

# HAHMOSUUNNITTELU FYYSISESTI RAKENTAEN

Toivanen Karoliina

Opinnäytetyö

Kuvataiteen koulutus  
Kuvataiteilija (AMK)

2023

Kuvataiteen koulutus  
Kuvataiteilija (AMK)

---

<b>Tekijä</b>	Karoliina Toivanen	<b>Vuosi</b>	2023
<b>Ohjaaja(t)</b>	Eija Rajalin		
<b>Työn nimi</b>	Hahmosuunnittelu fyysisesti rakentaen		
<b>Sivumäärä</b>	20		

---

Opinnäytetyössä loin hahmon fyysisesti rakentaen ja käyttäen hyödykseni eri materiaaleista tehtyjä vaatteita, kankaita ja käsitöitä. Tutkin, voiko hahmon voi luonnostella ilman perinteistä luonnostelua ja piirtämistä. Opinnäytetyö oli toiminnallinen työ. Lähteeni löysin suurimmaksi osaksi Internetistä erilaisista blogiartikkeleista ja haastatteluista.

Opinnäytetyössä käyn läpi, mitä hahmon luonnissa tulee ottaa huomioon. Lopullinen hahmo, joka tästä syntyi, on valmis virallisesti käytettäväksi. Hahmonluonti onnistui, mutta sillä ei päällisin päin näytä olevan mitään isompaa lisäarvoa. Lisäarvo tulee ilmi vain käydessä hahmon tekoprosessia läpi.

Degree Programme in Fine Arts  
Bachelor of Culture and Arts

---

<b>Author</b>	Karoliina Toivanen	<b>Year</b>	2023
<b>Supervisor(s)</b>	Eija Rajalin		
<b>Title</b>	Character design by physical means		
<b>Number of pages</b>	20		

---

In my thesis I created a character by physical means using different materials such as garments, fabrics and handcrafts. I studied whether a character can be designed without traditional sketching and illustration. My thesis was implemented in a practical way. Most of my sources were collected from the Internet in the form of different blog posts and interviews.

In the thesis I studied what one needs to take into consideration when creating a character. The finalized character is formally ready to be used. Character creation was a success, but it has no apparent added value. The added value can only be seen if you view it through the character's design process.

Keywords

art, character design, cosplay

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO .....	5
2 COSPLAY .....	6
3 HAHMON LUOMINEN .....	8
3.1 Hahmon muotokieli .....	8
3.2 Värisymboliikka .....	9
4 OMAN HAHMON TYÖSTÖ .....	11
4.1 Ensimmäinen versio, pohja .....	11
4.2 Rakentamista ja sovittelua .....	11
5 LUOTU HAHMO .....	16
6 POHDINTA .....	18
LÄHTEET .....	19

## 1 JOHDANTO

Onnistuuko hahmonluonti ilman perinteistä piirtämistä ja luonnostelua niin, että hahmoa on mielenkiintoista katsella? Tässä opinnäytetyössä keskitytään lähinnä cosplayhyn ja hahmonluontiin sen kautta tarkastellen, auttaako fyysisesti rakentaminen ja käsityö inspiroimaan asua ja asusteita hahmolle. Siten saadaan selville, voiko näillä keinoin saada hyvää viimeisteltyä tuotosta, joka kelpaa esimerkiksi animaatiosarjaan tai sarjakuvan piirtäjille, jotta lopputulokseen syntyvää hahmoa tarvitsisi muokata mahdollisimman vähän.

