

Tiina Paju

Sarjakuvasta animaatioksi

Hahmosuunnittelun kysymyksiä, tapaus Biljoona Oy

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

2.5.2017

Tekijä(t) Otsikko Sivumäärä Aika	Tiina Paju Sarjakuvasta animaatioksi. Hahmosuunnittelun kysymyksiä, tapaus Biljoona Oy 80 sivua + 2 liitettä 30.4.2017
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	3D-animaatio ja -visualisointi
Ohjaaja(t)	lehtori Peke Huuhtanen
<p>Tässä opinnäytetyössä tutkittiin, miten alunperin sarjakuvaa varten luotuja piirroshahmoja voitiin kehittää animaatiosarjaa varten. Koska hahmot oli jo kertaalleen visualisoitu, painopiste oli hahmojen tarinan syventämisessä.</p> <p>Aluksi kerrattiin Biljoona Oy sarjakuvan syntyhistoria ja kehittämistyön ainekset lähtötilanteessa. Teoreettisessa osassa pohdittiin hahmojen rakentamisen menetelmiä, stereotyyppien, arkkityyppien ja karikatyyrien käyttöä, sekä appeal-käsitteen merkitystä. Seuraavaksi käsiteltiin tarinan, tarinankerronnan, premissin, teeman ja genren merkitystä. Painopisteenä oli viitekehikon luominen hahmojen syventämiseksi sekä tarinan että tarinankerronnan tasolla.</p> <p>Käytännön osuudessa viitekehikon avulla kullekin hahmolle kirjoitettiin muotokuva, joka sitten visualisoitiin. Luodut hahmot esitettiin mustavalkoisina ja värillisinä viivapiirroksina.</p> <p>Hahmojen luomisprosessin tuloksena viitekehikon merkitys tunnustettiin, mutta premissin ja teeman merkitystä korostettiin. Tarinan ja visualisoinnin katsottiin risteilevän toistensa alueilla. Johtopäätöksenä todettiin, että siirryttäessä sarjakuvan vitsinkerronnasta animaatiosarjan tarinankerrontaan tarinan peruselementtien ymmärtäminen hyödyttää myös visualisointia.</p>	
Avainsanat	hahmosuunnittelu, animaatiohahmo, sarjakuva, visualisointi

Author(s) Title Number of Pages Date	Tiina Paju From comics to animation. Character design issues, case Biljoona Oy 80 pages + 2 appendices 30 April 2017
Degree	Bachelor of Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	3D Animation and Visualization
Instructor(s)	Peke Huuhtanen, Lecturer
<p>This graduate study examines how character designs that were previously created for a comic strip could be developed for an animated tv or web series. The challenge was in the adaptation of the characters for a longer story format. Since the characters were already visualized, the emphasis was in deepening the portraiture by developing the aspects of story and storytelling.</p> <p>This study began with introducing the origin story of Biljoona Oy comics and assessing the existing elements for development. This was followed by a survey of methods of character creation and the use of stereotypes, archetypes and caricatures and the concept of appeal. The next step was to reflect on the importance of story, storytelling, premise, theme and genre. The focus was on creating a framework of story and storytelling in order to create well-rounded character designs.</p> <p>In the practical part of the study this framework was used to create a written portrait of each character. These portraits were then visualized in black-and-white line drawings and some colour images.</p> <p>As a result of this process the usefulness of the framework was acknowledged. However, the importance of premise and theme were emphasized. Story and visualization crisscross each others' spheres constantly. When moving from telling a joke (comics) into storytelling (animation), the understanding of the basic elements of story will advance the visualization of characters.</p>	
Keywords	character design, animation character, cartoon, visualization

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Biljoona Oy	3
3	Sarjakuva, teksti ja visualisointi	6
3.1	Intuitio ja yhdistäminen	8
3.2	Yleinen ja erityinen, arkkityyppi ja stereotyyppi	9
3.3	Appeal	11
4	Tarina ja tarinankerronta	13
4.1	Tarkastelun perusrakenne	13
4.2	Hahmojen merkitys	14
4.3	Hahmot tarinassa	15
4.4	Hahmojen verkko	17
4.5	Hahmot tarinankerronnassa ja hahmojen visualisointi	19
4.6	Tarinamaailma	21
4.7	Tarinan teema	22
4.8	Genre	22
4.8.1	Animaatio	23
4.8.2	Komedia miten liittyy biljoonaan	24
4.8.3	Tilannekomedia	25
4.9	Viitekehikko	26
5	Biljoona Oyn hahmot	29
5.1	Animaation ja sarjakuvan ilmaisu – erilaista ja samaa	29
5.2	<i>Biljoona Oy:n</i> tarinallinen lähtökohta	29
5.3	Käsikirjoituksesta hahmoksi	32
5.3.1	Matti	33
5.3.2	Hertta	37
5.3.3	Hannu	40
5.3.4	Riku	44
5.3.5	Tuisku	50
5.3.6	Shakira	53
5.3.7	Väinö	58
5.3.8	Pike	62
5.3.9	Tilintarkastaja	66

5.3.10 Kurre	71
5.4 Havaintoja hahmojen luomisesta	73
6 Yhteenveto ja pohdintaa	76
Lähteet	79
Liitteet	
Liite 1 Koko <i>Biljoona Oyn</i> tähänastinen tuotanto	
Liite 2. Referenssikuvat	

1 Johdanto

Opinnäytetyöni aiheena on jo valmiiden sarjakuvahahmojen jatkokehittäminen animaationsarjaa varten. Lähtökohtana tälle työlle on aiemmin käsikirjoittaja Helena Johanssonin kanssa luomamme *Biljoona Oy* -sarjakuva. Tutkin sitä, miten voin kehittää alunperin sarjakuvaksi tehdyn *Biljoona Oy:n* tarinan hahmoja vastaamaan pitemmän kertomusformaatin vaatimuksia, kun ajatuksena on luoda televisiolle tai verkkoon tuotettu animaationsarja.

Tarina on hahmosuunnittelun perusta. Koska hahmojen ensimmäinen visualisointi oli jo tehty ja hahmojen intuitiivinen visualisointi oli itselleni ammattikokemukseni perusteella tuttua, syventääkseni näkemystäni hahmosuunnittelusta perehdyin hahmojen rakentamiseen tarinan ja tarinankerronnan näkökulmasta.

Etsin kirjallisuudesta viitteitä ja näkemyksiä hahmojen ja erityisesti sarjakuva- ja hahmojen koostamisesta. Kirjallisuusotos kattoi teoksia hahmojen konkreettisesta piirtämisestä aina perinteisessä elokuva-, näytelmä- ja romaanikirjoittamisessa käytettäviin menetelmiin. En tehnyt niin löytääkseni sieltä suoria rakennusohjeita tai reseptejä, vaan työkaluja rakentaakseni itselleni alustavan viitekehikon, johon voisi tukeutua varmistellessaan hahmon pohtimista riittävän monesta kulmasta.

Viitekehikkoon tukeutuen rakensin tarinan ja visualisoinnin aineksista kullekin hahmolle listan muotoon kirjoitetun muotokuvan. Sen jälkeen visualisoin hahmot uudelleen, ja loin myös kolme uutta hahmoa.

Kun tehtävänä oli rakentaa hahmogalleria pitkään tarinasarjaan, haasteiksi nousi paitsi yksittäisten hahmojen viehättävyys, myös hahmojen keskinäinen toimivuus. Toimivuuteen kuului ainakin toisaalta sukunäköisyys niin, että ensi katsomalta katsoja ymmärtää hahmojen kuuluvan samaan tarinaan, ja toisaalta erottuvuus niin, että hahmot erotetaan heti omiksi roolihahmoikseen ja persoonikseen. Visualisoinnin yhdeksi keskeiseksi haasteeksi nousi siis yleisen ja erityisen yhdistäminen.

Luku kaksi selventää Biljoona Oy –sarjakuvan taustaa ja lähtökohtia. Siinä ovat esillä alkuperäiset sarjakuvaa varten piirretyt hahmot, sekä sarjan lyhyt synopsis. Luvussa kolme pohdin hahmojen rakentamisen menetelmiä, ja erityisesti yleisen ja erityisen

yhdistämistä sekä stereotyyppien ja arkkityyppien käyttöä ja toisaalta appeal-käsitteen takana olevien asioiden merkitystä. Luvussa neljä pohdin tarinan ja tarinankerronnan suhdetta, sekä premissiä, teemaa ja genreä, ja esittelen rakentamani viitekehikon.

Luvussa viisi pohdin lyhyesti sarjakuvan ja animaation ilmaisullisia liittymäkohtia, ja nimenomaan *Biljoona Oy:n* tarinaan liittyvien tarkennusten pohjalta esittelen visualisoimani hahmot viitekehikkolistauksineen. Luku kuusi sisältää yhteenvetoa ja pohdintaa prosessista saamani kokemuksen pohjalta.

Sekä hahmogallerian että kirjallisen taustatyön laajuuden vuoksi olen rajannut työni sisältämään hahmot vain 2D-malleina. Hahmojen liikeilmaisuus on mukana viitteellisenä kullekin hahmolle piirtäminäni eleinä ja ilmeinä.

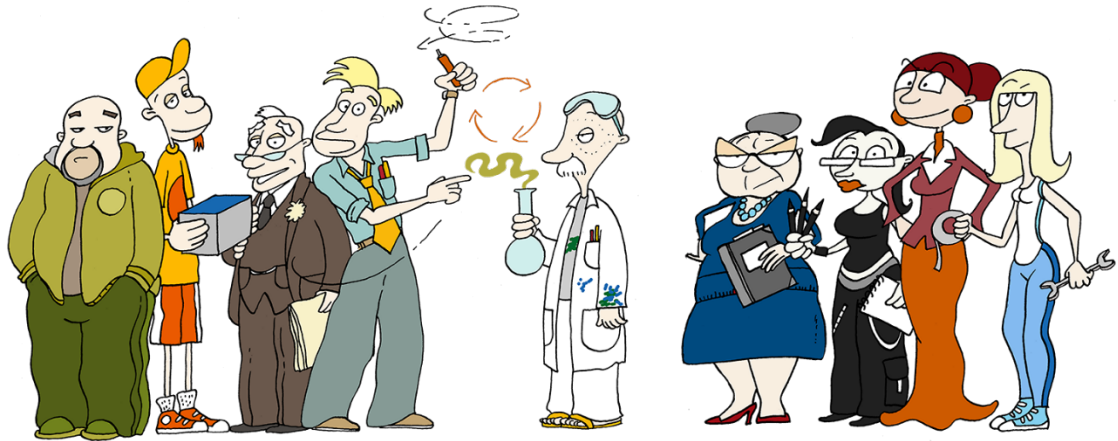
2 Biljoona Oy

Sarjakuva *Biljoona Oy:n* tausta on vuonna 2009 saamassani toimeksiannossa: tilauksena oli tehdä kuvitus kasvuyrittäjyysraporttiin. Kasvuyritykseksi kutsutaan nuorta yritystä, jonka tavoitteena on nopea kasvu. Usein firma vasta kehittää ensimmäisiä tuotteitaan, eikä välttämättä tuota vielä voittoa. Nykyään pikemminkin start-up-yrityksiksi kutsuttujen kasvuhakuisten yhtiöiden katsottiin jo tuolloin (jolloin viimeisin maailmanlaajuinen lama oli vasta alkutekijöissään) olevan Suomen talouskasvun pelastus.

Kasvuyrittäjyysraportin alkusanoissa todettiin, että ”Suomi on siirtynyt perässähihtäjästä tuottavuus- ja teknologiaeturintamaan” (Pajarinen & Rouvinen 2009, 3). Kun lähtökohta oli näinkin positiivinen, ja kun start-up-firmoissa on usein alussa vain muutaman hengen työporukka, oli luontevaa lähteä hahmottelemaan monihenkilöistä ja sarjakuvamaista kuvitusta. Olin aiemmin työskennellyt sarjakuvien parissa käsikirjoittajan kanssa, ja nytkin hain projektiin kirjoittajapartnerin. Helena Hyvärinen (sittemmin Johansson) on ollut *Biljoona Oy:n* käsikirjoittaja koko projektin ajan.

Tekijöilleen tyypillisesti *Biljoona Oy:n* tarina lähti hahmoista, jotka puolestaan kumpusivat sisällöltään ja ulkoasultaan tuntemistamme toimistoelämän stereo- ja arkkityypeistä. Sarjalle annettu nimi kuvasi mielestämme start-uppeihin liittyvää realismin rajat ylittävää optimismia ja entusiasmia.

Biljoona Oyn hahmot saivat ensimmäisen muotonsa vuoden 2009 sarjakuvissa (kuva 1). Ne pohjautuivat omiin havaintoihimme ja kokemuksiimme ihmisistä konttorimaisessa työympäristössä.



Kuva 1: Biljoona Oyn alkuperäisiä hahmoja. Mukana lisäksi Hertan hahmo ensimmäisessä muodossaan.

Vuonna 2009 olimme työmme tulokseen hyvin tyytyväisiä, ja halusimme jatkaa sarjakuvan ja hahmojemme parissa, ilman jatkotoimeksiantoakin. Nyt, vuonna 2017, olemme tehneet *Biljoona Oy:stä* alkuperäiseen tehtävänantoon kuuluvat kaksi kokosivun sarjakuvaa ja muutaman yksittäisen pilapiirroksen. Sen lisäksi olemme tehneet kymmenen sunnuntaiformaattiin tehtyä sarjakuvaa, kolme strippisarjakuvaa sekä lisäksi kuusi kokosivun sarjakuvaa. Nämä työt on tehty erilaisia markkinointitarkoituksia varten. Kooste kaikista *Biljoona Oy*-sarjakuvista on tämän työn liitteenä (liite1).

Alkuperäinen hahmogalleria tuntui toimivan, vaikka myöhemmin yksi hahmoista (Rabbe) on jäänyt pois, ja yksi on tullut tilalle (Hertta). Kaksi hahmoista käväisi mukana, kun yritimme kustomoida sarjakuvaa potentiaalisen julkaisijamme profiliin (Pilvi ja Toivo).

Biljoona Oy:tä emme ole vielä saaneet myytyä mihinkään mediaan, vaikka läheltä piti-tilanteita on ollut. Koska tämä tarinamaailma on mielestämme sekä kiehtova että kertomisen arvoinen, olemme päättäneet kehittää sarjakuvastamme animaationsarjaksi.

Helena Johansson tiivisti *Biljoona Oy:n* synopsiksen vuonna 2016 seuraavasti:

Biljoona Oy – tarinoita melkein yhteisestä tahtotilasta.
Humoristinen animaatio-tv-sarja.

Biljoona Oy kertoo ajalle tyypillisestä startup-skenestä, jossa kamppaillaan nälkäisinä ja yrityshenkisinä kasvuyrittäjinä globaalin ja digitalisoituvan yhteiskunnan

paineessa – pätkittäisin voimavaroin. Eritaustaiset henkilöt saman powerpoint-strategian äärellä ovat kaikki intohimoisia yhteisen tavoitteen edessä, joka tosin hämärtyy herkästi digijargonian jalkoihin. Biljoona Oyn innosoturit ovat katu-uskotavasti globaaleja ja lokaaleja samanaikaisesti, eivätkä tietenkään unohda vihreitä arvoja saati omaa zeniläistä täydelliseen onnellisuuteen pyrkivää downshiftiään.

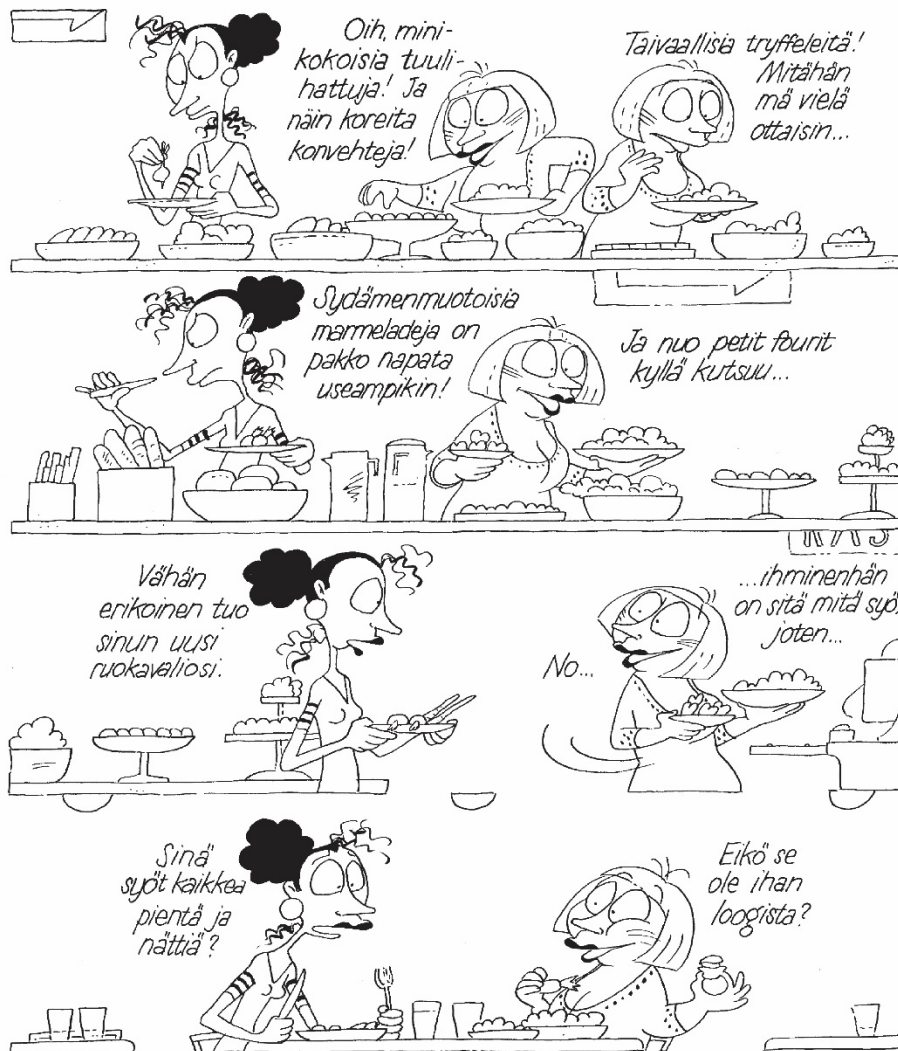
Vielä muskari-ikäinen kasvuyritys Biljoona Oy innovoi ja tuottaa kulutushyödykkeitä vastaamaan it-alan ihmisten lifestylehaasteisiin. Tavoite on ratsastaa elämäntapatrendien aallonharjalla tukka auki, tulevaisuutta pelkäämättä. Mahalasku ei pelota, mutta break even point pitäisi kohta saavuttaa.

Kahdeksan tuloshakuista, omalla tavallaan nälkäistä työntekijää, yksi melkein yhteinen tahtotila. Kahdeksan erilaista näkökulmaa, yhdet silmälasit joiden takana on onnistuminen. Innojohtaja Matin propelli pyörii lujempaa kuin firman kassavirta, eikä punaista varoitusväriä nähdä kuin designer Tuiskun huulissa. Tämän ajan arvojen mukaan Biljoona Oy nojaa moniosaajatiimin lihasmassaan: kemisti Hannu, web-guru Riku, designer Tuisku, kirjanpitäjä-sihteeri Päkä, varastomies Väinö, markkinointi-ihminen Shakira sekä sijoittaja Rabbe ovat valmiita kansainväliseen kädenpuristukseen. Maadoittavana voimavarana on innotoimistoon palkattu ihka aito ja oikea karjalainen toimistomummo Hertta, joka pohtii virtuaalityötilojen merkityksiä.

Tätä opinnäytetyötä kirjoittaessani (kevät 2017) *Biljoona Oy:n* animaationsarjasta ei synopsiksen lisäksi ollut vielä kirjoitettu pilottijaksoa tai episodien outlineja. Työtä aloittaessani selkeä, pariin lauseeseen tiivistetty premissi oli vielä saavuttamatta, samoin sarjan teema oli kiteytymätön. Hahmojen kehityksen yksi motiivi olikin, että aiempaa pitemmälle vietyjen hahmojen kautta sarjan kokonaisajatus kirkastuisi.

3 Sarjakuva, teksti ja visualisointi

Olen työskennellyt pitkään sarjakuvantekijänä ja kuvittajana. Merkittävin osa tähänastisesta tuotannostani on Maisa & Kaarina-sarjakuva (kuva 2), joka ilmestyi Anna-lehdessä vuosina 1987–2015. Olen työskennellyt useiden eri käsikirjoittajien kanssa: esimerkiksi *Maisa & Kaarinaa* kirjoitti Sari Luhtanen, *Arjen suunnittelutoimistoa* (Insinööri-lehti 2015–) Helena Hyvärinen ja *Runis*-sarjakuvaa (potku.net 2010–) Bahar Tokat. Olen aiemmin toki kirjoittanut itse yksittäisiä tilaussarjakuvia, mutta vasta tänä vuonna olen ruvennut tekemään kokonaan itse kirjoittamaani toistuvaa sarjakuvaa (*Räknääjät*, WWF Green Office-tietoisku, 2017–). Osa kiinnostuksestani opinnäytetyöni aiheeseen liittyykin pyrkimykseeni tulla paremmaksi kirjoittajaksi – ja piirtäjäksi.

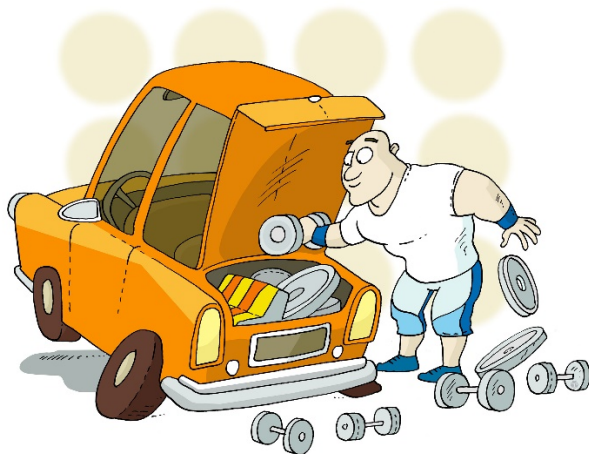


Kuva 2. Maisa & Kaarina -sarjakuva ilmestyi Anna-lehdessä vuosina 1987–2015. Teksti Sari Luhtanen, piirros Tiina Paju (oma arkisto).

Sarjakuvia tehdessäni työskentelyprosessi on ollut useimmiten se, että olen saanut kirjoittajalta dialogin ilman tapahtuma- tai lavastusohjeita. Olen miettinyt tekstiin sopivimman ja luontevimman tapahtumaympäristön, sekä kuvajaon ja dramaturgian. Tekemäni sarjakuvat ovat olleet dialogipainotteisia, ja sarjakuvan tekemisen haaste on ollut saada hahmojen persoonallisuus ja tekstin sisältänä punchline nasevasti ja hyvin pohjustettuna esiin.

Sarjakuvien lisäksi työhöni on kuulunut runsaasti kirja- ja aikakauslehtien kuvituksia, joissa työskentelyprosessi on ollut erilainen. Varsinkin dialogittomissa lehtikuvituksissa piirtäjän tekstin pohjalta tekemä itsenäinen konseptualisointi on vielä tärkeämpää kuin sarjakuvissa, joissa kirjoittaja kuitenkin luonnostelee hahmojen tarinalliset ääriviivat.

Biljoona Oyn eri vaiheita tehdessä itselleni on käynyt erityisen selväksi, että lopputuloksen kannalta kirjoittamisen ja visualisoinnin välinen ero saattaa useinkin olla häilyvä. Monasti esimerkiksi yksittäisiä aikakauslehtikuvituksia tehdessäni olen sekä konseptoinut kuvan alkuperäisen tekstin pohjalta ja sen jälkeen visualisoinut tämän idean. Tästä esimerkkinä on kuva 2. Alkuperäinen teksti neuvoi poistamaan turhat rojut auton tavaratilasta. Visualisointi lähti ajatuksesta, että auton takakontissa on selkeästi hyvin painavia esineitä. Visualisoitu hahmo auttaa tunnistamaan tavaratilan esineet todella painaviksi, ja toimii toisaalta myös selityksenä niille (kuva 3).



Kuva 3: Kuvitus verkkotiedotteeseen. (Motiva, Taloudellisen ajon vinkit, 2015)

Jos ryhmään on kuulunut kirjoittaja, jonka teksti suoraan visualisoidaan (sarjakuvan tai kuvakirjan tekstin tekijä), kirjoittajalla voi olla oma näkemys kuvan tai kuvien sisällön ja ulkoasun suhteen. Jos kuvien tarina jatkuu, esimerkiksi jatkuvassa sarjakuvassa, ei ole mahdotonta, että kirjoittaja ottaa seuraavan tarinan yhdeksi lähtökohdaksi jonkun visualisoidun tarinamaailman elementin, tai hahmon näkyvän piirteen.

3.1 Intuitio ja yhdistäminen

Havainnot, asioiden yhdistäminen ja intuitio ovat nähdäkseni vankka pohja hahmojen rakentamiselle. Stephen King kirjoittaa kirjoittamisesta:

Tehdäänpä yksi asia selväksi jo tässä vaiheessa jos sopii. Ideoiden kaatopaikkaa, Juonipalvelua tai Maahan kaivettujen bestsellereiden aarresaarta ei ole olemassakaan. Hyvät tarinanaiheet näyttävät tulevan kirjaimellisesti tyhjästä. Ne leijuvat kirjailijaa kohti taivaalta. Kaksi aiemmin täysin irrallista ideaa kohtaa ja niistä kehkeytyy jotain uutta auringon alla. Sinun tehtävänäsi ei ole etsiä näitä ideoita vaan tunnistaa ne kun ne putkahtavat esiin. (King 2000, 32.)

Vaikka King ei puhu hahmon visualisoinnista, hänen ilmauksensa irrallisten ideoiden tunnistamisesta ja kohtaamisesta tuntuu oman kokemukseni perusteella osuvalta. Tarkoitukseni ei ole asettaa rakentamaani viitekehystä intuition tilalle, vaan tukea sitä, ja mahdollistaa uusien, ennalta-arvaamattomien oivallusten taivaalta leijuminen. Stephen Kingiä vielä siteeraten:

Homma voidaan tiivistää kahteen asiaan: pitää tarkkailla, miten ihmiset toimivat, miten toiset ihmiset käyttäytyvät, ja kertoa totuudenmukaisesti, mitä näkee. (King 2000, 177.)

Honoré Daumier, mestarillinen ranskalainen 1800-luvun pilapiirtäjä ja kuvanveistäjä, on todennut: "One must be of one's own time" (Daumier 2013, 15). Lausahduksessa tiivistyy mielestäni havainnon merkitys: totuuden tarkkailu, löytäminen ja rekisteröinti. Daumier itse ei aikalaiskertomusten mukaan tehnyt näkemästään luonnoksia, vaan yhdisti piirroksissaan havaintonsa mielikuviansa hahmoista ja tapahtumista, eli totuus ei piillyt dokumentoiduissa yksityiskohdissa, vaan taiteilijan intuitiivisesti ja tarkoitushakuisesti yhdistelemissä elementeissä.

Hyvä esimerkki hahmon luomiseen kuuluvasta elementtien yhdistämisestä on myös suomalaisen sarjakuvan grand old manin Joonas Savolaisen kertomus sarjakuvahahmo Joonaksen luomisesta 1950-luvulla:

Minulle annettiin kaksi viikkoa aikaa kehitellä kotimaista sarjakuvaa Helsingin Sanomiin. Pää pilvissä palasin kotiin työpöydän ääreen. Siitä Joonas syntyi, mutta ei helposti.

Amerikkalainen koomikko Bob Hope oli samaan aikaan maailmankuulu ja minunkin suosikkini. Niinpä lainasin Joonakselle hieman hänen ulkonäöstään, nimenomaisesti leuan ja nenän. Sen jälkeen piirsin sankarille tämän kuulut tukkatupsut ”pirullisuuden” merkiksi. Joonas-nimen taas annoin Raamatun Joonaan mukaan. Mielessäni ”antisankari” Joonas joutui nimensä mukaan seikkailuissaan ”valaan vatsaan” ja selviytyi niistä kuin ihmeen kaupalla. Tosin sievät tyttölapset, jotka melkein aina olivat alkusyynä Joonaksen seikkailuihin, pehmensivät sankarimme vaikeuksia.

Itse asiassahan Joonas oli taidemaalari, joka halusi vain maalata, vaikka ei taulujensa ääreen usein ehtinytkään. ”Simpukka soikoon” -manaus taasen sovittui Joonaksen suuhun pehmeästi, koska en itsekään ollut erityisen kiroilevaa tyyppiä. Kahden viikon kuluttua vein sitten Joonaksen Helsingin Sanomiin. Ministeri Erkki hyväksyi sarjan tyytyväisenä, vaikkakin tietyin ehdoin: ”Jumalasta, kuolemasta ja uskonnosta ei ole suotavaa piirtää. Ja tietysti, jos voit käyttää sarjassa kauniita naisia ja uusia automalleja, niin se on vain eduksi. Vastasin okay. (Savolainen 2004, 6.)

