



**SAVONIA**

OPINNÄYTETYÖ - AMMATTIKORKEAKOULUTUTKINTO  
KULTTUURIALA

# TARINANKERRONTA PELIN VISUAALISESSA KEHITYK- SESSÄ

TEKIJÄ/T:

Roosa Räsänen

Koulutusala Kulttuuriala	
Tutkinto-ohjelma Muotoilun tutkinto-ohjelma	
Työn tekijä(t) Roosa Räsänen	
Työn nimi Tarinankerronta pelin visuaalisessa kehityksessä	
Päiväys 10.12.2020	Sivumäärä/Liitteet 79
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t)	
Tiivistelmä Opinnäytetyössä käydään läpi visuaalisen kehityksen periaatteisiin ja suuntaviivoihin, joilla rakennetaan tarinaa ja tunnelmaa viihdealan tuotteelle. Visuaalisen kehityksen avulla isommalle tiimille kommunikoidaan visio lopullisesta visuaalisesta tuotteesta projektin alkupuolella. Tässä opinnäytetyössä tehdään visuaalista kehitystä fantasiaroolipelikampanjan pohjalta luoden visuaalisen ilmeen tuotteen hahmoille. Työssä käydään läpi muotojen, värien ja kontrastien vaikutusta tuotteen tunnelmaan ja tarinaan. Työ sisältää monia luonnoksia, konsepteja, esityskuvia ja kollaaseja konseptointi prosessista. Työllä halutaan osoittaa tietämys ja taito pärjätä viihdealalla ja kehittää ymmärrystä aiheesta vielä pitemmälle.	
Avainsanat Konseptisuunnittelu, hahmosuunnittelu, tarinankerronta, visuaalinen kehitys, viihdeala	

Field of Study Culture	
Degree Programme Degree Programme in Design	
Author(s) Roosa Räsänen	
Title of Thesis Storytelling in a Game's Visual Development	
Date 10.12.2020	Pages/Appendices 79
Client Organisation /Partners	
<b>Abstract</b> This thesis will go through principles of visual development and guidelines, which are used for storytelling and building atmosphere for a product in the entertainment industry. Visual development is used to communicate a vision of a product in the early stages of the product development. In this thesis, there will be theories about influence of forms, shapes, colors and contrast to the atmosphere and story of a product. The work contains multiple sketches, concepts, designs and image collages of design process. With this thesis author wants to show their knowledge and skills to make it in the entertainment industry and develop their understanding of the subject even further.	
<b>Keywords</b> Concept design, character design, storytelling, visual development, entertainment industry	

## SISÄLTÖ

1	JOHDANTO .....	5
1.1	Käsitteet.....	6
1.2	Tavoitteet.....	8
2	VISUAALINEN KEHITYS.....	9
3	VISUAALINEN TARINANKERRONTA.....	13
3.1	Designin tarkoitus .....	14
3.2	Perusmuodot .....	17
3.3	Muotohierarkia.....	20
3.4	Värit.....	21
3.5	Symbolismi .....	27
3.6	Kontrasti, harmonia ja vaihtelevuus.....	28
4	PROJEKTI .....	30
4.1	Aarde.....	31
4.2	Seafjord .....	34
4.3	Punaisen Usvan Palkkasoturikomppania.....	36
4.4	Muotokieli ja siluetit .....	40
4.5	Persoonallisuuksien etsiminen.....	43
4.6	Vaatetus ja värimaailma .....	57
4.7	Yksityiskohtien suunnittelu .....	63
4.8	Kokonaisuus .....	68
5	POHDINTA.....	71
	LÄHTEET .....	73
6	KUVALUETTELO .....	75

## 1 JOHDANTO

Visuaalinen kehitys keskittyy siihen, kuinka se tukee muuta kerrontaa visuaalisella tarinankerronnalla. Katsojaa kuljetetaan läpi visuaalisen median erilaisin visuaalisen kehityksen keinoin. Nämä keinot ovat tämän opinnäytetyön aihe. Aion työssäni esitellä nämä työkalut ja miten niitä käytetään. Lopullisena tuotoksena syntyy teos, jossa näitä työkaluja on käytetty.

Mielenkiintoisella visuaalisella toteutuksella voi auttaa katsojaa löytämään uusia konteksteja ja merkityksiä teoksesta sekä tukea teoksen muuta kerrontaa. Visuaalisen kehityksen keinoilla voidaan vaikuttaa katsojaan ja alitajunnallisesti kertoa heille asioita ja antaa kontekstia sanattomasti. Osan tarinasta voi siis upottaa visuaaliseen tarinankerrontaan ja visuaaliseen muotoon. Oikeilla visuaalisen kehityksen työkaluilla se pystytään tekemään kaikkein tehokkaimmin niin, ettei menetetä katsojaa.

Nykyaikana visuaalinen media on tärkein ja suurin viestinnän väline. Olen sen vuoksi kasvanut visuaalisen median ympäröimänä. Sen analysoiminen ja tehokas käyttäminen on elintärkeää visuaalisella alalla. Tämä opinnäytetyö tulee tukemaan minun ammatillista kehittymistäni pelinkehittäjänä ja visuaalisena tarinankertojana. Kehittymiseni auttaa minua työllistymään haluamallani alalla.

Tässä opinnäytetyössä tarkoitukseni on tehdä visuaalinen kehitys kuvitteelliselle videopelille, jossa tutkin ja käytän edellä mainittuja asioita. Visuaalisen kehityksen inspiraationa käytän vapaa-ajalla kavereideni kanssa pelaamaani Dungeons and Dragons -pelikampanjaa. Myöhemmin käytän vakiintunutta lyhennettä DnD, kun puhun kyseisestä pelistä.

Olen tätä työtä varten tutkinut teoriaa, jonka esittelen havainnollistavien kuvien kera. Teoriassa esittelen yleisesti hyväksytyjä visuaalisen kehityksen työkaluja, joilla saadaan aikaan haluttu kerronnallinen elementti. Visuaalisen kehityksen työkaluilla ei ole vankkaa teoreettista pohjaa, vaan ne ovat kehittyneet keinoista, joiden on huomattu toimivan halutulla tavalla. Esimerkiksi värikoodaus perustuu siihen, mitä ihmiset ajattelevat nähdessään värejä, ei värissä olevaan ominaisuuteen, jonka voisi mitata.

Opinnäytetyöni lopputuotokseen kuuluu pääasiassa hahmosuunnittelu, mutta käyn läpi myös muita tärkeitä elementtejä. Käytän näihin osa-alueisiin tässä työssäni esittelemiäni työkaluja. Projektiosuudessa avaan työprosessia ja sitä mitä työkaluja olen käyttänyt saavuttaakseni halutun lopputuloksen.

## 1.1 Käsitteet

**Aksenttiväri** = Väri, jonka on tarkoitus korostaa muita värejä, toimia yhtenevänä elementtinä designien välillä. Yleensä väri on hyvin kirkas ja saturoitunut muuhun väripalettiin verrattuna.

**Arkkityyppi** = Esikuva tai kollektiivisesti tuttu konsepti.

**Assetti** = Hyödyllinen esine tai tiedosto, 3D-mallinnuksessa usein käytetty termi kuvastamaan 3D-mallia tai -proppia.

**Brändäys** = Tuotteen tai palvelun markkinointiin liitoksissa olevat "säännöt", mikä on tuotteen tarkoitus tai periaate.

**Design** = Suunnitelma, luonnos tai esityskuva esineestä, palvelusta tai tuotteesta.

**Design Bible, Visuaalinen ohjeistus** = Tuotteen tai palvelun ohjeistus tuotteen visuaaliselle ilmeelle. Tarkoituksena on kehittää säännöt, joiden mukaan visuaalinen design toteutuu.

**Dungeons and Dragons (lyhenne DnD)** = Fantasiateemainen pöytäroolipeli (alkuperäiset suunnittelijat Gary Gygax ja Dave Arneson, alkuperäinen julkaisija Tactical Studies Rules, Inc. 1978, nykyinen julkaisija Wizards of the Coast) jossa pelaajat luovat hahmot ja asettuvat heidän asemaansa fantasiamaailmassa, tehden valintoja ja kuljettaen pelinjohtajan ohjaamaa ja/tai kehittämää tarinaa ja maailmaa eteenpäin.

**Flow** = Designin sisällä tapahtuva energian virtaus, yleensä ohjaa katsojan katsetta läpi designin antaen erilaisia vaikutteita.

**Graafinen ilme** = Tuotteen tai palvelun visuaalinen design.

**Graafinen käyttöliittymä, User Interface** = Tietokoneellisen tuotteen tai palvelun ja käyttäjän yhteysohta. Tämän kautta käyttäjä kommunikoi koneelle mitä hän haluaa tehdä.

**Hahmosuunnittelu, hahmokonseptointi** = Prosessi, jossa suunnitellaan hahmon narratiivi, ulkonäkö ja toiminnallisuus tarvittavaan mediaan.

**Hahmotrooppi** = Tunnistettava elementti hahmossa, joka kiteyttää tämän roolin tarinassa.

**Hyvis** = Tarinan hahmo, joka kuvastaa moraalisesti parempaa osapuolta tarinassa.

**Kollektiivinen visuaalinen kirjasto** = Kirjasto universaaleja ajatuksia, symboleja ja muotoiluja, jota muovaavat ihmisten käsitystä visuaalisesti esineistä, tuotteista ja designeista.

**Kontrasti** = Kahden arvon erilaisuus toisiinsa nähden.

**Kova visuaalinen kirjasto** = Ihmisen tarkka visuaalinen muistikuva asiasta, jonka hän pystyy tuottamaan ulkomuistista.

**Manerismi** = Henkilön persoonallinen tapa tehdä jonkin asia. Se saattaa olla todella pieni ele tai todella radikaalisti erottuva.

**Miellekartta** = Ideoiden ja ajatusten järjestämiseen tarkoitettu visualisoiva työkalu.

**Monopaletti** = Väripaletti, joka koostuu pääasiassa yhdestä väristä ja sen erisävyyistä.

**Moodboard** = Visuaalinen työkalu, jonka tarkoituksena on välittää visuaalinen idea tai konsepti.

**Muotohierarkia** = Visuaalinen tapa, jolla eri muotoja on käytetty designissa luomaan mielenkiintoinen ja tasapainoinen vaikutelma. Sillä ohjataan katsojan silmää läpi designin.

**Pahis** = Tarinan hahmo, joka kuvastaa moraalisesti huonompaa osapuolta tarinassa.

**Pehmeä visuaalinen kirjasto** = Ihmisen visuaalinen muistikuva asiasta, jonka tuottamiseen hän tarvitsee referenssejä.

**Referenssi** = Esimerkkikuva.

**Science Fiction** = fiktiivinen kuvitelma tulevaisuuden tieteellisestä ja teknologisesta kehityksestä.

**Semiotiikka** = Tieteenalue, jossa tutkitaan symbolien, merkkien ja kuvien tarkoitusta. Symboli tai merkki, joka ei konkreettisesti kuvasta tarkoittamaansa asiaa on semiotiikan tutkimusala. Esi-merkki: Sanat kuvastavat esineitä ja asioita, vaikka eivät konkreettisesti visualisoi niitä.

**Stereotyyppi** = laajasti uskottu ja kärjistetty uskomus jostain aiheesta tai ihmistyyppistä.

**Symbolismi** = Tarkoitusten omaavien symbolien käyttö visuaalisessa mediassa.

**Twisti** = Idea tai ajatus, joka erottaa asian toisista samankaltaisista asioista. Hahmosuunnittelussa käytetty.

**Viihdeala (eng. Entertainment Industry)** = Viihteen luomiseen erikoistunut ala, yleensä puhutaan TV:stä, elokuvista, teatterista ja videopeleistä, vaikka se on oikeasti paljon laajempi.

**Visuaalinen kirjasto** = Henkilön omakohtaiset muistot ja tiedot erilaisista nähdyistä ja koetuista asioista. Mikään visuaalinen kirjasto ei ole samanlainen.

**Visuaalinen tarinankerronta** = Visuaalisiin elementteihin perustuva tarinankerronnan tapa, jossa katsoja lukee kuvaa ja muodostaa oman ideansa kohteesta. Visuaalisen tarinankerronnan pyrkimyksensä on välittää tietty idea tai ajatus mahdollisimman selvästi ilman, että käyttäisi sanoja.

**Värikoodaus** = Asioiden erilaisuutta tai yhteenkuuluvuutta esittävä keino.

**Väripsykologia** = Tieteenala, joka tutkii värisävyyden vaikutusta ihmisten käyttäytymiseen ja ajatukseen.

## 1.2 Tavoitteet

Opinnäytetyössäni aion esitellä visuaalisessa suunnittelussa käytettäviä työkaluja, joilla luodaan mielenkiintoinen ja toimiva kokonaisuus. Näihin työkaluihin kuuluu designin tarkoitus, muodot, muotohierarkia, värit, symbolismi ja näiden välinen keskustelu: kontrasti.

Teorian jälkeen käytän näitä työkaluja pyrkien yhtenäiseen visuaaliseen kokonaisuuteen, kun suunnittelen visuaalisen ilmeen kuvitteelliselle pelille. Tämän kautta tavoitteeni on soveltaa hankkimaani tietoa ja kehittää ammatillisia taitojani. Tuotan kuvamateriaalia pääasiassa piirtämällä Photoshop CC -sovelluksella, Illustrator CC ja Procreate, mutta myös perinteisesti luonnostelemalla paperille.

## 2 VISUAALINEN KEHITYS

Visuaalinen kehitys tai englanniksi "visual development" on viihdealan sektori, jossa suunnitellaan tuotteen visuaalinen tyyli ja "taiteellinen ääni". Visuaalisen kehityksen tarkoitus on luoda yhtenäisyyttä koko tuotteen ympärille ja korostaa tuotteen tarkoitusta. Visuaalisen kehityksen pitää korostaa sitä, mihin tuotteella pyritään ja mikä sen tarkoitettu viesti on kuluttajalle. Esimerkiksi PlayStation 2 -pelin Okamin (2006) visuaalinen tyyli on valittu korostamaan sen yhteyttä japanilaiseen mytologiaan (Kuva 1).



KUVA 1. Okami (Clover Studio, PS2 2006)

Visuaalista kehitystä käytetään viihdealalla, kun tehdään elokuvia, animaatioita tai pelejä. Visuaalisen kehityksen tuotteena on niin sanottu design bible tai visuaalinen ohjeistus. Tämän tuotoksen tarkoituksena on pitää kaikki työntekijät ohjeistettuna siitä, mitä ollaan tekemässä ja mikä on tuotteen ydin.

Visuaalisen kehityksen alussa taiteilijat tuottavat laajasti ideointimateriaalia, joilla on tarkoitus kartoittaa ja ruokkia luovaa projektia. Tämän kautta on tarkoitus kehittää visuaalinen kirjasto, johon myöhemmissä kehitysvaiheissa voidaan verrata tuotettuja asetteja, osia.

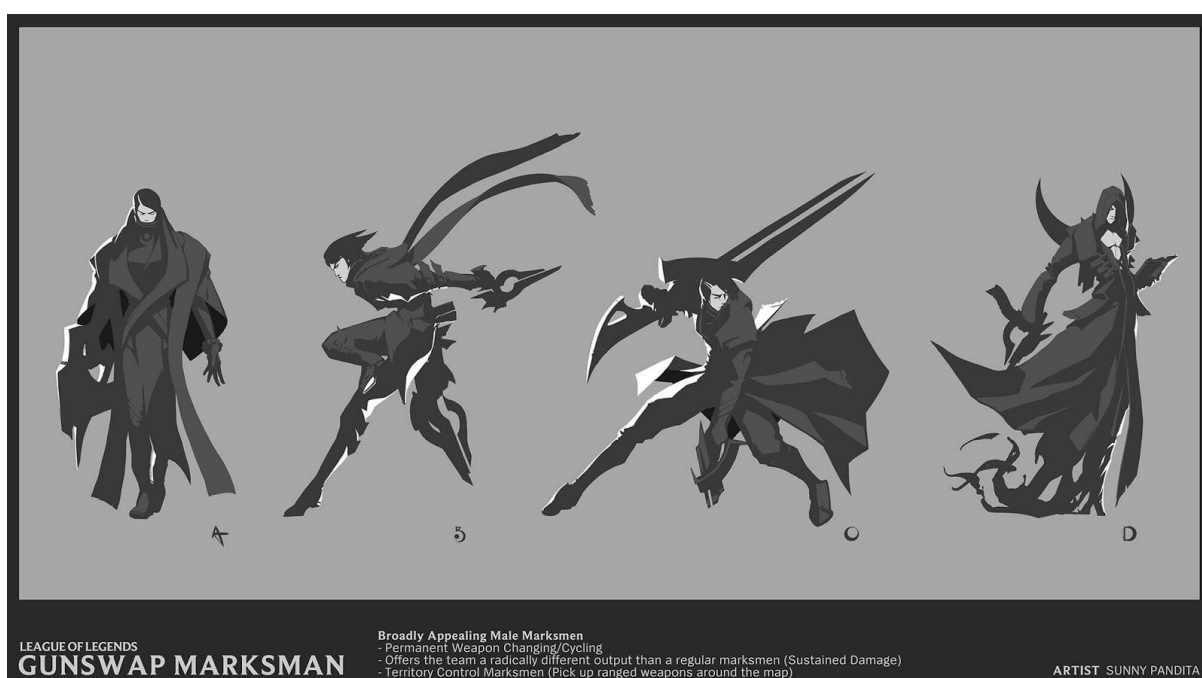
Visuaalinen kehitys voidaan jakaa moneen eri osa-alueeseen, joista tärkeimmät ovat hahmot, ympäristö ja tyyli. Nämä eri osa-alueet voidaan jakaa yhä pienempiin osa-alueisiin. Visuaalisen kehitykseen kuuluu myös tiedon ja referenssien kerääminen projektia varten. Jos elokuvan tarina tapahtuu renessanssiajan Italiassa, yksityiskohtien pitää vastata katsojien mielikuvaa sen ajan Italiasta. Pienempiä osa-alueita voivat olla lavasteet ja puvustus (Kuva 2). Käyttöliittymän visuaalinen kieli nähdään myös visuaalisen kehityksen osa-alueena.



KUVA 2. Visual development "Big Hero Six" (Ying 2014)

Yleensä, kun puhutaan hahmojen visuaalisesta kehityksestä, puhutaan myös hahmosuunnittelusta ja -konseptoinnista. Tämä on oma haaransa ja työntekijät erikoistuvat uransa aikana pelkästään hahmojen suunnitteluun.

Hahmokonseptin pitää olla selkeä ja kertoa hahmosta periaatetasolla. Tämä perustuu ensivaikutelman ideaan. Me teemme ihmisinä oletuksia muista ensivaikutelman avulla. Hahmosta pitäisi pystyä visuaalisen esityksen avulla kertomaan jotain hänen persoonallisuudestaan, periaatteistaan ja mahdollisista mielenkiinnon kohteista. On hyvä tietää nämä keinot, jotta niitä voidaan käyttää tarpeellisissa tilanteissa hyväksi tai tarkoituksenmukaisesti rikkoa niitä. Hahmokonseptoinnit aloitetaan alustavasti isoista muodoista ja silueteista, joiden kautta etsitään hahmon tunnelmaa (Kuva 3.)

