

ZIBBY

Hahmon suunnitteleminen persoonallisuuden pohjalta

Rautio Milja

Opinnäytetyö

Kuvataiteen koulutus
Kuvataiteilija (AMK)

2021

Kuvataiteen koulutus
Kuvataiteilija (AMK)

Tekijä	Milja Rautio	Vuosi	2021
Ohjaaja(t)	Eija Rajalin		
Toimeksiantaja			
Työn nimi	Zibby: Hahmon suunnitleminen persoonallisuuden pohjalta		
Sivu- ja liitesivumäärä	25 + 0		

Opinnäytetyössäni päätavoitteeni oli löytää erilaisia tapoja luoda hahmo persoonallisuuden pohjalta. Pyrin myös kehittämään omaa hahmonluomisprosessiani. Näihin tuloksiin pyrin pääsemään eri ammattitaiteilijoiden näkemyksiä ja ammatikirjallisuutta vertaillen ja tutkien keskittyen länsimaalaisiin näkemyksiin hahmosuunnittelun osa-alueista. Tutkimuksessani perehdyin tarinan, referenssimateriaalien, muotojen ja värien vaikutuksiin hahmosuunnittelussa.

Teososuudessa suunnittelin hahmon visuaalisen ulkoasun keräämääni teoriatietoa hyödyntäen ja toteutin konseptikuvana toimivan hahmomaalauksen kyseisestä hahmosta. Suunnittelemani hahmo on energinen, kapinahenkkinen nuori nainen nimeltä Zibby. Hän pitää vaihtoehtoisuudesta ja tanssimisesta. Päädyin käyttämään Zibbyn muotokielenä pääasiassa kolmiomaisia ja teräviä muotoja kuvastamaan hänen energisyyttään ja teräväkielisyttään. Zibbyn värimaailma koostuu energisyyttä, äänekkyyttä ja nuorekkuutta kuvaavista kirkkaista väreistä yhdistettynä kapinahenkisyyttä kuvaavaan mustaan.

Ennen varsinaista hahmosuunnittelua on hyvä tuntee oma hahmonsa. Hahmon tausta ja kiinnostuksenkohteet voivat esimerkiksi vaikuttaa tämän pukeutumiseen ja eleisiin. Hahmon persoonallisuudesta voidaan myös löytää arkkityyppejä tai stereotyyppioita, joita voidaan puolestaan yhdistää esimerkiksi eri muotoihin ja väriin. Värit voivat myös vaikuttaa osaltaan siihen, miten hahmo nähdään ja tulkitaan.

Hahmon suunnitleminen persoonallisuuden pohjalta on varsin subjektiivinen aihe, joten en pyrkinyt etsimään kaikenkattavaa totuutta aiheesta. Kokosin aiheesta jo olemassa olevaa teoriatietoa yhtenäiseksi kokonaisuudeksi, jota voidaan hyödyntää hahmosuunnittelussa.

Avainsanat hahmosuunnittelu, hahmotaide, muotokieli, värien merkitykset

Degree Programme in Fine Arts
Batchelor of Culture and Arts

Author	Milja Rautio	Year	2021
Supervisor	Eija Rajalin		
Commissioned by			
Subject of thesis	Zibby: Designing characters based on personality		
Number of pages	25 + 0		

In this thesis my main goal was to find different ways to create characters based on personality. I also wanted to improve my character creation process. I tried to achieve these goals by studying and comparing literature and the views of several professional artists on the subject. I focused on the western views on how the story, reference materials, shapes and colors affect the design of a character.

As a functional part of my thesis I designed and painted a character to be used as concept art. The character I designed is an energetic, rebellious young woman named Zibby. She likes alternative fashion and dancing. I ended up using triangular and sharp shapes as a part of Zibby's shape language to represent her energetic and sharp-tongued personality. Her color scheme consists of bright colors, representing energy, loudness and youthfulness, in addition to black, signaling her rebellious nature.

Before designing any visuals, it is a good idea to get to know your character. The character's background and interests can affect their way of dressing and expressing themselves. Archetypical or stereotypical features found in your character's personality can be combined with shapes and colors to produce different meanings. Colors can also affect the way your character is seen and perceived.

Because the topic of designing characters based on personality is quite subjective, I did not try to find the ultimate truth about the subject. Instead, my goal was to collect and combine existing knowledge and theory to be utilized in the process of designing characters.

Key words

character design, character art, shape language, color meanings

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 HAHMOSUUNNITTELUN OSA-ALUEET	6
2.1 Tarina hahmon pohjana	6
2.2 Referenssimateriaalin kerääminen	8
2.3 Muodot tukemassa hahmosuunnittelua	9
2.4 Värien vaikutus hahmosuunnitteluun	12
3 TEOSOSUUS - PERSONALLISUUTEEN POHJAUTUVAN HAHMON SUUNNITTELEMINEN	14
3.1 Esituotanto	14
3.2 Luonnosteluvaihe	15
3.3 Värisuunnittelu	18
4 POHDINTA	22
LÄHTEET	24

1 JOHDANTO

Hahmoja suunnitellessani olen usein törmännyt ongelmaan siitä, kuinka hahmojeni persoonallisuus ei välity katsojalle haluamallani tavalla. Hahmojeni ulkoasusta on vaikeaa päätellä, mikä hahmo on esimerkiksi pirteä ja energinen ja mikä taas rauhallinen tai herkkä. Hahmomaalauksia tehdessä on kuitenkin hyvä osata osoittaa hahmon persoonallisuus katsojalle visuaalisin keinoin pitkien kuvatekstien sijaan.

Opinnäytetyöni päättökysymys on ”Mitä tapoja on luoda hahmo persoonallisuuden pohjalta?”. Pyrin vastaamaan kysymykseen tutkimalla hahmosuunnittelun eri vaiheiden, kuten muoto- ja värisuunnittelun, vaikutusta hahmon persoonallisuuden viestimiseksi. Pyrin tutkimillani keinoilla myös kehittämään osaamistani hahmosuunnittelun osalta luodakseni kiinnostavampia hahmoja, joita katsoamalla voidaan päätellä hahmosta tämän persoonallisuuden piirteitä.

