

Janika Pesonen

HAHMO TARINANKERRONNAN TUKENA

Kuinka luoda visuaalisesti mielenkiintoisia hahmoja ja minkälainen on hahmosuunnittelijan työkuva?

HAHMO TARINANKERRONNAN TUKENA

Kuinka luoda visuaalisesti mielenkiintoisia hahmoja ja minkäläinen on hahmosuunnittelijan työnkuva?

Janika Pesonen
Opinnäytetyö
Kevät 2022
Viestinnän tutkinto-ohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Viestinnän tutkinto-ohjelma, visuaalisen suunnittelun suuntautumisvaihtoehto

Tekijä: Janika Pesonen

Opinnäytetyön nimi: Hahmo tarinankerronnan tukena: Kuinka luoda visuaalisesti mielenkiintoisia hahmoja ja minkälainen on hahmosuunnittelijan työnkuva?

Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2022

Sivumäärä: 36

Tämän tutkielman tarkoituksena oli tutkia hahmosuunnittelun tärkeyttä tarinankerronnassa. Tutkin myös minkälainen on hahmosuunnittelijan työnkuva. Tavoitteena oli selvittää, miten luodaan visuaalisesti miellyttävän näköisiä ja muistettavia hahmoja ja miten muodoilla, väreillä ja muilla keinoilla kerrotaan hahmon tarinaa. Lisäksi tutkittiin, minkälainen on hahmosuunnittelijan työprosessi.

Tietoperusta käsittelee hahmosuunnittelua ja keskittyy erityisesti hahmon visuaalisuuteen. Tietoperustassa käytiin myös läpi konseptitaidetta ja hahmosuunnittelijan työvaiheita. Aineistona on käytetty pääsääntöisesti alan kirjallisuutta, mutta myös internet-lähteitä.

Tutkimustuloksien mukaan hahmosuunnittelussa ei riitä hyvä piirustustaito, vaan pitää myös tutustua hahmon tarinaan, tehdä taustatutkimusta ja ymmärtää miten yleisö voi samaistua hahmoon. Hahmosuunnittelijan tulee myös ymmärtää värien ja muotojen psykologiaa, jotta voi luoda onnistuneita ja muistettavia hahmoja. Hahmon persoonan ja tarinan kertomiseen löytyi monia erilaisia keinoja ja miten erilaisilla tavoilla saa katsojan katseen kohdistettua haluttuihin kohtiin hahmossa.

Tutkielman tekeminen antoi kattavan kuvan siitä, mitä kaikkea hahmosuunnittelussa tulee ottaa huomioon. Tutkielma auttoi myös ymmärtämään konseptointia ja hahmosuunnittelijan työnkuvaa enemmän. Kerättyä tietoa voi hyödyntää monen eri median hahmosuunnittelussa, kuten peleissä, animaatioissa, sarjakuvissa ja kuvituksissa.

Asiasanat: visuaalinen tarinankerronta, hahmosuunnittelu, hahmosuunnittelija, konseptitaide, kuvittaminen

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Programme of Communication, Option of Visual Communication

Author: Janika Pesonen

Title of thesis: Character Design as part of storytelling: How to Create Engaging Characters and What is Involved in the Work of a Character Designer?

Supervisor: Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2022

Number of pages: 36

The aim of this thesis was to find out how important character design is as part of storytelling and to find out about character designer's workflow. The goal was to explore how to create visually engaging and memorable characters and how to use shapes, colors and other means to tell a character's story. Another goal was to find out what kind of skills are needed as character designer.

The research mostly focused on character design and especially on the visuals of the character. As source material for this thesis, I used mostly literature about character design, but I also explored internet sources.

The results show that character design has a very important role in storytelling and there is a lot more to character design than just drawing. A character designer must do research and understand the story which they are designing the character for. There are also many ways to make a character visually appealing and memorable.

This thesis gave me comprehensive knowledge about character design and what is expected from a character designer. I believe this thesis will be beneficial for anyone who is interested in character design.

Keywords: character design, concept art, visual storytelling, illustration, character designer

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	HAHMOSUUNNITTELU	7
2.1	Mitä hahmosuunnittelu on?	7
2.2	Taustatutkimus ja referenssien käyttö	8
2.3	Muotokieli	9
2.4	Siluetti	10
2.5	Toisto ja variaatio	11
2.6	Anatomia	12
2.7	Elekieli	13
2.8	Liioittelu	14
2.9	Hahmon koko	15
2.10	Hahmon ikä	16
2.11	Vaatteet ja varusteet	19
2.12	Väriteoria	20
2.13	Valon käyttö.....	22
2.14	Hahmokokonaisuus ja arkkityypit	23
2.15	Tyyli.....	25
2.16	Hahmo eri kuvakulmista	26
3	TYÖ HAHMOSUUNNITTELIJANA	27
3.1	Mitä konseptitaide on?	27
3.2	Hahmosuunnittelijan työvaiheet.....	28
4	POHDINTA	30
	LÄHTEET	33
	KUVALÄHTEET	36

1 JOHDANTO

Valitsin tutkielman aiheeksi hahmosuunnittelun, koska se on aina kiinnostanut minua. Halusin tietää, miten elokuvien ja pelien hahmoista on tehty niin mielenkiintoisia ja muistettavia. Halusin käydä hahmosuunnittelua läpi paljon syvällisemmin ja kehittää itseäni hahmosuunnittelijana. Tutkin myös, mitä konseptitaide on ja mitä hahmosuunnittelijan työhön kuuluu, koska halusin selvittää, tekisinkö tätä työkseni. Tutkielma on pohjustusta opinnäytetyön toiseen osaan, jossa aion tehdä itse luomas-tani tarinasta hahmokonsepteja.

Hahmosuunnittelu on keskeinen osa monella viihteen alalla, kuten elokuvissa, peleissä, tv-sarjoissa ja kuvakirjoissa. Hahmo on yksi tarinan tärkeimmistä osista, koska hahmo kuljettaa yleisön tarinan läpi. Hyvään hahmoon voi samaistua ja se myös herättää erilaisia tuntemuksia. Mutta miten hahmolla saadaan herätettyä yleisön mielenkiinto ja miten hahmoon voi samaistua?

Tässä tutkielmassa käydään läpi, mitä kaikkea hahmosuunnittelussa tulee ottaa huomioon. Tutkielmaan on koottu hahmon suunnittelemisen eri vaiheet selkeästi eri kappaleisiin. Tietoperustassa avaan sitä, miten muotokielellä ja väreillä ilmaistaan hahmon persoonallisuutta ja tarinaa ja mitkä ovat hahmosuunnittelijan työvaiheet.

Lähteinä olen suurimmaksi osaksi käyttänyt alan kirjallisuutta, mutta etsin tietoa myös internetistä. Kirjoissa, joita käytin lähteenä, oli koottu alan ammattilaisia kertomaan hahmosuunnittelun eri osa-alueista. Myös nettilähteissä katsoin tarkkaan, että sisällöntuottaja työskentelee alalla eikä ole harrastelija. Nämä ammattilaiset ovat työskennelleet Disneyllä, freelancereina tai pelistudioissa kuten Riot Games ja Blizzard Entertainment.

Johtopäätöksinä voi todeta, että hahmosuunnittelu ei ole vain piirretty hahmo jollain kivalla tyyllillä. Hahmosuunnittelun taustalla on paljon asioita, jotka pitää tietää, jotta voi luoda hyvän hahmon. Hahmolla täytyy tarina, jotta hahmon persoonallisuutta ja tarinaa voi kertoa hahmon muotokielellä ja väreillä. Myös vaatteilla ja varusteilla voi kertoa mistä hahmo on kotoisin tai mistä hahmo on kiinnostunut. Nämäkin perustuvat tarinaan, joka on päätetty ennen kuin aloitetaan suunnittelemaan hahmoa.

2 HAHMOSUUNNITTELU

Hahmosuunnittelu on hyvin laaja kokonaisuus. Pyrin kokoamaan tiedon siihen järjestykseen, miten hahmoa lähdettäisiin suunnittelemaan. Hahmosuunnittelussa on paljon erilaisia keinoja, joilla hahmosta saa mielenkiintoisia ja tässä luvussa käsittelen, mitä kaikkea hahmosuunnittelussa tulee ottaa huomioon. Taustatutkimus, arkkityypit sekä hahmon visuaalisuus ovat kaikki tärkeä osa hahmosuunnittelua. Ymmärtämällä, miten niitä voi hyödyntää hahmosuunnittelussa pystyy luomaan samaistuttavia hahmoja.

2.1 Mitä hahmosuunnittelu on?

Hahmosuunnittelu on keskeistä elokuvissa, tv-sarjoissa, animaatioissa, videopeleissä ja kuvakirjoissa. Andersonin mukaan tarinankerronta on hahmosuunnittelun perusta, hahmoa ei voi olla ilman tarinaa. Hahmo voi olla suunniteltu täydellisesti kohdeyleisölle ja sen käyttötarkoitukseen, mutta jos se ei sopeudu tarinaan, se ei tule toimimaan. (Anderson 2019 A, 30.)

Tarinankerronta ja hahmosuunnittelu kulkevat käsi kädessä. Miten tarina toimisi, jos ei olisi hahmoa, jonka kautta tarina kerrotaan? Murphyn mukaan tunnistettavat ja rakastetut hahmot ovat tarinoiden selkäranka ja onnistunut hahmo tullaan muistamaan sukupolvesta toiseen. Jokaisesta hyvästä tarinasta löytyy hyvä hahmo, oli kyseessä sitten ritari fantasiamaailmassa tai normaalia elämää elävä koululainen. Onnistunut hahmo voi parantaa tarinaa entisestään, mutta epäonnistunut hahmo voi jopa latistaa sitä. (Murphy 2020, 12.)

Hahmosuunnittelijan tehtävä on ymmärtää hahmon tarina ja tuoda se esille hahmossa. Hahmosuunnittelun pitää onnistua antamaan hahmosta hyvä ensivaikutelma ja kertoa sen luonteesta ja taustatarinasta. (Anderson 2019 A, 31.) Kysymyksiä mitä hahmosuunnittelijan kannattaa miettiä ovat, miten tämä hahmo sopii tarinaan ja miksi hän on siellä? Minkälainen persoona hän on? Hyvällä hahmolla on valmis perusta tarinassa, jotta hahmon kehitys tarinan kuluessa on uskottava ja samaistuttava. (Murphy 2020, 16.)

Hahmosuunnittelussa pitää tietää kenelle tarina on suunnattu, koska se määrittää myös, miltä hahmo tulee näyttämään. Liian pelottavan ja realistisen näköinen hahmo lasten sadussa ei

välttämättä ole sopivaa tai liian lapsenomainen tyyli teineille suunnatussa tarinassa ei saata kaapata nuoren huomiota. Toisaalta yksinkertaiset ja suloiset hahmot aikuisille suunnatussa tarinassa voivat myös toimia. Ei ole mitään ainuttakaan oikeaa tapaa, vaan tyylejä voi muunnella eri yleisölle riippuen siitä, minkälainen tarina on kyseessä. (Murphy 2020, 24.) Myös hahmon myytävyyds voi vaikuttaa hahmosuunnitteluun. Silloin kannattaa miettiä, voiko hahmosta tehdä leluja ja haluavatko lapset ostaa tuotteita, jossa hahmo esiintyy (Anderson 2019 A, 34).

2.2 Taustatutkimus ja referenssien käyttö

Yksi tärkeimmistä hahmosuunnittelun vaiheista on etsiä referenssejä aiheeseen liittyen, oli se sitten omasta elämästä, netistä tai kirjoista. Morales toteaa, että aloittelevat artistit usein luulevat referenssien käyttämisen olevan huijausta ja kertovan mielikuvituksen puutteesta. Tämä ei todellakaan ole totta sillä referenssin käyttö antaa laajemman kuvan aiheesta, jota on tekemässä ja antaa hahmolle uskottavuutta. (Morales 2020, 36.) Hyvä hahmosuunnittelija ratkaisee ongelmia tutkimalla erilaisia luonteita, vaatteita, asentoja sekä kulttuureja ja käyttää niitä hyväkseen hahmoa suunniteltaessa (Anderson 2019 A, 48).

