



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Sasa Joukainen

Naishahmojen suunnittelu 2000-luvun animaatiossa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Viestintä

Opinnäytetyö

25.5.2020

Tekijä(t)	Sasa Joukainen
Otsikko	Naishahmojen suunnittelu 2000-luvun animaatiossa
Sivumäärä	56 sivua
Aika	25.5.2020
Tutkinto	Medianomi
Tutkinto-ohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	3d-animointi ja -visualisointi
Ohjaaja(t)	Lehtori Peke HUUHTANEN
<p>Tämän opinnäytetyön tavoitteena on tutkia naishahmoja ja niiden kehontyyppejä pääosin 2000-luvun animaatiossa, tarkastella mistä ne ovat saaneet lähtökohtansa ja mihin ne ovat kehitymässä. Opinnäytetyö käy läpi naishahmojen stereotyyppejä ja miten ne vaikuttavat katsojakuntaansa, käyden ensin läpi hahmosuunnittelun lähtökohtia, naishahmon historiaa sekä kehitysprosessia nykypäivään. Opinnäytetyön käytännön osuudessa suunnitellaan naispuolinen päähenkilöhahmo kuvitteelliseen animaatioelokuvaan, joka pyrkii irti aikaisemmin läpikäydystä nykypäivän päähenkilönäisen mallista.</p>	
Avainsanat	Hahmosuunnittelu, animaatio, animaatioelokuvat, naishahmot

Author(s)	Sasa Joukainen
Title	Design of the female character in 2000's animation
Number of Pages	56 pages
Date	25th of May 2020
Degree	Bachelor's Degree
Degree Programme	Media
Specialisation option	3D animation and visualization
Instructor(s)	Lecturer Peke Huuhtanen
<p>This thesis focuses on the state of the female character's portrayal in the animation industry, how it have evolved and where it's evolution may be heading, and what influence such portrayal of female characters may have on it's viewers. The goal of this thesis is to bring light to a subject that affects many but may go unnoticed unless confronted.</p> <p>The theoretical part of this thesis studies the starting point of all character design in animation and peeks briefly in the past of the industry, where we see how the character portrayal and themes have evolved to modern day animation. We'll compare the biggest names in animation industry and look how their characters vary, continuing to study why their characters are designed the way they are and the possible influence of those designs may have.</p> <p>The practical part of this thesis focuses on designing a main female lead character to an animated movie, while taking in account the pointers we go through in the theoretical part.</p>	
Keywords	Character design, animation, animation industry, female characters

Sisällys

1 Johdanto.....	1
2 Hahmosuunnittelun perusta.....	3
2.1 Muotokieli, Luonne ja värit.....	3
2.2 Ajatukset tuotannon takana.....	5
3 Naishahmon kehitys.....	7
3.1 Lumikki ja naisprotagonistin alku.....	7
3.3 Syyt ja seuraukset.....	13
4 Suuret studiot nykypäivänä.....	17
4.1 Studioiden hahmot.....	17
4.2 Disneyn kloonit.....	21
4.3 Dreamworks, hyviä esimerkkejä monipuolisuudesta.....	24
5 Heijastuminen arkeen.....	28
5.1 Disneyn prinsessaelokuvien vaikutus lasten kasvuun.....	28
5.2 Kun studiot kuuntelevat.....	30
6 Omien hahmojen suunnittelu.....	33
6.1 Luonnostelu.....	34
6.2 Merenneitotyttö.....	37
7 Loppusanat.....	42
Lähteet.....	45

1 Johdanto

Animaatiot ovat vetävä median muoto; itse vietin lapsuuteni katsoen Disneyn klassikkopiirettyjä uudestaan ja uudestaan. Haltioiduin maagisista kertomuksista ja halusin elää heidän satunsa aina vain uudestaan, samalla haaveillen samanlaisista seikkailusta. Muistan osallistuneeni useampiin prinsessateemaisiin syntymäpäiväkutsuihin ja pukeutuneeni kimalteleviin mekkoihin. Monen monta satuprinsessoilla täytettyä värityskirjaa on tullut koristeltua. Vaikka en ole koskaan ollut se kaikkein tyttömäisin yksilö, pakkomielteeni Disneyn piirrettyihin on ollut valtava. Aloin elokuvista inspiroituneena aktiivisesti kehittämään omia satujani ja satuhahmoja. Inspiroitumiseni johti myöhemmin monenlaisiin luoviin harrastuksiin ja myöhemmin ajatuksiin mahdollisesta urasta kertomusten parissa. Monella muullakin on samanlainen kertomus nuoruudestaan ja moni kertoo animaatioelokuvien olleen se, jonka avulla he ovat löytäneet oman kutsumuksensa. Vanhempieni nuoruudessa satuja luettiin illat pedin vierellä, nyt yhä useammin tässä kiireisessä nykypäivässä animoidut kertomukset ottavat tämän roolin. Varhaisimpia moraalin opettajia ovatkin sadut, joissa hyvyys palkitaan ja pahuudesta rankaistaan. Nykypäivänä suurimman roolin lasten ensikosketuksesta moraaliopetukseen ja tarinankerrontaan on suurilla animaatiostudioilla, joiden tuotantoa levitetään ympäri maailmaa monella kielellä. Elokuvista joita olen itse nuoruudessani katsonut on tullut klassikoita, jotka pyörivät jatkuvasti televisiossa. Näin vanhempana ja viisaampana pystyn tarkastelemaan näitä suurten studioiden elokuvia kriittisellä silmällä, tutkien niiden eri piirteitä ja miten ne ovat saattaneet vaikuttaa kasvamiseeni ja miten ne vaikuttavat edelleenkin lasten kasvuun. Tutkielmani teoriaosuudessa mietin näiden suosittujen elokuvien naishahmoja ja naishahmoa yleisesti nykypäivän animaatiossa, miten ne ovat kehittyneet animaatioelokuvien alkuvaiheista ja mihin niiden kehitys on menossa, sekä

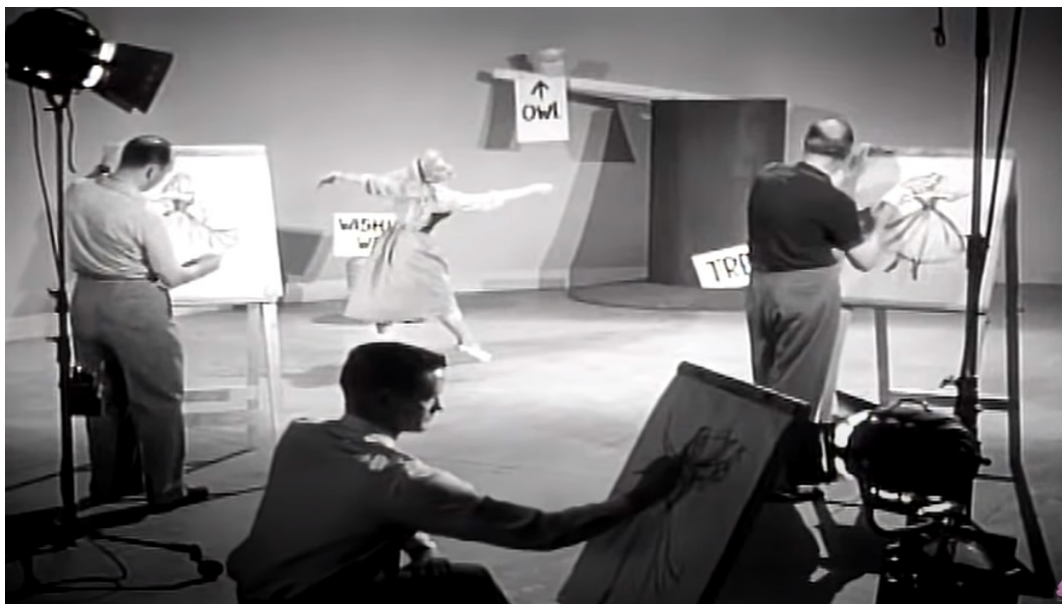
tutkien sitä miten ne voivat vaikuttaa kohdeyleisöönsä.

Tämä opinnäytetyö keskittyy pääosin animoitujen binääristen naishahmojen ulkoiseen kuvaukseen elokuvassa, ja vertaa niitä binäärisiin mieshahmoihin. Sukupuolten binäärisyys tarkoittaa, kun sukupuoli-identiteetti osuu selvästi nais- tai miesjakoon, joten tämä työ poissulkee ei-binääristen sukupuolten tutkinnan. Työssä mainitaan hahmopersonallisuuksien vaikutus hahmojen ulkonäköön, mutta paino on hahmojen ulkomuodossa. Tutkielmani keskittyy länsimaisiin studioihin (Disney, Disney Pixar ja Dreamworks) joiden pääkonttorit sijaitsevat kaikki Hollywoodissa Kaliforniassa, Amerikan Yhdysvalloissa. Näiden studioiden maailmanlaajuinen vaikutusvalta animaation rintamalla on tällä hetkellä suurinta, joten haluan keskittyä juuri niihin. Haluan tarkastella nykypäivän animaatiota kriittisesti ja analyttisesti, samalla ollen toiveikas tulevaisuuden suhteen. Otamme huomaamattamme jatkuvasti vaikutteita kaikesta ympäristöstämme, mediasta erityisesti, joten pidän tätä erittäin tärkeänä aiheena. Toivoisin animaation tulevaisuudelta sankarittaria joita voi ylpeänä sanoa hyviksi esikuviksi.

2 Hahmosuunnittelun perusta

2.1 Muotokieli, Luonne ja värit

Shape language, eli kuviokieli, tarkoittaa eri muotojen käyttöä hyväksi suunnittelutyössä, erityisesti hahmonluonnissa. Animaatiossa hahmon kehon siluetti on tärkeässä roolissa, sillä sen avulla saadaan luotua helposti muistettava ja kiinnostava hahmo. Tietystä muodosta pysyvää hahmoa on katsojan helppo seurata ja tuotannollisesti usean animaattorin on helppo kopioida. Animaatioelokuvien alkuaikaan muotokielen sääntöjä joita nykyanimaattoreille opetetaan ei ollut, vaan ne kehittyivät elokuvien mukana. Sen aikaiset animaattorit olivat nykyanimaation pioneerejä. Ennen vanhaan moni kohtaus animaatioelokuvassa oli kuva kovalta uudelleenpiirretty kuvastusta videosta, jossa palkattu näyttelijä näytteli elokuvan kohtauksen, usein myös pukeutuneena roolinsa mukaisesti (Kuva 1).



Kuva 1. Disneyn artistit piirtävät prinsessa Aurooraa mallinaan tanssiva, Auroraksi

pukeutunut näyttelijätär (Youtube)

Elokuvien päähenkilöt muistuttivatkin niihin aikoihin ulkomuodoltaan enemmän oikeita ”normaaleja ” ihmisiä ja vain antagonistit sekä humoristiset sivuhenkilöt olivat hyvin tyyliteltyjä. Animaatiossa opittiin ajan saatossa luomaan muodoilla ja väreillä alitajuisia viestejä, joilla katsoja osaa tunnistaa animaation arkkityypit hahmoista; eri muodot ja värit kertovat eri luonteista. Esimerkiksi neliömäiset muodot kehossa viestivät vahvuutta ja maskuliinisuutta, kun taas pyöreät piirteet voivat viestiä luotettavuutta ja ystävällisyyttä. Monilla kuvioilla on eri merkityksensä, ja näitä käytetään useimmiten kertomaan juuri animaation antagonisteista (Liberatore 2016). Kieroutta ja epäluotettavuutta voidaan kuvata terävillä ja epäviehättävillä piirteillä, kun taas ”hyvät” protagonistihahmot ovat tavanomaisesti kauniita ja heidän ulkomuotonsa on usein sulavalinjainen ja miellyttävä. Juuri kuviokieli paljastaa helposti antagonistin jo elokuvien alkuvaiheessa, uusimmissa animaatiotuotoksissa studiot yrittävät olla huomaamattomampia antagonistiansa paljastamisessa yrittämällä välttää näitä hahmosuunnittelun muotokliseitä, mutta vaihtelevin lopputuloksin. Nämä hahmosuunnittelun säännöt ovat tosin jo niin sementoituneita kuluttajien kuin elokuvatekijöiden mieleen, että niitä on jo vaikea rikkoa. Elokuvat ovat muuttuneet niin hahmoiltaan kuin juoniltaan pehmeimmiksi ja hellemmiksi; elokuvien vanha raakuus ei ole enää nyky-yhteiskunnassa soveliaista näyttää lapsille. Hahmojen muutosta näkyy kaikkialla mediassa. Selvintä tämä on kun katsoo monia kymmeniä vuosia vanhoja maskotteja, jotka ovat muuttuneet ajan saatossa pyöreämmiksi ja söpömmiksi. (Kuva 2.)



