

# Code Lyoko -animaatiosarjan hahmojen uudelleensuunnittelu

**Kiia Kostet**

LAB-Ammattikorkeakoulu  
Muotoiluinstituutti

Medianomi (AMK)  
Graafinen suunnittelu

Kevät 2023

**Kiia Kostet**

Opinnäytetyö

Kevät 2023

58 sivua

LAB-Ammattikorkeakoulu

Muotoiluinstituutti

Medianomi (AMK)

Graafinen suunnittelu

## Tiivistelmä

Opinnäytetyön aiheena oli Code Lyoko -animaatiosarjan hahmosuunnittelu. Työssä keskityttiin nykyaikaiseen animaatioon ja erityisesti jo olemassa olevien animaatiohahmojen uudelleensuunnitteluun.

Työssä tutkittiin hahmosuunnittelun perusteita ja prosessia ja tutustuttiin hahmosuunnittelijan työnkuvaan. Taustoitussuudessa tutustuttiin alan kirjallisuuteen, viime vuosien animaatiotrendeihin ja ammattilaisten työskentelymenetelmiin.

Opinnäytetyön produktio-osuudessa toteutettiin nykyaikaisimmat versiot Code Lyoko -animaatiosarjan viidestä päähenkilöstä. Jokaisesta hahmosta tehtiin hahmo- ja turn around -sivut. Produktio toteutettiin digitaalisesti piirtäen Clip Studio Paint -piirustusohjelmalla.

**Avainsanat:** hahmosuunnittelu, hahmotaide, animaatio, piirrossarja, uudelleensuunnittelu

## Abstract

The subject of the thesis was character design in the *Code Lyoko* animated series. The main focus was on modern day cartoons, especially on cartoon reboots and remakes.

The objective of the research was to become familiar with the character design process and find out more about the role of professional character designers working in the animation industry.

The aim of the project was to redesign the main characters of the French cartoon *Code Lyoko*. Character line up of all the main characters and character sheets and turnarounds for each character were digitally created for the thesis by using the illustration program Clip Studio Paint.

**Key words:** character design, character art, animation, cartoon, redesign

# SISÄLLYS

<b>JOHDANTO</b>	<b>5</b>
1.1 Mitä?	6
1.2 Miksi?	6
1.3 Tavoitteet ja tutkimuskysymys	6
1.4 Mikä on Code Lyoko?	7
<b>TAUSTOITUS</b>	<b>8</b>
2.1 Hahmosuunnittelun peruselementit	9
Mitä on hahmosuunnittelu	9
Siluetti ja muotokieli	10
Hahmosuunnittelu brief	11
2.2 Nykyaikaisuus animaatioissa	12
Cal Arts -tyyli	12
Lasten ja aikuisten animaatio	14
Representaatio elokuvissa	15
Nykyaikaisen animaation määritelmä	15
2.3 Uudelleentoteutettuja animaatiosarjoja	16
<b>PROSESSI</b>	<b>19</b>
3.1 Lähtökohdat	20
3.2 Brief: Code Lyoko	20
Yumi Ishiyama	24
Odd Della Robbia	27
Ulrich Stern	30
Jeremie Belpois	33
Aelita Stones	36
<b>VALMIIT TYÖT</b>	<b>41</b>
Yhteenveto	53
<b>LÄHTEET</b>	<b>54</b>

**JOHDANTO**

## 1.1 Mitä?

Opinnäytetyöni käsittelee Code Lyoko -animaatiosarjan hahmosuunnittelua ja erityisesti 2D-animaatiohahmojen uudelleensuunnittelua. Työni käytännön osuus koostuu uudelleenkuvitelluista hahmosuunnitelmista viidelle eri Code Lyoko -animaatiosarjan päähahmolle. Vaikka tämän työn tarkoitus on ensijaisesti toimia oppimisprosessina itseäni varten, voi se myös toimia työkaluna muille aiheesta kiinnostuneille. Lopullisten hahmojen kohderyhmä on noin 12–16-vuotiaat nuoret.

Opinnäytetyön kirjallisessa osuudessa perehdytään yleisesti hahmosuunnittelun perusteisiin, mutta ennen kaikkea uudelleentoteuttuihin animaatiosarjoihin ja niiden hahmojen representaatioon nykypäivänä.

## 1.2 Miksi?

Olen aina rakastanut animaatioelokuvia. Lukion jälkeen hain opiskelemaan animaatioalaa, mutta sen sijaan pääsinkin opiskelemaan graafista suunnittelua. Innostukseni animaatiota kohtaan on kuitenkin vähitellen kasvanut opintojeni aikana ja nyt harkitsen vakavasti animaatio-opintojen aloittamista valmistumiseni jälkeen.

Tällä hetkellä animaatioalalla minua kiinnostaa eniten hahmosuunnittelu ja siitä myös sain aiheen opinnäytetyölleni. Haluan tämän projektin aikana tutustua tarkemmin hahmosuunnittelun prosessiin ja hahmosuunnittelijan työnkuvaan.

Code Lyoko oli lapsuuteni suosikkisarja ja olisi upeaa nähdä sarja uudelleentehtynä. Alkuperäisessä sarjassa on paljon hyvää, mutta siinä on myös mahdollisuuksia kehittämiseksi. Jos sarjasta koskaan tehdään uutta versiota, olisi unelmieni täyttymys olla mukana tekemässä sitä.

## 1.3 Tavoitteet ja tutkimuskysymys

Työni tavoitteena on suunnitella uudet versiot jo olemassa olevista Code Lyokon hahmoista. Tavoitteenani on myös tutustua ammattihahmosuunnittelijan työskentelytapoihin ja työnkuvaan. Haluan opinnäytetyölläni vastata kysymyksiin **Mitä jos Code Lyoko tehtäisiin nykypäivänä? Miltä sarjan hahmot ja piirustustyyli voisivat silloin näyttää?**

Yhteen lauseeseen kiteytettynä opinnäytetyöni tutkimuskysymys voisi olla:

**Miten uudistaa Code Lyoko -animaatiosarjan hahmot ja tyyli nykyaikaisemmaksi?**

## 1.4 Mikä on Code Lyoko?

Code Lyoko on ranskalainen scifi- ja seikkailuanimaatiosarja, joka ilmestyi vuosina 2003–2007. Sarja kertoo joukosta ranskalaisia teini-ikäisiä opiskelijoita, jotka matkustavat supertietokoneen avulla virtuaalimaailmaan taistelemaan pahaäköä vastaan. Tekoäly Xana aiheuttaa ongelmia ja uhkaa päästä todelliseen maailmaan, minkä päähenkilöt yrittävät estää. Todellisen maailman tapahtumat on tehty 2D-animaatiolla, kun taas virtuaalisen Lyokon tapahtumat on 3D-animoitu.

Code Lyoko sai alkunsa Gobelins l'école de l'image -koulun opiskelijoiden lopputyönä tekemästä lyhytelokuvasta *Les enfants font leur cinéma* vuodelta 2000. Elokuvan ohjasi Thomas Romain, muut mukana olleet opiskelijat olivat Tania Palumbo, Stanislas Brunet ja Jerome Cottray. Animaatiostudio Antefilmsin tuottajat kiinnostuivat lyhytelokuvasta ja ehdottivat opiskelijoille yhteistyötä. Tästä alkoi Code Lyokon kehitys animaatiosarjaksi. Thomas Romain oli mukana sarjan konseptointivaiheessa, Tania Palumbo pysyi mukana koko projektin ajan ja toimi sarjan taiteellisena johtajana. (Lachasse, 2020.)



**TAUSTOITUS**

## 2.1 Hahmosuunnittelun peruselementit

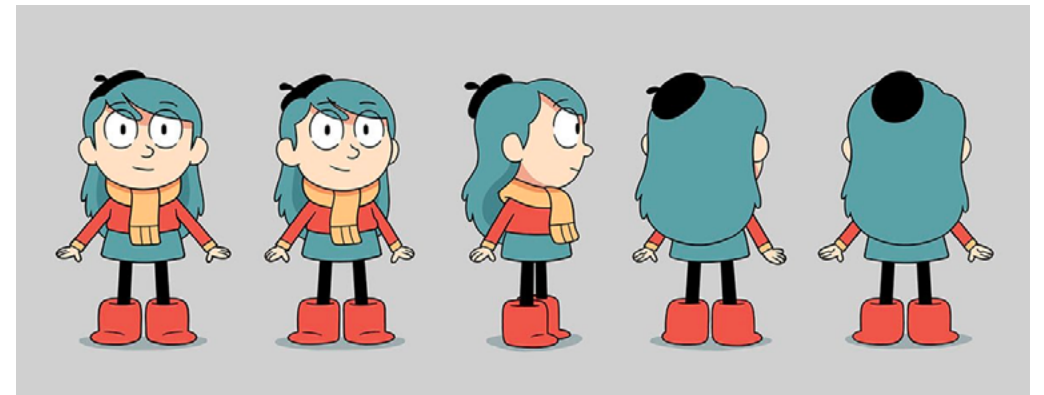
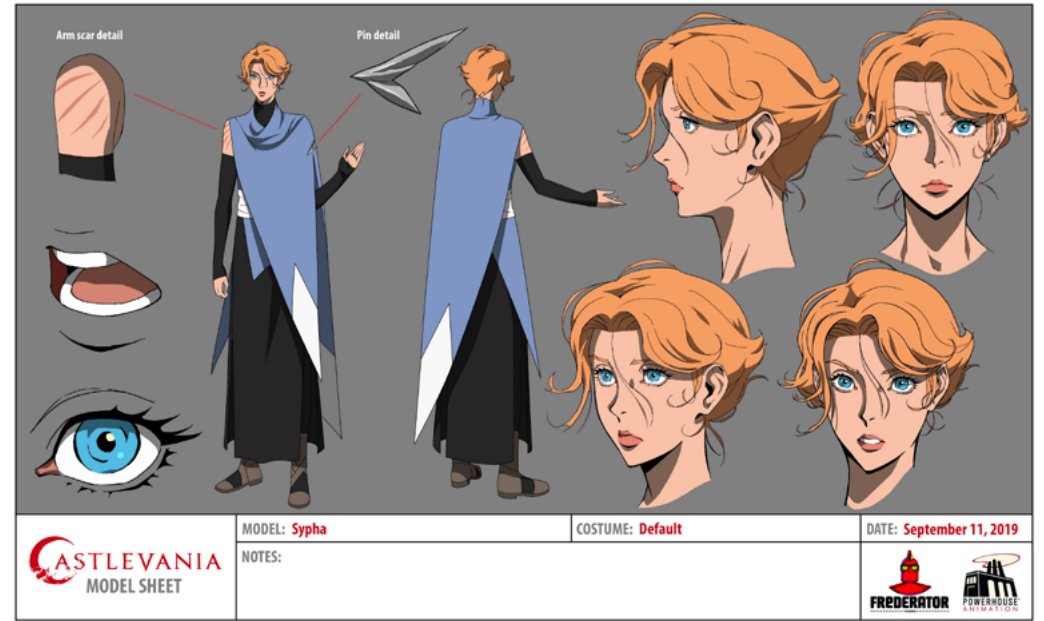
### MITÄ ON HAHMOSUUNNITTELU

Yleisesti hahmosuunnittelulla tarkoitetaan hahmon kokonaisvaltaista luomisprosessia, johon sisältyy hahmon estetiikka, persoonallisuus, käyttäytymistavat ja kaiken kaikkiaan hahmon ulkoinen olemus (Deguzman, 2021).

Hahmon tarkoituksena on olla osa tarinaa ja kuljettaa sitä eteenpäin. Tämä tarkoittaa sitä, että jokainen hahmossa esiintyvä elementti, kuten väripaletti, muodot ja yksityiskohdat, on valittu tietyistä syistä. (Deguzman, 2021.) Hahmoja ei siis luoda tyhjästä, vaan ne tehdään tarinan pohjalta. Hahmosuunnittelija ei yleensä keksi hahmoa alusta alkaen itse, vaan hahmon **brief** eli tehtävänanto tulee joltain projektin johtavalta henkilöltä, kuten taiteelliselta johtajalta tai tuottajalta.

Hahmosuunnittelijan tehtävät animaatioelokuviissa ja -sarjoissa on luoda hahmon visuaalinen ulkomuoto ja tehdä hahmosta mallikuvia animaattoreille ja jos kyseessä on 3D-elokuva, myös 3D-mallintajille. Hahmosta tehdään yleensä character sheet eli hahmosivu, jossa kuvataan hahmon visuaalista ulkomuotoa, esitellään hahmon kasvoja erilaisilla ilmeillä ja mahdollisesti myös esitetään hahmoa liikkeessä. Hahmosivu on työväline animaattoreille, siihen voi aina palata kun tarvitsee mallia hahmoa animoidessa. Animaatioita varten tehdyt hahmosivut ovat melko yksityiskohtaisia. Hahmoista tehdään myös turn around -sivut, joissa esitetään hahmo monista eri kuvakulmista.

Hahmosuunnittelijan työtehtävät menevät välillä limittäin konseptitaiteilijoiden tehtävien kanssa. Konseptitaiteilija työstää laajemmin elokuvan visuaalista puolta. Heidän työtehtäviinsä voi kuulua taustojen, esineiden ja tapahtumapaikkojen suunnittelu, he voivat myös tehdä alustavia luonnoksia hahmoista. Hahmosuunnittelijat keskittyvät elokuvan koko yleisilmeen sijaan pelkästään hahmoihin. He voivat käyttää konseptitaiteilijoiden alustavia luonnoksia apuna,



mutta hahmosuunnittelijoiden tehtävänä on syventyä ja viimeistellä hahmojen designit.

Kuva 3 • Character sheet eli hahmosivu Netflixin *Castlevania*-sarjan hahmolle. (Powerhouse Animation, 2019.)

Kuva 4 • *Hilda*-sarjan päähenkilön turn around -sivu. (mukailtu) (Mercury Filmworks, 2017.)

## SILUETTI JA MUOTOKIELI

Kun projektin kaikki hahmot laittaa vierekkäin riviin, jokaisen hahmon tulisi olla tunnistettavissa tästä ryhmästä jo pelkän siluetin perusteella. Kirjassa *Fundamentals of Character Design* Stephanie Garcia Riso kertoo kuinka muotokieli auttaa suunnittelijaa tuomaan esiin minkälainen hahmo on kyseessä. Muotokielellä hahmosuunnittelussa tarkoitetaan perusmuotojen käyttöä hahmon ulkonäön suunnittelussa. Perusmuodot ovat ympyrä, kolmio ja neliö, joista jokainen viestii eri asioita. (Bishop ym. 2021, 54.)

