

# **ANTAGONISTIHAHMON SUUNNITTELU TIETEISFIKTION GENREEN**

---

LAB-Ammattikorkeakoulu  
Muotoiluinstituutti  
Viestinnän koulutusohjelma  
Graafinen suunnittelu  
Opinnäytetyö  
Iina Simonen  
Kevät 2021

## TERMISTÖ

### **Muotokieli**

Muotokieli on osa kulttuurillisesti muotoutunutta visuaalista lukutaitoamme, jonka avulla pystymme tutkimaan ja tulkitsemaan ympäröivää visuaalista maailmaa.

### **Character sheet**

Hahmo visualisoidaan character sheet – konseptisivulla, jossa voidaan kuvata hahmon visuaalista olemusta eri kuvakulmista, hahmon ilmeitä, liikettä ja yksityiskohtia.

### **Tieteisfiktio, sci fi tai SF**

Tieteisfiktio on spekulatiivisen fiktion genre, joka käsittelee olemassa olevan tai kuvitteellisen tieteen suhdetta yhteiskuntaan ja yksilöön.

### **Protagonisti**

Protagonisti on tarinan päähenkilö. Päähenkilö on tarinan keskiössä, tekee keskeiset päätökset ja kokee näiden päätösten seuraukset. Päähenkilö on ensisijainen toimija, joka ajaa tarinaa eteenpäin.

### **Antagonisti**

Antagonisti on tarinassa opposition elementti, joka estää protagonistia eli päähenkilöä saavuttamasta tavoitteensa.

### **Uncanny valley**

Uncanny valley tai Outo laakso on ilmiö, jossa ihminen kokee vastenmielisyyttä asioita kohtaan, jotka näyttävät ja käyttäytyvät ihmismäisesti, mutta eivät ole täysin tunnistettavia ihmisiksi.

### **Transhumanismi**

Ajatussuunta, jonka mukaan ihminen tulee lähitulevaisuudessa yhdistämään itsensä teknologian kanssa.

### **Kyborgi**

Ihminen tai eläin, jonka kehoon on liitetty teknologiaa.

### **Body horror**

Body horror tai kehollinen kauhu on kauhun alagenre, joka käyttää visuaalisena keinona ihmiskehon rikkomuksia.

### **Genre**

Lajityyppi, joka tarkoittaa jonkin taiteenalan laatua, lajia, luokkaa, tyyppiä tai esitystapaa.

## TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön aihe on hahmosuunnittelu ja konseptisivun luominen sarjakuva varten. Opinnäytetyön kirjallisessa osuudessa tutkittiin länsimaisessa pop-kulttuurissa ilmenevien antagonistihahmojen ominaisuuksia ja niiden merkityksiä viimeisen 50 vuoden ajalta. Määriteltiin, mikä tekee hahmosta antagonistiksi tunnistettavan sekä kiinnostavan omassa roolissaan. Löydöksiä käytettiin hyväksi työn produktio-osuudessa.

Opinnäytetyön produktio-osuudessa suunniteltiin kolmelle tieteisfiktion genrestä ammentavaan antologiasarjakuvaan sijoittuvalle hahmolle visuaaliset konseptit ja konseptisivut. Selitettiin hahmojen teemat ja viitepisteet. Työvaiheet esitettiin kuvien ja pohdintojen kautta.

## ABSTRACT

The subject of this thesis is character design ja creating a character sheet for a graphic novel. During the research portion of this thesis I analysed common attributes of antagonist characters in western pop culture in the last 50 years. Conclusions were made on what makes an antagonist character interesting and recognizable in relation to protagonist characters.

The findings and conclusions made were utilised in the production of my thesis project.

The product of this thesis is three visual concepts and character sheets for three characters in a science fiction themed anthology comic.

The characters were given themes and reference points.

Different stages of the project were explained with pictures and deliberations.

## SISÄLLYSLUETTELO

<b>1. JOHDANTO</b>	6
1.1. Alkusanat	6
1.2. Tutkimuskysymys	7
1.3. Työn tavoitteet	7
<b>2. TAUSTATUTKIMUS</b>	8
2.1. Hahmo ja hahmosuunnittelu	8
2.2. Character sheet	10
2.3. Antagonisti tieteisfiktiossa	11
2.4. Antagonistin visuaaliset piirteet	12
2.5. Pelon ja pahan visuaalisuus	14
<b>3. SUUNNITTELU JA TOTEUTUS</b>	15
3.1. Omaperäisyys hahmotaitteessa	15
3.2. Teemat omassa hahmoissa	15
3.2.1. Transhumanismi ja kyborgit	16
3.2.2. Kehollinen kauhu ja transformaatio	16
3.2.3. Hirviö	16
3.3. Tyylin valinta	16
3.4. Hahmojen konseptit	18
3.4.1. Hullu tiedemies/hirviö	18
3.4.2. Rikollispomo ja kyborgi	20
3.5. Luonnostelu	22
3.6. Harmaansävyt ja viivatyyli	32
3.7. Siluetit	34
3.8. Tyyllittely ja hahmojen lavastaminen	36
<b>4. VALMIIT HAHMOSIVUT JA KUVITUKSET</b>	37
4.1. Hullu tiedemies/hirviö	38
4.2. Kyborgi	42
4.3. Rikollispomo	44
4.4. Kuvitus	48
<b>5. LOPPUSANAT</b>	50
<b>LÄHTEET</b>	51

# 1. JOHDANTO

## 1.1. ALKUSANAT

Olen harrastanut kuvataidetta ja rakastanut hahmojen piirtämistä jo pienestä pitäen. Lapsena piirsin lähes päivittäin kymmeniä erilaisia keijuja, prinsessoja, satureita ja robotteja. Sekä haaveilijan luonteeni että suuri kiinnostukseni ihmisiin on kallistanut minua vahvasti hahmotaitteen pariin jo nuorena. Lukiossa ikuistin ystäviäni muistiinpanovihkoihin sarjakuvahahmomaisina piirroksina jotka hokivat puhekuplissa sisäpiirivitsejä. Nykyään suunnittelen ja piirrän hahmoja omaksi huvikseni, lahjana ystäville ja toisinaan osa-aikaisena työnä.

---

Tieteisfiktioon pariin ajauduin myös jo lapsena, kun sain katsoa TV:stä piirrettyjä joissa seikkailivat prätikähiiret Marsista, avaruusmerirosvot, intergalaktiset salapoliisit ja kapteeni Kirk. Tähtien Sota elokuvat vakiinnuttivat rakkauden genreen, etenkin elokuvasarjan puvustus ja tuotesuunnittelu. Aikuistumisen myötä opin arvostamaan myös tieteisfiktioon yleisiä tarinallisia teemoja.

## 1.2. TUTKIMUSKYSYMYS

Opinnäytetyössä otan selvää, mitä olemassa olevia antagonistihahmoihin liittyviä visuaalisia konventioita tieteisfiktioon kirjosta löytyy ja käytän niitä pohjana kolmelle erilaiselle sarjakuvahahmolle; rikollispomo, kyborgi ja hirviö. Hahmot sijoittuvat kahteen eri tarinaan nuorille ja aikuisille tarkoitetussa antologiasarjakuvassa.

## 1.3. TYÖN TAVOITTEET

Opinnäytetyön päätavoitteena on oman työmetodini ja ajatusprosessini kehittäminen. Opinnäytetyön projektiosuudella osoitan omia valmiuksiani työskennellä hahmosuunnittelun parissa. Uskon, että luomalla tietoon perustuvan pohjan työlleni opin myös esittämään työni itsevarmemmin. Tarkoituksena on oppia myös tiedonhakua ja harjoitella omien suunnittelussa tapahtuvien valintojen perustelua mahdollisille tulevaisuuden toimeksiantajille.

---

## 2. TAUSTATUTKIMUS

### 2.1 HAHMO & HAHMOSUUNNITTELU

Hahmo on yksinkertaisuudessaan tarinankerronnan työkalu. Hahmo reagoi tarinan tapahtumiin ja hahmon toiminta kuljettaa tarinaa eteenpäin. Hahmot voivat kuvastaa tarinaa myös sen ulkopuolella ja välittää ideoita, tunteita ja persoonallisuuksia. Tärkeimpiä elementtejä hahmossa ovat selkeys ja puoleensavetävyys. Hahmon tulisi välittää oma asemansa tarinassa mahdollisimman selkeästi. Puoleensavetävyydellä ei tarkoiteta ainoastaan viehättävyyttä, vaan sitä, että hahmo aiheuttaa meissä jonkinlaista samaistumista ja vastakaikua. Hahmo on keskeinen tarinaelementti, joka ohjaa yleisön kokemusta. Sen on tarkoitus tehdä vuorovaikutuksesta tuttu ja samaisuttava. Samaistuttava hahmo tuottaa tunteita ja aiheuttaa syvää uppoutumista tarinaan.

Nykypäivänä tyypillisimmät hahmojen arkkityypit on esittänyt alun perin psykologi Carl Jung(1875–1961), joka tutki tietoisien mielen ja alitajunnan suhdetta. Jung uskoi, että lokeroimme kohtaamiamme ihmisiä meille luontaisesti muodostuneisiin arkkityyppikategorioihin. Samat arkkityypit näkyvät myös luomassamme fiktiossa. Jungin ideoita arkkityypistä on kritisoitu vanhentuneeksi ja kärjistetyksi. Jungin arkkityyppeihin perustuva konsepti protagonistin ja antagonistin suhteesta on kuitenkin mielenkiintoinen. (Tillman 2011, 11)

Protagonisti eli Sankari on järkkymätön ja kunnianhimoinen taistelija luonne, joka on valmis uhrauksiin saavuttaakseen tavoitteensa. Useimmat protagonistihahmot kategorisoituvat tämän arkkityypin piiriin. Antagonisti eli Varjo on kaikkien niiden ominaisuuksien henkilöitymä, joita Sankari ei halua myöntää omaavansa. Tällaiset hahmot ovat kunniantomia, itsekkäitä ja tyrannimaisia. Varjoon liitetään vaistonvaraisuus ja syvin, tiedostamaton luontemme, johon usein sisältyy epämiellyttävät luonteenpiirteemme ja tietoisien tajuntamme kanssa ristiriidassa olevat halumme. (Tillman 2011, 12)

Jungin arkkityyppejä mukailevaa tarinankerrontaa voi löytää esimerkiksi Batman –sarjakuvan hahmoista. Sarjakuvan pahishahmot peilaavat usein päähenkilö Bruce Waynen identiteettiä. Batmanin arkkivihollinen Jokeri(Kuva 2.) peilaa kurinalaisuudelle ja järjestykselle uskollista Batmania(Kuva 1.). Oikeuden ja järjestyksen sijaan Jokeri on omistautunut kaaokselle. Molemmat hahmot yrittävät pakkomielleisesti kääntää toista omalle puolelleen. Kirkkaanväriseen pukuun sonnustautunut Jokeri peilaa mustaan viittaan ja taisteluvälineisiin pukeutunutta Batmania myös visuaalisesti.



