

”BUBBLE BATH” - LYHYT KAUHUANIMAATIO

Kuinka animaatioon saadaan kauhun elementtejä?

Karioja Laura

Opinnäytetyö

Taide ja kulttuuri
Kuvataiteilija (AMK)

2021

Kuvataiteen koulutus
Kuvataiteilija (AMK)

Tekijä	Laura Karioja	Vuosi	2021
Ohjaaja(t)	Eija Rajalin		
Toimeksiantaja			
Työn nimi	”Bubble bath”- lyhyt kauhuanimaatio- Kuinka animaatioon saadaan kauhun elementtejä?		
Sivu- ja liitesivumäärä	34 + 0		

Opinnäytteessäni tutkin, kuinka kauhun elementtejä saadaan liitettyä animaatioon ja hyödynsin oppimaani tietoa luoden oman lyhyen kauhuanimaation. Hain tietoa erilaisista asiaan kuuluvista kirjallisuuksista, ammattilaisten tutkimuksista ja nettilähteistä. Analysoin ja pohdin kauhun merkitystä katsojalle sekä itselleni.

Tutkimusosuudessa tarkastelin kauhua ja sen rakennetta, ja mikä luo kyseistä kauhun tunnetta katsojassa. Vertailen muutamaa erittäin tunnettua kauhun tuottajaa ja heidän tyyliänsä tuottaa kauhua.

Teos osuudessa laitan oppimani tiedon toteutukseen. Adobe Photoshopilla frame by frame -tekniikalla toteutin lyhytanimaation, joka on noin minuutin mittainen ja sisältää kauhua pelottaen yleisöä tai aiheuttaen epämukavuuden tunnetta katsojastaan. Kerron opinnäytteessäni, kuinka kyseisiä tietoja hyödynnän, ja avasin omaa merkitystä animaatiosta.

Opinnäytteen aiheessa on paljon opittavaa, jotta itse voisi toteuttaa sen aiheista videota. Täytyy löytää ymmärrys kauhusta, tekniikoista ja olla valmis inspiroitumaan. Kauhun katsominen erottuu täysin sen tekemisestä. Animaation tekniikan onnistui, mutta mielestäni kauhun tunne jäi uupumaan animaatiosta, vaikka sitä tutkinkin.

Avainsanat
Muita tietoja

Kauhugenre, animaatio, frame by frame
Työhön liittyy animoitu video

Degree Programme in Visual Arts
Bachelor of Culture and Arts

Author	Laura Karioja	Year	2021
Supervisor	Eija Rajalin		
Commissioned by			
Subject of thesis	"Bubble bath"-short horror animation- How to get horror elements into an animation?		
Number of pages	34 + 0		

In my thesis, I explore how horror can be incorporated into animation and utilize the knowledge I have learned in creating my own short horror animation. I researched for information from relevant written literature, professional studies and the related websites. I analyse and reflect on the significance of horror for the viewer, as well as for myself.

In the research section, I review horror and its structure, and what creates that sense of terror in the viewer. I compare a few highly known horror producers and their styles in creating horror content.

In the empirical part of my thesis, I put the knowledge I have found and learned into practice. With frame-by-frame technique in Adobe Photoshop, I create a short animation that is about a minute long and would contain horror which should scare the audience or at least cause a feeling of discomfort. I will explain how I utilize this information and share my thoughts towards animation world in general.

All in all, there is a lot to learn on the topic of horror genre in order to make a video about it. You need to find the meaning and understand horror, the techniques to be used and ready to be inspired. Watching a horror movie is completely different from creating one and I think the animation technique succeeded in my project, but the feeling of horror seems to be lacking, even though that was the subject of my research.

Key words horror genre, animation, frame by frame
Special remarks the thesis includes an animation.

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 KAUHUN TAUSTATUTKIMUS	6
2.1 Kauhun tarkastelua ja rakentamista	6
2.2 Kauhun tunteen luominen.....	7
2.3 Vertailukohteita.....	8
2.4 Inspiraatioita	9
3 ANIMAATION SUUNNITTELU JA RAKENTAMINEN	12
3.1 Tarina	12
3.2 Animaation ympäristö	14
3.3 Vesi ja fobia	16
3.4 Intiimiys.....	17
3.5 Valot ja varjot.....	18
3.6 Värit	19
4 HAHMOJEN IDEOINTI JA LUONTI	21
4.1 Päähahmo: nainen	21
4.2 Monsteri.....	21
5 ÄÄNET JA ÄÄNIMÄISEMA.....	24
6 ADOBE PHOTOSHOP JA PREMIERE PRO TYÖKALUNA	26
6.1 Frame by frame	26
6.2 Premiere Pro	27
7 POHDINTA	29
LÄHTEET.....	31

1 JOHDANTO

Kauhu, jännitys ja trillerigenret ovat olleet minulle jo pienestä asti mieluisia, joten opinnäytteen valinta näillä aiheilla oli erittäin luontaista. Kauhugenre mielestäni taistelee vastaan normaalia tarinankerrontaa ja siitä saatu säikähdys on erittäin koukuttavaa. Muunlaisissa tarinoissa harvemmin tarvitsee olla varpaat kippurassa odottaen hetkeä, jolloin katsojaa säikäytetään ja se on käynyt itselleni tylsäksi. Tämän takia nautin kauhusta. Se on pelottavaa, mutta pelko on rajattu vain ruutuun tai kirjaan, ja tarinan aikana voit piiloutua, vaikka peiton alle.

Animointi on itselleni aika uusi aihe, sillä olen työstänyt elämäni aikana vain kaksi animaatiota, joista ensimmäinen olikin pelkkä harjoitus. Animoinnilla harjoitan ja haastan omaa osaamistani. Opinnäytteessäni työstän lyhyen, noin minuutin mittainen kauhugenren 2D-animaation Adobe Photoshopin ”frame by frame” -tekniikalla.

Opinnäytteeni on toiminnallinen, ja tutkin siinä, kuinka kauhun tunnetta saadaan animaatioon ja millä tekniikoilla. Haen tietoa julkisuudesta tunnetuilta kauhun käsikirjoittajilta, animaattoreilta tai/ja ohjaajilta, sekä tutkin valmiita tutkimuksia liittyen aiheeseen ja ihmisen pelkoihin kirjallisuuden avulla. Hyödynnän oppimaani ja sovellan sitä omaan animaatioon. Kauhua on tutkittu runsaasti ja sitä päivitetään ajankohtaiseksi, jotta saadaan osuvia pelottavia elokuvia yleisölle (Goodrich 2017), joten tietoa aiheesta on paljon.

Toiminnallisessa osuudessa luon ensin tarinalle käsikirjoituksen, johon suunnitelen kaksi hahmoa. Viimeisessä vaiheessa kokoan animaatiolle äänimaiseman, joka vahvistaa animaatioissa nähtävää kauhua.

Analysoin opinnäytettä formalistisesti, sillä pääsääntöisesti teoksen lopputuloksena on pelottaa tai ahdistaa katsojaa, mutta haasteeksi jää ymmärtää, miten tiiviiseen aikajanaan saan katsojalle aiheutettua pelon tunnetta. Pienen aikajanan lisäksi tarina poikkeaa reilusti normaalista tarinankerronnasta, sillä siinä kuuluu säikäyttää yleisönsä ja antaa heille adrenaliiniryöppy, jota yleisö olettaa tarinasta (Sorkin 2020).

2 KAUHUN TAUSTATUTKIMUS

2.1 Kauhun tarkastelua ja rakentamista

Veri hyytyy, ihokarvat nousevat ja pelottaa, siltikin olen täysin turvassa. Se on tunne mihin olen jäänyt koukkuun. Kauhuelokuvat ovat olleet ja vieläkin ovat iso osa elämääni. Adrenaliinin tunne on mukaansatempaava, ja tiedostaminen siitä, että on täysin turvassa, joko omassa kodissa tai elokuvateatterissa, antaa lohtua pelolle. Kauhun genre alkoi hyvin kauan aikaa sitten. Se alkoivat myyttikertomuksilla jo 1500 eaa., joita kerrottiin eteenpäin sukupolvilta toisille. Ensimmäinen kauhukirjallisuus julkaistiin vuonna 1764, "The Castle of Ortanto- A Gothic Story". Vaikka se oli aika hillitty kauhutarina, aiheutti se suuren tulvan muille yliluonnollisille ja mysteerisille tarinoille. Tekniikan kehittyessä kauhu siirtyi kertomuksista kirjallisuuteen ja sitä kautta valkokankaille (Wilson 2020).

