

Jenna Eronen

”SPOT THE MAIN CHARACTER”

Päähahmon ja sivuhahmon eroavat piirteet suunnitteluvaiheessa

”SPOT THE MAIN CHARACTER”

Päähahmon ja sivuhahmon eroavat piirteet suunnitteluvaiheessa

Jenna Eronen
Opinnäytetyö
Kevät 2017
Viestinnän koulutusohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu

Viestinnän tutkinto-ohjelma, Visuaalisen suunnittelun suuntautumisvaihtoehto

Tekijä: Jenna Eronen

Opinnäytetyön nimi: ”Spot the Main Character” – Päähahmon ja sivuhahmon eroavat piirteet suunnitteluvaiheessa

Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2017

Sivumäärä: 46 +13

Fiktiivisten päähahmojen ja sivuhahmojen visuaalisista määritelmistä ei ole ennestään paljoa tietoa. Tutkielman tavoite on selvittää niiden eroja suunnitteluvaiheessa, mitkä erot tiedostamme ja millainen on onnistunut hahmoluonnos. Tutkimus keskittyi ihmismäisiin hahmoihin.

Ennestään tiedetään, että teemme hahmoista samankaltaisia vaistomaisia oletuksia kuin tavatesamme ensimmäistä kertaa toisen todellisen henkilön. Ensivaikutelmaan vaikuttavat etenkin hahmon viehättävyys, lapsenkasvoisuus ja stereotyyppit. Tarinalla on vaikutusta siihen, kuinka samaistuttava hahmosta esimerkiksi halutaan, ja on suunnittelijan työ arvioida, kuinka paljon yksityiskohtia hahmolle annetaan. Siihen, miten tärkeänä hahmoa pidetään juonen kannalta, vaikuttavat myös esimerkiksi kulttuurit, sosiaaliset roolit, ilmeikkyyden ja yksityiskohtaisuus.

Tein lomakekyselyn saadakseni näkökulmaa siitä, millaisia asioita katsoja näkee hahmossa ensi näkemältä. Kyselyyn vastasi yhteensä kahdeksantoista vastaajaa. Kysymykset koostuivat kymmenestä hahmokuvasista, joista sai päätellä, onko hahmo päähahmo vai sivuhahmo, ja perustella vastaukset sanallisesti. Vertasin saamiani tuloksia tietoperustaan. Vastauksissa kävi ilmi, että päättäväinen ja vahva katse sopii päähahmolle, sillä se antaa kuvan, että hahmolla on päämääriä ja voimaa esiintyä johtohahmona. Lapsenkasvoiset ja kiltit kasvot eivät herättäneet yhtä paljon luottamusta. Hahmolle piirretyt yksityiskohdat herättävät huomion ja mielikuvan tarkasta suunnittelutyöstä. Stereotyyppioista tunnistettiin helpoiten seikkailija, pahis, ihastuksen kohde ja mentori. Päätelmiä kulttuurista tehtiin vaatetuksen, asusteiden, hiustyylien ja taustojen avulla. Sen sijaan päähahmon ei kannata olla vierasperäinen alien-hahmo. Pienetkin muutokset ihmiskasvoista voivat verottaa katsojan samaistumista. Sivuhahmolle erikoiset piirteet sopivat.

Tutkielma on hyödyllinen kenelle tahansa piirtäjälle tai hahmosuunnittelusta kiinnostuneelle. Tulokset voivat auttaa suunnittelijaa onnistuneiden hahmojen luomisessa. Toisaalta on hyvä tiedostaa, että ensinäkemän perusteella yksittäiset ihmiset voivat tulkita hahmoja hyvin eri tavoin.

Asiasanat: konseptisuunnittelu, hahmosuunnittelu, stereotyyppit, roolit, konsolipelit, elokuvat, televisio-ohjelmat

ABSTRACT

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

Author: Jenna Eronen

Title of thesis: "Spot the Main Character" – Different features of main and supporting characters in design

Supervisor: Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2017

Number of pages: 46 + 13

There are not much previous knowledge about visual definitions of main and supporting character. The aim of this study was to clarify their differences and to find out which features a viewer notices. The research focused mainly on humanoid characters.

Previously it has been known that human beings instinctively apply interpretive strategies to other people when meeting them for the first time and they do the same with fictional characters. The first impressions are influenced by attractiveness, baby faces and stereotypes. The story has an influence on how easy it is for a viewer to identify with the character. Cultures, social roles, facial impressions and details also define how important the character can be seen as.

The study included a questionnaire gathering information of what viewers see in characters at first glance. The questions consisted of ten different pictures of characters and the participants chose whether characters were seen as main or supporting characters. The results were compared with the information known earlier. The findings showed that confident characters are often seen as strong main characters. Stereotypes and archetypes such as adventurer, bad guy, crush and mentor are often recognized. The details drawn to the characters give a sight of careful designing work. The main character's face is still often simple and lacks of individual features. Alien characters are difficult to be identified and therefore should not be used as main characters. Conclusions about the characters' cultures are made from clothing, accessory, hairstyles and backgrounds.

This study is useful for those interested in drawing and character designing. The results may help designers to create more successful characters.

Keywords: Concept Art, Character Design, Stereotypes

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	7
2	KÄSITTEITÄ.....	9
	2.1 Hahmosuunnittelu	9
	2.2 Päähahmo, protagonisti ja sivuhahmo	10
	2.3 Konseptitaide.....	11
3	TIETOPERUSTA	13
	3.1 Ensivaikutelma	13
	3.1.1 Viehättävyys.....	13
	3.1.2 Lapsenkasvoisuus	14
	3.1.3 Stereotypiat.....	15
	3.2 Tarina	16
	3.3 Kulttuurit	17
	3.4 Sosiaaliset roolit	18
	3.5 Hahmon suuntaaminen sukupuolen mukaan	18
	3.6 Kasvojen piirteet ja ilmeet	19
	3.7 Hiukset ja vaatteet.....	19
	3.8 Sivuhahmo varastaa parrasvalon.....	21
4	KYSELYN TOTEUTTAMINEN.....	22
	4.1 Kyselyn laatiminen	22
	4.2 Kyselyn kysymykset	22
	4.3 Kyselyyn osallistuvat	23
5	KYSELYN TULOKSET	24
	5.1 Pistesijoitukset.....	24
	5.1.1 1. sija.....	25
	5.1.2 2. sija.....	26
	5.1.3 3. sija.....	27
	5.1.4 4. sija.....	28
	5.1.5 5. sija.....	29
	5.1.6 6. sija.....	30
	5.1.7 7. sija.....	31
	5.1.8 8. sija.....	32

5.2	Roolituskysymykset.....	33
6	JOHTOPÄÄTÖKSET	36
6.1	Vahvistetut piirteet.....	36
6.2	Eroavaisuudet ja ristiriidat	38
6.3	Yhteenveto	39
7	POHDINTAA.....	40
7.1	Pohdintaa tuloksista	40
7.2	Arviointi valmiista työstä	41
	LÄHTEET	43
	LIITTEET	

1 JOHDANTO

Luettuani useita hahmosuunnittelukirjoja ja piirrettyäni satoja hahmoja huomaan, että on yleisesti melko epäselvää, minkälaiset asiat on hyvä ottaa huomioon eriarvoisten hahmojen välillä. Siitä, kuinka määritellä visuaalisesti päähahmo ja sivuhahmo, ei juurikaan löydy suoraa tietoa. Suunnittelijana koen, että tällaiselle tutkinnalle kuitenkin on syytä, jotta hahmot saisivat ansaittua syvyyttä, tarkoituksenmukaisuutta ja tarpeeksi pohjaa uskottavuudelle. Jokaisella hahmolla on päähahmo- tai sivuhahmoleimansa lisäksi oma merkityksensä tarinassa. On myös erilaisia käsityksiä siitä, millainen sivuhahmo voi olla ja mitä sana sivuhahmo oikeastaan tarkoittaa.

Tutkielman nimi viittaa tunnettuun meemiin, josta on internetissä lukuisia variaatioita. Tässä meemissä päähahmon ero ympärillä oleviin sivuhahmoihin on niin selvä, että se tekee kuvasta koomisen. Yleensä kuvassa on käytetty otosta japanilaisesta animaatiosta animesta, jossa päähahmoille on ominaisempaa poikkeuksellisen värikkäät hiukset, ilmeikkäät silmät ja erikoiset vaatteet. Aina erot eivät suinkaan ole näin suuret, ja meemiä tarkemmin tarkasteltuani se saikin minut inspiroitumaan ja pohtimaan tutkielman perimmäistä kysymystä.

Katsoessamme elokuvia ja pelatessamme pelejä huomiomme on kiinnittynyt hahmoihin ja heidän tekemisiinsä erilaisissa ympäristöissä. Teemme hahmoista samankaltaisia automaattisia ja vaimomaisia oletuksia toisten toimintoista kuin tavatessamme ensimmäistä kertaa toisen todellisen henkilön. Hahmon julkiyasu vaikuttaa hyvin paljon siihen, kuinka häntä tullaan kohtelevaan. (Isbister 2006, 5.) Tämän vuoksi hahmosuunnittelijan on hyvä ottaa huomioon se, minkälaisen ensivaikutelman hän haluaa katsojalle hahmostaan antaa.

Tämä tutkielma ei ole piirrosopas eikä auta lukijaa ymmärtämään teknillisiä hienouksia tai tarinankerronnan koukeroita. Tällaisista asioista löytyy lukemattomia oppaita ja tekijän käsikirjoja, mutta vähän on kirjoitettu siitä, mitkä asiat lopulta tekevät mielessämme eron päähahmolle ja sivuhahmolle, kun tutustumme hahmoon. Haluan selvittää, millaisia niiden erot ovat, mitkä erot tiedostamme ja millainen on hahmon täydellinen luonnos, ja koetan niiden kautta löytää tapoja luoda entistä onnistuneempia hahmoja tarinoihin, joihin haluamme uppoutua. Keskityn vain ihmismäisiin hahmoihin, eli en käsittele esimerkiksi hirviöiden, eläinhahmojen, elottomien hahmojen ja mekaanisten hahmojen piirteitä laisinkaan. Lähdin käsittelemään aihetta valmiin aineistopohjan

avulla, jonka jälkeen tein lomakekyselyn saadakseni tietoa katsojan näkökulmasta ensivaikutelmista. Lopuksi vertasin saamiani tuloksia entiseen tietoon ja tein päätelmiä.

2 KÄSITTEITÄ

2.1 Hahmosuunnittelu

Jotta ymmärrämme lähtökohdat asioille, joita käsittelen tässä tutkielmassa, on hyvä selvittää ensin, mitä hahmosuunnittelu oikeastaan on ja mitä hahmosuunnittelija tekee. Yksinkertaisimmillaan hahmosuunnittelu on jonkun tai jonkin suunnittelua, joka kontekstiympäristössään saa aikaan katsojassa uskomuksen, reaktion tai odotuksen sen fyysisestä rakenteesta, luonteesta ja persoonallisuudesta. (Seegmiller 2004, 7.) Yksityiskohtaisempi määritelmä täsmentää hahmosuunnittelun ammattimaista näkökulmaa: Hahmosuunnittelija laatii hahmolle suunnitelman edestä, takaa ja sivusta, ¾-näkymän päästä sekä useita erilaisia asentoja ja kasvojen ilmeitä. Hahmoja käytetään esimerkiksi elokuvissa, animaatioissa, sarjakuvissa, peleissä, mainoksissa, kuvakirjoissa sekä maskotteina ja malleina. Hahmosuunnittelijan työ on haastavaa ja innovatiivista, sillä työprosessiin kuuluu usein, että hänen on itse toimittava esimerkiksi ohjaajan, puvustajan, valaisijan, hiusmuotoilijan, valokuvaajan, toimintakoreografin ja erikoisefektitaiteilijan roolissa. Hänen on oltava luova ja kiinnostunut kaikesta ja tarkkailtava ympäristöään alati kerryttääkseen taitoa ja tietoa. (Su & Zhao 2011, 12.)

Ensimmäiset merkit toistuvista päähahmoista löytyvät kaukaa 1800-luvulta. Vuonna 1830 sai alkunsa Rodolphe Töpfferin – jota sarjakuvan isäksikin on kutsuttu – Herra Koipeliini. (Ronkainen 2007, viitattu 3.3.2017). Pitkään luultiin, että ensimmäinen sarjakuvahahmo on ”New York World”-lehden sunnuntainumerossa vuonna 1894 ensimmäistä kertaa ilmestynyt tarina slummien kelta-kaapuisesta pojasta (*The Yellow Kid*). Kun ymmärrys siitä kasvoi, että fiktiivinen hahmo voi olla niin eloisa ja ymmärretty, sarjakuvista tuli vallitsevia kustannusalalla. Vuonna 1898 syntyi Michelin-mies (Su & Zhao 2011, 13), jonka tunnistettava valkoinen pyöreä muoto jäi pysyvästi historiaan.

