

Erikoistumisprojekti

Anna Vasyuk

Opinnäytetyön käytännön osuus

Johdanto

Tämän erikoistumisprojektin tarkoitus on suunnitella kyberpunk-ympäristöön sopiva hahmo käyttäen opinnäytetyössä havaittuja genren teemoja ja troppeja. Hyödynnän tässä osassa tutkielmassani oppimiani hahmosuunnittelun yleisiä käytäntöjä ja metodeja sekä täsmällisempiä, genreen kuuluvia visuaalisia ratkaisuja.

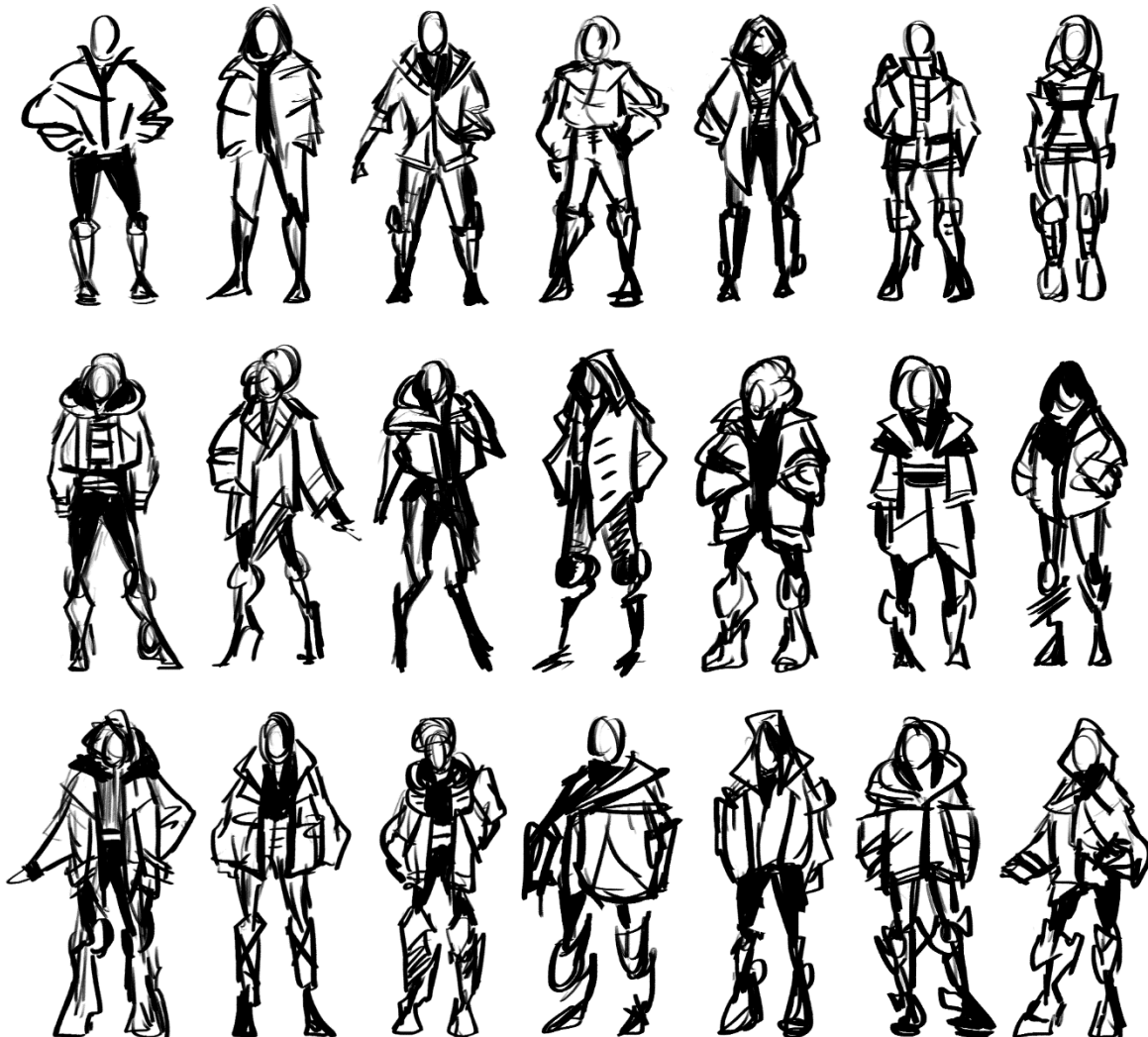
Kuten itse opinnäytetyössäkin, en halua syventyä juoneen tai narratiiviin hahmosuunnittelun prosessin aikana. Jotta voisin suunnitella potentiaalisesta tarinasta mahdollisimman erillään olevan hahmon, käytän avukseni kyberpunkin hahmotroppeja. Koska mitään hahmoa ei pysty keksimään käyttäen taustatietona ainoastaan määriteltyä genreä, pitää hahmolle valita jonkinlainen pohja ennen työhön ryhtymistä. Tein ennen suunnitteluprosessin alkua muutaman valinnan, joilla voisin rajata työn lopputulosta.

Ensinnäkin, suunnittelemani hahmon voisi kuvitella olevan peräisin tyypillisestä kyberpunk-maailmasta, oletettavasti *city noir* -maisemasta. Hän ei ole potentiaalisen tarinan päähenkilö, vaan hänet voidaan luokitella sivu- tai taustahahmoiksi, jolloin persoonallisuus tai motiivit eivät ole niin olennaisia. Tämä antaa minulle aikaa ja resursseja keskittyä mahdollisimman vahvasti visuaalisen ilmeen suunnitteluun. Käytän hahmon suunnitteluun pakostakin joitakin kyberpunkin kliseitä, mikä on mielestäni taustahahmojen kontekstissa hyväksyttävää. En tehnyt työtä aloittaessa vielä valintaa hahmon etnisyydelle, iälle tai sukupuolelle, mutta rajasin hänet kuitenkin ihmiseen, korkeintaan kyborgiin, sillä opinnäytetyönikin keskittyi nimenomaan ihmismäisiin hahmoihin. Lopuksi valitsin muutaman troopin, joiden avulla rakennan hahmon. Halusin hänen noudattavan kapinallisen hahmotrooppia (ja arkkityyppiä), jonka ymmärsin opinnäytetyötä kirjoittaessani olevan yksi kyberpunkin keskeisimpiä hahmotyyppejä. Ja koska kyberpunkissa hahmojen varallisuustaso vaikuttaa paljon heidän ulkonäkönsä, rajasin hahmoni kuuluvan alaluokkaan, kenties slummien asukkaaksi.

Hyödynnän tässä osuudessa kronologista hahmosuunnittelua, edeten laajemmasta kokonaiskuvasta pienempiin yksityiskohtiin. Hahmon suunnitteluprosessi välivaiheineen on dokumentoitu alla. Jätän kuitenkin lopullisesta työstä pois lukuisia alkuluonnoksia, jotka ovat sotkuisen laatunsa vuoksi erittäin vaikealukuisia. Koen, että ne eivät tarjoa lukijoille tarpeeksi mielenkiintoista materiaalia ja että suunnitteluprosessini on tarpeeksi selkeä ilmankin.

