

Lauri Kajander

Hahmosuunnittelun muodot, Case: Haamupeli

Kuinka muotokieli ilmentää hahmojen persoonallisuutta?

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

21.4.2017

Tekijä(t) Otsikko	Lauri Kajander Hahmosuunnittelun muotokieli, Case: Haamupeli
Sivumäärä Aika	26 sivua + 0 liitettä 21.4.2017
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t)	Lehtori Arja Vuorio
<p>Tämä opinnäytetyö on kvalitatiivinen tutkielma hahmosuunnittelun muotokielestä. Tutkin stereotyyppisten muotojen elementtejä ja niiden vaikutuksia itse hahmoon. Käyn asiaa läpi Haamupeli-nimisen tietokonepelin hahmojen suunnittelun ja analysoinnin kautta. Pelin nimi on vielä väliaikainen.</p> <p>Työn tarkoituksena oli analysoida neljän hahmon suunnittelua. Tarkastelun kohteena on erityisesti muotokieli. Lähdemateriaalina tälle tarkastelulle toimi eri alojen painetut hahmosuunnittelunoppaat, joita tuetaan artikkeleilla ja verkkolähteillä. Aineistoa puretaan auki hahmo kerrallaan ja käydään läpi näiden suunnittelun prosessia. Lopputulosta analysoidaan ja verrataan siihen, millaista ulkomuotoa ja tunnetta hahmolle toivottiin.</p> <p>Opinnäytetyö ei selitä, miten tehdään hyviä hahmoja, vaan sitä, miten hahmon persoonallisuutta voi tuoda esille.</p> <p>Opinnäytetyön tarkoitus oli kartuttaa tekijän osaamista ja ymmärrystä hahmosuunnittelusta ja tarjota lukijalle vilkaisu työprosessiin, jossa perusmuotojen psykologiaa hyödynnetään. Opinnäytetyö hyödyttää eniten visuaalisen alan ammattilaisia, jotka haluavat tuoda hahmojensa persoonallisuutta enemmän esille tai vaihtoehtoisesti piilottaa hahmojensa todellista olemusta. Myös lukijat, jotka eivät ole alan ammattilaisia saavat toivoakseni mielenkiintoisen katsauksen hahmosuunnitteluun.</p>	
Avainsanat	hahmosuunnittelu; muotopsykologia; peli; muotokieli; animaatio;

Author(s) Title	Lauri Kajander The Shapes of Character Design
Number of Pages Date	26 pages + 0 appendices 21 April 2017
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic design
Instructor(s)	Senior Lecturer Arja Vuorio
<p>This thesis is a qualitative study of shapes in the character design. I have inspected psychology of shapes and how they affect on designed characters. I use characters of Ghost Game (Haamupeli) as example and way to analyze these things. The name of game will change.</p> <p>This study will analyze design of four characters in Ghost Game. Especially how their shape language works. The source material for this project will come mostly from printed character design guides, which are supported by articles and online sources. I will focus on every character one at a time and tell about their design process, step by step. Finally analyzing the feel of end results and how appearance of characters design works for that character.</p> <p>This thesis doesn't explain how to make good characters. Only how to bring out more of characters personality.</p> <p>Purpose of this thesis is to increase the creators capability and understanding of character design. Also giving a reader glimpse to process of character design, where psychology of shapes is utilized. Thesis will benefit most readers that have previous experience from character design, who want to bring out more personality from their characters. Alternately giving tools to hide true personality of character. Reader without previous experience will get interesting insight about process of character design.</p>	
Keywords	character design; shape psychology; game design; animation;

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Haamupeli ja sen hahmot	3
2.1	Rajoitteet ja toiveet hahmojen suunnitteluun	3
2.2	Hahmojen suunnittelun rajoitteet	3
3	Hahmosuunnittelun perusteet ja muotojen merkitys	4
3.1	Hahmosuunnittelun hyöty	4
3.2	Perusmuodot ja niiden hyödyntäminen	5
3.2.1	Muotojen hyödyt	6
3.2.2	Ympyrä	7
3.2.3	Neliö	8
3.2.4	Kolmio	8
4	Hahmojen suunnittelun tapaukset	9
4.1	Alustava suunnittelu	9
4.1.1	Case: Temperamenttinen	10
4.1.2	Case: Hurmaava	13
4.1.3	Case: Energinen	15
4.1.4	Case: Kömpelö	17
4.2	Hahmot joita pelaaja ei ohjaa	19
4.2.1	Case: Pelottava	20
4.2.2	Case: Possessoitava	20
5	Suunnittelussa syntyneitä ajatuksia	21
5.1	Ideota peliin ja animaatioon	21
5.2	Vaiheita ja pois heitettyjä ideoita	22
5.3	Millä tavoilla tämä opinnäytetyö auttoi peliä?	23
6	Yhteenveto	24

1 Johdanto

Muotokieli hahmojen suunnittelussa vaikuttaa vahvasti siihen, millainen mielikuva luodusta hahmosta tulee, ja se taas helpottaa hahmon piirtämistä uudelleen. Tämä on tärkeää erityisesti animaatioissa ja sarjakuvissa, joissa kyseinen hahmo piirretään useita kertoja. Muotokielen huomaaminen luo hyvän pohjan monenlaiseen hahmojen suunnitteluun, ja myös työkalun, jolla hahmojen ulkomuotoon voidaan liittää enemmän persoonallisuutta.

Opinnäytetyöni tavoite oli valmistaa kolme hahmoa julkaistavaan haamupeliin. Työssä käyn läpi hahmonluonnin perusteita visuaalisesta näkökulmasta ja keskityn erityisesti hahmojen muotojen viesteihin. Tavoitteeni on näyttää ja havainnoida tekemieni hahmojen tekoprosessia ja sitä, miten muotokieli on niissä onnistunut ottaen huomioon muotojen yleisen stereotypian, sekä oman mielipiteeni.

Tutkimukseni keskittyy länsimaisen ajattelun normeihin, vaikka itämaiden tyylistä saattaa olla mainintoja. Selitän pelin kohdeympäristön ja kohderyhmän huomioimista hahmojen suunnittelun kannalta. Hahmon värien, eleiden, menneisyyden ja maailman luomiseen keskity kevyesti sen verran, että tulee selväksi millainen idea asiassa, hahmossa tai tarinassa on. Opinnäytetyössä en tutki sitä, miten luodaan hyvä hahmo tai persoona, vaan sitä, miten visuaalisesti tuodaan esiin hahmon persoonallisuutta.

Aihevalintani perustuu muotojen tuomaan piirtämisen helpottamiseen, sillä muodon ymmärtäminen auttaa ymmärtämään, miten esimerkiksi hahmon kehoa on helppo aloittaa hahmottelemaan. Olen pitkän aikaa ihailut tämän tapaista, animaatioiden mestareiden yksinkertaista, muotoihin painottuvaa piirtojälkeä. Eli hahmosuunnittelua, jossa asioiden piirtämisestä suunnitellaan helpompaa ja yhtenäisempää. Haluan hyödyntää oppimaani sarjakuviin, peleihin ja animaatioihin. Omat piirtämisen taitoni ovat kehittyneet paljon seuraamalla piirtämisohteita, joissa asioiden piirtämistä käydään läpi niiden perusmuodon kautta.

Olen suunnitellut hahmoja useisiin omiin, sekä muiden visuaalisiin projekteihin kuten peleihin ja sarjakuviin, joita on myös julkaistu. Tämä hahmosuunnittelu on enimmäkseen käytännössä opittua. Tämä opinnäyte tarjoaa mahdollisuuden tutustua muiden ihmisten malleihin ja paneutua hahmosuunnittelun, sekä muotokielen teoriaan paremmin. Tuon

opinnäytetyössä esiin omia mielipiteitä asioista, mutta samalla korostaen lähdeaineistosta nousseita asioita.

Tämän työn lähteet ovat suurimmaksi osaksi alan painettuja hahmosuunnittelua käsitteleviä oppaita sekä aihetta sivuavia painettuja teoksia. Varsinaista tietoa täydennetään alan mestareiden havainnoilla, verkkolähteillä, artikkeleilla ja luentomateriaaleilla.

