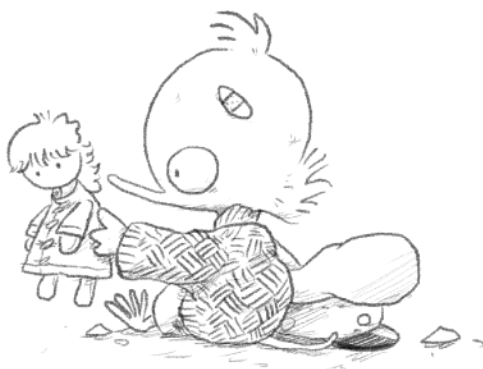


# Piirteittäin paremmaksi

ulkonäköpiirteiden vaikutus hahmon kokemisessa  
lastenkuvakirjan roolisuorituksessa



**Lapin yliopisto**

**Tiedekunta:** Taiteiden tiedekunta

**Työn nimi:** Piirteittäin paremmaksi- ulkonäköpiirteiden vaikutus hahmon kokemisessa lastenkuvakirjan roolisuorituksessa

**Tekijä:** Valtteri Pellinen

**Koulutusohjelma:** Graafinen suunnittelu

**Työn laji:** Pro-gradu -tutkielma

**Sivumäärä:** 65

**Vuosi:** Kevät 2024

**Avainsanat:**

lastenkuvakirjallisuus, antropomorfismi, kuvittaminen, practice based -tutkimus, taiteellinen tutkimus

## Tiivistelmä:

Mielestäni kirjallisuus on nykyajan digitaalisessa maailmassa liian sivuutettu viihteen muoto. Olen huomannut kirjoja lukiessani rauhoittuvani enemmän, mitä ikinä katsellessani elokuvia tai videopelejä. Kirjat, harrastukseni piirtää sekä intoni opettaa saivat aikaan idean tehdä pro gradu -tutkimukseni lastenkirjoista ja niihin liittyvistä kuvituksista. Ihastuin jo varhain tarinoiden, missä hahmot olivat ihmisen sijasta eläimiä: tämä lisäsi kerronnallisuutta ja mielenkiintoa kirjojen visuaalisuuteen. Samasta syystä kuvitan kirjani hahmot antropomorfistisiksi eli ihmismäisesti käyttäytyviksi eläimiksi.

Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, millaisilla ulkonäköpiirteillä on vaikutusta hahmon kokemisessa lastenkuvakirjan roolisuorituksessa. Analysoimani ulkonäköpiirteet ovat ilme, vaatetus, väri sekä eläinlaji. Tutkimusmetodinä käytän practice-based-metodia, missä tutkimuksen tekemistä lähestytään itse tekemisen kautta: tämä tarkoittaa hahmojen ulkonäköpiirteiden suunnittelua ja analysointia perustuen omiin mielipiteisiin, minkä jälkeen vertaan huomioitani aiheeseen liittyvään teoriaan.

Tutkimus alkaa perehtymällä eläinhahmon historiaan ja sen käyttöön kirjallisuudessa. Tämän jälkeen avaan tutkimukseen liittyvät keskeiset käsitteet, mistä siirryn taiteelliseen osuuteeni. Tämä osio sisältää viiden hahmon suunnitteluvaiheet sekä ajatukseni niiden ulkonäön sen aikaisesta toimivuudesta suhteutettuna rooliin. Keräsin pohdintani äänipäiväkirjaan, mitä käytin avukseni ajatuksieni muistamisessa ja hahmojen jatkotyöstämisessä. On tärkeä huomioida, että toteutin taiteellisen produktioni ennen paneutumista teoriaan, mikä on practice based -metodin idea. Hahmojen ollessa valmiita perehdyin tarkemmin niiden ulkonäköön liittyviin käsitteisiin kuten värioppiin, ilmeiden psykologiaan, vertauskuvallisuuteen sekä vaatteiden merkitykseen visuaalisessa viestinnässä.

Tutkimuksen yhteenveto- sekä pohdintaosiossa vedetään yhteen ulkonäköpiirteiden vaikutuksia hahmon kokemiseen verraten omia havaintoja jo tutkittuun aineistoon. Ulkonäköpiirteistä ilme kertoo luonteesta, väritys tämän lisäksi varallisuudesta sekä auktoriteetista. Vaatteiden merkitys korostui roolin kuvauksessa eniten: ne kertoivat ammatista, varakkuudesta sekä auktoriteetista sekä ajattelemattomuudesta. Eläinlajivalinta toimi vertauskuvallisuuden, vastakkainasettelun sekä tutuista saduista saadun maineen avulla luonteen sekä hyvä-paha -asetelman kuvauksessa.

# Sisällysluettelo

<b>1. Johdanto</b>	<b>5</b>
<b>2. Tutkimuskysymys ja –metodi</b>	<b>6</b>
<b>3. Miksi eläinhahmo?</b>	<b>7</b>
3.1 Eläinhahmot kirjallisuudessa	7
3.2 Eläinhahmokirjailijoita	8
3.2.1 <i>Mauri Kunnas</i>	8
3.2.2 <i>Beatrix Potter</i>	9
3.2.3 <i>Richard Scarry</i>	10
3.2.4 <i>Juanjo Guarnido</i>	10
3.3 Eläinhahmojen allegoria	11
<b>4. Käsitteet</b>	<b>13</b>
4.1 Lastenkuvakirjallisuus	13
4.2 Antropomorfismi	14
4.3 Practice based-tutkimus	15
<b>5. Taiteellinen osuus – lastenkirjakuvitus</b>	<b>15</b>
5.1 Hahmojen arkkityypit	15
5.2 Ulkonäköpiirteet	17
5.2.1 <i>Ilme</i>	18
5.2.2 <i>Vaatetus</i>	19
5.2.3 <i>Värit ja niihin liitetyt tulkinnat</i>	19
5.3 Kirjan juoni ja hahmojen kuvitus	22
Hahmo 1: päähenkilö	23
Hahmo 2: konduktööri	27
Hahmo 3: veturinkuljettaja	31
Hahmo 4: makuuvaunun matkustaja	36
Hahmo 5: ravintolavaunun matkustaja	39
<b>6. Hahmojen arviointi</b>	<b>43</b>
6.1 Ilmeen arviointi	44
6.2 Värien arviointi	46
6.3 Vaatetuksen arviointi	48
6.4 Eläinlajien arviointi	49
<b>7. Yhteenveto</b>	<b>51</b>
<b>8. Pohdina</b>	<b>53</b>
<b>9. Hahmoluettelo</b>	<b>58</b>
<b>10. Lähteet</b>	<b>64</b>
<b>11. Kuvälähteet</b>	<b>65</b>

## 1. Johdanto

Ihmisten pitäisi lukea enemmän. Mielestäni hyvä kirja päihittää videopelit sekä elokuvat, joissa maailman visuaalisuus on tehty katsojalle valmiiksi eikä hän ei pääse käyttämään mielikuvitustaan sen luomisessa. Muistan odottaneeni palavasti, että pääsisin velvollisuuksiltani kotiin jatkamaan Patrick Rothfussin *Kuninkaansurmaaja*-kirjojen lukemista syöden samalla omenoita sängyssäni. Tuolloin mieleni lepäsi enemmän kuin koskaan ennen, vaikka pääni sisällä leiskui valtavasti.

Mielenkiintoni kirjoihin, kandidaatin tutkielmaani sekä tämän pro gradun tekemiseen juontaa ajalta, jolloin toimin Jyväskylän pääkirjastolla graafisena suunnittelijana. Minulla oli usein asiaa lastenosastolle, jossa selasin paljon uusia sekä lapsuudesta tuttuja lastenkirjoja. Ne olivat kuvituksiltaan lennokkaita ja värikkäitä, ja sisälsivät jonkin yksinkertaisen, elämään liittyvän opetuksen. Osasto oli suosittu ja kirjoja lainattiin paljon. Tunnelma oli usein riehakas ja innostunut. Päätin, että haluan olla osana luomassa jotain, mikä saa jonkun noin hyvälle tuulelle – opettaen samalla jotakin hyödyllistä. Mielestäni lastenkirja on onnistunut, kun myös aikuinen saa siitä jotakin irti; siksi olen pyrkinyt kehittämään näkyvämmän juonikulun taakse vertauskuvallisemman tarinan, jonka ymmärtämiseen tarvitsee lapsen mieltä enemmän ymmärrystä. Tutkimuksessani mietin, miten kuvittamalla voisin parhaiten viestiä hahmon roolista tarinassa.

Pro graduani varten käsikirjoitan ja kuvitan oman lastenkirjan. Kirja tulee olemaan yhden tarinan sisältävä, perinteikäs lastenkuvakirja, jossa seikkailee antropomorfiset eläimet. Valitsin eläinhahmot ihmisen sijasta omien positiivisten kokemuksieni (*Mauri Kunnas*, *Beatrix Potter*, *Richard Scarry*, ja *Juanjo Guarnido*), niiden luomisen mielekkyyden sekä mielenkiintoisemman katselukokemuksen vuoksi. Kuvitan luonnoksia tarinassa esiintyvistä hahmoista ja pyrin jatkokehittämään niistä pohdintojeni ja mielipiteideni pohjalta parempia – lopputuloksena on jokaisesta hahmosta mielestäni paras versio kuvaamaan tämän luonnetta ja roolia tarinassa.

Sanoin aikaisemmin, että kirjojen vahvuus on ihmisen omassa mielikuvituksessa ja siinä, ettei niiden maailmaa ole pureskeltu lukijalle valmiiksi – mikä on ristiriidassa lastenkuvakirjallisuuden kanssa. Samaa mieltä on Bruno Bettelheim – hänen mukaansa lapsen mielikuvitus kykenee luomaan parempia kuvitelmia ilman kuvituksen apua. (Ylimartimo

& Brusila 2003, 19) Hyvä kuvakirja kertoo kuvin asioita, mitä ei tekstissä sanota. Lisäksi kuvaan voi piilottaa viestejä, jotka tukevat tai ovat ristiriidassa tekstin kanssa – tämä joko vahvistaa tekstin sanomaa tai luo lukijalle ajateltavaa siitä, mitä kirja hänelle oikeastaan haluaa kertoa. Painotan, että lähestyn tutkimusta kuvittajana ja graafisena suunnittelijana ja pyrin teoksellani herättämään intoa ja mielenkiintoa pääasiallisessa kohderyhmässäni – lapsissa. Mahdollisimman tarkasti rooliaan ulkoisesti vastaava hahmo on mielestäni tärkeä osa tarinankerrontaa ja onnistunut visualisointi vahvistaa ja tukee kirjan tekstiä. Koen itse, että kuvilla on suuri merkitys lapsille suunnatussa kirjallisuudessa. Heidän kykynsä kuvitella asioita itsenäisesti on myös vajaavaisempaa, kuin teini- ja täysi-ikäisillä, minkä takia kuvitukset tarinankerronnan apuna vahvistavat lukukokemusta.

## 2. Tutkimuskysymys ja -metodi

Tutkimukseni on luonteeltaan laadullinen ja toteutettu practice based-menetelmällä. Vastaan tutkimuksessani kysymykseen *millaisilla ulkonäköpiirteillä on vaikutusta hahmon kokemisessa lastenkuvakirjan roolisuorituksessa?* Ulkonäköpiirteillä tarkoitan hahmon ilmeikkyyttä, väritystä, vaatetusta, ja eläinlajeja. Lähestyn tutkimusta graafisen suunnittelun opiskelijana ja länsimaalaisen kulttuurin visuaalisen järjestyksen kasvattina. Teen kuvitukseni länsimaalaiselle yleisölle ja sellaiseksi, millaisena sen itse olisin lapsena halunnut vastaanottaa. Toimin tutkimuksessani samaan aikaan suunnittelijana sekä tulkitsijana. Graafisen suunnittelun opiskelijana olen harjaantunut ongelmanratkaisuun visuaalisten ongelmakohtien parissa ja käytän opinnoistani saamaani tietotaitoa luodakseni mahdollisimman onnistuneet ulkonäköpiirteet kirjani kullekin hahmolle.

Tutkimukseeni liittyy olennaisesti lastenkirjassani esiintyvien pää- ja sivuhenkilöiden suunnittelu. Kirja sisältää luonteeltaan ja yhteiskunnalliselta asemaltaan erilaisia hahmoja, joiden roolisuoritukseen liittyy keskeisesti heidän ulkonäkönsä. Rajaan käyttämäni eläimet tetrapodeihin (linnut, matelijat, nisäkkäät), koska niiden muuttaminen ihmismäisempään muotoon raajojen lukumäärän sekä luontaisen maalla elämisen takia on helpompaa – kalojen tai äyriäisien tuominen maaeläimien sekaan tuntuisi eriskummalliselta ja muunmaailmaiselta; tätä voisi käyttää tehokeinona silloin, kun toiset hahmot olisivat selkeästi täysin eri ympäristöstä, kuin toiset – esimerkiksi ulkoavaruudesta. Näin ei käsikirjoituksessani ole, minkä takia se ei ole tutkimukseni kannalta tärkeää.

Aineistonani tutkimukselle toimii pitämäni äänipäiväkirja ja hahmokuviutukset, joiden pohjalta vastaan tutkimuskysymykseeni. Ajatukseni ja perusteluni pohjautuvat kaikki äänipäiväkirjaani tallentamiin pohdintoihini, vaikka en sitä tekstissä erikseen mainitsisi. Äänipäiväkirjan avulla pystyin paremmin palauttamaan mieleeni edellisen suunnitteluhetken perustelut jonkin asian tekemiselle, mikä edesauttoi hahmojen jatkokehittelyä. Poimin äänipäiväkirjastani olennaisimmat asiat, mitkä liittyivät hahmojen suunnitteluun ja avaan niitä taiteellisessa osuudessani.

### 3. Miksi eläinhahmo?

#### 3.1. Eläinhahmot kirjallisuudessa

Erilaiset eläinhahmot ovat aina olleet osana kirjallisuutta joko tarinankertojina tai toimijoina, mutta vasta renessanssin alussa niiden käytöstä alettiin inhimillistämään. Syitä kirjailijalle käyttää eläinhahmoa ihmisen sijasta on monia: lapset samaistuvat helposti eläimeen, sillä se on riisuttu ihmisiä sitovista pukeutumis- ja käyttäytymismalleista. (Markowsky 1975, 460) Eläinhahmo vie lukijan syvemmälle kaltaistensa maailmaan ja sen sääntöihin, kuin ihmishahmo (Burke & Copenhaver 2004, 205). Walt Disneyn *Simba* elokuvasta *Leijonakuningas* on tästä hyvä esimerkki: teoksessa seurataan leijonanpennun matkaa ja valtataistelua laumansa sisällä. Tällainen juonikulku olisi epäuskottavaa, jos ihmislapsi heitettäisiin ulos perheestänsä, niin kuin elokuvassa. Eläinhahmojen kautta voidaan myös kertoa historiallisesti arkoja tarinoita helpommin, kuin ihmisillä – esimerkiksi *MAUS*-sarjakuva, jossa toisen maailmansodan natsisaksaa ja vähemmistöjen sortamista käsitellään kissojen ja hiirien kautta. Moraalin opettaminen on myös eläimien avulla helpompaa. *Ruma ankanpoikanen* on lukijaystävällisempi, kuin *Ruma ihmislapsi* (Gray 2019). Eläimiä esiintyy paljon lastenkirjallisuudessa niiden kyvystä olla ja olla olematta ihmisen kaltaisia. Keksitty tarina, jossa eläimet keskustelevat on ihanteellinen paikka opettaa lasta ystävydestä, moraalista, rohkeudesta, kiltteydestä sekä päättäväisyydestä. (DeMello 2013, 4) Eläinmaailma on visuaalisuudeltaan runsas, jos mukaan otetaan ihmisen lisäksi muutkin lajit. Tämä rikastuttaa kuvakerrontaa ja tekee hahmojen ulkonäköpiirteiden kirjosta laajemman.

Syitä kuvittaa hahmoni ihmismäisesti käyttäytyviksi eläimiksi on paljon. Eläimiä on niiden lajiston monipuolisuuden takia mielenkiintoisempaa piirtää – vaikka ihmisiäkin on eri näköisiä, kokoisia ja värisiä, on eläimien välinen diversiteetti suurempi. Ihmiset ovat

keskenään saman mittaisia, mutta kuvittaessani vierekkäin hiiren ja elefantin on kokonaisuudessaan ilmeinen. Ihmisiä piirtäessä joutuisin saman efektin aikaansaamiseksi käyttämään lyhytkasvuista sekä yli kaksimetristä ihmistä, mikä tuntuu oudolta sekä ylikäytettyinä halventavalta. Eläinlajin valinnalla voi kertoa hahmon sosiaalisesta statuksesta ja luonteesta paljon: kettu on tunnettu viekkaana huijarina, hiiri pienenä sankarina, leijona on viidakon kuningas ja harakka pitää kaikesta kiiltävästä. Eläimen merkitys tarinankerronnassa kasvaa, jos sen avulla pystytään kertomaan yhteiskuntaan liittyvistä sosiopoliittisista eroavaisuuksista (Lefkowitz 2014, 18). Olen Lefkowitzin kanssa samaa mieltä. Eläimien asettaminen tarinassa niille luontaisesti tapahtuvaan vastakkainasetteluun – esimerkiksi saaliseläin vastaan saalistaja – avaa uusia ovia tarinankerronnalle ilman, että se tuntuu syrjinnältä. Vaikka eläimet kuvaavat kirjassani ihmisiä, ei niitä voi mielestäni rinnastaa tiettyyn ihmisryhmään tai -joukkoon. Lapsena nautin katsella eläinhahmoja enemmän, kuin ihmisiä ja uskon, että niin moni muukin ikäisistäni lapsista.

### 3.2 Eläinhahmokirjailijoita

Seuraavaksi kerron neljä esimerkkiä kirjailija-kuvittajasta, jotka ovat käyttäneet antropomorfistisia eläinhahmoja töissään. Valitsin nämä esimerkit siksi, että olen itse lukenut heidän teoksiaan elämäni aikana ja niillä on ollut eri asteista vaikutusta tekemiseeni. Kaikki heistä eivät ole tehneet töitään lapsiyleisölle, mutta hahmoina ovat esintyneet eläimet.

#### 3.2.1 Mauri Kunnas

Mauri Kunnas on suomalainen lastenkuvakirjailija ja graafikko. Hän kuvittaa paljon antropomorfistisia kirjoja omista aiheistaan, historiasta ja tutuista tarinoista, kuten Kalevalasta. Kunnaksen sanoin hän päätti alkaa kuvittamaan eläimiä niiden mielenkiintoisemman ulkonäön vuoksi: hän sanoi Finnish Cultural Foundationin haastattelussa vuonna 2019 *Koira on sinänsä tietysti erittäin hyvä valinta, sillä se on lajina - koiriahan on kaikenlaisia: niitä on isoja ja pieniä ja eri värisiä. Sinä on valtava kirjo erilaisia otuksia* (Finnish Cultural Foundation 2019). Kunnas painottaa MTV:n haastattelussa hahmojensa olevan ihmisiä, vain eläimen näköisiä (Auramies 2018).



Sivu kirjasta *Kuka kaappasi auringon*  
(Otava 2021), Kuvittajat.fi



Kunnas oli lapsuuteni suosikkikirjailija ja inspiraation lähde. Hän käyttää paljon eri eläinlajeja kuvituksissaan, mutta enemmistössä ovat koirat. Kuvitukset ovat yksityiskohtaisia, mutta huolettomia. Vaatetus on tarinoiden ajan mukaista. Hahmojen mittasuhteet ovat karrikoituja. Heillä on isot päät sekä jalkaterät, joiden kantapäät jatkuvat kauas taakse. Sormia hahmoilla on neljä, mikä lisää sarjakuvamaista ilmettä. Muistan lapsena kopioineeni fanaattisesti Kunnaksen tyylikeinoja, joista nelisormisuus sekä suhteellisen suuret päät ovat säilyneet. Pään suuren koon myötä kasvot näkyvät laajoissa ympäristökuvituksissa paremmin, mihin pyrin itsekin. Kunnaksen eläinhahmot ovat hänen mukaansa ihmisiä ulkonäöstään riippumatta. Tämä pätee omaan kirjaanikin: suunnittelemani hahmot käyttäytyvät kuin ihmiset, mutta näyttävät eläimiltä.