Kuva 2. Garfield-sarjakuvahahmon nykyinen versio sen alkuperäisen version vieressä. (*Tv tropes, Garfield*)

2.2 Ajatukset tuotannon takana

Usein hahmoja luodessa, heti työn alkuvaiheissa on tiedossa tietyt lähtökohdat jotka helpottavat suunnittelua. Elokuviissa se voi olla esimerkiksi tieto siitä kenelle tämä media on suunnattu tai elokuvien hahmojen asuinpaikka ja miljö. Vaikka animaatiot ovat melkein aina 'koko perheen media', suurien studioiden animaatiot ovat suurimmaksi osaksi luokiteltu lasten mediaksi, yleensä heidän avullaan saadaan myös tuotto elokuvien oheistuotteista. Välillä oheistuotteiden myynti ylittää jopa itse elokuvan tuottavuuden (Szalai 2011). Kun on kyse suurista valtamedian studioista, joiden elokuvaan uppoaa suunnattoman määrät rahaa, on selvää että suunnitteluun asettuu tiettyjä rajoitteita, kuten hahmojen marketoitavuus. (Any-Mation 2017)

If we look at essential considerations when designing a character, points such as thinking about who it's aimed at and ensuring to use exaggerated characteristics cross every list. But more recently these tips include acknowledging that your

character will be a "brand ambassador". They highlight the idea that your character will become the face of your product, and because of this it needs to be a striking, marketable design. It's no surprise most of the biggest animation studios have a mascot that promotes their work and a lot of these are very recognizable, well-designed characters. But to me, starting to design a character based on how marketable they will be withdraws from the character itself. I think it rescinds the ultimate joy and not only creating a character, but also it narrows the artistic lens in regards to how you want your creation to appear visually, rather than appeal to a market.

Any-Mation (Pete Docter - Geometry of Characters 2017)

Kuitenkin jos hahmosuunnittelu keskittyy alkuvaiheissaan vahvasti vain hahmon markkinoitavuuteen, suunnittelun lopputulos voi jäädä olemukseltaan ontoksi, jonka suosio on riippuvainen sen ulkomuodosta, eikä esimerkiksi siitä onko hahmo itsenäen uskottava tai kiinnostava. Vaikka markkinoitavuudesta on tullut suuri osa hahmonluontiprosessia, voi kuitenkin syntyä ongelmia, jos hahmot suunnitellaan aina taustalla ajatus siitä, että niiden pitää yltää tietyn marketin suosioon. Useasti tämän huomaa animaation päähenkilönaisten kohdalla, joissa usein pääpaino on hahmon ulkomuodossa ja loppu seuraa perässä, jolloin naishahmot voivat jäädä helposti stereotyyppisiksi.

3 Naishahmon kehitys

3.1 Lumikki ja naisprotagonistin alku

Vuonna 1934 Disney otti ison harppauksen ja alkoi kehittää ensimmäistä pitkää animaatioelokuvaansa, *Lumikkia ja seitsemää kääpiötä*. Se valmistui vuonna 1937 ja huimien tuottojen avulla Disney pystyi ostamaan studion yhtiölleen, Walt Disney Studiosille. Elokuvan päähenkilö on Lumikki, 1900-luvun naivi satuprinsessa jonka koko olemus perustui hänen kauneuteensa, josta elokuvan rajusti meikattu naisantagonisti on kateellinen. Lumikki liikkuu höyhenen kevyesti, hänen puheensa on kaunista ja runollista ja hän on erittäin kohtelias. Elokuvan aikana Lumikki löytää metsästä talon jonka hän siivoaa vapaaehtoisesti. Talo kuuluu kääpiöille, jotka antavat Lumikin jäädä taloon hoitamaan kodinaskareita. Elokuvan aikana kääpiöt näyttävät rakastuvan Lumikkiin, mutta väistyvät elokuvan lopulla ilmestyvän prinssin tieltä. Kääpiöt kuvaillaan ronskeina miehinä, jotka eivät välitä siisteydestä tai kodinhoidosta. Hahmoista vain kääpiöt ovat hyvin tyylieltyjä, muut hahmot, poislukien eläinhahmot, ovat mittasuhteiltaan ja olemukseltaan hyvin tavallisten ihmishahmojen kaltaisia (Kuva 3).



Kuva 3. Lumikki ja yksi kääpiöistä vierekkäin (Disney)

Elokuvan ilmestymisen aikaan 1930-luvulla naisen ideaali kehontyyppi oli pehmeä, hoikka ja naisellinen (Kuva 4.). Pehmeät pyöreät muodot olivat ihannoituja, poiketen 1920-luvun poikamaisuudesta (Megan 2015). Tuona aikakautena naiset ajoivat vahvasti asemaansa paremmaksi ja nuoret naiset rikkoivat rajoja lyhyillä hameilla ja osoittamalla mieltään yhteiskunnan ideaalia naiskuvaa vastaan. Lumikin hahmosta voi löytää piirteitä joita arvostettiin sen ajan naiskuvassa, mutta elokuvalla tuskin yritettiin lähteä murtamaan aikansa sukupuolirooleja. Hänen ulkonäöstään heijastuu hyvin vahvasti aikansa ideaali naiskuva, vaikka kyse olisikin 14-vuotiaasta tyttöahmosta.



Kuva 4. 1930-luvun ihannainen, vas. Shirley Temple Doll (1930 luku), näyttelijätär Marilyn Monroe, Lumikki (Lumikki ja seitsemän kääpiötä. 1937)

Elokuvan antagonisti on Lumikin äitipuoli, ”Paha Kuningatar”. Hän on yksi hahmoista joka muovaa tulevien animaatioiden ”pahan” hahmon kuvaa. Hänet on meikattu vahvasti, hänellä on yllään tummia uhkaavia sävyjä (Kuva 5.) ja hänen käytöksensä on hyvin teatraalista. Lumikki taas on piirteiltään ja eleiltään hänen vastakohtansa; hyvin pehmeä, hellä ja rauhallinen. Moni Disneyn elokuvista esittää hahmonsa juuri näin; naisantagonistit ovat komentavia, vahvoja, itsenäisiä ja vaikuttavat paljon aikuisilta naisilta; kaikkea mitä nuoret, kokemattomat, viattomat päähenkilötytöt eivät ole. (Lisa Duffy) Vaikka on kyse jo hyvin vanhasta elokuvasta, Disney on pitänyt huolen ettei se jää unohduksiin.



Kuva 5. Vasemmalla Lumikki, oikealla Paha Kuningatar (Disney)

3.2 Nykypäivän naispäähenkilö

Vuosien edetessä Disneyn naispäähenkilöt kehittyivät vahvasti samaan suuntaan, kaikki tuntuivat seuraavan samaa yhä hoikempaa kehontyyppiä, varsinkin kun animaation alkoi kehittyä aikaisemmin mainitut muotokielen säännöt. Tyttöhahmojen kasvonpiirteensä olivat nuorekkaita ja heillä oli suuret silmät, pienet nenät ja sitäkin pienemmät vyötäröt (Kuva 6.) Vaikka kaikki Disneyn päähenkilöistä eivät ole tarinoissaan oikeita prinsessoja, suurinta osaa studion naispäähenkilöistä kutsutaan nykyään yleisesti Disneyprinsessoiksi. Vuosiin nämä Disneyn sankarittaret eivät eronneet toistensa silueteista juuri mitenkään. 2D-animaatiossa, jonka kaksiulotteiseen tyyliin klassiset Disneyn prinsessat luotiin, on perinteisesti helpompi saada

karikatyyriset hahmot sopimaan ympäröivään maailmaan ja muihin sen hahmoihin. Muittenkin hahmojen piirteet ovat vedetty vähän yli, varsinkin antagonistit uhmaavat todellisuuden rajoja.



Kuva 6. Perinteisiä Disneyn prinsessoja (Disney)

Vuonna 2010 ilmestyi 3D-animoitu Disneyn seikkailuelokuva *Kaksin Karkuteillä*, jonka päähenkilö Tähtäpää oli silloin kiihkeän keskustelun aihe. Elokuva oli Disneyn ensimmäinen 3D-muodossa tehty prinsessaelokuva, joka oli ollut kehitteillä useamman vuoden. Usea Disneyfani oli epäluuloinen elokuvan suhteen, sillä kolmiulotteisuus oli aika uusi juttu animaatioelokuvissa. Disneyllä oli jo niin vahva rooli tunnettujen 2D-elokuvien luojana, joten useat surivat perinteisen animaation loppua. Elokuvan ilmestyessä moni muutti mieltään, sillä se oli viehättävä ja hahmot olivat vetäviä, elokuva tekikin tuotantonsa rahansa takaisin ja samalla se näytti että 3D-elokuvat voivat hyvinkin olla animaation tulevaisuus. Kun Disneyn ”tyyli” tuotiin kolmiulotteiseksi, moni alkoi tutkimaan animaation naishahmoja enemmän. Vaikka Tähtäpää oli kovinkin hellyyttävä niin luonteenpiirteiltään

kuin kasvoiltaan, hänen vyötärönsä on melkein yhtä kapea kuin hänen kaulansa (Kuva 7.) Tämä ”perinteisen” Disneyprinsessan kehonmuoto nyt 3D-muodossa avasi usean silmät ja ihmiset alkoivat kiinnittämään näiden kaunottarien ulkomuotoon uudenlaista huomiota.



Kuva 7. Kaksin karkuteillä-elokuvan päähenkilön Tähtäpään kehontyyppin tarkastelua (Disney)

Kyseisen prinsessan ulkonäkö herätti paljon keskustelua ja mielipiteet jakautuivat niihin, jotka perustelivat sen olevan Disneyn tyyliä ja niihin jotka toivoivat muutosta perinteisempien prinsessoiden hahmosuunnitteluun. Vaikka vuosien saatossa animaatio-elokuvien teemat ja juonet ovat muuttuneet monipuolisemmiksi, naishahmojen kehot ovat muuttuneet vain kokosuhteissa, vyötäristä on tullut kapeampi ja alaruumiista leveämpi.

3.3 Syyt ja seuraukset

Miksi siis animaatio-elokuvien naisprotagonistit usein jäävät samankaltaisiin stereotyyppeihin? Syitä on monia, vahvimmat kumpuavat kulttuureista, kasvatuksesta ja nykypäivän normeista. Vanhoissa Disneyprinsessa-elokuvissa naishahmo esitettiin tarinan sankarimiehelle samalla tavalla; naishahmon kauneutta vahvistettiin miespäähenkilön rakastuessa tähän ensisilmäyksellä. Oli siis aika selvää, että prinsessat suunniteltiin viehättäviksi myös katsojalle. Englannin kielessä on termi ”conventionally beautiful” eli karkeasti suomeksi sovinnaisen kaunis, ja se tarkoittaa kun jonkun piirteet ovat yhteiskunnan ihanteiden mukaiset. Tähän vaikuttaa tietysti juuri ihmisten kulttuuri, kasvatustapa ja ihanteet, mutta länsimaissa tämä yhdistetään yleisimmin vaikkapa Hollywood-tähtien huolitelluihin symmetrisiin kauneuspiirteisiin, joita voidaan kutsua usein universaaliksi kauniiksi. Suurten massamediastudioiden kohdalla on yleistä, että päähenkilöt suunnitellaan juuri seuraamaan tätä ”sovinnaisen kaunista” kaavaa. Maailman massamediassa vallitsee naisten kohdalla ihanteet, joissa ihailaan nuorekkuutta ja nuoren yksilön piirteitä, kyseessä on siis tietynlainen neotenia ihannointi. Neotenia tarkoittaa kun nuorelle yksilölle tyypilliset piirteet säilyvät aikuisuuteen. Söpöt, lapsekkaat designit naishahmoilla on todettu toimiviksi ja helposti markkinoitaviksi ympäri maailmaa, ja sitä ne todellakin ovat. Hahmot tehdään usein nuoriksi ja animaatioelokuvien tarinatkin keskittyvät nuoruuteen ja nuorille keskeisiin teemoihin. Vanhempi katsojakunta voi arvostaa hahmojen miellyttävää ulkomuotoa ja nähdä tarinoissa asioita, mitä ovat joskus itsekin käyneet läpi. Lapset, jotka ovat animaation suurin kohderyhmä, samaistuvat nuoriin hahmoihin erityisesti, sillä elokuvat koskettavat teemoja jotka saattavat olla ajankohtaisia heidän kohdallaan juuri sillä hetkellä ja he voivat nähdä itsensä hahmoissa. Hahmojen ollessa nuoria, päähenkilötyttöjen kehon – ja kasvonpiirteetkin pysyvät lapsenomaisina. Disney-prinsessojen

