

SILUETIN KÄYTTÖ HAHMOSUUNNITTELUSSA

Siluetin merkitys ja miten se auttaa hahmosuunnittelussa

Ojala Tuomas

Opinnäytetyö
Kuvataiteen koulutus
Kuvataiteilija (AMK)

2023

Kuvataiteen koulutus
kuvataiteilija (AMK)

Tekijä	Tuomas Ojala	Vuosi	2023
Ohjaaja(t)	Eija Rajalin		
Toimeksiantaja	Toimeksiantajan nimi		
Työn nimi	Siluetin käyttö Hahmosuunnittelussa — Siluetin merkitys ja miten se auttaa hahmosuunnittelussa		
Sivu- ja liitesivumäärä	27		

Tämän opinnäytetyön tarkoitus oli luoda kaksi paria hahmojen siluetteja ja vertailla niitä. Työssä selvitetiin, voiko silueteille olla käyttöä tai onko siluetin dynaamisuus tai sen suunnittelu tarpeellista. Lisäksi tutkittiin, kuinka monilla eri tavoilla hahmosuunnitteluun liittyvät asiat liitetään siluettiin? Dynaamisuuden määritelmä annetaan itse lähteiden perusteella.

Työnkuvaan kuului kahden hahmon luominen, joista tehtiin siluetit eli positiivisen tilan luomat varjokuvat. Työ jatkui käyttämällä uusia hahmomalleja, jotka perustuivat ensimmäisiin hahmoihin ja joista luotiin uudet siluetit. Lopuksi vertailin vanhoja ja uusia siluetteja keskenään ja etsin niistä positiivisia ja negatiivisia muutoksia. Uusien hahmojen tuli käyttää hyväksi vapaata tietoa hahmosuunnittelusta. Uusien mallien tulisi olla uskollisia vanhoille malleille, ellei hahmosuunnitteluun liittyvä ohje pakota muuttamaan ulkonäköä radikaalisti. Silueteista ja niiden käyttötavoista löytyi paljon tietoa monesta eri lähteestä, kuten videoista, piirustusoppaista, animaatioista ja sarjakuvateoksista. Vertailin siluettien muutoksia kahdessa erinäköisessä hahmossa selvittääkseni, minkälaisia eroja tulee, kun molempiin käyttää samoja tekniikoita.

Tutkimuksessa selvisi, että kaikista löytämistäni neuvoista oli hyötyä ja haittaa, mutta uudet siluetit näyttivät paremmilta juuri niille annetuista tarkoituksellisista syistä. Liiallinen ja useiden eri ohjeiden käyttäminen voi johtaa siihen, että jotkut ohjeet ja neuvot ovat ristiriidassa keskenään.

Degree Programme in Visual Arts
Bachelor of Culture and Arts

Author	Tuomas Ojala	Year	2023
Supervisor	Eija Rajalin		
Commissioned by			
Subject of thesis	Use of silhouette in Character Design — The Importance of silhouette and how does it help in character design		
Number of pages	27		

The purpose of the thesis was to create two pairs of silhouettes and compare them with each other. In this work I experimented whether there was any use for silhouette or was dynamicity of the silhouette or it's design necessary. In addition, I studied in how many different ways elements related to character design were connected to the silhouette. The definition of dynamism was given based on the sources I gathered.

The thesis includes the description of the creation of two figures, which were made into silhouettes, in other words, shadow pictures created by positive space. The process continued using new figures, which were based on the first figures and from which I created the previous silhouettes. Finally, I compared the old and new silhouettes with each other and searched for negative and positive changes. The new characters were created based on information on character design that were found from sources that were available. The new models had to look faithfully similar to the old models, unless the instruction related to the character design forced to change the appearance radically. There are plenty of information about silhouettes and how to use them from many different sources, such as videos, guide to draw books, animations and comic books. I compared the silhouette changes in two different-looking characters to find out what kinds of differences occurred when using same techniques on both characters.

The study revealed that all the advice I found had its advantages and disadvantages, but the new silhouettes looked better by comparison for the very reasons they were meant to have. Overusing and several different instructions could lead to some instructions and advice contradicting each other.

Keywords

2D art, Silhouette, Character Design, Shape Language

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 HAHMOSUUNNITTELU SILUETEILLA	7
2.1 Siluetti pääpiirteissään	7
2.2 Siluetin teko	9
2.3 Dynaamisuuden määritelmä	9
2.4 Muotokieli.....	10
2.5 Lioittelu.....	11
2.6 Kontraposto	11
3 HAHMOT YOSHIMARU JA FLOWER	12
4 POHDINTA	23
LÄHTEET	26

1 JOHDANTO

Siluetti tarkoittaa kahden väripinnan muodostamaa kuviota, ihmisen tai muun. Siluetti on ranskaa ja tarkoittaa varjoa. Lekmanin mukaan Siluetteja on käytetty ihmiskunnan alkua ajoista lähtien, luolamaalauksia voidaan pitää kahden eri väripinnan teoksina, sillä maali on yleensä eriväristä kuin kallioseinämä (Lekman 2014, 6). Hahmon siluetti jää jäljelle, kun poistat kaikki värit ja yksityiskohdat ja täytät hahmon muodon ääri viivat pelkästään mustalla tai muulla värillä. Tällöin muodostuu niin sanottu positiivinen ja negatiivinen tila.

Siluetti näkyy myös Antiikin Kreikan ruukuissa ja tuuliviireissä (Taiteen sanakirja 2000, 410). Piirtäessä ja maalatessa siluetteja käytetään sommittelussa, koska mitä helpommin hahmo saadaan erottumaan toisesta pinnasta, sitä helpompi on tunnistaa hahmot epäselvässäkin ympäristössä. Tarinapohjaisessa hahmosuunnittelussa hyvä suunnittelu voi tehokkaasti vaikuttaa teoksen näkyvyyteen ja samaistuttavuuteen. Hahmosuunnittelu on prosessi, jossa luodaan uniikki hahmo tai hahmoja. Tyypillisesti hahmon piirteet näkyvät fyysisinä ominaisuuksina kehon kielessä. (McCloud 2006, 102-105.)

Opinnäytetyössä tehtävänä on luoda vanhoja ja uusia siluetteja luomistani hahmoista, työstä ja pojasta. Pojan nimi on Yoshimaru ja tytön Flower. Ensiksi luon hahmoista ensisijaiset hahmomallit eli Character sheetit ja siluetit, jossa nämä ovat dynaamisessa asennossa. Käytän ensimmäiseksi luomiani hahmomalleja. Niitä seuraten luodaan itse määrittelemäni dynaamiset asentokuvat. Selvennykseksi nämä molemmat ovat nimeltään hahmomallit, dynaamiset asentokuvat, sekä siluetit. Muutokset tehdään keräämäni tietojen mukaan, kerään tietoa siitä, miten siluetin tutkimista voidaan käyttää hahmosuunnittelussa. Tietojen perusteella piirrän toiset, hahmomallit, dynaamiset asentokuvat. Uudet siluetit luodaan lisäämällä hahmoihin yksityiskohtia, muutamalla asentoa ja tekemällä kaikkea, joka vaikuttaisi hahmoon, tunnistettavuuteen tai siluettiin jollain tavalla. Lopuksi vertailen vanhoja ja uusia siluetteja keskenään ja määrittelen siluetinkäytön hyödyllisyyden. Lopuksi vertaillaan vanhoja siluetteja uusiin siluetteihin. Näin pystyn itse määrittelemään siluetin tärkeyden tai onko sitä ollenkaan.

Tutkimusta varten teen molemmista hahmoista kahdet Character Sheetit. Character Sheet on hahmosuunnittelukalvo, jossa hahmo piirretään etuprofiilista, sivusta ja takaa tai vaihtoehtoisesti myös muista kulmista. Sheet saattaa sisältää tietoja hahmon yksityiskohdista, mittakaavoista, asennoista, ilmeistä ja väreistä (McCloud 2006, 74-77). Omat hahmot teen mustavalkoisena, koska tutkimuksessa ei tutkita värejä. Character Sheettejä käytetään animaatioissa tai toisen keksimää hahmoa piirtäessä, jos työtä näytetään henkilölle, joka ei tunne alkuperäistä hahmoa tai teosta. Sheettejä tehdään kaksi, koska siluettiin tehdyt muutokset täytyy tehdä malliin itseensä, jolloin hahmon yksityiskohtia muutetaan. Tämä helpottaa näyttämään lopussa, mitä muutoksia hahmoihin on tehty. Hahmoja pyritään muuttamaan dynaamisemmiksi sekä samaistuttaviksi.

