiteessakin. Eräs oma henkilökohtainen suosikkini mangasarjakuvien piirtäjistä on Junji Ito. Taiteessa omia kauhutaiteen suosikkejani ovat, Francisco de Goyan mustat maalaukset ja puolalainen taiteilija Zdzisław Beksiński, joka maalasi surrealistisia painajaismaisia teoksia.

Vaikka keskitynkin ensisijaisesti elokuvaan ja videopeleihin, on hyvä tutustua aikaan ennen filmiä. Kauhun lähteenä ja materiaalina on aina voitu hyödyntää jotain tosipohjaista tai kuvitteellista aineistoa. Tosipohjaista aineistoa olisivat mm. autenttiset rikokset, esimerkiksi tuntemattomaksi jääneestä sarjamurhaajasta Viiltäjä-Jackista on tehty lukuisia filmatisointeja, kirjallisuutta, musiikkia ja videopelejä.

Kirjallisuushistoriassa on paljon kertomuksia ja tarinoita ihmisten taisteluista pahoja henkiä vastaan, rajuja rikoksia, demonisia näkyjä ja pelkoja. Dante Alighierin 1300-luvulla kirjoittama runoelma Jumalainen näytelmä (ital. *La divina commedia*) kertoo Danten matkasta helvetin tasojen halki. (Kinisjärvi & Lukkarila, 1986, 20.) Tästä on tehty lukuisia filmatisointeja. Ensimmäinen mykkäelokuva *L'Inferno*, julkaistiin 1911. Vuonna 2010 julkaistiin toiminta-seikkailupeli *Dante's Inferno* ja vuonna 2012 julkaistu selviytymiskauhupeli *Resident Evil: Revelations*. Tämä peli viittaa Jumalaiseen näytelmään ja sen runoihin.

Kauhuelokuvien ensisijainen kirjallinen inspiraationlähde tapahtui kuitenkin goottilaisen romaanin myötä. Goottilainen romaani painotti demonista ilmapiiriä, okkulttisia ilmiöitä ja synkänromanttisia paikkoja. Se vaikutti eurooppalaiseen ja amerikkalaiseen kirjallisuuteen ratkaisevasti. (Kinisjärvi & Lukkarila, 1986, 21–22.) Tunnetuimpia esimerkkejä on Mary Shelley'n *Frankenstein* (1818) ja Bram Stokerin *Dracula* (1897) jotka jatkavat kauhun inspiraationa edelleen.

Jonkinlaista kauhukirjallisuutta ja sen esiasteita on siis määritelmän mukaan ollut olemassa ainakin ajanlaskumme alusta saakka ja todennäköisesti jo sitäkin ennen. Nykyaikaisessa kauhukirjallisuudessa on jälkiä vanhoista tarinoista ja uskomuksista, mutta myös uusia teemoja ja ideoita. Myös käsitys kauhusta muuttuu. Ilmiö, mikä on tuntunut esivanhemmitamme kauhistuttavan pelottavalta, voi nykyään olla mielenkiintoinen kurioositeetti tai pelkästään huvittava (Leppälahti, 2018, 103).

2.1.2 Kauhuelokuvat ja videot

Seuraavaksi keskityn kauhuelokuvaan, sillä minusta elokuvien kerrontatyyli on hyvin samankaltainen videopelien kanssa, ja koska videopeli on julkaisumuotona tuoreempi ja siksi myös suppeampi, elokuvien historia täydentää pelien historiaa.

Kauhuelokuvat pyrkivät herättämään yleisössä kauhun ja pelon tunteita, käyttäen tapahtumakulkuja, jotka käsittelevät makaabereja, raakoja, verisiä ja rikollisia asioita. Kerrontatapa painottaa jännitykseen, yllätyksellisyyteen ja kauhutehosteisiin. Tärkeä kauhulle on tavoitella yleisöltä tietynlaista reaktiota.

(Kinisjärvi & Lukkarila, 1986, 16.)

Kauhuelokuvissa tunnelmaa voidaan luoda miljööllä kuten aavemaisilla rakennuksilla tai hämärillä metsillä sekä äänimaailmalla, kuten ukonilmalla tai pöllön huhuilulla. Elokuvien tekeminen ja teknologia on muuttunut ja kehittynyt ajan kuluessa. Usean kameran käyttö ja uudet leikkauskeinot ovat mahdollistaneet vaihtuvat kuvakulmat, näkökulmaotokset ja trikkikuvat.

Mykkäelokuvissa valojen ja varjojen avulla luotiin odotuksen ja uhan vaikutelmaa, jota täydennettiin orkesterin soittamalla musiikilla. Ääniraidalta saattoi kuulua hengitystä, sydämentykytystä, askelia, hirviön ääniä, uhrien kiljuntaa ja muita äänitehosteita. Musiikilla on edelleen tärkeä rooli, sen avulla voidaan antaa vihjeitä tapahtumien kulusta tai sävel voi viitata tiettyyn henkilöön.

Chiaroscuro ”valonhämy” (Ital. chiaro ”kirkas”, obscure ”pimeä”) tarkoittaa, että kuvassa siirrytään valosta varjoon. Kauhuelokuvissa voidaan valossa nähdä viaton uhri ja varjossa piilee uhka. (Leppälahti, 2018, 158.)

Erilaisilla kamera-ajoilla ja kuvakulmilla voidaan välittää tietynlaista tunnelmaa. Epämukavaa tunnetta voidaan välittää katsojalle pitkillä kohtauksilla ja negatiivisella tilalla. Katsojan saa varautuneeksi väläyttämällä inhottavat kasvot, joihin hän ei kerkeä reagoimaan kunnolla, ja siksi kasvot jäävät vaivaamaan.

Kuva voidaan rajata lähelle päähenkilöä tai uhrin kasvoja, jolloin katsoja ei pääse kunnolla näkemään mitä uhrille tapahtuu.

Simon Westin ohjaamassa elokuvassa, Kun tuntematon soittaa (eng. *When a Stranger Calls*) käytettiin sellaista kuvakulmaa, missä katsoja laitettiin ulkopuoliseksi ja etäiseksi tarkkailijaksi. Katsoja näki ja aavisti, että uhrille tulee tapahtumaan jotain kamalaa, mutta katsoja ei voi vaikuttaa tilanteeseen mitenkään. (Geaghan-Breiner & Giannini, 2021.)

2.1.3 Kauhuelokuvien historia

Seuraavaksi keskityn kauhuelokuvien historiaan hieman, mutta nostan vain muutamain poiminnan, jotka auttavat ideoimaan hahmon konseptia. Riippuen aikakaudesta ja historian tapahtumista, ihmisten pelot ovat voineet olla erilaisia. 1930-luvun laman aikana (eng. *Great Depression*) tehtiin paljon kauhuelokuvia, jotka käsittelivät hirviöitä ja tällöin tehtiin paljon monia klassikoita kuten esimerkiksi James Whalen ohjaama *Frankenstein* (1931) ja Tod Browningin ohjaama *Dracula – Vanha vampyyri*. Maailma tarvitsi epätoivoisesti harhautusta laman tuomista vaikeuksista ja ongelmista, kauhuelokuvien kautta kohdeyleisö pystyi näkemään tilanteita, jotka olivat huonompia kuin omansa. (Jones, 2005, 20.)

Maailmansota oli päättynyt atomipommeineen ja 1950-luvulla sen vaikutukset näkyivät aiheissa. Ihmiset pelkäsivät ydinkokeita, atomisotaa ja niiden tuomia seurauksia. Elokuvissa nähtiin jättimäisiä hyönteisiä, kuten esimerkiksi elokuvassa *Yön pedot (Them!)*, jossa ihmiskunta taistelee jättiläismuurahaisia vastaan. Myös ihmisiä muuttui hirviöiksi ja kaupunkoja ja maailmoja tuhoutui ja uutuutena olivat avaruusolentojen hyökkäykset maahan. Ishiro Hondan ohjaama *Godzilla* (jap.

Gojira) on yksi tunnetuimpia tieteiskauhuelokuvia ja se julkaistiin 1954 ja se on inspiroinut lukuisia hirviökauhuelokuvia. (Hänninen & Latvanen, 1992, 326.)

Godzilla sai inspiraationsa Daigo Fukuryu Maru laivaston kohtalosta, kun koko laivan 23 hengen miehistö altistui radioaktiiviselle säteilylle, koska Yhdysvallat olivat tehneet vetypommin kokeilun Bikinin Atollissa vuonna 1954. Koko miehistö sairastui säteilysairauteen, ja miehistön yksi jäsen menehtyi, muut onneksi parantuivat.

Godzilla julkaistiin kahdeksan kuukautta tapahtumien jälkeen, ja Godzilla oli symbolinen kuvaus vetypommista. ”I took the characteristics of an atomic bomb and applied them to Gojira” (Ishiro Honda). Godzillan ihon tekstuuri tehtiin muistuttamaan keloidi arpia, joita monilla Hiroshima-pommituksesta selvinneillä oli. (Lee, 2019.)

2.1.4 Found footage ja analog horror

Found footage, eli suomeksi ”löydetty materiaali” on lajityyppi, joka keskittyy elokuvan tekniseen toteutukseen. Tavallisesti found footage -elokuvat kuvataan käsisivaralta tavallisilla videokameroilla. Yleistä näille elokuville on se, että elokuvassa esiintyvät henkilöt ovat kuvanneet jotain tapahtumaa, kunnes heille tapahtuu jotain ja jäljelle jää vain videomateriaali, jonka joku löytää ja alkaa tutkimaan. Usein nämä elokuvat imitoivat dokumentteja ja elokuvan tapahtumia esitetään tositapahtumina.

Ensimmäinen virallinen found footage elokuva on hyvin paljon keskustelua ja kohua herättänyt Cannibal Holocaust, vuodelta 1980. Elokuva esitettiin pseudo-dokumenttina, eli elokuva imitoi dokumenttia ja esitti tapahtumat totena, vaikka näin ei ollut. Elokuvaa pidettiin liian rajuna ja väkivaltaisena, ja elokuvan ohjaaja Ruggero Deodato pidätettiin mm. murhan ja snuff-elokuvan levityksestä. Elokuvassa tapahtuneet väkivaltaiset teot ja murhat olivat niin uskottavia, että elokuvan näyttelijöiden piti esiintyä julkisuudessa todistaakseen ohjaajan syyttömyys. (Perry, 2022.)

Eräs tunnetuimmista tämän genren kauhuelokuvista on ohjaajien Eduardo Sánchez ja Daniel Myrick vuonna 1999 ensi-iltansa saanut elokuva The Blair Witch Project, jota myös pidetään varsinaisena trendin aloittajana. Samaan aikaan videokameroiden saanti ja kotivideoiden kuvaaminen oli yleistymässä. Kuka tahansa pystyi tekemään ja editoimaan videomateriaalia, jolloin käsivaralla kuvattu elokuva tuntui hyvin uskottavalta. Kun YouTube alkoi yleistymään 2005 vuoden jälkeen, oli odotettavissa, että videoiden jakaminen ja myös niiden tekeminen alkaisi yleistymään enemmän. (Ramella, 2020.)

Analog horror on samankaltainen kuin found footage -kauhu, mutta sitä voi tarkastella vain verkossa videopalveluiden kautta, kuten YouTube tai TikTok. Hyvin tyypillistä nykyisille internetissä julkaistuilla analog horror videoille on, että niillä pyritään imitoimaan vanhoja TV-lähetyksiä, VHS nauhoja tai muita vanhoja videotallennusmuotoja. Useimmiten video vaikuttaa alkuun normaalilta ja jopa pitkästyttävältä, mutta videon edetessä kuvat ja äänet alkavat vääristymään mikä voi katsojaa ahdistaa ja jopa pelottaa. Analog horrorissa ei ole varsinaisesti yhtäkään tunnistettavaa hahmoa, vaan videossa puhutellaan katsojaa, katsoja on siis päähenkilö, jonka katseleminen tukee esitettyä tarinaa. (Pad Chennington, 2021.)

Miksi found footage kauhu tai analog horror ovat niin suosittuja? Brynne Ramella kirjoitti found footagesta kertovassa artikkelissaan:

The genre works simply because its narrative style immerses the audience so far into the story that it puts the audience directly in the shoes of the people experiencing the horror. That fear envelopes the audience, mimicking the effect of claustrophobia. (Ramella, screenrant, 2020.)

Tuo sama pätee analog horrooriin, katsojan rooli tuotoksessa on merkittävä. Katsoja voi olla päähenkilön roolissa, jolloin pelotteista ja kauhusta tulee enemmän henkilökohtaisempaa.

2.1.5 Pelen historia

Ensimmäisenä kauhupelinä mainitaan usein Atarin vuonna 1981 julkaisema Haunted House. Pelissä pelaaja astuu sisään nelikerroksiseen taloon, josta hän

löytää tarvitsemiaan esineitä ja väistelee hirviöitä tavoitteenaan selvitä talosta ulos mukanaan kolme uurnanpalasta. (Leppälahti, 2018, 188.) Konami julkaisi ensimmäisen Castlevania pelinsä vuonna 1986 jonka jälkeen Konami on julkaissut eri laitteille yli kolmekymmentä Castlevania -peliä, joista viimeisin on vuodelta 2014. Castlevania -peleistä suurin osa on kaksiulotteisia toimintaseikkailuja, joissa on tasohyppelyelementtejä. Peleissä keskiössä on taistelu vampyyrejä, epäkuolleita ja pahuutta vastaan. 1980- ja 1990- lukujen vaihteessa markkinoille tulleet Castlevania-pelejä piti sensuroida. Niistä poistettiin viittauksia kristinuskoon ja ihmismäiset hirviöt muutettiin epäinhimillisemmän näköisiksi, jotta niiden tappaminen olisi oikeutettua. (Leppälahti, 2018, 190.)

1989 Capcom julkaisi selviytymiskauhu roolipelin Famicom-konsolille nimeltä Sweet Home, joka kantoi samaa nimeä kauhuelokuvan kanssa. Pelissä jos hahmot kuolivat, niitä ei voinut herättää henkiin, mikä ei ollut tyypillistä roolipelille. Vaikka peliä ei pidetä aitona ja oikeana selviytymiskauhupelin edustajana, se oli kuitenkin oikea suunta ja inspiroi Shinji Mikamia, kun hän loi Resident Evil (julk. 1996) pelin, joka päätyi olemaan suuri menestys. (Fahs, 2012.) Resident Evil pelejä on julkaistu lukuisille konsoleille, viimeisin Resident Evil peli julkaistiin 2021 (Resident Evil Village). Resident Evil on yksi tunnetuimmista ja myydyimmistä kauhuvideopelisarjoista, josta on myös tehty elokuvia, ja se on inspiroinut lukuisia selviytymiskauhupelejä.

1999 Konamin julkaisema Silent Hill -videopeli on ollut toinen suuri vaikuttaja kauhuvideopelien kehityksessä. Siinä missä Resident Evil keskittyi enemmän toimintaan, Silent Hill panosti vahvasti juoneen.

2001 julkaistu japanilainen selviytymiskauhupeli Project Zero (eli Fatal Frame) oli monella tavalla erikoinen kauhujulkaisu. Useimmat kauhupelit oli tehty länsimaisia markkinoita ajatellen, ja siksi monissa peleissä tapahtumat sijoittuivat Yhdysvaltoihin ja/tai päähenkilöt olivat amerikkalaisia. (Leppälahti, 2018, 189.) Project Zerossa päähenkilönä on Miku Hanasaki – japanilainen neito, joka ei saa veljeensä yhteyttä ja lähtee etsimään häntä Himuro-suvun kartanosta. Pelissä hahmot olivat japanilaisia ja tapahtumat sijoittuivat Japaniin ja pelissä olevat kummitukset ovat tyypillisiä japanilaiskummituksia. (Leppälahti, 2018,

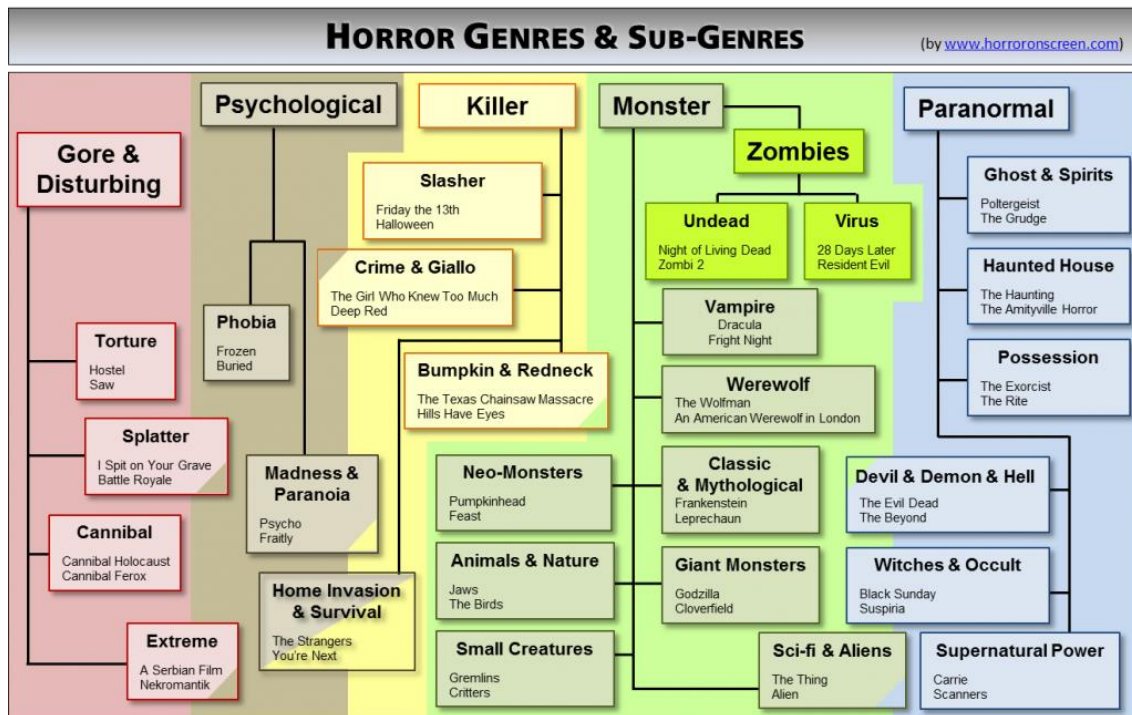
192.) Päähenkilö ei myöskään puolustaudu kummituksilta jo kauhupeleissä perinteiseksi muodostuneella pistoolilla, vaan maagisella camera obscuralla.

