

Lauri Gullsten

HAHMOJEN MUODOT

Kuinka yksinkertaisia muotoja käyttämällä voidaan luoda nuoria lapsia kiinnostavia hahmoja lasten kuvakirjaan

HAHMOJEN MUODOT

Kuinka yksinkertaisia muotoja käyttämällä voidaan luoda nuoria lapsia kiinnostavia hahmoja lasten kuvakirjaan

Lauri Gullsten
Opinnäytetyö
Kevät 2024
Viestinnän tutkinto-ohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Viestinnän tutkinto-ohjelma, Visuaalisen suunnittelun suuntautumisvaihtoehto

Tekijä: Lauri Gullsten

Opinnäytetyön nimi: Hahmojen muodot – Kuinka yksinkertaisia muotoja käyttämällä voidaan luoda nuoria lapsia kiinnostavia hahmoja lasten kuvakirjaan.

Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo

Työn valmistusluku ja -vuosi: Kevät 2024

Sivumäärä: 30

Tämän tutkielman tavoitteena oli tutkia hahmojen muotojen käyttöä lasten kuvakirjoissa. Tutkielmassa keskityttiin yksinkertaisiin perusmuotoihin, joilla voidaan luoda kohderyhmää, eli nuoria lapsia kiinnostavia hahmoja.

Tietoperustana käytettiin pääasiassa kuvituksen ammattilaisten kirjoittamia internetartikkeleita ja kirjoja. Kuvien lähteenä käytettiin osittain samojen ammattilaisten tekemiä kuvituksia kuin tekstilähteissä sekä muiden kuvituksen ammattilaisten kuvituksia. Tutkielmassa on käytetty myös tutkielman tekijän itse kirjoittaman ja kuvittaman lasten kuvakirjan kuvituksia, joka on tehty opinnäytetyön käytännön osuutena.

Tutkielman tulosten perusteella mielenkiintoisen hahmon suunnitteluprosessi aloitetaan jo ennen ensimmäistä piirrosta, sillä hahmojen luonteenpiirteiden tulisi vaikuttaa hahmon ulkonäköön. Yksi tärkeimmistä seikoista hahmoa tehdessä on ottaa huomioon kohderyhmä, jolle kuvakirja on suunnattu. Lapsille suunnatuissa piirroksissa käytetään yksinkertaisia muotoja, joilla saadaan aikaan voimakkaita mielikuvia. Yksinkertaista ja vakuuttavaa suunnittelua tukevat kolmion, ympyrän ja neliön muodot, sekä siluetit, värit, kasvoniilmeet ja asennot.

Asiasanat: hahmosuunnittelu, kuvakirjat, lastenkirjallisuus, muodot, siluetit, värit

ABSTRACT

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

Author: Lauri Gullsten

Title of thesis: Shapes of Characters – How to Create Interesting Characters in a Children’s Picture Book Using Simplistic Shapes

Supervisor: Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2024

Number of pages: 30

The objective of this thesis is to study the utilization of shapes in the illustrations of characters in children’s picture books. This thesis focuses on the use of simplistic shapes that are interesting to the target group of young children.

Books and articles published on the internet, written by illustrators, are used as the main database. The sources of the images are partly from the same professional illustrators as the source of the text, and partly from other professional illustrators. This thesis also uses illustrations from a children’s picture book written and illustrated by the author of this thesis.

Based on the results of this thesis, the design process for an interesting and well-structured character starts even before the first sketch, because the character’s personality, itself, should affect the character’s appearance. The data suggests that with regards to drawing aimed at children, simple shapes are used to create powerful images for children. Such simple, yet powerful, design might incorporate triangle, circle, and square shapes, as well as silhouettes, choice colors, facial expressions, and poses.

Keywords: character design, picture book, children’s book, shapes, silhouette, colors

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	MIKÄ LASTEN KUVAKIRJA ON.....	7
2.1	Kuvakirjan määrittely	7
2.2	Kuvakirjoissa kuvitus tukee kirjan tarinaa	8
2.3	Kohderyhmä	9
3	HAHMOSUUNNITTELU	11
3.1	Hahmosuunnittelun aloittaminen	11
3.2	Hahmon persoonallisuus	12
3.3	Arkkityypit	12
3.4	Hahmon visuaalisuus	15
3.4.1	Siluetti	15
3.4.2	Muodot	16
3.4.3	Asennot	20
3.4.4	Kasvonilmeet	21
3.4.5	Värit	22
3.4.6	Ikäryhmän vaikutus hahmon visuaalisessa suunnittelussa	24
4	POHDINTA	26
	LÄHTEET	28

1 JOHDANTO

Kuvakirjat ovat kiinnostaneet minua jo hyvin nuoresta asti. Muistan, kuinka kuvakirjojen kuvitukset saivat minut tarttumaan kirjoihin jo kauan ennen kuin opin lukemaan. Lapsena nautin suuresti Mauri Kunnaksen kuvakirjoista, koska Kunnaksen veikeät kuvitukset herättivät kiinnostukseni ja pystyin seuraamaan lukutaidottomuudestani huolimatta kirjojen tarinoita todella hyvin taidokkaan kuvakeronnan ja ilmeikkäiden hahmojen ansiosta. Veljelläni oli myös paljon Aku Ankka-sarjakuvia, joiden kuvituksista opin, että Akulla on punainen auto ja kolme veljenpoikaa jo kauan ennen kuin opin kirjoittamaan Akun nimen. Päivähoidossa ollessani kerroin muille lapsille kuvakirjojen tarinoita pelkästään kuvista tulkitsemalla. Hyvin suunnitellut hahmot jäivät jo silloin erityisesti mieleeni ja innostivat minua piirtämään. Tein lopputyönäni 20-sivuisen lasten kuvakirjan ja kirjan hahmoja kuvittaessani kiinnostuin siitä, miten muotoja käyttämällä hahmoista voi tehdä pidetympiä tai mieleenpainuvampia. Siitä sain idean tutkielmaani, jossa perehdyn syvemmin hahmosuunnittelun eri vaiheisiin ja siihen, millä tavalla muotoja käyttämällä hahmo voi kertoa itsestään sanomatta sanaakaan.

Tämän tutkielman alussa kerron, mikä lasten kuvakirja on. Kerron myös hieman siitä, miten lasten kuvakirja määritetään. Tämän jälkeen käyn läpi lasten kuvakirjan kohderyhmää, sekä kerron hahmosuunnittelusta ja sen lähtökohdista ja toteutuksesta. Lähteenä käytän omaa opinnäytetyön produktiona tehtyä kuvakirjaani ja Bryan Tillmanin Creative Character Design, Tom Brancoffin Character Mentor ja Benita Wincklerin A Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop: Characters -kirjoja. Näiden lisäksi käytän lähteenä myös lasten kuvakirjoja sekä hahmosuunnittelua käsitteleviä nettisivuja.

2 MIKÄ LASTEN KUVAKIRJA ON

Kuvakirjat ovat usein ihmisen ensimmäisiä kosketuksia kirjallisuuteen ja kuvataiteeseen. Hyvä kuvakirja avaa lukijalle uusia maailmoja ja tarjoaa jotain yllättävää. Lastenkirjallisuus on erityisen vaativa laji siksi, koska lapset ovat itse mestareita katsomaan asioita tuoreista ja yllättävistäkin näkökulmista. Kuvakirjojen tekstit eivät saa olla liian pitkiä ja tekstin on hyvä sopia ääneen luettavaksi sekä kestävä useitakin lukukertoja. (Teräs 2016.)

Kuvakirjoissa kirjan kuvitukset ovat usein tärkeässä asemassa, sillä ne tukevat kirjan tekstiä kuvakerronnan avulla (Kennedy 2019). Kuvakirjat on pääsääntöisesti kohdennettu lapsille, mutta aikuisetkin voivat nauttia niistä (Teräs 2016). Käsittelen tässä luvussa kuvakirjan sekä sen kohderyhmän määrittelyä.

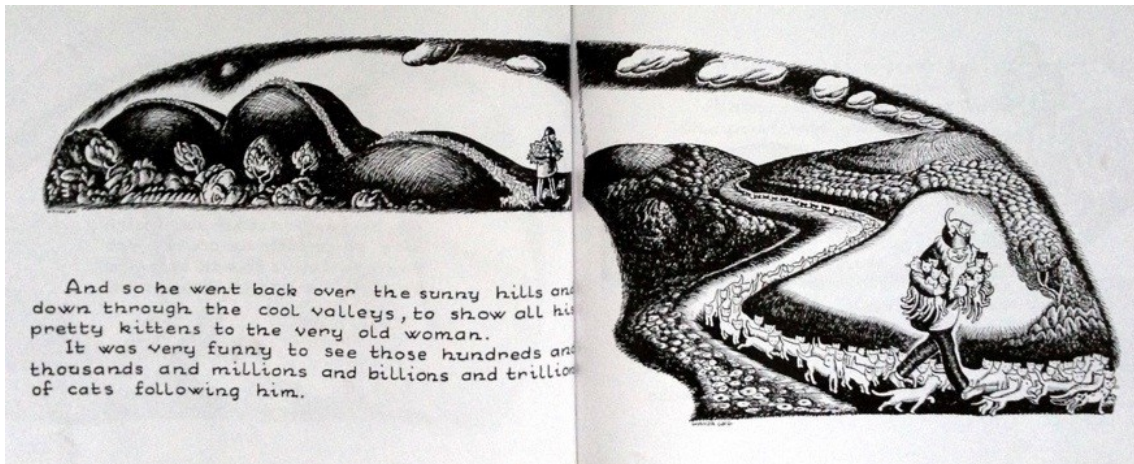
2.1 Kuvakirjan määrittely

Kuvakirja on yleensä nuoremmille lapsille suunnattu kirja, jonka tarina kerrotaan kuvilla ja teksteillä (Vitale 2022). Kuvakirjojen sivumääräksi on alalla vakiintunut noin 32 sivua, mutta toisinaan tehdään myös lyhyempiä ja pidempiäkin kirjoja. Kuvakirjojen kuvitukset ovat olennainen osa kirjan rakennetta ja se erottaa sen muista kuvitetuista kirjoista. (Kennedy 2019.)

