

Mira Pyy

2D ANIMAATIO – MITEN KUVAKULMAT VÄLITTÄVÄT KAUHUN TUNNELMAA

2D ANIMAATIO – MITEN KUVAKULMAT VÄLITTÄVÄT KAUHUN TUNNELMAA

Mira Pyy
Opinnäytetyö
Syksy 2024
Visuaalinen suunnittelu
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Viestinnän tutkinto-ohjelma, Visuaalinen suunnittelu

Tekijä(t): Mira Pyy

Opinnäytetyön nimi: 2D animaatio – Miten kuvakulmat välittävät kauhun tunnelmaa

Työn ohjaaja(t): Tuukka Uusitalo

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: 12, 2024

Sivumäärä: 25

Tämä opinnäytetyö on osa visuaalisen viestinnän opintojani ja sen tavoitteena on selvittää, miten kuvakulmat tuottavat pelkoa katsojassa, erityisesti 2D-animaation näkökulmasta. Työni keskittyy tutkimaan, millä tavoin animaatio voi hyödyntää visuaalista kerrontaa ja miten se soveltuu kauhu-genren erityisvaatimuksiin.

Työn alussa perehdyin yleisesti erilaisiin kuvakulmiin ja niiden vaikutukseen katsojakokemuksessa sekä tutkimustietoon siitä, miten ne voivat vaikuttaa tunteiden ja kokemusten herättämiseen. Tämän jälkeen tarkastelin erityisesti kauhua ja sitä, miten erilaiset visuaaliset ratkaisut voivat vaikuttaa katsojan pelon tunteeseen. Analyysin avulla vertailin myös sitä, miten näytelty kauhu eroaa animaatiosta.

Luin myös kauhun vaikutuksesta meihin psykologisella tasolla. Kuvakulmat vaikuttavat suuresti komaamme mediaan, ne voivat saada meidät tuntemaan muun muassa yksinäisyyttä tai ahdistuneisuutta. Pidämme kumminkin kauhun vaikutusta miellyttävänä, koska voimme kokea sen turvallisesti kotoa. Tämä on ainutkertainen tapa kokea vahvoja fyysisiä reaktioita, jotka ovat kytköksissä genreen ilman aitoa vaaraa.

Työni tulokset vahvistivat ymmärrystäni siitä, miten 2D-animaatio tarjoaa ainutlaatuisen ja joustavan välineen kauhun luomiseen. Animaation avulla voidaan luoda kuvakulmia ja perspektiivejä, joita on vaikea toteuttaa perinteisessä live actionissa.

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Programme in Visual Communication

Author(s): Mira Pyy

Title of thesis: 2D animation – How perspectives convey the atmosphere of horror

Supervisor(s): Tuukka Uusitalo

Fall, 2024

Number of pages: 25

This thesis is part of my studies in visual design, and its objective is to explore how camera angles evoke fear in viewers, particularly from the perspective of 2D animation. My work focuses on examining how animation can utilize visual storytelling and how it adapts to the specific requirements of the horror genre. Genre refers to a category or type of artistic work, characterized by shared conventions, themes, and styles.

At the beginning of the project, I studied various camera angles and their impact on the viewing experience, as well as research on how they can influence emotions and perceptions. I then delved into horror specifically, analyzing how different visual techniques can affect the viewer's sense of fear. Through analysis, I also compared how live-action horror differs from animated horror.

I also explored the psychological effects of horror on viewers. Camera angles significantly shape our media experience, influencing emotions such as loneliness or anxiety. However, we find the effects of horror enjoyable because we can experience it safely from the comfort of home. This provides a unique way to experience strong physical reactions tied to the genre without actual danger.

The results of my work confirmed my understanding of how 2D animation offers a unique and flexible medium for creating horror. Animation allows for the creation of angles and perspectives that are challenging to achieve in traditional live-action filmmaking.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	MIKÄ MÄÄRITTELEE KAUHUN	7
	2.1 Visuaaliset keinot.....	7
	2.2 Tarinankerronta	8
3	KUVAKULMIEN ROOLI KAUHUSSA	9
	3.1 Tunnelman luominen	9
	3.2 Jännityksen luominen	10
	3.2.1 Vinot kulmat	10
	3.2.2 Erikoislähikuvat.....	11
	3.2.1 Laaja kokokuva.....	12
	3.3 Tarinankerronnan tehostaminen	13
4	EROAVAISUUDET 2D-ANIMAATION JA LIVE ACTION -ELOKUVAN VÄLILLÄ	14
5	KAUHUN PSYKOLOGIA	16
6	TAPAUSTUTKIMUS: RUOHOMETSÄN KANSA	19
	LÄHTEET.....	24

1 JOHDANTO

Kauhu ja jännitys ovat olleet minulle mielenkiintoisia jo nuoresta asti, joten opinnäytetyön kirjoittaminen näistä teemoista tuntui täysin luontevalta. Kauhugenre eroaa monista muista tarinankerronnan muodoista, sillä se haastaa perinteisen kerrontatavan ja pyrkii herättämään voimakasta pelkoa, joka on koukuttavaa. Muissa tarinoissa ei usein koe sellaista jännitystä, jossa katsoja odottaa pelottavaa hetkeä, ja tämä tekee kauhusta kategoriana erikoisen. Tämän vuoksi nautin kauhusta. Se on pelottavaa, mutta samalla turvallista, koska pelko on rajattu vain fiktiiviseen maailmaan – sen voi aina kohdata turvallisesti, vaikka peiton suojassa.

2D -animaatio taas on toinen minulle tärkeä taiteen muoto, ja se sopii hyvin kauhun ja jännityksen teemojen kertomiseen. Animaatio ja kauhu yhdistyvät harmonisesti taidemuotoina, vaikkeivat olekaan harmillisesti länsimaissa kovin yleinen yhdistelmä. Tarkoitukseni on siis tutkia kuvakulmien roolia kauhuanimaatiossa. Animaatio tarjoaa loputtomasti luovia ratkaisuja, jota voidaan käyttää hyväksi kauhussa herättämään pelkoa ja ahdistusta.

