

HAHMOSUUNNITTELU TARINALLISEEN YMPÄRISTÖÖN

Tutustuminen hahmosuunnittelussa käytettäviin keinoihin

Keskinen Jesse

Opinnäytetyö

Kuvataiteen koulutus
Kuvataiteilija (AMK)

2022

Kuvataiteen koulutus
Kuvataiteilija (AMK)

Tekijä	Jesse Keskinen	Vuosi	2022
Ohjaaja(t)	Eija Rajalin		
Toimeksiantaja	-		
Työn nimi	Hahmosuunnittelu tarinalliseen ympäristöön – Tutustuminen hahmosuunnittelussa käytettäviin keinoihin		
Sivumäärä	38		

Tässä opinnäytetyössä tutustuin hahmosuunnitteluun tarinallisissa ympäristöissä ja hahmosuunnittelussa käytettäviin menetelmiin. Tuotin hahmosuunnitelmia kolmeen erilaiseen tarinalliseen ympäristöön samalla, kun pohdiskelin hahmosuunnittelussa vaikuttavia tekijöitä. Tutkimuskysymyksinä opinnäytetyössäni pohdin, miten luoda hahmoja ja ilmentää hahmojen persoonallisuutta ja luonteenpiirteitä käyttäen muoto-, väri- sekä elekieltä, sekä miten peilata ympäristöä ja tarinaa osaksi hahmoja.

Analysoin hahmosuunnitelmiani käyttäen formalistisia ja semioottisia analyysimenetelmiä ja vertailin tuotettuja hahmojani jo olemassa oleviin hahmoihin käyttäen toimivan hahmon piirteitä. Tietopohjana käytin artikkeleja ja videoita hahmosuunnittelusta, kuvittamisesta, muotokielestä sekä taiteilijoiden ja hahmosuunnittelijoiden työprosesseista ja työtoimenkuvasta.

Tutkimustuloksina havaitsin, että hahmosuunnittelu sisältää useita työvaiheita, jotka sisältävät pohdintaa, ideointia, visualisointia sekä laajaa taustatutkimusta. Hahmosuunnittelijan tulee ymmärtää idea, jonka hän haluaa esittää, ja tuntea hahmo sekä tarina, jota varten hahmoa luodaan. Hänellä tulee olla jonkinlaista tietotaitopohjaa taiteellisesta ja visuaalisesta työskentelystä, ymmärrystä muodon ja värin käyttöön ja selkeä suunnitelma, miten toteuttaa hahmon suunnittelua, kyetäkseen toteuttamaan hahmosuunnittelua tehokkaasti. Tässä opinnäytetyössä esitettyjä menetelmiä voi hyödyntää hahmosuunnittelussa niin animaatioihin, kuvakirjoihin, sarjakuviin kuin peleihin.

Avainsanat hahmosuunnittelu, hahmosuunnitelma, konseptisuunnittelu, hahmosuunnittelun menetelmät, muotokieli, elekieli, värikieli, tarinallinen ympäristö

Degree Programme in Fine Arts
Bachelor of Culture and Arts

Author	Jesse Keskinen	Year	2022
Supervisor(s)	Eija Rajalin		
Commissioned by	-		
Title	Character Design in Story-oriented environment – Exploring methods used in character design		
Number of pages	38		

In this thesis I familiarized myself with story-oriented character design and several methods which are used in character design. I produced characters for three different stories while I pondered on how to design characters and display their personality and personal traits using shape- and color language and gestures, as well as how to reflect the surrounding story environment as part of the characters.

I analyzed my character designs using methods for formalistic and semiotic analysis and compared my characters against standards of an effective character. As the basis for theory, I used several online sources such as articles and videos about character design, illustration, shape language and processes of other artists and character designs.

What I discovered during this thesis was that character design consists of several stages which include pondering, brainstorming, visualization as well as comprehensive research. A character designer must understand the idea they're trying to represent and know both the character and the story into which they're producing the character for. They must also have some prior skill and understanding about artistic work, some basic understanding on how to use different shapes and color. To effectively design a character, they also need to plan the character design process.

The methods displayed in this thesis can be applied to character design in animations, comics, picture books or games.

Keywords character designing, character design, concepting, character design methods, shape language, gestures, color language, story-oriented environment

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 JÄRJESTELMÄLLISTÄ HAHMOSUUNNITTELUA	6
2.1 Hahmosuunnittelu on työtä	6
2.2 Toimivan hahmon piirteitä	6
2.3 Taustatutkimuksen tärkeys hahmosuunnittelussa	8
3 OMAT HAHMOSUUNNITELMAT	10
3.1 Villi-sarjan hahmosuunnittelua	10
3.1.1 Ajatus hahmoista lähti liikkeelle tarinallisuudesta	10
3.1.2 Inspiraation etsintää Pinterest-kuvakirjastoa hyödyntäen	10
3.1.3 Siluetin kautta runkoa hahmoille	11
3.1.4 Hahmojen värimaailma	14
3.1.5 Kasvojen ilmiäsun pohdintaa peukalonkynsikuvien	15
3.1.6 Hahmojen persoonallisuuden pohdintaa asentojen kautta	16
3.2 The Chasm Dwellers – Luolastomaailman asukit	17
3.2.1 Ajatus mystisen luolastomaailman asukeista	17
3.2.2 Piirustellen Chasmers-hahmojen perusmuotoja	18
3.2.3 Luolastomaailman asukkien värimaailma	20
3.2.4 Asustevalinnat kumpuavat tarpeesta ja tarjonnasta	21
3.2.5 Chasmers-hahmoille asusteet ovat kuin toinen iho	22
3.3 Mukulamakulat-sarjan hahmosuunnittelua	24
3.3.1 Ajatus hahmoille syntyy	24
3.3.2 RomppuNumppu – hahmo, joka ohjasi koko sarjan kehittymistä ..	25
3.3.3 Rähmä, se pieni äkäpussi	29
3.3.4 Aito jäärä nimeltä Jörö	31
4 POHDINNAT	34
LÄHTEET	36

1 JOHDANTO

Hahmosuunnittelija on henkilö, joka luo hahmon koko olemuksen aina esteettisistä elementeistä hahmon persoonallisuuteen, käytökseen ja kokonaisvaltaiseen visuaaliseen ilmiösuun. Jokainen muoto, väripaletti ja detalji on valittu tietystä syystä. Väriteoria, muotokieli ja jopa peruspsykologia auttavat taiteilijaa luomaan vaikuttavan hahmokonseptin. (Deguzman 2021.)

Tämän opinnäytetyön aikana keskityn prosesseihin ja työvaiheisiin, jotka ohjaavat hahmosuunnittelun toteuttamista. Opinnäytetyöni tavoitteena on kehittyä hahmosuunnittelijana ja parantaa edellytyksiäni tulevaisuudessa toimia luontevammin hahmosuunnittelun parissa. Tutustun hahmosuunnittelussa käytettäviin menetelmiin ja välineisiin kuten muoto-, väri- ja elekieleen sekä toimivan hahmosuunnitelman piirteisiin.

Kiinnostukseni on aina ollut tuottaa kuvia, jotka kertovat tarinaa, ja siksi toteutan tässä opinnäytetyössä hahmosuunnitelmat tarinallisiin ympäristöihin. En koe tarpeelliseksi rajata opinnäytetyötä kohdeympäristön tai kontekstin mukaan, sillä mielestäni monet tunnetut hahmot voivat käydä niin animaatioelokuvaan, kuin myös videopeliin tai lastenkirjan kuvitukseen.

Tutkimuskysymyksinä opinnäytetyössäni tulen pohtimaan, miten luoda hahmoja ja ilmentää hahmojen persoonallisuutta ja luonteenpiirteitä käyttäen muoto-, väri- sekä elekieltä sekä miten peilata ympäristöä ja tarinaa osaksi hahmoja. Analysoin hahmosuunnitelmiani käyttäen formalistisia ja semioottisia analyysimenetelmiä ja vertailen tuotettuja hahmojani suhteessa toimivan hahmon piirteisiin.

Rajaan opinnäytetyötä ja sitä tukevaa tietoperustaa keskittäen huomion ja näkökulman tämän opinnäytetyön aikana oman tekemiseni kautta syntyviin hahmosuunnitelmiin ja valintoihin, joita hahmosuunnitelmissa teen.

2 JÄRJESTELMÄLLISTÄ HAHMOSUUNNITTELUA

2.1 Hahmosuunnittelu on työtä

Hahmosuunnittelussa on kyse fiktiivisten hahmojen luomisesta, jossa kyse voi olla niin ihmismäisten kuin ei-ihmismäisten hahmojen luomisesta esimerkiksi animaatioita, sarjakuvia tai pelejä varten. Prosessiin kuuluu ajatusten pallottelua, luonnostelua, hahmottelua ja piirtämistä. Hahmosuunnittelija määrittää hahmoille uniikkeja persoonallisuuksia ja piirteitä aina ulkomuodosta puhe- ja liikkumista paan ja persoonallisuuteen. On helppoa kuvitella, miltä vaikkapa Homer Simpson kuulostaa, miten hän liikkuu tai miltä hän näyttää ollessaan iloinen tai surullinen – hahmojen näkeminen aitoina olentoina onkin loistavien hahmosuunnitelmien ansiota. (Jones 2021.)

Elokuviissa ja peleissä hahmosuunnittelu on yksi konseptitaiteen muodoista, ja siinä määritetään hahmon piirteet ulkoisesta ilmiästä aina sisäisiin piirteisiin kuten persoonallisuuteen. Viimeistelyjä hahmoluonnoksia käytetään referenssimateriaalina useissa vaiheissa tuotannossa. (CG Spectrum 2022.) Ero konseptitaiteilijan ja hahmosuunnittelijan välillä on, että siinä missä konseptitaiteilija luo karkean luonnoksen hahmosta, hahmosuunnittelija luo hahmon ulkonäön ja tyylin kokonaisuudessaan. Konseptitaiteilija saattaa myös toimia muissa projekteissa muissakin tehtävissä, kun hahmosuunnittelija keskittyy vain hahmosuunnitteluun. (Indeed Editorial Team 2021.)

2.2 Toimivan hahmon piirteitä

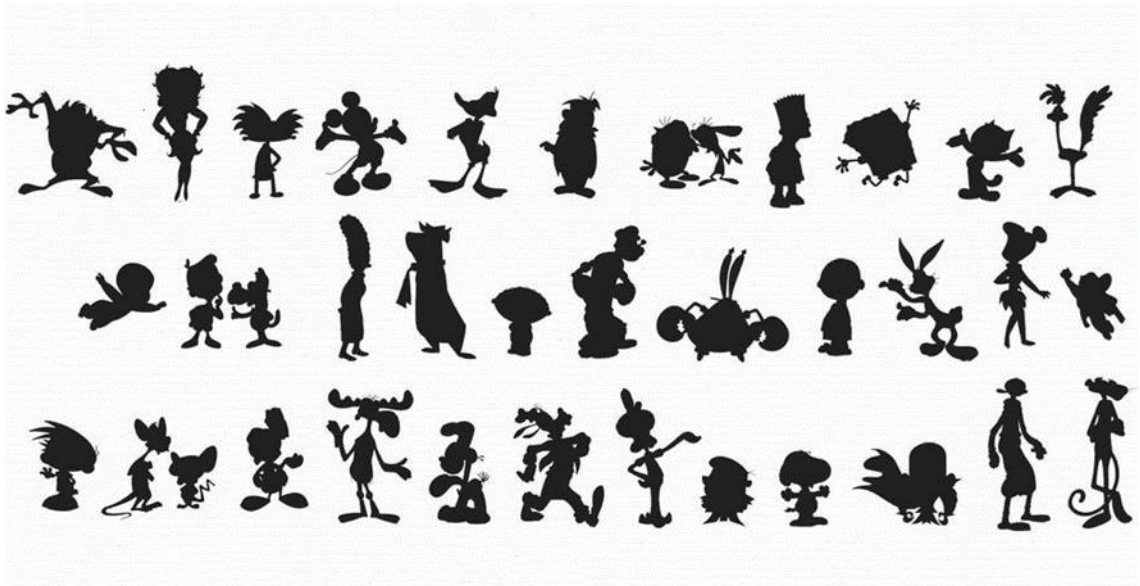
Hahmosuunnittelu on subjektiivinen kenttä siinä, missä muutkin taidekentät. On tärkeää kuitenkin huomata, että yksinkertainen hahmosuunnitelma on huomattavasti helpompi ja nopeampi monistaa esimerkiksi animaatioon kuin runsaita detaljeja rönsyilevä hahmosuunnitelma. (Wolf 2020.) Hyvän hahmosuunnitelman tulisi olla vetojuhta, joka kuljettaa tarinaa eteenpäin (Noll & Pauson 2020).

Knight Zhang (2021) esittää, ettei ole olemassa huonoja hahmoja, vain hahmoja, jotka eivät yllä täyden potentiaalinsa tasolle. Koska jokaisella suunnittelijalla on

oma ratkaisunsa jokaiseen luovaan ongelmaan, tämä käytännössä synnyttää eroavia näkökantoja.