Kuva 1. Batman. (Murphy 2018)

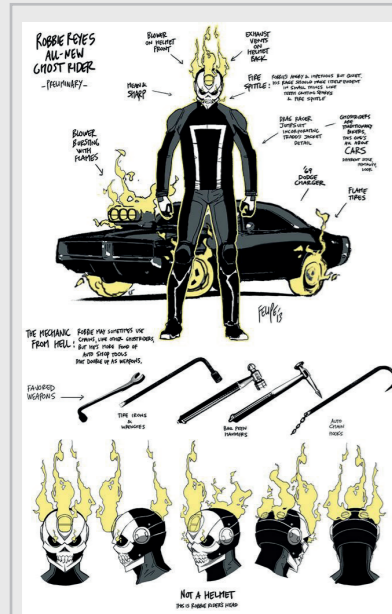


Kuva 2. Jokeri. (Murphy 2017)

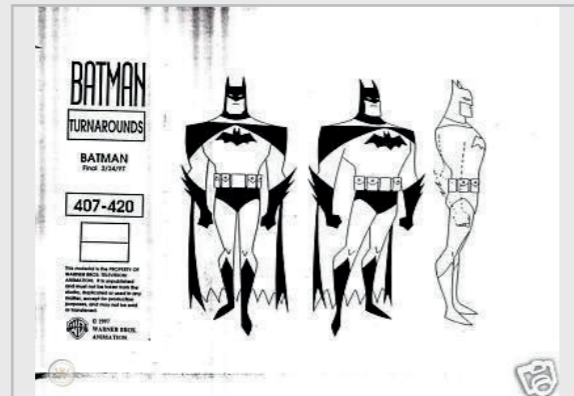
## 1.2. CHARACTER SHEET

Hahmosuunnittelulla tarkoitetaan hahmon luomista alusta alkaen, yleensä tarinallisen yhteenvedon perusteella. Suunnittelija luo hahmolle kokonaisvaltaisen visuaalisen tyylin, konseptin ja kuvituksen. Konseptiin voi kuulua myös visuaalisia representaatioita siitä, kuinka hahmo liikkuu, elehtii ja kantaa itseään. Hahmo visualisoidaan yleisimmin character sheet-konseptisivulla, jossa voidaan kuvata hahmon visuaalista olemusta eri kuvakulmista, hahmon ilmeitä, eleitä tai jopa liikettä. Konseptisivun tyyppi määräytyy usein sen mukaan, mihin tarkoitukseen se on luotu. Monipäiselle animaattoritiimille tehdyn kon-

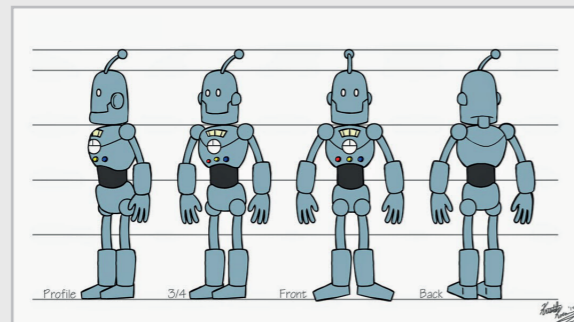
septisivun (Kuva 4. ja Kuva 5.) on oltava laaja ja yksityiskohtainen, jotta usean mallintajan työstämä hahmo pysyy yhtenäisen näköisenä koko projektin ajan. Indie-sarjakuvaa varten tehty sivu voi olla suppeampi, koska sen tarkoitus on toimia mallina vain yhdelle ihmiselle, joka on usein myös suunnitellut hahmon itse. Hahmokonseptin toimeksiantajalle presentointia varten tehdyn konseptisivun (Kuva 6.) tärkein tavoite on välittää hahmon visuaalisen ilmeen lisäksi sen persoonaa ja esittää hahmo karismaattisella tavalla. (McCloud 2006, 74,75,75 & 77)



Kuva 3. Hahmokonsepti sarjakuvaan. (Moore 2011)



Kuva 4. Hahmosivu 2D-animaatiota varten. (Walt Disney Studios)



Kuva 5. Turn-around hahmosta 3D-animaatiota varten. (Koons 2014)



Kuva 6. Hahmokonsepti videopeliin. (BioWare 2010)

## 2.3. ANTAGONISTI TIETEISFIKTIOSSA

Tieteisfiktio (myös sci fi tai SF) on spekulatiivisen fiktion genre, joka käsittelee olemassa olevan tai kuvitteellisen tieteen suhdetta yhteiskuntaan ja yksilöön. (Sterling 2020) Genren tunnistettavimpia aiheita ovat edistynyt teknologia, avaruustutkimus, aikamatkailu, rinnakkaistodellisuus ja maan ulkopuolinen elämä. Genre on laaja ja se sisältää lukuisia alalajeja ja elementtejä. Tieteisfiktioiteokset tutkivat usein tieteellisten, sosiaalisten ja teknologisten innovaatioiden mahdollisia seurauksia, mutta myös ihmisyyden syvimpiä merkityksiä. Yleinen tieteisfiktion perimmäinen premissi on kysymys "Mitä on olla ihminen?". Sosiaalinen, poliittinen ja yhteiskunnallinen kritiikki on yleinen teema tieteisfiktiossa alalajista riippumatta, useissa teoksissa voi havaita viittauksia ja kannanottoja yhteiskunnan tapahtumiin. Tieteisfiktion tunnistettavimpia visuaalisia elementtejä ovat robotit, avaruus ja futuristinen teknologia, arkkitehtuuri sekä muoti.

Fiktiossa olemme tottuneet näkemään konnia, rikollisneroja ja hirviöitä, mutta antagonistin ei tarvitse olla ihminen ja olento; ne voivat olla mikä tahansa opposition elementti, joka estää protagonistia eli päähenkilöä saavuttamasta tavoitteensa. Antagonistina voi toimia myös esimerkiksi luonnon voimat, yhteiskunnalliset rakenteet tai protagonistin oma tunteenmyllerys. Antagonisti on yksikertaisuudessaan päähenkilön suurin konfliktin lähde. Monissa tarinoissa on enemmän kuin yksi antagonistin määritelmä on roisto, joka työskentelee pahoissa tarkoituksissa sankarillisen päähenkilön tuhoamiseksi. Perinteisiä pahiksia on useita erilaisia arkkityyppejä, kuten ilkeämielinen supernero, anti-roisto, läpipaha konna ja käytyri. Esimerkkejä klassisista konnahahmoista ovat uhkaava ja korruptoitunut keisari Palpatine Tähtien Sota-elokuvasarjassa ja huippuälykäs Lex Luthor Superman-sarjakuvissa.

Tieteisfiktiossa perinteinen antagonistin on usein anti-roisto – hahmo, jonka arvot ja tavoitteet saattavat olla sankarillisia, mutta hahmo toimii epäeettisesti saavuttaakseen ne. Esimerkkejä anti-roistosta ovat vallankumousjohtaja Erik Killmonger Marvel Comicsin sarjakuvissa ja enigmaattinen Illusive Man Mass Effect -videopelisarjassa. Antagonistin roolissa on myös usein jokin muu, kuin ihminen. Monessa alalajissa isoina päähenkilön tavoitteita jarruttavina teemoina toimivat yhteiskunnalliset rakenteet kuten vaurauden jakautumisen epäoikeudenmukaisuus ja sosiaalinen tai rakenteellinen epätasa-arvo yhteiskunnassa. Tieteisfiktion tämänhetkinen trendi onkin antagonistisen elementin ilmentyminen jonkinlaisena eksistentialisena kamppailuna. Antagonistin roolissa voi olla myös henkilöahmojen ympäristöä kontrolloiva tekoäly.

## 2.4. ANTAGONISTIN VISUAALISET PIIRTEET

Pahishahmot eroavat lähes aina visuaalisesti usealla tavalla siitä, mikä koetaan hahmon luojan yhteiskunnassa sovinnaisena. Värien kautta viestiminen on selkeimmillään piiroselokuvissa ja supersankarisarjakuvissa. Sankarillisten päähenkilöiden puvuissa näkyvät usein kirkkaat päävärit, kun taas pahikset on lähes aina puettu pääasiassa mustaan, liilaan ja vihreään väriin. Tieteisfiktion genreen putoavassa mediassa päähenkilön väripaletissa käytetään usein sinistä väriä sekä vaalea tai neutraalia väripalettia ja pahishahmot sonnustautuvat yleensä tummanpuhuviin, peittäviin vaatteisiin. Pahiksen saattavat käyttää naamiota tai kypärää. Kasvojen peittäminen koetaan antisosiaalisena käytöksenä ja kykenemättömyys lukea toisen henkilön kasvojen ilmeitä herättää meissä hermostuneisuutta. Hahmon sisäinen rappeutuneisuus ilmenee myös ulkonäössä usein rumuutena.

Pahishahmon muotokielessä käytetään yleensä kulmikkaita muotoja, erityisesti kolmiota. Kolmio ilmaisee toimintaa, aggressiota, energiaa, petollisuutta, konfliktia ja jännitettä (Tillman 2011, 70). Alaspäin osoittava kolmio koetaan eritoten aggressiivisena muotona ja sitä käytetään usein hahmojen kasvojen muodossa (Liberatore 2016). Hahmo on usein pitkä, laiha ja voi omata epäluonnollisen venytetyt näköiset raajat.



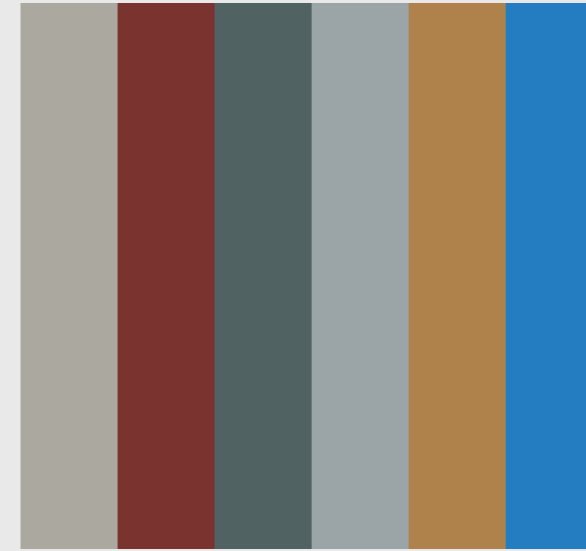
Kuva 7. (Skinner 2019)



Kuva 8. (Barton 2021.)

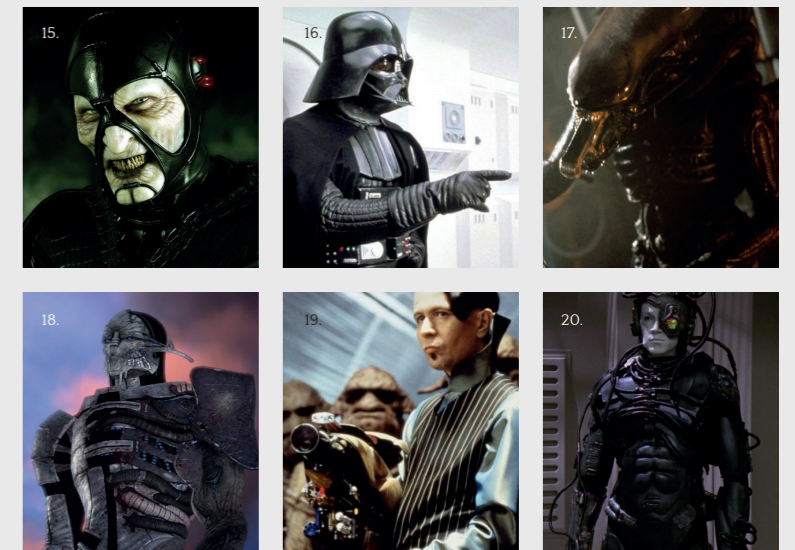
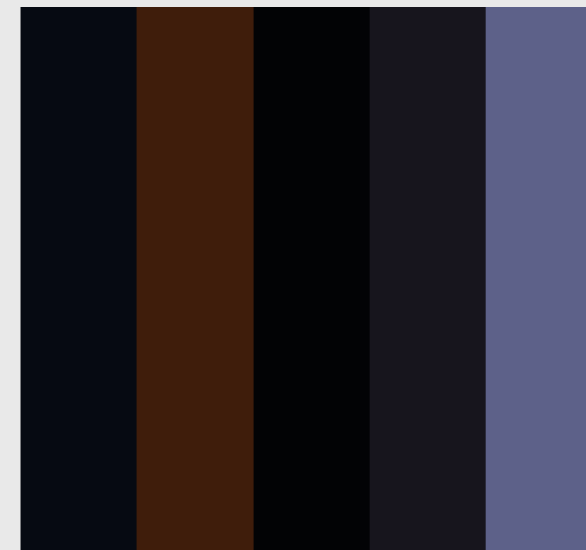
Pahishahmojen ulkomuotoon liittyy myös kulttuurista juurensa juontavia normeja. Juonikkaat pahikset tapaavat olla erityisesti animaatiossa kasvoiltaan tummapiirteisiä ja koukkunenäisiä – ilmiö juontaa juurensa suoraan juutalaisvastaisesta propagandasta. Heteronormatiivisuuden vastainen ulkonäkö ja käytös on pahikselle usein määrätty piirre. Drag-taiteessa tunnusomainen teatraalinen esiintymistapa ja dramaattiset asut voi tunnistaa yleisiksi piirteiksi pahishahmoissa. Hahmosuunnittelun parissa työskennellessä on tärkeää punnita sitä, vahvistaako hahmo haitallisia stereotyyppioita. Suunnitteluvaiheessa kannattaa miettiä, tiedostaako itse sortavista kulttuurirakenteista kumpuavia stereotyyppioita ja kannattaako niitä käyttää hyväksi ollenkaan. Pahishahmo voi perustua oikean elämän henkilöihin sekä tarinallisesti että visuaalisesti. Useiden antagonistien olemus pohjautuu esimerkiksi tunnettuihin rikollisiin, poliitikoihin ja historian henkilöihin. Tähtien Sodasta tuttu rikollispäällikkö Jabba the Hutt pohjautuu Hollywood-legendaan Sydney Greenstreetin olemukseen (Kuva 8.) ja Back to the Future elokuvan pahis Biffin hahmoa on inspiroinut Donald Trump (Kuva 7.).