Hahmon suunnittelu

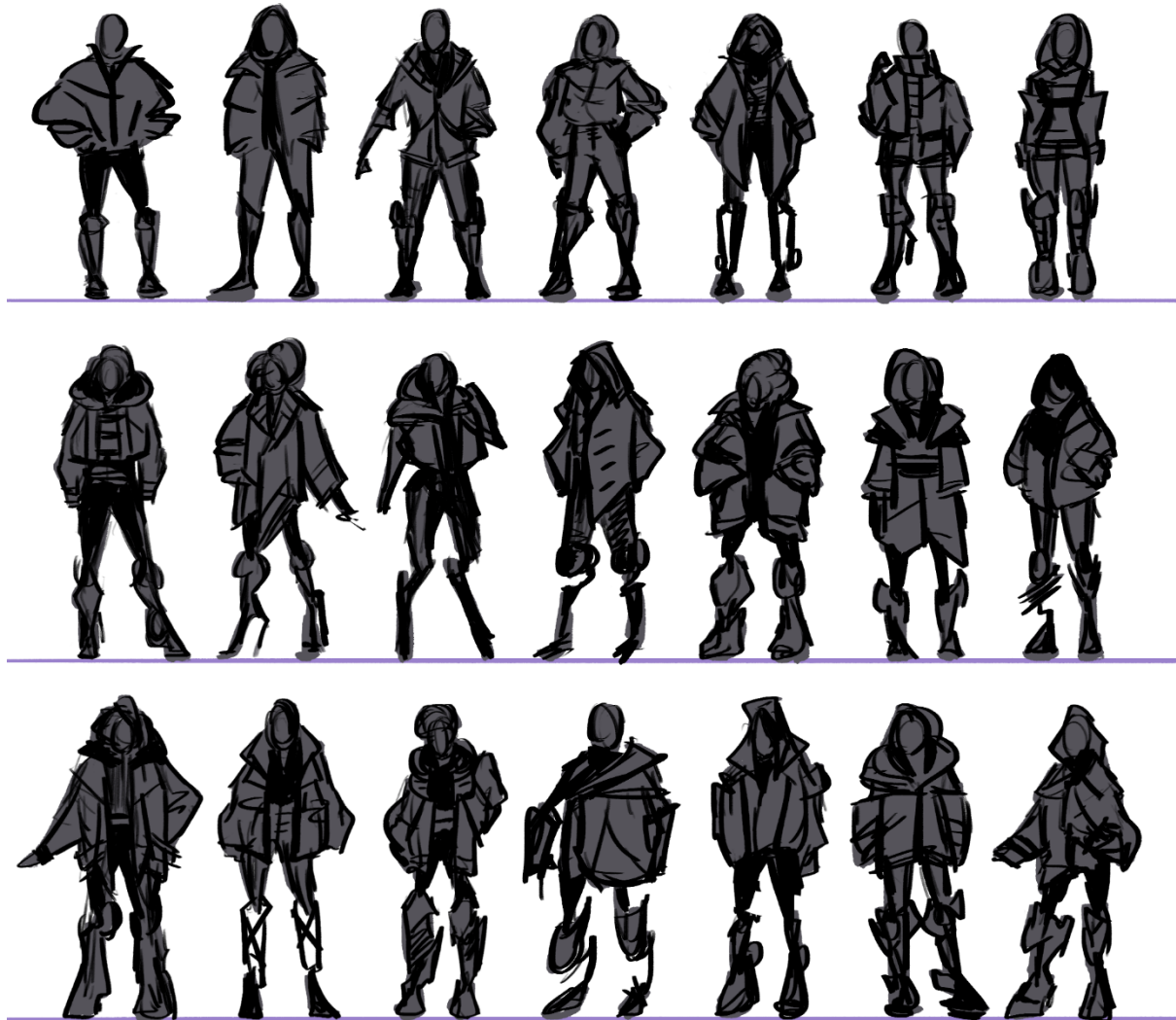
Lähdin liikkeelle ensisijaisesti monista pikkukuvista eli thumbnail-kuvista. Tarkoitukseni oli edetä hierarkkisen hahmosuunnittelun mukaan ja hahmotella tässä vaiheessa siluetti hahmolleni. Piirsin tämän vaiheen erittäin luonnosmaisesti, käyttäen vain yksinkertaisia muotoja. Tämän vaiheen tärkein osa on asettaa paikalleen vain hahmon olennaisimmat elementit.



Kuva 1. Thumbnail-kuvat mahdollisille hahmoille.

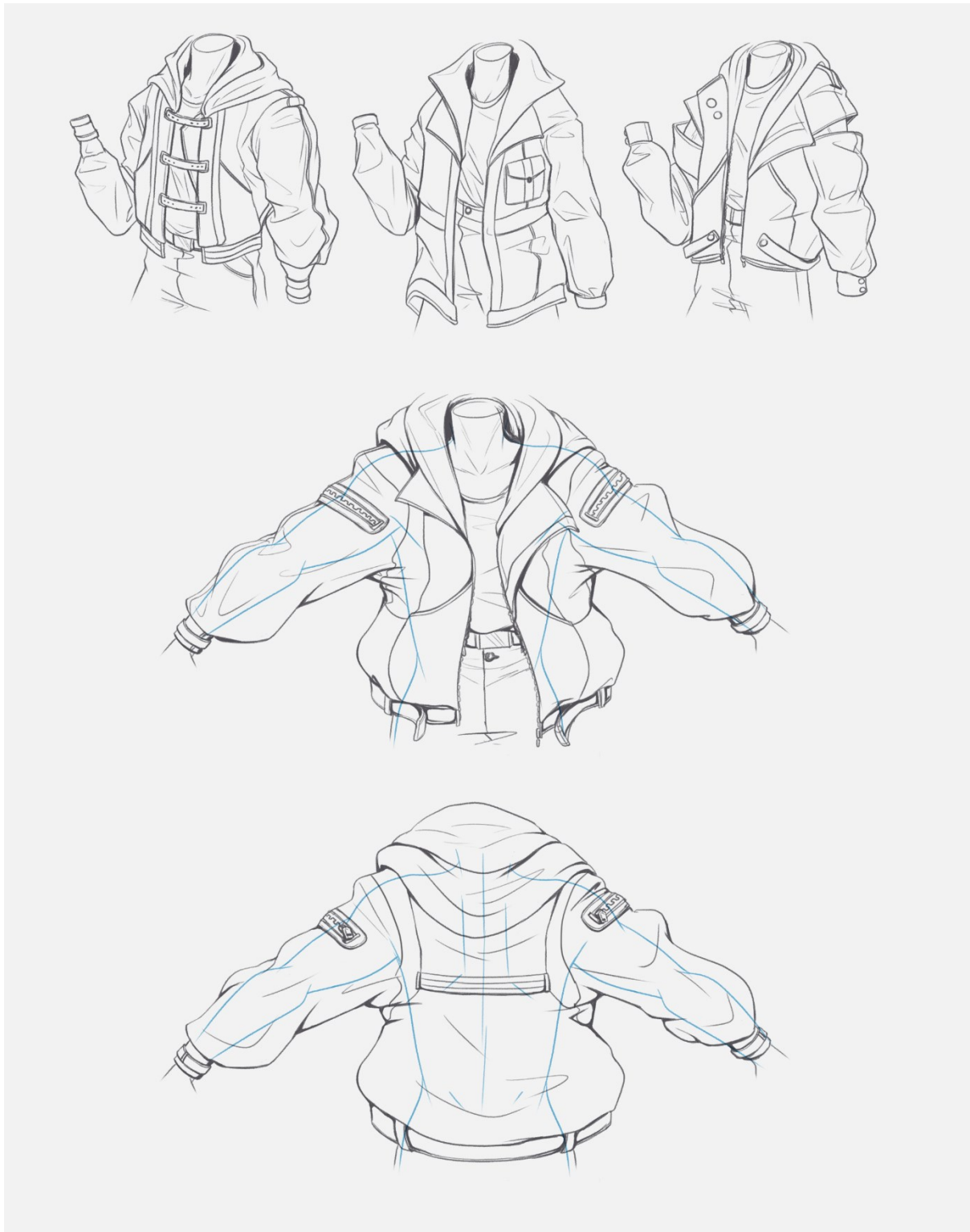
Pääideani oli noudattaa trendiä, jonka opin tutkielmassani kyberpunkille tyypilliseksi: retromuodin inspiroima siluetti, jossa on leveä yläosa, korkea vyötärö ja kapeampi alaosa. Lisäksi sain selville opinnäytetyötä kirjoittaessa, että geometriset kuviot sekä epäsymmetrisyys ovat futurismiin pohjautuvan muodin (johon kyberpunk kuuluu) tärkeitä elementtejä, joten yritin miettiä, miten hahmon takit noudattaisivat tätä. Tässä vaiheessa

suunnittelua huomaa jo, että olen alkanut miettiä mahdollista kybernetiikkaa. Hahmon jalat muuttuvat toisella rivillä selvästi ihmiselle epätyypillisiksi, koska sain tässä vaiheessa suunnittelua idean antaa hänelle kyberneettiset jalat. Jotkut niistä noudattivat ihmisen biologialla, jotkut ei. Halusin mukaan kybernetiikkaa, mutta kädet tuntuivat liian kliseiseltä valinnalta. Monet näistä ideoista olisivat mielestäni voineet muodostua mielenkiintoisen näköisiksi hahmoiksi, jos heitä olisi kehitetty eteenpäin, mutta valikoin näistä luonnoksista vain muutaman idean jatkoa varten.