Kuvakirjat ovat suosittuja esi- ja peruskoulun alaluokkien ikäryhmissä. Kuvakirjat ovat yleisimpiä lastenkirjoja lukemaan opettelevien lasten keskuudessa, sillä ne sisältävät usein mielikuvitusrikkaita kuvituksia ja mukaansatempaavia tarinoita, jotka voivat auttaa lapsia lukemaan oppimisessa. Kuvakirjoja on kirjoitettu lukuisista eri aihealueista ja jotkut kuvakirjat on luotu lapsia opettaviksi, mutta myös muuten vain viihdyttäväksi. (Kole 2024.)

Kuvakirja on suhteellisen uusi kirjaformaatti, sillä ensimmäiset kuvakirjat ovat ilmestyneet 1900-luvun alkupuolella. Yhdysvaltalaisista Wanda Gagia pidetään yhtenä kuvakirjaformaatin kehittäjistä ja edelläkävijöistä, sillä 1900-luvun alun varhaisten kuvitettujen kirjojen kaavana oli yleensä pitää kuvitukset ja teksti erossa toisistaan ja näyttää vain teksti kirjan vasemmalla sivulla ja kuvitukset oikealla sivulla. Wanda Gag sekoitti kirjassaan *Millions of Cats* perinteisen lasten kuvakirjallisuuden kaavan ja alkoi yhdistelemään tekstejä ja kuvia samoille sivuille ja loi näin kirjan aukeaman kokoisia

kuvituksia (kuva 1). Hänen ideansa loivat suunnan moderneille kuvakirjoille. (Children's Department Enoch Pratt Free Library 2024.)



KUVA 1. *Millions of Cats* (Gag 1928).

2.2 Kuvakirjoissa kuvitus tukee kirjan tarinaa

Lasten kuvakirjat on suunnattu nuoremmalle kohderyhmälle, noin 3–7-vuotiaille lapsille. Nuorten lasten lukutaito ei välttämättä ole vielä kunnolla kehittynyt, joten he voivat kehittää kuvia tulkitsemalla tarinankerronnan, juonen ja kielen tunnistamisen ymmärtämistään. (Vitale 2022.) Kuvakirjoissa on kuvituksia jokaisella sivulla, koska kuvien katsominen voi auttaa tarinan ja sanojen merkityksen ymmärtämisessä (kuva 2). Lisäksi kuvakirjojen kuvitus vahvistaa lapsen havainnointitaitoja, sillä kuvissa tapahtuu usein enemmän kuin tekstissä sanotaan. (Vitale 2022.)

Kuvakirjojen teksteissä käytetään usein kehittyneempää sanastoa ja ne voivat tarjota hieman monimutkaisempia juonia. Tällä tavoin kuvakirjat auttavat lapsia oppimaan uusia sanoja, sillä heidän on helpompi yhdistää kirjan kuvat ja niiden tarkoitus uusiin sanoihin. Kuvakirjan hieman monimutkaisempi juoni ja haastavampi sanasto tekevät kirjasta mielenkiintoisen ja voivat saada lapset kiinnostumaan kirjasta enemmän. Se on erityisen tärkeää uusien lukijoiden kohdalla, sillä se mahdollisesti motivoi heistä kasvamaan itsenäisiä lukijoita. (Capstone 2023.)



KUVA 2. Sähinä & Kolina ja mysteerijäljet (Gullsten, Lauri 2021).

2.3 Kohderyhmä

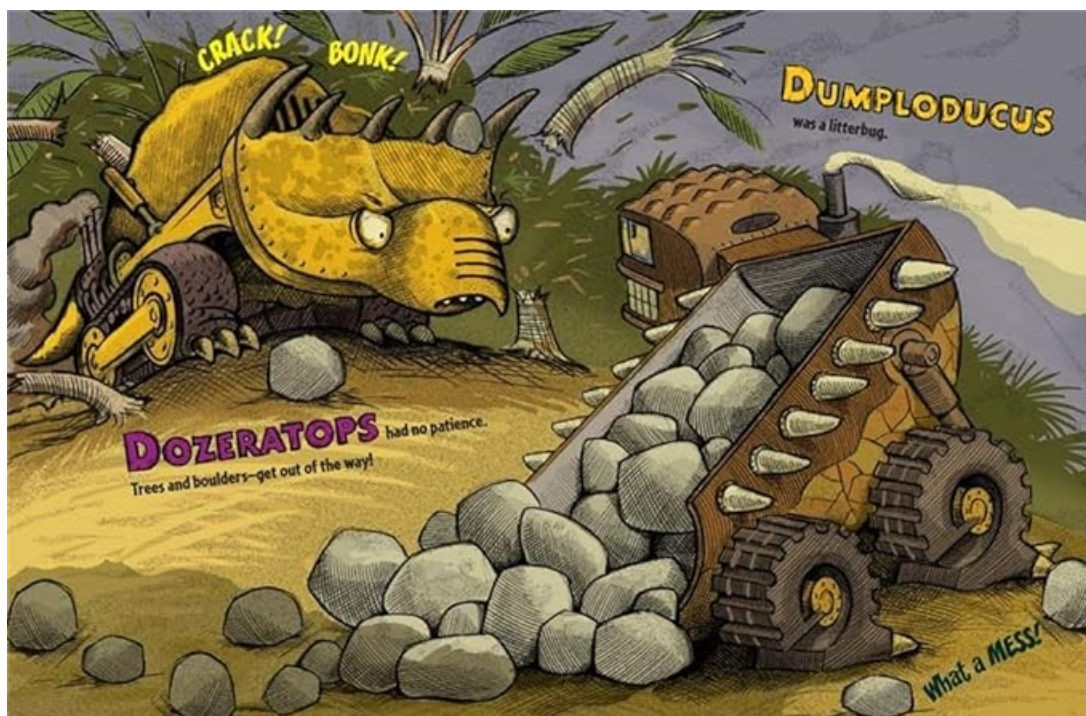
Kuvakirjaa suunniteltaessa on hyvä miettiä, kuka kirjan tulee ostamaan ja lukemaan ja minkä ikäisille kirja suunnataan. Kaikki kirjat eivät sovi kaikille, koska jotkin kirjan aihepiirit vetoavat tiettyihin ryhmiin paljon enemmän kuin toisiin ryhmiin. Myös kirjan tekstin määrä riippuu yleensä täysin kohderyhmän iästä. Kun kirjan tekijä kohdentaa kirjan juuri oikeanlaiselle kohderyhmälle, se auttaa määrittämään, millaista kirjakieltä voidaan käyttää sekä kirjassa itsessään että myös markkinointiprosessissa. Jos kohderyhmä on liian laaja, kuvakirjaa on silloin vaikea määrittellä ja luokitella, jolloin sen erottaminen muista kirjoista on paljon vaikeampaa. (Jones 2024.)

Jonesin mukaan kirjan tekijöillä voi olla joskus hankaluuksia nähdä kuvakirjaansa kaupallisena tuotteena, sillä kirjoista voi tulla tekijöilleen hyvinkin henkilökohtaisia. Varmistaakseen, että kuvakirja voisi menestyä ja myydä hyvin, tekijöiden on hyvä kohdella kirjaansa myytävänä tuotteena. Tällöin tekijän on varmistettava, että kirjalle on määritetty oikea kohderyhmä. (Jones 2024.)

Etukäteen valmiiksi mietitty kohderyhmä on tärkeää kuvakirjan suunnittelussa, koska lasten kasvaessa heidän ymmärtämisensä, tunne-elämänsä, huumorintajunsa ja mielenkiinnonkohteensa muuttuvat huomattavasti. Eri-ikäisille kohderyhmille suunnatut kirjat eroavat toisistaan siksi todella paljon. (Ferreira 2020.) Kun kirjan tekijä on lopulta päättänyt kirjan kohderyhmän, on tärkeä tutustua muihin samalle kohderyhmälle suunnattuihin kuvakirjoihin, sillä sieltä tekijä voi ottaa sen jälkeen mallia ja oppia lisää millaisista eri asioista valittu kohderyhmä voi olla kiinnostunut. (Ferreira 2020.)

Jotta kirjan tekijä voisi tavoittaa haluamansa kohdeyleisön paremmin, on hänen perehdyttävä siihen, ovatko kirjan hahmot kulttuurillisesti monimuotoisia ja löytyykö kuvakirjasta aihepiirejä, jotka voisivat sopia laajemmalle lukijakunnalle. Eri aihepiirejä yhdistämällä voidaan saada lisää lukijoita kiinnostumaan kuvakirjasta. Kun tekijä onnistuu luomaan päähahmon, jonka luonteenpiirteet ja mielenkiinnonkohteet kiinnostavat kohdeyleisöä, lukukokemus tulee olemaan vahvempi. (Jones 2024.)