## Protagonistien hallitsevia värejä



Kuva 9. (Jacobs & Schaffner 1968) Kuva 10. (Canton & Zemeckis 1985)  
Kuva 11. (Carroll, Giler, Hill, & Scott 1979) Kuva 12. (Kutz & Lucas 1977)  
Kuva 13. (Coon, Lucas, Freiburger & Roddenberry 1966) Kuva 14. (343 Industries 2012)

## Antagonistien hallitsevia värejä



Kuva 15. (Carroll & O'Bannon 1999) Kuva 16. (Kutz & Lucas 1977)  
Kuva 17. (Carroll, Giler, Hill & Scott 1979) Kuva 18. (Bioware 2007)  
Kuva 19. (Ledoux & Besson 1997) Kuva 20. (Roddenberry, Berman & Hurley 1987)

## 2.5. PELON JA PAHAN VISUAALISUUS

Meillä on monia erilaisia pelkoja ja fobioita. Nyky-yhteiskunnassa meidän tarvitsee pelätä vaarallisia tai elämää uhkaavia tilanteita hyvin harvoin, mutta biologiamme muistaa selviytymiseen liittyvät kykymme, joista tärkein on pelon tunne. Pelko ja epämukavuuden tunne auttaa meitä tunnistamaan itsellemme potentiaalisesti vaarallisia tilanteita. Pelon tunne pitää meidät elossa, kaikki rationaaliset pelot juurtavat juonensa kuolemanpelosta. On tutkittu, että vauvat reagoivat vaistonmukaisesti esimerkiksi käärmeisiin, vaikka lapsella ei ole ollut opittua konseptia käärmeen vaarallisuudelle (Hoehl, Hellmer, Johansson & Gredebäck 2017). Uskotaan, että tiettyjen eläinten tuottama pelkoreaktio on osa biologista koodiamme. Myös tuntemamme epämukavuuden kokemuksen nähdessämme ihmistä muistuttavan mutta ei-ihmiseksi tunnistettavan asian uskotaan olevan biologiaan perustuva. Monet spekuloiivat sen olevan vaisto, jonka avulla olemme oppineet välttämään tauteja levittäviä ihmisruumiita. Psykologi Sigmund Freud(1856–1939) vakiinnutti esseellään *Das Unheimliche* ilmiöstä yleisesti käytetyn nimityksen *Outo laakso* tai *Uncanny Valley*(Freud 1919).

Antagonistin ei tarvitse välttämättä olla visuaalisesti karmiva. Hahmo voi ulkonäkönsä puolesta muistuttaa esimerkiksi poliittisten ääri liikkeen

edustajaa, jolloin katsoja pystyy lukemaan hahmon roolin kulttuurillisen kontekstin kautta. Niin antagonisti- kuin protagonistihahmot voivat myös käyttää viitekehyksenä oikeita ihmisiä, kuten julkisuuden henkilöitä tai tunnettuja rikollisia. Hahmon johdannaisuus kulttuuriympäristöstä voi olla kannanotto tai kunnianosoitus. Kauhu ja tieteisfiktio antavat yleisölle spekulatiivisen kokemuksen tilanteesta, joka oikeassa elämässä olisi stressaava ja negatiivinen kokemus. Tarkastellessamme teoksen tapahtumia ruudulta kokemus muuttuu kuitenkin miellyttäväksi ja kiehtovaksi. Uskon, että samoin tavoin moraalisesti köyhän, itsekkään ja suuruudenhullun roistohahmon tulkitseminen antaa meidän tutkiskella oman ihmisluonteemme synkkää, antisosiaalista puolta. Pahishahmon oman pimeän puolensa ja yhteiskunnasta ulkopuolisen asemansa täysi hyväksyminen ja piittaamattomuus sosiaalisista seurauksista voi olla mielenkiintoista ja jopa houkuttelevaa. Viihde, etenkin elokuva, on suurissa määrin korvannut kirkon aseman hyvän ja pahan analysoijana ja määrittäjänä.

## 3. SUUNNITTELU JA TOTEUTUS

### 3.1. OMAPERÄISYYS HAHMOTAITEESSA

Tiesin jo opinnäytetyön aiheen päätettyäni haluavani pohtia, onko täysi omaperäisyys mahdollista. Onko se edes kovin tärkeää? Se, kuinka tulkitsemme visuaalisia viestejä mediassa ja fiktiossa, on vahvasti kytköksissä sekä kulttuurillisiin että ennalta biologiamme ohjelmoituihin koodeihin. Seurauksena luomamme fiktionaaliset hahmot seuraavat enemmän tai vähemmän kurinalaisesti tiettyjä polkuja niin tarinallisesti kuin visuaalisesti. Jokainen hahmotaiteilija päättää itse, kuinka paljon haluaa nojata ennalta muodostuneisiin normeihin ja sääntöihin. Koen itse visuaaliset stereotyyppit ja normit työkaluina, joita kannattaa käyttää hyväksi hahmosuun-

nittelussa. Käytinkin hahmojen suunnittelussa tarkoituksenmukaisesti olemassa olevia hahmoja viitepisteinä.

Omaperäisyyden sijasta on mielestäni tärkeämpää miettiä sitä, onko tarina tai hahmo toimiva ja autenttinen. Täyttääkö hahmo sille tarkoitettun roolin tarinassa? Välittykö hahmon essentia sellaisena kuin se on tarkoitettu vai voiko yleisö ymmärtää sen väärin? Edustaako hahmo tehokkaasti tarkoitettua viestiä? Tavasini näitä kysymyksiä työn edetessä ja päädyin tekemään lopputuotteeseen muutoksia oman työni kyseenalaistamisen myötä.

### 3.2. TEEMAT OMISSA HAHMOISSA

#### 3.2.1. Transhumanismi ja kyborgit

Transhumanismi on ajatussuuntaus ja kansanliikkeen, jonka mukaan ihminen tulee lähitulevaisuudessa yhdistämään itsensä teknologian kanssa. Tämän kautta ylitetään ihmiskehon rajallisuus ja ihmiskunta kokonaisuutena kehittyy paremmaksi niin ruumiillisesti kuin mielellisesti. Transhumanismiin uskovien ihmisten lisäksi myös tieteilijät, kuten biomekaaniseen suunnitteluun erikoistunut insinööri Hugh Herr uskovat, että tulevaisuudessa ihmiset tulevat olemaan teknologian keinoin muokattuja kyborgeja(Herr 2018).

Kyborgi on tieteisfiktiossa biologinen eliö, lähes aina ihminen tai eläin, jonka kehoon on yhdistetty teknologiaa(Clynes, Kline 1960). Genren piirissä hahmot ovat usein olemukseltaan täysin

tai osittain robottimaisia. Kyberneettiset, hermoratoihin liitetyt raajaproteesit ja elimet ovat suosittu visuaalinen trendi, joka voi olla tärkeä osa sekä tarinaa että teoksen visuaalista konseptia. Vaikka kybernetiikaksi voidaan lukea esimerkiksi sydämentahdistin tai kuulolaite, fiktiossa kyborgihahmot omaavat yleensä selvästi näkyvää kybernetiikkaa. Kyborgi voi olla esimerkiksi pelkät ihmisäivot, jotka pilotoivat mekaanista kehoa. (TV Tropes)

Kaikki eivät koe kyborgin konseptia toiveikkaana tai ihanteellisena, vaan tuntevat sen häpäisevän biologisen kehon arvon. Tulevaisuuden näkymä nostaa mietteitä myös siitä, tuleeko esimerkiksi terveyden kohentaminen ja eliniän pidentäminen teknologisin keinoin syventämään yhteiskuntaluokkien välisiä eroja.



### 3.2.2. Kehollinen kauhu ja transformaatio

Kehollinen kauhu tai body horror on kauhun alagenre, joka käyttää visuaalisena keinona ihmiskehon rikkomuksia, kuten groteskia mutaatiota, sairautta, kohtuutonta väkivaltaa tai epäinhimillistä kehon liikettä (Cruz 2012).

Genre on saanut alkunsa 1970 ja -80 luvulta. HIV-epidemia ja lääketieteen suuret harppaukset, kuten geenimuuntelun tutkimus nostattivat pelon omasta ruumiillisuudesta. Kehollisen kauhun genreteoksissa ihmisruumiin korruptio on usein vertauskuva moraalille köyhyydelle. Brian Yuznan esikoiselokuva Society kuvaa rikasta sosiaalieliittiä groteskina ihmisyöjien mutanttilajina. Kehollinen kauhu voi siis toimia myös yhteiskuntakritiikin välineenä. Kanadalainen käsikirjoittaja ja elokuvaohjaaja David Cronenberg on genren uranuurtaja. Cronenbergin vuoden 1986 elokuvassa Kärpänen tieteilijä Seth Brundle huomaa muuttuvansa pikkuhiljaa ihmisen ja kärpäsen välimuotoa muistuttavaksi olennoiksi epäonnistuneen tieteellisen kokeen tuloksena. Ihmisyyden menettäminen ja transformaatio hirviömäiseksi eliömuodoksi on mielestäni kiinnostava teema, joka sivuaa myös edellä mainittua huolta kyborgiksi muuttumisesta.

Transformaatio eli muodonmuutos on yleinen teema sekä kauhussa että tieteisfiktiossa. Idea suuresta muutoksesta on monille jännittävä tai jopa ahdistava. Tarinoissa, joissa muutoksen koikeva henkilö on naispuolinen, hän on miltei aina

esiteini-ikäinen tyttö, jonka transformaatio liittyy melkein poikkeuksetta seksuaaliseen heräämiseen ja näennäiseen voimaantumiseen. Tämän tyyppinen hahmo muuttuu usein väkivaltaiseksi ja hirviömäiseksi.

