

Tiina Reko

HAHMOSUUNNITTELU OSANA LASTENKIRJAN KUVITTAMISTA

Opinnäytetyö

Graafinen muotoilu (AMK)

2020



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

| Tekijä/Tekijät | Tutkintonimike | Aika |
|---|--|---------------------------|
| Tiina Reko | Muotoilija (AMK) Graafinen muotoilu | Maaliskuu 2020 |
| Opinnäytetyön nimi | | |
| Hahmosuunnittelu osana lastenkirjan kuvittamista | | 67 sivua 15 liitesivua |
| Toimeksiantaja | | |
| Ohjaaja | | |
| Tarja Brola | | |
| Tiivistelmä | | |
| <p>Tämä opinnäytetyö käsittelee hahmosuunnittelua osana lastenkirjan kuvittamista. Työssä tutkitaan ensisijaisesti, miten mielenkiintoisia hahmoja suunnitellaan. Alakysymyksenä on, miten hahmot vaikuttavat tarinankerrontaan.</p> <p>Työ on produktiivinen ja se koostuu tutkimusosasta ja produktio-osasta. Tutkimuksessa käsitellään hahmosuunnitteluprosessia sekä analysoidaan tunnettuja lapsille suunnattuja hahmoja kuva-analyysin ja vertailevan tutkimuksen menetelmin. Tutkimus alkaa taustatutkimuksella siitä, mitä kuvittaminen on. Sen jälkeen käsitellään sitä, miten lasten kehitys vaikuttaa kuvitusten ymmärtämiseen. Taustatutkimus loppuu kuvakirjan määrittelyyn. Päättökäytännössä keskittyy hahmosuunnittelun metodeihin ja suunnitteluprosessin avaamiseen. Hahmon persoonaa voi suunnitella personifikaation tai 1-2-3-4-7 -tekniikan avulla. Hahmosuunnitteluprosessi koostuu ideasta, tutkimuksesta, raakaluonnoksista, anatomian ja muotokielen suunnittelusta, yksityiskohtien viimeistelystä, väreistä sekä hahmon kolmiulotteisuuden huomioon ottamisesta.</p> <p>Tutkimuksen hahmoanalyysissä tutkitaan hahmojen muotokieltä, värejä sekä ominaisuuksia. Analyysissä tutkitaan myös, miten hahmot koetaan. Tähän kuuluu hahmon luonne, hahmon rooli omassa tarinassaan sekä millaisena hahmoa pidetään. Produktiossa suunnitellaan kolme omaa hahmoa tutkimuksessa opitun pohjalta ja tehdään kolme valmista kuvitusta tekijän itse kirjoittamaan satuun.</p> <p>Tutkimus osoittaa, että erityisesti hahmon muotokieli, väri sekä hahmon opetukset tekevät hahmosta mielenkiintoisen. Eri hahmoilla voi olla samoja muotoja ja värejä, mutta ne voivat merkitä eri asioita. Kuitenkin syvemmin tarkkaillessa yhtäläisyyksiä löytyy odotettua enemmän. Hahmon opetuksissa on tärkeää, että hahmo opettaa jotain sekä hyvistä että huonoista hetkistä. Oleellista hahmosuunnittelussa onkin, että hahmon suunnitteluun perehdytään ajan kanssa, eikä suunnittelua tehdä päivässä ensimmäistä ideaa käyttäen.</p> | | |
| Asiasanat | | |
| kuvitus, satukirjakuvitus, hahmosuunnittelu, lastenkirja | | |

| | | |
|---|------------------------------|------------------------------------|
| Author (authors) | Degree | Time |
| Tiina Reko | Bachelor of Culture and Arts | March 2020 |
| Thesis title | | |
| Character design as a part of children's book illustration | | 67 pages 15 pages of appendices |
| Commissioned by | | |
| Supervisor | | |
| Tarja Brola | | |
| Abstract | | |
| <p>The objective of this thesis was to study character design and to investigate how to design an interesting character. Secondary objective was to examine how characters effect the storytelling. The aim of this thesis was to create three characters for a story that the author wrote and to fully illustrate three pictures for that story.</p> <p>The thesis was a practice-based study. The research part was made by studying the character design process and analysing commonly known characters for children. The thesis introduces important concepts to illustration, children's development and picture books, explores the character design methods and investigates the design process in detail. As for character design, three characters were analysed. The analyze included the characters' shape language, colours, and features. The characters' personality and role in the story were also analysed.</p> <p>Based on this study, the character's shape language, colours and what they teach are particularly the factors that make the character more interesting. The features in different characters may have seemed at first to have different meanings, but further investigation showed surprising similarities. In terms of teaching a lesson it is important that the viewer learns something about both good and bad moments. In conclusion, the most essential part of character design seemed to be the fact that it should be done with time and not to rush it in a single day using the first idea that comes to mind.</p> | | |
| Keywords | | |
| illustration, storybook illustration, character design, children's book | | |

Esipuhe

Haluan kiittää Etchr Labia saamastani avusta produktioni materiaalien valintaan. Avullanne löysin parhaat mahdolliset materiaalit työni toteuttamiseen.

Suurkiitos myös Pauligille sekä erityisesti Pauligin kahvilähettiläälle Inkulle kahvilähetyksestä. Teidän ansiostanne sain paljon energiaa opinnäytetyöhöni, eikä tarvinnut pelätä, että kahvi loppuisi kesken!

Kouvolassa 29.03.2020

Päivi Pekko

SISÄLLYS

ESIPUHE

KESKEISET KÄSITTEET

| | | |
|-----|---|----|
| 1 | JOHDANTO | 8 |
| 2 | TUTKIMUSASETELMA | 8 |
| 2.1 | Käsitekartta ja viitekehys | 9 |
| 2.2 | Tutkimuskysymykset ja menetelmät | 12 |
| 3 | TAUSTATUTKIMUS | 13 |
| 3.1 | Kuvitus | 13 |
| 3.2 | Kuvitukset lapsille | 14 |
| 3.3 | Kuvakirja | 15 |
| 4 | HAHMOSUUNNITTELU | 16 |
| 4.1 | Hahmon persoonan suunnittelumetodit | 16 |
| 4.2 | Hahmon suunnitteluprosessi | 18 |
| 5 | HAHMOANALYYSI | 25 |
| 5.1 | Pinocchio | 26 |
| 5.2 | Hirviö | 29 |
| 5.3 | Prinsessa Anna | 32 |
| 5.4 | Johtopäätökset | 37 |
| 6 | HAHMON KOLMIULOTTEISUUS | 39 |
| 6.1 | Turnaround ja modelsheet | 39 |
| 6.2 | Omat hahmot ja niiden turnaround | 41 |
| 7 | HAHMOJEN SIJOITTAMINEN YMPÄRISTÖÖN | 45 |
| 7.1 | Kuvitustekniikka | 46 |
| 7.2 | Värimaailma | 46 |
| 7.3 | Kuvitusprosessi | 49 |
| 8 | LUOTETTAVUUDEN ARVIOINTI | 57 |
| 9 | JOHTOPÄÄTÖKSET | 58 |

| | |
|------------------|----|
| 10 POHDINTA..... | 59 |
| LÄHTEET..... | 63 |

KUVALUETTELO

LIITTEET

Liite 1. Hahmojen luonnokset

Liite 2. Hahmojen turnaroudit

Liite 3. Kuvitusten luonnokset

Liite 4. Kuvitusten pohjamaalaus

Liite 5. Valmiit kuvitukset

KESKEISET KÄSITTEET

1-2-3-4-7 -tekniikka

Hahmon persoonan suunnittelutyökalu, jossa persoonat valitaan hahmojen lukumäärän avulla (Tsukamoto 2012, 151).

Guassi

Guassi on vesipohjainen maali, jota voi käyttää paksuina peittävinä kerroksina akryylin tavoin tai ohuina akvarellimaisina kerroksina vedellä ohentaen (Slade 1997, 58).

Kuvakirja

Kuvakirjan perusmääritelmä on peräkkäisissä kuvissa ja pienessä tekstimäärässä. Yleensä kuvakirjassa onkin vähintään yksi kuva joka aukeamalla. (Salisbury & Styles 2012, 7.)

Kuvitus

Verbaalisen tekstin muuntamista kuviksi omien mielikuvien kautta hyödyntäen kuvitustekniikoita (Ahjopalo-Nieminen 1999, 15).

Personifikaatio-metodi

Hahmon persoonan ja / tai ulkonäön suunnittelumetodi hyödyntäen asian tai esineen tuntomerkkejä, esimerkiksi hahmon suunnittelu ruusun pohjalta (Tsukamoto 2012, 139).

Turnaround (suomeksi ympäripyörähdys)

Turnaroundilla, eli ortografisella malliarkilla esitetään, miltä hahmo tai esine näyttää eri kuvakulmista (Bancroft 2012, 70).

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aiheena on oman lastenkirjan kuvittaminen. Tutkimus painottuu hahmosuunnitteluun, mutta loppuproduktiona on valmiit kuvitukset, joissa projektin aikana suunnitellut hahmot pääsevät valloilleen. Opinnäytetyön tuotannon aihe tuli minulle luonnostaan, sillä olen jo pitkään halunnut kirjoittaa oman tarinan ja kuvittaa sen. Opin varmasti työn tekemisestä paljon, ja näin opintojen loppuvaiheessa kannattaa kerätä mahdollisimman paljon saatavilla olevaa tietoa ja syventää jo opittua, vielä kun siihen on opiskelijana mahdollisuus.

Opinnäytetyön tutkimusosassa perehdyn hahmosuunnitteluun. Pohdin hahmojen yleisiä piirteitä ja ominaisuuksia, kerään tietoa erilaisista tavoista suunnitella hahmoja sekä teen hahmoanalyysin muutamasta lapsille suunnatusta hahmosta.

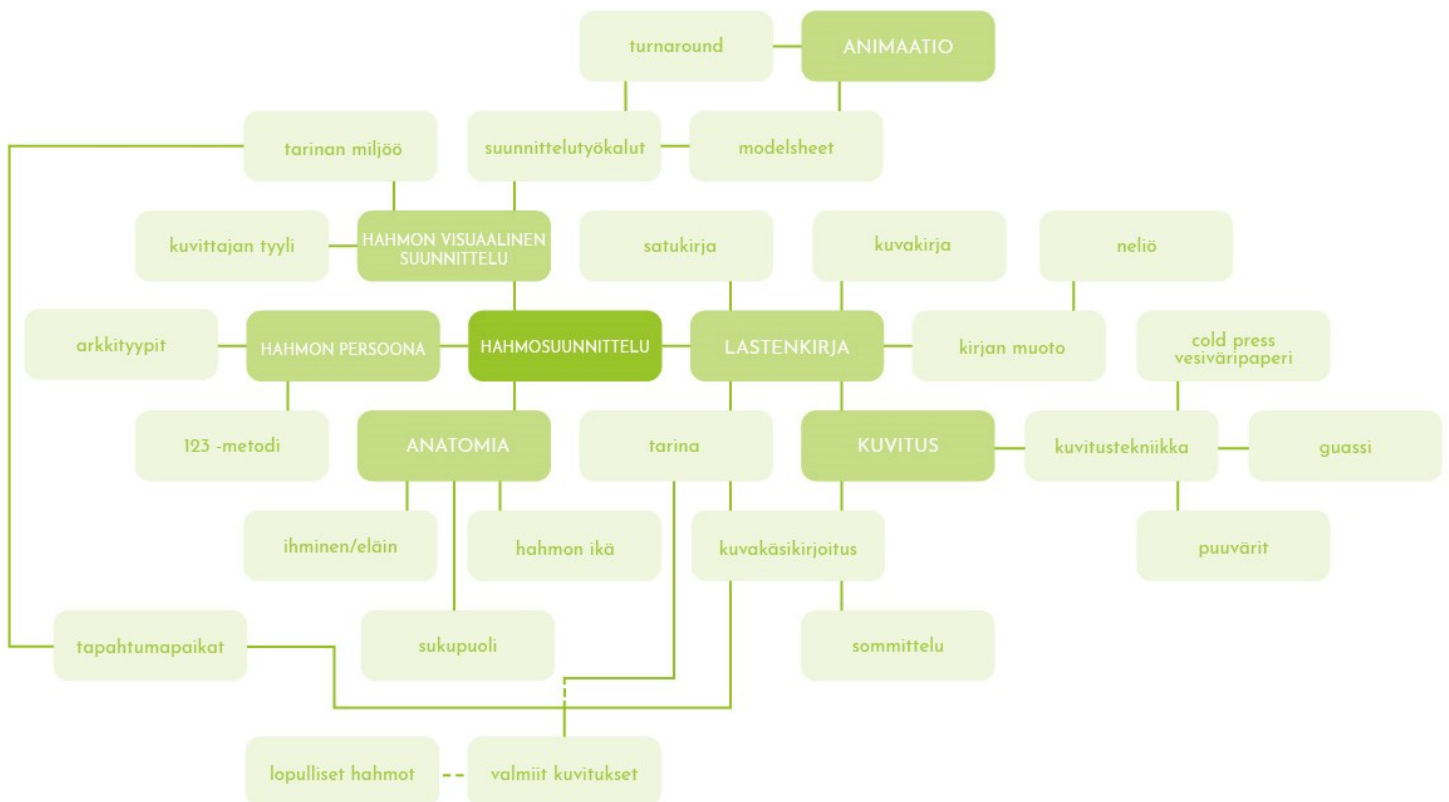
Analyysissä havaittujen tietojen pohjalta suunnittelen hahmot omalle tarinaleni hyödyntäen animaatiohahmojen suunnittelulle ominaista turnaround-metelmää. Kun hahmosuunnitelmat ovat valmiit, suunnittelen ja toteutan kolme kuvitusta tarinaani. Päätin rajata kuvitusten määrän kolmeen, sillä se pitää opinnäytetyön tuotannon ja tutkimuksen hyvässä tasapainossa. Liian monen kuvituksen tekeminen laskisi myös yksittäiseen kuvitukseen käytettävissä olevaa aikaa. Opinnäytetyön valmistumisen jälkeen jatkan projektia tehden loput kuvitukset, taiton sekä kannet kirjalleni sekä otan selvää julkaisumahdollisuuksista.

2 TUTKIMUSASETELMA

Opinnäytetyössä tutkitaan, miten hahmosuunnittelulla voidaan vaikuttaa kuvittamiseen. Kuvituksia voi tehdä mieltämättä hahmoja sen enempää, mutta hahmoin panostaminen voi vaikuttaa lukijaan monella tavalla. Hyvään hahmoon on helpompi samaistua, ja sen tarina voi tuntua merkityksellisemmältä kuin hahmon, joka on hyvin mitänsanomaton. Jotta voidaan tutkia, mitä hahmosuunnittelu pitää sisällään, on selkeintä aloittaa tekemällä aiheesta käsitekartta.

2.1 Käsitekartta ja viitekehys

Käsitekartat ovat visuaalinen tapa ilmaista sekä tutkia ajatuksia. Käsitekartat sekoitetaan usein muihin graafisiin menetelmiin, kuten miellekarttoihin. Miellekartat ovat vain assosiaatiokarttoja, kun taas käsitekartat kuvaavat tarkasti peruskäsitteiden yhteydet. Tämä on tutkimuksen kannalta tärkeämpää, sillä maailmassa kaikki asiat ovat yhteydessä toisiinsa, ja käsitekartta auttaa havainnoimaan näitä yhteyksiä. (Åhlberg 2018, 52–53.) Käsitekarttaani tehdessäni pohdin, millaiset asiat liittyvät hahmosuunnitteluun ja missä hahmosuunnittelua voidaan käyttää.



Kuva 1 Käsitekartta (Reko 2020)

Käsitekarttaani (kuva 1) kokosin laajasti eri käsitteitä, jotka liittyvät hahmosuunnitteluun. Vasemmalla puolella käsitekartassa korostuvat hahmon osa-alueet: hahmon anatomia, persoona sekä hahmon ulkonäkö, eli sen visuaalinen suunnittelu. Hahmon laji, ikä sekä sukupuoli määrittelevät, millainen anatomia hahmolla on. Hahmon persoonaa voidaan lähteä miettimään erilaisten arkkityyppien mukaan. Esimerkiksi pohtien halutaanko hahmosta sankari vaiko vihollinen. Hahmon persoona voidaan valita myös

erilaisten hahmosuunnittelun metodien kautta. Esimerkiksi 123-metodissa yksi hahmo kuvastaa tunnetta, yksi viisautta ja yksi rohkeutta. On myös metodeita muille hahmojen lukumäärille.

Hahmon ulkonäköön vaikuttaa varmasti eniten kuvittajan henkilökohtainen tyyli. Myöskin tarinan miljöö antaa rajoituksia hahmoon. Työkalut voivat olla suuresti hyödyksi hahmon ulkonäön suunnittelussa. Tähän erityisesti erilaiset modelsheetit, eli malliluonnokset sekä turnaroundit eli ympäripyörähdykset toimivat hyvin. Näitä käytetään paljon sekä animaatio- että peliteollisuudessa, mutta niistä on hyötyä missä tahansa, missä hahmosuunnittelulle on tarvetta.

Käsitekartan oikealla puolella korostuu opinnäytetyöni produktiivinen osio. Siihen liittyen tärkein käsite on lastenkirja, johon hahmosuunnittelu kohdistuu. Kyseessä on satukirja, mutta samalla myös kuvakirja, eli joka aukeamalle tulee vähintään yksi kuva. Kirjan formaatti on myös hyvä tietää etukäteen. Pohdin, että neliön muotoinen kirja voisi olla mielenkiintoinen, ja se toisi haastetta myös kuvituksiin.

Seuraavana käsitekartassa on kuvitukset. Kuvituksissa tärkeintä tässä vaiheessa oli valita kuvitustekniikka, jotta mahdolliset materiaalihankinnat ehditään tehdä ajoissa. Tekniikaksi valitsin guassin, puuvärikynät sekä coldpress-vesiväripaperin. Kylmäpuristetulla paperilla tarkoitetaan paperia, jota puristettaessa ei ole käytetty lämpöä, joka litistäisi paperin tasaiseksi. Coldpress-paperissa on siis tekstuuria, mikä korostuu erityisesti puuvärikynillä työskennellessä.

Kuvitusta varten tulee myös tehdä kuvakäsikirjoitus, joka on yhteydessä kirjan tarinaan. Siinä sommittelulla on tärkeä rooli. Kuvakäsikirjoitus tehdään tarinan miljöötä hyödyntäen, ja ne yhdessä luovat tapahtumapaikat. Kun näihin tapahtumapaikkoihin lisätään suunnitellut hahmot, saadaan aikaan lopulliset kuvitukset. Tosin ennen kuvituksia, ja ennen koko tutkimusta on tehtävä viitekehys. Viitekehysten tarkoituksena on rajata aihe tarkoin, niin ettei tutkimus lähde sivuraiteille.



Kuva 2 Viitekehys (Reko 2020)

Viitekehysten (kuva 2) keskiössä oleva hahmo koostuu tarinan, miljöö ja persoonan vaikutuksista. Miljö ja tarina vaikuttavat siihen, millainen hahmo pohjimmiltaan on. Ensinnäkin mietitään, onko kyseessä ihmis- vai eläinhahmo, vaiko jotain aivan muuta. Hahmon ikä ja sukupuoli myös liittyy tähän. Miljö ja tarina siis määrittelevät hahmon anatomian.

Miljö ja persoona sen sijaan määrittelevät tarkemmin, miltä hahmo näyttää. Ajankohta ja tapahtumapaikka voivat rajata, mitä vaatamateriaaleja hahmolla on saatavilla, tai millaiset vaatteet ovat muodissa. Hahmon persoona vaikuttaa lopulliseen valintaan, mitä juuri kyseinen hahmo pukisi, tai millainen hiustyyli tällä on. Miljö siis vaikuttaa kaikkien saman tarinan hahmojen ulkonäköön, ja persoona vaikuttaa yksittäisten hahmojen ulkonäköön.