Hahmosuunnittelu yleisesti on tehty käsin piirtämällä, joko traditionaalisesti tai digitaalisesti. Ennen ensimmäisiä piirrettyjä animaatioita oli tapana tehdä erilaisia stop-motion-tyylillä tehtyjä hahmoja ja animaatioita, eli leikattiin esimerkiksi paperia tai muotoiltiin muovailuvahaa muotoon ja otettiin yksi kuva, liikuteltiin paperia tai muovailuvahaa ja otettiin toinen kuva. Näin syntyi animaatio ja hahmo liikkui. (Simmons 2023.) Kerroin tämän näyttääkseni, että tutkimusaiheeni ei ole varsinaisesti uusi juttu; luoda hahmo ilman piirtämistä. Se on vanhaa taidetta, jonka käyttöä haluan tuoda takaisin. Haluan tutkia, miten tämä onnistuisi auttamaan luomaan hahmoja ja tuoko se siihen jotain lisäarvoa.

Voin käyttää opinnäytetyössäni kaikenlaisia materiaaleja, esimerkiksi paperia, pumpulia, muovia, sahanpuruja, pahvia, kartonkia, lasia, tylliä ja kangasta. Työvälineinä minulla on käytössäni muun muassa erilaiset sakset, erilaiset liimat kuten puikko- ja kuumaliima, teippejä, ehkä nautoja vasaran kanssa ja muuta. En käytä pensseleitä maalien kanssa enkä kynää kumin kanssa. Todennäköisesti jotain pientä muokkausta esimerkiksi johonkin kankaaseen tulee tehtyä, eli yksityiskohtia, mutta piirtämistä projektin luonnosteluvaiheessa ei ole.

Opinnäytetyössä tulee olemaan kuvia työskentelystä, eri työvaiheista ja viimeistelystä hahmosta piirrettynä paperille valmiin mallikuvan kera. Tekstissä kerrotaan, mitä tarkoittaa cosplay, mitä tarkoitan fyysisellä luonnilla ja miten hahmo syntyy.

## 2 COSPLAY

Mitä on cosplay? Gank Content Team kertoo seuraavasti: Cosplay, eli cossaminen, tulee sanoista "costume play". Se on fiktiiviseksi hahmoksi pukeutumista ja hahmoa esittämistä, esimerkiksi puhumalla ja käyttäytymällä kyseisen hahmon tavoin. Cosplay harrastuksena tulee Japanista. (Gank Content Team 2023.)

Epic Cosplay Wigs yhtyy aikaisempaan kertoen hahmojen olevan yleensä japanilaisista animaatioista eli animesta, pelistä tai sarjakuvasta (Epic Cosplay Wigs 2023). Täytyy huomauttaa, että harrastukseen toki sisältyy myös ei-hahmoiksi pukeutumista. Yksi hyvä esimerkki on japanilainen meidokahviloiden konsepti, jossa tarjoilijat pukeutuvat näyttävästi ja omaksuvat toisen persoonan työssään viihdyttäessään kahvilan asiakkaita (Meidomuotti 2023).

Cosplayta harrastetaan yleensä tapahtumissa, coneissa. Conit ovat joko vapaa- pääsyisiä tai pääsymaksullisia tapahtumia, joihin osallistuu eri sarjojen ja pelien faneja. Coneissa on usein jokin teema, ja sen ympärille on rakennettu paneeleja, tietovisoja ja harrastepajoja, näyttelyitä sekä mahdollisuuksia tavata julkisuuden henkilöitä peleistä, elokuvista ja sarjoista. Maailman isoimpia coneja on The International Comic-Con, joka järjestettiin San Diegossa, Amerikassa. Comic-Coniin osallistui yli 135 000 fania vuonna 2019. (The Top Facts 2023.)

Suomen suurin cosplay-painoitteinen conitapahtuma on Tracon. Mankkinen (2023) ja Rolamo (2023) kertovat paikalle ilmaantuneen tuhansia alan harrastajia. Kyuu Eturautti kertoo MTV:n haastattelussa Traconiin saapuneen yli 5 500 kävijää vuonna 2023, mikä tekee siitä Suomen suurimman anime- ja peliharrastajien tapahtuman. Eturautti on monen vuoden conikävijä ja järjestäjä. (Rolamo 2023.)