Scott (2020) sanoo kauhun olevan genre, jossa normaalista tarinankerronnasta poiketen pyritään säikäyttämään ja pelottamaan yleisöä. Tulkinta kauhusta on kuitenkin vaikeaa, sillä sitä voidaan tulkita niin monella eri tavalla. Kauhussa on yleistä tietynlainen vihollinen, uhka tai monsteri, joka sen hetkiseen yhteiskuntaan tuo pelkoa. Scott kertoo, että tätä hahmoa yleensä kutsutaan nimellä "toisenlainen (other)", ja sillä viitataan hahmoon, jota pelätään erilaisuuden tai väärinymmärryksen takia. Kauhulle on erilaisten hahmojen kautta muokkautunut monenlaisia alagenrejä, yliluonnollisesta psykologisiin ja jopa maailmanloppu tarinoin. Monesti sekoitetaan kauhu- ja trillerigenret keskenään samankaltaisuuksien takia. Suurin ero näiden välillä on, että kauhussa kuvataan väkivaltaa ja "toisenlaista". Scott myös toteaa kauhun muuttuneen radikaalisti vuosien varrella, koska se mukautuu kulttuurin ja yhteiskunnan muuttuessa ja sen hetkisten pelkojen vaihtuessa.¹

Hyvässä kauhukertomuksen käsikirjoituksessa kuuluisi olla enemmän toimintaa kuin keskustelua, sillä jos keskustelua jätetään vähemmälle, yleisölle jää arvuuteltavaksi hahmojen pelot ja he mahdollisesti pääsevät huomaamaan yksityiskohdista tulevaa kauhua varten. Jännittämisen ylläpitäminen pistää katsojansa jo odottamaan, että jotain kauheaa on mahdollisesti tapahtumassa, ja yhtäkkinen säi-

käytys äänellä tai kuvilla saa katsojansa hypähtämään. Kuitenkin olisi hyvä välttää oletettua ja pyrkiä löytämään toinen keino tarinankerronnan odotetuista säikäytyksistä. (Sorkin 2020.)

2.2 Kauhun tunteen luominen

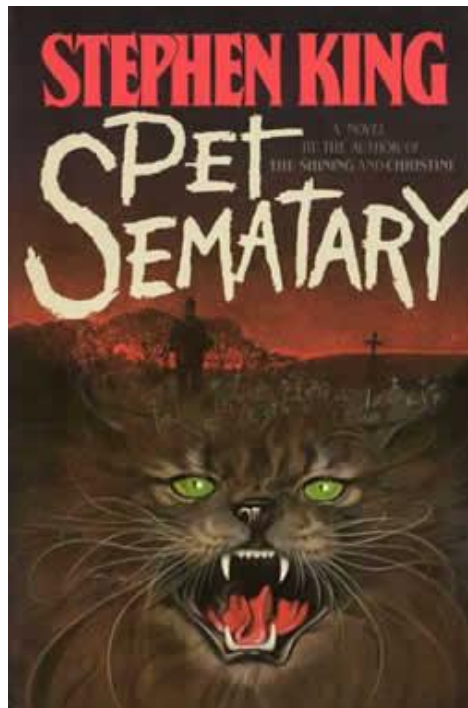
Aikoessani luoda lyhyen kauhuanimaation haastetta riittää. Aika on hyvin rajallinen. Siinä ajassa minun pitäisi järisyttää tai säikäyttää yleisöni. Riggio (2014) kirjoittaa kymmenen yleisintä pelotetta kauhuelokuvissa, jotka tekevät niistä pelottavia. Hän aloittaa kuoleman pelosta, pimeydestä ja ryömivistä eläimistä, kuten esimerkiksi hämähäkit, rotat ja käärmeet. Nämä ovat yleisimpiä pelkoja, jotka hänen mukaansa saa katsojat jo häiriintymään. Pelko epänormaalista on nuoresta asti opittua ja sitä halutaan karttaa, jopa normaalissa elämässä, ja hän myös mainitsee, että kauhuelokuvissa täysin tuttu ja tavallinenkin asia voi toimia pelotteena.

Sorkin (2020) neuvoo, että yleisön saaminen samaistumaan ja ymmärtämään päähenkilöä on tärkeää, koska se tekee reaktion, jossa päähenkilön pelot ovat samankaltaisia katsojaan nähden ja hahmon kokeminen pelosta tuo katsojalle pelkoa. Hän kertoo myös, että omat pelot ovat hyviä esimerkkejä kauhun luomisessa ja tiedon hakeminen muiden peloista parantaa käsikirjoittamisen laatua. Omiin pelkoihin keskittyminen on hyvä alku kauhulle.

Artikkelissaan McKenna (2020) kirjoittaa, ettei ihmisen pelko kauhuelokuvissa rajoitu pelkästään siihen, mitä me näemme, vaan myös mitä me kuulemme. Tutkimuksen mukaan epälineaariset äänet tuovat katsojille epämurkavaa tunnetta. Tällaiset äänet voisivat olla esimerkiksi pulassa olevan eläimen ääni, epävireisen viulun soitto ja kirkuminen.

2.3 Vertailukohteita

Suurin inspiraatio minun kauhuinnostukselleni on lähtenyt Stephen Kingistä. Hänen synkät kauhutarinansa ovat joka kerta yllättäneet ja milloinkaan en ole pettynyt tarinoihin. Mielestäni hänen kirjoituksissansa on vaikea ennalta arvata mitä, kauhua onkaan tulossa. Yleisön yllättäminen säikäytyksillä on juuri oikeissa kohdissa. Hän toteaa, kuinka kirjottaminen on hänelle luonnollista eikä voisi kuvitella tekevänsä mitään muuta. ”olin luotu kirjoittamaan tarinoita”, King toteaa. King saa ideansa kirjoittamisen aiheisiin kaikkialta, yleensä kahdesta eri asiasta, jotka tulevat vastaan. Hän alkaa kyseenalaistamaan tarinaa. ”Mitä jos” on hänen avain-sanansa kirjoittamisessa (King 2021a.) ”Pet Sematary” (Kuva 1) on Kingin kirjoittama romaani vuodelta 1983 ja se oli ensimmäinen kirja, jonka häneltä luin. Tämän novellin myötä oma innostus kauhuun vain kasvoi. Novellissa perhe on muuttanut uudelle paikkakunnalle saadakseen rauhallisemman elämän heidän lapsilleen ja kissalle. Tapahtumien myötä paljastuu, että perheen talon lähellä on eläinten hautausmaa ja siitä hiukan syvempänä metsässä on synkempi hautausmaa, joka tulee lopulta tuhoamaan perheen. (King 2021b.) Animaatiossa haluan hyödyntää Kingin kirjottamia tuotoksia, sillä mielestäni ne poikkeavat paljon muista kauhukirjailijoiden kirjoituksista, joissa lopputuloksen tietää jo ensimmäisestä luvusta. Hän osaa hyvin välttää katsojan tai lukijan olettamat säikäytykset ja ylläpitää kauhun tunnetta.



Kuva 1. Inspiraation lähde: Pet Sematery (King 2021b.)

Kingin lisäksi inspiraationa animaatioon on H.P Lovecraft. Lovecraftissä oli paljonkin huonoja puolia ja suurimmalta osin liittyen siihen kuinka rasistinen hän oli, mutta hänen tarinansa ovat varsinkin hänen aikakaudellensa järisyttäviä. Hän oli aikaansa edellä. (Millard 2020.) Vain hänen tarinansa ovat saaneet minut todella pelkäämään pimeää. Lovecraft syntyi vuonna 1890 ja menehtyi vuonna 1937 tietämättä siitä, kuinka hänen kirjansa nousisivat julkisuuteen. Lovecraftin kerrotaan sanoneen, että hänen kirjoituksensa perustuvat oletukseen, jonka mukaan ihmisten mielipiteillä, lailla ja tunteilla ei ole minkäänlaista merkitystä maailmankaikkeudessa ja kaikki sellainen on vain hetkellistä. Kuitenkin hänen mukaansa myytit ovat maailmassa vain suojellakseen ihmismieltä todellisuudelta, mutta hänen kirjoituksensa tuntuvat olevan juuri vastakohta tälle, sillä hänen kirjoituksensa ovat paljon pelottavampia kuin todellisuus. (Gray 2014.) Lovecraftin kirjoitukset antavat minulle neuvoa avartamaan mieltä mahdollisista pahoista hahmoista animaatioon, jotka tuottaisivat kauhua, koska mielestäni hän osasi kuvailla heidät paljastamatta liikaa ja ylläpitäen kauhun tunnetta kirjan kannesta kanteen luettuna.