Kuva 2. Väritetyt thumbnail-kuvat. Tässä huomio keskittyy paremmin itse siluettiin.

Seuraavaksi halusin keskittyä hahmon takin suunnitteluun, koska siitä tulisi lopputuloksen yksi näkyvimmistä elementeistä, vähintäänkin sen koon takia. Jonkun näin paljon huomiota kiinnittävän asian pitäisi mielestäni olla myös näyttävä. Valitsin thumbnail-luonnoksista muutaman osan, jotka näyttivät mielestäni parhaimmilta, ja sekoitin niitä keskenään, kunnes päädyin neljään alla kuvattuun malliin.



Kuva 3. "Loppukarsintaan" päässeet, puhtaaksi piirretyt takit. Alimmaisesta tuli hahmon loppuvalinta.

Tässä elementissä heijastuu hahmoni yhteiskuntaluokka: isot takit ja hupparit ovat osittain katumuodin inspiroimia, ja tämän tapaisia vaatteita ei näkisi kyberpunkin varakkailta hahmoilla. Isot kaulukset ovat yksi kyberpunk-hahmojen ulkomuodon kaava, minkä opin tutkielmastani, joten halusin ottaa sen mukaan. Takit ovat tarkoituksella epäsymmetrisiä: tämä on sekä

futuristisen muodin keskeinen osa että viittaus siihen, että nämä vaatteet ovat mahdollisesti hahmon itse tekemiä. Slummeissa voisi olla yleistä käyttää kierrätettyä materiaalia ja korjailta tavaroitaan mielensä mukaan, minkä monet kyberpunk-teokset todistavat.



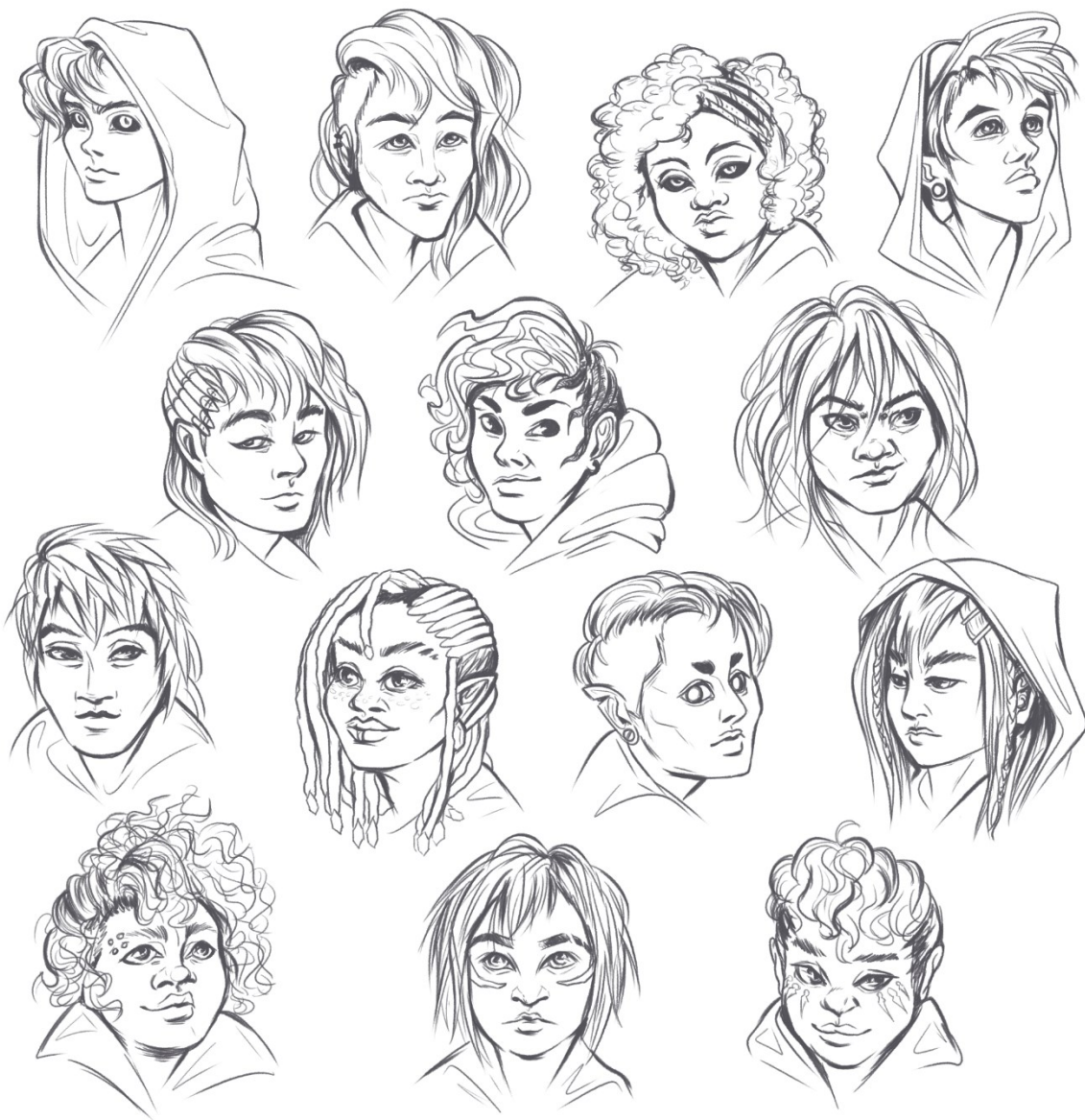
Kuva 4. Takkien harmaasävyt. Tämä tutkii kankaiden mahdollisesti muodostamaa kontrastia.



Kuva 5. Takin mahdolliset väripaletit.

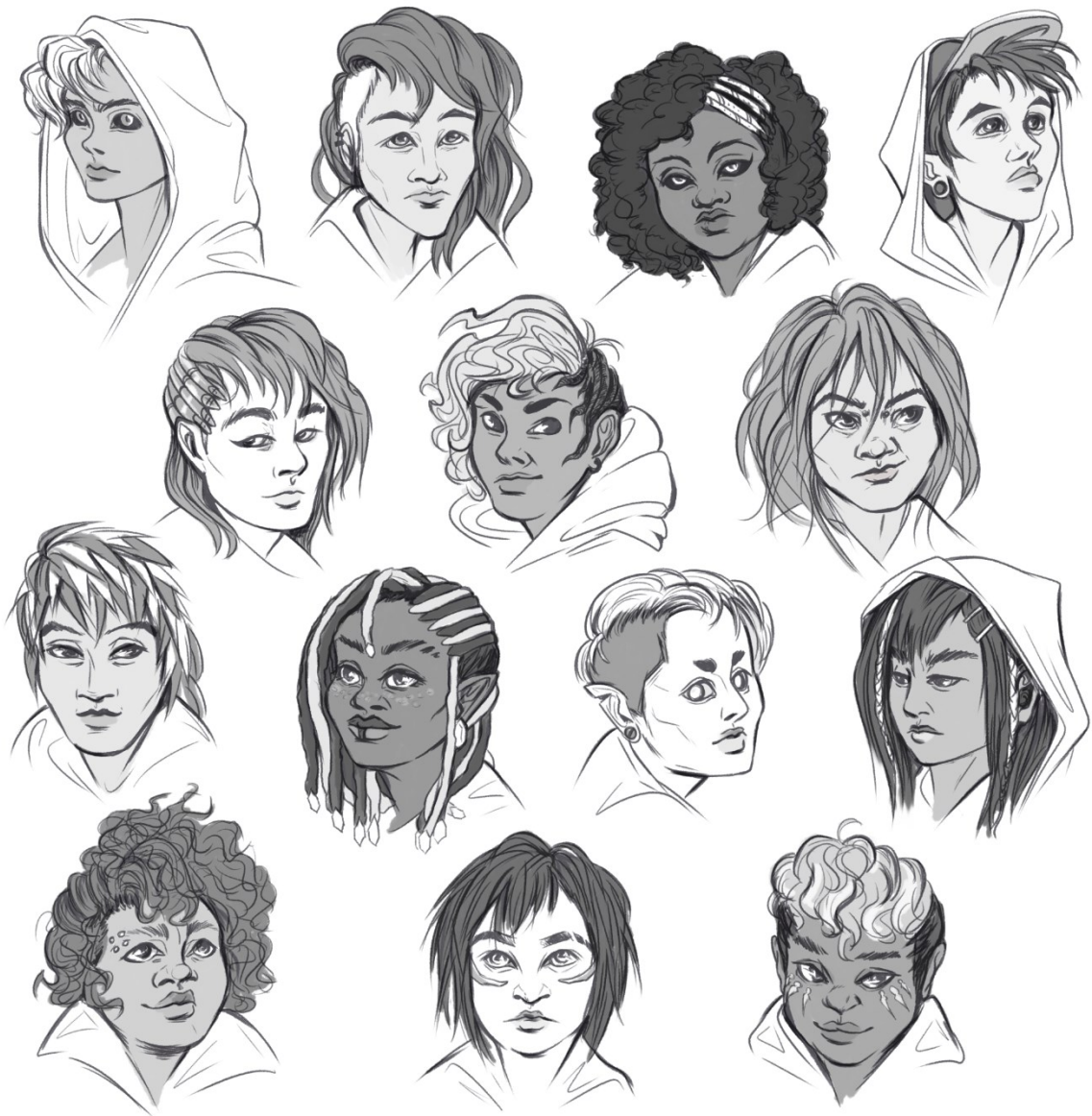
Seuraavaksi kokeilin erilaisia väripaletteja valitulle takille. Ensimmäinen ideani oli ottaa malliksi 80- ja 90-luvun tuulitakit, jotka ovat ennenkin toimineen inspiraationa kyberpunkin hahmoille, joten niiden väriyhdistelmät olisivat hiukan räikeämmät. Kokeilin kuitenkin kaiken varalta myös hillityimpiä paletteja, vaikka lopullinen valintani ei osunutkaan niihin. Pidin saman keltaisen korosteväriin jokaisessa paletissa, koska mielestäni siitä tuli hieno, kaikkiin sopiva yksityiskohta.

