

# Redesign hahmosuunnittelussa

Vanhojen hahmojen uudistaminen  
sarjakuvaprojektiin

Tiina Mönkkönen

# Redesign hahmosuunnittelussa

Vanhojen hahmojen uudistaminen sarjakuvaprojektiin

LAB-ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Visuaalinen viestintä, graafinen suunnittelu

Kevät 2022

Tiina Mönkkönen

## Tiivistelmä

Opinnäytetyö käsitteli vanhojen hahmojen uudistamista sarjakuvaprojektiin kuvittamalla neljälle hahmolle redesign-kuvitukset. Hahmojen vanhoista designeista tutkittiin, mikä teki jokaisesta hahmosta tunnistettavan ja miten designit heijastivat hahmojen tarinaa. Lisäksi hahmojen designien toimivuutta arvioitiin sarjakuvan formaatissa.

Teoriaosuudessa taustoitetaan muiden hahmodesignien tunnistettavuutta, jossa pääosassa ovat värit ja muoto. Teoriaosuus kertoo myös eri tavoista, joilla vanhoja teoksia oli uudistettu ja kuinka näiden teosten hahmoja sovellettiin uusiin käyttötarkoituksiin ja formaatteihin.

Valmis työ esittää redesign prosessin alusta loppuun, sekä hahmojen kuvitukset, joissa on yksi koko hahmon kuva sekä ilmeitä ja eleitä.

### **Avainsanat:**

graafinen suunnittelu, hahmosuunnittelu, redesign, kuvittaminen

## Abstract

This thesis was about the redesigning of old characters for a comic project and creating redesign illustrations of four selected characters. Each character's old design was examined to find out what made each character recognizable and how their designs told their stories. The functionality of the old character designs, for the format of a comic, was also evaluated.

The research of this thesis concentrates on the recognizability of other characters, leading with colors and shapes. Research was also done on different reimaginings of old works and the ways the old characters were reimagined to fit into a new format and purpose.

The completed work shows the entire process of the redesigns, which includes a full body illustration of each character with expressions and gestures.

**Keywords:**

graphic design, character design, redesign, illustration

<b>1. Johdanto</b>	<b>6</b>	<b>4. Valmiit kuvitukset</b>	<b>60</b>
<b>2. Taustoitus</b>	<b>9</b>	<b>5. Yhteenveto</b>	<b>66</b>
2.1 Redesign ja tunnistettavuus	10		
2.2 Teosten uudelleensovittaminen	15		
2.3 Hahmot ja ajankulku	19	<b>Lähteet</b>	<b>69</b>
<b>3. Prosessi</b>	<b>22</b>		
3.1 Taustatyö	23		
3.2 Vanhojen hahmojen esittely	26		
3.2.1 Marci	26		
3.2.2 Daryon	30		
3.2.3 Theo	33		
3.2.4 Ceres	37		
3.3 Luonnostelu	40		
3.3.1 Pohjan luominen	40		
3.3.2 Asut ja värienkäyttö	42		
3.3.3 Kokoaminen ja viivapiirrokset	46		
3.4 Väritys	52		
3.5 Ilmeet ja eleet	57		
3.6 Viimeistely	59		

# 1. Johdanto

Hahmosuunnittelu on aiheena kiinnostanut itseäni useiden vuosien ajan ja olen kuvittanut omia hahmojani jo lapsesta asti. Monet ensimmäisistä hahmoistani oli tehty jo olemassaoleviin teoksiin ja niiden maailmoihin eräänlaisina fanihahmoina. Omien hahmojen luonti suosikkiteoksiini, oli se sitten peli, sarjakuva, tv-sarja tai elokuva, antoi mahdollisuuden osallistua niiden luomiin maailmoihin ja rakentaa uusia hahmoja ja tarinoita käyttäen rakennuspalikkoina näiden maailmojen olemassaolevia tarinoita ja sisällyttäen kaiken samalla teokseen sopiviin rajoihin. Myöhemmin hahmojenluonti siirtyi pois olemassaolevista teoksista ja aloin kehittää hahmoja, jotka eivät olleet sidottuina muiden luomiin tarinoin. Kuvitin hahmoja omaan käyttöön kuvitusprosessi edellä ilman tarinan ja maailman rakentamiseen liittyviä rajoitteita tai suunniteltua käyttötarkoitusta. Näille hahmoille muodostui tarinoita, jotka synnyttivät lisää hahmoja ja lisää tarinoita, joista päädyin rakentamaan oman maailman ja kokonaisuuden.

Hahmojen ja tarinoiden kokonaisuuteen liittyi myöhemmin idea tehdä aiheesta sarjakuva, joka asettaisi kaiken projektina kyseisen formaatin rajoihin ja mahdollisuuksiin. Vanhempien hahmojen kohdalla visuaaliset konseptit alkoivat ajan myötä näyttää ikäänsä ja oma suhtautumise- ni tiettyihin visuaalisiin ratkaisuihin muuttui, myös hahmojen tarinassa ja persoonassa tapahtui muutoksia, jotka eivät aina päivittyneet hahmon ulkoasuun asti. Tämä johti haluun uudistaa hahmojeni ulkonäköä heijastamaan paremmin aina sen hetkistä mielikuvaani hahmoista ja vastaamaan lisäksi myös hahmojen sisällöllisiä muutoksia. Tavoitteena oli samalla päivittää hahmojen kuvitukset edustamaan nykyistä kuvitustyyliäni ja taitoani. Suunnitelma sarjakuvaprojektista antoi suuntaa hahmoje redesigneille, pohtimalla tähän käyttötarkoitukseen sopivimpia ratkaisuja.

Valitsin hahmoista neljä, joiden kuvitukset olivat redesignin tarpeessa eniten ja joihin työ keskittyisi. Rajasin hahmoja muutamien pääperusteiden kuten vanhat tai vanhentuneet kuvitukset, jotka oli kuvitettu useita vuosia sitten, eivätkä visuaalisesti vastanneet enää nykyisiä kuvituksiani tai ajatusmaailmaani. Mukaan päätyi myös hahmoja joiden designista oli kuvituksia ja uudistuksia viime vuosilta, mutta olin edelleen tyytymätön hahmojen kokonaisuuteen. Löysin näistä hahmoista luonnoksia ja valmiita kuvituksia eri vuosilta ja näiden kuvitusten ja luonnosten seasta otin viimeisimmät ja selkeimmät kuvitukset jokaisesta hahmosta kokonaisuudessaan. Nämä toimisivat tämänhetkisenä designina ja lähtökohtana hahmojen redesignille.

Tutkimuskysymyksessä keskityin tutkimaan, kuinka kehittää vanhojen hahmojen visuaalinen konsepti sopivaksi teoksen formaattiin, joka omassa tapauksessani olisi sarjakuva. Tutkimus sisältää tapauksia hahmojen redesignista, perehtyen siihen, miten ammattilaiset olivat lähestyneet aihetta erilaisissa teoksissa ja teosformaateissa. Aiheeseen kuuluu tärkeänä osana myös tunnistettavien hahmojen luominen ja tunnistettavuuden pysyminen, johon on haettu esimerkkejä ja teoriaa. Hyödyntäen saamaani tietoa ja esimerkkejä, lopullinen työni oli neljän valitsemani hahmon visuaalinen redesign, joka esittää digitaalisina kuvituksina jokaisen hahmon kokonaisuuden omassa kuvituksessaan, ilmeiden ja eleiden kanssa, sekä kaikki hahmot yhteisesti.

## 2. Taustoitus

## 2.1 Redesign ja tunnistettavuus

Redesignin perustana oli jo olemassaolevat hahmot, joiden visuaalinen konsepti uudistettaisiin sopivaksi haluttuun käyttötarkoitukseen. Hahmo voi olla alunperin suunniteltu esimerkiksi videopeliä varten, josta myöhemmin tehdään elokuvaversio ja tällöin hahmon design täytyy sovitaa elokuvan formaattiin ja tyyliin sopivaksi. Redesign voi olla myös oleellinen osa samaa teosta tai teoskokonaisuutta, jossa formaatti ja tyyli pysyvät samana, mutta teoksen ajankulku vaikuttaa hahmon ulkonäköön, jonka takia hahmon visuaalisessa ulkomuodossa tapahtuu muutoksia. Tämä on usein nähtävissä teoksissa, jotka sisältävät jatkotai esiosia, mutta myös yhden osan sisällä tapahtuvat takaumat tai ajankulku eteenpäin voivat vaikuttaa hahmon ulkomuotoon. Myös oikean elämän ajankulku vaikuttaa hahmojen designiin ja tämä näkyy usein tunnettujen maskottihahmojen ulkoasussa, joka päivitetään aina ajan kuluessa useaan kertaan edustamaan brändin sen hetkistä visuaalista ilmettä. Redesignilla halutaan tuoda esille hahmon tärkeimpiä piirteitä

valitulle formaatille ja tyyliin sopivimmalla tavalla. Tärkeänä osana redesign-prosessin aloitusta on tietää mihin käyttötarkoitukseen hahmo tulee, sillä formaatti ja tyyli voivat mahdollistaa tai rajoittaa eri tapoja esittää hahmoa visuaalisesti.

Hahmon alkuperäisessä designissa vakiintuneet värit ja muotokieli ovat tärkeitä elementtejä, jotka luovat ulkomuodosta tunnistettavan kokonaisuuden. Kokonaisuuteen voi kuulua myös esineitä, vaatteita tai muita yksityiskohtia, jotka ovat juuri sille hahmolle ikonisista ja ne voivat olla myös kytköksissä tarinaan. Esimerkiksi Harry Potterin salamanmuotoinen arpi ja pyöreät lasit toistuvat eri maiden kirjankansikuvituksissa (kuva 1), elokuvissa (kuva 2), videopeleissä (kuva 3), sekä Harry Potterin LEGO-hahmossa (kuva 4). Tunnistettavien elementtien tehtävänä on viedä hahmo katsojan muistiin ja kertoa hahmosta visuaalisin keinoin.



Kuva 1. Harry Potter ja liekehtivä pikari -kirjan suomalainen kirjankansikuvitus (Mika Launis 2001).



Kuva 2. Harry Potter ja viisas kivi -elokuvan kansikuva (Warner Bros. Pictures 2001).



Kuva 3. Harry Potter ja salaisuuden kammio -videopelin kammio -videopelin kuva (Electronic Arts 2002).



Kuva 4. Harry Potter LEGO-hahmo (LEGO 2010).

Värit luovat hahmossa tuttavuutta. Tiettyt värit symboloivat eri kulttuureissa tiettyjä asioita ja niiden käytöllä voidaan herättää ihmisissä erilaisia tunnereaktioita ja tätä hyödynnetään suunnittelussa. Värienkäytöllä on myös hahmosuunnittelussa tärkeä paikka ja tiettyt värit luovat hahmojen ulkoasussa merkityksiä ja mielikuvia hahmon persoonasta ja roolista teoksessa. Punaiseen pukeutuneet hahmot ovat usein pääosassa esiintyviä hahmoja, joiden rooli on toimia sankarina ja ryhmänjohtajana, persoonassa näillä hahmoilla korostuu rohkeus ja päättäväisyys. Siniseen puetut hahmot nähdään sen sijaan rauhallisempina, järjen ääni-tyyppisinä hahmoina, keltaiseen ja oranssiin yhdistetyt hahmot ovat energisiä ja iloisia.

Värienkäytöllä voidaan luoda fiktiivisessä maailmassa elävälle hahmolle rooli ja merkitys lainaamalla värejä suoraan oikeasta elämästä. Esimerkiksi Mass Effect -videopelisarjassa järjestyksen- ja turvallisuudenvalvojina toimivat C-Sec-virkailijat on puettu siniseen ja mustaan (kuva 5). Tämä muistuttaa eri maiden oikean elämän poliisiunivormujen värejä, vaikka peli sijoittuu tieteisfiktiomaailmaan ja sisältää useita hahmoja ihmiskunnan ulkopuolelta.



Kuva 5. C-Sec-virkailija pelistä Mass Effect 2 (Bioware 2010).

Mass Effect hyödyntää värejä myös hahmojen tunnistettavuudessa ja tarinankerronnassa. Pelitrilogian ensimmäisessä osassa sivuhahmo Garrus esitellään sinimustaan virkailijan asuun pukeutuneena (kuva 6), kuvastaen hahmon sen hetkistä työnkuvaa, jonka hahmo jättää lähtiessään päähenkilön matkaan. Pelin jatko-osassa Garrus tavataan hahmona, joka on ottanut lain omiin käsiinsä ja yrittää korjata ympäristönsä ongelmakohtia omin päin. Ikonisina osina hahmon aiemmasta designista pysyi silmien visiiri ja sinimusta asu (Hepler 2012, 66). Hahmo edusti edelleen periaatteita vanhasta työstään lain parissa, joka näkyi väreissä, mutta samalla värit olivat myös tälle hahmolle tunnistettavia, vaikka hahmon asun malli oli muuttunut ensimmäisen pelin virkailijan asusta omaksi kokonaisuudekseen (kuva 7). Trilogian viimeisessä osassa hahmo nähdään sodan keskellä, kantaen vastuuta sotilaallisesta operaatiosta. Hahmon asukokonaisuuteen lisättiin mustan ja sinisen värin lisäksi hopea, kuvastamaan hahmon sen hetkistä sotilasarvoa (Hepler 2012, 135). Hahmo säilyi edelleen väripaletiltaan tunnistettavana ja värien muutokset olivat kytkettävissä hahmon tarinaan ja aseman muutoksiin (kuva 8).



Kuva 6. Garrus C-Sec-virkailijan asussa pelissä Mass Effect (Bioware 2007).



Kuva 7. Konzeptitaidetta Garrusista pelissä Mass Effect 2 (mukailtu Bioware 2012).

Kuva 8. Konzeptitaidetta Garrusista pelissä Mass Effect 3 (mukailtu Bioware 2012).



Kuva 9. Hahmosiluetteja Overwatch-videopelistä (mukailtu, Jeff Kim 2017).

Muodot ovat värien lisäksi hahmon toinen tärkeimmistä tunnistettavuutta luovista osista. Useimmat ikoniset hahmodesignit ovat selkeästi tunnistettavissa pelkän siluettinsa pohjalta ja jopa samaan teokseen kuuluvat hahmot ovat selkeästi erotettavista toisistaan. Jos hahmoja on useampia, voi silueteilla erojen ja tunnistamisen lisäksi kertoa myös hahmon roolista teoksessa. Esimerkiksi tiimipohjaisen Overwatch-videopelin hahmot ovat silueteiltaan pelaajille helposti tunnistettavissa, mutta hahmojen muoto ja siluetti kertoo pelaajille myös tehokkaasti minkä tyyppisestä hahmosta on kyse (kuva 9). Isommat ja raskaammat siluetit edustavat hahmoja, jotka ovat kestäviä ja pystyvät suojaamaan itseään ja muita tiimin jäseniä toisia hahmoja tehokkaammin. Pienemmät ja kevyemmät siluetit taas kertovat pelaajille, mitkä hahmot ovat kestävyydeltään heikompia, mutta kompensoivat tätä usein tekemällä enemmän vahinkoa vastustajiin tai parantamalla oman tiimin jäseniä. Pienemmillä hahmoilla on usein myös tapoja liikkua ympäristössään nopeammin ja tehokkaammin, kuin isokokoisilla hahmoilla.



Kuva 10. Zenyattan oletusasun pelissä Overwatch (Blizzard Entertainment 2016).



Kuva 11. Zenyattan vaihtoehtoinen Halloween-teemainen asu pelissä Overwatch (Blizzard Entertainment 2017).

Overwatch antaa pelaajilleen myös mahdollisuuden vaihtaa pelaamansa hahmon asukokonaisuutta ja jotkut vaihtoehtoisista asukokonaisuuksista eroavat hahmojen oletusasusta hyvinkin paljon ja tämä muutos on näkyvässä myös muille pelaajille. Koska hahmojen tunnistettavuus on kytköksissä vahvasti hahmojen siluettiin, vaihtoehtoiset asut eivät saisi muuttaa hahmon siluettia radikaalisti (Blizzard Entertainment 2020). Tämä varmistaa, että pelaajat tunnistavat hahmot nopeitempöisissäkin tapahtumissa helposti, vaikka hahmot poikkeaisivat muuten oletusulkonäöstään. Esimerkiksi hahmolla Zenyatta, vasemalla olevan kuvan (kuva 10) oletusasun siluetti toistuu hahmon vaihtoehtoisessa asukokonaisuudessa oikeanpuoleisessa kuvassa (kuva 11) tarpeeksi selkeästi, ettei hahmoa voi sekoittaa pelin muihin hahmoihin, vaikka ulkoasussa ja väreissä on tapahtunut isoja muutoksia.



Kuva 12. Pon konseptitaidetta elokuvasta Kung Fu Panda 2 (DreamWorks Animation 2012).

Parhaiten hahmon kokonaisuus muodostuu tunnistettavaksi, kun hahmon värit ja muoto toimivat yhdessä ja elementit ovat hahmolle merkityksellisiä. Kung Fu Panda -elokuvien päähenkilönä toimiva Po on designiltaan yksinkertainen (kuva 12), mutta muotoihin ja väreihin on sisällytetty paljon merkityksellisyyttä elokuvan teemojen, visuaalisuuden ja kulttuurin kautta. Miller-Zarneke (2011, 27) kertoo Pon designin

kuvastavan pandan pehmeiden ja voiman harmoniaa eläinmaailmassa. Po edustaa väreillään paitsi pandaa, myös kiinalaista Jin ja jang -symbolia ja mukailee symbolin pyöreitä muotoja hahmossa esiintyvissä muotokielessä. Hahmon pyöreys ja pehmeys tuo tietoisesti tasapainoa elokuvan toimintapainotteiseen tapahtumaympäristöön ja tunnelmaan.