2.2 Kauhun lajit ja alalajit

Hahmokehityksen näkökulmasta alalajien tiedostaminen on tärkeää siksi, että tiedetään mihin lajiin tai alalajiin halutaan sitoutua. Jos sitouduttaisiin vain zombeihin, niin kaikkien vastaan taisteltavien hahmojen täytyy olla zombeja tai zombien kaltaisia mutantteja, jotta koko hahmokaarti olisi uskollinen lajilleen tai alalajilleen ja samalla myös yhtenäinen.

Esimerkiksi pelissä Resident Evil 3 Nemesis (julk. 2020), valtaosa ihmisistä on muuttuneet zombeiksi, koska ovat altistuneet t-virukselle. Zombit ovat erin näköisiä ihmisiä ja ne voivat liikkua eri tavalla, toiset kävelemällä ja toiset ryömimällä. Jotkut voivat olla myös nopeampia ja aggressiivisempia. Zombeja pelissä kohtaa useimmiten, mutta muitakin mutantteja on, esimerkiksi Licker jotka ovat mutatoituneita zombeja jotka ovat syöneet suuria määriä biomassaa ylläpitääkseen ai-neenvaihdunnan.

Kauhun alalajeja on lukuisia, ja niitä esiintyy kaikissa kauhun julkaisumuodoissa, mutta niitä voidaan myös yhdistellä. Olen tätä opinnäytetyötä varten rajannut alalajit koskemaan niitä, jotka ovat inspiroineet minua hahmonkehityksessä. Näitä ovat kummitustarinat ja kansantarut, body horror ja psykologinen kauhu. Avaan kuitenkin muutamaa merkittävää alalajia hyvin tiivistetysti, sillä nämä ovat suosituimpia alalajeja kauhun genressä. Tämän opinnäytetyön lähteisiin tutustumalla löytää lisää luettavaa muista alalajeista, joita tässä en ole maininnut.



Taulukko 1. Kauhun lajit ja alalajit

Popcorn Horror -sivulla on julkaistu verkkoartikkeli, jonka yhteydessä oli havainnollistava taulukko. Taulukossa 1 kauhun lajit on jaettu neljään osaan: Psykologinen, tappaja, monsteri ja paranormaali. Näiden rinnalle on lisätty kaksi alalajia, jotka ovat niin suosittuja, että ne voitaisiin nähdä lajeina eikä alalajeina. Näitä ovat: splatter ja väkivalta sekä zombit.

Alla on listattu jokaisen lajin määritelmät sekä niiden tyypillisimmät alalajit. (Popcorn Horror, 2014.)

- **Psykologinen:** Keskittyy erityisesti henkiseen, emotionaaliseen ja psykologisiin tiloihin, joilla pelotellaan, ahdistetaan ja häiritään katsojaa. Tähän syvennyttään paremmin omassa kappaleessaan: Psykologinen kauhu.
- **Tappaja:** Tyypillisintä on, että elokuvassa vaanitaan ja murhataan ihmisiä. Jos väkivalta on hyvin dramatisoitua ja tuodaan elokuvassa esille, se voidaan luokitella goreksi (suomeksi hurme tai veri). Jos sitä käytetään mus-tan huumorin tehokeinona, se täyttää splatter-elokuvan määritelmän.
- **Monsteri:** Monsteri-aiheisissa kauhujulkaisuissa usein antagonistina on jokin peto tai pedon kaltainen ihminen. Esimerkiksi ihmissudet, Frankensteinin hirviö, aggressiivinen valkohai tai mutatoitunut dinosauruksen kaltainen jättiläishirviö. Zombit ovat tämän lajin alalaji.

- Paranormaali: Näille tyypillistä ovat kummitukset ja räyhähenget, jotka pyrkivät pelottelemaan.

MasterClass verkkoartikkelissa on annettu muutama alalaji lisää: Body horror, found footage ja comedy horror. Body horrorille ei ole suoraa suomenkielistä käännöstä, mutta näille elokuville on tyypillistä se, että ihmisen kehoa ja anatomiaa vääristellään tai muunnellaan. (MasterClass, 2021.) Usein body horror nähdään gorena, sillä alalajeja yhdistää dramaattisuus ja raakuus. Syvennyn body horrooriin omassa kappaleessa myöhemmin.

2.2.1 Kansantarut ja kummitukset

Meidän peliprojektimme on saanut paljon vaikutteita kansantaruista ja kummitustarinoista sekä niiden kertomisesta. Vaikutteet näkyvät pelin tarinassa, mutta pyrimme hyödyntämään näitä vaikutteita myös hahmokonsepteissa.

Monista kansantaruista ja kummitustarinoista on tehty esimerkiksi näytelmiä, elokuvia ja videopelejä. Näitä uskomuksia ja olentoja on eri kulttuureista niin paljon, että olisi mahdotonta luetella niitä tähän opinnäytetyöhön. Olen poiminut tähän mukaan sellaisia, joita on esiintynyt videopeleissä tai joista olen saanut inspiraatiota tätä projektia koskien.

Myyttiset uskomustarinat ja kertomukset haltioista, peikoista, jättiläisistä ja vainajista on joskus kerrottu totena. Tarinoita on kerrottu iltaisin tuvassa, aikuisten tehdessä puhdetöitä, lasten näyttäessä valoa. Siten he joutuivat kuuntelemaan pelottaviakin kertomuksia. (Julkunen & Koikkalainen, 2018, 43.)

Monet fantasiaolentoista ja heidän tarinansa, joita esiintyy erilaisissa kauhujulkaisuissa, on peräisin kansanperinteen uskomuksista ja kansantaruista. Joitain kertomuksia on julkaistu muuttumattomana ja uudelleen kerrottuna, mutta jotkut ovat muuttuneet paljon. Videopeleissä näitä olentoja ja tarinoita nähdään myös, useimmiten hirviöiden muodossa. (Leppälahti, 2018, 17.)

Pohjois-Amerikan intiaaniperinteeseen kuuluva Wendigo ja erityisesti Kanadan algonquian-heimojen uskomus, on ihmistä muistuttava, mutta suurempi ja epä-määräinen. Wendigo asuu metsässä, jossa se syö mitä ikinä löytääkin, mutta se suosii ihmislihaa, josta se ei saa tarpeekseen. Kerrotaan, että niitä on ollut aikojen alusta, mutta myös ihminen voisi muuttua wendigoksi jonkin pahan teon seurauksena. Pahoiksi teoiksi luokitellaan kannibalismi, murha, insesti tai uskonnollisten tabujen rikkominen. Muuttumisprosessi on hidas, eikä paluuta ihmisyyteen ole. (Leppälahti, 2018, 38, 39.)

Wendigo esiintyy lukuisissa kirjoissa, elokuvissa ja videopeleissä, mutta erityisesti nostan esille 2015 vuonna julkaistun seikkailu-kauhupelin *Until Dawnin*, jossa joukko nuoria jää Kanadan vuoristoon loukkuun. Vuoristossa parveilee ihmislihaa etsiviä wendigoja joita nuorten täytyy varoa.

Kirsi Hänninen, joka on folkloristiikan tutkijatohtori, jakaa kummitustarinat neljään eri luokkaan. Yksi näistä on varoitustarinat, jotka ovat hyvin perinteisiä. Niitä kerrottiin lapsille varoituksena, esimerkiksi kuinka ränsistyneessä talossa kummittelee, jotta lapset eivät menisi sinne ja loukkaantuisi. (Julkunen & Koikkalainen, 2018, 44.)

Omassa lapsuudessani, meille kerrottiin aina tarinaa näkistä, joka eli vedessä. Jos menisimme liian syvälle veteen, näkki tulisi ja ottaisi meidät mukaansa. Vaikka en koskaan nähnyt mitään kuvaa näkistä, silti jo pienenä mieleeni piirtyi kuva miltä näkki voisi näyttää, ja se mielikuva elää edelleen vahvana. Tavallaan tätä voisi pitää ensimmäisenä inspiraationa kauhuhahmojen luomiselle.

Japanilainen kummitustarina Yotsuya Kaidan, kertoo kasvonsa menettäneestä Oiwasta. Tarinan päähenkilö on kaunis ja varakas nainen Oiwa. Versioita on useampia ja joissain näistä hänen puolisonsa Tamiya lemon on surmannut Oiwan isän päästäkseen varoihin käsiksi. Tamiya lemon haluaa Oiwasta eroon, että voisi naida Oumen. Oiwalla lähetetään myrkytetty kasvovoide, jota Oiwa levittää kasvoilleen ja pilaa ulkonäkönsä. Tamiya lemon surmaa Oiwan ja kuollessaan Oiwa kiroaa Tamiya lemonin tappamaan Oumen ja piinaa Tamiya lemonia. (Leppälahti, 2018, 75.)

Kummitukset ovat mielenkiintoisia kuvittaa siksi, että niiden avulla pystytään esittämään eletyn elämän jälkiä. Oiwasta tehdyissä maalauksissa on paljon toistuvia piirteitä, kuten valkoinen kimono – joka kuvastaa kimonoa, jossa hänet olisi haudattu, ja myrkyn aiheuttama roikkuva vasen silmä.

2.2.2 Body horror

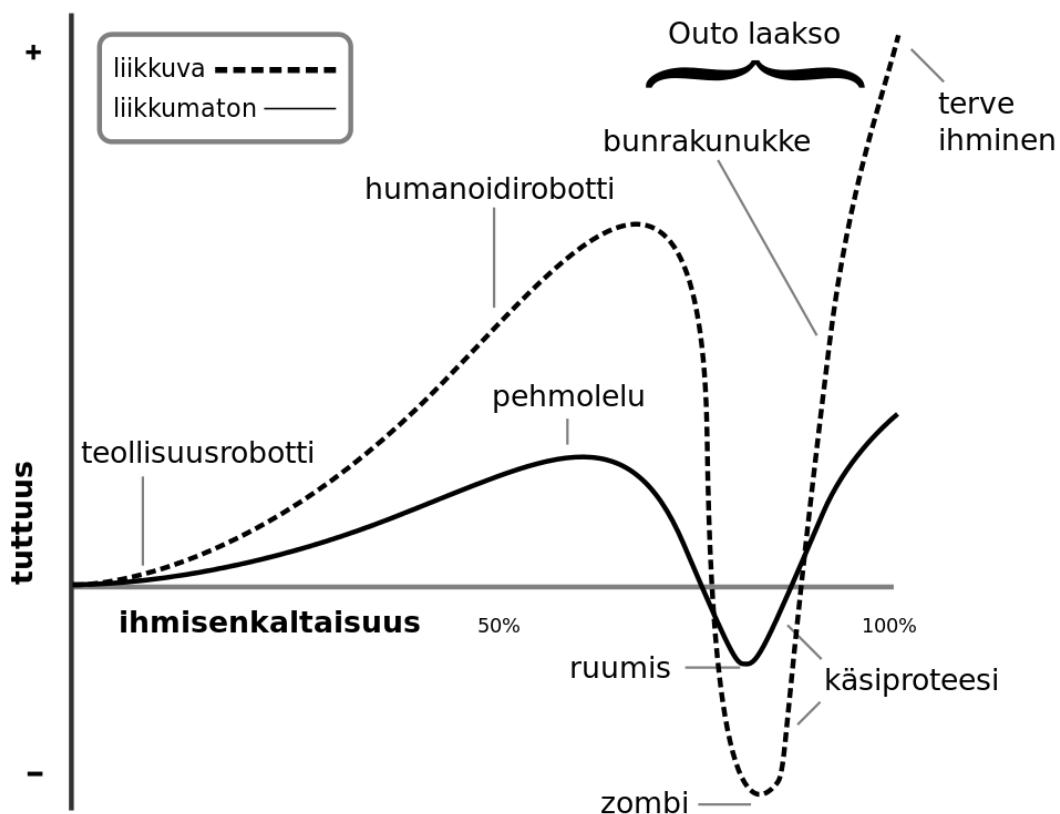
Body horrorille ei löydy suoranaista suomenkielistä käännöstä, mutta sitä voidaan kuvailla groteskiksi ja psykologisesti häiritseväksi ihmisanatomian vääntelyksi. Body horroria sisältävissä kauhuelokuvissa on hahmoja, jotka ovat mutatoituneet, jokin tuntematon tauti on ottanut heistä vallan tai keho liikkuu epäluonnollisesti.

Tvtropes.org -sivusto kuvailee bodyhorrorin määritelmää siten, että vaikka elokuvassa ammuttaisiin aseella rintaan ja se olisi hyvin graafinen, väkivaltainen kohta, sitä ei luokitella body horroriksi. Tai jos joku muuttuisi hirviöksi, sitäkään ei kutsuttaisi body horroriksi, mutta jos rintakehä avautuisi itseksensä ja kaikki sisukset paljastuisivat ja niiden lisäksi sisältä löytyisi pitkät terävät hampaat – se olisi body horroria. Body horrorilla leikitellään tutun ja turvallisen pois viemisellä, tehdään loogisesta epäloogista. Body horrorissa voidaan yhdistellä esimerkiksi ihmisten ja eläinten anatomisia piirteitä keskenään, tai vaihtoehtoisesti niitä voidaan rikkoa.

Body horroria usein hyödynnetään siten, että henkilö menettää piirteitä itsestään, jotka ovat olleet tuttuja. Hänen ulkonäkönsä voi muuttua niin paljon, ettei tunnista itseään peilistä tai hänelle tapahtuu jotain sellaista, mitä hän ei pysty selittämään. 1986 julkaistu kauhuelokuva Kärpänen (eng. The Fly) pidetään tästä klassikkona. Elokuvassa tiedemies Seth Brundle kehittää materiansiirtolaitteen, jota hän testaa uutena matkustusmuotona, mutta hän ei huomaa laitteeseen eksynyttä kärpäästä. Tuloksena heidän geeninsä sekoittuvat ja pitkin elokuvaa, Seth kokee erilaisia mutaatioita, ja pikkuhiljaa, hän menettää tunnistettavia piirteitä itsestään. Lopussa Sethin muutos on saanut päätöksen, ja lopputuloksena on lihahirviö,

jonka anatomia on ötökän piirteitä ja Sethin ihmispiirteitä ei ole lainkaan jäljellä. Katsojan reaktio ei olisi välttämättä niin vahva, ilman journalistia Veronicaa, joka seuraa Sethin tutkimusta, ja muutosta joksikin sellaiseksi, mitä hän ei enää tunnista. (screened, 2019.)

Joissain tapauksissa halutaan myös herättää epämukavuuden tunnetta kohdeyleisössä, hyödyntämällä ”uncanny valley” ilmiötä (ks. kaavio 1). Robotiikan tutkija Masahiro Mori esitti vuonna 1970 robotiikan yhteydessä hypoteesin, jonka mukaan ihmisen aivoissa tapahtuu hylkimisreaktio esimerkiksi robottia kohtaan.



Kaavio 1. Uncanny valley eli outolaakso.

Kun tarkastellaan kaaviota 1, huomataan, että kun teollisuusrobotti alkaa muistuttamaan humanoidirobottia, se tuntuu vielä turvalliselta, mutta jos siihen lisätään vielä ihmismäisiä piirteitä, mutta ei tarpeeksi, se romahtaa, ja alkaa muistuttamaan zombia, joka tuntuu vaaralliselta. Tätä ilmiötä hyödynnetään paljon animaatioissa ja hahmokehityksessä, sillä se pohjautuu ihmisten aivojen toimintaan.

Meidän aivomme alitajuisesti hakee ihmismäisiä piirteitä tai yrittää etsiä kasvoja sieltä missä niitä ei edes ole. (Monty Python, YouTube, 2016.)

Uncanny valley avaa paljon mahdollisuuksia hahmokehitykselle, erityisesti kauhussa ja kauhuhahmojen suunnittelussa. Rajoitteitakin siinä voi olla, jos taidesuuntauksessa pyritään realismiin, hahmot, joiden ei ole tarkoitus pelottaa kohdeyleisöä, voivat olla pelottavia, jos ne eivät tunnu tarpeeksi realistisilta. Animaatiossa kasvoilta vaaditaan pieniä eleitä, että ne tuntuvat aidoilta, muuten aivomme tuntevat itsensä huijatuksi ja hylkimisreaktio syntyy – jopa silloin kun ei pitäisi. Tästä syystä jotkut välttelevät realistista taidesuuntausta täysin, esimerkiksi koko perheen animaatioissa. (Monty Python, YouTube, 2016.)