Aiheiden tutkiminen voi viedä paljonkin aikaa, mutta sitä ei kannata kiirehtiä tai jättää kokonaan tekemättä. Referenssien avulla voi laajentaa omaa ideointia ja luoda hahmoista mielenkiintoisempia ja uskottavampia. Referenssien tutkiminen on erityisesti tärkeää silloin, kun työskentelee aiheen kanssa, joka ei ole itselle tuttu entuudestaan. (Morales 2020, 36.) Erilaisista kulttuureista tai historiasta voi olla vain oma mielikuva, joka voi olla väärää tietoa. Hyvä esimerkki on virheellinen mielikuva viikingeistä, jossa heidän kypärissään olisi sarvet (Anderson 2019 A, 48). Mistään ei ole löytynyt todisteita viikinkien kypäristä, joissa olisi ollut sarvet. Se on luultavimmin taiteilijoiden tulkinta viikinkien historiasta. 1800-luvulla artistit kuten Gustav Malmström kuvasivat töissään viikinkien kypäriin sarvet. (Nix, viitattu 18.4.2022.) Tutkimustyö auttaa näkemään laatikon ulkopuolelle ja luomaan uusia ideoita, mitä ei välttämättä olisi muuten tullut itse ajatelleeksi. (Anderson 2019 A, 48.)

Abelin mukaan taustatutkimus on tärkeää, oli aiheena sitten fantasia tai realistisempi aihe. Piirtäessä tulee ymmärtää, miten miekkaa pidellään oikealla tavalla. Referenssien etsimiseen ja oman tiedon laajentamiseen on paljon erilaisia tapoja. Hyvä tapa saada referenssimateriaalia on lähteä ulos luonnoskirjan kanssa ja luonnostella talteen vastaan tulevia kasveja, puita, eläimiä ja ihmisiä. Samalla tavalla kuvien ottaminen näistä aiheista on hyvä tapa kasvattaa omaa referenssikirjastoa.

Muita referenssin lähteitä ovat internet, kirjat ja elokuvat, joista voi löytää hyviä referenssejä. (Abel 2019, 60–61.) Gewska kertoo, että yksi fantasiatyylin suurimmista vaikuttajista on keskiaika ja fantasiahahmojen suunnittelussa auttaa keskiajan rakennuksien, vaatteiden ja aseiden tutkiminen. (Gewska 2019, 81). Kun on löytänyt hyviä referenssejä, kannattaa tehdä niistä moodboard, eli kollaasi kerätyistä referenssikuvista. Joskus hahmon valittu tyyli voi unohtua ideoinnin aikana ja moodboardin tarkoitus on muistuttaa, minkälainen hahmon pitää olla. (Anderson 2019 A, 42.)

2.3 Muotokieli

Perusmuodot ovat ympyrä, neliö ja kolmio ja jokainen näistä muodoista luo mielessämme tietynlaisia mielikuvia. Bishopin mukaan muotokielellä voidaan viestiä, millainen hahmo on kyseessä ja korostaa hahmon persoonallisuutta (kuva 1). Erilaiset muodot aiheuttavat meissä erilaisia reaktioita ja tuntemuksia. (Bishop 2019, 2.) Rizo kirjoittaa, että hahmosuunnittelijan on tärkeä tietää, mitä mikäkin muoto viestii, jotta osaa käyttää niitä kertomaan persoonallisuudesta ja herättää yleisössä tuntemuksia hahmosta. Hyvällä muotokielellä voi luoda ikonisen ja mieleenpainuvan hahmon. (Rizo 2020, 54.)



KUVA 1. Vasemmalla on käytetty ympyrän muotoa tuomaan hahmoon suloutta. Keskellä naisen kasvoissa on käytetty neliö muotoa kertomaan hahmon vahvasta persoonallisuudesta. Oikealla on käytetty kolmio muotoa, jolla on saatu hahmo näyttämään vaaralliselta. (Bishop 2019).

Ympyrä luo mielikuvan ystävällisyydestä, pehmeystä, turvallisuudesta ja rauhallisuudesta. Pyöreät muodot mielletään naisellisiksi ja niillä voi myös tehdä mieshahmosta ystävällisen, iloisen tai heikon. Tyhjiys, yksinäisyys, taika ja mysteeri voidaan myös mieltää pyöreisiin muotoihin. (Bishop 2019, 2–3.) Ympyrä kuvaa myös liikettä, energiaa ja voi luoda mielikuvan viattomuudesta, haavoittuvuudesta ja lähestyttävyydestä (Rizo 2020, 54). Vietin mukaan suloiset hahmot luodaan käyttämällä pyöreitä muotoja (Viet 2019, 144).

Neliö on maskuliinisin kolmesta muodosta. Se antaa muotona vaikutelman vakauudesta, luotettavuudesta ja turvallisuudesta. Neliömäisillä muodoilla voi saada naisen näyttämään vahvalta, itsestä tai kurinalaiselta. (Bishop 2019, 4.) Neliö ei ole koreileva tai energinen muoto. Se voi antaa kuvan tylsästä ja mauttomasta persoonasta ja jopa tyhmyydestä (Rizo 2020, 54). Williamin mukaan kehon muodoksi valittu neliö luo kuvan raskaasta kehonrakenteesta ja voi saada hahmon näyttämään vahvalta ja uhkaavalta (William 2019, 164).

Kolmio on terävä muoto. Sitä yleensä käytetään vihollisissa, koska kolmiomaiset muodot luovat mielikuvan epävakauudesta, vaarallisuudesta ja ankaruudesta. Mitä jyrkempi ja terävämpi kulma sitä kauempana muoto on maskuliinisuudesta ja feminiinisuudesta. (Bishop 2019, 5.) Kolmio ei kuitenkaan ole vain vihollisissa käytetty muoto, se voi kuvastaa myös liikettä, energisyyttä ja jännitystä (Rizo 2020, 54). Kolmiomaisilla muodoilla voi antaa hahmolle vaikutelman, että hän on viekas ja seikkailunhaluinen (Gewska 2019, 82).

Perusmuotoja voi ja pitääkin myös muunnella ja yhdistellä, jotta hahmoihin saa syvyyttä ja moninaisuutta. Yhden muodon käyttäminen antaa hyvin tarkan ja yksinkertaisen kuvan hahmosta, esimerkiksi pelkkä neliö voi antaa vaikutelman, että hahmo ei välttämättä ole kauhean fiksu. Yleensä hyvässä tarinassa hahmoissa käytetään useampia muotoja, koska yksi muoto ei pysty yksinään kuvaamaan monipuolisempia hahmoja. (Bishop 2019, 5.) Yhdistämällä neliön ja vaikka ympyrän hahmo voi olla lähestyttävä ja ystävällinen, mutta myös itsepäinen tai varma. Kolmiolla voi kuvata energisyyttä ja itsevarmuutta ja lisäämällä pyöreyttä hahmoon voi siihen tuoda myös lempeyttä. (Rizo 2020, 54.)

2.4 Siluetti

Siluetti on ääriviivoista muodostuva tumma muoto (kuva 2). Ihmisillä on kyky tunnistaa erilaisia muotoja ja ne herättävät erilaisia tuntemuksia. Hyvä siluetti on selvä, luettava, muistettava ja herättää tunteita. (conceptart, viitattu 13.1.2022.)

Pavlovan mukaan hahmolla tulee olla selkeät ääriviivat, jotta vaikka kuva muutettaisiin vain mustaksi siluettiksi, hahmosta pystyisi lukemaan sen eleen ja asennon. Esimerkiksi käden ele asetellaan hahmon sivulle eikä eteen, jotta käsi on luettavissa myös siluetista. (Pavlova 2017, viitattu

13.1.2022.) Corriero kirjoittaa, että jos tarvitsee tehdä paljon erilaisia luonnoksia lyhyessä ajassa, siluetit ovat hyvä ja tuottelias tapa luoda paljon erilaisia variaatioita hahmosta. Siluetti auttaa luomaan ikonisia muotoja, jotka erottuvat monen hahmon tai hirviön seasta. Videopeleissä vahvan ja mielenkiintoisen siluetin tarkoitus on luoda hahmo, jonka tunnistaa helposti myös kaukaa. (Corriero 2011, viitattu 13.1.2022.)



KUVA 2. Vasemmalta oikealle kuvassa on Mikki Hiiri, Sailor Moon, Prinsessa Jasmine Aladdinista, Pikachu, Paavo Pesusieni ja Batman (Thoughtinkcosplay 2015).

2.5 Toisto ja variaatio

Hahmosuunnittelussa tulee muistaa, että myös paikallaan seisovan hahmon tulee olla dynaaminen ja vetoavan näköinen. Tämä saavutetaan käyttämällä erilaisia muotoja yhdessä, kuten suora ja kurvikas, symmetrinen ja epäsymmetrinen, yksinkertainen ja yksityiskohtainen. Suoralla viivalla saadaan ohjattua katsojan katse tiettyyn suuntaan ja kaarevilla muodoilla saadaan katse pysähtymään ja kiinnittämään huomiota mielenkiintoisempiin kohtiin hahmossa. Epäsymmetrisillä muodoilla hahmoon saa energisyyttä ja mielenkiintoisia yksityiskohtia, kuten päätä tai lantiota kallistamalla, erikokoisilla silmillä tai vaatteissa olevilla yksityiskohdilla. Symmetriset muodot taas tekevät hahmosta vakaamman ja antaa tasapainoa epäsymmetrisille muodoille. Hyvässä hahmossa on tasapaino yksinkertaisuuden ja yksityiskohtien välillä. Samalla tavalla kuin suorilla viivoilla, alueet, missä on vähemmän yksityiskohtia auttavat katsojan silmää liikkumaan seuraavaan kohtaan nopeasti. Kannattaa kuitenkin pitää mielessä, että liian paljon yksityiskohtia voi aiheuttaa hämmennystä ja olla liian häiritsevää, kun taas liian vähän yksityiskohtia voi saada hahmon näyttämään tyhjältä ja keskeneräiseltä. Myös negatiivinen tila hahmon ympärillä on osa hahmoa. Sillä voi saada hahmon siluetista selkeämmän ja saa hahmon erottumaan myös hyvin kaukaa. (Rizo 2020, 70–75.)

Negatiivinen tila hahmon ympärillä on alue, joka jätetään tyhjäksi ja se antaa niin sanotusti hengitys tilaa hahmolle (Yalanska, viitattu 18.4.2022).

Muotojen, värien ja yksityiskohtien toisto voi auttaa luomaan hahmosta yhtenäisemmän, mutta käyttämällä liikaa kaikkea hahmosta voi tulla liian kaottinen. Asettelemalla yksityiskohdat tietoisesti siihen suuntaan, johon haluaa katseen suuntautuvan, voi korostaa tärkeitä kohtia hahmossa. Kun hahmossa on käytetty samaa muotoa useasti, muotojen tulisi olla erikokoisia, jotta hahmo pysyy mielenkiintoisena. Samaa väriä käytettäessä tulee käyttää eri väriarvoja, koska liian samantyyppiset värit tekevät hahmon yksityiskohtien erottamisesta vaikeampaa. (Rizo 2020, 78–79.)

2.6 Anatomia

Hyvin oleellinen asia hahmosuunnittelussa on tuntee ihmisen anatomia. Myös eläinhahmoa suunniteltaessa anatomiasta voi olla apua, jos hahmolla on ihmismäisiä piirteitä. Anatomian ymmärtäminen auttaa luomaan hahmosta uskottavan, jotta katsoja voi samaistua hahmoon. (Anderson 2020, 86.)

Erilaisia kehoja on yhtä paljon kuin ihmisiä, mutta silti on luotu ihanteellinen mitta ihmiskeholle (Anderson 2020, 86). Louw kertoo, että ihanteellinen mittasuhteiden suhde on seitsemän ja puoli päätä. Mittaamalla mittasuhteet käyttämällä päätä mittana auttaa pitämään muut kehon osat myös oikean mittaisena. Näitä mittasuhteita ei ole kiveen kirjoitettu. Tuntemalla perusanatomian, voi niitä lähteä muuntelemaan. (Louw 2016, 26.) Anderson muistuttaa, että nuoremmilla hahmoilla seitsemän ja puoli päätä ei pidä paikkaansa, koska nuorilla on isompi pää kehoon verrattuna (Anderson 2020, 86).

