

Opinnäytetyö (AMK)

Elokuvan ja television koulutusohjelma

2017

Tiina Räsänen

MISTÄ ON PIENET HAHMOSUUNNITELMAT TEHTY?

– Pohdintaa hahmosuunnittelijan suhteesta
työhönsä

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Elokuvan ja television koulutusohjelma | Animaatio

Kesäkuu 2017 | 34

Ohjaajat: Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Tiina Räsänen

MISTÄ ON PIENET HAHMOSUUNNITELMAT TEHTY?

- Pohdintaa hahmosuunnittelijan suhteesta työhönsä

Kirjallisen opinnäytetyöni aihe käsittelee hahmosuunnittelun suhdevaikutusta tekijäänsä. Tutkin hahmosuunnittelusta ja identiteetistä löytyvää tietoa, ja mitä ne tarkoittavat. Haastattelujen kautta tarkastelen sitä, mitä hahmosuunnittelija ajattelee, kun hän on tekemisissä tarinankerronnallisten hahmojen kanssa. Pyrin tarkastelemaan sen lisäksi myös kehitystäni hahmosuunnittelussa ja omaa suhdettani siihen.

Hahmosuunnittelijan suhde työhönsä ei ole yksiselitteisesti kerrottavissa. Siinä olennaisena osana on sosiaalinen ympäristö, vuorovaikutus, sekä halut ja tavoitteet. Hahmoja luodaan erilaisiin tarpeisiin, ja niihin suhtaudutaan eri tavoin riippuen siitä, mitä ne edustavat tekijälleen. Haastateltavat lähestyvät aiheita omalla tavallaan ja antavat erilaisista näkökulmistaan vastauksia hahmosuunnittelun merkitykseen liittyen. Heidän antaman tiedon kautta hahmotan paremmin, mitä tarkoittaa olla identiteetiltään hahmosuunnittelija.

ASIASANAT:

hahmosuunnittelu, animaatiohahmot, sarjakuvahahmot, tarinankerronta

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in Film and television | Animation

June 2017 | 34

Instructors: Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Tiina Räsänen

WHAT ARE LITTLE CHARACTER DESIGNS MADE OF?

- Pondering about the character designer's relationship to their work

My written thesis' subject handles the relationship impact between the character designer and their work. I research the information about character designing and identity, and what those terms mean. By interviews I examine what character designer thinks when they are in touch with fictional, storytelling characters. Besides that, I also aim at examining my development in character designing, and my own relationship with it.

Character designer's relationship with their work can't be that unambiguously explained. The relevant parts concerning it are the social environment, interactions, desires and goals. Characters are made for different needs, and the designer relates to them differently depending on what they represent for the designer. The interviewees approach the subjects in their own way, and give answers about the significance of character designing from their different points of view. With their given information, I will understand better, what it means to be a character designer by one's identity.

KEYWORDS:

character design, animation characters, comic book characters, storytelling

SISÄLTÖ

SANASTO	4
1 JOHDANTO	7
2 HAHMOSUUNNITTELU	9
2.1 Omasta kokemuksestani hahmosuunnittelun parissa	11
3 IDENTITEETISTÄ	17
3.1 Omaa pohdintaa	18
4 SUHTEESTA	20
4.1 Suhde itseensä	20
4.2 Suhde muihin ihmisiin ja ympäristöön	21
4.3 Suhdevaikutus sosiaalisen ympäristön kanssa	23
4.4 Suhde muihin fiktiivisiin hahmoihin	24
4.5 Suhtautuminen entisiin, nykyisiin ja tuleviin hahmoihin	26
4.6 Ideaalit hahmot	28
4.7 Yksityinen ja julkinen	31
4.8 Halut ja tavoitteet	31
5 LOPUKSI	34
LÄHTEET	35

KUVAT

Kuva 1. Esimerkki esittelee tarinankerronnallisten taitojen kehittymistä vuosien 2010 ja 2015 roolipelinäytteitä vertaamalla.	13
Kuva 2. Kurssilla tarkasteltiin perusmuotoja	14
Kuva 3. Esimerkki asian liian hienovaraisesta esilletuomisesta roolipelissä	15
Kuva 4. Perusmuotoja rohkeasti apuna käyttäen saavuttaa erilaisia tarinoita kertovia hahmoja.	16
Kuva 5. Varhainen hahmosuunnitelma, josta tein pikaisen päivitetyn version huhtikuussa 2017.	27

SANASTO

Empiirinen	Kokemusperäinen, tutkimusmuotona perustuu havainnointiin (https://fi.wikipedia.org/wiki/Empiirinen_tutkimus)
Esteettinen	Ulkonäöltään kaunis, kauneusarvoihin liittyvä (https://fi.wiktionary.org/wiki/esteettinen)
Fiktiivinen	Kuvitteellinen, mielikuvituksen kehittämä (https://fi.wikipedia.org/wiki/Kuvitelma)
Ideaali	Ihanne, esikuva. Esimerkiksi ideaali-minä tarkoittaa itsestä luotua ihannekuva, joka useimmiten koetaan tavoittelemisen arvoiseksi. (https://fi.wikipedia.org/wiki/Ihanne)
Katarsis	Kreikkaa, tarkoittaa puhdistumista. Sitä käytetään muun muassa teatterin ja elokuvan termistössä, jossa se tulkitaan tarinankaaren kliimaksiksi, josta sankari palautuu tai kokee voimistumisen tai elämänhalunsa uudistumisen. (https://fi.wikipedia.org/wiki/Katarsis)
Orientaatio	Suuntautuminen (https://fi.wiktionary.org/wiki/orientaatio)
Originaali	Alkup. Original, Englantia. Suomennettuna tarkoittaa mm. alkuperäistä, ainutlaatuista, omaperäistä, tuoretta ja ensimmäistä (http://www.sanakirja.org/search.php?q=original&l=-1)
Rip-off	Englannin kielen slangina tarkoittaa varkautta ja hyväksikäyttämistä. Kontekstista riippuen se luetaan myös tuotteeksi, joka on ylihinnoiteltu tai huonolaatuinen. Elokuva- ja tarinankerronnan terminä rip-off tarkoittaa kohteen jäljittelevän selkeästi toista kohdetta. (http://www.thefreedictionary.com/rip-off)

1 JOHDANTO

Opinnäytetyön aiheeseen päädyin hieman jopa vahingossa, mutta aihetta pohdittuani, totesin sen olevan iso ja läheinen osa elämäni. Ehkä niinkin läheinen, etten sitä aivan heti aluksi ymmärtänytkään. Hahmosuunnittelu on itsessään mielenkiintoinen, puhutteleva työ, jonka taakse kuitenkin piiloutuu vielä enemmän kiinnostavan monitasoisia puolia. Hahmosuunnittelija tekee paljon työtä luodakseen mitään kontekstin tarvetta täyttävän hahmon. Halusin tutkia lähemmin hahmosuunnittelijan ajatusmaailmaa ja mikä merkitys työllä on hänelle itselle. Mitä tekijän päässä liikkuu, kun hän on tekemisissä tarinankerronnallisten hahmojen parissa?

Pyrin tässä kirjallisessa opinnäytetyössäni tarkastelemaankin hahmosuunnittelijan suhdetta työhönsä ja sen avulla pohtimaan aihetta myös omasta näkökulmastani. Olen opiskeluni kautta ja sen ohella oppinut hahmosuunnittelusta paljon enemmän kuin mitään ennen opintojani kuvitellakaan. Kokemukseni tarjoaa minulle mainiosti niin tutkimuksen kohteen kuin myös keinot sen tarkasteluun. Pyrkimykseni onkin siis oman kehitykseni tarkastelu aiheen parissa sekä oppimaani kertaamalla suuremman ja paremman ymmärryksen saavuttaminen. Lähestyn aihetta tässä opinnäytteessä empiirisellä tavalla. Se ei ole riskitön lähestymistapa, ja kyseinen menetelmä antaa tilaa inhimillisille erehdyksille niin omalla kuin haastateltavien kohdalla. Haastattelun toimiessa lähdemuotona on ymmärrettävä, ettei yhden henkilön kertoma tieto ole yksi ainoa totuus. Se ei kata näkökulmia niiltä, joita en ole haastatellut tätä opinnäytettä varten. Yritän käsitellä opinnäytteessä esiintyviä asioita niin, että asiat aukenisivat selkeästi. Käyn läpi kokemuksiani hahmosuunnittelun ja identiteetin parissa, mihin annan lisäystä haastatteluista käsittelevän osuuden aiheiden kohdalla.

Yhtenä tärkeänä lähteenä haastattelen henkilöitä, jotka ovat tekemisissä hahmosuunnittelun parissa – joko työnsä taikka harrastuksensa kautta. Osa heistä piirtää sarjakuvaa, joissa seikkailevat heidän omat hahmonsensa. Toiset taas ovat muutoin tekemisissä hahmojen luonnin ja suunnittelun parissa. Heidän näkökulmansa voivat aukaista uusia ajatuksia aiheesta ja toimivat opettavaisena materiaalina.

Lähteiden osalta annan enemmän painoarvoa haastatteluista saamalleni tiedolle, kuin kirjallisuuden ja internetin tarjonnalle. Ihmiskontakti ja vuoropuhelun mahdollisuus kiinnostavat minua suuresti uusien asioiden oppimisessa kiinnostuksen kohteistani. Tunnen haastattelun olevan rikastavampi kokemus molemmille osapuolille. Internet ja kirjallisuus

toimivat hyvin termien selventämiseen, niin itselleni kuin lukijoillekin. Aiheena perehdyn enemmän hahmosuunnitteluun tarkastellessani kokemuksiani ja oppimaani sen parissa. Identiteetti itsessään on hyvin suuri kokonaisuus, josta itsestä pelkästään voisi tehdä oman opinnäytetyön laajuisen tutkielman. Tästä syystä pyrin määrittelemään identiteetin hieman pikaisemmin, sen enemmän palvellessa pohdintojen sivustalla.

2 HAHMOSUUNNITTELU

Hahmosuunnittelu on rajoja rikkovaa työtä, jossa vaaditaan kykyä katsoa pintaa syvemälle. Sen tarkoituksena on luoda hahmo tietynlaista kontekstia varten. Sitä voi tehdä niin harrastuksen kautta kuin myös asiakastyönä, jolloin sen sisällön ja rakenteen hyväksi toteamisen sekä onnistumisen kriteereissä on kiinni mm. kaupalliset tavoitteet. Hahmosuunnittelua esiintyy paljon visuaalisilla aloilla esimerkiksi sarjakuvissa, animaatioissa, videopeleissä, live action- elokuvissa ja -sarjoissa, mainoksissa... käytännössä missä tahansa, jossa tarvitaan hahmoa johonkin käyttötarkoitukseen. Visuaalisen hahmosuunnittelun lisäksi on olemassa hahmoja, joilla ei ole näkyvää muotoa, vaan ne esiintyvät vain sanallisessa muodossa. Harrastusten maailmassa, esimerkiksi roolipelaajien keskuudessa, hahmosuunnittelua käytetään monipuolisesti niin visuaalisessa, kirjallisessa kuin sanallisessakin muodossa.