### 3.2.2 Beatrix Potter

Petteri Kaniini-hahmon luoja Beatrix Potter rakasti lapsena tutkia ja piirtää eläimiä, mikä heijastui hänen aikuisiällä tuottamiinsa teoksiin. Hän väritti työnsä vesiväreillä ja ääriiviivasi mustekynällä. Toisin kuin muilla tuon ajan lastenkirjailijoilla, Potterin tarinat eivät sisältäneet jäykkää, moraalista opetusta, vaan olivat kevyitä ja leikkimielisiä. Hänen eläinhahmonsatuntevat ja pukeutuvat ihmismäisesti, mutta käyttäytyvät, kuin eläimet. (Snow 2022). Hänen mielestään kirjailijan tuli itse kuvittaa työnsä, jotta ne toimisivat mahdollisimman hyvin tekstin kanssa (Rättyä & Rausi, 2001, 82). Eläimet muistuttavat ruumiinrakenteeltaan omaa lajiaan, mutta vain takajaloille nostettuna: hanhilla on räpylät ja ketuilla kinnernivelet.



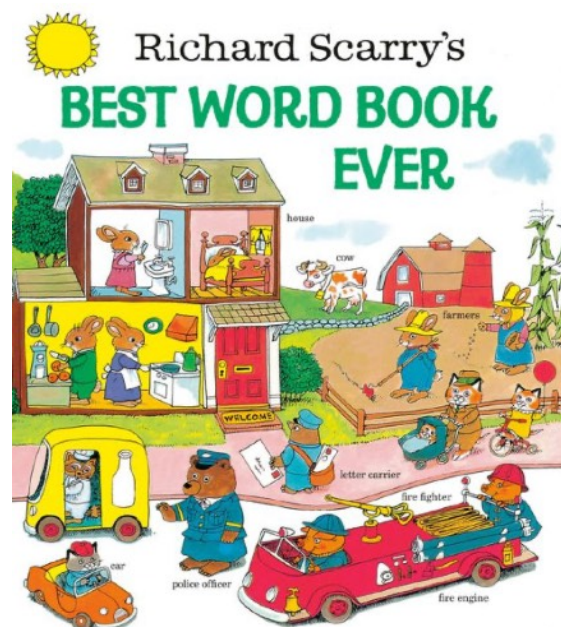
Kuvitus *The Mice Listen to the Tailor's Lament*

Tutustuin Potterin kirjoihin niistä tehdyn lastenanimaat-ion jälkeen. Hänen kuvituksensa ovat realistisia ja sadunomaisia sekä esimerkeistäni kauimpana perinteistä sarjakuva- ja animaatiotyylä. Jäljen perusteella uskon niiden olevan myös aikuisemman lukijakunnan mieleen. Tarinat sisältävät paikoitellen synkkiä aiheita: kirjassa *The Tale of Samuel Whiskers or The Roly-Poly Pudding* kaksi rottaa yrittivät tehdä karanneesta kissanpennusta vanukasta. Tämän kaltainen karu tarinankerronta on mieleeni, minkä takia en välttä ikävienkään asioiden käsittelemistä kirjassani. Kuvitan hahmoni raajat ihmismäi-

semmiksi, kuin Potter. En piirrä kinnerniveliä tai siipiä, vaan teen niiden tilalle ihmisen jalat ja kädet – ainoastaan jalkapöytä vastaa eläimen omaa, esimerkiksi linnuilla räpylöitä ja sorkkaeläimillä sorkkia. Kuvitan raajojen pituudet vastaamaan eläinkunnan mittoja.

### 3.2.3 Richard Scarry

Monen suomalaisen tuntema animaatiisarja *Touhukas maailma* perustuu Richard Scarryn luomaan *Busytown*-nimiseen kaupunkiin, missä seikkailee hänen luomansa antropomorfiset eläinhahmot. Kirjailija piti itseään hauskuuttajana opettajan valeasussa. Hänen kirjansa eivät sisältäneet kummoista juonta, mutta jakoivat paljon nippelitietoa erilaisista aiheista, esimerkiksi autoista, eläimistä ja ammateista. Hän kertoi katselevansa ja kuvaavansa ihmisiä erilaisissa tilanteissa. Häntä kiinnosti, miten he käyttäytyvät ja miten hän saisi sen kuvitettua kirjaansa. (Liukkonen & Pesonen 2008–2020.) Kuvitukset ovat yksityiskohtaisia, mutta kaksiulotteisia. Scarry käyttää paljon nukkekotiperspektiiviä kuva-aukeaman rikastuttamiseksi.



Kirjan *Richard Scarry's Best World Book Ever* kansi

Luin Scarryn kirjoja todella nuorena. Ne ovat ilmeeltään iloisia ja kuvitukset yksityiskohtaisia. Scarry ei käytä merkittävästi valoa tai varjoa syvyyden luomisessa, vaan väripinnat ovat tasaisia. Eläinhahmojen kirjo on runsas ja yleisilme iloinen. Silmät ovat pyöreitä ja suut hymyilevät usein. Scarry ei erottele hahmoja lajiperusteisesti erilaisiin ryhmiin, mikä on valintana turvallinen. Tyylini ei muistuta eläinhahmot pois lukien merkittävästi Scarryn tyyliä, koska pyrin itse ilmeikkäämpään ja realistisempaan kuvittamiseen – silmät piirrän itsekin hyvin usein pyöreiksi.

### 3.2.4 Juanjo Guarnido

*Blacksad*-sarjakuvan kuvittaja Juanjo Guarnidon vesiväreillä toteutetut kuvitukset ovat täynnä eloa ja yksityiskohtia. Hänen kuvittamansa eläimet heijastavat hahmojen luonnetta sekä suhdetta toisiinsa – päähenkilö on utelias kissaetsivä, valkoturkkiset eläimet edustavat kirjassa *Valkoinen valtakunta* valkoisen ylivallan kannattajia ja poliisit ovat koiria. Suhteessa edellisiin esimerkkeihin hahmot ovat hyvin ihmismäisiä: ruumiinrakenne on

sama, mutta päät ovat eläimien. Naishahmot Guarnido piirtää kasvoista ihmismäisemmiksi, kuin miehet.

Guarnidon kuvitukset ovat yksityiskohtaisia ja laadukkaasti tehtyjä. Hän on panostanut vaatteiden historialliseen tarkkuuteen, perspektiiviin sekä hahmojen ilmeisiin. Pidän hänen uskalluksestaan käyttää eläinlajien eroavaisuuksia kuvakerronnassa. Hän muista esimerkeistäni poiketen ei piirrä lapsille, mikä mielestäni mahdollistaa tämän. Ihastuin hänen väritysstyylinsä, minkä takia kuvitan itsekin työni vesivärimäisiksi. Hänen töidensä läpikäyminen kirjantekoprosessini aikana sai minut pohtimaan, uskaltaisiko hänen käyttämänsä selkeää lajierottelua käyttää lastenkirjassa.



Sivu kirjasta *Blacksad – kun kaikki sortuu*

### 3.3 Eläinhahmojen allegoria

Allegoria eli vertauskuvallisuus on ”kohteen vertauskuvallinen esittämistapa. Allegorian tekniikkana on usein personifikaatio, jossa abstrakteja käsitteitä, luonnonvoimia ja –esineitä symboloidaan ihmis- tai eläinhahmoilla.” (Valkeapää & Salmela & Bonelius 1997, 4). Tämä tarkoittaa tutkimuksessani ihmisten ja heidän luonteensa kuvaamista eläinhahmojen kautta. Tämän mahdollistaa eläinhahmojen suuri suosio historian aikana luoduissa tarinoissa ja kertomuksissa. Kirjailija George Orwellin luoma teos *Eläinten valankumous* on tunnettu allegoria Venäjän vallankumouksesta ja kommunismista. Kirjassa siat toimivat kommunismiin vertautuvan ideologian johtajina, koirat vartijoina ja maatilalla fyysistä työtä tekevät eläimet – esimerkiksi hevoset – työväkenä.

Aikaisemmin mainitsemani Blacksad-sarjakuva on sisällöltään vahvasti allegorinen, sillä siinä eri eläinlajit heijastuvat suoraan tosielämän ihmistyyppeihin. Liskot ovat rikollisia, poliisit ovat koiria ja viisas professori on pöllö. Sarja rodullistaa eläimet ihonvärinsä ja lajinsa perusteella räikeästi, mikä on mielestäni hyväksyttävää aikuisille tarkoitettussa kirjallisuudessa. Haluaisin itsekin hyödyntää eläimien moninaista erilaisuutta mahdollisimman laajasti, mutta välttää luomani maailman muovautuvan liian selkeästi segmentoituneisiin ryhmiin. Tämä tarkoittaa esimerkiksi mustiin ja valkoisiin eläimiin tai kasvis- ja lihansyöjiin. En halua antaa sitä kuvaa, että lihansyöjät olisivat luonteensa takia

kasvissyöjien yläpuolella, niin kuin ne ovat luontaisessa ravintokeijussa. Esimerkiksi leijona ei väittelyn hävittyään söisi gasellia, kenen kanssa hänellä oli erimielisyyksiä – painotan, että hahmoni ovat eläimien näköisiä ihmisiä. Tästä huolimatta pidän lihan- sekä kasvissyöjien suhteen vertauskuvallisuudesta: se on keinona tehokas kertomaan hahmojen välisestä kemiasta ja heidän luonteestaan.

Kirjailija pystyy luomaan hahmollensa luonnetta kuvailemalla tai kuvittamalla hahmoksi eläimen, joka vastaa oikeassa elämässä luontaiselta käyttäytymiseltään tarinan hahmoa. Laiskiainen on laiska, kettu on viekas ja hiiri on arka. Metaforien havainnollistaminen visuaalisesti – esimerkiksi kateellisen ihmisen värittäminen ”kateellisen vihreäksi” vahvistaa kirjallista kuvausta henkilöahmosta. Tällaisen vertauksen ymmärtäminen vaatii lukijalta mielikuvitusta sekä lateraalista ajattelua (Ylimartimo 2012, 135). Jeremy Lefkowitzin mukaan eläinhamot säilyttävät lajikohtaisia piirteitään, vaikka ne käyttäytyisivätkin ihmismäisesti (Lefkowitz 2014, 11). Eläinsadut osoittavat eläimillä olevan muuttumattomia perusluonteita, joihin kajoaminen on tarinankerronnallisesti haitallista (Lefkowitz 2014, 14).

Allegoria on mielestäni erinomainen keino lisätä tarinaan syvyyttä ja mielenkiintoa. Tämä pätee erityisesti silloin, kun hahmoina toimivat antropomorfistiset eläimet. Ne käyttäytyvät ja toimivat lukijalle tutun ihmismäisesti, mutta näyttävät erilaiselta. Eläimillä on ihmisiin verrattuna erilainen ruumiinrakenne: osalla eläimistä on hännät, pitkät kuonot ja suuret korvat. Joidenkin eläimien turkissa on suojaväri ja hampaat voivat olla uhkaavan terävät. Tämän erilaisuuden asettaminen eläinsaduista ja luonnosta opittuihin eläimien käyttäytymismalleihin avaa uusia ovia visuaaliselle tarinankerronnalle. Säikähätäessään eläimen viiksikarvat voivat suoristua, korvat jäykistyä tai pupillit kapeentua. Suuttuessaan eläin voi näyttää hampaitaan ja kynsiään. Jotkin eläinlajit ovat luonnossa arkoja, kuten pienet jyräjät. Tällaisen eläimen valitseminen pelokkaan hahmon rooliin vahvistaa haluttua viestiä. Sama tehokeino toimii jokaisen hahmon kohdalla, jolla on selkeä luonne: laiskan hahmon saamattomuutta voi lisätä valitsemalla eläimeksi sian tai laiskiaisen ja hahmon koreutta pystyy korostamaan riikinkukolla.

Kaikki tämä on tutkimuskysymykseni kannalta olennaista. Pohdin, miten mikäkin ulkonäköpiirre vaikuttaa hahmon visuaaliseen kerrontaan ja hänen kokemiseensa roolisuorituksessaan. Vertauskuvien ja -kuvallisuuden miettiminen tekee tekemisestäkin mielenkiintoisempaa.

## 4. Käsitteet

Tässä luvussa avaan tutkimukseni kannalta tärkeät käsitteet *lastenkuvakirjallisuus*, *antropomorfismi* ja *practice based-tutkimus*.

### 4.1 Lastenkuvakirjallisuus

Lastenkuvakirjallisuus tarkoittaa erään määritelmän mukaan kirjallisuutta, mikä on suunnattu pääsääntöisesti lapsilukijalle ja missä teksti ja kuva muodostavat yhdessä luontevan kokonaisuuden (Suojala & Karjalainen 2001, 142–143). Ruotsalaisen tutkijan Ulla Rhedin mukaan kuvakirjat voidaan jakaa *Eeppisiin kuvakirjoihin* (*episka bilderboken*), *laajennettuihin kuvakirjoihin* (*expanderande bilderboken*) sekä *alkuperäisiin kuvakirjoihin* (*genuina bilderboken*). Eeppiset kuvakirjat käyttävät kuvaa tekstin selventäjänä sekä tarinan avainkohtien kuvaajana. Laajennettu kuvakirja lisäävät kuvan ulottuvuutta ja kertovat niiden avulla jotain, mitä tekstissä ei mainita. Alkuperäisissä kuvakirjoissa kuva ja teksti ovat sidottu tiukasti toisiinsa, eivätkä ne toimi erillään (Heinimaa 2001, 143). Batemanin määritelmän mukaan kuvakirjat sisältävät tekstiä ja kuvia, ei pelkästään toista. Nämä elementit ovat sijoitettu sivuille ja niiden suhde toisiinsa on esimerkiksi sarjakuvia löysempi; teksti ja kuva kertovat itsenäisesti samaa tarinaa. (Bateman 2014, 81–82)

Tekemäni lastenkuvakirja lukeutuu eeppisen sekä laajennetun kuvakirjan välimaastoon, sillä koen kirjani kuvien toimivan tarpeeksi hyvänä tarinankertojana ilman tekstiäkin. Kuvitukseni ovat yksityiskohtaisia, mikä auttaa maailman hahmottamisessa ja lisää kerronnallisuutta. Kuvien yksityiskohtaisuus on mielestäni merkittävässä roolissa hahmojen kuvallisessa kerronnassa: liian pelkistetty kuvitustyyli ei avaa kaikkia mahdollisia ovia visuaalisen viestinnän mahdollisuuksiin.

Lastenkirjojen alkuperäinen tarkoitus on ollut opettaa elämään liittyviä arvoja ja normeja, kuten uskonto, puhtaus ja ahkeruus. Nykyään opettamisen lisäksi ne pyrkivät huvittamaan lukijaansa ja herättämään tunteita. Kuvakirjojen tarinat auttavat myös käsittelemään ahdistavia ja vaikeita asioita, kuten pelkoa ja surua. Kuvakirjoissa esiintyviin kuviin on helppo samaistua ja kokea sympatiaa niissä esiintyviä hahmoja kohtaan (Heinimaa, 144–152). Tästä syystä pyrin itsekin tekemään kuvituksistani ilmeikkäitä ja tunteisiin vetoavia – en pelkästään lukijan, vaan myös itseni takia: jos työni saa lukijan jännittämään, herkistymään tai ymmärtämään jotakin tärkeää, koen työni merkitykselliseksi.

Aikuisilta kysyttäessä ”miksi ylipäättään on olemassa lastenkuvakirjoja?” vastaus usein liittyy niiden olevan opettavaisempia sekä lähestyttävämpiä lapselle. Tästä ei tosin ole näyttöä pedagogiikan tai psykologian tutkimuksen kentiltä, vaan se pohjautuu historian saatossa muovautuneeseen olettamukseen – suosittujen lastenkuvakirjailijoiden (esim. Beatrix Potter ja Kate Greenaway) menestyttyä kynnys yhdistää kuvat tekstin avuksi tarinankerronnassa laski. (Nodelman 1988, 2–3) Psykologi S. Jay Samuelsin mukaan kuva voi toimia häiriötekijänä tekstin ymmärtämiselle (Nodelman 1988, 2) ja A. Hatvan mukaan (Hatva 1987, 18) kuva on aina alisteinen tekstille, kun puhutaan opetuskirjallisuudesta. Lastenkuvakirjallisuuden pyrkiessä myös viihdyttämään tämä ei päde: kuva voi värikkyytensä ja koristeellisuutensa takia herättää mielenkiintoa ja nautintoa katsojassa. E. H. Gombrich kirjassaan *The Visual Image* kertoo kuvan olevan ylivoimainen mielenkiinnon ja innostuksen herättäjä; kuvan ollessa läsnä sitä on vaikea sivuuttaa (Nodelman 1988, 4).

Mielestäni kuvitukset sopivat kirjallisuuteen, missä tekstin osuus ei ole suuri. Tässä tapauksessa se täydentää verbaalisesti niukkaa kerrontaa ja avaa oven visuaaliseen maailmaan tarinassa. Tekstimäärän ollessa runsas – esimerkiksi lukemissani Rothfussin kaunokirjallisissa romaaneissa – kuvat pakottaisivat ajatteluni ja mielikuvani maailmasta muottiin. Tämä rajoittaa mielikuvitusta luomasta itse maailmaa, mistä teksti kertoo. Lastenkuvakirja ei ole pelkästään tarinankertoja, vaan myös kirjojen kansien välissä oleva taidenäyttely. Kuvituksen ollessa runsaita sekä yksityiskohtaisia on niiden katseleminen mielenkiintoista ja mahdollisesti hauskeempaa, kuin tarinan seuraaminen – näin tapahtuu esimerkiksi Mauri Kunnaksen kirjoissa.

## 4.2 Antropomorfismi

Tarkoittaa eläimien tai esineiden inhimillistämistä niin, että näyttävät, pukeutuvat ja käyttäytyvät, kuin ihminen (Cambridge Dictionary). Antropomorfismi vetoaa lapsilukijoihin hyvin: lapset rakastavat eläimiä ja pitävät lemmikkien kanssa olemisesta. Lemmikkien avulla lapset kokevat itsensä fiksuiksi, suojelevaisiksi ja huolehtivaisiksi. Eläimen pukeminen ihmiseksi saa lapsen kiintymään ja samaistumaan hahmoon enemmän jättäen paremman muistijäljen. (Liu, 2015) Tämä heijastuu suoraan kuvituksiini – niissä esiintyvät inhimillisesti käyttäytyvät hahmot näyttävät eläimiltä. Henkilökohtaiset syyni kuvittaa eläimiä ihmisten sijasta ovat niiden ulkonäöllinen monipuolisuus ja positiiviset kokemukset omasta lapsuudestani.

### 4.3 Practice based-tutkimus

Tarkoittaa tutkimuksen lähestymistä tekemisen – esimerkiksi maalaamisen, musiikin teon, tai tanssin kautta. Vaikka tutkimuksen tulos on kirjoitetussa muodossa, sen ymmärtämiseen on välttämätöntä tekemisen aikana syntyneen lopputuloksen läsnäolo (Candy 2006, 3). Tässä tutkimuksessa tämä tarkoittaa seuraavassa osiossa 5 esiintyviä hahmonnoksia ja niiden jälkeen kirjoitettua raporttia.

## 5. Taiteellinen osuus - lastenkirjakuviutus

Seuraavaksi siirryn tutkimuseni luovaan osuuteen, eli lastenkirjani hahmojen suunnitteluun. Pää- ja sivuhenkilöiden toimivuuteen vaikuttavat suuresti niiden suhde toisiinsa sekä ulkonäköpiirteet, mitkä avaavat seuraavaksi.

### 5.1 Hahmojen arkkityypit

Kirjailija ja kirjallisuuden professori Joseph Campbell tutki esseessään *The Hero with a Thousand Faces* myyttejä ja tarinoita, joiden pohjalta hän kehitti kahdeksan tarinoissa usein esiintyvää arkkityyppiä; *sankari, mentori, liittolainen, sanansaattaja, muodonmuuttaja, varjo, vartija* ja *pilailija* (eng. *hero, mentor, ally, herald, shapeshifter, guardian, shadow ja trickster*). Hän perusti tutkimuksensa psykiatri Carl Jungin löydöksiin analyyttisen psykologian kentältä. (Feccomandi, 2021) Arkkityyppejä esiintyy laajasti eri ikäisille tarkoitettussa kirjallisuudessa, tv-sarjoissa sekä elokuvissa. Arkkityypit ovat keskeisessä roolissa tutkimuksessani, sillä ne muodostavat vuorovaikutuksessa toistensa kanssa tarinan juonen ja hahmojen luonteen. Tarinassani esiintyvät arkkityypit ovat sankari, mentori, liittolainen, sanansaattaja, vartija sekä varjo, jotka avaavat seuraavaksi.