Käsittelen aihetta teoriaosuudessa eri ammattitaiteilijoiden ja -kirjallisuuden pohjalta ja niitä vertaillen keskittyen länsimaalaisiin näkemyksiin. Teososuudessa puolestaan suunnittelen ja toteutan hahmon, joka persoonallisuuden pyrin tuomaan näkyvään muotoon. Tähän tulokseen pyrin pääsemään tutkimaani teoriaa ja toissijaisia aineistoja hyödyntäen. Hahmokuviukseni sijoittuu konseptitaitteen saralle, sillä pyrin teososuudessa suunnittelemaan mahdollisesti myöhemmissä projekteissa käytettävän hahmon ulkoasun.

Opinnäytetyössäni pyrin kehittämään hahmonluomisprosessiani ja löytämään eri tapoja tuoda hahmon persoonallisuus esille visuaalisin keinoin. Prosessini etenee pääasiallisesti toiminnallisen opinnäytetyön lineaarisen mallin mukaan. Salosen (2013, 15) mukaan lineaarisen mallin vaiheet ovat tavoitteen määrittely, suunnittelu, toteutus sekä päättäminen ja arviointi. Omassa opinnäytetyössäni hyödynnän mallia seuraavasti: johdanto, jossa asetan opinnäytetyölleni lähtökohdat ja tavoitteet, teoriaosuus, jossa käyn läpi käsittelemäni hahmosuunnittelun vaiheet, teososuus, jossa suunnittelen hahmon keräämääni teoriaan pohjaten sekä pohdinta, jossa esittelen ja tiivistän tutkimukseni tulokset.

2 HAHMOSUUNNITTELUN OSA-ALUEET

2.1 Tarina hahmon pohjana

Konseptitaiteilija, hahmosuunnittelija Jenny Harder (2019) kertoo verkkoluennollaan *Designin Characters with Personality and Expression*, kuinka on tärkeää tuntea luomansa hahmo ennen kuin lähtee varsinaisesti työstämään tämän visuaalista ulkoasua. Harderin mukaan hahmon on hyvä olla jollain tavalla kiinnostava, uskottava omassa ympäristössään, käytännöllinen ja ainutlaatuinen. Hän pitää omassa prosessissaan hyödyllisenä kirjoittaa hahmoistaan aluksi tekstimuotoiset kuvaukset, joiden pohjalta hän voi työstää hahmon varsinaista ulkomuotoa. Myös taiteilija Dina Norlund (2017) yhtyy ajatukseen hahmon tuntemisen tärkeydestä. Hänen mukaansa hahmon tuntemisen avulla voidaan hahmon persoonasta löytää stereotyyppisiä piirteitä, joita hyödyntää hahmon suunnittelemisessa.

Stereotyyppien lisäksi hahmon persoonallisuutta voidaan miettiä esimerkiksi arkkityyppien kautta. Arkkityypit eivät ole sama asia kuin stereotyyppit tai kliseet. Stereotyyppit ovat äärimmilleen vietyjä yleistyksiä ja kliseet kaavamaisia, toistuvia ja ennalta-arvattavia. Arkkityypit taas tuntuvat tutuilta, mutta niiden tulevaisuutta ei voida ennustaa. (MasterClass 2020.)

Carl Gustav Jungin 12 arkkityyppiä ovat viisas, viaton, tutkimusmatkailija, hallitsija, luoja, hoitaja, taikuri, sankari, kapinallinen, rakastaja, narri ja orpo. Viisaan arkkityypin edustaja on älykäs tietäjä, joka haluaa ymmärtää maailmaa ja itseään älykkäin ja analyttisin keinoin. Häntä ohjaavat järkikeinot, kuten fakta, lainaukset ja logiikka. Viaton on optimistinen ja onnea tavoitteleva. Hän näkee kaikesta naiivisti parhaat puolet ja haluaa miellyttää ja kuulua joukkoon. Tutkimusmatkailija on rohkea maailmanmatkaaja, joka on avoin, mutta tyytymätön ja pyrkii löytämään täydellisyyttä. Hallitsija uskoo velvollisuuteensa tuoda järjestystä. Hän on vakaa, huippuosaamista tavoitteleva sekä johtamisen- ja vallanhaluinen. Luoja tavoittelee vapautta ja pyrkii luomaan uutta. Hän on fiksu ja omavarainen toisina ajattelija. Mielikuvituksellinen luoja voi kuitenkin olla ajoittain varsin epäjohdonmukainen. Hoitajaa ohjaa tämän hoito- ja suojeluvietti. Hän haluaa muille hyvää,

mutta voi äärimmäisissä tilanteissa taipua marttyyriksi, joka muistuttelee tekemis-
tään uhrauksista. Vallankumouksellinen taikuri taas kasvaa ja muuttuu jatkuvasti.
Hänen mielialansa voivat tarttua helposti ympäröiviin ihmisiin. Sankari pyrkii te-
kemään suuria urotekoja. Hän on kestävä ja kunnianhimoinen eikä koskaan anna
periksi. Kapinallinen ajattelee itsenäisesti ja toimii vastoin valtavirran odotuksia
sääntöjä rikkoen. Rakastajaa ohjaa nimensä mukaisesti rakkaus, halu rakastaa
ja kaipuu tulla rakastetuksi. Hän on kauneutta korkeassa arvossa pitävä herkkä
ja sydämellinen henkilö. Narri pyrkii viihteeseen ja viihdyttämiseen. Hän on rehel-
linen, rento ja pyrkii nauttimaan elämästä. Narri voi kuitenkin olla ajoittain esimer-
kiksi kateellinen tai laiska. Orpo puolestaan kokee olevansa elämän kaltoin koh-
telema uhri. Hän haluaa muiden ottavan vastuuta hänen elämästään ja esittää
viatonta. Hänellä on kuitenkin kyyninen puoli ja taipumus manipuloida ympäril-
lään olevia. (Mielenihmeet 2019.)