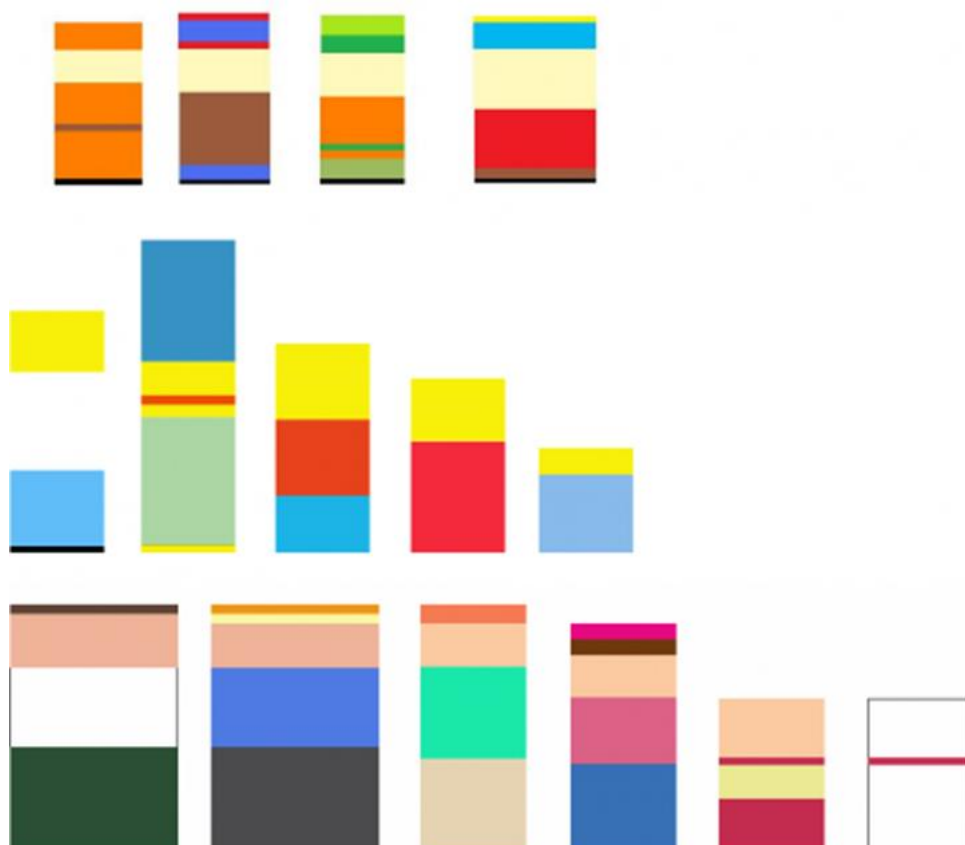
Disneyn hahmosuunnittelijoiden haastattelussa jokainen esittää eriävät mielipiteensä siitä, millainen on hyvä hahmo. Chesworthin mukaan hyvä hahmosuunnitelma hyödyntää älykkäästi muotokieltä siten, että pienimmällä määrällä muotoja kyetään tehokkaasti välittämään kuva katsojalle siitä, kuka hahmo on. Loftis esittää, että hyvä hahmo on siltä istumalta uskottava ilman, että katsoja joutuu pohtimaan, mikä tai kuka hahmo on. (Loftis, Chesworth, Pontillas, Franchesci & Shum 2017.)

Noll ja Pauson (2020) esittävät, ettei ole olemassa yhtään kuuluisaa hahmoa, jota ei tunnistaisi siluetistaan (kuvio 1). Kuviossa on tunnistettavissa kuuluisia hahmoja, kuten Simpsonit -sarjan hahmoja, Paavo Pesusieni -sarjan hahmoja sekä Disneyn useita hahmoja.



Kuvio 1. Kuuluisien hahmojen siluetteja (Deguzman 2021)

Ikonisimmat hahmot ovat tunnistettavissa pelkästään jo niiden väripalettien perusteella (kuvio 2). Merkki hyvästä hahmosuunnitelmasta on selkeys. Siluetin selkeys, väripaletin selkeys sekä liioittelun selkeys.



Kuvio 2. Ikonisia hahmoja väripalikkoina (Paul 2011)

2.3 Taustatutkimuksen tärkeys hahmosuunnittelussa

Hahmosuunnittelu on suunnittelua ja erityisen tärkeä osa tarinaa, joka ajaa eteenpäin tarinankerrontaa sekä katsojan, lukijan tai käyttäjän kokemusta. Se on enemmän kuin vain nimellisarvoa ja käsittää kaiken suunnittelusta: periaatteet, teorian ja toteutuksen, joka vie prosessin seuraavalle tasolle. On otettava huomioon lukuisat vaikuttavat muuttujat, kuten kohdeyleisö, kohdemateriaali sekä lukuisia muita tekijöitä. Tarinaa kertovan hahmon luominen vaatii aikaa. Jos aikaa ei investoi riittävästi, tuntuu se irralliselta, hätiköidyltä tai keskinkertaiselta. (Leonardo 2020.)

Taustatutkimus on yksi tärkeimpiä askeleita suunnittelussa, ja se voi auttaa murtaamaan rajoja ja löytämään erilaisia ratkaisuja erilaisiin monimutkaisiin luoviin on-

gelmiin (Zhang 2021). Kuten missä tahansa taidemuodossa, inspiraatio on oleellisen tärkeä tekijä hahmosuunnittelussa. Referenssien kerääminen useista lähteistä voi auttaa keksimään hahmosuunnitteluun ideoita. Referenssejä voi kerätä mistä tahansa lähteestä, kuten animaatioita, valokuvia, elokuvia, sarjakuvia tai maalauksia (Deguzman 2021.)

Hahmosuunnittelijan on ymmärrettävä kokonaisuudessaan hahmo sekä tarina, jonka osaksi hahmo kuuluu. Oikean maailman elementtien havainnointi auttaa hahmottamaan, miten ihmiset ja eläimet liikkuvat tai ilmentävät tunteitaan, ja auttaa luomaan uskottavia hahmoja. Kuuluisien hahmosuunnitelmien ja lempihahmojen analysoiminen auttaa määrittämään niiden visuaalisen ulkoasun piirteitä ja kuinka niiden hahmosuunnitelmat tukevat tarinaa, mikä vuorostaan auttaa hahmosuunnittelijaa rakentamaan paremmin omia hahmojaan. Aina ensimmäisistä luonnoksista viimeisiin hahmosuunnitelman tasoihin hahmosuunnittelijan on tärkeää huolehtia, että hahmo pysyy johdonmukaisena läpi luomisprosessin. Palautteen kerääminen hyödyttää hahmosuunnittelijaa. (Masterclass 2021.)

3 OMAT HAHMOSUUNNITELMAT

3.1 Villi-sarjan hahmosuunnittelua

3.1.1 Ajatus hahmoista lähti liikkeelle tarinallisuudesta

Lähdin luomaan kolme hahmoa, jotka voisivat pohjautua tarinaan. Pidän tavasta luoda sekä tarinaa että hahmoja samanaikaisesti, jolloin molemmat ikään kuin ruokkivat toinen toisiaan. Hahmoja visualisoidessani minulla oli käsillä raaka-pohja tarinan asetelmasta, johon hahmoja loisin: luonnonvoimainen ja tribaalinen, kasvu- ja selviytymistarina, jota on innoittanut muun muassa William Goldingin *Kärpästen Herra* -teos ja jossa leikitellään villi- ja alkuperäiskansojen innoittamalla kevyellä fantasialla.

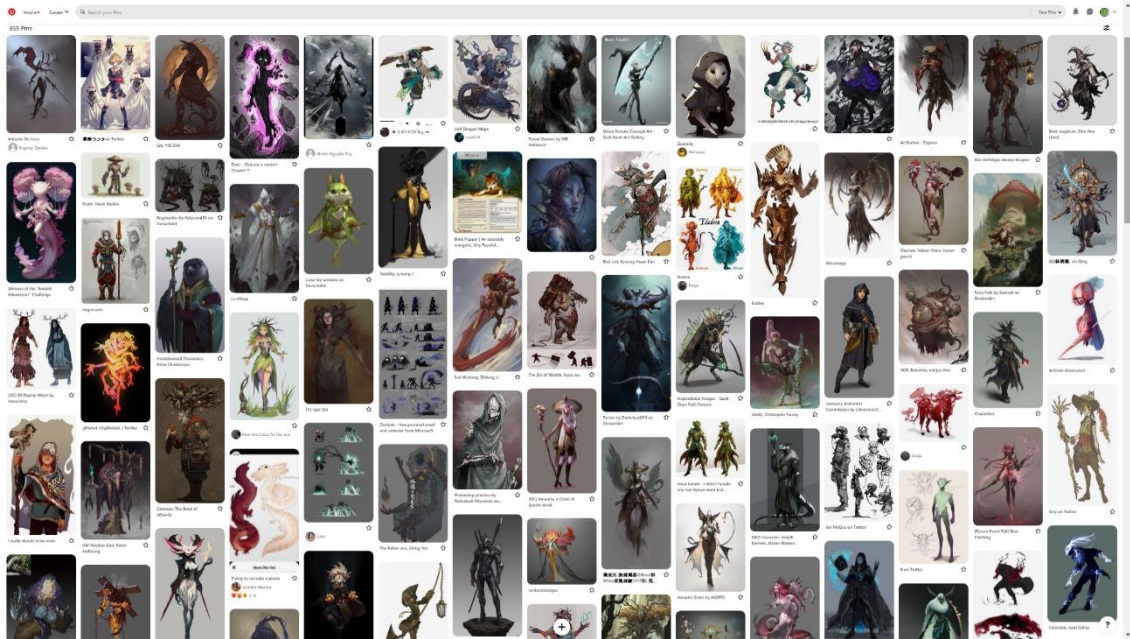
Ennen kuin olin visualisoinut ensimmäistäkään ajatusta hahmojen ulkoasusta näkyvään muotoon, näin sieluni silmin hahmoja, jotka kätkisivät kasvonsa puisilla maskeilla ja verhoaisivat alastomat kehonsa erilaisin nahoin ja kasvien osista valmistetuilla asusteilla. He koristelisivat ihoaan sotamaalein antautuessaan sisäisen elämellisyytensä armoille trooppisessa maailmassa ilman rajoja ja valvottuja sääntöjä. Maskien koin ajatuksena tuovan toisaalta mystiikkaa ja toisaalta vaaran aistillisuutta osaksi hahmoja maskien kätkiessä allensa inhimillisimmän ja tunnistettavimman osan ihmisestä ja heidän identiteetistään – heidän kasvonsa.

Yhtenä viehättävimpänä ajatuksena koin etäännyttämisen turvallisesta, *tunnetusta* inhimillisyydestä ja *animan* ja *animuksen* tuomisesta näkyvälle etualalle nostamalla esiin kysymyksen: *keitä nämä hahmot oikeasti ovat?* Anima ja Animus -käsiteteoria on kuuluisimpia jungialaisen psykologian käsiteteorioita, jonka C.G. Jung loi määrittäessään epätietoista vastakohtaa persoonallisuuden sosiaaliselle identiteetille (Melik-Akhnazarova 2021).

3.1.2 Inspiraation etsintää Pinterest-kuvakirjastoa hyödyntäen

Tarkastelin olemassa olevia hahmoja etsien inspiraatiota ja innostusta ja tallensin kiinnostavia kohteita Pinterest-kuvakirjastoon. Pinterest-kuvakirjasto on helppo käyttää, kuvat ovat nähtävillä tekijänoikeustietoineen ja lähteineen, ja niitä on mahdollista lajitella tauluille omien sen hetkisten tarpeiden mukaan nähtäville.

(kuvio 3). Pinterest on visuaalinen sosiaalisen median alusta, jota muun muassa suunnittelijat voivat käyttää kerätäkseen, lajitellakseen ja jakaakseen inspiraation lähteitään. Ideoita on mahdollista hakea muun muassa tunteiden, värien tai muiden avainsanojen perusteella. (Chapman 2019.)



Kuvio 3. Kuvakaappaus Pinterest-kuvakirjastosta (Jerpetsov 2022)

3.1.3 Siluetin kautta runkoa hahmoille

Etenin arkkityyppien pohjalta leikittelemällä ajatuksilla ja tunteilla siitä, millaisia hahmot olisivat. C.G. Jung loi termin "arkkityyppi" viittaamaan mihin tahansa ikuiseseen hahmo-, prosessi-, kuva- tai narratiiviseen malliin, jotka esiintyvät kaikissa paikoissa ja ajoissa taiteessa, kirjallisuudessa, ihmisten unissa ja fantasioissa ja luomuksissa (Pearson 2022). Jung määritteli kaksitoista ensisijaista tyyppiä kuvaamaan ihmisten motivaatioiden esiintyvyyttä. Jokaisella ihmisellä on vallitseva arkkityyppi, joka määrittää heidän persoonallisuuttaan. (Neill 2018.)

Yhden hahmoista näin olevan energinen, terävä ja aggressiivinen, ei paha, mutta itseriittoinen. Tiesin haluavani terävöittää hänen hahmosuunnitelmaansa käyttäen mahdollisimman paljon kolmiomuotoja. Hänet nimesin villinimeltään Jaxiksi, oikealta nimeltään Jackson. Hänen arkkityyppinsä on lähimpänä tutkimusmatkailijaa (engl. the explorer): aina valmiina toimintaan ja aina liikkeessä aivan kuin paikalleen jääminen merkitsisi kuolemaa. Hänen terävä kielensä ja "toimi ensin, pohdi vasta sitten" persoonallisuuspiirteensä saavat hänet heittämään itsensä

jännittäviin ja vaaraa tihkuviin tilanteisiin uusien adrenaliiniryöppyjen toivossa. (Tuli 2022.)

