



Nina Nylander

Lohikäärmeahmon suunnittelu Harry Potter -kirjasarjaan

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Kulttuurialan ammattikorkeakoulututkinto

Medianomi

Opinnäytetyö

19.05.2021

Tiivistelmä

Tekijä(t): Nina Nylander
Otsikko: Lohikäärmeahmon suunnittelu Harry Potter -kirjasarjaan
Sivumäärä: 29 sivua + 0 liitettä
Aika: 19.05.2021

Tutkinto: Kulttuurialan ammattikorkeakoulututkinto
Tutkinto-ohjelma: Medianomi
Suuntautumisvaihtoehto: 3D-animointi ja -visualisointi
Ohjaaja(t): Lehtorit Jaro Lehtonen, Peke Huuhtanen, Kristian Simolin

Opinnäytetyössäni käsitellään Harry Potter -kirjasarjaa ja siihen tehtyjä teoksia kuten äänikirjoja, elokuvia sekä kuvastoa. Ne toimivat taustatyönä ja tukena opinnäytetyön käytännölliselle puolelle. Taustatutkimuksen ja kerättyjen tietojen pohjalta tarkoituksena on luoda konsepti ja kuvitus mahdollisesta lohikäärmeahmosta, joka uppoaisi Harry Potterin maailmaan ja tarinaan.

Työssä tutkitaan, kuinka hahmosta saa maailmaan istuvan, ja sitä, miten parannan lopputulosta siitä, miten kyseistä hahmoa on mahdollisesti kuvailtu kirjoissa, elokuvissa tai muissa siitä olemassa olevissa konsepteissa. Suunnitelman valmistuttua analysoin omaa onnistumistani lohikäärmeahmon luomisessa; mitä opittiin ja mitä siinä voisi parantaa.

Avainsanat: hahmosuunnittelu, Harry Potter, lohikäärme, design, konsepti, hahmo, fantasia, elokuva, kirja, kuvitus

Abstract

Author(s): Nina Nylander
Title: Designing a dragon character for Harry Potter -bookseries
Number of Pages: 29 pages + 0 appendices
Date: 19 May 2021

Degree: Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme: Bachelor of Media
Specialisation option: 3D-animation and -visualization
Instructor(s): Lecturers Jaro Lehtonen, Peke Huuhtanen, Kristian Simolin

In my Thesis I will cover the book series of Harry Potter and the work related to it such as audio books, movies, and other illustrations. They will work as foundation and support for the practical side of my Thesis. Based on my research and knowledge my intent is to create concepts and an illustration of the possible dragon character that could be implemented into the Harry Potter world and story.

I will research how the character in question has been described in the books, movies, or other iterations of it. As my plans reach completion I will analyze my own success with the practical illustration of said character, what I learned and what could be improved.

Keywords: character design, Harry Potter, dragon, concept, fantasy, movie, book, illustration

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Harry Potterin maailma hahmosuunnittelun lähtökohtana	3
2.1	Kirjasarja	3
2.2	Maailma	5
2.3	Taruolennot	6
3	Lohikäärmeahmon analysointi	7
3.1	Idean rajaus & käyttötarkoitus	7
3.2	Harry Potterin lohikäärmeet	9
3.3	Hahmovalinta ja sen perustelu	11
4	Lohikäärmeahmon toteutus	16
4.1	Luonnostelu	16
4.2	Viivatyö	21
4.3	Värit ja lopullinen hahmosuunnitelma	23
5	Yhteenveto	24
6	Lähteet	28

1 Johdanto

Olin pyöritellyt monenlaista ideaa opinnäytetyötäni varten liittyen hahmosuunnitteluun, sillä kuvittaminen ja hahmojen luominen ovat aina olleet yksi suurimmista omista mielenkiinnonkohteista. Minulle oli erityisen tärkeää, että pääsisin työskentelemään jonkin asian parissa, jonka tekeminen olisi mieluisaa ja mielenkiintoista, ja minkä lopputulos puhuisi paljolti omasta osaamisestani ja erikoistumisestani elämäni aikana. Päätin yhdistää sekä kirjallisen että erikoistumisprojektini samaan pakettiin. Se tarkoittaisi sitä, että taustatutkimuksen jälkeen pääsen tekemään projektiani, jota seuraa kirjallisen osuuden loppuun vienti.

Vaihtoehtoni olivat siis seuraavanlaiset. Ensimmäinen mieleeni tullut idea oli tehdä hahmosuunnittelu perustuen omiin mieltymyksiini ja päähänpistoihini, jolloin tutkisin hahmosuunnittelua yleisestä näkökulmasta kysyen itseltäni, millainen on hyvä hahmosuunnittelu ja millaiset metodit ovat yleisiä hahmosuunnittelussa? Henkilökohtaisesti kuitenkin koin, että näihin kysymyksiin todennäköisesti löytyy vastaukset monesta jo tehdystä opinnäytetyöstä, eikä mielenkiintoni riittäisi avaamaan hahmosuunnittelua aivan perusasioista saakka. Toinen mielessäni käynyt vaihtoehto oli, että tekisin opinnäytetyön hahmosuunnitteluun liittyen siten, että ottaisin asiakkaalta hahmosuunnittelutilauksen ja dokumentoisin prosessini. Se avaisi henkilökohtaisesta näkökulmasta sitä, miten lähestyn asiakastyötä, kun kyseessä on hahmon luonti toisen henkilön vaatimuksien mukaisesti, ja millaisia asioita siinä täytyisi ottaa huomioon päästäkseni parhaaseen mahdolliseen lopputulokseen, johon asiakas olisi myös tyytyväinen. Syy, miksi olisin valinnut tämän aiheen, on se, että olen tehnyt tilaustöitä jo yli seitsemän vuotta, joten siitä olisi ollut kohtuullisen helppo kirjoittaa. Päätin kuitenkin, etten halua opinnäytetyöni tuntuvan työltä vaan mielenkiintoiselta tutkimukselta, jossa kerrankin ottaisin oman aikani perehtyäkseni uuteen aiheeseen, johon en ollut vielä tutustunut mielestäni syvällisesti. Tämä oli myös erinomainen tekosyy

päästä lukemaan – tai minun tapauksessani kuuntelemaan Storytel – kirjoja taustatutkimusta tehdessäni. Kerron myöhemmin tässä opinnäytetyössä siitä, mikä Storytel on ja miksi kuuntelin kirjasarjan äänikirjoina, ja miksi en lukenut kirjoja fyysisinä kappaleina.

Siksi päätin lopulliseksi aiheekseni valikoitui lohikäärmeahmon suunnittelu Harry Potter -kirjasarjaan. Tämä mahdollistaa minulle sen, että pääsen tutkimaan jo luotua maailmaa ja tarinaa, miltä fantasia näyttää J.K. Rowlingin silmin ja kuinka toteutan siihen istuvan hahmon omalla tyylilläni. Pääsen oppimaan parhaimmilta ja pääsen laittamaan taitoni käytäntöön nähdäkseni, kuinka hyvin ne soveltuisivat tällaiseen tehtävään. Tämä on minun oma henkilökohtainen tutkimusmatkani selvittääkseni, olisiko minusta tällaiseen asiakastyöhön ja ovatko taitoni riittävät – ja jos eivät, mitä se vaatisi, jotta ne olisivat riittävät. Opinnäytetyöni tarkoituksena on tukea itsetutkiskeluani taiteilijana ja kuvittajana, mihin minä pystyn ja miten voin kehittyä pystyäkseen työllistymään alalla. Toivon, että lopputuloksena olisi työnäyte portfoliooni näyttämään osaamistani, mutta minimissään haluan opiskella sitä, kuinka olla parempi kuvittaja, vaikkei lopputulos olisikaan riittävä portfolioon. Uskon, että aivan vähintään tämä opinnäytetyö antaa minulle suunnan, jota kohti tavoittelen. Etenkin, jos toivon kuvittajan tai konseptitaiteilijan urasta itselleni ammattia.

