



Abigail Suosalmi

Antagonistihahmon suunnittelu

Pahuuden selvittelyä hahmon luomisessa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

11.5.2023

Tiivistelmä

Tekijä:	Abigail Suosalmi
Otsikko:	Antagonistihahmon suunnittelu
Sivumäärä:	35
Aika:	11.5.2023
<hr/>	
Tutkinto:	Medianomi (AMK)
Tutkinto-ohjelma:	Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto:	Visuaalinen viestintä, liikkuva grafiikka
Ohjaaja:	Lehtori Jaakko Ruuttunen

Tässä opinnäytteessä on kyse hahmon luomisesta, jossa keskitytään antagonistiseen hahmoon. Teoreettisessa osassa käsitellään antagonistihahmon määrittäjiä ja ominaisuuksia. Näihin määrittäjiin kuuluvat erilaiset tyypit antagonisteista, jotka tuovat tarinaan konfliktia. Opinnäytteessä selviää mitkä ovat asioita, jotka tekevät hahmosta antagonistin. Tutkielmassa kerrotaan myös hahmosuunnittelusta ja perehdytään siihen liittyviin arkkityyppeihin. Arkkityypeissä käsitellään tarkemmin vihollistyyppisiä, jotka ovat antagonistihahmojen käytössä. Tutkielmassa käsitellään hahmosuunnitteluun liittyen ulkonäköä, värejä ja muotoja. Väreissä ja muodoissa kerrotaan myös niihin liittyvästä psykologiasta ja niiden vaikutuksesta pahuuteen. Tutkielman tavoitteena on ylipäättään selvittää, mitkä ovat asioita, jotka määrittävät pahuutta hahmon luomisessa.

Produktiivisessa osassa suunnitellaan antagonistihahmo kuvitteelliseen elokuvaan. Hahmo tehdään hahmosuunnittelussa opittujen asioiden perusteella. Hänelle luodaan taustatarina ja rooli kuvitteellisessa elokuvassa. Hänelle määritellään myös arkkityyppi, joka on olennainen asia hahmon luomisessa. Hahmon ulkomuoto luodaan tarinan perusteella. Lopuksi hahmo viimeistellään kuvituksella.

Avainsanat: Hahmosuunnittelu, antagonistit, arkkityypit

Tämän opinnäytetyön alkuperä on tarkistettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

Abstract

Author: Abigail Suosalmi
Title: Character Design of an Antagonist
Number of Pages: 35
Date: 11 May 2023

Degree: Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme: Media
Specialisation option: Visual Communication, Motion Graphics
Instructor: Jaakko Ruuttunen, Senior Lecturer

This thesis is about character design with a focus on the antagonistic character. The theoretical part examines the definitions and features of the antagonistic character. These definitions include different types of antagonists that bring conflict to the story. The thesis explains what makes a character an antagonist. The thesis also discusses character design and character archetypes. Of the archetypes, villains are discussed in more detail than what kind of types are used in antagonistic characters. The thesis discusses appearance, colors and shapes related to character design. The psychology of colors and shapes and their usage to portray evil is also discussed. The goal of the thesis was to find out what are the elements that define evil in the creation of a character.

As part of the thesis, an antagonistic character was designed for a fictional film. The character is made based on the gathered material in character design. A backstory and a role in a fictional film was created for him. He was also given an archetype, which is essential when creating a character. The appearance of the character is created based on the story. Lastly, the character is finished with an illustration.

Keywords: Character Design, antagonist, archetypes

Sisällys

1	Johdanto	5
2	Antagonistin määrittely	6
3	Hahmosuunnittelu	8
4	Antagonistisen hahmon rakenne	11
4.1	Hahmon luonteen vioittumat	11
4.2	Pelottavuus ja koomisuus	11
4.3	Korvaava antagonisti	13
4.4	Antagonistin ominaisuudet	13
5	Antagonistin visualisointi	16
5.1	Arvet	17
5.2	Värit	18
5.3	Muodot	22
6	Oma hahmo	25
6.1	Suunnittelu	25
6.2	Tarina	25
6.3	Referenssimateriaali	26
6.4	Luonnostelu	26
6.4	Hahmon kuvitus	27
7	Yhteenveto	29
	Lähteet	31
	Kuvalähteet	33

1 Johdanto

Protagonistilla tarkoitetaan päähenkilöä, jonka viholliset eli antagonistit ovat tärkeä osa tarinankerrontaa, esimerkiksi elokuvissa, kirjoissa, videopeleissä, sarjakuvissa ja monissa muissa alustoissa. Antagonistien avulla saadaan tarinoiden juoniin jännitettä ja tarvittavaa konfliktia protagonistille, mikä tekee niiden hahmosuunnittelusta yhtä tärkeää kuin protagonistin.

Käsittelen tässä tutkielmassa antagonistin ominaisuuksia ja asioita, jotka edesauttavat sellaisen hahmon luomista. Tutkielman tavoitteena on selvittää, mitkä asiat tuovat hahmoon pahuutta persoonan ja visuaalisin keinoin. Tulen hieman vertaamaan antagonistin ja protagonistin eroavaisuuksia, jotta niistä eroaisi pahuus ja hyvyys. Tämä tutkielma keskittyy kuitenkin pääasiassa vain antagonistihahmon luomiseen. Lopuksi, kun olen saanut selville antagonistin ominaisuuksia hahmon luomisessa, suunnittelen niiden asioiden pohjalta oman antagonistihahmon.

Olen itse ollut kiinnostunut hahmosuunnittelusta niin kauan kuin muistan. Lapsena askartelin lehtiä, joihin loin omia hahmoja ja kerroin heidän elämistään. Kasvaessa aloin lukemaan sarjakuvia, joiden kautta kiinnostuin erityisesti antagonistihahmoista. Ne erottuivat sankarista, mikä herätti huomioni.

Aloitin tutkielmani antagonistin määrittämisellä, johon liittyy antagonistin eri tyyppejä. Sen jälkeen etenen hahmosuunnitteluun, jossa käyn läpi arkkityyppejä, joita käytetään vihollishahmoilla. Lisäksi selvitän, että millaisia ominaisuuksia antagonistihahmo vaatii. Otan myös selville hahmosuunnittelun visuaalista puolta, johon liittyy sellaiset asiat, jotka ovat ominaisia antagonisteille ja sopivat enemmän protagonisteille.

2 Antagonistin määrittely

Antagonisti on henkilö, ryhmä, voima tai asia, joka tuo tarinoihin konfliktia. Tarinoiden päähenkilö eli protagonistista saa tarinansa aikana esteitä, joihin antagonistit vaikuttaa. Antagonisti on siis protagonistin vastustaja, jonka tavoitteena on estää protagonistia saavuttamaan sen tavoitteita. (Glatch 2021.)

Perinteisesti antagonistit ovat protagonistin vastakohta. Jos protagonistit edustaa hyvää ja oikeudenmukaisuutta, silloin antagonistit edustaa paha ja epäoikeudenmukaisuutta (Glatch 2021). Yleisesti pahuus yhdistetään epätasapainoiseen käyttäytymiseen, johon liittyy viha, kosto, vihamielisyys, psyykinen trauma, itsekkyyttä, tietämättömyys, tuho ja laiminlyönti (Wikipedia 2023a). Hyvyys on yleisesti sitä, kun kunnioittaa toisten oikeuksia ja ihmisarvoa (Wikipedia 2023b). Bryan Tillmanin (2011, 20) Creative Character Design kirjan mukaan joissakin tapauksissa on kuitenkin mahdollista, että protagonistit olisi tarinassa paha hahmo, jolloin hänen vastustajansa antagonistit olisi hyvä hahmo.

Antagonistin ja protagonistin erona on se, että protagonistit työskentelee tiettyjen tavoitteiden eteen, kun antagonistit työskentelee niitä vastaan. Sanat "protagonisti" ja "antagonisti" ovat antonyymejä. Tarinankerronnassa niillä tarkoitetaan, että ne ovat keskenään vastakkaisia voimia tarinassa. (MasterClass 2022.)

Antagonistia ei tule sekoittaa antisankariin, joka on protagonistit ilman perinteisiä sankarillisia ominaisuuksia (The 4 Main Types of Antagonists 2021). Tässä luvussa en kuitenkaan keskity muuhun kuin antagonistin tyyppihin.

Antagonisteja on monenlaisia, joista perinteisin on tarinassa oleva päävihollinen. Tällaisen hahmon tarkoitukset ovat pahoja ja sen tavoitteena on tuhota tarinan protagonistit artikkelin The 4 Types of Antagonists (2021) mukaan. Tällainen antagonistit tuo tarinaan klassisen hyvä vastaan paha -asetelman tarinan pohjalle. Esimerkkejä kyseisestä antagonistityypistä ovat Tähtien sota (Star Wars) -elokuvista Darth Vader, Lepakkomies (Batman) -

sarjakuvista Jokeri ja Harry Potter -elokuvista Voldemort. (Kieffer 2017; The 4 Types of Antagonists 2021.)

Tarinan antagonistina voi olla myös vain konfliktin aiheuttaja. Tällaisella hahmolla ei ole pahoja aikeita toimiakseen. Hän on hahmona vain sattunut olemaan protagonistin esteenä. Hänen käytöksensä on mahdollisesti törkeää tai julmaa, mutta hän on kuitenkin ihminen, jolla on toiveita, unelmia ja pelkoja. Esimerkkejä tällaisista hahmoista ovat Severus Snape Harry Potter-elokuvista ja The Lannisters Game of Thrones-sarjasta. (Kieffer 2017; The 4 Types of Antagonists 2021.)