2.4 Inspiraatioita

Alun perin minulla ei ole ollut suosikkianimaatiota, mutta tutustuttua opinnäytteen aiheeseen enemmän olen katsonut monia muiden tekemiä kauhuanimaatioita. Mieleenpainuvin oli Grayn ja Brownin (2019) tekemä kauhuanimaatio "Teeth" eli suomennettuna "hampaat". Animaatio on tarinankerronnallinen eikä itsessään sisällä minkäänlaisia säikäytyksiä, se on vain erittäin häiritsevää katsottavaa. Kauhufanaatikkona tämä oli yllätys, koska en ole kokenut mitään vielä näin vaikeasti katsottavaa, mutta koko ajan teki mieli lopettaa sen katsominen tai kääntää katse pois ruudusta. Animaatiossa kerrotaan miehen elämästä hampaiden kanssa nuoresta vanhuuteen. Jo pojasta hänelle syntyy pakkomielle päästä hampaistaan eroon, mutta ne menetettyään pakkomielle siirtyy niiden säilyttämiseen. Vanhemmalla iällä hän ihannoii eläinten hampaita ja rakentaa itselleen niistä hammasrivin. Onnistuessaan niiden rakentamisessa ensimmäisellä aterialla hän puree kielen poikki. Pidän tätä animaatiota erittäin hyvänä inspiraation lähteenä, sillä se on niin erilainen, kuin normaalisti ajattelee kauhun olevan, sekä se on erittäin mieleenpainuva.

Toinen mieluisa kauhuanimaatio on Romeron (2017) ”Other Lily” eli ”Toinen Lily”. Animaatiossa kuvataan nuorta tyttöä ja hänen pienempää sisartaan, joka on piirtänyt kuvan siskostaan, hänestä ja toiseksi Lilyksi nimitystä hahmosta. Tämä toinen Lily paljastuu hirviöksi, joka ilmestyy oikean Lilyn huoneeseen keskellä yötä. Mielestäni tämä oli erittäin mielenkiintoinen animaatio, sillä se ei alussa sisältänyt melkein ollenkaan ääniä, mutta kun jännitys tiivistyi, niin äänetkin voimituivat ja lisääntyivät. Animaatiossa on muutama säikäytyskohta, ja se sisältää mielenkiintoisen loppukäänteen. Tykkään tämän animaation tyylistä kovin paljon. Taustat oli tehty hienoiksi kuviksi, ja muutamaa asiaa lukuun ottamatta vain hahmot liikkuvat. Tällaista tapaa ajattelin itsekkin hyödyntää animaation tekemisessä, sillä aika on kovin rajallinen.

Yleensä pyrin mahdollisimman lähelle realismia missä tahansa teoksessa, mutta minimaalisen ajan takia ja siksi, että haluan haastaa itseäni, aion kokeilla animaatiossa uutta tyyliä. En välttämättä halua siihen tarkkaa linjaa vaan huikan sutuisen ja eläväisen. Sarah Hughes on freelancekuvittaja kotoisin Isosta-Britanniasta. Tutkiessani tyyliä animaatiolle törmäsin hänen Instagram-sivuunsa ja tykästyin hänen taidetyyliinsä kovasti. Hän on tehnyt kuvassa 2 esitetyn ”Boo” teoksen digitaalisesti piirtämällä (Hughes 2021). Mielestäni teoksen luoma tunnelma on miellyttävä ja valoa on siinä säädely hienosti. Tumma tausta jättää tilaa mielikuvitukselle ja kynän vedot luovat teokselle aivan uuden elämän kuin mitä se voisi olla, jos se olisi piirretty pehmeällä ja sileällä kynällä.



Kuva 2." Boo" Sarah Hughes (Hughes 2021)

3 ANIMAATION SUUNNITTELU JA RAKENTAMINEN

3.1 Tarina

Tarinan valinta kauhuanimaatioon oli vaikeaa, kun mieli sai juosta vapaana ja päivässä minulle syntyi jopa kuusi täysin erilaista tarinaa, mutta mikään ei oikein tuntunut lopuiltaan omalta, vaikka olin kerennyt luonnostella jo muutaman kokonaan läpi. Inspiraatio viimeiseen aiheeseen iski, kun halusin hetkeksi irtautua pohdinnoista ja laitoin itselleni kuplakylvyn valmiiksi. Siinä ollessa sain parhaimman ajatuksen tarinalle. Kuten Lucia (2020) kirjoittaa, on hyvä aloittaa omasta henkilökohtaisesta kokemuksesta ja siitä mikä itseä pelottaa tai saa ihokarvat pystyyn. Todentuntuinen pelko saa katsojatkin kokemaan pelkoa. Vain harvoin itselle on tullut selkäpiitä karmiva olo kylvyssä, mutta kun se tunne nousee, ei se meinaa lähteä pois ollenkaan. Tuttu ja turvallinen paikka nopeasti muodostuu pelkoa tihkuvaksi. Sorkin (2020) suosittelee kauhua kirjoittaessa muuttamaan normaalin jokapäiväisen paikan pelottavaksi paikaksi. Sen sijaan, että käytetään kliseisiä pelotuspaikkoja, kuten esimerkiksi hautausmaat, katsoja samaistuu helpommin päähahmon sen hetkiseen tilanteeseen, koska paikka on tutumpi. Minä pelkään ahtaita paikkoja, jotka ovat varsinkin veden alla. Kylpyammeeni on aika ahdas ja siinä makoillessa aloin Kingin tapaan miettimään ”mitä jos” ja tarina alkoi luonnostua tyhjästä kokonaiseksi tarinaksi.

Käsikirjoituksessani (kuva 3) on nuori nainen, joka makoilee hiljaisessa kylpyammeessa ihan omassa rauhassa, kunnes edessä vilahtaa nopeasti tumma varjo. Pahaa aavistamaton nainen hengähtää syvään pidättäen happea lopuksi ja hitaasti valuttaa itsensä kokonaan veden alle. Hänestä näytetään päänsivusta kuvaa, kuinka osa happikuplista nousee pintaan. Seuraavassa kohtauksessa päällä olevaa hanaa pitkin valuu omituista limaa ammeeseen, jota nainen ei ole edes tiedostanut. Hänen ollessaan vieläkin onnellisena veden alla lima leviää ammeessa isommalle alueelle ja kietoutuu hänen kaulansa sekä kasvojensa ympärille ja myös hänen käsiinsä. Nainen alkaa rimpuilla pelosta ja hapenpuutteesta, mutta lima estää häntä nousemasta pintaan. Pian kaikki hiljenee. Nainen vajoaa hiljalleen pohjalle, ja hänen suustaan pääsee ilmakuplia. Kun ilma on hävinnyt hänen keuhkoistaan, viimeinen ilmakupla kellahtaa hitaasti taianomaisesti pin-

taan hehkuen. Hiljalleen lima leijuu pois naisen luota ja pimeys valtaa kuvan, kunnes yhtäkkiä nainen nouseekin pintaan haukkoen suuresti happea ja yskien vettä keuhkoista. Hän ei tiedä, mitä juuri tapahtui, ja oletti näkevänsä harhoja tai hän nukahti. Viimeinen otos on edestäpäin, kuinka nainen istuu järkyttyneenä ammeessa, mutta hänen takanaan onkin varjoinen mutta limainen olento, jonka pisähtävät silmät hehkuvat saman värisenä kuin viimeinen ilmakupla.

