

## HAHMOSUUNNITTELU

Hahmosuunnittelu osana visuaalista tarinankerrontaa

Kenakkala Hanna

Opinnäytetyö  
Kulttuuri  
Kuvataiteen koulutusohjelma  
Kuvataiteilija

2017

Kulttuuri  
Kuvataiteen koulutusohjelma  
Kuvataiteilija

---

<b>Tekijä</b>	Hanna Kenakkala	Vuosi	2017
<b>Ohjaaja(t)</b>	Anitra Arkko-Saukkonen		
<b>Toimeksiantaja</b>	Hanna Kenakkala / Maria Lappalainen		
<b>Työn nimi</b>	Hahmosuunnittelu osana visuaalista tarinankerrontaa		
<b>Sivu- ja liitesivumäärä</b>	42 + 0		

---

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli tutkia hahmosuunnittelun yleisiä periaatteita osana visuaalista tarinankerrontaa sekä kartoittaa asioita, joita hyvän hahmosuunnittelijan tulee miettiä työskennellessään. Opinnäytetyössä pyritään etsimään vastausta siihen, miten rakennetaan visuaalisesti mielenkiintoisia ja vetoavia hahmoja, jotka kertovat haluttua tarinaa. Lisäksi pyritään selvittämään, millä taidoilla ja ajattelulla tämä vaatii hahmosuunnittelijalta.

Teoria-aineistona on käytetty hahmosuunnittelun, animaation ja kuvittamisen teoriaa: kirjallisuutta, videoita ja internetlähteitä. Teososassa olen suunnitellut hahmot Maria Lappalaisen kirjoittamaan lastensatuun hyödyntäen käytettyjä teorialähteitä.

Opinnäytetyön tuloksena havaittiin, että suunnittelu ja piirustustaitojen lisäksi hahmosuunnittelijan täytyy tehdä runsaasti taustatutkimusta, ideointia ja ajatus-työtä. Hänen täytyy tuntea hahmon psykologiaa ja ajatusmaailmaa, sekä tutustua hyvin kerrottavaan tarinaan. Hänellä täytyy olla ymmärrys visuaalisen suunnittelun peruseräkkeistä, sekä siitä miten katsoja kokee hahmot, voidakseen tehdä hyviä ja tarinaa tukevia valintoja. Opinnäytetyössä esiteltyjä periaatteita voidaan hyödyntää monipuolisesti suunniteltaessa hahmoja animaatioon, sarjakuvaan, peleihin, kuvituksiin ja lastenkirjallisuuteen.

Avainsanat

character design, hahmosuunnittelu, visuaalinen tarinankerronta, animaatio, kuvittaminen, lastenkirja, sarjakuva, pelisuunnittelu, concept art, concept design

Arts and Humanities  
Bachelor of Art  
Degree Programme in Fine Arts

---

<b>Author</b>	Hanna Kenakkala	Year	2017
<b>Supervisor</b>	Anitra Arkko-Saukkonen		
<b>Commissioned by</b>	Hanna Kenakkala / Maria Lappalainen		
<b>Title of thesis</b>	Character Design as a part of visual storytelling		
<b>Number of pages</b>	42 + 0		

---

The aim of this thesis is to explore the general principles of character design as a part of visual storytelling and to map the elements that a good character designer needs to consider in her design work. The objective is to explore how to construct visually interesting and appealing characters that tell a story. Another objective is to find out what kind of skills and thinking this requires from the designer.

I explored various books, videos and Internet sources focusing on character design, animation and illustration. I applied the information in practice while designing characters for a children's story written by Maria Lappalainen.

Through conducting this thesis work, I found out that besides the ability to design and draw, a character designers must do a fair amount of background research, ideation and thinking. Designers must familiarize themselves with the story and characters' psychology. They must also have a good understanding of the basic principles of visual design and how the audience views the characters to be able to make good visual choices that support the storytelling. I trust that I will be able to use the principles covered in this thesis work in various areas of art such as animation, comics, games, illustration and children's books.

**Key words** character design, visual storytelling, animation, illustration, children's book, comics, game design, concept art, concept design

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	6
2	HAHMOSUUNNITTELU OSANA VISUAALISTA TARINANKERRONTAA.....	7
2.1	Hahmosuunnittelija .....	7
2.2	Tarinan ja arkkityyppien merkitys.....	7
2.3	Hyvän hahmon ominaisuudet .....	9
2.4	Antropomorfismi & The Uncanny Valley .....	10
2.5	Taustatutkimus ja referenssimateriaalin hyödyntäminen .....	11
2.6	Hahmon visuaalinen suunnittelu ja vetovoimaisuus.....	11
2.6.1	Muotokieli ja siluetti tekevät hahmosta tunnistettavan.....	11
2.6.2	Kontrasti ja variaatio hahmon kiinnostavuuden lisääjinä .....	12
2.6.3	Ele hahmon ytimen tiivistäjänä .....	13
2.6.4	Kasvojen ilmeet.....	15
2.6.5	Anatomia, mittasuhteet, liioittelu ja karikatyyri .....	17
2.6.6	Paino ja tasapaino.....	19
2.7	Kolmiulotteinen piirtäminen.....	20
2.8	Väri .....	22
2.9	Hahmon sijoittaminen ympäristöön.....	22
3	HAHMOJEN SUUNNITTELU LASTEN SATUUN .....	23
4	JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA.....	37

## ALKUSANAT

Haluan kiittää kirjoittaja Maria Lappalaista inspiraatiosta, yhteistyöstä ja hyvästä palautteesta projektin aikana. Lisäksi haluan kiittää opettajaani Glenn Vilppua, sillä ilman hänen kurssejaan ja opastustaan piirustustaitoni ei olisi edennyt opin-  
näytetyön vaatimalle tasolle.

## 1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on tutkia hahmosuunnittelun yleisiä periaatteita osana visuaalista tarinankerrontaa sekä kartoittaa asioita, joita hyvän hahmosuunnittelijan tulee miettiä työskennellessään. Teemaa lähestytään toimintatutkimuksen kautta, koska tarkoituksena on kehittää uusia taitoja, sekä lisätä ymmärrystä ja tietoa aiheesta. Toiminnallinen tutkimus sopii tähän tarkoitukseen hyvin, koska se yhdistää sekä käytännöllistä kuvataiteellista toimintaa, että tutkimusta samanaikaisesti. Tutkimuksen aikana pyritään etsimään vastausta siihen, mitä periaatteita on hahmosuunnittelun taustalla ja soveltaa niitä teososassa omaan työskentelyyn. Toimintatutkimuksen kautta halutaan lisätä tietämystä aiheesta sekä kykyä soveltaa tuota tietoa käytännössä. Halutaan selvittää, miten rakennetaan visuaalisesti mielenkiintoisia ja vetoavia hahmoja, jotka kertovat haluttua tarinaa. Mitä visuaalisen suunnittelun periaatteita tulee huomioida hahmosuunnittelussa? Lisäksi pyritään selvittämään, minkälaisia taitoja ja ajattelua tämä vaatii hahmosuunnittelijalta. (Kuula 2006; Toimintatutkimus 2017.)

Teososassa edellä mainittuja periaatteita sovelletaan käytännössä suunnitellussa hahmoja Maria Lappalaisen kirjoittamaan lasten satuun. Tarkoituksena ei ole tuottaa valmista sellaisenaan julkaistavaa materiaalia, vaan alustavaa konseptisuunnittelua, jota voidaan jatkaa ja kehittää myöhemmin opinnäytetyön valmistuttua. Lisäksi ei tulla puuttumaan käytettyyn teknologiaan, välineistöön tai tarkemmin itse visuaalisen maailman tai siihen liittyvien esineiden tai paikkojen suunnitteluun, vaan keskitytään nimenomaan hahmosuunnitteluun osana visuaalista tarinankerrontaa.

Tutkimusaineistona on käytetty sekä animaatiota että kuvittamista käsittelevää kirjallisuutta, internetlähteitä ja videomateriaalia, joiden tekijöillä oli erilaisia lähestymistapoja aiheeseen riippuen tekijän ammatista, koulutuksesta ja työtehtävistä. Huomioitavaa onkin, että ei ole olemassa ainoaa oikeaa tapaa toimia tai esittää asioita. Jotkin periaatteet kuitenkin toistuivat lähdeaineistossa, josta olennaisimmat seikat on poimittu ja tiivistetty käsittelyosaan.

## 2 HAHMOSUUNNITTELU OSANA VISUAALISTA TARINANKERRONTAA

### 2.1 Hahmosuunnittelija

Tom Bancroftin mukaan hahmosuunnittelija on taiteilija, joka luo originaaleja piirroksia ja hahmoja visuaalista mediaa varten. Suunniteltujen hahmojen tulee palvella käsikirjoitusta, kohtausta, peliä tai tarinaa, sekä tukea tarinankerrontaa. Käyttökohteena voi olla sarjakuva, televisio, animaatio, elokuvat tai kuvittaminen. (Bancroft 2006, 13.)

Käyttökohde, genre, kohderyhmän ikä ja käytetty tekniikka vaikuttavat hahmon suunnitteluun, esimerkiksi tv-animaation hahmot eroavat animaatioelokuvien tai lastenkirjojen hahmoista. Tv-animaation hahmot voivat olla hyvinkin pitkälle tyyli- teltyjä, eivätkä sovellu aina vaativampaan tarinankerrontaan, jossa katsojan pitää pystyä samaistumaan hahmoon. Pitkässä animaatioelokuvassa on erityisen tärkeää, että hahmon avulla voi kertoa tarinaa, joka jaksaa kiinnostaa katsojia 90 minuutin ajan. Tällöin on tärkeää, että hahmot eivät ole ainoastaan abstrakteja muotoja, vaan eläviä olentoja, ilmeineen ja eleineen. Hahmosuunnittelijalla onkin monta roolia täytettävänä: hän on näyttelijä, käsityöläinen, animaattori, kuvittaja, taiteilija, vaatesuunnittelija ja elävän elämän tarkkailija. Voidakseen luoda aitoja ja omaperäisiä hahmoja täytyy taiteilijan kehittää taitojaan ja rakentaa käsitys, siitä miten ihmiset ja asiat oikeasti rakentuvat, liikkuvat ja toimivat. (Bancroft 2006, 18–21, 154–157; Arriaga. Lesson 1 Part 2, Lesson 4 Part 1–2; Tillman 2011, 104.)

### 2.2 Tarinan ja arkkityyppien merkitys

Tarina kerrotaan hahmojen avulla, yksinkertaisimmillaan tarina kertoo hahmosta, joka haluaa jotain ja kohtaa vaikeuksia sitä tavoitellessaan. Vaikka tarinan teemat ja hahmojen arkkityypit voivat toistua samanlaisina eri tarinoissa, niin jokainen hahmo reagoi tapahtumiin ja ympäröivään maailmaan omalla tavallaan. Hahmojen tunteet ja reaktiot kuljettavat tarinaa eteenpäin, ja tämä tekee tarinasta mielenkiintoisen. Siksi tarinan tulee olla tärkein lähtökohta hahmosuunnittelulle. (Sullivan & Schumer 2013, 32–35.)