MasterClassin (2020) mukaan arkkityypeiksi voitaisiin puolestaan mieltää raka-
staja, sankari, taikuri, lainsuojaton, seikkailija/tutkimusmatkailija, viisas, viaton,
luoja, hallitsija, hoitaja, jokamies ja narri. Lainsuojaton vastaa pitkälti kapinallista,
mutta on mahdollisesti rikollisuuteen taipuvainen ja itsekeskeinen. Hän ei taivu
yhteiskunnan sääntöihin eikä ole kenellekään velkaa. Jokamies on puolestaan
samaistuttava, tuttavallinen hahmo, joka kulkee jalat tukevasti maan pinnalla.
Hän on hyvä ja rehellinen, mutta hänellä ei ole erikoiskykyjä. Hän ei ole myös-
kään useinkaan varautunut tulevaan.

Konseptitaiteilija, kuvittaja Lucas Peinador (2019a) puolestaan kertoo tarinan tär-
keydestä hahmosuunnittelulle. Hänen mukaansa on tärkeää tietää esimerkiksi,
kuka hahmo on ja mistä hän tulee. Peinadorin mukaan hahmosta voidaan hel-
posti kertoa sanoitta tärkeää tietoa. Hän käyttää esimerkkeinään vaatteilla, piir-
teillä ja eleillä hahmon luonteen visuaalistamista. Peinadorin mukaan hahmon
persoonallisuutta voidaan myös kuvata tapahtuman kautta. Esimerkiksi kuvasta
1 voimme päätellä Peinadorin luoman hahmon olevan kiinnostunut ruoanlaitosta.



Kuva 1. Lucas Peinadorin maalaus The first Chef (Peinador 2019c)

2.2 Referenssimateriaalin kerääminen

Kun hahmosuunnittelija tuntee hahmonsaa, tulee hänen etsiä referenssimateriaalia. Lucas Peinadorin (2019a) mukaan referenssimateriaalina kannattaa käyttää kuvia, jotka antavat inspiraatiota ja ideoita hahmon ulkoasuun. Peinador (2019b) kertoo käyttävänsä omassa prosessissaan referenssikuvia jatkuvasti. Mikään ei ole täysin originaalia, sillä kaikki olemassa oleva on yhdistelmä aikaisemmin olemassa olleita osia. Peinadorin mukaan referenssikuvia ei kannata välttää vaan ennemminkin käyttää niin paljon kuin mahdollista. Hänen mukaansa yhden kaikki osa-alueet kattavan kuvan etsiminen ei kannata, sillä useita referenssikuvia käyttämällä voidaan luoda jotain omaa.

Jenny Harderin (2019) mukaan laajasti referenssimateriaalia ja ideoita keräämällä voidaan luoda monipuolisempia hahmoja, sillä kaikki hahmot eivät näytä samalta. Hahmon ulkonäön on Harderin mukaan hyvä tukea hahmon tarinaa ja taustaa. Hän kertoo esimerkiksi hahmon kulttuuriin liittyvien asusteiden tutkimisen voivan hyödyttää hahmosuunnittelijan omaa luomisprosessia paljonkin.

Referenssimateriaalia kannattaa hankkia moniin eri osa-alueisiin liittyen. Freelance kuvittaja ja hahmokonseptitaiteilija Knight Zhangin mukaan hahmoa suunniteltaessa on hyvä miettiä, haluaako hahmon olevan enemmän käytännöllinen vai fantasiomainen. Käytännöllinen hahmo pukeutuu vaatteisiin, jotka ovat kyseiselle hahmolle käytännöllisiä ja toiminnallisia kun taas fantasiomaisen hahmon vaateus voisi olla oikeassa elämässä liikkumista rajoittavaa tai esimerkiksi ase niin suuri, ettei hahmo jaksaisi sitä kantaa. Zhangin mukaan myös se, perustuuko hahmo johonkin todelliseen historialliseen aikakauteen tai kulttuuriin vai fiktiiviseen maailmaan, on merkittävää hahmon ulkoasulle. Kulttuurien piirteet eivät ole vain estetiikkaa vaan kertovat myös tarinaa. Zhangin mukaan värit, materiaalit ja asusteet voivat viestiä hahmon arjesta, kuten kulttuurista tai statuksesta. Syyt valintojen takana vahvistavat hahmon persoonaa ja haastavat hahmosuunnittelijaa löytämään tai kehittämään uusia tapoja käyttää keräämäänsä referenssimateriaalia. Eri elementtien käyttäminen kertoo hahmosuunnittelijan kyvystä ymmärtää inspiraationsa lähteitä ja hahmonsa maailmaa. (Zhang 2021.)

2.3 Muodot tukemassa hahmosuunnittelua

Dina Norlundin (2017) mukaan hahmon muotokielen avulla voidaan kertoa paljon hahmon persoonallisuudesta. Hän kuvailee, kuinka persoonallisuuden piirteitä voidaan asettaa eri stereotyyppien sisään, jonka jälkeen voidaan miettiä, mitkä muodot tukevat näitä stereotyyppioita. Esimerkiksi tyypillisesti neliön muotoon yhdistetään tasapainoisuus, kolmion muotoon nopeus ja vaarallisuus ja ympyrän muotoon rauhallisuus. Norlundin mukaan muotoja yhdistelemällä voidaan luoda monipuolisempia ja näin ollen syvällisempiä hahmoja. Esimerkiksi kuvan 2 hahmo on luonteeltaan rauhallinen, hiljainen ja päättäväinen, jolloin hahmon muotokieleksi on valikoitunut pisaramainen muoto.