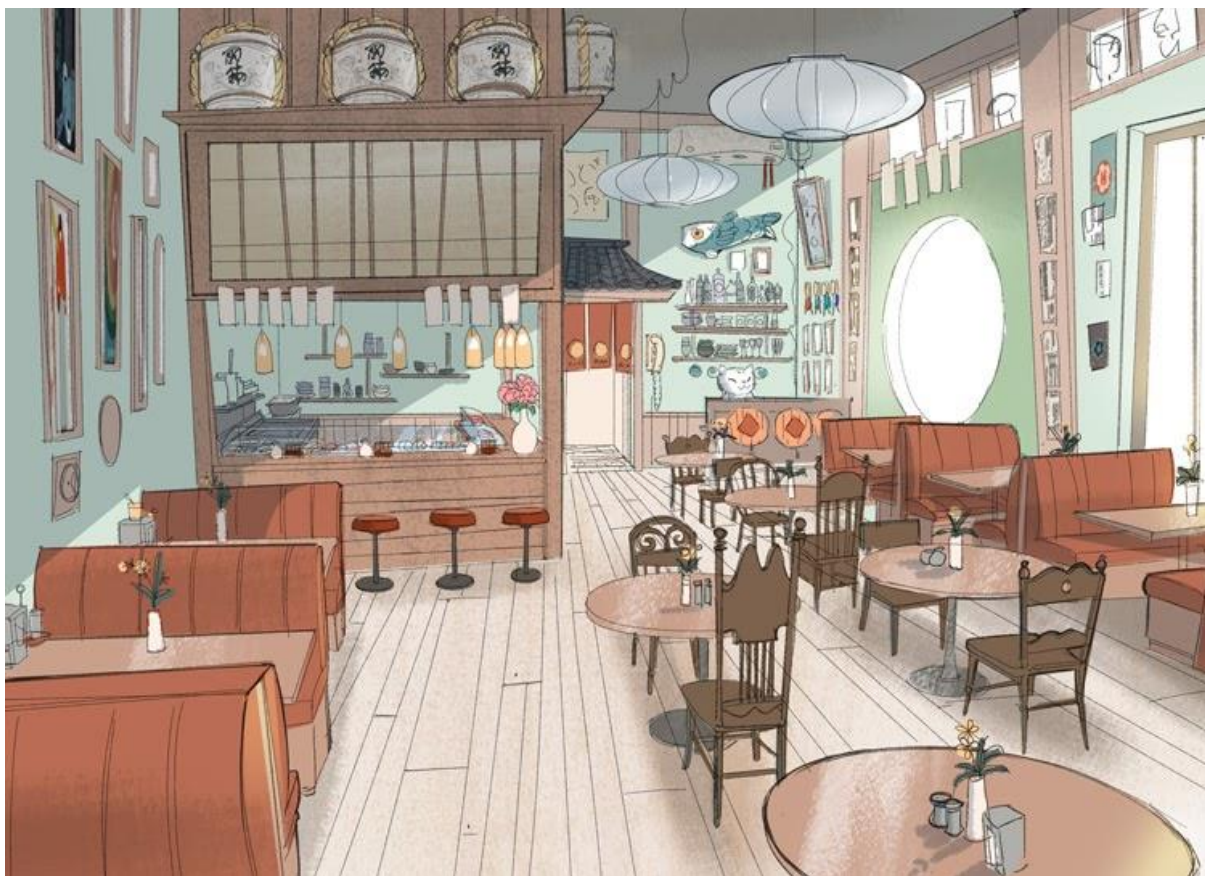


KUVA 3. Champion Insight, Aphelios Concept art, (Sunny Pandita)

Disneyn Frozen - huurteinen seikkailu (2013) rikkoi sääntöjä tarkoituksenmukaisesti prinssi Hansin visuaalisessa esityksessä. Prinssi Hans oli tarkoituksella koodattu prinssiksi (Kuva 4). Tähän viittasivat hänen olemuksensa, väripalettinsa ja käyttäytymisensä. Katsojat saivat hänestä ensin 'hyviksen' vaikutelman, ja kun elokuvan kolmannen näytöksen aikana selvisi, että hän onkin tarinan itsekäs 'pahis', se yllätti katsojat. Tämä johtui siitä, että aikaisemmin elokuvassa ei ollut selvää näyttöä hahmon omista itsekkäistä suunnitelmista vaan katsojat uskoivat, että Hans oli hyvä henkilö.



KUVA 4. Prinssi Hansin konseptisuunnittelu, "Frozen" (Lee 2013)



KUVA 5. Visual development "Big Hero Six" (Ying 2014)

### 3 VISUAALINEN TARINANKERRONTA

Visuaalinen tarinankerronta perustuu vakaasti ajatukseen ”näytä, älä kerro”. (Snyder, Blake 2005, *Save the Cat: The last book on screenwriting you’ll ever need*, s.148,) Yleisesti tätä ohjetta pidetään kirjoittamiseen liittyvänä, mutta se pitää paikkaansa myös visuaalisessa mediassa. Kun ohjetta noudatetaan, on tarkoituksena välittää tarvittava informaatio katsojalle ilman sanoja.

Ihmiset luontaisesti pitävät ongelmien ratkomisesta ja keräävät erillisiä informaation palasia ympäriltään rakentaen niistä suuremman kokonaiskuvan. Visuaalinen tarinankerronta nojaa tähän tarpeeseen. Sanat ja visuaalit voivat myös tukea toisiaan. Jos hahmolla on tummat silmäpaluset, voimme tehdä päätelmän, että hän ei taida nukkua kovinkaan hyvin. Jos dialogissa tulee ilmi, että kyseinen hahmo on ahdistunut, katsoja voi olettaa, että näillä kahdella asialla on yhteys.

Toinen klassinen esimerkki on ruumis lattialla, jota on ammuttu päähän. Ilman muuta informaatiota, katsoja olettaa, että henkilö on kuollut. Jos ruumiin käteen laitetaan ase, katsojat rekisteröivät tilanteen ja sanovat, että kuollut henkilö ampui itsensä. Jos uutta informaatiota tulee, katsojat tekevät uuden päätelmän tilanteesta.

Visuaalinen tarinankerronta nojaa vahvasti universaaleihin konsepteihin, mutta myös kulttuurillisiin symboleihin. Konteksti luodaan teoksen sisällä ja se auttaa meitä liittämään ideoita ja ajatuksia designiin. Musta Darth Vaderilla (*Star Wars: Episode IV*, 1977) ei tarkoita samaa kuin musta Batmanin (Kane, Finger 1939) puvussa. Darth Vaderin teollinen musta, jonka on tarkoitus kuvastaa uhkaavaa voimaa ja aggressiota on vastapuolena jedien luonnonvalkoiselle, jonka on tarkoitus kuvastaa järjestystä ja rauhaa. Batmanin mustan eri sävyihin perustuva design kuvastaa taasen järjestystä ja oikeutta ollen vastapuolena Jokerin anarkistiseen ja kaoottiseen väripalettiin. Värien ja muotojen kautta vaikutetaan katsojan tunteisiin ja ajatuksiin hahmoista, ympäristöistä ja tapahtumista.

Teoksen sisällä voidaan rakentaa omia symboleja ja värikoodauksia. Esimerkiksi elokuvassa *Kummitsetä* (1972), aina kun käsitellään kuolemaa niin kuvissa on mukana oranssi väri tai appelsiinit. Aikaisemmin nostamassani Disneyn *Frozenissa* hansikkaiden käyttäminen rinnastetaan salaisuuksiin ja oman oikean minän piilottamiseen. Seuraavissa luvussa käyn läpi eri työkaluja, joita käytetään visuaalisessa tarinankerronnassa.

### 3.1 Designin tarkoitus

Kun visuaalista kehitystä lähdetään toteuttamaan, on aluksi tehtävä kartoitus siitä, mistä projektissa on kysymys. Kartoitukseen on monia keinoja. Esimerkiksi miellekartta, visuaalinen moodboard tai ideoiden auki kirjoittaminen. Tarkoituksena on luoda pohja, josta voidaan luoda ideoita. Projektin ydinidean löydyttyä ja visuaalisen kirjaston luomisen jälkeen on helpompaa lähteä tuottamaan itse projektiin liittyvää konseptointia.

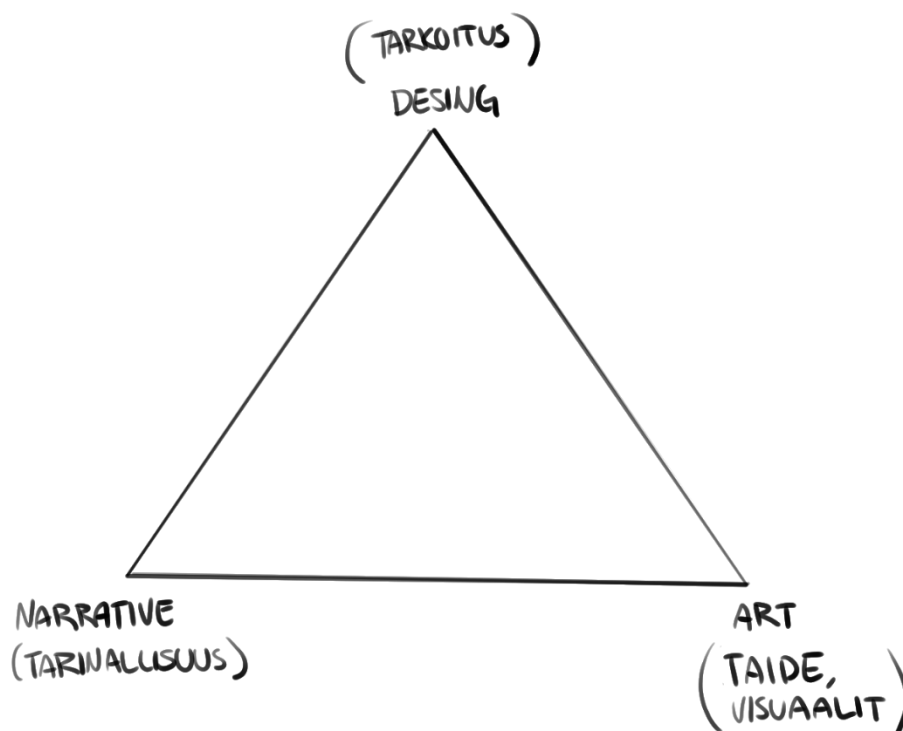
Aion tässä projektissa käyttää hyväksi Kienan Laffertyn (2017) esittelemää design-strategiaa, jossa hahmoille annetaan kolme eri attribuuttia: arkkityyppi, trouppi ja twisti.

Arkkityyppi kertoo katsojalle onko hahmo hyvä, paha tai antaa jonkun muun vastaavan hahmon tarinallista roolia kuvaavan sanan. Tämä on hahmon ydin ja sen pitää näkyä hahmon designissa. Arkkityyppejä on kourallinen ja ne ovat hyvin universaaleja. Yleisimmät käytetyt arkkityypit ovat Jungin 12 arkkityyppiä, mutta tilanteesta riippuen ne voivat olla tarkempia.

Hahmotrooppi, kielikuva, (eng. a trope) on tuttu ja turvallinen idea hahmolle. Se on toimiva idea, joka antaa katsojalle tutun pohjan, johon samaistua. He voivat sanoa tuntevansa hahmon jo jollain tasolla. Tunnettuja trooppeja ovat esim. ritari, ninja, merirosvo, prinsessa ja huijari.

Twisti on se vaikein, mutta myös hauskin osa. Jotta hahmon designista saa mielenkiintoisen ja omaperäisen, pitää siihen lisätä jotain uutta. Tämä on se asia, joka erottaa kyseisen hahmon muista samaan trooppiin kuuluvista.

League of Legends - pelin (Riot Games) hahmodesign strategiassa hahmosuunnittelijat ovat ottaneet käyttöön niin kutsutun DNA:n. Se koostuu kolmesta osasta: Design (pelimekaniikka tai toiminnallisuus), Narrative (tarinallisuus ja persoonallisuus) ja Art (taide, hahmon visuaalinen design) (Kuva 6). Jos nämä kaikki osa-alueet toimivat hyvin keskenään, pelihahmosta tulee mielenkiintoinen ja visuaalisesti toimiva kokonaisuus. Se herättää mielenkiintoa pelaajissa, jolloin he haluavat pelata hahmoa ja tietää hänestä enemmän.



KUVA 6. League of Legends, DNA kaavio (Roosa Räsänen, 2020)

Design-projektille kannattaa kerätä oma visuaalinen kirjasto, moodboard, jota käytetään suuntaa antavana referenssinä projektille. Visuaalisella kirjastolla tarkoitetaan yleensä henkilön omaan muistiin kertynyttä tietoa, miltä tietyt asiat näyttävät ja miten ne toimivat visuaalisesti. Jokaisen visuaalinen kirjasto on erilainen, koska se kertyy kokemistamme asioista. (Sinix Design, 2017)

Jotta design olisi katsojien mielestä hyväksyttävä, pitää sen noudattaa kollektiivista visuaalista kirjastoa. Esimerkiksi jo mainitsemani renessanssiajan Italia. Tällä tarkoitetaan universaaleja ajatuksia tuotteesta, ideasta tai aiheesta.

Jos suunnittelee auton, tuotteen pitää sisältää autolle olennaiset osat eli pyörät ja ratin. Jos tuote ei sisällä näitä tärkeitä osia, katsojien on hankala lukea tuotetta siihen rooliin mikä sillä halutaan täyttää. Tämän takia science fiction -ympäristöjä on hankalampi konseptoida, koska niiden pitää samaan aikaan tuntua uusille ja tuntemattomille, mutta ei liian erilaisille, etteivät katsojat vieraannu täysin ajatuksesta.

Visuaalinen kirjasto voidaan jakaa pehmeään ja kovaan visuaaliseen kirjastoon. Kova visuaalinen kirjasto koostuu asioista, jotka voimme piirtää ulkomuistista. Yleensä nämä ovat symboleja kuten kirjaimia, numeroita tai muita usein käytettyjä merkkejä. Taiteilijat tutkivat ja piirtävät ihmisen anatomiaa, jotta sen mittasuhteet ja ominaisuudet piirtyvät kovaan visuaaliseen kirjastoon.

Pehmeä visuaalinen kirjasto koostuu asioista, jotka muistamme, mutta suurin osa ihmisistä ei pysty uudelleen tuottamaan niitä ulkomuistista. Me muistamme miltä läheisemme näyttävät, mutta suurin osa ei pysty tuottamaan heistä tarkkaa piirrosta ilman mallia.

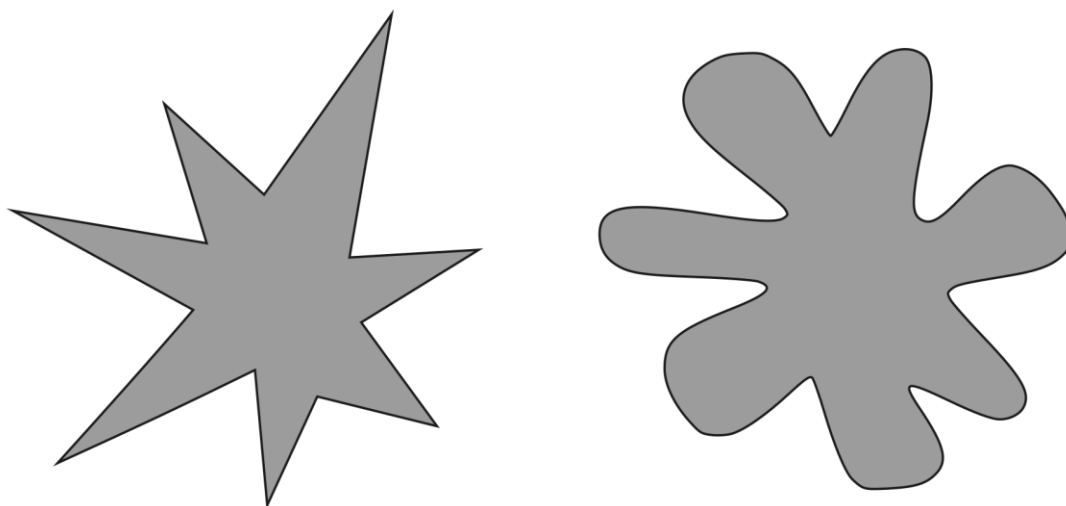
Omaan ulkomuistiin kannattaa harvoin luottaa. Tarvittavat referenssit pitää koota ulkopuolisia visuaalisia referenssejä käyttäen, uskottavan ja mielenkiintoisen lopputuloksen takaamiseksi. Tärkeää on, ettei päädy toistamaan vahingollisia stereotyyppioita.

Jotta voin havainnollistaa näitä visuaalisen kehityksen työkaluja ja miten niitä voidaan käyttää, aion käydä läpi prosessini tulevissa kappaleissa. Käytän havainnollistavana esimerkkinä kahta suunnittelemani hahmoa ja kerron kuinka olen mitäkin työkalua käyttänyt.

### 3.2 Perusmuodot

Visuaalisessa kehityksessä on perusmuotoja, joita voidaan käyttää visuaalisen kehityksen aloituspaikkoina. Visuaalisessa kehityksessä työskennellään paljon 2d-pinnalla, joten perusmuodot jaetaan neljään eri muotoon: ympyrä, neliö, suorakulma ja kolmio. Jokainen näistä muodoista omaa oman mielikuvan ja mitä ajatuksia ne kommunikoivat katsojille. Katsojalle eri muodot yhdistyvät semioottisesti erilaisiin ajatuksiin ja konsepteihin. Pyöreä mielletään yleensä helposti lähestyttävänä, kun taas kolmio ja terävät kulmat dynaamisina ja jopa vaarallisina.

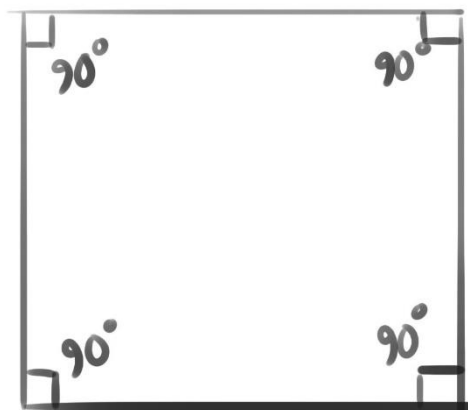
Bouba ja Kiki -testi on tunnettu siitä, että se yhdistelee muotoja äänteisiin. Tämän testin aikana testaajien piti nimetä kaksi eri muotoa Boubaksi ja Kikiksi (Kuva 7) sen perusteella kumpi nimi sopi muodolle parhaiten. Vastaajista 95–98 % antoi teräväkulmaiselle muodolle nimeksi Kiki ja pyöreä muotoiselle nimeksi Bouba. Testi on myös testattu nimillä ”takete” ja ”baluba”. Tämä testi osoittaa, että ihmiset yhdistävät tiettyjä äänteitä tiettyihin visuaalisiin muotoihin kulttuuriin katsomatta.



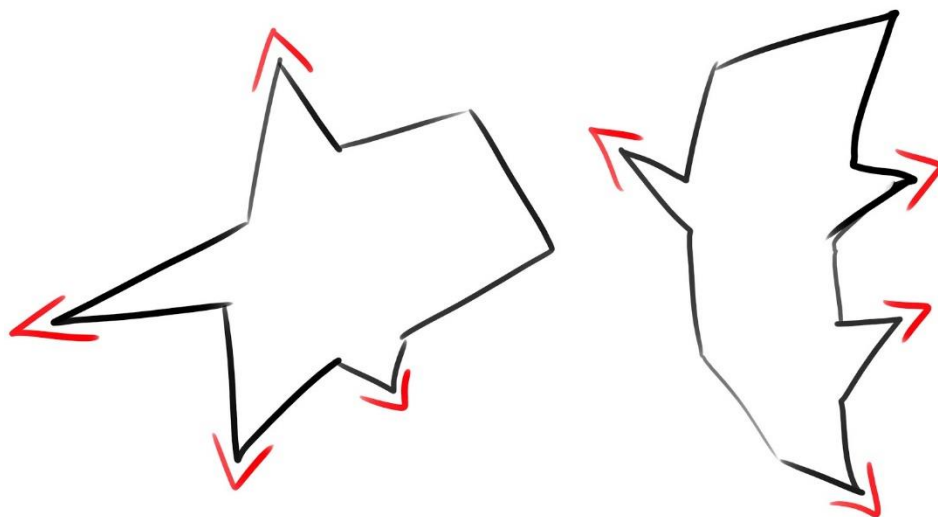
KUVA 7. Kiki ja Bouba -testikuva (Dunn 2004)

Videollaan (Stacey, Robert, Sinix Design 2020) Robert Stacey demonstroi muodon orgaanisuutta ja epäorgaanisuutta. Tarkat 90 asteen kulmat koetaan epäorgaanisina ja ihmisten luomina rakennelmina. (Kuva 8) Yli 90 asteen kulmat koetaan miellyttävänä ja orgaanisina. (Kuva 10) Yleisesti niissä koetaan olevan selkeä flow, jota silmä seuraa. Alta 90 asteen kulmat koetaan kaaottisina, epämukavina ja ne rikkovat muodon flown. (Kuva 9) Nämä on hyvä muistaa, koska niitä voidaan käyttää hyväksi.