### 3.2.3. Hirviö

Hirviö on epäluonnollinen olento, joka koetaan pelottavana ja vaarallisena (Merriam-Webster's Collegiate Dictionary: "monster"). Hirviöhahmon arkkityyppi on yksi vanhimmista tarinankerronnan välineistä. Hirviötä voi tavata niin popkulttuurissa kuin mytologiassa ja kansantaruisissa jokaisesta maailmankolkasta. Se esiintyy usein opettavaisissa kertomuksissa. Hirviö voi nykypäivän tarinoissa olla myös sympaattinen, kuten elokuvan Rautajätti nimikkohahmo. "Ihmishirviöiksi" kuulee nimitettävän myös ihmisiä jotka ovat suorittamiensa hirmutekojen myötä menettäneet ihmisyytensä. Rajaviiva ihmisen ja hirviön välillä vaikuttaa määräytyvän sen mukaan, mitä tekoja kykenemme rationaalisesti oikeuttamaan tai samaistumaan niihin johtaneen tunnetilan voimakkuutta. (Asma 2011, 8,10)

## 3.3. TYYLIN VALINTA

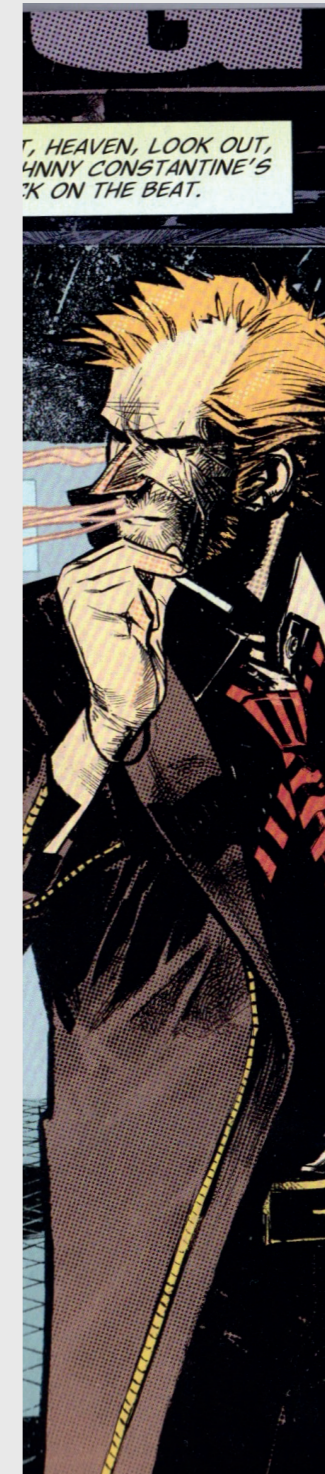
Yritin saavuttaa hahmojen kuvituksissa sellaisen tyylin ja estetiikan, joka tuo esiin selkeästi hahmojen teemoja ja myötäilee kohdeyleisön oletettuja mieltymyksiä. Otin huomioon sarjakuva-median haasteet, eritoten yritin luoda hahmoihin jatkuvuutta ja tehdä ne visuaalisesti helposti luettaviksi värien ja muodon kautta. Jouduin miettimään tarkoin, mitä yksityiskohtia halusin tuoda esille. Hahmojen tulisi olla jossain

määrin yksinkertaisia, jotta niiden ulkoasu pysyy jatkuvana eikä niiden toistuva piirtäminen vie suurta määrää aikaa pois muilta projektin työvaiheilta. Koska hahmot ovat pitkälti ihmismäisiä, kiinnitin erityistä huomiota myös hahmojen ilmeikkyyteen ja lavastamiseen. Hain vahvakontrastista tyyliä, jossa yritin käyttää dynaamisesti ääriä.

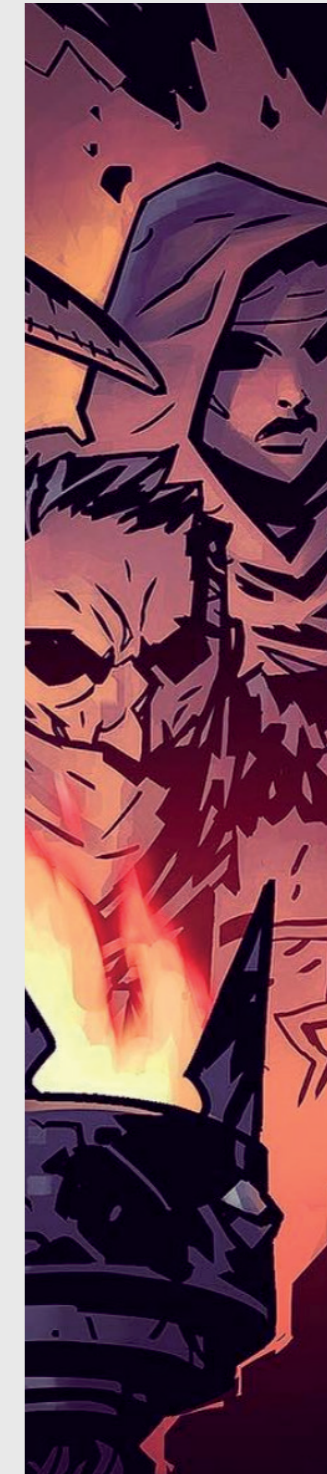
## Tyylillisiä vaikutteita



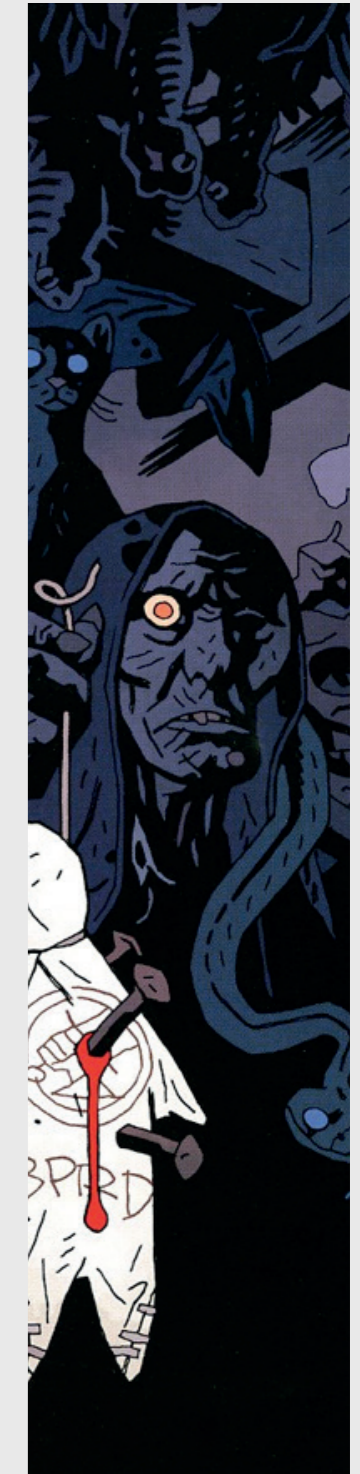
Kuva 21. (Moore 2014)



Kuva 22. (Murphy 2011)



Kuva 23. (Bourassa 2018).



Kuva 24. (Mignola)

### 3.4. HAHMOJEN KONSEPTIT

Valitsin kolme hahmotyyppiä perustuen kohdeyleisöön ja teoksen mediatyyppiin sekä omiin mielentymyksiin. Pysin tekemään hahmoista jossain määrin johdannaisia jo olemassa olevista troopeista ja hahmoista ja luomaan pieniä diversioita tuomaan hahmoon lisää vetovoimaa. Halusin myös pitää hahmot avoinna huumorille. Hahmot sijoittuvat rinnakkaismaailmaan, jossa teknologia ja tiede on kehittyneempää kuin omassamme.

#### 3.4.1. Hullu tiedemies/hirviö

Uraansa tyytymätön lääkäri hakee merkitystä elämäänsä erilaisilla lääketieteellisillä kokeilla. Mustasta pörssistä hankitun kyseenalaisen luuydinäytteen vaikutuksesta hän muuttuu lyhyen ajan sisällä hirviöksi, jonka ainoa motivaatio on syödä. Hirviömuotonsa tekoja hän ei enää kykene kontrolloimaan vaikka ymmärtää yhä kaikki toimittamansa hirveydet.

Viitepisteenä hahmolle käytin Blue Racer -käärmettä (vasemmalla keskellä) ja useaa elokuva- ja videopelihahmoa. Re-Animator-elokuvasarjan Herbert West (oikealla ylhäällä) on klassinen hullu tiedemies. Yksi Resident Evil 2-pelin vihollishahmoista, virologi William Birkin (vasemmalla alhaalla) muuttuu pelin edetessä virusmutaation seurauksena hirviöksi. Alien-elokuvasarjan xenomorph-olion (oikealla ylhäällä) ilme on monen mielestä esimerkillistä hahmosuunnittelua. Ekstraterrestriaalien DNA:lle altistunut Wikus van de Merwe (oikealla alhaalla) alkaa kokea tuskallisia muutoksia District 9 -elokuvassa. (Kuva 25.)

#### Viitepisteitä hahmolle



(Kuva 25. Moodboard (Yuzna 1990; Blue racer snake; Capcom; Giler, Hill, Scott, Huffan, & Scharfer 2017; Jackson, Cunningham, Blomkamp 2009)

### 3.4.2. Rikollispomo & Kyborgi

Halusin perinteisen erakoituneen pahiksen sijaan suunnitella hahmokaksikon. Kahden antagonistihahmon keskinäinen ihmissuhde inhimillistää hahmoja ja antaa yleisölle tarttumapintaa. Hahmojen välinen dynamiikka antaa mahdollisuuksia sekä konfliktiin että huumoriin.

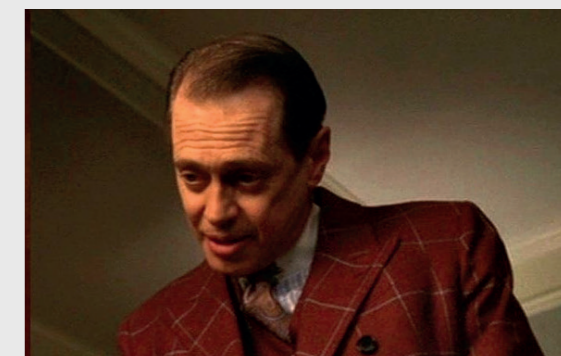
Ensimmäinen hahmo on eläkeikää lähestyvä, olemukseltaan hiematon **rikollispomo**, joka kaupaa laittomin keinoin synteettisiä siirtoelimiä tavallisia markkinahintoja edullisemmin. Hän pukeutuu laadukkaisiin pukuihin, joita hän ei täysin osaa kantaa ja polttaa halpoja savukkeita. Hänellä on mekaaniset proteesit molempien käsiensä ja paheensa ansiosta myös kurkkunsa sekä keuhkojensa tilalla.

Viitepisteenä hahmolle toimivat Mass Effect 2-pelin ketjupolttava mysteeripahis The Illusive Man (vasemmalla ylhäällä), Miller's Crossing-elokuvan mafioso Leo O'Bannon (vasemmalla alhaalla), keksijä Kirin Jindosh, yksi Dishonored 2-pelin lukuisista vihollishahmoista (oikealla ylhäällä) ja korruptoitunut poliitikko Nucky Thomson sarjasta Broadwalk Empire (oikealla alhaalla). (Kuva 26.)

**Kyborgi** on julma mutta hilpeä ja nenäkäs palkkasoturi, jonka ainut orgaaninen ruumiinosana on hänen päänsä. Hän käyttäytyy vakavissa tilanteissa usein epäsovivan kevytmielisesti. Kyborgi-hahmo toimii rikollispomon oikeana kätenä ja heitä näkee miltei poikkeuksetta vain toistensa seurassa.

Viitepisteenä hahmolle käytin Underground klassikko Tetsuo: The Iron Man -elokuvan tarinaa, joka kuvaa toimistotyöläisen kehon muutoksen metalliseksi koneeksi (vasemmalla ylhäällä) ja Hajime Sorayaman robottierotiikkataidetta (oikealla). Hain hahmolle rikoskumppanistaan päinvastaista estetiikka vaihtoehtomuodista (vasemmalla alhaalla).

### Viitepisteitä hahmolle



Kuva 26. Moodboard (BioWare 2010; Coen & Coen 1990; @Verge 2016; Winter 2010)



Kuva 27. Moodboard (Tsukamoto 1989; @rotinn.ra 2019; Sorayama 1983)

### 3.5. LUONNOSTELU

Aloitin työskentelyn luonnostelemalla erilaisia ideoita ikään kuin ajatusvirran tukena. Luonnoksista valitsin kiinnostavimmat ideat ja yhdistelin niitä. Luonnosteluvaiheen tuloksena hahmokonseptit selkenivät myös itselleni ja pystyin kehittämään niitä pidemmälle. Kokeilin erilaisia muotoja visualisoimalla niitä.