Aion edetä aiheessa vaiheittain aloittaen perusteista ja pohjustaen sitä, mikä on hahmo ja miksi sen suunnitteluun kannattaa käyttää aikaa. Tämän jälkeen kerron, mitä tulisi tehdä ennen hahmosuunnittelua, kuten hahmon ymmärtämistä sekä kohderyhmän ja tulevan peliympäristön tuntemista. Käsitelen myös sitä, mihin peliympäristön ja siihen liittyvien seikkojen tunteminen vaikuttaa. Tästä etenen hahmon suunnitteluun. Opinnäytetyössä käsitelen Haamupeliin tekemääni neljää haamuhahmoa. Jokaisella niistä on oma persoonallisuus. Tutkin jokaisen haamun persoonallisuutta ja muotokieltä ja mietin, miten se ilmaisee persoonaansa ja syventää sekä pelin tarinaa että maailmaa. Tuon esiin myös muodon tuomia psykologisia аспекteja ja sitä, mitä tunnetta ja tarinaa hahmon ulkomuodon toivotaan viestivän ja miten tässä mielestäni onnistuin.

Yhteenvedossa käyn vielä läpi oppimiani asioita ja hyötyjä itselleni, sekä toivottavasti myös lukijalle. Uskon, että pystyn hyödyntämään oppimaani tulevaisuudessa monipuolisesti sarjakuvien ja animaatioiden suunnittelussa sekä graafisessa suunnittelussa yleensä. Muotopsykologiaa pystyn varmasti hyödyntämään missä tahansa visuaalisessa tehtävässä.

2 Haamupeli ja sen hahmot

Kehittämämme Haamupeli on yhteinen peliprojekti, jota edistämme alalla olevien ja olleiden opiskelijoiden yhteispanostuksella. Olemme tällä hetkellä kolmen opiskelijan tiimi, joista yksi on vastuussa ympäristöstä, taustoista ja tunnelmasta ja toinen koodauksesta, 3D-malleista ja mekaniikasta. Itse olen vastuussa hahmoista ja niiden suunnittelusta. Kehitämme peliä ja tarinaa yhdessä eteenpäin. Peli tulee olemaan 3d-grafiikoilla toteutettu ja monipelattava lipunryöstöteemainen kisa. Haamut eli pelaajat yrittävät kilpaa possessoida ihmistä, joka on "lippu". Possessoinnilla tarkoitetaan tässä tapauksessa asian tai kehon liikuttamista ja hallitsemista oman tahtonsa mukaan. Ympäristönä toimii haamutalo, josta haamut yrittävät karata kehon kanssa. Pelaajat voivat possessoida haamuillaan myös esineitä ja tavaroita. He estävät possessoidun hahmon etenemisen, säikäyttävät sen ja nappaavat kehon itselleen.

2.1 Rajoitteet ja toiveet hahmojen suunnitteluun

Suunnittelun alussa keskustelin muiden haamupelin tekijöiden kanssa, mitä hahmojen suunnittelussa tulisi ottaa huomioon. Ensimmäinen asia, mitä toivottiin oli hahmojen androgyynisyys, eli hahmot eivät ole selkeästi miehiä tai naisia ja jos sukupuoli näkyy, ei haluta esimerkiksi haamuhahmoa jonka persoonallisuus on "tyttö", eli hahmoa, jonka ainoa tarkoitus on näyttää stereotyyppiseltä tytöltä. Toinen toivomus oli, että hahmoilla ei ole ylimääräisiä raajoja koska riggaus on silloin vaikeampi toteuttaa. Riggaus tarkoittaa sitä, että hahmolle luodaan luusto, jonka kontroleja liikuttamalla hahmoa voidaan animoida. Kolmas toive oli hahmojen selkeä ja erottuva väriteema. Tämän takia olen heti alustavasti päättänyt jokaisen hahmon teemavärin. Teema pyörii poltergeist (tavaroiden liikuttelu haamuilla) ja possessioinnin (henkilön riivaaminen henkien toimesta) ympärillä.

2.2 Hahmojen suunnittelun rajoitteet

Rajoitteita oli hyvin vähän, sillä hahmojen ideat olivat vielä hyvin alustavia. Tästä johtuen hahmojen tausta sekä tarina olivat helposti muokattavissa ulkonäköä kiinnostaviksi tekevien piirteiden mukaan. Sain vapauden muokata ja kehittää hahmojen ideaa, tarinaa, sekä ulkonäköä oman näkemykseni mukaan. Hahmojen olemus on näin vastuullani ilman rajoituksia, jonka ansiosta hahmojen kehittäminen on vapaampaa. Koska hahmoja

pystytään vielä tarvittaessa säätämään, en tee hahmojen tarinoista liian loppuun asti vietyjä. Tärkeintä on saada mielenkiintoinen ja yhtenevä teema hahmojen ulkomuotoihin sekä pitää se yhtenäisenä.

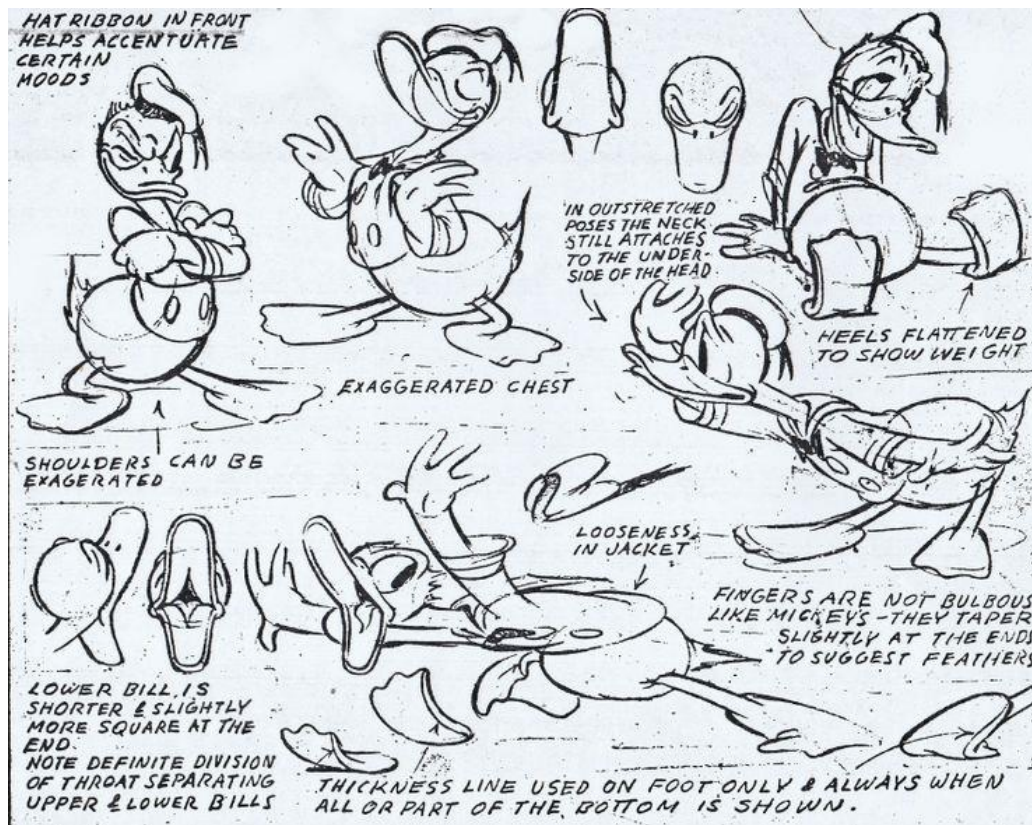
3 Hahmosuunnittelun perusteet ja muotojen merkitys

Hahmosuunnittelulla tarkoitetaan persoonallisen henkilön tai muun olennon luomista. Tämä tarkoittaa sen piirteiden ja persoonallisuuden määrittämistä, sekä tarinaan sovitamista. (Wikipedia 2017 (a). Vaikka hahmoa voidaan luoda monilla tavoilla, kuten esimerkiksi näyttelemällä, keskityn tässä tapauksessa hahmojen suunnittelun visuaaliseen ympäristöön ja ulkonäköön, erityisesti muotoihin keskittyen. Aion hahmoja suunnitella mieltä myös niiden ilmeitä, jotka tuovat hahmojen persoonallisuutta esille, sekä kehittää hahmojen persoonaa ja piirteitä pidemmälle. Mahdollisesti luoden ajatusta hahmojen taustasta samalla.

3.1 Hahmosuunnittelun hyöty

Hahmosuunnittelu on jotain, mitä jokainen visuaalinen esitys tai peli tarvitsee luodakseen hyvän, kohteeseen sopivan hahmon, joka pitää sen yhtenäisenä. Hyvä hahmosuunnitelma varmistaa että ulkonäkö välittää hyvin, sekä persoonaa että tarinaa. (Bancroft 2006, 13.)

Kuvio 1. Don Towsleyn hahmosuunnitelmia tutulle Aku Ankka piirroshahmolle.