Alkuperäiset *Biljoona Oy:n* hahmot perustuvat suurelta osin tuntemiini henkilöihin. Varsinkin Rikun ja Tuiskun sekä Hannun hahmot ovat saaneet piirteensä ja luonteensa itselleni tutuilta ihmisiltä. Nämä hahmot eivät kuitenkaan ole suoria muotokuvia, vaan karikatyyrimäisiä, kärjistettyjä esityksiä kunkin esikuvan piirteistä.

3.2 Yleinen ja erityinen, arkkityyppi ja stereotyyppi

Oma kokemukseni hahmojen suunnittelusta on, että siinä yhdistyy yleinen ja erityinen. Animaatiosarjassa hahmosta pitäisi aiheesta kirjoittaneen Joe Murraynkin mielestä tunnistaa välittömästi sen luonne ja rooli kertomuksessa (Murray 2010, 68). Tämä edellyttää yleisen läsnäoloa arkki- tai stereotyyppien tasolla. Erityisyys piilee yksityiskohdissa, ja juuri erityisyys tekee hahmoista muistettavia ja empaattisia. Hahmon luoja havainnot johtavat sekä yleistämiseen että erityistämiseen, ja hahmoissa ideaali törmää spesifiin.

Yleinen esiintyy siis kahdessa eri hahmoihin liittyvässä käsitteessä, arkkityypissä ja stereotyyppissä. Arkkityypillä tarkoitetaan kaikille ihmisille yhteisiä, alitajuisia hahmoja, jotka ilmenevät myyteissä, taruissa ja uskonnoissa, ja joissa tiivistyy ihmisten kollektiivinen kokemus eri elämänaalueilta. Arkkityypisiä hahmoja voivat olla esimerkiksi Schmidtin esittelemät kreikkalaisestakin tarustosta tunnetut naissankarit Afrodite, Artemis, Ateena, Demeter, Hera, Hestia, Isis sekä Persefone ja miessankarit Apollo, Ares, Hades, Hermes, Dionysos, Osiris, Poseidon sekä Zeus (Schmidt 2001, 21-165) tai toisaalta *Commedia dell'Arte* -hahmot, joihin kuuluvat muun muassa kerskurikapteenin ja mahtipontisen oppineen hahmot.

Stereotyyppi poikkeaa arkkityypistä siten, että stereotyyppinä pidetään ei niinkään alitajuntaan pohjautuvaa vaan populaarikulttuurissa suosittua hahmoa, joka on hyvin voimakkaasti ja kaavamaisesti yksinkertaistettu. Ammatteihin liittyy usein erilaisia stereotyyppisiä käsityksiä ulkoasusta ja käytöksestä: kirjastonhoitajalla on nuttura ja pakottava hiljaisuuden kaipuu, rakennusmiehellä haalarit, kypärä ja vastustamaton tarve viheltää ohikulkeville naisille.

Sarjakuvasta omana kielenään kirjoittanut Will Eisner toteaa stereotyypeistä:

”... comic book art deals with recognizable reproductions of human conduct. Its drawings are a mirror reflection, and depend on the reader’s stored memory of experience to visualize an idea or process quickly. This makes necessary the simplification of images into repeatable symbols. Ergo, stereotypes. In comics, stereotypes are drawn from commonly accepted characteristics associated with an occupation. These become icons and are used as part of the language in graphic storytelling. (Eisner 1996, 17.)

Pelihakmoista kirjoittava Katherine Isbister (teoksessaan *Better Game Characters by Design*) toteaa, että:

Human beings automatically and instinctively apply interpretive strategies from the moment they lay eyes on one another. ... Appearance profoundly affects how a person will be perceived and treated by others. (Isbister 2006, 5.)

Isbister toteaa että stereotyyppinen hahmojen käyttö ihmisten ajattelussa on tietoisien ajattelun tason alapuolella, mutta että stereotyyppit palvelevat merkittävää tarkoitusta: niiden avulla voidaan aikaa säästään tehdä uusista tuttavuuksista nopeita arviointeja. Pelihakmojen suunnittelussa Isbister kehottaa käyttämään stereotyyppisiä paitsi nopeuttamaan tarinankerrontaa myös rikkomaan stereotyyppit, kun halutaan rakentaa tarinaan sisällöllistä syvyyttä (Isbister 2006, 16).

Arkkityyppien ja stereotyyppien lisäksi visuaalisten hahmojen luomiseen liittyy myös karikatyyrin ajatus. Karikatyyripiirroksiset ovat tyypillisesti sanoma- ja aikakauslehdistöön kuuluva ilmaisumuoto, jossa aiemmin mainittu *erityisyys* myös ilmenee. Petherbridge toteaa, että ajatuksella, että karikatyyri on ideaalisen vastakohta, on hyvin pitkä historia (Petherbridge 2010, 352). Karikatyyrin tavoitteena on kärjistää kuvauksen kohteen ominaisuuksia niin, että kohteen luonne paljastuu. Karikatyyrein on kuvattu useimmiten poliitikkoja, mutta myös kansanosia tai tapoja ja tottumuksia. Karikatyyreissä käytetään jatkuvasti esimerkiksi ovelan ketun kaltaisia hyvin tuttuja henkilölistymiä.

Teoksessa *George Cruikshank: A revaluation* Michael Steig toteaa, että:

... caricature, which has been usefully defined as the ridicule and degradation of a feared or hated entity by visual distortion and childlike techniques which may take a number of forms: overemphasis of certain traits, animalization, transformation

into the inanimate. Such degradation and ridicule are analogous to magic used upon the effigy of an enemy. (Patten 1974, 191.)

Animaatiohahmo voi siis perustua sekä arkkityyppiin että stereotyyppiin, ja olla myös karikatyyri, sillä vaikka hahmo onkin kuvitteellinen, hahmolla voidaan pilkata aikamme tapoja, tottumuksia ja pyrkimyksiä. Karikatyyriä voidaan toki pitää myös pilakuvana oikeasta näyttelijästä, jonka voimme kuvitella esittävän roolihahmojamme¹.

Erityisyyden löytämiseksi taiteilijat käyttävät hyvin usein omien havaintojensa lisäksi referenssikuvia. Itse näitä kuvia etsiessäni ja valikoidessani olen huomannut, että hakusanojen ja itse kuvien valintaa ei voi kuvata objektiiviseksi tai neutraaliksi, vaan siihen vaikutti oma ennakkokäsitys hahmoista. Vaaranahan tällaisessa prosessissa on, että tulee toistaneeksi ja poimineeksi vain omia stereotyyppisiä mielikuviaan. Tätä vastaan voinee taistella luomalla ainakin lähtökohtaisesti hahmoon ristiriitaisia piirteitä, joiden tutkiminen vie raikkaammille vesille. Toisaalta referenssikuvien etsintäprosessi voi hyvinkin olla serendipinen, eli tuottaa sattuman ohjaamia, odottamattomia löytöjä, joita voi sitten nimenomaan aiemmin mainitun yhdistelemisen ja intuition avulla hyödyntää, kun odotusten viitekehys on valmiina.

3.3 Appeal

Hahmojen visualisointiin liittyvissä teksteissä painotetaan ymmärrettävästi vahvasti visuaalisuutta (ks. esim. Bancroft 2006; Hart 2013). Usein käytetty ilmaus on vaikeasti tarkasti suomennettava ”appeal”, jolla viitataan mm. Disney-animaatioiden tekijöiden muovaamiin animaation 12 periaatteeseen, joista ”appeal” on viimeinen.

Appeal was very important from the start. The word is often misinterpreted to suggest cuddly bunnies and soft kittens. To us, it meant anything that a person likes to see, a quality of charm, pleasing design, simplicity, communication, and magnetism. Your eye is drawn to the figure that has appeal, and, once there, it is held while you appreciate what you are seeing. A striking, heroic figure can have appeal. A villainess, even though chilling and dramatic, should have appeal; otherwise, you will not want to watch what she is doing. The ugly and repulsive may capture your gaze, but there will be neither the building of character nor identification with the situation that will be needed. There is shock value, but no story strength.

A weak drawing lacks appeal. A drawing that is complicated or hard to read lacks appeal. Poor design, clumsy shapes, awkward moves, all are low on appeal.

¹ Ronald Searle onkin todennut, että ”Caricature must be practiced with the finesse of a surgeon and the purposes of a butcher.” (Patten 1974, xiii), ja tässä on käsittääkseni hyvä mittatikku myös animaatiohahmojen luojalle.

Spectators enjoy watching something that is appealing to them, whether an expression, a character, a movement, or a whole story situation. While live actor has charisma, the animated drawing has appeal.

.... Only simple and direct attitudes make good drawings, and without good drawings we have little appeal. (Thomas & Johnston 1989, 68–69.)

Ylläolevassa lainauksessa hahmojen appeal (josta käytän jatkossa ilmaisua ”viehätys”) perustuu moneen tekijään, mm. miellyttävään muotoiluun, yksinkertaisuuteen, viestivyyteen ja vetovoimaan, sekä liikkeen kauneuteen tai tarinan juoneen. Pelkästään tältä pohjalta lähtien hahmojen teko voi olla aika vaikeaa ja on vaikea myöskin hahmottaa, mitkä asiat kuuluvat itse tarinan sisältöön ja mitkä hahmon ulkonäköön, mitkä animaatioon. Walt Disney itse kehitti hahmonsia täysin intuitiivisesti, ilman että olisi huolehtinut esimerkiksi niiden motivaatiosta tai uskottavuudesta (Thomas & Johnston 1989, 393).

Appeal-käsitteeseen voidaan varmaan sisällyttää myös kyky herättää empatiaa. Ed Hooks toteaa teoksessaan *Acting for Animators*, että ihmiset kokevat empatiaa vain tunteisiin ja että animaattorin tärkein tehtävä on saada yleisö empatian avulla identifioitumaan hahmon kanssa. Eisner määrittää empatian sanoin ”a visceral reaction of one human being to the plight of another” (Hooks 2011, 14; Eisner 1996, 47).

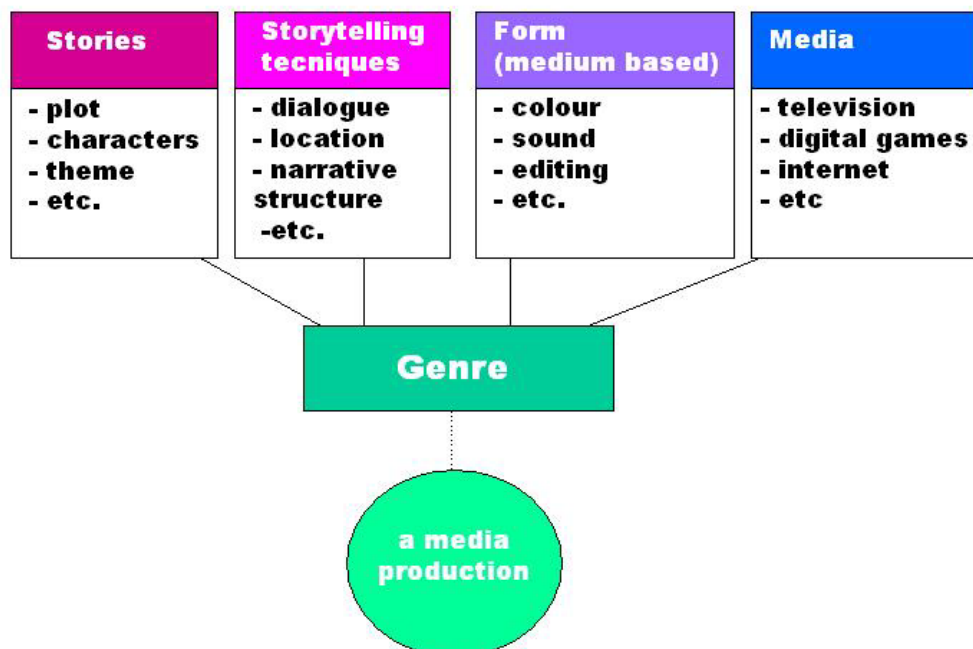
Oma lähtökohtainen käsitykseni on, että hahmojen viehätykseen vaikuttaa eniten tarinan sisältö, joka heijastuu hahmon sisältä ulospäin. Katsojina vastaanotamme tarinat hahmojen kautta, heidän esittäminään, ja luemme pelkästään heidän ulkoasuistaan paitsi hahmojen roolista tarinassa, myös hahmojen taustasta, ajattelusta ja motivaatiosta, intohimoista ja tarpeista. Toisin sanoen: tarinan sisältö vaikuttaa siihen, millaisia hahmot ovat (visualistin tulkinnan kautta), ja se, millaisia hahmot ovat, vaikuttaa siihen, miten ja millaisena tarinan otamme vastaan ja mitä merkityksiä siihen luemme.

4 Tarina ja tarinankerronta

4.1 Tarkastelun perusrakenne

Perusrakenteen pohjatarkastelulleni olen lainannut raportista, jota olen ollut kirjoittamassa työskennellessäni genretutkijana Taideteollisen korkeakoulun (nykyään Aalto yliopisto) Media Labin Crucible Studiossa vuosina 2006-07. Kyseinen raportti on *Report on media types, genres and styles (SALERO Deliverable 4.1)*² ja se liittyi EU-rahoitteiseen 3D asset management -projektiin. Media Labin osuus oli hahmottaa, millä tavoin tarinaan ja tarinankerrontaan liittyvää tietoa voitaisiin käyttää hyväksi luokitteluontologioita luotaessa. Koko projektin tarkoitus oli helpottaa kerran luotujen assettien (esimerkiksi elokuvaa varten luotujen 3D-animaatiohahmomallien) uudelleen käyttöä.

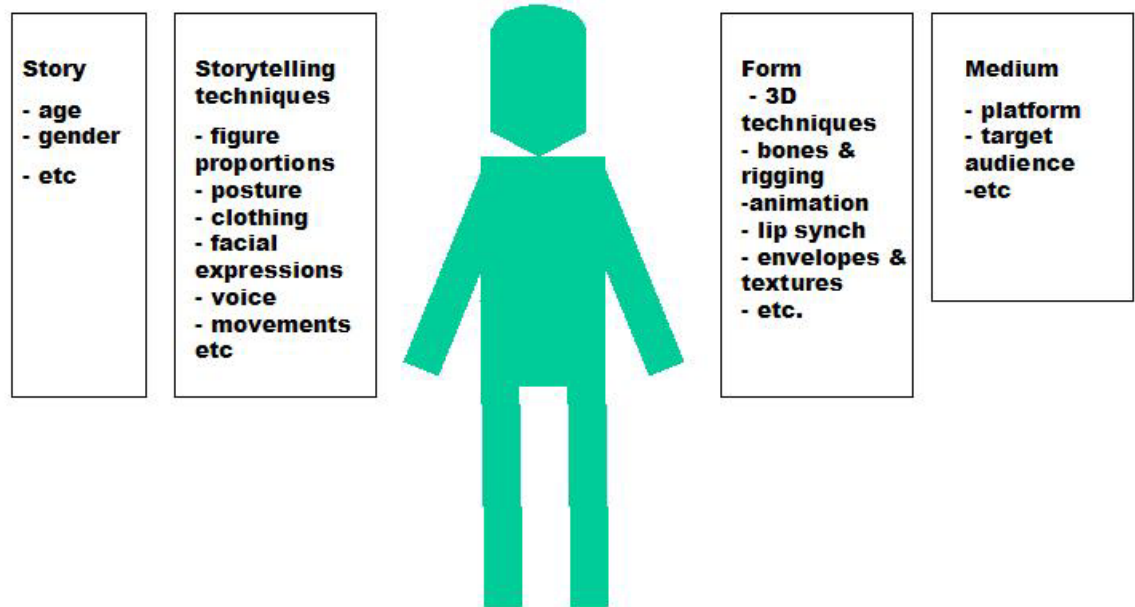
Raportissa mediatuotanto jaetaan neljään eri osaan: tarinaan, tarinankerrontaan, (mediaan pohjautuvaan) tekniseen muotoon ja mediaan (Kuva 4). Saleroraportissa tätä neljän tekijän yhteenvetoa kutsuttiin genreksi. (Tässä työssäni käytän genreä kuitenkin muussa yhteydessä, kuvaillessani animaatioasarjaan liittyviä odotuksia).



Kuva 4 Salero-tutkimuksen genre-jaottelu.

² <https://pdfs.semanticscholar.org/5727/7184d36a89e4605d49bbb3d9c04a0a330dea.pdf>

Oman työni suhteen keskeistä tälle raportissa hahmotellulle jaottelulle on, että tarina ja tarinankerronta jaetaan omiksi osa-alueikseen. 3D- ja muiden animaatiohahmojen luomiseen liittyen jaottelu tehdään raportin mukaan näin (Kuva 5).



Kuva 5: 3D-hahmoon sovellettu Salero-tutkimuksen genre-jaottelu.

Tästä jaottelusta saamani hyöty oli se, että pystyin erottamaan tarinallisen lähtökohdan ja visualisoinnin toisistaan, ja näin toivottavasti löysin lisää ilmaisumahdollisuuksia varsinaiseen visualisointiin. Vaikka muoto vaikuttaakin tarinankerrontaan – esimerkiksi 3d-tekniikassa hahmon liikkeet ovat sidoksissa siihen, miten hahmo on rigattu – olen rajannut muodon ja median työni tarkasteluni ulkopuolelle.

Monet lähdeteokseni nojaavat amerikkalaiseen Hollywood-käsikirjoitustraditioon, vaikka sen suhteen kriittisiäkin kirjoittajia on mukana (mm. Mamet). Lähdeteoksistani olen etsinyt viitteitä ja näkemyksiä erityisesti hahmojen kehittämisen suhteen.

4.2 Hahmojen merkitys

David Mametin esittämän tiivistyksen mukaan elokuva- tai teatterikohtausta kirjoittaessaan kirjoittajan pitää esittää seuraavat kysymykset (Mamet 2007, 85):

- Kuka haluaa mitä keneltä?
- Mitä tapahtuu, jos hän ei sitä saa?

- Miksi nyt?

Mametin tiivistys, vaikka viittaakin koko tarinan kerrontaan, alkaa kysymyksellä Kuka?

Jeffrey Schecter esittää elokuvakäsikirjoituksen nopeaa markkinointia varten "Quick Pitch" kaavan (Schecter 2011, Kindle-version luvussa 7):

- Kun hahmo (ihmistyyppi) omistaa/tekee/haluaa/saa A:n...
- hän saa/tekee/yrittää/oppii B:n ...
- vain huomatakseen että C tapahtuu ...
- ja hänen pitää reagoida tekemällä D.

Schecterinkin kaava alkaa hahmolla, ihmistyyppillä.

Schecterin teoksessaan lainaama käsikirjoittajamentor Michael Haugen tiivistys on: tarinan pitää mahdollistaa se,

- että sympaattinen hahmo
- voittaa sarjan koko ajan vaikeutuvia
- ylittämättömiltä vaikuttavia ongelmia
- ja saavuttaa pakottavan kaipuunsa (desire) kohteen (Schecter 2011, Kindle-version loc 426)

Tämän tyyppisiä tiivistyksiä on muitakin, mutta yhteistä näille keskenään hyvin erilaisille kirjoittajille on se, että tarinan lähtökohtana ja keskiössä on hahmo, character, persoona. Usein siteerattu hokema onkin "Character IS the story".

4.3 Hahmot tarinassa

Kirjoittajien avuksi hahmojen luomisessa on kehitetty monia erilaisia profiililistoja, joihin voi täydentää hahmon tietoja³. Philip Parker teoksessaan *Art and Science of Screenwriting* (1999) jakaa tällaisen listauksen elementit kolmeen osaan: ulkoiseen olemukseen, sisäiseen olemukseen ja kontekstiin.

³ esimerkiksi <http://www.writerswrite.com/journal/jun98/how-to-create-a-character-profile> (luettu 28.4.2017)

Ulkoiseen olemukseen tai läsnäoloon (*presence*) kuuluvat tärkeimmät ulkoasua määrittävät tekijät: mm. sukupuoli ja seksuaalisuus, ikä, fyysiset tuntomerkit, liikkuminen, puhetyyli, pukeutuminen sekä mielentilojen (esimerkiksi stressaantuneisuus tai nautinto) ilmaisu. Parkerin mukaan keskeistä on luoda hallitseva vaikutelma (*dominant impression*) (Parker 1999, 82).

Sisäiseen olemukseen kuuluvat seikat johdattavat katsojaa ymmärtämään hahmon älyllisiä ja tunne-elämään liittyviä osatekijöitä. Näitä ovat älykkyys ja tieto sekä tiedon käytön tehokkuus, ulospäin- tai sisäänpäin suuntautuneisuus, temperamentti ja arvostelukyky, mistä hahmo pitää tai ei pidä itsessään, mistä hahmo välittää eniten, mitä hahmo haluaa tulevaisuudelta, ja mitä hän pelkää. Sisäiseen olemukseen liittyy tarkoitus luoda hallitseva asenne (*dominant attitude*), elämänkatsomus (Parker 1999, 83).

Hahmon luonteen syvyys voidaan mitata kuitenkin vain seuraavilla tavoilla, jotka ovat erittäin hyödyllisiä kun hahmoja on monta, ja kunkin pitää erottua omakseen (Parker 1999, 83)

- vastakkainasettelu: jokin vastustaa hallitsevaa asennetta. Ristiriitojen olemassaolo lisää juonen kehittelyn mahdollisuuksia mutta lisää myös hahmon uskottavuutta yleisön silmissä.
- näkökulma (POV): hahmon näkökulman selventäminen suhteessa kertomukseen tai kulloiseenkin tilanteeseen on keskeistä hahmon ja tarinan linkittämisessä.
- intressit: mitä hahmot tekevät päivittäin: työssä, harrastuksissa – mikä on hahmon päivittäinen huolenaihe tai rutiini.

Kontekstin on määrä kertoa maailmasta, jossa hahmo elää. Tämä luo paitsi pohjaa sivuhenkilöille, myös rikastaa juonenkäänteiden ja motivaatioiden mahdollisuuksia.

Kontekstiin kuuluvat Parkerin (Parker 1999, 83) mukaan

- ihmissuhteet: perhe, ystävät, rakastetut, työtoverit, pomot, työntekijät, muut hahmot.
- kulttuuri: synnyinpaikkakunnan ja lapsuuden paikat, koulutus, ammatit, taloudellinen luokka-asema, kansallisuus, etnisyys.
- yleinen historia: aikakausi, jossa hahmo elää. suuret tapahtumat vaikuttavat ihmisten elämään ja heidän elämäänsä voidaan peilata niitä vasten.
- henkilöhistoria: merkittävät tapahtumat hahmon elämässä, nk. backstory Kokonaiskonteksti vaikuttaa backstoryn laajuuteen

Teoksessaan *Pixar Storytelling* Dean Movshovitz korostaa päähahmojen kohdalla hahmoon liittyvää vikaa tai virhettä, ja kehottaa viemään sen äärimmäisyyteen asti. Samoin hän puhuu hahmon omasta menneisyydestä kumpuavien voimakkaiden uskomusten ja mielipiteiden sekä erityisten, ainutlaatuisten piirteiden puolesta. Juuri ne tekevät hänen näkemyksensä mukaan hahmoista viihdyttäviä (Movshovitz 2015, 23).

Hahmoja ajaa sisäinen halu, eli se, mitä hahmo tahtoo. Matkaa ei mitata maileissa, vaan tuskan määränä. Pixarin tarinankerronnalle tyypillisenä Movshovitz pitää kykyä kiertää hahmoihin liittyvät odotukset. Movshovitz muistuttaa, että vastustaja on mikä tai kuka tahansa, joka on päähenkilön ja hänen tavoittelemansa asian välissä. Ns. hyvien vastustajien perusarvot ovat positiivisia. (Movshovitz 2015, 86–88)

Empatian luomiseksi Movshovitz (2015, 31) ehdottaa että:

- hahmoilla on ilmeisiä ulkoisia piirteitä. (Snyder (2005, 157) käyttää ilmaisua "a limp and an eyepatch")
- hahmoilla on tietoa ja intohimo jonkun asian suhteen
- katsojalle syntyy henkilökohtainen suhde tarinan ja sankarin maailmaan ja katsoja näkee sankarin edustajanaan

Murray painottaa, että hahmogallerian luomisessa kullakin hahmolla tulee olla oma funktionsa, ja kunkin hahmon tulee olla muista poikkeavasti visuaalisesti suunniteltu. Kullakin hahmolla on oma näkökulmansa (joka tuo esiin tarinan teemaa) ja oma merkittävä suhde muihin hahmoihin, samoin kuin aivan omat huolenaiheensa. Murray korostaa erityisesti, että päähahmon tulisi olla tekijöidensä oma ääni. Hänen kauttaan pitäisi kuulua se, mitä tekijät haluavat sarjallaan sanoa. Hyvin kirjoitetut hahmot erottaa toisistaan kunkin omat halut ja haaveet, sekä ne esteet, joihin he törmäävät halujensa toteuttamista tavoitellessaan (Murray 2010, 82 ja 72).

4.4 Hahmojen verkko

Tässä tarkastelussa nojaan vahvasti John Trubyn teoksessaan *The Anatomy of Story* (2007), esittämään jaotteluun. Trubyn mukaan ainakin pitkässä elokuvassa tarinan seitsemän keskeistä tekijää ovat

- keskeisen henkilöahmon heikkous ja tarve (weakness and need)

- hahmon intohimo/himo (desire)
- vastustaja
- suunnitelma
- taistelu
- itseymmärryksen hetki
- uusi tasapaino (Truby 2007, 37).

Truby kirjoittaa paljon asiasta jota hän kutsuu hahmojen verkoksi (character web).

To create great characters, think of all your characters as part of a web in which each helps define the others: a character is often defined by who he is not. (Truby 2007, 57.)

Trubyn mukaan kaikki hahmot yhdistyvät toisiinsa neljällä eri tavalla. Ensimmäinen niistä on hahmon funktio tarinassa. Sankarilla on kertomuksen keskiössä oleva ongelma, ja hän toimii ratkaistakseen sen, hänellä on tavoite. Suhteessa sankariin muut ovat opponentteja tai liittolaisia. Toinen tapa on hahmon arkkityyppi: perustavaa laatua oleva psykologinen kuvio kunkin hahmon sisällä. Onko hahmo kuningas vai soturi, huijari vai rakastaja? (Truby 2007, 67).

Kolmas tapa on kunkin hahmon suhde tarinan teemaan. Teema on – Trubyn mukaan – tarinan kertojan näkemys siitä, miten maailmassa tulee toimia, ja sitä ilmaisevat hahmot puskiessaan toiminnallaan juonta eteenpäin. Suhde teemaan individualisoi hahmot. Liittolaiset ja vastustajat pakottavat sankarin käsittelemään keskeistä moraalista ongelmaa. Neljäs hahmoverkon yhdistämistapa on hahmojen vastustajien kautta. Tarinan päähenkilön päävastustaja on avainelementti tarinan luomisessa. Se on tehokkain tapa määrittää tarinan sankari, ja se myös selkiyttää katsojalle hahmojen verkon rakenteen. (Truby 2007, 71–89).

Päähenkilön suhteen Truby korostaa hänen rakentamistaan kiehtovaksi, ja osin mystiseksi. Trubynkin mukaan tärkeää on saada yleisö sekä identifioitumaan hahmon kanssa, että tuntemaan empatiaa, mutta ei sääliä hahmoa kohtaan. Hahmolla pitää olla sekä moraalinen että psykologinen tarve. (Truby 2007, 75).

Vastustajasta Truby totetaa, että päähenkilö on vain niin hyvä kuin se, jota vastaan hän taistelee. Opponentin tulee olla tarpeellinen tarinan kannalta, ja inhimillinen. Vastustajan arvojen pitää olla vastakkain sankarin arvojen kanssa, ja hänellä pitää olla vahva, mutta

viallinen moraalinen argumentti. Vastustajan pitää jakaa joitain asioita sankarin kanssa, ja molempien pitää kertomuksessa olla samassa paikassa. (Truby 2007, 89–91).

Vastustajien verkkoon kuuluvat sankari ja päävastustaja, sekä kaksi muuta heikompaa vastustajaa. Tässä verkossa kunkin vastustajan pitää hyökätä eri tavoin sankarin suurta heikkoutta kohtaan. Vastustajat pitäisi myös asettaa vastustusten kaikkien muiden hahmojen kanssa. Kaikkien neljän hahmon arvojen pitäisi olla ristiriidassa keskenään, ja tämä vastustajakuvio tulisi Trubyn mukaan levittää jokaiselle tarinan tasolle (Truby 2007, 95–98).