Antagonisti ei kuitenkaan ole aina ihminen tai yksilö. Kun protagonistin vastustaja ei ole ihminen, se voi olla jokin ulkoinen voima. (Barron i.a; The 4 Types of Antagonists 2021.) Tällaisia ovat esimerkiksi luonto kirjassa Tie (The Road). Kirja kertoo Isästä ja pojasta, jotka kamppailevat selviytyäkseen post-apokalyptisessa Yhdysvalloissa. Sivilisaatio on romahtanut, jolloin eloonjääneet ihmiset tekevät raakoja ja hirvittäviä tekoja elääkseen. (Kieffer 2017; The Road i.a.) Toisena esimerkkinä on yliluonnollinen voima kirjassa Hohto (The Shining). Kirjan päähenkilönä on Jack Torrance, joka päätyy hotellin talonmieheksi. Hänen vaimonsa ja poikansa liittyvät Jackin seuraksi hotelliin. Hotellissa on yliluonnollisia voimia, jotka vaikuttavat Jackin mielenterveyteen, jättäen hänen perheensä vaaraan. (Kieffer 2017; Wikipedia 2023c.) Kun yksittäinen ihminen ei tuo konfliktia protagonistille, niin silloin se on kokonaisuus. Tällä tarkoitetaan jengiä, kulttia, yritystä, hallitusta tai ryhmää. On tyypillistä, että tämän tyyppisellä antagonistilla on moraalittomia aikeita, siltä puuttuu empatiakyky ja se etsii ryhmänä valtaa sekä kontrollia. Tällaisen antagonistin esimerkkinä Nälkäpeli (The Hunger Games)-elokuvista The Capitol. (Barron i.a; Kieffer 2017; The 4 Main Types of Antagonists 2021.)

On myös mahdollista, että protagonistin on itse tarinansa antagonistin. Tällaisissa tapauksissa protagonistin tiellä ovat hahmon omat puutteet ja epävarmuudet, jolloin hänen tulee tehdä töitä sen eteen, että voitaisi pelkonsa ja puutteensa. Kyseisen tyyppin esimerkkinä elokuvassa Ylpeys ja ennakkoluulo (Pride & Prejudice) hahmon Elisabethin ylpeys tai elokuvassa Sovitus (Atonement) hahmon Brionyn syyllisyys. (Barron i.a; The 4 Types of Antagonists 2021.)

3 Hahmosuunnittelu

Hahmosuunnittelu on hahmon kokonaisvaltaista luomista, johon sisältyy persoonallisuus, käyttäytyminen ja ulkonäön visualisointi. Hahmot luodaan tarinankerrontavälineeksi. Hahmon jokainen osa kuten muodot, värit ja yksityiskohdat valitaan tietystä syystä. Tehokasta hahmosuunnittelua auttavat periaatteet kuten väriteoria, muotokieli ja psykologia.

Tarinallisia alustoja ovat esimerkiksi videopelit, animaatiot, tv-ohjelmat ja elokuvat, joiden tarinoita ohjaavat hahmot. Hahmosuunnittelun tavoitteena on tehdä hahmoista hurmaavia, visuaalisesti vaikuttavia ja mieleenpainuvia. (Deguzam 2021.)

Arkkityypit ovat erilaisiin ryhmiin kategorisoituja hahmotyyppejä. Ne ovat malliesimerkkejä henkilöistä, piirteistä ja käytöksestä. Kyse on ideaalisesta hahmoesimerkistä Tillmanin mukaan. (Tillman 2011, 11.) Yleisempiä arkkityyppejä ovat sankari, viestintuoja, mentori, muodonmuuttaja ja varjo. Yleisimpien arkkityyppien lisäksi on olemassa lukematon määrä muita arkkityyppejä (Elokuvapolku i.a.), joista perehdyn syvemmin vihollishahmojen arkkityyppeihin.

Arkkityyppeihin kuuluu esimerkiksi klassinen vihollinen, joka toimii yksinkertaisesti pahana hahmona, jota kohtaan yleisö ei tunne myötätuntoa. Tällainen hahmo on olemassa toimiakseen sankarin vastakohtana. Klassiset viholliset ovat enimmäkseen jääneet lastenkirjoihin, joiden kautta lapset oppivat mitä on hyvä vastaan paha. Tämän tyyppisiä vihollisia käytetään enää vain harvoin, koska katsojat suosivat dynaamisempia hahmoja, jotka tuntuvat todemmilta. Disney viholliset ovat olleet tämän tyyppisiä. Esimerkiksi Keisarin uudet kuviot (The Emperor's New Groove) -elokuvassa antagonistin nimeltä Yzma, joka yrittää myrkyttää Keisari Kuzcon pois vallasta, jotta saisi vallan itselleen. (Salao 2022; Wikipedia 2019.)

Toisena arkkityyppinä voi olla antivihollinen, jolla ei ole vihollisen ominaisuuksia. Heidän piirteensä, arvot ja tavoitteet voivat olla jaloja, mutta menetelmät näiden asioiden saavuttamiseksi ovat kyseenalaisia ja pahoja. Antivihollisen ja sankarin

etiikat ovat samassa linjassa, mutta pieni ero erottaa heidät eri puolille.

Antivihollinen voi uskoa, että hänen päämääränsä oikeuttaa tekonsa.

Esimerkkinä hän lähtee pelastamaan maailmaa, joka ei halua pelastua, ja tästä kärsivät sivulliset. (Salao 2022.) Tästä hahmo esimerkkinä X-Men elokuvista ja sarjakuvista oleva hahmo nimeltä Magneto, joka juutalaisena poikana koki toisen maailmansodan kauhut. Tästä syystä hänelle muovautui pessimistinen maailmankuva. Hänen pahat tekonsa juurtuvat hyvistä aikeista, kun hän pyrkii suojelemaan muita kaltaisiaan mutanteja. (Forvergne i.a.)

Petovihollinen luottaa vaistoihinsa ja tuhoisiin kykyihinsä saavuttaakseen tavoitteensa. Tämän tyyppiset viholliset ovat yleensä kauhu- tai tieteiskirjallisuudessa esittäen kirjaimellisesti hirviötä. On myös mahdollista, että peto on ihminen, joka antautuu haluilleen ja ei ota huomioon kriittistä ajattelutapaa. Peto on vaarallisimpia vihollisia, joten lopulta kuolema on ainoa ratkaisu tällaiselle hahmolle, jotta sankari voittaisi. (Salao 2022.)

Auktoriteettihahmo on saavuttanut valta-aseman, mutta haluaa lisää valtaa. Hänellä on halu rikkauteen, arvovaltaan ja sotilaalliseen voimaan. Häntä ei pysäytä mikään, jotta saisi haluamansa. Hän ei myöskään kuuntele ketään muuta kuin itseään. (Salao 2022.)

Fanaatikko on vihollisena sellainen, jota ajaa äärimmäinen ideologia. Tällainen ideologia voi olla esimerkiksi uskonto tai kieroutunut moraalinen käsitys. Fanaatikko saattaa uskoa siihen, että tietty ihmisryhmä pitäisi poistaa maan päältä. Tästä esimerkkinä Game of Thrones-sarjasta hahmo nimeltä Melisandre, joka polttaa ei-uskovia oman uskontonsa vuoksi. (Salao 2022.)

Kone on pedon tapainen vihollinen. He ovat samanlaisia siitä, että molemmilla on yksi tavoite, niitä on vaikea voittaa ja ne ovat erityisen pelottavia. Kone on itsessään tekninen rakenne, jonka tavoitteena on tappaa sankari tai estää häntä. Koneet eivät toimi vaistollaan niin kuin pedot. Koneet toimivat kylmällä logiikalla. He ovat kykenemättömiä tunteisiin, mikä tekee heistä vaikean vastuksen. (Salao 2022.)

Pahan ruumiillistuma on vihollisena nimensä mukainen paha, jonka tavoitteena on tuhota tai hallita maailmaa. Tällaisella vihollisella on taustatarinaa vain vähän

tai ei ollenkaan. Kyseistä arkkityyppiä käytetään pääasiassa fantasiakirjallisuudessa. He ovat lähes ylitsepääsemättömiä vastuksia sankarille. Tästä hyvänä esimerkkinä on elokuvassa Taru sormusten herra (The Lord of the Rings) hahmo nimeltä Sauron, joka komentaa vihollisten armeijaa ja haluaa hallita Keski-Maata. (Salao 2022.)

Vihollisena voi myös olla nero, joka on erittäin älykäs ja manipuloiva. Nero pitää itseään parempana kuin muut. Hän haastaa sankaria mieluummin henkisesti, vaikka kykenee olemaan fyysinen vastus. Mikä nerosta tekee pahan, on se, että he nauttivat muiden ihmisten tahdon muuntelusta. He keksivät loistavia ja pirullisia suunnitelmia, sekä saavat helposti haluamansa. (Salao 2022.)

Sankarilla voi olla myös itsensä vertainen vihollinen. Tällaiset viholliset voivat olla lähes kaksoisolentoja sankarin kanssa. Heillä on keskenään samat taidot, kyvyt ja tietoisuudet, mutta eroavat eettisyydellä ja moraaleillaan. (Salao 2022.)

Kohtalokas nainen (femme fatale) on myös yksi vihollisarkkityypeistä, vaikka hänet nähdään joissakin tapauksissa antisankarina. Hän on tyypiltään viettelevä ja houkutteleva, jolla on vaarallinen puoli. Hän hyödyntää viehätysvoimaansa manipuloidakseen ja huijatakseen vastustajaansa. Kohtalokas nainen ei tunne syyllisyyttä ja hänellä ei ole moraalisia rajoja. (Deguzam 2023.)



Kuva 1. Vihollisten arkkityyppejä, joita edustaa klassisena vihollisena Yzma (Keisarin uudet kuviot), antivihollisena Magneto (X-Men), petona Xenomorph

(Alien), auktoriteettihahmona Presidentti Snow (Nälkäpeli), fanaatikkona Melisandre (Game of Thrones), koneena T-1000 (Terminator), pahan ruumiillistumana Sauron (Taru Sormusten Herrasta), nerona Lex Luthor (DC Comics), sankarin vertaisena Reverse Flash (DC Comics), kohtalokkaana naisena Catwoman (DC Comics) (Comic Vine 2019; DC Database 2017; DC Database 2018 a; DC Database 2018 b; Disney Wiki 2021; The Hunger Games Wiki 2014; Wikipedia 2009; Wikipedia 2010 a; Wikipedia 2010 b; Wiki; Wikipedia 2018; X-Men:First Class (X-Men:First Class 2011, USA) kuvakaappaus).