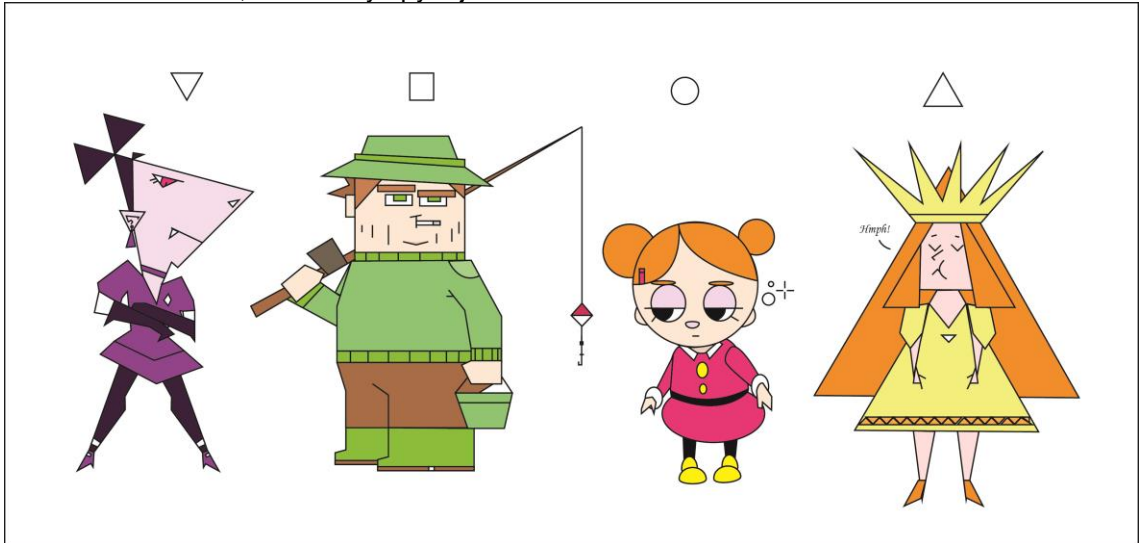
Varsinkin animaatioissa on yleensä monia tekijöitä, joten hahmosuunnitelma tarvitaan, että hahmon ulkonäkö, eleet ja ulottuvuudet säilyvät.

3.2 Perusmuodot ja niiden hyödyntäminen

Muodot ovat hahmosuunnittelussa tärkeitä, sillä ne kertovat jo itsenään hahmosta visuaalisesti viestien. Perusmuodoilla ("foundation shapes") tarkoitetaan kaikista yksinkertaisimpia muotoja, minkä voi piirtää ja muokata, eli neliöitä, ympyröitä ja kolmioita. (Beiman 2007, 65; Tillman 2011, 6.)

Muodot herättävät lukijoissa mielikuvia ja assosiaatioita samaan tapaan kuin värit, ja niitä voidaan hyödyntää systemaattisesti hahmon kokonaisilmeen muodostamisessa (Laulainen 2016, 63). Muotojen määrittäminen tarjoaa näin yhden mahdollisen aloituspisteen hahmosuunnittelulle varsinkin, jos tietää millaista tunnetta hahmon toivotaan viestivän.

Kuvio 2. Esimerkki muotokieleltään stereotyyppisistä hahmoista. Aggressiivinen kolmio, luotettava neliö, vaaraton ympyrä ja feminiininen versio kolmiosta.



Kaikkien hahmojen perusrakenne varsinkin graafisesti toteutetuissa teoksissa koostuu hiukan muokattuina näistä ”alku muodoista”, olivat ne miten moniulotteisia tahansa. Graafinen on sellainen, joka on piirroksen tai kuvion avulla havainnollistettu, eli piirrokSELLINEN (Wikipedia 2017 (b)).

3.2.1 Muotojen hyödyt

Muodoilla pystytään erottelemaan hahmojen elementtejä toisistaan ja muodostamaan kokonaiskuvaa hahmon ulkoisesta olemuksesta. Kaikilla muodoilla on oma stereotyyppiansa, joka toimii ikään kuin oikopolkuna hahmon luonteen selittämiseen. Näin ollen yleisölle tuttua hahmoa ei tarvitse selittää, toisin kuin, jotain mikä on uutta. (Beiman 2007, 70.) Hahmon rikkominen muotoihin on tärkeää myös saman hahmosuunnitelman uudelleen piirtämisessä eri asennoissa sekä kulmissa (Bancroft 2006, 28). Tämä on tärkeää erityisesti animaatiohahmoissa ja sarjakuvahahmoissa, joissa sama hahmo piirretään monta kertaa monista kulmista ja eri asennoissa, sekä vieläpä usean piirtäjän toimesta. Muodot helpottavat hahmon piirtämisen opettamista toiselle piirtäjälle. Hahmon rikkominen muotoihin tulee käyttöön tässäkin projektissa. Kun hahmot on suunniteltu, työstämme niitä 3d-animaattorimme kanssa 3d-malleiksi peliä varten. Jos muodot ovat selkeät, hahmoja on helpompi 3d-mallintaa.

Kuvio 3. Oikean maailman ihmisiä voi myös rikkoa perusmuotoihin.

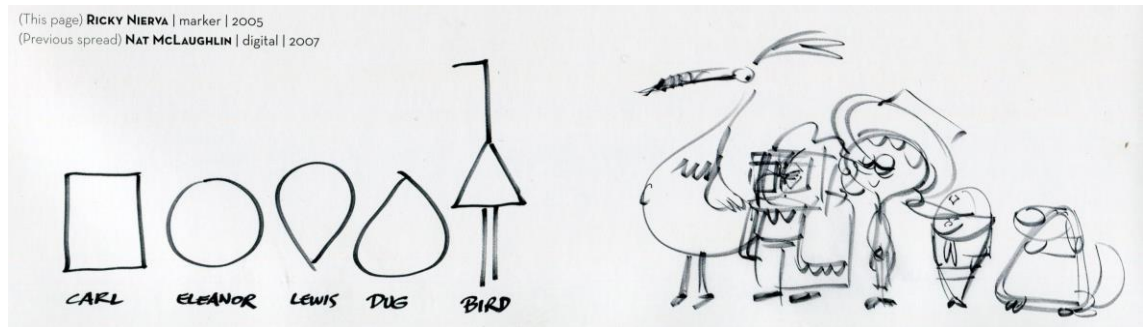


Perusmuotoja voi myös lähteä työstämään pidemmälle yhdistellen niitä muihin muotoihin ja venyttämällä niitä eri suuntiin. Niin luodaan monimutkaisempia, mutta usein myös mielenkiintoisempia hahmoja. Muodon syntyminen on silti tärkeä pitää mielessä perusmuotojen kautta. (Bancroft 2006, 29.)

3.2.2 Ympyrä

Ympyrän stereotyyppisiä vaikutelmia ovat lapsekkuus ja ystävällisyys, sekä söpöys ja vaarattomuus (Tillman 2011, 72). Monet lapsihahmot sekä lapsille suunnatut ystävälliset hahmot esimerkiksi joulupukki suunnitellaan pyöreiden muotojen pohjalta. (Bancroft 2006, 33; Beiman 2007, 68.)

Kuvio 4. Ricky Niervan piirtämä kuva Pixarin Up elokuvan hahmoista, havainnollistaa hyvin hahmojen muotoja.



Projektin hahmoista ainakin yksi on pyöreä. Siitä, onko se kiltti ja vaaraton kuin muodot väittävät, en ole varma, mutta vaikutelmien luominen ja rikkominen, lisää varmasti hahmon persoonallisuutta. Kerron tässä tapauksessa Haamupelin Energinen hahmosta, josta lisää luvussa 4.1.3. Toinenkin hahmo on muodoltaan pyöreäyden variaatio. Tarkoitin tapaus Kömpelöä luvussa 4.1.4. Tälle hahmolle en lyönyt muotoa lukkoon alussa, mutta ympyrän stereotypiat sopivat mielikuvaani ja ruokkivat mielikuvitustani hahmoa tehdessä.