Väistämättä kirjasta tehty kuvitus voi vaikuttaa ja vaikuttaakin tekijän näkemykseen lopputuloksesta, ja se jää nähtäväksi, paljonko se vaikuttaa omaan työskentelyyni tämän asian tiimoilla. Pyrin siihen, että lopputulos olisi minun näköiseni ja omien ihanteideni tulos ilman ulkoisia vaikutuksia, mutta tulen myös tutkimaan sitä, kuinka paljon jo olemassa oleva visuaalinen materiaali hahmosta vaikuttaa lopputulokseen. Olen kuitenkin varma siitä, että pyrin olemaan lojaali ja uskollinen kirjan kuvaukselle hahmosta, enkä halua muokata J.K. Rowlingin kirjaan kuvailtua näkemystä suuresti.

Toisekseen, rakastan fantasiaa, fantasiaolentoja ja lohikäärmeitä. Aihe on hauska ja motivoiva minulle, ja siksi se on vaivan arvoinen asia tutkia syvällisemmin oman tekemisen ja tulevaisuudenhaaveiden kannalta.

2 Harry Potterin maailma hahmosuunnittelun lähtökohtana

2.1 Kirjasarja

Harry Potter on brittiläisen kirjailijan J.K. Rowlingin kirjoittama seitsemänosainen fantasiakirjasarja, jonka pohjalta aion tehdä lohikäärmeahmon, joka sopisi kirjasarjan kuvailemaan maailmaan. Kirjat kertovat velhopoika Harry Potterista ja hänen seikkailuistaan, joita hän elää yhdessä ystäviensä Ron Weasleyn ja Hermione Grangerin kanssa Tylypahka-nimisessä taikakoulussa. Sarjan antagonistit on Lordi Voldemort, joka haastaa päähenkilöitä uusiin seikkailuihin ja haasteisiin, mutta he kohtaavat monenlaisia muita dramaattisia tapahtumia ja tutustuvat mitä erilaisimpiin maagisiin fantasiaolentoihin.

Koska kuuntelin kirjat englanniksi, tässä ovat kirjat englanniksi ja englanninkielisten kirjojen julkaisuvuodet: *Harry Potter and the Philosopher's Stone (1997)*, *Harry Potter and the Chamber of Secrets (1998)*, *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban (1999)*, *Harry Potter and the Goblet of Fire (2000)*, *Harry Potter and the Order of the Phoenix (2003)*, *Harry Potter and the Half-Blood Prince (2005)*, *Harry Potter and the Deathly Hallows (2007)*.

Tässä seitsemän kirjan nimet suomennettuna ja suomennettujen versioiden julkaisuvuodet: *Harry Potter ja viisasten kivi (1998)*, *Harry Potter ja salaisuuksien kammio (1999)*, *Harry Potter ja Azkabanin vanki (2000)*, *Harry Potter ja liekehtivä pikari (2001)*, *Harry Potter ja Feeniksin kilta (2004)*, *Harry Potter ja puoliverinen prinssi (2006)*, *Harry Potter ja kuoleman varjelukset (2008)*.

Materiaalia riittää tutkittavaksi, jonka vuoksi en tule opinnäytetyössäni käymään lävitse aivan kaikkea kirjasarjaan liittyvää tai sen tarinaa ja juonta, vaan pyrin pääasiassa opiskelemaan kirjasarjan antamia mielikuvia, elokuvien visuaalista maailmaa ja sitä, miltä maailma näyttäisi, jos pääsisimme katsomaan sitä oikeassa elämässä omin silmin. Koska aiheeni on rajattu tarkasti, pääasiallinen

tehtäväni on selvittää Harry Potter -maailman mytologiaa ja taruolentoja käyttäen niiden visuaalisia mielikuvia ja kuvituksia hahmosuunnitteluni tukena. Pääasiallinen tutkimuskohteeni ovat kuitenkin maailman lohikäärmeet. Kehotan siis tämän opinnäytetyön lukijaa lukemaan kirjat itse, jos tämän pohjalta kirjasarjan juoni alkaa kutittamaan mielenkiintoa.

Yksi syistä, miksi valitsin nimenomaan tämän kirjasarjan oli se, että en ollut koskaan ennen lukenut Harry Potter -kirjoja, vaikka olin katsonutkin kaikki siihen liittyvät elokuvat. Koin myös, että seitsemässä kirjassa varmasti riittäisi hahmoja, jotka saisivat minun käsittelyssäni paremman visuaalisen ilmeen kuin mitä esimerkiksi elokuvat pystyvät tarjoamaan. Ensisijainen tehtäväni on siis lukea ensin kaikki kirjat, tehdä maailmaan liittyviä muistiinpanoja ja muodostaa siitä oma mielipiteeni ja mielikuvani. Mahdollisesti luonnostelisin maailmaa äänikirjoja kuunnellessani, jotta saisin projektiosuudesta mahdollisimman uskottavan ja omintakeisen. Haasteena tulee olemaan se, etten aio aiemmin näkemieni elokuvien tai pelien tai fanitaiteen vaikuttaa omaan näkemykseeni maailmasta, sillä haluan perustaa hahmosuunnitteluni täysin kirjojen ja niiden kuvailujen pohjalta. Siinä riittää aivoilleni tekemistä.

Aion ensin kuunnella äänikirjat Storytel sovelluksella ja jälkikäteen selata sivuja kuten näen tarpeelliseksi taustatutkimusta tehdessäni. Kaikki seitsemän äänikirjaa kestävät 126,45 tuntia yhteensä, joten jos kuuntelen edes muutaman tunnin päivässä, tähän prosessiin menee jotakuinkin kuukausi. Syy, miksi aion kuunnella äänikirjat lukemisen sijaan, on se, että voin samalla tehdä muutakin, vaikka manuaalisesti lukeminen olisi ajallisesti tehokkaampi sekä nopeampi vaihtoehto. Tunnen kuitenkin itseni ja tarinaan keskittyessäni en tule pystymään kirjoittamaan opinnäytetyötä eteenpäin, mikä saattaa osoittautua haasteelliseksi ajanhallinnan kannalta. Tämän vuoksi tulen todennäköisesti kirjoittamaan opinnäytetyötä ja kuuntelemaan kirjoja vuoron perään.

Haluan vielä kertoa, mikä on Storytel. Tämä sovellus on kirjapalvelu, jonka voi ladata iPhone- tai Android-laitteelle App Storesta tai Google Playsta. Sillä voi sekä lukea, e-kirjoja, että kuunnella äänikirjoja. Tätä sovellusta ei valitettavasti

saa ladattua tietokoneelle, ja sen käyttö vaatii kuukausimaksun. Tämä sovellus oli tullut Suomen markkinoille vuonna 2016, ja käytössämme on tällä hetkellä yli 300 000 tuotetta.