Paras tapa etsiä referenssiä erilaisiin kehoihin on seurata ihmisiä, jotta saa laajemman kuvan ihmiskehosta. Erilaisuus ja kontrasti hahmojen välillä tekee niistä mielenkiintoisia. Jos piirtää vain stereotyyppisiä hahmoja, kaikki hahmot näyttävät samalta ja vaikuttavat tylsiltä. (Anderson 2020, 94.)

Ensin pitää ymmärtää anatomiaa, että voi lähteä tekemään tyyliä hahmoja. Anatomian yksityiskohtiin kiinnittyminen ennen hyvän eleen, asennon ja hahmon muodon perustamista hidastaa työskentelyä. Anatomian voi jakaa eri osiin; pää, rintakehä, lantio, olkapäät, kädet ja jalat.

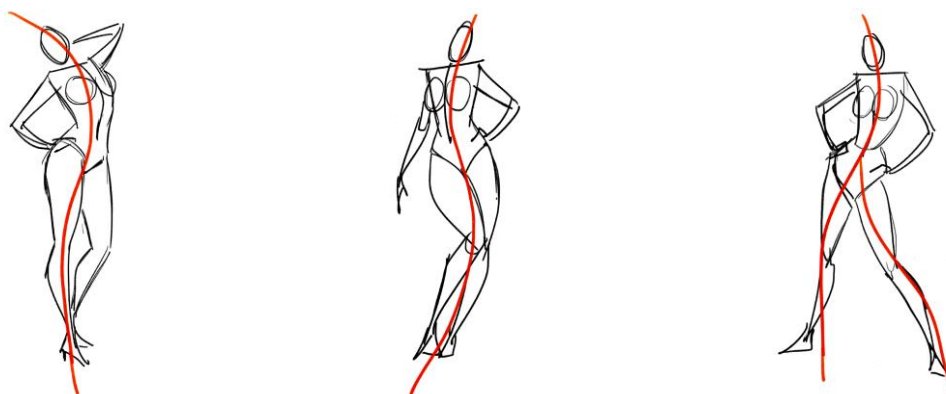
Muutteleamalla näitä osia erikokoisiksi toisiinsa nähden saa helposti luotua erilaisia variaatioita kehosta. Miltä hahmo näyttäisi, jos rintakehästä tehdään pieni ja jaloista pitkät tai toisin päin? On hyvä muistaa, ettei vie tätä liian pitkälle, esimerkiksi liian iso pää kehoon verrattuna voi tehdä ihmisestä luonnottoman näköisen. Tämän takia on hyvä tietää anatomiasta, jotta tietää myös, milloin liioittelu menee liian pitkälle. (Anderson 2020, 90.)

2.7 Elekieli

Asennoilla ja eleillä voi kertoa hahmosta paljon. Hem toteaa, että muotojen, vaatteiden ja hiustyylien lisäksi hahmosuunnittelussa tulee miettiä, mitä hahmo viestii yleisölle eleellä. Onko hahmo ujo vai itsevarma, surullinen vai innostunut? Asennolla, liikkeellä ja eleillä kerrotaan hahmon tarinaa ja tunnetiloja. (Hem 2020, 108.)

Bancroft kertoo, miten hän määrittelee asennon eleitä. Asennon kallistamisella luodaan hahmon asentoon mielenkiintoa ja rytmiä. Kontraposto on yksi hyvä esimerkki asennon kallistamisesta. Se tarkoittaa asentoa, jossa lantiolinja ja hartialinja kallistuvat vastakkaisiin suuntiin eli hahmo seisoo kehon paino kokonaan toisella jalalla. Tämä tekee asennosta dynaamisemman ja antaa muodoille kontrastia. Eleitä saa vahvistettua lisää kääntämällä vartaloa tai päätä. (Bancroft 2019, 16–17.)

Line of action on kuvitteellinen viiva, joka auttaa ilmaisemaan hahmon asentoa ja persoonallisuutta paremmin (kuva 3). Yleensä se mukailee hahmon selkärankaakin sekä ohjaa käsien ja jalkojen suuntaa. Kun aloittaa hahmon luonnostelun, on hyvä kysyä itseltä, mikä tarkoitus asennolla on, mitä sillä yrittää kertoa ja miten kehoa kääntämällä voi parhaiten ilmaista hahmon liikettä. (Bancroft 2019, 18–19.)



KUVA 3. Kuvassa line of action on kuvattu punaisella viivalla. (Louw 2016).

Hahmon tasapaino on myös tärkeä, ettei hahmo näytä siltä, että se leijuu ilmassa tai on kaatumaan. Kehon ja jalan jolle paino keskittyy, tulisi olla linjassa toistensa kanssa, jotta hahmolla pysyy tasapaino. (Hem 2020, 108.)

Suunnittelu kannattaa aloittaa kuvitteellisella viivalla ja alkaa hahmottelemaan sen ympärille muotoja. Tässä vaiheessa tulee ymmärtää anatomiaa ja miten liioitella niitä. Luonnosteluvaiheessa on hyvä tehdä nopeasti monia erilaisia asentoja ja välttää yksityiskohtia. Luonnostelu auttaa saamaan ideat nopeasti paperille ja niistä näkee, toimiiko asento vai ei. Tällä tavalla välttää turhan työn jota voisi tulla, jos käyttää aikaa vain yhteen asentoon. (Hem 2020, 114.)

Luonnoksen päälle aletaan piirtämään kehon osat, pää, rintakehä, lantio, olkapäät, kädet ja jalat. Erittelemällä eri kehon osat on helpompi lähteä liioittelemaan niitä. Tässä vaiheessa kannattaa pitää mielessä muotokieli, jolla kerrotaan hahmon persoonallisuudesta. Kun asento, ele ja muodot on luonnosteltu, voi alkaa keskittymään yksityiskohtiin, kuten kasvoihin, vaatteisiin ja väreihin. Myös viimeistelyvaiheessa kannattaa muistaa muotokielen käyttö. (Hem 2020, 114.)

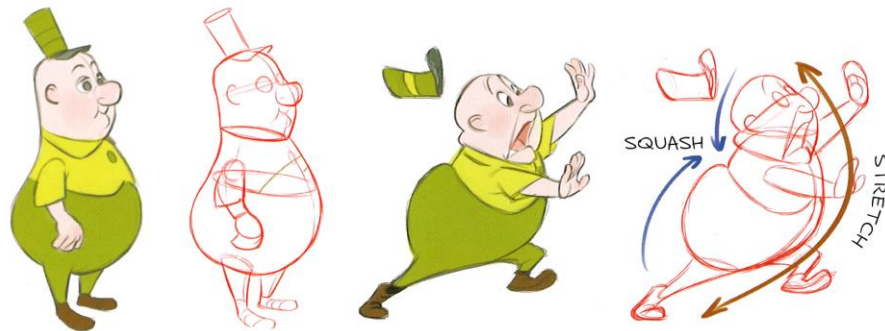
2.8 Liioittelu

Liioittelulla saadaan huomio kiinnittymään hahmoon ja korostettua persoonallisuutta. Tietämällä mitä liioitella ja mitä ei, saa tehtyä hyvästä hahmosta entistä mielenkiintoisemman. Liioittelua ei kannata viedä liian pitkälle, sillä se voi pilata hyvän hahmon tai liian vähällä liioittelulla hahmosta ei välttämättä tule tarpeeksi muistettava. Esimerkiksi jos hahmolla on iso nenä, tee siitä vielä isompi tai jos hahmo on pieni, siitä voi tehdä entistä pienemmän tai korostaa sitä tekemällä toisesta hahmosta isomman. (Murphy 2020, 32.)

Hahmon persoonallisuus tulisi näkyä hyvin selvästi ilmeestä, asennosta, eleestä ja liikkeestä ja liioittelu auttaa ilmaisemaan näitä vielä vahvemmin. Liioittelulla varmistetaan, että hahmon persoonallisuus on selvästi kaikkien luettavissa, eikä jää tilaa vääränlaiselle tulkinnalle. Jos liioittelu on liian hienovaraista, hahmon tunnetilaa voi tulkita väärin. Liioittelulla karsitaan pois tulkinnan mahdollisuus ja saadaan katsoja havainnoimaan ja hyväksymään hahmo semmoisena kuin se on. (Hem 2020, 120.)

Muotokieltä käytetään myös kasvoissa samalla tavalla kuin koko hahmossa. Hahmosuunnittelija liioittelee muotoja ilmaistakseen hahmon persoonallisuutta paremmin. Muotoja liioittelemalla saadaan hahmo näyttämään enemmän piirroshahmolta. Piirroshahmojen ilmeitä voi olla vaikeampi lukea, koska hahmot yleensä ovat pelkistettyjä versioita ihmisistä. Liioittelulla autetaan katsojaa havainnoimaan hahmon tunnetila nopeammin sillä, jos ilmeen lukemiseen menee aikaa enemmän kuin sekunti, se tarkoittaa, että ilme ei ole tarpeeksi luettava. (Hem 2020, 162.)

Muotojen venyttäminen ja litistäminen on animaatioissa käytetty tapa, jota voi käyttää hyväksi myös hahmosuunnittelussa (kuva 4). Keho venyy ja menee kasaan luonnollisesti liikkeessa ja liioittelemalla näitä saa hahmoon uskottavuutta, jolloin hahmo ei näytä elottomalta. Kun venyttää tai litistää hahmoa, on tärkeä muistaa käyttää niitä yhdenmukaisesti koko hahmossa. (Tulp 2019, 84–86.)



KUVA 4. Muotoja venyttämällä ja litistämällä voidaan kertoa hahmon tunnetila (Tulp 2019).

2.9 Hahmon koko

Hahmon koon välittäminen katsojalle on tärkeää ja on monia erilaisia tapoja kertoa, minkä kokoinen hahmo on. Kokoa voi ilmentää varusteilla, mitä hahmo kantaa mukanaan tai käyttäen ympäristöä kuvaamaan kokoeroja. Sammakon voi laittaa lumpeenlehden päälle havainnollistamaan, että sammakko on pieni. Jos hahmo perustuu realismiin sen koon voi ymmärtää jo itse hahmosta, kuten jänis tai koripallon pelaaja. Koon hahmottamisesta tulee monimutkaisempaa, kun hahmo on realistisesta versiosta isompi tai pienempi ja silloin tulee käyttää jonkinlaisia yksityiskohtia kertomaan, minkä kokoinen hahmo on. Rizo kertoo esimerkin keijusta, joka näyttää ihmiseltä, mutta on paljon pienempi. Keiju voi kantaa mukanaan jotain tunnistettavaa pientä esinettä minkä kautta voi

havainnoida, että keiju on pieni. Tämän kaltaisia esineitä voisivat olla, vaikka neula ja lankarulla. (Rizo 2020, 76.)

Hahmon koolla ja eri hahmojen kontrastilla voi kertoa hahmon persoonallisuudesta. Ison ja uhkaavan näköinen jättiläinen voi näyttää sen hellää ja ystävällistä puolta pienemmän hahmon kanssa. Tekemällä hahmon eri kehon osista normaalista poikkeavasti eri kokoisia on hyvä tapa kertoa hahmosta enemmän. Uhkaavan näköisestä hahmosta voi saada humoristisemman tekemällä päästä pienemmän ja kehosta isomman. (Rizo 2020, 76.)