Cosplay ei ole sama kuin Halloween-asu. Cosplayta harrastavat ihmiset huomioivat pienimmätkin yksityiskohdat ja haluavat replikoida ne asuissaan. "Esimerkiksi, jos cossaja ei löydä oikean väristä kangasta, hän käyttää aikaansa ja värjää sen itse." (McMahon 2023.) Voi siis sanoa, että Halloween-asu on vain yhden päivän asu, kun taas cosplay on usean tapahtuman päälle puettava asukokonaisuus, jossa mukana on myös hahmon tavat puhua muiden ihmisten kanssa ja reagoida erilaisiin kommentteihin ja tapahtumiin tietyllä tapaa.

Yksi cosplayta lähellä oleva harrastus on larppaus. Larppaus on englanniksi "live action roleplaying", joka suomeksi tarkoittaa roolipelaamista oikeassa elämässä. Danielle McLeod kirjoittaa blogiartikkelissaan larppauksen olevan jo monta tuhatta vuotta vanha harrastus, jonka nimi virallistui vuonna 1970. Larppaamisen ideana on eläytyä hahmoon täysin; pukeutua kuin hahmo pukeutuisi, puhua kuin hahmo puhuisi, reagoida kuin hahmo reagoisi. Larppaamisen hahmot voivat olla omia tai jo tunnettuja henkilöitä tai hahmoja kirjallisuudesta tai oikeasta elämästä. Larppausta harrastavat usein ihmiset, jotka haluavat harjoittaa näyttelemistä, oppia historiaa tai vain pitää hauskaa. (McLeod 2023.)

### 3 HAHMON LUOMINEN

Digitaalisesti tai traditionaalisesti suunnitellut hahmot ovat jo monipuolisia ja helposti saatavilla, joten miksi luoda hahmo fyysisesti? Mielestäni tämä tapa antaa lisää ideoita ja uudenlaisia ratkaisuja ongelmiin.

#### 3.1 Hahmon muotokieli

Muotokielen päätavoite on "ilmaista esineen visuaalinen muoto tai hahmo". Muotokielessä käytetään hyödyksi symboliikkaa, mikä opitaan pitkin elämää sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. (Design Forum Shop 2017.) Symbolien tavoite on nopea havainnointi, esimerkiksi stop-merkki on maailmanlaajuisesti samanlainen kuusikulmainen merkki, joka käskee kuskia pysähtymään. Toinen hyvä esimerkki on uskontojen symbolit, kuten kristinuskon risti.

Hilderin (2023) blogiartikkelissa Laurie Rowan kertoo, että hän pyrkii pidättäytymään omassa tyyliinsään, kun hän suunnittelee ja piirtää hahmoja. Pernille Ørum sanoo samassa artikkelissa, ettei hahmosuunnittelijan kannata keskittyä liikaa yksityiskohtiin, kun aloittaa suunnittelun. Ørum antaa hyvän neuvon sanoen, että liike kannattaa pitää alusta asti hahmossa mukana ja suunnitella hahmo niin, että näkee sen liikkuvan. Jos hahmo ei ole dynaaminen ja suunniteltu keveästi, Ørumin mukaan liikettä on todella hankala saada mukaan myöhemmässä vaiheessa. Olen samaa mieltä, mutta tätä vaikeuttaa todennäköisesti minun kohdallani materiaalien runsaus.