Tarkastelen erilaisten kulmien, kuten ylä- ja alakulmien sekä vinon ja laajan kuvakulman analyysin kautta, miten näitä erilaisia tekniikoita käytetään katsojan emotionaalisen reaktion hallintaan. Tutkielma pyrkii selvittämään, miten eri kuvakulmien kautta animaatio hyödyntää visuaalista sommitelua kauhun kokemuksen voimistamiseksi. Keskityn tässä tutkielmassa tarinankerronnallisiin aspekteihin kuvakulmasta, kuten kuinka korostaa hahmojen haavoittuvuutta, luoda uhkia tai lisätä kaaosta.

Tämän lisäksi paneuduin myös kauhun psykologisiin vaikutuksiin. Emme usein hakeudu kokemusten pariin, jotka aiheuttaisivat tuntemuksia, jota miellämme negatiiviseksi, kuten ahdistusta tai heikkouden tunnetta. Mutta kun kyseessä on kauhugenre, niin nämä muutoin negatiiviset tunteet voivat muuttua miellyttäviksi. Tämä johtuu siitä, että meillä on looginen tietoisuus että emme oikeasti ole hengen vaarassa, mikä antaa meille erityisen tilaisuuden näille vahvoille tuntemuksille ilman aitoa vaaratilannetta.

2 MIKÄ MÄÄRITTELEE KAUHUN

Animaatiossa kauhu, aivan kuten live actionissa, on genre, joka tarkoittaa tiettyyn aiheeseen tai tyyliin kuuluvaa kirjallisuuden, taiteen tai musiikin lajia. Live action viittaa elokuvaan tai sarjoihin, jotka esittävät oikeita näyttelijöitä ja fyysisiä ympäristöjä. Kauhu pyrkii herättämään pelon, jännityksen ja ahdistuksen tunteita. Animaatio on omiaan mahdollistamaan visuaalisen joustavuuden ja luovan tarinankerronnan.

2.1 Visuaaliset keinot

Animaatio mahdollistaa tummien, aavemaisten ympäristöjen luomisen, joiden saavuttaminen live action elokuvassa voi olla vaikeaa ja kallista. Tämä sisältää muun muassa varjojen, hämärän valaistuksen ja autioiden maisemien käytön, jotka herättävät katsojassaan genreen sopivasti epämuokavia tunteita. Dynaamisten kulmien kuten ylä- ja alakulman, vinojen kulmien ja perspektiivien ansiosta nämä ympäristöt vahvistuvat entisestään. Esimerkiksi alhaalta kuvatut kulmat voivat lisätä hahmon pelottavuutta ja uhkaavuutta, kun taas yläkulma voi saada hahmon näyttämään heikolta ja haavoittuvaiselta.

Hahmojen piirteiden liioittelu, kuten luonnottoman suuret silmät tai pitkät raajat, herättävät vaistomaisen pelon katsojassa (Horaczek, 2019). Näiden kaltaiset visuaaliset vääristymät yhdistettynä tilanteeseen sopiviin kuvakulmiin, lisäävät kauhun tehoa luoden karmivan tunnelman, jota on vaikea tuottaa varsinaisilla näyttelijöillä ilman efektejä. Kameran liikkeiden strateginen käyttö, kuten äkilliset siirrot ja sulavat siirtymät, yhdistettynä tiettyihin kuvakulmiin, lisäävät katsojassa hämmennystä, joka puolestaan korostaa pelon ja ahdistuneisuuden tunnetta.

2.2 Tarinankerronta

Kauhuanimaatio käsittelee usein isolaation, mielenterveyden heikkenemisen ja ylikuonnollisen kohtaamisen teemoja, jotka herätetään henkiin sekä tarinankerronnan että visuaalisten vihjeiden avulla. Kyseisten tarinoiden hahmot usein asetetaan tilanteisiin, jotka koettelevat heidän järkeään ja loogista ratkaisukykyään, jolloin yleisö kokee empatiaa ja joutuu kokemaan hahmojen kanssa samaan aikaan epäilyjä siitä, mikä on totta ja mikä ei. Laajat kuvakulmat voivat saada aikaan hahmon näyttäytymisen pienenä ja haavoittuvaisena suuressa, ylivoimaisessa ja vaarallisessa ympäristössä. Äärimmäiset lähikuvat taas keskittyvät pelokkaan hahmon tuntemuksien yksityiskohtiin, kuten vapiseviin käsiin tai hikoilevaan otsaan. Nämä visuaalisen kerronnan tavat viestivät hahmon sisäisestä psykologisesta kuormituksesta. Kuvakulmien ja narratiivin vuorovaikutus eivät vain kerro tarinaa vaan saavat myös yleisön samaistumaan hahmojen kokemaan pelkoon ja epävarmuuteen. (Billie Wilson, 2013)

3 KUVAKULMIEN ROOLI KAUHUSSA

Kuvakulmilla on keskeinen rooli tunnelman ja kerronnan luomisessa. Ne ohjaavat katsojan huomiota, luovat jännitystä ja voimistavat pelkoa manipuloimalla kohtausten visuaalista sommittelua. Vaikuttamalla siihen, miten hahmot, ympäristöt ja tapahtumat esitetään, kuvakulmat syventävät tarinan tunnelmaa ja voivat saada katsojassa aikaan vahvoja tunnereaktioita.