2.2 Maailma

Aloittaessani kuuntelemaan ensimmäistä kolmea kirjaa mainintoja lohikäärmeistä oli tasan yksi. Tiesin kyllä etukäteen, ettei kirjasarjassa tulisi olemaan montaa lohikäärmeahmoa, joilla olisi sen suurempaa roolia, joten valinta ei sinällään tulisi olemaan vaikea. Tässä vaiheessa ainoa tehtäväni olikin vain tutustua visuaalisiin mielikuviin, mitä kirjasarja minulle antaa maailmasta, sen hahmoista ja olennoista. Kirjat antoivat mielestäni hyvin varaa omalle mielikuvitukselle, mutta antoivat riittävästi vihjeitä siitä, millaiseksi J.K. Rowling oli ympäristön ja hahmot visualisoinut omassa mielessään.

Ensimmäiset kaksi kirjaa olivat lyhyimpiä ja ytimekkäitä, sanoja käytettiin hyvin vähän maailman kuvailuun ja enemmän tarinan etenemiseen, mutta mielikuvat olivat silti selkeät. Mielestäni J.K. Rowling pyrki kuvailemaan maailmaa siten, että se olisi nuorelle lukijalle helppo ymmärtää ja lapsekkaan taianomaista lukea. Hänellä ei oikeastaan tuntunut olevan mitään kummempaa päämäärää ensimmäisten kirjojen aikana, mutta viimeiset kirjat nitoivat tarinan hyvin yhteen aiempiin kirjoihin viitaten. Lentäviä autoja, taikuuden oppitunteja, teleportaatiota savupiippujen kautta tai maagisten seinien lävitse toiseen ulottuvuuteen. Velholemmejä kuten pöllöjä, rottia, kissoja ja sammakoita. Maailman kuvailulla on selvästi pyritty vangitsemaan nuoren yleisön mielenkiinto ja se puri ainakin omaan nostalgiasuoneen, silloin kun itse toivoi lapsena maailmassa olevan jotain yliluonnollista ja maagista - siinä Harry Potter onnistui omasta mielestäni. Kirjoja kuunnellessani olin aivan muissa maailmoissa mukana päähenkilöiden kommelluksissa, vastoinkäymisissä sekä onnistumisissa. Eniten minua kuitenkin kiehtoivat opinnäytetyön taustatutkimuksen vuoksi kaikki kohtaamiset maagisten olentojen kanssa.

Äänikirjoja kuunnellessani havainnoin, että maailma ja arkkitehtuuri ja muu ympäristö oli intiimisti yhdistetty meidän maailmamme todellisuuteen, aivan kuten näkemissäni elokuvissa. Viittaukset 1990-luvun brittiläiseen kulttuuriin olivat melko vahvat kera eurooppalaisten vivahteiden, joten mielikuvieni maailmaa värittivät aiemmin näkemäni fantasiakirjallisuus ja -elokuvat sekä meidän todellisuutemme brittiläinen visuaalinen maailma. Oli kuitenkin selkeää, että J.K. Rowling oli onnistunut erinomaisesti luomaan Englantiin todentuntuisen rinnakkaistodellisuuden, jossa taikaväki piilotteli olemassaoloaan todelliselta maailmalta. Olin iloisesti yllättynyt, kuinka inklusiivinen kirjat (sekä elokuvat) olivat hahmojen etnisyyden suhteen, ja ne kuvailtiin melko tavallisina ja arkisina. Se oli täydellinen kontrasti maailman taikuuteen ja uskon, että tähän J.K. Rowling pyrki. Siihen oli helppo samaistua, ja tämän vuoksi kaikki seitsemän kirjaa oli miellyttävä kuunnella alusta loppuun.

2.3 Taruolennot

Aikomuksenani luoda kirjasarjaan perustuva lohikäärmeahmo ei tarkoita välttämättä sitä, että tutkisin pelkästään sarjan lohikäärmeet, valitsisin niistä yhden ja tekisin hahmodesignin pikimmiten. Huolellisuuden nimissä halusin tutkia inspiraation lähteenä sarjan muitakin taruolentoja, joita kirjat olivat täynnä, mikä on yksi hyvistä syistä lukea sarja kokonaan.

Tässä osuudessa en tule käymään lävitse aivan kaikkia taruolentoja ja niiden kuvituksia, vaan lähinnä tutkin taruolentojen olemassaoloa kyseisissä universumissa ja niiden yleistä käyttötarkoitusta sekä roolia tarinan tiimoilla. Aion listata kirjojen lohikäärmeet myöhemmin yksityiskohtaisemmin, sillä ne ansaitsevat parrasvalon tässä opinnäytetyössä.

Taruolentoja on Harry Potterissa monta klassikkoa, kuten hevuskotka, kentauri, kolmipäinen koira eli kerberos, feenikslintu, ihmissusi ja niin edelleen. J.K. Rowlingin mielikuvituksesta tulleita otuksia on kuitenkin monta, kuten purske, gäätä, nagini, ilkiö, narskut ja niin edelleen. Vaikuttaisi kuitenkin siltä, että suurin osa sarjan taruolennoista on sekoituksia olemassa olevista eläimistä tai saanut

vaikutteita muista mytologioista. Niiden olemassaolon tarkoitus on kuitenkin lähestulkoon sama – Harry Potterin velhot hyödyntävät taikaeläimiä ja käyttävät niiden osia loitsuihinsa, lohikäärmeet mukaan lukien. Tätä seikkaa haluan hyödyntää omassa projektiosuudessa, mikä tarkoittaisi sitä, että minun täytyy koota kollaasi erilaisista eläimistä ja asioista, joista otan vaikutteita omaan työskentelyyni.

Harry Potterin maailmassa on kolmentyyppisiä taruolentoja: eläimellisiä, kasveihin perustuvia sekä humanoideja, jotka ovat rakenteeltaan hyvin ihmismäisiä, kuten kotitontut tai puolijättiläiset. Lohikäärmeet kuuluvat tässä kategorioidinnissa eläimellisiin omasta mielestäni, niiden ollen hyvin liskomaisia ja suomuisia otuksia. Suurella osalla eläimistä on maagisia kykyjä tai ominaisuuksia, kuten lohikäärmeet pystyvät syöksemään liekkejä tai muuta vastaavaa. Esimerkiksi aiemmin mainittu purske-niminen taruolento on afrikkalainen taikaeläin, joka muistuttaa ulkomuodoltaan sarvikuonoa ja jonka nahka hylkii loitsuja ja kirouksia. Mielikuvitusta on siispä käytetty runsaasti maailmanluonnissa, ja mahdollisuudet ovat rajattomat, jonka vuoksi koen vahvasti, että saan käyttää tulevassa teknisessä toteutuksessa omaa mielikuvitustani hyvin paljon. Kirjat eivät antaneet minulle sellaista mielikuvaa, etteikö omia päätelmiään saisi tehdä, mutta aion pysyä kirjalle uskollisena sen varalta, että siinä kuvaillaan valitsemani lohikäärme tarkasti.

3 Lohikäärmeahmon analysointi

3.1 Idean rajaus & käyttötarkoitus

Vaihtoehtoja on hyvin paljon mitä tulee tämän kirjasarjan sisältöön, mutta valitsin lohikäärmeet pääasiallisesti omien taitojen ja mielenkiinnonkohteiden vuoksi. Olen koko ikäni piirtänyt fantasiaa lohikäärmeitä mukaan lukien, ja minulta tilataan paljon tilaustöitä, joissa on lohikäärmeitä, mutta tajusin, etten ollut koskaan tosissani luonut omin käsin lohikäärmemäistä hahmoa. Kysymys kuuluukin: miten luoda uskottava hirmuliskohahmo, joka sopii myös rajattuun kontekstiin, eli Harry Potterin maailmaan?

