

Kaisanlahti Katariina

# PETTYMYKSEN TUNTEEN KUVAAMINEN SATUKUVITUSTEN HAHMOJEN KEINOIN

Opinnäytetyö  
Graafinen muotoilu

2019



**Kaakkois-Suomen  
ammattikorkeakoulu**

<b>Tekijä/Tekijät</b>	<b>Tutkinto</b>	<b>Aika</b>
Kaisanlahti Katariina	Graafinen muotoilu (AMK)	Maaliskuu 2019
<b>Opinnäytetyön nimi</b>		
Pettymyksen tunteen kuvaaminen satukuvitusten hahmojen keinoin		73 sivua 22 liitesivua
<b>Toimeksiantaja</b> Xamk		
<b>Ohjaaja</b> Brola Tarja		
<b>Tiivistelmä</b> <p>Opinnäytetyön tutkimus käsittelee kuinka pettymyksiä kuvataan satukuvitusten hahmojen keinoin. Teoriaosuus käy läpi yleisesti tunteita, ihmisen tunteiden ilmaisua kehonkielen ja sommittelun kautta. Tunteet näkyvät kasvojen vääntymisenä eri ilmeisiin ja kehossa asenoiden vaihtumisena. Erilaiset eleet vaikuttavat tunteen ilmaisussa, kuten käsien ja pään asennot ja katse. Hahmosuunnittelun tarkastelu kertoo, kuinka luodaan dynaaminen asento tai ilme tunteen ilmaisemiseksi. Sommittelun tarkastelu auttaa hahmottamaan, millä kuvan suunnittelun keinoilla tunnelmaa luodaan. Siihen vaikuttavat kuvan elementtien asettelu, viivat ja pisteet, kuvakulmat ja värit. Tarkoitus on huomata, millä keinoin tunteita ja etenkin pettymystä tuodaan ilmi niin tosielämässä kuin satukuvituksissa.</p> <p>Tavoitteena oli teorian tukena tutkia, miten hahmojen pettymys ilmaistaan satukuvituksissa. Pettymyksen ilmeet ja kehonkieli ovat samat eri satukuvituksissa, mutta vaihtelevat pettymystä värittävä tunteen mukaan. Surullisesti pettyneen asento lyyhistyy ja hän voi itkeä, kun taas viha ja pelko saavat hahmoon liikettä. Sommittelussa on eroja ja ne vaihtelevat kuvittajan tyylin mukaan.</p> <p>Produktiivinen osa sarja kuvituksia Valevieraat – sadusta. Sadun aihe on lähellä opinnäytetyön tutkimusta, sillä sen teemana ovat pettymykset ja pettymyksen tunteen käsittely. Kuvitukset muodostuivat suunnittelun, luonnostelun ja kuvitusten piirtämisen ja maalaamisen kautta. Tutkimuksesta saatu tieto hyödynnettiin satukuvitusten suunnittelussa.</p> <p>Tutkimuksesta on hyötyä kuvittajille, sillä he saavat tietoa keinoista, jolla pettymystä kuvataan satukuvituksissa. He voivat löytää uusia keinoja, miten pettymyksen tunnetta voisi tuoda paremmin ilmi tai miten luoda hyvä tarina, jossa pettymys on läsnä. Lapset ja nuoret tulevat kohtaamaan elämässään pettymyksiä, joten tutkimuksen tuoma tieto voisi auttaa paremman kuvittamisen keinoin käsittelemään pettymystä.</p>		
<b>Asiasanat</b> kuvitus, satukuvitus, sommittelu, kehonkieli, tunteet, pettymys, hahmot		

<b>Author (authors)</b>	<b>Degree</b>	<b>Time</b>
Kaisanlahti Katariina	Bachelor of Culture and Arts	March 2019
<b>Thesis title</b>		
Visualizing the feeling of disappointment through illustration of children's book characters		72 pages 22 pages of appendices
<b>Commissioned by</b>		
Xamk		
<b>Supervisor</b>		
Brola Tarja		
<b>Abstract</b>		
<p>Thesis discusses how disappointments are portrayed through children's book illustrations. The theory section explains how emotions are shown through gestures and composition. Emotions appear in different parts of the face and in changes in body posture. Different gestures affect the expression of the emotion, such as the position of the hands and head or where people look at. Character design helps how to make dynamic posture and facial expression. Reviewing the composition will help figure out which techniques, such as layout, lines and points, angles and colour, create the exact atmosphere. The purpose is to find out how disappointment is expressed in children's book illustrations and in real life.</p> <p>The objective of the thesis was to examine how the character's disappointment is expressed in illustrations of children's books. The signs of disappointment in body language have the same pattern but it varies with the feeling mixed with disappointment. The sadly disappointed slouch and may even cry, while anger and fear makes a person more active. There are differences in composition and they vary according to the style of the illustrator.</p> <p>The productive part of the thesis is a series of illustrations from the children's book called <i>Valevieraat</i>. The subject of the book is related to the study, as its theme is about disappointments and the feeling of disappointment. The process of illustrations contain their design, sketching, drawing and painting them. The knowledge from the study is used in designing the illustrations for the book.</p> <p>The study will benefit illustrators, as they will learn ways to visualize the disappointment in children's books. They can find new ways to make the feeling more visible or new ways of creating a story where disappointment is present. Children and young people are going to feel disappointed at some point of their life, so the information from this study could help them handle disappointment better trough better illustration design.</p>		
<b>Keywords</b>		
illustration, children's book illustration, composition, body language, emotions, disappointment, characters		

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	TAVOITTEET JA MENETELMÄT .....	7
2.1	Tutkimuskysymys ja tutkimusmenetelmät.....	8
2.2	Viitekehys .....	9
3	SATUKUVITUS.....	10
4	SOMMITTELU .....	12
4.1	Viiva ja piste.....	13
4.2	Paikka, suunta ja kuvakulma .....	14
4.3	Väri .....	16
5	HAHMOJEN ILMEIDEN JA ASETOJEN SUUNNITTELU .....	18
5.1	Valo ja varjot.....	23
5.2	Vaatetus .....	24
5.3	Esimerkkivalokuvien hyödyntäminen .....	24
6	TUNTEIDEN ILMAISU.....	24
6.1	Tunneilmaisu .....	25
6.2	Kulttuuriset yhtäläisyydet .....	26
6.3	Tunneilmaisun muodot .....	27
6.4	Ilmeet.....	27
6.5	Kehon asennot.....	30
6.6	Eleet .....	33
7	PERUSTUNTEIDEN KEHONKIELI .....	34
7.1	Ilo.....	34
7.2	Yllätys.....	36
7.3	Pelko.....	37
7.4	Viha .....	38
7.5	Inho.....	40
7.6	Suru .....	40

7.7	Pettymys tunteena .....	41
8	PETTYMYS SATUKUVITUKSISSA.....	42
9	VALEVIERAAT –SATUKUVITUSPROJEKTI.....	49
9.1	Hahmot .....	50
9.2	Kuvien valinta ja suunnittelu .....	52
9.3	Luonnostelu .....	54
9.4	Kuvitusten maalaaminen ja viimeistely .....	57
10	JOHTOPÄÄTÖKSET .....	62
11	POHDINTA .....	63
	LÄHTEET.....	65

## KUVALUETTELO

## LIITTEET

Liite 1. Tutkittavat satukuvitukset

Liite 2. Esimerkkivalokuvat pettymyksestä

Liite 3. Luonnokset satukuvitusprosessista

Liite 4. Kuvituksen maalauksen ja kuvankäsittelyn vaiheet

Liite 5. Valmiit työt

## 1 JOHDANTO

Yhteiskunta voi aiheuttaa paineita erityisesti nuorille ja nuorille aikuisille, jotka ovat aloittamassa itsenäistymisen ja suunnittelevat tulevaisuuttaan. Nuoresta iästä asti painotetaan koulun ja työn teon tärkeyttä, mikä ei ole itsessään paha asia, mutta jos nuoren ihmisen elämän pyörii jatkuvasti suorittamisessa ja itsensä kehittämisessä täydelliseksi, se voi aiheuttaa suorituspaineita.

Helsingin yliopiston tekemässä Gaps-tutkimuksessa selvisi, että 1300 opiskelijan otoksesta 18 prosenttia lukiolaisista koki koulu-uupumusta ja 45 prosenttia stressaantumista, ja uupumusta kokivat enemmän tytöt. Opiskelijoista 37 prosenttia oli innostuneita opinnoistaan. Uupuminen on kasvava ilmiö, jonka syinä voivat olla kovat koulutavoitteet, harrastusten suuri määrä sekä jatkuva läsnäolo sosiaalisessa mediassa. Kasvatustieteiden professori Katariina Salmelan mukaan yhtä syytä ei uupumiseen ole, mutta tunnolliset ja suoritusorientoituneet ajautuvat siihen helpommin kuin muut. (Rajala 2018.)

Paineet voivat liittyä hyvän tulevaisuuden rakentamiseen, kuten hyvän koulutuspohjan luomiseen. Peruskoulusta siirrytään lukioon tai ammattikouluun, ja hyvin menestyminen koulussa mahdollistaa hyvän jatko-opiskelupaikan ja ammatin. Toisen asteen opinnoissa paineet kasvavat entisestään, kun täytyy sisäistää ja hallita hyvin paljon tietoa, mahdollisesti lyhyessä ajassa. Opiskelun ja työn teon yhteyteen kuuluvat myös arjen pyörittäminen ja terveyttä ylläpitävien toimintojen tekeminen, kuten sosiaalisista suhteista ja liikunnasta huolehtiminen. Varsinkin nuorille kaverit ja se mihin sosiaaliseen piiriin nuori kuuluu, ovat tärkeitä, mutta jos näiden piirien ulkoiset odotukset siitä, millainen yksilön pitäisi olla ja miltä näyttää, ovat suuret, nuorta voi ahdistaa yrittää pysyä mukana näissä vaatimuksissa.

”Kaverisuhteet vaativat nuorilta jatkuvaa läsnäoloa sosiaalisessa mediassa, mikä stressaa ja uuvuttaa osaa. Kaveriporukasta voi jäädä ulkopuolelle, jos ei ole somessa läsnä”, sanoo Varsinais-Suomen lastensuojelujärjestöt ry:n toiminnanjohtaja Miia Hänninen. (Hänninen 2018, Rajalan 2018 mukaan.)

Ihmisen tulee ja hän varmasti myös haluaa pitää kiinni myös vapaa-ajastaan ja harrastuksistaan, koska ne tuottavat iloa ja rentouttavat. Stressi voi lisääntyä, jos joutuu jatkuvasti tinkimään niistä suorittamisen pelossa. Hyvällä onnella nuoren itsetunto on hyvä ja hän osaa antaa aikaa työlle ja levolle ja saavuttaa unelmansa.

Jos vain kaikki menisikin aina kuin on ajatellut. Jokainen meistä, joka pystyy kokemaan tunteita, on varmasti tuntenut, kun asiat eivät menneenkään suunnitelmien mukaan. Tulee sairastumisia, mielenterveysongelmia, taloudellisia vaikeuksia ja kaikkea muuta, mitä henkilö ei välttämättä osaa ennakoida ja on entisestään lisäämään vaikeuksia tavoitteiden saavuttamiseksi. Nuori ei välttämättä menesty niin hyvin koulussa kuin halusi tai niin kuin häneltä vaadittaisiin. Toiset yrittävät yhä uudelleen, kokien pettymyksen jokaisella kerralla, ja toiset lamaantuvat tai luovuttavat. Osa saattaa syrjäytyä. Suomalaisissa mielenterveystutkimuksissa on käynyt ilmi, että joka viides kokee vaikeuksia mielenterveytensä kanssa, joka tarkoittaa, että miljoonalla suomalaisella on henkisiä ongelmia jossain kohtaa elämäänsä (Savon sanomat 2019).

”Tulevaisuus näyttäytyy lapsille ja nuorille epävarmana ja kilpailu kovana, mikä lisää paineita pärjäämiseen ja huippusuorituksiin. Vaatimuksia ja paineita pärjäämiseen pitäisi vähentää ja tulevaisuudesta tulisi puhua valoisemmin. Lapsille ja nuorille olisi turvattava riittävästi kiireetöntä aikaa ja palautumista, kuten lepoa, leikkiä ja omaehtoista liikuntaa.” Hänninen pohtii. (Hänninen 2018)

Paineet ovat nykyisessä yhteiskunnassa kovat varsinkin, jos henkilö itse asettaa korkean riman ylitettäväksi. Pettymyksiä tulee elämässä jossain vaiheessa, joten niitä ei pysty välttämään. Tärkeintä onkin auttaa jo elämän varhaisessa vaiheessa lasta ja nuorta, ja myöhemmin aikuista käsittelemään pettymyksen kokemuksia, jotta niistä on helpompi päästä yli, eivätkä ne vaikuta negatiivisesti vaan rakentavasti elämään.

## **2 TAVOITTEET JA MENETELMÄT**

Opinnäytetyössä pyritään ottamaan osaa tilanteen ratkaisuun satukuvittamisen keinoin. Sadut ovat pitkään olleet lasten kasvatuksen ja opastuksen

keino, joten niillä voitaisiin auttaa kasvavaa lasta ja nuorta tunnistamaan pettymys ja käsittelemään pettymyksen tunnetta. Lapsi voi huomata pettymystä kokevista satuhahmoista samaistuttavia tunnekokemuksia. Kirja voi avata keskustelun lapsen ja kirjaa lukevan aikuisen välille, jolloin lapsella on mahdollista kirjan tarinan kautta käsitellä omia pettymyksiään aikuisen kanssa. Lapsi voi rohkaistua satukirjasta, että hän ei ole ainoa, joka kokee epäonnistumista ja uupumusta suorituspainesta.

Opinnäytetyöni produktiivinen osuus on sarja satukuvituksia, jonka tarinan teema on pettymys. Taustatietonani tutkin, kuinka tunteita ja etenkin pettymystä ilmaistaan kehonkielen kautta. Kehonkieleen kuuluvat muun muassa ilmeet, eleet ja kehon asennot. Tarkastelen kuinka sommittelulla voidaan vaikuttaa tunnetilan luomiseen ja hahmosuunnittelulla tuoda hahmon tunnetilaa esiin. Sommittelun, hahmosuunnittelun ja kehonkielen teorian tukena vertailen satukuvituksia, joissa pettymys on läsnä ja tutkin, miten eleiden, ilmeiden, asentojen suunnittelulla ja sommittelulla pettymyksen tunnetta tuodaan kuvituksissa ilmi. Tutkimuksessa tekemiäni havaintoja pyrin hyödyntämään kuvitustyössäni.

Tutkimuksesta on hyötyä piirtäjille ja kuvittajille. He voivat saada tietoa tunteiden ja tunnetilan luomiseen ja siihen, kuinka pettymys näkyy ihmisissä ja sitä myötä hahmoissa. Kuvittajana aihe kiinnostaa minua henkilökohtaisesti. Onko mahdollista löytää jotain uutta tai erilaista näkökulmaa pettymyksen kuvaamiseen?

## **2.1 Tutkimuskysymys ja tutkimusmenetelmät**

Opinnäytetyön päätutkimuskysymyksenä on 'Kuinka pettymyksen tunnetta kuvataan satukuvitusten hahmojen keinoin?'. Analysointi tapahtuu mahdollisimman erilaisten satukuvitusten kautta, joissa pettymys on läsnä, hyödyntäen semioottista, vertailevaa kuva-analyysia.

Semiotiikka on kuvien merkkien ja niiden merkityksien tutkimista analyyttisesti, ja merkkeihin kuuluvat muun muassa kuvat, sanat, ilmiöt ja toiminnot. Kuvan objekteilla on kaksi merkityksen tasoa, joita kutsutaan konnotaatioksi ja dennotaatioksi. Dennotaatio on kaikkea mitä voidaan nähdä kuvasta esimerkiksi



puun lehti on konkreettinen lehti. Konnotaatio on taas kuvan osien merkityksiä kuten samainen puun lehti voi merkitä syksyä. Konnotaatioihin kuuluvat myös ihmisten henkilökohtaiset mielikuvat. Merkkien käyttö on kuitenkin osana merkkienjärjestelmää, joten yhtä merkkiä ei voi tulkita pelkästään irrottamalla se kontekstistaan eli muiden merkkien yhteydestä ja käytöstä. (Tikkaoja, s.a.; Semioottinen analyysi, 2015.)

Semioottinen kuvan analyysi on merkityksien etsiminen teoksesta. Analyysissä kuvan rakenne pilkotaan yksittäisiin tarkasteltaviin osiin, jotta havainnoinnin päätteeksi voidaan päätyä johonkin tulkintaan kuvasta. (Tikkaoja, s.a.)

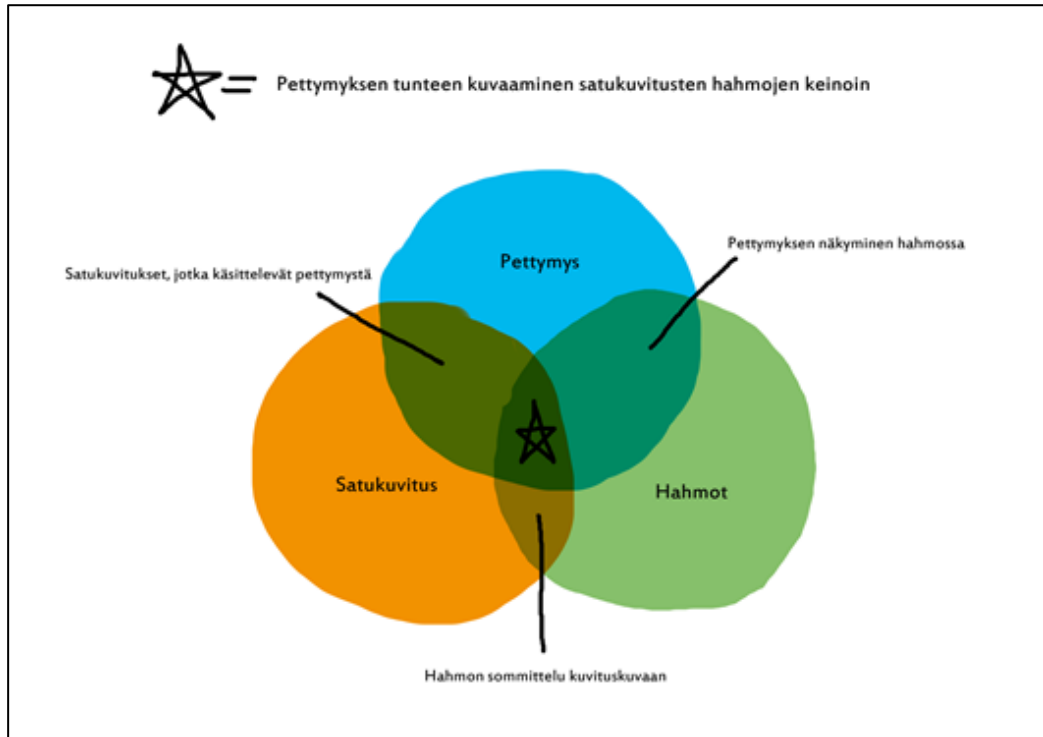
Tutkin millä keinoin hahmon pettymystä tuodaan esille erilaisissa satukuvituksissa. Tehdyt havainnot hyödynnän tarpeen mukaan työssäni. Tarkentavina alakysymyksinä ovat:

- Miten pettymys näkyy hahmoissa?
- Kuinka hahmon sommittelu kuvaan vaikuttaa tunteen luomiseen?
- Mitä yhteisiä ja eroavia piireiteitä on pettymyksen tunnetta käsittelevissä saduissa?

Vertailen satujen keinoja pettymyksen kuvaamiseen. Tutkin miten kehonkielellä hahmo näyttää pettymystään kuvituksissa ja miten sommittelu vaikuttaa tunteen viestimiseen kuvassa. Tarkastelen, onko saduilla joitain yhteisiä piireiteitä pettymystä kuvatessa vai eroavatko ne toisistaan esimerkiksi sommitte-lun keinoin.

## **2.2 Viitekehys**

Viitekehys keskittyy pettymyksen kuvaamiseen satukuvitusten hahmojen keinoin (kuva 1.) Teoriaosuus käsittelee tunteita ja sitä, mitä pettymys on. On hyvä tarkastella, miten ihmiset ilmaisevat tunteita kehonkielellä, jotta tosielämästä tullutta tietoa voi hyödyntää fiktiivisten hahmojen tunnetilojen ilmaisun suunnittelussa.



Kuva 1. Viitekehys (Kaisanlahti 2019)

Koska keskiössä ovat satukuvituskuvat, on hyvä ymmärtää kuvansommittelun keinot ja niiden vaikutus tunnelman luomiseen. Teoriatiedon valossa tapahtuu satukuvitusten analysointi ja vertailu, jossa tutkitaan itse hahmoja ja niiden kuvitusympäristöä, ja tehdään havaintoja, miten pettymys niissä ilmenee hahmon kehonkielessä ja kuvan sommittelussa.

### 3 SATUKUVITUS

Kuvituskuvan tehtävä on välittää visuaalista viestiä ja ruokkia katsojan mielikuvan syntymistä. Se toimii parhaimmillaan tekstin tukena, mutta samalla itsenäisesti ja siivittäen katsojan mielikuvitusta. (Ahjopalo-Nieminen 1999, 15.) Kuvituskuva valaisee, tulkitsee tai tukee visuaalisesti tekstiä, sisältöä tai muuta kontekstia. Sen tehtävä on herättää mielenkiintoa ja luoda sopiva tunnelma kuvitusta käsittelevän aiheen ympärille. Kuvitus koristaa ja elävöittää tarinaa tai informaatiota samalla selkeyttäen ja havainnollistaen sitä. (Graafinen 2015a.)

