



Korpikuusen kannon alla

Hahmosuunnittelun anatomia

Viestinnän koulutusohjelma
3D-animointi ja -visualisointi
Opinnäytetyö
31.5.2012

Laura Toivola

SISÄLTÖ

SISÄLTÖ.....	1
1 JOHDANTO.....	2
2 ODDUNOUT – stripistä animaatioksi.....	3
3 KIRJALLISUUDESTA JA KOKEMUKSESTA.....	4
4 MITÄ HAHMOT MERKITSEVÄT?.....	5
5 HAHMOHISTORIAN LUOMINEN JA MERKITYS.....	8
5.1 Erilaisia hahmotyyppejä.....	13
5.2 Hahmon taustan luomismetodeja.....	15
5.3 Apuna roolipelit.....	16
5.4 Get out there – muutama sananen hahmon luojasta.....	18
6 KORPIKUUSEN KANNON ALLA.....	20
6.1 Peikon lyhyt historia.....	20
6.2 Oddunin luonne!.....	24
7 HAHMON VISUAALISEN ULKOASUN PÄÄTTÄMINEN	27
7.1 Muotosymbolismi ja kuvallinen kielioppi.....	29
7.2 Hierarkkinen paikka.....	32
7.3 Suhteet ja mittasuhteet.....	35
8 LUONNE JA HAHMON TUNNISTETTAVUUS	38
9 PEIKKO PEILIN ÄÄRESSÄ.....	44
10 HAHMON ELEET JA ILMEET.....	45
10.1 Maneerit, tyypilliset reaktiot & persoonalliset ilmeet.....	47
11 SÄÄNNÖISTÄ JA NIIDEN RIKKOMISESTA.....	51
12 ODDUNIN LUOMISVAIHEET.....	52
13 REFLEKTIO.....	55
14 KUVALÄHTEET.....	57
LÄHTEET.....	58
LIITTEET	

1 JOHDANTO

Mistä on pienet tytöt tehty? Sokerista, kanelista, taustakartoituksesta vai verteksin vääntämisestä? Sen on tarkoitus tämän opinnäytetyön aikana selvittää. Animaatiohahmoa luodessaan sitä luonnollisesti toivoo tekevänsä siitä hyvän. Mutta mikä tarkalleen ottaen on *hyvä hahmo*? Ensimmäinen reaktioni on sanoa 'uskottava', mutta mitä se taas merkitsee onkin haasteellinen kysymys. Ja vaikka olisikin niin, että kaikki hyvät hahmot ovat uskottavia, niin ovatko kaikki uskottavat hahmot hyviä? 'Hyvyys' on kovin subjektiivinen käsite, joten olen kääntynyt aiheessa fiktiivisen kerronnan ammattilaisten puoleen. Kaikki käyttämäni materiaali on vieraskielistä, joten, ellei toisin ole mainittu, kaikki käännösvirheet ovat allekirjoittaneen itse aiheuttamia.

Hahmo on yksi keskeisimmistä tarinankerronnan välineistä; yhdessä juonen kanssa se muodostaa erään vanhimmista todistuskappaleista ihmisen älyllisestä elämästä: tarinan. Kautta proosallisen tarinankerronnan historian lienee pohdittu, millainen hahmon tulisi olla. Vastaus ei kuitenkaan ole niin yksinkertainen kuin edellä mainitsemani *uskottavuus*, vaan on otettava myös huomioon hahmon funktio sekä tarinan osana, että itsessään. Tulee eritellä pää- ja sivuhahmot, pahikset ja hyvikset, karikatyyrit sekä portretit toisistaan. Teksti on siis myös katsaus sekä visuaalisen- että kielellisen viestinnän aineksiin. Ekonomisuuden vuoksi rajasin dialogin ja muun äänisuunnittelun sekä mm. kuvakulmien käytön ynnä muut animaatio/filmitekniikat tutkimusalueen ulkopuolelle. Ne ovat kuitenkin tärkeä osa myös hahmon suunnittelua.

Opinnäytetyön tekstiosio kulkee kahdessa yhtäaikaisessa tasossa. Yhtäältä tutkin ja analysoin hahmon luonnin teoriaa, ja samanaikaisesti sovellan teoriaa omaan hahmoon. Lopputuloksena pitäisi olla onnistunut, 'hyvä' hahmo valmiina animoitavaksi. Lopun reflektio-osuudessa pohdin valmiin hahmon onnistumista sekä tutkimieni metodien käytännöllisyyttä ja käytettävyyttä. Opinnäytetyö toimii alustana laajemmalle itsenäiselle animaatioprojektille. Tähän palaan vielä myöhemmin.

Teksti on kirjoitettu animaatio- ja sarjakuvahahmoa mielessä pitäen, mutta samat periaatteet pätevät mihin tahansa hahmosuunnitteluun, oli se sitten animoitu, live-kuvattu, kirjoitettu, nukke, myytäväksi suunniteltu tuote, ja niin edelleen.

2 ODDUNOUT – stripistä animaatioksi

Opinnäytetyöni pohjustaa omaa kunnianhimoista animaatioprojektiani. Tarkoitukseni on siirtää verkossa julkaistava *Oddunout*-sarjakuva joko osittain tai kokonaan sarjakuvamuotoisista stripeistä lyhyihin animoituihin sketseihin.

A comic strip is a sequence of drawings arranged in interrelated panels to display brief humor or form a narrative, often serialized, with text in balloons and captions. (Wikipedia, 16.4.2012.)

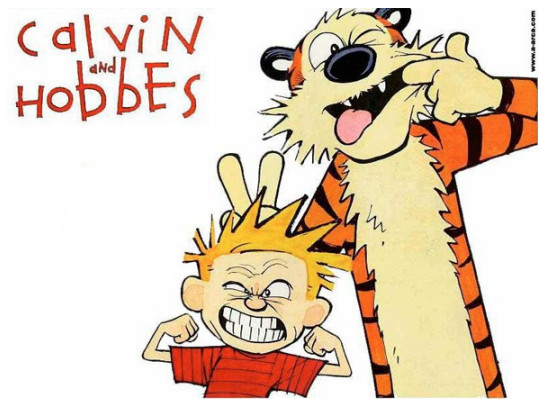


Kuvio 1: Oddunout: Candy Cravings. 2010.

Oddunoutin hahmot, peikko ja lohikäärme, ovat kulkeneet eri muodoissa allekirjoittaneen luonnoskirjoissa vuoden 1995 paikkeilta, joten ne ovat murrosiässä ja saapuneet aikuisuuden kynnykselle. Ei siis mikään ihme, että ne hakevat ja vaativat uutta olomuotoa! Iästään huolimatta kumpikaan hahmoista ei ole kuitenkaan koskaan saanut nimeä.

Useat kirjailijat ja sarjakuvataiteilijat voivat todistaa, että joskus hahmot ja tarina kertovat itse itsensä¹, eikä taiteilija pysty muuta tekemään kuin pyrkiä pysymään perässä kynä viuhuen. Itse uskon, että peikko ja lohikäärme vastustavat nimeämistä paristakin eri syystä. Ensinnäkin he ovat luonteeltaan lähempänä eläimiä, joilla ei nimille ole tarvetta (hehän tietävät muutenkin keitä ovat). Toiseksi, kaikki, jotka tietävät mistään mitään, tietävät, että nimen tietäjällä on voima käyttää sitä nimen omaajaa vastaan. Peikko ja lohikäärme saattavat olla eläimellisiä, mutta tyhmiä he eivät ole!

Jo ensinäkemältä on selvää, että peikolla on paljon yhteistä piirtäjänsä kanssa. Molemmat ovat pieniä, pyöreitä ja rakastavat kirjoja, värejä ja kaikenlaisia vempaimia. Peikko ilmaisee tunteensa ja ajatuksensa varauksettomasti, mutta pippurisen ulkokuoren sisältä putkahtaa välillä esiin tarkkanäköinen filosofi. Lohikäärme puolestaan on käytännöllinen, sarkastinen ja tultasyöksevän taikaolennon etuoikeudella häpeilettömän suorasukainen. Hänellä on kuitenkin myös leikkisä puolensa, ja lähtee helposti mukaan peikon mielikuvituksellisiin seikkailuihin. Paria voisi ehkä verrata Bill Wattersonin Calvin & Hobbes -sarjakuvan hahmoihin.



Kuvio 2: Watterson, Bill: Calvin & Hobbes. Suomessa sarjakuva tunnetaan ainakin nimillä Lassi ja Leevi, Paavo ja Elvis sekä Poika ja Tiikeri.

3 KIRJALLISUUDESTA JA KOKEMUKSESTA

Tom Bancroft mainitsee kirjan *Creating Characters With Personality* esipuheessa, ettei animaatiohahmon luomisesta juurikaan löydy kirjallisuutta. Aihetta on toki käsitelty, yleensä parin kappaleen verran, animaatioaiheisissa kirjoissa, mutta hahmonluomiseen

1 *"I've heard creators literally say that they're not so much writing their characters as relaying what the characters themselves want to do [...]. It's actually a pretty common attitude among successful comic artists. And lunatics, of course."* (McCloud 2006, 122)

keskittyviä teoksia on hyvin vaikeaa saada käsiinsä (2006, 9). Olenkin käyttänyt hahmon luomisen teoreettisella (jolla tässä yhteydessä tarkoitan muuta kuin visuaalista suunnittelua) puolella kirjallisuutta lähinnä sarjakuva- ja kirjallisten hahmojen luomisesta kirjoitettua materiaalia. Olen käsitellyt sekä fiktiokirjoittajien itse kirjoittamia kokemuksia, että varsinaisia kirjoitusoppaita tasavertaisina lähteinä. Lisäksi viitekirjallisuudesta löytyy jonkun verran muuta teoreettista tietoa, esimerkiksi symboliikasta tai luovuuden tekniikoista.

Visuaalisen hahmosuunnittelun saralla lähdemateriaali on koostuu lähinnä sarjakuvahahmojen suunnitteluoppaista sekä edellä mainitusta Bancroftin teoksesta. Lisäksi olen tutustunut laajalti alan lehdistöön muutamalta viime vuodelta. Disneyn arkistoista koottu Drawn to Life -kirjapari on ollut korvaamaton apu sekä teoreettisen, että visuaalisen suunnittelun osalta. Kolmantena lähteenä mainittakoon empiiriset kokemukseni nuorten manga²-piirtämisen kurssien opettajana. Koska olen itse aloittelija opettamisen saralla, siinä missä kurssien nuoret ovat aloittelijoita piirtämisen saralla, olen saanut hyödyllistä palautetta ja kokemusta metodeista, jotka toimivat hahmosuunnittelemisen perustasolla.

4 MITÄ HAHMOT MERKITSEVÄT?

”Aina nykyaikaisen kuvitustaiteen syntymästä lähtien, hahmot ovat olleet keskeisessä osassa kuvallista ympäristöämme,” freelance-kuvittaja ja designer Ben Steers kirjoittaa artikkelissaan hahmosuunnittelusta (Digital Artist 16/2011, 38). Erilaisia kuvitushahmoja ja maskotteja on kaikkialla siinä määrin, että niiden näkemiseltä on mahdoton välttyä. Erilaiset etiketit, tarrat, graffitit, mainokset, maskotit, ja niin edelleen, elävät omaa elämäänsä meitä ympäröivässä visuaalisessa maailmassa. Hahmot ja maskotit toimivat samalla yksinkertaistetulla tasolla kuin logot ja merkit; ne käyttävät samankaltaista abstraktointia ja kuvallisia stereotyyppioita.

2 *Manga* tarkoittaa yksinkertaisesti japanilaista sarjakuvaa. Käsitteenä sitä käytetään kuvaamaan myös sarjakuvaa, joka käyttää samankaltaisia visuaalisia työvälineitä. Mitä se taas tarkoittaa, onkin ihan oma tutkimuksenalansa.

Hahmoilla tuntuu olevan vetovoimaa, joka ylittää kulttuuriset ja kielelliset rajat. Niistä voi siten saada ihanteellisen kasvualustan ihmisten toiveille ja seikkailunhalulle, ja ne pystyvät siten vastustamaan kaupallisten intressien, kulttuuristen kontekstien ja kertomuksellisten aikomusten asettamia rajoja. Ne toimivat keskeisenä virikkeenä nykyajan visuaalisessa maailmassa. Hahmokollektiivi Friends With You saattaa tiivistää asian parhaiten: "[hahmo] on jotakin, johon kaikki voivat välittömästi eläytyä. Se on neliöjuuri tunteille, joita ei pysty sujuvasti välittämään millään muulla tavoin. Se toimii arkkityyppien ja ikoneiden tasolla, jotka puolestaan ovat kaiken kulttuurin päätekijät." (Steers 2011.)

Aikamoinen väite. Vaikka mieli tekisi, en lähde tämän tekstin puitteissa analysoimaan hahmojen vaikutusta todelliseen elämään, mutta allekirjoitan väittämän hahmojen tunteisiin vetoamisesta; hahmon luomisesta voidaan tehdä kokonainen tieteenala tutkimalla visuaalista historiaa, värien psykologiaa, merkkien merkityksiä sekä merkityksien syntymistä.

Nykyaikaisessa tarinankerronnassa hahmo on integraalinen osa tarinaa. Vaikka juoni, tarina ja tapahtumat määrittelevät pitkälti tarinan mielenkiintoisuuden, hahmo on kerronnallisuuden sielu. Journalismissa, ja erityisesti tietyn tyyppisessä lehtikirjoittelussa, tämä on todettu hyväksi tavaksi myydä tarinoita: ihmiskohtalot ovat

useimmille kiinnostavampaa luettavaa kuin silkat poliittiset faktat. Kyseistä journalismin genreä kutsutaan nimellä *human interest stories*.

Jos katsoja saadaan välittämään hahmosta, hän haluaa tietää, mitä tälle seuraavaksi tapahtuu, kuinka hahmo ratkaisee kunkin tilanteen. Katsoja on jäänyt koukkuun. Hyvä hahmo-suunnittelu saattaa jopa pelastaa heikommankin juonen.

Computer Arts Projects -lehden hahmosuunnittelun erikoisnumerossa (28/2006) katsotaan hahmosuunnittelun alkaneen jo aikana jolloin ihminen pukeutui pääasiassa turkiksiin ja loi taidetta luolien seinämille. Eräs sekä vanhimmista että tunnetuimmista yritysmaskoteista lienee



Kuvio 3: Michelin-mies eli Bibendum lienee saanut nimensä tämän vuoden 1988 julisteen mukaan. (Wikipedia. Vapaa tietosanakirja, haku sanalla *Michelin Man*.)

Michelin-mies (jonka oikea nimi on muuten Bibendum), joka luotiin jo vuonna 1895. Ensimmäinen animoitu hahmo oli Oswald-jänis, jota seurasi tietenkin Mikki Hiiri, oli ensimmäinen äänen saanut piirroshahmo. Mikki teki ensiesiintymisensä vuoden 1928 Steamboat Willie -pätkässä. Mikki on arvioitu tunnetuimmaksi Amerikan Yhdysvaltojen symboliksi heti amerikan lipun jälkeen, mikä on aika suuri saavutus pieneltä mustavalkoiselta hiireltä! Vain vuoden 1991 tutkimuksessa Mikki joutui hetkeksi väistymään tunnetuimman hahmon palliltaan, kun Nintendon Mario Bros -pelin Mario ja Luigi varastivat parrasvalon. (Computer Arts Projects 28/2006, 15-17.)



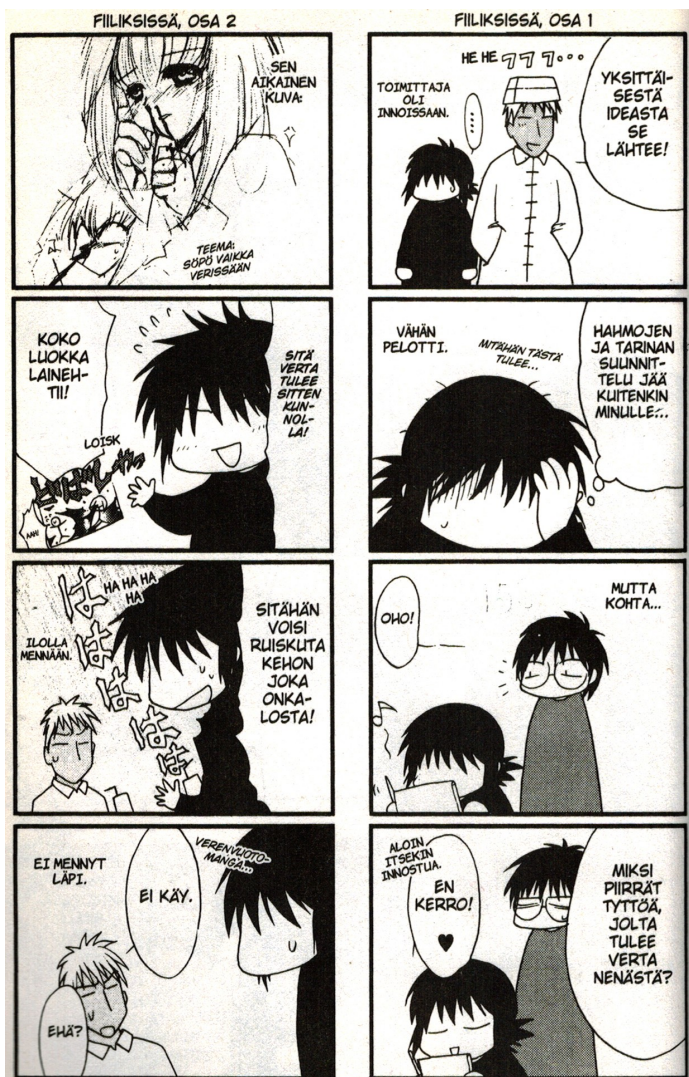
Kuvio 4: Takashi Murakami: "Dob's March" 1994

Nykyään Mikin korvat tunnetaan sekä hyvän että pahan symbolina: yhtäältä herra Hiiri symboloi edelleenkin Disneyn taikaa, mutta toisaalta nuo kuuluisat pallokorvat on valjastettu myös edustamaan markkinatalouden, materialismin ja pinnallisuuden epäpyhiä arvoja. Muun muassa japanilaisen taiteilijan Takashi Murakamin töissä toistuvat pallokorvaiset otukset. Omien sanojensa mukaan Murakami kuvaa taiteessaan toivottomuutta (Takashi Murakami 2012). Ei ehkä ihan sitä, mitä Disneyllä ja kumppaneilla oli mielessään Mikkiä luodessaan.

5 HAHMOHISTORIAN LUOMINEN JA MERKITYS

Useimmista hahmoista ei tietenkään tule yhtä ikonista hahmoa kuin Mikki Hiiri tai Mario, mutta aina voi yrittää. Kuinka lähteä liikkeelle hahmoa luodessa? Tapoja lienee yhtä monta kuin tekijöitäkin, mutta pääpiirteissään ne voidaan jakaa kahteen: on hahmoja, jotka luodaan kertomaan jotakin tiettyä tarinaa, ja on hahmoja, joille luodaan tarinoita. Allekirjoittaneen yleiskuva on, että japanilaisen sarjakuvan, mangan, puitteissa usein mietitään ensin hahmoa tai hahmoon liittyvää tilannetta (josta esimerkki alla), ja sitten luodaan tarina ja miljöön sen ympärille, kun taas perinteinen länsimainen supersankarisarjakuva taas edustaa enemmänkin tarinaa tai tarinamiljöötä, jonka puitteisiin luodaan sopivia hahmoja³.

Yleensä hahmoa luodessa on tekijällä jo mielessä jokin lähtökohta. Yuna Kagesakin suomeksikin julkaistu manga *Karin* (neljätoista osaa) sai alkunsa Kagesakin ja hänen editorinsa ideoinnista, jossa tuli esiin vampyyrihahmo, jolla on verta yli oman tarpeen. Tämän ympärille kehitettiin tarina, jossa Japanissa asuvan vampyyriperheen keskimäinen lapsi



Kuvio 5: Karin-hahmon synnystä Kagesakin itsensä kertomana. Huomaa, että stripit luetaan japanilaisittain yläoikealta alavasempaan. Kuvassa on kaksi vierekkäistä neljän panelin strippiä.

³ Yleiskuvan tarkempi tarkastelu paljastaisi tosin, ettei se pidä lainkaan paikkaansa. Manga kattaa kaikki japanissa tuotetut sarjakuvat, ja supersankareita löytyy toki muitakin kuin X-tusinatuotantoa. Jatkakaamme siis pikaisesti matkaa.