Me kuluttajina olemme parhaiten tottuneet huomioimaan suhteen kuluttajan ja mediassa esiintyvän fiktiivisen hahmon välillä. Hahmot toimivat vahvasti edustajina erilaisille ihmisille ja heidän tarinoilleen. On tärkeää, että hahmo synnyttää tunteita katsojassa. Tämä tunneskaala on laaja, ja voi vaihdella rakkaudesta jopa vihaan hahmoa kohtaan. Minkälainen suhde on hahmosuunnittelijan ja hänen työväliseensä välillä? Lopputuloksena valmiskin hahmo heijastelee aina enemmän tai vähemmän osaa hahmosuunnittelijasta itsestään, vaikka kyseessä olisikin asiakkaan toiveiden mukaisesti toteutettu teos.

Hahmosuunnittelua esiintyy Suomessakin paljon, mutta suomeksi siitä ei ole runsaasti saatavilla kirjoitettua tietoa internetin hakukoneen kautta. Mm. Animaatioklinikan sivuilta löytyvä Hahmosuunnittelu-työpaja ei anna selkeää vastausta siihen, mitä hahmosuunnittelu on työnä. Sivu tosin kertoo kyseessä olevan hahmon olemuksen suunnittelua ja rakentamista, sekä hahmon persoonallisuuteen ja liikekieleen perehtymistä (Animaatioklinikka 2017). Hakukoneen haussa ensimmäisenä osumana löytyi myös linkki, jonka sivulla käsitellään hahmosuunnittelua lapsille suunnatusta kaupallisemmasta näkökulmasta. Siellä kerrotaan lapsille suunnattujen hahmojen auttavan tunnistamaan lapsiystävällisen palvelun ja tuotteen, sekä toimivan opettavaisena tukena kasvavalle lapselle (Nordblad 2017). Osaamistaan myyvän henkilön sivuna se tarjoaa muutamia hahmosuunnitteluun liittyviä oivaltavia puolia, vaikkakin hahmosuunnittelusta perusteellista tietoa kärsimättömästi janoavan henkilön kohdalla sivu voi jäädä vain pikaisen vilkaisun kohteeksi. Kirjallisuudesta löysin sarjakuvan tekoon yleisemmin liittyvän oppaan, jossa

sivutaan hahmosuunnittelua. Ilpo Koskelan Uusi sarjakuvatekijän oppikirja kertoo hahmosuunnittelusta näin: ”Paras neuvo sarjakuvahahmosi luomiseen on sama kuin käsi- kirjoittamiseenkin: tee sellainen, joka tuntuu sinusta itsestäsi omimmalta ja parhaimmalta, jolle on helppo kehittää erilaisia luonteenpiirteitä, rooleja ja tehtäviä.”

Koskela antaa esimerkkejä eri sarjakuvista ja niiden hahmoista, mutta ennen kaikkea painottaa mielikuvituksen rajattomuutta ja erilaisten kokeilujen testaamista oman sarjakuvan hahmon luomiseen. Kirjan tarjoamat ohjeet ovat todella hyviä sarjakuvien teossa oleville vasta-alkajalle ja toimivat hyvänä kertauksena jopa animaation parissa aloittavalle. Tämän hetkiselällä tasollani hahmosuunnittelussa en kokenut kirjan tarjoavan minulle oikein mitään uutta opittavaa aiheeseen liittyen. Hahmon erilaisiin eleisiin ja niiden merkityksiin huomion kiinnittäminen saa minulta kiitosta. Hahmot ja tarinankerronta tuodaan parhaiten esille tyylistä riippuen kehonkielen avulla. (Koskela 2016, 105.) Hahmo on kuin näyttelijä, jonka on kerrottava tarina eleidensä ja reaktioidensa kautta.

Englanninkielinen internet-haku antaa huomattavasti enemmän vastauksia hahmosuunnittelun suhteen. Tieto on myös tarkasti ja kaupallisemmasta näkökulmasta annettua, sillä useimmat aiheesta kirjoittavat toimivat työkseen animaation ja elokuvien parissa. Tätä ei vielä näe suomenkielisillä sivustoilla. Syy tähän voi mahdollisesti olla liian vähäisessä kysynnässä Suomen pienemmillä markkinoilla, missä kaupallinen animaatio on vasta heräämässä.

Taught By A Pro – sivuston ”Mitä on hahmosuunnittelu?” – osiossa kerrotaan hahmosuunnittelijan ammatista animaatioalalla yksinkertaisen selkeästi. Kerrottavaa tarinaa varten hahmosuunnittelijan on huolehdittava siitä, että hän tarjoaa työllään mahdollisimman hyvän roolisuorituksen tarvittavalle hahmolle. Työhön liittyy paljon tutkimustyötä riippuen tarinalle luodun maailman säännöistä. Hahmosuunnittelijan on ammatissaan ohjaajan alaisena oltava valmis tuottamaan hyvin laajan skaalan erilaisia ehdotelmia tarvittaville hahmoille, jotta ne olisivat ohjaajan toiveiden mukaisia. Hahmon erilaisten ilmeiden ja eleiden esittäminen suunnitelmien kautta on tärkeää jo heti alusta lähtien, sillä hahmosuunnittelijan työnä on puhaltava visuaaliseen muotoon sitä kontrolloiva persoona. Hahmosuunnittelijan työ ei lopu lopullisen hahmosuunnitteluversion saavutettuaan, vaan hänen on tarjottava hahmoista paljon erilaista materiaalia. Tällöin animaattorit tietävät, miten piirtää hahmot erilaisista kuvakulmista sekä heidän erilaisia reaktioita. (Taught By A Pro 2017.)

Animaatio-alalla työskennellyt Chris Oatley kertoo artikkelissaan *Good Character Design Goes Deep*, että hän on vain hyvin harvoin tavannut hahmosuunnittelijaksi pyrkiviä henkilöitä, joilla olisi oikeasti ymmärrystä työn tarkoituksen liittyen. Tämän hän kertoo tulevan hänen vuosikymmenen kokemuksestaan, kun hän on antanut palautetta hahmosuunnittelu-portfolioista. Oatleyn mukaan nämä taiteilijat eivät tutustu esittelemiinsä hahmoihin, vaan jättävät sen huomioimatta kiirehtiessään hienon visuaalisen lopputuloksen aikaansaamiseksi. Tuloksena tällaisesta menetelmästä on kliseinen hahmosuunnitelma, josta puuttuu sisin. (Oatley 2017.)

Käyttämäni sivustot niiden tarjoama informaatio ovat vain jäävuoren huippu sille tietomäärälle, mitä hahmosuunnittelusta ja hahmosuunnittelijan työstä on saatavilla nykyisin. Artikkeleiden lisäksi sosiaalinen media mahdollistaa pääsyn lähelle hahmosuunnittelijoina toimivien ihmisten arkea. Silti kaikki hahmosuunnittelijoiksi haluavat eivät ole kykeneväisiä tuottamaan hahmosuunnittelijalta animaatioalalla vaadittua laatua, mikäli jos Oatleyn kertoma pitää paikkansa tänäkin päivänä. Pelkkä informaation saatavuus ei ole siis vastaus hahmosuunnittelussa onnistumiselle.

2.1 Omasta kokemuksestani hahmosuunnittelun parissa

Omalla kohdalla hahmosuunnittelu on ollut osa elämääni lapsuudesta saakka. Piirsin hyvin nuoresta iästä lähtien sukulaisten muotokuvien lisäksi erilaisia hahmoja kuten merenneitoja. Jonkin tasoiseksi hahmosuunnitteluksi kutsuttavaa materiaalia tuotin ensimmäisen kerran elämässäni noin yhdentoista vuoden iässä. Hahmosuunnitelmat olivat videopelioppaista inspiroituneita, ja hahmot olivat vailla varsinaista persoonaa erilaisista vaatetuksista ja hiuksistaan huolimatta. En ollut edes tietoinen hahmosuunnittelu-termin olemassaolosta tuolloin. Minulle merkittävää oli vain hahmojen leikkiminen ystäväni kanssa.

Vaikka nämä leikit eivät olleet kovin opettavaisia, ne saivat minut kiinnostumaan suomenkielisistä, foorumipohjaisista roolipeleistä yläaste-iässä. Hahmosuunnitelmani tältä ajalta olivat kömpelön karkeitä yrityksiä saada erilaisille hahmoille erilaisia persoonia. Moni hahmo päättyi suunnitelluista luonteenpiirteistä huolimatta reagoimaan samanlaisin tavoin ja kirjoitettu elekieli ei ollut lainkaan vaihtelevaa. Harrastin foorumipohjaista roolipelaamista suhteellisen pitkään, vuodesta 2003 noin vuoteen 2007 asti. Näin jälkeempäin nämä vuodet ja niiden aikana tapahtunut hidas kehitys piirtämisessä ja tarinankerronnassa olivat kokemuksellisesti tärkeitä petaamaan etenemistä hahmosuunnittelua kohti.

Näiden vuosien aikaan tuotin roolipeliharrastuksen ulkopuolella paljon omaan itseeni pohjautuvia hahmoja.

Vuorovaikutus tällaisen harrastuksen kautta oli kuitenkin niin tärkeää ja hauskaa, että päädyin vuonna 2009 uudelleen roolipeliharrastuksen pariin. Tällä kertaa kyseessä oli kansainvälisellä, piirtopohjaisella blogisivustolla harrastettava roolipelaaminen, jonka kautta tutustuin animaatiota opiskeleviin ihmisiin. Heidän hahmonsä ja tarinankerrontataidot piirtämisen kautta olivat inspiroivia ja imin heistä vaikutteita kuin sieni. Hahmosuunnitelmat tältä ajalta ovat jo selkeämpiä ja hahmot erosivat toisistaan niin ulkonäöllisesti kuin reagoititavoiltaan. Parin vuoden kuluttua tämän harrastuksen myötä tulin päätökseen, että haluan olla työelämässäkin tekemisissä hahmojen parissa.



from [FlowerStripe](#) at 2010/12/05 - 6:12pm



from [FlowerStripe](#) at 2015/01/17 - 10:46am



from [FlowerStripe](#) at 2015/01/17 - 11:50am



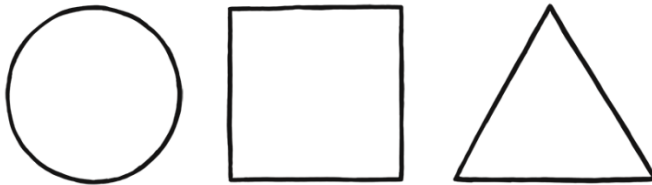
from [FlowerStripe](#) at 2015/01/18 - 9:26am

Kuva 1. Esimerkki esittelee tarinankerronnallisten taitojen kehittymistä vuosien 2010 ja 2015 roolipelinäytteitä vertaamalla. Hahmo on myös saanut selkeämmin luettavat eleet kuvastamaan hänelle annettua persoonaa.