## 2.2 Teosten uudelleensovittaminen

Uudelleensovituksissa puhutaan usein rebooteista, remakeista ja remastereista. Näihin kuuluvat teosten uudet versiot, jotka saattavat olla tehty täysin alkuperäisteoksen pohjalta, pitäen kiinni teoksen ydinosista, käyttäen samaa tarinaa ja samoja hahmoja, mutta päivitetään nykYTEKNOLOGIAN avulla näyttämään modernilta ja yksityiskohtaisemmalta. Uudelleensovitukseksi voi myös lukea teokset, jotka kuuluvat tietyn brändin tai universumin alle, mutta eivät ole kytköksissä aiempiin teoksiin tarinallisesti ja teos on saatettu tehdä täysin uudella visuaalisella tyyllillä ja uudelle yleisölle. Uuden version muoto ja erot vanhaan teokseen riippuvat usein siitä, kenelle uusi versio tehdään ja mihin käyttötarkoitukseen se on tarkoitettu.

Remaster-versiot sisältävät näistä vähiten muutoksia ja niiden yleinen perusidea on ottaa alkuperäinen teos sellaisenaan ja parantaa sen laatua. Visuaalisesti nämä muutokset voivat näkyä elokuvissa ja videopeleissä valaistuksen ja värien korjauksena sekä kuvanlaadun parannuksena. Esimerkiksi vuonna 2010 julkaistu Darksiders-videopeli sai vuonna 2016 remaster-version, jossa parannukset olivat huomattavissa pelin kuvassa 13 nähtävillä tavoilla, etenkin väreissä ja kuvan tarkemmassa laadussa. Hahmodesigniin remastereilla ei ole juurikaan vaikutusta, sillä remasterien pohjalla on alkuperäinen teos, johon on jälkeinpäin tehty muutoksia kohentamaan teoksen visuaalista laatua.



Kuva 13. Vertailukuva pelistä Darksiders, vasemmalla alkuperäinen vuodelta 2010 ja oikealla vuoden 2016 remaster-versio (Vigil Games 2016).

Remake-versio on remasterin kanssa perusidealtaan samankaltainen, mutta pohjana ei suoraan käytetä alkuperäistä teosta, jonka päälle muutoksia tehdään. Sen sijaan alkuperäinen teos rakennetaan uudelleen, mutta tarkoituksena on, että remake-versio vastaa edelleen tunnistettavasti alkuperäistä versioita. Videopelien kohdalla remake-versioita tehdään usein peleistä, jotka ovat alkuperäismuodossaan niin vanhoja, ettei pelkkä visuaalinen jälkikäsitteily enää riitä ja uudelta versioltal halutaan enemmän. Elokuvien kohdalla remake-versioita teh-

dään vanhemmista elokuvista, mutta myös eri maiden omat sovitukset vieraankeilisistä alkuperäisteoksista voidaan luetella tähän kategoriaan. Teoksen visuaalinen ulkomuoto saattaa myös muuttua remaken käyttötarkoituksen mukaan. Alkuperäinen teos saattaa olla tehty käsinpiirrettynä animaationa, mutta remake-versio rakennetaan täysin näyteltynä tai 3D-animaationa, kuten esimerkiksi Disneyn Kaunotar ja hirviö vuodelta 1991 ja elokuvan 2017 vuoden remake-versio, jotka ovat visuaaliselta tyyliltään rakennettu täysin eri tavalla ja jälkimmäinen käytti sekä näyteltyä materiaalia, että 3D-animaatiomateriaalia (kuva 14). Remake-versiot antavat usein suuremman vapauden vaikuttaa hahmon designiin kun remasterit, sillä teoksen visuaalinen uudelleenrakentaminen sisällyttää myös hahmojen uudelleenrakentamisen. Tarkoituksena on kuitenkin pitää remake hahmoineen tunnistettavana, joten hahmojen redesign käsitellään mukailien tunnistettavia elementtejä hahmon alkuperäisestä designista.



Kuva 14. Vasemmalla Kaunotar ja hirviö -elokuvan remake ja oikealla alkuperäinen piirrosanimaatioelokuva (Disney 2017).

Reboot-versio käsittelee alkuperäisteosta huomattavasti vapaammin kuin remake tai remaster. Reboot rakentaa uuden teoksen perustuen usein alkuperäisiin hahmoihin ja teemoihin, mutta tarkoituksena on luoda itsenäinen teos, jonka kuluttaja voi kokea irrallaan alkuperäisteoksesta. Toisin kun remake tai remaster, rebootin ei ole myöskään tarkoitus korvata alkuperäisteosta uutena versiona, vaan enemmänkin tuoda uutta eloa alkuperäisteokseen asettamaan maailmaan. Reboot-versioita nähdään usein teoksista, joissa on jo ennestään useita osia

liittyen suoraan alkuperäisteokseen, kuten elokuva- ja pelisarjat jatko-osineen tai tv-sarjat. Reboot-versio voi myös olla visuaaliselta tyylliltään ja juoneltaan täysin eri kuin alkuperäinen materiaali, mutta pitäen silti tärkeimpiä peruselementtejä teoksen maailmasta ja hahmoista mukana. Hahmodesignin näkökulmasta reboot antaa usein vapaammat kädet hahmon redesignille, kun remake, remaster tai jatko-osat.

Netflix julkaisi DreamWorks Animation Televisionin kanssa vuonna 2018 animaatio-sarjan *She-Ra and the Princesses of Power*, joka oli reboot vuoden 1985 animaatio-sarjasta *She-Ra: Princess of Power*. Reboot-sarja käsittelee samoja teemoja kuin alkuperäinen ja tarinassa kulkevat myös alkuperäissarjasta tutut hahmot, mutta eroja löytyy tarinallisesti etenkin hahmotasolla, jossa reboot keskittyy syventämään hahmoihin eri tavalla kuin alkuperäissarja. Huomattavimpia ero sarjojen välillä oli kuitenkin visuaalisuus ja hahmodesign. Alkuperäisen sarjan hahmot olivat keskenään hyvin samanlaisia, ihonmyötäisiin asuihin pukeutuneita supersankareita, joiden kehot ja kasvot olivat lähes identtisiä (kuva 15). She-Ran reboot-versiossa hahmojen muotokieli ja kehotyypit ovat huomattavasti eroavampia toisistaan ja monipuolisuus oli näkyvillä myös hahmojen ihonväreissä (kuva 16), mutta silti hahmojen väreissä ja muodoissa on tunnistettavia elementtejä alkuperäisistä designeista. Noelle Stevenson (2020) kertoo hahmojen designien päivityksen keskittyneen tekemään kustakin hahmosta selkeästi toisistaan erottuvan. Vanhan sarjan päähahmot oli standardisoitu enimmäkseen kahteen malliin, jotka olivat lihaksikas mies ja kurvikas nainen, joka oli yhteydessä sen ajan tarkoitukseen myydä leluja. Tämä oli osa, jota rebootissa haluttiin päivittää ja modernisoida näyttämään, että sankarit voivat olla ketä vain, kuulumatta tiettyyn muottiin.



Kuva 15. Animaatio-sarja *She-Ra: Princess of Power*, vuodelta 1985 (Filmation 1985).



Kuva 16. Netflixin reboot-versio, *She-Ra and the Princesses of Power* (DreamWorks Animation Television 2018).

Uudelleensovitukset tuovat teoksen moderniin aikaan eri muodoissa riippuen halutusta käyttötarkoituksesta ja tämä myös määrittää hahmon redesignin tason tarpeen. Remasterit mahdollistavat vanhempien teosten kokemisen uudemmilla laitteilla ja parannetulla laadulla, kun taas remaket ja rebootit antavat tekijöilleen suuremman vapauden vaikuttaa hahmon designiin ja miten se halutaan esittää teosta parhaiten palvelevimmalla tavalla. Remakeissa teoksen visuaalisuus ja hahmojen designit muuttuvat uuden version formaatille ja käyttötarkoitukselle sopivissa rajoissa, mutta pysyvät samalla myös alkuperäiselle uskollisena. Rebootien kohdalla hahmon redesigniin liittyy vielä teoksen käyttötarkoituksen lisäksi teoksen sisältö, joten hahmon ulkonäkö luodaan myös parhaiten heijastamaan reboot-version maailmaa ja tarinaa. Jokainen versio nojaa kuitenkin vahvasti vanhoihin hahmoihin ja teemoihin eri tavoin, jolloin hahmojen designille tärkeät tunnistettavuuden elementit pysyvät mukana uudelleensovituksen tasosta riippumatta.

## 2.3 Hahmot ja ajankulku

Hahmojen design voi muuttua myös saman teoksen tai teoskokonaisuuden sisällä, jolloin hahmot säilyvät tyylliltään ja tuotantotalvaltaan yhtenäisenä. Myös teoksesta tai kokonaisuudesta vastuussa oleva tuotantotiimi pysyy samana. Kyseessä voi olla jatko-osa tai esiosa, joka muodostaa omana teoksenaan yhden osan teoskokonaisuutta, jonka sisällä tarina ja aika kulkee.

Jatko-osissa hahmojen redesign perustuu usein teoksen tarinalliseen ajan etenemiseen. Hahmo voi jatko-osassa olla useita vuosia vanhempi, jolloin redesignia tehtäessä iso osa muutoksista käsittelee hahmon visuaalista ikääntymistä sekä kehossa, että vaatetuksessa. Ikääntyminen voi näkyä myös hahmon asennossa ja tavassa kantaa itseään. Näillä visuaalisilla muutoksilla halutaan usein kuvastaa hahmon fyysisen ikääntymisen lisäksi myös hahmon tarinallista ja henkistä matkaa, jolloin redesign keskittyy antamaan hahmolle ulkoisia muutoksia, jotka ovat merkityksellisiä. Teosten esiosissa hahmon ikääntyminen taas kuvataan päivastaiseen suuntaan ja tällöin redesign keskittyy kertomaan millä teoksen hahmo näyttää esimerkiksi lapsena.



Kuva 17. Hikotus, Näin koulutat lohikäärmeesi (DreamWorks Animation 2010).

Tarinaan liittyvät muutokset voivat koskea hahmon henkilökohtaista kehitystä tai asemaa yhteisössä. kuten esimerkiksi Näin koulutat lohikäärmeesi -elokuvien päähenkilön, Hikotuksen, tarinassa (kuva 17). DeBlois (2014, 34) kertoo Hikotuksen redesignista elokuvatrilogian toisessa osassa ja kuinka hahmon tarina täytyi ottaa huomioon uuden ulkoasun luomisessa. Hikotus oli ensimmäisessä elokuvassa reisamainen altavastaja-hahmo, jonka keskiössä oli hyväksynnän ja kunnioituksen etsiminen omassa yhteisössään. Toisessa osassa hahmo on ikäännytynyt ja edennyt tarinassaan pisteeseen, jossa hän on ylittänyt nämä elementit ensimmäisestä osasta, päätyen kylän ja yhteisönsä sankariksi, jonka tuli näkyä hahmon itsevarmuudessa ja tavassa kantaa itseään. Samalla kirjoittaja toteaa, suurimman osan hahmon viehätyksestä tulevan hahmon kiusallisesta olemuksesta ja tämä oli elementti, joka hahmossa haluttiin pitää esillä myös redesignissa. Hahmon redesignia lähestyttiin Näin koulutat lohikäärmeesi 2 -elokuvassa jännitystä etsivänä seikkailijana, aikuistumisen kärjellä, joka ei ole vielä varma tulevaisuudestaan (kuva 18).

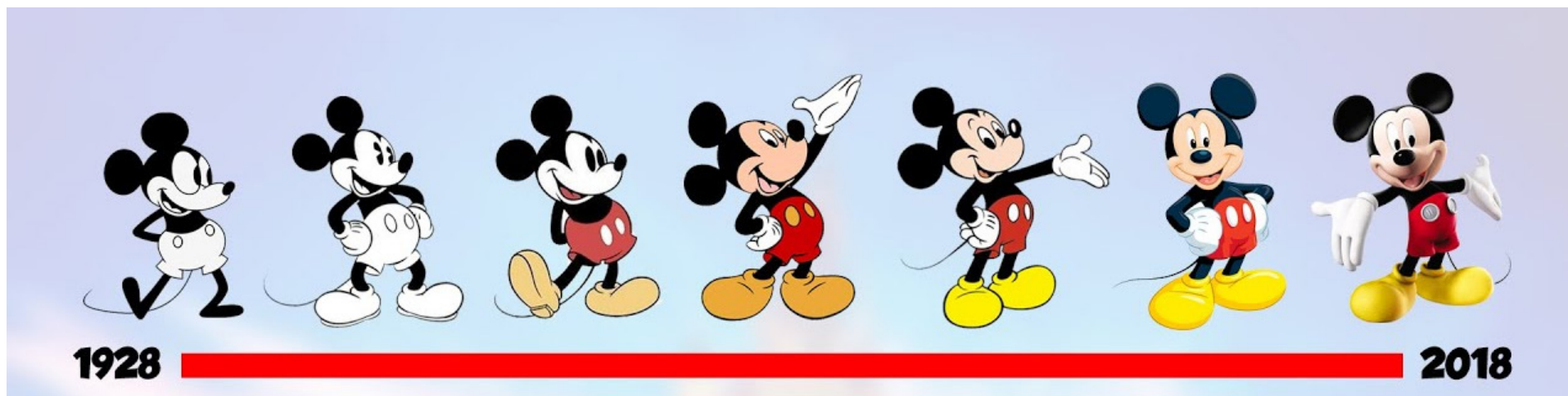
Kuva 18. Hikotus, Näin koulutat lohikäärmeesi 2 (DreamWorks Animation 2014).



Kuva 19. Ylhäällä Tarzan lapsena tarinan alussa ja alempana aikaharppauksen jälkeen (Disney 1999).

Ajankulku voi edetä myös yhden teoksen sisällä niin pitkälle, että hahmon designista on useampia versioita samassa teoksessa. Joskus ajankulkua halutaan esittää nopeatempoisesti, tällöin puhutaan aikaharppauksista. Aikaharppauksia käytetään tarinankerronnan välineenä, juonen ja hahmojen nopeaa kehitystä varten (Learoyd 2020). Aikaharppaus voi sisällyttää päiviä, vuosia tai jopa vuosikymmeniä muutamaan sekuntiin, ja fyysisen ikääntymisen ohella hahmo siirtyy elämän- ja tarinanvaiheestaan uuden alkuun. Disneyn vuoden 1999 piirroselokuvassa Tarzan, päähenkilön roolissa olevan Tarzanin aikuistuminen tiivistetään musiikkikohtaukseen, jonka sisällä tapahtuva aikaharppaus kestää vain parin sekunnin ajan ja tämän aikana päähenkilö ikääntyy pienestä lapsesta varhaisaikuiseksi (kuva 19). Tämä siirtää hahmon itseään epäroivästä ja kömpelöstä pojasta oman tiensä löytäneeksi mieheksi, joka liikkuu viidakossa ketterästi ja ongelmitta.

Yhden teoksen sisällä kronologisen ajankulun lisäksi teoksessa voi tapahtua takaumia tai etuumia, jotka siirtävät tarinan väliaikaisesti menneisyyteen tai mahdolliseen tulevaisuuteen. Takaumat ovat usein lyhyitä hetkiä, jonka aikana hahmo muistelee tapahtumia menneisyydestään. Takauma voi viedä hahmon lapsuuteen useiden vuosien taakse tai muistuttaa hahmoa parin päivän takaisesta tapahtumasta ja hahmo voi tarvita redesignin tätä kohtausta varten. Takauimen vastakohtat, etuumat, ovat vähemmän käytössä ja ovat muodoltaan enemmän ennustusmaisia ja kertovat tulevaisuuden mahdollisuuksista, toisin kuin takaumat, joiden tapahtumat ovat jo varmennettuja. Hahmojen redesignia ajatellen nämä tapahtumat antavat lyhyen, mutta mielenkiintoisen katsauksen hahmon tarinaan ja ulkonäköön eri ajassa ja paikassa.



Kuva 20. Mikki Hiiren ulkonäön kehittyminen vuosien aikana (mukailtu, Dave Lee Down Under 2018).

Hahmon designissa tapahtuva ajankulullisen muutoksen ei tarvitse olla teoksen sisällä tai teokseen liittyvää ajankulkua, myös oikean elämän ajankulku voi vaikuttaa hahmoon. Tämä on usein nähtävissä maskottihahmoissa, jotka saattavat esiintyä erilaisissa teoksissa, mutta ovat suurimmassa roolissa brändien tunnus- ja edustushahmoina. Maskottihahmot ovat ikonisia ja tunnistettavissa niihin liittyvien teosten ulkopuolellakin, esimerkiksi Nintendon maskottihahmona toimivan Marion tunnistaminen ei vaadi kokemusta Super Mario -pelien pelaamisesta, sillä hahmo on levinnyt niin laajalle pelien ulkopuolelle.

Monien pitkäikäisten maskottihahmojen design on muuttunut ajan kuluessa teknologian ja työtapojen kehittymisen yhteydessä, jolloin modernimmat työvälineet ovat mahdollistaneet esimerkiksi hahmon rakentamisen ja esittämisen 3D-muodossa. Disneyn maskotin, Mikki Hiirien, ulkoiset ja persoonallisuuden muutokset ovat yhteydessä ajallisiin kulttuuriarvoihin ja animaatiotrendeihin viimeisen 90 vuoden

aikana (Hellman 2020). Mikki Hiiri on kehittynyt alkuperäisestä mustavalkoisesta, yksikertaisesta hiiri-hahmosta värilliseksi, yksityiskohtaisemmaksi ja visuaalisesti moniulotteisemmaksi hahmoksi. Mikki Hiiren ulkonäössä on myös huomattavissa ihmismäisempiä piirteitä vaatteissa sekä kasvojen muodoissa ja väreissä (kuva 20). Vaikka hahmon ulkomuoto on kehittynyt ajan myötä, on hahmo säilynyt silti tunnistettavana. Mikki Hiiren väreissä on tapahtunut näkyvämpiä muutoksia, kun taas siluetin kohdalla muutokset ovat vähäisempiä. Uudemmissa redesigneissa sekä värien, että siluetin muutokset ovat minimaalisia ja kytkeytyvät enimmäkseen formaattiin, jossa hahmo on haluttu esittää.