Hilderin (2023) mukaan Anna Mantzaris huomauttaa, että animaationsarjoissa voi liioitella monia asioita, ja katsojat ottavat miltei kaiken vastaan. Mantzarisin mukaan se, mikä näyttäisi huonolta ihmisten näyttelemänä, voi näyttää todella hyvältä animoituna televisiossa. Liikaa minun ei siis pidä huolestua siitä, näyttääkö joku hyvältä vai ei itselläni päällä. Varsinkin kun tämä fyysinen rakentamisosio vastaa nimenomaan luonnostelua ja suunnittelua, voin puskea rajusti rajoja vastaan ja käyttää hyvinkin absurdeja muotoja ja välineitä materiaaleissa. Luon, rakennan ja valmistelen hahmon käsin työstäen, ja piirrän lopulta sen digitaaliseen muotoon, pyrkien pitäytymään siinä suunnitelmassa mitä fyysisesti tuotin. Hilde-



rin (2023) mukaan Laurie Rowan varoittaa: "Varmista, ettei hahmosi menetä kaikkea karismaansa, kun suoraviivaistat muotoja", eli minun kannattaa yrittää pidättäytyä muokkaamasta lopullista luonnosvaihetta liiaksi.

Bilyana Nikolaeva kertoo hahmojen muotokielen olevan tärkeä, jotta katsoja voi samaistua hahmoon ja jotta hahmo on mielenkiintoinen sekä muistettava. Katsojan pitää pystyä uskomaan hahmon olevan siinä maailmassa, missä tarinakin. Nikolaeva mainitsee artikkelissaan myös muotojen olevan enemmän maailmanlaajuisesti yhtenevä asia, kun taas värien symboliikassa kulttuurierot ovat suuret (Nikolaeva 2016).

### 3.2 Värisymboliikka

Rita Trötschkes (2016) selittää Ylen artikkelissa värien symboliikasta ja mitä ne tarkoittavat. Trötschkes kirjoittaa, että värit tarkoittavat usein eriä asioita toisissa kulttuureissa. Omassa projektissani keskityn ja käytän hyväkseni oman kulttuurini värisymboliikkaa ja laajennan Euroopan alueelle tarpeen tullen. Myös Päivi Hintsanen (2023) kertoo väreillä olevan erilaisia merkityksiä eri kulttuureissa, antaen esimerkin "muinaisessa Egyptissä 'punainen ihminen' viittasi kuolleeseen, germaanisessa kulttuurissa se puolestaan viittasi terveeseen ja elinvoimaiseen ihmiseen." Erot voivat vaihdella siis suuresti eri kulttuurien ja ajanjaksojen välillä: länsimaissa punainen on lähinnä nuoruuden ja energian väri, kun taas Aasian maissa se on merkki vauraudesta ja hyvästä onnesta (Olesen 2023).

Luon yhden hahmon oman projektini aikana. Helppo väri vaihtoehto olisi punainen, mikä mielletään voimakkaaksi. Hintsanen (2023) kertoo punaisen nostavan verenpainetta ja lisäämään aggressiota ihmisissä, mielestäni tämä sopisi merirosvolle.

Käytin itse lopullisessa asukokonaisuudessa paljon ruskeaa pienten punertavien yksityiskohtien kera. Kultaa oli myös paljon tarjolla, joten sitä oli käytössä paljon. Hintsanen (2023) kertoo sivuillaan ruskean olevan hyvin maanläheinen, jopa äidillinen väri, mikä liitetään usein myös kuolemaan, jonkin loppumiseen ja vaatimattomuuteen. Ruskea väri, jota minä käytin työskennellessäni, oli punertava. Se heijastelee punaisia ja kultaisia sävyjä kauniisti, ja antaa niille hyvän pohjan koska se ei tunge läpi ja vaadi itselleen huomiota.

Kulta on yksi keltaisista väreistä. Keltainen mielletään usein Hintsasen (2023) mukaan pirteäksi ja iloiseksi väriksi, mutta hän selittää keltaisen värin olevan myös muun muassa sairauden, mustasukkaisuuden ja epäonnen väri. Olesen kertoo omilla nettisivuillaan keltaisen olevan nimenomaan Saksassa ja Ranskassa mustasukkaisuuden väri, kun taas muualla länsimaissa se on uuden alun ja kevään symboli (Olesen 2023).