Päätöksen myötä hain opiskelemaan animaatiolinjalle Turun ammattikorkeakouluun ja uskon, että alan opiskelijoilta saadut vaikutteet olivat osallisena siinä onnistumisessani.

Animaatiolinjan painottuneisuus tarinankerrontaan tuki kehitystäni hahmosuunnittelussa, vaikkakin varsinaisesti tärkeä etappi omassa kehityksessäni hahmosuunnittelun suhteen oli vaihto-oppilasaikani.

Sain perusteellisen opetuksen hahmosuunnitteluun Kanadan Torontossa, Centennial Collegen opissa vuoden 2014 syyslukukaudella. Osana opintojani osallistuin Matthew Lyonin vetämälle Character Design – kurssille, jonka tunneilla painotettiin hahmosuunnittelijan piirtämän kuvan kertomaa tarinaa ja sen tärkeyttä. ”Miten kerrot tarinan?” oli usein käytetty kysymys kaikkien piirroksien kohdalla, olipa kyseessä kuva maisemasta tai hahmosta. Opiskelu hahmosuunnittelun suhteen aloitettiin siellä alusta asti, ja amerikkalaiseen tapaan perusmuotoihin vahvasti nojautumalla.



Kuva 2. Kurssilla tarkasteltiin perusmuotoja

Mitä mielikuvia perusmuodot herättävät katsojassa?

Pyöreät muodot saavat meidät yleensä ajattelemaan kuplia, aurinkoa, ilmapalloja, ystävällistä, hellää, pehmeää ja jotain turvallista. Neliömäiset muodot taas ovat vakaita, vahvoja, voimaa ja maskuliinisuutta kuvaavia tunteita. Kolmiomaiset muodot tuovat mieleen terävät hampaat, lasinpirstaleet, vaaran, nopeuden, dynaamisuuden, ja feminiinisuuden.

”Voit tehdä nopean ja vaarallisen feminiinisen ympyrän, mutta se ei saa muita näkemään sitä sellaisenaan ensisilmäyksellä. Stereotyyppejä! Reaktioita, joita muodot luovat! Kulttuureja, mikä on relevanttia muodoissamme? Perustunteet. Psykologiset assosiaatiot.” (Lyon 2014.)

Hahmosuunnittelukurssilla opin työstämään hahmoja näiden esiteltyjen perusmuotojen kautta ja ymmärtämään ihmisten tarkastelevan hahmoja lähinnä stereotyyppien kautta. Minkälaisia reaktioita tietynlaiset muodot aiheuttavat katsojassa? Mitä psykologisia assosiaatioita ne pitävät sisällään? Mikä on relevanttia muodoissamme? Hahmosuunnittelijana työskentelevän ihmisen on pyrittävä vaikuttamaan katsojan perustunteisiin ja saada hänet näkemään haluamansa vaikutelma ensisilmäyksellä.

Lyon sai minut myös tajuamaan, miten tärkeää on esitellä asiat selkeästi ulkopuoliselle katsojalle. Tätä ennen olin kuvitellut, että asioiden selkeästi esittäminen on yhtä kuin asian tuominen kömpelösti suoraan silmien eteen, mistä syystä olin pyrkinyt jopa kapi-noivalla mentaliteetilla tuomaan asioita esille aivan liian hienovaraisesti.



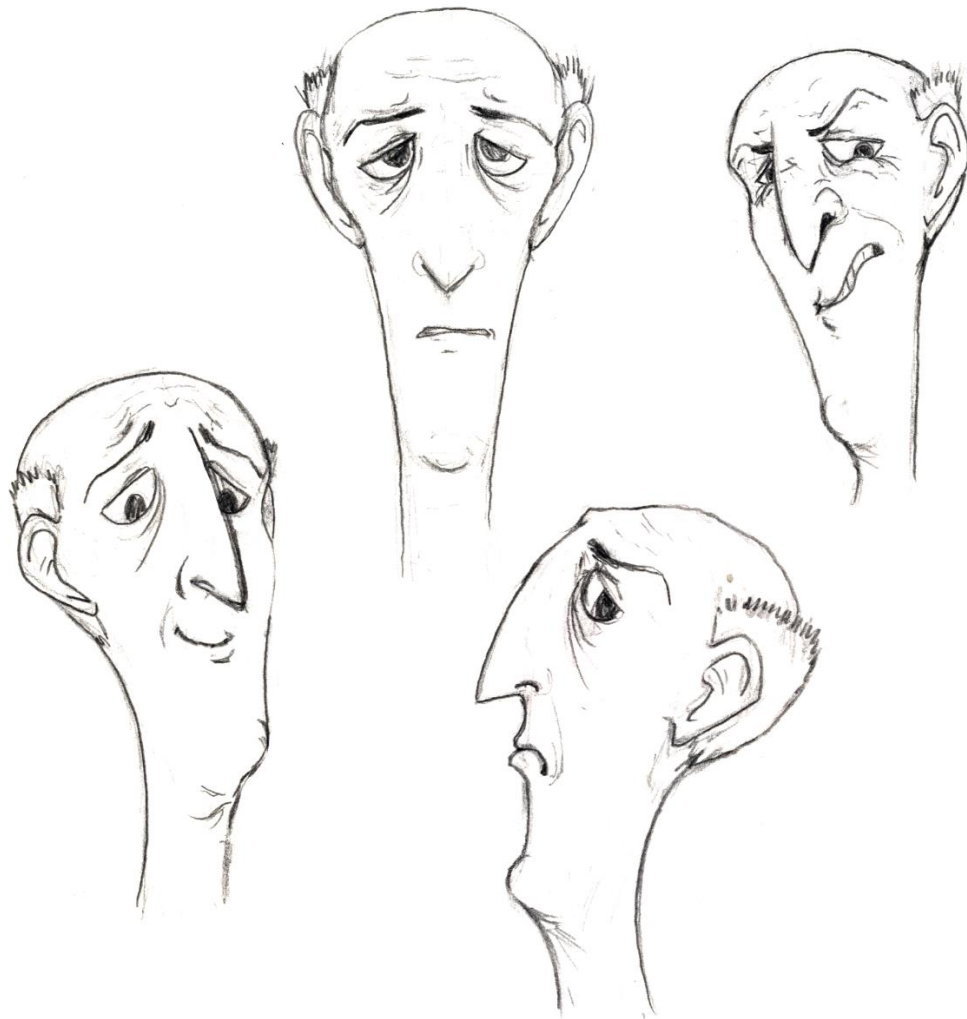
from [FlowerStripe](#) at 2013/09/26 - 4:39am



from [FlowerStripe](#) at 2013/09/27 - 5:17am

Kuva 3. Esimerkki asian liian hienovaraisesta esilletuomisesta roolipelissä: jos hahmon kantama paketti olisi tuotu selkeämmin esille, kollega olisi osannut huomata sen, eikä toisen kuvan ”uudelleenesittämiselle” olisi ollut tarvetta.

Visuaalisuuteen ja sen kertomaan tarinaan huomion kiinnittäminen sai minut tarkastelemaan omaa ympäristöäni ja ihmisiä uusin silmin. Huomasin pian irrottautuneeni median luomasta kauneuskäsityksen kuplasta ja toteavani kaikkien ihmisten olevan esteettisesti mielenkiintoisia ja jopa kauniita. Tämä tiedostaminen on avannut uusia ulottuvuuksia hahmosuunnittelun suhteen. Pyrin ahkerasti harjoittelemaan eri-ikäisten ja muotoisten hahmojen piirtämistä, sillä mitä enemmän erilaisia hahmoja hahmosuunnittelija on kykeneväinen luomaan, sitä suuremman määrän tarinoida hän voi myös kertoa näiden kautta.



Kuva 4. Perusmuotoja rohkeasti apuna käyttäen saavuttaa erilaisia tarinoita kertovia hahmoja. Koulutyönäyte Character Design -kurssilta, vuodelta 2014.

Muodon hallitseminen ja sen oppiminen auttavat todella paljon hahmon luomista. Kaksiulotteista kuvaa piirtäessä hahmosuunnittelijan on osattava käsitellä muotoja kuin ne olisivat oikeasti kolmiulotteisia. Hahmot elävät tilassa paperille piirretyllä pinnallakin. Avaruudellinen hahmottaminen ja perspektiivin käsittäminen ovat tärkeitä kykyjä, kun muotoja on piirrettävä erilaisista kulmista. Pystyin toki ennen tunnistamaan hyvin tehdyn kuvan ja hahmosuunnitelman, mutta sen ymmärtämiseen saatavat työkalut ja ohjeet antavat käänteentekeväen vaikutuksen. Lyonin antamalla palautteella ja avulla saavutin tason, jolla pystyin tuottamaan samansuuntaista materiaalia omin käsin. Sen ansiosta sain enemmän irti omasta observaatiosta tuotoksiani kohtaan ja muiden fiktiivisten hahmojen tarkastelemisen suhteen.

3 IDENTITEETISTÄ

Identiteetti sanana on suhteellisen erilaisia määritelmiä sisällään pitävä kontekstistaan riippuen. Terminä se ilmenee muun muassa matematiikassa, psykologiassa, filosofiassa ja yhteiskuntatieteissä. Tämän opinnäytetyön parissa tulen tarkastelemaan identiteettiä psykologian kautta.

Identiteetti on psykologian näkökulmasta termi, jolla viitataan usein minuuteen, minäkuvaan ja minäkäsitykseen. Muun muassa Tony Dunderfelt kirjassaan ”Henkilökemia” yhdistää ihmisen omasta sisimmästä puhuessaan identiteetin samaan termistöryhmään yksilöllisyyden ja itseyden kanssa. Näitä kolmea persoonallisuuden arvokeskiötä kuvaavaa termiä hän kuvailee yhdellä sanalla ”ydinminä”. (Viitanen 1999, 17.)

Mielenterveysseuran sivuilta identiteetti löytyy itsetuntemuksen alta otsikolla ”Identiteetti – Kuka minä olen?” ja siellä on käytetty useampaa kirjallisuuslähdettä aiheesta kertomiin. Aiheesta kiinnostuneena lähdin etsimään sivustolla käytettyjä lähdeteoksia ja onnistuin saamaan käsiini Stuart Hallin ”Identiteetti” kirjan. Kirja keskittyy enemmän identiteetin pohdintaa, kuin sen määrittelemiseen. Hall kertoo kokevansa identiteetin tavalla, jossa hän tietoisesti huomaa eronsa ympäristöstä (Hall 1999, 12).