Nykyään hahmosuunnittelun kentät ovat laajemmat kuin koskaan, ja suuren osan tästä tarjoaa peliteollisuus. Kuka vain voi olla hahmosuunnittelija, ainakin joissain raameissa, sillä lukemattomat pelit kuten *The Sims* (2000–), *Dragon Age: Inquisition* (2014), *Fallout 4* (2015), *Final Fantasy XIV* (2010) ja *Neverwinter Nights* (2002) antavat pelaajan kustomoida oman pelihahmonsaa laa-

jasta valikoimasta eri kasvojen muotoja, hiustyyliä ja asusteita. (Su & Zhao 2011, 16; Young 2016, viitattu 3.3.2017.)

On hyvä muistaa, että taito piirtää kaunis hahmo on kaukana siitä, mitä ammattitaitoisen hahmosuunnittelijan on osattava. Taitavan suunnittelijan on tarkoitus olla arvostettu yksilöllisestä tyylistään ja teostensa ominaispiireistä, mitkä ovat hahmosuunnittelun perusteita. (Su & Zhao 2011, 16.)

2.2 Päähahmo, protagonisti ja sivuhahmo

Selkeän lähtökohdan vuoksi on hyvä selventää myös päähahmon (Main Character) ja protagonistin (Protagonist) perusmääritelmät. Käytännössä sekä päähahmo että protagonistit ovat tarinan päähenkilöitä joita yhdistää määritelmä, että henkilö muuttuu tarinan aikana eniten. Monesti kuitenkin virheellisesti ajatellaan, että päähahmo on sama kuin protagonisti, mutta todellisuudessa tämä ei aina pidä paikkaansa. Nämä kaksi on hyvä osata erottaa tarinankerronnallisten mahdollisuuksien vuoksi. (Hull 2017a, viitattu 5.3.2017.)

Päähahmo on se hahmo, jonka kautta koemme elokuvan. Yleensä tämä välittyy kertojajäänenä ja hänen seuraamisenaan tai silmiensä kautta näkemisenä. Katsoja on tarinassa mukana emotionaalisesti päähahmon kautta. Hän on tie tarinaan, jota ilman elokuva olisi etäinen ja kylmä. (Hull 2017b, viitattu 5.3.2017.) Protagonisti taas on hahmo, joka pyrkii kohti tarinan tavoitetta (Story Goal). Tämä tavoite on asia, johon jokainen hahmo on jollain tavalla kuuluva, mutta protagonistin vuoksi tavoite on olemassa. Protagonisti ei välttämättä ole edes hahmo, josta välitämme eniten. Esimerkiksi vuoden 1994 draamaelokuvassa *Shawshank Redemption* päähahmo on Red (Morgan Freeman), jonka pehmeä kertojajääni johdattelee katsojan elokuvan tunnelmaan ja tarinaan. Andy (Tim Robbins) puolestaan on selkeä protagonisti, joka tähtää vapauteen syyttömyytensä puolesta ja samalla kohti elokuvan tavoitetta. (Hull 2017c, viitattu 5.3.2017.) Näiden kahden lisäksi voidaan määritellä vielä sankari (Hero). Tämän hahmon katsoja haluaa ”voittavan”, eikä hahmon tarvitse olla sankarin roolin tähden erityisen sankarillinen, ylhäinen tai taitava. Usein sankari voi olla samaan aikaan sekä päähahmo että protagonisti, tai jompikumpi. (August 2005, viitattu 5.3.2017) Tässä tutkielmassa käsitelen päähahmona kaikkia edellä mainituista.

Sivuhahmo (Supporting Character) on terminä itsessään melko huono, sillä se vihjaa että kaikki sivuhahmot ovat vähemmän tärkeitä kuin päähahmo, eikä kerro mitään sivuhahmon roolista tarinan kannalta. On totta, että sivuhahmot ovat olemassa vaikuttaakseen jollain tavalla protagonistin tavoitteeseen pääsyyn ja vaikuttamassa tämän päätöksiin, ja heidän tarkoituksensa on auttaa katsojaa ymmärtämään päähahmo paremmin. Tämä ei kuitenkaan tee hahmosta toissijaista. Esimerkiksi alkuperäisen *Star Wars* -trilogian Darth Vader on paljon mielenkiintoisempi ja monitahoisempi hahmo kuin Luke Skywalker, huolimatta siitä että hän on kyseisen määritelmän mukaan sivuhahmo. Elokuvan *Star Wars – The Force Awakens* päävihollisen luonnosteluun ja ilmeen päättämiseen meni suunnittelutiimillä noin viisitoista työkuukautta ennen lopullisen ilmeen lukkoon lyömistä (Szostak 2015, 136, 170). Sivuhahmoja onkin hyvin erikokoisissa rooleissa, sillä ne voivat esiintyä taka-alalla osana suurempaa massaa, olla keskitason rekvisiittaa tai etualan hahmo (Seegmiller 2004, 6). Sivuhahmojen määritelmästä saa täsmällisemmän, jos jaottelee ne mielessään omiin arkkityyppeihinsä (Pereira 2012, viitattu 5.3.2017). Niitä voivat olla esimerkiksi arkkivihollinen, oppipoika, mentori, ihastuksen kohde, opas, liittolainen, tiedonvälittäjä ja narri. Joissain tapauksissa sivuhahmo kasvaa tarinan edetessä jopa tärkeämmäksi kuin päähahmo. Tätä on tapahtunut paljon nykypäivänä esimerkiksi sarjoissa ja sarjakuvissa, ja tämä johtaa usein spin-off-sarjan syntyyn. (Barnett 2017, viitattu 5.3.2017.)

2.3 Konseptitaide

Tämän tutkielman nimi viittaa hahmoihin ja konseptitaiteeseen. Tiedämme nyt, mitä hahmosuunnittelija tekee, mutta miten se eroaa siitä, mitä konseptitaiteilija tekee?

Konseptitaide (Concept Art) on yksi projektin varhaisista suunnitteluvaiheista, jossa määritellään tuotteen ilmettä ja tuntumaa. Kyseessä voi olla esimerkiksi elokuva tai videopeli. Suurimman osan ajasta konseptitaiteilija tekee nopeita luonnoksia, joiden avulla hän tutkii aiheympäristöä ja teoksen tunnelmia. Konseptitaiteilija käyttää kuvituksissaan lähteenä käsikirjoitusta ja hahmoja. (Raymond 2014, viitattu 5.3.2017.) Konseptitaiteilija ja hahmosuunnittelija eivät siis välttämättä ole sama henkilö, mutta usein hahmojen kehitys kuuluu yhden tai useamman konseptitaiteilijan työnkuvaan. Suuriin projekteihin on yleensä palkattu useita konseptitaiteilijoita, jotka ovat keskittyneet erilaisiin visuaalisiin aiheisiin, kuten esimerkiksi hahmoihin, koneisiin ja maisemiin. Konseptitaidetta ei myöskään pidä sekoittaa kuvittajaan, jonka tekemät työt voivat olla konseptitaideteesta jalostettuja, viimeisteltyjä töitä.

Konseptitaide on hyvin tärkeää projektille, ja tuotannon alkuvaiheilla on hyvä käyttää runsaasti aikaa sen luomiseen. Miksi? Taitavakin ryhmä esimerkiksi elokuvantekijöitä ei löydä yhdenmukaista visuaalista linjaa ilman selvää mallia. Kuvaajat, puvustajat, valaisijat, näyttelijät, lavastajat ja säveltäjät voivat esitellä erinomaisia ideoita, jotka ohjaajan on kuitenkin hylättävä, koska ne eivät tuota eheää kokonaisuutta ja tunnelma voi poiketa täysin alkuperäisestä näkemyksestä. Konseptitaide ei siis ole vain visuaalisen suunnan etsimistä. Konseptitaiteen tekeminen ja käyttäminen säästää projektilta runsaasti rahaa ja aikaa. (Raymond 2014, viitattu 5.3.2017.) Ilman konseptitaidetta lopputuloksena voi olla muuten toimiva ja valmis tuote, mutta lopputulos on hengen ja tyyliön, ja jättää siksi osaltaan kiinnostamatta. Näin käy usein esimerkiksi indie-peleissä, joissa alkuvaiheen suunnittelu jätetään vähäiseksi rahan säästämisen vuoksi, tai sitten konseptitaiteen merkitys aliarvioidaan.

Tässä tutkielmassa käsittelen pääkysymystä sekä konseptitaitelijan tekemän konseptitaiteen että hahmosuunnittelijan tekemien hahmoluonnosten pohjalta, mutta en kuvittajan tekemien valmiiden kuvien pohjalta.

3 TIETOPERUSTA

3.1 Ensivaikutelma

Katsoessamme elokuvia ja pelatessamme pelejä, huomiomme on kiinnittynyt hahmoihin ja heidän tekemisiinsä erilaisissa ympäristöissä. Teemme hahmojen kanssa samankaltaisia automaattisia ja vaistomaisia oletuksia toisten toiminnoista kuin tavatessamme ensimmäistä kertaa toisen todellisen henkilön. Hahmon – niin kuin henkilönkin – julkiasu vaikuttaa hyvin paljon siihen, kuinka häntä tullaan kohtelemaan. Vaikuttaa siltä, että ihmiset eivät voi olla reagoimatta siihen pintaan, minkä näkevät toisistaan, vaikka käsillä oleva vuorovaikutus tarjoaisi samalla vastakkaista tietoa henkilöstä. (Isbister 2006, 5.) Tämän vuoksi hahmosuunnittelijan on hyvä ottaa huomioon se, minkälaisen ensivaikutelman hän haluaa katsojalle hahmostaan antaa. Ensivaikutelmaan eniten vaikuttavimmat piirteet voidaan jakaa psykologisesta näkökulmasta kolmeen kategoriaan, joita käsittelem seuraavissa kappaleissa.

3.1.1 Viehättävyys

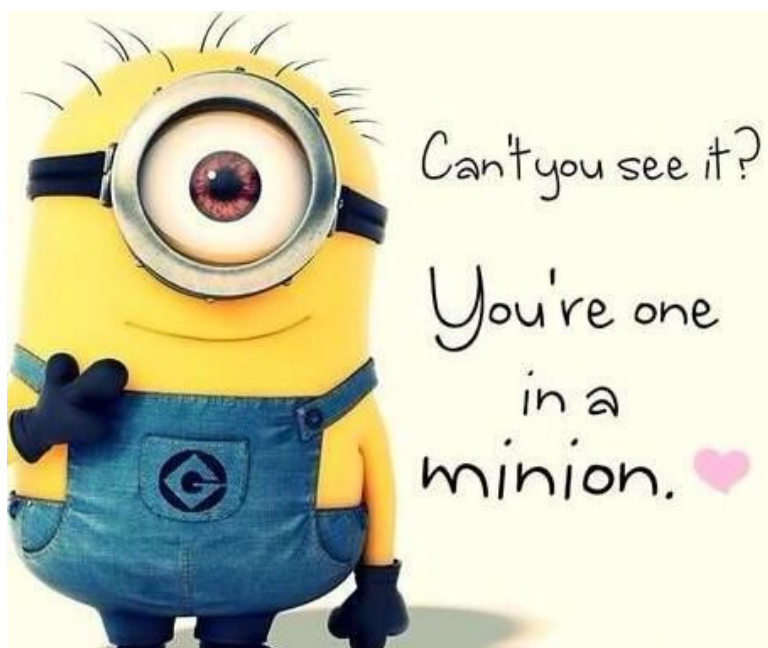
Televisiosarjoja seuratessamme voimme havaita, että huolimatta genrestä tai aiheesta hahmot ovat yleensä poikkeuksellisen viehättäviä (Attractive). Jolleivät ne ole sitä ulkonäöllisesti, niin ainakin ne ovat kiinnostavia tai jollain tavalla puoleensavetäviä. Tutkimukset ovat osoittaneet, että monet positiiviset ominaisuudet mielletään herkästi henkilölle, jolla koetaan viehättäviä piirteitä. Näihin kuuluu henkilön kokeminen lämpimämpänä, ystävällisempänä, vahvempana, tunteellisempänä, menevämpänä, sosiaalisesti vakuuttavampana ja jopa fiksumpana kuin muut. (Isbister 2006, 7.)

Viehättävyys on osana jokapäiväistä arkeamme. Se voi sokaista valintojamme sosiaalisissa suhteissa, koska pidämme jotain ihmistä viehättävyytensä vuoksi taitavampana kuin toista. Hahmoja luodessa hyvä ohjenuora on, että jokaisella hahmolla on hyvä olla ainakin joitain viehättäviä piirteitä, jopa vihollisella. Päähahmot ovat kaikkein viehättävimpiä, mikä auttaa katsojaa kokemaan päähahmon poikkeuksellisen kiinnostavana.

3.1.2 Lapsenkasvoisuus

Ihmisten ennakkokäsityksiin kuuluu oletamus, että lapsenkasvoiset (Babyfaces) ihmiset ovat lämpimämpiä ja luotettavampia, mutta myös mahdollisesti riippuvaisempia, vastuuntunnottomampia, alistuvaisempia ja manipuloitavampia. Nämä lapsenkasvoisuudesta johtuvat ennakkokäsitykset vaikuttavat arvioihin ihmisistä iästä riippumatta. Ne näyttävät toimivan samalla tavalla myös kulttuurien ja jopa lajien välillä: koemme eläinlapset yhtä suloisina ja hoidettavina kuin ihmislapsikin. (Isbister 2006, 10,16.) Lapsenkasvoisia hahmoja käytetään eri tavalla eri kohdeyleisöille. Lastenohjelmat esimerkiksi sisältävät paljon suloisia, isosilmäisiä ja pyöreäposkisia hahmoja, jotka ovat lapsille lähestyttävämpiä ja luotettavampia hahmoja.