## 4 OMAN HAHMON TYÖSTÖ

Tässä luvussa kerrotaan, miten opinnäytetyön ajan hahmoa on rakennettu eteenpäin cosplayn ja fyysisen työskentelyn avulla. Hahmoa ei entuudestaan ole piirretty eikä suunniteltu paperille tai digitaalisesti piirtäen ja maalaten.

### 4.1 Ensimmäinen versio, pohja

Useamman vuoden takaisesta, Internetistä ostetusta merirosvoasusta tuli tälle työlle pohja. Kyseistä sivustoa mistä tämä asukokonaisuus oli ostettu, ei ole enää olemassa, sillä tästä on aikaa jo kymmenisen vuotta. Halloween asu ajoi asiansa, vaikka oli heikkoa materiaalia ja näytti halvalta.

Merirosvoasuun kuului pitkähelmäinen yläosa, jossa oli punainen ”liivi” ja valkoinen paita ommeltuna yhdeksi kappaleeksi. Housuina olivat shortsimittaiset ruskeat housut. Kenkiä ei ollut mukana, mutta niin sanotut saappaiden varret kuuluivat pakettiin, jotta asun käyttäjä voi naamioda omat kenkensä asuun sopivaksi. Tähän asukokonaisuuteen kuului myös tekonahasta tehty merirosvotakki, joka oli jo alussa rypistynyt siihen kuntoon, ettei sitä voinut enää pelastaa silittämällä. Asuun kuului vielä samasta tekonahasta tehty vyö, mikä todennäköisesti olisi pitänyt merirosvon asetta lanteilla.

### 4.2 Rakentamista ja sovittelua

Osallistuin vuoden 2022 Desuconiin jonne puin päälleni vuosia sitten ostetun Halloween asun. Asun paitaa oli jo värjätty teellä näyttämään vanhalta ja kuluneelta (kuvio 1), jotta se näyttäisi enemmän käytetyltä ja likaiselta. Kengät löysin silloin Kemin Viikkotori kirpputorilta, hiuskoristeet, päähineet ja muut rekvisiitan lainasin äidiltä ja veljeltä.



Kuvio 1. Merirosvoasun yläosa, jossa vaalea kangas värjätty teellä

Hahmo alkaa täten syntyä. Halusin, että merirosvo on kokenut merellä kävijä ja näyttävä taistelija, mutta joka ei sysäisi tarinan päähahmoa sivuun. Punainen väri sopii näyttävyyteen, mutta se ei ehkä kuitenkaan ole taustahahmolle olennainen. En myöskään pitänyt housuista (kuvio 2), sillä ne olivat halvan tuntuista kangasta. Kengät olivat hyvät, mutta kaiken muun jätin sikseen ja suuntasin kohti Kemin, Tornion ja Oulun kirpputoreja, joista löytyy usein ja halvalla uusia kankaita, asusteita ja vaatteita.



Kuvio 2. Merirosvoasun housut

Kävin läpi paljon perheenjäsenteni vaatteita läpi prosessini aikana, erityisesti äitini ja isoäitini vaatekappaleita (kuvio 3). Leveähihainen pitsipaita löytyi äitini vanhoista vaatelaatikoista, jonka otin käyttööni. Sen hihat olivat isommat ja liehuisivat mukavasti tuulella, saaden aikaan draamaa ja eloa hahmoon. Vaatelaatikoista löytyi myös ruskea, nyöritetty korsetti, jolla hahmolle saisi luotua mukavan siluetin ja pienen vyötärön. Ruskean pitsisen hameen löysin mummoni vaatelaatikoista, joka toimii myös draaman välittäjänä ja väriteemaan sopivana.