Itse mielenterveysseuran sivustolla identiteetti määritellään kaikeksi ihmisen itsestään tiedostavasti käsittämäksi. Se tarjoaa vastauksen siihen, kuka kyseessä oleva ihminen on – tai kokee olevansa. Identiteettiin liittyy vahvasti se, minkä arvoiseksi ihminen kokee itsensä elämässään ympäristössään. Jos itsetuntemus on hyvä ja tasapainoinen, identiteetti voi toimia merkittävänäkin voimavarana. Identiteetti voi toimia haasteenakin ihmisen omalle hyvinvoinnille, mikäli kokemukset itsestä ovat rakentuneet ”esimerkiksi kielteiseksi koettujen ominaisuuksien ympärille.” (Suomen Mielenterveysseura 2017.) Identiteetti jakautuu eri puoliin ihmisessä, useimmiten erilaisiin ryhmiin mukautuen. Voidaan puhua muun muassa sukupuoli-identiteetistä kuin myös ammatti-identiteetistä, jotka molemmat kertovat paljon ihmisestä ja siitä, minkälaiseksi hän kokee olevansa suhteessa kuhunkin ryhmään, yhteiskuntaan ja niiden toimintaan. (Vilko-Riihelä 2001, 734.)

Identiteetti muodostuu ja muuttaa muotoaan ihmisellä hänen koko elämänsä ajan. Mielenterveysseuran sivusto kehottaakin, ettei siihen pitäisi suhtautua ominaisuutena, joka olisi luonnoltaan pysyvä. Ihmisen identiteetti olisi hyödyllistä ymmärtää prosessina, joka jatkuu erilaisten vuorovaikutusten kautta. Tulemme kokemaan elämämme aikana myös

vaikeitakin tilanteita, joissa identiteettimme voi joutua kyseenalaistetuksi toisten määrittellessä, millaisia meidän tulisi olla tietynlaisen identiteettipuolen edustajina.

3.1 Omaa pohdintaa

Olen pohtinut identiteettiä usein, sen määritelmiä kuitenkin perusteellisesti tutkimatta. Kuka olen? Mitä minä voin olla, ja mitä en? Nämä kysymykset ovat jo niin puhki kulu-neita, mutta silti tulevat esille aina uudelleen.

Teini-ikäisenä käsitin asioita mustavalkoisemmin ja kuvittelin identiteettini olevan jotain pysyvää, jota ei voinut muuttaa. Vilkkö-Riihelän Psykyke-kirjan mukaan tämä on kuitenkin normaalia ihmisen identiteetin kehittymisen vaiheissa. Näen identiteettini nuorempana rakentuneen paljonkin Hallin määritelmän mukaisesti. Koin olevani jollain tavalla erilainen muusta ympäristöstä, niin hyvässä kuin pahassa. En kuitenkaan löytänyt vastauksia taikka puhuttelevia heijastuspintoja sen aikaisesta ympäristöstäni, mikä johti tiedostamattomaan henkiseen pahoinvointiin ja passiivisen myrkylliseenkin uhmaan.

Roolipeli-harrastus on aina ollut tavalla tai toisella eskapismien paikkani. Se tarjosi minulle omanikäisen ympäristön, jossa olin hyväksytty ja pidetty osa suurempaa joukkoa. Median ja ympäristön vaikutus identiteettiin on eskapismien tarjoavista paikoista huolimatta suuri. Vertasin itseäni murrosiän kehityksen myötä niin henkisesti kuin fyysisesti muihin ja koin, että identiteettini ei ollut sen aikaisen omanikäisen yhteisöni hierarkiassa kovin-kaan arvokkaaksi määritetty. En intoutunut seuraamaan muita ja meikkaaminen jäi op-pimatta. Luulen, että olisin kokenut enemmän identiteetilleni vahingollista kiusaamista ja välinpitämättömyyttä, mikäli veljeni ei olisi ollut suosittu.

Pääsin olemaan vapaammin oma itseni vasta, kun irtauduin lukiosta ja pääsin sisään toisella paikkakunnalla sijaitsevaan taidelukioon. Vapautumisesta huolimatta minulla kesti kauan kerätä itsevarmuuteni identiteettiäni kohtaan. Erojen huomaaminen ympä-ristön ja itseni välillä ei loppunut paikan muutokseen. Identiteetin muuttuva luonne ei tehnyt itsevarmuuden ansaitsemisesta helpompaa, kun käsitin identiteettini edelleen teini-iän mukaisesti pysyväksi ja tarkastelin sitä liian kriittisesti. Tein erehdyksiä ja kiinni-tin ihmisarvoni taiteelliseen onnistumiseen. Näistä vahingollisista ajatuksista pääsin lo-pulta eroon omanikäisten taiteilijoiden ja animaatiolinjan luokkakavereiden omaehtoisen vertaistuen kautta.

Luulen, että nimenomaan vastoinkäymisieni vuoksi olen hakenut hahmosuunnittelun kautta vastauksia. Vahingollisesta itseinhosta muun muassa omaan fyysiseen ulkonäköön on erityisen vaikeaa irrottautua, huolimatta siitä, että hahmosuunnittelu olisikin tuonut valaistuksen erilaisten ihmisten moninaiseen kauneuteen liittyen. Uskon, että ihmisen on miltei mahdotonta muuttaa suhdetta itseensä positiivisemmaksi pelkästään yksin. Voima muutokseen lähtee toki aina itsestä, mutta muiden ihmisten kanssa käymällä vuorovaikutuksella ja positiivisella tuella on suuri merkitys. Hahmosuunnittelu ei itsessään antanut minulle vastausta sille, miten osaisin pitää kauneushanteen ulkopuolelle sijoituvasta ulkonäöstäni enemmän, mutta se toimi rakentavana petaamisena sen löytämistä varten.

Katsaus identiteettiä käsitteleviin materiaaleihin ja niiden pohtiminen antaa minulle levollisuuden tunteen. Erilaisia identiteettejä tukevan informaation nykyinen helppo ja laaja saavutettavuus lämmittää. Minun ei tarvitse saavuttaa mitään pysyvässä muodossa olevaa, vaan olen vapaa muuttumaan siitäkkin eteenpäin. Inhimilliselle joustamiselle ja virheistä oppimiselle löytyy aina tilaa, kuten myös minunlaiselle omalaatuisellekin ihmiselle.

4 SUHTEESTA

Haastattelin tätä opinnäytettä varten Tuuli Hypéniä 16. huhtikuuta 2017, Max Sarinia 19. toukokuuta 2017, Apila Pepita Miettistä 28. huhtikuuta 2017, Janne Kukkosta 23. huhtikuuta 2017, sekä Brent Koehleria 19. huhtikuuta 2017. Hypén on ahkera roolipelaaja ja tekee hahmosuunnittelua työkseen. Hän on vaikuttanut mm. Dungeon Rush – korttipelin visuaalisessa maailmassa. Max Sarin tekee päätyökseen kuvitusta Giant Days – sarjakuvaan, jossa seikkailevat hahmot eivät ole hänen omaehtoisesti luomiaan. Sarin on opiskellut hahmosuunnittelua Walesissa ja hänellä on suunnitteilla erilaisia sarjakuvaprojekteja Giant Daysin ohella tehtäväksi. Apila Pepita Miettinen on piirtänyt useita omaehtoisia sarjakuvia, joista Mosh Dash käsittelee poliittisiakin aiheita. Janne Kukkonen on opiskellut animaatiota ja on julkaissut tekemänsä Voro-sarjakuvan. Brent Koehler piirtää Paradise-nettisarjakuvaa ja on nähnyt nettisarjakuvapiirien maailmaa.

Haastattelun kysymyksiin annetuissa vastauksissa voi esiintyä päällekkäisyyksiä, mutta pyrin käsittelemään niitä siinä yhteydessä, missä ne on todettu.

4.1 Suhde itseensä

Haastateltavista Kukkonen, Sarin ja Hypén eivät kokeneet hahmosuunnittelun vaikuttaneen siihen, miten he itse suhtautuivat itseensä. Hypén tuumi toisaalta, että onnistuessaan asiakastyö-luonteisessa hahmosuunnittelussa hän voi hyvin usein olla tyytyväinen itseensä. Hahmosuunnittelun epäsuoraa vaikutusta pohti myös Miettinen. Hän voi purkaa itseään hahmoihinsa ja käsitellä osiaan hahmojen kehittymiskaaren kautta. Kun Miettinen huomaa hahmossaan ärsyttävän luonteenpiirteen ja tiedostaa itsensäkin omaavan samanlaisen piirteen, hän kokee tämän mahdollisuutena kehittää itseään kyseisessä tavassa.

Koehler näkee kysymyksen itseensä suhtautumisesta erittäin visuaalisesti verrattuna Miettisen henkiseen näkökulmaan. Muihin haastateltuihin verrattuna Koehler vaikuttaa ahkerasti nettisarjakuvapiireissä, joiden yhteyksissä hän on ollut tekemisissä itsensä piirtämisen parissa. Koehler on opiskellut muotoja hahmojensa tyylittelyssä. Hän pohtii mitä piirteitä voidaan liioitella tai jättää huomioimatta niin, että elävästä mallista piirretty hahmo näyttää edelleen itseltään. Koehler otti haastattelussa huomioon tyylittelyn lisäksi myös sen, miten täsmällisellä tavalla ihminen edustaa itseään piirtäessään itsensä, ettei

hahmo-muotokuvasta tule liian narsistinen tai vähättelevä. Koehler haluaa piirtää itsensä kiinnostavalla tavalla, mutta samalla pysytellä todenmukaisena itsellensä. Hän toteaa tuollaisen hahmo-muotokuvan piirtämisen olevan hankalaa. Siihen vaikuttaa vahvasti se, miten tasapainoinen minäkuva piirtäjällä on itsestään. Toisaalta Koehler kokee tällaisen asian parissa työskentelyn auttaneen häntä muodostamaan itsestään tasaisen ja täsmällisen kuvan siitä, minkälainen hän on.

Kysymys hahmosuunnittelun vaikutuksesta itseensä suhtautumisessa on kieltämättä hankala. Haastatteluiden perusteella hahmosuunnittelu näyttäytyy enemmän työkaluna, jonka kautta itsestä lähtöisin oleva vaikutus saadaan peilattua tiedostettavassa muodossa takaisin. Koehlerin näkemys on kiehtova. Olen myös piirtänyt hahmo-muotokuvia itsestäni, ja tasapainoisen sekä todenmukaisen kuvan piirtäminen ei ole helppoa. Se on kuitenkin tapa kohdata itsensä hahmosuunnittelun kautta, ja mikäli tekijä osaa tietoisesti käsitellä minäkuvansa havainnointia, se voi paljastaa uusia puolia itsestä.