Toisen hahmoista puolestaan halusin olevan muita kookkaampi, jykevämpi ja siten pelkoa ja epävarmuutta herättävä, halusin kuitenkin luoda kontrastin hänen sisäisen ja ulkoisen muotonsa välille: Hahmo, joka on ulkoa kookas ikäisekseen, mutta sisältä pehmeä. Hänet nimesin villinimeltään Goriksi, oikealta nimeltään Cory. Hänen arkkityyppinsä on lähimpänä hoitajaa (engl. the caretaker): aina uhratumassa ystäviensä vuoksi, jääräpäinen eikä kovin fiksu, ja jää aina mielipiteissään taka-alalle (Wurdeman 2022).

Kolmannen hahmoista visualisoin pienimmäksi ja feminiiniksi, tytöksi – ryhmävaljakon sisäiseksi oikeamukaisuuden ja järjen ääneksi. Hänet nimesin Naiaksi. Hänen arkkityyppinsä näin olevan lähimpänä tietäjää (engl. the sage): Hän on ryhmän järjen ääni ja muita tiellään kaitseva, pohdiskeleva ja toisinaan ylivarovainen persoona (Landsborough 2022).

Työstin hahmojen profiileja siluetein pyrkien tunnistettavaan ja hahmon persoonallisuutta ilmentävään profiiliin, samalla kun pyrin ilmentämään perusmuotoja. Kuviossa 4 on vasemmalta oikealle hahmot Jax (Jackson), kenen siluetissa pyrin kolmiomaisiin, energisiin muotoihin, keskellä Gor (Cory), kenen siluetissa pyrin vankkoihin ja neliskanttisiin muotoihin, ja oikealla Naia, kenen siluetissa pyrin pyöreisiin muotoihin. Varsinaista muotokieltä käsittelen syvemmin luvussa 3.3 Mukulamakulat-sarjan hahmosuunnitelmien luonnissa.



Kuvio 4. Jaxin, Gorin ja Naian alkukantaiset siluetit

Siluetit olivat itselleni lähinnä suuntaa antavia ja antoivat rungon varsinaista hahmon luonnostelu- ja visualisointivaihetta varten. Visualisoin mahdollista vaate- tusta, joihin hahmot itsensä olisivat pukeneet, sekä tiukemmin rajasin muotoja selkeämmiksi osiksi (kuvio 5).



Kuvio 5. Jaxin, Gorin ja Naian luonnokset

3.1.4 Hahmojen värimaailma

Koostin luonnolliselta tuntuvan väripaletin, jossa on maanläheisiä sävyjä: punainen, oranssinkeltainen ja kellertävän vihreä. Väreistä intensiivisimpänä nähdään punainen. Lisäksi näin luonnollisena, että hahmot jakaisivat yhteisen väripaletin. Jaxin kohdalla väripaletti nojaa hiukan enemmän kohti laajennettua vastaväriskeemaa, kun taas Gorin ja Naian kohdalla väripaletti säilyy mahdollisimman analogisena.

Ihonvärin kohdalla pyrin välimerelliseen, rusehtavankellertävänvihertävään, vähän oliivin kellertävään sävyyn: toisaalta iho olisi karstaantunut liasta, ja toisaalta aurinko olisi paahtanut sitä. Kilpien ja puupanssareiden kohdalla rusehtava väri tuntui loogisimmalta. Toisaalta rusehtava väri on useasti puun oma väri, ja toisaalta se ilmentää värin kautta panssareiden tarkoitusta: luotettavuutta.

Jaxin väripaletissa otin huomioon hänen aggressiivisen, terävän luonteensa, ja loin väripalettiin kontrastia laajennetun vastaväriskeeman muodossa: punainen, vihertävä, kellertävä. Punaista käytin huomattavimmissa piirteissä, kuten hiukissa ja sotamaaleissa sekä nahkavaatteissa.

Asusteissa pyrin alkukantaisuuteen ja käyttämään geometrisia muotoja ilmentämään hahmojen persoonallisuutta muotokieltä hyödyntäen sekä pyrin nojaamaan asuvalinnat ympäristön ja olosuhteiden rajoittamiin materiaalivalintoihin. Asusteiden tuli olla liikkeen sallivat ja mukavat salliakseen vapauden tunteen, johon hahmot pyrkivät, toisaalta ne nojautuivat realismiin tuomaan tietynasteista suojaa, kuten Jaxille visualisoidut kääpäsienistä värkätyt olkasuojat – joita hän ei oikeastaan kuitenkaan tykkää käyttää. Koska halusin pyrkiä kevyeen fantasiaan, pohjasin valintoja siten, että ne olisivat uskottavia, vaikka eivät todellisessa maailmassa kuitenkaan täysin käytännöllisiä. (kuvio 6)



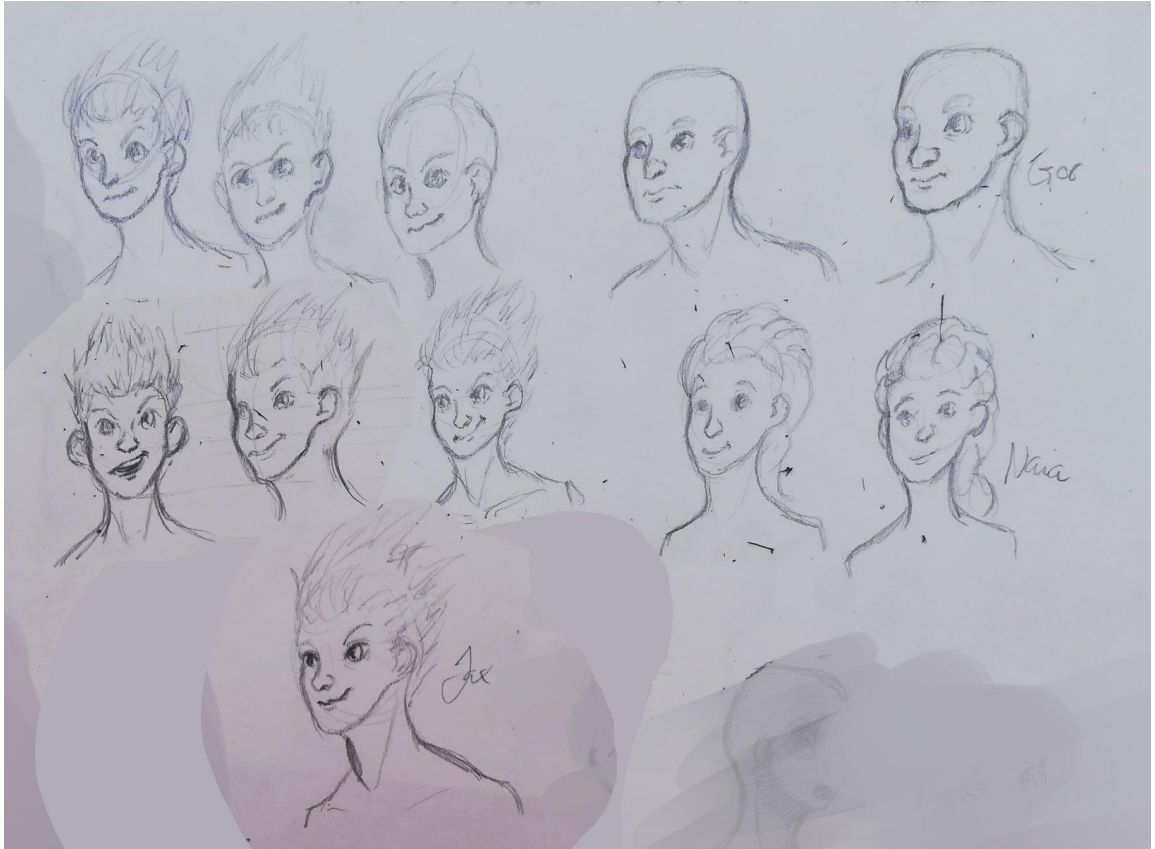
Kuvio 6. Jax, Gor ja Naia väreissä

Zhang (2021) esittää, että asusteen tarkoitus on tuoda esiin avainasioita hahmosta, kuten heidän tarkoituksensa, persoonallisuutensa sekä historiansa. Nämä tekijät voivat yhdistyä auttamaan määrittämään hahmon arkkityyppiä. Zhang esittää kaksi spektriä hahmosuunnittelijalle määrittämään suunnittelun periaatteita: käytännöllinen vastaan fantasiallinen sekä historiallinen vastaan kuvitteellinen. Ensimmäisen spektri kuvailee hahmosuunnittelun teknistä puolta; nojautuvatko valinnat realismiin ja onko valintojen takana realismin logiikkaan pohjautuvat syyt vai onko kyse mahtipontisesta fantasiasta, jossa valinnat eivät pohjaudu realismiin tai logiikkaan. Toinen spektri taas kuvailee hahmonsuunnittelun visuaalisia Aspekteja, eli pohjautuuko hahmosuunnitelmat tiettyyn olemassa olevaan historialliseen aikaan, vai onko se useampi selitteinen yhdistelmä eri kulttuurillisia ja historiallisia aikakausia.

3.1.5 Kasvojen ilmiäsuun pohdintaa peukalonkynsikuvien

Pohdittuani hahmoja ensiksi maskien peittämänä, halusin sen jälkeen pohtia hahmojen kasvojen ilmiäsuua, ja käytin niin kutsuttua peukalonkynsikuva -menetelmää, jossa piirsin suuren määrän pienehköjä kasvoja, kunnes saavutin halua-

mani (kuvio 7). Peukalonkynsiluonnokset ovat nopeita luonnoksia, jotka on tuotettu nopeasti ja ilman korjauksia. Ne ovat yleensä hyvin pienehköjä, tuumasta pariin (parista senttimetristä viiteen senttimetriin). (South 2018.)



Kuvio 7. Jaxin, Gorin ja Naian kasvojen pohdintaa peukalonkynsikuvien

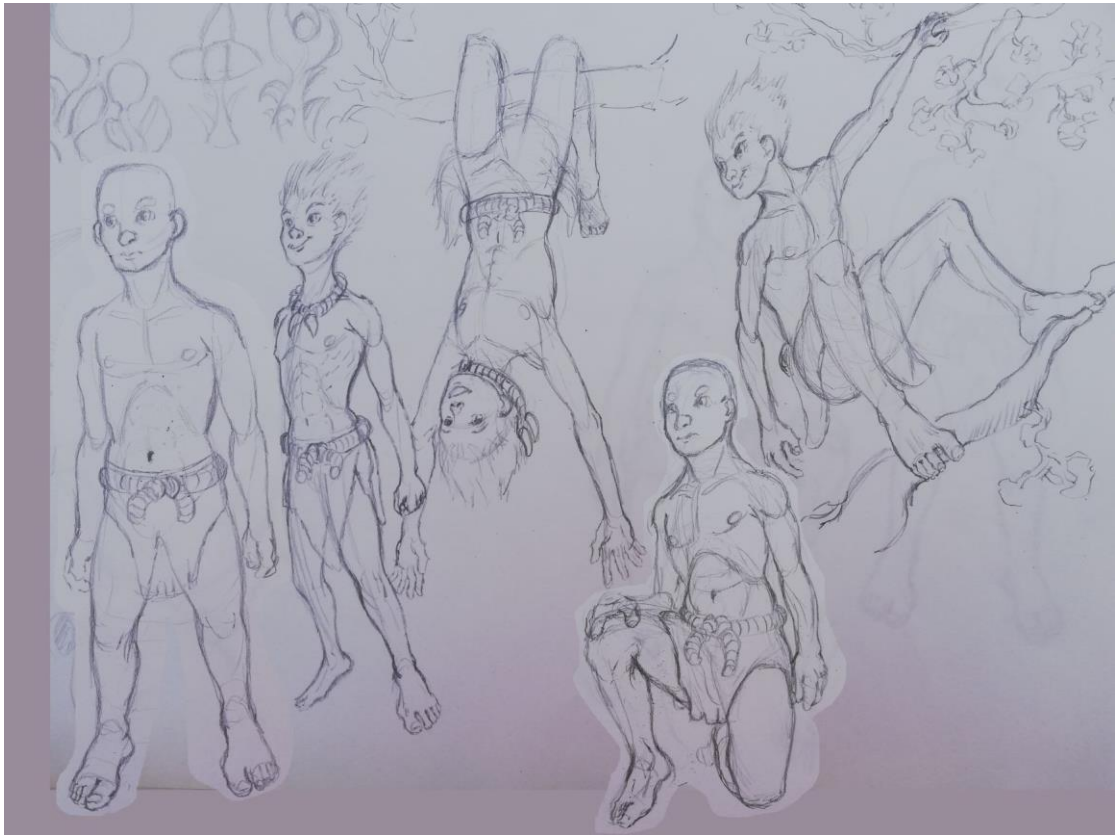
Anna (2018) esittää peukalonkynsiluonnosten luomisessa olevan lukemattomia eri tapoja riippuen taiteilijan tyylistä. Useasti peukalonkynsiluonnos lähdetään rakentamaan suurista muodoista ja suuripiirteisesti ja niitä jalostetaan, kunnes löydetään itselle mieleiset ja lopulta tehdään karsinta jäljelle jääneiden kesken. Peukalonkynsiluonnos ei käytännössä salli yksityiskohtia kokonsa vuoksi.