Vihollinen voi joko täydentää sankaria tai tuhota sen, riippuen vihollistyyppistä. Parhaat viholliset ovat yhtä mittavia ja ainutlaatuisia kuin sankari. Vihollisesta tulee mukaansatempaava, kun hän ei tee vain pahoja tekoja, vaan saa yleisön rakastamaan häntä ja epäilemään, että kenen puolella pitäisi olla. (Salao 2022.)

4 Antagonistisen hahmon rakenne

4.1 Hahmon luonteen vioittumat

Ed Hooks kuvailee vihollisen määrittymisen niin, että vihollinen on normaali ihminen, jolla on jokin vika (fatal flaw) (Hooks 2011, 44). Tällaisella vialla tarkoitetaan klassisessa kirjallisuudessa usein sitä, että se on jonkinlainen hahmon puute tai riippuvuus, joka estää hahmoa menestymästä tai toimii traagisen virheen syynä. Tällainen on yleensä antagonistin luonteenpiirre, mikä johtaa heidän pahuuteensa tarinassa. Kyse ei ole Aristoteleksen luomasta hamartiasta. Sillä tarkoitetaan hahmon tekemää virhettä, mikä johtaa tappioon. (TV Tropes 2023a.) Esimerkkinä elokuvan 101 Dalmatialaista antagonistin nimeltä Cruella De Vil, joka on arkkityypiltään kohtalokas nainen. Hän on hahmona valoisa ja kouluttautunut nainen, mutta hänen vikansa on turhamaisuus (vanity). (Hooks 2011, 44; Cruella Reinventing The Femme Fatale 2021.) Tällaiset viat menevät usein käsi kädessä seitsemän kuolemansyynin kanssa (TV Tropes 2023a). Kuolemansyntejä ovat ylpeys, kateus, viha, laiskuus, ahneus, ylensyönti ja himo (Wikipedia 2023d).

4.2 Pelottavuus ja koomisuus

Chaplinin mukaan viholliset ovat värikkäämpiä kuin sankarit. He voivat olla dramaattisia, mahtavia, salakavalialia tai osin koomisia. Tiedetään mikä on vihollisen rooli tarinassa ja heidän vaikutuksestaan yleisöön.

Antagonistihahmon luomisessa pitää miettiä hahmon pelottavuutta. Tarina voi olla harmiton, jos siitä poistetaan kokonaan pahuus, mutta se ei toimi pelkällä pelottelullakaan, ellei ole kyse kauhugenrestä. Hahmon kuuluu olla viihdyttävä ja kiinnostava yleisölle. (Thomas & Johnston 1981, 417.)



Kuva 2. Paha Kuningatar (Lumikki ja seitsemän kääpiötä) ja Kapteeni Koukku (Peter Pan) ovat esimerkkejä pahasta ja koomisesta vihollisesta (Lumikki ja seitsemän kääpiötä (Snow White and The Seven Dwarfs, USA 1937) kuvakaappaus; Peter Pan (Peter Pan, USA 1953) kuvakaappaus).

Disney-elokuvassa Lumikki ja seitsemän kääpiötä (Snow White and the Seven Dwarfs), jonka antagonistina on Paha Kuningatar (Evil Queen). Hahmona Kuningatar on kylmä, armoton, ilkeä ja dramaattinen, sekä hänellä on pakkomieltään olla maailman kaunein. Pahalla Kuningattarella on taikapeili, joka kertoo hänelle, että hänen tytärpuolensa Lumikki on päihittänyt Kuningattaren kauneudellaan. Paha Kuningatar tulee kateelliseksi ja juonii tappamaan Lumikin. Kuningattaren heikkouksia yleisön ei kuulu nähdä. Täten hän ei ole samaistuttava tavallisiin ihmisiin. (Thomas & Johnston 1981, 418; Wikipedia 2023e.) Tämä tekee hänestä hyvän esimerkin klassisena vihollisena. Toinen klassinen vihollinen Peter Pan-elokuvassa oleva hahmo Kapteeni Koukku (Captain Hook), jota pidetään viihdyttävänä tilanteessa, kun hän menetti arvokkuutensa ja kontrollin paetessaan krokotiilin luota. Hän on luonteeltaan lapsellinen ja pelkuri, joka huutaa helposti pelosta. Hänen

koomisuustensa ei kuitenkaan koskaan heikentänyt suhdetta Peter Paniin vihollisena. (Thomas & Johnston 1981, 418; Wikipedia 2023f.)

4.3 Korvaava antagonisti

Kun tarina johtaa siihen, ettei antagonisti tuo enää konfliktia protagonistin elämään, kirjoitetaan sille korvaava hahmo. Tällaisilla hahmoilla voi puuttua sympaattisen persoonallisuuden piirteet. Esimerkkinä DC Comics-sarjakuvissa oleva hahmo nimeltä Harley Quinn, joka erottautui Jokerista (The Joker). Hän muuttui vihollisen roolista antisankariksi. Jokerille luotiin sarjakuviin uusi naispuolinen partneri ”Punchline”, joka on Harley Quinniin verrattuna armottomampi ja vähemmän sympaattinen. Toinen esimerkki on Marvel-sarjakuvissa olevan protagonistin Hämähäkkimiehen (Spider-Man) antagonisti nimeltä Carnage. Ennen Carnagea Hämähäkkimiehen arkkivihollinen oli Venom, josta tuli myös antisankari. Pelättiin, että arkkivihollisen menettäminen olisi pettymys lukijoille. Niinpä luotiin sille korvaava hahmo Carnage, joka toimii Venomin tavoin symbioottina. Sarjakuvissa on tehty selväksi, että Carnagen tappaa vain sadistisen ilon vuoksi. (TV Tropes 2022.)

Korvaavan vihollisen on tarkoitus ylläpitää häntä edeltävän vihollisen fyysisiä ominaisuuksia. Siksi hahmo saattaa näyttää hyvin samanlaiselta, ellei jopa identtiseltä kuin edeltäjänsä. (TV Tropes 2022.)

4.4 Antagonistin ominaisuudet

Pakkomielle on antagonistille olennainen ominaisuus. Tyypillisiä pakkomielteitä antagonistille ovat valta, rikkaus ja kosto. Usein nämä pakkomielteet voivat yhtyä. Esimerkiksi elokuvassa Ihmeperhe (The Incredibles) antagonistina on Syndrooma (Syndrome), joka halusi lapsena olla Herra Ihmeen (Mr. Incredible) apulainen. Hänen ehdotuksensa kuitenkin hylättiin kylmästi. Niinpä Syndrooma omisti elämänsä rikkaudelle ja supervoimille, kostaakseen Herra Ihmeelle ja muille supersankareille. (Miller 2022.)

Antagonistilla saattaa olla myös synkkä salaisuus, jota hän yrittää piilotella, mahdollisesti jopa itseltään. Antagonisti voi käyttää salaisuuttaan saadakseen

protagonistilta myötätuntoa, jotta saisi protagonistin pimeälle puolelle. (Miller 2022.)

Antagonistin salailun ja pakkomielteen lähteenä voi olla haava. Haava voi olla fyysinen tai henkinen, mutta usein myös molempia. Tämä on syynä, miksi antagonistit ovat vääristyneitä tai arpeutuneita. Esimerkiksi Darth Vaderilla on puku, joka pitää hänet hengissä, sekä Lordi Voldemort on kalpea ja hänen kasvonsa ovat vääristyneet. Dramaattisella kannalla arpi, haava tai ulkonäkö voi tehdä antagonistista kiehtovamman. Fyysinen haava on voinut tulla emotionaalisen kokemuksen keskellä. Vader saa arpensa, kun hänen mentorinsa petti hänet (omasta näkökulmastaan). Voldemort vääristyi menemällä liian syvälle pimeään taikuuteen estääkseen profetian, joka koski oman tappion toteutumista. Molemmilla näistä haava syntyi heikkouden hetkellä, mikä voi johtaa siihen, että antagonistilla tulee pakkomielle pitää se salassa. (Miller 2022.)

Antagonistihahmon on myös hyvä uskoa olevansa itse sankari, joka ei koe tekevänsä pahaa. Esimerkiksi Avengers: Infinity war-elokuvassa oleva antagonisti nimeltä Thanos, joka ei halua tuhota puolta ihmiskuntaa sen takia, että hän nauttisi tappamisesta. Hän uskoo pelastavansa maailmankaikkeuden pahalta, eikä uhkaavansa sitä. (Miller 2022.) Koska Thanos kokee olevansa hyvä, tekee se hänestä Antivihollisen (Bedard 2022). Tällainen ominaisuus tekee hahmosta kolmiulotteisen ja sankarin kaltaisen. Koemme itsekin olevamme omassa elämässämme sankarin tapaisia. Näemme oman käyttäytymisemme hyvänä, vaikkei se aina olisikaan niin. Sankarin ja vihollisen erona on keskenään erilaiset arvomaailmat. Esimerkkinä hahmo Belloq elokuvassa Indiana Jones ja Kadonneen arteen metsästäjät (Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark). Hän kertoo elokuvassa Indylle, että he ovat samanlaisia. Indyn ja Belloqin erona on se, että Belloq myöntää itsekkäät tekonsa. Indyllä kestää hetki tajuta tämä, mutta kun se tapahtuu, tarinan energia muuttuu täysin. Niinpä asiat kääntyvät Indyn eduksi tämän pienen opetuksen ansiosta. Kun sankarilta puuttuu keskeinen näkökulma totuudesta, silloin se puuttuu myös hänen viholliseltaan. Niiden välinen ero on kuitenkin se, että sankari saavuttaa pisteen, jossa hän oppii. Viholliset harvoin saavuttavat sitä vaihetta, mikä johtaa usein hahmon traagiseen kuolemaan. (Miller 2022.)