Tutkimuskysymyksenä on: Voiko siluettilla olla käyttöä tai onko siluetin dynaamisuus tai sen suunnittelu ollenkaan tarpeellista? Kuinka monilla eri tavoilla hahmosuunnitteluun liittyvissä asioissa liitetään siluettiin?

Opinnäytetyö on taiteellinen tutkimus, jossa käytän tekemiäni Charactersheettejä eli hahmosuunnittelussa käytettävä kalvo ja niistä tehtyjä siluetteja. Taiteellinen tutkimus on tutkimus, jossa taide määrittyy tutkimuksen kohteeksi ja tutkitaan taiteellista prosessia (Hannula, Suoranta & Vadén 2003,13).

Käytän formalistista analyysiä, jossa kohteena on teoksen ilmikuva, muoto, väri ja sommitelma. Formalistinen analyysi lähtee liikkeelle kuvan muotoseikoista, joita ovat esim. sommittelu, väri ja tila. Se on analyysitapa, jossa taideteoksen arvoa katsotaan muodon kautta. (Taiteen pikkujättiläinen 1991,161.) Opinnäytetyössä ei keskitytä väriin, paitsi taustakankaan (valkoinen) ja siluettien (mustat) välillä.

2 HAHMOSUUNNITTELU SILUETEILLA

2.1 Siluetti pääpiirteissään

Siluetti on se mikä jää hahmosta jäljelle, kun poistaa mallista yksityiskohdat kuten värien ja viivojen luomat erotukset. Siluetin ääriviivojen sisälle jäävä pinta on niin sanottu "positiivinen tila". Siluetin käyttöä hahmosuunnittelussa voi käyttää monia tekniikoita luomaan varjolle yksityiskohtia, kuten vaatteiden laskostumiset. Vaikka osa vaatteista jäisikin positiiviseen tilaan, voi vahvistaa siluettia luomalla ääriviivat hahmolle.

Monet sanovat, että hyvin suunnitellun hahmon tunnistaa pelkän siluetin avulla (Rantanen 2021 Suominen 2022,3 Kenakkala 2017,12). Siluettia käytetään uusien hahmojen luomiseen kaikessa luomistyössä elokuvissa ja sarjakuvissa. Siluetteja on myös käytetty saamaan hahmo katoamaan taustaan. Leppäkoski toteaa, että siluetin käyttö on auttanut luomaan maastokuoseja, joita on käytetty maastoon naamioitumiseen. Eri keinoja käyttämällä voi värin muodon ja tekstuurin yhdistelmällä luoda kuosin, joka häivyttää kantajansa siluetin vaikeuttaen havaitsemista. Näitä pukuja käyttävät armeija ja metsästäjät. (Leppäkoski 2021, 18.)

Oja (1978, 148, 151) sanoo, että piirtäessä tulisi vaatteiden muodosta ja asennosta saada aavistus kehon rakenteista. Erivahvaisille kangaspaloille tulisi piirtää eri laskostuksia. Laskosten välille olisi hyvä muodostua rikasta vaihtelua. Käytetyimmät vaatteet muokkautuvat yksilöllisemmiksi, mitä enemmän niitä käyttää. Haluan työssäni etsiä tapoja, jotka vaikuttavat hahmojen siluettiin ja tutkia niiden käyttöä siluettia tehdessä. Siihen liittyvät vaatteet, niiden laskostukset ja painovoiman vaikutus kankaaseen. Tämä ei sikäli liity kehoihin ja lihaksiin, mutta erilliset kankaat ja muut materiaalit voivat esimerkiksi olla eri vahvaisia ranteessa, liepeet ja taskut, jotka eivät ole samasta kankaasta tehtyjä. Niitä aspekteja voi käyttää myös hahmomalleja tehdessä suunnitellen puvut helpommin erottuviksi. Laskoksia voi lisätä ja liioitella muodostaen selkeän elon vaatteen ja ihon välille.

Käytän mallina japanilaisia koulupukuja, hahmojen esikuvien mukaan. Yoshimaurulla on perinteinen poikien koulupuku, eli gakuran. Gakuraniin kuuluu tukeva olkapääallinen pystykaulus valkoinen kauluspaita, pronssiset napit, suorat mustat

housut, nahkakengät. Flowerilla taas on lopullisessa siluetissa tytöille ominainen kouluasu, sailor fuku, joka sisältää valkoisen paidan, jossa on merimiestyylinen kaulus, hame laskoksilla, valkoiset sukat ja mustat kengät (Sudo. 2022). Siluettien viimeisessä versiossa ei käytetä kaikkia koulupukujen yleisiä piirteitä, vaan pyritään imitoimaan niitä. Kuitenkin pyrin pitämään hahmot mahdollisimman samannäköisinä hahmomalleihin 1a ja 1b verrattuna.

Siluteilla määritellään myös, millainen hahmo on persoonaltaan, eikä vain ulkonäöltään. Joissain visuaalisissa medioissa on myös mahdollista luoda komiikkaa siluettien avulla, kun hahmon oikea ulkonäkö tai persoona eivät vastaa siluetin luomaa ensivaikutelmaa. Siluteilla tässä lopputyössä pyrin luoda sellaiset tunnelmat katsojalle, jotka haluan hahmoista antaa.

Valitsen molemmille hahmoille eroavaa luonteenpiirrettä, jotka sopivat hahmoille annettuihin mielikuviin. Tyttö eli Flower on iloinen, älykäs, kiltti, looginen ja itsevarma, lisäksi hahmon tulee olla viehättävän näköinen. Hahmon muotokielessä käytän enimmäkseen ympyröitä ja pyöreitä muotoja, että hahmosta tulisi mahdollisemman lähestyttävän näköinen. Poika eli Yoshimaru on stoalainen eli tunteensa hallitseva, rohkea, itsepäinen, suoraviivainen ja oikeudenmukainen, lisäksi hahmo on voimakas. Hahmossa haluan käyttää kolmio toiminnallisuutta, neliö stabiilisuutta. Luonteenpiirteet huomioon ottaen hahmojen uusissa hahmomalleissa käytetään ympyröitä, neliöitä ja kolmioita Al-Alin (2019) mukaan. Lisäksi vaatteet muodostavat laskoksia, muodostaen erotuksen vaatetuksen ja muun kehon välillä. Hahmot tehdään uusimpien hahmomalleja luodessa saman korkuisiksi. Hahmosuunnittelu ei pyri tekemään hahmoja, jotka muodostuvat vain näistä kolmesta muodosta, vaan käyttää niitä suuntaa-antavana pohjana, koska hahmoissa saattaa olla osia, joita ei voi kuvata pelkästään neliöillä, kolmioilla tai ympyröillä.

Walt Disney Family Museum (WaltDisney 2020,1-3) kertoo, että kun hahmoa luodaan, taiteilija käyttää siluettia testatakseen yleisön kykyä ”lukea” hahmoa ja nähdä hahmoon liittyviä yksityiskohtia. Näihin yksityiskohtiin liittyvät kehon rakenne, asusteet, vaatteet, asento ja näkökulma. Kalastajalla saattaa olla kalastajan hattu tai onkivapa, jotka näkyvät siluetista.

Marika Nieminen (2017, 10) kertoo opinnäytetyössään, että menestyneen hahmon pitäisi olla tunnistettavissa pelkän siluetin avulla ja siluetti määrittelee, kuinka kiinnostavaa hahmoa on katsoa.

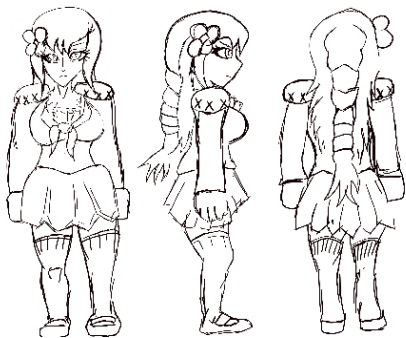
2.2 Siluetin teko

Siluetti tässä opinnäytteessä pyritään luomaan kuin sarjakuvan hahmon esittelykuva. Aion käyttää siluettia tehdessä monia eri lähestymistapoja. Animaattori Ferdinand Engländer kertoo (2003) siluetin luomisesta erilaisia niksejä, kuten hahmon asento tulee rikkoa symmetristä asentoa, tai että raajat eivät saa jäädä siluetin sisälle, vaikeuttaen katsojan hahmotuskykyä.