# 3. Processi

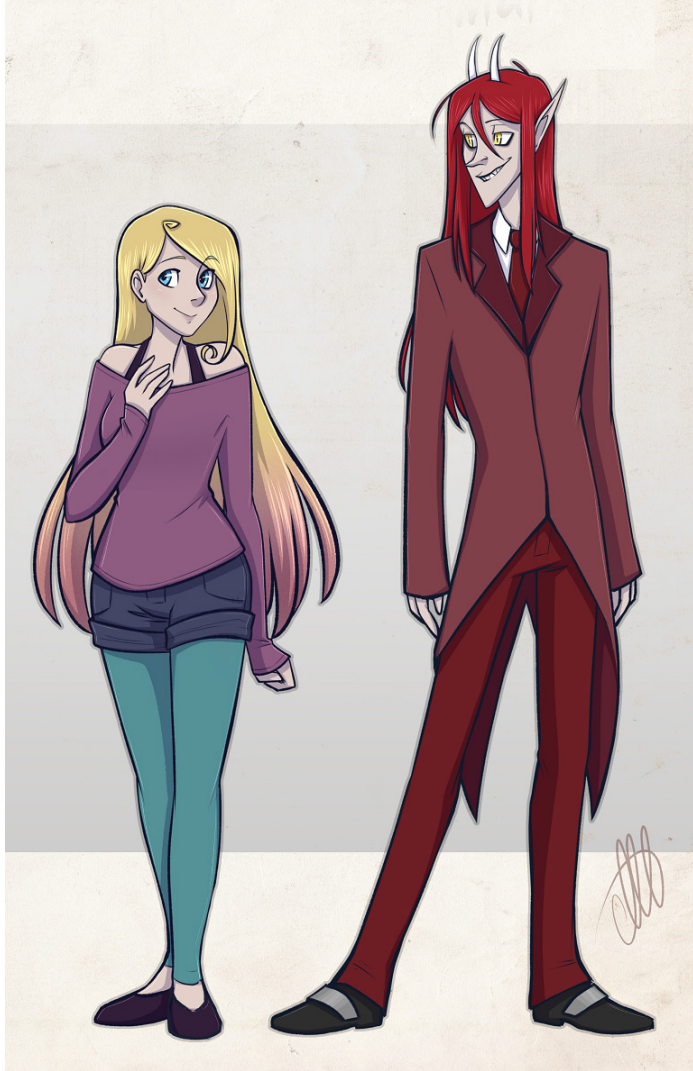
### 3.1 TAUSTATYÖ

Sarjakuvan vakiinnuttua projektin formaatiksi, tarinoiden ja hahmojen täytyi myös olla sopivia ja toteutettavissa tähän käyttötarkoitukseen. Olin suunnitellut sarjakuvaprojektin tehtäväksi täysin digitaalisena, Clip Studio Paint -ohjelmistolla, jossa oli digitaaliseen kuvittamiseen sopivien työkalujen lisäksi myös paljon sarjakuvan tekoon ja julkaisuun sopivia toimintoja ja työkaluja. Kuvittamisen tekniikka valikoitui digitaaliseksi sen kätevyyden takia. Kuvitusten muokkaaminen ja korjaaminen oli mahdollista riippumatta kuvitustyön vaiheesta ja yksittäisten muutosten tekeminen kuvituksiin oli nopeaa ja helppoa. Digitaalinen kuvittaminen poisti myös kuvitustarvikkeisiin menevät kulut, sillä omistin jo halutut välineet ja ohjelmat. Mahdollinen julkaisu tapahtuisi myös digitaalisesti yhdellä tai useammalla valitulla sarjakuvien julkaisuun sopivalla verkkoalustalla.

Tyylillisesti projektin piirtojätki mukailisi omaa yleistä kuvitustyyliäni (kuva 21), yksinkertaistaen joitakin elementtejä tarpeen mukaan, jotta hahmojen piirtäminen useaan kertaan ja useasta kuvakulmasta olisi mielekästä ja tehokasta. Hahmojen tuli pysyä myös tunnistettavana kauempaa katsottaessa, joten kaikkien hahmojen designia ei voinut hukuttaa monimutkaisiin yksityiskohtiin ja liialliseen värikirjoon. Piirustustyyli ja jälki olivat jatkuvasti kehittyviä seikkoja, jotka tuli ottaa huomioon, mutta tavoitteena oli kuvittaa projekti hahmoineen tämän hetkisen tyylin ja taitotason mukaan. Projektin toteutus olisi täysin värillinen, joten hahmoilla olisi myös tunnistettavat sekä hahmon tarinaa ja persoonaa tukevat värit designeissaan.



Kuva 21. Kuvitustyyli, jota projektiin ja hahmoihin haettiin.



Kuva 22. Sarjakuvaprojektin päähenkilöitä.

Sarjakuvaprojektin pääosassa ovat ihmiset ja demonit sekä näiden kahden ryhmän väliset kohtaamiset, jotka ajavat hahmoja ja juonta eteenpäin. Tarina sijoittuu moderniin ihmisten maailmaan ja helvettiin, kertoen näiden kahden maailman kohtaamisesta tarinan päähenkilöiden kautta (kuva 22). Tarinan keskiössä korostuu näistä kohtaamisista aiheutuvat ryhmien väliset ja sisäiset konfliktit sekä tarinan hahmojen välille syntyvät suhteet näiden elementtien keskellä. Demonien lisäksi tarinaan kuuluu muita yliluonnollisia henkilöitä ja olentoja, jotka vaikuttavat tarinan tapahtumiin.

Projektin genre sijoittuu yliluonnolliseen fiktion, mutta myös fantasia näkyy visuaalisesti etenkin demoneissa ja niiden kotimaailmassa. Realismi taas on esillä ihmisten maailmassa, jonka tapahtumapaikassa näkyy hahmoineen modernin kaupunkiympäristön viitteitä. Nämä elementit olivat oleellisia valittujen hahmojen redesignissa, jotta hahmot edustaisivat tehokkaasti omaa ympäristöä tarinassaan. Projektin formaattiin, julkaisuun ja työtapaan liittyvien päätösten jälkeen oli tutkittava valittujen hahmojen kuvituksia ja designeja.

Työ eteni valittujen hahmojen tutkimisella. Valitsin nämä neljä hahmoa jo hyvin varhaisessa vaiheessa työtä, sillä kiinnostus näiden hahmojen redesignien suunnittelemiselle oli olemassa jo ennen opinnäytetyön aiheen valintaa. Hahmoista oli tarpeeksi materiaalia, joissa ne näkyivät kokonaan ja joista poimia ylös sekä säilytettäviä ikonisia elementtejä, että mahdollisia paranneltavia osia.

Jokaisesta hahmosta löytyneet viimeisimmät koko hahmon kuvitukset auttoivat kertomaan hahmon tämänhetkisestä designista ja redesignit suunniteltaisiin näihin perustuen (kuva 23). Vanhat kuvitukset antoivat myös hyvän kuvan hahmojen designeissa käytetyistä väreistä. Kokosin jokaiselle oman väripaletin eniten hahmossa näkyvien värien perusteella, jotka auttaisivat pitämään hahmon redesignin tunnistettavana.

Tein jokaisesta hahmosta listan sanoja, kuvaamaan kunkin luonnetta ja olemusta, sekä kertomaan ulkomuotoon liittyvistä elementeistä, kuten kehonrakenteesta ja vaatetuksesta. Listan tarkoituksena oli auttaa pitämään mielessä hahmon oleelliset piirteet redesignia tehdessä. Aiemmat kuvitukset hahmoista olivat hyvin samankaltaisia, kehonrakenteissa oli vähän pituuteen tai painoon viittaavia eroavaisuuksia ja asento oli kaikissa kuvituksissa lähes sama. Sanalistan auttoi erittelemään kullekin hahmolle piirteitä joiden avulla jokaiselle saataisiin selkeämpi muotokieli, joka erottaisi hahmoja enemmän toisistaan ja toisi visuaalisesti paremmin esiin hahmojen eri persoonia. Sanalistan lisäksi kullekin hahmolle rakennettiin oma kuvallinen moodboard. Tämän jälkeen alkoi jokaisen hahmon designin perusteellisempi tutkiminen ja ongelmakohtien selvittäminen.



Kuva 23. Viimeisimmät jokaisen hahmon kokonaan esittävät kuvitukset.

## 3.2 Vanhojen hahmojen esittely

Jokaisen hahmon designista löytyi omia elementtejä ja osia, joiden takia hahmo oli valittu tähän työhön. Nämä vaihtelivat sekavista ja sopimattomista asukokonaisuuksista tarpeettomiin yksityiskohtiin ja tehottomiin tapoihin esittää hahmo kuvituksessa asennon ja muotokielen kautta. Keskittyminen siirtyi tässä vaiheessa löytämään hahmojen kuvituksista ja designeista ne osat, jotka eivät edustaneet hahmoja halutulla tavalla. Samalla hahmoista poimittaisiin ylös myös elementit, jotka tekivät jokaisesta tunnistettavan ja toivat merkityksellisyyttä hahmojen ulkoasuun.

### 3.2.1 Marci

Marcin (kuva 24) hahmo on kaupungissa elävä ihminen, jonka tarinaan kuuluu paljon konflikteja ympärillä olevien yliluonnollisten kanssa. Tämä tulee esiin hahmon varautuneessa suhtautumisessa tarinan yliluonnollisiin hahmoihin, mutta hahmo on myös kasvanut näiden konfliktien ympäröimänä kokeneeksi ratkaisemaan ongelmatilanteita omin keinoin. Luonteeltaan hahmo on päättäväinen ja itsevarma seikkailijatyypin, jonka äkkipikaisuus toimii joskus konfliktien aiheuttajana.



Kuva 24. Marcin viimeisin koko hahmon kuvitus (2014).



Kuva 25. Marcin paperiluonnos.



Kuva 26. Lara Croft pelistä  
Tomb Raider: Legend  
(Crystal Dynamics 2006).

Hahmon valittu design oli kuvitettu vuonna 2014, mutta hahmosta oli paperilla aikaisempi luonnos (kuva 25), josta design oli muuttunut vähäisesti vuoteen 2014 mennessä. Designissa oli vahvasti näkyvillä Lara Croftin tyyppisten seikkailijahmojen inspiraatio (kuva 26) ja tämän hahmon oli myös tarkoitus olla samankaltainen atleettinen seikkailijatyyppeä, jonka tarinassa tapahtuisi paljon yhteenottoja sekä vaaratilanteita ja halusin heijastaa tätä hahmon ulkonäössä. Nämä elementit näkyivät osittain hahmon designissa, mutta tapa esittää niitä hahmossa tuntui vanhentuneelta ja stereotyyppioihin perustuvalta, eikä kokonaisuus tukenut hahmon tarinaa ja aiheutti ristiriitaisuutta varsinkin asun epäkäytännöllisyyden kautta.

Vanhentuneiden stereotyyppien tuntu hahmossa tuli hahmon asukokonaisuudesta ja sen paljastavuudesta, jonka yhdistin vahvasti myös naishahmojen seksualisointiin. Iso osa omasta inspiraatiostani tuli videopeleistä, joissa taistelevien ja seikkailevien naishahmojen asukokonaisuudet olivat usein paljastavia ja epäkäytännöllisiä hahmon tarkoitukseen ja tarinaan nähden (kuva 27). Nämä elementit korostuivat vielä enemmän kun naishahmoja vertasi samojen teosten mieshahmojen designeihin (kuva 28). Tämä oli nähtävissä myös valittujen omien hahmojeni kesken, varsinkin tämän hahmon kohdalla.



Kuva 27. Naishahmoja pelistä Mortal Kombat 9 (NetherRealm Studios 2011).

Alkuperäiset vaatteet tuntuivat sopimattomilta hahmolle, jonka tarinaan kuului seikkailua, vaaratilanteita ja konflikteja vihollisten kanssa. Vaatetus korosti myös hahmon ruumiinrakennetta, joka vastasi hyvin perinteistä ja stereotyyppistä kehonkuvaa seksikkästä, kapeavyötäröisestä naisesta ja halusin tuoda redesignilla esille hahmon keholtaan enemmän atleettisena ja lihaksikkaampana, joka kertoisi hahmon olemuksesta ja tarinasta paremmin. Tarinan ristiriitaisuuden lisäksi hahmon persoonaan tai olemukseen ei liittynyt mitään perusteltavaa syytä, jonka takia hahmon arkinen pukeutuminen oli näin paljastavaa, joten ratkaisu jäi tarpeettoman seksualisoinnin tasolle.



Kuva 28. Mieshahmoja pelistä Mortal Kombat 9 (NetherRealm Studios 2011).

Hahmon värimaailma oli hyvin rajattu. Pääväreinä toimi punainen, kaksi eri vihreää ja musta, pienempinä alueina väreissä oli myös valkoinen ja ruskea. Yksityiskohtien, kuten useimpien solkien, väreinä toimi kultainen sekä hopea. Lähes kaikkien valittujen hahmojen designeissa oli metallisia yksityiskohtia, joiden merkitys itse hahmolle oli vähäinen ja hahmon käyttötarkoitusta ajatellen, niiden kuvittaminen useaan kertaan aiheutti ylimääräistä työtä. Tällä hahmolla oli myös solkien lisäksi muita koristeellomaisia yksityiskohtia asussa, kuten shortsien taskujen valkoiset vyöt, jotka toivat asuun lisää turhaa monimutkaisuutta. Pääosin hahmon väripaletti oli kuitenkin tunnistettava ja toimiva. Mahdollisia muutoksia tulisi yksityiskohtiin, jotka olisivat myös tarpeen tullen jätettävissä kokonaan pois väripaletista ja asusta.

Hahmon isoimpana ongelmana oli sopimaton asukokonaisuus. Asuun kuului näkyvimminä osina lyhyet vihreät shortsit, joiden taskujen päällä oli aiemmin mainitut valkoiset koristeelliset vyöt. Toinen huomiota eniten herättävä osa hahmon asussa oli lyhyt, musta, bikinimäinen, nahkatoppi, epäsymmetrisillä olkaimilla ja alustopilla, jonka materiaali oli tässä designissa verkko. Nämä olivat hahmon asussa huomiota herättävimmät osat ja samalla myös eniten redesignin tarpeessa. Hahmo sijoittui tarinassaan nykyaikaiseen, urbaaniin kaupunkiin ja nykyinen asukokonaisuus näytti liian erikoiselta ja silmiinpistävältä tällaiseen ympäristöön, osittain johtuen asun paljastavuudesta ja yksityiskohdista.

Vaatekokonaisuus ei myöskään toiminut hahmolla käytännön tasolla. Materiaalit, kuten verkko ja nahka, olivat epäkäytännöllisiä valintoja liikkumisen kannalta, eikä vaatteiden vähäinen peittävyys suojaisi hahmoa tarinan konflikteissa ollenkaan. Hahmon asussa oli kuitenkin erikseen suojaa antavia osia, jotka tukivat seikkalijanarratiivia. Nämä osat olivat hahmon hanskat, kyynärsuojat ja saappaat, jotka toivat lisäsuojaa hahmon muutoin vähäisesti kehoa suojaavaan asukokonaisuuteen, jolloin kokonaisuus aiheutti ristiriitaa näiden elementtien välillä. Asu tarvitsi yhtenäisempää ratkaisua, jotta kokonaisuus palvelisi hahmoa paremmin ja tavanomaisempi arkinen tyyli vaatteissa tukisi paremmin hahmoa ympäristössään.

Hahmon kokonaisuus oli isoimmilta osiltaan niin ristiriitainen ja sopimaton, että tunnistettavuutta täytyi hakea pienemmistä osista. Tunnistettaviksi elementteiksi designissa nousivat punaiset letitetyt hiukset ja kirkkaanvihreä kaulaliina, jotka olivat tälle hahmolle ikoniset, eivätkä kuuluneet hahmossa aiemmin esitettyihin ongelmakohtiin. Näiden lisäksi asussa olevat saappaat ja hanskat tukivat hahmon tarinaa käytännöllisempinä ratkaisuin, jotka antaisivat suuntaa hahmon uuden kokonaisuuden suunnittelussa.

### 3.2.2 Daryon

Daryon (kuva 29) on tarinassaan oman valtakuntansa prinssi sekä leskikuningattaren ainoa lapsi, ja kasvatettu vahvasti tämän mukaan. Aatelisuus on yksi olennaisimpia elementtejä tämän hahmon persoonassa ja ulkonäössä. Hahmo tuntee oman arvonsa jopa ylimielisyyteen asti ja haluaa näyttää kuninkaallista asemaansa ulospäin ja viihtyy ollessaan huomion keskipisteenä. Persoonaltaan prinssi on energinen ja helposti innostuva niin kauan kun seura on tarpeeksi kiinnostavaa. Prinssin piirteissä korostuu turhamaisuus ja hienostelijamaisuus sekä haluttomuus tehdä fyysistä työtä ja likaantua. Hahmon on nuoreen ikäänsä nähden hyvin poliittisesti taidokas ja antaa ulospäin itsestään hyvin dramaattisen ja yksinkertaisemman kuvan persoonastaan.

Kuva 29. Prinssin viimeisin koko hahmon kuvitus (2019).



Valittujen neljän hahmon kesken, tämä hahmo oli kokenut eniten muutoksia vuosien varrella ja ensimmäinen kuvitus oli vuodelta 2013 (kuva 30). Hahmon design oli vaihtunut alkuperäisestä 2013 vuoden kuvituksesta vuonna 2015 (kuva 31) ja uudelleen vuonna 2019, joka oli hahmon nykyinen design ja toimi lähtökohtana redesign-työlle. Tämän hahmon kohdalla aiemmasta tai vanhasta designista puhuttaessa, tarkoitetaan viimeisintä 2019 vuoden designia.

Perusidealtaan hahmo oli pysynyt samana vuosien aikana, mutta muutoksia näkyi esimerkiksi hahmon sarvissa ja vaatteissa. Hahmolla oli myös pysynyt vakiintunut väripaletti. Punaisen ja kullan käyttäminen vaatteissa oli toimiva yhdistelmä aiemmista designeista ja vaalea turkisreunus sopi mukaan kuvaamaan kuninkaallista asemaa. Vaatetuksesta jäi puuttumaan tietynlainen räväkkyys ja yksityiskohtaisuus, joka



Kuva 30. Prinssin ensimmäinen värillinen kuvitus.

erottaisi hahmon statuksellisesti muista hahmoista. Hahmo oli nuori ja rakenteeltaan kevyt, näkyvää lihaksistoa hahmolla ei juurikaan ollut, sillä hahmo jätti mielummin fyysisesti vaativat työt muille. Sama näkyi myös hahmon vaatetuksessa, joka oli siisti ja materiaaleiltaan arvokas. Esimerkiksi väripaletissa oleva valkoinen näyttäytyi puhtaana korostaen hahmon asemaa ja suhdetta fyysiseen työhön.