Sankari on usein kertomuksen päähenkilö, jota seurataan tarinan edetessä. Hänen lähtöasetelmansa avataan kertomuksen alussa; miten hän elää, mitkä ovat hänen arvot ja suhteensa ympäröivään maailmaan. Sankarilla on sisällään jokin heikkous, mikä estää häntä olemasta täysin tyytyväinen elämäänsä. Hahmo on samaistuttava, mikä auttaa lukijaa sympatisoitumaan häneen tehden tarinasta lukijalle merkityksellisemmän. Tarinan edetessä sankari kokee vastoinkäymisiä ja positiivisia kokemuksia, mitkä muovaavat hänet paremmaksi versioksi itsestään. (Feccomandi 2021) Esimerkki sankarista on Hobitti – eli sinne ja takaisin-tarinan Bilbo Reppuli.

Mentori on sankaria auttava, usein vanhempana auktoriteettina kuvattu hahmo. Hän toimii sankarin tukijana tarinan aikana ja mahdollistaa tämän siirtymisen pois turvallisesta tilasta kohti haastavaa polkua, jolla hänen on mahdollista kehittyä. Vaikka mentori toimii sankarin auttajana, hän ei koskaan puutu tämän matkalla kohtaamiin esteisiin; sankarin on kohdattava ja selviydyttävä niistä itse. (Feccomandi 2021) Esimerkiksi Hobitissa esiintyvä velho Gandalf toimii mentorina Bilbo Reppulille, kun hän lähtee suorittamaan vaativaa tehtävää pelastaa kääpiöiden aarteet.

Liittolainen on sankarin puolelle asettuva henkilö, joka usein esitellään yhdessä sankaria vastustavien voimien kanssa. Liittolainen tukee sankaria jollakin tavalla, usein taistellen hänen kanssaan tai puolestaan. (Feccomandi 2021) Gandalf sekä retkikunnan kääpiöt ovat liittolaisia Bilbolle.

Sanansaattaja on hahmo tai tapahtuma, mistä lukija ymmärtää juonen etenemisen alkavan. Sanansaattaja edustaa muutosta ja esiintyy tarinan alussa, kohdaten sankarin ja vetäen hänet pois sankarille tavallisesta maailmasta. (Feccomandi 2021) Esimerkkinä toimii Bilbon ovelle saapuva Gandalf.

Vartija on sankaria vastustava voima, joka pyrkii hankaloittamaan hänen onnistumistaan. Hän ei ole tarinan suurin paha – vartija pyrkii haastamaan sankaria ja saamaan tämän kohtaamaan sisäiset demoninsa sekä tunteensa. Sankarin päästessä yli vartijan luomista haasteista hän ymmärtää, kuinka päättäväinen hän on kehityksensä suhteen. Vartija on epämukavuusalueella sijaitseva haaste, jonka ylittäminen on kaikkien haasteiden jälkeen kasvattava kokemus. (Feccomandi 2021) Vartijoita ovat esimerkiksi Synkmetissä Bilbon kohtaamat hämähäkit.

Varjo on sankarin suurin vastustaja tai alter ego, jonka hänen on kohdattava saavuttaakseen päämääränsä. Varjo esitetään usein ilkeänä ihmisenä tai hirviönä, mutta se voi kuvata myös sankarin pelkoa tai epävarmuutta. Hahmona varjo ei välttämättä ole alun alkaen ollut paha; varjoksi voi muuttua menettäessään kosketuksen ihmisyyteensä ja vaipessaan oman persoonallisuutensa pimeän puolen syövereihin. Tästä esimerkkinä Princessa Ruususen Pahatar, joka kohdatessaan suuren pettymyksen ja surun katkeroitui ja vaipui epätoivoon. Varjo on tarinan aikana esiin tuleva voima, minkä kohtaaminen usein ilman mentorin avustusta saa sankarin haastamaan itsensä – tässä onnistuttuaan hän kehittyy ihmisenä paremmaksi. (Feccomandi 2021)



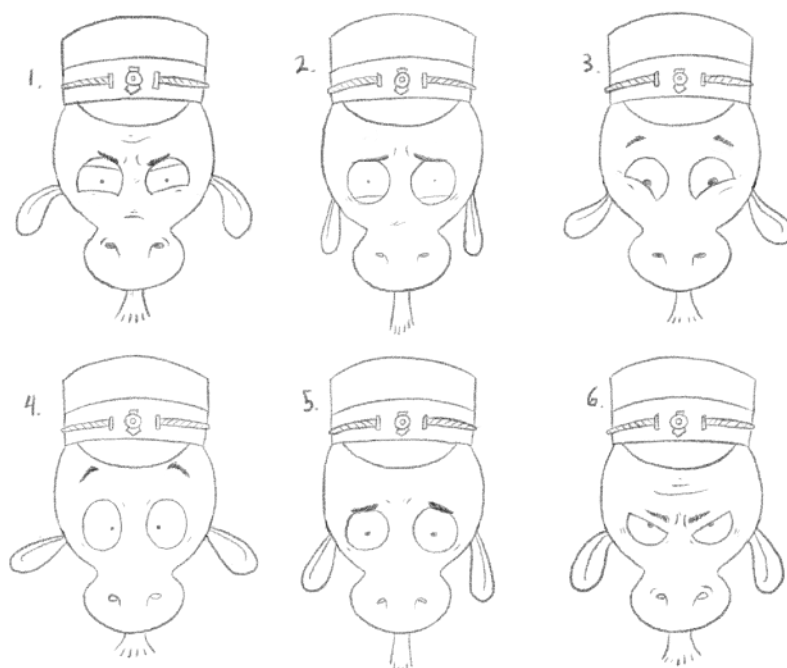
## 5.2 Ulkonäköpiirteet

On sateenkaaritermi, joka pitää sisällään kuvituksissani analysoimani käsitteet *ilme, vaate-tus, väri ja eläinlaji*. Jokaisen hahmon kohdalla pohdin, miten ja miksi päädyin valitsemaan juuri sen ulkonäköpiirteen kuvaamaan hahmon luonnetta ja roolia tarinassa.

Janne Seppäsen sanoin ”Ihmiset kommunikoivat aina ulkomuodolla, halusivat he sitä tai eivät”. Nonverbaalisessa kommunikaatiossa on läsnä kasvojen ilmeet, äänensävy, ruumiin asento, kosketus, fyysinen läheisyys, toimijoiden ulkonäkö ja pukeutuminen.

(Seppänen 2002, 110, 103) Sanaton viestintä edeltää puhuttua viestintää (Seppänen 2002, 106), mikä mielestäni tukee kuvituksien asemaa lastenkirjallisuudessa. Kuvittaja pystyy auttamaan lukijaa ymmärtämään hahmoa ja sen tarkoitusperiä paremmin, jos hän kuvittaa sen ulkomuodon vastaamaan lukijan ympäristöstään opittuja käyttäytymismalleja; jotta häijy kettu näyttäisi mahdollisimman häijyiltä, sen ulkomuodon kannattaa muistuttaa lapsen muissa medioissa näkemiä häijyjä olentoja.

Ulkonäköpiirteiden kokeminen on osittain kulttuurisidonnaista (Seppänen 2002, 104) joten en oleta lopputuloksieni olevan päteviä esimerkiksi Kaakkois-Aasiassa. On tärkeää huomioda, että vaikka teoriaosuus on tutkimuksessani esitetty ennen omaa toteutustani, en tutustunut siihen etukäteen; annoin intuition ohjata täysin tekemistäni. Kuvituksieni ollessa valmiina perehdyin termistöön, minkä jälkeen pohdin onnistumistani tutkimukseni loppuosassa.



Kuusi perusilmettä 1. inho, 2. pelko, 3. ilo, 4. yllättyneisyys, 5. suru ja 6. viha  
(pohjautuu taulukkoon Schmidt, Cohn 2001, 4)

### 5.2.1 Ilme

Ilme on kasvojen lihaksistossa syntyvä tunteiden ilmaus. Se muodostuu reaktion tapahtumalle, jonka ihminen kokee tai muistaa. Ilme on joko universaali tai kulttuurikohtainen ja sen näyttäytymiseen liittyy yksilön persoonallisuus: sama hetki ei herätä samoja tunteita eri ihmisissä. Universaaleja tunteita ovat viha, pelko, inho, suru ja ilo. Ilmeen ymmärtämiseen toisen kasvoilla liittyy tilanne, missä se on syntynyt. Sanoilla, ruumiinkielellä sekä odotuksilla toisen tunnetilasta on vaikutusta ilmeen kokemisessa. Ihminen pysyy ilmeilemään ilman tunnetilaa. (Ekman 1993, 385–387)

Kuvituksissani hahmojeni ilmeikkyyden on tärkeä keino viestiä heidän tunteistaan – varsinkin, kun esittämieni luonnoksien määrä on rajallinen. Kuvitin hahmoni ruumiinkielellään staattisesti seisoma-asentoon, missä ruumiinosat eivät viesti kokonsa lisäksi merkittävästi. Kuvitustyyliini kuuluu suhteellisen suuret päät, joten kasvojen kuvittamiselle on runsaasti tilaa. Hahmojeni ilmeiden tulkitsemisesta lukijalle helpottaa heidän roolien sekä keskinäisten suhteiden avaaminen tarinassa, minkä teen taiteellisessa osuudessa.

### 5.2.2 Vaatetus

Tarkoittaa kokonaisuutta, joka koostuu hahmon ylleen pukemista vaatteista sekä asusteista. Vaatetus ilmaisee käyttäjänsä suhdetta ympäristöönsä ja voi viestiä vaatimattomuudesta, koristaa kantajaansa tai suojella häntä fyysiseltä vahingolta. Vaikka pukeutuminen on lähtökohtaisesti ympäristön määräämää, ihmisen henkilökohtaiset valinnat ja piirteet muokkaavat sitä. (Harms 1938, 239–240) Vaatteiden tärkein sosiaalinen vaikutus liittyy statukseen ja siihen, miten ne saavat kantajansa erottumaan

”tavallisesti” pukeutuneista (Harms 1938, 243): esimerkkinä sotilaat näyttävät sotilailta, lääkärit lääkäreiltä. Vaatteet kielivät hahmon yksilöllisistä mieltymyksistä ja tämän ajattelutavoista. Jokainen päättää, mitä ja miten pukee päälleen. Tämä voi johtaa mauttomiin lopputuloksiin; Jo ikääntynyt kenraali pukee ylleen vanhat mitalinsa, teurastajan vaimo käyttää koristeellista leninkiä ja urheilija pukeutuu tiukkaan pukuun esitellääkseen lihaksiaan (Harms 1938, 247). Ilmiselvä hyväksynnän tarve ja todisteltavuus paistaa helposti läpi pukeutumisessa.

N. Howlett, K. Pine, I. Orakcioglu ja B. C. Fletcher osoittivat tutkimuksessaan, että ihminen arvioitiin itsevarmemmaksi, menestyneemmäksi, mukautuvammaksi sekä luotettavammaksi, kun hänellä oli yllään paremmin istuva räätälinpuku verrattuna kaupasta ostettuun valmispukuun (Howlett, Pine, Orakcioglu & Fletcher 2013). Vaatteiden väritystä pidetään niiden tärkeimpänä elementtinä, kun arvioidaan niiden kauneutta (Harms 1938, 248).

Vaatetus on tärkeä elementti visuaalista kerrontaani, sillä ne tuovat tarinallisuutta stoalaisesti seisoviin hahmoluonnoksiini. Koen, että vaatteet viestivät parhaiten kantajansa arvoista ja statuksesta tarinassani, miksi käytin niiden suunnitteluun runsaasti aikaa. Tarinani sijoituessa 1920-luvulle vaatetuksien keskinäinen erilaisuus on tehokas viestintäkeino hahmojen yhteiskunnallisesta asemasta.

### 5.2.3 Värit ja niihin liitetyt tulkinnat

Värit muodostuvat valon eri aallonpituuksilla. Päävärejä ovat punainen, sininen sekä keltainen ja näiden välistä löytyvät välivärit violetti, vihreä ja oranssi. Jokaista väriä voidaan tarkastella sen värikylläisyyden –sävyn sekä kirkkauden perustella. Värisävy tarkoittaa arkikielessä käytettyjä termejä väreille, esimerkiksi punainen ja sininen. Värikylläisyys tarkoittaa värissä olevan puhtaan sävyn määrää suhteessa sen vastaväriin tai valkoi-

seen. Kirkkaus vastaa värissä esiintyvän valon määrää, mikä muodostuu värissä olevan valkoisen ja mustan suhteesta. (Hatva 1987, 38–39)

Väreillä on suuri osa visuaalisessa viestinnässä: värienkäyttö vaikuttaa merkittävästi kuvan esteettisyyteen, minkä johdosta monet kuvittajat pitävät sitä suunnittelun tärkeimpänä komponenttina (Weingerl 2018, 1243). Värien tavanomaiset merkitykset ovat joko kulttuurisidonnaisia tai tunteisiin liitettyjä. Kulttuurista opituilla värien luonteella on kyky luoda merkityksiä kuvassa esiintyville asioille, kuin taas tunteisiin liittyvät värien luonteet luovat kuvituksen tunnetilan. Punainen on lämmin kuin nuotio ja sininen on melankolinen kuin taivas. Koska tämänkaltaisia assosiaatioita on olemassa, taiteilija pystyy hyödyntämään niitä luodakseen haluttuja mielenyhtymiä. (Nodelman 1988, 60) Se, miten ihminen reagoi väreihin, määrittyy hänen ikänsä ja sukupuolensa perusteella. Lapset pitävät punaisesta sekä keltaisesta väristä, murrosiässä pojat mieltyvät oranssiin ja tytöt vaaleanpunaiseen. Ihmisen aikuistuttua erityismielitymykset hälvenevät ja hän alkaa pitämään niistä väreistä, jotka hän on elämänsä aikana kokenut mieluisiksi. (Rihlama 1992, 69)

Keltainen on iloisuuden, optimismin sekä älykkyyden väri. Se voidaan assosoida kultaan, mikä tekee siitä arvokkaan. (Braam) Väreistä se on valovoimaisin ja kirkkain: sen läsnäolo torjuu masentuneisuuden tunnetta, mutta liian saturoituna ja liian isoilla pinoilla käytettynä voi aiheuttaa rauhattomuutta ja ärsytystä. (Rihlama 1992, 69–70)

Vihreä väri yhdistetään usein rauhallisuuteen sekä luontoon ja sillä on huomattu olevan rauhoittavia vaikutuksia – joskus se voidaan yhdistää myös sairauksiin. (Braam) Rihlaman mukaan vihreä on rauhoittava, mutta kellertävään taittuvana väri voi aiheuttaa kuvottuneisuuden tunnetta. Väri liitetään luontoon ja sen tummat sävyt kuvastavat turvaa ja varmuutta, kun taas vaaleammat sävyt rauhallisuutta. (Rihlama 1992, 71)

Oranssi on positiivinen ja ulospäinsuuntautunut väri. Se kuvaa itsevarmuutta, mahtailevuutta, iloisuutta sekä lämminsydämisyttä, mutta voi olla liian ylpeä ja komenteleva. (Braam) Oranssi ei saa esiintyä ympäristönsä hallitsevimpana värinä, sillä silloin se muuttuu ahdistavaksi, hyökkääväksi ja painostavaksi (Rihlama 1992, 70).

Punainen mielletään usein lämpimäksi ja vahvaksi väriksi, joka voi herättää katsojassa joko positiivisia tai negatiivisia mielenyhtymiä; väri yhdistetään usein rakkauteen, voi-

maan, intohimoon, itsevarmuuteen, vihaan ja vaaraan. (Braam) Punainen on voimakkaasti tuntemuksia kiihottava väri, joka saa verenpaineen ja sykkeen kohoamaan. Pieninä annoksina punainen tuntuu kodikkaalta sekä rakastettavan lämpimältä. (Rihlama 1992, 70)

Ruskea yhdistetään usein lannistumattomuuteen ja maanläheisyyteen. Se auttaa ihmistä arvostamaan elämän pieniä iloja. Värinä ruskea ei ole yleellinen, vaan arkipäiväinen. Se kielii lämmöstä ja turvasta, eikä hyppää silmille: se sulautuu hyvin ympäristöönsä. Ruskeaa pidetään tylsänä sekä elottomana värinä, mikä voi johtaa värin kokemisen surullisena ja tyhjänä. (Braam) Tasaisen ruskea väripinta koetaan rauhoittavana ja jopa masentavana – se tarvitsee sisälleen erisävyistä koostuvaa liikehdintää. (Rihlama 1992, 71)

Sininen kuvaa järjestyneisyyttä, uskollisuutta ja rauhallisuutta. Sitä käytetään usein virallisissa univormuissa, sillä se luo autoritäärisen sekä itsevarman vaikutelman. Valkoisen kanssa sekoituessaan väri muuttuu pastellinsiniseksi, mikä mielletään rauhoittavaksi, utuiseksi ja pehmeäksi väriksi. (Braam) Sininen on Rihlaman mukaan punaisen vastakohta; se alentaa verenpainetta ja sykettä (Rihlama, 1992, 70)

Harmaa on värinä hillitty ja persoonaton. Se on neutraali ja tasapainoinen väri, joka liitetään virallisuuteen ja vanhenemiseen. Nodelmanin mukaan harmaa saa ympärillään olevat värit nousemaan paremmin esiin. (Nodelman 1988, 61) Se on arkinen väri, joka laajoina pintoina – esimerkiksi betoniseinässä – on karu. Harmaa kielii välinpitämättömydestä, välinpitämättömydestä ja tunteettomuudesta. (Rihlama 1992, 71)

Valkoinen väri yhdistetään pyhyteen, viattomuuteen, toivoon ja täydellisyyteen. (Braam) Väri koetaan valoisana ja puhtaana hengellisessä sekä aineellisessä merkityksessä. Valkoisen läsnäolo saa muut värit näyttäytymään kirkkaammilta. (Rihlama 1992, 71)

Musta liitetään voimaan, turvallisuuteen, virallisuuteen, mysteerisyyteen. Länsimaalaisissa kulttuureissa musta kuvaa kuolemaa ja pahuutta; sen avulla osoitetaan, kuka on tarinassa päähenkilön vastustaja. Vaatetukseen musta väri tuo hienostuneisuutta. (Braam) Rihlama on Braamin kanssa samaa mieltä. Hänen mukaansa musta kuvaa länsimaalaisessa kulttuurissa tuskaa, surua, kaiken loppua ja pimeän viestijää. Musta saa ympärillään olevat värit näyttämään kirkkaammalta. (Rihlama 1992, 71)

Vaaleanpunainen mielletään länsimaalaisessa kulttuurissa naiselliseksi väriksi. Se kuvastaa rauhallisuutta, rakkautta sekä viattomuutta, mutta ylikäytettynä voi korostaa heikkoutta – erityisesti miehissä. Se voidaan liittää myös heikkouteen ja hölmöyteen. (Braam)

Violetti yhdistetään usein yleellisyteen, voimaan ja aatelisuuteen – historia on osoittanut vaikutusvaltaisimpien ylimistön jäsenien pitäneen violetteja kaapuja. Violetti kuvastaa itsenäisyyttä ja ylhäyttä. Väri yhdistetään usein mystisyyteen ja taikuuteen. (Braam) Siinä, missä tumma violetti on mystinen, juhlallinen ja surumielinen on sen vaaleammisissa sävyissä nähtävissä lumoavuutta, huumaa, tuoksua sekä eripuraisuutta (Rihlama 1992, 70).

Mielestäni värit ovat hyvä tehokeino kuvaamaan tunnetilaa. Pienenä katsoin paljon piirrettyjä, jossa sankari suututtuaan savusi korvista naama punaisena tai muuttui naamastaan valkoiseksi kuollessaan. Värien käyttöä tunteen luomisessa on iskostettu ikäisiini todella nuoresta alkaen ja niiden näkeminen niille tarkoitetussa kontekstissa vahvistaa sanomaa vaivattomasti. Koen myös, että värien käyttäminen irrallaan niille kulttuurista oppimastamme lokerosta on turmiollista: tarinan pahan pukeutuessa keltaiseen kukkapuseroon syö väkisin uskottavuutta pahaa tahtovasta olennota.