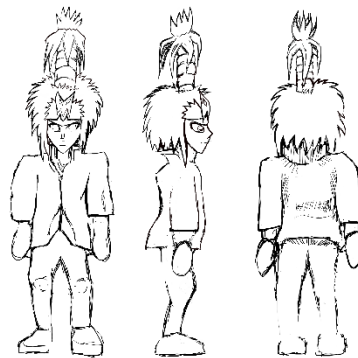
Viivan jatkuvuutta kommentoidaan. Kun toimintaa kuvaava viiva energian liikkumista, painon vaihtumista lihaksissa, viivan jatkuvuutta kuvataan antamalla viivalle jatkuva ja ymmärrettävä, jatkuvuus. Esimerkiksi hahmon rakenteen kuvaamista kierteisillä viivoilla ilman 90 asteen kulmia käsissä jaloissa tai jäsenten välissä.

2.3 Dynaamisuuden määritelmä

Tehtävänä on luoda dynaamisia siluetteja. Tällä tarkoitan yleisesti ottaen siluetteja, jotka näyttävät hyviltä, luovilta ja hahmoista eroaa kehon ja vaatteiden lisäksi persoonaa. Hahmoista tulisi saada selville, miltä hahmo pääpiirteissään näyttää, minkälaisia tunteita hahmon kuuluisi herättää eli mahdollisimman paljon kehonkieltä. Päämääränä on, että siluetit 1a sekä 1b näyttävät erilaisilta ja että parannuksia on tapahtunut (Kuviot 1 ja 2).



Kuvio 1. Hahmomalli 1a



Kuvio 2. Hahmomalli 1b

Mattesi (2006, 23,25,26) puhuu piirrosten linjauksista, joita hän itse kutsuu rytmiksi. Koska painovoima vaikuttaa koko ajan ihmisen kehoon, ihmisen keho on tehty epäsymmetrisitä lihaksistoista, jotta tasapaino pysyisi eri asentoja tehdessä. Raajojen asettaminen 90 asteen kulmaan pidetään tylsinä.

Keho pyrkii pitämään itsensä tasapainossa. Tämä pätee kaikkiin eläviin olentoihin. Se tarkoittaa, että suoraan seisovassa ihmiskehossa on niin sanottu suunnattu voima, joka suuntautuu asennon ideaan kohdistuvaan kohtaan. Esimerkiksi pakarasta polveen lähtevä viiva ei ole suora, vaan määräytyy pyöreinä lihaksina, koska niihin pisteisiin kohdistuu painovoima, tasapainon pitäminen ja lihakset. Suunnattu voima kehossa ilmenee melkein aina kurveina.

Koska keho ei ole samanpainoinen kaikilta osin, kehon täytyy pysyä tasapainossa. Uusia hahmomalleja tehdessä käytän kuuden suunnatun voiman kehoa, jossa on kuusi kohtaa, joihin sivuprofiilissa voima keskittyy. Nämä kohdat alkaen päästä ovat niska, vatsa, takamus, polvi, reisi ja jalkaterä. Mattesi (2006) sanoo että, voiman täytyy mennä jonnekin suunnatusta voimasta ja mennä jonnekin, lopullisesti yleensä raajan päähän.

Kun hahmot valmistellaan asentoihin, niiden tulisi seisoa kolmiulotteisessa perspektiivissä, $\frac{3}{4}$ kulmassa. Tämä tekee hahmon asennosta dynaamisemman sekä siluetista selkeämmän. Hän sanoo, että hahmon vaatteita suunnitellessa pitää ottaa perspektiivi huomioon, etteivät vaatteiden virheellisesti piirretyt saumat ja taitokset litistäisivät hahmoja syvyytsvaikutelmaa pilaten (Kenakkala. 2017. 21).

2.4 Muotokieli

Jenna Suominen opinnäytetyössään ”Kiinnostava siluetti asun avulla” toteaa silueteista ja käyttää sanaa muotokieli. Teorian mukaan voi ympyröillä, kolmioilla ja neliöillä muodostaa hahmojen persoonallisuuksia, tai näillä muodoilla on persoonallisuuden sidonnaisia merkityksiä (Al-Ali 2019).

Näitä persoonallisuuden elementtejä käytän hahmojen perustoina näitä muotoja, käyttäen hahmoille luotuja persoonallisuuksia: ympyrä iloista, kolmio liikunnallista

ja neliö stabiilia. Nämä muodot toimivat uusien hahmomallien pohjana. Ronkainen sanoo kirjoituksessaan, että hahmo voi olla epärealistinen, mutta anatomian ymmärrys voi saada hahmon näyttämään uskottavalta (Ronkainen 2023. 17).

2.5 Lioittelu

Miko Lehto sanoo, että liioitellut ominaisuudet auttavat katsojia tunnistamaan hahmon hahmojen ominaisuuksia, sillä hahmosuunnittelun on oltava vahva ja mielenkiintoinen visuaalisessa mielessä, jotta se saa ihmisten huomion, käyttämällä liioittelun keinoja (Lehto. 2022. 9-11). Alkuperäinen tavoite ei ollut luoda realistisia hahmoja, joten piirteiden liioittelu on sopivaa, jos sillä pystytään tehostamaan siluetteja jollain tavalla. Lioittelulla pyrin tehostamaan joitakin kehojen piirteitä ylimmilleen, jotta silueteista tulisi eniten tunnistettavia ja täyttäisivät antamani dynaamisen määritelmät.

2.6 Kontraposto

Kontraposto on kuvataidetunneilta useille tuttuja sommitteluperiaatteita, jota käytetään ihmishahmojen tasapainon luomisessa. Kontraposto viittaa sommittelutapaan, jossa esiteltävä hahmo varaa painonsa toisen jalan päälle tai lantio ja yläruumis pyrkivät tasapainoon, jos hahmo ei seiso suorassa. (Matsu 2020. 174.)

Penttinen sanoo tekstissään, että ennen kontrapostoa antiikin Kreikan veistokset olivat staattisia ja ”elottomia”. Erityisesti antiikin Kreikan taidehistoriaan liittyvät Kouros- ja Kore-veistokset olivat veistoksia miehistä ja naisista, jotka olivat kontraposton edeltäjiä veistoksien elävöittämisessä. Kouros-veistoksen pystyi tunnistamaan sen hahmon taaksepäin ojennetusta toisesta jalasta ja jäykästä asennosta, jotka olivat inspiraatioita egyptiläisten taiteesta. Veistokset kokivat pieniä muutoksia vuosien kuluessa, ja niistä tuli koko ajan yhä realistisempia, joka johti lopulta hahmojen olemuksen rentoutumiseen. (Penttinen 2022, 39.)

Kontrapostoon on myös viitattu termiin ”letter K principle” eli K-Kirjain periaate. Ihmiskehon etuprofiilissa ja sivuprofiilissa rintakehää venytettäessä tai taivutettaessa, kehon toinen puoli muistuttaa <-muotoa. (Matsu 2020. 174.)

3 HAHMOT YOSHIMARU JA FLOWER

Kuvailen nyt eri luonteenpiirteitä, joilla hahmoja voidaan kuvailla: Poika eli Yoshimaru on empaattinen, rohkea, ja stoalaisen ilmeetön, joskus liiaksi asti koomisista syistä. Tyttö eli Flower on kiltti, hienotunteinen ja periksiantamaton. Tutkin voiko näitä piirteitä ilmentää siluettien avulla. Muuten pyrin kuvaamaan kaikkia asioita, joita voi silueteilla kuvata, ja saada myös hahmojen keskeisiä eroja ilmeneeseen. Hahmot eroavat toisistaan ulkonäöltään, sukupuoleltaan ja asuiltaan. Hahmot ovat oma kehittämiäni ja perustuvat sarjakuvaan, jossa parodioidaan japanilaisia sarjakuvia, japanilaista populäärikulttuuria ja näihin liittyviä erilaisia stereotyyppioita. Hahmojen persoonallisuus yrittää uusissa hahmomalleissa toimimaan muotokielen perusteita.

Kultainen leikkaus, toiselta nimeltään Fii, ilmenee teoriana, 1,6 mittasuhteen käyttäminen tekee piirroksesta kauniimman tai anatomisesti korrektin. Ihmiskehossa löytyy paljon tällaisia mittoja, ranteesta kyynärpäähän otettu mitta on 1,6 kertaa pitempi kuin keskisormen päästä ranteeseen otettu mitta. Hemenwayn (2008. 20–21) mukaan Kultainen leikkaus on ilmennyt ja löydetty moneen kertaan historiassa, ensimmäinen esimerkki Feidias, 400. eKr.