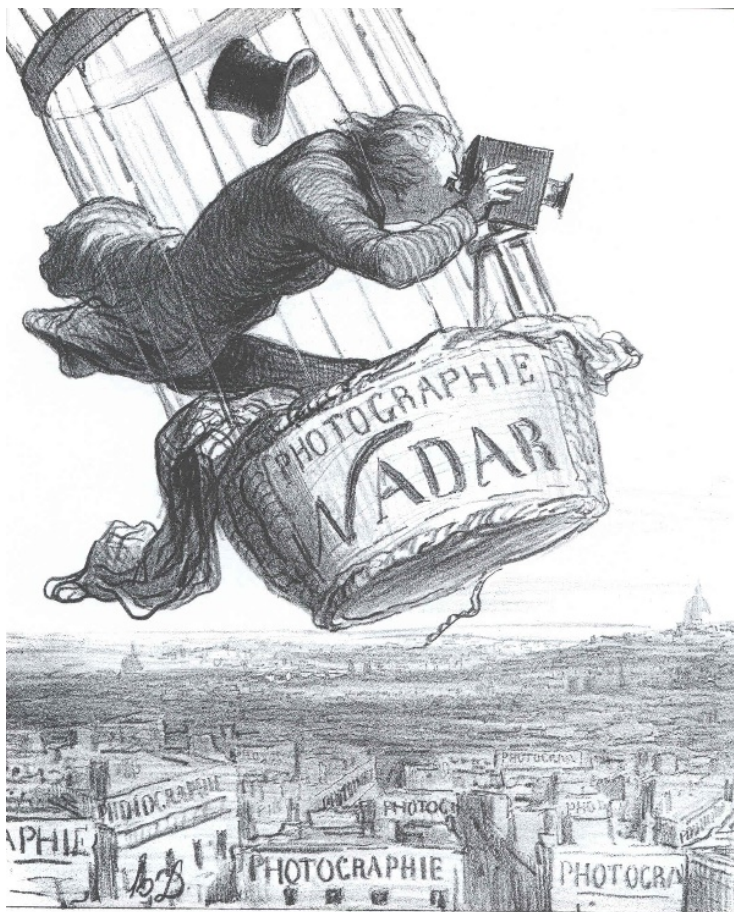
Arkkityypeistä aiemmin lainatun Schmidtin mukaan hahmogalleriaan voi sankarin matkaansa tekevien arkkityyppien lisäksi kuulua sivuroolien esittäjiä: ystävät (maagit, mentorit, parhaat ystävät ja rakastajat), kilpailijat (ilveilijät, kostajat, tutkijat, pessimistit ja selvänäkijät) sekä symbolit (varjo, kadotettu sielu ja kopio) (Schmidt 2001, 167–198).

4.5 Hahmot tarinankerronnassa ja hahmojen visualisointi

Tarinan ja tarinankerronnan väli on yhtä lailla häilyvä kuin aiemmin mainittu tarinan ja visualisoinnin rajalinja. Monet ylläsiteeratuista kirjoittajista eivät erota kirjoitettua hahmoa visualisoidusta hahmosta, vaan ”appearance” on osa hahmon kokonaisuutta.

Saleroakaavion tarinankerrontaosuudessa mainitaan muun muassa sellaiset tekijät kuin hahmon mittasuhteet, hahmon asento ja ryhti, vaatteet ja kasvojen ilmeet.

Animaattoreille näyttelijäntyötä opettanut Ed Hooks painottaa (Hooks 2011, 29) sitä, miten tärkeää hahmoa luotaessa on luoda kullekin hahmolle oma ”voimakeskukseensa” (*power center*), joka sitten vaikuttaa hahmolle luotavaan liikekieleen, esimerkiksi siten, että hyvin älyllisen hahmon painopiste voi olla päässä. Kuvaava esimerkki voimakeskuksesta on mielestäni aiemmin mainitun Daumierin pilapiirros aikalaisestaan valokuvaaja Nadarista, jonka voimakeskus on ehdottomasti mielestäni silmissä ja katseen suunnassa (kuva 6).



NADAR. élevant la Photographie à la hauteur de l'Art

Kuva 6. Honoré Daumier: NADAR élevant la Photographie à la hauteur de l'Art (Nadar nostaa valokuvauksen taiteen tasolle), 1862, litografia.

Hooksin mukaan hahmon eleet ilmaisevat hänen mukaansa hahmon sisäistä emotionaalista tilaa: eleet ja liikehdintä kertovat hahmosta totuuden, vaikka puhe kertoisi jotain muuta. Hooks mainitsee myös kullekin hahmolle ominaisesta psykologisesta eleestä ja hahmoon liittyvästä ilmapiiristä, ja muistuttaa katseen ja katsekontaktin tärkeydestä. (Hooks 2011, 33 ja 68).

Monet hahmojen visualisoinnista kirjoittavat toteavat, että kullekin hahmolle ja erityisesti tarinan päähenkilölle pitää kehittää jotenkin erottuva visuaalinen ilme. Joe Murray kutsuu sitä nimellä *character hook*, jonka pitäisi sisältää erottuvan näkökulman ja olla muistettava. Murray korostaa vielä paikan, päähenkilön ja konfliktin yhdistelmää. Murrayn muita painotuksia ovat yksinkertaisuus ja visuaalinenkin friktio muiden hahmojen kanssa. Hän tähdentää hahmojen erilaistamista: mahdolliset epämuodostumat ja pakkomielteenomaiset piirteet tekevät hahmoista muistettavia. Murray ehdottaa hahmojen laittamista ikään kuin (elokuvista tuttuun) poliisin tunnistusjonoon: hyvin tehty

hahmoensemble on profiililtaan vaihteleva, ja kunkin hahmon pystyy tunnistamaan erikseen. (Murray 2010, 83).

Kaplan mainitsee vielä, että komediassa hauskuutta lisää ns. *metaforinen suhde*, joka tarkoittaa hahmojen välistä olennaista suhdetta näkyvän suhteen alla (esimerkiksi kaverusten suhteen alla voi olla kissa-hiiri tai kuningas-vasalli -suhde). Hahmot näkevät asian omin, erityisin tavoin, ja komedia syntyy, kun he käyttäytyvät näkemystensä mukaan. (Kaplan 2013, 117). ”Characters have to be the master of their own disaster”, toteaa Kaplan (sama, 137). Tätä ajatusta käytetään usein visualisoinnin apuna esimerkiksi yhdistämällä stereotyyppinen eläinhahmo ihmishahmoon (karhumaisuus, härkämäisyys, hiirimäisyys jne).

4.6 Tarinamaailma

Trubyn mukaan tarinan maailma, visuaalinen ympäristö, on monin tavoin hahmojen jatkumo (Truby 2007, 191). Tarinan maailma on äärimilleen ilmaistuna ”hahmojen mani-festaatio”, jossa jokaisella elementillä on merkitys tarinan kannalta, ja on jollain tavalla hahmojen verkon ja erityisesti päähenkilön fyysinen ilmaus. Tämä areena jakautuu visuaalisiin vastakohtiin, ja tämä vastakkainasettelu perustuu puolestaan hahmojen vastakkaisuuksiin. Truby kertoo seitsemästä visuaalisestakin askeleesta: hahmojen heikkoudet ja tarpeet sekä heidän intohimonsa pitää olla nähtävissä. Samoin tarinaan ja juonen käännteisiin liittyvien keskeisten elementtien tulee erottua visuaalisesti, kuten Joseph Campbellin hahmottelemassa sankarin matkassa, ja siihen liittyvässä käynnissä kuoleman laaksossa (ks. esim Truby 2007; Campbell 1948).

Hahmojen rakentamisesta puhuessaan John Voorhaus puhuu konfliktien eri tasoista. Syvin niistä on hahmon sisäinen konflikti, jossa itse-epäily ja ristiriitaiset halut ja tarpeet jylläävät. Tätä ylempi konflikti on ns. paikallinen, eli eri hahmojen välinen. Ylimmän tason konflikti on ns globaali konflikti, jossa hahmo on sodassa omaa ympäristöään vastaan. Tämä kamppailu heijastuu luonnollisesti myös visuaalisuuteen (Voorhaus 2012, s.10–11).

Joe Murray painottaa tarinamaailmaan viitaten visuaalista koukkua. Kuten Voorhaus, hän korostaa maailman sääntöjen johdonmukaisuutta ja pysyvyyttä katsojakokemuksen kannalta. Näitä tarvitaan, jotta yleisö voi seurata hahmoja ja tarinaa (Murray 2010, s.84).

4.7 Tarinan teema

Tarinan teema ja juoni ovat eri asioita. Juoni on kirjoittajan hahmottava tapahtumien ketju, mutta teemaa voisi kuvata kertomuksen opetukseksi. Trubyhan totesi teeman olevan tarinan kertojan näkemys siitä, miten maailmassa tulee toimia, ja nimenomaan suhde teemaan tekee hahmoista katsojan silmissä yksilöitä (Truby 2007, 71). Hahmojen visuaalisuudesta kirjoittavan Murrayn mielestä animaationsarjan visuaalinen koukku on myös tarinan teema, ja sen pitää yhdistyä konseptuaaliseen koukkuun (Murray 2010, 61). Voorhaus puolestaan tukee Trubyn näkemystä teemasta koko tarinan antamana ohjenuorana, joka sisältää teesin ja antiteesin, tosin siten, että ensin esitetään anteesi, ja lopuksi teesi. (Voorhaus 2012, 45).

4.8 Genre

Genreistä ja erityisesti elokuvan lajityypeistä on kirjoitettu paljon (ks. esim. Altman 1999). Menemättä syvemmälle tähän tutkimukseen totean, että valittu genre vaikuttaa voimakkaasti katsojien odotuksiin. Näitä odotuksia tekijät voivat käyttää eri tavoin hyödyksi.

Parker määrittelee genret narratiivisten elementtien ja kuvioiden yhdistelmiksi, joita kirjoittajat ja yleisö tunnistavat ja käyttävät elokuvaa tulkitessaan. Genret toimivat, koska yleisö tunnistaa kuviot ja käyttää niitä uusia narratiiveja tarkastellessaan. Kirjoittajat puolestaan hyödyntävät tätä kertomuskuvioiden muistijälkeä luodakseen yleisölle ennako-odotuksia, jonka perustalle sitten voi rakentaa. Parkerin mukaan genret muuttuvat ajan mukana ja niitä voi yhdistellä eri tavoin. (Parker 1999, 29)

On sanottu, että ihmiset odottavat kahta asiaa elokuvilta: että he yllättyvät odotuksissaan ja että he tutustuvat uuteen maailmaan.

John Truby kirjoittaa:

Hollywood realized a long time ago that it is not in the business of selling original artistic vision (though it sometimes happens anyway). It is in the business of buying and selling story forms. Genres tell the audience up front what to expect from the product they are buying. If they like a particular kind of story, chances are they will like this particular film, especially if the writer and director give the expectations a little twist.

For years, Hollywood films were only one genre apiece; say western, detective or family comedy. Then someone had the brilliant idea: hey, let's give them two for

the price of one. That's why virtually every film made now is a combination of two or three genres.

The implications for you as a writer in Hollywood are huge. First, you have to figure out what genres are best for your idea. Second, you have to know those genres better than everyone else writing in those forms. Third, you have to know how to transcend the forms so you can give the audience a sense of originality and surprise. (<https://www.writersstore.com/whats-my-genre>, luettu 3.4.2017)

Tuntuu kuitenkin, että genren juuret ovat jossain syvemmällä. David Mamet kirjoittaa:

... And the cleansing lesson of the drama is, at its highest, the worthlessness of reason. In great drama we see this lesson learned by the hero. More important, we undergo the lesson ourselves, as we have our expectations raised only to be dashed, as we find that we have suggested to ourselves the wrong conclusion and that, stripped of our intellectual arrogance, we must acknowledge our sinful, weak, impotent state – and that, having acknowledged it, we may find peace.

... Dramatic structure is not an arbitrary – not even a conscious – invention. It is an organic codification of the human mechanism for ordering information.

... It is our nature to elaborate perception into hypotheses and then reduce those hypotheses to information upon which we act. It is our special adaptive device, equivalent to the bird's flight – our unique survival tool. And drama, music, and art are our celebration of that tool. ... (Mamet 1998, 70)

Biljoona Oy:n tarinasta voisi tehdä kertomuksen moneen eri genreen. Olemme kuitenkin valinneet sille aivan tietyn genren tai genreyhdistelmän, jonka sisäkkäisinä määreinä ovat aikuisille tarkoitettu, animaatio, komedia, tilannekomedia, institutionaalinen, tilannekomedia.

4.8.1 Animaatio

Animaatio on tietysti varsin luonteva jatkumo sarjakuvaa varten tehdylle tarinalle. Se ei kuitenkaan ole itsestäänselvyys, jos tarinankerronta ei ylitä realismin rajoja. Animaation käyttö on perusteltua, kun kerrontaan halutaan saada huikeita kärjistyksiä ja liioittelua.

"Cartoon writers and animators rely on defying the laws of physics by using cartoon physical feats to create their humor and this is what makes animation unique from other writing mediums." (Webber & Gardner 2000, 16)

Biljoona Oy on animaatio, koska animaatio tuo sarjaan mukaan liioittelun potentiaalin lisäksi omanlaisensa sanattoman ja todellisuuden rajat ylittävän huumorin mahdollisuuden. Esimerkiksi hahmojen metaforisia piirteitä ja suhteita on mahdollista korostaa animaatioissa. Lisäksi animaatio mahdollistaa inhimillistetyn eläinhahmon tuomisen mukaan tarinan kommentaattoriksi.

4.8.2 Komedia

Suomalainen pitkän linjan televisiosarjakäsikirjoittaja Jussi Tuominen toteaa artikkelissaan *Puoli tuntia piloilla* (AVEK-lehti 1/2011), että "... komiikan vastaanottaminen on dramatisoitujen ohjelmien lajeista helpointa (...mutta sen kirjoittaminen vaikeinta)". Samassa lehdessä artikkelissaan *Mikä huumorissa naurattaa* Jaakko Heinimäki toteaa, että komediassa on kyse näkökulmasta: "Mikään ei ole vitsikästä sinänsä. Meidän elämänasenteemme, arvomme ja arvostuksemme asettavat joitakin asioita koomiseen valoon, toisia ei. Koomisuus on näkökulmakysymys." ja muistuttaa Wittgensteinin näkemyksestä, että huumori on jotakin paljon syvempää kuin mieliala. Wittgenstein piti sitä maailmankatsomuksena, tapana tarkastella todellisuutta. Heinimäki lainaa myös filosofi Kierkegaardia: "Kierkegaard piti huumoria elämänasenteena, joka on vieläpä uskonnon valepukuinen muoto. Huumori elämänasenteena on sitä, että voi katsoa katoavaa maailmaa ikuisuuden näkökulmasta. Satiirin tekijän tulee ottaa Jumalan näkökulma asioihin, ei se sen kummempaa ole."

Heinimäki toteaa artikkelissaan, että huumori on sielun sisäinen puolustusvoima, jonka avulla ihminen purkaa ahdistustaan, uhkiaa ja pelkojaan. Steve Kaplan viittaa Freudiin todetessaan, että komedia on monimutkainen puolustusmekanismi, joka puolustaa meitä emotionaalisen tuskan vaaroilta. Onnistuakseen komedian pitää perustua totuuteen, koska komedia "the art of telling the truth about what it is like to be human." (Kaplan 2013, 14)

Monet komediasta kirjoittavat korostavat totuuden merkitystä komedian rakennusaineena. Voorhaus toteaa, että komedia on yhtä kuin totuus plus tuska. Hahmot pitää saattaa kurjuuden tilaan, koska totuus paljastuu vain paineessa. "To make real people laugh, you have to make fake people ache." (Voorhaus 2012, 80)

... if it is our nature, as a society, as human beings, men and women, your nature and mine, to to live and lie, to lie to others, to lie to ourselves, and to lie about whether we lie – if this is our nature, where does the truth emerge?... for the subject of drama is The Lie. At the end of the drama THE TRUTH – which has been overlooked, disregarded, scorned, and denied – prevails. And that is how we know the Drama is done. ... At that point, then, in the well-wrought play (and perhaps in the honestly examined life), we will understand that what seemed accidental was essential, we will perceive the pattern wrought by our character, we will be free to sight or mourn. And then we can go home. (Mamet 1998, 78–79)

Ed Hooks pohtii erityisesti animaatiohahmoista kirjoittaessaan draaman ja komedian eroja. Hän tiivistää sen niin, että draamassa on kyse ihmisen potentiaalista ja mah-

dollisuuksista, komediassa taas ihmisen rajallisuudesta (Hooks 2011, 78). Steve Kaplan puolestaan tiivistää asian: "Drama helps us dream about what we could be, but comedy helps us live with who we are." Kaplanin komediyhtälö (joka alkaa jälleen kerran hahmolla) kuuluu seuraavasti "Comedy is about an ordinary gal struggling against insurmountable odds without many of the required skills and tools with which to win yet never giving up hope." (Kaplan 2013, 27).

4.8.3 Tilannekomedia

Tilannekomedia (*sitcom*) on yksi komedian alalajeista. Perinteinen television tilannekomedia on elävän yleisön läsnä ollessa kuvattu sarja, jossa on vakituiset henkilöhahmot ja vain muutama vakituinen miljöö. Viimeisen parin kymmenen vuoden aikana televisiotuotantoina on tehty myös animaattositcomeja (*Simpsons*, *South Park*, *Pasila* jne). Tarkoituksenamme on tehdä *Biljoona Oy:stä* nimenomaan tilannekomedia.

John Voorhaus mainitsee teoksessaan *The little book of sitcom* (Voorhaus 2012, 20), että katsoja haluaa hahmot tavatessaan välittömästi tietää sekä sen, kuinka hahmot toimivat ja käyttäytyvät, ja että sen, kuinka he ovat hauskoja. Hän korostaa, että tilannekomediasarjojen hahmot ovat sympaattisia hirviöitä. Sympaattisia, koska me välitämme heistä, ja hirviöitä, koska heidän vinoutunut näkökulmansa asioihin saa heidät tekemään hirveitä, kauheita, itseäntuhoavia tekoja. Komedia syntyy hahmoista, ei vitseistä, hän korostaa. Suurin osa sitcom-hauskuudesta syntyy hahmojen vääristyneen maailmankuvan seurauksena. Erityisesti Voorhaus opastaa suunnittelemaan hahmot niin, että kullakin on omat peroonalliset liikkeensä ja reagoititapansa, omat erityiset tapansa tehdä valintoja.

Parker ehdottaa, että genrejä tutkittaessa niiden elementit jaotellaan kahteen: primäärisiin ja sekundäärisiin. Primääriset elementit erottaa kunkin genren toisista genreistä, ja sekundääriset, kun se yhdistetään primääreihin, määrittelevät kunkin kulloisenkin trillerin tai romanssin parametrit. (Parker 1999, 29)

Primäärit elementit auttavat yleisöä keskittymään narratiivin keskeisimpiin kohtiin, ja sekundäärit erottavat narratiivit saman genretyypin sisällä. Sitcomin primäärit elementit Parker määrittelee seuraavasti:

- Noin puolen tunnin kesto

- Pieni määrä hahmoja. Kaikki hahmot ovat vahvasti tyypiteltä, ja ytimessä on joko yksi hahmo, jonka tarina hallitsee jokaista episodista, tai ydinsuhde, jonka konflikti dominoi narratiivia.
- Dramaattinen rakenne perustuu tarinoin, joilla on vain pieni teemallinen paino. Kussakin episodissa on vain yksi tai kaksi tarinaa.
- Yksi tai kaksi keskeistä tapahtumapaikkaa. Tämä on usein yksi rakennus, jossa on toisiinsa linkittyvät huoneet.
- Kertomuksen konflikti nousee keskeisten hahmojen reagoidessa toisiinsa tai yhdestä keskeisestä ongelmasta.
- Juonen tarkoitus on saada aikaan mahdollisimman suuri määrä naurua hahmojen kamppailusta toistensa ja ongelmien kanssa. Kukin jakso on itsenäinen: episodin rakenteen tarkoitus on palauttaa hahmot tilanteeseen joissa he olivat jakson alkaessa.
- Juoni on dialogivetoinen. Kaikki ongelmat välitetään katsojille dialogin kautta.

Sitcom-genren sisällä Parker näkee mm seuraavia sekundäärisiä ryhmiä: romanttinen, perhe-sitcom, instituutio (laitos), the loner. Instituutionaalisen sitcomin piirteitä ovat

- Näyttelijäryhmäpohjainen draama, jossa ryhmä ihmisiä kohtaa ulkoisia ongelmia. Keskeinen kysymys on: "Jääkö ryhmä henkiin, pystyykö se ratkaisemaan heitä uhkaavan ongelman?"
- Ryhmää yhdistää jonkin instituution jäsenyys (työ, joukkue). Ryhmässä on joku dominoiva hahmo, joka määrittää toiminnan suunnan. Toinen päähahmoista on järjen ääni suhteessa päähahmon suunnitelmiin. Muut päähahmot ovat lähinnä kommenttien tai lisäharmien lähteitä.
- Ulkopuolinen voima aiheuttaa ongelman ja luo pohjan jokaiselle episodille.
- Hahmojen tyypit perustuvat heitä yhteensitovan instituution rakenteeseen.
- Vierailevia hahmoja käytetään usein. (Parker 1999, 30–31)

2010-luvulla alkaneen tv-draaman nousuun viittaa Robert McGeen toteamus, että avain pitkäjaksoisen tv-sarjan onnistumiselle on hahmon kehitys, hahmon kompleksisuus ja hahmon paljastuminen. On vaikea sanoa, päteekö tämä tilannekomediaan: mainittu rakenne saattaa olla ristiriidassa Parkerin mainitseman alkukohtaan paluun kanssa.

4.9 Viitekehikko

Rakentamani kysymyskehikon runko perustuu Phillip Parkerin jaotteluun. Sitä on täydennetty muiden kirjoittajien (muun muassa Truby, Murray ja Kaplan) huomioilla. Tätä perusrakennetta käyttäen luonnostelen *Biljoona Oy:n* hahmot ensin tekemällä tämän listauksen, ja sen jälkeen visualisoin ne uudelleen animaationsarjaa silmällä pitäen. Kysymyskehikon tarkoitus on siis olla muistilista ja ideoiden kirvoittaja, ja mahdollisesti toimia myös referenssikuvien etsimisen tukena.

Tarinassa on mukana mm.

- hahmon rooli tarinassa /funktio
- ikä, sukupuoli ja seksuaalisuus
- arkkityyppi
- hahmon tausta, backstory
- mitä haluaa (desire)
- keneltä haluaa
- mitä tapahtuu jos ei sitä saa
- päävastustaja
- muut vastustajat
- suhde teemaan
- voimakas mielipide, POV
- heikkous/ vika/virhe
- tarve (need)
- suhde tietoon
- introvertti/ekstrovertti
- temperamentti ja arvostelukyky
- mistä pitää itsessään
- tulevaisuudensuunnitelma
- mitä pelkää
- kipupiste
- salaisuus

Visualisoinnissa on mukana mm.

- fyysiset tuntomerkit
- pukeutuminen
- mielentilojen ilmaisu
- puhetyyli

- power center
- metaforahahmo
- ilmeinen ulkoinen piirre
- toistuva psykologinen ele
- liikkuminen
- ilmapiiri
- katse /katsekontakti
- eleet ja ilmeet

5 Biljoona Oyn hahmot

5.1 Animaation ja sarjakuvan ilmaisu – erilaista ja samaa

Ollessani mukana tekemässä Metropolian oppilastyöanimaatioita *Ninja Skills* ja *Bubbling Under* opin arvostamaan animaation sarjakuvaa laaja-alaisempaa ilmaisukykyä. Sarjakuvan ja animaation ilmaisuerot poikkeavat toisistaan selkeästi, mutta vaihtelevat genreittäin. Vaikka sarjakuvassa pystytäänkin kuvaamaan liikettä viitteellisesti, animaatio on liikkeen juhlaa monine mahdollisuuksineen. Kameratyön ulottuvuudet ovat animaatiossa hyvin erilaiset kuin dialogipohjaisessa sarjakuvassa. Ääni ja musiikki ovat olennainen osa elävän kuvan ilmaisua. Yhteistä näille lajityypeille on kuitenkin ilmaisun minimalistisuus: sarjakuvassa tapahtumat ja dialogi on saatava ilmaistua hyvinkin pienillä elementeillä, animaatiossa liikkeen pitää olla selkeää ja sen ympärillä ei voi olla sen havaitsemista häiritseviä tekijöitä. Hahmosuunnittelussa pelkistävyys on yhteistä molemmille. Will Eisnerin sanoin

"In comics, images are generally impressionistic. Usually, they are rendered with economy in order to facilitate their usefulness as language. Because experience precedes analysis, the intellectual digestive process is accelerated by the imagery provided by comics." (Eisner)

Yhteisenä tekijänä näille taidemuodoille näkisin myös sen, että kun työprosessissa joudutaan pohtimaan erilaisia dramaturgisia ratkaisuja, hahmojen perusluonteen pohtiminen yleensä avaa solmut. Kun ymmärretään, kenestä on kyse ja mitä tarinalla hahmojen kautta halutaan kertoa, ratkaisut helpottuvat huomattavasti.

5.2 Biljoona Oy:n tarinallinen lähtökohta

Kuten luvussa 2 totesin, hahmojen uudelleen luomisen työkaluina minulla oli aiemmat visualisointini ja muutama sarjakuva, mutta ei kuitenkaan selkeästi esitettyä premissiä eikä teemaa. Kirjoitettuani kaikkien hahmojen viitekehikkolistaukset valmiiksi, havaitsin nopeasti, että premissi ja teema ovat elintärkeitä osat hahmojen luomisen prosessissa. Ne ovat se liima, joka yhdistää hahmot tarinaksi, ja toisaalta premissi ja teema individualisoivat hahmot omiksi yksilöikseen. Koska tarvitsin molemmat saadakseni hyvän pohjan uudistetuille hahmoille, minun piti määritellä ne ainakin tätä opinnäytetyötä varten. Steve Kaplanin komedia-yhtälöhän kuului: "Comedy is about an ordinary gal struggling against insurmountable odds without many of the required skills and tools with

which to win yet never giving up hope.” Biljoona Oyn koukku ehkä kuuluukin: **Onko junttiporukasta diginatiiveiksi?**

John Trubyn mukaan teema on tarinan ohje siitä, miten maailmassa tulee toimia. Mielestäni *Biljoona Oy:n* teemaksi voisi samaan aikaan määritellä amerikkalaisen lentävän lauseen ”It ain’t over ‘til the fat lady sings” – suomalaiskansallisesti sarjamme teema on **sisu**, sen kaikissa ilmenemismuodoissaan. Tällöin teeman visualisointina, ja niin kutsuttuna teeman paksunnoksena hahmoissa ja tarinamaailmassa voi käyttää urheiluviitteitä: Biljoonan porukan pitää osata toimia joukkueena, jotta onnistutaan.

Lähtökohtana on siis löytää kunkin hahmon sisäinen junttius, eli Voorhausin mainitsema sympaattinen hirviöys. Millä tavoin kukin hahmoista on juntti, ”itsestään selvistä asioista tietämätön tai niistä piittaamaton henkilö”⁴ ja mikä rooli kullakin hahmolla on Biljoona Oyn joukkueessa ja miten he eivät ymmärrä omaa osuuttaan joukkuepelissä?

Seuraavassa on yhteistyössä Helena Hyvärisen kanssa tehty hahmojen suurpiirteinen määrittely ennen opinnäytetyöni tekemisen aloittamista:

Matti yrityksen toimitusjohtaja, innovaattori, ”luovuus edellä”, vilpiton, delegoi vääriä tehtäviä väärille ihmisille, on irti realiteeteista, ongelmia rahoittajien kanssa, HR/delegointi, backstory: unelma, triathlon, tandemkuntopyörä, hamsterimaisuus, pakokeinot

Hertta karjalainen toimistomummo, sateenkaariperheen pää. On koordinaattori, on omanarvontuntoinen organisaattori, kovaääninen, eikä pidä hiljaisista. On ollut telakalla töissä, on nokiamiljonääri, nähnyt kaiken, hauska, iloinen, rakastaa uutta mediaa ja appseja. Tuijottaa kaikki kumoon. Harrastaa kantaaottavia ristipistotöitä.

Hannu kemisti, on oman alansa suvereeni osaaja; skeptikko, testaa, ”kaavoitusmestari”, no-nonsense, väsää prototyyppejä, tekokäsi, suom. tyyliön; manuaalinen ja ei-digitaalinen.

Väinö varastomies, jokapaikan höylä, aurinko, mensan jäsen, surffari, hyväntuulinen, vihaa talvea ja kylmyyttä ja jääpaloja, ”nou hätä”, ruokavaliohifistelijä, näkymätön johtaja

Riku firman IT-osaaja; viestintävälineriippuvainen; kaikki on hankalaa; introvertti, asiakeskeinen ja excel-lähtöinen. Backstory: espanjalainen vaimo Esmeralda lähti, tytär Carmen jäi. Rikulla on flamencopaita hupparinsa alla; tanssii antaumuksellisesti yksin illalla toimistossa ratkaistuaan firman verkko- ja viestintäpulmat.

Shakira Kuopiossa syntynyt, kv ekonomi, (puoli)somali, näkee uudet innovaatiot mittareiden kautta, deal maker, myyntimies, kova luu, flirtti, ei häpeä naiseuttaan,

⁴ <https://www.urbaanisanakirja.com/word/juntti/24092/> luettu 20.4.2017

ronski, konkretia, kv tyyli, ahne

Tuisku firman visualisti, esteetikko, ajan hengen herkistelijä, erikoisherkkä, ei kestä epätäydellisyyttä, edelläkävijä, trendien seuraaja, feng shui, stailaus, universumi

Pike toimiston jokatoiminainen, korjaa kaiken jeesusteipillä, kaksi lasta, sporttinen

Kurre orava, sanaton kommentaattori, kertoja

Lisäksi Biljoona Oyn tarinaan kuuluvat antagonistit eli ongelmien aiheuttajat (joita ei välttämättä nähdä kuvassa), joita ovat kolme pääasiakasta: kaupunki, pienyrittäjä ja PK-yritys sekä **tilintarkastaja**.

Tarinamaailma on Biljoona Oyn toimisto.