Karin saa kauhistuttavia nenäverenvuotoja, eikä oikein osaa tehdä normaaleja vampyyriasioita. (Kagesaki 2009, 158.) Pelkkä verta vuotava vampyyri tarvitsee konseptina kuitenkin lihaa luidensa ympärille, ja tässä tulevat monet oppaat apuun: hahmo tarvitsee historian.

Scott McCloud selittää hahmon taustan tarkoituksellisuutta hahmon ja lukijan yhteyden luomisella: yhteiset kokemukset auttavat lukijaa samaistumaan hahmoon. Eriäväisyydet kahden eri hahmon elämäkokemusten välillä saattavat puolestaan laukaista monia erilaisia tarinoita. (2006, 65.) Karen Bernardo selittää hahmon henkilökuvan luomisen tarpeellisuutta Storybites-sivustolla:

Mitä hyötyä hahmokuvan tekemisestä on tarinan kannalta? Pähkinänkuoressa, se auttaa meitä eläytymään protagonistiin ja toissijaisiin hahmoihin, ja myötäelämään heidän läpikäymänsä tapahtumat kuin ne todella tapahtuisivat meille; tarinan todellisuus tuntuu meistä yhtä realistiselta kuin oma todellisuutemme. [...] Parhaissa tarinoissa juuri se, kuinka hyvin tunnemme hahmon, vie tarinaa eteenpäin, sillä mukaansatempaava hahmo haastavassa tilanteessa luo itse oman juonensa. (Bernardo 25.4.2012)

Tarinankerronta on taiteen laji, joka vaikuttaa ensi näkemältä valtavan helpolta. Sen voi parhaimmillaan tehdä yhdellä lauseella (tai jopa yhdellä sanalla). Vaikkapa näin:

"Kuussa tapahtuneen räjähdysen jälkeen maapallolla ei enää tavattu ihmissusia."

Ylläolevan tarinan toimiminen jätetään lukijan tietojen varaan. Meistä monet saattavat tietää, että ihmissudet (tarinoiden mukaan) muuttavat muotoaan täyden kuun aikaan. Tavallaan siis on järkeenkäypää, ettei muodonmuutoksia tapahdu, jos taivaalla ei mollota täyteläisen pyöreä taivaankappale. Tämän kaltainen tarina myös luo enemmän kysymyksiä kuin vastauksia; pohdiskelemaan taipuvainen lukija saattaisi miettiä mikä juuri täysikuussa aiheuttaa ihmissusien muodonmuutoksen; entä mikä saattoi räjähtää kuussa, jotta siitä syntyisi niin valtava tuho, että kuu hajoaisi kappaleiksi? Olettaen, että ihmissudet ja rikkonainen kuu ovat meidän verta-antava vampyyrimme, olemme

juuri päässeet tilanteeseen, jossa, pystyäkseen kertomaan järkeenkäyvän tarinan, kertojan täytyy tietää asioiden taustat.

Otetaan toinen esimerkki:



The screenshot shows the homepage of 'One Sentence' with the tagline 'True stories, told in one sentence.' and a hand icon pointing up. A navigation bar includes links for 'about', 'stories', 'submit', 'popular', 'unapproved', 'blog', 'faq', and 'contact'. The main content area features 'Story archives - story #4154' with the title 'shanwich' and the text: 'When I got a free puppy from a one-eyed man at a apple orchard, I had no idea she would grow up to be my service dog.' Below the text are tags: 'dog puppy disability service dog love [add]'. A sidebar on the right contains 'The archives' section with a description and a 'ShareThis' button, and a '15 Mailing List' section. At the bottom of the page, there is a timestamp: '2012-04-11 09:37:01 / Rating: 56.5 /' followed by social media icons.

Kuvio 6: Ruutukaappaus sivulta onesentence.org

Tämä Shanwich-nimisen käyttäjän kertoma tarina on lähes täydellinen: siinä on kolme hahmoa, paikka, rakkautta ja draamaa. Yhdellä lauseella kirjoittaja onnistuu koskettamaan lukijan sydäntä ja kertomaan mahdollisesti hyvinkin pitkän aikavälin kertomuksen. Se jättää lukijan miettimään tilannetta: Miksi miehellä oli vain yksi silmä? Miksi hän antoi koiran pois? Kuinka koirasta tuli palveluskoira? Onko heidän suhteensa niin täynnä rakkautta, kuin voimme kuvitella? Onko kirjoittaja katkera menetettyään liikuntakykynsä?

Hahmon luomisessa on kyse kirjoittajan (taiteilijan, animaattorin) kyvystä kertoa tarina kasaamatta lukijan päälle tarpeetonta määrää tietoa. Eräs kirjoittajien ohjenuorista on *"näytä, älä kerro"* (mm. Stanchfield 2009b, 224), jolla tarkoitetaan sitä, että esitetään esimerkiksi hahmon mielentila elekielellä ja sanankänteiden vivahteilla sekä intonaatioilla, sen sijaan, että selitettäisiin asiointila lukijoille, kuten alla esimerkissä 1.

Esimerkki 1: *Jack oli vihainen. "Olen vihainen," vihainen Jack sanoi vihaisesti.*

Esimerkki 2: *Jack marssi sisään ovet paukkuen. "Tämän on paras olla tärkeää," hän ärsi.*

(Myönnän, että saatoin hieman liioitella ylläolevissa esimerkeissä. Liioitteluun palaammekin myöhemmin stereotyyppien merkeissä.)

Toinen kirjailijoiden käyttämä työkalu, jonka voimme abduktoida hahmonluomisen ohjenuoraksi on *in medias res*, joka tarkoittaa "asioiden keskelle". Kerronnallisessa yhteydessä sillä tarkoitetaan tarinan aloittamista tapahtumien keskivaiheilla tai loppuratkaisussa. Tarinaan saadaan tällä tavalla rytmitystä ja mielenkiintoa. Tarinan alkaessa lukija ei ole jo tietoinen kaikesta, vaan hänelle voidaan syöttää informaatiota tarinan edetessä; lukija saa myös kokea valaistumisen iloa hänen ymmärtäessään tapahtumien kulkua (ja syitä) vähä vähältä. Kuten kirjailija David Eddings on todennut, maksaa vaivaa tehdä yhdestä päähenkilöstä hieman typerä, koska "[t]yhmä sankari on täydellinen sankari, sillä hänellä ei ole harmainta aavistusta siitä, mitä on tekeillä, ja selittäessään asioita hänelle kirjailija selittää niitä lukijalleenkin" (1999, 14). Samalla tavalla hahmolla (kuten kaikilla tapaamillamme ihmisillä) on jo olemassa tausta, joka saa hänet toimimaan, olemaan, puhumaan, elämään, reagoimaan – ja niin edelleen! – sillä tavalla kuin hän edellä mainittuja asioita tekee.

Kolmas – ja lupaan: viimeinen – kirjallisuuden saralta omittu neuvo on kirjoittaa siitä mistä tietää, tai sujuvammin ilmaistuna: tietää, mistä kirjoittaa. Toisin sanoen, siinä missä tunnet hahmosi taustan, tunne myös taustan tausta. Tutustu hahmosi kiinnostuksen kohteisiin edes pintapuolisesti, tutki hänen kotiseutuaan, sen murretta, pohdi, kuinka hänen välitön ympäristönsä toimii, ja niin edelleen... *"Ratsastakaapa hevosella päivä tai kaksi, niin tiedätte, miltä se tuntuu. Satulan hankaamia hiertymiä tulee satulan kummallekin puolelle. Menkää jousiammuntaradalle ja ampukaa parisataa nuolta. Kokeilkaa sitä muutama kerta ilman käsivarsisuojausta. Jousen jänne toimii paljolti makkaraleikkurin lailla vasemman käsivartenne sisäpinnalla, ja oikean kätenne*

sormenpäihin nousee rakkoja,” David Eddings (1999, 413) neuvoo fantasiakirjailijoiksi aikovia. Usko pois: Aina on joku, joka tietää, millaista kuvailemasi elämä *todella* on.

And Megs, the heroine of the book, clearly didn't know a thing about farming. No young man would be interested in a woman who couldn't dose a cow or carry a piglet. What kind of help would she be around the place? Standing around with lips like cherries wouldn't get the cows milked or the sheep sheared!

And that was another thing. Did Marjory J. Boddice know *anything* about sheep? This was a sheep farm in the summertime, wasn't it? So when did they shear the sheep? The second most important occasion in a sheep farm's year and it wasn't worth mentioning?

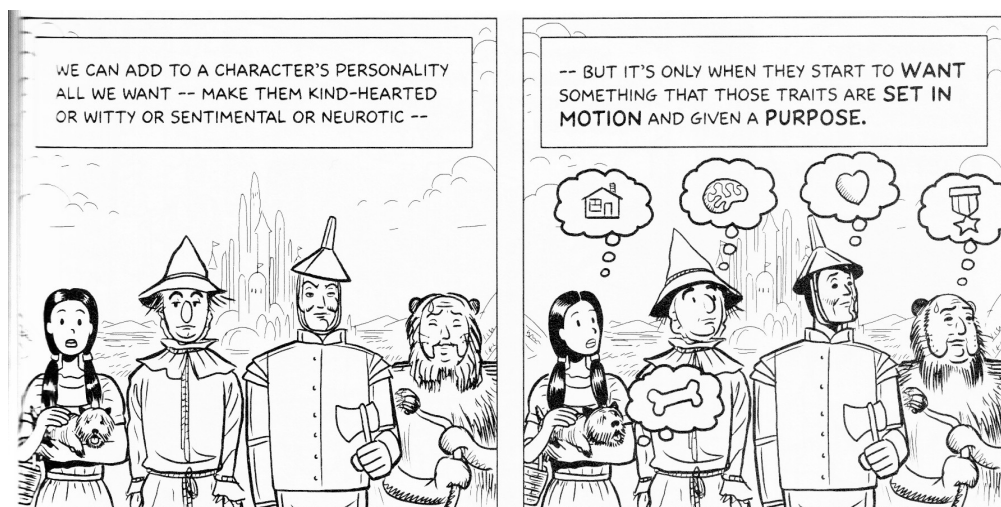
Of course, they might have a breed like Habbakuk Polls or Lowland Cobbleworths, which didn't need shearing, but these were rare and any sensible author would surely have mentioned it.

And the scene in chapter five, where Megs left the sheep to fend for themselves while she went gathering nuts with Roger... well, how stupid was that? They could have wandered anywhere, and they were really stupid to think they'd find nuts in June.

She read on a bit further, and thought: Oh. I see. Hmm. Hah. Not nuts at all, then. On the Chalk, we call that sort of thing 'looking for cuckoo nests'.

(Pratchett 2006, 234.)

McCloudin mukaan (2006, 67) hahmot ja tarina todella heräävät eloon vasta kun hahmot *haluavat* jotakin; toisin sanoen, motivaatio on tärkeä osa sekä juonta että



Kuvio 7: McCloud, Scott: Making Comics. S. 67.

hahmoa. Myös Nancy Kress toteaa, että taustatarina ja hahmon motivaatio ovat erottamattoman ja peruuttamattoman yhteennivoutuneet. *”Motivaatio on koko tarinasi avain,”* kirjoittaa Kress. Voit luoda hahmoja, joilla on mukaansatempaavat taustatarinat, jotka ovat niin täydellisiä, että katsoja pystyy lähes haistamaan heidät – eivätkä hahmot *siltikään* tee mitään ilman motivaatiota. Tahto, halu, motivaatio: yksi haluaa pysäyttää kansainvälisen rikollisen (James Bond), toinen elää todellisen rakkautensa kanssa (Anna Karenina), kolmas tuhota sormuksen (Taru Sormusten Herrasta), ja niin edelleen. Joskus hahmot eivät itse tiedä mitä he haluavat, mutta hahmon luojana *sinun* tulee se tietää. Toisinaan hahmo ei halua muuta kuin olla rauhassa; mutta, kuten Kress painottaa, ilman, että joku haluaa jotakin, tarinaa ei yksinkertaisesti *ole*. (2005, 36-37.)

5.1 Erilaisia hahmotyyppejä

Ennen hahmon lihottamista on hyvä miettiä millaisesta hahmosta on kysymys. Kuinka tärkeä hän on tarinan kerronnan kannalta? Edellisessä luvussa mainitussa yksisilmäinen mies–palveluskoira–invalidi -tarinassa roolit voitaisi jakaa esimerkiksi näin:

Pääosa: palveluskoira
Sivuhenkilö: invalidi
Taustahenkilö: yksisilmäinen mies

Tai mahdollisesti näin:

Protagonisti: invalidi
Sidekick⁴: palveluskoira
Antagonisti: yksisilmäinen mies

Ellei jopa näin:

Kertoja: yksisilmäinen mies
Sankari: palveluskoira
Päähenkilö: invalidi

4 Sidekick: henkilö, joka assosioidaan toisen partneriksi tai alaiseksi. Sidekick tunnetaan erityisesti elokuvista, joissa sankarin avustaja on yleensä luotettava ja koominen sidekick. (Merriam-Webster 2012)

Mahdollisuuksia on yhtä monia kuin tarinoitakin. Pääasia kuitenkin on, että hahmo suunnitellaan roolilleen sopivaksi. Taustalla ilkeilevälle yksisilmäiselle miehelle tuskin kannattaa uhrata paljon aikaa: hän voi olla luonnos tai ohut karikatyyri. Läpikuultavimmillaan, ennen katoamistaan katsojan tietoisuudesta kokonaan, taustahahmot on elokuvissa kreditoitu tyyliin ”kolmas asiakas jonossa”. Taustahahmon vastakohta on tietenkin pääosan esittäjä tai esittäjät.

Erilaisia tapoja kategorisoida hahmoja on useita; kattavimmillaan voidaan kenties käyttää E.M. Forsterin luomaa kaksiulotteista jaottelua **pyöreisiin** (round) ja **latteisiin** (flat) hahmoihin; näistä edellinen tarkoittaa syvälistä, moniulotteista hahmoa, ja jälkimmäinen, nimensä mukaisesti, litteää, yksiulotteista (Wikipedia. Vapaa tietosanakirja, hakusana *kirjallisuuden henkilöahmo*). Vastaavasti hahmot voidaan jakaa **keskeisiin- ja päähenkilöihin** sekä **tausta- tai sivuhahmoihin**. Hahmot voivat kuulua useaan kategoriaan edellisten lisäksi: **dynaamiset** hahmot kehittyvät tarinan aikana; **staattiset** eivät (The UVic Writer's Guide 1995). **Protagonisti** tarkoittaa tarinan päähenkilöä, joka usein on myös tarinan sankari. **Antagonisti** on tämän päävastustaja, joka usein on myös symbolinen hahmo. **Symbolinen hahmo** on tarinan henkilö, joka edustaa tarinassa esimerkiksi tiettyä aatetta tai yhteiskunnan osiota. Saman kaltainen hahmo on *stock character* (engl. varastohahmo), joka voidaan kääntää **perus- tai stereotyyppiseksi hahmoksi**. Stereotypia voi auttaa hahmon luoja sisällyttämään hahmoon piirteitä, jotka jo ennestään ymmärretään tiettyyn hahmotyyppiin kuuluviksi. Tällaisia hahmoja ovat muun muassa hullu tiedemies, naapurintyttö, veijari, paha äitipuoli, jne. Stereotyyppinen hahmotyyppi on kuitenkin kulttuuri- ja aikasidonnainen, joten sellaisten käytössä kannattaa harrastaa pidättyväisyyttä. **Antisankari** on yleensä pää- tai keskeinen hahmo, joka ei edusta perinteisiä sankarin hyveitä. Esimerkkeinä mainittakoon Shakespearen Macbeth, Mary Shelley'n Frankenstein, Burgessin Alex DeLarge (Kelloveli appelsiini). Lopuksi mainittakoon **”foil”**⁵, eli hahmo, joka on täysin päinvastainen kuin tarinan päähenkilö. Tällaista hahmoa käytetään usein tuomaan päähenkilön piirteitä esiin, ja foil on usein vähäpätöinen hahmo tarinassa. (Outline on Literary Elements 2007)

5 Foil: engl. verbi *pilata*.

5.2 Hahmon taustan luomismetodeja

Animaattori Leslie Bishko esittelee The Animation Bible! -kirjassa (Furniss 2008, 60-61) yhdenlaisen hahmon historian luomiseen tarkoitettua tarkistuslistaa, jonka hahmon luoja voi täyttää:

- (1) hahmon elämäntarina lyhyesti, mielikuvituksella kirjoitettuna mutta uskottavasti;
- (2) *”Kirjoita muutaman kappaleen yhteenveto hahmostasi: poimi tämän historian tärkeimmät kohtaukset ja kirjoita ne narratiivisesti. Ole lennokas! Tässä osiossa annat hahmollesi elämän.”*;
- (3) hahmon motto;
- (4) lista tyypillisistä reaktioista edellisten ohjeiden perusteella.

Lisäksi Bishko listaa kolmekymmentäyksi asiaa, jotka tekijä voi sisällyttää hahmon henkilöhistoriaan. Bishkon lista alkaa ennalta-arvattavasti iästä, perheestä, ystävistä, päämääristä, jne., mutta sisältää muun muassa ruokatavat, hygieenisyyden ja seksielämän⁶. Miksi käyttää aikaa pohtimalla hahmon fyysistä terveyttä? (Ja miksei Bishkon lista sisällä *mielenterveyttä*?) Maureen Furniss, The Animation Bible! -kirjan kirjoittaja, uskoo (kuten allekirjoittanut), että intiimi tietous hahmon historiasta ja taustasta muuttuu animaattorin intuitiiviseksi työkaluksi. Animaatiossa ulkonäöllisiä yksityiskohtia rajaa työn ekonomisuus, mutta hienoiset muutokset hahmon elekielessä pystyvät kertomaan hahmon sisäisestä elämästä enemmän kuin sanat yksin pystyvät ilmaisemaan. (Furniss 2008, 60.) Jälleen kerran palaamme vanhaan viidakon viisauteen: *”Näytä, älä kerro”*.

Bishkon lähestymistapa hahmonluontiin on tietenkin vain yksi monista erilaisista vaihtoehdoista, mutta periaate on usein sama. Tarkoituksena on poimia kaikista mahdollisista luonteenpiirteistä, tapahtumista, maneereista, päämääristä ... juuri ne, jotka muovaavat juuri tätä hahmoa juuri sellaiseksi kun hän on. Scott McCloudia

⁶ Täydellinen lista: Ikä, perhe ja ystävät, päämäärä/tavoite, sukupuolielämä, heikkoudet, ympäristö, sukupuoli, uskonto, moraali, älykkyys, esteet, omakuva, aikakausi, ammatti, fyysinen terveydentila, koulutus, arvot, viat, kulttuuri, tulot, hygienia, tarve/tarkoituserä, huumorintaju, lahja/kkuus, etnisyyys, unelmat, ruokavalio, ominaispiirteet, pelot, riippuvuudet, lapsuus.

vapaasti lainaten: hahmon luomisen metodit riippuvat tekijän tyylistä ja mieltymyksistä, eikä ole olemassa tapaa, jota voisi kutsua oikeaksi tai vääräksi.

McCloud kuitenkin jatkaa edellisestä listaamalla kolme ominaisuutta, joita ilman yksikään (sarjakuva)hahmo ei voi olla: *sisäinen elämä, tunnistettava ulkomuoto sekä ilmaisulliset maneerit* (2006, 63). Näistä erityisesti ensimmäinen ja viimeinen liittyvät hahmon henkilökohtaiseen historiaan. On tekijän oma asia kuinka syvällisesti näitä luonteenpiirteitä haluaa analysoida, mutta, edelleen painotan samaa periaatetta: mitä enemmän taiteilija tietää hahmosta, sitä enemmän syvyyttä hahmolle kehittyy.

McCloud varoittaa myös liian yksityiskohtaisten taustojen luomisesta, erityisesti vähemmän tärkeiden hahmojen osalta. Hän ohjeistaa etsimään asioita, jotka värittävät hahmon jokapäiväistä elämää, hänen asennettaan muihin, ja kuinka hänen kokemuksensa aiheuttamat reaktiot saattavat auttaa tai vaikeuttaa hänen elämäänsä *juuri tällä hetkellä* (2006, 65).