Tarina ja persoona vaikuttavat hahmon käytökseen. Jos tarina heittää hahmon seikkailuun, miten tämä reagoi? Rohkea hahmo saattaa olla heti valmiina mihin vaan. Arempi hahmo sen sijaan saattaa vältellä seikkailua. Tämän takia on mielenkiintoista, millaisen hahmon näkökulmasta tarina kerrotaan.

2.2 Tutkimuskysymykset ja menetelmät

Jotta tutkimus ei lähde liikaa sivuraiteille, on asetettava tutkimuskysymykset. Käsitekartan ja viitekehysten pohjalta valitsin tutkimukselle pääkysymykseksi: Miten suunnitella mielenkiintoiset hahmot lastenkirjaan? Alakysymykseksi valitsin viitekehyksessä pohtimani: Miten hahmo vaikuttaa tarinankerrontaan?

Aion etsiä vastauksia tutkimuskysymykseeni kuva-analyysiin perustuvalla hahmoanalyysillä, jossa tutkin tunnettuja lapsille suunnattuja hahmoja. Analyysin kohteena siis hahmon visuaalisuuden lisäksi on myös hahmon luonne ja merkitys tarinalle. Hyödynnän myös vertailevaa tutkimusta analysoituani eri hahmoja.

Kuva-analyysissä on tarkasteltava kuvaa etukäteen määriteltujen kriteerien avulla. Kriteereitä voivat olla värit, muodot, sommittelu, syvyys sekä tunnelma. Näiden lisäksi tietysti tutkitaan myös kuvan sisältöä. Intuitiivinen tutkiminen voi johtaa hätiköityihin johtopäätöksiin, minkä takia onkin hyvä käyttää näitä ennalta asetettuja kriteereitä, jotka ilmaisevat kuvan ja sen esitystavan yhteyksiä. (Anttila 2000, 256–257.) Tutkimuksessani rajaan kriteerit väreihin, muotoon ja hahmon ominaisuuksiin. Sisällönanalyysin ohella käytetään formaalianalyysiä. Se korostaa hahmon kokemusarvoa. Hahmoa kuvaillessa selostetaan myös, millaisena se koetaan. Formaalianalyysi keskittyy siihen, miten on kuvattu sen sijaan, mitä on kuvattu (Anttila 2000, 262). Analyysissä värien, muodon ja ominaisuuksien lisäksi tutkin hahmon luonnetta, sekä hahmon roolia sen tarinassa. Pysin valitsemaan analyysin kohteeksi keskenään erilaiset hahmot, jotta niiden vertailun tuloksista tulisi mielenkiintoisempia.

Vertailuanalyysissä tutkitaan ja tarkastellaan asioita, jotka kuuluvat samaan luokkaan, mutta jotka eroavat toisistaan (Routio 2007). Tästä syystä komparatiivinen metodi sopii loistavasti hahmojen tutkimiseen. Vertailevassa tutkimuksessa havainnoin kolme aiemmin analysoimaani hahmoa.

Kerään myös laajasti tietoa siitä, miten hahmoja suunnitellaan. Ennen tutkimuksen analyysiosaa perehdyinkin aiheeseen liittyvään kirjallisuuteen. Hah-

mosuunnittelusta on kirjoitettu paljon ja on olemassa monia menetelmiä hahmojen suunnitteluun. Tutkin näitä erilaisia menetelmiä ja pohdin, millaisiin tilanteisiin ne sopivat parhaiten.

3 TAUSTATUTKIMUS

Jotta voidaan tutkia hahmosuunnittelua, on ensin mietittävä, millaiseen tarkoitukseen hahmoja ollaan suunnittelemassa. Koska projektissani tuotan lastenkirjakuvitukset, on hyvä tehdä pohjatutkimus kuvittamisesta sekä siitä, miten lapset pystyvät reagoimaan kuvituksiin.

3.1 Kuvitus

Alussa on tärkeää määritellä, mitä kuvittaminen on. Kuvittaminen on verbaalisen tekstin muuntamista kuviksi omien mielikuvien kautta hyödyntäen kuvitustekniikoita (Ahjopalo-Nieminen 1999, 15). Käytännössä siis kuka tahansa voi piirtää kuvan tekstipätkästä, ja siten olla kuvittaja. Kuvittamisessa on otettava huomioon monia asioita, kuten kohderyhmä, kuvituksen käyttötarkoitus sekä useimmissa tapauksissa asiakkaan toiveet.

Käyttötarkoitusta pohtiessa kohderyhmä on todellakin tärkeää miettiä tarkkaan. Esimerkiksi satukirjan kohderyhmänä ovat ensisijaisesti lapset, mutta harvoin lapsi itse tekee ostopäätöstä. Kuvitusten tulee olla miellyttäviä lasten vanhempien ja sukulaisten mielestä, sillä he ostavat kirjoja lahjaksi tai valikoivat kirjastoista luettavaa. Tietysti on tapauksia, jolloin lapsi itse pääsee valikoimaan kirjaa itselleen, mutta useammin valinnan tekee aikuinen.

Kuvitusten kohderyhmä on hankala siinä mielessä, että kyseessä on lopulta makukysymys. Toisen mielestä jokin on persoonallinen mielenkiintoinen kuvitus, kun taas jollekin se näyttää oudolta tai jopa rumalta. Joidenkin mielestä perinteisen kaunis kuvitus on paras valinta, kun taas toiselle se on liian tylsä ja geneerinen. Tästä syystä on hyvä, että monenlaisia kuvittajia ja tyylejä löytyy.

3.2 Kuvitukset lapsille

Koska lastenkirjat on suunnattu lapsille, on tärkeää pohtia, mitä tulee ottaa huomioon lapsille suunnatussa materiaalissa. Lapset eivät ymmärrä ja osaa sisäistää kaikkea, mitä aikuiset osaavat. Lähteenä koko kappaleessa on Mannerheimin lastensuojeluliiton nettisivuilla olevat tekstit lasten kehitymisestä (Mannerheimin lastensuojeluliitto s.a.).

Noin kolmevuotiaana lapset alkavat erityisesti kiinnostua saduista sekä lo-ruista. Tässä iässä lapsen mielikuvitus on erityisen vilkas, ja lapsi saattaa itsekin kertoa tarinoita. Erityisesti eri ilmiöt kiinnostavat kolmevuotiasta. On tärkeää, ettei sen ikäiselle vastata liian monimutkaisesti, vaan vain siihen, mitä lapsi kysyy.

Noin nelivuotias lapsi jaksaa kuunnella jo pidempiäkin tarinoita. Erilaiset asiat kiinnostavat ja erityisesti asioiden syyt ja tarkoitukset ovat mielenkiintoisia nelivuotiaalle. Lapsi alkaa myös ymmärtää miljöötä tässä iässä. Ajan ja paikan määreet ovat omaksuttavissa, ja lapsi ymmärtääkin, että päivä koostuu aamusta, päivästä, illasta ja yöstä sekä, mitä tarkoittaa ylhäällä ja alhaalla. Myös värit alkavat olla lapselle tuttuja. Neljän ikäisenä lapsi todennäköisesti tuntee jo päävärit ja osaa nimetä ne. Kuvituksessa tämän ikäinen voisi siis hahmottaa esimerkiksi pöydällä olevan kissan, tai sen, että taivaalla oleva kuu tarkoittaa yötä. Hän osaisi myös kertoa, minkä värinen pöydän alla oleva esine on.

Viisivuotiaasta alkaa kiehtoa numerot sekä kirjaimet. Myös asioiden vertailu tulee tutuksi, esimerkiksi asioiden järjestely koon mukaan, mutta vaikeutta voivat vielä tuottaa samankokoiset asiat. Esimerkiksi se, miten kaksi pientä esinettä voi olla samankokoisia kuin yksi suurempi, on viisivuotiaalle vielä hankalaa. Viisivuotias osaa jo pohtia ilmiöitä, jotka eivät ole konkreettisesti kosketeltavia, mutta vertauskuvat, kuten kaatosade eivät vielä aukea. Kaatosadehan voi lapsen mielestä tarkoittaa sitä, että sade kaataa ulkona kulkijan. Kuvituksissa viisivuotias hahmottaa yhä enemmän yksityiskohtia ja erityisesti kolmiulotteinen hahmottaminen kehittyy. Hän osaa hahmottaa käsitteet edessä ja takana. Kuvituksissa voi siis käyttää enemmän kerroksellisuutta ja perspektiiviä.

Kuusivuotiaat ovat erityisen kiinnostuneita luonnosta. Lapsi on myös innokas oppimaan uutta, ja asioiden oivaltaminen tuottaa iloa. Moni lapsi oppii jo lukemaan tässä iässä. Tämän ikäisten kirjat ovat siis helppolukuisia, usein tavutetuja ja kuvitukset ovat yhä yksityiskohtaisempia. Kuvituksissa voi myös selkeämmin olla asioita, joita tekstissä ei mainita, sillä lapsen pohdiskelu- ja ajattelukyky ovat kehittyneet. Varsinkin, jos lapsi lukee kirjaa itse, pääsee hän nauttimaan sekä kuvasta että tekstistä aivan itse.

Seitsemän ja yhdeksän ikävuoden välissä lapsi nauttii erityisesti arvoituksista ja älyä vaativista tarinoista. Täysin kielelliset pulmat voivat olla vielä haastavia, mutta tätä voidaan auttaa kuvilla. Tässä iässä siis on tärkeää tuoda kuvituksissa tekstiä avaavia elementtejä esiin. Kouluikäinen lapsi osaa myös jo värit, perspektiivin sekä hahmolait. Siksi kouluikäisten kirjoissa kuvitustyyyleillä alkaa olla enemmän merkitystä. Enää lapsen valinta ei aina olekaan selkein tai yksinkertaisimmilla väreillä tehty kuva, vaan lapsen mieltymyksillä on suurempi merkitys. Erilaiset tyylit ja värimaailmat pääsevät valloilleen näissä hieman isompien lasten kirjoissa.

3.3 Kuvakirja

Kirjoja on monenlaisia. Tunnetuimmat lastenkirjojen lajit ovat satukirjat ja kuvakirjat. Kuvakirjan perusmääritelmän mukaan kirjassa tulee olla peräkkäisiä kuvia ja pieni tekstimäärä. Yleensä kuvakirjassa onkin vähintään yksi kuva joka aukeamalla. Kuvitetussa satukirjassa kuvat toimivat koristeena ja korostuksena, kun taas kuvakirjassa kuva on enemmän narratiivisessa osassa. Usein kuvakirjan teksti ja kuva kulkevat niin käsi kädessä, ettei kumpaakaan täysin ymmärtäisi ilman toista. (Salisbury & Styles 2012, 7.)

Tällä siis tarkoitetaan, että kuvakirjassa teksti voi olla hyvin yksinkertaista tai jopa abstraktia, ja sen koko konteksti ymmärretään vain yhdessä kuvan kanssa. Esimerkiksi teksti voi sanoa: ”Hän juoksi pihan poikki vailla huolen häivää.” Kuvassa voi kuitenkin olla jokin vaaratilanne, kuten susi vaanimassa juoksijaa. Tästä syntyy tarinan konflikti. Salisbury & Styles kirjoittavatkin, että hyvässä tarinassa on konflikti, ja se näkyy nimenomaan kuvissa. Teksti voi

usein olla hyvinkin konfliktitonta, mutta kuvalla saadaan tarinaan jännite. (Sallisbury & Styles 2012, 80.) Satukirjoissa konflikti tulee esiin selkeämmin tekstissä, ja koko satu onkin ymmärrettävissä ilman kuvia.

Joskus kuvakirjan ja satukirjan ero on häilyvä. Missä vaiheessa kirjassa on liikaa tekstiä kuvakirjaksi tai liian vähän satukirjaksi? En tiedä. Tarvitseeko kuvakirjassa jokaisen kuvan kertoa jotain todella tärkeää? Ei missään nimessä. Voiko kuva olla kertovassa osassa myös satukirjassa ja tuoda siihen vielä lisää, vaikka tarina olisikin selkeä jo tekstinäkin, tai voiko kirja olla jotain satukirjan ja kuvakirjan väliltä? Aivan ehdottomasti. Luulen, ettei kaikkia kirjoja tarvitse edes luokitella johonkin tiettyyn kategoriaan.

Kategorioita kuitenkin tarvitaan. Kuvittaja-lehden haastattelussa toimittaja Hietämäki ja kuvittaja Ekebom pohtivat, että aikuisille suunnattuja kuvakirjoja ilmestyisi enemmän, jos niille olisi konkreettisesti oma paikka. Kirjastoissa ja kaupoissa kuvakirjat sijoitetaan yleensä automaattisesti lastenosastolle. (Hietämäki 2018, 16.) Juuri tästä syystä itsekin päädyin valitsemaan kohderyhmäksi lapset, sillä en edes tiennyt, onko aikuisten kuvakirjoja laajalti olemassa, tai onko niille kysyntää.

4 HAHMOSUUNNITTELU

Hahmosuunnittelu alkaa ideasta. Tärkeintä on tietää, kuka hahmosi on (Jolly 2018, 58). Ensin on tietenkin projekti, johon hahmot tarvitaan, mutta kun se on selvillä, on päätettävä, millaiset hahmot halutaan. Hahmon suunnitteluun kuuluvat oleellisesti niin hahmon visuaalinen suunnittelu kuin sen persoonankin suunnittelu.

4.1 Hahmon persoonan suunnittelumetodit

Useimmat hahmosuunnitteluoppaat keskittyvät hahmon ulkonäön suunnitteluun, mutta löytyy myös metodeja avuksi persoonan luontiin. Personifikaatiolla luodaan esineistä ja eläimistä ihmismäisiä. Personifikaatio-metodi toimii niin hahmon ulkonäön kuin luonteenkin suunnitteluun. Asian tai esineen tuntomer-

kit ja ominaisuudet listataan, ja niiden avulla luodaan hahmo. Esimerkiksi ruusua pidetään symboliarvoltaan intohimoisena ja korkea-arvoisena, ja se kuvastaa usein rakkautta. Ruusu on myös tunnettu piikeistään. Näiden piirteiden pohjalta on helppo lähteä suunnittelemaan hahmon ulkonäköä. (Tsukamoto 2012, 139.) Personifikaatio-metodi toimii hyvin yksittäisten hahmojen luontiin, vaikka tietysti hahmojoukkoja voi luoda valitsemalla inspiraationlähteet joustavasti, esimerkiksi jos kaikkien hahmojen halutaan pohjautuvan kukkiin äskeisen esimerkin tavoin.

Toinen hyvä metodi erityisesti hahmojoukon suunnitteluun on 1-2-3-4-7 -tekniikka. 1-metodissa tarinan tärkein elementti on päähenkilö. 2-metodissa päähenkilö saa seurakseen hahmon, joka on täysin päinvastainen hänen kanssaan. Metodissa 2 voi myös olla kolme hahmoa, jolloin kyseessä on päähenkilö, sekä kaksi keskenään vastakohtaista hahmoa, esimerkiksi enkeli ja demoni. Kolmannessa metodissa hahmot kuvataan kolmen luonteenpiirteen kautta. Yksi on tunteellinen, toinen on aktiivinen ja kolmas on viisas. Kolmijakoinen hahmokattaus on tunnettu esimerkiksi The Legend of Zelda -pelisarjassa, jossa päähenkilö Link kuvastaa rohkeutta (aktiivinen), prinsessa Zelda kuvastaa viisautta, ja sarjan vihollinen kuvastaa voimaa (power, tunne). Neljännessä metodissa näihin kolmeen edellä mainittuun lisätään ryhmänjohtaja, (usein päähenkilö,) joka kuvastaa valoa tai varjoa. Tämä hahmojakauma on tuttu esimerkiksi Ihmemaa Oz:ista, jossa päähenkilönä toimii valoisa Dorothy, ja hänen kanssaan kulkevat sydäntä kaipaava Tinamies, aivoja kaipaava Variksenpelätin sekä rohkeutta kaipaava Pelokas Leijona. Metodissa 7 hahmoja on oltava seitsemän tai enemmän, ja kaikkien niiden luonteiden on oltava toisistaan eroavia. Kenties tunnetuin esimerkki tästä on Lumikki ja seitsemän kääpiötä, jossa kääpiöt ovat jopa nimetty näiden luonteenpiirteiden mukaan. (Tsukamoto 2012, 151.) Nämä edellä mainitut tekniikat toimivat hyvin hahmoideoiden ja hahmon persoonan keksimiseen. Kun jonkinlainen konsepti on kehitetty, voidaan alkaa miettiä hahmon ulkonäköä.

4.2 Hahmon suunnitteluprosessi

Hahmosuunnitteluun on monia tapoja, metodeja ja etenemisjärjestyksiä. Yleisin järjestys suunnitteluprosessissa on: idea, tutkimus, thumbnail eli raakaluonnos, anatomia ja muotokieli, yksityiskohdat, kolmiulotteisuus, värit ja lopulta valmis design. (Crossley 2014, 72–141; Jolly 2018, 58–65.) Kaikki prosessin vaiheet eivät välttämättä aina ole käytössä, ja joskus järjestystä myös muutetaan tilanteen niin vaatiessa. Kuitenkin jokainen hahmo alkaa jonkinlaisesta ideasta.

Idea

Idean kehittämiseen on monia työkaluja, mutta eräs hyvä väline tähän on mindmap eli miellekartta, joka antaa mahdollisuuden kirjata ylös ajatuksia sekä laajentaa niitä jo valittujen piirteiden lisäksi (Jolly 2018, 58). Tässä vaiheessa on siis hyvä kirjata ylös hahmon persoonaa varten suunnitellut asiat. Esimerkiksi jos suunniteltiin hahmo ruususta personifikoiden, kirjataan tähän miellekarttaan jo pohditut romanttisuus, intohimo sekä piikikäs luonne. Myös, jos haluttiin hyödyntää jotakin 1-2-3-4-7 -metodin osaa, voidaan se kirjata tähän. Esimerkiksi ruusuhahmo voisi kuvastaa tunnetta.

Näillä piirteillä voidaan leikitellä, ja siksi erityisen mielenkiintoinen hahmo saadaan lisäämällä jokin yllättävä piirre. Jos kyseessä on vaikka väärinymmärretty hahmo, hänen luullaan kuvastavan tunnetta, vaikka päinvastoin hän kuvastaisikin älykkyyttä. Miellekarttaan voidaan luonteenpiirteiden lisäksi kirjata ideoita siitä, millainen tarinan miljöö on. Koska hahmosuunnitteluun voi vahvasti vaikuttaa esimerkiksi tapahtuma-aika, on se oleellista muistaa tässä kohti ennen luonnostelua. Kun hahmoa varten on kerätty tarpeeksi ideoita, on hyvä tehdä hieman tutkimustyötä.