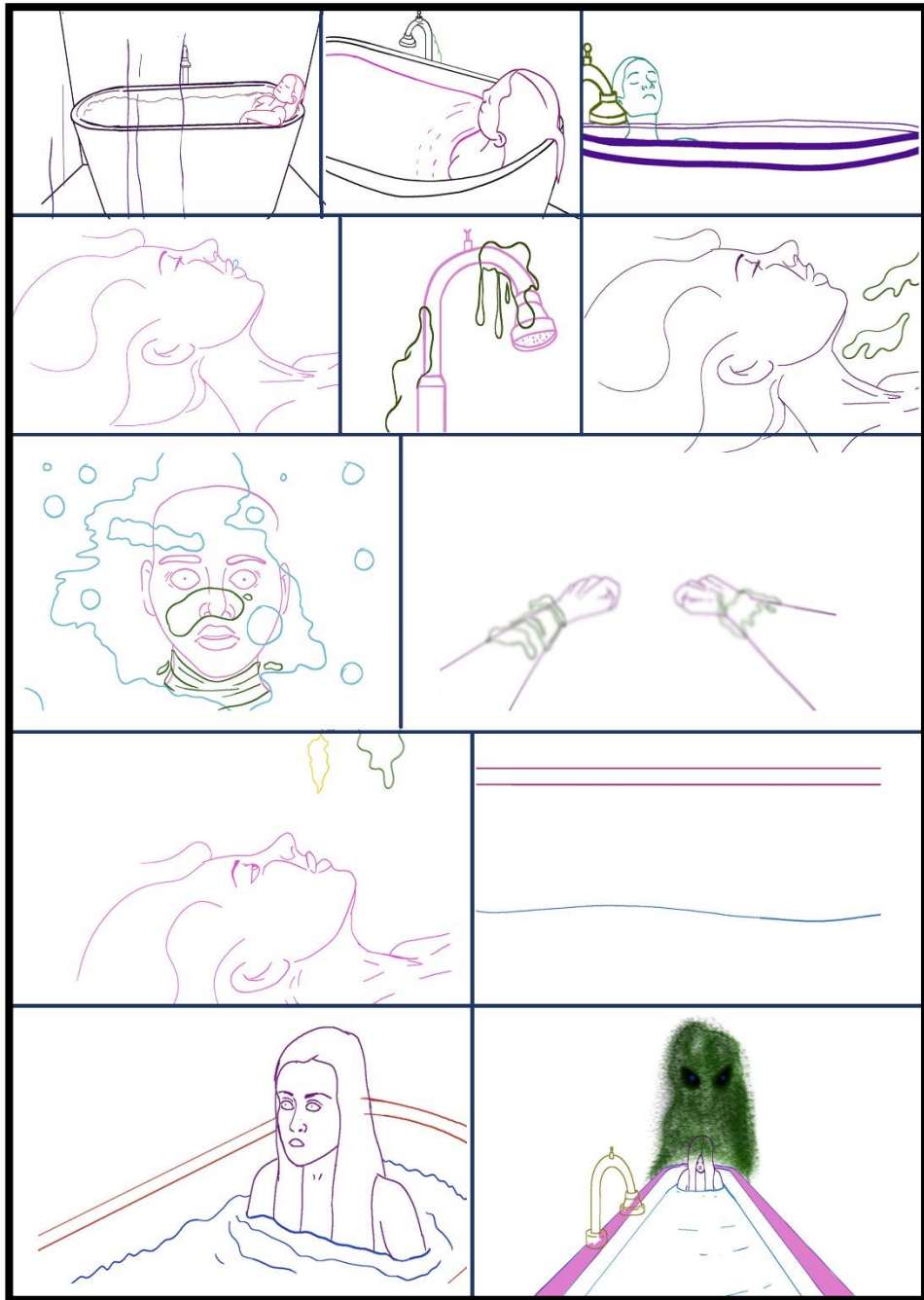


Kuva 3. Kuvakäsikirjoitus lyhytkauhuanimaatiosta

3.2 Animaation ympäristö

Saadakseni kaiken järjestykseen halusin animaatiolle saada kunnollisen kuvakäsikirjoituksen, etten vahingossakaan tuhlaa rajattua aikaa. Tutkin monenlaisia kuvauskulmia ja hahmottelin erilaisia asentoja päähahmolle ammeessa. Kamera kulmat auttavat todentamaan erilaisia suhteita näkyvän subjektin ja yleisön välillä. Kamerakulmia on monia ja jokainen niistä luo ainutlaatuisen tunnelman katsojalle. Ylhäältä kuvattu kohtaaminen antaa yleisölle tunteen, että he ovat ylemmässä asemassa kuvattua kohtaan. Korkeassa kuvakulmassa rajataan hahmo muusta ympäristöstä ja saa hahmon vaikuttamaan heikolta. Silmän tasolla kuvattu kuvakulma sen sijaan osoittaa yleisön ja hahmon olevan neutraaleja toisiaan kohtaan. Matalalta kuvattuna saa videossa näkyvän hahmon vaikuttamaan korkea arvoisemmalta, dominoivalta ja voimakkaammalta. Hiukan vinossa oleva kuvauskulma epätasapainottaa tilannetta, ja se saa tilanteen tuntumaan turvattomalta, että myös hämmentävältä (Vliz 2017).

Animaatiossani pääsääntöisesti haluan näyttää päähahmona olevan naisen alemmuutta ja ilmoittaa kuinka epätietoinen hän on ympäristöstään. Ensimmäisessä kohtauksessa (Kuva 4) näytän, minkälaisessa ympäristössä hän on ja kohdassa kaksi kuvaan naista takaapäin korkeammalta. Tässä kohtauksessa nainen koetaan kaikista haavoittuvaisimmaksi, sillä itse katsojaa pidetään animaatiossa näkyvänä monsterina. Neljännessä kohtauksessa nainen onkin katsojaan nähden tasa-arvoinen. Haluan tässä samaistuttaa katsojaa ja hahmoa, jotta seuraavan kohtaus loisi epämukavuuden tunnetta heissä. Seitsemännessä kuvaukskohdassa katsoja onkin taas hahmon yläpuolella, sillä äskeisen luoman tunnelman avulla katsoja voi kokea avuttomuuden tunnetta, koska ei pysty auttamaan kyseistä hahmoa. Liman levitessä upotan seuraavassa kohdassa katsojan hahmon ”kenkiin”. He näkevät mitä itse hahmokin. Lima kiristää käsiä, eikä anna hahmon nousta pintaan. Hahmo menettää sielunsa, joka on keltaisella kuvattu valo ja veden pinta tasaantuu liikkeestä, kuvastaen hahmon olleen itse menehtynyt myös, mutta pian vesi taas liikkuu ja hahmo nostetaan vedestä istumaan. Loppukohtauksessa haluan antaa katsojalle jo ennestään tuttua epävarmuutta. Naisen pelastuttua, hänen taakseen nouseekin monsteri, joka on luotu aikaisemmin nähdyistä limoista.



Kuva 4. Animaation puhtaaksi piirretty kuvakäsikirjoitus

Käytin animaation hahmottelussa kuva referenssejä saadakseni naishahmon asennot todentuntuisemmaksi, mikä paljastuikin huimaksi avuksi työn edistykseen.

Animaatiossa halusin ympäristöstä mahdollisimman minimalistisen, koska minulla on tapana tehdä taustoista liian yksityiskohtaisia ja kuluttaa niihin tunteja, vaikka itse kohtaus kestäisi korkeintaan neljä sekuntia. Näin pystyin hallita omaa

aikaa työstämisessä ja helpottaa tekemistäni. Animaatiossani kuvaan lähinnä kylpyammetta, mutta katsoja itse voi olettaa ympäristön olevan ikkunaton ja sisältäen normaalin kylpyhuoneen osiot. Tiukka ja minimalistinen ympäristö keskittää katseen tilanteisiin tarkemmin. Kauhuanimaatiossa amme on pelkistetty ja yksityiskohtana siinä on vain vesihana, joka kuuluu myös osaksi tarinakerrontaa.

3.3 Vesi ja fobia

Vedenpelko on yleisimpiä fobioita, joka syntyy yleensä negatiivisesta muistosta tai kokemuksesta (Fritscher 2021). Animaatiossa oleva nainen nauttii kylpyammeessa olemisesta ja valuu hetkeksi veden alle, eikä ole tietoinen iskevästä uhasta. Häntä pitelee limainen monsteri veden alla, kunnes nainen lopettaa liikumisen ja päästää viimeisenä happi kuplana säteilevän valon, joka kuvastaa hänen sieluaan. Lopuillaan nainen havahtuuakin hereille pärskien vettä ulos keuhkoistaan.

Kylpyamme on rajattu tila, tietyistä kuvakulmista vedenmäärä näyttää vaihtelevan. Halusin animaatiossa tuoda esiin erilaisia tunteita. Kuvassa 5 kuvataan kuinka animaation päähahmo olisi juuri niin pinnan lähellä, että, jos vain vähän pääsisi ylöspäin hän voisi pelastua limaiselta monsterilta. Kohtauksessa hän havahtuu siihen, kun lima peittää hänen kasvojaan ja kiristää kaulaa. Tässä kohtauksessa katsoja näkee hahmon ulkoisesti itsestään.



Kuva 5. Kauhuanimaation otos 7

Vastakohtadin kohtaukseen seitsemän niin kohtauksessa kahdeksan (Kuva 6) veden pinta näyttääkin niin kaukaiselta ja aivan siltä kuin hahmo vain vajoaisi alas-päin, antaen tunteen, että kyseinen amme missä hän on olisikin pohjaton. Tarkoitukseni tässä kohtauksessa oli herättää katsojassa toivottomuuden tunnetta ja samaistumista päähahmoon kuvaamalla tapahtumaa päähahmon silmin. Kohtauksessa kuvataan hahmon käsiä ja kuinka hän yrittää rimpuilla päästäkseen irti ihmeellisestä limasta, joka pitelee häntä veden alla. Pikkuhiljaa kuitenkin kohtauksessa kuvaus alkaa sumentumaan ja tummumaan, viitaten hahmon pyörtymiseen.



Kuva 6. Kauhuanimaation otos 8

3.4 Intiimiys

Itse inspiraatio animaation syntymiseen alkoi itse ollessa kylvyssä, jossa tuli epä-mukava olo yhtäkkiä, mutta myös kauhuelokuvissa on tällaista tilannetta käytetty hyväksi. Lambie (2017) kirjoittaa, että kaikista pelottavimmat tilanteet kauhussa on usein myös intiimeimmät. Tämän ymmärrettyä käsittää, miten usein kammottavat tilanteet tapahtuvat pesuhuoneissa, sillä siellä me saamme olla täysin yksin turvallisesti, mutta myös haavoittuvaisimmissa tilanteissa esimerkiksi luonnon kutsun aikana tai vaikka ammeessa hektisen päivän jälkeen rentoutumassa. Yleisimmin kuitenkin alasti tai housut nilkoissa, jolloin emme voi puolustaa itseämme

kuin muissa elämäntilanteissa. Hitchcockin kauhuelokuvassa ”Psyko” 1960) kyseistä tilannetta käytettiin, kun nainen oli juuri pesulla suihkussa ja murhaaja iski häntä useasti puukolla (Lambie 2017).