### **5.3 Kirjan juoni hahmojen kuvitus**

Hahmojen kuvittamiseen liittyy muutama huomioitava seikka, mitkä mainitsen seuraavaksi. Kirjan juoni sijoittuu 1920-luvun alkupuolen Eurooppaan, mikä näkyy ympäristössä sekä hahmojen pukeutumisessa. Tarinassa päähenkilö tapaa asemalaiturilla saapuneen veturin konduktöörin, joka pyytää häntä mukaansa pian lähtevään junaan aikeinaan näyttää uteliaalle junafanille paikkoja. Päähenkilö suostuu ja nousee konduktöörin kanssa vaunuun junan lähtiessä pian tämän jälkeen liikkeelle. Päähenkilö kulkee konduktöörin kanssa erilaisten vaunujen lävitse kohti veturia tavaten samalla junan monimuotoisia matkustajia, joista kaikki kuuluvat ylimystöön. Osa matkustajista ei katso resuista vapaamatkustajaa hyvällä, mikä synnyttää epämieluisia tilanteita. Lopulta veturille päästyään konduktööri laskee päähenkilön pois seuraavalla asemalla ja tarina päättyy. Päähenkilö oppi matkalla junan halki asioita ihmisyydestä, tunteista sekä moraalista.

Tarinani sijoittuu 1920-luvun alkuun – tämä siksi, että sen ajan pukeutuminen sekä infrastruktuuri on mielestäni visuaalisesti mielekästä. Olen suuri Hercule Poirot-fani ja ihastelen usein sen ajan maailmaa ja estetiikkaa – näistä syystä valitsin tarinani sijoittu-

van kyseiseen aikaan. Tiettyjä vapauksia olen silti ottanut: hahmoilla ei välttämättä ole ollenkaan kenkiä tai heidän hihansa ovat liioitellun pitkät – mitä sen ajan takeissa oli – jos se kuvastaa mielestäni paremmin hahmon ominaisuuksia ja roolia tarinassa. Kirjailijan ja kuvittajan välinen yhteistyö ei aina ole mutkatonta, vaan heidän väliset näkemyserot voivat monimutkaistaa prosessia (Raussi & Rättyä 2002, 82) Kirjan juonen ja kuvitusten ollessa itseni tekemiä ei hahmojen kuvittamista rajannut ulkopuolisten mielipiteet, vaan pystyin toteuttamaan ne haluamallani tavalla.

Pidän vesivärien jättämästä jäljestä, mutta nautin digitaalisen tekemisen helppoudesta. Käytän kuvittamiseen Procreate-sovellusta ja vesivärien jälkeä mukailevia siveltimiä. Hahmoni ympärille piirrän ääriiviivat, sillä se tuo kuvaan selkeyttä ja sarjakuvamaisuutta, mistä pidän. Koska tutkimukseni on toteutettu practice based-menetelmällä, lähdin kuvitusprosessiin intuitiivisesti tekemään päätöksiä pohjautuen omiin tuntemuksiini.

Käyn seuraavaksi läpi hahmokuviukseni järjestyksessä *poika, konduktööri, veturinkuljettaja, makuuvaunun matkustaja ja ravintolavaunun matkustaja*. Kerron kuvitusprosessista jokaisen hahmon omassa, kronologisessa kehityskaaressa, vaikka hahmojen lopulliset versiot valmistuivat ristiin. Huomasin, että hahmojen kuvittamisen edetessä joidenkin heidän luonteistaan muuttuivat, sillä koin sen sopivan paremmin hänen roolilleen tarinassa.

### **Hahmo 1: päähenkilö**

*”Päähenkilö tulee olemaan hiiri – tai ainakin luulen ja oletan sen tulevan olemaan hiiri. Haluan siitä köyhän, raason, räpälemäisen ja heiveröisen oloisen eläinhahmon. Tähän rooliin sopisi jokin muukin pieni nisäkäs ja nisäkäs siksi, että ne ovat pehmeitä ja suloisia.”*

Tarinani päähenkilö on poika, jonka rooli tarinassani on olla vaatimattomista oloista tullut ja sellaisissa lapsuuttaan asuva arka, pelokas ja hiljainen olento, joka elää elämänsä juna-aseman laiturin alla. Hän ei omista makuualustan sekä muutaman yleishyödyllisen tavarankäntä lisäksi oikein mitään. Luonteeltaan hän on ujo, eikä viitsi viettää aikaa muiden alueella leikkivien lapsien kanssa – osittain siksi, että hän ei uskalla ja osittain siksi, että hän häpeää rähjäisyyttään. Poika rakastaa junien katselua, minkä takia hän on pesiyty-

nyt asemalaiturin alla olevaan koloon. Vapaa-aikansa hän käyttää ruoan etsimiseen ja lähtevien veturien tarkasteluun asemalla olevalta penkiltä. Lopullisessa muodossaan hän on lipalliseen lakkiin, villapaitaan ja paikattuihin housuihin pukeutunut päästäinen, mutta hänen ensimmäinen luonnoksensa ei vastannut alkuunkaan lopputulosta.

Aikaisimmassa äänityksessäni koskien päähenkilön luontia halusin hänen ulkonäkönsä ilmentävän köyhyyttä, raasuisuutta, pienuutta ja resuisuutta. Eläinlajeiksi mietin alun alkaen nisäkstä, sillä ajattelin niiden yleisyyden lemmikkeinä, pehmeiden sekä suloisten ilmeiden herättävän sympatiaa katsojassa. Päähenkilöllä on tarinassa myös vastustajia, joiden ajattelin olevan luontaisia, pienen nisäkkään vihollisia – käärmeitä, kissoja, pöllöjä, haukkoja. Tämä luo toivottua ja sanatonta vastakkainasettelua henkilöhahmojen välille. Väriltään päähenkilö olisi ruskea, sillä valkoinen turkki toi mieleeni laboratoriohiiren, mikä ei ollut mielestäni soveliasta kaduilla elävälle eläimelle. Valkoista väriä myös pidetään länsimaalaisessa kulttuurissa puhtaana ja pyhänä, mikä ei mielestäni sopinut päähenkilön roolisuoritukseen. Ruskea on värinä maanläheinen, mikä saa hahmon näyttämään arkiselta sekä ympäristöön sulautuvalta.



Kuva 1

Ensimmäinen versio päähenkilöstä oli hiiri (**kuva 1**). Hän oli kooltaan kolme päänsä kokoista ympyrää ja raajat olivat pitkät – yritin luoda tällä laihuuden sekä nälkiintyneisyyden tunnetta. Yllään hänellä oli rikkinäinen t-paita sekä shortsit, eikä lainkaan kenkiä – toisin kuin kirjan muilla hahmoilla, joita tutkin. Naama oli likainen ja laastari sekä repeytyneet korvat kielivät karuista elinolosuhteista. Silmät olivat alakuloiset – suuret pupillit vahvistivat sanomaa ja sai hahmon näyttämään itsetietoiselta asemastaan. Mietin, että sympatioinko hahmoani liikaa.

Päähenkilön kehityttyä seuraavaan versioon (**kuva 2**) pienensin hänen korviaan sekä kuonoaan, mutta suurimpana eroavaisuutena olivat silmät; ne muuttuivat pyöreiksi sekä pupillit pienenevät. Hain muutoksella tunnetta siitä, että hahmo vain olisi ja ”pällistelisi” ympärilleen, eikä olisi enää niin itsetietoinen. Tämä on askel pois liiasta surullisuuden kokemisesta hahmoa kohtaan, mikä oli mielestäni hyvä juttu; säälin liiallinen hierominen katsojan naamaan saa sen menettämään merkityksensä. Pienensin hänen kuonoaan, sillä se loi lapsekkaampaa ilmettä: nuorena nenä on pienempi, kuin aikuisena.



Kuva 2



Seuraava versio (**kuva 3**) sisälsi enemmän tarinan ympäristöoloihin liittyviä muutoksia. Ajattelin, että lyhytihainen paita olisi liian kevyt asuste tarkenemiseen ulkoilmassa. Vaihdoin sen harmaaseen neuleeseen, jonka ulkonäkö perustuu omaan villapaitaani, josta pidän paljon – värin vaihdoin siksi, ettei se muistuttaisi liikaa omaani – en koe, että päähenkilö kuvastaisi itseäni. Ulkoilma-asumisen takia laitoin hahmolle päähän myös punaisen pipon. Pohdin, että jos pitää valita jonkin värinen pipo, olisi sen oltava punainen, niin kuin *Jacques-Yves Cousteaulla*, aikansa tunnetulla tutkimusmatkailijalla. Väri toimi vastapainona harmaalle neuleelle luoden kontrastia. Punaa saivat myös hahmon posket, sillä ulkoilmassa posket alkavat punoittamaan pintaverenkierron takia – punaiset posket luovat myös lapsekasta ilmettä. Hahmo lyheni kolmesta pään kokoisesta ympyrästä kahteen ja puoleen ympyrään – alkuperäinen koko näytti mielestäni muihin hahmoihin verrattuna liian pitkältä ja jos halusin pienentää päähenkilöä, koko kropan skaalaaminen alaspäin sai ohuet raajat pieneemmään liikaan.



Kuva 3

Versiossa neljä (**kuva 4**) päähenkilön suunnittelu oli loppusuoralla, mutta koki prosessinsa isoimmat muutokset. Pohdittuani korvien merkityksettömyyttä niiden ollessa hatun alla piilossa ja sitä, kuinka paljon eläinhahmokuvituksissa käytetään hiiriä, päätin vaihtaa päähenkilön päästäiseksi. Päästäinen on hiiren tavoin pieni ja arka, mikä sopi hahmon luonteeseen hyvin. Pelkistin kuonon ohuemmaksi ilman kärjessä olevaa nuppia. Vaihdoin neuleen mallin pois omastani ja muutin sen istuvuuden löysemmäksi – tämä siksi, koska kadulla asuvan lapsen luulisi pukeutuvan niihin vaatteisiin, mitä käsiinsä saa, eivätkä ne todennäköisesti ole juuri hänen kokoaan. Iso vaate sai hahmon näyttämään pienemmältä. Jouduin tästä syystä pidentämään shortseja, sillä paidan helma olisi muuten peittänyt ne kokonaan alleen luoden muuten alastoman vaikutelman.

Mietin kahden neulotun asusteen olevan tylsän näköistä ja että hatun vaihdoksella voisin luoda hahmolle enemmän persoonallisuutta – Cousteaun villapipo toi mieleeni merenkulun sekä merimiesten käyttämät lippalakit. Piirrettyäni päähenkilölle tällaisen olin tyytyväinen sen ulkonäköön; kellertävän ruskeena ja vähän nukkaantuneena se ei näyttänyt arvokkaalta. Hahmon värityksen ollessa hatun vaihduttua maanläheisen päätin vaihtaa neuleenkin ruskeaksi. Näin se ei hyppäisi liian rankasti katsojan silmille suhteessa muuhun pukeutumiseen. Lippalakki oli väriltään kellertävä punaisella tukinauhalla ja

hopealla pinssillä. Lakin oli tarkoitus sopia muun asustuksen kanssa yhteen ollessaan maanläheisen värinen eikä liian räikeä.

Mielestäni päähenkilö oli edelleen liian pitkä suhteessa muihin hahmoihin, joten pienensin häntä entisestään. Lopullisessa versiossa hän on kaksi ja yhden neljäsosaa ympyrää korkea, missä ympyrä on hänen päänsä kokoinen. Suurensin hänen otsaansa, sillä se lisää lapsenomaista ilmettä. Korostin poski-/niskakarvoitusta ja väritin sen muuta turkkia vaaleammaksi persoonallisuuden luomiseksi. Hatun alla kasvaa hiusmainen töyhtö. Kämmenet olivat liian pienet; en pystynyt tarkasti piirtämään sormia eri asentoihin, joten kasvatin niitä. Jalat muuttuivat enemmän räpylämäisiksi, pois ihmismäisistä jalkateleistä; lopputulos oli sympaattisemman näköinen. Lopuksi lisäsin varpaiden lukumäärän neljään per jalka, vastaamaan sormien lukumäärää.



Kuva 4

## Hahmo 2: konduktööri

*”Konduktöörin on näytettävä kiltitä ja viisalta.*

*Saa näyttää hölmöltä, pitää piirtää viikset ja lasit. Joo.”*

Toinen pähahmoista on junalaiturille saapuvan veturin konduktööri. Hän on luonteeltaan auttavainen, kiltti, rauhallinen, vähän hölmö ja hajamielinen. Ammatissaan hän on keltanokka, eikä vielä tiedä kaikkia ratapihan käytäntöjä – hänen ei kuuluisi ottaa kyytiin vapaamatkustajaa pelkästä sympatian tunteesta. Tarinan lopussa hän lahjoittaa ylimääräisen takin lämmikkeeksi junasta nousevalle päähenkilölle. Sukupuoleksi päätin miehen, sillä se tuntui oikealta sekä konduktöörit olivat tuohon aikaan pääosin miehiä. Hän koki suuren muutoksen suunnitteluprosessin aikana, vaikka ammattinimike sitoi pukeutumistyylin nopeasti paikalleen.

Konduktööri on tarinan *viisas vanhus*, joka opastaa päähenkilöä juonen edetessä. Mietin, että hänen on oltava kiltin ja ymmärtäväisen näköinen, päästäistä suurempi eläin. Tämä siksi, että koko kielisi iän ja kasvun myötä tulleesta kokemuksesta. Ensimmäisessä luonnoksessa (**kuva 5**) hän oli karkeakarvainen kettuterrieri, jonka viikset, kulmakarvat sekä silmälasit ilmensivät viisautta sekä rauhallisuutta. Hän loisi lajivalinnallaan kontrastisuutta päähenkilön tavoin tarinan ilkeisiin hahmoihin, jotka olisivat lihansyöjiä. Hänen asunsa oli sininen, kaksirivinen ja trenssitakkimainen, niinkuin 1900-luvun alussa oli tapana. Pituutta hänellä oli vajaa kaksi kertaa enemmän, kuin päähenkilöllä saaden päästäisen näyttämään entistä pienemmältä.



Kuva 5

Toisessa vaiheessa (**kuva 6**) konduktöörin takki vaihtui pitkään, yksiriviseen puvuntakkiin luoden mielenkiintoa kauluksen alueelle. Tässä kohtaa pohdin äänityksessäni, että mitä jos kokeilisin vaihtaa konduktöörin eläinlajiksi päästäisen luontaisen vastustajan – kissan. Ajattelin kertoa tällä sen, että jonkun ulkonäöstä ei voi päätellä, millainen hän on ihmisenä. Tämä pätee tosielämässä – ja miksei fantasiamaailmassa – se tosin ottaa pois kerronnallisen elementin, minkä eläinmaailman monipuolisuus mahdollistaa. Luovuin tästä ajatuksesta kumminkin vasta muutaman luonnoksen jälkeen. Mietin kissan olevan punainen tai punavalkoinen, sillä väritykseltään se olisi lämmin ja samantyylinen päästäisen



Kuva 6

kanssa. Turkin sisältävän mustaa sen värittäminen syö yksityiskohtia ja assosioi kissan noitamaiseksi ja pahaksi. Konduktöörin hattu piilotti korvat, mikä teki kissaksi tunnistamisesta haastavaa.

Seuraavassa luonnosvaiheessa (**kuva 7**) konduktööri vaihtui pöllöksi ja sai silmälasit. Mietin pöllön sopivan viisaan vanhuksen rooliin, sillä se esiintyy usein kirjallisuudessa viisaana – mutta myös pahana – olentona. Vaikka pöllöt ovat kissan tapaan päästäisiä syöviä eläimiä, niiden suuret, pyöreät silmät näyttävät mielestäni sympaattisilta. Piirsin pöllökonduktöörille huomattavasti isommat pupillit, kuin edellisille versioille lisäämään sympaattisuuden tunnetta. En myöskään piirtänyt hänelle kenkiä saati housuja, sillä linnuilla olevan takakynnen tunkeminen kenkiin tuntui hölmöltä. Housuttomuus näytti luontevammalta perustuen todennäköisesti lapsuudessa lukemiini Aku Ankkoihin, jossa linnuilla ei niitä ollut. Tämä eroavaisuus kaiheri silti mieltäni, joten päätin muokata konduktööriä lisää.



Kuva 7

Seuraava vaihe (**kuva 8**) sisälsi ajatuksen *koska kaikki muut hahmot ovat nisäkkäitä tai lintuja, olisiko järkevää muuttaa edes yksi matelijaksi?* Kokeilin vaihtaa eläimeksi krokotiilin. Krokotiili siksi, että sen pitkä kuono ja hampaat tekevät sen tunnistamisesta helpompaa verrattuna lyhytkuonoisempiin liskoihin. Ulkonäkö ei kuitenkaan miellyttänyt silmääni, sillä terävähampainen, keltasilmäinen matelija ei mielestäni sopinut kiltin avustajan rooliin. Krokotiilin ollessa todellisuudessa suuri eläin, ei sen pienentäminen näin dramaattisesti tuntunut hyvältä. En enää nähnyt järkeä väkinäisessä lajinvaihdoksessa vain monimuotoisuuden takia, joten hylkäsin ajatuksen.



Kuva 8

Krokotiilin jälkeen seurasi vaihde, jossa konduktööri koki suurimmat muutoksensa. Mielestäni oli parasta, että päähenkilöä auttava hahmo olisi hänen kaltaisensa, eli kasvinsyöjä sekä nisäkäs. Päädyin kokeilemaan lammasta, sillä sen vaalea väri sekä pehmeä olemus kieli minulle ystävällisyydestä ja lempeydestä.



Kuva 9

Lammas oli aluksi vanha ja parrakas (**kuva 9**). Pohdin, että iän sekä elämäkokemuksen tuoma rauhallisuus olisi hyvä piirre päähenkilöä seuraavalle ja auttavalle taholle. Parta sekä kulmakarvat olivat tummat, mitkä

loisivat erottuvuutta muusta turkista sekä persoonallisuutta. Silmien muoto vaihteli puolikuista opaaleihin – ideana oli, että iäkkyys näkyisi niistä. Silmälasit pysyivät useimmissa luonnoksissa mukana lisäten vanhuuden tuntua. Iäkäs konduktööri tosin tuntui siltä, että hän ei voisi olla työssään enää haparoiva suuren elämän- sekä työkokemuksen takia – hänen oli oltava ollut työssään kauan, sillä aloitteleva vanhus uudessa ammatissa ei tuntunut todennäköiseltä – varsinkaan 1920-luvulle sijoittuvassa maailmassa.



Kuva 10

Lopulta päädyin siihen lopputulokseen, että lammas olisi nuori aikuinen (**kuva 10**). Perustelin tätä sillä, että ehkä työssään uusi ja vielä kaikista käytännöistä ulapalla oleva työntekijä ottaisi liputtoman matkustajan junan kyytiin helpommin, kuin vanha ja rutinoitunut konkari.

Hänellä oli tässä versiossa ensimmäisenä päällä kaksirivinen takki, joka yhdisti edellisten luonnoksien takkien parhaat puolet yhteen; kaksirivisyyden sekä avonaisen kaula-aukon tuomat yksityiskohdat. Hänen silmäkulmansa tippuivat alaspäin sekä kaulaa näkyi paljon, toisin kuin olin ajatellut piirtää vanhalle versiolle konduktööristä. Hyvä ryhti sekä laihuus kielivät nuoruudesta. Pituutta tuli lisää ryhdin nojalla noin ympyrän verran.



Kuva 11

Vähän kuin päähenkilöäkin piirtäessä, pyöreät ja pällistelevät silmät sopivat nykyisen konduktöörin ulkonäköön hyvin – samankaltaisuus päähenkilön kanssa lisäsi mielestäni yhteenkuuluvuuden tunnetta ja humoristisuutta. Halusin painottaa konduktöörin ulapalla olemista hänen ulkonäössään; kasvatin hänen otsaansa sekä piirsin ilmeikkäät kulmakarvat, jotka esiintyvät kuvituksissa usein joko vaakatasossa tai ulkoreunat alaspäin kallistuineina; tämä saa hahmon näyttämään usein hölmistyneeltä ja hiukan avuttomalta (**kuva 11**). Vaatetus vaihtui yksiriviseen ja pienempikauluksisempaan päällistakkiin, jota konduktööri pitää auki – tämä siksi, että alusvaatteet näkyisivät paremmin luoden mielenkiintoa (**kuva 12**). Avonainen takki ottaa panoksia huolitellusta ja laittaa huolettomaan ja huolimattomaan – tämä on hyvä tehokeino korostaa hahmon vähän hölmöä olemusta. Kaksirivinen takki aukinaisena näyttäisi mielestäni hölmöltä rakenteellisen, ylimääräisen kangasmäärän vuoksi. Halusin myös luoda hierarkisuutta kauluksen koon avulla suhteessa ylempiäarvoiseen veturinkuljettajaan, jonka kaulus on isompi. Suurensin konduktöörin käm-



Kuva 12

meniä sekä jalkateriä yksityiskohtien pysyvyyden sekä tasapainon takia; edellisessä versiossa ne olivat liian pienet muuhun kroppaan verrattuna ja saivat perusaskareiden – esimerkiksi kravatin pukemisen – tuntumaan tarpeettoman työläiltä. Yhdistäväksi teki-  
jäksi Veturinkuljettajan kanssa piirsin konduktöörille leukatupsun.

