



Karelia-ammattikorkeakoulu  
Medianomi (AMK)

# Hahmosuunnittelu animaatiota varten

Roosa Pirinen

Opinnäytetyö, Helmikuu 2023

[www.karelia.fi](http://www.karelia.fi)



**OPINNÄYTETYÖ**  
**Helmikuu 2023**  
**Media-alan koulutus**

Tikkarinne 9  
80200 JOENSUU  
+358 13 260 600 (vaihde)

Tekijä(t)  
Roosa Pirinen

Nimeke  
Hahmosuunnittelu animaatiota varten

**Tiivistelmä**

Opinnäytetyön tavoitteena on luoda asiakkaan toiveiden mukaisesti kolme valmista hahmosuunnitelmaa lastenanimaatiota varten. Tavoitteena on kerätä tietoa hahmosuunnitteluprosessista sekä visuaalisesta suunnittelusta ennen hahmojen luomista.

Opinnäytetyön tietoperusta koostuu kirjallisuudesta ja verkkolähteistä. Tietoperustassa perehdytään hahmosuunnittelun vaiheisiin, animaation historiaan ja periaatteisiin, sekä visuaalisen suunnittelun periaatteisiin.

Työn tekemiseen on käytetty Adoben ohjelmistoa. Jokainen työvaihe sisältää teoriaa sekä omaa pohdintaa ja esimerkkejä omasta työprosessista. Työn lopussa reflektoidaan prosessin sujuvuutta sekä kohdattuja ongelmia. Lopulliset hahmosuunnitelmat ovat liitteenä opinnäytetyön lopussa.

Kieli  
suomi

Sivuja 44  
Liitteet 1  
Liitesivumäärä 4

Asiasanat  
hahmosuunnittelu, animaatio, lastenanimaatio



**THESIS**  
**February 2023**  
**Degree Programme in Media**

Tikkarinne 9  
80200 JOENSUU  
FINLAND  
+ 358 13 260 600 (switchboard)

Author (s)  
Roosa Pirinen

Title  
Character Design for Animation

Abstract

The aim of this thesis was to create three finished character designs that meet the client's needs for a children's animation. The aim was to collect information about the process of character design and visual design before creating the characters.

The theoretical framework of the thesis consists of literature and online sources. The sources contain information about the phases of character design, history and principles of animation and the principles of visual design.

Adobe software was used to produce this work. Every work phase consists of theory and reflection and examples of the process. At the end of the thesis, there is discussion about the encountered problems and the process altogether. The final character designs are displayed in the appendices.

Language  
Finnish

Pages 44  
Appendices 1  
Pages of Appendices 4

Keywords  
character design, animation, children's animation

# Sisältö

1	Johdanto .....	5
2	Animaation teoriaa .....	6
2.1	Animaation historiaa .....	6
2.2	Animaation 12 periaatetta .....	7
3	Hahmon suunnittelu .....	9
3.1	Hahmosuunnittelun taustatyö .....	9
3.1.1	Taustatarina .....	9
3.1.2	Kohdeyleisö .....	12
3.1.3	Arkkityypit .....	13
3.1.4	Referenssit ja niiden hyödyntäminen .....	16
3.2	Hahmon visuaalisuus .....	20
3.2.1	Suunnittelu ja luonnostelu .....	20
3.2.2	Muodot ja siluetit .....	22
3.2.3	Värit .....	28
3.3	Valmiin hahmon luominen ja esittäminen .....	33
3.3.1	Valmiin hahmon luominen .....	33
3.3.2	Valmiin hahmon esittäminen .....	35
4	Tulokset .....	37
5	Pohdintaa .....	40
	Lähteet .....	41

## Liitteet

Liite 1      Valmiit hahmosuunnitelmat

## **Sanasto**

### **5 point turnaround:**

Varsinkin perinteisessä animaatioissa yleisesti käytetty hahmon esitystapa, jossa hahmo piirretään edestä, takaa, sivulta ja kolmeneljäsosaa kulmasta (Levanier 2021).

### **Adobe Photoshop**

Kuvanmuokkaukseen, piirtämiseen ja grafiikan tekemiseen käytettävä ohjelma (Adobe 2022a).

### **Adobe Premiere Pro**

Videon muokkaus ohjelma, jota voi käyttää myös animaation tekemiseen (Adobe 2022c).

### **Keyframe**

Adobe Premiere Pro:ssa käytettävä toiminto, jossa kuvan tai videon sijainnille ja koolle määritellään aikajanalla alku- ja loppupiste (Adobe 2022d).

### **Layer**

Adobe Photoshopissa käytettävä toiminto, jolla pystyy erottamaan hahmon eri osa-alueet, asettamaan ne päällekkäin sekä vaihtamaan niiden järjestystä ja peittävyyttä (Adobe 2022b).

### **Moodboard**

Tiedosto (tai taulu/paperi) johon on kerätty referenssejä ja hahmoa muistuttavia asioita inspiraation hakemiseksi (Levanier 2021).

### **Onion skinning**

Perinteisessä animaatioissa käytetty tekniikka, jossa hahmon edelliset ja seuraavat liikkeet ovat läpinäkyvänä taustalla väliasennon piirtämisen helpottamiseksi (Kench 2022).

### **Pala-animaatio**

Digitaalinen versio nukkeanimaatiosta, jossa jokainen hahmon osa luodaan erilliseksi tiedostoksi, ja joita liikutellaan perinteisen nukkeanimaation tavoin animaatio-ohjelmassa. (Adobe 2022e).

### **Referenssi**

Esimerkki tai viite oikeasta maailmasta, johon hahmo ja sen asusteet usein pohjautuvat (Levanier 2021).

### **T-pose:**

Hahmon esitystapa, jossa hahmo seisoo neutraalisti kädet levällään, jotta hahmon kaikki yksityiskohdat näkyvät myös käsien alta (Levanier 2021).

# 1 Johdanto

Opinnäytetyöni aihe on hahmosuunnittelu animaatiota varten. Käsittelen teoriaosuudessa lyhyesti animaation historiaa, sekä animaation periaatteita ja niiden vaikutusta hahmon visuaaliseen suunnitteluun. Hahmosuunnittelun työvaiheita sekä teoriaa käsittelen niin tietopohjassa kuin konkreettisesti toiminnallisessa osuudessa. Käsittelen työssä myös visuaalisen suunnittelun yleisiä periaatteita. Opinnäytetyön tavoitteena on lisätä tietämystäni hahmosuunnitteluprosessista sekä visuaalisesta suunnittelusta ennen valmiiden hahmojen luomista, mikä auttaa minua jatkossa urallani, sekä hyödyttää muita hahmosuunnittelijoita ja hahmosuunnittelusta kiinnostuneita.