Halusin korostaa enemmän vaatteissa vielä hahmon varakkuutta ja tuoda mukaan kuviointia ja käsintehtyjä yksityiskohtia kertomaan, että hahmon asukokonaisuus oli henkilökohtaisesti räätälöity ja mitoitettu. Koska hahmot olivat osa sarjakuvaprojektia, tuli designien olla tarpeeksi yksinkertaisia, jotta niiden piirtäminen useaan kertaan eri kuvakulmista oli järkevää ja hahmot pysyivät tunnistettavina kaukaakin. Prinssin kohdalla vaatteissa kuitenkin haettiin enemmän yksityiskohtaisuutta.



Kuva 31. Hahmon redesign.

Hahmossa olennaista oli kuninkaallinen olemus, jonka esittäminen tapahtuisi helpoiten vaatetuksen ja asennon kautta. Kuvituksessa hahmo esiintyi neutraalissa asennossa, joka ei tuonut esiin hahmon luonnetta. Halusin tuoda hahmoon enemmän itsevarmuutta ja liioiteltua ylellisyyttä. Hahmon lyhyet, peuramaiset sarvet kuvasivat hyvin hahmon nuoruutta ja samalla vahvistivat kuvaa hahmon kevyestä kehonrakenteesta, ne olivat myös hahmon designille oleellinen, tunnistettava elementti. Muita erityisiä hahmon kehoon liittyviä elementtejä olivat hahmon silmät ja häntä. Hahmolla oli heterokromia silmissä, toinen silmä oli kullan värinen ja toinen hopeinen, joka sopi liioittelemaan hahmon kuninkaallista asemaa. Pitkässä ja ohuessa hännässä hahmolla oli lehtimäisiä elementtejä, jotka olivat kulkeneet mukana sellaisenaan vuodesta 2013 asti. Hahmon designissa ei ollut koskaan ollut mukana mitään muita kasvillisuuteen viittaavia elementtejä, eikä kasvimaiselle hännälle ollut myöskään tarinallista selitystä. Hännän tämänhetkinen ulkomuoto oli irrallinen muuhun kokonaisuuteen verrattuna ja päädyin miettimään tapoja kuvata tätä elementtiä yhtenäisemmin hahmon muiden elementtien kanssa.

Vaatetuksessa hahmolla oli useita kultareunuksisia osia, jotka kuuluivat oleellisesti tämän hahmon designiin koristeellisena materiaalina luomaan arvokkuuden tuntua. Tämä korostui varsinkin takissa yhdis-

tämällä kultaista reunusta punaiseen väriin ja vaaleaan turkisreunukseen. Punainen ja kulta yhdistyivät myös vyötäröllä koristetyylisessä vyömäisessä osassa, joka koostui punaisesta nauhasta ja sen alla olevasta kultareunaisesta, punaisesta pehmusteesta. Puhtaanvalkoisten aluspaidan, hanskojen ja kenkien tarkoitus oli olla hahmolle rohkea ja hienostunut valinta niiden helpon likaantumisriskin takia.

Luottamus vaatteiden likaantumisen välttämiseen kertoi hahmon tavoista ja asemasta, jossa fyysinen työ oli vähäistä ja jätettävissä muille, myös korolliset kengät toivat esille hahmon pukeutumista enemmän tyyliävalintoina, kuin käytännöllisinä ratkaisuinä. Takissa oleva musta ketju toimi koristeellisena osana, mutta piti myös takkia yhdessä. Elementtinä se kuitenkin tuntui liian raskaalle ja synkälle tämän hahmon käyttöön, vaikka se toi osittain mustaa väriä muuallekin hahmon asuun kuin kenkiin ja hanskoihin. Muutoin hahmon asussa käytettiin isoina tasaisina pintoina ruskean sävyjä, jotka hillitsivät hahmon koko designia. Hahmon oli kuitenkin tarkoitus olla huomionhakuinen ja näyttävämpi asultaan, joten isojen tasaisten väripintojen käyttö vaati tämän hahmon asussa pohdintaa ja mielessäni kävi kokeilla vaatetuksessa kuvioitua kangasta rikkomaan tasaisia pintoja. Lisäksi halusin tuoda muita koristeellisia elementtejä luomaan hahmoon kiinnostavuutta ja näyttävyyttä redesignia varten.

### 3.2.3 Theo

Theo (kuva 32) on kuninkaallista sukua ja prinssin serkku, mutta ei koskaan mieltynyt aristokraattiseen elämään. Ajan myötä Theo jätti kuninkaallisten vastuut ja odotukset taakseen ja lähti hakemaan toisenlaista elämää kauas kotoaan ihmisten maailmaan. Hahmo joutui konflikteihin ihmisten kanssa ja vetäytyi yhä enemmän omiin oloihiinsa. Luonteeltaan Theo on tyypillinen yksinäinen susi, etäinen ja luotaantyöntävä ja suosii toimia omin päin ilman muiden apua. Hahmo pitää kuninkaallisen tautansa pois elämästään ja muiden tiedosta, joka näkyy myös hahmon tavassa pukeutua ja kantaa itseään.



Kuva 32. Theon viimeisin koko hahmon kuvitus (2017).



Kuva 33: Theon ensimmäinen värikuvitus.

Hahmon värimaailma oli murretumpi ja neutraalimpi, ja tämä sopi hahmolle, joka halusi liikkua ympäristössään herättämättä huomiota. Hahmon vaatteet olivat peittävät ja paskut, suojaten hahmoa fyysisesti ja luoden samalla etäisyyden tuntua ulkopuolisiin. Asussa oli samankaltaisuuksia prinssin asun kanssa, kuten turkisreunus, joka oli hyvä hahmoja yhdistävä elementti.

Hahmon ensimmäisessä värillisessä kuvituksessa (kuva 33) asuun kuuluivat reisien kohdalla jaloissa, mutta nämä jäivät seuraavissa kuvituksissa pois. Myös vyötäröllä ollut valkea sideharso poistui hahmon designista. Ilmeiltään hahmo oli kuvituksissa neutraalimpi ja iloisempi mitkä hahmon persoona antoi ymmärtää ja halusin redesignissa keskittyä kuvaamaan hahmoa päinvastaisella tavalla, joka sopisi hahmon persoonaan paremmin. Sama oli huomattavissa myös hahmon neutraalissa ja rennossa asennossa, joka teki hahmosta nykyisessä designissa lähestyttävän ja tuttavallisen näköisen. Tunnistettavia ja säilyneitä piirteitä hahmolla oli vaatetuksessa, etenkin takin muodossa ja väreissä. Myös hiustyyli ja ruskea väri vaalean raidan kanssa oli säilynyt. Lisäksi hahmon otsan arpia peittävä nauha säilyi kuvituksissa, vaikka nauhan värissä tapahtui muutoksia.

Hahmon design oli valituista neljästä hahmosta yksinkertaisin, yksityiskohtia ei ollut paljoa ja väripalettiin kuului hillitympi kokonaisuus värejä. Vahvasti erottuvia elementtejä hahmon designissa olivat kulta- tai hopeiset vetoketjut ja vyönsolki, jotka tuntuivat ristiriitaiselta takissa olevien hopeisten yksityiskohtien kanssa ja kiinnittivät paljon ylimääräistä huomiota kun hahmon muu väripaletti oli hyvin hillitty ja koostui enimmäkseen murretuista väreistä. Myös otsan peittävä valkea sideharso herätti paljon huomiota hahmon muihin väreihin verrattuna, mutta oli hahmolle tarinan kannalta oleellinen elementti, peittäen otsan arpea. Vanhassa designissa näkyi myös tummia alueita hahmon kasvoissa, korvissa ja käsissä (kuva 34), jotka poistuivat myöhemmissä kuvituksissa. Elementtinä nämä eivät tuoneet hahmoon mitään tarpeellista tai tarinaan liittyvää viittausta ja tämän takia kyseiset elementit olivat poistuneet hahmon designista ajan myötä (kuva 35).

Pitkä sinivihreä takki oli hahmolle tunnistettavin osa asussa ja oli säilynyt useissa kuvituksissa. Hihansuissa ja kauluksessa olevat vaaleat turkisreunukset toimivat hyvin pienenä yhtäläisyytenä tämän hahmon ja prinssin välillä, mutta verrattuna prinssin asun turkikseen, värieroa voisi olla enemmän, jolloin turkis myös sopisi paremmin tämän hahmon hillitympään eikä niin siistittyyn kokonaisuuteen. Yksityiskohtissa takin päällä olevan vyön tarpeellisuus aiheutti pohdintaa. Vyö oli takin päällä, mutta ei kuulunut takkiin, eikä toiminut koristeellisella tasolla hahmon kokonaiskuvassa, joten vyön funktionaalisuus hahmon asussa oli hyvin vähäinen. Ainoa samankaltainen elementti vyön kanssa hahmon designissa oli säärystimet, joiden väripaletti oli sama, mutta molemmissa elementeissä kulta- tai hopeiset metalliosat herättivät tarpeetonta huomiota muusta kokonaisuudesta.



Kuva 34. Tummanharmaat osat hahmon kasvoissa (2017).



Kuva 35. Hahmon kasvot ilman näitä elementtejä (2021).

Hahmon asukokonaisuudessa olivat väreiltään ja designiltaan paljon muita yksinkertaisia ratkaisuja, jotka sopivat hahmon tahtoon olla herättämättä huomiota. Asukokonaisuus oli suurimmaksi osaksi käytännöllinen ja hahmolle sopiva, mutta halusin tuoda siihen redesignissa enemmän ajankulun jälkeä ja tehdä kokonaisuudesta vähemmän istuvan. Hahmon asusta puuttui kuitenkin kuluneisuus ja haluttu epäsiisteys, mikä ei vastannut hahmon tarinaa ja elämäntilannetta. Hahmon hiukset sen sijaan olivat kuvituksessa päinvastaiset, kuvattu epäsiististi ja sekaisin.

Olemukseltaan hahmo näytti kevyeltä ja virtaviivaiselta, tähän vaikutti myös huoleton ilme ja rento asento kuvituksessa, eikä tämä kuvastanut hahmon persoonaa. Ulkonäöllisesti hahmon kokonaiskuvassa oli paljon jo ennestään hahmolle sopivia valintoja, etenkin vaatteissa ja väreissä, mutta isoimmat huomiot vanhasta designista tulivat tavasta, jolla hahmo oli kuvattu, joka ei vastannut haluamaani kuvaa hahmosta. Redesigniin halusin tuoda enemmän ilmi hahmon läsnäoloa uhkaavampana ja raskaamman oloisena, kertoen hahmon tarinallisista kokemuksista. Tämä toisi myös kontrastia muihin hahmoihin. Erityisesti hahmon asento, ilme, vaatteiden käyttäytyminen ja kuluneisuus olivat kohtia, joissa hahmon designia voisi parantaa sopivammaksi.

### 3.2.1 Ceres

Ceres (kuva 36) on välinpitämätön ja elegantti jääkuningatar-arkkityyppi ja persoonaltaan prinssin vastakohta, ilmeiltään vähäinen ja luonteeltaan vakava. Hahmo on prinssin tavoin korkeassa asemassa omassa maailmassaan, edustaen oman sukunsa viimeistä jäsentä ja käyttää valtaansa kylmästi omien etujensa edistämiseen. Tavoiltaan hahmo on hyvin hienovarainen ja tarkkaavainen, viihtyen enimmäkseen omissa oloissaan. Hienovaraisuus näkyy etenkin hahmon tavassa kerätä tietoa omaksi hyödykseen, seuraamalla ympäristönsä tapahtumia ja kuuntelemalla muiden keskusteluja hiljaa sivusta. Hahmo on laskelmoiva strategikko, joka sukunsa viimeisenä edustajana pyrkii turvaamaan aina oman selustansa ensimmäisenä ja odottaa kärsivällisesti seuraavaa siirtoa.

Kuva 36. Ceresin viimeisin koko hahmon kuvitus (2015).





Hahmon kokovaltaisessa väripaletissa oli selkeitä isoja värialueita, mutta myös pienempiä vähemmän käytettyjä värejä näkyi yksittäisissä elementeissä, joka teki niistä huomiota herättäviä. Näitä elementtejä olivat esimerkiksi hahmon häntään sidottu sinivihreä nauha ja vyötärölle kiedotun turkiskoristeiden kiinnitykseen liittyvä koristenauha, jossa oli useita erivärisiä jalokiviä. Myös kullanväriset renkaat hännässä ja korvakoruissa sekä paidan napeissa erottuivat hahmon kokonaisuudesta. Elementit olivat pieniä, mutta niitä oli määrällisesti useita ja niiden erottuvuus hahmon asussa näytti hahmolle merkitykselliseltä. Yhdellekään edellämämainituista elementeistä ei kuitenkaan ollut tarinallista tai hahmoon liittyvää ikonista syytä, ja tämän takia aloin kyseenalaistaa näiden elementtien tarpeellisuutta hahmon kokonaiskuvassa.

Hahmon olemuksessa oli nukkemaisuutta ja keinotekoisesti luotua liioittelua, joka näkyi varsinkin kehossa ja kasvonpiirteissä. Näistä piirteistä tuli hahmolle hyvin tunnistettavia, joten ne olivat oleellisessa asemassa hahmon muotokielessä. Hahmon kasvoissa esillä oli myös vahvat kontrastit. Kulmakarvat olivat ohuet ja piirretyn näköiset, silmät oli rajattu vahvasti ja silmien ympärillä sekä huulissa oli tummaa meikkiä, joka erottui hahmon kalpealla iholla.

Hahmon vaatetuksessa toistui koko pituudeltaan tumma, lähes musta sävy. Vyötäristä ylöspäin asussa oli myös tummaa sinertävää ja tummaa vihertävää väriä, jotka ovat hyvin lähellä toisiaan ja erottuivat paremmin tämän hahmon ensimmäisestä värillisestä kuvituksesta (kuva 37). Vihertävä ja sinertävä sävy eivät olleet näkyvillä hahmon asussa muualla, joten ajatuksena hahmon redesignia varten heräsi joko näiden värien yhtenäistäminen pelkästään yhdeksi tummaksi sävyksi, niiden poistaminen tai suuremman eron luominen niiden välille.

Kuva 37. Hahmon ensimmäinen värillinen kuvitus. (2013).

Muita selkeitä värejä hahmon ulkoasussa oli vaaleanpunaiset pitkät liehuavat hihat ja haalistuneen oranssi turkiskoriste vyötäröllä. Molemmat näistä olivat isoja huomipisteitä hahmon asussa ja loivat tunnistettavuutta sekä väripaletissa, että muodoissa. Lisäksi hahmon väreistä löytyi violettia sarvissa ja hännässä. Kootuista väreistä muodostui palletti, jossa oli selkeitä isompia värjeä ja paljon pienemmässä käytössä olevia värejä, joiden erikseen esittäminen useaan kertaan sarjakuvan ruuduilla muodostuisi epäkäytännölliseksi.

Epäkäytännöllisyys oli huomattavissa myös asun eri osissa ja koristeissa, joista kokonaisuus muodostui. Varsinkin asun alaosassa tapahtui visuaalisesti paljon epäsymmetriaa, joka teki kokonaisuudesta sekavan. Osia oli paljon piirrettäväksi useaan kertaan ja niiden toimivuuden hahmottaminen eri kuvakulmista oli haastavaa. Asun eri osissa tapahtui ratkaisuja, joita ei enää toistunut muualla asussa ja kärjistynein esimerkki tästä oli hahmon alaosassa leggingsien ja sukkahousujen sekointus. Puoliksi revityt ja puoliksi verkotetut materiaalit pistivät silmään hyvin epäsiistinä ja epäkäytännöllisenä osana hahmon asun alaosassa, lisäksi lahkeiden väinen pituusero toi huomiota osaan.

Myös hahmon asun yläosassa oli paljon erilaisia ratkaisuja yhtäaikaan. Eri osia olivat leveä kaulakoru, toistensa päältä risteävät olkaimet yhdessä paidasta, jonka kaula-aukkoa piti yhdessä omat nyörit ja tämän alla toinen paitaratkaisu, jonka hihat roikkuivat löysästi olkapäillä ja tämän alta tulivat vielä omat pitkät vaaleanpunaiset hihat. Nämä muodostivat sekavan kokonaisuuden, joka aiheutti vain enemmän tarpeetonta monimutkaisuutta hahmossa.

Asun ylä- ja alaosan erotti keskeltä musta korsetti, jossa ei ollut keskilinjan lisäksi muita yksityiskohtia. Tämä oli asun yksinkertaistetuin osa ja sopi hahmon kontrolloituun, mutta samalla keinotekoisesti liioiteltuun olemukseen ja tunnistettavana elementtinä, jonka halusin tuoda myös redesigniin. Redesignia varten halusin hakea hahmolle ehjempää ja selkeämpää vaatetusta, jonka kaikki osat muodostaisivat yhtenäisemmän kokonaisuuden, eikä asu muodostuisi yhtä monesta irt-osasta kuin nykyinen.

Tämänkin hahmon kohdalla oli huomattavissa asukokonaisuuden paljastavuus. Hahmon aiemmin kuvatussa tarinassa ja persoonassa ei ollut tähän sopivaa syytä, eikä tarkoituksena ollut hakea suunniteltua ristiriitaa näiden elementtien kesken. Halusin suunnitella asusta selkeämmän ja edustavamman kokonaisuuden, joten tämän hahmon kohdalla vahva seksuaalisointi jäi perusteettomaksi valinnaksi, joka ei vastannut nykyistä kuvaani hahmosta.

Lopulta alkoi muodostua kuva hahmon designissä käytetyistä elementeistä ja osista, jotka olivat vahva osa hahmon identiteettiä. Niiden käyttö redesignin pohjana auttoi säilyttämään hahmossa vanhoja tunnistettavia piirteitä. Hahmon vanhaan designiin perehtyminen auttoi löytämään myös kohtia, jotka vaativat uudelleensuunnittelua tai mahdollisesti kokonaan poistamista hahmon designista, jotta kokonaisuus toimisi paremmin ja halutulla tavalla.