Biljoona Oyn toimisto sijaitsee vanhassa katutason maitokaupassa, jotta tarinan kannalta tärkeä satunnainen asiakasrajapinta mahdollistuisi. Toimisto sisältää moderneja elementtejä ja satunnaisia vanhoja esiinpulpahtavia arkaaisia kapistuksia.

Koska Biljoona Oy on startup-yritys, neuvotteluhuone on hieno, mutta Hannun laboratorio, jossa kaikki ratkaistaan, on sekaisin ja sitä ei näytetä. Muita paikkoja: keittiöpiste, varasto, ideointihuone (sisällään pallomeri, pallotuolit, muraali?), graafikon työpiste, jossa mustaa & kirjaimia, shakiran fengshuitila, Martan respa, jossa Orava pyörässään. Parveke: Hannulla savuke suussaan, muilla kaasunaamarit.

Hahmojen luomista varten tekemäni kaavio (tai pikemminkin tarkistuslista) perustuu siis aiemmin esitettyihin Salero-jaottelun lisäksi Parkerin, Trubyn ja Murrayn näkemyksiin. Olen lähtenyt selkeyden vuoksi siitä, että tarinaan sisältyvät roolin ja tarve/halu/intohimojäsennyksen lisäksi hahmon sisäinen rakenne ja visualisointiin ulkoinen ilme (jolla siis kerrotaan sisäisestä elämästä).

5.3 Käsikirjoituksesta hahmoksi

Seuraavassa on kukin *Biljoona Oy:n* näkyvistä hahmoista aukikirjoitettuna aiemmin esitettyyn kehykseen. Kaikista hahmoista ei ole summattu kaikkia ominaisuuksia, esimerkiksi joistakin puuttuu niin sanottu backstory, jonka hahmottamisen koin olevan enemmän varsinaisen käsikirjoittajan toimialaa, tai liikkuminen, jonka kehittäly voi olla paremminkin animaattorin työosaa ja intohimo. Suhteen premissiin ja teemaan olen sisällyttänyt hahmon yleisesittelyyn ja listauksiin.

Hahmot on jaettu myös sisä- ja ulkopiiriin: sisäpiiriin kuuluvat kaikki keskeisimmät hahmot (Matti, Hertta, Hannu, Shakira ja Riku), ja ulompi piiri (Väinö, Tuisku, Pike ja Kurre) tulee tutuksi vasta aikaa myöten.

Selkeyden vuoksi listaan tässä *Biljoona Oy:n* sisäisen työnjaon:

Tarina		Teema (sisu/urheilu)
Tuotekehitys	Matti	laittaa säännöt uusiksi
Tuotanto	Hannu	Tilastonikkari
Myynti	Shakira	Manageri
Markkinointi	Tuisku	Fani
Intra	Riku	Penkkiurheilija
Logistiikka	Väinö	Pelaa yksin joukkuelajia
Kassa ja palkanmaksu	Pike	Valmentaja
Ylläpito	Hertta	Huoltaja
Valtion edustaja	Tilintarkastaja	Erotuomari
	Kurre	Maskotti

Taulukko 1: *Biljoona Oyn* sisäinen työnjako ja kunkin hahmon paikka metaforisessa suhteessa.

Kustakin hahmosta on piirretty kaksi character sheetiä. Ensimmäisessä on hahmo eri suunnista (sovelletussa A-posessa) ja hahmolle ominaiset versiot erilaisista perustunteista: onni, suru, pelko, viha, yllättyneisyys ja inho, toisessa on hahmolle tyypillisiä liikkeitä.

Liitteenä (liite 2) on kutakin hahmoa luotaessa avuksi käytetyt referenssikuvat.

5.3.1 Matti



Toimitusjohtaja Matti on aito innovaattori, jonka aivot kuplivat rattaiden pyöriessä vinksahdellen. Ideat humahtelevat ohi ja kohti formula-autojen tapaan. Kipinöitä lentää. Matti piirtää tussilla kuvioita ja nuolia ilmaan. Visualisoi ideoitaan legoilla.

Kuva 7: Matti

Biljoona Oy on työporukkaan kuuluvien ihmisten yhteinen unelma paremmasta, turvatumasta ja vauraammasta huomispäivästä. Matin ongelma on yrittää ratkaista, miten hän voi firman talouden pelastaakseen innovoida uusia tuotteita (joka edellyttää vapaata ajatusten virtaa sekä ajalle tyypillisten downshiftaus- ja mindfulnessstrendien ymmärtämistä ja haltuunottoa, johon Matilla on kaikki edellytykset), että johtaa yritystä (joka

puolestaan edellyttää tiimin johtamista, ryhmädynamiikan ja talouden lainalaisuuksien ymmärtämistä, johon Matilla ei ole mitään edellytyksiä). Urheilumetaforassa Matti on uusien pelien ja leikkien kehittäjä, jolle mitkään säännöt eivät ole pyhiä, koska hän keksii niitä aina lisää. Kun Matin kanssa yritetään toimia, säännöt muuttuvat joka kerta. Valitettavasti taloudenpidon säännöt eivät ole yhtä joustavia kuin Matin mielikuvitus, ja Matin lempilausehdus ”Ei tässä napilla pelata!” johtaa firman usein jyrkänteen reunalle.

Tarina

- rooli tarinassa /funktio: *toimitusjohtaja, innovaattori. Toinen päähenkilöistä. Sisäpiirissä.*
- ikä, sukupuoli ja seksuaalisuus: *25, mies, esiintyessään / presentoidessaan muuttuu latin lover -tyyppiseksi vakuuttavaksi, sulavakäytöksiseksi esiintyjäksi. Hän on ”öljyttylanteinen retoriikan mestari”. Suave!*
- arkkityyppi: *ihmelapsi*

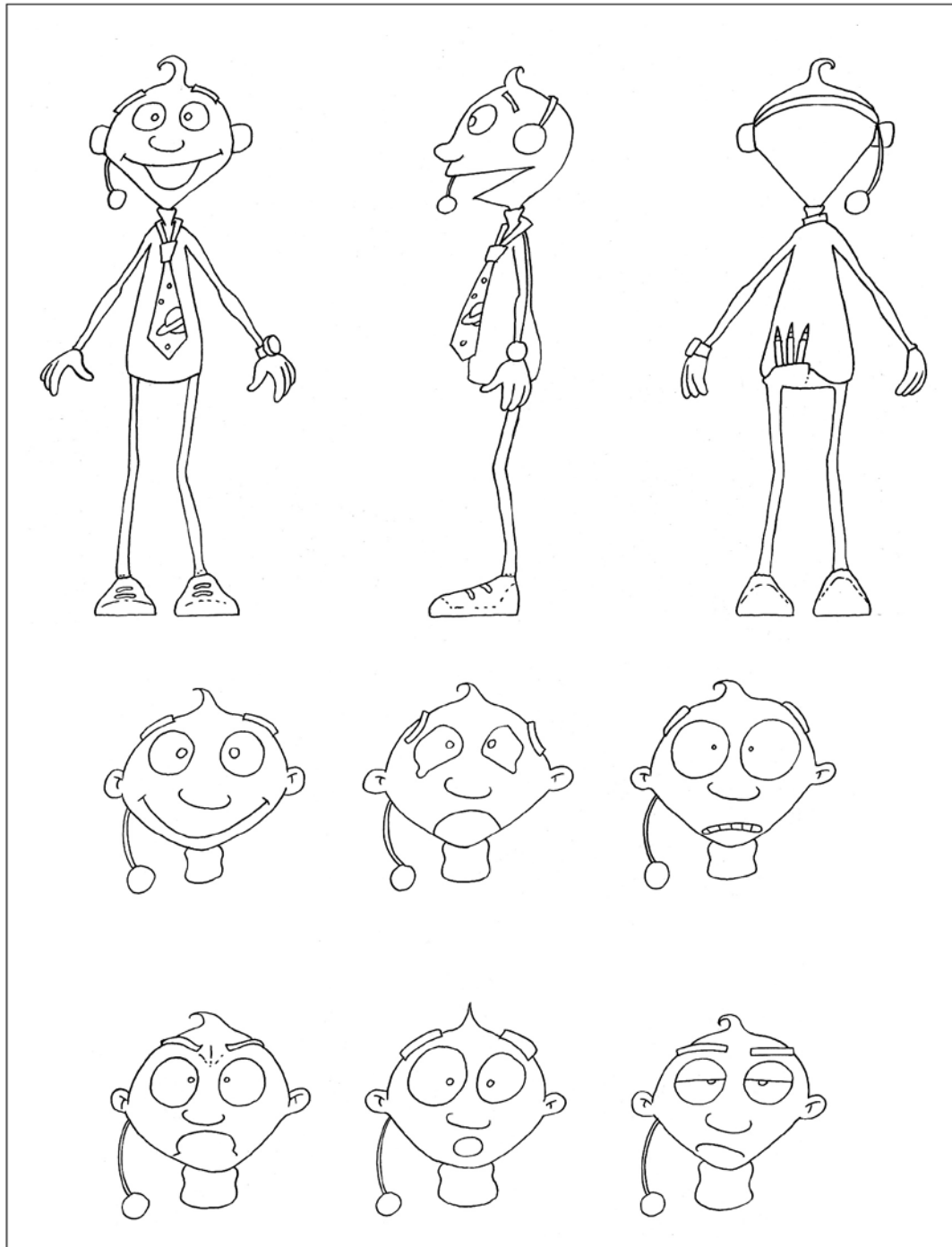
- mitä haluaa (desire): *tulla Steve Jobsin tavoin kunnioitetuksi innovaattoriksi ja bisnesmieheksi*
- keneltä haluaa: *maailma on hänelle sen velkaa*
- mitä tapahtuu jos ei sitä saa: *syyttelee muita, menee piiloon tai valehtelee*
- päävastustaja: *Hertta*
- muut vastustajat: *Tilintarkastaja, Hannu*
- liittolainen: *Tuisku*
- suhde teemaan: *vaatii sisua ja kestävyyttä muilta*
- voimakas mielipide, POV: *te ette nyt vaan ymmärrä*
- heikkous/ vika/virhe: *ei ymmärrä rahan päälle eikä sitä, miten ihmiset toimivat. Ei delegoi tai delegoi väärin. Sählää, menee asioiden edelle.*
- tarve (need): *hyväksyntä ja onnistuminen*
- suhde tietoon: *rajaton, liikkuu vaivatta tiedon maailmassa*
- *ekstrovertti*
- temperamentti ja arvostelukyky: *räiskyvä, kiukutteleva, ei arvostelukykyä. Ei ajattele ennenkuin puhuu.*
- mistä pitää itsessään: *Kaikesta!*
- tulevaisuudensuunnitelma: *bisnesimperiumi*

Visualisointi

- fyysiset tuntomerkit: *lapsenomainen, juuri kasvupyrähtänyt*
- pukeutuminen: *kuten Steven Jobs, mutta käyttää varmuuden ja bisnesuskottavuuden vuoksi kravattia (jossa on sinappitahroja)*
- mielentilojen ilmaisu: *murjottaa, kiukuttelee*
- puhetyyli: *sekava, kiihtynyt, innoissaan, jättää sanoja pois (muut tulkitsevat)*
- power center: *aivot*
- metaforahahmo: *lapsi (menee piiloon aina, kun tulee hankaluuksia)*
- ilmeinen ulkoinen piirre: *maaninen ilme, aina suu auki*
- toistuva psykologinen ele: *kiinnittelee post it -lappuja joka paikkaan, ja hukkaa ne.*
- liikkuminen: *ei pysy paikallaan, säntäilee innoissaan*
- ilmapiiri: *puuhaileva*
- katse / katsekontakti: *tuijottava*
- eleet ja ilmeet: *kuin lapsella, viattomia ja hämmästyneitä*

Hahmokuvat

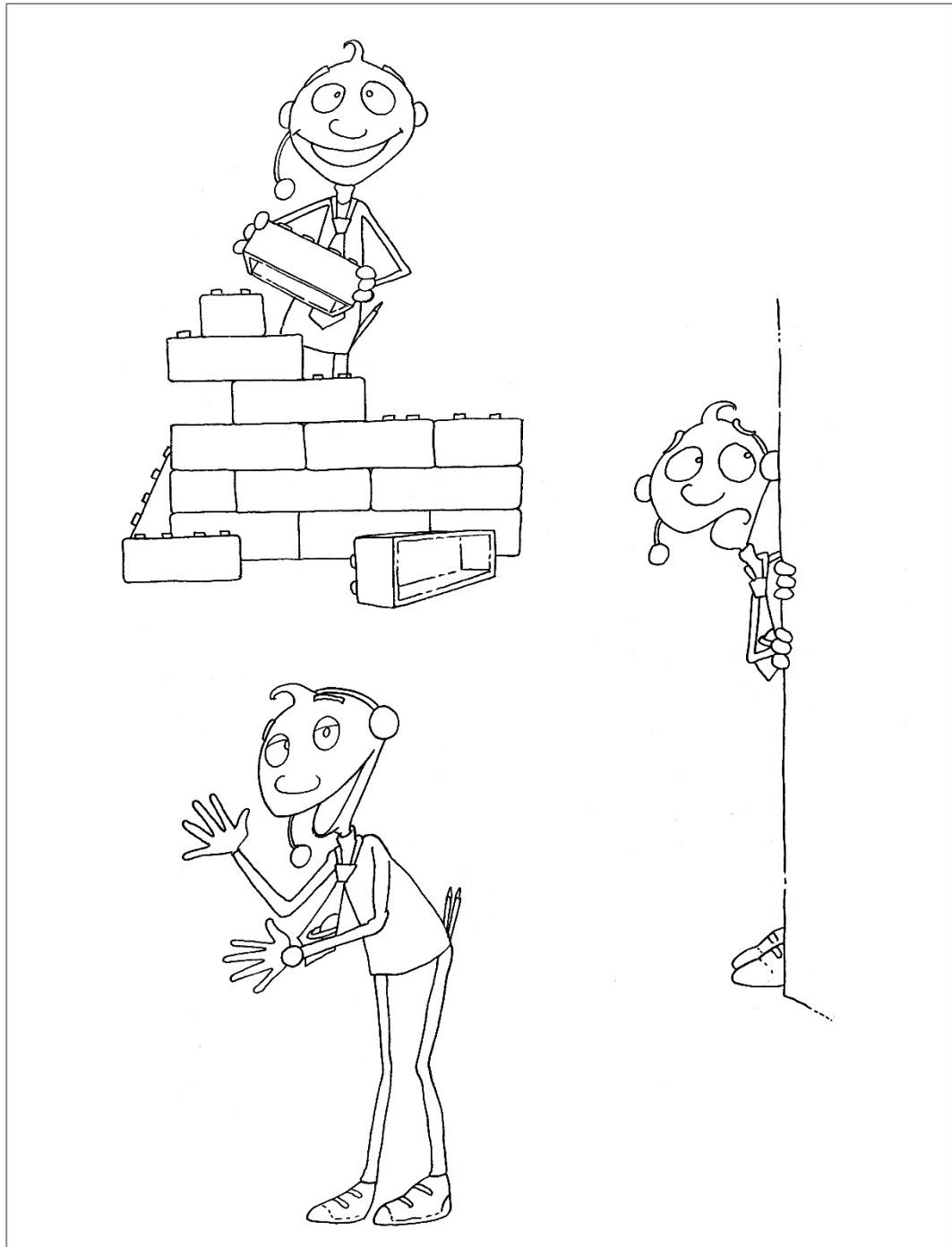
Matti: A-pose ja ilmeitä



Kuva 8: Matti sovelletussa A-posessa ja ilmeitä

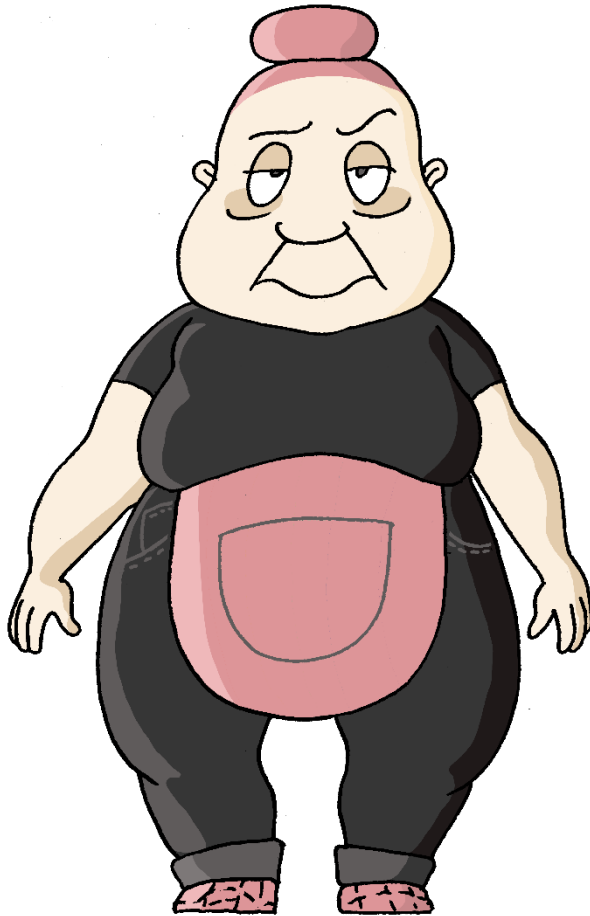
Hahmokuvat

Matti: Hahmo toiminnassa



Kuva 9: Matin eleitä

5.3.2 Hertta



Hertta on suorapuheinen karjalaismummo, joka istuu firman vastaanotossa ja laittaa toimiston porukalle ruokaa. Karjalanpiirakat onnistuvat aina, ja yhteiset lounashetket ovat Biljoona Oyn kohtaamispaikkoja ja debriefing-hetkiä. Hertta on joukkueen huipputähtäjä, joka harrastaa virrenveisuuta ja veitsenheittoa.

Kuva 10: Hertta

Tarina

- rooli tarinassa /funktio: *toimistomummo, toinen päähenkilöistä. Matin maadoittaja. Fat lady, joka laulaa lurauttaa lopussa kuhunkin tarinaan sopivan biisin, virren tai räppiä. Sisäpiirissä.*
- ikä, sukupuoli ja seksuaalisuus: *60+, nainen, kaikki kelpaa, lukematon määrä kaikenikäisiä lapsia*
- arkkityyppi: *karjalaismummo, suomalainen arkki- ja stereotyyppi. Kovia kokenut ja estottomasti ohjeita jakeleva, loputtomalla huumorilla asioihin suhtautuva vanha viisas nainen. Toinen arkkityyppi: vallankumousaikeita hautova boheemi, juonittelija.*
- mitä haluaa (desire): *tasa-arvoa ja rakkautta.*
- keneltä haluaa: *no kaikilta!*

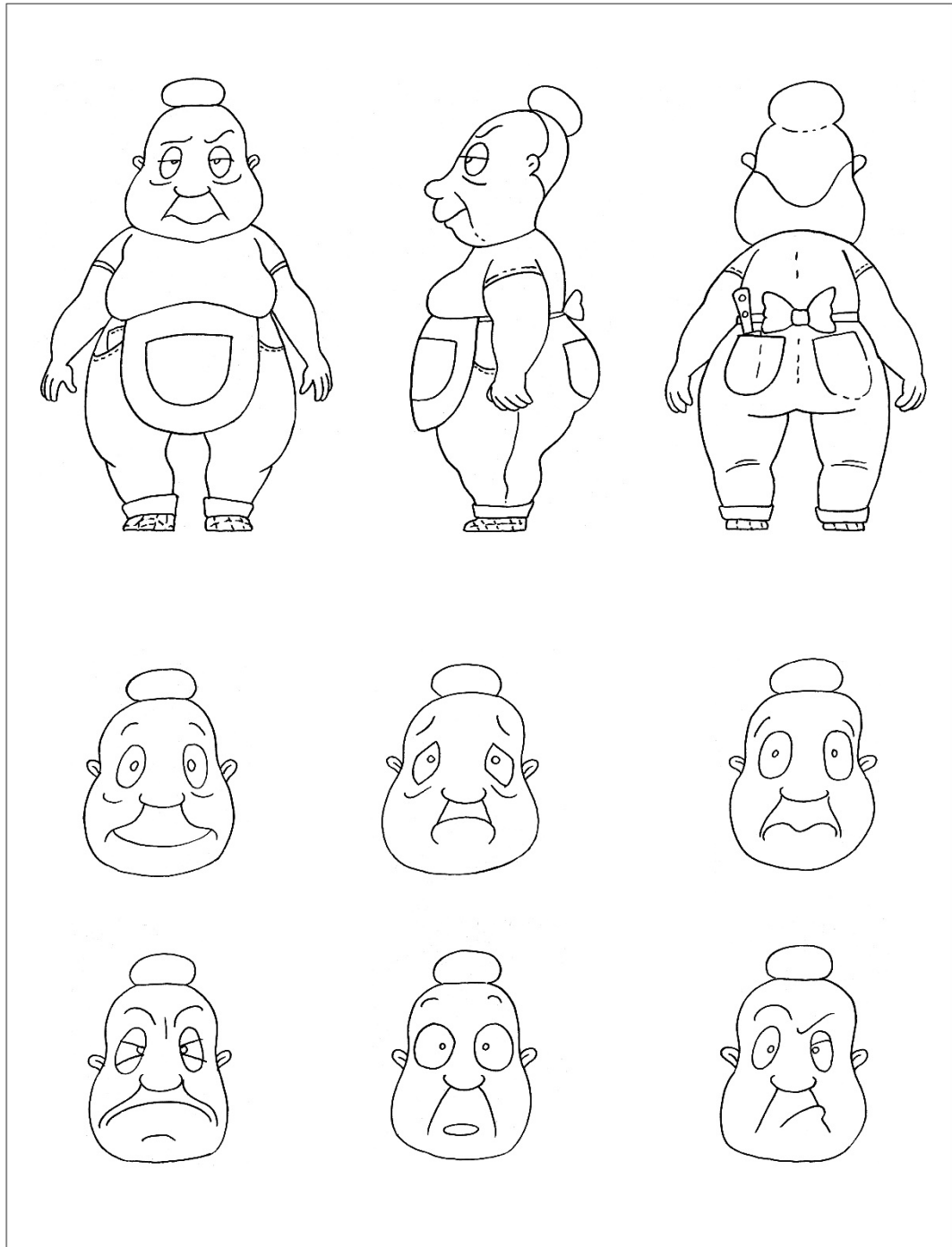
- mitä tapahtuu jos ei sitä saa: *järjestää asiat itselleen sopivasti jollain tavalla kuitenkin*
- päävastustaja: *Matti*
- muut vastustajat: *Tuisku, Tilintarkastaja*
- liittolainen: *Shakira (toinen itäsuomalainen juonittelija)*
- suhde teemaan: *"lystiä pittää olla vaikka syvän märkänis"*
- voimakas mielipide, *POV: Hertta on valttia!*
- heikkous/ vika/virhe: *Ylpeys, ei ymmärrä diplomatiaa tai hienotunteisuutta. Jyrä.*
- tarve (need): *saada olla johtaja*
- suhde tietoon: *tieto on hallussa, ainakin omasta mielestä*
- *ekstrovertti*
- temperamentti ja arvostelukyky: *topakka, ja arvostelee muita mielellään*
- mistä pitää itsessään: *kaikesta!*
- tulevaisuudensuunnitelma: *Kyl työlki ellää, mutta kauppa se on joka kannattaa: haluaa luoda omaisuuden itselleen ja lapsilleen.*
- mitä pelkää: *että se iso karhu tulee sieltä rajan takkaa*

Visualisointi

- fyysiset tuntomerkit: *isot luut ja runsaasti pehmikkeitä*
- pukeutuminen: *mustat farkut, aino-tohvelit ja mustia t-paitoja, joissa kantaaottavia tekstejä*
- mielentilojen ilmaisu: *leppoisa ja jouhevan sarkastinen*
- puhetyyli: *karjalainen nuotti, lauluääni hyvin korkea*
- power center: *vatsa*
- metaforahahmo: *karhuemo*
- ilmeinen ulkoinen piirre: *pinkki tukka nutturalla*
- toistuva psykologinen ele: *kädet lanteilla*
- ilmapiiri: *pinnalta lupsakkaa*
- katse /katsekontakti: *suora toljotus*

Hahmokuvat

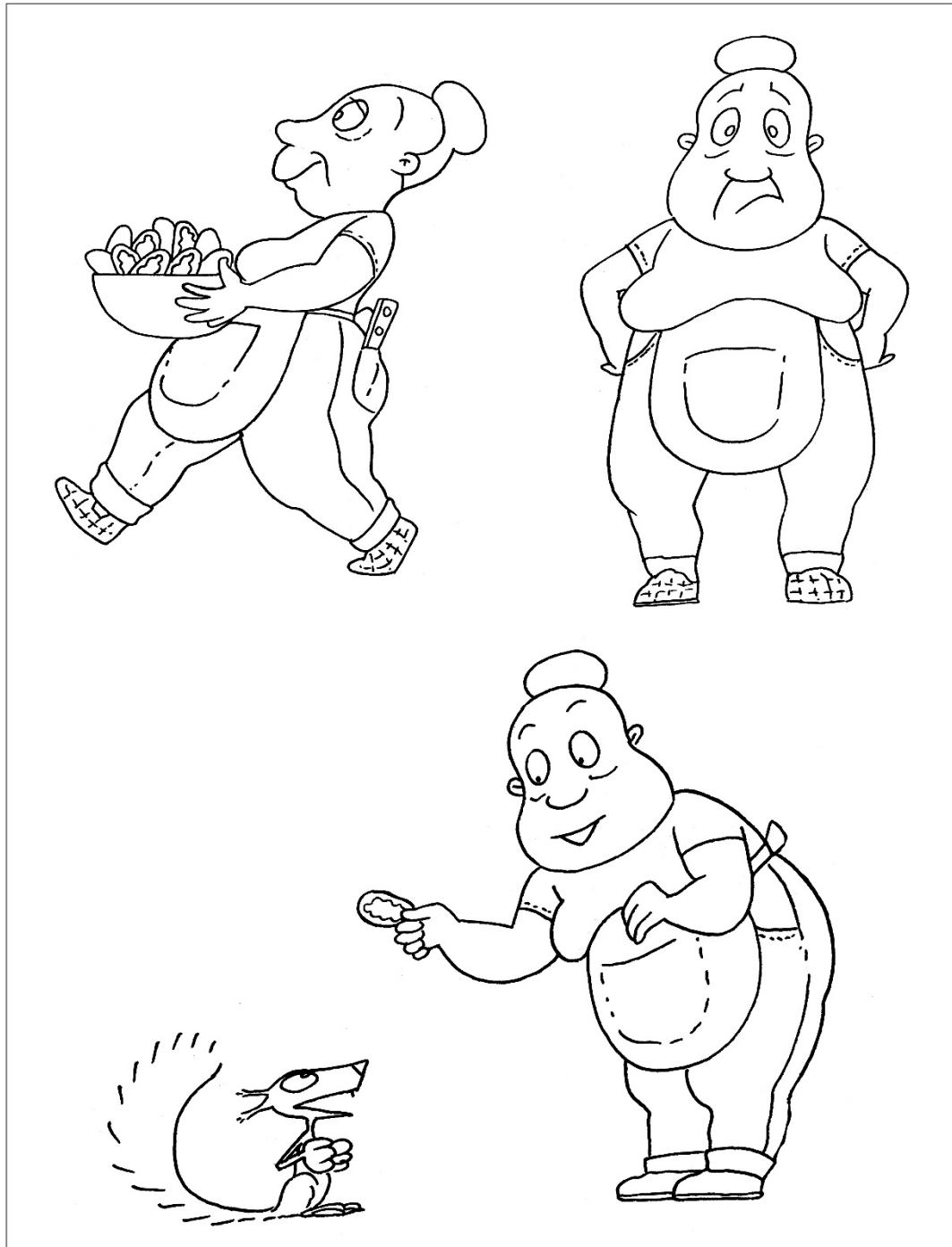
Hertta: A-pose ja ilmeitä



Kuva 11: Hertta sovelletussa A-posessa ja ilmeitä

Hahmokuvat

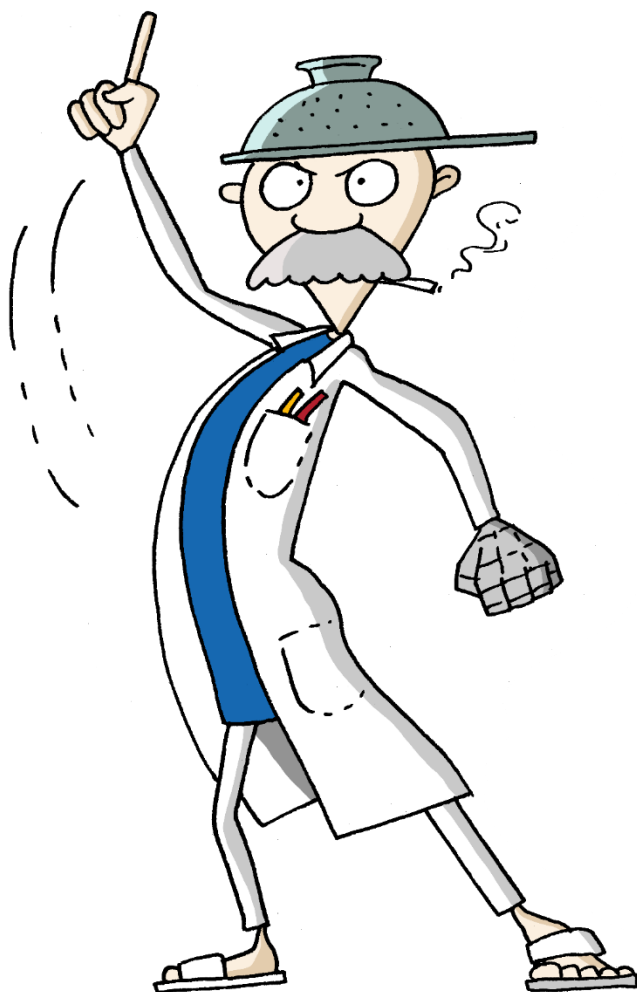
Hertta: Hahmo toiminnassa



Kuva 12: Herttan eleitä

5.3.3 Hannu

Kuva 13: Hannu



Firman toinen osakas Hannu on menettänyt toisen kätensä tehdessään alaikäisenä arveluttavia kemiankokeita. Hänellä on irrotettava ja satelliittimainen kyberneettinen tekokäsi, jota hän puheohjaa. Hannu uskoo vakaasti tieteellistekniseen vallankumoukseen – puhetapa ja musiikkimaku on jäänyt jonnekin 1970-luvulle. Vakaumuksellinen tieteen ja faktojen puolustaja, ja rai-vokas vapaa-ajatteliija. Uskonnollista ahdasmielisyyttä vastustaessaan äityy pitämään pastafarihenkeen

palopuheita neuvostojulisteposeerauksissa (tai 1970-luvun diskotanssiposeerauksissa) ja pasta-siivilä päässään.