Kuva 3. Thanos kertoo taustastaan elokuvassa Avengers: Infinity War (Avengers: Infinity War, USA 2018) kuvakaappaus).

Antagonistin ilmestyminen tarinoissa saattaa vaikuttaa äkkinäiseltä tai satunnaiselta. Tarinan edetessä kuitenkin kaikelle selviää syynsä. Esimerkkinä Tähtien sota (Star Wars) -elokuvissa Luke Skywalker, joka on tarinan alussa vain maalaispoika syrjäiseltä planeetalta. Tarinan kuluessa huomaamme, että konfliktissa on kyse perhekinasta. Syynä on se, että elokuvan antagonisti Darth Vader on Luken isä. Kun protagonistin ja antagonistin välinen henkilökohtainen yhteys selviää jatkuvasti enemmän, antaa se tarinalle uuden kerroksen syvyyttä. Useammissa tapauksissa antagonisti on ollut sankari protagonistin tavoin, mutta sitten jokin on mennyt pieleen. Tällaisesta voi tulla protagonistille haaste, että pysyykö hän hyvänä vai tuleeeko hänestäkin antagonistin kaltainen tai jotain pahempaa. (Miller 2022.)



Kuva 4. Darth Vader ja Luke Skywalker elokuvassa Tähtien sota: Jedin paluu (Tähtien sota; Episodi VI–Jedin paluu (Star Wars: Episode VI–Return of the Jedi, USA 1983) kuvakaappaus).

Tarinan alkaessa ajatus siitä, että sankari on ilman selityksiä antagonistia vastaan, voi vaikuttaa hölmöltä. Niin kuin edellisessä esimerkissä, miten Luke maalaispoika pystyy kukistamaan Imperiumin suurimman aseeneen? Antagonistin kuuluu näyttää ylivoimaiselta, jotta kaikki toivo olisi jo menetetty ennen kuin koko matka on edes alkanut. Niinpä tämä luo yleisölle emotionaalista ja dramaattista jännitystä. Näin sankarin täytyy myös upottautua syvemmälle ja riskeerata kaikki, jotta hän voittaisi. Asia, joka tekee antagonistista todella voimakkaan, on kun hän ei noudata yhteiskunnallisia normeja. Soveliaisuuden säännöt rajoittavat sankarin vaihtoehtoja, koska ne eivät merkitse mitään antagonistille. Antagonistit voivat uhrata kaiken, jopa hahmolle lähimmät ihmiset, saavuttaakseen tavoitteensa. Antagonistihahmo saattaa usein pilkata protagonistin arvomaailmaa. Tämä saa protagonistin pohtimaan sitä, miksi hän ei ole antagonistin kaltainen tai mikä tekee heistä keskenään erilaiset. Pohtimisen kautta hänelle tulee mahdollisuus tehdä erilainen ratkaisu. Lopulta sankarin arvot osoittautuvat enemmän vahvuudeksi kuin heikkoudeksi, koska tämä voi yllättää antagonistia siten, miten hän ei olisi voinut sitä odottaa. (Miller 2022.)

5 Antagonistin visualisointi

Antagonistin fyysisiin piirteisiin saattaa liittyä asiat, jotka ovat saaneet hahmon näyttämään epämiellyttävältä. Tällaisiin stereotypioihin kuuluvat arvet, joita on käytetty joillakin vihollishahmoilla. Käyn läpi tarkemmin, millaisia nämä asiat ovat verraten protagonistia ja antagonistia.

Värit ja niiden merkitykset ovat myös tärkeitä hahmosuunnittelussa. Väreillä voi olla psykologisia vaikutuksia. Tällaisiin vaikutuksiin tehosi tutkimusten mukaan värien tummuus, vaaleus ja kylläisyys. Värisävyillä ei juurikaan ole vaikutusta. Esimerkiksi tummat värit on koettu hyökääviksi ja dominoiviksi. Värien vaaleus ja kylläisyys ovat vaikuttaneet miellyttävyyteen. Samantapaisissa tutkimuksissa todettiin, että punaisiin peliasuihin pukeutuneet urheilijat voittivat muita värejä useammin. Toisessa tutkimuksessa koettiin mustan peliasun olevan

aggressiivinen ja sen mukaan väri tuotti enemmän aggressiivista käyttäytymistä, verrattuna muihin väreihin. Punaisella ja mustalla värillä on kuitenkin vahvoja kognitiivisia symbolimerkityksiä, mikä on voinut vaikuttaa pelaajien asenteisiin. (Arnkil 2008, 249, 251.) Tulen käymään tässä luvussa läpi hiukan värien symboliikkaa ja niiden käytön eroja protagonistilla ja antagonistilla.

Muodoilla on myös merkitystä hahmosuunnittelussa. Ne määrittävät, kuka hahmo on ja mitä hänestä tulee (Kiosow 2022). Tämä luku sisältää myös muotojen käyttämistä antagonistihahmoilla.

5.1 Arvet

On monia fyysisiä piirteitä, jotka liittyvät antagonisteihin esimerkiksi kaljuuntuminen, viehättävyys, epätavallisen lyhyt tai pitkä, oudon väriset silmät, kalpeus, viikset, taakse muotoillut hiukset ja otsa tatuoinnit, joissa saattaa lukea ”vaurioitunut”. Miltei mikä tahansa kaunesstandarteista poikkeama voi osoittaa hahmon olevan paha. Tämä on tullut tutuksi jo saduissa, joissa on komeat prinssit ja kauniit prinsessat, mutta rumat sisarukset, jotka ovatkin niitä pahoja hahmoja. (Di Placido 2018.)

Arvet itsessään osoittavat sitä, että hahmo on käynyt läpi väkivaltaa. Sankarin arvet eroavat vihollisen arvista siten, että antagonistilla on arpia paikoissa, jotka saavat hahmon näyttämään epämiellyttävältä, kuten suun ympärillä. (Di Placido 2018.) Sankarin arvet ovat siistimpiä, esimerkiksi vain vaalea viiva, joka on samaa sävyä ihon kanssa. Tällaiset arvet voivat olla poskella tai suoraan silmän alla. (TV tropes 2023b.) Esimerkkinä elokuvan Yön ritari (the Dark Knight) antagonistin Jokerin arvet, jotka ovat suupielissä, kun taas Harry Potterilla on siisti arpi otsassa (Di Placido 2018).

Vihollinen voi olla niin arpeutunut, että hän käyttää maskia peittääkseen ne (TV Tropes 2023b). On kuitenkin protagonisteja, jotka peittävät arpensa maskilla esimerkiksi Marvel-sarjakuvista oleva antisankari Deadpool.

5.2 Värit

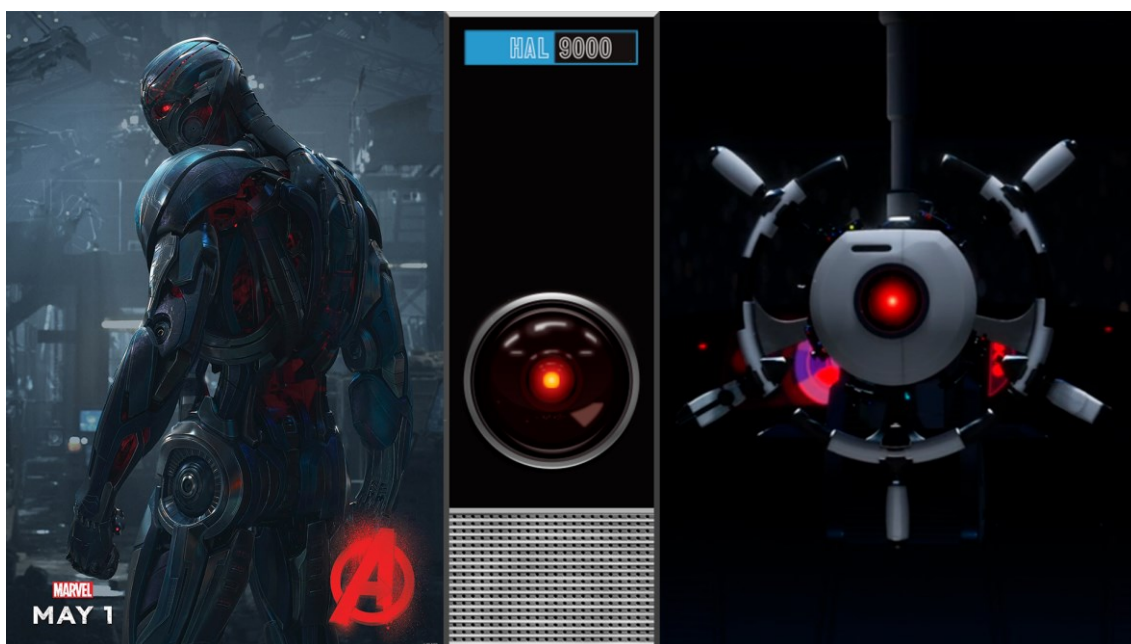
Yksi tärkeimmistä visuaalisista tekijöistä hahmosuunnittelussa ovat värit. Väri kertoo paljon hahmosta ja sen tarinasta. (Tillman 2011, 110.) Tähän liittyy myös katsojan näkemys väreistä, esimerkiksi antagonistiteilla ei todennäköisesti ole käytössä pinkkiä (McGuire 2017). Vaikka on myös pinkkiä väriä käyttäviä antagonistiteja, kuten esimerkiksi Dolores Umbridge elokuvassa Harry Potter ja Feeniksen Kilta (Harry Potter and the Order of the Phoenix), sekä Lotso elokuvassa Toy Story 3 (TV Tropes 2023). Värit voivat myös vaikuttaa siihen, onko katsojalla yhteys tiettyyn hahmoon. Ihmiset ovat taipuvaisia kiintymään muihin ihmisiin, jotka pitävät samoista asioista kuin he. Värit ovat helppo väline vetoamaan ihmisiin. Siksi hahmosuunnittelussa on tärkeää tietää värien merkitykset. (Tillman 2011, 110.) Värien pitkäaikaisella ja vakiintuneella käytöllä niistä on tullut symbolin kaltaisia. Väreillä voi kuitenkin olla päinvastaisia merkityksiä, riippuen asiayhteydestä tai kulttuurista. (Arnkil 2008, 146.)