Seuraavaksi tehtävänäni oli päättää, minkälaisen lohikäärmeen haluan luoda. En tahtonut opinnäytetyön aihetta valitessani luoda mitä tahansa taruolentoa tai lohikäärmettä, vaan halusin nimenomaan valita jo olemassa olevan hirmuliskon kirjasarjasta, joka vaikuttaisi mielenkiintoiselta tuoda henkiin 2D-kuvituksella. Haluan sen olevan uskollinen kirjasarjalle, mutta haluan sen myös ilmiantavan omia näkemyksiäni ja hahmosuunnittelutaitojani sekä ongelmanratkaisukykyjäni.

En halunnut valita lohikäärmettä, jolla ei ollut suurta roolia tarinan aikana tai jossa ei ollut potentiaalia suunnitteluun tai kehittelyyn juurikaan. Otetaan esimerkkinä heti ensimmäisessä kirjassa esitelty lohikäärmeenpoikanen nimeltään Norberta (tai *Norbert*), joka mielestäni esiteltiin hyvin nopeasti ja josta ei ollut juuri minkäänlaista kuvausta itse kohtaauksessa. Kyseisen lohikäärmeen laji myös kerrottiin olleen ”Norwegian Ridgeback” eli karkeasti suomennettuna ”norjalainen röpelöniska” kirjan mukaan. Tästä lajikkeesta ei löytynyt taustatutkimuksia tehdessä juuri minkäänlaista informaatiota muuta kuin se, että lajin naaraat ovat paljon aggressiivisempia kuin koiraat. Vaikka tällaisessa hahmossa olisi paljon varaa päättää itse sen mahdollisesta ulkonäöstä, halusin silti valita sellaisen lohikäärmeen, josta olisi kuvailtu mahdollisimman paljon informaatiota kirjoissa. Jos olisin kuitenkin valinnut Norbertin, olisin hyväksikäyttänyt sitä faktaa, että kyseinen hahmon lajike on kotoisin pohjoisesta, joten olisin antanut sille pohjoismaisia piirteitä ja mytologisia ominaisuuksia, kuten turkkia tai kyvyn syöstä tulen sijasta jäätä. Jätin tämän idean kuitenkin luonnosvaiheeseen ja jatkoin muihin vaihtoehtoihin, sillä Norbert suloisuudestaan huolimatta ei olisi tarjonnut minulle kaipaamani haastetta, jossa pääsen vertailemaan valintaani hahmosta löytyvään informaatioon ja valmiiksi tehtyyn kuvitukseen tai animaatioon.

3.2 Harry Potterin lohikäärmeet

Norjalainen röpelöniska (Norbert)

Norbert oli ruskeahko pieni norjalainen röpelöniska, jolla oli tummempi piikkiharjas selässä, ja luonteeltaan lauhkeampi kuin useimmat muut lohikäärmeet. Sillä on myrkylliset hampaat, ja se syö suuria nisäkkäitä, mukaan lukien vesinisäkkäitä, mikä ei ollut tavanomaista muille lohikäärmeille. Naaraat olivat häijympiä kuin koiraat.

Antipodien opaalisilmä

Uuden-Seelannin asukki Antipodien opaalisilmä on helmenvalkoa ja kauneimpana pidetty lohikäärme. Tämä lajike asustaa laaksoissa toisin kuin muut lohikäärmeet, jotka viihtyvät parhaiten vuorilla. Sen silmät ovat moniväriset ja pupillittomat. Opaalisilmä syö pääasiassa lampaita, mutta sen tiedetään hyökänneen muidenkin eläinten kimppuun.

Hebridien musta

Hebridien mustalla oli tummat suomut, piikkiharjas kulki selkää pitkin ja nuolimainen piikki hännänpäässä. Sillä oli kirkkaan violetit silmät, lepakkomaiset siivet, ja se kykeni kasvamaan 9 metrin mittaiseksi. Sen lempiruokaa oli peura, mutta sen tiedettiin vieneen myös karjaa. Tämä lohikäärme oli kotoisin Brittien Hebridien saaristoista.

Kiinalainen pallosalama

Kiinalainen pallosalama oli nimensä mukaisesti kiinasta kotoisin oleva kirkkaan punaisen ja oranssin värinen lohikäärme, joka sai nimensä tulipalloista, joita se syöksee sieraimistaan. Tällä on kultaiset piikit kallonsa reunamilla ja erittäin pullistuneet silmät. Pallosalama on aggressiivinen, mutta toisin kuin muut kaltaisensa, se sietää muiden lohikäärmeiden seuraa paremmin ja kykenee elämään yhden tai kahden toisen lohikäärmeen kanssa samalla reviirillä.

Perulainen kyyhammas

Perusta kotoisin oleva kyyhammas on nimensä mukaisesti erittäin myrkyllinen. Suomut ovat kuparin väriset mustin merkein ja sillä on lyhyet sarvet päässä. Kyyhammas on pienin ja nopein tunnettu lohikäärnelajike, viisi metriä pitkä, ja se kykeni helposti piiloutumaan jästeiltä.

Romanialainen pitkäsarvi

Romaniasta kotoisin oleva pitkäsarvi oli tummanvihreä lohikäärme kahdella suurella kultaisella sarvella. Kyseinen lohikäärme pitää liekeillä käristetystä ruuasta sarviinsa keihästettynä. Vaikka rotu onkin keskikokoinen, se on silti keskivertoa lohikäärmettä lihaksikkaampi ja on ainut tunnettu lohikäärme, jonka sarvet kasvavat kallosta ulospäin kuin härällä.

Ruotsalainen ruttukuono

Naapurimaamme ruotsalainen ruttukuono oli suomuiltaan hopeisen sininen. ja sen liekit olivat myös erittäin siniset ja riittävän kuumaa sulattaakseen puun ja luut tuhkaksi sekunneissa. Tämä lajike pitää asuttamattomista, luonnollisista alueista ja ihmiset eivät törmää tähän usein.

Yleinen walesinvihreä

Tämä vihreänsävyinen walesinvihreä oli rauhallinen lohikäärmerotu, joka suosi saaliikseen lampaista ja muita pieniä nisäkkäitä ja joka välttää ihmiskontakteja. Sen karjahdus oli melodinen ja muista lajeista erottuva, ja sen syöksemät lieskat olivat kapeita syöksähdyksiä.

Ukrainalainen rautamaha

Ukrainalainen rautamaha on punasilmäinen ja metallisen harmaa suomuiltaan. Sillä oli valtavan kokoiset siivet, pitkät kynnet ja karkeat suomut, ja tämä lohikäärnelajike kuvailtiin suurimpana kaikista. Kokonsa vuoksi se oli raskas ja hidas lentäjä, mutta silti erittäin vaarallinen.

Unkarilainen sarvipyrstö

Ukrainalaisen rautamahan lisäksi unkarilainen sarvipyrstö oli yksi vaarallisimmista lohikäärmeistä häijyytensä ja aggressiivisuutensa vuoksi. Suomuiltaan mustansävyinen ja silmät keltaiset, pronssiset sarvet sekä piikit, jotka peittivät sen koko hännän.