3.1.6 Hahmojen persoonallisuuden pohdintaa asentojen kautta

Chiang (2022) esittää asentojen olevan pohjimmiltaan visuaalinen esitys ideasta muotoina. Avainasennot eivät ole staattisia asentoja kuten valokuvissa useasti ihannoidaan, vaan hetkiä ajassa, jotka määrittävät ideaa. Hän esittää toimintata-
van yksinkertaistavia asennot itsestään selviksi muodoiksi, jotka toimivat ilman,

että niihin tarvitsee lisätä mitään ylimääräistä. Asennoilla pyritään löytämään ilmaisuvoimaisimmat muodot, joilla kyetään määrittämään sekä tarinaa, että tunteita ja vallitsevia voimia.

Kuviossa 8 pohdiskelin hahmojen persoonallisuutta asentojen kautta. Pohdiskelin hahmojen eri persoonallisuuden piirteiden ilmenemistä ja dynamiikka, jotta paremmin kykenin hahmottamaan, mikä olisi realistista, tai ainakin uskottavaa, hahmoille. Erilaisia asentoja visualisoidessani pohdin, miten heidän persoonallisuutensa ilmenisi heidän olemuksensa kautta osana erilaisia asentoja.



Kuvio 8. Jaxin ja Gorin asentojen ja persoonallisuuden pohdintaa

3.2 The Chasm Dwellers – Luolastomaailman asukit

3.2.1 Ajatus mystisen luolastomaailman asukeista

The Chasm Dwellers -hahmot perustuvat innovoimaani tarinaympäristöön, joka sijoittuu luolastomaailmaan. He ovat luolastomaailman asukkeja, joilta luolastomaailman taika on aikojen saatossa hionut pois persoonallisuuttaan ilmentävät

tekijät. Luolastomaailman synkähkö ja ankara ympäristö heijastelee sekä hahmojen ulkonäöllisissä tekijöissä että heidän asuvalinnoissaan lukuisten erilaisten tekijöiden ja rajoitusten muodossa.

Lähtökohtana tarinanpohjalta on ajatus, että vaatetus on kuin heidän toinen ihonsa: he eivät koskaan paljasta alla olevaa oikeaa ihoaan. Asusteet siksi pyrkivätkin peittämään ja verhoamaan heidät kokonaan. Taustalla heidän valinnoissaan on luolastomaailman taikuuden jättämä henkinen trauma – heidän ihonsa ja ulkonäkönsä muistuttaisivat heitä menetyksestään. He ovat käytännössä muiden lailla luolastomaailman vankeja.

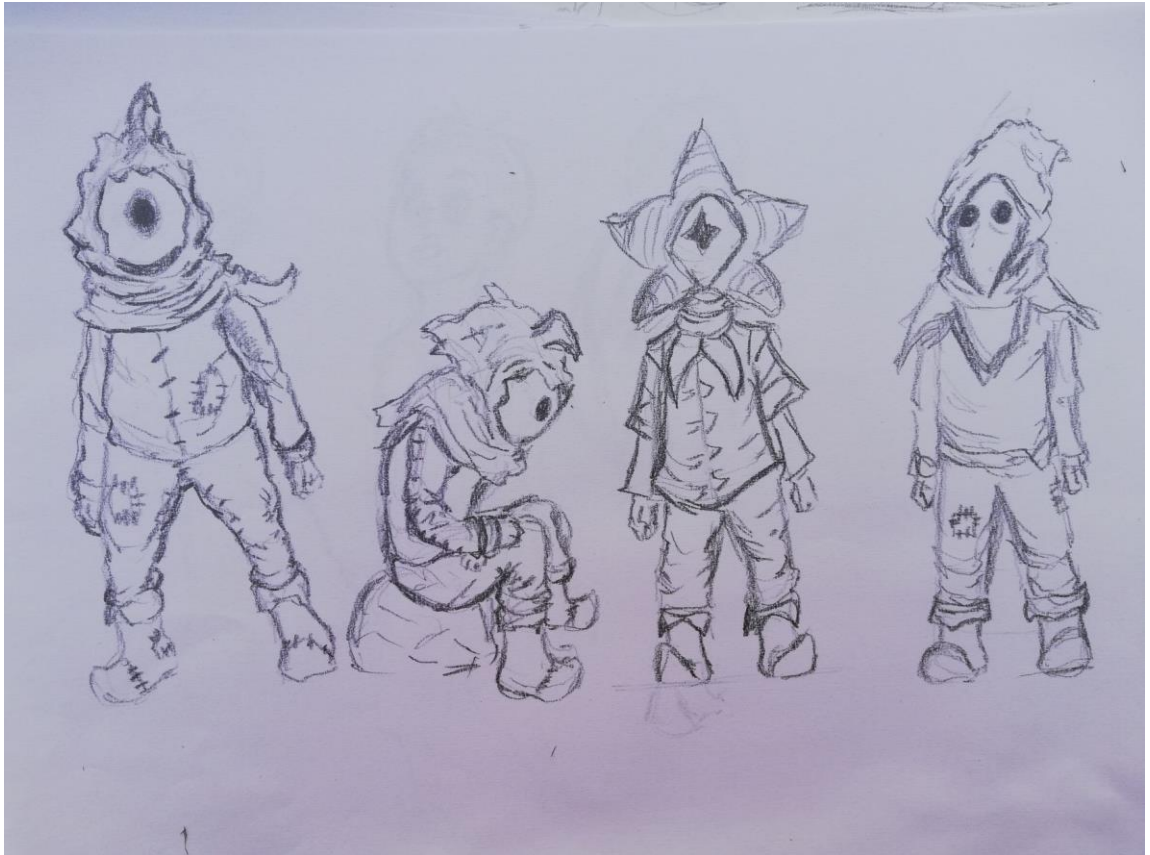
3.2.2 Piirustellen Chasmers-hahmojen perusmuotoja

Piirustelin, tai töhertelin (engl. doodle), paperille hahmojen runkoa. Halusin vapauttaa mieleni ja vain piirustella kevyellä otteella ilman järjen häiritsevää kommentointia, kuitenkin samalla pyrin ottamaan huomioon hahmosuunnittelussa perusgeometriset muodot, etenkin kolmiomuodot, joilla pyrin ilmentämään mysteeriä ja tuntemattoman vaaraa. (kuvio 9). Palmer (2016) esittää piirustelun/töhertelyn olevan stressitöntä ja yksinkertaista ja auttaa mieltä keskittymään: Sen ei tarvitse olla sääntöjen ohjaamaa tai kategorisoitavaa, se voi olla täsmälleen jotakin tiettyä tai olla olematta. Piirustelu on luonnostelua, joka kumpuaa alitajuntaisesta mielestä. Se on vapaampaa ja rentouttavampaa kuin maalaaminen tai piirtäminen. Tarkoituksena ei ole luoda täydellisyyttä, vaan selittää ja kehittää omaa visiota. (Kumar 2021.)



Kuvio 9. Chasmers visualisointia piirustelemalla

Naghdi (2021b) esittää artikkelissaan Emmy-palkitun hahmosuunnittelija David Colmanin huomion, että hahmon kehonkielellä ja yleisellä asennolla on enemmän painoarvoa verrattuna hahmon kasvoin ilmeisiin, ja että persoonallisuuden kommunikoiminen kehonkielen ja siluetin kautta on voimakkaampi keino kuin esittää tunteet vain kasvojen ilmeiden kautta. Pohdiskelin piirustelemalla hahmoja erilaisissa asennoissa ja konteksteissa (kuvio 10).



Kuvio 10. Chasmers hahmojen ilmiäsuun pohdintaa

3.2.3 Luolastomaailman asukkien värimaailma

Kun värejä asettaa rinnakkain, kommunikoivat ne keskenään. Jotkut värit voimistavat toisia, kun jotkut värit taas eivät sovi yhteen ilman, että molemmista häviää loistonsa. (Maulina 2020.) Halusin käyttää harmonista väriskeemaa, ja pyrin pitkälti analogiseen ja laajennettuun vastaväriskeemaan pitäytyen lähellä maanläheisiä sävyjä, jotka ovat uskottavia luolastossa eläville olennoille (kuvio 11). Noll ja Pauson (2020) suosittelevat värihierarkian käyttöä, jossa muut valitut värit tukevat valittua pääväriä.



Kuvio 11. Chasmers-hahmot väreissä

Puntaroin spektrin kahden ääripään, realismin ja fantasiallisen, välillä. Järkeilin, että useasti hämärässä luolastomaailmassa kirkkaat ja intensiiviset värit eivät palvelisi yhtään olentoa eikä myöskään tarinaa, ja esimerkiksi monet ikänsä pimeydessä elävät olennot oikeassa maailmassa ovat albiinoja, joilla ei ole kehittynyt väripigmenttiä. Toisaalta ottaen huomioon fantasiahenkisen tarinan, johon nämä hahmosuunnitelmat pohjautuvat, olen alusta alkaen nähnyt projektin väriä tihkuvana fantasiana. Koen tarinan hengen ja tyylin vaikuttavan vahvasti maailma- ja hahmosuunnitteluun, ja esimerkiksi hahmosuunnitelman osaset, kuten värin intensiteetin, näen liukuvina tekijöinä.

3.2.4 Asustevalinnat kumpuavat tarpeesta ja tarjonnasta

On paljon kysymyksiä, mitä tulee vaatteiden kertomaan tarinaan. Hahmon vaateus herättää sekä ajatuksia että yhteiskunnallisia kysymyksiä. Käyttävätkö he vaatteita pakotettuina? Saavatko vaatteet tuntemaan heidät epämuikaviksi – vai pyrkivätkö he peittämään jonkin epävarmuuden kohteensa? (Egglestone 2021.)

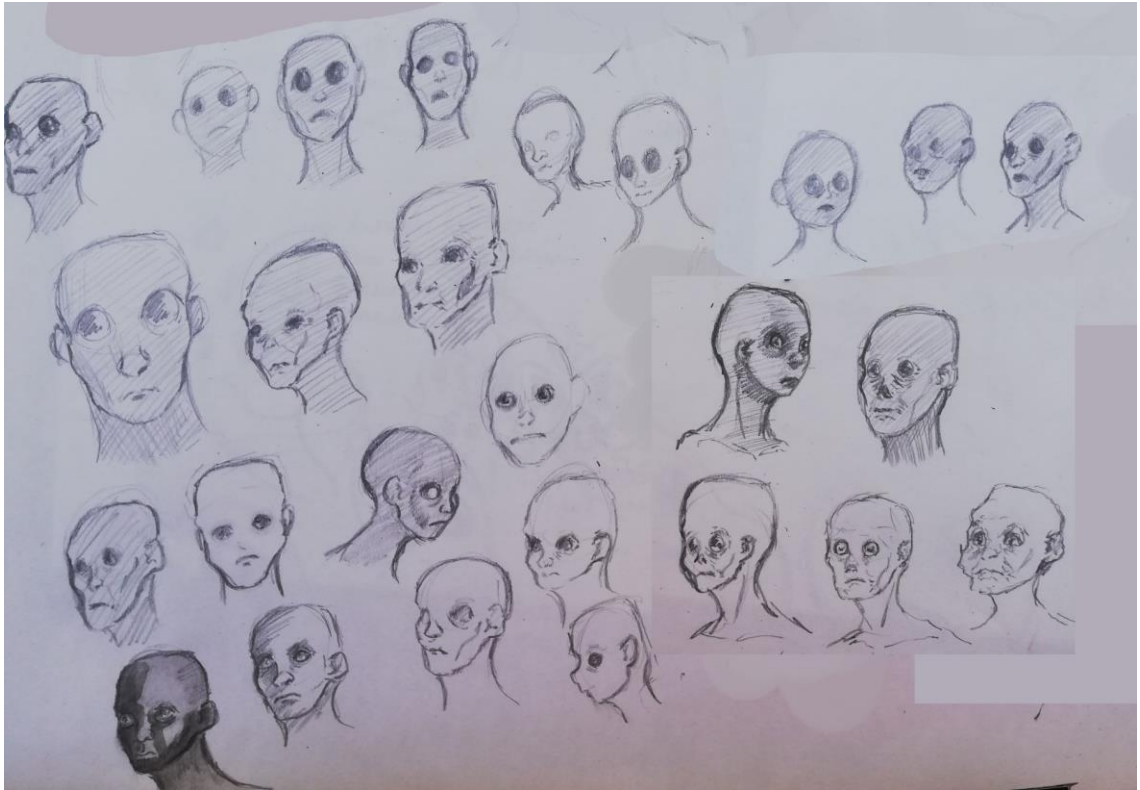
Asusteissa otin huomioon luolastomaailman karun ympäristön, joka heijastelisi materiaalivalinnoissa. Saatavilla olisi vain sekä eliökunnalta että ympäristöstä kerättyä materiaalia nahkojen, mineraalien ja luolaston kasvimateriaalin muodossa. Luolastomaailma tarjoaisi väri vaihtoehtoja erilaisten mineraali- ja öljypigmenttien muodossa, sekoitettuna esimerkiksi vereen, sappeen tai öljyihin, joita olisi mahdollista käyttää sekä asusteiden värjäämiseen että myös alkukantaisiin luolasto-maalauksiin. Esimerkiksi kehittyneempien mineraalien työstämisen taitojen puute rajoittaisi heidän kykyään tuottaa laadukkaita työkaluja, ja käytettävissä olevat ”neulat” olisivat järeitä, ja nahkajohdannainen lanka paksua – niiden tarkoitus lähinnä liittää nahkapalasia yhteen.