Valmis versio (**kuva 13**) menetti keltaisen nauhayksityiskohdan hatustaan – mutta sai samanlaisen narun ja soljen, kuin jo tässä vaiheessa valmiiksi tullut veturinkuljettaja – naruja on tosin vain yksi ja solki on yksinkertaistempi. Pyöristin hahmoa ja muutin hänen väritystään lämpimämmäksi; koin tämän olevan ystävällisempi ja lähestyttävämmän näköinen.



Kuva 13

### Hahmo 3: veturinkuljettaja

*”Pääpahis, selkeesti jokin sarvipää. Lihapää, syö hiiriä aamupalaksi. Yritän luoda uhaavan näköisen ja ison otuksen, teen sonnin.”*

Veturinkuljettaja on tarinani antagonisti ja päähenkilön vastustaja. Hän on saman junan kuljettaja, missä lammas toimii konduktöörinä. Hän on luonteeltaan häijy eikä pidä siitä, että konduktööri päästi pojan junan kyytiin ilmaiseksi. Lopullisessa muodossaan hän on musta pukki, vaikka suunnittelu alkoi paljon isommasta sarvipästä, härästä. Ensimmäisessä versiossa (**kuva 14**) veturinkuljettaja oli suuri, leveähartijainen ja –sarvinen härkä. Päätin kokeilla tätä eläintä siksi, että mielikuvani niistä on aggressiivinen ja äkkipikainen voimapesä, jonka ulkomuoto näyttää uhkaavalta. Hänen yläkroppansa oli laatikkomainen ja kuono-osa iso. Takki oli lyhyt, kaksirivinen ja isokauluksinen; halusin tällä korostaa hänen asemaansa junan ”johtajana”. Suuri olemus sekä sarvet saivat hänet näyttämään uhkaavalta – varsinkin häntä paljon pienemmän päähenkilön vieressä; poika oli kolmas veturinkuljettajan pituudesta. Lyhyt takki vahvisti suuruutta paljastaen isoja jalkoja enemmän. Silmät olivat sisäkulmasta alaspäin kääntyvät opaalit, jotka saivat aikaan vihaisen ilmeen.



Kuva 14

Toinen versio härästä koki pieniä muutoksia; äänityksissäni pohdin, että suurempi otsa, nenärengas, kulmien alla olevat silmät sekä suun nostaminen kuonon alta näkyviin vahvistivat uhkaavaa ja pahaa luonnetta (**kuva 15**). Punainen väri assosioitui vaaraan ja aggressiivisuuteen. Takin kaulus leveni samalla, kun jalat pienenivät – tämä sai ulkomuodon korostamaan yläkropan suuruutta. Hihat lyhenivät paljastaen enemmän suuria sorkkia/sormia. Kokonaisuus oli vahva, mutta demoninen – päätin kokeilla jotain uutta.



Kuva 15

Seuraavassa vaiheessa (**kuva 16**) päädyin vaihtamaan veturinkuljettajan kyyksi. Härästä poiketen kyy on lihansyöjä, mikä luo vainvihkaista vastakkainasettelua suhteessa poikaan sekä konduktööriin. Musta väri yhdistetään kuolemaan ja käärme sen symboliksi länsimaalaisessa kulttuurissa ja kristinuskossa. Kyy sai päähänsä veturinkuljet-

tajan lippalakin selventämään ammattia. Hänen takkinsa pysyi samana, mutta kauluspaita sekä kravatti tulivat näkyviin edellistä versiota paremmin. Ruumiinrakenteensa vuoksi kyy menetti housunsa ja hänen hännänpää sai ympärilleen hanskan – häntä toimisi ikään kuin kätenä. Tämä oli mielestäni välttämätöntä, sillä muuten raajaton käärme ei pystyisi toimimaan virassaan saati suoriutumaan mistään arkipäiväisistä askareistaan.



Kuva 16

Nykyisen veturinkuljettajan ulkomuodossa ilmeni muutama seikka, mitkä kaihersivat mieltäni; Se ei ollut enää yhtä uhkaava, kuin edellisessä versiossa, vaan näytti jopa vähän säälittävältä ilman toimivia käsiä ja niitä korvaavan suuren hanskan kanssa. Mietin, että käärmeen piirtäminen veturinkuljettajalle kuuluvia askareita suorittamaan näyttäisi hölmöltä. Käärmeen pahuus ei välttämättä aukeaisi nuorelle lapsilukijalle, sillä hän ei ole vielä täysin tietoinen kulttuuriin sidotuista normeista, niin kuin käärmeeseen liittyvästä pahuuden symboliikasta. Päätin kokeilla uutta eläintä Veturinkuljettajan rooliin.

Vaikka kuinka yritin olla ajattelematta pahoja eläinhahmoja lukemistani lastenkirjoista, en voinut paeta ajatusta Punahilkasta tutusta sudesta. Sutta tavataan monessa lapsensadussa ja sanonnassa, joten ajattelin sen olevan lapsellekin tunnistettava, paha kuvaava eläinhahmo. Susi on kynn tavoin lihansyöjä ja kooltaan kyytä paljon suurempi.



Kuva 17

Susiluonnoksia tein viisi, joista miltei jokainen muutti jotain tämän kasvoissa. Ensimmäisessä versiossa (**kuva 17**) veturinkuljettajan vaatteet muuttuivat kaksirivisestä takista yksiriviseen takkiin, jonka kauluskäänteet pienenevät ja muuttuivat yksiosaisiksi. Suden koko ja muoto kasvoi suhteessa käärmeeseen, mutteivät yltäneet härän tasolle. Vähensin hahmon yläpainoista rakennetta – Halusin, että susi ei näyttäisi aggressiiviselta tai väkivaltaiselta, vaan häijyltä ja viekkaalta. Pitkä kuono ja sen ansiosta huulten alta näkyvät hampaat loivat uhan tuntua. Tuuhea häntä paljastui takin alta tasapainottaen pitkää kuonoa.



Kuva 18



Seuraavissa vaiheissa ( **kuvat 18, 19, 20 ja 21**) kokeilin kasvojen muodolla ja ilmeikkyydellä heijastaa erilaista pahantahtoisuutta veturinkuljettajasta. **18.** kuono piteni ja kapeni sekä pää leveni suhteessa edelliseen versioon. Silmät muuttuivat pyöreiksi ja hän sai häijyä ilmettä ilmentävät kulmakarvat. Tämä versio näytti mielestäni hölmöltä ja ”suivaantuneelta”, enkä täten pitänyt siitä. **19:**sen pää kapeni, mutta silmät kasvoivat – lisäksi kokeilin piirtää hänelle nauharusetin täysin suljetun rintamuksen tilalle. Suupie-  
li kaartui alaspäin saaden suden näyttämään pahantuuliselta, mutta viekkaus katosi. **20.** versio on edellisten yhdistelmä – kapeat, epäilevät silmät saavat aikaan viekkauden tuntua ja suupielen asento epämiellyttävyttä. Tämä versio oli susista mielestäni onnistunein ja oli vähällä, että se ei päätynyt lopulliseksi versioksi veturinkuljettajasta. Kokeilin vielä **21.** versiota, missä ideana oli luoda epämiellyttävyuden tunnetta katsojassa resuisella ulkonäöllä; silmät olivat eriparia, hampaat vinossa ja epäsymmetrisesti sekä turkki oli jätetty hoitamatta. Tämä versio jäi nopeasti **20.** luonnoksen varjoon.

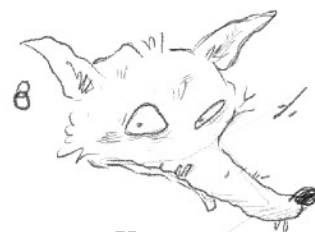


Kuva 19



Kuva 20

Tässä vaiheessa konduktöörin lopullinen versio (**kuva 13**) – nuori, aikuinen lammas – oli valmis. Mieleni uumenista kiipesi pinnalle ajatus ”mitä jos en yrittäisi luoda pahuudentuntua veturinkuljettajassa käyttämällä liian ilmeisiä visuaalisia keinoja (hampaat, lihansyöjä, koko), vaan kertoisin sen asettamalla veturinkuljettajan vastakohtaksi tarinan aikana opitusta hyvästä – konduktööristä?”. Päätin kokeilla muuttaa veturinkuljettajan vastakohtaksi konduktööristä niin, että hänet tunnistettaisiin sellaiseksi; muutin hänet vuoheksi.



Kuva 21

Vuohiversion asustus ja kropan muoto pysyi alkumetreillä samana. En halunnut lisätä aggressiivisuuden tunnetta liian isolla keholla – lisäksi vuo-  
hen ollessa tosielämässä samassa kokoluokassa lampaan kanssa tämä tuntui merkityksettömältä. Veturinkuljettajan seuraavassa versiossa (**kuva 22**) vuo-  
hen sarvet olivat pienesti kaartuvat ja keskipitkät. Ilme ei ollut vi-  
hainen, mutta sisäänpäin kääntyvät opaalinmuotoiset silmät kielivät  
inhosta. Korvien kärjet olivat terävämmät, kuin konduktöörillä – yritin  
luoda vastakkainasettelua konduktöörin lempeän, pyöreän luonteen



Kuva 22

kanssa tekemällä Veturinkuljettajan muotoihin terävyyttä. Tämä versio muistutti mielestäni liaksi Mauri Kunnaksen Herra Hakkarasta, joten päätin lisätä hahmon ilmeikkyyttä.



Kuva 23

Seuraavassa versiossa (**kuva 23**) pyrin muokkaamaan vuohen ilmeikkyyttä pois edellä mainitsemista asioista ja luoda siitä persoonallisemman näköisen; halusin lisätä assosiaatiota konduktööriin samanmuotoisilla kulmakarvoilla. Pää pieneni suhteessa kuonoon ja silmät terävöityivät. Sarvet pitenivät ja muuttuivat aaltoilevammaksi. Tämä oli askel pois Hakkaraismaisuudesta, minkä lisäksi sarvet muistuttivat minua Baphometista sekä saatanasta – tämä sopi mielestäni hyvin konduktöörin sekä veturinkuljettajan väliseen hyvä/paha-asetelmaan.



Kuva 24

Koin haasteelliseksi hatun sijoittamisen sarvipäisen vuohen päähän, joten päätin kokeilla, että miltä näyttäisi niiden tulevan läpi hänen hatustaan. Seuraavat kaksi versiota (**kuvat 24 ja 25**) kuvastavat tätä. Jotta sain sarvet puskemaan hatun kankaan lävitse, jouduin pienentämään sarvia ja palauttamaan ne ensimmäisen luonnoksen muotoon; hattua pukiessa vuohi joutuisi pujottamaan sarvensa nille tehdyistä rei'istä, eikä se onnistuisi liian isoilla ja aaltoilevilla sarvilla. Lopulta ajatus siitä, että tarinan antagonistin pukeutumisen miettimisestä syntyvä huumoriarvo ei tekisi hyvää hänen roolinsa kokemisessa sai minut hylkäämään idean.



Kuva 25

Lopulliseksi muovautunut versio (**kuva 26**) on mielestäni onnistunut representaatio pahaenteisestä, auktoritäärisestä hahmosta. Se ei ole niin ilmiselvän ilkeä, kuin edelliset versionsa, mikä ei loppujenlopuksi ole huono asia; veturinkuljettaja ei ole ilkeä puhdasta pahuuttaan, hän ei vain pidä siitä, että päähenkilö matkustaa ilmaiseksi hänen junassaan – samasta syystä en tehnyt veturinkuljettajasta lihansyöjää. Kulmakarvat lähtivät ja silmät avautuivat vähemmän ilmeikkääseen asentoon edellä mainittua syytä tukien. Hahmo näyttää havainnoivalta ja terävältä, joka huomaisi helposti salamatkustajan muiden joukosta. Sarvet palasivat aaltoileviksi ja kasvoivat suuriksi – ne ovat kooltaan puolet muusta kropasta. Kokonaisuutena veturinkuljettaja on konduktööriä lyhyempi, mutta poikaa pidempi hahmo. Väriykseltään hahmo on musta, joka lisää assosiaatiota pahaan.

Viimeisen version vaatteet kokivat loppumetreillä suuria muutoksia; päätin korostaa hahmon arvokkuutta suhteessa konduktööriin palauttamalla hänelle kaksirivisen puvun. Puvun alta paljastuva vaalean beige kauluspaita, punainen kravatti sekä takin kultaiset napit lisäävät virallisuutta. Housut ovat suorat ja harmaat, kengät mustat puvunkengät. Väritykseltään hän on samanlainen konduktöörin kanssa, vaikka sinisen sävy on tummempi painottamaan hahmon synkkyyttä. Hatussa on enemmän yksityiskohtia ja keskellä oleva solki on koristeellisempi, kuin konduktöörillä.



Kuva 26

#### Hahmo 4: makuuvaunun matkustaja

*“Hahmo on laiska ja varakas, laiskaiset ovat laiskoja. Laiskainen näyttää typerältä, mietin vielä jotain muutakin. Karhua. Kunhan näyttää väsyneeltä niin käy.”*

Neljäs hahmo on makuuvaunussa aikaansa viettävä ja päähenkilökaksikon kolinaan heräävä karhu. Hän on toinen tarinani sivuhenkilöistä, eikä hän esiinny kirjassa useasti. Matkustaja on laiska, varakas eikä hänellä ole aikaa tuhlattavaksi. Lopullinen versio näyttää kärtyisältä, mutta tämä luonteenpiirre kehittyi vasta luonnosprosessin myötä.

Ensimmäisessä versiossani (**kuva 27**) väsyneestä matkustajasta hän oli laiskainen. Äänityksissäni pohdin, että laiskainen assosioituu maineensa, ulkonäkönsä ja jopa nimensä takia veltoksi ja hitaaksi olenoksi. Hahmon silmät olivat kiinni, naaman lihakset rentoina; yleisilme pyrki olemaan raukea. Laiskainen oli pukeutunut perinteisen tyyliä, mutta oli saanut riisuttua päällystakin sekä solmion – tässä vaiheessa hahmo oli vasta aikeilla menossa nukkumaan, eikä heräämässä. Halusin painottaa hahmon olleen leppäämässä, eikä vain väsynyt.

Toisessa luonnosversiossani (**kuva 28**) eläin vaihtui ruskeakarhuksi – tämä siksi, että mielikuva talviuunilta heräävästä karhusta toimi mielestäni paremmin, kuin ylipäättään hidas laiskainen. Karhu oli kooltaan pitkä, noin kolme kertaa päähenkilön kokoinen. Hänen vaatetuksensa vaihtui kokonaan raidalliseen yöpukuun, minkä paita on hahmolle liian pieni paljastaen tämän vatsaa. Huonosti istuva yläosa korosti mielestäni hyvin päiväunilta heränneen nukkaista ja hoitamatonta ulkomuotoa. Karhun silmät olivat puolittain auki ja naaman karvoitus epäsiistinä vahvistamassa edellä mainitsemiani seikkoja. Pitkät, sivuilla roikkuvat kädet loivat lysähtänyttä ulkomuotoa. Ha-



Kuva 27



Kuva 28

lusin hahmon ulkonäköön lisää kätttyisyyttä, sillä ajattelin väärässä kohtaa matkaa herätetyn matkustajan olevan tapauksesta ärtynyt.

Kolmannessa luonnosversiossa (**kuva 29**) matkustajan kasvot muuttuivat raukeasta yrmeäksi. Piirsin hahmolle tuuheat kulmakarvat ja otsarypyt, sillä mielikuva äreästä vanhuksesta tuntui rooliin sopivalta. Eläin vaihtui väliaikaisesti villisiaksi, sillä sian röhkiminen ja kuorsaamisen yhdistäminen tuntui ajatuksissani veikeältä. Huumoria lisätäkseni muuten yrmeään olemukseen päätin piirtää hahmolle yömyssyn sekä karvaiset tohvelit. Paita piteni peittämään vatsan, sillä sen lyhyys edellä mainittujen huumorielementtien kanssa tuntui liialta. Kokeilin vaihtaa kauluksen perinteiseksi, käännettäväksi kaulukseksi, mitä osalla tuon ajan yöpaidoilla oli.

Sian yrmeän ilmeen inspiroimana päätin kokeilla hahmoksi eläintä, jonka ulkomuoto olisi luonnostaan ryppyinen. Kuvitin kaksi eri rotuista, mutta ryppyistä, koiraa – Basset houndin (**kuva 30**) sekä Englanninbulldogin (**kuva 31**). Vaikka pidin ajatuksesta ryppyisestä koirasta, ei niiden ulkomuoto ilmentänyt väsyneisyyttä. Kooltaan molemmat koirarodut ovat myös karhua paljon pienempiä, mikä ei mielestäni ollut mielekäästä – halusin hahmon luovan pientä uhkaavuuden tunnetta päähenkilössä.

Lopullisessa versiossa (**kuva 32**) päätin palata takaisin karhuun, mutta yhdistellä edellisten luonnoksien parhaimmat puolet; pidin tuuheat kulmakarvat, juron ilmeen sekä yömyssyn. Ryhti oli huono ja hahmo seisoo etukenossa. Pidensin käsiä entisestään pyrkien luomaan hahmosta laahustavasti kulkevan sekä raukean. Vaihdoin pyjaman kauluksen muodon ja lisäsin napit luomaan persoonallisempaa ilmettä. Tossut ja lyhyt paita tuntuivat liioittelulta, joten jätin ne pois. Karhun suusta pilkottaa satunnaisia hampaita joutuksen suun kautta hengittämisen tekemistä kuivista huulista. Tämä pieni yksityiskohta tuli mieleeni siitä, että muistan joskus herääväni hampaat huulieni päällä – lopputulos näyttää huvittavalta. Turkin kuvitin ruskeaksi, sillä



Kuva 29



Kuva 30



Kuva 31

halusin karhun ilmentävän minulle tutuinta eurooppalaista ruskeakarhua. Olen nähnyt monia karhuvideoita, missä eläin joko käyttäytyy kömpelösti tai typerästi. Ruskeakarhu ei näyttäydy uhkaavana olentona, vaan pikemminkin kömpelönä ja hölmönä.



Kuva 32

## Hahmo 5: ravintolavaunun matkustaja

*”Ravintolavaunussa syövä tai istuva, jokin matkustaja vastustaa päähenkilöä eli hiirtä. Kissa nyt on selkeä, kokeilen kissaa. Ilme sit ilkeäksi, että tyhmätkin tajuaa.”*

Viimeinen kuvittamani hahmo on ravintolavaunussa pojan ja konduktöörin tapaava keikari. Luonteeltaan hän on pöyhkeä, pikkumainen, viekas sekä ilkkurinen ja yrittää saattaa resuisen näköisen pojan naurunalaiseksi kanssamatkustajiensa silmissä. Hän nauttii esillä olemisesta ja siitä, että hänen jutuilleen nauretaan. Hahmo on ikään kuin kaveriporukkansa narri, jonka ulkomuoto heijastaa ilkeyttä päähenkilöä kohtaan ja samalla omaa typeryyttään kiusaajan roolissa. Tarinassa hän läikyttää punaviiniä pojan päälle saattaen tämän naurunalaiseksi – teollaan hän osoittaa halveksuntaa päähenkilöä kohtaan samalla yrittäen saada hyväksyntää kanssamatkustajiltaan. Luonnostelun aikana hahmon luonne muuttui, mikä vaikutti osittain lopulliseen versioon.

Ensimmäisessä luonnoksessa (**kuva 33**) keikari oli nuori, pyöreäkasvoinen kissa, jolla oli useita korvakoruja. Silmät olivat pyöreät ja pienipupilliset. Ilkeää ilmettä ja inhottavuutta loi ilkeät silmät mutta hymyilevä suu, terävät hampaat ja kulmakarvat. Tässä vaiheessa en ollut miettinyt hahmon luonnetta sen tarkemmin, mutta tiesin sen olevan häijy. Luonnos ei miellyttänyt silmääni kahdesta syystä; se muistutti liikaa Kunnaksen piirtämiä kissoja ja korvakorut eivät kuuluneet tuon ajan länsimaalaisen miehen pukeutumiseen, jota kissa edustaa.