Hyvänä esimerkkinä eri aihepiirien yhdistelemisestä tarinassa on Chris Gallin Dinotrux-kirjasarja (kuva 3). Monet lapset rakastavat dinosauruksia ja erilaisia ajoneuvoja, joten Chris Gall loi kuvakirjan dinosauruksen näköisistä ajoneuvoista. Näiden kahden eri aihepiirin yhdistelmällä Gall mahdollisesti loi laajemman kohderyhmän kuvakirjalleen. (Jones 2024.)



KUVA 3. Dinotrux (Gall 2009).

3 HAHMOSUUNNITTELU

Hahmosuunnittelussa kohderyhmä sekä hahmon käyttötarkoitus määrittävät hyvin paljon sen, miltä hahmo tulee lopulta näyttämään. Yleensä hahmosuunnittelu ja hahmon konseptitaide kertovat tarinan jo ennen kuin hahmo edes liikkuu tai puhuu. Hahmojen mieleenpainuvuus ja katsojien tunteisiin vetoaminen erottavat hahmot yksinkertaisemmista kuvituksista. (Aparaschivei 2023.) Hahmosuunnittelu on laaja kokonaisuus ja siihen kuuluu useita eri vaiheita. Tässä luvussa käyn tiiviisti läpi hahmosuunnittelua ja siihen kuuluvia vaiheita. Nämä vaiheet ovat hahmon persoonallisuus, arkityypit, hahmon visuaalisuus, muodot, asennot, kasvonilmeet ja värit. Lopuksi tutkin lyhyesti ikäryhmien vaikutusta hahmon visuaaliseen suunnitteluun.

3.1 Hahmosuunnittelun aloittaminen

Hahmoa suunnitellessa prosessin käyntiin saamista helpottaa se, jos aloittaa ensin referenssikuvista, eli mallikuvista. Sivewrightin mukaan referenssikuvat voivat olla esimerkiksi Googlen hakukuvia tai vaikka kuvia suunnittelijan suosikkianimaatioista. Tärkeintä kuitenkin on se, että referenssikuvat inspiroivat suunnittelijaa hahmon luomisessa ja auttavat suunnitteluprosessin käyntiin saamisessa. (Sivewright 2021.)

Yleensä kun Bancroft suunnittelee uutta hahmoa, hän etsii mahdollisimman paljon erilaisia aiheeseen liittyviä tietoja. Esimerkiksi suunnitellessaan piirrettyä karhua hän etsii kuvia sekä tietoja oikeista karhuista, mutta lisäksi myös kuvia ja tietoja piirretyistä karhuista. Bancroft neuvoo, että hahmosuunnittelijan on tärkeä osata tiedostaa, mikä tekee karhusta oikean oloisen ennen kuin siitä tekee karikatyyriversiön. (Bancroft 2012, 147.)

Tillmanin mukaan tarina ja tarinankerronta on hahmosuunnittelussa yksi tärkeimpiä ja keskeisimpiä vaiheita. Hahmosuunnittelijan on aina nähtävä vaivaa hahmojen taustatarinoiden ja hahmon piirteiden luomisessa ennen hahmojen visuaalista kuvittamista. Tällöin hahmoista tulee paljon vahvempia ja monipuolisempia. (Tillman 2019, 6.)

3.2 Hahmon persoonallisuus

Hahmon persoonallisuus on yksi keskeisimmistä asioista, kun luodaan kiehtovia, uskottavia ja pidettäviä hahmoja. Bilyanan mukaan se ei pelkästään riitä, että hahmot ovat visuaalisesti hyvin näyttäviä, vaan katsojan täytyy pystyä myös samaistumaan ja luomaan niihin yhteys. (Bilyana 2017.) Yleensä hyvin luotu taustatarina on erityisen tärkeää hahmon persoonaa ja itse hahmoa luodessa, sillä se luo selkärangan hahmon persoonalle ja voi esimerkiksi kertoa hahmon aikaisemmista kokemuksista. Nämä kokemukset voivat vaikuttaa hahmon nykyiseen persoonallisuuteen. (Jain 2024.)

Tillman luettelee yleisimmät kysymykset, joihin hahmosuunnittelijoiden on erityisen tärkeää osata vastata: kuka, mitä, milloin, minne, miksi ja miten. Näiden kysymysten vastaukset eivät vielä välttämättä takaa sitä, että hahmolla olisi hyvä ja kiehtova tarina, mutta se luo tärkeän perustuksen hahmolle. Tämä perusta tuo mahdollisesti lukijoille tarpeellisen määrän tietoa ja näin ollen voi saada heidät kiinnostumaan enemmän hahmosta ja tarinan jatkosta. (Tillman 2019, 26.)

3.3 Arkkityypit

Hahmojen arkkityypit eli luonteenpiirteet ovat loistava työkalu hahmosuunnittelijalle, kun halutaan luoda hahmoista uskottavia ja samaistuttavia persoonia (Landsborough 2021). Tillmanin mukaan arkkityypit edustavat maailmanlaajuisesti tunnistettavia persoonallisuus- ja luonteenpiirteitä, joihin ihmiset voivat samaistua. On olemassa useita erilaisia arkkityyppejä, mutta vain yleisimmät niistä toistuvat useimmissa eri tarinoissa. Arkkityyppejä löytyy kaikista hahmoista. Näiden hahmojen luonteenpiirteet on mahdollista luokitella eri arkkityyppien ryhmiin. Arkkityyppi käsittää esimerkiksi hyvän ja pahan kirjon. Arkkityyppejä tarvitaan tarinan eteenpäin viemiseen. (Tillman 2019, 5, 11.)

Bonnerin mukaan jokaisen arkkityypin määrittää erilaiset motivaatiot, vahvuudet ja heikkoudet. Arkkityypit ovat yleismaailmallisesti jokaista lähellä, joten ihmiset tunnistavat ne helposti. Esimerkiksi kun puhutaan sankarista, ihmiset ajattelevat yleensä ensimmäisenä hahmon taistelevan hyvän puolesta pahuutta vastaan ja olevan tuki, jonka puoleen voi kääntyä. (Bonner 2024.) Ihmiskunnan historiasta löytyy monenlaisia arkkityyppejä, mutta nykyaikana vallitsevat arkkityypit on tuonut laajemmin esille psykologi Carl Jung. Hän tutki ihmismielen tietoisuutta ja alitajuntaa ja näiden tutkimusten pohjalta hän loi useita eri arkkityyppejä. Esimerkkinä tarinankerronnan käytössä olevista

yleisimmistä arkkityypeistä ovat Jungin luomukset sankari, varjo, narri, anima sekä animus, mentori ja kujeilija. (Tillman 2019, 11, 12.)

Sankari on yleensä tarinan päähahmo, joka tahdollaan sekä toiminnallaan kuljettaa tarinaa eteenpäin. Tillmanin mukaan tarina määrittää loppujen lopuksi, milloin sankaria tarvitaan. Sankarin stereotyyppiset piirteet ovat yleensä urheus, epäitsekkyys ja auttamisen halu. (Tillman 2019, 12.) Sankari voi olla minkä tahansa ikäinen ja sukupuolinen henkilö tai olio tahansa, jolla on yleisinhimillisiä piirteitä, joihin voi samaistua. Sankarin heikkoudet tekevät hänestä inhimillisen. Tarinan sankarista ei välttämättä aina löydy stereotyyppisiä sankarillisia piirteitä, jolloin sankari voi olla haluton, yksinäinen, traaginen tai antisankari. Silti kaikkia sankareita yhdistävä tekijä on tietynlainen matka, jonka sankari tarinassa tekee ja jonka aikana sankari oppii ja kasvaa. (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti 2024.)

Tarinan sankarin vihollinen on yleensä varjoarkkityyppi. Varjot kuvataan usein epämieluisina, säälimättöminä, mysteerisinä ja pahoina. (Tillman 2019, 13.) Varjo edustaa hahmon synkempää puolta ja siksi varjot monesti ovat tarinoiden antagonisteja. Varjon päämääränä on yleensä sankarin ja tämän tehtävän tuhoaminen. Luomalla konflikteja sankarin tielle varjo pakottaa sankarin toimimaan ja nousemaan haasteen tasolle. Varjo ei välttämättä ole aina tarinan antagonisti, sillä tarinan sankarikin voi näyttää varjoisan puolensa. Sankari voi esimerkiksi olla kykenemätön toimintaan pelkojen, epäilysten ja syyllisyydentuntojen takia. Tällöin sankari voi mahdollisesti alkaa käyttäytymään itsetuhoisesti. Tarinan matkalla sankarin on kukistettava sisäiset ja ulkoiset varjonsa. (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti 2024.)

Tarinoissa narri haluaa nauraa, jopa itselleen, eikä hän yleensä ota itseään kovin vakavasti, koska hänen tavoitteensa on pyrkiä nauttimaan elämästä. Usein narriarkkityyppi pyrkii hajottamaan muiden ihmisten psykologiset muurit. Narrin kielteisiä puolia voivat olla kateellisuus, laiskuus ja ahneus. (Cuevas 2019.) Tillman mainitsee, että usein narri hahmo vie tarinan muita hahmoja vaarallisiin tilanteisiin ja luo päähahmolle ylimääräisiä haasteita. Narri testaa toiminnallaan toisinaan tarinan muita hahmoja ja se, miten hahmot reagoivat narrin tekoihin kertoo paljon heistä itsestään. Esimerkiksi jos narri hahmo suututtaa varjo hahmon, voi varjon reaktio narraa kohtaan kertoa kuinka julma tai anteeksiantava varjo hahmo voi olla. Näin narri luo toiminnallaan syvyyttä muihin hahmoin ja edesauttaa ihmisiä ymmärtämään tarinaa paremmin. (Tillman 2019, 14.)