3.1 Tunnelman luominen

Ylä- ja alakulmat ovat kerronnallisesti tärkeitä luodessa joko haavoittuvaisen tai hallitsevassa asemassa olevan hahmon roolia. Korkealta kuvatut kulmat esittävät hahmot usein pieninä, heikkoina ja voimattomina, mikä saa heidät vaikuttamaan pelokkaalta ja yksinäiseltä (Hellerman, 2023). Esimerkiksi *Over the Garden Wall* -sarjassa, joka kertoo Greg ja Wirt nimisistä veljeksistä, jotka matkkaavat synkässä metsässä etsien kotia. Greg, nuori ja hyväntahtoinen poika, kuvataan kohtauksessa, jossa hän on metsässä ja puut kohoavat hänen yläpuolelleen (KUVA 1). Tämä yläkulma korostaa Gregin haavoittuvuutta vaarallisessa ja painostavassa ympäristössä. Ympäristön käyttö, kuten valtavat puut, lisää tätä vaikutelmaa ja tuo esiin hahmoa uhkaavan vaaran.

Toisaalta matalat kuvakulmat voivat saada hahmot näyttämään uhkaavilta (Hellerman, 2023), mikä tuo katselukokemukseen kauhun elementtejä. *Over the Garden Wall* -sarjassa peto, sarjan vaarallinen antagonist, on usein kuvattu alakulmasta. Antagonisti tarkoittaa tarinassa hahmoa, joka vastustaa tai uhkaa päähenkilöitä ja luo konfliktin juonen keskiöön. Peto on varjomaisen hahmon ruumiillistuma, joka manipuloi ja uhkaa päähenkilöitä pitääkseen heidät metsässä. Alakulma saa pedon näyttämään ylivoimaisen suurelta ja pelottavalta. Kuvakulma yhdistettynä hahmon, uhkaavaan siluettiin vahvistaa sen vaarallista ja karmivaa olemusta. (KUVA 2)

Nämä vastakkaiset kuvakulmat muodostavat yhdessä tunnelman, joka pitää katsojan jatkuvasti varpaillaan ja korostaa hahmojen välisiä valtasuhteita.



KUVA 1: 2014, Over the Garden Wall, kuvakaappaus kohdasta jakso 10, 1:36



KUVA 2: 2014, Over the Garden Wall, kuvakaappaus kohdasta jakso 10, 8:15

3.2 Jännityksen luominen

Elokvantekijät voivat visuaalista kerrontaa manipuloimalla luoda katsojilleen tunteen, että vaara on jatkuvasti läsnä, vaikka siitä ei ole valkokankaalla merkkejä. Tämä on tehtävissä vääristämällä kuvakulmia joko hahmojen, sommittelun katselukulman tai etäisyyden avulla. Ammattilaiselle nämä ovat voimakeinoja hänen halutessaan jännityksen tunnetta kohtaukseen. Hyvänä esimerkkinä arvaamattoman ja jännittävän tunnelman luontiin ovat Point of view kohtaukset, eli siis hahmon kuvakulmasta kuvattuna olevat otokset. Tällaista kuvaa katsoessa, katsoja pääsee hahmon rooliin ja hahmon tuntemukset kuten pelko ja paniikki ovat myös kytköksissä katsojaan. (McGuinness, 2023)

3.2.1 Vinot kulmat

Kallistuva perspektiivi luo epävakautta ja hämmennystä, joka saa katsojan tuntemaan olonsa levottomaksi. Tämä on erityisen tehokas keino kuvata hahmon henkistä horjuvuutta ja ahdistusta.

(NSF henkilökunta, 2024) Esimerkiksi Perfect Blue -elokuvassa, joka on psykologinen kauhuelokuva poptähdestä, joka kamppailee identiteettinsä ja todellisuutta vastaan, kohtauksessa, jossa Mima hyppää (KUVA 3), kuvakulma on kallistunut ja hahmo nähdään alhaalta hänen selkänsä suunnasta. Kuvassa esiintyvä hahmo on Virtual Mima, joka edustaa Miman alter egoa ja symboloi hänen henkistä ahdistustaan sekä sisäistä kamppailuaan identiteettinsä kanssa. Alter ego tarkoittaa "toinen minä", yleensä mediassa tämä viittaa hahmon esiintyvän myös toisena hahmona. Virtual Mima on osa Miman psykologista kriisiä, joka syntyy hänen yrittäessään siirtyä pop-idolin urasta näyttelijäksi samalla kun hän kamppailee fanien odotusten ja omien tunteidensa kanssa. Tämä vinoutunut perspektiivi peilaa Virtual Miman ja Miman sisäistä kaaosta sekä ahdistusta, tehden katsojan kokemuksesta entistä intensiivisemmän ja tuoden esiin hahmon sisäisen sekasorron.



KUVA 3: 1997, Perfect Blue,

kuvakaappaus kohdasta 51:38

3.2.2 Erikoislähikuvat

Kohtauksissa, jossa keskitytään erittäin lähelle kohdetta, esimerkiksi silmiä, on tarkoituksena välittää intensiivisiä tunteita. Erikoislähikuvat luovat intiimin ja usein epämukavan yhteyden hahmon ja katsojan välille. Yksityiskohtien korostaminen, kuten laajenevat silmät, hienovaraiset ilmeen muutokset tai kyynelleet syventävät hahmon kokemaa pelkoa ja ahdistusta.

Tämä lähestymistapa vangitsee hetkellisesti hahmon mielentilan, jolloin katsojalle välittyy niin hahmon tunteet, kuin myös tunteiden voimakkuus. Lisäksi lähikuvat rajaavat kuvan ulkopuolelle jääviä elementtejä pois, luoden klaustrofobisen tunnelman, jossa katsojaa pakotetaan kohtaamaan tilanteen intensiivisyys. Perfect Blue käyttää erikoislähikuvia hyväkseen, kun Mima näkee oman heijastuksensa vääristävän hänen identiteettiään (KUVA 4). Tämä pitää katsojan jännittyneenä. Mima on Perfect Blue elokuvan ahdistunut päähenkilö.