Kuvilla voidaan välittää tietoa (Ahjopalo-Nieminen 1999, 16). Asioita voi olla vaikea selittää sanallisesti tai niitä on mahdotonta valokuvata. Esimerkiksi tekniset laitteet ja niiden toiminnan ymmärtäminen on vaikeaa ilman asiaa selventävää kuvituskuva. (Graafinen 2015). Opetuksessa ne jäsentävät tekstiä

havainnollistamalla sitä. Erilaisissa oppimistilanteissa ne lisäävät informatiivisuutta. (Ahjopalo-Nieminen 1999, 16. )

Kuvittamisen ja kuvataiteen ero on häilyvä, sillä monet taiteilijat ovat toimineet kuvittajina ja toisinpäin. Taidetta pidetään mysteerinä, ja siinä usein halutaan tehdä asioista vaikeasti ymmärrettäviä. Taide on itseilmaisua, mutta kuvittaminen toimii aina jonkin rinnalla apuna. Kuvituskuvan pari voi olla muuta taidetta, kuten proosaa, lyriikkaa tai musiikkia, ja kuva toimii silloin sitä havainnollistavana ja korostavana tekijänä. (Ahjopalo-Nieminen 1999, 14.) Voisi sanoa, että kuvitus on yhdistelmä taidetta ja graafista suunnittelua (Graafinen 2015). Kuvituskuvan tyylejä on monia. Se voi olla perinteinen tai digitaalinen piirros tai maalaus. Muita kuvituksen tyylejä ovat taidegrafiikka, käyttögrafiikka, kollaasi, graafisesti muotoiltu teksti tai näiden kaikkien yhdistelmä. (Graafinen 2015).

Kaikissa medioissa käytetään kuvituksia. Yleisimmät käyttökohteet kuvituksille ovat aikakaus- ja sanomalehdet, kirjat, digitaaliset mediat kuten internet, kulu- tustuotteet, mainos- ja markkinointimateriaalit, informaatioesitykset, tekniset piirustukset, karikatyyrit ja pilakuvat. Kirjojen kuvituksiin kuuluvat kannet ja satukirjan kuvitukset. (Graafinen 2015.)

Kuvakirjat on julkaistu pääsääntöisesti lasten luettavaksi. Se ei ole kuitenkaan syy olla arvioimatta niiden taiteellista laatua. Nuoret lukijat havaitsevat hyvin värien sävyeroja ja osaavat lukea kehonkieltä. He tarkkailevat kuvien sisältöä ja symboliikkaa, ja mikä on tarinan ja kuvan yhteinen merkitys. (Salisbury & Styles 2012, 49.) Satukirjan kuvittamiseen pätee samat sommittelunsäännöt kuin muuhunkin kuvataiteeseen ja kuvittamiseen. Lapset lukevat yllättävän hyvin kuvia. Henkilökohtaisesti inhoan lapsia varten liikaa yksinkertaistettuja ja henkisten kolhujen pelossa paljon sensuroituja tarinoita. Lapset haluavat viihdyä kirjan parissa, mutta myös kokea tulleeensa haastetuksi (Mt. 82).

Harkittu varovaisuus on totta kai kannatettavaa, sillä kaikkea ei ole soveliasta näyttää. Mikä sitten on soveliasta ja mikä ei on oma keskustelunaiheensa ja sidoksissa jokaisen mielipiteisiin ja arvoihin. Emme voi aina ymmärtää satukirjojen pieniäkin vaikutuksia lapseen, koska lapsella ei ole aikuiseen verrattuna samanlaista kykyä ilmaista itseään sanallisesti (Salisbury & Styles 2012, 80).

#### 4 SOMMITTELU

On tärkeää tuntea hyvän sommittelun keinot, jotta voidaan luoda harmoninen ja esteettisesti miellyttävä kuvakokonaisuus tai tarkoituksellisesti rikkoa näitä sääntöjä tehokeinojen luomiseksi. Sommittelu on teoksen kokonaisuus ja rakenne, jossa ryhmitellään kuvan elementit yhtenäiseksi, tarkoituksenmukaiseksi ja kiinnostavaksi asetelmaksi. (Graafinen 2015b.) Jotta työhön saa oikeanlaisen tunnelman, tulee tekijän tuntea sommitellun säännöt. Säännöt on myös hyvä tietää, jotta niistä voi tehokeinon luomiseksi poiketa. Epämiellyttävä tai tylsä asetelma voi tarpeen tullen olla ihan toimiva, esimerkiksi jos työssä halutaan kuvata kaaosta tai epämiellyttäviä tunteita.



Kuva 2. Kultainen leikkaus (Lemieux s.a.)

On useita tapoja sommitella kuva, mutta tunnetuin niistä on kultainen leikkaus (Jyväskylän yliopisto 2016). Se on pitkään sovellettu sommittelun sääntö. Kultainen leikkaus (kuva 2) syntyy, kun jana jaetaan kahteen osaan, jolloin lyhemmän osan suhde pidempään osaan on sama kuin pidemmän suhde koko janaan. Suhde syntyy pidemmän ja lyhemmän osan pituuksien suhteesta. (Graafinen 2015b.)

Kolmanneksen sääntö (kuva 3) on sommittelun sääntö, jossa kuva jaetaan yhdeksään osaan pysty- ja vaakasuunnassa. Kuvaan saa mielenkiintoa ja jännitettä, kun kuvan tärkeimmät tapahtumat asetetaan viivojen neljälle risteyskohdalle. (Graafinen 2015b.)



Kuva 3. Kolmanneksen sääntö (Praslowicz s.a.)

Sommitelusta tulee myös tasapainoisempi ja katsoja pystyy seuraamaan kuvaa luonnollisemmin: Tutkimuksissa on huomattu, että ihmisten katse ajautuu luonnollisesti johonkin risteyskohdan pisteistä kuin suoraan keskelle kuvaa. On luonnollista asettaa kuvan kohteet täysin keskelle ja kaksi kohdetta tasaisen etäisyyden päähän toisistaan, mutta nämä asetelmat eivät yleensä ole visuaalisesti miellyttäviä silmälle. (Bancroft 2013, 64.) Kohde on esillä hyvin ja sen ympärillä on tilaa, mutta asetelma on melko tylsä. Katsetta ei pidä päästä karkaamaan epäolennaisuuksiin, vaan sommitelulla pyritään ohjaamaan katse kuvan sisällä ja löytämään sieltä yksityiskohdat (Ahjopalo-Nieminen 1999, 19).

#### 4.1 Viiva ja piste

Kuvan lähtökohta on piste. Sommitelma voi jo syntyä yhdestä pisteestä kuvan ympäröimässä tilassa, mutta vasta kahden elementin piste luo tilan jännitteen. Pisteen lähtiessä liikkeelle muodostuu viiva, joka on kahden pinnan leikkauskuvio tai kahden pisteen muodostama. Kuvan sommitelman merkityksien etsimisessä keskeisessä osassa ovat eri kuvakulmat ja horisontaaliset ja vertikaaliset viivat. Horisontaalisen eli vaakasuoran viivan piirteitä ovat rauhallisuus, viileyys ja tasapainoisuus. Horisontaaliset viivat ja symmetriset elementit tekevät kuvista pysyvän oloisia eli staattisia. Vaakasuoran viivan vastakohta on pystysuora eli vertikaalinen viiva. Sen mielikuvia ovat nousevuus ja korkeus. Diagonaaliset eli vinoviivat luovat kuvaan jännitettä. Se on toiminnan viiva: dramaattinen ja vilkas. Vastakohta suorille viivoille on käyrä viiva, joka on

vaihteleva ja dynaaminen. Viivaa voi kuvata myös muilla ominaisuuksilla, kuten suunnalla, muodolla, sijainnilla, paksuudella, vauhdilla ja niin edelleen. (Ahjopalo-Nieminen 1999, 19; Graafinen 2015.) Käyrät ja vinot viivat luovat liikkeen tuntua (Serlachius Museot s.a.).

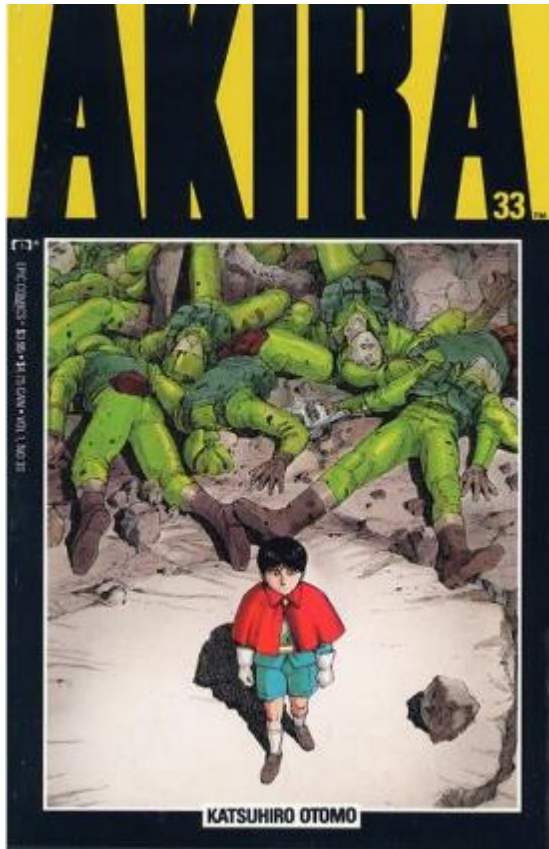
#### **4.2 Paikka, suunta ja kuvakulma**

Elementin sijainti ja suunta kuvapinnalla määrittää sen olemuksen ja voiman. Länsimaissa lukusuunta on vasemmalta oikealle, joten katse hakeutuu yleensä ensin vasemmalle. Oletamme tekstin alkavan vasemmasta yläkulmasta, joten se on yleensä vahvin paikka huomioarvon kannalta. Oikea alareuna on heikoin. Länsimaissa vasemmalta oikealle kohdistettu suunta koetaan rauhalliseksi ja vasemmasta tuleva liike oikealle takaisinpaluiksi. Oikealta vasemmalle kohdistettu suunta ja liike on päinvastainen, jännittävä ja kohti uutta suuntaava. Keskelle sijoitettu elementti on tasapainossa, mutta tylsä. Yläosassa elementti tuntuu leijuvan, sillä yläpuoli mielletään taivaaksi, ellei muilla kuvan osilla todisteta sen olevan jotain muuta. Alaosa on painava ja sitova. Reunassa elementti tuntuu putoavan tai liikkuvan pois. (Hakola 2002.)

Sommittelussa vaikuttaa kuvakulma, joka määräytyy sen mukaan katsotaanko kuvaa horisontin ylä- vai alapuolelta ja mistä kulmasta. Horisontti on esimerkiksi taivaan ja meren välinen vaakasuora raja, ja horisontti jakaa kuvan ylä- ja alaosaan. Kummallakin osalla on omat piirteensä. Jos kuvaa katsotaan ylhäältä, horisontin näkee alhaalla, ja alhaalta ylöspäin katsottuna horisontti asetetaan kuvassa ylös. (Pälikkö 2002, 14.) Katsojan tuntemuksiin voidaan vaikuttaa hyödyntämällä kuvakulmia. Alhaalta ylöspäin katsottuna hahmo näyttää hallitsevalta ja uhkaavalta. Ylhäältä alaspäin kohde taas näyttää alistuneelta ja haavoittuvaiselta. (Rintala 2005.) Kun kohde on horisontin yläpuolella ja sivut suuntautuvat pisteeseen kohteen yläpuolella, kulmaa kutsutaan sammakkoperspektiiviksi. Horisonttilinjan tasolta aihetta katsoessa ylhäältä alas kutsutaan tarkastelukulmaa lintuperspektiiviksi. (Serlachius Museot s.a.a)

Tunnetiloja luodessa kannattaa kiinnittää huomiota kuvakulmiin. Hahmon tai hahmojen ollessa neutraalissa tai rauhallisessa mielentilassa, tilanne kannattaa kuvata horisontin ollessa melko keskellä. Hahmoja ei silloin katsota lintu-

tai sammakkoperspektiivistä eli yläkulmasta tai alakulmasta. Voimakkaat ja ylpeät hahmot kuvataan tavallisesti alakulmasta, koska he näyttävät silloin suurilta ja mahtipontisilta. Ylhäältä alaspäin hahmo on katsojalle pieni ja heikonäköinen. Poikkeuksiakin on. Hahmon tunnetila ja kuvakulma voivat luoda hyvän kontrastin. Hahmoa voidaan katsoa säälien yläkulmasta alaspäin, mutta tunnelma on silti päinvastainen.

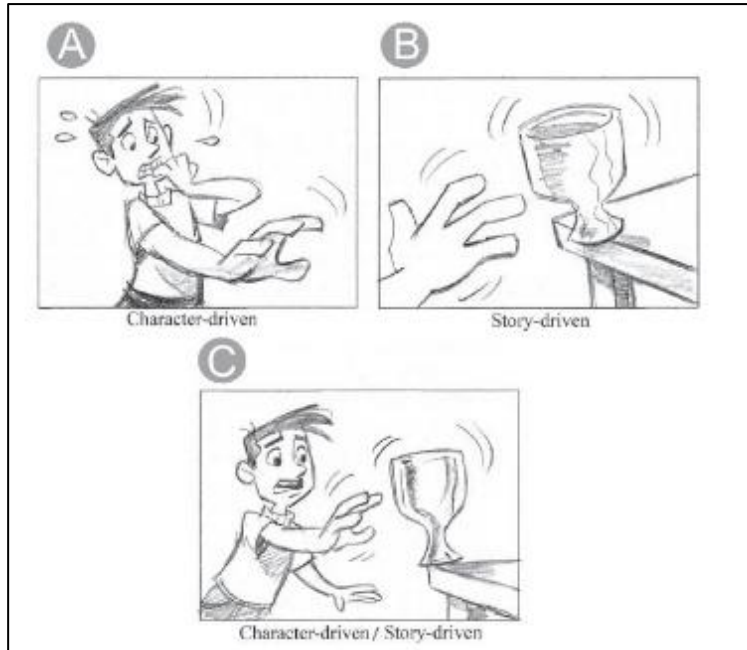


Kuva 4. Akira – sarjakuva (Katsuhiro 1992)

Esimerkiksi Akira – sarjakuvan kuvituksessa (kuva 4) hahmo voi olla vain poika, joka näyttää entistä pienemmältä ylhäältä katsottuna. Sarjakuvan tarinan tuntevat tietävät, että kyseessä ei ole mikään tahansa pikkupoika, vaan yksi tuhoisimmista aseista, mihin lievästi viitataan kannessa kasalla armeijan sotilaiden ruumiita Akira-pojan takana. Sommittelusta tulee mielenkiintoisempi kun kuvituksessa leikitään mielikuvien vastakohtilla. Poika ei näytä haavoittuvalla, vaan voimakkaalta ja hallitsevalta.

Sommittelua suunnitellessa kannattaa pohtia, mihin kuvan osaan huomio halutaan kiinnittää. Kerronnan kannalta olennaista voi olla joko hahmo ja hänen aikomuksensa tai tarinan kulku tai molemmat. Kiinnitettäessä huomio tarinan

osaan, näkökulmaotos on tarinakeskeinen, jos taas on tärkeää keskittää katse hahmoon ja hänen ajatuksiinsa tai tekemisiin, näkökulmaotos on hahmokeskeinen. (Bancroft 2013, 68.)



Kuva 5. Näkökulmaotos (Bancroft 2013)

Näkökulmaotos on elokuvataiteessa käytetty tekniikka. Sitä voi kuitenkin hyvin hyödyntää myös kuvittamisessa, erityisesti kuvissa, joissa hahmot ovat keskeisessä osassa.

### 4.3 Väri

Väri on valon – sähkömagneettisen säteilyn – tuottama näköaistimus, joka riippuu valon aallonpituudesta. Kun valoa ei saavu silmään ollenkaan, väri näyttyy mustana. (Pusa 1974, 77.) Väreihin on pitkään rinnastettu erilaisia merkityksiä. Yleensä ne liitetään väreistä syntyneisiin tunteisiin. Väreistä syntyneet tunnekokemukset ovat hyvin yhdenmukaisia erilaisissa kulttuureissa ja eri ajanjakoina. (Edwards 2005, 157.) Toisaalta, vaikka väreillä on yleisiä merkityksiä, tutkijat eivät ole samaa mieltä niiden tarkoista määritteistä. Väreillä on tunnepohjaista merkitystä ihmisten elämässä, mutta on hyvä muistaa, että luonnontiede ja lääketiede suhtautuvat niiden psykologiseen ja subjektiiviseen tutkimusalaan skeptisemmin. (Mts. 172.)



Värejä tarkastellessa tulee huomioida värien valoisuus, kylläisyys ja muiden värien läsnäolo, sillä ne muuttavat värien merkityksiä. Tunnemaailmaltaan kirkkaat värit mielletään kiihdyttäväksi ja vaaleat värit rauhallisiksi. (Mts. 172.) Värin kylläisyys tarkoittaa sitä, kuinka kirkas tai himmeä väri on. Väri on sitä kirkkaampi, mitä lähempänä se on puhdasta väriympyrän väriä. Jos siihen sekoitetaan esimerkiksi mustaa tai värin vastaväriä (väriympyrässä väriä vastapäätä olevaa väriä, esimerkiksi sininen ja oranssi) väristä tulee murettu eli kylläisyys vähentyy. (Serlachius Museot s.a.b)

Valöörilla tarkoitetaan värin valoisuusastetta eli tummien ja vaaleiden sävyjen vaihtelua. Yhdistelemällä samanlaisia sävyjä, tummuuksia ja kylläisyyksiä, voidaan luoda yhtenäisiä ja sopusointuisia kuvia. Isoilla sävyeroilla voidaan kiinnittää katsojan huomio helposti. (Mt.) Väreillä voidaan luoda väriharmonia, joka on värien sointuminen yhteen tai disharmonia, joka on päinvastainen, eli värien riitelemine keskenään. Väriperspektiivissä kirkkaat ja puhtaat värit tulevat enemmän esiin ja tummat ja murretut jäävät taka-alalle. (Edwards 2005, 21.)

Lämpimiin väreihin kuuluvat, punainen, keltainen ja oranssi, ja kylmiä värejä ovat sininen, vihreä ja violetti (Serlachius Museot s.a.b). Punainen on hyvä esimerkki voimakkaasta ja tunnetta kiihdyttävästä väristä. Se symboloi vaaraa ja jännitystä, mutta toisaalta myös lämpöä ja rakkautta. Kun punaiseen lisätään valkoista, siitä tulee vaaleanpunainen, joka on tunteeltaan ystävällisempi ja symboloi hempeitä tunteita. Kirkkaammissa versioissaan vaaleanpunainen on vaaleampia sävyjä kiihkeämpi. Punaista vähemmän vaarallinen väri on oranssi. Siihen harvoin liitetään mitään selkeää tunnetta, mutta joitain mainittavia oranssin mielikuvia ovat kevytmielisyys ja voima ilman aggressiota. Keltainen on hyvin ristiriitainen väri, sillä usein sen katsotaan olevan ilon, onnen, viisauden ja auringonvalon väri, mutta se symboloi myös häpeää, kateutta, pelkuruutta ja petosta. Vihreä on tasapainon, harmonian ja elämän väri, ja siksi onkin mielenkiintoista, että sen päinvastaisena mielikuvana on sairaus ja kateus. Toista maan väriä, ruskeaa, pidetään melko tylsänä värinä ja se edustaa monille kurjuutta tai synkkyyttä. (Mt.)

Laajat vesistöt ja taivas ovat siniset, joten siniseen liitetään mielikuvat tyhjyydestä tai pitkistä matkoista. Sininen merkitsee usein alakuloisuutta ja haaveilua, joista esimerkkinä englanninkielen sanat *blue* ja *blues*, jotka tarkoittavat melankoliaa. Tummemmat sinisen sävyt ovat auktoriteetin väri. Sinisen tavoin myös violetti on surullisuuden väri. Violetti on melkein sama kuin purppura, mutta on vaaleampi eikä omaa samaa auktoriteetin merkitystä. Purppura värjäysaineena oli ennen hyvin kallista, joten vain korkea-arvoiset saivat pitää kuninkaallisesta väristä valmistettuja vaatteita. Purppura viittaa urheuteen, kuten esimerkiksi Amerikassa purppurasydän kunniamerkki, joka annetaan sodissa haavoittuneille. (Mt.)

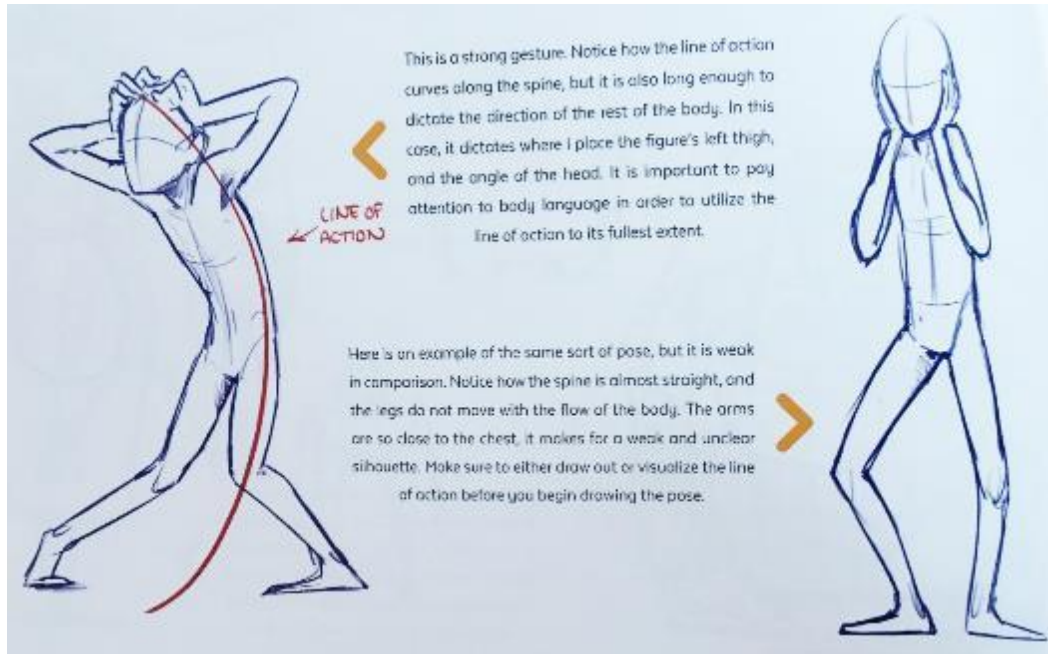
Valkoinen edustaa viattomuutta, puhtautta ja hyvyyttä länsimaissa. Aasiassa ja afrikkalaisissa kulttuureissa se on kuoleman väri toisin kuin länsimaissa, jossa kuoleman ja suruajan väri on musta. Musta merkitsee pahuutta, mutta se liitetään myös yöhön ja mysteereihin. Valkoisen ja mustan yhdistelmä harmaa on epävarmuuden ja alakuloisuuden väri. Voidaan sanoa, että asia sijoituu 'harmaalle alueelle', kun sitä on vaikea määritellä. (Edwards 2005, 173–188.)