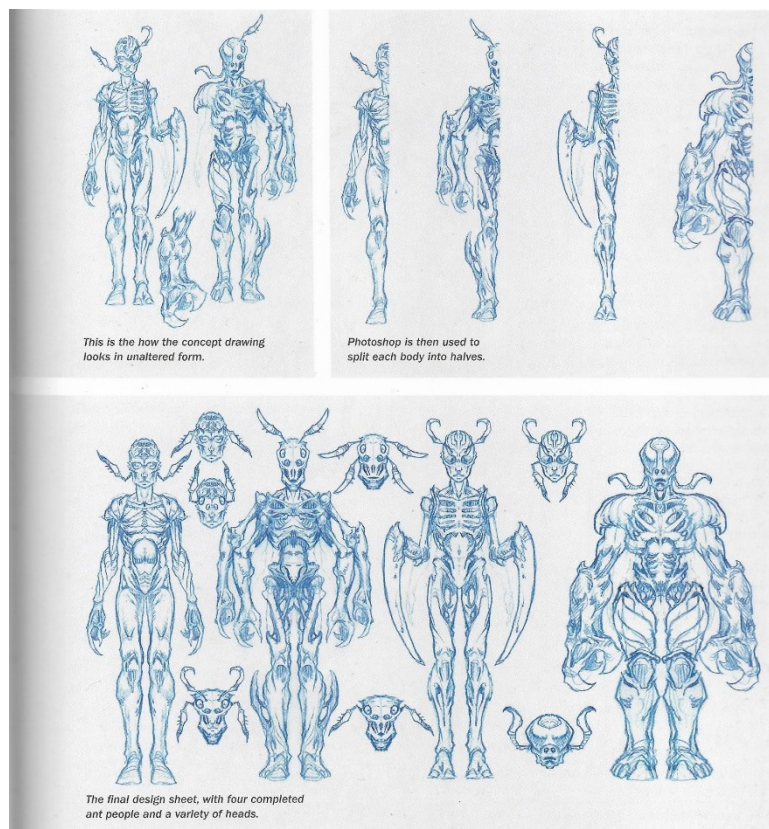
Tutkimus

Kun tiedetään, millainen hahmosta halutaan, on aika aloittaa tutkimus. Jolly kehottaa panostamaan tutkimusvaiheeseen, sillä se mitä muistamme jostakin asiasta, ei ole useinkaan niin mielenkiintoista tai lähellä oikeaa kuin referenssejä käyttäen. Tästä esimerkkeinä hän käyttää eläimiä, eri aikakausien vaatteita sekä ihmisten etnistä taustaa. (Jolly 2012, 59.) On parempi perehtyä ensin faktoihin ja sitten vasta lähteä soveltamaan ja tyyllittelemään. Näin saadaan aikaan todellisemman tuntuiset hahmot. Hyvä tapa tutkimustyöhön on luoda Pinterest-taulu ja kerätä sinne mahdollisimman paljon referenssejä.

Raakaluonnokset

Tutkimusosion jälkeen päästään vihdoin luonnostelevaan. Todennäköisesti tässä kohdassa on tullut tehtyä jo vähintään muutama luonnos. Silti ennen tutkimustyötä ja sen jälkeen tehdyt luonnokset eroavat toisistaan selkeästi. Niitä verratessa ymmärtänee, miksi tutkimustyötä kannatti tehdä. Raakaluonnoksia kutsutaan englannin kielessä thumbnailiksi, eli peukalonkynsiksi, koska niiden tarkoitus on olla pieniä luonnoksia, jotka voisivat mahtua kirjaimellisesti peukalonkynteen. Raakaluonnosten tarkoituksena on piirtää nopeasti erilaisia ideoita ilman yksityiskohtiin takertumista.

Tässä kohti on hyvä miettiä montaa eri hahmoa kerralla. Jos jokaisen hahmon suunnittelee erikseen alusta loppuun, voi käydä niin, että hahmoista tulee liian samankaltaiset. Tästä syystä jo raakaluonnostelussa voi käsitellä hahmoja yhdessä. Onko kenties yksi hahmo paksu, toinen pitkä ja kolmas todella pieni? Raakaluonnoksissa voi kokeilla vaikka joka hahmolle näitä eri ruumiinrakenteita ja katsoa, mikä yhdistelmä näyttäisi parhaalta ilman, että aikaa kuluu turhan paljoa. Jos luonnostellessa ei millään raaski pysyä yksinkertaisuudessa vaan haluaa aina tehdä heti yksityiskohtia, on peilitekniikka hyvä työväline.



Kuva 3 Peilitekniikka hahmosuunnittelussa (Crossley 2014, 57)

Kuvassa 3 näkee, kuinka symmetrisen pohjaluonnoksen päälle piirtäessä saa aikaan neljä erilaista lopputulosta. Hahmojen puolikkaat erotetaan esimerkiksi Photoshopin avulla, minkä jälkeen ne peilataan. (Crossley 2014, 56.) Näin saadaan piirrettyä neljä versiota nopeammin, kuin jos ne piirrettäisiin kokonaan.

Anatomia ja muotokieli

Hahmon anatomiaa suunniteltaessa tulee ottaa huomioon, että koska jokainen taiteilija työskentelee eri tavoin, ei ole niin sanotusti oikeaa tapaa piirtää kehoa. Kehossa on kuitenkin osia, jotka pysyvät samana, olipa työskentelytapa mikä tahansa. (Hem 2018, 15.) Nyt kun ideat ja raakaluonnokset ovat kassassa, voidaan lähteä tarkemmin pohtimaan, millainen keho hahmolle halutaan. Hemin mukaan on hyvä lähteä suunnittelemaan makrosta mikroon, eli aloittamalla suuremmista osioista ennen yksityiskohtiin puuttumista. Hän jaottelee kehon kuuteen perusosaan, joita ovat pää, olkapäät, rintakehä, lantio, käsivarret sekä jalat. Tämä pätee niin ihmis- kuin eläinhahmoihinkin. (Hem

2018, 15–16.) Nämä perusosat auttavat hahmottamaan kokonaisuutta ja hahmon liikuteltavuutta. Perusosista on hyötyä myös persoonallisen hahmon luontiin, kun osia liioitellaan ja muotokieltä muutetaan.

Vaikka ihmisten ruumiinrakenteella ei ole mitään tekemistä heidän persoonansa kanssa, on näillä hahmosuunnittelussa selkeä yhteys. Muodoilla voidaan korostaa tietynlaisia luonteenpiirteitä, ja näin hahmosta voidaan tehdä joitakin oletuksia vain kuvan perusteella. Yleisimmin käytetyt muodot ovat ympyrä, kolmio sekä neliö. Hem kertoo, että jokaisella näistä muodoista on ominaisuuksia, jotka kertovat, millainen persoonallisuus hahmolla on. Ympyrä koetaan pehmeäksi ja lempeäksi, sillä siinä ei ole kulmia. Kolmion kärjet ovat terävät, jotka voidaan kokea dynaamiseksi tai jopa vaaralliseksi. Neliö taas on vakaa ja tasapainoinen, ja usein sitä käytetään fyysisesti vahvoissa hahmoissa. (Hem 2018, 19.) Neliöön perustuvasta hahmosta hyvä esimerkki on Pixarin Up-elokuvasta tuttu Carl Fredricksen.



Kuva 4 Pixarin virallinen hahmokuva Carl Fredricksenistä elokuvasta UP (Pixar s.a.)

Kuvassa 4 näkyy, kuinka Carlin hahmo pohjautuu neliöön. Hänen päänsä, silmälasinsa ja jopa kehonsa ovat hyvin kulmikkaat. Luonteeltaan hän on itse-

päinen, eikä hänen mielipiteitään helpolla muuteta. Hän on siis niin ulkonäöltään kuin luonteeltaankin vankka kuin neliö. Muotoja voi tietysti yhdistellä ja tärkeintä suunnittelussa muotojen kanssa onkin liioittelu sekä kontrasti.

Hahmon ei tarvitse olla kokonaan jonkun tietyn muodon mukainen. Aiemmin käsitellyjä hahmon anatomian perusosia voi liioitella myös yksitellen tai niitä voi yhdistellä. Usein esimerkiksi sankarihahmoilla on kolmiomainen yläkroppa, joka korostaa leveitä hartioita ja vahvoja rintalihaksia. Tästä hyviä esimerkkejä ovat Nickelodeonin *Fairly Odd Parents* sarjasta tuttu *The Crimson Chin* sekä Disneyn *Hercules*.



Kuva 5 Virallinen kuva *The Crimson Chin* -hahmosta (Disney s.a.) Kuva 6 Virallinen kuva *Herculeksesta* (Disney s.a.)

*The Crimson Chin*in hahmo (kuva 5) on ulkonäkönsä vuoksi heti tunnistettavissa supersankarihahmoksi. Tähän tietysti vaikuttaa asuvalintakin. *Hercules* (kuva 6) sen sijaan ei ole niin sanottuja supervoimia omaava sankari, vaan hänen ainoa erityisominaisuutensa on hänen vahvuutensa. Kuitenkin näitä hahmoja tarkkaillessa näkee selkeästi, kuinka molemmat perustuvat samoihin muotoihin. Molemmilla on kapea vyötärö, mutta valtava rintakehä sekä leveät hartiat, jotka muodostavat kolmion. Molemmilla on toki vahvan näköiset jalat,

mutta jalat ovat selkeästi vain sivuosassa yläkropan hallitessa hahmojen designia.

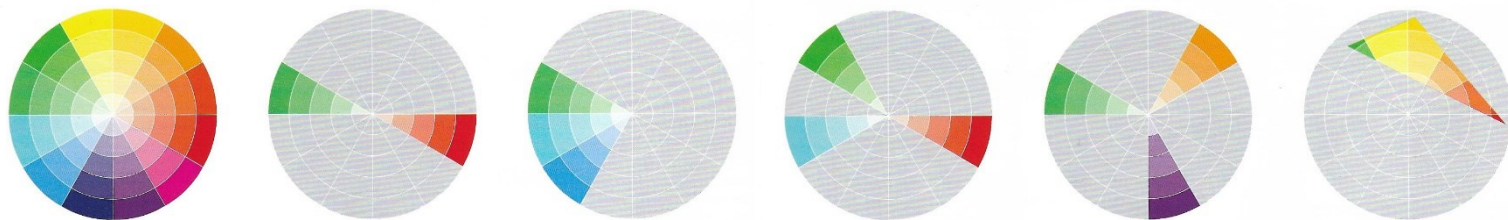
Yksityiskohdat

Tässä vaiheessa hahmosuunnittelua päästään vihdoinkin yhdistämään kaikki aiemmin suunniteltu, sekä hyödyntämään tutkimusvaiheessa koottuja moodboardoja ja ideoita. Yksityiskohdat tuovat hahmodesignin parhaat puolet esiin, kun aiempiin luonnoksiin lisätään vihdoinkin kasvopiirteet, asusteet sekä esimerkiksi vaatteiden kuvioinnit. (Jolly 2018, 62.) Yksityiskohdilla on hyvä korostaa hahmon persoonaa entisestään, vaikka pohjan tälle pystyi luomaan jo hahmon muotokielellä. Esimerkiksi asusteilla voi helposti kertoa hahmon harrastuksista: pitääkö tämä aina kynää korvansa takana tai kameraa kaulassaan? Kuitenkaan aivan kaikkea hahmon persoonasta ei saa ilmaistua edes päälle liimattavilla yksityiskohdilla.

Tom Bancroftin mukaan ei ole merkitystä, onko hahmolla kuinka upeat kasvot, asu, haarniska tai mitä vaan, jos hahmo ei tunnu siltä kuin sen toivottiin tuntuvan. Hän tuo esiin, että hahmosuunnittelussa tärkeintä on esittää hahmo niin, että sillä on persoona. Bancroft kertoo oppineensa työssään Disneyllä, että hänen hahmodesigninsa paranivat huomattavasti, kun hän alkoi hyödyntää kehonkieltä sekä ilmeitä, jotka kuvastivat suunniteltavana olevaa hahmoa. (Bancroft 2012, 55.) Huomasin itsekin selaillessani vanhoja hahmosuunnitelmiani, ettei hahmojen persoonasta voinut kertoa yhtään mitään. Ainoa, joka olisi voinut kertoa hahmoista tai niiden taustoista olin minä itse. Bancroftin havainto työssään Disneyllä auttoi siis minuakin havaitsemaan, että olin sortunut täysin samaan ongelmaan. On siis muistettava, että pelkät ulkoiset yksityiskohdat eivät riitä, vaan on hyödynnettävä myös hahmon kehon ja mielen yksityiskohtia näyttämällä designissa kehonkieltä.

Värit

Värimaailman suunnitteluun on monia keinoja. Helpoin tapa päättää hahmon värit, on tutkia väriteoriaa ja -psykologiaa. Vihreä väri kuvastaa usein kasvua ja elinvoimaa. Sillä kuvataan uusiutumista ja onnea, mutta myös kateutta. Punainen taas kuvastaa rakkautta, tunnetta ja intohimoa, mutta myös tulta vihaa ja vaaraa. (Muddy 2018, 51.) Näitä värien merkityksiä voi hyödyntää hahmon persoonan vahvistamisessa. Hahmot eivät kuitenkaan usein ole yksivärisiä, vaan värejä tarvitaan useampia. Väripaletin voi luoda hyödyntäen väriympyrää ja väriharmoniaa.



Kuva 7 Esimerkkejä väriharmoniaista (Muddy 2018, 51)

Tunnetuin väriharmonia on vastaväriharmonia, jossa hyödynnetään väriympyrässä vastakkain olevia värejä. Lähiväriharmoniaassa käytetään väriympyrän vierekkäisiä sävyjä. Haaroitetussa vastaväriharmoniaassa (keskimmäinen väriympyrä kuvassa 7) pääidea on sama kuin tavallisessa vastaväriharmoniaassa, mutta täysin vastakkaisten värien sijaan toinen väreistä korvataan kahdella sitä ympäröivällä värillä. Kolmiväriharmoniaassa värit valitaan väriympyrästä niin, että kaikki kolme väriä ovat yhtä kaukana toisistaan. Erikoisin tapa hyödyntää väriympyrää paletin luontiin on käyttää gamut maskia, jossa väriympyrästä rajataan haluttu osio jotakin muotoa käyttäen. Useimmin gamut maskissa käytetään kolmiota, kuten tässäkin esimerkissä. (Muddy 2018, 51.)

Värimaailmaa ei kuitenkaan tarvitse luoda väriympyrän pohjalta, vaan inspiraatiota voi hakea muualtakin, ja luoda väripaletin sitä kautta. Esimerkiksi jokin kasvi voi olla lähtökohtana hahmon väripaletille. Mood board on hyvä työväline tässäkin ideoiden ja inspiraation kokoamiseen.

5 HAHMOANALYYSI

Hahmoja suunnitellessa on hyvä tutkia jo luotuja hahmoja ja pohtia, mikä tekee niistä hyviä, mielenkiintoisia tai muistettavia. Maailma on täynnä erilaisia hahmoja, mutta keskityn tutkimaan Disneyn hahmoja, sillä ne ovat maailmanlaajuisesti tunnettuja sekä rakastettuja. Lisäksi esimerkiksi Studio Ghiblin elokuvissa tarinalla on usein suurempi merkitys kuin itse hahmoilla, kun taas Disney korostaa hahmoja.

Pohdin pitkään, kannattaisiko minun valita tutkittavaksi mahdollisimman samanlaiset vaiko erilaiset hahmot. Jos esimerkiksi tutkisin kolmea eri prinsessaa, niiden vertailu keskenään helpottuisi, mutta toisaalta muunlaiset hahmot jäisivät täysin käsittelemättä. Jos taas valitsisin täysin erilaisia hahmoja, niiden vertailu voisi olla todella hankalaa. Esimerkiksi, jos valitsisin jonkin päähenkilön, jonkun apurihahmon ja jonkun sivuhahmon, en voisi välttämättä tutkia kovin tarkkaan hahmojen merkitystä tarinankerronnalle. Päädyin lopulta valitsemaan kolme tarinalleen tärkeää hahmoa. Pinocchio on tarinansa ainoa päähenkilö, ja tarina kerrotaan hänen näkökulmastaan. Kaunotar ja Hirviö -elokuvan Hirviö on Bellen ohella päähenkilö, mutta tarinaa ei varsinaisesti kerrota hänen näkökulmastaan kuin muutamassa kohtauksessa. Frozen-elokuvasarjan Prinsessa Anna toimii siskonsa Elsan ohella päähenkilönä, ja tarinaa kerrotaan vuorotellen molempien näkökulmista. Kolme valitsemaani hahmoa ovat siis Pinocchio, Hirviö sekä Prinsessa Anna. Analyysi sisältää juonipaljastuksia elokuvista, joissa näitä hahmoja nähdään.

Analyysissä tutkin sisällönanalyysin osalta hahmojen muotokieltä, värejä, sekä ominaisuuksia. Formaalianalyysillä tutkin, miten hahmot koetaan. Tähän kuuluu hahmon luonne, millainen rooli hahmolla on tarinassaan ja miten se vaikuttaa tarinankerrontaan, sekä millaisena hahmoa pidetään. Kaikki hahmot analysoituani vertailen hahmoja keskenään.

5.1 Pinocchio

Ensimmäisenä tutkin Pinocchiota, joka on tunnettu Disneyn vuonna 1940 julkaistusta elokuvasta Pinocchio. Pinocchion tarina alkaa siitä, kun köyhä nukentekijä Geppetto valmistaa puisen nukan, jonka hän nimeää Pinocchioksi. Tähtenlennon nähdessään Geppetto toivoo Pinocchion olevan oikea poika. Hyvä haltijatar päättää toteuttaa Geppetton toiveen, ja Pinocchio herää eloon pysyen puisena.



Kuva 8 Disneyn virallinen hahmokuva Pinocchiosta (Disney s.a.)

Pinocchion hahmodesign (kuva 8) on hyvin selkeä sekä tunnistettava. Hahmo kuvataan alakouluikäiseksi pikkupojaksi, jonka kehon mittasuhteet ovat samankaltaiset kuin muillakin Disneyn lapsihahmoilla. Pinocchion erityispiirteinä toimivat hänen puiset jalkansa ja käsivartensa, joita ei ole hiottu täysin pyöreiksi ja ihmismäisiksi, vaan ne on jätetty kulmikkaiksi korostamaan nukkemaisuutta. Tämä tuo hahmon muuten pyöreisiin muotoihin lisää kulmikkautta, mikä kuvastaa sitä, ettei Pinocchio ole täysin hyvä ja lempeä hahmo. Polvissa ja kyynärpäissä on puiset saranat, jotka mahdollistavat hahmon liikkuvuuden. Pinocchion paidan lyhyet hihat sekä shortsien lyhyet lahkeet korostavat näitä erikoisia raajoja, sillä ne jäisivät pitkien vaatteiden alle piiloon.

Pinocchiolla on yllään perinteiset tirolilaiset vaatteet (Zipes 1997), joihin kuuluvat nahkahousut sekä huopahattu, jossa on sulka. Tarina on peräisin ja sijoit-

tuu Italiaan, mutta Pinocchion asu kertoo tarkemmin miljöön olevan nimenomaan Alppien seudulla. Tämä tekee Pinocchion hahmodesignista todella mielenkiintoisen, sillä kyseessä on hyvä esimerkki siitä, kuinka hahmoilla voidaan kuvastaa myös tarinan miljöötä pelkän hahmon kuvastamisen sijaan.

Värimaailmaltaan Pinocchion vaatteet ovat hyvin kirkkaat ja keskittyvät pääväriin. Hänen paitansa ja hattunsa ovat keltaiset, hänen housunsa, kenkensä ja hattunsa sulka ovat punaiset, ja kaulan rusetti, hatun nauha sekä housujen koristeompeleet ovat sinisiä. Pinocchiolla on myös valkoiset hansikkaat sekä musta liivi. Kaiken kaikkiaan asun värimaailma pohjautuu pääväriin, mikä kuvastaa hahmon nuorekkuutta ja iloisuutta. Kirkkaat värit saavat hahmon myös erottumaan selkeästi taustoista sekä muista hahmoista. Jos Pinocchion vaatteet olisivat kovin synkät tai murrettut, voisi hänestä tulla aivan erilainen mielikuva. Jos hänellä olisikin yllään selvästi tummemmat vaatteet ja esimerkiksi violettiä, voisi Pinocchion hahmo näyttää mystisemmältä ja ehkä jopa luonteeltaan pahalta. Pinocchio tekee tarinansa aikana monia huonoja päätöksiä ja synkempi tyylivalinta voisi johtaa siihen, että hahmon uskottaisiin tekevän päätökset tahallaan. Kirkkaat värit tuovatkin hahmoon sopivasti viattomuutta, ja muistuttavat hahmon olevan hyvien puolella, vaikka kaikki tämän valinnat eivät sitä aina kuvastakaan.