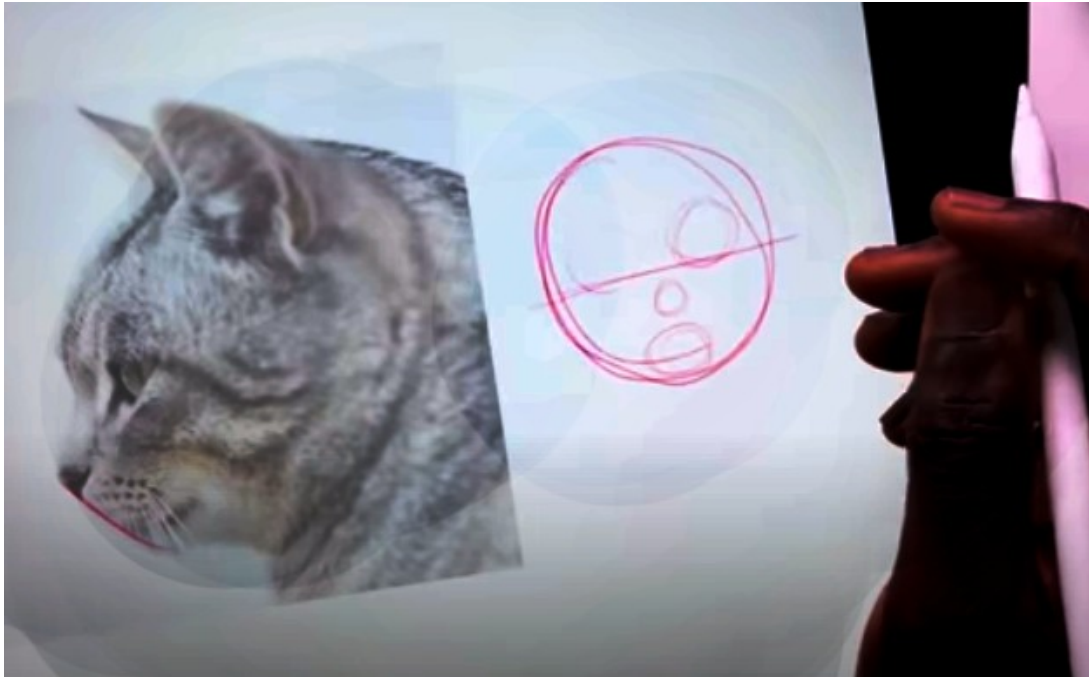
ikähaarukassa tyttöjen ikä on useiten 16-vuoden paikkeilla. Tunnetuimmissa Disney-romansseissa prinsessat ovat usein juuri ja juuri teini-iässä, nuorimman ollen Lumikki 14-vuotiaana. Mieshahmoista kuitenkin tehdään vanhempia, nuorimpien ollessa 18-vuotiaita kuten Hercules ja Tarzan, vanhimman ollessa prinsessa Lumikin rakastettu, 31-vuotias Prinssi Florian (Sjoberg 2019)



Kuva 8. Disneyprinsessojen iät

Nykyanimaation suosittu kasvonpiirteet ovat myös nykypäivän arjen ihanne, ikääntyminen näetään miehissä positiivisena ja naisissa negatiivisena. Hollywoodissa naisnäyttelijät paritetaan elokuvissa yhä vanhemmille miehille (Buchanan 2015) ja se nähdään normaalina, kauneustuote-ala kukoistaa tuotteilla joilla peitetään ikääntymistä. Moni animaatioharrastaja onkin tutkinut animaation päähenkilöitärien kasvonpiirteitä ja päässyt samaan lopputulokseen. Youtube-käyttäjä ”ergojosh” puhuu videollaan *Draw faces easily!*, kuinka Disney suunnittelee hahmojaan; he käyttävät kissojen voimaa. Elsan ja monien muiden Disneyn naishahmon kasvojenpiirteet on rakennettu samalla tavalla kuin kissoilla; ne jakautuvat samalla tavalla, suuret silmät

vievät toisen puoliskon kasvoista ja pieni leuka ja nenä toisen puolen (Kuva 9). Ihmispsykologia kertoo näiden universaalisti söpöksi luettavien piirteiden muistuttavan meitä ihmisvauvoista ja täten ne herättävät meissä piileviä psykologisia haluja suojella ja hoivata.



Kuva 9. Ergojosh puhuu videossaan Disneyhahmojen kasvojen mittasuhteista

Monet artikkelit käyvät tätä läpi, eräässä selitetään suurten silmien, pienten leukojen ja pienten nenien saavan hahmojen näyttävän enemmän vauvoilta, jolloin syntyy tunne viattomuudesta ja haavoittuvuudesta. (Khazan 2013) Vuonna 2018 julkaistussa Walt Disney Studiosin *Ralph Breaks the Internet* 3D-animaatioelokuvassa esiintyy Disneyn rakkaimpia prinsessahahmoja ja moni heistä sai 3D-muodon ensimmäistä kertaa. Kun prinsessojen uudet kolmiulotteiset muodot laitettiin vertailuun alkuperäistensä vieressä, näkee selvästi mihin nykypäivän hahmohanteet ovat menneet. Monet keskustelivat siitä oliko prinsessojen ulkomuoto elokuvassa vain tyylyttelyä tätä yhtä

elokuva varten vai onko se selvä kuvaus nykypäivän animaation naiskuvasta.



Kuva 10. ylärivissä Disneyn klassikkoprinsessoja, vas. Tuhkimo, Mulan ja Pocahontas, alapuolella heidän 3D-versionsa *Ralph breaks the Internet*-elokuvassa (Disney)

Suuri tekijä suunnittelussa on myös varmasti vanhassa sanonnassa; silmät ovat sielun peili. Kuten aikaisemmin puhuttiin animaation säännöistä pelkistämisestä ja lioittelusta, animaatioissa hahmojen kohdalla huomio on eniten hahmon kasvoissa ja silmissä. Ihminen lukee sanattomia viestejä tunnetiloista ja käyttäytymisestä juuri silmistä (exploring your mind 2018), ja

animaatiossa tämä sääntö vahvistuu, mutta onkin kysymys siitä milloin liika on liikaa. Liioitellun söpöt piirteet näissä prinsessojen 3D-muodoissa sai ihmiset miettimään, onko tapahtumassa hahmojen ”amerikkalaistumista”, missä hahmoilta katoaa heidän rodulliset piirteensä. (Ramos 2018)

4 Suuret studiot nykypäivänä

Nykyanimaation suosituimmiksi elokuviksi ovat kivunneet Walt Disney Pictures nimikkeen alaiset, Disneyn ja Disney Pixarin elokuvat, sekä Dreamworks studioiden tuotokset. Nämä suurimmat nimet ovat usein niitä vaikuttajia, joista moni uusi alan tulokas ottaa oppia. Elokuvat, jotka tuottavat suuria tuloja, ovat usein seuraavien elokuvien tuotannon tiennäyttäjiä. ”Disney” on nimenä kasvanut jo niin suureksi, että tuottoa syntyy pelkästään kun sen nimike elokuvan yhteydessä ja genren kasuaalit fanit ylistävät sen tuotoksia katsomatta elokuvia sen syvemmälle. Kun studio kasvaa niin suureksi, sen ei tarvitse yrittää voittaa katsojia puolelleen, vaan ne tulevat automaattisesti (Wilkinson 2019). Vaikka studiot kilpailevat tuottavuudella, katsojien välillä väittelyn aiheena on elokuvien juoni ja sen hahmot ja juuri hahmot ovat ne joilla voi rahastaa vielä kauan elokuvien julkaisunkin jälkeen. Elokuvien oheistuotteita on nykyään saatavilla paljon enemmän verrattaen omaan lapsuuteeni, kauppojen hyllyillä on tuotteita nukeista astiasetteihin kuin arkivaatteista naamiaisasuihin.

4.1 Studioiden hahmot

Jos ei ole tottunut vertailemaan näiden suurten studioiden tuotoksia, ei päältä päin ehkä osaa arvata minkä studion töistä on kyse. Suurimpaan keskusteluun päätyvät kuitenkin hahmokaarti, ja tässä tapauksessa juuri naishahmot. Vuonna 2018 tehdyn tilastoinnin mukaan Walt Disney elokuvissa

päähenkilönä on naishahmo 32% Disneyn elokuvakirjastosta, Pixarilla 16% ja Dreamworksilla 14% (sweet animated films.wordpress 2018). Vaikka Disney näyttää tässä voittajalta, täytyy ottaa huomioon, että kyseessä on kaikki Disneyn elokuvat sen alkuajoista lähtien ja suuri seikka mikä sekoittaa kilpailua on, että suurin osa Disneyn naishahmojen suunnittelusta seuraa aivan samaa kaavaa; suuret silmät, nappinenä ja pieni suu. Toisaalta, toisin kuin Disney, Dreamworks ei ole julkaissut kuin muutaman elokuvan joiden päähenkilö on nainen, kaikki muut ovat sivuhahmoja. Vaikka ”isot silmät ja pieni nenä”-piirteet ovat asia joka nykyään tulee melkein kuin automaattisesti naishahmoa suunnitellessa, on siitä joissain tapauksissa yritetty edes vähän poiketa. Enemmänkin Dreamworks studios uskaltaa antaa leikitellä naishahmojen kasvonpiirteillä enemmän. Monessa menestyneessä elokuvassa on vahvasti vanhoihin stereotyyppeihin jäävät hahmosuunnittelut. Sitä ei usein huomaa, jos ei ole tottanut etsimään sitä mediasta. Usein näytellyssä televisiossa tai elokuvassa on ”tavallisen näköinen” mies ja kaunis nainen, usein näissä medioissa opetetaankin että kaunis nainen rakastaa mieshahmoa kaikesta huolimatta ja sama heijastuu animaatioelokuvaan. Tätä tropea, tai arkkityyppiä, kutsutaan nimellä ”Ugly Guy, Hot Wife”(Tv tropes). Syy tämän arkkityypin yleisyyteen voi olla, että massamediassa suurin osa käsikirjoittajista ja tuotannon päättäjistä on miespuolisia ja päätyvät miehille mieluisiin päätöksiin, joista on tehty länsimaisessa kulttuurissa normi. Voisi sanoa, että naissukupuoli on yleisesti se ”kauniimpi sukupuoli”, mutta media kärjistää tämän tappiin. Animaatiossa nämä arkkityypit ovat helpommin havaittavissa, kun hahmojen piirteitä on liioiteltu ja pelkistetty. Rumaksi koettu mies voi olla hyvinkin kauniin naisen puoliso mutta harvoin toisinpäin ilman että siitä tehdään vitsi. Käyttäjä *every-flavored-bean* Internetin blogisivusto *Tumblrissa* synnytti kirjoituksellaan animaatioiden sankarittarien samannäköisyydestä aallon, jonka ansiosta moni alkoikin vertaamaan eri studioita ja yleisestikin hahmosuunnittelun lähtökohtia. Hän piirsi Disneyn ja

Pixarin hahmojen kasvonpiirteet ja laittoi ne vierekkäin näyttääkseen, kuinka huima ero niiden välillä on (Kuva 11).



Kuva 11. Disneyhahmojen kasvonpiirteiden vertailu (Disney & every-flavored-bean)

Naishahmoilla on pyöreät kasvot, pieni leuka ja nappinenä. Voi sanoa, että heillä on nukkemaiset kasvonpiirteet. Varsinkin Disney Pixarin *Inside out* (2015) elokuvassa näkyy miten sukupuoli esittäminen jakautuu (Kuva 12). Elokuvassa hahmoina on tunnetiloja, naispäähenkilöt kuvastavat iloa ja surua, miespuoliset pelkoa ja vihaa. Vihaa esittävä hahmo näyttää

punaiselta neliötä jolla on pienet tappiraajat, suuret silmät eikä nenää lainkaan. Pelkoa esittävä mieshahmo on ohut tikku, jolla on suuret päästä ulos pullistuvat silmät ja pitkä nenä. Hän muistuttaa suuresti karikatyyristä hyttystä. Elokuvan naishahmot sen sijaan ovat ulkomuodoltaan hyvin ihmisen kaltaisia, niin ruumiiltaan kuin kasvoiltaan.