Käytän kultaista leikkausta luomaan paremmat charactersheetit. Vartalon mittasuhteet vastaavat lähes oikean ihmisen mittasuhteita, ja tekee täten ruumiista tunnistettavamman. Aion käyttää kultaista leikkausta käsiin, jalkoihin, päähän ja keskivartaloon, mittaamaan mahdollisimman tarkasti 1:1,6 mittakaavaa. Esimerkkinä käytän Vitruviuksen miestä.

Uudet character sheetit luotuani, käytän Engländerin (2013) "täydellisen asennon antamia vinkkejä" eli teen asennot, jotta silueteissa ilmenevät hahmon asennot, ilman että käsivarret tai jalat jäisivät siluetin positiivisen alueen sisälle tunnistamattomiksi. Kokeilen eri asentoja ja nivelten taittumisia, luon mahdollisemman erilaisia negatiivisia tiloja jäsenten taitekohtiin, luon kontrastia eri kohtien välillä ja poistan lopullisesta työstä mahdolliset tangentit.

Kun asennot on valittu, hahmokuvat 1a ja 1b (Kuviot 3 ja 4) on luotu. Hahmokuvat on luotu hahmomallien mittakaavoja ja yksityiskohtia noudattaen. Positiiviseen tilaan tehtiin yksityiskohtia, jotta hahmottelu olisi helpompaa.

Jotta muutokset pysyisivät selvinä, pyrin pitämään asennon silueteissa 1a ja 1b (Kuviot 5 ja 6) mahdollisimman samanlaisina tehdessäni seuraavat siluetit.



Kuvio 3. dynaaminen hahmokuva 1a



Kuvio 4. dynaaminen hahmokuva 1b



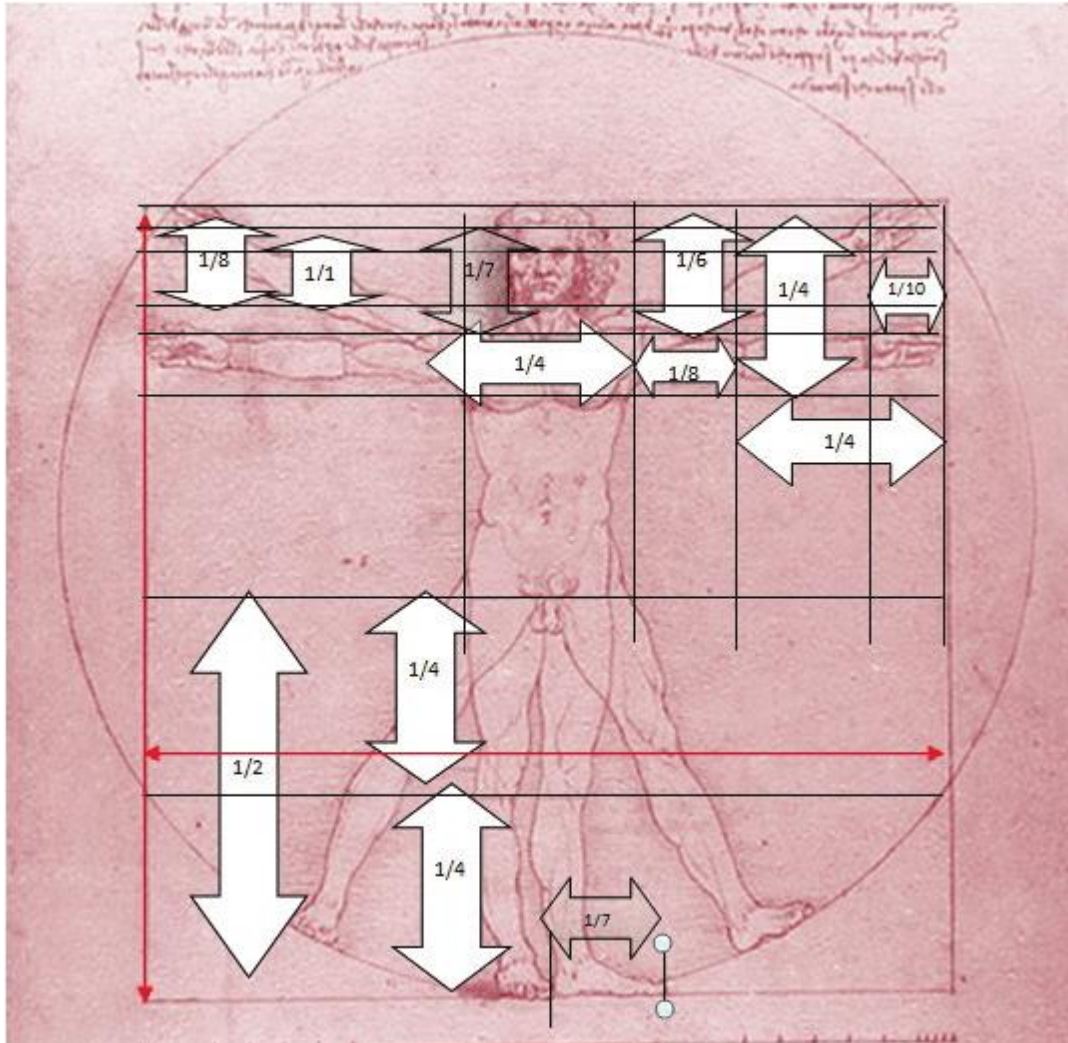
Kuvio 5. siluetti 1a



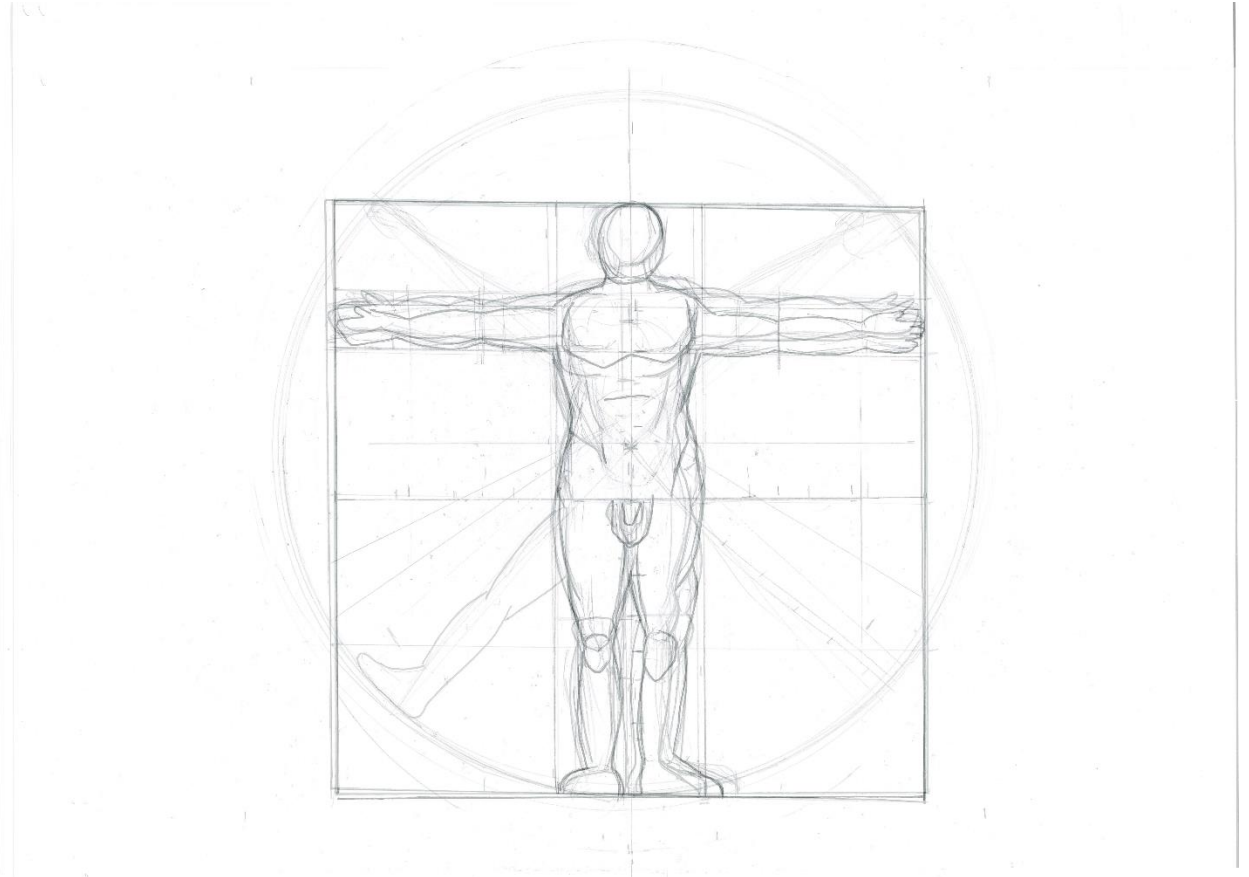
Kuvio 6. siluetti 1b

Seuraavaksi teen hahmomallit 2a ja 2b että työ jatkuisi.