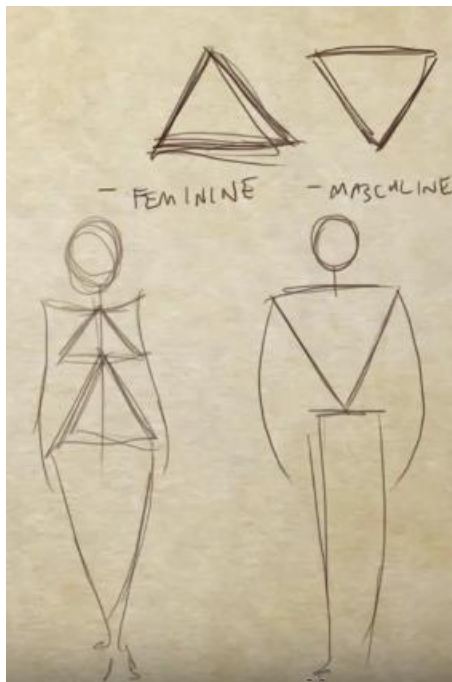
3.2.3 Neliö

Nelikulmaisiiin muotoihin pohjautuvia hahmoja pidetään yleensä maskuliinisina, voimakaina, painavina ja vankkumattomina. Luotettavuus, rehellisyys ja järjestys ovat myöskin neliön piirteitä. Monet supersankarihahmot koostuvat neliömuodoista. (Bancroft 2006, 34; Beiman 2007, 69; Tillman 2011, 68.) Haamupeliin suunnittelemani Hurmaaaja-hahmossa on käytetty paljon kulmikkaita muotoja pohjana.

3.2.4 Kolmio

Kolmiomuotoa pidetään usein vaarallisena ja arvaamattomana muotona. Tämä muoto viestii aggressiivisuutta, juonittelua ja nopeutta. Monet ilkeät hahmot mediassa hyödynävät kolmioiden tuomia visuaalisia vihjeitä, niin että katsoja tietää nopeasti kyseisen hahmon olevan paha. (Bancroft 2006, 35; Beiman 2007, 68; Tillman 2011, 70.)

Kuvio 5. Kuvakaappaus videosta, joka selittää kolmiomuodon toistumisesta ihmisvartaloissa.



Kärki ylöspäin olevia muotoja pidetään helposti feminiinisinä muotoina, kun taas kärki alaspäin olevia enemmän maskuliinisina. Tämä johtuu siitä, miten muodot toistuvat ihmiskehossa. (Sycra, 2014.)

4 Hahmojen suunnittelun tapaukset

Tässä luvussa käsittelen hahmojen suunnittelua tapauskohtaisesti. Ensin kerron hahmon suunnittelun prosessista ja sen jälkeen analysoin, miten hahmon alkuperäinen idea onnistui itseni ja muiden ihmisten mielestä, sekä millaisia mielikuvia valmis hahmo luo. Kerron myös, miten lähteet vaikuttivat hahmoihini.

4.1 Alustava suunnittelu

Ennen kuin pääsin käsiksi itse hahmojen suunnitteluun etsin inspiraatiota ja tyyliä hahmoihin monista lähteistä, riippuen kyseisen hahmon teemasta. Minulla oli kaksi ideaa joiden välillä harkitsin mihin suuntaan lähtisin. Tekisinkö hahmoista yksinkertaisia möykkyjä, jotka olisi helppo sovittaa peliin vai lähtisinkö tekemään monimutkaisempaa ja ihmismäisempää, joka voisi olla mielenkiintoisempaa hahmojen tarinan puolesta. Minulla oli neljä hahmoa tehtävänä, joissa halusin hyödyntää, neljää väriä ja kolmea muotoa

hahmojen erottamiseksi toisistaan. Värit olivat punainen, keltainen, sininen ja vihreä, sekä perusmuodot neliö, ympyrä ja kolmio. Päätin alussa hahmojen värikielen ja muodot näin: Hurmaava on pinkki ja kolmiomuotoja käyttävä, jotta hänen ärsyttävyytensä ja ai-lahtelevaisuutensa olisi selkeämmin esillä. Energisen hahmon muodoksi päätyi pyöreä ja väriksi keltainen, joka varmasti korostaisi hahmon pirteyttä. Mietin että terävätkin muodot toimisivat hyvin energian ja vauhdikkuuden kuvaamiseen, mutta halusin säästää sen toiselle hahmolle. Kolmiomuodot esiintyisivät myös kömpelössä mutta lempeämmin ja ystävällisemmin (terävät muodot alaspäin) ja hänen päävärinsä olisi sininen. Temperamenttinen sai jäljelle jäävät erilaiset elementit, eli vihreään ja neliön.

Kuvio 6. Kuvakaappaus leijuvien päiden hahmottelusta.



Piirtelin alustavia suunnitelmia hahmojen elementeistä Adobe Photoshop-ohjelmassa. Nopeita yksinkertaisia muotoja ja ideoita, hahmomöykkyjä, sekä silhouetteja, eli hahmojen varjojen muotoja, joiden tekeminen on hyvä tapa tutkia muotokieltä ja löytää mielenkiintoisia muotoja. (Tillman 2011, 74-39.) Kokeilin myös ideaa miltä hahmot näyttäisivät pelottavina leijuvina päinä, mutta ne eivät toimineet. Päätin että hahmojen olemukset saavat olla toisistaan eriäviä.

4.1.1 Case: Temperamenttinen

Tämä haamu alustava idea oli, että se haluaa pois kiroitusta talosta tulisella vimalla eikä aio antaa kenenkään pysäyttää sitä. Tulinen temperamentti ja polte silmissään. Suorakulmioita ja vahvoja muotoja oli aluksi päätetty käyttää, mutta muoto vaihtui suunnittelun aikana maskuliiniseen kolmiomuotoon.

Kun olin saanut alustavan idean hahmoista, siirryin Adobe Illustrator -ohjelmaan jossa puhtailla muodoilla on mielestäni helpompi leikkiä. Päätin aloittaa itse hahmosuunnittelun vaikeimmasta ja epäselvimmästä hahmosta eli tapaus Temperamenttisesta. Heti aluksi koin, että neliömuoto ei tule toimimaan tässä hahmossa eikä myöskään vihreä väri, joten vaihdoin muodon ja värin päittäin tapaus Hurmaavan kanssa. Eli Temperamenttisesta tuli punainen ja kolmiomuotoja hyödyntävä ja Hurmaavasta vihreä, joka hyödyntää neliömuotoja hahmosuunnittelussaan. Koin että tämä järjestely toimii. Kolmiomuodot ja punainen sävy tuovat Temperamenttisen ailahtelevaisuutta esiin ja vihreä kulmikkuus varmasti auttaa Hurmaavaakin, mutta päätin miettiä sitä myöhemmin. Ensin keskityin Temperamenttiseen.

Pyörittelin kolmiomuotoa ja etsin jonkin aikaa inspiraatiota antiikin kreikan kypäristä ja Dark Souls-pelin varusteista. Pää oli vahva selkeä kolmio koska halusin tuoda muodon esiin vahvasti, sillä mielestäni se oli hauska. Pyramidi muoto toi mieleen muinaisen Egyptin. Kun pää oli valmis, mietin mitä teen kehon kanssa. Haluaisinko tälle hahmolle jalat? Kokeiltuani jonkin aikaa päädyin alakehoon, joka muistutti lampun henkeä. Onko-han Egyptissä ollut arabialaisia lampuja? Otin asiasta selvää, mutta tiesin että halusin viedä hahmoja egyptiläiseen suuntaan ja tutkia muinaisen Egyptin perinteisiä asuja ja miettiä mikä henki hän on. Sarkografin henki, viinisaviastian henki? Ideoita tuli. Vahvat kajaalit lisäsivät egyptiläistä vaikutelmaa ja antoivat hahmolle asennetta, sekä saivat sen näyttämään vahvemmalta. Kalpean sininen iho taas toi kontrastia punaiseen ja oli hyvin yhdistettävissä lampun henkiin ja haamuihin. Vaihdoin ihon värin lopulta punertavaksi selkeyden ja muista hahmoista erottuvuuden takia.

Ajattelin että hahmon taustatarina on, että tämä on edellisessä elämässään kirottu kuoliaaksi ja haudattu lemmikkikäärmeensä kanssa pyramidiin muinaisessa Egyptissä. Tai vaihtoehtoisesti kuollut käärmeenpuremaan. Taustatarinoissa on vielä kehitettävää. Tästä sain idean, että kaikkien haamuhahmojen olomuoto voisi heijastella tapaa mihinkä hahmot ovat kuolleet.

Annoin hahmolle paljon teräviä muotoja esimerkiksi silmiin ja vaatteisiin. Kolmiomuoto yhdyssana myös tuntuu toistuvan hyvin tuoden hahmoon vahvuuden ja epävakauden tunnetta. Hahmon monimutkaisuuden taso pysyi aika yksinkertaisena. Tom Bancroft selittää kirjassaan *Creating character with Personality* (2006, 18-21) monimutkaisuuden tasoista hahmosuunnittelussa, että päähahmojen on hyvä olla monimutkaisempia kuin sivuhahmojen, joten päätin hahmojen kuvastavan monimutkaisuuden ääripäätä pelissä.