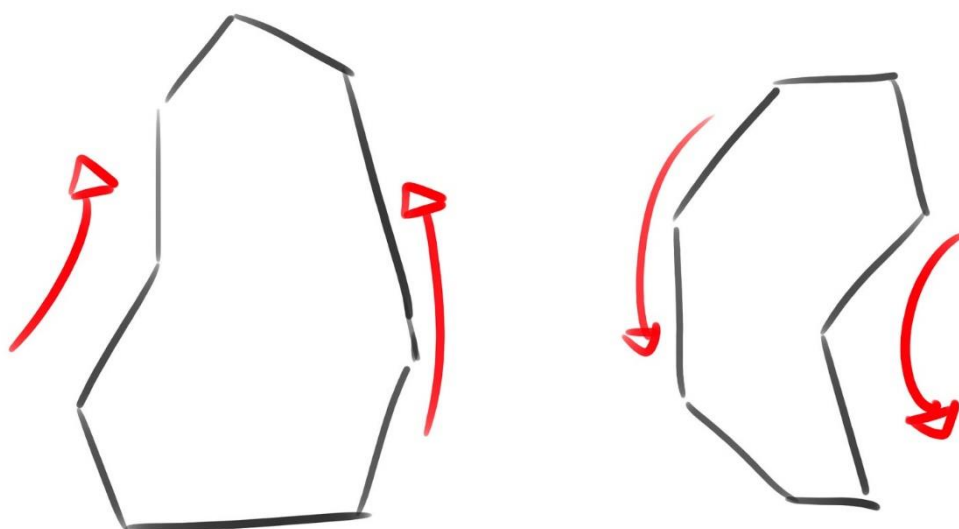
Hyvät ja hellyyttävät hahmot piirretään yleensä hyvin pyöreiksi ja pehmeiksi, jotta ne herättäisivät katsojissa hellyyden tunteita. Pahojen ja vaarallisten hahmojen designissa on yleensä teräviä kulmia ja piikkejä. (Solarski, 2018)



KUVA 8. Tasan 90 asteen kulma antaa hyvin epäorganisen vaikutelman. (Roosa Räsänen 2020)



KUVA 9. Alta 90 asteen kulmat antavat vaarallisen vaikutelman. (Roosa Räsänen 2020)



KUVA 10. Organisisissa muodoissa on selkeä flow ja energia. (Roosa Räsänen 2020)

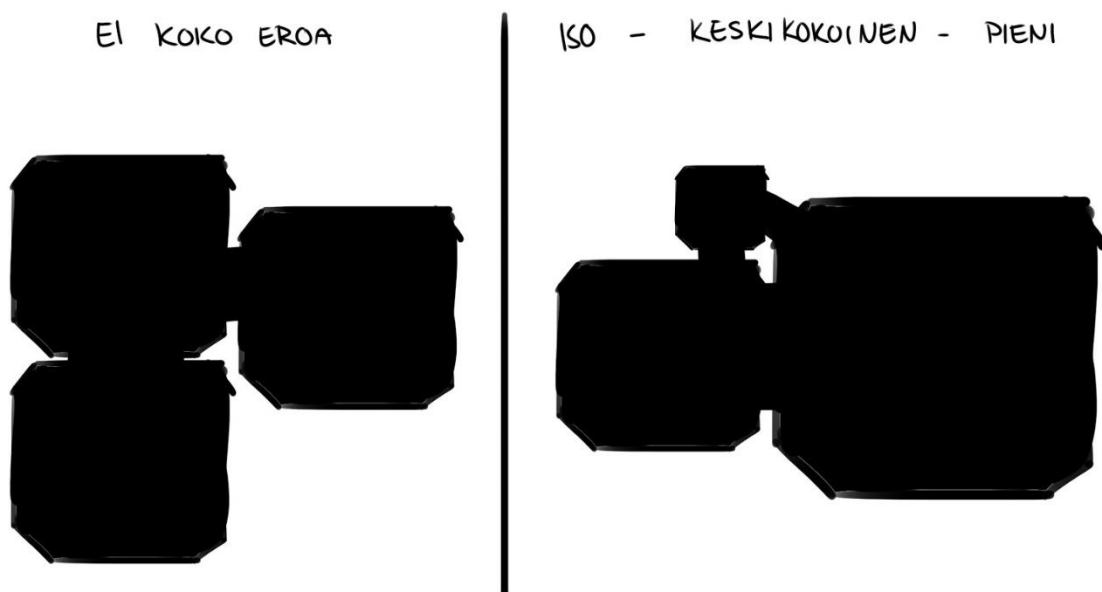
Pixar Studion elokuva, Inside Out: mielen sopukoissa (2015) liitti päähenkilön eri tunnehahmot niitä kuvastaviin muotoihin. Ilo on tähti, koska tämä hohtaa iloa, suru on kuin vesipisara. Viha on neliö, yhtä järkkymätön ja tukeva.

Ympyrä / pehmeät muodot	Pehmeä, helposti lähestyttävä, suloinen. Mielilyttävä. Turvallinen.
Suorakulma	Yleensä pystysuunnassa: tasainen, turvallinen, luotettava, vähän kuin neliö mutta dynaamisempi versio. Korkea. Vertikaalinen.
Neliö	Tukeva, turvallinen, tasainen, luotettava.
Kolmio	Terävä, dynaaminen, aktiivinen, "pahis".

### 3.3 Muotohierarkia

Jotta muodoista saataisiin esteettisesti miellyttäviä, pitää niistä pystyä rakentamaan mielenkiintoisia kokonaisuuksia. Videollaan (Stacey, Robert, Sinix Design 2017) Robert Stacey kertoo usein puhutusta periaatteesta "iso, keskikokoinen, pieni". Ajatuksena on, että muodoissa mistä design koostuu, pitäisi olla koko eroja.

On hankalaa rakentaa mielenkiintoista kokonaisuutta samankokoisista paloista, yleensä designista tulee silloin tasapaksu, koska muotojen välillä ei ole kontrastia. Design menettää siinä myös muodon flow'n, koska ei ole mitään vaihtelevuutta. (Kuva 11)



KUVA 11. Havainnollistava esitys muotohierarkian käytöstä designissa. (Roosa Räsänen 2020)

Muotokieli on tapa kommunikoida muun ympäristön kanssa ja luoda yhtenäisyyttä samaan ryhmään kuuluvien kesken. Muotokielellä vaikutetaan mielikuviin, jotka liittyvät tuotteeseen.

Kathy Altieri, Art Director elokuvassa Egyptin Prinssi (1998), kertoo, kuinka he loivat kontrastia eri kulttuurien välillä muotojen kautta antaen kulttuureista eri vaikutelman. Egyptiläisten visuaalinen kieli oli symmetrinen, vertikaalinen ja puhdas. Tämän on tarkoitus kuvastaa elokuvassa faaraan halua hallita kaikkea kaaoksen keskellä. Kun taas heprealaisten visuaalinen kieli oli asymmetrinen, orgaaninen ja teksturoitu. Tämä kuvastaa harmoniaa luonnon ja jumalan kanssa. (Zahed, Ramin, Ramin Zahed, 2014, The Art of Dreamworks Animation, s.26)

### 3.4 Värit

Värit ovat suuri osa designia, ja niiden vaikutus siihen miltä katsojista tuntuu, on suuri. Värien käyttöä brändäyksessä ja markkinoinnissa on tutkittu laajasti ja väripsykologiaa käytetään ahkerasti graafisissa ohjeistoissa.

Punaisen värin on todettu nostavan verenpainetta, herättävän nälkää ja kannustavan impulsiivisiin valintoihin. Siksi monet pikaruokaketjut käyttävät punaista väriä graafisessa ilmeessään. Sininen väri nähdään rauhoittavana ja se laskee verenpainetta, se myös antaa luotettavuuden tuntua. Sen takia yritykset, jotka haluavat antaa luotettavan kuvan itsestään käyttävät paljon sinistä väriä.

Pitää kuitenkin muistaa, että väreihin liittyy myös kulttuurillisia ominaisuuksia, jotka kannattaa ottaa huomioon designeissa. Värit edellyttävät kontekstia, että niiden tehtävää designissa voidaan dekonstruoida kunnolla.

Samoin hahmoihin voidaan luoda kontrasteja väreillä ja hahmot voidaan värikoodata tietynlaisiksi. Värikoodauksella tarkoitetaan projektin sisäisesti tuotettua merkityksestä tietylle värille. Jos joku fiktiivisen tarinan organisaatio liitetään johonkin väriin, sen kaikki edustajat ja siihen liittyvä grafiikka omaa sen värin. Näin katsojat voivat yhdistää ne toisiinsa saman kontekstin alla.

Teoksissa Avatar the Last Airbender (2005) ja Avatar, The legend of Korra (2012) maailmassa on neljä eri elementtiä. Nämä elementit näkyvät niitä käyttävien kansojen väreissä. Teoksissa värikoodataan tiettyä elementtiä käyttävä kansa. Esimerkiksi sinisiin sävyihin pukeutunut Katara on peräisin vesiheimosta. Värikoodauksessa käytetään sinistä ja violettiä kuvastamaan vesiheimon jäseniä, kuten Kataraa. Samoin muille elementeille on värikoodattu värit. Punaista käytetään kuvaamaan tulikansaa, oranssia käytetään kuvaamaan ilman kulkijoita ja vihreää ja ruskeaa käytetään kuvaamaan maan valtakuntaan. Jokainen hahmo kantaa oman kansansa värejä, jolloin voimme katsojina erottaa hahmot nopeasti toisistaan ja sijoittaa hahmon värikoodauksen avulla oikeaan kansaan (Kuva 12). Värikoodaus luo siis hahmolle kontekstia.



KUVA 12. Esimerkki kuva sarjasta Avatar The Last Airbender (2005) kansojen värikoodauksesta.

Väripaaleilla voidaan kuvastaa millainen tunnelma on, esimerkiksi, jos käytetään hyvin monopalettia, saadaan hyvin atmosfäärinen tunnelma, epäkyllästetyt värit viittaavat kuolevaan ja pysähtyneisyyteen, kun taas hyvin kyllästetyt värit luovat kuvan hyvin elävästä paikasta. (Price, Andrew, 2014)

Väreillä voidaan luoda kontrasteja paikkojen ja tunnelmien välillä. Pitää kuitenkin muistaa, että väriteoria on hyvä osata, mutta se ei saa rajoittaa luovaa toimintaa. Kurssillaan Color and Light, Nathan Fowkes (Nathan Fowkes, viitattu 30.3.2020) demonstroi kuinka purppuraan taittava sininen taivas tuntuu taianomaiselta, kun taas kylmään vihreään taittava taivas tuntuu pahaenteiseltä. Seuraavassa kuvassa on värikäsikirjoitus elokuvasta Egyptin Prinssi (Fowkes, 1998), jolla halutaan tutkia värien rytmitystä tarinankaaren kannalta.



KUVA 13. Värikäsikirjoitus, Egyptin Prinssi (Fowkes 1998)

Elokuvassa Spirit: Villi ja vapaa (2002) visuaalisin keinoin tehostetaan elokuvan tarinaa. Vapautta kuvattiin Wyoming-osavaltion vehreillä näköaloilla, kirkkaalla vihreällä, vedellä ja lumen peittämällä vuoren huipuilla (Kuva 14). Kun päähenkilö riistetään kotipaikastaan, maisemat muuttuvat kuumaksi ja karuksi autiomaaksi. Intiaanileirin aikana asettelu on lyyrinen ja valaistus romanttinen. Kun hän taas palaa takaisin kotiin, kauniit näköalat ja raikkaat värit palaavat. Koska elokuvassa oli hyvin vähän dialogia, visuaalisessa kehityksessä piti panostaa vielä enemmän korostamaan haluttuja tunteuksia. (Zahed, Ramin, Ramin Zahed, 2014, The Art of Dreamworks Animation, s.58)



KUVA 14 Väripaletti, Spirit: Villi ja vapaa, (Fowkes, 2003)

Väri	Merkitys
Valkoinen	<p>Neitseellisyys, tyhjyys, puhtaus, rauha, nöyryys, tarkkuus, viattomuus, nuoruus, syntymä, talvi, lumi, hyvyys, avioliitto, kylmyys, kliininen, steriili.</p> <p>Aasialaisissa kulttuureissa: lapset, avuliaisuus, ihmiset, avioliitto, suru, rauha, puhtaus.</p>
Musta	<p>Voima, valta, sivistynyt, muodollisuus, eleganssi, vauraus, mysteeri, pelko, paha, nimettömyys, epätyytyväisyys, syvyys, tyyli, suru, katumus, viha, teknillisyyt, suru ja kuolema.</p>
Harmaa	<p>Turvallisuus, luotettavuus, älykyys, melankolia, vaatimattomuus, arvokkuus, aikuisuus, toiminnallisuus, vanhuus, suru, pätevyys.</p>
Punainen	<p>Voima, energia, intohimo, halu, nopeus, vahvuus, lämpö, rakkaus, aggressio, vaara, tuli, veri, sota, väkivalta, intensiivinen, juhla. Aasiassa kuvastaa onnea.</p> <p>Punaisen värin on todettu nostavan verenpainetta ja kannustavan impulsiiviseen toimintaan.</p>
Sininen	<p>Rauha, harmonia, yhtenäisyys, luottamus, totuus, turvallisuus, itseluottamus, konservatiivinen, järjestys, taivas, vesi, kylmyys, teknologia, puhtaus, masennus, uskollisuus, kuolemattomuus,</p>

	<p>vakaus, maskuliinisuus, turva. Sinisellä värillä on rauhoittava vaikutus.</p>
Ruskea	<p>Maa, takka, koti, ulkoilma, luotettavuus, lohtu, kestävyys, vakaus, yksinkertaisuus, puut, luonto ja syksy</p>
Oranssi	<p>Energisyys, tasapaino, lämpö, innokkuus, elinvoimaisuus, syksy, mahtaileva.</p> <p>Buddhalaisen munkit käyttävät perinteisesti oransseja kaapuja. Se oli entisaikoihin edullisin väri ja se jatkui perinteenä. Kaavut itsessään symbolisoivat mutkattomuutta ja materialismista luopumista.</p>
Keltainen	<p>Ilo, optimistisuus, onnellisuus, vaara, auringonpaistetta, idealismista, mielikuvitusta, toivoa, kesää, kultaa, petos, filosofiaa, villillisyyttä, pelkuruutta, pettämistä, kateellisuutta, sairautta ja varoitusta.</p>
Turkoosi	<p>Rauhallisuutta, selkeys, kommunikaatio, itsensä ilmaisu, parannus, rehentely, salaisuus, epäluotettavuus, erimielisyys, päättämättömyys, hallittu.</p>
Violetti	<p>Kuninkaallisuus, aateluus, henkisyys, seremoniallisuus, salaperäisyys, muutos, viisautta, valaistuminen, julmuus, kunnia, ylimielisyys, sureminen, itsehillintä. Laventeli symboloi feminiinisyttä, ylväyttä ja eleganssia.</p>

Pinkki/Vaaleanpunainen	Välittäminen, myötätunto, rakkaus, leikkisyys, tasapaino, mielen vahvuuden puute, itsevarmuus ja itsetunto, yliherkkyys, varovaisuus, lapsellisuus.
Vihreä	<p>Luonto, ympäristö, terveys, onnekkuus, uusiutuminen, nuoruus, puhti, kevät, anteliaisuus, hedelmällisyys, kateus, epäpätevyys, mustasukkaisuus, sairaus, aloitusmerkki, Pyhän Patrickin päivä ja joulukuu. Vihreä on perinteinen islamin väri.</p> <p>Islamin lippu on vihreä. Vihreä mainitaan myös Koraanissa paratiisin huonekalujen värinä. Jotkut terapeutit käyttävät vihreää rauhoittaakseen potilaita, jotka kärsivät ahdistuksesta ja masennuksesta.</p>
Kulta	Tuhlaavaisuus, varakkuus, rikkaudet ja ylettömyys ja sillä on monia samoja ominaisuuksia kuin keltaisella värillä. Kulta on lämmin sävy, joka on joko kirkas ja pirteä tai synkkä ja perinteikäs. Siihen liitetään myös valaiseminen, rakkaus, myötämielisyys, rohkeus, intohimo, taika ja viisaus. Kulta on arvokas metalli, joka on liitetty varakkuuteen, mahtavuuteen ja jatkuvuuteen kuin myös kimalteluun ja glamouriin.
Hopea	Hopea kuvastaa paljolti samoja ominaisuuksia kuin harmaa, mutta on hausempi, eläväisempi ja leikkisämpi. Se liitetään

	<p>teollistumiseen, virtaviivaiseen, teknologiseen kehittymiseen, moderniin. Se on myös koristeellinen, tyylikäs, viehättävä, sivistynyt, elegantti, kuvaa vaurautta ja rikkautta.</p>
--	--

### 3.5 Symbolismi

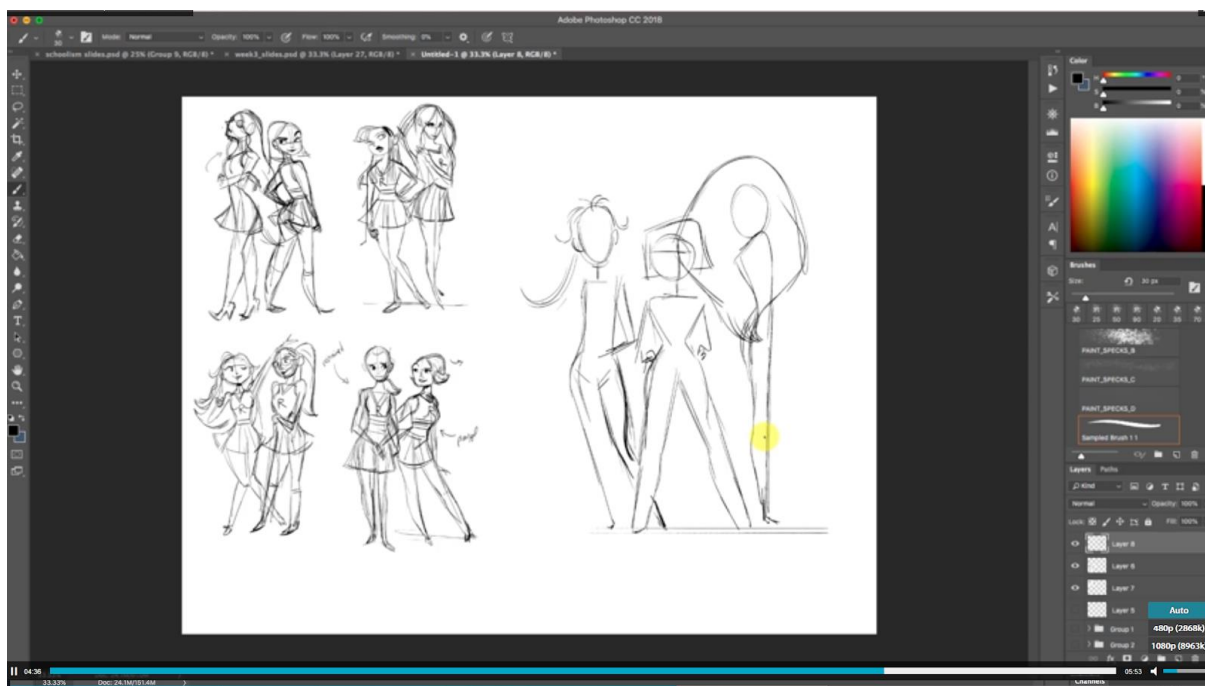
Symbolit ovat kuvia, jotka edustavat toista asiaa ja niiden välillä on sopimuksenvarainen yhteys. Symbolit voivat olla universaaleja, mutta myös kulttuuriin sidonnaisia. Ne voivat viitata abstrakteihin asioihin ja ideoihin. Symbolit ovat kommunikoinnin väline, joita kehitetään ja kehittyä tarpeen vaatiessa. Symbolit syventävät ja luovat kontekstia projektin sisällä. Ne ovat osa kollektiivista visuaalista kirjastoa ja niiden kautta voidaan kommunikoida abstrakteja ideoita sanattomasti.

Symbolit eivät ole vakiintuneita, vaan muuttuvat kollektiivisten tapahtumien myötä. Toisen maailmansodan saksalainen kansallissosialistinen puolue otti käyttöönsä hakaristin, swastikan, joka pohjaa buddhalaisuuden rauhan symboliin. Nykyisin kyseinen symboli on useassa maassa kielletty, koska siihen liitetään kansanmurha, radikaali oikeistolainen ajattelu ja rasismi. Tämän vuoksi on tärkeää, että projektin visuaaliseen kirjastoon etsitään tietoa, ja tiedostetaan, kun käsitellään arkaluonteisia asioita.

### 3.6 Kontrasti, harmonia ja vaihtelevuus

Kontrastista puhutaan yleensä taiteessa värien ja valöörin kohdalla. Kontrastilla voidaan ohjata silmää ja luoda syvyyttä. Kontrasti ulottuu muuhunkin. Kyse on kahden kappaleen vertailusta toisiinsa esimerkiksi muotojen, koon ja olemuksen vertautumisesta toiseen muotoon, kokoon tai olemukseen.

Victoria Ying (2019) painottaa kurssillansa "Introduction to Visual Development" kontrastin ja harmonian vaikutusta visuaaliseen suunnitteluun. Designin vaikutus voimistuu, kun sen laittaa vierekkäin toisen designin kanssa ja hyvien designien välillä korostettavien piirteiden pitäisi voimistua. Hahmo, joka näyttää alustavasti pirteältä, pitäisi väsyneen hahmon vierellä näyttää todella energiseltä. Ja toisinpäin. Kuva 15 on kuvakaappaus Yingin kurssilta osiosta, jossa hän selittää hahmojen välisestä kontrastista samalla demonstroiden piirtämällä.



KUVA 15. Kuvakaappaus Victoria Yingin videokurssista "Introduction to Visual Development". (Ying 2019)

Hahmoja ei kannata koskaan suunnitella tyhjiössä. Hahmojen visuaalisessa kehityksessä pitää näkyä projektin yhtenäinen visuaalinen ilme, mutta sen pitää myös kertoa hahmosta itsenäisenä yksikkönä mahdollisimman paljon.