5.3 Apuna roolipelit

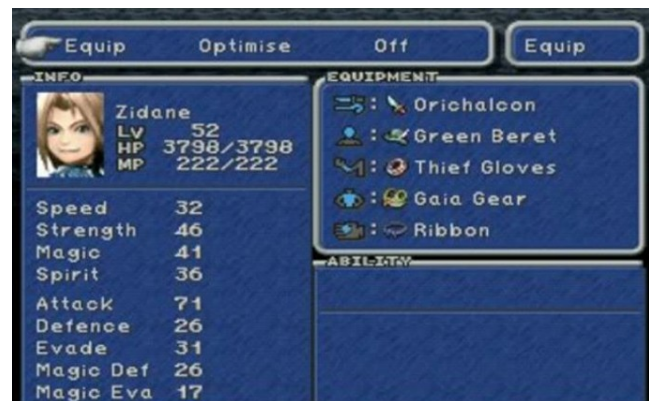
Roolipelit, joita on 1900-luvun loppuvaiheilla erityisesti Atlantin tuolla puolen demonisoitu ahkerasti, ovat ryhmäpelejä, joissa ei (yleensä) käytetä pelilautaa, ainoastaan kynää, paperia ja noppia. Peli perustuu kuvitteellisiin hahmoihin, joista kukin pelaaja ohjaa omaansa kuvitteellisessa maailmassa. Peliä johtaa pelinjohtajaksi kutsuttu henkilö, joka toimii ikään kuin kertojan ja tuomarin yhdistelmänä. Roolipeleissä ei yleensä pelata muita vastaan, vaan suoritetaan tiiminä erilaisia tehtäviä tai kampanjoita. Hahmot luodaan erityisiä roolipelinoppia heittämällä.

Roolipeleissä hahmolle annetaan kunkin pelin ohjeiden mukaisesti tietty määrä hahmopisteitä, jotka jaetaan eri taitojen kesken (esimerkiksi älykkyys, ketteruus, karisma) ja listataan hahmokaavakkeeseen. Samalla kaavakeella määritellään myös muita erityistaitoja (esim. lähitaistelu, kielitaito, mekaniikka), kirjataan ikä, fyysiset tuntomerkit, ammatti, ynnä muita perustietoja, sekä luodaan hahmolle jonkinlainen

taustatarina. Useat pelit tarjoavat myös elämänhistorian listaamiseen nopealla heitettävillä merkkitapahtumilla. Muun ideoinnin pettäessä tekijä voi siis ottaa nopat käteen ja arpoa hahmolle piirteitä. Sarjakuva- tai animaatiohahmon luonnissa usein käytetäänkin saman kaltaista hahmonluontikaavaketta (*character sheet*) jollaista roolipelaajat ovat jo vuosikausia täyttäneet (ks. liite 1).

Itselläni vastaavanlaisen kaavakkeen käyttö sarjakuva-, animaatio- tai muun tarinallisen hahmon luonnissa rajoittuu enimmäkseen kokemuksiini mangakurssin opettajana (Nurmijärven opisto, 2011–2012).

Kurssin osallistujat ovat teini-ikäisiä – 11–17 -vuotiaita – ja kurssin kestäessä yleensä vain viikonlopun ajan, kaavakkeet ovat osoittautuneet hyödyllisiksi apuvälineiksi opetuksen yhteydessä. Vastaavanlaisia, erityisesti sarjakuvahahmoille tarkoitettuja kaavakkeita löytää helposti mielin määrin verkosta, ja pienellä harjoituksella niitä on myös helppo koostaa itse.



Kuvio 8: Nykyään hahmostatistiikka on useimmille tuttua vidopelimaailmasta. Periaate on sama. Ruutukaappaus Final Fantasy IX -pelistä. (Square Enix 2000)

Hahmonluontikaavake on kelpo työkalu enemmän tai vähemmän säännöllisesti käytettävien hahmojen ylläpitoon ja järjestämiseen. Se on myös lähes välttämätön referenssi, jos samoja hahmoja käyttää joku muu kuin taiteilija itse. Tässä vaiheessa tekstiä keskityn hahmon taustaan ja luonteeseen, mutta palaan aiheeseen myöhemmin hahmon visuaalisessa suunnittelussa.

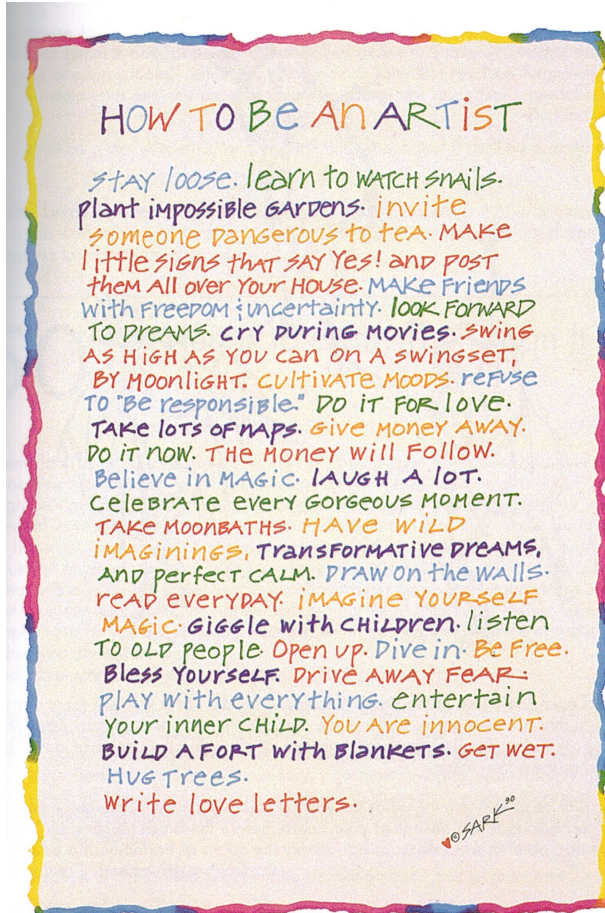
5.4 Get out there – muutama sananen hahmon luojasta.

Leevi and the Leavingskin sen tiesi: loppujen lopuksi *tärkeintä on lähteminen*. Ulos, nimittäin. Ulos laatikosta! En ole vielä törmännyt sellaiseen lähdekirjaan, joka ei neuvoisi hahmon luoja (tai muuta luovan työn tekijää) irrottautumaan lokeroivasta ajattelutavasta ja etsimään tapoja rentoutua. Ben Steers, artikkelissa Design a Character, (Digital artist 2011 (16), 40) kirjoittaa: *”Hieno hahmo saattaa syntyä pikkuruisimmasta inspiraation jyvästä, joten nappaa lyijykynä ja ala luonnostelevaan. Älä huolehdi lopputuloksesta tässä vaiheessa, sillä et koskaan saata arvata mikä [ideoistasi] tulee vaikuttamaan lopulliseen kuvaasi.”*

Edesmennyt Walt Stanchfield, yksi ensimmäisistä animaatio-alan ammattilaisista opetti Disneyn omia animaattoreita vuosikymmenten ajan, ja jätti jälkensä muun muassa Glen Keanen, John Lasseterin, Don Bluthin ja Brad Birdin animaatioon. Stanchfieldin luentomateriaalit on koottu kahteen paksuun kirjaan nimeltä Drawn to Life, ja mainostekstissä Glen Keane muistelee Stanchfieldin toistaneen: *”Älkää pelätkö virheiden tekemistä. Meissä kaikissa on 10,000 huonoa piirrosta ja mitä pikemmin saatte ne ulos, sen parempi!”*. Runsaan seitsemän sadan sivun läpi paistaa Stanchfieldin usko jatkuvaan luonnosteluun, tutkimiseen ja oppimiseen:

Jos et ole koskaan ollut muistiinkirjoittavaa sorttia – muutu sellaiseksi. Satoja potentiaalisesti hedelmällisiä ideoita on soljunut tietoisuutesi lävitse ja kadonneet tietymättömiin. Usein kuulet tai näet sellaista, joka [...] synnyttää selkeän vision jostakin kuvitellusta asiasta, vaikkapa selkeämmän tavan piirtää ryppyjä, tai paremman tavan piirtää käsiä ja jalkoja. Kun se tapahtuu, se vaikuttaa niin kirkkaalta ettei tunnu olevan syytä tehdä siitä muistiinpanoa. Vastaanotat päivittäin (ja öittäin) monia, jopa tusinoittain ideoita, ja ideoiden ylikuormitus saa aikaan sen, että vain vaikuttavimmat jäävät mieleen, eivät välttämättä tärkeimmät. [...] Muistiinpanojen tekeminen, kuten luonnostelu, terävöittää mieltä, hioo siitä herkempää ja vastaanottavaisempaa työkalua [...] Useimmat, elleivät kaikki, taiteilijat, säveltäjät, kirjailijat, tiedemiehet, jne. ovat olleet kärkkäitä muistiinpanojen tekijöitä ja luonnostelijoita. (133-134.)

Siinä, missä jatkuva luonnostelu ja muistiinpanojen tekeminen pitää aivosi liikkeessä ja mielesi avoimena uusille havainnoille, maailman jatkuva tietoinen tarkastelu antaa myös valmiuksia ja työkaluja hakea erilaisia ratkaisuja erilaisiin ongelmatilanteisiin. Wayne Hanna, kirjassa *Visual Storytelling* (2003), varoittaa erityisesti jäämästä



SA 172. Copyright © 1990 SARAL. Publisher by Celestial Arts, P.O. Box 7807 Berkeley CA 94707. Printed in USA. Size: 11x15.5 cm.

Kuvio 9: Luovan ongelman ratkaisussa tarvitaan luovaa ajattelua, mielikuvitusta. Sitä taas ruokkii ... Niin, aivan kaikki.

loukkoon, jossa työtä tehdään työkalua eikä designia varten. *“Eräs ongelmista, joita olen toistuvasti todistanut, on se, kuinka tietyn softan hallittuaan opiskelija alkaa rajoittaa ongelmanratkaisukykyään ohjelman mahdollisuuksien puitteissa sen sijaan, että keskittyisivät löytämään parhaan ratkaisun ongelmaansa ja vasta sitten koettaisivat löytämään tavan saada ohjelma tekemään sen.”*

Tarkkaavainen lukija saattoikin jo havaita, että lipesin puhumaan jostakin, mikä ei tunnu liittyvän hahmon luomiseen millään tavalla. Mutta, arvon lukija, katson sinua – niin, juuri sinua, täältä rivien välistä! – ja koetan välittää sinulle jotakin tärkeää. Se on tämä: hahmo on vain

niin hyvä kuin kuinka hyvin se on tehty. Valitettavasti se tarkoittaa kovaa työtä: se vaatii sinulta, arvoisa luova tekijä, valtavaa, herkeämätöntä panosta.

Kun saat hyvän idean, pysy sen kimpussa niin pitkään, että se on toteutettu oikein. - Walt Disney (Koski, Tuominen, Kärkkäinen mukaan 2005, 202.)

Jos jokin ei toimi, heittäkää se menemään – vaikka se tietäisi sitä, että joudutte repimään monta sataa sivua ja puolen vuoden työn. Oikeastaan mikään ei ole pilannut niin montaa tarinaa kuin kirjailijan uppiniskainen mieltymys omaan teennäiseen proosaansa. (Eddings 1999, 26. Suomentanut Tarmo Haarala.)

6 KORPIKUUSEN KANNON ALLA

A propos, siirtykäämme siis luovan ongelmamme määrittelyyn: Kuka on tämä peikkohahmo, joka on niin uskollisesti kanssani matkannut? On yllättävän vaikeaa sanoa mitään ehdottoman varmaa hahmosta, jonka alkuperä on hukkunut yli viisitoista vuotta sitten luettuihin kirjoihin ja piirrettyihin luonnoksiin. Peikko on ollut – ja tietysti määrin on edelleen – tekijänsä alter ego. Tarkoitus on kuitenkin opinnäytetyön ja tulevan projektin puitteissa erottaa alter ego ja animaatiohahmo toisistaan.

Käytännössä se tarkoittaa osaksi joistakin vanhoista ajatuksista luopumista sekä tiettyjen piirteiden ja hahmoon liittyvien attribuuttien päättämistä ja luomista. Aiemmin peikon hahmohistoria on ollut selvittämätön mysteeri – joka on oikeastaan vain hieno tapa sanoa, etten ole sitä koskaan sen kummemmin ajatellut. Peikko kuuluu siihen hahmokategoriaan, joka tuntuu itse kirjoittavan itsensä.



Kuvio 10: Peikon kommentti.

6.1 Peikon lyhyt historia

Kuten on jo aiemmin mainittu, peikolla ei ole tiedettyä nimeä. Puhekielessä hänelle on kuitenkin muodostunut kutsumanimi Oddun – itse sarjakuvan mukaan – ja selkeyden vuoksi käytän tekstissä vastedes sitä.

Oddunin ikä ja alkuperä ovat hämärän peitossa, kuten hänen koko sukunsa – peikkojen arvaamattomien luonteiden takia niitä ei ole koskaan pystytty kliinisesti tutkimaan. Turvallisinta on sanoa, että Oddun on iältään joko aikuinen tai nuori aikuinen. Samoin voidaan olettaa, että hänet on johonkin ikään päästyä joko heitetty ulos kotikolostaan tai yksinkertaisesti unohdettu johonkin. Peikot, jotka myös menninkäisinä tunnetaan, ovat tunnetusti arvaamatonta väkeä, ja allekirjoittaneen kokemusten mukaan ne

kykenevät yli-inhimillisiin suorituksiin hajamielisuuden saralla. Joka tapauksessa Oddunin menneisyys ei tunnu tätä vaivaavan; post-traumaattisia oireita ei juurikaan ole havaittavissa. Tai jos on, ne häviävät peikon luonteen muiden omituisuuksien, anteeksi, *ominaisuuksien* joukkoon.

Wikipedia, vapaa tietosanakirja, tietää sanoa seuraavaa (hakusanalla menninkäinen):

Menninkäinen (engl. Goblin) on pieni tai hyvin pieni pimeästä pitävä taruelento, joka muistuttaa tonttua, peikkoa ja keijukaista. Menninkäinen on ilmeisesti alun perin tarkoittanut vainajaa ja manalaista. Sana menninkäinen tulee todennäköisesti muinaisgermaanin muistoa tarkoittavasta sanasta. Joskus sanalla tonttu ja menninkäinen on tarkoitettu samaa asiaa mutta nykyään tonttua pidetään ystävällisempänä kun menninkäistä.

Menninkäiset kerrotaan toisinaan karvaisiksi. Menninkäiset liikkuvat vain öisin, sillä ne eivät välttämättä kestä päivänvaloa. Menninkäisistä on monia erilaisia kuvauksia, mutta usein ne ovat vieraita ja outoja olentoja, joiden motiivit ovat tuntemattomat ihmisille, päinvastoin, kuin tiettyihin elementteihin liittyvien väkien⁷. Menninkäiset ovat voineet tulla mellastamaan kirkkoon öisin, jolloin niitä on pidetty pikku paholaisina. Nykyajan lastentarinoissa menninkäiset esitetään yleensä herttaisina, ujoina ja mukavina olentoina.

Olemme siis tekemisissä mytologisen olennon kanssa, joten meidän tulee kulkea varovaisesti. Ne ovat nykytiedon mukaan uhanalaisia, elleivät jopa sukupuuttoon kuolleita. Kenties juuri siitä johtuen emme ole tavanneet Oddunin seurassa koskaan toista peikkoa. Emme missään tapauksessa halua niskaamme sinisilmäisiä aktivisteja syyttämään meitä mytologiseen kiertokulkuun puuttumisesta!

Siinä määrin, kuin Oddunin elämää on pystytty tarkkailemaan, ja sitä kautta tekemään johtopäätöksiä tämän menneisyydestä, tiedämme että hänellä on useita sisaruksia (peikkoperheet saattavat olla monikymmenpäisiä, mutta tiedetään olevan myös erakkopeikkoja). Oddun on matkustanut paljon paikasta toiseen ja hän on kerännyt matkoiltaan paljon erilaisia muistotavaroita. Lohikäärmeen ja Oddunin talo onkin täynnä mielenkiintoisia esineitä ja kirjoja.

⁷ Väillä viitataan mm. kotitonttuihin, pihan haltijoihin ynnä muihin, enemmän ihmisten kanssa elämään sopeutuneisiin olentoihin.

Kuuleman mukaan peikolla on pääkallon mallinen syntymämerkki jossakin vaatteidensa alla – paikka tosin vaihtelee kertojan mukaan – josta hänen sisaruksensa ovat ilmeisesti häntä kiusanneet kertomalla, että on olemassa ennustus, jonka mukaan henkilö, jolla on pääkallo paikassa X, tulee tuhoamaan maailman. Ilmeisesti Oddun on ollut sisarusparvensa nuorimmaisina, ja – vaikka sitä on vaikea uskoa – myös heistä hiljaisimmasta päästä, joten ilmeisesti hän on jäänyt paljon jalkoihin nuorempana. Se ehkä selittää hänen nykyistä käytöstään ja ylimitoitettua egoaan. Toisaalta, peikot eivät ole tunnettuja kyvystään hävetä tai kainostella.

Nykyään, tuntemattomasta syystä, Oddun asuu lohikäärmeen kanssa. Heidän suhteensa perustuu ystävyteen – varsinaista keskinäistä riippuvuutta tai romanttisia aikomuksia ei ole missään vaiheessa todistettu. He ovat kuitenkin tiivis pari, ja tuntuvat tasapainottavan toistensa luontaisia taipumuksia; tässä tapauksessa arvioisin, että Oddun pitää lohikäärmeen erakkoontumasta, ja lohikäärme pitää Oddunin jonkinlaisessa kosketuksessa todellisuuteen.



Kuvio 11: Oddunout: Sleepless. 2009.

Mytologisista hahmoista peikot kuuluvat maa-elementin olentoihin. Joissakin kulttuureissa maalla on viisi ilmansuuntaa: pohjoinen, etelä, länsi, itä sekä *keskus*. Muinaisten aikojen peikot osasivat tarujen mukaan jopa muuttua kiviksi. Nykypeikoilla ei olekaan vaikeuksia sopeutua asumaan betonilähiöihin ja ikkunattomiin kellareihin. Maan alla viihtyvänä olentoina peikot kokevat olevansa ikään kuin keskeisiä asukkeja universumissa; peikkotarujen mukaan savi, josta ihmiset muovattiin, ryöstettiin

heidän valtakunnastaan. Tästä seuraa luonnollinen oletamus, että peikko on ihmistä vanhempi ja samalla ns. korkeampi rotu.

Peikkojen pitkäikäisyyden huomioonottaen, Oddun on mitä luultavimmin ensimmäistä sukupolvea, joka elää poissa korpimetsistä ja peikkoluolista. Tämä on aiheuttanut jonkun verran sekä sukupolvien välistä, että sisarusten keskeistä, erimielisyyttä. Oddunin suvusta on kuitenkin löytynyt aiempiakin seikkailijayksilöitä, ja peikko viittaakin toisinaan seikkailijaisoisoisotätiinsä eksentristen matkakertomusten yhteydessä.

Oddun ei itse muista koska ja missä he ovat lohikäärmeen kanssa tavanneet, eikä sitä, kuinka he ovat päätyneet asumaan yhteen. Kuitenkin voidaan päätellä, että heidän yhteenpäätymisellään on ollut merkittävä vaikutus Oddunin elämään. Tämä lienee ensimmäinen kerta, kun Oddun asuu pitkään yhdessä paikassa, eikä tunne vetoa lähteä maailmalle. Peikot ovat jossakin määrin laumaeläimiä, joten yksinäinen Oddun kokee yleensä jonkinasteista syrjäytymisahdistusta⁸. Oma peikkomme onkin luultavasti lievittänyt tätä tuntemusta keräämällä suuret määrät kirjoja, joihin hänellä on edelleenkin suhde, jota voisi jopa luonnehtia epänormaaliksi (kuvio 12). Hänen tapansa luoda intiimejä suhteita laitteisiinsa tukee tätä teoriaa.