Ympyrä kuvastaa liikettä, elämää ja energiaa. Ympyrä yhdistetään usein ystävällisiin ja lähestyttäviin hahmoihin. (Bishop ym. 2021, 54.) Hahmon ei tarvitse olla kirjaimellisesti ympyrän muotoinen, vaan ympyrä voi toistua hahmon ulkonäössä vähemmän huomiota herättävillä tavoilla. Animaatioalalla toiminut kuvittaja ja hahmosuunnittelija Kenneth Anderson antaa tästä hyvän esimerkin kirjassa *Creating Characters for the Entertainment Industry*. Keksejä tarjoavasta tytöstä (kuva 5) saa erilaisen vaikutelman käytetystä muotokielestä riippuen. Vasemmanpuoleisessa versiossa tytöllä on pyöreät lasit ja korvat ja pehmeästi kaartuva hameen helma ja kengänkärjet. Oikeanpuoleisessa versiossa käytetään toistuvasti teräviä kulmia



pehmeiden muotojen sijaan: tytön kengänkärjet ovat terävät, pinssit ovat kolmioita ja silmälasit ovat kulmikkaat. Hahmosta tulee heti ystävällisemmän ja lähestyttävämmän oloinen, kun sen muotokieli vaihdetaan kolmiosta ympyrään. (Bishop ym. 2021, 54.)

Kolmio ja sen terävät kulmat yhdistetään usein vaaraan ja vihaan, mutta kolmion muotoa voi käyttää myös itsevarmoissa, jännittävässä ja voimakkaissa hahmoissa. Kolmiota käytetään usein pahiksissa. (Bishop ym. 2021, 54.)

Neliö muotona ilmentää tasapainoa ja vakautta. Sitä voidaan käyttää muun muassa tuomaan ilmi hahmon itsepäisyyttä, mutta myös itsevarmuutta. (Bishop ym. 2021, 54.)

Muotokielen tulisi näkyä hahmon rakennuspalikoista, jotka ovat erotettavissa jo hahmon siluetista. Muodot voivat toistua hahmossa myös huomaamattomillakin tavoilla, kuten vaatteiden printtikuvioissa tai hahmon tatuoinneissa.

Kuva 5 (vasemmalla) • Hahmon viestii katsojalle eri asioita käytetystä muotokielestä riippuen. (mukailtu) (Kenneth Anderson, 2019.)

Kuva 6 (yllä) • Kuolema on uhkaava hahmo elokuvassa *Saapasjalkakissa: Viimeinen Toivomus* (2022). Sen suunnittelussa on hyödynnetty toistuvasti kolmiota ja teräviä kulmia. (DreamWorks, 2022.)

## HAHMOSUUNNITTELU BRIEF

Brief eli tehtävänanto on hahmosuunnittelijalle annettava tiivistelmä suunniteltavan hahmon luomiseen tarvittavista asioista. Hahmosuunnittelija harvoin joutuu itse keksimään ja luomaan hahmoa alusta alkaen itse, vaan yleensä hahmo luodaan projektin taiteellisen johtajan, tuottajan tai jonkun muun projektissa ylempänä toimivan henkilön briefin pohjalta. (Anderson ym. 2019, 38.)

Kenneth Anderson kuvailee hyvän briefin sisällön kirjassa *Creating Characters for the Entertainment Industry*. Andersonin mukaan briefissä tulisi ilmetä ainakin seuraavat asiat: tavoite, media, yleisö, sävy, tarina ja kaupalliset oheistuotteet. (Anderson ym. 2019, 19.)

**Tavoite** • Mitä kaikkea suunnittelijalta vaaditaan kyseisen tehtävänannon toteuttamiseen? Näitä voivat olla alustavat luonnokset hahmosta, piirroksia hahmosta eri asennoissa ja erilaisilla ilmeillä, hahmon omistamia tavaroita ja mahdollisesti turnaround-sivu hahmosta.

**Media** • Mihin tarkoitukseen hahmo luodaan? Esimerkkeinä 2D-animaatiosarja tai 3D-elokuva.

**Yleisö** • Mikä on hahmon kohderyhmä? Lapsille suunnatussa mediassa on yleensä erinäköisiä hahmoja aikuisille tarkoitettuun sisältöön verrattuna. Hahmon ulkonäköön voi myös vaikuttaa kohderyhmän sukupuoli.

**Sävy** • Luodaanko hahmo kauhuelokuvaan vai lapsille suunnattuun oppimismateriaaliin? Hahmojen ulkonäkö muuttuu niiden tarkoituksen mukaan.

**Tarina** • Hahmosuunnittelijan tulee tietää hahmon tarina ennen suunnitteluprosessin aloittamista. Tarina vaikuttaa hahmon ulkonäköön.

**Markkinoitavuus** • Onko hahmosta tarkoitus tuottaa leluja? Tehdäänkö hahmosta figuureja vai pehmoleluja? Voiko hahmon asusta tehdä lapsille pukuja?

(Anderson ym. 2019, 19.)



Kuva 7 • She-Ran hahmo animaatiosarjasta *She-Ra ja Mahdin Prinsessat* (2018). (DreamWorks, 2018.)



Kuvat 8 & 9 • She-Ran pohjalta tehdyt naamiaisasu ja nukke.

## 2.2 Nykyaikaisuus animaatioissa

### CAL ARTS -TYYLI

Jos seuraa animaatio-sarjoja ja keskustelua niistä, on saattanut kohdata termin *Cal Arts -tyyli*. Termi sai alkunsa animaattori John Kricfalusin vuonna 2010 julkaisemasta, mutta nyt jo poistetusta blogipostauksesta. Kuvakaappaukset blogipostauksesta on saatavissa animaattori Toniko Pantojan Twitter-tilillä. Kricfalusin mukaan Cal Arts -tyyli jäljittelee vuosien 1950–1970 Disney-elokuvien animaatiota. Hän väitti, että nuoret animaattorit kopioivat kokeneiden Disney-animaattoreiden animaatiotyyliä, mutta eivät omaa tai ymmärrä taitoa animaation takana. Kricfalusi muun muassa kritisoi Cal Arts alumni Brad Birdin elokuvan *Rautajätti* (1999) animaatiota. (Pantoja, 2018.)

Cal Arts, koko nimeltään California Institute of the Arts on Kaliforniassa sijaitseva taideyliopisto. Siellä on yksi yhdysvaltojen tunnetuimmista animaatiolinjoista ja monet Cal Artsista valmistuneet päätyvät työskentelemään muun muassa Disney- ja DreamWorks-animaatiostudioille. Yksi Cal Artsin perustajista oli Walt Disney.

Martyna Stachowiak avaa Cal Arts -tyylin taustoja *Displate Magazine* -blogissa. Stachowiak kertoo, kuinka termi *Cal Arts -tyyli* jäi elämään, mutta on muuttunut ajan kuluessa. Tällä hetkellä sitä käytetään kuvaamaan animaatiotyyliä, jossa on käytetty ohutta viivapiirrosta, hahmoilla on suuret päät, suuret silmät ja ohuet raajat. Jotkut ihmiset käyttävät termiä vain haukkuakseen kaikkea animaatiota, josta he eivät itse pidä. Cal Arts -tyyli ei siis ole mikään virallinen määritelty termi, vaan näyttää muuttuvan koko ajan. (Stachowiak, 2021.)

Jos googlaa sanan “Cal Arts style”, hakutuloksista tulee vastaan netissä kiertänyt meemi, jossa on päähenkilöiden päät sarjoista *The Amazing World of Gumball*, *Star versus the Forces of Evil*, *Gravity*

Kuva 10 • Cal Arts style -meemi



*Falls* ja *Steven Universe*. Meemissä hahmojen päät ovat perusteltuaan lähes samanlaisia, kaikilla on suuret silmät, iso hymyilevä suu ja pehmeän muotoiset kasvot. Meemin sävy on hieman pilkkaava ja sen tarkoituksena on tuoda ilmi Cal Arts -tyylin toistuvuus eri animaatio-sarjoissa. Jotkut väittävät, että Cal Arts animaatiotyyliä käytetään, koska se takaa animoidun sarjan menestyksen ja tuo studioille rahaa. Oikeasti animaatio-sarjan menestykseen vaikuttaa moni muukin asia kuin vain valittu animaatiotyyli: *The Amazing World of Gumball* -sarja on humoristinen ja siinä yhdistellään monia eri animaatiotekniikoita, kun taas *Steven Universe* -sarjan erottaa muista sen visuaalisesti vaikuttava taustataide. Animaatio-sarjojen hahmojen yhdennäköisyys ei takaa sarjan menestystä, vaan sarjan suosioon vaikuttavat monet asiat.

Jotkut väittävät Cal Artsin painostavan opiskelijoitaan tähän tiettyyn animaatiotyyliin. Sarjojen visuaaliisiin yhtenäisyyksiin vaikuttaa kuitenkin todennäköisemmin se, että samat ihmiset ovat mukana monissa eri projekteissa ja saavat niistä vaikutteita. Muunmuassa *Steven Universen* tekijä Rebecca Sugar, joka ei ole edes opiskellut Cal Artsissa, oli *Adventure Time* -sarjan storyboard-taiteilijana ennen kuin alkoi tekemään omaa sarjaansa *Steven Universeä*. Monet muutkaan Cal Arts -tyyliä käyttävien sarjojen tekijät eivät ole opiskelleet Cal Artsissa. (Stachowiak, 2021.)



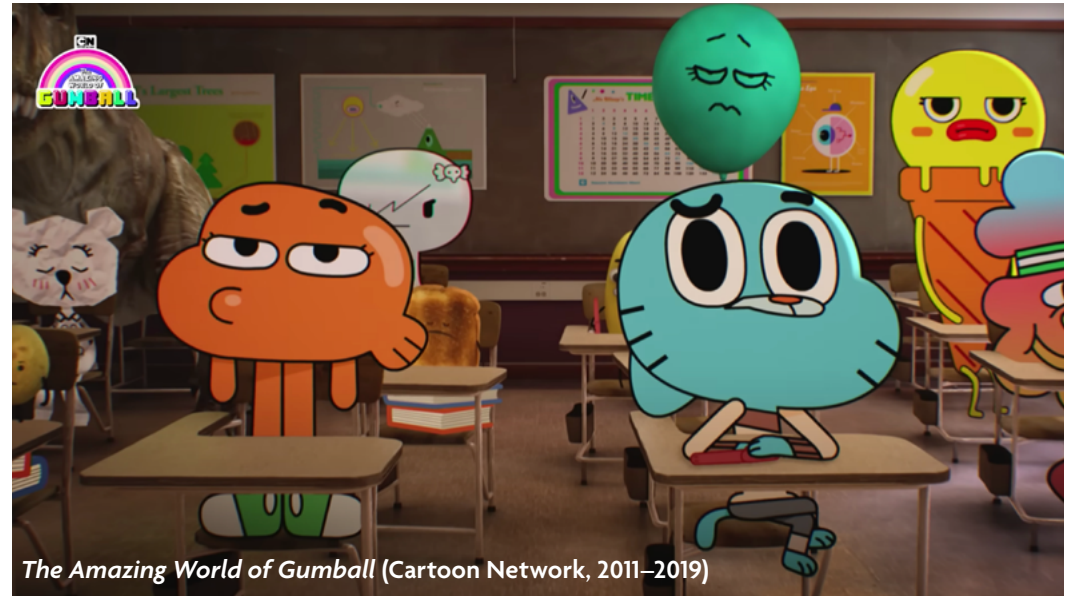
Gravity Falls (Disney, 2012–2016)



Star vs the Forces of Evil (Disney, 2015–2019)



Steven Universe (Cartoon Network, 2013–2020)



The Amazing World of Gumball (Cartoon Network, 2011–2019)

Kuvat 11–14 • Cal Arts style viittaa vain animaattisarjojen hahmojen piirrustustyyliin. Vaikka oikeasti hahmojenkin piirrustapa eroaa suuresti toisistaan, myös sarjojen taustataide on yksilöllistä.

Kuva 15 • *Bluey*-sarjan päähenkilöt ovat 6- ja 4-vuotiaat Bluey ja Bingo. Sarja on suunnattu lapsille. (Luco Studio, 2018.)



Kuva 16 • *The Legend of Vox Machina* -sarja on suunnattu nuorille ja aikuisille. (Titmouse, Inc. 2022.)

## LASTEN JA AIKUISTEN ANIMAATIO

Animaatiosarjojen ulkonäkö vaihtelee laajasti sarjan kohdeyleisön iästä riippuen. Lapsille suunnatussa sisällössä käytetään paljon kirkkaita värejä ja pehmeitä muotoja. Animaatio ja hahmojen ulkonäkö on tyylieltyä ja mittasuhteet liioiteltuja, eikä yleensä liian lähellä realismia. Hahmot ovat yleensä pehmeän pyöreitä ja niillä on isot silmät.

Aikuisille suunnatussa animaatioissa käytetään useammin realistisempaa tyyliä. Hahmojen mittasuhteet ovat lähempänä todellisuutta. Nuorille kohdistetuissa sarjoissa ollaan usein näiden kahden välimaasatossa. Hahmot saattavat näyttää nuoremmillekin lapsille suunnatuilta, mutta sarjassa käsiteltävät aiheet eivät välttämättä sovi perheen pienimmille.

Joskus aikuisille suunnatussa animaatioissa käytetään piirrustustyyliä, joka voisi sopia myös lastenanimaatioihin, esimerkkinä sarjat *South Park* ja *The Midnight Gospel*. Sarjojen ulkonäöstä ei välttämättä pystyisi päättelemään tarkoitettua kohderyhmää, mutta sarjaa katsoessa tulee selväksi, ettei sitä ole tarkoitettu lapsille.



Kuva 17 • *The Midnight Gospel* -sarjassa käytetään lastenanimaatioille tyypillisesti kirkkaita värejä ja suurisilmäisiä hahmoja, mutta sarja on aiheidensa puolesta suunnattu nuorille ja aikuisille. (Netflix Animaatio, Titmouse Inc., 2020.)

## REPRESENTAATIO ELOKUVISSA

Yhdysvaltalaisen Nicole Martinsin ja Kristen Harrisonin vuonna 2011 julkaisemassa tutkimuksessa selvisi, että lasten ruutuajalla ja TV-ohjelmissa esiintyvillä hahmoilla on yhteys lasten itsetuntoon. Tutkimuksessa seurattiin noin 400 tumma- ja vaaleaihoista lasta vuoden ajan ja tutkittiin yhteyttä television äärellä vietetyn ajan ja lasten itsetunnon välillä. (Harrison ym. 2011.)