Kuvio 3. Leveähihainen pitsipaita, nyöritetty korsetti, ruskea pitsinen hame

Asu tarvitsee vielä vyön ja päähineen. Takkia en tule suunnittelemaan enkä toteuttamaan tälle hahmolle, sillä hameen ja korsetin kanssa saan tehtyä tälle näyttävän siluetin. Sovittelin erilaisia kankaita toistensa kanssa, jos voisin jotain omella itse lisäksi. Sain tehtyä itselleni eräänlaisen vyön, jotta hahmollani on paikka missä pitää aseitaan. Hahmoni aseita ovat rakentamisvaiheessa muovinen miekka, mikä jäi pois hahmon rakentamisvaiheessa. Leikkipyssy (kuvio 4) pysyi hahmon mukana koko suunnitteluvaiheen ajan, mutta jäi pois mallikuvaa piirtäessä.



#### Kuvio 4. Hahmon ase

Uutta valkoista paitaa en halunnut värjätä tai liata kuten aikaisempaa yläosaa olin värjännyt (kuvio 5), lopulliseen mallikuvaan voin värittää paitaa ruskeammaksi ja likaisemmaksi. Korsettiin korjasin olkaimet eri asentoon, jotta sitä on mukavampi pitää päällä. Hameen alle puin alushameen, joka antaa lisää volyyymiä ja siluettia.



Kuvio 5. Vanhan ja uuden paidan hihat

Ainoa rekvisiitta, mitä en ole tähän päivään asti löytänyt, on merirosvon hattu. Sellaisia ei tule helposti vastaan. Mutta iloksi ja onneksi, voin sellaisen hahmolle vielä piirtää lopulliseen vedokseen, jos se sellaisen vaatii. Minulla on ollut asun kanssa käytössä beigeiksi värjäyty päähuivi.

Päähineen lisäksi hahmon hiukset mietityttävät. Itselläni on prosessin aikana lyhyet ja värjätyt hiukset, mutta ajattelin, että merirosvolla pitäisi olla pitkät ja lainikkaat hiukset. Tutkittuani uudelleen Hilderin (2023) mukaan Rowanin haastattelua, päätän jättää hahmolle lyhyet hiukset luonnoksen mukaan, enkä poista kaikkea karismaa hahmoa viimeistellessäni.

Koko hahmon olemus on vähän rempseä, mutta naismainen, ja se huutaa perinteistä merirosvoa. Maanläheiset ja lämpimät värit antavat hahmolle niin sanotun suojaväriin, antaen tarinan päähahmolle enemmän tilaa ja näkyvyyttä. Ruskeaan sävyyn päädyin myös sen tuoman lämmön ja äitiyden takia.

## 5 LUOTU HAHMO

Hahmon niin sanottu suunnitteluvaihe on ohi, joten otin lopulliset “tunnelmakuvat” jotta saan hahmon vangittua digitaaliseen muotoon. Hahmo on seuraavaksi tuotava lopulliseen muotoonsa piirtäen se digitaalisesti koneella.

Hahmo sai luonnosteluvaiheessa useita koruja, jotka sotkeentuvat toisiinsa ja antavat hahmolle naisellisuutta ja yksityiskohtia (kuvio 6). Koruihin voi suunnittelun loppuvaiheessa ja hahmon lopullista kuvaa piirtäessä vaihtaa värejä, jos hahmolle on tähdellistä saada jokin tietty tehosteväri.



Kuvio 6. Yksityiskohtakuva koruista

Hahmon luonnissa ja hahmon mallikuvassa tärkeää on näyttää hahmoa ja sen luonnetta. Kasvojen piirteet, ilmeet ja eleet ovat tärkeitä, jotta animaattorin tai sarjakuvan piirtäjän on nopeaa ja vaivatonta replikoida hahmo monta kertaa. Hahmo on hyvä olla kuvattu monesta suunnasta, vähintään edestä, sivulta ja takaa. Kun hahmolla on hyvin seurattava ja luettava mallikuva, artistin on helppoa pitää erilaisista mittasuhteista ja yksityiskohdista kiinni, jotta konsistenssi säilyy. (Claman 2023.)