Asusteet heijastelisivat paljolti lähdemateriaalia, esimerkiksi luolastomaailmassa erilaiset eliöt tai eläimet, kuten vaikkapa luolatähti, ja toimisivat myös ikään kuin pelotteena välittämään vaarantunnetta hämärässä pelkästään vaarallisten muotojen perusteella (kolmiomuodot) ja näin ehkäisisi saalistajien kiinnostuksen samalla tapaa kuin monet hyönteiset hyödyntävät kuoseissaan valesilmiä huijatakseen muita eliöitä.

3.2.5 Chasmers-hahmoille asusteet ovat kuin toinen iho

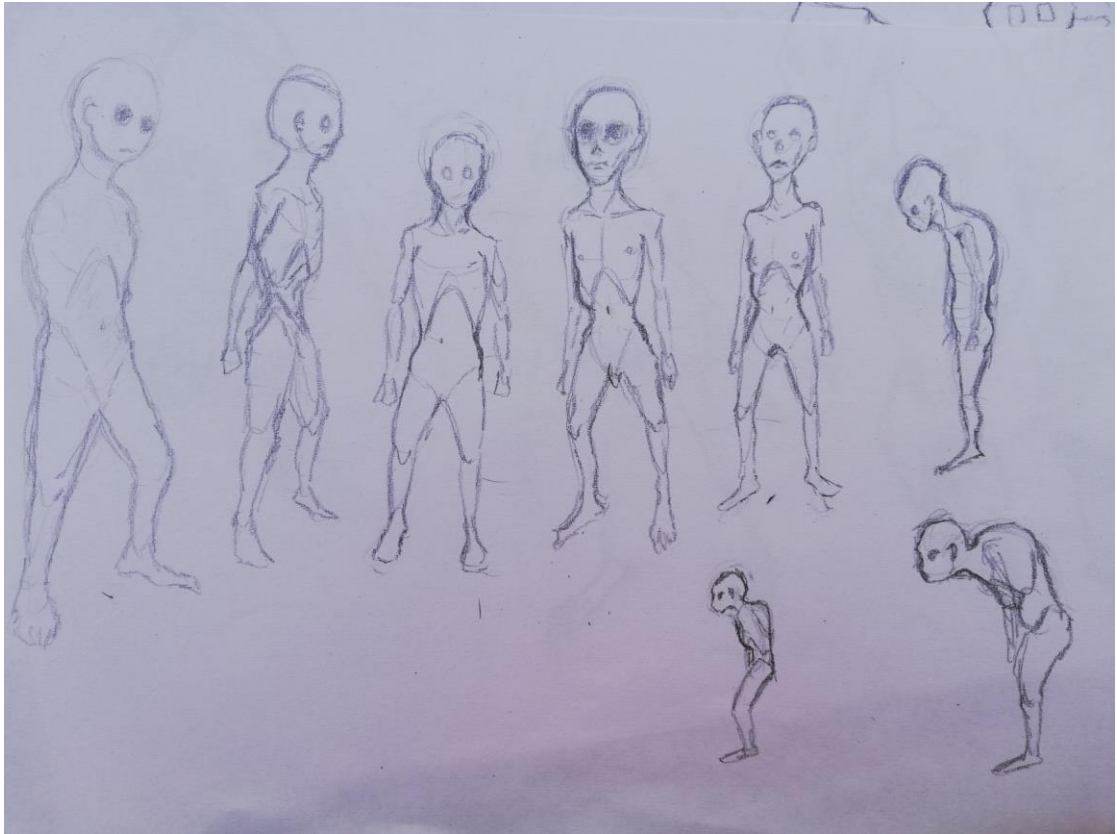
Pohdiskelin paljon, miltä olennot näyttäisivät asusteidensa alla: näivettynyt, mustunut iho etenkin missä kehon osat kaventuivat raajoiksi ja ulokkeiksi, silmät vain uponneet ontelot pienine silmämunineen kasvoilla, nenä- ja poskipäät kuihtuneet pois paljastaen alla kuultavan luurakenteen, ohuet ja mitättömät huulet paljastaisivat tummahkon suun pienine tai olemattomine hampaineen.

Asusteidensa alla hahmojen ulkonäkö on hyvin samankaltainen toisiinsa: heiltä on hioutunut pois suuri osa heidän ulkonäköään ilmentävistä tekijöistä, heidän kasvojenpiirteensä sekä kehokuvansa. Luolastomaailman taika on vaikuttanut myös heidän mieliinsä, riisuen heiltä ajan myötä kulttuurilliset ja kielelliset kyvyt (kuvio 12). Heidän kommunikaationsa muodostuu kehollisesta elekielestä sekä spektristä kurkkuäänteitä. Graft Studion (2021) mukaan ympäristö voi muotoilla hahmon ulkonäköä, ja ulkonäkö itsessään voi johtaa elintärkeään osaan tarinankerrontaa.



Kuvio 12. Chasmers hahmojen kasvojen peukalonkynsikuvapohdintaa

Visualisoin peukalonkynsiluonnoksin mahdollisia kehojen ilmiasutyylejä ja leikitelin mittasuhteita muuntelemalla. Visualisointia ohjasivat ajatukset hinteloista, laihoista kehoista kookkaammilla päillä, luolastomaailman ympäristön asettamat rajoitukset heijastelisivat lyhytkasvuisina. Suurimpana haasteena oli ehkäpä iskostaa ilmiasuun jotain, joka erottaisi ne ”ihmisestä”. Pohdin, mikä oikeastaan on ihminen. Ovatko nämä ihmisiä? En koskaan kokenut näitä hahmoja ”ihmisinä”. Tarinaa heille kirjoittaessani tiedän, etteivät he ole ihmisiä – rodultaan ja kulttuuriltaan he eivät *ole* enää mitään. Mitä he ovat olleet on arvoitus. Tietynlainen ihmismäisyys kuitenkin seurasi osaksi hahmosuunnittelua, etenkin mitä tuli ilmiasun visualisointiin asusteiden alla (kuvio 13).



Kuvio 13. Chasmers hahmojen kehojen peukalonkynsipohdintaa

3.3 Mukulamakulat-sarjan hahmosuunnittelua

3.3.1 Ajatus hahmoille syntyy

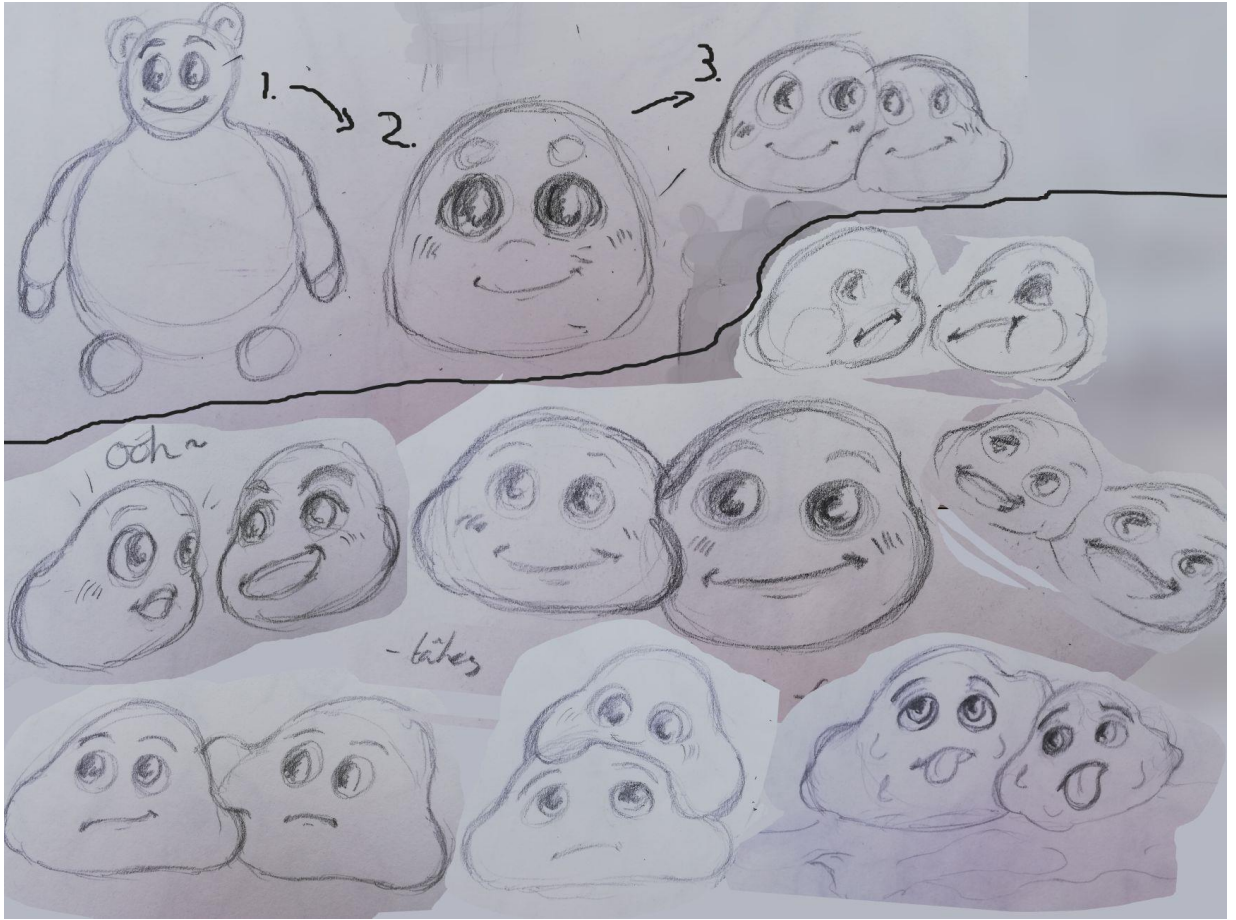
Eräänä päivänä miettiessäni elämäni ja suuntaa, johon se oli menossa, mietin, miten voisin omalta osaltani parantaa maailmaa ja tuoda osaksi tätä maailmaa lämpöä, pehmeyttä ja hellyyttä – ja samalla edistää tämän opinnäytetyön valmistumista. Aikani mietittyäni päätin haluavani lähteä toteuttamaan hahmosuunnittelua käyttäen kolmea yleistä geometristä muotoa: ympyrää, nelikulmiota ja kolmiota.

Halusin ennen kaikkea luoda sydämellisiä hahmoja sydämellisiin tarinoihin, jotka tarjoaisivat turvasataman niin isommille kuin pienemmillekin, ja välittäisivät lämpöä, iloa ja tärkeitä opetuksia arkipäiväisistä tilanteista, ystävydestä ja toistemme kohtaamisesta. Tässä vaiheessa mielessäni oli lähinnä vain suunta, johon lähtisin hahmosuunnittelua toteuttamaan, työnimikkeeksi valikoin Mukulamakulat, jotta tietäisin työpäiväkirjaan merkitessäni mistä on kyse.

3.3.2 RomppuNumppu – hahmo, joka ohjasi koko sarjan kehittymistä

Koko projekti oikeastaan lähti käyntiin sillä, että kaivoin esiin maalauslehtiöni ja piirsin ympyrän ja sille pyöreitä raajoja. Mielessäni oli Chesworthin näkemys, jonka mukaan hyvä hahmosuunnitelma hyödyntää älykkäästi muotokieltä siten, että pienimmällä määrällä muotoja kyetään tehokkaasti välittämään kuva katsojalle siitä, kuka hahmo on (Loftis, Chesworth, Pontillas, Franchesci & Shum 2017). Muotokieltä käytetään kommunikoimaan tarkoitusta tuntemiemme muotojen perusteella ja niiden avulla voidaan kertoa tarinoita, esittää persoonallisuutta ja herättää tunnereaktioita katsojissa käyttämättä sanaakaan (Walt Disney Family Museum 2020).