3.3 Hahmovalinta ja sen perustelu

Kaikista mahdollisista vaihtoehtoista kohteekseni valikoitui ukrainalainen rautamaha, eli tarkalleen ottaen Irvetan lohikäärme (engl. Gringott's Dragon). Valitsin kyseisen lohikäärmeen siksi, koska sillä on merkittävä osa kirjasarjan viimeisessä osassa Kuoleman varjelukset ja se on myös saanut hyvää ruutuaikaa viimeisessä elokuvassa Harry Potter ja kuoleman varjelukset, osa 2.

Muihin vaihtoehtoihin verrattuna Irvetan lohikäärmeen, eli ukrainalaisen rautamahan, jo aiemmin tehdyssä kuvituksessa on parantamisen varaa ja elokuvaversio ei herättänyt minulle niitä mielikuvia, mitä kirjasta sain. Lajista itsestään ei ole juurikaan kuvailua seitsenosaisessa kirjasarjassa, mutta Fantastic Beasts and Where to Find Them -kirjassa rautamahaa kuvailtiin seuraavalla tavalla:

“It was a bipedal breed, metallic grey in colour, with an immense wingspan, long talons and rough scales said to be as hard as steel. It was the largest breed of dragon which reaches up to six tonnes, with deep red eyes.

More rotund and slower in flight than other dragons, the Ironbelly was nevertheless extremely dangerous, capable of crushing the dwellings on which it lands.” (Rowling 2001.)

Ja blogiartikkelissa lisättiin rautamahasta näin:

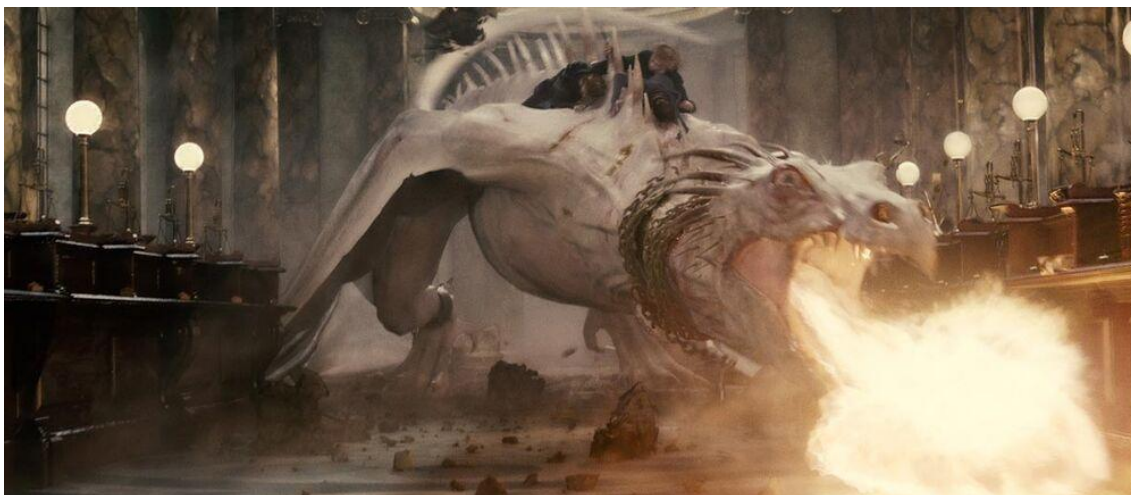
“The Ironbelly could produce jets of flame up to 3,560 degrees Fahrenheit (1960 degrees Celsius).” (Baron 2015.)



Kuva 1. Kuvitus ukrainalaisesta rautamahasta mobiilipelissä *Fantastic Beasts: Cases from the Wizarding World*

Alla Irvetan lohikäärmeen kuvaelma alkuperäisteoksesta lainattuna, jossa Harry, Ron ja Hermione kohtaavat tämän olennon pankin syövereissä:

"A gigantic dragon was tethered to the ground in front of them, barring access to four or five of the deepest vaults in the place. The beast's scales had turned pale and flaky during its long incarceration under the ground; its eyes were milkily pink; both rear legs bore heavy cuffs from which chains led to enormous pegs driven deep into the rocky floor. Its great spiked wings, folded close to its body, would have filled the chamber if it spread them, and when it turned its ugly head towards them, it roared with a noise that made the rock tremble, opened its mouth, and spat a jet of fire that sent them running back up the passageway." (Rowling 2007.)



Kuva 2. Kuvankaappaus elokuvasta Harry Potter and the Deadly Hallows part 2.

Yllä olevassa kuvassa 2 voi huomata, ettei elokuvallinen iteraatio ole aivan kirjan kuvauksen mukainen. Missä ovat halkeilevat ja irtoilevat suomut, missä ovat arvet, miten niin kyseessä on Harry Potterin maailman suurin lohikäärmelajike? Vaikka kyseessä onkin vanha yksilö, voisi silti kuvitella, että hahmon kokoa ja massaa olisi voinut liioitella hieman enempiin. Harry ystävineen näkyy kuvassa 2 kuvankaappauksessa lohikäärmeen selässä, mutta lohikäärme ei näytä kovin suurelta heidän rinnallaan. Elokuvaiteeraatio on muovinen ja pienen oloinen, ellei jopa lelumainen, kun vertaa elokuvan muuhun grafiikkaan, tekstuureihin ja ympäristöön. Voi spekuloida, että tämä lohikäärme on jätetty yksinkertaisen oloiseksi juuri siitä syystä, että se olisi helposti animoitava ja sen yksityiskohtainen tekstuuri ei aiheuttaisi jälkituotannossa ongelmia, mutta minusta se vain vaikuttaa laiskalta. Hahmon anatomiassa on myös minun osaltani suuria kysymysmerkkejä, kuten heikon oloinen olkalihas, jonka olen demonstroinut seuraavassa kuvassa.



Kuva 3. Kuvankaappaus elokuvasta Harry Potter ja Kuoleman varjelukset osa 2 omilla muokkauksillani.

Yllä olevassa kuvassa 3 olen tehnyt omat anatomialliset havaintoni elokuvaiteraatioon. Ylimmässä kuvassa näkee, että suureksi – varmastikin elefanttia suuremmaksi – eläimeksi tämän siivet ovat erittäin heikon oloiset ottaen huomioon, että tämä rautamaha käyttää siipiä kävellessään tukena, kun ei muutoin omista eturaajoja. Siipien heikko anatomia sopisi paremmin lepakolle tai linnulle, jolla ei ole paljoa massaa kannateltavanaan, mutta kun kyseessä on mahdollisesti arviolta yli 6000 kg painava eläin, en usko sen kykenevän liikkumaan noin ketterästi tuollaisella siipilihaksella. Toki voi argumentoida, ettei tuon kokoinen eläin voisi lentää muutenkaan, mutta katsojalle täytyisi antaa se mielikuva, että se *voisi* lentää oikeissa olosuhteissa.