Victoria Ying puhuu kurssissaan kontrastin ja harmonian tasapainosta. Designien pitää olla tasapainoisia. Liika harmonia on tylsää, mutta liika kontrasti on rauhatonta. Sama pätee hahmoissa visuaalilla tasolla, mutta myös ajatustasolla.

Samasta ilmiöstä puhuu myös Tony Bancroft (2013) kirjassaan Character Mentor. Suunnittelijan pitäisi luoda hahmon vaikutelma tämän kehonkielessä. Tärkeää ei ole kommunikoida, miltä hahmo näyttää, vaikka se onkin oleellinen osa. Tärkein asia on tuoda ilmi se miltä hahmo "tuntuu" katsojasta. Katsojan pitäisi pystyä kertomaan hahmon persoonallisuudesta jotain pelkästään kehonkielen

kautta. Me tunnistamme ystävämme kävelemässä vastaan, koska jokainen henkilö on yksilö ja kävelee eri tavalla. Jokaisen henkilön manerismit ovat erilaiset ja se pitäisi näkyä myös hahmojen osalta. Miten he kävelevät, miten he seisovat, miten he juovat kahvinsa.

Tärkeää jokaiselle designille on hyvä luettavuus. Hyvä luettavuus tulee vahvasta siluetista ja hyvästä yksityiskohtien jakamisesta designissa. Siluetin pitää olla tunnistettava. On oleellista, että hahmon pystyisi erottamaan muista saman projektin hahmoista pelkän siluetin kautta. Hyvästä siluetista pitäisi pystyä kertomaan, mitä hahmo on tekemässä.

Yksityiskohtien tasapainoisella levittämällä annetaan designiin silmälle "lepokohtia", joissa ei ole niin paljon yksityiskohtia. Jos yksityiskohtia on liikaa, ne luovat liikaa kontrastia. Se tekee designista rauhattoman ja katsojan on hankala lukea designia. (Drieghe 2017)

Yksi muotoilun ajatuksista on, että "muoto seuraa funktiota". (Sullivan 1896) Ajatuksena on, että muoto tai visuaalinen esitys tukee tuotteen tarkoitusta, eikä ole haitaksi. Tuotteen tarkoitus on tärkein. Tämä on ollut tärkeänä ajatuksena teollisessa muotoilussa ja 1900-luvun alkupuolen arkkitehtuurissa. Tämä tapahtuu sekä taiteessa, että visuaalisessa kehityksessä, koska jokaisella teoksella tai konseptilla pitää olla tarkoitus mihin se pyrkii.

Rytmi ja toisto ovat olennaisia elementtejä visuaalisessa esityksessä. Puhutaan asettelusta ja toistuvista elementeistä, jotka ohjaavat katsojan katsetta ja punovat koko designin yhtenäiseksi. Näitä voivat olla toistuvat aksenttivärit, muodot, materiaalit ja teemat. Tietynlainen rytmitys näissä elementeissä voi antaa joko orgaanisen tai epäorgaanisen vaikutelman tarpeen vaatiessa.

## 4 PROJEKTI

Tässä luvussa käyn läpi projektin konseptoinnin eri vaiheita. Tulen kuitenkin keskittymään tarkemmin hahmojen suunnitteluun. Tämä osa-alue on lähimpänä omia mielenkiinnon kohteita ja tämänhetkistä ammatillista omistautamistani.

Visuaalinen tyyli tulee olemaan tyyllitellyn realistinen, jossa mittasuhteet ovat suhteellisen realistisia. Tiettyjä piirteitä on tyyllitely. Muotokieli jää hyvin hienovaraiseksi, ja kehonkieli tulee olemaan suuri vaikuttaja hahmon persoonallisuuden avaamiseksi.

Inspiraatioina käytän Blizzardin Overwatchia, Riot Gamesin League of Legendsiä sekä Supergiant Gamesin pelien fiilistä. Muotokieli tulee siis olemaan melko realistinen, mutta värit kantavat symboliikkaa ja tunnelmaa. Haluan, että projekti on uskottava tunnelmaltaan, mutta myös tarpeeksi joustava fantasiaelementtien takia. Kampanjan tarina tasapainotteli raskaiden aiheiden, moraalisten dilemموjen ja kevytmielisen huumorin välillä, joten halusin valita kyseisen tyylin. Haluan, että tyyli tukee tapahtumien vakavuutta, niin ettei tyyli veisi tarinan sävyä liian abstraktiin suuntaan.

Koska olen tekemässä kuvitteellista peliä, niin sen genre ja kohdeyleisö pitää ottaa huomioon. Peli tässä tapauksessa pohjaa Dungeons and Dragons - pöytäroolipeliin, joka yleensä liitetään fantasia genreen. Niin tässäkin tapauksessa. Pelin maailma on korkea fantasiaa, joten se on myös päägenre. Dungeons and Dragons - pelistä tutut ammatti- ja rotusysteemit ovat hyvin tärkeässä osassa, koska ne ruokkivat hahmojen arkkityyppejä ja toimivat pohjana konseptoinnille. Peli tulee sisältämään hyvin harmaita moraalisia tarinakohtia ja brutaaleja seuraamuksia taisteluista, joten kohdeyleisöksi rajaan korkean fantasian genren fanit, joiden ikäluokka on 15 ikävuodesta ylöspäin. Tätä valintaa tukee myös tyyllitely realistinen taidetyyli ja tunnelma. Söpömpi ja tyyllitellympi yleensä liitetään mediaan, joiden pääkohdeyleisö on kouluikäiset, vaikka tämäkin on vain yleistys.

Keskityn projektiosuudessa Punaisen Usvan jäsenten suunnitteluun. Haluan aloittaa perusmuodoista, joiden pohjalta lähden viemään designeja eteenpäin. Koska ryhmän sisällä jäsenet ovat vaihtuneet, niin otan käsittelyyn vain kuusi pisimpään ryhmässä ollutta hahmoa. Ensimmäiseksi koen tarpeelliseksi tässä maailman esittelyn, koska se luo kontekstia hahmojen design valinnoille.

#### 4.1 Aarde

Aarde on pelimaailman nimi ja saa vahvasti inspiraationsa meidän omasta maailmastamme. Päämantereen nimi on Euridia. Sen valtiot ottavat vaikutteita Euraasian maista ja kansoista antaen vahvan referenssipohjan eri kulttuureille.



KUVA 16. Karttakuva Aarden Euridian mantereen läntisestä osasta ja sen lähiympäristöstä (Roosa Räsänen 2020)

Kampanja pääsääntöisesti tapahtui Breavoy ja Domarovin valtioissa. Osa ryhmän jäsenistä oli kotoisin muista valtioista. Näiden kulttuurien tuominen esille on yksi tapa antaa historiaa, ja tehdä mielenkiintoisia designeja hahmoille. Käsittelen tässä kuitenkin tarkemmin vain Breavoy valtion, koska se on kampanjana tukikohta, ja suurin osa seikkailusta tapahtui sen toiseksi suurimmassa kaupungissa, Seafjordissa.

Breavoy on saarivaltio lännestä. Se on nuori valtio, joka sai itsenäisyytensä Domarovista noin 50 vuotta ennen kampanjan alkua. Sillä on vahvin merivoima alueen valtioista, ja hiljalleen se on kurottanut valtaansa läntisen meren toiselle puolelle. Breavoy on Aarden ainoa tasavalta ja kansalaisilla on enemmän vapauksia kuin monissa muissa valtioissa. Taiankäyttöä ei myöskään rajoiteta, ainoastaan niin, että taiankäyttäjien pitää olla rekisteröityneitä ja he eivät saa hyväksikäyttää taitojaan epäoikeudenmukaisesti.



KUVA 17. Breavoy'n liput ja vaakuna (Roosa Räsänen 2020)

**Valtion Nimi:** Breavoy

**Kuvaus:** Aarden läntinen saarivaltio. Aarden ainoa tasavalta.

**Referenssimaa/t:** Britit

**Hahmot:** Eiko, Mirdan ja Aelina

**Valtion Nimi:** Domarovin suurherttuakunta

**Kuvaus:** Aarden suurin valtio. Tunnetaan sen vahvasta ja jokseenkin konservatiivisesta armeijasta ja mahtavasta kunnianhimosta.

**Referenssimaa/t:** Venäjä

**Hahmot:** Silvestr (Sorla)

**Valtion Nimi:** Menizenin vapaa kaupunki

**Kuvaus:** Itsenäinen kaupunkivaltio, tunnetaan sen brutaalista kaupankäynnistä. Tunnettu myös monista keksijöistään.

**Referenssimaa/t:** Italia ja Espanja

**Hahmot:** Sorla

**Valtion Nimi:** Kultaisen Tulen valtakunta

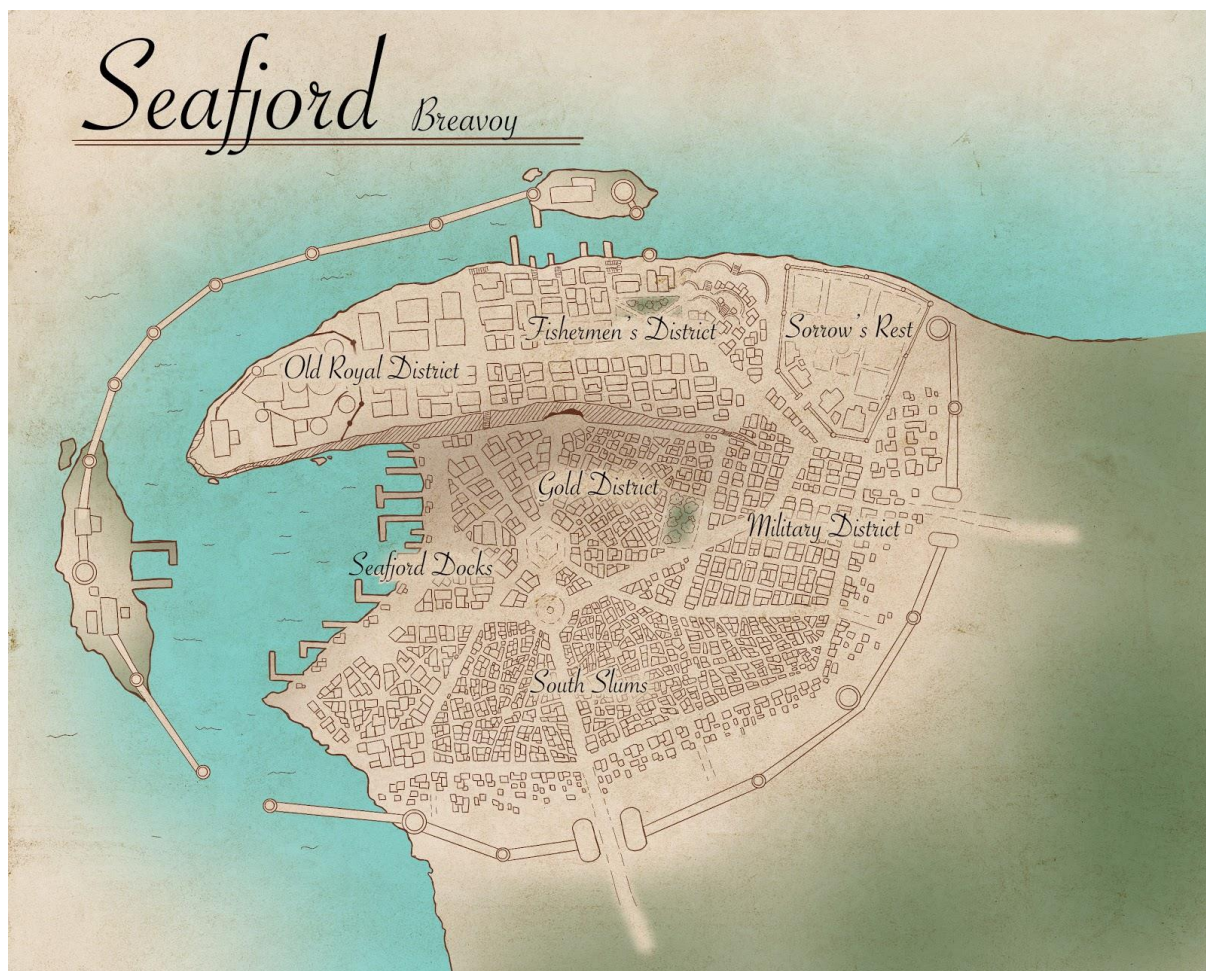
**Kuvaus:** Aarden vanhin valtio. Hyvin konservatiivinen omien tapojensa suhteen. Monet Aarden tunnetuimmat filosofit ovat kotoisin täältä.

**Referenssimaa/t:** Aasian maat ja kansat

**Hahmot:** Keishara

## 4.2 Seafjord

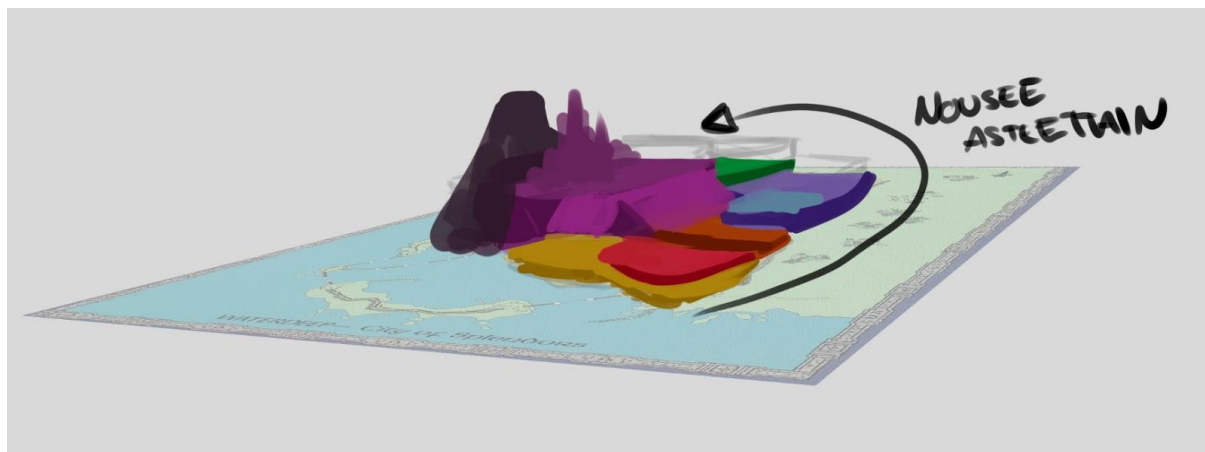
Seafjord on toiseksi vanhin ja toiseksi isoin kaupunki Breavoy'n saarivaltiossa. Se oli alunperin pienen kuningaskunnan hallitsijan linnoitus, jonka domarovilaiset valtasivat. Tämän seurauksena linnakkeen ympärille alkoi rakentua kaupunkia ja kauppaa. Kampanjan aikaan Seafjord on yksi vilkkaimmista kauppakaupungeista maailmassa. Kaupunki on hyvin avoin ulkomaalaisille, ja siksi siellä näkee paljon eri kansalaisuuksia ja rotuja. Kaupungin satama toimii myös tukikohtana Breavoin merijalkaväelle. Kuvassa 18 olen piirtänyt Seafjordin kartan näiden tietojen pohjalta.



KUVA 18. Seafjordin kartta (Roosa Räsänen 2020)

Halusin antaa kaupungille eritasoisuutta ja mielenkiintoa, joten päätin, että kaupungin alkuperäinen linnake oli rakennettu korkealle mäelle rannikolla. Tie sataman ja linnakkeen välillä muuttui ajan kuluessa kaupungin pääkaduksi, jonka ympärille alkoi rakentua muuta kaupunkia. Tämän seurauksena

kaupungin eri korttelit nousisivat asteittain linnaketta kohden antaen kaupungille luonnetta ja mielenkiintoa (Kuva 19).



KUVA 19. Nopeaa luonnosta kaupungin suunnittelusta. (Roosa Räsänen 2020)



KUVA 20. Luonnosta Seafjordista horisontissa. (Roosa Räsänen 2020)

### 4.3 Punaisen Usvan Palkkasoturikomppania

Punaisen Usvan Palkkasoturikomppania (eng. The Mercenary Company of The Red Mist) on päähenkilöiden muodostama palkkasoturikomppanian nimi. He muodostavat komppanianpelin alussa toivoen sen tuovan heille mainetta ja rikkauksia. Punaisessa Usvassa oli mukana sen toiminnassa useita eri hahmoja, mutta tässä keskityn vain kuuteen komppaniassa pisimpään olleeseen.

Näihin lukeutuu Sorla, puolihaltia barbaari, Aelina, kuuhaltia pappi, Keishara, metsähaltia samooja, Mirdan, revolverisankari ihminen, Silvestr, puoliörkki loitsija ja Eiko, tiefling bard. Koska kyseessä on ystäväni hahmoja, käytän heitä konsultteina työvaiheessa, jossa teen hahmokonseptointia. Tarkoituksenani on visualisoida hahmot yhtenevässä hengessä, että he vaikuttavat olevan osa samaa maailmaa ja ryhmää.

Jotta saan hahmojen designin välille harmonian, pitää minun ottaa taiteellisia vapauksia hyväksyttävässä määrin. Keskustelin ystäväni kanssa aiheesta, ja he hyväksyivät sen. Pyysin heiltä kirjalliset kuvaukset hahmoista, heidän persoonallisuuksistaan ja jos heillä oli valmiiksi kerättyä moodboardia. Jos heillä oli omia piirustuksiaan tai näkemyksiään hahmon ulkonäöstä otin ne ilomielin vastaan. Pääasiassa yritin näiden pohjalta itsenäisesti visioda hahmot sellaisiksi, jotka toimisivat projektissani. Tarvittaessa kysyin mielipidettä heiltä, jos en ollut täysin varma mikä kuvastaisi hahmoa parhaiten.

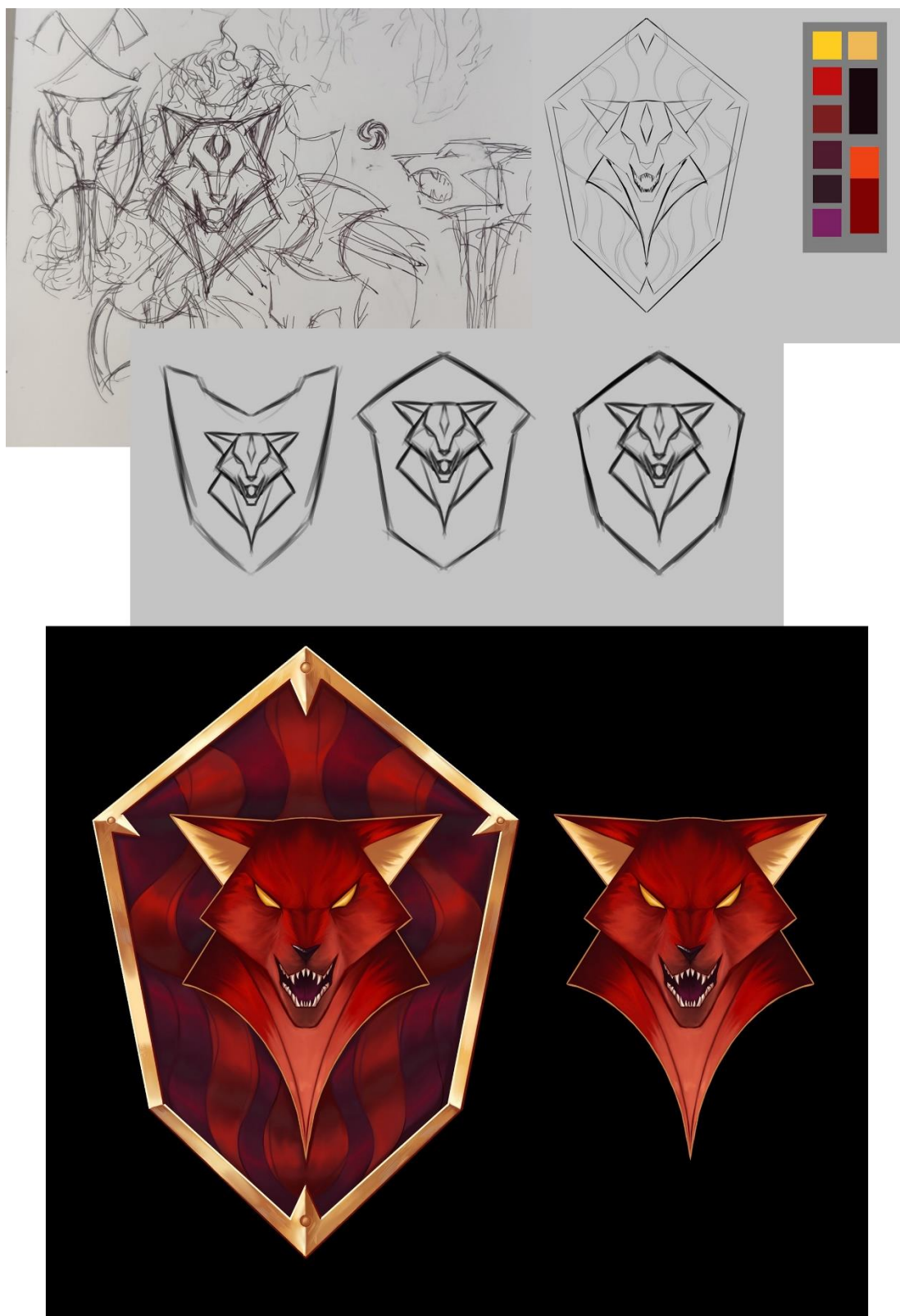
Aloitin ensimmäiseksi hahmon tiedoista, persoonallisuuksista ja moodboardista joiden kautta alan tutkia, mitä nämä hahmot edustavat ja miten kuvaisin niitä. Osalla pelaajista on hahmoistaan visio, osalla jopa valmis kuva, on minun helppo käyttää sitä lähtökohtana konseptoinnille.