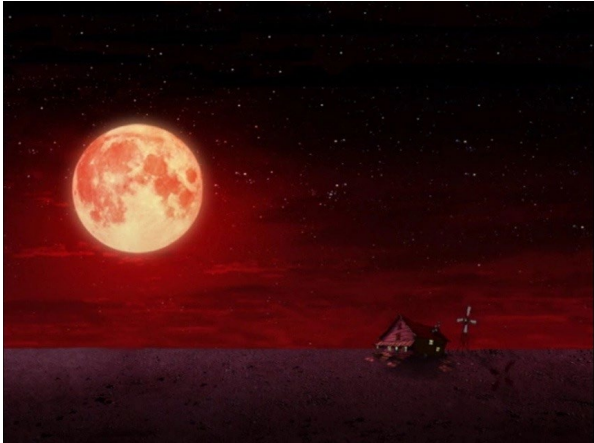
KUVA 4: 1997, Perfect Blue,

kuvakaappaus kohdasta 52:03

3.2.1 Laaja kokokuva

Laajat kuvakulmat eristävät hahmon laajaan, tyhjään tilaan, mikä lisää yksinäisyyden ja uhkaavan vaaran ilmapiiriä. Laaja ja tyhjä ympäristö korostaa hahmon pienuutta ja haavoittuvuutta, luoden katsojalle tunteen avuttomuudesta ja epävarmuudesta. Courage the Cowardly Dog -sarjassa on esimerkki tästä (KUVA 5), kun perhe asuu talossaan keskellä aavikkoa, ympärillään vain tyhjää, autiota maisemaa. Valtava, vailla elämää oleva ympäristö ja rajaton tila ympäröivät heidän kotiaan, mikä tehokkaasti visualisoi hahmojen eristyneisyyden, sekä avuttomuuden tunteen vaaran edessä.

Laaja kokokuva eroaa yleiskuvasta siinä, että se ei pelkästään esitä laajaa näkymää, vaan myös sijoittaa hahmon ympäristöön, jolloin korostuu ympäristön suuruus ja hahmon pieni koko suhteessa siihen (Peda, 2024). Tämä kuvakulma ei keskity yksityiskohtiin, vaan luo laajan visuaalisen tilan, joka voi lisätä tunteen yksinäisyydestä, eristyneisyydestä ja vaarasta. Laajan kokokuvan avulla katsoja saa käsityksen ympäristön mittasuhteista ja hahmon suhteesta siihen, mikä voi olla tärkeää tunnelman luomisessa.



KUVA 5: 2002, Courage the Cowardly Dog, ku-

vakaappaus kohdasta kausi 4 jakso 3, 11:48

3.3 Tarinankerronnan tehostaminen

Sommittelulla ja perspektiivillä on keskeinen rooli kauhuanimaation tarinankerronnassa. Tapa, jolla kohtaus sommitellaan ohjaa katsojan huomion haluttuihin yksityiskohtiin tai vihjaillaan piilottelevia uhkia.

Esimerkiksi kohtauksen sommittelu epäolennaisiin asioihin, kuten Over the Garden Wall -sarja kiinnittää usein huomion taustalla lymyävään pimeyteen jättäen hahmot epäteräviksi. Tämä tekniikka viestii hienovaraisesti metsän vaarallisuudesta luoden samalla jännitystä tarinaan. Samoin näkökulmaotokset, jotka jäljittelevät hahmon näkökulmaa, voivat upottaa yleisön heidän kokemukseensa, jolloin kauhu tuntuu henkilökohtaisemmalta ja samaistuttavammalta.

Kun nämä tekniikat yhdistetään temaattiseen tarinankerrontaan, ne syventävät kerronnan emotionaalista vaikutusta, tehden kauhusta sekä intensiivisempää että mieleenpainuvampaa.

Käänteisellä videolla voidaan ohjata katsojaa tapahtumissa vaikkapa menneisyyteen. Kuvattu video esitetään väärinpäin, ja tämä on tehoste useassa jännittävässä elokuvassa. Sitä myös usein käytetään hyväksi näyttämään hahmon hoksaavan jotain uutta edellisten tapahtumien kautta. (Wilson, 2013)

4 EROAVAISUUDET 2D-ANIMAATION JA LIVE ACTION -ELOKUVAN VÄLILLÄ

Näyteltyjen elokuvien ja animoidun kauhun suurin ero on luonnollisesti niiden toteutus, mutta tämä vaikuttaa moneen osioon näiden medioiden tuotannossa.

4.1 Visuaalinen tyyli ja vapaamuotoisuus

Animaatiossa luoville päätöksille ei ole juurikaan rajoja. Animaation tekijät voivat suunnitella ympäristöiksi ja hahmoiksi aivan mitä tahansa, ja kauhun elementtejä voi luoda tavoin, joihin live-action -elokuvat eivät yleensä kykene. Surrealistiset tai liioitellut elementit, kuten hirviöt ja pimeät ympäristöt, voidaan animoida paljon helpommin, ja ne voivat herättää katsojassa voimakasta ahdistusta. Animaation luovuus perustuu siihen, että sen avulla voidaan luoda täysin omia universumeja ja visuaalisia maailmoja, joita ei ole sidottu fyysisiin rajoitteisiin tai realistisiin sääntöihin. Animaatio tarjoaa mahdollisuuden esittää abstraktisia ja symbolisia elementtejä, jotka herättävät katsojassa syvällisiä ja emotionaalisia reaktioita. (Darius Jokubaitis, 2024)

Verrattuna live-actioniin, joka perustuu fyysisiin rajoitteisiin, ja joka käyttää fyysistä meikkiä ja erikoisefektejä tai tietokoneella luotua CGI:tä, eli Computer Generated Imagery, on tietokoneella tehtyjä erikoisefektejä tai animaatioita (Straub, 2023), animaatio tarjoaa laajemmat visuaaliset mahdollisuudet. Live-actionin visuaalinen toteutus perustuu pääasiassa realistisiin ympäristöihin ja fyysisiin elementteihin, mikä voi joskus rajoittaa sen mahdollisuutta luoda samaan tapaan surrealistista tai äärimmäistä visuaalista estetiikkaa.