Vuonna 2010 ensimmäistä kertaa elokuvassa *Itse Ilkimys* (Despicable Me) sivuroolissa esiintyneet kätyrit kokiivat valtavan suosion. Trendi-ilmiö johti keltaisten otusten omaan elokuvaan *Kätyrit* (2015) ja lukuisiin jatko-osiin. Hahmojen vetovoima selittyy niiden harmittomalla suloisuudella ja hauskuudella, jotka vetoavat laajaan yleisöön. Esimerkiksi perheen pienimmät ovat kiinnostuneita niiden yksinkertaisesta muodosta, kirkkaasta väristä ja hauskaasta äänestä, kun taas aikuiset ymmärtävät elokuvaan sisällytetyt hauskat vitsit ja ovat ihastuneita hahmojen vilpittömään suloisuuteen. (Ranker, viitattu 6.3.2017; Front Row Reviews, viitattu 6.3.2017.) Kätyrit ovat myös samaistumisen kohteita, ja internet on täynnä meemejä, jotka puhuttelevat ihmisiä kätyreiden äänellä.



KUVA 1. Kätyrit-aiheinen meemi (Quotes Humor. 2017. viitattu 20.3.2017)

Joskus lapsenkasvoisuutta halutaan käyttää piirrostyylisissä videopeleissä hahmon ilmeiden tuomiseksi esille. Realistinen tyyli käyttää lapsenkasvoisuutta usein tietyn tyyppisiin sivuhahmoihin, esimerkiksi oppipojan piirteissä. Päähahmo kuitenkin harvoin on lapsenkasvoinen, sillä siitä kärsisi päähahmon hallitsevuus, jollei sitten ole tarkoitus luoda poikkeuksellisen paljon sympatiaa herättävä johtohahmo. Tästä on esimerkkinä David (Haley Joel Osment) elokuvasta *A.I.* (2001).

3.1.3 Stereotypiat

Teemme ihmisestä päätelmiä myös muististamme löytyvien kaavojen tai prototyyppien avulla, jotka perustuvat malliin tyypillisistä henkilön piirteistä. Kiinnitämme huomiota piirteisiin, joihin kuuluvat pukeutuminen, kehon rakenne, henkilön asento, ulkonäön siisteys, ikä, sukupuoli, rotu, puhetyyli, liikkuminen sekä seura missä henkilö on tavattu. Stereotypiat (Stereotypes) ovat herkkä puheenaihe. Ne vaikuttavat alitajunnassa voimakkaana sosiaalisena työkaluna. Kun henkilö on luokitellut kohtaamansa henkilön johonkin stereotypiaan, hän on taipuvainen huomaamaan tässä vain kyseiseen stereotypiaan kuuluvia piirteitä, ohittaen kokonaan piirteet jotka eivät sovi siihen. Myös esimerkiksi ihmisillä, jotka eivät pidä itseään rasistisina, saattaa olla hyvinkin stereotypioihin perustuvia rasistisia reaktioita. Stereotypiat ovat kuitenkin myös hyvin hyödyllisiä. Ne auttavat tekemään nopeita arvioita, jotta ihmisten ei tarvitse arvostella jokaista kohtaamaansa henkilöä erikseen ja aloittaa niin sanotusti tyhjästä. Alitajuntainen vertailuprosessi henkilön piirteiden ja aikaisempien kokemusten pohjalta säästää aikaa ja vaivaa. Lisäksi jokapäiväiset kohtaamiset helpottuvat ja sujuvat mukavammin. (Isbister 2006, 12-13.)

Isbister kertoo kirjassaan *Better Game Characters by Design*, että useat pelihahmot nojaavat raskaasti stereotypioihin, ja tämän voi hyvin laajentaa useimpiin hahmoihin eri medioissa. Vaikka tämä on saanut aikaan myös kritiikkiä, katsojalle ja pelaajalle siitä on hyötyä, koska hän pystyy reagoimaan paremmin hahmon aikeisiin ja tekoihin. Esimerkiksi viholliset toimivat yleensä niin ”pahismaisina” hyvin juuri sen takia, että ihmiset ovat taipuvaisia yhdistämään samoja luonteenpiirteitä niille, joilla on visuaalisia yhdennäköisyyksiä. (Isbister 2006, 13.) Katsojan huijaaminen ei toimi, vaan se hämmentää ja sekoittaa katsojien käsitykset. Pahoista hahmoista on hyvä saada edes jonkinlainen käsitys. (Seegmiller 2004, 46.)

Taitava suunnittelija saa aikaan stereotypioita yhdistelemällä muistettavampia hahmoja. Päähahmolle kannattaa lisätä muutama piirre, jotka ovat muuta stereotypiaa vastaan, tai valita tyy-

piksi sellainen jota ei ole vielä käytetty muilla hahmoilla. (Isbister 2006, 14, 16.) Yllättävät ratkaisut voivat olla katsojalle positiivinen kokemus. On useita elokuvia ja sarjoja, joissa lyhytkasvuiset hahmot ovat vähäisissä sivurooleissa. *Game of Thrones* -sarjan Tyrion (Peter Dinklage) poikkeaa tästä olemalla selkeä johtohahmo, ja kääpiöihin liitetyistä stereotypiasta poiketen hän on oman tiensä kulkija, neuvokas kirjaviisas. Tähän on sekoitettu piirteitä viininhuurteisesta juhlijasta.

3.2 Tarina

Monet tämänkin tutkielman esimerkit ovat hahmoista, jotka kuuluvat osaksi tarinaa. Hahmosuunnittelua käsiteltäessä ei voi olla huomioimatta tarinaa, johon hahmoa istutetaan. Tarinat ovat joko hahmokeskeisiä tai juonikeskeisiä. Hahmokeskeisessä tarinassa keskitytään hahmojen ajatuksiin ja hahmon sisäiseen kehitykseen. Katsoja näkee enemmän siitä ajatusprosessista, joka edistää tarinaa. Juoni on hajanaisempi ja hitaampi, sillä huomio on keskittynyt hahmoihin. (Gold. Hahupäivä 30.3.2017.) Esimerkkinä tästä on esimerkiksi elokuva *Cast Away* (2000), joka seuraa haaksirikkoutuneen miehen selviytymistä ja henkistä taistelua autiolla saarella. *Blizzard Entertainment* käyttää hahmokeskeisyyttä tehokkaasti hyväksi pelissä *Overwatch* (2016), mikä on poikkeuksellista toimintapeleissä. Pelissä on laaja hahmokaarti, josta jokainen pelaaja löytää mieleisensä. Hahmoille on rakennettu myös omat taustatarinat sarjakuvineen ja animaatioineen.

Juonipainotteisessa tarinassa on juonenkäänteitä, toimintaa ja ulkoisia konflikteja. Hahmot joutuvat tekemään useita nopeita päätöksiä, eikä hahmokehitykselle ole paljon sijaa. Juonikeskeistä tarinankerronnan tyyliä käytetään paljon esimerkiksi fantasiassa, toiminnassa, trillereissä ja komedioissa. Tarinaa siivittävät monet vauhdikkaat käänteet, niin juonelliset kuin tunteellisetkin. Hahmot ovat ikään kuin tarinan välineitä, mutta eivät sen keskiössä, toisin kuin hahmopainotteisessa tyylissä. (Dorrance Publishing, viitattu 30.3.2017.) Hyvä esimerkki juonipainotteisesta tarinasta on tieteiselokuva *Inception* (2010). Elokuvan vauhdikkaat tapahtumat pyörivät vahvasti tieteellisen idean ympärillä.

Kuten edellä mainittiin stereotypioita käsittelevässä luvussa, päähahmon persoona on usein monimutkaisempi, eikä yhtä ennalta-arvattava kuin sivuhahmolla. Tämä toteutuu etenkin hahmopainotteisessa tarinassa. Sen sijaan hahmon ulkonäkö saattaa olla pelkistetympi kuin sivuhahmojen, joiden persoonallisuutta korostaa hyvinkin silmiinpistävä tyyli. Yksinkertaistamisen avulla voidaan vahvistaa jotain tiettyä merkitystä. Katsoja näkee herkästi itsensä yksinkertaisissa kasvoissa ja

pelkistetyissä piirteissä. Yksinkertainen on aina yleispätevämpi kuin yksityiskohtainen, mikä tarkoittaa, että useampi katsoja voi samaistua hahmoon. (McCloud 1993, 30-31, 36) Päähahmoon on siis sitä helpompi samaistua, mitä pelkistetympi hahmon ulkonäkö on. Juonipainotteisessa tarinassa kaikkia hahmoja on usein korostettu selkeillä piirteillä, kuten esimerkiksi elokuvassa *Avengers* (2012), jossa on paljon hahmoja ja jokaisen on erotuttava joukosta juonen edetessä vauhdikkaasti.

3.3 Kulttuurit

Kulttuurit vaikuttavat paljon yleisön käsityksiin käsillä olevasta tuotteesta ja kulttuurin merkityksen monimutkaisuus on yksi suunnittelun haasteista. Esimerkiksi pelialalla puhutaan usein niinkin yleistetystä jaottelusta kuin japanilaiset ja eurooppalaiset markkinat. Hahmosuunnittelussa – niin kuin muussakin suunnittelussa – täytyy silti muistaa, että katsojat ja pelaajat kuuluvat kulttuureihin jotka eivät ole samanlaisia ja kuuluvat samalla useampiin alakulttuureihin. Kulttuurit ovat myös jatkuvassa muutoksessa, ne esimerkiksi sekoittuvat ja hälventyvät. Ihmisillä myös kulttuuriin merkitys tai kiinnostus muihin kulttuureihin vaihtelee hyvin paljon. (Isbister 2006, 49.) Useat ihmiset nauttivat vieraiden kulttuurien tavoista ja heille kohdistetuista asioista. Esimerkiksi japanilaiset sarjakuvat mangat ovat suosittuja useissa länsimaissa, ja niiden kohdistaminen on levinnyt Japanin ulkopuolelle.

Hahmosuunnittelijalla on oltava tietämystä kulttuurien sosiaalisista tavoista, mikäli hän haluaa luoda uskottavan hahmon. Esimerkiksi japanilaisten ilmeet ja äänenkäytön voimakkuudet poikkeavat paljon länsimaisista tavoista. Joskus tietynlaiseen rooliin kannattaa kokeilla hakea perspektiiviä eri kulttuureista. Tutkimukset osoittavat, että etnisesti samankaltaiset henkilöt koetaan sosiaalisesti puoleensavetävämmiksi, ovat pidetympiä, näyttävät luotettavammilta ja pätevämmiltä ja heillä koetaan olevan samat arvot kuin henkilöllä itsellä. (Isbister 2006, 53.) Tämä on hyvä ottaa huomioon luodessa päähenkilöä. Joskus hahmot kokevat tämän vuoksi ”paikallistamisen” kun tuote viedään uusille markkinoille. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi hahmon silmien värin vaihtamista, nimen muuttamista tai puheäänien vaihtamista. Mikäli tavoitellaan suurta yleisöä, on syytä ottaa huomioon myös vaihtoehto olla käyttämättä oikeita kulttuureita ja kehittää kokonaan uusi kulttuuriympäristö.

3.4 Sosiaaliset roolit

Me kaikki toimimme monenlaisissa rooleissa jokapäiväisessä elämässämme. Nuori nainen voi olla esimerkiksi opiskelija, työharjoittelija, äiti, tytär, sisko ja ystävä. Roolit jäsentävät vuorovaikutustilanteita ja ohjaavat toimimaan odotetulla tavalla eri ihmisten kanssa erilaisissa tilanteissa. Sosiaalisten roolien vivahteet vaihtelevat suuresti kulttuuristen ryhmien välillä. (Isbister 2006, 54.) Erot heijastuvat kulttuurien arvokäytännöistä, vanhoista tavoista ja uskomuksista.

Hahmosuunnittelussa sosiaaliset roolit on otettava huomioon hahmojen keskinäisten suhteiden vuoksi. Myös hahmojen keskinäiset sosiaaliset roolit vaikuttavat siihen, mitä hahmoilta odotetaan. Kun katsoja on oppinut hahmon sosiaalisen roolin, hän alitajuntaisesti myös odottaa tietynlaista käyttäytymistä hahmolta.

3.5 Hahmon suuntaaminen sukupuolen mukaan

Yksilölliseen näkökulmaan hyvästä hahmosta vaikuttavat kulttuurin lisäksi myös esimerkiksi ikä ja sukupuoli. Hahmosuunnittelun kannalta ei ole yhdentekevää millaisia päähahmoja ja sivuhahmoja kehitellään, mikäli kohdeyleisön sukupuoli on selvästi tiedossa. Naiset ja miehet katsovat erilaisia elokuvia ja sarjoja ja pelaavat erityyylisiä pelejä. Esimerkiksi pelatessaan he haluavat tehdä erilaisia asioita. Naisilla on erilainen kiinnostus ja tarve tutkia sosiaalisia rooleja ja mahdollisuuksia kuin miehillä. Pelatessaan videopelejä he voivat ilmaista osia itsestään naiseuden kulttuurisissa kehyksissä. (Isbister 2006, 115.) Naiset pelaavat edelleen miehiä vähemmän, mikä on kannustanut peliyrityksiä etsimään aiheita ja suunnittelemaan hahmoja joista naispelaajat innostuisivat.