Tämän lisäksi elokuvaiteraatiolta tuntuu puuttuvan olennaisia lihaksia, ja tämän olen demonstroinut keskimmäisen ja alimman kuvan välillä. Keskimmäisessä kuvankaappauksessa olen tutkinut elokuvaversio anatomiaa ja alempaan kuvankaappaukseen olen muokannut ja lisännyt lihaksia siten, että sen vaikuttaisi uskottavammalta. Ottaen huomioon, että eläin kulkee elokuvassa jatkuvasti eturaajojensa varassa kumarassa, niiden olisi sovelluttava kävelyyn ja tukemaan lohikäärmeen etukumaraa asentoa. Suurensin olkalihaksia, annoin massaa ja paksuutta ojentajaan sekä hauikseen, asettelin leveän selkälihaksen loogisempaan paikkaan, jotta se yhtyisi voimakkaaseen niskaan. Tuntuu kuitenkin, että niin sanotuista korjauksista huolimatta tekemässäni muokkauksessa siltikin puuttuu selkälihaksia, jotka löytyvät kaikilta siivekkäiltä eläimiltä. Olin vain korjannut olkaa/käsivartta, mutta hartioiden välistä näyttäisi puuttuvan massaa ja tilaa hartioiden välissä oleville lihaksille. Tämän lisäksi sen rinta on kovin tynnyrimäinen eikä siinä näyttäisi olevan rintalihaksia, jotka lisäsin omaan muokkaukseen.

Päädyin siis siihen lopputulokseen, että elokuvaversio on muiden olennaisten puutteiden lisäksi myös kyvytön lentämään tai kävelemään – tai ainakin kyvytön luomaan sitä mielikuvaa, että se voisi lentää tai kävellä. Minusta kuvittajana tai konseptiartistina erittäin tärkeä asia fantasiaolentoja luodessa on niiden uskottavuus ja mielikuva, että ne voisivat olla käsinkosketeltavia myös oikeassa maailmassa. Aion ottaa tämän huomioon omassa versiossani tästä hahmosta.

4 Lohikäärmeahmon toteutus

4.1 Luonnostelu

Ennen luonnostelua keräsin internetistä inspiraatiokuvia erilaisista eläimistä, asioista ja tekstuureista, jotka auttaisivat minua saavuttamaan haluamani lopputuloksen. Kuvat myös auttaisivat minua luomaan hahmosta uskottavamman ja todentuntuisen. Kuten mainitsin aiemmassa luvussa, olisi tärkeää saavuttaa lopputulos, joka herättäisi ihmetystä ja lumoa, eikä kysymyksiä ja kyseenalaistamista.



Kuva 4. Hakemani inspiraatiokuvat hahmon luonnostelua varten.



Kuva 5. Tekemäni siluetit hahmon päästä Scott Flandersin tekniikkaa hyödyntäen.

Haluan ensinnäkin mainita, että suosittelen tutkimaan konseptitaiteilija Scott Flandersin uraa ja tekniikkaa digitaalisena artistina – mutta hän on taitava myös muun muassa kuvanveistossa. Hän inspiroi minua kokeilemaan tätä luonnostekniikkaa, koska se oli aikaa säästävää ja kohtuullisen vapaa ja nopeatempoinen. On helppoa ja nopeaa kokeilla eri muotoja, ennen kuin omistaa liikaa aikaansa yksityiskohdille. Ensisijainen tavoite on saada aikaan helposti luettava ja mielenkiintoinen siluetti ennen pieniin muotoihin siirtymistä – valot ja varjot. Toki Scott Flanders itse on myös saanut inspiraationsa jostain, mutta tässä taiteilijassa yhdistyvät tekniikat, joita ihailen ja jotka inspiroivat minua itseäni taiteilijana. Opiskelin aikoinani kuvanveistoa Pekka Halosen akatemiassa, ja tämä niin sanotusti veistoksellinen ja leikkaava tekniikka muistuttaa minua hyvin paljon savella leikkimisestä tai ZBrushilla veistämisestä.

Lähdin liikkeelle päästä, koska se asettaisi muodot myös muuhun kehoon. Ensimmäisenä pyörittelin ajatusta pyöreämmästä tai ovaalimaisesta päästä, jota seurasi kokeilu, jossa lisäsin eteenpäin sojottavia piikkejä. Se ei kuitenkaan antanut minulle riittävän luhua tai vanhaa mielikuvaa, joten kokeilin tehdä

päinvastoin lisäämällä piikkejä osoittamaan taakse – sekään ei tuntunut oikealta. Viimeisenä kokeilin kapeampaa muotoa kera groteskien piikkien, jolloin koin valaistuksen: tämä miellytti silmääni. Tästä voisin lähteä työstämään päätä eteenpäin.



Kuva 6. Irvetan lohikäärmeen pään viimeistely lisäämällä varjoja ja valoa.

Seuraava vaihe tulisi olemaan yksityiskohtien lisääminen valitsemaani siluettiin lisäämällä varjoja ja valoa. Ensin suurimmat varjot, sitten yksityiskohtia, sitten valoa ja lopuksi pään viimeistely kontrastikkailla elementeillä.

Haluan tarkentaa vielä seuraavan: mitä se tarkoittaa, kun siirrytään suurista muodoista pienempiin? Viitaten kuvaan 6 tässä tekniikassa pyritään keskittymään ensin suuriin muotoihin, joiden päälle lisätään yksityiskohtia vaaleammilla sävyillä. Näin luodaan pintoja, muotoja, tekstuureja ja valoja, jotka tuovat kohteeseen yksityiskohtia ja informaatiota, jotka tekevät hahmosta mielenkiintoisen. Valoilla pyritään kiinnittämään katsojan huomio olennaisiin asioihin, kun taas varjoihin jätetään vähemmän yksityiskohtia, jotta katsojan silmät voivat levätä, eikä luonnos ole liian kiireinen tai yksityiskohtainen.

Ensimmäisessä päässä vasemmalla yläkulmassa kuvassa 6 on pääasiassa keskitytty hahmon tärkeisiin muotoihin, negatiiviseen ja positiiviseen tilaan, ja käyttäen vain kahta eri harmaan sävyä. Tämä luo hahmosta tuon yksinkertaisimman muodon, jossa katsoja näkee pelkästään olennaiset suuret pinnat, sekä niiden välisen suhteen, joihin hänen tulee keskittyä. Vasta tämän jälkeen lisätään yksityiskohtia sekä muita harmaan sävyjä, jotka syventävät hahmon tekstuuria, muotoja ja yksityiskohtia.

Kun digitaalinen taiteilija haluaa kokeilla tätä tekniikkaa Photoshopissa tai vastaavassa ohjelmassa, suosittelen, että työstettäessä siluetteja kuvan 5 tavalla, hän käyttäisi alkuun lasso -nimistä työkalua, tai suurikokoisia siveltimiä. Näin vältetään keskittymästä liikaa pieniin epäolennaisiin muotoihin. Kun siluettia on työstetty mieluiselle tasolle ja on aika lisätä yksityiskohtia, voi siirtyä pienempään sivellinkokoon. Huomioi, että tässä tekniikassa ei pyritä täydellisyyteen tai hiotun pehmeään lopputulokseen. Tätä tekniikkaa käytetään silloin, kun halutaan tavoitella mahdollisimman selkeää ja informatiivista lopputulosta, jossa tulee ilmi vain tärkeä ja olennainen.

Pyrin kuvassa 6 käpymäiseen tekstuuriin, sillä kirjassa hahmoa oli kuvailtu siten, kuin se olisi erittäin suomuinen ja että sen suomut olisivat irtoamispisteessä. Groteski tuntuma oli tavoitteeni, ja mielestäni saavutin sen hyvin – sain aikaan pään, joka tuntui kokeneen kovia, joka oli väsynyt elämään maan alla goblinien armoilla ja joka huokuu vanhuutta. Kunnioitusta herättävä kuontalo, ainakin omasta mielestä.