4.2 Samaistuminen

Live action -elokuvat turvautuvat yleisesti ihmisenäyttelijöihin rakentaessaan sidettä katsojaan. Valkokankaalla kuvattu pelko yleensä tuntuu hälyttävämmältä ja konkreettisemmalta, koska samaistumme muiden ihmisten reaktioihin. Toisaalta samasta syystä animoitu kauhu voi olla erittäin surrealistinen kokemus, joka vaikuttaa ihan toisenlaiseen tunnekokemukseen. Esimerkiksi live actionissa hankalasti kuvattavat tunteet, kuten hiipivä epätoivo tai hämmentävät tuntemukset, on helppompaa tuottaa animaation kerronnallisilla keinoilla.

Animaatiossa samaistuminen perustuu sen sijaan usein visuaaliseen symboliikkaan ja hahmojen ilmaisun liioiteltuun esittämiseen. Symbolisilla visuaalisilla elementeillä voidaan kuvata esimerkiksi pelkoa, epätoivoa ja ahdistusta, jotka herättävät katsojassa emotionaalisia reaktioita ilman, että dialogi tai realistiset ihmistunteet ovat keskiössä. Tämä tarjoaa täysin erilaisen emotionaalisen kokemuksen, joka voi olla yhtä tehokas, mutta hyvin erilainen kuin live-actionin realismiin perustuva samaistuminen.

4.3 Sommittelu

Sommittelu on keskeisessä osassa niin live actionissa kuin animaatiossakin. Kuten uhkan ja vaaran piilottelu tai esittely on animaation kuvakerronnassa mahdollista viedä ääri rajoille lisäämällä perspektiivejä, joiden tarkoitus on hämmäntää tai karmia katsojaa. Esimerkiksi kohtauksen rajaaminen kapeassa ja vinossa perspektiivissä voi luoda tukahduttavaa tunnelmaa. Tätä voidaan hyödyntää myös näytellyssä kauhussa, mutta koska se on vahvasti kytköksissä fyysiseen kameraan ja fyysisiin kohteisiin, sitä ei voida viedä ääri rajoille samassa mittasuhteessa.

4.4 Teknologia ja visuaaliset efektit

Teknologialla on tärkeä rooli sekä animaation että live actionin toteutuksessa, mutta niiden käyttötavat ovat hyvin erilaiset. Animaatio rakentaa maailmat ja hahmot käyttäen mielikuvitusta, 2D- tai 3D-tekniikkaa hyödyntäen, ja luo visuaalisesti ihmeellisiä ja luovia ympäristöjä.

Live-action puolestaan yhdistää usein käytännöllisiä ja fyysisiä keinoja, CGI-tekniikan lisäksi. Vaikka live action voi luoda vaikuttavia visuaalisia tehosteita, sen riippuvuus realistisista ympäristöistä ja käytännöllisistä elementeistä voi rajoittaa mahdollisuuksia luoda yhtä monimuotoisia visuaalisia maailmoja kuin animaatio.

5 KAUHUN PSYKOLOGIA

Kauhuanimaatio, aivan kuten näyteltykin kauhu, käyttää hyväkseen ihmisen aisteja saadakseen aikaan epämukavuutta ja pelkotiloja. Nämä aistit juurtuvat syvälle evoluutioon ja niiden tarkoitus on saada meidät reagoimaan vaaraan tilanteeseen sopivalla tavalla (Clasen, 2017, s.10).

Animaatiolla on voima tehostaa kyseisiä reaktioita todellisuutta vääristämällä ja luomalla kuvitelmia, jotka ovat ahdistavia ja kuitenkin karmivalla tavalla myös tuttuja (Clasen, 2021). Taidokkaasti manipuloimalla visuaalista viestintää saa kauhuanimaatio katsojassaan aikaan taistele- tai pakene tunteukset, joka vain lisää psykologista jännitystä.

Yleinen tapa saada tämä reaktio aikaan katsojassa on kuvakulmien strateginen käyttö. Ylä- ja alakulmat painottavat hahmojen voimien epätasapainoa, mikä saa katsojan vaistonomaisesti tuntemaan itsensä pieneksi, heikoksi ja ylivoimaisen hahmon armoille jätetyksi.

Erikoislähikuvat käyttävät hyväkseen katsojan epämukavuutta intiimiyden ja oman tilan tungettelun kohtaan, mikä saa katsojan huomioimaan yksityiskohtia, jotka luultavasti muuten jäisivät huomaamatta, kuten hahmon ilmeen ahdistuneisuus ja tilanteen tukahtuneisuus. Samoin kuin vinot kulmat imitoivat hämmennyneisyyden tuntua, jota tunnemme kriisin edessä, joka taas koskettaa vaistonvaraista pelkoa tilanteen hallinnan ja tasapainon menettämisestä.

5.1 Pelon juuret

Ihmisillä on kehittynyt pelkojärjestelmä, joka mahdollistaa uhkien havaitsemisen ja niihin reagoimisen. Kyseinen pelkojärjestelmä toimii aivojen primitiivisten limbisten rakenteiden kautta, kuten manteliumakkeen, joka toimii biologisena hälytysjärjestelmänä. Limbiset rakenteet ovat aivojen osia, jotka liittyvät tunteiden, muistojen ja stressireaktioiden säätelyyn. Niihin kuuluvat muun muassa manteliumake ja hippokampus. Kun havaitaan vaara, manteliumake laukaisee fysiologisia reaktioita, kuten sydämen sykkeen nousun, nopean hengityksen ja lisääntyneen huomiokyvyn, valmiina kehon taistele tai pakene -reaktioon. (Clasen, 2017, s.6)

Mielenkiintoista on, että tämä pelkojärjestelmä ei erota oikeaa vaaraa kuvitteellisesta. Vaikka katsoja tietää loogisella tasolla olevansa turvassa, ahdistavat kuvakulmat ja yhtäkkiset tapahtumat voivat kumminkin laukaista biologisen reaktion. Kauhuedia käyttää tätä hyväkseen häikäilemättömästi. Kauhuelokuvissa kokemasi jännitys jäljittelee siis taidokkaasti tunnereaktioita tosielämän uhkiiin, mikä osoittaa minkä takia kauhu on tehokas keino pelon luomiseen.