Hahmot perustuvat usein arkkityyppeihin, eli ikonisiin ominaisuuksiin, jotka voivat ilmetä missä tahansa hahmossa, kuten ihmisessä tai eläimissä ja ovat katsojan tunnistettavissa. Arkkityyppi on idea tai mielikuva, jonka mukaan hahmoja voidaan suunnitella ja jonkalaisina ne usein esiintyvät tarinoissa. Chris Vogler määrittelee seitsemän arkkityyppiä, jotka löytyvät useimpien elokuvien hahmoista. Nämä arkkityypit ovat sankari, mentori, viestintuoja, varjo, kynnyksen vartija, kujeilija ja muodonmuuttaja. Tarina kerrotaan päähenkilön kautta, joka voi olla sankari tai roisto. Varjohahmo on sankarin vastakohta tai vihollinen. (Sullivan & Schurmer 2013, 23–31.)

Bryan Tillmanin mukaa yleisimmät tarinankerronnassa käytettävät Jungin arkkityypit ovat sankari, varjo, hölmö, anima/animus, mentori ja kujeilija. Em. sankarin ja varjon lisäksi tarvitaan tarinaa tukevia hahmoja. Hölmö, on hahmoista se, joka seikkailee tarinan läpi hämmentyneenä asettaen itsensä ja muut hankaliin tilanteisiin. Hölmö on tarinassa testatakseen päähenkilön reaktioita ja paljastaakseen lisää päähenkilöstä. Hölmön avulla saadaan tarinalle tärkeää lisätietoa. Anima/animus on tarinan romanttisten tai seksuaalisten halujen kohde, hahmon tarkoituksena on herättää tunnereaktio ja lisätä tarinan kiinnostavuutta. Mentori on yleensä viisas vanhus tai opastaja, joka omaa päähahmon kannalta tärkeää tietoa. Kujeilijahahmo voi olla hyvän tai pahan puolella, hänen tehtävänä on nukkemestarin lailla pyrkiä muuttamaan ja ohjailemaan tapahtumien kulkua ja vaikuttaa päähahmon toimintaan. (Tillman 2011, 11–20.)

Mary Jane Beginin mukaan sankarit ovat tyypillisesti muodoltaan symmetrisiä ja viehättäviä tai komeita. Hahmon symmetria kuvastaa hyvää terveyttä ja elinvoimaa. Roiston kasvojen ja vartalon mittasuhteet ovat usein epäsymmetriset, kuvaten heikkoutta, huonoa terveyttä tai kieroutunutta elämäkatsomusta. Ymmärtämällä arkkityyppejä ja yhdistelemällä niille tyypillisiä ominaisuuksia, voidaan luoda mielenkiintoisia ja uniikkeja hahmoja. (Begin, Part 2.)

Bryan Tillman neuvoo kysymään kysymyksiä hahmoista, kuten kuka, mitä, milloin, missä, miksi ja miten. Hän kehottaa laatimaan listan kysymyksiä, jonka avulla voi saada lisää informaatiota hahmoista. Mitä enemmän tietoa on hahmon peruspiirteistä, erikoisista ominaisuuksista ja tavoista, sosiaalisesta asemasta ja



suhteista, tunnemaailmasta ja uskomuksista, sitä paremmin hahmo tunnetaan ja voidaan luoda uskottavampia hahmosuunnitelmia. Myös Walt Disney korosti sitä, että suunnittelijan täytyy tuntea hahmonsä läpikotaisin, hahmon persoonallisuus oli hänelle tärkeä osa hyvää tarinaa. (Frank & Johnston 1981, 393; Tillman 2011, 28–41.)

### 2.3 Hyvän hahmon ominaisuudet

Hyvä hahmo on kiinnostava, samaistuttava ja uskottava, sekä jää katsojan mieleen. Hyvin suunniteltu hahmo on niin tärkeä, että hahmoa ei pystytä korvaamaan toisella hahmolla, ilman että se vaikuttaa tarinaan. Uskottava hahmo on tavallinen hahmo, joka joutuu epätavallisiin tilanteisiin ja reagoi niihin todenmukaisella tavalla. Mieleen jäävä hahmo saa aikaa tunnereaktion katsojassa. Hyvät hahmot perustuvat siis jollain tapaa todellisuuteen. Walt Disney halusi hahmojen olevan uskottavia karikatyyrejä, jotka perustuivat katsojan käsitykseen ja tietoon todellisuudesta. (Frank & Johnston 1981, 393–397; Sullivan & Schumer 2013, 44–45, 96–97; Williams 2001, 370.)

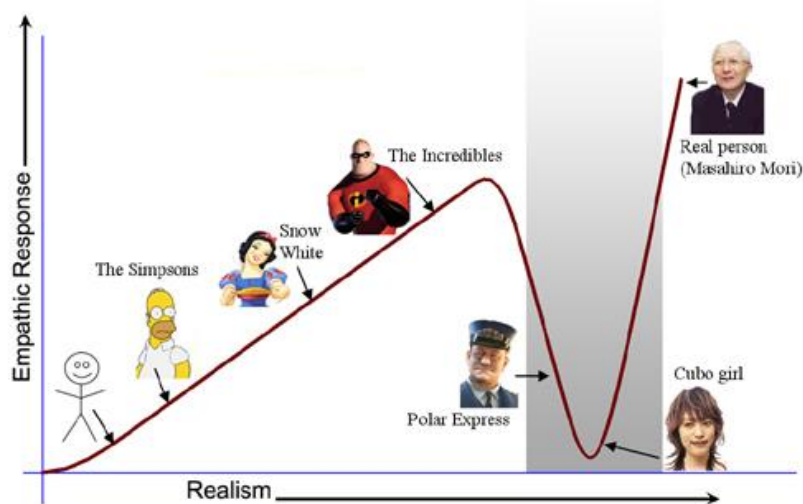
Hahmon vetovoimalla tarkoitetaan hahmon visuaalista ulkonäköä. Ollie Johnston ja Frank Thomas määrittivät vetovoiman tarkoittavan sitä, että hahmo näyttää kiinnostavalta ja katsoja haluaa tietää lisää hahmosta. Hyvin suunniteltu hahmo on välittömästi tunnistettavissa ja samaistuttavissa. Hahmolla on tunnistettava muoto tai siluetti. Hahmon ulkoasu kuvastaa hahmon persoonallisuutta ja hahmolla on fyysisiä ominaisuuksia, jotka tukevat tarinan sisältöä. Hahmo kykenee suoriutumaan tarinan edellyttämästä toiminnasta ja hahmoa on kiinnostava katsoa. (Frank & Johnston 1981, 68; Sullivan & Schumer 2013, 96–97, 100–101.)

Tärkeänä osana hyvän ja vetoavan hahmon luomiseen kuuluvat tässä opinnäytetyössä esiteltävät seikat, kuten referenssimateriaalin käyttäminen, tarina ja hahmon persoonallisuus, anatomia, eleet, ilmeet ja visuaalisen suunnittelun periaatteet, sekä taiteilijan jatkuva taitojen hiominen ja ympäröivän maailman tarkkaileminen. (Arriaga, Lesson 2 Part 2-3.)

## 2.4 Antropomorfismi & The Uncanny Valley

Antropomorfismilla tarkoitetaan ihmismäisten piirteiden ja tunteiden antamista ei-ihmismäisille olioille, kuten eläimille, otuksille, asioille, koneille, esineille tai ilmiöille. Tämä auttaa katsojaa samastumaan hahmoihin. Yksi esimerkki tästä on Zootropolis animaation eläinhahmot, joille on annettu ihmismäisiä piirteitä, kasvojen ilmeitä, kädet ja tapa seistä ja liikkua. (Anthropomorphism in Animation; Wikipedia 2017a; Blair 2006, 84–85; Milman 2016.)

Outo laakso ”The Uncanny Valley” kuvaa ilmiötä, jossa suunniteltaessa ihmismäistä hahmoa, kuten robottia, joka muistuttaa ulkonäöltään ja liikkeiltään ihmistä, lisääntyä ihmisen samaistuminen ja empaattinen suhtautuminen hahmoon, kunnes saavutetaan piste, jossa suhtautuminen muuttuukin yllättäen jyrkän torjuvaksi (Kuva 1). Melkein ihmisenkaltainen olio vaikuttaa oudolta ja jopa vaaralliselta herättääkseen katsojassa empaattisia tunteita. Ilmiötä on käytetty hyödykseen esimerkiksi kauhuelokuvien hahmoissa. Kun suunnitellaan hahmoja animaatioon tai satuun, täytyy pyrkiä pysymään laakson vasemmalla puolella ja olla ajautumatta liian lähelle laaksoa. (Ahlroot 2011; Film Escape; Wikipedia 2017c; Williams 2001, 373.)



Kuva 1. The Uncanny Valley (Film Escape.)

## 2.5 Taustatutkimus ja referenssimateriaalin hyödyntäminen

Hyvät hahmot perustuvat todellisuuteen. Kevin Crossley neuvoo keräämään referenssikirjastoa, valokuvia, lehtiä, kirjoja tai digitaalisia lähteitä, joita käyttää suunnittelun tukena. Bryan Tillmanin mukaan voidakseen piirtää jotain, täytyy tietää, miltä tuo esine tai asia näyttää, tällöin hyvät referenssimateriaalit ovat tärkeässä roolissa. Myös elävän mallin piirustus ja erilaisten kohteiden luonnostelu ovat Tillmanin mukaan tärkeä osa tällaisen visuaalisen referenssikirjaston rakentamista, sillä myös muisti on yksi osa tätä kirjastoa. (Crossley 2014, 214–216; Tillman 2011, 85–90.)

Hahmosuunnittelija Daniel Arriaga aloittaa referenssimateriaalien keräämisen tarinan pohjalta etsien eleitä, piirteitä ja ominaisuuksia, jotka parhaiten kuvaavat kyseistä hahmoa. Hän aloittaa piirtämisen hyvin karkeilla ja rennoilla luonnoksilla, kasvo- ja elepiirroksilla. Kuvittaja Will Terry korostaa referenssimateriaalien tärkeyttä. Hän kehottaa tekemään listan referenssimateriaaliin perustuvista hahmon visuaalisista avainpiirteistä ja tekemään sen pohjalta eri variaatioita hahmosta. Sekä Arriaga, että Terry korostavat sitä, että referenssimateriaalia ei tule kopioida, vaan tulee tehdä oma tulkinta hahmosta. Animaatiolegenda Milt Kahl käytti referenssimateriaaleja omien sanojensa mukaan tietoisesti. Hän ei kopioinut, vaan tunsu materiaalin niin hyvin, että pystyi käyttämään siitä osia ja piirtämään muistista. Kun tiedetään mitä piirretään, voidaan korostaa haluttuja asioita ja jättää pois mitä ei haluta korostaa. (Arriaga, Lesson 3 Part 2–4, Lesson 3 Part 5, Lesson 4 Part 2; Parker & Terry, video 4; Williams 2001, 369–374.)