Kuva 2. Hahmon muotokieli (Norlund 2017)

Taiteilija Chelsea Gracein (2020) mukaan muotoja voidaan puolestaan käyttää myös stereotyyppioista poiketen. Hänen mukaansa eri muotojen yhdisteleminen on myös yleensä parempi kuin yhden muodon käyttäminen hahmosuunnittelussa. Gracei kertoo, kuinka muotoja voidaan käyttää kielen tavoin kertomaan tarinaa. Neliö muotona voi viitata esimerkiksi hahmon voimakkuuteen, realistisiin ajatusmaailmoihin, staattisuuteen tai tylsyyteen. Ympyrän muoto voi viitata esimerkiksi viattomuuteen, söpöyteen, pehmeuteen tai jopa pelkuruuteen. Kolmiomaiset muodot kertovat hahmon dynaamisesta olemuksesta, energisyydestä, motivoituneisuudesta, teräväkielisyydestä tai siitä, että hahmo on paha. Gracein mukaan muodoilla voidaan hakea useita erilaisia merkityksiä. Samoilla muodoilla voidaan luoda toisistaan täysin eroavia hahmoja.

Freelance hahmosuunnittelija Brookes Egglestonin (2019) mukaan neliön muoto voidaan puolestaan yhdistää esimerkiksi sankarillisuuteen, itsepäisyyteen tai liikkeen puutteeseen. Kolmiosta hän puhuu erikseen ylöspäin suuntaavana ja alaspäin suuntaavana kolmiona. Ylöspäin suuntaavaa kolmiota Eggleston kuvailee esimerkiksi sanoin positiivinen ja toivokas kun taas alaspäin suuntaavaa kolmiota sanoin vaarallinen, dynaaminen ja epävakaa. Ympyrään voidaan hänen mukaansa liittää ajatuksia vaarattomuudesta, naisellisuudesta, nuoruudesta tai potentiaalista. Esimerkkinään nuoruutta edustavista pyöreistä muodoista Eggleston käyttää elokuvan *Up – kohti korkeuksia* hahmoa Russell (kuva 3).



Kuva 3. Russell (*Up – kohti korkeuksia* 2009)

Perusmuotojen lisäksi Eggleston (2019) puhuu myös kurveista ja niiden käyttämisestä hahmosuunnittelussa. Hänen mukaansa kurvit ja pyöreät muodot luovat harmoniaa ja antavat hahmolle vaarattoman, huolettoman ja helposti lähestyttävän vaikutelman. Gracein (2020) mukaan löyhät kurvit hahmon poseerauksessa taas antavat hahmolle liikkeen tuntua ja elävyyttä.

Gracein tapaan myös Harder uskoo muotokielen hyödyttävän hahmon elekielen suunnittelua. Harderin mukaan muotojen liioittelemisen ja useiden variaatioiden kokeileminen on todella hyödyllistä hahmon eleiden osoittamiseksi. Esimerkiksi venytetty leuka voi kertoa hahmon suun olevan auki. (Harder 2019.)

2.4 Värien vaikutus hahmosuunnitteluun

Olen huomannut, että hahmosuunnittelijana on hyvä tietää, mitä hahmon väritys kertoo katsojalle hahmosta ja tämän persoonallisuudesta. On hyvä tietää, mitä värit merkitsevät ja minkälaista tarinaa ne kertovat. Kun hahmosta ei voida kertoa sanallisesti kaikkea tarvittavaa, väreillä voidaan nopeasti ilmaista esimerkiksi tämän tunnetilaa tai asemaa. Väreillä voi kuitenkin olla useita eri merkityksiä, joihin on hyvä tutustua hahmoa suunniteltaessa. Olen tässä luvussa keskittynyt länsimaalaisiin väritulkintoihin ja näin rajannut aluetta projektilleni oleelliseen suuntaan.

Väripsykologisesta näkökulmasta keltaisen voidaan ajatella edustavan esimerkiksi iloa, onnea, viattomuutta ja positiivisuutta, mutta myös pelkuruutta tai sairautta. Punainen voidaan nähdä voimakkaiden tunteiden, kuten vihan tai rakkauten, värinä. Se liitetään usein tuleen ja vereen. Oranssi nähdään energisoivana lämpimänä värinä, joka edustaa esimerkiksi luovuutta, vireyttä, optimismia ja nuorekkuutta. Vaaleanpunainen on psykologisesti voimakas väri, joka liitetään rakkauteen ja feminiinisyyteen. Sopuuhaisesti käytettynä vaaleanpunaisella on rauhoittava vaikutus, mutta liiallisena se voi aiheuttaa esimerkiksi henkistä väsymystä. Sinisen vaaleimmat sävyt liitetään esimerkiksi taivaaseen, veteen ja tyyneyteen. Sen tummemmat ja syvemmat sävyt puolestaan voidaan liittää suruun ja epätoivoon. Sininen viestii myös esimerkiksi lojaaliutta, tasapainoa ja kylmää. Violetin on pitkään ajateltu olevan kuninkaallisten väri. Se viestii luovuutta, rohkeutta, taikaa, kuolemaa ja arvokkuutta. Vihreä on luonnon väri, joka symboloi tuoreutta, hedelmällisyyttä ja tasapainoa ja uusiutumista. Vihreä voi kuitenkin viestiä myös esimerkiksi kateudesta ja ahneudesta. Musta liitetään pelkoon, kuolemaan, pahaan ja negatiiviseen. Sitä voidaan käyttää kontrastina vahvistamaan muita värejä. Valkoinen puolestaan on väri, joka symboloi puhtautta, viattomuutta, pyhyyttä ja siisteyttä. Sen voidaan ajatella olevan jopa täydellisyyden väri. (Foster 2017, 25–30.)