### Thumbnailing

Thumbnail-pikkukuvien tarkoituksena on laittaa useita ideoita paperille käyttämättä siihen paljon aikaa. Luonnostelemalla nopeasti pelkistettyjä muotoja pystytään visualisoimaan paljon ideoita tehokkaasti.

Hahmojen muodot alkoivat muodostua melko nopeasti. Yhdistelin pikkukuvien parhaimmiksi kokemiani elementtejä, josta sain hyvän pohjan yksityiskohtaisempaan luonnosteluun.



Kuva 28. Ensimmäisiä thumbnail-luonnoksia hahmoista



Kuva 28. Luonnoksia hahmon ihmis- sekä hirviömuodosta.

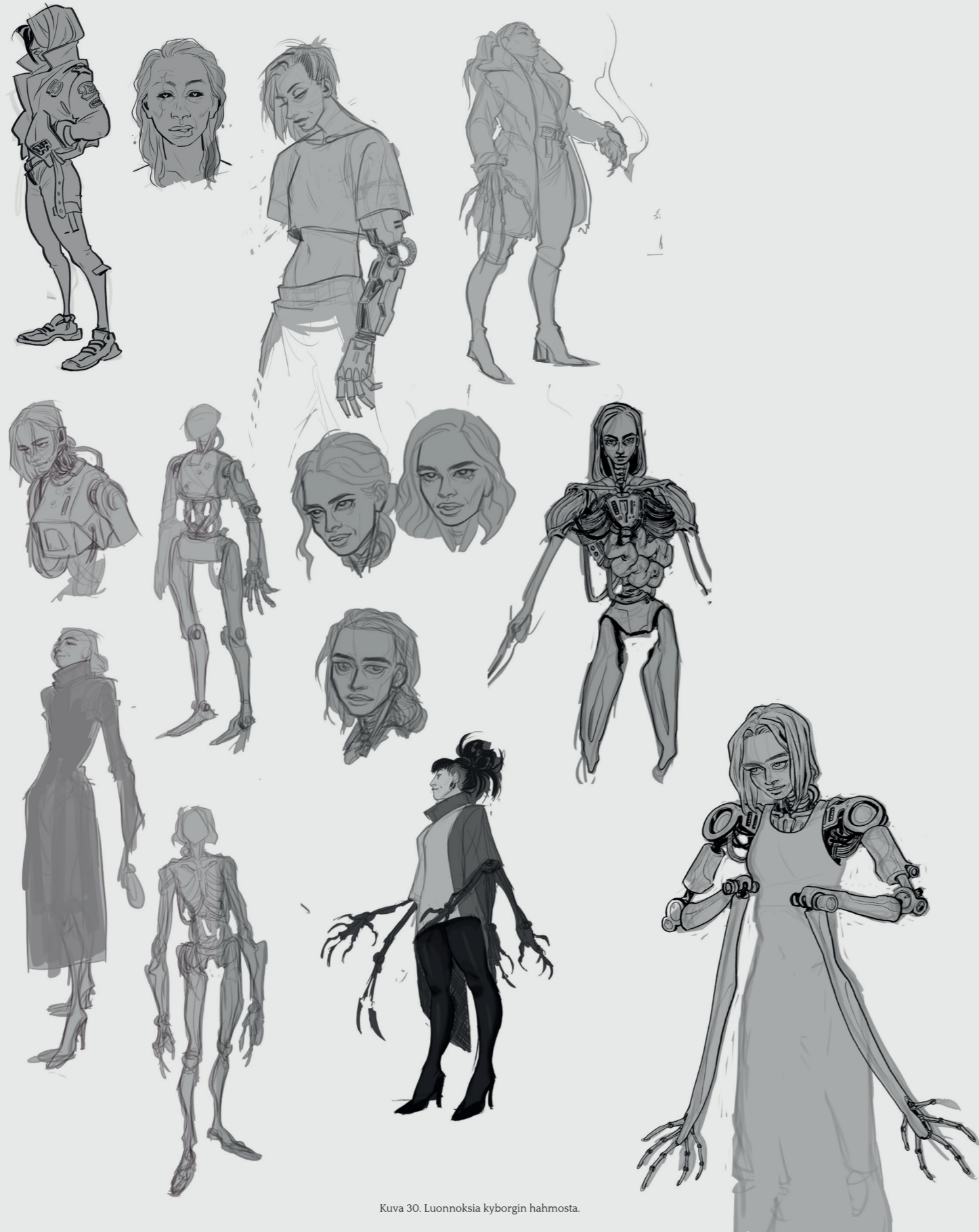
## Hullu tiedemies/hirviö

Suunnitteluvaiheessa mietin, halusinko kuva- ta hahmon alkuperäistä ihmismuotoa lainkaan. Päätin sen kuitenkin olevan tärkeä ja tuovan hahmoon syvyyttä. Ihmismuodosta pyrin tekemään harmittoman näköisen ja samaistuttavan. Hullu tiedemies on lähes poikkeuksetta juurikin nimensä mukainen – mies. Halusin hahmon olevan keski-ikäinen nainen välttääkseni kaa- voihin kangistumista. Hahmo on tunnistettavis- sa lääketieteen ammattilaiseksi vaatetuksensa perusteella. Silmälasit ovat klassinen älykön tai nörtin tunnuspiirre. Silmälasien kirkkaalla värillä ja tatuoinneilla toin hahmoon tunnistettavuutta ja persoonaa. Tatuointien kautta pyrin myös sijoit- tamaan hahmon tulevaisuuteen hienovaraisella tavalla; kuvan design on jokseenkin futuristinen ja kokovartalotatuointeja ei juuri näe keski-ikäisillä ihmisillä, mutta tatuointien nykyisen suosion ansiosta parinkymmenen vuoden päästä varmasti

näkee. Tyyllittöminä ja koomisina koetulla cros- jalkineella yritin tuoda hahmoon huumoria ja ke- vytmielisyyttä. Mutaation edetessä hahmo alkaa näyttää sairastumisen tapaisia merkkejä kuten verestävät silmät. Pian parasiittinen mutaatio alkaa niellä hahmoa sisältäpäin, koteloiden hänet. Tämän tyyppisellä muutoksella yritin ilmentää kehon tuottaman kauhun konseptia. Hahmon hirviömuodossa käytin suurimpana viitepisteenä käärmettä. Pyrin käyttämään hy- väksi uncanny valley -ilmiötä antamalla hirviölle ihmismäiset eturaajat. Yritin saada olion näyttä- mään siltä, että se on joskus ollut ihminen. Hah- mon väripalettia suunnittelin jo tässä vaiheessa siniseksi. Sininen väri assosioituu etenkin tie- teisfiktion teoksissa usein hyvyyteen ja rauhaan, joten halusin kokeilla josko värin saisi toimimaan myös pahishahmossa.



Kuva 29. Viivapiirros hirviön lopullisesta konseptista.



Kuva 30. Luonnoksia kyborgin hahmosta.

## Kyborgi

Halusin hahmon olevan karismaattinen ja feminiininen, mutta silti jokseenkin kaukana stereotyyppisestä fembot –robotista, jonka päämääräinen tarkoitus on näyttää seksikkäältä. Usean revision myötä päätin poistaa hahmon kehosta naiselliset muodot täysin ja korvata ne kookkaalla, luurankoa muistuttavalla mekaanisella keholla. Suolistoa muistuttavat kirkkaan väriset putket lisäsin luettavuutta helpottavaksi elementiksi sekä tuomaan hahmoon lisää irvokkuutta. Halusin hahmon kasvojen olevan ilmeikkäät ja naiselliset. Kasvojen kelmeydellä ja hiusten epätavallisella värillä vein hahmoa kauemmas naisen ulkonäkö-ihanteesta ja ihmisyyden piirteistä. Kuvasin hahmon kasvot vääntyneenä hieman kieroona hymyyn ja silmät tummasta kovakalvosta loistavina pieninä kekäleinä. Halusin poseerata hahmon elegantiksi ja sulavaliikkeiseksi, koska

poseerauksen vastakkainasettelu hahmon groteskin ulkonäön kanssa oli mielestäni kiinnostava konsepti ja toi hahmoon ristiriitaisuuden kautta hienovaraista huumoria. Käytin hahmossa päävärejä; sinistä, punaista ja keltaista. Sain idean väreihin lääketieteellisistä piirroksista, joissa laskimot on kuvattu kirkkaalla sinisellä värillä ja valtimot punaisella. Hahmon vaatetuksessa käytin myös punaista – yksityiskohtaisen hahmon piirtämistä tulisi helpottamaan, jos yksityiskohtia vilisevä keho voidaan toisinaan peittää. Punainen vaate olisi myös tunnistettava ja erottaisi hahmon taustasta.



Kuva 31. Konseptiluonnoksia hahmon asusta.



Kuva 32. Luonnoksia hahmosta.

## Rikollispomo

Käytin viitekehyksenä hahmolle usein roiston roolissa nähdyn amerikkalaisen näyttelijän Steve Buscemin olemusta. Halusin erityisesti välttää urarikollisen hahmon assosioinnin rodullistettuihin miehiin.

Halusin hahmon iän kielivän kokemuksesta, mutta myös pitää pikkurikolliselle tyypillisen arvaamattomuuden. Suuri otsa on symboli älykkyydelle. Pukinparta ja laihat, kallomaiset kasvat muodostavat alaspäin osoittavan kolmion. Painavat synteettiset keuhkot vetävät hahmon ryhdin kyyryyn. Käsipteetit kutsuvat spekuloidaan

niiden tarpeen syytä, käsien katkominen on yleisesti ymmärretty historiallisena rangaistuksena varkaudesta. Hahmo peittää silmänsä suurilla, näyttävillä lasilla. Hahmo on heijastavien lasien johdosta myös helppo huomata.

Kokeilin useita vaatetustyyliä ja päädyin lopulta perinteiseen suoralinjaiseen takkiin. Tunsin, että prameampi asu olisi vienyt hahmolta uskottavuutta. Hahmossa on pieniä yksityiskohtia, enkä halunnut tehdä hahmosta sotkuisen näköistä lisäämällä yksityiskohtia useaan eri kohtaan.



Kuva 33. Viivapiirroksia hahmon lopullisesta konseptista.

Hahmojen tueksi suunnittelin nopeasti myös saman tarinan sisälle vastapainoksi protagonistit. En käyttänyt näihin hahmojen tekoon paljon aikaa, vaan pyrin peilaamaan antagonistihahmojen elementtejä.



Kuva 34. Protagonistipari kyborgin ja rikollispomon tarinaan.