En kuitenkaan ollut tyytyväinen ensimmäiseen visualisoituun ajatukseen, vaan vaihe vaiheelta työstin, kunnes saavutin haluamani lopputuloksen. Pysin yksinkertaisuuteen ja yksinkertaisimpaan muotoon, joka toisi esiin hahmosta sen ytimen. Ympyrä on vaaraton, pehmeä ja helposti lähestyttävä muoto (Walt Disney Family Museum 2020). Yksinään hahmo näytti yksinäiseltä, ja vasta piirrettyäni sille kaverin tunsin saavuttaneeni hahmolle sen ydintä ilmaisevan ulkoasun. Kyseessä olisi hahmo, joka koostuu kahdesta toisiaan täydentävästä osasta ja tavataan aina lähekkäin. (kuvio 14)

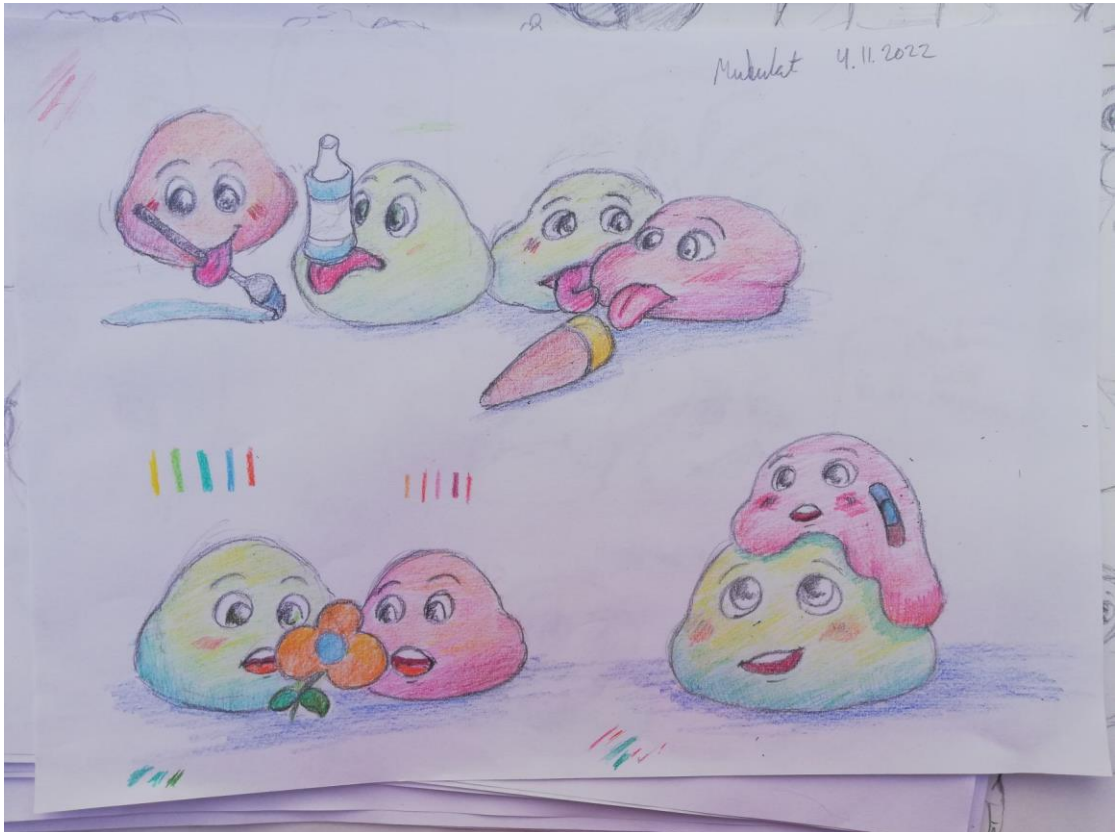


Kuvio 14. RomppuNumpun Kehityskaari

Pohdin visuaalisesti RomppuNumpun mahdollista ilmenemismuotoa, ennen kaikkea hahmon visuaalista ulkoasua. Suuret ja eloiset pyöreähköt silmät ja laajat hymyt, ilmaisuvoimaiset pyöreähköt kasvot, jotka koostavat suuren osan hahmoista, olivat ajatuksia millä leikittelin tuomaan viattomuuden, ilon ja positiivisuuden tunteita osaksi hahmosuunnitelmaa. Taiteessa inhimillisten piirteiden, käytöksen ja tunteiden liittämistä elottomaan tai epäinhimillisiin asioihin kutsutaan antropomorfiaksi (Mullennix 2021). Antropomorfisia hahmoja käytetään paljon piirretyissä ja lasten kirjoissa. Jopa hennot antropomorfiset piirteet, kuten hymyn liittäminen asiaan, tai puhuminen asiasta ikään kuin sillä olisi tunteet, saattaa saada meidät välittämään enemmän siitä. (Zagobelna 2018.)

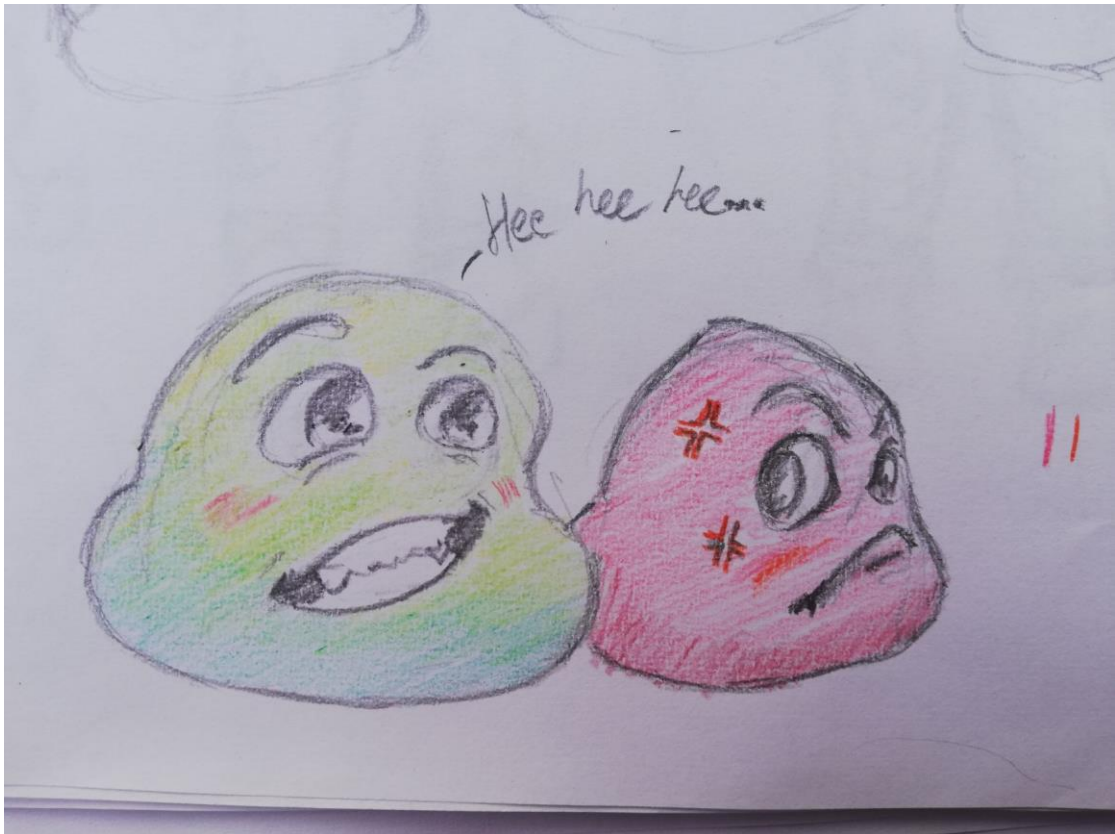
Alusta asti olin mielessäni nähnyt RomppuNumpun väripaletin koostuvan toistensa vastaväreistä, pastellinsävyistä lähentävistä sävyistä punertavaa ja vihertävää. Numpu, tämä vähän pienempi "pippuri", on persoonallisuudeltaan suo-

remppi ja äkkipikaisempi mutta lempeä ja hellä, ja näinkin hänet punertavan sävyisenä. Romppu puolestaan on vähän alttiimpi vaikutuksille ja ailahtelevainen persoona, välillä vähän kompasteleva mutta jokaisen ystävä, hänet näin vihertävänä. Alitajuntainen mieli on etevä luomaan merkityksiä eri väreistä. Katsoja ei ole tyytyväinen katsoessaan vastenmielisyyttä herättäviä värejä. (Naghdi 2021a.) Halusin raikkaan, toisiaan täydentävän väripaletin. (kuvio 15)



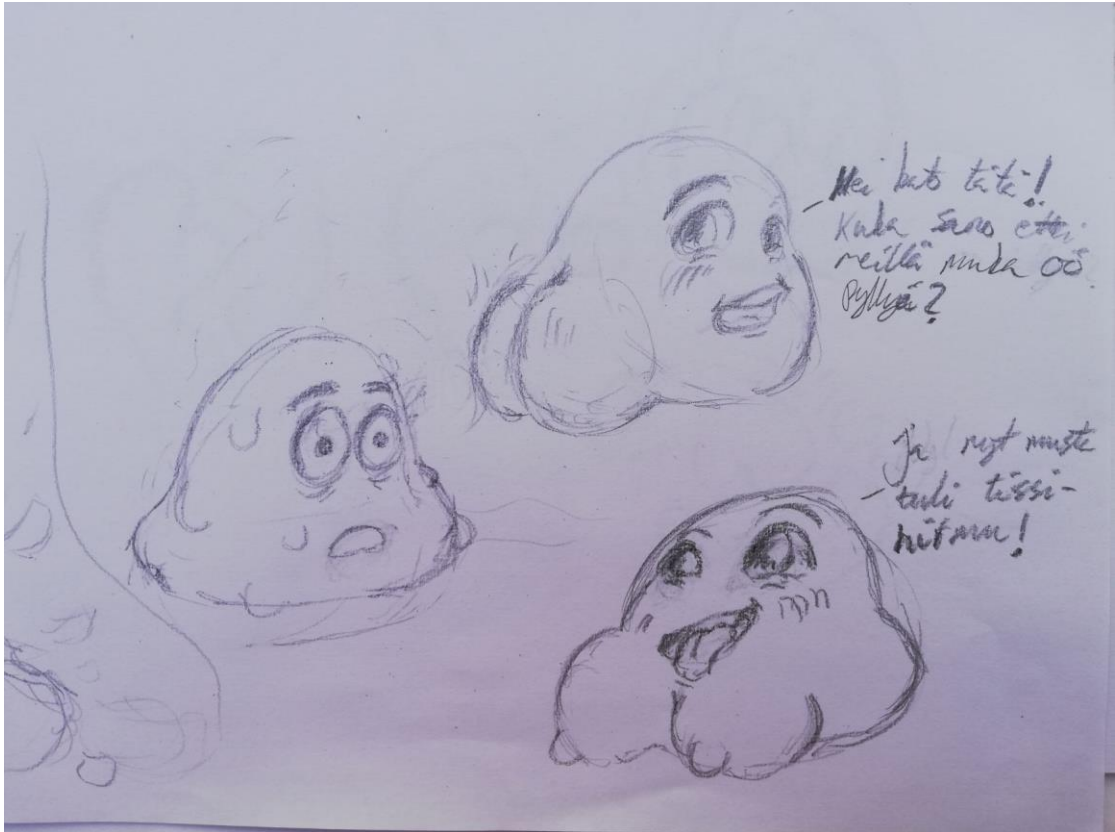
Kuvio 15. RomppuNumpun vuorovaikutussuhteet

Pohdiskelin vuorovaikutussuhdetta toisiinsa ja miten heidän persoonallisuutensa ilmenevät, pohdiskelin myös, miten hahmot saattaisivat ilmentää vahvempaa tunnekirjoa (kuvio 16). Deguzman (2021) esittää liioittelun olevan yksi tärkeimmistä seikoista tarinankerronnassa: liioittelu hyödyntää tiettyjä piirteitä tuomaan esiin tunne- ja psykologisia reaktioita katsojilta hahmoa kohtaan. On monia tapoja liioitella hahmoa, muun muassa liioittelemalla kasvojen eleitä, asentoja, jopa fyysistä muotoa. Minkä tahansa käyttäminen voi parantaa tarinan momentumia kommunikoimalla tunnetta tai toimintaa selkeydellä. (Sauer's Virtual Art Room 2020.)