Kuva 7. Kehon blokkaukseen suuria muotoja käyttäen.

Ollessani tyytyväinen pään ulkomuotoon oli aika lähteä työstämään kehoa. Tässä osuudessa olisin voinut käyttää enemmän aikaa, mutta avaan tätä opinnäytteeni lopetuksessa.

Tässä vaiheessa pyrin rajaamaan kaulan, eturaajojen, rintakehän, takaosan ja hännän muodot suurpiirteisesti, koska tiesin kykeneväni luomaan loput yksityiskohdat rajojen sisälle näiden johdattelmana. Olin tähän myös luonnostellut eturaajojen kahleiden ketjun, joka valitettavasti unohtui valmiista kuvasta.

Tavoitteeni oli selkeä: halusin eturaskaan ruumiin, joka loi hahmosta hieman yksinkertaisen oloisen – ”tyhmän”, jos haluaa rumasti sanoa. Se myös lisäsi hahmon uhkaavuutta ja voimaa, sillä kuka tahansa hahmon kohtaisi pimeässä luolassa, hän ensimmäisenä näkisi tuon massiivisen eturuumiin ja arvet. Tätä vartijaa ei uskaltaisi kohdata yksin. Minua kiinnosti myös tehdä eturaajoista sen näköiset, että hahmo kykenisi niillä lentämisen lisäksi myös kävelemään – niiden ei tarvinnut näyttää täydellisen käytännöllisiltä, sillä lajikuvauksessakin

mainittiin, että ukrainalaiset rautamahat eivät olleet taitavimpia lentäjiä kokonsa vuoksi. Takaraajat ja hännän halusin jättää yksinkertaisiksi tarkoituksella – häntä toimisi ruoskana, kun taas takajalkoihin olisi muutenkin vaikeaa hyökätä suuren eturuumiin ja valtavien siipien vuoksi, jotka peittivät suurimman osan lohikäärmeen takaosasta.

Kirjassa Irvetan lohikäärme kuvailtiin piikikkäänä ja suomuisena, joten pyrin tuomaan tämän esille myös siluetin luettavuuteen. Jos hahmon näkisi pimeässä valoa vasten huomaisi heti, että kyseessä on piikikäs ja karhean oloinen kaveri.

4.2 Viivatyö



Kuva 8. Viivatyöskentely (engl. lineart) siiven kanssa.



Kuva 9. Viivatyöskentely (engl. lineart) ilman siipeä.

Kun rajasin kehon muodot mieleisiksi suurien harmaiden muotojen avulla, oli aika lähteä puurtamaan viivatyöskentelyyn, eli englanniksi lineartin kanssa. Tässä vaiheessa pääsin lisäämään viivojen avulla yksityiskohtia, joita äskeisessä vaiheessa yritettiin välttää. Pidin suurimmat yksityiskohdat suurimmissa muodoissa kuten piikeissä, arvissa, vatsapiikeissä ja ulkorajoissa. Mitä lähempänä varjoista aluetta viivatyöskentely on, sitä enemmän viivoja löytyy - kuten lihasten varjoisimmissa kohdissa. Kun olin tyytyväinen piirrettyihin muotoihin, seuraavaksi vuorossa oli värittäminen.

Koska siivet peittäisivät suurimman osan kehon takaosasta, päätin tehdä kaksi versiota, joissa ensimmäisessä näkyisi hahmo siiven kanssa ja toisessa ilman siipeä. Näin varmistaisin, että katsoja näkee kaiken oleellisen hahmon designissa mahdollista jatkotyöskentelyä varten.

4.3 Värit ja lopullinen hahmosuunnitelma



Kuva 10. Väritetty viivatyöskentely siiven kanssa.



Kuva 11. Väritetty viivatyöskentely ilman siipeä.

Väriyksen kanssa pyrin pysymään kirjan kuvailemassa lohikäärmeessä, eli vaalean suomuisessa kuontalossa. Koska Irvetan lohikäärme kuvailtiin vaaleanpunaisilla silmillä, sain siitä inspiraation tehdä lohikäärmeestä albiinon. Tämän vuoksi keräämissäni inspiraatiokuvissani oli muun muassa albiinokrokotiili, jonka pohjalta tein pääväriyksen tälle hahmolle. Käytin referenssinä myös rautaa, sillä halusin hahmolle rautaisia kehonosia tuon lajiniimikkeen vuoksi. Koska Irvetan lohikäärme oli ukrainalainen rautamaha, eli englanniksi Ukrainian Ironbelly, halusin luoda sille kirjaimellisen rautamahan ja lisätä muita rautaisia elementtejä. Silmät jätin vaaleanpunaisiksi ja arvet ihon värisiksi, sillä kirjan kuvailu lohikäärmeestä ei antanut minulle minkäänlaisia viitteitä siitä, että sen iho tai veri voisi olla minkään muun värinen.

Tavoitteeni oli pitää väritys hillittynä mutta selkeänä. Jos hahmon kuvittelisi kävelemään pimeään luolastoon, sen vaalea kuontalo loisi kalmankalpean kontrastin tumman taustan kanssa. Normaalisti ukrainalaiset rautamahat olivat harmaan sävyisiä, jolloin ne varmasti maastoutuvat paremmin kiviseen ympäristöön, mutta tämä yksilö erikoisen väriyksensä vuoksi erottuisi helposti luolassa. Ehkä se oli tarkoituksellista? Kun Irvetan pankkiin menevät saapuisivat alimpiin kerroksiin, he huomaisivat siellä lojuvan lohikäärmeen heti, ja ehkä tätä käytettiin pelotustekniikkana, jotta kutsumattomat vieraat kääntyisivät heti pois paikalta.

Väritetyt rautaiset piikit puolestaan luovat uhkaavamman mielikuvan kuin vaaleat piikit, joita käytettiin elokuvallisessa versiossa.

5 Yhteenveto

Lähtiessäni työskentelemään tämän opinnäytetyön kanssa olin omasta mielestäni varautunut antamaan itse projektiosuudelle hyvin aikaa, mutta aliarvioin sen, kuinka kauan kirjojen kuunteluun kului ja kuinka suuri työ on perehdyttää itsensä näin laajaan teokseen. Koen, että itse kirjasarjasta olisi hyvin voinut kirjoittaa opinnäytetyötutkielman ja tutkia J.K. Rowlingia kirjailijana, mutta sen sijaan noin 150 tunnin jälkeen itse opinnäytetyön kirjoittamiselle ei

jäänyt paljoo aikaa. Jos tekisin työn uudestaan, niin keskittyisin enemmän projektiosuuteen ja rajaisin lukemiseni pelkästään yhteen kirjaan. Näin jäisi enemmän aikaa tekniselle toteutukselle ja eri variaatioiden kokeiluille.