Tyylitelty taidesuuntaus voi olla siksi myös haastavampi saada toimimaan halutulla tavalla, sillä samanlaista hylkimisreaktiota ei saada synnytettyä silloin kun pitäisi.

2.2.3 Psykologinen kauhu

Psykologinen kauhu keskittyy erityisesti henkiseen, emotionaaliseen ja psykologisiin tiloihin, joilla pelotellaan, ahdistetaan ja häiritään katsojaa. Useissa psykologisissa kauhuelokuvissa on myös mysteerin elementtejä, kuten esimerkiksi 1960 vuonna julkaistussa Psyko -elokuvassa, josta olen kirjoittanut tarkemmin kappaleessa ”Harhaanjohtaminen”. Psykologisissa kauhuelokuvissa juonessa tuodaan esille ihmisten henkisiä pelkoja, epävarmuuksia ja heikkouksia, jotka voi johtaa hahmot kyseenalaistamaan omaa mielenterveyttä tai sitä, mikä on totta ja mikä ei. (No Film School, 2020.) Psykologinen kauhu voi ottaa myös kantaa yhteiskunnallisiin ongelmiin, kuten vuonna 2017 julkaistu elokuva Get Out, otti kantaa rasismiin.

Useimmiten psykologisessa kauhussa ei ole mitään yliluonnollisia elementtejä, sillä ihminen ja hänen mielensä tai mielen koettelu, on se uhka. Mutta poikkeuksiakin on, esimerkiksi elokuva The Babadook (2014). The Babadook elokuvassa yksinhuoltaja äiti yrittää parhaansa auttaa poikaansa pääsemään yli hirviöpelostaan, joka piinaa heitä heidän kotonaan. Elokuvasta on kirjoitettu arvosteluja ja

analyyysejä, kuinka siinä käsitellään surua ja masennusta manifestoimalla se hahmoksi, jota ei ensin halua kohdata, mutta jonka kanssa löydetään lopuksi yhteinen sävel.

2.3 Onko kaikki pelottava aina uhka?

Tässä kappaleessa keskitytään enemmän tarinankerronnallisiin elementteihin, mutta visuaalista puolta sivutaan hieman. Asia on tärkeä käydä läpi, koska oman projektin lopputuloksessa on tärkeää huomioida suunniteltavan hahmon tausta ja miten se näkyy ulkoisesti. Hahmon ulkonäöllä voidaan vahvistaa tiettyjä tarinallisia elementtejä, tai jopa johtaa katsojaa harhaan. On myös tiettyjä haitallisia hahmotyyppejä, joita on hyvä vältellä. Niistä on tarkemmin omissa kappaleissaan. Tyypillisesti kauhussa koetaan tapahtumat uhrin näkökulmasta, jolloin hahmodynamiikkojen tutkiminen on tärkeää, ettei tajuamattaan vahvistaisi haitallisia stereotyyppioita.

2.3.1 Harhaanjohtaminen

Red Herring, (suom. punainen silli) eli harhaanjohtava vihje, tarkoittaa helposti huomion varastavaa mutta muilta osin täysin tarpeetonta tai hyödytöntä esinettä, asiaa tai henkilöä. (Industrial scripts, 2019.) On kauhujulkaisuja, joissa esimerkiksi elokuvan katsoja harhautetaan luulemaan, että kaikki on turvallista, mutta sitten esitetään käänne, että turvallinen onkin uhka ja se uhka on jotain pahempaa. Harhaanjohtamista voidaan tehdä myös visuaalisesti, hahmo on voitu tehdä uhkaavan näköiseksi, mutta on oikeasti harmiton. Perehdyin tarkemmin kolmeen elokuvaan, joissa harhaanjohtamista on tehty, näitä ovat Alfred Hitchcockin *Psyko*, Eli Craigin *Tucker and Dale vs. Evil* ja Juan Antonio Bayonan *Orpokoti*.

Alfred Hitchcockin *Psyko* 1960.

Osana tutkimista, katsoin Hitchcockin elokuvan *Psyko*. Päähenkilö Marion Crane viettää aikaa rakkaansa Sam Loomisin kanssa halvassa hotellissa. Marion haaveilee häistä ja kodista, mutta rahapula on haaveiden esteenä. Iltapäivällä hän saa työnantajaltaan 40 000 dollaria liikekumppanin varoja, jotka hänen oli tarkoitus viedä pankin tallelokeroon. Marion varastaa rahat, ja karkaa. Marion päättää

yöpyä Norman Batesin ylläpitämässä motellissa. Tässä katsoja johdatellaan uskomaan, että Norman on harmiton ressurkka, joka pyrkii miellyttämään mielisairasta äitiään. Norman kurkkii salaa Marionin huoneeseen tämän ollessa kylpyhuoneessa, mikä herättää hänessä seksuaalisia haluja, mikä oli vastoin hänen äitinsä oppeja. Seuraavaksi tulee kuuluisa kohtaus, jossa Marion murhataan suihkuhuoneeseen tuntemattoman toimesta. Norman saapuu paikalle, ja löytää Marionin ruumiin. Kun Marionin sisko lähtee selvittämään tapahtumia, käy ilmi, että Normanin äiti on kuollut jo aikaa sitten. Elokuvan viimeisenä paljastuksena on, että Normanin äidin ruumis on kellarissa, Norman on pukeutuneena äidikseen ja uskoo olevansa äitinsä ja on murhannut Marionin ja yksityisetsivän.

Mielestäni tällainen tarinankerronta voi olla hyvin tehokasta ja kokemuksena ainutlaatuinen. Olen huomannut, että usein tämän kaltaiset elokuvat jäävät hyvin mieleen, erityisesti silloin, jos käännettä ei osaa odottaa. Kun elokuvan saa katsottua loppuun, sitä jää miettimään, kuinka paljon asioita on jäänyt huomaamatta, jotka ennakoivat tulevaa käännettä.

Norman Bates on hahmona myös hyvin mielenkiintoinen, Anthony Perkins onnistui tekemään Normanista hyvin harmittoman oloisen. Hahmo oli vieraanvarainen ja kohtelias, mutta Normanin persoona rakoili välillä, jolloin vilauksia Normanin äitipersonasta voidaan nähdä.

Monissa harhaanjohtavissa elokuvissa, on yhdistävänä tekijänä jokin psykologinen tekijä tai trauma. Esimerkiksi edellä mainitussa Psykossa, Norman Batesilla on dissosiativinen identiteettihäiriö. (Dawar, 2022). Hän esiintyi itsenään ja äitinään käyttäen äitinsä vaatteita ja tappaen kaikki, jotka hän koki uhaksi pojalleen ja itselleen.

Eli Craigin Tucker and Dale vs. Evil 2010.

Poikkeuksiakin on, esimerkiksi Tucker and Dale vs. Evil on mustalla komedialla höystetty kauhuelokuva, jossa Tucker ja Dale ovat harmittomia maalaisjuntteja, mutta college-opiskelijat luulevat, että he ovat murhaajia.

Elokuvassa yritetään johtaa katsojaa harhaan Tuckerin ja Dalen ulkonäöllä, ja sillä miten college-opiskelijat heihin suhtautuvat. Katsojalta kuitenkin odotetaan, että hän on katsonut joitain muita kauhuelokuvia, joista Tucker ja Dalen - tyyppi-set maalaisjuntti-hahmot olisivat tuttuja. Esimerkiksi slasher-elokuvassa "Liian myöhään" eng. Just Before Dawn (1981) on vastaava hahmotyyppi, joka murhaa nuoria opiskelijoita.

Vaikka katsojaa yritetään johtaa harhaan, tämä kuitenkin paljastetaan hyvin nopeasti katsojalle, ja loppuajan elokuvasta saadaan tarkkailla, miten väärinymmärrys selviää kaikille elokuvan hahmoille. Mielestäni Chad-hahmon tarina on siitä myös mielenkiintoinen, että alkuun hän vaikuttaa hyvältä ryhmän johtajalta, mutta elokuvan edetessä alamme näkemään, kuinka hänen halunsa kostaa kasvaa. Katsoja voi erehtyä myös pitämään Chadia tarinan sankarina, ja alkuun Chadilla on sankarin piirteitä, mutta lopuksi hän onkin elokuvan antagonisti.

Juan Antonio Bayonan Orpokoti 2007.

Orpokoti (El orfanato) on myös hyvä esimerkki harhaanjohtamisesta. Kaikki mitä päähenkilö oivaltaa ja kokee, välittyy katsojalle yhtäjaksoisesti. Elokuvassa ei missään vaiheessa ole varsinaista uhkaa, lasten kummitukset vaikuttavat pelottavilta, ja uskotellaan että kummittelevat lapset ovat Simónin kohtalosta vastuussa.

Elokuvassa pitkään ohjataan katsoja ajattelemaan samalla tavalla kuin Laura, että kummittelevat lapset ovat uhaksi ja piinaksi, vaikka todellisuudessa lapset olivat avain ratkaisemaan koko tapauksen. Simónin kohtalo on surkeampi, kun katsoja osaa odottaa, sillä katsojalla ja Lauralla, on jatkuva toivo siitä, että Simón saadaan takaisin.

2.3.2 Rasismi

Vaikkei opinnäytetyötä varten kehitetty hahmo ole osana mitään sorrettua väestöä, pelin kokonaisen tarinankehityksen kannalta ja tulevia hahmokonsepteja suunnitellessa koin tämän tärkeäksi asiaksi tutkia, jotta tietäisin paremmin, mitä vältellä. Kyse ei ole siitä, etteikö esimerkiksi tummaihoista hahmoa saisi tehdä,

vaan siitä, miten tummaihoisen hahmon tekee ja millaisella perusteella. Elokuvia katsoessa ja pelejä pelattaessa voidaan tiedostamatta altistua katsomaan haitallista stereotypiaa, jota saattaa hyödyntää omassa tekemisessä. Näiden haitallisten stereotyypioiden tiedostaminen auttaa rikkomaan kangistuneita ja haitallisia kaavoja, ja rikastamaan tulevia hahmokonsepteja sekä hahmojen välistä dynamiikkaa.

Ensimmäisenä selvitin, millaiseen hahmodynamiikkaan tummaihoiset hahmot pääsisivät sisälle. Valerie Complexin kirjoittamassa artikkelissa luki, että tummaihoiset miehet ja naiset lisättiin kauhuelokuvaan siksi, että heidät voitaisiin tappaa pois ja elokuvan kuolleiden hahmojen määrä siten nousisi. Hahmot usein esiintyivät ruudulla yksin tai osana ryhmää, joka koostui muista hahmotyypeistä kuten urheilijasta, seksuaalisesta naisesta, nörtistä ja hahmosta, joka on neitsyt. Vasta muutaman vuoden jälkeen, tummaihoiset miehet ja naiset lisättiin osaksi näitä ryhmiä. (Complex, 2015.)

Tummaihoiset hahmot harvoin saivat valkoisille ”kuuluvia” hahmotyyppejä. Sen sijaan heillä oli omat hahmotyypinsä, kuten kovanaama (eng. thug), vihainen nainen (eng. the angry black woman) tai hänellä oli jotain erikoisia voimia, koska on tummaihoisen (eng. the magical negro) (Nittle, 2021).

The website for TV Tropes (tvtropes.org) defines tropes as “devices and conventions that a writer can reasonably rely on as being present in the audience members’ minds and expectations” (Lewis, 2015).

On myös erillinen elokuvatrooppi (trope) ”Black dude dies first” joka tarkoittaa sitä, että tummaihoisen hahmo tulisi kuolemaan ensimmäisenä. Vuonna 2013, Complex Magazine tarkasteli ja arvioi 50 eri kauhuelokuvaa, joissa esiintyi tummaihoisia näyttelijöitä ja heidän loppupäätelmänsä oli, että 50 elokuvasta 10 % tummaihoisen hahmo kuolee ensimmäisenä. Tämän perusteella voitaisiin sanoa, että tummaihoiset hahmot eivät kuole ensimmäisenä kauhuelokuvissa, mutta silti nämä hahmot harvoin jäävät eloon. Hahmot tulevat kuolemaan, kunhan ensin saavat keventää tunnelmaa muutamilla vitseillä ja ovat seisoneet valkoihoisen protagonistin taustalla. (Complex, 2015.)

Kolmantena tutkin trooppia nimeltä intiaanien hautausmaa (eng. indian burial ground) joka oli hyvin suosittu trooppi 70–80-luvun kauhuelokuvissa. Erityisesti ylluonnollista kauhua sisältävät elokuvat usein hyödyntävät trooppia, jossa talo on rakennettu esimerkiksi intiaanien hautausmaalle, joka häiritsee henkiä ja he janoavat kostoja. Toinen vähemmän tunnettu versio on, että henget eivät ole häiriintyneet uusista taloista tai rakennuksista mutta jos joku kaivaa jotain hengen omistamaa, uhri tulee kirotuksi. Usein näissä troopeissa on myös yleistä se, että uhattuna on valkoihoinen tai valkoihoisista koostuva ryhmä. (TV Tropes, 2022.)

2.3.3 Ableismi

Ableismin voi kiteyttää seuraavasti: vammattomuutta pidetään normaalina, mistä seuraa, että vammaisuus on ”ei-normaalina”. Vammaisen ihmisen ikään kuin kuuluu olla ulkopuolinen, erilainen ja muita huonompi. (Ahonen, 2021.)

Perehdyin ableismiin kauhuelokuvissa siksi, että opinnäytetyötä varten suunniteltava hahmo on menettänyt jalkansa, ja on tärkeää välttää haitallisia stereotypioita. Kehitteillä olevan pelin tarina keskittyy paljon mielenterveysongelmien käsittelyyn, joten jatkokehitystä varten tähän oli tärkeä perehtyä.

Tarkoitus oli tutkia miten fyysisiä rajoitteita ja mielenterveysongelmia on kuvattu elokuvissa ja millaisia haittapuolia niissä on. Nämä haitalliset puolet eivät esiinny vain kauhuelokuvissa, sillä niitä löytyy myös esimerkiksi toimintaelokuvista.

Kauhuelokuvassa tappaja saattaa kärsiä mielenterveysongelmasta, joka esitetään muille vaarallisena, uhkaavana ja tappajan inhimillisyyttä riisutaan pois.

Vaikka kauhuelokuvien onkin tarkoitus viihdyttää katsojia, negatiiviset stereotypiat voivat vaikuttaa ihmisten käsityksiin mielenterveysongelmista ja henkilöistä, joilla mielenterveysongelmia on.

Mielenterveysongelmia ja mielisairaaloihin on esitetty ja stigmatisoitu viihteessä yleisesti jo pitkän aikaa. Tyypillisesti antagonistilla voi olla mielenterveysongelmaa mutta protagonistilla on niin kutsuttu normaali. Esimerkiksi 1978 julkaistussa

Halloween -elokuvassa tappaja Michael Myers pakenee mielisairaalaan tap-
paakseen. 2018 julkaistussa elokuvassa Unsane, päähenkilöllä ei ollut mielen-
terveysongelmia, mutta siitä huolimatta, hänet vangittiin mielisairaalaan vasten
hänen tahtoaan. Elokuvassa mielisairaala esitettiin pelottavana, mikä voi antaa
katsojalle vääriä mielikuvia, joka voi estää heitä hakemasta apua, silloin kun he
sitä tarvitsevat. (Tzeses, 2021.)

Yhdysvaltalainen psykologi tohtori Danny Wedding on kirjoittanut kirjassaan *Movies and Mental Illness*, että elokuvat kuten vuoden 1973 *Manaja* esittävät yleisölle, että pirun riivaamaksi tuleminen on sama, kun kärsisi mielenterveysongelmista. (Haider, 2018.)

Myös fyysiset eroavaisuudet esitetään monissa elokuvissa shokeeraavina ja pelottavina, ja lähes poikkeuksetta he ovat antagonisteja, joiden vastassa on hyvännäköinen ja ei-vammainen, usein naisprotagonisti. 1925 julkaistu elokuva *Suuren oopperan kummitus* (eng. *The Phantom of the Opera*), on jo aikainen esimerkki tästä ilmiöstä. The Phantom pitää naamaria piilottaakseen kalloa muistuttavat kasvonsa, hän on pakkomielteinen naispäähenkilöstä Christinestä. Hieman tuoreempia esimerkkejä on *Perjantai 13* -elokuvan (ohjannut Sean S. Cunningham, 1980) antagonisti, Jason Voorhees, joka pitää jääkeikkonaamaria piilottaakseen epämuodostuneet kasvonsa. Painajainen *Elm Streetillä* (ohjannut Wes Craven, 1984) elokuvan antagonistilla Freddy Kruegerilla on pahat palovammat kasvoissa ja ympäri kehoa. Jason ja Freddy lähtevät nuorten ja kauniiden naisten perään murhatakseen heidät. (sgarcia, 2018.)

2.3.4 Viimeinen tyttö

Tulevassa peliprojektissa on useampi naishahmo, ja tätä opinnäytetyötä varten suunniteltu hahmo on myös naispuolinen. Tästä johtuen, koin tärkeäksi perehtyä siihen, miten naissukupuolta ja feminiinisyyttä on esitetty kauhujulkaisuissa, erityisesti elokuvissa. Luin useamman artikkelin, joissa puhuttiin kauhuelokuvien misogynisesta tai esineellistävistä tavasta esittää naishahmot elokuvissa. Lukuisissa elokuvissa päähenkilönä on viaton nainen tai hän on ryhmästä ainoa, joka

jää eloon ja antagonistina on murhaaja/kummitus/hirviö, jonka ulkonäössä on maskuliinisia piirteitä tai hahmo on mies. Naisen jääminen eloon viimeisenä on niin yleistä, että se on saanut oman hahmotyyppinsä ”final girl” (viimeinen tyttö). (The outspoken, 2015.)