Kuva 33

Toisessa versiossa (**kuva 34**) pyrin lisäämään kissalle luonnetta ja karismaa; kokeilin tehdä hänestä vanhemman ja elitistisemmän näköisen. Hän ei pitäisi päähenkilöstä tämän huonomman sosiaalisemman aseman sekä likaisen olemuksen vuoksi. Silmiin pyrin luomaan halveksuntaa sekä välinpitämättömyyttä piirtäen ne luumien alle. Roduksi kokeilin lyhytkuonoista *persialaista*, jonka yleisolemus on mielestäni tuomitseva. Vaatetus tarkentui kolmiosaiseen, solmiolliseen pukuun lisäämään kontrastisuutta päähenkilön sekä keikarin välille. Viikset olivat huoliteltu ja



Kuva 34

muotoiltu ylöspäin kaartuviksi. Lopputulos toi mieleeni *Hayao Miyazakin* elokuvasta *Kissojen valtakunta* tutun kissojen kuninkaan. Tämä versio oli mielestäni ulkonäöllisesti onnistunut, mutta tarinan kehittyessä hahmo muuttui aktiivisemmaksi – hänen roolisuoritukseensa kuului punaviinin kaataminen päähenkilön päälle, enkä nähnyt kolkon, mutta muuten etikettejä noudattavan herrasmiehen tekevän jotain niin halpamaista. Jouduin muuttamaan ulkonäköä rahvaanomaisemmaksi.



Kuva 35

Seuraavassa vaiheessa (**kuva 35** ja **36**) persialainen kissa muuttui rotaksi, josta tein kaksi luonnosta. Rotta toi mieleeni likaisuuden, ruton sekä sairaudet ollen samalla päästäisen kaltainen, pieni jyrssi. Pidin ajatuksesta, että rotta olisi päähenkilön tapaan resuinen ja raasu, mutta sattunut syntymään vain rikkaaseen sukuun. Statuksen tuoma valta estää häntä näkemästä samanlaisuutta hänen ja pojan välillä ja syyllistyy tämän kiusaamiseen. Keikarin ulkomuoto oli tässä vaiheessa lajivalinnan lisäksi erittäin rähjäntynyt; takki oli auki, paita ei ollut housuissa ja solmio puuttui. Turkista esille tulevat karvatupot, epätasaiset etuhampaat sekä reikäiset korvat lisäsivät resuisuutta. Maata pitkin viistävä häntä vahvisti välinpitämättömyyttä. Hahmo oli pieni, vähän päähenkilöä pidempi ja kulki kyyryssä. Huonoryhti kieli mielestäni huonosta olost, jota hän purkaa muihin. Tämä versio oli lopulta rähjäisempi, kuin olisin halunnut; halusin korostaa tarinassa päähenkilön saapumista ylemmässä yhteiskunnallisessa asemassa olevien eläinten joukkoon, mitä rottaversio ei tukenut. Hän oli liian lähellä päähenkilöä pystyäkseen mielestäni keljuilemaan tälle tämän ulkonäöstä.



Kuva 36

Rottaa seuraava luonnokseni oli naurulokki (**kuva 37**). Halusin karsia räsyisyyttä siistityllä ulkonäöllä – puvun takki meni kiinni, alle tulivat liivit ja kaula sai solmion. Niin kuin konduktöörin pöllöluonnoksessa, lokki tuntui luontevammalta kuvittaa ilman housuja tai kenkiä. Yleisilme oli veikeä ja ilkkurinen, mutta housuttomuus mietitytti minua tässäkin. Halusin piirtää kokonaisen, kolmiosaisen puvun, joten lintu sai jäädä.



Kuva 37



Seuraavassa luonnoksessani (**kuva 38**) pyrin tuomaan keikarimaisuutta sekä uhkaavuutta esiin enemmän. Vaihdoin eläinhahmon ketuksi, sillä kettu eläimenä tuo mieleeni viekkauden sekä salakavaluuden. Ketun ääntely kuulostaa ilkkuriseltsä naurulta, mikä vahvisti mielikuvaani pilailevasta hahmosta. Toisin kuin naurulokki, kettu elää metsässä ja syö ravinnokseen myös päästäisiä. Puin hahmolle suorat housut sekä puvunkengät. Ketun häntä oli tuuheaa, eikä enää tuonut mieleeni välinpitämättömyyttä omasta ulkonäöstään. Pikkutakki vaihtui ruudulliseksi lisäämään keikarimaisuutta ja kaulaan laitoin persoonallisemman narurusetin. Kettu oli pituudeltaan reilua päätä päähenkilöä pidempi, mikä lisäsi kiusaaja/kiusattu-asemaa. Hänen kuononsa oli pitkä ja korvat terävät. Silmät olivat kapeat viirut, joista paistoi läpi juonittelu sekä päähenkilön pään menoksi miettimisestä johtuva riemu.



Kuva 38

Pidin kovasti ketusta; siinä korostui kaikki rooliin liittyvät, haluamani piirteet; se oli lihansyöjä, viekas, ilkeä sekä keikarimainen. Päätin pitäytyä eläinvalinnassani, mutta vaatetus kaipasi hiomista. Takki, sen lyhyet hihat, lyhyet housut sekä pyöreäkärkiset kengät toivat mieleeni pellet ja heidän pukeutumisen. Halusin hahmon olevan vakavammin otettava, joten päätin vaihtaa vaatetuksen tyyliä pois pellemäisyydestä.

Toiseksi viimeisimmässä luonnosvaiheessani (**kuva 39**) riisuin ketun päällistakin ja tein hänen kengistään mustat ja niiden kärjistä terävämmät. Tämä hillitsi viime luonnoksessa ollutta koreilevaa ulkonäköä. Laskin hänen silmiään alemmas kasvattaen otsaa – tämän näköisenä hahmo ei ollut mielestäni niin hölmön näköinen, kuin edellisessä versiossa. Jäin kuitenkin kaipaamaan pientä maustetta hänen pukeutumiseensa, sillä hän näytti jäävän sen osin vähän jalkoihin muihin hahmoihin verrattuna.



Kuva 39

Viimeisessä versiossa (**kuva 40**) ketulla on päällään viininpunainen puku, vaaleanpunainen solmio sekä paita. Kenkien kärki pyöristyi takaisin, mutta niiden siluetti pysyi kapeana. Puku sai vaaleammat raidat luomaan mielenkiintoa. Kettu lyheni hiukan ollen silti päähenkilöä pidempi. Vaatetuksen oli tarkoitus lisätä pienissä määrin

tunnetta, että kettu tykkäisi olla huomion keskipisteenä ja katsomisen kohteena. Pohdin kuitenkin, että jos vaatteet istuisivat huonosti, kaikki tämä kääntyisi hahmoa vastaan ja saisi hänet näyttämäänkin typerältä. Pidin ajatuksesta, joten laitoin hänen kengännauhansa epäsiististi ja solmion huonosti. Valmiiksi liian lyhyet housut vahvistivat ajatusta. Hänen pikkutakkinsa on myös liian pieni ja napitettu väärin. Vaikka lapsilukija ei edellä mainittuja vihjeitä ymmärtäisikään, uskon niiden uppoavan suurimpaan osaan aikuisista. Lopputulos on mielestäni onnistunut ja hahmo sai enemmän syvyyttä, mitä olisi tarvinnut.



Kuva 40



## 6. Hahmojen arviointi

Seuraavaksi tarkastelen kuvituksiani aikaisemmin tutkitun tiedon avulla. Pohdin hahmojen ulkonäköä Käsitteet-osiossa läpikäymieni termien *ilme*, *vaatetus*, *väri* sekä lisäksi *eläinlajeihin* peilaten.

Tunne	Silmät ja silmäluomet	Kulmakarvat ja otsa	Suu ja posket
Miellyttävä (onni, ilo)	Kyllä (iho kurtistuu silmäkuoppien ympärille)	Ei	Kyllä (suupielet kaareutuvat ylöspäin, poskipäät kohoavat)
Epämiellyttävä	Ei	Kyllä	Kyllä
Pelko	Kyllä	Ei	Ei
Surumielisyys	Kyllä	Kyllä	Ei
Inho	Ei	Ei	Kyllä
Tyneys	Kyllä	Kyllä	Kyllä
Ärtynisyys	Kyllä	Kyllä	Ei
Viha	Ei	Kyllä	Kyllä (suu kapenee ja avautuu)
Vastaanottavaisuus	Kyllä	Kyllä (kohoten ja kurtistuen)	Kyllä (suupielet kaareutuvat ja poskipäät kohoavat)
Välinpitämättömyys	Kyllä	Kyllä	Ei
Varmuus	Ei	Ei	Kyllä (suu viivana, poskipäät koholla)
Epävarmuus	Ei	Kyllä (laskien ja kurtistuen)	Kyllä (suupielet alaspäin, leuka valahtaa alas)

*Tunneilmaisut kolmella kasvojen alueella.*

## 6.1 Ilmeen arviointi

Yllä näkyvässä taulukossa Seppänen kuvaa, miten erilaiset tunteet näyttäytyvät kokijan kasvoilla ja mitkä naaman osa-alueista aktivoituvat missäkin tunnereaktiossa. Hän on selkeyden takia jakanut kasvot kolmeen osaan *silmät ja silmäluomet, kulmakarvat ja otsa sekä suu ja posket* (Seppänen 2002, 109).

Päähenkilön (**kuva 4**) ollessa arka, epävarma ja pelokas hänen silmänsä aktivoituvat, mutta kulmien sekä suun alue ei. Uskon Seppäsen tarkoittavan tällä silmiä, jotka miellän länsimaalaisena ihmisenä pelokkaiksi – suuriksi avatut silmät, joissa näkyy paljon valkuaista. Vaikka en sitä tietoisesti äänipäiväkirjani mukaan suunnitellut, on päähenkilön lopullisella versiolla tällaiset. Hän on aina ollut luonteeltaan pelokas, joten luulen silmien lopulliseen muotoon tekstissä mainitsemani lisäksi vaikuttaneen myös alitajunta. Taulukon mukaisesti epävarmuus aktivoi kulmakarvat ja otsan sekä suun ja posket. Näitä visuaalisia elementtejä en päähenkilön kasvoilta näe, koska tyyllisesti jätin kuvittamatta hänelle kulmakarvoja ja suu on kuonon alla piilossa. Piirtämieni perusilmeisiin päähenkilön kasvot eivät niiden ilmeen luomiseen käytettyjen elementtien – kulmakarvat, suu, silmäluomet – puuttumisen vuoksi sovi. Hän näyttää ilmeettömältä, mutta suuret, pyöreät silmät sekä pienet pupillit saavat kasvot näyttämään säikähtäneeltä ja varautuneelta. Iloisen ilmeen pupillit ovat suuremmat, mikä saa hahmon näyttämään olevan sinummat tilanteen kanssa.

Konduktööri (**kuva 13**) sopii luonteeltaan taulukon kohtaan *tyyni ja vastaanottavainen* – hän on käytökseltään hillitty, eikä hän elehdi hirveästi erilaisissa tilanteissa. Taulukon mukaan kaikki hänen kasvonsa alueet aktivoituisivat, mutta näin ei viimeistellyssä hahmokuviuksessani ole. Hän on kasvonpiirteiltään todella lähellä päähenkilöä. Kulmakarvat ovat konduktöörillä koholla, mikä kuvastaa vastaanottavaisuutta. Otsa ja kulmakarvat aktivoituvat myös tunnetiloissa *epämiellyttävä, surumielisyyys, ärtyneisyys, viha, välipitämättömyys ja epävarmuus*. Konduktöörin luonne ei sovi mihinkään näistä. Niin kuin päähenkilö, hänen ilmeensä ei mallina toimimisen avullakaan näytä miltään piirtämältäni perusilmeeltä. Kulmakarvojen asento sopii parhaiten iloiseen sekä hämmästyneeseen ilmeeseen, mikä tukee osittain tarkoitusta.

Veturinkuljettajan (**kuva 26**) luonteeseen sopivat kohdat *ärtyneisyys, viha* sekä *varmuus*. Koen, että aikaisempien luonnoksien ilmeet sopivat paremmin taulukkoon, kuin valmiin version. Lopullinen hahmokuviuksen kasvot ovat hillityt, eikä kovin ilmeikkäät. Perusil-

meistä hänen kasvonsa sopii silmien muodon ansiosta vihaiseen, vaikka hänen kulmansa eivät olekaan jännittyneet. Hänen luonnettaan ja ajatuksiaan on vaikea tulkita kasvoista, vaan katsojan on tiedettävä enemmän tilanteesta, jossa veturinkuljettaja tunnetta kokee. Niin kuin konduktöörinkin tapauksessa, veturinkuljettajan luonteen avaaminen ilmeiden avulla vaatisi tilanteen ja siitä johtuvat olettamukset.

Makuuvaunun matkustaja (**kuva 32**) on ärtyneellä päällä hänen joutuessa heräämään ennen aikaisesti. Häntä kuvaa tunteet *ärtynyt*, *epämiellyttävä* sekä *vihainen*. Ärtyneisyys näkyy kapeissa silmissä ja kurtistuneissa kulmissa, epämiellyttävyyden kulmissa sekä alaspäin kääntyneissä suunpielissä, mutta viha vain kulmissa. Perusilmetaulukko tukee viestiä: makuuvaunun matkustajan ilme on sen mukaan ärtynyt sekä vihainen. Kuvitus on onnistuneempi, kuin edellä mainitsemani, mutta voisi parantua kärjistämällä piirteitä.

Ilkeän ja juonittelevan ketun (**kuva 40**) tunnereaktio on päähenkilön kohdatessa yhdistelmä inhoa, varmuutta ja iloa. Hän halveksii räsyistä kanssamatkustajaansa, mutta tajuaa nopeasti kykenevänsä tekemään pilaa hänen kustannuksellaan – tämä tuo varmuutta ja riemua ketun kasvoille. Seppäsen taulukon mukaan tunnetiloissa *inho* sekä *varmuus* kasvoissa aktivoituu pelkästään suu, mutta tunteessa *ilo* myös silmien alue. Kettuni silmät ovat kapeat, mikä johtuu hymystä johtuvasta poskipäiden kohoutumisesta ja alueen ihon kurtistumisesta. Huomasin, että kuvittamani kettu edustaa tämän tilaa, missä hän ei ole kontaktissa päähenkilön kanssa; tämä juontaa siihen, että inho ei näy hänen kasvoillaan. Perusilmetaulukossa hänen kasvonsa sopivat iloiseen sekä inhoon, mikä on toivottua.

Tarkastellessani hahmojeni ilmeitä taulukkojen avulla huomaan yhtäläisyyksiä ja poikkeavuuksia. Hahmon luonteen ja tunnetilan ollessa yhdistelmä useampaa tunnetta on Seppäsen taulukon tulkitseminen hankalaa. Luonteen sekä analysoiminen pelkästään ilmeen – ja varsinkin vain yhteen kuvaan perustuen on haastavaa, jopa hyödytöntä. Koen, että vahvemman tunteen reaktio peittää alleen heikomman tunteen ilmeen elementit. Luulen myös, että minun helpompi arvioida hahmojeni luonnetta pelkkien ilmeiden perusteella siksi, että tiedän tekijänä täysin, millaisia he ovat. Parempi lopputulos vaatisi useamman kuvituksen jokaisesta hahmosta erilaisissa tilanteissa. Piirtämäni perusilmetaulukko on selkeämpi sen visuaalisuuden ansiosta, eikä sitä käyttäessä tarvitse tehdä olettamuksia kasvojen ilmeen luomiseen tarvittavien elementtien asennosta. Ilme on ulkonäköpiirteistä kätevin kuvaamaan hahmon luonnetta.

## 6.2 Värien arviointi

**Päähenkilön** ulkonäköä hallitsevat värit ovat ruskea, punainen, keltainen sekä vihreä. Värivalinnat sopivat mielestäni hahmon rooliin hyvin. Vihreä ja ruskea koetaan maanläheisiksi ja arkipäiväisiksi, minkälainen päähenkilökin on. Väriytyksestä on myös hyötyä, kun päähenkilö yrittää soluttautua ympäristöönsä pois valvovien silmien alta. Hatun punainen reunus sekä ruskea neule lisäävät kuvitukseen lämpöä. (Nodelman 1988, 60–61) Keltainen tuo pienen valopilkun raikkaudellaan päähenkilön muuten arkipäiväisiin sävyihin. Keltainen, punainen sekä ruskea ovat väriympyrällä lähellä toisiaan, mikä tekee niistä keskenään harmoonisia.

**Konduktöörissä** käyttämäni värit ovat sininen, punainen, harmaa ja valkoinen. Sinisen kuvatessa järjestäytyneisyyttä, uskollisuutta sekä rauhallisuutta sopii se konduktöörin luonteelle hyvin; univormun ollessa pääasiallisesti sininen yhdistää väri hänet helpommin työhönsä. Punainen on värinä vahva, ja erottuu hyvin sinisestä hatusta. Harmaa on sinisen tavoin virallinen väri, mikä sopii työvaatteisiin. Se saa ympärillään olevat värit nousemaan paremmin esiin (Nodelman 1988, 61). Konduktöörin turkin ollessa valkoinen se erottuu hyvin tummasta pukeutumisesta. Koska valkoinen yhdistetään puhtauteen, viattomuuteen sekä toivoon se saa konduktöörin vaikuttamaan hyvältä ihmiseltä – jos hänen turkkinsa olisi väriykseltään esimerkiksi ruskea, niin lopputulos ei olisi mielestäni niin selkeä.

**Veturinkuljettajaa** hallitsevat värit ovat sininen, punainen, musta ja keltainen. Sininen toimii kuvituksessa samoin tavoin, kuin konduktöörin tilanteessa, mutta on sävyltään tummempi – tämä yhdistettynä mustaan saa hahmon näyttämään pahaenteisemmältä. Musta on virallinen, mutta pahuutta kuvaava väri, mikä kielii selkeästi veturinkuljettajan olevan vastakohta kiltistä konduktööristä. Keltaista on enemmän, kuin konduktöörillä ja sen sijoittuminen puvun yksityiskohtiin saa sen assosioitumaan kultaan. Tämä nostaa veturinkuljettajaa arvokkaammaksi suhteessa konduktööriin, mihin olen kuvituksissani pyrkinyt.

**Makuuvaunun matkustajan** värit ovat pastellinsininen sekä ruskea. Molemmat ovat kylläisyydeltään vaaleampia verrattuna muihin hahmoihin, mikä oli päätöksenä täysin intuitiivinen. Ne ovat vaaleusasteeltaan lähellä toisiaan, mikä saa ne olemaan keskenään harmoonisia (Weingerl 2018, 1244). Pastellinsininen tuo kuvitukseen utuisen, rauhallisen ja pehmeän vaikutelman, minkä miellän helposti yhdistettäväksi nukkumiseen. Jälkikä-

teen mietittynä sinisen kylmyys sopii myös vastentahtoisesti herätettyyn karhuun; hän on tapauksesta hiukan ärtynyt. Jos vaatteet olisivat valoisuusasteeltaan vaaleanpunaiset, tekisi se kokonaisolemuksesta lämpimämmän, mikä ei ole tarkoitus.

*Ravintolavaunun matkustajassa* käyttämäni värit ovat oranssi, vaaleanpunainen sekä violetti. Oranssi värinä on lopputuloksen kannalta ristiriitainen; roolisuoritukseen sopivasti se on ulospäinsuuntautunut, ylpeä sekä mahtaileva – mutta myös positiivinen, iloinen sekä lämminsydäminen. Ravintolavaunun matkustajan puku koostuu täysin vaaleanpunaisen sekä violetin sävyistä. Violetti kuvastaa erinomaisesti hahmon itsestään tuntemaa ylhäyttä, paremmuutta sekä voimaa – varsinkin, kun hahmo sijoitetaan arki-  
sen värisen päähenkilön viereen. Vaaleanpunainen on värinä hento, mitä näkyy matkustajan pikkutakin raidoituksessa, kauluspaidassa sekä solmiossa. Asukokonaisuus on todella vaaleanpunasävyinen, mikä länsimaalaisessa kulttuurissa korostaa heikkoutta ja hölmöyttä miesten pukeutumisessa. Tämä sopii hyvin matkustajan todelliseen luonteeseen – hän on sisimmiltään epävarma, äänekäs sekä toteuttaa ilkeyksiään muiden matkustajien naurun ja hyväksynnän toivossa. Tietämättömyys pukeutumisetiketistä lisää hahmon typeryyttä.