Tämän jälkeen lähdin miettimään hahmon kasvoja ja hiustyylejä. Koska suunnitteluprosessini oli tähän asti vienyt minut katumuodille sopiviin valintoihin, päädyin luonnollisesti piirtämään seuraavaksi nuoria hahmoja. Tässä vaiheessa minulla oli aika vapaat kädet, koska kyberpunkissa ei ole selviä kaavoja sille, miltä sivuhahmojen kasvot voisivat näyttää.



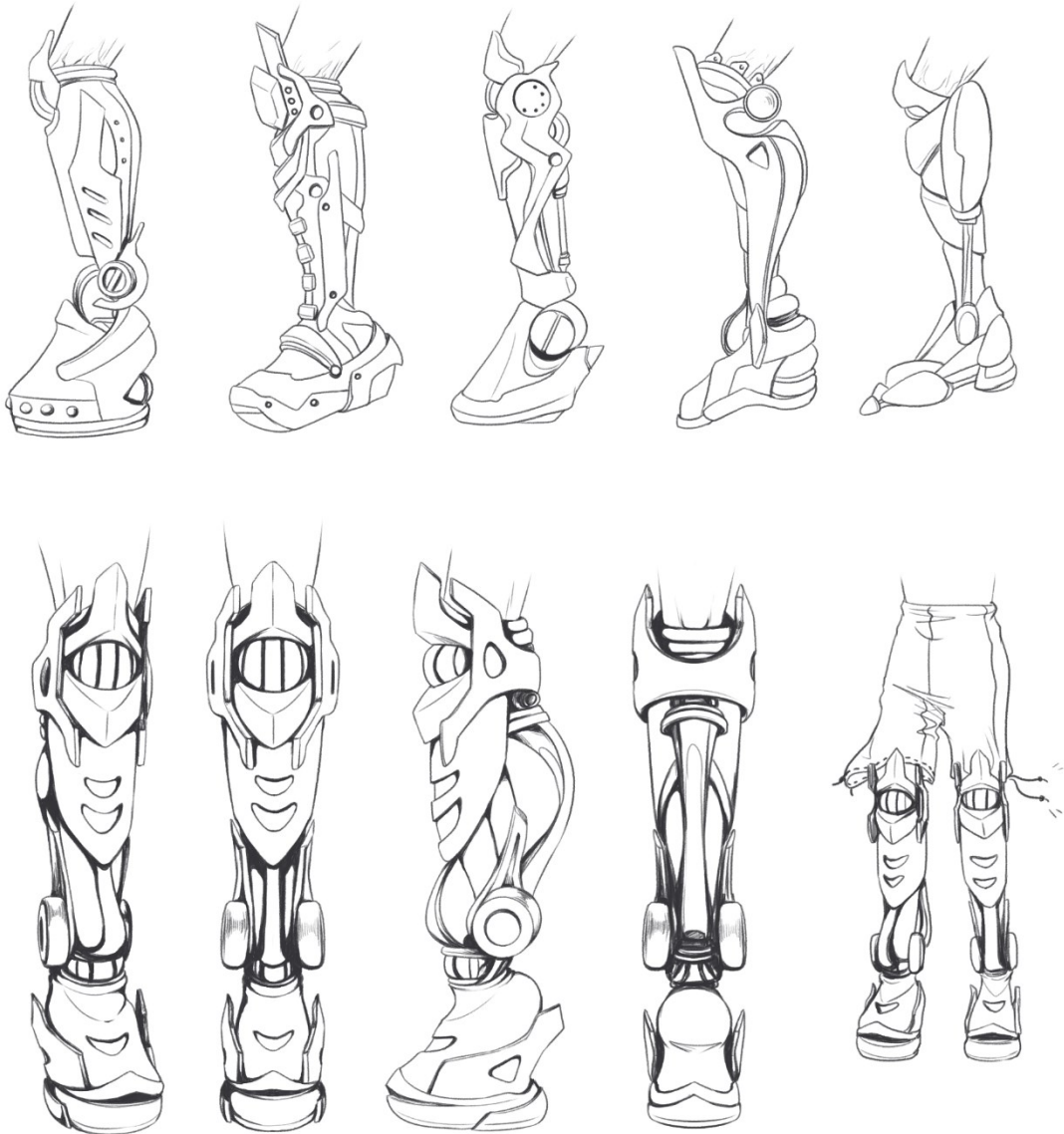
Kuva 6. Osittain puhtaaksi piirrettyjä hahmojen kasvoluonnoksia.

Noudatin joissakin hiustyyleissä epäsymmetrisyyden trendiä (joka näkyy erittäin vahvasti esimerkiksi *Cyberpunk 2077* -pelissä). Toisissa hahmoissa taas näkyy jonkin verran fashionware-kybernetiikkaa, eli elektronisia muokkauksia kehoon pelkän näyttävyyden vuoksi. Muutamalla on epäluonnollisen väriset silmät, mikä on jälleen yksi keino muokata kehoa. Tässäkään vaiheessa en päätenyt mihinkään varsinaiseen valintaan hahmon etnisyydestä tai sukupuolesta, mutta yritin piirtää jotkut luonnokset mahdollisimman androgynisen näköiseksi. Kyberpunkissa ei ole täysin mahdotonta, että rajat perinteisen sukupuolen välillä voi häivyttää, joten en nähnyt syytä rajoittaa itseäni vain yhteen.



Kuva 7. Hahmojen kasvoluonnoksia harmaasävyillä.

Seuraavaksi lähdin miettimään kenties vaikeinta osaa koko suunnitteluprosessista eli hahmon kybernetiikkaa. Urakkaa helpotti huomattavasti se, että koska tämä oli fantasiahahmo, kyberneettisten raajojen ei välttämättä tarvinnut olla realistisesti toimivia. Minulla ei ole taitoja, joiden avulla voisi suunnitella proteesin, joka liikkuu ja taipuu kaikkien todellisuuden lakien mukaan. Keskityin siis vain siihen, että hahmon jalat olisivat näyttävän näköisiä. Kuten takkivaiheessakin, valitsin ja sekoitin eri osia thumbnail-luonnoksista, ja monien valintojen jälkeen päädyin muutamaankin malliin, jotka näyttivät parhaimmilta.



Kuva 8. Puhtaaksi piirretyt kyberneettiset jalat. Alin rivi on lopullinen valinta.