Kauhuanimaationi kohtaukset sijoittuvat kylpyhuoneeseen ja kylpyammeessa olemiseen. Nuori nainen rentoutuu ammeessa hymisten, kunnes hirviön limaiset osat häiritsevät tätä rauhaa. Nainen joutuu hirviön uhriksi veden alla ollessaan. Halusin hyödyntää kylpyammetta animaatioissani sen takia, että se erottuu usein kauhuelokuvissa nähdystä suihkuista. Lisäksi animaation piirtämisen määrä vähentyy, koska amme rajaa tilaa paljon.

3.5 Valot ja varjot

Kauhussa varjoilla on tärkeä rooli. Tummat varjokohdat jättävät tilaa jännityksen syntymiselle ja mielikuvitukselle. Lisäksi ne ovat helppo tapa piilottaa hahmoja ja muita yksityiskohtia. Valoilla sen sijaan korostetaan tiettyjä yksityiskohtia, johon halutaan katsojan huomio siirtää (Aputure 2019). Animaatioissani loppukohtauksessa (kuva 7) valon ja varjojen eroavaisuuden näkee kaikista selkeimmin. Halusin korostaa päähahmoa ja hänen lähellensä olevaa ympäristöä näyttääkseni ne kaikista selkeimmin, kun taas tausta pysyy tummana monsterin kanssa. Tällä tekniikalla pyrin jättämään katsojalle selkeän eron hyvän ja pahan välille.



Kuva 7. Kauhuanimaation 12 osa

3.6 Värit

Värit, värien korjaus ja luokittelu voi tuoda kauhulle ylimääräistä taiteellisuutta elokuvien lopputuloksiin. Värit itsessään on erittäin tärkeitä videoissa. Ne voivat tuoda jokaiseen yksittäiseen kohtaukseen tarkoitusta ja yleensä kannattaakin pitää tarkasti silmällä mitä jokainen hahmo pitää väreinä yllään. Näin kirjoittaa Gislason (2021) artikkelissaan. On olemassa kolme tärkeintä vaikuttajaa, jotka ovat sävy, kylläisyys ja kirkkaus. Sävyllä valitaan itse väri, josta jokaisella värillä on oma syvempi merkityksensä. Kylläisyydellä määritellään kyseisen värin voimakkuutta, ja kirkkaudella sitä kuinka tumma tai valoisa kohta on.

Animaatiossani halusin käyttää mahdollisimman tummia värejä, mutta kolme asiaa tein tietoisena valintana: kylpy ammeen, monsterin ja päänaishahmon silmien värien. Kylpyammeen väritin pinkiksi, sillä se on väri, jota harvoin nähdään kauhu aiheisissa videoissa. Pinkki väri on punaisen ja valkoisen välissä. Se ottaa kaiken intohimon ja energian punaisesta, mutta taistelee valkoisuuden puhtautta vastaan, jättäen meille hellyyden värin (Smith 2019c.) Sininen väri kuvastaa rohkeutta ja omistautumista (Smith 2019a.) Vihreä väri tasapainoa, uudestaan syntymistä ja luontoa (Smith 2019b.)

Päähahmon siniset silmät kertovat hahmon luonnetta ilman sitä sanomatta. Hänet voisi kokea rohkeaksi, mutta tein animaatioissa melkein huomaamattoman yksityiskohdan. Alussa hahmon silmät ovat syvän kirkkaan siniset, mutta monsterin vietyä hahmon sielun hänen silmistään on hävinnyt väri kokonaan ja tilalle on jäänyt vain mustuainen. Sen sijaan loppukohtauksessa monsterin silmät hehkuvat sinisenä, viitaten siihen, että hän olisi varastanut sielun kautta päähahmon rohkeuden.

Monsteri itsessään on limaisen vihreä ja vesikin värjätty sen takia (kuva 8). Vaikka animaatioissa ei kerrota mistä monsteri on tullut, voi sen kuitenkin olettaa olevan luonnosta syntynyt, kenties suosta tai ojasta ja aiheuttaen vedenkin värjäntymisen vaikuttaisi likaiselta.



Kuva 8. Kauhuanimaation otos 6

4 HAHMOJEN IDEOINTI JA LUONTI

Hahmot ovat tärkeä osa animaatiota ja halusin siihen liittää samaistuttavan päähahmon, joka olisi vain rentoutumassa. Hahmojen luonnissa ei riitä vain miellyttävä tyyli, joka vain puhuttelee katsojaa, mutta myös hänen pitää voida samaistua hahmoon. Hyvän hahmon luomisella tuodaan ainutlaatuinen kokemus ja, jos hahmo luontiin ei panosta tarkasti niin tarinan kerronta uupuu myös ja katsoja ei tunne samaistumista ja saa vaikutuksen, että hahmo on keskivertoinen ja kiireellä tehty (Leonardo 2020). Vaikka oma aika animaation tekemisessä oli hyvin rajattu, suunnittelin hahmot huolella ja kokeilin erilaisia mahdollisuuksia.

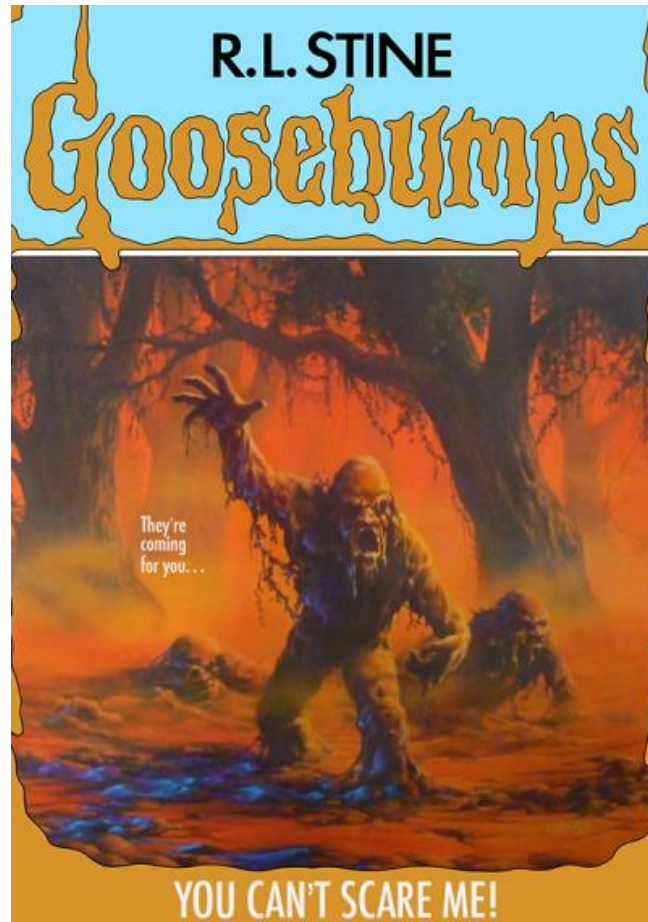
4.1 Päähahmo: nainen

Naisen halusin olla samaistuttava ja joka päivän tuttu. Naishahmoon erilaiseksi piirsin oranssit hiukset, mutta pääsääntöisesti hän voisi olla mahdollisimman samaistuttava kehen tahansa katsojassa, jotta hänen kokema kauhunsa tarttuisi itse katsojaan. Vaalea iho, punakat posket ja kirkkaan siniset silmät ovat minun mielestäni viehättävä vastakohta hahmon hiuksille ja korostavat hahmon luonnetta luonnollisesti kauniiksi.

Aikani suunnittelin tekeväni hahmon hiukset lyhyiksi, jotta se olisi helpompi animoida vedessä leijuvaksi, mutta ne eivät istuneet hyvin. Suunnittelin myös hänen hiuksiensa olevan kiinni, mutta sekään ei tuntunut hyvältä. Näin mielessäni kuinka hienosti animaatioissa naishahmon hiukset leijailevat veden alla ollessa. Halusin myös haastaa itseäni, sillä hiuksien piirtäminen on haastavaa minulle, jotta ne näyttäisi luonnollisilta.