Valitsemistani väreistä kaikki edesauttavat haluamaani viestiä vähintäänkin hyvin. Koen värien käyttöni olevan koulutukseni, kuvitusharrastukseni sekä niiden käytölle altistumiseni elämäni aikana olevan luontevaa ja länsimaalaisen visuaalisen järjestyksen mukaista. Niiden päättäminen tapahtui nopeasti kaikilla muilla hahmoilla, paitsi päähenkilöllä: hänen ulkonäössään arkisuus ja maanläheisyys korostuivat vasta viimeisessä versiossa, ennen sitä väritin hahmon vain mielestäni kivan väriseksi. Väri on ulkonäköpiirteistä parhain kuvaamaan hahmon tunnetilaa.

Toisin kuin ilmeiden kanssa, koen intuitiivisen värienkäyttöni vastanneen suurimmalta osin länsimaalaisen kulttuurin värien kokemista. Vaikka väritin työni ilman, että perehdyin niitä koskevaan tutkimukseen, tiedostan käyttäneeni tiettyjä värejä kulttuurista oppimissani merkityksissä. Tiesin tummansinisen olevan arvokkaana pidetty väri – varsinkin miesten pukeutumisessa ja sen sopivan yhteen punaisen kanssa. Jälkikäteen ajateltuna muistan, kun vuoden 2022 Linnan juhlista balettiansija Atte Kilpinen pukeutui räikeänpinkkiin frakkiin, mikä rikkoi Linnanjuhlien tiukkaa pukukoodia sekä frakin perinteistä tyyliä. Näyttäytyminen Linnanjuhlista niin kontroversiaalilla puvulla ärsytti minua paljon, minkä muistin jälleen teoriaosuutta kirjoittaessani: se rikkoi suuresti oppimaani

visuaalista järjestystä etiketistä. Voi olla, että alitajuisesti kuvitin tarinan pellen samanvärisiksi, kuin Aten.

### 6.3 Vaatetuksen arviointi

**Päähenkilö** pukeutuu suhteessa muihin kanssamatkustajiin arkipäiväisesti ja värittömästi. Hänen vaatteensa ovat likaisia, paikattuja ja nuhjuisia. Neule on liian iso, eikä ole taloudellisen tilanteensa takia voinut hankkia sopivammin istuvaa. Vaatteet kertovat ensimmäisellä vilkaisulla, että pojalla ei olisi mitään asiaa junan kyytiin. Junassa ollessaan edellä mainitut seikat saavat muut matkustajat arvostelemaan ja halveksimaan päähenkilöä – heillä kaikilla on hienot sekä puhtaat mekot ja puvut. Asiaa vahvistaa kirjan tarinan sijoittuessa 1920-luvulle, jolloin ajattelutavat olivat konservatiivisempia. Siinä, missä muiden matkustajien pukujen tarkoitus on luoda yhteenkuuluvuuden tunnetta sekä koristaa kantajaansa, päähenkilön asustuksella on puhtaasti käytännönläheinen merkitys – hän pukeutuu selviytyäkseen. Iso neule ja hattu pitävät hänet lämpimänä, vaikkeivat näyttäkään koristeellisilta. Kokonaisuudessaan pidän vaatetuksen luomaa ilmettä onnistuneena.

**Konduktööri** pukeutuu pääsäännöllisesti niin, kuin hänen oletetaan ammatissaan pukeutuvan; hänellä on yllään junayhtiön antama univormu, mutta hän pitää sitä yllään rennommin, kuin olisi tarkoitus. Takki on auki, eikä solmiota ole kaulassa – tämä kielii hajamielisestä ja huolimattomasta luonteesta, mikä sopii hyvin roolisuoritukseen. Hatun nauha sekä kultakoristeltu pinssi luovat arvon tunnetta ja kevyttä auktoriteettia., mutta silti alempiarvoisuutta suhteessa veturinkuljettajaan. Asustus erottaa hänet junan matkustajista. Lopputulos on mielestäni hyvä.

**Veturinkuljettajan** vaatetus on konduktööriin tavoin ammattilähtöinen, mutta siistimpi. Hän pitää takkiaan etiketin mukaisesti kiinni, alin nappi aukinaisena. Hänellä on solmio kaulassa, mikä saa lopputuloksen näyttämään arvokkaammalta verrattuna konduktööriin. Hän pitää sääntöjen noudattamisesta sekä normeissa pysymisestä. Hänen takkinsa kultaiset napit ovat suuremmat, kuin konduktöörillä – sama pätee hatun kokoon sekä sen koristeluun; yhden nauhan sijaan hänellä on kaksi ja kultainen pinssi on kookkaampi ja yksityiskohtaisempi. Tämä erottaa hänet matkustajista työntekijäksi ja konduktööristä ylempiarvoisemmaksi. Koin onnistuneeni kuvituksessa – se kielii selkeästi hahmon suhteesta ympäristöönsä ja vähän hänen luonteestaan.



*Makuuvaunun matkustaja* on vaatetukseltaan yksioikoinen. Vaikka hänellä on päälleen vain pyjamat, on ne koristeltu kultanapein sekä pystyviivoin. Hattu, sen vino asento sekä ylipitkät hihat tuovat nuutuneisuutta kokonaisilmeeseen. Koen onnistuneeni kuvituksessani hyvin, mutta jälkikäteen mietittynä se kaipaisi lisää vihjeitä huolittelemattomasta olomuodosta – ehkä lisäisin toisen version (**kuva 28**) lyhyen paidanhelman takaisin ja tahrisin sitä ruokatahroilla.

*Ravintolavaunun matkustaja* on pukeutumiseltaan monimuotoisin. Hän matkustaa muiden arvokkaiden ihmisten kanssa junassa, missä hänen kanssamatkustajansakin ovat pukeutuneet hyvin. Hän on pukeutuu kolmiosaiseen pukuun 1920-luvun kauneusihanteiden mukaisesti – mutta ei onnistu yrityksessään. Hänen huonosti istuva asu tiukkoine solmioineen ja lyhyine housuineen ei vastaa tuonajan pukeutumisetikettiä, mikä saattaa hänet tyhmyyttään tai tietämättömyyttään epämieluisaan valoon kanssamatkustajiensa silmissä. Tämä yhdistettynä hahmon rahvaanomaiselle käytökselle päähenkilöä kohtaan saa hahmon näyttämään pelleltä.

Yhdenkään hahmon pukeutuminen ei muuttunut luonnoksien edetessä merkittävästi. Tämä johtuu vaatteiden vahvasta sidoksesta kantajansa ammattiin sekä rooliin; jos luonnostelun alussa sekä lopussa hahmo on veturinkuljettaja, pysyy hänen asunsa samana. Vaatteiden istuvuuden avulla pystyy viestimään ohimennen hahmon koosta sekä tyytöisyydestä. Lopullisten versioiden pukeutuminen on luonnoksista onnistunein.

#### **6.4. Eläinlajien arviointi**

*Päähenkilön* ollessa päästäinen on se ulkonäöltään lähellä lastenkirjallisuudessa useammin käytettyä hiirtä. Hiiri on suosittu eläin lapsille suunnatussa kirjallisuudessa ja mediassa: tunnettuja esimerkkejä ovat Mikki Hiiri, Minni Hiiri, Maisa-Hiiri, Stuart Little sekä Basil Hiiri. Yhteistä heillä on ystävällisyys sekä neuvokkuus hankalissa tilanteissa – moni esimerkkien hiiristä kamppailee tarinoissaan jotain kooltaan suurempaa vastustajaa, esimerkiksi Musta-Pekkaa ja Ratigan-rottaa vastaan, päihittäen tämän usein voiman sijasta älykkyydellä.

Hiiri on suurine silminensä, korvinensa sekä pienen kokonsa vuoksi sympatiaa herättävä eläin, mikä auttaa sen liittämistä sankarin rooliin ja lukijaa sitoutumaan hahmoon paremmin. Koen, että päästäinen on lajivalinnaltaan harvinaisempi ja täten persoonallisempi, mutta menettää pienikorvaisuudessaan yhden sympatian lisäämisen keinoista;

allapäin ollessaan päästäisen korvia ei pysty kuvittamaan surusta roikkuviksi, kuten hii-  
ren. Kokonaisuudessaan päästäinen toimii hyvin päähenkilön roolissa.

**Konduktöörin** eläinvalinta on mielestäni hyvä. Lammas on luonteeltaan lauhkea ja  
muodoltaan pehmeä, mitkä molemmat auttavat kiltteyden kuvaamisessa. Sarvettomuus  
vie katsojan ajatukset pois pukkivasta pässistä ja luo säyseämmän kuvauksen konduktöör-  
istä. Valkoinen villa tekee hahmosta puhtaan ja viattoman oloisen.

**Veturinkuljettajan** ollessa tarinan paha olisi elänilajiksi päästäisen vastapainoksi sopi-  
nut suuri petoeläin, mutta konduktöörin avulla luotu vastakkainasettelu sekä vertausku-  
vallisuus kristinuskoon toimii mielestäni hyvin: lopputulos on salaperäisempi ja van-  
hemman lukijan silmää miellyttävämpi. Vuohi on eläimenä lähellä lammasta ja sarvet ja  
vastaväri musta lisäävät kontrastia hahmojen välille. Saman vastakkainasettelun olisi  
voinut luoda suoraan päähenkilöön, mutta pidin tästä ajatuksesta enemmän: varovaisen  
pojan löytäessä tukea valkoisesta lampaasta koin, että mustan pässin tuominen tarinaan  
mukaan kertoisi hänen olevan vastakohta ystävälliselle konduktöörille. Vuohi liitetään  
satanismiin, mikä lisää hahmon pahahenkisyyttä. Vuohi eläimenä veturinkuljettajana  
toimii tämän ajatuksen kanssa hyvin.

**Makuuvaunun matkustajan** roolin onnistumisessa väsynyt sekä kärttyisä ulkomuoto  
olivat tärkeässä roolissa, mihin karhu sopii erinomaisesti. Ruskeakarhut ovat isoja eläi-  
miä, jotka nukkuvat talviunta – tämä mielikuva istui hyvin väsyneeseen matkustajaan.  
Talviunilta herännyt karhu voi olla vaarallinen, mikä vahvisti viestiä yrmeästä ja uhkaa-  
vasta olennosta entisestään. Ruskeakarhun ollessa sekasyöjä se ei asetu samaan osaan  
ravintoketjussa, kuin päästäinen ja lammas. Tämä lisää vastakkainasettelua hahmojen  
välille. Eläinlaji on roolitukseen mielestäni paras mahdollinen.

**Ravintolavaunun matkustajaa** kuvaa tuttu tuttu sanonta *viekas kuin kettu*. Kettu on  
tunnettu kavalana, viekkaana, ovelana ja ilkeänä olentona, mutta myös älykkäänä ja no-  
peana eläimenä (Uther 2006, 134). Kettu on häikäilemätön eläin ja valmis aiheuttamaan  
vahinkoa oman etunsa nimissä (Uther 2006, 142). Se on myös lihansyöjä, mikä toimii  
hyvänä tehokeinona päähenkilöä vastaan. Kokonsa puolesta kettu on pieni lihansyöjäksi,  
mikä ottaa pois tämän uhkaavuudesta – tämä joutuu käytöksellään todistelemaan kaltai-  
silleen, että hän on yhtä hyvä, kuin he. Lajivalinta ravintolavaunun matkustajalle on

hahmoistani onnistunein. Se edustaa kirjallisuudesta tuttua häikäilemättömän itsestä sekä viehastusta eläintä, joka ajaa vain omaa etuaan muiden kustannuksella.

Jokaisen hahmon kohdalla kävin läpi useamman eri eläinlajin, kunnes olin tyytyväinen – ainoastaan päähenkilön kohdalla laji vaihtui kerran ja suhteellisen samantapaiseen eläimeen, kuin mitä aluksi mietin. Jokaisen hahmon viimeisin eläinlaji kuvaa rooliaan hyvin. Veturinkuljettaja toimisi suurena lihansyöjänä paremmin, jos konduktööri ei olisi lampan tukemassa vertauskuvan avulla viestiä hyvästä ja pahasta. Eläinlajien pohtiminen oli vaivatonta sekä intuitiivista ja kokeilemalla niiden toimivuudesta heräsi runsaasti eri ajatuksia.

## 7. Yhteenveto

Ilmeiden merkitys hahmon luonteen kuvaamisessa on pieni ja niiden tulkitseminen haastavaa. Värienkäytöllä pystyy tehokkaasti kertomaan hahmon varakkuudesta sekä roolista suhteessa muihin. Vaatetus on ulkonäköpiirteistä tehokkain: se on visuaalisesti kuvailevin ja monikäyttöisin. Eläinlajin valinnalla on suuri merkitys ja sen avulla pystyy luomaan kuvakerronnallista vastakkainasettelua hahmojen välille.

Päähenkilön valmis versio on hahmon luonnoksista paras. Hänen kasvoillaan oleva pelokas ilme sopii roolille. Hahmon värit on maanläheinen, mikä kertoo koreilemattomuudesta sekä tukee vaatteiden ilmentävää käytännöllisyyttä maastoväriyksen muodossa. Hänen asustuksensa on arkinen ja huonosti istuva, mikä kuvaa hahmon kykenemättömyyttä hankkia aikakauden tyylin mukaisia, istuvia vaatteita. Vaatteet ovat käytännöllisiä ja lämpimiä, jotta hahmo selviytyisi ulkoasumisen karuissa olosuhteissa. Kokonaisuutena päähenkilön pukeutuminen toimii erinomaisesti. Eläimenä päästäinen on sopiva päähenkilön rooliin: se muistuttaa samanlaisissa rooleissa usein käytettyä hiirtä, mutta on persoonallisempi.

Konduktöörin ilme ei viesti merkittävästi mitään. Hänen kasvoissaan on yhtäläisyyksiä päähenkilön kasvoihin, mutta lisänä ovat kulmakarvat. Konduktöörin värit kielii auktoriteetista ja yhdistää asun univormuun. Valkoinen turkki kuvaa puhtautta ja kiltteyttä, mikä rinnastettuna veturinkuljettajaan korostaa hahmojen vastakkainasettelua. Hänen vaatteensa ovat ammattia kuvaavat ja yhtäläiset veturinkuljettajan kanssa sitoen heidät

yhteen. Asusteen huolimaton pukeminen napittamattomine takkeineen ja puuttuvine solmioineen sopii hyvin konduktöörin luonteeseen ja amatöörimäisyyteen. Lopputulos toimii hyvin. Lammas on erinomainen eläin konduktöörin rooliin; se on pehmeä ja kiltin näköinen. Niin kuin värityksessä, myös lammas veturinkuljettajaksi valitun vuohen vieressä saa heidät esiintymään vastakohtina toisilleen, mikä oli tarkoitukseni.

Veturinkuljettajan ilme ei lopullisessa versiossa kuvasta hänen rooliaan niin hyvin, kuin aikaisempien luonnoksien. Hänen pahansuopaisuutensa avaaminen vaatii tilanteen ymmärtämisen sekä apua muilta ulkonäköpiirteiltä. Värit kertovat konduktöörin tavoin virallisuudesta ja auktoriteetista, mutta sävyt ovat tummempia luoden pahaenteisyyden tuntua. Veturinkuljettajan asu on virallinen ja korkea-arvoisen näköinen nostaten hänet arvohierarkiassa konduktöörin yläpuolelle. Vuohi on toimiva eläin pahalle hahmolle, mutta se toimii vain rinnastettuna hyvää kuvaavalle lammaskonduktöörille. Ilman tätä vertauskuvallisuutta kookas lihansyöjä toimisi paremmin.

Makuuvaunun matkustajan ilme kuvaa hyvin hänen luonnettaan. Kapeat silmät, kulmien sekä suun asento kuvavat väsynyttä olotilaa erinomaisesti. Muihin hahmoihin verrattuna vaaleammat värit toimivat utuisuuden sekä kulahtaneisuuden kuvaamisessa hyvin. Hahmon pukeutuminen on tilannekohtaista ja huolimaton, mikä sopii makuuvaunun matkustajan luonteeseen. Kultaiset napit lisäävät pienesti arvokkuuden tuntua muuten hajamielisen näköiseen olemukseen, mikä on hyvä. Karhun kookas ulkomuoto ja maine talviunia nukkuvana eläimenä tukee roolin luonnetta erinomaisesti. Kokonaisuus on toimiva.

Ravintolavaunun matkustajan ilme on erittäin hänen luonnettaan kuvaava – se kielii ilkeydestä, viekkaudesta ja pahantahtoisuudesta. Väritykseltään kettu on kirjava ja vastakohta silmätikukseen ottamastaan päähenkilöstä. Se kuvastaa riikinkukkomaista koreilevuutta, mutta samalla huonoa makua. Hänen vaatteensa ovat juhlavia, mutta huonosti istuvia – tämä poistaa arvokkuuden tunteen täysin ja muuttaa kokonaisuuden rahvaanomaiseksi. Hahmo on kaikista onnistunein. Kettu on eläimistä paras ravintolavaunun rooliin sen saduista ansaitsemansa maineen takia. Se on lihansyöjä, mikä lisää uhkaavuutta päähenkilöä kohtaan, mutta kokonsa takia ei ole liian ylivoimainen.

## 8. Pohdinta

Tutkimukseni tavoite oli selvittää, millaisilla ulkonäköpiirteillä on vaikutusta hahmon kokemisessa lastenkuvakirjan roolisuorituksessa. Pysin kuvittamaan hahmot mahdollisimman rooliaan kuvaaviksi, jolloin niiden ymmärtäminen katsojalle helpottuisi ja parantaisi lukukokemusta.

Mielestäni jokaisen hahmon lopullinen versio on kuvituksista paras ja ne kertovat heidän rooleistaan tarinassa hyvin. Huomasin tietyillä ulkonäköpiirteillä olevan suurempi vaikutus roolin ja luonteen kuvaamisessa käyttämässäni esitystavassa. Ilmeiden merkitys jäi toissijaiseksi ja niiden analysoiminen Seppäsen taulukon mukaan oli vaikeaa, mutta piirtämäni perusilmetaulukko oli selkeämpi. Hahmojeni lopullisten versioiden seisoessa aloillaan ilman tunnepohjaista ilmettä oli niiden tulkitseminen haastavaa. Ilmeiden merkitys luonteen kuvaamisessa paransi, jos hahmojen lopullisista versioista olisi enemmän kuvituksia erilaisissa tilanteissa, joissa he kokevat erilaisia tunnereaktioita. Näin saataisiin kokonaisvaltaisempi kuva siitä, miten kukin hahmo käyttäytyisi suhteessa ympäristöön ja siellä oleviin muihin hahmoihin esimerkiksi kastuessaan tai ollessaan nälkäinen. Seppäsen taulukon käyttöä olisi helpottanut se, että hän olisi kuvannut kasvojen alueen liikkeitä tarkemmin jokaisessa osiossa. Ilme tehokas ulkonäköpiirre kuvaamaan hahmon luonnetta, mutta se ei kerro ammatista tai varakkuudesta mitään.

Tutkimuksessani huomasin, että väreillä on suuri osa visuaalisen viestin välittämisessä. Samanvärisyys auttoi päähenkilön arkisuuden kuvaamisessa, konduktöörin sekä veturinkuljettajan liittämistä toisiinsa sekä ravintolavaunun matkustajan luonteen kärjistämisessä. Sininen on tehokas väri kuvaamaan arvokkuutta sekä rauhallisuutta, minkä takia sitä käytetään usein univormuissa – tästä syystä se toimi hyvin konduktöörin sekä veturinkuljettajan asuissa. Ruskea on tumma ja maanläheinen väri, mikä sopi erinomaisesti päähenkilön mitänsanomattoman ulkonäön ja hänen halunsa soluttautua ympäristöön vahvistamisessa. Myös värittömyys kertoi omanlaistaan viestiä, kuten nuutuneen makuuvaunun matkustajan haaleassa pukeutumisessa. Vastavärien käyttäminen päinvastaisien asioiden kuvaamisessa on tehokas keino vahvistaa visuaalista viestiä: valkoinen konduktööri sekä musta veturinkuljettaja näyttäytyvät vierekkäin ollessaan kuuluvan eri ryhmiin. Huomasin, että värien ymmärtäminen on hyvin intuitiivista ja kulttuurista opittua, eikä niiden visuaaliseen järjestykseen kannata viestin selkeyden säilyttämisen takia koskea. Jos päähenkilön vaatteiden värityys olisi vaihtunut päikseen ravintolavaunun mat-

kustajan kanssa, olisi tunne hänen luonteestaan taipunut ravintolavaunun matkustajan suuntaan ja toisin päin. Värien avulla pystyi kertomaan hahmon varallisuudesta sekä luonteesta helposti.