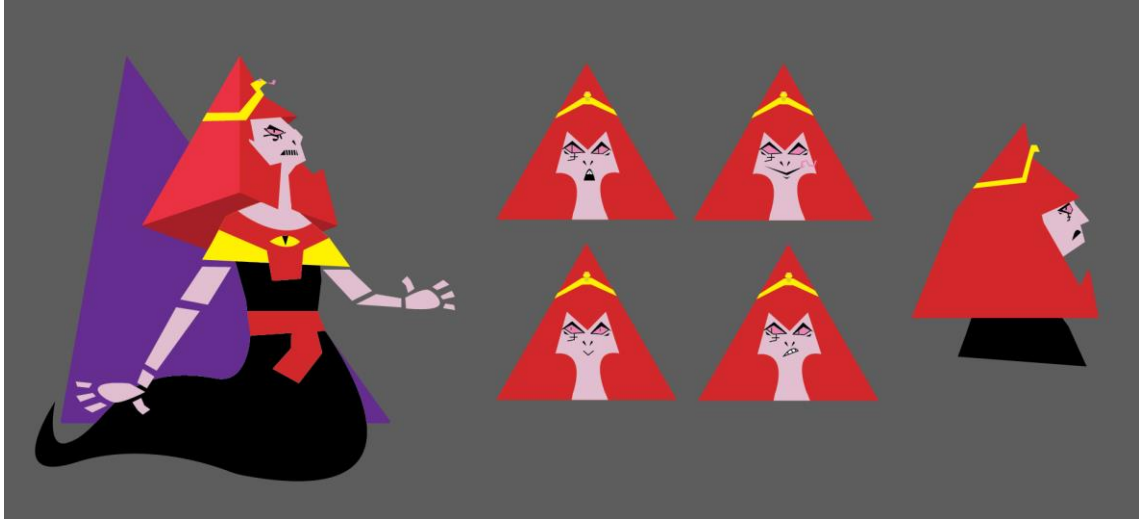
Tämä tarkoittaa, että tulevien hahmoelementtien on hyvä olla yksinkertaisempia kuin nämä pelattavat hahmot. Näin monimutkaisella hahmolla pystyy ilmaisemaan tehokkaasti ilmeitä, varsinkin humoristisessa mielessä. (Bancroft 2006, 18-21.) Myös punainen väri toimii hahmon kanssa niin kuin toivoin. Tillmannin mukaan (2011, 112) väri punainen on toiminnan, päättäväisyyden, voiman, vaaran ja vihan väri. Kaikki sopii hyvin yhteen hahmon kanssa.

Kuvio 7. Hahmojen ilmeet eivät ole yksinkertaisia, vaan voivat kuvastaa laajasti tunteita.



Yksi toivomus hahmoissa oli ollut androgynisyys, eli se että hahmojen sukupuoli ei näkyisi. Näytin valmista hahmoa kahdelle henkilölle ja pyysin heitä kertomaan mielipiteensä. Toinen henkilöistä oli varma, että hahmo oli nainen ja toinen ei edes kyseenalaistanut että hahmo ei olisi mies. Hän ajatteli että henget ovat aina miehiä. Mielenkiintoista että itsellenikään ei tullut yhtään naispuolista lampunhenkeä mieleen. Tutkin asiaa nopeasti ja löysin blogikirjoituksen, että joidenkin uskomusten mukaan tarinassa Adam ja Eeva, Adamin ensimmäinen kumppani on naispuolinen henki, eikä kylkiluu nainen, Eeva (Bardinelli 2015.) Näin pienellä skaalalla tutkittuna olen onnistunut androgynyyden toteuttamisessa.

Kuvio 8. Tapaus temperamenttinen.



Alustava hahmo oli valmis. Päätin muokkaavani sitä selkeämmäksi sitten kun muutkin hahmot ovat valmiit. Tämä hahmo olisi myös tyyllinen malli ja muidenkin hahmojen suunnittelua selvittävä askel eteenpäin.

4.1.2 Case: Hurmaava

Tämän haamun tarkoitus oli olla varsinainen hurmuri ja viestiä viettelyä ja tiettyä ärsyttävyyttä mitä iskurepliikeitä laukovissa ja selfietä ottavissa itsensä rakastajissa on. Alkuperäisenä ideana oli käyttää kolmion teräviä muotoja, jotka vaihtuivat suunnittelun aikana päittäin Temperamenttisen hahmon kanssa.

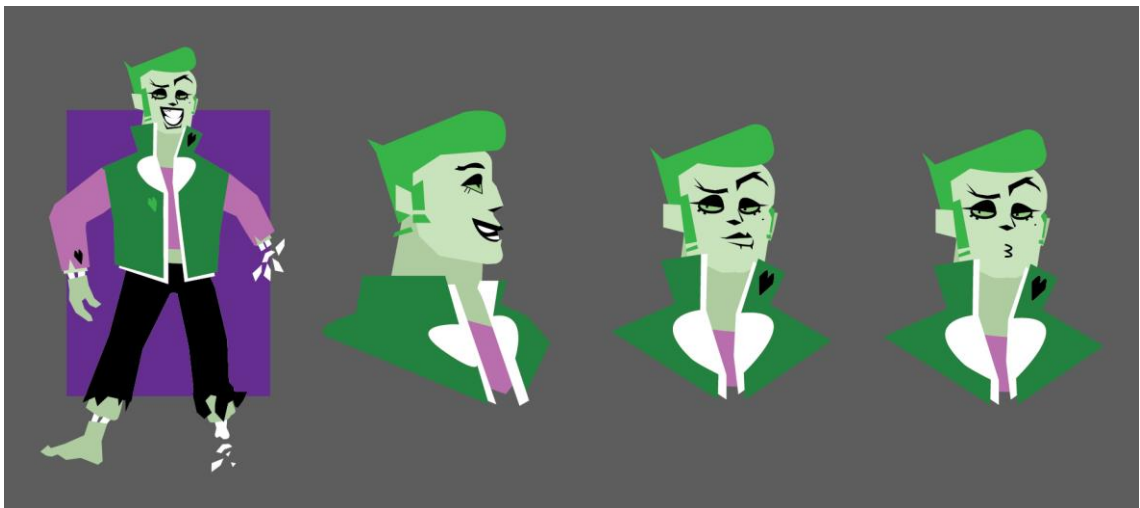
Aloitin tämän hahmon suunnittelun hahmottelemalla kiinnostavia silmäpareja, ja sovittelimalla näitä nelikulmioon, mistä tiesin muodostavani hahmon pään tavalla tai toisella. Tiesin myös, että haluan tehdä jotakin vahvan ja hurmaavan näköistä, koska pohjamuotoni neliön stereotyypit toimivat hyvin sen kanssa, mutta kuitenkin hahmosta piti tuoda esiin myös ärsyttäviä puolia. Hahmosta ei ole tarkoitus tulla pelkästään stereotyyppistä muskeli miestä. Tosin ristiriitana oli, että juuri sen takia hahmo olisi ärsyttävä. Päädyin vähitellen "bad boy"-rokkari tyyppiseen zombihahmoon, joka on sekoitus Elvis Presleytä, Beatles-yhtyeen jäseniä ja Michael Jacksonia. Myös japanilaisilla mieskannustajilla sekä koulujen huonokäytöksillä "delinquent"-hahmoilla, oli vaikutusta hahmoon. (Wikipedia 2017 (c.) Toivon Japanin kulttuuria tuntevien huomaavan viitteitä näihin. Zombi-idea juonsi juurensa hahmon värikoodiin eli vihreään mistä toivoin hahmon erottuvan pelissä.

Zombien stereotyyppinen väri on vihreä ja siitä sain hyvän syyn tehdä koko hahmosta vihertävän. Hahmo näytti aluksi liian lyhyeltä, sillä annoin sille tuhoutuneet jalat.

Tarinallisesti hahmo on kuollut moottoripyöräonnettomuudessa ja jäänyt kummittelemaan. Halusin luoda kontrastia hahmon miehekkyyteen antamalla sille selkeät ripset, jotka näyttivät mielestäni kiinnostavilta. Muuten hahmolla oli leveä jakautunut leuka, litteä nenä ja leveä rintakehä tuomaan stereotyyppistä miehekkyyttä esiin. Hahmon hiustyylin etsiminen vaati paljon testaamista. Kokeilin ensin poninhäntätyyliä, mikä oli hauska, mutta etsin jotain erikoisempaa. Sitten testasin lähes kaljua siilitukkaa, joka toi hyvin koulukiusaajamaisen kuvan ja tämän jälkeen suorakulmion muotoista afroa koska tämän hahmon muotokieli on muutenkin sitoutunut neliöön. Kaikista näistä pompadour-hiustyyli pulisonkien kera vaikutti kaikkein eniten olemusta ja tarinallisuutta vahvistavalta.