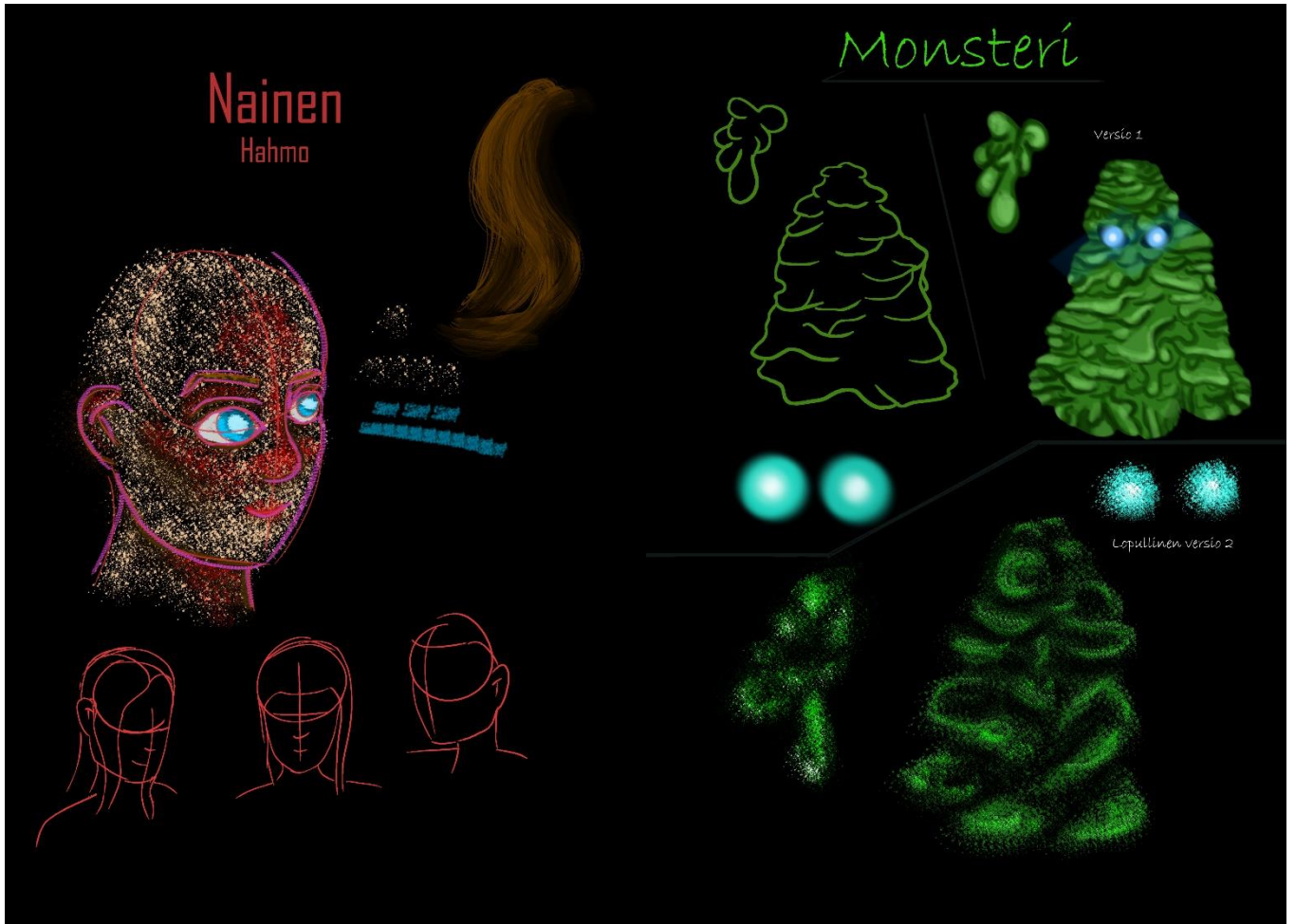
4.2 Monsteri

Monsterista minulla oli monenlaisia ajatuksia. Ensimmäisenä mietin hänen olevan varjomainen hahmo, toiseksi ihan fyysisesti selkeä hirviömäinen hahmo ja kolmanneksi harkitsin, ettei häntä näkyisi ollenkaan vaan kuuluisi vain äänimaiseman kautta, mutta nämä ajatukset siirtyivät nopeasti, kun kuljin kirjastossa ja näin nuoruuden suosikki artistini. Hänen teoksensa kirjasarjasta ”You can’t scare me” (Kuva 9.) antoi omalle hahmolleni viimeisen muotonsa.



Kuva 9. R.L.Stine Goosebumps "You can't scare me" (Stine 1994)

Monsterista halusin limaisen ja ällöttävän. Aluksi lähdin hahmottelemaan ääri-
 linjoja hahmolle, jonka jälkeen täytin sen väreillä. Työstin ensimmäisen version
 (Kuva 10), mutta jokin häiritsti siinä, joten lähdin "leikkimään" erilaisilla tekstuu-
 reilla. Tykästyin kovasti lopulliseen versiossa käytettyyn kynään, joka oli valmiina
 Adobe Photoshopin harjoissa ja kynissä. Se antoi mielestäni elävyyttä hahmolle
 ja moninkertaisti monsterin ulottuvuutta.



Kuva 10. Hahmosuunnittelu kauhuanimaatioon

5 ÄÄNET JA ÄÄNIMAISEMA

Silmien kulkiessa videon mukana katsojaa manipuloidaan myös äänien avulla ja musiikkimaisilla elementeillä. Kauhuelokuvissa käytetään ääniä, jossa katsoja saadaan tuntemaan voimakasta ja keskitettyä ahdistusta näkemisen kanssa. Videontekijät tietävät olevan tietynlaisia säveltaajuuksia ja ääniä, jotka nostattavat tätä kyseistä tunnelmaa rajusti ja vaikeasti irti päästettäväksi. Kun tunnelma muuttuu epämukavaksi tai halutaan järkyttää yleisö, ääniympäristökin muokkautuu sen mukaan. On tutkittua, että infraäänit, jotka ovat alle 20 hertsin ja joita vain luonnollisina ääнинä kuuluu luonnon katastrofeina ja maan järjestyksinä aiheuttavat ihmisen aivoissa pelon tunteen, sillä niihin ääniin aivot ovat tottuneet. Näitä ääniä lisätään kauhuelokuvaan, että saadaan tietämätöntä pelon ja epävarmuuden tunnetta katsojissa (Romano 2018).

Äänet ja video on keskinäisessä harmoniassa ja toinen täydentää toistaan. Äänet antavat videolle viimeisen ulkonäön ja hyvin asetettu ääni tai jopa hiljaisuus edistää sen kokonaista vaikutelmaa. Äänen korkeudella vaikutetaan kuinka voimakas, lämmin, energinen tai kuinka lähellä oleva tilanne on katsojaan nähden. Myös volyymilla osoitetaan äänen lähtöpiste, mutta se voi siirtyä videon toiminnan mukaan. Tunnelma äänellä yleensä täytetään tyhjää tilaa ja luodaan ympäristö, joka voisi olla todentuntuinen. Äänen rytmi on toistuva ääni, joka vaihtelee dominoivasta toisarvoiseksi. Äänellä on kolmenlaista komponenttia, joista yksi niistä on hyökkäävä, jossa ääni on yhtäkkistä ja loppuu lyhyeen. Toisena on ylläpitävä, jossa äänen huippu pysyy vielä ennen kuin äänen aiheuttaja on loppunut. Kolmantena on jälkitoisto, jossa ääni hiljalleen hiipuu, kunnes sitä ei kuule enää (Furniss, 2008, 48–49).

Suunnittelin työstäväni animaation äänet itse, mutta en omista tai pystynyt lainaamaan mahdollisia äänityslaitteita tai mikrofonia, joka kuulostaisi lopputuloksessa hyvältä, joten hain ääneni netistä (freesound.org).

Animaation ensimmäisenä äänenä on pieni säikäytys jo heti alku teksteissä. Matalan voimakkaan rummun kuuloisen äänen kuulee, kun animaation nimi tulee esiin. Seuraavaksi halusin kuvata äänimaisemaa, jossa näkemisen lisäksi pystytään mieltämään, minkälaisessa tilassa kyseinen päähahmo on. Hahmo hymisee

itseksensä, joka kuuluu kaikuvalta. Tällä halusin kuvastaa tilan kovia seiniä ja tyhjää huonetta, joka aiheuttaa kyseisen kaiun. Lisäksi äänitehosteena kuulee veden liikehdintää. Monsteriin liittyvät äänet ovat hyvin elektronisia, aivan kuin särisevä matala radioaalto ilman kahinaa. Tämän ääni on mielestäni luonnoton, joka vastakohtaisuudella monsterin luonnonmukaiselle ulkomuodolle antaa epätasapainoa, tehden monsterin hahmosta epämiellyttävän.

Ääniefekteinä kuullaan naisen ottavan syvään happea valuessaan alemmas ammetta, antaakseen vaikutuksen, että nainen varautuu tulevaan, koska seuraavassa kohtauksessa hahmo onkin jo vedenalla. Vedenalla äänimaailmana kuuluu huminaa ja pientä vedenliikettä, kun taas kuvattaessa pinnan yläpuolella kyseinen humina loppuu. Tahdoin näin antaa vaikutelman tilassa, jossa katsojakin pääsee olemaan.