Toiminnallisena osuuden tuotoksena syntyy kolmen hahmon valmiit hahmosuunnitelmat lapsille suunnattua lyhytanimaatiota varten. Asiakas, eli kollegani Karelia-Ammattikorkeakoulun Y-akatemiassa on pyytänyt minua luomaan hänen käsikirjoituksensa pohjalta lyhytanimaation, jolle on tarkoitus löytää myöhemmin julkaisija. Hänen kehittämänsä Satumaista -projektin tarkoitus suuremmassa mittakaavassa on perustaa yritys, joka tuottaa satuja niin kuvitusten kuin animaation muodossa, joiden päähenkilöt kuuluvat erilaisiin vähemmistöihin. Tavoitteena on, että vähemmistölapset pääsevät näkemään itsensä kaltaisia päähenkilöitä ja sankareita.

Lapsen kehityksen tohtori Colleen Russo Johnson on yhdessä Adrianna Ruggieron, Kim Wilsonin ja Josanne Buchananin (2019) kanssa tehnyt tutkimuksen lastenanimaatioista kanadalaisessa televisiossa. Tutkimuksessa Examining Children's Animated Television in Canada (2019) tutkittiin vuosina 2018 ja 2019 Kanadassa esitettyjen lastenanimaatioiden hahmoja. Tutkimuksen mukaan fysiologisia vammoja tai kroonisia sairauksia ei lastenanimaatioissa hahmoilla kuvattu juuri ollenkaan, ja neurologiset eroavaisuudet puuttuivat kokonaan. Sama kaava toistui eri tasoisena myös muita vähemmistöjä tarkasteltaessa. Satumaista -projekti on siis tärkeä ja ajankohtainen, minkä vuoksi haluan olla mukana visualisoimassa hahmoja.

Tässä opinnäytetyössä keskityn yhteen käsikirjoitukseen ja sen hahmoihin. Tarinan päähenkilö on erityisherkkä esikoululainen Valtteri. Yhdysvaltalaisen psykologian tohtorin ja psykoterapeutin Elaine N. Aronin mukaan noin 15–20 prosenttia väestöstä on erityisherkkiä, sekä jopa sadalla eri eläinrodulla on todettu samankaltaisia ominaisuuksia. (The Highly Sensitive Person 2022.) Teen selvitystä siitä, miten hahmon luonteenpiirteet ja ominaisuudet vaikuttavat hahmon suunnitteluun. Opinnäytteen pääpaino ja tavoitteet ovat kuitenkin hahmon visuaalisessa suunnittelussa. Hahmot animaatiossa tulevat olemaan erilaisia eläimiä, esimerkiksi Valtteri on jackrussellinterrieri. Olen tehnyt kuvitukset kyseisestä sadusta jo aiemmin kuvakirjaa varten, mutta koen, että animaatiota varten hahmoja tulee vielä kehittää, mikä on tämän opinnäytetyön toiminnallisen osuuden tarkoitus.

Minua kiinnostaa tutkia syitä toiminnan takana: Ovatko hahmot erilaisia esimerkiksi eri ikäryhmille suunnatussa animaatiossa, ja mitkä seikat vaikuttavat hahmojen ulkonäköön? Mistä vaiheista hahmosuunnittelu koostuu, ja mitä tulee ottaa huomioon hahmoja suunniteltaessa? Käytän opinnäytetyössäni monenlaisia lähteitä kirjallisuudesta animaatio- ja televisiosarjoihin.

## **2 Animaation teoriaa**

### **2.1 Animaation historiaa**

Vaikka opinnäytetyön pääaihe on hahmosuunnittelu, animaation teoriaan perehtyminen on tärkeä osa työtä. Tämän vuoksi perehdyn ensiksi lyhyesti animaation historiaan ja periaatteisiin. Animaation historia on yhtä pitkä kuin muunkin elokuvan historia. Vaikka animaatioelokuvalla tarkoitetaan yleensä piirrettyä elokuvaa, animaatio on paljon muutakin. Piirrosten lisäksi voi animaatiossa käyttää esimerkiksi nukkeja tai muita elottomia hahmoja, kuten rakennuspalikoita. Tällaista animaatiota kutsutaan stop motion -animaatioksi. (Nummelin 2015, 7,10.)

Maailman ensimmäinen pitkä animaatioelokuva *El Apóstol* tehtiin Argentiinassa jo vuonna 1917 (Rist 2014, 78). Animaatioelokuvan historian voi kuitenkin aloittaa jo 1700- ja 1800-luvuilta, tai jopa varhaisemmin. Näiden varhaisten innovaatioiden pohjana on niin sanottu ”taikalyhty” eli laite, jolla pystyttiin heijastamaan värillisiä piirrettyjä kuvia suurennoksina seinälle. Liikkeen vaikutelma pystyttiin synnyttämään erilaisilla liu’utuksilla. (Nummelin 2015, 10–12.)

Animaatioiden teko ammattimaistui, kun painopiste siirtyi Yhdysvaltoihin 1910-luvulla. Tällöin syntyivät animaatiostudiot, joissa jokainen tekijä keskittyi tiettyyn elokuvan osaan, kuten taustoihin, henkilöhahmoihin tai kasvoniilmeisiin. Walter Elias eli Walt Disney (1901–1966) teki Yhdysvalloista animaation historian suurvallan. Vaikka monissa maissa tehtiin saman tyyppistä animaatiota jo aikaisemmin, Disneyn animaatiot veivät näkyvyyden monilta muilta elokuvantekijöiltä ja tuottajilta. Walt Disneyn animaatiot olivat kuitenkin usein parempia kuin muiden saman ajan tekijöiden, ja Disney osasi markkinoida työtään paremmin. (Nummelin 2015, 13–15.)

## 2.2 Animaation 12 periaatetta

*The Illusion of Life: Disney Animation* esittää animaattorien Ollie Johnstonin ja Frank Thomasin kehittämät animaation peruseriaatteet (Thomas & Johnston 1995). Nämä periaatteet ovat oleellisia myös hahmosuunnittelussa, sillä se, miten hahmo tulee liikkumaan ja mitä hahmon tulee pystyä tekemään vaikuttavat myös hahmon rakenteeseen ja ulkonäköön. Otin siis omassa hahmosuunnitteluprosessissani nämä periaatteet huomioon hahmojen anatomiaa suunnitellessa.