Pelkoreaktio toimii ”parempi katsoa kuin katua” periaatteella (Tanja Rechner). Tämä tarkoittaa sitä, että aivot ennemmin ylireagoivat mahdolliseen uhkaan entä sivuuttaisi aidon vaaran merkit. Tämä yliherkkyys selittää miksi kauhuelokuvat ja animaatiot ovat tehokkaita katsojan pelottelussa.

5.2 Pelon luominen visuaalisella epävakaudella ja hämmennyksellä

Kauhugenre manipuloi katsojaa visuaalisin keinoin. Äärimmäisten kuvakulmien, äkillisten kameranliikkeiden ja epävakaiden perspektiivien käyttö vaikuttaa katsojan spatiaaliseen orientaatioon, eli kykyyn hahmottaa omaa sijaintiaan ja ympäristönsä tilaa. Spatiaalinen orientaatio tarkoittaa kykyä tietää, mistä suunnasta on tultu, mihin suuntaan ollaan menossa sekä missä ollaan tällä hetkellä. Ihmissaivot luottavat vakaisiin spatiaalisiin merkkeihin tasapainon ylläpitämiseksi ja ympäristön ennustamiseksi. Kun nämä merkit muuttuvat epäselviksi tai horjuvat, se aiheuttaa epämukavuutta, hämmennystä ja psykologista stressiä. Tämä on suora heijastus siitä, miten aivot reagoivat tosielämän vaaratilanteisiin ja kuinka tämä sama psykologinen mekanismi aktivoituu fiktiivisissä kauhutilanteissa, herättäen pelkoa ja jännitystä (Clasen, 2017, s.7).

Kauhuelokuvissa ja -animaatioissa käytetään usein kuvakulmia, kuten vinoja kulmia ja erikoislähikuvia, jotka hyödyntävät ihmisten synnynnäisiä psykologisia pelkoja. Näihin kuuluvat muun muassa voimattomuuden pelko, epävakauden pelko ja ympäristön hallinnan menettämiseen liittyvät tunteet. Kuvakulmien avulla kauhugenre aktivoi katsojassa ahdistusta, joka perustuu näihin evoluutio-psykologisiin- ja vaistonvaraisiin pelkoihin. Vinot kulmat tuovat esiin epävarmuuden ja sekavuuden tunnetta, kun taas erikoislähikuvat korostavat hahmojen ahdistusta ja pelkoa yksityiskohtaisella ja intiimillä tarkastelulla. Näiden psykologisten työkalujen avulla kauhuedia voi luoda katsojalle hyvin henkilökohtaisen ja intensiivisen kauhukokemuksen, joka herättää katsojassa voimakkaita tunnereaktioita.

5.3 Tunnepohjainen samaistuminen ja empatia kauhuelokuvissa

Toinen psykologinen mekanismi, jota kauhuedia käyttää on tunnepohjainen samaistuminen. Tämä tarkoittaa katsojan kykyä samaistua näkemänsä hahmon tunnetilaan. Kauhu käyttää tätä hyväksensä korostamalla hahmon tuntemuksia kuvan avulla. Erikoislähikuvat kasvoista ja äänitehosteet ovat loistavia keinoja vangitsemaan katsojan empatiakyvyn puolellessa. Kun katsojat näkevät hahmon ahdingossa, esimerkiksi tärisevien käsien tai laajentuneiden silmien avulla, heijastuvat nämä tunteet vaistonvaraisesti myös katsojaan. (Clasen, 2017, s.7)

Tämä tunnepeilaus on syvästi juurtunut evoluutiobiologiaan. Aivomme on luotu havaitsemaan ja mukautumaan muiden lähettämiin emotionaalisiin signaaleihin osana sosiaalista kanssakäyntiä ja ryhmässä selviytymistä. Kauhugenre hyödyntää tätä luontaista kykyä, vieden katsojan huomion hahmon tunnetilaan.

5.4 Turvallisen pelon paradoksi

Turvallisen pelon paradoksi selittää miksi kauhugenre tarjoaa niin pelkoa kuin myös mielihyvää. Vaikka katsoja kokee aitoja fyysisiä pelkoreaktioita, kuten sykkeen kohoamista ja kehon jännittymistä, tieto turvallisuudesta kuitenkin pitää katsojan rauhallisena. Tämä luo turvallisen tilan pelontunteen tutkimiseen ilman vakavia seurauksia. Tämä paradoksi sallii katsojalle voimakkaita tunteita kuten pelkoa ja adrenaliiniryöppyjä, samalla kun hän on turvallisessa ympäristössä.

6 TAPAUSTUTKIMUS: RUOHOMETSÄN KANSA

Ruohometsän kansa on seikkailu elokuva, joka kertoo joukosta jäniksiä, jotka pakenevat asuinpaikastaan etsimään uutta kotia. Vaikkakaan Ruohometsän kansa ei ole kauhuelokuva, on sillä varsin tunnettu maine siitä, että se järkytti paljon lapsia 2000-luvulla. Yhtenä kyseisistä lapsista, koin sopivana tutkia mikä tästä näennäisestä seikkailuelokuvasta saa niin karmivan mitä se on. Ja lisäksi, kuinka paljon kuvakulmat vaikuttavat sen pelottavuuteen.

6.1 Miksi Ruohometsän kansa pelottaa?

Elokuva sisältää kauhussa usein käytettyjä tekniikoita, jotka sulautuvat ongelmitta seikkailukertomukseen. Nämä visuaaliset ja psykologiset elementit vahvistavat elokuvan kykyä herättää pelkoa katsojassaan. Yksi vaikuttava työkalu on yleisön tunnemaailman manipulointi kuvakulmia taidokkaasti käyttäen.