Yleensä naiset nauttivat peleistä, jotka mahdollistavat vapaan pelityylin ja tutkiskelun, ja pitävät tilanteista, joissa ei ole selkää päämäärää tai maalia. Asioiden luominen ja rakentaminen kiinnostaa enemmän kuin tuhoaminen. Myös jokapäiväiset aktiviteetit miellyttävät yhtä paljon jollei jopa enemmän kuin fantasiaseikkailut. Tämä tarkoittaa hahmosuunnittelun kannalta sitä, että pelattava hahmo on pelaajan oma kuva usealla psykologisella tasolla. (Isbister 2006, 112-113.) Pelityyliltään naiset ovat miehiä maltillisempia ja suosivat yhteistyötä väkivallan sijasta sekä nauttivat ihmissuhteiden luomisesta. Heitä kiinnostavat myös tarinan hahmojen syvemmät motivaatiot ja keskinäiset suhteet. (Isbister 2006, 114.)

Populaarikulttuurissa on useita esimerkkejä naisille suunnatuista naisellisista hahmoista, jotka ovat saaneet suuren suosion, kuten esimerkiksi Neiti Etsivä Nancy Drew (*Girl Detective*), Harry Potterin Hermione Granger ja Barbie (Isbister 2006, 116). Yksi tapa herättää huomiota on seksuaalinen kiinnostus. Heteronaiset eivät välttämättä reagoi kovin vahvasti ja positiivisesti vetovoimaisiin naispuolisiin hahmoihin, kuten Cortana (*Halo*-pelisarja), Lara Croft, Natasha Romanoff/Black Widow (*Marvel Avengers*) ja Ciri (*The Witcher: Wild Hunt*). Nämä hahmot ovat selkeästi heteromiesten suosiossa. Naiset sen sijaan viehättyvät sellaisista mieshahmoista, jotka ovat rauhallisia, kenties pidättyväisiäkin, vahvoja ja herättävät luottamusta. Tällaisia hahmoja ovat Aragorn (*Taru Sormusten Herrasta*), Auron (*Final Fantasy X*), Mr. Darcy (*Ylpeys ja Ennakkoluulo*) sekä Jon Snow (*Game of Thrones*).

3.6 Kasvojen piirteet ja ilmeet

Ollessaan sympaattisia ihmiset matkivat kasvojen ilmeitä tiedostamattomasti (Isbister 2006, 151). Katsojaa voidaan hahmojen ilmeillä ohjailta tuntemaan haluttuja tunteita, kuten voitokkuutta ja jännitystä. Suuret tunteet lisäävät paljon elämystä elokuvaan ja peleihin. Päähahmon kasvot ovat yleensä tärkeimmät tunteiden ohjailussa, koska häntä seurataan tiiviisti, joten hänellä on selkeät ja helposti tulkittavat kasvot. Hahmolla, johon katsojan halutaan kiintyvän tunteellisesti, on helposti tulkittavat perusilmeet: hämmästyminen, suuttumus, ilo ja suru.

Ilmeillä on tehtävänsä myös hahmojen ollessa kanssakäymisessä keskenään: sivuhahmojen reaktiot päähahmon ilmeisiin ja eleisiin tukevat tarinan etenemistä tavoitetta kohti ja esittävät katsojalle tilanteen sosiaalisia rooleja. Kasvojen ilmeet ovat tärkeä tiedonlähde hahmojen välisille suhteille, ja pienillä, hienoisillakin eleillä voi olla suuri merkitys, sillä ihmiskasvot ovat meille hyvin tutut ja odotamme yhtä realistisia ilmeitä myös hahmoilta. Ilmeiden käyttötapa riippuu tyylistä. Sellaisissa animaatioissa, joissa hahmot ovat hyvin pelkistettyjä, ilmeitä korostetaan suurilla kasvoilla ja eloisilla silmillä, joiden katseen seuraaminen on helppoa.

3.7 Hiukset ja vaatteet

Hahmojen vaate- ja hiussuunnittelussa korostuu stereotyyppien käyttö, joka on välttämätöntä tarinan sujuvalle etenemiselle. Katsojalle on hyödyllistä saada nopeasti selville esimerkiksi aika-kausi tai hahmon sosiaalinen rooli maailmassa. Näiden perusteella selviää yleensä myös sivu-

hahmojen arkkityyppi. Suunnittelijoilta tämä vaatii taidokasta kommunikatiivista työtä, sillä heidän tehtävänsä on luoda hahmoja ja ympäristöjä, jotka puhuvat puolestaan niin historiallisesti kuin tarinallisestikin. (Sels 2015, 104.) Tarkassa työssä jokaiselle asusteelle ja vaatekappaleelle on suunniteltu taustatarina ja merkitys (Stenning 2015,133). *Assassin's Creed* -pelisarjan ikonisin tunnusmerkki on huppupäinen hahmo jolla on ranteissaan piilomiekat. Muita hahmon tunnusmerkkejä ovat pitkä valkoinen tai tumma takki, punainen vyötäröhuivi ja saappaat. Nämä asiat löytyvät jokaiselta pelin päähahmolta, joista jokainen seikkailee eri aikakaudella keskiajalta nykyaikaan. (Miller 2015.) Jokaisen pelin päähahmo tuntuu tutulta ja tunnistettavalta toistuvien piirteiden ansiosta.

Kuten edellä mainittiin, päähahmot ovat yleensä viehättävimpiä, jotta ne vetäisivät katsojan huomion itseensä ja herättäisivät positiivisia tunteita. Hahmon hyvä ryhti ja erottuvat värit korostavat myös pääosassa olevan hahmon toimintaa. (Brooks 2015, Character Archetypes.) Yksityiskohtien määrä riippuu siitä kuinka suuressa osassa hahmo on. Hahmolla joka on lähellä "kameraa" on runsaasti hienouksia ja yksityiskohtia, mutta ei välttämättä samassa suhteessa kuin hahmolla, joka esiintyy yhtä lähellä mutta on tarinan keskiössä. (Seegmiller 2004, 9.) Toisaalta suunnittelijan on varottava menemästä yksityiskohtien kanssa liian pitkälle. Seegmillerin sanoin "the devil is in the details". (Seegmiller 2004, 47.) Hahmot ovat tunnistettavia myös ilman yksittäisiä koristeita tai lähes huomaamattomia ihovirheitä. Esimerkiksi tietyt animaatiotyylit jättävät yksityiskohdat pois kokonaan.

Yksityiskohtien määrä vaihtelee myös medioittain. Printti, esimerkiksi sarjakuva, vaatii hahmoilta enemmän yksityiskohtia kuin elokuvat, mutta valkokankaalla hahmoilla on enemmän yksityiskohtia kuin televisiossa. TV-sarjahahmolla ja videopelihahmolla taas on paljon enemmän yksityiskohtia kuin mobiilipelihahmolla. (Seegmiller 2004, 9.)

Siluetit auttavat suunnittelijaa käymään läpi eri asentovaihtoehtoja ja suunnittelemaan, kuinka hahmon vaatetus, liikehdintä ja eleet tulevat tukemaan hahmon persoonallisuutta. Onnistuneessa hahmokaartissa katsoja kykenee erottamaan hahmot toisistaan pelkkien siluettien perusteella ja jopa päättelemään niiden perusteella jotain hahmon persoonallisuudesta tai esimerkiksi sen arkkityypin.

3.8 Sivuhahmo varastaa parrasvalon

Päähahmoa suunnitellessa on kolme hyvää ohjetta, joiden täytyminen on tärkeää. Ensinnäkin päähahmon on oltava joku sellainen, josta katsoja välittää. Toiseksi päähahmolla täytyy olla on eniten vaakalaudalla. Jollei enemmän kuin kellään muulla hahmolla, niin vähintään yhtä paljon. Kolmanneksi hänellä täytyy olla mielenkiintoinen kertojaääni. (Weiland, viitattu 13.3.2017.) Myös siinä tapauksessa, että hänen ääntään ei kuulla, hänen tarinansa täytyy olla kuuntelemisen arvoinen. Huolimatta siitä, että jossain hahmossa on paljon päähahmomateriaalia, tuotannon jossain vaiheessa voi tulla sellainen tunne, että tarinan päähenkilöksi on valittu väärä hahmo. Joku muu hahmo voi olla mielenkiintoisempi ja sopisi paremmin tarinan keulakuvaksi. Tällöin pääroolia lähestyviä sivuhahmoja on tutkailtava edellä mainittujen ohjenuorien mukaan. Jos pykälät eivät täyty, muuten mielenkiintoinen ja puoleensavetävä hahmo ei riitä tarinan johtohahmoksi.

Hahmojen suunnittelun yhteydessä onkin pidettävä mielessä, kuinka paljon luonteen yksityiskoh-
tia ja mielenkiintoisia piirteitä sivuhahmolle voi antaa, jotta se ei varastaisi tarinan kannalta tärkeimmän hahmon parrasvaloa ja veisi mielenkiintoa päähahmolta. Hahmojen merkityssuhteet eroavat vielä päähahmo–sivuhahmo -luokittelun välilläkin, eikä suosittu sivuhahmo vielä tarkoita sitä, että protagonistista tai päähenkilö olisi epäonnistunut. Kun sivuhahmosta tulee suosituin hahmo, hänet voidaan nostaa päähahmoksi (Breakout Character) tai säilyttää sivuroolissa (Ensemble Darkhorse). (TVtropes, viitattu 13.3.2017.)

Esimerkkejä on lukuisia: Disneyn animaatioversioinnista *Peter Pan* Helinä-keiju nousi ikoniseksi hahmoksi koko Disneylle, ja toisessa elokuvassa *Prinsessa Ruusunen* elokuvan päävihollinen Pahatar nousi yhdeksi Disney-klassikkojen ikonisimmista pahiksista joka sai oman elokuvansa 2014 ja toi hahmoon entistä enemmän syvyyttä. Muita suursuosittuja sivuhahmoja ovat myös esimerkiksi Marvelin *Avengers* -universumin Loki, *Star Wars* -universumista tunnetut Darth Vader, Darth Maul, Han Solo ja Boba Fett ja lisäksi *Pirates of the Caribbean* -elokuvien Jack Sparrow, jonka oli alun perin ensimmäisessä elokuvassa tarkoitus olla pilailijahahmo tarinan keskittyessä enemmän William Turnerin – joka puolestaan on klassinen sankarihahmo – ja Elizabeth Swannin tarinaan. Neljännessä elokuvassa Sparrow on noussut protagonistin asemaan.

4 KYSELYN TOTEUTTAMINEN

4.1 Kyselyn laatiminen

Pohtiessani aihetta ja lukiessani lähdeaineistoa kaipasin lähempää ja katsojaläheisempää tietoa, joka auttaisi hahmosuunnittelua päähahmon ja sivuhahmon toteuttamisen näkökulmasta. Päätin toteuttaa kyselyn, johon vastaajien olisi mielekästä vastata ja jonka vastaukset tulisivat rehellisesti ensivaikutelman pohjalta.

Kyselyn merkitykseksi muotoutui kartoittaa sitä, mitä katsojaa näkee hahmossa ensi näkemältä ja millaisia johtopäätöksiä hän siitä tekee. Se, mitä vastauksia kyselyyn vastaajat siis antoivat ei ole sama asia kuin se, mitä hahmosuunnittelussa tiedetään jo ennestään ja käytetään hyväksi esimerkiksi päähahmoa luodessa. Toiseksi odotin kyselyn kautta uusia näkökulmia, ideoita ja huomioita, joita tuli runsaasti.

4.2 Kyselyn kysymykset

Kysymyslomake on liitteessä 1. Valitsin kyselyä varten kymmenen harrastajien ja ammattilaisten tekemää kuvaa, jotka olivat hahmosuunnitteluja tai konseptitaidetta. Valitsin hahmoja, jotka eivät ole tunnettuja, ja koetin valita eri näköisiä hahmoja. Myös kuvien toteutustyyli vaihteli. Korostin kyselyn alussa sitä, että oikeita vastauksia ei ole. Minäkään en siis tiennyt, mikä oli ollut taiteilijan alkuperäinen ajatus hahmoa luodessa.

Kysymyksissä 1–8 kysyin pisteytyksellä 1–5, näyttääkö hahmo enemmän päähahmolta vai sivuhahmolta ja perustelut pyysin vapaasanaisesti. Kahdessa viimeisessä kuvassa oli kaksi hahmoa, jotka pyysin roolittamaan perustelujen kanssa joko sivu- tai päähahmoiksi. Kuvien yhteydessä ei ollut esillä hahmon tai teoksen nimeä, jotta niillä ei olisi vaikutusta vastaajien päätöksiin. Osaa hahmoista ei ollut nimetty tekijän puolesta.

Liikuin aiheeni rajoilla valitsemalla kyselyn yhdeksi kuvaksi alien-hahmon, joka oli myös itse suunnittelemani hahmo. Sen valitseminen osoittautui hyväksi valinnaksi, sillä sain sen avulla mielenkiintoisia vastauksia.