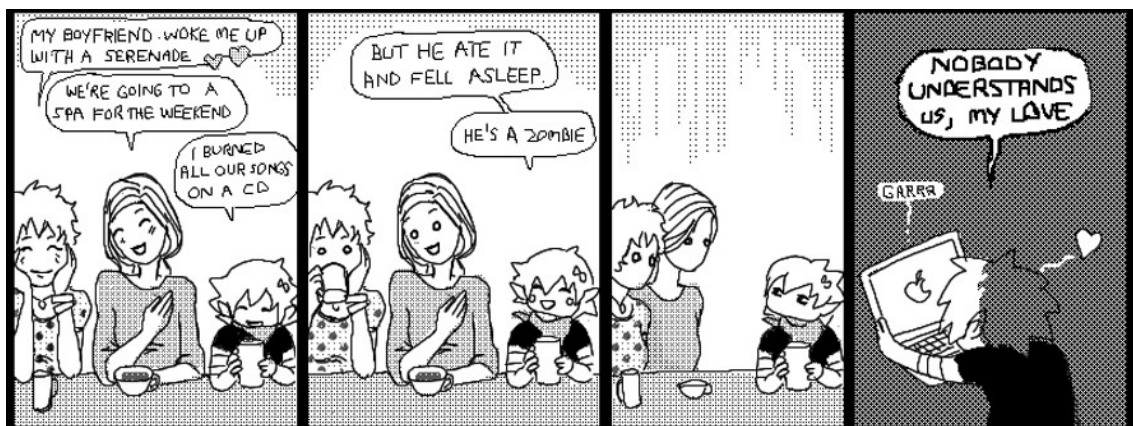
Kuvio 12: Peikon intiimi suhde kirjoihinsa on valitettavasti myös ikuistettu verkkokalvoillemme.

⁸ Surullisia esimerkkejä liian pitkään yksin asuneista peikoista löytyy ihmistenkin tarustoista useampia. Kuuluisin lienee eräs sillan alle pesänsä kaivanut esi-isä, jolla oli epäonninen fiksaatio kilipukkeihin.

Lohikäärmeet ovat puolestaan elementiltään tekemisissä ilman kanssa, ja onkin mielenkiintoista, että nämä kaksi elementtiä ovat hakeutuneet toistensa seuraan. Biedermanin Suuri symbolikirja (1993) mainitsee, että maa ja ilma muodostavat yhdessä kosmoksen (211) (maa+ilma = maailma); siinä, missä keskuksen valtakunnasta kasvaa maailmanpuu (tai kristalliakseli, tai maailmanvuori), joka yhdistyy taivaan keskipisteessä sijaitsevaan Pohjantähteen (212). Mainittakoon tässä yhteydessä, että vaikka ihmiset suurimmaksi osaksi eivät oikeastaan huomaa mytologisia olentoja keskuudessaan, on tietyissä shamanistisissa kulttuureissa uskottu shamaanien pystyvän maailmanpuun kautta kulkemaan eri "tasoilla", ja sitä kautta, kenties, ovat myös olleet yhteydessä peikkoihinkin.

6.2 Oddunin luonne!

Olisi epäreilua olettaa, että peikkojen kaltaiset älykkäät olennot asuisivat 'korpikuusen kannon alla', kuten ennen vanhaan. Oddun asuu nykyaikaisessa talossa, ja hänellä on intiimi suhde erilaisiin pelikoneisiin, kännykkään ja tietokoneeseensa. Intiimillä tarkoitetaan tässä tapauksessa... Noh, kuvat kertonevat enemmän kuin tuhat sanaa:



Kuvio 13: Oddunout: Be my Valentine. 2009.

Oddunin luonne mainittiin jo aiemmin 'eläimelliseksi', ja se on käsite, jota haluaisin hieman avata: peikko ei ole ihminen. Hän on ihmismäinen, mutta ero peikon ja ihmisen välillä on samalla aikaa ohut ja ääretön. Sanotaan esimerkiksi, että 'ihminen on ihmiselle susi'. Susi ottaisi tämän vertauksen loukkauksena: sudet eivät harrasta

politiikkaa, juoruilua, selkään puukottamista, ne eivät sodi tai tuhoa luontoa. Kuten metsän susi, Oddun on välitön olento, joka asuu hetkessä (kyseinen hetki saattaa toki olla eri, kuin se missä muu maailma kulloinkin elää). Oddun on itsekäs, mutta kykenee suuriinkin uhraukseen jonkun muun puolesta – erityisesti jos tarjolla on jonkinlaista herkkua.

Peikolla on addiktiivinen luonne, ja sokeri, kahvi, erilaiset energiajuomat ynnä muut vaikuttavat häneen hyvin voimakkaasti. Oddun on sopeutunut teknologiaan äärimmäisen hyvin. On myös vaikea sanoa, onko hänellä vaikeuksia erottaa todellisuutta ja virtuaalitodellisuutta toisistaan, vai onko mytologisilla olennoilla yksinkertaisesti vääristävä vaikutus todellisuuteen:

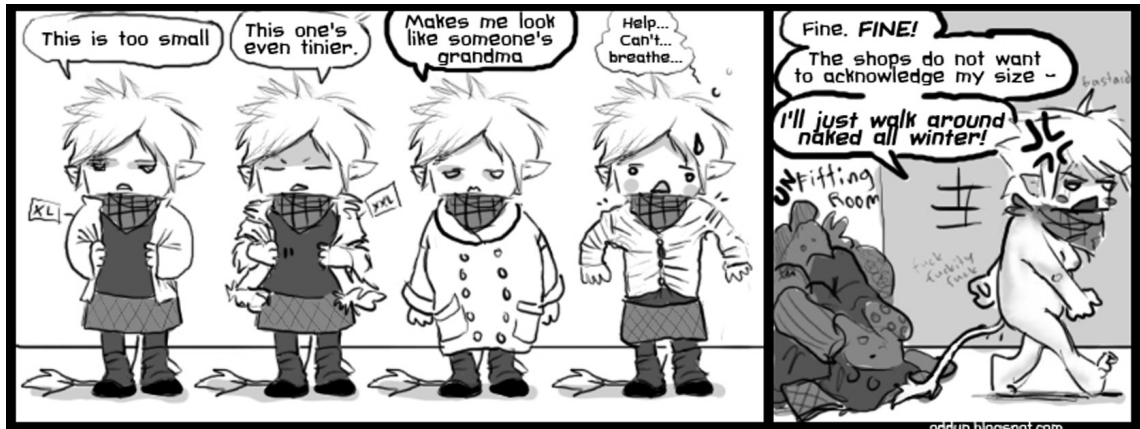


Kuvio 14: Oddunout: NPC (2009)



Kuvio 15: Oddunout: Bad Code (2009)

Hän reagoi asioihin tunteellisesti ja ratkaisee ongelmia ja ongelmatilanteita luovalla, mielikuvituksellisella tavalla. Säännöt ovat hänelle usein, kapteeni Barbossaa lainaten, *oikeastaan enemmänkin ohjenuoria* (The Pirates of the Caribbean. 2003).



Kuvio 16: Oddunout: Joy of Shopping (2009)

Jos Oddun kykenisi sellaiseen järjestelmällisyyteen, mitä tietyn filosofian noudattaminen vaatii, hänen mottonsa olisi kenties *"omituinen päivässä, sattuma kultaa ja toiset puree nilkkaan"*. Merkitys? Yliarvostettua.

ODDUNOUT



Terveisillä Igndelta

Kuvio 17: Oddunout Summer Special -kuvitus. 2010.

Oddunin luonteella ei pitäydytä pitkän tähtäimen suunnitelmissa tai tavoitteissa, vaan häntä ohjaa useimmin välitön palkitseminen. Usein tämä tarkoittaa lähintä kirja- tai karkkikauppaa. Hänen kaoottinen ajatustapansa ei anna mahdollisuutta edetä järjestelmällisesti minkään asian eteen, mutta, kenties kaikuna lapsuuden ajoista, jolloin häntä kiusattiin Pahuuden Herra, Maailman Tuhoaja -ennustusten ja pakarasyntymämerkkinsä tähden, hän pyrkii vielä olemaan mahdollisimman kaukana minkäänlaisista vastuullisista asemista. Toisin sanoen, Oddun kantaa lisää vettä omaan kaoottiseen myllyynsä.

Oddunin heikkouksiin kuuluu kykenettömyys keskittyä mihinkään kovin pitkäksi aikaa ja täydellinen organisointikyvyn puute. Vaikka peikolla on tietynasteinen kyky ”lukea” esineitä⁹, kuten useimmilla maa-elementtiin kuuluvilla olennoilla, häntä ei kuitenkaan tule missään nimessä, eikä varsinkaan hänen korviensa ulottuvilla, sekoittaa erääseen toiseen tunnettuun mytologiseen olentoon. Jos siis arvostat raajojasi, älä koskaan erehdy pohtimaan hänen sukulaissuhdettaan tonttuihin, eli haltijoihin. *”Tontut korjaavat kenkiä ja juovat maitoa,”* Oddun sanoisi, jos berserkkikohtaukseltaan kykenisi, *”Näytä minulle kenkä, ja minä näytän sinulle mihin se mahtuu.”*

7 HAHMON VISUAALISEN ULKOASUN PÄÄTTÄMINEN

Hyvin suunniteltu design ja yksityiskohtien tekeminen voivat antaa sinulle kuvan maailmasta, jossa hahmokonsepti elää. (ImagineFX July 2011.)

Palatkaamme asiaan. Tähän mennessä olemme siis luoneet hahmon, jolla on luonne ja pieni henkilöhistoria. Tiedämme, kuinka hän reagoi erilaisiin tilanteisiin, ja voimme arvata mistä se johtuu. Hahmo on vielä muotoa vailla, ja kun olemme aloittaneet niin kerta kaikkisen säännönmukaisesti, jatkakaamme samaan malliin. Jos vertaamme hahmon taustoitusta mielen luomiseen, ulkomuodon antaminen on kuin hahmon

9 Joka osaltaan selittää hänen suhteitaan teknisiin kapineisiin.

puhaltaminen henkiin. Animaatiossa on hahmon sielu. Tässä kappaleessa pyrin erittelemään, mitkä seikat vaikuttavat (tai voivat vaikuttaa) hahmon ulkoiseen olemukseen.

Tom Bancroft neuvoo aloittamaan hahmosuunnittelun istumalla alas ja miettimällä hahmoa ennen kuin otat kynän käteen ja alat luonnostelemaan, sillä *”toisinaan teet työsi yhtä paljon paperilla kuin mielessäsi”*. Ennen piirtämiseen ryhtymistä, esitä itsellesi seuraavat kysymykset:

- Mikä on hahmon paikka elokuvassa? (Sankari, pahis, koominen kevennys, jne.)
- Mikä on hahmon persoonallisuus? (Tyytyväinen, häiriintynyt, intohimoinen, jne.)
- Onko juonessa kohtia, jotka vaikuttavat hahmon visuaaliseen designiin? (Dumbon suuret korvat, Pinoccion kasvava nenä, Shrekin rumuus, jne.) (2006, 16-17.)

Periaatteessa hahmon ulkonäölliset piirteet voidaan jakaa kahteen osioon: niihin, joihin hän ei voi vaikuttaa (ikä, pituus, kasvojen muoto, jne.), ja niihin piirteisiin, jotka hän voi itse päättää (vaatteet, hiustyyli, siisteys, yms.). *”Jos jollakin on matala otsa ja pienet, siristelevät silmät, niin – laajamittaista kauneusleikkausta lukuunottamatta – matala otsa ja sirisilmät ovat ne piirteet, joiden kanssa hänen täytyy elää. Se on epäreilua, koska pienet, siristelevät silmät luetaan usein oveliksi ja vilpillisiksi, vaikka tosiasiaassa tämä henkilö olisikin täysin rehellinen ja avoin,”* kirjoittaa Nancy Kress kirjassa *Characters, Emotion & Viewpoint* (22, 2005), mutta hän osoittaa, että hahmon luojalla on kuitenkin täysi valta hahmojen ulkonäön suhteen:

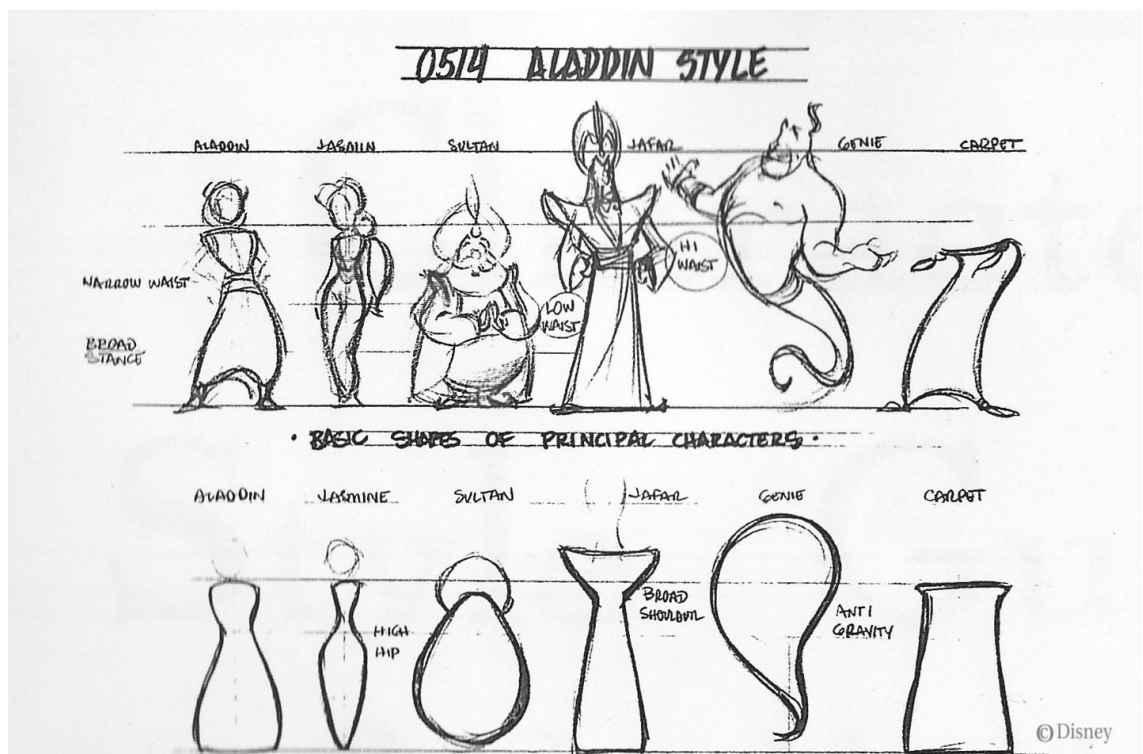
Tässä kohtaa käytät hyväksesi luonnon epäreilua luonnetta. Se hahmo, jolla on pienet, harittavat sirisilmät luetaan lukijoidesi toimesta epäluotettavaksi ja ovelaksi, siitäkin huolimatta etteivät tuijottavat silmät välttämättä osoita epärehellisyyttä. Mutta koska lukijasi tekee sen oletuksen joka tapauksessa, anna sen toimia hyväksesi. (2005, 23.)

Hahmon sisäisen ja ulkoisen elämän syvyys tulisi olla suoraan verrannollinen hahmon osaan animaatiossa ja tarinassa. Päähenkilö on yleensä se, jonka luomiseen kiinnitetään eniten huomiota, eikä ole suotavaa hukuttaa itseään taustatarinoiden ja

henkilökohtaisten filosofoiden suohon luotaamalla yhtä syvälle jokaikiseen hahmoon!
(McCloud 2006, 65)

7.1 Muotosymbolismi ja kuvallinen kielioppi

Eräs laajalti käytetty tekniikka hahmon suunnittelussa on muotosymbolismi. Muun muassa Disney (sekä lukemattomat Disneyn innoittamat animaatiotaiteilijat) käyttää eri muotoihin liitettäviä psykologisia konnotaatioita hyväkseen. Toisinaan pelkkä sana kantaa erilaista merkitystä: englanninkielen *square* merkitsee neliön lisäksi tylsää, sovinnasta henkilöä (1940-luvulla)¹⁰. Suomessa poliitikkojen mielipiteitä haukutaan usein ympäripyöreiksi, älykäs ihminen voi olla terävä (kuten kolmio), ja olemme tietenkin omineet englanninkielisen ilmaisun 'laatikossa olemisesta' tai sieltä pois pääsemisestä.



Kuvio 18: Disneyn Aladdin-elokuvan hahmot pelkistettynä tunnistettaviksi muodoiksi. (Walt Disney Animation Studio 2012.)

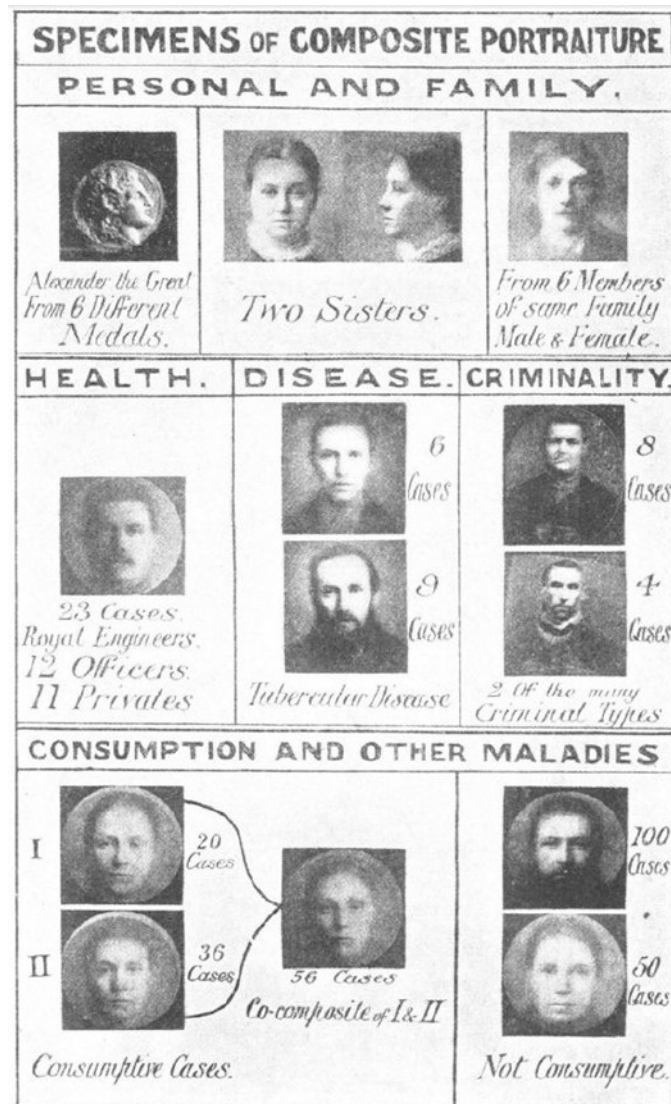
¹⁰ Merkitykset muuttuvat myös ajan myötä. Sanan merkitys 1560-luvulla oli 'rehellinen, reilu' ja 1800-luvulla sillä tarkoitettiin suorasuukaista henkilöä. (Online Etymology Dictionary.)

Samankaltainen näennäistiede on fysiognomia, jonka mukaan ihmisen ulkomuoto, ja erityisesti kasvonpiirteet, kertovat ihmisen persoonallisuudesta. Fysiognomia oli suosittua jo antiikin Kreikassa, ja se popularisoitui uudestaan 1700- ja 1800-luvuilla. Siitä on mainintoja myös Raamatun vanhassa testamentissa. (Wikipedia. Vapaa tietosanakirja 2012, hakusana *physiognomy*.) Francis Galton kuvasi 1883-luvulla ihmisten kasvoja ja teki niistä komposiittikuvia, joista hän pyrki mm. päättelemään tyypillisiä rikollisuuteen tai tuberkuloosiin taipuvaisten kasvonpiirteitä (kuvio 19). Schopenhauer kirjoitti esseessään fysiognomiasta seuraavasti:

[...] typeryyksissään jotkut ihmiset uskovat, että ihmisen ulkomuodolla ei ole merkitystä; että, kuten he ajattelevat, sielu yksi osa ja keho toinen, ja että kehon yhteys sieluun on ainoastaan kuten takilla kehon peittona.

Päinvastoin, joka ainoan ihmisen kasvot ovat hieroglyfi, [...] joka on mahdollista tulkita [...]. Tosiasiassa, ihmisen kasvot kertovat meille täydellisemmän ja mielenkiintoisemman tarinan kuin hänen kielensä; sillä kasvot ovat yhteenveto kaikesta, mitä hän tulee ikinä sanomaan, sillä se on tallenne kaikista hänen ajatuksistaan ja pyrkimyksistään. (1890.)