Kuvio 16. RomppuNumpun laaja tunnekirjo

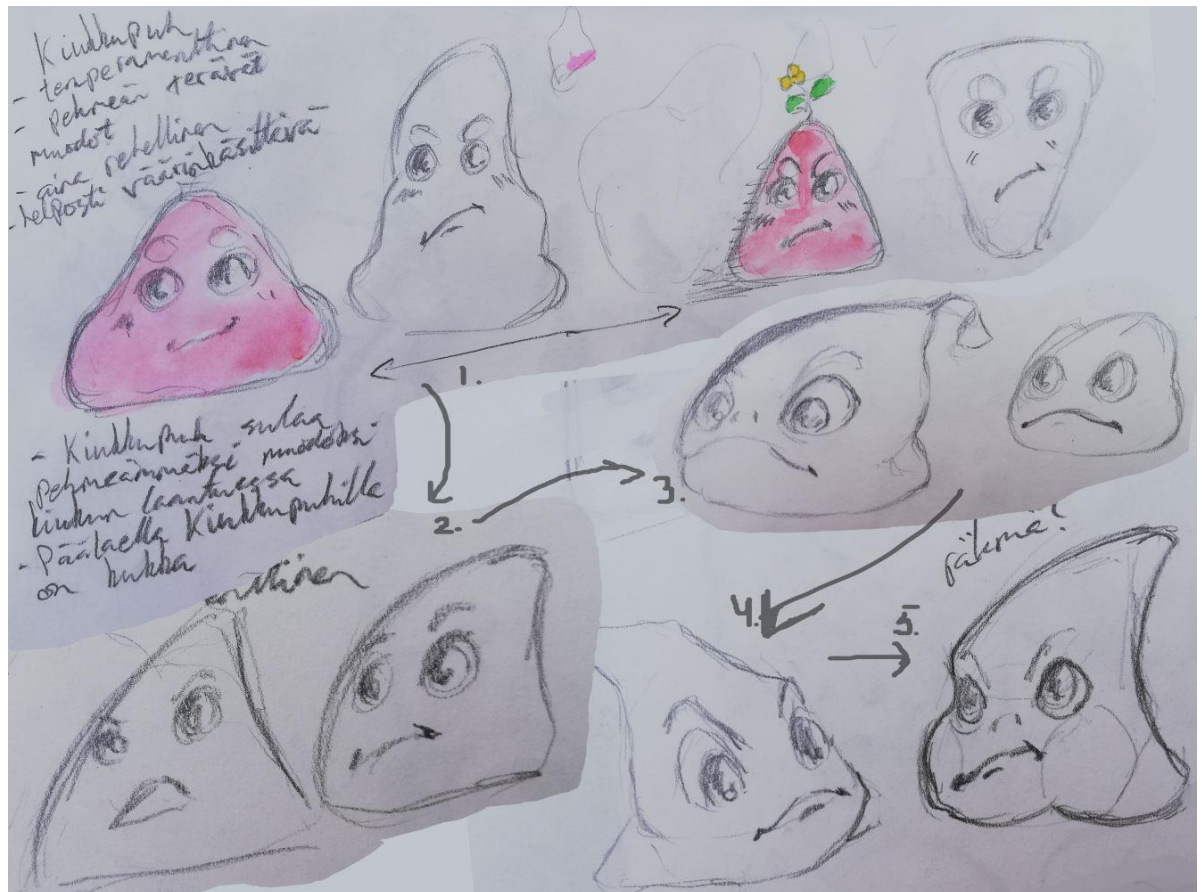
Kuviossa 17 pohdiskelin, miten kyseinen hahmo taipuisi erilaiseen kontekstiin kertomaan vähän ronskimpaa huumoria. Tunsin tämän kuitenkin halventavan alkuperäistä ajatustani lempeistä ja pehmeistä hahmoista ja alkuperäisestä ajatuksesta.



Kuvio 17. RomppuNumppu ja aikuisemmat vitsit

3.3.3 Rähmä, se pieni äkäpussi

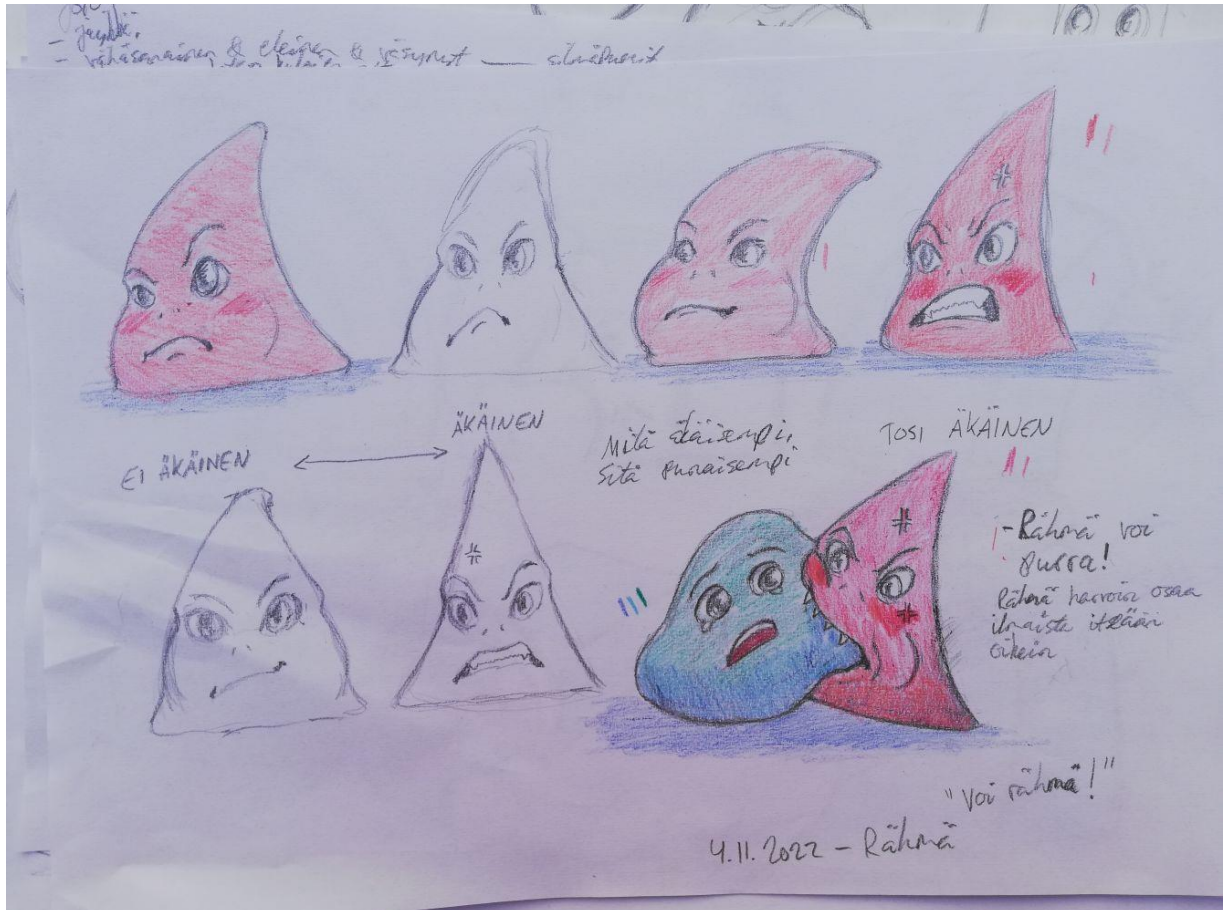
Rähmää aloitin työstämään ensiksi toisen nimikkeen alaisena, kolmiomuotoa vahvasti ilmiään hyödyntävää hahmona. Kolmio on energinen, vaarallinen ja ennalta arvaamaton (Walt Disney Family Museum 2020). Ajatuksenani oli, että kyseessä olisi väärinymmärretty, äkkipikainen ja nopeasti kiivastuva hahmo, ja sekä hänen ulkomuotonsa että väripalettinsa seurasivat muutosta spektrin ääripäiden välillä – pehmeämpi silloin kun hän ei ole äkäinen, ja kova, terävä kolmiomuoto silloin kun hän on äkäinen. Koska kyseessä ei ole pahansuopa hahmo, halusin yrittää pehmentää muotoa ja kaavailin aluksi muun muassa kukkaa hänen "pänsä" päälle. (kuvio 18)



Kuvio 18. Rähmän kehityskaari

Rähmälle väripalettia sovittelin punaisen eri sävyistä, värin intensiivisyyden ja sävyn aste Rähmän tunneskaalan voimakkuuden mukaisesti. Punainen siksi, koska se mielletään usein intensiivisten tunteiden, vihan ja aggression väriksi, ja intensiivinen puna poskilla tunnehurmiolle altistuneena on ainakin itselleni uskottavan tuntuinen ilmiö. Ensimmäisessä visiossa hahmon väri olisi koostunut laajennetusta vastaväriskeemasta, punaisesta, keltaisesta ja vihreästä.

Pohdin enemmän hahmon ilmi- ja ulkoasua ja muotoa, miltä hahmo näyttäisi eri kulmista katsottuna. Haastavimpana koin ilmentää Rähmän ilmiä edestäpäin, parhaimman näköiseksi koin hahmon esitettynä kulmasta hieman sivulta. Lisäksi pohdin hahmon persoonallisuutta ja ilmentymää eri asteilla tunnespektrillä. Väriskeema valikoitui monokromaattiseksi, tunsin että punainen väri itsessään ilmentää Rähmää parhaiten, muut elementit ja värit vain veisivät huomiota pois hänen ytimekseen (kuvio 19).



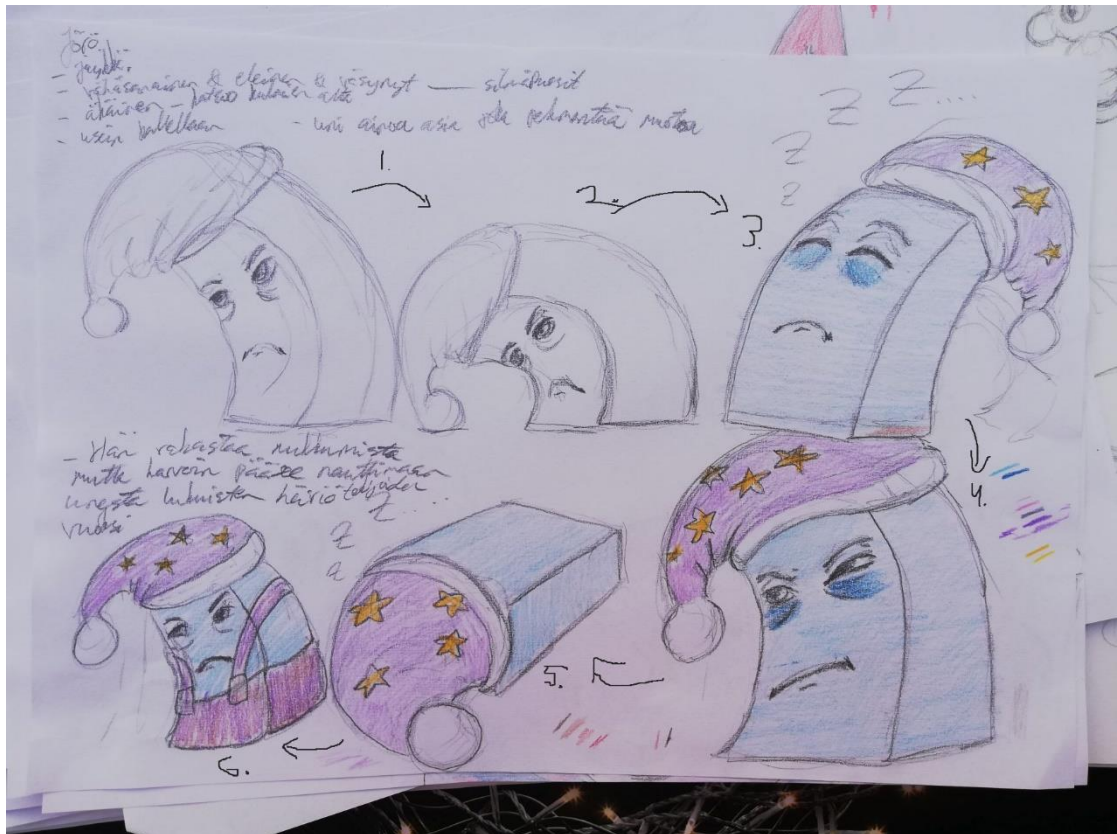
Kuvio 19. Rähmän käytöksen ja muodon pohdintaa

3.3.4 Aito jäärä nimeltä Jörö

Jörö kävi läpi ehkäpä pisimmän visuaalisen pohdinnan ja vakiintui opinnäytetyön yhdeksi esimerkiksi vakavan harkinnan jälkeen. Työstettyäni useita nelikulmaisia hahmoja huomasin yhdeksi haasteeksi perusmuodoista koostuvien hahmojen sekoittuvuuden: erottaakseen ne toisistaan ne tarvitsisivat erilaisia piirteitä tehdäkseni niistä toisistaan poikkeavia ja tunnistettavia heti ensisilmäyksellä.

Tiesin Jörön olevan jäärä, ja tiesin nelikulmion olevan sopiva muoto ilmaisemaan hahmon jäykkyyttä. Nelikulmio kielii muotona vankasta ja tukevasta, luotettavasta vaikkakin jäykästä (Walt Disney Family Museum 2020). Hän olisi hahmo, joka hereillä ollessaan on kiukkuinen ja periksiantamaton jäärä, joka rakastaa nukkumista, mutta ainaisien häiriötekijöiden takia uni jää useasti hänelle vain haaveeksi. Mietin paperilla pohtien miten Jörö ilmenisi hahmona, mitkä tekijät tekisivät hänestä Jörön, ja aikani näitä pohdittuani kuva hahmosta välähti sieluni silmissä: aito jäärä, joka eläisi nimensä mukaisesti.

Pohdin kirjaimellisesti paperilla kirjoittaen erilaisia piirteitä ja miten ne ilmenisivät. Nelikulmion lisäksi lisäsin (pehmeähkön) kolmiomuodon (unimyssy) luodakseni hahmosuunnitelmaan terävyyden ja aggression tuntua, silmistä tein kapeammat ja lisäsin diagonaalisia linjoja silmien alle kuvaamaan uurteita, nämä yhdessä muodostavat kolmiomuotoja kasvoille. Toisaalta terävät muodot ja diagonaaliset linjat auttoivat luomaan hahmolle terävyyttä, ja samalla ne lisäsivät hahmolle piirteitä, joista se olisi helposti tunnistettavissa – myös siluettinsa perusteella. Hahmosuunnitelma tuntui vaillinaiselta (vaiheet 1–5 kuviossa 20), joten koin tarpeelliseksi yrittää jotenkin tasapainottaa hahmoa. Ratkaisun löysin unisäkki-vaatteesta, joka auttoi myös värinsä puolesta tuomaan harmoniaa ja tasapainoa osaksi hahmosuunnitelmaa.