Väriasiantuntija Dagny Thurmann-Moe (2017, 132–151) puolestaan käsittelee värejä eri käyttötarkoituksiin liittyen eri tavoilla. Pukeutumiseen keskittyessään hän käsittelee pukeutumisessa käytettyjen värien luomia merkityksiä ja vaikutuk-

sia. Thurmann-Moen mukaan pukeutumisessa käyttämämme värit vaikuttavat siihen, miten meidät nähdään. Hänen mukaansa sininen luo pätevyyttä, rehellisyyttä ja luotettavuutta huokuvan vaikutelman. Vihreä viestii useita samoja asioita kuin sininen, kuten luotettavuutta ja pätevyyttä, mutta myös esimerkiksi ystävällisyyttä ja lämpöä. Keltainen on Thurmann-Moen mukaan yleisesti inhotuin väri, mutta se voi antaa energiaa. Punainen viestii kahdella eri tavalla. Se voi viestiä voimasta ja tehokkuudesta, mutta myös aistillisuudesta ja eroottisuudesta. Punaiset vaatteet voivat Thurmann-Moen mukaan antaa pitäjästään vahvan tai pätevän vaikutelman. Lisäksi hänen mukaansa punaiseen pukeutuja kerää huomiota. Vaaleanpunaisen hän kertoo keränneen ympärilleen paljon negatiivista stigmaa. Thurmann-Moe kuvailee vaaleanpunaisen olevan heppoiseksi, pikkutyttömäiseksi ja tyhjäänpäiväiseksi ajateltu väri, mutta hänen mukaansa sen sävyillä on positiivinen vaikutus ihmisiin. Violetti on Thurmann-Moen mukaan virkistävä ja rauhoittava väri, jota käyttävä nähdään luovana. Ruskean hän näkee turvallisuutta ja hyvántahtoisuutta viestivänä värinä, joka pukee useita paljon mustaa paremmin. Harmaaseen pukeutuvan voidaan ajatella olevan huomaamaton ja piileskelevä. Thurmann-Moen mukaan harmaata ei kannata käyttää, jos pyrkii etenemään tai haluaa herättää mielenkiintoa. Mustan Thurmann-Moe taas kuvailee henkivän arvovaltaa, voimaa, tehokkuutta ja etäisyyttä. Sen avulla voi pitää etäisyyttä muihin, eikä se rohkaise keskusteluun.

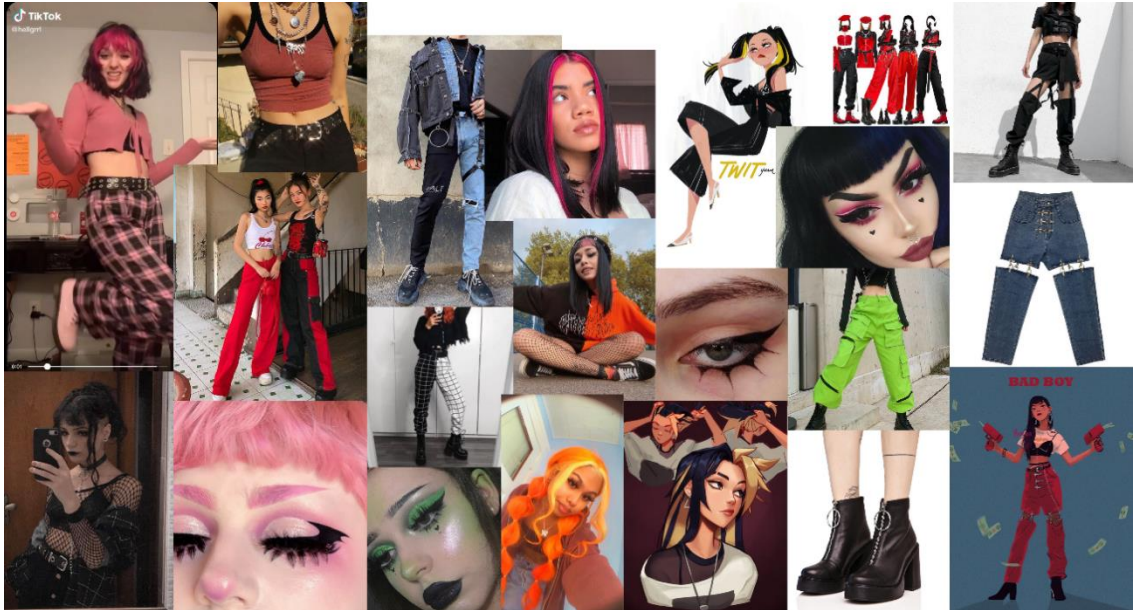
3 TEOSOSUUS - PERSONALLISUUTEEN POHJAUTUVAN HAHMON SUUNNITTELEMINEN

3.1 Esituotanto

Hahmosuunnitelmani ja digitaalisena maalauksena toteuttamani teos sijoittuu konseptitaiteen saralle, sillä pyrin kehittämään konseptin hahmon persoonallisuutta viestivästä ulkoasusta. Konseptitaide kertoo visuaalisesti tarinaa ja viestii käytettävästä tyylistä. Konseptitaidetta tehdään tyypillisesti esimerkiksi elokuvia ja videopelejä varten vision esittämiseen ja tunnelman asettamiseen koko pelille tai elokuvalle. Konseptitaitelijat visualisoivat esimerkiksi hahmoja, taustoja tai tarvittavia esineitä ja yksityiskohtia. (Fitzgerald 2019.)

Koska hahmon persoonallisuuden tunteminen on hahmosuunnittelussa keskeistä, kirjoitin Jenny Harderin (2019) tapaan hahmostani aluksi tekstimuotoisen kuvauksen. Hahmo, jonka ulkoasun suunnittelin, on nimeltään Elizabeth Fletcher, mutta hän käyttää lempinimeä Zibby, koska kokee sen sopivammaksi itselleen. Zibby on energinen, ulospäinsuuntautunut kapinoiva nykypäivän nuori nainen. Hän pitää vaihtoehtoismuodista ja tanssimisesta. Hän ei ole erityisen hienotunteinen vaan ennemminkin nopea, äänekäs ja sanavalmis. Kuitenkin hän on iloinen ja leikkisä. Zibbyn persoonallisuudesta löytyy piirteitä sekä narrin että kapi-nallisen arkkityypeistä.