Siinä missä me hymähtelemme tälle ajatukselle, se kuitenkin pitää melko lailla paikkansa animaatiohahmojen saralla. Ympyrämuotoihin perustuvat hahmot ovat söpöjä, ystävällisiä ja lepposia; kauniit naiset yleensä piirretään anteliaasti kurvikkaita muotoja jakaen, ja vauvat sekä pörroiset pikkueläimet yleensä piirretään pyöreän muotoisina. Neliömuotoiset hahmot taas ovat tyypillisesti luotettavia ja vankkoja – ja mahdollisesti niitä, jotka tekevät tarinan likaiset hommat. Kolmas muoto, eli kolmio, antaa yleensä muotonsa pahiksille tai muuten vaan epäilyttäville hahmoille. (Bancroft 2006, 33-35.)



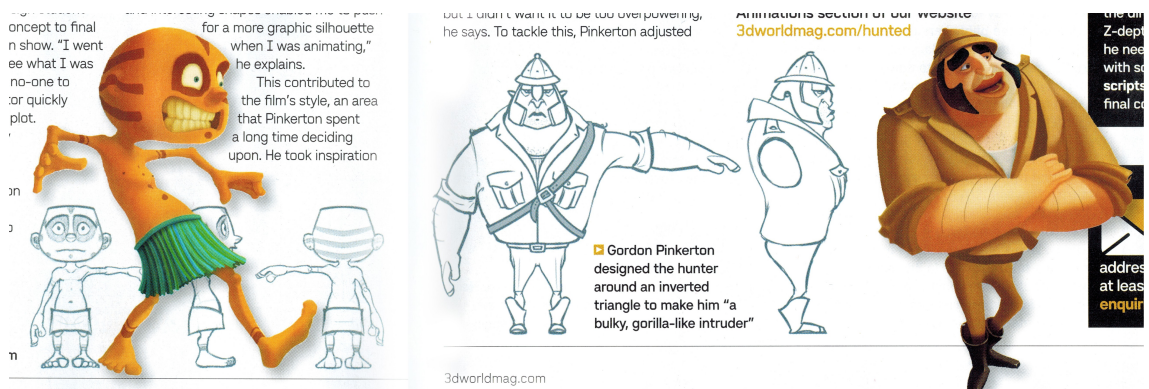
To face page 8

Kuvio 19: Galtonin komposiittivalokuvia erilaisista ihmistyyeistä.

Kirjassa Reading Images (1996) Gunther Kress ja Theo van Leeuwen määrittelevät eri muotoja vastaavanlaisesti. Heidän mukaansa neliöt ja suorakulmiot edustavat mekaanisia, teknologisia elementtejä, ja esiintyvät nimenomaisesti ihmisten rakentamassa maailmassa. Heidän mukaansa mitä kauemmas kaarevasta muodosta mennään, sitä kauemmas siirrytään 'luonnollisuudesta'. Geometrinen muotojen merkitys mielletään yleensä abstrakteina määreinä, ja neliö edustaa mm. 'rehellisyttä, suoruutta ja työmiesmäistä tarkoitusta' sekä 'edustaa maailmaa ja ilmaisee järjestystä'. Ympyrät puolestaan ovat perinteinen ikuisuuden ja päättymättömyyden symboli, joka myös edustaa lämpöä ja suojelusta. Kolmio koetaan Kressin ja van

Leeuwenin mukaan kuuluvaksi mekaniikan ja teknologian maailmaan (kuten neliö), mutta, toisin kuin neliö, kolmio (erityisesti vinoasennossa) on direktionaalinen; se voi osoittaa asioita. Siihen liitettävät merkitykset ovat siten yleensä dynaamisempia ja aktiivisempia kuin neliöllä. (Kress, van Leeuwen 1996, 52-53)

Yllä kuvattu muotosymbolismi on useimmille itsestäänselvyys. Sen tähden onkin tärkeää kiinnittää siihen huomiota ja käyttää tätä 'kaikkien tietämää' asiaa hyväkseen hahmon suunnittelussa. Juuri tällaisin keinoin hahmon luoja voi sanattomasti ja turhaan alleviivaamatta puhua hahmollaan suoraan katsojalle, käymättä varsinaisesti tämän aivojen läpi. Aivojen kanssa keskustelu aiheuttaa yleensä vain mielipahaa kaikille osapuolille, eikä kukaan oikeastaan halua tehdä niin. (*Näytä, älä kerro*, muistatko?)



Kuvio 20: Hahmoja Gordon Pinkertonin itsenäisesti Hunted-animaatiosta. Hahmot käyttävät kappaleessa esitettyä muotokieltä hyväkseen.

7.2 Hierarkkinen paikka

Erilaiset hahmotyypit mainittiin jo luvussa 5.1, mutta kirjassaan *Creating Characters with Personality* (2006) Tom Bancroft antaa meille yhden lisäulottuvuuden hahmotyyppeihin ja hahmoroleihin: hahmohierarkian. *"Hahmohierarkian maailmassa,"* hän kirjoittaa, *"hahmohierarkia viittaa luomiesi hahmojen yksinkertaistuksen tai realismin eri tasoihin, joka taas perustuu suurimmaksi osaksi kunkin hahmon rooliin ja tehtävään tarinassa."* Bancroftin kuusi pääkategoriaa on nähtävissä kuviossa 21.

Ikoninen. Erittäin yksinkertainen, lähes graafinen. Äärimmäisen stylisoitu, muttei ilmaisullinen. Esimerkkinä Hello Kitty.

Yksinkertainen. Yleensä hyvin stylisoitu, mutta kasvot ilmaisevat enemmän tunteita kuin ikoninen hahmo. Tätä tyyliä käytetään usein TV-animaatioissa ja netissä. Esimerkkinä Fred Flintstone (Retu Soranen) Kiviset ja Soraset -TV-sarjasta.

Lavea. Huomattavasti ilmaisullisempi kuin edelliset: laveaa hahmoa ei ole tarkoitettu hienovaraisiin eleisiin, vaan laajoihin, karikatyyrimäisiin liikkeisiin. *”Onpa sinulla suuret silmät ja suu!”* Pikku Punahilkka sanoisi. *”Jotta voisin ilveillä paremmin!”* Esimerkkinä Roger Rabbit elokuvasta Who Framed Roger Rabbit.



Kuvio 21: Hahmohierarkia, Bancroft 2006.

Comic relief¹¹ -hahmo. Hahmo ei ole yhtä laajan visuaalisesti humoristinen kuin aiemmin mainitut, mutta pystyvät ilmaisemaan huumoria näyttelemisen ja dialogin kautta. Suurin osa Disneyn sidekick-hahmoista kuuluvat tähän hierarkkiseen tasoon. Esimerkkinä Mushu elokuvasta Mulan.

Päähenkilö. Kasvoanimaatio, näyttelemisen ja anatomia hyvin realistisia. Yleisön täytyy pystyä eläytymään päähenkilöihin, joten niiden täytyy pystyä ilmaisemaan tunteita kuten elävässä elämässä. Esimerkkinä Prinsessa Ruusunen samannimisestä elokuvasta.

Realistinen. Hahmohierarkian realistisin tyyppi. Realistinen hahmo on hyvin lähellä fotorealismia, mutta mukaan on liitetty jonkin verran design-elementtejä. Erityisesti elokuvien CGI-hirviöt kuuluvat tähän kategoriaan; tässä esimerkkinä Prinsessa Fiona Shrek-elokuvista.

Bancroft mainitsee ohjeena, etteivät hahmot hierarkian ääripäistä todennäköisesti toimisi keskenään samassa elokuvassa; kategorian 1 ikoninen hahmo näyttäisi melko tökeröltä tason 5 päähahmon seurassa. (Bancroft 2006, 19-21.)

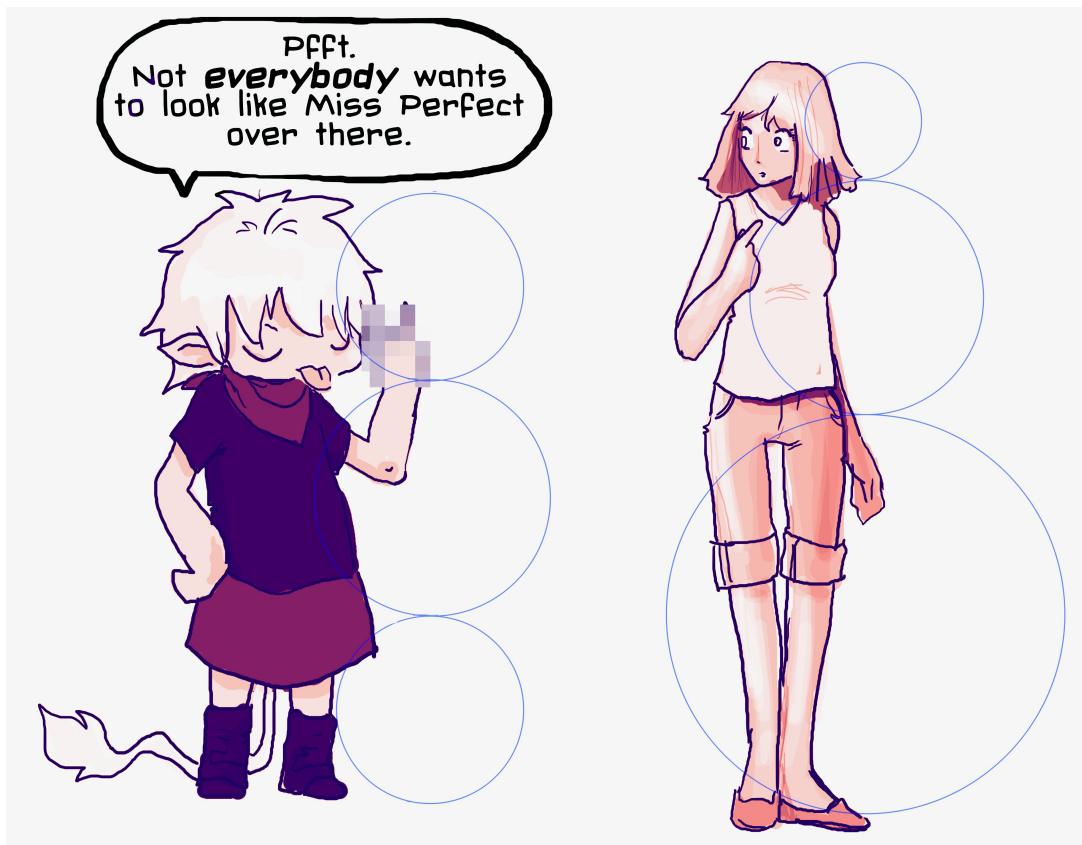


Kuvio 22: Siitä puheenollen, poikkeus vahvistaa jälleen säännön: Bleach-sarjassa nähdään mm. ikoninen Kon-nukke seikkailemassa realististen/päähahmojen kanssa.

11 Comic relief: "koominen kevennys". Käännös ei kuitenkaan toimi suomenkielisenä samalla tavoin kuvaavana substantiivina kuin alkuperäinen englanninkielinen termi, joten pitäydyn jälkimmäisessä.

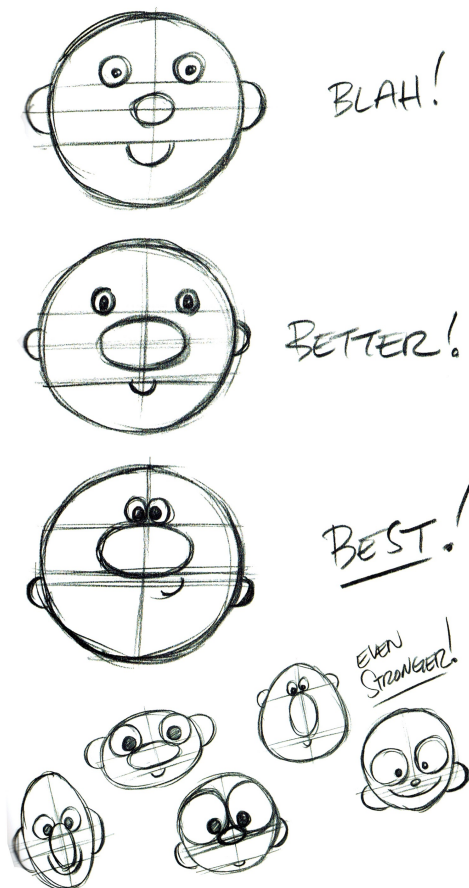
7.3 Suhteet ja mittasuhteet

Erilaisia piirustusoppaita on maailma väärällään, joten tämän tekstin puitteissa käyn läpi vain muutamia nimenomaisesti hahmon persoonallistamiseen liittyviä asioita. Hahmon realismitaso määrittelee jonkin verran hahmon mittasuhteiden määrittelyä, mutta täysin realistisia hahmoja (Bancroftin hahmohierarkian huipulla) lukuunottamatta hahmon anatomian keskeisiä mittasuhteita muuntelemalla voidaan luoda persoonallisia ja uniikkeja hahmoja. Bancroft jakaa hahmon aluksi kolmeen osaan: pää, keskivartalo ja jalat. Perinteinen malli voidaan ajatella lumiukkona, kuten allaolevassa kuvassa oikealla. Vasemmalla on havainnollistettu peikkohahmon avulla mittasuhteiden muuntelua. (Kuvio 23.)

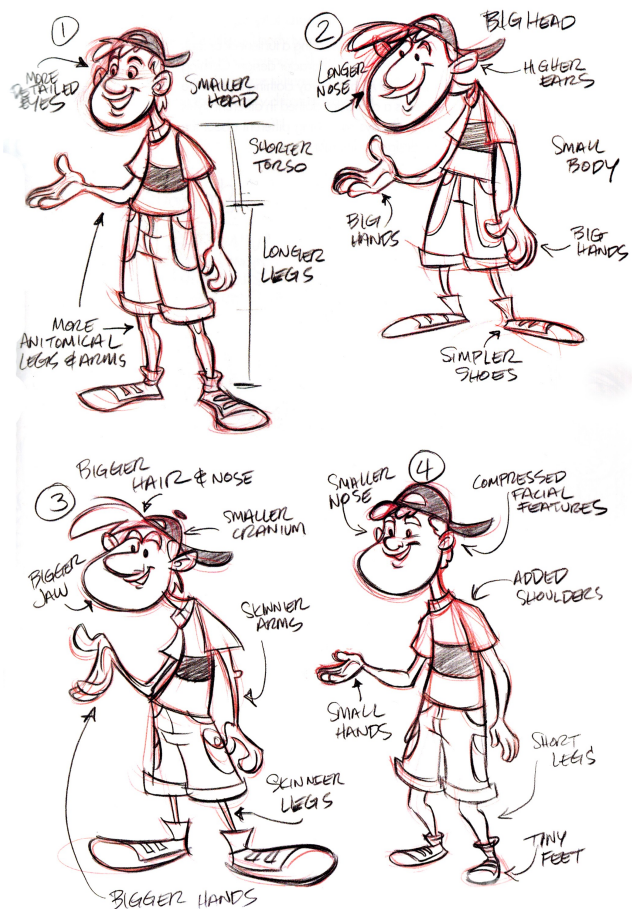


Kuvio 23: "Mielenkiintoiset kokosuhteet muotojen välillä muodostavat vahvempia designeja, joissa on enemmän visuaalista mielenkiintoa." (Bancroft 2006, 36).

"Usein käy niin, että teet hahmoluonnoksen, rakastut designiin ja päätät, että olet valmis. Taistele tuota tunnetta vastaan," Tom Bancroft kirjoittaa. "Todennäköisesti hahmosi on vain 90-prosenttisesti valmis. Käy hahmosi läpi uudelleen ja päätä, mitä rakastat, ja mitkä osat ovat vain OK. Pidä osat, jotka toimivat, mutta aloita suunnittelemaan uusia osia, jotka saivat sinulta vain välttävän arvosanan." (2006, 58) Samoin kuin hahmon kokonaisuuden mittasuhteiden muunteluun, voidaan samaa tekniikkaa käyttää yksittäisiin ruumiinosiin, kuten kuvissa 24 ja 25.



Kuvio 24: Begin With Basic Shapes (Bancroft 2006, 43).



Kuvio 25: Pushing Your Design (Bancroft 2006, 59)

Hahmon suunnittelusta lukiessa osuivat silmiini seuraavankaltaiset sanat sivulta toiseen ja opuksesta kolmanteen, muodossa tai toisessa: "Hyvin harvoin ensimmäinen idea on paras." Rob Corley, Bancroftin kirjan hirviösuunnittelun osiossa, painottaa juuri mukavuusalueelta ja siitä kuuluisasta boksista poistumista. (2006, 118) Computer Arts Projects-lehdessä muistutetaan, ettei kannata pelätä tekniikoita ja lähestymistapoja,

jotka poikkeavat normista, sekä neuvoo kyseenalaistamaan luomuksesi jokaikisen elementin. (2006, 62)

(Piirustus) ei ole valmis, kun tietty määrä materiaalia on käytetty.
Työ on valmis kun se jokin erityinen asia on sanottu. (Robert Henri)
(Stanchfield 2009a, 122.)

Hahmon suhde muihin hahmoihin voidaan myös ilmentää hahmon koolla. Ei liene sattumaa, että elokuvien pahikset ovat usein fyysisesti paljon sankaria suurempia – tuskin on kulttuuria, jossa ei olisi 'korkeampia' voimia tai 'painavampia' asioita, joten, mitä pidempi tai suurempi hahmo, sitä suurempi psykologinen voimasuhde-etu tällä on muihin hahmoihin. Puhutaan myös Napoleon-kompleksista¹², jolla tarkoitetaan pientä tai lyhyttä henkilöä, jolla on tarve todistaa itsensä (sanoin tai teoin) muita suuremmaksi. Ja toisaalta, mikä onkaan pelottavampaa kuin söpöt, pikkuruiset tappajat, kuten Chucky-nukke (Child's Play, 1988) tai pikku Damien, Saatanan poika, elokuvasta The Omen (1976)?

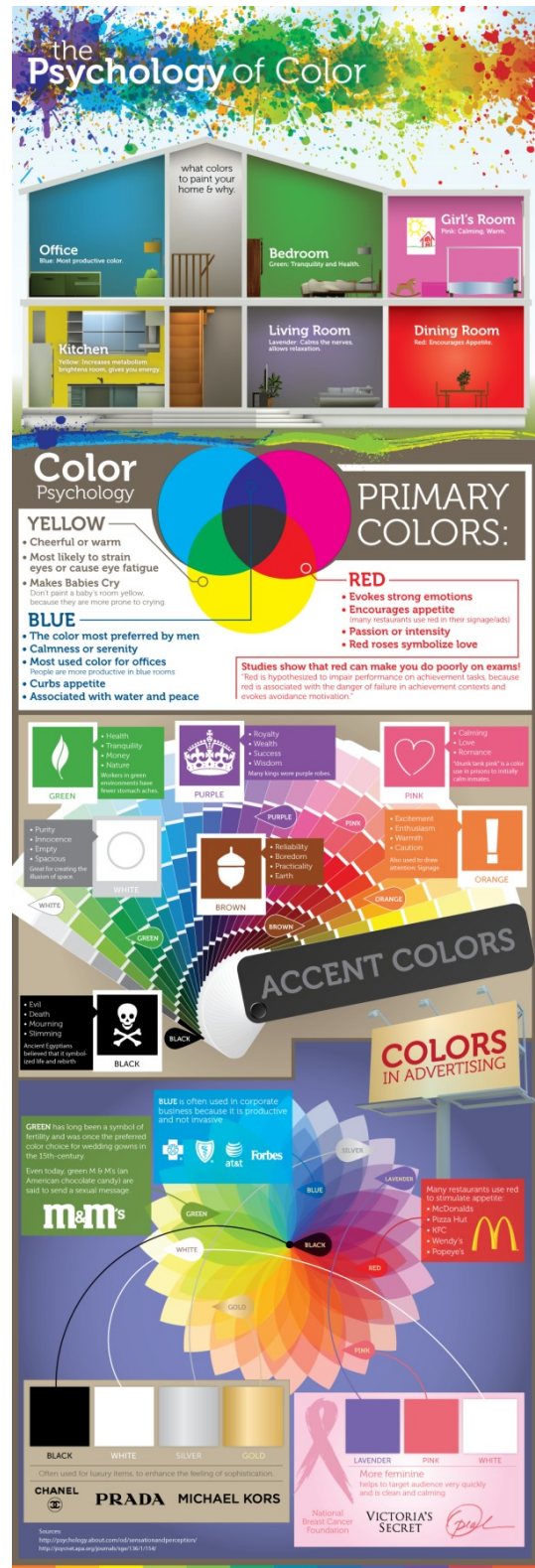
“Parit, ystävykset, sankarit ja heidän nemesiinsä, pahikset ja sidekickit kaikki jakavat yhden asian: Heidän täytyy näyttää hyvältä yhdessä. Luotaessa kahta toistensa kanssa toimivaa hahmoa, eräs tärkeimmistä elementeistä on kontrasti kokojen, kehotyyppien ja persoonallisuuksien välillä.” Hahmojen kokosuhteet liittyvät kiinteästi myös tunnistettavuuteen. (Bancroft 2006, 132) Niin kutsutut Pekka ja Pätkä -parit toistuvat useissa eri tuotannoista juuri edellä mainituista syistä. Kuvasommittelun puolelta on tuttua ajatus kokosuhteiden luomasta dynaamisuudesta, ja eri kokoiset hahmot samalla kuvaruudulla saavat pakostakin aikaan mielenkiintoisempia sommitelmia kuin täysin identtiset hahmot (Bancroft 2006, 133). Toisaalta, animaattorin kameramiesroolin näkökulmasta suuret kokoerot voivat myös olla haasteellisia. Ympäri käydään, yhteen tullaan: palasimmekin taas hahmojen tunnistettavuuden tärkeyteen.