## 2.6 Hahmon visuaalinen suunnittelu ja vetovoimaisuus

### 2.6.1 Muotokieli ja siluetti tekevät hahmosta tunnistettavan

**Perusmuodot** ovat neliö, ympyrä ja kolmio. Näitä perusmuotoja yhdistelemällä voidaan piirtää mikä tahansa hahmo, missä tahansa asennossa ja kuvakulmassa. Valitut perusmuodot vaikuttavat hahmon persoonallisuuteen ja siihen, miten katsoja kokee hahmon. Ympyrämäiset muodot koetaan pehmeinä, ystävällisinä, naisellisina ja turvallisina. Vauvat kuvataan usein ympyrämäisillä muodoilla. Neliömäiset muodot koetaan maskuliinisina, luotettavina, vahvoina, vakaina ja

järkähtämättöminä. Supersankarit ovat usein malliltaan neliömäisiä. Kolmiomainen muoto on dynaaminen ja viittaa enemmän vaaraan tai epäilyttävään luonteeseen. Roistoilla on usein teräviä kolmiomaisia piirteitä ja luonnossa ne voivat kuvastaa vaaraa. Sekoittamalla erilaisia muotoja keskenään voidaan luoda mielenkiintoisia ja jopa ristiriitaisia hahmoja, kuten Batman, joka on muodoltaan sekä vaarallinen, että sankarillinen. (Bancroft 2006, 28–35; Parker & Terry, video 1; Tillman 2011, 67–74.)

Hyvällä hahmolla on selkeästi tunnistettava siluetti, sillä se on ensimmäinen asia, jonka katsoja huomaa (Kuva 2). Siluetilla tarkoitetaan kohteen muotoa, joka on esitetty yhtenäisenä värimassana, tyypillisesti mustana. Myös negatiivinen tila, eli ns. tyhjä tila siluetin ympärillä, on osa hahmoa. Hyvä siluetti on välittömästi luettavissa ja kuvastaa hahmon persoonallisuutta sekä tuntuu uskottavalta ja toimivalta. (Bancroft 2006, 41; Arriaga, Lesson 1 Part 3; Begin, Part 3; Parr 2016; Tillman 2011, 75–83.)



Kuva 2. Kuuluisien hahmojen siluetit ovat helposti tunnistettavissa ilman yksityiskohtia tai värejä. (The House of Move.)

### 2.6.2 Kontrasti ja variaatio hahmon kiinnostavuuden lisääjinä

**Vastakohtat**, erilaiset **kokosuhteet**, **kontrastit**, **variaatio** ja **toisto** muotojen välillä lisäävät hahmon mielenkiintoisuutta ja vetovoimaa. Tämä voidaan tehdä esimerkiksi yhdistämällä pieniä, keskikokoisia ja isoja muotoja, sekä toistamalla

muotoja hahmosuunnitelmassa. **Viivan** tyyliä, horisontaalista tai vertikaalista suuntaa tai pituutta vaihtelemalla voidaan luoda jännitettä, liikettä ja rytmiä. Yhdistämällä kaarevia viivoja ja muotoja suoriin viivoihin ja muotoihin voidaan luoda elävämpiä hahmoja. Näin saadaan hahmolle yhtenäinen teema ja mielenkiintoinen muotokieli. (Bancroft 2006, 36–43; Parker & Terry, video 1.)

Riittävä kontrasti on tärkeää suunnitellessa kokonaista hahmojoukkoa tarinalle (Kuva 3). Katsojan tulisi kyetä erottamaan heti, kuka on roisto ja kuka on sankari tai mikä on hahmon rooli tarinassa. Tässä voidaan hyödyntää erilaisia kokosuhteita ja muotokieltä hahmojen välillä. Lisäksi hahmojen tyylin tulisi olla niin yhtenäinen, että ne kuuluvat uskottavasti samaan maailmaan tai tarinaan. (Bancroft 2006, 125–133.)



Kuva 3. Kuva esittää Aladdin animaation keskeisimpiä hahmoja ja niiden perusmuotoja. (Chow Kim Wan.)

### 2.6.3 Ele hahmon ytimen tiivistäjänä

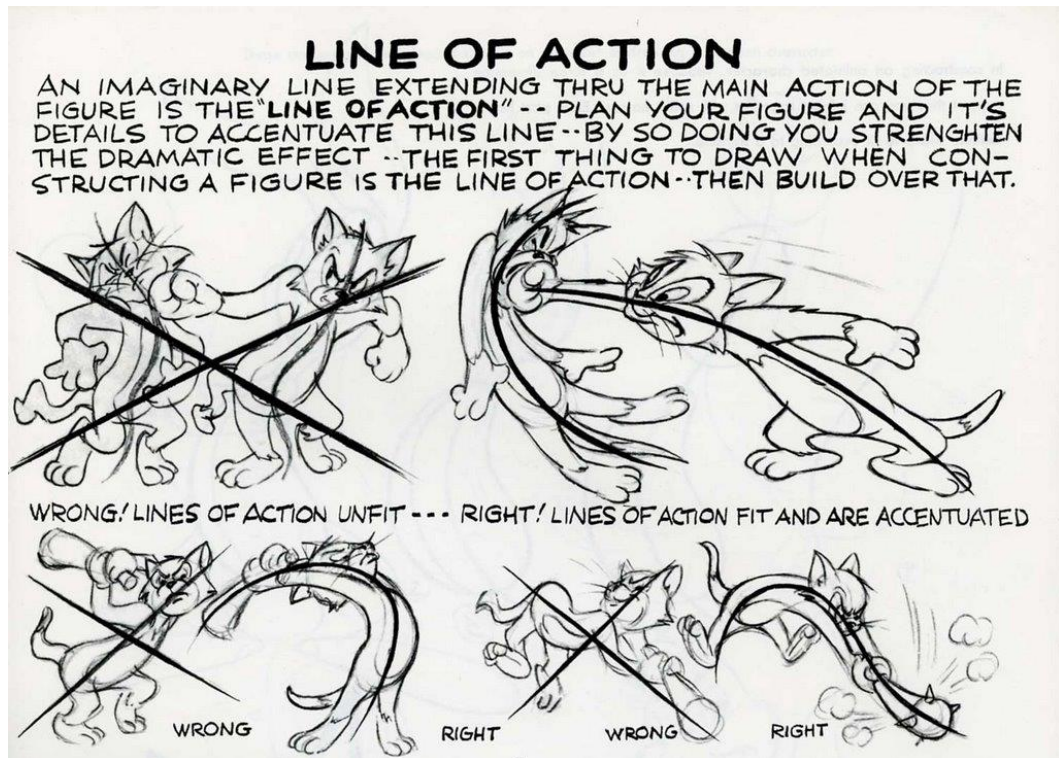
Glenn Vilppun mukaan ele eli hahmon vartalonkieli on tärkein osa piirustusta, oli kyseessä sitten eläin tai ihminen, sillä eleellä ilmaistaan hahmon liike ja asenne. Ele (Kuva 4) tuo esiin ne hienovaraiset yksilölliset erot, joiden avulla voidaan jo

kaukaa erottaa tuttu henkilö väkijoukosta ja ilman elettä hahmo jää persoonattomaksi. Daniel Arriagan mukaan oikean eleen tavoittamiseen kannattaa käyttää aikaa, koska ilman sitä hahmon suunnittelu ja lopputulos kärsivät. Hän neuvoo aloittamaan rennoilla referenssimateriaaleihin pohjautuvilla elepiirroksilla ja keskittymään vasta myöhemmin muihin asioihin. (Arriaga, Lesson 3 Part 2; Vilppu 1994, 7.)

Toimintaviiva, line of action (Kuva 5), on kuvitteellinen viiva, joka kuvaa hahmon liikettä ja yleensä mukailee hahmon selkärankaa, kulkien jaloista päähän tai käsivarsiiin. Sitä voidaan käyttää apuna hahmon asentoa, persoonallisuutta tai asennetta piirrettäessä. (Bancroft 2013, 10–11; Blair 1994, 90; Parker & Terry, video 3.)



Kuva 4. Walt Stanchfieldin elepiirroksia. (Animation Magazine.)



Kuva 5. Line of Action selitettyä Preston Blairin kirjassa Cartoon Animation. (Blair 1994, 90.)

#### 2.6.4 Kasvojen ilmeet

Daniel Arriagan mukaan kasvot ovat tärkein osa hahmoa ja usein Arriaga aloittaa luonnostelun kasvojen ilmeistä. Yleisten perusilmeiden lisäksi jokaisella hahmolla on hahmolle tyyppisiä ilmeitä, jotka pohjautuvat tarinaan ja hahmon persoonallisuuteen. Kasvojen ilmeitä voidaan tukea erilaisilla käsien ja vartalon eleillä. Arriagan mukaan perusilmeet ovat kuvassa 6 esitetyt litistetty squash, venytetty stretch, oo-muoto ja hymy. (Arriaga, Lesson 2 Part 3, Lesson 6 Part 1.)



Kuva 6. Hahmon ilmeitä animaatiosta "Up". Huomaa perusilmeet squash, stretch, "oo" ja smile. (Hauser 2009, 52.)

Scott McCloud puolestaan jakaa kasvojen ilmeet kuuteen perusilmeeseen, vihaan, inhoon, pelkoon, iloon, suruun ja yllätykseen (Kuva 7). Näitä perusilmeitä sekoittamalla voidaan luoda laaja kirjo erilaisia tunteita kuvastavia ilmeitä. (McCloud 2006, 82–86.)



## SIX BASIC EXPRESSIONS

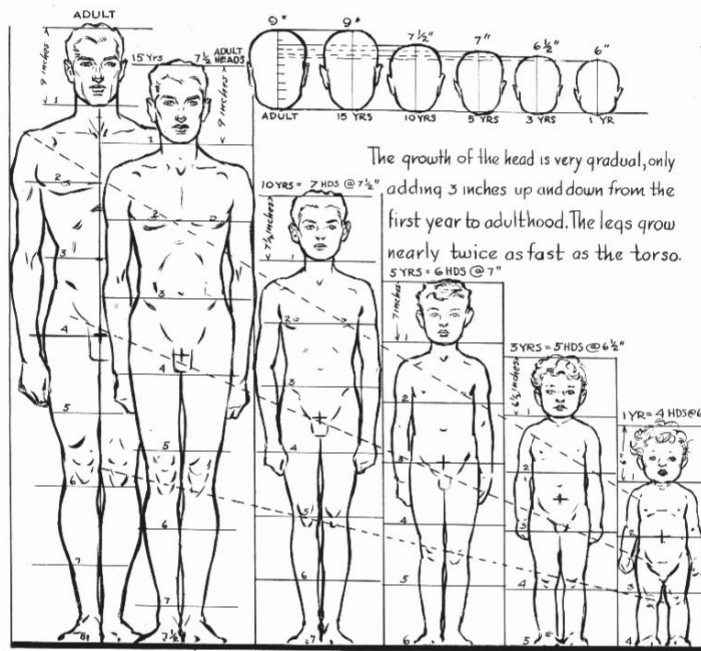


Kuva 7. Scott McCloudin määrittelemät perusilmeet. (McCloud 2006, 82-86.)