## 3.3 LUONNOSTELU

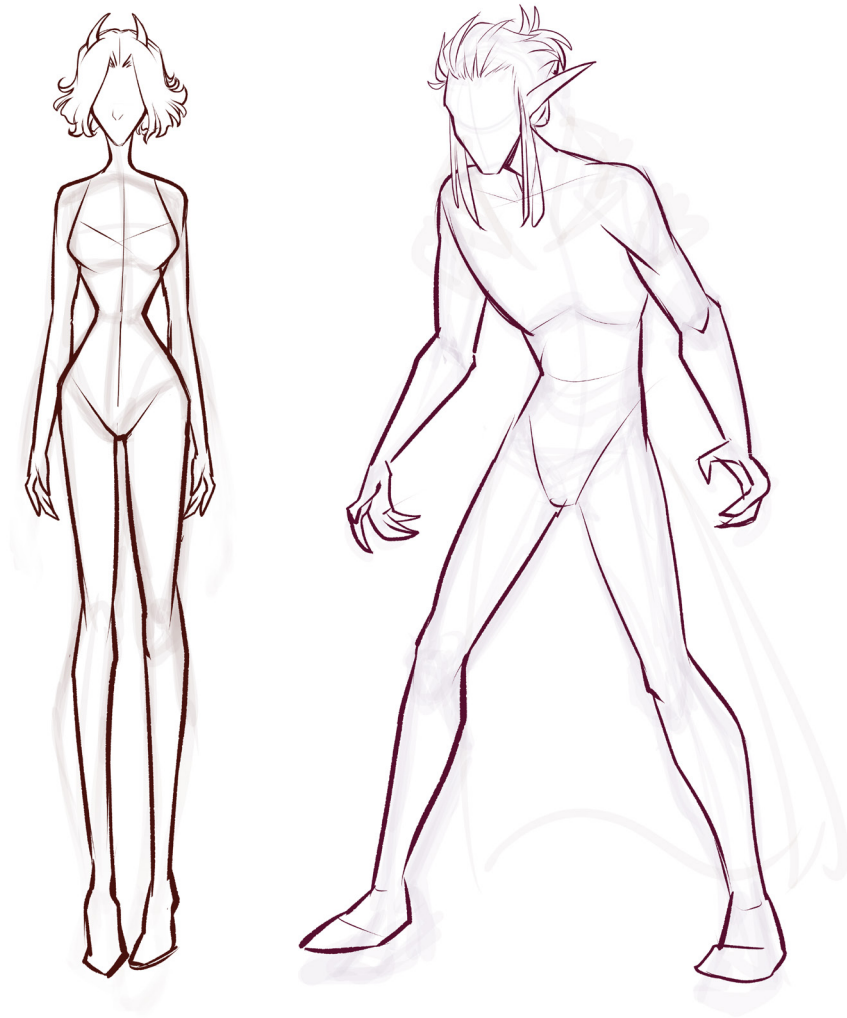
Hahmojen aiempien designien tutkimisen jälkeen, oli aika siirtyä kokeilemaan ideoita hahmojen redesignin kuvittamisesta. Kuvittamiseen välineeksi valitsin tietokoneen ja siihen kytkettynä piirtonäytön. Ohjelmistona toimi digitaalinen piirustusohjelma Clip Studio Paint. Tämä oli valittu työmuoto lopullisen työn tekoon, mutta sama työtapa valikoitui kätevyytensä vuoksi myös luonnostelutöihin. Aiempi kokemus ohjelmistosta ja välineistä myös tarkoitti, että aikaa ei tarvinnut varata uusien työtapojen opetteluun.

### 3.3.1 Pohjan luominen

Kuvitin hahmoista nopeat luonnokset. Luonnoksissa oli näkyvillä koko hahmo ja erikseen vielä tarkempi luonnos hahmon kasvoista (kuva 38). Luonnosten tarkoituksena oli kokeilla muovata hahmojen ulkomuotoa halutumpaan suuntaan ja luoda työstettävä pohja, jota käyttää nopeisiin kokeiluihin vaatteiden ja muotokielen löytämisessä. Luonnoksilla haettiin myös visualisointia hahmojen asennoille ja olemukselle, joka auttoi esittämään kunkin hahmon persoonallisuutta. Kasvojen luonnostelu auttoi sovittamaan kasvonpiirteiden lisäksi myös hahmojen ilmeikkyyttä ja luonnospohjalla sai kokeiltua helposti kullekin hahmolle sopivia ilmeitä.



Kuva 38. Luonnokset kaikista hahmoista kasvoineen.



Kuva 39. Siistittyjä pohjia asukokeiluja varten.

Ensimmäisenä hahmottelin luonnoksiin asuja. Koko hahmon luonnokista tehtiin siistimpi, mutta yksinkertainen viivapiirros pohja (kuva 39), joka monistettiin useaksi pohjaksi ja näiden pohjien päälle työstettiin nopeita ja yksinkertaisia sommitelmia hahmoille sopivista asukokonaisuuksista. Tasojen avulla saatiin kokeiltua asujen eri kerroksia, esimerkiksi miltä asu näytti ilman päällystakkia. Asuluonnokset auttoivat kokeilemaan erilaisia leikkauksia ja tyyliä vaatetuksessa, sekä visualisoimaan hahmon siluettia ja väripaletin käyttöä. Aiemmin löydetyistä hahmokuvituksista sai viitteitä siitä, millaisia elementtejä hahmojen asuissa oli aiemmin käytetty ja miten, tämä helpotti pitämään asukokonaisuuudet tietyissä rajoissa kunkin hahmon kohdalla.

### 3.3.2 Asut ja värienkäyttö

Marcin aiemman designin parissa tehdystä pohdintatyöstä nousseet elementit hahmon tarinasta, ympäristöstä ja olemuksesta rakensivat vahvaa mielikuvaa hahmon redesign asukokonaisuudesta. Kokonaisuuden tuli olla ennen kaikkea katu-uskottava, joten vaatetuksen osat olivat huomattavasti yksinkertaisempia ja tavanomaisempia, kuin vanhasa designissa. Hahmosta syntyi nopeasti useita luonnoksia (kuva 40). Vanhan designin elementeistä hanskat, saappaat ja kaulahuivi kulkivat mukana kaikissa luonnoksissa. Saappaiden väri ja varsien pituus vaihteli luonnoksissa, väreinä toimien musta tai ruskea ja varren pituus vaihdellen nilkkapituisista polvien alle ja muutama luonnokseen kokeillen varsiin valkoista reunusta mukaillen vanhan designissa sukkaa.

Hahmon shortsit vaihtuivat kokopitkiin housuihin, joiden malli vaihteli istuvuudeltaan luonnoksissa ja tarkoituksena oli saada hahmolle tavanomaisempi ja atleettisempi ratkaisu. Väreinä tässä osassa oli käytössä musta, vihreä ja ruskea. Mukana näkyi myös vyö, jonka väri vaihteli mustan ja ruskean välillä. Hahmon bikinimäinen toppi ja verkoitettu alusosa vaihtuivat yhdeksi yksinkertaiseksi osaksi, jonka malli vaihteli hihatottomasta topista t-paitaan, jonka väreinä luonnostelussa toimivat musta ja valkoinen. Tämä malli oli jälleen käytännöllisempi ja sporttisempi rat-

kaisu hahmolle, kuin aiempi paljastavampi ratkaisu. Uutena elementtinä hahmon luonnoksissa näkyi myös takki, joka oli osassa luonnoksista kiedottu hahmon vyötärölle. Takista näkyi luonnoksissa muutamia eri malleja ja värityksessä kokeiltiin mustaa, ruskeaa ja vihreää. Takki toi hahmon asuun elävyyttä ja teki kokonaisuudesta arkisemman ja monitasoisemman, sekä toi hahmon asuun haluttua suojaavuutta.

Yhdessä luonnoksessa hahmon kokonaisuuteen tuli lisäksi vielä musta olkalaukku. Hahmon tarinassa korostuivat seikkailu ja konfliktit, joten hahmolle oli tarinassa ajoittain mukana ase ja hahmon ensimmäisissä koskaan tehdyissä luonnoksissa hahmolle oli reidessään vöillä kiinni asekotelo. Asekotelo ei ollut enää osana hahmon kuvitusta vuonna 2014, mutta ase kuului tarinallisesti edelleen hahmon varustukseen. Olkalaukun tarkoitus oli antaa hahmolle sopiva tapa kuljettaa tarinaan liittyviä esineitä mukanaan ja se oli ratkaisuna huomattavasti katukuvaan sopivampi kuin asekotelo, joka oli muilta hyödyiltään todella vähäinen. Olkalaukku toimi asussa helposti irrotettava osana sekä sopi hahmon toimintaympäristöön arkisena ratkaisuna ja yhdisti hahmolle valitun asukokonaisuuden.



Kuva 40. Marcin asuluonnokset, punaisella rastilla merkityt luonnokset olivana lähimpänä haluttua kokonaisuutta.

Prinssillä tunnistettavuus vanhassa designissa tuli vahvasti värien käytöstä. Punainen, kultainen ja valkoinen olivat pääosassa käytettäviä värejä ja halusin tuoda niitä vahvemmin ja tehokkaammin esille redesignissa. Mustan käyttö kohdistuisi enemmän hanskojen ja kenkien yhteyteen, jossa se oli aiemmin ollut pienemmässä määrässä valkoisen värin ohella. Ruskean värin käyttöä halusin vähentää huomattavasti, sillä vanhassa designissa sen paljous vähensi muiden värien tehokkuutta.

Tunnistettavina elementteinä värien ohella, asuluonnoksissa (kuva 41) kulki mukana turkisreunus, myös saappaiden ja hanskojen ulkonäkö oli vahvasti kytköksissä hahmon vanhaan designiin. Lisäksi luonnoksissa toistuivat aiemman designin leveät hihansuut, joihin hain uusina elementteinä koristeellisuutta. Päällystakin muodoissa ja leikkauksissa näkyi erilaisia ratkaisuja tyylin ja pituuden kanssa. Takin lisäksi kokeilin hahmolla myös pitkää viittaa ja olan yli kietaistua kaulaliinaa. Yleisilmeellä halusin hakea hahmon vaatetukseen käsintehtyyn tuntuun koristeilla ja kuvioidulla materiaalilla, mutta myös vaatteiden mitoituksella, joten vaatetuksessa näkyi myös paremmin istuvia luonnoksia.

Luonnostelun tuloksena valmistuneista asukokonaisuuksista yksikään ei sellaisenaan esittänyt hahmoa halutulla tavalla ja keskityin tutkimaan asuluonnoksia tarkemmin, yrittäen löytää eri osia, jotka veivät asua halutumpaan suuntaan. Tutkimus ei tuottanut haluttua lopputulosta ja päädyin valitsemaan luonnoksista yhden, joka vastasi visuaalisilta elementeiltaan parhaiten hahmossa haettavia piirteitä ja luonnostelin tämän pohjalta vielä yhden uuden asukokonaisuuden, jonka jätin tässä vaiheessa ilman värejä (kuva 42). Värien toimivuus aiemmissä luonnoksissa jäi haluttua hillitymmäksi ja päädyin tämän takia jättämään luonnoksen ilman värejä ja palaamaan väritykseen kun kokonaisuudesta oli tarkempi viivapiirros.



Kuva 41. Prinssin asuluonnoksia, mukana myös vanhan designin asu vertailun apuna.

Kuva 42. Viimeinen väritön luonnos.



Kuva 43: Theon asuluonnokset.

Theon asuluonnoksissa (kuva 43) värimaailma pysyi pääosin samana alkuperäisten värien kanssa, mutta kokeilin vaihtelua värien käytössä asun eri osiin ja eri suhteissa kuin aiemmin. Tavoite oli kokeilla miten värien käyttö eri tavoin vaikuttaisi hahmon kokonaiskuvaan ja hahmon tunnistettavuuteen. Aiemman designin takissa olevaa sinivihreää kokeiltiin hahmon yläosassa, paidan ja takin alueilla, mutta väri toimi parhaiten isoimmassa roolissa takin värinä, sillä se oli isoin osa hahmolle jo syntynyttä tunnistettavuutta. Takin turkisreunus säilyi myös kauluksen kohdalla kaikissa luonnoksissa, mutta värissä kokeiltiin tummempia ruskean sävyjä, jotka sopisivat paremmin hahmon muihin väreihin. Turkisreunus poistui hihansuista useimmista luonnoksista ja samalla takin hihoista tehtiin täysipitkät. Takin yleismuoto pysyi luonnoksissa enimmäkseen pitkänä, mutta myös lyhyempää ratkaisua kokeiltiin. Hopeiset yksityiskohdat olivat osana kaikkia luonnoksia, koristaen hahmon asukokonaisuutta eri tavoin kussakin luonnoksessa.

Tämän hahmon kohdalla pienempi määrä ja yksinkertaisempi tapa esittää asun yksityiskohtia toimi paremmin kuin isommat määrät yksityiskohtia. Tämä oli huomattavissa vaateluonnoksissa, missä yksityiskohtaisemmat luonnokset alkoivat näyttää sekavalta. Hahmon asun alaosassa eri vaihtoehtojen kokeilu sijoittui kenkien, säärystimien ja housujen välisiin ratkaisuihin, joiden väreissä käytin tummaa harmaata ja eri ruskean sävyjä. Halusin hahmolle löysemmät ja vähemmän istuvat vaatteet, joten luonnoksissa housujen malli oli erilainen ja lahkeet tulivat selvästi yli kenkien varsista. Kenkien design pysyi kaikkien luonnosten läpi hyvin samanlaisena, ideana olivat varrelliset saappaat, jotka sopisivat hahmon käyttötarkoitukseen. Väreissä oli jälleen vaihtelua ja monissa luonnoksissa säärystimet oli jätetty kokonaan pois, mikä yksinkertaisti hahmoa entisestään ja sopi käytännöllisempänä ratkaisuna hahmolle. Lopulta seuraavaan työskentelyvaiheeseen valikoitui luonnos, jossa asukokonaisuus muistutti paljon alkuperäistä designia. Isoimmat erot olivat nähtävissä takissa, joka oli pitkähihainen ja osittain musta, sekä takaosasta halki. Myös säärystimet oli vaihdettu pelkkiin mustiin varrellisiin saappaisiin.

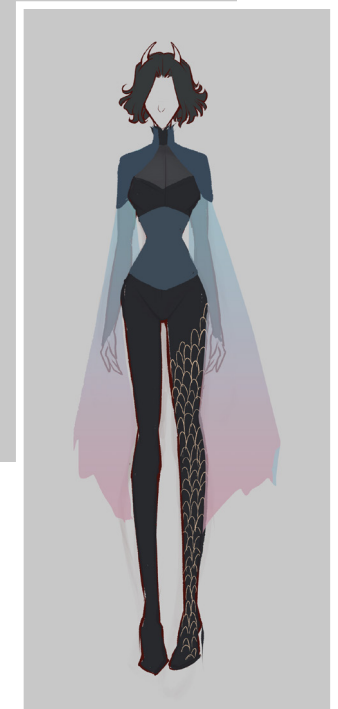
Ceresin asujen luonnostelu alkoi poimimalla aiemmin tunnistettaviksi todetut elementit ja värit hahmon vanhasta designista, samalla jättäen pois aiemmin sopimattomaksi koetut ratkaisut. Luonnoksissa (kuva 44) toistui musta, lähes koko vartalon peittävä asu, jonka yläosassa kokeilin erilaisia leikkauksia ja vaihtelevuutta, tarkoituksena pitää osa kuitenkin aiempaa yksinkertaisempänä. Myös asun alaosa oli yksinkertaistettu aiemmasta. Verkotetun ja revityn, epäsymmetrisen ratkaisun sijaan, hain hahmon redesigniin yhtenäisempää ratkaisua, joka peitti molemmat jalat koko pituudeltaan.

Aluksi kaikkien asuluonnosten alaosa oli suunniteltu symmetrisesti. Tarkoituksena oli välttää aiemman designin kaltaisia ratkaisuja, mutta myöhemmin kokeilin tuoda muutaman luonnoksen päälle jalkoihin epäsymmetriaa uudella tavalla. Tämä loi samanlaisuutta vanhaan designiin, olematta yhtä silmiin pistävä ja sekava ratkaisu. Näissä kokeiluissa tarkoitus oli saada epäsymmetria enemmän osaksi tai kuvioksi kankaassa, kuin täysin eri materiaaliksi.

Inspiraationlähteinä hahmon asuun toimivat vahvasti taitoluistelijat, joiden asut jatkuivat yhtenäisenä ja virtaviivaisena asun koko pituudelta. Asujen materiaalit olivat kevyitä ja koristeellisia ja sopivat tämän hahmon olemukseen. Hihat toistuivat useissa luonnoksissa tunnistettavana elementtinä alkuperäisestä designista ja luonnoksiin alkoi syntyä eri tyyppisiä kokeiluja niistä. Tarkoitus oli pitää hahmossa jokin näyttävä, kevyt ja liehuva elementti, joka mukailisi hihojen olemusta. Hihojen suunnittelussa kokeilin väripaletissa myös vaaleansinistä, joka sopi hyvin hahmon kylmään persoonaan ja toi enemmän ilmi hahmon asussa inspiraationa käytettyä taitoluistelijamaisuutta. Viimeisin luonnos asukokonaisuudesta (kuva 45) oli yhdistelmä aiempien luonnosten osista sekä uusista ratkaisuista ja tämä päättyi pohjaksi hahmon redesigniin.



Kuva 44. Ceresin asuluonnokset.



Kuva 45. Valittu luonnos.

### 3.3.3 Kokoaminen ja viivapiirrokset

Asuluonnosten valmistumisen jälkeen, työ eteni hahmojen uuden designin kuvittamiseen. Aiemmat luonnokset ja pohdintatyö antoivat suuntaa hahmojen asennolle uudessa kuvituksessa, jotta jokainen hahmo voitiin esittää asennoltaan kuvaavammin kuin aiempien designien kuvituksissa. Asennon lisäksi hahmojen ruumiinrakenne sekä vaate-tuksen tarkemmat muodot ja toimivuus saatiin hiottua uuden designin luonnostelussa. Keskityin hakemaan jokaisen hahmon designissa juuri sille hahmolle erikseen sopivia elementtejä kuvituksessa, mutta luonnostelun vaiheet olivat keskenään muuten samoja.