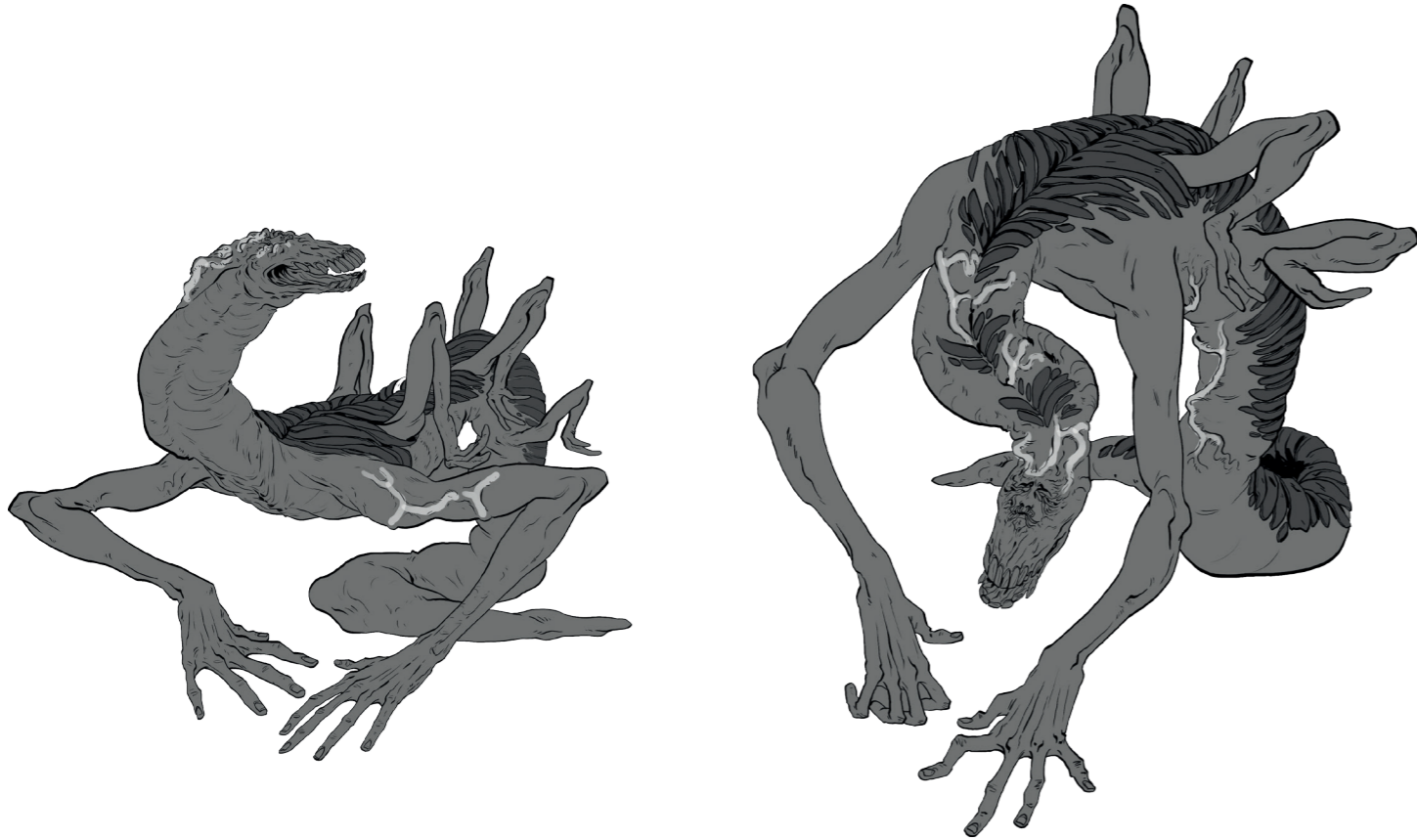
Kuva 35. Protagonisti hullu tiedemies/hirviö-hahmon tarinaan.



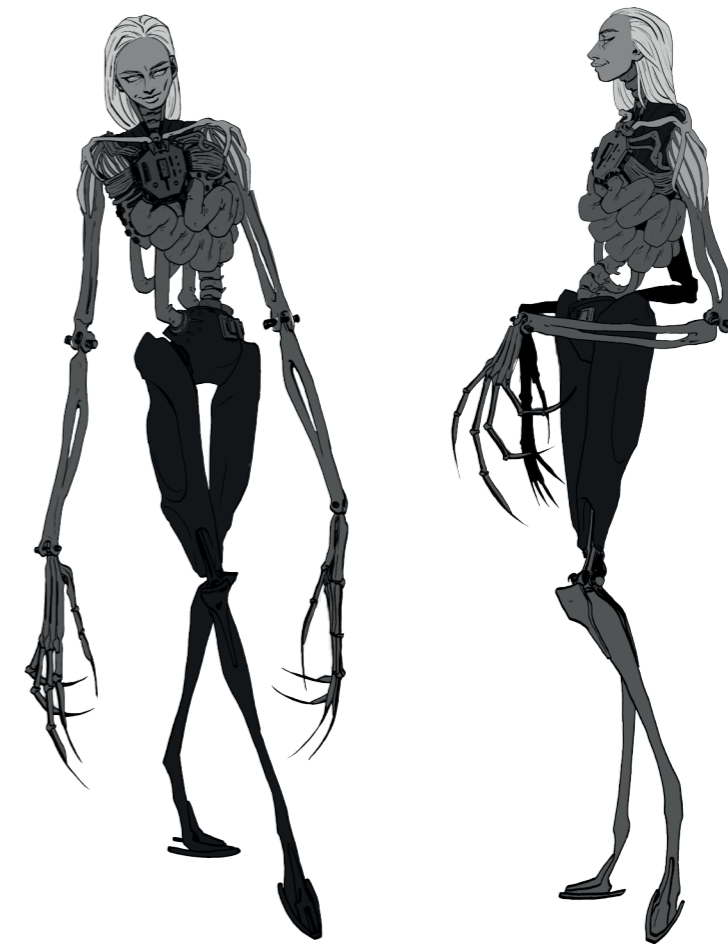
### 3.6. HARMAANSÄVYT JA VIIVATYYLI

Kartoittamalla kuvien valöörejä eli harmaansävyjä varmistin, että hahmot ovat helposti luettavissa myös värittöminä. Valööriluonnoksella voidaan suunnitella, mihin valo ja varjo sijoittuu kuvassa. Koska tekemäni hahmot eivät ole tarkoitettu näyttämään kolmiulotteisilta tai fotorealistisilta, ei valööriluonnos ollut välttämätön. Työvaihe oli kuitenkin itselle tuttu, joten käytin sitä hyväksi.

Mietin tässä vaiheessa myös, minkälaista viivaa halusin käyttää. Yhdistelin tarpeen mukaan suoraviivaista, kulmikasta sekä orgaanista ääriiviivaa. Käytin suuria tummia ja yksivärisiä alueita niissä osissa hahmoa, joissa ei ole yksityiskohtia.



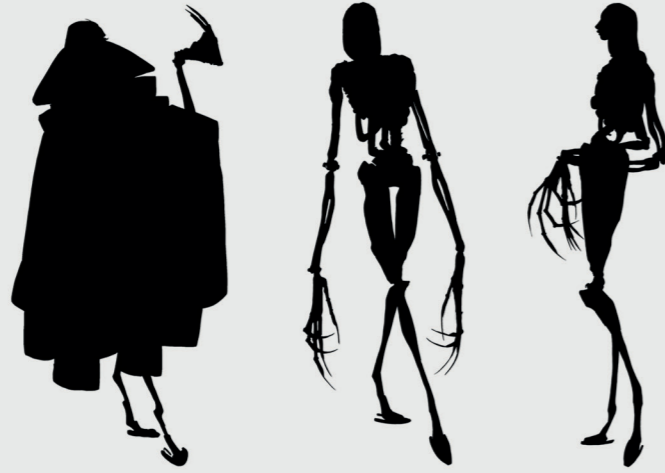
Kuva 36. Valööriluonnoksia hirviöstä ja valöörien hierarkia hahmossa.



Kuva 37. Valööriluonnoksia kyborgista ja rikollispomosta sekä valöörien hierarkia hahmoissa.

### 3.7. SILUETIT

Kuvitusten valmistuessa tarkistin siluettien avulla, että ne ovat helposti luettavissa pelkästä muodosta. Yksi hyvän hahmokuituksen tärkeistä periaatteista on siluetti. Jos kuvitus voidaan pimentää niin, että nähdään ainoastaan sen muoto ja kuva on edelleen luettavissa ja kommunikoi viestinsä katsojalle, toimittaa se tarkoituksensa hyvin. Katsoja pystyy kertomaan, mitä hahmo tekee tai minkälainen hahmon olemus on siluetista luettavan kehon kielen kautta. Eheä siluetti antaa myös hyvän pohjan sen sisään rakennetuille yksityiskohdille. Hahmon muut keskeiset elementit on helpompi lukea, kun siluetti on selkeä.



Kuva 39. Kyborgin siluetit.



Kuva 40. Rikollispomon siluetit.



Kuva 41. Hirviön siluetit.

### 3.8. TYYLITTELY JA HAHMOJEN LAVASTAMINEN

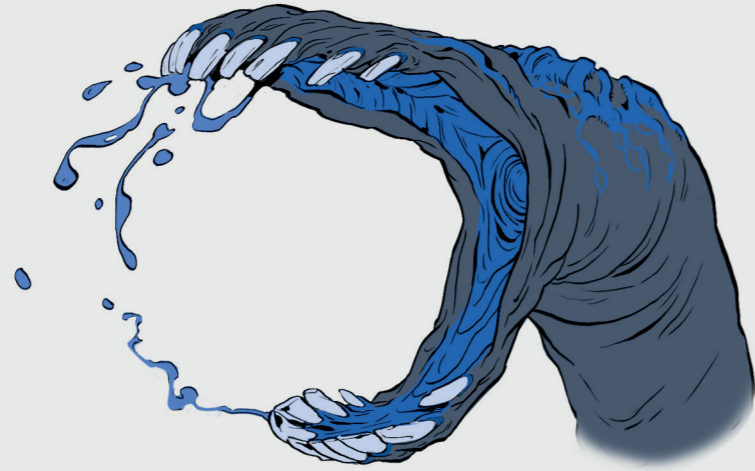
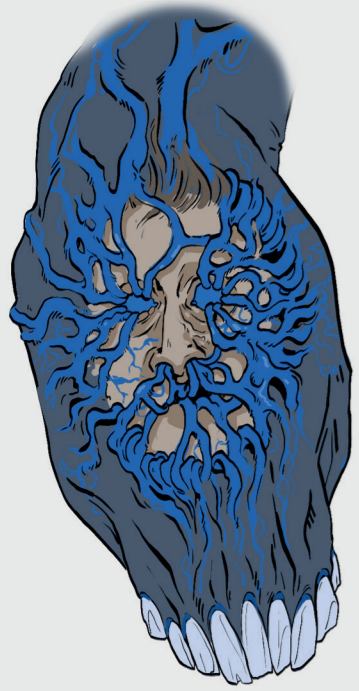
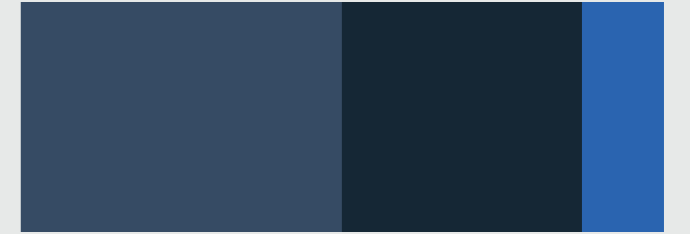
Hahmojen yleisilmeen muotoudutta aloin pohdita, kuinka ilmentää hahmojen persoonallisuutta. Halusin keskittyä hahmon visuaalisuuden lisäksi ilmentämään hahmojen persoonallisuutta, joten jäykän turn-around-kuvien sijaan pyrin lavastamaan hahmot luonnollisella tavalla ja tekemällä muutamia kasvokuvia. Toin hahmojen luonnetta ja temperamenttia esiin ilmeillä ja poseerauksella. Kasvojen ilmeiden ja ruumiillisten piirteiden liioittelulla ja tyylyttelyllä yritin saavuttaa lisää ilmeikkyyttä ja luettavuutta.