Claman (2023) painottaa, että kaikenlainen turha tulisi jättää pois, ja että hahmolle annetaan vain tarpeelliset asiat mallikuvaan, jotta kaikkien artistien ja animaattoreiden työskentely olisi mahdollisimman mutkatonta. Daisy Teamin



(2023) oma blogikirjoitus vahvistaa väitettä, ja listaa muutamia asioita olevan tärkeitä hahmon mallikuvassa: nimi, ikä, fyysinen olemus, persoona, tausta, sekä vahvuudet ja heikkoudet. Daisy Team kehottaa myös pyytämään kommenttia ja palautetta hahmojen mallikuvan piirtovaiheessa, jotta se ei mene liian sekavaksi.

Lopullisiin hahmon mallikuviiin piirsin hahmon koko kehon kuvan kolmesta eri kulmasta: Edestä, sivulta ja takaa (kuvio 7). Kasvot piirsin läheltä  $\frac{3}{4}$  kulmasta. Hahmon tietoja en tietoisesti kirjoittanut ylös, sillä mielestäni tässä kohtaa olisin hahmosuunnittelijana tiimiini yhteydessä ja kävisimme keskustelua mitä tekstiä se vielä hahmon mallikuvana tarvitsee.



Kuvio 7. Hahmo kuvattu eri puolilta

## 6 POHDINTA

Opinnäytetyöni ensimmäinen päämäärä oli luoda käytettävä hahmo ilman perinteistä hahmosuunnittelua, eli rakentaa hahmo fyysisesti. Tällainen hahmonluonti on mahdollista, muttei kovin käytännöllistä. Jotta prosessi olisi mahdollisimman nopeaa ja vaivatonta, vaatekaapissa pitäisi olla jo mahdoton määrä erilaisia kankaita ja materiaaleja, sekä olla valmis etsimään uusia ideoita ja materiaalia konkreettisesti esimerkiksi kirpputoreilta, markkinoilta tai Internetistä tilaamalla. Nopeampaa olisi vain löytää inspiraatiokuvia ja piirtää hahmo suoraan, mutta tällä kertaa pitää miettiä ja ratkaista ongelmia uusilla tavoilla, mikä siten antaa hahmolle mielestäni lisäarvoa ja uutta karismaa.

Opinnäytetyön tuloksena syntyi lopulta valmis käytettävä hahmo, jolla on mallikuva. Mallikuvassa hahmo on kuvattu kolmesta suunnasta, missä hahmon pituus ja mittasuhteet pysyvät samana. Hahmolla on selkeä värikartta, eikä mallikuvissa ole mitään turhaa. Vastaisuudessaan mallikuvassa ei lue mitään erityispiirteitä mitä hahmolla on, sillä koen sen olevan opinnäytetyöni aiheen ulkopuolella.

Hahmoa oli mieluisaa työstää fyysisesti käsin rakentamalla käyttäen eri materiaaleja mitä oli saatavilla. Päädyin muun muassa pitämään hahmolla lyhyet hiukset, kun ensisijaisesti aioin piirtää sille pitkät ja laineikkaat hiukset. Sain pidettyä hahmossa tiettyä särmää ja karismaa, mikä olisi todennäköisesti tippunut pois, jos olisin perinteisesti suunnitellut hahmon piirtäen. Prosessi oli erityisen pitkä, vaikka aihe oli oma ja lähellä sitä, mistä pidän piirtämisessä. Erilaisia ammattimaisia haastatteluja hahmosuunnittelusta oli mukava lukea, ja siinä samalla sai hyvää kertausta siitä, mitä kaikkea hahmoa rakentaessa on hyvä pitää mielessä.

Mahdollista jatkotutkimusta voisi viedä enemmän askartelemisen puolelle, missä fyysisesti rakentaisi hahmon paljon pienemmässä muodossa, eikä suoraan ihmiskokoon itselle päälle. Tällä tavoin voisi hyödyntää erilaisia nukkeja, figuureja ja leluja enemmän, eli jättää cosplay-maailmaa taaemmaksi ja keskittyä enemmän materiaalien perinpohjaiseen luomiseen.