Vaatetuksen merkitys roolin ymmärtämisessä on ulkonäköpiirteistä suurin. Tarpeeksi yksityiskohtaisesti tehtynä se kertoo heti hahmon varakkuudesta, arvoista sekä ammatista. Pienillä vaatteiden istuvuuden säädöksillä saa kerrottua paljon: liian iso neule päähenkilöllä kieli hahmon pienuudesta ja kykenemättömyydestä pukeutua harkitummin. Liian pienet sekä huonosti istuvat vaatteet ravintolavaunun matkustajalla ilmaisevat tahdittomuudesta ja ymmärryksen puutteesta. Pienet eroavaisuudet samantyyliisessä pukeutumiskoodistossa – kuten konduktöörillä ja veturinkuljettajalla – saavat aikaan suuren vastakkainasettelun. Konduktöörin pukeutuessa saman etiketin mukaisesti, mutta huolimattomammin saa hänet näyttäytymään hölmömmältä, kuin veturinkuljettaja. Vaate- tuksen merkitys roolin kuvaamisessa on vahvasti sidoksissa pukeutumistyyliihin, etiketteihin sekä historialliseen ajanjaksoon. Mielestäni vaatetuksen onnistunut kuvittaminen riittää yksin laadukkaaseen kuvailuun hahmojen roolista, mutta luonteen kuvaaminen sen avulla on haastavaa. Vaatteiden sopiessa historiallisesti samaan aikaan on maailmanrakennus uskottavampaa, mikä yhtenäistää tarinaa.

Lajin valinta on merkittävässä osassa, kun hahmot ovat antropomorfistisia eläimiä. Sen avulla kuvittaja pystyy visualisoimaan hahmon luonnetta sekä hänen suhdettaan muihin tarinan henkilöihin vertauskuvallisuuden sekä kokokontrastin avulla. Huomasin intuiti- onni johtavan hahmojen eläinjalivalinnat vastaamaan tutuissa tarinoissa näkemiäni eläinla- jeja. Päähenkilö on tarinan sankari, joka muistuttaa Mikki Hiirtä sekä Stuart Littlea. Kaikki heistä ovat pieniä jyrsojia, jotka eivät ole lihansyöjiä. Konduktööri sekä veturin- kuljettaja ovat molemmat kasvinsyöjiä, vaikka veturinkuljettaja lukeutuu päähenkilön vastustajiin. Makuuvaunun – ja ravintolavaunun matkustaja ovat lihaa syöviä ja päästäis- tä isompia eläimiä. Selkeä kasvissyöjä–lihansyöjä -asettelu olisi jakanut hyvät ja pahat hahmot visuaalisesti selkeästi omiin joukkoihinsa, mutta kerronnallisesti se on tylsempää. Huomasin kokokontrastin korostavan hahmojen vastakkainasettelua, mutta vasta rin- nakkain asetettuna sivulla 43.

Huomasin vertauskuvallisuudella olevan suuri osa visuaalisessa tarinankerronnassa. Sen avulla pystyin vaihtamaan veturinkuljettajan ilmiselvästä sudesta kerronnallisempaan mustaan vuoheen. Ravintolavaunun matkustajan ollessa kettu saa lajivalinta monien jo

kirjoitettujen tarinoiden sekä sanonnan *viekas kuin kettu* ansiosta luonnetta ensisilmäyksellä. Päähenkilön arkuus korostuu hänen ollessaan pieni päästäinen. Koen vertauskuvallisuuden syntyvän eläinlajinvalinnasta ja sen myötä intuitiivisesti. Kuvittajan on oltava perillä eläinsaduista sekä eläinten luontaisista käyttäytymismalleista pystyäkseen hyödyntämään allegoriaa tehokkaasti. Vertauskuvallisuuden ymmärtäminen vaatii samaa myös lukijalta, minkä takia se menee hukkaan kaikista pienimpien lasten kirjallisuudessa. Samasta syystä uskon, että susi olisi toiminut veturinkuljettajan roolissa vohta paremmin lapsilukijan kannalta, mutta aikuinen ymmärtää myös jälkimmäistä. Mainitsin johdannossa, että mielestäni lastenkirja on onnistunut silloin, kun myös aikuinen saa siitä jotakin irti. Vertauskuvallisuus on tähän hyvä apuväline: aikuinen lukijakunta ymmärtää kokemuksiensa määrän takia vertauskuvista sekä kulttuurista enemmän, kuin lapset ja niiden sijoittamisella tarinaan voidaan kertoa vanhemmalle lukijalle jotain, mitä lapsi ei vielä ymmärrä. Tarinassani esimerkiksi valkoinen lammas edustaa kristinuskon mukaisesti hyvää ja musta vuohi pahuutta. Lapsi ei tätä välttämättä ymmärrä, mutta uskon suurimman osan aikuisista, länsimaalaisista ihmisistä tajuavan tämän vertauskuvan hyvin.

Tutkimuksen edetessä ja tuloksia analysoitaessa huomasin äänipäiväkirjan pitämisen henkilökohtaisista syistä ongelmalliseksi. Puhuin hitaasti ja jaarittelin paljon, mikä teki muistiinpanojen uudelleenkuuntelemisesta työlästä ja turhauttavaa. Äänipäiväkirjan toimivuuden kannalta on tärkeää, että sen sisältö pysyy tiiviinä, hyvin artikuloituna ja selkeästi nimettynä. Tämä helpottaa uudelleenkuuntelukertoja ja tekee työn jatkamisesta mielekkäämpää. Äänipäiväkirjan hyviä puolia ovat dokumentoinnin helppous ja sen johdosta matalampi kynnyksen jatkaa kuvituksien suunnittelua. En usko, että olisin ollut niin halukas lähestymään tekemistä, jos olisin joutunut kirjoittamaan muistiinpanot käsin. Äänitys ja niiden kuuntelu onnistui puhelimen sanelinsovelluksen avulla vaivattomasti. Pohdintojen ääneen lausuminen sai minut helpommin miettimään sekä kyseenalaistamaan tekemiäni päätöksiä, millä oli vaikutusta jatkoskannalta. Puhe tuli ulos ajatuksenvirtana, joka jäi mieleen helposti. Koen silti, että kirjoitettujen muistiinpanojen uudelleen tulkitseminen olisi silti ollut helpompi vaihtoehto.

Muistan pysähtyneeni useita kertoja miettimään, onko *practice based*-menetelmä varteenotettava ja objektiivinen vaihtoehto tutkimusmetodille ja pystynkö jäsentelemään ajatukseni järki- eikä tunnepohjaisesti. Uskon mahdollisen vahvan tunnereaktion kuvittamishetkellä – esimerkiksi suuren surun tai ilon kokemisen – vaikuttaneen tekemiini

päätöksiin. Kuvitusprosessia on hyvä harjoittaa rauhallisessa mielentilassa, jolloin piirtämiseen ei vaikuta mikään muu, kuin oma mielipide kuvan toimivuudesta. On tärkeää pyrkiä olla ottamatta vaikutteita tietoisesti samantyylisestä kirjallisuudesta tai kuvituksista, mutta käytännössä tämä on mahdotonta. Practice based-menetelmän avulla sain kuvittaa ja tutkia itse omia töitani ja ajatuksiani. Tämä oli motivoivaa ja mielenkiintoista tekemistä, millä oli vaikutusta gradun etenemisen kannalta. Koen tutkimuksen edetessä kehittyneeni kuvittajana ja analysoivani hahmosuunnittelua uudesta näkökulmasta. Metodin käyttö vahvisti, miten mikäkin ulkonäköpiirre vaikuttaa hahmon luonteen, roolin sekä sosiaalisen aseman kuvaamisessa ja pystyn hyödyntämään niitä helpommin jatkokuvituksissani.

Hahmoluonnoksien erillään olo toisistaan sai minut miettimään niiden vertailtavuuden mahdollisuuksia. Koska kaikki näyttää joltakin – esimerkiksi pieneltä – suhteessa johonkin, pitäisi hahmot sijoittaa rinnakkain ja mieluiten reagoimaan keskenään. Tämä lisäisi kontrastisuutta ja kerronnallisuutta kuvituksiin. Lopullisten hahmoluonnoksien lisäksi olisi hyvä näyttää yhteiskuvia henkilöistä, joissa he ovat samassa tilassa – esimerkiksi kirjassani junavaunussa. Tämä näyttäisi, miten hahmot käyttäytyvät luontaisessa ympäristössään, eikä vain pidätyskuvamaisissa, valmiissa versioissa. Ongelmaksi ilmenee tekemisen suhde ulkonäköön: uskon kiltin konduktöörin näyttävävä ilkeänä, jos hän ravintolavaunun matkustajan sijasta kaataisi viintä päähenkilön päälle. Teko syrjäyttää ulkonäön ilmeenluojana, mikä ei liity tutkimukseeni. Näiden kahden elementin väliseen suhteeseen olisi mielenkiintoista perehtyä toisessa tutkimuksessa.

Huomasin monen kuvittamani ulkonäköpiirteiden osuvan oikein, jos niitä verrataan aikaisempaan tutkimukseen – erityisesti valitsemani värit vastasivat tunnelmaltaan sitä, mitä niiden on huomattu yleisesti kuvaavan. Ulkonäköpiirteiden valinta oli intuitiivista ja ne pohjautuvat vahvasti kokemuksiini ja ympäröivään kulttuuriin. Jatkotutkimuksen kannalta olisi mielenkiintoista tutkia, toistuvatko ulkonäköpiirteiden kokeminen samalla tavalla toisen kuvittajan tekemänä tai eri kulttuureissa, esimerkiksi Kaukoidässä. Tutkimukseni käsittäessään kuvittamisen sekä siihen liittyvien elementtien lisäksi niiden kokemisen, olisi tutkimuksen jatkamisen kannalta hedelmällistä toteuttaa se monitieteisesti esimerkiksi kasvatustieteellisen –tai lääketieteellisen tiedekunnan kanssa. Hahmoluonnosteluosiosta saa kattavamman, kun rooleja tarinassa on useampi. Tämä onnistuu saman tutkimuksen toteuttamisella toisen kirjan eläinhahmoilla. Hahmojen toimivuudesta saisi objektiivisemmän tuloksen, jos niitä testattaisiin eri ikäisellä testiryhmällä. Samalla



voisi tutkia, kokevatko eri ikäiset samat hahmot samalla tavalla. Tämä onnistuu parhaiten kirjani valmistuttua, minkä jälkeen voin testata hahmojen kokemsta eri-ikäisillä luki-joilla haastattelun ja kyselyn avulla.

Pro graduni pohjalta syntyvä jatkotutkimus kykenee haarautumaan moneen suuntaan. Olisi mielenkiintoista nähdä, miten hahmot toimivat erilaisissa kulttuureissa tai eri asennoissa ja tilanteissa. Lopullisten versioiden testaaminen eri ikäisillä testiryhmillä ja heidän mielipiteidensä kerääminen tuntuu practice based-osuuden jälkeen seuraavalta, tärkeältä askeleelta. Vertauskuvallisuuden mahdollisuuksiin pohjautuva tutkimus tuntuu erityisen merkittävältä, kun kyse on eri ikäisille suunnatusta kuvakirjallisuudesta. Uusien ulkonäköpiirteiden – kuten kuonon koon, hännän asennon sekä hampaiden muodon ja värin – merkitys antropomorfistisien eläinhahmojen suunnittelussa kiinnostaisi itseäni eniten. Voi olla, että toteutan jatkotutkimusta aiheeni parissa jo lähitulevaisuudessa.

## 9. Hahmoluetelo



Kuva 1,  
päähenkilö. s 24



Kuva 2,  
päähenkilö. s 24



Kuva 3,  
päähenkilö. s 25



Kuva 4,  
päähenkilö. s 26



Kuva 5,  
konduktööri. s 27



Kuva 6,  
konduktööri. s 27



Kuva 7,  
konduktööri. s 28



Kuva 8,  
konduktööri. s 28



Kuva 9,  
konduktööri. s 28



Kuva 10,  
konduktööri. s 29



Kuva 11,  
konduktööri. s 29



Kuva 12,  
konduktööri. s 29



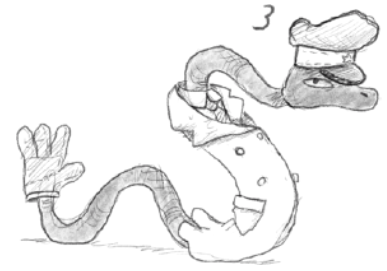
Kuva 13,  
konduktööri. s 30



Kuva 14,  
veturinkuljettaja. s 31



Kuva 15,  
veturinkuljettaja. s 31



Kuva 16,  
veturinkuljettaja. s 32



Kuva 17,  
veturinkuljettaja. s 32



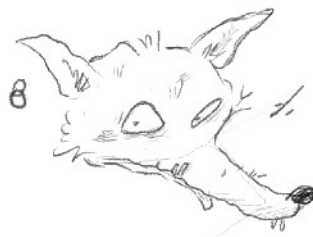
Kuva 18,  
veturinkuljettaja. s 32



Kuva 19,  
veturinkuljettaja. s 33



Kuva 20,  
veturinkuljettaja. s 33



Kuva 21,  
veturinkuljettaja. s 33



Kuva 22,  
veturinkuljettaja. s 33



Kuva 23,  
veturinkuljettaja. s 34



Kuva 24,  
veturinkuljettaja. s 34



Kuva 25,  
veturinkuljettaja. s 34



Kuva 26,  
veturinkuljettaja. s 35



Kuva 27,  
makuuvaunun matkustaja. s 36



Kuva 28,  
makuuvaunun matkustaja. s 36



Kuva 29,  
makuuvaunun matkustaja. s 37



Kuva 30,  
makuuvaunun matkustaja. s 37



Kuva 31,  
makuuvaunun matkustaja. s 37



Kuva 32,  
makuuvaunun matkustaja. s 38



Kuva 33,  
ravintolavaunun matkustaja, s 39



Kuva 34,  
ravintolavaunun matkustaja, s 39



Kuva 35,  
ravintolavaunun matkustaja, s 40



Kuva 36,  
ravintolavaunun matkustaja, s 40



Kuva 37,  
ravintolavaunun matkustaja, s 40



Kuva 38,  
ravintolavaunun matkustaja, s 41



Kuva 39,  
ravintolavaunun matkustaja, s 41



Kuva 40,  
ravintolavaunun matkustaja, s 42

## 10. Lähteet

- Bateman, J. (2014) *Text and image – a critical introduction to the visual/verbal divide*. Routledge. New York.
- Burke, C. & Copenhaver, J. *Language Arts*. [cdn.ncte.org/nctefiles/store/samplefiles/journals/la/la0813animals.pdf](http://cdn.ncte.org/nctefiles/store/samplefiles/journals/la/la0813animals.pdf)
- Candy, L. (2006) *Practice Based Research: A Guide*.  
[www.researchgate.net/publication/257944497\\_Practice\\_Based\\_Research\\_A\\_Guide/](http://www.researchgate.net/publication/257944497_Practice_Based_Research_A_Guide/)
- DeMello, M. (2013) *Speaking for Animals – Animal Autobiographical Writing*. Routledge 605 Third Avenue, New York, NY 10017.
- Feccomandi, A. (2021) *Character archetypes series: what is an archetype?*
- Gray, P. (2019) *Anthropomorphism In Childrens Literature*.
- Harms, E. (1938) *The Psychology of Clothes*. American Journal of Sociology.
- Hatva, A. (1987) *Kuva – hyvä renki, huono isäntä*. Oy Urex, Porvoo.
- Howlett, N. & Pine, K. & Orakcioglu, I. & Fletcher, B. C. (2013)  
*The influence of clothing on first impressions: Rapid and positive responses to minor changes in male attire*. [www.researchgate.net/publication/256846903\\_The\\_influence\\_of\\_clothing\\_on\\_first\\_impressions\\_Rapid\\_and\\_positive\\_responses\\_to\\_minor\\_changes\\_in\\_male\\_attire](http://www.researchgate.net/publication/256846903_The_influence_of_clothing_on_first_impressions_Rapid_and_positive_responses_to_minor_changes_in_male_attire)
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/anthropomorphism>
- Lefkowitz, J. (2014) *Aesop and animal fable*. [core.ac.uk/download/pdf/73339669.pdf](http://core.ac.uk/download/pdf/73339669.pdf)
- Liu, J. (2015) *Anthropomorphism in Children's Picture Books*.
- Markowsky, J. (1975) *Why Anthropomorphism in Children's Literature?* teoksessa Elementary English.  
[www.jstor.org/stable/41592639](http://www.jstor.org/stable/41592639)
- Nodelman, P. (1988). *Words about pictures. The narrative art of children's picture books*. University of Georgia Press
- Rättyä, K. & Raussi, R. (2001) *Tutkiva katse kuvakirjaan*. BTJ Kirjastopalvelu Oy, Helsinki.
- Rihlama, S. (1992) *Värioppi*. Hangon Kirjapaino Oy, Hanko
- Schmidt, K. & Cohn, J. (2001) *Human Facial Expressions as Adaptations: Evolutionary Questions in Facial Expression Research*. [onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/ajpa.20001](http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/ajpa.20001)
- Seppänen, J. (2002) *Katseen voima – kohti visuaalista lukutaitoa*. Osuuskunta vastapaino. Tampere.
- Uther, Hans-Jörg. (2006) *The Fox in World Literature: Reflections on a "Fictional Animal"*. *Asian Folklore Studies* Vol. 65. Nanzan University.
- Valkeapää, L. & Salmela, U. & Bonelius, E. (1997) *Taidehistorian sanasto*. Jyväskylän yliopisto.
- Van Braam, H. *Color Psychology*. [www.colorpsychology.org](http://www.colorpsychology.org)
- Liukkonen, P. & Pesonen, A. 2008–2020. <http://authorscalendar.info/rscarry.htm>
- Finnish Cultural Foundation, 2019. Youtube-video. *Kuvataiteilija, kirjailija Mauri Kunnas, Suomen Kulttuurirahaston palkinto 2019*.  
[www.youtube.com/watch?v=\\_nU9EBH5QBE](http://www.youtube.com/watch?v=_nU9EBH5QBE)



Auramies, J. 2018. *Suosikkikirjailijan harvinainen haastattelu: Mauri Kunnas, 68, paljastaa, ettei tee kirjojaan lapsille eikä ole lukenut niitä omilleenkaan – "Myydyn kirjani on huonoin kirjani"*. [www.mtvuutiset.fi/artikkeli/suosikkikirjailijan-harvinainen-haastattelu-mauri-kunnas-68-paljastaa-ettei-tee-kirjojaan-lapsille-eika-ole-lukenut-niita-omilleenkaan-myydyin-kirjani-on-huonoin-kirjani/7204996#gs.xuz79y](http://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/suosikkikirjailijan-harvinainen-haastattelu-mauri-kunnas-68-paljastaa-ettei-tee-kirjojaan-lapsille-eika-ole-lukenut-niita-omilleenkaan-myydyin-kirjani-on-huonoin-kirjani/7204996#gs.xuz79y)

Snow, E. 2002. Beatrix Potter: *The English Writer Behind Peter Rabbit*. [www.thecollector.com/beatrix-potter-writer-peter-rabbit](http://www.thecollector.com/beatrix-potter-writer-peter-rabbit)

Ylimartimo, S. & Brusila, R. (2003) *Kuvittaan - Käyttökuvan muotoja, merkityksiä ja mahdollisuuksia*. Lapin yliopistopaino, Rovaniemi

Ylimartimo, S. (2012) *Kuviteltua kuvitettua*, Lapin Yliopistokustannus, Rovaniemi

## 11. Kuvalähteet

[kuvittajat.fi/kuvittaja-posts/mauri-kunnas--koiramaen-mestari](http://kuvittajat.fi/kuvittaja-posts/mauri-kunnas--koiramaen-mestari)

[www.barnesandnoble.com/w/richard-scarrys-best-word-book-ever-richard-scarry/1100642529](http://www.barnesandnoble.com/w/richard-scarrys-best-word-book-ever-richard-scarry/1100642529)

[www.illustrationhistory.org/illustrations/the-mice-listen-to-the-tailors-lament](http://www.illustrationhistory.org/illustrations/the-mice-listen-to-the-tailors-lament)

[muropaketti.com/elokuvat/elokuva-artikkelit/arvostelu-blacksad-sarjakuva-palasi-suomeen-yhdeksan-vuoden-odotuksen-jalkeen](http://muropaketti.com/elokuvat/elokuva-artikkelit/arvostelu-blacksad-sarjakuva-palasi-suomeen-yhdeksan-vuoden-odotuksen-jalkeen)

Schmidt, Cohn. 2001. [pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/11786989/](http://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/11786989/)