Disney-elokuvissa ja supersankarisarjakuvissa useimmilla antagonistiteilla on käytössä värit kuten violetti, vihreä, oranssi ja musta. Violetti on väliväri, joka on sinisen ja punaisen välissä. Sininen ja punainen ovat päävärejä, joita käytetään yleensä protagonistiteilla. Hyvänä esimerkkinä antagonistiteja, joiden asut ovat koottu suurimmaksi osaksi väliväreillä ovat Lepakkomies (Batman) sarjakuvasta tutut viholliset kuten Arvuuttaja (Riddler), Myrkkymuratti (Poison Ivy), Ra's al Ghul, Hullu Hatuntekijä (Mad Hatter), Kissanainen (Catwoman) ja Kaksinaama (Two-Face). (Caicoya 2019.)

Violetti on väreistä yksi, joka viittaa ylivoimaisesti pahaan sen tumman sävyn takia. Se yhdistetään värinä valtaan, ylellisyyteen ja kunnianhimoon, joten se sopii antagonistisille hahmoille. Violetti on tunnettu väri siitä, että sitä näkee luonnossa harvoin ja sitä on kallista valmistaa. Ennen 1800-lukua vain rikkailla ja varallisilla ihmisillä oli varaa pukeutua violettiin. Sen valmistamisesta tuli kuitenkin halvempaa 1800-luvun jälkeen. Violetista tuli puolipurun väri, koska se on samankaltainen mustan kanssa. Tästä syystä pintatasolla violetti väri kertoo antagonistin olevan kunnianhimoinen ja liittyvän kuolemaan. (Caicoya 2019; McGuire 2017.)

Väreillä on myös tarinallinen vaikutus hahmoon. Tästä esimerkkinä Joaquin Phoenixin Joker elokuvassa päähahmo käyttää punaoranssia pukua. Kyseinen väri lasketaan edelleen väliväriksi, mikä viittaa hahmon antagonistiseen puoleen, mutta lämmin sävy lisää hahmoa kohtaan enemmän sympatiaa. (Caicoya 2019.)

On myös antagonisteja, joilla on käytössä päävärejä, esimerkiksi punainen. Jokaisella värillä on kuitenkin oma sävynsä ja varjostus, joka voi muuttaa värin merkitystä. Punaisessa värissä huomaa, että mitä tummemmaksi menee, sitä enemmän se korostaa vihaa ja raivoa, kun taas mitä vaaleammaksi väri menee, se viittaa pehmeuteen ja rakastavaan puoleen. (Tillman 2011, 115.) Punainen väri viittaa yleisesti päättäväisyyteen ja intohimoon, jotka ovat kummatkin antagonistin ja protagonistin ominaisuuksia (McGuire 2017).



Kuva 5. Viholliskoneiden käytössä punaiset yksityiskohdat. Ultron (Marvel), HAL-9000 (Space Odyssey) ja Wall-E (Auto) (Comic Vine 2015; WALL-E (WALL-E USA 2008); Wikipedia 2021).

Punaisen lisäksi protagonisteihin yhdistetään myös sininen väri. Punainen ja sininen ovat yhdessä vahvoja ja tasapainoisia värejä. Sininen viittaa esimerkiksi luottamukseen, uskollisuuteen, älykkyyteen, rauhallisuuteen ja rehellisyyteen. Sininen yhdistetään myös suruun. (TV Tropes; Tillman 2011, 119.) Esimerkiksi yksi Marvel-sarjakuvista oleva protagonistin nimeltä Hämähäkkimies (Spider-Man), jolla on käytössä punaista ja sinistä. Hämähäkkimiehen vaatetuksessa

sininen viittaa siihen, että hän on uskollinen perheelleen, ystävilleen ja erityisesti New York Citylle. Sininen väri viittaa myös Hämähäkkimiehen suruun. Elämä muistuttaa häntä jatkuvasti setänsä kuolemasta, josta hän syyttää itseään. Punainen väri viittaa taas siihen, että Hämähäkkimies on intohimoinen sitä kohtaan mitä hän tekee. (Tillman 2011, 119.)



Kuva 6. Useammalla protagonistilla käytössä värit punainen ja sininen yhdessä. Spider-Man (Marvel), Superman (DC Comics) ja Captain America (Marvel) (Comic Vine 2015; Comic Vine 2023; Wikipedia 2006).

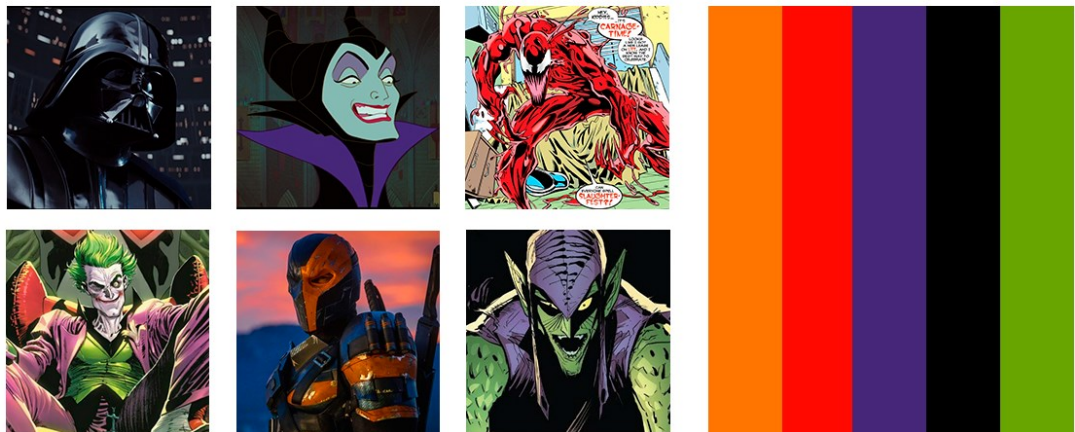
Musta on myös hyvin yleinen väri antagonistien käytössä. Mustaa pidetään voimakkaana ja vahvana värinä, joka liitetään usein kuolemaan, kapinaan, suruun ja mysteeriiin. Musta väri tekee hahmosta intensiivisen, jonka lisääminen tuo kontrastia vaatetukseen ja rekvisiittaan. (Garcia Rizo 2020, 61)

Protagonisteihin käytettyjä värejä



Kuva 7. Herra Ihme (Ihmeperhe), Luke Skywalker (Star Wars), Master Chief (Halo), Indiana Jones (Indiana Jones), Superman (DC Comics) ja Bigby (Fables) (Comic Vine 2010; Fables Wiki 2018; Ihmeperhe (The Incredibles USA 2004); Tähtiensota: Episodi IV– Uusi toivo (Star Wars: Episode IV– A New Hope USA 1977); Wikipedia 1981; Wikipedia 2006).

Antagonisteihin käytettyjä värejä



Kuva 8. Darth Vader (Tähtiensota), Pahatar (Prinsessa Ruusunen), Carnage (Marvel), Jokeri (DC Comics), Deathstroke (DC Comics), Viherä Menninkäinen (DC Comics) (Comic Vine 2020 a; Comic Vine 2020 b; Comic Vine 2023; Prinsessa Ruusunen (Sleeping Beauty USA 1959) kuvakaappaus; Tähtiensota: Episodi V– Imperiumin vastaisku (Star Wars: Episode V– The Empire Strikes Back USA 1980) kuvakaappaus; Wikipedia 2020).

Valkoinen viittaa puhtauteen, rauhaan, viattomuuteen, hyvyyteen ja täydellisyyteen. Nämä liittyvät usein enemmän protagonistiin. Valkoinen on kuitenkin käytössä Action Force-universiumin antagonistilla nimeltä Storm Shadow. Yllä mainitut viittaukset eivät vaikuta liittyvän kyseiseen antagonistiin, mutta kyse onkin hahmon tarinasta. Storm Shadow on tarinassaan lavastettu taposta. Niinpä hänen on pitänyt koko elämänsä aikana todistaa syyttömyytensä. Storm Shadow uskoo tekevänsä kaiken oikein ja, että hänen motiivinsa ovat puhtaat. (Tillman, 120; Wikipedia 2015.) Tässä on esimerkki siitä, että antivihollisen voi visualisoida protagonistin väreillä.

5.3 Muodot

Yleisesti hahmosuunnittelussa Tillmanin (2011, 70–71) mukaan muodot kertovat mitä asiat ovat tai mihin niitä käytetään. Esimerkkinä neliö muodoltaan kertoo lujuudesta, luottamuksesta ja tasaisuudesta, kun taas ympyrä kertoo leikkisyydestä ja lapsenomaisuudesta. Hahmosuunnitteluun liittyen on tärkeää muistaa eri muotojen tarkoituksia, ettei ne antaisi väärää kuvaa hahmosta. (Tillman 2011, 68, 72–73.) Se mitä neliöt kertovat muodoltaan liittyy usein sankareihin (Naghdi i.a).



Kuva 9. Protagonisteilla neliö muodostuu kehosta ja kasvoista. Tarmo Karvanen (Monsterit Oy) ja Lepakkomies (DC Comics) (DC Database 2002; Monsterit Oy (Monster Inc USA 2001) kuvakaappaus).