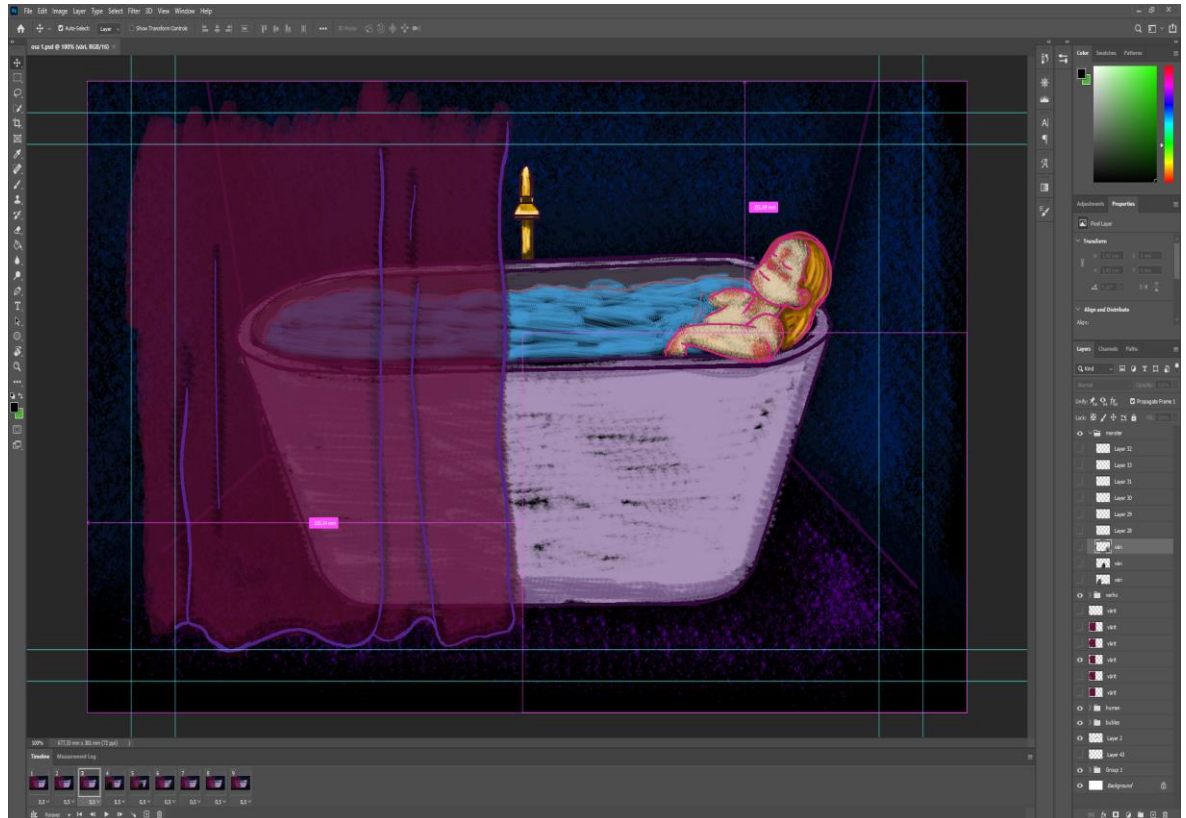
Animaatiossa päähahmo alkaa menettämään tajuntansa, koska monsterin levittämän liman takia hän ei pääse veden pinnalle. Hiljensin animaatiossa kaikkia ääniä, kunnes voimakkaimpana tuli hahmon sydämen sykkeen äänet kuvastaen hänen elämänsä hiipumista. Hiljaisuus valtaa hetkeksi tilanteen. Halusin tällä osoittaa monsterin voittaneen, mutta seuraavaksi kuullaankin naisen nousevan pintaan voimakkaasti veden heiluvien äänien mukaan ja päähahmon yskiessä vettä selvittäen keuhkojaan, sekä tasaten hengitystään.

6 ADOBE PHOTOSHOP JA PREMIERE PRO TYÖKALUNA

6.1 Frame by frame

Animaation tekeminen ei ole ennestään niin tuttu itselleni, joten halusin helpottaa tekemistäni tutulla ohjelmalla, Adobe Photoshopilla. Sillä ohjelmalla työstän melkein päivittäin erilaisia kuvituksia vapaa-ajan projekteihin ja työn pariin. Harkitsin animaation tekemistä Blenderillä, joka on 3D-ohjelma, mutta se on vielä vähemmän tuttu työkalu. Suunniteltuani kuvakäsikirjoituksen lähdin luomaan itse animaatiota. Photoshopilla aloitin piirtämällä linjat ja luomalla aikajanan. Frame by frame eli kuva kuvalta on tekniikka, jossa jokainen videossa näkyvä liike on piirretty erikseen omiksi kuviksi ja liitettynä yhteen aikajanelle ne luovat tasaisesti liikkuvan videon. Lisäksi työtä helpottaakseen kannattaa jokainen kuva tai ryhmä nimetä, jos jokin on vialla ei tarvitse käydä kaikkia läpi vaan löytää nimen perusteella helposti mistä kuvasta puhutaan. Huomioitavaa on, että jos haluaa näyttää vain yhden kuvan eri aikajanelle, pitää muut kuvat sen aikajanan kohdalla olla piilotettuna, muuten saattaa näkyä kaksi kohtauskuvaa samanaikaisesti. Piilottaminen onnistuu kuvien vasemmassa sivussa olevista silmä symboleista (Dray 2017).

Piirrettyäni linjat ja tilanteiden liikkeen väritin kuvat lopuksi. Koin tämän helpommaksi, koska liikkeiden piirtäminen oli aikaa vievää ja se helpotti värien pysymään samankaltaisina, etten poikennut suunnitelmastani luoden jotain aivan uutta. Ensimmäisessä kohtauksessa animaatiota (Kuva 11) liikkuu vesi, verho ja siinä edessä vilahtaa tumma hahmo. Loin jokaiselle näille liikkuville osioille omat ryhmät, jotta löytäisin ne helposti ja nopeasti. Taustojen ja päähahmon ollessa liikkumaton loin heille erillisen ryhmän kokonaan, että niiden piirrettyä en erehdytä liikkuvia ja liikkumattomia osia toisiinsa ja vahingossa alkaisi piirtämään väärälle kuvakohdalle.



Kuva 11. Kauhuanimaation kohtaus 1, Photoshop tekniikka

6.2 Premiere Pro

Premiere Pro on videonmuokkausohjelma, jossa voi kasata ja muokata haluamansa tyyllisen videon. Sitä käytetään tuotantoyhtiöissä, uutisasemilla, markkinoinnissa ja suunnittelufirmoissa (Smith 2021).

Tehtyäni animaation Photoshopilla aikajanelle valmiiksi oli seuraava vaihe tehdä niistä video. Photoshopilla renderöin jokaisen tiedoston video muotoon, mutta Premiere Pro:lla yhdistin kaikki erilliset kohtaukset yhdeksi videoksi, jotta katsominen olisi sujuvaa. Tein kyseisellä ohjelmalla myös alku- ja lopputekstit, lisäksi muutamia efektejä ja liitin animaatiooni suunnittelemani äänet.

Efekteinä oli alkutekstin himmennys, jotta alla oleva animaatio pääsisi näkyviin hellästi, eikä katkonaisella tyyllillä, jossa toistuisi video vain toinen toisensa jälkeen. Lisäksi limaisen monsterin nähdessä rakeennutin kuvaa, koska se antoi monsterille mielestäni enemmän ulottuvuutta. Monsteri pystyisi vaikuttamaan katsojan näkemiseen ja saa aikaan videon rakeentumisen. Kohtauksessa, jossa

päähahmo taistelee monsteria vastaan, mutta alkaa menettämään tajuntaansa, liitin siihen sumennus efektiä kuvatakseni tajunnan menetystä.

7 POHDINTA

Opinnäytteeni tavoite oli tutkia, kuinka saan liitettyä kauhun elementtejä omaan lyhyt animaatioon ja minkälaisia nämä elementit ovat. Tutkin opinnäytteen aluksi erilaisia kauhu tyylejä, mahdollisia pelotteita ja kauhun rakennetta, sekä kirjallisuudesta, alan asiantuntijoiden tutkimuksista että nettilähteistä. Näiden tietojen sisäistämisen jälkeen aloin työstämään omaa lyhyt kauhuanimaatiota hyödyntäen oppimaani tietoa. Aloitin laatimalla tarinan ja kuvakäsikirjoituksen, joka antoi runsaasti suuntaa, minkälaisen animaation halusin tehdä ja säästi aikaani, koska suunta oli selvä. Seuraavassa vaiheessa rakensin ympäristön, jossa tarina sijaitsi ja hahmot, jotka siinä seikkailevat. Kun animaatio alkoi olla kasassa, väritin sen ja työstin siihen äänimaailman antaakseen näytöllä näkyvään tarinaan lisää tehoa.