Esimerkiksi ylhäältä kuvattuja kohtauksia käytetään usein, mikä saa jänikset näyttämään pieneltä, voimattomilta ja haurailta, erityisesti vaaran uhatessa. Tämä perspektiivi, joka tunnetaan myös nimellä lintuperspektiivi (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, 2021), korostaa niiden haavoittuvaisuuttaan ja avuttomuuttaan, joka saa katsojan kokemaan empatiaa pelokasta jänistä kohtaan. Katsoja on sijoitettu eristettyyn kaikkietävään osaan, mikä lisää empatiaa entisestään katsojan tietäen jänisten vaarallisesta ympäristöstä enemmän entä mitä hahmot itse tietävät.

Vastakkaisesti matalia kulmia käytetään petoeläinten uhkan korostamiseksi. Asettamalla ”kameran” vihamielisten hahmojen alapuolelle, liioittelee elokuva hahmojen kokoa, ja ne näyttäytyvät pelottavampana ja isompana mitä ne ovat. Tämä perspektiivi ei kuitenkaan pelkästään painota voimatasapainoa kaniin ja petojen välillä, vaan myös saavat yleisön samaistumaan pieniin jäniksiin, jotka ovat useampien torahampaiden armoilla.

Ruohometsän kansan ehkä mieleenpainuvimman visuaalinen elementti on kuitenkin erikoislähikuvien käyttö. Erityisesti kohtauksessa, jossa jänisten kauhu ja ahdistus esitetään graafisesti (KUVA 6). Kyseinen lähikuva saa katsojan kiinnittämään huomion jänisten suuriin silmiin, jotka ovat täynnä pelkoa ja paniikkia. Tämä heijastaa jänisten pakokauhua katsojaan ahdistavan menestyksekkäästi. Tämä tekniikka saa katsojan tunnemaailman koukkuunsa ja luo klaustrofobisen ilmapiirin.

Vinoja kulmia on käytetty säästeliäästi mutta tehokkaasti värisyttären katsojan tasapainon tunnetta. Nämä kuvakulmat luovat kaaoksen, sekasorron ja levottomuuden olotiloja, mikä heijastaa hahmojen kokemaa stressiä äärimmäisen jännittyneisyyden hetkinä. Visuaalinen epävakaus pakottaa katsojan kokemaan samaa arvaamattomuutta ja epävakautta, jota jänikset saavat osakseen tuskallisen matkansa aikana.

Näitä kaikkia kuvakulmia taidokkaasti käyttären, elokuva manipuloi katsojaa tuntemaan jäniksien haavoittuvuutta ja pelkoa. Jokainen kohtaus on tarkoin suunniteltu upottamaan katsojan maailmaan, jossa vaara on alituisesti läsnä, ja jossa kauhun ja seikkailun rajat sumenevat.

6.2 Yhteenveto

Ollakseen seikkailuelokuva Ruuhometsän kansassa on monia perinteisesti kauhusta tuttuja rakenteita, niin visuaalisesti kuin tarinankerronnallisestikin. Kuvakulmien manipulointia, visuaalista epävakautta ja katsojan tunnetilaa hyväksikäyttäären elokuva ylittää genrensä ja luo tuskallisen ainutlaatuisen kokemuksen. Kaikkien kauhusta tunnettujen kuvakulmien taitava käyttö saa katsojan tuntemaan hahmon pelon ja epätoivon, mikä tekee elokuvasta hyvin intensiivisen.

Omasta mielestäni Ruuhometsän kansa on loistava elokuva, vaikkakin se lapsena järkytti minua kovasti. Visuaalisesti elokuva on mestariteos, se vaikuttaa katsojaansa juuri sillä tavalla, kun se haluaakin, -pelottamalla. Elokuvana väkivaltainen ja koko elokuvan aikana tunnelma on erittäin epätoivon ja pahaenteisyyden täyttämä. Vaikka nyt arvostankin sen taiteellisuutta ja tarinankerronan syvyyttä, elokuvan kyky herättää suuria tunteita jopa aikuisessa, saa minut kyseenalaistamaan sen sopivuutta nuoremmalle yleisölle. Yhdistämällä seikkailua aidon kauhun hetkiin haastaa elokuva katsojansa kohtaamaan kuolevaisuuden ja haavoittuvuuden teemat.

Kaiken kaikkiaan Ruuhometsän kansa osoittaa, että kauhu ei ole vain genre, vaan voi myös olla osa suurempaa kokonaisuutta. Sisällyttämällä tekniikoita, jotka ovat tunnettuja kauhugenressä tähän, seikkailuelokuvaan, on tämä todiste siitä, että visuaalinen ja emotionaalinen manipulointi tarinankerronnassa vaikuttaa siihen, miten tulkitsemme elokuvan kokonaisuudessaan.



KUVA 6: 1978, Ruohometsän kansa, kuvakaappaus kohdasta 39:54

6 POHDINTA

Opinnäytetyöni tavoite oli tutkia, kuinka kuvakulmat luovat kauhun tunnelmaa, erityisesti 2D-animaation kontekstissa. Kauhun tunne on monimutkainen ja voimakas tunnetila, joka syntyy usein pelosta, tuntemattomasta, odottamattomasta tai yliluonnollisista kohteista. Ensimmäisenä perehdyin yleisesti erilaisiin kuvakulmiin ja niiden vaikutuksiin katsojakokemuksessa. Tämän jälkeen siirryin tutkimaan, kuinka näitä kuvakulmia hyödynnetään kauhugenressä -sekä live action elokuvissa, että animaatiossa. Huomasin nopeasti, että vaikka molemmissa käytetään samankaltaisia kuvakulmatekniikoita pelon tuntemusten herättämiseen, niiden lopputulokset eroavat huomattavasti toisistaan.