Kolmiot liittyvät antagonisteihin sillä, Spector (2012) kertoo artikkelissaan, että yliopistotutkijoiden mukaan kolmiot, jotka osoittavat alaspäin, saavat ihmiset tuntemaan olonsa uhatuksi samalla tavalla kuin vihaiset kasvot. Artikkelin mukaan tietyt geometriset muodot ovat synonyymeja pahuudelle, koska ne jäljittelevät ihmisissä negatiivisia tunteita. (Spector 2012.) Tästä esimerkkinä on Tillmanin (2011, 70) kirjasta kolmio muodon tarkoituksia hahmosuunnittelussa, joita ovat muun muassa aggressio, konflikti ja jännite. Näitä tarkoituksia huomaa Disney-elokuvassa Prinsessa Ruusunen (Sleeping Beauty), jonka antagonisti Pahattaren (Maleficent) piirteet ovat Kiosowin (2022) artikkelin mukaan liian teräviä kosketeltavaksi. Tämä saa Pahattaren näyttämään ulkomuodoltaan vaaralliselta. Spector (2012) kertoo vielä artikkelissaan yliopistotutkijan tohtori Elisabeth Blagroven kertovan siitä, että klassisen vihollisen kulmakarvat, joiden etuosat osoittavat alaspäin, voi selittää miksi alaspäin suuntaavat kolmiot yhdistetään negatiivisiin tuntemuksiin. (Kiosow 2022; Spector 2012.) Myös teräväkärkiset olkapäät ja teräväkärkinen pää korostaa häijyä ulkonäköä (Garcia Rizo 2020, 56).

Kolmiot eivät kuitenkaan aina viittaa pahaan. Kolmion muoto esineessä voi viitata sen vahvuuteen. Tällaiset terävät kolmiot voivat olla vaatetuksessa esimerkiksi suojana soturilla. Hiuksissa ja kasvoissa voi olla teräviä muotoja ilman, että ne viittaisivat pahaan, koska se voi tarkoittaa älyllistä terävyyttä. (Naghdi i.a.) Leveä kolmio voi muotona tarkoittaa sankarihahmolla voimaa, energiaa ja jännitystä (Garcia Rizo 2020, 56).



Kuva 10. Pahatar (Prinsessa Ruusunen) ja Hela (Marvel) ovat esimerkkejä terävistä muodoista antagonisteissa (Marvel Database 2021; Prinsessa Ruusunen (Sleeping Beauty USA 1959) kuvakaappaus).

Muodot voivat olla erilaisia hahmosta riippuen. On mahdollista, että hahmo on muodoltaan pyöreä ja näyttää söpöltä, mutta kyseessä olisikin antagonisti.

Pyöreät muodot voivat yleisesti viitata viattomuuteen ja haavoittuvuuteen, tai että hahmo on lähestyttävä, ystävällinen ja turvallinen (Garcia Rizo 2020, 54). Näin muodot voivat johtaa yleisön harhaan siitä, millainen hahmo on kyseessä. Pyöreät muodot voivat viitata antagonistin heikkouden tasoon, tai näyttää ettei hahmon tarvitse näyttää vaaralliselta ollakseen sellainen. (Naghdi i.a.)



Kuva 11. Elokuvan Toy Story 3 antagonisti Lotso ja elokuvan Zootopia antagonisti Bellwether ovat esimerkkejä pyöreistä muodoista antagonisteilla (Disney Wiki 2019; Disney Wiki 2020).

Pyöreästä antagonistista esimerkkinä on Zootopia-elokuvan hahmo nimeltä Bellwether. Hän vaikuttaa aluksi suloiselta, mutta myöhemmin paljastuu, että hän on järjestänyt suunnitelman lisätäkseen Zootopian asukkaille jännitettä ja pelkoa. (Baum Haines, 2022.) Toisena antagonistina Lotso elokuvassa Toy Story 3. Hän on aluksi ystävällinen ja vieraanvarainen, mutta myöhemmin hän paljastaa todellisen luonteensa diktaattorina. (TV Tropes 2023.)

6 Oma hahmo

6.1 Suunnittelu

Halusin kehittää mielenkiintoisen ja mieleenpainuvan hahmon. Ryhdyin suunnittelemaan aluksi hahmoa, jonka referenssimateriaalina pidin DC Comicsien hahmoa nimeltä Upside Down Man, mutta hahmosta olisi tullut liian hirviömäinen. Sain uuden idean kehittää hahmosta enemmän inhimillisen, jota on helpompi ymmärtää, koska kyseessä on ihminen eikä hirviö.

6.2 Tarina

Hahmon tarinasta kehittelemäni traagisen, jotta hän olisi mielenkiintoinen. Tarinaan sain inspiraatiota sarjakuva- ja pelihahmoista.

Hahmoa on kohdeltu huonosti lapsuudessaan ja näiden traumojen kautta hän on päätynyt pyromaaniksi. Hänet hylättiin lapsena bensa-asemalle, joten raivoissaan hän poltti bensa-aseman ja tunsii siitä lohtua. Tätä kautta pyromania tuli osaksi hänen elämäänsä. Kasvaessaan aikuiseksi hän ryhtyi polttamaan rakennuksia saadakseen siitä mielihyvää.

Olen kehitellyt tarinaa kuvitteelliseen elokuvaan. Elokuvasa antagonististi tekee rikoksia polttamalla rakennuksia. Protagonisti olisi etsivä, jonka tehtävänä on saada antagonististi kiinni. Antagonisti saa selville, että häntä jahdataan, joten hänen tavoitteekseen tulee murhata elokuvan protagonististi. Elokuva olisi 80-luvun tyylinen Slasher-kauhuelokuva, josta luon myöhemmin elokuvajulisteen ja animoin sen. Koska tarina on teemaltaan kauhu, niin hahmoni on arkkityypiltään peto.

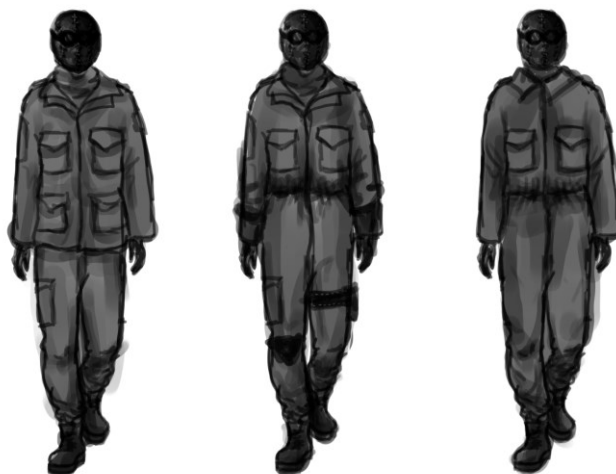
En kuitenkaan ehtinyt luoda julistetta tähän opinnäytteeseen. Viimeistelen tämän osion hahmon kuvituskuvalla.

6.3 Referenssimateriaali

Isona osana hahmon ulkonäköön inspiraationa ovat sarjakuvat. Halusin jotain mikä peittää kasvot, jotta hahmossa olisi salaperäisyyttä. Hain inspiraatiota googlettamalla kuvituksia pyromaani hahmosuunnittelusta ja niiden pohjalta aloin luomaan omaa hahmoa. Kehittelin aluksi hahmolleni tekstiiliä, joka peittäisi kasvoja silmien alapuolelta. Sain kuitenkin ideaksi tehdä maskin, joka peittää kasvot kokonaan. Maskin inspiraatio lähti liikkeelle Slipknot-bändin laulajan Corey Taylorin yhdestä maskista. Lisäksi otin vaatetukseen ja tekstiileistä inspiraatiota The Batman -elokuvasta vuodelta 2022, jonka antagonistina on Arvuuttaja (The Riddler).

6.4 Luonnostelu

Halusin hahmoni näyttävän mysteeriseltä, mutta myös hieman rosoiselta. Siksi aloin kehittämään maskia, jonka yksityiskohtina ovat isot ompelusaumat. Hahmolle loin myös suojalasit, jotka liittyvät hänen taustaansa pyromaanina. Halusin myös laittaa hahmon pitämään maihareita, sillä ne ovat kenkinä useammalla antagonistilla. Noin muuten mietin vaihtoehtoja vaatetuksessa siluettiluonnoksissa. Vaatetuksessa sain inspiraatiota klassikkokauhuelokuvien antagonisteilta, kuten Halloween-elokuvasarjasta Michael Myers ja Perjantai 13.-elokuvasarjasta Jason Varhoos.



Kuva 12. Hahmon luonnoksia.



Kuva 13. Valmis hahmo.

6.5 Hahmon kuvitus

Hahmon vaatetuksessa päädyin haalariin, josta huomaa hahmon olevan rikollinen. Olen myös huomannut usean antagonistin pitävän haalaria. Maskista tein materiaaliltaan nahkaisen, mikä olisi yhtenäisempi kenkien ja hanskojen kanssa. Päädyin siihen tulokseen, että maski yltää kaulaan asti, jossa on mukana ompelusaumat. Lisäsin myös pieniä ompelujälkiä haalariin, jotta

hahmon kokonaisuus olisi yhtenäinen. Lopuksi luonnostelin hahmon käteen liekki ase, mikä sopii hänen taustaansa pyromaanina.



Kuva 14. Hahmon kuvituskuva.

7 Yhteenveto

Tutkielmassa huomasin, että hahmot ovat nykyään dynaamisempia kuin aiemmin tarinankerronnassa. Tähän voi verrata Disney-elokuvien antagonisteja, jotka olivat aiemmin yksinkertaisesti pahoja. Nykyään heissä on hyviäkin puolia ja he sulautuvat ulkonäöllään tai käytöksellään muiden hahmojen joukkoon, kunnes jostain tulee selville, että he ovatkin antagonisteja. Nettilähteistä päätelin, että antivihollinen on nykyään sellainen hahmo, jota käytetään paljon, mikä onkin ymmärrettävää. Niihin katsojan on helpompi samaistua. Tästä tuli selville, että hahmot eivät ulkonäöllään kerro pahuudestaan, ainakaan kaikki.