Nuoresta asti olen kiinnostunut rikkomaan normin rajoja. Kuvittelemalla mahdollisia monstereita, aaveita ja muita pelotteita ovat mielestäni kasvattaneet mielikuvitustani rikkaammaksi. Kauhuelokuvien pelko ei kuitenkaan ole täysin samanaista, mitä ihminen tuntee oikeissa pelon tilanteissa. Animaatioissa, elokuvissa tai kirjallisuudessa koettu kauhu perustuu adrenaliini ryöppyihin, joka on ihmiselle erittäin koukuttava tunne. Tieto kuitenkin siitä, että kauhu tapahtuu vain kuvitteellisesti luo turvallisuuden tunnetta katsojalle (CSP 2021).

Lyhyt animaation työstäminen oli hauska ja opettavainen kokemus. Siinä oli mukana haasteensa, sillä en ole tehnyt animaatioita montaa aikaisemmin ja motivaation ylläpitäminen oli vaikeaa. Välillä tuntui, että haluaisi mennä sieltä mistä aita on matalin, mutta pyrin ylläpitämään aloittamaani työ tulosta. Tietenkin välillä se oli todella vaikeaa. Yleensä työstän vain digitaalisesti tehtyjä maalauksia ja verrattuna animaation tarkkaan ja toistuvaan työnkuvaan saadakseni animaation liikkeistä luontevaa oli raastavaa. Tutkittuani useita viikkoa kauhua voin sanoa, ettei animaatiossani sitä kunnolla ole. Tuntui, että näin mielessäni tilanteet parempana ja hienompana kuin itse toteutettuna, mutta se ei haittaa minua. Opittavaa vielä siis on ja mielestäni se on hyvä juttu. Animaation tiukka aikataulu rajoitti omaa tekemistä ja aiheutti stressiä, joka näkyikin tuotoksen lopputuloksessa. Animaatiosta puuttuu se pelote, joka kuuluu kauhuun ja jota niin pyrin hakemaan.

Animaatio itsessään onnistui rakenteellisesti kohtuullisesti. Sain kaiken omani aikataulun mukaan tehtyä, hahmosuunnittelusta ja hahmoista syntyi juuri sellaisia kuin toivoin ja äänimaisema on karmiva, mikä tässä kohtaa on vain plussaa. Jälkeenpäin katsottuna tiettyjä asioita voisi muuttaa, mutta oppiminen siitä on mielestäni tärkeämpää ja pienet virheet kannustavat tekemään seuraavalla kerralla vielä pitkäjänteisemmin töitä. Tulevaisuudessa voisin tutkia, kuinka animaatiossa tai videossa säikäytetään katsoja.

Kaiken kaikkiaan opinnäytteen tekeminen oli mielenkiintoinen kokemus, jonka voisin tehdä uudestaan, mutta enemmän oppineena. Haastoin itseäni suunnitelmani mukaan ja opin todella paljon. Vaikka animaatiossa jäi harmittamaan itse kauhun puute, olen siltikin siitä aika ylpeä, koska aikaisemminkin mainittuna en ole tehnyt animaatioita montaa ennen. Haaveeksi jää, että joku voisi hyötyä oppimastani tiedoista opinnäytteessä tai kokisivat siitä edes jonkinlaista apua.

LÄHTEET

- Aputure 2019. How to create suspense with lighting. YouTube 6.9.2019 Viitattu 06.11.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=7INyDLxIXD8>.
- CSP 2021. The psychology of fear: Exploring the science behind horror entertainment. Viitattu 7.11.2021 <https://online.csp.edu/resources/article/psychology-of-fear/>
- Dray, E 2017. Photoshop animation tutorial: frame by frame character walk. Viitattu 18.11.2021 https://www.youtube.com/watch?v=Llr_KTNtdIk.
- Fritscher, L 2021. The fear of water or aquaphobia. Verywell Mind 14.2.2021 Viitattu 2.11.2021 <https://www.verywellmind.com/aquaphobia-causes-symptoms-treatment-2671845>.
- Furniss, M 2008 The animation bible. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Gislason, L 2021. The many colors of horror films. Horror obsessive 17.5.2021. Viitattu 6.11.2021 <https://horrorobsessive.com/2021/05/17/the-many-colors-of-horror-films/>
- Goodrich, T 2017. What Makes Horror Movie Scary? "We do," Says Baylor Film Expert. Baylor University 18.10.2017 Viitattu 18.11.2021 <https://www.baylor.edu/mediacommunications/news.php?action=story&story=187545>.
- Gray, D & Brown, T 2019. Horror short film "Teeth". YouTube 25.9.2019. Viitattu 25.10.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=a2wpvc96i24>.
- Gray, J 2014. The new republic: H.P. Lovecraft invented a horrific world to escape a nihilistic universe. Viitattu 21.10.2021 <https://newrepublic.com/article/119996/hp-lovecrafts-philosophy-horror>.
- Hughes, S 2021. " Boo". Viitattu 25.10.2021 <https://www.instagram.com/p/CUheDCMqeP0/>.
- Jossu 2020. Henkien kätkemä. Filmikuiskaaja. Viitattu 18.11.2021 <https://filmikuiskaaja.blogspot.com/2020/03/arvostelu-henkien-katkema-sen-to.html>

King, S 2021a. Stephen King the Author. Viitattu 21.10.2021 <https://stephen-king.com/the-author/>.

King, S 2021b. Works/Novels: Pet Sematary. Viitattu 21.10.2021 <https://stephenking.com/works/novel/pet-sematary.html>.

Lambie, R 2017. 17 Moments of movie terror in the bathroom. Viitattu 02.11.2021 <https://www.denofgeek.com/movies/17-moments-of-movie-terror-in-the-bathroom/>.

Leonardo 2020. The importance of immersive character design and world-building. Viitattu 06.11.2021 <https://demodern.com/blog/the-importance-of-immersive-character-design-and-world-building>.

Lucia, V 2020. Screenwriting blog: 6 tips for writing a horror screenplay in traditional screenwriting. Viitattu 18.11.2021 <https://www.socreate.it/en/blogs/screenwriting/6-tips-for-writing-a-horror-screenplay-in-traditional-screenwriting>.

McKenna, D 2021. What makes a great horror movie scary. Viitattu 20.10.2021 <https://www.rte.ie/brainstorm/2018/1023/1006125-the-science-of-horror-movies/>.

Millard, A 2020. 5 reasons why you should read at least one Hp Lovecraft story. Viitattu 18.11.2021 <https://www.thisishorror.co.uk/features/5-reasons-why-you-should-read-at-least-one-hp-lovecraft-story/>.

Riggio, R 2014. Psychology today: the top ten things that make horror movies scary. Viitattu 20.10.2021 <https://www.psychologytoday.com/us/blog/cutting-edge-leadership/201410/the-top-ten-things-make-horror-movies-scary>.

Romano, H 2018. What's that noise?: Devising sounds elements in horror movies. Viitattu 07.11.2021 <https://blog.kadenze.com/creative-technology/whats-that-noise-devising-sound-elements-in-horror-movies/>.

Romero, D 2017. "Other Lily" Horror animation. YouTube 7.2.2017. Viitattu 25.10.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=Drqsgn3CYow>.

Scott, J 2020. Definition, and examples in film: what is horror. Viitattu 20.10.2021 <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-horror-definition/>.

Smith, C 2021. What is Premiere Pro. Viitattu 18.11.2021 <https://www.agittraining.com/adobe/premiere-pro/classes/what-is-premiere-pro>.

Smith, K 2019a. Color symbolism & meaning of color blue. Viitattu 05.11.2021 <https://www.sensationalcolor.com/meaning-of-blue/>

Smith, K 2019b. Color symbolism & meaning of green. Viitattu 06.11.2021 <https://www.sensationalcolor.com/meaning-of-green/>

Smith, K 2019c. Color symbolism & meaning of color pink. Viitattu 03.11.2021 <https://www.sensationalcolor.com/meaning-of-pink/>

Sorkin, A 2020. How to write screenplay: Effective writing tips to make your movie terrify audiences. Viitattu 16.09.2021. <https://www.masterclass.com/articles/how-to-write-a-horror-screenplay-effective-writing-tips-to-make-your-horror-movie-terrify-audiences#what-is-horror>

Stine, R.L 1994. The Bookshelf: You can't scare me. Viitattu 06.11.2021 <http://rlstine.com/bookshelf/you-cant-scare-me>

Vliz 2017. 5 Most important camera angles every filmmaker needs to master. Viitattu 02.11.2021 <https://medium.com/@vliz/5-most-important-camera-angles-every-filmmaker-needs-to-master-559bcff4af43>

Wilson, K 2020. Horror Film History: Horror's Literary Roots. Viitattu 20.10.2021. <https://horrorfilmhistory.com/wp/horror-roots-of-the-genre/>