### 2.6.5 Anatomia, mittasuhteet, liioittelu ja karikatyyri

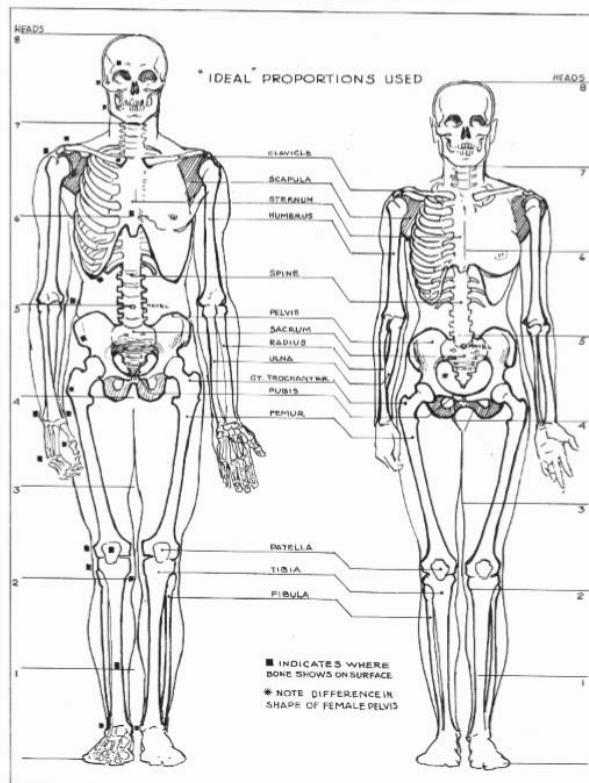
Mitä parempi ymmärrys suunnittelijalla on anatomiasta ja siitä, miten muodot todellisuudessa rakentuvat, oli sitten kyse ihmisestä, eläimestä, koneista tai muista olennoista, sitä paremmin hän pystyy piirtämään ja suunnittelemaan hahmoja. Keskiavertoinen aikuinen mies tai nainen on seitsemän ja puoli päätä pitkä, ideaalisena mittasuhteena pidetään kahdeksaa päätä (Kuva 8). Sankari saattaa olla mittasuhteiltaan jopa yhdeksän päätä pitkä. Lasten mittasuhteet vaihtelevat iän mukaan. Käyttämällä päätä mittayksikkönä, voidaan varmistaa, että mittasuhteet säilyvät oikeina työskennellessä. Kun suunnittelija ymmärtää luurangon rakenteen ja nivelten kiinnittymisen ja toiminnan, ymmärtää hän paremmin, kuinka ihminen liikkuu ja toimii (Kuva 9). (Bancroft 2006, 97–104, 111; Begin, Part 3; Loomis 1943, 26–29.)

## IDEAL PROPORTIONS AT VARIOUS AGES



Kuva 8. Ihmisen ideaaliset mittasuhteet eri ikäisenä. (Loomis 1943, 29.)

## THE MALE AND FEMALE SKELETONS



Kuva 9. Miehen ja naisen luurangot ideaalisella kahdeksan pään mittasuhteella. (Loomis 1943, 56.)

Hahmot ovat usein yksinkertaistettuja versioita ihmisistä ja eläimistä, abstraktioita todellisuudesta. Hahmosuunnittelussa normaaleja mittasuhteita liioitellaan ja muutetaan tarkoituksenmukaisesti hahmon persoonallisuuden ja tarinan mukaan, kyetäkseen tähän täytyy suunnittelijan tuntea todelliset mittasuhteet ja anatomia. (Begin, Part 3.)

Hahmosuunnittelija Steven Silver hyödyntää kultaista leikkausta suunnitellessaan hahmoja, jotka vetoavat katsojaan ja ovat mittasuhteiltaan harmonisia. Kultainen leikkaus saadaan, kun jana jaetaan kahteen osaan niin, että lyhyemmän osan suhde pidempään osaan on sama kuin pidemmän osan suhde koko janaan. Kultainen suhde on tällöin pidemmän ja lyhyemmän jako-osan pituuksien suhde, noin 1,618. Tämä suhde miellyttää jostain syystä ihmissilmää. Kultainen leikkaus esiintyy yleisesti luonnossa. (Elam 2001, 6–25; Silver; Wikipedia 2017b.)

Monet hahmot perustuvat liioittelemiseen ja karikatyyriin. Karikatyyrillä tarkoitetaan jonkin asian tai henkilön kuvailemista tavalla, jossa jotain ominaisuuksia, mittasuhteita tai piirteitä liioitellaan koomista tai muuta tarkoitusta varten. Daniel Arriagan mukaan tulisi liioitella ominaisuuksia, jotka parhaiten kuvaavat hahmoa. Pilapiirtäjä Tom Richmondin mukaan karikatyyri koostuu kolmesta osasta, tunnistettavuudesta, eli hahmon fyysisistä ominaisuuksista. Liioittelusta eli piirteiden ja ominaisuuksien tai mittasuhteiden muuttamisesta, sekä ytimestä, joka vangitsee hahmon persoonallisuuden. (Arriaga, Lesson 4 Part 1–4, Lesson 7 Part 1; Richmond 2011, 2–7.)

#### 2.6.6 Paino ja tasapaino

Hahmon paino ja painon jakautuminen, muotojen venyminen ja yhteen puristuminen auttavat luomaan vaikutelmaa aidosta hahmosta. Hahmosuunnittelijan täytyy siis miettiä, onko hahmo kevyt vai painava. Istuuko hahmo ryhdikkäästi vai kasaan painuneena? Erinomainen esimerkki tästä periaatteesta ovat animaatioista tutut jauhosaakkipiirroukset, joissa voidaan nähdä venyneet ja yhteen puristuneet muodot, jotka luovat vaikutelman painosta. (Bancroft 2013, 57–61; Loomis 1943, 129–131.)

Hahmon painoon liittyy myös oleellisesti tasapaino. Mikäli hahmon tasapaino on pielessä, näyttää koko piirros oudolta tai väärältä. (Bancroft 2013, 57–61; Loomis 1943, 129–131.)

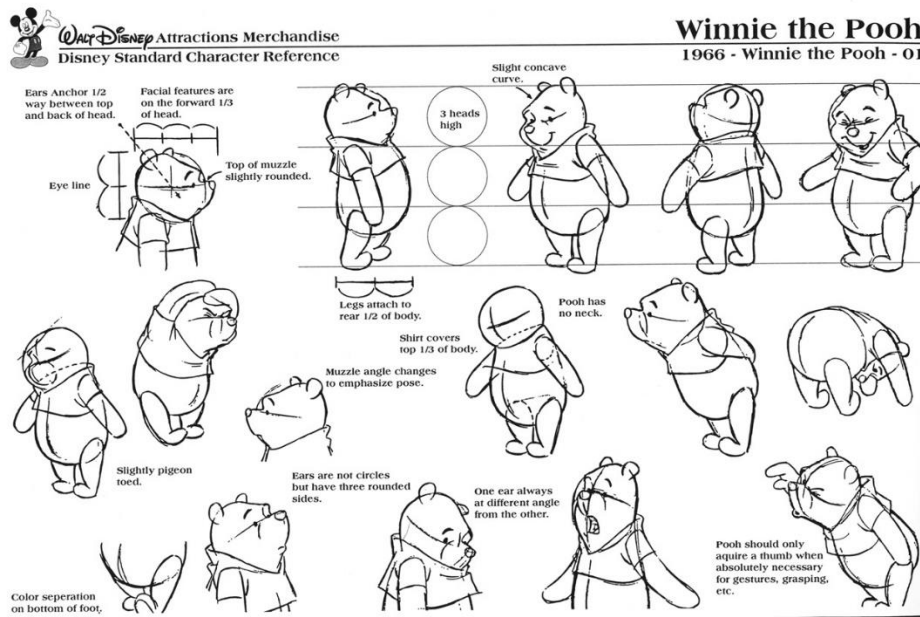
## 2.7 Kolmiulotteinen piirtäminen

Kaikki hahmot koostuvat perusmuodoista, neliöstä, kolmiosta ja ympyrästä. Kun nämä muodot piirretään perspektiivissä ja niille annetaan kolmiulotteinen muoto, muuttuvat ne kuutioksi, kartioiksi, sylintereiksi ja palloiksi antaen hahmolle sen kolmiulotteisen muodon. Kun kaksiulotteinen hahmoluonnos on edennyt riittävän pitkälle, on aika siirtyä piirtämään se kolmiulotteisessa muodossa eri kuvakulmista. (Parker & Terry, video 3; Cooltoons.)

Turn around on kolmiulotteinen piirros, josta käy ilmi miltä hahmo näyttää eri kuvakulmista. Bryan Tillmanin mukaan on kolmen tyyppisiä Turn Around -piirroksia, kolmenpisteen, T-mallin ja viidenpisteen piirros. Kolmen pisteen piirros on yleisimmin käytetty mm. animaatiossa, sarjakuvissa ja peli-alalla, siinä hahmo on kuvattu edestä, sivulta ja takaa. Viidenpisteen piirros on näistä informatiivisin, siinä on em. lisäksi  $\frac{3}{4}$  osa piirros edestä ja takaa, jonka vuoksi sitä käytetään erityisesti animaatiossa. T-mallissa hahmon kädet ovat nostettuna suoraksi, jolloin vartalo muodostaa T-kirjaimen. (Tillman 2011, 134–138.)

Model sheet (Kuva 10) on kolmiulotteinen hahmopiirros, joka kuvaa valmiin suunnitellun hahmon ominaisuuksia, mittasuhteita, ulkonäköä, ilmeitä ja persoonallisuutta. Model Sheetin lisäksi voidaan piirtää kasvojen ilmeitä kuvaava ”Expression model sheet” ja erilaisia toiminnallisia poseerauksia kuvaava ”Action model sheet.” (Hedgpeth & Missal 2003, 204–206; Tillman 2011, 144–147.)

Style Sheet eroaa Model Sheetista jonkin verran, sen tarkoituksena on esittää hahmon rakenne, perusmuoto, mittasuhteet, silmien ym. elementtien tarkka sijainti, sekä hahmon kolmiulotteinen rakenne siten, että toinen taiteilija osaa rakentaa hahmon täsmälleen samalla tavalla. Tämä on erityisen tärkeää esimerkiksi animaatiossa. (Tillman 2011, 147.)



Kuva 10. Nalle Puh, Model sheet. (Traditional Animation.)

Jake Parker jakaa hahmon asennot kolmeen kategoriaan, esittelyasennot, dynaamiset hahmon liikkumista kuvaavat asennot ja tunteita ilmaisevat asennot. Usein hahmot kuvataan neutraaleissa esittelyasunnoissa,  $\frac{3}{4}$ -kulmassa, jossa hahmon perusulkoasu ja mittasuhteet on esitelty. Usein hahmoja suunnitellaan piirretään kaiken tyyppisiä poseerauksia eri tarkoituksia varten. Samalla voidaan kehittää hahmoa pidemmälle ja tutkia hahmon liikkumista. (Parker & Terry, video 3.)