Lapset vertaavat itseään ruudulla näkemiinsä hahmoihin ja TV-ohjelmien hahmojen ihonväri ja sukupuoli vaikuttavat ohjelmia katsovien lasten itsetuntoon. Jos lapsi näkee ruudulla itsensä näköisen hahmon esitettynä positiivisessa roolissa, se vaikuttaa nostavan lapsen itsetuntoa ja vahvistaa lapsen positiivista kuvaa itsestään. Sama efekti toistuu myös toiseen suuntaan. Jos lapsi näkee itsensä näköisen hahmon esitettynä negatiivisessa roolissa, se laskee lapsen itsetuntoa. (Harrison ym. 2011.)

Tutkimuksessa selvisi, että pitkällä aikavälillä TV-ohjelmien katselu vaikuttaa negatiivisesti kaikkien muiden lasten itsetuntoon, paitsi vaaleaihoisten poikien. Vaaleaihoiset mieshahmot esitetään usein positiivisessa valossa, he ovat useimpien tarinoiden sankareita, heillä on hyvä työ ja he ovat johtavassa asemassa. Naishahmojen roolit ovat usein rajallisia ja yksipuolisia, heidän menestyksensä linkitetään ennemminkin hahmojen ulkonäköön, eikä oteta huomioon menestykseen vaadittua työtä. Tummaihoiset mieshahmot esitetään usein rikollistaustaisina ja heidän rooleissaan on vähemmän vaihtelevuutta. Tummaihoisille lapsille välittyy viesti, että ei ole paljon hyviä asioita, joita he voivat elämässä tavoitella. (Harrison ym. 2011.)

Vaikka tämä tutkimus on yli kymmenen vuotta vanha ja on tehty suhteellisen pienelle testiryhmälle, se kertoo silti jotain representaation merkityksestä lastenohjelmissa. Haluaisin uskoa, että asiat menevät koko ajan parempaan suuntaan, mutta muutos tuntuu

tapahtuvan liian hitaasti.

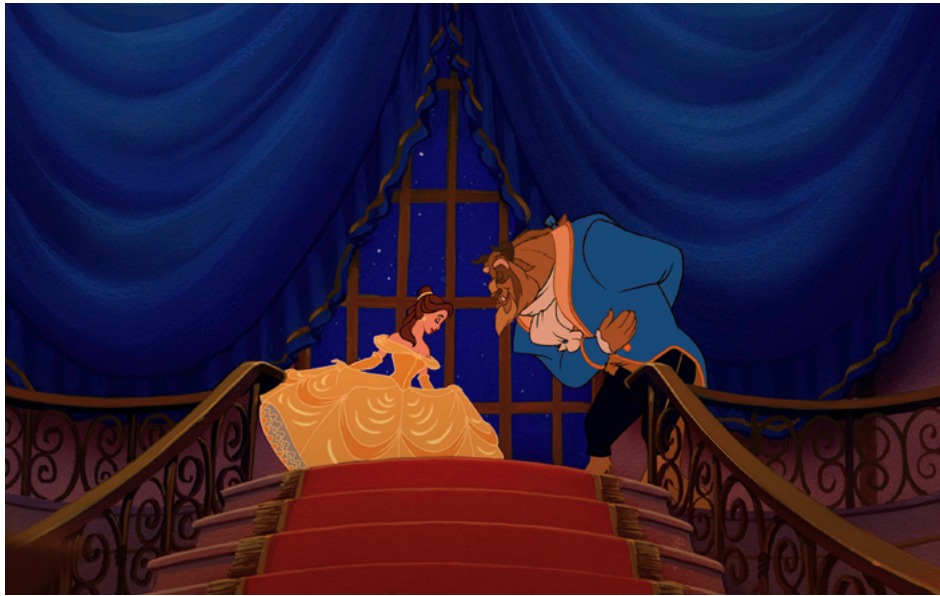
Toisessa yhdysvaltalaisessa 2015 vuonna julkaistussa tutkimuksessa selvitettiin elokuvissa esiintyvien hahmojen monimuotoisuutta. Tutkimuksessa otettiin huomioon jokaiselta vuodelta 2007–2014 välillä (lukuunottamatta vuotta 2011) sadan suosituimman Hollywood-elokuvan hahmot, joilla oli nimi ja vuorosanoja. Otannassa oli siis mukana 700 eri elokuvaa, joista muutama oli animoituja. (Choueiti ym. 2015.)

Joka vuosi noin 70 prosenttia elokuvien nimellisistä ja puhuvista hahmoista oli vaaleaihoisia (Choueiti ym. 2015, 16). Voisi luulla, että vaaleaihoisten hahmojen prosentuaalinen määrä muihin hahmoihin nähden olisi ajan kuluessa vähitellen laskenut, mutta yllättäen luku pysyi vuodesta toiseen lähes samana.

## NYKYAIKAISEN ANIMAATION MÄÄRITELMÄ

Nykyaikaiselle animaatiolle ei ole selkeää virallista määritelmää, jota voisin tässä projektissa hyödyntää. Nykyaikaisuuden voisi määritellä muun muassa tekniikan kautta. Animaatiotekniikat kehittyvät koko ajan ja esimerkiksi 3D-animaation hyödyntäminen 2D-animaatioissa on lisääntynyt. Nykyään näkee myös 3D-animaatiota, joka tyyliältään jäljittelee 2D-animaation ulkonäköä. Omasta mielestäni nykyaikaisuuden ehkä kuitenkin animaatiotekniikoita selkeämmin määrittelee animaatioelokuvissa ja -sarjoissa käsiteltävät aiheet.

Yhä enemmän puhutaan avoimemmin esimerkiksi mielenterveydestä, sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöistä ja neurodiversiteetistä. Nykyään animaatioissa esiintyy useammin hahmoja monista eri kulttuureista ja taustoista, heidän tarinansa kerrotaan realistisesti oikeiden ihmisten kautta eikä rasististen stereotyyppien avulla.



Kuvat 18 & 19 • Disney on tehnyt animoidun (1991) ja näytellyn (2017) elokuvan tarinasta Kaunotar ja Hirviö.

### 2.3 Uudelleentoteutettuja animaatio-sarjoja

Miksi animaatioelokuvia uudistetaan? Matthew Jones, elokuva- ja televisiohistorian lehtori De Montfortin yliopistossa Englannissa, kertoo haastattelussaan *Cosmopolitan*ille elokuvien ja sarjojen uusien versioiden yhtenä syynä olevan raha. Jonesin mukaan turvallisin vaihtoehto elokuvastudioille on tuottaa sisältöä, jolla on jo valmiiksi olemassa oleva fanikunta. Studioilla on varmuus siitä, että ainakin olemassa olevat fanit tulevat katsomaan heidän tuottamansa elokuvan. Tarinat ja hahmot ovat ihmisille jo entuudestaan tuttuja ja yleisöllä on jo syntynyt niihin tunneside, mikä houkuttelee ja kannustaa ihmisiä kuulemaan tarinasta lisää. (Scott, 2021.)

Disney on tehnyt viime vuosina paljon live action -versioita omista aiemmin julkaistuista animaatioelokuvistaan. *Cosmopolitan*in toimittaja Daniella Scott kertoo tähän syyksi Disneyn immateriaalioikeudet: Disneyllä on jo oikeudet omiin projekteihinsa, joten heidän ei tarvitse ostaa immateriaalioikeuksia keneltäkään muulta. Tämä tulee siis Disneylle halvemmaksi kuin täysin uuden tarinan elokuvaksi sovittaminen. (Scott, 2021.)

Useimpien käytössä olleiden lähteiden mukaan elokuvien ja sarjojen uudelleentoteutuksen syynä on raha, mutta varteenotettavana syynä voidaan pitää myös toimivan ja rakastetun tarinan tuomista uudelle yleisölle. Esimerkkinä tästä toimii *She-Ra: Mahdin Prinsessa* (1985), josta tehtiin vuonna 2018 uudistettu Netflix-sarja *She-Ra: Mahdin Prinsessat*.

*She-Ra ja Mahdin Prinsessa* on Mattel-leluyrityksen ja Filmation-tuotantoyhtiön yhteistyönä toteutettu animaatio-sarja, joka ilmestyi vuosina 1985–1987. She-Ra on suosittu He-Man sarjan pohjalta tehty ja tytöille suunnattu versio. He-Man puolestaan oli suosittu pienten poikien keskuudessa. Alkuperäinen She-Ra-sarja toimi mainoksena Mattelin nukeille. Tämän ja lelujen halpatuotannon takia melkein kaikki sarjan hahmot näyttivät samalta keskenään. Kaikki naishahmot

olivat pitkiä ja hoikkia ja heillä oli melkein sama ihonväri, vain hahmojen vaatteissa ja hiuksissa oli eroja.

Sarjasta tehtiin uudistettu versio vuonna 2018, eikä lelutuotanto ollut tällä kertaa enää niin rajoittava tekijä. Sarjan tekijä Nate Stevenson kertoo haastattelussaan podcastissa *The Geeked Podcast*, että uusien hahmojen haluttiin erottuvan selkeästi toisistaan. Sarjan tekijät halusivat näyttää, että kuka tahansa voi olla tarinan sankari, eikä kenenkään tarvitse mahtua valmiiksi asetettuun muottiin. Stevenson kertoo myös, kuinka sarjan tekijät halusivat tuoda She-Raan enemmän representaatiota: sarjassa esiintyy paljon eri etnisiin ryhmiin ja seksuaali- ja sukupuolivähemmistöihin kuuluvia hahmoja. (*The Geeked Podcast*, 2020.)

Netflixin She-Ra tuli yli 30 vuotta alkuperäisen sarjan ilmestymisen jälkeen ja sarjan päähenkilöiden ikää oli laskettu, nyt suurin osa hahmoista on teini-ikäisiä eikä aikuisia. She-Ran tapauksessa ei siis todennäköisesti olla yritetty tavoitella vanhaa fanikuntaa, vaan ollaan päätetty tuoda vanha tarina uudelle yleisölle.

Kuitenkin joissain tapauksissa lelumotiivi määrittelee yhä animaatio-sarjojen tuotantoa ja niiden hahmosuunnittelua.

*Monster High* on Mattelin omistama lelusarja, josta tehtiin ensimmäinen animaatiotarjonta vuonna 2010. Leluihin perustuvia sarjoja ja elokuvia on useampi, uusien niistä on Nickelodeonin kanssa yhteistyössä tehty animaatiotarjonta vuonna 2022. Sarjassa yhtenä hahmosuunnittelijana toiminut Jackie Droujko kertoo Tik Tokissa julkaisemillaan videoilla, miten sarjan hahmoja on suunniteltu.

Videoilla Droujko kertoo, että ennen sarjan animoimista Mattelilla on jo valmiit prototyypit nukeista. Sarjan hahmosuunnittelijoiden tehtävänä on siis luoda nukkejen pohjalta animaatioformaattiin sopivat versiot hahmoista. Hahmosuunnittelijat voivat tehdä pieniä muutoksia hahmoihin, esimerkiksi muokata vähän niiden kehotyyppejä ja



Kuvat 20 & 21 • She-Ran vuonna 1985 ilmestyneessä sarjassa hahmojen siluetit eivät paljoa eroa toisistaan, kun taas vuoden 2018 sarjassa hahmot ovat hyvinkin erinäköisiä keskenään. (Filmation, 1985; Dreamworks, 2018.)

lisätä mahdollisesti pieniä yksityiskohtia, jotka eivät esiinny valmiissa nukeissa, mutta muuten suunnittelijan valtuudet voivat olla melko rajalliset. (Droujko, 2022.)

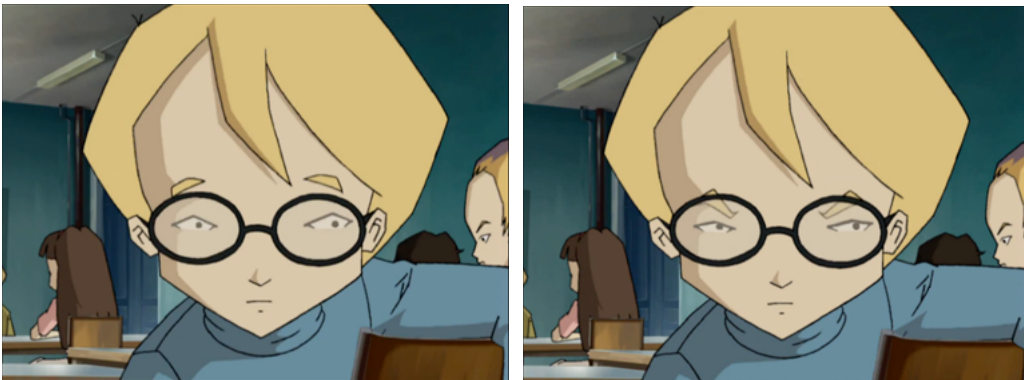
**PROSESSI**

### 3.1 Lähtökohdat

Code Lyoko -sarjan tapahtumat sijoittuvat hahmojen arkiseen todellisuuteen ja supertietokoneen virtuaalimaailmaan. Todellisen maailman tapahtumat ja hahmot on tehty 2D-animaatiolla ja virtuaalimaailman tapahtumat 3D-animaatiolla. Opinnäytetyössäni keskityn sarjan 2D-puoleen ja päähenkilöiden arkiseen ulkomuotoon.

Code Lyokon piirrustustyyli on hyvin persoonallinen. Piirrosjälki on terävää ja kulmikasta, kaikilla hahmoilla on suuret otsat ja pienet silmät. Itselleni sarjan tyyli ei ehkä nostalgian takia pistä niin pahasti silmään, mutta aika harva sarjan ensimmäistä kertaa nähneistä ystäväistäni on pitänyt Code Lyokon piirustustyylistä. Toisaalta sarjan tyyli on hauska ja omaperäinen, mutta ei kuitenkaan sellainen, mitä itse lähtisin sarjaa uudistettaessa jatkamaan.

Animaatio on sarjan tyylin, ajan tekniikoiden ja luultavasti myös TV-sarjan budjetin takia melko minimalistista. Hahmojen ilmeet ovat hillittyjä ja animaatiossa ei ole paljoa hyödynnetty kameran liikettä. 2D-animaatiossa ei oikeasti ole kameraa, jolla animaatiota kuvataan, vaan kameran liikkeellä tarkoitan kuvakulmien ja perspektiivin vaihtelua hahmojen liikkeen mukana. Code Lyokossa hahmot liikkuvat ruudulla, mutta ”kamera” ei liiku hahmojen mukana, vaan pysyy yleensä paikallaan. Kasvojen ilmeet ovat hillittyjä, esimerkiksi ero yllättymisen ja vihan välillä ei ole kasvoilla kovin iso (kuva alla).