<b>Nimi</b>	<b>Ammatti ja rotu</b>	<b>Persoonallisuus ja muut tiedot</b>
Aelina Talvathar	Pappi (eng. Grave Cleric), kuuhaltia (eng. moon elf)	Positiivinen kömpelö kuuro nolo sosiaalisissa tilanteissa
Eiko Celes	Bardi (eng. Bard), tiefling (eng. tiefling)	Esiintyjä ja huijari laskelmoiva jopa manipuloiva dramaattinen karismaattinen
Keishara Mayumi	Samooja (eng. Gloom Stalker Ranger), metsähaltia (eng. Wood elf)	ammattilaissoturi yrittää peittää tunteitansa "poikatyttö"

		epäsosiaalinen
Mirdan Dinthem	Pyssymies (eng. Gunslinger)  Ihminen	vähäpuheinen  rauhallinen  sotilastausta  pitää tuliaseista
Silvestr Zamolodchikova	Taivaallisen tulen velho (eng. Divine Fire Sorcerer)  Puoliörkki (eng. Half-orc)	”draamakuningatar”  karismaattinen  salaileva  aatelinen
Sorla	Toteemibarbaari (eng. Totem barbarian)  Puolihaltia (eng. Half-elf)	katurotta  atleettinen  hyvin suorasanainen  pitää eläimistä

Että hahmot tuntuisivat olevan samasta ryhmästä, niin heillä pitää olla yhteneviä elementtejä. Ajattelin toteuttaa tämän tekemällä Punaiselle Usvalle vaakunan, jonka designia voisin käyttää yhtenäistävänä elementtinä ilman, että pukisin jokaisen hahmon samaan väriin tai samanlaisiin uniformuihin.

Mietin pitkään, miten kuvata Punaista usvaa, mutta lopulta tajusin, että monella hahmolla on susisymboliikkaa tai muuten koiraeläimiin liittyviä piirteitä. Joten otin vaakunaeläimeksi suden. Susi kuvastaa symbolina laumaeläintä, viitaten täten ryhmään ja lojaaliin toimintaan ryhmän puolesta. Sudet ovat myös väkeviä petoeläimiä, joten ne kuvastavat voimaa ja hurjaa luonnetta, mitä jokainen ryhmän jäsen omaa tarvittaessa. Punainen väri oli nyt selkeä valinta, ja aksenttiväriksi nostin kultaisen, joka antoi vaakunalle arvokkuuden tunteen. Yritin tuoda vaakunaan myös kirvesymboliikkaa, mutta en saanut sitä istumaan mukavasti designiin. Kirves olisi ollut viittaus Sorlaan, jonka muut ryhmän hahmot näkivät johtohahmona komppanialle.



KUVA 21. Kollasikuva Punaisen Usvan vaakunan suunnittelun erivaiheista. (Roosa Räsänen 2020)



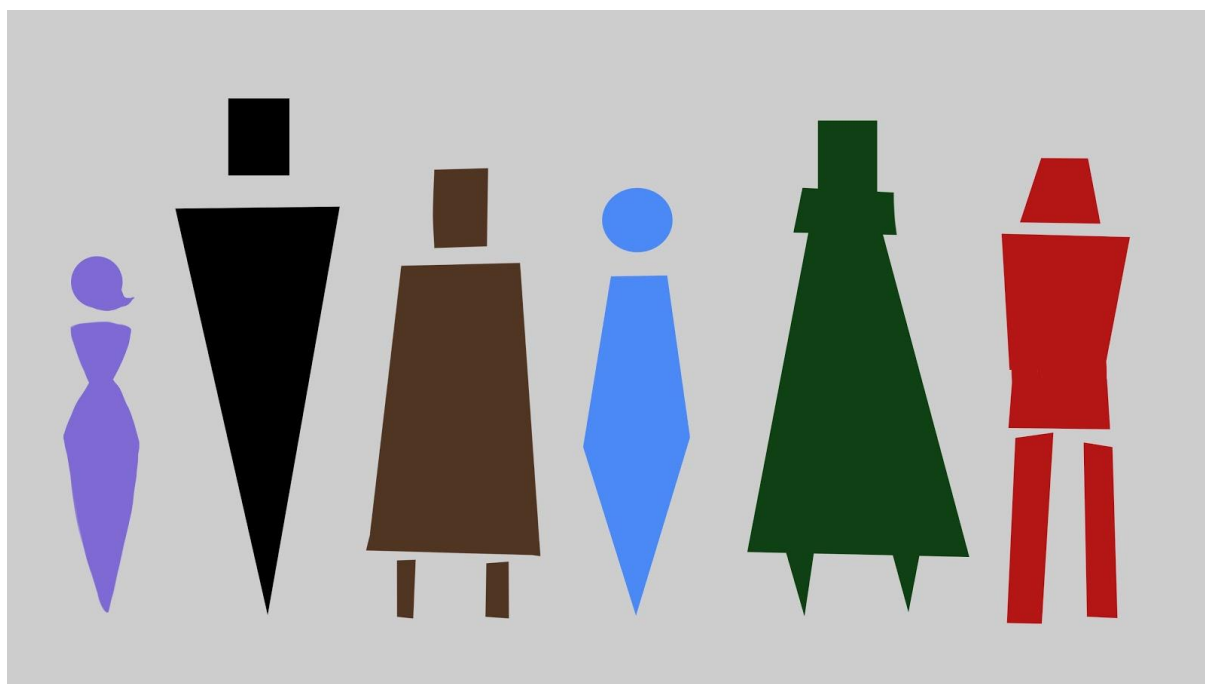
KUVA 22. Esityskuvaa tavoista, joilla hahmo voisi kantaa Punaisen Usvan vaakunaa. (Roosa Räsänen 2020)

#### 4.4 Muotokieli ja siluetit

Kuvassa 23 on alustavat yksinkertaisista muodot hahmoille. Näiden pohjalta olisi tarkoitus rakentaa monimutkaisempia siluetteja. Ajatuksena on tehdä tyylitellyt versiot, joiden pohjalta voin lähteä tekemään enemmän realismiin pohjaavia designeja.

Yritin seuraavassa vaiheessa tuoda hahmojen luonteita jokaisen hahmon oman kehonkielen kautta. Vaikka hahmoista on alustavasti aikaisemminkin tehty piirroksia ja kuvia, niin haluan tässä ensimmäisessä tyylitellyssä luonnoksessa hakea miltä hahmo tuntuu. Tämän pohjalta on helpompi lähteä laajentamaan konseptointia.

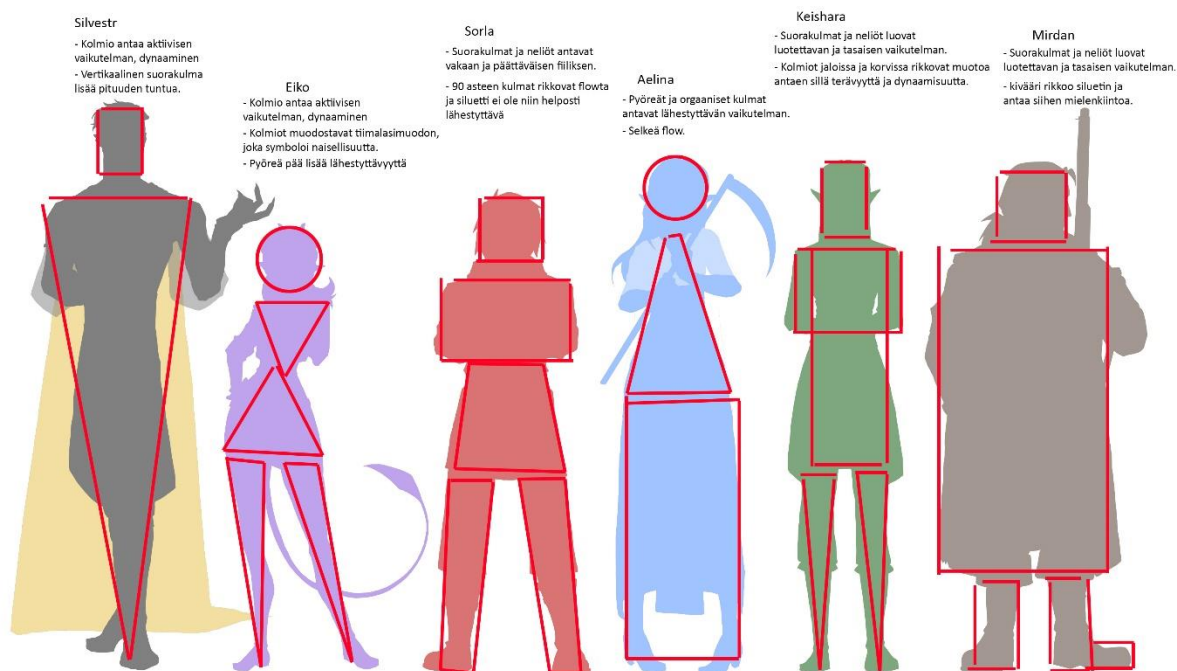
Haluan suunnitella muotokieliä alustavasti niin että näen kaikki hahmot vierekkäin, tavoitteenani saada hahmojen persoonallisuudet esille ja erottumaan toisistaan. Kuvassa 24 näytän hahmojen alustavien luonnoksien kehitystä. Koska hahmot pohjaavat jo olemassa oleviin designeihin, minun on helppo tehdä alustavia suunnitelmia hahmojen vaatetukseen.



KUVA 23. Kuvassa on alustavat luonnokset yksinkertaisista muodoista hahmoille. (Roosa Räsänen 2020)



KUVA 24. Kuvakollaasi hahmojen perusmuotojen ja kehonkielen suunnittelun vaiheista. (Roosa Räsänen 2020)



KUVA 25. Selitän ranskalaisin viivoin muotojen tarkoituksesta eri hahmojen designeissa.

Kuvassa 25 käyn läpi miksi valitsin nämä muodot kuvastamaan hahmoja. Muodot tuntuivat tulevan hyvin luonnollisesti eri hahmoille, koska minulla oli tarkat mielikuvat hahmoista ja millaisina näin heidät.

#### 4.5 Persoonallisuuksien etsiminen

Alustavasti etsin fiilistä hahmoon kasvojen ja ilmeiden kautta. Millä tavalla hahmo on iloinen? Onko se selkeää ja jopa ylitseampuvaa vai onko heidän hymynsä hillitty? Mielestäni tällaiset asiat kertovat paljon hahmosta ja millaisia he ovat persooniltaan. Tämän kautta hahmojen välille myös kehittyi kontrastia.

Otan tarkempaan käsittelyyn tässä projektiosuudessa Keisharan ja Eikon. Käydessäni läpi kahden erilaisen hahmon suunnitteluprosessin toivon antavani kattavamman näytön suunnitteluvaiheista ja designvalintojen teosta.

Käyn ensin läpi Keisharan kuvauksen, jonka pohjalta lähden häntä suunnittelemaan. Hän on kotoisin kaukaisesta Kultaisen Tulen valtakunnasta, joka näkyy selvästi hänen kasvatuksessaan ja vaatetuksessaan. Keishara on myös selkeä arkkityyppi. Samoilija, militaristinen soturi, jonka hukuttaa tunne-elämänsä ongelmat työhönsä. Hänen värimaailmansa tulee olemaan hyvin selkeä ja se toimii pääasiallisesti funktionaalisesti. Koska Keisharan hahmo on muihin Punaisen Usvan jäseniin verrattuna hillitympi luonteeltaan, vaatii tämän hahmon tutkiskelu enemmän. Kuvauksen lisäksi teen myös miellekartan (Kuva 26) ja moodboardin (Kuva 27) auttamaan visualisointia. Minulla on myös tallessa aikaisempia luonnoksia, joita olen hahmosta tehnyt (Kuva 28).

##### **Kuvaus Keishara Mayumista:**

*Keishara on kotoisin Ikuisen Tulen valtakunnasta. Hänen koko elämänsä ajan hänen isänsä on työskennellyt valtion armeijan salaisessa palveluksessa ja työtehtävät sijoituivat ulkomaille. Kotona tämä oli aina vain vähän aikaa, käyttäen suurimman osan tästä ajasta kouluttaen Keisharaa seuraajakseen. Tämän takia Keisharan suhde hänen äitiinsä on paljon lämpimämpi kuin isäänsä.*

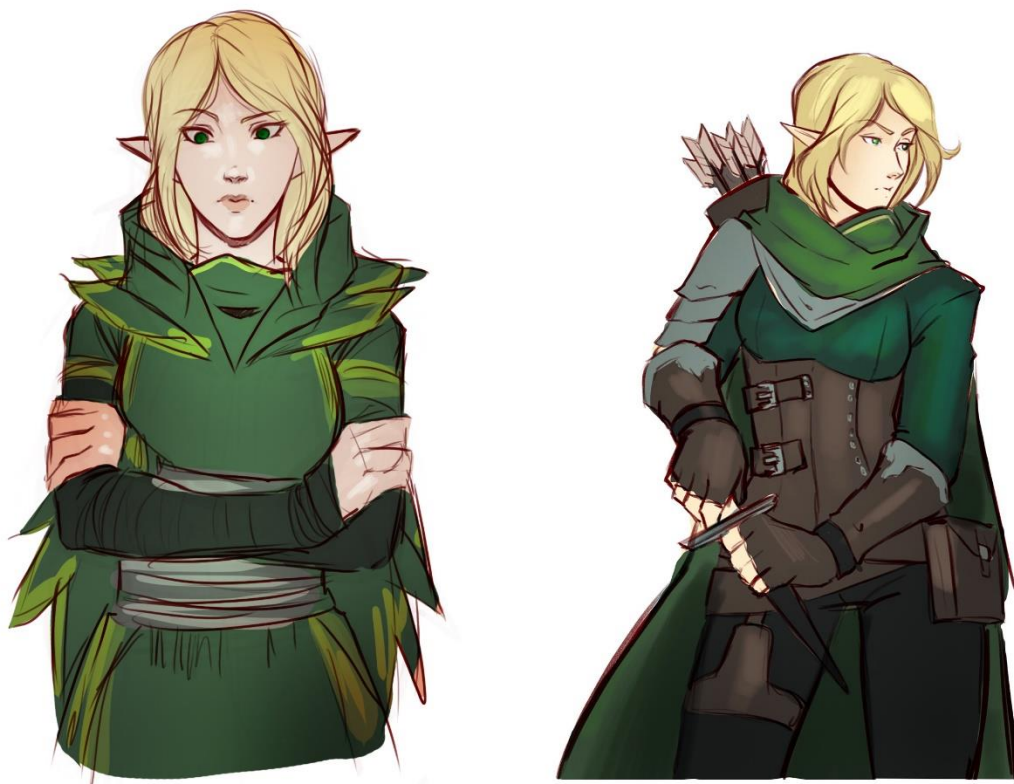
*Keishara oli aina nuorena poikamainen, vihasi tälläytymistä ja halusi olla kuin isänsä. Hän rakastaa perhettään, mutta isänsä kylmän luonteen takia ei koskaan kunnolla osannut ilmaista sitä suoraan.*

*Hänellä oli avioliitto, joka kaatui hänen miehensä lavastettuun kuolemaan. Tämä ei uskaltanut ottaa eroa, koska pelkäsi Keisharan reaktiota, sekä myös tämän pelottavan isän reaktiota. Aviomies katosi lavastetun kuolemansa jälkeen ulkomaille. Myöhemmin kampanjassa hän tapasi aviomiehensä, jonka luuli kuolleen. Se ruokki hänen pessimististä asennettaan tunneasioita kohtaan, ja hän hukutti yhä helpommin negatiiviset tunteensa työhön ja velvollisuuksiin.*

*Keisharan ensivaikutelma on kylmän ammattimainen, tarkkaavainen ja hiljainen, hänellä on välillä vaikeuksia avautua omista ajatuksistaan ja tunteistaan niin ettei se kuulostaisi ikävältä. Hän hukutti nämä tunteensa ja pahan olonsa alkoholiin.*

*Tämä asenne ja sarkastisuus helposti aiheutti kinaa muiden Punaisen Usvan jäsenien kesken.*





KUVA 28. Alustavia luonnoksia Keisharasta. (Roosa Räsänen, 2020)



KUVA 29. Keisharan ilmeitä. (Roosa Räsänen 2020)

Minun on helppo lähteä etsimään hahmojen persoonallisuuksia ensimmäiseksi ilmeiden kautta. Keisharan puolesta halusin pitää ilmeet aika minimalistisina, koska hän ei ole niin avoin tunteidensa kanssa. Olisin voinut helposti tehdä niin, että hänen kaikki ilmeensä olisivat todella lähellä perusluke-  
maa, mutta se olisi hyvin tylsää. Halusin tuoda esiin erilaisia puolia hänestä, koska tasapaksut hah-  
mot jäävät helposti latteaksi, jos heitä ei suunnitella koomisiksi (Kuva 29).

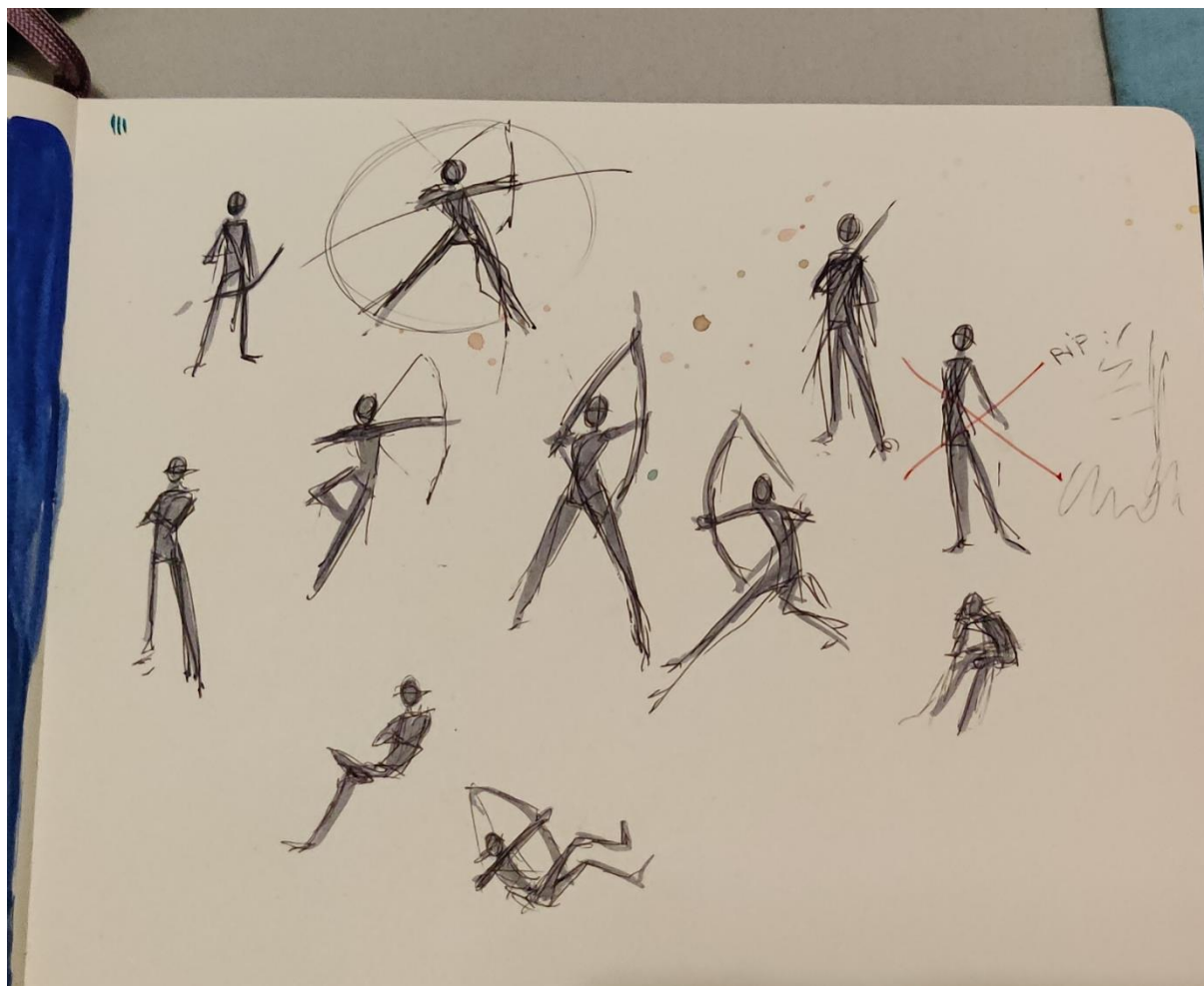
Joskus minusta on myös hahmolle eduksi miettiä, millainen tämä on ollut elämänsä erivaiheissa ja mitkä tapahtumat ovat vaikuttaneet heidän elämäänsä. Tämän takia piirsin Keisharan nuorena

isänsä kanssa harjoittelemassa jousiammuntaa (Kuva).