Suunnittelemastani jalan mallista tuli mielestäni erittäin hyvän näköinen, mutta myös monimutkainen ja teknisesti vaativa piirtää. Tässä vaiheessa on hyvä huomauttaa, että yksityiskohtien määrä hahmossa rajoittaa mediaa, missä häntä voidaan käyttää. Monimutkaisuus ei suinkaan tee hahmosta huonosti suunniteltua, mutta nämä jalat (ja itse

asiassa takkikin) aiheuttaisivat ongelmia esimerkiksi perinteisessä animaatiossa, jossa osat pitäisi piirtää monta kertaa uudestaan. Helppomalla pääsee, jos tätä hahmoa käyttäisi joko 3D-animoidussa teoksessa tai pelissä, jossa hänet pitäisi mallintaa ainoastaan kerran. En halunnut rajata häntä alussa ainoastaan pelihahmoon, mutta tämän suunnitteluvaiheen jälkeen oli kaikkein helpointa ajatella häntä nimenomaan sellaisena.



Kuva 9. Kyberneettiset jalat harmaasävyillä.

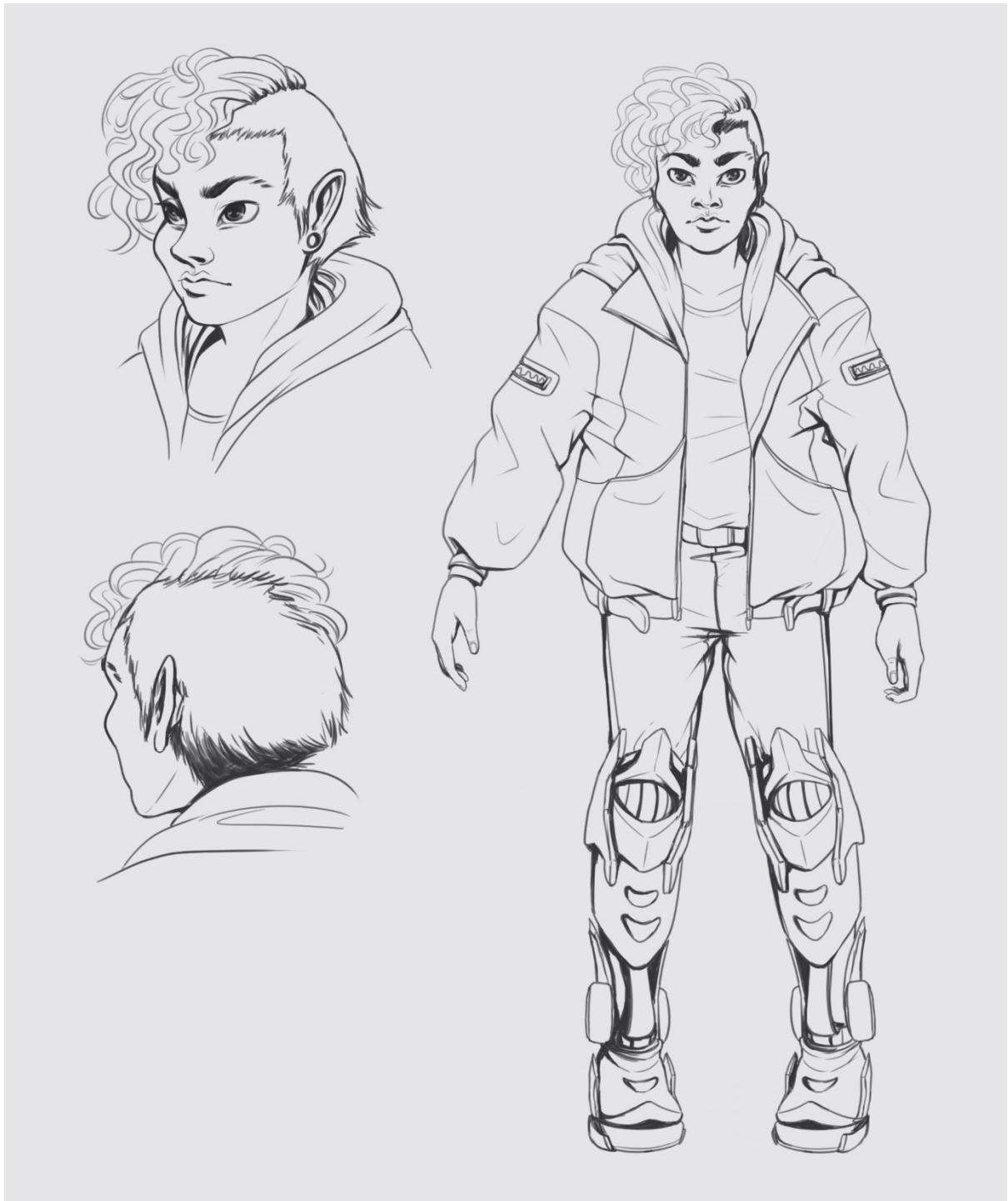
Mietin tässä vaiheessa jonkin verran myös housujen pukemisen logistiikkaa tuollaisilla jaloilla. Ajattelin, että jonkinlainen nyöri, jonka voisi kiristää jalan ympärille, olisi helpointa pukea päälle.



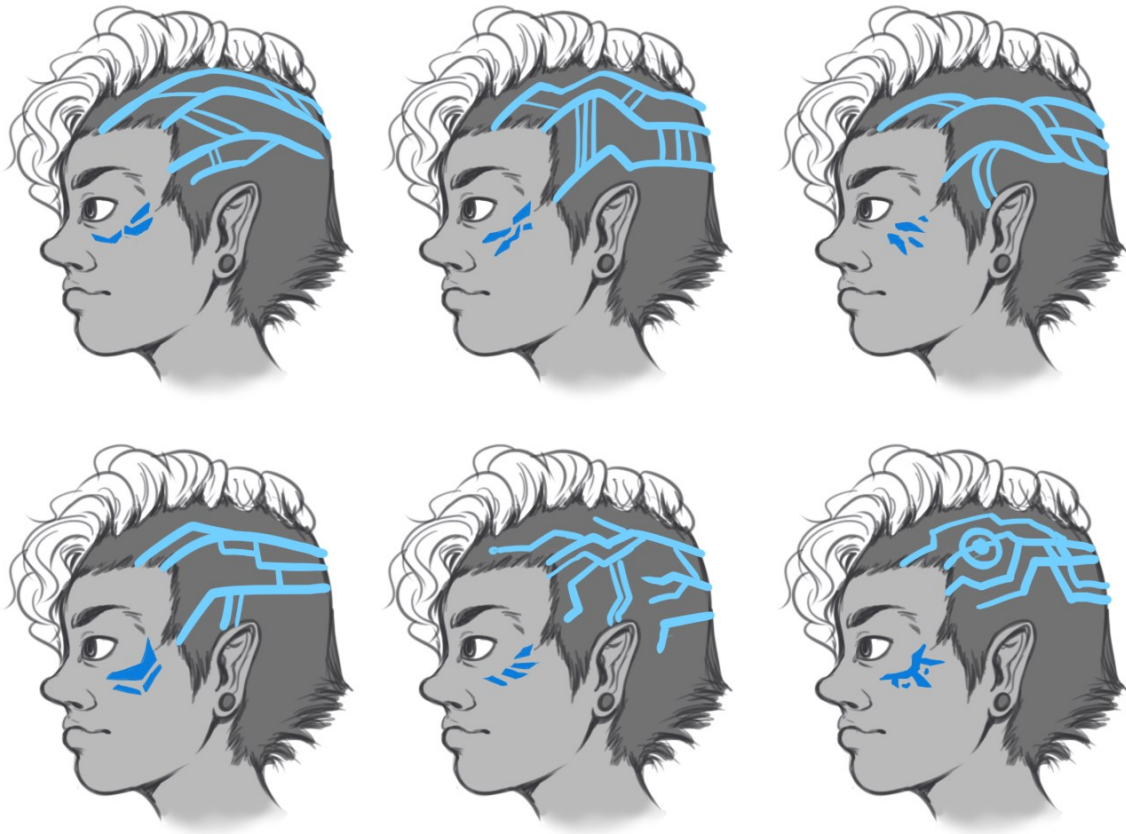
Kuva 10. Jalkojen värit.

Jalkojen värit pysyivät suhteellisen yksinkertaisina, sillä suunnittelin ne metallista tehdyiksi. Kuitenkin, halusin piristää niiden ulkomuotoa hiukan takkiin sopivimmiksi, minkä takia lisäsin keltaista ja taivaansinistä. Tämä osa ei vaatinut erillistä palettien suunnittelua.