Kuva 9 Clipart-kuva Pinocchion kasvavasta nenästä (Disney s.a.)

Tästä pääsemmekin Pinocchion kenties tunnetuimpaan ominaisuuteen, hänen nenäänsä (kuva 9). Pinocchion puinen nenä kasvaa pituutta joka kerta, kun hän tietoisesti valehtelee. Tämän ominaisuuden tarkoituksena on opettaa Pinocchiolle sekä katsojille, että valehtelu on huono asia, ja että se johtaa vaikeuksiin. Tarinan alussa Pinocchiolle kerrotaankin, että hänestä tulee oikea

poika ainoastaan, jos hän osoittaa olevansa rohkea, rehellinen sekä epäitsekäs. Valehdellessa kasvava puinen nenä muistuttaa Pinocchiota siitä, että hän on matkalla kauemmas tavoitteestaan.

Luonteeltaan Pinocchio on hyvin utelias. Hänellä ei myöskään ole luontaista omaatuntoa, ja näiden piirteiden yhdistäminen johtaakin hänet moniin ongelmiin. Oikeaksi pojaksi tulemiseksi Pinocchion tulee oppia rohkeutta, rehellisyyttä sekä epäitsekkyyttä, mutta suurimman osan ajasta hän kuvastaa näiden vastakohtia. Hänen isänsä Geppetto pyytää häntä menemään kouluun, mutta Pinocchio uteliaana ja hieman itsekkäänäkin päättää mieluummin lähteä teatteriin. Siellä hän joutuu vangiksi. Hyvä haltijatar tulee tapaamaan Pinocchiota, joka valehtelee siitä, miksei ollut koulussa. Tämä johtaa Pinocchion nenän kasvamiseen jokaisella valheella. Haltijatar saa Pinocchion kertomaan totuuden, ja lähettää Pinocchion kotimatkalle lyhennetyn nenän kera. Pinocchio ei kuitenkaan oppinut mitään, vaan lähtee kodin sijaan Huvitusten saarelle. Siellä Pinocchio muuttuu puoliksi aasiksi ja joutuu lähes orjakaupan uhriksi. Hän onnistuu kuitenkin pakenemaan.

Kotiin saapuessaan Pinocchiolle selviää, että hänen isänsä oli lähtenyt oman henkensä kaupalla pelastamaan tätä, mutta joutui pulaan. Tämän jälkeen Pinocchio vihdoinkin ymmärtää, että elämässä tulee olla epäitsekäs ja hän lähtee etsimään isäänsä. Yhdessä he pelastautuvat valaan vatsasta ja Pinocchio päätyy pelastamaan isänsä hengen, mutta kuolee itse prosessissa. Tässä vaiheessa Pinocchio todisti olevansa rohkea ja epäitsekäs, joten hänet herätetään uudelleen henkiin; tällä kertaa oikeana poikana.

Pinocchion hahmo kehittyi tarinan aikana hyvin paljon. Hän toimii myös hyvänä esimerkkinä lapsille siitä, miten käy, jos valehtelee tai toimii pelkän uteliaisuuden ja itsekkyyden vallassa. Lopussa hän toimii myös hyvänä roolimallina siitä, kuinka hyvin käyttäytyminen johtaa hyviin asioihin, tässä tapauksessa Pinocchion uudelleensyntymiseen oikeaksi pojaksi. Pinocchio siis koetaan hyvinkin opettavaiseksi hahmoksi niin hyvässä kuin pahassa.

5.2 Hirviö

Toisena hahmona tutkin vuoden 1991 elokuvasta Kaunotar ja Hirviö tuttua Hirviötä. Tässä Ranskaan sijoittuvassa sadussa nimeämätön prinssi loukkaa haltijatarta, joka kiroaa hänet hirviöksi. Tarina kerrotaan enimmäkseen Belle-nimisen tytön näkökulmasta, joka päätyy Hirviön linnaan vangiksi pelastaessaan isänsä samalta vangin kohtalolta. Vaikka Belle onkin elokuvan varsinainen päähenkilö, pyörii tarina Hirviön ja tämän kirouksen ympärillä.

Tarinan kontekstissa Hirviö kuvataan pelottavaksi, kauheaksi hirviöksi, joka säikäyttää Bellen ja tämän isän ulkonäöllään heti ensikohtaamisissa. Kuitenkaan hirviö ei voi visuaalisesti olla liian pelottava, sillä elokuvan kohderyhmänä ovat lapset. Tämä tekee hirviön hahmodesignista erittäin mielenkiintoisen.



Kuva 10 Disneyn virallinen hahmokuva Hirviöstä (Disney s.a.)

Hirviö (kuva 10) ei myöskään perustu vain yhteen tiettyyn eläimeen vaan oikeastaan kuuteen eri eläimeen. Jérémie Noyer haastatteli animaattori Glen Keanea Hirviön hahmon suunnittelusta. Keane oli kerännyt valtavan määrän valokuvia eri eläimistä suunnitteluaan varten, muttei kuuden kuukauden luonnostelunkaan jälkeen tiennyt, mihin eläimeen haluaisi hirviön pohjata. Eräänä päivänä yksi hänen kollegoistansa oli kysynyt, miltä hirviö tulee näyttämään.

Keane oli vastannut, ettei tiennyt, mutta alkoi piirtää kollegalleen pohtien designia. Hän kertoi pitävänsä puhvelin pään koosta, sitten hän lisäsi gorillan kulmakarvat. Seuraavana hän piirsi villisian kuonon, leijonan harjan ja lopulta karhun vartalon sekä suden jalat ja hännän. Yhtäkkiä kohdat vain loksahdivat pailakalleen, ja Keane totesi kollegalleen, että tässä Hirviö nyt oli. (Noyer 2010.)

Hirviö ei kuitenkaan saanut näyttää liian pelottavalta lapsille. Vaikka animaattori Glen Keane suunnitteli Hirviön kuuden pelottavan eläimen pohjalta, ei lopputulos ole liian pelottava. Tämä johtunee siitä, että hahmossa on mukana myös seitsemäs eläin: ihminen. Hirviöllä on ihmismäiset silmät, jotka tuovat lempeyttä hahmon ulkonäköön.

Hirviön muotokieli ja anatomia perustuvat tosiaan eri eläinten piirteisiin, mutta päämuodoiltaan Hirviössä nähdään paljon kulmikkuutta ja teräviä kulmia. Varsinkin pörröinen turkki on kuvattu hyvin piikikkään näköiseksi, puhumattakaan terävistä kynsistä ja sarvista. Tämä kuvastaa Hirviön vaarallisuutta. Hirviön vartalon muotoa voisi myös verrata klassiseen supersankarikehoon, jossa korostuvat suuri rintakehä ja leveät hartiat. Vaikka Hirviö ei olekaan supersankarihahmo, voi kirouksesta johtuvaa muuttumisprosessia verrata perinteisiin supersankaritarinoin, jossa hahmon keho muuttuu supervoimien myötä. Hirviön hahmo saakin kirouksesta yli-inhimilliset voimat.

Hirviö on värimaailmaltaan erikoinen Disney-hahmoksi. Koska kyseessä on eläimellinen hahmo, on hän enimmäkseen ruskea. Turkin punaruskea sävy eroaa elokuvassa nähdystä harmaista susista, joten siinä mielessä Hirviön lämmin sävy kuvastaa hyvyyttä. Tummempi tai kylmempi sävy olisi muiden hahmojen kontekstissa kuvastanut villimpää julmempaa petoa. Hirviön vaatteissa nähdään sinisen ja punaisen sävyjä. Petomaista Hirviötä korostettaessa hänellä nähdään punainen viitta sekä tummat housut. Kun Hirviö alkaa inhimillistyä tarinassa, hänellä nähdään erilaisia sinisiä vaatteita, tunnetuimpana varmasti tanssiaisten juhla-asu (kuva 10, sivulla 27). Sinisellä kuvataan Hirviön hyvyyttä, ja sininen toimii myös siltana tarinan alussa nähtyyn Bellen siniseen asuun. Bellen sinisen mekon on oletettu kuvastavan hänen kuulumattomuuttaan pieneen kylään, sillä yhdelläkään muulla kyläläisellä ei nähdä sinisiä vaatteita. Hirviö on tarinassa ainoa hahmo Bellen lisäksi, jolla nähdään sinisiä

vaatteita, joten siinä mielessä väri voisi kuvastaa sitä, kuinka nämä sopeutumattomat yksilöt ovat löytämässä paikkansa toistensa luota.

Tarinan alussa Hirviö on luonteeltaan äkkipikainen, kiivas sekä käytökseltään erityisesti eläimellinen. Hän kävelee neljällä raajalla, ja suuttuu Bellelle ja palvelijoilleen pienestäkin asiasta, sillä hän ei ole tottunut kompromisseihin ja siihen, etteivät asiat mene aina niin kuin hän haluaisi. Tämän raivonsa hän ilmaisee lukitsemalla Bellen tämän omaan huoneeseen ja kieltämällä tältä illallisen. Hirviön eläimellisyyttä kuvaa myös se, miten hän on pukeutunut ainoastaan housuihin sekä pitkään viittaa.

Tarinan aikana Hirviön hahmo kehittyy niin sisäisesti kuin ulkoisestikin. Hän viettää enemmän aikaa Bellen kanssa, joka saa hänet arvostamaan elämän pieniä asioita. Hän alkaa kävellä kahdella jalalla, ja pukee vähitellen enemmän ja enemmän vaatteita ylleen, mikä kuvastaa hänen inhimillistymistään. Hyvä esimerkki tästä on myös Hirviön pöytätavat. Alussa hän työntää päänsä lautaselle kuin eläin, mutta myöhemmin hän ryystää lautasen reunasta tai käyttää lusikkaa.

Tarinan lopussa Hirviö on oppinut lempeyttä ja hyviä käytöstapoja, mutta juuri, kun hän on tunnustamassa rakkauttaan Bellelle, hän päästääkin tämän lähtemään takaisin kotiinsa pulassa olevan isänsä luo. Hirviö masentuu, ja kun vihainen väkijoukko saapuu hänen linnalleen surmaamaan pedon, hän ei aluksi edes tappele vastaan, sillä hän oletti Bellen lähettäneen kyläläiset. Kun tyttö saapuu estämään Hirviön kuolemaa, saa tämä yhtäkkiä toivonsa takaisin ja jatkaa taistelua. Hirviön inhimillisyys ja hyvyys korostuvat, kun hän saa tilaisuuden surmata tarinan konnan, mutta kääntää selkensä ja antaa tämän mennä. Tämä on koitua hänen kohtalokseen, kun hän joutuu puukotetuksi. Juuri elämän hänestä kaikotessa Belle kertoo rakastavansa tätä, ja Hirviön kiroukset murtuu muuttaen tämän takaisin prinssiksi parantaen myös taistelussa saadut vammat.

Hirviön tarina on hyvin mielenkiintoinen ja myös opettavainen lapsille. Huonosti käyttäytyminen johtaa kirotuksi tulemiseksi, muttei ole liian myöhäistä yrittää korjata asioita. Tapojen parantaminen johtaa kirouksen murtamiseen, mutta se vaatii aikaa. Mielestäni Hirviön hahmossa paras opetus onkin, että

ihmeet eivät tapahdu hetkessä. Hän joutuu luopumaan kirouksen murtumisen toivosta, kun hän päästää Bellen menemään. Tämä on hyvä esimerkki siitä, että joskus on toimittava oikein, vaikkei tahtois. Viimeistään tässä kohdassa Hirviö aletaan kokea tarinassa hyväksi hahmoksi, vaikka tarinan alussa tämä täyttää enemmän konnan piirteitä. Hirviö onkin siitä mielenkiintoinen hahmo, että tämä koetaan niin eri tavoin elokuvan alussa ja lopussa. Itsekkäästä rai-vokkaasta pedosta tulee lempeä ja epätsekäs prinssi.

5.3 Prinsessa Anna

Viimeisenä hahmona tutkin Frozen-elokuvasarjasta tuttua Prinsessa Annaa. Frozen tuli ensi-iltoihin vuonna 2013 ja sen suora jatko-osa Frozen 2 vuonna 2019. Ensimmäinen elokuva pohjautuu löyhästi Hans Kristian Andersenin Lumikuningatar-satuun, mutta ne ovat niin juoneltaan kuin hahmoiltaankin hyvin erilaiset. Anna on monella tapaa hyvin klassinen Disney-prinsessa, mutta toisaalta hän on myös niiden vastakohta ja edustaa Disneyn moderneja prinsessoita. Siitä syystä hän on mielestäni erinomainen hahmo tutkittavaksi. Tutkin hänen hahmoaan sekä ensimmäisen että toisen elokuvan osalta, mutta jätän tutkimuksesta pois lyhytelokuvat, kuten Frozen Fever.

Anna nähdään tarinassa hyvin monen ikäisenä. Viisivuotiaaksi asti hän on läheisissä väleissä kolme vuotta vanhemman sisarensa Elsan kanssa, mutta Elsan vahingossa osuessa jäätaiallaan Annaan heidän tiensä eroavat. Elsa alkaa vältellä Annaa, jottei satuttaisi tätä enempää. Tämä johtaa Annan koko lapsuuden kestävään yksinäisyyteen linnan suljettujen ovien takana. Vuosien ajan hän yrittää saada kontaktia siskoonsa ja Annan ollessa viisitoistavuotias, heidän vanhempansa kuolevat haaksirikossa. Jopa silloin Elsa lukittautuu huoneeseensa ja kieltäytyy näkemästä siskoaan. Siskokset tapaavat uudelleen vasta Elsan kruunajaisissa Annan ollessa kahdeksantoistavuotias.



Kuva 11 Disneyn virallinen kuva Prinsessa Annasta elokuvasta Frozen (Disney s.a.)

Annan hahmodesign (kuva 11) on hyvin klassinen kuvaus Disneyn prinsessa-hahmosta. Hänet on kuvattu hoikaksi nuoreksi naiseksi, jolla on kapea vyötärö, mutta hän ei kuitenkaan ole kovin kurvikas. Hänellä on siniset silmät ja punertavat hiukset. Annalla on hieman pyöreämmät posket kuin monilla prinsessoilla, mukaan lukien hänen siskollansa Elsalla. Hänellä on runsaasti pismia kasvoissaan sekä olkapäillään, mikä nähdään Frozen-elokuvan alussa, kun Annalla on yllään olkapäät paljastava mekko. Vaikka elokuva sisältää monia asu- ja kampausrvaihdoksia, nähdään Annalla lähes koko ajan kaksi palmikkoa. Palmikot kuvastavatkin hyvin hänen leikkisyyttään ja nuorekkuuttaan. Annan vaatteet pohjautuvat perinteisiin norjalaisiin kansallisasuihin. Tämä näkyy erityisesti tarinan epilogissa hänen yllään nähtävässä vaaleanvihreässä asussa. Samat elementit ovat käytössä myös hänen talvivaatteissaan (kuva 11). Molempiin asuihin kuuluvat nilkka- tai säärripituinen hame asusta riippuen, pitkähihainen paita sekä liivi. Talviasussaan Annalla on myös pitkä viitta.

Anna on luonteeltaan hyvin mielenkiintoinen hahmo. Hän on hyvin lemменkipeä ja unelmoi löytävänsä vierelleen ihanan prinssin. Hän päätyykin kihlautumaan heti samana iltana tavattuaan tuohon muottiin sopivan miehen. Tämä

on hyvin klassista perinteiseltä prinsessahahmolta. Esimerkiksi pieni merenneito Ariel vaihtoi pyrstönsä jaloiksi päästäkseen tapaamaan prinssiä. Anna ei kuitenkaan ole yhtä hienostunut kuin monet prinsessat. Hän on kömpelö niin fyysisesti kuin sosiaalisestikin. Nämä piirteet tekevät Annasta hyvin samaistuttavan hahmon. Hän näyttää hyvää esimerkkiä nuorille tytöille, että naisetkin voivat esimerkiksi kuorsata. Tämä on jo itsessään rajojen rikkomista prinsessalle, mutta sen lisäksi Anna on hyvin sankarillinen hahmo. Hän pyrkii itse ratkaisemaan ongelmat, eikä odota kenenkään muun tulevan apuun. Tarinassa hän lähtee heti siskonsa perään tämän karattua Pohjoisvuorelle ja jäädytettyä koko Arendelin. Tämä itsenäisyys johtaa siihen, että Anna on myös aika itsepäinen. Hän joutuu usein ongelmiin itsepäisyytensä takia, mutta se antaa hänelle myös voimaa jatkaa eteenpäin. Tätä rohkeutta ja mielen lujutta hän tarvitsee erityisesti toisessa seikkailussaan elokuvassa Frozen 2.



Kuva 12 Disneyn virallinen hahmokuva Prinsessa Annasta elokuvasta Frozen 2 (Disney s.a.)

Annan hahmodesign muuttuu hieman tarinan jatko-osassa (kuva 12). Hänen hiuksensa eivät ole enää kahdella palmikolla, vaan ne ovat auki yhden letin kiertäessään hänen takaraivonsa. Hiustyylin muutos kuvastaa Annan aikuistu-

mista, ja Anna onkin uudessa seikkailussa 21-vuotias. Hänen pukeutumistyyliinsä muuttuu myös aikuisemmaksi, mutta osittain tyylivaihdoksen syynä lie-nee myös elokuvan julkaisuajankohdan muotitrendit. Trendien vaikutus näkyy enemmän Elsan tyyliissä kuin Annan, sillä Annan vaatteet ovat perinteisemmät tarinan kontekstissa.

Helpommin huomattava muutos Annan tyyliissä ensimmäisen tarinan tyyliin on hänen viittansa. Frozen-elokuvassa Annan viitassa (kuva 11 sivulla 32) on hyvin pyöreitä muotoja sekä kahden sydämen muotoinen kiinnityssolki. Viitan yläosassa on tupsuja ja sen koristekuviointi on hyvin piparkakkumainen pyöreine muotoineen. Jatko-osassa Annan viitta (kuva 12 sivulla 33) on hyvin kulmikas ja koostuu neliskulmaisista palstoista. Myös elokuvan visuaalista suunnittelua työstänyt Griselda Sastrawinata-Lemay kertoo Annan asujen kehittyvän pyöreistä kaarevista muodoista kohti kulmikkaampaa muotokieltä Annan aikuistuesssa (Julius 2019, 31). Annalla on tälläkin kertaa yllään yli polven ulottuva mekko, jonka alla on korkeakauluksinen paita. Tällä kertaa hän on tosin varautunut seikkailuun, jota kuvastaa mekossa oleva syvä halkio, joka helpottaa liikkumista. Molemmissa elokuvissa Annalla nähdään hyvin käytännöllisen näköiset saappaat, joilla on varmasti mukava kulkea pitkiä matkoja.