Suunnitellakseni Zibbylle ulkoasun tarvitsin referenssimateriaalia esimerkiksi vaihtoehtoispukeutumisesta, hiuksista ja meikkityyleistä. Hain inspiraatiota eri verkkosivustoilta kuten Pinterest ja sosiaalisenmedian sovelluksesta TikTok. Tein keräämistäni kuvista itselleni kollaaseja inspiraatiotauluiksi (kuva 4). Näiden kollaasien avulla pystyin kätevästi keräämään ajatuksiani ja yhdistelemään piirteitä ja elementtejä eri lähteistä.



Kuva 4. Kuvakollaasi inspiraatiokuvista

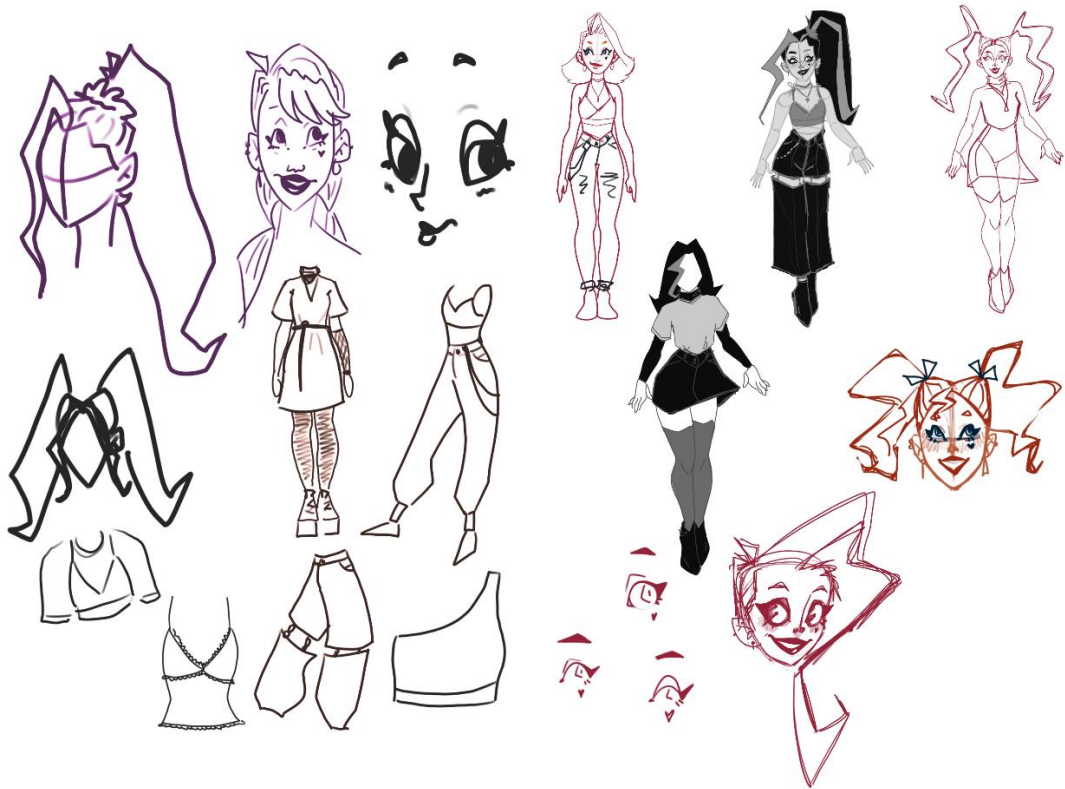
3.2 Luonnosteluvaihe

Koska Zibby hahmona perustuu todelliseen elämään ja nykypäivään, en halunnut hänen ulkoasunsa olevan erityisen fantasiamainen. Kuitenkin halusin hahmon olevan tyylitelty voidakseni käyttää vapaammin eri tapoja tuoda hahmon persoonallisuutta näkyville.

Halusin Zibbyn ulkoasun edustavan tämän energisyyttä ja pirskahtelevaa persoonallisuutta. Zibbyn pääasialliseksi muotokieleksi valikoin kolmiomaiset ja terävät muodot. Valintani perustui Norlundin (2017) ajatuksiin kolmion yhdistämisestä nopeuteen ja Gracein (2020) ajatuksiin kolmion luomista mielikuvista dynaamisuudesta, energisyydestä sekä teräväkielisyydestä. Toissijaisesti halusin käyttää varsin lievästi Zibbyn ulkoasussa pyöreitä ja kaarevia muotoja Egglestonin (2019) ajatusten mukaisesti kuvaamaan hahmon nuoruutta, naisellisuutta, potentiaalia ja huolettomuutta.

Kuvan 5 digitaalisiin luonnoksiin pyrin jo hieman tuomaan valikoimaani muotokieltä, vaikka nämä luonnokset eivät lopullisia olleetkaan. Pidin erityisesti ajatuksesta, että Zibbyn hiuksissa olisi salamaa muistuttava suortuva, joka vahvistaisi nopeaa ja pistävää vaikutelmaa. Poninhäntä puolestaan tuntui omalta osaltaan vahvistavan Zibbyn energistä ulkoasua. En halunnut Zibbyn vaatetuksen olevan

liian löysä ja peittävä, jolloin vaatteet peittäisivät hänen poseerauksensa lähes kokonaan. Päädyin tästä syystä valitsemaan Zibbylle löysemmät housut ja ihonmyötäisemmän paidan, jolloin hahmon yläkroppaan olisi helpompi tuoda yksityiskohtia ja elävyyttä.