Yksi tärkeimmistä animaation periaatteista on litistymisen ja venymisen (squash and stretch). Kaikki biologiset elävät olennot venyvät ja litistyvät jonkin verran liikkeessaan. Esimerkkinä tästä voi käyttää käden taittuessa pullistuvaa hauista. Kasaan litistyneiden ja äärimmilleen venyneiden asentojen vaihtelu vahvistaa liikkeen tuntua. (Thomas & Johnston 1995, 15–16.)



Toinen hahmosuunnittelun kannalta tärkeä periaate on ennakointi (anticipation). Esimerkiksi hypätessä täytyy ensin koukistaa jalka ja ottaa vauhtia, kuin myös heittäessä palloa ladataan käsi ensin taakse, jotta palloon saadaan tarvittava liike-energia. Nämä samat säännöt pätevät myös animaatiossa, sillä jos hahmot suorittavat liikkeet ilman minkäänlaista ennakointia, liike vaikuttaa kömpelöltä, elottomalta ja luonnottomalta. (Coron 2022.) Hahmon suunnittelussa täytyy siis ottaa huomioon, mitä hahmo tulee animaatiossa tekemään ja varmistaa, että sen raajat ja ruumis pystyvät suorittamaan toiminnot realistisesti ja sulavasti. Hahmolta täytyy esimerkiksi pala-animaatiota varten löytyä tarpeeksi monta liikkuvaa osaa, jotta jalka voi koukistua ja suoristua tai latautua taakse ennen eteenpäin heilahdusta.

### **Muut animaation peruseriaatteet:**

Näyttämöllepano (staging)

Suora tapa ja asennosta asentoon tapa animoida (Straight ahead action and pose-to-pose action)

Saattaminen ja päällekkäiset liikkeet (follow through and overlapping action)

Hidastuminen ja kiihtyminen (slow in and slow out)

Kaaret (arcs)

Toissijainen liike (secondary action)

Rytmitys (timing)

Liiottelu (exaggeration)

Eheä piirtäminen (solid drawing)

Vetovoima (appeal) (Animaatiot.com 2023.)

Myös animaation periaatteissa painotetaan hahmosuunnittelun tärkeyttä. Esimerkiksi eheä piirtäminen tarkoittaa taitoa piirtää kappaleet tai hahmot ottaen huomioon niiden kolmiulotteinen muoto, tilavuus, massa, perspektiivi, anatomia sekä valo ja varjo. (Animaatiot.com 2023.) Jos näitä asioita ei ole mietitty kunnolla hahmosuunnitteluvaiheessa, voi animaatio näyttää epärealistiselta tai tönköltä.

## 3 Hahmon suunnittelu

### 3.1 Hahmosuunnittelun taustatyö

#### 3.1.1 Taustatarina

Hahmosuunnittelu ei ole vain hahmon piirtämistä vaan kokonaisen konseptin luomista (Wolf 2020). Tarina on hahmosuunnittelun tärkein osa. Hahmo palvelee aina tarinaa, eikä tarina hahmoa. Kun panostaa hahmon luonteenpiirteisiin ja selkeään taustatarinaan, hahmosuunnittelusta tulee helpompaa ja lopputuloksena on moniulotteinen, realistinen ja tarinan maailmaan sopiva hahmo (Tillman 2011, 5.) Pelkkä ulkoisen habituksen luominen hahmolle ei riitä, vaan uskottavampaan lopputulokseen pääsemiseksi täytyy ikään kuin ryömiä kuvitettavan kohteen nahkoihin (Ylimartimo 2012, 66).

Ihminen on ympäristöstään kiinnostunut ja utelias olento, joka haluaa aina oppia lisää ympärillä olevista henkilöistä. Teoksissa ensimmäinen asia, mihin usein kiinnitetään huomiota, ovat hahmot, varsinkin päähenkilö. Tarpeeksi kiinnostava hahmo voi saada henkilön katsomaan jopa kokonaisen tv-sarjan tietääkseen, mikä tekee hahmosta niin houkuttelevan. Tämän takia hahmon täytyy sopia tarinaan ja kuvastaa sitä selkeästi. (Tillman 2011, 27.)

Opinnäytetyössäni käsittelemä tarina on Ruska Tuohimaan kirjoittama. Satua ei ole vielä julkaistu, joten referoin tarinan yleisellä tasolla. Päähenkilö Valtteri on kahden isän kasvattama esikouluikäinen poika. Tarina kertoo hänen ensimmäisestä esikoulupäivästään. Siinä käsitellään uusien asioiden kohtaamisen kuormittavuutta, sekä miten lapset reagoivat eri tavoin ympäristöönsä. Valtteri tapaa esikoulussa niin vanhoja kuin uusia ystäviä, muun muassa Mauno mäyrän ja Kim kilpikonnän. Valtteri kuormittuu vahvasti koulupäivän aikana, ja lopulta tilanteen selvittämiseen tarvitaan esikouluopettajan Alma Alpakan apua.

Tarinan kolme keskeisintä hahmoa ovat päähenkilö Valtteri ja hänen ystävänsä Mauno ja Kim. Keskitynkin opinnäytetyössäni näiden hahmojen suunnitteluun. Suunnittelen kaikki hahmot samalla kaavalla, ja esittelen prosessin käyttäen esimerkkinä Valtterin hahmoa. Esittelen lopputulokset myös Maunon ja Kimin hahmosuunnitelmista.

Hahmojen taustatarinoita on mietitty ennen alkuperäisten kuvitusten luomista, mutta ulkoisten piirteiden tarkoituksellisuutta ja yhteyttä hahmojen taustoihin on hyvä tarkentaa. Mitä enemmän hahmosta on tietoa, sen parempi. On olemassa monenlaisia tapoja listata hahmon tietoja. Yksi yleisistä tavoista tietojen kartoittamiseen on 5 W:tä. Who, what, when, where ja why, eli kuka, mitä, milloin, missä ja miksi kysymyksiin vastaamalla saadaan hahmosta jo paljon oleellista tietoa. (Tillman 2011, 28–30.)