Animaatio on erityinen ilmaisutyyli, koska sitä eivät rajoita fyysisen maailman lait. Walt Disney on todennut: "Animaatio voi selittää, mitä tahansa ihminen vain kykenee keksimään. Tämä ominaisuus tekee siitä monipuolisimman ja ihmeellisimmän viestintämuodon mikä on saavuttanut nopeaa massasuosiota." Tämä ajatus on olennainen myös kauhugenren kannalta. Erityisesti käsin piirretty 2D-animaatio tarjoaa äärimmäisen joustavan välineen, jossa ainoastaan mielikuvitus on rajana. Tämä tekee animaatiosta täydellisen median tutkittaessa fantastisia hahmoja ja maailmoja, joita kauhugenre usein esittelee. Animaation avulla voidaan liioitella ja venyttää todellisuutta tavoilla, jotka herättävät syvää ahdistusta tai kauhua, ja tämän kaltaiset vaikutukset eivät aina ole mahdollisia live action -elokuvissa.

Yksi 2D-animaation keskeisistä vahvuuksista on sen täydellinen hallinta visuaaliseen kerrontaan. Animaatiossa ohjaaja ja animaattori päättävät jokaisen yksityiskohdan siitä, mitä katsoja näkee, ja myös mitä hän ei näe. Kuvakulmia voidaan hyödyntää tavoilla, jotka ovat fyysisesti mahdottomia toteuttaa näyteltynä. Kamera voidaan esimerkiksi sijoittaa näkökulmaan, joka tuo katsojan hyvin lähelle kohdetta tai täysin epätavanomaiseen paikkaan, kuten hahmon ruumiinosan sisään, tai yliluonnolliseen näkökulmaan, joka rikkoo arkijärjen sääntöjä. Tämä kontrolli antaa mahdollisuuden luoda kauhulle ominaisia hetkiä, joissa katsoja tuntee olonsa voimattomaksi, vangituksi tai tarkkailun kohteeksi.

Analyysissäni selvisi, että animaatio pystyy ilmaisemaan pelon tunnetta ja kauhua paljon konkreettisemmilla ja suuremmilla tavoilla kuin odotin. Siinä missä live actionin pelottavat elementit voivat nojata katsojan mielikuvitukseen ja todellisuuteen, animaatio pystyy luomaan maailmoja, joissa täysin mahdottomat kauhukokemukset tuntuvat uskottavilta. Esimerkiksi yliluonnolliset hahmot, kuten aavemaiset olennot tai groteskit ympäristöt, voidaan kuvata animaatiossa tavalla, joka hyödyntää sen joustavuutta ja rajoittamattomuutta. Tällaiset visuaaliset ratkaisut voivat nostaa kauhun tunteet aivan uudelle tasolle.

Lisäksi animaation voimakas symboliikka on yksi sen vahvuuksista kauhugenressä. Vaikka kamera live actionissa voi rajata kuvan vain tiettyyn osaan tapahtumaa, animaatio voi muokata koko maailmaa heijastamaan tiettyä tunnetilaa tai teemaa. 2D-animaatiossa voi esimerkiksi yhdistää vääristyneitä perspektiivejä, epäsäännöllisiä liikkeitä ja jatkuvaa liikkeen hallintaa luodakseen

epämiellyttävän ja pelottavan ympäristön. Kauhun ei synny ainoastaan siitä, mitä kuvataan, vaan myös siitä, miten se kuvataan.

Näiden pohdintojen myötä opin, että animaation rajattomat mahdollisuudet tarjoavat erinomaisen alustan kauhugenren tuottamiseen. Kun hallitset täysin sitä, mitä katsoja näkee ja kokee, avautuu tilaa luovuudelle ja kauhistuttavien visioiden toteutukselle tavoilla, jotka ovat täysin ainutlaatuisia animaatiolle. Animaatiota tehdäänkin nykyään enemmän myös aikuisille, ja toivon että kauhu löytää tiensä oikeisiin osaaviin käsiin.

LÄHTEET

Why horror seduces, 2017, Mathias Clasen. Hakupäivä 20.11

Mathias Clasen, 2021. Hakupäivä 7.12

<https://www.psychologytoday.com/us/blog/why-we-love-horror/202110/the-psychology-horror-movies>

Jason Hellerman 2023. Must-Know Camera Angles and Movements From the Horror Genre, Hakupäivä 28.11.2024.

<https://nofilmschool.com/horror-camera-angles>

Stan Horaczek, 2019. Hakupäivä 25.11

<https://www.popsci.com/why-momo-creepy-scary/>

Darius Jokubaitis, 2024. Hakupäivä 5.12

<https://attentioninsight.com/animation-vs-live-action-a-comprehensive-comparison-guide/>

Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, 2021

<https://elokuvapolku.kavi.fi/alapolku/kuvakulmat/>

Karen Mc Guinness 2023. Hakupäivä 28.10.2024.

<https://boords.com/blog/16-types-of-camera-shots-and-angles-with-gifs>

NSF henkilökunta, 2024. Hakupäivä 20.11.2024

<https://nofilmschool.com/dutch-angle-shot>

Peda, 2024. Riihimäen koulu, animaatiovalinnainen. Hakupäivä 19.12.2024

<https://peda.net/mantsala/riihenm%C3%A4en-koulu/valinnaisaineet/5j6vl2/arkisto/animaatiovalinnainen-2021-20227b8fe34d42744/tarkeita-juttuja/kuvakoot>

Tanja Rechnitzer, Ei vuosilukua, Bernin Yliopisto, Hakupäivä 7.12

<https://iep.utm.edu/pre-caut/>

Jakob Straub, 2023. Hakupäivä 7.12

<https://boords.com/blog/filmmaking-101-what-is-cgi-in-movies-and-animation>

Billie Wilson 2013. Shots and angles for a thriller/horror film, Hakupäivä 28.11.2024.

<https://www.slideshare.net/slideshow/camera-shots-and-angles-for-a-horror-and-thriller-film/28991975>