4.2 Suhde muihin ihmisiin ja ympäristöön

Melkein kaikki haastateltavat myöntävät muuttuneensa enemmän valppaammiksi ihmisten visuaalisuuden tarkastelussa. Kukkonen saa mielenkiintoisista ja mieleenpainuvista ihmisistä hahmoihinsa yksityiskohtia tai pohjia. Hän ottaa myös haastattelijoista ainoana huomioon ympäristön, josta löytyvät rakennelmat hän voisi sijoittaa tarinoihinsa tai hahmojensa ympärille.

Hypén pohtii, että hahmosuunnittelu on hänen roolipelitaustansa kautta auttanut häntä havainnoinnissa ja muiden ihmisten motiivien pohtimisessa. Mikäli jos hahmon on visuaalisesti tuotava esille jotain persoonallisuutta, Hypén katselee julkisissa kulkuneuvoissa ihmisiltä löytyviä piirteitä ja miettii mitä kunkin ihmisen erilaiset visuaaliset piirteet ilmentävät.

Koehlerin suhtautuminen muihin ihmisiin hahmosuunnittelun kautta on vahvasti visuaalisuuteen painottunutta. Kun hän haluaa piirtää jonkun, tai tietää haluavansa piirtää jonkun henkilön, hän katsoo minkälaiden muotojen ja piirteiden kanssa hän pystyy leikittelemään. Useimmiten hän tekee tätä katsoessaan televisiosarjaa ja huomaa haluavansa piirtää näyttelijöiden esittämät hahmot. Koehler toteaa piirtämisen kautta saavutettavan täsmällisen yhdennäköisyyden olevan vaikeaa. Tyyliellessään hän kokeekin haluavansa edustaa enemmän henkilöstä tulevaa mielikuvaa ja vaikutelmaa.

Miettinen pidättäytyy piirteiden ottamisesta kohtaamiltaan ihmisiltä. Piirteitä hän ammentaa enemmän läheisistä ystävistään. Miettinen toteaa tykkäävänsä tehdä hahmoja, joihin hän on ammentanut itsestään piirteitä. Hän pohtii tällaisten hahmojen tarinoiden olevan omien kokemusten ammentamisen kautta autenttisimpia kertoa. Miettinen haluaa ottaa vähemmistöstä olevia hahmoja esille tarinoissaan, mutta kamppailee yhä pohtiessaan, onko hänellä oikeutta kuvata toisen ihmisen tarinaa, mikäli jos hän ei itse ole tämän ihmisen asemassa. Mietteisestä on tullut valppaampi näiden asioiden pohtimisessa, eikä hän halua vain keksiä minkälainen elämä vähemmistöä edustavalla hahmolla on.

Sarin kertoo, että hän tajuaa klassisen nättien henkilöiden viehätysten, vaikka ne hyvin harvoin kiinnostavat häntä. Sarinia viehättää enemmän mahdollisuus saada piirtää hyvin erilaisia hahmoja ja hän haluaisi tulla paremmaksi hahmopiirtäjäksi. Sarinista tuntuu, että oikea elämä peilaa tarinoihin, ”hahmojen rakentaminen auttaa ymmärtämään muita ihmisiä. Henkilöiden ymmärtäminen auttaa tekemään parempia hahmoja.”

Kukkosen mainitseman ympäristön huomioimisen tunnistan itsessänikin, vaikka tämä jääkin usein tiedostamattomammaksi tavaksi verrattuna ihmisten tarkasteluun. Sen tärkeydestä kuitenkin puhuu runsas määrä valokuvia, joita olen ottanut erilaisista objekteista, rakennuksista ja luonnossa näkyvistä väreistä. En muista, että olisin ennen animaatio-opintojani ollut yhtä ahkera ottamaan valokuvia ympäristöstä. Ympäristön huomioiminen ja kuvaamisen osaaminen ovatkin tärkeitä, että hahmo saadaan istutettua paremmin kontekstiinsa.

Koehlerin maininta täsmällisen yhdennäköisyyden saavutettavuudesta on tuttu tapaus omallakin kohdalla. Kokeilin kerran karikatyyripiirtämistä ja totesin, että minulla on vielä paljon opittavaa piirtämällä hahmottamisesta. Olen ajoittain pyrkinyt liiankin ankarasti noudattamaan muotojen vivahteita piirtäessäni elävistä malleista. Tyyllittely mielikuvan ja vaikutelman kautta voisi auttaa minua ymmärtämään taiteen tarjoaman vapauden paremmin. Vapaudenkin nimissä on hyvä tarkastella hahmoa ja sen mahdollista vaikutusta oikeisiin eläviin ihmisiin, kuten Miettinen pohtii. Voinko minä loukata jotakuta henkilöä luomallani hahmolla? Kyseiseen aiheeseen liittyvä kritiikki ei välttämättä ole yhtä yksiselitteistä kuin puhtaasti teknilliseen suoritukseen pohjautuva. Uskon tilanteeseen johtavan hahmosuunnittelun olevan usein tiedostamatonta, harvemmin tieteen tahtoen aiheutettua. Hahmon loukkaavuus on yleensä vahvasti yhteydessä tapaan, jolla hänet on esitetty kontekstissaan. Hypénin esille tuoma pohdinta ihmisten motiiveista voi auttaa loukkaavan lopputuloksen välttämiseksi. Pyrkiminen asioiden näkemiseen ja ymmärtämi-

seen toisen näkökulmasta ei ole aina helppoa, mutta kuten Sarin kertoo elämän peilailmisesta tarinoihin, ymmärryksen saavuttaminen auttaa eteenpäin. Siinä mielessä ymmärrän Miettisen varovaista pidättäytymistä piirteiden ottamisesta satunnaisilta kohteilta.

4.3 Suhdevaikutus sosiaalisen ympäristön kanssa

Hypén näkee roolipelaamisen tarjoavan sosiaalisen ympäristön hahmojen luomiselle, tekijän päästessä tuolloin luomaan vuorovaikutuksessa muiden ihmisten kanssa ja peilailmaan muiden hahmoihin. Hän kokee tällaisen ympäristön olleen keskeinen asia elämässään hahmojensa luomiselle, eikä hän olisi pystynyt tekemään niin hyviä hahmosuunnitelmia työkseen ilman sen vaikutusta. Hypén uskaltaa myöntää, että elämän rakentamisessa tällaisen vuorovaikutuksen ympärille erään ihmisen kanssa on vaarana, että se myös aiheuttaa paljon pelkoa ja ahdistusta sen kaiken menettämisestä. Julkisena asiakastyönä toteutetun hahmosuunnittelun hän kokee teknisenä suorituksena.

Koehler näkee, että hänen laaja, taiteilijoista muodostunut kaveripiirinsä on vaikuttanut tavalla, jossa ihmiset ottavat vaikutteita piirtotyylinsä toisiltaan tekniikassa ja hahmojen visuaalisissa yksityiskohdissa. Hän kannattaa hyvin kovasti sitä, että taiteilijat auttavat toisiaan kasvamaan ja muuttamaan.

Miettinen pohtii, että varhain yläasteella kokemansa kiusaaminen piirtotyylinsä kohtaan on ollut mukana vaikuttamassa hänen ulkopuoliseen oloonsa piireissä, joissa hän on taiteilijana ollut osallisena. Miettinen piirsi ja kilpaili paljon kaksoissiskonsa kanssa, ja sitä kautta he vaikuttivat paljon toistensa tyyliin. Lukion aikaan kaksoissiskosten piirtotyylit alkoivat eriytyä toisistaan ja he pohtivat enemmän omaa identiteettiään. Miettinen alkoi ottaa enemmän tyyli-vaikutteita kavereiltaan ja inspiraatiota suosituista sarjoista. Yläasteen negatiivisten kokemusten vuoksi Miettinen kokee itsensä epävarmaksi kohdatessaan vanhempia sarjakuvapiirien vaikuttajia. Miten he reagoivat hänen piirustuksiin, jotka tyyllillisesti ovat ottaneet enemmän vaikutteita idän suunnalta? Miettinen on onneksi kokenut positiivisiakin kohtaamisia, kun vanhempi opettaja vertasi häntä Tiitu Takaloon, jonka naishahmoilleen piirtämänsä erilaiset ruumiinmuodot ovat olleet inspiroivia Miettiselle.

Kukkonen toteaa jossain kuullun hyvän vitsin voivan päätyä hänen käsikirjoitukseensa tai vaikuttavan jopa hahmon persoonallisuuden suunnitteluun. Muutoin hän ei koe fiktiivisen maailman ja oikean maailmansa välillä olevan vaikutuksia toisiinsa.

Sarin kertoo, että sosiaalinen ympäristö on vaikuttanut hänen hahmosuunnitteluunsa tavalla, jolla hän on oppinut piirtämään paremmin ihmistyyppejä. Opinnot Walesissa auttoivat häntä observoimaan ihmisiä ympärillään, minkä kautta hän oppi piirtämään erilaisia hahmoja. Kun Sarin sai ensimmäistä kertaa useita ystäviä, hän kokee sen auttaneen itseään hyvin paljon hahmojen kehittämisessä. Hahmot saivat myös tätä kautta enemmän tilaa kehittyä suuntaan ja toiseen. Sarin sanoo, että mitä enemmän hän on itse hyväksynyt itsensä, sitä laajempi kaveripiiri hänelle on tullut, ja hän uskoo tämän näkyvän taiteessaankin.

Sosiaalinen ympäristö on vaikuttanut voimakkaasti omalla kohdallanikin. Hypénin tavoin koen roolipeliharrastuksen tarjoaman ympäristön olleen suuresti osallisena sille, missä olen tällä hetkellä elämässäni. Muistan itsekin kokeneeni ahdistusta niiden ihmiskontaktien menettämisestä niinä kertoina, kun harrastuksesta luopuminen nousi kysymykseksi. Elämän tuomat muutokset vaikuttavat paljon identiteetin muotoutumiseen ja sitä kautta heijastuvat myös taiteella ilmaisemiseen. Eri ihmisten kanssa vuorovaikutuksessa oloinen antaa taiteeseen käytettävän materiaalin lisäksi heijastuspintaa ja inspiraatiota oppimista varten. Verkostoituminen muihin saman alan ihmisiin, sekä näkökulmien ja kokemusten vaihtaminen auttavat hahmosuunnittelijaa omien taitojensa karttamisessa.