Anima ja animus herättävät voimakkaita tunteita niin lukijassa kuin tarinan päähenkilössäkin. Tarinoissa anima ja animus -arkkityypit edustavat sekä nais- että miessukupuolen seksuaalisia mieltymyksiä. Yleensä tarinoissa anima edustaa naispuolista vastinetta rakkauden kiinnostuksen kohteelle ja animus miespuolista vastaavaa. Anima ja animus saavat usein lukijan kiintymään heihin ja saavat saamaan heidät enemmän sisään tarinaan. (Tillman 2019, 15,16.)

Kaikki tarvitsevat toisinaan apua, jopa tarinoiden sankarit. Tällöin tarinaan tulee mukaan mentoriarkkityyppi. Mentorit ovat yleensä positiivisia hahmoja, jotka auttavat, motivoivat ja suojelevat sankaria. Joissakin tarinoissa mentori lahjoittaa sankarille jotain matkan kulkemisen kannalta oleellista. Mentori edustaa sankarin korkeimpia pyrkimyksiä, sillä yleensä mentori on se, millaiseksi sankari voisi tulla kuljettuaan tarinansa matkan. Toisinaan kuitenkin mentori voi olla sankarin matkalla este, sillä hän voi käyttää mentorin asemaa hyväkseen ja johdattaa sankarin vaaraan. Mentorina voi olla kuka tahansa ja heitä voi olla useampi kerrallaan. Joskus tarinan sankarin sisäinen ääni voi ottaa mentorin tehtävän. Kuten monen muunkin arkkityypin kohdalla, mentorin olemassaolon tarkoitus on tämän fyysisistä olemusta tärkeämpi. (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti 2024.)

Kun tarinan päähahmo kohtaa matkallaan suurimpia henkisiä haasteita, näiden takana on usein kujeilija-arkkityyppi. Kujeilija-hahmo voi olla joko hyvän tai pahan puolella ja tuo mukanaan muutoksia. Kujeilija puskee tarinaa usein haluamaansa suuntaan yrittäen saada päähahmon muuttamaan toimintatapaansa mieleisekseen. Kujeilijat ovat tärkeitä hahmoja tarinan kannalta, sillä he aiheuttavat usein päähahmoille suurimpia henkisiä haasteita ja pakottavat heidät kasvamaan henkisesti ja fyysisesti tarinan loppua kohden. Kujeilijan tekojen myötä päähahmo on usein valmis kohtaamaan päävastustajan tarinan lopussa. (Tillman 2019, 17.)

Nämä edellä mainitut arkkityypit ovat perinteisimpiä, mutta ne eivät aina seuraa stereotyyppisiä roolejansa. Perinteisesti tarinat ovat keskittyneet enemmän sankariin kuin hänen vastustajaansa eli varjoarkkityyppiin, mutta nykyään yhä useammat tarinat keskittyvät myös varjoon. (Tillman 2019, 18.) Tillman mainitsee, että yhdellä hahmolla voi olla useampi arkkityyppi ja näitä arkkityyppejä yhdistelemällä voidaan luoda mielenkiintoisia ja monimutkaisia hahmoja. Hahmosuunnittelijan on silti hyvä osata tiedostaa riskit liian monen arkkityypin yhdistämisessä, sillä se voi saada katsojan hämillään ja vaikeuttaa tarinan juonen ja tapahtumien seuraamista. (Tillman 2019, 19.)

3.4 Hahmon visuaalisuus

Hahmon visuaalinen ulkomuoto on hyvin tärkeä osa-alue hahmosuunnittelussa, sillä usein pelkäänsä hahmon ulkomuoto voi määrittää sen, tuleeko katsoja kokemaan yhteyttä ja samaistumista hahmoon. Hahmon ulkomuoto voi myös määrittää sen, pitääkö katsoja hahmosta vai ei. Hahmon visuaalista ulkomuotoa suunnitellessa on hyvä miettiä tarkoin hahmon värejä ja tyyliä sekä sitä, missä hahmoa tullaan lopulta käyttämään ja millaiselle kohderyhmälle hahmoa luodaan. (Tillman 2019,8.) Tässä alaluvussa kerron tiiviisti visuaalisista keinoista kuvata hahmon persoonallisuutta. Näitä keinoja ovat esimerkiksi siluetti, muodot, asennot, kasvonilmeet ja värit.

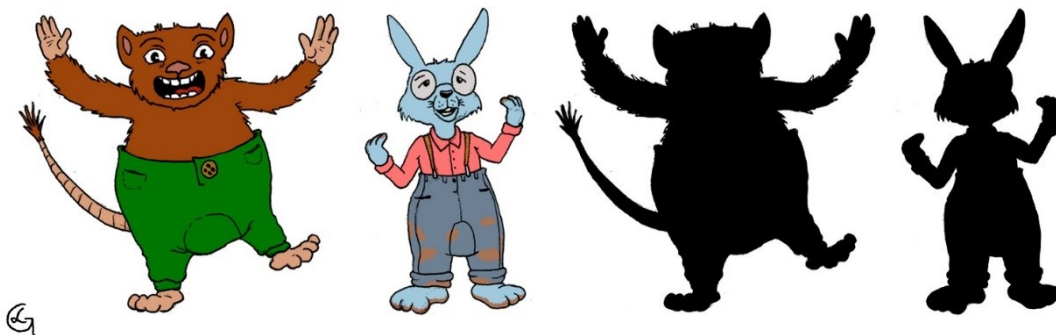
3.4.1 Siluetti

Kun hahmosta otetaan pois kaikki värit ja yksityiskohdat, jäljelle jäävät vain hahmon ääriviivat. Kun ääriviivat täytetään esimerkiksi mustalla värillä, syntyy hahmon siluetti. (NFI 2023.) Siluetti on hyvä työkalu hahmon erilaisten asentojen tehokkuuden ja myös niiden toimivuuden tarkistamisessa. Siluetin avulla kuvittaja voi löytää paremmin hahmon tunnetiloja tukevia muotoja. (Winckler 2015, 49.)

Hyvin tehdyt siluetit ovat yleensä helppolukuisia ja ne voivat vahvistaa katsojan reaktiota hahmoa kohtaan. Kun kuvittaja luo hahmon siluetin, siihen ei vaadita suuria määriä yksityiskohtia, sillä siluetti toimii usein paremmin yksinkertaisena. Tällaisen siluetin pystyy luomaan yksinkertaisilla ja tunnistettavilla muodoilla ja selkeällä asennolla. Hahmon siluettia luodessa on hyvä pitää mielessä se, millainen muoto kertoo kyseisestä hahmosta parhaiten. (Winckler 2015, 33.) Yksinkertaisilla ja tunnistettavilla muodoilla luodun hahmon siluetin pystyy yleensä erottamaan paremmin kuvituksen muiden hahmojen joukosta. Mitä yksinkertaisemmilla muodoilla hahmo on onnistuttu tekemään, sitä helpommin lukijat voivat tunnistaa hahmon ja näin hahmo jää mieleen paremmin. (Tillman 2019, 61,62.)

Corrieron mukaan siluetit ovat yksi tehokkaimmista ja nopeimmista tavoista suunnitella kerralla isompia määriä eri hahmon variaatioita, sillä siluettia tehdessä hahmon suunnittelijan ei tarvitse vielä miettiä hahmon aikaa vieviä yksityiskohtia (Corriero 2011.)

Yksi tärkeimpiä asioita hahmon toimivaan asentoon on selkeys. Selkeydellä Bancroft viittaa tekstissään katsojan kykyyn nähdä ja ymmärtää katsomansa hahmon asentojen takana olevat tarkoitukset. Kun luodaan hyvää asentoa hahmolle, on tärkeää pysähtyä formaatista riippumatta miettimään ja antaa aikaa ajatustyölle. Suunnittelutyö helpottuu, kun hahmosuunnittelija miettii etukäteen, mitä hän haluaa hahmon asennolla viestiä ja millaisia tunteita hän haluaa sen katsojassa herättävän. Tällöin etukäteen mietitty asento vähentää suunnittelutyössä asentojen vaihtoehtojen määrää ja näin suunnittelija kykenee paremmin keskittymään hahmon asennon suunnitteluun ja sen priorisoimiseen. Asennon takana on aina hyvä olla jokin tarkoitus, sillä ilman tarkoitusta asento tuntuu tunteettomalta ja päämäärättömältä. Vahva siluetti voi tuoda selkeyttä hahmon asentoon, kun pitää huolen, että hahmon pitelemät esineet ja hahmon kädet, jalat ja pää ovat selkeästi erillään hahmon vartalosta. Tällä tavoin luodaan vahva ja tunnistettava siluetti. (Bancroft 2012, 17.) Tein lasten kuvakirjan osana opinnäytetyötäni ja kirjan hahmoja luodessa hyödynsin siluetin käyttöä (kuva 4).



KUVA 4. Sähinä & Kolina -kuvakirjan hahmojen siluetit (Gullsten, Lauri 2021).