## 5 HAHMOJEN ILMEIDEN JA ASENTOJEN SUUNNITTELU

Miksi hahmon asennon ja ilmeiden suunnittelu on tärkeää? Asennolle tulee aina olla jokin syy, joten jos hahmon asennolle ei löydy hyvää selitystä, sitä ei kannata piirtää (Bancroft 2013, 23).

Bancroft (2013, 39) kertoo kokemuksistaan työskennellessään Disneyllä ja salaisuuden, mitä monet kokeneemmat hahmosuunnittelijat ja animaattorit eivät kerro. Hän kiinnitti huomiota vahvoihin ja hyvää palautetta saaviin hahmopiirustuksiin ja analysoi, mitä he olivat tehneet häntä paremmin. Kävi ilmi, että ei ole väliä paljon aikaa käyttää hahmon vaatteiden ja uniikin ulkonäön suunnitteluun, sillä hahmon asennolla ja eleillä on enemmän merkitystä. Ne kertovat paremmin kuka hahmo on. Hän myös myöntää virheensä, että luottaa liikaa kasvonilmeisiin ja kehottaa lukijaa käyttämään koko vartalokuvaa, jos vain mahdollista.

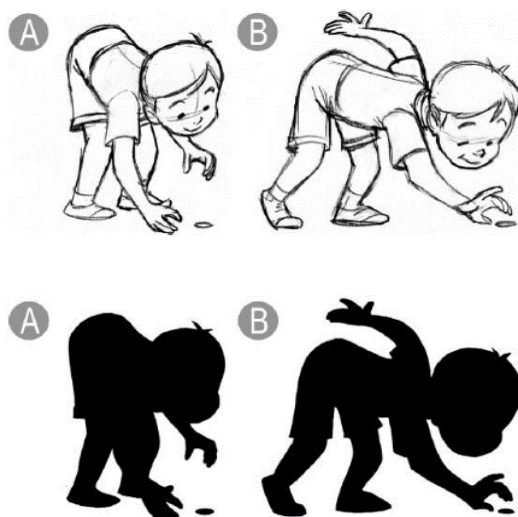
Asentojen piirtäminen aloitetaan nopeilla ja rennoilla luonnoksilla, jolloin niihin saa eloa ja energiaa. Dynaaminen poseeraus saadaan hahmoon aikaseksi hahmottelemalla toimintaviivan (kuva 6). (Creating Stylized Characters 2018, 22.)



Kuva 6. Toimintaviiva (3dtotalPublishing 2018)

Toimintaviiva on linja, joka kulkee hahmon selkärankaa pitkin antaen piirtäjälle ohjeen, kuinka vetovoimat vaikuttavat asentoon. Se taipuu sen mukaan, mitä hahmon asennolla halutaan kuvata esimerkiksi s- tai c kirjaimen muotoon. Pelkkä vertikaalisen suora toimintaviiva tekee asennosta jäykän. (Mts. 22.)

Asennon on hyvä olla selkeä, joten sen suunnittelun ytimessä on siluetin suunnittelu. Siluetti luodaan mustaamalla hahmo ääri viivojen sisäpuolelta kokonaan. Se auttaa näkemään hahmon asennon paremmin ja sekä negatiiviset tilat eli tyhjät kohdat hahmon viivojen välillä. (Bancroft 2013, 23).



Kuva 7. Siluetti (Bancroft 2013)

Pitämällä jalat, kädet ja pään erillään keskivartalon välittömästä läheisyydestä selventää siluettia. Jos hahmo pitelee jotain kädessään, se tulisi myös siirtää kauemmaksi vartalosta. (Mts. 23).

Hahmon yleistä mielenmaailmaa ja luonnetta tuodaan hahmosuunnittelussa esille muotojen kautta. Hahmon kehonosat kannattaa jakaa erilaisiin muotoihin. Eri muodoilla on omat symboliset merkityksensä, ja muodot vaikuttavat siihen, millaisen kuvan saamme hahmosta.

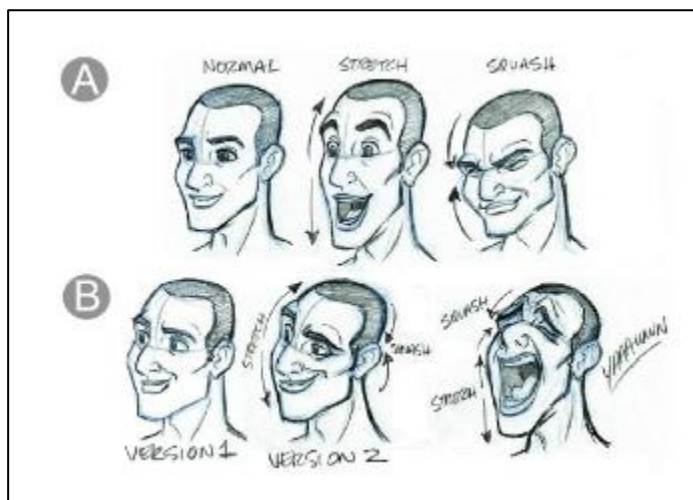
Pyöreät ja pyöreitä muotoja sisältävät hahmot koetaan ystävällisiksi ja harmittomiksi hahmoiksi. Pelottavat ja dynaamiset hahmot ovat kulmikkaita, kolmion muotoisia. Vakaat suorakulmion tai neliön muodot ovat tasaisia, harmonisia ja luotettavia. Eri muotoja voi yhdistellä hahmoja luodessa. (Graphic Mama.com 2017.)

Ilmeitä piirrettäessä, tärkeimmät alueet kasvojen ilmeistä voidaan jakaa kahteen pääosaan: primaari- ja sekundaarialue. Primaarialueeseen kuuluu kaksi osaa: silmäalue ja suunalue (kuva 8.)



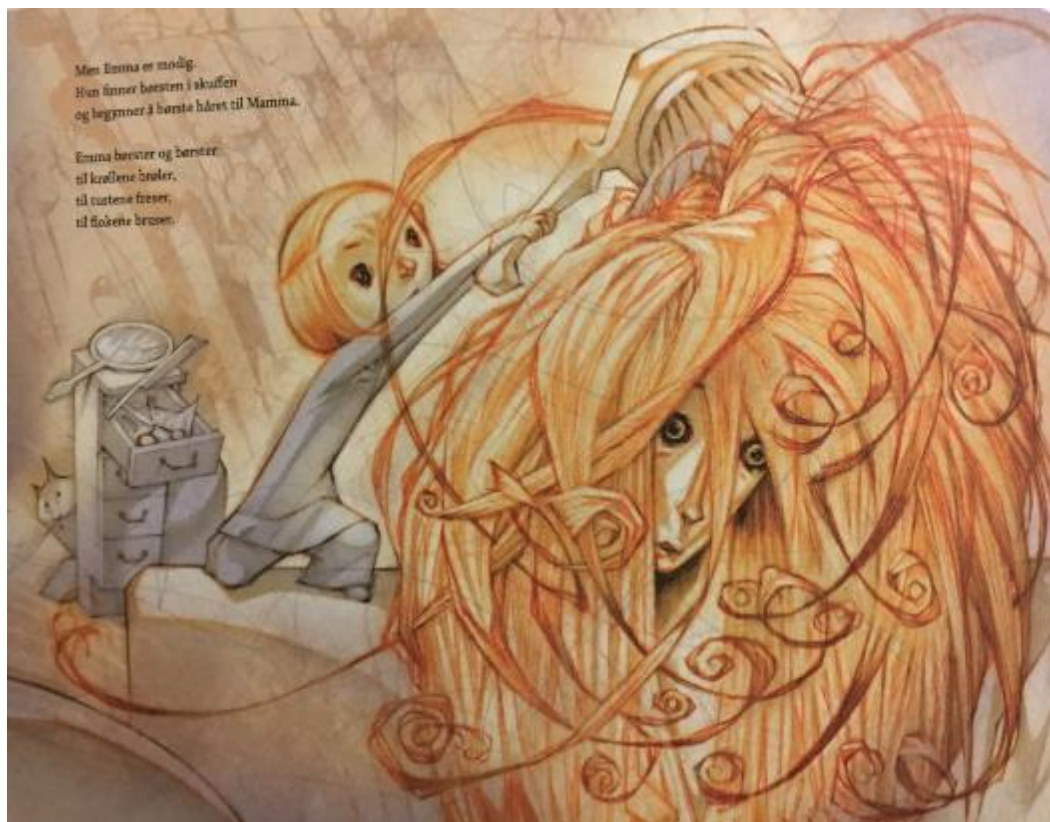
Kuva 8. Primaari- ja sekundaarialue (3dtotalPublishing 2018)

Silmäalueeseen sisältyvät silmät, kulmakarvat ja alueet niiden ympärillä ja suunalueeseen itse suu ja huulet. Muut kasvojen osat, kuten posket, nenä, ja otsa voidaan luokitella sekundaareiksi, koska ne reagoivat primaarialueen liikkeiden mukaan kasvoilla. (Creating Stylized Characters 2018, 42.) Eloa hahmon kasvojen ilmeisiin ja sen liikkeisiin saa litistämällä ja venyttämällä kasvoja. Ne ovat tavallisesti animaatiossa käytettyjä tekniikoita, mutta on yhtä tärkeää saada pysähtyneisiin kuviin liikkeen ja elon tuntua hyödyntämällä painoa ja joustavuutta. Ilman niitä kasvot ovat melko vakaat, mutta erilaisten voimien hyödyntämistä kasvoihin tuo eloa kasvojen ilmeisiin. (Bancroft 2013, 33).



Kuva 9. Venytyksen ja litistyksen käyttö verrattuna normaaleihin kasvoihin (Bancroft 2013)

Hahmojen ilmeiden ja eleiden suurentaminen toimii hyvin sellaisissa kuvituksissa, animaatioissa ja sarjakuvissa, joissa tyyli on eläväistä ja hahmon ilmeitä ja eleitä halutaan liioitella, jotta tunnetila tulee selkeästi esille. Sadussani kuvitustyyli on eloisaa, joten kuvitus voisi näyttää entistä elävämmältä, jos liioittelisin asentoja ja kasvojen ilmeitä. Kaikille kuvitustyyyleille liioittelu ei sovi. On kuvittajia, joiden tyyli on hienovaraisempaa ja herkempää. Ilmeiden ja eleiden liioittelu voi pilata tunnelman. Jos käsitellään herkkiä aiheita, yliampuva ilme tai asento voi vaikuttaa sopimattomalta ja se vaikuttaa pilkkaavan vaikeaa aihetta koomisella olemuksellaan. Esimerkiksi masennusta käsittelevässä lastenkirjassa *Håret til Mamma* (kuva 10) jatkuva ilmeiden väänteleminen voisi tuntua pilailevalta ja epäkunnioittavalta hankalia tunteita herättävää aihetta kohtaan. Tunteen selkeä ilmaisu on tuotava ilmi muilla keinoin.

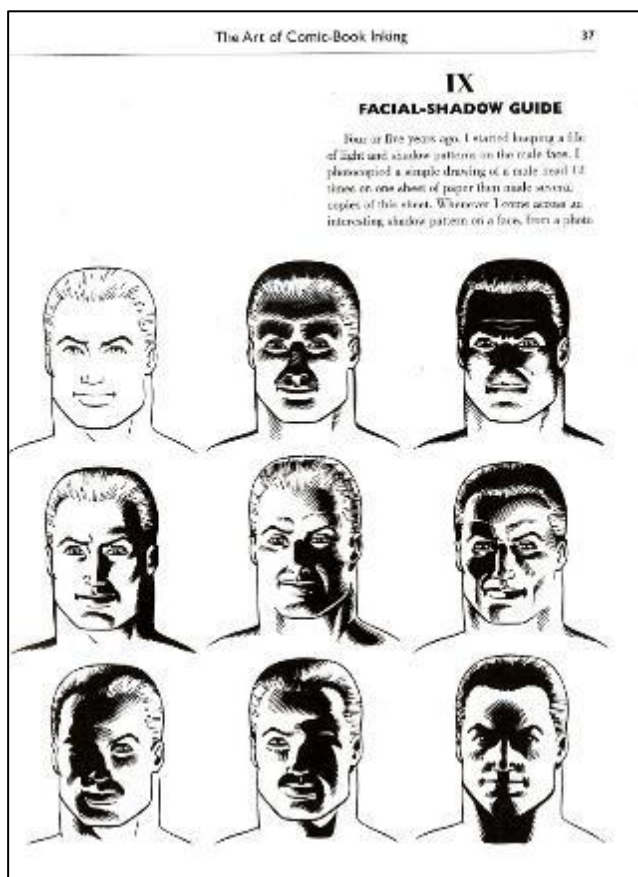


Kuva 10. *Håret til Mamma* (Svein Nyhus 2007)

*Håret til Mamma*:n kuvituksessa on taitavasti tuotu surkea mieliala esiin hyvin takkuisen tukan muodossa, joka peittää melankolisen äidin alleen. Katse on lasittunut eikä kerro äidin pahasta olost, mutta sen sijaan hiukset ovat sotkuiset, jotka tarvitsevat selvittämistä. Äiti ei jaksa itse sitä hoitaa, jolloin hän peittyi hiuksiensa alle, lapsen selvittäessä takkuja.

## 5.1 Valo ja varjot

Valosta syntyy varjo, ja valon suunta vaikuttaa kuvan tunnelmaan. Valon tullessa vasemmalta hahmon kasvoihin tunnelma on miellyttävä ja avoin. Valon tullessa kasvoihin oikealta, kuvan katsoja näkee ensimmäisenä (luettaessa vasemmalta oikealle) hahmon varjoisan selän. Asetelma luo jännitteen, jossa hahmo on syventynyt tekemiseensä ja häirintää ei sallita. Hahmon käsien ja kasvojen ollessa varjon puolella ja selkä on valaistu, vaikutelma on sulkeutuneempi ja herkempi, ikään kuin hahmo kärsisi jostain. (Pälikkö 2002, 20.) Valo voi tulla hahmon kasvoihin, mistä kulmasta tahansa (kuva 11) ja luoda valoa hahmon kasvoihin ja kehon etuosaan tai hahmon taakse.



Kuva 11. Valon ja varjon vaikutus kasvoihin (The Art of Comic-Book Inking 2005)

Mitä enemmän hahmossa on voimakkaita varjoja, jotka peittävät kasvoja, sitä synkemältä hahmo näyttää. Valon suunta korostaa kasvojen eri lihaksia, jolloin vaikutelma on erilainen. Esimerkiksi alhaalta tuleva valo voi vääristää kas-

voja luomalla varjon nenän ja otsan yläosaan, jolloin kasvot näyttävät pelottavalta. Ei ole siis ihme, että taskulamppu laitetaan leuan alle kauhutarinoita ker-toessa.

## 5.2 Vaatetus

Vaatteet ovat näkyvä ja voimakas tapa kertoa, kuka hahmo on. Pienetkin pu-keutumiseen ja ulkonäköön liittyvät asiat, voivat kertoa paljonkin, mitä hahmo haluaa itsestään sanoa. (Creative Blog 2014.) Ulkonäkö kertoo esimerkiksi mistä hahmo tulee, mikä hänen sosiaalinen asemansa on, mitä arvoja hänellä on ja kuinka varakas hän on. Vaatetus ei kuitenkaan kerro tunnetilasta, aina-kaan suoraan. Henkilöhahmo voi näyttää vaatetuksen puolesta rähjäiseltä, mutta kasvoilla voi olla maailman onnellisimman ihmisen hymy. Ulkoisesti me-nestyneen näköinen voi taas olla hyvin onneton. Tunnetilaa on kuitenkin mah-dollista tuoda vaatetuksella esille esimerkiksi masentuneen henkilöhahmon la-katessa välittämästä ulkonäöstään, jolloin vaatteet likaantuvat, tukka on tak-kuinen ja niin edelleen. Loppujenlopuksi tunteen ilmi tuomisessa hahmon il-meiden ja kehonkielen hyvällä suunnittelulla on enemmän merkitystä kuin muu ulkoisen habituksen.

## 5.3 Esimerkkivalokuvien hyödyntäminen

Inspiraatiota hahmon ulkonäköön kannattaa hakea niin sanotuilla referenssi-kuvilla eli esimerkkivalokuvilla. Piirtäjän on hyvä etsiä valokuvia, jotka vastaa-vat mielikuvia hahmon asennosta ja ulkonäöstä. Sen jälkeen hän voi luonnos-tella erilaisia versioita hahmon konseptitaiteesta käyttäen apuna löytämiään valokuvia. (Creative Blog 2014.) Huolimatta siitä, onko hahmo piirretty enem-män realistisella vai yksinkertaistetulla tyyllillä, hahmon ilmeet ja asennot kan-nattaa pohjustaa tosielämästä saaduilla kuvilla.

## 6 TUNTEIDEN ILMAISU

Tunteet eli emotiot ovat lyhykestoisia reaktioita, jotka koostuvat seuraavista tekijöistä: Kehon reaktiot esimerkiksi pulssin kiihtyminen, toimintavalmiudet, kuten halu paeta, hyökätä tai itkeä, tulkinnat tunteita herättävistä asioista, viestintä eli tunneilmaisu, kuten ilmeet ja eleet ja subjektiivinen, sisäinen tun-nekokemus. Tunteen osatekijät ovat vuorovaikutuksessa keskenään. Tunteita



voidaan nimetä jopa satoja, mutta osa nykytutkijoista jakaa tunteet perustunteisiin ja niiden muunnelmiin. Perustunteet ovat kaikissa kulttuureissa ilmeneviä tunteita eli ne ovat universaaleja. Yleensä perustunteiden listalta löytyvät viha, pelko, yllätys, suru, ja ilon tunteet. (Laine & Vilkkö-Riihelä 2007, 14.)

Tunteet vaikuttavat voimakkaasti meihin ja käyttäytymiseen. Ihmiset elävät monimutkaisessa elinympäristössä, joka on täynnä vaaroja, mutta myös mahdollisuuksia oman ja muiden hyvinvoinnin lisäämiseen. Tunteita tarvitaan ohjaamaan käyttäytymistä sosiaalisissa tilanteissa, muokkaamaan kehomme viireystilaa ja ne vaikuttavat siihen, miten havaitsemme ja tulkitsemme ympärillämme olevia tapahtumia. Tunteet ohjaavat toimintaamme. (Nummenmaa 2010, 11.) Siksi hahmojen tunteita kuvittaessa on hyvä tutkia, miten ihmiset oikeasti käyttäytyvät ja mikä on kehonkieli tunteiden aikana. Piirrosten luonnostelun taustalle kannattaa vertailla tosielämän ilmeiden, eleiden ja asentojen tunneilmaisua.

## 6.1 Tunneilmaisus

Tunteista voi viestiä kahdella tavalla: verbaalisesti tai nonverbaalisesti. Verbaalinen viestintä on sanallista viestintää. Asiasisällöt muodostetaan kielen avulla, koska sillä voidaan ilmaista asioita tarkemmin. Viestijä on yleensä selvillä siitä, mitä hän sanoo, joten kielellinen käyttäytyminen on tiedostettua. Jokainen viestijä antaa sanoille ja asioille omia merkityksiä henkilökohtaisten kokemusten ja viestintätilanteen pohjalta. (Verbaalinen viestintä. 2005.)

Nonverbaaliin viestintään kuuluvat vuorovaikutuksen kaikki elementit lukuun ottamatta kieltä. Sillä on monia tehtäviä: Se säätelee ryhmän vuorovaikutusta esimerkiksi puheenvuorojen vaihtoa, ilmaisee tunteita ja osoittaa vallitsevia henkilösuhteita. Sillä voi täydentää tai korvata verbaalisen viestinnän. Nonverbaalisen viestinnän merkkijärjestelmän keinoja ovat: ilmeet, katse, eleet, asennot, liikkeet, välimatka ja tilankäyttö, äänen voimakkuus ja kosketus. (Nonverbaalinen viestintä. 2005.)

Tutkimuksessa käsitellään pääsääntöisesti nonverbaalista viestintää tunteista. Havainnoin hahmoista nonverbaalisen viestinnän keinoja muun muassa il-

meitä ja eleitä, jotka kertovat hahmon tunteesta, lukuun ottamatta äänenpainoa, sillä se ei pääse paljoa kuuluviin perinteisessä kuvituksessa. Äänenpaino on kuitenkin hahmotettavissa tarinan keinoin, joko selittämällä tekstissä tai typografialla. Esimerkiksi Tove Jansson Kuinkas sitten kävikään – muumikirjassa (kuva 12) tarinasta voi lukea kuinka Mamma lausuu painokkaasti: ”Tästedes juodaan mehua!” lohduttaakseen Muumipeikkoa maidon pilaantumisesta.



Kuva 12. Muumimamma lohduttaa ystävällisellä äänellä (Jansson 1952)

Typografisesti teksti on vielä muotoiltu hauskan kiemuraiseksi ja pisteiden sijasta on sydämiä. Huutomerkkejä on paljon, joka korostaa huudon kovuutta.

## 6.2 Kulttuuriset yhtäläisyydet

On muutamia kommunikointiin liittyviä merkkejä, jotka ovat samat ympäri maailmaa. Ihmiset hymyilevät, kun he ovat iloisia ja murjottavat, kun he ovat surullisia tai vihaisia. Nyökkäily merkitsee yleensä myönteistä ajatusta ja pään pudistusta kielteistä. Pään pudistaminen on universaali ele, koska se näyttäisi olevan opittu varhaislapsuudesta, kun lapsi ilmaisee, ettei halua syödä enempää. Jotkut eleet juontavat juurensa evoluutioon. Hampaiden paljastaminen ja sierainten laajeneminen ovat kädellisten signaali kertoa hyökkäyksestä. Hampaiden paljastaminen nenää nyrpistämällä on eläimen varoitus, että se aikoo purra. Ihmisillä esiintyy samaa nenän nyrpistyselettä, vaikka ihmisillä ei ole tapana hyökätä puremalla. Sierainten laajeneminen antaa hapen kulkea paremmin kehossa, valmistuen kehon tappelemaan tai pakenemaan. Eläimet viestivät sillä lajitovereilleen tarvitsevansa tukea uhkaavan tilanteen selvittämiseen, ja ihmisillä nyrpistely liittyy usein vihaan tai ärsytykseen, kun hän on fyysisen

tai psyykkisen uhan alla tai jokin ei ole hänen mielestään oikein. (Pease & Pease 2005, 19.)