2.10 Hahmon ikä

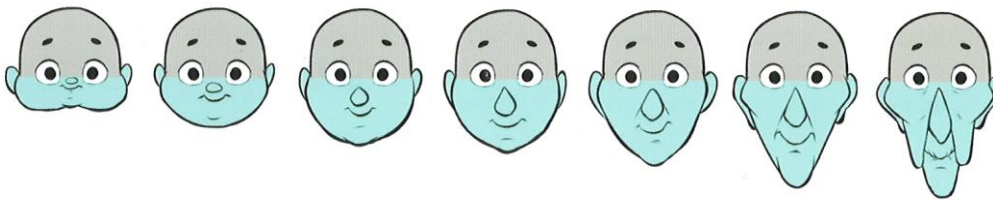
Rheenen mukaan on tärkeää osata vanhentaa tai nuorentaa hahmoa, jos hahmo vanhenee tarinan aikana tai näytetään takauma menneisyyteen. Hahmossa tulee olla tarinan aikana muutoksia ja kehitystä, koska hahmo, joka ei kehity tarinan aikana voi olla katsojan mielestä tylsä. Muutos voi olla äkillinen tai hitaampi asteittain etenevä muutos. Hitaampi muutos voi olla työhönsä kyllästynyt hahmo jolle ajan saatossa alkaa tulla ryppyjä, ryhti huononee ja kävely muuttuu laahustamiseksi. Äkillisessä muutoksessa hiljaisesta hahmosta voi tulla porukan huomion keskipiste. Muutos voi olla fyysinen, sosiaalinen ja psykologinen. (Rheenen 2020, 192.)

Ihmisen keho muuttuu paljon iän myötä. Kehon osat eri ikäisillä ihmisillä näyttävät hyvin erilaisilta. Pääkallo pysyy aika lailla samanlaisena koko elämän ajan, mutta leukaluu muuttuu. Vauvoilla on pienempi leukaluu, joka tekee päästä pyöreämmän, kun taas aikuisilla se on paljon selkeämpi ja tekee päästä pidemmän. Muotokielellä voi myös kertoa, minkä ikäinen hahmo on. Vauvoilla muodot ovat pyöreitä ja pehmeitä ja mitä vanhempi hahmo sitä neliömäisempiä ja terävämpiä muodot ovat. Nämä eivät kuitenkaan ole mitään sääntöjä, jos kyseessä on vanha ja herttainen mummo pyöreät muodot kertovat mummon ystävällisyydestä. (Rheenen 2020, 192.)

Ryhti painuu kasaan iän myötä, koska lihakset, jotka kannattelevat ryhtiä heikentyvät, tämän seurauksena vanhalla ihmisellä voi olla köyryselkä. Ikä voi näkyä myös painossa. Kehon vanhetessa massaa alkaa kertyä tiettyihin paikkoihin. Miehillä massa kertyy yleensä mahan ympärille, mutta myös niskaan, olkapäihin ja rintakehään. Naisilla se keskittyy eniten lantion alueelle ja alavatsaan, mutta myös käsivarren yläosaan ja rintoihin. Ihon joustavuus muuttuu iän myötä, jonka seurauksena tulee ryppyjä. Vauvoilla iho on paksu ja joustava ja vanhetessa iho menettää joustavuuden.

Muutokset näkyvät eniten silmien ja suun ympärillä ja otsassa. Ihon vanhetessa ilmeet, joita ihminen on eniten tehnyt elämänsä aikana näkyvät rypyissä. (Rheenen 2020, 192.)

Gonzales kertoo yksinkertaisen tavan vanhentaa hahmoa ja ilmentää sitä hyvin kuvalla (kuva 5). Leukaa venyttämällä saa hahmoon helposti lisää ikää. Myös kasvon piirteitä tulee venyttää leuan mukana ja lisäilemällä pieniä yksityiskohtia kuten rypyjä, saa korostettua hahmon ikää entisestään. (Gonzales 2019, 111.)



KUVA 5. Kuvassa näkyy, miten lapsena pää on paljon pyöreämpi ja hahmon vanhetessa leuka kasvaa ja iho menettää kimmoisuutta (Gonzales 2019).

Vauvat ovat suloisia oli sitten kyseessä eläin tai ihmisvauva, mutta mikä tekee vauvoista suloisien näköisiä? Vauvan mittasuhteet ovat hyvin erilaiset verrattuna aikuisiin. Vauvoilla on hyvin iso pää verrattuna kehoon, kaulaa ei näy lähes ollenkaan ja kasvon piirteet ovat yleensä pään alaosassa. Vauvoilla on myös huono tasapaino ja siksi kurkottelu tai tuen ottaminen on normaalia vauvalle. (Rheenen 2020, 197.) Vauvaa voi verrata pieneen jauhosäkkiin. Pään ja kehon suhde on 1:1, kädet ja jalat ovat pulskat ja sormet ja varpaat lyhyet. Otsa on suhteellisen iso ja silmät, nenä ja suu ovat hyvin lähellä toisiaan. Tyttö- ja poikavauvat saa erottumaan toisistaan hiustyyleillä ja vaatteilla. (Gonzales 2019, 98.)

Kasvavan lapsen ikä voi olla haasteellinen saada kuvattua oikein, koska kolmevuotias lapsi näyttää hyvin erilaiselta kuin kuusivuotias lapsi. Lapset alkavat menettää vauvan pyöreyttä mitä vanhemmaksi he kasvavat, kaula alkaa näkymään paremmin ja raajat alkavat solakoitua. Myös kasvoihin alkaa tulla selkeämpiä piirteitä. Lapsen kasvon piirteet ovat lähellä toisiaan ja niitä muuttamalla voi kertoa minkä ikäinen lapsi on kyseessä. Mitä kauempana toisistaan kasvon piirteet ovat sitä vanhempi lapsi on. (Rheenen 2020, 198.) Lapset eivät yleensä ole ujoja ja tekevät outoja ilmeitä koko ajan, tätä voi käyttää hyväkseen hahmosuunnittelussa. Ikää voi korostaa käyttämällä erilaisia leluja, joilla sen ikäinen lapsi leikkisi. Poikien vaatteissa voi olla reikiä tai likaa, koska yleisesti pojat tykkäävät temmeltää ulkona ja heitä ei liika haittaa. Tytöille ominaista ovat söpöt vaatteet kuten

mekot ja suloiset hiustyylit. Tämä ei kuitenkaan ole mikään sääntö ja lapsia voi olla hyvinkin erilaisia. (Gonzales 2019, 99–100.)

Teini kroppa käy läpi isoja muutoksia ja hormonit alkavat jylläämään. Kasvot pitenevät, koska leuka kasvaa, tulee selkeämpiä kulmia ja kaula pitenee lisää. Teinit alkavat etsimään omaa identiteettiään ja haluavat ilmaista itseään ja tämä voi näkyä hiustyyleissä ja vaatteissa. (Rheenen 2020, 200.) Teini-ikäiset hahmot ovat hyvin suosittuja tarinoissa. Teinit kasvavat eri aikoihin ja heitä on kaiken kokoisia ja muotoisia, myös kiinnostuksen kohteet voivat vaikuttaa kropan muotoon. Nuoret välittävät siitä, mitä mieltä muut ovat heistä, jonka takia he alkavat seuraamaan vaatetrenejä ja jotkut voivat alkaa käyttämään myös meikkiä. (Gonzales 2019, 101–102.)

Aikuisen keho on pituutensa kasvanut ja rasvaa alkaa kertymään kehon ympärille ja heillä voi olla myös enemmän lihasta. Rasva ja lihakset antavat mahdollisuuden erilaisiin kropan muotoihin. Kasvon piirteistä tulee entistä selkeämpiä esimerkiksi leuka tai nenä voi olla terävämpi. (Rheenen 2020, 202.) Vaikka aikuisia on monen eri kokoisia ja muotoisia, yleensä aikuinen on noin seitsemän päätä pitkä. Aikuisena kehittyy oma selkeä tyyli, joka voi peilata elämäntapoja kuten bisnesmies pukeutuu pukuun tai artisti pukeutuu paljon räväkämmin. (Gonzales 2019, 103–104.)

Keski-ikäisenä ihmisellä on yleensä jo paljon elämäkokemusta ja sen kautta on paljon itsevarmempi. Tämän ikäisiä näkee tarinoissa vanhempina, johtajina työpaikalla tai vaikka viisaana setänä tai tätinä. Kasvoissa alkaa näkyä ryppyjä ja hiuksiin voi ilmestyä jo hieman harmaata, myös rasvaa voi kertyä entistä enemmän kroppaan. (Gonzales 2019, 106–107.)

Vanhalla iällä iho menettää joustavuutta, alkaa tulla enemmän ryppyjä ja iho alkaa roikkumaan. Iho ohenee ja se näkyy parhaiten pinnalla olevissa luissa kuten poskipäissä ja sormissa. Nenä ja korvat muuttuvat koko eliniän ajan, joten niillä voi korostaa hyvin vanhaa ikää. Lihakset heikentyvät iän myötä ja se takia ryhti huononee ja liikkeet ovat epävarmempia. Tämän takia joillakin vanhuksilla voi olla kävelykeppi. (Rheenen 2020, 204.) Vanhalla iällä ihmiselle on sattunut ja tapahtunut paljon asioita, joista voi keksiä paljon mielenkiintoisia ominaisuuksia hahmolle. Vanhetessaan ihminen lyhenee, koska ryhti painuu kasaan ja pää venyy lisää alaspäin. Vanhaa ikää voi helposti kertoa harmaantuneilla hiuksilla tai hiustenlähdöllä. Vanhat ihmiset ovat yleensä tarinassa nuoremmista hahmoista huolta pitäviä tai hyvin ilkeitä, katkeroituneita hahmoja. (Gonzales 2019, 108–109.) Hyvin vanhaa ikää voi käyttää taianomaisissa ja ikuisesti elävissä hahmoissa kuten vampyyrit, jumalat tai kylän vanhin. Vanhuus symboloi viisautta ja usein vanhat toimivat neuvonantajina muille

hahmoille. Fantasiassa viisailla vanhuksilla on yleensä jonkinlainen taikasauva, mystisen näköinen koru ja kaapu. (Gonzales 2019, 109.)

2.11 Vaatteet ja varusteet

Hahmon asun tulisi palvella hahmoa ja sen tarinaa. Asun tulee kertoa jollain tavalla, kuka hahmo on, onko hän rikas tai missä ammatissa hän työskentelee. Asu voi kertoa myös, mistä hahmo on kotoisin ja miltä aikakaudelta hän on. Hyvin suunniteltu vaatetus voi tehdä hahmon muotokielestä ja siluetista entistä paremman. (Anderson 2020, 216.) Francon mukaan vaatteet ja varusteet hahmosuunnittelussa eivät ole vain pieni lisä hahmossa, vaan vaatteilla voi saada hahmoon paljon lisää syvyyttä, jos osaa valita ne oikein. Vaatetusta miettiessä ensimmäinen askel on tässäkin taustatutkimus ja ideointi. Tämä laajentaa omaa niin sanottua visuaalista kirjastoa ja voi löytää jotain, mikä ei olisi tullut mieleen ollenkaan ilman taustatutkimusta. Tutkiessa vaatteita ja asusteita kannattaa kiinnittää huomiota tekstuureihin ja kuoseihin, jotta vaatetuksesta tulee uskottavan näköinen. Taustatutkimuksessa voi kertyä liikaakin ideoita ja täytyy aina muistaa, mikä hahmon vaatetuksessa on tärkeintä. (Franco 2020, 212.)

Zhangin mukaan eri kulttuurien asusteiden, tekstuurien ja kuosien tutkimisessa täytyy muistaa, etteivät ne ole vain estetiikkaa vaan luovat perustan hahmon tarinalle. Kun asusteella on aito syy olla osana hahmoa se vahvistaa hahmon kokonaisuutta. Asukokonaisuutta luodessa tulee muistaa eri-alaisten tekstiilien ja pinnan tekstuurien käyttö. Kuviointi, värit, metalli, nahka ja eri kangastyypit antavat hahmon asuun mielenkiintoisia yksityiskohtia ja voivat kertoa hienovaraisia vinkkejä siitä, kuka hahmo on. Värien ja kankaiden saatavuus historiassa tai tietyllä alueella voi kertoa hahmon asemasta tarinassa. Vaikeasti saatavat kalliit värit ja kankaat voivat viitata hahmon varallisuuteen tai asemaan yhteiskunnassa. Hahmon asuun voi vaikuttaa myös ympäristön eläimet ja kasvit, jossa hahmo asuu. (Zhang, viitattu 26.1.2022.)