Annan asuissa on jotain hyvin erikoista molemmissa elokuvissa: niiden värimaailma. Useimmiten hänen asuissaan nähdään paljon vihreää, mikä kuvastaa hänen optimistista elämäntähtämyksenään. Elokuvien monien takaumien ja useiden asunvaihtojen avulla Annalla nähdään 11 eri asua, ja kahdeksassa niistä vihreä on päävärinä. Mielenkiintoista on, että molemmissa elokuvissa hänen pääasunsa, eli asu, jolla on eniten ruutuaikaa, ei sisällä ollenkaan vihreää, vaan niissä päävärinä ovatkin viitan lilan ja pinkin sävyt. Erikoisinta Annan asujen väreissä on musta. On ennenkuulumatonta, että Disneyn prinsessalla nähdään niin paljon mustaa yllään. Prinsessa Auroralla oli toki arkiasuissaan musta korsetti, mutta Annan asuissa musta on toistuva motiivi. Elokuvassa Frozen Annalla on kaksi mekkoa, joissa on musta torso-osa. Elokuvassa Frozen 2 hänellä taas on yhdessä asussa musta bolero, ja hänen matka-asussaan on kokomusta mekko. Tämä on hyvin erikoinen valinta ottaen huomioon, että tämä kokomusta pitkä mekko nähdään Annan yllä lähes koko elokuvan ajan. Musta väri kuvastaa Annan aikuistumista, mutta se ku-

vastaa myös sitä, kuinka vahva hän on, ja että hän tietää milloin tulee olla vakava (Julius 2019, 31). Onkin aivan sopivaa, että rohkea ja itsenäinen Anna edustaa mustissa vaatteissa. Hänen mustat vaatteensa tuovat myös mielenkiintoista kontrastia Elsan kevyisiin vaaleansinisiin ja valkoisiin asuihin. Hahmojen asujen erot korostavat sitä, kuinka Anna pysyy jalat maassa, ja yrittää miettiä heidän valtakuntansa parasta, kun taas Elsa haluaisi löytää itsensä ja oikean tarkoituksensa kuningattaren velvollisuuksistaan huolimatta.

Annan rooli pysyy tietyllä tavalla aika samana molemmissa tarinoissa. Elsa pyrkii pois velvollisuuksistaan ja Anna yrittää pitää tämän poissa ongelmista. Annalle tärkeintä on olla siskonsa tukena ja olla yhdessä tämän kanssa, sillä lapsena hän joutui olemaan tästä erossa niin monia vuosia. Elokvassa *Frozen 2* Anna pyytääkin siskoaan lupaamaan, että he selvittävät tarinan konfliktin yhdessä, mutta Elsa ei pysty edelleenkään luottamaan muihin kuin itseensä peläten Annan satuttavan itsensä ilman taikavoimia. Hän siis työntää Annan pois luotaan, ja Anna joutuu kohtaamaan hylätyksi tulemisen tunteet jälleen kerran. Elsan suunnitelma pelastaa Arendel yksin epäonnistuu, ja hän menettää henkensä. Anna on surun murtama, mutta hän nousee murheen alhosta, sillä hän tietää, että hänen on vietävä asiat loppuun ja pelastettava valtakuntansa. Henkeään uhaten Anna tekee uskomattoman sankariteon ja pelastaa valtakuntansa sekä siskonsa Elsan, joka palaa henkiin. Itse asiassa molempien elokuvien juoni on näin tiivistettynä hyvin samanlainen, ainoana erona paljolti on vain se, kumpi siskoista jäätyy hengiltä. Molemmissa tarinoissa Anna on se, joka tekee sankariteon tilanteen ratkaisemiseksi ja estää siskonsa kuoleman.

Anna on erittäin hyvä roolimalli lapsille. Hän opettaa, kuinka tärkeää on olla aina perheensä ja rakkaidensa tukena, vaikka tulisikin vastoinkäymisiä. Hän näyttää, kuinka tulee olla oma itsensä, eikä pyrkiä näyttämään täydelliseltä ja hienostuneelta vain muiden iloksi. Tärkein Annan opetus on se, ettei koskaan tule luovuttaa. Molempien tarinoiden loppuhuipennuksessa Anna kokee romahduksen, mutta nousee vielä taistelemaan. Erityisesti *Frozen 2* -elokuvasa Anna joutuu niin pohjalle, ettei usko pääsevänsä enää ylös. Hän kuitenkin muistaa hänelle lausutut sanat siitä, että tulisi ottaa yksi askel kerrallaan, ja tehdä niin kuin on oikein.

5.4 Johtopäätökset

Kolmea Disneyn hahmoa tutkittuani opin paljon. Jokaisella hahmolla oli moniakin hyviä opetuksia niin nuorille kuin vanhemmillekin katsojille. En yllättynyt, että hahmoihin oli liitetty opetuksia, mutta yllätyin siitä, että niitä oli niin monia. Pinocchio näytti, miksi on tärkeää olla rehellinen, epäitsekkäs ja rohkea, sekä kuinka voi käydä, jos toimii päinvastaisesti. Hirviöltäkin voimme oppia, että huonosti käyttäytyminen johtaa ongelmiin, mutta että asiat on mahdollista korjata. Opimme, ettei korjaantuminen tapahdu hetkessä, sekä myös sen, että joskus joudumme uhraamaan jotain tietäen, että se on ainoa oikea teko. Anna osoittaa, ettei koskaan tule antaa periksi. Häneltä opimme myös, miten synkimmästäkin paikasta voi päästä ylös, kunhan ottaa yhden askeleen kerrallaan. Jokainen näistä hahmoista opettaa siis jotain sekä huonoista että hyvistä hetkistä. Jos jokaisen Disney-hahmon analysoisi, voisi opetuksista koota pitkänkin kirjan.

Pinocchion muotokieli on enimmäkseen pyöreän lapsekas, mutta hahmon kulmikkaat puiset osat muistuttavat siitä, ettei tämä ole vielä todistanut hyviä luonteenpiirteitä tullakseen oikeaksi pojaksi. Hirviö on muotokieleltään enimmäkseen kulmikas ja jopa terävä, mutta hänessä on myös tiettyä pehmeyttä. Pehmeys ja lisätyt vaatekerrokset korostuvat tarinan edetessä, kun hirviö keksyyntyy ihmismäisemmäksi. Perusmuotoina hänessä on kolmiomainen torso, mikä kuvastaa klassista sankarihahmoa ja voimakkuutta. Annan hahmossa on tarinan ensimmäisessä osassa eniten pyöreitä muotoja, mitkä kuvastavat hänen nuorekkuuttaan, optimistista luonnettaan sekä ylipäättään hänen hyvyytään. Toisessa osassa hänen muotokielensä saa enemmän kulmikkaita vaikutteita, mitkä kertovat hahmon aikuistumisesta ja vakavoitumisesta. Ennen niin huoleton Anna ottaa yhä enemmän vastuuta valtakunnastaan, mikä näkyy vakautta tuovassa kulmikkuudessa.

Muodot eivät ole yksiselitteisiä, ja ne voivat merkitä erilaisia asioita eri tilanteissa. Analysoin sekä Pinocchion että Annan koostuvan pyöreistä sekä neliskulmaisista muodoista. Pinocchion kulmikkuuden analysoin kuvastavan, kuinka hahmo ei ole todistanut olevansa täysin pyöreiden muotojen arvoinen, kuten tavallinen pieni poika olisi. Annan kohdalla muutos oli päinvastainen, pyöreistä muodoista kohti neliskulmaisista muotoja. Pyöreästä neliskulmaiseen

muutos kuvastaa hyvin vakavoitumista ja aikuistumista. Pinocchion neliskulmaisesta pyöreisiin muotoihin siirtyminen sen sijaan kuvastaa hyvin nukesta pojaksi muuttumista. Hirviön muutos on konkreettisesti kenties suurin, muuttuahan hän tarinansa lopussa pedosta prinssiksi. Hänenkin muotonsa muuttuvat kulmikkaammasta pyöreämpiin, kuten Pinocchion. Hänen kehoonsa jää myös neliskulmaisia muotoja, onhan hän aikuinen mies, toisin kuin Pinocchio. Hirviön muutos kuvastaakin siinä mielessä sekä Pinocchion että Annan hahmokehityksiä. Hänestä tulee oikea ihminen, mutta samalla myös aikuisempi kuin ennen.

Värimaailmaltaan hahmot poikkesivat suuresti toisistaan. Pinocchion väreinä ovat päävärit sininen, punainen ja keltainen. Hirviön värit vaihtelivat sinisen ja punaisen välillä ja Annan yllä nähtiin vihreää, mutta myös purppuraa ja mustaa. Pinocchion värimaailma kuvaa hyvin hahmon lapsekkuutta, sillä värit ovat hyvin selkeät ja kirkkaat. Hirviön väreissä punainen kuvastaa petomaisuutta ja sininen taas ihmisyyttä. Tarinan edetessä Hirviö siirtyy vähitellen punaisista vaatteista kohti sinisiä. Lopussa, kun hän päästää Bellen lähtemään, nähdään hänet jälleen punaisessa viitassa, mikä kuvastaa taantumista takaisin kohti petomaisuutta. Loppukohtauksessa ihmisenä hänellä nähdään jälleen siniset vaatteet. Annan vaatteissa ilmenee, että arkena ja suuren osan elämästään hän on viihtynyt vihreissä vaatteissa, mikä kuvastaa hahmon optimistista elämänkatsomusta ja energisyyttä. Matkoillaan hän pitää yllään purppuranpunaisia viittoja, jotka tuovat itsevarmuutta ja voimaa hahmoon. Tämä on verrattavissa siihen, kuinka Hirviön yllä punainen kuvastaa petomaisuutta. Annallakin punainen tuo hahmolle rohkeutta ja voimaa matkallaan. Mustat vaatteet kuvastavat Annan vakavoitumista ja aikuistumista. Ylipäätään Annan väripaletti tummenee toisen tarinan aikana, ja vaikka hänet nähdäänkin tarinan lopussa vihreässä asussa, on sävy paljon aiempaa tummempi, ja se on yhdistetty mustaan boleroon, kuvastamaan kuinka vastuuntuntoinen ja kypsä hänestä on tullut.

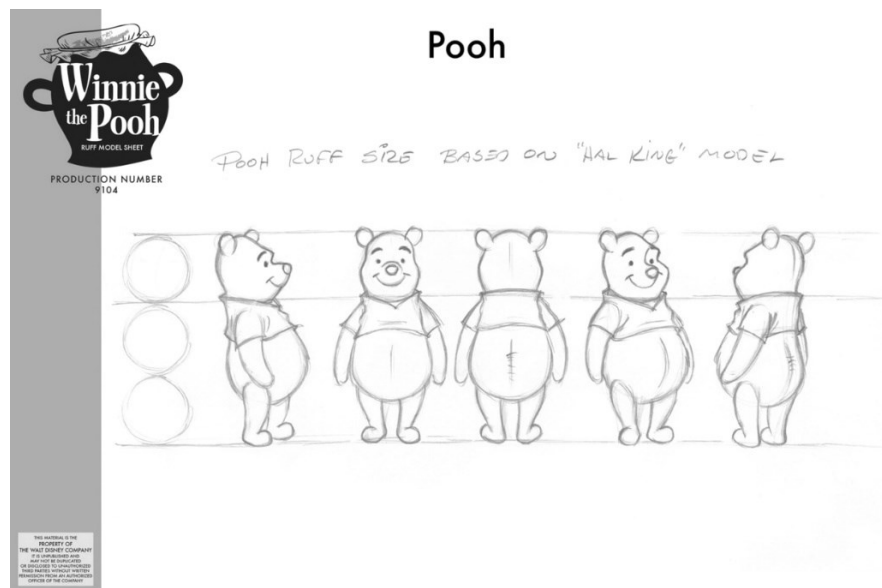
Kaiken kaikkiaan hahmoja tutkimalla selvisi monia asioita, joita en edes ajatellut olevan mahdollisia. Disneyn hahmoissa on niin monia ulottuvuuksia ja opetuksia, että voi vain inspiroitua ja ottaa niistä opiksi. Erityisen mielenkiintoista mielestäni on, miten väreillä voidaan vaikuttaa hahmoon, ja kuinka samat värit ja muodot voivat päältäpäin katsoen vaikuttaa eri hahmoihin eri tavoin, mutta

syvemmin tutkien niistä löytyykin yhteyksiä. Vaikka tutkimuksessa analysoitiinkin elokuvahahmoja, ei niillä ole oikeastaan eroa kirjojen hahmoihin. Ainoana selvänä erona on, että elokuvassa hahmoista nähdään usein enemmän kuin kirjassa pystyy kertomaan. Opittuja tietoja voi erinomaisesti käyttää mihin tahansa tarkoitukseen suunnitellussa hahmossa, sillä hahmojen merkitys ei muutu formaatin muuttuessa. Lisäksi kaikista mainitsemistani elokuvista on myös tehty kirjaversiot, joissa hahmot näkyvät kuvituksissa, mikä vahvistaa sitä, että hahmot pysyvät samana, vaikka tarkoitus vaihtuukin.

6 HAHMON KOLMIULOTTEISUUS

6.1 Turnaround ja modelsheet

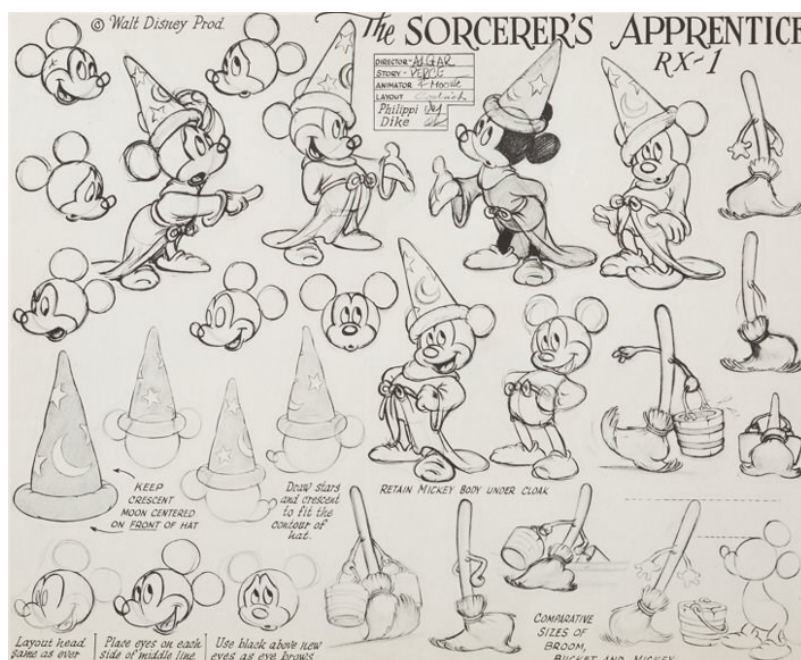
Olipa hahmo suunniteltu peliä, kirjaa tai animaatiota varten, ei hahmoa todennäköisesti ole kuvattu aina edestä. Hahmo on, niin kuin mikä tahansa muukin asia tai esine, kolmiulotteinen. Siitä syystä hahmo tulisi jo suunnitteluvaiheessa esittää kolmiulotteisena. Kolmiulotteisuus ei kuitenkaan tarkoita, että jokaisen hahmoja suunnittelevan tulisi osata 3D-mallinnusta tietokoneohjelmilla, tai työstää hahmonsävelistä. Yleisin työväline kolmiulotteisuuteen on turnaround, joka kirjaimellisesti tarkoittaa ympäriryöryhdystä.



Kuva 13 Turnaround-kuva Nalle Puh hahmosta vuoden 2011 elokuvasta Winnie the Pooh (Character design references s.a.)

Turnaroundista (kuva 13, sivulla 39) käytetään myös nimitystä ortografinen malliarkki (Bancroft 2012, 70). Siinä kappale esitetään eri kuvakulmista 90° välein. Joskus turnaroundiin voidaan tarvittaessa myös välikulmia, esimerkiksi 45° välein, mutta tämä ei ole välttämätöntä. Siispä useimmiten hahmo kuvataan edestä, molemmilta sivuilta sekä takaa. Kuvassa 13 Nalle Puh onkin esitetty kolmessa ensimmäisessä kuvassa 90 asteen välein, ja kahdessa viimeisessä kuvassa 45 asteen välein.

Jonny Duddlen mukaan turnaroundin voi tehdä joko geneerisestä seisoma-asennosta, jossa hahmon kädet ovat sivuilla, tai sen voi tehdä erikoisemmasta asennosta, joka kuvastaa hahmon persoonallisuutta paremmin. Tästä persoonallisuutta korostavasta turnaroundista voi olla hyötyä erityisesti veistosta suunniteltaessa, kun taas tavallinen on hyödyllisin, kun se ollaan lähettämässä 3D-mallintajalle. (Duddle 2014, 124.) Vaikka geneerinen asento on helpompi piirtäjälle turnaroundia tehdessä, voi hahmon persoonan näyttäminen olla kannattavaa varsinkin, jos ylimääräisiä model sheeteja ei syystä tai toisesta tehdä.



Kuva 14 Model sheet Taikurin oppipojasta vuoden 1940 elokuvasta Fantasia
(Character design references s.a.)

Model sheet, eli malliarkki tarkoittaa paperia (tai digitaalista dokumenttia), jossa esitetään hahmon eri ilmeitä ja asentoja. Kuva 14 on hyvä klassinen esi-

merkki malliarkista, jossa näkyy sekä ilmeitä että asentoja. Model sheetin tarkoituksena on varautua tilanteisiin, joissa hahmo täytyy näyttää jonkin tietynlaisena oikein. Model sheet on erityisen tärkeä työväline, kun projektissa on useampia työntekijöitä. Jos ainoastaan yksi henkilö työskentelee hahmojensa parissa, eivät model sheetit ole niin kriittisen tärkeitä. Ei myöskään ole ajallisesti kannattavaa tehdä malliarkkia joka ikisestä skenaariosta ja tunteesta, joita hahmo voisi kokea, vaan oleellisinta on miettiä tarinaa ja käyttötarkoitusta, johon hahmo on suunnitteilla. Tietysti on tärkeää pohtia hahmon luonnetta ja käyttäytymistä, minkä pohjalta oleellisimmat eleet ja asennot löytyvätkin. Niistä voi olla hyödyllistä tehdä model sheet, erityisesti jos kyseessä on pidempi projekti kuten sarjakuva, jossa samat hahmot seikkailevat pitkään.

6.2 Omat hahmot ja niiden turnaround

Omien hahmojeni suunnittelu alkoi ensin tarinan kirjoittamisella, jotta tietäisin, millaisia hahmoja tarvitsisin. Kirjoitin sadun työstä, joka lähtee matkalle etsimään taikakasvia väsyneen kuninkaan auttamiseen. Kyseessä on siis satu kahvin keksimisestä. Tarinassani päähenkilönä on nuori tyttö, joka asuu valtakunnan kuuluisan juomamestarin luona toimien tämän apurina. Toinen hahmo on tietystikin kyseinen juomamestari, ja kolmantena hahmona toimii väsynyt kuningas. Hyödynsin hahmosuunnittelussa paljon opinnäytetyön tutkimusosassa opittuja asioita, ja aloitinkin suunnittelun hahmojen yleisideoiden keksimisellä.

Pidän hyvin paljon 1-2-3-4-7 -tekniikan käytöstä, ja oma suosikkini onkin juuri kolmelle hahmolle hyödynnettävä metodi, jossa yksi hahmo korostaa viisautta, toinen tunnetta ja kolmas toimintaa. Valitsin tämän omille hahmoilleni, sillä hahmoja on sopivasti kolme ja mielestäni nämä piirteet ovat helposti yhdistettävissä tarinaani. Kuningas kuvastaa tunnetta ja vahvuutta, juomamestari on hyvin viisas, ja päähenkilönä oleva tyttö on toiminnan keskipisteenä ja seikkailee tarinassa, joten rooli sopii hänelle.