Ensimmäisenä selvitetään, kuka kyseessä oleva hahmo on. Tässä tapauksessa käsittelemme 6—vuotiasta jackrusselinterrieri poikaa Valtteria. Mitä Valtteri tekee tarinassa? Hän aloittaa tarinassa esikoulun, satu käsittelee hänen ensimmäistä esikoulupäiväänsä. Tarina tapahtuu siis esikoulu ympäristössä. Tarina sijoittuu elokuuhun, sillä silloin lapset usein aloittavat esikoulun. Tapahtumat sijoittuvat nykyaikaan, mutta esimerkiksi tapahtumavuotta ei ole määriteltä tarkasti.

Miksi kysymyksellä vastataan siihen, miksi hahmo on motivoitunut tekemään mitä hän tekee tarinassa? Esimerkiksi Suomessa on tapana, että lapset menevät esikouluun tutustumaan koulumaailmaan ja sosiaalistumaan muiden lasten kanssa, siksi myös Valtteri ja hänen ystävänsä menevät esikouluun. Ensimmäinen koulupäivä on kaikille jännittävä, ja sen takia Valtteri ylikuormittuu päivän mittaa.

Näillä kysymyksillä saadaan siis jo yleiskatsaus hahmoon. Jos hahmosta halutaan tarkempaa tietoa, voidaan ottaa käyttöön yksityiskohtaisempia työkaluja. Character development worksheet eli vapaasti suomennettuna hahmonkehitys työarkki sisältää monia kymmeniä tarkentavia kysymyksiä hahmosta. (Tillman 2011, 31–32.)

Päätin käyttää Bryan Tillmanin teoksessa Creative Character Design (2011) esittämää hahmonkehitys työarkkia runkona hahmojen suunnitteluun. Kaikkiin kysymyksiin minulla ei ollut vastauksia, joten pidimme palaverin yhdessä asiakkaan, eli tarinan kehittäjän kanssa, jossa kävimme työarkin läpi kohta kohdalta. Valitsin mielestäni opinnäytetyötä varten oleellimmat kysymykset, ja jätin osan kysymyksistä pois työskentelyn tehostamiseksi (kuva 1).

**VALTTERI**

**YLEISET TIEDOT**

**NIMI:** Valtteri  
**IKÄ:** 6-vuotias (4-5kk. ikäinen pentu)  
**ROTU/LAJI:** Jackrusselinterrieri, koira  
**PITUUS:** 15cm  
**PAINO:** n. 3kg  
**SUKUPUOLI:** Uros/poika  
**SILMIEN VÄRI:** Ruskea  
**VÄRITYS:** Valkoinen ruskein merkein, täplä silmässä  
**EROTTUVAT OMINAISUUDET:** Erityisherkkä, eloisa, valpas ja toimelias, haluaa olla kaikessa mukana  
**VAATETUS:** Avarusteellinen kimaltava reppu, repussa sirppi kuu -avaimenperä, kaulassa tähtikuviollinen huivi  
**OMINAISET TAVAT:** Reagoi ympäristön ärsykkeisiin herkästi, ystävällinen, varautunut, tarkkaileva, mielikuvitusleikit pop  
**TERVEYDENTILA:** Perusterve  
**HARRASTUKSET:** Avaruuden ja dinosaurusten tutkiminen  
**LEMPISANONNAT:** Vuh!  
**ÄÄNENPAINO:** Kimeä, lapsenomainen  
**KÄVELYTYYL:** Temmeltävää töpöttelyä  
**Vammat:** Ei ole  
**PARAS OMINAISUUS:** Huomaavainen, empatiakyky, innostuu asiosta  
**SUURIN HEIKKOUS:** Itsensä asettaminen viimeiseksi, vaikea asettaa omia rajoja  
**SOSIAALISET PIIRTEET:** Reipas, ystävällinen ja leikkisä. Ylikuormituksessa vetäytyvä ja ärtynyt. On saatava sopivassa suhteessa aktiviteettia ja rauhoittumista

**KOTIKAUPUNKI:** Joensuu  
**ASUMISTILANNE:** Asuu isien Danin ja Harrin, sekä pikkusisko Millan kanssa.  
**AMMATTI:** Esikoululainen  
**TULOT:** Ala-keskiluokka  
**TAIDOT:** Ikäluokan tasolla, tietämystä avaruudesta (tuntee tähtikuvioita ja planeettoja)  
**PERHE STATUS:** Sateenkaariperhen jäsen, isovelji vammaiselle pikkusiskolleen  
**HAHMON STATUS LAPSENA:** Ainoa lapsi 4-vuotiaaksi saakka, siitä lähtien isovelji

**OMINAISSUUDET JA ASEENTEET**

**ÄLYKKYYDEN TASO:** 6-vuotiaan tasolla  
**ELÄMÄN TAVOITTEET:** Haluaa aikuisena olla astronautti  
**NÄKEMYS ITSESTÄ:** Isoveli, esikoululainen  
**ITSEVARMUUS:** Epävarma itsestään  
**TOIMIIKKO TUNEPOHJAISESTI:** Toimii, koska on 6-vuotias lapsi.

**TUNTEELLISET PIIRTEET**

**INTROVERTTI**  
**VAI EXTROVERTTI:** Ambivertti

**MITEN HAHMO REAGOI:**  
**SURUUN:** Myötäeläen  
**VIHAAN:** Peläten  
**KONFLIKTIIN:** Välttellen, syyttää itseään ja mukautuu toisen näkemyksiin  
**MENETYKSEEN:** Itseään syyllistäen, empaattisesti, peläten

**MIKÄ MOTIVOI:** Palkkio, hyväksyntä  
**MIKÄ PELOTTAA:** Mörkö kaapissa, kuolema, että siskolle sattuu jotain  
**MIKÄ SAA ILOISEKSI:** Ystävien näkeminen, perheen kanssa ajanvietto, luonnossa leikkiminen

**HAHMON PAIKKA TARINASSA**

**MIKÄ ON HAHMON ARKKITYYPPI:** Koska on lapsi, ei ole vielä selkeää arkkityyppiä. Oikeassa kasvuympäristössä Valtterista voi tulla sankari  
**MITEN HAHMO REAGOI YMPÄRISTÖÖNSÄ?**  
 Havaitsee pieniä yksityiskohtia, tutkii ympäristöään aktiivisesti, reagoi nopeasti pieniinkin muutoksiin

Kuva 1. Valtterin hahmonkehitys työarkki.

Valtteri on erityisherkkä, mikä on oleellinen osa tarinan juonta. Tämä piirre tulee siis näkymään ainakin Valtterin toiminnassa, jos ei niinkään ulkonäössä. Erityisherkkyyttä vuodesta 1991 lähtien tutkineen Elaine N. Aronin mukaan erityisherkkyyden on hermostollinen ja synnynnäinen ominaisuus. (Aron 2013, 13.)