Kuva 12. Inside out-elokuvan päähenkilöt (Inside out)

Miesten kasvotyypit ovat animaatiossa usein monipuolisia, pitkistä ja laihoista leveisiin neliömäisiin, erimuotoisten piirteiden kera. Mieshahmojen annetaan näyttää hullunkurisilta eikä heissä tarvitse näkyä miessukupuolelle ominaisia piirteitä että heidät nähdään miehinä. Usein mediassa, hahmot oletetaan aina miehiksi ellei niitä erikseen esitetä selvästi naispuolisena. (Arthur 2015) Jos hahmolla ei ole selvästi feminiinisiä piirteitä, hahmo on mies.

4.2 Disneyn kloonit

2013 Disneyltä ilmestyi H.C Andersenin sadun innoittama elokuva *Frozen*, ja se valloitti maailman räjähdysmäisesti. Sen musiikkinumerot ovat mieleenpainuvia, tarinan keskittyminen kahteen siskokseen oli virkistävää ja tarinan maagisuus veti katsojia puoleensa. Disney myös tiedosti omat kliseensä ja osasi leikitellä niillä hyvällä tavalla ja tarinan hahmoilla oli monipuoliset luonteet jotka tekivät niistä kiinnostavia. (Time 2015)

Sen menestys on tullut syystä, Frozenin suosioon vaikutti vahvasti se, että sen teemat ja hahmot onnistuivat resonoimaan lasten keskuudessa. Päähenkilö Elsan tunteet ovat samankaltaisia mitä lapset tuntevat kasvaessaan; vahvoja, impulsiivisia, epävarmoja, jota mitä he eivät voi selittää mutta mihin he voivat samaistua. Frozenin molemmat osat ohjasi ja kirjoitti Chris Buck yhdessä Jennifer Leen kanssa. Frozen on myös ensimmäinen kokopitkä elokuva Disneyllä, jonka ohjaajana on ollut nainen. Vaikka se sai huiman suosion yleisesti, on sillä huonot puolensa. Se joutui kovan keskustelun kohteeksi, kun tarinan päähenkilöt prinsessa Anna ja jääkuningatar Elsa olivat ulkonäöltään kuin kopioita *Tangled*-elokuvan päähenkilöstä Tähtäpäästä. Myös heidän kehontyyppinsä oli aivan samanlainen. Asiasta teki vielä huvittavampaa se, että Annan ja Elsan äiti oli myös kuin kloonit siskoksista, tehden useasta Disneyn uusimpien elokuvien naisahmoista toistensa kopioita.



Kuva 13. vasemmalta oikealle Elsa ja Anna (Frozen), Tähtäpää (Tangled), ja Elsan ja Annan äiti Iduna (Frozen)

Moni luulikin, että nettiin vuotaneet kuvat hahmojen ensimmäisistä oikeista versioista olivat vain jonkun pilailumielessä tehtyjä kuvanmuokkauksia Tähtäpästä. Disneyllä oli toiminut pitkään haaveilevat, hennot naispäähenkilöt, mutta katsojat alkavat toivomaan muutosta. Hahmojen persoonallisuudessa oli tapahtunut positiivisia muutoksia, kun heidän motivaationaan ei ollut enää vain rakkauden löytäminen, mutta samojen vanhojen kehontyyppien säilyttäminen näkyi 3D-muodossa selvästi. Kun studiota hiillostettiin hahmojen ulkonäöstä, Frozenin animaatiopäällikkö vastasi naishahmojen olevan hyvin vaikeita animoida, sillä heidän kasvoillaan pitää näkyä suuri skaala tunnetiloja mutta samalla pitää heidät kauniina. ”Historiallisesti puhuttaessa, naishahmojen animointi on hyvin hyvin vaikeaa, sillä heidän täytyy käydä läpi suuri skaala tunnetiloja, mutta samalla heidät pitää pitää kauniina ja mallin on helppo vääristyä. Kahden naispäähenkilön kontrollointi elokuvassa oli todella hankalaa kun he esiintyvät samoissa

kohtauksissa; heidän pitää näyttää erilaisilta jos he heijastavat samaa ilmettä, että Elsan vihainen-ilme näyttää erilaiselta kuin Annan.” (Lee 2013) Kommentti sai useat tuhtumaan ja kyseenalaistamaan animaation naiskuvaa yhä enemmän. Frozen sai valtavan suosion yleisesti, mutta internetissä yhteisöt vihaavat elokuvaa silmittömästi. Erään Internetin blogisivuston, *Tumblr*:in käyttäjä *Let-there-be-doodles* on sannut huimat määrän faneja tekemillään animaatiohahmojen ”genderbend”-kuvanmuokkauksilla. Genderbend on teema Internetkielessä, kun jonkin hahmon sukupuoli vaihdetaan vastakkaiseksi.

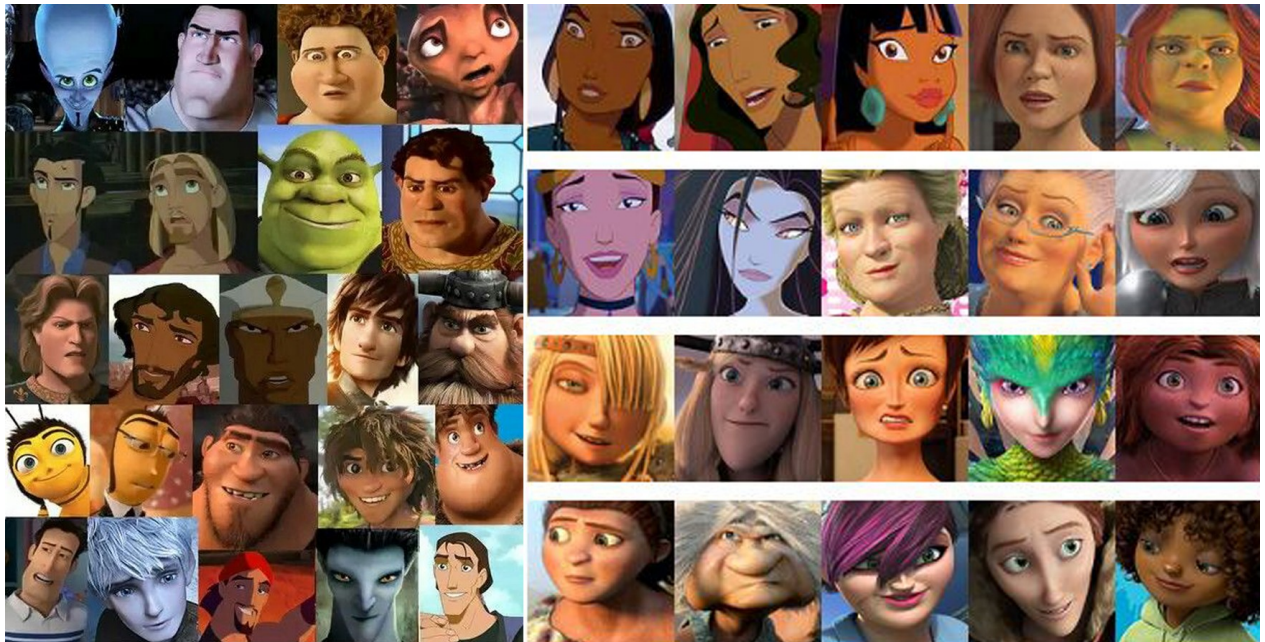


Kuva 14. Frozen-päähenkilöiden sukupuolet vastakkaisina (Disney & Lettherebedoodles)

Kuvanmuokkaukset saivat paljon huomiota juuri sen takia, kun hahmot säilyttivät suurinpiirtein alkuperäiset kasvopiirteensä. Hahmojen piirteissä näkee, kuinka alunperin naishahmot ovat paljon hillitympiä kuin miehet, naishahmoista tuli kauniita miehiä ja mieshahmoista tuli persoonallisen näköisiä, kauniita naisia.

4.3 Dreamworks, hyviä esimerkkejä monipuolisuudesta

Ihmisten keskustellessa studioiden eroista tai paremmuudesta, lopputulos riippuu paljon yksilön omista preferensseistä. Itse arvostan hahmojen monipuolisuutta niin luonteessa kuin ulkonäössä. Dreamworks-studion hahmot tunnetaan yleisesti animaatiofanien keskuudessa suhteellisen monipuolisina, niin mies- kuin naishahmot erottuvat toisistaan.



Kuva 15. Dreamworksin hahmojen kasvoja (Dreamworks)

Hauskaa oli huomata Dreamworksin tuotannossa, samalla kun sen naishahmoilla on suhteellisen monipuolisia kasvopiirteitä, usean

mieshahmon kasvonpiirteet seuraavat Disneyn naishahmojen ”nukkemaisia” piirteitä, solakka keho ja suuret silmät. Dreamworks julkaisi 2012 elokuvan *Rise of the Guardians* (suom. Viisi Legendaa), ja Internet ihastui elokuvan päähenkilöön, kaunispoika Jack Frostiin. Fanit rakastuivat häneen ja Dreamworks huomasi tämän, studio julkaisi pian vuonna 2014 *How to train your Dragon 2*-elokuvan (suom. Näin koulutat lohikäärmeesi 2) jossa aikaisemman osansa päähenkilö koki murrosiän; aikaisemmasta kömpelöstä hupsun näköisestä Hiccupista, elokuvan päähenkilöpojasta, tuli komea nuorukainen. *Rise of the Guardians*-elokuvassa on myös naishahmo Toothiana, jonka keho poikkeaa monen muun naishahmon kehontyypistä, ei nöpönenää, lättä rinnus ja leveä alaruumis. Elokuvassa ei myöskään luoda romanttista suhdetta näiden kahden hahmon välille.



Kuva 16. Vasemmalta Dreamworks-elokuvista Jack Frost ja Toothiana (*Rise of the Guardians*) oikealla vanhempi Hiccup ja hänen nuorempi versionsa (Elokuvista *How to train your dragon 2* ja 1)

Dreamworks-studiolta on tullutkin useampi elokuva, joissa päähenkilöt eroavat toisistaan positiivisesti. Heidän elokuvissaan on harvemmin pointtina romanssi, vaan useamman hahmon seikkailu suuressa miljöössä ja mahdollinen romanssi tulee tarinan mukana.



Kuva 17. dreamworks elokuvien naishahmoista, vas. Tigress (Kung fu Panda), Valka & Ruffnut (How to train your Dragon 2), oikealla Eep (The Croods)

Neljä suosikkiani Dreamworksin teoksista ovat kaikki omalaatuisia tyttöhenkilöitä (Kuva 17). Pidän lukuisista muistakin, mutta halusin tuoda nämä neljä esille monesta syystä. Vasemmalla on *Kung fu Panda* (2008) elokuvan Tigress. Usein naishahmon ollessa eläimiä, heidät esitetään pienirajaisina, vaaleammilla sävyillä kuin miespuoliset hahmot tai jonkinlaisella

"rintakummulla", joka on usein rintoja implikoiva muhkea karvoitus tai jonkinlainen kumpu hahmon anatomiassa. Kuvassa keskellä on *How to train your dragon 2*-elokuvan Valka ja Ruffnut, elokuvassa on hyvin laaja hahmokaarti, mutta he erottuvat hyvällä tavalla ja ovat muistettavia. Ruffnut (oik.) myös mainitsee pitkän päänsä elokuvassa eikä pidä sitä epäviehättävänä piirteenä. Kuvan oikealla on *the Croods* elokuvan päähenkilö Eep. Hän on perheensä lailla kivikautinen luolamies ja hänen kehonsa heijastaa hänen elämäntyyliään. Hän asuu luolassa karussa maastossa ja hän metsästää perheensä kanssa ruokansa taistellen petojen kanssa. Sotkuinen tukka, kaukana toisistaan olevat silmät ja vahva ruumiinrakenne sopii hänelle siis täydellisesti. Tiedä siitä, onko sitten taas Disneyn uusimpien elokuvien heidän perinteisestä nätin tytön muotista eroavat hahmonsä yhtiötä kohtaan kohdistuvat kritiikin ansiota, on se silti askel monipuolisempaa tulevaisuutta kohti.