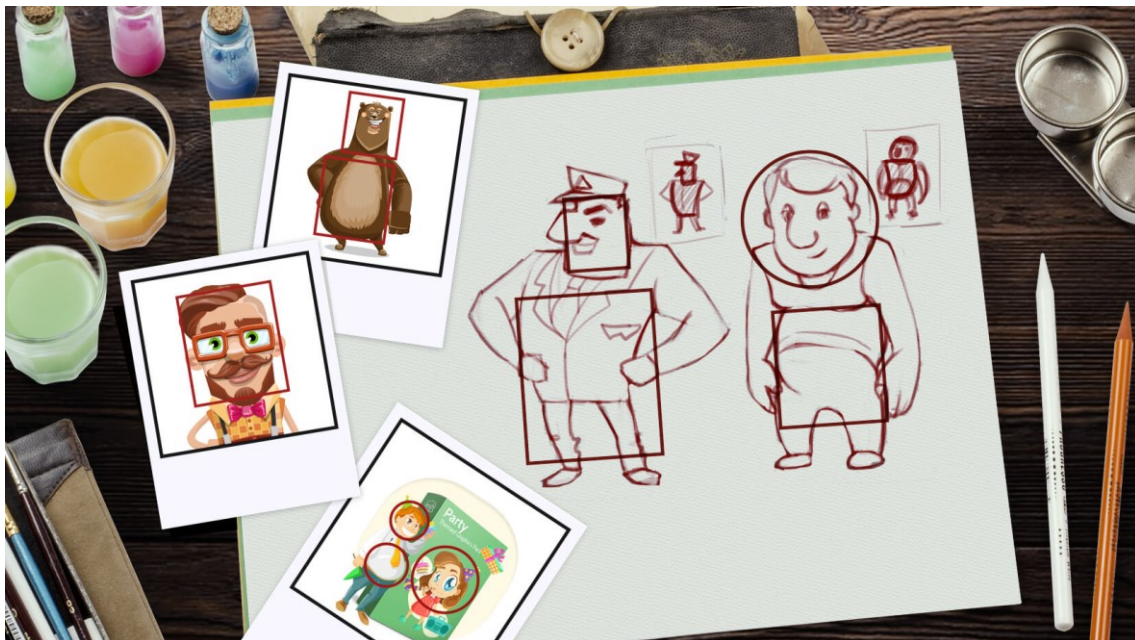
3.4.2 Muodot

Muoto on usein yksi ensimmäisistä asioista, mihin katsoja kiinnittää huomionsa hahmon ulkonäössä. Hahmon asennosta ja ulkomuodosta katsoja voi alkaa arvailemaan, onko hahmo esimerkiksi vanha tai nuori, ystävällinen tai vihollinen, vahva tai heikko. (Winckler 2015, 45.) Tillmanin mukaan muodot ovat isossa roolissa hahmosuunnittelussa, sillä muodot voivat kertoa visuaalisesti paljon hahmosta ja hahmon tarinasta.

Bilyanan kirjoituksessa viitataan palkittuun hahmosuunnittelijaan David Colmaniin. Colman löysi töissään ja tutkimuksissaan varmuuden siitä, että hahmoja lukiessa kasvojen ilmeet ovat

toissijaisia. Ensisijaisesti katsoja kiinnittää yleensä huomionsa hahmoa katsoessaan kasvojen muotoon, hahmon asentoon sekä ryhtiin ja kehonkieleeseen. Bilyanan mukaan hahmon tunteiden ja persoonallisuuden esiintuominen on paljon tehokkaampaa kehonkielen ja siluetin avulla, kuin pelkästään hahmon kasvojen ilmeillä. Siksi katsojat kiinnittävät usein ensisijaisesti huomionsa hahmojen perusmuodoilla luotuihin kasvoihin ja vartaloihin, eli toisin sanoen kokonaiskuvaan ja vasta sen jälkeen hahmon yksityiskohtiin (kuva 5). Värejä voidaan tulkita toisinaan eri kulttuureissa hyvinkin eri tavoin, mutta muodoilla näyttää olevan enemmän yhtenäisempiä tulkintoja maailmanlaajuisesti. (Bilyana 2019.)

Tillmanin mukaan silloin kun hahmosuunnittelija käyttää ulkomuotoa luodessaan useita erilaisia perusmuotoja on hänen ehdottomasti hyvä osata visuaalisesti näyttää, miten muodot toimivat keskenään. Tällä tavalla lopputuloksesta voidaan saada paremmin luettava ja katsoja voi ymmärtää paremmin, mitä hän näkee hahmoa katsoessaan. Tillman huomauttaa perusmuotojen taustalla olevien merkitysten tärkeydestä hahmoa kuvittaessa, sillä perusmuotojen taustalla olevat merkitykset tulevat usein esille silloin, kun suunnittelija alkaa muokkaamaan hahmon muotoja luodakseen niistä yksityiskohtaisempia. Tällöin suunnittelijan on hyvä tiedostaa perusmuotojen taustamerkitykset ja se, mitä hän haluaa muodoilla kertoa katsojalle tai jättää kertomatta. (Tillman 2019, 61.)



KUVA 5. Perusmuodot hahmosuunnittelussa (Bilyana 2017).

Neliömuoto löytyy usein luonnosta kiinteinä muotoina esimerkiksi kivistä sekä vuorista ja usein tämä muoto mielletään vakaaksi ja painavaksi. Siksi neliön perusmuotoa käytetään usein vahvojen ja maskuliinisten hahmojen ulkomuodossa (kuva 6). (Bilyana 2017.) Tillmanin mukaan neliömuoto antaa usein katsojille vaikutelman luottamuksesta, turvallisuudesta ja rehellisyydestä. Usein maskuliinisia hahmoja tehdessä käytetään neliömuotoa hahmon leuan muotoilun pohjana. Kulmikkaalla ja jykevällä leualla viestitään tällöin hahmon voimakkuudesta (Tillman 2019, 57.) Toisinaan neliö on myös pohjana hahmoille, jotka eivät välttämättä ole fyysisesti vahvoja tai maskuliinisia, jolloin muodolla pyritään kuvastamaan enemmänkin hahmon tasaista, vakaata ja jopa itsepäistä persoonaa. (Bilyana 2017.) Neliömuotoja voi ajatella vakaina ja jykevinä rakennuspalikoina, joita käyttämällä voidaan luoda luotettavia ja hyvin tehtyjä hahmoja. (Winckler 2015, 45.)



KUVA 6. Neliömuoto hahmosuunnittelussa (Bilyana 2017).

Ympyrämuotoa käytetään usein päähahmojen ulkomuodossa, sillä ympyrä herättää usein ihmisissä turvallisen, ystävällisen ja harmittoman vaikutelman (kuva 7). Siksi ympyrämuotoa käytetään esimerkiksi vauva-, lapsi- ja eläinhahmoissa sekä isokokoisissa aikuishahmoissa. (Bilyana 2017.) Wincklerin mukaan ympyrämuoto luo myös katsojalle tunteen lempeydestä ja rauhallisuudesta, mikä rinnastetaan usein naishahmoihin. (Winckler 2015, 45.) Tillman kertoo tekstissään, kuinka ympyrämuodosta voi tulla helposti hahmon muodoista vallitsevin, kun sitä käytetään esimerkiksi hahmon kasvoissa. Vaikka hahmon muu vartalo olisi suunniteltu eri muodoilla, katsoja voi kokea

ympyrään liittyviä merkityksiä pelkästään ympyrämuotoon suunnitelluista kasvoista. (Tillman 2019, 59.)



KUVA 7. Ympyrämuoto hahmosuunnittelussa (Bilyana 2017).

Kolmiomuoto on joiltain osin ympyrämuodon vastakohta, sillä kolmiomuoto hahmon ulkonäössä antaa usein vaikutelman vaarallisuudesta, pahuudesta, epäluotettavuudesta ja viisaudesta. Kaikista kolmesta perusmuodosta kolmion vaikutelma on muodoista aggressiivisin ja pahantahtoisin, siksi kolmiota käytetään usein vihollishahmojen ulkonäössä. (Rhea 2022.) Kun katsoja kuvittelee hahmon, jolla on kolmiomuotoiset kasvot, hän voi usein ensimmäisenä ajatella hahmon olevan vihollinen. Tämä johtuu siitä, että ylösalaisin oleva terävä muoto saa ihmisissä aikaan epämukavuutta. Terävän muodon kaltevuus saa aikaa miellelyhtymän vaarallisuudesta. (Tillman 2019, 57.) Kolmiomuoto voi antaa myös suunnan tuntua, sillä usein hahmosuunnittelijat käyttävät kolmiota kuvaamaan hahmon päättäväisyyttä, motivaatiota ja itsekkyyttä. (Bilyana 2017.)



KUVA 8. Kolmiomuoto hahmosuunnittelussa (Bilyana 2017).

Kun halutaan luoda monimutkaisempia sekä persoonallisempia hahmoja, ei riitä pelkästään yksi muoto, Bilyana kertoo. Hahmosuunnittelija voi yhdistää esimerkiksi useampia eri muotoja keskenään. Vaihtoehdot ovat loputtomat, sillä hahmoista voi tehdä hyvin erinäköisiä jo pelkästään muotojen mittasuhteita vaihtelemalla. (Bilyana 2017.) Tillmanin mukaan perusmuotojen merkitykset on hyvä muistaa, kun muotoja lähdetään yhdistelemään. Perusmuodot ovat aina muodoista hallitsevimmat ja näkyvimvät, jopa silloin kun niitä muokataan tai niihin lisätään eri asioita. (Tillman 2019, 61.)