Kun nämä osat rupesivat olemaan hallussa, pystyin yhdistämään jo suunnittelemani elementit (vaatteet ja kybernetiikan) kokonaiseksi hahmoksi. Kasvot olivat seuraava osa. Otin niiden pohjaksi yhden luonnoksista, jotka olin koonnut aikaisemmin, ja kehitin sitä eteenpäin. Hahmo pysyi tarkoituksella edelleen androgyyninä — en vieläkään tiedä hänen sukupuoltaan, mutta ehkä sillä ei ole väliä. Tässä vaiheessa hahmo yhdisti itsessään hyvin monia kyberpunkin olennaisia elementtejä: ison retotakin, epäsymmetrisyyden, geometrinen ja metallisten osien runsauden. Ja vaikka en yrittänyt keksiä hänelle persoonallisuutta, heijastuu se mielestäni ainakin osittain hänen ulkonäöstään. Nuori ikä ja suhteellisen laiha kehotyyppi viittaavat siihen, miten hahmo tulee liikkumaan: nopeasti ja ketterästi, tai niin voisi ainakin olettaa. Jonkinlainen ”keijumaisuus” kasvoissa antaa ainakin itselleni sellaisen mielikuvan, että tämä hahmo olisi ilkkurinen ja arvaamaton (eli sopisi toisin sanoen ilveilijän arkkityyppiin). Vaikka nämä ovat ainoastaan oletuksia, mitkä itse tein omasta piirroksistani, eivätkä tarkasti määriteltyjä persoonallisuuden piirteitä, pidin nämä oletukset kuitenkin mielessäni, kun jatkoin työn parissa.

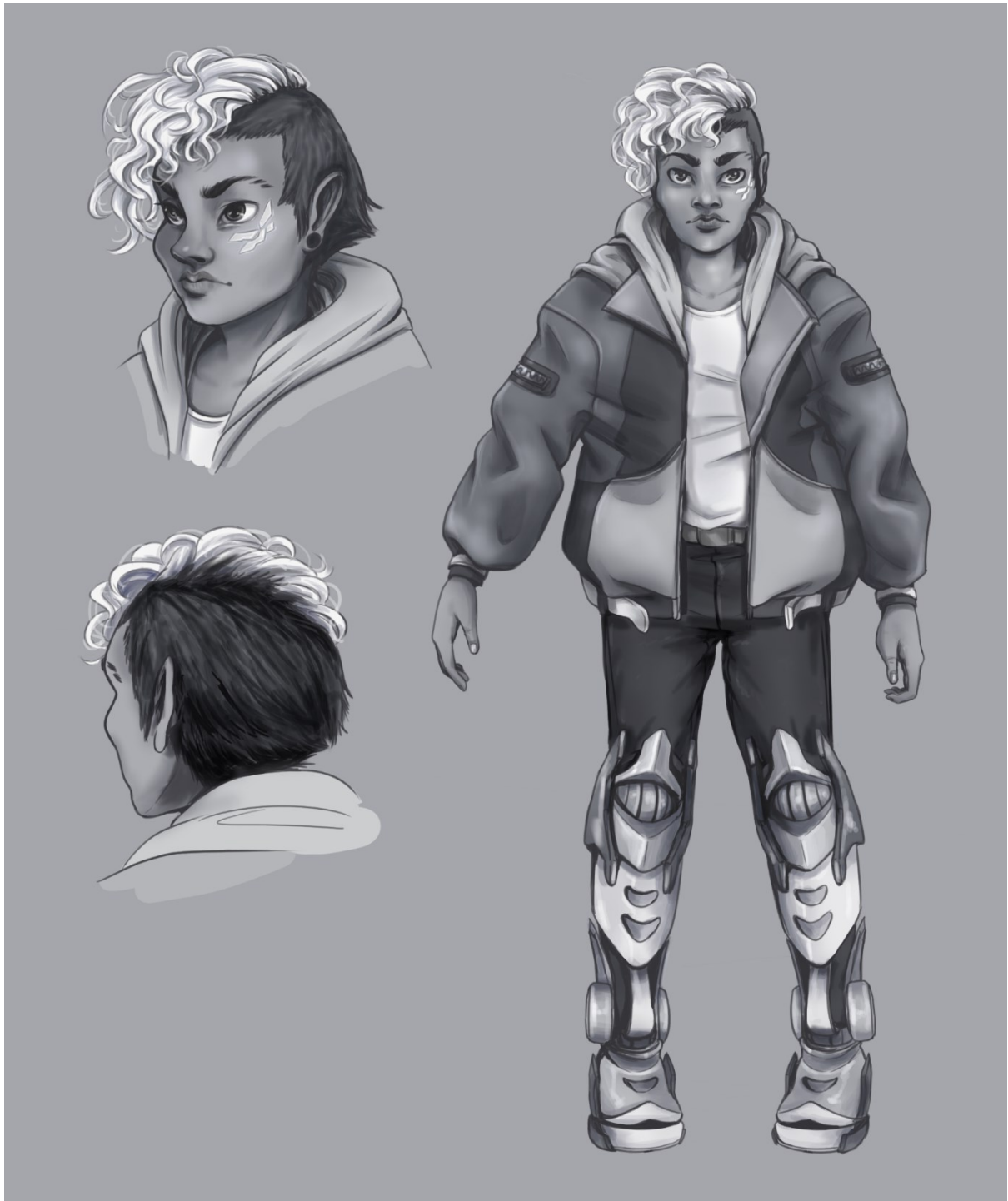


Kuva 11. Hahmon ääriviivat.



Kuva 12. Hahmon profiili sekä elektronisten fashionware-osien suunnittelu.

Alun perin mietin, että halusin hahmon hiuksiin jonkinlaisen hohtavan osan, joka muistuttaisi hiukan piirilevyn kuvioita — se olisi ollut ainakin erittäin kyberpunktiin maailmaan sopiva. Päätin loppujen lopuksi, että se sotkisi hahmon ulkomuotoa liikaa, ja karsin tämän yksityiskohdan pois. Jätin kuitenkin hänelle hohtavan, elektronisen tatuoinnin, joka palvelee samaa tarkoitusta, mutta hienovaraisemmin.



Kuva 13. Hahmon harmaasävyt. Tällä kertaa fashionware-tatuointi on mukana.



Kuva 14. Hahmon lopulliset värit.

Asun väripaletti oli mietitty jo aikaisemmin, ja valitsin ihon ja hiukset tuohon kokonaisuuteen sopiviksi. Päädyin valitsemaan hänelle tummemman ihon — osittain tuomaan kontrastia elektroniseen tatuointiin, osittain siksi, että kaipasin vaihtelua yleisten kyberpunk-hahmojen kaartiin, joissa suositaan selvästi kalpeampaa ulkonäköä.

Rakennettuani hahmolleni yhtenäisen ulkomuodon, lähdin rakentamaan action sheet-nimistä kokoelmaa. Siitä hänet näkisi eri puolilta, mutta tärkein tehtävä action sheetillä olisi selvittää, miten tämä hahmo kantaa itseänsä ja miten hän liikkuu. Tässä vaiheessa rupesi persoonallisuus taas tulemaan enemmän esille. Sain itse hahmosta aika rennon ja välinpitämättömän vaikutelman, mikä tulee esille hänen tavassaan seistä ja istua. Halusin kuitenkin ottaa mukaan myös edellä mainitsemani nopeuden ja ketteryuden, joten piirsin hahmon juoksemassa. Tämä oli teknisesti suhteellisen vaikeaa jalkojen monimutkaisuuden takia.



Kuva 15. Action sheet, ääriviivat.