### 6.3 Tunneilmaisun muodot

Yksi tärkeimpiä alueita hahmosuunnittelussa on ilmaista, mitä hahmo tuntee ja siten kommunikoida katsojalle, mitä hahmo ajattelee. Pään muoto ja kasvonpiirteet kertovat hahmon persoonasta ja kasvonilmeet kertovat hänen tunteistaan. (Creating Stylized Characters 2018, 42.)

Vaikka laboratoriotutkimusten ja arkipäivän kokemusten mukaan tunteet ja ilmeet liitetään yhteen, tutkijoiden välillä on erimielisyyksiä siitä, että tunnekokemuksen ja ilmeiden välillä olisi suora yhteys. Alan Fridlundin mukaan kasvonilmeet eivät liittyisikään tunteisiin, vaan pyrkimykseen ja aikomuksiin, joiden signaaleja haluamme välittää kanssaoilijoillemme. Monissa tilanteissa on tärkeää lähettää sosiaalisia signaaleja aikomuksistaan ilman tunnekokemusta. Esimerkiksi työtoverin kohtaaminen ei välttämättä aiheuta meissä mielihyvää, mutta saatamme silti kohteliaasti hymyillä, koska välitämme hänestä ja haluamme viestittää, että toivomme hyvää yhteistyötä jatkossa. (Nummenmaa 2010, 94.)

### 6.4 Ilmeet

Tunteet on kasvoilta helposti tunnistettavissa, koska jokaiseen ilmeeseen liittyy vakioisia kasvonlihasten liikkeitä, jotka toistuvat samanlaisina kaikilla ihmisillä. Paul Ekman ja Wallace Friesen ovat kehittäneet menetelmän nimeltä Facial Action Coding System eli FACS:n, kasvojenliikkeiden koodausjärjestelmän. Menetelmän avulla he pystyivät tunnistamaan ihmisen tunnetilan analysoimalla kasvojen lihaksiston toimintaa. FACS:n toiminta perustuu kasvojen alueelle määriteltyihin 32 toimintayksikköön, jotka liittyvät kasvoilla tapahtuviin erilaisiin liikkeisiin. He kartoittivat, mitkä toimintayksiköt liittyivät mihinkin kasvonilmeeseen ja laativat kuvauksen, millaisia toimintayksiköitä eri ilmeisiin liittyi. Listan perusteella pystytään luokittelemaan kasvojen tunneilmaukset. Esimerkiksi mitä enemmän sopivia toimintayksiköitä liittyi hymyyn, sitä todennäköisemmin ilme on ollut mielihyvän aiheuttama. FACS:n tietoa ovat hyödyntäneet animaattorit. Sen avulla he ovat voineet luoda aidoin näköisiä kasvonilmeitä animoiduille hahmoille. (Nummenmaa, 2010.)

Perustunteita viestivät ilmeet ovat yleismaailmallisia eli ne ovat biologiaamme kirjoitettua eikä siten niitä tarvitse oppia. Siksi syntymästäänkin asti sokeat elehtivät ilmeitä samalla tavalla kuin muut, vaikka he eivät ole voineet nähdä koskaan ilmeitä. Amerikkalainen tutkija Paul Ekman matkusti 1960-luvulla Papua-Uuteen Guineaan ja meni viidakoon tutkimaan sellaisten heimojen ilmeitä, jotka eivät olleet tutustuneet länsimaiseen kulttuuriin, kuten televisioon tai mainoksiin. Ekman valokuvasi heidän ilmeitään, kun he näyttivät yllätystä, surullista, suuttunutta ja niin edelleen. Hän pyysi amerikkalaisia opiskelijoita analysoimaan niitä ja teki saman näyttämällä heimolaisille amerikkalaisten ilmeitä. Kummallakaan ryhmällä ei ollut ongelmia ymmärtää toisten ilmeitä.

Tunteiden ilmaisussa on silti kulttuurillisia ja yksilöllisiä eroja. Erot johtuvat siitä, että eri perheissä ja kulttuureissa on sääntöjä siitä, millaiset ilmaukset tunteista ovat sopivia. Esimerkiksi Japanilaisilla on pyrkimys peittää todellisia tunteitaan kohteliaalla hymyllä, kun taas amerikkalaiset arvostavat tunneilmaisussa spontaaniutta. Myös yksilöllisiä eroja tunneilmaisussa löytyy: Joku saattaa näyttää tunteensa voimakkaasti tai jopa liioitella tai teeskennellä niitä. (Laine & Vilkkö-Riihelä 2007, 23–25.)

Tarkastellessa perusilmeitä (kuva 13) voi huomata, kuinka paljon kasvoissa oikein tapahtuu. Silmät suurenevät tai pienenevät, kulmat kurtistuvat tai nousevat ylös, suu kääntyy hymyyn tai mutristuu. Ilo ja yllätys ikään kuin nostavat ihmisen ilmettä ja suru, viha, inho ja pelko tavalla tai toisella kurtistavat kasvoja. Jos perusilmeissä itsessään on jo paljon variaatioita, niin kuinka moninaiseksi tunneilmaisuuksi muuttuu, kun mukaan huomioidaan asennot ja eleet?



Kuva 13. Perustunteiden ilmeet ylhäältä vasemmalta oikealle: ilo, yllätys, pelko, viha, inho ja suru (Tomkins 1962)

Joskus tunteet voivat ilmetä vain häivähdyksenä kasvoilla, jolloin ilmettä voidaan sanoa mikroilmeeksi. Mikroilme voi olla sellaisen henkilön kasvoilla, joka haluaa kätkeä oikeat tunteensa esimerkiksi inhon tai vihan. Aito ilme voi myös näkyä osittaisena, jos esimerkiksi hallitsee suun ja poskien alueen hyvin, mutta ei silmiä ja silmäluomia, joissa voi nähdä todellisen tunteen esimerkiksi vihan. Ilme voi olla tilanteessa niin nopea, että se vaatii tarkkaavaisuutta tai aikaa ilmeen analysoimiseen. Siksi tunteen tulkitseminen on helpommin pääteltävissä tilanteesta tai ilmehtijän luonteesta. (Laine & Vilkkö-Riihelä 2007, 25.)



Kuva 14. Mikroilmeet (Paul Ekman Group)

Mikroilmeissä (kuva 12) kasvoilla on vähemmän muutoksia ilmeissä kuin normaaleissa, selkeästi osoitetuissa ilmeissä. Vaikka muutokset voivat olla hiuksenhienoja, ovat tunteet ilmeen takana tunnistettavissa, ainakin pysäytettyjä kuvia tarkastellessa. Kuvituksissa voisi hyödyntää mikroilmeitä. Kuvat ovat liikukumattomia, joten kuvittaja voi tarkasti suunnitella hahmolle hienovaraisen ilmeen. Kerronnassa se voi viestiä, että hahmo ei halua näyttää todellista tunnettaan. Muut hahmot eivät huomaa ilmettä ja sitä myötä todellista tunnetta, mutta kuvan katselija voi tunnistaa tunteen ilmeen takana. Tarinan kerronta tai muut tunnelmaan vaikuttavat sommitelut voivat tukea tunnetilan kertomista.

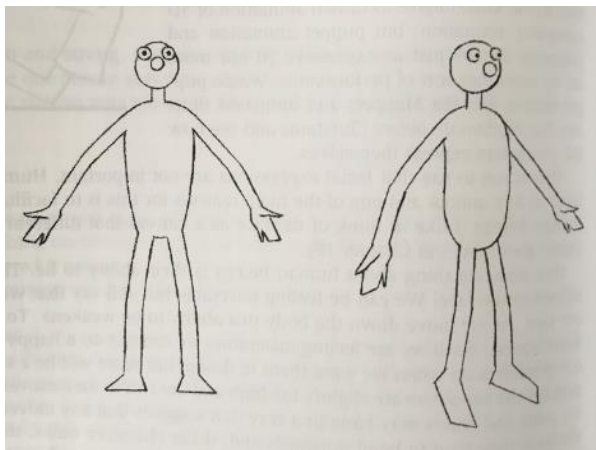
Tarkastellessa satukuvitusten hahmojen ilmeitä voi huomata, että joidenkin tarinoiden hahmoilla ilmeet eivät muutu paljon tai muuttuvat vain vähän. Kyseessä voi olla mikroilmeen käyttöä, mutta uskon, että suurimmassa osassa tapauksissa tunteen ilmaisu on jäänyt kuvituksessa vaillinaiseksi. Myös kuvittajan tyyli vaikuttaa ilmeen volyyymiin eli kuinka suuri tai pienieleinen ilme on. Esimerkiksi sarjakuvamaisissa tyyleissä ilmeet ovat yleensä tarkkaan ja isosti kuvattu.

## 6.5 Kehon asennot

Kehon asentojen muutokset heijastavat henkilön tunnetiloja. Jokainen ele ja liike voi olla merkittävä vihje henkilön tunteista. Esimerkiksi pelokas ja suojautuva voi ristiä kätensä tai jalkansa tai molemmat yhtä aikaa. Ymmärtääkseen kehon viestiä tunnetilasta, täytyy kiinnittää huomiota siihen, mitä henkilö sanoo ja mitkä ovat olosuhteet keskusteluhetkellä. (Pease & Pease 2005, 12.) Asennon tehtävä on välittää tunteita, toimintaa ja nonverbaalista viestintää. Tunteiden lisäksi asennolla voi ilmaista hahmon persoonallisuutta. (3dtotal-Publishing 2018, 22.)

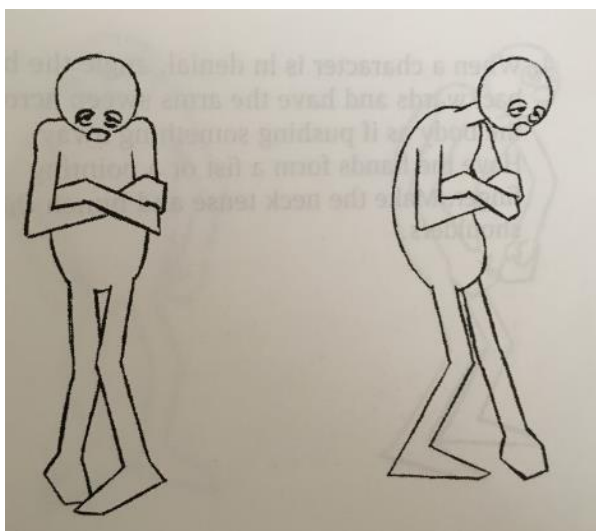
Tunne tuntuu kehossa, joskus jopa erityisen vahvasti, joten se myös näkyy ihmisessä, ellei hän peitä sitä. Murheisen sydän tuntuu puristavana rinnassa, painona hartioissa ja väsymyksenä koko kehossa, jolloin se painaa ihmisen alas. Ilo nostaa ihmisen ylös ja tekee avoimeksi.

Se miten kehoa pidellään, kertoo paljon kehon kielestä. Asento vihjaa luonteenpiirteistä, ja siitä ovatko henkilöt esimerkiksi avoimia ja itsevarmoja vai alistuvaisia. Avoimessa asennossa koko keho on esillä, ja se viestii ystävällisyydestä, avoimuudesta ja halukkuudesta tehdä asioita (kuva 15).



Kuva 15. Avoin asento (Roberts 2011)

Sulkeutunut asento taas pyrkii piilottamaan kehon kyyristymällä eteenpäin ja ristien kädet ja jalat yhteen (kuva 16). Se voi ilmaista vihamielisyydestä, epäystävällisyydestä tai ahdistuksesta. (Cherry 2018a.)



Kuva 16. Sulkeutunut asento (Roberts 2011)

Syy kehon sulkeutumiseen ja käsien kietomiseen tiukasti keuhkojen ja sydämen ympärille on näiden elintärkeiden ruumiinosien suojeleminen, joten on todennäköistä, että käsien ristiminen ympärille on synnynnäistä. Useimmat ihmiset, jotka suosivat sulkeutunutta asentoa, voivat sanoa, että pitävät käsiään puuskassa esimerkiksi siksi, että se tuntuu heistä luontevalta ja mukavalta.

Mutta mikä tahansa asento on mukava, kun sen syynä on vastaava tunnetila. Suojaava asento tuntuu mukavalta, kun henkilö on hermostunut tai torjuva. Läheisten ystävien kesken asennon sisäänpäin kääntäminen ei tuntuisi luontevalta. (Pease & Pease 2005, 91–92.)

Kaikki eleet tulisi huomioida siinä kontekstissa, missä ne esiintyvät. Esimerkiksi, jos kylmänä talvipäivänä joku istuu bussiterminalissa jalat ja kädet tiukasti yhdessä pää painettuna rintaan, hän on todennäköisesti enemmän kylmissään eikä puolustautuva. Jos taas henkilö käyttää samaa elettä istuessaan pöydän päässä, kun hänelle yritetään myydä ideaa, asiaa tai palvelua, hän voi eleellään ilmaista kieltäytymistä. (Mts. 24.)

Tarkastellessa yhtä kuvituskuvaa Mikko Mallikkaasta (kuva 17) ja tekstiä aluksi lukematta, voisi ajatella, että Mikko on murheissaan peittäessään kasvonsa. Tarinaa lukiessa käy kuitenkin ilmi, että Mikko peittää isältänsä naurua, jotta ei tule paljastaneeksi kissan syöneen Mikolle tarkoitettua lihapullaa.



Kuva 17. Mikko ei näytä siltä, että häntä naurattaisi. (Bergström 1994)

Kuvituskuva Mikko Mallikkaasta on esimerkki siitä, kuinka kontekstilla on merkitystä eleiden tulkinnassa. Ilman tarinaa kuvaa on vaikea tulkita. Kissa ei syö lihapullia, ja Mikon naurua ei näy. Mikon pääkin on painunut surullisesti alas-päin. Isän yllättyneeksi tarkoitettu katse voidaan tulkita huolestuneisuudeksi.



Kuvituskuvan pitäisi toimia itsenäään, tukien tekstiä eikä toisinpäin. Kuvan ja tekstin viesti on ristiriidassa keskenään.

## 6.6 Eleet

On olemassa kolme perus päänasentoa, joista jokaisella on oma viestinsä. Pään pitäminen pystyssä ja suorassa on neutraali suhtautuminen asioihin, mutta jos leuka nostetaan ylös, sillä osoitetaan ylemmyyttä, pelottomuutta ja itsekeskeisyyttä. Pään taivuttaminen sivulle -niin kuin koirat joskus tekevät kiinnostuneina- on ystävällisempi ja vähemmän uhkaava ele. Pään ja leuan osoittaessa alas henkilön suhtautuminen on negatiivinen. Hän voi olla tuomitseva tai jopa aggressiivinen. Pitää silti muistaa, että Englannissa pään laskeminen on ollut jo keskiajalta asti tervehtimisen muoto. (Pease & Pease 2005, 233–235.)

Katseella ja silmillä on oma osansa eleiden viestinnässä, koska olemme jatkuvasti kasvotusten ja keskittyneet lukemaan silmien liikkeitä. Silmät voivat kertoa paljonkin kommunikaatiosta, sillä ne ovat olennainen osa kasvojamme ja pupillit toimivat miltei automaattisesti. Pupillit laajenevat ja pienenevät valon osuessa tai poistuessa niistä, mutta myös tunteiden vaihtelun mukaan. Negatiiviset tunteet pienentävät niitä ja miellyttävät ja erityistä kiinnostusta herättävät asiat taas suurentavat. Silmien kiivas räpyttely on yleensä merkki stressistä ja hidas tylsistymisestä. (Pease & Pease 2005, 233–235, 180.)

Katseen suunta on myös vaikuttava tekijä. Ylöspäin katsoessa yleensä miettii jotain tarkasti, ja sivulle katsoessa päättään hieman taivuttaen kuunnellaan. Oikeaan yläkulmaan katsoessa henkilö käsittelee tunnetilaansa ja vasemmalle alakulmaan katsoessa henkilö puhelee itsekseen. (Mts. 187–188) Tuijottaessa kohti ilmaistaan kiinnostusta, mutta liian intensiivinen tuijotus vaikuttaa uhkaavalta. Jatkuva katseen välttely kertoo hermostuneisuudesta, keskittymisen herpaantumista tai halusta vältellä keskustelua. (Cherry 2018a.)

Kädet ovat olleet tärkein työväline ihmisen evoluutiossa ja niillä on enemmän yhteyksiä aivojen kanssa kuin muilla ruumiinosilla. Harva edes miettii, miten he esimerkiksi kättelevät tavatessaan uusia ihmisiä, vaikka nuo pari käden

heilautusta kertovat valta-asettelusta: Liittyykö tilanteeseen dominointia, alitun-  
nista vai tasa-arvoa? Aikojen saatossa, avoimet kämmenet on liitetty totuu-  
teen, avoimuuteen ja statuksen alentamiseen. Ihan niin kuin koira paljastaa  
heikon kohdan eli kaulansa osoittaakseen alentumista, ihmiset paljastavat  
kämmenensä sisäpuolen osoittaakseen, että he ovat aseistamattomia eivätkä  
ole siten uhka. Kun ihminen aikoo avautua ja olla totuudenmukainen, on to-  
dennäköistä, että hän paljastaa kämmenensä kokonaan toiselle henkilölle. Sa-  
malla, piilotetut kämmenet, esimerkiksi selän taakse tai taskuihin antaa intuitii-  
visen viestin, että ihminen ei puhu totta. Ele voi myös merkitä, että ei halua  
osallistua keskusteluun. Kädet halutaan peittää, koska ne ovat iso osa kehon-  
kieltä, ja ele on samanlainen kuin puhuessa suun sulkeminen. (Pease &  
Pease 2005, 32–33.)

Käsien paikka ja liike vaikuttaa eleiden ilmaisuun. Esimerkiksi käsien hankaa-  
minen yhteen ilmaisee positiivista odotusta, mutta hitaampi versio käsien han-  
kauksesta vaikuttaa epäilyttävältä: Ikään kuin henkilö punoisi juonia. Kädet  
voidaan painaa nyrkkiin toistensa sisään, joka on hermostuneen ihmisen ele.  
Sen variaatiot ovat käsien painaminen yhteen pöydän päälle tai syliin. Itsevar-  
mat henkilöt saattavat painaa käsiensä sormenpäät vastakkain, ja useat ma-  
nagerit ja juristit käyttävät tätä elettä osoittaakseen varmaa asennetta. (Mts.  
129–141) Käsien eleitä ja merkkejä on lukuisia, jos ottaa huomioon kaikkien  
eri kulttuurien käsien merkitykset ja viittomankielen, joka perustuu miltei koko-  
naan käsillä elehtimiseen. Italialaisille osa kommunikoinnista tapahtuu paljon  
käsien eleillä. Osa käsien merkeistä onkin kulttuuriinsa sidottuja, mutta heilut-  
taminen, osoittaminen ja numeroiden ilmaisen sormien lukumäärällä ovat ylei-  
sesti tunnetuimpia (Cherry 2018a).

## **7 PERUSTUNTEIDEN KEHONKIELI**

Koska perustunteet ovat kaikille ihmisille ominaisia ja muut tunteet ovat niistä  
syntyneitä yhdistelmiä, opinnäytteeni käsittelee vain perustunteet pettymyksen  
ohella. Ne tuntuvat ja esiintyvät kehonkielessä eri tavoilla.

### **7.1 Ilo**

Miellyttäviin tunteisiin liitetään tunne energisyydestä ja elinvoimasta, koska au-  
tonominen hermosto on kiihtyneessä tilassa. Ihminen voi olla silloin riehakas

tai iloinen, mutta toisiin mielihyvän tunteisiin voidaan liittää kehon rentoutuminen, kuten esimerkiksi helpotuksessa. (Laine & Vilkkö-Riihelä 2007, 47.) Hyväntuulisesta kehosta tulee rentoutunut, jolloin se on myös avoin. Voimakas onnentunne virkistää, jolloin koko keho voi tuntua kevyeltä ja ikään kuin nousevan ylös (kuva 18).



Kuva 18. Iloinen ja itsevarma (3dtotalPublishing 2018)

Ryhdyttyä näyttää olevan olennaista riemukkaan ihmisen kehonkielessä. Oikein iloinen saattaa heittäytyä lapsenomaisen leikkikääksi ja hyppelehtiä, riippuen tietenkin henkilön persoonasta ja siitä, kuinka varautunut hän on.

Ihmisen hymyillessä hyväntuulisena, ylöspäin vetäytyvien huulien lisäksi lihakset supistuvat silmien ympärillä. Kun hymyyn ei liity mielihyvää, vain suupieleet hymyilevät. (Pease & Pease 2005, 68–69.)



Kuva 19. Valehymy ja aito hymy (Paul Ekman Group)

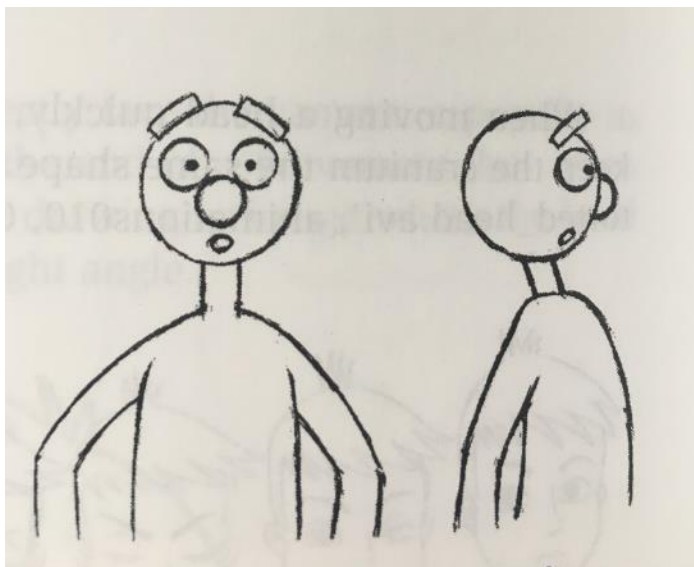
Aito hymy on tiedostamatonta, joka tarkoittaa, että aito hymy on automaattista. Mielihyvän tunteessa aivojen signaalit kulkevat aivojen alueella, jotka käsittelevät tunteita, saaden suun lihakset liikkumaan, posket nousemaan ylöspäin, silmät rypistymään ja kulmakarvat hieman laskeutumaan. (Pease & Pease 2005, 67–68.) Valehymy on joko oikeiden tunteiden peittelyä tai sosiaalisen kanssakäymisen parantamiseksi tarkoitettu niin sanottu ”kohtelias” hymy. Se on paljon silotellumpi kuin aito, jossa jokainen ryppy näkyy ja hampaat paljastuvat kunnolla. Ihmiset saattavat välillä arastella aitoa hymyään, sillä he voivat pelätä sen suurelleisyyttä ja sen hieman ”rumentavaa” vaikutusta. Käytännössä hymyn arastelun voi nähdä ihmisten peitellessä nauruaan. Tietysti naurun peittämisessä voi olla kyse epäasiallinen virnistely esimerkiksi vahingonilo.