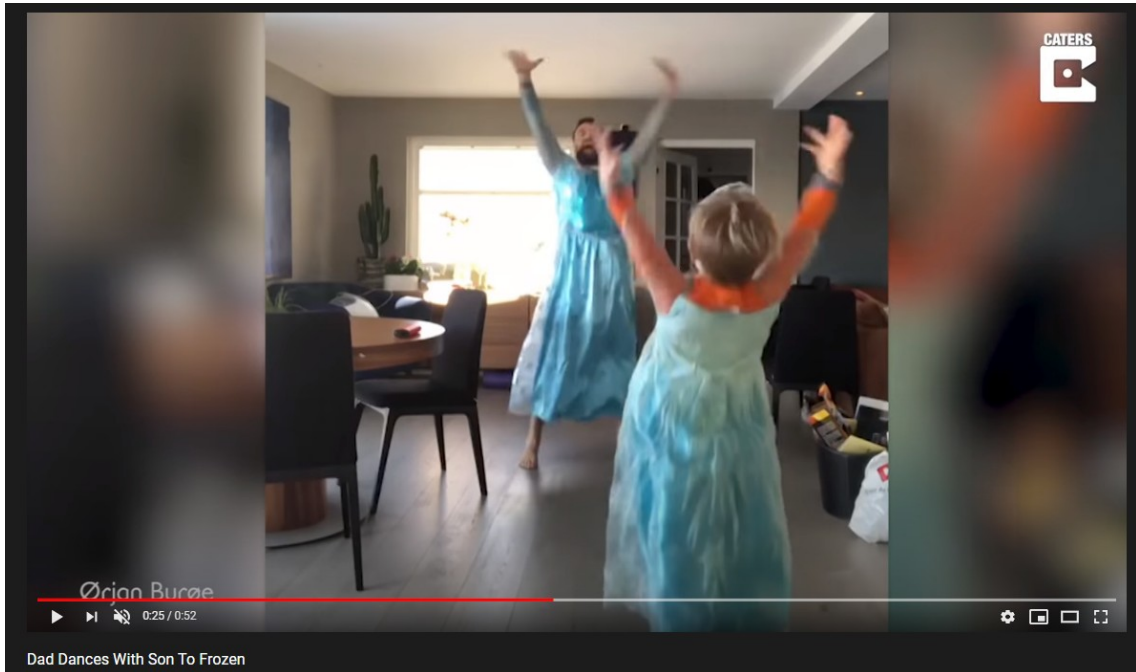


Kuva 18. *Frozen 2* elokuvan hahmoja. (Frozen 2)

5 Heijastuminen arkeen

5.1 Disneyn prinsessaelokuvien vaikutus lasten kasvuun

Media vaikuttaa meihin alitajuisilla tavoilla mitä emme kunnolla ehkä ymmärräkään; *Tappajahai* aloitti vuosikymmenien haivainot, Pixarin *Finding nemo* vaaransi uhanalaisen kalalajin sen ympäristösanomasta huolimatta (Scrine 2016). On siis aika selvää että kuluttamamme media vaikuttaa meihin jatkuvasti. Suuri vaikuttaja on mediasta oppimamme ihmiskäytös, joka voi synnyttää vahingollisia stereotyyppioita. Nämä stereotyyppiat ovat vahvasti kiinni kaikissa sukupuolissa. Feminismi, eli sosiaalinen liike ja ideologia joka pyrkii saamaan sukupuolet tasa-arvoisiksi, pyrkii myös kumoamaan näitä stereotyyppioita, kuten toksista miehisyyttä. Toksinen miehisuus on ajatusta, että miessukupuolen edustajat eivät saisi näyttää heikkoutta tai tunteitaan, eivät saisi nauttia ”naisellisista” asioista, kuten vaikka romantiikasta ja heidän pitäisi sopia stereotypisen tos miehen malliin. (Barr 2019) Lapsille ei ole kuitenkaan vielä muovautunut näitä pakottavia stereotyyppiejä ennen kuin joku vanhempi niitä opettaa, kukaan ei synny ahdasmieliseksi. Tutkimus, joka julkaistiin *Child Development* aikakauslehdessä, tarkasteli juuri Disneyn prinsessaelokuvien vaikutusta lapsiin. Disneyn prinsessaelokuvat vahvistavat lasten käsitystä stereotyypeistä ja ovat myös mukana vaikuttamassa lasten itsetuntoon. Siinä käsiteltiin juuri miten Disneykaunottaret ovat muovanneet ja yhä muovaavat lasten käyttäytymistä, oli kyse pojista tai tytöistä. Pojat jotka osallistuivat tutkimukseen osoittivat yleensä tyttöillä esiintyvää stereotyyppistä feminiinistä käytöstä, joka positiivisella tavalla taistelee median esittämää, vahingollista hyper-maskuliinista supersankarimiesmallia vastaan. Pojilla jotka kuluttivat tätä ’prinsessamediaa’, oli yleisesti parempi itsetunto ja he käyttäytyivät ystävällisemmin muita kohtaan niin kotona kuin koulussa. Disneysankarittaret opettavat myötätuntoa ja hyväksyntää, jotain mitä on ennen katsottu negatiivisena käytöksenä pojilla. (Mcbride 2016)



Kuva 19. Isä tanssii poikansa kanssa Frozenin laulun tahtiin pukeutuneena Elsaksi (Youtube)

Frozenin kautta levisi Internettiin videoita, kuinka perheenisät heittäytyivät prinsessaleikkeihin lastensa kanssa. Samanlaista näkyä ei minun lapsuudessani 90-luvulla juuri nähty. Usein juuri mediasta opitaan minkälainen käytös on ”sopivaa” millekin sukupuolelle, mutta sukupuolien rajat ovat nykypäivänä harmaantumassa ja monipuolinen käytös on hyväksyttävämpää ja kannustettua, kuten se että isät leikkivät lastensa kanssa (Kuva 19.) tai miehet käyttävät tyttömäisiksi leimattuja värejä vaatetuksessaan. Tutkimuksissa näkyy, miten tyttöjen itsetunto vahingoittuu ajan myötä, kun he yrittävät sopia Disneyprinsessojen muottiin. He oppivat ideaalisen naisen mallin prinsessoista ja oppivat vahingollisia, vanhoillisia naisen malleja elokuvista. Nämä pitkäaikaiset vaikutukset vaikuttavat tyttöjen itsetuntoon, käytökseen ja jopa heidän tulevaisuuden uravalintoihinsa. (Lewis, 2017) Voi onneksi sanoa, että Disney on alkanut muuttamaan luomiaan prinsessastereotyyppioita pienin askelin, heidän uusimmat sankarinsa tekevät

itse päätöksiä ja ovat omien tarinoidensa sankareita, kuten esimerkiksi elokuvien *Moana* ja *Frozen* päähenkilöt. Luonteeltaan he siis muuttuvat pikkuhiljaa monipuolisemmiksi, mutta ulkonäössä naishahmot ovat vielä hitalla kehityksellä.

5.2 Kun studiot kuuntelevat



Kuva 20. Moana ja Maui (Disney)

Moana – Euroopassa Vaiana – on yksi Disneyn uusimmista kokopitkistä elokuvista. Se tuli elokuvateattereihin vuonna 2016 ja ihmiset ihastuivat sen erilaisuuteen. Viime vuosina on ollut paljon puhetta rasismista ja millä tavoin on soveliasta ”lainata kulttuureja”. Kun ensimmäiset trailerit Moanasta julkaistiin, ihmiset hullaantuivat tummaihoisesta prinsessasta, joka poikkesi

monen edeltävän Disney-elokuvan kuin muottiin rakennetuista naispäähenkilöistä. Moanan hahmo on muinaisen Polynesianalaisen heimon prinsessa ja toki hänellä on samankaltaisia, nykypäivän naishahmon piirteitä, mutta kehontyypiltään hän on rotevampi ja lihaksikkaampi (Kuva 20). Disney teki läksynsä ja kuunteli yleisöään ja se kannatti, Internet on täynnä lukuisia kuvia tummaihoisista pikkutyttöistä, jotka voivat vihdoin sanoa samaistuvansa kunnolla johonkin Disneyprinsessaan, etuoikeus joka on usealle muulle jo suotu vuosia sitten (Bath 2017). *Ralph breaks the Internet* – elokuva oli myös kovan keskustelun kohteena negatiivisessa valossa, kun prinsessa Tiana, Disneyn ensimmäisen tummaihoisen prinsessan, ihonväriä ja ulkonäköä oli muutettu 3D-muodossa, hänen ihonvärinsä oli vaaleampi ja hänen hiustyypinsä oli erilainen kuin alkuperäisessä. Studio kumminkin teki muutoksia lopulliseen elokuvaan valituksien takia ja Tiana sai alkuperäisen muotonsa takaisin (Kuva 21.) (Nick 2018).



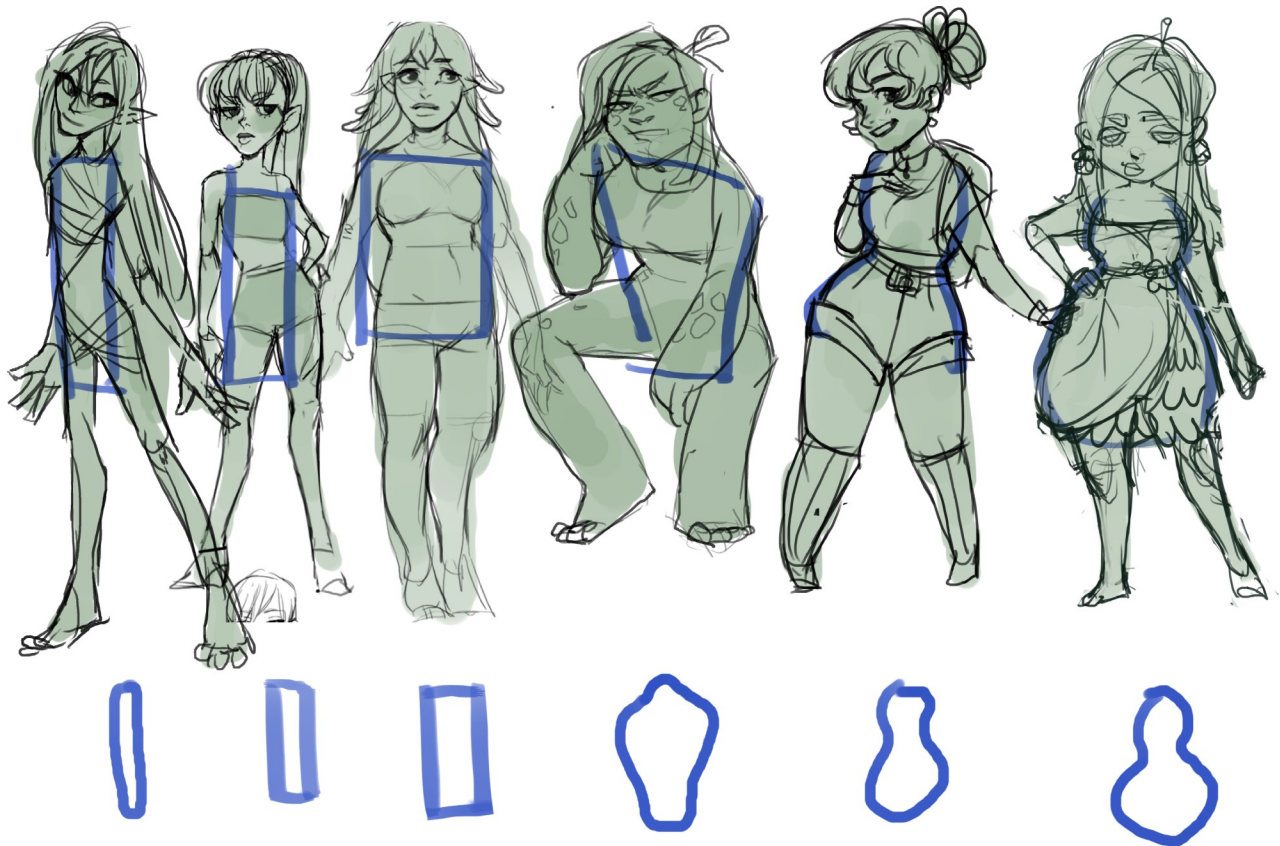
Kuva 21. prinsessa Tiana ennen studion korjauksia ja sen jälkeen

Myöskään Disneyn *Frozenin* ensimmäisen elokuvan tuotantotiimi ei kiinnittänyt juuri huomiota heidän todenmukaiseen esitykseen saamelaisesta kulttuurista, mutta elokuvan toiseen osaan he tässä panostivat. Ensimmäisessä *Frozenissa* kaikki hahmot ovat hyvin valkoihoisia, vaikka tarinassa käytetään saamelaisen kulttuurin piirteitä. *Frozen 2* elokuvassa esiintyy suoraan saamelaisten kaltainen 'Northuldra'-kansa, joka luotiin tällä kertaa suorassa yhteistyössä saamelaisten kanssa (Mason 2019)(Kuva 18).