4.3 Kyselyyn osallistuvat

Kyselyyn osallistui 18 vastaajaa, iältään 17–50 -vuotiaita. Vastaajakunta oli myös hyvin monialaista.

Kyselyn alussa kysyin pohjustavaksi tiedoksi sitä, kuinka paljon vastaajat katsovat sarjoja ja elokuvia ja pelaavat pelejä, sekä kuinka paljon he kiinnittävät huomiota hahmojen ulkonäköön. Käytömäärä vaihteli paljon, sillä osalla oli aiempaa kokemusta vaikka ei arjessa paljoa enää ehtinytkään katsoa televisiota tai pelata. Ulkonäkö näytti kuitenkin olevan mielessä yllättävän paljon. Muutama vastasi hahmosuunnittelun ylipäättään olevan mielessä hyvin usein. Myös vastaajat, jotka kertoivat katsovansa melko vähän sarjoja ja elokuvia eivätkä pelaa videopelejä lainkaan, sanoivat kuitenkin kiinnittävänsä hahmojen ulkonäköön melko paljon huomiota (vaihtoehto IV). Keskittyessään johonkin visuaaliseen viihdykkeeseen on toki luonnollista huomioida kaikkea mitä näkee, mutta kysymyksellä halusin tähdentää sitä, kuinka paljon keskittyy nimenomaan hahmoihin. Se, kuinka jokainen tunnistaa itsestään hahmoihin liittyvän tarkkailun, on taas eri asia.

5 KYSELYN TULOKSET

5.1 Pistesijoitukset

Taulukoin vastaukset (Taulukko 1) ja laskin pisteytetyt vastaukset yhteen jokaiselle hahmolle. Pienempi summa tarkoittaa, että se muistuttaa enemmän päähahmoa, ja suurempi summa on sivuhahmo.

	Kuva	Summa	keskiarvo	Hajonta	Sija
	1	53	3,313	1,102	6.
	2	37	2,313	1,102	2.
	3	71	4,438	0,609	8.
	4	52	3,25	1,25	5.
	5	36	2,25	0,901	1.
	6	41	2,563	1,273	3.
	7	62	3,875	0,927	7.
	8	51	3,188	1,550	4.

TAULUKKO 1. Hahmopisteytyksen tulokset

Laskin tuloksien erojen huomioimisen helpottamiseksi myös keskiarvon ja hajonnan. Hajonta kuvaa hyvin sitä, kuinka samaa tai eri mieltä vastaajat olivat. Hajontaa esiintyi eniten hahmossa, jonka keskiarvo myös asettui puolivälin paikkeille. Vähiten hajontaa vastauksissa saivat hahmot joista mielipide oli myös yhdenmukaisin.

5.1.1 1. sija

Pisteiden mukaan kuvassa numero 5, joka esitti keltaakaapuista seikkailijahahmoa Jayta, nähtiin ensisilmäyksellä eniten päähahmon piirteitä. Se sai yhteensä neljä kertaa pistearvon 1, viisi kertaa pistearvon 2 ja kuusi kertaa pistearvon 3. Perusteluissa, joissa hahmo oli valittu selväksi päähahmoksi, kuvailtiin hahmoa itsevarmaksi, yksityiskohtaiseksi, pitkäksi, kauniiksi ja vahvaksi. Myös varustelua ja vaatetusta pidettiin käytännöllisenä ja komeana. Sankarillisuutta korosti selkäpuolen kuvio. Vastausta myös perusteltiin sillä, että hahmon kuva antaa vihjeitä sen taidoista, taustasta ja osin myös luonteesta. Hahmo vaikutti myös tarkkaan mietityltä, mistä antavat toki viitteitä hahmon lisäksi kuvassa olevat miekat, kuvausteksti ja maaginen kuvio. Yhdessä vastauksessa hahmoa pidettiin todennäköisemmin sivuhahmona, ja hahmo nähtiin enemmänkin päähahmoa suojelevassa roolissa. Varusteet nähtiin myös esitettävän tärkeämmäksi kuin itse hahmo. Myös jonkin verran epävarmuutta esiintyi, ja hahmon esitettiin voivan toimia monenlaisissa rooleissa.



KUVA 2. Kyselyn kuva numero 5. (Zawadzki 2017, viitattu 25.2.2017.)

5.1.2 2. sija

Toiseksi eniten päähahmoksi miellettiin hahmo numero 2, joka oli niin ikään naisseikkailija. Peräti viisi vastaajaa oli sitä mieltä, että hahmo on selvästi päähahmo. Myös tätä hahmoa kuvailtiin päähahmoksi päättäväisen ja ylöspäin suuntautuneen katseen vuoksi. Hahmoa kuvailtiin mahtipontiseksi ja maskuliiniseksi, ja hänet miellettiin hyvän tekijäksi. Varusteiden perusteella aikakaudeksi epäiltiin mennyttä aikaa, jolloin housut eivät olleet vielä yleisiä naisilla, joten hahmo nähtiin käänteentekeväenä tai uudismielisenä päähahmona joka myös tietää tavoitteensa. Suunnittelu nähtiin huoliteltuna, yhdenmukaisena ja yksityiskohtaisena. Hahmo herätti mielenkiintoa tavallisuudesta poikkeavana naishahmona, jota jaksaisi seurata läpi tarinan. Toisaalta kyseessä olevaa hahmoa pidettiin todennäköisemmin sivuhahmona kolme kertaa. Yksi vastaajista näki hahmon asenteessa tylyyttä ja piti tätä aseellisena rikollisena. Osassa vastauksia pidettiin mahdollisena useampia vaihtoehtoja. Yhden vastauksen mukaan hahmo saattaa olla aluksi sivuhahmo, joka kuitenkin vahvana itsenäisenä naisena kohoaa päärooliin tai sitten sivuhahmo, joka ei erotu suuremmasta massasta sotilasmaisuudellaan ja geneerisyydellään.



KUVA 3. Kyselyn kuva numero 2. (Scott 2015, viitattu 29.3.2017.)

5.1.3 3. sija

Hahmoa numero 6 pidettiin kolmanneksi eniten päähahmona. Päähenkilöyttä on yleisesti vastauksissa perusteltu paljon sillä että katse on päättäväinen ja voimakas. Toisaalta hahmon numero 6 pelkkä katse ei välttämättä riittänyt vakuuttamaan roolin tärkeydestä. Pisteet hajautuivat laajasti, sillä keskihajonta oli 1,27, eli toiseksi korkein. Hahmo sai neljästi arvon 1, yhdesti arvon 5 ja neljästi arvon 4. Siinä missä osa piti hahmoa selvänä päähahmona, osa näki hahmon kulkevan mukana sivummalla. Hahmoa on sanottu helposti samaistuttavaksi ja hahmossa näyttää olevan persoonallista kasvupotentiaalia. Eräs vastaaja tulkitsi katseen olevan menneisyyteen päin, ja hahmon mielessä näytti olevan päättäväisyyttä kostaa menneiden tapahtumat. Toisaalta hahmon kuvaillaan olevan ”ei niin itsevarma ja voimakas”, ja asulta toivottaisiin enemmän värejä. Yhdessä vastauksessa hahmoa pidettiin liian nuorena ja hentona kantamaan päähenkilön taakkaa, ainakin yksin. Hahmon myös ehdotettiin myöhemmin nousevan päähahmon rooliin, mutta seuraavan tapahtumia toistaiseksi taustalla.



KUVA 4. Kyselyn kuva numero 6. (Kim 2017, viitattu 25.2.2017.)

5.1.4 4. sija

Hahmo numero 8 keräsi paljon erilaisia mielipiteitä ja vastauksissa oli selvästi eniten hajontaa. Se sai neljä kertaa pistearvon 1 ja yhtä monta kertaa pistearvon 5. Epäröintiä oli hahmon määrittelyssä ilmeisesti melko vähän, sillä se sai vain kerran pistearvon 3. Hahmosta oli melko selkeitä mielipiteitä. Tässäkin hahmossa päähenkilöyttä perusteltiin päättävällä ilmeellä ja yksityiskohdilla. Lintu huomioitiin parissa vastauksessa, ja kerran myös erikoinen kampaus. Yhden vastauksen mukaan hahmo vaikuttaa myös johtajalta, joka on tärkeässä roolissa. Hahmoa pidettiin yleisesti pahana, jonka vuoksi moni pudotti hahmon sivuhahmoksi, joka on päähahmon vastustaja. Johtajamaisuus ja ytimekkyys teki hahmosta kuitenkin usean mielestä hyvin tärkeän sivuhahmon, kuten esimerkiksi päähahmon suurimman vastustajan. Hahmoa ehdotettiin myös pelattavaksi pahishahmoksi, jolloin se saattaisi toimia antisankarin tavoin.



KUVA 5. Kyselyn kuva numero 8. (Aerenwyn 2013, viitattu 28.3.2017.)

5.1.5 5. sija

Keskiarvoltaan lähimmäs puoliväliä sijoittui hahmo numero 4. Kaksi vastaajaa piti hahmoa selvänä päähahmona ja kaksi sivuhahmona. Päähahmon roolia puolsi jälleen päättäväinen ilme ja asento sekä lisäksi se, että hahmo vaikuttaa viisaalta ja oppineelta seikkailijalta, jolla on selkeä päämäärä. Hahmon kerrottiin muistuttavan myös Disneyn *Atlantis*-animaatioelokuvan *Milota*. Toisaalta osa pohti sitä, riittääkö aseettomuus tekemään hahmosta tarpeeksi seikkailijan vai onko hahmo sittenkin päätöksiä tekevä strategi sivuhahmon roolissa. Sivuhahmoutta perusteltiin muun muassa yksityiskohtien vähyydellä. Useampi vastaaja kuvaili hahmoa myös kaoottiseksi ja sekavaksi esimerkiksi sen takia, ettei silmälasien läpi näy silmiä. Hahmoa kuvailtiin lisäksi adjektiiveilla jyrävä, viisas ja boheemi. Hahmoa ei myöskään pidetty niin selkeänä ja habitus vaikutti sotkuiselta. Melko yksimielisesti hahmoa pidettiin kuitenkin juonen kannalta jollain tavalla merkityksellisenä.



KUVA 6. Kyselyn kuva numero 4. (Binder Knott 2013, Viitattu 28.3.2017)

5.1.6 6. sija

Hahmoa numero 1 piti selvänä tai todennäköisempänä sivuhahmona puolet kyselyyn vastaajista, ja selvänä päähahmona vain yksi. Hahmoa kuvailtiin paljon kauniiksi ja näyttäväksi, mikä vaikuttaisi sopivan sekä päähahmolle että hieman tarinan sivussa olevalta ihastuksen kohteelle, parantajalle tai haltiahahmolle. Tunnistettavana yksityiskohtana pidettiin otsakorua, mutta muuten hahmoa pidettiin keskimäärin liian perinteisenä ja tunnistamattomana päähahmon rooliin. Ystävälliset kasvot ja herkkä olemus herätti kuitenkin sympatiaa. Yhdessä vastauksessa kiinnitettiin huomiota hahmon ylluonnolliseen vaikutukseen, jonka mukaan hahmo voisi olla haltia jolla ei ole paljoa heikkouksia. Päähenkilöltä heikkouksia kuitenkin vaaditaan. Hahmon kuvailtiin vaikuttavan myös päämäärättömältä. Yksi vastaajista kiteytti tämän kertomalla hahmon olevan stereotyyppinen vaaleahiuksinen kaunotar, jollainen on monessa tarinassa ja joka tuo vaihtelua juoneen.

Tämän hahmon hiuksiin kiinnitettiin poikkeuksellisen paljon huomiota. Erään mielipiteen mukaan pitkät tummat tai vaaleat hiukset ovat päähahmon merkki, kun taas toisen mukaan pitkät avonaiset hiukset ovat kuuluvat naissivuhahmolle.



KUVA 7. Kyselyn kuva numero 1. (Chan 2016, viitattu 16.3.2017.)

5.1.7 7. sija

Hahmo numero 7 oli itse piirtämäni hahmo, jonka sisällytin mukaan ainoana muista poikkeavana epäinhimillisempänä hahmona. Suurin osa vastaajista ajatteli pääroolin kuuluvan ihmiselle, joten kyseinen alien-hahmo miellettiin sivuhahmoksi. Sen myös kerrottiin muistuttavan jotain olemassa olevaa hahmoa, joka on sivuosassa, ja tämä yhdennäköisyys vaikutti päätöksiin. Samaistumisen kerrottiin lisäksi olevan vaikeaa vieraan näköiseen hahmoon. Yhdessä ehdotettiin hahmon kaltaisia olentoja olevan useampi, ehkäpä kokonainen armeija. Hahmon olemusta kuvailtiin monella tapaa. Sitä pidettiin vahvana nyrkissä olevan käden ja kohti kävelevän asennon puolesta, mutta toisaalta hahmossa nähtiin vanhuuden piirteitä jolloin se voisi olla esimerkiksi mentori. Myös vaatteita pidettiin sekä yksinkertaisena että tylsänä, mutta myös näyttävänä ja yksityiskohtaisena.



KUVA 8. Kyselyn kuva numero 7. (Eronen 2016.)