Kuva 22 • Code Lyokossa kasvojen ilmeet ovat hyvin minimalistisia. (MoonScoop, 2005.)

### 3.2 Brief: Code Lyoko

Tässä hahmosuunnitteluprojektissa minulla ei ollut ulkopuolelta tulevaa toimeksiantoa, vaan annoin hahmosuunnittelutehtävän tavallaan itse itselleni. Yleensä tehtävänanto eli brief tulee hahmosuunnittelijalle animaatiotarjoissa joltakin projektin johtavalta henkilöltä, esimerkiksi sarjan tuottajalta tai taiteelliselta johtajalta.

Kenneth Anderson määrittelee hyvän briefin sisällön kirjassa *Creating Characters for the Entertainment Industry* (Anderson ym. 2019, 19). Tämän pohjalta tein itselleni briefin tähän projektiin:

**Tavoite** • Suunnitella viisi teini-ikäistä opiskelijaa 2D-animoituun TV-sarjaan. Päivittää hahmojen vanhoja designeja ja animaatiotyyliä sopimaan nykypäivän yleisölle. Sarjan genre on scifi ja seikkailu, kohderyhmänä lapset ja nuoret (12–16-vuotiaat). Tarkoituksena on tehdä hahmojen line up (kaikki hahmot esitettynä vierekkäin rivissä), turn around -sivu jokaisesta hahmosta ja jokaisesta hahmosta kolme erilaista ilmettä esitettynä hahmosivulla.

**Media** • 2D-animaatiotarja

**Yleisö** • Lapset ja nuoret (12–16-vuotiaat)

**Sävy** • Välillä synkkä, pääosin hauskaa jokapäiväistä elämää.

**Tarina** • Code Lyoko kertoo joukosta teini-ikäisiä opiskelijoita, jotka matkustavat virtuaalimaailmaan taistelemaan pahaa tekoäly Xanaa vastaan. Xana aiheuttaa ongelmia ja uhkaa päästä todelliseen maailmaan, minkä päähenkilöt yrittävät estää.

**Markkinoitavuus ja kaupalliset oheistuotteet** • Hahmoista voi tehdä leluja ja hahmojen Lyoko-asuista voi tehdä naamiaisasuja, mutta se puoli ei ole tämän projektin keskiössä.

## TYÖSKENTELYN ALOITUS

Aloitin projektiosuuden työstämisen tekemällä jokaiselle hahmolle oman moodboardin. Tein alustavan luonnoksen hahmojen lineupista, jossa hahmottelin, miten tulisin muuttamaan hahmojen siluetteja. Tämän jälkeen ehkä vähän hätäilin ja hyppäsin suoraan suunnittellemaan Yumin, Oddin ja Ulrichin vaatteita. Tajusin aika pian, että tämä ei ollut järkevä tapa edetä suunnittelutyössä ja palasin käyttämieni hahmosuunnittelukirjojeni pariin. Kirjassa *Creating Characters for the Entertainment Industry* Kenneth Anderson ja muut kirjassa mukana olleet hahmosuunnittelijat ovat laatineet hahmosuunnitteluprosessissa toimivan työskentelyjärjestyksen, jota päätin itsekin vähän soveltaen hyödyntää tässä projektissa.

### Työskentelyjärjestys

Kirjasta *Creating Characters for the Entertainment Industry*, sivut 42–46

**1. Mind map** (Ajatuskartta) • Kaikki briefissä mainitut asiat kerätään samaan paikkaan, tähän voi helposti lisäillä mukaan omia muistiinpanoja. Asioiden välillä on helpompi huomata yhteyksiä, kun ne on esitetty ajatuskartan muodossa kirjoitetun listauksen sijaan.

**2. Research** (Taustatutkimus) • Kerää inspiraatiota ja mallikuvia. Voit löytää uusia ideoita, joita ei olisi muuten tullut ajatelleeksi. Tässä projektissa taustatutkimukseni oli hahmoista moodboardien kerääminen ja muiden animaatiojärjestöjen tyylien analysointi.

**3. Thumbnails** • Thumbnailit tarkoittavat pieniä nopeita luonnoksia. Näitä on tarkoitus tehdä useampia.

**4. Initial submission** (Alustava ehdotus) • Thumbnailaaleista valitaan muutama luonnos, joista tehdään vähän siistimmät versiot asiakkaalle näytettäväksi.

**5. Character development** (Hahmon kehittäminen) • Asiakkaan palautteen pohjalta työstetään luonnoksia pidemmälle. Luonnoksia

pitää tehdä lisää, jos asiakas ei pitänyt aikaisemmista luonnoksista.

**6. Final presentation** (Viimeistelty esittely) • Suunnitellut hahmot esitellään pyydetyllä tavalla.

Suunnittelin uudestaan Code Lyokon viisi päähenkilöä, enkä tämän opinnäytetyön aikana ehtinyt tehdä niin perinpohjaista suunnittelu-prosessia mitä käyttämissäni lähdekirjoissa on tehty ja mitä itse olisin halunnut tehdä.

Kokeilin tehdä hahmoista ajatuskartat, mutta tässä projektissa niistä ei ollut niin suurta apua. Taustatutkimuksen ja moodboardit olin jo tehnyt suunnitteluprosessin alussa ja niistä oli minulle hyötyä. Seuraavilla sivuilla esittelen palasia moodboardeistani. Työskentelyn aikana minulla oli apuna laajemmat versiot moodboardeista, mutta tässä työssä esittelen vain ne kuvat, joihin löysin selkeät lähteet.

## PIIRUSTUSTYYLI

Piirustustyyliin otin inspiraatiota animaatiisarjoista *Centaurworld*, *Rise of the Teenage Mutant Ninja Turtles* ja *The Owl House*. Kaikki nämä ovat 2D-animoituja sarjoja, jotka ovat ilmestyneet viime vuosien aikana.



Kuvat 23 • *Centaurworld*. (Mercury Filmworks, 2021.)

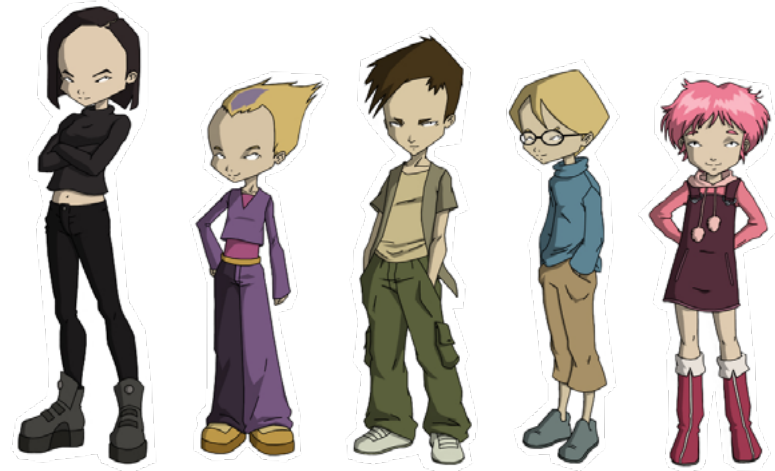
Kuvat 24 • *Rise of the Teenage Mutant Ninja Turtles*. (Nickelodeon Animation Studio, Flying Bark Productions, 2018–2022.)

Kuvat 25 • *The Owl House*. (Disney, 2020–2023.)

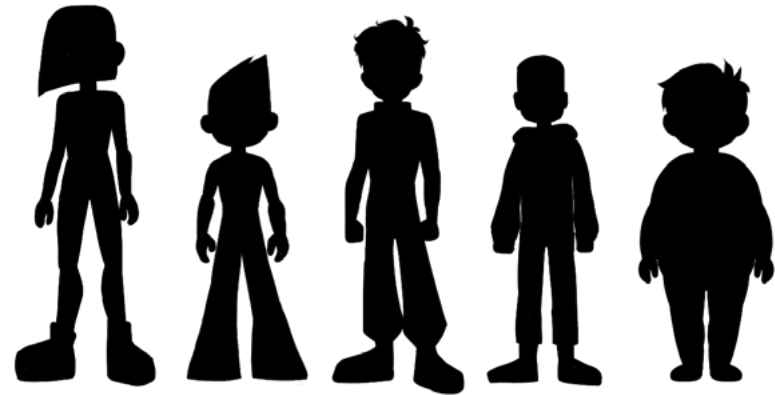
Alunperin Code Lyokon hahmoissa on paljon yhtäläisyyksiä. Heillä on kaikilla vaalea iho ja kehotyypiltään kaikki ovat hoikkia.

Tein projektin alussa ensimmäinen luonnoksen hahmojen uusista silueteista. Muodot ovat jokseenkin liioiteltuja, tämän kuvan tarkoituksena oli toimia muistilappuna itselleni siitä, miten haluan hahmojen kehonrakennetta muuttaa ja mitä haluan pitää samana.

Prosessin edetessä huomasin, ettei ensimmäinen luonnos silueteista vastannutkaan enää sitä mitä uusilta hahmoilta halusin. Tein uuden nopean luonnoksen, joka toimi pohjana valmiille töille. Tämän jälkeen aloin työstämään hahmoja yksi kerrallaan.



Kuva 26 • Code Lyokon alkuperäiset hahmot (mukailtu)



Alkuperäinen hahmo:

## YUMI ISHIYAMA

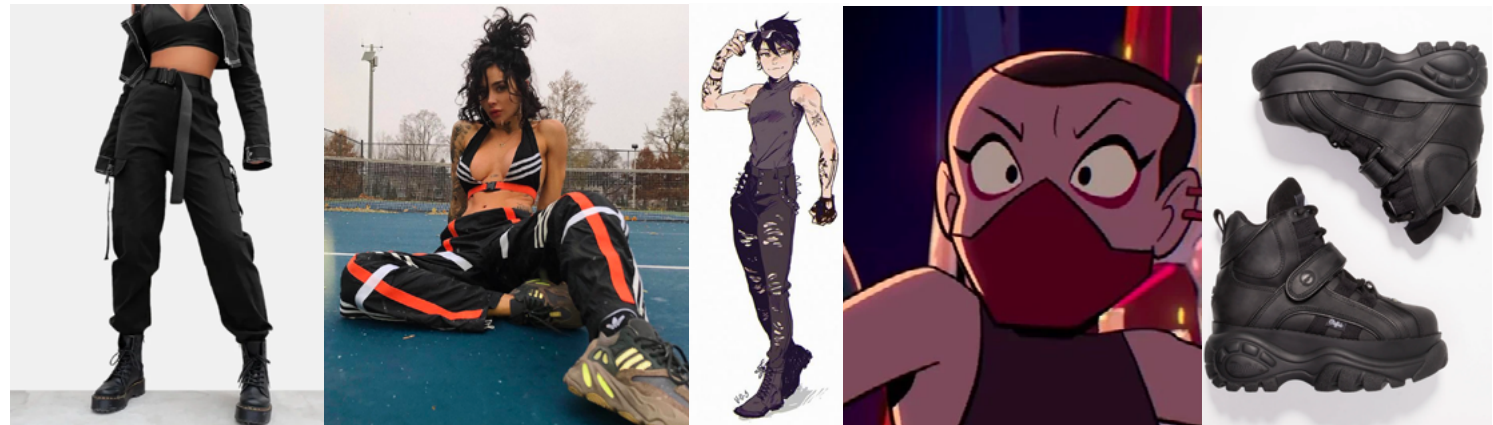
**Hahmokuvaus:** Ensivaikutelma Yumista on ehkä vähän kylmä ja etäinen, mutta hän avautuu ihmisille, kun on ensin tutustunut heihin paremmin. Yumilla ei ollut koulussa kavereita ennen kun hän tutustui Lyoko-porukkaan. Hän on fiksu, sarkastinen ja urheilullinen. Yumi on kotoisin Japanista ja hän on ylpeä syntyperästään.

Yumi on vuoden vanhempi kuin muut Code Lyokon päähenkilöt. Hän on hoikka ja porukan pisin ja nämä ominaisuudet haluan pitää omassa versiossaniikin. Hahmosuunnittelun muotokielessä Yumi on yhdistelmä kolmioa ja neliötä.

Yumin väri on huomaamaton, mutta toisaalta myös voimaan ja kapinointiin liitettävä musta (Bishop ym. 2021, 61). Haluan pitää Yumin asun pohjaväriä mustana, mutta tuoda siihen mukaan punaista, joka värinä edustaa itsevarmuutta ja energiaa (Bishop ym. 2021, 60). Haluan pitää kaikkien hahmojen väripaletin lähellä alkuperäistä. Alunperin valitut värit kuvastavat hahmojen luonteita hyvin, enkä koe että niitä olisi tarvetta vaihtaa. Hahmoissa pysyy värien ansiosta myös tunnistettavuus. Tarkoitukseni on vain uudistaa ja kehittää alkuperäisiä hahmoja, eikä luoda niistä täysin erilaisia versioita.