Minulla oli myös selkeä inspiraatio jokaiseen hahmoon myös ulkonäön perusteella. Halusin juomamestarin olevan vanha mies, jonka parta olisi samalla hänen kaulaliinansa. Tämä oli idea, jonka olin kirjannut ylös ennen tätä projektia,

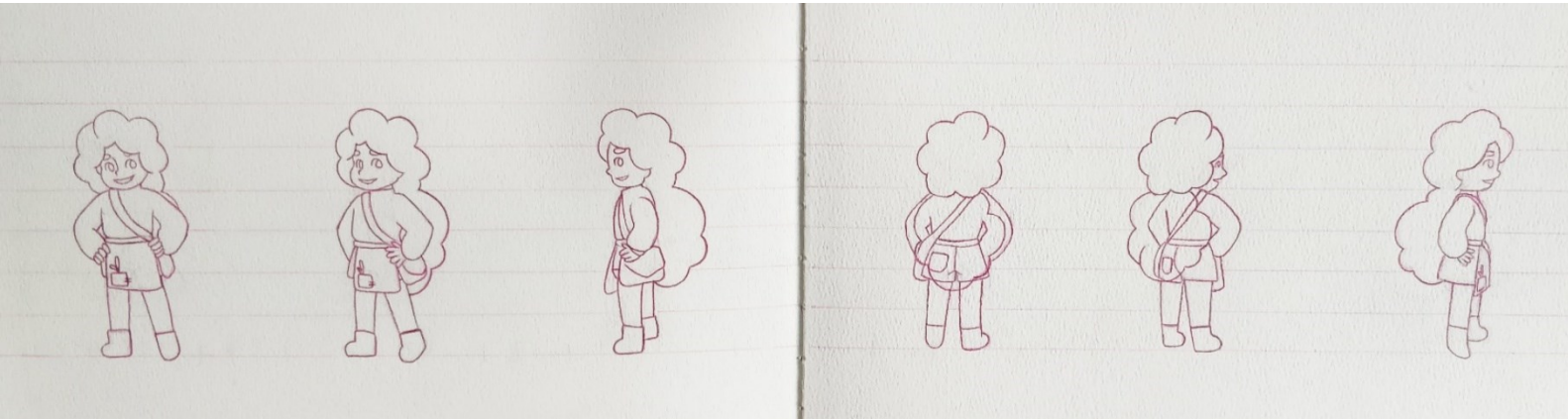
mutten ollut saanut mahdollisuutta vielä hyödyntää sitä. Kuninkaan hahmon ajattelin pohjustaa ainakin jollain lailla aiemmin suunnittelemiini kuninkaallisiin hahmoihin, joita en ole päässyt hyödyntämään, joten ainakin hänen asunsa olisi jo suunniteltu. Pohdin myös, että tällä voisi olla pitkät hiukset, sillä useimmiten hahmoillani on pitkät hiukset ja se kuvastaa siten tyyliäni. Tyttö ei perustunut mihinkään aiemmin suunnittelemaani, vaan hänet aloitin puhtaalta pöydältä. Olin saanut idean, että hänen nimensä voisi olla Hilla, ja hänellä voisi olla vaaleat tai punertavat kiharat hiukset. Kokeilin myös muita hiustyyliä aikaisimmissa luonnoksissani, mutta valtava kiharapehko kiehtoi minua niin, että uudemmissa luonnoksissa pitäydyin siinä ideassa. Halusin tehdä päähenkilöstä lapsen, jotta hän olisi lapsille samaistuttava hahmo. Näiden ideointien jälkeen aloinkin luonnostella hahmoja.



Kuva 15 Hahmojen luonnoksia (Reko 2020)

Pyrin tekemään hahmoista mahdollisimman monia luonnoksia ennen kuin päädyin lopullisiin designeihin (kuva 15, liite 1). Täytin lopulta jokaisesta hahmosta A4-kokoisen paperin, joissa näkyy enemmän ja vähemmän muuttuvia hahmoluonnoksia. Hillan hahmo pysyi näiden luonnosten aikana aika samantyyppisenä, sillä pidin hiusten ideaa niin hyvänä. Enimmäkseen luonnokset keskittyivätkin hänen asunsa kehittämiseen. Kuninkaan hahmolle kokeilin montaa eri ruumiinrakennetta. Pohdin, haluaisinko hänestä sankarimaisen suuren hahmon, vaiko koomisen ja iloisen pienen miehen. Leikittelin myös kasvojen muodoilla. Lopulta päädyin sankarimaiseen ulkonäköön, joka kuvastaa kuninkaan valtaa ja voimaa, sekä toimii hyvänä kontrastina lapsipäähenkilölle. Juomamestarista halusin vanhan parrakkaan miehen, joten alusta asti mietin, miten ryhdillä voisi vaikuttaa hahmoon. Kokeilin jälleen monia kasvojen muotoja

ja lopulta löysin jotain mistä pidän. Tämä hahmo oli vaikein suunnitella, mutta loppujen lopuksi hänestä tuli suosikkini. Kun nämä luonnokset oli tehty, hioin designeja vielä jonkin verran, minkä jälkeen tein niille turnaroundit.



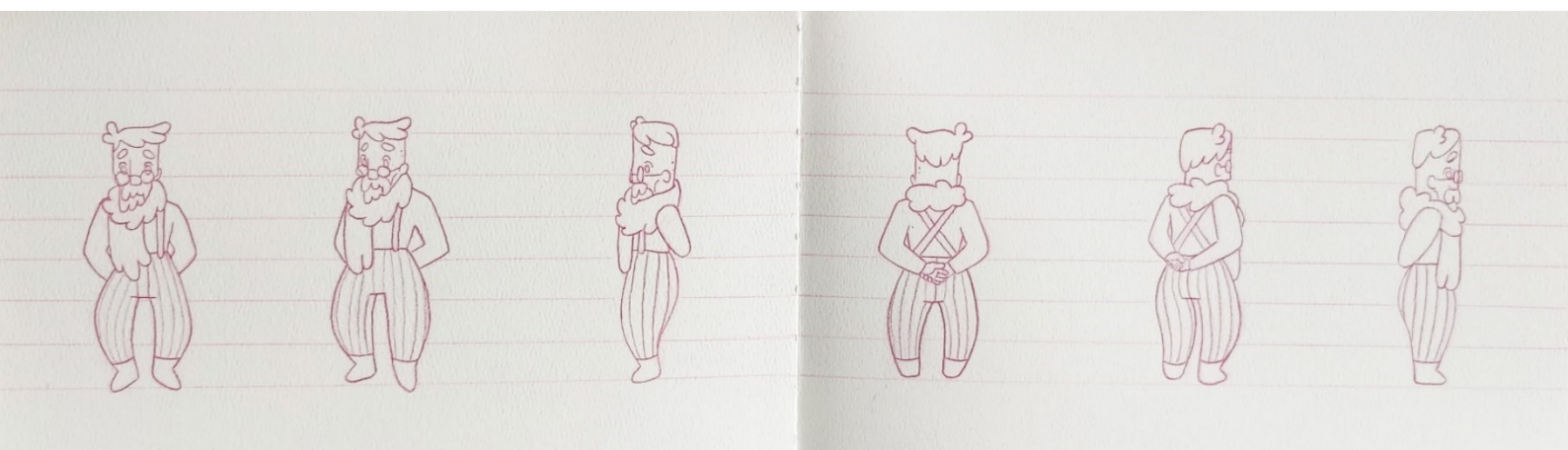
Kuva 16 Hillan turnaround (Reko 2020)

Hilla (kuva 16, liite 2) on nuori energinen tyttö, joka ei pelkää seikkailua. Koska hän liikkuu mielellään, halusin valita hänelle vaatteet, jotka ovat käytännöllä-heiset. Hänellä on yllään pitkähihainen paita, jotta hän pysyisi lämpimänä. Harkitsin hänelle hametta, mutta päädyin shortseihin, sillä ne ovat liikkussa käytännöllisemmät. Jalassaan Hillalla on saappaat, sillä koskaan ei tiedä, milloin varpaat ovat vaarassa kastua. Hänellä on mukanaan myös laukku, johon hän voi kerätä asioita. Hillan essussa on myös tasku, jotta hän voi kantaa jotain mukanaan myös silloin, kun hänellä ei ole laukkuaan matkassa. Hillan valtavat, kiharat hiukset luovat hahmoon paljon pyöreitä muotoja, mikä kuvastaa hänen positiivisuuttaan. Alkuperäisissä luonnoksissa harkitsin hänellä olevan polvesaan laastari tai side, mutta jätin sen lopullisessa designissa pois. Seuraavana piirsin Kuninkaan turnaroundin.



Kuva 17 Kuninkaan turnaround (Reko 2020)

Kuninkaalle (kuva 17 sivulla 43, liite 2) valikoitui sankarimainen kehonrakenne, jossa on kolmiomainen ylävartalo. Halusin korostaa myös hänen vaukauttaan ja tasapainoisuuttaan kuninkaana, joten hahmon pää on hyvin neliskulmainen ja hahmon siluetti on myös aika neliskulmainen, kun hänen yllään on viitta. Kuvailisin, että hän on nuoruudessaan ollut hyvin sankarillinen prinssi, mutta ikä, ja vastuu ovat muuttaneet häntä hieman. Hänen kasvoissaan näkyy väsymys, mikä on hahmolle tärkein piirre tarinassa. Kuninkaalla on pitkät hiukset, siisti takki ja housut, sekä pitkä viitta. En halunnut piirtää hänelle kruunua, sillä kuninkaat eivät käytä kruunua arjessa, vaan ainoastaan juhlatilaisuuksissa. Siksi päädyinkin kiinnittämään erityisesti huomiota hänen viittansa suunnitteluun, jotta hahmon arvokkuus ja varallisuus korostuisivat. Viimeisenä suunnittelin juomamestarin, josta olin jo tässä vaiheessa hyvin innoissani.



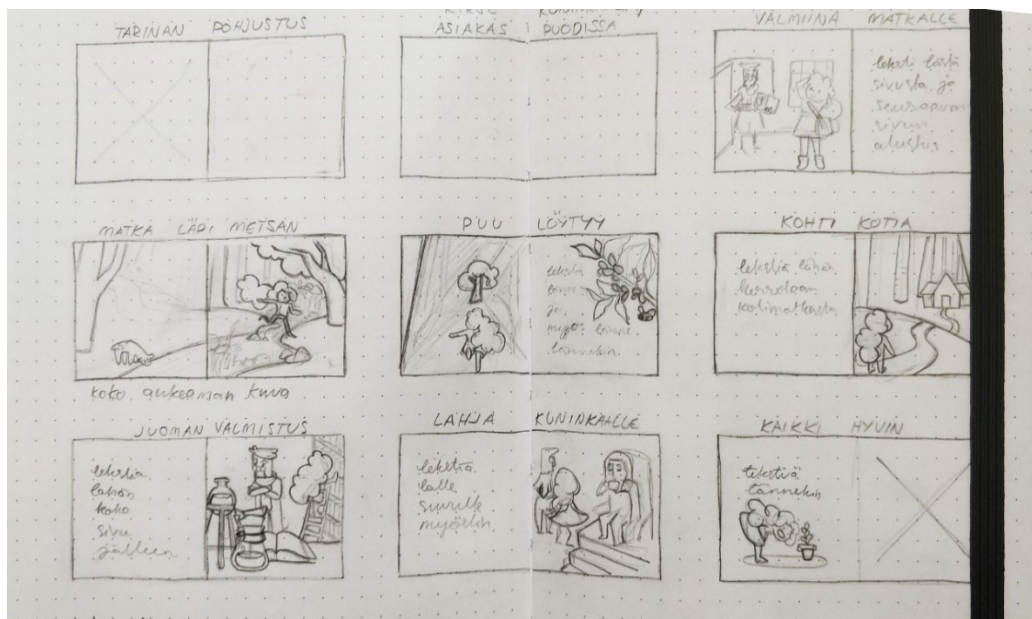
Kuva 18 Juomamestarin turnaround (Reko 2020)

Juomamestari (kuva 18, liite 2) on vanha viisas mies, jonka harrastuksena on parrankasvatus. Alun perin harkitsin antavani hänelle pitkän kaavun, minkä alta hänen kehoaan ei näkyisi ollenkaan. Tämä olisi tehnyt hahmosta hyvin kolmiomaisen, mikä olisi ollut hyvä kontrasti Hillan pyöreiden ja kuninkaan neliskulmaisten muotojen kanssa. Se ei mielestäni ollut kuitenkaan niin mielenkiintoinen eikä niin käytännönläheinen idea, joten päätin piirtää hänelle kunnon vartalon. Koska hän on vanha mies, ajattelin heti korkeavyötäröisiä ”pappahousuja” sekä henkseleitä. Halusin hänelle aika tavalliset vaatteet, sillä kyseessä ei ole mitenkään erityisen rikas hahmo, joten annoin hänelle housujen lisäksi tavallisen pitkähihaisen paidan sekä saappaat, jotka sopivat hänen

housujensa kanssa. Juomamestarin erityispiirteenä on hänen kaulaliinapartansa, jossa on myös hieman samaa muotokieltä Hillan hiusten kanssa. Päätin antaa juomamestarille hyvin lyhyet hiukset, sillä se toisi hauskaa kontrastia parran pituuteen. Hahmojen valmistuttua oli kuvitusten aika.

7 HAHMOJEN SIOITTAMINEN YMPÄRISTÖÖN

Opinnäytetyön loppuproduktiona tein kolme valmista kuvitusta satuuni. Vaikka voisin luonnostella ainoastaan tarvittavat kolme kuvitusta, on projektin kannalta hyödyllisempää suunnitella alustavasti myös muut kuvitukset, ja valita niistä opinnäytetyöhön sopivimmat. Tätä varten oli suunniteltava kuvakäsikirjoitus.



Kuva 19 Kuvakäsikirjoitus (Reko 2020)

Kuvakäsikirjoituksessa (kuva 19) näkyy alustava aukeamasuunnitelma satukirjaani. Kaikkia kuvia en luonnostellut lainkaan, vaan kirjoitin vain otsikot kuville. Suurimman osan kuvituksista luonnostelin, jotta ideoiden käsittely olisi helpompaa. Pohdin alun perin, tekisinkö koko aukeaman kokoisia kuvituksia, jossa tekstille on jätetty tilaa, vai varaisinko tekstille kokonaan oman sivun. Vaikka erityislevää kuvaformaatti kiehtoi minua sommittelun näkökulmasta, päädyin yksisivuisiin neliönmuotoisiin kuvituksiin. Halusin, että kuvia voisi hyödyntää myös sellaisenaan ilman tekstiä, joten kuvitukset, joissa tekstille on jätetty tyhjä tila eivät tuntuneet niin houkuttelevilta.

Halusin valita kuvitettavat kohtaukset niin, että jokainen hahmo olisi mukana vähintään kerran, sillä tuntuisi oudolta, että suunnittelin kaikki kolme hahmoa, mutta yksi niistä ei näkyisi kuvituksissa ollenkaan. Tämä rajaus helpotti kuvitettavien kohtausten valintaa. Ensimmäiseksi kuvitukseksi valitsin Hillan matkan läpi metsän, jonka tiesin olevan alusta asti yksi kuvituksista. Toinen kuvitus on juoman valmistuksesta, ja kolmannessa Hilla ja juomamestari tapaavat kuninkaan.

7.1 Kuvitustekniikka

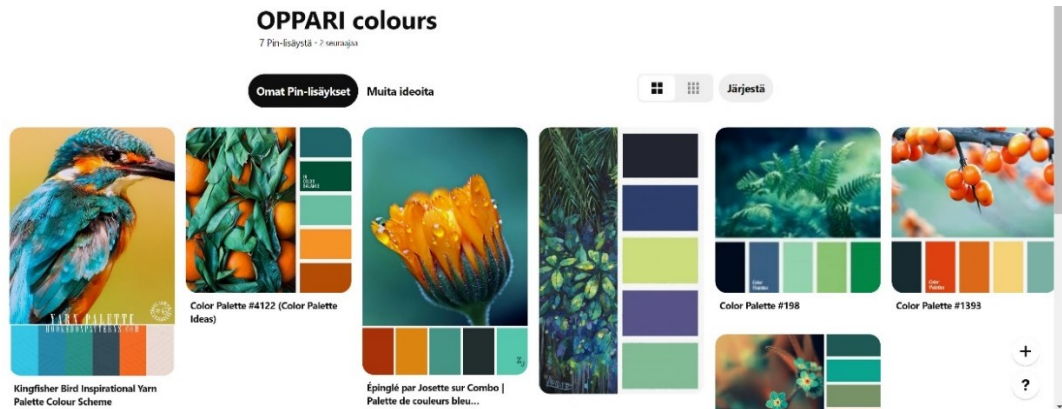
Valitsin kuvitusten tekniikaksi guassin akvarellipaperilla syksyllä 2019 tekemäni aiemman tutkimuksen perusteella. Siinä vertailin eri kuvitustekniikoita ja tein harjoitustyöt kolmella tekniikalla, joista valitsin itselleni sopivimman opinäytetyötä varten. Guassi on vesipohjainen media, jota voi käyttää paksuina peittävinä kerroksina akryylin tavoin tai ohuina akvarellimaisina kerroksina vedellä ohentaen (Slade 1997, 58).

Omaan työskentelyyni guassi sopii parhaiten akvarellimaisesti käytettynä. Guassi on vesiväriä runsaspigmenttisempää, minkä takia käytän mieluummin guassia kuin vesivärejä. Akvarellitekniikka vaatii siihen sopivan paperin. Akvarellipaperia on kylmäpuristettua (cold pressed) sekä kuumapuristettua (hot pressed). Näistä kylmäpuristetussa on rosoinen pinta, ja kuumapuristetussa taas paperin pinta on sileä. Työskentelen itse mieluiten kylmäpuristetun akvarellipaperin kanssa, sillä sen yhdistäminen puuvärikyniin kuvituksen rajauksessa ja varjostuksessa tuo tekstuuria kuvitukseen. Valitsin kuvituksiini maaliksi Talens-merkkiset guassit, paperiksi Etchr Labin Perfect Sketchbookin, jossa on 300g kylmäpuristettua akvarellipaperia A4-koossa, sekä työn viimeistelyyn Faber-Castellin Polychromos-puuvärikynät.

7.2 Värimaailma

Ennen kuin ryhdyin tekemään lopullisia kuvituksia, oli niille valittava värimaailma, joka pysyisi samankaltaisena läpi kuvitusten. Tähän kuuluivat tietenkin

sekä hahmojen että taustojen värit. Kokosin Pinterest-taulun minua inspiroivista väreistä.



Kuva 20 Screenshot Pinterest-taulusta (Reko 2020)

Pinterest-taulussa (kuva 20) näkyy, kuinka lähes kaikissa valitsemisani kuvissa näkyi oranssin ja turkoosinvihreän sävyjä. Mukana on myös violettiä. Olin jo projektin alussa pohtinut käyttäväni välivärejä, mutten ollut lyönyt mitään lukkoon. Alkuperäinen ideani tuntui yhä mielenkiintoiselta ja inspiroivalta, joten päätin pitäytyä väliväreissä. Osittain värivalintaan vaikutti se, että monessa kuvassa olisi metsää, joten jonkinlainen vihreä olisi tarpeen. Halusin myös Hillan hahmolle oransseja värejä, jotta hän erottuisi hyvin metsän vihreistä sävyistä. Alustavan väripaletin jälkeen oli suunniteltava hahmojen värit.