12 Todellisuudessa 168-senttinen Napoleon ei muuten ollut keskimääräisesti aikalaisiaan lyhyempi; huhuja hänen lyhydestään pidetään nykyään englantilaisten pilkka-propagandana. QED.

8 LUONNE JA HAHMON TUNNISTETTAVUUS

Lainasin edellisen luvun alussa Nancy Kressiä, jonka mukaan on todennäköistä (vaikkakin epäilevästi), että henkilöistä tehdään johtopäätöksiä pelkän ulkonäön perusteella. Kress neuvoi käyttämään tätä hyväkseen. (2005, 23.) Monesti tunnistamme meille tutut ihmiset jo pitkän matkan päästä, kauan ennen kuin pystymme erottamaan esimerkiksi kasvopiirteitä. Eräät meistä ovat myös tehneet erheellisen tunnistuksen ja tervehtineet ventera vieraita ihmisiä tuttavallisesti. Ihmisen kuulo ei ole kummoinen, ja hajuaistimme on suorastaan pateettinen, joten olemme oppineet jo ammoisista ajoista käyttämään hyväksemme visuaalisia vihjeitä ja tekemään niistä salamannopeita uhka-analyyssejä. Soljuvasti kulkeva nelijalkainen otus luultavasti haluaa syödä meidät; pieni pörröinen olento, joka sinkoilee paikasta toiseen voisi sen sijaan olla herkullinen välipala. Huomatessaan meidät peto tuppaa kyyristymään; tuleva illallinen taas kohottaa ryhtinsä ja pyrkii tunnistamaan meidät.

Urbaani ihminen modernissa miljöössä kaivaa todennäköisemmin kamera-kännykkänsä esiin tiikerin nähdessään, mutta poliisiauton profiili sen sijaan saa



Kuvio 26: Infografiikkaa värien psykologiasta (Wallace 2012)

meidät hidastamaan ajotahtia tai harkitsemaan punaisia päin kävelemistä kahdesti. Esihistorialliset vaistomme on valjastettu uudelleen käyttöön: esimerkiksi mainosmaailma käyttää aistejamme häpeilemättä hyväkseen. Pikaravintolat pyritään värittämään punaisin sävyin, sillä niiden on tutkittu aiheuttavan yhtäältä nälän ja toisaalta kiireen tuntua (Chapman 2010); halpakauppojen logot pyrkivät näyttämään luotettavilta käyttämällä paksuja, luotettavan vakaita fontteja, kun taas ylellisyyttä viestivät firmat saattavat hakea klassillisuuden ja hienostuneisuuden tuntua kapeista ja kiekuraisista muodoista (Mayer 2010).

Tärkeintä suunnittelussa on kuitenkin tunnistettavuus ja luettavuus, joten tutustuminen stereotyyppisiin värimaailmoihin on hyvä viitekehys hahmon värityksen suunnittelussa. *“Värit voivat olla apuna hahmosi persoonallisuuden välittämisessä katsojalle. Tyypillisesti tummat värit kuten musta, purppurat ja harmaat kuvaavat paha-aikeisia hahmoja. Vaaleat värit, kuten valkoinen, siniset, pinkit ja keltainen ilmaisevat viattomuutta, hyvyttä ja hengen puhtautta. Sarjakuvakirjan punaiset, keltaiset ja siniset saattavat auttaa antamaan hahmolle supersankarinomaisia ominaisuuksia,”* ehdotetaan Computer Arts Projects -lehden hahmonluonnin teemanumerossa (2006, 61).



Kuvio 27: Marvel-sarjakuvahahmot on perinteisesti puettu kirkkaisiin, tunnistettaviin väreihin, joista pääosassa ovat päävärit punainen, keltainen ja sininen.

Logojen lisäksi toinen hyvä esimerkki ekonomisesta, tunnistettavasta suunnittelusta löytyy infografiikan puolelta, sillä se on täydellinen sanojen ja kuvien fuusio. Infografiikka on monipuolinen taidemuoto, jota käytetään organisoimaan ja viestimään tietoa nopeasti. Infografiikka täydentää ja korostaa tarkoituksenmukaisesti tekstin eri osia, ja toimii siten interaktiivisesti informaation välittäjänä. (Rapson 2011, 69.) Katso liite 2 ”The Start-Up Ecosystem”, jossa on käytetty mainiota hahmosuunnittelua infografiikan työkaluna: *”Tämä [infografiikka] on datan suhteen kevyehkö, mutta välittää arvokasta tietoa lukijalle. Visuaalinen skaala [Kaikkialla-Läsnä-Olevan¹³] ja Uhanalaisen¹⁴ välillä on helppo ymmärtää, ja värikoodaus kattaa koko designin.”* (Krum 2012). Lyhyesti siis: sekä logo- että infografiikan puolelta voi ottaa vihjeitä kuinka edetä hahmon visuaalisessa suunnittelussa.



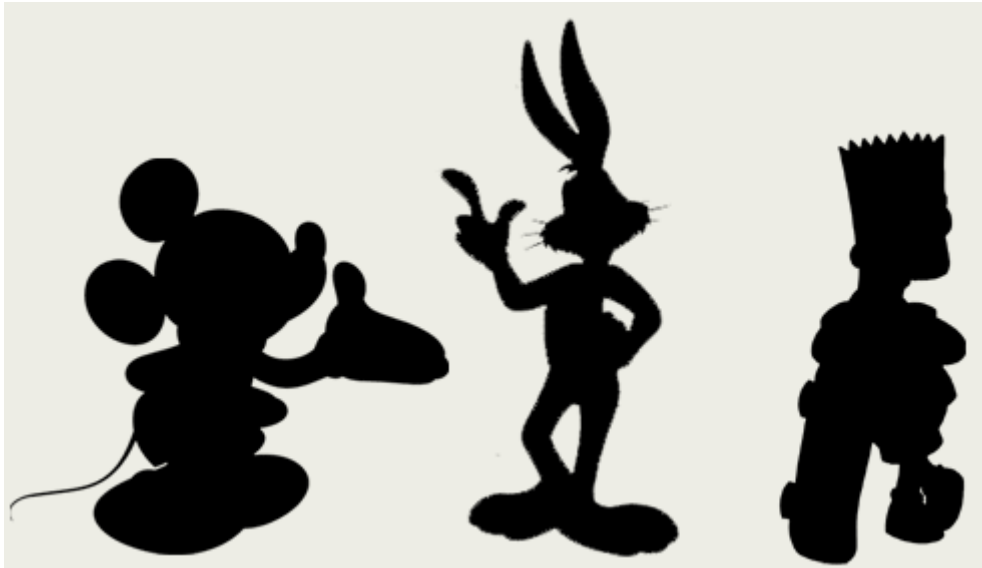
Kuvio 28: Jean Grey, Storm (ilman viittaa), Ihmenainen (ilman lassoa) ja Rogue. (Ihmenainen on DC Comicsin luomus, muut omistaa Marvel Comics.)

En aio käsitellä väriteoriaa laajemmin, sillä siitä on yllin kyllin materiaalia sekä fyysisessä, että digitaalisessa muodossa. Jatkakaamme tunnistettavuuden teemalla. Marvelin sankarit on helppo tunnistaa värikkäiden uniformujensa ansiosta, mutta entä hahmosiluetti? Perinteiset supersankarit sekä mangahahmot ovat yleensä kehotyypiltään geneerisiä, eikä niitä useinkaan voi tunnistaa tai edes erottaa toisistaan pelkästä siluetista.

13 Liitteessä Ubiquitous, jolle allekirjoittanut ei ole löytänyt yhtä ytimekästä suomennosta.

14 Liitteessä Endangered.

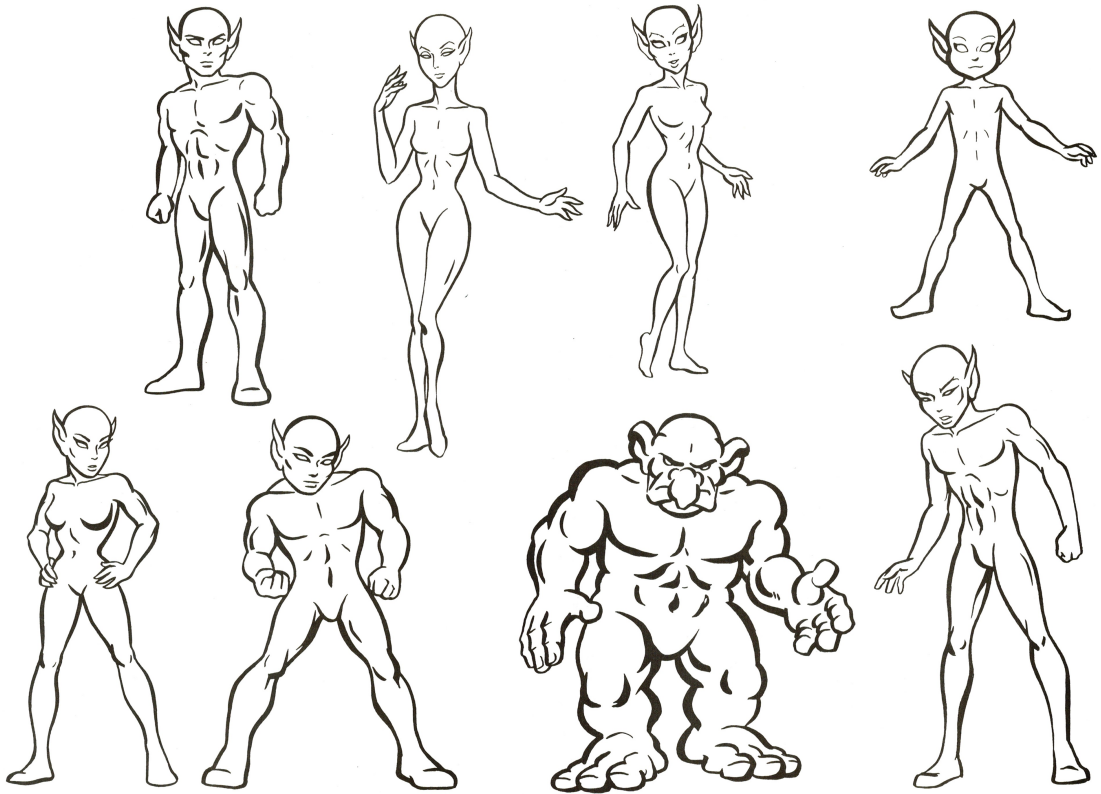
Tom Bancroft mainitsee siluetista, tai varjokuvasta, sen käyttämän negatiivisen tilan tärkeyden hahmon tunnistuksessa, mutta paremmin asian ilmaisee Caputo, joka painottaa tunnistettavuutta mm. seuraavasti: “[Siluettia voidaan käyttää] *vetämään katsojan huomio nopeasti hahmoon, esineeseen tai tapahtumaan. Varjokuvat ovat hyvä metodi tällaisissa tilanteissa, sillä siitä puuttuvat kaikki yksityiskohdat, jotka voivat harhauttaa katsojan huomiota pois siitä, mitä haluat heidän katsovan.*” Kuten saksalaisen Pictoplasma-hahmokatalogikollektiivin Lars Denicke sanoo, hyvissä hahmoissa on yksi tai kaksi erottuvaa tunnusmerkkiä, jotka eivät koskaan muutu. Caputo kutsuu näitä muuttumattomia tunnisteita 'tageiksi' (2003, 125).



Kuvio 29: Ei tarvinne kertoa, että kuvassa on Mikki Hiiri (Disney), Väiski Vemmelsääri (Warner Bros) ja Bart Simpson (Groening).

Kuvioiden 28 ja 29 erona, tunnistettavuuden lisäksi, on selkeä tyylillinen juopa: supersankarisarjakuvat kuuluvat Bancroftin hierarkisessa systeemissä realistisiin hahmoin, kun taas Mikki ja kaverit painivat *comic relief*-sarjassa. Realistinen hahmo ei kuitenkaan ole tekosyy pitäytyä geneerisessä ulkomuodossa. Hyvä esimerkki, joka tyyliltään putoaa kahden edellisen väliin (Bancroftin päähahmo-kategoriaan) on yhdysvaltalaisen Wendy Pinin sarjakuva ElfQuest. Pini käytti erityisen paljon harkintaa hahmojen kasvojen persoonallistamiseen, ja kukin hahmo kuuluu omaan kehotyyppiinsä, jolloin myös vaatteettomat, hiuksettomat varjokuvat hahmoista ovat tunnistettavia. Tämänkaltainen persoonallistamiseen sijoittaminen hyödyttää myös

animaattoria, sillä se antaa mahdollisuuden dramatisoida kohtauksia ilman, että tarvitsee käyttää ruutuaikaa hahmon esittelyyn kussakin kohtauksessa.



Kuvio 30: ElfQuest-sarjakuvan säännöllinen lukija tunnistaa suurimman osan näinkin riisutuista hahmoista. (Wilkerson, Pini 1994, 278-279.)

Myös eläinhahmot voivat olla hyödyllisiä hahmojen luonteiden ilmentämisessä. Emme turhaan puhu yksinäisistä susista, kaakattavista kanoista, ahneista korppikotkista tai pässinpäisistä ihmisistä. Viekoitteleva hahmo, jolla saattaa olla pahat mielessä, kulkee soljuvan verkkaisesti kuin kissa – ja katsoja tietää olla varuillaan. Tiedämme myös etsiä suojaista paikkaa, kun joku alkaa hönkimään kuin vihainen sonni. Ajatuksellisesti eläinhahmon liittäminen hahmoon voi olla myös apuna persoonallisia eleitä ja liikkeitä suunniteltaessa. Walt Stanchfield puhuu juuri tästä ehdottaessaan metodeja päästä ”sisään” siihen maailmaan (ja hahmoon), jota olet luomassa. *”Runoilijan kuvakieli”* :

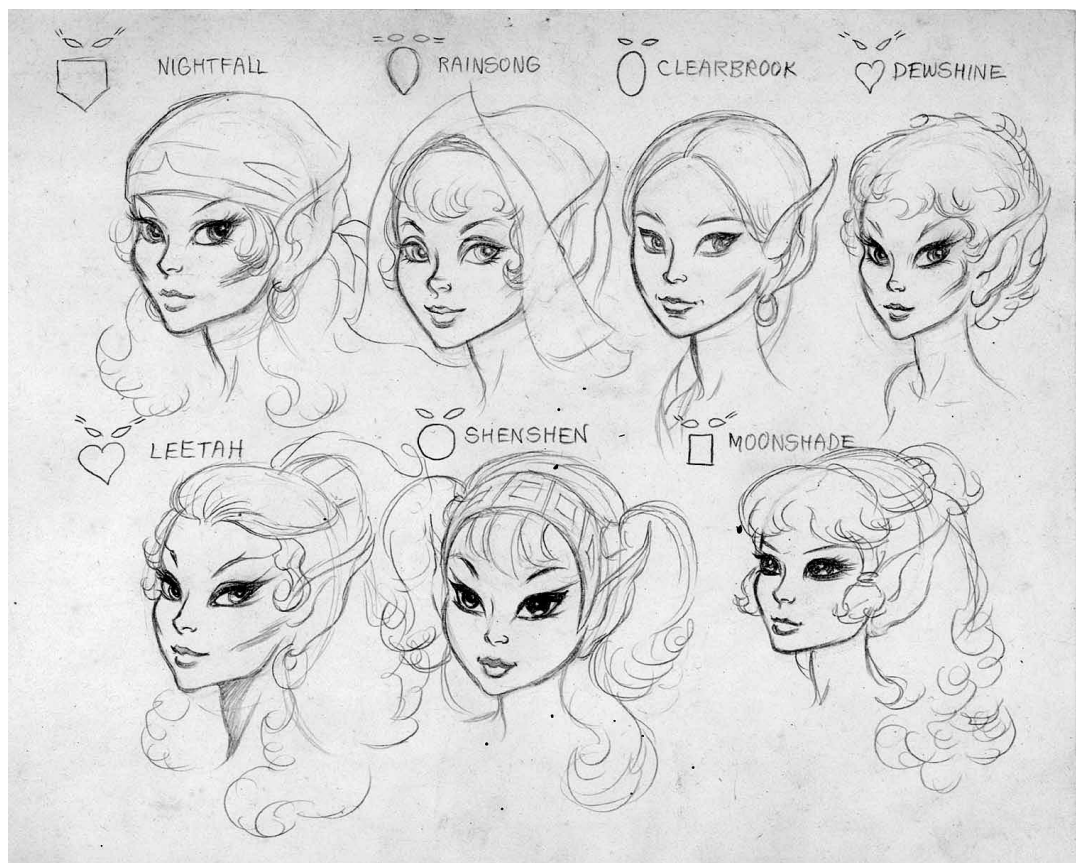
Vertailu. Vertaamalla kahta samaan luokkaan kuuluvaa objektia: ”Hänen nenänsä on kuin W.C. Fieldillä”.

Vertaus. Vertaamalla kahta eri luokkaan kuuluvaa objektia: "Hänellä on nenä kuin hehkulamppu".

Vertauskuva. Verrataan epäsuorasti kahta eri luokkaan kuuluvaa objektia: "Hänellä on hehkulamppu nenänä".

Analogia, joka on hieman monimutkaisempi vertauskuva. "Hänen nenänsä on kuin lepakko," koska se roikkuu otsasta kuin lepakko katosta.

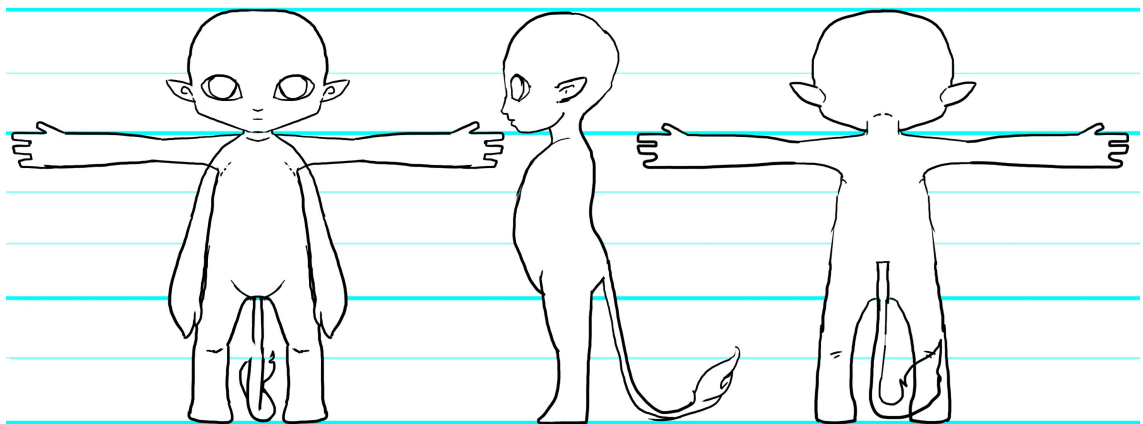
"En yritä kääntää teitä runoilijoiksi," Stanchfield painottaa, "Vaan sanoa, että samat mielikuvat, jotka auttavat runoilijoita kirjoittamaan, voivat auttaa teitä piirtämään." (2009a, 303.)



Kuvio 31: Pinin ElfQuest-hahmojen kasvosuunnitelmia. Hahmoille on järjestelmällisesti mietitty omat kasvonpiirteet aina kasvonmuotoa myöten. ElfQuest-haltijoilla on niinkään omintakeiset asentotyypit, joita voi myös tunnistaa kuviossa 30. (Wilkerson, Pini 1994, 195).