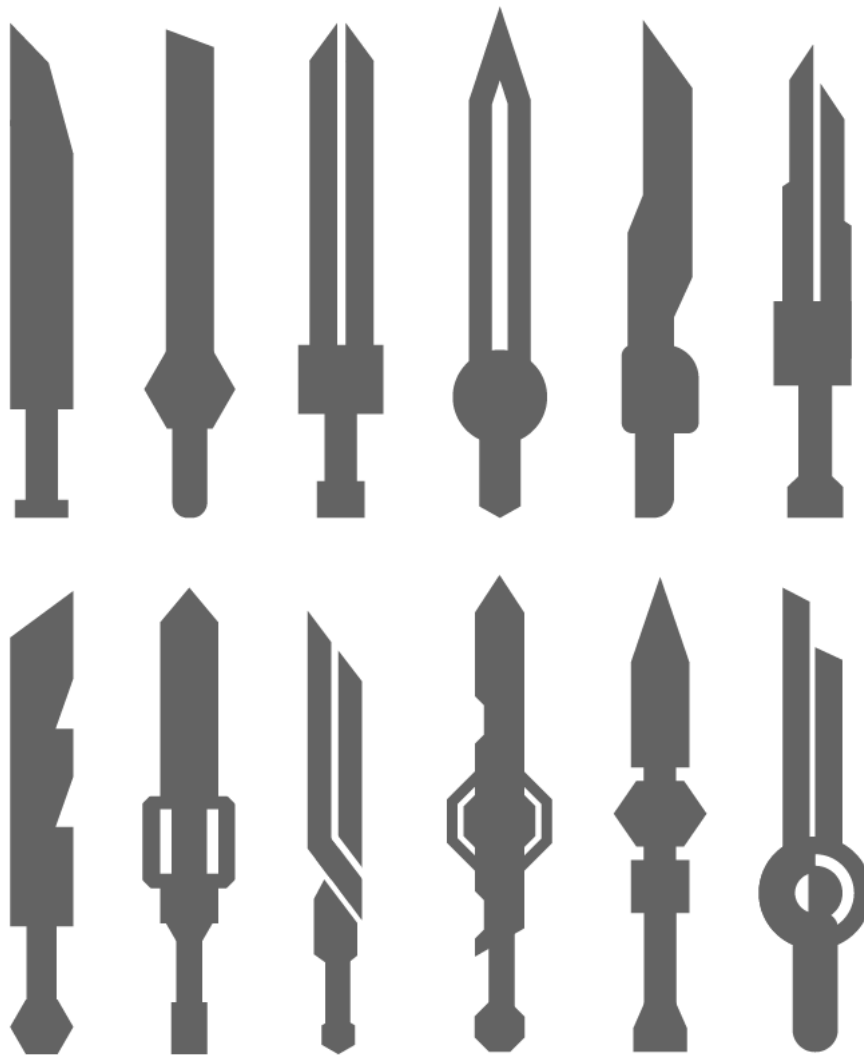


Kuva 16. Action sheet, värit.

Hyppäsin tässä piirustuksessa harmaasävyvaiheen yli, sillä olin käyttänyt sitä lähinnä pohtimaan tarvittavaa kontrastia hahmon eri osien välillä. Nyt, kun värit ja sävyt olivat jo paikoillaan, käytin itselleni tutumpaa ja mieluisempaa tapaa värittää kuva suoraan. Tämän tekniikan lopputulos oli edellistä pehmeämpi ja värikkäämpi. Pelkistin myös muutamaa hahmon osaa helpottaakseni piirtämistä — enimmäkseen jaloissa, mutta myös esimerkiksi hiukset ovat vähemmän kiharia. Tämä yksinkertaistaminen ei kuitenkaan haitannut minua. Todistinpa ainakin itselleni, miten tämä hahmo toimisi esimerkiksi sarjakuvissa, jossa kaikki pienet osat pitäisi piirtää monta kertaa paneelista paneeliin. (Se toimisi; kuluttaisi vain älyttömästi aikaa.)

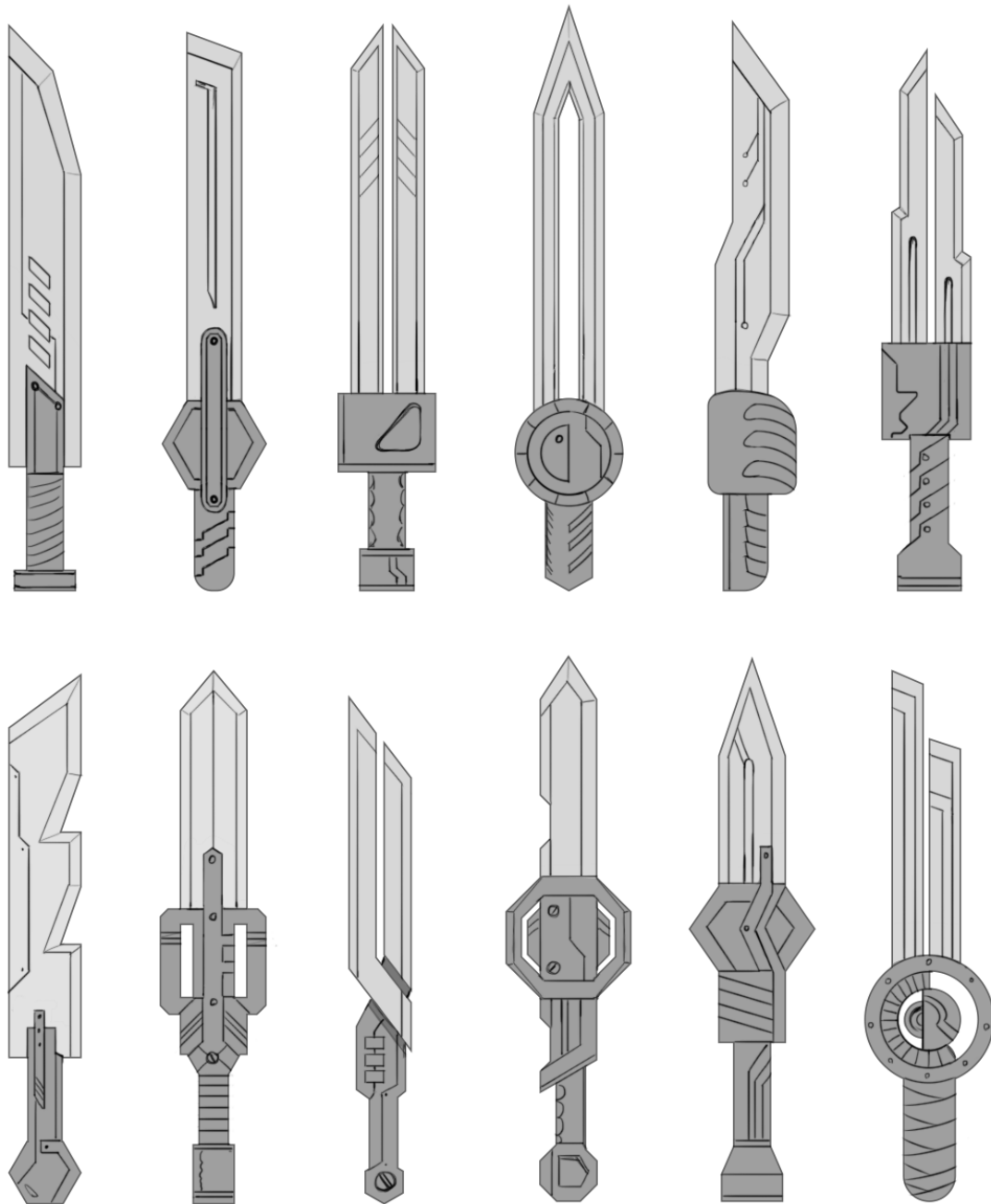
Itse hahmon jälkeen siirryin suunnittelemaan hänelle proppia. Minulla ei ollut työtä aloittaessa ajatusta siitä, että hahmoni on pakko olla taistelija, mutta jos hän kerran päätyi slummien asukkaaksi, olisi hänelle sopivaa pitää edes jonkinlaista asetta mukana. Ja jos häntä ajattelee nimenomaan pelihahmona, kuten itse rupesin tekemään noin puolivälissä työtä, ei tämän aseeseen tarvitse olla hänelle uniikki. On yleistä, että sekä pelaajat että ei-pelattavat hahmot löytävät aseensa samasta, kaikille sopivasta valikoimasta.

Aseen suunnittelu oli osittain samanlaista kuin vaatteidenkin, mutta osittain ei. Lähdin tässäkin tapauksessa liikkeille silueteista, joissa pyrin hahmottamaan vain olennaisimmat piirteet ja mittasuhteet. Mutta koska kyseessä oli epäorgaaninen, hyvin geometrinen esine, käytin tähän tehtävään Adobe Illustratoria enkä Photoshopia, kuten kaikissa muissa kuvissa.