Sandaaleissaan hiihtelevä Hannu juoksuttaa tekokättään rakentamallaan esteradalla, ottaa aikaa ja tekee tilastoja. Urheilumetafora kuuluu myös hänen lempilausahduksessaan, kun firmassa on kiire eikä tuloksia näy: ”Kello käy, eikä Hakulista näy.”

Tarina

- rooli tarinassa /funktio: *Sisäpiiriläinen. Kemisti, firman vankka tuotannollinen pohja.*
- ikä, sukupuoli ja seksuaalisuus: *58, mies, tottelee kyselemättä vaimoa*
- arkkityyppi: *Tietäjä, Hullu tiedemies, Isäntä.*
- mitä haluaa (desire): *kemian Nobel-palkinnon.*

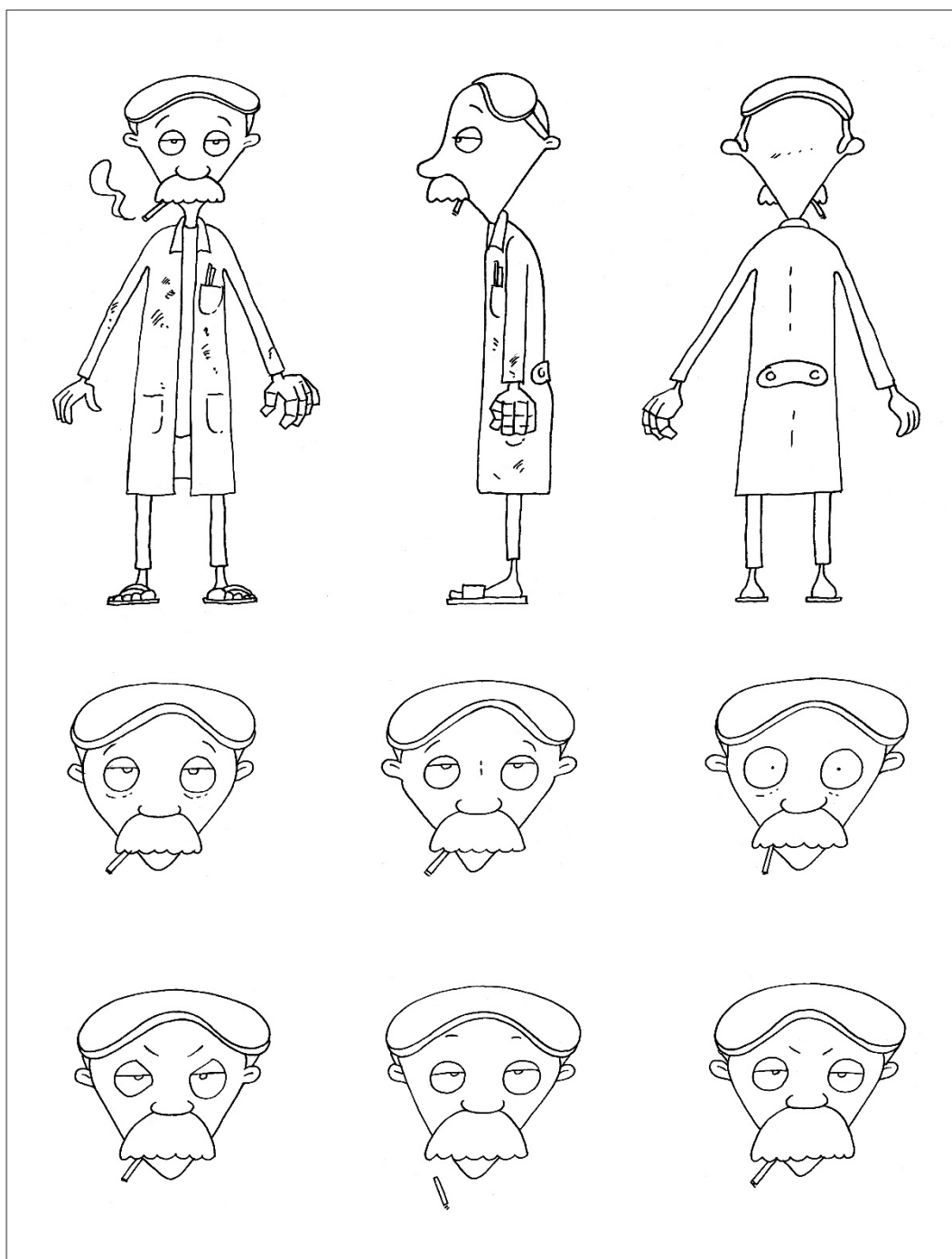
- keneltä haluaa: *Nobel-komitealta*
- mitä tapahtuu jos ei sitä saa: *kokeiluja on jatkettava*
- päävastustaja: *Matti ja Hertta*
- muut vastustajat: *Shakira, Tuisku*
- liittolainen: *Riku*
- suhde teemaan: *sisua ei tarvita, jos asiat ymmärretään tehdä OIKEIN (eli kuten ne Hannun mielestä pitää tehdä)*
- voimakas mielipide, POV: *Rationalisti, ateisti, skeptikko. Pastafari.*
- heikkous/ vika/virhe: *Ei ota huomioon yllätyksiä.*
- tarve (need): *muiden ihmisten seura ja arvostus*
- suhde tietoon: *laaja tietopohja kaikesta*
- *introvertti*
- temperamentti ja arvostelukyky: *tasainen, ei kiihdy, paitsi puhuessaan ihmisten typeryydestä. Lähtee rauhoittumaan parvekkeelle polttaakseen mahorkkaa.*
- tulevaisuudensuunnitelma: *se kemian nobel on saatava*
- mitä pelkää: *että röökkit loppuvat*
- salaisuus: *minkälaisessa onnettomuudessa menetti kätensä*

Visualisointi

- fyysiset tuntomerkit: *standardivartaloinen, keskimittainen, keskiruskeat hiukset, robottikäsi*
- pukeutuminen: *aina labratakki päällä ja suojalasit silmillä tai pään päällä. Takissa aina maaliroiskeita ja palojälkiä.*
- mielentilojen ilmaisu: *toteava*
- puhetyyli: *nariseva ja sarkastinen*
- power center: *suojalasit ja nenä*
- metaforahahmo: *mäyrä*
- ilmeinen ulkoinen piirre: *suojalasit, joiden lasin väri vaihtuu läpinäkyvästä aurinkolasien tummukseen*
- toistuva psykologinen ele: *nostaa suojalasit pois silmiltään, jolloin paljastuu, että silmiä ympäröivä iho on vaaleampi kuin muu (aurinkorantailmiö)*
- ilmapiiiri: *kuivan asiallinen*
- katse /katsekontakti: *ei yleensä näy suojalasien takaa, ilman laseja katsoo hieman kiertoon*

Hahmokuvat

Hannu: A-pose ja ilmeitä



Kuva 14: Hannu sovelletussa A-posessa ja ilmeitä

Hahmokuvat

Hannu: Hahmo toiminnassa



Kuva 15: Hannun eleitä

5.3.4 Riku



Kuva 16: Riku

Riku on firman tekninen kulmakivi, jonka kontolle jää kaikki, ainakin Rikun mielestä. Riku on Dolores-vaimon lähdön jälkeen kahden tytön yksihuoltaja. Pitkää työpäivää tekevä Riku huoltaa ja kasvattaa lapsiaan verkon avulla, ja on autuaan tietämätön älypuhelimillaan näppärästi hakkeroivien lastensa todellisista puuhista.

Riku kaipaa romanssia, ja tanssii tulisesti flamenco, kun on toimistossa yksinään. Nettideittailee, mutta penkkiurheilijana keskittyy liikaa arviointeihin ja tilastoihin.

Tarina

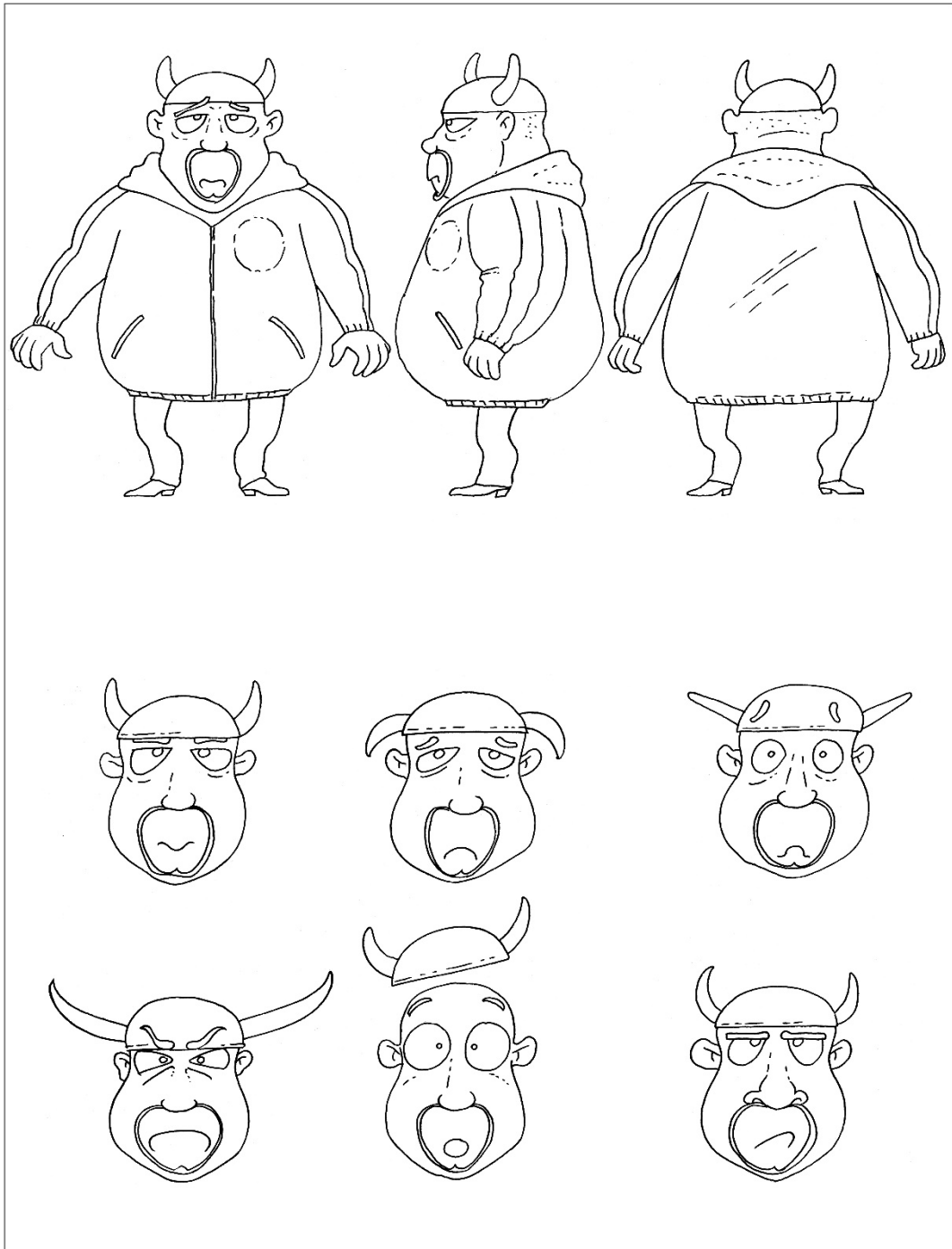
- rooli tarinassa /funktio: *sisäpiiriläinen, IT-ihminen, mutta ei stereotyyppinen nörtti, jalat-maassa realisti. Tekisi mieluiten töitä yksin, joutuu antamaan puhelinneuvontaa firman asiakkaille.*
- ikä, sukupuoli ja seksuaalisuus: *40, mies, entinen vaimo Dolores jätti perheen.*
- arkkityyppi: *Marvin (Hitchhiker's Guide to Galaxy)*
- mitä haluaa (desire): *täydellinen järjestelmäarkkitehti ja tiedon vapaa virtaus.*
- keneltä haluaa: *koneilta ja ihmisiltä.*
- mitä tapahtuu jos ei sitä saa: *masentuu, vetäytyy, eristyy*
- päävastustaja: *Shakira (johon on salaa ihastunut)*
- muut vastustajat: *Hertta, Tuisku*
- liittolainen: *Hannu*
- suhde teemaan: *helposti toivoton, ei vain jaksaa muiden ihmisten tyhmyyttä, ja sitä, että kukaan ei lue manuaaleja*
- voimakas mielipide, POV: *kaikki olisi hyvin, jos ihmiset vain ymmärtäisivät lukea manuaalin*
- heikkous/ vika/virhe: *kuulee ihmisten puheesta vain tekniset termit, ja koska ihmiset käyttävät niitä aina väärin (ja Riku olettaa niitä käytettävän oikein), syntyy väärinkäsityksiä. Luulee myös osaavansa sähkötöitä, aiheuttaa oikosulkuja.*
- tarve (need): *tulla arvostetuksi*
- suhde tietoon: *käyttää kaunopuheisesti ja vertauskuvallisesti tietojaan joutuessaan selittämään miksei taaskaan mikään pelaa*
- *introvertti*
- temperamentti ja arvostelukyky: *helposti masentuva*
- mistä pitää itsessään: *olemuksestaan, jonka mieltää viikinkimäiseksi. Ajatuskupla /sisäinen kommentti: "Viikingit ei tollasta kauaa kattelis."*
- tulevaisuudensuunnitelma: *saada tyttäret tietotekniikkaopintoihin*
- mitä pelkää: *että tyttäret jäävät osattomiksi digimurroksesta taidottomuutensa vuoksi*
- kipupiste: *yksinkuoltajaisän yksinäisyys*
- salaisuus: *luulee tyttäriensä olevan tietotekniikkataidottomia pissiksiä. Tosiasiassa älypuhelinnaivit tyttäret huijaavat isäänsä mennessä tullen.*

Visualisointi

- fyysiset tuntomerkit: *leveäharteinen, lihaksikas, karhumainen, pyöreävatsainen, hörökorva, siisti leukaparta*
- pukeutuminen: *huppari, verkkarit, tanssikengät.*
- mielentilojen ilmaisu: *näpyttää näppäimistöään kiihtyvällä tahdilla*
- puhetyyli: *defaitistinen*
- power center: *hartiat*
- metaforahahmo: *vyötiäinen*
- ilmeinen ulkoinen piirre: *silmäpussit*
- toistuva psykologinen ele: *laittaa käden silmilleen*
- liikkuminen: *kevyttä*
- ilmapiiri: *uupunut ja vähäeleinen*
- katse /katsekontakti: *syyttävä katse*
- eleet ja ilmeet: *katselee alta kulmain*

Hahmokuvat

Riku: A-pose ja ilmeitä



Kuva 17: Riku sovelletussa A-posessa ja ilmeitä

Hahmokuvat

Riku: Hahmo toiminnassa



Kuva 18: Rikun eleitä

5.3.5 Tuisku



Tuisku on firman visualisti, joka saa voimakkaita visioita ja haavekuvia Biljoona Oyn viestintä-ongelmia ratkoessaan. Katastrofitilanteissa hänen silmänsä myös hehkuvat vihreinä. Raahau-tuu eteenpäin, kun paksupohjaiset goottikengät painavat liikaa.

Urheilumatafora: Tuisku on Biljoona Oy:n tiimin paras fani, ja ehdottoman lojaali tsemppaaja. Innostuu Matin ja Shakiran luomista haasteista, ja tempaa joskus muutkin innostukseensa mukaan.

Kuva 19: Tuisku

Tarina

- rooli tarinassa /funktio: *Visualisti, idealisti ja idealisoija.*
- ikä, sukupuoli ja seksuaalisuus: *25, nainen, ujo/nirso hetero. Orastava romassi varastomies Väinön kanssa.*
- arkkityyppi: *Keijukainen*
- mitä haluaa (desire): *kauneudella kohti parempaa maailmaa.*
- keneltä haluaa: *kaikilta*
- mitä tapahtuu jos ei sitä saa: *menee itseensä, poistuu huoneeseensa kärsimään*

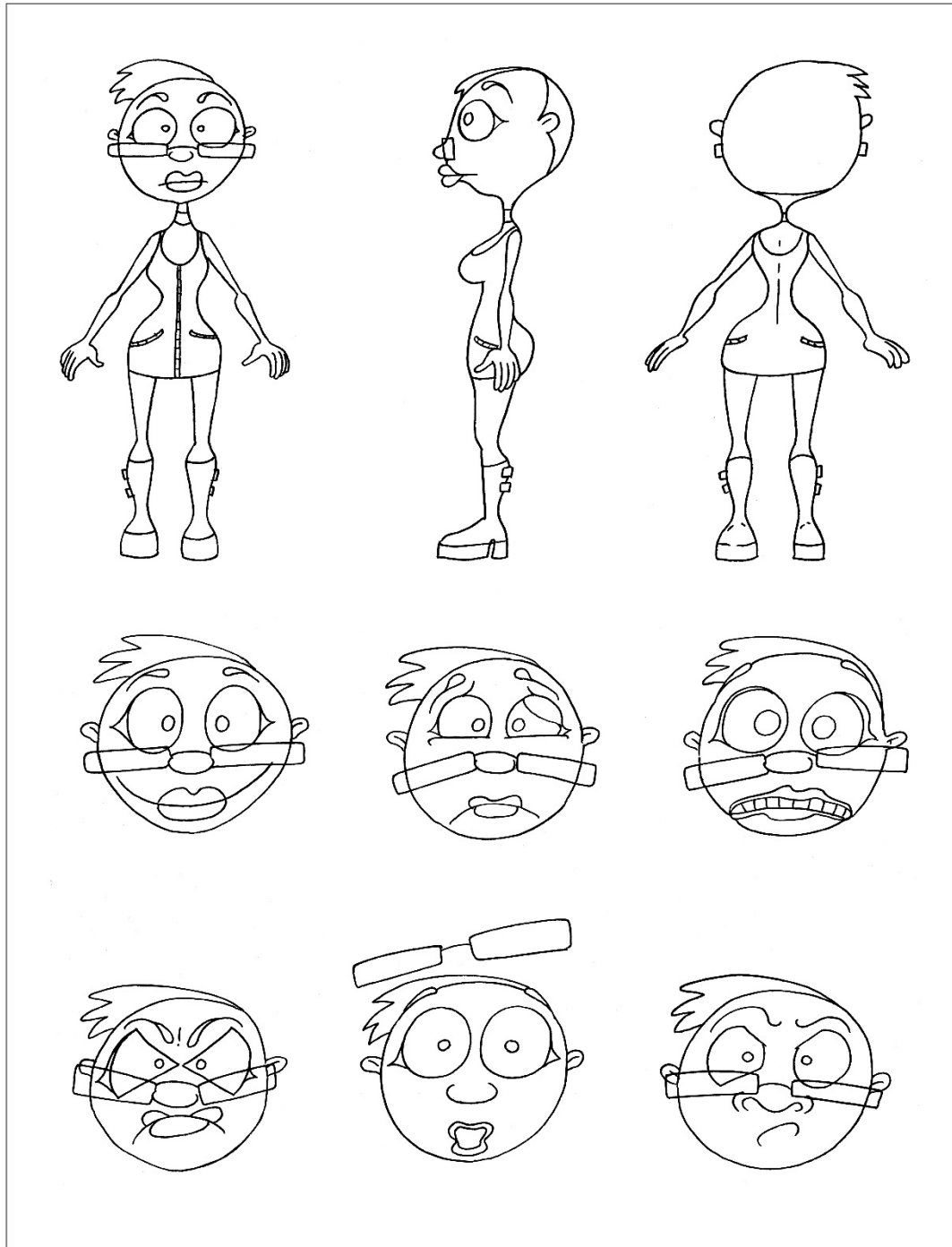
- päävastustaja: *Hertta*
- muut vastustajat: *Hannu, Riku*
- liittolainen: *Väinö*
- suhde teemaan: *"no ei sitten, kun te ette ymmärrä", mutta tulee uuden ehdotuksen kanssa takaisin*
- voimakas mielipide, POV: *taide on tärkeintä, ja rahalla ei ole merkitystä.*
- heikkous/ vika/virhe: *irti todellisuudesta, omassa maailmassaan*
- tarve (need): *haluaa hyväksyntää ja kunnioitusta*
- suhde tietoon: *tutkii asioita koko ajan ja haltioituu uusista visioista ja ideoista*
- *introvertti ja ekstrovertti*
- temperamentti ja arvostelukyky: *on niin matalalla, ettei voi tipahtaa mistään*
- mistä pitää itsessään: *punaisesta huulipunastaan*
- tulevaisuudensuunnitelma: *haluaa tehdä animaatioelokuvan, joka koostuu pelkästään mustan eri sävyistä*
- salaisuus: *on ollut vielä pari vuotta sitten värikkäästi pukeutunut hippisurffarityttö*

Visualisointi

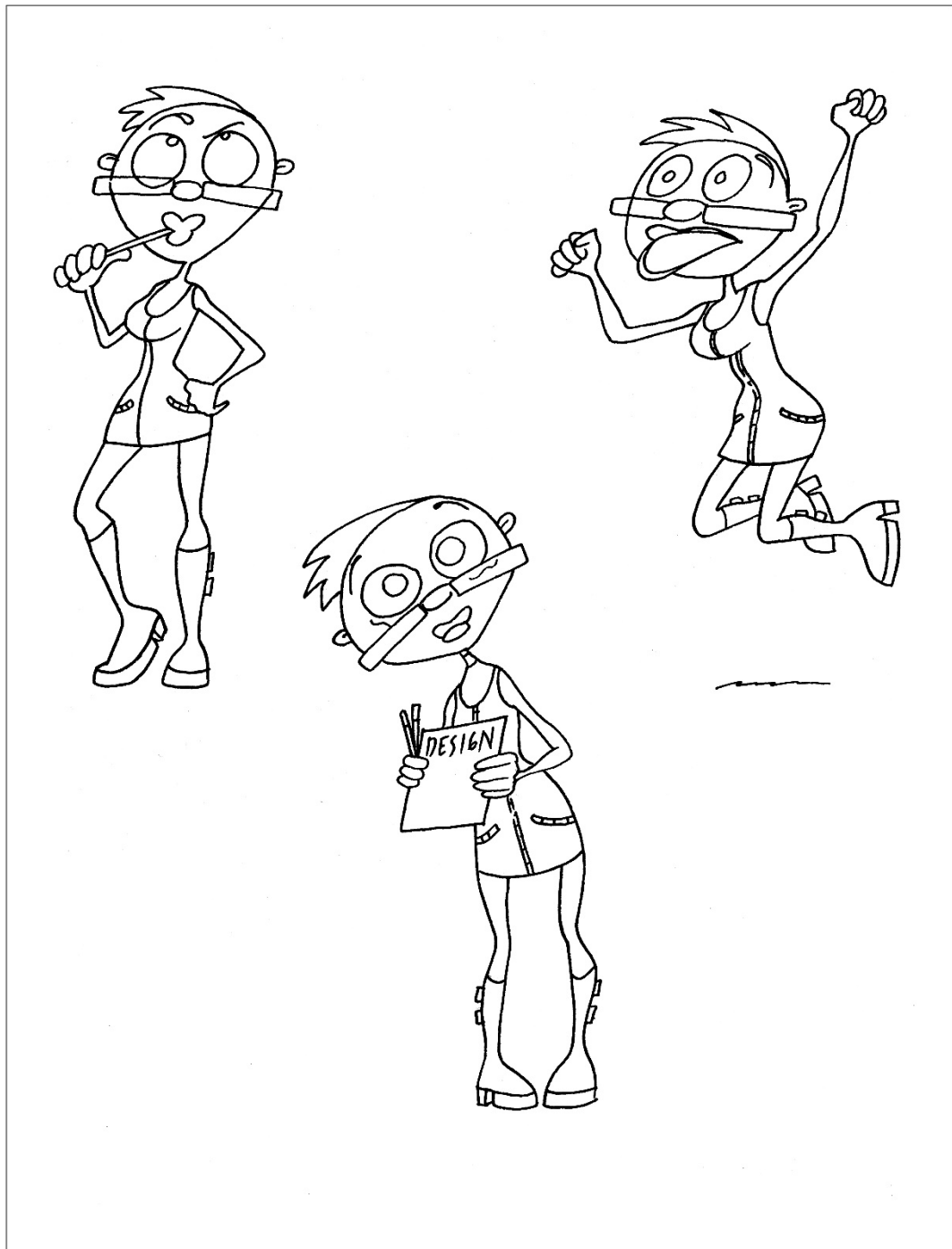
- fyysiset tuntomerkit: *lyhyt, lyhyt tumma tukka*
- pukeutuminen: *gootahtava musta tyyli*
- mielentilojen ilmaisu: *jupisee itsekseen. Silmät hehkuvat vihreää, kun on vihainen. Hurmioituu omista ideoistaan.*
- puhetyyli: *puhuu hiljaa*
- power center: *silmit*
- metaforahahmo: *koira, lojaali*
- ilmeinen ulkoinen piirre: *vitivalkoinen iho, mustat hiukset ja vaatteet*
- toistuva psykologinen ele: *osoittaa lyijykynällä*
- liikkuminen: *äänekkäästi kompuroiden korokepohjakengillä, kompastelee*
- ilmapiiri: *ohut ja hiljainen*
- katse /katsekontakti: *napittaa, puppy eyes*
- eleet ja ilmeet: *liikuttaa lähinnä silmiään.*

Hahmokuvat

Tuisku: A-pose ja ilmeitä

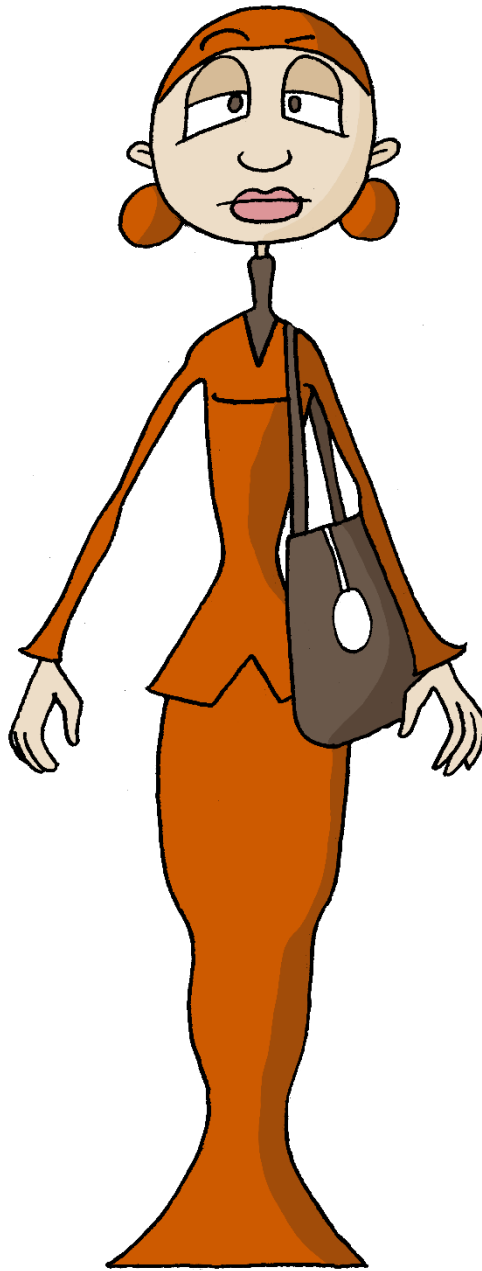


Kuva 20: Tuiskusovelletussa A-posessa ja ilmeitä

Hahmokuvat**Tuisku: Hahmo toiminnassa**

Kuva 21: Tuiskun eleitä

5.3.6 Shakira



Shakira on ulkomailla opiskellut kauppatieteilijä ja kansainvälinen myyntitykki. *Biljoona Oy* luhistuisi päivässä ilman Shakiran uskomatonta kykyä tehdä kauppvoja ja sopimuksia. Hänellä vain on huono tapa myydä tuotetta ja sopia luovutuspäivistä ennen kuin firman ahkerat duunarit ovat saaneet edes suunnitelmia valmiiksi... Salaiselta olemukseltaan Shakira on Disney-prinsessa, joka kuitenkin pelottaa firman maskottia Kurrea puhumalla oravannahka-kaupoista.