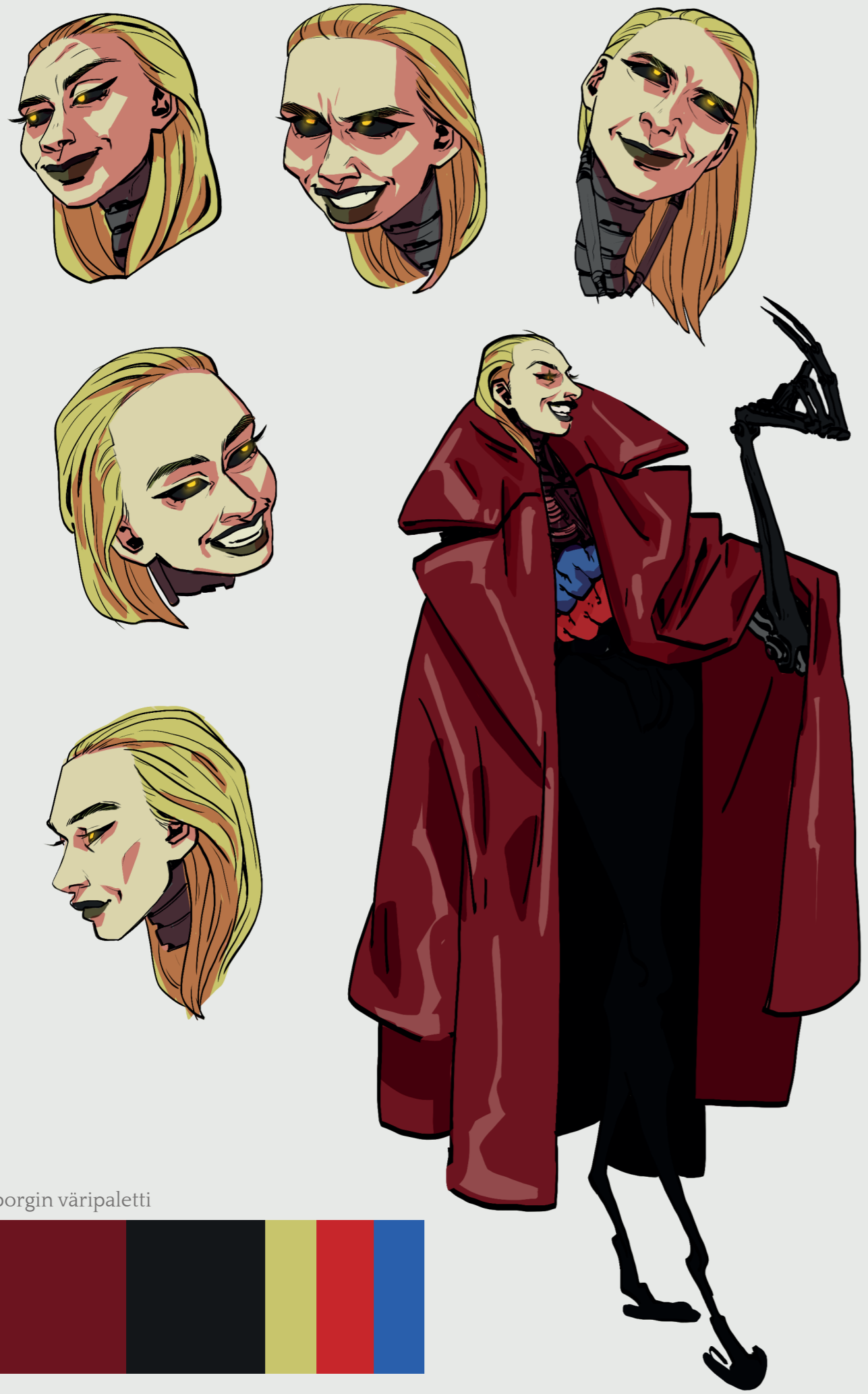
### 4. VALMIIT HAHMOSIVUT JA KUVITUKSET



Hirviön väripaletti



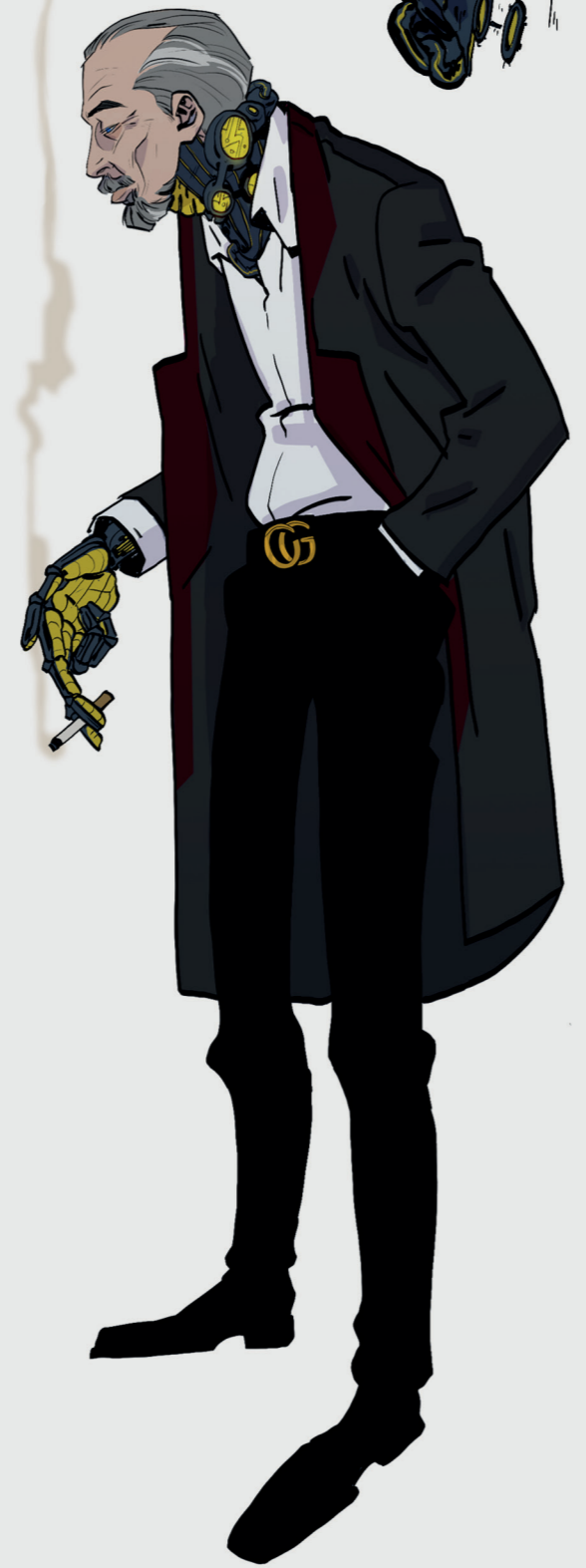
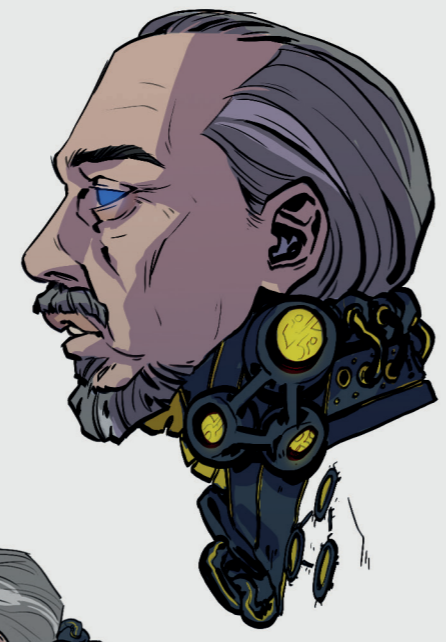
4.2. Kyborgi



Kyborgin väripaletti



4.3. Rikollispomo



Rikollispomon väripaletti









Kuvitin hahmoparin ilmentääkseni pidemmälle hahmojen luonnetta ja keskinäistä suhdetta. Hyödynsin kuvituksessa klassisia, toimiviksi todettuja visuaalisia keinoja kuten chiaroscuro-valaistusta, kubrick -katsetta ja mafiaelokuvista tuttua asettelua, jossa hierarkiassa korkeammalle sijoittuva hahmo on sijoitettu istumaan. Rekvisiitalla viittasin tarinaan.

## 5. LOPPUSANAT

Tiesin jo opinnäytetyöprojektia aloittaessani, ettei hahmosuunnitteluun, samoin kuin muuhunkaan luovaan työhön, ole olemassa täydellistä algoritmia. Taustatutkimustyön myötä sain kuitenkin hyvän pohjan suunnittelutyölle ja sai minut harkitsemaan asioita, joita en ennen osannut edes ajatella. Toivoin projektin aloittaessani saavani lisää varmuutta työhöni sen myötä, että kykenen tarjoamaan perusteluja tekemilleni päätöksille ja uskon saaneenikin sitä. Opin myös priorisoimaan työvaiheita ja pohtimaan hahmosuunnittelun tarkoitusta sen ulkopuolelta, mikä miellyttää omaa silmääni. Suomenkielisen lähdemateriaalin löytäminen osoittautui hankalaksi. Aiheesta löytyi kuitenkin paljon kirjallisuutta ja verkkomateriaalia englanniksi, joten taustatutkimus ei ollut kovin ongelmallista. Koska opinnäytetyön aihe oli rajattu antagonistihahmoihin, jouduin tekemään jonkin verran omia päätelmiä ja soveltamaan monesta lähteestä kerättyä tietoa. Opinnäytetyön kirjallisen osuuden toteuttaminen oli odotuksieni mukaisesti itselleni hieman haastavaa. En tunne olevani lahjakas tuomaan

ajatuksiani esille kirjallisessa muodossa ja kirjoitan asiatekstiä epävarmasti. Koin kuitenkin, että opitun tiedon, työvaiheiden ja omien pohdintojen kirjaaminen ylös oli hyödyllistä. Opinnäytetyön toiminnallisen osuuden työstäminen oli itselleni mielekästä ja käytin siihen jonkin verran enemmän aikaa, kun kirjalliseen osuuteen. Suunnittelu ja kuvitus onnistuivat melko sujuvasti, vaikka jouduin revisioimaan toista hahmoparia. En kokenut tätä huonona asiana, vaan normaalina työvaiheena. Olen tyytyväinen päätökseeni ja mielestäni lopputulos on mielenkiintoisempi kuin alkuperäinen konsepti, vaikka hahmon uusiminen vei aikaa. Olisin voinut työstää hahmoja pidemmälle, mutta mielestäni ne vastaavat niitä odotuksia, jotka hahmojen tarkoituksena varten niille asetin. Sekä projektin lopputulos, että taustoituvaihe kartuttivat hyödyllisiä taitoja.

## LÄHTEET

### Painetut lähteet:

Asma, Stephen T. 2011. *On Monsters: An Unnatural History of Our Worst Fears*. Yhdysvallat: Oxford University Press

Mc Cloud, Scott. 2006. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. Yhdysvallat: William Morrow Paperbacks

Tillman, Bryan. 2010. *Creative character design*. Yhdysvallat: Focal Press

### Verkkolähteet:

Barrerre, E. 1997. Elements of Aversion: What Makes Horror Horrifying. *Creatio ex Nihilo* 4/1997 Viitattu 20.3.2020. Saatavilla: [http://www.fictionfactor.com/horror\\_subdomain/articles/aversion/](http://www.fictionfactor.com/horror_subdomain/articles/aversion/)

Clynes, M. E. & Kline, N. S. 1960. Cyborgs and space. *Astronautics* 9/1960, 26, 27, 74, 75, 76. Viitattu 15.3.2021. Saatavilla: <http://web.mit.edu/digitalapollo/Documents/Chapter1/cyborgs.pdf>

Cruz, R. A. L. 2012. Mutations and Metamorphoses: Body Horror is Biological Horror. *Research Gate*. Viitattu 4.12.2020. Saatavilla: [https://www.researchgate.net/publication/235990959\\_Mutations\\_and\\_Metamorphoses\\_Body\\_Horror\\_is\\_Biological\\_Horror](https://www.researchgate.net/publication/235990959_Mutations_and_Metamorphoses_Body_Horror_is_Biological_Horror)

Freud, S. 1922. *The Uncanny*. Saksa: International Psychoanalytischer. Viitattu 14.3.2021. Saatavilla: <https://web.mit.edu/allanmc/www/freud1.pdf>

Hoehl, S., Hellmer, K., Johansson, M., Gredebäck, G. 2017. Itsy Bitsy Spider...: Infants React with Increased Arousal to Spiders and Snakes. *Frontiers*. Viitattu 26.3.2020. Saatavilla: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2017.01710/full>