Kuvio 20. Jörön Kehityskaari

Päädyin yksinkertaiseen laajennettuun vastaväriskeemaan hahmolle. Tiesin haluavani käyttää purppuraa ja sinistä, mutta koin tarvetta tuoda hahmolle kontrastia käyttäen jommankumman vastaväriä, ja keltainen tuntui jotenkin luonnollisemalta käyttää purppuran kanssa osana Jörön unimyssyä (ja myöhemmin unihoususäkkiä). Jouduin kuitenkin pohtimaan, miten saisin keltaisen värin mahdutettua

osaksi hahmoa, ja lähes heti keksin kuvioida hahmon unimyssyn. Halusin pitää kuvioinnin yksinkertaisena, ja totuudenmukaisena hahmolle, pallokuvioinnista päädyin tähtikuvioihin. Tähdet terävine sakaroineen ja merkityksineen tuntuivat tukevan Jörön hahmosuunnitelmaa paremmin kuin mikään muu kuvio – kielivät hän tähdet unen ajasta.

Pohdiskelin runsaasti hahmon asentoja ja hahmon käyttäytymistä (Kuvio 21). Väsyneenä hän keikkuroisi, ja taipuisi väsymyksen painosta, ja vain maassa maassaan olisi koskaan täysin suorana. Hän taipuisi taaksepäin pullistellen edustaansa ei ylpeydestä, vaan sammuessaan vaikkapa aidan rimaa tai kiveä vasten.



Kuvio 21. Jörön visuaalista pohdiskelua

4 POHDINNAT

Tässä opinnäytetyössä esitellyistä hahmosuunnitelmista koin helpoimmaksi luoda Mukulamakulat-sarjan hahmoja, jotka koostuivat perusmuodoista ja olivat yksinkertaistettuja toteutukseltaan niin muoto- että värikielen puolesta. Eräänä haasteena kuitenkin koin rajan, joka tuli vastaan luodessa tämän tyyllisiä hahmoja: jos kaikki hahmot koostuvat samankaltaisista perusmuodoista, joutuu hahmoihin lisäämään jotain, joka tekee niistä toisistaan eroavia ja välittömästi tunnistettavia.

Mitä pidemmälle kohti realismia hahmosuunnitelmat kulkevat, sitä työläämpiä ja haastavampia ne mielestäni ovat toteuttaa. Kasvojen eleet, muoto-, väri- ja elekieli, hahmojen toteutuksen tyyli ja hahmojen toteutuksen tekniikat vaativat hahmosuunnittelijalta paljon tietoa ja taitoa liikkussa lähemmäksi realismia. Jotta hahmosuunnittelija kykenee tuottamaan minkä tahansa taidokkaan, tarkoituksenmukaisen hahmosuunnitelman, tarvitsee hänen suunnitella tekemisensä välttääkseen hyppimästä työvaiheiden välillä edestakaisin. Mitä monimuotoisempi ja monimutkaisempi hahmosuunnitelma on, eli mitä enemmän yksityiskohtia ja mitä laajempi väripaletti, sitä haastavammaksi koin saada kaikki toimimaan yhdessä siten, että ne palvelivat alkuperäistä hahmoideaa.

On lukuisia menetelmiä ja tapoja lähestyä hahmosuunnittelua, kuten on myös lukuisia seikkoja, mitä joutuu ottaa huomioon hahmosuunnittelussa, ja onnistuin itse lisäämään tietoisuuttani näistä elementeistä. Tyyli oli yksi laajoista kokonaisuuksista, joita en opinnäytetyössä käsitellyt, mutta jota ehkä mielestäni olisi pitänyt käsitellä. Kontekstin ja käyttökohteen mukaan tyyllillä on mielestäni äärimmäisen suuri merkitys hahmojen toteutuksen kannalta jo suunnitelmavaiheessa. Se on mielestäni niin massiivisen suuri kokonaisuus käsittää ja käsitellä, etten siksi sitä tässä opinnäytetyössä käsitellyt.

Oman tekemisen ja prosessin sanallistaminen kirjoitettuun muotoon oli yksi haasteista, jonka kohtasin. Olen aina kokenut itseni intuitiiviseksi työskentelijäksi, joka lähestyy tekemistä ”mututuntumalla” ja soveltaa ja improvisoi niin opittua kuin vä-

hemmän opittua. Mielestäni jälkikäteen on helppo sanoittaa ja liittää uusia merkityksiä omalle tekemiselle ja valinnoille, kun taas keskellä prosessia ajatusten ja ideoiden tallentaminen ja välittäminen on aito haaste.

Tutustuttuani tämän opinnäytetyön aikana hahmosuunnittelun prosesseihin ja menetelmiin ja osasiin, joista hahmosuunnittelu koostuu ja joista hahmot voidaan rakentaa, osaan paremmin tulevaisuudessa ottaa erilaisia seikkoja huomioon tietoisia valintoja tehdessäni. Olen paljon tietoisempi toimivan hahmon piirteistä, ja osaan näitä ottaa tulevaisuudessa huomioon.

Tulevaisuuden osalta, Villi-sarjan osalta hahmot jäävät vielä suunnitelmiksi. Mukulamakulat-sarja työnimikkeen alaisena toteutetut hahmot tulevat näkymään osana suurempaa tarinakokonaisuutta. Chasmers-työnimikkeen alaisena työstehtyt hahmot antoivat suuntaa, mutta lopullinen taiteellinen tyyli tulee määrittämään myös näiden hahmojen ilmeänsä ainakin väripalettiensa puolesta. Itse hahmosuunnittelun osalta pystyn tulevaisuudessa syventymään syvemmin hahmosuunnittelun eri osa-alueisiin ja ammentamaan osaamistani, jotta kykenisin halutesani myös hahmosuunnittelijana toimimaan.

LÄHTEET

Anna. 2018. Thumbnail Sketch Examples, Definition and Free Templates. Your Art Path. 02.08.2018. Viitattu 16.11.2022 <https://yourartpath.com/thumbnail-sketch-examples-definition-and-free-templates>.

Chapman, C. 2019. Pinterest for Designers – An Overview. Toptal. 04.07.2019. Viitattu 23.11.2022 <https://www.toptal.com/designers/visual/pinterest-for-designers>.

CG Spectrum. 2022. What is character design? 17.10.2022. Viitattu 18.11.2022 <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-character-design>.

Loftis, C., Chesworth, A., Pontillas, B., Franchesci, M. & Shum, B. 2017. What Makes GOOD Character Design – Disney Animation Studio Artists Interviews. YouTube. 14.07.2017. Viitattu 21.09.2022 https://www.youtube.com/watch?v=N_O8Vr0D1z4.

Chiang, J. 2022. THE POWER OF POSING. Animated Spirit. Viitattu 21.11.2022 <https://www.animatedspirit.com/the-power-of-posing/>.

Deguzman, K. 2021. What is character design, – Tips on creating Iconic Characters. Studio Binder. 19.09.2021. Viitattu 19.09.2022 <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>.

Egglestone, B. 2021. How To Draw and Design BETTER Clothing for Characters. YouTube. 08.08.2021. Viitattu 27.09.2022 <https://www.youtube.com/watch?v=HwiFuP71Hwk>.

Graft Studio 2021. Character Design: Storytelling tools to enhance your visual narrative. Artstation Blogs. 12.02.2021. Viitattu 23.09.2022 <https://www.artstation.com/blogs/grafit/rvdl/character-design-storytelling-tools-to-enhance-your-visual-narrative-store-sale>.

Indeed Editorial Team. 2021. What Does a Character Designer Do? (Plus Salary and Job Outlook). Indeed. 16.11.2021. Viitattu 18.11.2022 <https://www.indeed.com/career-advice/finding-a-job/what-does-character-designer-do>.

Jerpetsov 2022. Character Inspiration. Pinterest. Viitattu 23.11.2022 <https://fi.pinterest.com/jerpetsov/character-inspiration/>.

Jones, M. 2021. Character Design: What It Is And Why It's Important. Mograph Mentor. 24.06.2021. Viitattu 14.11.2022 <https://www.mographmentor.com/education/character-design-what-it-is-and-why-its-important/>.

Kumar, A. 2021. How Is Doodle Art different form other art forms? Ashima Art. 01.03.2021. Viitattu 21.11.2022 <https://ashimaart.com/how-is-doodle-art-different-from-other-art-forms/> .

Landsborough, D. 2022. The Sage Archetype - Everything You Need To Know. Dabble. 10.02.2022. Viitattu 23.11.2022
<https://www.dabblewriter.com/articles/the-sage-archetype>.

Leonardo. 2020. The importance of immersive character design and world-building. Demodern. 23.7.2020. Viitattu 09.11.2022
<https://demodern.com/blog/the-importance-of-immersive-character-design-and-world-building>.

Masterclass. 2021. How to Design a Character: 6 Tips for Designing Characters. Masterclass. 19.07.2021. Viitattu 14.11.2022
<https://www.masterclass.com/articles/how-to-design-a-character>.

Maulina, A. 2020. Guide to creating color schemes. Clip Studio Art Rocket. 23.01.2020. Viitattu 24.09.2022 <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/156922>.

Melik-Akharova, K. 2021. Anima and Animus. International Association for Analytical Psychology. 21.10.2021. Viitattu 09.11.2022 <https://iaap.org/anima-and-animus-2/>.

Mullennix, B. 2021. The 4 Most Famous Anthropomorphic Artists (Revealed). Artistry Foundry. 3.6.2021. Viitattu 28.09.2022 <https://artistryfound.com/famous-anthropomorphic-artists/>.

Naghdi, A. 2021a. How Character color palette can make or break a character design (best tips with examples). Dreamfarm Studios. 03.04.2021. Viitattu 24.09.2022 <https://dreamfarmstudios.com/blog/color-theory-for-character-design/>.

Naghdi, A. 2021b. How does shape language impact a character design? (with illustrated examples). Dreamfarm Studios. 6.4.2021. Viitattu 25.09.2022 <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>.

Neill, C. 2018. Understanding Personality: The 12 Jungian Archetypes. Conor Neill. 21.04.2018. Viitattu 18.11.2022
<https://conorneill.com/2018/04/21/understanding-personality-the-12-jungian-archetypes/>.

Noll, B. & Pauson, M. 2020. GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks! YouTube. 5.3.2020. Viitattu 22.09.2022
<https://www.youtube.com/watch?v=8wm9ti-gzLM>.

Palmer, K. 2016, What Are The 5 Styles of Doodling? Sparkleart. 08.2016. Viitattu 21.11.2022 <https://www.sparkleart.com/rsr/2016/08/what-are-the-5-different-styles-of-doodling.html>.

Paul. 2011. It's Amazing What a Few Blocks of Color Can Do. Unreality Mag. 6.9.2011. Viitattu 22.09.2022, <https://unrealitymag.com/its-amazing-what-a-few-blocks-of-color-can-do/>.

Pearson, C. 2022. About Archetypes. Carol S Pearson. 15.11.2022. Viitattu 18.11.2022 <https://www.carolspearson.com/about/about-archetypes-c-g-jung-and-depth-psychology>.

Sauer's Virtual Art Room. 2020. Exaggerating your Character. YouTube. 9.12.2020. Viitattu 25.09.2022, <https://www.youtube.com/watch?v=pRpEivoKDkQ>.

South, H. 2018. How to Use Thumbnail Sketching to Help With Drawing. Liveabout. 12.23.2018. Viitattu 16.11.2022 <https://www.liveabout.com/thumbnail-sketching-to-help-with-drawing-4077911>.

Tuli, N. 2022. 2022. The Explorer Archetype - Everything You Need To Know. 08.02.2022. Dabble. Viitattu 23.11.2022 <https://www.dabblewriter.com/articles/the-explorer-archetype#:~:text=Simply%20put%2C%20an%20Explorer%20character,always%20curious%20about%20the%20world>.

Walt Disney Family Museum. 2020. Tips and Techniques: Shape Language. Viitattu 24.11.2022 https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf.

Wolf, K. 2020. How to Design Your Own Character: Character Design Generator. Skillshare. 23.10.2020. Viitattu 21.09.2022, <https://www.skillshare.com/blog/how-to-design-your-own-character-character-design-generator/>.

Wurdeman, A. 2022. The Caregiver Archetype - Everything You Need to Know. Dabble. 24.02.2022. Viitattu 23.11.2022 <https://www.dabblewriter.com/articles/the-caregiver-archetype-everything-you-need-to-know>.

Zagobelna, M. 2018. How to Draw Furrries, aka Anthropomorphic Characters. Envato Tutsplus. 18.01.2018. Viitattu 05.11.2022 <https://design.tutsplus.com/articles/how-to-draw-furrries-aka-anthropomorphic-characters--cms-30243>.

Zhang, K. 2021. Level Up Your Character Design with Knight Zhang. YouTube. 21.1.2021. Viitattu 16.9.2022 <https://www.youtube.com/watch?v=CjiKILE3Nul>.