Urheilumetaforassa Shakira on joukkueen manageri, joka organisoii joukkueen logistiikan ja laatii sarjataulukot – kaikki toimisi, kunhan joukkue vain pelaisi tarpeeksi hyvin. Oma onnistumistaan kauppovien teos- sa Shakira juhlistaa spontaanisti tanssimalla yksikseen Säkijärven polkan tahdissa.

Kuva 22: Shakira

Tarina

- rooli tarinassa /funktio: *sisäpiiriläinen, myyntitykki, firman kansainvälistäjä, ymmärtää bisneksen*

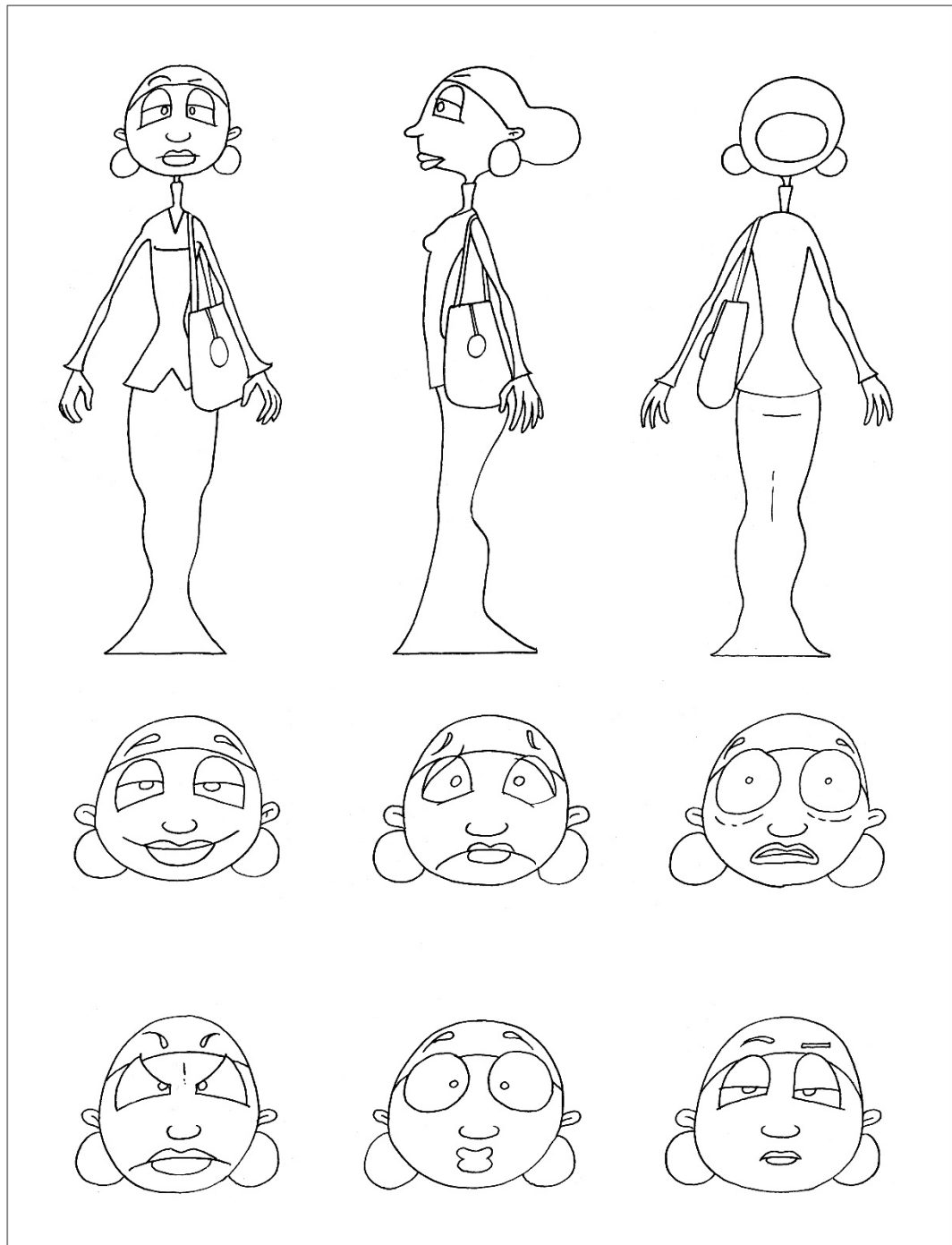
- ikä, sukupuoli ja seksuaalisuus: *27, nainen, mies hakusessa*
- arkkityyppi: *kauppias*
- hahmon tausta, backstory: *savolainen puolisolomali*
- mitä haluaa (desire): *rahaa, valtaa, diilejä, miehen*
- keneltä haluaa: *jokaiselta vastaan tulijalta*
- mitä tapahtuu jos ei sitä saa: *tekee häikäilemättä mitä tahansa*
- päävastustaja: *Hannu*
- muut vastustajat: *Riku*
- liittolainen: *Hertta*
- suhde teemaan: *Ei mikään eikä kukaan tule minun ja tavoitteideni väliin.*
- voimakas mielipide, POV: *Olen ansainnut kaiken.*
- heikkous/ vika/virhe: *Ahneus.*
- tarve (need): *perhe, yhteenkuuluvuus*
- suhde tietoon: *taiteilee juuri ja juuri riittävän informaation rajalla*
- *ekstrovertti*
- temperamentti ja arvostelukyky: *pehmeät kasvot, mutta kylmästi harkitseva, laskelmoiva*
- mistä pitää itsessään: *sumeilemattomuudestaan*
- tulevaisuudensuunnitelma: *perhe*
- mitä pelkää: *köyhyyttä ja avuttomuutta*
- kipupiste: *juntit kanssaihmiset*

Visualisointi

- fyysiset tuntomerkit: *puolisomali, pitkä ja uljas*
- pukeutuminen: *hiukset peitossa, siisti jakkupuku, pitkä hame, korkokengät*
- mielentilojen ilmaisu: *cool*
- puhetyyli: *alentuva, puhuu savon murteella*
- power center: *rinnat*
- metaforahahmo: *kettu*
- toistuva psykologinen ele: *keikuttaa päätään puolelta toiselle, niin että pää pysyy pystyssä.*
- liikkuminen: *keinuva ja liukuva*
- ilmapiiri: *lounge-jazz*
- katse /katsekontakti: *suora ja arvioiva*
- eleet ja ilmeet. *pehmeät ja pienet*

Hahmokuvat

Shakira: A-pose ja ilmeitä



Kuva 23: Shakira sovelletussa A-posessa ja ilmeitä

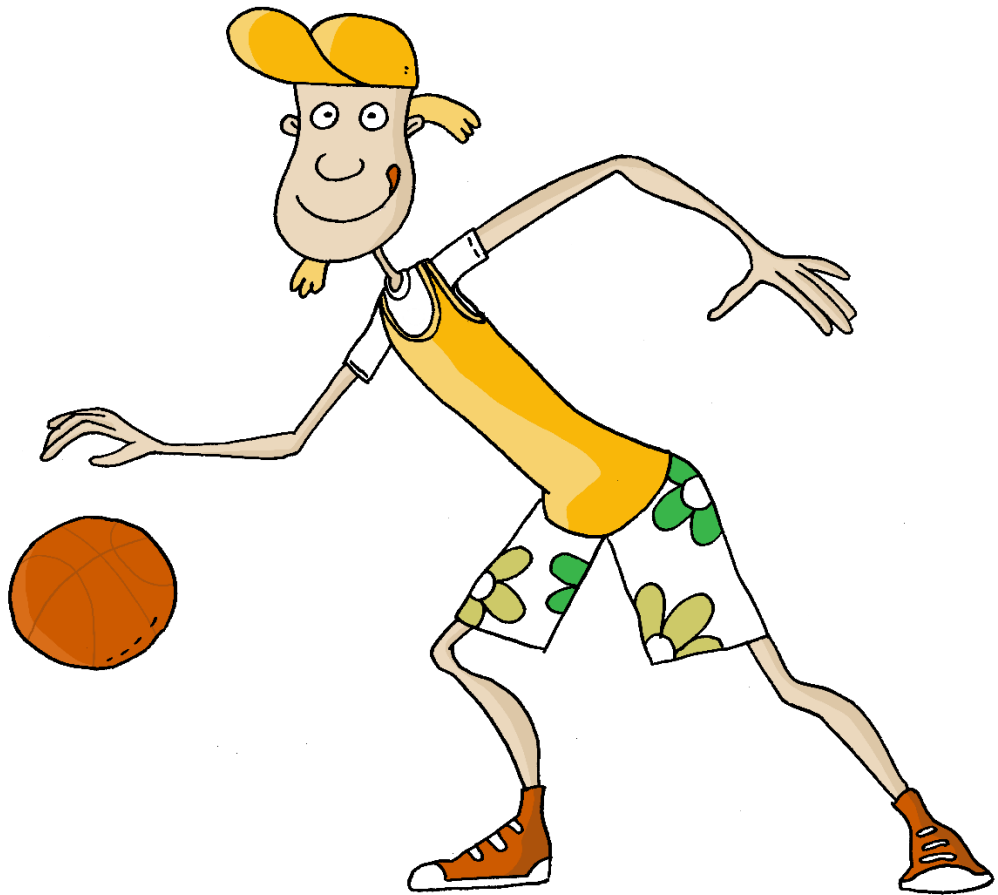
Hahmokuvat

Shakira: Hahmo toiminnassa



Kuva 24: Shakiran eleitä

5.3.7 Väinö



Kuva 25: Väinö

Väinö kuuluu firman ulkopiiriin. Varastomies, joka elää omassa rinnakkaistodellisuudessaan. Aurinkoinen ihminen, joka tuo valoa ihmisten elämään. Pelaa varastossaan yksin koripalloa, ja tekee fyysisen todellisuuden ylittäviä koripallotemppeja, kun kukaan ei ole katsomassa. Koripallo joskus tosin "lipsuu" kun Tilintarkastaja tulee käymään.

Tarina

- rooli tarinassa /funktio: *varastomies, joka on lempeä filosofi. Katsoo asioita zeniläisen tyynesti ja toisaalta käytännöllisesti. Levittää reggae-sunshine-ilmapiiriä. Ratkoo ongelmia laissez-faire-tekniikalla.*
- ikä, sukupuoli ja seksuaalisuus: *23, mies, pitää paljon kaikista naisista.*
- arkkityyppi. *vanha viisas mies*
- mitä haluaa (desire): *rauhaa, rakkautta ja ymmärtämystä*
- keneltä haluaa: *ei halua keneltäkään mitään*

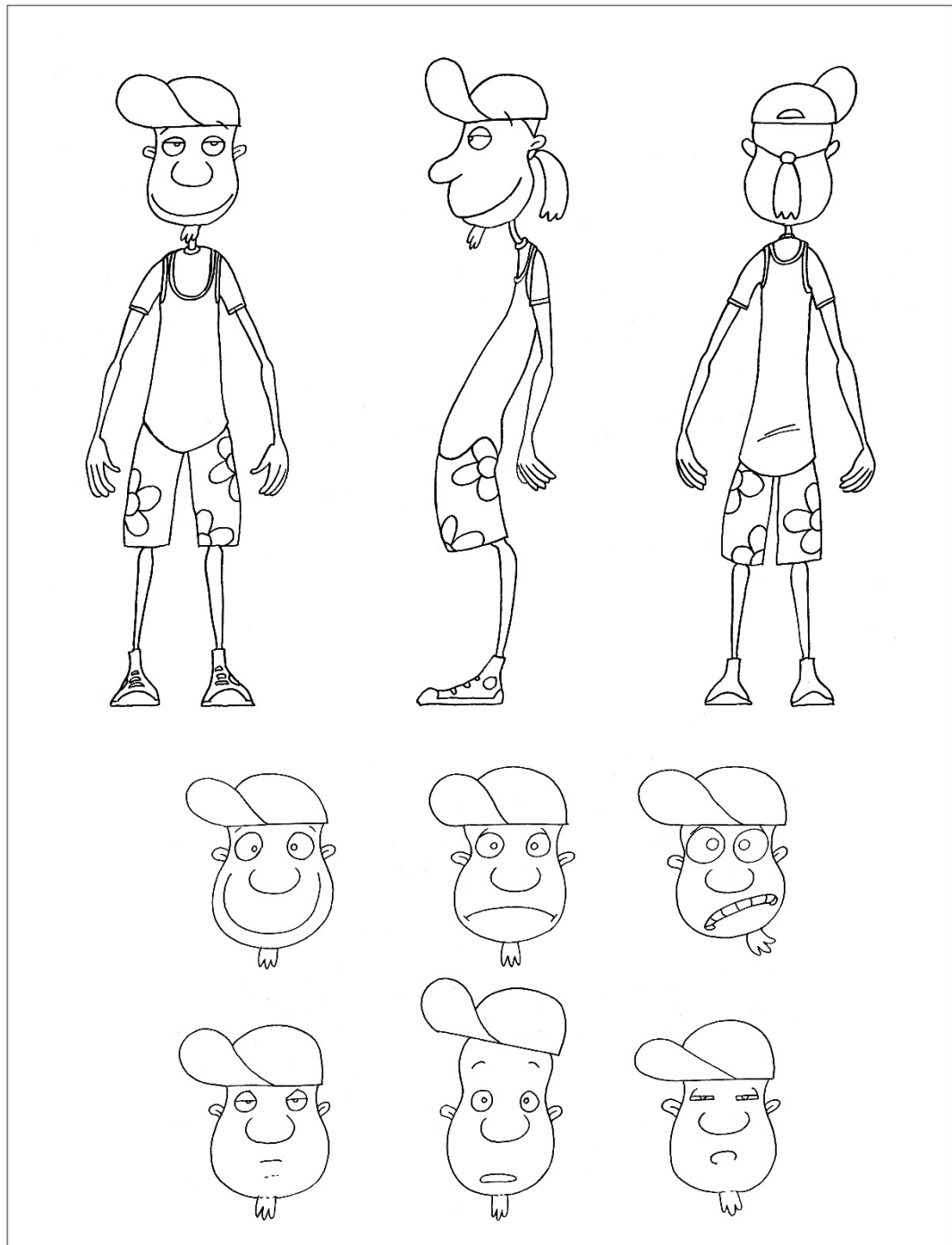
- mitä tapahtuu jos ei sitä saa *no problem*
- päävastustaja *ei vastusta ketään*
- suhde teemaan: *vesi voittaa kiven; antaa sisuttoman vaikutelman, mutta lopulta kaikki esteet jauhautuvat veden voimasta*
- voimakas mielipide, POV: *All you need is love.*
- heikkous/ vika/virhe: *ei kunnianhimoa*
- tarve (need): *All you need is love. On yksin.*
- suhde tietoon: *ominiskientti, kaikkítietävä.*
- introvertti: *vaikea ottaa kontaktia muihin ihmisiin ilman erillistä sysäystä: pelaa varastossaan koripalloa yksin.*
- temperamentti ja arvostelukyky: *lauhkea, hyvä lukemaan tilanteita, laukaisee konflikteja, rauhanrakentaja*
- mistä pitää itsessään: *koripallotossuistaan, joista on valmis puhumaan loputtomasti*
- tulevaisuudensuunnitelma: *rakentaa kasvitieteellinen villiyrttipuutarha*
- mitä pelkää: *että mehiläiset kuolevat*
- kipupiste: *lääkaineiden käyttö valmisruuissa. Ruokahifisti.*
- salaisuus: *On todella fiksu, mutta alitajuisesti esittää tyhmää jotta tulisi toimeen muiden kanssa.*

Visualisointi

- fyysiset tuntomerkit: *pitkä, vaalea, rento asento*
- pukeutuminen: *lippalakki, korispaita, surffarin kukkasortsit, varastomiehen suojakengät*
- mielentilojen ilmaisu: *leppoisaa hörähtelyä*
- puhetyyli: *reggaerytmikäs*
- power center: *polvet*
- metaforahahmo: *kirahvi*
- toistuva psykologinen ele: *pompottaa koripalloa kuin odottaen toisia pelamaan kanssaan*
- liikkuminen: *kuin neste, ei äkillisiä liikkeitä*
- ilmapiiri: *reggae OK*
- katse /katsekontakti: *pehmeä, mutta suora*
- eleet ja ilmeet: *näyttää hieman uniselta*

Hahmokuvat

Väinö: A-pose ja ilmeitä



Kuva 26: Väinösovelletussa A-posessa ja ilmeitä

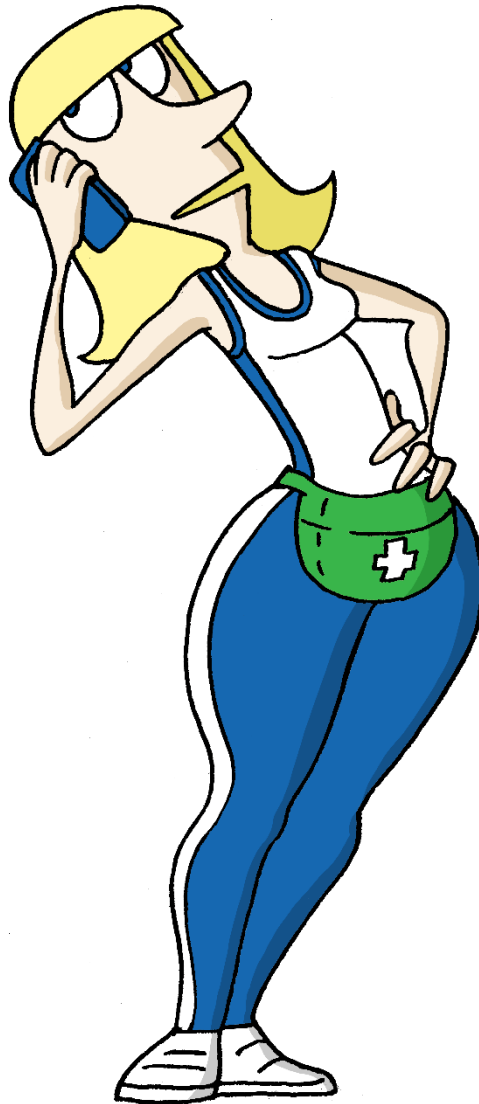
Hahmokuvat

Väinö: Hahmo toiminnassa



Kuva 27: Väinön eleitä

5.3.8 Pike



Kuva 28: Pike

Korjaa kaiken, siis ihan kaiken jeesusteipillä. On urheiluhullu, ja toimiston väen valmentajahahmo. Suosikkilause: "Loppupeleissä tää ratkasee." Tilintarkastajan tullessa puhalttaa pilliinsä ja osoittaa joukkueelle lähimmät poistumistiet.

Tarina

- rooli tarinassa /funktio: *Pike on toimistotyöntekijä (sisäpiiri), tarinassa arjen airut ja järjen jyrä. Hoitaa kirjanpidon ja talkkaroinnin.*
- ikä, sukupuoli ja seksuaalisuus: *35, nainen, kaksi lasta, mies matkatöissä*

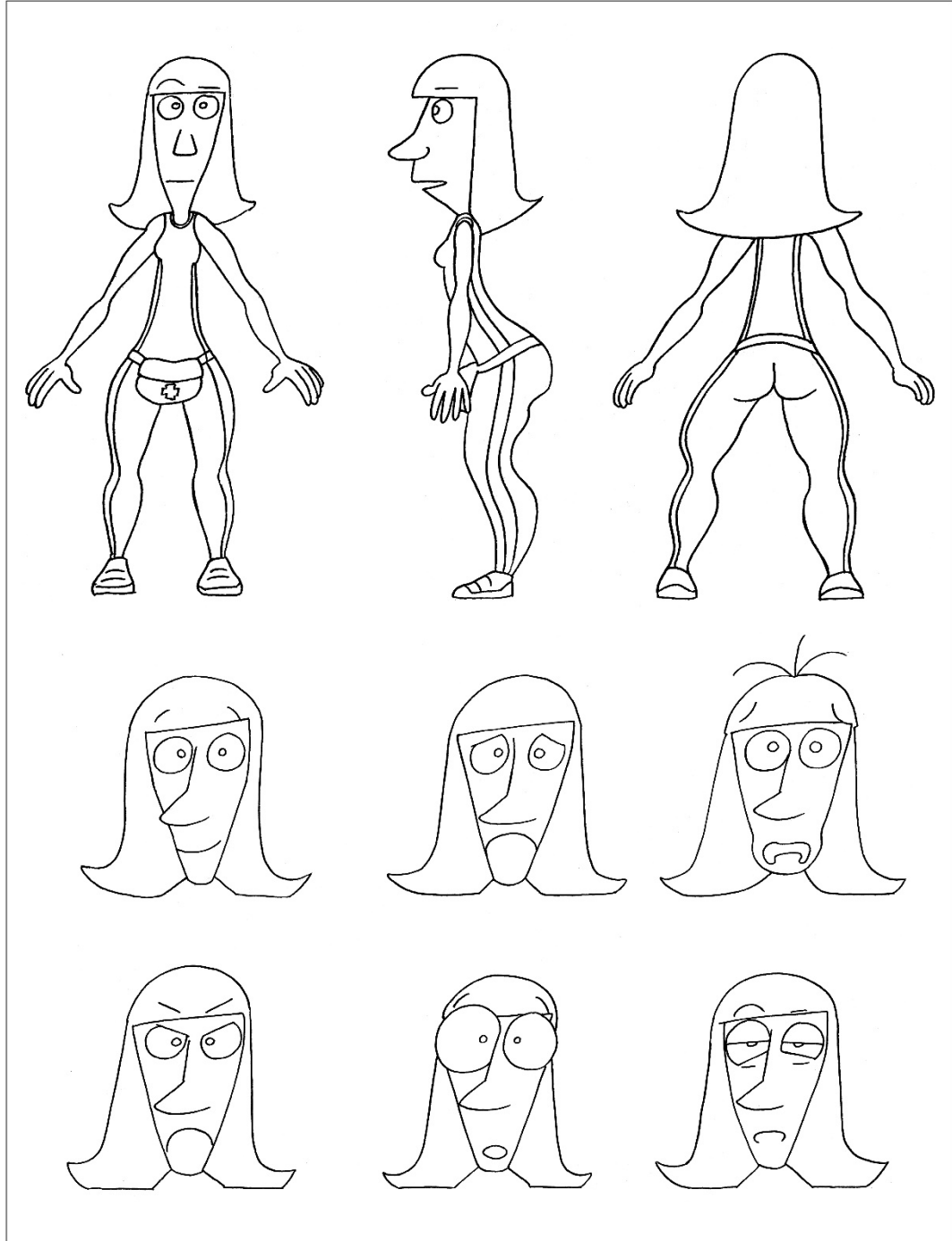
- arkkityyppi: *yhdistetty Raamatun Martta ja dramaattinen oopperadiiva (Tosca)*
- mitä haluaa (desire): *olla Superäiti*
- keneltä haluaa: *lapsiltaan ja työpaikaltaan*
- mitä tapahtuu jos ei sitä saa: *Saa diivakohtauksen.*
- päävastustaja: *Matti*
- muut vastustajat: *Tuisku ja Shakira*
- liittolainen: *Riku*
- voimakas mielipide, POV: *lasten takia pitää yrittää*
- heikkous/ vika/virhe: *Uskoo että kaikki on mahdollista, jos vain tahtoo.*
- tarve (need) *Olla oman ryhmänsä ehdoton auktoriteetti, mutta ei alastatuksensa vuoksi koskaan saavuta tätä.*
- suhde tietoon: *ei tiedä paljoa, paitsi kaiken pediatriasta ja urheilutuloksista. Seuraa kilpailuja netistä koko ajan.*
- *ekstrovertti*
- mistä pitää itsessään: *siitä, että on ÄITI*
- tulevaisuudensuunnitelma: *haluaa isoäidiksi*
- mitä pelkää: *että ei ole ensimmäisenä hakemassa lapsia tarhasta*

Visualisointi

- fyysiset tuntomerkit: *hoikka ja vaalea*
- pukeutuminen: *tyköistuvat verkkarit*
- mielentilojen ilmaisu: *reagoi tyynnyttelemällä: ei mitään hätää. Ei omia tunnerektioita.*
- puhetyyli: *kuin äiti ja valmentaja*
- power center: *reidet ja pakarat*
- metaforahahmo: *kenguru*
- toistuva psykologinen ele: *vetää jeesusteippiä rullasta*
- liikkuminen: *parkourtyyliin*
- ilmapiiri: *puhdashenkinen ja reipas.*
- katse /katsekontakti: *tillittää arvioivasti*
- eleet ja ilmeet: *kohtelee muita alentuvasti, kuin olisi itse päiväkodin hoitajatäti.*

Hahmokuvat

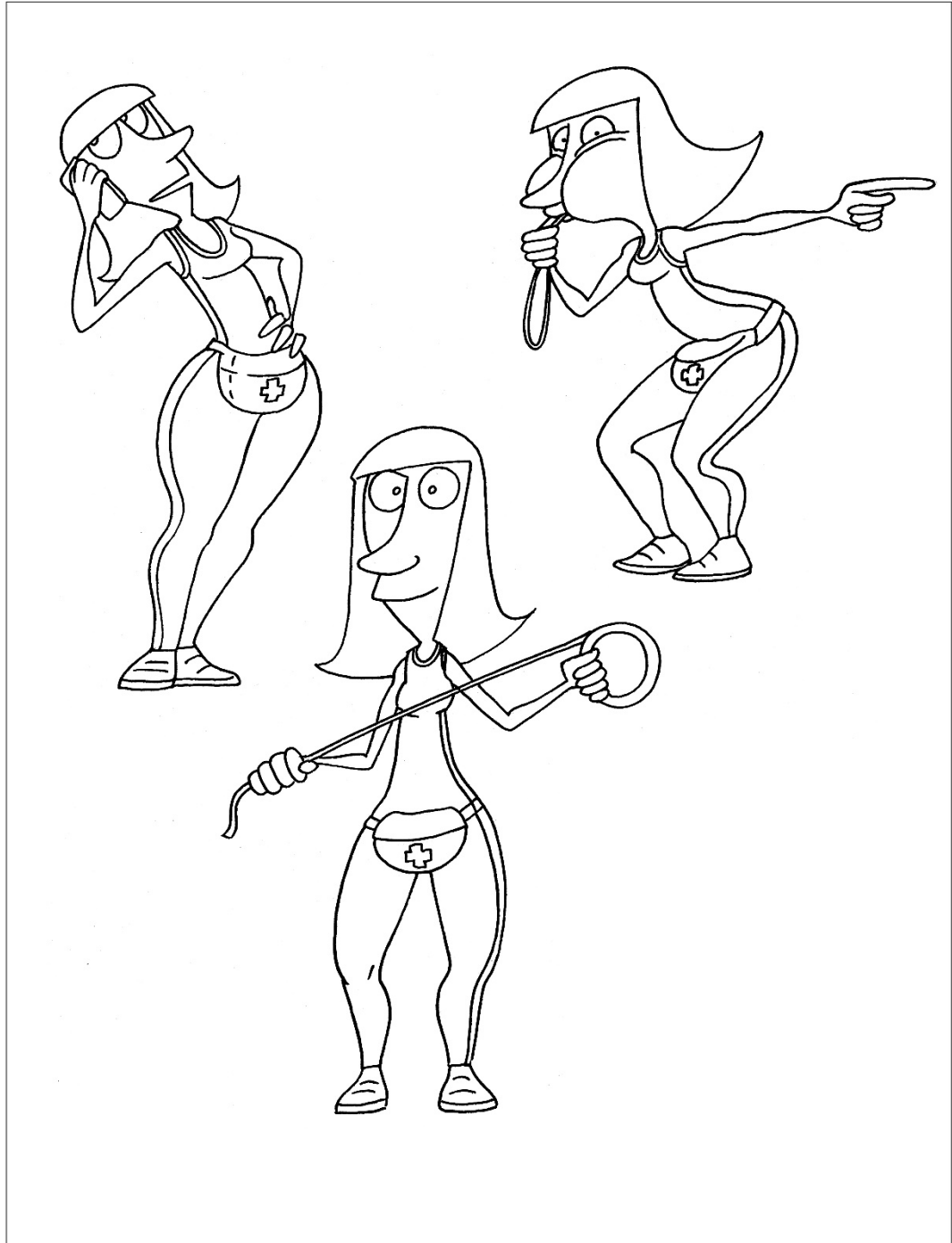
Pike: A-pose ja ilmeitä



Kuva 29: Matti sovelletussa A-posessa ja ilmeitä

Hahmokuvat

Pike: Hahmo toiminnassa



Kuva 30: Matti sovelletussa A-posessa ja ilmeitä

5.3.9 Tilintarkastaja



Kuva 31: Tilintarkastaja

Valtion virallisen yhtiö- ja yhteisötilintarkastuksen tarkastusviraston edustaja, vampyyrimäinen hahmo. Tilintarkastaja pitää huolen säännöistä ja niiden noudattamisesta, pelimetaforassa hän on siis erotuomari, ja kantaa sen osoituksena mustavalkoraitaista kravattia. Punainen ja keltainen kortti pilkistävät myös taskuista.