9 PEIKKO PEILIN ÄÄRESSÄ

Oddunin pään perusmuoto on neliskulmainen ja kehokin voidaan luoda pääasiassa nelikulmioita käyttäen. Muotosymbolismin (Kress, Bancroft, ym.) neliöluonteella on päällisin puolin melko vähän yhtymäkohtia Oddunin luonteeseen; kaoottisena olentona hän ei ole mikään vakauden perikuva. Mutta hieman pintaa kaiveltuamme voimme kuitenkin todeta, että Oddun on lojaali ystävä (ainakin silloin kun muistaa). Neliskulmaisia muotoja ja teräviin kynsiin päättyviä sormia pehmentää kuitenkin Oddunin pyöreä olemus. Bancroftin (2006, 19) hahmohierarkiassa Oddun on arviolta tasolla 4, eli ns. comic relief-hahmo. Tyyllillisesti hän kuulune mangatyyliseen *chibi*¹⁵-kategoriaan: Oddunin vartalo voidaan jakaa kolmeen lähes yhtä suureen osaan, joihin



Kuvio 32: Oddunin mittasuhteet, 2012.

pää, torso ja jalat sijoittuvat. Tarkempi jako on lopulta noin seitsemäsosainen, jolloin pää ja jalat ovat kumpikin noin kaksi seitsemäsosaa Oddunin pituudesta (ks. kuvio 32). Peikon viehätysvoima perustuukin juuri söpöyden ja kömpelyyden mielikuvaan, jota ylisuuret (n. $\frac{1}{4}$ pään korkeudesta) silmät korostavat entisestään. Animaatiohahmoon halusin lisätä peikon ei-inhimillisiä piirteitä ennestään, joten aiempaan versioon verrattuna Oddunin huomattavin piirre lienee hänen kaksiharaiset sarvensa. Korostin myös käsien hirviömyyttä: ne ovat hieman ylipitkät ja levenevät kämmeniin päin. Oddunin sarvet (joita ei vielä kuviossa 32 näy) ovat nukkamaisen valkean karvan

15 Chibi: jap. kääpiö

peitossa. Oddunin värit ovat helmeilevän valkea ja hempeä laventelinpunainen; hänen silmiensä väri vaihtelee hattaranpunaisesta syvään magentaan.

Kontrastina luonnollisen vaaleille sävyilleen Oddun pukeutuu kirkkaisiin väreihin. Animaatiota varten valitsin yksinkertaisen violetin tunikan, joka on hyvin lähellä sitä mallia, mitä alkuperäisissä vuoden 1995-96 luonnoksissa peikolla oli yllään.

Oddun on kylmänarka, joten hänellä on normaalisti yllään käsien- ja sääartenlämmittäjät sekä kaulahuivi. Raidallisina ne pehmittävät tunikan yksinkertaista muotoa; huivi on pinkin ja turkoosin raidallinen ja lämmittimet puolestaan pinkin ja violetin väriset.



Kuvio 33: Oddunin värit ennen viimeisiä muutoksia.

Oddun tuskin on tehnyt päätöstä tietoisesti, mutta hän ei pukeudu koskaan kirkkaisiin päävärihin, vaan kaikki hänen mielivärinsä löytyvät sekoitetusta paletista. Kenties tämä viestii edelleen siitä, kuinka Oddunin maailmassa mikään ei ole mustavalkoista tai yksioikoista. Myös värisymboliikan lasien läpi katsottuna Oddun sisältää vastakohtaisuuksia. Tumman violetit sävyt viittaavat mystiikkaan ja pahoihin aikeisiin, mutta pinkit ja siniset kertovat viattomuudesta ja avoimuudesta.

10 HAHMON ELEET JA ILMEET

Animaation alalla hahmon ulkonäön lisäksi juuri maneerit voivat olla ratkaisevana erona hyvän ja välttävän hahmon välillä. Vaikka hahmon suunnittelija ja hahmon animoija saattavat olla eri henkilöt, hyvän hahmon luomiseen kuuluu myös hahmon liikkeiden ja tyyppisten asentojen määrittely animaattorin ohjeeksi.

Piirtäessämme kuvaa (hahmosta), se ei ole stillikuva; se on osa jotakin liikettä, yksi kuva asennosta, joka on yksi asento tuhansista ja tuhansista, joista muodostuu hahmon täydellinen kokoelma päivittäisistä asennoista. Se on yksi ääriasento, miinus välianimaatiot. (Stanchfield 2009a, 220.)

Elekieli on kehon ja ihmisen tapa määritellä oma tilansa, oli se sitten henkilökohtainen, sosiaalinen, julkinen, territoriaalinen ja niin edelleen. Sillä viestitään sosiaalista asemaa, asennetta ja tarpeita. Eleitä käytetään, kun luodaan imagoa itsestä esimerkiksi rehellisenä ihmisenä, tai seksikkäänä, fyysisenä, välittävänä, jne. Kaikki käyttämämme eleet selittävät ajatuksiamme tai tekojamme, ja intensiteetti, joilla niitä esitämme luonnehtii meitä ekstrovertteinä tai introvertteinä, aggressiivisina tai passiivisina, huomaavaisina tai ajattelevina, koomisina tai traagisina hahmoina. Kehon kieli, elekieli, on elintärkeä osa animaatiota. Se voi olla pieni silmän liike tai suuri läpi koko kehon kulkeva liikerata. Animaatiossa tarina ja hahmon luonne määrittelevät, minkä tyyppisiä eleitä käytetään, ja missä määrin liikettä tulee tai tarvitsee karikatyrisoida. (Stanchfield 2009a, 131)

Tien varrella peukku pystyssä seisova hahmo symboloi liftaajaa ja liftaamista, mutta mitä se kertoo hahmosta (muuta kuin tarvetta päästä paikasta A paikkaan B)? Ei paljonkaan. Stanchfield (2009b, 195) käyttää esimerkkinä kahta eri hahmoa, joista toinen on kovanaama, joka kokee olevansa yhteiskunnan polkema yksilö, ja toinen opiskelijapoika matkalla tapaamaan tyttöystävänsä. Ensimmäinen saattaa seisoa jalat harallaan, toinen käsi taskussa ja välinpitämätön tai jopa vihamielinen ilme kasvoillaan (*”Arvaas mitä? En välitä pätäkääkään otatko kyytiin vai et – mä en halua olla kenellekään velkaa mitään!”*), ja jälkimmäinen ehkä asettuu etutanaan saapuvaa autoa kohti, kuin yrittäen pysäyttää sen ajatuksen voimalla, samanaikaisesti pyrkien näyttämään sekä epätoivoiselta, että mahdollisimman luotettavalta kaverilta. Hän todennäköisesti seuraa koko kehollaan ohi ajavaa autoa, lysähtäen pettymyksestä joka ohituksella. Hahmoa luodessasi ja miettiessäsi tyyppillisiä eleitä ja asentoja, pidä mielessäsi hahmon persoona ja luo hänelle tyyppillisiä reaktioita. Jokaisella eleellä on motiivi, ja motiivi puolestaan riippuu hahmon persoonasta.

Animoidessa jokainen liike ja ele – jälkimmäinen eroaa edellisestä sen tarkoituksena herättää huomiota tai saada aikaan tunteellinen vaste (Stanchfield 2009b, 231) – on laskelmoitua ja tarkoituksenmukaista. Tärkeää on pitää kukin liike yksinkertaisena. Yleensä liikkeen takana on vain yksi motivaatio, Stanchfield kirjoittaa. Samaan aikaan on kuitenkin huomioitava koko kehon toimiminen kyseisen liikkeen tukena, sillä “[...] jokaista piirrosta tulisi ajatella karikatyyrinä. Liiottelun aste riippuu hahmosta ja tarinasta, mutta yksikään piirros, ei ainutkaan, tulisi olla ilman jonkinasteista karikatyyriä. Fotorealistisille kopioille ei ole sijaa piirroselokuviissa”. (2009b, 190-191.)

Lopuksi, vaikka juuri painotin koko kehon mukaan ottamista, jalkojen ja käsien liike on yleensä tärkein osa elehdintää (2009a, 169). Kuvio 34 havainnollistaa kehon ja raajojen elekielen eroja.



Kuvio 34: Käsi- ja jalkakieltä Aku Ankan Onnesta turtana -tarinasta. Ensimmäinen kuva antaa lukijalle enemmän informaatiota kuin toinen; erillisinä kuvina ne voivat kertoa hyvinkin erilaista tarinaa.

10.1 Maneerit, tyypilliset reaktiot & persoonalliset ilmeet

Pienet maneerit ja tavat ovat suhteellisen vaivaton tapa luoda inhimillinen yhteys hahmon ja katsojan välillä. Moni live action -elokuvista tunnettu näyttelijä on myös tehnyt ääninäyttelijän roolisuurituksen, ja näistä löytyykin monia hyviä maneerien tunnistettavuuteen liittyviä esimerkkejä. Ensimmäisiä todella tunnistettavia hahmoja,

jotka allekirjoittaneelle on jäänyt mieleen, on Robin Williams Disneyn Aladdin-elokuvan hengen roolissa. Eddie Murphy Mulan-elokuvan Mushu-lohikäärmeenä oli 1980-elokuvien keskellä kasvaneena tuulahdus menneestä, ja Pocahontasin John Smith on ilmetty Mel Gibson. Kaikilla meistä ei tietenkään ole mahdollisuutta käyttää ga-ziljoonan dollarin näyttelijälahjakkuuksia animaatioissamme, joten joudumme turvautumaan vanhaan kunnan mielikuvitukseen¹⁶.

Jokin vuosi sitten totesimme erään ystäväni kanssa, että jotkut söpöilyyn liittyvät maneerit ilmeisesti tulevat ihmisellä geenien mukana. Hänen silloin muutaman vuoden ikäinen tyttärensä, jotakin halutessaan, katsoi vakavasti alta kulmien, kieritti hiussuortuvaa sormiensa välissä ja piirsi varpaillaan ympyrää lattiaan. Kyseinen ystävä itse heiluttaa istuessaan lakkaamatta jalkaansa tai naputtaa jalallaan lattiaan. Joku toinen naksuttelee kynää, tai sormiaan, kolmas painaa miettiessään nyrkillä ohimoaan (*"Ajattele... ajattele!"*). Maailma on täynnä inspiraation lähteitä, kun vaan osaa katsoa ympärilleen.

Kun olet päässyt näin pitkälle hahmon luomisessa, onkin jo aika alkaa intiimiin suhteeseen hänen kanssaan. Eräs parhaista tavoista tutustua hahmoosi on käyttää aikaa kasvojen ilmeisiin. Ilmeiden mekaniikasta – luuston anatomiasta ja lihaksistosta – on olemassa paljon hyvää kirjallisuutta; sarjakuvan puolelta voisin mainita Scott McCloudin *Making Comics* (2006, 80 – 101) ja taiteilijan anatomian kirjoista muun muassa Gary Faiginin *The Artist's Complete Guide to Facial Expression* (1990). Molemmat havainnollistavat ilmeiden piirtämistä ja ilmaisua helppotajuisesti ja kattavasti.

2007 Nancy Lorenz latasi Deviant Art -sivustolleen hahmon piirtäjille tarkoitetun kahdenkymmenen viiden ilmeen haasteen, joka sittemmin on levinnyt – ja leviää edelleen – piirtäjien keskuudessa (liite 3). Olen täyttännyt juuri tätä pohjaa useasti

16 Olenkin tainnut muutamaan otteeseen mainita todellisen elämän tarkkailun ja luonnosten sekä muistiinpanojen tärkeydestä? A propos, mielikuvituksen jäädessä peiton alle potemaan päänsärkyä, ahkeralla muistiinpanojen tekijällä on käsissään (ja päässään) lähes loputon referenssimateriaalikirjasto. Kätevää, eikö totta?

mangakursseilla, ja se on itsellenikin mielenkiintoinen harjoitus. Tämä, tai tämän kaltainen harjoitus on ehdoton hahmosi tutkimiseen. Kuviossa 35 on Lorenzin pohjaan käsin piirretty hahmotelmani peikkohahmon ilmeistä. Oddunin kanssa on hauska ja helppo työskennellä, sillä hänessä ei ole mitään kovin hienovaraista; Oddun on juuri sellainen hahmo, jonka visuaalinen huumori toimii karikatyrisoinnilla.

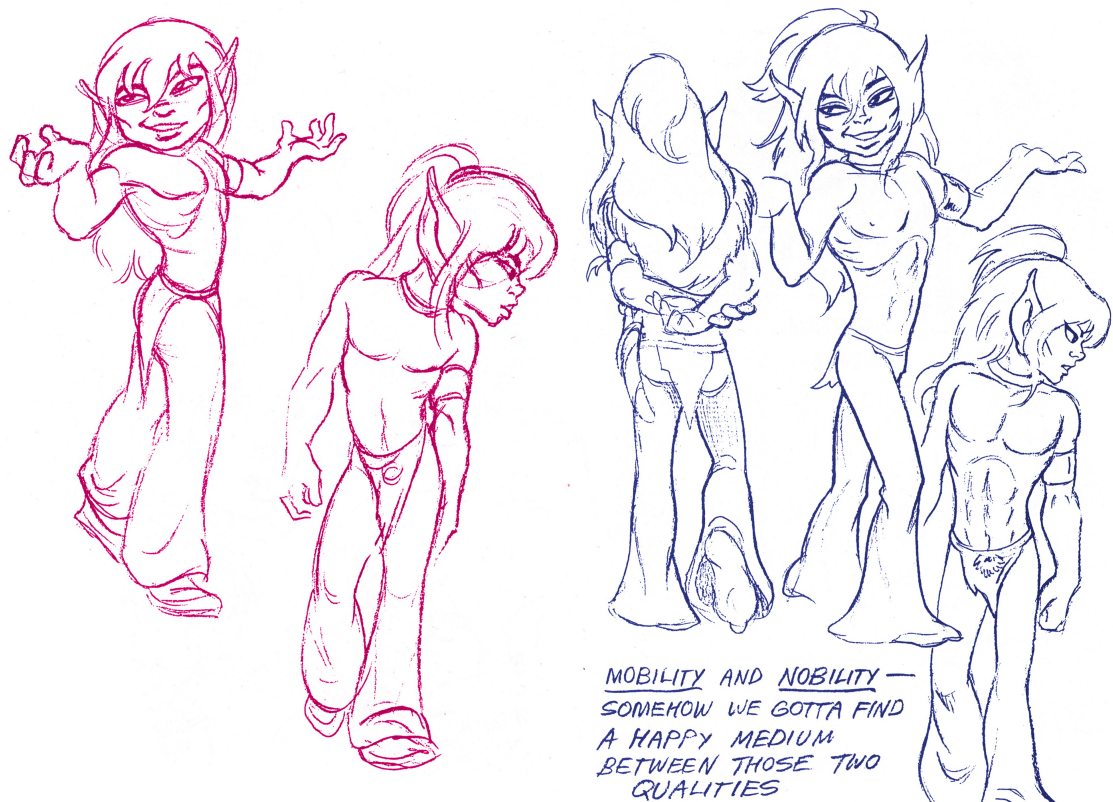


Kuvio 35: Oddunin ilmeitä Lorenzin pohjaan piirrettynä. (Tässä tapauksessa taustan väreillä ei ole mitään erityistä merkitystä!)

Ihmisellä ja ihmisen kaltaisella hahmolla on kasvoissaan yleensä useampi voimallinen viestintäväline: kulmakarvat, luomet, silmät, pupillit ja, tietenkin, suu. Joillakin

hahmoilla, kuten peikolla, on myös liikkuvat ja ekspressiiviset korvat, jotka selkeyttävät tunteiden viestintää ennestään. Hahmolla voi myös olla taipumusta punastumiseen, kalpenemiseen (sinertämiseen, vihertämiseen?) ja niin edelleen.

Olen maininnut hahmokaavakkeen aiemmin hahmon taustan luomisen yhteydessä. Nyt on hyvä aika palata aiheeseen, sillä erityisesti animaation alalla ja erityisesti kuvallinen hahmolomake on ehdottoman tarpeellinen työkalu. Vaikka työskentelisit vain itseksesi, animoidessa on hyvä olla referenssi, joka pitää sinut kaidalla tiellä – eli johdonmukaisena. Kuviossa 35 käytetty ilmeharjoitus (liite 3) on hyvä alku, mutta on hyvä koostaa vastaavanlainen dokumentti hahmon kehosta ja kehon kielestä.



Kuvio 36: Kouluesimerkki referenssikuvien tarpeellisuudesta. Vasemmalla punaisella animaattorin tekemiä luonnoksia Wendy Pinin Cutter-hahmosta, ja oikealla sinisellä Pinin tekemät korjaukset. (Wilkerson & Pini 1999, 300-301)

11 SÄÄNNÖISTÄ JA NIIDEN RIKKOMISESTA

Pablo Picasso tunnetaan erityisesti kubistisista töistään. Harva kuitenkaan muistaa – erityisesti harvat niistä, jotka pitävät Picasson töitä kummallisina suttuina – että Picasso oli ammatiltaan taidemaalari ja kävi klassisen taiteen koulutuksen. Vasemmalla oleva



Kuvio 37: Pablo Picasso: Ensimmäinen ehtoollinen (1896)

kuva on myös Picasson maalaus. Kubistisissa töissä ei siis ollut kyse siitä, etteikö Picasso olisi hallinnut tekniikkaa, vaan, T.S. Eliotia vapaasti lainaten on hyvä osata säännöt ennen kuin alkaa rikkomaan niitä.

Kuten Oddun, myös allekirjoittanut uskoo rajojen rikkomiseen ja säännöistä poikkeamiseen (ainakin mitä luovaan työhön tulee) – tämän tutkimuksen tarkoituksena on antaa sekä kirjoittajalle että lukijalle mahdollisuus tutkia olemassaolevia ja hyväksi koettuja työmetodeja... Ja erota sitten ystävinä, jatkaa matkaa ja tehdä luovaa työtä

sillä tavalla kuin kukin parhaaksi katsoo. En usko, että luovassa työssä – oli kyse sitten animaatiosta, maalaamisesta tai kirjoittamisesta – todella on kiveen kirjoitettuja sääntöjä. Ainoa vaara on, että tekijä luo niitä itse itselleen, joten haastan lukijan haastamaan itsensä tekemään jotakin eri tavalla joka ainoa päivä.

Sinun on opittava pelin säännöt. Ja sitten sinun on pelattava paremmin kuin kukaan muu. (Albert Einstein)

12 ODDUNIN LUOMISVAIHEET



Kuvio 38: Luonnoskirjan versioita.

Kuten sanottua, peikon varsinainen elinkaari alkoi alter egona yli puolitoista vuosikymmentä sitten. Onneksenne minulla ei ole käsillä sen aikaisia luonnoskirjojani, sillä mikä onkaan pahempaa kuin ylpeä äiti, joka esittelee vaavinsa lapsuusaikaisia kuvia? Nykyisessä inkarnaatiossaan peikko on ollut muutaman vuoden ajan: strippisarjakuvia on ollut verkossa vuodesta 2008 vuoteen 2012 saakka. Jossakin näiden kahden muodon välillä peikolla on ollut aiemminkin jonkinlaisia sarvikokeiluja, mutta ne ovat yleensä unohtuneet lähinnä piirtämisen ekonomiaan liittyvistä syistä. (Lue: ”Piirtäjä on ollut liian laiska keskittyäkseen pitämään sarvet ojennuksessa.”)

3D-mallin myötä tietyt animaation työvaiheet ovat helpompia, ja sarvet auttavat myös erottamaan alter ego -peikon uudesta, itsenäisestä peikkohahmosta. Allekirjoittaneen on helpompi antaa vauvansa elää omaa elämäänsä kun selkeä rajaviiva on vedetty.

Aivan loppumetreille saakka oli epävarmaa, tulisiko peikolle sarvet vaiko ei; ja vielä aivan viime hetkellä sarvet muistuttivat enimmäkseen härän tai antiloopin päänkoristeita. Lopulta – ja onneksi – päädyin kuitenkin käyttämään kaurismaisia sarvia. Sen, mitä Oddun häviää



Kuvio 39: Luonnoskirjan versioita.

pelottavuudessa, hän voittaa personoinnissa – Oddunin juuret ovat kuitenkin ilmeisesti pohjoisella pallonpuoliskolla, joten haaroittuvat sarvet tuntuvat loogisemmalta ratkaisulta.