KUVA 30. Luonnos Keisharasta nuorena harjoittelemassa isänsä kanssa. (Roosa Räsänen 2020)

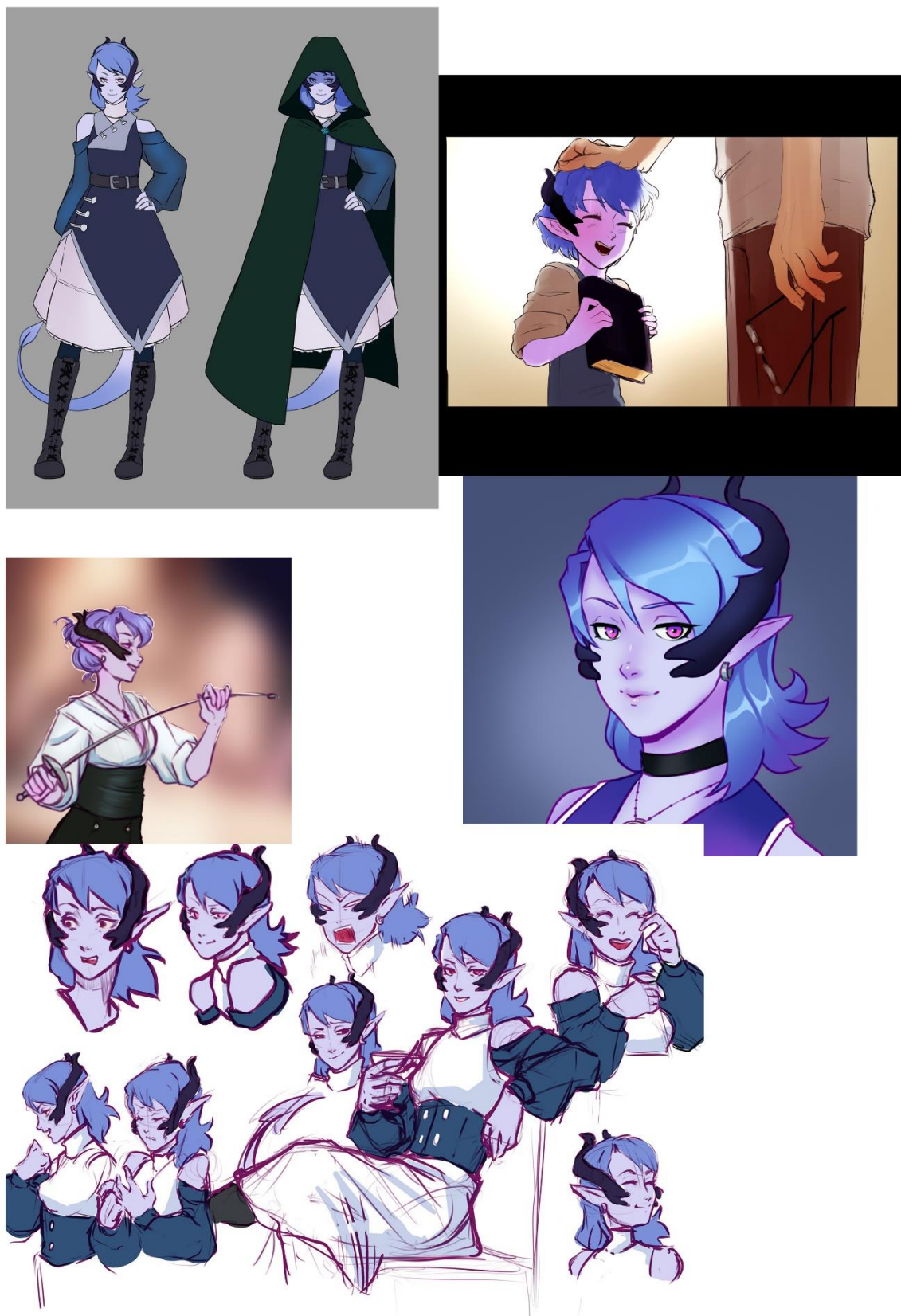
Luonnostellessani esityskuvaan mahdollista asentoa hahmolle (Kuva 31), yritän pitää piirrokset hyvin pieninä ja yksinkertaisina. Tärkeintä on asenne ja liike. Tähtään siihen, että hahmo tuntuu dynaamiselta ja kertoo hahmon persoonallisuudesta. En keskity liikaa mittasuhteisiin tai näköisyyteen. Halusin tuoda esiin Keisharan jousen käytön, koska se oli hänen tunnusmerkkinsä. Ruksasin yhden luonnoksista pois, koska se tuntui aivan liian naiselliselta ja pehmeältä Keisharalle, vaikka olisinkin saanut siihen upotettua jousen jollain tavalla. Halusin, että hän tuntuisi vaaralliselta ja taitavalta metsästäjältä, mitä hänen hahmonsa on.



KUVA 31. Hyvin karkeita luonnoksia Keisharan esityskuvaan. (Roosa Räsänen 2020)

Toiseksi hahmoksi valitsin Eikon, koska hän on oma hahmoni kampanjassa, joten haluan nähdä miten se vaikuttaa designprosessiin. Eiko on tiefling eli hänessä virtaa paholaisen verta. Hänen esi-isänsä on ollut yhteydessä tai tehnyt sopimuksen paholaisen kanssa, joten tämän jälkeläiset maksavat siitä hinnan. Tieflingien asema on vaihteleva eri maanosissa. Breavoysssa tieflingit saavat olla varsin rauhassa, kunhan eivät aiheuta ongelmia. Domarovissa tieflingien ei kannata liikkua yksin tai näkösellä ilman mitään naamioitumista, koska heidän kaltaisiaan ei siedetä. Tämä vaikutti pelin aikana moniin tilanteisiin.

Koska Eiko oli minun hahmoni kampanjassa, minulla oli paljon valmiita piirustuksia, joiden pohjalta lähteä tekemään hahmosuunnittelua (Kuva 32). Hän on persoonaltaan tahdikas, mutta ilmeikäs. Hän keskittyi mieleen vaikuttaviin taikoihin ja illuusioihin, ja taistelujen aikana pysyi takalinjassa.



KUVA 32. Kollaasi vanhoista luonnoksista Eikosta. (Roosa Räsänen 2020)

**Kuvaus Eikosta**

*Eiko on tiefling bardi kotoisin Breavoysta, Seafjordista. Hänen äitinsä kuoli, kun hän oli kovin nuori, mutta vietti lapsuutensa paikallisessa teatterissa, jonka väki myös kasvatti tämän. Hän ei koskaan tuntenut biologista isäänsä. Eiko unelmoi kuuluisan näyttelijän ja muusikon urasta, joten teatteri tuntui olevan hänelle maailman paras paikka.*

*Nuoruudessaan hän törmäsi vahvempaan tieflingherraan, joka lupasi auttaa nuorta tyttöä näyttämisen saloihin. Tämän kautta Eiko oppi monia hyödyllisiä taitoja, kuten sosiaalista kanssakäymistä, näyttämistä ja esiintymistä. Eräänä päivänä, opettajansa suunnitelmien mukaisesti, Eiko onnistui huijaamaan erään aatelisen kaikki varat ja omaisuudet opettajalleen. Kun hän tajusi mitä oli tehnyt, hän halusi korjata tilanteen, mutta aatelinen raivoissaan hyökkäsi tämän päälle. Eiko puolusti itseään peloisuuttaan, jonka seurauksena aatelinen menetti henkensä.*

*Silloin hänelle valkeni, että hänen opettajansa halusi hänestä enemmänkin rikoskumppanin itselleen. Opettaja harrasti huijauksia ja silmäkääntötemppeja ja näki nuorena tieflingissä potentiaalia. Eiko hyväksyi kohtalonsa, eikä palannut teatterille, koska näki itsensä nyt rikollisena.*

*Eiko on hyvin kaunopuheinen ja tulee toimeen monenlaisten erilaisten persoonien kanssa. Hän etsii salaisuuksia toisista, että myöhemmin hänellä olisi mahdollisuus manipuloida heitä tekemään asiat hänen mielensä mukaan. Kuitenkin kaiken tämän kylmän laskelmoinnin alla on pieni seikkailunhaluinen tyttö, joka vieläkin unelmoi urasta teatterissa.*





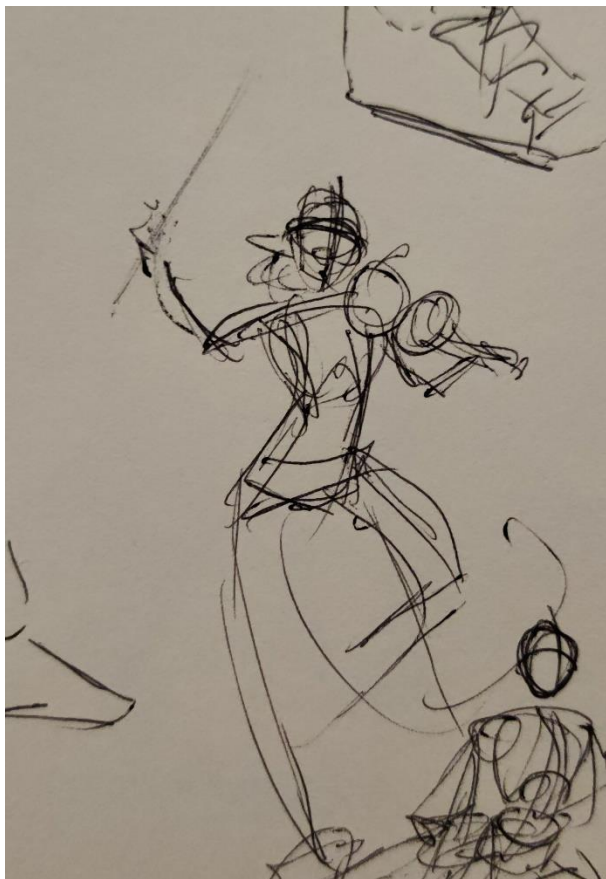
KUVA 34. Luonnoksia Eikosta ja hänen opettajastaan. (Roosa Räsänen 2020)

Sen lisäksi, että minulla oli valmiiksi paljon luonnoksia Eikosta, halusin vielä hiukan suunnitella hahmon suhdetta opettajaansa. Opettaja oli hyvin suuressa osassa Eikon elämänvalinnoissa, niin hyvässä kuin pahassakin, joten hän on tärkeä osa hänen identiteettiä. Tämän kautta tutkin Eikon erilaisia luonteenpiirteitä ja millainen hän oli eri ikäisenä. (Kuva 34)

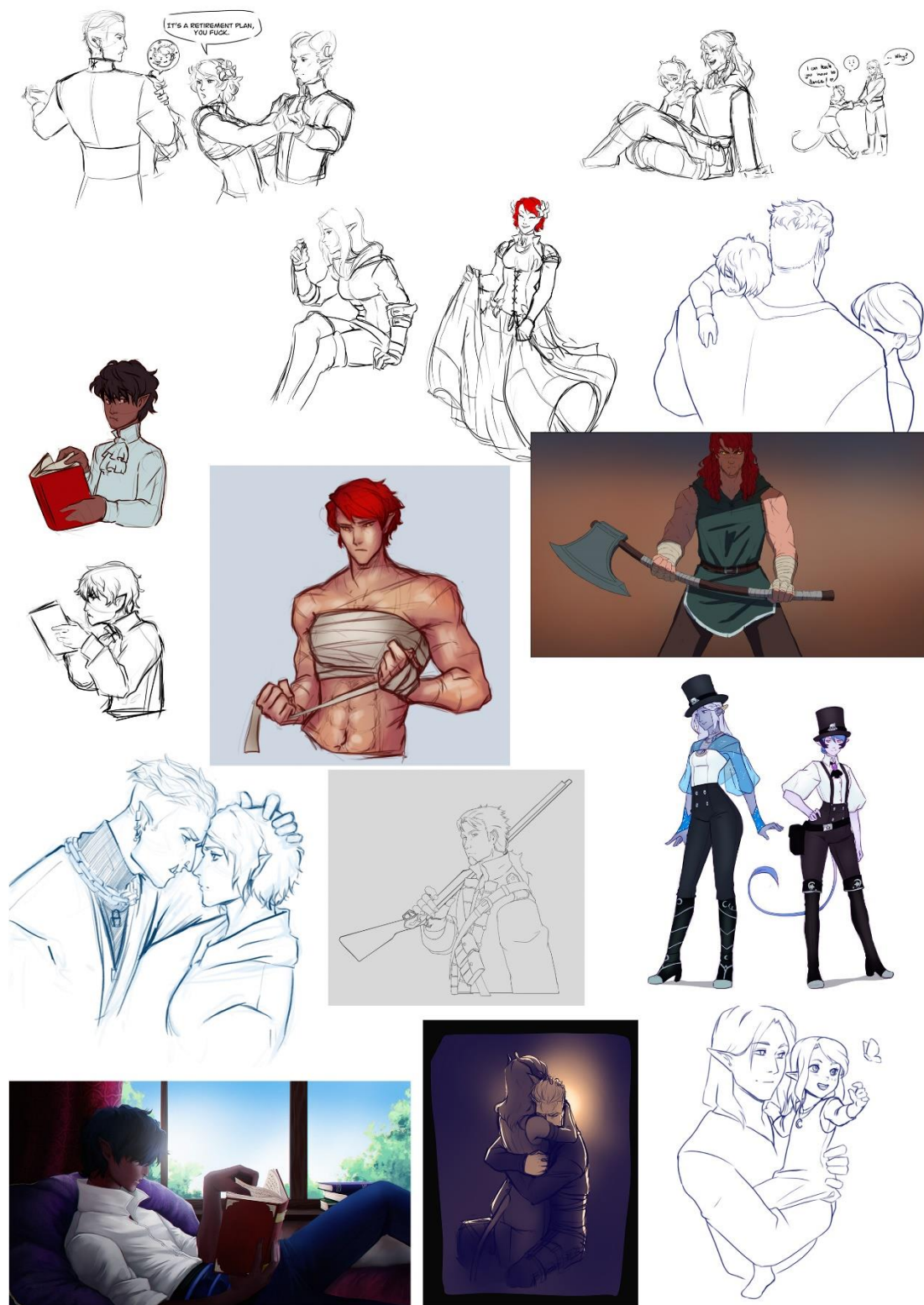


KUVA 35. Eikon ilmeitä. (Roosa Räsänen 2020)

Eikon kehonkielen halusin tuntuvan elegantille, joten keskityin tekemään asentoa, joka tuntui dra-  
maattiselta, mutta hyvin soljuvalta. Tähtäsin siihen, että siinä katsojan silmä kulkisi luonnollisesti läpi  
designin, joten keskityin pyöreisiin linjoihin. Etenkin se korostuu selän ja hännän linjassa.



KUVA 36. Karkea luonnos Eikon esityskuvan kehon asennosta. (Roosa Räsänen 2020)



KUVA 37. Kollaasi erilaisista luonnoksista Punaisen Usvan jäsenistä. (Roosa Räsänen 2020)

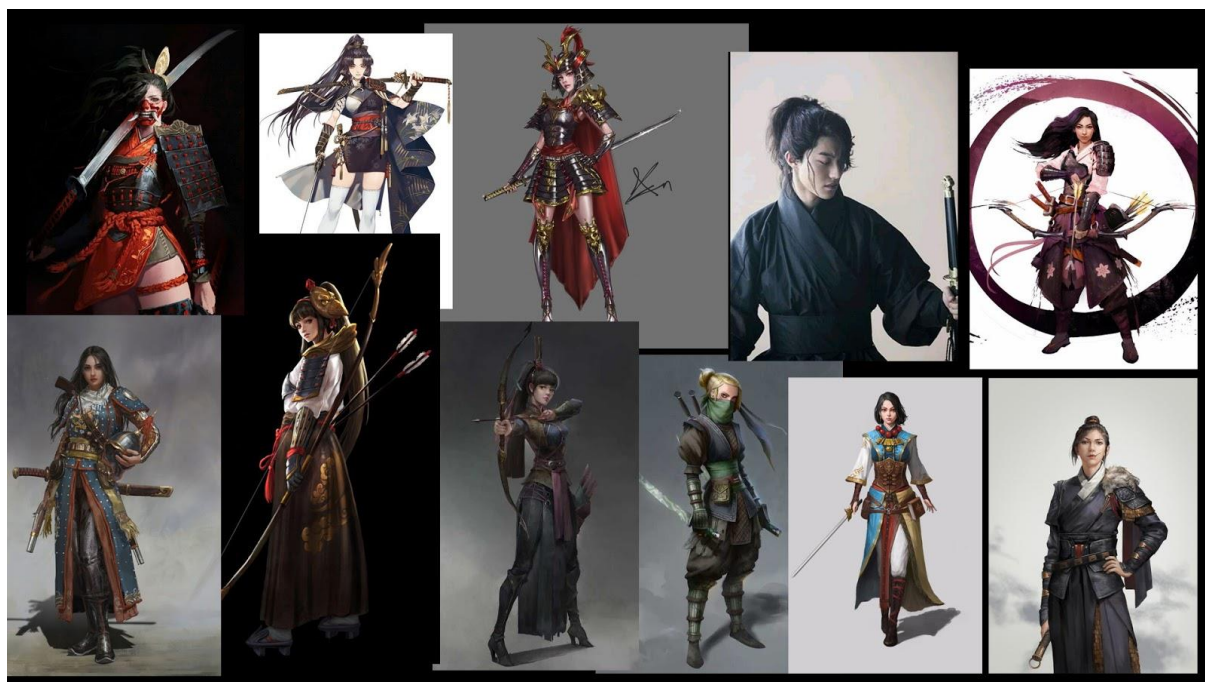


KUVA 38. Muiden Punaisen Usvan jäsenien ilmeitä. (Roosa Räsänen 2020)

#### 4.6 Vaatetus ja värimaailma

Keisharan vaatteille tein erillisen moodboardin, koska halusin kerätä lisää referenssejä, joista ammentaa visuaalista kirjastoa hahmon designille (Kuva 38). Halusin häneen vahvan aasianlaisen vaikutteen, ja se olisi helppo luoda vaateuksella ja panssarin designilla.

Pyrin hänen designissaan pääasiassa symmetrisyyteen, koska se antaa selkeän ja asiallisen vaikutelman, joka sopii Keisharan militaristiseen kasvatukseen. Kaiken pitää olla juuri niin kuin pitää olla. Päävärinä halusin pitää vihreän erisävyt, mutta yritin pysyä kaukana hyvin kirkkaista vihreistä. Ajatuksena oli emuloida armeijan maastokuviointia. Vihreä väri tulee hahmon työnkuvasta ja koulutuksesta liikkuu huomaamatta metsissä ja aroilla. Pelikampanjan aikana hän pääasiassa kuljetti ryhmää luonnon vaarojen läpi.