Humes, C. 2019. Trends in characterisation in science fiction and fantasy. *SFF Direct*. Viitattu 14.12.2020. Saatavilla: <https://sffdirect.com/trends-in-characterisation-in-science-fiction-and-fantasy>

Liberatore, S. 2016. Why baddies are always triangular and the good guys round: Mathematician reveals the hidden geometry of hit films. *Daily Mail Online*. Joulukuu 2016. Viitattu 10.4.2021. Saatavilla: <https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-3833481/Why-baddies-triangular-good-guys-round-Mathematician-reveals-hidden-geometry-hit-films.html>

Merriam-Webster.com Dictionary, hakusana: monster. Merriam-Webster. Viitattu 14.4.2021. Saatavilla: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/monster>

Robinson, A. 2019. Find yourself rooting for the bad guy? You're not alone. Digital Spy. Viitattu 26.3.2020. Saatavilla: <https://www.digitalspy.com/tv/a26719474/why-do-we-love-villains-tv-movies-films/>

Sterling, B. 1998. Science Fiction, literature and performance. Encyclopædia Britannica. Viitattu 10.4.2021. Saatavilla: <https://www.britannica.com/art/science-fiction>

### **Kuvalähteet:**

14. 343 Industries 2012. Halo 4. Videopeli. Yhdysvallat: Microsoft Store. Viitattu 10.3.2021. Saatavilla: [https://static.wikia.nocookie.net/halo/images/6/6d/H5G\\_Cutscene\\_Cortana.png/revision/latest?cb=20151119112629](https://static.wikia.nocookie.net/halo/images/6/6d/H5G_Cutscene_Cortana.png/revision/latest?cb=20151119112629)

8. Barton, R. 2021. Jabba the Hutt Was Modeled After a Real Person . Inside the Magic. 27.1.2021. Viitattu 9.4.2021. Saatavilla: <https://insidethemagic-119e2.kxcdn.com/wp-content/uploads/2021/01/jabba-sydney-greenstreet-550x399.jpg>

18. BioWare 2007. Mass Effect. Videopeli. Yhdysvallat: Electronic Arts. Viitattu 9.4.2021. Saatavilla: [https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fmasseffect.fandom.com%2Fwiki%2FSaren\\_Arterius&psig=AOvVaw3K-Gp50N8CQUdVXwnb9Dj7&ust=1617782587944000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCPjgzPaT6e8CFQAAAAAdAAAAABAD](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fmasseffect.fandom.com%2Fwiki%2FSaren_Arterius&psig=AOvVaw3K-Gp50N8CQUdVXwnb9Dj7&ust=1617782587944000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCPjgzPaT6e8CFQAAAAAdAAAAABAD)

6. BioWare. Mass Effect. Viitattu 21.3.2021. Saatavilla: <https://i.pinimg.com/originals/17/28/aa/1728aa9c0358d7fd90667a8735e8946c.png>

23. Bourassa, C. 2018. Viitattu 20.8.2020. Saatavilla: <https://www.instagram.com/p/BihcT-IjrYW/>

11. Carroll, G., Giler, D., Hill, W. & Scott, R. 1979. Alien. Elokuva. United States: 20th Century Fox. Viitattu 9.4.2021. Saatavilla: <https://i.pinimg.com/originals/c7/c2/af/c7c2af39a0ae-416f31315a9cb7eb86f4.jpg>

17. Carroll, G., Giler, D., Hill, W. & Scott, R. 1979. Alien. Elokuva. Yhdysvallat: 20th Century Fox. Viitattu 10.3.2021. Saatavilla: [https://static.hollywoodreporter.com/sites/default/files/2019/03/alien\\_1979\\_\\_42-compressed.jpg](https://static.hollywoodreporter.com/sites/default/files/2019/03/alien_1979__42-compressed.jpg)

15. Carroll, M. & O'Bannon, R. S. 1999. Farscape. TV-sarja. Australia & Yhdysvallat: Debman-Mercury. Viitattu 11.3.2021. Saatavilla: <https://i.pinimg.com/originals/42/6f/f8/426ff85ccbee4081cc6b4ee35b-b5612b.jpg>

13. Coon, G. L., Lucas, J., Freiburger, F & Roddenberry, G. 1966. Star Trek. TV-sarja. United States: Paramount Domestic Television. Viitattu 9.4.2021. Saatavilla: [https://static.onecms.io/wp-content/uploads/sites/13/2015/08/10/Kirk\\_and\\_Spock.jpg](https://static.onecms.io/wp-content/uploads/sites/13/2015/08/10/Kirk_and_Spock.jpg)

10. Gale, B., Canton, N. & Zemeckis, R. 1985. Back to the Future. Elokuva. Yhdysvallat: Universal Pictures. Viitattu 9.4.2021. Saatavilla: [https://miro.medium.com/max/972/0\\*peE-D\\_uCk23EL4EL.png](https://miro.medium.com/max/972/0*peE-D_uCk23EL4EL.png)

9. Jacobs, A. & Schaffner, F. 1968 Planet of the Apes. Elokuva. Yhdysvallat: 20th Century Studios. Viitattu 9.4.2021. Saatavilla: <https://www.denofgeek.com/wp-content/uploads/2020/02/sfhero16.jpg>

5. Koens, K. 2014. Mallisivu. Viitattu 21.3.2021. Saatavilla: [https://interfoxsmart.files.wordpress.com/2018/11/ricky\\_the\\_robot\\_model\\_sheet.jpg](https://interfoxsmart.files.wordpress.com/2018/11/ricky_the_robot_model_sheet.jpg)

12. Kutz, G. & Lucas, G. 1977. Star Wars. Elokuva. United States: 20th Century Fox. Viitattu 9.4.2021. Saatavilla: [https://lumiere-a.akamaihd.net/v1/images/obi-wan-luke-lightsabers\\_499a3d77.jpeg?region=0%2C0%2C1280%2C720](https://lumiere-a.akamaihd.net/v1/images/obi-wan-luke-lightsabers_499a3d77.jpeg?region=0%2C0%2C1280%2C720)

16. 4. Kutz, G. & Lucas, G. 1977. Star Wars. Elokuva. Yhdysvallat: 20th Century Fox. Viitattu 11.3.2021. Saatavilla: [https://ichef.bbci.co.uk/news/976/cpsprodpb/C13C/production/\\_115686494\\_mediaitem115686493.jpg](https://ichef.bbci.co.uk/news/976/cpsprodpb/C13C/production/_115686494_mediaitem115686493.jpg)

19. Ledoux, P. & Besson, L. 1997. The Fifth Element. Elokuva. Ranska: Gaumont Buena Vista International. Viitattu 9.4.2021. Saatavilla: <https://carboncostume.com/wordpress/wp-content/uploads/2020/06/zorg-from-the-fifth-element.jpg>

24. Mignola, M. Viitattu 9.4.2021. Saatavilla: [https://www.artofmikemignola.com/sites/default/files/TAMM\\_sidebat\\_placeholder.png](https://www.artofmikemignola.com/sites/default/files/TAMM_sidebat_placeholder.png)

25. Moodboard:

Yuzna, B. 1990. Bride of Re-Animator. Elokuva. Yhdysvallat: 50th Street Films. Kuvakaappaus 3.3.2020.

Giler, D, Hill, W., Scott, R., Huffan, M. & Scharfer, M 2017. Alien: Covenant. Elokuva. Yhdysvallat: 20th Century Fox. Kuvakaappaus. 12.9.2020.

Blue racer snake. Viitattu 1.3.2020. Saatavilla: [https://static.wikia.nocookie.net/parody/images/a/ab/Snake%2C\\_Blue\\_Racer.jpg/revision/latest?cb=20200717134026](https://static.wikia.nocookie.net/parody/images/a/ab/Snake%2C_Blue_Racer.jpg/revision/latest?cb=20200717134026)

Capcom. William Birkin - G form Stage 1 Concept Art. Re-sident Evil 2. Viitattu 9.4.2021. Saatavilla: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1638769663>

Jackson, P., Cunningham, C., Blomkamp, N. 2009. District 9. Elokuva. Pohjois-Afrikka: Ster-Kinekor, Kansainvälinen: Sony Pictures Releasing. Kuvakaappaus 10.3.2021.

26. Moodboard:

BioWare 2010. Mass Effect 2. Videopeli. Yhdysvallat: Electronic Arts. Viitattu 9.4.2021. Saatavilla: <https://i.pinimg.com/originals/e7/fd/72/e7fd72b31445e90160fb0945215422.png>

@Verge 2016. Tviitti 1.10.2016. Twitter-mikroblogipalvelu. Tilapäivitys. Viitattu 30.2.2021. Saatavissa: <https://twitter.com/verge/status/782075578643943424?lang=en>

Coen, E. & Coen, J. 1990. Miller's Crossing. Elokuva. Yhdysvallat: 20th Century Fox. Kuvakaappaus 1.4.2021.

Winter, T. 2010. Broadwalk Empire. TV-sarja. Yhdysvallat: HBO Enterprises. Kuvakaappaus 5.12.2020.

27. Moodboard:

Sorayama, H. 1983. Sexy Robot. Viitattu 10.3.2021.

Tsukamoto, S. 1989. Tetsuo: The Iron Man. Elokuva. Japani: Kaijyu Theatres. Kuvakaappaus 12.1.2021.

@rotinn.ra 2019. Instagram julkaisu. 10.10.2019. Instagram kuvien jakopalvelu. Tilapäivitys. Viitattu 21.4.2021. Saatavilla: <https://www.instagram.com/p/B3bh9vpH041/>

3. Moore, T. 2013. All New Ghost Rider. Hahmokonsepti. Marvel Studios. Viitattu 8.4.2021.  
Saatavilla: <https://i.pinimg.com/originals/1a/81/49/1a8149ffd7c4a3175bde5cb4a4076c6a.jpg>

21. Moore, T. 2014. Kansikuvitus. All New Ghost Rider #1. Marvel Comics. Viitattu 4.12.2020.  
Saatavilla: <https://i.annihil.us/u/prod/marvel/i/mg/9/a0/5318ca7b2e78e/clean.jpg>

22. Murphy, S 2011. Hellblazer: City of Demons. Sarjakuva. Yhdysvallat: Vertigo, DC Comics. Skannattu sarjakuvanovellista 21.8.2020.

1. Murphy, S. 2018. White Knight. Sarjakuva. DC Comics. Viitattu 9.4.2021.  
Saatavilla: <https://external-preview.redd.it/dkOHjB70wbnU7c0H99FrLZZdip0tuDaWKXQWj-f0W-qM.jpg?auto=webp&s=81aa4ead84e9f33d6031518cb92811f92860b576>

2. Murphy, S. 2017. Batman #41. Kuvitus. DC Comics. Viitattu 9.4.2021.  
Saatavilla: <https://thebatmanuniverse.net/wp-content/uploads/2015/03/batman-joker-variant.jpg>.

20. Roddenberry, G., Berman, R. & Hurley, M. 1987. Star Trek: The Next Generation. TV-sarja. Yhdysvallat: Paramount Domestic Television. Viitattu 10.4.2021.  
Saatavilla: [https://static.wikia.nocookie.net/memoryalpha/images/e/ed/Hugh\\_body.jpg/revision/latest?cb=20200227180730&path-prefix=en](https://static.wikia.nocookie.net/memoryalpha/images/e/ed/Hugh_body.jpg/revision/latest?cb=20200227180730&path-prefix=en)

7. Skinner, T. 2019. 'Back To The Future' writer reveals Biff Tannen was inspired by Donald Trump. New Musical Express 23.10.2019. Viitattu 9.4.2021.  
Saatavilla: <https://www.nme.com/wp-content/uploads/2019/10/Untitled-18-1392x884.jpg>

4. Walt Disney Studios. Batman Animated Series. Animation model sheet. Viitattu 21.3.2021.  
Saatavilla: <https://www.worthpoint.com/worthopedia/batman-animated-series-animation-74992309>