Tom Bancroft suosittelee piirtämään hahmot kolmiulotteisessa perspektiivissä eli em.  $\frac{3}{4}$  osa kulmassa. Tämä tekee hahmon asennosta dynaamisemman, siluetista selkeämmän ja auttaa välttämään liiallista symmetriaa hahmosuunnittelussa. Myös hahmon vaatteita piirrettäessä tulee kiinnittää huomiota perspektiiviin, virheellisesti piirretyt saumat ja taitokset litistävät hahmoa ja pilaavat syvyysvaikutelman. (Bancroft 2013, 6–8.)

## 2.8 Väri

Värivalinnoilla voidaan vaikuttaa siihen, miten ja millaisena hahmo koetaan ja kuinka hyvin hahmo vetoaa katsojan tunteisiin. Värien voimakkuus ja sävy vaikuttavat myös tähän kokemukseen, esimerkiksi punainen väri voi olla hempeän vaaleanpunainen tai voimakkaan verenpunainen. (Tillman 2011, 110–115.)

Päävärit ovat punainen, keltainen ja sininen. Näitä sekoittamalla saadaan oranssin, vihreän ja violetin värin. Näiden lisäksi musta ja valkoinen kuuluvat ns. perusväriihin, joita suunnittelijalla on käytössään. (Tillman 2011, 110–115.)

## 2.9 Hahmon sijoittaminen ympäristöön

Jotta tarinaa voidaan kertoa hahmon avulla, täytyy hahmolla olla jokin elinympäristö tai paikka, jossa tämä asuu tai johon hahmo kuuluu. Usein sekä tarina, että ympäristö esineineen, paikkoineen ja objekteineen kehittyvät samanaikaisesti projektin aikana. Hahmosuunnittelu on siis osa kokonaisuutta. Tähän kokonaisuuden hahmottamiseen liittyvät lavasteiden, esineiden ja hahmon maailman suunnittelu. Tällöin täytyy myös huomioida visuaalisen tarinankerronnan sommitteluun ja katseen kuljettamiseen liittyvät seikat ja säännöt, kuvakulmat, näkökulma ja kuinka silmää ohjataan sommittelussa. Tällöin puhutaan jo koko tarinan visuaalisen ilmeen suunnittelusta, jossa hahmonsuunnittelulla on tärkeä osa. Näitä seikkoja ei kuitenkaan käsitellä tarkemmin tässä opinnäytetyössä, vaan keskitytään hahmonluomiseen. (Bancroft 2013, 106–135.)

On kuitenkin tärkeää huomioida, että hahmot on tarkoitus sijoittaa ympäristöön. Hahmoja kehiteltäessä, ne voidaan esittää myös ympäristössään. Tarinaa kerrottaessa tämä on usein myös välttämätöntä. (Bancroft 2013, 106–135.)

### 3 HAHMOJEN SUUNNITTELU LASTEN SATUUN

Toimintatutkimuksen teososan tavoitteena oli suunnitella hahmot Maria Lappalaisen kehitteillä olevaan lastensatuun hyödyntäen käsittelyosassa esiteltyjä tutkimusaineistoon pohjautuvia periaatteita. Ensimmäiset tapaamiset projektin johdosta ajoituivat jo keväälle 2016, jolloin ensimmäiset versiot tarinasta ja hahmoluetelosta olivat valmiina. Varsinainen työskentely projektin parissa alkoi syksyllä 2016 ja yhteistyö kirjoittajan kanssa jatkui syklisesti koko projektin ajan ja antoi arvokasta palautetta. Alun perin Lappalainen oli suunnitellut aiheesta käsikirjoitusta animaatioelokuvalle, mutta lopulta lähtökohdaksi muodostui lastenkirjan hahmojen suunnittelu. Tarina oli vielä kehittelyasteella ja muotoutui projektin ja hahmosuunnittelun edetessä. Tarkoituksena oli, että suunniteltuja hahmoja voitaisiin tulevaisuudessa hyödyntää lastenkirjan lisäksi mahdollisen animaatioelokuvan esituotannossa ja rahoituksen hankkimisessa tarinan viimeistelylle. (Kenakkala 2016; Kuula 2006; Lappalainen 2016; Toimintatutkimus 2017.)

Lastensadun tapahtumat sijoituivat myyttiseen Lappiin ja menneeseen aikaan. Toimintatutkimuksen teoriaosassa korostetaan tarinan, taustatutkimuksen ja referenssimateriaalien hankkimisen tärkeyttä, joten luonnollinen tapa aloittaa suunnittelutyö oli keskustella kirjoittajan kanssa tarinasta, hahmojen maailman kuvasta, teknologian tasosta, uskomuksista, perhesuhteista ja visuaalisesta kuvastosta. Oli myös tärkeää tutustua huolellisesti kirjoittajan toimittamaan hahmoluetteloon ja raakaluonnokseen tarinasta, jolloin tuli kiinnittää huomiota tarinan sisältämiin tarinallisiin hetkiin ja siihen mitä ne kertoivat hahmojen persoonallisuudesta. Tämän pohjalta syntyneet ideat ja ajatukset kirjattiin ylös myöhempää käyttöä varten. (Kenakkala 2016; Kuula 2006; Lappalainen 2016; Toimintatutkimus 2017.)

Tämän jälkeen aloitettiin keräämään aiheeseen sopivia referenssikuvia. Taustatutkimusta tehdessä tutustuttiin sekä pohjoismaiseen, että alkuperäiskansojen käyttämään vaatetukseen, koruihin ja asusteisiin. Vaikka tarina sijoittui Lappiin, ei hahmojen haluttu muistuttavan liiaksi ulkoasultaan pohjoisia alkuperäiskansoja, vaan ulkoasun tuli olla enemmän pohjoismainen tai suomalainen. Tämän

vuoksi tutustuttiin pohjalaiseen perinnepukeutumiseen ja asusteisiin, johon kuuluivat oleellisena osana myös puukot. Kerätyn referenssimateriaalin pohjalta tehtiin nopeita luonnoksia erilaisista asusteista ja esineistä. Toimintatutkimukselle tyypillisesti työskentelyprosessi oli hyvin syklinen, ensin tutkittiin ja etsittiin tarinaan sopivia referenssimateriaaleja, joita käytiin läpi yhdessä kirjoittajan kanssa. Löydöistä keskusteltiin, tavoitteita tarkennettiin ja etsittiin uusien tavoitteiden kautta lisää referenssimateriaaleja. Tätä tapaa noudatettiin myöhemmin myös luonnosvaiheessa. Materiaalien ja keskustelujen pohjalta tehtiin ensimmäisiä luonnoksia ja kokeiluja käytännössä, joiden tuloksia arvioitiin ja saatua tietoa hyödynnettiin seuraavissa työvaiheissa ja luonnoksien hionnassa. Näin tutkimusprosessissa vuorottelivat teoriaosan aineistoon perustuva suunnittelu, käytännön taiteellinen toiminta ja toiminnan tulosten arviointi, sekä oman toiminnan muokkaus tulosten perusteella. (Kenakkala 2016; Kuula 2006; Lappalainen 2016; Toimintatutkimus 2017.)

Kun oli kerätty riittävästi ideoita ja referenssimateriaalia ja suunnittelun tarinalliset lähtökohdat olivat selvillä, aloitettiin työskentely toimintatutkimuksen teososassa kuvatuilla yksinkertaisilla ja pienillä siluettikuvilla (Kuva 2). Siluettikuvilla kokeiltiin erilaisia hahmoja ja perusmuotojen, ympyrän, neliön ja kolmion yhdistelmiä. Näin etsittiin muotoja, jotka toivat esiin hahmon persoonallisuuden ja tuntuivat hahmolle sopivalta. Samalla mietittiin myös hahmolle sopivia mittasuhteita ja hyödynnettiin tässä Loomisin näkemystä aiheesta (Kuva 9). Työskentely tapahtui syklisti. Kokeilujen ja palautteen kautta löydettiin jokaisen hahmon persoonallisuuden sopivat muodot ja mittasuhteet, jotka olivat erityisen tärkeitä hahmon iän esille tuomiseksi. Mittasuhteiden avulla pyrittiin tuomaan esiin hahmojen välistä ikäeroa, sekä tekemään lapsihahmoista tunteisiin vetoavia. Tällöin oli tärkeää huomioida silmien koko ja sijainti kasvoissa. Lisäksi kiinnitettiin huomiota hahmon tapaan seisoa, eli eleeseen, jonka merkitystä korostettiin teososassa (Kuva 4). Tällä pyrittiin tuomaan esiin hahmon asenne ja persoonallisuus. Hahmot päätettiin kuvata Tom Bancroftin suosittamana kolmeneljäsosapiirroksena, koska tämä tuntui käyttötarkoitukseen sopivalta ja toi esiin hahmon kolmiulotteisen muodon. (Bancroft 2013, 6–8; Kenakkala 2016; Loomis 1943, 29.)



Kun hahmon asento ja perusmuoto olivat selvillä, siirryttiin piirtämään kasvoja ja kasvojen ilmeitä. Tässä käytettiin apuna toimintatutkimuksen teososan McCloudin ja Up-animaation kasvojen ilmeitä käsitteleviä kuvia (Kuva 6 ja 7). Väri- ja valinnat säästettiin viimeiseksi, jolloin keskityttiin valitsemaan tarinaan ja hahmojen persoonallisuuteen sopivia värejä. Aluksi työskenneltiin perinteisesti, jonka jälkeen luonnokset skannattiin tai kuvattiin ja työskentelyä jatkettiin Photoshopissa. (Kenakkala 2016.)

Seuraavissa tekstikappaleissa selostetaan tarkemmin ajattelua yksittäisten hahmojen suunnittelun taustalla, sekä minkälaisiin perusteltuihin ratkaisuihin lopulta päädyttiin. On tärkeää huomioida, että tarinaa ja hahmon persoonallisuutta mietittiin koko prosessin ajan ja kaikilla visuaalisilla valinnoilla pyrittiin tukemaan tarinankerrontaa. Tässäkin mielessä työskentely oli toimintatutkimukselle ominaisesti syklistä, kaikissa työvaiheissa hyödynnettiin tutkimusaineistoa ja työn tuloksia arvioitiin yhdessä kirjoittajan kanssa tarinankerronnallisista lähtökohdista, sekä tehtiin tarvittaessa muutoksia, etsittiin lisää teorialtietoja, tarkennettiin tarinallisia tavoitteita ja piirrettiin uusia luonnoksia. Näin lopulliset hahmoluonnokset, jotka esittelen seuraavissa tekstikappaleissa, saivat nykyisen muotonsa. (Kenakkala 2016; Kuula 2006; Toimintatutkimus 2017.)