Kuva 21 Hahmojen värisuunnitelma (Reko 2020)

Hahmojen värisuunnitelmassa (kuva 21) näkyy, kuinka valitsin jokaiselle hahmolle pääväriksi yhden väliväreistä. Hillan värinä on oranssi, kuninkaan värinä on vihreä ja juomamestarin värinä toimii violetti. Hillalla on vaaleat hieman

oranssiin vivahtavat hiukset, jotka muistuttavat hillamarjaa. Hänellä on tumma paita ja kirkkaan punaoranssit shortsit sekä saappaat. Oranssi sopii hänelle mielestäni hyvin, sillä se on hyvin energinen ja huomiota herättävä väri. Se myös erottuu hyvin vihreistä taustoista. Kuninkaalla on tummat hiukset ja mustat vaatteet. Halusin hänen viittansa olevan kirkkaan värinen, joten päädyin smaragdinvihreään, joka kuvastaa niin varallisuutta kuin kasvuakin. Niinpä se sopii kuninkaalle, jonka tehtävänä on johtaa valtakuntansa kohti menestystä. Juomamestarin väreihin halusin ehdottomasti violettia, sillä se usein kuvastaa mystisyyttä ja jopa magiaa. En tiedä aivan varmaksi, onko hän enemmän tiedemies vai velho, minkä takia kutsun häntä juomamestariksi. Joka tapauksessa hän on viisas ja mystinen hahmo. Violetti kuvastaa häntä hyvin ja tuo myös hyvää kontrastia hänen ja muiden hahmojen välille. Hahmojen värien jälkeen suunnittelin kuvitusten taustoille värimaailman.



Kuva 22 Kuvitusten värisuunnitelma (Reko 2020)

Kuvitusten värisuunnitelmassa (kuva 22) käytetyimpänä värinä näkyy vihreä. Tämä ei ole mitenkään yllättävää, sillä halusinhan kuvitusten olevan luontopainotteisia. Keskimmaisessä luonnoksessa violetilla on hallitseva rooli. Lopullisessa kuvituksessa en varmaankaan käytä noin kirkkaita sävyjä, mutta halusin tähän kuvaan violettia kuvastamaan mystisyyttä. Kuvan tapahtumat sijoituvat myös sisätiloihin, minkä takia en halunnut vihreän olevan yhtä vahvasti esillä kuin muissa kuvissa.

7.3 Kuvitusprosessi

Luonnosvaihe

Aloitin kuvitusprosessin kuvakäsikirjoituksella (kuva 19, sivulla 44) ja värisuunnitelmalla (kuva 22). Nämä toimivat kuvitusteni ensimmäisinä luonnoksina. Seuraavaksi lähdin luonnostelemaan lopullisia kuvituksia Fabrianon vesiväripaperille, jolle mielestäni on mukava luonnostella. Valitsin tämän paperin, sillä sen pintatekstuuri mahdollistaa luonnosviivojen kumittamisen tehokkaasti. Totesin turnaroundeja piirtäessäni, että lopullisiin kuvituksiin hankkimani paperi imi lyijykynän grafiittia niin, ettei sitä voinut enää pyyhkiä täysin pois. Siksi jo niitä piirtäessäni vaihdoin värilliseen lyijyyn ensimmäisen turnaroundin jälkeen. Käytin värillistä lyijyä myös lopullisten kuvitusten luonnostelussa, sillä se ei jätä niin paljon tahroja. Kun materiaalit olivat valmiina, aloin luonnostella ensimmäistä kuvitusta.



Kuva 23 Matka metsässä -kuvan luonnos (Reko 2020)

Ensimmäisenä kuvituksena luonnostelin Hillan matkan metsän läpi (kuva 23, liite 3). Sommitelma pysyi hyvin samana kuin värisuunnitelmassa. Kuvan pääideana oli metsä, jonka läpi kulkee puro. Kuvassa Hilla hyppää iloisesti juostessaan tämän puron yli. Halusin kuvaan mäkiä, jotka toisivat kuvaan

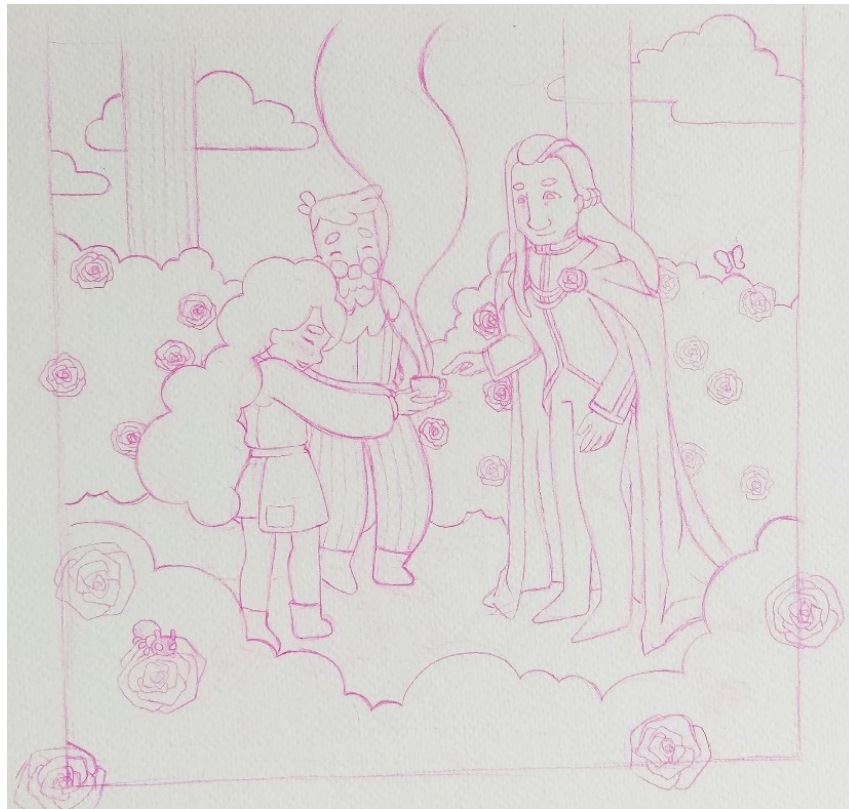
syvyyttä. Syvyyden lisäksi ne antoivat kuvalle paljon pyöreitä muotoja, mitä löytyy myös puron mutkista, Hillan hiuksista sekä puista. Tämä pyöreys kuvastaa hyvin, kuinka iloinen ja vaaraton tämä matka on. Halusin lisätä kuvaan joitakin yksityiskohtia, mutten kuitenkaan halunnut sen olevan liian täysi. Purossa on kaloja, ja nurmikolla on joitakin kasveja. Harkitsin myös lisääväni jonnekin linnun, tai jonkin eläimen, mutta päätäydin tässä luonnoksessa, jotta yksityiskohtia ei tulisi liikaa. Voinhan lisätä eläimiä myöhemmin myös opinnäytetyöni ulkopuolelle jääneisiin kuvituksiin.



Kuva 24 Juoman valmistus -kuvan luonnos (Reko 2020)

Toisena luonnostelin kuvituksen juoman valmistuksesta (kuva 24). Tämän kuvan sommitelma pysyi hyvin lähellä värisuunnitelman sommittelua. Käänsin kirjahyllyn kuvan vasemmalle puolelle, ja siirsin myös Hillan tikkaineen lähemmäs juomamestaria. Tämä teki mielestäni kuvan sommittelusta dynamisemmän. Erityisesti pöydän, kirjahyllyn sekä tikkaiden diagonaaliset viivat tuovat kuvan huomiopisteen juomamestarin kohdalle, mikä auttaa katsojaa keskittymään oikeaan asiaan. Halusin tähän kuvitukseen mahdollisimman paljon yksityiskohtia, joita lasten olisi hauska etsiä. Selkeyden vuoksi pidin kirjahyllyn yksinkertaisena ja kirjat samankokoisina, jotta ne eivät puolen kuvan kokoisena elementtinä aiheuttaisi liikaa visuaalista melua. Haluan huomion pysyvän hahmoissa. Luonnosvaiheessa hylly voi

vaikuttaa liian massiiviselta, mutta pyrin värien avulla saamaan sen taustaelementiksi. Pyrin saavani kuvituksen yksityiskohdat selkeiksi lopullisessa kuvassa, mutta siinä voi olla liian pieniä yksityiskohtia paperin kokoon nähden.



Kuva 25 Ruusutarha-kuvan luonnos (Reko 2020)

Viimeisenä luonnostelin Ruusutarha-kuvituksen (kuva 25, liite 3). Tämän kuvan päätapahtumana on tapaaminen kuninkaan kanssa. Päädyin muuttamaan kuvan sommitelmaa hyvin rajusti. Kuvakäsikirjoituksen versiossa kuningas istui penkillä ja Hilla niiasi hänelle kauniisti. Tämä ei mielestäni kuitenkaan ollut kovinkaan mielenkiintoinen sommitelma, enkä saisi myöskään näytettyä hahmoilta montaa ilmettä. Ensimmäisessä kuvituksessa Hilla näytti iloiselta, ja toisessa hänen kasvojaan ei näy. Siksi en halunnut hänelle tavallista perushyömyä tähän kuvaan. Lähdin siis leikittelemään sommittelulla uudelleen ja päädyin ratkaisuun, jossa Hilla ojentaa ujona juoman kuninkaalle. Tyttö siis hymyilee, mutta kehonkielessä näkyy, kuinka häntä jännittää tilanne, eikä hän katso kuningasta silmiin. Kuningas taas nojautuu uteliaana eteenpäin kohti hänelle tarjottua juomaa. Taustalla juomamestari hymyilee tyytyväisenä, mahdollisesti naureskellen tytön ujostelulle. Alkuperäisessä luonnoksessa oli vain kaksi hahmoa, mutta jotenkin minusta tuntui, että haluaisin kaikki hahmot mukaan

edes yhteen kuvitukseen. Alkuperäisestä luonnoksesta pidin ruusutarhan ta-
pahtumapaikkana, sillä ajattelin tämän tapaamisen sijoittuvan kuninkaalliseen
puutarhaan.

Maalausvaihe

Kun luonnokset olivat valmiit, otin niistä valokuvat ja siirsin ne Photoshopiin.
Photoshopissa pienensin ja rajasin kuvat niin, että saisin lopulliset kuvitukset
mahtumaan A4-paperille, minkä jälkeen tulostin kuvat tässä koossa. Kun ku-
vat olivat sopivan kokoisia, jäljensin ne valopöydän avulla lopulliselle paperille.
Päätin hyödyntää valopöytää kuvitusprosessissa, jotta lopulliselle paperille tu-
lisi mahdollisimman vähän virhemerkintöjä. En halunnut, että valmiissa ku-
vassa näkyisi huonosti kumitettuja viivoja tai kynän tekemiä uria. Luonnosten
jäljennysten jälkeen aloin maalata ensimmäistä kuvitusta.



Kuva 26 Matka metsässä -kuvan pohjamaalaus (Reko 2020)

Matka metsässä -kuvan pohjamaalauksessa (kuva 26, liite 4) näkyy maalaus-
vaiheen ensimmäinen kerros. Guassilla työskentely vaatii kerrostamista, ja
päätin maalata ensin kaikista väreistä yhden kerroksen ennen varjostamista
kokonaisuuden hallitsemiseksi. Kun kaikki värit olivat paperilla, oli vain kerros-
tettava värejä, kunnes olin tyytyväinen lopputulokseen.



Kuva 27 Matka metsässä -kuvitus valmiina (Reko 2020)

Maalausvaiheen lopussa rajasin kuvan punaruskealla puuvärikynällä ja hyödynsin myös muita puuvärejä varjostuksiin (kuva 27, liite 5). Puuvärit toimivat hyvin vesiväripaperin kanssa niiden tekstuurien ansiosta. Onnistuin hyvin pitämään kuvituksessa suunnittelemani värimaailman ja olenkin erityisen tyytyväinen nurmikon sävyihin. Hillan värit toimivat hyvin taustan kanssa, mihin pyrin. Kaiken kaikkiaan olin tyytyväinen tähän kuvitukseen sen valmistuttua enkä malttanut odottaa, että pääsen Juoman valmistus -kuvan pariin.



Kuva 28 Juoman valmistus -kuvan pohjamaalaus (Reko 2020)

Toinen kuvitus osoittautui ongelmallisemmaksi työstää. Toisen kuvan pohjamaalaus (kuva 28 sivulla 53, liite 4) muistutti, kuinka vaikeaa on maalata tasaisia väripintoja. Jo ensimmäisessä maalikerroksessa huomasin, etten tule saamaan pöydän ja seinän pintoja tasaisiksi. Oli vain toivottava, että saisin korjattua niitä mahdollisimman hyvin. Jännittävää tätä kuvitusta työstäessä oli myös se, tuleeko kirjahyllystä liian dominoiva elementti, vai onnistunko pitämään sen taustalla.



Kuva 29 Juoman valmistus -kuvitus valmiina (Reko 2020)

Kuvituksen (kuva 29, liite 5) valmistuttua oli selvää, etteivät uudet maalikerrokset pelastaneet seinää. Muuten kuvitus onnistui hyvin. Mielestäni sain kuvan värimaailman toimimaan alkuperäisen suunnitelman mukaisesti, mutta hyödyntäen taustaan hillitympiä sävyjä. Halusin kuvan painopisteen pysyvän hahmoissa. Vaikka pelkäsin, miten kirjahylly tulisi toimimaan juomamestarin takana, sointuivat ne lopulta hyvin yhteen. Kuvassa on muutoin tummia värejä, mutta juomamestarin valkeat hiukset ja parta sekä hänen kädessään oleva vesikannu ohjaavat katseen kuvassa oikeaan paikkaan. Huomasin kuvituksen valmistuttua unohtaneeni kuvan oikeasta reunasta höyryn. Luonnoksessani

kuvan pieni kahvipapuja paahtava lohikäärme saa aikaan pullosta nousevan höyryn, mutta unohdin tosiaan jättää taustan siitä osasta vaaleammaksi, ja luonnoksen viivatkin katosivat jonnekin seinän taakse. Tämä ei tietenkään ole mitenkään suuri virhe, mutta se olisi tuonut yhtäläisyyksiä viimeisen kuvan kanssa, jota aloinkin työstää heti tämän kuvituksen valmistuttua.



Kuva 30 Ruusutarha-kuvan pohjamaalaus (Reko 2020)

Viimeisen kuvan pohjamaalauksista (kuva 30, liite 4) tehdessäni huomasin, että ehdin sävyttää taustan ruusupensaita ennen kuin muistin ottaa työstä kuvaa. Tämä kostautui niin työn dokumentoinnin kuin itse työnkin kannalta. Vihreä väri alkoi valua kuvan vasemmassa reunassa ruusupensaasta Hillan hiuksiin, ja vaikka kuinka yritin pelastaa hiukset, niihin lopulta jäi vahva vihreä sävy. Kohtasin myös ongelmia nurmikon kanssa. Koska maalasin kuvia luonnoskirjaan erillisten paperien sijaan, jäi ensimmäinen kuvitus aiemmalle aukeamalle. Kuvassa näkyvien teippausten takia en saanut tarkistettua värejä tarpeeksi hyvin, joten lopulta nurmikosta tuli täysin eri värinen kuin ensimmäisessä kuvituksessa.



Kuva 31 Ruusutarha-kuvitus valmiina (Reko 2020)

Lopullisessa kuvassa (kuva 31, liite 5) sain pelastettua nurmikon suhteellisen hyvin lisäämällä siihen runsaasti sinisiä sävyjä. Muistin myös tässä kuvassa suunnittelemani höyryn, toisin kuin edellisessä kuvituksessa. Loppujen lopuksi olen ihan tyytyväinen kuvan lopputulokseen, vaikka alussa tuntuikin, että kuvitus oli tuomittu epäonnistumaan alusta asti. Kyseessä ei ole suosikkikuvitukseni missään tapauksessa, mutta kaikesta huolimatta kuva toimii sellaisena kuin se on. Erityisen tyytyväinen olen ruusupensaiden sävytykseen, joka onnistui hyvin samanlaisena kuin ensimmäisen kuvituksen puut. Tässä viimeisessä kuvassa pääpainona oli hahmojen ilmeikkyys, mikä onnistui toivotusti. Se on kuvituksen kannalta tärkeintä nurmikon väristä välittämättä. Loppujen lopuksi kaikki kuvitukset onnistuivat toivotusti, vaikka ongelmia matkalla tulikin vastaan. Ilman virheitä en oppisi uutta.

8 LUOTETTAVUUDEN ARVIOINTI

Työn lähdemateriaalina on käytetty laajasti alan kirjallisuutta. Jo lähteiden määrä osoittanee, että materiaalia on käytetty perusteellisesti. Kirjalähteissä on monia alan arvostettuja tekijöitä ja esimerkiksi hahmosuunnittelusta on kirjoittanut muun muassa Disneyllä vuosia työskennellyt Tom Bancroft. Myös 3dtotal Publishingin *Creating stylized characters* -kirjaa on ollut kokoamassa useita hahmosuunnittelijoita ja kuvittajia, jotta lukija oppii useita eri työskentelytapoja sen sijaan, että kirja esittelisi vain yhden oikean tavan suunnitella hahmoja. Lähteitä olisi tietysti voinut käyttää vielä enemmän, jotta saman asian olisi voinut tarkistaa monesta lähteestä. Tähän ei kuitenkaan ollut mahdollisuuksia lähdemateriaalin saatavuusongelmien takia. Hirviön hahmoanalyysissä käytetty materiaali hahmodesignista on oltava luotettavaa, sillä lähteenä käytettiin haastattelua, jossa itse suunnittelija oli vastaamassa kysymyksiin.

Tutkimusmenetelmien luotettavuuden arviointi on myös tärkeää. Produktiossa tein kuvituksia omaa satuani varten, joten tutkimusmenetelmänä kyselyn käyttäminen olisi ohjannut työtä siihen, mitä muut hahmoista haluavat, ei välttämättä sitä, mitä itse niiden haluaisin kuvaavan tai kertovan. Myös esimerkiksi kuvittajan tai hahmosuunnittelijan haastattelu olisi voinut johtaa haastateltavan omien tapojen korostamiseen yksipuolisesti. Tästä syystä monipuolisen lähdekirjallisuuden tutkiminen hahmosuunnitteluprosessista sekä eri hahmojen analysointi antoi tutkimukselle objektiivisemmän näkökulman sekä mahdollisuuden soveltaa laajemmin opittua. Hahmosuunnittelussa ja kuvittamisessa ei ole yhtä oikeaa tapaa, vaan jokaisen on löydettävä oma tapansa hyödyntäen monien eri tekijöiden tapoja. Tästä syystä yhden tekijän haastattelu olisi voinut jopa vaikeuttaa omien työskentelytapojen löytämistä.

Prosessin luotettavuuden vahvistamiseksi pyrin sisällyttämään työhön mahdollisimman paljon luonnos- ja välivaiheita produktiosta. Pyrin myös kirjamaan ylös niin onnistumiset kuin epäonnistumisetkin, jotta osaisin jatkon kannalta oppia virheistäni sekä muistaa, mikä toimi. Prosessin luotettavuuteen vaikuttanee myös se, että päätin suunnitella kolme hahmoa ja kolme kuvitusta. Jos olisin rajannut hahmojen tai kuvitusten määrää, voisi lopputulosta olla vaikeampi arvioida tai verrata. Myös epäonnistumisten riskit ja merkitys

pienenevät materiaalin määrän kasvaessa. Jos olisin suunnitellut vain yhden hahmon, olisi sen hahmon oltava täydellisesti loppuun asti mietitty, kun taas kolmen hahmon suunnittelu antaa anteeksi mahdollisten yksityiskohtien tai luonteenpiireiden unohtamisen. Myös kuvitusten määrä korvaa hieman yksittäisissä kuvituksissa tapahtuneita virheitä ja unohduksia. Materiaalin määrä kaiken kaikkiaan antaa luotettavamman kuvan työstä sekä antaa minulle teki-jänä paremmat mahdollisuudet osoittaa oppimiani taitoja opinnäytetyön sekä koko opiskelujeni ajalta.