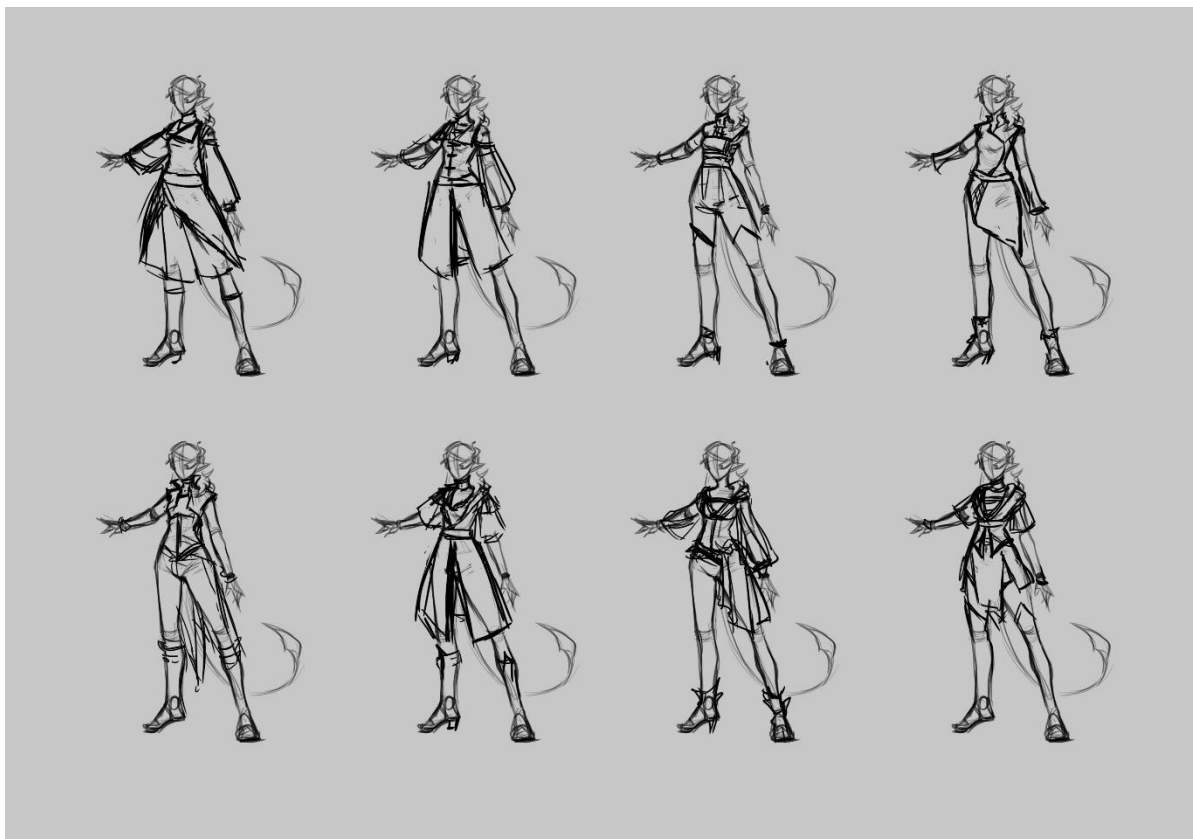


KUVA 39. Moodboard Keisharan vaatteille. (Roosa Räsänen 2020)



KUVA 40. Väri variaatioita Keisharan panssarista. (Roosa Räsänen, 2020)

Koska haluan tähän peliin uskottavuutta, niin haluan myös miettiä miten hahmojen vaatteet kerrostuvat. Jos heillä on panssari, niin haluan selvittää, miten se menee alla olevien vaatteiden päälle. Menin keskimmaisella värityksellä, koska se tuntui tasapainoisemmalta ja värit olivat sopivan sävyisiä (Kuva 39). Mikään noista väri variaatioista ei ole huono, jolloin tämä loppujen lopuksi kääntyi makuasiaksi, jonka asiakaskonsultti sitten päätti.



KUVA 41. Alustavia konsepteja Eikon vaatteille. (Roosa Räsänen 2020)

Eikolle en tehnyt erillistä moodboardia vaatteille, koska mielestäni alustavassa moodboardissa oli selvät suuntaviivat niiden osalta. Halusin korostaa hänen naisellista siroa muotoansa, jota hän käyttää hyväksi sosiaalisissa tilanteissa tarpeen mukaan. Kuvassa 40 tein nopeita luonnoksia erilaisista vaatevaihtoehdoista, joissa keskityin enemmän vaatteiden isoihin muotoihin ja tunnelmaan. Hänen olemuksensa pitää olla aina huoliteltu, jotta hän antaa aina haluamansa ensivaikutelman toisille. Tietoisesti tein asymmetrisiä valintoja vaatteiden leikkauksissa, koska halusin antaa viittauksia hänen harmaaseen moraaliinsa ja salailuun. Koska hahmo on dramaattinen ja unelmoi urasta teatterissa, halusin myös tehdä enemmän koristeellisempia designeja. Niissä ei kuitenkaan korostunut Eikon laskelmoiva luonne, joten valitsin lopulliseksi designiksi vaihtoehdon b. (Kuva 41)

Eikon pääväri on violetti ja sen erisävyt. Aksenttiväreinä käytän pinkkiä, sinisen erisävyjä ja hopeaa. Violetti on kallis väri tuottaa, joka antaa arvokkaan vaikutelman. Rahasta ei ole pulaa. Se myös kuvastaa mystisyyttä ja magiaa, kumpikin ominaisuus oli keskiössä Eikon hahmossa. Kylmät sävyt, etenkin siniseen taittavat värit antavat rauhallisen ja luotettavan vaikutelman. Hiukan militaristinen leikkaus vaatteissa lisää huoliteltua ulkomuotoa ja asiallisuutta. Hopea korostaa asiallista vaikutelmaa ja vaurautta.

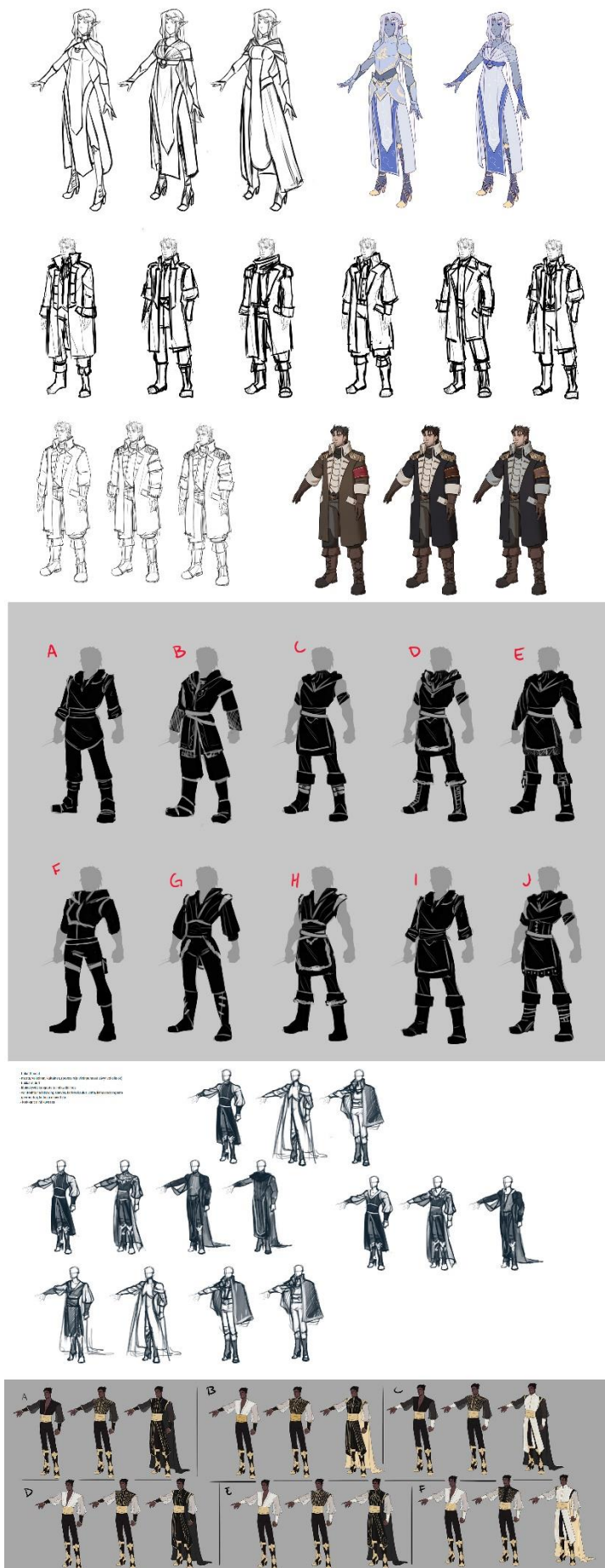


KUVA 42. Kolme lopullista vaihtoehtoa Eikon vaattedesigneista. (Roosa Räsänen 2020)

Muiden hahmojen vaatteiden designvalintoja:

Sorla	<p>Sorlan värit on valittu korostamaan hänen ikönistä punaista tukkaansa. Muut vaatetuksen värit ovat väreiltään epäkylläisempiä ja kylmiin väriin taipuvaisia sitä ajatellen.</p> <p>Myös yksinkertaiset vaatteet kertovat hänen huono-osaisesta taustastaan kodittomana. Ne kuvastavat Sorlan mutkatonta luonnetta.</p>
Mirdan	<p>Mirdanin designissa halusin lähteä militaristisesta tunnelmasta, sitä myötä halusin tehdä hänestä maanläheisen ja mutkattoman persoonan.</p> <p>Vaatteet tuntuvat jopa painavilta. Haluan tuoda vaatteisiin kulunutta, mutta siistiä asennetta.</p>
Silvestr	<p>Silvestrin vaatteet ovat prameat ja mahtipontiset kuten hahmokin on. Korut ja kultaiset aksentit kertovat rikkaudesta ja aatelistaustasta, joka halutaan tuoda julki.</p> <p>Kultainen viittaa arvoon ja musta taas antaa asiallisuutta, mystisyyttä ja jopa pahaenteisen tunnelman.</p>

Aelina	<p>Aelinan vaatteet ovat valkoiseen ja siniseen viittaavia, koska ainoastaan ne eivät ole hänen alkuperäisen jumaluutensa värejä, mutta myös antavat viattoman ja puhtaan vaikutelman.</p> <p>Aelinan vaatteiden on tarkoitus vaikuttaa kevyiltä ja ilmavilta, kuvaten hänen kepeää ja optimistista luonnettaan. Hän on helposti lähestyttävä.</p>
--------	--



KUVA 43. Kollaasi muiden Punaisen Usvan jäsenten vaatteiden suunnitteluprosesseista. (Roosa Räsänen 2020)

#### 4.7 Yksityiskohtien suunnittelu

Tärkeiden yksityiskohtien suunnittelu vaatii aikaa ja panostusta. Tässä projektissa halusin tuoda persoonallisuutta aseiden kautta. Aseiden ulkonäköön vaikuttaa moni asia. Alustavasti esimerkiksi se, että onko ase hahmon valitsema, käsityöläiseltä tilattu vai löydetty muinaisista raunioista. Nämä vaikuttavat aseiden ja muidenkin esineiden designiin.

Havainnollistan tässä lyhyesti, miten lähestyn aseiden ja proppien suunnittelua. Aloitan esineen siluetista. Kunhan saan muodot ja siluetit tunnistettavaksi, mutta mielenkiintoisiksi, niin valitsen joukosta mielestäni parhaimmat. Teen käsittelyn, jossa yhdistelen uusia siluetteja näistä, etsien designiin sopivinta muotoa. Näin keskityn vain muotoihin.

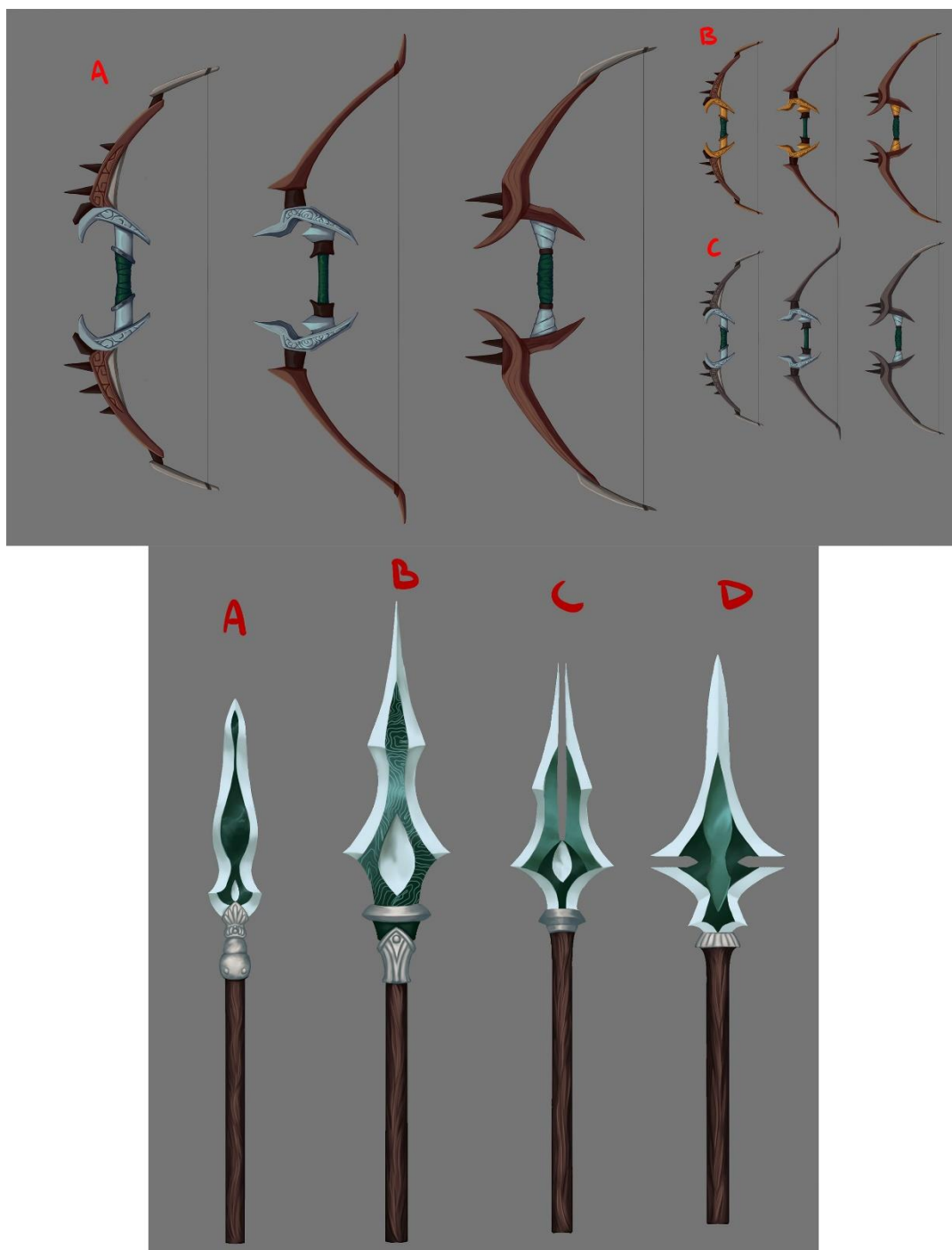
Muodon varmistuttua teen siluetin sisälle yksityiskohtia ja viivapiirrosta. Alan ajattella enemmän muodon hierarkiaa ja mikä näyttää tasapainoiselle. Loppujen lopuksi prosessissa tislataan monesta ideasta yksi paras versio kokeilun kautta. Kun lopullinen harmaasävy design on pohjalla, teen väri vaihtoehdot. Riippuen aseiden taustasta, väreihin vaikuttaa joko hahmon oma väripaletti tai sitten aseella on omaan historiaan sopiva paletti. Kuitenkin tässä vaiheessa kannattaa kokeilla eri vaihtoehtoja.

Otan havainnollistavaksi esimerkiksi Sorlan maagisen kirveen kuvassa 44. Hän sai sen kampanjan alkuaikoina haltuunsa ja se oli hänen nimikkoaseensa pelin aikana. Kirves oli taottu Aarden pohjoisimmassa valtiossa Bremyrissä, joka pohjaa vahvasti oikean elämän pohjoismaihin ja viikinkikulttuuriin. Sen teki kaksi veljestä, sitoen siihen maagisia voimia. Jos sen kantajan ystäviä vahingoitettiin lähietäisyydessä, niin kirveen iskut tekivät lisävahinkoa. Tämän kaiken kautta oli helppo lähteä miettimään kirveen ulkomuotoa. Halusin tuoda siinä esiin elementtejä, jotka muistuttavat pohjoismaiden ja kelttiläisten riimuja, antaen mielikuvan näistä kulttuureista. Susisymboliikka tulee myös käyttöön kirveessä ja se yhdistää kirveen Sorlaan. Susi on laumaeläin sopien tähän narratiiviin lauman puolustamisesta.

Kuvissa 45 ja 46 on konsepteja Keisharan jousesta, keihästä ja taskumatista. Hänen jousensa ei ole tehty Ikuisen Liekin valtakunnasta. Alkuperää ei ole tiedossa, mutta se on pitkä jousi, joka tekee paljon vahinkoa ampuu ja osuu. Joten halusin sen terävillä muodoilla ja painavalla olemuksella tuoda esiin tätä tietoa. Olin tyytyväinen keskimmaiseen designiin. Keihäs sen sijaan oli Ikuisen Liekin valtakunnassa, joten halusin sen olevan esteettisesti kevyt ja siro. B, C ja D vaihtoehdot kuitenkin menivät liian prameaan suuntaan, joten vaihtoehto A sopii paremmin tähän narratiiviin. Koska kyseessä on keihäs, jonka Keishara sai isältänsä, halusin tuoda esiin myös vihreän värin antaen yhteyksiä Keisharaan värien kautta. Taskumatti mainittiin pariin otteeseen pelin aikana ja vaikka Keishara piti-kin sitä piilossa, mielestäni oli tärkeää suunnitella se. Halusin pitää designin kuitenkin minimalistisena ja esteettisenä.



KUVA 44. Sorlan maaginen kirves, joka on alkujaan pohjoisen valtiosta, Bremyrristä. (Roosa Räsänen 2020)



KUVA 45. Kollaasi Keisharan jousesta ja keihäästä. (Roosa Räsänen 2020)



KUVA 46. Vaihtoehtoja Keisharan taskumatiksi. (Roosa Räsänen 2020)

Uskon, että monilla on tarkka mielikuva viulusta. Se on Eikolle tärkeä instrumentti. Alustavasti design ei eroa normaalista viulusta hirveästikään. Halusin kuitenkin keskittyä viulun väreihin. Yleisesti viulut tuntuvat olevan hyvin lämpimiin ruskean sävyihin taipuvaisia, mutta halusin Eikon viulun olevan kylmiin sävyihin päin. Kuvassa 47 havainnollistan tätä. Viulujen mitat ja rakenteet ovat hyvin tarkat oikeassa elämässä ja suurimmat design erot tulevat elektronisissa viuluissa. Koska kyse on fantasiasta, jossa ei ole elektroniikkaa vielä, erikoinen design ei tämä tunnu luontevalta.



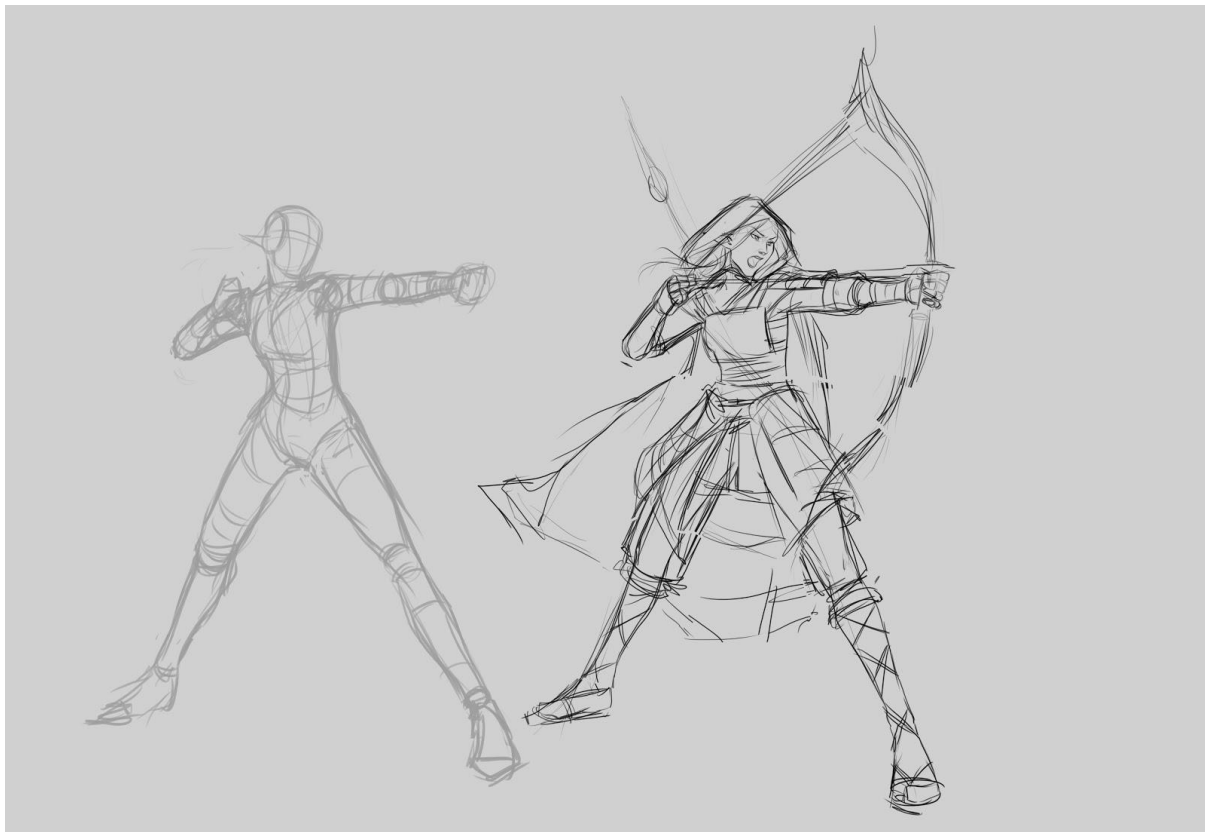
Kuva 47. Konseptikuva Eikon viulusta. (Roosa Räsänen 2020)



KUVA 48. Kollaasi erilaista Punaisen Usvan jäsenten esineistä ja aseista. (Roosa Räsänen 2020)

## 4.8 Kokonaisuus

Kun hahmon design oli pääosin valmis, pystyin jatkamaan esityskuvan tekemistä. Prosessi on hyvin suoraviivainen. Teen alustavasta luonnoksesta puhtaamman ja selkeämmän, jonka päälle alan piirtää vaatteiden muotoja ja muita tärkeitä yksityiskohtia. Yritän keskittyä ylläpitämään luonnoksen energian ja tunnelman. Kuvassa 49 näytän nämä kaksi eri vaihetta.