Tarinan sankari on yhdeksänvuotias tyttö, Inari, joka on reipas, hieman uhmakas, terävä, rohkea ja älykäs tyttö. Hänessä on jotain erikoista ja mystistäkin. Näistä syistä Inarin perusmuodoksi valittiin kolmion ja ympyrän yhdistelmä. Inarissa on lapsenomaista pyöreyttä ja viattomuutta yhdistettynä teräviin kulmiin, jotka kuvaavat parhaiten hänen särmikästä luonnettaan. Muut muodot tuntuivat liian kevyiltä ja kilteiltä. Hahmon tavalla seisoa ja tunikan kolmiomaisella muodolla korostettiin Inarin päättäväistä luonnetta. Tuulessa valtoimenaan hulmuavat hiukset kuuluivat oleellisena osana hahmon vallattomaan persoonallisuuteen. Inarin mitasuhteiksi valittiin 3–4 päätä, eli ei aikuinen, mutta ei myöskään ihan pieni lapsi. Hänellä on yllään referenssimateriaaleihin perustuva mekko tai tunika, sekä päähine, talvikäyttöön sopivat asusteet ja pieni puukko. Hahmosta tehtiin useita hahmoluonnoksia, joista parhaimmin toimivat esiteltiin kirjoittajalle yhdellä A4-arkilla, joka on nähtävissä kuvassa 11. (Kenakkala 2016; Lappalainen 2016.)

### "Inari" Concept Art and Visual Development

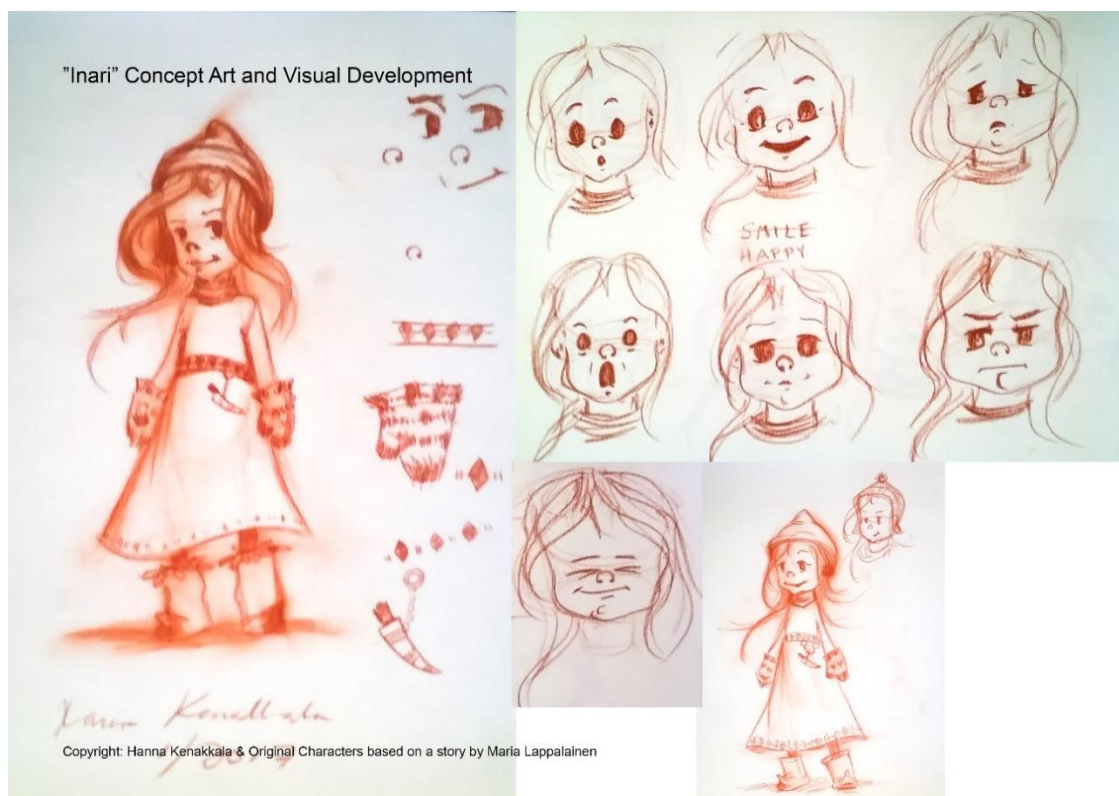
- Pieni tyttö, noin 9 v.
- Reipas, hieman uhmakas, seikkailunhaluinen, aikaansaava, terävä, älykäs, rohkea
- Varusteena pieni lasten puukko, reppu?
- Kolmiomainen, pyöreä, mutta terävä muoto tukemaan persoonallisuutta.



Copyright: Hanna Kenakkala & Original Characters based on a story by Maria Lappalainen

Kuva 11. Ensimmäisiä hahmoluonnoksia Inarin hahmosta. Kuvasta voi havaita erilaisia pyöreiden ja kolmiomaisten muotojen yhdistelmiä ja mittasuhteiden etsimistä. (Kenakkala 2016.)

Tämän jälkeen siirryttiin tekemään uudet luonnokset, joissa yhdisteltiin kuvassa 11 esiintyviä elementtejä, kuten mittasuhteita, kolmiomaisia muotoja ja hahmon asusteita eri tavalla. Hahmon kasvoista piirrettiin myös useita luonnoksia, jonka jälkeen siirryttiin piirtämään erilaisia kasvojenilmeitä. Näin päädyttiin kuvan 12 esittämään luonnokseen, johon tuli myöhemmin vielä korjauksia. (Kenakkala 2016.)



Kuva 12. Pidemmälle vietyjä hahmoluonnoksia Inarin hahmosta. Kuvasta voi havainnoida liehuvat hiukset, puukon, lapaset ja niiden kuviot, sekä tunikan kolmiomaisen muodon. (Kenakkala 2016.)

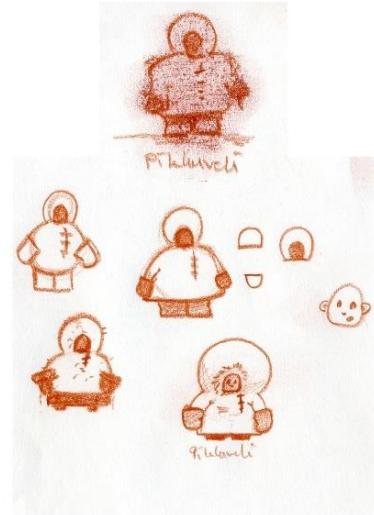
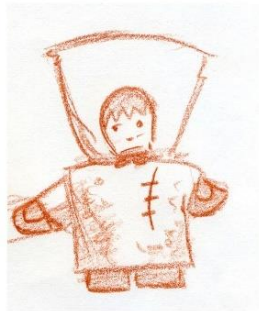
Inarin pikkuveli on muodoltaan ympyrän ja neliön yhdistelmä, jossa kulmat on pyöristetty tuomaan pehmeyttä ja vauvamaisuutta. Inarin mielestä pikkuveli on hiukan ärsyttävä ja vauvamainen, sekä itsepäinen ja toisinaan este Inarin seikkailuille. Jos pikkuveli saa jotain päähänsä tai alkaa murjottaa, voi hän kiukutella loputtomiin, ellei saa läpi haluamaansa. Yhdistämällä pyöreään hahmoon neliömäisiä muotoja, tuotiin esiin tämä itsepäisyys ja se, että Inari kokee veljen usein myös esteenä omalle toiminnalleen. (Kenakkala 2016; Lappalainen 2016.)

Pikkuveli on noin 2,5 päätä pitkä ja hänellä on isot viattomat silmät. Mittasuhteet ja silmien koko tekevät hahmosta hellyttävän ja tunteisiin vetoavan. Hänellä on yllään referenssimateriaaliin perustuva paksu takki, jossa on luu- tai puunapit, sekä turkishuppu, paksut hansikkaat ja jalkineet. Pikkuveli on niin lämpimästi puettu, että hädin tuskin pääsee liikkumaan, vaan ennemminkin lyllertää tai vaappuu eteenpäin. Mikäli pikkuveli kaatuisi, hänelle tuskin kävisi mitenkään pehmus-

teiden ansiosta, mutta hän tarvitsisi jonkun apua päästäkseen jälleen ylös. Tällainen avuttomuus tekee hahmosta sympaattisen. Ensimmäiset hahmoluonnokset ovat nähtävillä kuvassa 13. (Kenakkala 2016.)

#### "Pikkuveli" Concept Art and Visual Development

- Lapsenomaisen pyöreeä
- Neliömäisen järkähtämätön ja itsepäinen este, huutaa vaikka päivän saadakseen mitä haluaa
- Päähenkilön mielestä hiukan ärsyttävä
- Paketoitu niin paksuun turkkiin ja vaatteisiin, että häidin tuskin pääsee vaappuen eteenpäin, jos kaatuu niin ei tule vahinkoa.
- + Voidaan lisätä jokin sopiva lelu käteen.



Copyright: Hanna Kenakkala & Original Characters based on a story by Maria Lappalainen

Kuva 13. Ensimmäisiä hahmoluonnoksia pikkuveljestä. (Kenakkala 2016.)

Tämän jälkeen luonnosta työstettiin pidemmälle ja piirrettiin erilaisia kasvojen ilmeitä ja vaihtoehtoja. Kuvassa 14 pikkuveli seisoo tukevasti, paino kahdella jalalla, havaittavissa ovat mittasuhteet, kasvojen ilmeet ja kolmiulotteinen muoto. Pikkuveljen mittasuhteilla leikittelemällä saatiin aikaan suloinen karikatyyri, joka korostaa hahmon vauvamaisuutta ja avuttomuutta. Oli tärkeää, että veli näytti myös mittasuhteiltaan Inaria nuoremalta. (Kenakkala 2016.)



Kuva 14. Pidemmälle viety luonnos pikkuveljen hahmosta. (Kenakkala 2016.)

Seuraavaksi ryhdyttiin suunnittelemaan Kipinän hahmoa. Kipinä on Inarin seikkailu kumppani ja osittain myös tarinan hölmö, viitaten edellä käsittelyosassa esitelttyihin tarinan arkkityyppeihin. Kipinä on pieni valo-olento, revontuli ja ”ADHD”-lapsukainen, joka sinkoilee paikasta toiseen harkitsematta seurauksia ja joutuen hankaluuksiin. Toisaalta mystinen ja rohkea, toisaalta kovin viaton, pelokas ja vauvamainen. (Kenakkala 2016; Lappalainen 2016.)

Ensimmäiset Kipinän hahmon luonnokset ovat nähtävillä kuvassa 15, niissä keskityttiin luomaan vauhdikasta ja sinkoilevaa valo-olentoa. Oleellisinta oli tavoittaa hahmon liike ja eteerisyys, käsittelyosassa kuvatun toimintaviivan ja elepiirrosten avulla (Kuva 5 ja 4). Ensimmäiset luonnokset olivat eleiltään hyviä, mutta hiukan liian liekkimäisiä. Toisena vaihtoehtona kokeiltiin nuolimaista ja eteenpäin kiitävää ”valopoikaa”, joka ei kuitenkaan tuntunut riittävän yliluonnolliselta ja olento-maiselta. (Kenakkala 2016; Lappalainen 2016.)

Kipinän perusmuodot ovat yhdistelmä pehmeitä pyöreitä ja teräviä vauhdikkaita muotoja. Oli tärkeää, että hahmo tuntuisi taianomaiselta, eikä olisi liian ihmismäinen, vaan olio, jolle on annettu ihmismäisiä, antropomorfisia piirteitä ja eleitä.