9 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tutkimuksen alussa asetin kysymyksen: Kuinka suunnitella mielenkiintoiset hahmot lastenkirjaan? Sanoisin, että tutkimus onnistui vastaamaan tähän kysymykseen. Tutkittuani hahmosuunnittelun metodeja, selvisi minulle moniakin eri tapoja suunnitella hahmoja. Personifikaatiometodi, 1-2-3-4-7 -tekniikka sekä peilitekniikka opettivat kaikki hyvin mielenkiintoisia näkökulmia hahmosuunnitteluun. Tutkimus osoitti, että hahmojen muotokielellä ja väreillä voidaan vaikuttaa monin tavoin. Ne voivat ilmaista asioita selkeästi, mutta niitä voi käyttää myös hienovaraisesti niin, ettei kaikki hahmosta ole niin ilmiselvää heti. Tämän huomasin erityisesti hahmoanalyysissä Prinsessa Annan kohdalla. Hahmo siirtyy vähitellen pyöreitä muotoja sisältävistä asuista kohti neliskulmaisempia muotoja kuvastaen hahmon aikuistumista ja vakavoitumista.

Hahmoanalyysistä selvisi muitakin asioita, kuten sen, että hyvin suunniteltu hahmo opettaa katsojalle tai lukijalle jotain niin hyvistä kuin huonoista hetkistä. Esimerkiksi Hirviö opettaa, miten käy, jos kohtelee ihmisiä huonosti. Hän oppii virheistään ja näyttää, miten asiat voi korjata. Tärkeä sanoma onkin, että korjaaminen vie aikaa, eikä tapahdu hetkessä. Hahmojen opetukset ovat hyvin mielenkiintoisia ja niitä voisi tutkia jopa kokonaisen kirjan verran. Ylipäätään hahmoanalyysistä opin, että hahmon persoonallisuus on hyvin tärkeä osa hahmoa. Persoonan näyttämisen tärkeydestä kirjoitti myös Tom Bancroft, jonka teksteihin viittasin hahmosuunnitteluprosessia tutkiessani. Minulle tuli yllätyksenä, kuinka tärkeää on näyttää hahmoluonnoksissa ja kuvissa hahmojen kehonkieltä. Kaiken kaikkiaan sanoisin, että hahmon mielenkiintoisuuteen vaikuttaa se, että se on tarkkaan mietitty ajan kanssa ottaen huomioon monia

asioita väreihin, muotoihin ja persoonaan liittyen. Mitä tarkemmin hahmo on suunniteltu, sitä mielenkiintoisempi siitä tulee ja sen helpommin katsojat ja lukijat siihen samaistuvat.

Alakysymyksenä tutkimuksessani oli: Miten hahmo vaikuttaa tarinankerrontaan? Siihen sanoisin, että persoonalla on suurin vaikutus. Esimerkiksi Pinocchion tarina kerrotaan naiivin ja tietämättömän lapsen näkökulmasta. Kaikki on uutta Pinocchiolle, minkä takia hän myös erehtyy tekemään virheitä. Sen sijaan Hirviö nähdään omassa tarinassaan aluksi vihollisena ja pelottavana hahmona, kunnes hän alkaa muuttua kohti satuprinssiä. Hahmo vaikuttaa tarinankerrontaan antamalla rajat sille, mitä tarinassa voi tapahtua. Jos Hirviö sijoitettaisiin Pinocchion tilalle tämän tarinaan, tulisi tarinasta epäuskottava: Miksi pahantuulinen Hirviö menisi teatteriin esiintymään yleisölle? Jos taas Pinocchio sijoitettaisiin Hirviön tarinaan, saattaisi katsoja olla liian sympaattinen tätä kohtaan: Pinocchionhan on vasta lapsi, ei hän ansaitse tulla kirotuksi. Tästä syystä hahmot ovat parhaimmillaan, kun ne eivät ole ristiriidassa tarinan kanssa vaan ne toimivat hyvin yhdessä ja ohjaavat katsojaa samaan suuntaan.

Se, miten hahmoanalyysiä olisi voinut laajentaa, on hahmokaartin monipuolistaminen. Tutkin ainoastaan kolmea päähenkilöä, jolloin tutkimustulokseni keskittyivät päähenkilöiden luonteenpiirteisiin sekä hahmodesigneihin. Jos tutkimusta jatkaisi, voisi ottaa huomioon erilaisia sivuhenkilöitä. Esimerkiksi niiden osalta voisi olla hyvin mielenkiintoista tutkia niiden merkitystä tarinankerronnalle: Miksi tämä hahmo on tarinassa? Tämän tutkimuksen osalta tärkeintä oli tutkia päähenkilöitä, jotta voisin hyödyntää oppimaani parhaiten omaan produktiooni ja sen hahmoihin, minkä takia pitäydyin rajauksessani. Voisi myös olla mielenkiintoista tutkia kokonaisia elokuvia ja tarinoita tutkien yhden tarinan koko hahmokaartin sen sijaan, että tutkisi yksittäisiä hahmoja eri tarinoista.

10 POHDINTA

Opinnäytetyöni tarkoituksena oli tutkia laajasti hahmosuunnittelun menetelmiä, analysoida valmiita hahmoja ja soveltaa tätä tutkimusta omien hahmojen

suunnitteluun sekä suunnitella ja toteuttaa kolme lopullista kuvitusta omaan satuuni. Koen onnistuneeni tavoitteissani oikeastaan erittäin hyvin. Hahmosuunnittelun menetelmiä ja hahmoja analysoituani opin hahmosuunnittelusta monia uusia asioita, joita tietysti halusin heti hyödyntää omissa hahmoissani. Olen aiemmin huomannut, että kaikki hahmoni näyttävät hyvin samanlaisilta keskenään, vaikka olisin yrittänyt tehdä niistä erilaisia. Nyt uskaltauduin rikkoa omia tapojani ja sääntöjäni erityisesti muotokielen kanssa. Se, että päätin kokeilla luonnosvaiheessa hyvin erilaisia muotoja hahmojen kasvoihin, johti omasta mielestäni hyvin mielenkiintoisiin ja uniikkeihin ideoihin, joita en olisi uskaltanut kokeilla ilman tekemääni tutkimusta. Lopulta riski kannatti, ja olen todella tyytyväinen suunnittelemiini hahmoihin. Erityisesti juomamestarin hahmodesignista tuli mielestäni hyvin mielenkiintoinen. Voin yllpeästi sanoa kehittyneeni kuvittajana ja hahmosuunnittelijana prosessin aikana.

En kokenut prosessin aikana ongelmia ajan riittämisen kanssa, sillä aikataulutin prosessini hyvin tarkkaan. Vaikken pysynytäkään koko aikaa tiukoissa aikatauluissani, pääsin usein jopa edelle tavoitteissani. Opinnäytetyöprosessin alku oli lopulta eniten ongelmia tuottanut osuus. Ensimmäinen kuukausi prosessista meni aiheen valintaan ja sen vaihtamiseen, sekä suunnitelmien tekemiseen. Silloin olin huolissani ajan riittämisestä, olinhan käyttänyt jo kuukauden työn suunnitteluun. Huoleni osoittautui lopulta turhaksi, sillä sopivan aiheen löydyttyä prosessi eteni kuin siivillä. Haluankin korostaa, kuinka tärkeää on löytää juuri itselle sopiva ja mielenkiintoinen aihe.

Lähdemateriaalin löytäminen tuntui alussa vaikealta. Minun oli hankala saada käsiini sopivaa lähdemateriaalia hahmosuunnittelusta, sillä koulun tai lähialueen kirjastoista ei löytynyt paljon vaihtoehtoja. Jouduin siis rajaamaan käyttämäni lähdemateriaalin vähempään kuin olisin toivonut. Olisi ollut mielenkiintoisempaa hyödyntää useampia lähteitä, ja se olisi myös tuonut lisää luotettavuutta tutkimukseen. En kuitenkaan ajan tai opinnäytetyöhöni varaamani budjetin takia voinut alkaa tilaamaan useita kirjoja netistä. Päätin siis tutkia valitsemiani lähteitä niin monipuolisesti kuin pystyin.

Huomasin myös hahmoanalyysiä tehdessäni, kuinka vaikeaa on löytää virallista tietoa ja virallisia kuvia tunnetuista hahmoista. Internet on täynnä yleisiä faktoja hahmoista, kuten Hirviön hahmodesignin pohjautuminen eri eläimiin.

Oli suorastaan naurettavaa, kuinka vaikeaa oli löytää virallista tekstiä hahmo-designista. Lopulta noin puolentoista tunnin etsimisen jälkeen useiden linkkien takaa löysin kirjallisen haastattelun, jossa hahmon suunnittelija itse paljasti inspiraationsa. Olisin myös mielelläni etsinyt hahmoista kuvat Disneyn omilta nettisivuilta, mutta jostain syystä niitä ei ollut siellä, eikä myöskään muilla virallisen oloisilla sivuilla. Jouduin siis käyttämään hyvin epämääräisiä lähteitä virallisten kuvien löytämiseen. Pohdin, että olisin toki voinut lähettää Disneylle sähköpostia pyytääkseni kuvia, mutta en halunnut riskeerata sitä, että mukana olisi tullut myös lasku käyttöoikeuksista. Päädyin siis käyttämään epämääräisiä kuvalähteitä, sillä kuvat ovat joka tapauksessa viralliset, vaikkeivat lähteet sitä olisikaan.

Olen tyytyväinen tekemiini kuvituksiin. Hahmojen lisäksi pyrin kiinnittämään huomiota erityisesti sommitteluun, sillä aiemmissa kuvituksissani se on ollut minulle haastavaa. Sanoisin, että opinnäytetyöni kahden ensimmäisen kuvituksen, Matka metsässä ja Juoman valmistus, sommittelut ovat aika hyvät ja olen niistä ylpeä. Ruusutarha-kuvitukseen en ole niin tyytyväinen ja huomasin sen jo kuvan luonnosteltuani. Huomasin, että kuvan tapahtuma juoman ojentamisesta kuninkaalle oli hyvin vaikea saada näyttämään mielenkiintoiselta. Kuvituksen värisuunnitelmassa sommitelmani oli hyvin erilainen kuin lopullisessa kuvassa, mutta tiedän, ettei kumpikaan sommitteluideoista olisi toiminut. Päätin jatkaa työtä valitsemallani sommitelmalla ajan realistisen käytön takia. Koska sommitelma ei mielestäni ollut kovin mielenkiintoinen, päätin pannaostaa hahmojen kehonkieleen ja ilmeisiin, sillä opinnäytetyön tutkimuksen perusteella opin sen olevan hyvin tärkeä osa hahmosuunnittelua. Joten siinä mielessä kolmas kuvitus korosti jotain hyvin tärkeää, vaikkei se olisikaan kaikin puolin sitä, mitä siltä alun perin toivoin. Kokonaisuudessaan kuvitukseni toimivat mielestäni suhteellisen hyvin yhdessä ja aion viedä projektia eteenpäin myös opinnäytetyön valmistuttua. On toki mahdollista, että saatan tehdä uuden version yhdestä tai useammasta nyt suunnittelemani kuvituksesta.

Kaiken kaikkiaan opin opinnäytetyötä tehdessäni paljon hahmosuunnittelusta mutta myös itsestäni. Huomasin, kuinka rajoittuneesti olin aiemmin suunnitellut hahmoja. Omien rajojeni rikkominen näytti, kuinka paljon mielenkiintoisempia hahmoja pystyn suunnittelemaan, kun uskallan kokeilla jotain uutta. Tiedän, etten tässä työssä hyödyntänyt vielä kaikkea oppimaani, mutta työ antoi

minulle rohkeutta kokeilla yhä enemmän uusia asioita ja katsoa, mihin ne johtavat. Kehityin myös kuvittamisessa ja erityisesti akvarellitekniikan käytössä. Se on minulle vielä suhteellisen uusi tekniikka, ja siten opinkin siitä joka kuvituksella yhä enemmän ja enemmän. Aion jatkossa suunnitella lisää hahmoja oppimaani hyödyntäen sekä tehdä lisää kuvituksia ja harjoitustöitä kehittyäkseni kuvittajana. Ja vaikka uuden kokeilu ja rajojen rikkominen toisi kasan epäonnistumisia, ovat ne vain oppitunteja kohti tulevia onnistumisia.

LÄHTEET

Ahjopalo-Nieminen, T. 1999. Kuvittajan Keinot. Helsinki: Gummerus.

Anttila, P. 2000. Tutkimisen taito ja tiedon hankinta. Hamina: Akatiimi Oy.

Bancroft, T. 2012. Character Mentor. Burlington: Focal Press.

Crossley, K. 2014. Character design from the ground up. Sussex: Ilex Press.

Duddle, J. 2014. Turnarounds & Lineups. Teoksessa: Crossley, K. 2014. Character design from the ground up. Sussex: Ilex Press.

Hem, I. 2018. Stylized figures. Teoksessa: Creating stylized characters. Worcester: 3dtotal Publishing, 14–21.

Hietamäki, H. 2018. Runollista runsautta. Teoksessa: Kuvittaja 2/2018. Helsinki: Kuvittajat Ry, 8–17.

Jolly, A. 2018. The stylization process. Teoksessa: Creating stylized characters. Worcester: 3dtotal Publishing, 58–65.

Julius, J. 2019. Art of Frozen 2. San Francisco: Chronicle Books LLC.

Mannerheimin Lastensuojeluliitto. s.a. Nettiartikkeli. Saatavissa: <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/> [viitattu 17.02.2020].

Muddy, I. 2018. Color theory. Teoksessa: Creating stylized characters. Worcester: 3dtotal Publishing, 50–57.

Noyer, J. 11.10.2010. Beauty and the Beast: Glen Keane on discovering the beauty in the Beast. Nettiartikkeli. Saatavissa: <https://animatedviews.com/2010/beauty-and-the-beast-glen-keane-on-discovering-the-beauty-in-the-beast/> [viitattu 27.02.2020].

Routio, P. 2007. Vertailu. WWW-dokumentti. Saatavissa:
<http://www2.uiah.fi/projects/metodi/072.htm> [viitattu 22.01.2020].

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

Slade, C. 1997. Encyclopedia of illustration techniques. London: Quarto Publishing plc.

Tsakamoto, H. 2012. Super Manga Matrix – Create Amazing Characters with the Matrix System. New York: HarperCollinsPublishers.

Zipes, J. 1997. Happily Ever After – Fairy Tales, Children, and the Culture Industry. United Kingdom: Psychology Press Ltd. Myös saatavissa:
https://books.google.fi/books?id=zjCAAAAQ-BAJ&pg=PT112&lpg=PT112&dq=%22pinocchio%22+tyrol+disney&source=bl&ots=ekszcHf9Ax&sig=ACfU3U2ZjJhfzv5uGDZBQW1pbAC-Bizn5zA&hl=fi&sa=X&ved=2ahUKEwIj78DPm_LnAhXMBhAIHdVtAdkQ6AE-wEXoECAoQAQ#v=onepage&q=%22pinocchio%22%20tyrol%20disney&f=false [viitattu 27.02.2020].

Åhlberg, M. 2018. Käsitekartat tutkimusmenetelmänä. Teoksessa: Valli, R (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Jyväskylä: PS-kustannus, 52–53.

KUVALUETTELO

Kuva 1. Käsitekartta. Reko, T. Tammikuu 2020.

Kuva 2. Viitekehys. Reko, T. Tammikuu 2020.

Kuva 3. Peilitekniikka hahmosuunnittelussa. Crossley, K. Teoksessa: Crossley, K. 2014. Character design from the ground up. Sussex: Ilex Press.

Kuva 4. Pixarin virallinen hahmokuva Carl Fredricksenistä elokuvasta UP. s.a. Pixar, UP. Saatavissa: <https://www.pngguru.com/free-transparent-background-png-clipart-vhpbv> [viitattu 25.02.2020].

Kuva 5. Nickelodeonin virallinen hahmokuva The Crimson Chin -hahmosta. s.a. Nickelodeon, Fairly OddParents. Saatavissa: https://nickelodeon.fandom.com/wiki/Crimson_Chin [viitattu 25.02.2020].

Kuva 6. Disneyn virallinen hahmokuva Herculeksesta. s.a. Disney, Hercules. Saatavissa: [https://hero.fandom.com/wiki/Hercules_\(Disney\)](https://hero.fandom.com/wiki/Hercules_(Disney)) [viitattu 25.02.2020].

Kuva 7. Esimerkkejä väriharmoniasta. Muddy, I. Teoksessa: 2018. Creating stylized characters. Worcester: 3dtotal Publishing.

Kuva 8. Disneyn virallinen hahmokuva Pinocchiosta. s.a. Disney, Pinocchio. Saatavissa: [https://disney.fandom.com/wiki/Pinocchio_\(character\)/GALLERY?file=Pinoc.png](https://disney.fandom.com/wiki/Pinocchio_(character)/GALLERY?file=Pinoc.png) [viitattu 27.02.2020].

Kuva 9. Clipart-kuva Pinocchion nenästä. s.a. Disney, Pinocchio. Saatavissa: <https://dragon-rap-battles.fandom.com/wiki/Pinocchio?file=Pinocchio.png> [viitattu 27.02.2020].

Kuva 10. Disneyn virallinen hahmokuva Hirviöstä. Design Keane, G. s.a. Disney, Kaunotar ja Hirviö. Saatavissa: <https://www.pngfuel.com/free-png/ausyk> [viitattu 27.02.2020].

Kuva 11. Disneyn virallinen hahmokuva Annasta elokuvasta Frozen. s.a. Disney, Frozen. Saatavissa: <https://www.pincliptart.com/maxpin/mxiR/> [viitattu 02.03.2020].

Kuva 12. Disneyn virallinen hahmokuva Annasta elokuvasta Frozen 2. s.a. Disney, Frozen 2. Saatavissa: <https://www.clipart.email/download/6315404.html> [viitattu 02.03.2020].

Kuva 13. Turnaround-kuva Nalle Puh hahmosta vuoden 2011 elokuvasta Winnie the Pooh. s.a. Disney, Winnie the Pooh. Saatavissa: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-7/art-of-winnie-the-pooh-2011> [viitattu 28.02.2020].

Kuva 14. Model sheet Taikurin oppipojasta vuoden 1940 elokuvasta Fantasia. s.a. Disney, Fantasia. Saatavissa: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-5/art-of-fantasia-part-1> [viitattu 28.02.2020].

Kuva 15. Hahmojen luonnoksia. Reko, T. 20.-21.02.2020

Kuva 16. Hillan turnaround-kuva. Reko, T. 08.03.2020

Kuva 17. Kuninkaan turnaround-kuva. Reko, T. 09.03.2020

Kuva 18. Juomamestarin turnaround-kuva. Reko, T. 09.03.2020

Kuva 19. Kuvakäsikirjoitus. Reko, T. 08.03.2020

Kuva 20. Screenshot Pinterest-taulusta. Reko, T. 15.03.2020

Kuva 21. Hahmojen värisuunnitelma. Reko, T. 10.03.2020

Kuva 22. Kuvitusten värisuunnitelma. Reko, T. 10.03.2020

Kuva 23. Matka metsässä -kuvan luonnos. Reko, T. 12.03.2020

Kuva 24. Juoman valmistus -kuvan luonnos. Reko, T. 13.03.2020

Kuva 25. Ruusutarha-kuvan luonnos. Reko, T. 14.03.2020

Kuva 26. Matka metsässä -kuvan pohjamaalaus. Reko, T. 21.03.2020

Kuva 27. Matka metsässä -kuvitus valmiina. Reko, T. 22.03.2020

Kuva 28. Juoman valmistus -kuvan pohjamaalaus. Reko, T. 22.03.2020

Kuva 29. Juoman valmistus -kuvitus valmiina. Reko, T. 23.03.2020

Kuva 30. Ruusutarha-kuvan pohjamaalaus. Reko, T. 23.02.2020

Kuva 31. Ruusutarha-kuvitus valmiina. Reko, T. 24.03.2020