Vaatetuksessa tulee päättää, mihin suuntaan haluaa sen viedä. Ovatko asusteet realistisia ja toimivia vai haluaako luoda jotain visuaalisesti ikonista ja mahtipontista, jotka eivät välttämättä ole käytännöllisiä? Realistisia ja käytännöllisiä asusteita näkee peleissä kuten Uncharted ja Call of Duty ja fantastisempia asusteita ilman käytännöllisyyttä näkee peleissä kuten World of Warcraft ja Final Fantasy. (Zhang, viitattu 26.1.2022.)

Valitsemalla hahmolle yhden hyvin tärkeän asusteen, jolla on selvä ja tärkeä tarkoitus hahmolle, saa pidettyä hahmon tyylin yhtenäisenä. Tämän jälkeen voi valita toissijaisia asusteita, joilla ei ole niin tärkeää roolia, mutta jotka silti tukevat hahmon tarinaa. Kolmantena asusteena voi olla, jotain millä ei ole niin paljoa merkitystä. Mutta se on esteettinen tai tukee siluettia. Kaikkien asusteiden tulisi tukea siluettia, ei tehdä siitä epäselvää. (Franco 2020, 212.)

Franco kertoo esimerkin vampyyrinmetsästäjän vaatetuksesta. Maailma, jossa on vampyyreja ja vampyyrinmetsästäjiä palkataan tuhoamaan nämä tuholaiset. Yleisesti vampyyrinmetsästäjät eivät pelkää vampyyreja, mutta päähahmona toimii tyttö, joka pelkää vampyyreja ja joutuu silti työskentelemään vampyyrinmetsästäjänä. Asusteiden tulisi näyttää hänen pelkoaan vampyyreja kohtaan. Hahmon asusteista löytyy muun muassa krusifiksi, sipulia, pyhää vettä, seiväs, taskulamppu ja yökiikarit. (Franco 2020, 212.)

Louisen mukaan hiukset toimivat hahmon persoonallisuuden jatkeena ja voivat luoda siluettiin mielenkiintoisia muotoja. Hiukset kertovat paljon hahmon luonteesta oli ne sitten laitettu huolellisesti tai jätetty oman onnensa nojaan. Silmien edessä roikkuvat hiukset voivat viestiä ujoudesta tai mystisyydestä ja tiukasti sidotut hiukset voivat kertoa hahmon tiukasta luonteesta. (Louise 2020, 230.) Parralla voi kertoa hahmon asenteesta omaa ulkonäköä kohtaan tai kuvata aikakautta, johon he kuuluvat. Partaa tehtäessä pitää muistaa pään muoto parran alla, koska se vaikuttaa parran muotoon. (Anderson 2020, 224.)

2.12 Väriteoria

Miten väriä voi käyttää tehostamaan luonnetta ja tarinaa? Värien käytössä ei ole mitään tarkkaa sääntöä, mutta niillä voi viedä hahmon suunnittelua pitemmälle ja korostaa, mitä hahmolla halutaan viestiä. Värillä voidaan korostaa alueita, jonne halutaan katsojan katsovan. Hahmosuunnittelussa yleensä halutaan huomion kiinnittyvän ensin hahmon kasvoihin. (Rizo 2020, 60.)

Pelkkien kivojen värien käyttö hahmossa ei riitä, vaan aina pitää kysyä itseltä, miksi käyttää jotain väriä ja auttaako se tuomaan hahmossa esiin haluttuja piirteitä. Värillä voi herättää katsojassa psykologisia ja kulttuurisia miellelyhtymiä. (Rizo 2020, 60.)

Abel kirjoittaa väriteorian tärkeydestä siitä, miten niitä kannattaa käyttää. Perusvärit ovat punainen, sininen ja keltainen. Näitä värejä ei voi sekoittaa muista väreistä, mutta muut värit saadaan aikaiseksi käyttämällä niitä. Välivärit sekoitetaan pääväreistä ja ne ovat oranssi, violetti ja vihreä. Vastavärit ovat toistensa vastakohtia, esimerkiksi punainen ja vihreä. Vastavärit toimivat aina hyvin yhdessä, mutta luovat myös vahvan kontrastin, joka voi antaa dramaattisen vaikutelman hahmosta. Lähivärit taas vastaavasti ovat toisiaan lähellä olevia värejä, kuten sininen ja violetti. Näillä väreillä voi luoda rauhallisen tunnelman, jota on miellyttävä katsoa. (Abel 2019, 20.)

Sininen edustaa rauhallisuutta, vastuuta, luotettavuutta ja hengellisyyttä. Sininen voi herättää tunteita surusta, kylmästä, masennuksesta, mutta se voi luoda myös taianomaisia ja toiveikkaita tunteita. (Rizo 2020, 60.) Erilaiset sävyt vaikuttavat paljon siihen, mitä sininen viestii. Hailakammat sävyt voivat olla rauhoittavia ja tyyriä tai vahvempi sävy kylmä ja alakuloinen. Violetti on värinä taianomainen, mysteerinen ja mielletään rikkauden, ylellisyyden ja myös luovuuden väriksi (Abel 2019, 23). Violetti voi herättää tunteita ylemmyydestä ja aatelisuudesta. Erityisesti vaatteissa sillä voi tuoda hahmon luonteeseen epätavallisuutta, mystisyyttä, ruhtinaallisuutta ja rikkautta. (Rizo 2020, 60.)

Punainen on hyvin vahva väri, joka herättää tunteita vaarasta, intohimosta ja vihasta (Abel 2019, 22). Se on rakkauden, itsevarmuuden, energisyyden, voiman ja vahvuuden väri. Sitä käytetään paljon korostamaan kohtia, joihin halutaan huomion kiinnittävän, mutta siitä voi tulla liian ylivoimainen väri, jos sitä käyttää liikaa. (Rizo 2020, 60.) Oranssi samaan tapaan kuin punainen ja keltainen on aurinkoinen, lämmin ja eloisa väri (Abel 2019, 22). Oranssi on terveyden ja luovuuden väri ja se luo tervetulleen, ystävällisen ja terveyden tunteen. Oranssiakin käytetään huomiovärinä ja samalla tavalla kuin punainenkin väri sitä voi käyttää liikaa. (Rizo 2019, 60.) Ruskea on maanläheinen väri, joka mielletään luontoon ja pelkistettyihin ja yksinkertaisiin asioihin. Ruskeaa väriä käytetään yleisesti puussa ja maan värinä. (Abel 2019, 23.) Sillä voi kertoa, että hahmo on vanhanaikainen tai on vanhemmalta aikakaudelta (Rizo 2020, 62).

Vihreä on vehreä kasvien ja luonnon väri, mutta se voi olla myös myrkyllinen väri. Vihreällä voi myös kertoa hahmon kateudesta. (Abel 2019, 23.) Vihreä symboloi kasvua, vakautta, vaurautta, rentoutta ja hyvinvointia. Käyttämällä haaleita vihreän sävyjä voi luoda tunnelmasta harmonisen ja luonnonläheisen, kun taas tummilla saa aikaan mysteeria, kateutta ja pahoinvointia. (Rizo 2020, 60.) Keltainen symboloi kirkkautta, ystävällisyyttä, positiivisuutta ja auringonpaistetta (Abel 2019, 22). Se herättää tunteita iloisuudesta, onnellisuudesta ja energisyydestä. Käyttämällä keltaista

väriä hahmossa, voi luoda vahvan kontrastin vaatteisiin tai korostaa tiettyjä kasvonpiirteitä. (Rizo 2020, 60.)

Musta mielletään yleensä kuoleman ja pimeyden väriksi ja sillä voi kuvata hahmon surua (Abel 2019, 23). Musta on monikäyttöinen väri, se on muun muassa voiman, rohkeuden, säädyllyyden, yön, kapinan, surun ja mysteerin väri. Etenkin hahmon vaatteisiin ja rekvisiittaan voi mustalla saada intensiivisyyttä, räväkkyyttä ja kontrastia. (Rizo 2020, 61.) Valkoinen on perinteinen symboli puhtaudelle joissain kulttuureissa (Abel 2019, 23). Valkoinen edustaa toivoa, puhtautta, energisyyttä, siisteyttä ja terveyttä. Se voi herättää tunteita anteeksiannosta, yksinkertaisuudesta, tyhjyydestä ja myös voimasta. Valkoisen käyttö hahmossa on hyvin itsevarma valinta ja voi olla hyvä pohjaväri toisille sävyille. (Rizo 2020, 60.)

2.13 Valon käyttö

Valolla voidaan täydentää hahmon tarinaa ja hyvällä valon käytöllä kuvaan saa syvyyttä ja tunnelmaa. Valolla voi kertoa, missä hahmo on tai luoda dramaattisia efektejä. Esimerkiksi, jos valo tulee hahmon alapuolelta, hahmo mielletään yleensä uhkaavaksi. (Abel 2020, 52–53.) Valo voi tulla mistä tahansa suunnasta, mutta aina kannattaa miettiä syy valonlähteelle. Valo voi olla aurinko, kuu, lamppu, heijastus, tai vaikka nuotion tuli ja valitsemalla tietyn valonlähteen kuvaan saa tietynlaista tunnelmaa. Tunnelmaan voi myös vaikuttaa onko valo kylmää tai lämmintä valoa. Liika valon ja varjon käyttö voi tehdä kuvasta kaoottisen ja kannattaakin suunnitella tarkkaan, miten niitä käytetään. Valolla voidaan ohjata katsojan katse tiettyihin kohtiin hahmossa. (Rizo 2020, 66.)

Etualan yläkulmasta tuleva valo on yleinen ja helppo valaistuskeino. Se valaisee hahmon yläosan, joka auttaa katsojaa kiinnittämään huomion ensin hahmon kasvoihin. Hahmosuunnittelussa harvemmin käytetään dramaattisempaa valaistusta kuten hahmon takaa tai alta tulevaa valoa. Takaa tuleva valo tekee hahmosta siluettimaisen ja koska edessä ei ole valoa, ei hahmon yksityiskohdatkaan ole hyvin näkyvillä. (Abel 2020, 52–53.) Hyvällä valon käytöllä voi valaista halutut yksityiskohdat, jotta ne näkyvät selkeästi ja jättää varjoon vähemmän tärkeitä asioita. Täytyy myös muistaa, että valo vaikuttaa väreihin. (Rizo 2020, 67, 69.)

Valona voi toimia myös jokin taianomainen valonlähde. Rizo kertoo esimerkkejä fantasiamaaisista valonlähteistä. Valona voi toimia taikavoimilla luotu tulipallo, joka valaisee hahmon ja samalla kun

tuli on valonlähde, se myös kertoo hahmon tarinaa. Tuli luo hahmoon lämpimät ja voimakkaat värit. Himmeä, utuinen tai aavemainen valaistus on hyvä taianomaisen tunnelman luomiseen. Kynttilän valolla voi luoda pehmeän ja hämärän tunnelman. (Rizo 2020, 68–69.)

2.14 Hahmokokonaisuus ja arkkityypit

Yleensä projektissa on useampi kuin yksi hahmo ja silloin jatkuvuus hahmoissa on tärkeää. Kaikkien hahmojen täytyy näyttää siltä, että ne kuuluvat samaan maailmaan. Bishop vertaa hahmon jatkuvuutta aksentteihin. Ympäri maailmaa eri alueilla on erilaisia aksentteja myös silloin, vaikka kieli olisi sama. Äänet voivat olla vanhoja, nuoria, korkeita tai matalia, mutta jokaisessa on sama aksentti, joka tekee niistä yhtenäisen. Samalla tavalla hahmosuunnittelussa hahmojen välillä on jatkuvuutta. Lasten animaatioissa käytetään paljon pyöreitä muotoja, jotta sarja tuntuu turvalliselta. Sarjakuvissa taas käytetään kulmikkaita muotoja, jotka miellyttävät vanhempia ihmisiä. (Bishop 2019, 8.)