Her friends are dead; she looks like hell; the guy with the knife won't let up. Meet the final girl. (Piepenburg, 2015.)

Useissa vanhoissa elokuvissa ja TV-sarjoissa, viimeinen tyttö on usein myös neitsyt. Monille viimeinen tyttö on stereotyyppisen konservatiivin ruumiillistuma ja hahmo edustaa sitä mitä ”naisen pitäisi olla” – neitseellinen, nöyristelevä ja koskematon. Hahmo pidättäytyy ja selviytyy, kun taas naishahmot, jotka käyttävät alkoholia tai harrastavat seksiä, tulevat kuolemaan elokuvan aikana.

Voitaisiin sanoa, että ”final girl” on hahmotyyppinä progressiivinen, sillä se pakottaa mieskatsojia identifioimaan naispääosan kanssa, mutta hahmotyyppin suosittu hyödyntäminen elokuvissa voi myös kertoa yhteiskunnan sadistisesta halusta nähdä kärsivä nainen. (Lord, 2020.)

I like women, especially beautiful ones. If they have a good face and figure, I would much prefer to watch them being murdered than an ugly girl or a man.” - Kauhuhuajaaja Dario Argento.

Johtopäätelmä siitä, onko ”final girl” hahmotyyppi misogynyninen, on hieman hankala. Voidaan kuitenkin sanoa, että troopilla on misogynyniset juuret, sillä 70-luvulla elokuva-ala oli miesvaltainen ja naisten liberaali liike pelotti monia. Naiset, jotka ilmaisivat seksuaalisuuttaan tai edustivat muuta, kun kodin hengetärtä, tulivat kuolemaan näissä elokuvissa. (Hellerman, 2020.)

Nykyisissä elokuvissa, vaikka hahmotyyppiä hyödynnettäisiinkin, naishahmolla on usein juonen kannalta enemmän merkitystä ja hahmoissa on enemmän syvyyttä, eikä hahmo ole vain esineellistetty kaunis figuuri.

3 KAUHUN PSYKOLOGIA

Kauhu on genrenä mielenkiintoinen. Kriitikot paheksuvat sitä ja jotkut kummastelevat ihmisiä, jotka pitävät kauhuelokuvista. Yleisesti ajatellaan, että kauhu on pelkkää raakaa väkivaltaa ja pelottelua, vailla mitään selkeää tarinaa tai syytä, miksi kauhua ylipäänsä pitäisi tehdä.

Vuonna 1980 teattereihin tullut ”Perjantai 13.” -elokuva (eng. Friday 13th) sai paljon katsojia Yhdysvalloissa, mutta kriitikot eivät pitäneet siitä. Elokuvan ohjaajaa ja käsikirjoittajaa arvosteltiin elokuvan raakuudesta ja verisestä väkivallasta. Kriitikistä huolimatta, elokuva menestyi hyvin ja tuotti avausviikonloppuna Yhdysvalloissa noin 5,8 miljoonaa dollaria ja elokuvan budjetti oli 550 000 dollaria. Elokuvasarja koostuu nykyisin 12 elokuvasta, televisiosarjasta, romaaneista, sarjakuvista ja videopeleistä.

Kauhu perustuu stimuloivaan kokemukseen. Pelottavien tekojen ja asioiden kohtaaminen tai jännityksessä pysyminen on koukuttavaa. Kun jännitys purkautuu, se tuottaa adrenaliinia, joka antaa meille hyvän olon tunteen. Kauhu antaa mahdollisuuden elää vaihtoehtoisia todellisuuksia, jotka voi antaa selviytymisen tunteita, joka voi tuntua palkitsevalta. Uteliaat ihmiset voivat turvallisesti tutustua ihmisten synkimpään puoleen. Todellisuudessa emme tulisi koskaan tapaamaan Punaisesta lohikäärmeestä (eng. Red Dragon) tuttua kannibaalista sarjamurhaajaa, Hannibal Lecteriä. Kauhun avulla pääsemme tutustumaan heidän käytöksensä turvallisesti. (Yang & Zhang, 2021.)

Meidän mielessämme on tiedostamattomia kauhun elämyksiä ja kokemuksia, jotka voivat jäädä arkisen kokemusmaailman ulkopuolelle, jolloin elokuvat voivat auttaa jäsentämään tätä tiedostamatonta tunne-elämää. (Helasti, 2014.)

Kauhun mahdollisesta haitallisuudesta keskustellaan usein eri yhteyksissä. Ensiolettamalta voisi kuvitella, että raakuuksien ja pelottavien asioiden näkeminen voisi rikkoa ihmismieltä ja jättää traumoja.

Vahingollisia kauhuelokuvat voivat olla niille, joilla on vaikea elää tiedostamattomiksi ja käsittelemättä jääneiden vaikeiden tunne-elämysten kanssa. Näitä voivat olla esimerkiksi lapsuuden traumaattiset kokemukset. Tällaisessa tilanteessa kauhuelokuvia ei suositella katsottavaksi lainkaan. (Helasti, 2014.)

Jos mieli on riittävän ehjä, kauhuelokuva ei sitä vahingoita. Ehjä mieli sietää kauhuelokuvia ja pystyy pitämään näkemänsä erillään omasta itsestä. Tällöin mieli ymmärtää, että kauhun tunnetta aiheuttavat ilmiöt eivät ole totta, eivätkä vahingoita. (Helasti, 2014.)

3.1 Miksi meitä pelottaa?

Pelko valmistaa pakenemaan tai toimimaan uhkaavaksi tunnetuissa tilanteissa. Ilman pelon tunnetta, toiminta olisi kaikissa tilanteissa suoraviivaista, uhkarohkeaa tai luottavaista, myös sellaisissa tilanteissa, joissa vaaditaan varovaisuutta. Tunteeseen voi liittyä levottomuutta, hermostuneisuutta, jännitystä ja ahdistusta. (Julkunen & Koikkalainen, 2018, 17.)

Kun kauhuelokuvaa katsoessa säikähtää tai pelästyy, sen reaktion muistaa helposti ja elokuvasta tulee mieleenpainuva. Kauhuelokuvat ja videopelit hyödyntävät katsojan säikäyttämistä helppona pelottelun tehokeinona. Säikäyttämistapoja on erilaisia kuten mm. kova ääni tai äkillinen visuaalinen muutos. Videopeleissä pelattavan hahmon kimppuun voidaan yhtäkkiä hyökätä esimerkiksi nurkan takaa, eikä pelaaja osaa odottaa sitä ja säikähtää.

Pelko on hyvin yksilöllistä ja siihen vaikuttaa monet asiat, kuten se, mitä pelkäämme, miksi pelkäämme ja miten reagoimme pelkoon. Jotkut pitävät näistä tunnetiloista ja toiset inhoavat niitä. Tunteen moninaisuudesta johtuen, kauhu on

genrenä myös moninainen, sillä kaikkien pelkotiloja ei voida huomioida yhtä julkaisua tehdessä. Koska pelon tunne on hyvin henkilökohtainen ja yksilöllinen, se voi vaikuttaa vahvasti mielipiteeseen siitä, oliko kauhujulkaisu hyvä vai huono.

Jotkut pelkäävät luonnonilmiötä ja luontoa, kuten ukkosta, pimeää, eläimiä tai hyönteisiä. Nämä ovat ns. universaaleja pelkoja, jotka ovat pelastaneet ihmiskunnan historian ja lajikehityksen monilta vaaroilta. (Julkunen & Koikkalainen, 2018, 24.)

Omassa kokemuksessani olen yrittänyt aina tarkastella, mitä pelkotiloja yritän taivoitella, jotta rajaaminen helpottuisi. Arkisista asioistakin saa pelottavia, jos niihin tuo surrealistisen näkökulman.

3.2 Miksi haluamme pelätä?

Sytä katsoa kauhuelokuvia on varmasti yhtä paljon, kun on katsojiakin. Esitän tässä muutaman esitetyn teorian, mistä halu pelätä voi johtua. Kauhuelokuvat usein on tehty niin, että loppu on jotenkin helpottava, jolloin katsoja kokee onnea siitä, että on selvinnyt kauhuelokuvan katsomisesta.

Kauhu ei ole läheskään aina pelkästään kauheaa, vaan usein hyvin viihdyttävää. Monet tutkijat ovat esittäneet, että kauhun viehätys perustuu katarsikseen, eräänlaiseen puhdistumisen tunteeseen, kun jännitys laukeaa ja vaarallinen tilanne on onnellisesti ohi. (Leppälahti, 2018, 10.)

Kauhu mahdollistaa sen, että voimme kokea pelottaviksi miellettyjä asioita ja pelätä turvallisesti, koska tiedämme, että todellista uhkaa ei ole.

Yksi syistä on myös se, että voimme kokea vaihtoehtoisia todellisuuksia, tutustua ja haastaa omia käsityksiä sekä voimme tutustua ihmisluonteen pimeään puoleen. Pimeään puoleen tutustuminen voi antaa vahvistuksen omasta hyvydestä ja siitä, että on normaali.

We also go to re-establish our feelings of essential normality; the horror movie is innately conservative, even reactionary. Freda Jackson as the horrible melting woman in Die, Monster, Die! confirms for us that no matter how far we may be removed from the beauty of a Robert Redford or a Diana Ross, we are still light-years from true ugliness. (King, 1981, 1.)

4 KAUHU PELEISSÄ

Seuraavaksi perehdyn kauhupelien suunnitteluun. Tutkin miten peleissä on hyödynnetty kauhua ja millaisia keinoja siihen on käytetty.

Hyvin suosittu lähestymistapa pelisuunnittelussa on, että pelaajalle annetaan jonkin verran informaatiota ympäristöstä, mutta paljon jätetään kertomatta. Silent Hillin jatko-osassa (Masahashi Tsuboyama, 2001), pelaaja löytää radion, joka päästää staattista ääntä aina kun jokin olento on lähettyvillä. Tämä ei kuitenkaan kerro pelaajalle, missä se olento tarkalleen on, ja minkä tyyppinen olento on vastassa, mutta se varoittaa pelaajaa tulevasta ja nostattaa jännitystä. (Perron, 2009, 6).

Oma havaintoni kauhupeleistä on se, että jotkin teemat ja lähestymistavat toimivat pelimuodossa huomattavasti paremmin, kuin miten ne toimisivat elokuvamuodossa. Elokuvassa näemme yhden version tapahtumista, mutta peleissä skenaarioita samasta tapahtumasta on lukuisia ja siksi myös pelikokemus on hyvin yksilöllinen. Siksi myös yksinkertaiset aiheet voidaan esittää pelissä hienosti, koska samasta aiheesta voidaan esittää lukuisia versioita ja vaihtoehtoisia loppuja.

Kuten elokuvissa, myös peleissä jännityksen ja pelon välittäminen on tärkeää. Pelit pystyvät luomaan jännitystä ja pelkoa paremmin kuin mikään muu julkaisumuoto, sillä pelaaja on saatu koukutettua peliin ja hän on jostain vastuussa. Muissa julkaisumuodoissa kohdeyleisöä ei oteta mukaan tilanteeseen, vaan he näkevät asiat lähes aina kolmannesta näkökulmasta. Pelissä, jossa on hyvin rakennettu immersio, pelaaja heijastaa itseään kokemaansa. (Perron, 2009, 8.)

Soham De on kirjoittanut verkkoartikkelin, jossa hän on jakanut kauhupelit viiteen osaan: Selviytymiskauhu, toiminnallinen, psykologinen ja säikäyttelevä kauhu sekä hiiviskelykauhu. (De, 2021). Psykologinen, säikäyttelevä ja hiiviskelykauhu ovat jo itsestään selviä termejä ja niiden termit kuvaavat pelimekaanista puolta jo

hyvin. Avaan kuitenkin seuraavaksi paremmin selviytymiskauhun – vaikka sekin on terminä sangen selkeä.

4.1 Selviytymiskauhu

Monet julkaistuista kauhupeleistä on selviytymiskauhua (eng. Survival horror game). Hyvin tyypillinen piirre näille on, että pelattava hahmo on haavoittuva ja joissain tapauksissa hyvin heikko. Hahmot ovat usein arkisia ihmisiä, jotka kohtaavat jotain ylivoimaista ja pelottavaa tämä pakottaa pelaajan välttämään konflikteja ja jopa pakenemaan tai piiloutumaan. Monissa peleissä parantavat esineet ovat vähäisiä ja ammuksia rajallisesti, mikä pakottaa pelaajaa miettimään ratkaisujaan tarkoin.

Selviytymiskauhu on siitä erikoinen genre, että se ei kerro, millaiset pelimekaniikat pelissä on, vaan se kertoo teemasta, aiheesta ja pelin suunnittelun filosofiasta. (Fahs, 2012.) Esimerkiksi toiminnallinen kauhu on rajaavampi juuri siitä syystä, että sen nimessä on toiminta (action).

Survival horror doesn't need a template, a rigid format for designers to follow. It's an idea, an ethic, and a concept. It's a game that pulls no punches, and uses every tool at its disposal – graphics, sound effects, music, narrative and gameplay – to manipulate our emotions and make us feel dread. It may not have a clearly defined set of mechanics, but this is just a testament to not only the genre's breadth and depth, but the versatility of gaming as an artistic medium. (Fahs, 2012.)

4.2 Toiminnallinen kauhu

Selviytymiskauhu pyrkii herättämään pelaajassa pelontunnetta ja motivoi pelaajaa välittämään pelissä olevien hahmojen kohtalosta toiminnallisessa kauhussa ei pyritä pelottelemaan, vaan kauhu näyttäytyy visuaalisesti. Päähenkilön vastassa on mitä kummallisimpia otuksia ja hirviöitä, jotka täytyy tappaa. Pääpaino toiminnallisissa kauhupeleissä (action horror game) on taistelussa ja tarinat ovat usein lineaarisia. Taistelu on väistämätöntä tämän genren peleille, sillä se on merkittävä osa pelin ydinrakennetta. Siksi usein toiminnalliset kauhupelit eivät ole

kovin hienovaraisia kauhun suhteen, mutta tätä korvataan visuaalisella näyttävyydellä – kuten esimerkiksi näyttävillä ja pelottavilla hahmoilla. (De, 2021.)

4.3 Vaihtoehtoiset kauhupelit

Visual novel -pelit ovat tekstipainotteisia pelejä, joissa painopiste on tarinankerronnassa ja pelattavuus on minimaalista. Visual novelit yhdistävät interaktiivisen fiktion ja taiteen. Usein niihin myös yhdistetään muista pelityypeistä tuttuja elementtejä, kuten pulmien ratkontaa (Masterclass, 2022).

Kuten muissakin pelimuodoissa, on myös kauhupelejä, jotka ovat visual noveleja, mutta koska visual novelit ovat pelityyppinä hieman erilaiset, verrattuna vaikka ensimmäisen kuvakulman peliin, niitä voisi kutsua vaihtoehtoiseksi kauhupeliksi. Visual noveleissa ei tyypillisesti voida liikkua samalla tavalla pelimaailmassa, kun muissa pelimuodoissa mutta pelaajalle voidaan antaa valintoja mitkä vaikuttavat tarinan kulkuun.

Nostan tässä esimerkkinä Team Salvaton kehittämän ja julkaiseman pelin nimeltä Doki Doki Literature club! joka julkaistiin 2017. Pelissä pelaaja on kirjallisuuserhossa, ja hänen täytyy auttaa muita kerhossa olevia tyttöjä kirjoittamaan runoja ja avustamaan muissa askareissa. Pelissä tehdään erilaisia valintoja. Eri valinnat syventävät suhdetta aina tiettyyn hahmoon. Suhteiden syventyessä tai viilentyessä, hahmojen taustoista paljastuu uusia puolia, esimerkiksi aina iloinen ja pirteä Sayori kärsii masennuksesta. Peli on kirjoitettu niin, että kun pelaaja kerkeää kiintyä hahmoihin, monet heistä kuolevat. Pelissä oleva hahmo, Monika, huomaa, jos pelaaja yrittää avata toista tallennustiedostoa tai poistaa pelin tiedostoja.

Koska suurin osa menestyneimmistä kauhupeleistä on joko selviytymiskauhua ja/tai toiminnallista kauhua, monille on muodostunut mielikuva, ettei kauhupeliä ole mahdollista tehdä ilman näiden pelimekaanisia elementtejä. Pelattavan hahmon olisi pakko kuolla, että peliin saadaan pelillisiä elementtejä kuten parantavia

esineitä, aseita ja piiloutumisen mahdollisuus. Pelattavan hahmon on pakko pysyä hengissä, että pelin saa pelattua loppuun ja tämä motivoi pelaajaa. Kuoleminen pelissä voi tarinankerronnan kannalta olla rajoittava elementti. Kun pelattava hahmo kuolee, tietyt kohtaukset voi toistua uudelleen. Pelaaja voi myös turtua hahmon kuolemiseen, ja se voi rikkoa immersiota.