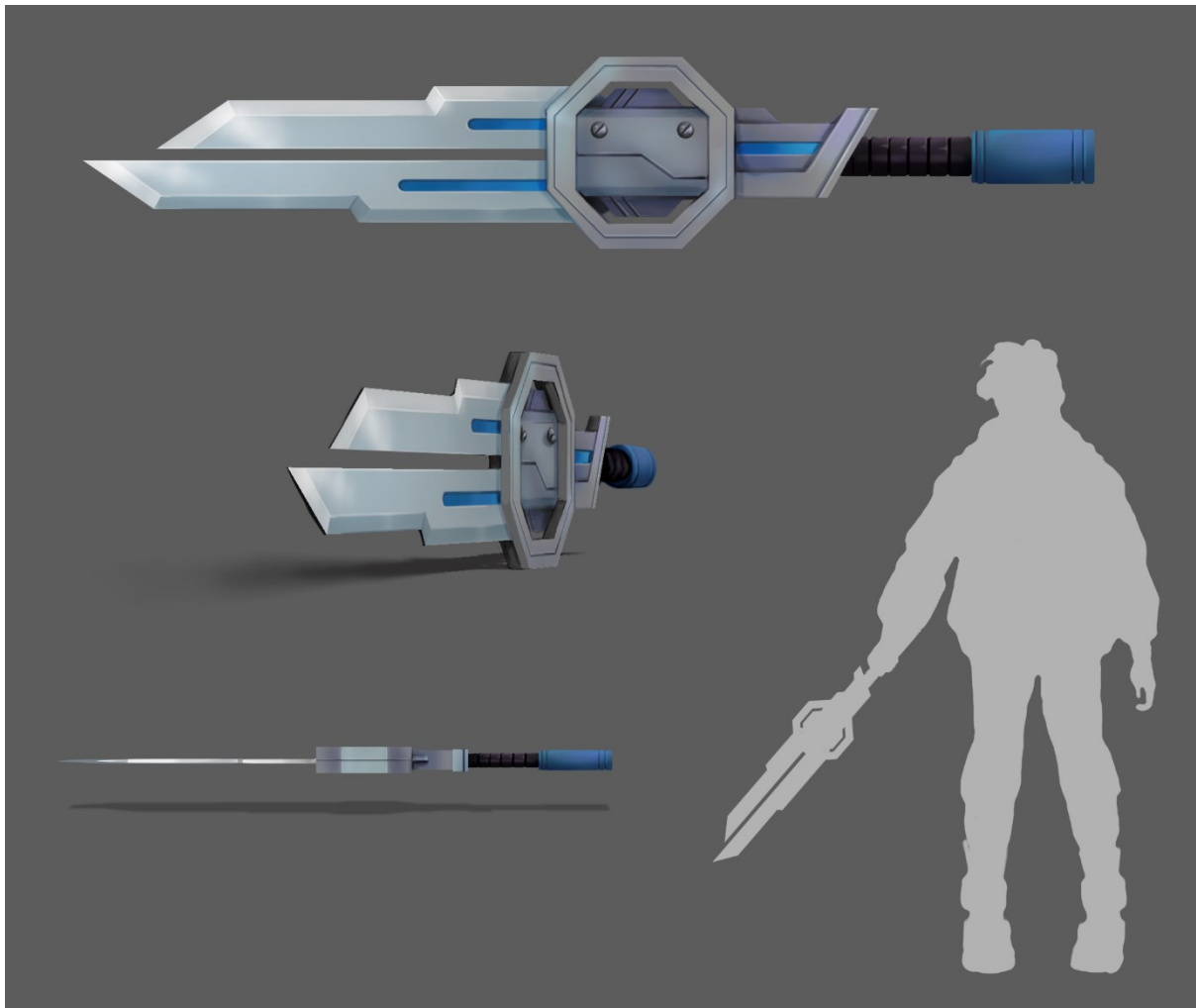
Kuva 17. Mahdollisten aseiden siluetit.

Valitsin lajiksi teräaseen, mutta tavallinen miekka tuntui liian ilmeiseltä valinnalta, joten päädyin suunnittelemaan jotain lyhyempää (kenties macheten tai wakizashin tapaista). Kuten kybernetiikankin kohdalla, näiden aseiden ei ole tarkoitus toimia realistisesti, vaan ainoastaan olla näyttäviä ja kyberpunk-maailmaan sopivia. Oikeassa maailmassa ne tuskin kestäisivät kovaa käyttöä — mutta fantasiamaailma mahdollisti sen, että minun ei tarvinnut huolehtia tästä seikasta.



Kuva 18. Aseiden puhtaaksi piirretyt luonnokset. Nämä eivät ole harmaasävyjä edellisten tapaan — vaaleampi kohta ainoastaan merkitsee terää, tummempi kaikkea muuta.

Tutkiessani muiden suunnittelemaa sci-fi-miekkoja ja muita aseita, panin merkille sen, mitkä kuvat ja trendit näkyivät kaikkein eniten, ja otin inspiraatiota niistä. Minulla ei ole ollut aikaisempaa kokemusta sci-fi-aseiden suunnittelusta, mutta se olikin loppujen lopuksi paljon helpompaa, kuin luulin. Näissä aseissa löytyi samaa geometrisuutta ja epäsymmetrisuutta kuin muissakin futurismia käyttävissä elementeissä. Hahmottelin ylemmässä luonnoksessa sitä, mistä erillisistä osista nämä propit voisivat koostua. Lopullisen tuloksen sain aikaiseksi, kun yhdistin kolme eri puhtaaksi piirrettyä luonnosta yhteen kokonaisuuteen, joka toimi mielestäni parhaiten.



Kuva 19. Lopullinen propi.

Tämä ase oli enimmäkseen puhdasta terästä, mutta käytin korosteväriä sinistä antaakseni sille vähän enemmän näyttävyttä. Piirsin sivunäkymän käsin, minkä jälkeen käytin yksinkertaista 3D-mallinnusta kääntämään propin eri kuvakulmiin. Lisäsin mukaan myös suunnittelemani hahmon siluetin, jotta aseiden mittasuhteet voisi kuvitella paremmin.

Yhteenveto

Kaiken kaikkiaan olen tyytyväinen lopputulokseeni. Pääsin käyttämään tässä käytännön osuudessa kaikkia johtopäätöksiä, joihin olin päässyt opinnäytetyöni luvussa 4 — empiirisessä osassa, joka käsitteli nimenomaan kyberpunk-hahmojen ulkonäön kaavoja. Lopullinen suunnittelemani hahmo vastasi kaikkia vaatimuksia, jotka olin itse asettanut: hänen pitäisi näyttää sekä futuristiselta että retrolta, hänen yhteiskuntaluokkansa pitäisi olla selvästi näkyvässä, ja hänessä pitäisi olla erityyppistä kybernetiikkaa. Kyberpunkin ulkopuolella olin myös oppinut oikean tavan suunnitella hahmoja, laajemmasta kokonaisuudesta yksityiskohtiin, mitä pääsin soveltamaan tässä osuudessa.

Opin tätä työtä tehdessäni myös asioita, jotka eivät edes liittyneet opinnäytetyöhöni. Esimerkiksi harmaasävyjen päälle värittäminen on tekniikka, jonka olemassaolosta olin tietoinen, mutta jota en ollut päässyt ennen käyttämään. En kokenut sitä itselleni mieluiseksi, mutta nyt minulla on ainakin kokemusta siitä, miten se toimii. Yleisestikin, piirtotaitoni kehittyivät tämän työn avulla, mikä on aina tärkeää aiheesta riippumatta. Uskon, että jos minun tarvitsee jatkossa suunnitella hahmoja jonnekin (ei pelkästään kyberpunk-ympäristöön), selviän siitä ilman suurempia ongelmia.

Ainoa, mikä jäi harmittamaan, on se, että en päässyt suunnittelemaan enemmän hahmoja. Minulla olisi ollut paljon hyviä ideoita jo pelkästään näissä luonnoksissa, ja eri osia yhdistelemällä olisi voinut suunnitella vaikka kokonaisen kaartin erilaisia, värikkäitä hahmoja. Ja jos mennään luonnosten ulkopuolelle, minulla oli paljon ideoita esimerkiksi muiden yhteiskuntaluokkien hahmoista, jotka eivät koskaan päässeet paperille asti. Tästä huolimatta olen tyytyväinen siihen, mitä olen saanut aikaiseksi. Voin aina tarvittaessa jatkaa näitä ideoita lopulliseen suunnitelmaan opiskelun ulkopuolella. Mikä on hienoa, sillä se tarkoittaa, että tämä projekti inspiroi minua yrittämään enemmän.