6 Omien hahmojen suunnittelu

Oman suunnitteluni lähtökohtana oli päähenkilöhahmo, jonka tyyppistä en ole juuri nähnyt suurten studioiden tuotannoissa. Tutkielmani aikana selvästi näin, miten useimmiten naishahmojen kehontyyppit ovat aika yksitoikkoisia, ja välillä näiden naishahmojen luonteetkin jätetään aika vaisuiksi. Ideaalisen päähenkilönaisen mallista poikkeavat naishahmot jätetään usein taustahenkilöiksi tai päähenkilöiksi, jonka toimintaa ohjaa jokin muu kuin heidän omat motivaationsa. Halusin lähteä tutkimaan mahdollisuutta suunnitella tästä muotista eroavia hahmoja, joilla on kuitenkin mahdollisuus vetäväksi päähenkilöksi. Itselläni ei ole paljon hahmosuunnittelutaustaa entuudestaan, kaikki jotka olen tehnyt on tehty omaksi ilokseni omiin projekteihini. Suunnitteluprosessini lähtökohta on siis kopioida suurten studioiden prosessia itselleni sopivalla tavalla; valitsin siis suunnittelukohteeksi Disneyn suosimaan tapaan nuoren, ehkä 15-20 vuoden ikähaarukassa olevan tyttöahmon. Suunnitelin siis hahmon jonka tarkoitus olisi olla lapsille suunnatun animaatioelokuvan päähenkilö. Suositujen animaatioiden taustalla on usein ollut jokin vanha satu tai taru, joten sallin itselleni myös valita jonkin teeman helpottamaan suunnittelua. Valitsin teemakseni suunnitella merenneitohahmon, joka on joutunut sopeutumaan elämään maalla ihmisten joukossa, mutta samalla hänen ulkonäössään olisi vesistöön viittavia piirteitä. Otin ensimmäisenä tuntumaa hahmosuunnitteluun tekemällä monia nopeita piirroksia eri naishahmoista ja heidän kehontyypeistään (Kuva 22.) Ajatukseni merenneidosta liikkui perinteisen meressä elävän merenneidon ja taruolento Näkin välillä. Näkkisuunnitelmissani hahmojen piirteet pysyisivät makeaan veteen viittaavina, onhan Näkki perinteisesti suomalaisessakin tarustossa esimerkiksi

joissa, lammikoissa tai kaivoissa asustava ilkikurinen henki. Ideana oli kuitenkin pitää suunnitelmani mahdollisimman lapsiystävällisinä.

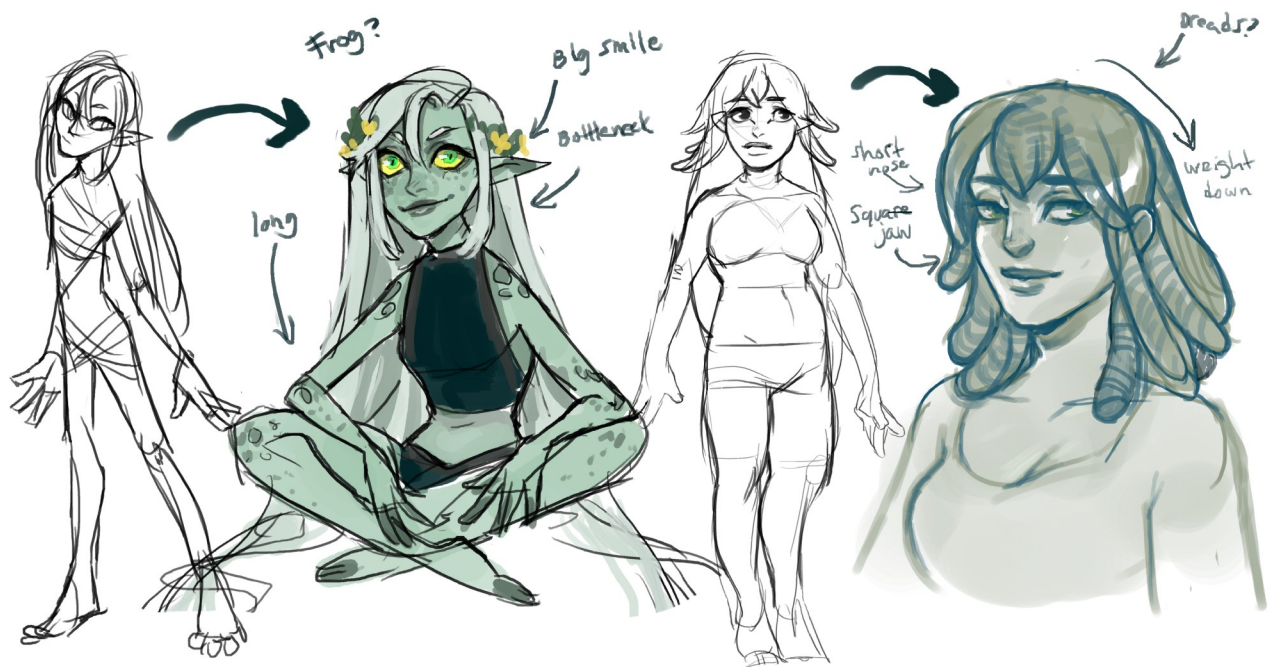


Kuva 22. Yhteenveto tyttöhahmoluonnoksista

6.1 Luonnostelu

Olen mielestäni enemmän visuaalinen kuin analyyttinen ihminen, joten itselleni nopein tapa suunnitella hahmo oli vapaasti piirtää nopeita hahmotelmia eri tytöistä, tarttuen hyvältä vaikuttaviin suunnitelmiin. Valitsin muutamasta piirroksesta pari joita tutkin pidemmälle ja lähdin kehittämään niitä enemmän (Kuva 23). Animaatioissa usein näkee tyttöpäähenkilöitä, jotka ovat muuten hoikkia, mutta heillä on leveät lantiot ja suuret päät. Koitin pitää

muutaman ensimmäisen suunnitelmani samoissa kaavoissa, mutta pienen muuntelun kautta; pidin heidät pitkulaisina ja koittaen pitää heidän ”naiselliset muotonsa” hillittyinä. Toisen hahmon kehon massa on huomaamattomana keskivartalossa ja toisen näkyvämpänä ylävartalossa. Ajuksena oli pitää maanläheiset, makean veden yhteydessä tavatut värit mukana hahmojen väripaaleissa. Molemmissa näissä luonnostelmissa oli ideana liittää heidät Näkki-taruhahmoon, pitkulaisen tyttöahmon halusin muistuttamaan jollain tapaa sammakkoa. Hänelle valitsin pitkän ruikularaajat, suuret silmät ja leveän hymyn. Pidin mielessäni häntä piirtäessäni Disneyn klassikko Peter Panin, joka näyttää ilkkuriselältä maahispojalta. Halusin tuoda tähän suunnitelmaan jotain samaa mitä hänessä on, niin ulkonäöltä kuin luonteeltakin. Toisen hahmon pidin hillitympänä, kuvitellen hänet rauhallisempänä vedenhengettärenä, kenties tehden hänen hiuksistaan lumpeenlehtiä tai levää.



Kuva 23. Hahmojen kehittelyä, ajatuksena makean veden asukki

Huomasin suunnitteluprosessin aikana, että se mitä olen tottunut näkemään mediassa, heijastuu omasta kädenjäljestänikin. Animaation hahmonluonnin stereotyyppioista on vaikea päästä irti, varsinkin kun itse kulutan paljon mediaa missä ne ovat jatkuvasti näkyvillä. Piirtämilleni hahmoille syntyi helposti kasvonpiirteet, joita pidin hellyyttävinä ja söpöinä. Hahmot yleensä suunnitellaan heijastamaan heidän elämäntyyliään ja naishahmot yleensä tehdään helliksi ja söpöiksi, varsinkin jos kyseessä on prinsessa, joka on usein stereotyyppisesti kokematon ja huolehdittu. Siirtyessäni suorista pitkulaisista kehontyypeistä muodokkaampiin, kiinnitin huomiota siihen miten sentyyppiset hahmot yleensä esitetään. Varsinkin hahmot joiden massa on kropan yläpäässä, ovat usein rooliltaan sotureita tai työläisiä ja näitä harvemmin näkee esiintyvän animaatiossa naishahmoina. Tämä kehontyyppi on usein karikatyyrisillä humanoidihahmoilla, sillä sitä ei nähdä yleensä viehättävänä. Toiset loppupään hahmosuunnitelmistani olivat päärynävirtaloisia, joiden massa on alaruumiissa (Kuva 22.) Tämän tyyppisiä hahmoja näkyy usein vain taustahenkilöinä ja heidät yhdistetään yleensä ylipainoisuuteen, mitä ei juuri näy muussa yhteydessä kuin komedisissa vitsihahmoissa. Valitsin näistä vielä yhden kehiteltäväksi, oikeanpuolimmaisesta päärynävirtaloisen tytön. Alkuperäinen luonnos oli näkkityöstä, mutta muutin sen maalla eläväksi merenneidoksi (Kuva 24).



Kuva 24. Näkistä merenneidoksi

6.2 Merenneitotyttö

Päädyn lopulta kehittämään viimeisimmästä piirroksistani (Kuva 24) lopullista, pidemmälle vietävää hahmoa, sillä juuri hänenkaltaisiaan en ole nähnyt paljon elokuvien päähenkilönä. Jos pluskokoinen tyttö on elokuvan päähenkilönä, hänen osansa juonta on usein komediaroolissa, hänen ulkonäöstään tehdään vitsi ja paino tarinassa on hänen ulkonäössään eikä häntä kuulu nähdä viehättävänä (Amber 2019). Haluaisin nähdä hyvän pluskokoisen päähenkilön, jonka rooli elokuvassa keskittyisi hänen

persoonaansa, ihmissuhteisiin ja tunne-elämäänsä. Näytellyssä elokuvassa on näkynyt pikku hiljaa enemmän pluskokoisia naisia elokuvien pääosissa, mutta animaatioissa he pysyvät komedisina sivuhenkilöinä. Päädyin myös tekemään hahmostani tummaihoisen, sillä usein värilliset hahmot eivät pääse elokuvien päähahmoiksi. Tällä kertaa mietin satuhahmoa, joka voisi olla suolaisen veden asukki. Syntyi ajatus, että tämä hahmo olisi merenneito, joka kykenisi elämään ihmisten keskellä tai ei edes kenties vielä tietäisi olevansa merenneito. Mieleeni tuli heti hahmoidea nuoresta naisesta, kenellä olisi selkeä visio elämästään ja käännekohta hänen tarinassaan voisi olla hänen merenneitopuolensa herääminen. Minulla oli idea, että jos tämä hahmo tulisi kosketuksiin veden kanssa hänelle ilmestyisi hänen merenneitomuotonsa piirteitä, kuten suomuja hänen keholleen tai aksolotli-vesiliskon piirteet korvien tilalle yksityiskohtana. Pidin hänellä kuitenkin aina ihmisjalat, ajatuksena ettei hänen maalla elonsa estyisi mahdollisen perinteisen pyrstön takia. Kohdistin hahmon alueellisesti jonnekin Keski-Amerikasta Etelä-Amerikkaan, sillä halusin tehdä hänestä trooppisen veden merenneidon. Halusin hänen luonteestaan pirteän, itsevarman ja oma-aloitteisen, yritin suunnittelullani esittää sitä parhaani mukaan. Kokeilin hänellä muutamia eri kehonmuotoja, kuitenkin pysyen pyöreän hahmon muodoissa. Päätin lopulta valita alkuperäisen luonnoksen mukaisen kropan, eli hahmon jonka massa on sen lantiolla ja reisissä, yleistemillä päärynävirtaloisen tytön.