Ärsyttävät moninaiset ilmeet tulevat olemaan iso osa tämän hahmon persoonan ilmene- mistä, joten suunnittelin sille heti muutaman oleellisen naaman: normaali naama, selfien ottamisessa, kliseinen ”duck face” -naama, jossa huulet ovat ankkamaisen töröllä ja is- kevä hymyilevä naama. Naamat onnistuivat mielestäni luontevasti ja hyvin.

Kuvio 9. Tapaus Hurmaava.



Nopea palaute mitä sain hahmon ulkonäöstä: ”Tyylikäs ja miehekäs hahmo, joka voisi olla kateellinen jos tätä ei huomioida.” ”Selkeästi itseään rakastava herrasmies, joka ratsastaa moottoripyörällä naurattamaan naisia.”

Aion vielä katsoa lisää mallia Beatlesin aikakauden ja rokkarien levyjen kansista hahmoon ja ehkä muokata viitteitä selkeämmiksi. Pitää myös miettiä sen liikkumistapaa itse pelissä. Haluan myös että hahmolla olisi jokin heille tärkeä esine, kuten esimerkiksi kampa tai ruusu.

Hahmosta ei tullut niin kulmikas kuin olisin toivonut, luulen että hahmon persoonallisuutta olisi voinut saanut aivan eri tavalla esille tekemällä siitä vahvemman näköisen. Sen sijaan menin enemmän hoikempaan suuntaan, jossa hahmon tyylikkyys tulee enemmän esille mutta vahvuus jää taka-alalle. Hahmon ilmeet ovat myös vahvemman näköiset kuin muilla hahmoilla, joka saattaa olla hyvä juttu tämän persoonallisuutta korostamaan. Hahmon vihreä väri tosin on hyvä. Vihreä on kateuden ja sairauden väri, mutta kuvastaa myös hyvinvointia rakkautta, nuoruutta ja rehellisyyttä (Tillman 2011, 112).

4.1.3 Case: Energinen

Tällä haamalla on liikaa energiaa. Se ei osaa pysyä paikoillaan vaan pomppii ja kimmahtelee kuin olisi juonut kahvia koko päivän. Hyödynnän hahmon suunnittelussa pyöreitä muotoja.

Tämän hahmon suunnittelun ajattelin olevan helppoa, sillä omaan tyyliini kuuluu tehdä hahmoista yleensä pyöreitä ja viattomia. Voi olla, että tämä ajattelutapa sai minut harhaille hahmon suunnittelussa. En miettinyt hahmon ideaa tarkkaan ja päädyin suunnittelemaan hahmon joka ei sopinut teemaltaan ollenkaan yhteen muiden hahmojen kanssa. Hahmo oli pieni ja pyöreitä muotoja hyödyntävä kuten toivoin, mutta kelpaamaton tarkoitukseensa.

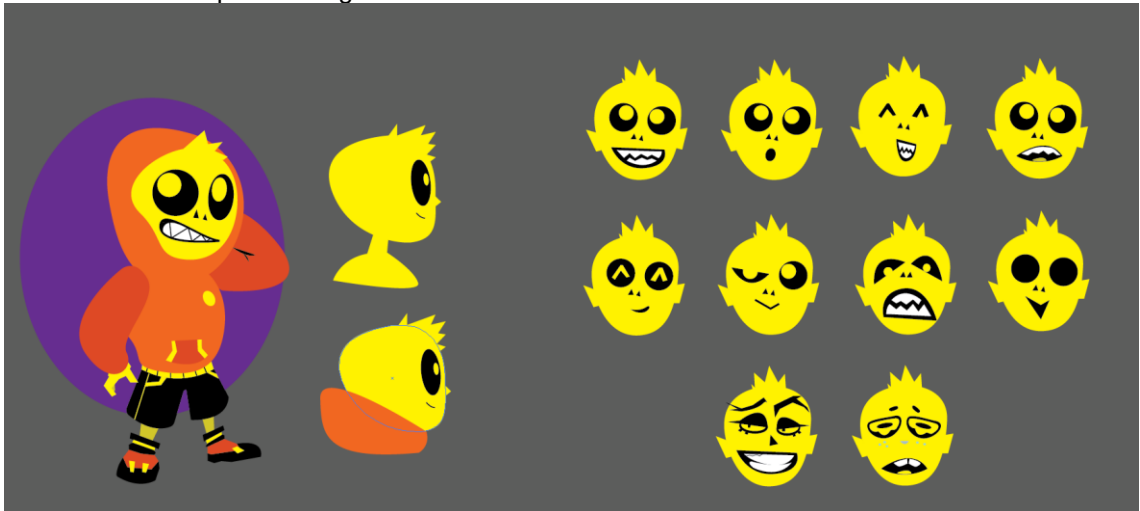
Kuvio 10. Hahmo joka ei sovi yhteen muiden hahmojen kanssa.



Pyörittelin ideaa ja muotoa uudelleen. Keltainen väri aiheutti ongelmia erottuvuutensa takia. Väriä piti käyttää täydellä kontrastilla, eli värisävyn vahvuudella, että se erottuisi selkeästi. Mietin, miten saisin hahmon energisyyden näkymään selkeästi ja päässäni alkoi muodostua kuva hehkulamppumaisesta hahmosta. Tämä ratkaisi myös värinkäytön ongelmani, koska pystyin säätämään hahmon olemuksen hyvin kirkkaaksi. Hahmo sai suuret tummat silmät, jotka toivat kontrastia kirkkaassa kehossa. Silmät myös olivat tämän hahmon erottuvin asia, ja varmasti suuri apu sen persoonallisuuden viestimiseen. Tein muutamia ilmeitä nähdäkseni miten ne toimivat.

Annoin hahmolle kirkkaan hupparin ja mustat polvihousut tuoden toivottavasti enemmän lapsenomaista vaikutelmaa. Toivoin hahmon näyttävän jäyniä tekevältä tempupuilijalta. Lisäsin myös terävät hampaat tuoden hahmoon lisää ilkkurisuutta.

Kuvio 11. Tapaus Energinen.



Mietin hahmon taustatarinaa vain kevyesti vieläkin, mutta päässäni alkoi muodostua ajatus lapsesta, joka on kuollut nuorena esimerkiksi sähköiskuun. Lapsi ei olisi saanut mielestään leikkiä tarpeeksi ja jäisi kummittelemaan. Tämän vuoksi hahmo on pirteä, tekee kepposia ja yrittää pitää hauskaa.

Olen tähän hahmoon ehkä eniten tyytyväinen. Pyöreät muodot pitävät hahmon hyvin viattoman oloisena, vaikka hahmon persoona olisikin tehdä jäyviä. Keltainen väri puolestaan korostaa kaikkea mitä toivoinkin. Se on iloisuuden, älyn, eloisuuden ja optimismin väri (Tillman 2011, 112).

4.1.4 Case: Kömpelö

Tämän hahmon idea oli olla sympaattinen ja samaistuttava, oman elämänsä epäonninen kulkija. Jopa pelokkaampi kuin taloon eksynyt possessoitava. Pyöreitä ja valuvia muotoja oli tarkoitus hyödyntää. Kolmiomuotoja myös. Teen tutkimusta tämän hahmon suunnittelua varten Inside Out elokuvan Suru nimisestä hahmosta. Joka on oivallinen esimerkki sympaattisesta hahmosta.

Tämän hahmon suunnittelu oli tähän mennessä työläintä, vaikka itselläni oleva mielikuva oli pitkään ollut vahvana mielessäni. Huomasin suunnittelun alussa, että en ollut ihan varma missään kohtaa tämän hahmon muodosta, sillä tutkimiani stereotyyppisiä muotoja oli vain kolme ja tehtäviä hahmoja neljä. Kokeilin monenlaisia naamoja pallon ja kolmion kanssa mutta mikään ei tuntunut oikealta, joten etsin inspiraatiota Pinterestistä luomalla

sinne kansion. Käytin etsinnöissä hakusanoja surullinen ja character design ja löysin paljon mielenkiintoisia kuvia. Aloin kehittää päässäni tarinaa nälkiintyneestä modernista tytöstä joka ei halua lähteä pois kotoaan. Ajattelin tämän iskevän tietäntyyppiseen pelaajakuntaan, eli pelaajiin jotka myöskin viihtyvät liian hyvin kotonaan. Mietin että hahmo on kuollut ujouteen sekä suruun ja palannut haamuna takaisin maan päälle.