Teen ensin Vitruviuksen miehen mallikuvaa (Kuvio 7) oikeiden mittasuhteiden piirtämisessä. Vertailumateriaaliksi ja virheiden välttämiseksi teen kolme erillistä Vitruviuksen mies piirrosta, asetan ne päällekkäin ja vertaan mallikuvaan (Kuvio 8).



Kuvio 7. Vitruviuksen miehen mittasuhteet (Abu-taieh 2018)



Kuvio 8. Vitruviuksen miesX3

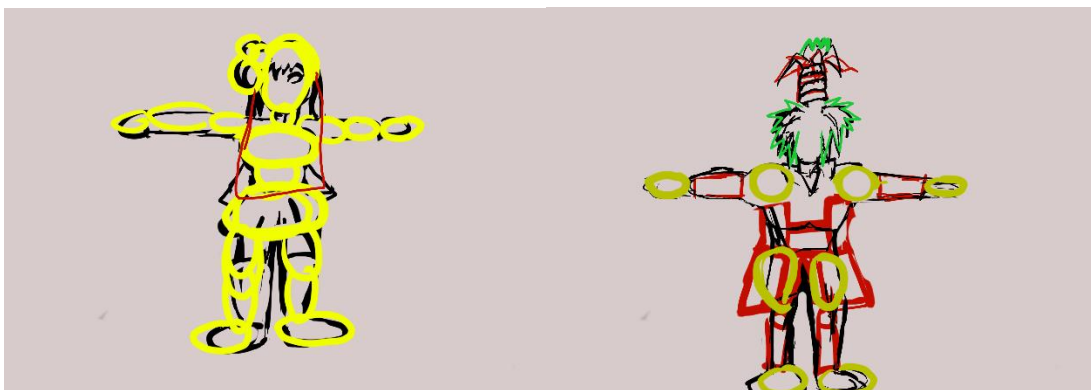
Muotokielen inspiroimana teen muotokielen mukaiset hahmotelmat (Kuviot 9 ja 10), joissa on muodot, jotka on tehty ympyröitä, kolmioita ja neliöitä käyttäen. Tytöllä eli Flowerilla on enimmäkseen pyöreitä eli ympyrämuotoja, kun taas Pojalla eli Yoshimarulla on neliöitä persoonallisuutensa nähden.

Hahmojen ulkonäön suunnitteluperiaate näkyy kuvissa, joissa kuviot on laitettu hahmojen päälle (Kuviot 11 ja 12). Kuviot on suunniteltu vastaamaan tämän henkilön persoonallisuutta. Tällä tavalla pyrin tekemään hahmoista erilaiset toisiinsa nähden ja samaa rakenteellista periaatetta käyttäen.



Kuvio 9. Muotokieli 2a

Kuvio 10. Muotokieli 2b



Kuvio 11. Muotokieli 2c

Kuvio 12. Muotokieli 2d

Lopulta kuviot asetetaan Vitruviuksen miesX3 päälle, ja venytetään tai kutistetaan uusien hahmomallien mukaan, jotta kädet, jalat ja muut osat ovat mallikuvan mukaisia. Uudelleenpiirtäminen on tarpeellista, että hahmot näyttävät mahdollisimman symmetrisiltä ja selkeiltä.

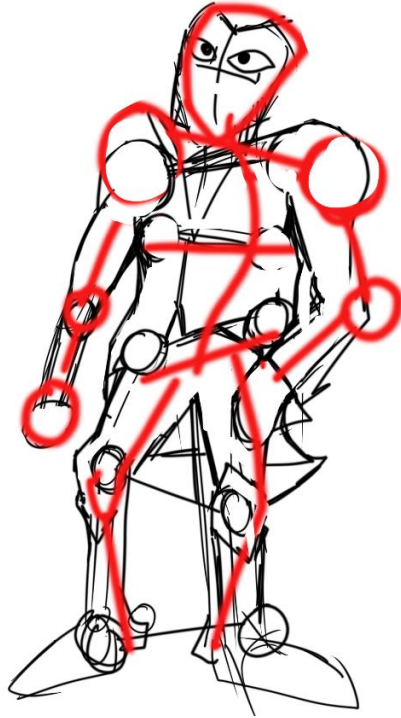


Kuvio 13. Muotokieli 2e

Kuvio 14. Muotokieli 2f

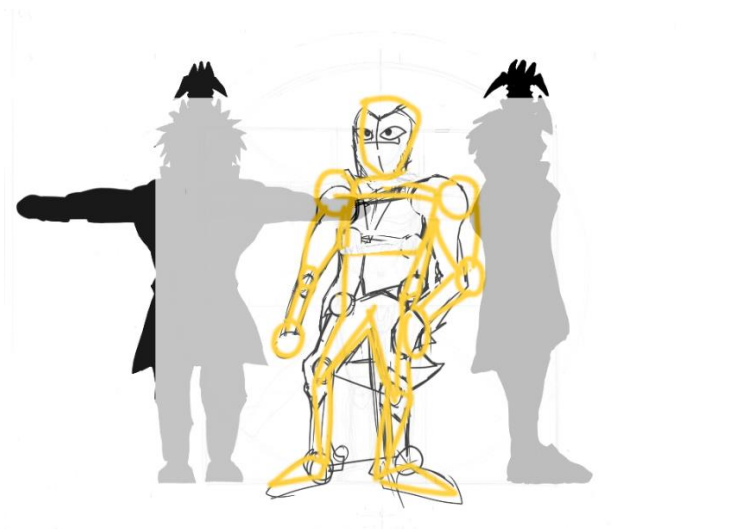
Muotokieltä vastaavien kuvioiden avulla tehdään alkuperäiset siluettikuvat. Hahmottamisen vuoksi yksityiskohdat kuten silmät ja vaatteiden ääriviivat piirretään

Kuvioita 13 ja Kuvioita 14 mukaillen. Hahmomallit yksityiskohtineen laitetaan valitsemaani asentoon, jotka muistuttavat alkuperäisiä siluetteja, mutta käytetään apuna keräämiäni neuvoja ja ohjeita.



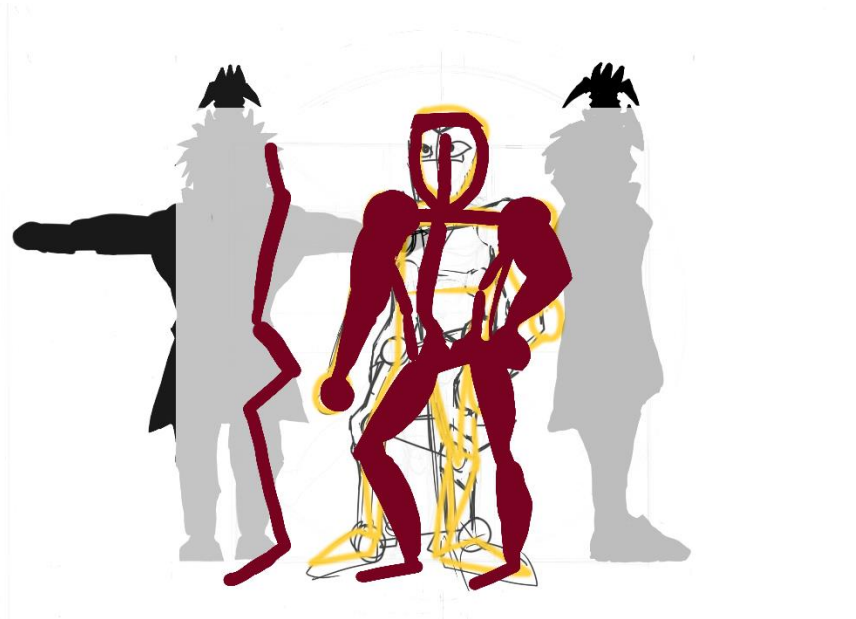
Kuvio 15. Uusi asento muotokieltä mukaillen

Kuvio 15 on esimerkki uuden asennon valitsemisesta. Ensimmäisenä kuvioon on sisällytetty hahmon muoto pääpiirteissään Kuvio 12 esimerkin mukaan. Käytän tätä perustana.