Hyvin muodollisesti puhuvan Tilintarkastajan vika on liiallinen hyväuskoisuus: vaikka hän tulee paikalle ja vaatii tiukasti selityksiä ja uhkaa vakavilla seuraamuksilla, hän tyytyy usein puolivillaisiin selityksiin. Lausahdus: ”Tästä on hyvä jatkaa.” Erityisesti kahvipöytärupattelu Hertan kanssa tuo esiin Tilintarkastajan leppoisemman puolen. Pelkää hysteerisesti Kurrea.

Tarina

- rooli tarinassa /funktio: *tilintarkastaja, aiheuttaa ongelmia ilmestymällä paikalle ja vaatimalla selvennyksiä ja tarkennuksia. Ulkopiiriä. Hahmo, johon peilataan Matin vastuuttomuutta. Aiheuttaa uhkan, joka voi viedä koko firman tuhoon, jos kysymyksiin ei vastata.*
- ikä, sukupuoli ja seksuaalisuus: *65, mies, koppiinsa sulkeutunut*
- arkkityyppi: *Golem*
- mitä haluaa (desire): *että rivit ovat rekisterissä, että kaikki on excel-lent ja tip-top.*
- keneltä haluaa: *firman tileiltä*
- mitä tapahtuu jos ei sitä saa: *tuho tulee, ja firmaa kohtaa raamatullisten mittasuhteiden verovirastokatastrofi.*
- päävastustaja: *Matti*
- muut vastustajat: *Hertta ja Tuisku*
- liittolainen: *Pike*
- suhde teemaan: *Biljoonia tai ei, mutta verot on maksettava.*
- voimakas mielipide, POV: *Niin makaa kuin petaa.*
- heikkous/ vika/virhe: *herkkäuskoinen, nielee melkein selityksen kuin selityksen. Palaa kuitenkin usein vaatimaan lisäselvennyksiä.*
- suhde tietoon: *Kaikkea sanomaanne voidaan käyttää teitä vastaan.*
- *introvertti*
- mistä pitää itsessään: *Että ei ole tuhlannut rahaa koskaan mihinkään.*
- tulevaisuudensuunnitelma: *osallistua Tilit 2020-konferenssiin, jos saa ilmaisen lipun.*
- mitä pelkää: *oravaa, joka kiipeilee hänen päällään.*
- kipupiste: *tälle hahmolle käy aina huonosti: orava / Väinön koripallo / Tuiskun visiot / Matin legot / Rikun sähkötkä / Hertan sapuskat...*

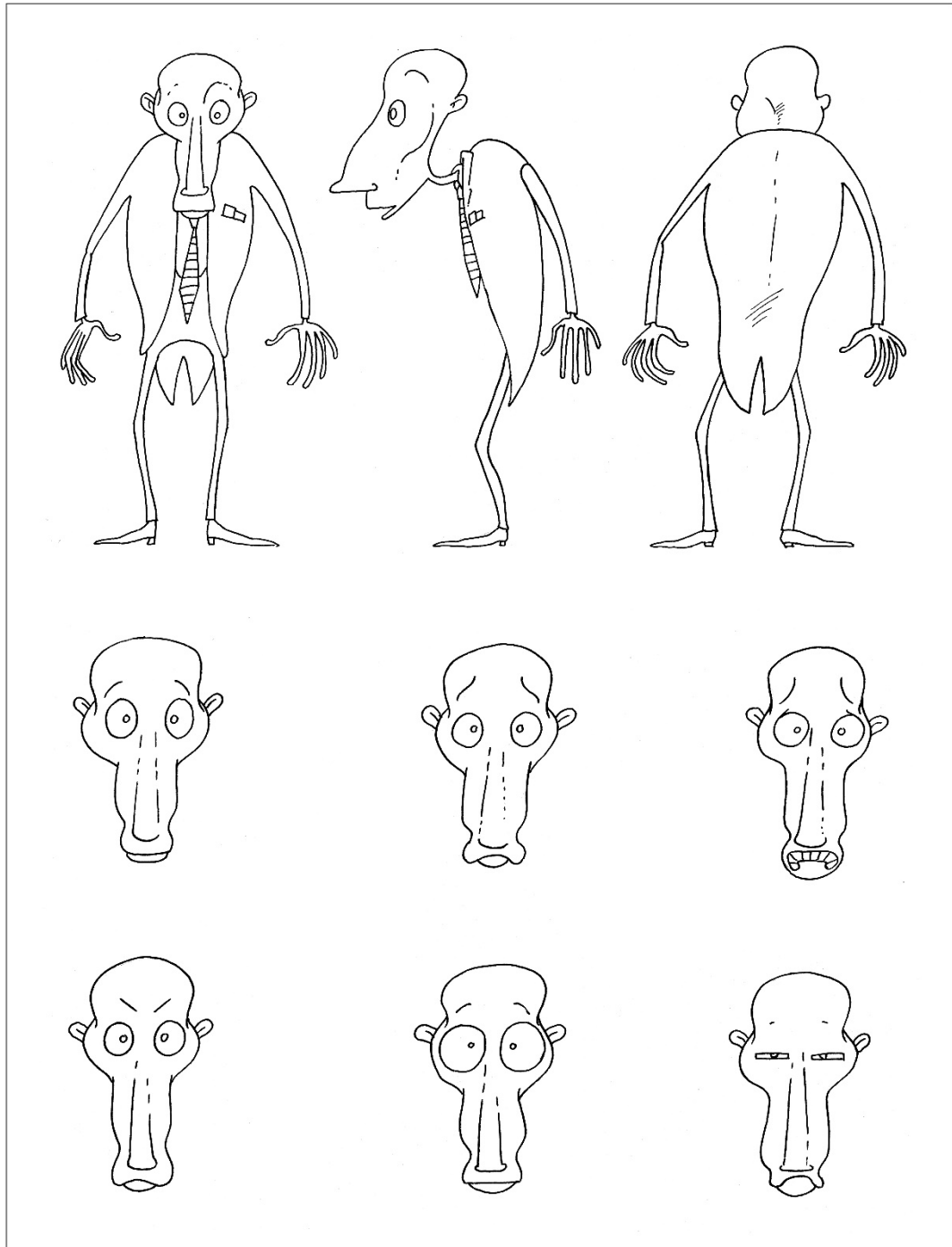
Visualisointi

- fyysiset tuntomerkit: *pitkä ja kumara*
- pukeutuminen: *Men in Black. Blues Brothers -puku, musta puku ja solmio, valkoinen paita, siistit mustat kengät.*
- mielentilojen ilmaisu: *ei ole mielentiloja*
- puhetyyli: *kauhuelokuvamainen kaikuva*
- power center: *kädet*

- metaforahahmo: *korppikotka*
- ilmeinen ulkoinen piirre: *kalpea kuin vampyyri*
- toistuva psykologinen ele: *napsuttelee kuulakärkikynäänsä*
- liikkuminen: *raskaasti ja hitaasti*
- ilmapiiri: *hautamainen*
- katse /katsekontakti: *elottomat hain silmät*
- eleet ja ilmeet: *ilmeetön*

Hahmokuvat

Tilintarkastaja: A-pose ja ilmeitä



Kuva 32: Tilintarkastaja sovelletussa A-posessa ja ilmeitä

Hahmokuvat

Tilintarkastaja: Hahmo toiminnassa



Kuva 33: Tilintarkastajan eleitä

5.3.10 Kurre



Kurre juoksee Biljoona Oy:ssä Hertan vastaanottotiskillä oravanpyörässään. Seikkailee toimistossa ja hyökkäilee vierailijoiden kimppuun hyllyjen päältä. Shakiran lemmikki. Hertta saa karjalanpiirakoillaan Kurren pois pahanteosta.

Kuva 34: Kurre

Tarina

- rooli tarinassa /funktio: *Orava, joka juoksee oravanpyörässään Hertan pöydällä. Sivuhahmo, joka peilaa jakson teemoja humoristisesti. Tuo mukaan anarkiaa ja sattumuksia.*
- mistä pitää itsessään: *pitää itseään ajoittain Batmaninä – luulee olevansa liito-orava*

Visualisointi

- fyysiset tuntomerkit: *pörröinen häntä*
- mielentilojen ilmaisu: *aina tyytyväinen*
- puhetyyli: *säksätystä*
- power center: *häntä*

Hahmokuvat

Kurre: A-pose ja eleitä



Kuva 35: Kurre sovelletussa A-posessa ja eleitä

5.4 Havaintoja hahmojen luomisesta

Aloitin kunkin hahmon tekemisen oman viitekehykseni täydentämisellä. Uusia hahmoja lukuunottamatta tämä ei kuitenkaan tuonut mitään ratkaisevasti uutta näkemystä vanhan visualisoinnin päälle. Ongelmaksi nousi yhdistävän tekijän puuttuminen, ja vasta premissin ja teeman määrittäminen auttoivat hahmottamaan niin tarinaan kuin hahmoihinkin uusia syvyyksiä. Erityisesti hahmojen verkoston ja hahmojen opponenttien miettiminen avasivat omassa mielessäni erilaisia tarinallisia ja luonteenpiirteisiin liittyviä mahdollisuuksia.

Aiemmat luomani hahmot perustuivat paljolti tuntemiini ihmisiin. Premissin ja teeman määrittäminen auttoi tuomaan näihin hahmoihin uusia piirteitä, joita esikuvissa ei ollut, ja jotka uskoakseni tekevät hahmoista kiinnostavampia. Hahmoja luodessani en myöskään pelkästään visualisoinut annettuja tarinan elementtejä, vaan jatkoin myös varsinaisen tarinan kehittämistä.

Olen hahmoihini tyytyväinen, tosin joihinkin niistä enemmän kuin toisiin. Vaikein oli ehdottomasti Matti, jonka uskoisin tarvitsevan backstoryn tuekseen, jotta pääsisin hahmoon riittävän hyvin käsiksi. Omiksi suosikeikseni nousivat uudet hahmot Hertta ja Tilintarkastaja. Karjalaismummo on jo suomalainen arkkityyppi, runsaasti sarjakuvissakin esiintyvä. Toivoakseni olen kuitenkin luonut hahmoon uutta potkua. Vampyyrimäinen tilintarkastaja on sinänsä melko stereotyyppinen ratkaisu, mutta nimenomaan keskeisten hahmojen vastustajana tärkeä lisä hahmogalleriaan ja juonirakenteisiin. Stereotyyppisyydestä huolimatta uskon kuitenkin visualisoineeni Tilintarkastajaan riittävästi inhimillisyyttä ja variaatiota, ja ehkä tulevat orava-gägit pyöräyttävät pelottavan vampyyristerotyyppin pääläelleen.

Piirsin hahmot jo alusta lähtien eri pituisiksi, jotta ne erottuisivat toisistaan. Nähdäkseni toimivatko hahmot yhdessä ja erottuvatko ne toisistaan riittävästi, toin hahmot niin sanottuun tunnistusriviin, jossa hahmot ovat siluetteina. Oman arvioni mukaan kunkin hahmon erottaa helposti joukosta pituus- ja muiden rakenne-erojen ansiosta. Hahmojen piirtäjille annetaan usein neuvoja purkaa hahmot geometrisiksi muodoiksi, muun muassa siksi, että näin ne on helppo rekonstruoida nopeasti ja monista eri näkökulmista. Vaikka tämä lähestymistapa on itselleni vieras, enkä piirtäessäni sitä aktiivisesti ajatellut, näyttävät hahmot kuitenkin olevan helposti perusmuodoista rakennettavissa. Hahmoille

tärkeä sukunäköisyys syntyy joistakin toistuvista muodoista (esimerkiksi joidenkin hahmojen maapähkinämäinen pään muoto).



Kuva 36: hahmogalleria tunnistusrivimäisenä siluettina

Suppea kokemukseni 3D-animaation tekemisestä vaikutti joihinkin hahmojen rakenteellisiin ratkaisuihin. Yritin muotoilla hahmot niin, että ainakin suurin osa niistä olisi helppo rigata. Hahmojen raajat pyrin myös saamaan sellaisiksi, että niiden animoiminen olisi riittävän yksinkertaista. Joillakin hahmoilla on päähine tai kuulokkeet tai suojalasit, joita animaattori voi halutessaan käyttää erilaisiin gägeihin. Pyrin kuitenkin tekemään hahmot niin, että niissä ei rakenteellisesti ole juurikaan tarpeetonta lisätyötä aiheuttavia osia. Esimerkiksi Tuiskulta poistin pitkän otsakiehkuran, joka sarjakuvan piirtäjälle on herkullinen lisäke, mutta nopeasti tehtävän animaatiosarjan animaattorille se voi todennäköisesti aiheuttaa ylimääräistä työtä.

Hahmojen värikuvissa olen käyttänyt väriskaalaa, jossa hyödynsin jonkin verran referenssimateriaaleja (Matilla on Steve Jobs -vaatteet, musta poolopaita ja siniset farkut sekä väriykseltään 1950-lukuhenkkinen avaruusaiheinen solmio, Tuisku on goottityttö) että värisymboliikkaa (Tilintarkastaja on pukeutunut synkkään ja viralliseen mustaan, ja muuten topakasti ja asennetta uhkuvasti mustaan pukeutunut Hertta on sitonut uumilleen herttaisuutta ja kotoisuutta sädehtivän vaaleanpunaisen esiliinan). Niukka väriskaala ja hahmoissa toistuvat värit myös visualisoivat liittolais- ja vastustajasuhteita.

Ajatuksenani oli piirtää kaikille hahmoille samat perusilmeet, ilo, suru, pelko, viha, yllättyneisyys ja inho. Perusilmeitä piirtäessäni havaitsin, että joillakin hahmoista ei välttämättä ole tarinassa lainkaan joitakin näistä ilmeistä (esimerkiksi Väinö tuskin on koskaan vihainen). Pelkistetyt tunteet eivät myöskään tuo kunkin hahmon

persoonallisuutta kovin tarkasti esille. Vaihtoehtona olisikin piirtää kullekin hahmolle joukko erityisiä ilmeitä, joissa perustunteet sekoittuvat hahmon oman henkisen rakenteen mukaan.

On vaikea sanoa, näkyykö teema hahmojen visualisoinnista suoraan, vaikka teeman määrittäminen oli itselleni ratkaiseva tekijä siinä, että sain hahmojen luomisen kunnolla käyntiin. Hahmojen luominen on toki vasta lähtökohta, jonka päälle niin jaksojen juoni ja dialogi kuin animointikin rakentuvat. Nähdäkseni tärkeintä on, että katsoja näkee hahmoista jotain itselleen tuttua, ja nauttii seuratessaan kuinka hahmoista kukin haasteistaan selviytyy – ja millaisia haasteita hän muille aiheuttaa.

6 Yhteenvetoa ja pohdintaa

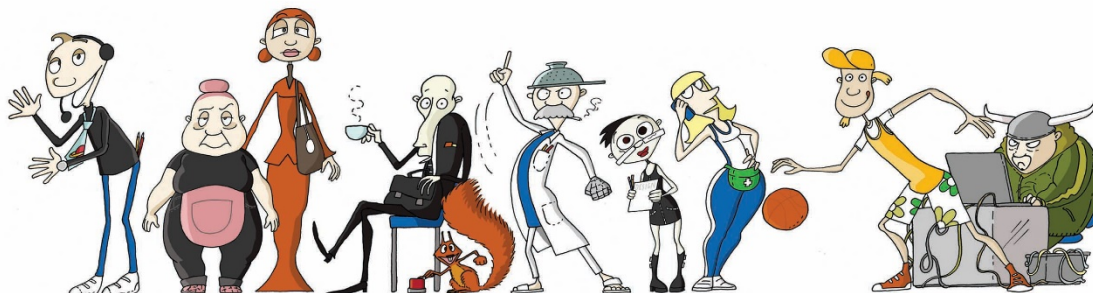
Tutkielmani tarkoitus oli muokata aiemmin luomiani *Biljoona Oy:n* sarjakuvahahmoja paremmin animoidun televisiosarjan hahmoiksi soveltuviksi. Työni pohjana olivat aiemmin *Biljoona Oy*-sarjakuvaa varten piirtämäni stripit ja sunnuntaisarjat, sekä Helena Johanssonin kirjoittama sarjan lyhyt synopsis sekä yhdessä tekemämme lyhyet kirjalliset tiivistelmät hahmoista.

Koska ensimmäinen visualisointi oli jo tehty, hain lisänäkemystä ja tukea tekemiselleni tutkimalla henkilöhahmojen rakentamista tarinaa kirjoitettaessa. Lähteinäni käytin muun muassa elokuvien ja näytelmien kirjoittamista käsitteleviä teoksia sekä animaatiohahmojen tekemistä että animoimista käsitteleviä oppaita. Tämän hahmotuksen pohjalta loin viitekehysten, jota käyttämällä aloitin hahmojen uudelleen rakentamisen ja kahden uuden hahmon luomisen.

Työnkulussa huomasin kuitenkin, että tätä viitekehystä tärkeämpää oli ymmärtää koko sarjan premissi eli keskeinen ydinajatus (tai koukku) ja sarjan teema, eli tarinoiden opetus. Pelkkä viitekehysten täydentäminen ei luonut hahmojen välille riittävää sidettä eikä jännitettä. Premissin ja teeman määrittäminen oli itselleni uudenlaista työtä, ja hankalaa, erityisesti siihen nähden, kuinka itsestään selviltä saavuttamani johtopäätökset nyt vaikuttavat. Tätä opinnäytetyötä varten päätin ottaa premissiksi kysymyksen ”Onko junttiporukasta diginatiiveiksi” ja sarjan teemaksi kiteytin sisun, tunnuslauseenaan ”It ain’t over ‘til the fat lady sings”. Sisun ja yhteishengen määrittäminen teemaksi avasi myös väylän metaforiselle suhteelle: työporukkamme on kuin urheilujoukkue, jonka pitää pystyä toimimaan yhdessä (ja kannustamaan toisiaan ja luottamaan toisiinsa, kukin oikeissa rooleissaan), jotta ha onnistuisivat pyrkimyksissään.

Hahmoa muotoiltaessa on tärkeää saada tarinaan kirjattu persoonallisuus esiin. Visualisointi on tarinankerrontaa, eli sillä yritetään saada näkyviin hahmon sisällä, luonteessa ja persoonallisuudessa ovat asiat esille. Vanha hokema ”show, don’t tell” pätee aivan erityisesti hahmojen luomiseen. Kuvallisen tarinankerronnan keinoja tässä yhteydessä ovat muun muassa hahmon ryhti, pukeutuminen, ääni, liikkeet: osa näistä kuuluu hahmon rakentamiseen, osa animaatioon ja muuhun ilmaisuun. Hahmon rakentaja ajattelee kuitenkin hahmoa kokonaisuutena, ja juuri siksi koko taideteoksen premissin ja teeman haltuunotto on tärkeää. Vaikka hahmon luoja ei tekisikään itse

animaatiota, hänen pitää ymmärtää tai itse päättää, miten tarinan hahmo esimerkiksi liikkuu, ja muokata hahmoa vastaamaan tätä ajatusta.



Kuva 37: *Biljoona Oy:n* uusia hahmoja

Hahmogalleriaa visualisoitaessa on tärkeää, että hahmot erottuvat toisistaan. Piirsin hahmot jo lähtökohtaisesti eripituisiksi ja erilaisiksi vartalotyypeiltään. Hahmoja yhdistää paitsi tyylittely, myös toistuvat geometriset muodot ja niukka väriskaala. Muotoilussa pyrin ottamaan huomioon myös hahmojen toimivuuden 3D-tekniikan ja -animaation maailmassa muun muassa vähentämällä joistakin hahmoista ylimääräisiä lisäkkeitä.

Tarinan ymmärtämisen lisäksi hahmojen ilmeiden ja asentojen ja koko hahmonkin tekemisessä oli apua taustatyöstä ja refrenssimateriaaleista. Ne mahdollistivat ennalta-arvaamattomien elementtien yhdistelemisen ja toivat hahmoihin lisää uskottavuutta, kun hahmot saivat tällä tavoin uskottavaa erityisyyttä. Perustunteista syntyviä ilmeitä piirtäessäni ymmärsin, että vaikka perustunteiden esittäminen on piirtäjälle ehdottomasti hyvä tapa tutustua hahmoon, perusilmeiden sijaan tai lisäksi olisi hyvä luoda kullekin hahmolla tämän nimenomaisesti omien ilmeiden galleria, joka täsmällisemmin kertoisi hahmon sisäisestä maailmasta.

Tavoitteeni oli muovata *Biljoona Oy:n* hahmot uudelleen, ja näin teinkin. Jotkut hahmoista ovat kokonaan uusia, joihinkin tuli vain pieniä muutoksia. Hahmogalleria on joka tapauksessa syventynyt, ja niin on myös oma näkemykseni koko *Biljoona Oy:n* tarinasta ja tarinankerronnasta yleensä. Sanotaan, että loistava juusto syntyy osaavasta ainesosien epäpuhtauksien hyödyntämisestä. Samaan viitannee David Mamet:

I used to say that a good writer throws out the stuff everybody else keeps. But an even better test occurs to me: perhaps a good writer keeps the stuff everybody else throws out. (Mamet 1998, 51.)

Yleisen ja erityisen, stereotyyppin (ja arkkityypin) ja arjen havaintojen ja epäpuhtauksien innovatiivinen yhdistäminen on hahmosuunnittelun suurimpia haasteita. Toisaalta hahmojen helppo tunnistettavuus ja toisaalta erityisyys persoonallisuuksina ovat tämän luovan työn keskiössä. Kun siirrytään lehtisarjakuvan tekemisestä animaationsarjan tekemiseen, siirrytään vitsin kertomisesta tarinan kertomiseen. Tarina ja sen visualisointi liittyvät erottamattomasti yhteen ja risteilevät tiuhaan toistensa alueilla. Johtopäätöksenä voikin todeta, että tarinan peruselementtien ymmärtäminen ja hahmogallerian tarkasteleminen verkkona helpottaa visualisointia ja auttaa tekemään hahmoista moniulotteisia.

Lähteet

- Altman, Rick 1999. Elokuva ja genre. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.
- Bancroft, Tom 2006. Creating Characters with personality. New York: Watson-Guptill Publications.
- Campbell, Joseph 1968 (1.painos 1949). The hero with a thousand faces. Princeton: Princeton University Press.
- Creeber, Glen (toim.) 2004: The Television Genre Book. London: British Film Institute Publishing.
- Daumier. Visions of Paris.2013. Näyttelyluettelo. London: Royal Academy of Arts Publications.
- Eisner, Will 1996. Graphic Storytelling. Tamarac: Poorhouse Press.
- Hart, Christopher 2013. Modern cartooning. New York: Watson-Guptill Publications.
- Heinimäki, Jaakko 2011. Mikä huumorissa naurattaa? Artikkelit Audiovisuaalisen kulttuurin edistämissäätiön AVEK-lehti 1/11 (4–9)
- Hooks, Ed 2011. Acting for Animators.Oxon: Routledge.
- King, Stephen 2000. Kirjoittamisesta. (alkup. On writing. A memoir of the craft). Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Isbister, Katherine, 2006. Better Game Characters by design. A Psychological approach. San Francisco: Elsevier.
- Kaplan, Steve 2013. The hidden tools of comedy. Studio City: Michael Wiese Productions.
- Mamet, David 2007. Bambi vs. Godzilla. On the nature, purpose and practice of the movie business. London: Simon & Schuster.
- Mamet, David 1998. Three uses of the knife. New York: Vintage Books.
- Marx, Christy 2007. Writing for Animation, Comics, and games. Burlington: Focal Press.
- McKee, Robert 2016. <https://www.writersstore.com/robert-mckees-genre-seminar/> (luettu 17.12.2016)
- Movshovitz, Dean 2015. Pixar Storytelling. Great Britain: Bloop Animation.
- Murray, Joe 2010. Creating Animated Cartoons with Character. New York: Watson-Guptill Publications.

Pajarinen, Mika & Rouvinen, Petri, 2009. Esitutkimus kasvuyrittäjyyden ja kasvuyrityspolitiikan kansantaloudellisesta merkityksestä. Loppuraportti Työ- ja elinkeinoministeriölle. 3.9.2009

Parker, Philip 1999. The Art & Science of Screenwriting, 2. painos. Exeter: Intellect Books.

Patten, Robert L. 1974 (1992 painos). George Cruikshank. A revaluation. Princeton: Princeton University Press.

Petherbridge, Deanna 2010. The Primacy of Drawing. Histories and theories of practice. New York and London: Yale University Press.

Savolainen, Veikko 2004. Joonas. Helsinki: Arktinen Banaani.

Schechter, Jeffrey 2011. My Story Can Beat Up Your Story. Studio City: Michael Wiese Production.

Schmidt, Victoria Lynn 2001. 45 Master Characters. Mythic Models for Creating Original Characters. Cincinnati: Writer's Digest Books.

Scott, Jeffrey 2002. How to write for animation. New York: The Overlook Press.

Snyder, Blake 2005. Save the Cat! Studio City: Michael Wiese Productions.

Thomas, Frank & Johnston, Ollie, 1981. The Illusion of Life. Burbank: Walt Disney Productions.

Thomas, Maureen & Penz, François (toim.) 2003. Architectures of Illusion. From Motion Pictures to Navigable Interactive Environments. Bristol: Intellect Books.

Truby, John 2007. The Anatomy of Story. New York: Faber and Faber Inc.

Tuominen, Jussi, 2011. Puoli tuntia piloilla (artikkeli Audiovisuaalisen kulttuurin edistämissäätiön AVEK-lehti 1/11, 10–13)

Vorhaus, John 2012. The Little Book of Sitcom. Monrovia: Bafflegab Books.

Webber, Marilyn 2000. Animation scriptwriting. The writer's road map. Annandale: G.Gardner

<http://www.writerswrite.com/journal/jun98/how-to-create-a-character-profile-6986> (luettu 17.12.2016)

Liite 1: Koko *Biljoona Oyn* tähänastinen tuotanto

Biljoona Oy

SARJAKUVA MELKEIN YHTEISESTÄ TAHTOTILASTA

Kahdeksan tuloshakuista, omalla tavallaan nälkäistä työntekijää, yksi melkein yhteinen tahtotila. Kahdeksan erilaista näkökulmaa, yhdet silmälasit joiden takana on onnistuminen. Lasien väri ei ole vaaleanpunainen, paitsi innojohtaja **Matilla**. Vielä muskari-ikäinen kasvuyritys Biljoona Oy innovoi ja tuottaa kulu-tushyödykkeitä vastaamaan it-alan ihmisten lifestylehaasteisiin. Tavoite on ratsastaa elämäntapatrendien aallonharjalla tukka auki, tulevaisuutta pelkäämättä. Mahalasku ei pelota, mutta *break even point* pitäisi kohta saavuttaa. Matin propelli pyörii lujempaa kuin firman kassavirta, eikä punaista varoitusväriä nähdä kuin designerin huulissa. Tämän ajan arvojen mukaan Biljoona Oy nojaa moniosaajatiimin lihasmassaan: kemisti **Hannu**, web-guru **Riku**, designer **Tuisku**, kirjanpitäjä-sihtööri **Päkä**, varastomies **Väinö**, markkinointi-ihminen **Shakira** sekä sijoittaja **Rabbe** ovat valmiita kansainväliseen kädenpuristukseen.

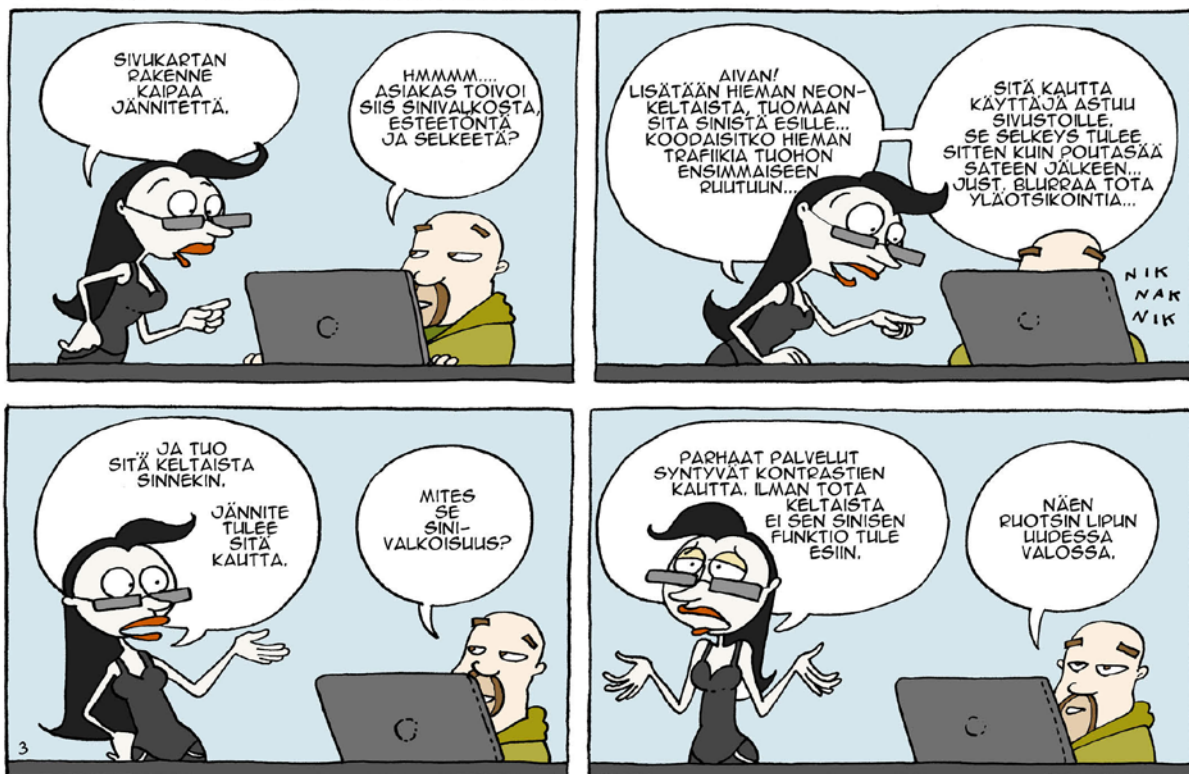
“Mutta ihan ensin opetellaan oikeanmukainen poskisuudelma, eikös niin Hannu?”