Pyörittelin ideaa jonkin verran, ja annoin sen kehittyä sitä mukaa kuin etenin. Muodot tuntuivat hyvin kapeilta ja valuilta tässä hahmossa. Yritin tutkia löytyisikö soikiomuodosta psykologisia tutkimuksia, mutta se ei ollut helppoa. Oman käsitykseni mukaan soikio viestii ystävällisyyttä niin kuin ympyrä muotokin, mutta tyylikkäämpää ja monimutkaisempaa. Soikio toimii mielestäni hyvin tässä hahmossa ja se tuo esiin surullisia, arkoja vivahteita muuten ystävällisestä hahmosta. Vahvistin näitä piirteitä antamalla hahmolle pisamia ja etuhampaat, joiden välissä on erottuva rako. Hahmo vaikutti jo hyvältä, mutta nälkiintyminen oli hankala saada toimimaan. Halusin hahmolle roikkuvat vaatteet, jotta sisällä asuminen ja eristyneisyys tulisi enemmän esille. Halusin tehdä hahmosta peittoon kääriytyneen koska se olisi mielestäni ollut kohdeyleisössä sympatiaa herättävää. En saanut sitä toimimaan. Päätin kokeilla jotain muuta.

Sininen väri hahmon tunnistusvärinä inspiroi muokkaamaan hahmosta sellaisen, että se pitää vedestä. Muutin tarinaa siten että hahmo olisikin hukkunut veteen. Pystyin helposti kuvittelemaan hahmon uimaan ilmaan haamumuodossaan ja pitäydyin tässä ideassa. Muokkasin hahmolle mekon, joka näyttää kalan pyrstöltä. Hahmo alkoi muistuttaa merenneitoa. Pidin ajatuksesta, että hahmoilla on erilaisia tapoja liikkua teemastaan riippuen. Vesielementti tarkoitti myös sitä, että hahmon voisi laittaa itkemään vuolaasti pelosta. Se saattaisi herättää katsojissa sympatioita.

Kuvio 12. Tapaus Kömpelö.



Tässä hahmossa en onnistunut tuomaan alkuperäistä ideaa esiin, ottaen huomioon, että hahmon oli tarkoitus olla kömpelö. Voin kuvitella hahmon surullisena ja helposti pelkävänä, mutta en kömpelönä. Näen sen sulavasti uivan ilmassa pyrstöllään. Ironisesti siitä mihin hahmo on kuollut, on tullut hänen paras elementtinsä. Pelkään että hahmo on muista hahmoista erottuva, koska hänen kehonsa on niin hyvässä kunnossa verraten esimerkiksi hurmaajaan, joka on selkeästi zombi, jonka luut näkyvät. Harkitsen näkkiintymisen näkymistä vielä tässä hahmossa. Sininen väri tuo tässä hahmossa luotettavuuden ja surun tunnetta, mitä Tillman (2011, 112) kertoo myös värin viestivän.

4.2 Hahmot joita pelaaja ei ohjaa

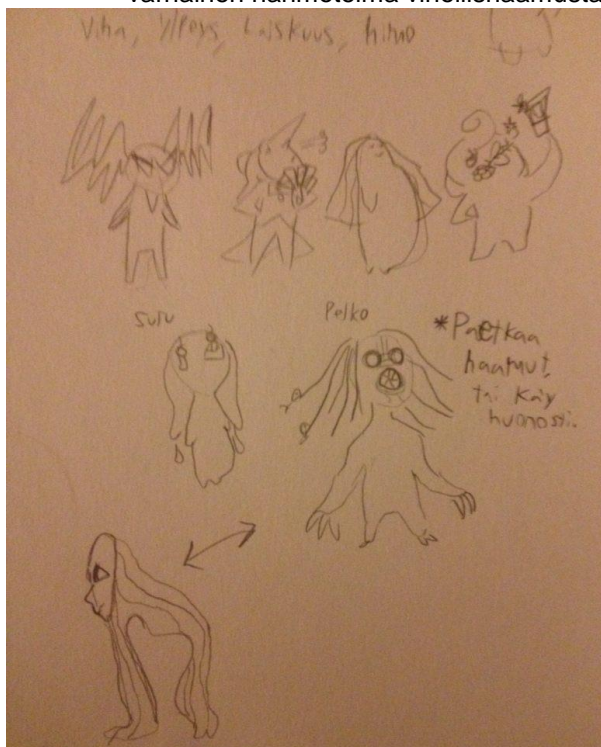
Peliin on myös tarkoitus suunnitella hahmoja, jotka eivät ole suoraan pelaajien ohjaamia. Nämä ovat kuitenkin hyvin oleellisia tarinan ja pelimekaniikan kannalta. Tärkeimpänä mainiten possessoitava hahmo, jota pelaajat väliaikaisesti ohjaavat haamuilla. Tämä hahmo muodostaa tavoiteltavan maalin pelaajille. Suunnitteilla on myös vihollishahmo, jonka on tarkoitus häiritä muiden pelaajien etenemistä.

Kerron seuraavissa luvuissa suunnitelmista näiden hahmojen varalle, mutta suunnitelmat ovat vielä hyvin alustavia. Toivon että annan näin paremman katsauksen pelin kokonaiskuvaan ja hahmojen toisiinsa vaikuttamisen mahdollisuuksiin.

4.2.1 Case: Pelottava

Tämä hahmo on sivuroolissa eikä se ole pelaajan ohjaama. Vihollishaamun tarkoitus on estää muiden pelaajien etenemistä, tuoden näin peliin vaihtelua ja väliaikaisen yhteisen vihollisen. Jos se ottaa haltuunsa possessoitavan, asiat hankaloituvat pelaajille. Hahmolla ei ole selkeää muotoa vaan se muistuttaa Alienia.

Kuvio 13. Possessoinnin vaikutusten hahmottelua possessoitavaan. Ala vasemmassa reunassa varhainen hahmotelma vihollishaamusta.



Pelottavuus on hankala aspekti toteuttaa ja tämän haamun on tarkoitus tuoda juuri pelon tunnetta. Itse pelko ei ole hahmon persoonallisuus, mutta ulkonäkönä toteutettava ja toivottava asia. Persoonan puolesta hahmo viestii kylmyyttä ja välinpitämättömyyttä muita kohtaan. Hahmolta toivotaan, että siihen samaistuu sellainen yleisö, jotka pitävät vinksahtaneita hahmoja söpöinä, siisteinä ja miellyttävinä.

4.2.2 Case: Possessoitava

Possessoitavalla on kaikkein eniten taustatarinaa pelissä ja hahmolla on tärkeässä osa. Haamut yrittävät possessoida häntä kilpaa hänen lupaamaansa vapautta tavoitellen. Tämä hahmo on lapsi, jolla on vahvoja spirituaalisilla voimia. Hän on erkaantunut kave-

reistaan ja eksynyt kirottuun taloon. Päästäkseen pois hahmo antaa haamuille luvan hallita itseään, koska näkee ne huonosti. Hän toivoo, että haamut ohjaavat hänet pois talosta. Hahmo on helposti säikkyvä, mutta yrittää esittää, että ei sitä ole. Hahmolla on pyöreitä muotoja koska hän on lapsi.

Kuvio 14. Konseptia possessoitavan ulkonäöstä.



Tämä hahmo on mielenkiintoinen suunniteltava myös muotokielellisesti, sillä jokainen possessointi vaikuttaa tähän hahmoon tuoden siihen possessoivan piirteitä ja muotoja. Periaatteessa hahmosta siis pitää luoda monia variaatioita, monenlaisilla eri muotokielellä.

5 Suunnittelussa syntyneitä ajatuksia

Hahmoja suunnitellessa projekti kehittyi moneen suuntaan ja herätti monia ajatuksia mitä haluaisin käydä läpi. Näin lukijat saisivat paremman käsityksen siitä, kuinka muodot vaikuttavat tulevaisuudessa pelin etenemiseen.

5.1 Ideoita peliin ja animaatioon

Pystyn helposti kuvittelemaan jokaisen hahmon erilaisia liikkumistyyylejä ja possessointi-animaatiota. Esimeriksi kun Temperamenttinen ottaa haltuunsa possessoitavan se pöröttää hiuksensa kolmionmalliseksi aggressiivisesti ja lähtee kävelemään eteenpäin ag-

gressiivisesti. Hurmaava puolestaan sliippaa hiuksensa taakse kammalla ja iskee silmää. Kömpelö voi itkeä hiuksensa märiksi ja veteliksi ja kulkea pelon sekaisessa paniikissa eteenpäin. Haamujen perusliikkuminen on jokaisella erilaista. Temperamenttinen lipuu eteenpäin kuin käärme, kädet puuhkassa kuin lampun hengellä. Kömpelö ui kuin merenneito ilmassa ja Hurmaava ottaa rennosti lepäviä asentoja tutkiessaan ympäristöään. Muotokieli on vahvana näissäkin liikkeen animaatioissa.