Muutama kuva käyttämästäni moodboardista:



Kuva 27 • Yumin moodboard

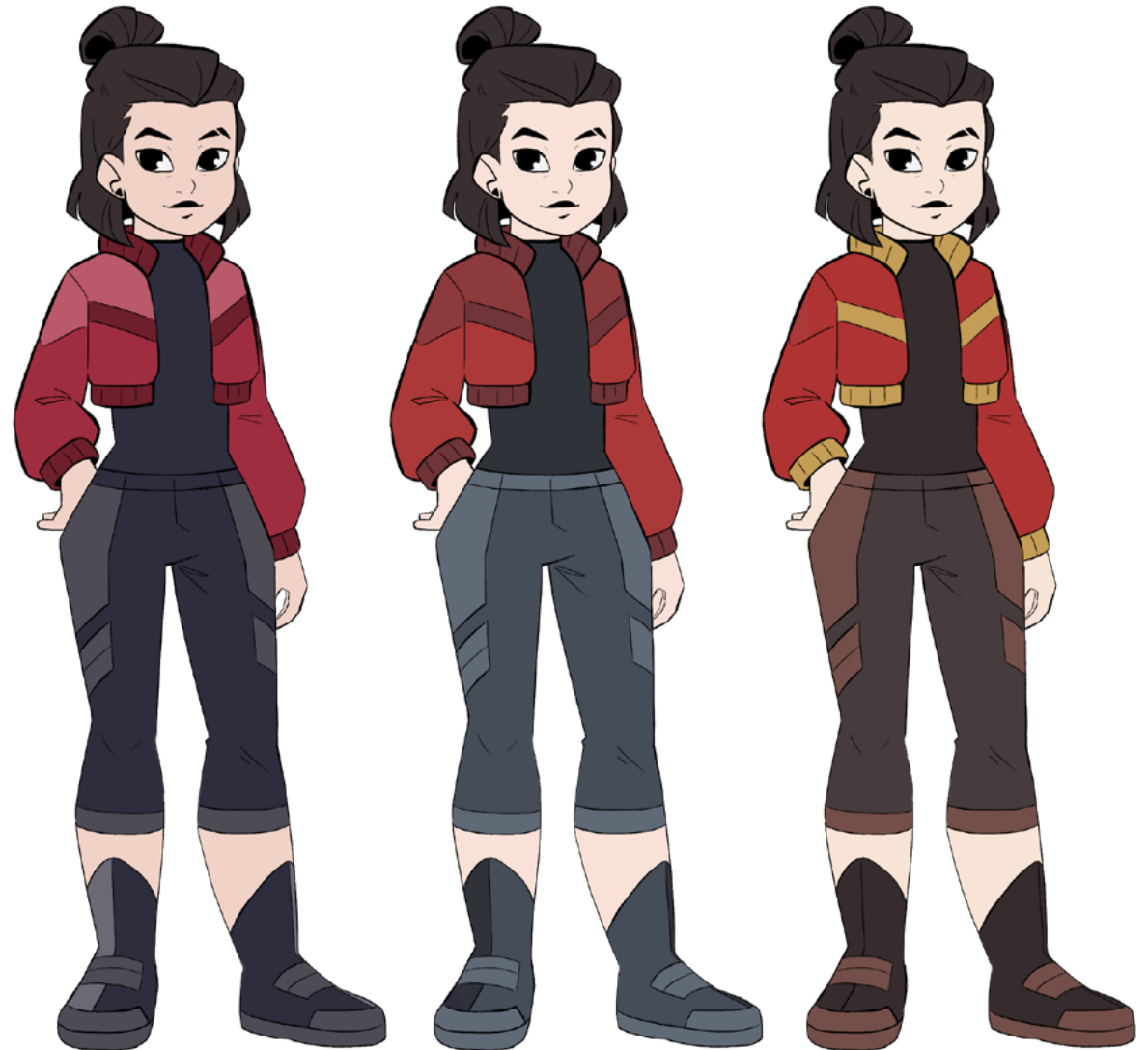
Yumin luonnostelu alkoi samalla tavalla kuten Oddin ja Ulrichin. Hyppäsin moodboardeista suoraan vaatteiden suunnitteluun, mikä ei ollut fiksuin tapa aloittaa hahmon suunnittelua. Vaatteiden luonnostelun jälkeen otin pari askelta taaksepäin ja piirsin nopeita luonnoksia koko hahmosta.

Tiesin koko ajan, että haluan pitää Yumin pitkänä ja hoikkana ja hiukset lyhyinä. Nämä asiat mielessä pitäen kokeilin muutamia eri variaatioita Yumista. Vaikka oli vähän tyhmää hypätä suoraan luonnostelemaan hahmon vaatteita, näistä luonnoksista oli silti paljon apua, eikä tämä vaihe ollut todellakaan hukkaan heitettyä aikaa. Vaateluonnosten ansiosta onnistuin seuraavassa luonnosvaiheessa löytämään nopeasti sen Yumin, jota halusin kehittää pidemmälle.



Yumin vaatteet alkuperäisen sarjan alussa ovat kokomustat. Tämä kuvastaa Yumin persoonaa hyvin, mutta halusin ottaa hänen asuunsa mukaan vahvan punaisen, jota esiintyy myös hänen alkuperäisessä Lyoko-asussaan.

Kokeilin jokaisen hahmon kohdalla muutamia erilaisia väriyhdistelmiä. Oikealla näkyvistä luonnoksista vasemmanpuoleinen ja keskimäinen toimivat Yumin kohdalla parhaiten. Keltaisen värin lisääminen takkiin olisi tuonut kivan kontrastin, mutta siitä tuli myös liian kiltti vaikutelma.



## ODD DELLA ROBBIA

**Hahmokuvaus:** Odd on porukan vitsailija. Hän on Ulrichin huonekaveri ja paras ystävä. Opettajien mielestä Oddilla olisi kaikki mahdollisuudet pärjätä loistavasti koulussa, jos hän vain viitsisi nähdä vaivaa. Koulun alueelle lemmikit ovat kielletty, mutta Odd on kuljettanut sinne salaa koiransa. Kiwi-koira asuu Oddin huoneessa, mikä ärsyttää Ulrichia. Odd on itsevarma, välillä jopa ylimielisyyteen asti.

Odd rakastaa virtuaalimaailma Lyokoa ja otti oikeille hiuksilleen inspiraatiota Lyoko-hiuksistaan. Tämän osan haluan erityisesti pitää, mutta haluan korostaa Oddin villiä luonnetta tekemällä hiuksistakin vähän villimmät.

Odd harrastaa skeittaamista ja haluan tuoda tämän esille myös hänen pukeutumisessaan. Odd pukeutuu pääosin violettiiin väriin, joka yhdistetään usein luovuuteen (Bishop ym. 2021, 60).

Alkuperäinen hahmo:



Muutama kuva käyttämästäni moodboardista:



Kuva 28 • Oddin moodboard

Odd on rento ja villi persoona. Otin hänen asuunsa inspiraatiota skeittareiden vaatteista. Oddin hiukset ovat tosi tunnistettavat, enkä halunnut muuttaa niitä liikaa, mutta halusin lisätä niihin vähän yksityiskohtia ja tehdä niistä vähemmän siistit. Oddin asu kaikkien hahmojen asuista vaikein valita ja olisin halunnut käyttää siihen enemmän aikaa. Yhdistin Oddissa toisen ja kolmannen luonnoksen elementtejä ja lähdin työstämään niitä pidemmälle.



Halusin pitää jokaisen hahmon väripaletin lähellä alkuperäistä. Odd pukeutuu pääosin violettiin. Alkuperäisessä designissa Oddilla on housut, joissa toinen puoli on tummempi kuin toinen. Tämä väriero ei ole aina niin selkeästi nähtävissä, mutta otin siitä inspiraatiota omaan versiooni. Kokeilin tätä efektiä Oddin housuissa ja hupparissa. Halusin Oddin vaatteisiin jollain tavalla värien epäsymmetrisyyttä ja mielestäni toimivin versio näkyy oikeanpuolimmaisessa värityksessä. Hupparin violetin värit vuorottelevat ja kengät ovat väreiltään eriparia, mutta housut ovat symmetriset, jotta koko asusta ei tulisi liian sekava.



Alkuperäinen hahmo:

## ULRICH STERN

**Hahmokuvaus:** Ulrich on Code Lyokon päähenkilöistä paras taistelija. Hän on urheilullinen ja harrastaa kamppailulajeja. Akateemisesti hän ei ole joukon lahjakkain, mutta yrittää parhaansa. Ulrich on introvertti ja välillä hänen on vaikea näyttää tai puhua tunteistaan. Ulrichin vanhemmat odottavat häneltä paljon ja tämä tuottaa hänelle paineita.

Haluan tehdä Ulrichista vähän tummemman. Alkuperäisessä sarjassa kaikilla hahmoilla on vaalea iho. Yumi on japanilainen, mutta kaikki muut ovat valkoisia. Kaikilla on myös melkein sama kehotyppi ja haluan nyt omilla versioillani tuoda tähän vähän vaihtelevuutta. Ulrich on vahva ja urheilullinen, ja haluan tuoda tätä esiin hänen kehotyypissään.

Ulrichin vaatteiden inspiraationa toimi käytännöllisyys ja urheilullisuus.



Muutama kuva käyttämästäni moodboardista:



Kuva 29 • Ulrichin moodboard

Ulrichin ensimmäisissä vaateluonnoksissa pidin kehotyyppin lähellä alkuperäistä. Toisessa luonnosvaiheessa tämä alkoi kuitenkin tuntua tylsältä. Code Lyokon alkuperäiset hahmot ovat kehotyypeiltään keskenään aika samanlaisia ja päätin muuttaa Ulrichin aavistuksen rotevammaksi. Muutos hyvin pieni ja myös yksi niistä asioista joita lähtisin työstämään pidemmälle, jos jatkaisin tämän hahmosuunnitteluprojektin parissa.

Ulrichin kohdalla ensimmäisistä asuluonnoksista oli vähiten apua. Luonnoksia tehdessä en vielä ollut niin varma mitä hahmon ulkonäöltä tai piirustustyylyltä halusin.



Ulrichin väripaletti on hyvin maanläheinen. Alkuperäisessä sarjassa hänen arkivaatteensa ovat vihreänsävyisiä ja Lyokon vaatteet ruskeaa, keltaista ja oranssia. Halusin pysyä Ulrichin alkuperäisissä väreissä, mutta kokeilla ja yhdistellä niitä kaikkia.

Halusin värien avulla yhdistää hahmoja toisiinsa. Ulrich ja Yumi ovat hyviä kavereita ja he ovat myös ihastuneita toisiinsa. Tämän takia halusin tuoda Yumin punaista väriä Ulrichin asuun.



Alkuperäinen hahmo:

## JEREMIE BELPOIS

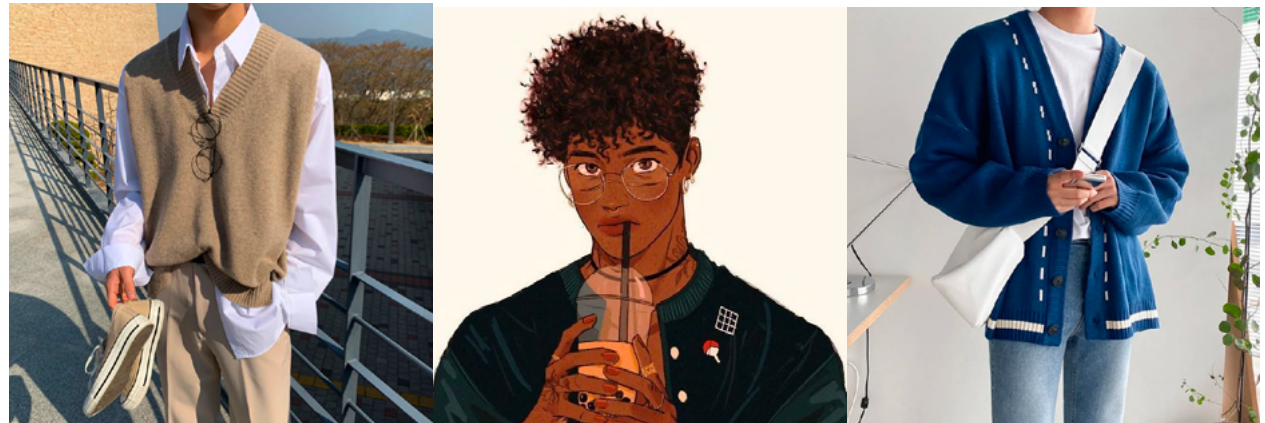
**Hahmokuvaus:** Jeremie on porukan aivot. Hän löysi supertietokoneen ja osaa käyttää sitä parhaiten, minkä takia hän ei koskaan mene Lyokoon taistelemaan, vaan jää toiselle puolelle hoitamaan Lyokon tekniset asiat. Jeremie on fiksu ja erittäin hyvä koulussa. Hän välillä unohtaa, että muut eivät ole yhtä älykkäitä kuin hän ja tästä seuraa välillä väärinymmärryksiä. Jeremie viettää suurimman osan ajasta läppärillään Lyokon parissa ja hän tekee paljon töitä Xanan päihittämiseksi.

Hahmosuunnitteluprojektissani Jeremien hahmo kokee suurimman muutoksen. Nykypäivänä on erittäin harvinaista, että näin iso osa sarjan päähenkilöistä on vaaleaihoisia, joten päätin muuttaa Jeremien tummaihoiseksi. Haluan pitää jotain tunnistettavia piirteitä alkuperäisestä designista, kuten sinisen värin ja silmälasit.

Jeremie on akateeminen ja haluan tuoda tätä esille klassisella ja siistillä pukeutumisella. Hän on myös paljon tietokoneella, koska tutkii Lyokoa ja seuraa Xanan toimia. Tästä inspiroituneena haluan tuoda Jeremien vaatteisiin jotain rentoa. Jeremie hoitaa koulutyöt huolella, mutta esimerkiksi hänen on välillä vaikea muistaa pitää huoneensa siistinä, koska kuluttaa niin suuren osan ajasta läppärillään. Nämä piirteet voisi tuoda näkyviin yhdistämällä akateemisen ja rennon pukeutumisen.



Muutama kuva käyttämästäni moodboardista:



Kuva 30 • Jeremien moodboard

Tiesin alusta alkaen, että haluan pitää Jeremien kehotyypin lähellä alkuperäistä. Tällä sivulla kaksi vasemmanpuolemaista luonnosta oli lähimpänä sitä mitä lähdin Jeremien hahmossa hakemaan, joten päätin yhdistellä elementtejä näistä ja käyttää niitä lopullisessa hahmossa.



Halusin pitää Jeremien sinisen värin, mutta kokeilin sen eri sävyjä. Muuten halusin muiden värien toimivan neutraalina pohjana. Sininen viestii värinä vastuuta ja luotettavuutta (Bishop ym. 2021, 60). Sininen kuvastaa Jeremietä hyvin.



## AELITA STONES

**Hahmokuvaus:** Aelita on kiltti ja lempeä. Sarjan alussa hän on virtuaalinen hahmo Lyokossa, mutta myöhemmin hänet saadaan materialisoitua todellisuuteen ihmisenä. Ihmisten tavat ovat hänelle uusia ja outoja, mutta hän sopeutuu nopeasti uuteen ympäristöönsä. Aelita on fiksu ja hyvä koulussa ja hän on Jeremien jälkeen toiseksi paras käyttämään supertietokonetta.

Aelitalla on tunnistettavat lyhyet vaaleanpunaiset hiukset. Ne sopivat täydellisesti hänen persoonaansa ja ne haluan pitää. Haluan tuoda hahmojen siluetteihin vaihtelevuutta ja tehdä Aelitasta muita hahmoja pyöreämmän.