Havainnoista päätellen selvitin, että antagonistit ovat muuttuneet trendien takia. Näistä trendeistä kerrottiin youtubevideossa kanavalla Wisecrack (2018), joka kertoi antagonistien eroavaisuuksista eri aikoina. Viholliset ovat aina olleet heijastuksia arvojärjestelmästä ja pelosta. Sodan jälkeisellä 1950-luvulla antagonistit elokuvissa edustivat pahuutta, joka halusivat korruptoida hyvää systeemiä, kun taas nykyään antagonistit ovat systeemiä vastaan ja haluavat tehdä siitä paremman. (Wisecrack 2018.) Videossa tuli selville, että antiviholliset ovat toistuva trendi. Niitä nähtiin myös 1970-luvulla, jolloin elokuvissa protagonistit oli vihollinen eikä sankari. Tällaiset protagonistit olivat ristiriitaisia, virheellisiä ja väkivaltaisia. Antivihollisia näkyi myös 1990-luvun elokuvissa, joissa esiintyvät antagonistit kokivat olleensa systeemin tai tilanteen uhreja. Heidän tarkoituksensa olivat radikaaleja ja he halusivat oikeudenmukaisuutta. Nykyään antagonistit ovat tuotos jakautuneesta yhteiskunnasta, johon ihmiset haluavat vaikuttaa. On helpompaa empatisoida antagonistien kritiikkiä systeemiä vastaan, koska he haluavat muuttaa sitä. Protagonistit ovat nykyään hiukan virheellisiä suojelijoita, joihin ei olla tyytyväisiä. (Wisecrack 2018.)

Antagonistien trendeihin vaikuttaa myös maailmantilanne. Esimerkiksi vuonna 2001 tapahtunut WTC-isku vaikutti antagonistihahmoin siten, että niistä tehtiin terroristeja. Yön ritari (The Dark Knight) elokuvassa Jokeri on esimerkkinä terrorisoivasta antagonistista. (Wisecrack 2018.)

Maailmantilanne ja trendit vaikuttivat mielenkiitoisilta ja loogisilta syytä hahmon muutokseen. Trendit ovat olennaisia lähes kaikessa, niin miksei myös hahmon

luonnissa. Tästä olisi voinut kirjoittaa osion opinnäytteeseen. Olisin myös ollut kiinnostunut vertailemaan antivihollista antisankariin, sillä heistä oli arkkityyppeinä paljon materiaaleja ja lähteitä. Minusta mielenkiintoinen havainto oli, että antiviholliset näyttävät sankarilta ja antisankarit näyttävät vihollisilta.

Lähteet olivat suurimmaksi osaksi englanninkielisiä, mikä ei ollut ongelma, mutta osa termistöä oli vaikea suomentaa niin, että se kertoisi tarkalleen mistä on kyse. Opinnäytetyön aiheen rajaus johti myös hiukan siihen, että täytyi soveltaa ja tehdä omia päätelmiä useamman lähteen perusteella.

Minulle haastavinta oli opinnäytteen kirjallisen osion toteuttaminen. Se saattoi hidastaa opinnäytteen kokoamista. Opin kuitenkin, että tällainen vaatii suunnittelua.

Opinnäytteen toiminnallinen osuus oli mielekästä, vaikka sen suunnitteluun meni aikaa. Aikarajan takia päätin muuttaa hahmoa simppelimmäksi. Täten sitä olisi voinut työstää pidemmälle. Olisin lisännyt enemmän yksityiskohtia vaatetukseen. Päädyin tekemään hahmosta sellaisen, joka on selkeämmin paha. Sain mielestäni hahmoon pahuutta keksimällä sille taustatarinan, jonka perusteella loin sille ulkonäön.

Lähteet

Arnkil, Harald 2007. Värit Havaintojen Maailmassa. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy (viitattu 14.4.2023)

Barron, Kaelyn n.d. What is an antagonist? Common Types and Examples from Literature. Verkkosivu. TCKPUBLISHING.
<https://www.tckpublishing.com/antagonist/> (viitattu 08.03.2022).

Baum Haines, Sydney 2022. The Bellwether Detail In Zootopia That Means More Than You Think. Verkkosivu. Looper. <https://www.looper.com/778393/the-bellwether-detail-in-zootopia-that-means-more-than-you-think/> (viitattu 15.4.2023).

Bedard, Mike 2022. What is an Anti-Villain – Definition, Types and Examples. Studiobinder. Blogi 10.4.2022. Studiobinder Inc.
<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-an-anti-villain-definition/> (viitattu 15.4.2023).

Bishop, Randy & Boo, Sweeney & Ruiz Cruz, Meybis & Gadea, Luis 2020. Fundamentals of Character Design. United Kingdom: 3dtotal Publishing. (viitattu 1.3.2023).

Caicoya, Bea 2019. Joker: Why the Batman Villain Wears Purple Suits. Verkkosivu. CBR. <https://www.cbr.com/why-joker-wears-purple-suits/> (viitattu 18.02.2022).

Deguzam, Kyle 2023. Types of Villains - 10 Forms of the Villain Archetype Explained. Studiobinder. Blogi 16.4.2023. Studiobinder Inc.
<https://www.studiobinder.com/blog/types-of-villains/#types-of-villains-the-femme-fatale> (viitattu 16.4.2023).

Deguzam, Kyle 2021. What is Character Design – Tips on Creating Iconic Characters. Studiobinder. Blogi 19.9.2021. Studiobinder Inc.
<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/> (viitattu 11.4.2023).

Di Placido, Dani 2018. Should Villains With Facial Scars Disappear From the Screen. Verkkosivu. Forbes.
<https://www.forbes.com/sites/danidiplacido/2018/11/30/should-villains-with-facial-scars-disappear-from-the-screen/?sh=ad7ae5c71229> (viitattu 10.4.2023)

Elokuvapolku i.a. Arkkityypit. Verkkosivu. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. <https://elokuvalpolku.kavi.fi/lisatehtavat/sankarin-matka/arkkityypit/> (viitattu 3.4.2023).

Fonvergne, Trevor J i.a. Top 10 Comic Book Anti-Villains. Verkkosivu. Watchmojo. <https://www.watchmojo.com/articles/top-10-comic-book-anti-villains> (viitattu 16.4.2023).

Glatch, Sean 2021. What is an Antagonist? Definition & Examples. Verkkosivu. Writers. <https://writers.com/antagonist-definition> (viitattu 08.03.2022).

Hooks, Ed 2011. Acting for animators. Abingdon: Routledge (viitattu 1.3.2023).

Kieffer, Kristen 2017. The Four Main Types of Epic Antagonists. Wellstoriied. Blogi 21.11.2017. Kristen Kieffer. <https://www.well-storied.com/blog/the-four-main-types-of-epic-antagonists> (viitattu 08.03.2022).

Kiosow, Brooklyn 2022. How Shapes Helps Us Decipher Which Movie Character Is the Villain and What Products to Buy [Thoughts After Dark]. Verkkosivu. Thomasnet. <https://www.thomasnet.com/insights/how-shapes-help-us-decipher-which-movie-character-is-the-villain-and-what-products-to-buy-thoughts-after-dark/> (viitattu 09.03.2022).

McGuire, Sara 2017. What Disney Villains Can Tell Us About Color Psychology [Infographic]. Venngage. Blogi 28.7.2017. Venngage Inc. <https://venngage.com/blog/disney-villains/> (viitattu 21.02.2022).

Miller, Kevin 2022. 7 Essential features that every villain must have, Book Editing Associates. Verkkosivu. Book-editing. <https://www.book-editing.com/7-features-villain/> (viitattu 5.3.2023).

Salao, Cole 2022. 12 Types of Villains in Fiction. Verkkosivu. <https://www.tckpublishing.com/types-of-villains/> (viitattu 27.2.2023).

Spector, Dina 2012. Researchers Explain Why All Cartoon Villains Look the Same. Verkkosivu. Businessinsider. <https://www.businessinsider.com/researchers-explain-why-all-cartoon-villains-look-the-same-2012-5?r=US&IR=T> (viitattu 09.03.2022).

The 4 Main Types of Antagonists 2021. Verkkosivu. MasterClass. <https://www.masterclass.com/articles/the-main-types-of-antagonists#the-4-types-of-antagonists> (viitattu 08.03.2022).

The Road i.a. Verkkosivu. Studysmarter. <https://www.studysmarter.co.uk/explanations/english-literature/american-literature/the-road/> (viitattu 16.4.2023).

Thomas, Frank & Johnson Ollie 1981. The Illusion of Life Disney Animation. Italy. (viitattu 1.3.2023).

Tillman, Bryan 2011. Creative Character Desing. Oxford: Elesvier Inc. (viitattu 8.3.2022).

TV Tropes 2022. Design Preservation Villain. Verkkosivu. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DesignPreservationVillain> (viitattu 27.2.2023).

TV Tropes 2023a. Fatal Flaw. Verkkosivu.

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FatalFlaw> (viitattu 2.3.2023).

TV Tropes 2023b. Good Scars, Evil Scars. Verkkosivu.

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GoodScarsEvilScars> (viitattu 13.4.2023).

Wikipedia 2023a. Evil. Verkkosivu 2.4.2023. <https://en.wikipedia.org/wiki/Evil> (viitattu 17.4.2023).

Wikipedia 2023b. Common Good. Verkkosivu 16.4.2023.

https://en.wikipedia.org/wiki/Common_good (viitattu 17.4.2023).

Wikipedia 2023c. The Shining (novel). Verkkosivu 29.3.2023.