5.2 Vaiheita ja pois heitettyjä ideoita

Sain mielestäni liiankin avoimet kädet hahmoihin. Minulle annettiin paljon vapauksia hahmojen teeman ja tarinan ideointiin koska olin niistä vastaava henkilö pelissä. Joten alussa mietin minkälaisia haamuja peliin olisi hyvä tehdä. Ainoa varma hahmo oli case Hurmaava haamu. Peli-ideallisesti ja mekaniikallisesti keskityimme ensin pitämään pelin lipunryöstömäisenä, jotta pelin ajatus pysyisi selkeänä. Haluamme kehittää pelin mekaniikoita eteenpäin vähitellen. Tiedämme että haluamme haamuja ja possessointiteeman. Alun perin keskityimme tavaroiden haltuun ottamiseen haamuilla, mutta nyt meillä on myös tyttö jota possessoidaan.

Mietin hahmojen teeman kannalta alussa pitäisikö minun perustaa hahmot seitsemään kuoleman syntiin, nimeltä mainiten: Himo, Ylpeys, Kateus ja Ahneus, johon päätin yhdistää myös ylensyönnin sekä laiskuuden. Näin seitsemästä hahmosta muodostui neljä. Tämä vaikutti ensin hyvältä idealta mutta teemat olivat kovin negatiivisia ja pelistä haluttiin positiivinen. Myöskin joidenkin hahmojen motiivia oli hankala saada toimimaan. Miksi laiskuus haluaisi tehdä mitään? Ratkaisin asian yhdistämällä hahmoon myös ahneuden.

Kuvio 15. Sympaattisten hahmojen piirteiden tutkimista.



Toinen hahmojen teema oli samaistuttavat ja sympaattiset asiat. Niiden tarkoituksena on houkutella ihmisiä pelaamaan juuri näillä hahmoilla. Tästä tuli haamut Kömpelö, Hurmaaja, Energinen ja Temperamenttinen. Pidin näistä hahmoista enemmän koska väri-teeman sai toimimaan helpommin ja positiivisuus sopi paremmin pelin mielikuvaan.

5.3 Millä tavoilla tämä opinnäytetyö auttoi peliä?

Opinnäytetyötä tehdessä monet asiat tuli selkeämmiksi ja pelin teko alkoi edetä. Valmiit hahmot ja niiden selkeät teemat auttavat suunnittelua jatkossa, sekä antavat motivaatiota pelin teossa. Esimerkiksi nyt kun hahmojen muotojen persoonallisuudet tiedetään niitä voi soveltaa myös esimerkiksi huonekaluissa, jota haamut possessoivat.

Yhteinen mielikuva pelistä on nyt myös selkeämpi. Hahmojen persoonallisuutta ja taustatarinoita, sekä näiden suhteita toisiinsa pystyy nyt helposti kehittämään eteenpäin. Pelimekaniikallisesti pelissä on tosin vielä paljon työstämistä.

6 Yhteenveto

Muotojen symbolismista tunnutaan olevan suurin määrin samaa mieltä lähteissä ja stereotyyppiset hahmot vahvistuvat niille sopivien perusmuotojen kautta. Monissa lähteissä tuodaan esiin myös, että oikean muodon käyttäminen ei ole ainoa tie hyvään hahmoon vaan, että myös vastakohtat ja asioiden kokeilu voi olla reitti hyvään hahmosuunnitteluun. Muodon päättäminen vahvistaa hahmon uudelleen piirtämistä ja muille piirtämisen opettamista. Se on tärkeää erityisesti animaatioissa ja sarjakuvissa, joissa on useita tekijöitä piirtäjinä ja hahmoissa joita piirretään monta kertaa.

Hahmoja suunnitellessa opin tekemään sellaisia hahmoja, jotka erottuvat toisistaan selkeästi pelaajille. Muotokieli ja värit ovat pääelementit tämän saavuttamiseen. Opin myös, että muodot eivät ole täydellisiä. Oikeasti toimiviin ja persoonallisiin hahmoihin muotoja pitää työstää pidemmälle kuin esimerkiksi vain kolmioksi tai neliöksi.

Lähteitä itse hahmoissa oli vaikea hyödyntää, sillä ne painottivat erityisesti hahmokohtaista kokeilemistä toimivien hahmojen muotojen löytämiseen. Silhuettien tekeminen tähän tarkoitukseen oli erityisen suositeltua aikaisessa vaiheessa.

Tutkimusta tehdessä on ollut kiintoisaa huomata, että alan kokeneilla hahmosuunnittelijoilla on samanlaiset ajatukset muotojen symboliikasta. Onko tämä jotakin jonka ihmiset vain tietävät, vai tuleeko se liiallisesta altistuksesta nykyajan visuaalisen medialle? Olisi mielenkiintoista tehdä tutkimus, jossa erilaisille ihmisille näytetään eri muotoisia hahmoja ja he kertovat mielikuviaan niiden persoonallisuuksista, sekä taustatarinoista. Olisi kiintoisaa katsoa eroaako esimerkiksi vanhan ihmisen näkemys hahmosta verrattuna lapsen näkemykseen. Nämä asiat voisi liittää pelin mahdolliseen taustatutkimukseen tulevaisuudessa.

7 Lähteet

Bancroft Tom 2006. Creating Characters with Personality. New York: Watson-Guptill Publications.

Bardinelli John 2015. The Origin of the Genie in the Lamp.
< <http://www.giantglacier.com/the-origin-of-the-genie-in-the-lamp/>>
(luettu 11.4.2017)

Beiman Nancy 2007. Prepare to board! Creating Story and Characters for Animated features and Shorts. Elsevier inc.

Laulainen Liisa-Lotta 2016. Kuinka hahmoja suunnitellaan? Opinnäytetyö (AMK). Vantaa: Metropolia-ammatti-korkeakoulu.
Luettavissa osoitteessa <<http://theseus.fi/handle/10024/108355>>
(luettu 25.2.2017).

Sycra 2014. Using Shapes to Create Appealing Designs
Katsottavissa osoitteessa < <https://www.youtube.com/watch?v=KwmcJYtdLp0> >
(katsottu 20.4.2017)

Tillman Bryan 2011. Creative Character Design. Elsevier inc.

Wikipedia 2015 a. Characterization.
<<https://en.wikipedia.org/wiki/Characterization>>
(Luettu 23.2.2017)

Wikipedia 2017 b. Graafinen.
< <https://fi.wiktionary.org/wiki/graafinen>>
(Luettu 4.4.2017)

Wikipedia 2017 c. öendan.
<<https://en.wikipedia.org/wiki/öendan>>
(Luettu 18.4.2017)

8 Kuvalähteet

Kuvio 1. Aku Ankka model sheet. Towsley Don.

<<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/5a/2c/76/5a2c7685790a17cdf1962ae2f90b786.jpg>>
(Katsottu 21.4.2017)

Kuvio 2. Muotohahmoja, 2017. Kajander Lauri.

Kuvio 3. Muotoihin rikkomista, 2017. Kajander Lauri

Kuvat peräisin < <http://acidcow.com/pics/9664-finnish-street-fashion-73-pics.html>>
(Katsottu 21.4.2017)

Kuvio 4. Pixar hahmot, 2005. Nierva Ricky.

<<https://rdjamiedepledge.files.wordpress.com/2013/12/img006.jpg>>
(Katsottu 21.4.2017)

Kuvio 5. Kolmion maskuliinisuus ja feminiinisyys, 2014. Sycra.

<<https://www.youtube.com/watch?v=KwmcJYtdLp0>>
(Katsottu 21.4.2017)

Kuvio 6. Leijuvat päät hahmottelua. Kajander Lauri 2017.

Kuvio 7. Ilmeiden monimutkaisuus. Kajander Lauri 2017.

Kuvio 8. Tapaus Temperamenttinen. Kajander Lauri 2017.

Kuvio 9. Tapaus Hurmaava. Kajander Lauri 2017.

Kuvio 10. Epäonnistunut tapaus Energinen. Kajander Lauri 2017.

Kuvio 11. Tapaus Energinen. Kajander Lauri 2017.

Kuvio 12. Tapaus Kömpelö. Kajander Lauri 2017.

Kuvio 13. Possessoinnin vaikutukset. Kajander Lauri 2017.

Kuvio 14. Possessoitava. Kajander Lauri 2017.

Kuvio 15. Sympaattisia hahmoja. Kajander Lauri 2017