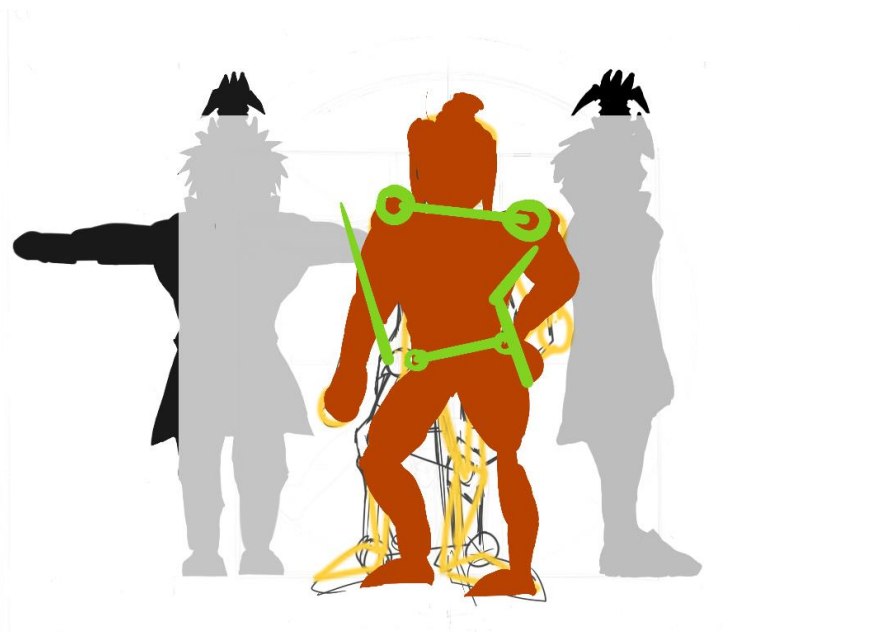
Kuvio 16. Yoshimaru Kontraposto

Kuvio 16 aitan hahmomallin jotta tytöstä ja pojasta tulee samanpituiset. Kontraposto parannetaan ja hahmoon lisätään vähän muutoksia.



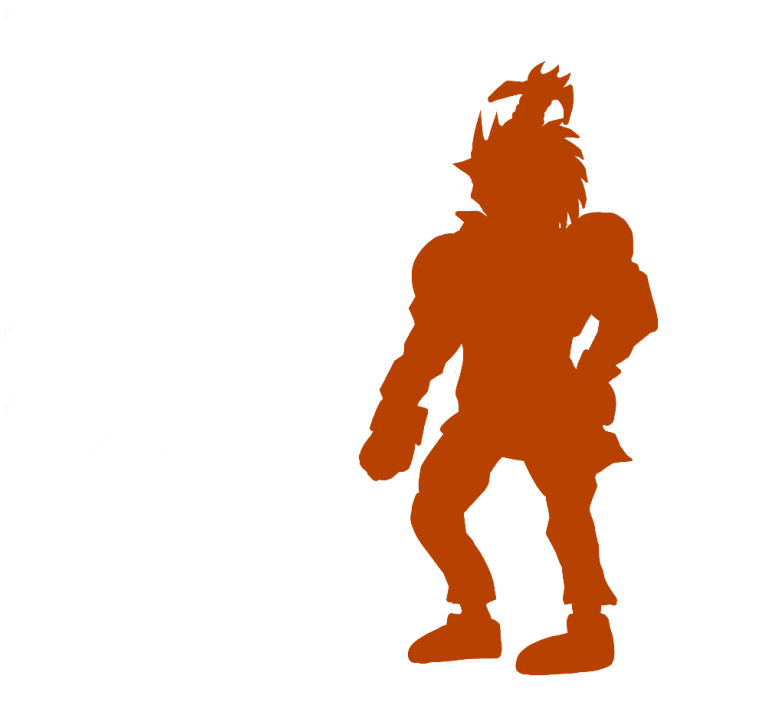
Kuvio 17. Yoshimaru painopisteet

Käytän kuuden painopisteen linjausta ja tarkistan, että niska, vatsa, takamus, polvi, reisi ja jalkaterä muodostavat eri painopisteet.



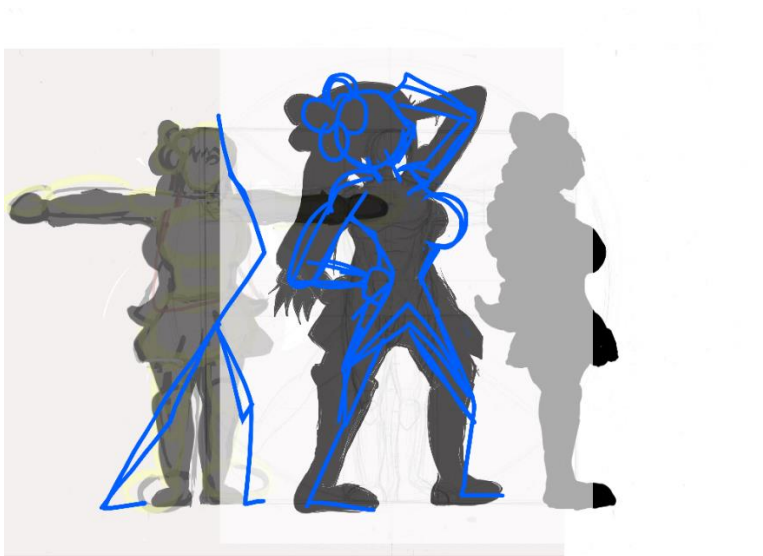
Kuvio 18. Yoshimaru kontarosto ja K-kirjain periaate

Käytetään kontrapostoa ja k-kirjain periaatetta tarkistamaan, että olkapäät ja lantiot ovat tasapainossa toisiinsa. K-kirjain periaate toimii niin, että keskivartalo erottuu parhaiten ja asennosta saa enemmän selvää.



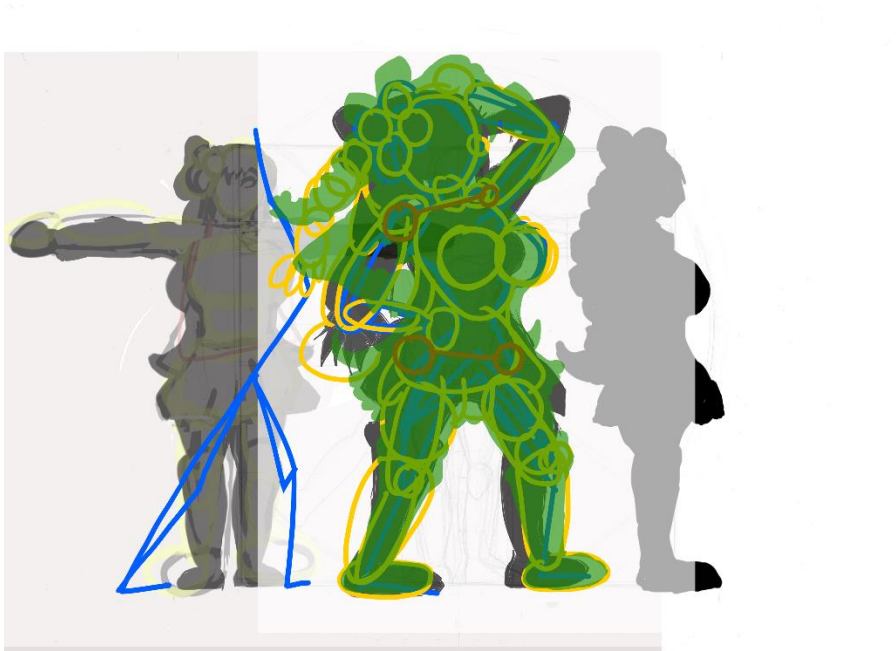
Kuvio 19. Yoshimaru siluetin välivaihe

Kuvio 19 näyttää tältä, ennen kuin viimeiset korjaukset on tehty. Siluetista ilme-
nevät ympyrät, neliöt ja kolmiot. Tangentit, eli kohdakkain tulevat viivat poistetaan
erottamalla hiukset, karvat, iho ja eri vaatteet toisistaan.