[https://en.wikipedia.org/wiki/The_Shining_\(novel\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Shining_(novel)) (viitattu 16.4.2023).

Wikipedia 2023d. Seitsemän kuolemansyntiä. Verkkosivu 24.2.2023.

https://fi.wikipedia.org/wiki/Seitsem%C3%A4n_kuolemansynti%C3%A4 (viitattu 13.4.2023).

Wikipedia 2023e. Evil Queen. Verkkosivu 6.4.2023.

https://en.wikipedia.org/wiki/Evil_Queen (viitattu 12.4.2023).

Wikipedia 2023f. Captain Hook. Verkkosivu 10.4.2023.

https://en.wikipedia.org/wiki/Captain_Hook (viitattu 12.4.2023).

Wisecrack 2018. Why Our Villains Are Different Now (Thanos, The Joker, Killmonger)-Wisecrack Edition. Verkkovideo 20.11.2018. Youtube. 21:03.

<https://www.youtube.com/watch?v=WROjphkh3NA> (viitattu 18.4.2023).

Kuvalähteet

Kuva 1. Comic Vine, 2019. Verkkosivu.

<https://comicvine.gamespot.com/images/1300-6784484> (viitattu 16.4.2023) DC

Database 2017. Eobard Thawne (Prime Earth). Verkkosivu.

[https://dc.fandom.com/wiki/Eobard_Thawne_\(Prime_Earth\)?file=Batman_Vol_3_22_Textless_2.jpg](https://dc.fandom.com/wiki/Eobard_Thawne_(Prime_Earth)?file=Batman_Vol_3_22_Textless_2.jpg) (viitattu 16.4.2023). DC Database 2018. Alexander Luthor

(Prime Earth). Verkkosivu.

[https://dc.fandom.com/wiki/Alexander_Luthor_\(Prime_Earth\)?file=Doomsday_Clock_Vol_1_2_Variant_Textless.jpg](https://dc.fandom.com/wiki/Alexander_Luthor_(Prime_Earth)?file=Doomsday_Clock_Vol_1_2_Variant_Textless.jpg) (viitattu 13.4.2023). Disney Wiki 2021.

Yzma. Verkkosivu. <https://disney.fandom.com/wiki/Yzma?file=Emperors-new-groove-disneyscreencaps.com-1596.jpg> (viitattu 13.4.2023) The Hunger Games

Wiki 2014. Coriolanus Snow. Verkkosivu.

https://thehungergames.fandom.com/wiki/Coriolanus_Snow?file=Thg-mockingjay-presidentsnow.jpg (viitattu 13.4.2023). Wikipedia 2018. Melisandre.

Verkkosivu 3.1.2018.

https://en.wikipedia.org/wiki/Melisandre#/media/File:Melisandre-Carice_van_Houten.jpg (viitattu 13.4.2023). Wikipedia 2009. T-1000. Verkkosivu 21.11.2009. <https://en.wikipedia.org/wiki/T-1000#/media/File:Patrickterminator2.JPG> (viitattu 16.4.2023). Wikipedia 2010 a. Sauron. Verkkosivu 8.6.2010. <https://en.wikipedia.org/wiki/Sauron#/media/File:Sauron.jpg> (viitattu 13.4.2023). Wikipedia 2010 b. Alien (rotu). Verkkosivu 24.4.2010. [https://fi.wikipedia.org/wiki/Alien_%28rotu%29#/media/Tiedosto:Alien_vs_Predator_\(2004\)_-Alien.jpg](https://fi.wikipedia.org/wiki/Alien_%28rotu%29#/media/Tiedosto:Alien_vs_Predator_(2004)_-Alien.jpg) (viitattu 16.4.2023). X-Men: First Class (X-Men: First Class). USA 2011. Ohjaus Matthew Vaughn. 131 min. Kuvakaappaus. (viitattu 13.4.2023).

Kuva 2. Lumikki ja seitsemän kääpiötä (Snow White and The Seven Dwarfs). USA 1937. Ohjaus David Hand & William Cottrell & Wilfred Jackson & Larry Morey & Perce Pearce & Ben Shaprsteen. 83 min. Kuvakaappaus. Peter Pan (Peter Pan). Ohjaus Clyde Geronimi & Wilfred Jackson & Hamilton Luske. USA 1953. 77 min. Kuvakaappaus. (Molemmat viitattu 16.4.2023).

Kuva 3. Avengers: Infinity War (Avengers: Infinity War). USA 2018. Ohjaus Anthony Russo & Joe Russo. 149 min. Kuvakaappaus (viitattu 12.4.2023).

Kuva 4. Tähtien sota; Episodi VI–Jedin paluu (Star Wars: Episode VI–Return of the Jedi). USA 1983. Ohjaus Richard Marquand. 131 min. Kuvakaappaus (viitattu 17.4.2021).

Kuva 5. Comic Vine, 2015. Age of Ultron. Verkkosivu. <https://comicvine.gamespot.com/images/1300-4451205> (viitattu 16.4.2023). WALL-E (WALL-E). USA 2008. Ohjaus Andrew Staton. 98 min. Kuvakaappaus (viitattu 16.4.2023). Wikipedia 2021. HAL9000. Verkkosivu 4.4.2021. https://en.wikipedia.org/wiki/HAL_9000#/media/File:Hal_9000_Panel.svg (viitattu 13.4.2023).

Kuva 6. Comic Vine, 2018. Verkkosivu. <https://comicvine.gamespot.com/images/1300-6398586> (viitattu 16.4.2023). Comic Vine, 2023. Verkkosivu. <https://comicvine.gamespot.com/images/1300-8843794> (viitattu 16.4.2023). Wikipedia 2006. Teräsmies. Verkkosivu 27.6.2006. <https://fi.wikipedia.org/wiki/Ter%C3%A4smies#/media/Tiedosto:Superman2.jpg> (viitattu 13.4.2023).

Kuva 7. Comic Vine, 2010. Verkkosivu. <https://comicvine.gamespot.com/images/1300-1400569> (viitattu 16.4.2023). Fables Wiki, 2018. Bigby Wolf (Comic Series). Verkkosivu. [https://fables.fandom.com/wiki/Bigby_Wolf_\(Comic_Series\)?file=Ever_After_Bigby.png](https://fables.fandom.com/wiki/Bigby_Wolf_(Comic_Series)?file=Ever_After_Bigby.png) (viitattu 13.4.2018). Ihmeperhe (The Incredibles). USA 2004. Ohjaus Brad Bird. 115 min. Kuvakaappaus (viitattu 16.4.2023). Tähtiensota: Episodi IV–

Uusi toivo (Star Wars: Episode IV– A New Hope). USA 1977. Ohjaus George Lucas. 121 min. Kuvankaappaus (viitattu 11.4.2023). Wikipedia 1981. Indiana Jones. Verkkosivu 1.1.1981.

https://fi.wikipedia.org/wiki/Indiana_Jones#/media/Tiedosto:Harrison_Ford_in_Raiders_of_the_Lost_Ark.jpg (Luettu 16.4.2023). Wikipedia 2006. Teräsmies. Verkkosivu 27.6.2006.

<https://fi.wikipedia.org/wiki/Ter%C3%A4smies#/media/Tiedosto:Superman2.jpg> (viitattu 13.4.2023).

Kuva 8. Comic Vine 2020a. Textless Cover. Verkkosivu.

<https://comicvine.gamespot.com/images/1300-7714946> (viitattu 16.4.2023).

Comic Vine 2020b. Verkkosivu. <https://comicvine.gamespot.com/images/1300-7738745> (Luettu 16.4.2023). Comic Vine 2023. Verkkosivu.

<https://comicvine.gamespot.com/images/1300-8810558> (viitattu 14.4.2023).

Prinsessa Ruusunen (Sleeping Beauty). USA 1959. Ohjaus Clyde Geronimi. 75 min. Kuvakaappaus (viitattu 10.4.2023). Tähtiensota: Episodi V– Imperiumin vastaisku (Star Wars: Episode V– The Empire Strikes Back). USA 1980. Ohjaus

Irvin Kershner. 127 min. Kuvankaappaus (viitattu 11.4.2023). Wikipedia 2020.

Deathstroke. Verkkosivu 10.6.2020.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Deathstroke#/media/File:JusticeLeagueDeathstroke.png> (viitattu 13.4.2023).

Kuva 9. DC Database 2002. Bruce Wayne (New Earth). Verkkosivu.

[https://dc.fandom.com/wiki/Bruce_Wayne_\(New_Earth\)?file=Batman_003.jpg](https://dc.fandom.com/wiki/Bruce_Wayne_(New_Earth)?file=Batman_003.jpg)

(viitattu 13.4.2023). Monsterit Oy (Monster Inc). USA 2001. Ohjaus Peter Docter. 92 min. Kuvakaappaus (viitattu 13.4.2023).

Kuva 10. Marvel Database 2021. Hela (Earth-TRN885). Verkkosivu.

[https://marvel.fandom.com/wiki/Hela_\(Earth-TRN885\)?file=Hela_%2528Earth-TRN885%2529_from_Marvel_Future_Revolution_016.png](https://marvel.fandom.com/wiki/Hela_(Earth-TRN885)?file=Hela_%2528Earth-TRN885%2529_from_Marvel_Future_Revolution_016.png) (viitattu 14.4.2023).

Prinsessa Ruusunen (Sleeping Beauty). USA 1959. Ohjaus Clyde Geronimi. 75 min. Kuvakaappaus (viitattu 10.4.2023).

Kuva 11. Disney Wiki 2019. Bellwether. Verkkosivu.

https://disney.fandom.com/wiki/Bellwether?file=Profile_-_Bellwether_.jpeg

(viitattu 15.4.2023). Disney Wiki 2020. Lots-o'-Huggin'-Bear. Verkkosivu.

https://disney.fandom.com/wiki/Lots-o%27-Huggin%27_Bear?file=Lotso9.jpg

(viitattu 11.4.2023).