5.1.8 8. sija

Selvästi yksimielisemmät vastaukset sai hahmo numero 3. Peräti kahdeksassa vastauksessa hahmoa pidettiin selvänä sivuhahmona, ja seitsemässä vastauksessa todennäköisemmin sivuhahmona kuin päähahmona. Hahmoa kuvailtiin mentoriksi, tiennäyttäjäksi, tietäjäksi ja neuvonantajaksi. Hahmo vaikutti ympäristössään viisaalta ja hiljaiselta eikä lainkaan toiminnalliselta, ja hahmoa kuvattiin myös neutraaliksi. Toisaalta yhdessä vastauksessa hahmon kerrottiin muistuttavan itämaista taistelumunkkia, jonka ulkonäkö on kuitenkin liian unohdettava päärooliin. Toisessa vastauksessa todettiin hahmon olevan joukosta erottuva ja liian erikoinen päärooliin. Osa piti hahmoa kuitenkin hyvinkin tärkeänä juonen kannalta, kun taas osassa vastauksia hahmoa pidettiin unohdettavana ja nopeasti ohitettavana roolina.



KUVA 9. Kyselyn kuva numero 3. (Allen 2016, viitattu 29.3.2017.)

5.2 Roolituskysymykset

Vastaajat keskittyivät hyvin paljon yksityiskohtiin, joiden perusteella perusteltiin paljon myös kahta viimeistä valintakysymystä. Yksityiskohtaisempi henkilö oli useimmista selvä päähenkilö. Tarinaan nojattiin myös jonkun verran, mutta enemmän pääteltiin päähahmon olevan se, jolla on enemmän yksityiskohtia koska tämä on siten huolellisemmin suunniteltu. Tästä löytyy myös muutamia poikkeuksia, jotka olivat oivaltaneet sen että päähahmon ulkonäkö on usein yksinkertaisempi.



KUVA 10. Kyselyn kuva numero 9. (Kupriyanov 2016, viitattu 28.3.2017.)

Kyselyn kuvassa numero 9 kuusi vastaaja piti päähenkilönä aikuista ja neljä lasta. Neljässä vastauksessa päähahmon roolia ehdotettiin siirtyväksi aikuiselta lapselle miekan antamisen metaforan seurauksena. Vastaajat, jotka olivat sitä mieltä että lapsi on päähenkilö, perustelivat valintansa muun muassa siten, että lapsella on mahdollisuus kasvutarinaan. Aikuista pidettiin hahmona, jonka tarina on ohi ja joka jää lapsen mieleen esikuvana ja vahvana vaikuttajana. Yksi vastaaja oli kiinnittänyt huomiota yksityiskohtaan kynsikoruiista joita lapsellakin oli yksi, ja korut saattoivat olla

merkki saavutetuista uroteoista. Hahmoja verrattiin myös japanilaisen *Hopeanuoli*-mangan Daisukeen ja tämän isään. Toisaalta yhden vastauksen mukaan tarina voisi lähteä liikkeelle esimerkiksi siitä kun lapsihahmo kuolee tai kaapataan. Vastajaat, jotka puolestaan olivat sillä kannalla että aikuinen on päähenkilö, perustelivat valintaansa sillä, että aikuinen on vahvempi hahmo, jolla on kuvassa selvä valta. Lisäksi hahmosta pystyy päättelemään sen menneisyyden. Aikuista kuvailtiin myös mielenkiintoisemmaksi ja lasta tylsemmäksi. Yksi vastaaja muisteli, että miekan saanti on sarjoissa ja elokuvissa yleensä varma merkki siitä että hahmosta on kasvamassa tarinan sankari, mutta oli sitä mieltä että kuvan tapahtumahetkellä aikuinen on vielä päähahmo.



KUVA 11. Kyselyn kuva numero 10. (Kichaa 2012, viitattu 28.3.2017.)

Viimeisessä kuvassa lyhyempää hahmoa ehdotettiin suurimmassa osassa vastauksista päähahmoksi sen yksityiskohtien ja värikyyden takia, joka toi esille hahmon persoonaa. Eräs vastaajista kiinnitti huomiota hahmon selkeään siluettiin. Valintaa perusteltiin myös sillä, että pidemmän hahmon katse on myös kääntynyt lyhyempään päin, ja tämä suuntaa myös katsojan katseen lyhyempään hahmoon päin tehden siitä kuvan keskipisteen. Lyhyen hahmon katse sen sijaan on

kohdistunut kauas eteenpäin ja kohti tulevia seikkailuja. Neljä vastaajaa valitsi päähahmoksi pidemmän. Valintaa perusteltiin sillä, että vaikka pidempi hahmo onkin neutraalimpi, sen ajatuksia kuunneltaisiin enemmän ja hahmo olisi näistä kahdesta vaihtoehdosta samaistuttavampi. Lyhyempää hahmoa pidettiin uteliaana, mutta jopa liian hölmönä päähahmon rooliin raitasukkineen ja ukuleleineen. Häntä ehdotettiin kuitenkin viihdyttäväksi sivuhahmoksi ja päähahmon apuriksi ja seuraajaksi. Vain kahdessa vastauksessa tarjottiin päähahmoksi molempia viimeisen kuvan hahmoja, jolloin hahmot seikkailisivat tasavertaisena parivaljakkona. Heidän ehdotettiin olevan esimerkiksi kiertäviä soittajia, ja tarina kertoisi heidän yhteisestä matkastaan. Hahmoja verrattiin myös Tinttiin ja Kapteeni Haddockiin.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET

6.1 Vahvistetut piirteet

Vastaajat viittasivat hyvin usein päättäväiseen katseeseen, joka korosti heidän näkemystään päähahmoudesta. Päättäväinen katse erottaa joukosta ne hahmot, joilla on selkeä päämäärä. Tosin usein hahmopainotteisten tarinoiden päähahmot nimenomaan eivät välttämättä tiedä päämääräänsä. Kyselyssä hahmot, joilla ei ollut yhtä vahvaa katsetta, olivat kiltimmän näköisiä tai lapsia, jotka nähtiin selvästi sivummalla. Tähän liittyy vahvasti lapsenkasvoisuus. Tällä voidaan selittää osin ainakin sitä, miksi hahmoa numero 6 ei pidetty niin kovin selkeänä päähahmoehdokkaana. Hahmon ikä ja kasvojen pyöreys saattoi vaikuttaa siihen, että hahmoa pidettiin haavoittuvampana ja hennompana. Sama ennakkokäsitys vaikutti luultavasti myös näkökulmiin, joiden mukaan kuvan numero 9 päähenkilö oli aikuinen eikä lapsi.

Stereotypiat näkyvät vastauksissa selvästi. Vastaajat pystyivät kuvailemaan, mikä hahmo näytti heidän mielestään seikkailijalta, pahikselta, ihastuksen kohteelta tai mentorilta. Nämä helpottivat etenkin sivuhahmojen tunnistusta. Tämä osoittaa stereotyyppien hyödyllisyyden käytännössä. Kuten aikaisemmissa luvuissa stereotyyppioista kerrottiin, päähenkilöt eivät ole yhtä stereotyyppisiä vaan esimerkiksi sekoituksia useammista eri stereotyyppioista. Tämän vuoksi päähahmoista oli useita mielipiteitä ja heidän rooliaan tai aatteitaan oli hankalampi kuvailla. Vaikutti myös siltä, että sankarihahmo oli helppo tunnistaa, mikä on äskeisestä toteamuksesta poiketen yleinen päähenkilöiden stereotypia.

Hahmojen kulttuureista ja sosiaalisista rooleista tehtiin päätelmiä vaatetuksen, asusteiden, taustan ja esineiden perusteella. Hahmoja, joiden mahdollista kulttuuria kuvailtiin paljon, pidettiin myös mielenkiintoisempana ja taustatarinaa arvailtiin rohkeammin. Tämä vahvistaa sitä, että selkeä kulttuurisidonnaisuus lisää samaistuvuutta ja kiinnostavuutta hahmossa. Jos hahmon ulkonäkö ei paljasta mitään sen kulttuuriympäristöstä, tutustumisprosessi saattaa kestää pitempään. Tällaista rauhallisempaa etenemistapaa käytetään usein hahmopainotteisissa tarinoissa. Kyselyn kuvassa numero 9 aikuisen sosiaalisesta roolista oli helppo tehdä päätelmiä tämän asevarustuksen, arpien ja kynsikorujen avulla. Hahmo saattoi olla korkeassakin asemassa, ja koska sillä oli kuvassakin paljon valtaa, sitä pidettiin usein tästä syystä päähahmona. Aikuisen piirteet

paljastivat molempien hahmojen kulttuurista paljon asioita, joita pelkkä lapsen kuva ei olisi pystynyt välttämättä tekemään. Kuvassa olevat yksityiskohdat antavat lisäksi vihjeitä aikuisen pitkästä menneisyydestä. Tämän huomasivat myös vastaajat, mutta tätä huomiota ajateltiin kahdelta eri kantilta. Joko hahmon taustat on suunniteltu niin hyvin että sen on oltava päähahmo tai sitten kuva esittelee tietoisesti tilanteen, että tarinassa siirrytään vaiheeseen, jossa päähahmon osan ottaa lapsi ja on hänen aikansa luoda historiaa.

Voimakkaan näköisiä hahmoja pidettiin eniten päähahmoina, mutta nämä hahmot sattuiivat olemaan myös naishahmoja, mikä on erittäin huomionarvoista. Sen sijaan hahmoa numero 1, jonka kasvot olivat kiltit ja olemus ylimyksellinen, ei pidetty päähenkilötyyppinä. Päähenkilö harvoin onkaan naishahmo, joka ei olisi jollain tavalla vahva ja itsenäinen. Kun hahmon tärkein ulkonäöllinen ominaisuus on sen kauneus ja siltä puuttuu päättäväisyys, sitä aletaan pitää sivuhahmona eikä hahmolla välttämättä ole suuria päämääriä juonessa. Tällaisia hahmoja ovat usein esimerkiksi ihastuksen kohteet ja palvelijat tai avustajat.

Ilmeitä ja katseen suuntaa pidettiin muutenkin tarkkaan silmällä. Päähahmolle halutaan aina selkeät kasvot, joista välittyä helposti tunteet. Tämä näkyi myös vastauksissa. Hahmoa numero 4 kuvailtiin sekavaksi ja kaoottiseksi osaksi sen takia, että hahmon katsetta on hyvin vaikea seurata lasien läpi. Jämäkän ilmeen perusteella ei voi päätellä paljoa hahmon ajatusmaailmasta. Hahmon numero 2 korkealle kohdistunutta katsetta pidettiin keskimäärin paljon voimakkaampana ja selkeämpänä kuin hahmon numero 6 alaspäin suunnattua katsetta, joka oli kyllä päättäväinen mutta samalla arvoituksellinen. Roolituskysymyksissä kuvan 9 hahmojen katseet ohjaavat tarkoituksella katsojan katsetta aikuisen kasvoista lapsen kasvoihin ja sieltä miekkaan. Katsojan katseen suuntaaminen luo kuvalle lyhyen tarinan, joka luo pohjaa hahmojen omalle taustatarinalle ja tekee niistä eläväisiä. Hahmon numero 10 kasvot on peitetty, mikä tekee tulkinnasta epäselvempää, mutta on taiteilijan taktinen keino kertoa toisenlainen tarina.

Hahmo numero 7 on selvästi poikkeava hahmo, sillä sen erikoisiin kasvoihin on hyvin hankala reagoida millään edellä mainitulla tavalla. Hahmon iästä, roolista ja tunteista oli selviä erimielisyyksiä ja epävarmuuksia. Koska tulkitseminen oli vaikeaa, hahmoa ei saatettu pitää lapsenkasvoisena tai viehättävänä, eikä sen vaatteista voinut päätellä suoraan kulttuuria tai sosiaalista roolia. Kuten aiemmin totesin, etnisesti samankaltaiset henkilöt ovat pidetympiä, näyttävät luotettavammilta ja heidän koetaan omaavan samat arvot kuin henkilö itse. Myös ilmeiden tulkitseminen oli vieraan näköisiltä kasvoilta vaikeaa. Samaistuminen hahmoon oli siis hyvin vaikeaa. Tä-

män vuoksi alien-hahmoa ei koskaan valita päähahmoksi. Joitain poikkeuksia löytyy, kuten esimerkiksi *Avatar* (2009), mutta elokuvassa pohjustettiin huolella tunteikasta taustatarinaa ja päähenkilö oli alkujaan ihminen.

6.2 Eroavaisuudet ja ristiriidat

Päättäväisen katseen lisäksi useimmin mainittu perustelu oli selvästi yksityiskohtat. Poiketen hahmosuunnittelun opeista, että päähenkilö olisi usein ulkonäöllisesti pelkistetyin samaistumisinnan vuoksi, päähahmolla haluttiinkin nähdä runsaasti yksityiskohtia. Yksityiskohtien perustelun antavan sen vaikutelman, että hahmoa on suunniteltu huolella, ja siksi sen rooli on merkittävä. Perusteluissa ei annettu myöskään kovin paljon sijaa persoonan monipuolisuudelle, koska päähahmot nähtiin aina vahvimpina, joilla on ehkä myös valtaa muihin. Toisaalta oikeasti usein päähahmoille annetaan kasvutilaa eivätkä ne ole valmiiksi jo täysin itsevarmoja. Päämäärän ei tarvitse olla näkyvillä suoraan hahmosta.