Kuvio 20. Flower painopisteet

Tehdään selväksi, että kuusi painopistettä eroavat toistaan ja erottuvat siluetista.



Kuvio 21. Flower kontraposto ja muotokieli

Tehdään alustava suunnitelma ympyröillä, asento suunnitellaan vanhaa asentoa eli Kuvio 5 vasten. Kontraposto tarkastetaan.



Kuvio 22. Flowerin siluetin välivaihe

Mallissa on paljon yksityiskohtia, ne pyritään erottamaan, että tukka ja eri vaatekappaleet eroavat siluetista. Tämän takia piirteitä liioitellaan, vaikka hiukset eivät

normaalisti sojota ylöspäin. Tangentit poistettiin ja vähennettiin saaden kehon eri osat eroamaan näkyvästi toisistaan.



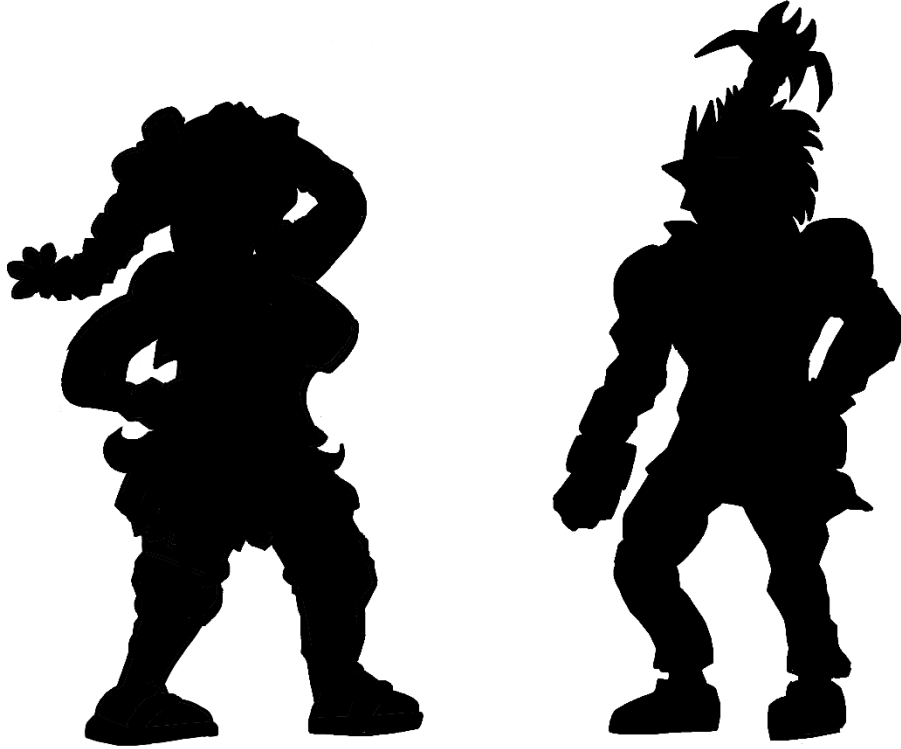
Kuvio 23. Uudet hahmomallit Flower ja Yoshimaru

Uudet hahmomallit näyttävät. Vaikka yksityiskohtia ei tarvita siluetteihin, lisäksi yksityiskohdat selvyiden vuoksi. Tässä näkyvät ihon, hiuksien ja vaatekappaleiden rajat. Hahmoihin lisättiin vielä rytmää, kontraposto ja raajojen 90 asteen kulmat nivelissä.



Kuvio 24. Vasemmalla Engländerin "rytmi" kuva (Engländer 2013) ja oikealla Flower ja Yoshimaru rytmi

Vihreät viivat kuvaavat rytmiä ja siniset renkaat kohtia, jossa tangentit yhtyvät. Raajoissa ei ilmene 90 asteen kulmia ja raajat kiemurtelevat hyvän rytmin mukaisesti.



Kuvio 25. Uudet siluetit

Viimeiset siluetit on luotu neuvoja ja ohjeita noudattaen. Hahmot pyrittiin pitämään mahdollisimman samannäköisinä ja asennot samanlaisina vanhojen kanssa.

4 POHDINTA

Opinnäytetyön tarkoitus oli tarkastella, voiko silueteille olla käyttöä tai onko siluetin dynaamisuus tai sen suunnittelu tarpeellista. Kuinka monilla eri tavoilla hahmosuunnitteluun liittyvät asiat liitetään siluettiin?

Siluetteja vertaillen näkee eroavaisuuksia tekotapojen ja tiettyjen yksityiskohtien lisääntymisessä. Ero vanhojen ja uusien siluettien välillä on yksityiskohdissa. Flowerin siluetti näkyy selvemmin vanhassa siluetissa Kuviossa 5 kuin Kuviossa 25, koska siinä on vähemmän yksityiskohtia. Kuviossa 5 ei silti ole vaan muutoksia on tapahtunut myös hahmon tunnistettavuuteen. Hahmon asento on dynaamisempi uudessa siluettikuvassa, siitä pystyy näkemään asennon ja kehon kielen tarkemmin. Hahmo ei myöskään seiso yhtä suorassa tai staattisesti. Hahmon suunnittelu on tärkeää sen kannalta, miten siluetteja käyttää, monta kertaa jouduin päättämään ja punnitsemaan työssäni, mitä piirustus- tai hahmosuunnitteluohjetta tulisi käyttää ja missä järjestyksessä. Vitruviuksen mies oli tärkeä koko hahmon pituuden ja mittasuhteiden määrittämisessä, joten se kuului tehdä uusia siluetteja luodessa ensimmäisenä, kontraposto ja liioittelu tehtiin vasta, kun uudet hahmomallit olivat valmiit. Kaikki ohjeet eivät kuitenkaan ole välttämättömiä tai ainakin ohjeita tulisi käyttää harkitusti. Flowerin siluetti Kuvio 22 näyttää paljon paremmalta kuin Kuvio 25, koska kasvot eivät ole enää sivuprofiilissa ja yksityiskohtia alkoi ilmetä liikaa, tehden siluetista epäselvän.

Ensimmäiseksi tein ensimmäiset hahmomallit kummastakin hahmosta, tytöstä ja pojasta. Sitten asettelin kummankin hahmon asentoihin, jonka koin olevan dynaamisia ja lopuksi tein asennoista siluettiotokset leikkaamalla. Käytin ensimmäisiä hahmomalleja uusien mallien tekemiseen. Käytin erilaisista teksteistä saamaani tietoa parempien hahmomallien tekemiseen. Käytän hyväkseni tietoa hahmosuunnittelusta uusien hahmomalleja tehdessä ja siluetin käyttöön liittyviä oppeja uusien siluettien tekoon. Lopuksi vertaillen kuviota 5 ja kuvio 6 uusiin siluetteihin.

Hahmon muodostaminen Vitruviuksen miehen mallin mukaan on kyseenalaista, eikä välttämättä ilmennä perustarkoitusta. Hahmot ovat japanilaisen populäärikulttuurin innoittamia ja niiden piirteitä on tahallisesti liioiteltu alusta lähtien. Hahmon laittaminen yleisen miehen mittasuhteeseen saattaa auttaa katsojaa tunnistaa paremmin ihmiseksi tai aikuiseksi mutta ihmisen on varmasti vaikea hahmottaa hahmon sisäistä ulkonäköä vain kahdeksan päänmitan korkeuden perusteella. Kun hahmo sisältää ihmisen mittasuhteet, ihminen olettaa kyseessä olevan vähintäänkin humanoidi mutta se ei kerro hahmosta mitään tuon tarkemmin.

Laskokset muodostavat rajoja siluettiin. Ne muodostavat eri kokoisia ja muotoisia ”ryppyjä” siluettiin riippuen kankaan vahvuudesta ja erottaa vaateetun osan paljaasta pinnasta ja hiuksista. Työtä voi jatkaa tutkimalla muita vaatekappaleita kuin kankaita, kuten metalliosia ja koristeita.