Harvemmin hahmo on maailmassa yksinään ilman minkäänlaista kontaktia muiden kanssa. Roolia ja tarinaa kannattaa miettiä hahmojen vuorovaikutuksen kautta. (Bishop 2020, 256.) Tapahtumat hahmojen välillä herättävät hahmot henkiin ja tekevät heistä mielenkiintoisia. Hahmojen välinen tarina saattaa olla haastavaa kuvata onnistuneesti ja sen takia kannattaa valita jokin pääkohta tarinasta. Miettimällä, miten hahmot käyttäytyvät toistensa seurassa juuri siinä kohdassa tarinaa, hahmoinhin saa lisää mielenkiintoa. Hahmojen tulisi erottua toisistaan käyttämällä erilaisia muotoja, siluetteja, mittasuhteita tai vaatteita. Tarinan hahmoista on tärkeä tehdä selvästi erilaisia ja uniikkeja, mutta heidän pitää olla myös harmoniassa keskenään. (Anderson 2020, 252.) Hahmojen erilaisuutta voi korostaa näyttämällä, miten eri lailla he reagoivat samaan tapahtumaan (Bishop 2020, 259).

Arkkityyppejä ei tule sekoittaa stereotypiaan. Arkkityyppi on mielikuva, joka toistuu eri kulttuurien tarinoissa ja myyteissä ympäri maailmaa. Arkkityypit auttavat katsojaa tunnistamaan tarinan eri hahmojen roolit. (Anderson 2019 B, 130.) Yhdellä hahmolla voi olla useampi arkkityyppi ja klassisten arkkityyppien lisäksi on olemassa myös paljon muita arkkityyppejä (Elokuvapolku, viitattu 28.1.2022).

Jokaisella tarinalla on sankari, mutta sankari ei välttämättä ole aina sankarillinen hahmo. Sankari voi olla päähenkilö, jonka matkaa seurataan koko tarinan ajan, kun hän pyrkii saavuttamaan tavoitteensa. (Anderson 2019 B, 131.) Sankari voi olla kumpaa sukupuolta tahansa ja hahmon ei tarvitse olla ihminen. Sankarissa on hyvä olla ominaisuuksia joihin katsoja voi samaistua. Hahmossa tulee olla myös heikkouksia, jotka tekevät hänestä inhimillisen. Sankari liikuttaa tarinaa eteenpäin omilla tarpeillaan ja kehitty tarinan aikana. (Elokuvapolku, viitattu 28.1.2022.)

Sankarit eivät kulje matkaa yksin, vaan saavat apua muilta hahmoilta, jotka auttavat heitä ja mahdollistavat sankarin etenemisen tarinassa (Anderson 2019 B, 132). Mentorit toimivat hahmon suojeleijana, opettajana tai voivat antaa sankarille jotain, jolla sankari voi edetä tarinassa. Mentorin voi mieltää omantunnon ääneksi, joka yleensä on jaloin ja viisain osa ihmistä. Mentoreitakin voi olla useampi ja kaikki mentorit eivät välttämättä ole hyviä. Mentorista voi tulla este tarinan aikana. (Elokuvapolku, viitattu 28.1.2022.)

Sankarin matkan etenemistä on aina vastustamassa joku tai jokin. Vastustaja voi olla toinen hahmo tai vaikka yliluonnollinen tapahtuma. (Anderson 2019 B, 132.) Arkkityyppiä, jota kutsutaan kynnyksen vartijaksi ei välttämättä ole päävihollinen, se voi olla vaikka vihollisen apulainen tai jokin yliluonnollinen myrsky tai epäonni. Kynnyksen vartijan tarkoitus on luoda haasteita sankarille. Varjo on yleensä tarinan vihollinen, este sankarin tiellä, joka haluaa tuhota sankarin tai tämän tehtävän. Varjo voi olla myös epämiellyttäviä tunteita, joita ei haluta kohdata, kuten itseinho tai muita tukahduttavia tunteita. Varjon tarkoitus on saada sankari toimimaan ja haastaa hänet kehittymään, jotta sankari voi voittaa varjon. (Elokuvapolku, viitattu 28.1.2022.)

Jonkun pitää laittaa sankari liikkeelle eli luoda sankarille haaste, jota sankari lähtee selvittämään. Viestintuoja symboloi muutosta sankarin elämässä. Viestintuoja voi olla mitä vain, mikä pistää hahmon liikkeelle. Se voi olla jokin huono uutinen, joka kääntää hahmon elämän pääläelleen tai kirja, joka inspiroi sankaria lähtemään seikkailuun. Mentori voi hetkellisesti esittää viestintuojaa saadakseen aiheutettua muutoksen sankarin elämässä. (Elokuvapolku, viitattu 28.1.2022.)

Muodonmuuttajan aikomusta tarinassa ei välttämättä tiedetä. Se on tuntematon ja se voi muuttua tarinan aikana (Anderson 2019 B, 132). Muodonmuuttaja voi olla vastakkaista sukupuolta ja sankari voi nähdä hänet monella eri tavalla tarinan aikana. Muodonmuuttaja voi olla epäilyttävä ja tuo jännitystä tarinaan. Sankari voi myös kehittyä tarinan aikana muodonmuuttajan avulla. (Elokuvapolku, viitattu 28.1.2022.)

Kujeilijan rooli on luoda tarinaan huumoria ja tuoda hahmoissa esiin outoja ja järjenvastaisia hahmonpiirteitä. Kujeilija tuo tarinaan huojennusta vastapainoksi synkille tapahtumille ja auttaa katsojaa rentoutumaan. Kujeilija voi myös auttaa muita hahmoja kehittymään, mutta yleensä eivät itse muutu tarinan aikana. (Elokuvapolku, viitattu 28.1.2022.) Tarinaan tarvitaan konfliktia ja joskus jonkun täytyy saada se aikaan. Kujeilija voi sekoittaa tarinan pakkaa ja aiheuttaa tämän konfliktin. (Anderson 2019 B, 132.)

2.15 Tyyli

Hahmosuunnittelu vaihtelee eri puolilla maailmaa, koska ihmiset ja kulttuuri vaikuttavat hahmoihin yhtä paljon kuin itse tarinakin. Hahmosuunnittelu on myös kehittynyt vuosien varrella ja eri studiot ovat määrittäneet tyyliään tarkemmin. Disney keskittyi ennen enemmän hahmon liikkumiseen ja realismiin, mutta myöhemmin alkoi hakemaan selkeämpää ja tunnistettavaa tyyliä. Tunnetuimpien alalla toimijoiden tyylit vaikuttavat paljon myös muiden pienempien toimijoiden tyyliin. Disneyn vaikutus muihin on suuri ja tästä tyylistä on syntynyt muita alan tekijöitä kuten Pixar. Vaikka Disney osti Pixarin, sen tyyli eroaa Disneystä keskittymällä enemmän muotoihin ja pelkistämiseen CG animaation takia. Ranskassa hahmosuunnittelun tyyli on hyvin erilainen. Siinä haetaan paljon enemmän kuvituksellisempaa tyyliä ja hahmot ovat tyylielämpiä. Japanissa taas Studio Ghiblin ja Hayao Miyazakin tyyli on hyvin tunnettu ja se vaikuttaa ympäri maailmaa. (Murphy 2020, 13.)

Tyyli voi olla vaikea määrittellä. Tyylin voi yleensä tunnistaa saman artistin useammasta eri työstä, miten hän piirtää kasvonpiirteitä, muotoja tai käyttää liioittelua hyväkseen. Tyyli on tärkeä, jotta kaikki tarinan hahmot pysyvät yhtenäisenä. Positiivisesta näkökulmasta katsottuna hahmosuunnittelija voidaan palkata tyylin takia, jos hän piirtää värikkäitä ja kevytmielisiä hahmoja. Todennäköisesti tämä suunnittelija palkataan tekemään hahmoja, jotka on suunnattu lapsille. Yhden tyylin osaaminen voi olla myös negatiivinen asia, jos ei osaa kuin yhden tyylin se vähentää työn saamisen mahdollisuuksia ja omalta mukavuusalueelta poistuminen voi hidastaa projektia, kun pitää opetella jokin uusi tyyli. Hahmosuunnittelussa on hyvä olla eri tyylien kirjoja. (Anderson 2019 A, 50–51.)

Yleensä tyylin valitsee art director, eli projektia johtava suunnittelija. Tyylin ymmärtäminen on tärkeää, vaikka joku muu on sen valinnut projektiin. Aloittelevana suunnittelijana kannattaa tehdä tyyliä mikä on itsensä mielestä miellyttävä ja ottaa inspiraatiota artisteilta, joiden tyyli kiinnostaa. Pitää

myös muistaa seurata trendejä ja tutkia erilaisten artistien tyylejä. Joustavuus tyyliässä on aina hyvä asia, mutta ei kannata kuitenkaan yrittää liikaa erilaisia. Oma tyyli kehittyy tekemällä ja kehittymällä hahmosuunnittelijana. (Anderson 2019 A, 50–51.)

2.16 Hahmo eri kuvakulmista

Hahmosta tehdään visuaalinen referenssi, jossa hahmo on esitetty ainakin kolmesta eri kuvakulmasta (kuva 6). Billsin mukaan se auttaa hahmosuunnittelijoita näkemään toimiiko hahmo joka kuvakulmasta ja antaa myös muille projektissa työskenteleville paremman kuvan hahmosta. Kuvakulma referenssiä käytetään hieman eri tavoilla eri tuotannoissa. Animaatiossa ja sarjakuvissa sillä pidetään hahmo yhtenäisenä eri kuvakulmissa ja peleihin se on malli 3D artistille, joka mallintaa hahmon peliin. Eri kuvakulmat hahmosta auttavat 3D mallintajaa työskentelemään nopeammin, koska hänen ei tarvitse arvailla miltä hahmo näyttää. (Bills 2019, 48.)



KUVA 6. Hahmo näkyy kuvattuna edestä, sivusta ja takaa (Anderson 2019).

Kuvakulmat tehdään sen jälkeen, kun hahmon suunnittelu on valmis ja hyväksytty. Apuviivat auttavat pitämään hahmon yhtenäisenä ja pysymään samassa linjassa. Hahmon tulisi näyttää miellyttävältä jokaisesta kuvakulmasta. (Anderson 2019 A, 52.) Hahmo on hyvä esitellä useammasta eri kuvakulmasta, kuten edestä, $\frac{3}{4}$ -kulmassa, sivusta ja takaa. Piirtäminen aloitetaan yksinkertaisista muodoista, josta lähdetään rakentamaan hahmoa, lisäämällä yksityiskohtia. Viimeistely riippuu siitä, minkälaisen ohjeistuksen asiakas on antanut. Turnaround voi olla yksityiskohtaisempi, jossa värityksessä on käytetty myös varjostuksia tai yksinkertaisempi pelkillä pohjaväreillä. (Bills 2019, 49, 54, 55, 57.)

3 TYÖ HAHMOSUUNNITTELIJANA

Tässä luvussa käyn läpi mitä konseptitaide on ja mitä hahmosuunnittelijan työhön kuuluu. Konseptitaide ja hahmosuunnittelu ovat tavallaan vain eri termi samalle työnkuvalle. Huomasin, että alan kirjallisuudessa ei mainittu hahmosuunnittelua konseptitaiteena, mutta jos aikoo työskennellä hahmosuunnittelijana, on mielestäni hyvä ymmärtää myös, mitä konseptitaide on.

3.1 Mitä konseptitaide on?

Hahmokonsepti on ensimmäinen tulkinta hahmosta, josta ei ole vielä mitään muuta kuin jonkun mielikuva hahmosta tai tekstiä, jossa kuvataan hahmoa. Konseptissa luodaan muun muassa tyyli, hahmon pääpiirteet ja persoonallisuus. (Room8studio, viitattu 2.2.2022.) Brunet kertoo, että konseptitaiteilija on eri asia kuin kuvittaja. Kuvittaja kuvittaa töitä, joita voi sanoa valmiiksi ja niitä yleensä käytetään mainoskuvina ja muissa myyntitarkoituksissa. Konseptitaiteilijan työ on ilmaista ideoita, joten konseptien ei ole tarkoitus näyttää hienoilta ja hiotulta. Hyvän konseptitaiteilijan ei välttämättä tarvitse olla todella hyvä piirtämään, koska konseptitaiteilijan työ on luoda paljon erilaisia ideoita lyhyessä ajassa. Konseptitaiteessa kannattaa valita tekeekö hahmoja vai ympäristöjä, jotta voi erikoistua ja kehittyä tehokkaammin. (Brunet, viitattu 4.2.2022.) Näistä alustavista konsepteista muut projektissa työskentelevät lähtevät rakentamaan ideaa eteenpäin (Fitzgerald, viitattu 2.2.2022).