Kuva 5. Luonnoksia hahmon ulkoasusta

Lucas Peinadorin (2019a) tavoin halusin osoittaa hahmoni kiinnostuksenkohteen tapahtuman kautta. Koska Zibby pitää tanssimisesta, halusin teoksena toteuttamani maalauksen olevan hetki keskeltä tanssia. Päädyin kuvan 6 oikeanpuoliseen tanssiasentoon, sillä se asettuu paremmin kokonaisuudessaan ja yksityiskohdiltaan kolmion muotoon. Kuvan 6 oikeanpuolisessa tanssiasennossa esimerkiksi Zibbyn jalat muodostavat oman kolmionsa ja käsivarret omansa. Lisäksi oikeanpuoleisessa luonnoksessa esimerkiksi hahmon pää, kasvonpiirteet ja hiusuortuva ovat kulmikkaammat kuin vasemmanpuoleisessa luonnoksessa.



Kuva 6. Hahmon poseeraus

Peinadorin (2019a) tavoin pyrin myös osoittamaan hahmoni persoonallisuutta eleiden ja piirteiden avulla. Kuvan 6 oikeanpuoleisen luonnoksen kasvoihin pyrin esimerkiksi saamaan hymyn, joka ei ole liian viattoman näköinen. Kulmassa olevilla kulmakarvoilla ja venytetyllä hymyllä pyrin saamaan hahmolle hieman ilkikurisen ilmeen. Terävien piirteiden kontrastiksi toin pyöreyttä hahmoon esimerkiksi tämän olkapäihin, topin muotoon ja myöhemmin hahmon kenkiin

Tarkistin vielä hahmon siluetin toimivuuden täyttämällä hahmon yhdellä tummalla värillä (kuva 7). Huomasin voivani vahvistaa hahmon siluettia ja luontevuutta esimerkiksi kaventamalla hahmon lahkeita ja yksinkertaistamalla tämän poninhäntää. Lisäksi tein hahmon kenkien pohjista paksummat lisätäkseni siluettiin viitteitä hahmon tyylijästä. Lopuksi tein tarvittavat muutokset myös luonnoksiini.



Kuva 7. Hahmon siluetin muutokset

3.3 Värisuunnittelu

Kokeillessani eri väriyhdistelmiä Zibbyn ulkoasua varten yritin kiinnittää erityistä huomiota värien luomiin merkityksiin. Siniseen yhdistettynä pinkki näytti käytännössä hyvältä, mutta värien merkitykset eivät varsinaisesti kuvanneet Zibbyn räiskyvää persoonallisuutta (kuva 8). Fosterin (2017, 25–30) väripsykologisia selityksiä ajatellen vaaleanpunainen ja pinkki tuntuivat Zibbyn hahmokuvaukseen nähden hieman liian feminiinisiltä. Sinisen rehellisyyttä, luotettavuutta (Thurman-Moe2017, 134) ja tyyneyttä (Foster 2017, 25–30) herättävät merkitykset taas soivat Zibbyn räiskyvän persoonallisuuden kanssa. Fosterin kuvaamat punaisen merkitykset olivat mielestäni puolestaan liian vahvoja ja vakavia Zibbyn rentoon ja energiseen persoonallisuuteen nähden. En myöskään halunnut vahvistaa Zibbyn ulkoasussa pätevyyteen, aistillisuuteen tai eroottisuuteen liittyviä mielleyhtymiä, joita Thurmann-Moe (2017, 140) punaiseen liittää.



Kuva 8. Hahmon väri variaatioita

Lopullisen maalauksen (kuva 9) värimaailmaksi valikoitui oranssin, mustan ja keltaisen yhdistelmä. Fosterin (2017, 25–30) ja Thurmann-Moen (2017, 138) kuvaukset keltaisen ja oranssin merkityksistä sopivat mielestäni parhaiten kuvaamaan Zibbyn persoonallisuutta. Keltaisella halusin Zibbyn värimaailmassa viitata

hänen positiiviseen asenteeseensa ja energisyyteensä. Oranssilla pyrin energisyyden lisäksi Fosterin määritelmien mukaisesti tuomaan esille Zibbyn ulospäinsuuntautuneisuutta, nuoruutta, äänekkyyttä ja innostuneisuutta. Koska Zibby ei ole täydellinen, negatiivisuutta kuvaavalla mustalla pyrin tuomaan esille Zibbyn toisen puolen, kapinoivan sääntöjenrikkojan, joka ei ole kovinkaan hienotunteinen. Käytin mustaa Zibbyn ulkoasussa myös muiden värien kontrastina (ks. Foster 2017, 25-30) ja vaihtoehtoisuuden tukijana.



Kuva 9. Valmis hahmomaalaus

Lisäsin lopulliseen maalaukseen (kuva 9) maalatessani yksityiskohtia ja sisältöä asusteilla. Asusteilla pyrin vahvistamaan mielikuvaa vaihtoehtomuodin vaikutuksesta Zibbyn pukeutumisessa. Hahmon varjo- ja valoalueita maalatessani päädyin käyttämään lämpimämmän sävyisiä valoja ja kylmemmän sävyisiä varjoja. Taustan viileitä mielikuvia herättävällä sinisellä kolmiolla pyrin puolestaan luomaan kontrastia hahmon tulisiin lämpimiin sävyihin. Lopuksi lisäsin hahmon jalkoihin hieman hentoisen, hahmon kanssa kilpailemattoman, mutta tilantuntua luovan harmaan varjon.

4 POHDINTA

Opinnäytetyöni päätavoite oli löytää erilaisia tapoja suunnitella hahmo persoonallisuuden pohjalta. Näihin tuloksiin pääsin tutkimalla hahmosuunnittelun eri osaluueita ja niiden vaikutuksia hahmon persoonallisuuden osoittamiseksi. Lisäksi näitä keinoja tutkimalla ja soveltamalla kehitin omaa hahmonluomisprosessiani.