On myös kauhupelejä, joissa pelattava hahmo ei varsinaisesti kuole lainkaan. Bloober Teamin kehittämä, ja Aspyrin julkaisema psykologinen kauhupeli *Layers of Fear*, ei ole perinteinen kauhupeli. Useimmat kauhugenren ystävät odottavat vahvaa pelon tunnetta ja säikäytyksiä. *Layers of Fear*issa pelottelun metodi on hienovaraisempi. Säikäytyksiä ei tule, mutta pelon tunne on koko ajan läsnä. (Samagame).

Pelissä olet taiteilija, joka palaa kotiin tekemään mestariteoksen valmiiksi, mutta kuten kauhugenreltä voi odottaa, jotain synkkää on luvassa. Pelissä liikutaan huoneesta toiseen, ja pian huomaat, kuinka talo alkaa elämään; Huoneita katoaa, ovet liikkuvat, kun käännät selkäsi ja näet painajaismaisia vääristymiä. Pelissä ei voi varsinaisesti kuolla, ainakaan niin, että pelin progressiota menettäisi. (Bycer, 2016).

On myös niin kutsuttuja ”käänteisiä” kauhupelejä, joissa pelaajan tehtävä ei olekaan selviytyä, vaan pelata pahasta näkökulmasta. Esimerkiksi Behaviour Digital Inc.in kehittämä, ja 2016 julkaistu *Dead by Daylight* on selviytymis- ja kauhupeli ja sitä pelataan muiden pelaajien kanssa. Neljä pelaajaa pelaa selviytyjien roolissa ja yksi pelaaja on murhaajan roolissa. Murhaaja-näkökulmasta pelaava henkilö pelaa kauhupeliä sen käänteisessä muodossa.

Paras esimerkki tästä on Phobia Game Studion kehittämä ja vuonna 2020 julkaistu *Carrion*. Pelissä pelaaja ohjaa lonkerohirviötä, jonka päämääränä on paeta laitoksesta, vaanien ja tappaen ihmiset matkan varrella.

4.4 Vaihtoehtotodellisuuspelejä (Alternate reality game, ARG)

ARG-pelit eivät ole videopelejä tai videopelaamisen muotoon sopivia, vaan eräänlainen pelaamisen muoto. ARG-peleissä käytetään tosielämää pelialustanaan, mutta siinä hyödynnetään digitaalisia välineitä, kuten sähköpostia tai verkkosivuja. Tavoite on saada osallistujat pelaamaan siinä hetkessä, kun ovat, ja peli perustuu vuorovaikutukseen ja yhteisöllisyyteen. Pelaajien ideat ja toimet voivat muuttaa pelin kulkua, ja aina pyritään siihen, että tuntemattomat ihmiset haluavat ratkaista yhdessä pelin arvoituksen (Ala-Luopa, 2013). Usein peli on rakennettu siten, ettei sitä voi kukaan ratkaista täysin yksin, vaan yhteisöllisyys on välttämättömyys. Kyseessä ei ole adaptointi, eli kirja, jonka pohjalta tehtäisiin videopeli. ARG on tarinamaailma johon kirjat, elokuvat ja pelit toimivat erilaisina ikkunoina ja ratkaisuvälineinä.

5 OMA SUHTEENI KAUHUUN

Kiinnostukseni kauhuun ja sen eri muotoihin on alkanut uteliaisuudesta lapsena. Kauhuelokuvat ovat aikuisille suunnattuja ja lapselle ne ovat kielletty hedelmä, joita ei saa katsoa. Katsoin vanhemmiltani salaa kauhuelokuvia, ja katsoin viereistä, kun perheen vanhimmat lapset pelasivat kauhupelejä – kuten esimerkiksi Resident Evilä. Lapsena yksi suosikki kirjoistani oli Eric Maplen, Eliot Humbers-tonen ja Lynn Myringin kirjoittama Noidan käsikirja. Kirjassa kerrottiin vampyyreista, ihmissusista ja kummituksista.

Kauhussa minua vetää puoleensa synkkä estetiikka, sen surrealistisuus ja kauhussa käsiteltävät aiheet. Kahu antaa vapauksia kokeilla enemmän rajoja kuin muut lajityypit, erityisesti visuaalisesti. Kauhun kanssa mielikuvitus saa laukata vapaasti, eikä kaiken tarvitse olla järkevää.

Vaikka kiinnostusta kauhuun on ollut aina, en koskaan erityisemmin piirtänyt mitään kauhuksi mielletävää. Vuonna 2017 minut kutsuttiin kuvittamaan psykologista videopelitrilleriä, johon haimme inspiraatiota kauhusta. Peli julkaistiin 2018 ja se sai hyvät arvostelut, ja pelottaviksi suunniteltuja kohtia pidettiin pelottavina. Samana vuonna aloimme työstämään prototyyppiä, josta kerron kappaleessa Opinnäytetyön projekti. Näiden kahden projektin myötä, oma tekemisen halu heräsi myös.

5.1 Omat kauhuprojektit

Vuonna 2020 aloin keräämään torniolaisia kummitustarinoita (Kuva 1.) Korona vaikeutti tarinoiden etsimistä, sillä mm. kirjasto oli kiinni ja koska ihmiset eivät käyneet missään, keskitin tarinoiden keräämisen verkkoon, erityisesti Facebookiin. Kuvittamisen aloitin saman vuoden lopulla ja toukokuussa 2021 julkaisin kuvitetun e-kirjan nimeltä Kummitustarinoita Tornioista ja lähiseudulta. Halusin haastaa itseni kuvittamaan jotain arkista, mutta pelottavaa ja hain inspiraatiota vanhoista valokuvista.



Kuva 1. Yksi e-kirjani kuvituksista, 2021.

Samana vuonna tein ensimmäisen kauhuaiheisen lyhytsarjakuvan Joensuun Sarjakuvaseuran kauhuaiheiseen antologiaan, sarjakuvan nimi on Breaking Out (Kuva 2.) Junji Iton innoittamana, halusin kokeilla tehdä arkista, mutta selittämättöä kauhua, jossa normaalilta vaikuttava finni ei olekaan niin normaali.

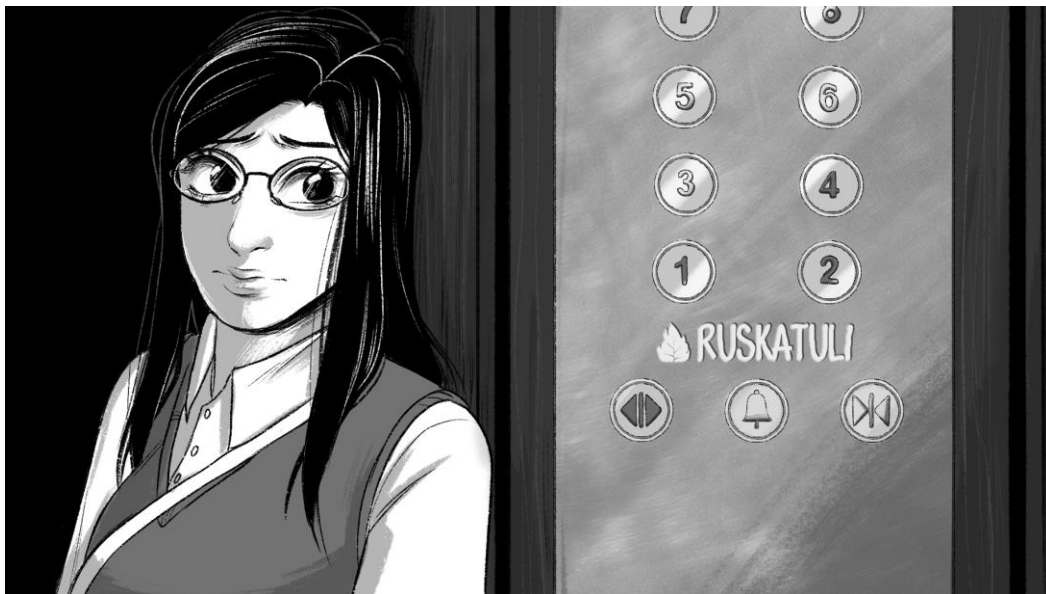


Kuva 2. Ote sarjakuvastani Breaking Out, 2021.

Breaking Out -sarjakuvan myötä opin lähestymään kauhua eri näkökulmasta. Oli parempi jättää asioita selittämättä, mikä vahvisti sarjakuvan pelottavuutta. Oivalsin, että jos pelottavan elementin selittää, sen heikkous löytyy, jolloin pelottavuus voi kärsiä. Erityisesti sarjakuvissa lukija voidaan jättää ilman selkeää vastausta, mutta elokuvia ja pelejä käsikirjoittaessa usein pyritään selittämään kaikki auki. Tästä syystä kauhuelokuvan loppuosa, jolloin ratkaisu esitetään, voi tuntua hyvin pitkästytävältä.

5.2 Opinnäytetyön projekti

Vuonna 2018 osallistuimme pienen ystäväistä koostuvan porukan kanssa Indie Game Making Contestiin prototyypillä, joka sijoittui kisassa hyvin. Peli tuli tuomaston valitsemana neljänneksi ja yleisöäänestyksessä peli pääsi sijalle 17. Prototyyppi täytyi tehdä kokonaan valmiiksi kuukaudessa, eikä mitään valmista materiaalia saanut käyttää. Tuolloin ehdotin tiimille, että jos tekisimme visuaalisen ilmeen harmaasävyiseksi – sitten luonnokseksi jäävät kohdat eivät erotu muusta taiteesta. Päädyimme ammentamaan inspiraatiota mustavalkoisista manga-sarjakuvista, erityisesti kauhumangakasta Junji Itosta. Junji Iton tarinoissa ja piirroksissa on paljon aiemmin mainittua body horroria, mikä sopi myös meidän projektiimme.



Kuva 3. Prototyypin aloitusruutu ja pelin päähenkilö Mina, 2018.

Keräsimme palautetta prototyypistä ja olemme sen jälkeen jatkaneet projektin ja erityisesti tarinan kehittämistä haluamaamme suuntaan. Olemme miettineet visuaalista ilmettä paljon. Harmaasävyisestä pelistä monet pitivät – ja niin pidimme mekin. Joten voi olla, että pysymme harmaasävyisessä estetiikassa myös jatkoa ajatellen.



Kuva 4. Kuvasarja ja Minan lapsuudenystävän kirjoittamat tekstit, 2018.

Prototyyppiä markkinoitiin ARG innoittamana Twitterissä. Piirsin kuvasarjan (Kuva 4.) Minan kadonneesta lapsuudenystävästä hänen katoamishetkellään, kuvasarja jaettiin kuva kerrallaan twitterissä, ja tekstit oli kirjoitettu Minan lapsuudenystävän näkökulmasta. Pyrimme autenttisuuteen, joten tarkoituksella osaan teksteihin kirjoitettiin kirjoitusvirheitä, jotta hahmon paniikki välittyisi lukijalle. Tiesimme myös, ettei koko tarina mahtuisi prototyyppiin, joten tällainen markkinointitempaus auttoi täydentämään tarinaa ja esittelemään Minan lapsuudenystävän paremmin.

Analog horroriin tutustuminen on antanut inspiraatiota kehitellä peliä laajemmin ja myös pelimuodon ulkopuolelle, kuten esimerkiksi Twitteriin tai Youtubeen videomuodossa.

6 HAHMON SUUNNITTELU JA TOTEUTUS

Olipa kyseessä elokuva, videopeli tai vaikka sarjakuva, kaikissa muodoissa on perusarkkityyppejä, jotka auttavat esimerkiksi katsojaa, tunnistamaan, millainen henkilö on kyseessä.

An archetype is considered to be the original mold or model of a person, trait, or behavior that we humans wish to copy or emulate. It is the ideal example of a character. Archetypes encompass both the good and evil spectrums. (Tillman, 2011. 11.)

Arkkityyppejä löytyy kaikista julkaisunmuodoista ja kaikista genreistä, ja niitä löytyy esimerkiksi Shakespearen teoksista. Hallitsevimmat arkkityypit on perustellusti asettanut sveitsiläinen psykiatri Carl Jung. Hän uskoi että, meidän luontaiset ideamme määrittelevät millaisia tietyt hahmot ovat. Me tartumme näihin toistuviin ideoihin ja niiden mukaan, määrittelemme ihmisiä jokapäiväisessä arjessa ja fiktiivisissä teoksissa. (Tillman, 2011, 11.)

Käytetyimpiä arkkityyppejä ovat (Tillman, 2011, 12.)

- Protagonisti – Sankari.
- Antagonisti – Tarinan vihollinen.
- Narri – Tukee erityisesti tarinan päähenkilön luonnetta.
- Anima/Animus – Edustaa tarinan rakkauden kohdetta. Rakkauden ei tarvitse olla kohdennettu vain päähenkilölle, vaan se voi olla myös katsojalle. Anima on miehen naispuolinen vastine ja animus on naisen miespuolinen vastine. Hahmossa ruumiillistuu naisen ja miehen halut. Tämän arkkityypin avulla katsoja vedetään mukaan tarinaan. Päähenkilö on usein kiintynyt anima/animus -hahmoon, jos hahmolle tapahtuu jotain se herättää katsojassa usein tunteita.
- Mentori – Viisas hahmo, joka auttaa tarinan päähenkilöä.
- Kujeilija – Voi olla hyvän tai huonon puolella, kujeilija toimii omien etujen mukaisesti.

Tarinassa jokaisella hahmolla täytyy olla tarkoitus tarinan kannalta tai hahmon täytyy vaikuttaa tarinan kulkuun jotenkin. Tarina ja sen konsepti määrittävät, mil-

laisia hahmoja se tarvitsee kulkeakseen jouhevasti, ja millaisia arkkityyppejä hahmoilta löytyy. Jos arkkityypin tunnistaminen ja pohdinta vaikeutuu, hahmon merkitystä tarinalle on hyvä miettiä uudelleen ja pohtia, mihin hahmolla pyritään. (Tillman, 2011, 22.)

Arkkityyppejä voi myös sekoittaa keskenään, mutta se täytyy tehdä varovasti, että tarina ei muuttuisi liian monimutkaiseksi ymmärtää. Prototype pelien Alex Mercer on pelattava protagonistina ensimmäisessä pelissä, mutta hän on antagonistina pelin jatko-osassa. Tyypillisesti monissa muissa genreissä, arkkityyppi on hyvin selkeä katsojalle, mutta kauhu- ja jännitys genreissä arkkityyppien sekoittelu ja niiden piilottelu ylläpitävät tunnelmaa. (Tillman, 2011, 22.) Kuten aiemmin kirjoitin haanjohtamisesta, hahmo voi vaikuttaa ensin harmittomalta, mutta onkin ollut paljon pahempi hahmo, kun mitä katsoja osasi odottaa – tai vastaavasti väärinymmärretty.

Hahmosuunnittelijan, ja muidenkin työryhmän jäsenten on hyvä tietää, kenelle peli on tehty, eli mikä kohdeyleisö on. Tärkeimpiä määritelmiä ovat ikä ja genre. Nämä auttavat hahmosuunnittelijaa ymmärtämään, onko esimerkiksi suunniteltava vampyyrihahmo aikuisille vai lapsille. Sillä silloin visuaalinen ilme olisi täysin erilainen.

Ikäryhmät voidaan jakaa seuraavalla tavalla:

- 0–4-vuotiaat: Suuri pää ja suuret silmät. Lyhyet vartalot, kirkkaat värit ja yksinkertaisia muotoja.
- 5–8-vuotiaat: Päävät ovat edelleen suuria, mutta pienempiä kuin aiemman ikäryhmän hahmoilla. Silmät ovat pienemmät ja värit ovat murrettumpia.
- 9–13-vuotiaat: Mittasuhteet ovat uskottavammalla, värivalinnat ovat enemmän realistisia ja hahmoissa on enemmän yksityiskohtia.
- 14-18+ vuotiaat: Hyvin realistiset hahmot, jotka vastaavat todellisuutta, paljon yksityiskohtia ja värit ovat kaikista moniulotteisimmat.

Ikäryhmän tunnistaminen auttaa rajaamaan ja määrittämään hahmonsuunnittelun tarpeet. Aivan pienimmät eivät pysty prosessoimaan kaikkia hahmon yksityiskohtia, siksi niitä on turha lisätä, jos kohdeyleisö ei pysty niitä muistamaan tai havainnoimaan. (Tillman, 2011, 104.)

Genren tietäminen on myös hyvin tärkeää, tapauksessani tiedetään, että olen rajannut genren kauhuun, mutta kuten aiemmin opinnäytetyössä on mainittu, kauhulla on lajeja ja alalajeja paljon, jotka voivat auttaa myös rajaamaan visuaalista ilmettä. Ikäryhmä tätä projektia varten on 14-18+ ja genrenä kauhu, jonka alalajina olisi body horror ja psykologinen kauhu.

Hahmot tulevat olemaan kaikki ihmisiä, tai muuten ihmistä muistuttavia olentoja. Kuitenkin tätä opinnäytetyötä varten tein hahmosuunnitelmat osittain myös värillisinä, sillä koskaan ei tiedä, jos suunnitelmat muuttuvat tai esimerkiksi markkinointimateriaaliin tarvitaan hahmot värillisinä.

Toteutuksesta ei puhuta sen syvemmin, kuten esimerkiksi mitä ohjelmaa olen käyttänyt ja miten hahmo on varsinaisesti piirretty. Konseptitaidetta voi tehdä millä välineellä tahansa, eikä sillä ole lopputuloksen, eikä julkaisun kannalta mitään merkitystä. Ajattelin, että siihen on turha keskittyä. Miellän tärkeämmäksi ideoinnin ja sen tuoman prosessin.