Ei silti ole mitään lukkoon lyötyjä sääntöjä siitä, mitä muotoa saa ja ei saa käyttää hahmoa luodessa, sillä jos kuvittaja haluaa esimerkiksi tehdä tarinan pahishahmon pyöreistä muodoista, hän voi tietoisesti harhaanjohtaa katsojaa ja kätkeä hahmon todelliset tarkoitusperät. (Aparaschivei 2023.) Lopuksi Tillman kertoo tekstissään, että siluetin käyttäminen hahmosuunnittelussa on paras keino löytää hahmolle parhaiten toimivat muodot. (Tillman 2019, 61.)

3.4.3 Asennot

Hahmon laittaminen erilaisiin asentoihin on loistava tapa tuoda hahmoa enemmän esille, jolloin hahmon saa erottumaan paremmin muista kuvituksen hahmoista. Yksi parhaimmista keinoista tehokkaan ja toimivan asennon löytämiseen on muuttaa hahmo siluetiksi. Tällöin asentoa on helpompi lähteä muokkaamaan erilaisilla perusmuodoilla, kun hahmon yksityiskohdat eivät ole häiritsemässä ja kuvittajan on helpompi keskittyä hahmon asentojen ja muotojen muokkaamiseen.

(Aparaschivei 2023.) Useimmat asennot voidaan lajitella neljään eri kategoriaan, Bancroft kertoo. Lajitteluun vaikuttaa se, mitä asennolla yritetään viestiä. Nämä asentojen luokittelut ovat yleensä toiminnalliset asennot, tarinaa kertovat asennot, esittelevät asennot ja houkuttelevat asennot. (Bancroft 2012, 53.)

Toiminnalliset asennot näyttävät yleensä hahmon liikkeessä tai tekemässä jotain. Näitä asentoja käytetään myös esimerkiksi silloin, kun hahmo halutaan näyttää rohkeampana sekä sankarillisempana, Tillman kertoo. Tarinaa kertovat asennot ilmaisevat hahmon tunteita. Nämä asennot kertovat tarinaa ilman, että hahmon tarvitsee puhua. Tarinaa kertovat asennot ovat osa kehonkielen ydintä ja ne näyttävät katsojille hahmon ajatukset ja tunteet. (Bancroft 2012, 53.)

Tillmanin mukaan esitteleviä asentoja käytetään pääsääntöisesti markkinoinnissa esimerkiksi erilaisten kohteiden mainonnassa. Tällaisen asennon takana ei yleensä ole mitään tarinaa, vaan hahmo on yleensä asennon ansiosta keskipisteenä herättämässä katsojan huomiota. Houkuttelevat asennot ovat samankaltaisia kuin esittelevät asennot ja niidenkin tarkoitus on vangita katsojan huomio. Erona on se, että houkuttelevat asennot ovat yleensä seksuaalissävyyteisempiä. Houkuttelevat asennot ovat asennoista usein suosituimpia. (Bancroft 2012, 53.)

3.4.4 Kasvonilmeet

Hahmolle on tärkeää luoda sellaiset tunteet ja kasvonilmeet, jotka sopivat hahmon persoonallisuuteen ja korostavat hahmon luonteenpiirteitä sekä hahmon visuaalisuutta. (Aparaschive 2023.) Ilmeitä pystyy kasvoissa muuttamaan yhtä helposti kuin äänensävyä. Se tapahtuu usein hyvin nopeasti ja joskus ihan tiedostamatta. Kasvojen ilmeet syntyvät, kun kasvolihakset supistuvat ja rentoutuvat. Kun ihminen nauraa tai hymyilee, kasvat käyttävät samoja lihaksia. Erona on vain liikkeen voimakkuus. Kun ihminen on aivan yksin, hänen kasvonsa ovat ilmeettömät. Tämä johtuu siitä, että kasvat tarvitsevat usein jonkin ärsykkeen, johon ne voivat reagoida. Hahmoa luodessa kasvojen ilmeitä on hyvä liioitella, jolloin katsojat voivat nähdä paremmin hahmon tunnetilan. (Cabral 2023.)

Hyvät ilmeet tuovat usein hahmoon ja kuvitukseen eloa. Ihmiskasvat ovat hyvin ihmeelliset, sillä ne pystyvät tuhansiin eri ilmeisiin. Ilmeet ovat olleet kautta aikojen yksi ihmisten tapa kommunikoida. Staley kertoo huomanneensa kulmakarvojen suuren tärkeyden hahmon kasvonilmeissä, sillä pelkästään kulmakarvoja liikuttamalla eri kulmiin ja asentoihin voi luoda hahmolle useita eri ilmeitä ja

tunnetiloja. Kun kulmakarvojen ja suun muotojen eri asennot yhdistetään, syntyy vielä monipuolisempia ilmeitä. Yleensä hahmon kasvojenilmeitä on hyvä ylikorostaa, sillä näin niistä tulee paremmin luettavat. Katsojan lukiessa sarjakuvaa hänen katseensa voi viipyä hahmoissa hyvin pienen ajan, siksi on tärkeää tehdä hahmojen ilmeistä helposti ja nopeasti luettavia. (Staley 2021.)

Liioitellut kasvojenilmeet eivät ole kovin realistisia, mutta silti ne toimivat kuvitetuissa hahmoissa niiden paremman luettavuuden ansiosta. Peili on yksi toimivimpia työkaluja hahmosuunnittelijalle, kun hän luo kasvojenilmeitä. Sillä omia kasvojenilmeitä peilin kautta tutkimalla ja kuvittamalla hahmosuunnittelija voi kehittyä ja luoda ilmeikkäämpiä hahmoja. (Staley 2021.)

3.4.5 Värit

Väreillä on ollut kautta historian lukuisia symbolisia merkityksiä ja osa väreistä merkitsee nykyäänkin eri kulttuureissa hyvinkin erilaisia asioita. (Trötschkes 2016.) Tillmanin mukaan hahmon värit voivat kertoa paljon hahmosta ja tämän tarinasta. Siksi värit ovatkin hyvin tärkeitä hahmosuunnittelussa. Maailmasta löytyy lukuisia eri värejä, mutta hahmosuunnittelijoille olennaisimmat värit ovat väriympyrässä. Nämä kyseiset värit ovat päävärit, välivärit sekä vastavärit. Näiden värien lisäksi suunnittelijoiden on myös hyvä tutustua mustan ja valkoisen värin eri merkityksiin ja tarkoituksiin. (Tillman 2019, 92.)

Hahmon ulkonäön suunnittelussa värit ovat yksi tärkein ja subjektiivisin osa-alue. Chapmanin mukaan väri voi olla joillekin katsojille positiivinen kokemus, kun taas toisille se voi olla vastakkainen negatiivinen kokemus, johtuen mahdollisesti eri kulttuureista, kokemuksista tai henkilökohtaisesta mieltymyksestä. (Chapman 2021.)

Punainen on kuuma väri; se yhdistetään usein tuleen, väkivaltaan ja sotaan. Punainen on myös intohimon ja rakkauden väri. Useissa kulttuureissa punainen väri on myös yhdistetty paholaiseen sekä Amoriin, rakkauden jumalaan. (Chapman 2021.) Punainen väri voi herättää tunteita myös rohkeudesta, voimasta, elinvoimasta, vaarasta, vihasta, voimasta, päättäväisyydestä ja halusta. (Tillman 2019, 92.)

Keltaista pidetään yleensä kuumista väreistä kirkkaimpana ja energisimpänä. Keltainen väri yhdistetään onnellisuuteen ja auringon säteilyyn, mutta toisinaan keltainen liitetään myös petokseen ja

pelkuruuteen. (Chapman 2021.) Keltainen herättää myös tunteita onnesta, älystä, varovaisuudesta, viisaudesta, luhistumisesta, sairaudesta, kateudesta, mukavuudesta, optimismista ja hämmennyksestä. (Tillman 2019, 92.)

Sininen väri yhdistetään usein surullisuuteen, mutta se liitetään myös rauhallisuuteen ja velvollisuuteen. Vaaleansininen voi olla raikas ja ystävällinen, mutta tummansininen on enemmänkin vahva ja luotettava. Sininen liitetään myös rauhaan ja sillä on useissa eri kulttuureissa sekä henkisiä että uskonnollisia merkityksiä. (Chapman 2021.) Sininen väri herättää toisinaan tunteita luottamuksesta, luotettavuudesta, viisaudesta, itsevarmuudesta, älykkyydestä, uskosta, totuudesta, terveydestä, levollisuudesta, ymmärtämisestä, pehmeystä, tiedosta, voimasta, vakavuudesta, kunnian ja kylmyydestä. (Tillman 2019, 92.)

Violetti on sinisen ja punaisen yhdistelmä. Siihen liitetään usein merkityksiä molemmista väreistä. Antiikin aikaan violetin väriin tarvittava väriaine tehtiin purppurakotiloista. Violetti väri oli tämän takia kallista, eikä siihen ollut varaa muilla kuin hyvin rikkailla ja kuninkaallisilla. (Chapman 2021.) Violetti herättää voiman tunteita, sekä tunteita ylpeydestä, tyylikkyydestä, hienostuneisuudesta, ylellisyydestä, salaisuudesta, kuninkaallisuudesta, taidosta, kunnianhimosta, vauraudesta, tuhlailusta, viisaudesta, itsenäisyydestä ja luovuudesta. (Tillman 2019, 93.)