Kysyin opinnäytetyötä varten palautetta psykoterapeutti Antti Leskiseltä tästä aiheesta. Pohdimme yhdessä, miten Valtterin ominaisuudet vaikuttavat hänen ulkonäkönsä ja käytöksensä. Erityisherkkyydessä ja esimerkiksi ADD:ssä (attention deficit disorder) on joitakin samankaltaisia piirteitä, kuten esimerkiksi keskittymisvaikeudet ja ulkopuolisten ärsykkeiden sietäminen (Terveyskirjasto 2022). Vaatteet saattavat tuntua ärsyttäviltä päällä, tai luokkahuoneen melu

häiritsee keskittymistä niin, että työskentely on vaikeaa. Leskisen (2022) mukaan ADD voi näyttäytyä ulkoisesti esimerkiksi niin, että vaatteet on aseteltu päälle siististi ja kunnolla, jotta ne eivät hankaa tai ärsytä kehoa, kun monilla muilla lapsilla vaatteet saattavat olla rytyssä ja huonosti päällä, tai vaikka toinen sukka saattaa puuttua kokonaan.

Johdannossa mainitsemissani tutkimuksessa *Examining Children's Animated Television in Canada* (2019) kuvataan keinoja monimuotoisuuden lisäämiseksi lastenanimaatioihin. Yksi tärkeä nosto on, että neuropsykologiset vaikeudet eivät ole hahmon ainoa piirre tai keskeisin asia hahmossa. Hahmolla täytyy olla myös muita ominaisuuksia, kykyjä ja luonteenpiirteitä (Johnson 2019). Kuten aiemmin kävi ilmi, Valtterin erityisherkkyyks ei siis ole niinkään neuropsykiatrinen vaikeus, vaan temperamentin ominaisuus. Tietojeni mukaan Valtterille ei ole todettu esimerkiksi ADD:tä, joten toimin suunnitelmissani sen mukaan. Valtterilla ei mielestäni ole sellaisia ulkoisia piirteitä, joissa tämä ominaisuus näkyisi visuaalisesti, joten ominaisuutta tuskin pystyy ulkoisesti hahmosta tulkitsemaan.

### **3.1.2 Kohdeyleisö**

Sen lisäksi, että hahmon täytyy sopia tarinaan, sen täytyy myös miellyttää tarinan kohdeyleisöä. Kohdeyleisön tutkiminen on erittäin tärkeä osa hahmosuunnittelua. Kohdeyleisö määrittää sen, miltä hahmo näyttää, mitä värejä tulisi käyttää ja millä tyylillä hahmo luodaan ja animoidaan. (Levanier 2021.)

Myöskään se, että kohderyhmänä on esimerkiksi lapset, ei vielä riitä. Animaation ja pelitaiteen professori Bryan Tillmanin (2011) mukaan lapset pystytään jakamaan vielä ainakin kahteen tarkempaan ryhmään: 0–4-vuotiaat ja 5–8-vuotiaat. 0–4-vuotiaille lapsille suunnatuilla hahmoilla on suuret päät ja silmät, päähän nähden hyvin pienet vartalot, kirkkaat värit ja yksinkertaiset muodot. 5–8-vuotiaille lapsille suunnatuilla hahmoilla on myös isot päät, mutta vartalo on hieman isompi suhteessa päähän sekä silmät ovat pienemmät. Värit

eivät ole niin kirkkaita, ja muodot ovat yksityiskohtaisempia. (Tillman 2011, 104.)

Käsittämäni sadun kohdeyleisöksi on määritelty 5–7-vuotiaat lapset. Alustavissa kuvituksissa on kyllä otettu kohderyhmä osittain huomioon, sillä olen yrittänyt luoda hahmoista söpöjä, mutta hahmojen muodot ja mittasuhteet kuvastavat realistisesti niitä eläimiä, mihin hahmot perustuvat. Mielestäni hahmoissa oli siis vielä paljon kehitettävää niin muotojen kuin värityksenkin suhteen (kuva 2).



Kuva 2. Alkuperäiset hahmosuunnitelmat.

### 3.1.3 Arkkityypit

Ihminen asettaa itsensä ja toiset kategorioihin jopa huomaamattaan. On olemassa tiettyjä yleisesti tunnettuja kategorioita ja konsepteja, joita on helppo tunnistaa niin itsessä, muissa ihmisissä, kuin myös tarinoiden hahmoissa ja teemoissa. Näitä kutsutaan arkkityypeiksi. Arkkityypit myös määrittävät sen, minkälaisen, ja kuinka vahvan yhteyden katsoja luo tarinaan, joten arkkityyppien olemassaolo vaikuttaa vahvasti hahmoihin ja tarinankerrontaan. (Wiesner-Groff 2023.)

Tietyt tyypit esiintyvät suurimmassa osassa tarinoista. Arkkityyppi kuvastaa tiettyä henkilöä, luonteenpiirrettä tai käyttäytymismallia, mitä me ihmiset

haluaisimme matkia tai jäljitellä. Arkkityypit kattavat sekä hyvät ja pahat piirteet. (Tillman 2011, 11.) Se, miten arkkityypit esiintyvät tai miten ne tulkitaan riippuu muun muassa ihmisen henkilökohtaisista kokemuksista ja ympäröivästä kulttuurista (Cherry 2022). Arkkityypit ovat tärkeitä tarinalle, koska ne vievät sitä eteenpäin, ja jokaisen tyypin henkilökohtainen tarina luo sijaa hahmon kehittymiselle (Tillman 2011, 11). Se, että arkkityypit toistuvat elokuvissa ja kirjoissa auttaa katsojia identifioitumaan ja kokemaan yhteyttä teoksen hahmoihin, juoneen tai teemoihin. Koska arkkityypit ovat tuttuja, katsojat tietävät jollain tasolla, mitä tarinalta odottaa. Jos arkkityyppejä ei käytä apuna tarinankerronnassa, katsojalla voi olla vaikeuksia kokea yhteyttä hahmoon, ja näin kertojalla on vaikeuksia saada katsoja koukuttumaan tarinaan. (Wiesner-Groff 2023.)