4.4 Suhde muihin fiktiivisiin hahmoihin

Koehler on erityisen kiinnostunut hahmosuunnittelujen visuaalisesta puolesta. Mielenkiintoisen näköinen hahmo on syy hänelle lukea sarjakuva ja saada tietää hahmon tarina. Miten hahmot kantavat tarinan, on enemmän kiinni käsikirjoituksesta. Koehlerin mielestä mikä tahansa visuaalinen hahmosuunnitelma voi ilmaista mitä vain oikeiden olosuhteiden vallitessa. Sarin taas on paljon kriittisempi hahmosuunnittelusta. Hän ei hyväksy hahmoja, jotka toistavat samoja vahingollisia kaavoja. Sarin ei ymmärrä tekijöitä, joiden on pakko saada tuotua esille nämä vanhoja kaavoja toistavat asiat, hahmon sukupuolesta, orientaatiosta ja rodusta riippumatta. Sarin pitää hahmoista, joilla on älykkäät vajeavaisuudet. Hahmoja suunnitellessaan on pyrittävä katsomaan, että ne olisivat ennen kaikkea ihmisiä. Vaikka hahmolla olisi ihmeellinen kyky ja taito, hänellä pitäisi olla myös jotain, joka toimisi normaalina heikkoutena. Jokaisella hyvällä ja pahalla hahmolla kuuluisi olla aina hyviä ja huonoja puolia itsessään.

Yhtä lailla Hypénkin kokee tulleen aika paljon kriittisemmäksi kuluttajaksi. Hänestä tuntuu, että hän havaitsee helpommin arkkiyoppi-hahmoja ja kaipaa varsinkin naishahmoille enemmän erilaisia rooleja. Hypén pohtii myös, minkälaisia mieshahmovoittoiset elokuvat olisivat, jos hahmojen sukupuolet olisi vaihdettu esimerkiksi elokuvassa ”Taru Sormusten Herrasta”. Hypén kertoo pelanneensa lapsesta asti videopelejä ja että siistin ja samaistuttavan tarinan halutakseen pelaajana hänen oli kestettävä se, että maailmaa katsova hahmo on oletusarvoisesti miespuolinen. Tällaiset rakenteet ovat alkaneet ärsyttää Hypénia ja mahdollisuuden tullessa asiakastöissäänkin hän pyrkii murtamaan sukupuolirakenteita, esimerkiksi piirtämällä mies- ja naishahmoille saman verran vaatetta päälle.

Kukkonen tutkii muiden tekijöiden inspiroivia hahmosuunnitelmia, että hän löytää niistä nerokkaaksi kokemansa piirteet. Tätä kautta hän pystyy hyödyntämään näitä löytöjään myös omissa hahmosuunnitelmissa. Kukkonen kertoo, kuinka tarinan toimimiseksi hahmojen on istuttava ympäristöön ja tarinaansa. ”Mielestäni tarinaan on vaikea keskittyä, jos hahmot ovat *liian* omaperäisiä, eivätkä oikeuta räikeästi poikkeavaa ulkomuotoaan mitenkään.”

Miettinen kiinnittää huomiotaan muissa fiktiivisissä hahmoissa etenkin elokuvien ja televisiosarjojen tarjontaan, jolla toteaa, ettei hän enää voi kovinkaan nauttia mistään analysoidessaan kaikkea. Miettinen huomaa pohtivansa etenkin syitä kysymykselle miksi joku hahmo on kirjoitettu ja visuaalisesti suunniteltu tietynlaisella tavalla. Hän kokee varsinkin isojen elokuvien hahmot tulevan suunnitelluiksi ilman rohkeaa riskinottoa, jota hän kaipaisi turvallisen pelaamisen sijaan.

Miettiessään tarinaa ja hahmoja Miettinen pohtii, onko miten tärkeää tuoda esille jokin hahmon piirre, joka ei tuo tarinaan mitään uutta. Hänen mielestään hahmolla ollessa joku kiinnostusta luova elementti, on se pohdittava läpi ja kerrottava siitä tarinan kautta, ettei joku jäisi sitä ihmettelemään turhaan. Tällaiset hyväksikäyttämättömät elementit saisi Miettisen mielestä jättää pois, etteivät ne häiritsisi lukijaa taikka katsojaa yhtään enempää. Hän on sillä kannalla, että hahmoista kannattaisi tehdä yksinkertaisia tavalla, että tarinan kannalta heidän ulkonäkönsä loisi heistä selkeän persoonan.

Kriittisyys näyttäisi kasvavan sitä mukaa kun hahmosuunnittelijalle kertyy tietoa ja kokemusta. Hyvä hahmosuunnittelu kiinnittää positiivisesti huomiota sen lisäksi, että se on onnistuneesti saatu sovitettua kontekstiinsa ja rooliinsa. Hyvin suunniteltu hahmo ei jätä

katsojaa turhien ja häiritsevien arvailujen varaan tarinassaan, kuten Miettinen ja Kukkonen kertovat.

Näen hyvän hahmosuunnitelman pyrkivän kertomaan aina uudenlaisen tarinan, kuten Hypén ja Sarin ovat pohtineet. Mediassa toistuviin arkkityyppeihin on helppo kangistua, mutta onko tällöin uusi tarina yhtään enempää sen originaali jo kerrottuihin tarinoihin verrattuna? Aivan kuten Sarin pohtii, mitä hyötyä on pyörän uudelleen keksimisestä? Maailma on täynnä tarinankerronnallisesti käyttämättömiä mahdollisuuksia ja erilaisia tarinoita, joilla on mahdollista rikastuttaa sielunmaailmaansa fiktion kautta.

4.5 Suhtautuminen entisiin, nykyisiin ja tuleviin hahmoihin

Koehlerin mukaan hahmon henkinen havainnointi voi joskus olla taiteilijan omien kykyjen ulottumattomissa, jolloin hahmon visuaalisesta suunnittelusta tulee vaikeaa. Se voi johtaa ajatuksiin kuten: ”tein tämän hahmon X vuotta sitten ja vasta nyt opin miten piirtää hänet.” Tällaiset ajatukset ovat tavallisia sarjakuvapiirtäjälle hänen saavuttaessaan tason, jolla hän on kykenevä piirtämään hahmonsa tavalla, jolla on visualisoinut hänet.

Kukkosen palatessa käyttämään aikaisemmin luomaansa hahmoa, hän saattaa usein käydä uudelleen läpi suunnitteluprosessin joko pienimuotoisesti tai kokonaisvaltaisesti. Kukkonen toteaa, ettei yksikään hänen hahmoistaan ole koskaan valmis.

Miettinen kertoo, että hänen nykyisin ymmärtäessään enemmän hahmosuunnittelusta vanhat hahmot saattavat esittäytyä järkyttävinäkin. Monet nuoruudessa luodut hahmot ovat ottaneet inspiraatiota sarjoista tavalla, jolla niitä voisi kuvailla termillä ”rip-off”. Toisaalta Miettinen toteaa, että sitä kautta hän on oppinut ottamaan piirteitä ja tuomaan niitä omiin hahmoihinsa. Tavallaan vanhat hahmonsa Miettinen kokee läheisiksi ja rakkaiksi niiden ympärillä tekemisen paljouden kautta, mutta tietää ettei hän voi käyttää näitä hahmoja missään sarjakuvassaan niiden kopioidun luonnon vuoksi. Hän kuitenkin voi käyttää näistä hahmoista jotain hyväksi toteamiensa osia uusiin hahmoihinsa. Miettinen sanoo nuorempana luomiensa hahmojen olleen hieman yksipuolisia, vaikka jotain hauskoja juttuja hän osasi keksiäkin. Miettinen pyrkiikin katsomaan, että hän luo erilaisia hahmoja, kasvopiirteineen ja ruumiinrakenteineen. Ajan kuluessa Miettisestä on hauskaa huomata, että hän osaa tehdä kaikkea erilaista. Nykyisin häntä harmittaa lukea sarjoja, joissa kaikki hahmot jakavat keskenään samanlaiset ruumiinrakenteet ja kasvot.

Mielestäni on siistiä ja kiinnostavaa nähdä, miten hahmot elävät vierellä ja miten kaikki muutokset ja tyyliaikakaudet kerääntyvät kerroksiksi. Niistä voi nähdä oman näkökulmansa, ja miten on muuttunut noiden kerrostumien välillä. Koehlerin pohdinta havainnointikyvyistä on tuttua, ja luulen sen olevan relevanttia monien hahmosuunnittelijoiden kohdalla. Palaan vanhojen hahmosuunnitelmien pariin usein nähdäkseni, miten erilaisesti tarkastelen heitä sen hetkisellä tieto- ja taitotasollani. Saan uudelleen suunnittelusta myös henkistä tyydytystä, ikään kuin olisin onnistunut antamaan heille uuden elämän. Koen vanhojen hahmojen tarkastelusta ja uudelleen suunnittelusta olevan apua hahmosuunnittelijalle. Se auttaa tiedostamaan, missä taidot ovat kehittyneet vuosien varrella, sekä ymmärtämään hahmosuunnittelun parissa kuljetun matkan ja sen merkityksen. Tällöin voidaan estää tilanne, jossa omalle kehitykselleen ja taidoilleen sokeutunut ei osaa tarkastella itseään rakentavasti ulkopuolisen silmin.



Kuva 5. Varhainen hahmosuunnitelma, josta tein pikaisen päivitetyn version huhtikuussa 2017. Pyrin rakentamaan hahmon annetusta tiedosta.

Haastatteluiden lisäksi törmäsin opinnäytetyöhöni liittyvissä pohdiskeluissani vanhoihin muistiinpanoihin, joita olin kirjoitellut ylös ICT-talon pelilaboratoriosta löytyvästä Lee Sheldonin vuonna 2004 julkaistusta kirjasta "Character development and storytelling for

games”. Se kuin tarjosi omaa näkökulmaa tähän hahmoihin suuntautuvan suhdepuolen pohdintaan, mikä helpotti tunteitani ja sai tarkastelemaan asiaa syvemmin.

”To recognize when you are writing stereotypes, ask yourself questions: Does the character look, talk and act exactly as you’d expect her to? If there are no surprises, you’ve got a stereotype. Do the concept sketches the artists are making from your description look a lot like the concept sketches from other games? Stereotype.

To write characters the player will want to know and play with, we first must respect them. We must take the time to know them even better than they know themselves. We must give them a life within the game, not just a gameplay reason for being there. We need to choose how they will grow, and how much they will learn about themselves. If they are stereotypes, they are stillborn. There is no possibility for growth or development, and the players will quickly tire of them. Characters drive the story. If they are boring or derivative, the story will be the same.” (Sheldon 2004, 59.)

Koen tämän erittäin kauniiksi esimerkiksi hahmosuunnittelijasta, joka välittää luomuksistaan. Kyse ei ole rahallisesta voitosta, ja vaikka asialla on merkitystä tuotteen suosion ja käyttöiän kannalta, hahmosuunnittelija on pohtinut asiaa laajasti ja syvällisesti. Hänen sanoistaan näkee, että asialla on hänelle merkitystä, kyseessä ei ole mikä tahansa turhanpäiväinen leipätyö.