## LÄHTEET

Claman, S. 2023. What Should I Include in a Character Design Sheet? Tongal 12.6.2023. Viitattu 15.11.2023 <https://tongal.com/blog/community-guest-post/what-should-i-include-in-a-character-design-sheet>.

Daisie Team 2023. Effective Principles for Animation Character Development. Daisie Blog 11.8.2023. Viitattu 15.11.2023 <https://blog.daisie.com/effective-principles-for-animation-character-development/#study-the-basics-of-animation-character-design>.

Design Forum Shop 2017. Mitä on design? 11.7.2017. Viitattu 24.11.2023 <https://designforumshop.fi/mita-on-design/>.

Epic Cosplay Wigs 2023. What Is Cosplay? Viitattu 10.7.2023 <https://www.epic-cosplay.com/pages/what-is-cosplay#>.

Gank Content Team 2023. What Is Cosplay: Discover the Magic of Costume Play. Gank 2.3.2023. Viitattu 10.7.2023 <https://ganknow.com/blog/cosplay-layer/amp/>.

Hilder, R. 2023. 32 expert character design tips. Creative Bloq 9.11.2023. Viitattu 1.12.2023 <https://www.creativebloq.com/character-design/tips-5132643>.

Hintsanen, P. 2023. Coloria.net. Viitattu 24.11.2023 <https://coloria.net/>.

Mankkinen, J. 2023. Tällaiselta näyttää koko Suomen suurin cosplay-tapahtuma Tampereella – kuvakooste upeista asuista. Yle 9.9.2023. Viitattu 20.9.2023 <https://yle.fi/a/74-20049363>.

McLeod, D. 2023. What Is a LARP? – Meaning & Examples. Grammarist. Viitattu 30.11.2023 <https://grammarist.com/words/larp/>.

McMahon, M. 2023. What is Cosplay? Sports N' Hobbies 28.10.2023. Viitattu 30.12.2023 <https://www.sportshobbies.org/what-is-cosplay.htm>.

Meidomuotti 2023. Mikä on meidokahvila? Viitattu 3.9.2023 <https://meidomuotti.wordpress.com/mika-on-meidokahvila/>.

Nikolaeva, B. 2016. How to Convey Character's Personality Through Shape, Variance and Size. GraphicMama. Viitattu 24.11.2023 <https://graphic-mama.com/blog/conveying-characters-personality/>.

Olesen, J. 2023. Color Symbolism in Different Cultures Around the World. Color Meanings. Viitattu 24.11.2023 <https://www.color-meanings.com/color-symbolism-different-cultures/>.

Rolamo, J. 2023. Animea, mangaa ja cosplayta: Mikä saa tuhannet suomalaiset sekaisin Japanista? MTV vieraili Tampereen Traconissa, joka myytiin loppuun minuuteissa. MTV Uutiset 17.9.2023. Viitattu 20.1.2023 <https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/animea-mangaa-ja-cosplayta-mika-saa-tuhannet-suomalaiset-sekaisin-japanista-mtv-vieraili-tampereen-traconissa-joka-myytiin-loppuun-minuuteissa/8778344>.

Simmons, A. 2023. History of stop motion. Animation Supplies.net 17.7.2023. Viitattu 30.11.2023 <https://animationsupplies.net/news/post/stop-motion-history>.

The Top Facts 2023. 8 Record-breaking Conventions and Expos Around the World. Medium 30.3.2023. Viitattu 20.1.2023 <https://medium.com/illumination/8-record-breaking-conventions-and-expos-around-the-world-b8fd2612cd13>.

Trötschkes, R. 2012. Värit ovat ikivanha visuaalinen kieli. Yle 10.12.2012. Viitattu 30.11.2023 <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2012/12/10/varit-ovat-ikivanha-visuaalinen-kieli>.