Kuvio 40: Renderöityä kuvaa 3D-ohjelmasta mallinnuksen loppuvaiheilta. Hiukset ja huivi puuttuvat vielä.

Toisin kuin peikon sarvet, värimaailma oli alusta asti pieniä detalleja lukuunottamatta selkeä; se on muuttunut hyvin vähän viime vuosina, eikä Oddun tuntuisin Oddunilta ilman pinkkiä ja violettia. Sarjakuvissa Oddun on usein pukeutunut myös mustaan, mutta halusin astua hieman syrjään todellisuudesta ja nähdä maailmaa peikon silmien läpi – hieman kirkkaampana. Niinpä peikon mekko on tumma violetti (liukuväriin tummempi ääripää ei myöskään ole täysin musta), ja säärystimet ja kädenlämmittimet ovat pinkki-violettiraidalliset. Sarjakuvissa johdonmukaisesti esiintyvä huivi muuntui animaatiota varten kaulaliinaksi. Sen värit – turkoosi ja pinkki – kirkastavat yleisilmettä ja tekevät Oddunista hieman vähemmän vakavan oloisen. Sivuhuomautuksena mainittakoon, että ne sopivat peikkoneidin pikkuhousujen väreihin. Säästän arvon lukijan kuitenkin kyseiseltä näyltä.



Kuvio 41: Wireframe-kuva 3D Studio Maxista, jolla Oddun on mallinnettu.

Oddun on mallinnettu 3D Studio Max -ohjelmalla; vartalon tekstuuri maalattu Zbrushilla ja muut materiaalit on tehty Photoshopissa. Tekstuurit on tehty Maxin omaan Ink 'n Paint -materiaalipohjaan. Tämä on tavallaan nyökkäyksenä peikon kaksiulotteisen alkuperän suuntaan, sillä halusin säilyttää jotakin sarjakuvastrippimäistä myös animoidussa Oddunoutissa.

Alla Oddunin lopullinen 3D-versio yhdessä alkuperäisten mallinnusta varten piirrettyjen referenssikuvien kanssa.



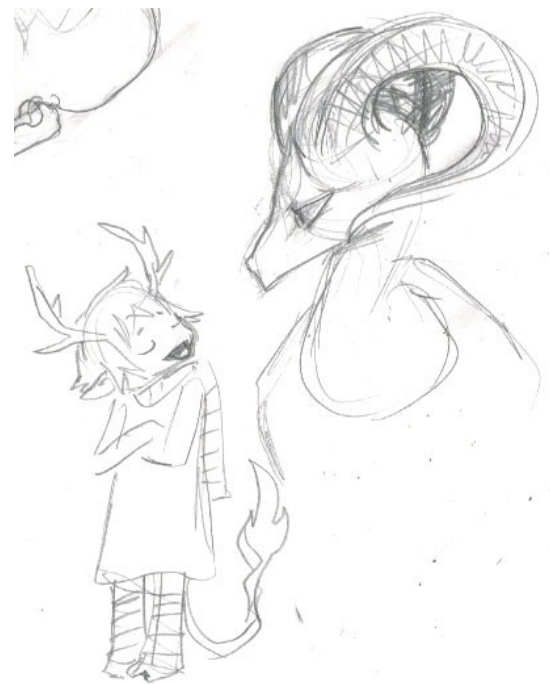
13 REFLEKTIO

Mitä allekirjoittaneelle jäi tästä harjoituksesta käteen? Olen tyytyväinen Oddunin uuteen muotoon, ja koen onnistuneeni alter egon ja animaatiohahmon irrottamisessa toisistaan. Peikko, Oddun, on minulle edelleenkin hyvin henkilökohtainen hahmo, mutta uudistettu ulkomuoto sekä itse muuntamisprosessi loivat tarpeellisen rajan näiden kahden välille.

Teorian tutkiminen ja erityisesti sen kasaaminen yhteen paikkaan toivat uusia näkökulmia itselleni suhteellisen tuttuun asiaan; moni asia syventyi ja jäsenyi. Koska käytännön osiossani muokkasin olemassaolevaa hahmoa, en päässyt soveltamaan aivan kaikkea oppimaani asiaa. Hyvä uutinen on kuitenkin se, että itse työn tekeminen innosti minua uuteen paloon Oddunout-projektin tiimoilta, ja luulenpa, että lohikäärme tulee astumaan aikuisuuden kynnykselle aivan uudessa ulkomuodossa!

Opiskeluaikana olen monesti kokenut joutuvani selittelemään sitä perfektionismia, joka on saanut minut käyttämään paljon aikaa taustatyön tekemiseen. Oli lohduttavaa lukea niin monesta eri lähteestä, etten lopulta ole yksin uskossani monitaitoisuuden ja -tietoisuuden hyödyistä luovan työn tekijälle.

Koska olen ”piirtänyt tarinoita” aivan pikkulapsesta pitäen, ja jo ennestään lukenut paljon materiaalia tarinankerronnasta, tutkimuksessa tuli loppujen lopuksi esiin melko vähän täysin uutta materiaalia. Henkilökohtaisella tasolla koen hyötyväni kuitenkin tietynlaisella varmuudella – on aivan eri asia omata tunne siitä, että se mitä tekee (ja mangakurssien puitteissa myös opettaa muille!) tuntuu jotenkin oikealta, kuin saada monelta eri taholta ja eri alalta vahvistusta omille uskomuksilleen. Totesin, ettei hahmokaavakkaiden tai -haastattelujen täyttö tunnu kovin mielekkäältä



puuhastelulta, mutta arvioin niiden olevan hyödyllisiä siinä vaiheessa, kun inspiraatio todellakin antaa odottaa itseään. Oddunin tapauksessa se oli kuin olisi täyttänyt veroilmoitusta.

Ja Oddun itse! Olen äidillisen ylpeä pikkuiseni kasvamisesta aikuisuuteen. Ei sitä joka päivä näe alter egonsa kasvattavan lisäulottuvuutta! Mainitsin jo, että Oddun onnistui irrottautumaan siitä roolista, johon hän oli peikkohahmona jämähtänyt; mutta en ehtinyt vielä kertoa, että tarvitsin hieman apua. Ennen kuin mörri-möykky saatiin houkuteltua ulos korpikuusen kannon alta, jouduin soittamaan apuun erään ystävän, joka on ollut elämässäni lähes tarkalleen yhtä kauan kun peikko. Keräsimme kirjastostani roiman kasan viitemateriaalia istuimme alas luomaan peikkojen mytologiaa ja historiaa. Krista Karlsson oli siten korvaamaton apu; yhdessä saimme hämättyä uteliaan peikon ulos kuuntelemaan omaa historiaansa ja, ennen kuin huomasimmekaan, oli Oddun syntynyt. Voisi sanoa, että käytin omaa (ja muiden, kuten tässä tekstissä on todistettu) neuvoani ja katsoin inspiraatiota muualta. Pöydällä makaa vielä, tätä kirjoittaessani, kirjoja muun muassa kelttitraditioista, wiccauskonnosta, lohikäärmemyyteistä ja Suomen luonnosta. Mihän kaikkialle tiedonjanomme meitä johdattaakaan!

Olen työhön kaikin puolin tyytyväinen. Jos on jotakin, mitä haluaisin tehdä toisin, tekisin enemmän, paremmin ja syvemmälle. Kuitenkin aikataulun ja työn rajauksen puitteissa... Tämä oli tässä.



14 KUVALÄHTEET

Kuvio 9: SARK. How to be an artist. Stanchfield, Walt 2009b, 213.

Kuvio 18: Bennett, Doug. Character Design Principles. [Verkkodokumentti] Walt Disney Animation Studios.

<<http://www.disneyanimation.com/viza627/chardev/charDesign.html>> 31.5. 2012.

Kuvio 20: Hughes, Kerrie 2011. 3D World, 2011 (145), 24-25.

Kuvio 22: Bleach, episodi 231/season 13 "Byakuya, sakura to tomo ni kiyu", 2011. Tite Kubo/TV Tokyo, Dentsu, Studio Pierrot.

Kuvio 34: Disney, 2004. Sammon salaisuus ja muita Don Rosan parhaita. Sivu 121. Portugali: Sanoma Magazines Finland.

Kuvio 37: First Communion. Wikipaintings Visual Art Encyclopedia. Verkkodokumentti. <<http://www.wikipaintings.org/en/pablo-picasso/first-communion-1896>> Viitattu 31.5.2012.

LÄHTEET

- Bancroft, Tom 2006. *Creating Characters with Personality*. New York: Watson-Guptill Publications. *ImagineFX*. Unify Elements of Your Concept. 2011 (July), 98-101.
- Bernardo, Karen 2012. *Characterization in Literature*. <<http://www.storybites.com/literary-terms/characterization-in-literature.php>> 25.4. 2012.
- Biederman, Hans 1989. *Knaurs Lexikon der Symbole*. Droemerche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf. Suomenkielinen laitos Pentti Lempiäinen (toim.) 1993. *Suuri symbolikirja*. 4. painos. Juva: WSOY.
- Chapman, Cameron 2010. *Color Theory for Designers, Part 1: The Meaning of Color*. *Smashing Magazine* [verkkojlehti]. <<http://www.smashingmagazine.com/2010/01/28/color-theory-for-designers-part-1-the-meaning-of-color/>> (20.5.2012)
- Character and Characterization 1995. *The UViv Writer's Guide*. University of Victoria, Canada. <<http://web.archive.org/web/20071111054413/http://www.cas.usf.edu/lis/lis6585/class/litelem.html>> 25.4.2012.
- Computer Arts Projects. *20 Character Tips*. 2006 (82), 59-62.
- Computer Arts Projects. *Adding Character*. 2006 (82), 15-20.
- Eddings, David & Leigh 1999. *Rivan aikakirjat*. Hämeenlinna: Karisto Oy.
- Furniss, Maureen 2008. *The Animation Bible! A Guide to Everything - from flipbooks to Flash*. PAIKKA: Laurence King.
- ImagineFX. *Creature Design on a Galactic Scale*. 2011 (October), 86-91.
- ImagineFX. *Unify Elements of Your Concept*. 2011 (july), 98-101.
- Pirates of the Caribbean*. 2003. Elliot, Ted; Rossip, Terry; Beattie, Stuart; Wolpert, Jay. Gore Verbinski. USA: Disney.
- Kress, Nancy 2005. *Characters, Emotion & Viewpoint. Techniques and exercises for crafting dynamic character and effective viewpoints*. Cincinnati, Ohio: Writer's Digest Books.
- Kagesaki, Yuna 2009. *Karin 1*. Helsinki: Punainen Jättiläinen.
- Koski, Jussi T.; Tuominen, Saku; Kärkkäinen, Ilkka 2005. *Kuinka ideat syntyvät. Luovan ajattelun käsikirja*. Porvoo: WSOY.
- Krum, Randy 2012. *The Startup Ecosystem: Predator vs. Prey*. *Cool Infographics* [blog]. <<http://www.coolinfographics.com/blog/2012/2/29/the-startup-ecosystem-predator-vs-prey.html>> (20.5.2012)
- Lorenz, Nancy "napalmnacey" 2007. *25 Essential Expressions Challenge*. [verkkodokumentti] Deviant Art. <<http://napalmnacey.deviantart.com/art/25-Essential-Expressions-55523083>> (7.5. 2012).

Mayer, Dan 2010. "What Font Should I Use?": Five Principles for Choosing and Using Typefaces. Smashing Magazine [verkkolehti]. <<http://www.smashingmagazine.com/2010/12/14/what-font-should-i-use-five-principles-for-choosing-and-using-typefaces/>> (20.5.2012)

McCloud, Scott 2006. Making Comics. Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels. New York: Harper.

Outline on Literary Elements 2007. University of South Florida. Sivusto Internet Archiven arkistossa:
<<http://web.archive.org/web/20071111054413/http://www.cas.usf.edu/lis/lis6585/class/litelem.html>> 25.4.2012.

Pratchett, Terry 2006. Wintersmith. Lontoo: Doubleday.

Rapson, Greig 2011. Illustrate an Infographic. Digital Artist, 2011 (16), 69-71.

Shanwich 2012. [verkkodokumentti] One Sentence <<http://onesentence.org/stories/4154/>> (24.4.2012).

Stanchfield, Walt 2009a. Drawn to Life – 20 Golden Years of Disney Master Classes. Volume One. Oxford: Focal Press.

Stanchfield, Walt 2009b. Drawn to Life – 20 Golden Years of Disney Master Classes. Volume Two. Oxford: Focal Press.

Steers, Ben 2011. Design a Character. Digital Artist, 2011 (16), 38-40.

Online Etymology Dictionary 2012. Etymologian sanakirja verkossa [verkkodokumentti] Viitattu 31.5. 2012.

Wallace, Brian 2012. The Psychology of Color. Infographic Journal [blog]. <<http://infographicjournal.com/the-psychology-of-color/>> (20.5.2012)

Wikipedia. Vapaa tietosanakirja. [verkkodokumentti] Viitattu 31.5.2012.

Wilkerson, Cherie, Pini, Richard 1994. The Big ElfQuest Gatherum. Poughkeepsie: Father Tree Press.

HANDLE _____

ROLE Solo Rocker Netrunner Media Nomad
 Fixer Cop Corp Techie Meditechle

CHARACTER POINTS _____

STATS

INT [] REF [] TECH [] COOL []
 ATTR [] LUCK [] MA [] BODY []
 EMP [] Run [] Leap [] Lift []

Location	Food	Toro	RArm	Larm	Flag	Lleg
1	24	5	6	78	90	

Armor SP	SAVE	BTM	LAZR	SEBUT	CENTRA	MOBTA2	MOBTA3	MOBTA4	MOBTA5	MOBTA6	MOBTA7	MOBTA8	MOBTA9

SKILLS

Add skill points to applicable STR, TECH, AT, or MA.

SPECIAL ABILITIES	
Authority	History
Charismatic Leadership	Language
Combat Sense	Language
Credibility	Library Search
Family	Mathematics
Hard Hat	Physics
Jury Rig	Programming
Medical Tech	Shadow/Track
Resources	Stock Market
Streetwise	System Knowledge
STR	Teaching
Personal (Coorning	Wilderness Survival
Wardrobe & Style	Zoology
WOPD	
Work	
Strength Test	
Swimming	
COOL/WILL	
Interrogation	
Intimidate	
Oratory	
Recall (Torque/Divgs)	
Rest	
EMATHY	
Human Perception	
Interview	
Leadership	
Leads	
Seduction	
Social	
Persuasion & Fast Talk	
Perform	
Pilot (Fixed Wing)	
Pilot (Helicopter)	
Pilot (Vertical Vehicle)	
Accounting	
Anthropology	
Awareness/Notice	
Biology	
Botany	
Chemistry	
Composition	
Cybergame Allies	
Education & Geniouv	
Expert	
Gambler	
Geology	
Hide/Evade	



DRAWING OF CHARACTER

CYBERNETICS	
Electronics	Other
Elect. Security	Other
First Aid	Other
Forgery	Other
Gyro Tech	Other
Paint or Draw	Other
Photo & Film	
Programming	
Pick Locks	
Pick Pocket	
Play Instrument	
Weaponsmith	

Type	HT	Cost
Total HT and Euro Costs		

LIFEPATH, GEAR & WEAPONS

LIFEPATH

Style _____

Clothes _____

Hair _____

Attentions _____

Ethnicity _____

Language _____

Family Background

Siblings ♂ ♀

Motivations

Valued Person _____

Value Most _____

Feel About People _____

Valued Possession _____

Life Events One event for each year after age 16

YEAR _____

GEAR		Cost	WT
Type			

WEAPONS								
Name	Type	VA	Cost	Avail.	Dmg	Rounds	HP	Fail

© Talsorian Games, 1993. All Rights Reserved. Permission granted for Personal Photocopying only.

THE STARTUP ECOSYSTEM PREDATOR VS PREY

WHAT IS YOUR NICHE?

There is a circle of life that makes the Tech Startup Ecosystem self-sustainable. We have put a magnifying glass up to each specimen to determine its role, predators, and prey. Take caution: this ecosystem rests in a delicate balance, for your viewing pleasure only.

VENTURE CAPITALIST

Scientific Name: *Venturus Capitalis Richium*
Role: To invest resources in promising startups to earn large returns when a company finally exits.

Ubiquitous: [Progress bar from 0 to 100%]

Predators: Tech bloggers, Pompous founders
Prey: Weak founders with great ideas

ANGEL INVESTOR

Scientific Name: *Angelicus Investitoris*
Role: Invests money in businesses that are in need of extra capital.

Ubiquitous: [Progress bar from 0 to 100%]

Predators: Venture capitalists, Tech bloggers
Prey: Founders

DEVELOPER

Scientific Name: *Developian Introverticus Geekonian*
Role: Does a founder's dirty work by helping them find a practical solution to an existing problem by way of integrating computer code into a cohesive product.

Ubiquitous: [Progress bar from 0 to 100%]

Predators: Founders, Sunlight
Prey: Designers, Flammy Hqt Cheeter

FOUNDER

Scientific Name: *Ambitious Entrepreneuris*
Role: Creates marketable solutions to problems that affect a large number of people.

Ubiquitous: [Progress bar from 0 to 100%]

Predators: Venture capitalists, Pride, Tech bloggers
Prey: Developers, Designers, Sales/business development

DESIGNER

Scientific Name: *Creatious Hipsterium*
Role: Makes a product look pretty.

Ubiquitous: [Progress bar from 0 to 100%]

Predators: Tech bloggers, Corrupt Files
Prey: Funyuna

VP OF MARKETING

Scientific Name: *Markitous Egomanician*
Role: Makes consumers aware of company products that can benefit them.

Ubiquitous: [Progress bar from 0 to 100%]

Predators: Founders, CEOs
Prey: Consumers

TECH BLOGGER

Scientific Name: *Technologicallium Knowitallious*
Role: Provides snarky commentary on products, guests, and news that often makes or breaks a company.

Ubiquitous: [Progress bar from 0 to 100%]

Predators: Apple, Venture capitalists
Prey: Founders, CEOs

CHIEF EXECUTIVE OFFICER

Scientific Name: *Executivium Maximus*
Role: Makes sure their company is running like a well-oiled machine.

Ubiquitous: [Progress bar from 0 to 100%]

Predators: Venture capitalists, Tech bloggers
Prey: Business development, VP of Marketing

SOCIAL MARKETER

Scientific Name: *Socialinus Strategicus*
Role: Provides social strategy and support to marketers by executing social marketing campaigns.

Ubiquitous: [Progress bar from 0 to 100%]

Predators: VP of Marketing, Internet trolls
Prey: Facebook fans

SALES/BUSINESS DEVELOPMENT

Scientific Name: *Talkius Monotopical*
Role: Sells a product and acquires new clientele.

Ubiquitous: [Progress bar from 0 to 100%]

Predators: CEOs
Prey: Consumers

OUTSOURCED GRUNT WORKER

Scientific Name: *Bainotius Pionicum*
Role: Assist higher-ups with mundane, menial tasks.

Ubiquitous: [Progress bar from 0 to 100%]

Predators: Founders, CEOs, Marketers
Prey: Microsoft Excel

CONSUMER

Scientific Name: *Quidgetarian*
Role: Mindlessly purchases products sold by hip startups.

Ubiquitous: [Progress bar from 0 to 100%]

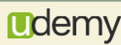
Predators: Startups
Prey: The latest gadget

ATTENTION-DEPRIVED SIGNIFICANT OTHER

Scientific Name: *Lonelicatum Sedtentous*
Role: Provides emotional support while receiving little or nothing in return.

Ubiquitous: [Progress bar from 0 to 100%]

Predators: Workaholic significant other
Prey: Romance novels



LIITE 3

25 Essential Expressions Challenge

HAPPY	SAD	PLEASED	ANGRY	CONFUSED
TIRED	SHOCKED/SURPRISED	IRRITATED	WTF?!	TRIUMPH
FEAR	BEREFT	FLIRTY	SERIOUS	SILLY
HOLLOW/BLANK	INCREDULOUS	CONFIDENT	FIERCE	DESPONDENT/POUTY
DRUNK	RAGE	SARCASTIC	DISGUSTED	ILL/NAUSEOUS

This exercise will help you learn to draw a consistent character through different expressions and to illustrate those expressions clearly. The best way to keep a character consistent:

PLAN THE UNIQUE FEATURES
IMAGINE THEIR MOVEMENT
MEMORISE!

exercise sheet © Nancy Lorenz, 2007.

<<http://napalmnacey.deviantart.com/art/25-Essential-Expressions-55523083>>