Ennen hahmon varsinaista suunnittelemista on tärkeää tuntea hahmonsa. Hahmon taustat, kiinnostuksenkohteet ja persoonallisuus vaikuttavat esimerkiksi hahmon pukeutumiseen ja eleisiin. Hahmon persoonallisuudesta voidaan löytää myös esimerkiksi arkkityyppejä ja stereotyyppioita, joita voidaan yhdistää konkreettisiin asioihin kuten muotoihin. Kun esimerkiksi stereotyyppioita liitetään muotoihin, voidaan hahmon muotokieleksi valikoida hahmon persoonallisuutta vastaavat muodot. Kolmio, neliö ja ympyrä herättävät erilaisia mielikuvia, joita voidaan hyödyntää haluttaessa kertoa hahmon persoonallisuudesta sanattomasti. Myös värit vaikuttavat siihen, miten hahmo nähdään. Esimerkiksi punaisen voidaan ajatella viestivän voimakkaita tunteita ja keltaisen iloa.

Suunnittelemani hahmo, Zibby, on energinen, teräväkielinen nuori nainen, joka pitää tanssimisesta ja vaihtoehtoisuudesta. Zibbyn luonteen viestimiseksi päädyin käyttämään hänen ulkoasussaan pääosin teräviä ja kolmiomaisia muotoja. Zibbyn värimaailmaksi valikoituivat hänen energisyyttään ja nuoruuttaan kuvaavat oranssi ja keltainen sekä vastapainoa antava ja Zibbyn kapinahenkisyyttä kuvaava musta. Hahmomaalaukseni viestii myös suoraan Zibbyn kiinnostuksesta tanssimiseen, sillä maalaus on hetki keskeltä Zibbyn tanssirutiinia.

Omasta mielestäni onnistuin Zibbyn ulkoasun suunnittelemisessa varsin hyvin. Olen erityisesti tyytyväinen käyttämäni muotokieleen sekä Zibbyn pistävän persoonallisuuden näkyvyyteen. Mielestäni voisin kuitenkin vielä kehittyä esimerkiksi hahmojen dynaamisten asentojen luomisessa sekä värisuunnittelussa. Tämä hahmonluomisprosessi antoi minulle paljon tietoa ja perustaa, jota hyödyntää tulevissa projekteissani.

Hahmon persoonallisuutta viestivän ulkoasun suunnitteleminen on varsin subjektiivinen aihe. Tästä syystä en pyrkinytkään etsimään kaikenkattavaa totuutta ai-

heesta vaan kokoelman mahdollisia yksittäisiä tapoja päästä pyrittäisiin lopputuloksiin. Kokosin tutkimukseeni olemassa olevaa teoretietoa soveltaakseni sitä ja kehittäakseni omaa hahmonluomisprosessiani.

Keskityin tässä opinnäytetyössä pääasiassa länsimaisiin näkemyksiin hahmosuunnittelun vaiheista, kuten värien merkityksistä. Aiheen tutkimista voitaisiinkin jatkaa esimerkiksi tutkimalla eri kulttuurien vaikutusta persoonallisuuden pohjalta tapahtuvaan hahmosuunnitteluun.

LÄHTEET

Eggleston, B. 2019. Use Shape Language to Create BETTER Character Designs! YouTube 29.10.2019. Viitattu 14.2.2021 https://www.youtube.com/watch?v=vxX_o5E9dgU&list=PL-mV2kt1GXfopQ2Qg2YcalgFm-qBJJIVmh&index=1&t=15s.

Fitzgerald, R. 2019. What is Concept Art? CG Spectrum 6.9.2019. Viitattu 3.5.2021 <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-concept-art>.

Foster, W. 2017. Color: A practical guide to color and it's uses in art. Lake Forest, CA, USA: Walter Foster Publishing.

Gracei, C. 2020. How to Use SHAPES to Create Character Designs ■●▲ Shape Language Tutorial. YouTube 14.2.2020. Viitattu 12.1.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=GbG45s1EZvo>.

Harder, J. 2019. Designing Characters with Personality and Expression. Artstation learning. Viitattu 12.1.2021 <https://www.artstation.com/learning/courses/pDK/designing-characters-with-personality-and-expression/chapters/9r6/introduction>.

MasterClass 2020. Writing 101: The 12 Literary Archetypes 8.11.2020. Viitattu 16.3.2021 <https://www.masterclass.com/articles/writing-101-the-12-literary-archetypes#what-is-an-archetype>.

Mielenihmeet 2019. Jungin 12 arkkityyppiä 12.4.2019. Viitattu 4.4.2021 <https://mielenihmeet.fi/12-jungin-arkkityyppi/>.

Norlund, D. 2017. Shape Language & Colour • NatHH Character Lineup (speed paint) 29.9.2017. YouTube. Viitattu 12.1.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=B9hgSJ8slAc>.

Peinador, L. 2019a. How to DESIGN CHARACTERS – INSTANTLY improve your CHARACTER DESIGN 19.5.2019. YouTube. Viitattu 12.1.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=8Wj4ayeVem0>.

Peinador, L. 2019b. STEAL like an ARTIST – How to use References 13.2.2019. YouTube. Viitattu 12.1.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=3nJJ5r0kOy4&list=PL-mV2kt1GXfopQ2Qg2YcalgFm-qBJJIVmh&index=8>.

Peinador, L. 2019c. The fist Chef. ArtStation. Viitattu 19.5.2019 <https://www.artstation.com/artwork/XB46x0>

Salonen, K. 2013. Näkökulmia Tutkimukselliseen ja toiminnalliseen opinnäytetyöhön. Turku: Turun ammattikorkeakoulu.

Thurmann-Moe, D. 2017. Värien maailma: arkkitehtuuri – sisustus – muoti. Helsinki: readme.fi.

Up – kohti korkeuksia 2009. 3D-animaatioelokuva. Ohjaus: Pete Doctor & Bob Peterson. Tuotanto: Pixar Animation Studios.

Zhang, K. 2021. Level Up Your Character Design with Knight Zhang 21.1.2021. YouTube. Viitattu 13.2.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=CjiKILE3Nul&list=PL-mV2kt1GXfopQ2Qg2YcalgFm-qBJJIVmh&index=15>.