Esimerkiksi luonnosvaiheessa olisin voinut käyttää enemmän aikaa Scott Flandersin tekniikan hyödyntämiseen ja tähän luonnostekniikkaan perehtymiseen ja sen soveltamiseen tässä projektissa, jotta pystyisin perustelemaan sen hyödyt ja haitat laajemmalla kokemuksella. Vaikka olenkin itsevarma artisti, joka saa usein asiat toimimaan yhdellä yrittämällä, niin koen eri konseptien toteutuksen olevan tärkeää konseptiartistiuudesta haaveilevalle henkilölle. Scott Flandersin tekniikka on tutkimisen arvoinen juuri tästä syystä: kykenet luomaan monia iteraatioita luonnostelemastasi hahmosta tiukalla aikataululla. Otetaan hypoteettinen esimerkki: kun esimerkiksi asiakas esittäisi ideansa taiteilijalle ja taiteilija palauttaisi vain yhden luonnoksen haluamastaan hahmosta aikaa vievällä tekniikallaan, niin voisin kuvitella, että siitä jäisi asiakkaalle kovin epävarma vaikutelma artistin kyvyistä. Sekä taiteilijan, että asiakkaan mieleen voisi jäädä seuraavanlaiset kysymykset kummittelemaan; onko tämä sitä, mitä haemme? Voisiko tämä olla parempi? Ei voi tietää, ellei kokeile erilaisia vaihtoehtoja – jopa niitä, jotka alkuun tuntuisivat huonoilta. Tämän vuoksi tulinkin todenneeksi tämän opinnäytetyön aikana, että minulla on mukavuusalue, josta on vaikea lähteä pois. Minulla on tietynlainen prosessi ja ideapankki, jonka turvaan jään usein hieman jumiin. Olisi hyvä puskea itseään sen ulkopuolelle ja tutkia erilaisia tekniikoita lisätäkseen omaan repertuaariin lisää työkaluja, joiden avulla nousta paremmin esiin muiden taiteilijoiden joukosta.

Näistä seikoista huolimatta olen kuitenkin ylpeä siitä, että pakotin itseni kokeilemaan jotain uutta, vaikkei täysin nappiin mennyt. Joskus pieni askel riittää. Scott Flandersin luonnostekniikka tuntuu niin omalta, että tämän opinnäytetyön jälkeen tulen varmastikin kehittämään omaa luonnostelutekniikkaa siihen suuntaan. Toki on aina hyvä pyrkiä uniikkiin ja omanlaiseen tyyliin, mutta loppujen lopuksi on todettava, että kaikki taide on jostain inspiroitunutta – oli se inspiraation lähde oikeasta elämästä tai sitten

mediasta, peleistä, elokuvista tai vastaavasta. Voimme kuitenkin oman yksilöllisyytemme ja mieltymystemme kautta pyrkiä erottumaan joukosta.

Haluan myös antaa esimerkin niille, jotka saisivat vastaavanlaisen tehtävänannon projektiin, jossa hahmosuunnittelijana saisi työnantajalta tehtäväkseen suunnitella hahmon – tai kehittää olemassa olevaa hahmoa eteenpäin - josta on jo tehty luonnoksia, kuvituksia, mallinnuksia tai mitä tahansa visuaalista esimerkkiä. Vaikka kuinka tekisi mieli olla uniikki ja olla ottamatta olemassa olevista materiaaleista esimerkkiä, niin se ei välttämättä ole se paras mahdollinen vaihtoehto lähestyä hahmosuunnittelua. Itsekin olin alussa sitä mieltä tätä opinnäytetyötä tehdessäni, etten halua ottaa vaikutteita mistään ja haluan haastaa itseni olemaan luova omin neuvoin, mutta totesin, että muiden työstä voi ja pitääkin oppia. En sano, etteikö lopputulos voisi olla uniikki, omaperäinen ja toimiva, kun eristää itsensä muista vaikutteista ja pyrkii tavoittelemaan täydellistä itsenäisyyttä, mutta samaan aikaan uskon, että näin estää omaa kehitystään sekä ideapankkinsa ja taitojensa laajentumista. Mikään lähestymistapa ei ole väärä, mutta on hyvä pyrkiä pystyä perustelemaan omaa työskentelyään hahmosuunnittelussa parhaan lopputuloksen aikaansaamiseksi. Usein taiteilijat pyrkivät olemaan itsenäisiä tällaisessa tilanteessa siinä pelossa, että uhkana on tulla leimatuksi matkijaksi tai kopioijaksi. On kuitenkin hyvä tiedostaa, että siinä missä muillakin aloilla pyritään viemään tekniikkaa eteenpäin ja kehittämään jo olemassa olevia tyynejä tai taitoja, myös taiteen alalla kehitystä tapahtuu muita matkimalla tai vaikutusta ottamalla. Ennen vanhaan taideoppilaat matkivat mentorin töitä ja näin veivät mentorin tyylin eteenpäin lisäämällä siihen omaa näkemystään ja taitoaan. Nykyään vaikutuksen ottaminen tai ”kopioiminen” ei ole näin suoraa, mutta yritän sanoa, että ei ole kiellettyä tutkia muita lähdemateriaaleja viedäkseen omaa taidettaan eteenpäin. Kehittyminen voi tapahtua monissa muodoissa, ja tämän opinnäytetyön tiimoilla elokuvaversio vertaaminen minun omaan tuotokseeni Irvetan lohikäärmeestä voi olla hyvin valaisevaa ja opettavaista, ei pelkästään minulle vaan myös lukijalle.

Tämä opinnäytetyö auttoi minua astumaan mukavuusalueeni ulkopuolelle ja herätti minussa uudenlaisia oivalluksia ja ajatuksia siitä, mihin minun kannattaa näiden opiskelujen jälkeen pyrkiä ja missä asioissa minun tulisi kehittyä, jotta pystyisin kilpailemaan muiden konseptiartistien joukossa.

6 Lähteet

Kuva 1. Mobiilipeli, Mediatonic & WB Games San Francisco. 2016. Fantastic Beasts: Cases from the Wizarding World.

Kuvat 2&3. Ohjaaja David Yates. 2011. Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2.

Kuva 4. Googlen kuvahaku.

Kuvat 5-11. Nina Nylander. 2021. <https://www.artstation.com/artwork/Po0WK1>

Brittany Baron. 2015. Fun, New Facts about The Wizarding World of Harry Potter – Diagon Alley. Blogiteksti.

<https://blog.universalorlando.com/destination/diagon-alley-fun-facts/> (luettu 13.04.2021)

Scott Flanders. 2020. <https://www.artstation.com/scottflanders> & <https://www.youtube.com/watch?v=J8g3JKobvnk> (katsottu 07.05.2020)

Aineisto

J.K. Rowling. 1997. Harry Potter and the Philosopher’s Stone.

J.K. Rowling. 1998. Harry Potter and the Chamber of Secrets.

J.K. Rowling. 1999. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban.

J.K. Rowling. 2000. Harry Potter and the Goblet of Fire.

J.K. Rowling. 2001. Fantastic Beasts and Where to Find Them.

J.K. Rowling. 2003. Harry Potter and the Order of the Phoenix.

J.K. Rowling. 2005. Harry Potter and the Half-Blood Prince.

J.K. Rowling. 2007. Harry Potter and the Deathly Hallows.

Ohjaaja Chris Columbus. 2001. Harry Potter and the Philosopher’s Stone.

Ohjaaja Chris Columbus. 2002. Harry Potter and the Chamber of Secrets.

Ohjaaja Alfonso Cuarón. 2004. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban.

Ohjaaja Mike Newell. 2005. Harry Potter and the Goblet of Fire.

Ohjaaja David Yates. 2007. Harry Potter and the Order of the Phoenix.

Ohjaaja David Yates. 2009. Harry Potter and the Half-Blood Prince.

Ohjaaja David Yates. 2010. Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 1.

Ohjaaja David Yates. 2011. Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2.

Ohjaaja David Yates. 2016. Fantastic Beasts and Where to Find Them.

Ohjaaja David Yates. 2018. Fantastic Beasts: The Crimes of Grindelwald.