Hahmon konseptoinnissa tulee tietää, että eri medioille on erilaisia rajoituksia sille mitä voi tehdä ja mitä ei. Illustraatioissa, joissa kuva painetaan 2D:nä ei ole niin paljon rajoituksia kuin animaatioissa ja peleissä. Siinä ei tarvitse miettiä miten eri kehon osat liikkuvat animoituna. Animaatioissa hahmojen tulisi olla mahdollisimman yksinkertaisia, koska mitä monimutkaisempi hahmo sitä pitempään sen animoimisessa menee. Pelihahmoissa täytyy miettiä, toimiiko hahmo, jos se juoksee, kävelee, hyppii tai kuolee. Hahmosta pitää pystyä kertomaan sen terveydentila ja hahmon kehitys pelin edetessä. Anderson kertoo esimerkin The Fable pelin hahmon kehityksestä, jossa hahmolle kasvaa sarvet tai sädekehä pään päälle riippuen siitä mitä valintoja pelaaja tekee pelin aikana. Täytyy muistaa, että joissain peleissä hahmolle voi hankkia uusia asuja ja aseita, jotka muuttavat hahmoa. Näissä tilanteissa kannattaa keskittyä tekemään hahmon ulkonäöstä tunnistettavampi. Hahmoa suunnitellessa kannattaa pitää mielessä kuinka paljon yksityiskohtia hahmossa voi olla

ennen kuin se vaikuttaa pelikoneiden suorituskykyyn. Anderson muistuttaa, että eri mediat kehittyvät koko ajan ja sen takia myös animaatioiden, illustraatioiden ja pelien hahmokonseptien rajoitukset vähenevät ja niiden väliset erot eivät välttämättä ole enää niin selkeitä. (Anderson 2019 A, 22, 24, 25, 30.)

3.2 Hahmosuunnittelijan työvaiheet

Freelancerin ja yrityksessä työskentelevän hahmosuunnittelijan työvaiheissa on eroja. Yksi erillaisuus on informaation kulku projektista ja kenen kanssa työskentelee. Freelancerina yleensä on yksi kontakti, jolta saa palautetta työn kulusta, kun taas firmassa työskentelevä osallistuu projektin keskusteluihin monen muun projektissa työskentelevän kanssa. (Anderson 2019 A, 38.) On hyvä tietää, mikä projektin budjetti on, koska isommassa projektissa on myös isompi budjetti. Mikä vaatii enemmän työtä ja työn laatu yleensä on parempi. Jos projektille on annettu vähemmän aikaa, työn laadun ei tarvitse olla niin hiottu. Projektin perehdytyksen läpi käyminen ja sen ymmärtäminen on tärkeää, jotta tietää paljonko projektiin suunnilleen menee aikaa ja osaa hinnoitella työn oikein, jos toimii freelancerina. (Murphy 2020, 290.) Jokaisella on oma tapansa työskennellä ja eri työvaiheisiin vaikuttaa itse työntekijän tai työnantajan mieltymykset tai aika, jonka sisällä työ tulee tehdä. Nämä työvaiheet perustuvat Andersonin omaan työnkulkuun.

Ennen hahmosuunnittelijan työtä hahmosta ei ole kuin jonkinlainen kuvaus hahmosta ja tarinasta. Ensimmäisenä projektista saadaan perehdytys ja hahmosuunnittelijan tulisi käydä se läpi ja ymmärtää mitä häneltä halutaan. Riippuen asiakkaasta, perehdytys voi olla hyvin suppea yhden lauseen kuvaus hahmosta tai sivun pituinen hyvin tarkka kuvaus tarinasta ja hahmosta. (Anderson 2019 A, 18.)

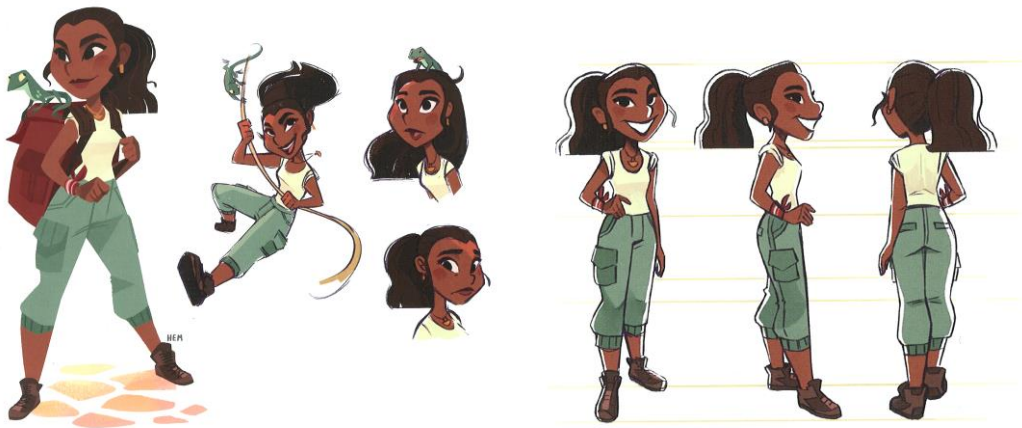
Perehdytyksestä on hyvä tehdä ajatuskartta, johon on kirjattu ylös perehdytyksen tärkeimmät asiat. Se auttaa ymmärtämään perehdytyksen paremmin ja sitä seuraamalla ei eksy aiheesta. Ajatuskarttaan voi myös jo aloittaa kirjaamaan ylös omia ideoita. Seuraavaksi aloitetaan tutkimustyö ja haetaan inspiraatiota. Taustatutkimukseenkin on paljon erilaisia tapoja ja hahmosuunnittelija itse päättää, miten hän etsii referenssiä projektiin. (Anderson 2019 A, 42–43.)

Taustatutkimuksen jälkeen tehdään konsepteja, joissa saadaan nopeasti ideoita paperille. Luonnoksissa mietitään jo hahmojen persoonallisuutta, muotokieltä, siluettia ja piirretään toiminta-

asentoja eikä vain hahmoa seisomassa yhdessä kohdassa. Näistä valitaan useampi konsepti, jotka vastaavat parhaiten projektin vaatimuksia ja antavat hyvän yleiskuvan hahmosta. Nämä konseptit lähetetään henkilölle, joka vastaa palautteenannosta. (Anderson 2019 A, 44.)

Palaute vaihtelee projektista toiseen ja konsepteja pitää joskus tehdä moneen kertaan, jos konsepti ei ole onnistunut. Hahmosuunnittelijan on hyvä muistaa, ettei kiinny liikaa työhönsä tässä vaiheessa, koska välttämättä mikään, mitä on tehty ei tule olemaan valmiissa tuotoksessa. Konseptoinnin idea on päästä aina vain lähemmäs haluttua visiota mikä perehdytyksessä on kerrottu. Palautteen saannin jälkeen jatketaan konseptien tekemistä ja aletaan kehittämään ideoita pidemmälle. Jos jokin hahmoista on ollut mieleinen, lähdetään sitä rakentamaan pidemmälle palautteen perusteella. Tässä vaiheessa aletaan miettimään myös hahmon ilmeitä, värejä ja vaatteita. (Anderson 2019 A, 45, 58.)

Sen jälkeen, kun hahmokonsepti on hyväksytty, kootaan hahmosta esitelmä, jossa näkyy hahmo eri kuvakulmista, eli turnaround. Hahmosta tehdään myös hero pose eli asento, josta näkee hahmon persoonallisuutta ja miltä hahmo näyttää liikkeessä (kuva 7) (Murphy 2020, 294). Kokoonpanossa voi olla myös mukana hahmon ilmeitä ja yleensä esitelmästä tulee ilmi projektiin valittu tyyli (Anderson 2019 A, 46).



KUVA 7. Valmiin hahmon kokoonpano, jossa näkyy hahmo eri kuvakulmista, ilmeitä ja hahmo liikkeessä (Mengert 2019).

4 POHDINTA

Tämän tutkielman tarkoitus oli ottaa selvää mitä hahmosuunnittelu on ja mitä kaikkea tulee tietää, jotta voi luoda hyviä hahmoja. Tutkittiin mitä kaikkea pitää tehdä ennen kuin edes aloittaa piirtämisen ja miten paljon erilaisia asioita tarvitsee tietää visuaalisesti mielenkiintoisen hahmon luomiseen. Halusin myös tutkia mitä konseptitaide on, minkälaisia taitoja hahmosuunnittelijalla tulee olla ja mitä hahmosuunnittelijan työvaiheisiin kuuluu. Tässä luvussa mietin asioita omasta näkökulmasta. Kerron, miksi tein tutkielman tästä aiheesta, mitä mieltä olen asioista joista kirjoitin, mitä tiesin jo etukäteen, mitä uutta opin ja onnistuinko vastaamaan tutkimuskysymyksiini.

Halusin tutkia hahmosuunnittelua paljon syvemmin enkä vain pintaraapaista aihetta, koska tavoitteeni opinnäytetyössä kokonaisuutena on kehittyä harrastelijasta ammattilaiseksi. Tutkielman jälkeen aion luoda hahmokonsepteja itse luomastani maailmasta osana opinnäytetyötäni. Halusin tehdä tutkielmaan selkeän rungon, josta näkee, missä järjestyksessä hahmosuunnittelu kannattaa tehdä. Sitä voisi kutsua vaikka hahmosuunnittelun reseptiksi.

Olen pienestä pitäen tykännyt luoda omia hahmoja enemmän kuin piirtää muiden hahmoja. Yksi rakkaimmista harrastuksistani on pelata videopelejä, missä voin luoda oman hahmon, joihin käytän paljon aikaa ja ajatusta hahmonluontiin. Suunnittelen hahmon värimaailman hyvin tarkkaan ja mietin minkälaisia vaatteita hahmo pitää. Mietin myös hahmon persoonallisuutta ja syitä miksi hahmo on maailmassa ja mitä hän tekee siellä. Opiskeluaikana innostuin taas piirtämään pitkän tauon jälkeen ja hoksasin, että voin hyödyntää myös piirtämisessä enemmän kiinnostustani hahmosuunnitteluun. Piirtämisessä pitää kuitenkin ymmärtää hahmosuunnittelusta paljon enemmän kuin peleissä, koska peleissä pohja hahmolle on jo valmiina. Lähdin tutkimaan tätä aihetta, koska haluan hyödyntää omaa intohimoani hahmojen luomiseen myös piirtämisessä ja todella ymmärtää, miten luodaan hyviä ja muistettavia hahmoja.

Jokaisesta elokuvasta ja pelistä löytyy myös aina jokin hahmo mikä on omasta mielestä ollut mielenkiintoinen tai jokin hahmo on ärsyttänyt enemmän kuin muut, mutta ei miettinyt, että miksi. Tätä tutkielmaa tehdessä, ymmärsin, miksi tarinoiden päähenkilöt ovat semmoisia, kun ovat ja miten tarinan viholliset ja sankarit erotetaan toisistaan. Huomaan, miten analysoin hahmoja elokuvissa ja peleissä aivan eri tavalla. Tavallaan tieto näistä asioista tekee elokuvien katsomisesta analyttisempää ja en ehkä eläydy elokuvaan enää samalla tavalla kuin ennen.