6.1 Tarina, ja sen merkitys

Koska opinnäytetyö keskittyy hahmon ulkonäön toteutukseen ja sen suunnitteluun, hahmon tarina on myös oleellinen osa hahmon suunnittelua. Usein käsikirjoittaja kirjoittaa hahmoista kuvaukset. Kuvaus sisältää miltä hahmo näyttää, millainen luonne hänellä on ja mikä hänen roolinsa tarinassa on. Tätä kuvausta olen pyrkinyt aina noudattamaan mahdollisimman tarkasti, ja onneksi olen saanut ottaa myös taiteellisia vapauksia ja ideoida uusia piirteitä hahmoille.

Yleisesti ottaen, tarina on isossa roolissa hahmonluonnissa, muuten hahmo olisi tyhjä kuori ja mitkään hahmon piirteet eivät olisi selitettävissä, tai avautuisi katsojalle.

Videopeliä ajatellen, on myös tärkeää tietää, millaisessa ympäristössä hahmo on, ja miten siitä tehdään kiinnostavan näköinen.

Tulevan kauhupelin synopsis on seuraava:

Mina yrittää kuntoutua takaisin työelämään ja päästä eteenpäin lapsuudenystävänsä katoamisesta. Työpäivän aikana Mina tekee tietämättään vaihtokaupan kadonneen sielun kanssa ja Mina päätyy vieraaseen ulottuvuuteen. Siellä hän tapaa kadonneen lapsuudenystävänsä, joka kertoo, että ainoa keino miten he pääsevät ulottuvuudesta pois on, että heidän pitää auttaa eksyneitä sieluja löytämään itsensä takaisin ja olemaan sinut menneensä kanssa.



Kuva 5. Pelin päähenkilö, Mina, 2022.

Peli tulee olemaan visual novel, jolloin siinä ei varsinaisesti ole liikutettavaa hahmoa vaan pelaajalle annetaan huoneita, joita hän voi päähenkilönä tutkia. Pelaajan täytyy tutkia ympäristöä tarkasti, ja etsiä vihjeitä ja esineitä, joilla voi auttaa sieluja muistamaan asioita oikein.

Mina tulee kohtaamaan ensimmäisenä rouvan nimeltä Joan, josta syyllisyys on ottanut vallan. Joan on kamppaillut alkoholiongelman kanssa pitkään, mutta on ollut vihdoin kuivilla yli vuoden, josta hän kantaa muistona kolikkoa, (soberity coin) jossa lukee 1 year (yksi vuosi). Kuitenkin hänen vanhetessaan, näkö on alkanut huonontua ja hänellä on silmälasit, mutta hän ei aina muista käyttää niitä. Hänen ollessaan kotona, hän saa puhelun koulusta. Rehtori kertoo, miten hänen poikansa Jacob on joutunut puhutteluun ja äidin tai isän täytyy tulla paikalle. Joan käy hakemassa poikansa koulusta. Sää kerkeää huonontua paluumatkalle. Joan ajaa autolla kovassa vesisateessa ja huonon näkönsä vuoksi hän kolaroi auton pahasti. Poika menehtyi sairaalassa saamiinsa vammoihin, mutta Joan makaa koomassa sairaalassa, jalat halvaantuneena tai amputoituna.

Näin Joan on jumissa ja hukannut itsensä, hänen syyllisyytensä on ottanut hänestä vallan ja vaikuttanut hänen fyysiseen olomuotoonsa. Toisessa ulottuvuudessa Joanilla ei ole jalkoja, tai ne eivät toimi. Hän on surun vuoksi riutuneen näköinen, paitsi kasvot ovat turvoksissa jatkuvasta itkusta. Hänen kätensä ovat suuret, ja ympäri kehoa hänellä on silmiä katsomassa eri suuntiin, ettei mitään jää häneltä näkemättä.

Kun hahmoa suunnitellaan, on hyvä esittää peruskysymyksiä. (Tillman, 2011, 28.)

- Kuka hän on?
- Mikä hänen roolinsa on tarinassa?
- Mihin aikaan tarina sijoittuu?
- Minne (maa, kaupunki, planeetta...) tarina sijoittuu?
- Mikä on hahmon motiivi tekemiselleen tai miksi hän on tarinassa mukana?

- Miten hän sen toteuttaa? (Joskus ei tarvita vastausta – esimerkiksi jos aiempi vastaus on tarpeeksi kattava.)

Joanin rooli pelissä on olla yksi pelattavista esteistä. Joanin on tarkoitus tuoda ahdistusta pelaajalle, ehkä pelotella pelaajaa, mutta uhka hän ei ole missään vaiheessa, vaikka voi siltä vaikuttaa. Kävin aiemmin läpi harhaanjohtamista kauhussa, ja sitä hyödynnetään tämän pelin hahmokonsepteissa paljon. Tyypillisintä kauhupeleille on se, että pelissä on tappavia ja uhkaavia hahmoja, jotka ovat myös pelottavia. Niiden on tarkoitus tuoda pelaajalle selviytymisen tarve, ja motivoida pääsemään peli läpi. Mutta kuten tuli aiemmin todettua kappaleessa Vaihtoehtoiset kauhupelit, kauhupelit ovat muutakin kuin selviytymiskauhua tai toimintakauhua.

Joanin tapauksessa vastasin näin aiemmin mainittuihin kysymyksiin:

- Kuka hän on?
 - Joan Ahler, vaimo ja yhden lapsen äiti.
- Mikä hänen roolinsa on tarinassa?
 - Joan on yksi tarinan kadonneista sieluista, joka on unohtanut oman itsensä, Minan tehtävänä on selvittää hänen tarinansa ja auttaa muistamaan.
- Mihin aikaan tarina sijoittuu?
 - Joan ajoi kolarin vuonna 1996.
- Minne (maa, kaupunki, planeetta...) tarina sijoittuu?
 - Joan asui Coloradossa, Yhdysvalloissa.
- Miksi hahmo on tarinassa mukana?
 - Joan on ensimmäinen kadonnut sielu, jonka päähenkilö Mina kohtaa. Joanin tarinan myötä, pelimekaniikat tulevat pelaajalle tutuksi.

Kun työskennellään käsikirjoittajien kanssa, useimmiten he vastaavat yllä annettuihin kysymyksiin. Tapauksessani käsikirjoittaja vastasi kysymyksiin, eikä näiden miettimistä jätetty minulle.

6.2 Referenssit ja inspiraatio

Referenssien käyttö on tärkeää, sillä uskottavan hahmosuunnitelman tekeminen vaatii realistista käsitystä, edes hieman. Kauhussa esiintyy paljon olentoja ja hahmoja, joita on väännetty ja venytetty erikoisiin asentoihin, siksi anatomian tutkiminen on tärkeää, että vääristyneestäkin kehosta saadaan uskottava. Kun uskottavuus välittyy kohdeyleisölle, on todennäköistä, että he pitävät hahmoa pelottavana, ahdistavana ja/tai kuvottavana. Konseptin idea voi olla surrealistinen ja maakaaperi, mutta toteutus vaatii uskottavuutta.

Jos referenssejä ei käytetä, tai uskottavuutta ei tavoitella, voi lopputulos olla surkuhupaisa. Silloin ehkä asetetut tavoitteet pelottelusta eivät toteudu lainkaan. Referenssit eivät ole ainoastaan anatomiaan liittyviä, vaan ne voivat olla viittauksia vaatetukseen tai esimerkiksi arkkitehtuuriin. Taustatyön tekeminen vahvistaa kauhumaailman uskottavuutta, mutta joskus taiteellisia vapauksia on hyvä ottaa, että konsepti pysyy mielekkäänä toteuttaen. Osa kauhun ideasta tulee myös siitä, että jotkin asiat ja tapahtumat ovat selittämättömiä. Siksi niitä ei välttämättä kannata lähteä avaamaan erityisemmin ja tehdä epäloogisesta loogista.

Kauhussa referenssien etsiminen voi olla ahdistavaa puuhaa. Dead Space pelissä esiintyvien necromorph – hahmojen konseptista liikkui urbaania legendaa, että kuvittajat olisivat hakeneet inspiraatiota ja referenssejä katsomalla auto-onnettomuus kuvia. Tämä ei pitänyt paikkaansa, mutta todellisuus ei ollut yhtään sen mielekkäämpi, sillä he olivat ostaneet vuohen teurastajalta. He olivat tutkineet vuohen anatomiaa, ihoa, sisäelimiä ja miten tuore veri eroaa vanhasta verestä. (Robinson, 2013, 90.)

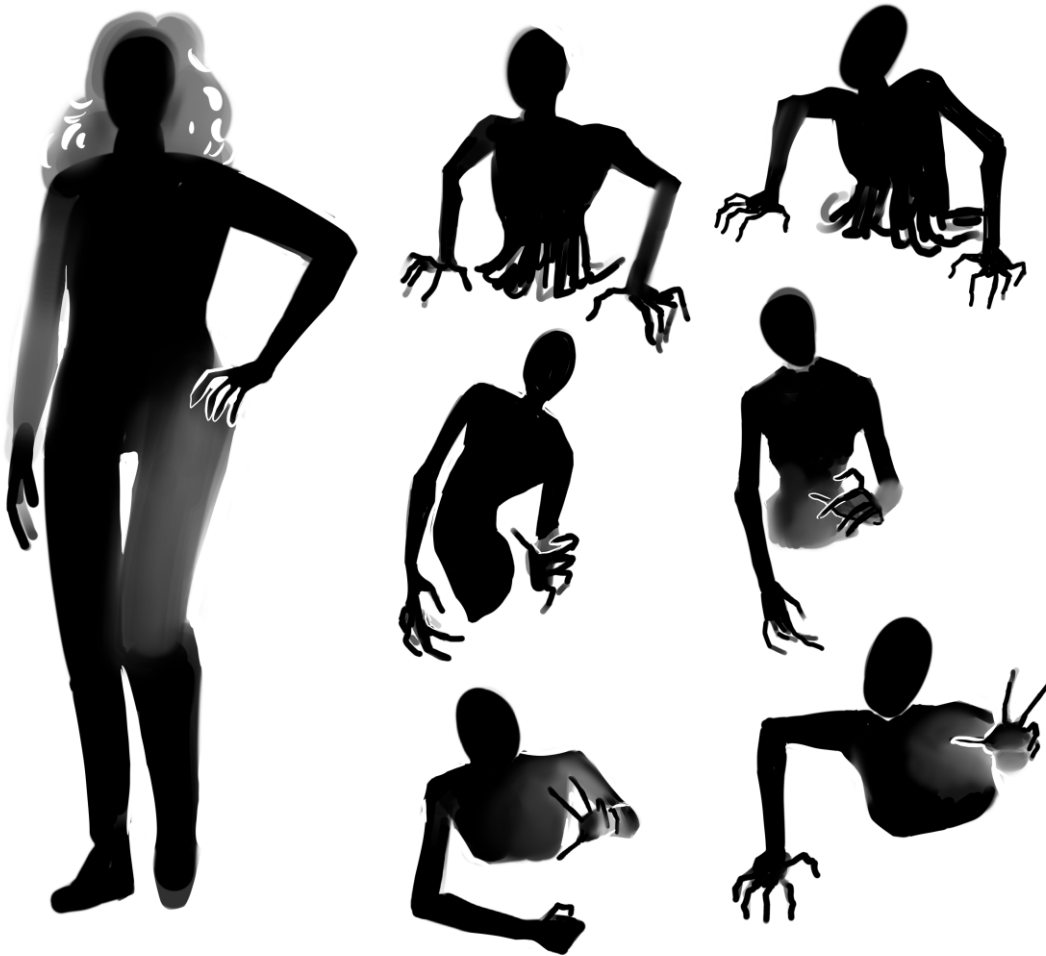
Brett Marling kertoi The Art of Dead Space – kirjassa, että hänellä oli anatomiasta kertova kirja aina auki mutta hän neuvoi, että ei pidä antaa sen rajoittaa liikaa. Muuten liika huolehtiminen siitä, miten kaikki osat menevät kohdilleen, tekee sinut hulluksi. Hän neuvoi rikkomaan, venyttämään ja tutkimaan vaikka eläinten anatomiaa. (Robinson, 2013, 86.)

Perehdyin kummitustarinoihin luvussa Kansantarut ja kummitukset, ja japanilainen kummitustarina Oiwasta herätti mielenkiintoni, erityisesti kuvat joita Oiwasta oli tehty. Pidín siitä, että monissa maalauksissa Oiwan ulkonäössä näkyi hänen tragediansa. Katsoin myös elokuvan The Babadook, josta mainitsin Psykologinen kauhu – luvussa. Idea siitä, että masennus olisi manifestoitunut, oli inspiroiva ja sopiva tätä hahmoa ajatellen. Tavoitteena on saada hahmon kokema onnettomuus ja tragedia näkymään hänen ruumiissaan, ympäristössä ja olemuksessa mutta siten, että kaikkea ei pelaajalle kerrota.

Harhaanjohtamista tullaan hyödyntämään paljon tulevissa hahmoissa, ja myös tämän hahmon kohdalla. Suurin osa hahmoista on harmittomia ja viattomia, heidän ulkonäkönsä voi olla uhkaavan oloinen, mutta heidän ei ole tarkoitus harmittaa päähenkilöä Minaa.

Lähestyin inspiraation etsimistä samasta näkökulmasta kuin Godzillan ohjaaja Ishiro Honda, eli etsin realistisia piirteitä, joita voisi hyödyntää luovalla tavalla. Katsoin kuvia turvonneista kasvoista, että Joanin kasvot näyttäisivät itkun turvotamilta, tai miksei onnettomuuden jälkeiseltä turvotukselta. Silmät saivat inspiraationsa Guillermo Del Toron elokuvasta Pan's Labyrinth jossa esiintyy The Pale Man niminen hahmo, jolla on silmät kämmenissä. Toisessa Guillermo Del Toron kauhuelokuvassa Crimson Peak (2015) on The Crimson Woman. Hänen kehontyyppinsä oli referenssinä, että piirretty kuva olisi uskottavampi. Perehdyin myös Dead Spacen konseptitaiteeseen, josta näin miten kehoa oli väännetty ja siten vahvistettu erikoisempaa siluettia. Heidän lähtökohtansa oli ottaa ihmisen keho, jota väännetään ja rikotaan monilla väärillä tavoilla, ja sen sijaan että se venyisi, se katkeaa. (Robinson, 2013, 84.)

6.3 Siluetit



Kuva 6. Kaikki hahmojen siluetit.

Itse lähestyn hahmosuunnitelmaa aloittamalla erilaisten siluettien luonnostelun. (Kuva 6.) Siluettia varten voidaan valita jokin geometrisista muodoista, jota käytetään runkona. Esimerkiksi siluetti voi koostua pelkästään kolmion muodoista, jolla saadaan kuvattua esimerkiksi aggressiivisuutta tai viekkautta. (Tillman, 2011, 70.) Muotoja voi yhdistellä myös keskenään.

Erilaisten muotojen ja siluettien suunnitteleminen voi auttaa erottamaan hahmot toisistaan – mutta jos tavoitellaan realistisuutta, muodot voivat herkästi antaa tyytellyn vaikutelman. Tässä työstämässäni projektissa tulen käyttämään erilaisia muotoja tukena, mutta enemmän keskityn miettimään erilaisia ihmisyyksilöitä. Ihminen voi olla kookas, ryhdikäs, pyöreä, nuori, sekä kaikkien vastakohtia.

6.4 Toteutus

Kun luonnostelen hahmoa, luonnostelen sen eri kuvakulmista, tyypillisesti edestä ja sivusta mutta joskus myös takaa – jos projekti vaatii takaa kuvattuja kuvakulmia, tai jos luonnosten pohjalta tehtäisiin 3D-mallinnus. Visual novel -peleissä harvemmin nähdään hahmoja takaapäin, jolloin niihin on turha tuhlata aikaa.

Osana hahmosuunnittelua, teen luonnoksia hahmon kasvoista erilaisilla ilmeillä, jotta hahmon persoonallisuus välittyisi heti alkuun. Useimmiten erilaiset ilmeet luonnostellaan esimerkiksi animaatioproduktiota tai vaikka sarjakuvia varten, mutta myös visual novellissa olevat hahmot tarvitsevat erilaisia ilmeitä.

Useimmiten tapanani on ollut tehdä hahmosta viimeistelty kuvituskuva, jossa hahmo nähdään viimeisteltynä, värillisenä ja osana ympäristöä. Tämä auttaa hahmottamaan pelin visuaalisen ilmeen lopputulosta.

Luonnoksilla on pyrittävä selkeyteen, mutta niitä kannattaa tehdä nopeasti, jotta ajatukset ja ideat konkretisoituvat johonkin muotoon. Sen jälkeen erilaisia ideoita voidaan yhdistellä ja työstää eteenpäin. Selkeys auttaa muita projektiin osallistuvia ymmärtämään idean paremmin, ja se auttaa hahmottamaan lopputuloksen.

Värejä valittaessa mietin erilaisia tummuusasteita. Jossain tapauksessa voi olla helpompaa tehdä hahmo ensin harmaasävyisenä, sillä se voi auttaa hahmottamaan paremmin, mitkä alueet toimivat tummana ja mitkä eivät. Jos värien tummuusaste on sama, se voi antaa hahmosta lattean vaikutelman.