Jotta hahmo vaikuttaisi hellyttävältä, eikä olisi pelottava, sille piirrettiin isot tunteisiin vetoavat silmät, joilla korostettiin hahmon lapsenomaisuutta. Kipinä muistuttaa myös mittasuhteiltaan enemmän lasta kuin aikuista, vaikka sillä onkin perässään pitkä ”valohäntä” ja raajat. (Kenakkala 2016.)

”Kipinä” Concept Art and Visual Development

- Pieni ADHD lapsukainen, joka on toisinaan pähenkilön mielestä hiukan vauvainen ja ärsyttäväkin.
- Valo-olento, laumastaan eksynyt revontuli, ryntäilee asioihin, eikä mieli tekemisiään ennen kuin on vaikeuksissa.



Copyright: Hanna Kenakkala & Original Characters based on a story by Maria Lappalainen

Kuva 15. Ensimmäisiä luonnoksia Kipinän hahmosta, joissa on keskitytty liikkeen ja muodon tavoittamiseen. (Kenakkala 2016.)

Seuraavissa luonnoksissa Kipinän hahmon liekkimäisyyttä pyrittiin poistamaan, jotta hahmoa ei sekoitettaisi jonkinlaiseen tuliolentoon. Uudessa luonnoksessa, joka on nähtävillä kuvassa 16, haluttiin tuoda esiin hahmon persoonallisuus. Hahmolle annettiin kipinämäinen hiuspehko, sekä erilaisia perusilmeitä. Tummalla taustalla hahmon päässä oleva valokipinä toimi hyvin ja tuntui hauskalta, eikä muistuttanut liekkiä. (Kenakkala 2016; Lappalainen 2016.)



Kuva 16. Pidemmälle viety luonnos kipinän hahmosta. Kuvasta voi havainnoida erilaiset kasvojen ilmeet, leiskuvat hiukset, sekä valoa hohtavan olennon. (Kenakkala 2016.)

Lopuksi siirryttiin suunnittelemaan Inarin äidin hahmoa, jonka tuli olla nuori, mutta selkeästi aikuinen ja äidillisen pehmeä. Tavallaan vanhempi ja kypsempi versio Inarista. Äidillä on yllään tunika, päähine tai huivi, paksut hansikkaat ja talvijalkineet, sekä emännän puukko ja mahdollisesti laukku ja koruja. Selässään äidillä voi olla perheen nuorin lapsi, kantokorissa. Äidissä on mystisiä ominaisuuksia, jotka liittyvät hänen sukujuuriinsa. (Kenakkala 2016; Lappalainen 2016.)

Ensimmäisissä hahmoluonnoksissa (Kuva 17) tutkittiin referenssimateriaalin pohjalta erilaisia asusteita ja päähineitä, sekä etsittiin äidille sopivia mittasuhteita ja perusmuotoja. Ensimmäisissä hahmoversioissa äiti tuntui liian vanhalta ja mummomaiselta. Tämä johtui hahmon siluetista ja liian pyöreistä perusmuodoista. Hahmo kaipasi lisää särmikkyyttä, tämän vuoksi päätettiin lisätä hahmoon teräviä kolmiomaisia muotoja ja kokeiltiin erilaisia vaihtoehtoja päähineiksi ja asusteiksi. Nämä pidemmälle viedyt luonnokset ovat nähtävillä kuvassa 18 ja

luonnoksista voi havainnoida aikuismaiset mittasuhteet, erilaiset ratkaisut päähi-neiksi ja asusteiksi, sekä käytetyt kuviot ja kolmiomaisen terävän muotokielen. Lopulta äidin hahmo kehittyi muodoltaan yhdistelmäksi, pyöreitä, kolmiomaisia ja neliömäisiäkin pehmeitä muotoja. Mittasuhteet ovat selkeästi aikuisen. Hahmo-luonnoksista paras on oikean reunan äidillinen hahmo, joka tuntuu oikean ikäi-seltä. (Kenakkala 2016; Lappalainen 2016.)

"Äiti ja vauva" Concept Art and Visual Development

- Pyöreä, äidillinen, rauhallinen, turvallinen hahmo
- Varusteena puukko ja vauvan kantokori, mahdollisesti taikakaluja tai talismaaneja?



Copyright: Hanna Kenakkala & Original Characters based on a story by Maria Lappalainen

Kuva 17. Ensimmäiset hahmoluonnokset äidin hahmosta. Kuvasta voi havainnoida pyöreät perusmuodot ja aikuisen mittasuhteet, sekä erilaiset referenssimateriaaleihin perustuvat asusteet ja kuviot. (Kenakkala 2016.)





Kuva 18. Pidemmälle kehiteltyjä luonnoksia äidin hahmosta. (Kenakkala 2016.)

Lopuksi kaikki suunnitellut hahmot kerättiin yhdelle A4-arkille (Kuva 19), jossa niitä voitiin tarkastella rinnakkain. Näin pystyttiin varmistamaan, että hahmot ovat myös keskenään yhteneväisiä ja tuntuvat siltä, että ne kuuluvat samaan perheeseen ja maailmaan, mutta eroavat kuitenkin riittävästi toisistaan perusmuodoiltaan ja siluutiltaan, jotta ne ovat tunnistettavissa. Samalla pystyttiin vertaamaan hahmojen mittasuhteita toisiinsa ja varmistaa, että mittasuhteet olivat hahmojen ikään sopivia. Tärkeää oli myös varmistaa, että hahmot tuntuivat uskottavilta, ne seisoivat tukevasti alustallaan ja olivat tasapainoisia, sekä yleisolemukseltaan tarinaan sopivia. Lisäksi voitiin arvioida hahmojen vetovoimaisuutta ja aitoutta. Suunnittelun tuloksena oli neljä todellisuuteen perustuvaa hahmoa tai hahmojen karikatyyriä, jotka olivat yhdistelmä referenssimateriaalia, tarinaa ja taiteellista näkemystä. (Kenakkala 2016.)

Character Line up

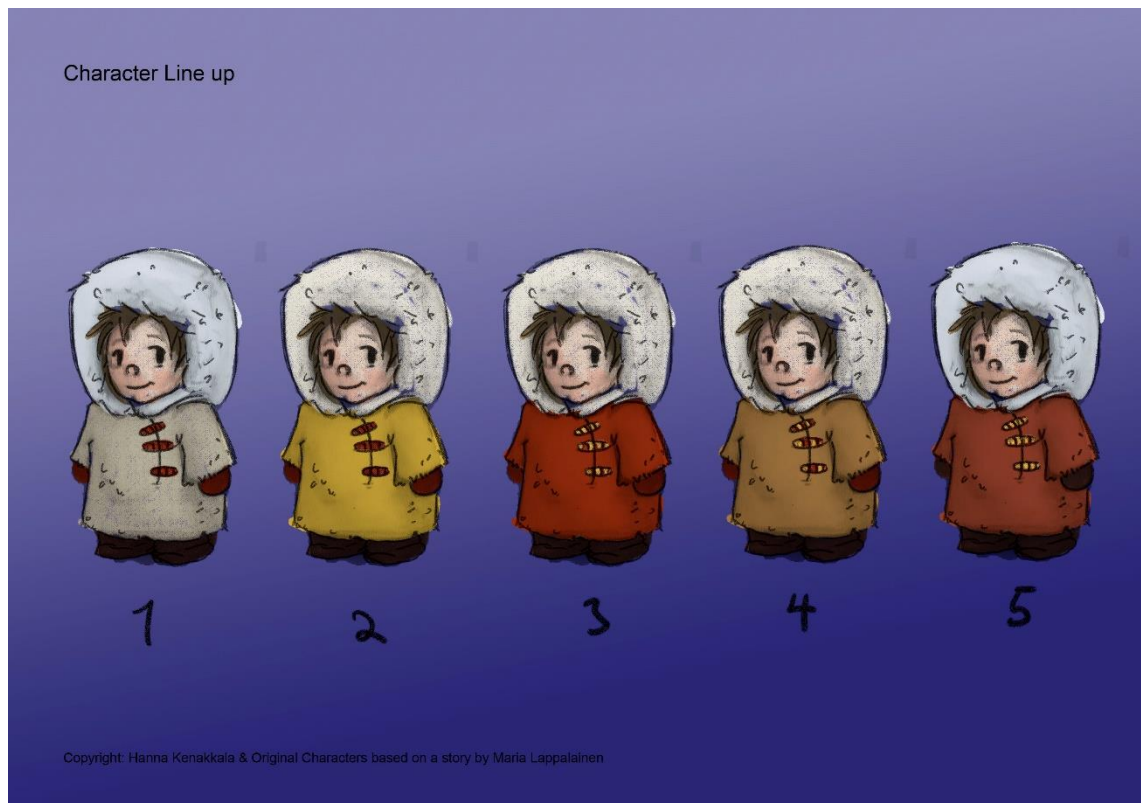


Kuva 19. Hahmo line-up, jossa kaikki hahmot on kerätty samalle A4 arkille. (Kenakkala 2016.)

Tämän jälkeen hahmoille kokeiltiin eri väri vaihtoehtoja ja kuvioita (Kuva 20 ja 21), kiinnittäen huomiota siihen, että väri- ja kuviomaailman täytyi olla jollain tapaa yhteneväinen hahmojen kesken, koska hahmot kuuluivat samaan perheeseen. Väreiksi valittiin iloisia ja huomiota herättäviä, sekä energisiä värejä, jotka erottuivat hyvin, kun hahmot sijoitettiin värilliselle taustalle. Tämän jälkeen siirryttiin suunnittelemaan hahmojen lopullista värimaailmaa ja ulkoasua, sekä parantelemaan hahmojen rakennetta ja kasvojen ilmeitä. Lopuksi hahmot sijoitettiin tarinaan sopivalle taustalle. (Kenakkala 2016.)



Kuva 20. Väriluonnoksia Inarin hahmosta. (Kenakkala 2016.)



Kuva 21. Väriluonnoksia pikkuveljen hahmosta. (Kenakkala 2016.)



Kuva 22. Valmiit hahmot aiheeseen sopivalla taustalla. (Kenakkala 2016.)

Kuvassa 22, valmiit hahmot ovat nähtävissä sijoitettuna tarinaan sopivalle taustalle. Hahmot eivät ole vielä täysin valmiita, vaan niitä voidaan edelleen kehittää, puhtaaksi piirtää ja parannella tarinan ja hahmojen kehittyessä projektin aikana. Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli tuottaa konseptimateriaalia myöhempää toteutusta varten, eikä valmista julkaistua materiaalia. Nyt suunniteltuja hahmoja voidaan käyttää mm. projektin markkinoinnissa ja apurahojen haussa. (Kenakkala 2016.)

#### 4 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Opinnäytetyön alussa esiteltiin ne kysymykset ja tavoitteet, joihin haluttiin saada vastaus toimintatutkimuksen kautta. Haluttiin kartoittaa hahmosuunnittelun yleisiä periaatteita osana visuaalista tarinankerrontaa ja soveltaa periaatteita käytännön työskentelyyn, sekä käsitellä asioita, joita hahmosuunnittelijan tulee miettiä työskennellessään. Haluttiin selvittää, miten rakennetaan visuaalisesti mielenkiintoisia ja vetoavia hahmoja, jotka kertovat haluttua tarinaa? Mitä visuaalisen suunnittelun periaatteita tulee huomioida hahmosuunnittelussa ja minkälaisia taitoja ja ajattelua tämä vaatii hahmosuunnittelijalta?