Kuva 25. Muutama kehon massajaukaumakokeilu

Kroppavalinnan jälkeen kokeilin vielä simppeleitä väripaletteja hahmolle, mielessäni trooppisten vesistöjen sävyt. Keskityin siis kirkkaisiin, pirteisiin väreihin joita voi usealla trooppisen veden kalalla nähdä (Kuva 26.) Pidin eniten vaatteiden vihertävistä sävyistä, joihin sopisi hiuksien turkoosi, joka kuvastaisi hyvin trooppista merta. Annoin hahmolle ruskeat silmät, joita ei yleisesti nähdä yhtä kauniina kuin vaaleita silmänvärejä. Hänen hiustensa ja pukeutumisensa kirkkaat sävyt antoivat tähän mielestäni hyvän vastapainon. Samalla ajatus hänen merenneitopiirteistään olisivat kirkkaita ja värikkäitä.



Kuva 26.Värivalikointia

Päätin lopulta antaa tytölle rastat, eli yleensä afro-tyyppiselle hiukselle tarkoitetun rastoituksen. Halusin myös lopulliseen suunnitelmaan lisätä rastoille tarkoitettuja koristeita antamaan hänelle jotain persoonallista somistusta. Minulla oli aika selkeä kuva mielessäni, että tahdon tytölle pirteänvärisen arkivaatteen päällensä, sillä hänen kuuluu sopeutua ihmisten keskuuteen mutta samalla antaisi viestejä hänen kenties maagisesta taustastaan. Lyhyt kevyt mekko sopisi hänen asuinalueensa lämpimään ilmastoon. Valitsin tytölle kellomekon, joka korostaisi hänen kehonsa muotoja. Lopullisessa kuvassa (Kuva 27.) on luonnoskollaasi hahmosta, tarkoituksena luoda tunnelmavaikutelma hahmosta, tuoden esille sille keskeisiä elementtejä.



Kuva 27. Valmis suunnitelma.

7 Loppusanat

Tiettyjen roolien asettamisesta ihmisille heti heidän synnyttyään on tullut normaali asia, jonka kyseenalaistamista katsotaan pahalla. Nykyään asiat mitkä olivat ennen aikaan normaali asia, voivat olla nyt täysin päinvastoin. Miehet eivät saa käyttää sukkahousuja ja korkokenkiä, vaaleanpunainen on tyttöjen väri ja vaaleansininen poikien. Miksi? Ei se näin aina ollut (Khadija 2019). Vasta nyt 2000-luvulla joihinkin näihin asioihin on taas kiinnitetty huomiota. Erilaisuuden hyväksyntä on kasvussa ja moni yrittää rikkoa vahingoittaviakin stereotyyppioita, jotka kodistuvat ihmisiin. Internet on suurentanut maailmankuvaa räjähdysmäisesti ja ihmiset näkevät ja kokevat asioita mihin eivät olisi nomaalisti koskaan törmänneetkään. Varsinkin keskustelu tasa-arvoisuudesta sukupuolien, sukupuoli-identiteettien, seksuaalisuuksien ja rotujen kesken herättää paljon keskustelua ja jakaa ikäluokkia. Erilaisuuden hyväksyntä on kasvussa ja stereotyyppioita rikotaan, mutta massamedia kohdistaa myyntinsä valtavirralle. Vaikka monet hahmosuunnittelijat loisivatkin uudenlaisia viehettäviä hahmoja, lopulliset päätökset tulevat ylempiltä päättäjiltä jotka keskittyvät animaatioiden tuottavuuteen. Vaikka tiedostin suuren määrän hahmosuunnitteluun liittyviä seikkoja entuudestaan, tutkintani laajensi näkemystäni siitä suuressa kaavassa. Monen studion alkupään teokset olivat teemoiltaan raaempia, mutta nykyään animaatioista on tullut enemmän lasten media. Suunnittelu suurten elokuvastudioiden hahmojen taustalla ei ole vain yhden ihmisen työn takana, vaan se koostuu usean ihmisen näkemyksistä ja päätöksistä. Suunnittelutyöhön vaikuttaa muunmuassa tuotantotiimin kotimaa ja sen media, kasvatus, kulttuuriympäristö ja lähtökohdat. Vaikka näiden suurten studioiden työntekijöillä olisi rajoja rikkovia ideoita elokuvien ja hahmojen

suunnittelussa, lopullinen päätös tuotannollisista ratkaisuista tulee tuottajilta, jotka saattavat päätyä ratkaisuihin jotka lisäävät elokuvan markkinoitavuutta. Usein mediassa on taattua, että kauniille ihmisille onni tulee automaattisesti, mutta rumien pitää ansaitse onnensa. Mutta onko oikein että animaatioissa, jossa kaikki pitäisi olla mahdollista, pidetään näistä stereotyyppioista kiinni? On tällä hetkellä hyvin optimistinen haave saada muutosta ihmisten näkemykseen maailmasta ja ihmisistä animaatioelokuvien kautta, mutta muutos lähtee aina pienestä. Ehkä toivottu muutos syntyy niistä lapsista, jotka voivat kasvaa monipuolisten, kulttuurillisesti rikkaiden, hyvien esikuvien kanssa. Nykypäivän miespäähenkilön ei onneksi tarvitse olla enää stereotyyppisen komea, toivottavasti tämä olisi pian totta myös naispäähenkilöiden kohdalla. Pieniä muutoksia onneksi näkyy, esimerkiksi kun studiot tarkkailevat mitä ihmiset ovat mieltä heidän tuotannostaan Internetin kautta ja eri striimauspalveluissa on nähtävissä enemmän ja enemmän kansainvälisiäkin elokuvia, jotka laajentavat ihmisten maailmankuvaa. Positiivisia muutoksia näkyy myös kun yhä useampi nainen saa ohjata tuotantoa ja olla osana hahmojen käsikirjoituksessa, näin alan näkökannatkin saavat uuden kulman. Suurten studioiden monipuolisuus on hidas prosessi, mutta länsimaisessa mediassa nopeat muutokset ovat tapahtuneet lasten tv-animaatioissa, jossa hahmojen muodoilla on helpompi leikkiä, varmaankin juuri siksi että se media on usein suoraan lapsille markkinoitu. Niissä esiintyy enemmän ja enemmän monipuolisia hahmoja, niin ulkomuodoltaan kuin persoonaltaan. Osassa olen nähnyt jo kuuroja tai mykkiä hahmoja, ja todella useassa lähteessä sukupuoli – ja seksuaalivähemmistöjen edustajia jotka esitetään normaaleina ihmisinä eikä heidän olemassaoloon nähdä vitsinä (Garino 2019). Onko haavekuva pitää animaatioalaa tiennäyttäjänä asiassa, joka kuitenkin koskettaa meitä kaikkia kaikkialla mediassa? No, en laittaisi tätä pelkästään näiden amerikkalaistudioiden työksi, mutta hyvä lähtee aina pienestä. Tätä työtä oli

kiinnostava tehdä, varsinkin kun itselläni on vahvoja tunteita aihetta kohtaan ja näen tämän tärkeänä aiheena. Varsinkin viime vuosina nettiin on tullut enemmän ja enemmän artikkeleita, mielipidekirjoituksia ja tutkimuksia jotka liittyy tähän aiheeseen. Tästä tekstistä voisi päätellä, että olen täysin suurten studioiden kaunista päähenkilökuvaa vastaan. Näin ei kuitenkaan ole, tiedostan miksi ne ovat niin suosittuja ja mikä niissä vetoaa yleisöön, sillä se vetoaa minuunkin. Pidän paljon Frozenin päähenkilöiden hullunkurisen kauniista piirteistä, vaikka tiedostankin niiden huonot puolet. Ei animaatiohahmojen kuulukaan näyttää oikeilta ihmisiltä. Pidän myös itse kauniiden ihmisten piirtämisestä, ja hahmosuunnitelmistani näkyikin että siitä on vaikea irrottautua. Mutta ongelma tällaisesta stereotyyppeihin jäävästä hahmosuunnittelusta syntyy, jos se on ainutta jollaista animaatioelokuvien tuotanto tarjoaa; tällöin niiden kohdeyleisö kasvaa ihannoimaan malleja, mihin heidän on todellisuudessa mahdotonta yltää.

Lähteet

Amber. 2019. How We Can Change the Lack of Representation of Plus Size Women in Movies and TV.

Medium.com<<https://medium.com/@amberlacourt24/how-we-can-change-the-lack-of-representation-of-plus-size-women-in-movies-and-tv-b56605e3a0e7>>(luettu 8.5.2020)

Any-Mation 2017. Pete Docter | Geometry of Characters. Youtube
<https://www.youtube.com/watch?v=i2tkCBFIXyc> (katsottu 6.5.2020)

Archer, Dale 2013. Forever Young: America's Obsession With Never Growing Old. Psychology today.<<https://www.psychologytoday.com/us/blog/reading-between-the-headlines/201310/forever-young-americas-obsession-never-growing-old>>(luettu 3.4.2020)

Arthur, Ayla 2015. 3 ways to design better women in video games. The Kernel.<<https://kernelmag.dailydot.com/issue-sections/staff-editorials/11921/designing-better-women-video-games/> (luettu 2.2.2020)

Barr, Sabrina 2019. WHAT IS TOXIC MASCULINITY AND HOW CAN IT BE ADDRESSED? Independent<<https://www.independent.co.uk/life-style/toxic-masculinity-definition-what-is-boys-men-gillette-ad-behaviour-attitude-girls-women-a8729336.html> >(luettu 8.3.2020)

Bath, Brooke 2017. The Moana effect: Young Kiwis identify with Disney's latest heroine. Stuff.
<<https://www.stuff.co.nz/entertainment/film/88172734/the-moana-effect> > (luettu 10.5.2020)

Bilal, Khadija 2019. Here's Why it All Changed: Pink Used to be a Boy's Color & Blue For Girls. Vintage News.<<https://www.thevintagenews.com/2019/05/01/pink-blue/> > (luettu 5.5.2020)

Buchanan, Kyle 2015. Emma Stone, Jennifer Lawrence, and Scarlett Johansson Have an Older-Man Problem. Vulture.
<<https://www.vulture.com/2015/05/emma-jlaw-and-scarletts-older-man-problem.html>> (luettu 12.5.2020)

Duffy, Lisa. From the Evil Queen to Elsa: Camp Witches in Disney Films. Frames Cinema Journal .<<https://framescinemajournal.com/article/from-the-evil-queen-to-elsa-camp-witches-in-disney-films/>>(luettu 17.4.2020)

Eliot, Lisa 2019. Neurosexism: the myth that men and women have different brains. Nature <<https://www.nature.com/articles/d41586-019-00677-x>> (luettu 4.5.2020)

Ergojosh 2018. Draw faces easily! Youtube<<https://www.youtube.com/watch?v=KdpkxdP9Thw>> (katsottu 5.12.2019)

Exploring your mind 2018. How to read someone's emotions in their eyes. Exploring your mind.com <<https://exploringyourmind.com/how-to-read-someones-emotions-in-their-eyes/>> (luettu 9.5.2020)

Ferrari, Nick 2018. Disney Forced To Re-Draw Princess After Protests Over "Whitening". LBC <www.lbc.co.uk/radio/presenters/nick-ferrari/disney-forced-to-re-draw-princess-after-protests/> (luettu 14.5.2020)

Glanton, Dahleen 2018. Yes, white privilege is still a problem. Chigago Tribune. <<https://www.chicagotribune.com/columns/dahleen-glanton/ct-met-white-privilege-dahleen-glanton-20180328-story.html>> (luettu 2.2.2020)

Goldman, Bruce 2017. The cognitive differences between men and women. Standford Medicine. <<https://stanmed.stanford.edu/2017spring/how-mens-and-womens-brains-are-different.html>> (luettu 4.5.2020)

Gray, Richard 2019. Did Disney shape how you see the world?. BBC <<https://www.bbc.com/worklife/article/20190724-did-disney-shape-how-you-see-the-world>> (luettu 7.3.2020)

Harney, Megan 2015, This Is What the Ultimate 1930s Woman Looked Like. Good Housekeeping. <<http://www.goodhousekeeping.com/beauty/a32787/ideal-woman-body-type-1930s/>> (luettu 12.2.2020)

Image 2015. Why big eyes and full lips are considered more attractive. Image.<<https://www.image.ie/beauty/why-big-eyes-and-full-lips-are-considered-more-attractive-21556>> (luettu 14.3.2020)

It's Okay To Be Smart 2018. Why do Disney Princesses All Look Like Babies? Youtube.<<https://www.youtube.com/watch?v=T1gzpEktyKo&feature=youtu.be>> (13.2.2020)