Alkuperäinen hahmo:



Muutama kuva käyttämästäni moodboardista:



Kuva 31 • Aelitan moodboard

Halusin käyttää Aelitan vaatteissa paljon pyöreitä muotoja tuomaan esiin hänen ystävällistä persoonaansa. Suurin haaste oli löytää tasapaino runsaiden yksityiskohtien ja animaatioon sopivan yksinkertaisuuden välillä. Jos tekisin hahmoja vain yhtä kuvituskuvaa varten, lisäisin Aelitan asun yksityiskohtien määrää. Olisin halunnut antaa hänelle paljon hiuspinnejä, pinssejä, avaimenperiä ja kangasmerkkejä, mutta animoitavuuden vuoksi yksityiskohtia ei saa olla liikaa.



Yksi Aelitasta tekemäni luonnos oli ehdottomasti lähimpänä sitä, mitä tältä hahmolta halusin, ja jatkoin sen työstämistä. Kuten jokaisen hahmon kohdalla, myös Aelitassa ensimmäiset luonnokseni olivat vähän liian lähellä omaa piirrustustyyliäni, eivätkä sitä animaatiotyyliä mitä lähdin tavoittelemaan. Kun yhtenäistin tapaa piirtää hahmoja, erityisesti silloin kun aloin tekemään jokaista turn around -sivua, hahmojen ulkonäkö muuttui joskus paljonkin ensimmäisistä luonnoksista.



Ensimmäinen luonnos oli liian lähellä omaa piirrustustyyliäni.



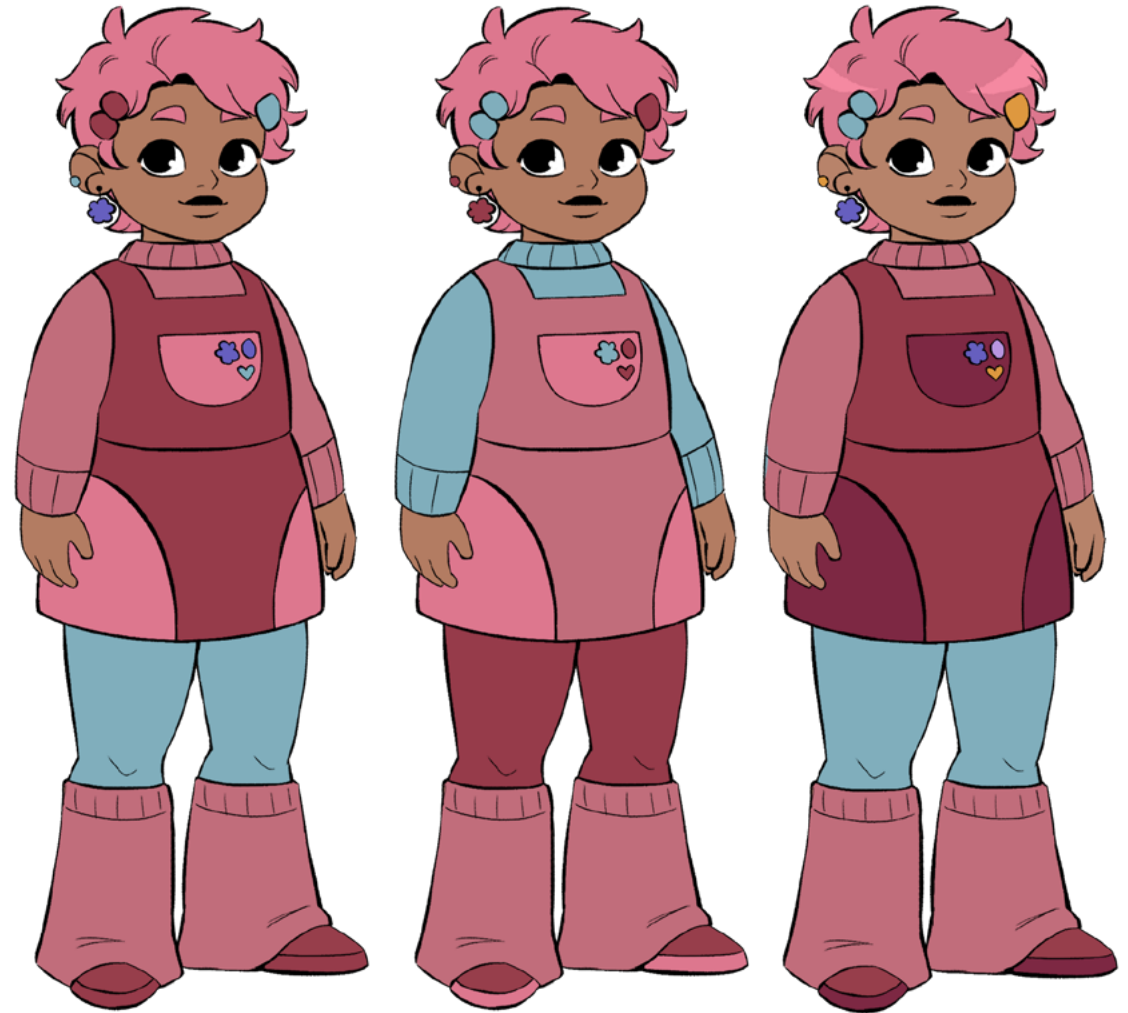
Toinenkin luonnos oli vielä liian kaukana tavoittelemastani tyylistä.



Turn around -sivun luonnosvaiheessa aloin päästä lähemmäs sitä tyyliä, mitä olin alunperin lähtenyt hakemaan.

Pidin pääosin Aelitan alkuperäisen vaaleanpunaisen väripaletin. Aelita ja Jeremie tulevat todella hyvin toimeen keskenään, ja he ovat myös ihastuneita toisiinsa. Haluan tuoda tätä yhteyttä esiin lisäämällä Aelitan väripalettiin vaaleansinisen värin Jeremieltä.

Aelita tulee hyvin toimeen myös Oddin kanssa, näiden kahden välit ovat hyvin sisarukselliset. Alkuperäisessä sarjassa hahmot esittävät, että Aelita on Oddin serkku. Haluan tuoda Aelitan asuun myös Oddin violetin värin. Aelitan rintataskussa olevat pinssit voisivat olla lahja Oddilta.

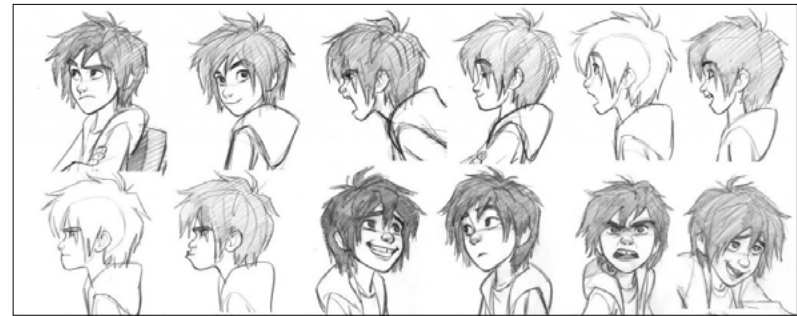


Kuva 32 • Rise of the Teenage Mutant Ninja Turtles

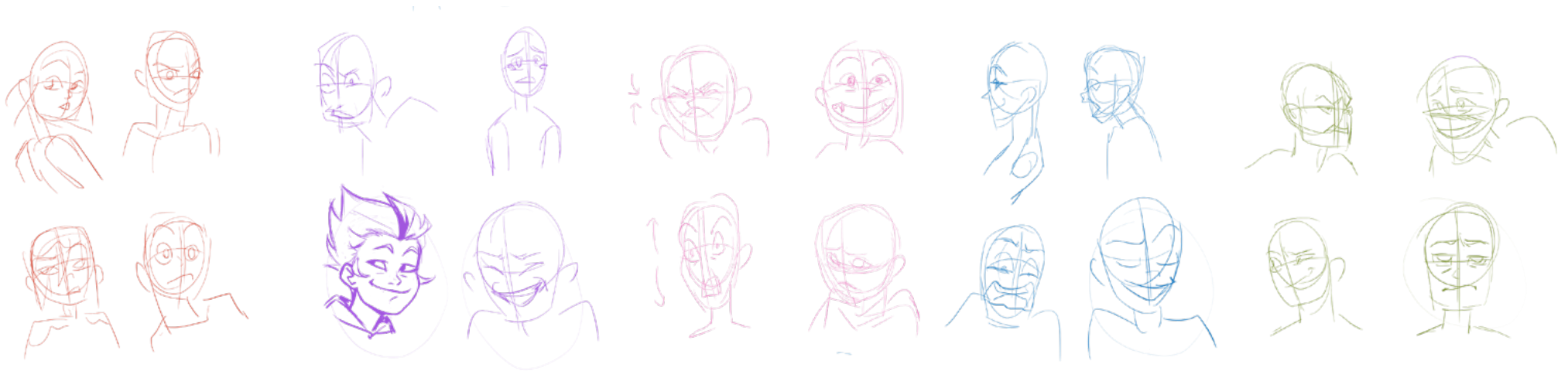


Aloitin hahmojen ilmesivujen työstämisen selaamalla inspiraatiota muiden animaatiohahmojen ilmesivuista. Jin Kim on animaattori, joka on ollut mukana tekemässä Disneyn *Big Hero 6* -elokuvaa. Otin tämän elokuvan päähenkilön ilmeistä inspiraatiota. Toinen inspiraationlähde on *Rise of the Teenage Mutant Ninja Turtles* -sarja.

Tein ensin erittäin suttuisia ja nopeita luonnoksia ilmeistä, jotka kuvaavat monia eri tunnetiloja ja ovat keskenään erilaisia. Sen jälkeen jain ilmeet Code Lyokon hahmoille heidän persoonallisuksiensa mukaan.



Omat alustavat luonnokseni:

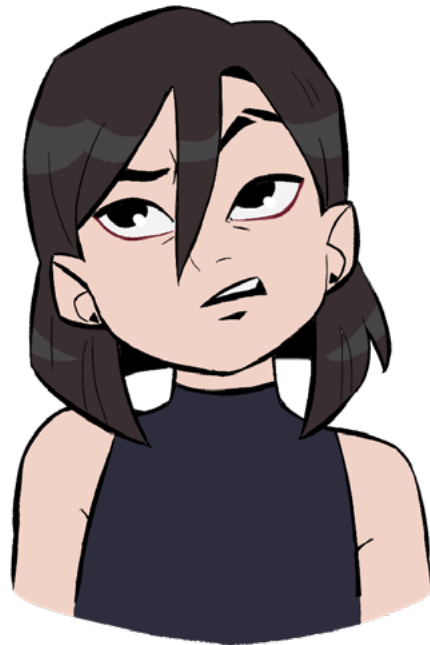


Kuva 33 • Jin Kimin hahmoluonnoksia elokuvasta Big Hero 6

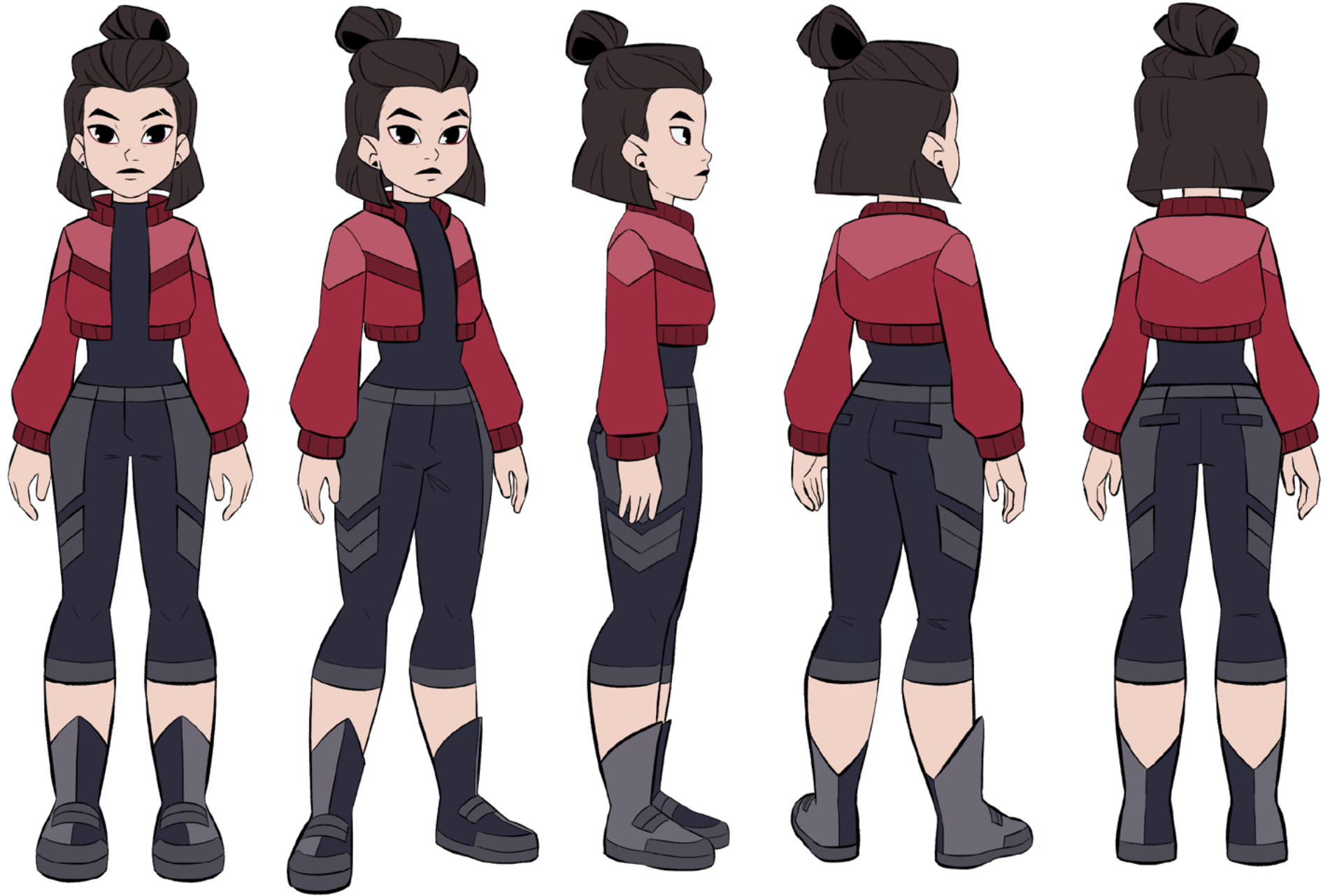
**VALMIIT TYÖT**



HAHMOJEN LINE UP

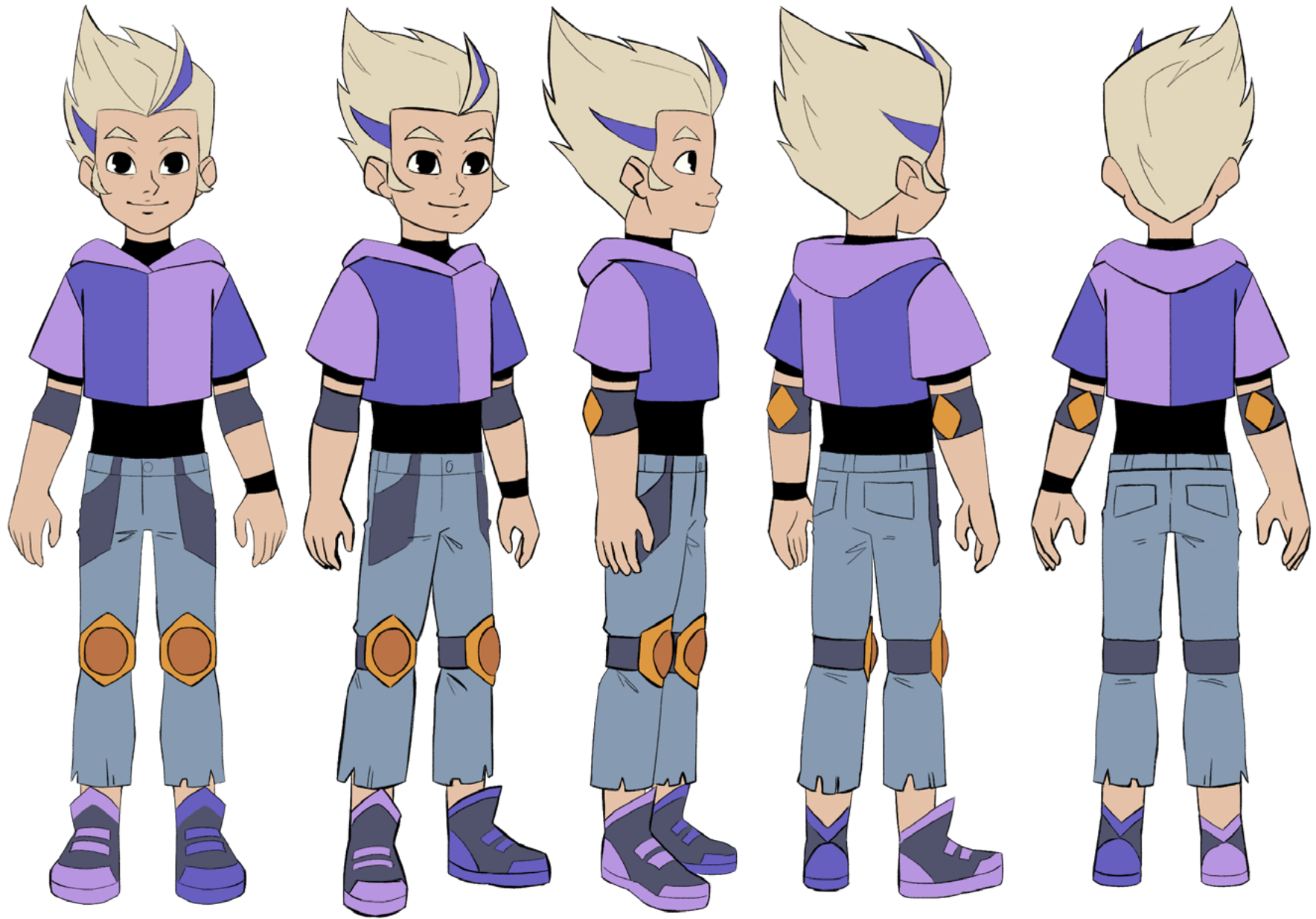


YUMI • HAHMOSIVU



YUMI • TURN AROUND

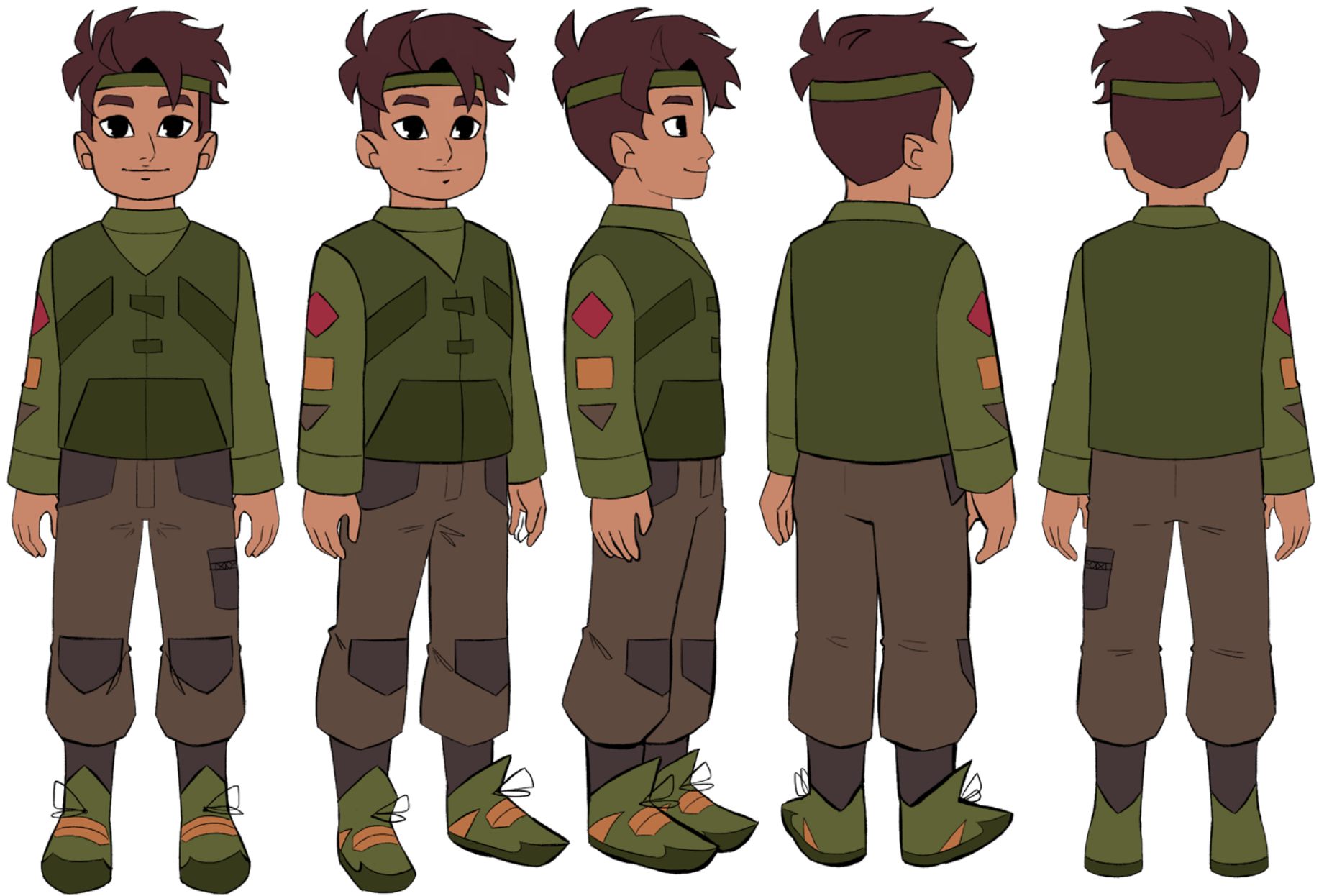




ODD • TURN AROUND



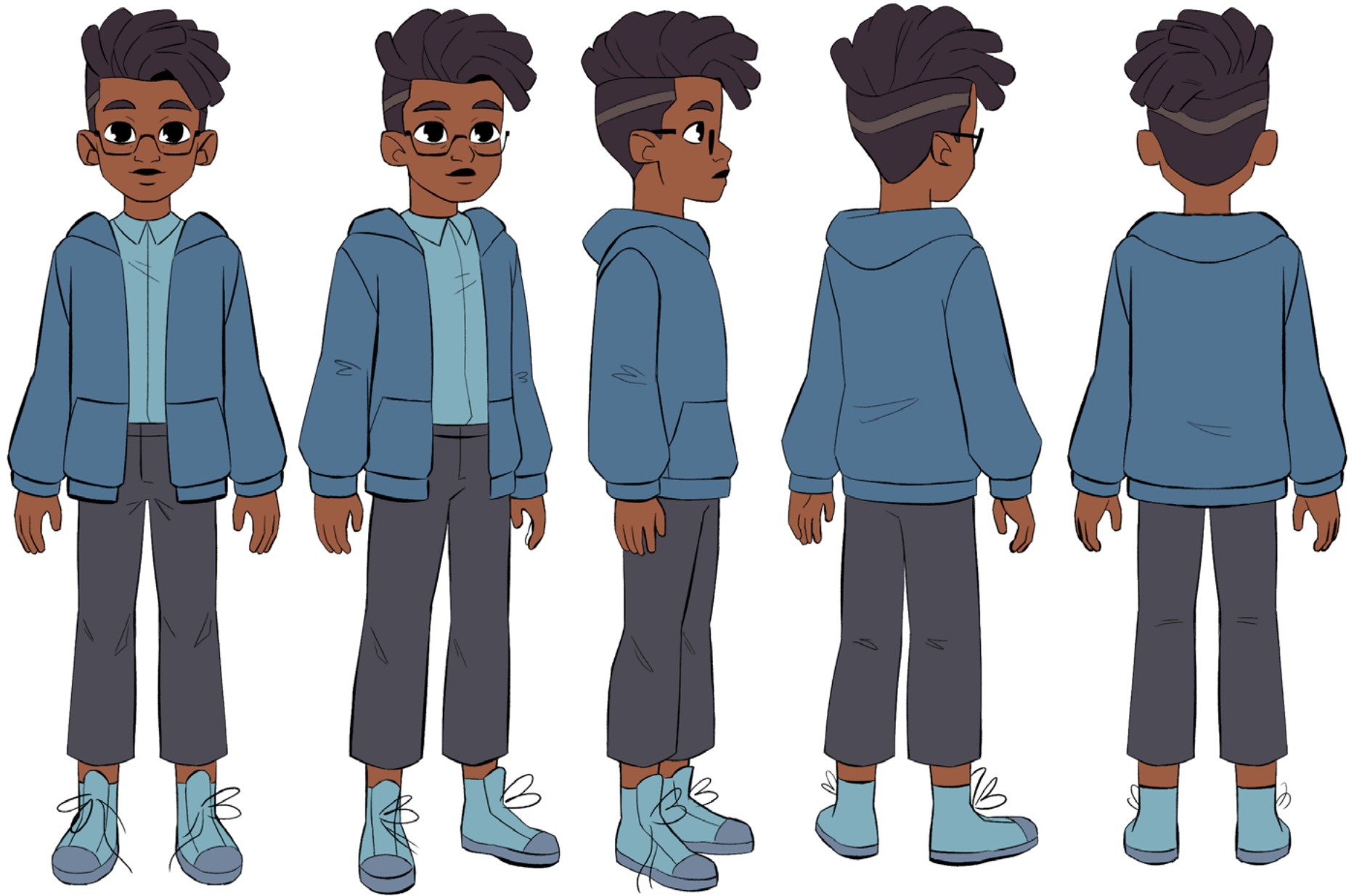
ULRICH • HAHMOSIVU



ULRICH • TURN AROUND



JEREMIE • HAHMOSIVU



JEREMIE • TURN AROUND



AELITA • HAHMOSIVU



AELITA • TURN AROUND

## Yhteenveto

Tämän projektin aikana opin paljon uutta hahmosuunnittelusta ja ennen kaikkea sain paljon intoa alkaa opettelemaan lisää.

Taustoituksen aikana kävin läpi usean animaatioalalla toimivan ammattilaisen portfolioita, katsoin videoita hahmosuunnittelusta, luin ja kuuntelin hahmosuunnittelijoiden ja muidenkin animaatioalalla toimivien haastatteluja ja kävin läpi hahmosuunnittelusta tehtyjä kirjoja. Kaikki taustatutkimuksesta oppimani asiat eivät varsinaisesti näkyneet opinnäytetyöni kirjallisessa osiossa, mutta oli silti mieleistä tekemistä ja erittäin hyödyllistä tulevaisuuttani ajatellen.

Suuri oppi oli käydä läpi hahmosuunnitteluprosessi ammattilaisten ohjeiden mukaan, nyt tiedän missä järjestyksessä suunnittelussa kannattaa edetä.

Tällä hetkellä jää pienesti harmittamaan oma ajankäyttöni projektin aikana. Produktiivisen osuuden työstäminen olisi kannattanut aloittaa aikaisemmin, jotta olisin voinut tehdä tarkempaa taustatutkimusta hahmoista ja useampia luonnoksia ja ehkä päätyä miellyttävämpiin loppuratkaisuihin. Toisaalta tätä on turha harmitella, otan tämän oppimiskokemuksena ja nyt tiedän miten toimia tulevaisuuden projekteissa.

Tein ensimmäistä kertaa hahmojen turn around -sivuja. Tiesin jo alussa tämän olevan itselleni produktion hankalin osuus, mutta tehtävän haastavuudesta huolimatta pystyin nauttimaan siitä. Ensimmäiseksi kerraksi onnistuin mielestäni hyvin ja opin prosessista paljon uutta.

Jätän tämän projektin nyt lepäämään, mutta tiedän jo nyt, että tulen palaamaan sen pariin vielä tulevaisuudessa. Haluan sillä välin oppia lisää ja kehittyä hahmosuunnittelijana. En malta odottaa, että voin verrata tulevaisuuden Code Lyoko -hahmoja tässä työssä tekemiini ensimmäisiin versioihin.

**LÄHTEET**

## KIRJALLISET LÄHTEET:

**Anderson Kenneth, Cady-Lee Devon, Carre Céline, Mengert Hollie.** 2019. Creating characters for the entertainment industry. United Kingdom: 3dtotal Publishing.

**Bishop Randy, Boo Sweeney, Ruiz Cruz Meybis, Gadea Luis.** 2020. Fundamentals of character design. United Kingdom: 3dtotal Publishing.