Vihreää pidetään maanläheisenä värinä. Se edustaa usein uutta alkua ja kasvua. Vihreä väri liitetään myös usein uudistamiseen ja runsauteen. Vaihtoehtoisesti väri kuvastaa toisinaan kokemattomuutta, kateutta ja mustasukkaisuutta. (Chapman 2021.) Vihreä herättää myös tunteita luonnosta, harmoniasta, tuoreudesta, hedelmällisyydestä, turvallisuudesta, rahasta, kestävyydestä, laadukkuudesta, rauhoittumisesta, optimismista, hyvästä olostä, totuudesta, nuoruudesta ja sairaudesta. (Tillman 2019, 94.)

Oranssi on eloisa ja energinen väri, mutta se voidaan yhdistää myös syksyyn ja sitä pidetään maanläheisenä värinä. Oranssi edustaa vuoden vaihtumista, liikettä ja muutosta. Oranssi väri yhdistetään usein myös luovuuteen. (Chapman 2021.) Oranssi herättää myös tunteita iloisuudesta, innostuneisuudesta, mielenkiinnosta, onnellisuudesta, päättäväisyydestä, vetovoimasta, menestyksestä, rohkeudesta, vaikutusvallasta ja viisaudesta. (Tillman 2019, 94.)

Musta on neutraaleista väreistä vahvin. Musta yhdistetään positiivisena värinä voimaan, tyylikkyyteen ja muodollisuuteen, mutta vastavuoroisesti se yhdistetään negatiivisesti pahuuteen,

kuolemaan ja salaperäisyyteen. Länsimaisissa kulttuureissa musta väri yhdistetään suruun. Musta väri liitetään myös joissain kulttuureissa kapinallisuuteen, pyhäinpäivään ja okkultismiin. (Chapman 2021.) Musta väri herättää myös tunteita hienostuneisuudesta, pelosta, voimasta, masennuksesta ja murheesta. (Tillman 2019, 94.)

Valkoinen väri on mustan vastakohta, mutta väreissä on samaa se, että ne toimivat hyvin melkein kaikkien muiden värien kanssa. Valkoinen liitetään usein hyvyyteen, puhtauteen ja siveyteen. Länsimaisissa kulttuureissa morsiamet käyttävät yleensä valkoista asua häissä. Valkoinen väri liitetään myös terveysalaan, jossa lääkärin, hoitajien ja hammaslääkärin asut ovat valkoiset. (Chapman 2021.) Valkoinen väri herättää myös tunteita uutuudesta, neitsyydestä, rauhasta, viattomuudesta, yksinkertaisuudesta, kliinisydestä, keveydestä ja täydellisyydestä. (Tillman 2019, 94.)

Tillman toteaa värien suurten tarkoitusten ja merkitysten määrän johtuvan värien eri sävyistä. Hahmosuunnittelijan on hyvä tietää värien merkitykset ja niiden tarkoitukset, sekä ottaa hahmoa suunnitellessaan huomioon, kuinka värien sävyeroilla voi olla lopputulokseen suurikin vaikutus. Esimerkiksi jos punaista väriä tummennetaan, merkitys yhdistetään vihaan ja raivoon, ja jos taas punaista väriä vaalennetaan, merkitys yhdistetään pehmeään ja rakastavaan. Sama pätee muihinkin väriin, sillä niidenkin merkitykset muuttuvat sävyerojen myötä. (Tillman 2019, 92, 94.)

3.4.6 Ikäryhmän vaikutus hahmon visuaalisessa suunnittelussa

Usein ihmiset kiinnostuvat ja viehättyvät erilaisista asioista, joiden visuaalisuus herättää heissä mielenkiinnon. Sen vuoksi hahmon visuaalisuus on yleensä ensimmäinen asia, mitä katsojat hahmosta havaitsevat. Tillman mainitsee, että alussa on aina hyvä huomioida, mikä hahmon kohdeyleisö on ja mistä kohdeyleisö on mahdollisesti kiinnostunut. Hahmosuunnittelussa on hyvin tärkeää päättää etukäteen ikäryhmä, jolle hahmo lopulta suunnataan ja myös se, millaisella tyyllillä hahmon ulkomuoto suunnitellaan. Nämä kaksi tärkeää seikkaa vaikuttavat siihen, miltä hahmo lopulta näyttää. Hahmosuunnittelijan on tärkeä tuntee kohderyhmänsä, joten hänen on esimerkiksi tutkittava, mitä kohderyhmä pelaa, lukee tai katsoo televisiosta. (Tillman 2019, 86.)

Tillman on luonut neljä ikäryhmää, joita hän kertoo käyttävänsä suunnitellessaan hahmoja. Ikäryhmän 0–4-vuotiaille suunnatut hahmot ovat isopäisiä ja -silmäisiä. Heillä on usein lyhyet vartalot ja he ovat hyvin värikkäitä. Hahmot on yleensä luotu yksinkertaisista muodoista. Ikäryhmän 5–8-

vuotiaiden hahmoilla on edelleen suuret päät, mutta pienemmät kuin 0–4-vuotiaiden ikäryhmän hahmoilla. Hahmojen silmät ovat pienemmät ja värit eivät ole enää niissä yhtä kirkkaat ja värikkäät. Hahmojen muodot alkavat olla vähemmän yksinkertaisia. Ikäryhmän 9–13-vuotiaiden hahmot eivät ole enää yhtä yksinkertaisesti tehtyjä, sillä hahmojen muodot alkavat olla enemmän uskottavissa mittasuhteissa. Hahmoissa on yhä enemmän yksityiskohtia ja värit ovat realistisempia. Ikäryhmän 14–18-vuotiaille ja sitä vanhemmille suunnitellut hahmot muistuttavat oikean maailman ihmisiä ja hahmojen mittasuhteet ovat nyt realistisia. Näiden hahmojen värit ovat monimutkaisia ja niissä on eniten yksityiskohtia. (Tillman 2019, 87.)

Tillmanin mukaan näiden asioiden huomioiminen on todella tärkeää, koska se vaikuttaa suoraan hahmon ulkomuotoon ja siihen, annetaanko katsojille liikaa sellaista visuaalista tietoa ja ärsykettä, mitä he eivät vielä usein kykene vastaanottamaan. Tämän takia 4-vuotiaiden sekä 14-vuotiaiden lasten ohjelmat ovat siksi hyvinkin erilaisia, sillä 14-vuotiaiden ohjelmat ovat paljon monimutkaisempia ja yksityiskohtaisempia. Tämä johtuu siitä, että kasvun myötä ihmisen aivot kehittyvät ottamaan vastaan enemmän tietoa ja käsittelemään sitä. On varmasti myös tilanteita, missä tämä ei pidä paikkaansa. Hahmosuunnittelijan on hyvä pitää huoli siitä, että hahmo sopii juuri oikealle kohde-ryhmälle, jotta vältettäisiin hahmon markkinointi väärälle ikäryhmälle. Kaikki ikäryhmät haluavat pystyä samaistumaan siihen, mitä he näkevät, minkä vuoksi hahmosuunnittelijoiden on kyettävä tarjoamaan kohdennettuja hahmoja eri ikäryhmille. (Tillman 2019, 87,88, 90.)

Kun luodaan kiinnostavia ja mieleenpainuvia hahmoja, on tärkeää tiedostaa eri ikäryhmien erilaiset kehitysvaiheet ja mielenkiinnon kohteet. Ihmisten kognitiiviset kyvyt ja emotionaalinen herkkyyt vaihtelevat merkittävän paljon iän mukaan. Hahmosuunnittelun on pystyttävä vastaamaan näihin vaihteleviin tarpeisiin, jotta tietyille ikäryhmälle kohdennetut hahmot pysyvät samaistuttavina sekä myös kehitystä tukevin. (Whizzy studios 2024.)

4 POHDINTA

Tutkielmani tarkoituksena oli selvittää, kuinka yksinkertaisia muotoja käyttämällä voidaan luoda nuoria lapsia kiinnostavia hahmoja lasten kuvakirjaan. Tietoperustana käytin pääasiallisesti kuvituksen ammattilaisten kirjoittamia internetartikkeleita ja kirjoja. Lähdin lasten kuvakirjojen ja niiden kohderyhmän kautta etsimään ensimmäisenä vastausta tutkielman kysymykseen. Sieltä selvisi oikeanlaisen kohderyhmän tärkeys kuvakirjaa tehdessä, sillä kohderyhmän ikä määrittää hyvin paljon sitä, millainen kirjan kuvitus tulee olemaan.

Seuraavaksi aloin tutkimaan hahmosuunnittelua, koska halusin tietää, millä tavalla hahmoista voidaan tehdä kiinnostavampia. Hahmon suunnittelun kautta opin, että hyvän hahmon tekeminen aloitetaan jo ennen kuvitusta, sillä hahmon tarinan ja persoonan luominen arkkityyppien avulla on suureksi hyödyksi hahmon visuaalisuuden luomisessa.