Hahmo numero 8 mursi stereotyyppiä siitä, millainen pahan tai hyvän hahmon täytyy olla. Sitä pidettiin selvänä päähahmona yhtä usein kuin sivuhahmonakin. Tämä saattaa tarkoittaa sitä, että ihmiset eivät ylläty, mikäli stereotyyppisesti viholliseksi suunnitellulla hahmolla olisikin hyvät aiheet tai hyväksi kuvattu hahmo osoittautuisi pahaksi. Stereotyyppisten piirteiden ei välttämättä anneta enää hämätä. Vastaukset osoittivat, että katsojat ymmärtävät myös, mitä on antisankaruus. Toisaalta hahmon mystisestä kulttuurista annetaan kuvassa jonkin verran vihjeitä, mikä saattaa vaikuttaa siihen että katsoja saa kuvasta synkemmän vaikutelman kuin hahmon persoona todellisuudessa olisikaan.

Päähahmon valinta olisi vaikuttanut tarinan etenemiseen kyselyn kuvassa numero 9 hyvin eri tavoin. Vastauksista käy ilmi, että aikuisen päähenkilöksi valitsevat henkilöt odottivat tarinalta vauhtia ja vaaroja, kun taas lapsen valitsijat odottivat tarinasta ehkä tunteikastakin kasvutarinaa. Yhden vastauksen mukaan tunnelma vaikutti kuvassa jopa sotaisalta, kun taas usealle kuva edusti lämpöä ja äidinrakkautta. Neljälle vastaajalle jotka olivat sitä mieltä, että rooli siirtyy aikuiselta lapselle, sivuhahmon kasvaminen päärooliin oli ehkä tuttu tilanne. Kolmen päähahmon valitsemisen ohjenuoran mukaan päähahmon on oltava se, josta katsoja välittää eniten. Kuvassa katsojaa ohjataan tuntemaan sympatiaa lasta kohtaan aikuisenkin katseen avulla, josta välittyy rakastava ja lämmin tunne.

6.3 Yhteenveto

Kyselyn perusteella voidaan todeta muutama asia, joita katsoja saattaa etsiä päähahmosta ja joiden perusteella hahmoja pidetään enemmän sivuhahmoina ensinäkemän perusteella. Ensinäkin, päättäväinen katse vakuuttaa aina. Se antaa kuvan että hahmolla on päämääriä ja voimaa esiintyä johtohahmona. Lapsenkasvoiset ja kiltit kasvot eivät herättäneet yhtä paljon luottamusta siihen, että hahmo yltäisi päärooliin. Päähahmon katse miellettiin myös helposti tulkittavaksi. Toiseksi hahmolle piirretyt yksityiskohdat herättävät huomion ja mielikuvan tarkasta suunnittelutyöstä. Kolmanneksi suurin vastauksiin vaikuttaja johon nojattiin vastauksissa eniten olivat stereotyyppit, joista helpoiten tunnistettiin seikkailija, pahis, ihastuksen kohde ja mentori. Päätelmiä kulttuurista tehtiin vaatetuksen, asusteiden, hiustyilien ja taustojen avulla.

Sain myös varmistusta sille, että mikäli tavoitellaan samaistuttavaa päähahmoa, hahmon ei kannata olla vierasperäinen alien-hahmo. Päähahmon on oltava ihminen, sillä pienetkin muutokset voivat verottaa katsojan samaistumista ja sympatiaa hahmoa kohtaan. Sivuhahmolle erikoiset piirteet sen sijaan käyvät hyvin.

Ensinäkemän perusteella ihmiset näkevät kuvassa myös hyvin eri asioita riippuen muun muassa siitä, missä sosiaalisessa roolissa he itse ovat, missä mielentilassa he ovat, miten kauan he hahmoa katsovat ja kuinka he tulkitsevat kuvan perusteella tarinan etenevän. Yhdestä kuvasta voidaan tulkita hyvin erilaisia tunnelmia ja vetää vastakkaisia johtopäätöksiä.

7 POHDINTAA

7.1 Pohdintaa tuloksista

Kyselyn tavoite oli kartoittaa sitä, mitä katsoja näkee hahmossa ensinäkemältä ja millaisia johtopäätöksiä siitä tekee. Tarkoitus oli siis löytää tietoa, joka olisi katsojaläheistä ja välitöntä. Suunnittelija pystyy käyttämään kaikkea kyselystä saatua tietoa hyväksi luodakseen esimerkiksi yllättäviä tai entistä samaistuttavampia hahmoja. Tulokset myös osoittavat, että pienillä vivahde-eroilla kuvan tunnelma voi muuttua, ja kohdentamalla hahmon eri yleisölle se voidaan tulkita eri tavalla.

Kyselyyn vastasi yhteensä kahdeksantoista henkilöä, mikä oli minusta tämän laajuiselle aiheelle sopiva otanta. Sain tarpeeksi monipuolisia vastauksia ja löysin selkeitä tuloksia. Kyselyyn oli melko nopea vastata, olihan tarkoitus perustella vastaukset nimenomaan ensivaikutelman perusteella. Kyselylomakkeen lähettäminen vastaajille osoittautui hyväksi vaihtoehdoksi, sillä vastaajat pystyivät vastaamaan kyselyyn heille sopivana ajankohtana, eikä heidän tarvinnut välittää läsnäolostani joka olisi saattanut vaikuttaa heidän päätöksiinsä. Tämä näkyi myös hyvin rennon oloisissa vastauksissa ja persoonallisissa kirjoitusasuissa. Olin alun perin jättämässä pois perustelut kokonaan jotta kyselyyn olisi nopeampi vastata, mutta tajusin kyselyä laatiessani että tarvitsen niitä. Lopulta ne tulivat olemaan tutkielmani suola ja tärkein tulosmateriaali.

Oli kiehtovaa huomata, kuinka erilaisia vastauksia kyselyyn sain ja kuinka ihmiset tulkitsevat kuvia ja hahmoja eri tavalla. Vastaukset pistivät myös omat aivoni työskentelemään uudestaan kuvien parissa ja huomaamaan asioita, joihin en ollut aiemmin kiinnittänyt huomiota. Se sai minut oivaltamaan asian, josta kirjoitin uuden kokonaisen kappaleen, ja aiheen pohdinta herätti keskustelua kaveripiirissä. Monipuoliset vastaukset myös nostivat kiinnostustani psykologiaa kohtaan, sillä olisi mielenkiintoista tietää enemmän siitä, kuinka esimerkiksi ihmisten erilaiset taustat vaikuttavat näihin käsityksiin. Ehkä juuri tämän vuoksi Katherine Isbisterin kirja oli minusta niin hyvä ja antoisa tätä tutkielmaa tehdessä. Se selitti aiheeseen kuuluvia tärkeitä seikkoja ja tarjosi tarkan perustan monille lähteille.

Tutustuttuani tietoperustaan ennen kyselyä minulla oli hyvä kokonaiskuva siitä, millaisia ovat osuvat päähahmot ja sivuhahmot. Olisin oman mielipiteeni mukaan valinnut päähahmoksi ehdot-

tomasti hahmon numero 6, joka toi mieleeni *Star Wars* -elokuvien jedisoturit ja erityisesti *Rogue One* -elokuvan (2016) Jyn Erson. Hahmon katse kertoi kenties enemmän kuin kenenkään muun, ja siinä näkyi sekä päättäväisyys että epävarmuus. Hahmo tulisi kohtaamaan vaikeuksia, kuten jokainen elämässään. Tarinassa olisi paljon tilaa hahmokehitykselle ja tunteikkuudelle, eikä katsojan olisi vaikea samaistua suhteellisen yksinkertaisen näköiseen hahmoon. Selvimmäksi sivuhahmoksi olisin valinnut saman kuin kyselyyn vastaajtkin, eli hahmon numero 3. Kuvassa 9 pidän päähahmona lasta ja sivuhahmona aikuista. Tarina kertoo mielestäni lapsen kasvusta ja seikkailuista äitinsä jalanjäljissä tämän perintömiekkä turvanaan. Viimeisen kuvan henkilöitä pidän sen sijaan yhdenvertaisina hahmoina, jotka täydentävät hyvin toisiaan, mutta eivät korvaa toinen toistaan ollessaan erillään.

7.2 Arviointi valmiista työstä

Olen yleisesti ottaen tyytyväinen tutkielmaan ottaen huomioon sen, että en tiennyt löydänkö aiheesta mitään tietoa ennestään. Tarvitsin tietoperustaa kuitenkin kyselyn vastauksien vertailuun. Minulla oli tutkielmasta aluksi hieman isommat suunnitelmat, mutta lopulta totesin, että minulla on jo tarpeeksi materiaalia tämän laajuiseen tutkielmaan. Aikataulu kiristyi myös tutkielmasta riippumattomista syistä kevään aikana. Kysely yllätti kuitenkin tuloksillaan positiivisesti. Tutkielman kokonaisuus kirkastui johtopäätöksissä, jotka laadin yhdistämällä vastaukset ja aikaisemman tiedon.

Opin paljon tutkielman alkuvaiheilla lukiessani lähdekirjoja ja kaivaessani tiedonmuruja erityylisten lähteistä. Silti voisin sanoa, että sain suuremman henkilökohtaisen hyödyn kyselystä. Kysymysten laatiminen ja kuvien valitseminen pisti minut pohtimaan aihetta entistä syvemmin ja ajattelemaan sosiaalista näkökulmaa. Vastauksia lukiessa koin epäröintiä ja oivalluksia. Hyväksyin perusteluiden kautta erilaiset mielipiteet ja aloin nähdä eri näkökulmat rikkautena. Haluan tehdä tulevaisuudessa hahmosuunnittelua, oli se sitten harrastus- tai työmielessä, ja kokemukseni hahmolta odotetuista piirteistä ja ihmisten ennakkokäsityksistä on nyt laajempi.

Palasin tutkielmaan kirjoittaessani useasti valitsemaani perimmäiseen kysymykseen: Mitkä ovat päähahmon ja sivuhahmon eroavat piirteet suunnitteluvaiheessa? Toivon käsitelleeni aihetta niin kattavasti, että vastasin kysymykseen riittävästi ainakin tältä erää. Uskon, että tutkielman lukemi-

sen jälkeen katsoja osaa vastata ainakin seuraavaan kuvapähkinään, joka kiteyttää tutkielman tarkoituksen karkeaan, mutta viihdyttävään konseptiin. Joten tunnista päähahmo!



KUVA 12. Tunnetusti ensimmäinen Spot the Main Character -meemi, jossa käytettiin kuvakaappausa YuGiOh!-animesta. (Know Your Meme. 2015. Viitattu 15.4.2017.)

LÄHTEET

Aerenwyn. 2013. Commission – Namirah. Viitattu 28.3.2017.

<<http://aerenwyn.deviantart.com/art/Commission-Namirah-387573977>>

Aldoori, A; Bowater, C; Cabrera, C; Kendelic, R; Lovadina, M; Löchner, T; Negrea, A; Sels, B; Stenning C & Wincler, B. 2015. Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop: Characters. United Kingdom: 3dtotal Publishing.

Allen, A. 2016. Sazed. Art Station. Viitattu 29.3.2017.

<<https://www.artstation.com/artwork/8vYwn>>

August, J. 2005. What's the Difference Between Hero, Main Character and Protagonist. Viitattu 5.3.2017. <<https://johnaugust.com/2005/whats-the-difference-between-hero-main-character-and-protagonist>>

Barnett, T. 2017. What Is a Supporting Character? WiseGEEK. Viitattu 5.3.2017.

<<http://www.wisegeek.com/what-is-a-supporting-character.htm>>

Binder Knott, H. 2013. Archivist. DeviantArt. Viitattu 28.3.2017.

<<http://sirhanselot.deviantart.com/art/Archivist-368610117>>

Brooks, J. 2015. Draw With Jazza – Creating Characters. Safari Books Online. E-kirja

Chan, M. 2016. Nobility. Haupäivä 19.3.2017 <<http://merillizaart.deviantart.com/art/Nobility-590264468>>

Dorrance Publishing. 2014. Character Driven V. Plot Driven Writing: What's the Difference? Viitattu 30.3.2017. <<http://www.dorrancepublishing.com/character-driven-v-plot-driven-writing-whats-difference/>>

Eronen, J. 2016. Character Concept. Julkaisematon.