Jos kuvituksesta vastaa useampi henkilö, on hyvä tehdä tarkka dokumentti siitä, miten hahmon saa piirtää ja miten ei. Dokumentissa voidaan myös havainnollistaa hahmon pituutta toisiin hahmoihin tai keskivertoihmiseen verrattuna.



Kuva 7. Värillinen Joan, josta tein kaksi eri versiota. Päädyin käyttämään oikeanpuoleista.

Aloitin tekemällä Joanista ihmisversion, jossa nähdään hänet ennen onnettomuutta ja ennen kuin hän on päätenyt toiseen ulottuvuuteen. (Kuva 7.) Tämä oli tärkeä tehdä ensin, jotta pystyisin käyttämään tätä versiota hänestä mallina tulevia hirviöversioita ajatellen. Hirviöversio täytyi olla tunnistettava, joten tiettyjen piirteiden täytyi toistua.

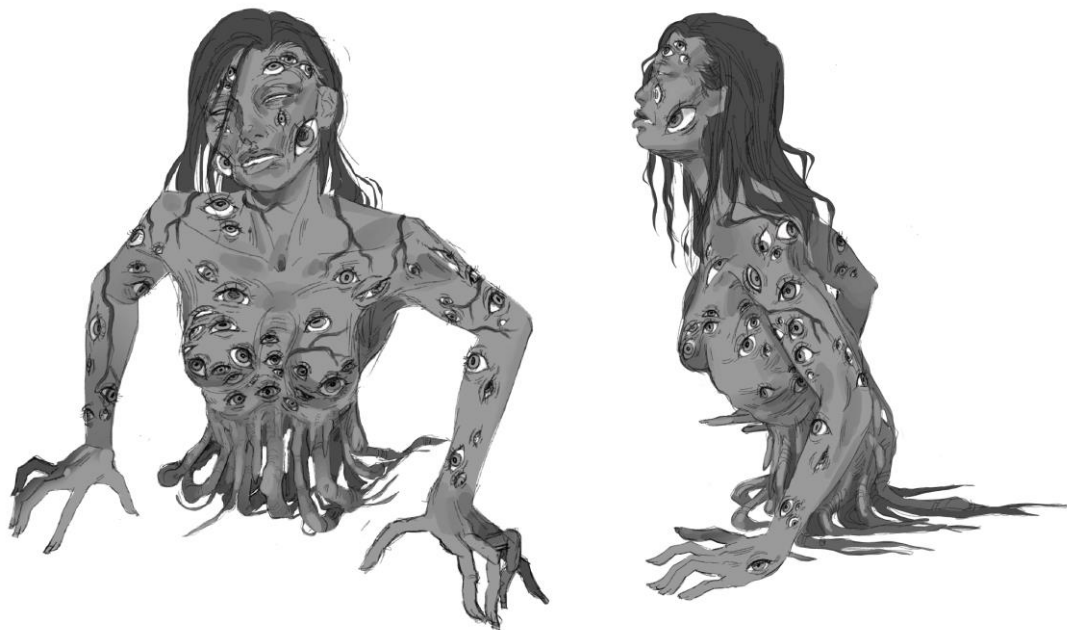


Kuva 8. Joanin erilaiset ilmeet

Luonnostellessa mietin kaarevia muotoja, hänen kasvonsa ovat pyöreät, hiukset ovat kiharat ja kaarevat linjat toistuvat. Pyrin siihen, että vaikutelma on äidillinen ja lempeä. Tästä versiosta tein värillisen version, siltä varalta, että sitä tarvitsee tulevaisuudessa. Tein tästä hahmosta myös erilaisia ilmeitä, sillä on hyvin todennäköistä, että niitä tarvittaisiin. (Kuva 8.)

Hirviöversioista tein kolme erilaista kehovariaatiota ja jokaisesta kaksi erilaista versiota sekä edestä ja sivulta. Täten luonnoksia on yhteensä kuusi. Jokaisen variaation siluetti ja Joanin kulkeminen on erilainen, ja versioita tehtiin kaksi siksi, että toisessa Joan on passiivisempi ja toisessa vääntyneempi ja mahdollisesti aggressiivisemmän näköinen. Vaikka variaatioita on useampi, niillä on yhdistäviä piirteitä.

Hain pelottavuutta sormiin hämähäkkien jaloista, jolloin jokaisessa asennossa pyrin siihen, että sormet ovat pitkät ja sormien nivelet korostuisivat. Toinen piirre on lukuisat silmät Joanin kehossa, joilla pyrin aiheuttamaan epämukavuuden tunnetta vetoamalla trypofobiaan (reikä- ja rykelmäkammo). Joanin keho on myös kuihtuneemman näköinen kaikissa versioissa, jos verrataan hänen ihmisversioonsa. Tässä hain zombimaisuutta, mutta menemättä äärimmäisyyksiin, sillä Joanin ei ole tarkoitus olla kuollut kuitenkaan – vaikka niin voisi luulla. Hahmon kaikissa konsepteissa pyrittiin hyödyntämään uncanny valley -ilmiötä, josta kirjoitin tarkemmin kappaleessa Body horror.



Kuva 9. Ensimmäinen versio, passiivinen.

Ensimmäisessä variaatiossa, Joanilta puuttuu jalat ja jäljellä on alakehon riekaleet. (Kuva 9.) Ajatuksenani oli, että Joan on menettänyt jalkansa onnettomuudessa ja kulkee käsillä kömpelösti. Tämä paljastaisi pelaajalle, mitä Joanin jaloille on tapahtunut. Ensimmäisessä versiossa Joanin keho on passiivinen ja toisessa enemmän vääntyneempi.



Kuva 10. Toinen versio, aggressiivisempi.

Tämä variaatio on minusta raakamaisin, se on siluettina hieman ahdistava mutta sitä voisi yrittää suurennella ja viedä enemmän äärimilleen. (Kuva 10.) Aggressiivisen siluetin huonopuoli on siinä, että pelaaja ei suhtaudu siihen vastaanottavaisena, vaan uhkana. Jos hahmon mieltää uhkaavaksi, pelaajalle ei välttämättä synny halua auttaa sitä.



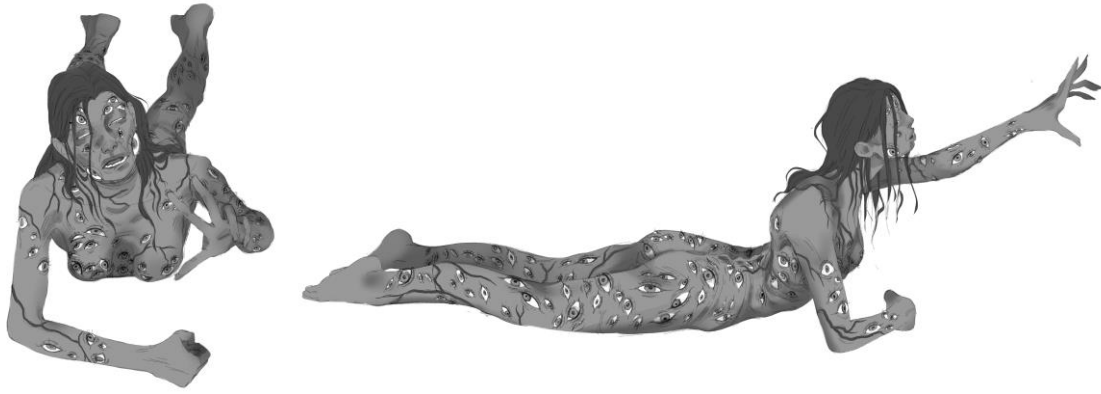
Kuva 11. Hahmon keho on suoraan eteenpäin.

Toisessa variaatiossa Joan on kiinni seinässä, ajatus on, että erilaiset suonet ja jänteet ovat kasvaneet hänen ympärillensä pitämään häntä seinässä kiinni. (Kuva 11.) Tässä versiossa Joanin jalkojen kohtalo ei ole pelaajalle eikä päähenkilölle selvä. Hahmo ei voi olla kovin aggressiivinen sen ollessa seinässä kiinni. Seinä myös kahlitsee Joania. Hän ei voi liikkua, vaikka haluaisi – viitaten hänen olevan koomassa. Tämän variaation ympärille voitaisiin myös rakentaa miljöötä paremmin. Joanilla voisi olla silmiä lattioissa ja seinissä. Niitä hän hyödyntää nähdäkseen kaikkialle. Joan on minun mielestäni enemmän kirotun näköinen. Hän haluaa ja tarvitsee apua, mikä sopii pelin tarinaan siksi parhaiten.



Kuva 12. Tässä versiossa hahmon selkä on enemmän mutkalla.

Tämän variaation toisessa versiossa Joanin selkäranka on enemmän mutkalla, minkä näkeminen voi aiheuttaa epämukavuutta ja vahvistaa aiemmin mainittua uncanny valley – tunnetta. (Kuva 12.)



Kuva 13. Ryömivä versio, passiivisempi.

Kolmannessa variaatiossa Joanin keho on kokonainen, mutta jalat eivät toimi. (Kuva 13.) Joan ryömii käsillään kohti pelaajaa, hakeakseen apua. Mielestäni tässä versiossa Joan muistuttaa liikaa zombia eikä kirottua olentoa. Versioiden välille oli myös vaikeaa saada selkeitä eroja, sillä ainoa, missä muutosta voisi tapahtua on käsien asennossa. Ensimmäisessä versiossa Joan vaikuttaa heikommalta ja epätoivoisemmalta.



Kuva 14. Ryömivä versio, aggressiivisempi.

Toisessa versiossa Joan vaikuttaa aggressiivisemmalta, eikä se mielestäni ollut hyvä asia, sillä hahmon zombimaisuus vahvistuu aggressiivisuuden myötä. (Kuva 14.) Aiemmat versiot, joissa Joanilta puuttuu jalat tai niitä ei näe, vaikuttavat luovemmilta ratkaisuilta. Kuten lajeja ja alalajeja tutkittaessa tuli todettua, zombeja on kauhussa niin paljon, että ne voidaan mieltää omaksi lajikseen. Unikin zombiehahmon luominen on itsessään jo suurempi haaste, eikä siihen tämän hahmon tapauksessa haluttu erityisemmin pyrkiä, vaikka vaikutteita sieltä sainkin.

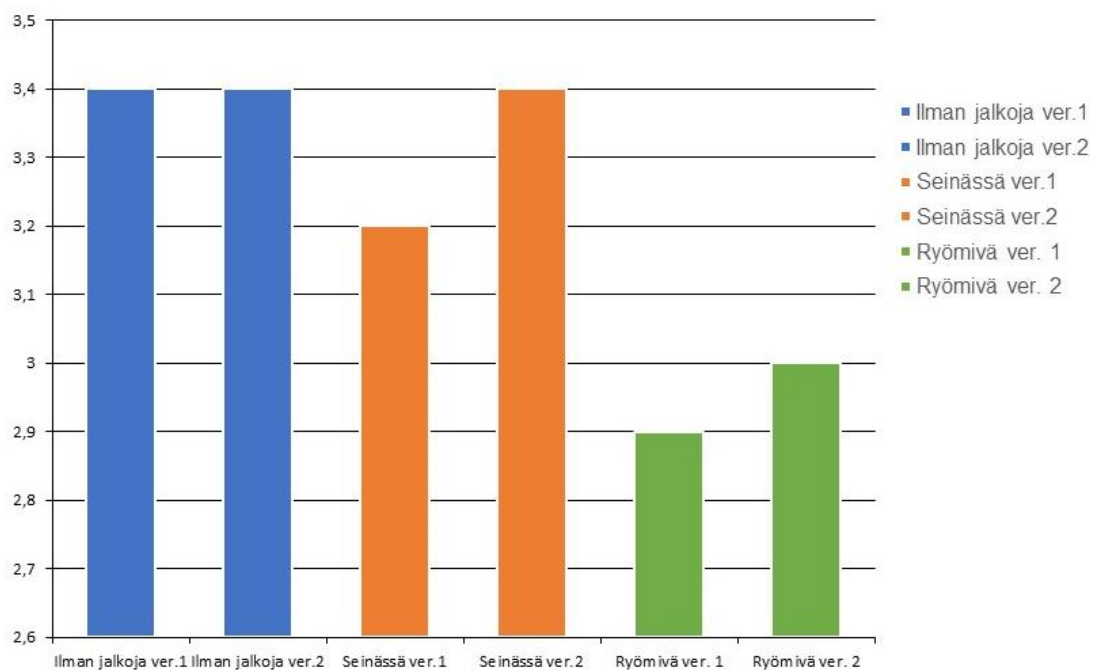
7 VALIDOINTI

Kun kaikki kolme variaatiota oli suunniteltu ja valmiina, toteutin anonyymin kyselyn Google Forms – sovelluksella englanniksi. Kyselyssä kysyin vastaajan suhdetta kauhuun ja kuinka pelottava kukin versio on asteikolla 1–5, mihin yksityiskohtiin katsoja kiinnitti huomiota, mitä hahmo kertoo katsojalle ja mitä ajatuksia se herätti.

Julkaisin kyselyn 26.4.2022 ja sitä jaettiin mm. Twitterissä ja pelinkehitykseen keskittyneillä discord -servereillä. Kysely suljettiin 3.5.2022 ja vastauksia tuli 57.

7.1 Versioiden pelottavuus

Kyselyssä kysyttiin asteikolla 1–5, kuinka pelottava kukin versio hahmosta on. Alla on kaavio, joka näyttää kuinka tasaisesti mielipiteet jakautuivat. Tämän kaavion pohjalta ei selkeää johtopäätelmää voitu tehdä, mutta enemmistö kuitenkin piti enemmän versioista, joissa jalvoja ei ollut tai niitä ei nähnyt. (Kuvat 9–12.)



Kaavio 2.

7.2 Huomiota kiinnittävät yksityiskohdat

Yleisesti hahmosta huomattiin jokaisessa versiossa toistuvat piirteet, näitä olivat silmien liiallinen määrä, samoin hahmon märältä vaikuttavat hiukset ja pitkät sormet – mutta joissain versioissa pitkät sormet pääsivät paremmin oikeuksiin.

Versiossa, jossa hahmolta puuttuu jalat (Kuvat 9–12.), huomattiin yksityiskohdissa mm. hänen silmiensä määrä, kehosta roikkuvat ihon riekaleet ja jalkojen puuttuminen. Osa kommentoi, että versioissa, joissa jalkoja ei ollut, hahmon muut piirteet tuntuivat aidommilta ja nousivat paremmin esille.

Asennot, joissa hahmo oli vääntyneempi ja dynaamisempi, (Kuvat 10,12,14.) vaikuttivat vieläkin aggressiivisemmilta. Versiot, joissa hahmolla oli jalat, (Kuvat 13 & 14.) saivat hahmon vaikuttamaan enemmän ihmismäiseltä.

7.3 Millaisen tarinan hahmo kertoo

Hahmosta tunnistettiin folkloremaisia piirteitä. Eräs vastaajista mietti tarinan liittyvän jotenkin keskiaikaan. Nainen olisi syrjäytetty muista kyläläisistä jonkin ulkonäöllisen eroavaisuuden vuoksi, jonka takia hänessä on paljon silmiä (= muiden ihmisten katseet). Toistuvasti todettiin, että hahmo olisi kirottu, mutta eniten näitä kommentteja saivat ne versiot, joissa hahmo oli seinässä kiinni. (Kuvat 11 & 12.)

Muutamasta vastaajista epäilivät, että hahmo olisi jäänyt auton tai rekan alle. Osa luuli, että hän on hukkunut.

Versioista, joissa hahmo on seinässä kiinni, kommentoitiin että seinä voisi olla viittaus vankina olemiseen. (Kuvat 11 & 12.) Samoista versioista sanottiin, että hahmo vaikuttaa kaikista eläväisimmältä ja mysteerisemmältä kun kaksi muuta versiota, joissa on enemmän zombimaisia piirteitä.

Versiot, joissa hahmolla oli jalat mutta hän ei voi niitä käyttää, vaikuttivat joidenkin mielestä kaikista surullisimmalta koska se on realistisin. (Kuvat 13 & 14.) Osa

taas sanoi, että se on vähiten pelottava koska he uskovat sen olevan hyvin hidas. Osa piti hahmoa vihollisena ja osa uhrina.

Yleisesti ylimääräisistä silmistä pidettiin, ne herättivät kiinnostusta ja uteliaisuutta. Joillekin tuli tunne, että hahmo olisi aina tarkkaileva, mikä ajatuksena on karmaiseva, sillä kauhussa halu piiloutua on usein vahva.

Osassa palautteista huomautettiin silmien kaksiulotteisuudesta, ja vaihtelevasta yksityiskohtien määrästä. Tämä oli odotettavissa, sillä jokainen luonnos täytyi tehdä alusta loppuun uudelleen, eikä mitään voinut kierrättää vanhoista luonnoksista. Yksimielisesti kuitenkin kaikki olivat sitä mieltä, että yksityiskohtaisuus teki hahmosta pelottavamman.

Eräässä palautteessa sanottiin, että jos hahmon omat silmät puuttuisivat kokonaan, ja silmiä olisi muuten kaikkialla, se vaikuttaisi huomattavasti pelottavamalta. Samassa palautteessa mainittiin onnistunut Guillermo Del Toron Pan's Labyrinth elokuvan hahmo, The pale man, josta on aiemmin mainittu.