Tutkiessani hahmon ulkomuodon tekovaiheita törmäsin hyvään neuvoon, jossa kehoitettiin käyttämään mallia hahmosuunnittelussa. Siten esimerkiksi karuhahmon piirtäminen on helpompaa, kun käyttää apuna oikean karhun kuvaa. Tällä tavoin opitaan perusasiat karhun ulkonäöstä, mikä mahdollistaa hahmon muotojen tietoisien muuttamisen esimerkiksi karikatyyrisempään muotoon ilman että karikatyyrihahmo menettää karhun tunnistettavuuden.

Siluetin tärkeys hahmosuunnittelussa toistui tutkielmassani useampaan otteeseen. Sain selville, että siluetit ovat loistava työkalu hahmosuunnittelijoille. Silueteilla voi esimerkiksi kokeilla, millainen asento sopii parhaiten hahmolle ja kuinka näyttävä ja toimiva se voi olla. Siluetti on varjon kaltainen musta, hahmon ääriviivoihin asti täytetty alue, jossa ei ole itsessään tarkempia yksityiskohtia. Hahmosta voidaan tehdä siluetin avulla tunnistettavampi, sillä yksinkertaisia ja tunnistettavia muotoja käyttämällä hahmon siluetti erottuu kirjan muista hahmoista paremmin ja näin ollen se jää katsojalle mieleen. Siluettia luodessa on hyvä pitää mielessä se, millainen muoto kertoo hahmosta parhaiten.

Tutkimuksissani huomasin, kuinka muodot toimivat usein hahmoissa paremmin yksinkertaisina. Muodot ovat usein ensimmäinen asia, mitä ihmiset katsovat hahmoissa. Muodot kertovat visuaalisesti paljon hahmosta ja hahmon tarinasta. Bilyana viittaa kirjoituksessaan hahmosuunnittelija David Colmaniin, joka työssään ja tutkimuksissaan tuli siihen tulokseen, että nähdessään hahmon katsoja kiinnittää huomionsa sen muotoihin, asentoon ja kehonkieleen, ja hahmon kasvojen ilmeet

ovat toissijaisia. Hahmon tunteiden ja persoonan esiintuominen on paljon tehokkaampaa kehonkielen ja siluetin avulla kuin pelkästään kasvoniilmeillä. Siksi katsojat kiinnittävät ensin huomionsa perusmuodoilla tehtyihin hahmojen kasvoihin ja vartaloihin, eli toisin sanoen kokonaiskuvaan ja vasta sen jälkeen hahmon yksityiskohtiin.

Tutkimustuloksena sain selville, että mielenkiintoisen hahmon suunnitteluprosessi aloitetaan jo ennen ensimmäistä hahmon kuvitusta, sillä hahmon tarina ja luonteenpiirteet vaikuttavat hahmon ulkonäköön. Kohderyhmä tulee ottaa huomioon hahmon ulkonäössä, sillä lapsille suunnatuissa piirroksissa käytetään yksinkertaisia muotoja, joilla herätetään lapsissa voimakkaita mielikuvia. Yksinkertaista suunnittelua tukevat kolmion, ympyrän ja neliön muodot sekä siluetit, värit, kasvoniilmeet ja asennot. Nämä yhdessä luovat yksinkertaisilla muodoilla luotuja hahmoja, jotka herättävät lapsissa kiinnostusta.

Olen tyytyväinen tutkielman sisältöön. Tarkoituksena minulla oli oppia lisää hahmosuunnittelusta ja sain vastauksia omiin kysymyksiini. Opin paljon uutta ja uskon, että tutkielman teon aikana opituilla tiedoilla on kehittävä vaikutus omiin hahmosuunnittelukykyihini. Aion käyttää oppimiani tietoja tulevaisuudessa suunnitellessani hahmoja seuraavaan kuvakirjaani.

LÄHTEET

Aparaschivei, Lavinia 2023. 7-Character Design Tips to Make Your Design Stand Out. linearity. Hakupäivä 10.4.2024. <https://www.linearity.io/blog/character-design/>.

Bancroft, Tom 2012. Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Character to Life. Boston: Focal Press.

Bilyana, Nikolaeva 2017. How to Convey Character's Personality Through Shape, Variance and Size. graphicmama. Hakupäivä 14.12.2022. <https://graphicmama.com/blog/conveying-characters-personality/>.

Bonner, Sarah 2024. The 12 Character Archetypes: A Guide for Writers. jerichowriters. Hakupäivä 9.2.2022. <https://jerichowriters.com/12-character-archetypes-writers-guide/>.

Capstone 2024. Benefits of Picture Books. capstonepub. Hakupäivä 3.1.2024. <https://www.capstonepub.com/librarians/books/picture-books>.

Chapman, Cameron 2021. Color Theory for Designers, Part 1: The Meaning of Color. smashing-magazine. Hakupäivä 12.5.2024. <https://www.smashingmagazine.com/2010/01/color-theory-for-designers-part-1-the-meaning-of-color/>.

Children's Department Enoch Pratt Free Library 2024. Guide to Picture Books. Maryland State Library Resource Center. Hakupäivä 20.3.2024. <https://www.slrc.info/resources/guides/books-reading/guide-to-picture-books/>.

Corriero, Mike 2011. Character and Creature Design Notes. characterdesignnotes. Hakupäivä 9.5.2024. <https://characterdesignnotes.blogspot.com/2011/03/use-of-silhouettes-in-concept-design.html>.

Cuevas, Gema Sanchez 2019. 12 Jungin arkkityyppiä. mielenihmeet. Hakupäivä 5.3.2024. <https://mielenihmeet.fi/12-jungin-arkkityyppia/>.

Ferreira, Karen 2020. Understanding Children's Books Age Groups. [getyourbookillustrations](https://getyourbookillustrations.com/understanding-childrens-books-age-groups/). Hakupäivä 4.8.2023. <https://getyourbookillustrations.com/understanding-childrens-books-age-groups/>.

Gall, Chris 2009. Dinotrux. (Little, Brown Books for Young Readers). amazon. Hakupäivä 16.2.2024. <https://www.amazon.com/Dinotrux-Chris-Gall/dp/0316133922>.

Gág, Wanda 1928. Millions of Cats. Maryland State Library Resource Center. Hakupäivä 20.3.2024. <https://www.slrc.info/resources/guides/books-reading/guide-to-picture-books/>.

Gullsten, Lauri 2021. Sähinä ja Kolina ja mysteerijäljet. (Tekijän hallussa)

Jain, Kritika 2024. Character Design – Basics of Character Design with Examples. whataportrait. Hakupäivä 24.4.2024. <https://www.whataportrait.com/blog/character-design-how-to/>.

Jones, Eevi 2024. Finding the Right Audience for Your Children's Book. eevijones. Hakupäivä 26.12.2023. <https://www.eevijones.com/finding-the-right-audience-for-your-childrens-book/>.

Journey to Kidlit 2022. Picture Book or Early Reader: What Category is Right for Your Story? journeytokidlit. Hakupäivä 12.3.2024. <https://journeytokidlit.com/picture-book-or-early-reader-difference/>.

Kansallinen audiovisuaalinen instituutti 2024. Arkkityypit. elokuvapolku.kavi. Hakupäivä 11.10.2023. <https://elokuvapolku.kavi.fi/lisatehtavat/sankarin-matka/arkkityypit/>.

Kennedy, Elizabeth 2019. What is Picture Book? thoughtco. Hakupäivä 4.4.2023. <https://www.thoughtco.com/what-is-a-picture-book-626980>.

Kole, Mary 2023. Understanding Children's Book Age Group Categories. marykole. Hakupäivä 17.2.2024. <https://www.marykole.com/childrens-book-age-group>.

Landsborough, Doug 2021. 14 Common Character Archetypes You Should Know. dabblewriter. Hakupäivä 11.10.2023. <https://www.dabblewriter.com/articles/character-archetypes>.

NFI 2023. Character Design – Everything You Need to Know. nfi. Hakupäivä 2.8.2022. <https://www.nfi.edu/character-design/>.

Sivewright, Dacey Orr 2021. 10 Sketching Tips for Character Design. skillshare. Hakupäivä 9.3.2024. <https://www.skillshare.com/en/blog/10-sketching-tips-for-character-design/>.

Staley, Liz 2021. Beginner's Guide to Drawing Expressions. graphixly. Hakupäivä 12.5.2024. <https://graphixly.com/blogs/news/beginners-guide-to-drawing-expressions>.

Teräs, Mila 2016. Millainen on hyvä kuvakirja? Hakupäivä 21.3.2023. grafomania. <https://grafomania.wordpress.com/2016/04/17/millainen-on-hyva-kuvakirja/>.

Tillman, Bryan 2019. Creative Character Design Second Edition. Florida: CRC Press.

Trötschkes, Rita 2016. Värit ovat ikivanha visuaalinen kieli. yle. Hakupäivä 9.5.2024. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2012/12/10/varit-ovat-ikivanha-visuaalinen-kieli>.

Vitale, Brooke 2022. What Is a Picture Book and What Makes a Great Picture Book! brookevitale. Hakupäivä 21.7.2022. <https://brookevitale.com/blog/what-is-a-picture-book>.

Whizzy Studios 2024 Creating Engaging Characters for Kids: A Guide to Character Design in Children's Book Illustration. whizzystudios. Hakupäivä 12.5.2024. https://www.whizzystudios.com/post/creating-engaging-characters-for-kids-a-guide-to-character-design-in-childrens-book-illustration?trk=article-ssr-frontend-pulse_little-text-block.

Winckler, Benita 2015. Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop: Characters. Worcester: 3DTotalpublishing.