Hahmojen persoonallisuudessa tai historian tulkitsemisessä ilmenee vaikeuksia, silueteista ei sellaisenaan ilmene, että kyseessä on japanilaiset tai japanin kulttuuria muistuttavat koululaiset tai hahmot, jotka yrittävät imitoida näitä. Katsoja ei välttämättä pysty erottamaan koulupukua ja normaalia minihametta ja niiden eroavaisuutta pelkän siluetin avulla.

Silueteista on vaikea määritellä minihame ja tukka, erityisesti Yoshimarun päälaen kampausta, joka muistuttaa kukkaruukkua. Tämä saattaa johtua myös hahmojen karikatyyrimäisistä muodoista eikä siluettien huonoudesta. Toisaalta Flowerin pitkä letti eroaa muusta siluetista hyvin, koska se koostuu erikokoisista nyo-reistä, toisin kuin samanlaisesta massasta. Sama asia pätee etnisyyteen ja kansalaisuuteen liittyviin piirteisiin, sillä hahmot ovat tarkoituksellisesti fiktiivisiä olemattomista valtioista.

Työtä tehdessä ilmeni, että hahmon yksityiskohdat tulee olla selvillä ennen siluettien tekoa. Vitruviuksen mies ja sen käyttö edellyttävät, että hahmo on joko täysin Vitruviuksen mallin mukainen, tai mitä muutoksia täytyy tehdä, jos mallista haluaa poiketa. Jos Tekijä haluaisi tehdä mallista enemmän tai vähemmän pitkän kuin kahdeksan pään mittaa, tämä tuli ottaa huomioon heti suunnittelun alussa. Sama pätee esimerkiksi silmien asetteluun: Vaikka silmät ja niiden asento eivät olleet olennaisia siluettien teossa, niillä oli merkitystä pään käänköskulman hahmotta-

misessa. Jos hahmo olisi ollut muu kuin aikuisen kokoinen humanoidi, Vitruviuksen miestä olisi ollut turha käyttää. Hahmojen piirteiden liioittelu oli hyödyllistä siluettien tunnistavuuteen. Flowerin rintojen suurentaminen, Yoshimarun olkapäät, luonnottoman pyöreät ja terävät hiukset eroavat kuvasta hyvin.

Hahmon asennolla oli paljon tekemistä siluetin muodostumisen kanssa: Jos hahmolla on paksu tukka ja tämä laittaa kätensä pään taakse, hiusten ja käden eroa voi olla vaikea havaita. Flowerin hiukset vanhassa siluettikuvassa jäivät positiiviseen tilaan päällekkäin olkapään kanssa ja vaikeuttaa hahmon selkeää hahmottamista.

Hiukset tai mikään muu peittävä iso esine tai vaate ei saisi peittää hahmoa niin, että se peittää hahmon positiivisessa tilassa muut tärkeät tuntomerkit. Jos hahmon pitämä kypärä on isompi kuin hahmon pää, se katoaa kypärän alle ja kypärästä tulee hahmon ääriviivat, eikä kypärän peittämää tukkaa voi siluetista nähdä. Työprosessissa kävi itselle ajatus, että Vitruviuksen mies auttaa hahmon luomisessa ja siluetin tunnistettavuudessa vain, jos hahmo on humanoidi, tulevia tutkimuksia voisi käyttää tuon seikan tutkimiseen.

Huomasin opinnäytetyön yhteydessä, ettei omien hahmojen radikaaliakin muu-
tosta tule pelätä, jos työn tehtävänä on luoda dynaamisia ja mielenkiintoisia hahmoja. Siluetin tekemiseen oli mahdollista käyttää kaikkia ja jotkin ohjeet toimivat paremmin kuin toiset. Siluetit ja hahmojen dynaamisuus ovat kyseenalaisia, koska ne täyttivät vain oman käsitykseni ja antamani määritteet dynaamisuu-
desta. Jotkin ohjeet olivat ristiriidassa keskenään. toiset käskivät pitämään hahmon muotissaan, mahdollisimman stabiilina ja jotkut pyrkivät liioittelemaan olo-
muotoja, aivan kuin pilapiirroksissa. Uskon kuitenkin siluettien mahdollisuudet ja niiden hyödyt uusien, paranneltujen hahmomallien teossa.

LÄHTEET

- Abu-taieh E. 2018. Figure 5. Viitattu 17.2.2023 https://www.researchgate.net/figure/Vitruvian-man-with-proportions-suggested-by-Leonardo-da-Vinci_fig5_327282227
- Al-Ali, H. 2019. The Shape of Character Design. Medium. Viitattu 7.12.2022 <https://medium.com/media-reflections-past-present-future/the-shape-of-character-design-78c66eb97518>
- Engländer, F. 2013. Perfect Posing – 2 – Appealing and Readable. Animator Island. Viitattu 28.11.2022 <https://www.animatorisland.com/perfect-posing-2-appealing-and-readable/>
- Hannula, M., Suoranta, J., Vadén, T.,. 2003. Otsikko Uusiksi: Taiteellisen tutkimuksen suuntaviivat. Niin & näin -lehden filosofinen julkaisusarja Tampere. Viitattu 6.5.2022 https://netn.fi/sites/www.netn.fi/files/Hannula_Suoranta_Vaden_Otsikko_uusiksi-web_0.pdf
- Hemenway, P. 2008. The Secret Code – The mysterious formula that rules art, nature and science. Evergreen GmhbH, Köln
- Lehto, M. 2022. Pelihahmosuunnittelu: Mikä tekee hahmosta muistettavan? Opinnäytetyö, Metropolia Ammattikorkeakoulu. Viitattu 20.4.2023 https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/788434/Lehto_Miko.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Lekman, S. 2014. Siluetti -Varjoja ja niiden tekijöitä. Espoo: Prometheus kustannus Oy.
- Leppäkoski, M. 2021. Paranoia will distroy you. Opinnäytetyö, Lab-ammattikorkeakoulu Viitattu 12.4.2023 https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/499298/PARANOIA_WILL_DISTROY_YOU_opinnaytetyo_martilda_leppakoski_2021_kevat_theseus.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Kenakkala, H. 2017. Hahmosuunnittelu osana visuaalista tarinankerrontaa. Opinnäytetyö Lapin Ammattikorkeakoulu Viitattu 12.4.2023 https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/260351/Kenakkala_Hanna.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Mattesi, D. M. 2006. Force Dynamic life drawing for animators. Elsevier Inc
- Matsu. 2020. How to create manga - Drawing the Human Body. englanninkielinen painos. Tokyo, Rutland, Vermont, Singapore, Tuttle publishing
- McCloud, S .2006. Making comics: storytelling secrets of comics, manga and graphic novels. Harper, New York
- Nieminen, M. 2017. Psykologia hahmosuunnittelussa Hahmosuunnittelutyökälun luonti. Ponnäytetyö Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu
- Oja, O. 1978. Piirtämisen taito. Porvoo, Helsinki, Juva: WSOY

Penttinen, P. 2022. Elokuvajulisteiden graafisten elementtien ja genren yhteys. Opinnäytetyö, Savonia-ammattikorkeakoulu. Viitattu: 19.4.2023
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/747358/Penttinen_Pinja.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Rantanen, M. 2021. Hahmosuunnittelu. Taitos-lehti. Viitattu: 20.4.2023.
<https://grasuvalidia.com/taitos/2021/12/15/hahmosuunnittelu/>

Ronkainen, E. 2023. 2D hahmosuunnittelu toimintaseikkailupelin esituotantovaiheessa - Kuinka luodaan mieleenpainuvia hahmoja? Opinnäytetyö, Oulun ammattikorkeakoulu Viestinnän tutkinto-ohjelma, Visuaalisen viestinnän suunnautumisvaihtoehto Opinnäytetyö. Viitattu 12.4.2023.
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/789809/Ronkainen_Emma.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Sudo, K. 2022. Edopen Japan. Viitattu 19.4.2023 https://global.japanese-bank.com/others/what-to-know-about-japanese-school-uniforms/#4_Sailor_Fuku_Girls_Uniform

Suominen, J. 2022 Kiinnostava siluetti asun avulla Opinnäytetyö, Metropolia Ammattikorkeakoulu. Viitattu 21.11.2022 https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/751709/suominen_jenna.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Taiteen pikkujättiläinen. 1991 Porvoo: Werner Söderström Osakeyhtiö.

Taiteen sanakirja 2000. Helsinki: Otava

Walt Disney 2020. The Walt Disney Museum, 104 Montgomery Street, San Francisco. Viitattu 27.11.2022 https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-05/T%26T_Silhouette-final2.pdf