Pettymys on epämiellyttävä tunne, joten iloista kehonkieltä tuskin näkyy pettymyksen yhteydessä. Ilon kehonkieli on silti hyvä tunnistaa, jotta sen pystyy erottamaan näytellyistä ja negatiivisten tunteiden kehonkielestä.

## 7.2 Yllätys

Yllätys syntyy odottamattomasta tilanteesta (Nelson 2018).

Kasvoissa yllättyneisyys näkyy kulmakarvojen kohoamisena ja silmien suurenemisena. Suu roikkuu hämmästyksestä auki. Ilme on sama, oli kyseessä positiivinen tai negatiivinen yllätys. Se kestää yleensä vain muutaman sekunnin, mutta kulmakarvat saattavat jäädä koholle ja silmät auki, tarkkaillakseen mahdollisia uhkia ympäristössä (kuva 20). (CBC 2017.)

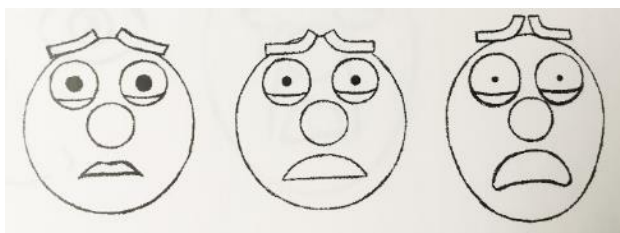


Kuva 20. Yllättynyt (Roberts 2011)

Yllättyneisyys aiheuttaa pelon lailla pakene tai taistele – reaktion ja kehoon virtaa adrenaliinia valmistaakseen kehoa reagoimaan. Yllättynyt saattaa reagoida hypähtämällä taaksepäin, huutamalla, kiljahtamalla tai haukkaamalla syvään henkeä. (Cherry, 2018b.)

### 7.3 Pelko

Pelko on perustavanlaatuinen puolustautumismekanismi ihmisellä, sillä se on reaktio traumaattisesta tapahtumasta, kuten kivusta tai kivun vaarasta (Nelson 2018). Pelkoreaktio on kehittynyt ihmiselle, jotta hän osaisi välttää ja paeta vaaroja. Reaktiot valmentavat kehoa: Liikkumattomaksi jähmettyminen tekee huomaamattomaksi, sillä saalistaja reagoi liikkeeseen. Pakenemisessa se auttaa nostamalla pulssia ja verenpainetta, ja jalkojen lämpeneminen voimistaa pakoon juoksua. (Laine & Vilkkö-Riihelä 2007, 28.)



Kuva 21. Pelon voimakkuudet lievästä huolesta kauhuun (Roberts 2011)

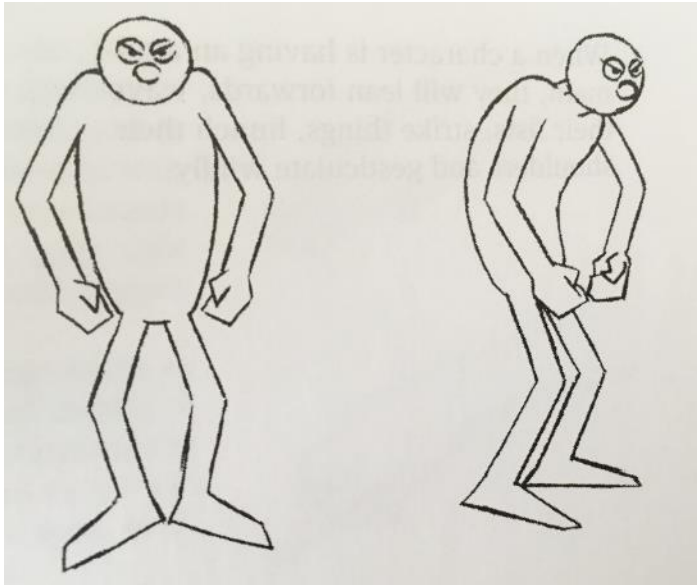
Pelon tunteella on montaa laatua vaihdellen äärimmäisestä kauhusta lievempiin, kuten jännittämiseen ja varautuneisuuteen (kuva 21). Pääasiassa se on epämiellyttävä tunne, mutta esimerkiksi turvallisissa oloissa pelottavan tarinan aiheuttama jännitys voi tuntua kutkuttavalta. (Turunen 2004, 127.)

Kasvoissa pelko nostattaa kulmat ylös, suu tipahtaa hieman auki ja silmät laajenevat enemmän kuin tavallisesti (Nelson 2018). Kehossa pelko tuntuu vapinana, sydämen nopeana sykkeenä, jäykkyytenä, kömpelyytenä ja kalpeutena. (Turunen 2004, 127.) Lihakset kiristyvät ja pelkäävän asennosta saattaa tulla kyyristyvä, jotta se suojelisi kehoa. Samalla tavoin myös käsien ristiminen on puolustusmekanismi ja kertoo, että ulkopuoliset pysyisivät poissa. (Exploring your mind 2019.)

Yleisesti pelko voi kiihdyttää ihmistä, jolloin hän tekee nopeita ja äkkinäisiä liikkeitä. Hermostuneena silmät voivat vaeltaa ja silmäluomet räpsyä tavallista enemmän. Pakokauhu voi aiheuttaa päinvastaisen reaktion: katse voi olla laisittunut, ikään kuin pitäen pelon kohteen näkyvissä. Täysin pelon valtaama voi jähmettyä, kun taas hermostuneena ei osata pysyä paikallaan. (Exploring your mind 2019.) Kohtuullinen pelko eli jännittäminen yleensä parantaa suorituskykyä, mutta voimakas pelko tekee avuttomaksi. Yksinkertaisimmillaan pelko virittää kuitenkin halun paeta. (Turunen 2004, 127.) Pelkoa on satukirjoista helppo tutkia, sillä sitä käsitteleviä lastenkirjoja löytyy. Ilmeisesti lasta halutaan auttaa sopeutumaan pelkoihinsa ja helpottaa heidän oloaan tarinoiden kautta.

#### **7.4 Viha**

Fyysisesti kehon syke nopeutuu, verenpaine nousee ja veressä virtaa enemmän adrenaliinia ja noradrenaliinia. Viha usein liitetään pakene tai taistele -reaktioon, kun henkilö kokee itsensä uhatuksi tai satutetuksi. (Nelson 2018.) Kehosta tulee jännittynyt ja jäykkä, koska se valmistaa ihmisen mahdolliseen välikotaukseen (kuva 22).



Kuva 22. Vihaisuus kehonkielessä (Roberts 2011)

Jännittyneisyys näkyy ylävartalossa ja jaloissa. Lihakset kiristyvät ja sisään-päin kääntynyt asento viestii torjuvuudesta. Kehonosat ovat silti paremmin esillä kuin pelkoreaktiossa, sillä tarkoitus voi olla näyttää isolta ja uhkaavalta. Käden puristaminen nyrkkiin on tavallinen vihan ele ja sen näyttäminen kertoo halusta satuttaa.

Vihaa ja aggression käsitteitä käytetään monissa eri merkityksissä ja väljästi, mutta aggressiolla tarkoitetaan vihan sävyttämää toimintaa niin puheesta väkivaltaisuuteen. (Laine & Vilkkö-Riihelä 2007, 35). Aggressio on vihan tunteen ulkoinen ilmaus henkilöön, esineeseen tai asiaan (Kalliopuska 2005, 10). Viha pyrkii purkautumaan ulos toiminnaksi, kuitenkin vihan tunteen voimakkuuden mukaan. Äärimmillään se voi olla fyysistä väkivaltaa, kuten vahingoittamista, lyömistä, potkimista, raapimista tai tukistamista, sillä vihaisessa viriää halu satuttaa tai aiheuttaa vahinkoa. Viha voi myös ilmetä sylkemisenä, huitomisena, jalan polkemisenä ja nyrkin heristämisenä. (Turunen 2004, 82.) Tieteelliset tutkimukset eivät kuitenkaan tue ajatusta siitä, että aggressiivisuus kerääntyisi ja sitä olisi pakko purkaa. Toisaalta sen purkaminen voi tuntua helpottavalta, koska vihan hillitseminen on raskasta. (Laine & Vilkkö-Riihelä 2007, 39.) Ilmeissä viha näkyy kulmien kurtistamisena, hampaiden kiristelynä, kielen näyttämisenä, pään nakkeluna ja irvistelynä (Turunen 2004, 82). Kulmakarvat laskeutuvat, huulet painuvat tiukasti yhteen ja silmät pullistuvat silmäkuopissa (Nelson 2018).

## 7.5 Inho

Yksi ihmisen biologian varhaisimmista tunteista on inho, sillä sen tehtävä on saada meidät välttämään haitallisia ja vaarallisia asioita, kuten tauteja ja ruokamyrkytyksiä. Kulttuuri on kuitenkin vaikuttanut meihin niin, että inhon tunteemme on siirtynyt myös henkisellä tasolla turmeleviin kohteisiin. (Laine & Vilkkö-Riihelä 2007, 34.) Ilmeessä inho näkyy nenänvarren rypistymisenä, ylähuulen ja poskien kohoamisena (Nelson 2018).



Kuva 23. Inside Out – elokuvan inho ilmentää kehonkielellään hyvin inhon tunnetta (Disney Pixar)

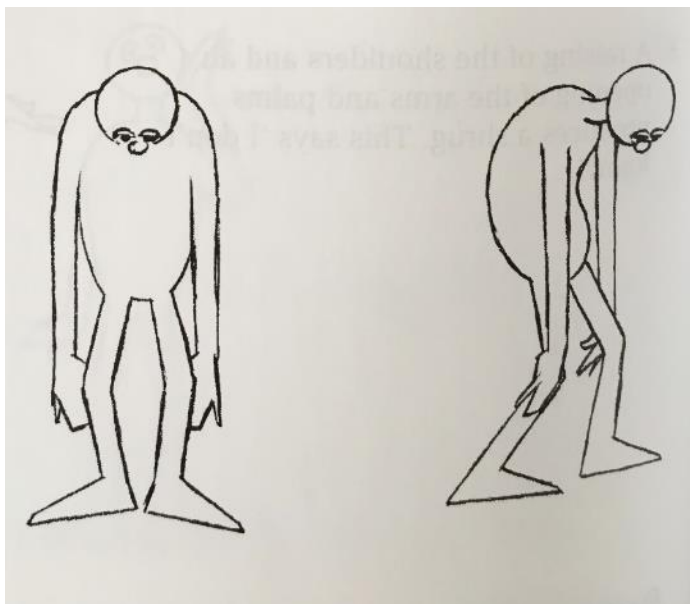
Voimakas inho voi aiheuttaa yökkäysrefleksin (kuva 23), jolloin suu saatetaan peittää tai kieli voi työnnyä ulos. Inhon aihe pyritään poistamaan tai poistumaan itse tilanteesta kokonaan. Inhoreaktiossa ihmisestä tulee varautuneempi ja vetäytyy taaksepäin inhoa herättävän asian ääreltä.

## 7.6 Suru

Suru syntyy menettämisen, epäonnisuuden ja avuttomuuden kokemuksista. Sillä on monia muotoja vaihdellen surullisuudesta, kärsimykseen, ikävöimiseen ja melankoliaan. Surullisen ihmisen katse lopahtaa. Silmäluomet roikku-



vat, suupielet vetäytyvät alaspäin ja kulmakarvojen paksuimmat kohdat nousevat kärjestä ylös. (Nelson 2018). Asento on veltto tai kyyhöttävä, aivan kuin surullinen haluaisi kääpertyä itseensä (kuva 24.) (Social Communication 2019).



Kuva 24. Surullisen keho taipuu alaspäin (Roberts 2011)

Ihmiset ilmaisevat surua eri tavoin. Toinen voi itkeä tai puhua tapahtuneesta, kun taas toinen ei välttämättä voi tai halua ilmaista suruaan muiden läsnä ollessa. Jotkut saattavat lamaantua. Suru voi aiheuttaa muitakin tunteita, kuten ahdistuneisuutta, merkityksettömyyttä, syyllisyyttä ja vihaa. Kehokin voi reagoida päätä ja vatsaa särkemällä tai väsymyksellä. Surumielisyyden pitkittyessä siitä voi kehkeytyä masennus, johon henkilö voi tarvita ulkopuolista apua. (Suomen mielenterveysseura s.a.b)

## 7.7 Pettymys tunteena

Elämäämme ohjaa halut ja odotukset. Kun asiat eivät mene niin kuin olettamme tai odotamme, kokemusta seuraa usein pettymys. Pitkittänyt odotus voimistaa pettymyksen kokemusta. (Turunen 2004, 101.)

Pettymykseen sisältyy muita tunteita, joista tavallisimmat ovat suru, viha ja turhautuminen. Pelkoa koetaan ensimmäisenä, kun tieto epäonnistumisesta tuntuu ensijärkytyksenä. Sen jälkeen voi syntyä vihaa pettymyksen aiheuttajaa kohtaan, jonka tarkoitus on erottaa meidät pettymyksen kohteesta. Pettymyk-

sen tunteeseen tarvitaan aikaa käsitellä tapahtunutta ja etenkin suurien menetyksien läpi käyminen voi kestää kauan. Silloin pettynyt tarvitsee tukea, kuuntelemista, lohdusta ja keinoja ikävien tunteidensa kanavointiin ja purkamiseen esimerkiksi ettei turhautuminen aktivoidu itsensä tai muiden vahingoittamisella. (Suomen mielenterveysseura s.a.a)

Sama pettymys voi aiheuttaa eri tunteita ja vielä eri ihmisissä. Esimerkiksi jos eri henkilöt ovat käyneet tärkeässä työhaastattelussa ja saavat tiedot hylkäämisestä, toinen voi olla surullinen pettyessään ja toinen vihainen. Viha voi kohdistua vaikkapa työhaastattelijaan ja hänen huonoon arviointikykyyn tai haastateltavaan itseensä huonon valmistautumisen vuoksi. Kolmas voi järkyttyä ja alkaa pelkäämään tulevia haastatteluja. Tietysti on ihmisiä, joita pettymys koskee vain vähän, ja he pystyvät pettymyksestä huolimatta jatkamaan eteenpäin. Pettymyksen kehonkieli on hyvin samankaltainen perustunteiden kanssa, mutta lähimpänä se on niistä surua ja vihaa. Suru ja viha ovat vahvimmin yhteydessä pettymyksen tunteeseen.

## 8 PETTYMYS SATUKUVITUKSISSA

Hahmon tunnetilan saa selville, kun katsoo miten eleet ja ilmeet ovat piirretty tai kuinka kuva on sommiteltu tunnetilan luomiseksi. Ilmeet eivät ole kovin selkeitä yksinkertaistetuissa kuvitustyyliissä (kuva 25.), jolloin sommittelu auttaa tunteen välityksessä.



Kuva 25. Yksinkertainen kuvitustyyli lasten runokirjassa (Tukiainen 2003)

Tunnelman luonti voi keskittyä kehonkielen ilmaisuun tai sommitelman rakentamiseen, mutta sen täytyy vähintään painottua jompaankumpaan. Sekä sommitelma, että kehonkielen näyttäminen eivät voi puuttua kuvituksesta, koska silloin hahmon tunnetilaa on vaikea ymmärtää. Esimerkiksi Otso-herran lumijuhlat -kirja on japanilaisten Chizuko Kuratomin kirjoittama ja Kozo Kakimoton kuvittama lastenkirja, ja sen kuvitustyyli vastaa perinteistä japanilaista tyyliä kuvata tunteita hienovaraisesti (liite 1/1.) Vaikka tunteet kuvataan pienieleisemmin kehonkielellä, kuin monessa länsimaisessa kuvituksessa, tunteiden ilmeet ja asennot ovat silti samat kuin muissakin kulttuureissa, jolloin ne ovat tunnistettavissa.



Kuva 26. Otso-herran lumijuhlat –kirjan kuvitus

Hahmot eivät osoita suurieleisesti tunteita kehonkielellään, mutta sommitelmalla kuvitukseen on saatu surumielisyyttä. (kuva 26.) Karhu seisoo yksinään, yläkulmasta kuvattuna, kaukana katsojasta ja värit ovat vaaleanharmaat. Kaikki nämä sommittelun keinot kuvastavat hahmon hämmennystä ja surumielisyyttä, kun hän on rikkonut kaniin lumiukot.

Pettymys on helppo sekoittaa muihin tunteisiin. Vaikka pettymys sisältää muita tunteita kuten surua, vihaa ja pelkoa, joskus on vaikea erottaa, mikä on perustunnetta itsessään ja milloin tunne liittyy pettymykseen. Tarkkaillessa satukuvituksia, täytyi kiinnittää erityistä huomiota tarinaan, jotta ymmärtäisi, onko hahmon tunne nimenomaan pettymys vai jokin muu tunne. Kaikkia kuvituksia

ei ole yksiselitteisesti voi sanoa pettymykseksi. Pettymys on pääteltävä hahmon tai hahmojen ilmeistä ja eleistä, sommitelmasta ja tarinan kulusta, sillä tekstissä ei välttämättä suoraan kerrota hahmon tunnetilaa.

Valikoin satukirjojen tarinoista ne kohdat, joissa hahmo ei saa haluamaansa tai hän epäonnistuu, joka aiheuttaa hänelle negatiivisia tunteita, kuten surua, vihaa, turhautumista tai pelkoa. Lastenkirjoissa pettymyksen aiheet vaihtelevat. Jotkut ovat lasten elämää lähellä, kuten piirustuksen epäonnistuminen *Minä Minttu* – kirjassa tai kun uusi pikkuveli vie huomion perheessä kirjassa *Miro ja uusi veli*. Toiset pettymyksen aiheet vaihtelevat tarinan mukaan kuten *Lehmä liukumäessä* kirjassa Mimmi on pahoillaan rikkoessaan liukumäen ja *Tatu ja Patu Helsingissä* – kirjassa kaverukset eivät löydä serkkuansa kiireisestä pääkaupungista.

Lehmä liukumäessä kirjan kuvitus (kuva 27) on malliesimerkki pettyneestä ilmeestä ja asennosta. Vaikka hahmo ei ole edes ihminen vaan lehmä, silti kehonkielellä on tuotu hyvin ilmi pettymys liukumäen rikkomisesta. Asentoa on liioiteltu, koska lehmä tuskin pystyy niin ihmismäiseen asentoon.



Kuva 27. Mimmi on pettynyt liukumäen rikkoutumisesta (Nordqvist 2003)

Mimmi istuu maassa, etummaisiet sorkat vatsansa päällä ja kasvoilla surumielinen ja vähän hämmäntynyt ilme. Hän roikottaa päätään ja asento on kumara ja sulkeutunut. Samankaltaisia kehonkieltä löytyy muistakin saduista, kun pettymys tuo mukanaan surua (liite 1/2 & liite 1/3). Muiden tunteiden vaikutus näkyy hahmon pettymyksen ilmaisussa. Surulliset kyyhöttävät, lyyhistyvät, itkevät samalla heidän suupielet ja kulmakarvat valuvat alas, kun taas viha, turhautuminen ja kiukku näkyvät enemmän liikkeenä ja tekemisenä, kuten huutamisena, jalan polkemisena tai murjottamisena. (liite 1/4.)

Tutkimani satukuvitukset ovat enimmäkseen länsimaalaisia, joten suurin osa hahmoista on sijoitettu oikeaan reunaan ja heidän suuntansa on oikealle päin, jonka merkitys kuvassa on, että he ovat menossa kotiin päin tai menneisyyteen (liite 1/5). Pettymyksessä, suunta oikeaan voisi tarkoittaa, että hahmo on palaamassa alkupisteeseen. Hahmo on toivonut tai yrittänyt jotain, jolloin aikkeen epäonnistuminen tarkoittaa uudelleen yrittämistä. Vasemmalle päin osoittava hahmo voi pelätä epäonnistumisesta aiheutuvia seurauksia, kuten esimerkiksi Muumipeikko, joka tajuaa maidon muuttuneen piimäksi (liite 1/2.)

Usein hahmo katsoo alaviistoon, oikeaan tai vasempaan alakulmaan ja se merkitsee hahmon surumielisyyttä. Otsoherran lumijuhlissa (kuva 26) kuvakulma ja suunta ovat vasempaan yläviistoon, ja hahmo on kuvattu kaukaa ylhäältä. Karhu näyttää pieneltä ja mäki viettää ylöspäin. Ylämäki on kirjaimellisestikin raskas kulkea, joka voisi kuvallisesti viestiä vaativasta tehtävästä. Otsoherran tapauksessa hän on rikkonut kanien lumiukot ja aikoo korjata ne, mutta hän ei ole varma miten lumiukot rakennetaan.

Hahmot on sijoitettu tavallisesti keskelle, reunaan tai sivun alas. Keskelle sijoitettuun hahmoon halutaan kiinnittää lukijan huomio tai tarinassa hahmoon kiinnitetään huomiota (liite 1/6.) Koska kyseessä on pettymys, niin hahmo ei yleensä pidä saamastaan huomiosta esimerkiksi *Ollaanko kuitenkin kaveri?* – kirjassa, jossa poika joutuu kiusaamisen vuoksi erilleen muista ja keskelle tyhjiä tuoleja, muiden katsoessa häntä kaukaa (liite 1/6). Reunassa hahmo katoaa tai tuntee halun poistua tilanteesta. Kuvan alareunaan sommiteltuna elementit ovat raskaat, jolloin hahmo sijoitettuna alas halutaan korostaa pettymyksestä syntyvää painontunnetta (liite 1/7.)

Ympäristö vaikuttaa hahmon tunnetilan kuvaamiseen, mutta hahmon olemus voi vaikuttaa myös muiden hahmojen käyttäytymiseen. Hahmojen välien ollessa hyvät, toinen hahmoista voi vastata pettymykseen yrittämällä lohduttaa. Toiset hahmot voivat osoittaa sympatiansa esimerkiksi taputtamalla pettynyttä selkään tai pitämällä kädestä (liite 1/10.) Jos taas muut eivät pidä tai välitä henkilön pettymyksestä, pettynyt jätetään huomioimatta tai jopa syrjitään. (liite 1/6). Muiden hahmojen käyttäytyminen, hahmojen etäisyys tai hahmon vetäytyminen syrjään antaa lisämerkityksiä pettymykselle tai syyn sille.