Ensimmäinen vaihe uuden designin luonnostelussa oli löytää hahmoille asento, jonka päälle hahmon runko rakentuisi. Marcin kohdalla halusin selkeää eroa aiempaan designiin, jossa hahmon asento oli kävelymäinen ja selkä oli huomattavasti notkolla. Lähdin hakemaan hahmolle itsevarmempaa ja päättäväisempää asentoa, jossa hahmo seisoi suoraselkäisesti ja valppaan oloisesti, valmiina seikkailuun. Pohjana toimi asukokonaisuuksissa käytetty aikaisempi luonnos, jota muokkaamalla pääsin haluttuun lopputulokseen.

Asennon ohella myös hahmon ruumiinrakenne alkoi hahmottua paremmin. Halusin tuoda hahmoon enemmän atleettisuutta ja massaa kuvastamaan hahmon tarinaa ja viemään ulkonäköä pois aiemmasta kuvituksesta, jossa hahmo oli kevyempi ja kurvikkaampi. Hahmon kehosta muodostu rakentuneempi ja vankempi kokonaisuus, joka kuvasti hahmon fyysistä kuntoa paremmin ja toi eroa muihin hahmoihin. Tämän hahmon kohdalla myös kasvojen piirteissä tapahtui huomattava muutos ja tarkoituksena oli antaa hahmolle ilmeikkäämpi design myös kasvoihin.

Hahmon asennonnosta ja rakenteesta valmistunut runko toimi pohjana vaatteille. Vaatetus muodostui aiemmin luonnosteltujen asukokonaisuuksien kesken valitusta luonnoksesta, jonka perusteella rungon päälle haettiin ensin vaatteista selkeimpiä muotoja. Perusmuotojen luonnostelun jälkeen aloin hiomaan vaateetusta tarkemmin. Marcin valitussa vaateluonnoksessa muodot olivat hyvin yksinkertaistettuja, joka antoi hahmon tämänhetkiseen luonnosteluun vapaammat kädet yksityiskohtien luonnissa. Halusin pitää hahmon vaatteissa kiinni arkisuudesta ja käytännöllisyydestä, joten yksityiskohdissa lähdin luonnostelemaan oikean elämän vaatetus mielessä. Aikomuksena oli välttää aiemmassa designissa esiintyneitä erikoisia ja ylimääräisiä yksityiskohtia, jotta hahmon kokonaisuus pysyisi tavanomaisena ja uskottavana hahmon tapahtumaympäristöön nähden.

Hahmon oli oltava tarpeeksi yksinkertainen myös projektin formaattiin ja pyrin pitämään hahmon vaatekuvan yksityiskohdat enemmän korostavina kuin tarpeellisina elementteinä ja ne voisi jättää hahmoa kauempaa kuvatessa kokonaan pois ilman, että hahmon tunnistettavuus kärsisi. Tällaisia elementtejä olivat esimerkiksi taskut ja resorit. Lisäksi vaatteisiin kuvitetut rypyt auttoivat kertomaan hahmon vaatteiden materiaalista ja käyttäytymisestä hahmon asussa ja tekivät hahmon kokonaisuudesta toimivan (kuva 46).



Kuva 46. Marcin runko- ja vaateluonnos.



Kuva 47. Daryonin runko- ja vaatelunnos.

Daryon oli aiemmassa kuvituksessaan esitetty asennoiltaan hyvin neutraalisti, joka toistui myös hahmon ilmeessä. Asentoa luonnostellessa halusin tämänkin hahmon kohdalla hakea enemmän itsevarmuutta, mutta myös samalla tuoda teatraalisuutta hahmon tapaan esittää itsensä. Hahmon asentoon muodostui leikkisyyttä ja halusin yhdistää tätä myös hahmon ilmeeseen, joka kuvastaisi hyvin hahmon persoonaa ja ikää. Myös kasvimainen häntä vaihtui luonnostelun aikana materiaaliltaan karvaiseksi. Päätöksen tarkoituksena oli värittää häntä yhtenäiseksi hahmon hiuksien kanssa, jotta elementti näyttäisi kuuluvan kehoon luonnollisemmin.

Hahmo oli ennestään ruumiinrakenteeltaan kevyt, mutta aiemmassa kuvituksessa ollut löysempi vaatetus peitti tätä osittain. Halusin korostaa hahmon kevytrakenteisuutta liioittelemalla hahmon kehon muotoja ja tuomalla niihin aiemmasta kuvituksesta puuttunutta sulavuutta. Hahmolle aiemmin valittu asuluonnos mukaili hahmon kehoa edellistä asua tarkemmin ja korosti hahmon rakennetta entisestään, jolloin kokonaisuus toimi tehokkaammin kertoen hahmon elämäntavoista, joissa fyysinen työ oli vähäistä. Liioittelu näkyi myös hahmon kasvonpiirteisä, jotka olivat säilyneet samankaltaisena edellisen kuvituksen kanssa, mutta niihinkin haettiin enemmän ilmeikkyyttä.

Hahmolle jäi aiemman asuluonnostelun tuloksena väritön luonnos valitusta asukokonaisuudesta, joten asun eri osat eivät olleet erotettavissa värien avulla. Valitussa asuluonnoksessa kuitenkin näkyi viivallisesti tarpeeksi tarkka kuva eri osista, joista asu koostui ja tämä helpotti työn alla olevan luonnoksen hahmottelua. Luonnoksessa näkyi selkeästi esimerkiksi takin hihojen ja kauluksen muoto sekä muita eroteltavia osia ja yksityiskohtia. Loin hahmolle tämän perusteella tarkemman luonnoksen kyseisetä asusta, johon lisättiin vielä hartioille tunnistettavana elementtinä tuuhea karvareunus. Prinssin asukokonaisuus (kuva 47) muodostui näyttävämmäksi ja tyylikkäämmäksi kuin Marcin, joka kuvasti tätä hahmoa paremmin. Hahmon ei tarvinnut olla käytännöllinen, joten asuun ei lisätty esimerkiksi taskuja. Koristeellisten yksityiskohtien sisällyttäminen asuun ei ollut tarpeellista tässä vaiheessa ja se jäi värityksen yhteyteen.

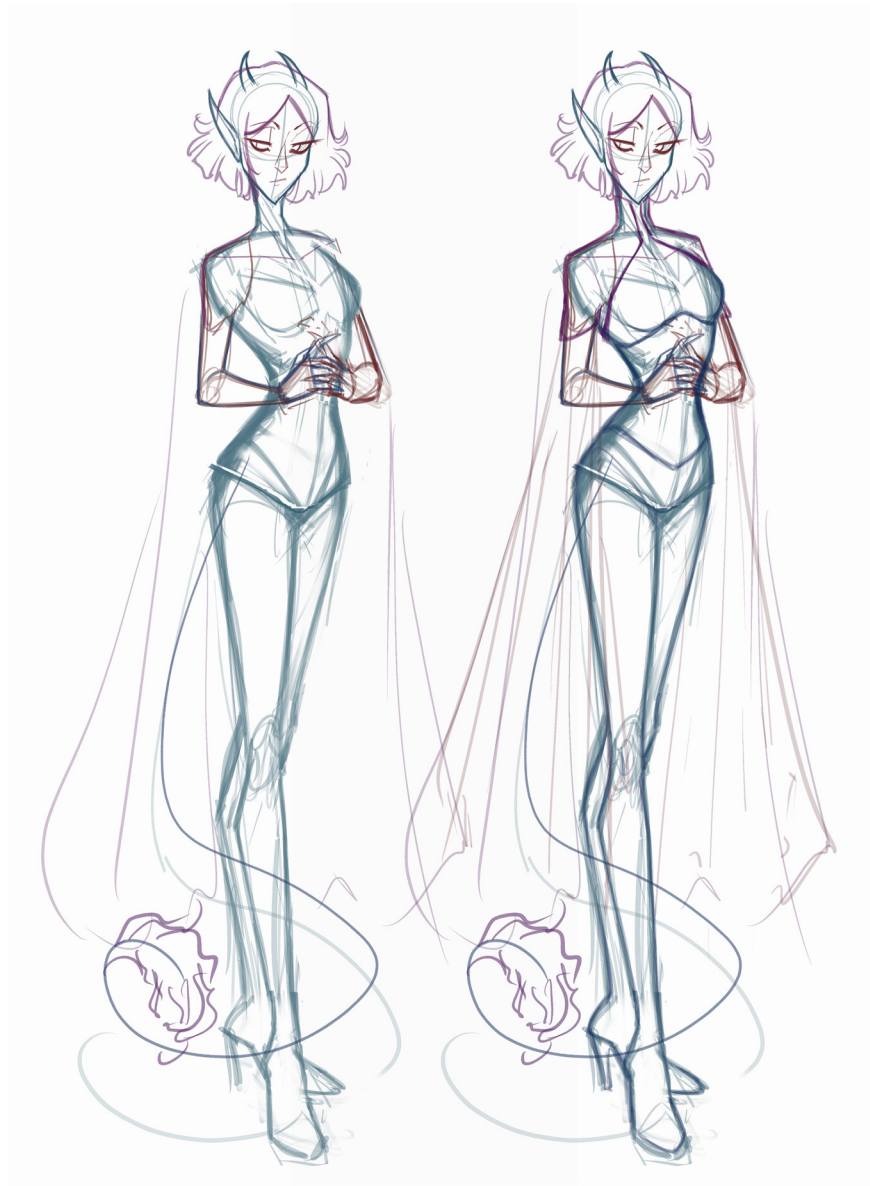
Theon kohdalla asennon luonnostelu pohjautui vahvasti asuluonnoksessa käytettyyn asentoon. Halusin tehostaa asentoa vielä enemmän uhkaavammaksi asettamalla hahmon vahvempaan kumaraan ja kärjistämällä asentoa entisestään. Aiemman kuvituksen asento ja ilme olivat liian rentoja ja huolettomia kuvaamaan hahmon tarinaan ja persoonaan liittyviä konflikteja sekä eristäytymistä, jonka takia halusin luoda hahmoon erilaisen tunnelman. Halusin esittää hahmon vähemmän lähestyttävänä ja läsnäololtaan raskaampana, tuoden mukaan myös epäluotavaisuutta ilmeen kautta.

Hahmo oli rakenteeltaan aiemmissa kuvituksissa kevyempi ja sulavampi ja halusin lisätä hahmoon raskautta myös kehonrakenteen kautta. Luonnostelin hahmon hartijoihin leveyttä ja yleisilmeeltään koko hahmoon tuli enemmän massaa. Hahmosta tuli voimakkaamman näköinen, mutta en halunnut tehdä hahmosta liian rotevaa lihaskimpua, joten toin rakenteeseen myös kontrastia leveämmillä ja kapeammilla vaihteiluilla hahmon kehossa.

Hahmon vaatteissa keskityin oikeanlaisen tunnelman luomiseen hahmossa. Vaatetus vastasi valittujen hahmojen kesken eniten vanhan designin kokonaisuutta, mutta halusin tuoda pienilläkin muutoksilla hahmon asuun enemmän merkittävyyttä tarinan kannalta. Aiemmassa kuvituksessa hahmon asu oli kehonmyötäisempi ja istuvampi, mutta hain tähän kuvitukseen asuun päinvastaisia muotoja. Vaattet alkoivat luonnoksissa näyttää isommilta ja paksummilta, joka toi hahmon ulkonäköön lisää painavuutta ja toimisi suojaavana ratkaisuna hahmolle. Hahmon kokonaisuus tuli pysyä yksinkertaisena projektin kannalta, joten yksityiskohtina vaatetukseen lisäsin vain korostavia elementtejä, kuten taskut, jotka sopisivat hahmolle myös käytännöllisyyden takia. Luonnosteltu kokonaisuus tuki hahmon tarinan tapahtumaympäristöä, jossa hahmo halusi pysyä huomaamattomana, joten asukokonaisuus koostui tavanomaisemmista arkisista valinnoista (kuva 48).



Kuva 48. Theon runko- ja vaateluonnos.



Kuva 49. Ceresin runko- ja vaateluonnos.

Ceres oli aiemmassa designissa esitetty asennoltaan hyvin neutraalisti, kuten muutkin hahmot, mutta tälle hahmolle oleellista persoonassa oli ilmeettömyys ja elettömyys. Lähdin luonnostelevaan hahmolle asentoa, joka olisi vähäeleinen ja staattinen, mutta toisi hahmon persoonaa esiin hienovaraisemmilla ratkaisuilla. Luonnoksessa pyrin kuvaamaan hahmon asennoltaan ryhdikkäänä ja eleganttina, jossa hahmo edustaisi omaa arvoaan. Hahmon ilmeestä halusin luoda vakavan ja välinpitämättömän, kuvaamaan hahmon luonnetta.

Kehonrakenteessa vahvistin hahmon kokonaisvaltaista siroutta, joka teki hahmosta vielä kevyemmän. Pidinkiinni hahmon vahvasti lioittelusta ulkonäöstä, joka tuli osittain keinotekoisesti asun elementtien kautta. Esimerkiksi hahmon korsetti, joka kavensi hahmon vyötäröä entisestään ja korolliset kengät, jotka saivat hahmon pitkät jalat näyttämään vielä pidemmiltä, toimivat keinotekoisina elementteinä vahvistamaan hahmon kehonrakennetta.

Hahmon aiemmin valittu luonnos asusta oli selkeä kokonaisuutena ja erotteli myös hahmon asun eri osat helposti hahmotettaviksi. Tässä vaiheessa asun luonnosteleva hahmon rungon päälle oli hyvin helppoa ja vaati vähäisesti yksityiskohtien hiomista. Hahmon asu oli enimmäkseen kehonmukainen, joten materiaalin käyttäytymiseen viittavia yksityiskohtia, kuten rypytyksiä, ei ollut tarpeellista tehdä paljoa. Myöskään erillisiä käytännönläheisiä yksityiskohtia, kuten taskuja, hahmon asuun ei ollut tarpeellista tuoda, koska niille ei ollut hahmon tarinassa käyttöä. Hahmon asussa ainoastaan hihat olivat hahmon kehonmukaisuudesta irtoava osa, joka toi samalla näyttävyyttä, mutta myös kontrastia hahmon muuten täydellisesti istuvaan asukokonaisuuteen. Hihojen avulla hahmon kokonaisvaltaiseen staattisuuteen tuli myös pientä liikettä ja ilmavuutta, joka teki hahmon olemuksesta kuvassa tasapainoisemman ja rauhallisen (kuva 49).

Kun hahmojen luonnokset olivat valmiita ja esittivät kaikki hahmon ulkonäössä oleelliset visuaaliset elementit tarpeeksi selkeästi, siirryin seuraavaksi tekemään luonnoksista viivapiirroksia. Viivapiirroksia esittivät hahmot siistinä kokonaisuutena, joista pystyi myös erottelemaan yksityiskohdat ilman värejä. Valittu tyyli nojasi vahvasti selkeihin ja visuaalisesti siistettyihin linjoihin, joita käytän kuvitustöissäni yleisesti. Viivojen paksuudessa ja käyttötavassa oli vanhan designin ja resedignin

välillä vähäisesti eroja, mutta redesigni-kuvituksissa käytettiin enemmän linjoja myös siluetin sisällä, kuvaamaan elementtien toimivuutta ja asettelua sekä tukemaan siluetin selkeimpiä linjoja. Lopputuloksena oli selkeät viivapiirroksia jokaisesta hahmosta (kuva 50), jotka esittivät jokaisen hahmon redesignin kaikkine elementteineen ja seuraavaksi työ siirtyisi näiden kuvitusten väritykseen.



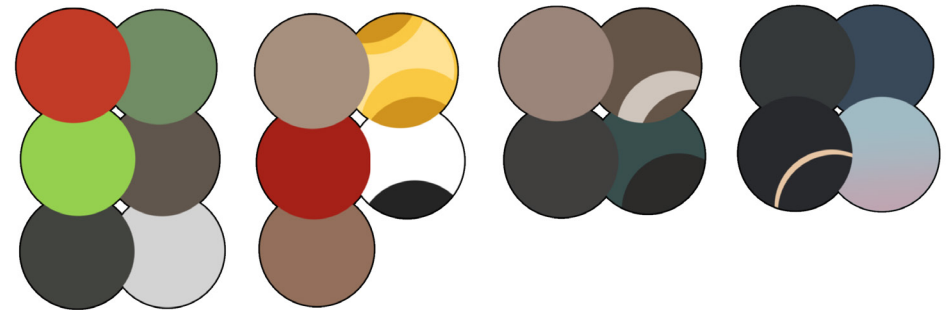
Kuva 50. Kaikkien hahmojen viivapiirroksia

### 3.1 Väritys

Hahmojen värit perustuivat aiemmin tehdyissä väripaletti- ja asukokeiluissa valittuihin luonnoksiin (kuva 51), näissä luonnoksissa käytetyt värit puolestaan perustuivat hahmojen vanhojen designien väripaletteihin. Aiempien työvaiheiden aikana hahmojen alkuperäisistä väripalleteista jäi pois tarpeettomia värejä, värien käyttösuhteet muuttuivat ja kokonaisuuksissa tapahtui pientä vaihtelua prosessin aikana. Jäljelle jäi karkeat paletit hahmoissa käytettävistä väreistä (kuva 52), jotka asetin alustavasti asuluonnosten osoittamiin paikkoihin hahmojen viivapiirroksiin.



Kuva 51. Hahmojen värienkäyttö asussa.



Kuva 52. Hahmoihin poimitut värit.