## DIGITAALISET LÄHTEET:

**Butler Isaac.** 1.3.2021. All of These Things Are Just Part of the Tapestry of Normal Life in This World. Nettiartikkeli. Viitattu 3.3.2023. Saatavissa: <https://slate.com/culture/2021/03/noelle-stevenson-she-ra-reboot.html>

**Choueiti Marc, DeLuca Dylan, Gillig Traci, Dr. Lee Carmen, Dr. Pieper Katherine, Dr. Smith Stacy L..** 22.9.2015. Inequality in 700 Popular Films: Examining Portrayals of Gender, Race, & LGBT Status from 2007 to 2014. Tutkimus. Viitattu 1.3.2023. Saatavissa: [https://annenberg.usc.edu/sites/default/files/MDSCI\\_Inequality\\_in-700\\_Popular.pdf](https://annenberg.usc.edu/sites/default/files/MDSCI_Inequality_in-700_Popular.pdf)

**Deguzman Kyle.** 19.9.2021. What is Character Design — Tips on Creating Iconic Characters. Artikkel. Viitattu 2.3.2023. Saatavissa: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>

**Droujko Jackie** @jackiedroujko. 15.2.2023. Tik Tok -video. 1.3.2023. Saatavissa: [https://www.tiktok.com/@jackiedroujko/video/7200142518745484549?\\_r=1&\\_t=8a3v94IHwLl](https://www.tiktok.com/@jackiedroujko/video/7200142518745484549?_r=1&_t=8a3v94IHwLl)

**Harrison Kristen, Martins Nicole.** 16.3.2011. Racial and Gender Differences in the Relationship Between Children's Television Use and Self-Esteem: A Longitudinal Panel Study. Tutkimus.

Viitattu 1.3.2023. Saatavissa: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0093650211401376?journalCode=crx>

• Tiivistelmä tutkimuksesta: <https://newsinfo.iu.edu/news-archive/22445.html>

**Lachasse Jérôme.** 1.10.2020. "Code Lyoko" arrive sur Netflix: L'Histoire secrète de la série culte. BFMTV-lehden artikkeli. Viitattu 3.3.2023. Saatavuus: [https://www.bfmtv.com/people/l-histoire-mouvemente-de-code-lyoko-racontees-par-son-co-createur-thomas-romain\\_AN-202010010067.html](https://www.bfmtv.com/people/l-histoire-mouvemente-de-code-lyoko-racontees-par-son-co-createur-thomas-romain_AN-202010010067.html)

• Artikkelin englanninkielinen käännös: [https://en.codelyoko.fr/interviews/thomas\\_romain\\_itv.cl](https://en.codelyoko.fr/interviews/thomas_romain_itv.cl)

**The Geeked Podcast.** 21.12.2020. Behind the scenes, Animation, She-Ra. Podcast-jakso. Viittauspäivämäärä. Saatavissa: <https://thegeekedpodcast.simplecast.com/episodes/she-ra-e3XAMSaM>

**Robinson Tasha.** 15.11.2018. She-Ra's showrunner on villains, heroes, and the show's controversial design. Nettiartikkeli. Viitattu 3.3.2023. Saatavissa: <https://www.theverge.com/2018/11/15/18097423/she-ra-netflix-interview-reboot-noelle-stevenson-showrunner-nimona-lumberjanes>

**Scott Daniella.** 4.10.2021. Why are there so many film and TV re-makes right now? Nettiartikkeli. Viitattu 3.3.2023. Saatavissa: <https://www.cosmopolitan.com/uk/entertainment/a37787577/film-tv-reboots-why-so-many/>

**Stachowiak Martyna.** 17.8.2021. CalArts Style And What You Need to Know About It. Nettiartikkeli. Viitattu 15.3.2023. Saatavissa: <https://blog.displate.com/calarts-style/>

**Pantoja Toniko.** 26.7.2018. Twitter-postaus, jossa kuvakaappaus blogipostauksesta. John Kricfalusin alkuperäinen blogipostaus julkaistu 12.1.2010. Twiitti saatavissa: <https://twitter.com/tonikopantoja/>

## KUVALÄHTEET:

Kuva 1 • Code Lyoko SUOMI. 16.10.2021. CODE LYOKO SUOMI (#35) - Pelimerkit jaossa. Kuvakaappaus Youtube-videosta. Viitattu 12.10.2022. Saatavissa: [https://www.youtube.com/watch?v=Nap\\_KhxYPwI](https://www.youtube.com/watch?v=Nap_KhxYPwI)

Kuva 2 • Code Lyoko SUOMI. 12.10.2021. CODE LYOKO SUOMI (#34) - Puuttuva linkki. Kuvakaappaus Youtube-videosta. Viitattu 12.20.2022. Saatavissa: [https://www.youtube.com/watch?v=oi\\_5gVc4WfU](https://www.youtube.com/watch?v=oi_5gVc4WfU)

Kuva 3 • @powerhouseanim 2021 (Twitter). 14.5.2021. Castlevania-sarjan hahmosivu. [Viitattu 11.4.2023]. Saatavissa: <https://twitter.com/powerhouseanim/status/1392963088043892740>

Kuva 4 • @hildatheseries 2017 (Twitter). 12.10.2017. Hilda-sarjan hahmon turn around. [Viitattu 11.4.2023]. Saatavissa: <https://twitter.com/hildatheseries/status/918533860002091008> (mukailtu)

Kuva 5 • Kenneth Anderson. 2019. Kuva kirjasta *Creating Characters for the Entertainment Industry*. Sivü 33. Anderson Kenneth, Cady-Lee Devon, Carre Céline, Mengert Hollie. 2019. *Creating characters for the entertainment industry*. United Kingdom: 3dtotal Publishing. (mukailtu)

Kuva 6 • Kuoleman hahmo elokuvasta Saapasjalkakissa ja viimeinen toivomus (2022). [Viitattu 5.4.2023.] Saatavissa: <https://www.augustman.com/sg/culture/puss-in-boots-the-last-wish-and-the-advent-of-stylised-animation-spoilers/>

Kuva 7 • She-Ra ja Mahdin Prinsessat (2018). Kuvakaappaus sarjasta. [Viitattu 13.4.2023.] Saatavissa: <https://edition.cnn.com/2020/05/22/opinions/she-ra-and-the-princesses-of-power-mantoan/index.html>

Kuva 8 • She-Ra naamiaisasu. [Viitattu 13.4.2023.] Saatavissa: <https://www.partycity.ca/en/pdp/kids-she-ra-costume-8517023p.html>

Kuva 9 • She-Ra nukke. [Viitattu 13.4.2023.] Saatavissa: <https://www.walmart.com/ip/She-Ra-and-the-Princesses-of-Power-She-Ra-Doll/543720003>

Kuva 10 • Cal Arts style -meemi. [Viitattu 5.4.2023.] Saatavissa: <https://knowyourmeme.com/photos/1374797-calarts> (mukailtu)

Kuva 11 • Gravity Falls -sarjan tyyli. Kuvakaappaus Youtube-videosta [Viitattu 5.4.2023.] Saatavissa: <https://knowyourmeme.com/photos/1374797-calart>

Kuva 12 • Star vs. the Forces of Evil -sarjan tyyli. Kuvakaappaus Youtube-videosta [Viitattu 5.4.2023.] [https://www.youtube.com/watch?v=KbnR9zwe\\_U8](https://www.youtube.com/watch?v=KbnR9zwe_U8)

Kuva 13 • Steven Universe -sarjan tyyli. Kuvakaappaus Youtube-videosta [Viitattu 5.4.2023.] Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=KpBFoF7KHik>

Kuva 14 • Gumballin mieletön maailma -sarjan tyyli. Kuvakaappaus Youtube-videosta [Viitattu 5.4.2023.] Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=3Agm-gk9j2U>

Kuva 15 • Bluey-sarjan tyyli. [Viitattu 5.4.2023.] Saatavissa: <https://www.wired.com/story/bluey-internet-fandom/>

Kuva 16 • The Legend of Vox Machina -sarjan tyyli. [Viitattu 5.4.2023.] Saatavissa: <https://www.npr.org/2022/01/21/1074408040/the-legend-of-vox-machina-dungeons-and-dragons-web-series>

Kuva 17 • The Midnight Gospel -sarjan tyyli. [Viitattu 11.4.2023.] Saatavissa: <https://indiehoj.com/series/the-midnight-gospel-como-verla-sin-enloquecer-en-el-intento/>

Kuva 18 • Kaunotar ja Hirviö (1991) animaatioelokuva. Kuvakaappaus Youtube-videosta. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=OELUWCKsPgM> (mukailtu)

Kuva 19 • Kaunotar ja Hirviö (2017) live action -elokuva. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: [https://www.imdb.com/title/tt2771200/mediaviewer/rm2217345280?ref\\_=ttmi\\_mi\\_all\\_sf\\_19](https://www.imdb.com/title/tt2771200/mediaviewer/rm2217345280?ref_=ttmi_mi_all_sf_19)

Kuva 20 • She-Ra ja Mahdin Prinsessa (1985) -sarjan hahmoja. [Viitattu 5.4.2023.] Saatavissa: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-9/art-of-she-ra-princess-of-power>

Kuva 21 • She-Ra ja Mahdin Prinsessat (2018) -sarjan tyyli. Kuvakaappaus Youtube-videosta. [Viitattu 5.4.2023.] Saatavissa: [https://www.youtube.com/watch?v=HaM9xhs\\_gYU&t=1s](https://www.youtube.com/watch?v=HaM9xhs_gYU&t=1s)

Kuva 22 • Esimerkki Code Lyokon ilmeistä. Kuvakaappaus Youtube-videosta. [Viitattu 14.10.2022]. Saatavissa: [https://www.youtube.com/watch?v=nu\\_z3q9qxyY&list=PLDhNMNzp5E2dO4MCDVYwsux-0b2RGijM3&index=32](https://www.youtube.com/watch?v=nu_z3q9qxyY&list=PLDhNMNzp5E2dO4MCDVYwsux-0b2RGijM3&index=32)

Kuva 23 • Centaurworld-sarjan tyyli. Kuvakaappaus Youtube-videosta. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=6eSmKiTbwcY&t=57s>

Kuva 24 • Rise of the Teenage Mutant Ninja Turtles -sarjan tyyli. Kuvakaappaus Youtube-videosta. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=OjhjDF59Js>

Kuva 25 • The Owl House -sarjan tyyli. Kuvakaappaus Youtube-videosta. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: [https://www.youtube.com/watch?v=p\\_7TW-AUslw](https://www.youtube.com/watch?v=p_7TW-AUslw)

Kuva 26 • Code Lyoko -sarjan hahmot. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://www.deviantart.com/nelbsia/art/Code-Lyoko-s1-s3-397725589> (mukailtu)

Kuva 27 • Yumin moodboard

Mustat vaatteet. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://techwear-outfits.com/products/womens-black-tactical-pants>

Adidas-vaatteet. Tekijä Natalya Amres. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://subculture.bpearmag.com/1441>

Hahmokuviitus. Taiteilija @V-0-3. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://www.instagram.com/vizerothree/>

Casey Jones sarjasta Rise of the Teenage Mutant Ninja Turtles. [Viitattu 16.4.2023].

Saatavissa: [https://rise-of-the-tmnt-hidden-world.fandom.com/wiki/Cassandra\\_Jones](https://rise-of-the-tmnt-hidden-world.fandom.com/wiki/Cassandra_Jones)

Buffalo-kengät. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://www.zalando.fi/buffalo-london-korkeavartiset-tennarit-black-bublla001-q11.html>

Kuva 28 • Oddin moodboard

Housut. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://www.amazon.com.au/GELTDN-Streetwear-Jeans-Casual-Jogging/dp/B09CTB9B35?th=1>

Paita. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://www.depop.com/products/alexanderz-summer-chic-yellow-purple-dip/>

Aang-fanart. Taitelija Travis Fam. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://www.instagram.com/p/CFm4sm3Duzq/>  
Hiukset. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://www.j-h-a.com/award/2019.php>

Kuva 29 • Ulrichin moodboard

Hahmokuvitus. Taitelija Lance Liu. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://www.artstation.com/artwork/aYEB2J>  
Takki. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://twitter.com/GUACAWOLE/status/144142488161165700/photo/1>  
Poika. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://weibo.com/u/6074922596>  
Hahmokuvitus: Taitelija @deathandmilk\_. [Viitattu 16.4.2023].  
Saatavissa: [https://twitter.com/deathandmilk\\_/status/1593643321091579904/photo/1](https://twitter.com/deathandmilk_/status/1593643321091579904/photo/1)  
Liivi. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://techwear-x.com/products/darkwear-utility-vest>

Kuva 30 • Jeremien moodboard

Liivi. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://intohypezone.com/en-fi/collections/best-sellers/products/knitted-v-neck-vest>  
Hahmokuvitus. Taitelija Stephanie Son. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://twitter.com/mooglesam/status/1167830940892221440?s=12>  
Neule. [Viitattu 16.4.2023].  
Saatavissa: [https://intohypezone.com/en-fi/products/knitted-topstitch-cardigan?\\_pos=4&\\_sid=13cb1a436&\\_ss=r&variant=41860113301673](https://intohypezone.com/en-fi/products/knitted-topstitch-cardigan?_pos=4&_sid=13cb1a436&_ss=r&variant=41860113301673)

Kuva 31 • Aelitan moodboard

Hahmokuvitus. Taitelija Wenfei Ye. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://www.artstation.com/artwork/3d2BJA>  
Haalarit. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://www.depop.com/products/dalliance3-andi-dickies-overalls-details-custom/?epik=dj0yJnU9UGpPRDglTm5nUkVrNGx3TUh4Y3dENGM3d3NNemlwQlomcD0wJm49NmhjMXNuZ2Z5OVkxZE9aMDVXVzd4QSZ0PUFBQUFBRIE4TkIv>  
Hahmokuvitus. Taitelija Manda Schank. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://www.artstation.com/artwork/6AlaO>  
Hahmokuvitus. Taitelija Rocío Sogas. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://roitssomething.artstation.com/projects/N5rl4N>

Kuva 32 • Ilmeitä sarjasta Rise of the Teenage Mutant Ninja Turtles. Kuvakaappaus Youtube-videosta. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=OJhjjDF59Js>

Kuva 33 • Hiro Hamadan ilmeitä elokuvasta Big Hero 6. Taitelija Jin Kim. [Viitattu 16.4.2023]. Saatavissa: <https://theartofjinkim.wordpress.com/2017/09/30/hiro/> (mukailtu)