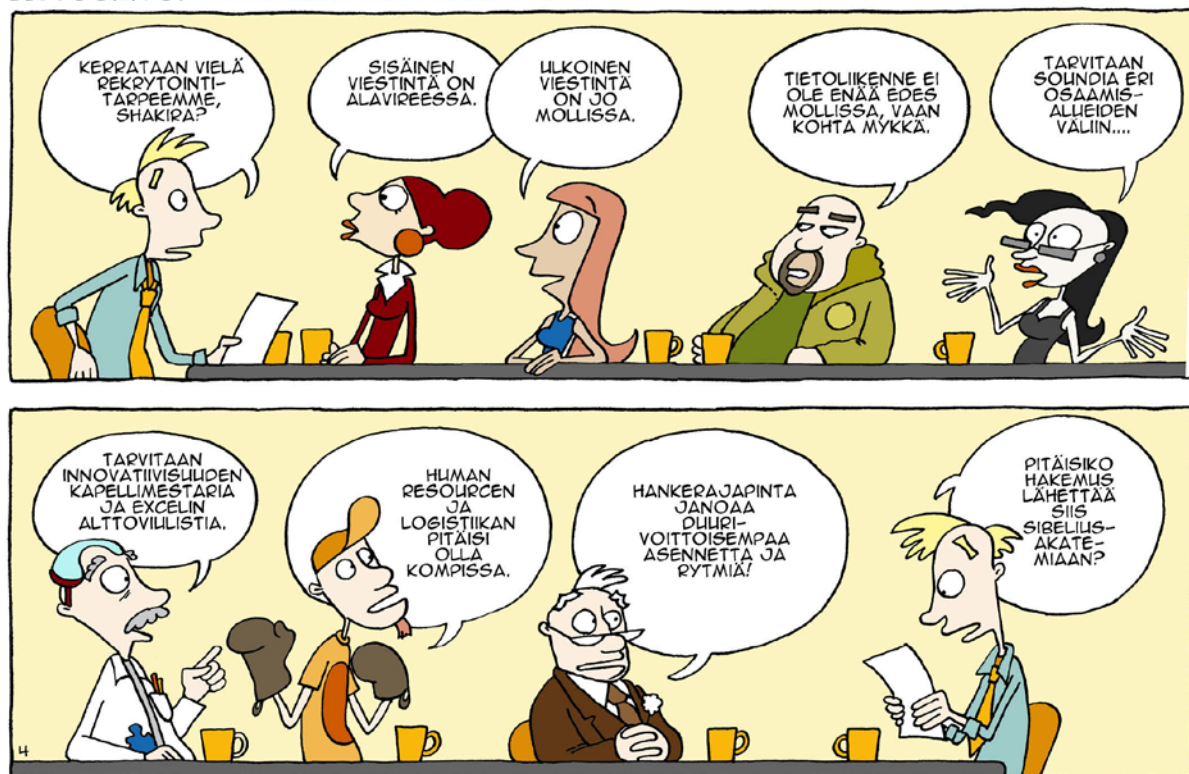






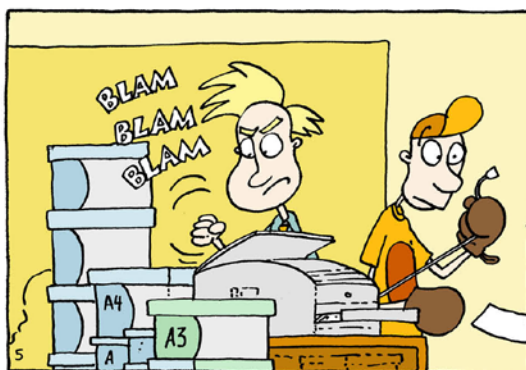
BILJOONA OY KERTOMUKSIA MELKEIN YHTEISESTÄ TAHTOTILASTA


© JOHANSSON & PAULI 2013

BILJOONA OY KERTOMUKSIA MELKEIN YHTEISESTÄ TAHTOTILASTA


© JOHANSSON & PAULI 2013

BILJOONA OY KERTOMUKSIA MELKEIN YHTEISESTÄ TAHTOTILASTA



BILJOONA OY KERTOMUKSIA MELKEIN YHTEISESTÄ TAHTOTILASTA



BILJOONA OY KERTOMUKSIA MELKEIN YHTEISESTÄ TAHTOTILASTA



© JOMANSSON & PAULI 2013

BILJOONA OY KERTOMUKSIA MELKEIN YHTEISESTÄ TAHTOTILASTA



© JOMANSSON & PAULI 2013

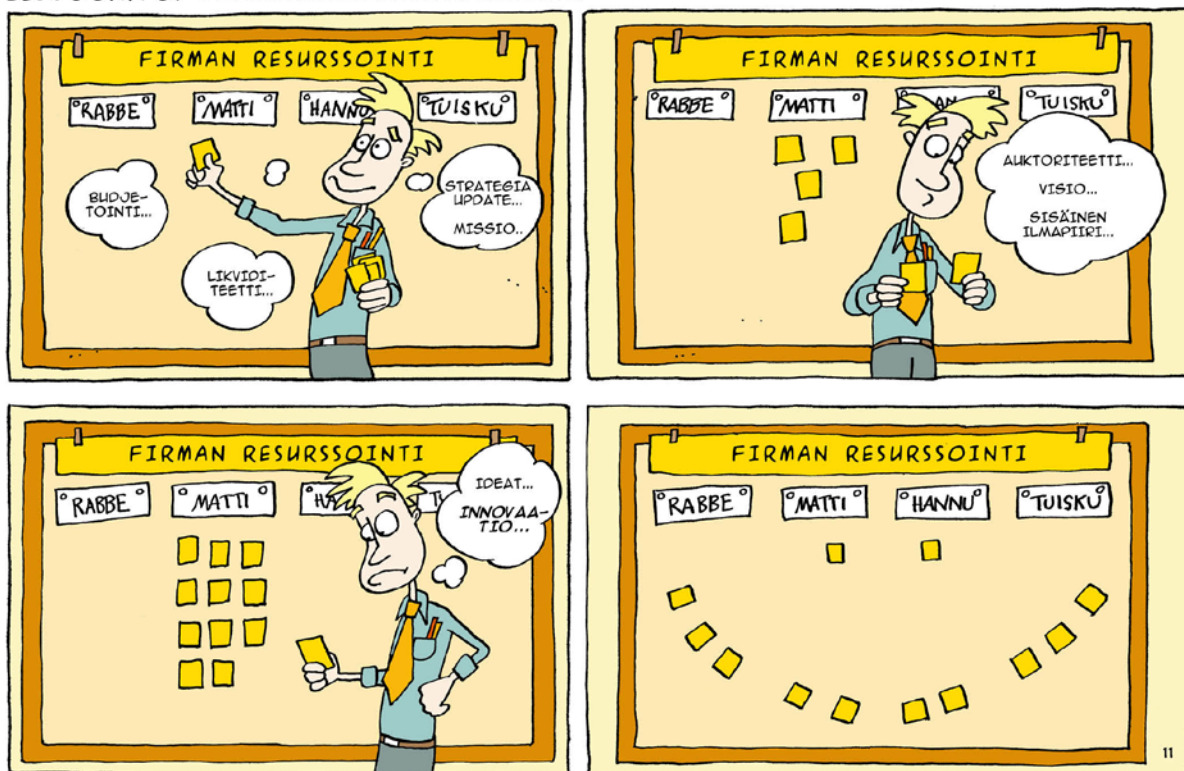
BILJOONA OY KERTOMUKSIA MELKEIN YHTEISESTÄ TAHTOTILASTA



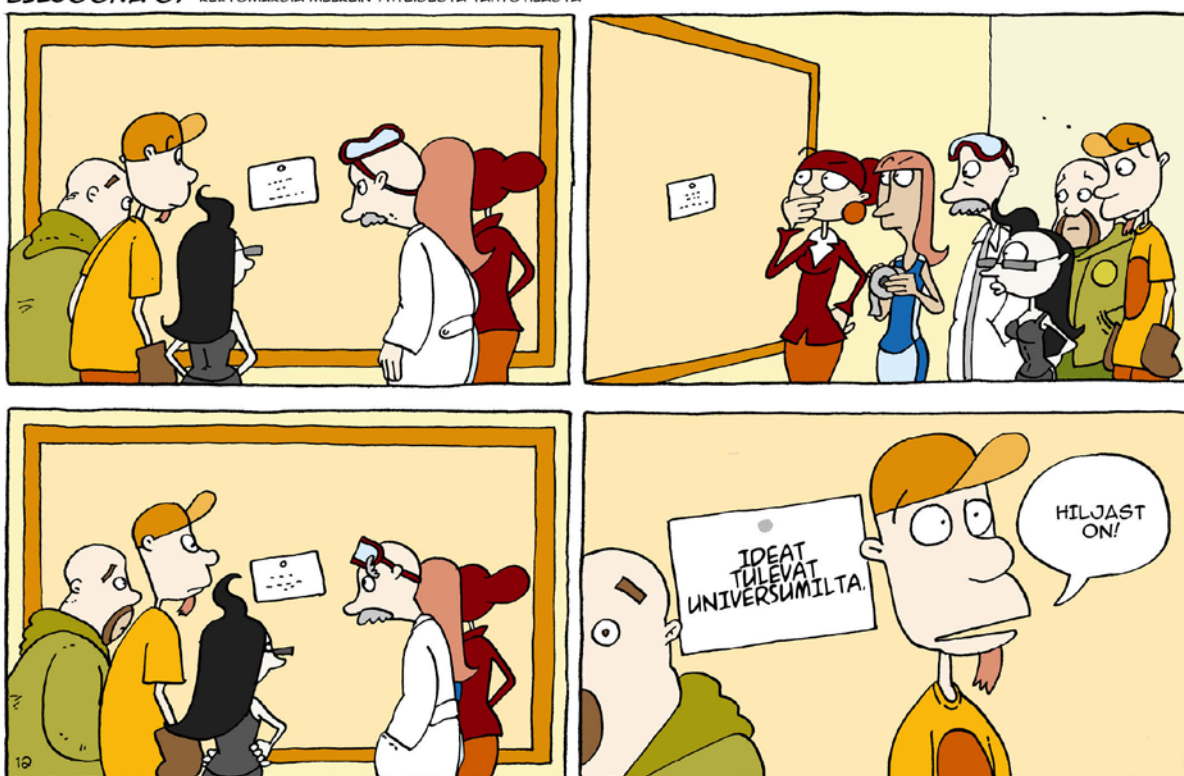
BILJOONA OY KERTOMUKSIA MELKEIN YHTEISESTÄ TAHTOTILASTA



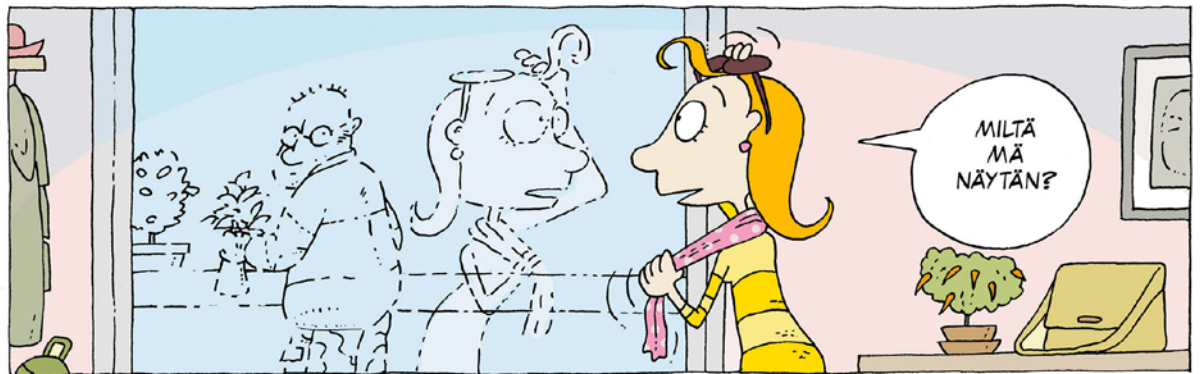
BILJOONA OY KERTOMUKSIA MELKEIN YHTEISESTÄ TAHTOTILASTA



BILJOONA OY KERTOMUKSIA MELKEIN YHTEISESTÄ TAHTOTILASTA



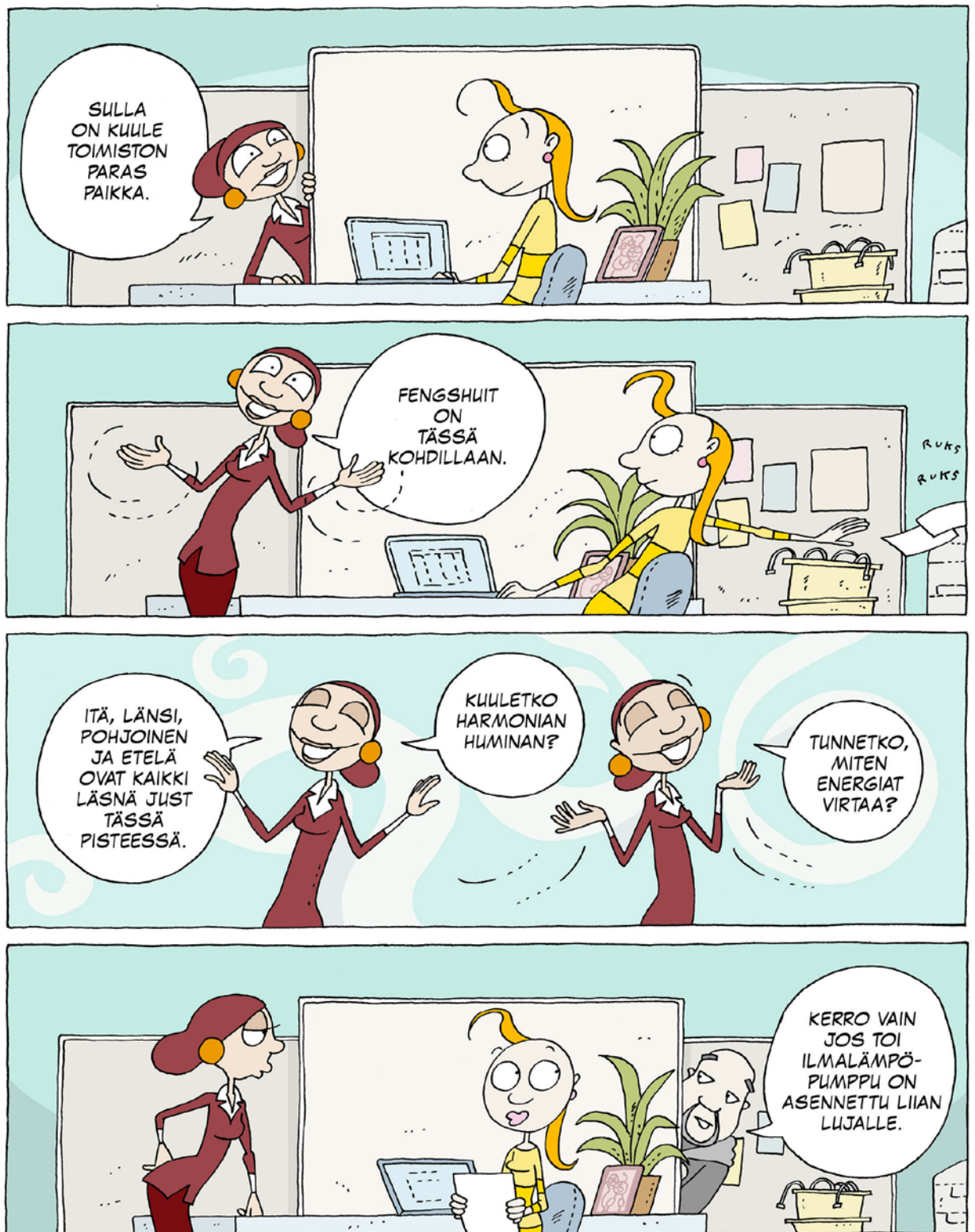


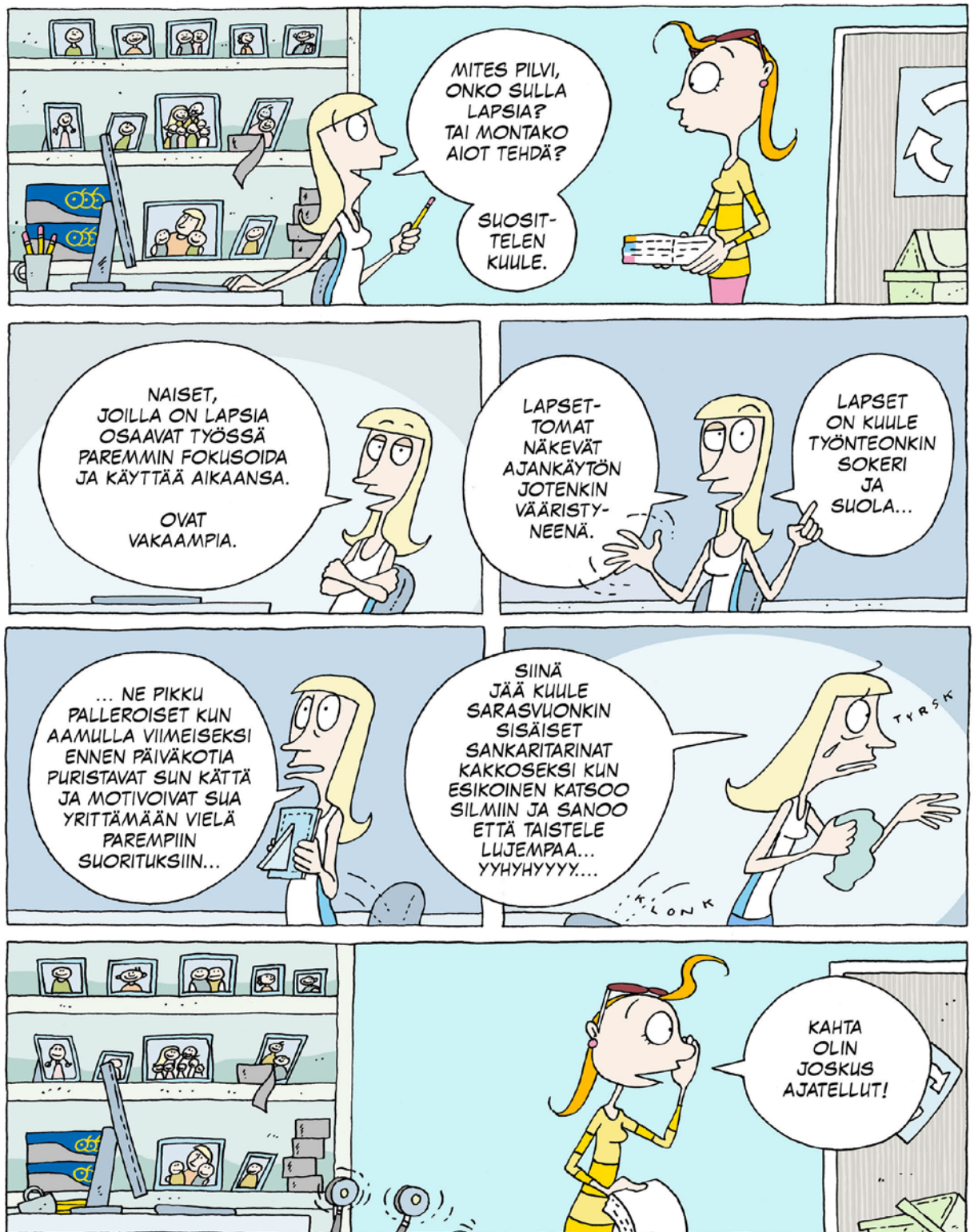












Liite2: Referenssikuvat

Opinnäytetyö Viestinnän koulutusohjelma Metropolia Ammattikorkeakoulu

Tiina Paju

Hahmojen referenssikuvat **Matti**



Hahmojen referenssikuvat **Hertta**



Hahmojen referenssikuvat **Hannu**

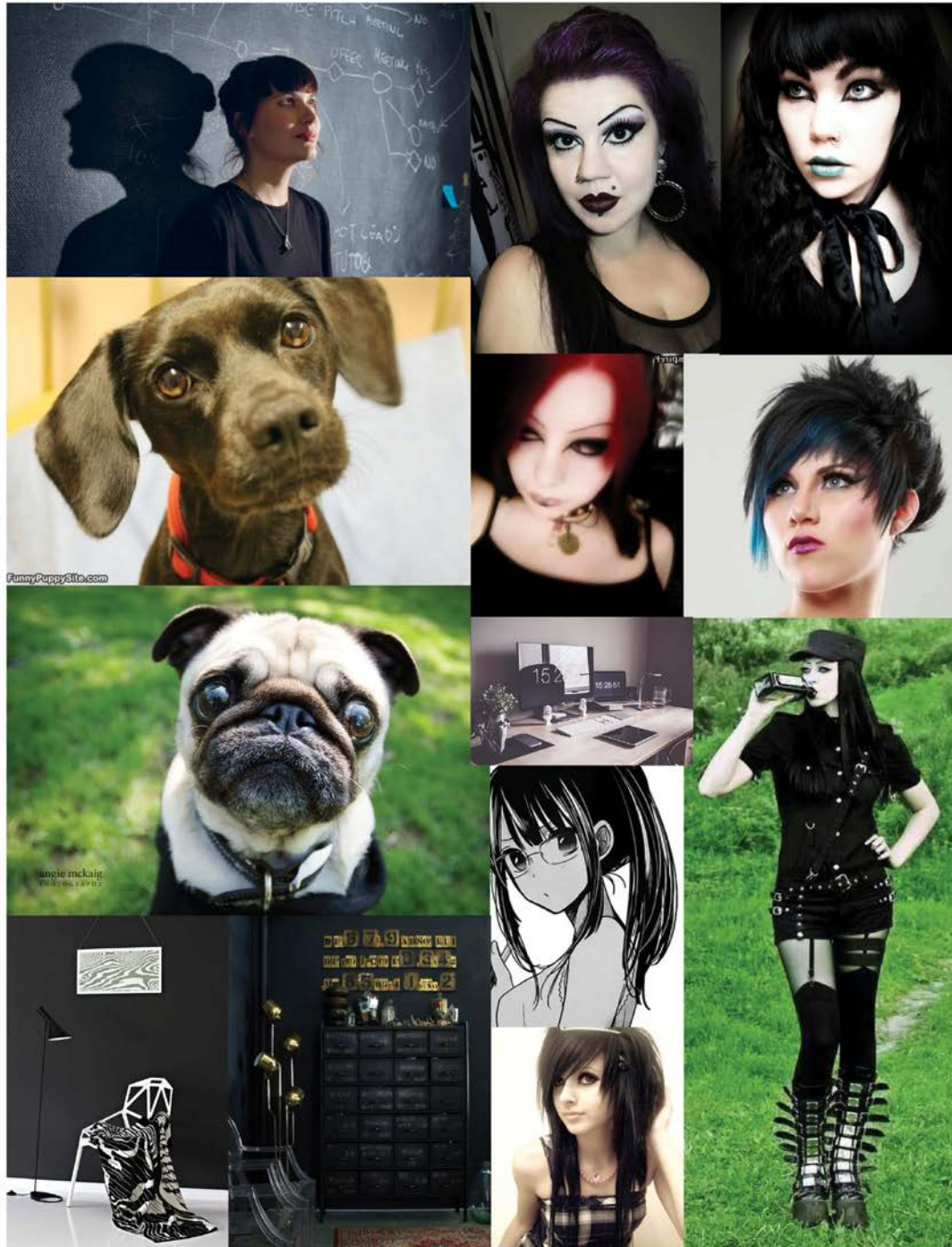


Hahmojen referenssikuvat **Riku**



Hahmojen referenssikuvat **Pike**

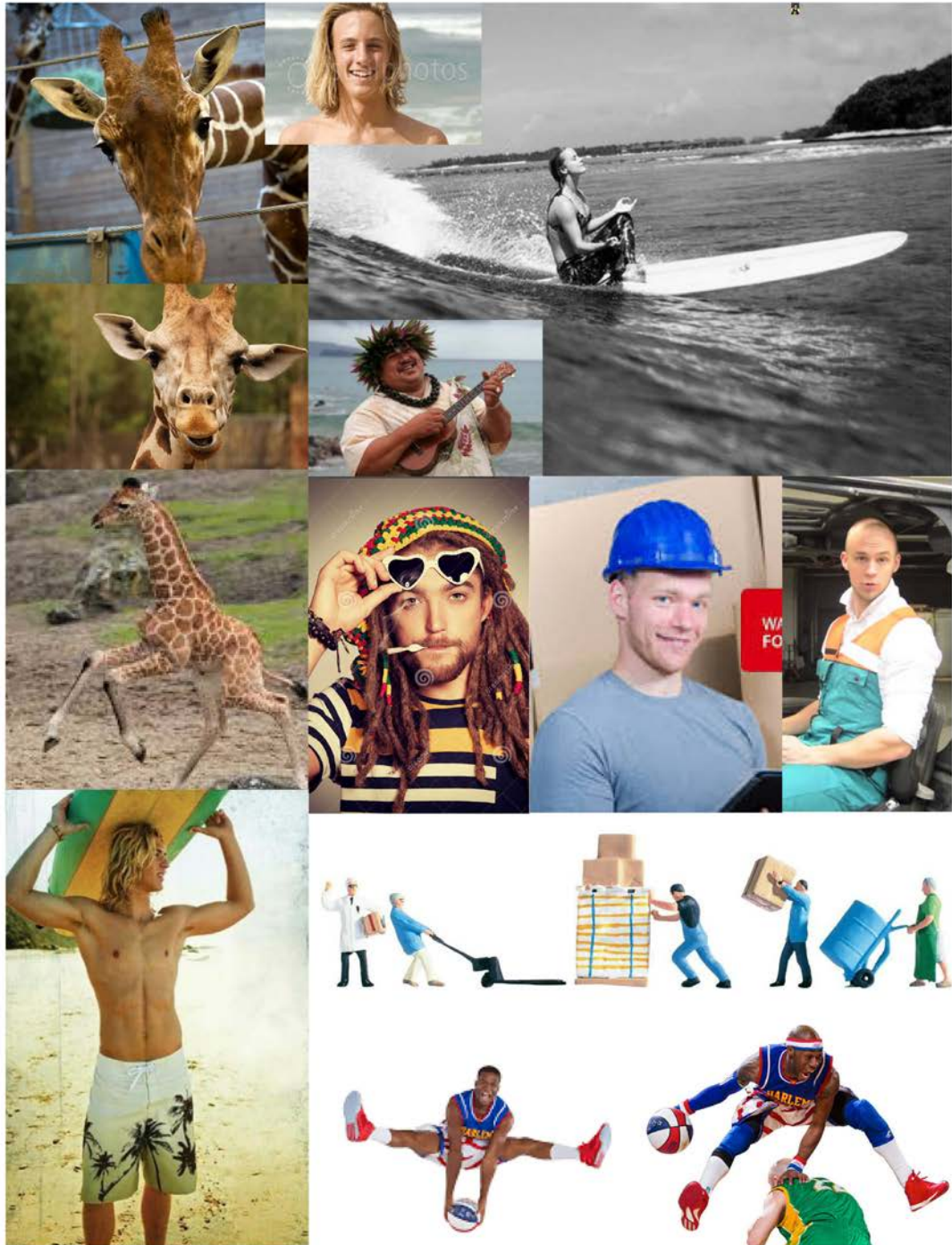


Hahmojen referenssikuvat **Tuisku**

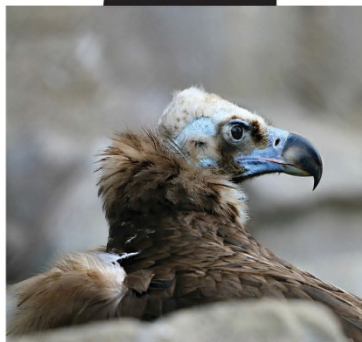
Hahmojen referenssikuvat **Shakira**



Hahmojen referenssikuvat Väinö



Hahmojen referenssikuvat **Tilintarkastaja**



Hahmojen referenssikuvat **Kurre**