Kun värit oli saatu oikeille paikoilleen, alkoi värialueiden muokkaus. Tämä koostui enimmäkseen halutun tummuuden ja saturaation löytämisestä jokaiselle värialueelle. Tarkoituksena oli saada kaikki sävyt viimeistelyä sopivaksi kunkin hahmon kokonaisuuteen. Joidenkin hahmojen kohdalla tein vielä muutoksia väripaletin kokonaisuuteen ja käyttöön. Esimerkiksi Marcin kohdalla kokeilin vaihtaa ruskeiden ja mustien alueiden paikkaa keskenään (kuva 53) ja päädyin valitsemaan muutetun kokonaisuuden käyttöön. Pidin hahmon hanskat mustina, joka aiheutti erottuvuusongelmia housujen kanssa ja myöhemmin vaihdoin hahmon mustat hanskat sormikkaisiin, jotta kädet erottuisivat hahmon samanvärisestä alaosasta.



Kuva 53. Värialueiden muutokset.

Theon väripaletissa tein muutoksen takkiin, jossa yläosa ja hihat oli väritetty alunperin mustaksi. Koin mustan alueen turhaksi, sillä hahmon väreissä oli jo tumman harmaita alueita ja musta väri takissa toi hahmoon liikaa synkkyyttä. Lopputuloksena päädyin poistamaan tämän värialueen hahmon takista kokonaan ja jätin takin hopeita yksityiskohtia lukuunottamatta kokonaan sinivihreäksi (kuva 54). Koin tämän muutoksen tekevän hahmon kokonaisuudesta tasaisemman ja yksinkertaisemman, mikä sopi hahmon ulkonäköön paremmin.



Kuva 54. Värialueen poistaminen.

Ceresin ja Daryonin asuihin lisäsin luonnoksista puuttuvat koristeelliset yksityiskohdat. Daryonin kohdalla halusin tarttua koristeellisuuden paljouteen ja yksityiskohtaisuuteen. Tarkoituksena oli tehdä yksityiskohdista mahdollisimman selkeät toteuttaa uudestaan, jotta hahmo olisi edelleen sopiva sarjakuvan formaattiin. Kultaisten yksityiskohtien luonnissa keskityin luomaan yksinkertaisia muotoja, joita toistin yksityiskohdan alueen koko pituudelta, sillä yhden muodon kopioiminen oli paljon nopeampaa ja tehokkaampaa kuin monimutkaisten yksityiskohtien piirtäminen alusta loppuun (kuva 55).

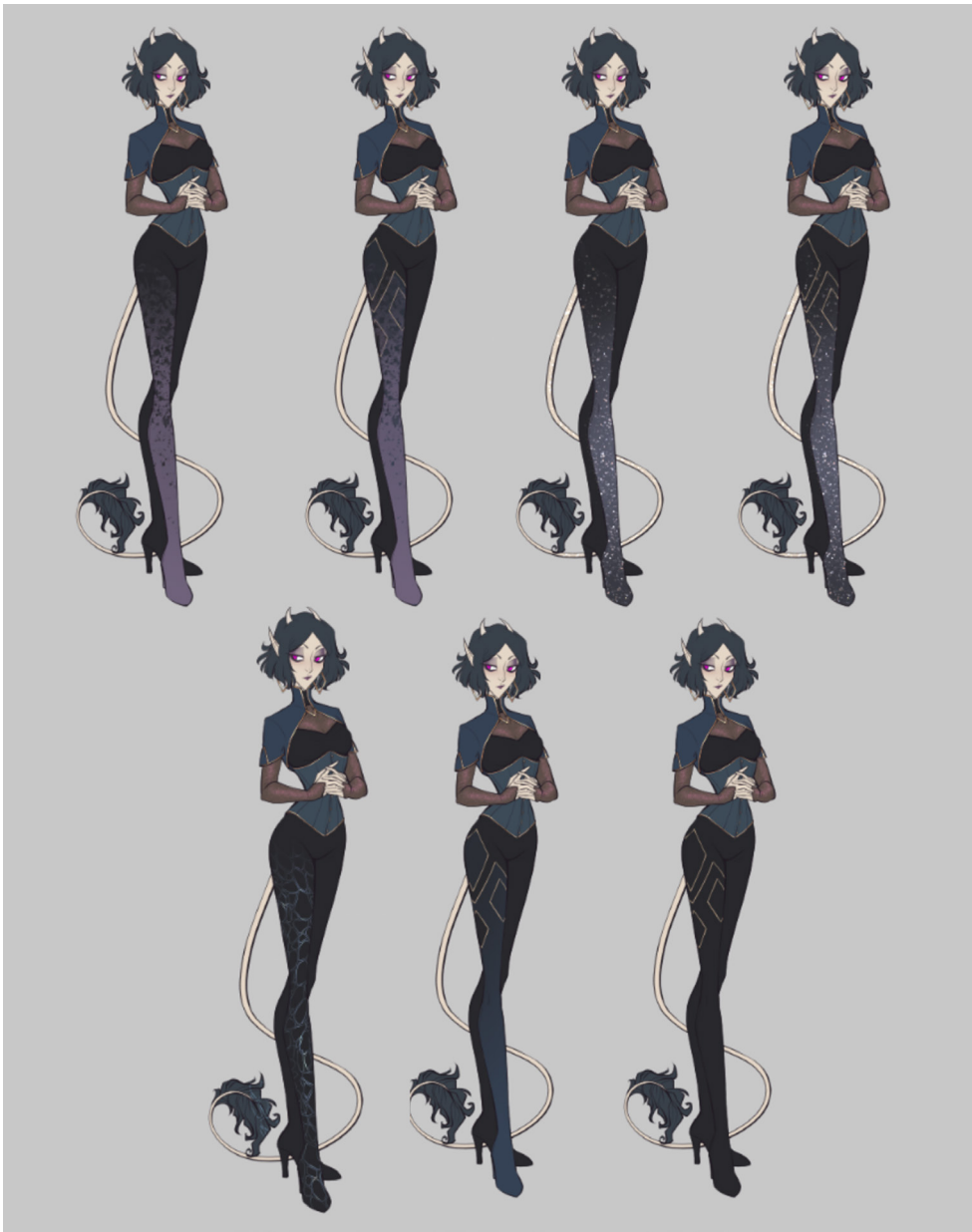
Myös takkiin ja paitaan tuli aiemmin suunniteltua kuviointia. Näidenkin tekotapa muodostui yhden muodon piirtämisestä ja kopioimisesta toistuvaksi kuvioinniksi. Kuvioiden asettelussa en nähnyt tarvetta asettaa niitä halutuille pinnoille realistisesti, mukailemaan pintojen ryppyjä ja taitoksia, sillä ne toimivat hahmon kokonaisuudessa siististi sellaisenaan, eivätkä erottuneet häiritsevästi. Jätin myös kuvioista erilliset kuvat omaan käyttööni (kuva 56), joka helpottaisi niiden viemistä hahmon vaatteisiin aina kun hahmoa kuvitetaan uudestaan.



Kuva 55. Hahmon asun yksityiskohtia.



Kuva 56. Hahmon asussa käytetyt kuvioinnit.



Kuva 57. Eri versioita yksityiskohdista.

Ceresin asuun lisätyt yksityiskohdat olivat paljon yksinkertaisempia ja hienovaraisempia. Lähdin mukailemaan muotoja hahmon salmiakinmuotoisista korvakoruista muualle vaatetukseen, joka toi hahmon kokonaisuuteen yhtenäisyyttä. Hahmon toiseen jalkaan suunniteltu kuviointi tuli tässä vaiheessa uudelleen työn alle, sillä asuluonnoksessa käytetty ratkaisu ei toiminut tässä kuvituksessa enää halutulla tavalla. Kokeilin hahmon väritettyyn pohjaan uusia vedoksia tästä yksityiskohdasta (kuva 57), jotka sopisivat hahmolle paremmin. Päädyin tuomaan tähänkin mukaan salmiakkikuviointia hahmon muista yksityiskohdista ja huomasin, että se toi hahmon asuun lisää yhtenäisyyttä, joka olisi nyt huomattavissa hahmon koko pituudelta. Lisäsin jalkaan vielä sinistä väriä hahmon asun yläosasta ja hahmon asusta tuli kokonaisempi ja epäsymmetria tuntui hallitulta ja tarkoitukselliselta. Alkuperäiseen kokonaisuuteen verrattuna hahmon design oli selkeämpi ja harmonisempi.

Kun kaikkien hahmojen väripaletit oli viimeistely ja yksityiskohdat saatu paikalleen, toin seuraavaksi värejä myös viivapiirroksen viivoihin. Viivojen värit mukailivat kunkin värialueen värejä hieman tummempina, jolloin viivat erottuivat, mutta toisivat silti kokonaisuuteen eloa ja kevennystä täysin mustasta viivapiirroksesta. Tämän hetkiset kuvitukset

hahmoista esittivät nyt kokonaisuudessaan jokaisen hahmon redesignin (kuva 58). Kuvituksista pystyi selkeästi erottelamaan, millaisista osista ja väreistä hahmojen kokonaisuudet koostuivat. Tämän tuloksena pystyin kuvittamaan hahmoille ilmeet ja eleet, joiden työstämiseen siirryin seuraavaksi, ennen kaikkien kuvitusten viimeistelyä.



Kuva 58. Värilliset redesign-kuvitukset.

### 3.5 Ilmeet ja eleet

Tässä vaiheessa hahmojen kokonaiskuvitukset olivat tarpeeksi hiottuja ja tarkkoja antamaan selkeän kuvan hahmojen redesignista ilme- ja elekuvituksia varten. Ilmeiden ja eleiden kuvittamisessa työjärjestys oli lähes sama kuin hahmojen kokonaiskuvitusten tähän mennessä. Luonnostelin jokaiselle hahmolle useita ilmeitä, jotka esittivät erilaisia tunteita hahmossa sopien jokaisesta aiemmin tehtyyn tarinaan ja persoonan kuvaukseen. Luonnoksia syntyi kullekin hahmolle eri määrä ja lopulta päätin karsia jokaiselle kuusi eri ilmettä, joista viisi olisi kuvattu olkapäistä ylöspäin ja yksi vyötäröstä ylöspäin, jolloin kehon saisi mukaan kuvaamaan elettä (kuva 59).

Kun jokaisen hahmon ilmeiden ja eleiden luonnokset oli viimeistely esittämään haluttua tunnetilaa, siirryttiin seuraavaksi viivapiirrokseen. Viivapiirrokset (kuva 60) keskittyvät samoihin asioihin kuin aiemmin koko hahmojen kuvituksissa, esittämään jokainen hahmo siistinä ja tarkkana kokonaisuutena, josta eri osat ja yksityiskohdat erottuivat katsojalle. Viivan jälki ja yksityiskohtien määrä mukailivat myös aiempien kuvitusten lopputulosta ja käyttöä. Tämä varmisti, että hahmoille luodut ilmeet ja eleet näyttäisivät yhtenäisiltä hahmojen redesign-kuvituksien kanssa.



Kuva 59. Ilmeiden ja eleiden luonnokset.



Kuva 60. Ilmeiden ja eleiden viivapiirrokset.



Kuva 61. Värityt ilmeiden ja eleiden kuvitukset.

Viivapiirrosten valmistumisen jälkeen seuraava vaihe oli tuoda värit mukaan ilmeisiin ja eleisiin. Värit olivat helposti saatavissa suoraan aiemmista redesign-kuvituksista, eikä niitä tarvinnut enää muokata. Värien mukana kuvituksiin tuotiin myös näkyviä yksityiskohtia hahmon redesignista, kuten esimerkiksi vaatetuksen kuvioinnit. Ilmeiden ja eleiden kuvituksissa päätin jättää viivapiirrookset yksivärisiksi. Halusin yksinker-

taistaa niiden kohdalla viimeistelyprosessia, jotta kuvitukset esittäisivät paremmin hahmon käyttöä sarjakuvan paneelikuvituksissa, joissa hahmoa ei olisi tarve toistaa yhtä pitkälle viimeisteltynä kun redesignin kokokuvituksessa. Kun jokaisen hahmot värit oli saatu paikalleen (kuva 61), kaikki kuvitukset olivat valmiita siirtymään viimeistelyvaiheeseen.

## 3.6 Viimeistely

Kuvitusten viimeistelyvaiheessa tarkoituksena oli tuoda jokaiseen hahmoon kolmiulotteisuutta ja elävöittää hahmojen tasapintaisia kuvituksia. Koko hahmon kuvituksissa pyrittiin enemmän hiottuun lopputulokseen, jossa esimerkiksi vaatetuksessa näkyisi tekstuureja ja hahmon valot ja varjot olivat pidemmälle työstettyjä. Koko hahmon kuvitukset esittivät hahmon hiotumpana kokonaisuutena, joka vastaisi tyyliään hahmon käyttöä sarjakuvan kansikuvituksissa, joissa hahmot näkyisivät tarkemmin ja yksityiskohtaisemmin, kun taas ilme ja elekuvitusten taso edustaisi hahmon käyttöä paneelikuvituksissa, jolloin esimerkiksi hahmon varjostus oli viitteellisempää.

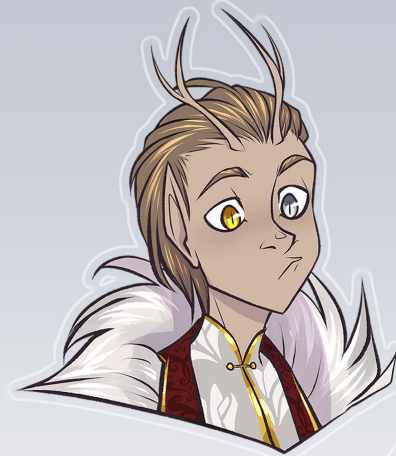
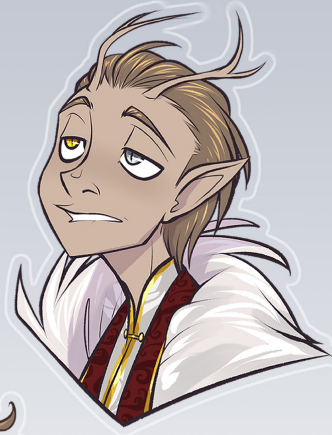
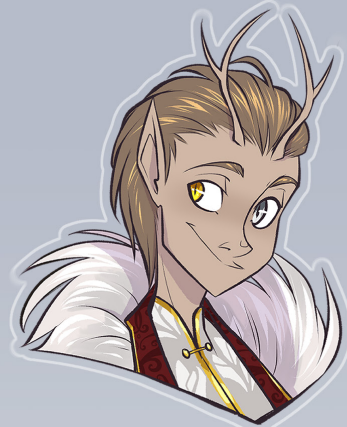
Jokainen hahmo viimeisteltiin yksilökohtaisten tarpeiden mukaan, riippuen esimerkiksi hahmon vaatetukseen kuvaamiseen halutuista materiaaleista. Osalla hahmoista oli asuissaan metallinvärisiä osia, joihin

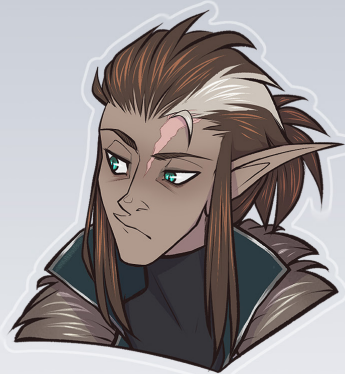
lisättiin kiiltoa kuvastamaan materiaalia mahdollisimman selkeästi. Turkisten ja hiusten kuvaamisessa halusin korostaa materiaalin eloa ja vivahteita erilaisilla sävyillä, jotta kyseiset materiaalit näyttäisivät uskottavilta. Käytin sävyjä hahmoissa myös mualla, esimerkiksi kasvojen alueella, jossa se teki hahmosta elävämmän. Vaatteisiin tuotiin elävyyttä tekstuureilla, jotka kertoivat vaatteiden materiaalin lisäksi esimerkiksi kuluneisuudesta ja niillä saatiin mielenkiintoa hahmon väripintoihin. Hahmojen varjot tehtiin samalla sävyllä, jotta hahmot näyttäisivät keskenään yhtenäisiltä ja sopisivat kokonaisuutena samaan kuvitukseen.

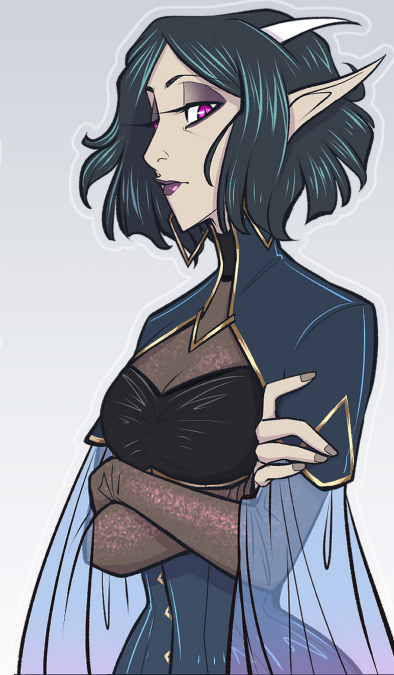
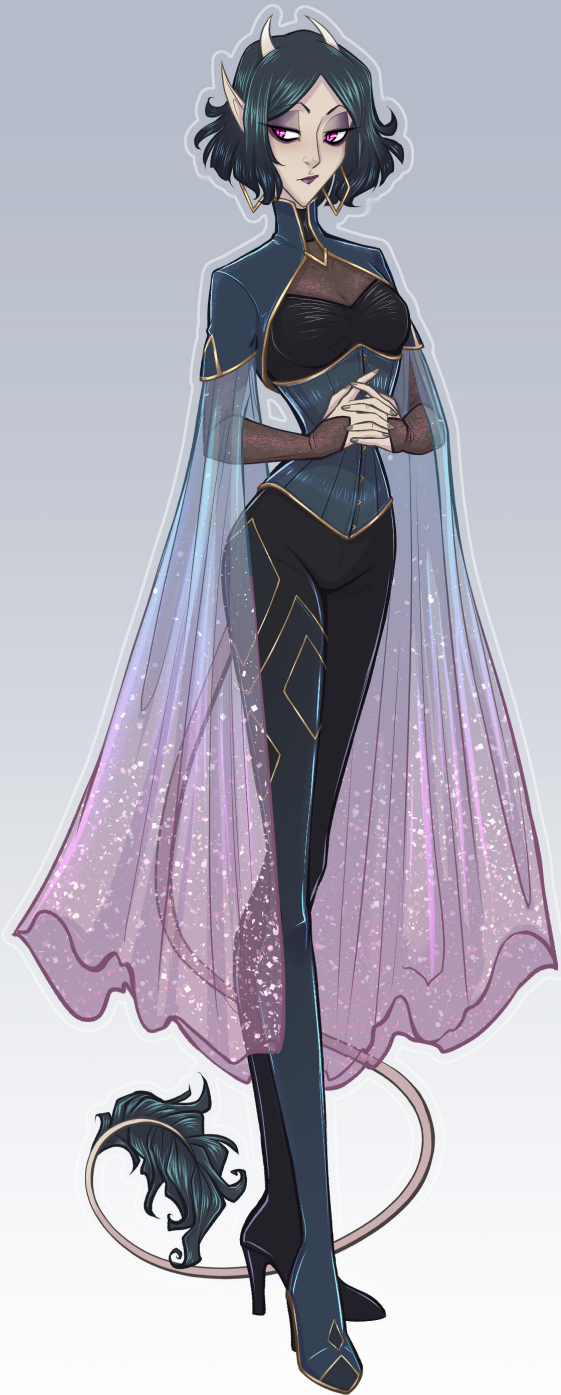
Lopuksi yhdistin hahmojen redesign-kuvitukset. Jokaisesta hahmosta tuli yksi oma kokonaisuus, jossa oli koko hahmon kuvitus sekä ilmeet ja eleet. Tämän lisäksi tein hahmoista vielä yhteisen kokonaisuuden, jossa oli nähtävillä jokainen koko hahmon kuvitus.