Kohdatessa pettymystä, hahmon heikkoutta on saduissa pyritty kuvaamaan hahmo pienenä. Tavallisesti hahmo sommitellaan näyttämään pieneltä esimerkiksi sijoittamalla hahmo suureen tilaan, kauas katsojasta, katsomalla hahmoa lintuperspektiivistä tai muuttamalla muiden kuvan elementtien kokoa suureksi (liite 1/8.) En löytänyt kuvitusta, jossa pettymystä olisi kuvattu sammakoperspektiivistä, enkä usko, että se toimisi pettymyksen kuvaamiseen, sillä hahmo näyttää silloin suurelta ja voimakkaalta. Hahmo voi olla tavallisen kokoinen, mutta pettymyksen aihe voidaan kuvata isona (kuva 28.)



Kuva 28. Hilja on pettynyt kakkuunsa (Tuure 2014)

Esimerkiksi Hilja, kakuntekijä kirjan kuvituksessa Hiljan epäonnistunut kakku on viereisellä sivulla tilan valtaava iso ja ruma kasa. Suuri koko korostaa näkyvästi Hiljan epäonnistumista.

Kirjassa Miro ja uusi veli pienuudella sommitellaan minulle uudella tavalla. Miro tuntuu jäävän vaille huomiota uuden veljen tullessa perheeseen, joka saa hänet tuntemaan, että hän pienenee (kuva 29).



Kuva 29. Miro tuntee itsensä pieneksi

Pienuudella yritetään symbolisesti viitata, että hahmo kokee itsensä huomattomaksi. Tunne pienuudesta on todennäköisesti vain Miron itsensä kokemus, sillä hän toteaa, etteivät muut huomaa hänen kokoaan ja palautuu normaalinkokoiseksi saadessaan taas huomiota läheisiltään. Ympäristö ei muutu, mutta kirjan aikana Miro jatkuvasti pienenee suhteessa muihin hahmoihin ja ympäristöönsä (liite 1/9), kunnes lopulta hän istuu valtaviin tavaroiden ympäröimänä omassa huoneessaan (kuva 29.) Aukeaman kokoinen kuvitus on mielenkiintoinen, pysäyttävä ja hiljainen, sillä se on ainut aukeama, jossa tekstiä ei ole. On vain pieni apean näköinen koira isossa huoneessa.

Väreillä joko sommitellaan tai sitten ei. Kuvittaja voi haluta pitää kirjan väripaletin samana, jopa orjallisesti niin, että jokaisella sivulla samat värit toistuvat miltei identtisesti samalla tavalla kuten Miron tarinassa (liite 1/9). Olivat sitten kirjan värit samat koko kirjan tai väreiltään ihan erilaiset sivut, mielestäni tunteen viestimisen kannalta paras lopputulos on sommitella tunnelmaa myös väreillä. Jotta sivut eivät tunnu värien puolesta täysin irrallisilta toisistaan, on viisasta käyttää samankaltaisia värejä kaikissa kuvituksissa ja muuttaa niiden kirkkautta ja valoisuutta sommitellakseen tunnelmaan sopivaksi. Esimerkiksi

Aapo eksyy -kirjassa värejä on paljon, mutta ne ovat samanlaiset eri kuvituksissa. Vaihtelevuutta kuvituksiin tuo värien määrien muutokset tai tiettyjen värien korostuminen. Hahmojen iloisella hetkellä kirkkaat ja vaaleat värit tulevat enemmän esiin.

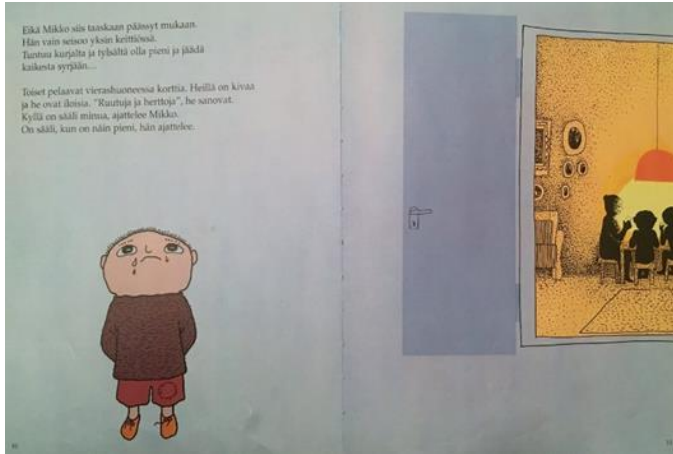


Kuva 30. Harmaus kuvastaa hahmojen pettymystä (Norqvist 1990)

Pettymyksen hetkellä (kuva 30), kun hahmot luulevat, että eivät tule löytämään läheisiään isosta kaupasta, aukeaman täyttää miltei kokonaan harmaus. Kirkkaat värit ovat kuvassa edelleen mukana, mutta hahmojen saavuttamattomissa reunassa ja korkealla ylhäällä. Hamaat ja tummat värit valtaavat kuvan ja saavat näin eniten huomiota.

Mikko Mallikas punoo juonia – kirjassa Mikon harmi on tuotu hyvin vastaväreillä eli sinisellä ja oranssilla (kuva 31).





Kuva 31. Värien vastapaino Mikko Mallikaan kuvituksessa (Bergström 1977)

Mikko on jätetty korttipelistä ulkopuolelle, jolloin mummon ja serkusten hauskanpito huoneessa huokuu lämpöä ja iloa oranssin värin muodossa. Mikko on erillään ja kaukana huoneesta, yksin sinisessä keittiössä. Mikon itkuiset kasvot kertovat hänen surullisen mielialansa, mutta värien vastakkaisuus, sinisen suuri määrä aukeamalla, Mikon etäisyys hauskanpitoa huokuvasta huoneesta ja paikka sivun alareunassa kertovat jo itsessään hyvin Mikon syrjään jäämisestä aiheutuneen pettymyksen. Vaikka Mikon ilme olisi neutraali, sininen väri luo kylmyyden ja surumielisyyden tunteen.

## 9 VALEVIERAAT –SATUKUVITUSPROJEKTI

Valevieraat on satukirjaprojektini, jossa seikkailevat kokki, kaveri ja kissa. Tarina kertoo kuinka Kero nimisen kokin ravintolaan ei tule yhtään asiakasta, jonka vuoksi kokki pettyy suuresti itseensä, eikä halua enää yrittää ravintolan pitämistä. Hänen kaverinsa Kaisla ei usko vian olevan kokissa tai hänen ruuanlaittotaidoissa, vaan mainonnan puutteesta, jolloin hän lähtee äänekkäästi kertomaan kaupungille uudesta ravintolasta. Liian suora ja aggressiivinen mainonta kuitenkin karkottaa potentiaaliset asiakkaat entistä kauemmaksi. Tilanteesta turhautuneena, kaveri keksii, että hän itse vale pukeutuu ravintolan asiakkaiksi, kohottaakseen kokin itsetuntoa, jotta hän avaisi ravintolansa uudelleen. Kaislan on kuitenkin vaikea pitää juontansa kasassa liian monen asiakkaan keinoin, ja erilaisten hauskojen tapahtumien saattamana Kerolle paljastuu ystävänsä huijaus. Tarina saa kuitenkin melko onnellisen lopun, kun käy ilmi, että Kaislan valevieraiden joukossa olikin yksi oikea asiakas, ja vielä kriitikko. Kriitikko julkaisee lehdessä pienimuotoisen arvostelun ravintolasta, jossa toteaa paikan olleen kohtalaisen hyvä ja potentiaalinen paikan kasvuun.

Satu on eloisa, humoristinen ja tunteikas, jonka teema on pettymysten ja toivon tunteiden kokemukset.

Lapsille suunnatuissa tarinoissa korostetaan onnellista loppua. Valevieraiden tarinan opetuksen kannalta halusin jättää Keron onnistumisen avoimeksi. Avoimella lopulla haluan korostaa, että epäonnistuminen ei tarkoita kaiken päättyvän huonosti. Keron tapauksessa huolimatta mikä on hänen ravintolayrityksen kohtalo, hänellä on elämässään jotain arvokasta eli ruuanlaiton taito ja rakastavat ja kannustavat ystävät Kaisla ja Kissa.

Opinnäytetyössäni käsittelen muutamaa Valevieraat – sadun kuvitusta. Saadakseni tutkimuksesta mahdollisimmat parhaan hyödyn, valikoin kuvakäsikirjoituksesta ne kuvitukset, jotka ilmentävät enemmän tai vähemmän pettymystä. Suunnittelussa pyrin hyödyntämään tutkimuksestani saatua tietoa.

## **9.1 Hahmot**

Päähahmoina tarinassa ovat Kero ja Kaisla. He ovat hyviä ystäviä. He ovat hahmoina tunteikkaita ja eläväisiä, mutta persoonina toistensa vastakohtia. Ystävien mukana seikkailee lemmikkikissa, jonka nimi on myös Kissa.

Kero on intohimoisesti työhönsä suhtautuva nuori mies (kuva 32). Hän on kunnianhimoinen ja suorittamiseen taipuvainen. Hän on herkkätunteinen ja helposti lannistuva. Tarinassa toistuvat pettymykset saavat hänet ensin pelkäämään epäonnistumista, jonka vuoksi hän yrittää entistä kovemmin saada ravintolansa kukoistamaan. Kun mikään ei auta, hänestä tulee surullinen, lannistunut ja laittaa ravintolansa kiinni.



Kuva 32. Kokki Kero (Kaisanlahti 2019)

Hahmon pyöreä ja pehmeä ulkonäön on tarkoitus symboloida Keron lempeää luonnetta. Hän on laiha, pitkä ja vähän heikon näköinen. Ryhti on hänellä jatkuvasti vähän lysähtänyt, joka hienovaraisesti ilmaisee hänen jatkuvaa epävarmuutta. Päällään hänellä on ravintolakokin vaatteet, mutta ei kliseistä valkeaa korkeaa hattua ja takkia, vaan musta essu ja esiliina. Ne luovat vahvan kontrastin hahmon värikkäälle silmille ja eloisalle tukalle.

Kaisla (kuva 33) on Keron hyvä ystävä ja hänen luonteensa toimii vastapainona Kerolle. Kaisla on reipas naishahmo, itsevarma ja äänekkäs, mutta hyväntahtoinen. Välillä hänen häpeilemätön itsevarmuus tuo ongelmia, esimerkiksi kohtauksessa, jossa hän tunkeilevasti mainostaa ihmisille ravintolaa. Hän on idearikas ja toimelias, vaikka kaikki hänen ideat eivät ole aina toteuttamiskelpoisia.



Kuva 33. Kissa ja Kaisla (Kaisanlahti 2019)

Kaislan räiskyvää luonnetta kuvaa terävät linjat hänen ulkonäössään, kirkkaat värit kuten puna-vihreä raidallinen paita, rennot vaatteet ja vahvat värikontrastit. Halusin tuoda hahmoon ripauksen feminiinisyyttä, mutta ei päälle liimatusti, joten siksi hahmolla on kirkkaanpunaiset huulet.

Lisäksi mukana on Kissa (kuva 33), joka on tarinaa eteenpäin vievä hauska hahmo. Kissa auttaa Kaislaa vaevieriksi pukeutumalla, ja on kuuntelevana osapuolena Kaislan yksinpuhelulle, reagoimalla tarinan tapahtumiin omaan kissamaiseen tyyliinsä. Kissa käyttäytyy kuin oikea kissa, se ei puhu ja on enemmän kiinnostunut ruuasta kuin tarinan tapahtumista. Ulkonäön mielikuviin halusin tuoda ristiriitaisuutta. Se on söpö ja pehmeä, mutta kyynisen tai tylsistyneen näköinen.

## 9.2 Kuvien valinta ja suunnittelu

Kuvitusprosessini etenee kuvitusten kohdalla samalla tavalla. Ensin hahmotellen karkeasti kuvan sommittelun. Mietin mistä kuvakulmasta ja suunnasta hahmoa olisi parhaita kuvata. Sen jälkeen luonnostelen hahmon asennon ja ilmeen, usein monta kertaa, sillä en ole yleensä tyytyväinen ensimmäiseen luonnokseeni. Pyrin käyttämään apunani toimintaviivaa, kasvojen litistystä ja venytystä luodakseni eläväisen kehonkielen. Käytän luonnostellessa apuna

referenssivalokuvia, jotta hahmo olisi anatomisesti korrekki. Parhaimman lopputuloksen saamiseksi, olisi hyvä tehdä paljon erilaisia luonnoksia ja kokeilla uusia ideoita, mutta ajan säästämiseksi luonnokseni jäivät muutamaaan piirustukseen.

Tein satukuvitusta varten karkean kuvakäsikirjoituksen (kuva 34), jotta näkisin tarinan kulun. Kuvakäsikirjoitus auttaa myös jäsentämään koko tarinan miellyttäväksi kokonaisuudeksi.



Kuva 34. Kuvakäsikirjoitus (Kaisanlahti 2019)

Kuvakäsikirjoituksesta näen onko kuvissa tarpeeksi vaihtelua vai täytyykö kuvien sommittelua muuttaa, jotta kuvat eivät toistaisi samaa sommittelua. Pysin käyttämään kuvituksissani eri kuvakulmia, muuttamaan hahmojen paikkoja, säätämään värien määrää ja hahmojen kehonkieltä erilaisiksi, jotta kuvien mielenkiinto säilyy.

Kuvitusten joukosta valikoin pettymystä käsittelevät kuvitukset, jotka toteutin ja joiden työskentelystä kerron tässä opinnäytetyössä. Pelko, turhautuminen, viha, suru ja jopa yllätys ovat lisäksi pettymyksen mukana tunteina kuvituksissa. Surun sekoittamaa pettymystä ilmentää Kero tajutessaan, että kukaan ei tule hänen ravintolaan syömään (liite 3/1). Ennen täydellistä masentumista Kero yrittää parantaa ruokiansa siinä luulossa, että vika on niissä ja pelkää taas uutta pettymys epäonnistumisen muodossa. Pikkutarkasti hän testaa suolan sopivan määrän lisäämällä yhden suolakiteen kerrallaan ruokaan ja

laskemalla niistä jokaisen (liite 3/3). Parhaiten syvä pettymys ilmenee kuvassa, jossa negatiiviset ajatukset valtaavat Keron (liite 3/2). Vihaa ja yllätystä Kero näyttää samanaikaisesti, kun Kaislan juoni lopulta paljastuu, kun hän kaatuu puujaloilla Keron eteen. (liite 3/5.) Kaislan pettymyksestä syntynyt turhautuminen purkautuu tarinassa toiminnaksi ja hän menee mainostamaan ystävänsä ravintolaa huutamalla megafoniin. (liite 3/4.)

Kirjan sivut ovat yhtenevät, jos väripaletin pitää samana maalatessa. Pyrin käyttämään samoja värejä kuvituksissani, mutta muutan värien määriä tai sommittelen niitä kuvaan värien harmonian, kuten vastaväriharmonian mukaan luodakseni eroa kuvitusten välille. Väreistä keltainen, kirkkaanpunainen ja sinivihreä toistuvat eniten kuvituksissani, sillä ne ovat vahvoja värejä, joilla on eniten symbolisia merkityksiä.

### 9.3 Luonnostelu

Asentoja ja ilmeitä suunnitellessa käytin apunani Googlen hakutyökalua ja etsin netistä pettymystä käsitteleviä valokuvia (liite 2). Valitsin kuvista ne, jotka parhaiten ilmensivät surullista, vihaista tai pelon sekaista pettymystä kasvoiltaan ja asennoissaan. He lyyhistyivät ja kyyhöttivät tai vihastuessaan jännittivät kehonsa. Suosin kuvien valitsemisessa malliksi valokuvia aidoista tunneilmaisuuksista (kuva 35) kuvapankkien sijaan, sillä niistä ei puutu aitojen ilmeiden lihasten liikkeitä toisin kuin kuvapankkien kuvissa, joissa ilmeet on todennäköisesti näytetty.



Kuva 35. Patrik Laineen pettymys (Lehtikuva 2016)

Kuva Patrik Laineen reagoinnista häviöön on erinomainen mallikuva pettymyksestä, joten käytin sitä mallinani luonnostellessani Keron pettymystä (liite 3/2). Istuma-asento oli mielestäni hieman lapsellinen, joten piirsin hänet jaloilleen. Aluksi hän piteli päätään ja katsoi alas, mutta totesin, että tunne näkyisi paremmin, jos toisin kasvot näkyviin. Kokeilin peittää kasvot toisella kädellä niin kuin monessa mallivalokuvassa henkilöt tekevät ja minusta asento toimi hyvin, joten jätin käden kasvoille. Kyykyssä hän näytti valmiilta nousemaan takaisin ylös, joten toin asentoon enemmän luovuttamisen tunnetta pudottamalla hahmon polvilleen. Vasen käsi asettui hyvin rinnan päälle, niin kuin ikävä tunne puristaisi siinä. Sommittelin kuvakulman ylhäältä alaspäin, jotta Kero näyttäisi pieneltä ja heikolta.

Kuten jo kuvailinkin, ikävät ajatukset ympäröivät Keron ja kuvituksessa se näkyy kirjaimellisesti sanojen kerääntymisenä kyyristyneen nuoren miehen ympärille. Sanojen muodostama ympyrä vaikutti liian lempeältä ja halusin pettymyksen tuntuvan läpitunkevalta. Keksinkin laittaa Keron terävemmän muodon eli kolmion sisään. Alkuperäisessä maalauksessa (kuva 36) sanat eivät asettuneet miellyttävästi vaan olivat kaoottisesti ympäri kuvaa, joten sommittelin ne uudelleen ajatuskuplien muodossa kolmion ympärille.

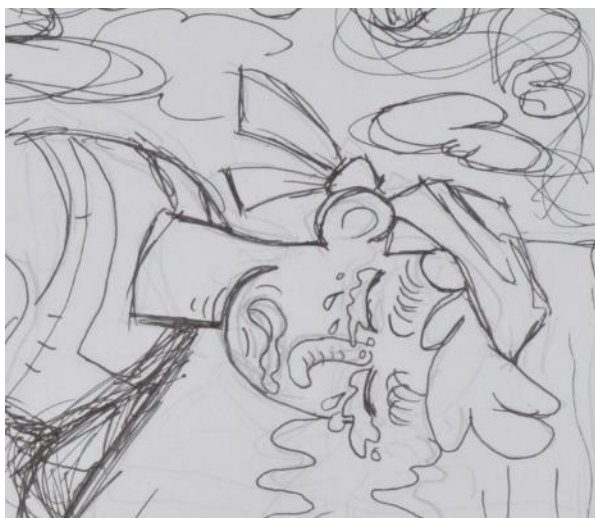


Kuva 36. Ensimmäinen maalaus Keron pettymyksestä (Kaisanlahti 2019)

Mustaa väriä oli kuvassa liikaa saaden tunnelman jo liian synkäksi, joten maalasin kuvan myös uudelleen vaaleansiniseksi ja harmaaksi. Vaalealla pohjalla tummat ajatuskuplat erottuvat värien kontrastin vuoksi paremmin. Sanat

ovat suuremmat kuin mies itse, joten ne tuntuvat hallitsevan häntä. Kuvasta tuli sommittelullisesti mielenkiintoisempi.

Kuvituskuva, jossa Kero itkee, suru on vienyt kaikki voimat häneltä ja sen vuoksi hänen koko painonsa nojaa pöytää vasten. Kädet roikkuvat veltona ja kasvot ovat vääntyneet lohduttomaan itkuun (kuva 37.) Asento näyttää surulliselta, mutta valmista kuvituskuvaa katsoessani huomasin, että ilmeen vaikutus puuttuu kasvojen sekundaarialueelta eli nenästä ja poskista.



Kuva 37. Kero itkee, mutta itku ei näy sekundaarialueella (Kaisanlahti 2019)

Kuvituksia tarkastellessani näin, että ensimmäisissä tekemissäni kuvissa (kuten itku kuvassa) olen kiinnittänyt enemmän huomiota hahmojen primaarialueeseen eli suuhun ja silmiin, kuin sekundaariin ilmettä piirtäessäni. Mutta kun tarkastelee aitoja kasvoja ja niiden ilmeitä, voi huomata, että sekundaarialueelle kuuluu olennaisia ilmeen osia, kuten ryppyjä, nenän nyrpistämistä, poskien venymistä ja niin edelleen.

Mikroilmeitä piirsin kahteen kuvitukseen. Ensimmäinen niistä oli Keron hermostuneisuus suolakiteitä laskiessa (liite 3/3.) Hän halusi pysyä rauhallisena, mutta pelko saa hänen pupillit pienenemään ja hikipisarot putoilemaan otsalta. Muuten hän saa ilmeensä pysyvään jotenkin neutraalina. Näkökulmaotos on hahmo ja tarinakeskeinen Keron pelosta ruuan äärellä. On tärkeää, että hahmon ilme ja pienten suolakiteiden pudottelu näkyy, joten molemmat on tuotu lähelle katsojaa. Toinen mikroilme näkyy Kaislassa, kun hän yrittää piilottaa tunteensa hymyllä, kun hänen juonensa paljastuu (liite 3/5).



Kaisla on kaatunut puujaloilla, jonka vuoksi totuus tulee ilmi Kerolle. Kaislan asennon suunnittelussa tärkeämpi oli itse tapahtuma, joten luonnostelin hänet maassa makaavana ja juuri kaatuneena ilman tunteen näkymistä kehossa. Siksi oli erityisen tärkeää, että hänen kasvot näkyvät, sillä ne kertovat hänen tunteestaan. Hän on yrittää hymyillä iloisesti, vaikka on pettynyt paljastumisestaan. Kero taas näyttää täysin avoimesti hämmästystään, jolloin hänen suunsa ja silmänsä ovat isot ja pupillit pienet. Keho osoittaa osittain lannistumista lysähtämällä, mutta täyttä avoimuutta tunteella, jonka hän näyttää avoimilla käsillään. Kädet ovat kysyvästi Kaislan nähtävillä. Vaikka Kero on vihainen Kaislalle, alkuperäinen luonnos (liite 3/5) Kerosta oli liian vihainen. Syynä olivat vinot kulmakarvat. Avoin, mutta vihasta vähän jännittynyt kehonkieli sopi hyvin hahmon reaktioon, joten asento oli sopiva lopulliseen työhön.