4.6 Ideaalit hahmot

Koehler toteaa, että hänellä on hahmoja, joihin hän on heijastellut ideaalia kuvaa itsestään, mutta useimmiten tämä tapahtuu tiedostamattomasti. Hänen hahmonsaa päätyvät enemmänkin olemaan liioiteltuja versioita ihmisistä, jotka käsittelevät Koehlerin omia heikkouksia. Hän haluaa viedä heidät matkalle, mikä tavallaan toimii katarsiksena hänelle itselle. Koehlerin mielestä hänen hahmonluonnissaan ei ole kyse ideaalien hahmojen luomisesta, vaan hän haluaa etsiä hauskoja, liioiteltuja piirteitä, joista voi oppia.

Kukkonen kertoo monien hahmosuunnitelmien alkavan hänestä itsestään. Tavallisesti kuitenkin nämä hahmot kehittyvät aivan omaan suuntaansa. Hahmon persoonallisuus rakentuu vasta tämän tarinallisen roolin selviytyttyä.

Sarinin ideaalit hahmot eivät ole koskaan voittamattomia. Sarinista tuntuu, että hänen kokemansa itseinho on vaikuttanut suuresti hänen ideaaleiksikin kokemuinsa hahmoihin.

Sankarillisen kuoleman kokevat sivuhahmot jäivät hänelle lapsena mieleen, ja hän uskoi tarinan olevan hyvä vain, mikäli se sisälsi sivuhahmon uhrauksen. Päähahmoista hän ei koskaan ole pitänyt. Julkisesti saatavilla ollut tarinankerronnallinen materiaali vaikutti paljon antamalla sanomattomia sääntöjä, joiden mukaan Sarin uskoi miten tarinat ja tietynlaiset hahmot on kerrottava. Hän luuli aina naisten olevan tylsiä ja että heillä pitäisi olla isot rinnat, koska hän ei nähnyt median kautta muunlaisia hahmoja kuin näitä kaavoja toistavia yksilöitä. Sarin kertoo olleensa isokokoinen pienestä asti. Hän eli siinä uskossa, että ainoastaan isokokoiset hahmot ovat aina tyhmiä, tylsiä ja koomisia kevennyksiä. Sarin halusi nähdä itseään kuvastavan hahmon ympäristössä, jossa hahmo ei toimisi koomisena keventäjänä, mutta opituista säännöistä oli vaikea irrottautua. Hahmon kohtalona oli aina olla koominen keventäjä. Sarin pohtii ideaalin hahmon merkityksestä, että jos hänellä olisi ollut enemmän muuta heijastuspintaa ympärillään, niin tällaisella ideaalilla hahmolla olisi ollut merkitystä. Omanikäisen, puhuttelevan heijastuspinnan puutteessa Sarin koki mieluisammaksi kehittää muita uusia hahmoja ja maailmoja, kuin asettaa tarinoihin itseään – maailman historian tylsintä, tymeintä ja huonointa hahmoa. Nykyisin Sarin tiedostaa hahmoihinsa tulevan jotain piirteitä hänestä itsestään, vaikei paljoa. Massallisia hahmoja näkyy niin harvoin missään miellyttävässä roolissa, joten vanhojen kaavojen rikkomiseksi Sarinilla isokokoiset hahmot ovat yleisiä suunnittelupöydällä.

Miettinen nauraa, että hänen hahmoissa on enemmän hänen liioiteltuja huonoja puolia kuin ideaaleja. Miettinen toteaa inhoavansa täydellisiä hahmoja, sellaisia hauskoja ja yleiskilttejä. Hän kaipaa hahmoilta heikkouksia, virheitä ja pahansuopaa luonnetta. Miettinen haluaa pystyvänsä heijastelemaan itseänsä ja omia virheitään, kuin myös luonteensa huonoja puolia hahmojen käsittelyn kautta. Miettinen pohtii tämän jälkeen, että hän toisaalta voi antaa hahmoilleen piirteitä, joita hän voisi toivoa itsellään olevan. Hän voisi oppia olemaan esimerkiksi positiivisempi ja auttavaisempi ihminen, jollaiseksi ei itseään koe.

Myös Hypén toteaa mahdollisen ideaali-minänsä suunnittelun ja itsensä roolipelaamisen olevan erittäin epämiellyttävä ajatus. Hänelle on lapsenakin ollut tietokonepelien ja roolipelien parissa hyvin tärkeää, ettei eläytymisen kohteena oleva hahmo edusta häntä itseään. Hypénin ideaalit hahmot ovat sellaisia, joiden kautta hän voi käsitellä tietynlaisia tunteita, joita hän haluaa kokea.

Koin itse oman ideaali-minä kauden vuosien 2003 ja 2009 välillä. Heijastin tietoisesti itseäni hahmoihin, jotka olin suunnitellutkin edustamaan itseäni. Nämä hahmot seikkailivat tarinoissa useimmiten vain mielikuvituksissani, harvemmin kouluviikkojen sivuilla. Niiden tarkoitus oli lähinnä vain omien fantasioiden toteuttaminen. Pääasiallisesti nämä fantasiat koostuivat hahmokaarista, joissa hahmoni matkasi sivuhahmon roolista päähahmoksi. Sarinin tapaan olen pitänyt enemmän sivuhahmoista, joten minua edustanut hahmo pääsi useimmiten olemaan erittäin tärkeä sivuhahmo, jonka koin arvokkaammaksi rooliksi kuin päähenkilönä olemisen. Myöhemmin häpesin tätä vaihetta ja pyrin luomaan hahmoja, jotka eroaisivat minusta selkeästi. Uskon kokeneeni tässä vaiheessa itseinhoa, joka sai minut kavahtamaan kaikesta siitä, mikä edusti ”minua”. Koin ideaali-minä hahmoni vähemmän arvokkaiksi verratessani niitä ala-asteella luomiini hahmoihin. Ideaali-minä hahmoille antamani stigman myötä jouduin ristiriitaisiin tilanteisiin. Olin luonut hahmon, jolle määräämäni pukeutumistyyli alkoi viehättää minua. Pelkäsin kuitenkin pukeutumistyylin mukaisten vaatteiden ostamista, ettei kukaan vain luulisi minun peilanneen itseäni omaan hahmoon. Näin jälkikäteen tämäkin vaihe on ollut tärkeä elämäksäni. Se tarjosi minulle lohtua ja eskapismia vaikeina aikoina, kun minulla oli tarve tuntea itseni henkilöksi, joka on tärkeä ja välitetty. Ideaali-minä vaihe tarjosi minulle myöhemmin hienoja ideoita tarinoihin, kun pystyin tarkastelemaan niitä ilman sitä estävää häpeää. Ideaali-minä vaiheen ideoista tulin yllättäen luoneeksi hahmoja, jotka ovat minulle nykyisin kaikkein mielekkäimpiä.

Ideaaleiksi luettavat hahmot ovat toimineet roolimallina minulle. Siinä missä Miettinen pohti ideaalien piirteiden antamisesta hahmoilleen, omalla kohdallani olen ehtinyt toteuttaa tämän. Hahmo ei tietenkään ollut täydellinen, eivätkä ideaalit piirteet olleet alun perin tietoinen valinta. Hänellä oli paljon piirteitä, joita en olisi itselleni toivonut. Hahmon periksi antamattomuus, pyrkimys nauttia pienistäkin asioista, sekä lempeän röyhkeä luonne jäivät jäljen ajatteluni virtaan. Huomasin ajoittain pysähtyväni miettimään, mitä tämä hahmo tekisi minun sijassani, kun kohtasin haastavia tilanteita. Koen pyrkimykseni oppia hahmon kautta muuttaneen minua haluamaani suuntaan. Toimiakseen se vaati positiivisia kokemuksia päätösten ansiosta, sekä sosiaaliselta ympäristöltä saatua palautetta tavoittelusta asenteesta.

Sanan ideaali voi kokea monella eri tapaa, kuten haastatteluista käy ilmi. Ideaali-minä hahmot voivat esiintyä ristiriitaisina, ja useimmiten suhde niihin on vahvasti yhteydessä tekijänsä identiteettiin ja haluihin. Ideaaleja piirteitä omaavat hahmot ovat mieluisampia

ja helpompia käsitellä. Joka tapauksessa ideaaliksi kutsuttava hahmo herättää tunteita tekijässään, ja voi hyvin käsiteltynä tarjota merkittäviä sekä opettavia kokemuksia.

4.7 Yksityinen ja julkinen

Suhde hahmoihin voi ilmetä hyvin henkilökohtaisenakin asiana. Hahmosuunnittelija voi erottaa tarkasti hahmonsa yksityisiin ja julkisiin, riippuen niiden suhteesta tekijäänsä. Useimmiten yksityisiksi luettavat hahmot ovat jäänteitä ajalta, jolloin hahmosuunnittelija ei vielä osannut tarkastella hahmonluontiprosessia ammattinsa kautta. Ne voivat esiintyä tekijöilleen noloina lapsuuden ja nuoruuden raapusteluina, jolloin intuitiolla työskenteleminen oli vahvempaa kuin tarkemman kriittinen observointi. Tätä on haastattelemistani ihmisistä pohtinut Miettinen. Toisaalta hahmot voivat olla ajan mukana kulkeneita kumppaneita, jotka ovat antaneet tärkeää lohtua tekijälleen tarinankerronnan kautta. Näitä hahmoja tekijä ei halua laittaa julkisesti näkyville, sillä mahdollisuudella, että joku tietämätön kritisoi näitä tekijälle henkilökohtaisia hahmoja. Julkisesti esillä oleviin hahmoihin suhde on tästä syystä useimmin etäisempi. Tämä mahdollistaa henkisen hyvinvoinnin pysymisen hyvänä, huolimatta siitä, että hahmoihin kohdistuisi kritiikkiä. Haastatelluista Hypén erottelee tarkasti yksityiset ja julkiset hahmonsa. Julkiseen jakoon toteutettavat asiakastyöt Hypén kokee teknillisinä suorituksina, jolloin tavoitteet ja sitä myöten tapa suunnitella hahmoja ovat tarkoin määritellyt. Yksityiselle puolelle jäävä hahmosuunnittelu keskittyy useimmiten roolipelaamiseen, ja tällöin Hypén toimii hyvin intuitiivisesti. Hahmoja ei tällöin rakenneta kriittisellä silmällä, ne muotoutuvat ikään kuin itsestään.

4.8 Halut ja tavoitteet

Jokainen haastattelemani henkilö on kokenut samaa, että on tylsää tuottaa samanlaista tavaraa koko ajan. He pyrkivät lähestulkoon aina löytämään ja saavuttamaan jotain uutta työskentelynsä kautta. Sarin kertoo, että mitä enemmän hän näkee mitä maailmasta uupuu, sitä enemmän hän haluaa. Hän oli tutustunut tyttöön, joka oli todella taitava piirtäjä, mutta joka ei ollut katsonut eläessään yhtäkään elokuvaa taikka tv-sarjaa. Siitä syystä hänen tarinankerrontansa ja hahmosuunnitelmansa eivät olleet lainkaan hyviä. Tytöllä ei ollut mitään heijastuspintaa mistään. Tämän takia Sarinista on ennen kaikkea todella tärkeää lukea, tutkia ja tutustua eri tarinoihin.