Aihetta on tutkittu paljon, ja arkkityypeistä on tehty paljon erilaisia listauksia, jotka sisältävät eri määrän eri nimisiä arkkityyppejä. Aristoteleen teos Runousoppi (330–320 eaa.) on toiminut vaikuttajana kaiken muun uuden ajan länsimaisen taiteen lisäksi myös arkkityyppien muodostumisessa. (Heinonen, Kivimäki, Reitala, Korhonen & Aristoteles 2012, 9,135). Yleisimmin esiintyviä arkkityyppejä ovat esimerkiksi sankari, varjo, narri, mentori, anima/animus ja petkuttaja (Kupsala 2019, 12), mutta on olemassa myös lukuisia muita arkkityyppejä.

Tarina tarvitsee sankarin, ja usein päähenkilö kuuluu tähän arkkityyppiin. Sankari on rohkea, epäitsekkäs ja haluaa auttaa muita, vaati se mitä hyvänsä. (Tillman 2011, 12.) Sankarin vahvuuksia ovat esimerkiksi kunniallisuus ja rohkeus, mutta tämän arkkityypin heikkouksia voivat olla yli-itsevarmuus tai ylpeys (Masterclass 2021). Aristoteleen traaginen sankari on henkilö, joka ei ole erityisen idealisoitu tai hyveellinen, mutta hänen kokemansa epäonni ei johdu myöskään pahuudesta tai huonoudesta (Heinonen 2012, 135). Kukaan hahmoista tai arkkityypeistä ei siis ole täysin hyvä tai täysin paha.

Valtterin parhaiksi piirteiksi kuvataan empatiakyky ja huomaavaisuus, sekä hän on luonteeltaan reipas, ystävällinen ja innostunut asioista, mitkä kaikki viittaavat sankarin arkkityyppiin. Mielestäni tarinan hahmot ovat kuitenkin vielä niin

nuoria, että heitä on vaikea kategorisoida arkkityyppeihin. Voi olla, että oikeassa ympäristössä Valtterista tulisi tarinansa sankari, mutta ympäristö voi vaikuttaa hahmoon myös negatiivisesti. Myös Maunolla on samankaltaisia luonteenpiirteitä, ja ehkä jopa enemmän rohkeutta ja itsevarmuutta kuin Valtterilla. Valtteri ja Mauno ovat hyvät ystävykset, ja ystävän arkkityypistä käytetään joskus myös termiä caregiver eli huolehtija. Esimerkki sankari ja ystävä arkkityyppi parista lastenanimaatiossa on Paavo Pesusieni ja Patrick Tähtönen. (Miyamoto 2022.)

Huolehtija on nöyrä, lojaali ja uskollinen ystävä. Huolehtija saattaa asettaa itsensä muiden (sankarin) edelle, ja ilmentää tarinassa usein enemmän heikkouksia kuin sankari. (Wurdeman 2022.) Tässä tilanteessa Mauno näyttäisi olevan arkkityypiltään sankari, ja tarina kerrottaisiin huolehtija arkkityypin Valtterin näkökulmasta. Varsinkin nykypäivänä on yleistä, että tarina ei seuraa sankarin arkkityyppiä. Monet tarinat kerrotaan muun muassa varjon näkökulmasta. Siksi tarinan päähenkilöstä käytetään sanaa protagonist eli hahmo, jota seurataan, ja hänen vastustajastaan käytetään termiä antagonist eli päähenkilön vastustaja. (Tillman 2011, 20,23.)

Kun sankarin rooli on jaettu, tarvitaan usein vastapainoksi vastustaja eli varjo, jonka kanssa sankari on vuorovaikutuksessa. Varjo omaa usein enemmän eläimellisiä, ihmisen menneisyyteen kuuluvia piirteitä. (Tillman 2011, 12,13.) Varjo arkkityypinä sisältää niitä asioita, mitä niin yhteiskunta kuin yksilön henkilökohtaiset arvot ja moraalit eivät hyväksy, kuten esimerkiksi kateus, ahneus, viha ja aggressio (Cherry 2022). Kim kilpikonaa kuvaillaan hahmonkehitys arkissa malttamattomaksi, fyysiseksi ja vähemmän huomioonottavaksi kuin tarinan muita hahmoja. Nämä ominaisuudet eivät tietenkään tee hahmosta paha tai epämiellyttävää, varsinkin kun kyseessä on 6–vuotias lapsi, mutta tarinan kontekstissa Kim on triggeri, mikä aiheuttaa konfliktin lasten välille. Näin ollen Kim on lähimpänä varjon arkkityyppiä tarinassa.

Tarinan voi kertoa vain kahdella hahmolla, mutta usein tarinan monipuolistamiseen ja parantamiseen vaaditaan sivuhahmoja. Esimerkiksi



mentori on tärkeä osa tarinaa, koska hänellä on tietämystä mitä päähenkilö tarvitsee, vaikkei päähenkilö haluaisi sitä kuulla. Mentori kuvataan usein vanhana miehenä tai naisena, ja hän on tärkeässä roolissa, sillä hän auttaa päähenkilöä saavuttamaan täyden potentiaalinsa. (Tillman 2011, 19.) Mentorin arkkityyppi on kuitenkin läsnä kaikissa niissä hahmoissa, jotka motivoivat, opettavat tai suojelevat päähenkilöä (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti 2022). Mentorin hyviä puolia ovat viisaus ja kokemus, mutta mentori saattaa olla liiankin varovainen (Masterclass 2021). Sadussa mentorin roolin ottaa esikouluopettaja Alma Alpakka. Hän auttaa selvittämään lapsien välille syntyvän konfliktin, ja tarjoaa tietoa ja uutta näkökulmaa lapsille.

Mielestäni on hienoa huomata, miten nykypäivän tarinat esittävät hahmot paljon moniulotteisempina kuin aiemmin. Arkkityypit ovat jollain tasolla tunnistettavissa, mutta myös sankareilla on enemmän negatiivisia piirteitä ja heikkouksia, sekä varjojen käyttäytymisen taustalla esiintyy inhimillisiä hyviä piirteitä. Hyvä esimerkki moniulotteisista hahmoista ja arkkityyppien häilyväisyydestä on Netflxin vuonna 2021 julkaisema League of Legends peliin perustuva animaatio-sarja Arcane. Sarjan kaikki henkilöt tuntuvat olevan jollain tavalla ympäristönsä ja maailmansa uhreja, he tekevät inhimillisiä virheitä ja itsekkeitä päätöksiä, ja tarinan sankarit ja viholliset riippuvat suoraan siitä, kenen silmistä tarinaa seuraa. Oma tarinaa suunnitellessa ei kannata siis aivan suoraan hypätä arkkityyppien stereotyyppioihin, vaan antaa hahmoille mahdollisuus moniulotteisuuteen. Myös oikeassa elämässä on helppoa huomata ihmisissä tiettyjä arkkityyppejä, mutta tarkemmin tutustussa alta voi paljastua paljon monimutkaisempi persoona, kuin aluksi pystyi edes kuvittelemaan.