# 4. Valmiit kuvitukset











# 5. Yhteenveto

Työn tavoitteena oli luoda neljästä valitusta hahmosta redesign, joka sopi toteutettavaksi sarjakuvaan ja vastasi hahmon luonnetta ja tarinaa tehokkaammin kuin alkuperäinen design. Hahmoista tehtyjen kuvitusten ulkonäkö vastasi kokonaisuudessaan tämän hetken kuvitustyyliäni ja taitoani. Työssä oleellista oli pitää kaikkien hahmojen redesign tunnistettavana, mukaillen oleellisia elementtejä alkuperäisestä designista.

Tutkimustyö alkoi perehtymällä hahmojen tunnistettavuuteen ja erilaisiin esimerkkitapauksiin värien ja muotojen kautta. Värien kohdalla esiin nousi värien antamat merkitykset ja kuinka niillä luotiin tunnistettavia ja tuttuja yhteyksiä esimerkiksi oikeaan elämään. Myös hahmojen väripaletin jatkumo ja kehittyminen hahmojen redesignissa nosti merkityksellisyden hahmojen tarinaan ja hahmojen omaan kehitykseen. Muotojen osalta tutkimus taas nosti esiin hahmojen siluettia ja kuinka hahmojen erilaiset siluetit auttoivat kertomaan ja tunnistamaan hahmoja mahdollisimman tehokkaasti. Muotojen ja värien yhteistyöllä taas pystyttiin vaikuttamaan näihin yhtäaikaan. Hahmojen muodoilla ja väreillä pystyttiin luomaan myös tietoisia kontrasteja hahmon ympärillä olevaan maailmaan ja teokseen, johon hahmo kuului.

Uudelleensovitusten parissa tehty tutkimustyö antoi laajemman katsauksen hahmojen redesignista uusiin formaatteihin ja käyttötarkoituksiin, jotka myös määrittivät hahmon redesignin muotoa ja millaisia mahdollisuuksia tai rajoituksia siihen liittyi. Uudelleensovituksissa nousi esiin myös yhteiskunnalliset ja sosiaaliset muutokset hahmojen redesigniin liittyen. Alkuperäiset designit voidaan kokea nyky maailmassa osittain vanhentuneiksi ja ne eivät aina edusta hahmoja enää nykyisten yhteiskunnallisten ajatusmaailmojen mukaan. Esiin nousivat hahmojen seksualisointi ja kehotyypit, joihin esimerkkitapauksissa oli tehty tietoisia muutoksia hahmojen redesignissa ja tämä herätti ajatuksia myös omien hahmojeni kohdalla.

Hahmojen ajankululliset muutokset liittyivät usein saman hahmon kuvaamiseen samassa teoksessa tai teoskokonaisuudessa ja redesignin syynä olivat muutokset hahmon iässä. Ajankululliset muutokset keskittyvät kuvaamaan hahmoa eri elämäntilanteessa ja tarinanvaiheessa. Myös hahmon muutokset ympäröivässä yhteisössä vaikuttavat hahmon designiin ja ajankulullisilla redesigneilla voidaan esittää sekä hahmon sisäisiä, että lukoisia muutoksia. Ajankulku vaikuttaa lisäksi myös maskottihahmojen designiin, jossa esille nousi oikean elämän työtapojen kehittyminen ja hahmon omistavan brändin kehittyminen.

Kuvitusprosessin alussa keskityin pohtimaan tutkimustyön kautta saatua tietoa ja mitä asioita oli sovellettavissa omaan työhöni. Projektin formaatiksi valikoitunut sarjakuva asetti tiettyjä rajoja hahmojen redesigniin, jolloin täytyi esimerkiksi pohtia hahmon designin monimutkaisuutta, kun se täytyi toistaa useasti sarjakuvan paneeleihin. Lähdin tutkimaan hahmojen vanhoja designeja näistä näkökulmista ja löysin kaikista hahmoista elementtejä, jotka aiheuttivat turhaa monimutkaisuutta, joka hankaloittaisi hahmon toistettavuutta sarjakuvan paneeleissa. Naishahmojen kohdalla myös perustelematon seksualisointi nousi esille, joka ei vastannut omaa mielikuvaani hahmoista enää ja tämä vaikutti hahmojen redesigniin.

Hahmoista löytyi tunnistettavia elementtejä väreistä sekä muodoista ja päädyin myös pohtimaan näiden elementtien merkityksellisyyttä ja mitä ne kuvastivat hahmoissa. Merkityksellisyys korostui myös redesignin suunnittelussa, jossa hain hahmoille uusia ratkaisuja, jotka tukisivat hahmojen tarinaa ja persoonaa. Hahmojen redesigneihin käytetty taustatyö ja kokeileminen auttoivat löytämään hahmoille lopulta sopivimmat ratkaisut ja tämä oli jotain, mitä alkuperäisten designien luomisesta puuttui aikanaan. Hahmojen redesigneissa prosessin aikana tapahtuneiden muutosten pohjalla oli aina ajatustyötä elementtien ja ratkaisujen sopivuudesta hahmoon tarinallisesti, luonteen kautta tai formaatillisesti. Tämä auttoi hiomaan redesign-kuvitukset loppuun asti, joka toimi omalta osaltani hyvin.

Hahmojen lopulliset redesign-kuvitukset onnistuivat tuomaan hahmoissa haluttuja piirteitä paremmin esille ja tekemään hahmoista samalla helpommin toteutettavat käyttötarkoitusta varten. Tyyllillisesti

kuvitukset myös vastasivat tämän hetken kuvitustyyliäni ja taitoani, joten hahmot näyttivät myös laadullisesti päivitettyiltä. Ilmeitä ja eleitä olisi voinut jättää jopa vähemmän hiotuiksi, jotta ne eroaisivat koko hahmojen kuvituksista selkeämmin ja niissä olisi voinut kokeilla isompia eroja ajatellen sarjakuvien erilaisia paneeleja. Omien hahmojeni valinta tähän työhön aiheutti myös pelkoa muuttaa hahmoja liikaa ja hahmojen designien muutoksia ja liiottelevuutta olisi voinut mahdollisesti tuoda enemmän, sillä suurin osa muutoksista keskittyy hahmojen vaatetukseen ja tapaan esittää hahmo. Hahmoista tuli kuitenkin toimivia ja käyttöni soveltuvia kokonaisuuksia, joten näiden hahmojen kohdalla olen tyytyväinen redesignin tuloksiin.

Jatkossa haluaisin soveltaa työn aikana saatua tietoa ja työtapoja tekemällä redesigneja myös muista projektin hahmoista, joiden designeissa oli parannettavaa. Projektin yleinen toteutus on vielä suunnittelun alla ja toistaiseksi keskityn sen osalta selkeyttämään tarinaa ja hiomaan hahmoja sekä ulkonäöllisesti, että sisällöllisesti. Näiden hahmojen osalta aion kuvittaa niitä enemmän ja useammin, nyt kun hahmojen design vastaa paremmin hahmojen sisältöä. Suunnitellun sarjakuvaprojektin aloittaminen on tällä hetkellä pitkän ajan tavoite, mutta lyhyemmällä aikavälillä haluan perehtyä kuvittamaan työssä syntyneitä redesign-hahmoja yksittäisissä tarinallisissa kuvituksissa ja mahdollisesti lyhyemmissä sarjakuvissa, joissa hahmojen käyttöön liityisi myös ympäristön kuvittamista ja pystyisin opettelemaan sarjakuvien luomista myös teknisestä näkökulmasta.

# 6. Lähteet

## Painetut lähteet:

Butler, G., DeBlois, D. & Sunshine, L. 2014. The Art of How to Train Your Dragon 2. New York: HarperCollins.

Hepler, C. 2012. The Art of the Mass Effect Universe. Milwaukee: Bark Horse Books.

Miller-Zarneke, T. 2011. The Art of Kung Fu Panda 2. Lontoo: Titan Books.

## Elektroniset lähteet:

Blizzard Entertainment. 2020. What it's like to work on Overwatch as a concept artist. Viitattu 9.4.2022.

Saatavissa: <https://playoverwatch.com/en-us/news/23537427/what-it-s-like-to-work-on-overwatch-as-a-concept-artist/>

Hellman, N. 2020. The Evolution of Mickey Mouse. Viitattu 9.4.2022.

Saatavissa: <https://www.waltdisney.org/blog/evolution-mickey-mouse>

Learoyd, J. 2020. Time Skips In Animation | The Art Of Evolving Plot Through Time. Viitattu 9.4.2022.

Saatavissa: <https://headstuff.org/entertainment/film/time-skips-in-animation-evolving-plot-through-time/>

Netflix, Behind the Scenes. 2020. Animation | She-Ra. Podcast. Viitattu 8.4.2022.

Saatavissa: <https://www.netflixbehindthescenes.com/episodes/she-ra>

## Kuvalähteet:

Kuva 1. Launis, M. 2001. Harry Potter ja liekehtivä pikari. Viitattu 15.4.2022.  
Saatavissa: [https://kirja.s3.amazonaws.com/prod/9789513120382\\_frontcover\\_fi\\_nal\\_original.jpg](https://kirja.s3.amazonaws.com/prod/9789513120382_frontcover_fi_nal_original.jpg)

Kuva 2. Warner Bros. Pictures. 2001. Harry Potter and the Philosopher's Stone. Viitattu 15.4.2022.  
Saatavissa: [https://static.wikia.nocookie.net/harrypotter/images/f/fb/PS\\_poster.jpg/revision/latest?cb=20180318153750](https://static.wikia.nocookie.net/harrypotter/images/f/fb/PS_poster.jpg/revision/latest?cb=20180318153750)

Kuva 3. Electronic Arts. 2002. Harry Potter and the Chamber of Secrets. Viitattu 15.4.2022.  
Saatavissa: [https://m.media-amazon.com/images/M/MV5BYZdiNWUxNjltYjNI-Mi00ODQ3LWJkYktODU2YjM4Yzc3YzZhXkEyXkFqcGdeQXVyNjIOTAxMDA@.\\_V1\\_.jpg](https://m.media-amazon.com/images/M/MV5BYZdiNWUxNjltYjNI-Mi00ODQ3LWJkYktODU2YjM4Yzc3YzZhXkEyXkFqcGdeQXVyNjIOTAxMDA@._V1_.jpg)

Kuva 4. LEGO. 2010. Viitattu 15.4.2022.  
Saatavissa: <https://static.wikia.nocookie.net/lego/images/f/f1/Potter4736.jpeg/revision/latest/scale-to-width-down/460?cb=20110221225603>

Kuva 5. Bioware. 2010. Viitattu 4.4.2022.  
Saatavissa: [https://static.wikia.nocookie.net/masseffect/images/0/0f/Sergeant\\_Haron\\_charshot.png/revision/latest?cb=20141021175403](https://static.wikia.nocookie.net/masseffect/images/0/0f/Sergeant_Haron_charshot.png/revision/latest?cb=20141021175403)

Kuva 6. Bioware. 2007. Viitattu 4.4.2022.  
Saatavissa: [https://static.wikia.nocookie.net/masseffect/images/9/9d/ME\\_garrus\\_charshot.png/revision/latest?cb=20210620043621](https://static.wikia.nocookie.net/masseffect/images/9/9d/ME_garrus_charshot.png/revision/latest?cb=20210620043621)

Kuva 7. Bioware. 2012. Viitattu 4.4.2022.  
Saatavissa: [https://2.bp.blogspot.com/eLsViVX51WuHgMGpDABWILVTFKHFHfSes-vB2OSLeGaEe1g2tcaM3r0weL6r7XobdiMjbOgkkjUKtU5RwZ7tD3vz8VPY-IV\\_zsj-2PU9nH4j9-zziYurmdumhOdyrQzHxivlKixg0Ydhg=s0](https://2.bp.blogspot.com/eLsViVX51WuHgMGpDABWILVTFKHFHfSes-vB2OSLeGaEe1g2tcaM3r0weL6r7XobdiMjbOgkkjUKtU5RwZ7tD3vz8VPY-IV_zsj-2PU9nH4j9-zziYurmdumhOdyrQzHxivlKixg0Ydhg=s0)

Kuva 8. Bioware 2012. Viitattu 4.4.2022.  
Saatavissa: [https://img.buzzfeed.com/buzzfeed-static/static/enhanced/web04/2011/12/13/15/enhanced-buzz-12028-1323808102-49.jpg?downsize=600:\\*&output-format=auto&output-quality=auto](https://img.buzzfeed.com/buzzfeed-static/static/enhanced/web04/2011/12/13/15/enhanced-buzz-12028-1323808102-49.jpg?downsize=600:*&output-format=auto&output-quality=auto)

Kuva 9. Kim, J. 2017. Viitattu 5.4.2022.  
Saatavissa: [https://miro.medium.com/max/1400/1\\*BmD9cbIVImUYnp9iPS0ktw.jpeg](https://miro.medium.com/max/1400/1*BmD9cbIVImUYnp9iPS0ktw.jpeg)

Kuva 10. Blizzard Entertainment. 2016. Viitattu 5.4.2022.  
Saatavissa: [https://static.wikia.nocookie.net/overwatch\\_gamepedia/images/0/0f/Zenyatta\\_Skin\\_Classic.png/revision/latest?cb=20160921222939](https://static.wikia.nocookie.net/overwatch_gamepedia/images/0/0f/Zenyatta_Skin_Classic.png/revision/latest?cb=20160921222939)

Kuva 11. Blizzard Entertainment. 2017. Viitattu 5.4.2022.  
Saatavissa: [https://static.wikia.nocookie.net/overwatch\\_gamepedia/images/4/47/Zenyatta\\_Skin\\_Cultist.png/revision/latest?cb=20171011174806](https://static.wikia.nocookie.net/overwatch_gamepedia/images/4/47/Zenyatta_Skin_Cultist.png/revision/latest?cb=20171011174806)

Kuva 12. DreamWorks Animation. 2012. Viitattu 9.4.2022.  
Saatavissa: <https://customsitesmedia.usc.edu/wp-content/uploads/sites/59/2012/07/16175256/img501196d7bdf2c.jpg>

Kuva 13. Vigil Games. 2016. Viitattu 8.4.2022.  
Saatavissa: <https://i.ytimg.com/vi/VtsKFa3lzyw/maxresdefault.jpg>

Kuva 14. Disney. 2017. Viitattu. 11.4.2022.  
Saatavissa: <https://mtv.mtvnimages.com/uri/mgid:ao:image:mtv.com:225957?-height=729&width=1296&format=jpg&quality=.7>

Kuva 15. Filimation. 1985. Viitattu 7.4.2022.  
Saatavissa: <https://www.denofgeek.com/wp-content/uploads/2019/04/original-she-ra.png>

Kuva 16. DreamWorks Animation Television. 2018. Viitattu: 7.4.2022.  
Saatavissa: <https://www.denofgeek.com/wp-content/uploads/2019/04/she-ra-season-2.png?resize=768%2C432>

Kuva 17. DreamWorks Animation. 2010. Viitattu 9.4.2022.  
Saatavissa: <https://static.wikia.nocookie.net/howtotrainyourdragon/images/0/08/1481909501350.png/revision/latest?cb=20161216173355>

Kuva 18. DreamWorks Animation. 2014. Viitattu 9.4.2022.  
Saatavissa: [https://static.wikia.nocookie.net/howtotrainyourdragon/images/7/78/Character\\_Hiccup\\_02.png/revision/latest?cb=20180702130930](https://static.wikia.nocookie.net/howtotrainyourdragon/images/7/78/Character_Hiccup_02.png/revision/latest?cb=20180702130930)

Kuva 19: Disney. 1999. Viitattu: 9.4.2022.

Kuva 20: Dave Lee Down Under. 2018. Viitattu 8.4.2022.  
Saatavissa: <https://i.ytimg.com/vi/k5yLbt2EFLc/maxresdefault.jpg>

Kuva 26: Crystal Dynamics. 2006. Viitattu 5.4.2022.  
Saatavissa: [https://static.wikia.nocookie.net/laracroft/images/5/5b/Lara\\_Tomb\\_Raider\\_Legend.png/revision/latest?cb=20150822145553](https://static.wikia.nocookie.net/laracroft/images/5/5b/Lara_Tomb_Raider_Legend.png/revision/latest?cb=20150822145553)

Kuva 27: NetherRealm Studios. 2011. Viitattu 5.4.2022.  
Saatavissa: <https://callumhonoursproject.files.wordpress.com/2015/12/19-all-female-characters.jpg?w=640>

Kuva 28: NetherRealm Studios. 2011. Viitattu 5.4.2022.  
Saatavissa: <https://callumhonoursproject.files.wordpress.com/2015/12/20-all-male-characters.jpg?w=640>