Luonnostelulla pyrin saamaan Kaislan kehonkieleen turhautunutta voimaa (liite 3/4), kun hän yrittää pelastaa kaverinsa ravintolan mainostamalla sitä. Alkuperäinen suunnitelmani oli saada hahmon huuto hänet hypähtämään, mutta leveä ja tukeva haara-asento näytti paremmalta. Kaisla on henkisesti voimakas hahmo, joten hän ei pettymyksenkään edes suostu näyttämään heikkoutta, vaan pitää selän suorana ja pään pystyssä. Kasvot ovat silti vääntyneet huutoon. Muut kuvan hahmot pyrkivät pysyttelemään erillään, koska Kaisla ärsyttää heitä äänekkyydellään. Kaikkien huomio on kuitenkin kiinnittynyt häneen. Pyrin saamaan katsojan huomio enimmäkseen Kaislaan, joten sommittelin hänet kuvan isoimmaksi hahmoksi.

#### **9.4 Kuvitusten maalaaminen ja viimeistely**

Luonnoksista piirsin työt puukynällä paksulle A4 tai A3 kokoiselle vesiväripaperille (kuva 38.) Kuvituksista tuli selkeämmän näköiset, kun piirsin ne puhtaaksi uudelle paperille.



Kuva 38. Puhtaaksi piirretty kuvitus (Kaisanlahti 2019)

Turhat luonnosteluviivat ja ylimääräiset elementit jäävät kuvasta pois. Muutin tässä vaiheessa vielä henkilöiden ilmeitä tai elementtien paikkaa, esimerkiksi jos hahmo on liian matalalla tai korkealla kuvassa.

Mielessäni on suunnitelma kuvan väreistä, mutta sommittelen värejä sitä mukaan kun maalaan. En yleensä maalaa väripalettiani näkyville, sillä en myöskään orjallisesti seuraa sitä maalauksia tehdessäni. Katson vain edellisiä projektini kuvituksiani ja toistan samoja värejä uusissa kuvituksissa. Jos haluan olla tarkempi värien sopivuudesta tunnelman kannalta, väritän luonnospaperini nopeasti puukynillä. Maalaamisessa yhdistin märkää ja kuivaa vesiväriä, sillä niillä sain luotua erilaisia pintoja kuvaan. Esimerkiksi Keron itkukuvassa (kuva 39) maalasin kuvan ylälaidan erittäin märällä vesivärillä ja sitten musteella ja käänsin kuvan pystyasentoon. Annoin värien valua paperia pitkin alaspäin, jonka avulla tausta näyttää valuvan, ikään kuin Keron päälle sataisi.



Kuva 39. Maalaus Keron itkusta (Kaisanlahti 2019)

Epämääräinen musta valuu hänen päälleen sinistä taustaa vasten, joka viestii Keron surullisuudesta. Se on ikään kuin leijuva tumma pilvi, joka sataa hänen päälleen ikävää. Vastapainoa synkkyydelle tuovat kirkkaammat värit, kuten keltainen ja oranssi ja huumori kissan muodossa.

Värien jälkeen rajaan työn ääriviivat musteella. Musteella ääriviivojen maalaaminen antaa kuvituksilleni miellyttävän käsitehdyn näköiset elävät viivat ja musta näkyy vahvasti muiden värien päällä. Tyyliini kuuluu, että hahmot näkyvät selkeästi ja viivat ovat tummat ja paksut.

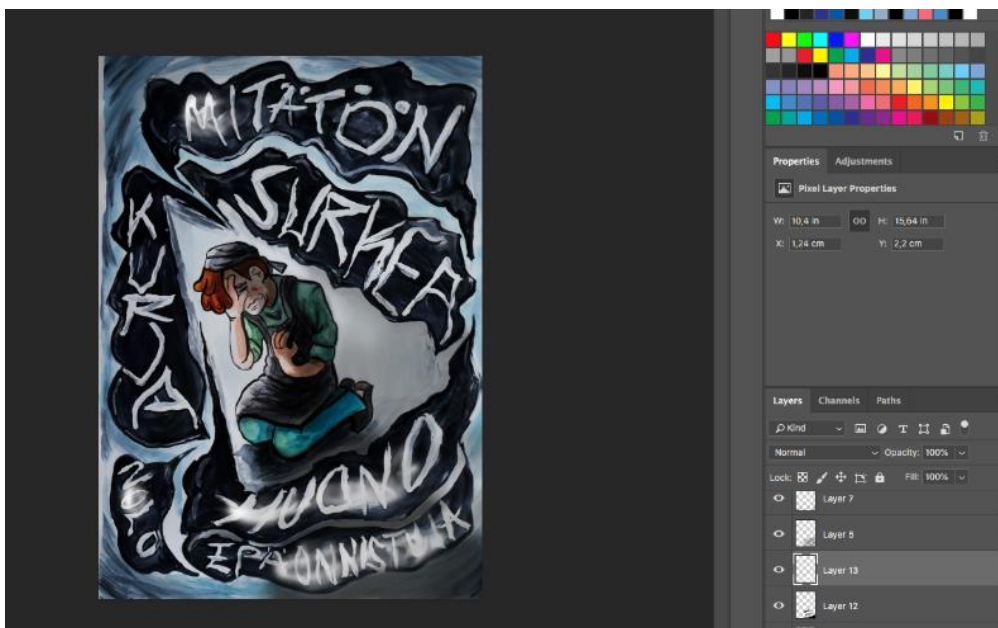
Valokuvasin työt raakaverisioina eli RAW – tiedostomuodossa. RAW – kuvatieisto on pakkaamaton kuvatiedosto, eli se sisältää kaiken kameran toistaman kuvadatan verrattuna pakattuun jpg – tiedostoon, jolloin raakakuvan kuvankäsittely on sujuvampaa ja antaa enemmän mahdollisuuksia kuvan muokkaamiseen (Kuusi syytä miksi kannattaa kuvata raw-kuvia, s.a.). Siirsin kuvat Photoshop CC – kuvankäsittely ohjelmaan ja säädin kuvien värit, valkotasapainon ja kirkkauden paremmiksi. Korjasin myös kamerasta tai sen liikkeestä aiheutuneen sumennuksen terävöittämällä kuvat. Peruskorjailujen jälkeen muokkasin maalausvaiheessa syntyneitä virheitä, kuten epäselviä viivoja, parantelin tai lisäilin värejä ja maalasin digitaalisesti kuvan päälle.



Kuva 40. Kuvan muokkaus ja digitaalinen maalaaminen (Kaisanlahti 2019)

Keron ruuanlaittokuvassa (kuva 40) poistin ylimääräiset viivat suolakiteen ympäriltä, koska sain kuvasta kommentin, että Kero näyttää kuin pudottaisi neuroloja ruokaan (liite 4/1). Halusin välttää väärinkäsityksen ja poistin loisteeksi tarkoitettut viivat ja tähdet ja korvasin ne keltaisella valonsäteellä kuvankäsittelyssä. Lisäsin varjoja ja muita värejä. Kokeilin taustalle keltaista, mutta se vei liikaa huomiota ruuasta, joka on myös keltainen (liite 4/1.) Siksi kokeilin värittää taustan käyttämällä neutraaleja, mutta synkkiä värejä kuten harmaata ja ruskeaa. Kirkkailla väreillä korostin elementtejä joihin halusin enemmän huomiota, kuten Keron silmiin, suolakiteeseen ja ruokaan.

Keron pettymyksessä halusin korostaa valon ja varjon vaikutusta, joten lisäsin valoisuutta ja tummensin varjokohtia. Keron kasvoille ja vartalolle lankeaa varjo, jolloin hän ikään kuin vaipuu enemmän synkkyyteen.



Kuva 41. Valon ja varjon lisäämistä kuvitukseen (Kaisanlahti 2019)

Keksin lisätä hänestä lankeavan, katsojaa kohti laajenevan varjon. Jotta teksti ei olisi kadonnut liikaa varjon alle, korostin valkoisella valolla tekstikuplia (kuva 41).

Kaislan mainostuskuvituksessa (liite 5/4) halusin myös väreillä kiinnittää huomiota Kaislaan. Hänen punaisen paidan väri ei toistu yhtä kirkkaana muualla, jolloin se antaa hänelle värien myös puolesta eniten huomiota. Toinen huomiota herättävä väri on hänen taustalla näkyvä kirkkaankeltainen kerrostalo. Kirkkaita värejä löytyy ympäri kuvaa pienissä määrin, mutta muuten ympäristö huokuu rauhallisuutta ja hiljaisuutta seesteisillä väreillä, kuten harmaalla.

Viimeisen kuvan eli Kaislan valepuvun paljastumista esittävässä kuvassa (liite 5/5) jätin tarkoituksella taustan valkoiseksi, sillä tarkoitukseni on siirtää kuvitus hahmoista sivulle, jossa on tekstiä valkoisella pohjalla. Hahmot on helpompi skaalata pienemmäksi paljon tekstiä sisältävän sivun alareunaan, kun heidän ympärillään ei ole värikästä taustaa, joka jättäisi kuvalle rajat valkoisella pohjalla. Muuten värejä hahmoista löytyy. Kaislan valepuku sisältää melko huomaamattomia värejä kuten ruskeaa, harmaata ja vaaleansinistä ja murettua punaista. Kun hänen kasvonsa paljastuvat naamion alta värit hänen ympärillään ovat kirkkaita ja huomiota herättäviä esimerkiksi keltainen valokehä hänen kasvojen ympärillä, hänen nolostuksesta punaisina hohkaavat posket, puujalat ja kaatumisen aiheuttamat, päästä pyörivät tähdet.

## 10 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tutkimuksessa oli tavoitteena selvittää, kuinka pettymystä kuvataan satuhahmojen kuvituksilla. Pettymyksen tunnetta voidaan kuvata hahmon kehonkielillä tai sommittelulla. Kehonkielessä pettyneiden hahmojen ilme ja asento vastaa surullisen, vihaisen tai pelokkaan kehonkieltä, mutta usein se näyttää eniten surulliselta. Huulet kääntyvät alaspäin ja kulmat kurtistuvat ja asento on laahustava tai kyyristyvä. Pettymys aiheuttaa myös turhautumista, jolloin hahmo voi purkaa pettymystään liikkeeseen tai tekemiseen, kuten huutamiseen.

Perustunteet näyttävät samalta eri kulttuurien kehonkielessä, joten todennäköisesti myös pettymys näkyy samanlaiselta kaikkia. Kulttuuri näyttäisi vaikuttavan vain pettymyksen ilmaisun voimakkuuteen ainakin Japanissa, josta esimerkkinä Otso-herran kuvitusten hienovarainen tunneilmaisu. Muut pettymykseen vaikuttavat kulttuuriset tekijät jäivät huomaamatta, sillä aineistona käytyt satukirjat painottuivat lähinnä länsimaalaisiin, sillä niitä oli eniten tarjolla. Muiden kulttuuristen eroavaisuuksien havaitsemiseksi, aineistoa olisi pitänyt olla enemmän myös Afrikasta, Arabiasta, Etelä-Amerikasta ja Aasiasta. Aasiaa pääsi edustamaan Otso-herran lumijuhlat, mutta yhdestä kirjasta ei ole kannattavaa tehdä yleistyksiä, että muissakin aasialaisissa satukuvituksissa pettymys kuvattaisiin samalla tavalla.

Eroavaisuuksia pettymyksen kuvaamisessa löytyi sommittelussa. Kuvittajien tyylit ovat erilaiset, kuten esimerkiksi värien käyttö, joten sommittelu vaihtelee. Sommittelun tarkka suunnittelu on tärkeää tapauksessa, jossa hahmon ilmeitä tai eleitä on vaikea korostaa kuvitustyylin yksinkertaisuuden vuoksi. Yksinkertaisissa ja hienovaraisissa tyyliissä kehonkieltä ei pyritä liioittelemaan. Hahmon pettymystä voi sommitella esimerkiksi suunnalla, kuvakulmalla, muiden hahmojen etäisyyksillä, väreillä ja elementtien koolla.

Hahmon paikka ja suunta antavat omat merkityksensä pettymykselle. Parhaat paikat hahmon pettymykselle ovat reunassa ja kuvan alhaalla kuvassa, sillä hahmo tuntuu katoavan ja on raskaanoloisen ikään kuin hahmoa painaisi jo-

kin. Keskelle hahmo kannattaa sijoittaa, kun häneen halutaan kiinnittää enemmän huomiota. Kulkusuunta on yleensä oikeaan reunaan eli takaisin paluuseen, mutta hahmon kulku kannattaa kuvata vasemmalle, kun pettymys vaikuttaa hahmon tulevaisuuteen. Hahmo luontaisesti katsoo alakulmaan kyyhötäessään, mutta muitakin kulmia käytetään. Hahmon suunta ylös esim. mäen suuntaan voi näyttää raskaalta. Perspektiivi on yleensä ylhäältä alas korostaakseen hahmon pienuutta, sillä alhaalta ylös katsottuna hahmo ei näyttäisi enää niin pieneltä ja avuttomalta. Monessa sadussa värit pysyivät samana kaikissa kirjan kuvituksissa, joten tunteen viestimisen kannalta parhaimmat sommittelut tulvat myös suunnittelemalla värien määriä ja paikkoja.

Kuvan merkityksien löytäminen perustui teoratiedon ohella tutkijan omiin havaintoihin. Jokainen katsoo kuvia omasta näkökulmastaan, jolloin henkilökohtaiset mielikuvani töistä vaikuttavat tutkimuksessa. Kuvien tarkastelu yhden ihmisen kautta tuo yksipuoleisuutta, mutta myös ainutlaatuista näkökulmaa tutkimukseen. En ole hyvä tunnistamaan historiallisia tai intertekstuaalisia viittauksia, enkä niitä satuaaineistostani löytänyt, jolloin niiden käsittely puuttuu tutkimuksesta.

Tulevaisuuden kannalta lisää tutkittavaa aiheesta löytyy tarkastelemalla kulttuurien pettymyksen ilmaisua kuvituksissa ja eri aikojen asenteiden vaikutusta niihin eli millaista käyttäytymistä on pidetty suotavana. Olisi mielenkiintoista tietää onko asenteet vaikuttanut siihen, kuinka pettymyksiä on käsitelty satukuvituksissa vai onko ollut esimerkiksi suotavampaa kuvastaa positiivisia tunteita. Nykyaikainen kuvan sommittelu perustuu pitkälti vanhoihin, hyväksi todettuihin sommittelunsääntöihin, joten tutkittavaa löytyy myös siitä kuinka säännöt rikotaan, jotta pettymystä voisi kuvata uudella tavalla tai jopa paremmin. Tutkimuksesta on hyötyä erityisesti kuvittajille. Se ei kata kaikkea pettymyksen kuvittamisesta, mutta antaa hyvän tietopohjan sen suunnittelulle. Kuvittaja saa näkemyksen siitä, mitkä seikat vaikuttavat tunteen luomiseen hahmon suunnittelussa ja kuvassa.

## 11 POHDINTA

Opinnäytetyöni aiheen tutkiminen antoi näkemyksen tunteiden kuvaamisen laajuudesta ja uutta tietoa niiden kuvittamisesta. Aloin kiinnittämään hahmon

ja sommitelman suunnittelussa enemmän huomiota sellaisiin seikkoihin, joita en ole ennen tutkimusta sisäistänyt. Tunteiden kieltä käydään monessa piirustus – ja taidekirjassa melko pintapuolisesti, joten jokaisen tunteen kehonkielen ja sommitteluun syventyvä teos voisi olla monelle visuaalisen alan ammattilaiselle erittäin hyödyllinen.

Sopivan lähdeaineiston löytäminen tuotti ongelmia. Aluksi tarvitsin tietoa aiheesta itselleni, jotta osaan jäsentää tutkimuksen ja produktiivisen osan tavoitteet itselleni selkeäksi. Tuntui, että en löytänyt sopivaa teoretietoa, joten aika-aulun tiukentuessa turvauduin niihin palasiin tietolähteistä, joita aiheesta sain. Tunteet, hahmosuunnittelu ja sommittelu ovat kaikki itsenään laajoja aihealueita, joten mietin jäikö jotain olennaista puuttumaan teoriastani.

Myös satuaineistoa olisi pitänyt olla enemmän, jotta eroavaisuuksia ja poikkeustapauksia olisi ollut mahdollista löytää enemmän. Satuaineistoa oli hankala etsiä suoraan hakusanoilla. Pettymyksen aiheita löytyy saduista, mutta ne eivät välttämättä ole kirjan kantava teema vaan yksittäisiä kohtia, jolloin kirjat eivät löydy helposti hakusanalla pettymys. Varsinaista pettymystä käsitteleviä kirjoja löytyi vähän paikallisista kirjastoista, joissa kävin, mutta niitäkin sain onneksi tutkimukseeni mukaan.

Opinnäytetyöprosessi on ollut tunnetasolla melkoista vuoristorataa. Päässäni olen jatkuvasti kyseenalaistanut tutkimustyöni tarpeellisuutta sanomalla ”Miksi minun pitää tehdä tämä? Mitä hyötyä tästä on tutkintoni kannalta? Minä haluan vain kuvittaa!”. Vastaan itselleni kysymykseeni osoittamalla sen konkreettisen hyödyn, jonka olen saanut tutkimustyöstäni. Koen, että työni parantuvat, kun huomasin uusia tapoja kuvata tunteita, etenkin pettymystä. Kuvittamisessa on olemassa suunnittelua ja hyvin suunniteltua suunnittelua, jonka perustana on avarakatseisuus tutkia asioiden syitä ja seurauksia.



## LÄHTEET

Ahjopalo-Nieminen, T. 1999. Kuvittajan keinot. Helsinki: Kirjayhtymä Oy.

Bancroft, T. 2013. Character mentor - Learn by Example to use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to life. E-kirja. Burlington & Oxon: Focal Press.

CBC. 2017. Body Language Decoded. Artikkel. Päivitetty 30.9.2017. Saatavissa: <https://www.cbc.ca/natureofthings/features/the-seven-universal-emotions-we-wear-on-our-face> [viitattu 23.2.2019].

Cherry, K. 2018a. Understanding Body Language and Facial Expressions. WWW-dokumentti. Päivitetty 25.11.2018. Saatavissa: <https://www.verywellmind.com/understand-body-language-and-facial-expressions-4147228> [viitattu 20.2.2019].

Cherry, K. 2018b. The 6 Types of Basic Emotions and Their Effect on Human Behavior. WWW-dokumentti. Päivitetty: 8.12.2018. Saatavissa: <https://www.verywellmind.com/an-overview-of-the-types-of-emotions-4163976> [viitattu 21.3.2019].

Creating Stylized Characters. 2018. London: 3dtotalPublishing.

Creative Blog. 2014. 15 pro character design tips. Artikkel. Päivitetty 16.6.2014. Saatavissa: <https://www.creativebloq.com/3d/15-pro-character-design-tips-61412006> [viitattu 28.2.2019].

Edwards, B. 2005. Värit – Luovan maalaamisen opas. Pikku Huopalahti: Opus.

Graafinen. 2015a. Kuvitus. WWW-dokumentti. Päivitetty 18.5.2015 Saatavissa: <https://www.graafinen.com/suunnittelu/kuvitus/kuvitus/> [viitattu 24.2.2019].

Graafinen. 2015b. Sommittelu. WWW-dokumentti. Päivitetty 17.1.2015 Saatavissa: <https://www.graafinen.com/suunnittelu/yleista/sommittelu/> [viitattu 26.2.2019].

Graphic Mama.com. 2017. How to Convey Character's Personality Through Shape, Variance and Size. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://graphic-mama.com/blog/conveying-characters-personality/> [viitattu 2.3.2019].

Hakola, E. 2002. 4. Pinta ja kuvarajaus. WWW-dokumentti. Saatavissa: [http://www.uiah.fi/virtu/materiaalit/kuvaviestinta/04\\_pinta.html](http://www.uiah.fi/virtu/materiaalit/kuvaviestinta/04_pinta.html) [viitattu 2.3.2019].

Hänninen, M. 2018. Kiire ja suorituspainet uuvuttavat lapsia ja nuoria – asiantuntijat penäävät lisää lepoa ja vaatimusten vähentämistä. Artikkel. Päivitetty 20.11.2018. Saatavissa: <https://www.satakunnankansa.fi/a/201313133> [viitattu 3.3.2019]

Kalliopuska, M. 2005. Psykologian sanasto. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.

Kuusi syytä miksi kannattaa kuvata raw-kuvia. s.a. Kamerakoulu.fi. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://kamerakoulu.fi/kuusi-syyta-miksi-kannattaa-kuvata-raw-kuvia> [viitattu 21.3.2019].

Laine, V. & Vilkkö-Riihelä, A. 2007. Mielen maailma 4 -Tunteet, motiivit ja taitava ajattelu. Helsinki: WSOY Oppimateriaalit Oy.

Mielenterveysseura. s.a.a. Pettymys. Artikkel. Saatavissa <https://www.mielenterveysseura.fi/fi/mielenterveys/itsetuntemus/tunteet/pettymys> [viitattu 23.2.2019].

Mielenterveysseura. s.a.b. Suru seuraa usein menetystä. Artikkel. Saatavissa: <https://www.mielenterveysseura.fi/fi/mielenterveys/vaikeat-el%C3%A4m%C3%A4ntilanteet/suru-seuraa-usein-menetyst%C3%A4> [viitattu 23.2.2019].

Nelson, J. 2018. A List Of Emotions And Facial Expressions. WWW-dokumentti. Päivitetty 29.7.2018. Saatavissa: <https://thoughtcatalog.com/january-nelson/2018/06/list-of-emotions/> [viitattu 23.2.2019].

Nonverbaalinen viestintä. 2005. Jyväskylän yliopisto. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.jyu.fi/viesti/verkkotuotanto/ryhmaviesti/vuorovaikutus/viestinta/nonverbaalinen.html> [viitattu 21.2.2019].

Nummenmaa, L. 2010. Tunteiden psykologia. Helsinki: Tammi.

Pease, A. & Pease, B. 2005. The Definitive book of Body language. London: Orion Books.

Pusa, Unto. 1974. Plastillinen sommittelu. Otaniemi: TKY Otapaino.

Pälkkö, K. 2002. Creating art kuvan tekeminen – theory & technique, teoria & tekniikka. Helsinki: KP-art Oy.