Koska kyse on visuaalisesta tarinankerronnasta, havaittiin, että tarina ohjaa kaikkia tehtäviä valintoja aina hahmojen perusmuodoista, mittasuhteisiin ja väreihin. Hahmosuunnittelijan tehtävänä on tukea visuaalisilla valinnoillaan tätä tarinankerrontaa. Voidakseen tehdä hyviä valintoja, täytyy hänen hallita monia eri tietoja ja taitoja, joista piirustustaito on vain yksi osa. On eri asia piirtää hahmo, kuin suunnitella hahmo harkiten ja valintansa perustellen, siten, että hahmon avulla voidaan kertoa tarinaa. Hyvä hahmo on sekä perusmuodoltaan, ulkoasultaan, mittasuhteiltaan, eleiltään, ilmeiltään ja väreiltään tarinaan sopiva ja vetoaa katsojan tunteisiin.

Voidakseen tehdä hahmoista visuaalisesti mielenkiintoisia ja vetovoimaisia, täytyy suunnittelijan kiinnittää huomiota valittuun muotokieleen ja riittävään kontrastiin. Suunnittelijan täytyy ymmärtää muotokiehen, mittasuhteiden, anatomian, väri- ja muotovalintojen, liioittelun ja arkkityyppien merkitys ja kuinka niitä voidaan hyödyntää luomaan haluttua mielikuvaa hahmosta. Suunnittelijalla täytyy olla jonkinlainen ymmärrys siitä, miten katsoja näkee ja kokee hahmot.

Jotta hahmot ovat uskottavia, täytyy niiden perustua jollain tapaa todellisuuteen, mikä vaatii referenssimateriaalien hankintaa. Havaittiin, että suunnittelu ja piirustustaitojen lisäksi hahmosuunnittelijan täytyy tehdä runsaasti taustatutkimusta, ideointia ja ajatustyötä. Hänen täytyy tuntea hahmon psykologiaa ja ajatusmaailmaa, sekä tutustua hyvin kerrottavaan tarinaan. Tämä kaikki vie runsaasti aikaa, ennen kuin on päästy varsinaiseen luonnostelu- ja suunnittelutyöhön, mutta on

tärkein osa prosessia. Ilman kunnollista ajatusperustaa, hahmojen suunnitteleminen on hankalaa ja lopputulos hengetön. Projektin kuluessa palattiin useaan otteeseen tähän työvaiheeseen ja etsittiin lisää referenssimateriaaleja. Näin havaittiin käytännössä tämän työvaiheen tärkeys piirtämisprosessille, sillä on vaikea piirtää asioita, jos ei tiedä miltä ne näyttävät. Hyvien referenssimateriaalien hankinta ja riittävä taustatutkimus osoittautuivat tärkeimmäksi työvaiheeksi ja vaikuttivat suoraan hahmojen kiinnostavuuteen ja aitouteen.

Hahmosuunnittelu osana visuaalista tarinankerrontaa, osoittautui haastavaksi ja mielenkiintoiseksi aiheeksi. Tutustuttaessa lähdemateriaaliin, havaittiin, että hahmosuunnittelun yleiset periaatteet soveltuvat niin animaatioon ja pelituotantoon, kuin kuvittamiseen, sarjakuvaan ja lastenkirjoihin. Nämä periaatteet ovat yhteisiä kaikille edellä mainitulle visuaaliselle tarinankerronnalle ja niitä voidaan soveltaa aina käyttökohteen, tarkoituksen ja valitun median mukaan. Tutkimuksen teoria-aineisto kerättiin yhdistelemällä tietoa eri lähteistä kokonaisuudeksi, joka kattaa laajasti edellä mainitut periaatteet. Kokonaisuuden haluttiin olevan monipuolisesti hyödynnettävissä tulevaisuudessa, valitusta mediasta riippumatta. Asiantuntijalähteitä hyödynnettiin monipuolisesti ja asioita tarkasteltiin sekä animaation, että kuvittamisen näkökulmasta. Näin saatiin kattava kuva siitä, mitä hahmosuunnittelu on, mitkä ovat suunnittelun yleiset periaatteet ja mitä hahmosuunnittelijan työhön kuuluu, sekä miten kuvittaja tai sarjakuvataiteilija voi hyötyä edellä mainituista periaatteista.

Hahmosuunnittelu on työprosessina hyvin syklinen, minkä vuoksi toiminnallinen tutkimus oli hyvä lähestymistapa aiheeseen. Ensin tutustutaan tarinaan ja lähtökohtiin, etsitään referenssimateriaaleja, luonnostellaan, arvioidaan ja pyydetään palautetta, jonka jälkeen koko prosessi aloitetaan alusta. Näin kierros kierrokselta hahmoluonnokset tarkentuvat, kunnes ne ovat valmiita. Varsinaisessa työskentelyssä haastavinta oli päästää irti liiallisesta itsekritiikistä ja pyrkiä luomaan nopeasti eri vaihtoehtoja hahmoista hylättäväksi tai paranneltavaksi. Työskentely tarinan kirjoittajan kanssa oli hedelmällistä ja antoi arvokasta näkökulmaa ja palautetta omaan työskentelyyn, mikä näkyy lopullisten hahmojen ulkoasussa, joihin oltiin tyytyväisiä. Opinnäytetyön aikana suunniteltuja hahmoja voidaan hyö-

dyntää tarinan markkinoinnissa ja rahoituksen hankkimisessa tarinan kehittä-  
miseksi pidemmälle. Toivottavasti tarina saa jonain päivänä valmiin muodon ani-  
maationa tai lastenkirjana.

## LÄHTEET

Ahlroot, J. 2016. Ihmeellistä vai pelottavaa? Omassa olohuoneessa pääsee nyt merenpohjaan ja vuoren huipulle. HS 26.11.2016.

Animation Magazine. Comic-Con Report: An Inspiring Tribute to Walt Stanchfield. Viitattu 13.3.2017.

<http://www.animationmagazine.net/events/comic-con-report-an-inspiring-tribute-to-walt-stanchfield/>

Anthropomorphism in Animation. Youtube. Viitattu 13.3.2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=QQARTm3PII>

Arriaga D. Characters for Animated Film with Daniel Arriaga. Videoluento. Tuotanto: Schoolism.com. Viitattu 13.3.2017.

Bancroft, T. 2006. Creating Characters with Personality. Watson-Guptill Publications.

Bancroft, T. 2013. Character Mentor. Focal Press.

Begin, J. Character Development and Design with Mary Jane Begin. Videoluento. Tuotanto: Lynda.com. Viitattu 13.3.2017.

Blair, P. 1994. Cartoon Animation. Walter Foster Publishing.

Chow Kim Wan. Wordpress.com. The Art of Aladdin, kuvalähde. Viitattu 1.12.2016.

<https://chowkimwan.wordpress.com/2015/10/09/284-friday-photo-gallery-3-the-art-of-aladdin>

Cooltoons. Turnarounds. Viitattu 1.12.2006.

<http://www.cooltoons2.com/various/artlessons/turnarounds.html>

Crossley, K. 2014. Character Design from the Ground Up. The Ilex Press Ltd.

Elam, K. 2001. The Geometry of Design. Princeton Architectural Press.

Film Escape. What is the Uncanny Valley? Viitattu 13.3.2017.

<http://filmescape.com/what-is-the-uncanny-valley>

Frank, T. & Johnston O. 1981. The Illusion of Life. Walt Disney Productions. Abbeville Press, Inc.

Hauser, T. 2009, 52. The Art of Up. Disney Enterprises Inc. / Pixar.

Hedgpeth, K. & Missal, S. 2003. Exploring Drawing for Animation. Cengage Learning.



Idea Rocket Animation. 12 Principles of Animation: Character Appeal. Viitattu 13.3.2017

<http://idearocketanimation.com/2212-principles-of-animation-character-appeal/>

Kenakkala, H. 2016. Työskentelypäiväkirja muistiinpanot, luonnokset ja piirustukset 1.9.2016–14.4.2017. Lapin ammattikorkeakoulu, Tornio.

Kuula, A. 2006. Toimintatutkimus. Luku 5.4. kokonaisuudesta Saaranen-Kauppi-  
nen, Anita ja Puusniekka, Anna, KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto.  
Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietovarasto. Viitattu 18.4.2017.

[http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L5\\_4.html](http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L5_4.html)

Lappalainen M. 2016. Hahmoluetelo, treatment, käsikirjoitus, suulliset keskustelut 1.4.2016-14.4.2017.

Loomis, Andrew. 1943. Figure Drawing for All It's Worth.

McCloud, S. 2006. Making Comics. HarperCollins Publishers.

Milman, O. 2016. Anthropomorphism: how much humans and animals share is still contested. The Guardian 15.1.2016.

Parker J. & Terry W. Breathing life into your character designs with Jake Parker & Will Terry. Videoluento. Tuotanto: SVSlearn.com. Viitattu 13.3.2017.

Parr, P. 2016. Sketching for Animation. Bloomsbury Publishing Plc.

Pinterest. Kuva-esimerkkejä.

Richmond, T. 2011. The Mad Art of Caricature. Deadline Demon Publishing.

Silver, S. Art Lesson – How to Use the Golden Section for Character Design. Viitattu 13.3.2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=PEiaGGp5ddY>

Sullivan K. & Schumer G. 2013. Ideas for the Animated Short, Finding and Building Stories. Focal Press.

The House of Move. Cartoon Silhouettes kuvalähde. Viitattu 13.3.2017.

Tillman, B. 2011. Creative Character Design. Focal Press.

Traditional Animation .com. Winnie the Pooh kuvalähde. Viitattu 13.3.2017.  
<http://www.traditionalanimation.com/winnie-the-pooh-model-sheets/>

Toimintatutkimus 2017. Virtuaaliammattikorkeakoulu. Ylemmän AMK-tutkinnon mediafoorumi. Viitattu 14.4.2017.

<http://www2.amk.fi/digma.fi/www.amk.fi/opintojak-sot/0709019/1193463890749/1193464158778/1194360111832/1194360447229.html>

Vilppu, G. 1994. The Vilppu Drawing Manual. Vilppu Studio Press.

Wikipedia 2017a. Anthropomorphism. Viitattu 13.3.2017.  
<https://en.wikipedia.org/wiki/Anthropomorphism>.

Wikipedia 2017b. Kultainen leikkaus. Viitattu 13.3.2017.  
[https://fi.wikipedia.org/wiki/Kultainen\\_leikkaus](https://fi.wikipedia.org/wiki/Kultainen_leikkaus)

Wikipedia 2017c. Outo laakso. Viitattu 13.3.2017.  
[https://fi.wikipedia.org/wiki/Outo\\_laakso](https://fi.wikipedia.org/wiki/Outo_laakso).

Williams, R. 2001. The Animator's Survival Kit. Faber and Faber inc.