### **3.1.4 Referenssit ja niiden hyödyntäminen**

Referenssien, viitteiden ja inspiraation ottaminen hahmoa varten on todella tärkeä osa hahmon suunnitteluprosessia. Hahmon ja sen asusteiden, tavaroiden ja kaiken muun hahmoon kuuluvan täytyy olla todenmukaista, sillä muuten illuusio hahmosta ja sen sopivuudesta omaan maailmaansa rikkoutuu.

(Tillman 2011, 87.) Hahmosta täytyy siis tehdä taustatutkimusta. Se voi tuntua turhalta tai tylsältä, mutta on tärkeää perustaa hahmo jollain tasolla oikeaan maailmaan. Jos kyseessä on esimerkiksi eläinhahmo, sen inhimilliseksi animointi vaatii perehtymistä kyseiselle eläimelle ominaisiin piirteisiin. (Ylimartimo 2012, 66.)

Ajatuskartan luominen konseptista ennen referenssikuvien etsimistä auttaa inspiroitumaan asioista, jotka eivät ole kaikista ilmiselvimpä ja yleisimpiä, ja näin hahmosta tulee persoonallisempi. (Solarski 2012, 331.) Tämän jälkeen kannattaa koota kuvagalleria referenssikuvista. Kuvagalleriaan kerätään kuvia, jotka liittyvät hahmon konseptiin, ja niistä voi myöhemmin kerätä ideoita ja inspiraatiota hahmon visuaaliseen suunnitteluun. (Levanier 2021.) Kokosin Valtteria varten kuvagallerian Pinterestissä, johon etsin kuvia jackrussellinterriereistä, eri väreistä ja muodoista, jotka yhdistin Valtterin luonteeseen, sekä eri lastenanimaatioiden hahmoista, jotka muistuttavat ulkoisesti tai sisäisesti Valtteria. Valtterin taustatarinan ja piirteiden selkeyttäminen auttoi huomattavasti tässä prosessissa. Alkuperäinen suunnitelma Valtterista oli jopa menossa hieman väärään suuntaan, mutta uusi konsepti alkoi hahmottua ja pystyin jo ajatuskartan ja referenssien avulla kuvittelemaan uuden Valtterin ulkonäköä.

Referenssikuvat eivät ole kopiointia varten, eikä mallia kannata ottaa vain yhdestä kuvasta. Referenssikuvia kannattaa tutkia ja opetella, minkä jälkeen voi luoda oman versionsa kuvien kohteesta opitun perusteella. Mallikuvat voivat olla esimerkiksi toisten taiteilijoiden ja kuvittajien piirroksia, mutta silloin kannattaa ottaa huomioon, että kuvittajat eivät ole välttämättä tehneet taustatutkimusta, ja voit päätyä kopioimaan heidän töistään virheellistä informaatiota omiin konsepteihisi. (Tillman 2011, 7,101.) Prosessissa kannattaa siis käyttää mallina toisten taiteilijoiden konsepteja inspiraation lähteenä, mutta myös oikean elämän malleja realistisuuden varmistamiseksi. Mielestäni moodboard-tekniikkaa voi käyttää nimenomaan inspiraation hakemiseen, mutta sen jälkeen on hyvä miettiä, mitä uutta ja erilaista voisi tuoda omaan hahmoon, jotta se erottuu muista samankaltaisista hahmoista.

Harjoittelin jackrussellinterrierin anatomiaa tekemällä luonnoksia sekä aikuisesta yksilöstä että pennusta (kuva 3). Rodussa on tiettyjä erottuvia piirteitä, kuten parta sekä ruumiinrakenne ja koko. Myös esimerkiksi Valtterin luonnetta suunniteltaessa otimme inspiraatiota jackrussellinterrierin luonteenpiirteistä. Jackrussellinterrierit ovat eloisia, valppaita ja toimeliaita, ja ne haluavat olla kaikessa mukana. Niiden on saatava aktiviteettia kuin myös rauhoittumista sopivassa suhteessa. (Suomen Jackrussellinterrierit ry. 2022.) Myös Maunon ja Kimin hahmosuunnitelmiin on etsitty oikeisiin eläimiin perustuvia elementtejä esimerkiksi väreihin, kokoon ja luonteeseen. Alkuperäisessä suunnitelmassa Valtteri on huomattavasti isompi kuin Mauno, mutta tutkiessani tarkemmin eläinlajeja huomasin, että aikuinen mäyrä on jackrussellinterrieriä kookkaampi, mikä tarkoittaisi sitä, että samanikäisten pentujen kokoero olisi jossain määrin samanlainen (Luontoportti 2022, Suomen Jackrussellinterrierit ry. 2022). Siispä hahmot ovat kooltaan tällä kertaa lähempänä toisiaan, ja Mauno on jopa hieman Valtteria kookkaampi.

Mielestäni täytyy kuitenkin ottaa huomioon, että hahmot eivät voi olla täysin realistisen kokoisia animaatioissa, sillä muuten Kim kilpikonna olisi vain parin sentin kokoinen, ja esimerkiksi esikouluopettaja Alma Alpakka voisi talloa kaikki pennut jalkoihinsa (Inaturalist 2022.) Sen takia käytän realistisia mittasuhteita vain suuntaa antavana esimerkkinä hahmojen kokoeroja suunnitellessa.



Kuva 3. Valtterin hahmon kehittämistä referenssien opiskelun avulla.

Aloin miettimään, miten hahmojen kokoerot tai hahmojen vastaavuus referensseihinsä on toteutettu muissa lastenanimaatioissa, joissa seikkailee erilaisia eläimiä. Esimerkiksi kanadalaisen kirjailijan Paulette Bourgeoisin ja kuvittaja Brenda Clarkin lastenkirjasarjaan perustuvassa animaatiisarjassa Franklin (1997–2004) seikkailevat metsäeläimet ovat hyvin lähellä toisiaan kokonsa puolesta, vaikka joukkoon kuuluu karhuja, kaneja ja muita erikokoisia eläimiä. Poikkeuksena sarjassa on Franklinin ystävä Etana, joka mahtuu muiden eläinten kämmenelle. Sarjan eläimet ovat ulkonäöltään ja mittasuhteiltaan realistisia, ja piirustustyyli kuvailee kirjan kuvituksia.