Rajala, O. 2018. Kiire ja suorituspainet uuvuttavat lapsia ja nuoria – asiantuntijat penäävät lisää lepoa ja vaatimusten vähentämistä. Turun sanomat. Päivitetty 20.11.2018. Saatavissa: <https://www.ts.fi/uutiset/kotimaa/4160670/Kiire+ja+suorituspainet+uuvuttavat+lapsia+ja+nuoria++asiantuntijat+penaavat+lisaa+lepoa+ja+vaatimusten+vahentamista> [viitattu 3.3.2019].

Rintala, M. 2005. Videokuvaus. Digitaalinen videokuva - kuvaaminen II. WWW-dokumentti. Päivitetty 2005. Saatavissa: [http://eosaja.hamk.fi/oppi-misaihiot/tekniset\\_kompetenssit/videokuvaus/digitaalinen\\_videokuva/kuvaaminen2.html](http://eosaja.hamk.fi/oppi-misaihiot/tekniset_kompetenssit/videokuvaus/digitaalinen_videokuva/kuvaaminen2.html) [viitattu 2.3.2019].

Salisbury, M. & Styles, S. 2012. Children's Picturebooks – The art of visual storytelling. London: Laurence King Publishing.

Savon Sanomat. 2010. Elämässä pitää olla vara pysähdykseen. Verkkolehti. Päivitetty 29.4.2010. Saatavissa: <https://www.savonsanomat.fi/paakirjoitukset/EI%C3%A4m%C3%A4ss%C3%A4-pit%C3%A4%C3%A4-olla-vara-pys%C3%A4hdykseen/632473> [viitattu 7.3.2019].

Semioottinen analyysi. 2015. Koppa. Jyväskylän yliopisto. WWW-dokumentti. Päivitetty 19.6.2015. Saatavissa: <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineiston-analyysimenetelmat/semioottinen-analyysi> [viitattu 21.3.2019].

Serlachius Museot s.a. Viiva. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://www.serlachius.fi/fi/kouluille/taidekoulu/viiva/> [viitattu 26.2.2019].

Serlachius Museot s.a.a Perspektiivi. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://www.serlachius.fi/fi/kouluille/taidekoulu/perspektiivi/> [viitattu 26.2.2019].

Serlachius Museot s.a.b Väri. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://www.serlachius.fi/fi/kouluille/taidekoulu/varii/> viitattu 26.2.2019].

Social communication. 2019. Sadness. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://socialcommunication.truman.edu/attitudes-emotions/expressing-emotion/sadness/> [viitattu 23.2.2019].

Sommittelu. 2016. Koppa. Jyväskylän yliopisto. WWW-dokumentti. Päivitetty 12.1.2016. Saatavissa: <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/tvt/digitaalinen-tarinankerronta/kuva-video-ja-aanimateriaali/valokuvaus-ja-videokuvaus/sommitelu> [viitattu 26.2.2019].

Tikkaoja, O. s.a. Kuvan analyysi ja tulkinta. Otavan opisto. WWW-dokumentti. Saatavissa: [http://opinnot.internetix.fi/fi/muikku2materiaalit/lukio/ku/ku1/03\\_kuvan\\_analyysi\\_ja\\_tulkinta/01\\_kuvan\\_analyysi\\_ja\\_tulkinta\\_teoria?C:D=hNlx.gXZI](http://opinnot.internetix.fi/fi/muikku2materiaalit/lukio/ku/ku1/03_kuvan_analyysi_ja_tulkinta/01_kuvan_analyysi_ja_tulkinta_teoria?C:D=hNlx.gXZI) [viitattu 21.3.2019].

Turunen, E. 2004. Tunne-Elämä. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy.  
Exploring your mind. 2019. The Body Language of Fear. WWW-dokumentti. Päivitetty 19.2.2019. Saatavissa: <https://exploringyourmind.com/body-language-fear/> [viitattu 23.2.2019].

Verbaalinen viestintä. 2005. Jyväskylän yliopisto. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.jyu.fi/viesti/verkkotuotanto/ryhmaviestit/vuorovaikutus/viestinta/verbaalinen.html>

## Kuvaluottelo

Kuva 1. Viitekehys. Kaisanlahti, K. 2019.	10
Kuva 2. Kultainen leikkaus (Lemieux s.a.)	12
Kuva 3. Kolmanneksen sääntö (Praslowicz s.a.)	13
Kuva 4. Akira – sarjakuva. Katsuhiro, O. 1992.	15
Kuva 5. Näkökulmaotos. Näkökulmaotos. Bancroft, T. 2013. Character mentor - Learn by Example to use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to life. E-kirja. Burlington & Oxon: Focal Press.	16
Kuva 6. Toimintaviiva. Creating Stylized Characters. 2018. London: 3dtotalPublishing.	19
Kuva 7. Siluetti. Bancroft, T. 2013. Character mentor - Learn by Example to use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to life. E-kirja. Burlington & Oxon: Focal Press.	20
Kuva 8. Primaari- ja sekundaarialue. Creating Stylized Characters. 2018. London: 3dtotalPublishing.	21
Kuva 9. Venytyksen ja litistysten käyttö verrattuna normaaleihin kasvoihin. Bancroft, T. 2013. Character mentor - Learn by Example to use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to life. E-kirja. Burlington & Oxon: Focal Press.	21
Kuva 10. Håret til Mamma. Nyhus, S. 2007.	22

- Kuva 11. Valon ja varjon vaikutus kasvoihin. The Art of Comic-Book Inking. 2005. 23
- Kuva 12. Muumimamma lohduttaa ystävällisellä äänellä. Jansson, T. 1952. Kuinkas sitten kävikään. Porvoo: WSOY. 26
- Kuva 13. Perustunteiden ilmeet ylhäältä vasemmalta oikealle: Ilo, yllätys, pelko, viha, inho ja suru. Tomkins, S. 1962. 29
- Kuva 14. Mikroilmeet. Paul Ekman Group. Saatavissa: <https://www.businessinsider.com/how-to-tell-if-someone-is-lying-2015-8?r=US&IR=T&IR=T> [viitattu 23.2.2019]. 29
- Kuva 15. Avoin asento. Roberts, S. 2011. Character Animation Fundamentals – Developing Skills for 2D and 3D Character Animation. Oxford, USA: Focal Press. 31
- Kuva 16. Sulkeutunut asento. Roberts, S. 2011. Character Animation Fundamentals – Developing Skills for 2D and 3D Character Animation. Oxford, USA: Focal Press. 31
- Kuva 17. Mikko ei näytä siltä, että häntä naurattaisi. Bergström, G. 1994. ENKÄ! Mikko Mallikas sanoo. Helsinki: Tammi. 32
- Kuva 18. Iloinen ja itsevarma. Creating Stylized Characters. 2018. London: 3dtotalPublishing. 35
- Kuva 19. Valehymy ja aitohymy. Paul Ekman Group. Saatavissa: [http://images.huffingtonpost.com/2016-03-13-1457835490-3238089-smile\\_juliaroberts\\_350.jpg](http://images.huffingtonpost.com/2016-03-13-1457835490-3238089-smile_juliaroberts_350.jpg) [viitattu 24.2.2019]. 36
- Kuva 20. Yllättynyt. Roberts, S. 2011. Character Animation Fundamentals – Developing Skills for 2D and 3D Character Animation. Oxford, USA: Focal Press. 37
- Kuva 21. Pelon voimakkuudet lievästä huolesta kauhuun. Roberts, S. 2011. Character Animation Fundamentals – Developing Skills for 2D and 3D Character Animation. Oxford, USA: Focal Press. 37

- Kuva 22. Vihaisuus kehonkielessä. Roberts, S. 2011. Character Animation Fundamentals – Developing Skills for 2D and 3D Character Animation. Oxford, USA: Focal Press. 39
- Kuva 23. Inside Out – elokuvan inho ilmentää kehonkielellään hyvin inhon tunnetta. Inside Out –mielen sopukoissa. 2015. Disney Pixar. 40
- Kuva 24. Surullisen keho taipuu alaspäin. Roberts, S. 2011. Character Animation Fundamentals – Developing Skills for 2D and 3D Character Animation. Oxford, USA: Focal Press. 41
- Kuva 25. Yksinkertainen kuvitustyyli lasten runokirjassa. Nuotio, E & Tukiainen K. 2003. Helsinki: Tammi. 42
- Kuva 26. Otso-herran lumijuhlat –kirjan kuvitus. Chizuko, K. & Kozo, K. 1992. Otso-herran lumijuhlat. Helsinki: Lasten Keskus. 43
- Kuva 27. Mimmi on pettynyt liukumäen rikkoutumisesta. Wieslander, J. & Norqvist, S. 2014. Lehmä Liukumäessä. Karkkila: Kustannus-Mäkelä Oy. 44
- Kuva 28. Hilja on pettynyt kakkuunsa. Suutari, M. & Tuure, M. 2014. Hilja, kakuntekijä. Tallinna: SUNKIRJA. 46
- Kuva 29. Miro tuntee itsensä pieneksi. Alborough, J. 2015. Miro ja uusi veli. Karkkila: Kustannus-Mäkelä Oy. 47
- Kuva 30. Harmaus kuvastaa hahmojen pettymystä. Alborough, J. 2015. Miro ja uusi veli. Karkkila: Kustannus-Mäkelä Oy. 48
- Kuva 31. Värien vastapaino Mikko Mallikaan kuvituksessa. Bergström, G. 1994. Mikko Mallikas punoo juonia. Helsinki: Tammi. 49
- Kuva 32. Kokki Kero. Kaisanlahti, K. 2019. 51
- Kuva 33. Kissa ja Kaisla. Kaisanlahti, K. 2019. 52

Kuva 34. Kuvakäsikirjoitus. Kaisanlahti, K. 2019.	53
Kuva 35. Patrik Laineen pettymys. Lehtikuva. 2016. Saatavissa: <a href="https://www.ess.fi/urheilu/itshockeytime/art2272409">https://www.ess.fi/urheilu/itshockeytime/art2272409</a> [viitattu 21.3.2019].	54
Kuva 36. Ensimmäinen maalaus Keron pettymyksestä. Kaisanlahti, K. 2019.	55
Kuva 37. Kero itkee, mutta itku ei näy sekundaarialueella. Kaisanlahti, K. 2019.	56
Kuva 38. Puhtaaksi piirretty kuvitus. Kaisanlahti, K. 2019.	58
Kuva 39. Maalaus Keron itkusta. Kaisanlahti, K. 2019.	59
Kuva 40. Kuvan muokkaus ja digitaalinen maalaaminen. Kaisanlahti, K. 2019.	60
Kuva 41. Valon ja varjon lisäämistä kuvitukseen. Kaisanlahti, K. 2019.	61

### **Liitteiden kuvaluettelo**

Liite 1/1. Chizuko, K. & Kozo, K. 1992. Otso-herran lumijuhlat. Helsinki: Lasten Keskus.

Liite 1/2.

Jansson, T. 1952. Kuinkas sitten kävikään. Porvoo: WSOY.

Petz, M. & Jackowski, A. 2015. Voi harmi, mäyrä! Helsinki: Lasten keskus.

Havukainen, A. & Toivonen, S. 2003. Tatu ja Patu Helsingissä. Helsinki: Otava.

Wieslander, J. & Norqvist, S. 2014. Lehmä Liukumäessä. Karkkila: Kustannus-Mäkelä Oy.

Liite 1/3. Rönn, Å., Rönn, M. & Flygare, I. 2014. Pekka töpöhäntä Uskalla olla kiltti!. Helsinki:Gummerus.

Lindgren, B. & Landström, O. 1998. No mutta Pekka! Helsinki: WSOY.  
Harjanne, M. 1994. Minä Minttu. Helsinki: Otava.  
Suutari, M. & Tuure, M. 2014. Hilja, kakuntekijä. Tallinna: SUNKIRJA.

Liite 1/4. Gripe, C. 1996. Konsta Kenguru. Helsinki: Kolibri.  
Bergström, G. 1994. ENKÄ! Mikko Mallikas sanoo. Helsinki: Tammi.  
Harjanne, M. 1994. Minä Minttu. Helsinki: Otava.

Liite 1/5. Harjanne, M. 1994. Minä Minttu. Helsinki: Otava.  
Rönn, Å., Rönn, M. & Flygare, I. 2014. Pekka töpöhäntä Uskalla olla kiltti!. Helsinki: Gummerus.  
Simmons, J. 1990. Tassu-koira ja ahneet lokit. Karkkila: Kustannus-Mäkelä Oy.

Liite 1/6. Schopf, S. & Tophoven, M. 2009. Ollaanko kuitenkin kavereita?. Karkkila: Kustannus-Mäkelä Oy.  
Harjanne, M. 1994. Minä Minttu. Helsinki: Otava.  
Suutari, M. & Tuure, M. 2014. Hilja, kakuntekijä. Tallinna: SUNKIRJA.

Liite 1/7. Suutari, M. & Tuure, M. 2014. Hilja, kakuntekijä. Tallinna: SUNKIRJA.

Liite 1/8. Appelgren, T. & Savolainen, S. 2008. Vesta-Linnea mieli mustana. Helsinki: Tammi.

Liite 1/9. Alborough, J. 2015. Miro ja uusi veli. Karkkila: Kustannus-Mäkelä Oy.

Liite 1/10. Lindgren, A. 2007. Astrid Lindgrenin rakkaimmat sadut II. Helsinki: WSOY.

Kunnas, M. & Kunnas T. 1990. Etusivun juttu. Helsinki: Otava.

Liite 2. Esimerkkivalokuvat pettymyksestä. Kuvankaappaukset Google hakukoneen tuloksista hakusanoilla dissatisfaction ja pettymys.

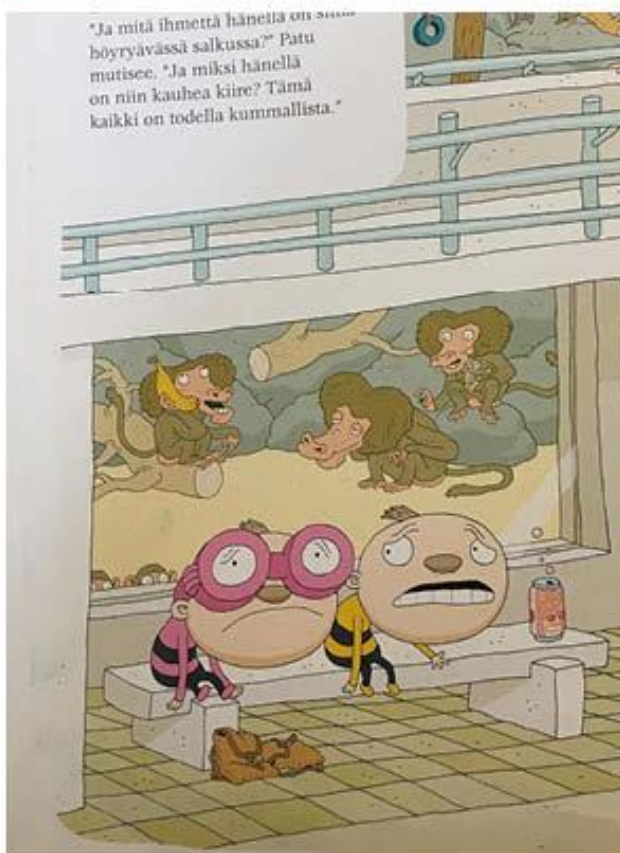
Liite 3. Luonnokset kuvituksista. Kaisanlahti, K. 2019.

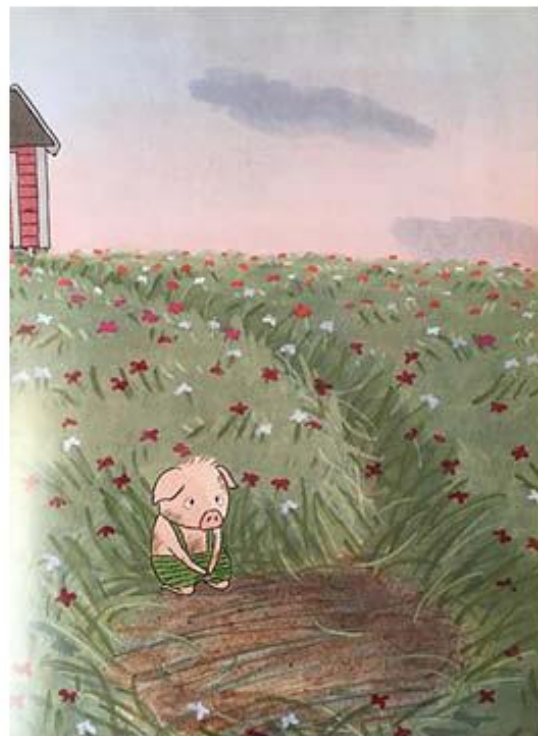


Liite 4. Kuvituksen maalaus ja kuvanmuokkausvaiheet. Kaisanlahti, K. 2019.

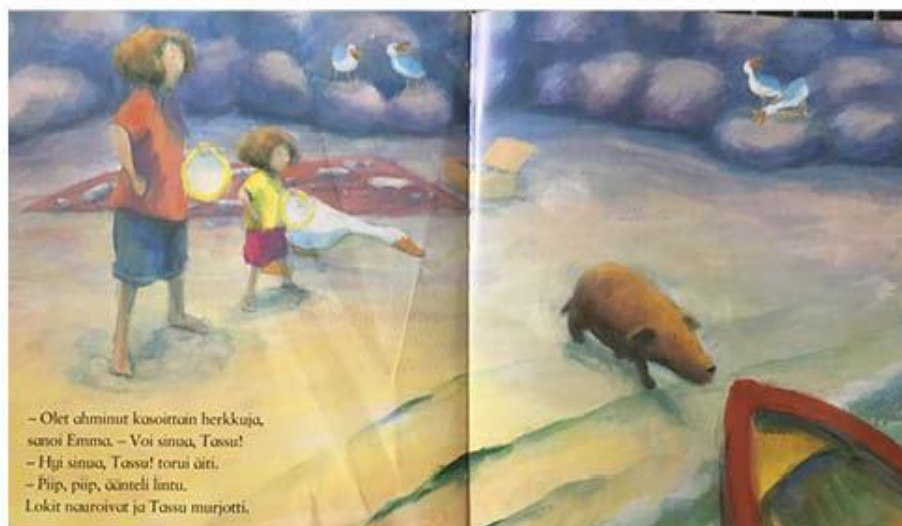
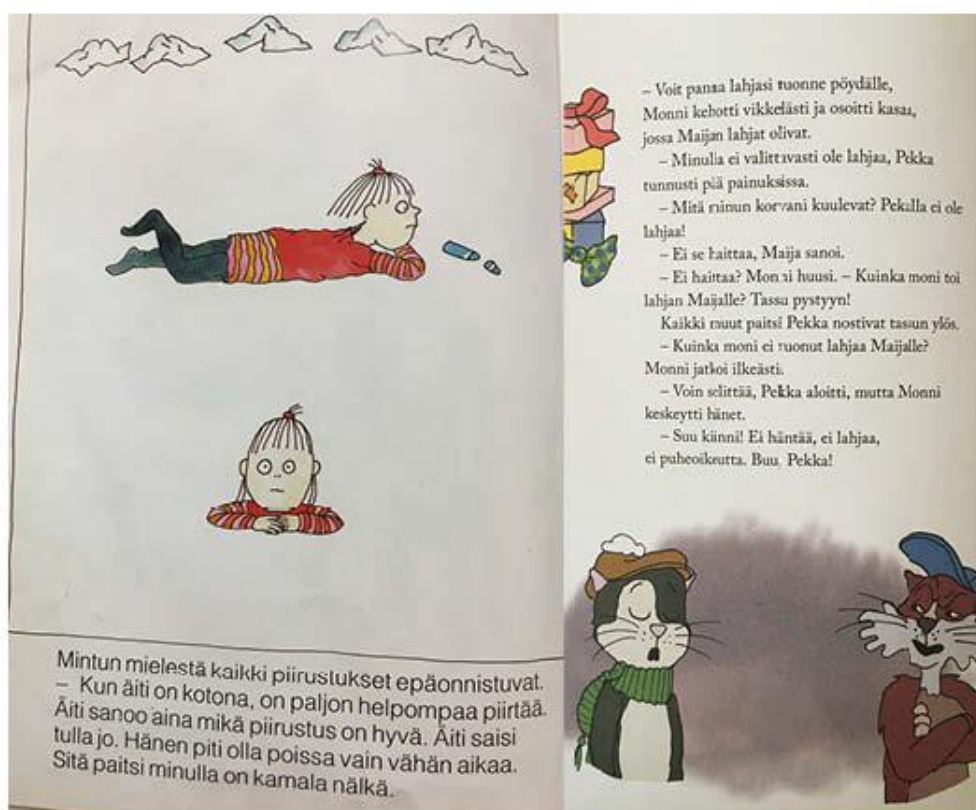
Liite 5. Valmiit työt. Kaisanlahti, K. 2019.













Uudesta kalusta tuleekin hauskoja ja kummit.

Hilja odottaa ja Tiina, kun hän yllättä huomaa, että hänen pitää tehdä kalusta Tiinan oma. Hän päättää pursottaa ystävänsä nimen kalun kummit. Hän ottaa leivinpaperista tötterön niin kuin se näyttyi aiemmin tekemään ja alkopursottaa Tiinan nimeä kaveritukun päälle.



Nyt Tiina on varmasti tyytyväinen, kunns vaaleapustainen takki ja suk-  
lainen nimi koristeena.

Mutta voi kauhutella! Kirjoitavirhe! Kukaan päällä lakki Tiina eikä Tiina!



Hilja kumpi sinkkyysä itkenään. Hän on huono, hän ei kelpaa mihin-  
kään. Hänestä ei koskaan tule mitään, ei mitään!

"Hilja rakas, onko kaikki hyvin?", äiti kysyy oven raosta.  
Hilja alkaa itkeä erittäin kovemmin. Hän kertoo äidille kaiken ja sanoo  
olevansa epäonnistunut ihminen.



Äiti lohduttaa ja sanoo, ettei kukaan voi olla mestari syntymällä. Kai-  
kea pitää harjoitella tarmokkaasti, ei ensimmäisellä kerralla voi  
onnistua.

"Mutta kun isäkin...". Hilja nyhkyttää.

"Voi rakas lapsi, et voi kuvitellakaan, kuinka paljon isä on harjoitellut ja  
tehnyt työtä."