Khazan, Olga 2013. The Psychology of Giant Princess Eyes. The Atlantic<<https://www.theatlantic.com/health/archive/2013/11/the-psychology-of-giant-princess-eyes/281209/>>(luettu 14.3.2020)

Kristen, Garino 2019. Children's Media Start Embracing Diverse, Queer Storytelling. The Hoya<<https://thehoya.com/childrens-media-start-embracing-diverse-queer-storytelling/>> (luettu 14.5.2020)

Lee, Michael 2013. 50 things you may not know about Disney's "Frozen" (updated) Movieviral <<http://www.movieviral.com/2013/10/07/50-things-you-may-not-know-about-disneys-frozen/#more-45381>>(luettu 13.2.2020)

Lewis, Amy 2017. Disney Princess culture is harmful to young girls, study claims. Stylist 2017<<https://www.stylist.co.uk/life/disney-princess-culture-is-harmful-to-girls-finds-new-study-surprising-effect-on-boys/64868>> (luettu 8.5.2020)

Liberatore, Stacy 2016. Why baddies are always triangular and the good guys round: Mathematician reveals the hidden geometry of hit films. Dailymail.<<https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-3833481/Why-baddies-triangular-good-guys-round-Mathematician-reveals-hidden-geometry-hit-films.html>>(luettu 6.5.2020)

Mason, Jason 2019. Disney Worked with Indigenous Sámi People to Ensure Frozen II Was Culturally Sensitive. The mary sue.<<https://www.themarysue.com/sami-frozen-ii/>> (luettu 10.5.2020)

McBride, Jon. 2016. Study finds Disney Princess culture magnifies stereotypes in young girls. Brigham Young University. Phys.org.<<https://phys.org/news/2016-06-disney-princess-culture-magnifies-stereotypes.html>> (luettu 10.5.2020)

Merelli, Annalisa 2016. Not so Pretty: Researchers find that Disney princesses are really damaging girls' self esteem. Quartz<<https://qz.com/714730/disney-princesses-challenge-girls-confidence-but-help-boys/>> (luettu 4.5.2020)

Natout, Mahmoud 2017. Why we all have baby faces and what this should constantly remind us of. Medium.

<<https://medium.com/@mahmoudnatout/why-we-all-have-baby-faces-and-what-this-should-constantly-remind-us-of-368f64510dde> > (luettu 13.2.2020)

Ramos, Dino-Ray 2018. 'Ralph Breaks the Internet' Receives Criticism for appearance of Princess Tiana. Deadline <<https://deadline.com/2018/08/ralph-breaks-the-internet-princess-tiana-black-hair-people-of-color-1202448214/>> (luettu 10.5.2020)

Rippon, Gina 2016. How 'neurosexism' is holding back gender equality – and science itself. The Conversation. <<https://theconversation.com/how-neurosexism-is-holding-back-gender-equality-and-science-itself-67597> > (luettu 4.5.2020)

Ruiz, Michelle 2019. You're Not Crazy—Disney Princesses Have Insanely Small Waists (and Looking at Them Is Not Great for Kids). Vogue. <<https://www.vogue.com/article/disney-princess-waist-unhealthy-body-image-children-study>> (luettu 4.5.2020)

Salyer, Kristen 2016. Are Disney princesses hurting your Daughter's self-esteem? Time. <<https://time.com/4378119/disney-princess-effect-on-girls/>> (luettu 3.5.2020)

Scrine, Jack 2016. Losing Nemo and Dory. Fix.com <<https://www.fix.com/blog/the-environmental-impact-of-finding-nemo-and-finding-dory/> > (luettu 26.4.2020)

Sjoberg, Brooke 2019. People are disturbed by the age gap between Snow White and her prince. Dailymail. <<https://www.dailymail.com/unclick/snow-white-prince-florian-ages/>> (luettu 12.5.2020)

Sweetanimatedfilms 2018. Female protagonists in animation. Wordpress <<https://sweetanimatedfilms.wordpress.com/2018/03/04/female-protagonists-in-animation/> > (luettu 13.2.2020)

Szalai, Georg 2011. Disney: 'Cars' Has Crossed \$8 Billion in Global Retail Sales. The Hollywood Reporter <<https://www.hollywoodreporter.com/news/disney-cars-has-crossed-8-99438>> (Luettu 25.5.2020)

Time, 2015. The Science of Why your kids can't resist Frozen. Time.com<<https://time.com/3656230/why-kids-cant-resist-frozen/>> (luettu 7.3.2020)

Turbomun
2014. Tumblr.<<https://turbomun.tumblr.com/post/80012362197/sameface-syndrome-and-other-stories>> (luettu 9.2.2020)

Tv Tropes. Ugly Guy, Hot wife. Tv Tropes
<<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/UglyGuyHotWife>> (luettu 12.5.2020)

Wade, Lisa 2013. Sex shocker! Men and women aren't that different. Salon.
<https://www.salon.com/control/2013/09/18/sex_shocker_men_and_women_arent_that_different/> (luettu 4.5.2020)

Wilkinson, Alissa 2019. On Frozen 2 and Disney's nostalgia problem.<<https://www.vox.com/culture/2019/11/21/20966943/frozen-2-review-disney-nostalgia-madeleine>> (luettu 5.5.2020)

YK-liitto 2019. Sukupuolten tasa-arvossa menty eteenpäin. Ykliitto<<https://www.ykliitto.fi/uutiset-media/uutiset/sukupuolten-tasa-arvossa-on-menty-eteenpain>> (luettu 17.4.2020)

Kuvalähteet

Kuva 1. Rocha, Romulo 2012. (HD) Sleeping Beauty - Live Action: Princess Aurora's Movements. Youtube. <<https://www.youtube.com/watch?v=BlifsQvvadE>> (Kuvankaappaus otettu 11.3.2020)

Kuva 2 . Tv Tropes. Garfield. Tv tropes.com
<<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MeetYourEarlyInstallmentWeirdness>> (ladattu 8.5.2020)

Kuva 3.Lumikki ja kääpiö. Playbuzz sivustolta(Disney 1937)
<<http://www.playbuzz.com/angelgabrielli10/how-well-do-you-remember-disneys-classic-snow-white>> (ladattu 18.5.2017)

Kuva 4. Blueeyedbeautyblog blogi. Shirley Temple Doll 1930
luvulta.<<http://blueeyedbeautyblog.blogspot.com/2012/12/things-i-heart-cultural-souvenir.html>> Felicity Westmacott -blogista. Näyttelijätär Marilyn

monroe, <http://divinemarilyn.canalblog.com/archives/annee_1952/p60-0.html>

Lumikki elokuvasta Lumikki ja seitsemän kääpiötä (Disney 1938) <<https://www.denofgeek.com/movies/disneys-snow-white-the-risk-that-changed-filmmaking-forever/>> (ladattu 27.4.2020)

Kuva 5. Snow White and the Seven Dwarfs 1937 Movie Wikia. Lumikki. <https://snow-white-and-the-seven-dwarfs-1937-movie.fandom.com/wiki/Snow_White>
Zimbio. Paha kuningatar. <<https://www.zimbio.com/The+Most+Goth+Movie+Characters+Ever/articles/dLitSeJZeV9/Evil+Queen+Snow+White+Seven+Dwarfs>> (ladattu 25.4.2020)

Kuva 6. Perinteisiä Disneyprinsessoja. Disney <<https://www.fanpop.com/clubs/disney-princess/articles/221964/title/macythestranges-best-disney-princess-body-list>> (ladattu 10.5.2020)

Kuva 7. Tähtäpä, Walt Disney Animation studios, <<https://fi.pinterest.com/pin/482588916296701786/>> ladattu (14.5.2020) & Tangled animation process. Youtube. Kuvankaappaus videosta <<https://www.youtube.com/watch?v=FM8fXYZ-6u0>> (ladattu 18.3.2020)

Kuva 8. Disneyprinsessojen iät. Deviantart. <<https://www.deviantart.com/loldisney/art/Disney-Princess-Ages-794524875>> (ladattu 5.5.2020)

Kuva 9. Ergojosh puhuu videossaan Disneyhahmojen kasvojen mittasuhteista. Youtube. <<https://www.youtube.com/watch?v=KdpkxdP9Thw>> (kuvankaappaus otettu 14.3.2020)

Kuva. 10. muutaman klassikkoprinsessan 3D-versiot. Disney. <<https://brightside.me/wonder-films/why-disney-started-to-create-identical-female-characters-and-what-it-can-lead-to-795304/>> (ladattu 15.5.2020)

Kuva 11. Disneyn nais – ja mieshahmojen kasvoja, Disney/every-flavored-bean/Tumblr. <<https://every-flavored-bean.tumblr.com/post/112569173199/every-woman-in-every-disneypixar-movie-in-the>> (ladattu 11.3.2020)

Kuva 12. Inside out-elokuvan päähenkilöt (Inside out) <<https://every-flavored-bean.tumblr.com/post/112569173199/every-woman-in-every-disneypixar-movie-in-the>> (ladattu 11.3.2020)

Kuva 13. Elsa, Anna ja Rapunzel, Disney/chicoesparta76/Deviantart, ladattu 14.3.2020)

<<http://chicoesparta76.deviantart.com/art/Elsa-Anna-and-Rapunzel-464367361>> & Queen Iduna. Disney
<https://disney.fandom.com/wiki/Queen_Iduna> (ladattu 14.3.2020)

Kuva 14. Frozen-päähenkilöiden sukupuolet vastakkaisina. Tumblr.

<<https://lettherebedoodles.tumblr.com/post/75274409053/for-those-of-you-who-have-asked-for-a>> (ladattu 11.3.2020)

Kuva 15. Dreamworksin hahmojen kasvoja.

Dreamworks<<https://fi.pinterest.com/pin/413346072036468496/>>&<<https://fi.pinterest.com/pin/528328600020923094/>> (ladattu 8.5.2020)

Kuva 16. Vasemmalta Dreamworks-elokuvista Jack Frost ja Toothiana (Rise of the Guardians) oikealla vanhempi Hiccup ja hänen nuorempi versionsa (Elokuvista How to train your dragon 2 ja 1) Jack Frost.

Dreamworks<https://riseoftheguardians.fandom.com/wiki/Jack_Frost>&Toothiana.Dreamworks.<<https://riseoftheguardians.fandom.com/wiki/Toothiana>>Vanhempi ja nuorempi Hiccup.

Dreamworks<<https://www.nicepng.com/maxp/u2q8i1a9i1y3y3e6/>>(ladattu 8.5.2020)(ladattu 8.5.2020)

Kuva 17. dreamworks elokuvien naishahmoista, vas. Tigress (Kung fu Panda)<<https://kungfupanda.fandom.com/wiki/Tigress>>, Valka & Ruffnut (How to train your Dragon 2)<<https://howtotrainyourdragon.fandom.com/wiki/Valka> &https://howtotrainyourdragon.fandom.com/wiki/Ruffnut_Thorston >, oikealla Eep (The Croods)<https://the-croods.fandom.com/wiki/Eep_Crood>(ladattu 8.5.2020)

Kuva 18. Frozen 2 elokuvan hahmoja. Disney.

<<https://www.insider.com/frozen-2-kristoff-origin-question-unanswered-2019-11> > (ladattu 14.5.2020)

Kuva 19. Isä tanssii poikansa kanssa Elsaksi pukeutuneena. Kuvankaappaus videosta. Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=xtPMO301I7o>> (katsottu 5.5.2020)

Kuva 20. Moana ja Maui. Walt Disney Studios. <<https://www.vox.com/culture/2016/11/22/13713820/moana-review-disney-dwayne-johnson-lin-manuel-miranda>> (ladattu 10.5.2020)

Kuva 21. Tiana on Ralph breaks the internet.

Twitter.<<https://twitter.com/ColorOfChange/status/1042803663301996545?>

ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm
%5E1042803663301996545&ref_url=https%3A%2F
%2Fuk.movies.yahoo.com%2Fdisney-darkens-princess-tianas-skin-colour-
ralph-breaks-internet-backlash-091426710.html > (ladattu 2.5.2020)

Kuvat 22-27. Sasa Joukainen 2020.

Kuvan 27 pienkuvat. Fish scale. Tumblr.

<<https://dolphinjazz.tumblr.com/image/138381373335>> & Aksolotli.

Amazing.zone<<https://amazing.zone/axolotl-can-regrow-limbs>> (ladattu
10.5.2020)