Sarin haluaa saada hyviä hahmoja, jotka kasvavat. Minuakin on lapsesta asti kiinnostanut hahmojen tarinoiden jatkuvuus. Aku Ankka – lehdissä Don Rosan teokset erottuivat omilla silmissäni positiivisemmin muista lehdissä olevista sarjakuvateoksista: hahmot elivät maailmassa, joka ei nollautunut jokaisella kerralla, kun sarjakuvan käsittelemä tapaus oli ohitse. Se kosketti minua ja olin kiinnostunut siitä, miten nimenomaan näiden hahmojen tarina jatkuisi seuraavassa osassa. Viittaukset aikaisempiin tapahtumiin loivat eheämmän tunteen siitä, että hahmot olivat oikeasti osa ympäristöänsä ja heidän teoilleen oli laajemmassakin skaalassa merkitystä.

Koehler näkee, että paremmaksi kehittyminen on kuin loputonta tikaspuuta kiipeäisi, eikä täydellisyyttä kuvastavaa kattoa ole olemassa. Koehler kokee suuntautuneensa arkkityyppeihin, sekä mediassa erittäin vallitsevassa asemassa olevien vaikutusten suuntaan. Näistä hän haluaa venyä pidemmälle ja kokeilla lisää. Esimerkkinä hän haluaa tehdä valtavirran tarjonnasta poikkeavia hahmoja, joihin erilaiset ihmiset pystyisivät samaistumaan. Puhtaasti visuaalisellakin hahmosuunnittelupuolella Koehler kokee samojen nuottien toistamisen tylsäksi, joten hän haluaa testata itseään suunnittelun ehdoin.

Hypén toteaa nälän kasvavan syödessä. Hänestä on kivaa ja inspiroivaa onnistua asiakaslähtöisessä hahmosuunnittelussa. Hypén tuumii kuitenkin, että hänellä voisi olla enemmän sanottavaa halujensa ja tavoitteidensa muuttumisesta, kun hänellä olisi takanaan kuusikymmentä vuotta kokemusta hahmosuunnittelusta.

Kukkonen kertoo halunsa ja tahtonsa olevan kehittyä aina paremmaksi ja luoda uskottavampia, viihdyttävämpiä ja muistettavampia tarinoita ja hahmoja.

Hypénin tavoin Miettinenkin pohtii, että saadun palautteen kautta hänen halunsa ja tavoitteensa ovat saaneet muotoa. Koulutyönä tehdyistä hahmoista Miettinen sai hyvää palautetta, jonka kautta hän tajusi olevansa hyvä hahmosuunnittelussa. Aikaisemmin hän ei ollut miettinyt sitä, miten luonnostaan hän tuottaa hahmoja. Kyseisen palautteen ja hetken johdosta Miettinen ajatteli, että hän voisi käyttää tätä osaamista ja ideapankkia hyväkseen ja jatkaa hahmojen suunnittelua erilaisiin konteksteihin. Nyt Miettinen on alkanut miettiä, miten hän suunnittelee hahmot, eikä entiseen tapansa etene pelkästään intuitiolla. Miettinen haluaa luoda hyvää kuvaa marginaalisen identiteetin omaavista henkilöistä hahmosuunnittelun kautta. Hän on pohtinut tapoja, miten voisi kuvata tällaisia hahmoja parhaiten, ilman huonojen stereotyyppien toistamista ja huonojen seuraamusten aiheuttamista. Miettinen haluaa luoda opettavaista materiaalia, sekä hahmoja joiden

kautta hän voi opettaa asioita muille. Hahmosuunnittelussa hän pyrkii ottamaan huomioon, mitkä hahmon huonot ja positiiviset vaikutukset ovat.

Halut ja tavoitteet omalla kohdallani ovat yhtä lailla muuttuneet hahmosuunnittelun vaikutuksen myötä. Pyrkimys paremmaksi hahmosuunnittelijaksi ja tarinankertojaksi yhdistää minua moniin, vaikka tapa saavuttaa tuo tavoite voi olla erilainen. Tavoitteiden saavuttaminen huolimatta voimakkaastakin halusta voi olla todella hankalaa. Useimmiten syypäänä siihen on täydellisyyden tavoittelu, vaikka kuten Koehler sanookin, täydellisyyttä kuvastavaa kattoa ei ole olemassa. Virheiden välttäminen on silkkää mahdottomuutta, mutta niistä oppimalla voi edetä tehokkaasti eteenpäin. Tekijän on opittava olemaan tasapainoisesti niin kriittinen kuin armollinen itseään kohtaan, jotta hän voi saavuttaa tavoittelemansa. Sarinin painotus lukemiseen, tutkimiseen ja erilaisiin tarinoihin tutustumiseen on tärkeä puoli paremmaksi kehittymisen osalta. Hahmo ei synny tyhjiössä, eivätkä siihen vaikuttaneet ideat kehity tyhjiössä.

Omasta kokemuksestani hahmosuunnittelun parissa – osiossa mainitsemani irtautuminen kauneuskäsityksen kuplasta on yhteydessä tämän hetkisiin haluihini ja tavoitteisiini. Pysähdyin ja pohdin, minkälaisia tarinoita minulle on tarjolla, kun olen vanha ja ryppyinen. Haluaisin vielä tulevaisuudessakin olla kerrottavan tarinan arvoinen, sillä ne ovat olleet tähän mennessä tärkeä osa elämääni. Minun oli siis kehityttävä paremmaksi vanhempien hahmojen piirtämisessä, sillä en tiennyt kuinka moni muu ikätovereistani tulisi jakamaan saman tavoitteen kanssani. Sisäinen palo tavoitteen saavuttamiseen oli täten syttynyt, ja avauduin ottamaan apua vastaan ulkopuolisilta tahoilta. Nyt myöhemmin näen tämän päätöksen avanneen minulle enemmän ovia, kuin mitä odotin siltä alun perin.

5 LOPUKSI

Opinnäytetyön tekeminen oli antoisaa kokea. Se osoittaa minulle miten pitkän matkan olen kulkenut, ja miten paljon opittavaa minulla on vielä edessä. Mikäli palaan tutkimaan aihetta uudelleen tulevaisuudessa, tämä työ toimii hyvänä kokemuksena sille.

Haastattelujen parissa työskennellessäni huomasin, miten omalla tavallaan jokainen suhtautuu hahmosuunnitteluun ja on sen myötä luonut uniikin suhteen työhönsä. Se kuulostaa itsestään selvältä asialta, mutta juuri sen takia sen uudelleen tuoreeltaan huomaa minen on niin yllättävä ja miellyttävä kokemus. Suhde ei ole yksinkertaisesti selitettävissä. Sellainen olisi koettava uudelleen aina ajoittain, jotta sen muistaisi huomioida kunollisesti. Haastatteluista ne, joissa pystyin olemaan kontaktissa haastateltavan kanssa, olivat hedelmällisimpiä ymmärtämisen suhteen.

Identiteetiltään hahmosuunnittelijaksi itsensä kokevan on otettava aktiivisesti kontaktia muihin ihmisiin, ympäristöön ja mediaan, jotta hän saa kerättyä tietoa ja ymmärrystä työtään varten. Hänenlaista ihmistä ajaa eteenpäin halu kehittyä paremmaksi sekä uusien tarinoiden löytämisen mahdollisuus. Hahmosuunnittelijan työnkuva pitää sisällään paljon asioita, joihin on kiinnitettävä huomiota. Siihen sisältyvä tietomäärä voi tuntua pelottavalta, mutta sitä kaikkea ei onneksi tarvitse kohdata heti yhdellä kertaa, eikä yksin. Vuorovaikutuksen kautta apua ja tukea on aina tarjolla muilta, kunhan tekijä muistaa ottaa sitä vastaan avoimin mielin.

Näen hahmosuunnittelun olleen kaikkine vaiheineen rikastuttava kokemus elämässäni, vaikka olisin aikaisemmin ollut tietynlaisten vaiheiden kannalta eri mieltä. Identiteetin kehitys ja tarpeeni ovat elämän eri vaiheissa aina heijastelleet hahmosuunnitelmiini. Hahmosuunnittelu on toisaalta toiminut työkaluna näiden asioiden käsittelyyn, niin tiedostamattomasti kuin selkeästi tiedostetusti. Suhdevaikutus ikään kuin elää hahmosuunnittelun, tekijän ja ympäristön välillä. Hahmosuunnittelun parissa työskenteleminen on mahdollistanut eri näkemysten vaihtamisen muiden hahmosuunnittelijoiden kanssa. Nämä kohtaamiset ja keskustelut ovat laajentaneet elämänkatsomustani, sekä auttaneet minua huomaamaan omien tekojeni ja työni merkityksen. Tämän opinnäytteen myötä olen varmempi siitä, että haluan vaikuttaa hahmosuunnittelun kautta tulevaisuudessakin, niin tarinankertojana kuin ihmisenä.

LÄHTEET

Internetistä:

Animaatioklinikka 2017. Hahmosuunnittelu-workshop. Viitattu 5.6.2017 <http://animaatioklinikka.fi/> > Haku > Hahmosuunnittelu > Hahmosuunnittelu-workshop

Johanna Nordblad 2017. Hahmosuunnittelu ja kuvitus. Viitattu 5.6.2017 <http://www.johannanordblad.com/hahmot>

Taught By A Pro 2016. What is Character Design? Viitattu 5.6.2017 <http://taughtbyapro.com/> > Blog > What is Character Design?

Chris Oatley 2017. Good Character Design Goes Deep. Viitattu 5.6.2017 <http://chrisoatley.com/> > Characters > Good Character Design Goes Deep

Suomen Mielenterveysseura 2017. Identiteetti – Kuka minä olen? Viitattu 5.6.2017 <http://www.mielenterveysseura.fi/fi> > Mielenterveys > Itsetuntemus > Identiteetti

Kirjallisuudesta:

Hall, S. 1999. Identiteetti. Suom. ja toim. Lehtonen, M. & Herkman, J. Tampere: Vastapaino.

Sheldon, L. 2004. Character Development And Storytelling for Games. Boston: Thomson Course Technology PTR.

Dunderfelt, T. 1999. Henkilökemia - Yhteistyö erilaisten ihmisten välillä. Juva: Dialogia Oy.

Vilkko-Riihelä, A. 2001. Psyhyke: psykologian käsikirja. WSOY

Koskela, I. 2016. Uusi sarjakuvatekijän oppikirja. Arktinen Banaani.