- Front Row Reviews. 2017. Why Are Minions So Popular? Viitattu 6.3.2017.
<<http://www.frontrowreviews.co.uk/news/why-are-minions-so-popular/34596>>
- Gold, J. 2011. What Drives a Story: Plot or Characters? Narrative First. Viitattu 30.3.2017.
<<http://jamigold.com/2011/07/what-drives-a-story-plot-or-characters/>>
- Hull, J,R. 2017a. Protagonist. Narrative First. Viitattu 5.3.2017.
<<http://narrativefirst.com/archives/concepts/protagonist>>
- Hull, J,R. 2017b. Main Character. Viitattu 5.3.2017.
<<http://narrativefirst.com/archives/concepts/main-character>>
- Hull, J,R. 2017c. Redefining Protagonist and Main Character. Narrative First. Viitattu 5.3.2017.
<<http://narrativefirst.com/articles/redefining-protagonist-and-main-character>>
- Isbister, K. 2006. Better Game Characters by Design. United States, SF: Elsevier.
- Kichaa. 2012. Latfhs. DeviantArt. Viitattu 28.3.2017. <<http://kichaa.deviantart.com/art/latfhs-326552095>>
- Kim, S. 2017. Personal work. Art Station. Viitattu 25.2.2017.
<<https://www.artstation.com/artwork/1920s-adventurers>>
- Know Your Meme. 2015. Spot the Main Character. Viitattu 15.4.2017.
<<http://knowyourmeme.com/memes/spot-the-main-character>>
- Kupriyanov, R. 2016. Mom, thanks. Art Station. Viitattu 28.3.2017.
<<https://www.artstation.com/artwork/rvgAa>>
- McCloud, S. 1993. Sarjakuva – Näkymätön taide. Helsinki: The Good Fellows Ky.
- Miller, M. 2015. Assassin's Creed: The Complete Visual History. United States, CA: Insight Editions.

Pereira, G. 2012. 5 Archetypes for Supporting Character. Viitattu 5.3.2017.

<<http://diymfa.com/writing/archetypes-for-supporting-characters>>

Quotes Humor. 2017. Top 30 Best Funny Minions Quotes and Pictures. Viitattu 20.3.2017.

<<http://quotesnhumor.com/top-30-best-funny-minions-quotes-and-pictures/>>

Ranker. 2017. The Cutest and Most Adorable Animated Characters of All Time. Viitattu 6.3.2017.

<<http://www.ranker.com/list/the-cutest-and-most-adorable-animated-characters-of-all-time/that1dude>>

Raymond, J. 2014. Concept Art: What Is Concept Art and Why Is It Important? Viitattu 5.3.2017.

<<http://artistryingames.com/concept-art-concept-art-important/>>

Ronkainen, T. 2007. Koipeliini Kämpälämässä. Kvaak.fi. Viitattu 3.3.2017.

<<http://www.kvaak.fi/index.php?articleID=775>>

Scott, M. 2015. 1920s Adventurers. Art Station. Viitattu 29.3.2017.

<<https://www.artstation.com/artwork/1920s-adventurers>>

Seegmiller, D. 2015 Digital Character Design And Painting. Ebook Central. E-kirja.

Su, H & Zhao, C. 2011. Alive Character Design. United Kingdom: Cypi Press.

Szostak, P. 2015. The Art of Star Wars: The Force Awakens. United States, NY: Abrams.

TVtropes. 2017. Breakout Character. Viitattu 13.3.2017.

<<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BreakoutCharacter>>

Weiland, K. 2013. Signs You've chosen the Wrong Protagonist. Viitattu 13.3.2017.

<<http://www.helpingwritersbecomeauthors.com/signs-youve-chosen-wrong-protagonist/#>>

Young, K. 2016. 9 Games to Check Out If You Love Character Creation. Viitattu 3.3.2017.

<<http://remeshed.com/2016/9-games-to-check-out-if-you-love-character-creation/>>

Zawadzki, R. 2017. Travelling warrior Jay concept. Art Station. Viitattu 25.2.2017.
<<https://www.artstation.com/artwork/vRgx>>

Jenna Eronen

Opinnäytetyö

Kevät 2017

Viestinnän koulutusohjelma

Oulun ammattikorkeakoulu

Päähahmon ja sivuhahmon
eroavat piirteet
suunnitteluvaiheessa

KYSELY

Hei!

Tässä lomakkeessa ovat opinnäytetyöni tutkielmaosan kyselyn kysymykset. Kyselyn avulla kartoitan sitä mitkä piirteet vaikuttavat hahmon ensivaikutelmaan. Kuvakysymyksiä on yhteensä 10 ja niihin vastataan pisteetyksillä 1-5 ja vapaasanaisesti. Kolmannella sivulla on käsitteitä jotka auttavat kysymyksiin liittyvien termien avaamisessa. Luethan ne huolellisesti ennen kysymyksiin vastaamista. Kysymyksiin saa vastata rehellisesti omasta näkökulmasta. Tarkat vastaukset tarkoittavat parempia tutkimustuloksia, mutta parin rivin vastaukset riittävät. Kysyn nyt Sinun mielipidettäsi, eikä oikeita vastauksia ole. Yksittäisen henkilön antamia tietoja ei paljasteta kyselyn tuloksissa.

Suuri kiitos vastauksistasi! <3

Jenna Eronen

Vastaajan tiedot

Nimi:

Ikä:

Ammatti, koulutus tai opiskeluala:

Kuinka paljon katsot elokuvia tai sarjoja, tai pelaat videopelejä?

Voit kertoa esimerkiksi kuinka monta kertaa viikossa, kuinka monta tuntia päivässä tai kuinka suuri tietämys sinulla on elokuvista, sarjoista ja videopeleistä.

Vastaus:

Kuinka paljon kiinnität huomiota elokuvien, sarjojen ja pelien hahmojen ulkonäköön?

Alleiviivaa valitsemasi vaihtoehto tai kerro omin sanoin.

- I. En kiinnitä siihen lainkaan huomiota.
- II. Kiinnitän hahmojen ulkonäköön huomiota hyvin harvoin.
- III. Tarkastelen hahmojen ulkonäköä silloin tällöin.
- IV. Tarkastelen hahmojen ulkonäköä aika paljon.
- V. Hahmojen ulkonäkö ja hahmosuunnittelu on hyvin usein mielessäni.

Vastaus:

Käsitteitä

Käsitteet ovat otteita tutkielmastani

Päähahmo on se hahmo, jonka kautta koemme elokuvan. Yleensä tämä välittyy kertojaääninä ja hänen seuraamisenaan tai silmiensä kautta näkemisenä. Olemme tarinassa mukana emotionaalisesti päähahmon kautta. Hän on tie tarinaan, jota ilman elokuva olisi etäinen ja kylmä. Protagonisti taas on hahmo, joka pyrkii kohti tarinan tavoitetta. Tämä tavoite on asia johon jokainen hahmo on jollain tavalla kuuluva, mutta protagonistin vuoksi tavoite on olemassa. Protagonisti ei välttämättä ole edes hahmo josta välitämme eniten. Näiden kahden lisäksi voidaan määritellä vielä sankari. Tämän hahmon katsoja haluaa ”voittavan”, eikä hahmon tarvitse olla sankarin roolin tähden erityisen sankarillinen, ylhäinen tai taitava. Usein sankari voi olla samaan aikaan sekä päähahmo että protagonistista, tai jompikumpi.

Sivuhahmo on terminä itsessään melko huono, sillä se vihjaa, että kaikki sivuhahmot ovat vähemmän tärkeitä kuin päähahmo, eikä kerro mitään sivuhahmon roolista tarinan kannalta. On totta, että sivuhahmot ovat olemassa vaikuttaakseen jollain tavalla protagonistin pääsyä tavoitteeseensa, ja vaikuttamassa tämän päätöksiin ja heidän tarkoituksensa auttaa meitä ymmärtämään päähahmo paremmin. Tämä ei kuitenkaan tee hahmosta toissijaista. Esimerkiksi alkuperäisen Star Wars –trilogian Darth Vader on paljon mielenkiintoisempi ja monitahoisempi hahmo kuin Luke Skywalker, huolimatta siitä että hän on kyseisen määritelmän mukaan sivuhahmo. Sivuhahmoja onkin hyvin erikokoisissa rooleissa, ne voivat esiintyä taka-alalla osana suurempaa massaa, olla keskitason rekvisiittaa tai etualan hahmo. Sivuhahmojen määritelmästä saa täsmällisemmän jos jaottelee ne mielessään omiin arkkityyppeihinsä. Niitä voivat olla esimerkiksi arkkivihollinen, oppipoika, mentori, ihastuksen kohde, opas, liittolainen, tiedonvälittäjä ja narri.

Kuvakysymykset

1. Näyttääkö kuvan henkilö enemmän päähahmolta vai sivuhahmolta?

Alleiviivaa valitsemasi vaihtoehto.



- I. Hahmo on mielestäni selvä päähahmo
- II. Hahmo vaikuttaa enemmän päähahmolta kuin sivuhahmolta
- III. Hahmo voisi olla sekä päähahmo että sivuhahmo / En osaa sanoa
- IV. Hahmo vaikuttaa enemmän sivuhahmolta kuin päähahmolta
- V. Hahmo on mielestäni selvä sivuhahmo.

Mitkä asiat/piirteet johtivat tähän ajatukseen?

Vastaus:

2. Näyttääkö kuvan henkilö enemmän päähahmolta vai sivuhahmolta?

Alleiviivaa valitsemasi vaihtoehto.



- I. Hahmo on mielestäni selvä päähahmo
- II. Hahmo vaikuttaa enemmän päähahmolta kuin sivuhahmolta
- III. Hahmo voisi olla sekä päähahmo että sivuhahmo / En osaa sanoa
- IV. Hahmo vaikuttaa enemmän sivuhahmolta kuin päähahmolta
- V. Hahmo on mielestäni selvä sivuhahmo.

Mitkä asiat/piirteet johtivat tähän ajatukseen?

Vastaus:

3. Näyttääkö kuvan henkilö enemmän päähahmolta vai sivuhahmolta?

Alleiviivaa valitsemasi vaihtoehto.



- I. Hahmo on mielestäni selvä päähahmo
- II. Hahmo vaikuttaa enemmän päähahmolta kuin sivuhahmolta
- III. Hahmo voisi olla sekä päähahmo että sivuhahmo / En osaa sanoa
- IV. Hahmo vaikuttaa enemmän sivuhahmolta kuin päähahmolta
- V. Hahmo on mielestäni selvä sivuhahmo.

Mitkä asiat/piirteet johtivat tähän ajatukseen?

Vastaus:

4. Näyttääkö kuvan henkilö enemmän päähahmolta vai sivuhahmolta?

Alleiviivaa valitsemasi vaihtoehto.



- I. Hahmo on mielestäni selvä päähahmo
- II. Hahmo vaikuttaa enemmän päähahmolta kuin sivuhahmolta
- III. Hahmo voisi olla sekä päähahmo että sivuhahmo / En osaa sanoa
- IV. Hahmo vaikuttaa enemmän sivuhahmolta kuin päähahmolta
- V. Hahmo on mielestäni selvä sivuhahmo.

Mitkä asiat/piirteet johtivat tähän ajatukseen?

Vastaus:

5. Näyttääkö kuvan henkilö enemmän päähahmolta vai sivuhahmolta?

Alleiviivaa valitsemasi vaihtoehto.



- I. Hahmo on mielestäni selvä päähahmo
- II. Hahmo vaikuttaa enemmän päähahmolta kuin sivuhahmolta
- III. Hahmo voisi olla sekä päähahmo että sivuhahmo / En osaa sanoa
- IV. Hahmo vaikuttaa enemmän sivuhahmolta kuin päähahmolta
- V. Hahmo on mielestäni selvä sivuhahmo.

Mitkä asiat/piirteet johtivat tähän ajatukseen?

Vastaus:

6. Näyttääkö kuvan henkilö enemmän päähahmolta vai sivuhahmolta?

Alleiviivaa valitsemasi vaihtoehto.



- I. Hahmo on mielestäni selvä päähahmo
- II. Hahmo vaikuttaa enemmän päähahmolta kuin sivuhahmolta
- III. Hahmo voisi olla sekä päähahmo että sivuhahmo / En osaa sanoa
- IV. Hahmo vaikuttaa enemmän sivuhahmolta kuin päähahmolta
- V. Hahmo on mielestäni selvä sivuhahmo.

Mitkä asiat/piirteet johtivat tähän ajatukseen?

Vastaus:

7. Näyttääkö kuvan henkilö enemmän päähahmolta vai sivuhahmolta?

Alleiviivaa valitsemasi vaihtoehto.



- I. Hahmo on mielestäni selvä päähahmo
- II. Hahmo vaikuttaa enemmän päähahmolta kuin sivuhahmolta
- III. Hahmo voisi olla sekä päähahmo että sivuhahmo / En osaa sanoa
- IV. Hahmo vaikuttaa enemmän sivuhahmolta kuin päähahmolta
- V. Hahmo on mielestäni selvä sivuhahmo.

Mitkä asiat/piirteet johtivat tähän ajatukseen?

Vastaus:

8. Näyttääkö kuvan henkilö enemmän päähahmolta vai sivuhahmolta?

Alleiviivaa valitsemasi vaihtoehto.



- I. Hahmo on mielestäni selvä päähahmo
- II. Hahmo vaikuttaa enemmän päähahmolta kuin sivuhahmolta
- III. Hahmo voisi olla sekä päähahmo että sivuhahmo / En osaa sanoa
- IV. Hahmo vaikuttaa enemmän sivuhahmolta kuin päähahmolta
- V. Hahmo on mielestäni selvä sivuhahmo.

Mitkä asiat/piirteet johtivat tähän ajatukseen?

Vastaus:

9. Roolita kuvan hahmot päähahmoksi tai sivuhahmoksi. Mitkä asiat/piirteet vaikuttivat päätöksiisi?



Vastaus:

10. Roolita kuvan hahmot päähahmoksi tai sivuhahmoksi. Mitkä asiat/piirteet vaikuttivat päätöksiisi?



Vastaus: