

Liisa-Lotta Laulainen

## Kuinka hahmoja suunnitellaan?

Poikkitieteellinen tutkielma hahmosuunnittelusta  
narratiivisessa ja visuaalisessa ympäristössä

---

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

26.4.2016

## TIIVISTELMÄ

<b>Tekijä</b>	Liisa-Lotta Laulainen
<b>Otsikko</b>	<b>Kuinka hahmoja suunnitellaan?</b> Poikkitieteellinen tutkielma hahmosuunnittelusta narratiivisessa ja visuaalisessa ympäristössä
<b>Sivumäärä</b>	78 sivua + 1 liite
<b>Aika</b>	26.04.2016
<b>Tutkinto</b>	Medianomi (AMK)
<b>Koulutusohjelma</b>	Viestintä
<b>Suuntautumisvaihtoehto</b>	Graafinen suunnittelu
<b>Ohjaaja</b>	Lehtori Jaakko Ruuttunen
<p>Tämä opinnäytetyö on kvalitatiivinen, teoreettinen tutkielma metatason hahmosuunnittelusta. Tutkielman fokuksessa ovat moniulotteiset, fiktionaaliset hahmot jotka esiintyvät narratiivisissa ja visuaalisissa medioissa. Työn tarkoitus on perehtyä niihin elementteihin, joista moniulotteiset hahmot ja hahmosuunnittelu rakentuvat.</p> <p>Aihetta käsitellään poikkitieteellisen kirjallisuuskatsauksen ja käsitteenmäärittelyn keinoin. Tarkastelun kohteena ovat eri viestinnän alojen, erityisesti sarjakuvien, animaatioiden, kaunokirjallisuuden ja peliteollisuuden keskeiset hahmosuunnittelunormit ja metodit. Tieteellisen tutkimusaineiston puutteen vuoksi tutkielman primääriaineisto muodostuu eri alojen painetuista hahmosuunnitteluoppaista, joita tuetaan muilla aihetta sivuavilla teoksilla, verkkolähteillä ja luentomateriaaleilla. Aineistoa puretaan auki teemoittelevan ja vertailevan analyysin keinoin. Tutkielma ei sisällä erillistä käytännön osuutta.</p> <p>Tutkielman tarkoitus on kartuttaa tekijän osaamista ja tarjota lukijalle mahdollisimman perustavanlaatuisen kuva hahmosuunnittelusta. Tutkielma hyödyttää eniten visuaalisen alan ammattilaisia ja tarinankertojia, jotka haluavat ymmärtää hahmosuunnitteluprosessia ja suunnitella mahdollisimman perusteellisia, moniulotteisia hahmoja.</p>	
<b>Avainsanat</b>	<i>hahmosuunnittelu; hahmo; moniulotteinen hahmo; arkkityypit</i>

## ABSTRACT

<b>Author</b>	Liisa-Lotta Laulainen
<b>Title</b>	<b>How Characters Should be Designed</b> Interdisciplinary Study of Character Design in Narrative and Visual Media
<b>Number of Pages</b>	78 pages + 1 appendice
<b>Date</b>	26 April 2016
<b>Degree</b>	Bachelor of Culture and Arts
<b>Degree Programme</b>	Media
<b>Specialisation option</b>	Graphic Design
<b>Instructor</b>	Jaakko Ruuttunen, Senior Lecturer
<p>This Bachelor's thesis is a qualitative, theoretical study of meta-level character design. The thesis focuses on multidimensional and fictional characters in narrative and visual media, and it strives to give a proper look at the elements which construct multidimensional characters and character design.</p> <p>The subject of the thesis is processed via interdisciplinary literature review and concept specifications. The process utilizes the fundamental principles and methods of character design used in different fields of media, especially in comics, animation, fiction and game industry. Due to the lack of existing scientific research material, the thesis' primary material consists of character design guidebooks from different fields. The primary material is complemented with other works, virtual sources and lecture materials. The material is then evaluated by using thematic and comparative analyses. This thesis doesn't contain a practical part.</p> <p>The main purpose of the thesis is to increase the author's knowledge and provide an informative study in character design for the reader. The thesis is most benefitted by designers and storytellers, who seek to understand the process of character design and thus create multi-dimensional characters of their own.</p>	
<b>Keywords</b>	<i>Character Design; Characterization; Character; Multi-dimensional Character; Archetypes</i>

# SISÄLLYS

<b>01</b>	<b>JOHDANTO</b> .....	<b>6</b>
<b>02</b>	<b>HAHMOT FIKTIIVISESSÄ NARRATIIVISSA</b> .....	<b>8</b>
	2.1 Hahmon määrittely .....	9
	2.2 Hahmotyypit .....	10
	2.2.1 Pää- ja sivuhahmot .....	10
	2.2.2. Pyöreät ja litteät hahmot .....	12
	2.2.3. Dynaamiset ja staattiset hahmot.....	13
	2.3 Stereotypiat, hahmotroopit ja arkkityypit .....	14
	2.3.1. Stereotypiat ja hahmotroopit narratiiveissa.....	15
	2.3.2. Arkkityypit hahmon pohjina .....	17
<b>03</b>	<b>HAHMOT RAKENNUSPALIKAT ELI KUINKA HAHMO SUUNNITELLAAN</b> .....	<b>23</b>
	3.1 Hahmosuunnittelusta .....	24
	3.2 Hahmon kompleksisuus ja tekijät.....	26
	3.3 Muuttuvat tekijät .....	28
	3.4 Hahmon konseptointi.....	29
	3.5 Persoonan ja identiteetin rakentaminen .....	32
	3.5.1 Tekoja ohjaavat tekijät .....	34
	3.5.2 Tunnetilat ja asenteet.....	35



3.5.3 Sosiaaliset maskit, verkostot ja maine.....	37
3.5.4 Huonot puolet ja luonteen vioittumat.....	38
3.5.5 Autonomia ja potentiaali.....	41
3.5.6 NEO-PI-R – viiden tekijän malli.....	41
3.6 Hahmon visualisoiminen .....	44
3.6.1 Ruumiinrakenne.....	46
3.6.2 Kasvot.....	50
3.6.3 Ilmeet, eleet ja liikkeet.....	51
3.6.4 Vaatteet ja propit.....	54
3.6.5 Värit hahmosuunnittelussa ja tarinankerronnassa .....	55
3.6.6 Visuaalisen tyylin vaikutukset .....	60
3.7 Biografia ja hahmohistoria .....	64
3.8 Lokaation vaikutukset.....	66
3.9 Huomioita hahmon nimeämisestä .....	67
3.10 Kuinka hahmosta tulee kokonainen? .....	67

## **04** YHTEENVETO..... 69

### **LÄHTEET..... 72**

### **KUVALÄHTEET ..... 75**

### *Liite 1..... 79*

# 1 JOHDANTO

Fiktiivisiä hahmoja ja hahmosuunnittelua hyödynnetään erilaisissa tarinallisissa ja viestinnällisissä medioissa: moninaisia hahmoja esiintyy niin kirjallisuudessa, peleissä, animaatioissa, sarjakuvissa, elokuvissa ja näytelmissä kuin markkinoinnissakin, ja listaa voisi jatkaa lähes loputtomiin. Hahmosuunnittelu on ikivanha ja ihkauusi ilmiö, jonka juuret juontavat varhaisimpiin kerrottuihin tarinoihin ja legendoihin, mutta joka on vasta teknologian ja median kasvun myötä kehittynyt omaksi taiteen alakseen. Hahmosuunnittelu on jatkuvasti elävä ja kehittyvä ala, josta oikein hyödynnettynä on konkreettista hyötyä lähes kaikille luovan suunnittelun kentille.

Opinnäytetyöni on teoreettinen ja poikkitieteellinen tutkielma metatason hahmosuunnittelusta. Päämääränäni on ottaa sekä narratiivinen että visuaalinen hahmosuunnittelu kokonaisvaltaisesti haltuun tarkastelemalla niitä elementtejä, joista moniulotteiset hahmot rakentuvat. Tutkielman fokus on länsimaisiin normeihin painottuvissa moniulotteisissa hahmoissa, mikä mahdollistaa aiheen kompaktin ja kattavan käsittelyn. Hahmosuunnittelu on valtava kokonaisuus, ja paljon on jouduttu rajaamaan poisikin: tutkielmassa ei erikseen paneuduta esimerkiksi roolihahmoihin, markkinoinnissa hyödynnettävään hahmosuunnitteluun, olentosuunnitteluun tai auditiiviseen hahmosuunnitteluun. Hahmosuunnittelun keinot ja elementit ovat kuitenkin hahmoista riippumatta suhteellisen vakiot, joten tutkielmassa käsitellyt konseptit voidaan soveltaa erityyppisten ihmisenkaltaisten hahmojen suunnitteluun.

Tutkielma on toteutettu kvalitatiivisesti käsitteenmäärittelyn ja poikkitieteellisen kirjallisuuskatsauksen keinoin. Tieteellisen tutkimusaineiston puutteen vuoksi primääriaineisto muodostuu eri viestinnän alojen painetuista hahmosuunnitteluoppaista ja muista aiheita sivuavista, painetuista teoksista. Tarkastelussa ovat erityisesti sarjakuvien, animaation, peliteollisuuden ja kirjallisuuden keskeiset normit ja metodit. Varsinaista aineistoa täydennetään sekundäärisillä lähteillä, kuten verkkolähteillä, artikkeleilla ja luentomateriaalilla. Aineistoja puretaan auki teemoittelevalla ja vertailevalla analyysillä, ja eri alojen eroja ja yhteneväisyyksiä pyritään tuomaan esiin tekstin refleктоivan rakenteen avulla.

Hahmosuunnittelu on hyvin henkilökohtainen ilmiö, jota tekijöiden taustat ja preferenssit värittävät. Tutkielmassa heijastuu myös oma, aiempi hahmosuunnittelukokemukseni: olen suunnitellut erilaisia hahmoja lukuisiin narratiivisiin

ja visuaalisin medioihin, kuten novelleihin, runoihin, peleihin, sarjakuviin ja *storytelling*-roolipeleihin. Käsitkseni hahmosuunnittelusta on kuitenkin rakentunut käytännön kautta, enkä ole aiemmin perehtynyt aihetta käsittelevään kirjallisuuteen tai alan ammattilaisten ohjeisiin. Opinnäytetyö tarjosi siis oivan mahdollisuuden paneutua hahmosuunnittelun teoriaan ja vetää näin itselleni tärkeä harrastus osaksi ammatillista osaamistani. Tutkielmassa ei pyritä hahmosuunnittelun objektiiviseen käsittelyyn, vaan tarkoitukseni on rakentaa hahmosuunnittelusta sellainen kuva, joka vastaa omaa näkemystäni toimivasta hahmosuunnittelusta. Lähdeaineistosta nousseet asiat pyritään kuitenkin tuomaan esiin mahdollisimman rehellisesti ja kokonaisvaltaisesti, eli tutkielmassa on esitelty myös omista näkemyksistäni eriäviä mielipiteitä ja näkemyksiä.

Rakenteellisesti tutkielmani etenee hahmosta ja sen käsitteistöstä varsinaiseen hahmosuunnitteluun. Luvussa 2 pohjustan aihetta tutkimalla hahmoa narratiivisen fiktion tekijänä: luvussa käydään läpi hahmon määrittelyä ja luokittelua sekä tarkastellaan, kuinka stereotyyppit, hahmotroopit ja arkkityypit näyttäytyvät hahmosuunnittelussa. Luvussa 3 siirrytään tarkastelemaan hahmosuunnittelua ilmiönä ja prosessina: luvussa käydään läpi hahmosuunnittelun käsitteistöä, suunnitteluprosessin pohjustusta sekä niitä elementtejä, joista moniulotteisen hahmon persoona ja habitus rakentuvat. Lopuksi käyn läpi tutkielmassa opittuja asioita sekä pohdin tutkielman hyötyjä itselleni ja lukijalle. Tutkielmani ei sisällä toiminnallista osuutta.

Tutkielmani ensisijainen tavoite on kartuttaa omaa teoreettista osaamistani. Toinen tavoitteeni on koostaa oppimastani mahdollisimman kattava ja perusteellinen tutkielma, josta on konkreettista hyötyä kaikille hahmosuunnittelusta kiinnostuneille. Suurimman hyödyn tutkielmani tarjonnee tarinankertojille ja visuaalisen alan ammattilaisille, jotka haluavat luoda moniulotteisia hahmoja erilaisiin narratiivisiin ja visuaalisiin ympäristöihin. Toivon opinnäytetyöni innostavan lukijaansa luomaan pitkälle kehitettyjä ja persoonallisia hahmoja, jotka – kirjailija Brandi Reissenweberin (2006, 26) sanoin – tuntuvat niin todellisilta, että ne langettavat varjon.

# 02

## HAHMOT FIKTIIVISESSÄ NARRATIIVISSA

Tässä luvussa perehdytään hahmoon narratiivisena eli kerronnallisena elementtinä. Luvussa käydään läpi hahmoon liittyvää käsitteistöä, avataan erilaisia hahmojen luokittelutapoja ja tarkastellaan stereotyyppien ja arkkityyppien esiintymistä narratiivissa. Hahmojen tarkastelu tarjoaa hyvän pohjustuksen tutkielman varsinaiselle aiheelle eli hahmosuunnittelulle, jota käsitellään tarkemmin luvussa 3.

Tämän tutkielman yhteydessä termillä hahmo viitataan aina tarinoissa esiintyviin, fiktiivisiin henkilöihin. Selkeyden vuoksi termiä lukija on yleistetty kattamaan kaikki hahmoa havainnoivat tahot, jotka todellisuudessa määräytyvät mediaformaatin mukaan ja voivat olla myös kuuntelijoita, katsojia tai esimerkiksi pelaajia.

## 2.1 Hahmon määrittely

Jotta hahmosuunnittelua ilmiönä ja prosessina voidaan tarkastella perustavanlaatuisesti, täytyy ensin ymmärtää, mitä ollaan luomassa. *Hahmot* ovat ihmisen illuusioita (Wikipedia 2015 a). Ne ovat tarinoissa esiintyviä personoituja, narratiivisia tai visuaalisia objekteja, kuvitteellisia olentoja, jotka edustavat tiettyä perspektiiviä tai kokemusten joukkoa. Hahmo voi olla mikä tahansa tarinan elementti, joka puhuu, kokee tunteita tai osallistuu tarinan ratkaisuun. (Arnold & Eddy 2007, 52.) Fiktiivisiä hahmoja löytyy kaikenlaisten narratiivisten teosten, kuten elokuvien, animaatioiden, pelien, sarjakuvien, näytelmien, kirjallisuuden, kansantarinoiden tai esimerkiksi lasten mielikuvitusleikkien yhteydestä. Alati kehittyvä teknologia, media ja populaarikulttuuri sekä tarinoiden tasaisesti kasvava suosio laajentavat jatkuvasti niitä kenttiä, joissa hahmoja voidaan hyödyntää.

Fiktiivinen hahmo koostuu lukuisista keskenään korreloivista tekijöistä, mikä tekee hahmon määrittelystä haastavaa. Kirjailija Orson Scott Cardin (1988, 4-6) kiteytyksen mukaan hahmo on sitä, mitä hän tekee, mitä hän yrittää tehdä, mitä hän on tehnyt ja mitä hänelle on tehty. Hahmo on siis tekojen, motiivien ja menneisyytensä summa. Visuaalisessa hahmosuunnittelussa korostuvat myös hahmon ulkoiset tekijät: se, miltä hahmo näyttää, kuinka hän liikkuu, kantaa itsensä ja esiintyy lukijalle rakentavat osaltaan mielikuvaa hahmosta (Reissenweber 2008, 37). Hahmon persoonaan ja olemukseen vaikuttavat myös monet hahmon ulkopuoliset tekijät, kuten ympäristö, maine ja relaatiot (Card 1988, 6-10). Luvussa 3 pureudutaan tarkemmin niihin elementteihin, jotka yhteisvaikutukseltaan muodostavat moniulotteisen, kokonaisen hahmon.

Eri viestinnän aloilla toimivat hahmosuunnittelijat ja tarinankertoajat pitävät hahmoa yksimielisesti tarinankerronnan tärkeimpänä avaintekijänä. *Tarina* voidaan nähdä myös hahmon keskeisimpänä ulottuvuutena: sarjakuvantekijät Steven Withrow

ja Alexander Danner (2007, 21) tähdentävät, että niin fiktiivinen kuin faktuaalinenkin tarina voi tapahtua ilman tarkkaan määriteltyä aikaa, paikkaa, selkeää juonta tai teemaa ja jopa ilman yhtään merkittävää juonenkäännettä tai kliimaksia, mutta ei ilman ainuttakaan keskeistä hahmoa. Myös animaattorit Brian Arnold ja Brendan Eddy (2007, 52) korostavat, että ilman vetovoimaista ja samaistuttavaa hahmoa tarinasta tulee vain sarja erillisiä tapahtumia vailla syvempää merkitystä. Hahmo toimii tarinaa tekevänä ja kuljettavana voimana. Sen avulla voidaan vaikuttaa tarinan muihin elementteihin, kuljettaa juonta ja saada lukija välittämään (Reissenweber 2008, 25-26). Tarina voidaan nähdä myös hahmoa palvelevassa asemassa: se toimii ikään kuin kehyksenä, jonka kautta paljastetaan hahmossa tapahtuvaa muutosta (Withrow & Danner 2007, 22). Tarinankertojalle hahmo on tehokas työväline, jonka avulla lukija voidaan ankkuroida tarinaan. Mielenkiintoinen hahmo nostattaa lukijassa kysymyksiä, jotka motivoivat häntä etenemään tarinassa. (Tillman 2011, 27.) Hahmo voi myös toimia tarinan kertojana eli *narraattorina*. Kun tarina rakentuu hahmon havaintojen ja tietoisuuden pohjalta, tämä toimii myös lukijan ensisijaisena porttina tarinan maailmaan ja tapahtumiin. (Withrow & Danner 2007, 21.) Toimivan narratiivin rakentamiseksi hahmon tulee kuitenkin olla tarpeeksi uskottava: kirjailija Brandi Reissenweber (2006, 26) toteaa, että hahmon on tunnettava merkitykselliseltä, autenttiselta ja moniulotteiselta; niin todelliselta, että se langettaa varjon. Kirjailija Nancy Kress (2005, 2) kärjistää myös, että ilman onnistunutta ja mielenkiintoista hahmoa ei myöskään ole fiktiota. Sarjakuvantekijä ja animaattori Bryan Tillman (2011, 5; 12; 25-41; 173) pitää niin ikään tarinaa hahmosuunnittelun tärkeimpänä aspektina ja muistuttaa, että hahmo on olemassa yksinomaan tarinansa ansiosta.

## 2.2 Hahmotyypit

*Hahmotyypit* ovat erilaisia hahmojen kategorisointeja. Klassisin linjaus lienee tarinalliseen asemaan perustuva jako *pää- ja sivuhahmoihin*. Tämän lisäksi hahmoja voidaan luokitella myös moninaisuuden ja hahmokehityksen tai visuaalisen ilmentymän mukaan *pyöreisiin ja litteisiin* sekä *dynaamisiin ja staattisiin* hahmoihin. Hahmotyyppien avulla voidaan havainnoida hahmojen moniulotteisuuden tasoa ja tarinallista asemaa.

### 2.2.1 Pää- ja sivuhahmot

Useimpien narratiivien ytimessä on yksittäinen hahmo, jonka toiminta ja mielihalut ajavat tarinaa eteenpäin (Withrow & Danner 2007, 24). Tämä päähahmo eli *protagonisti* on yleensä pitkälle mietitty ja vivahteikas, ns. kokonainen hahmo, jonka

ympäriällä tarina kulkee tai joka aiheuttaa suurimman muutoksen tarinassa (Arnold & Eddy 2007, 52; Hood 2010 a; Hood 2010 b; Welch 2015). Päähahmo tarjoaa usein ensisijaisen näkökulman tapahtumien kulkuun ja toimii lukijan sisäänkäynnä tarinaan (Withrow & Danner 2007, 24). Lukijat identifioivat itseään kaikkein vahvimmin juuri protagonistien kautta (Sloan 2015, 117).

Tarinoilla voi olla useampia keskeisiä hahmoja, mutta varsinaisia protagonisteja on pääsääntöisesti vain yksi. Loput hahmot ovat *sivuhahmoja*, jotka esiintyvät tarinaa tukevassa asemassa. Sivuhahmot voivat olla merkityksellisiä ja pitkälle mietittyjä tai yksipuolisia, vain yksittäisen teon tai ajatuksen ympärille rakentuvia hahmoja. (Hood 2010 a; Hood 2010 b; Welch 2015.) Sivuhahmoista tärkeimpänä pidetään *antagonistia*, joka muodostaa vastavoiman protagonistille ja esiintyy tämän vastustajana (Sloan 2015, 118; Withrow & Danner 2007, 25). Kaikissa tapauksissa antagonistina ei kuitenkaan ole varsinainen hahmo – päähenkilöä vastustavina voimina saattavat toimia myös luonto, teknologia tai jopa protagonistin oma heikkous kuten pelko tai fyysiset rajoitteet (Withrow & Danner 2007, 25).

Withrow ja Danner (2007, 24) muistuttavat, ettei hahmon ominaisuuksien tarvitse määrittää tämän tarinallista asemaa: mitkään ulkoiset tai sisäiset tekijät kuten kiltteys, julmuus tai rumuus eivät estä hahmoa esiintymästä sen kummemmin protagonistina, antagonistina kuin sivuhahmoasemassakaan. Hahmon tarinallisen aseman ei myöskään tulisi määrittää tämän luonnetta: uskottavat ja helposti lähestyttävät hahmot omaavat sopivassa suhteessa sekä arvostettavia ominaisuuksia että luonteen oikkuja. Protagonistin ei esimerkiksi tarvitse tehdä pelkästään oikeita valintoja tarinallisen asemansa tai lukijoiden mielenkiinnon ylläpitämiseksi. (Withrow & Danner 2007, 24.) Hyvänä esimerkkinä toimivat erilaiset *antisankarit* eli luonteeltaan kyseenalaiset tai oikulliset protagonistit, jotka muistuttavat pikemminkin antagonistia kuin sankaria mutta toimivat silti lukijan samaistumisen kohteena (Hood 2010 a; Wikipedia 2015 c). Hankalaluonteisia hahmoja ja niiden käyttöä tarkastellaan lisää luvussa 3.5.4.

Hahmon tarinallinen asema on sidoksissa tarinan tulokulmaan, ja se voi muuttua eri teosten välillä: protagonistina toiminut hahmo voi esiintyä sivuhahmona tarinan jatko-osassa tai toisessa saman toimintaympäristön tarinassa. Tämänkaltaisen hahmojen hyödyntäminen on tyypillistä muun muassa Marvel Universen supersankarisarjakuvissa: esimerkiksi Spiderman esiintyy protagonistina omissa sarjakuvissaan, elokuvissaan ja peleissään, mutta vierailee sivuhahmona muiden sankareiden tarinoissa (kuva 1).



Kuva 1. Omien narratiivinsa protagonisti Spiderman on seikkaillut sivuhahmoroolissa muissa Marvelin sarjakuissa, kuten Deadpoolin numerossa 19 vuodelta 2010 (Marvel Red Team 2012).

### 2.2.2. Pyöreät ja litteät hahmot

Hahmot voidaan jakaa monimuotoisuuden perusteella *pyöreisiin* tai *litteisiin* hahmoin. Pyöreät hahmot ovat moniulotteisia ja pitkälle kehitettyjä, kokonaisilta tuntuvia hahmoja, joissa ihmisen illuusio esiintyy vahvana. Litteät hahmot puolestaan esiintyvät kaksiulotteisempina, ja niitä on kehitetty ainoastaan sen verran kuin tarinan kannalta on välttämätöntä. (Hood 2010 a; Hood 2010 b; Welch 2015.)

Pyöreitä ja litteitä hahmoja löytyy sekä pää- että sivuhahmoista. Protagonistit lukeutuvat tyypillisesti pyöreisiin hahmoin, mutta päähenkilö voi esiintyä myös verrattain litteänä. Tämä on tyypillistä sellaisissa medioissa, joissa tarinallisuus ei ole primääriaspekti tai kerronnallista tilaa on vähän. Tämä voi näkyä esimerkiksi yksinkertaisten tasohyppely- ja mobiilipelien tai lyhyiden sarjakuvastrippien kohdalla: sekä Milla Paloniemen kärjistetyt Kiroileva Siili -hahmot että Super Mario, Rayman että Crash Bandicoot -pelien protagonistit jäävät luonteeltaan suhteellisen kaksiulotteisiksi tarinallisesta asemastaan huolimatta (kuva 2). Sivuhahmoissa hyödynnetään laajasti sekä pyöreitä että litteitä hahmoja: keskeisimpien sivuhahmojen tulisi ilmetä suurin piirtein yhtä pyöreinä protagonistin kanssa, jotta tarina säilyttää monimuotoisuutensa, mutta jokaisen sivuhahmon äärimmilleen kehittäminen on työlästä ja tarinan kannalta turhaa. Litteys toimii erityisen hyvin sellaisissa sivuhahmoissa, jotka esiintyvät tarinassa vain hetken ja joihin kertoja ei halua lukijoiden kiinnittävän huomiota (Withrow & Danner 2007, 29).



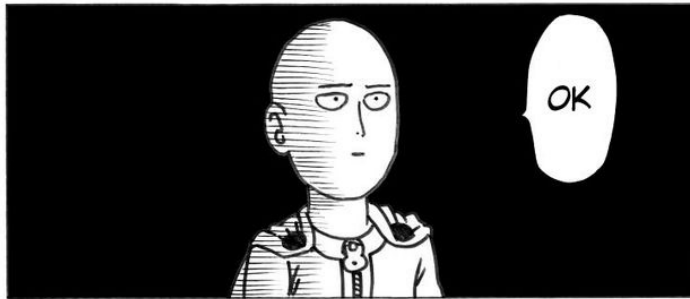


**Kuva 2.** Kaikki Rayman -pelisarjan hahmot ovat luonteeltaan kärjistettyjä ja yksiolotteisia, mikä tekee niistä verrattain litteitä (PC Guru 2013).

### 2.2.3. Dynaamiset ja staattiset hahmot

Tarinallisia hahmoja voidaan luokitella myös hahmokehityksen kautta: *dynaaminen* hahmo muuttuu ja kasvaa tarinan edetessä toisin kuin *staattinen* hahmo, jolla näkyvää hahmokehitystä ei tapahdu (Hood 2010 a; Hood 2010 b; Welch 2015). Opettaja ja kouluttaja Colin Welch (2015) huomauttaa, että hahmon dynaamisuutta ja pyöreyttä käsitellään monissa lähteissä virheellisesti toistensa synonyymeina: vaikka hahmot voivat monissa tapauksissa olla sekä dynaamisia että pyöreitä, eivät termit merkitystasoltaan vastaa toisiaan.

Dynaaminen ja staattinen hahmo on Withrowin ja Dannerin (2007, 34) mukaan mahdollista määritellä myös toisella tapaa. Muista lähteistä poiketen he määrittelevät sarjakuvahahmojen staattisuuden ja dynaamisuuden visuaalisen ilmentymän kautta. Tässä määritelmässä staattinen hahmo noudattaa jotain perustavanlaatuisia, prototyyppimäistä mallia, johon hahmon esityksessä jatkuvasti tähdätään. Hahmo pyritään siis esittämään jokaisessa ruudussa samaa tyyliä ja ilmettä ylläpitäen. Dynaamisella hahmolla ei tämän luokituksen mukaan ole mitään tiettyä ideaalista visualisointia: tekijä voi muuttaa hahmon visuaalista ilmentymää tai tyyliä kunkin kuvan, hetken tai sarjakuvaruudun kohdalla. Esimerkiksi japanilaisissa manga-sarjakuvissa on hyvin tyypillistä vuorotella realistisempien visualisointien ja pelkistettyjen, liioiteltujen *chibihahmojen* välillä. (Withrow & Danner 2007, 34; 67; kuva 3.)



**Kuva 3.** Tyyllilliset muutokset sarjakuvaruutujen välillä tekevät sarjakuvista dynaamisia. Selkeää tyyllillistä vaihtelua voidaan nähdä esimerkiksi Onen ja Murata Yuusuken One Punch Man -mangassa. (My Manga 2015; Withrow & Danner 2007, 34; 67.)

## 2.3 Stereotypiat, hahmotroopit ja arkkityypit

Stereotypioita, hahmotrooppeja ja arkkityyppejä voidaan hyödyntää hahmosuunnittelun ja kerronnan välineinä. Stereotypiat ovat ulkoisen olemuksen herättämiä, subjektiivisia ja kärjistettyjä ennako-oletuksia, joita ihmiset muodostavat toisia henkilöitä ja hahmoja kohdatessaan. Hahmotroopit ja arkkityypit puolestaan ovat eräänlaisia hahmon prototyyppejä – valmiita luonteen pohjia, joiden kautta hahmoja voidaan peilata ja kategorisoida. Kirjallisuutta käsittelevien lähteiden yhteydessä puhutaan usein stereotypioista, televisio- ja elokuvateollisuudessa troopeista ja visuaalisissa medioissa arkkityypeistä hahmosuunnittelun työkaluina. Ne ovat kuitenkin luonteeltaan hyvin samankaltaisia, ja niitä hyödynnetään narratiiveissa samaan tapaan ennakkokäsitysten muodostamisessa, nopean informaation välittämisessä ja lukijan johdattelussa.

### 2.3.1. Stereotypiat ja hahmotroopit narratiiveissa

*Stereotypiat* ovat tiettyihin ihmisryhmiin tai ominaisuuksiin rinnastettavia, yleistyneitä uskomuksia. Stereotyyppisten mielikuvien muodostuminen on alitajuista, biologisella tasolla tapahtuvaa todellisuuden tulkitsemista. Todellisessa elämässä stereotyyppioiden pohjalta toimiminen koetaan helposti negatiivisena ja rasistisena käytöksenä, koska stereotyyppiset assosiaatiot ovat usein kärjistettyjä ja halventavia. Tarinankerronnassa kuitenkin suorastaan luotetaan siihen, että lukija rakentaa hahmoista mielikuvaa tarjottujen stereotyyppioiden pohjalta. (Card 1988, 7-8; 61.) Stereotyyppioiden avulla lukijalle voidaan uskotella, että hän tuntee hahmon ja ymmärtää tämän tarkoituksena. Lukijalle voidaan rakentaa halutunlaista mielikuvaa määrittämällä hahmolle tiettyntyyppisiä fyysisiä ominaisuuksia ja käytösmalleja (Kress 2005, 22-23). Stereotyyppioiden avulla tarinankertojat voivat johdatella lukijaa, ohjailla hänen käsitystään hahmosta ja nostattaa hänessä halutunlaisia reaktioita (Card 1988, 7-8; 61).

Hahmot voivat joko rikkoa tai vahvistaa stereotypisia ennako-oletuksia. Stereotyyppioiden mukaisesti toimivasta hahmosta välittyy paljon sanaton informaatiota jo yhdellä silmäyksellä, eikä se kiinnitä lukijan huomiota; hahmo katoaa taustahälyyn, mikä jättää tilaa tarinan keskeisille tapahtumille (Card 1988, 7-8; 61, Seegmiller 2005, 9). Stereotyyppioita rikkomalla saadaan erikoisia ja mielenkiintoisia hahmoja, jotka kiinnittävät lukijan huomion ja nostattavat kysymyksiä (Card 1988, 7-8; 61). Stereotyyppisiä ennako-oletuksia rikkomalla voidaan myös tuoda tarinaan kitkaa ja persoonallisuutta tai tarjota lukijoille oivaltamisen iloa. Kuvassa 4 näkyy erilaisia tapoja hyödyntää stereotyyppioita poliisinvirkkaisissa sivuhahmoissa. Ylemmässä sarjakuvaruudussa esiintyvien poliisien ilmentymä on vahvasti stereotyyppinen. Maskuliiniset mieshahmot sinisissä virkapuvuissa ja koppalakeissa ohjaavat lukijan mielikuvat välittömästi virkavaltaan herättämättä kuitenkaan yksilöllistä mielenkiintoa: mikään hahmojen puheissa tai olemuksessa ei tarjoa vihjeitä näiden varsinaisesta luonteesta eikä hahmoja pysty erottamaan toisistaan. Alemmassa sarjakuvaruudussa esiintyvä komisario James Gordon (*DC Comics/Batman*) toimii puolestaan merkittävässä sivuhahmoroolissa, mikä näkyy myös tämän olemuksessa: hahmo on persoonallinen ja tunnistettava, eikä mikään ulkoinen piirre alleviivaa tämän virka-asemaa.

Stereotyyppioiden avulla hahmoihin saadaan ripaus tuttuutta. Loukkaavien assosiaatioiden käyttöä tulisi kuitenkin varoa, koska ne voivat nostattaa lukijoissa ei-toivottuja reaktioita. (Kress 2005, 24; Seegmiller 2004, 46.) Kress (2005, 24) kertoo varoittavan esimerkin tapauksesta, jossa Harry Potter -sarjan lukijat olivat hermostuneet kirjailija J. K. Rowlingin tapaan yhdistää Dursleyden ilkeys toistuvasti heidän lihavuuteensa. Stereotyyppioita hyödynnettäessä vaarana ovat myös ristiriitaiset kulttuuriset

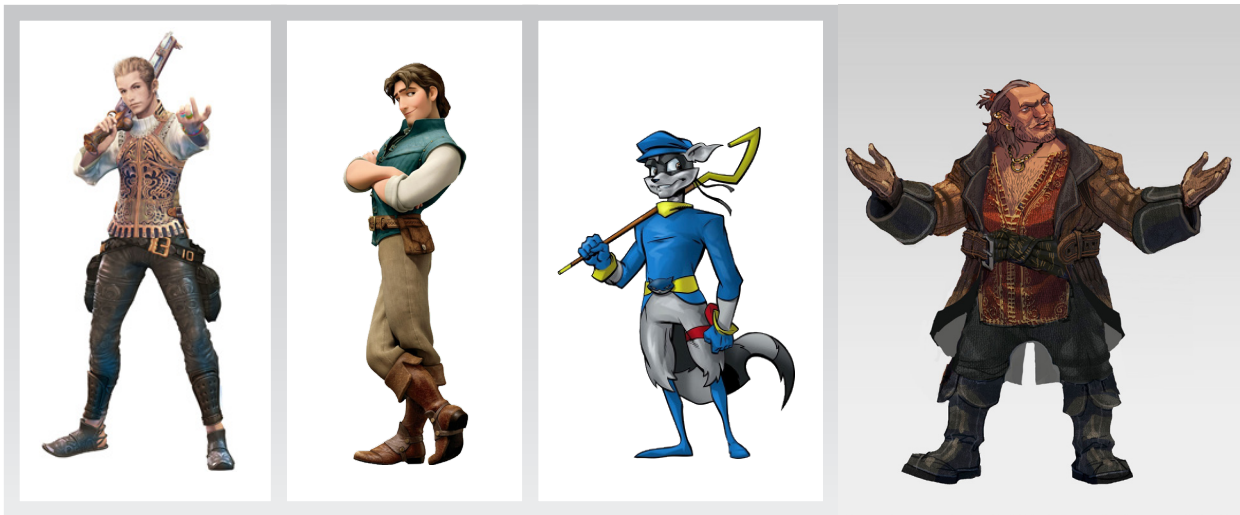




Kuva 4. Poliiseihin liitettäviä stereotyyppiä on hyödynnetty vahvasti ylemmän sarjakuvan sivuhahmoissa (Marvel/Spiderman). Alemman sarjakuvan komisario James Gordonissa (DC Comics/Batman) stereotyyppiä on hyödynnetty hillitymmin. (Comic Vine 2012; Businessinsider 2015.)

sopimukset: esimerkiksi venäläistäustainen hahmo voi nostattaa hyvin erilaisia ennako-oletuksia eurooppalaisissa, amerikkalaisissa tai aasialaisissa lukijoissa. Kulttuuristen elementtien kanssa tulisikin aina pyrkiä erityiseen herkkätunteisuuteen tahattomien konfliktien välttämiseksi (Seegmiller 2005, 46).

Stereotyyppien yhteydessä puhutaan monesti myös trooppien hyödyntämisestä. Troopit ovat narratiivissa toistuvasti esiintyviä, kulttuurisidonnaisia ja stereotyyppisiä malleja, jotka muodostavat kerronnallisia oikopolkua lukijoiden tuntemiin konsepteihin. Ne ovat eräänlaisia tarinankerronnan kliseitä, jotka kartoittavat kaikkia narratiivisia elementtejä juonikaarista aina yksittäisiin objekteihin. *Hahmotroopit* ovat kokonaisten hahmojen stereotyyppiä, joiden ideat ovat lukijalle entuudestaan tuttuja: esimerkiksi toimintasankari, ilkeä prinssi, herrasmiesvaras ja jääkuningatar ovat lukijan tuntemia konsepteja, jotka rakentavat välittömästi stereotyyppistä mielikuvaa hahmosta (kuva 5). Hahmotroopit muistuttavat olemukseltaan ja käyttötavoiltaan *arkkityyppejä malleja* (kts. luku 2.3.2), mutta ne ovat arkkityyppejä paikallisempia ja spesifimpä. Trooppien hyödyntämistä ei pidetä sen kummempin hyvänä kuin pahanakaan, mutta ne johtavat helposti kliseisiin ja ennalta-arvattaviin hahmoin ja juonikuvioihin. (TV Tropes 2016 a, TV Tropes 2016 b.) Erilaisia hahmotrooppeja on olemassa valtava määrä, mutta niitä ei käsitellä tämän tutkielman puitteissa tarkemmin.



**Kuva 5.** Herrasmiesvarkaan hahmotrooppeja edustavat muun muassa Balthier (*Final Fantasy XII*), Flynn Rider (*Disney/Tangled*), Sly Cooper (*Sly Cooper*) ja Varric Tethras (*Dragon Age*) (Comic Vine 2011; Disney Wiki 2015; Dragon Age Wiki 2011; Wikipedia 2010).

### 2.3.2. Arkkityypit hahmon pohjana

*Arkkityyppi* voidaan mieltää hahmon, luonteenpiirteen tai käyttäytymiskaavan alkuperäiseksi, ideaaliseksi malliksi, jota muut hahmot imitoivat. Ne edustavat toistuvia luonteenpiirteiden joukkoja, joiden kautta ihmiset kategorisoivat itseään ja kohtaamiaan henkilöitä. (Sloan 2015, 114; Tillman 2011, 4; 11.) Toisin kuin hahmotroopit, arkkityypit ovat universaaleja ja ne kattavat lähes kaikki luonteen spektrit: jokaista erilaista hahmoroolia on mahdollista määritellä arkkityypillä, ja lähes kaikkien tarinoiden hahmot pohjaavat arkkityyppeihin joko suoraan tai epäsuorasti (Tillman 2011, 11; Withrow & Danner 2007, 22-23). Arkkityypit ovat lukijalle entuudestaan tuttuja, mikä auttaa häntä ymmärtämään hahmoa ja tämän roolia tarinassa (Sloan 2015, 114-115).

Suurin osa arkkityypeistä on universaaleja, ja niitä on hyödynnetty narratiiveissa jo pitkään: arkkityypisiä hahmoja löytyy esimerkiksi varhaisimmista myyteistä ja kansantaruista, Shakespearen teoksista ja Platonin opetuksista (Tillman 2011, 11; Withrow & Danner 2007, 22). Sana arkkityyppi tulee antiikin Kreikan termistä *archein typos*, joka kääntyy karkeasti *alkuperäiseksi malliksi* (Golden, n. d.). Varsinaisia arkkityyppikategorisointeja on olemassa useita, mutta niiden ideat ovat yleensä suhteellisen samat. Joillekin kulttuurisille alueille on voinut kehittyä myös omia arkkityyppimallejaan. (Sloan 2015, 115; Withrow & Danner 2007, 23.) Esimerkiksi japanilaisia sarjakuva- ja animaatiohahmoja voidaan kategorisoida parhaiten omien, länsimaisista poikkeavien arkkityyppiensä kautta. Käytetyimmät arkkityypit vaihtelevat paitsi kulttuurin, myös yhteiskunnan, tarinan genren ja median mukaan (Sloan 2015, 115).

Länsimaissa ehkä käytetyin arkkityyppiluokitus on peräisin Carl Jungilta, sveitsiläiseltä psykologilta, joka tutki tietoisesta ja tiedostamattoman mielen ideaa. Jung hyödynsi klassista, Platonin aikaista arkkityyppiajattelua ihmisen psyykettä käsittelevän teorian pohjana. Hän uskoi ihmisten peilaavaan itseään ja kohtamiaan olentoja piilotajunnasta kumpuaviin universaaleihin ja ideaalisiin malleihin. (Golden n.d.; Sloan 2015, 114; Tillman 2011, 11.) Jung identifioi kaikkiaan valtavan määrän piilotajunnan arkkityyppejä. Hahmosuunnittelussa ja tarinankerronnassa käytetään erityisesti *jungilaisia mielen pääarkkityyppejä* sekä kahtatoista ihmisen perusmotivaatioita symboloivaa *primääriarkkityyppiä* (Golden n.d.; Sloan 2015, 114; Wikipedia 2015 b).

Jungilaisia mielen pääarkkityyppejä on neljä, ja ne määräytyvät hahmon tarinallisen aseman mukaan. *Itse (the self)* voidaan mieltää henkilön koko persoonallisuudeksi. Narratiivisissa teoksissa se yhdistetään niihin hahmoihin, jotka esiintyvät tarinan keskiössä ja joihin lukijat muodostavat emotionaalisen siteen. *Varjo (the shadow)* edustaa henkilön synkempää puolta: eläimellisiä vaistoja, villiyyttä, tukahdutettuja tarpeita ja luonteen vioittumia. Varjot voidaan yhdistää niihin hahmoihin, jotka muodostavat vastakkaisen voiman itse-tyyppin hahmoille. Itse linkittyy usein protagonistin asemaan oleviin hahmoihin ja varjo antagonisteihin, mutta kyseessä ei ole välttämättömyys. Kolmannen osan mielen pääarkkityypeistä muodostavat feminiininen *anima* ja maskuliininen vastaparinsa *animus*, jotka ilmentävät seksuaalisia haluja ja tarpeita. Tarinoissa anima ja animus voidaan nähdä miehen ja naisen hahmoparina, jotka muodostavat tarinan edetessä suhteen ja oppivat ymmärtämään toistensa luontoa. (Sloan 2015, 114, 117; Tillman 2011, 15-17.) Neljäs mielen pääarkkityyppi on *persoona (the persona)*, joka edustaa ihmisen sosiaalista puolta ja niitä sosiaalisia maskeja, joiden kautta hän itsensä esittää. Narratiiveissa persoonat edustavat sellaisia hahmoja, jotka määrittävät sosiaalisen aseman tai statuksen kautta. (Sloan 2015, 114-115.)

Jungin kahtatoista egon primääriarkkityyppiä hyödynnetään suoralinjaisemmin hahmon luonteen pohjina. Narratiiveissa tyypillisimpiä ovat muun muassa rohkea ja ideaalinen *sankarihahmo*, sankaria ohjaava *mentori*, mielenkiinnon kohteena toimiva *rakastaja*, rooleja rikkova ja kaaosta aiheuttava *ilveilijä* sekä hoivaavana suojelushahmona esiintyvä *huoltaja*. Kahdestatoista primääriarkkityypistä sankari on ehkä tyypillisin valinta tarinan protagonistiksi, mutta mikä tahansa muukin arkkityyppi voi toimia päähahmon kehyksenä. (Golden n.d.; Sloan 2015, 116-117; Tillman 2011, 12-19.) Jungin kahtatoista egon primääriarkkityyppiä vallitsevine luonteenpiirteineen on avattu tarkemmin kuviossa 1.



### **HUOLTAJA** the caregiver

Huoltaja on auttamaan pyrkivä ja usein vanhemman asemassa esiintyvä hahmo. Huoltaja assosioituu välittämiseen, anteliaisuuteen, epäitsekkyyteen ja marttyyriyteen. Maskuliinisissa huoltajissa korostuvat auktoriteetti ja voima, feminiinisissä huolenpito ja hoiva.



### **HALLITSIJA** the ruler

Hallitsija-arkkityyppi inspiroi ottamaan vastuuta omasta elämästä tai yhteiskunnasta. Hallitsijat ovat tyypillisesti valta-asemassa esiintyviä hahmoja. He edustavat voimakkuutta, auktoriteettiä, dominanssia, johtajuutta, elitismää, kontrollia ja vallanhalua.



### **LUOJA** the creator

Luoja-arkkityypissä kulmineituvat ihmisen luovat tarpeet. He ovat luovia ja innovatiivisia hahmoja, joilla on tyypillisesti hyvä mielikuvitus. Luoajat assosioituvat nautiskeluun, visioon, yksilöllisyyteen, estetiikkaan, taitoon, köyhyyteen ja diivamaiseen käytökseen.



### **VIATON** the innocent

Viattomat hahmot yhdistetään tyypillisesti iloisuuteen, optimismiin, spotaaniuteen, luottamukseen, viattomuuteen, yksinkertaisuuteen ja naiiviuteen. Viattomat etsivät turvaa ja pyrkivät toimimaan moraalisesti oikein.



### **MENTORI** the mentor

Mentorit ovat viisaita, vanhoja hahmoja, joka etsivät totuutta ja ohjaavat muita valistuneisuudellaan. Mentorit yhdistetään usein viisauteen, tietoon, tärkeilyyn, skeptisyyteen, kriittisyyteen ja totuuteen. Mentorit toimivat tyypillisesti protagonistin ohjaajina.



### **ETSIJÄ** the seeker

Etsijät ovat vapaudenkaipuisia ja seikkailunhaluisia hahmoja ja omien polkujensa kulkijoita. Etsijät yhdistetään usein autonomiaan, kunnianhimoon, identiteettiin, mahdollisuuksiin, eristyneisyyteen ja yksinäisyyteen.

**Kuvio 1:** Hahmojen pohjina käytettävät Jungin kaksitoista egon primääriarkkityyppiä vapaasti suomennettuina ja selitettynä (Golden n.d.; Jones n.d.; Sloan 2015, 116-117). (1/2)



**KAPINALLINEN**  
**the revolutionary**

Kapinallinen on patoutunutta vihaa kuvastava arkkityyppi. Kapinalliset vastustavat vallitsevia normeja ja pyrkivät ajamaan muutosta. Kapinallisia hahmoja motivoivana voimana toimivat usein kosto tai vallankumouksellisuus.



**VELHO**  
**the magician**

Velhon arkkityyppi pyrkii ymmärtämään luonnonlakeja, tiedettä ja metafysiikkaa voidakseen vaikuttaa tilanteisiin ja ihmisiin tai toteuttaa visioitaan. Velhot yhdistetään usein henkilökohtaiseen voimaan, muutokseen, katalyysiin ja manipulaatioon.



**SANKARI**  
**the hero**

Ideaali ja sankarimainen soturihahmo, joka assosioituu rohkeuteen, kuriin, päämäärätietoisuuteen, taitoihin ja ylimielisyyteen. Sankarihahmot voivat ilmentyä joko jalomielisinä, hyvinä hahmoina tai kyseenalaisina antisankareina.



**RAKASTAJA**  
**the lover**

Rakastajahahmo ilmentää kaikenlaista rakkautta - vanhemman rakkautta, ystävyyttä, henkistä rakkautta ja romanssia. Rakastajat assosioituvat tyypillisesti intohimoon, sitoumukseen, innostukseen, nautintoon ja seksuaalisuuteen.



**ILVEILIJÄ**  
**the trickster**

Ilveilijä on tyypillisesti leikkisä, petollinen ja sääntöjä rikkova hahmo, joka aiheuttaa kaaosta ympärilleen. Ilveilijöiden perimmäinen pyrkimys on nauttia elämästä. He mieltyvät huumoriin, elämäniloon, vapauteen, laiskuuteen, julmuuteen ja petollisuuteen.



**JOKAHENKILÖ**  
**the everyperson**

Jokahenkilö haluaa kokea yhteenkuuluvuuden tunnetta ja kuulua joukkoon. Jokahenkilö assosioituu itsenäisyyteen, realismiin, sitkeyteen, empatiaan ja kyynisyyteen.

**Kuvio 1:** Hahmojen pohjina käytettävät Jungin kaksitoista egon primääriarkkityyppiä vapaasti suomennettuina ja selitettyinä (Golden n.d.; Jones n.d.; Sloan 2015, 116-117). (2/2)



Narratiivisissa teoksissa hyödynnetään jungilaisten arkkityyppien lisäksi muitakin arkkityyppiluokitteluja. Melanie Anne Phillipsin ja Chris Huntleyn (2004; viitattu Sloan 2015, 117) mallissa on kahdeksan narratiivista arkkityyppiä, jotka jakautuvat kahteen kategoriaan – *ajurihahmoihin* (*driver characters*) ja *matkustajahahmoihin* (*passenger characters*). Tämän mallin mukaan tarinaa kuljettavat hahmot muodostavat ajurin arkkityypit. Ajurihahmoja ovat protagonistia, antagonistia, huolehtiva ja neuvova *suojelija* (*guardian*) sekä harhaanjohtava, esteitä aiheuttava *kontagonisti* (*contagonist*), joka voi toimia joko protagonistia vastustavana voimana tai tämän liittolaisena. Matkustajahahmot eivät aja varsinaista juonta eteenpäin vaan toimivat päähenkilön kumppaneina. Matkustajahahmoin kuuluvat lojaali, protagonistia tukeva *apurihahmo* (*sidekick*), protagonistin menestykseen epäilevämmän suhtautuva *skeptikko* (*skeptic*), rationaalisen järjen äänenä esiintyvä *peruste* (*reason*) sekä peittelemättömän tunnepohjaisesti toimiva *emootio* (*emotion*). (Sloan 2015, 117-118.) Phillipsin ja Huntleyn malli kuvaa erityisen hyvin videopelien narratiivissa esiintyviä hahmorelaatioita: pelien päähenkilöiden ympärillä tapaa yleensä sekä juonenkululle tärkeitä ajurihahmoja että juonellisesti merkityksettömmämpiä tukijajoukkoja. Hyvänä esimerkkinä toimii esimerkiksi *Dragon Age 2* -peli, jossa protagonistina toimivan Hawken ympärille kerääntyy joukko kumppanilahmoja. Näistä kumppaneista esimerkiksi Anders voidaan nähdä kontagonistina, Varric apurihahmona, Fenris skeptikkona, Merrill emootiona ja Aveline järjen äänenä. Pelin lukuisista vastuksista parhaiten antagonistin roolin täyttäneen kaupunkia tyrannisoiva Meredith, joka toimii myös pelin loppuvastustajana.

Useimpien hahmojen arkkityypit ovat selkeästi nähtävissä. Arkkityyppisiä standardeja voidaan kuitenkin rikkoa, jolloin hahmoin saadaan syvyyttä ja uutuudenviehätystä (Isbister 2006, 16). Yksittäisellä hahmolla voi esimerkiksi olla useamman eri arkkityypin piirteitä. Hahmon arkkityyppi voi joissain tapauksessa olla myös epäselvä, mikä pakottaa lukijan syvemmälle tarinaan vastauksien saamiseksi. Arkkityypit voivat myös muuttua kesken tarinan; hyvästä hahmosta voi kuoriutua paha tai houkkahahmosta sankari. Tämänkaltaisen muutos pitää kuitenkin suorittaa tarinan myötä eikä yhtenä rytäkkänä, jotta lukija kokee muutoksen perustelluksi. (Tillman 2011, 21-22.) Arkkityyppien ilmentymään ja hahmon asemaan vaikuttaa myös tarinan tulokulma: esimerkiksi antisankareita käsittelevissä tarinoissa itse voikin olla varas tai murhamies ja varjon rooleissa oikeutta ja järjestystä ajavat tahot. Hahmon arkkityyppi voi myös vaihtua narratiivien välillä: tarinan ensimmäisessä osassa hahmo voi esiintyä esimerkiksi sankarina ja seuraavassa osassa uuden sankarin mentorina.

Arkkityyppien avulla voidaan luoda hahmoja nopeasti ja tehokkaasti (Sloan 2015, 115). Tillmanin (2011, 22) mukaan hahmosuunnittelijoiden tulisi aina varmistaa, että hahmojen arkkityypit esiintyvät kirkkaina tarinallisen selkeyden vuoksi. Kuvittaja, opettaja ja luova johtaja Don Seegmiller (2004, 46) muistuttaa myös, että hahmon

ulkomuodon tulisi vastata tämän käytöstä ja roolia: pahojen hahmojen tulisi siis näyttää pahoilta ja hirviöiden pelottavilta, eikä lukijaa pitäisi pyrkiä huijaamaan hahmon ulkoisella olemuksella. Oman näkemykseni mukaan liian suoralinjainen arkkityyppien hyödyntäminen johtaa kuitenkin helposti persoonattomiin, ennalta-arvattaviin hahmoihin ja kaavamaisiin hahmosuhteisiin. Pelisuunnittelija ja animaattori Robin J. S. Sloan (2015, 117) pitää niin ikään välttämättömyytenä, että realististen hahmojen kohdalla arkkityyppejä kohdellaan ainoastaan hahmon karkeina raameina eikä täydellisenä mallina, koska liiallinen arkkityyppien nojaaminen voi tehdä hahmoista geneerisiä ja mielenkiinnottomia. Arkkityyppien ymmärtäminen antaa hyvän pohjan hahmon suunnittelulle mutta ei itsessään takaa onnistunutta lopputulosta. Arkkityypeistä tulee rajoittavia, jos niitä hyödyntää liian suoralinjaisen kaavan mukaisesti (Sloan 2015, 119). Kokonaisen ja omaperäisen hahmon luomiseksi suunnittelijan tulisikin ymmärtää hahmon taustalla vaikuttavia ulkoisia ja sisäisiä ominaisuuksia ja näiden välisiä relaatioita: hahmon rakennuspalikoden avulla suunnittelija pystyy luomaan loogisesti toimivia kuvitteellisia komplekseja, jotka avautuvat lukijalle uskottavina ja todenmukaisina kokonaisuuksina vaikka hahmon arkkityyppinen asema jäisikin epäselväksi.

# 03

## **HAHMOT RAKENNUSPALIKAT ELI KUINKA HAHMO SUUNNITELLAAN**

Edellisessä luvussa tutustuttiin hahmosuunnitteluun tarkastelemalla hahmoa narratiivisen fiktion tekijänä. Tässä luvussa lähdetään tutkimaan varsinaista hahmosuunnitteluprosessia perehtymällä niihin elementteihin, jotka yhteisvaikutukseltaan muodostavat uskottavan, ihmisenkaltaisen kokonaisuuden.

Hahmon rakennuspalikoita käsitellään syvälle menevän hahmosuunnittelun lähtökohdista. Fokuksessa ovat ihmiset tai sen kaltaiset, *humanoidiset* hahmot. Samat ohjeet ja havainnot pätevät kuitenkin jossain määrin kaikkiin hahmotyyppeihin, ja käsiteltyjä kohtia on mahdollista soveltaa laajemmin myös muiden hahmojen, kuten sivuhahmojen, inhimillistettyjen eläinhahmojen, kaupallisten hahmojen tai esimerkiksi roolihahmojen suunnittelussa.

### 3.1 Hahmosuunnittelusta

*Hahmosuunnittelu* tarkoittaa nimensä mukaisesti hahmojen luomisen taitoa (Wikipedia 2015 a; Wikipedia 2015 b). Sen lähtökohtana on luoda joku tai jokin, joka ympäristönsä puitteissa herättää lukijassa uskomuksen, reaktion tai oletuksen hahmon olemuksesta, asemasta ja persoonasta (Seegmiller 2004, 7). Hahmosuunnittelu voidaan nähdä ammattialana, taiteen muotona, harrastuksena tai työskentelymetodinä. Seegmillerin (2004, 5) mukaan hahmosuunnittelu on yksinkertaisesti taidetta.

Sarjakuvantekijänä ja kuvittajana toimivan Haitao Sun ja Vincent Zhaon (2011, 12) mukaan hahmosuunnittelun päämääränä on luoda omalaatuisuudessaan ja yksityiskohtaisuudessaan erottuvia, ihmisenkaltaisia hahmoja erilaisiin mediaympäristöihin. Pitkälle kehitetyt hahmot parantavat sekä lukijan että tekijän *immersiota* eli virtuaalitodellisuuden uppoamista: mitä enemmän hahmosta ja sen taustoista tietää, sitä suurempaa on tekijän immersio hahmoon ja hahmon maailmaan (Tillman 2011, 35; Wikipedia 2015 d). Hahmosuunnittelijoilta vaaditaan asiantuntemusta, maalaisjärkeä, uteliaisuutta ja tarkkaavaisuutta, jotta he kykenevät rakentamaan mahdollisimman todentuntuisia ihmisen kuvajaisia (Su & Zhao 2011, 11).

Suomenkieliselle termille *hahmosuunnittelu* on olemassa kaksi englanninkielistä vastiketta: fiktiivisen persoonan kehittämistä käytetty termi *characterization* sekä hahmon visualisointiin yhdistettävä *character design*. Suomenkielinen termi kattaa sekä alan narratiivisen että visuaalisen puolen, eikä erilliselle jaottelulle mielestäni ole tarvetta: hahmon elementit ja suunnittelun päämäärät ovat kohdemediasta ja metodeista riippumatta suhteellisen vakiot. Verbaalisen ja visuaalisen hahmosuunnittelun keinot pikemminkin tukevat toisiaan, ja molempien kenttien hallitseminen mahdollistaa kokonaisvaltaisen hahmosuunnitteluprosessin hyödyntämisen.



**Kuva 6.** Kulmalan poikaa pidetään Yhdysvaltojen ensimmäisenä sarjakuvahahmona. Sen myötä kuvitteelliset hahmot alkoivat yleistyä myös muissa visuaalisissa medioissa. (Comics Alliance 2016; Su & Zhao 2011, 13.)

Hahmosuunnittelun juuret juontuvat aina varhaisimpiin kerrottuihin ja kirjallisiin tarinoihin asti. Termi *characterization* esiteltiin jo 1400-luvulla, mutta se yleistyi vasta 1800-luvulla hahmovetoisen tarinankerronnan noustessa juonta korostavan rinnalle. (Seegmiller 2004, 4; Wikipedia 2015 b.) Visuaalisen hahmosuunnittelun kulmakivenä voidaan nähdä R. F. Outcaltin vuonna 1894 luoma *Kulmalan poika* (*the Yellow Kid*), jota pidetään Yhdysvaltojen ensimmäisenä sarjakuvahahmona (kuva 6). Kulmalan pojan myötä fiktiivisten hahmojen potentiaalia alettiin ymmärtää, mikä johti sarjakuvahahmojen yleistymiseen julkaisuteollisuudessa ja mainonnassa. Hahmosuunnittelu on kaikkiaan levinnyt tarinoista ja kirjallisuudesta elokuviin, sarjakuviin, animaatioon, peleihin, televisioon, maskotteihin, kuvakirjoihin ja muihin luoviin, visuaalisiin kenttiin. (Su & Zhao 2011, 12-13.) Nykyisin sitä hyödynnetään systemaattisesti myös mainonnassa ja markkinoinnissa: hahmot vetoavat kaikkiin ikäryhmiin ja ne koetaan rakastettaviksi ja helposti samaistuttaviksi, mikä vahvistaa asiakkaiden emotionaalista sidettä yhtiöön tai tuotteeseen. Hahmosuunnittelu on äärimmäisen monipuolista, ja sitä voidaan hyödyntää lähes kaiken suunnittelun tukena. (Inkydeals 2013.) Nopeasti kehittyneiden medioiden myötä hahmosuunnittelu on muotoutunut omaksi taiteen alakseen (Su & Zhao 2011, 13; 17).

Nykyväiväinen hahmosuunnittelu elää jatkuvassa muutoksessa. Vaikka suunnittelun lähtökohdat ja päämäärä säilyvät samoina, kehittyvä media ja teknologia tarjoavat jatkuvasti uusia keinoja ja kanavia hahmojen toteuttamiseen. Populaarikulttuuri sekä nykyaikaiset kuvan ja median keinot muovaavat myös niitä haasteita, joihin nykypäivän hahmosuunnittelulla pitää pystyä vastaamaan (Seegmiller 2004, 5). Su ja Zhao (2011, 17) uskovat, että omaperäisyys ja erottuvuus tulevat kuitenkin aina säilyttämään keskeisen asemansa onnistuneessa hahmosuunnittelussa mediaympäristön muutoksista huolimatta.

Ilmiön laajuudesta huolimatta hahmosuunnittelusta on kirjoitettu kaikkiaan hyvin vähän. Seegmiller (2004, 5) uskoo tämän johtuvan hyvän hahmon ja luovuuden määrittämisen vaikeudesta; se, mikä edustaa hyvää hahmosuunnittelua yhdelle, ei välttämättä ole sitä toiselle. Hahmosuunnittelijat suosivat keskenään erilaisia ja jopa ristiriitaisia metodeja, yhdistelmiä ja ominaisuuksia, eivätkä lukijatkaan tulkitse hahmoja yhteiseltä arvopohjalta. Aiheesta on myös hankala puhua kokonaisvaltaisesti, koska hahmosuunnittelun tarpeet vaihtelevat kunkin hahmon kohdalla; hyvän sivuhahmon määritelmä poikkeaa huomattavasti hyvästä protagonistista ja hyvä mobiilipelin sankari tietokoneruudulta tarkasteltavasta hahmosta. *Hyvä hahmosuunnittelu* on kaikkiaan hyvin henkilö- ja tapauskohtainen ilmiö. Itse määrittäisin onnistuneen hahmosuunnitteluprosessin sellaiseksi, joka huomioi kohdeyleisön, mediaformaatin ja tarinan tarpeet. Onnistuneen hahmon on oltava johdonmukainen niin olemukseltaan kuin toiminnaltaankin, jotta se tuntuu uskottavalta ja syventää immersiota. Hyvien hahmojen on oltava myös omaperäisiä ja mieleenpainuvia, jotta ne tavoittavat lukijan mielenkiinnon, nostattavat emootioita ja saavat hänet välittämään. Määritelmä ei ole vesitiivis eikä se kata kaikkia hahmotyyppejä ja suunnittelutarpeita. Se vastaa kuitenkin hyvin tämän tutkielman fokukseen eli moniulotteisen hahmosuunnittelun tarkasteluun.

### 3.2 Hahmon kompleksisuus ja tekijät

Hahmon koko olemus voidaan karkeasti jaotella henkisiin ja fyysisiin tekijöihin. Henkinen puoli eli *persoonallisuus* sisältää hahmon luonteeseen, identiteettiin ja käytökseen vaikuttavat tekijät. Fyysinen puoli eli *habitus* puolestaan kattaa koko hahmon ulkoisen olemuksen, kuten kehon koostumuksen, ryhdin ja elekielen.

Tunnistettava ja funktionaalinen hahmo on mahdollista rakentaa jo muutaman peruselementin varaan. Esimerkiksi kuvassa 7 esiintyvä vihainen, punainen pallo on tunnistettavissa Angry Birds -mobiilipelin päähahmoksi, Rediksi. Redin habitus muodostuu vain hieman rikotuista perusmuodoista ja persoona yhdestä

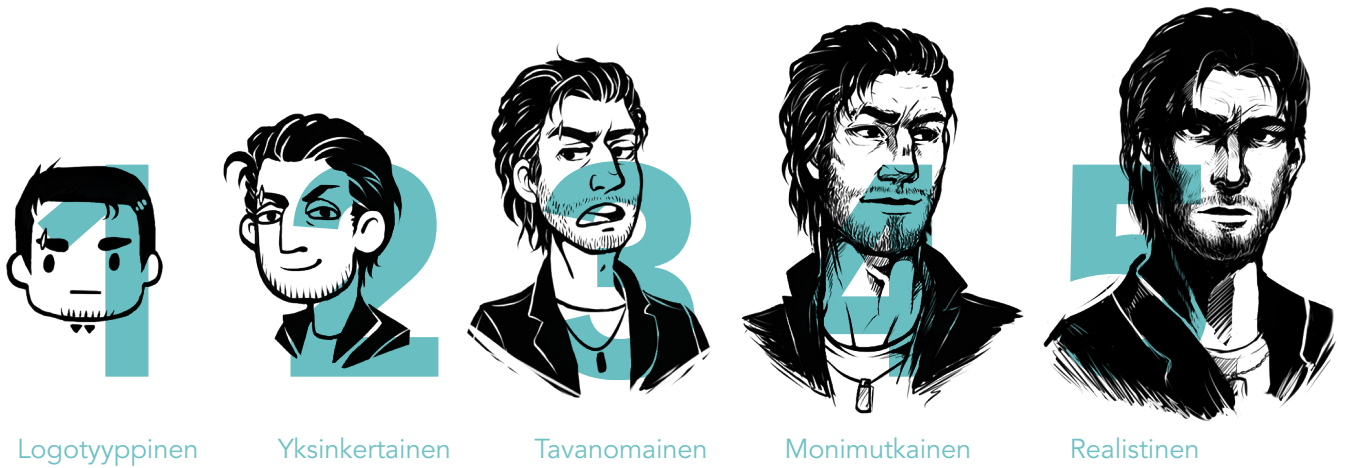


**Kuva 7.** Angry Birds -mobiilipelisarjan päähahmon koko olemus muodostuu hieman rikotuista perusmuodoista ja vihaisesta luonteesta. (Angry Birds Wiki, 2016)

hallitsevasta luonteenpiirteestä, vihaisuudesta. Yksinkertaisuudestaan huolimatta Redin hahmosuunnittelu on onnistunut: hahmo on persoonallinen, toimiva ja tunnistettava ja se tavoittaa mediaformaattinsa ja kohderyhmänsä asettamat tarpeet. Juuri tätä pelkistetympin on mahdotonta luoda omaperäistä ja tunnistettavaa objektia, joka mieltäisi hahmoksi. Yksinkertaisen hahmon tekeminen on kuitenkin haaste sinänsä; kuten kaikessa designissa, myös hahmosuunnittelussa minimalismi on tarkkuutta vaativa taitolaji.

Su ja Zhao (2011, 19) jakavat hahmot kompleksisuutensa puolesta viiteen kategoriaan; logotyyppiin, yksinkertaisiin, tavanomaisiin, monimutkaisiin ja realistisiin hahmoin (kuvio 2). Logotyyppiset hahmot ovat äärimmilleen pelkistettyjä ja yksinkertaisia, ja niitä hyödynnetään esimerkiksi mainoskampanjoissa, yritysilmelmissä ja maskoteissa. Yksinkertaiset hahmot ovat niin ikään pelkistettyjä, mutta logotyyppin hahmoja monimuotoisempia. Yksinkertaisia hahmoja hyödynnetään esimerkiksi sanomalehdissä ja sarjakuvissa. Tavanomaiset hahmot ovat tyyliteltyjä ja ilmeikkäitä, ja niitä käytetään erityisesti huumoria ja liioittelua hyödyntävissä sarjakuvissa ja animaatioissa. Monimutkaiset hahmot muistuttavat jo mittasuhteitaan ja olemukseltaan todellisuutta, mutta sisältävät vielä jonkin verran liioittelua ja tyyliteltyjä piirteitä. Monimutkaisia hahmoja hyödynnetään esimerkiksi isojen animaatiotalojen, kuten Disneyn tuotoksissa. Viidennen kategorian muodostavat realistiset hahmot, jotka vastaavat eniten todellisuutta. Realististen hahmojen on tarkoitus tuntua aidoilta ja synnyttää immersiota ympärilleen. Niitä hyödynnetään muun muassa elokuvien erikoistehosteissa ja teräväpiirteisissä videopeleissä. (Su & Zhao 2011, 19.) Tämän tutkielman fokuksessa ovat monimutkaiset ja realistiset, ns. *kompleksiset hahmot*, ja tässä tutkielmassa ainoastaan sivutaan pelkistettyjä ja karikatyyrisiä hahmoja.





**Kuvio 2.** Sun ja Zhaon (2011, 19) määrittelemät hahmon kompleksisuuden tasot.

Mitä realistisemmän hahmon haluaa luoda, sitä syvemmin tekijän on kyettävä ymmärtämään ihmisen psyykettä ja habitusta rakentavia tekijöitä. Luonne ja ulkoinen olemus voidaan jakaa osatekijöihin, jotka muodostavat keskenään loogisia syy-seurausketjuja ja verkostoja: hahmon taustatarina luo esimerkiksi persoonaa, joka synnyttää motivaatiota, mikä puolestaan aiheuttaa emootioita (Kress 2005, 49). Selkeät ja loogiset yhteydet hahmon elementtien välillä auttavat tekemään hahmosta yhdenmukaisen ja toimivan kompleksin. Nämä elementit muuttuvat kuitenkin osaksi hahmoa vasta, kun ne on onnistuttu välittämään lukijalle. (Welch 2015.)

Mistä hahmosuunnitteluprosessi sitten kannattaa aloittaa? Kirjailija Orson Scott Card (1988, 4-13) suosittelee etenemään persoonasta ulkomuotoon; kuvittaja Don Seegmiller (2004, 36-37) puolestaan ohjeistaa suunnittelemaan hahmon ulkomuodon, menneisyyden ja ympäristön ennen varsinaista luonnetta ja kuvittaja, animaattori ja pelisuunnittelija Bryan Tillman (2011, 31) neuvoo keskittymään hahmon taustatarinaan ja sitä kautta luonteeseen ennen lopullista visualisointia. Hahmosuunnitteluun ei siis ole yhtä oikeaa kaavaa: sitä voi lähestyä hyvin tapauskohtaisesti ja omia preferenssejään soveltaen.

### 3.3 Muuttuvat tekijät

Suunnitteluprosessia määrittävät tai rajoittavat tekijät kannattaa selvittää mahdollisimman varhaisessa vaiheessa, jotta hahmosuunnittelu pysyy tarkoituksenmukaisena: hieno visualisointi itsessään on turhaa, jos se ei ole hyödyllistä. Rajoittavien tekijöiden huomioiminen vähentää epäonnistumisen riskiä ja auttaa suunnittelijaa fokusoimaan omat luovat tarpeensa. (Seegmiller 2004, 8.)



Yksi hahmosuunnittelussa huomioitavista muuttuvista tekijöistä on *kohdemedia*, joka asettaa monessa tapauksessa rajoituksia hahmon visualisoinnille. Suunnittelun tarpeisiin vaikuttaa esimerkiksi julkaisualusta tai käytettävän mediaformaatin tekniset ominaisuudet: esimerkiksi pelihahmon visualisointiin voi vaikuttaa laitteen ruudun koko tai sarjakuvahahmoon käytettävissä oleva värimaailma. (Seegmiller 2004, 8.) Hahmosuunnitteluprosessin alkuvaiheissa kannattaa huomioida myös tarinan *kohdeyleisö*. Taaperoihin vetoava suunnittelu poikkeaa huomattavasti siitä, mitä teini-ikäiset tytöt tai esimerkiksi keski-ikäinen yleisö suosii. (Burgerman 2015; Seegmiller 2004, 11.) Kohdeyleisön sukupuoli ja kulttuuri määrittävät niin ikään suunnitteluprosessin suuntaa (Withrow & Danner 2007, 133-135). Hahmon moniulotteisuutta ja detaljien määrää säätelevät myös tarinan sisäiset *hahmohierarkiat*; ihminen kykenee havainnoimaan vain rajatun määrän elementtejä kerralla, joten keskeisten hahmojen tulee erottua vähemmän tärkeistä (Seegmiller 2004, 9). Suunnittelun alussa kannattaa huomioida myös hahmon *visuaalinen tyyli*, jolla voi olla suuri merkitys hahmon ilmentymään ja tapaan, jolla lukija suhtautuu tähän (Sloan 2015, 3). Visuaalisen tyylin vaikutuksia käsitellään tarkemmin luvussa 3.6.6.

### 3.4 Hahmon konseptointi

Suunnitteluprosessin aluksi suunnittelija tarvitsee jonkinlaisen varhaisen mielikuvan *hahmon konseptista* eli siitä, millaista hahmoa ollaan luomassa. Hahmon konseptit voivat tulla tekijältä itseltään, ulkoiselta taholta tai tarinan omista tarpeista. Konseptin pohjalta hahmosuunnittelija kykenee kuvittelemaan, kehittelemään ja rakentamaan hahmon visuaalisen muodon (Sloan 2015, 25). Hahmon konseptin kehittämiseen kannattaa varata aikaa: kun jonkinlainen karkea mielikuva hahmosta on olemassa, hahmottuvat myös tämän persoona, ulkomuoto ja menneisyys selkeämpinä kokonaisuuksina.

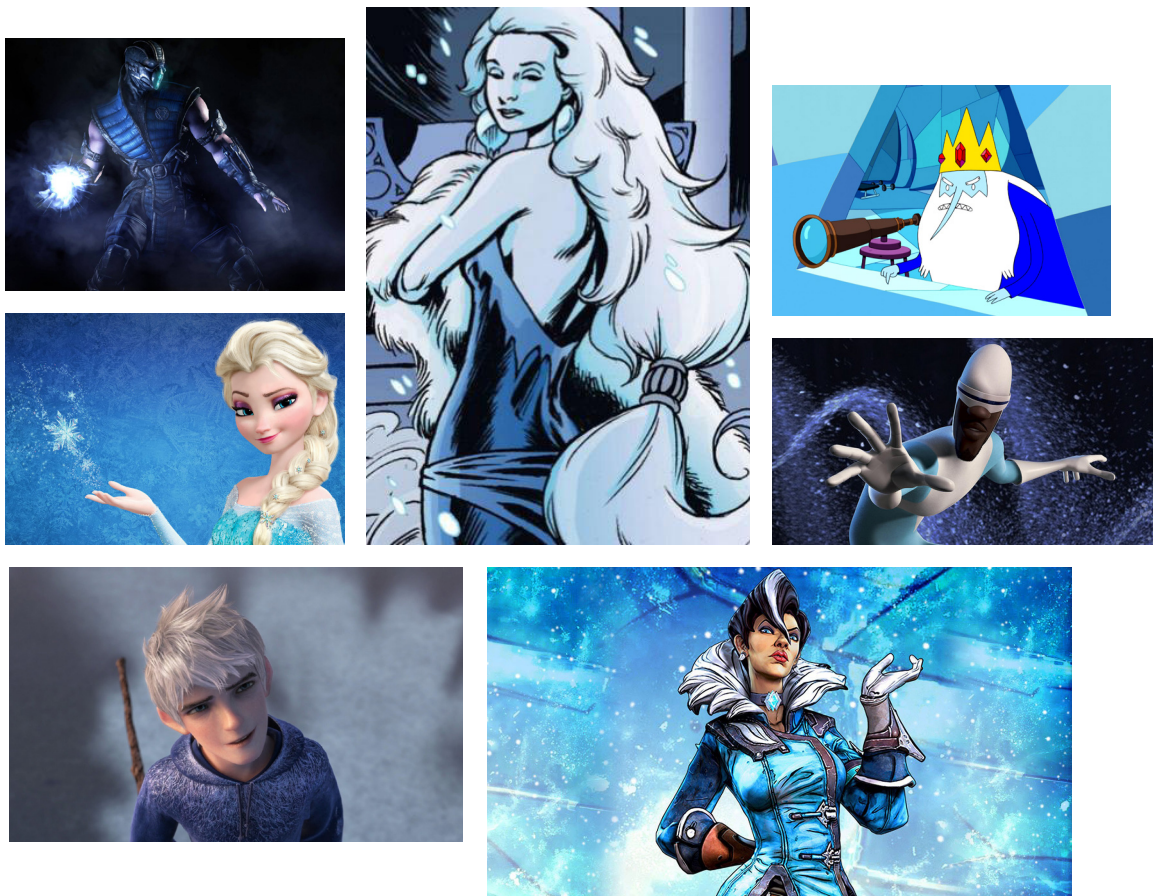
Hahmosuunnittelu voi tulla tilaustyönä, jolloin myös hahmon konsepti tulee asiakkaalta. Tällöin on tärkeää käydä läpikotaista keskustelua hahmon ominaisuuksista jo ennen varsinaista visualisointia: hahmosuunnittelijan vastuulla on huolehtia siitä, että hänen visionsa hahmosta vastaa asiakkaan mielikuvaa mahdollisimman tarkasti onnistuneen suunnitteluprosessin takaamiseksi. (Seegmiller 2004, 14-15.) Jos hahmon idea ei tule ulkopuoliselta taholta, täytyy konsepti kehittää itse. Taiteilijoille ja suunnittelijoille voi olla luontevaa lähteä ideoimaan hahmoa piirroksin ja luonnostellen ilman erityisempää suunnitelmaa. Joskus tämänkaltainen lähestymistapa tuottaa käyttökelpoisia tuloksia ja mielenkiintoisia hahmon runkoja, mutta se ei takaa hyödynnettävän idean syntymistä. Hahmokonseptin kehittämiseen on olemassa umpimähkäistä luonnostelua tehokkaampiakin tapoja. (Seegmiller 2004, 14.)

Inspiraatiota hahmoin löytyy aivan kaikkialta, kun tietää, miten etsiä (Reissenweber 2008, 35). Hyviä inspiraation lähteitä ovat muun muassa kirjat ja lehdet, elokuvat, televisio, luonnoskirjat, museot ja näyttelyt sekä erityisesti Internet, jonka avulla voidaan hakea tietoa ja materiaalia tarkasti ja vaivattomasti. Uteliaisuus ja aktiivinen observointi mahdollistavat hahmokonseptien havaitsemisen arkipäiväisistäkin ympäristöistä. (Su & Zhao 2011, 26.)

Kirjailijat mainitsevat usein viisi tapaa hahmon konseptin muodostamiseen. Hahmon konseptina voi hyödyntää omaa itseään tai entuudestaan tuttuja henkilöitä, esimerkiksi kavereita tai perheenjäseniä. Konsepti voi kummuta myös tuntemattomista tahoista – esimerkiksi henkilöistä, joista on kuullut tai joihin on törmännyt kaduilla ja kahviloissa. Arkinen observointi tarjoaa paljon hyödynnettävää informaatiota ja inspiraatiota konseptoinnin avuksi. Neljäs tapa on hyödyntää puhdasta mielikuvitusta, jolloin hahmo ei perustu millään tavalla kehenkään olemassa olevaan henkilöön tai hahmoon. (Card 1988, 25-29; Kress 2005, 223; Reissenweber 2008, 35-36.) Card (1988, 31) muistuttaa, että hyödynnettäviä ideoita voidaan saada myös muistoista. Hahmon konseptin ei kuitenkaan tarvitse rajoittua todellisiin ihmisiin: pohjana voi käyttää mitä tahansa inspiroivaa elementtiä tai aspektia, kuten lemmikkieläintä, musiikkikappaletta, valokuvaa tai abstraktia ajatusta. Apua hahmon konseptoinnissa voidaan saada myös hahmotroopeista tai arkkityypeistä (kts. luku 2.3).

Hahmon konsepteja voidaan lähteä etsimään myös tarinoiden sisäisistä maailmoista. Tarinan eri tilanteet tarjoavat runsaasti avonaisia, hyödynnettäviä rooleja, jos niitä osaa etsiä. Esimerkiksi minkä tahansa tapahtumaympäristön yhteydessä voidaan kysyä, keitä on paikalla, keitä saattaisi olla paikalla, keitä on ehkä ollut paikalla. Tämä on helppo ja toimiva tapa lähteä rakentamaan ihmisiä ja ihmisryhmiä, jotka varmasti sopivat tarinan maailmaan. Tarinan tarpeista kumpuavat hahmot tuovat tarinaan myös syvyyttä ja uskottavuutta. (Card 1988, 31-36.) Uusia hahmoja voi löytää myös tutkimalla ja kehittämällä jo luodun hahmon relaatioita. Relaatioista pohjautuvat hahmot rikastavat sekä tarinan maailmaa että hahmon historiaa. Relaatioista puhutaan tarkemmin luvussa 3.5.3.

Hahmon konsepti on mahdollista luoda myös tarinan loppuratkaisun avulla, sikäli se on etukäteen tiedossa. Arnold ja Eddy (2007, 54) kehottavat tekemään hahmon alkuperäisestä luonteesta mahdollisimman päinvastaisen kuin tarinan lopussa, jotta hahmokehityksestä saadaan mahdollisimman suurta. Toisaalta tällaista lähestymistapaa hyödynnettäessä pitää varoa, ettei hahmokehityksestä tule liian suoraviivaista tai ennalta-arvattavaa ja sitä kautta tylsää.



**Kuva 8.** Hahmon konseptoinnissa on hankalaa olla originaali. Sub Zero (*Mortal Kombat*), Elsa (*Disney/Frozen*), Snow Queen (*Fables*), Ice King (*Adventure Time*), Frozon (*Disney/The Incredibles*), Jack Frost (*DreamWorks/Rise of the Guardians*) ja paronitar Aurelia Hammerlock (*Borderlands: the Pre-sequel*) hyödyntävät samaa jäämaagin konseptia mutta ilmenevät silti persoonallisina ja omaperäisinä komplekseina. (Adventure Time Wiki 2014; Borderlands Wiki 2015; Fables Wiki 2014; Frozen Wiki 2014; Prima Games 2015; Rise of the Guardians Wikai 2013; The Pixar Times 2014.)

Omaperäisyyttä pidetään yhtenä hahmosuunnittelun primääriarvona. Tillman (2011,43) muistuttaa, että hahmon konseptia etsiessä on kuitenkin hankalaa ellei jopa mahdotonta olla täysin originaali. Muista henkilöistä, kuvitteellisista tai todellisista, on aivan luonnollista ottaa inspiraatiota ja lainata elementtejä. Omaperäisiä hahmoista tulee, kun tekijä yhdistelee elementtejä uudenväliseksi kombinaatioiksi ja lisää kuhunkin hahmoon omaa, persoonallista näkemystään. Nämä pienet erot ja vivahteet ovat se jokin, mikä tekee hahmosta omaperäisen, rakastettavan ja mieleenpainuvan. (Tillman 2011, 43-44; kuva 8.)

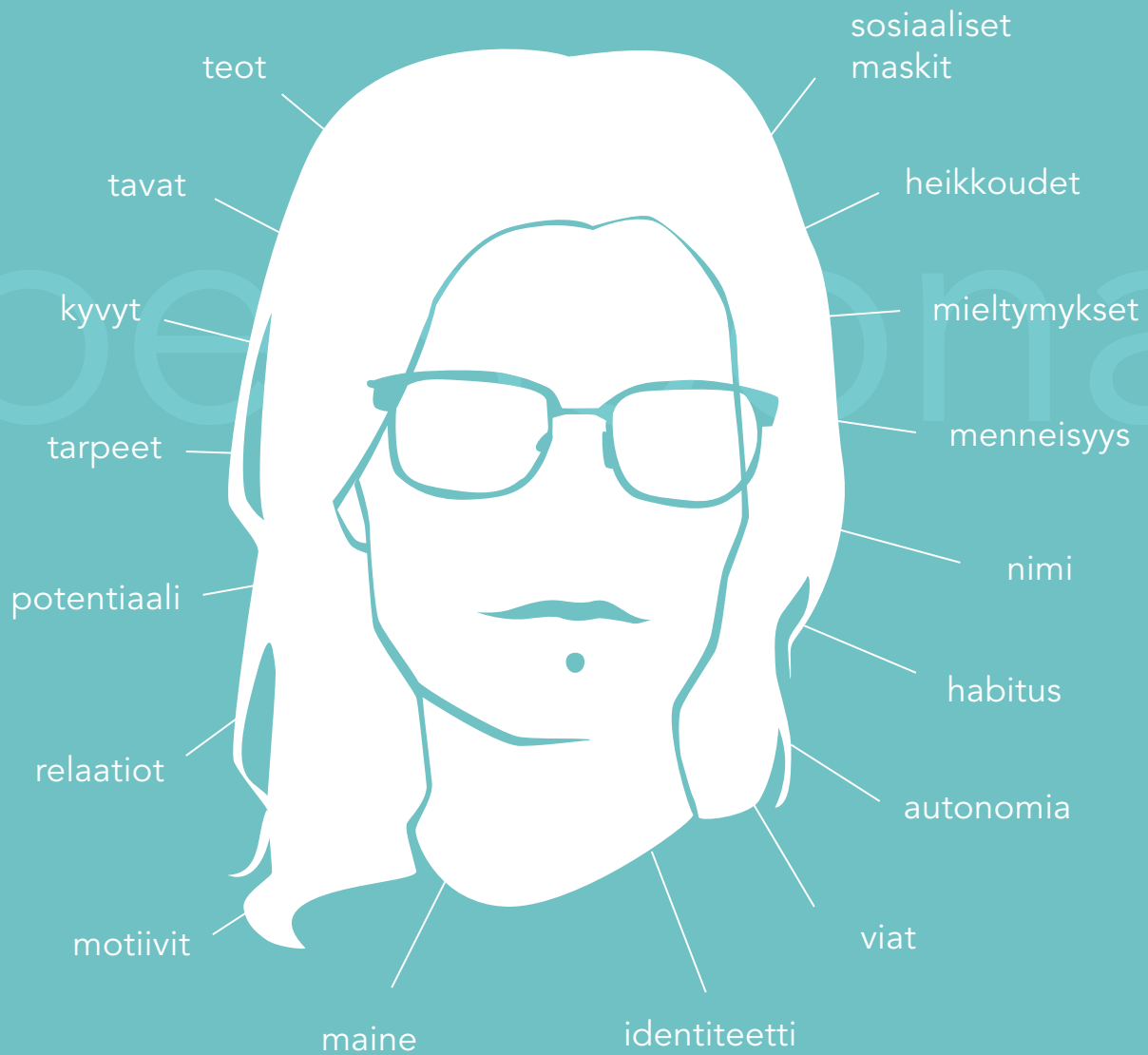
### 3.5 Persoonan ja identiteetin rakentaminen

Psykologiselta kannalta katsottuna persoonaan määrittelemine on hankalaa (Isbister 2006, 35). Tämän tutkielman puitteissa persoonallisuutta lähestytään kuitenkin hahmosuunnittelua palvelevista lähtökohdista: persoonalle tai identiteetille ei siis pyritä löytämään vedenpitävää tai psykologisesti oikeaoppista määritelmää. Ihmisen illuusion luomiseksi suunnittelijan tulisi kuitenkin ymmärtää niitä psykologisia konsepteja, jotka määrittävät ihmisen käyttäytymistä ja tekoja (Sloan 2015, 81).

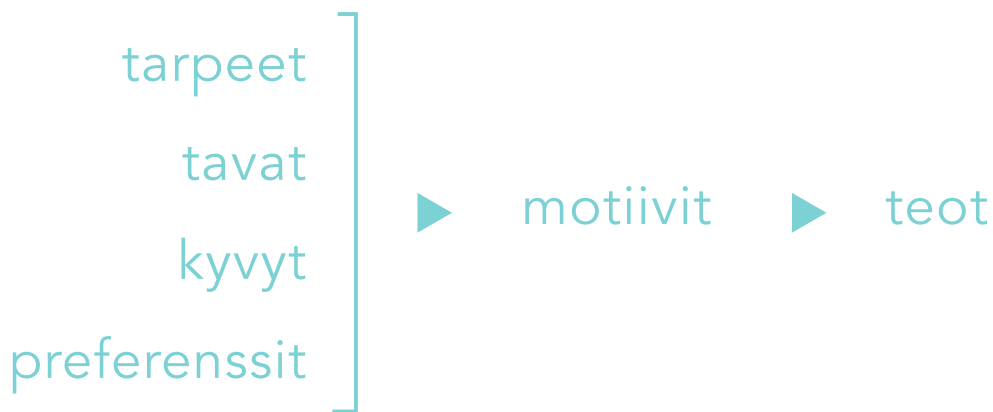
*Persoonallisuus* voidaan yksinkertaistetusti määritellä suhteellisen kestäväksi käyttäytymisen, piirteiden ja ominaisuuksien malliksi (Isbister 2006, 35; Sloan 2015, 81). Persoonaa on henkilön omaama dynaaminen ja organisoitu luonteenpiirteiden kokoelma, joka vaikuttaa hänen käsityskykyynsä, motivaatioihinsa ja käytökseensä. Persoonaa on hahmon kompleksisin ja tärkein tekijä. (TV Tropes 2016 a.) Se sisältää totuuksia, jotka määrittävät tämän toimintaa ja reagoitua tarinan eri vaiheissa. Persoonaa on hahmon aspekteista se, mihin lukija samaistuu ja kiintyy eniten. (Reissenweber 2008, 37-38.) *Identiteetti* puolestaan on ajan mittaa muotoutuva ja muuttuva tapa, jolla yksilö identifioi itseään suhteessa muihin henkilöihin. Jokainen henkilö muodostaa oman identiteettinsä erilaisten biologisten, sosiaalisten, poliittisten, kulttuurillisten ja ympäristöllisten tekijöiden kautta. (Sloan 2015, 52.) Henkilön identiteettiin vaikuttaa myös se, mitä muut hänestä sanovat (Card 1988, 7). Genetiikka, hahmon tekemät valinnat ja ympäristötekijät määrittävät osaltaan hahmon persoonan ja identiteetin muodostumista (TV Tropes 2016 a).

Persoonaa ja identiteettiä ovat vahvasti individuaalisia ominaisuuksia. Jokaisen hahmon tulisi ilmetä persoonaltaan omalaatuisena ja erityisenä: samankaltaisetkaan hahmot eivät toimi samoista vaikutteista tai yhteiseltä arvopohjalta. Yksilöllisyyden tulisi näkyä niin hahmojen käytöksessä, mielipiteissä, motivaatioissa kuin ajatusmaailmassakin. (TV Tropes 2016 a.) Jotta hahmojen keskeinen variaatio pysyy riittävän suurena ja hahmoryhmät monipuolisina, hahmosuunnittelijan tulisi kyetä eläytymään ja samaistumaan lukuisiin erilaisiin persoonallisuuksiin.

Itselleni luontevin tapa fiktiivisen persoonallisuuden rakentamiseen on mieltää hahmot oikeiksi persooniksi, joihin suunnitteluprosessin aikana tutustutaan. Hahmon luonne voidaan jakaa pienempiin tekijöihin, joiden kautta luonteen suunnittelusta tulee helpommin hallittavaa ja systemaattista (kuvio 3). Palastelu auttaa käsittelemään hahmon luonnetta perustavanlaatuisesti ja rakentamaan loogisia yhteyksiä eri osa-alueiden välille.



**Kuvio 3.** Hahmon persoonaa ja identiteettiä muovaavat tekijät.



**Kuvio 4.** Tavat, tarpeet, kyvyt ja preferenssit synnyttävät motivaatioita, mitkä puolestaan näkyvät hahmon toiminnassa ja käytöksessä. Loogisten syy-seurausketjujen rakentaminen auttaa pitämään hahmon käytöksen ja arvomaailman yhtenäisenä. (Card 1988, 6; 11-12.)

### 3.5.1 Tekoja ohjaavat tekijät

Hahmon persoona tulee voimakkaimmin ilmi tämän *teoissa*. Luonteen ja tekojen korrelaation voi nähdä kahdella tavalla; joko niin, että persoonallisuus ohjaa ja määrittää hahmon tekoja (Isbister 2006, 35) tai niin, kuten Aristoteles jo aikoinaan uskoi, että teot synnyttävät luonnetta (Card 1988, 4). Hahmon persoonaa voidaan joka tapauksessa pitää tekojen summana: mielissämme ihmisistä tulee sitä, mitä näemme heidän tekevän (Card 1988, 4-5).

Hahmon luonteelle keskeistä on tekojen taustalla vaikuttavat *motiivit*, jotka määrittävät tekojen moraalisen arvon. Motiivit definioivat teon todellisen merkityksen ja kertovat hahmon sisäisestä arvo- ja ajatusmaailmasta: hahmon teot voivat olla suuressakin ristiriidassa sen kanssa, mitä hän *yrittää tehdä*. (Card 1988, 6.) Hahmo voi esimerkiksi aiheuttaa kaaosta pyrkiessään auttamaan toisia tai telomaan ystävänsä yrittäessään pelastaa tätä. Motivaatio on fiktion avaintekijä: tarina on tyhjää, ellei hahmo tee mitään, eikä hahmo tee mitään, ellei hänellä ole motivaatiota siihen (Burgerman 2015; Kress 2005, 36). Käytännössä kaikkia tekoja ohjaa joko syvältä vaikuttava tai pintapuolinen motiivi. Cardin (1988, 6) mukaan motiivit myös ankkuroivat lukijaa tarinaan, koska ihmiset pyrkivät systemaattisesti ymmärtämään syitä tekojen taustalla: todellisessa maailmassa toista ihmistä ja hänen vaikuttimiaan on hankala ymmärtää, mutta fiktiiviset hahmot tarjoavat siihen mahdollisuuden. Unelmat ja tavoitteet muodostavat yhden suurimmista hahmoa motivoivista tekijöistä (TV Tropes 2016 a).

Iso osa hahmon identiteettiä rakentuu sille, mitä hän *pystyy tekemään*. Cardin (1988, 12) mukaan keskeisillä hahmoilla tulisi aina olla jokin arkinen tai ainutlaatuisen *kyky*, joka tekee tästä erityisen ja mielenkiintoisen. Myös hahmolla toistuvat *tavat* ja *preferenssit* eli mieltymykset saavat tämän tuntumaan realistisemmalta. Ne synnyttävät toimintaa ja motivaatioita sekä tarjoavat kerronnallisia mahdollisuuksia. (Card 1988, 11-12.) Tavat ja mieltymykset voivat heijastua hahmon elämän eri osa-alueille, esimerkiksi tämän harrastuksiin ja sosiaalisiin käytösmalleihin (Withrow & Danner 2007, 31). Kykyjen, tapojen ja preferenssien hyödyntäminen tuo hahmon teoille syvyyttä. Hahmon luonnetta voi syventää myös muilla käyttäytymistä määrittävillä ominaisuuksilla kuten fobioilla, sairauksilla tai vakaumuksilla.

*Tarve* on fiktiota rakentava voima, joka antaa suunnan sille, mitä hahmo haluaa saavuttaa. Ihmisillä on useita päällekkäisiä, rinnakkaisia ja vastakkaisia toiveita ja tarpeita, minkä tulisi näkyä myös hahmoissa. Tarinaan saadaan mielenkiintoista tarttumapintaa, kun hahmon tarpeet muodostavat ristiriidan ja pakottavat tämän tekemään valintoja tavoitteiden välillä. (Kress 2006, 51.) Tarpeet ja toiveet toimivat myös hahmoa motivoivana voimana: mitä hallitsevampi tarve on, sitä voimakkaammin sen pitäisi esiintyä hahmon toiminnassa ja ajatusmaailmassa.

Tarpeet, kyvyt, motiivit ja teot ovat suorassa yhteydessä toisiinsa, ja niiden välille pitäisikin pyrkiä muodostamaan johdonmukaisia kausaalisia ketjuja (*kuvio 4*). Linkittämällä ominaisuuksia toisiinsa voidaan varmistaa, että hahmon käytös ja arvomaailma vastaavat tämän luonnetta, jolloin hahmosta rakentuu yhtenäinen, uskottava kompleksi.

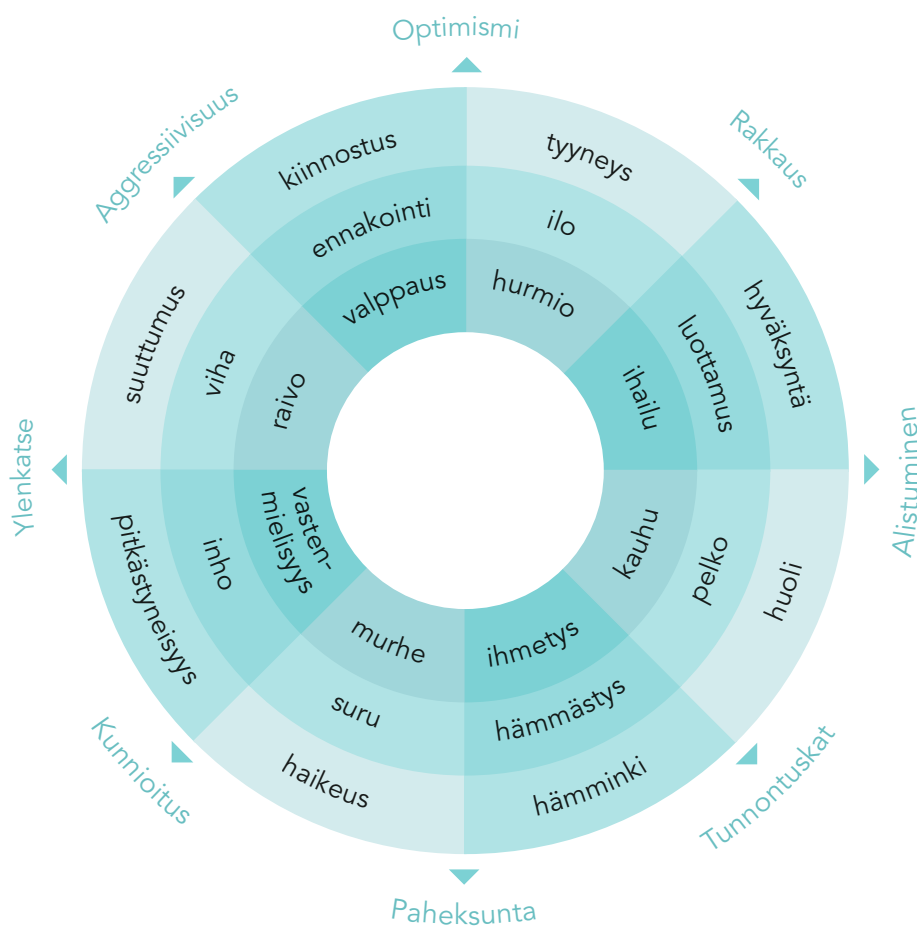
### 3.5.2 Tunnetilat ja asenteet

Emootiot ja mielialat määrittävät osaltaan hahmon käyttäytymistä ja ajatusmaailmaa. *Emootiot* ovat hetkellisiä, muutaman sekunnin mittaisia tunnetiloja, jotka voivat häiritä hahmon toimintaa tai heijastua impulsiivisina tekoina. *Mielialat* ovat pitkäkestoisempia tunnetiloja, jotka voivat jatkua muutamasta tunnista vuorokautsiin. Mielialojen vaikutuspiirissä ovat hahmon käsitys- ja havainnointikyky sekä tapa, jolla hän prosessoi informaatiota. Vallitsevat mielialat herkistävät myös emootioille; esimerkiksi pitkäjaksoinen ärtymys voi lopulta purkautua vihaisuutena ja aggressiona. Hahmot voivat viestittää emootioita kehon, kasvojen ja äänen avulla. (Sloan 2015, 92, 94.) Elekieltä ja ilmeitä käsitellään tarkemmin luvussa 3.6.3.

Emootiot ja mielialat ovat ulkoisten ärsykkeiden nostattamia, biologisia reaktioita. Ne voidaan nähdä linkkinä, joka yhdistää hetkellisen, ärsykkeen aiheuttaman ajatusprosessin reaktioon ja toimintaan. Tunnetilat ovat universaaleja eivätkä siis



itsessään raamita hahmon persoonallisuutta. Tietyt ärsykkeet voivat kuitenkin nostattaa hahmoissa hyvin erilaisia ja persoonallisia reaktioita. Myös hahmojen tapa ilmaista emootioita ja mielialoja voi vaihdella: tunnetilat voivat heijastua esimerkiksi hahmon ulkoisessa olemuksessa, teoissa, puheissa, ajatusmaailmassa, ilmeissä ja eleissä. Hahmot saattavat olla erityisen herkkiä kokemaan tiettyjä emootioita tai vastavuoroisesti kärsiä jonkinasteisesta tunnekyvyttömyydestä. Psykologiset mallit antavat kattavan kuvan eri emootioiden skaalasta, ja niitä on mahdollista hyödyntää hahmosuunnittelun apuna. Yksi käytetyimmistä malleista on Robert Plutchikin *emootioympyrä (emotional wheel)*, joka yksinkertaistaa ihmisen emotionaalista kompleksia sekä havainnollistaa emootioiden syvyyttä ja niiden välisiä relaatioita (Sloan 2015, 92; kuvio 5).



**Kuvio 5.** Plutchikin vuonna 1994 kehittämä emootioympyrä havainnollistaa ihmisen primääriemootioita, emootioiden tasoja sekä niiden välisiä suhteita (Sloan 2015, 93.) Vapaasti käännetty suomenkieliset termit saattavat osittain vääristää alkuperäisen mallin merkityksiä. Alkuperäinen malli löytyy tutkielman liitteestä 1.



Hahmon *asenteet* (*attitude*) määrittävät osaltaan tämän reagoitua spesifeihin tekijöihin ja tilanteisiin. Asenteet ovat toistuvia tunnereaktioita, jotka voivat olla luonteeltaan positiivisia, negatiivisia tai neutraaleja. Ne ilmaisevat hahmon alttiutta tuomita tiettyjä objekteja, henkilöitä tai konsepteja. Ärsykkeenä voi toimia mikä tahansa merkityksellinen tai mitätön tekijä, joka aiheuttaa hahmossa toistuvan tunnereaktion. Asenteet ovat hyvin henkilökohtaisia ilmentymiä, ja niillä saadaan hahmoon persoonallisuutta ja omaperäisyyttä. Ne myös auttavat määrittämään hahmon yleistä suhtautumista esimerkiksi ympäristötekijöihin tai vallitsevaan sosiaaliseen struktuuriin. Asenteita herättävät objektit voidaan luokitella viiteen kategoriaan: fyysisiin ärsykkeisiin, henkilöihin, ihmisryhmiin, tapahtumiin ja abstrakteihin asioihin, kuten poliittisiin ideologioihin, tunnetiloihin tai ajatusmalleihin. Asenteet auttavat luomaan yksityiskohtaisemman kuvan hahmon persoonasta. Jokaisella hahmolla kuuluisikin olla oma listansa ärsykkeistä, joihin hän reagoi vahvasti. (Sloan 2015, 84-87; 94-95.)

### 3.5.3 Sosiaaliset maskit, verkostot ja maine

Persoonallisuus on monitahoinen ja kompleksikas kokonaisuus, mikä tekee toisen ihmisen läpikotaisesta tuntemisesta hankalaa. Myös fiktionaalisten hahmojen persoonassa tulisi ilmetä toisistaan eriäviä puolia ja arvaamattomuutta. Lukijan on vaikeampi ennakoida monitahoisten hahmojen tekemiä ratkaisuja, mikä lisää näiden mielenkiintoisuutta ja syvyyttä. Sisäiset kompleksit tekevät hahmoista realistisia, yllättäviä ja kiehtovia sekä synnyttävät suotavia konflikteja. (TV Tropes 2016 a.)

*Sosiaaliset maskit* saavat hahmot ilmenemään monitahoisempina. Sosiaalisilla maskeilla tarkoitetaan sitä kuvaa, jonka henkilö antaa itsestään muille. Ne eivät vastaa henkilön todellista persoonaa tai ajatusmaailmaa: hahmo saattaa esimerkiksi esittää tilanteessa itsevarmempaa kuin on tai pitäytyä kohteliaissa maneereissa silloinkin, kun hän on sisäisesti raivon partaalla. Ihmiset käyttävät sosiaalisia maskeja salatakseen todellisia tuntemuksiaan, hakeakseen hyväksyntää tai sopiakseen vallitsevaan ryhädynamiikkaan. Hahmosuunnittelussa maskit eivät ole välttämättömiä, mutta niiden hyödyntäminen lisää syvyyttä ja uskottavuutta hahmoihin. (Kress 2005, 3; TV Tropes 2016 a.) Ilman sosiaalisia maskeja hahmoista tulee helposti yksiulotteisia ja litteitä. Kaikkien tunteiden ja ajatusten välitön ilmaisu koetaan myös helposti lapsenomaisena käytöksenä, mikä saattaa hankaloittaa hahmoon samaistumista ja rikkoa immersiota.

Ihmissuhteet eli *relaatiot* ja niiden muodostamat *verkostot* rakentavat myös keroksia hahmon persoonaan. Ihmiset näyttävät itsestään erilaisia puolia seurasta ja

tilanteesta riippuen (Isbister 2006, 35). Persoona itsessään on eräänlainen verkosto, joka yhdistää meitä erilaisiin ihmisiin: luonteessa ja käytöksessä voi tapahtua huomattavaa muutosta, kun hahmo on esimerkiksi työyhteisössä, kotona puolison ja lasten kanssa tai kaveriporukan seurassa. Yleensä kyse ei ole tarkoituksellisesta petoksesta: muutos on seurausta eri seurassa vaikuttavista motiiveista, erilaisesta huumorista ja jaetusta menneisyydestä. (Card 1988, 10.) Relaatit muovaavat keskiössä olevan hahmon persoonaa ja rakentavat hänen kokonaisvaltaista identiteettiään. Jokaiselta hahmolta tulisi löytyä jonkinlaisia ihmissuhteita – muita hahmoja, jotka ovat tai ovat olleet merkittäviä toimijoita tämän elämässä ja kehityksessä. Yksittäisen hahmon suunnitteluun kuuluu siis todellisuudessa useamman hahmon tai hahmokonseptin kehittäminen.

Toinen muihin hahmoihin sidonnainen, kompelksisuutta rakentava ja identiteettiä muovaava tekijä on *maine*. Hahmon maine vaikuttaa tapaan, jolla muut hahmot ja lukija suhtautuvat tähän ja jolla hahmo mieltää itsensä. Tarinankerronnan kannalta maine tarjoaa lukuisia mahdollisuuksia: sillä voidaan rakentaa ennakkokäsityksiä lukijalle ja luoda pohjaa hahmojen kohtaamisille. Hahmo voi osoittautua maineensa mukaiseksi tai ennako-oletusten vastaiseksi. Tarinan edetessä mainetta on mahdollista myös luoda tai romuttaa. (Card 1988, 6-7.) Maineen puuttuminen ei itsessään tee hahmosta huonoa, vaillinaista tai epäuskottavaa. Monet hahmot ovat ensikohtaamisessa tuntemattomia ja vieraita; henkilöitä, joista lukija tai muut hahmot eivät tiedä mitään. Maineen hyödyntäminen ennako-oletusten rakentajana syventää kuitenkin hahmon persoonaa, saa lukijan odottamaan hahmon tapaamista ja tekee tämän kohtaamisesta lopulta kaksin verroin mielenkiintoisempaa.

#### **3.5.4 Huonot puolet ja luonteen vioittumat**

Huonot piirteet ovat yksi hyvien hahmojen keskeisimpiä ominaisuuksia. Yksikään ihminen ei ole täydellinen, eikä hahmonkaan tulisi olla hyvä kaikessa tai aina oikeassa. (TV Tropes 2016 a.) Hahmon luonteen ei tarvitse olla miellyttävä tai sosiaalisesti hyväksyttävä, mutta sen täytyy olla mielenkiintoinen – ellei hahmoa sitten ole luotu tarkoituksella tylsäksi (Burgerman 2015). Kuvittaja Jon Burgerman (2015) muistuttaa, että juuri hahmon viat, luonteenoidut ja puutteet tekevät tästä mielenkiintoisen ja rakastettavan. Myös Reissenweber (2008, 29-30) toteaa, että hahmoista tulisi aina löytyä rahtunen arvaamattomuutta; hieman hyvää ja pala pahaa, riittävästi ristiriitaisia tunteita ja luonteen varjopuolia.

Huonojen puolten ja heikkouksien tulisi näkyä sekä hahmon kyvyissä että moraalisisessa arvomaailmassa. Vikojen avulla hahmoihin saadaan aitoutta, samaistuttavuutta ja huumoriarvoa. Lukijat myös hyväksyvät hahmon hyveet helpommin, jos tästä löytyy tarpeeksi tasapainottavia paheita. (TV Tropes 2016 a.) Withrowin ja Dannerin (2007, 24) mukaan optimaalisinta olisi pyrkiä hyödyntämään kaikissa hahmoissa jonkinasteista positiivisten ja negatiivisten piirteiden kombinaatiota. Lukijoiden on hankala samaistua liian täydellisiin tai läpeensä pahoihin hahmoihin. Pahoihin hahmoihin kannattaakin lisätä jotakin hyvää, jotta heistä tulee samaistuttavia, ja hyviin hahmoihin jotakin pahaa aitouden säilyttämiseksi. (Withrow & Danner 2007, 24.)

Toisin kuin todellisessa elämässä, fiktiossa lukijat on mahdollista saada kiintymään myös hankalaluontoisiin tai moraaliltaan ailahteleviin hahmoihin. Arnold ja Eddy (2007, 57) kehottavat paljastamaan hankalaluontoisten hahmojen uniikkeja, samaistuttavia ja julmia ominaisuuksia kerroksittain, jotta lukija ehtii rakastua hahmoon ja muodostaa tähän emotionaalisen siteen ennen kuin luurangot kaapissa paljastuvat. Onnistuneesti rakennettu emotionaalinen silta lukijan ja hahmon välillä muodostaa kestävän suhteen, joka sietää myös hahmon arveluttavaa tai oikukasta käytöstä. Hyvinä esimerkkeinä toimivat esimerkiksi rääväsuinen palkkatappaja Wade Wilson (*Marvel Universe/Deadpool*), kyyninen ja armoton salakuljettaja Joel Miller (*The Last of Us*) ja huumebisnesten myötä yhä synkemmäksi ja julmemmaksi muuttuva Walter White (*Breaking Bad*). Makaanberieista vioistaan huolimatta nämä hahmot ovat onnistuneet saavuttamaan suuren yleisön suosion ja muodostamaan kestävän tunnesiteen lukijaan. Ilman tunnesidettä lukija kokee emotionaalista ylikuormitusta ja irrallisuutta hahmon ongelmia kohtaan, mikä voi pahimmillaan johtaa siihen, että hahmo koetaan ärsyttävänä tai epätodellisena eikä lukija halua viettää aikaansa tämän ongelmien parissa. (Arnold & Eddy 2007, 57.)

Moraalinen arvomaailma, ideologiat ja motiivit määrittelevät hahmon hyveellisyys-tasoa. Kuten luvussa 3.5.1. todettiin, motiivit antavat teoille moraalisen arvon: hahmo ei välttämättä pyri aktiivisesti parantamaan maailmaa, vaikka hänen tekonsa olisivatkin pääsääntöisesti hyviä. Julmin ja arveluttavinkin hahmo saattaa oikeuttaa tekonsa omien ideologioidensa varjolla, eikä välttämättä miellä itseään pahantekijäksi: esimerkiksi Borderlands-pelisarjan yhtenä keskeisimmistä vastustajista toimiva Handsome Jack ei sankarikompleksiltaan kykene hahmottamaan tekojensa moraalittomuutta, vaan pitää itseään todellisena sankarina loppuun saakka. Tekojen taustalla toimivien vaikuttimien kirkastaminen auttaa pitämään hahmon luonteen yhtenäisenä ja omalaatuisena. Motiivien esiintuominen auttaa



### LAWFUL GOOD

"I've gotta jet off on my swan to take care of some royal junk."



### NEUTRAL GOOD

"A hero always helps someone in need!"



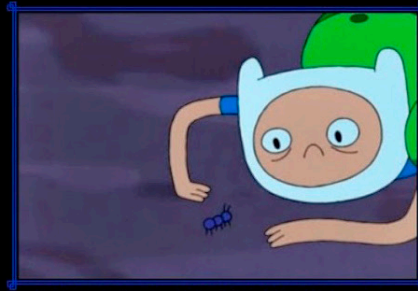
### CHAOTIC GOOD

"I'm gonna go rescue all the babies in town. ONLY THE BABIES."



### LAWFUL NEUTRAL

"Those the rules in the land of the dead; lose a music battle, lose your life."



### TRUE NEUTRAL

Unaligned.



### CHAOTIC NEUTRAL

"I'm not mean. I'm 1,000 years old and I just lost track of my moral code."



### LAWFUL EVIL

"I've got business to attend to anyway. See you kids later."



### NEUTRAL EVIL

"I just wanna be happy!"



### CHAOTIC EVIL

"Walk into the well."

Kuva 9. Adventure Time -animaation hahmoja *Dungeons & Dragons* -persoonallisuustaulukoon sijoitettuna. (Adventure Time Fan Art 2011).

myös lukijaa ymmärtämään hahmoa ja tämän arvomaailmaa, mikä mahdollistaa rakastettavien antagonistien muodostumisen. Hahmon hyveellisyyden tasoja voidaan hahmottaa *Dungeons & Dragons* -pöytäroolipelin persoonallisuustaulukkoa, joka jakaa luonteet yhdeksään kategoriaan – lainmukaiseen, neutraaliin ja kaoottiseen *hyvään*; lainmukaiseen, neutraaliin ja kaoottiseen *pahaan* sekä lainmukaiseen, todelliseen ja kaoottiseen *neutraaliin* (kuva 9). Taulukko ei anna psykologisesti pätevää kuvaa hahmon persoonasta, mutta se toimii hyvin karkeana suuntaviittana hahmojen arvoasetelmille, toimintatavoille ja keskeisille relaatioille ja auttaa suunnittelijaa jäsentelemään syitä hahmon toiminnan taustalla.)

### 3.5.5 Autonomia ja potentiaali

Yksi hahmoa inhimillistävä tekijä on tämän *autonomia*. Hahmosuunnittelun yhteydessä autonomialla tarkoitetaan hahmon vapaata tahtoa: kykyä tehdä päätöksiä ja valintoja ilman ulkopuolista määräävää tai pakottavaa voimaa. Autonomisen aseman saavuttaneet hahmot toimivat oman mielensä ja vaikuttimiensa mukaisesti, eivätkä ne välttämättä jaa tekijänsä arvomaailmaa tai toimi vain tarinan juonen edistämiseksi. (TV Tropes 2016 a.) Autonomiset hahmot tuntuvat pitkälle kehityiltä, aidoilta ja merkityksellisiltä; hahmoilta, jotka elävät omaa elämäänsä myös tarinan kontekstien ulkopuolella.

Toinen hahmon omavaltaisuutta ja arvaamattomuutta lisäävä tekijä on tämän *potentiaali*. Kyseessä on hahmon kyky muuttua – potentiaalinen mahdollisuus, jonka tulisi ilmetä myös lukijalle (Reissenweber 2008, 34). Hahmo edustaa tiettyjä luonteenpiirteiden ja käytösmallien keskittymää, mutta hänessä on sisäistä potentiaalia olla myös jotain aivan muuta tilanteiden muuttuessa ja status quon rikkoutuessa. Myös ajankulku itsessään voi aiheuttaa muutoksia hahmon persoonaan (TV Tropes 2016 a). Potentiaali ilmentää ristiriitaisten vaikuttimien vastakkainasettelua ja inhimillistää hahmoa: sen olemassaolo tekee hahmon teoista tietoisia valintoja, jotka voivat vahvistaa tai rikkoa tämän identiteettiä ja mahdollistavat tarinallisen hahmokehityksen. Hahmo voi esimerkiksi haluta tehdä hyveellisiä ja jaloja ratkaisuja, mutta ei luontaisen pelkuruutensa takia uskalla toimia moraalisena koodinsa mukaisesti. Hänessä on kuitenkin potentiaalia hyödyntää toissijaisia ominaisuuksiaan, ylittää itsensä ja kehittyä persoonana. Ristiriitaiset vaikutteet auttavat hahmoa ottamaan kehitysaskelita ja muuttumaan tarinan myötä. Loppupeleissä on kuitenkin yhdentekevää, hyödyntääkö hahmo sisäistä potentiaaliaan vai pitäytyykö hän luonteelleen ominaisissa maneereissa – pelkkä potentiaalisen muutoksen mahdollisuus ja sen esiintuominen riittävät rakentamaan hahmon persoonaan syvempiä tasoja ja vahvistamaan ihmisen illuusiota. (Reissenweber 2008, 34.)

### 3.5.6 NEO-PI-R – viiden tekijän malli

Hahmosuunnittelussa voidaan hyödyntää erilaisia persoonallisuutta määritteleviä psykologisia ja teoreettisia malleja. Yksi tunnetuimmista ja hahmosuunnittelussa käytetyimmistä malleista on Costan ja McCraen kehittämä *käännteinen NEO-persoonallisuusluettelo* (*Revised NEO Personality Inventory*) eli *NEO-PI-R*. Mallissa käytettävät persoonallisuuden elementit on jaettu viiteen tekijään, joita ovat neuroottisuus, ulospäin suuntautuneisuus, avoimuus uusille kokemuksille, miellyttävyyys ja huolellisuus. Nämä tekijät on jaettu vielä kuuteen alalohkoon, jotka auttavat kunkin piirteen määrittelyssä. (Sloan 2015, 82-84; *kuvio 6*.)

## 1. NEUROOTTISUUS

1. Levottomuus 2. Vihamielisyys 3. Masennus 4. Minätietoisuus 5. Impulsiivisuus 6. Haavoittuvuus

hermostunut ————— itsevarma

## 2. ULOSPÄINSUUNTAUTUNEISUUS

1. Lämminhenkisyys 2. Seurallisuus 3. Vakuuttavuus 4. Aktiivisuus 5. Jännityksenhakuisuus 6. Myönteisyys

vetäytyvä ————— seurallinen

## 3. AVOIMUUS UUSILLE KOKEMUKSILLE

1. Fantasia 2. Estetiikka 3. Tunteet 4. Teot 5. Ideat 6. Arvot

utelias ————— varautunut

## 4. MIELLYTTÄVYYS

1. Luottamus 2. Suorapuheisuus 3. Altruismi 4. Sävyisyys 5. Vaatimattomuus 6. Hellämielisyys

ystävällinen ————— kylmä

## 5. HUOLELLISUUS

1. Pätevyys 2. Järjestys 3. Velvollisuudentunto 4. Saavuttamisen tarve 5. Itsekuri 6. Harkintakyky

järjestelmällinen ————— välinpitämätön

**Kuvio 6.** NEO-PI-R-mallin avulla persoonallisuutta arvioidaan viiden tekijän ja kolmenkymmenen lohkon avulla (Sloan 2015, 82-84).

NEO-PI-R-mallissa hahmon persoonallisuutta määritellään erilaisilla skaaloilla. *Neuroottisuudessa* mitataan hahmon herkkyyttä vaipua ahdistukseen. Huomio kiinnitetään tapaan, jolla hahmo ilmaisee ahdistusta, kokee vihaa, turhautumista tai surua. Myös hänen ujoutensa, impulsiivisuutensa ja stressinsietokykynsä määrittävät ominaisuuden vahvuutta. Kunkin hahmon neuroottisuus voidaan asemoida skaalalle hermostunut—itsevarma. *Ulospäinsuuntautuneisuudessa* mitataan yksilön energiatasoa sosiaalisissa tilanteissa. Hahmon mielenkiinto muita kohtaan, kyky nauttia seurasta, stimulaation tarve, hyökkäävyys ja aktiivisuus sekä yleinen kyky kokea ja ilmaista positiivisia emootioita määrittää tämän asemaa vetäytyvä—varautunut-asteikolla. *Avoimuus uusille kokemuksille* keskittyy hahmon kykyyn nauttia fantasioista ja mielikuvituksesta, luonnosta, taiteesta sekä emotionaalisista tai uusista kokemuksista. Myös mielenkiinto maailmaa kohtaan ja valmius arvioida sekä omia että muiden arvoja vaikuttavat siihen, mihin hahmo asettuu asteikolla utelias—varautunut. *Miellyttävyyden* havainnoi hahmon myötätuntoa tai sen puutetta.

Miellyttävyyteen kuuluvat hahmon kyky uskoa muiden vilpittömyyteen, suorapuheisuus, huoli muita kohtaan, avuliaisuus, nöyryys ja hellämielisyys. Miellyttävyyttä voidaan arvioida skaalalla ystävällinen—kylmä. *Huolellisuus* puolestaan pitää sisällään hahmon motivoituneisuuden sekä sinnikkyuden, kontrollin, velvollisuuden-tunnon ja tarpeen saavuttaa asioita. Myös hahmon tapa ajatella ennen toimimista määrittää tämän sijoittumista skaalalla järjestelmällinen—välinpitämätön. (Sloan 2015, 82-84.)

NEO-PI-R-mallia ja muut psykologiset mallit voivat auttaa määrittelemään hahmon toimintaa ja tyypillisiä käytösmaneeereita. Sloan (2015, 84) muistuttaa kuitenkin, että psykologiset mallit koostuvat luonteen perustavanlaatuisista, geneerisistä piirteistä, eikä pelkästään niiden avulla voida luoda persoonallisia ja kokonaisena ilmeneviä hahmoja. Psykologiset mallit toimivatkin parhaiten hahmojen analysoinnin ja konseptoinnin tukena. (Sloan 2015, 82; 84.)



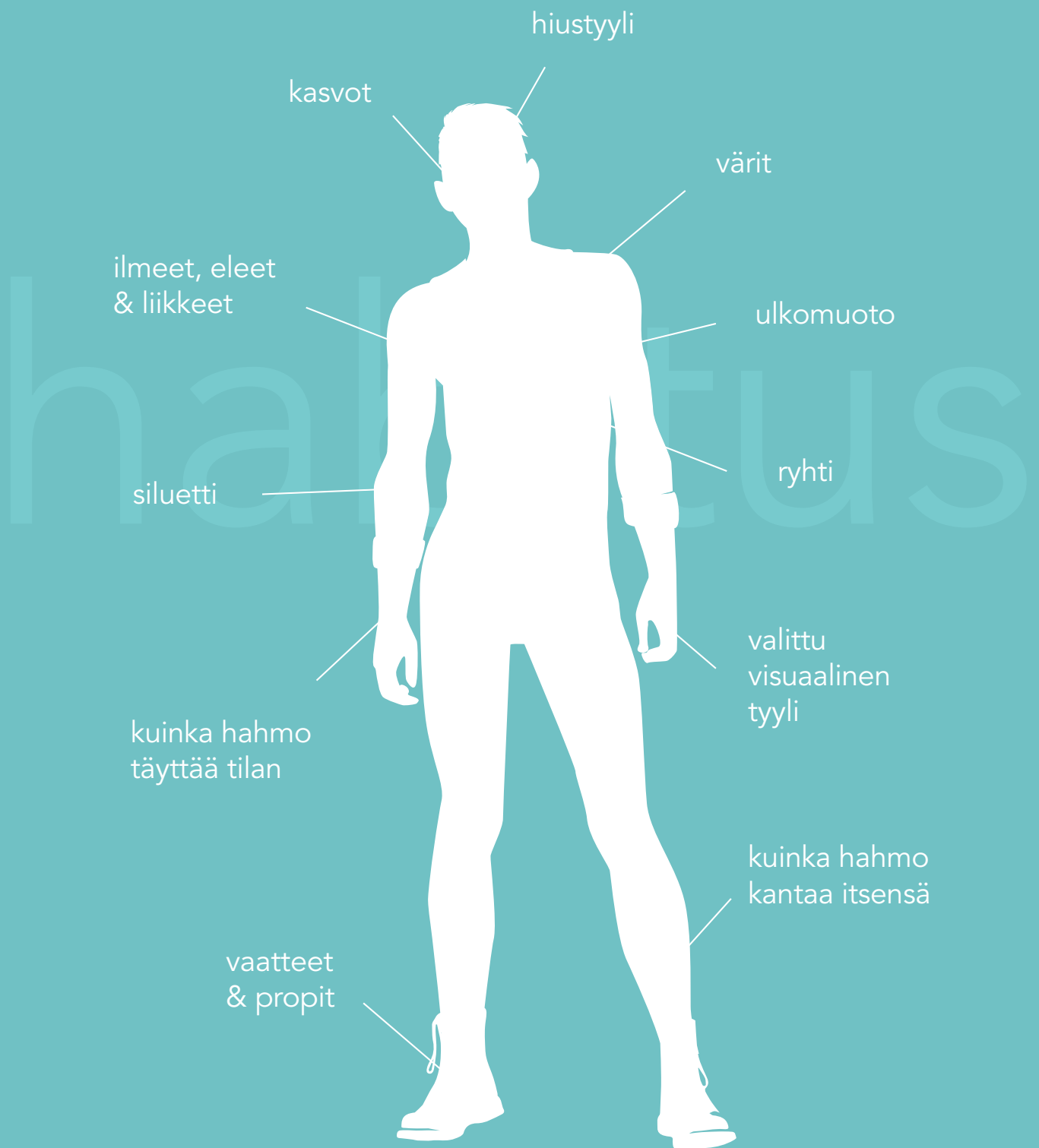
### 3.6 Hahmon visualisoiminen

*Ulkonäkö* on keskeinen osa hahmon olemusta ja identiteettiä. Se antaa tietoa siitä, millainen hahmo on ja millaiseksi hän kokee itsensä. (Reissenweber 2008, 45.) Todellisuudessa ulkonäkö on usein pettävä, mutta hahmosuunnittelussa sen avulla voidaan tarjota visuaalisia vihjeitä hahmon luonteesta (Withrow & Danner 2007, 88). Ulkoisten piirteiden listaaminen tai visualisoiminen ei itsessään vastaa hahmosuunnittelua, vaan piirteiden tulisi aina linkittyä hahmon persoonaan (Card 1988, 13; Inkydeals 2013). Ilman luonteen, menneisyyden tai ympäristön asettamia konteksteja piirteistä tulee kokoelma irrallisia ominaisuuksia, joiden merkitys ei avaudu lukijalle.

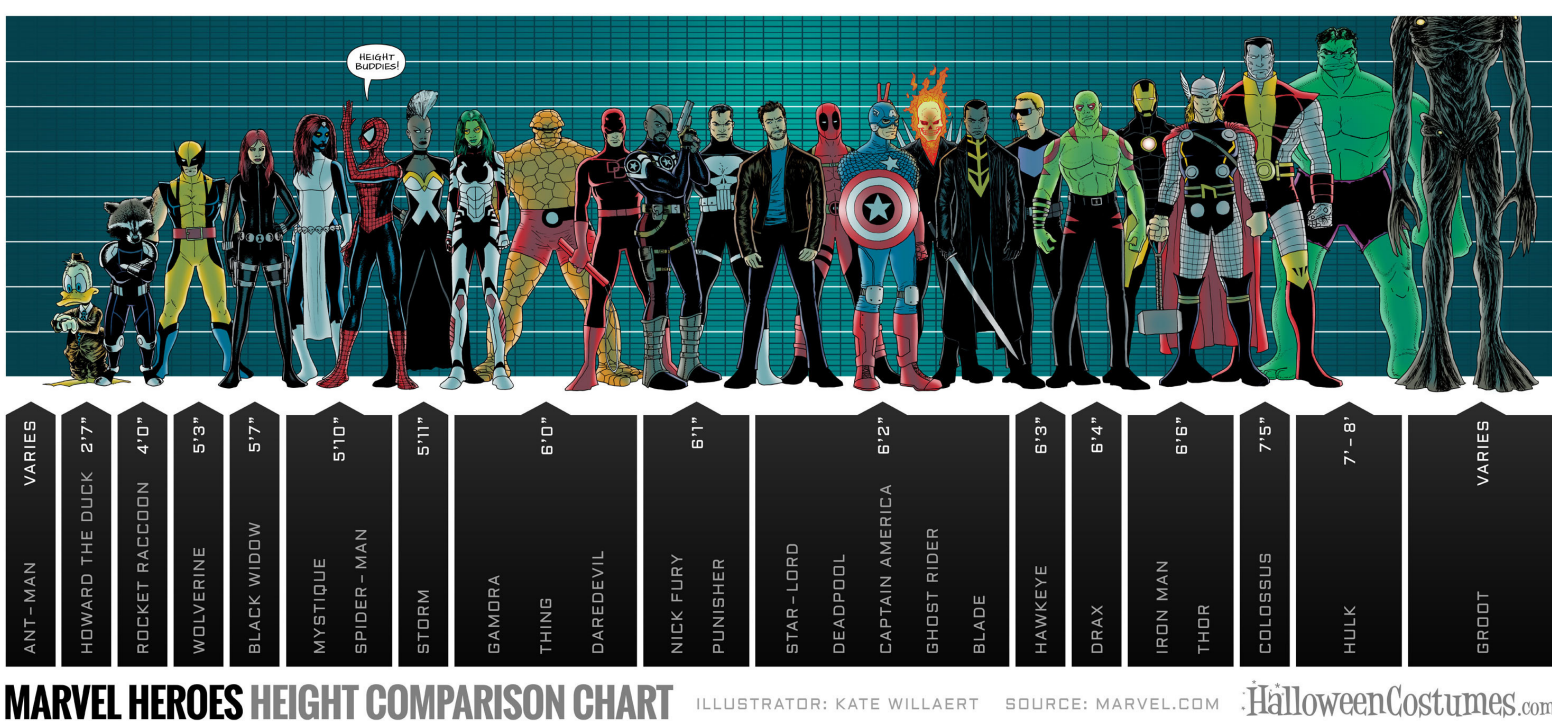
Ihmisillä on luontainen taipumus personifioida ja tulkita toisiaan. Mielipiteitä muodostetaan pientenkin havaintojen ja yksityiskohtien perusteella. Samaa alitajuista, vaistomaista menetelmää lukijat käyttävät kohdatessaan fiktiivisiä hahmoja. (Isbister 2006, 5.) Hahmon *habitus* eli ulkoinen olemus muodostuu kahdenlaisista tekijöistä; asioista, joihin hän ei ole voinut vaikuttaa ja asioista, jotka hän on itse valinnut. Geneettisiin ominaisuuksiin kuten ruumiinrakenteeseen, pituuteen tai kasvopiirteisiin on todellisuudessa hankala vaikuttaa, eivätkä ne suoranaisesti kerro henkilön luonteesta. Kontrolloitavissa olevat ulkoiset aspektit sitä vastoin kertovat kantajansa identiteetistä ja siitä, kuinka hän haluaa muiden näkevän itsensä. Hahmon luonnetta voidaan siis parhaiten tuoda esiin hahmon vaikutuksen alaisten piirteiden, kuten hiustyylin, asusteiden, ulkoisen huolittelun tason ja elekielen kautta. Kaikissa tapauksissa nämäkään eivät ole suoraa seurausta hahmon omista toiveista: ulkoiset vaikuttajat kuten elinympäristö, kulttuuri tai taloudellinen tilanne voivat asettaa rajoitteita hahmon valintoihin ja mahdollisuuksiin. (Kress 2005, 22; Withrow & Danner 2007, 87.)

Hahmon visualisoinnissa tulee miettiä, minkälaisen yleisvaikutelman haluaa hahmosta välittyvän. Vaikutelman pohjalta voidaan visualisoida hahmo, jonka olemus ja piirteet rakentavat lukijalle toivotunlaista mielikuvaa. (Kress 2005, 22-24.) Hahmosuunnittelijan tulisi ymmärtää viivaa, muotoa, siluettia, väriä ja kompositiota eli sommittelua, jotta hahmon visualisoinnista tulee hallittua ja tarkoituksenmukaista (Sloan 2015, 25). Hahmoa visualisoidessa kannattaa myös pohtia, kuinka valitut ulkoiset piirteet ja rajoitteet heijastuvat hahmon menneisyyteen ja luonteeseen sekä muiden hahmojen ja lukijoiden suhtautumiseen (Card 1988, 13).

Habitusta voidaan tarkastella helpommin hallittavien osatekijöiden kautta (kuvio 7). Tämän tutkielman osalta ulkoista olemusta rakentavia elementtejä ei pyritä tarkastelemaan fysiologiselta kannalta oikeaoppisesti, vaan tavalla, joka parhaiten palvelee visuaalista hahmosuunnittelua.



Kuvio 7. Hahmon habitusta muovaavat tekijät.



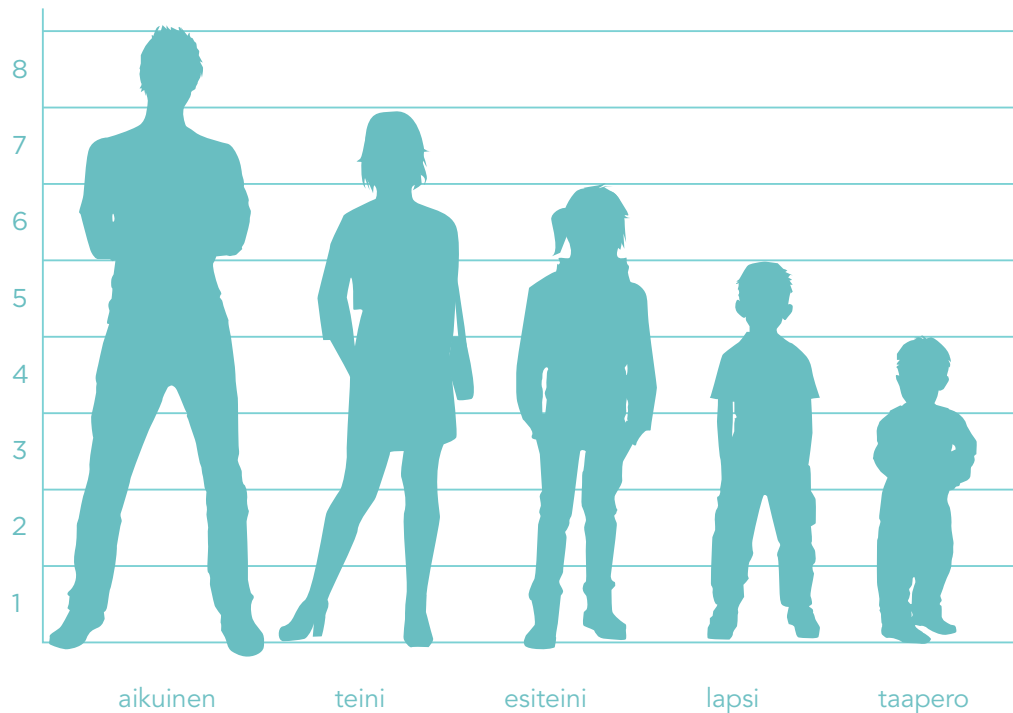
**MARVEL HEROES HEIGHT COMPARISON CHART** ILLUSTRATOR: KATE WILLAERT SOURCE: MARVEL.COM [HalloweenCostumes.com](http://HalloweenCostumes.com)

**Kuva 10.** Kate Willaertin kuvittamassa kokovertailutaulukossa konkretisoituu variaatio Marvelin supersankareiden pituuksissa ja ruumiinrakenteissa (Dorkly, 2014).

### 3.6.1 Ruumiinrakenne

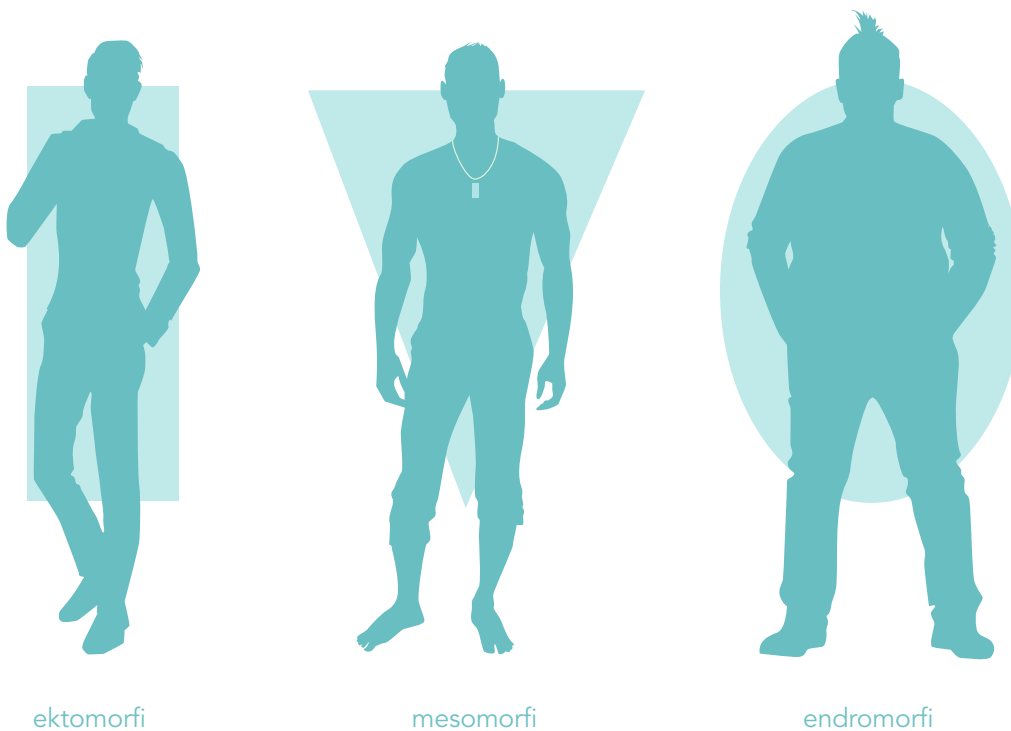
*Keho* on hahmon fyysisen olemuksen ydin. Ulkoiset ominaisuudet, kuten erityinen kauneus, pituus tai vammat voivat muovata hahmon persoonaa, tekoja ja relaatioita läpi tarinan (Card 1988, 13). Toisin kuin todellisuudessa, fiktiivisissä hahmoissa myös synnynnäisiä ominaisuuksia voidaan hyödyntää mielikuvien rakentamisessa (Withrow & Danner 2007, 87). *Ruumiinrakenteen* ja *kehon koostumuksen* määrittely tarjoaa yhden luontevan lähtökohdan hahmosuunnitteluprosessille. Ihmisen anatomiasa tapahtuu valtavasti yksilöllistä vaihtelua, ja tyyllitellyissä hahmoissa mittasuhteita voidaan liioitella lähes loputtomasti. Esimerkiksi Kate Willaertin kuvittamassa Marvel Universen hahmojen pituustaulukossa hahmottuu hyvin, kuinka vaihtelevien värimaailmojen, pituuksien ja ruumiinrakenteen tarjoama visuaalinen variaatio parantaa hahmojen keskeistä erottuvuutta (*kuva 10*). Hahmosuunnittelijan tulisi kuitenkin ymmärtää ihmisen anatomiaa voidakseen hyödyntää ja rikkoa sitä hallitusti.

Hahmon *pituus* voidaan suhteuttaa tämän pään kokoon. Anatomisesti optimaalinen pituus aikuiselle hahmole sukupuolesta riippumatta on noin kahdeksan pään mittaa. Teini-ikäisillä hahmoilla vastaava suhde on karkeasti seitsemän pään mittaa, vanhemmilla lapsilla kuusi, nuoremmilla lapsilla viisi ja taaperoilla enää vain neljä (*kuvio 8*). Vartalotyypit puolestaan jakautuvat rasvakudoksen ja lihasten määrän mukaan kolmeen ääripääkategoriaan eli *somatotyyppiin* (*kuvio 9*).



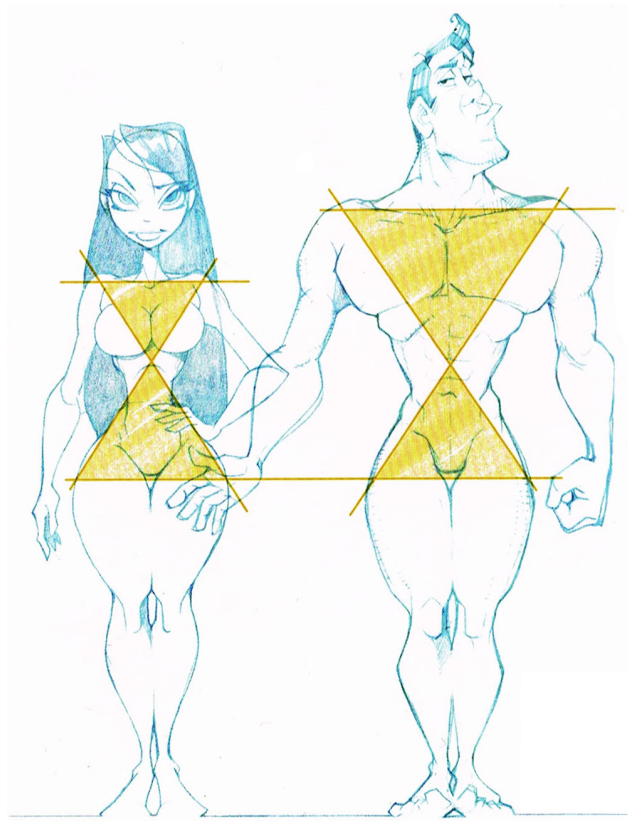
**Kuvio 8.** Kehon keskimääräiset mittasuhteet eri ikäryhmillä voidaan suhteuttaa hahmon pään kokoon. Aikuisten hahmojen optimaalinen pituus on karkeasti kahdeksan pään mittaa. Taaperolla vastaava suhde on enää vain neljä. (Sloan 2015, 5-6.)

Näistä vartalotyypeistä *ektomorfit* ovat pitkiä ja kevytrakenteisia. Solakkuus, pitkät raajat ja kapeat hartiat korostavat ektomorfiin kevyttä ruumiinrakennetta. Kevyen rakenteensa ansiosta ektomorfiset hahmot rinnastetaan erityisesti nopeuteen, ja muiden visuaalisten piirteiden myötävaikutuksella ne voidaan yhdistää myös huomaavaisuuteen, introverttiyteen, vilkkauteen, intensiivisyyteen tai luovuuteen. Ektomorfeja vankkarakenteisempia, atleettisempia ja lihaksikkaampia vartalotyyppijä nimitetään *mesomorfeiksi*. Mesomorfiset hahmot yhdistetään voimaan ja fyysiseen kyvykkyyteen, rohkeuteen, seikkailunhaluun, dominanssiin, itsevarmuuteen, kilpailuhenkisyteen ja riskinottoherkkyyteen. Kolmannen vartalotyyppin omaavilla *endromorfeilla* puolestaan on enemmän rasvakudosta, mikä saa heidät vaikuttamaan muita vartalotyyppijä pyöreämmiltä, lyhyemmiltä ja vantterammilta. Endromorfiset hahmot rakentavat kuvaa huumorintajuisesta, sosiaalisesta, kärsivällisestä, rakastettavasta tai vahvasta hahmosta, joka suosii ruokaa liikunnan yli. Somatotyyppit ovat vartalotyyppien geneerisiä ääripäitä: ne auttavat hahmottamaan erilaisia ruumiinrakenteita, mutta eivät sellaisenaan kata kaikkia mahdollisia vartalotyyppijä. Myös fiktionaalisten hahmojen ruumiinrakenteen voi poiketa näistä malleista tai olla esimerkiksi kahden somatotyyppin kombinaatio. (Sloan 2015, 5-8.)



**Kuvio 9.** Vartalotyypit voidaan jakaa somatotyypeiksi kertyneen rasvakudoksen ja lihasten määrän mukaan. Ektomorfinen vartalotyyppi on pitkä ja solakka, mesomorfinen tyyppi on vahva ja lihaksikas, ja endromorfi puolestaan on pyöreä ja tanakka. (Sloan 2015, 5-8.)

Eroja hahmojen fysiikassa aiheuttaa myös *sukupuoli*: kehon piirteet ovat biologisia ja riippuvat sukupuolihormonien määrästä. Yleistäen ajateltuna miespuoliset hahmot ovat isoja ja raskarakenteisia siinä missä naispuoliset hahmot ovat pienempiä ja sirompia. (Sloan 2015, 9-11.) Yksi selkeimmistä kontrasteista miesten ja naisten ruumiinrakenteissa muodostuu lantio-hartiasuhteesta: mieshahmot ovat tyypillisesti naisia harteikkaampia, mutta naisten lantionluut ovat miehiä leveämmät. Lantio-hartiasuhdetta voidaan havainnollistaa kahdella päällekkäisellä kolmiolla, joista ylempi korostuu miespuolisilla ja alempi naispuolisilla hahmoilla (Su & Zhao 2011, 46; kuva 11.) Testosteronin eli mieshormonin ansiosta miesten kädet ja jalat sekä lihakset ovat suhteessa naisia isommat ja rasvakudoksen määrä alhaisempi. Miehillä kertynyt rasvakudos näkyy erityisesti vyötäröllä ja vatsan seudulla. Estrogeeni eli naishormoni varastoi enemmän rasvakudosta, joka kertyy naisilla etenkin reisiin, lanteille ja rintoihin. Estrogeenitasot ovat matalimmillaan vanhoilla naisilla ja lapsilla, jolloin keho saattaa saada enemmän androgyynisiä tai maskuliinisia piirteitä. Henkilöiden ja hahmojen maskuliinisuuden ja feminiinisuuden taso riippuu kuitenkin sukupuolihormonien määrästä, ja se voi vaihdella sukupuolesta (tai sukupuolettomuudesta) riippumatta. (Sloan 2015, 9-12.)



**Kuva 11.** Sekä miehen ja naisen fysikaalista rakennetta voidaan havainnollistaa kahdella kolmiolla. Naisten fysiikassa korostuu alempi kolmio eli lantio ja miehillä ylempi kolmio eli harteikkuus. (Su & Zhao 2011, 43.)

Hahmosuunnittelussa kannattaa kiinnittää erityistä huomiota sellaisiin piirteisiin ja ruumiinosiin, joita ihmisellä ei esiinny: jos hahmolla on ylimääräisiä raajoja, siivet tai esimerkiksi häntä, niiden rakenne ja kiinnittyminen kehoon täytyy suunnitella huolella. Epäinhimillisillä hahmoilla myös kehon koostumus voi vaihdella: lihan ja luiden sijaan hahmo saattaa rakentua esimerkiksi metallista, muovista tai kivistä ja ihon tilalla voikin olla turkki, sulkia tai suomuja. (Seegmiller 2004, 44-45.) Erikoiset piirteet voivat tuoda lisäarvoa hahmon designiin, mutta niiden toiminnallisuutteen tulee kiinnittää huomiota. Jos raajat ja muut elementit näyttävät funktionaalisilta, lukija hyväksyy ne uskottavina eikä immersio kärsi. (Tillman 2011, 79-83; Seegmiller 2004, 42.) Erikoisten piirteiden tulisi välittyä lukijalle myös perusteltuina ratkaisuna. Selittäviä tekijöitä voidaan etsiä esimerkiksi tarinan maailmasta, hahmon kasvuympäristöstä, evoluutiosta tai mutaatioista – mistä tahansa tekijästä, joka tarjoaa loogisen selityksen hahmon fysiikan poikkeamille. Tekijän pitäisi aina pystyä perustelemaan hahmon rakenteelliset ratkaisut uskottavuuden ylläpitämiseksi.

Hahmojen tunnistettavuutta voidaan parantaa *siluettisuunnittelun* avulla. Siluetti tarkoittaa hahmon perusmuotoa; varjokuvaa, joka rakentuu ulkoisten piirteiden ja elementtien yhdistelmästä. Seegmillerin (2004, 47) linjauksen mukaan vahva hahmodesign on tunnistettavissa jo pelkästä siluetista (kuva 12). Siluetin avulla





**Kuva 12.** William Pylen posterissa hyödynnetään Mass Effect -pelisarjan keskeisten hahmojen tunnistettavia ja toisistaan erottuvia siluetteja (Gaming Nexus, 2014).

voidaan varmistaa, että hahmo on persoonallinen ja esteettinen, erottuu muista hahmoista ja taustoista ja pysyy tunnistettavana myös vaihtelevissa kuvakulmissa ja asennoissa. Siluetit auttavat säätelemään hahmojen visuaalista hierarkiaa, funktionaalisuutta, metaforisuutta ja dynaamisuutta. (Seegmiller 2004, 47; Sloan 2015, 30-32; Tillman 2011, 75-79.) Siluettisuunnittelu on yksi visuaalisen hahmosuunnittelun tärkeimmistä työvaiheista. Moni hahmosuunnittelija aloittaa suunnitteluprosessinsa siluetista, koska sen avulla hahmoista voi tehdä monia vaihtoehtoisia visualisointeja nopeasti ja kustannustehokkaasti. (Tillman 2011, 76.)

### 3.6.2 Kasvot

Ihmisillä on vaistomainen taipumus havainnoida ympärillään todellisia ja kuvitteellisia kasvoja. Kasvot ovat ihmisen koko emotionaalisen elämän keskus (Faigin 1990, 8). Kasvot toimivat ensisijaisena välineenä itseilmaisussa, yhteyden luomisessa ja ajatusten heijastamisessa. Lukijat tulkitsevat emootiota ja identifioivat hahmoja erityisesti näiden kasvojen kautta. Kasvoja voidaankin pitää kaikkein tärkeimpänä visuaalisen hahmosuunnittelun aspektina. (Withrow & Danner 2007, 42.)

Yksinkertaisimmillaan kasvot on mahdollista muodostaa jo neljällä peruselementillä; silmäparilla, nenällä ja suulla (Withrow & Danner 2007, 42). Lukija viettää ison osan ajasta tutkimalla hahmon kasvoja, joten niistä tulisi tehdä persoonalliset, mieleenpainuvat ja hahmon olemukseen sopivat. Kasvojen muotoon vaikuttavat



luuston rakenne ja yksittäiset elementit, kuten silmät ja suun muoto sekä niiden suhde ja etäisyys toisiinsa (Seegmiller 2004, 45).

Sukupuolihormonit aiheuttavat tiettyjä eroavaisuuksia kasvojen rakenteeseen. Testosteronin ansiosta miesten kasvot ovat naisia neliömäisemmät ja leveämmät; leukaluu ja kulmaluut piirtyvät kasvoihin terävinä ja kasvonpiirteet ovat keskimäärin naisten piirteitä suurempia. Koska testosteroni aiheuttaa valtaosan kasvojen muutoksista, naispuolisten hahmojen kasvonpiirteet eivät muutu yhtä paljon aikuistuessa vaan säilyttävät lapsenomaisia piirteitä. Naisten huulet ja silmät ovat tyypillisesti suuret ja nenä suhteessa pienempi. Feminiiniset kasvot ovat myös pääsääntöisesti maskuliinisia pienemmät ja pyöreämmät. (Sloan 2015, 11.)

### 3.6.3 Ilmeet, eleet ja liikkeet

*Ilmeet* ja *eleet* ovat persoonallisuuden ja emootioiden ulkoisia ilmentymiä (Sloan 2015, 97). Ne edustavat hahmon fyysisen ilmaisuuden puolittietoista ja tiedostamatonta osuutta. Kehonkieli on usein vaistomaista, mikä tekee siitä erittäin paljastavaa: jo pienillä liikkeillä voidaan vahvistaa hahmon sanomisia tai luoda niille ristiriitaa ja vastakkainasettelua. Ihmisillä on luontainen taipumus luottaa elekieleen enemmän kuin verbaaliseen ulosantiin, mikä tekee siitä keskeisen tarinankerronnallisen kanavan. (Withrow & Danner 2007, 92.) Kehon kieli ja ilmeet linkittyvät usein toisiinsa, mutta kasvoja pidetään ensisijaisena kanavana sanattomien viestien välittämisessä: kaikkia tunnetiloja ei voida tuoda esiin pelkän kehonkielen turvin, mutta kasvot kykenevät viestimään koko ihmisen emootioiden kentän (Faigin 1990, 15). Hyvä elekielen ja ilmeiden hallinta on keskeistä visuaalisessa hahmosuunnittelussa, koska useimmat hahmon tunteet ja ajatukset pitää välittää lukijalle sanattomasti. Sanattomien viestien tulisi avautua lukijalle vaivattomasti, jotta hän saa tarinasta kaiken irti. (Sloan 2015, 97.)

*Ilmeet* kertovat hahmon senhetkisestä mielentilasta, yleinen *ilmeikkyyys* puolestaan hahmon persoonallisuudesta (Isbister 2004, 167). Ilmeiden lukeminen ja tulkinta muodostavat keskeisen osan sosiaalista kanssakäyntiä. Pyrimme aktiivisesti tulkitsemaan jokaista kasvonliikettä; vastentahtoista hymyä, kohotettua kulmaa tai sivukareittaista katsetta. (Withrow & Danner 2007, 92.) Ihmisillä on luontainen taipumus kiinnittää huomionsa erityisesti *katseeseen*. Silmien välittämiä viestejä voidaan hyödyntää sekä tarinankerronnassa että hahmosuunnitteluvaiheessa: katseen avulla voidaan viestiä esimerkiksi dominanssia tai alistumista, kiinnostuksen kohdetta, flirttailua, kuuntelua ja yleistä suhtautumista keskusteluun tai keskustelukumppaniin. (Isbister 2004, 143-146.) Hahmon luonteesta kertoo osaltaan myös se, miten hän tulkitsee muiden hahmojen ilmeitä (Withrow & Danner 2007, 92).

Ilmeiden välittämät viestit ovat tutkitusti universaaleja: niitä tulkitaan samalla tavalla kansalaisuudesta tai kulttuurisesta kontekstista riippumatta (Isbister 2004, 143-146). Ilmeet voidaan kiteyttää kuuteen ydintunnetilaan; illoon, suruun, vihaan, pelkoon, inhoon ja hämmennykseen. Tunnetilat voivat kuitenkin ilmetä erilaisissa muodoissa; esimerkiksi pelko voi näkyä levottomuutena, huolestuneisuutena tai puhtaana kauhuna. Kasvojen ilmeet voivat myös sekoittua keskenään: hahmo voi kokea esimerkiksi yhtäaikaista iloa ja hämmennystä tai vihaa ja surua. (Sloan 2015, 101-103.) Kasvojen liikkeet eivät kuitenkaan sellaisenaan edusta mitään spesifiä emootiota tai ajatusta, vaan niiden merkitys on konteksti- ja hahmosidonnainen: katseen välttely voi eri hahmoilla ja eri tilanteissa viitata esimerkiksi valehteluun, nolostumiseen, yleiseen ujouteen tai tukahdutettuun raivon tunteeseen. Hahmosuunnittelijan pitäisikin kyetä ymmärtämään kasvonliikkeen geneerisen merkityksen ohella myös, mitä se hänen hahmonsa kohdalla kussakin tilanteessa tarkoittaa. (Withrow & Danner 2007, 92.) Animaatioteollisuudessa hyödynnetään usein *ilmekarttoja* (*expression sheet*), jotka rakentavat kuvaa hahmon luonteesta ja ilmeikkyydestä. Ilmekarttojen avulla animaattorit saavat yhtenäisen kuvan hahmon persoonasta, mikä auttaa pitämään animaation eheänä (kuva 13).



**Kuva 13.** Ilmeiden avulla voidaan viestittää koko hahmon emotionaalista kenttää. Flynn Riderin (*Kaksin karkuteillä/Disney 2010*) ilmekartta auttaa animaattoreita hahmottamaan tämän ilmeikkyyttä ja olemusta ja pitämään animaation yhtenäisenä. (Character and Creature Design notes, 2010.)

*Liikkeet* vahvistavat niin ikään lukijan käsitystä hahmon persoonasta. Vaikka ilmeet ovat vaistomaisia, olemme niistä yleensä tietoisia. Sama ei päde kehonkielessä; henkilö harvoin tiedostaa, miltä hän näyttää kävellessään, juostessaan tai seisoesaan. Tiedostamattomat liikkeet ovat luotettava informaation lähde, mikä tekee niistä tehokkaan viestinnällisen kanavan. Esimerkiksi pään asennolla, ryhdillä ja kävelyrytmillä voidaan kertoa paljon hahmon mielenlaadusta tai tunnetilasta, ja käden liikkeillä voidaan elävöittää tai alleviivata hahmon sanomisia. (Withrow & Danner 2007, 92.) Suunnitteluvaiheessa kannattaakin pohtia hahmolle ominaista tapaa liikkua: kuinka nopea hän on ja kuinka paljon tilaa hän vie; ovatko liikkeet liioiteltuja tai varautuneita ja kuinka tiedostettuja tai koordinoituja ne ovat. Hahmon liikeradoissa tulisi huomioida myös luonnonlakien, esimerkiksi massan ja painovoiman vaikutukset; vahvan hahmon liikkeet näyttävät yleensä raskailta, kun taas kevyellä hahmolla ne voivat olla korostetun nopeita ja lennokkaita. (Isbister 2004,167-171.)

Eleet ja liikkeet rakentavat mielikuvaa hahmosta ja käsillä olevasta tilanteesta. Hahmon todellisia tunteita voidaan tuoda esiin tavalla, jolla hän liikkuu, seisoo tai reagoi fyysisesti ympäröiviin tapahtumiin (Withrow & Danner 2007, 92). Ryhdin, ilmeiden, eleiden ja liikkeiden kautta rakennetaan mielikuvaa siitä, *kuinka hahmo kantaa itsensä*. Tähän mielikuvaan vaikuttaa myös se, miten hahmo asemoi itsensä suhteessa muihin hahmoihin tai ympäristöön ja kuinka paljon tilaa hän vie. Kyseessä on siis hahmon kokonaisvaltainen tapa asemoida kehonsa. Hahmon tapa kantaa itseään kertoo tämän identiteetistä, itsetunnosta, mielentilasta, temperamentista ja yleisestä suhtautumisesta käsillä olevaan tilanteeseen. Hahmon asento ja olemus itsessään ovat hyvin paljastavia: avoimet käsivarret ja jalat, suora selkä, kohotetut kasvat ja laaja tilankäyttö luovat mielikuvaa vilpittömyydestä ja välittömyydestä, kun taas sulkeutuneisuudesta kielivät vähäinen tilankäyttö sekä ristityt jalat ja käsivarret. Hahmon tavassa kantaa itseään kuvastuu myös tämän energisyys: nopeat, eloiset liikkeet ja dynaaminen asento kertovat korkeasta energiastasosta, kun taas hitaat ja laahaavat liikkeet välittävät kuvaa energian puutteesta. Kehon kielellä voidaan viestiä myös hahmojen välisistä relaatioista ja asenteista, mikä näkyy esimerkiksi hahmojen tavassa kunnioittaa toistensa henkilökohtaista tilaa. (Sloan 2015, 98-100.)

Kehon kieleen luotetaan usein vaistomaisesti, mutta sitä voidaan hyödyntää myös virheellisten mielikuvien välittämisessä. Sanattomien viestien välittäminen voi olla harjoittelun tulosta. Itseilmaisuun vaikuttavat myös hahmon sosiaaliset maskit: hahmo voi esimerkiksi käyttäytyä mielialaansa iloisemmin tai itsevarmemmin. Hahmosuunnittelijan ja tarinankertojan on oleellista tiedostaa, millä tasolla hahmo tietoisesti kontrolloi kehonkieltään ja mikä motivoi häntä tekemään niin (Withrow & Danner 2007, 92).



**Kuva 14.** Gregin ja Wirtin (*Over the Garden Wall*) omaperäiset, ikoniset asut säilyttävät tunnistettavuutensa niin tarinan sisällä kuin sen ulkopuolellakin (IMDb 2014).

### 3.6.4 Vaatteet ja propit

Vaatteet edustavat hahmon tietoista tapaa ilmaista itseään (Withrow & Danner 2007, 92). Ne kertovat kantajansa persoonasta, identiteetistä ja asemasta sekä nykytilanteesta ja menneisyydestä. Samaa tarkoitusta palvelevat erilaiset *propit* eli asusteet, aseet tai muut ylimääräiset lavasteet, joita hahmo kantaa mukanaan. (Burgerman 2015.) Fiktiiviset hahmot voidaan vaatetta kahdella tapaa; ne voivat joko esiintyä jatkuvasti samassa, ikonisessa asussa tai vaihdella vaatetustaan tyylin, tilanteen ja mielialan mukaan.

Vaatteet tarjoavat yhden keskeisen tavan välittää visuaalista informaatiota hahmosta. Ne voivat kertoa esimerkiksi hahmon sosiaalisesta asemasta, ammatista tai uskonnollisesta vakaumuksesta. Hahmon tyyli ja yksityiskohdat antavat puolestaan vihjeitä hahmon luonteesta: esimerkiksi vaatteiden malli, materiaali ja peittävyys kertovat paljon kantajansa arvoista ja asenteesta sekä siitä, miten hän haluaa muiden suhtautuvan itseensä. (Withrow & Danner 2007, 90.) Hahmon asennetta ja omakuvaa voidaan tuoda esiin myös hahmon suhtautumisella vaatteisiin tai ulkoisen huolittelun tasoon (Kress 2005, 22). Lisäksi vaatteet voivat välittää tietoa ihmisten välisistä suhteista: hahmojen välisistä relaatioista kertoo osaltaan esimerkiksi se, miten hahmo pukeutuu toisen hahmon tapaamista varten. Tietynlaisilla asusteilla ja asukokonaisuuksilla voidaan myös korostaa hahmon asemaa suhteessa muihin; klassisella kauluspaidan ja solmion yhdistelmällä voidaan luoda mielikuvaa auktoriteettisesta asiantuntija-asemasta, ja paljastavalla asukokonaisuudella voidaan tavoitella esimerkiksi vastakkaisen sukupuolen huomiota. (Withrow & Danner 2007, 91.)

Vaatteiden avulla voidaan tuoda ilmi myös hahmon sisäistä muutosta: masennus, äkillinen motivaation nousu, uusi asema tai elämänmuutos voivat heijastua hahmon vaatevalintoihin. Pukeutumistavan ja tyylin muutos toimii voimakkaana visuaalisena keinona havainnoida muutosta hahmon elämässä tai sisäisessä arvomaailmassa. (Withrow & Danner 2007, 91.) Vaatteiden lisäksi myös muutokset ryhdissä, elekielessä ja värimaailmassa auttavat konkretisoimaan lukijalle hahmon sisäistä muutosta.

Visuaalisessa hahmosuunnittelussa hyödynnetään usein *tunnusomaisia* eli *ikonisia* asuja ja asusteita. Tunnusomaiset asusteet ovat hahmon toistuvasti käyttämiä, tunnistettavia vaatekappaleita tai proppeja, jotka lukija mieltää osaksi hahmoa. Hyviä esimerkkejä ovat Cloud Strifen (*Final Fantasy VII*) ikoninen miekka, Aku Ankan matruusinlakki tai esimerkiksi Gregin ja Wirtin (*Over the Garden Wall*) kaikessa erikoisuudessaan tunnistettavat asukokonaisuudet (kuva 14). Ikoniset asusteet auttavat tekemään hahmosta helposti tunnistettavan niin oman tarinansa kontekstissa kuin sen ulkopuolellakin. Asusteet rinnastuvat hahmoon niin voimakkaasti, että ne assosioituvat tähän myös yksin esiintyessään. Tunnusomaisten asusteiden tulisi kuitenkin reflektoida jotain tärkeää puolta tai piirrettä hahmossa, jotta lukija kokee asusteen jatkuvan läsnäolon perusteltuna. (Withrow & Danner 2007, 91.)

### 3.6.5 Värit hahmosuunnittelussa ja tarinankerronnassa

Väri on kohteen ja havaitsijan vuorovaikutuksessa syntyvä ilmiö, jota ihmisen evoluutiossa tapahtunut ekologinen sopeutuminen sekä biologinen, sosiaalinen ja esteettinen tarkoituksenmukaisuus määrittävät. Ihmiset kokevat värin voimakkaasti niin fyysisellä, mentaalilla kuin emotionaalisellakin tasolla: nykypäiväisessä tieteellisessä väritutkimuksessa painotetaankin värien havaintotapahtumaa eli värien kokemista ja prosessointia sen fyysisen ilmenemismuodon sijaan. Hahmosuunnittelun kannalta tärkeintä on ymmärtää niitä visuaalisia ja kokemuksellisia muotoja, joissa värit ilmenevät. (Arnkil 2008, 30; 32; 56; Stone, Adams & Morioka 2006, 33-35.) Vaikka värien käyttöön ei ole olemassa oikeaa tai väärää tapaa, hahmosuunnittelijoiden kannattaa perehtyä väriteorian ydinkonsepteihin voidakseen hyödyntää värien ja värikombinaatioiden välittämiä viestejä systemaattisesti (Sloan 2015, 33). Väriteoria on laaja kokonaisuus, eikä sitä voida käsitellä kokonaisuudessaan tämän tutkielman puitteissa. Tarkastelun keskiössä ovat suoralinjaisemmin ne aspektit, jotka vaikuttavat hahmon suunnitteluun ja visuaaliseen ilmentymään.

Väreihin assosioituu erilaisia universaaleja ja kulttuurisidonnaisia ominaisuuksia, joiden avulla visuaalista tarinankerrontaa ja kommunikaatiota voidaan tehostaa.

lämpimät sävyt	<b>magenta</b>	suloisuus, romanttisuus, leikkisyys, innostavuus, vapaus
	<b>punainen</b>	voima, rakkaus, passio, seksi, aggressio, energia, vaara, viha, kuolemattomuus
	<b>oranssi</b>	innostus, ilo, luovuus, hauskuus, työkeys, lämpö, sosiaalisuus, aktiivisuus
	<b>keltainen</b>	hyväntuulisuus, iloisuus, aurinkoisuus, älykkyys, optimismi, pelkuruus, petos
kylmät sävyt	<b>vihreä</b>	luonto, kasvu, terveys, hedelmällisyys, harmonia, kateus, raha, kokemattomuus
	<b>syaani</b>	rauhottuminen, raikkaus, rauhallisuus, tyyneys, mielikuvitus, femiinisyys
	<b>sininen</b>	pysyvyys, rauhallisuus, viisaus, voimakkuus, maskuliinisuus, lojaalius, apaattisuus
	<b>violetti</b>	aatelisuus, vauraus, voima, vaikutusvalta, kunnianhimo, arvokkuus, hulluus, julmuus
neutraalit	<b>harmaa</b>	virallisuus, vaatimattomuus, tasapaino, yksinäisyys, vanhuus, suru
	<b>musta</b>	voima, auktoriteetti, eleganssi, arvokkuus, virallisuus, pahuus, tyhjyys
	<b>valkea</b>	siisteys, viattomuus, keveys, pyhyys, yksinkertaisuus, täydellisyys, totuus

**Taulukko 1.** Esimerkkejä tyypillisimmistä eri sävyjen sekä harmaan, mustan ja valkean herättämistä assosiaatioista (Sloan 2015, 36; Stone, Adams & Morioka 2006, 26-31).

Assosiaatiot auttavat hyödyntämään väriä johdonmukaisena osana hahmon visuaalista ilmentymää (Tillman 2011, 115-120). Värien kokeminen on alitajuinen, henkilökohtainen prosessi, ja assosiaatioiden muodostumiseen vaikuttavat muun muassa ikä, sukupuoli, mieliala, henkilökohtaiset kokemukset, etninen identiteetti, historia ja traditiot sekä tietyissä ihmisryhmissä vaikuttavat sosiaaliset ja kulttuuriset ulottuvuudet. Henkilökohtaisuutensa ja kulttuurisidonnaisuutensa vuoksi värien herättämät assosiaatiot ovat usein vaihtelevia ja ristiriitaisia. (Stone, Adams & Morioka 2006, 24; 33-35; 39, 71.) Tyypillisimpiä värisävyihin liitettäviä ominaisuuksia on havainnollistettu taulukossa 1.

Hahmon värimaailmaa valitessa tulisi miettiä, mitkä värit ja väriyhdistelmät rakentavat halutun vaikutelman ja muodostavat toivotunlaisen väriharmonian (Arnkil 2008, 118). Tieteen ja taiteen apuna hyödynnetään erilaisia värien luonnetta ja käyttäytymistä havainnollistavia malleja. Visuaalisen suunnittelun kannalta merkittävin lienee taiteilijoiden käyttämä kahdentoista sävyn *väriympyrä* (kuvio 10). Artistien väriympyrä ei anna realistista kuvaa värien spektristä, mutta se auttaa havainnoimaan tapaa, jolla ihmiset näkevät ja ymmärtävät värejä. Artistien väriympyrän avulla voidaan myös havainnollistaa värien vastapareja sekä klassisimpia väriyhdistelmiä, jotka auttavat hahmon persoonan presentoinnissa. (Sloan 2015, 33-36.)





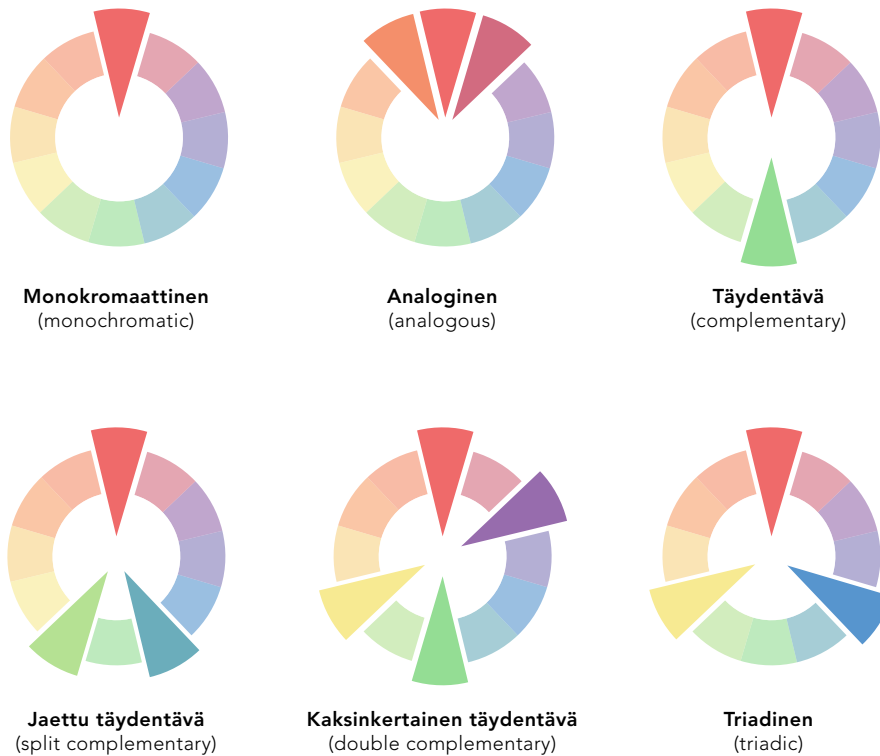
**Kuvio 10.** Artistien käyttämä kahdentoista sävyn väriympyrä auttaa havainnoimaan tapaa, jolla ihmiset näkevät ja ymmärtävät värejä (Sloan 2015, 35).

Kun arkikielessä puhutaan väreistä, tarkoitetaan sillä usein sävyä (*hue*) (Sloan 2015, 36). Sävyt voidaan mieltää värien aallonpituuskokemuksina (Arnkil 2008, 70). Virtuaalisissa ympäristöissä ja painotekniikassa hyödynnettävät värit voidaan määrittää kahdeksan sävyn – punaisen, oranssin, keltaisen, vihreän, syaanin, sinisen, violetin ja magentan – avulla. Sävyt jakautuvat *lämpimiin ja kylmiin sävyihin*, joista kylmät sävyt assosioituvat yleisesti rauhallisuuteen, objektiivisuuteen, lohtuun ja hoivaan ja lämpimät intohimoon, optimismiin ja kiihtymykseen. (Sloan 2015, 36; taulukko 1.)

Väriin *vaaleudella* eli *arvolla* (*value*) tarkoitetaan pinnasta heijastuvan valon määrää. Käytännössä tämä tarkoittaa *tummuusvaihtelua* eli sävyjen skaalaa valkeasta mustaan. (Sloan 2015, 36.) Havainnot muodosta, tilasta ja liikkeestä perustuvat ensisijaisesti värien tummuusvaihteluihin (Arnkil 2008, 96; 98). Suuriarvoiset sävyt ilmenevät vaaleina pastellisävyinä, joita hyödynnetään erityisesti herkissä, leikkisissä ja nuoreen yleisöön vetoavissa hahmoissa. Pieniarvoiset sävyt ovat tummempia, likaisempia ja maanläheisempiä, ja ne toimivat hyvin realistisemmissä ja aikuismaisemmissä visualisoinneissa. Hyödyntämällä sekä suuri- että pieniarvoisia värejä hahmoihin tai hahmojen välille voidaan luoda mielenkiintoisia *arvokontrasteja*. (Sloan 2015, 36.)

Väriin *saturaatio* (*saturation*) kuvaa väriin kylläisyyttä eli puhtautta (Sloan 2015, 36). Valolla tuotetuissa väreissä (kuten digitaalisessa värimaailmassa) tämä tarkoittaa täyden sävyn ja täyden valkoisuuden välistä suhdetta; muissa yhteyksissä väriin kylläisyys havainnoidaan täyden sävyn ja sävyn vaaleutta vastaavan harmaan skaalana (Arnkil 2008, 71). Korkeasaturaatioiset värit ovat kirkkaita, vahvoja ja luonnottomia: yksinkertaisuutensa ja voimakkuutensa ansiosta ne vetoavat herkästi nuoreen yleisöön. Säästeliäästi käytettynä ne voivat myös luoda hyvää *saturaatiokontrastia* hahmoon tai hahmojen välille. Aikuismaisemmat ja realistisemmat, matalasaturaatioiset sävyt sekoittuvat harmaaseen ja saavat hahmon vaikuttamaan hillitymmältä, etäisemmältä, ajattelevammalta ja kompleksisemmältä. (Sloan 2015, 36.)





**Kuvio 11.** Yleisimmin käytetyt väripalettimallit auttavat luomaan hallittuja värikombinaatioita (Sloan 2015, 35).

Myös värien keskeiset suhteet rakentavat mielikuvaa hahmon luonteesta. Klassiset *väripaletit* auttavat tekemään hahmojen visualisoinneista hallittuja ja tarkoituksenmukaisia (kuvio 11). *Monokromaattisessa paletissa* värimaailma muodostuu vain yhden sävyn eri arvoista ja saturaatioista, mikä saa hahmon tuntumaan tyyllitellyltä ja epäluonnolliselta. Yhtä sävyä hyödyntävä hahmodesign on yksinkertainen ja assosioituu vahvasti kyseiseen sävyyn. *Analoginen väripaletti* muodostuu sävyistä, jotka ovat väriympyrässä suoraan toistensa yhteydessä – esimerkiksi vihreästä, keltavihreästä ja keltaisesta. Analogisissa paleteissa sävykontrasti on hyvin vähäistä, mikä saa hahmon vaikuttamaan miellyttävältä, harmoniselta ja luonnolliselta. *Täydentävissä (complementary) paleteissa* värit muodostuvat väriympyrän vastakkaisista sävyistä, kuten vihreästä ja punaisesta. Täydentävät väripaletit ovat esteettisessä avainasemassa, koska niiden avulla voidaan luoda silmäämiellyttävää kontrastia ja välittää hahmoista tasapainoista mielikuvaa. Niiden avulla voidaan myös parantaa hahmon näkyvyyttä ja dynaamisuutta. *Jaetussa täydentävässä (split complimentary) paletissa* kaksi väriä luo kontrastia dominoivalle värille: sävyt otetaan väriympyrässä dominoivaa väriä vastakkaisen sävyn molemmilta puolilta. Tällaisen paletin muodostavat esimerkiksi punavioletti, keltainen ja vihreä. Jaetun täydentävän paletin avulla hahmoon saadaan hyvää kontrastia ja näkyvyyttä. Samalla saadaan rikottua täydentävän paletin jännitteitä ja yksinkertaisuutta. Jaettu täydentävä paletti lisää hahmon kompleksisuutta ja hienovaraisuutta. *Kaksinkertaisessa täydentävässä*



**Kuva 15.** Final Fantasy X -pelihahmojen erilaiset värimaailmat parantavat hahmojen tunnistettavuutta ja viestittävät hahmojen persoonallisuudesta (Blogmil 2015).

(*double complementary*) paletissa hyödynnetään kahta eri täydentävää väriparia eli yhteensä neljää väriä, esimerkiksi sinistä, oranssia, punaviolettia ja keltavihreää. Yleensä näitä sävyjä ei käytetä tasa-arvoisesti, jotta designista ei tule räikeää ja mauton. Kaksinkertaista täydentävää palettia voidaan hyödyntää myös hahmopareissa – esimerkiksi kahden vastakkaisen hahmon erojen korostamisessa. *Triadinen (triadic) väripaletti* muodostuu kolmesta sävystä, jotka ovat yhtä etäällä toisistaan väriympyrässä. Tällaisen paletin muodostavat esimerkiksi klassinen keltaisen, sinisen ja punaisen sävyn kombinaatio. Triadisen paletin värimaailma on eloisa ja sillä voidaan luoda hyvin tyylieltyjä kokonaisuuksia, mutta sen hyödyntäminen koetaan usein hankalaksi. Kaikki kolme väriä ovat yleensä tasa-arvoisessa suhteessa toisiinsa miellyttävän kokonaisuuden saavuttamiseksi. (Sloan 2015, 36-38.)

Värien välittämiä viestejä voidaan hyödyntää hahmosuunnittelussa monella tapaa. Tillman (2011, 115-120) korostaa käyttämään väriä harkiten niin, että se tukee hahmon persoonaa ja tarinaa. Värejä käytetään usein myös hahmojen koodaamiseen: kun hahmoissa hyödynnetään tiettyjä sävyjä systemaattisesti, ne alkavat assosioitumaan hahmon tunnusomaisiksi väreiksi. Riittävän erilaiset värimaailmat parantavat myös hahmojen keskeistä tunnistettavuutta. (Myllykangas 2015; Stone, Adams & Morioka 2006, 39; kuva 15). Väreillä voidaan luoda visuaalisia linkejä hahmojen välille tai korostaa niiden vastakkaista asemaa (Withrow & Danner 2007, 97). Pidemmässä tarinoissa väreillä voidaan myös viestiä muutosta hahmossa: esimerkiksi vaatteiden sävyn vaihtuminen tummempaan tarinan edetessä voi kertoa hahmon sisäisestä muutoksesta (Myllykangas 2015).

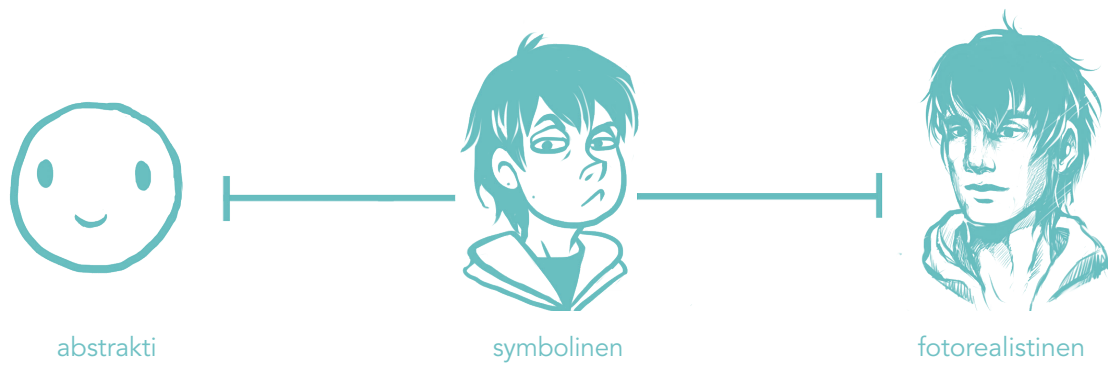
### 3.6.6 Visuaalisen tyylin vaikutukset

Kuten luvussa 3.4 todettiin, hahmoa konseptoidessa on lähes mahdotonta olla omaperäinen. Oli suunniteltava hahmo minkäläinen tahansa, vastaavanlaisia on olemassa jo satoja. Persoonallinen ja hallittu tyyli onkin usein se tekijä, joka saa hahmon erottumaan vastaavista. Hahmodesignin tulee olla visuaalisesti riittävän vahva ja mielenkiintoinen, jotta se tavoittaa ihmisten huomion. (Burgerman 2015.) Hahmojen visuaalinen tyyli vaihtelee tarinoittain ja tekijöittäin, ja ero samankaltaistenkin hahmojen visuaalisessa ilmentymässä voi olla valtava. Animaattoriopiskelija Julia K. havainnollistaa tätä hyvin tutkiessaan, miten eri artistien tyylit vaikuttavat hänen kissansa *representaatioon* eli ilmentymään (kuva 16).

Hahmon visuaalista ilmentymää voidaan määrittää kolmen kategorian avulla: hahmo voi olla tyyliltään *fotorealistinen*, tyylitelty eli *symbolinen* tai täysin *abstrakti*. (Sloan 2015, 3, kuvio 12.) Käytännössä skaala fotorealismista abstraktiin muodostuu todelli-



**Kuva 16.** Julia K. (nimim. *Miyuli*) havainnollistaa kissansa avulla, miten eri tyylit muuttavat hahmon representaatiota.



**Kuvio 12.** Hahmon visuaalista ilmentymää voidaan määrittää skaalalla abstrakti–symbolinen–fotorealistinen (McCloud 1993, 28-33; Sloan 2015, 3; Withrow & Danner 2007, 66-67).

suutta pelkistämällä: fotorealistinen hahmo muistuttaa erehdyttävästi oikeaa ihmistä tai olentoa, tyylytellyt hahmot linkittyvät todellisuuteen symbolisten assosiaatioiden ja sopimusten kautta kun taas abstraktit hahmot linkittyvät todellisuuteen vain yleisluontoisten mielikuvien tasolla. Visuaalisen ilmentymän skaala sivuaa osittain Sun ja Zhaon määrittelemiä hahmon kompleksisuuden tasoja (kts. luku 3.2, kuvio 2). Mitä abstraktimpi hahmon design on, sitä universaalimmaksi ja helpommin samaistuttavaksi hahmo muuttuu. Esimerkiksi lasten sarjakuvissa ja humoristisissa animaatioissa voidaan hyödyntää hyvinkin abstrakteja hahmoja, jotka nostattavat välittömän emotionaalisen reaktion. Realistiset piirteet ja hienovaraiset nyanssit tekevät hahmosta moniselitteisemmän, jolloin lukija ei voi tuomita hahmoa pelkän ulkonäön perusteella. Useimmat hahmodesignit ovat enemmän tai vähemmän tyylytelyä, todellisuutta mukailevia kokonaisuuksia. Sekä fotorealistisia että symbolisia representaatioita voidaan hyödyntää moniulotteisten hahmojen visualisoinnissa. (McCloud 1993, 28-33; Withrow & Danner 2007, 66-67.)

Hahmon fysiikkaa voidaan liioitella rikkomatta ihmisen illuusiota: hahmo tuntuu ihmisenkaltaiselta ja uskottavalta, kun kehon mittasuhteet myötäilevät ihmisen anatomiaa. *Liioittelua* hyödynnetään usein fiktiivisten hahmojen tehokeinona: tiettyjen piirteiden korostaminen helpottaa hahmon identifioitumista ja auttaa tätä esiintymään elämää suurempana (Burgerman, 2015). Liioitellut piirteet lisäävät hahmon ekspressiivisyyttä ja saattavat johtaa mielenkiintosiin lopputuloksiin (Inkydeals 2013). Liioiteltujen piirteiden käyttäminen auttaa myös lisäämään hahmoihin silmää miellyttävää *visuaalista kontrastia*. Hyvä esimerkki kontrastikkaasta hahmosta on René Goscinny n ja Albert Uderzon Obelix (*Asterix ja Obelix*), jossa toimivia vastapareja synnyttävät sekä suuren kehon ja pienen pään synnyttämä visuaalinen kontrasti että tämän fyysinen vahvuus suhteessa lempeään ja yksinkertaiseen luonteeseen. Lisäksi isokokoinen Obelix luo hyvää hahmokontrastia sarjakuvan pienikokoiseen protagonistiin, Asterixiin nähden. Kontrastit auttavat kasvattamaan konseptien kiehtovuutta ja omaperäisyyttä, mikä parantaa osaltaan hahmojen huomioarvoa ja mieleenpainuvuutta.





**Kuva 17.** Erilaisia tapoja hyödyntää viivaa hahmojen representaatiossa. Kuussa rajausta Doug Mahnken Batman-albumin kannesta (DC Comics), Anni Nykäsen Mummo-strippi vuodelta 2015 sekä Huggleikur Dagssonin mustan huumorin sarjakuvaa. (DC Comics 2014; Nykänen, Anni 2015; Dagsson, Huggleikur n.d.)

Tyyli ja hahmojen representaatio muodostuvat käytännössä viivojen ja muotojen kombinaatiosta. Viivojen avulla voidaan määrittää hahmon muotoa, ohjata katsetta, rakentaa yhteyksiä erillisten elementtien välille sekä viestiä liikkeestä ja suunnasta. Sarjakuvamaisissa visualisoinneissa viivoja hyödynnetään myös varjostuksessa ja tekstuureissa. Viivan paksuus, suunta, muoto ja asema vaikuttavat hahmon visuaaliseen ilmentymään ja tyyliin: esimerkiksi tasapaksut viivat välittävät lukijalle kuvaa tarkkuudesta, selkeydestä, rehellisyydestä ja vakavuudesta. Vaihteleva viivan paksuus puolestaan voi tuntua arkiselta, moniselitteiseltä tai leikkisältä. Realistisemmissä viivaa ja muotoa hyödyntävissä hahmodesigneissa viivat ovat usein pikemminkin vihjaavassa asemassa kuin suoraan näkyvillä. (Sloan 2015, 26-28; kuva 10.)



**Kuvio 13.** Gravity Falls -animaatiohahmojen pohjana hyödynnetään hahmojen luonteita tukevia, rikottuja perusmuotoja.

*Muodoilla* voidaan niin ikään erotella hahmon elementtejä toisistaan ja muodostaa kokonaiskuva hahmon ulkoisesta olemuksesta (Sloan 2015, 28). Muodon tulisi aina palvella funktiota: lukijat kykenevät helpommin hahmottamaan ja ymmärtämään hahmoja, joiden perusmuoto on selkeä. Muotojen määrittäminen tarjoaakin yhden mahdollisen aloituspisteen hahmosuunnittelulle. (Inkydeals 2013.) Todellisuutta voidaan karkeimmillaan hahmottaa jo pelkkien *perusmuotojen* eli kolmioiden, neliöiden ja ympyröiden avulla. Perusmuotoja pidetään muotokielen tärkeimpinä tekijöinä. Muodot herättävät lukijoissa mielikuvia ja assosiaatioita samaan tapaan kuin värit, ja niitä voidaan hyödyntää systemaattisesti hahmon kokonaisilmeen muodostamisessa. *Ympyrät* ovat pehmeitä muotoja, jotka liitetään tyypillisesti nuoruuteen tai hyvytyteen. Pyöreisiin muotoihin assosioituvat leikkisyys, lapsenomaisuus, energia ja viattomuus, ja niitä käytetään paljon lapsille suunnatuissa tai yksinkertaisissa hahmoissa. *Kolmioissa* muoto ja suunta vaikuttavat muodon välittämiin mielikuviin: ylöspäin osoittavia kolmioita käytetään viestittämään stabiiliutta, levollisuutta ja voimaa, ja alaspäin osoittaviin mieltyvät balanssi, epävakaus ja jännitteet. Yleisesti kolmioiden herättämät assosiaatiot ovat luonteeltaan joko energisiä tai temperamenttisia: mielikuvat voivat liittyä dynaamisuuteen, liikkeeseen ja nopeuteen tai aggressioon, vihamielisyyteen, vilpillisyyteen, intohimoon ja seksuaalisuuteen. *Neliskulmaisissa* muotoja puolestaan pidetään muodoista voimakkaimpina ja vakaimpina. Nelikulmiot assosioituvat maskuliinisuuteen, turvallisuuteen, rationaalisuuteen ja puhtauteen. Nämä assosiaatiot ovat vahvimmillaan puhtaissa neliöissä – suorakulmaisten ja ruutumaisten muotojen nostattamat mielikuvat ovat puhtaita neliöitä heikompia. (Sloan 2015, 28-30.) Hahmosuunnittelussa hyödynnetään pääsääntöisesti perusmuotoja rikotumpia muotoja. Yksinkertaiset muodot, kuten ympyrät ja soikiot toimivat kuitenkin hyvin hahmon mallina monipuolisuutensa ja suorasukaisuutensa vuoksi (Inkydeals 2013, *kuvio 13*).

Seegmillerin (2004, 47) mukaan tehokas suunnittelu etenee yleisestä yksityiskohtaisempaan, jolloin hahmon tunnistettavuus pysyy hallinnassa ja hahmot helposti ymmärrettävinä. Jokaisessa hahmossa tulisi pyrkiä pelkistettyjen muotojen ja yksityiskohtien tasapainoon. Yksityiskohtat auttavat tekemään hahmodesignista mielenkiintoisen ja uniikin, mutta ne tuovat hahmolle lisäarvoa vain tiettyyn pisteeseen. Liiallinen yksityiskohtien määrä saattaa jopa hankaloittaa hahmon käytettävyyttä; esimerkiksi animaatioissa ja sarjakuvissa hahmoa voidaan joutua piirtämään satoja kertoja eri kuvakulmista, jolloin liialliset yksityiskohtat muodostuvat hidasteiksi. (Inkydeals 2103; Seegmiller 2004, 47.) Tyylin valinnassa tulisi huomioida myös hahmon tarina: visuaalisen tyylin täytyy sopia siihen maailmaan ja ympäristöön, jossa hahmo esiintyy. Animaattori Raúl Garcia (2015) muistuttaa, että se, mikä edustaa hyvää hahmosuunnittelua yhtäällä ei välttämättä ole sitä toisaalla: esimerkiksi Tenavat-sarjan Ressu-koira toimii hyvin omassa miljöössään, mutta ei tyyllisesti sopisi Disneyn Kaunottaren ja Kulkurin maailmaan. Jon Burgerman (2015) kehottaa kyseenalaistamaan hahmon jokaista piirrettä parhaan lopputuloksen saavuttamiseksi. Pienikin muutos yksittäisessä elementissä voi vaikuttaa huomattavasti siihen, mitä hahmo viestittää ja kuinka häneen suhtaudutaan. Kaikista ohjenuorista huolimatta hahmon visualisoinnissa on lupa revitellä: vastoin yleisiä ohjeita toimiminen voi synnyttää odottamattomia ja jännittäviä ratkaisuja. (Burgerman 2015.) Tarinan tai hahmon suhteen ei myöskään ole pakko pitäytyä yhdessä tyyliässä, kuten luvussa 2.2.3 todettiin.

### 3.7 Biografia ja hahmohistoria

Hahmon *biografia* eli elämäkerta on yksi hahmosuunnittelun keskeisimpiä osia. Tillman (2011, 5, 12, 25-41, 173) toteaa toistuvasti, että tärkein osa hahmoa on tämän tarina – ja tarinalla hän tarkoittaa nimenomaan hahmon henkilökohtaista elämäkertaa. Hahmosuunnittelun kohdalla biografian voi ajatella kattavan kaikki hahmon henkilötiedot kuten nimen, iän, sukupuolen, kansalaisuuden, seksuaalisen suuntautumisen ja sukupuoli-identiteetin sekä tämän henkilökohtaisen historian menneisyydestä varsinaisen narratiivin aikaisiin ja sen jälkeisiin tapahtumiin (Witthrow & Danner 2007, 30-31).

Hahmon *menneisyys* on yksi hahmosuunnittelun kriittisimpiä osia. Hahmon henkilökohtaisen historian tunteminen auttaa sekä lukijaa että tekijää ymmärtämään tämän nykyistä persoonaa, joten sen suunnitteluun kannattaa kiinnittää erityistä huomiota (Card 1988, 6; Kress 2005, 36). Hahmot ovat tiettyssä mielessä kokemustensa summia (Reissenweber 2008, 37). Hahmon tarinaa ja taustoja on mahdollista kehittää tarinan edetessä, mutta yksityiskohtaisen biografian varhainen tunteminen auttaa tekijää kirkastamaan hahmon luonnetta sekä tunnistamaan tämän päätöksentekoon



vaikuttavia käyttäytymismalleja, mikä auttaa pitämään hahmon yhtenäisenä läpi tarinan. Hahmon henkilökohtainen historia voi myös vaikuttaa tapaan, jolla hän tulkitsee maailmaa ja reagoi tiettyihin tilanteisiin. Menneisyydestä kumpuavat maanerit saattavat tarjota myös mielenkiintoisia ja yllättäviä konflikteja hahmojen välille. (Withrow & Danner 2007, 30.) Hahmon menneisyyttä voidaan hyödyntää linkkinä, joka yhdistää elementtejä toisiinsa ja selittää hahmon käytöstä. Tekijän tulisi tuntea hahmonsä tarina, jotta hän voi hyödyntää hahmoaan täydessä potentiaalissaan.

Hahmon historian suunnittelulle ei ole olemassa mitään tiettyä struktuuria tai muotoa. Withrowin ja Dannerin (2007, 30) mukaan hyvä lähtökohta on kehittää hahmon menneisyyttä geneerisistä asioista yksityiskohtaisempiin tapahtumiin. Kysymysten esittäminen voi auttaa rakentamaan hahmolle uskottavan ja omaperäisen historian, joka heijastuu aina hahmon nykyiseen olemukseen saakka. (Withrow & Danner 2007, 30.) Hahmon menneisyys voi avautua myös hahmon muita ominaisuuksia tarkastelemalla: mitkä tapahtumat ovat aiheuttaneet tai vahvistaneet tämän alemmuuskompleksia, mistä hänen arvensa ovat peräisin, miksi hän ei tule toimeen veljensä kanssa tai mitkä asiat ovat vahvistaneen hänen asenteitaan? Hahmon ominaisuuksien taustojen tarkastelu on osoittautunut luontevaksi tavaksi syventää hahmon tarinaa. Menetelmä auttaa myös kirkastamaan relaatioita hahmon eri ominaisuuksien välillä ja rakentamaan loogisia syy-seurausketjuja, jotka toimivat perusteina hahmon toiminnalle.

Hahmon biografiaa kartoittaessa on hyvä suunnitella mistä hahmo on kotoisin, millaiset olivat tämän varhaiset vuodet ja mitkä ovat olleet hänen tähänastisen elämänsä merkittävimpiä käännekohtia (Seegmiller 2004, 36). Syvemmälle mentäessä voidaan hahmotella esimerkiksi hahmon harrastuksia ja koulutusta, varhaisvuosien sosiaalista käyttäytymistä, mahdollisia trauman lähteitä tai suhtautumista politiikkaan ja auktoriteetteihin. Tämäntyyppisen nippelitiedon pohjalle voidaan rakentaa vahva pohja myös hahmon nykyiselle ajatus- ja arvomaailmalle. (Withrow & Danner 2007, 31.) Taustoja suunniteltaessa kannattaa miettiä myös hahmon tarinaa edeltäviltä viikoilta ja kuukausilta: missä hahmo asuu ja työskentelee, keitä hän on viime aikoina tavannut, mitä hän on tehnyt? Myös hahmon tulevaisuutta voidaan osaltaan hyödyntää hahmon nykytilanteen suunnittelussa, jos se on etukäteen tiedossa. (Seegmiller 2004, 36.) Joidenkin suunnittelijoiden kohdalla hahmon tarina päättyy siihen hetkeen, kun hahmon varsinainen narratiivi päättyy. Toiset suunnittelijat tietävät mitä hahmolle tapahtuu myös tämän jälkeen; millaista hänen elämänsä tulee olemaan, miten hän vanhenee ja kuinka hän lopulta kuolee (Withrow & Danner 2007, 31).

Kaikkea hahmon menneisyydestä ei voi eikä kannata näyttää. Tekijä valikoi narratiivin käyttöön ne palat, jotka parhaiten auttavat lukijaa ymmärtämään hahmon nykyistä persoonaa. Oleellista on, että tekijä itse tuntee hahmonsä tarinan. (Kress 2005, 36.)

### 3.8 Lokaation vaikutukset

Hahmossa tulisi jollain tapaa näkyä se ympäristö ja maailma, jossa hän elää ja toimii (Burgerman 2015). Hahmon elinympäristö eli *lokaatio* voidaan ymmärtää useammalla tasolla: sillä voidaan tarkoittaa esimerkiksi maata, valtiota, kaupunkia, kylää, rakennusta tai ympäristöä, jossa hahmo esiintyy (Sloan 2015, 113). Lokaatioiden määrittely on keskeinen osa kokonaisvaltaista hahmosuunnittelua: ympäristötekijöiden vaikutukset heijastuvat lähes kaikkiin hahmon osa-alueisiin aina persoonasta ja identiteetistä tämän puhetapaan, ulkoiseen olemukseen, fyysiseen kehitykseen ja toimintatapoihin. Konkreettisimmillaan lokaatio määrittää esimerkiksi hahmon etnisyyttä ja kulttuuria, kielitaitoa, koulutuksen tasoa, uskonnollista vakaumusta ja moraalista arvomaailmaa. (Seegmiller 2004, 37.) Kasvu ympäristön vaikutuksia on hyödynnetty muun muassa Disneyn hahmoissa; esimerkiksi Pocahontaksessa, Aladdinissa, Mulanissa ja Tarzanissa elinympäristö ja kulttuuri heijastuvat hahmojen olemukseen, vaatetukseen, kykyihin ja arvomaailmaan. Vaikka hahmojen kulttuurinen representaatio ei kaikilta osin vastaa todellisuutta, se riittää rakentamaan lukijalle mielikuvaa tietyn toimintaympäristön piiristä. Johdonmukainen kasvu ympäristön hyödyntäminen lisää hahmon uskottavuutta ja lukijan immersiota tarinaan. Suunnittelijan tulisikin perehtyä kaikkiin niihin lokaatioihin, joita hahmon tarinassa esiintyy (Sloan 2015, 113).

Fiktiivisissä narratiiveissa esiintyy kaikkiaan kolmenlaisia toimintaympäristöjä: todelliseen maailmaan perustuvia; mielikuvitusmaailmoja tai näitä kahta yhdistäviä *reaalifantasioita*. Todelliseen maailmaan pohjaavissa narratiiveissa korostuu taustatyön merkitys. Hyviä informaatiokanavia lokaatioista tarjoavat esimerkiksi historialliset ja maantieteelliset tekstit, dokumentit, uutiset, media ja valokuvat. Syvällisempää tietoa lokaatioista voi saada keskustelemalla paikallisten kanssa tai vieraillemalla itse kohteessa. (Sloan 2015, 113.)

Fantasiaan pohjautuvassa tarinassa kasvu ympäristön vaikutuksilla voidaan irrotella: esimerkiksi maan pinnalla elävän rodun läpikäymä evoluutio poikkeaa huomattavasti lentokykyisestä tai pinnan alla elävästä olennoista (Seegmiller 2004, 37; 47). Kasvu ympäristö voi määrittää hahmon värimaailmaa, ruumiinrakennetta, ruokavaliota, reaktiokykyä ja käytösmaalleja. Näennäisen tieteellisesti hyödynnettynä ympäristötekijät tarjoavat hyviä perusteluita sekä hahmon luonteen että fyysisen olemuksen nyansseihin. (Su & Zhao 2011, 94.) Saman kehitysympäristön jakavissa hahmoissa kannattaa kuitenkin pitää yllä tietynlaista johdonmukaisuutta: jaettu kasvu ympäristö voi ilmetä samankaltaisuutena esimerkiksi hahmojen kyvyissä tai arvomaailmassa. (Seegmiller 2004, 37; 47.)

### 3.9 Huomioita hahmon nimeämisestä

Nimet auttavat meitä muodostamaan ensivaikutelmia henkilöistä niin oikeassa elämässä kuin fiktiossakin: ne luovat mielikuvia, kertovat hahmojen taustoista ja auttavat identifioimaan hahmoja. Nimien potentiaalista informaatioarvoa ei kannata haaskata nimeämällä hahmoa sattumanvaraisesti, vaan nimen tulisi aina tavalla tai toisella sopia kantajaansa. Saman tarinan keskeisten hahmojen nimien tulee kuitenkin olla keskenään riittävän erilaisia: liian samankaltaiset nimet menevät nopeasti sekaisin ja saavat lukijan putoamaan kärryiltä (Reissenweber 2008, 50).

Nimet sisältävät paljon sanatonta informaatiota, ja niitä voidaan käyttää ohjailemaan lukijan mielikuvia. Nimien avulla voidaan kertoa esimerkiksi hahmon kansalaisuudesta, sukujuurista tai sukupuolesta, tarinan aikakaudesta, hahmon iästä ja jopa tämän persoonallisuudesta. Niitä voi hyödyntää myös humoristisena aspektina, jos se sopii tarinan tyyliin. (Kress 2005, 19-21.) Esimerkiksi Harry Potter -kirjojen hahmoissa on hyödynnetty erikoisia ja oivaltavia nimiä, jotka pyrkivät ohjailemaan lukijan mielikuvia: Severus Kalkaros (eng. *Severus Snape*) sekä Alastor "Villisilmä" Vauhkomielinen (eng. *Alastor 'Mad-eye' Moody*) luovat vahvoja mielikuvia hahmojen persoonallisuuksista, kun taas Remus Lupin viittaa suoraan hahmon ihmissusitaustoihin.

Hahmot voivat esiintyä myös useamman nimen kautta. Jokainen hahmosta käytetty nimitys kertoo tästä lisää: kutsumanimi voi paljastaa jotain hahmon luonteesta ja sukunimi tämän historiasta ja relaatioista. Erilaiset lempinimet kertovat myös hahmojen välisistä suhteista. Reissenweberin (2008, 51) mukaan nimet toimivat kuin lahjapaperina paketin päällä; ne viimeistelevät hahmon ja tarjoavat vihjeitä siitä, mitä tämä pitää sisällään.

### 3.10 Kuinka hahmosta tulee kokonainen?

Tässä luvussa esitellyt persoonan ja habituksen rakennuspalikat auttavat luomaan hahmolle perustavanlaatuisen pohjan. Moniulotteisen hahmon aikaansaamiseksi hahmoa tulisi kuitenkin syventää, kunnes se alkaa tuntua todelliselta. Kun tekijä tuntee hahmonsensa luonteen, motiivit ja vaikuttimet hyvin, hän tietää välittömästi, miten tämä reagoi kussakin tilanteessa: hahmon läpikotainen tunteminen mahdollistaa osaltaan aidon tuntuksen, uskottavan fiktion luomisen.

Tutkielmassa hyödynnetty elementtijaottelu antaa suunnittelijalle hyvän kuvan niistä tekijöistä, joita hahmosuunnittelussa tulisi huomioida. Kuinka hahmoista

sitten saadaan moniulotteisia, ihmisenkaltaisia komplekseja? Reissenweber (2008, 38-39), Card (1988, 17) sekä Su ja Zhao (2011, 28) kehottavat *kysymään kysymyksiä*. Yksinkertaisilla *miten, miksi, milloin* -kysymyksillä voidaan hahmottaa syitä hahmon toiminnan tai ajatusten taustalla (Card 1988, 17; Reissenweber 2008, 38-39). Myös Seegmiller (2004, 23) kehottaa *fantasioimaan* hahmosta. Fantasioinnin tukena hän suosittelee hyödyntämään *mitä jos* -kysymystä ja kehittämään erilaisia *mitä jos* -tilanteita (Seegmiller 2004, 23). Reissenweber (2008, 37) kehottaa niin ikään laittamaan hahmon raakileet erilaisiin kuvitteellisiin skenaarioihin. Tällä tavalla voi oppia paljon siitä, miten hahmo reagoi muuttuvissa tilanteissa, miten hän käyttäytyy ja millainen hän on. Kysymysten esittäminen ja niihin vastaaminen auttavat rakentamaan hahmolle myös uskottavan ja omaperäisen historian, joka heijastuu aina hahmon nykyiseen olemukseen saakka (Withrow & Danner 2007, 30). Kuvittelu on avain ihmisenkaltaisten kompleksien luomiseksi. Su ja Zhao (2011, 26) toteavatkin, että hahmosuunnitteluprosessi on, kaikessa yksinkertaisuudessaan, ajatteleminen.

Tutkielman aikana olen toistuvasti korostanut eri elementtien välisten syy-seurausketjujen merkitystä moniulotteiselle hahmolle. Kysymysten kysyminen on se nimenomainen metodi, joka mahdollistaa eri tekijöiden välisten yhteyksien hahmottamisen ja hahmoon tutustumisen. Hyvässä fiktiossa kaikki tapahtuu syystä: miksi-kysymyksen toistuva hokeminen auttaa vahvistamaan ja kehittämään syiden ja seurausten verkostoa ja rakentamaan hahmosta realistisen, uskottavan ja yhtenäisen olennon. Hahmosuunnittelijalle yksikään hahmoa koskeva kysymys ei ole vähäpätöinen tai turha: kirjailija E. M. Forster paljastaa klassikkoteoksessaan *Aspects of the Novel* hahmon olevan valmis vasta, kun tekijä tietää hänestä kaiken (viitattu Reissenweber 2008, 39). Henkilökohtaisesti pidän kysymysten ja vastaus-ten muodostamaa tutustumisvaihetta hahmosuunnittelun ja tarinankerronnan parhaimpana ja antoisimpana vaiheena.

## 4 YHTEENVETO

Tämä opinnäytetyö on teoreettinen tutkielma metatason hahmosuunnittelusta. Tutkimuskysymykseni oli, millaisista elementeistä fiktionaalinen hahmo ja hahmosuunnittelu rakentuvat. Aihetta tarkasteltiin erityisesti moniulotteisten, narratiivisissa ja visuaalisissa ympäristöissä esiintyvien ja ihmisenkaltaisten hahmojen lähtökohdista. Tutkielmani on luonteeltaan poikkitieteellinen: tarkastelun kohteena olivat eri viestinnän aloilla, erityisesti kirjallisuudessa sekä animaatio-, peli- ja sarjakuvateollisuudessa hyödynnettävät hahmosuunnittelunormit ja -metodit. Tutkielmani perimmäinen pyrkimys oli ottaa haltuun hahmosuunnittelu sekä ilmiönä että prosessina; kasvattaa omaa tietämystäni ja teoriapohjaista osaamistani sekä vetää hahmosuunnittelu osaksi ammatillista pätevyyttäni. Samalla pyrin koostamaan oppimastani johdonmukaisen ja selkeän tutkielman, josta olisi konkreettista hyötyä myös muille perustavanlaatuisesta hahmosuunnittelusta kiinnostuneille.

Rakenteellisesti tutkielmani eteni hahmon käsitteistöstä ja luokittelusta varsinaisen hahmosuunnittelun tarkasteluun. Aihetta käsiteltiin kvalitatiivisen kirjallisuuskatsauksen ja käsitteenmäärittelyn keinoin. Varsinaista tieteellistä aineistoa aiheesta ei ollut saatavilla, joten primääriaineistoni muodostui tarkastelussa olevien viestinnän alojen hahmosuunnitteluoppaista ja muista aihetta sivuavista, painetuista teoksista. Täydennystä aineistoon haettiin sekundäärisillä lähteillä, kuten artikkeleilla, luentomateriaaleilla ja verkkolähteillä. Aineiston aukipurkamisessa hyödynsin teemoittelevaa ja vertailevaa analyysiä ja tekstin rakenteessa dialogista reflektointia, jotta erot ja yhteneväisyydet eri alojen ammattilaisten näkemyksissä korostuisivat. Yhtenä määrittävänä tekijänä hyödynsin myös omaa, aiemmin hankittua hahmosuunnittelukokemustani.

Tutkielmaa aloitellessa harkitsin useita eri tapoja hahmosuunnittelun käsittelemiseksi. Hahmosuunnittelua olisi voitu lähteä tarkastelemaan esimerkiksi haastattelun, kuva-analyysin tai teknisen toteutuksen keinoin. Poikkitieteellinen kirjallisuuskatsaus tarjosi kuitenkin parhaan tarttumapinnan laajaan ja vaikeasti hallittavaan kokonaisuuteen: metodin myötä pystyin kohdistamaan ajankäyttöni aiheen perusteelliseen tutkimiseen ja kattavan tutkielman koostamiseen. Kirjallisuuskatsaus sopi hyvin yksiiin myös omien tavoitteideni kanssa, ja hankitun tiedon prosessointi auttoi minua omaksumaan uusia keinoja ja metodeja hahmosuunnitteluprosessini tehostamiseksi. Harkitsin pitkään myös teoriaan pohjaavan käytännön osuuden toteuttamista: toiminnallinen osuus olisi ollut mielenkiintoinen ja hauska lisä opinnäytetyöhöni ja toiminut hyvänä havainnollistavana esimerkkinä, mutta sen

sisällyttäminen olisi syönyt sekä aikaa että tilaa varsinaisen teorian koostamiselta. Lopulta päätin tehdä tutkielmastani puhtaasti teoreettisen, jotta saisin otettua hahmosuunnittelun konseptit mahdollisimman perusteellisesti haltuun.

Tutkielmastani nousi esiin kaksi keskeistä havaintoa: lähteet osoittautuivat liki yksimielisiksi hahmon narratiivisesta asemasta ja elementeistä sekä suunnittelussa huomioitavista tekijöistä, mutta mielipiteet suunnitteluprosessin vaiheista vaihtelivat suuresti. Vaikka joitakin alakohtaisia vaikutteita oli havaittavissa, suurin osa eroista selittynee tekijöiden henkilökohtaisilla ja mielivaltaisilla preferensseillä. Tämän pohjalta hahmon elementtejä voidaan siis pitää media-alasta tai suunnittelijasta riippumattomina ja suhteellisen vakioina, mutta niiden keskeistä arvohierarkiaa ja hyödyntämistapoja tapaus- ja tekijäkohtaisina. Tutkielma vahvisti jo aiemmin muodostunutta käsitystäni siitä, että hahmosuunnittelua voidaan lähestyä hyvin rennolla otteella ja henkilökohtaisia mieltymyksiä noudattaen, kunhan tietää, mitä kaikkia osa-alueita suunnitteluprosessin tulisi kattaa.

Kuten arvata saattoi, selkeimmät alakohtaiset arvohierarkiset erot muodostuivat visuaalisten medioiden ja kaunokirjallisuuden normien välille. Olen kuitenkin tyytyväinen päätökseeni hyödyntää sekä narratiivista että visuaalista lähtökohtaa hahmosuunnittelun tarkastelussa: alat tukevat ja täydentävät toisiaan ja mahdollistavat osaltaan kokonaisvaltaisten hahmosuunnitteluprosessin muodostumisen. Yllättävää oli kuitenkin havaita, kuinka yhtäläisinä suunnittelun elementit pysyivät myös visuaalisen ja narratiivisen suunnittelun välillä: erot olivat pikemminkin keinoissa ja kriittisissä pisteissä kuin varsinaisissa hahmon ja hahmosuunnittelun tekijöissä.

Tutkielmani suurimmaksi haasteeksi muodostui valtavan informaatiomäärän prosessointi ja hallinta sekä sopivan työskentelyrytmin löytäminen. Oma mielenkiintoni aiheeseen toimi kuitenkin hyvänä motivaattorina, ja tutkielma eteni verrattain jouhevasti. Käyttämäni rajaus oli laaja, mutta se mahdollisti aiheen perusteellisen haltuunottamisen. Tutkielma saavutti asettamani tavoitteet ja olen kaikkiaan tyytyväinen sen lopputulemaan. Opinnäytetyöstä tuli omannäköiseni, ja se vastaa hyvin omaa käsitystäni onnistuneesta hahmosuunnittelusta.

Tutkielmani tarjoaa hyvän pohjan moniulotteisten ihmishahmojen suunnitteluun, mutta ei sellaisenaan kata kaikkia hahmosuunnittelun kenttiä. Jatkotutkimuksen kannalta kiintoisaa tarttumapintaa saataisiin varmasti toisenlaisilla tulokulmilla,

kuten perehtymällä hahmohierarkiaan, arkkityyppeihin tai kompleksisuudeltaan eritasoisiin hahmoihin. Mielenkiintoista ja hyödynnettävää tietoa tuottaisi varmasti myös graafista suunnittelua suoralinjaisemmin palveleva lähtökohta: markkinoinnissa, mainonnassa, maskoteissa ja infografiikassa hyödynnettävä hahmosuunnittelu on vahvasti oma alansa, johon tätä tutkielmaa voidaan vain karkeasti soveltaa. Toinen tutkielmastani ulos rajautunut hahmosuunnittelun osa-alue on olentosuunnittelu eli *creature design*, jonka normit ja metodit poikkeavat vahvasti ihmishahmojen suunnittelusta. Aiheen jatkotutkimisen kannattavuus on kuitenkin kyseenalaista, koska siitä on vastikään tehty kattava tutkielma: olentosuunnittelusta ja perustavanlaatuisesta hahmosuunnittelusta kiinnostuneiden kannattaakin perehtyä myös Marika Joensuun opinnäytetyöhön *Creature design evoluutiobiologiaa myötäillen* (n.d.).

Tutkielmani on ensisijaisesti suunnattu tarinankertojille ja visuaalisen alan ammattilaisille. Uskon, että tutkielmasta on yleismaallista hyötyä omalle alalleni, jonka eri osa-alueilla hahmosuunnittelutarpeita voi ilmetä. Hyöty graafisille suunnittelijoille lienee kuitenkin yksilökohtaista: parhaiten tutkielmani palvelee niitä tahoja, jotka haluavat kehittää tarinankerronnallisia taitojaan ja hyödyntää moniulotteista hahmosuunnittelua omien narratiiviansa tukena.

Koin opinnäytetyöskentelyn kaikin puolin mielenkiintoiseksi ja hyödylliseksi prosessiksi. Olen tyytyväinen sekä valitsemaani aiheeseen että tutkielman lopputulemaan. Olin positiivisesti yllätynyt siitä kuinka paljon omat kokemuspohjaiset havaintoni ja suunnittelulliset preferenssini vastasivat alan ammattilaisten näkemyksiä. Koen tutkielmasta olleen minulle konkreettista hyötyä, ja uskon aiheeseen perehtymisen vahvistaneen sekä hahmosuunnittelukäsitystäni että ammatillista identiteettiäni. Toivon tutkielmani innostaneen myös lukijaansa ja avartaneen käsityksiä hahmosuunnitteluprosessin laajuudesta ja mahdollisuuksista.



## LÄHTEET

*Arnkil, Harald 2008.* Värit havaintojen maailmassa.

Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy

*Arnold, Brian & Eddy, Brendan 2007.* Exploring Visual Storytelling.

Clifton Park: Cengage Learning, Inc.

*Burgerman, Jon 2015.* 20 top character design tips.

<http://www.creativebloq.com/character-design/tips-5132643>

(Luettu 19.11.2015)

*Card, Orson Scott 1988.* Characters and Viewpoints. Elements of Fiction Writing.

Ohio: F+W Publications, Inc.

*Faigin, Gary 1990.* The Artist's Complete Guide to Facial Expression.

Broadway: Watson-Guption Publications.

*Garcia, Raúl 2015.* Raúl Garcia and the making of the Extraordinary Tales.

Luento pidetty Metropolian AMK:ssa Tikkurilan toimipisteessä 24.9.2015

*Golden, Carl n. d.* The 12 Common Archetypes.

[http://www.soulcraft.co/essays/the\\_12\\_common\\_archetypes.html](http://www.soulcraft.co/essays/the_12_common_archetypes.html)

(Luettu 2.3.2016)

*Hood, Dave 2010 a.* Character and Characterization in Short Fiction. Find your creative Muse – Learn how to write poetry, fiction, personal essays, and more.

<https://davehood59.wordpress.com/2011/04/20/character-and-characterization-in-short-fiction/> (Luettu 15.11.2015)

*Hood, Dave 2010 b.* Elements of fiction: Character. Find your creative Muse – Learn how to write poetry, fiction, personal essays, and more.

<https://davehood59.wordpress.com/2010/02/01/elements-of-fiction-2/>

(Luettu 15.11.2015)

*Inkydeals/Sopov, Ioana 2013.* The Basic Principles For Great Character Design.

<http://blog.inkydeals.com/basic-principles-for-great-character-design/>

(Luettu 3.4.2016)

*Isbister, Katherine 2006.* Better game characters by design: a psychological approach.

San Francisco: Elsevier Science & Technology Inc.

*Jonas, J. J. n. d.* The Twelve Character Archetypes.

[http://www.uiltexas.org/files/capitalconference/Twelve\\_Character\\_Archetypes.pdf](http://www.uiltexas.org/files/capitalconference/Twelve_Character_Archetypes.pdf)

(Luettu 8.3.2016)

*Kress, Nancy 2005.* Write Great Fiction: Characters, Emotions & Viewpoint.

Ohio: F+W Publications, Inc.

*McCloud, Scott 1993.* Understanding Comics: The Invisible Art

New York: HarperCollins Publishers, Inc.

*Myllykangas, Sanna 2005.* Visual Storytelling 101. Lecture notes by Sanna M.

Luento pidetty Traconissa 6.9.2015.

*Reissenweber, Brandi 2008.* Gotham Writers' Workshop: Writing fiction

(edited by Alexander Steele). London: Bloomsbury Publishing PLC, s. 25-51

*Seegmiller, Don 2004.* Digital Character Design and Painting; The Photoshop CS Edition.

Hingham: Cengage Learning, Inc.

*Sloan, Robin J. S. 2015.* Virtual Character Design for Games and Interactive Media.

Boca Raton: CRC Press

*Stone, Terry Lee; Adams, Sean & Morioka, Noreen 2006.* Color Design Workbook:

A Real-World Guide to Using Color in Graphic Design.

Beverly: Rockport Publishers, Inc.

*Su, Haitao & Zhao, Vincent 2011.* Alive Character Design:

Character Design Course by Haitao Su. Harrow Middlesex: CYPI PRESS

*Tillman, Bryan 2011.* Creative Character Design.

Oxford: Elsevier Inc.

*TV Tropes 2016 a.* So You Want To Develop Character Personality.

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/SoYouWantTo/DevelopCharacterPersonality>

(Luettu 18.4.2016)

*TV Tropes 2016 b.* Trope.

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Trope>

(Luettu 21.4.2016)

*Wikipedia 2015 a.* Character (arts).  
<[https://en.wikipedia.org/wiki/Character\\_\(arts\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Character_(arts))>  
(Luettu 13.11.2015)

*Wikipedia 2015 b.* Characterization.  
<<https://en.wikipedia.org/wiki/Characterization>>  
(Luettu 15.11.2015)

*Wikipedia 2015 c.* Antisankari.  
<<https://fi.wikipedia.org/wiki/Antisankari>>  
(Luettu 29.1.2016)

*Wikipedia 2015 d.* Immersio.  
<<https://fi.wikipedia.org/wiki/Immersio>>  
(Luettu 29.1.2016)

*Withrow, Steven & Danner, Alexander 2007.* Character Design for Graphic Novels.  
Mies: Roto Vision SA.

*Welch, Colin 2015.* Types of Characters in Fiction. Lexiconic Resources:  
Colin Welch's Educational Resources.  
<<http://learn.lexiconic.net/characters.htm>>  
(Luettu 15.11.2015)

## KUVALÄHTEET



**Kuva 1.** Marvel Red Team, 2013.

<http://marvelredteam.tumblr.com/post/26449849372/deadpool-v3-20>

(Luettu 22.4.2016)



**Kuva 2.** Kaleva.fi, 2015.

<http://www.pcguru.hu/hirek/rayman-legends-pc-s-bejelentes/23860>

(Luettu 22.4.2016)



**Kuva 3.** My Manga, 2015.

<http://www.mymanga.me/manga/OnepunchMan/34.1/13>

(Luettu 13.5.2016)

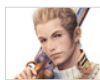


**Kuva 4.** Comic Vine, 2012.

<http://comicvine.gamespot.com/articles/off-my-mind-superheroes-breaking-laws/1100-144968/> Business Insider UK, 2015

<http://uk.businessinsider.com/jim-gordon-batman-is-great-2015-6?r=US&IR=T>

(Molemmat luettu 13.4.2016)



**Kuva 5.** Comic Vine, 2011. *Balthier*.

<http://comicvine.gamespot.com/balthier/4005-76928/images/>



Disney Wiki 2015. *Flynn Rider*.

[http://disney.wikia.com/wiki/Flynn\\_Rider](http://disney.wikia.com/wiki/Flynn_Rider)



Dragon Age Wiki 2011. *Varric Tethras*.

[http://dragonage.wikia.com/wiki/Varric\\_Tethras?file=Varric\\_concept\\_art.jpg](http://dragonage.wikia.com/wiki/Varric_Tethras?file=Varric_concept_art.jpg)



Wikipedia 2010. *Sly Cooper*.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Sly\\_Cooper\\_\(character\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sly_Cooper_(character))

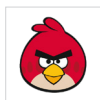
(Kaikki luettu 23.4.2016)



**Kuva 6.** Comics Alliance 2016.

<http://comicsalliance.com/tags/the-yellow-kid/>

(Luettu 15.4.2016)



**Kuva 7.** Angry Birds Wiki, 2016.

<http://angrybirds.wikia.com/wiki/Red>

(Luettu 28.2.2016)



**Kuva 8.** Adventure Time Wiki, 2011. *Ice King*.  
<[http://adventuretime.wikia.com/wiki/Ice\\_King](http://adventuretime.wikia.com/wiki/Ice_King)>



Borderlands Wiki 2015. *Aurelia Hammerlock*.  
<<http://borderlands.wikia.com/wiki/Aurelia>>



Fables Wiki 2015. *Snow Queen*.  
<[http://fables.wikia.com/wiki/File:SQueen\\_recent.jpg](http://fables.wikia.com/wiki/File:SQueen_recent.jpg)>



Frozen Wiki 2014. *Elsa*.  
<<http://disney.wikia.com/wiki/File:Disney-Frozen-Movie-Elsa-HD-Wallpapers1.jpg>>



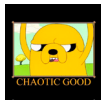
Prima Games 2015. *Sub Zero*.  
<<https://www.primagames.com/games/mortal-kombat-x/tips/mortal-kombat-x-how-play-sub-zero-combos-and-strategies>>



Rise of the Guardians Wiki 2013. *Jack Frost*.  
<<http://riseoftheguardians.wikia.com/wiki/File:Jack-Frost-HQ-rise-of-the-guardians-34929523-1920-1080.jpg>>



The Pixar Times 2015. *Frozone*.  
<<http://pixartimes.com/2014/04/01/frozone-will-reportedly-return-in-the-incredibles-2/>>  
(Kaikki luettu 24.4.2016)



**Kuva 9.** Adventure Time Fan Art, 2011.  
<<http://adventuretimefan.tumblr.com/post/8999659506/i-remember-seeing-an-alignment-chart-for-the>>  
(Luettu 24.4.2016)



**Kuva 9.** Su, Haitao & Zhao, Vincent, 2011;  
s. 46.



**Kuva 10.** Dorkly, 2014. Kuvittanut Willaert, Kate.  
<<http://www.dorkly.com/post/66845/the-heights-of-marvel-characters>>  
(Luettu 7.3.2016)



**Kuva 11.** Gaming Nexus, 2014. Kuvittanut Pyle, William.  
<<http://www.gamingnexus.com/FullNews/William-Henry-Design-releases-sweet-series-spanning-Mass-Effect-poster/Item31888.aspx>>  
(Luetu 7.3.2016)



**Kuva 12.** IMDb 2014.  
<[http://www.imdb.com/media/rm517732608/tt3718778?ref\\_=tt\\_ov\\_i](http://www.imdb.com/media/rm517732608/tt3718778?ref_=tt_ov_i)>  
(Luettu 15.3.2016)



**Kuva 13.** Character and Creature Design notes/Oliver, Jennifer G., 2010.  
<<http://characterdesignnotes.blogspot.fi/2010/11/disneys-tangled-character-design.html>> (Luettu 16.3.2016)



**Kuva 14.** Blogmil 2015.  
<<http://www.blogmil.net/2015/03/final-fantasy-x-realidade-e-moldada.html>>  
(Luettu 3.4.2016)



**Kuva 15.** K., Julia, 2015.  
<<http://miyuli.tumblr.com/post/108454170839/a-style-meme-with-my-cat>>  
(Luettu 16.3.2016)



**Kuva 16.**  
DC Comics, 2014. Kuvittanut Mahnke, Doug.  
<<http://www.dccomics.com/comics/batman-black-and-white-2013/batman-black-and-white-6>>



Nykänen, Anni 2015.  
<[http://mummo.sarjakuvablogit.com/files/2015/11/valoa\\_synkkyteen.jpg](http://mummo.sarjakuvablogit.com/files/2015/11/valoa_synkkyteen.jpg)>



Dagsson, Huggleikur n.d.  
<[https://cdn1.lockerdome.com/uploads/abf946781f753f920d5696aa489a787aff24bc-c7eafe97c8175f3c4518cd2f9c\\_large](https://cdn1.lockerdome.com/uploads/abf946781f753f920d5696aa489a787aff24bc-c7eafe97c8175f3c4518cd2f9c_large)>  
(Kaikki luettu 3.4.2016)



**Kuvio 1.** Arkkityypit. Laulainen, Liisa-Lotta 2016.  
Carl Godlenia (n.d.), J. J. Jonasia (n.d.) ja Robin J. S. Sloania (2015) mukaillen.



**Kuvio 5.** Robert Plutchikin Emootioympyrä (1944). Laulainen, Liisa-Lotta 2016.  
Sloania (2015, 93) mukaillen.



**Kuvio 6.** NEO-PI-R malli. Laulainen, Liisa-Lotta 2016. Sloania (2015, 83) mukaillen.



**Kuvio 8.** Mittasuhteet. Laulainen, Liisa-Lotta 2016. Sloania (2015, 6) mukaillen.



**Kuvio 9.** Somatotyypit. Liisa-Lotta 2016. Sloania (2015, 8) mukaillen.



**Kuvio 10.** Artistien väriympyrä. Laulainen, Liisa-Lotta 2016. Sloania (2015, 35) mukaillen.





**Kuvio 11.** Klassiset väripaletit. Laulainen, Liisa-Lotta 2016. Sloania (2015, 35) mukaillen.



**Kuvio 13.** Hahmojen muotokieli. Laulainen, Liisa-Lotta 2016.

Gravity Falls Wiki 2015, 2016:

*Dipper Pines* <[http://es.gravityfalls.wikia.com/wiki/Dipper\\_Pines](http://es.gravityfalls.wikia.com/wiki/Dipper_Pines)>;

*Ford Pines* <[http://gravityfalls.wikia.com/wiki/Ford\\_Pines](http://gravityfalls.wikia.com/wiki/Ford_Pines)>;

*Mabel Pines* <[http://gravityfalls.wikia.com/wiki/Mabel\\_Pines](http://gravityfalls.wikia.com/wiki/Mabel_Pines)>;

*Soos Ramirez* <[http://gravityfalls.wikia.com/wiki/Soos\\_Ramirez](http://gravityfalls.wikia.com/wiki/Soos_Ramirez)>;

*Wendy Corduroy* <[http://gravityfalls.wikia.com/wiki/Wendy\\_Corduroy](http://gravityfalls.wikia.com/wiki/Wendy_Corduroy)>

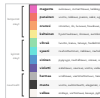
Djmusicandcartoons, 2014:

*Bill Cirfa* <<http://djmusicandcartoons.deviantart.com/art/Bill-Cirfa-442592642>>

VS Battles Wiki 2015:

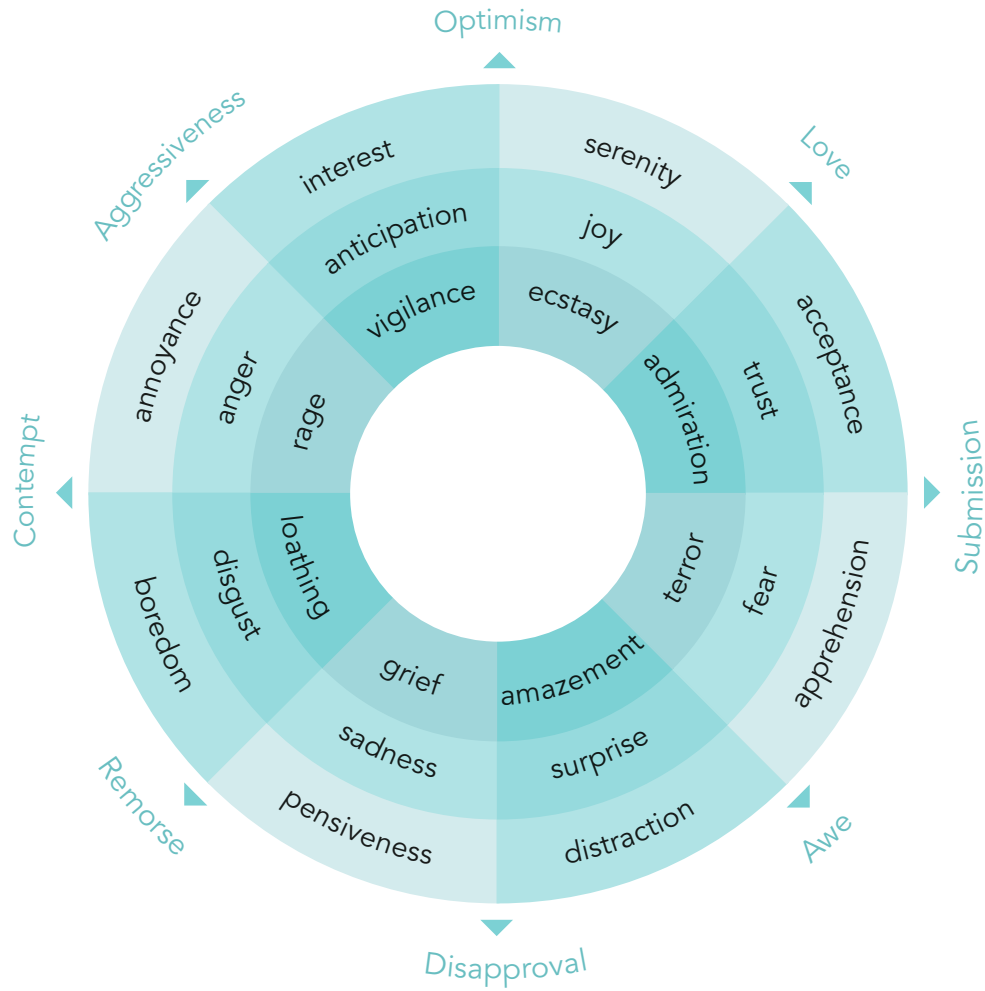
*Gruncle Stan* <[http://vsbattles.wikia.com/wiki/Gruncle\\_Stan](http://vsbattles.wikia.com/wiki/Gruncle_Stan)>

(Kaikki luettu 4.4.2016)



**Taulukko 1.** Värien assosiaatiot. Laulainen, Liisa-Lotta 2016.

Sloania (2015, 36) sekä Stonea, Adamsia ja Moriokaa (2016, 26-31) mukaillen.



Robert Plutchik's wheel of emotions (1994)