Palautteissa oli myös mainittu aiemmin kerrotusta uncanny valley – tunteesta, mikä oli erityisen vahva niissä versioissa, kun kehoa oli vääristelty eniten.

7.4 Mitä ajatuksia hahmo herättää

Yleisesti vastaajat suhtautuivat hahmoon surumielisesti. Osa kommentoi epämuokavaa oloa ja pelkoa. Osa sanoi hahmon olevan helposti tapettava – mikä ei ole lainkaan yllättävää, sillä vastaajille ei kerrottu millaiseen peliin hahmo olisi päätyvässä. Uhkaava hahmo ei ollut monelle, eikä se ole varsinaisesti tarkoituskaan. Kauhusta kuitenkin tulee ensimmäisenä mieleen selviytymiskauhu, joten on odotettavissa, että pelaajien mielipide on selviytymisessä. Eräs vastaajista sanoi, että silmien määrä tuntui ahdistavalta koska hänellä on reikäkammo (trypophobia), johon silmien määrällä pyrittiinkin.

Seinässä kiinni olleet versiot eivät vaikuttaneet niin hirviömäisiltä, vaan enemmän ihmismäisiltä. (Kuvat 11 & 12.) Hahmo vaikutti siltä, että sen kanssa voisi käydä keskustelua. Ajatus siitä, että jokin tarkkailisi seinien kautta oli osalle epämieluisen.

Seinäversioiden kohdalla huomasin, että monet palautteista olivat enimmäkseen surumielisiä ja vastaajat halusivat auttaa hahmoa. Se on tavoiteltu reaktio, pelin juonen huomioon ottaen. Tätä versiota sanottiin myös kaikista pelottavimmaksi juuri siksi, ettei seinässä kiinni oleva hahmo tuntuisi järkevältä, mutta siinä on jotain tunnistettavaa. Hahmon katsominen oli myös epämiellyttävää mutta kummallisella tavalla koukuttavaa.

Ryömivistä versioista yleisesti pidettiin kaikista vähiten. (Kuvat 13 & 14.) Niitä ei pidetty uniikkeina eikä erityisemmin uhkaavina. Eräs vastaajista myös suhtautui epäilevästi siihen, että yritetäänkö hahmon avulla tehdä liikuntarajoitteisuudesta pelottavaa, mikä ei olisi hyvä asia. Kuten ableismia käsittelevässä kappaleessa tuli huomattua, fyysiset ja psyykkiset eroavaisuudet esitetään usein negatiivisessa valossa, erityisesti kauhujulkaisuissa. Meidän tarkoituksemme ei ole tuoda näitä eroavaisuuksia huonossa valossa esille.

7.5 Muutokset

Validoinnin tuloksen pohjalta, tein hahmosta yhden viimeistellyn piirroksen. (Kuva 15.) Päädyimme työryhmän kanssa käyttämään siluettia, jossa hahmo on seinässä kiinni ja selkä on vääntynyt. (Kuva 12.) Päädyimme tähän siksi, että pidimme sen folkloremaisuudesta, ja se oli kyselyn tulosten perusteella pelottavampi versio.

Päätin muuttaa silmien mittasuhteita, ja suurimmat silmät ovat nyt oikeassa mitasuhteessa muuhun anatomiaan nähden. Aiemmissa versioissa silmiä oli eri kokoisia ripoteltuna pitkin hahmon kehoa, mutta puskeakseni reikäkammoa laukaivavaa tekijää pidemmälle, tein pienempiä silmiä enemmän ja laitoin ne lähem-

mäksi toisiaan. Toinen muutos, jonka tein, oli hahmon omat silmät. Vahvistaakseni uncanny valley – tunnetta, halusin poistaa hahmon silmät, ettei pelaaja voisi luoda katsekontaktia hänen kanssaan.

Halusin myös piirtää hahmon siinä ympäristössä, missä hänet pelissä kohdattaisiin. Ympäristössä on lisää silmiä, mitä hahmon kehossakin on, näin hänellä on parempi mahdollisuus tarkkailla ympäristöään. Kyselyssä eräs vastaaja nosti esille, että mistä tahansa saa pelottavaa, jos ympäristö ja tilanne esitetään pelottavana. Kun hahmo on istutettuna taustaan, se vaikuttaa pelottavammalta, kun mitä ilman sitä.



Kuva 15. Hahmon lopullinen versio.

8 POHDINTA

Opinnäytetyötä varten tehty hahmokonsepti onnistui suunnitelmani mukaan. Teoriaa tutkimalla opin kauhugenrestä ja kauhussa esiintyvistä hahmoista, ja osasin hyödyntää oppimaani hahmokehityksessä. Lopuksi tehty anonyymi kysely vahvisti niitä valintoja, joita olin jo muutamisiin hahmokonsepteihin tehnyt. Minulla on parempi käsitys siitä, miten kehittää näitä hahmoja pidemmälle, ja mitä elementtejä minun tulee hyödyntää muita hahmoja suunnitellessa.

Opinnäytetyön rajausta oli suurin haaste. Olisin halunnut keskittyä vain kauhupeleihin, mutta videopelitutkimuksesta, ja erityisesti kauhupeleistä on hyvin niukasti tietoa saatavilla. Siksi tukeuduin kauhuelokuvaan, sillä niistä löytyi kattavasti kirjallisuutta ja verkkolähteitä, joiden avulla pystyin täydentämään näitä puutteita.

Lisähaastetta toi myös se, etten löytänyt kauhuhahmon suunnittelusta lainkaan kirjallisuutta. Yleisesti hahmosuunnittelusta löytyy hyvin kirjoja ja verkkoartikkeleita, mutta ne sivuavat kevyesti kauhuhahmojen suunnittelua. Minun piti yrittää soveltaa yleisiä hahmosuunnittelun oppeja kauhuun, ja hakea uusia näkökulmia muista kauhujulkaisuista.

Kauhu saa paljon kritiikkiä, koska genre on reaktiohakuinen ja siten erilainen muista genreistä. Jos tarina tai hahmo on tehty kerran jo aiemmin, se nähdään negatiivisena asiana. Kauhun haasteellisuus piilee siinä, että uusia hahmoja ja konsepteja pitäisi keksiä ja samalla tehdä niistä pelottavia. Valitettavasti lähes kaikki yhdistelmät on tehty jo aiemmin, ja uusien yhdistelmien keksiminen on lähes mahdotonta. Kyselyn palautteissa oli kommentteja siitä, miten hahmo vaikutti jo kertaalleen nähdyltä.

Ennen kyselyn julkaisua, olin epävarma siitä, millaista palautetta luonnokset saivat. Omat piirrokset eivät minua pelottaneet, joten en tiennyt, miten kuviin voisi reagoida. Lukiessani kyselyn tuloksia läpi innostuin, että monet kokivat hahmon pelottavaksi. Pelin ja hahmojen kehitys jatkuu tulevaisuudessa. Opinnäytetyöni ja sen yhteydessä saamani palaute auttavat jatkokehityksessä merkittävästi.

LÄHTEET

Ahonen, Karoliina, 2021. Mistä puhumme, kun puhumme ableismista? Artikkel Vamlas -sivustolla. Hakupäivä 15.5.2022. <https://vamlas.fi/mista-puhumme-kun-puhumme-ableismista/>

Ala-Luopa, Saara, 2013. Valkoisen kaniinin jalanjäljillä: ARG-pelien historia ja kulttuurinen merkittävyys. Artikkel Widderscreen -sivustolla. Hakupäivä 19.4.2022. http://widderscreen.fi/numerot/2013-2-3/valkoisen-kaniinin-jalanjaljilla_arg-pelien-historia-ja-kulttuurinen-merkittavyys/

Bycer, Josh, 2016. Analysis Layers of Fear: Not too deep. Analysoiva artikkeli Game wisdom -sivulla. Hakupäivä 19.4.2022. <https://game-wisdom.com/analysis/layers-of-fear>

Complex, Valerie, 2015. Will It Get Better For Black People In the Horror Genre? Blogikirjoitus Black Girl Nerds -sivustolla. Hakupäivä: 2.5.2022 <http://blackgirlnerds.com/will-it-get-better-for-black-people-in-the-horror-genre/>
Arkistoitu linkki: <https://web.archive.org/web/20160529121711/http://blackgirlnerds.com/will-it-get-better-for-black-people-in-the-horror-genre/>

Dawar, Zoya, 2022. Diagnosis of Norman Bates: "Bates Motel" and "Psycho". Artikkel ReelRundown -sivustolla. Hakupäivä 17.5.2022. <https://reelrundown.com/tv/Diagnosis-of-Norman-Bates-Bates-Motel-and-Psycho>

De, Soham, 2021. 5 Different Types of Horror Video Games, Explained. Artikkel Make use of -sivustolla. Hakupäivä 20.4.2022. <https://www.makeuseof.com/horror-video-game-subgenres-explained/>

Elokuva Orpokoti, 2007, ohjannut Juan Antonio Bayonan, käsikirjoittanut Sergio G. Sánchez. https://www.imdb.com/title/tt0464141/?ref=nm_sr_srsq_0

Elokuva Psyko, 1960, ohjannut Alfred Hitchcock, käsikirjoittanut Joseph Stefano.
<https://www.imdb.com/title/tt0054215/>

Elokuva Tucker & Dale vs Evil, 2010, ohjannut Eli Craig, käsikirjoittanut Craig ja Morgan Jurgenson. https://www.imdb.com/title/tt1465522/?ref=nm_sr_srsq_0

Fahs, Travis, 2012. IGN Presents the History of Survival Horror. Artikkelin IGN -sivustolla. Hakupäivä 20.4.2022. <https://www.ign.com/articles/2009/10/30/ign-presents-the-history-of-survival-horror?page=5>

Faris, Stephanie, 2016. The exhilarating thrill of watching scary movies alone. Mielipidekirjoitus The Week -sivustolla. Hakupäivä 20.5.2022. <https://theweek.com/articles/628500/exhilarating-thrill-watching-scary-movies-alone>

Geaghan-Breiner, Meredith ja Giannini, Ally, 2021. 7 tricks horror movies use to scare you. Artikkelin Insider -sivustolla. Hakupäivä: 11.5.2022. <https://www.insider.com/horror-movie-techniques-ways-movies-trick-you-into-being-scared-2021-8>

Haapala, Arto & Lammenranta, Markus (toim.), 1993. Kauneudesta kauhuun. Kirjoituksia taidefilosofiasta. Hämeenlinna: Gaudeamus.

Helasti, Pirjo, 2014. Kannattaako kauhuleffoja katsella. Artikkelin Hyvä terveys -sivustolla. Hakupäivä 10.5.2022. https://www.hyvaterveys.fi/artikkeli/mieli/kannattaako_kauhuleffoja_katsella

Hellerman, Jason, 2020. A Genre Examination of Psychological Horror Movies and TV Shows. Artikkelin No Film School -sivustolla. Hakupäivä: 10.5.2022. <https://nofilmschool.com/psychological-horror-movies-and-tv-shows-genre>

Hellerman, Jason, 2020. A Deep Examination of the Final Girl Trope. Artikkelin No Film School -sivustolla. Hakupäivä 2.5.2022 <https://nofilmschool.com/final-girl-trope>

Hänninen, Harto & Latvanen, Marko, 1992. Verikekkerit. Helsinki: Otava.

Indian Burial Ground. Artikkelel TV Tropes -sivustolla. (Hakupäivä 3.5.2022)
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/IndianBurialGround>

Industrial scripts, 2019. 15 Cunning Red Herring Examples in TV and Film. Artikkelel Industrial scripts -sivustolla. Hakupäivä 10.5.2022. <https://industrialscripts.com/red-herring-examples/>

Kilpeläinen, Tapani, 2015. Silmät ilman kasvoja. Kauhufilosofia. Tampere: niin & näin.

King, Stephen 1981. Why We Crave Horror Movies. Hakupäivä 20.4.2022
<https://faculty.uml.edu/bmarshall/lowell/whywecravehorormovies.pdf>

Lee, Nathaniel, 2019. The true story you probably don't know behind 'Godzilla' came from the devastation after Hiroshima and Nagasaki bombings. Artikkelel Insider -sivustolla. Hakupäivä 15.5.2022.
<https://www.businessinsider.com/godzilla-wwii-japan-nuclear-bombs-monster-kaiju-fishing-boat-2019-6?r=US&IR=T>

Leppälahti, Merja, 2018. Kaiken maailman kauhua. Turku: Apatura.

Lewis, Ethan, 2015. The ABCs of Horror Tropes. Artikkelel Den of geek -sivustolla. (Hakupäivä 2.5.2022) <https://www.denofgeek.com/tv/the-abcs-of-horror-tropes/>

Lord, Annie, 2020. 'Torture the women!': How horror's final girls are turning the tables on misogyny. Artikkelel Independent -sivustolla. Hakupäivä 2.5.2022.
<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/invisible-man-horror-movie-midsommar-witch-final-girls-hitchcock-a9390356.html>

MasterClass, 2021. Horror Movie Guide: 8 Horror Subgenres. Artikkele MasterClass -sivustolla. Hakupäivä 18.4.2022. <https://www.masterclass.com/articles/horror-movie-guide#what-is-horror>

MasterClass, 2022. Visual Novels: 5 Characteristics of Visual Novel Video Games. Artikkele MasterClass -sivustolla. Hakupäivä 15.5.2022. <https://www.masterclass.com/articles/visual-novels-explained-plus-notable-visual-novel-video-games#quiz-0>

Mckissock, Andrew, 2021. Is It Better To Watch Horror Movies In A Theater Or At Home? Artikkele Gamerant -sivustolla. Hakupäivä 20.5.2022. <https://gamerant.com/horror-movies-theater-home-better/>

Monty Python, 2016. Uncanny Valley Effect. Video Youtube -kanavalla. (Hakupäivä 3.5.2022) https://www.youtube.com/watch?v=GVdx22WtXI4&ab_channel=MontyPython

Pad Chennington, 2021. What is Analog Horror? Video Youtube-kanavalla. Hakupäivä 20.4.2022 <https://youtu.be/An1OJXIMCTo>

Peli Carrion, 2020, kehittäjä Phobia Game Studio, julkaisija Devolver Digital. <https://www.carrion.game/>

Peli Doki Doki Literature club, 2017, kehittäjä ja julkaisija Team Salvato. <https://ddlc.moe/>

Peli Layers of Fear, 2016, kehittäjät: Bloober Team, julkaisija Aspyr. <http://layersoffear.com/main.html>

Perry, Rikileigh, 2022. Found Footage Films: A Brief and Twisted History. Artikkele Wicked Horror -sivustolla. Hakupäivä 20.4.2022. <https://wickedhorror.com/features/retrospectives/history-found-footage-films/>

Piepenburg, Erik, 2015. In Horror Films, the 'Final Girl' Is a Survivor to the Core. Artikkele The New York Times -sivustolla. Hakupäivä 2.5.2022. <https://www.ny-times.com/2015/10/25/movies/in-horror-films-the-final-girl-is-a-survivor-to-the-core.html>

Popcorn horror, 2014. Horror Genres and Sub-genres. Artikkele Popcorn horror -sivustolla. (Hakupäivä 20.4.2022) <https://popcornhorror.com/genres/>

Quora, 2017. Is it scarier to watch a scary movie at home or in a theater? Kysymys Quora -sivustolla. Useampi kirjoittaja. Hakupäivä 20.5.2022. <https://www.quora.com/Is-it-scarier-to-watch-a-scary-movie-at-home-or-in-a-theater>

Ramella, Brynne 2020. Found Footage Horror Movies Work For One Simple Reason. Artikkele Screenrant-sivustolla. Hakupäivä 13.5.2022. <https://screenrant.com/found-footage-horror-movies-good-work-reason-explained/>

Reddit, 2019. Do you prefer watching horror movies at home or in the theater? Kysymys Reddit -sivustolla. Useampi kirjoittaja. Hakupäivä 20.5.2022. https://www.reddit.com/r/horror/comments/ar3wcr/do_you_prefer_watching_horror_movies_at_home_or/

Robinson, Martin, 2013. The Art of Dead Space. Lontoo: Titan Books.

SamaGame. Layers of Fear – Analysis. Analysoiva artikkelle SamaGame -sivustolla. Hakupäivä 19.4.2022. <https://samagame.com/blog/en/layers-of-fear-analysis/>

Screened, 2019. The Fly - How To Make Body Horror | Video Essay. Video YouTube -kanavalla. Hakupäivä 15.5.2022. <https://youtu.be/mvHqIpdKaWk>

Sgarcia, 2018. Villainizing Bodies and Minds: Ableism in Horror Movies. Artikkele FEM -sivustolla. Hakupäivä 1.5.2022 <https://femmamagazine.com/villainizing-bodies-and-minds-ableism-in-horror-movies/>

The outspoken, 2015. Women in Horror — Are horror movies inherently misogynistic, or are they just misunderstood? Artikkele Medium -sivustolla. Hakupäivä 2.5.2022. https://medium.com/@Ghill_deRozario/are-horror-movies-inherently-misogynistic-or-are-they-just-misunderstood-76990d8753aa

Tillman, Bryan, 2011. Creative character design. Oxford USA: Elsevier Inc.

Tzeses, Jennifer, 2021. How Horror Movies Exploit Mental Health And Why It Matters. Artikkele Psycom -sivustolla. Hakupäivä 29.4.2022. <https://www.psycom.net/mental-health-wellbeing/horror-movies-mental-health-stigma>