KUVA 49. Luonnos prosessi Keisharan esityskuvasta. (Roosa Räsänen 2020)



KUVA 50. Luonnos prosessi Eiko esityskuvasta. (Roosa Räsänen 2020)

Koska suunnittelin hahmojen esityskuvat toimimaan yhdessä toimivana asetteluna, niin se vaikutti mihin he olisivat suuntautuneena. Tämä tietysti rajoitti suunnitteluprosessia.



KUVA 51. Lopulliset esitys kuvat Eikosta ja Keisharasta. (Roosa Räsänen 2020)



KUVA 52. Lopulliset esityskuvat muista Punaisen Usvan jäsenistä. (Roosa Räsänen 2020)

## 5 POHDINTA

Tämä oli mielenkiintoinen projekti. Se oli tavallaan asiakastyö ja sitten taas tavallaan "oma lapsi". Siinä vaiheessa, kun sain päätettyä, mistä on kyse, niin työskentely helpotti. Sainkin luottamuksen projektiin takaisin, kun tein projektista puhtaasti oman. Toivon vaan, että se olisi tapahtunut aiemmin. Asiakastyöt ja omat projektit vaativat kuitenkin ihan oman ajattelumallin ja sen takia se erotelu on tärkeää.

Teoriaosuus oli mielenkiintoista koottavaa, mutta se aiheutti minulle useaan otteeseen päänvaivaa. Nämä eivät ole mitään kivenkovia faktoja, vain suuntaviivoja, jotka on todettu toimiviksi. Se ei kuitenkaan tarkoita, etteikö niitä voisi rikkoa onnistuneesti. Loppujen lopuksi projektiosuudessa pystyin ainoastaan käymään listan läpi, jos se oli sen puolesta onnistunut, niin sitten kysyin itseltäni: "onko tämä mielenkiintoisen näköinen?" Jos ei, niin vaikka "teoria" oli sovellettu kyseiseen projektiin, se ei kuitenkaan toimi. Jotain pitää muuttaa designissa. Se on ehkä kaikkein mielenkiintoisin aspekti visuaalisessa kehityksessä. Sen jälkeen, kun loogisuudet on tehty, se ei tarkoita, että aivot voisi laittaa narikkaan. Pitää jatkuvasti esittää kysymyksiä. Toimiiko design ja miksi se toimii. Toimiiko design vain tekijälle, vai onko se universaali?

Itse projektiosuuden olisin voinut hoitaa selkeämmin, ja minulla oli paljon ongelmia sen kanssa. Ei niinkään toteutuksen suhteen, vaan sen, miten esitän projektini. Ei ollut kyse yhdestä design-osasta, josta voisin kertoa suurpiirteisesti. Projektini tarvitsi sen, että katsoisin sitä pintaa syvemältä, joten minun piti löytää parhain mahdollinen tapa siihen.

Pitkään minusta tuntui, että projektillani oli vain identiteetin jyvä, jota piti vaalia, että siitä kasvaisi jotain suurempaa. Se tarvitsi selkeää muotokieltä ja estetiikkaa, joka kantaisi läpi koko projektin. Että se olisi jotain tuttua kollektiivisesta visuaalisesta kirjastosta, mutta samaan aikaan sillä olisi oma identiteetti.

Suuri haaste oli saada hahmot ja maailma tuntumaan samalta. Niiden tulisi tuntua, että ne kuuluisivat samaan universumiin, ja ne olisivat mielenkiintoisia. Se on yleisesti estetiikka, josta itse pidän, että maailma ja hahmot tuntuvat uskottavilta, mutta samalla ne voivat olla puhdasta fantasiaa. Tähän mielentilaan pyrinkin.

Yksi suurimpia ongelmia opinnäytetyöni kanssa oli sen rajaus. Kun innostun aiheesta, olen varma, että pystyn tekemään asian eteen tuhottoman paljon materiaalia. Etenkin sillä hetkellä se tuntuu siltä. Mutta mitä pidempi projekti on, sitä enemmän se vaatii pitkäjänteistä ajattelumallia. En saa olla liian rakastunut materiaaliin, koska sitten jos se tunne hiipuu, niin työtahti kärsii myös. Tämän lisäksi minulla on taipumus laittaa rima korkealle. En pidä alisuorittamisesta. Tietyissä aihealueissa minulle ei riitä "kunhan pääsen läpi". Tämän projektin myötä, etenkin loppuvaiheessa, tajusin että ammattilaisen otteeni oli lipsunut amatööriyden puolelle. En ole vähään aikaan tehnyt mitään ammattimaisella otteella. Olen alitajuntaisesti sen tiennyt, mutta en tiedostanut. Tämä oli virhe, mutta virhe, josta opin.

Se, että meillä on nämä kaikki työkalut, ei automaattisesti tarkoita, että designit, jotka luomme ovat hyviä. Ehkä tämä opinnäytetyöni lukijasta tuntuu antiklimaattiselta pohtia tätä opinnäytetyöni lopussa, mutta tärkein asia jokaisessa designissa on sen ydin. Ydin, jonka lopullinen tarkoitus on että design näyttää mielenkiintoiselta. Designin ydin herättää eloon sen voimafantasian, minkä katsoja haluaa nähdä valitsemassa hahmossaan. Design voi toimia täydellisesti jokaisessa näissä osa-alueissa, mutta voi silti olla tylsä. Yhdentekevä. Mykkä. Loppujen lopuksi tärkein asia, mikä konseptitaitelijoiden pitää tietää, on se mihin designilla pyritään. Tärkeää on se minkälaisen reaktion designin pitää antaa katsojissa, enemmän kuin sen, kuka hahmo on ja miksi hän näyttää siltä miltä näyttää.

Final Fantasy -pelit ovat tästä mielestäni hyvä esimerkki. Niiden tyyli ja estetiikka on herkästi hyvin yliampuvaa, jopa koristeellista. Etenkin jos katsomme pelejä, joiden pääkonseptioijana on ollut Yoshitaka Amano. Mutta silti pelin designit ovat puhuttelevia, eteerisiä ja kauniita. Ne eivät välttämättä kerro mitään hahmon ammatista tai elämäntarinasta, mutta haluamme pelata heillä. Miksi? Voimafantasia. Uskon sen olevan syy. Loppujen lopuksi, minusta tuntuu, että katsojat antavat anteeksi epäloogiset designvalinnat, jos se miltä hahmo tuntuu, tuntuu oikealta heille. Ei ole mitään syytä miksi Nier: Automatan (2017) 2B, 9S ja heidän muut kollegat pukeutuvat niin kuin pukeutuvat. Se on täysin esteettinen syy. Ja silti he ovat todella suosittuja hahmoja. Eli suunnittelijat ovat onnistuneet näiden hahmojen suunnittelun kanssa.

Ihmiset eivät muista mitä olet kertonut heille, mutta he muistavat, mitä olet saanut heidät tuntemaan. (Buehner, Carl W. 1971)

Media ja taide, oli kyse mistä muodostaan, on eskapismia. Ja suunnittelijoina meidän pitää työskennellä tämän eskapismin puolesta.



KUVA 52. Lopullinen esityskuva kaikista Punaisen Usvan jäsenistä. (Roosa Räsänen 2020)

## LÄHTEET

Bancroft, Tom 2013 (first print 2012). Character mentor. UK: Focal press.

Chapman, Cameron 2010. Color Theory for Designers, Part 1: The Meaning of Color. Verkkojulkaisu. <https://www.smashingmagazine.com/2010/01/color-theory-for-designers-part-1-the-meaning-of-color/> Viitattu 22.9.2020

Color Matters. Color Symbolism Theories. Verkkojulkaisu. <https://www.colormatters.com/color-symbolism/color-symbolism-theories> Viitattu 22.9.2020.

Drieghe, Lino 2017. Design Principles of Concept Art and Design. Verkkojulkaisu <https://www.linodriegheart.com/design-principles-in-concept-art-and-design/> Viitattu 22.9.2020

Fowkes, Nathan. Ei julkaisuvuotta tiedossa. Designing with Color and Light. Videokurssi. Schoolism - onlinetaidekoulu. <https://www.schoolism.com/digital-painting-courses/designing-with-color-and-light-nathan-fowkes> Viitattu 22.9.2020

Huang, Harry 2019. What's the Neuroscience Behind the Bouba/Kiki Effect?. Verkkojulkaisu. <https://scholarblogs.emory.edu/nbbparis/2019/06/28/whats-the-neuroscience-behind-the-bouba-kiki-effect/> Viitattu 22.9.2020.

Lafferty, Kieran 2017. Concept Art BOOT CAMP 7: Character Design I. Video. Youtube-videopalvelu, julkaistu 3.9.2017 [https://www.youtube.com/watch?v=REB1eZRAz\\_w](https://www.youtube.com/watch?v=REB1eZRAz_w) Viitattu 5.12.2020.

Lee, Jeremy 2017. Creating League of Legends Champions: Our Production Framework Revealed. Video. Youtube-videopalvelu, julkaistu 22.11.2019 <https://www.youtube.com/watch?v=dhJXtPPfKbg> Viitattu 5.12.2020.

Lempiäinen, Pentti 1993 (alkuperäinen saksalainen teos 1989) . Suuri symbolikirja. Juva: WS Bookwell oy.

Lundberg, Anna 2019. Color meanings and the art of using color symbolism. Verkkojulkaisu <https://99designs.com/blog/tips/color-meanings/> Viitattu 22.9.2020

Price, Andrew 2014. Understanding Color. Video. Youtube-videopalvelu, julkaistu 27.2.2014 <https://www.youtube.com/watch?v=Qj1FK8n7WgY> Viitattu 22.9.2020

Rohrer, Ken. Symbolism of Color: Using Color for Meaning. Verkkojulkaisu <https://www.incredibleart.org/lessons/middle/color2.htm> Viitattu 22.9.2020

Solarski, C. 2018. The Aesthetics of Game Art and Game Design. Verkkojulkaisu. [http://www.gamasutra.com/view/feature/185676/the\\_aesthetics\\_of\\_game\\_art\\_and\\_.php?print=1](http://www.gamasutra.com/view/feature/185676/the_aesthetics_of_game_art_and_.php?print=1) Viitattu 16.4.2020.

Stacey, Robert 2017b. Design Theory: Visual Library. Video. Youtube-videopalvelu, julkaistu 23.10.2017 <https://www.youtube.com/watch?v=uEgCsWyOyCo> Viitattu 22.9.2020.

Stacey, Robert 2017a. Design Theory: Big Medium Small. Video. Youtube-videopalvelu, julkaistu 7.8.2017 <https://www.youtube.com/watch?v=ZluGXgpdJj4> Viitattu 22.9.2020.

Stacey, Robert 2020. Design Theory: Shape Appeal. Video. Youtube-videopalvelu, julkaistu 10.3.2020 <https://www.youtube.com/watch?v=P6yJO9gKSAI> Viitattu 22.9.2020.

Ying, Victoria 2019. Introduction to Visual Development. Videokurssi. Schoolism - onlinetaidekoulu. <https://www.schoolism.com/online-illustration-classes/introduction-to-visual-development-victoria-ying> Viitattu 22.9.2020.

Zahed, Ramin 2014. Art of Dreamworks Animation, New York:Abrams.

## KUVALUETTELO

## KUVA 1

Clover Studio. 2006. Okami. Peli. [https://respawn.fi/wp-content/uploads/2018/02/PRE-VIEW\\_SCREENSHOT1\\_158517.jpg](https://respawn.fi/wp-content/uploads/2018/02/PRE-VIEW_SCREENSHOT1_158517.jpg) viitattu 7.12.2020

## KUVA 2

Ying, Victoria 2014. Visual development "Big Hero Six" <http://www.victoriaying.com/> viitattu 7.12.2020.

## KUVA 3

Pandita, Sunny 2019. Champion insight, Aphelios Concept art. <https://nexus.leagueoflegends.com/en-us/2019/11/champion-insights-aphelios/> viitattu 7.12.2020.

## KUVA 4

Lee, Brittany 2013. Hans Konsepti, Frozen. [https://www.animationsource.org/reine\\_neiges/fr/custom/&id\\_film=101&nump=7008](https://www.animationsource.org/reine_neiges/fr/custom/&id_film=101&nump=7008) viitattu 6.12.2020.

## KUVA 5

Ying, Victoria 2014. Visual development "Big Hero Six" <http://www.victoriaying.com/> viitattu 7.12.2020.

## KUVA 6

Räsänen, Roosa 2019. League of Legends, DNA kaavio. Digitaalinen piirustus.

## KUVA 7

Dunn, Andrew 2004. Kiki ja Bouba -testikuva. Vektoripiirros. <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/e7/Booba-Kiki.svg/1200px-Booba-Kiki.svg.png> viitattu 7.12.2020.

## KUVA 8

Räsänen, Roosa 2019. Tasan 90asteen kulma antaa hyvin epäorgaanisen vaikutelman. Digitaalinen piirustus.

## KUVA 9

Räsänen, Roosa 2019. alta 90 asteen kulmat antavat vaarallisen vaikutelman. Digitaalinen piirustus.

## KUVA 10

Räsänen, Roosa 2019. Orgaanisissa muodoissa on selkeä flow ja energia. Digitaalinen piirustus.

## KUVA 11

Räsänen, Roosa 2019. Havainnollistava esitys muotohierarkian käytöstä designissa. Digitaalinen piirustus.

## KUVA 12

DiMartino, Michael & Konietzko, Bryan. 2005. Avatar The Last Airbender. Televisiosarja. <https://canime.files.wordpress.com/2010/09/avatartla019-teamavatar.png> viitattu 7.12.2020.

## KUVA 13

Fowkes, Nathan 1998. Värikäsikirjoitus, Egyptin Prinssi. <https://www.nathanfowkes.com/movie-art.html> viitattu 5.4.2020

## KUVA 14

Fowkes, Nathan 2003. Spirit: Villi ja vapaa, väripaletti. <https://www.nathanfowkes.com/movie-art.html> viitattu 5.4.2020

## KUVA 15

Ying, Victoria 2019. Kuvakaappaus Victoria Yingin videokurssista "Introduction to Visual Development", Schoolismilla. Kuvakaappaus.

## KUVA 16

Räsänen, Roosa 2020. Karttakuva Aarden Euridian mantereen läntisestä osasta ja sen lähiympäristöstä. Digitaalinen piirustus.

## KUVA 17

Räsänen, Roosa 2020. Karttakuva Aarden Euridian mantereen läntisestä osasta ja sen lähiympäristöstä. Digitaalinen piirustus.

## KUVA 18

Räsänen, Roosa 2020. Seafjordin kartta. Digitaalinen piirustus.

## KUVA 19

Räsänen, Roosa 2020. Nopeaa luonnosta kaupungin suunnittelusta. Digitaalinen piirros.

## KUVA 20

Räsänen, Roosa 2020. Luonnosta Seafjordista horisontissa. Digitaalinen maalaus.

## KUVA 21

Räsänen, Roosa 2020. Kollasikuva Punaisen Usvan vaakunan suunnittelun erivaiheista. Kollaasi.

## KUVA 22

Räsänen, Roosa 2020. Esityskuvaa tavoista, joilla hahmo voisi kantaa Punaisen Usvan vaakunaa. Digitaalinen piirustus.

## KUVA 23

Räsänen, Roosa 2020. Alustavat muodot Punaisen Usvan jäsenille. Digitaalinen piirustus.

## KUVA 24

Räsänen, Roosa 2020. Kuvakollaasi hahmojen perusmuotojen ja kehonkielen suunnittelun vaiheista. Kollaasi.

## KUVA 25

Räsänen, Roosa 2020. Selitän ranskalaisin viivojen muotojen tarkoituksesta eri hahmojen designeissa. Digitaalinen piirustus.

## KUVA 26

Räsänen, Roosa 2020. Miellekartta Keisharasta. Miellekartta.

## KUVA 27

Räsänen, Roosa 2020. Keisharan moodboard. Moodboard.

## KUVA 28

Räsänen, Roosa 2020. Alustavia luonnoksia Keisharasta. Kollaasi.

## KUVA 29

Räsänen, Roosa 2020. Keisharan ilmeitä. Digitaalinen piirustus.

## KUVA 30

Räsänen, Roosa 2020. Luonnos Keisharasta nuorena harjoittelemassa isänsä kanssa. Digitaalinen piirustus.

## KUVA 31

Räsänen, Roosa 2020. Hyvin karkeit luonnoksia Keisharan esityskuvaan. Luonnos.

## KUVA 32

Räsänen, Roosa 2020. Kollaasi vanhoista luonnoksista Eikosta. Kollaasi.

## KUVA 33

Räsänen, Roosa 2020. Eikon moodboard. Moodboard.

## KUVA 34

Räsänen, Roosa 2020. Luonnoksia Eikosta ja hänen opettajastaan. Digitaalinen piirustus.

## KUVA 35

Räsänen, Roosa 2020. Eikon ilmeitä. Digitaalinen piirustus.

## KUVA 36

Räsänen, Roosa 2020. . Karkea luonnos Eikon esityskuvan kehon asennosta. Luonnos.

## KUVA 37

Räsänen, Roosa 2020. Kollaasi erilaisista luonnoksista Punaisen Usvan jäsenistä. Kollaasi.

KUVA 38

Räsänen, Roosa 2020. Muiden Punaisen Usvan jäsenien ilmeitä. Kollaasi.

KUVA 39

Räsänen, Roosa 2020. Moodboard Keisharan vaatteille. Moodboard.

KUVA 40

Räsänen, Roosa 2020. Väri variaatioita Keisharan panssarista. Digitaalinen piirustus.

KUVA 41

Räsänen, Roosa 2020. Alustavia konsepteja Eikon vaatteille. Digitaalinen piirustus.

KUVA 42

Räsänen, Roosa 2020. Kolme lopullista vaihtoehtoa Eikon vaattedesigneista. Digitaalinen piirustus.

KUVA 43

Räsänen, Roosa 2020. Kollaasi muiden Punaisen Usvan jäsenten vaatteiden suunnitteluprosesseista. Kollaasi.

KUVA 44

Räsänen, Roosa 2020. Sorlan maaginen kirves, joka on alkujaan pohjoisen valtiosta, Bremyrristä. Kollaasi.

KUVA 45

Räsänen, Roosa 2020. Kollaasi Keisharan jousesta ja keihästä. Kollaasi.

KUVA 46

Räsänen, Roosa 2020. Vaihtoehtoja Keisharan taskumatiksi. Digitaalinen piirustus.

KUVA 47

Räsänen, Roosa 2020. Konseptikuva Eikon viulusta. Digitaalinen piirustus.

KUVA 48

Räsänen, Roosa 2020. Kollaasi erilaista Punaisen Usvan jäsenten esineistä ja aseista. Kollaasi.

KUVA 49

Räsänen, Roosa 2020. Luonnos prosessi Keisharan esityskuvasta. Kollaasi.

KUVA 50

Räsänen, Roosa 2020. Luonnos prosessi Eiko esityskuvasta. Kollaasi.

KUVA 51

Räsänen, Roosa 2020. Lopulliset esitys kuvat Keisharasta ja Eikosta. Digitaalinen piirustus.

KUVA 52

Räsänen, Roosa 2020. Lopulliset esityskuvat muista Punaisen Usvan jäsenistä. Digitaalinen piirustus.

KUVA 53

Räsänen, Roosa 2020. Lopullinen esityskuva kaikista Punaisen Usvan jäsenistä. Digitaalinen piirustus.