Olin jo ennestään katsonut esimerkiksi Youtube-videoita hahmosuunnittelusta, mutta en välttämättä täysin ymmärtänyt kaikkea tai ottanut niitä niin vakavasti. Tässä tutkielmassa tuli selväksi, että hahmosuunnittelussa tulee tietää niin paljon enemmän kuin mitä itse kuvitteli. Tiedostin jo aiemmin, että hahmosuunnittelu ei ole vain hienojen hahmojen piirtämistä jollain omalla tyyllillä, mutta en täysin hahmottanut sitä kokonaisuutta mitä hahmosuunnitteluun menee. Tiesin, että muotokielellä, liioittelulla ja siluettilla on tärkeä rooli hahmosuunnittelussa, mutta en täysin ymmärtänyt miten niitä käytetään. Aineistoissa, joita käytin ei ollut selitetty asioita vain tekstillä vaan myös kuvilla mikä avasi paljon paremmin itselle, miten muotokieltä käytetään. Toisin sanoen aiempi tietoni hahmon suunnittelusta oli vain pinta raapaisu siitä, mitä hahmosuunnittelu oikeasti on.

Joitain aiheita lukiessa en ollut samaa mieltä artistin kanssa, joka oli aiheesta kirjoittanut. Yhdessä kirjassa oli käytetty iän esimerkkeinä vain hyvin stereotyyppisiä asioita, esimerkiksi aikuinen nainen oli kuvattu kotiäitinä, joka hoitaa lapsia ja tekee ruokaa tai aikuinen mies käy töissä ja omistaa kalliita asioita kuten kellon ja hienon auton. Jätin joitain kirjassa mainittuja asioita kirjoittamatta, koska mielestäni nykyään ihmisiä on niin erilaisia, ettei heitä voi noin helposti pistää eri kategorioihin. Mielestäni olisi pitänyt käyttää laajemmin erilaisia esimerkkejä eikä käyttää noin selkeitä raameja. Varsinkin nykyään tuommoiset perusstereotyypit ehkä kannattaisi jättää pois ja varsinkaan hahmosuunnittelussa ei pitäisi kategorisoida hahmoja noin selkeästi, koska se hahmoja vahingoittaa hahmojen monipuolisuutta.

Suurimmaksi osaksi kuitenkin olen hyvin tyytyväinen aineistoon, jota keräsin tähän tutkielmaan. Kirja, jota käytin tietoperustana eniten, oli todella miellyttävää lukea ja artistit olivat taitavia piirtämään ja selittämään aiheita, joita he käsittelivät kirjassa. Aineistoa oli paljon ja tähän tutkielmaan ei aivan kaikkia asioita, jotka itseni mielestä olivat ihan tärkeitä, olisi pystynyt kirjoittamaan. Välillä oli haastava päättää, mistä asioista kirjoitan, mitä asioita pitäisi jättää pois ja mistä aiheista kirjoitaisi enemmän. Mielestäni onnistuin kuitenkin kirjoittamaan tärkeimmät asiat ja avaamaan niitä niin, että ne voi ymmärtää, vaikka ei tietäisi aiheesta etukäteen mitään.

Konseptitaiteesta olisin voinut vielä etsiä enemmän tietoa ja tutkia vielä perusteellisemmin konseptitaiteilijan työtä, koska siitä on kuullut niin paljon vääränlaisia oletuksia ja itsekin joskus nuorempana en ymmärtänyt mitä konseptitaiteilija oikeasti tekee. Kun puhutaan konseptitaiteesta, usein tulee mieleen valmiit illustraatiot, joilla myydään peliä tai uutta hahmoa. Konseptitaide ei kumminkaan ole välttämättä valmiita piirroksia, vaan ne voivat olla myös hyvin nopeita luonnoksia ja

konseptin koko idea on luoda nopeasti paljon erilaisia ideoita. Tätä tutkiessa heräsi itselle kysymyksiä, että haluanko olla konseptitaitelija vai olisiko kuvittaja enemmän oma juttu.

Yritin käydä tutkielmassa läpi asioita vaiheittain sen takia, koska aloittelevat piirtäjät yleensä hypäävät suoraan keskelle prosessia ja jättävät alkupään tärkeän taustatutkimuksen, referenssit ja luonnostelun kokonaan pois. Itsekin syyllistyin tähän. Ihmettelin, miksi tämä on niin vaikeaa. Vastaus siihen on se, että jätin suunnittelun vaiheen tekemättä minkä tarkoitus on tehdä hahmosuunnittelusta helpompaa ja nopeampaa.

Muistan, että nuorempana internetissä oli tällainen oletamus, että referenssin käyttäminen on huijausta ja oikea taiteilija piirtää kaiken omasta päästä. Tämä on täysin väärää tietoa ja haitallista aloittaville artisteille. Referenssiä käytetään silloin, kun ei tiedä aiheesta mitään, josta aikoo piirtää. Miten voit piirtää karhun, jos et tiedä miltä karhu näyttää? Minkälainen anatomia karhulla on? Miten karhu käyttäytyy? Mielikuvituksesta piirtäminen on ns. kirjasto omassa päässä kaikesta, mistä on ensin tutkinut ja käyttänyt referenssejä ja sen takia osaa piirtää ne ilman referenssiä. Nykyään artistit, jotka tekevät tutoriaaleja internetiin ovat paljon avoimempia referenssin käytöstä ja jopa painottavat, että sitä tulee käyttää, mikä on mielestäni todella hyvä asia.

Olen tyytyväinen tutkielmani sisältöön. Sen tarkoitus oli itse oppia aiheesta enemmän ja saada vastauksia itseä mietityttäneisiin kysymyksiin, jotka olivat myös tutkielman tutkimuskysymykset. Opin mielestäni paljon uutta tämän tutkielman ansiosta ja sain varmuutta asioihin, joista olin epävarma. Tutkielman aikana tuli myös selemmäksi, mitä konseptitaitelijan työhön kuuluu ja heräsi kysymyksiä siitä, että haluanko tehdä tätä työkseni. Tärkeä huomio, jota en ollut aiemmin ajatellut, oli se, että pitää erikoistua jompaankumpaan, hahmoihin tai ympäristöihin. Minua kiinnostaa molemmat, mutta aion luultavasti keskittyä kehittämään taitojani hahmosuunnittelijana.

LÄHTEET

Abel, Martin J. 2019. Beginner's Guide to Fantasy Drawing (toim. Marisa Lewis). Worcester, UK: 3DTotal Publishing.

Anderson, Kenneth 2020. Fundamentals of Character Design (toim. Marisa Lewis & Philippa Barker). Worcester, UK: 3DTotal Publishing.

Anderson, Kenneth 2019. A. Creating Characters for the Entertainment Industry. Worcester, UK: 3DTotal Publishing.

Anderson, Kenneth 2019. B. The Character Designer. Sweden: 21D Sweden AB.

Bancroft, Tom 2019. The Character Designer. Sweden: 21D Sweden AB.

Bills, Michael 2019. The Character Designer. Sweden: 21D Sweden AB.

Bishop, Randy 2020. Fundamentals of Character Design (toim. Marisa Lewis & Philippa Barker). Worcester, UK: 3DTotal Publishing.

Bishop, Randy 2019. The Character Designer, 2. Sweden: 21D Sweden AB.

Brunet, Mark 2020. So you want to be a concept artist. Hakupäivä 3.2.2022.

https://www.youtube.com/watch?v=y85k6_OAugl&list=PLlhBAaiCMPeBLzUfyf4c07XAwI7tRQIJo&index=12.

Conceptart. Shape Language & Silhouette in Art & Design. Hakupäivä 13.1.2022. <https://www.conceptstart.net/art-tutorial/improve-shape-language-silhouette-in-concept-art-design-illustration>.

Corriero, Mike 2011. Character and Creature Design Notes. The use of Silhouettes in Concept Design. Hakupäivä 13.1.2022. <http://characterdesignnotes.blogspot.com/2011/03/use-of-silhouettes-in-concept-design.html>.

Fitzgerald, Ryan 2019. What is concept art? cgspectrum. Blog. Hakupäivä 2.2.2022. <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-concept-art>.

Franco, Guilherme 2020. Fundamentals of Character Design (toim. Marisa Lewis & Philippa Barker). Worcester, UK: 3DTotal Publishing.

Gewska, Roma 2019. Beginner's Guide to Fantasy Drawing (toim. Marisa Lewis). Worcester, UK: 3DTotal Publishing.

Gonzales, Rodrigo 2019. The Character Designer. Sweden: 21D Sweden AB.

Hem, Ida 2020. Fundamentals of Character Design (toim. Marisa Lewis & Philippa Barker). Worcester, UK: 3DTotal Publishing.

Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. Elokuvapolku. Arkkityypit. Hakupäivä 28.1.2022. <https://elokuvapolku.kavi.fi/lisatehtavat/sankarin-matka/arkkityypit/>.

Louise, Corah 2020. Fundamentals of Character Design (toim. Marisa Lewis & Philippa Barker). Worcester, UK: 3DTotal Publishing.

Louw, Warren 2016. Illustrator's Guidebook. Sweden: 21D Sweden AB.

Morales, Vanessa 2020. Fundamentals of Character Design (toim. Marisa Lewis & Philippa Barker). Worcester, UK: 3DTotal Publishing.

Murphy, Tom 2020. Fundamentals of Character Design (toim. Marisa Lewis & Philippa Barker). Worcester, UK: 3DTotal Publishing.

Nikolaeva, Bilyana 2017. Types of Illustration – Styles and Techniques. Graphic mama. Blog. Hakupäivä 13.1.2022. <https://graphicmama.com/blog/types-of-illustration/>.

Nix, Elizabeth 2018. Did Vikings really wear horned helmets? History. Hakupäivä 18.4.2022. <https://www.history.com/news/did-vikings-really-wear-horned-helmets>.

Pavlova, Iveta 2017. 10 Cartoon Character Design Secrets. Graphic mama. Blog. Hakupäivä 2.2.2022. <https://graphicmama.com/blog/10-cartoon-character-design-secrets-graphicmama/>.

Rheenen, Tom van 2020. Fundamentals of Character Design (toim. Marisa Lewis & Philippa Barker). Worcester, UK: 3DTotal Publishing.

Rizo, Stephanie Garcia 2020. Fundamentals of Character Design (toim. Marisa Lewis & Philippa Barker). Worcester, UK: 3DTotal Publishing.

Room 8 Studio. Art. Designing Character Concepts in Gamedev. Hakupäivä 2.2.2022. <https://room8studio.com/blog/art/designing-character-concepts-in-gamedev/>.

Tulp, Wouter 2019. The Character Designer. Sweden: 21D Sweden AB.

Viet, Khoa Tran 2019. Beginner's Guide to Fantasy Drawing. (toim. Marisa Lewis). Worcester, UK: 3DTotal Publishing.

William, Frank 2019. Beginner's Guide to Fantasy Drawing. (toim. Marisa Lewis). Worcester, UK: 3DTotal Publishing.

Yalanska, Marina. Negative Space in Design: Tips and Best Practices. Tubic blog. Hakupäivä 18.4.2022. <https://blog.tubikstudio.com/negative-space-in-design-tips-and-best-practices-2/>.

Zhang, Knight 2021. Level Up Your Character Design with Knight Zhang. Proko. Hakupäivä 26.1.2022. <https://www.youtube.com/watch?v=CjiKILE3Nul&list=PLlhBAaiCMPeBLzUfyf4c07XAwI7tRQlJo&index=1>.

KUVALÄHTEET

Hollie Mengert 2019. Julkaisussa Creating Characters for the Entertainment industry, 46.

Kenneth Anderson 2019. Julkaisussa Creating Characters for the Entertainment industry, 53.

Randy Bishop 2019. Julkaisussa The Character Designer, 3-5. Sweden: 21D Sweden AB.

Rodrigo Gonzales 2019. Julkaisussa The Character Designer, 111. Sweden: 21D Sweden AB.

Toughthinkcosplay. Check your silhouette! Blog. Hakupäivä 13.1.2022.

<https://toughthinkcosplay.tumblr.com/post/125001287677/cosplay-tip-9-check-your-silhouette-in>.

Warren Louw 2016 Julkaisussa Illustrator's Guidebook, 32. Sweden: 21D Sweden AB.

Wouter Tulp 2019. Julkaisussa The Character Designer, 90. Sweden: 21D Sweden AB.