Toisena esimerkkinä mieleen tuli Joe Brummin luoma australialainen, esikoululaisille suunnattu animaatiisarja Bluey (2018). Tässäkin sarjassa seikkailee erilaisia eläinperheitä, aikuisia ja lapsia, mutta sarjassa esiintyvät hahmot ovat enimmäkseen eri rotuisia koiria. Sarja ja sen hahmot ovat todella tyylieltyjä, kuten monet viime vuosina luodut lastenanimaatiot ja myös muut animaatiisarjat ovat. Päähahmot eli Bluey ja hänen perheensä ovat lyhyesti kuvailtuna neliöitä, joilla on raajat, häntä ja kolmion muotoiset korvat. Värit ovat puhtaat ja kirkkaat. Hahmot ovat kaikki aika lailla samankokoisia, lapset ovat hieman pienempiä kuin aikuiset. Sarjan päähenkilöperheen jäsenistä osa on

sinisiä ja osa oranssin ruskeita. Muut hahmot ovat väriltään aika lähellä realistisia koirarotuja, lukuun ottamatta esimerkiksi pinkkiä puudelia.

Itse hain uusissa hahmosuunnitelmissa jotain näiden kahden esimerkin väliltä. Omasta mielestäni ja kokemuksestani Franklinin realismi on ehkä vähän liikaa varsinkin nuoremmille lapsille. Mielestäni sarjan ympäristö on synkkä, ja osa eläimistä on vähän erikoisen, toisin sanoen epämiellyttävän tai jopa pelottavan näköisiä. Halusin kuitenkin jollain tasolla pitää hahmojen realismin esimerkiksi aikuisten ja lasten kokoeroissa kuin myös eri lajien kokoeroissa sekä väreissä.

## **3.2 Hahmon visuaalisuus**

### **3.2.1 Suunnittelu ja luonnostelu**

Hahmon taustojen ja konseptin selvittämisen jälkeen on aika lähteä suunnittelemaan hahmon visuaalista ilmettä. Oli suunniteltavana mikä tahansa, hahmo, tarina tai ympäristö, suunnittelu kannattaa aloittaa aivoriihellä, jossa kehitellään tuotoksesta korkea konsepti. Korkea konsepti on helposti ilmaistavissa lyhyesti ja ytimekkäästi yhdellä tai kahdella lauseella. (Solarski 2012, 324.)

Korkea konsepti luodaan avainsanoista, joita aivoriihessä syntyy. Avainsanat ovat adjektiiveja, jotka tiivistävät koko konseptin. Jos kyse on esimerkiksi hahmon suunnittelusta, avainsanoja voi miettiä muun muassa seuraaviin asioihin: tunne, väri, muoto, tekstuuri, nopeus, koko ja vastakohta konseptille. (Solarski 2012, 324.) Tämä on tärkeä vaihe, sillä yleensä hahmosuunnittelun viat paljastuvat jo konseptivaiheessa. Tähän vaiheeseen kannattaa palata myöhemmin, jos jokin hahmossa ei tunnu oikealta. (Levanier 2021.)

Valtteriin korkeaa konseptia miettiessäni Valtterista esiin nousevia tunteita ovat tarinan kannalta epävarmuus, epämukavuus ja jonkinlainen varovaisuus. Väreistä ja muodoista kerron tarkemmin seuraavissa alaluvuissa. Jos ei mietitä hahmon fyysistä, vaan henkistä kokoa, niin näkemykseni Valtterista on pieni.

Valtteri ei ole kovin itsevarma ja hän pienentää itseään muiden vuoksi. Kim ja Valtteri käyvät osittain toistensa vastakkaisen konseptin kuvauksiin. Kim on pieni kooltaan, mutta suuri luonteeltaan. Kun Valtteri nopeudeltaan on melkein staattinen, Kim taas sinkoilee seinästä seinään. Tämänkin vuoksi he sopivat tarinan protagonistin ja antagonistin rooleihin.

Hahmon visuaalista suunnittelua ei kannata aloittaa piirtämällä heti valmista yksityiskohtaista kuvaa ensimmäisestä asiasta mikä tulee mieleen. Kaikista nopein ja tehokkain tapa aloittaa hahmon visuaalinen suunnittelu on pikkukuvien luominen (thumbnail development). (Solarski 2012, 339.)

Pikkukuvan tarkoituksena on luoda monta nopeaa, pientä luonnosta, joista saa todella yleisen vaikutelman hahmon luonteesta ja visuaalisesta ilmeestä.

Tarkoituksena ei ole luoda yksityiskohtia, vaan näitä pikkukuvia käytetään apuna myöhemmin tarkemman luonnoksen tekemisessä. (Levanier 2021.)

Kuvan liikkeet, eleet ja ilmeet kuvastavat ja kertovat kohteen tunteista ja sisäisestä maailmasta. Tavoiteltuun lopputulokseen pääseminen vaatii monipuolisia luonnoksia. (Ylimartimo 2012, 66.)

Tärkeintä tässä vaiheessa on luoda mahdollisimman paljon variaatiota.

Luonnostellessa voi kokeilla erilaisia kuvakulmia, asentoja ja kompositioita.

Jokaiseen luonnokseen kannattaa käyttää vaan noin minuutti, jolloin voit keskittyä ainoastaan vain yleiseen vaikutelmaan, ja kuinka saada haluamasi tunne esille lyhyessä ajassa. (Levanier 2021.)

Halusin tuoda luonnoksissa esille Valtterin eri puolet (kuva 4). Valtteri on innokas, mutta varautunut pieni poika uuden vaiheen edessä ja ylikuormittunut, hermostunut ja väsynyt lapsi melun ja hälinän keskellä. Nautin tästä vaiheesta, ja pidin pikkukuvien luomista tärkeänä osana visuaalista suunnittelua jo ennen opinnäytetyön aloittamista. Hahmon anatomia ja mittasuhteet on helppo saada kohdilleen, ja niitä on erittäin helppo myös muokata tässä vaiheessa. Myös tieto siitä, että näiden kuvien ei tarvitse olla täydellisiä, helpottaa perfektionistin mieltä. Koin jopa jonkinlaista vapautumista, mitä en ole kokenut pitkään aikaan piirtämisen parissa, ja tämä varmasti helpotti seuraavien vaiheiden suorittamista. Käytin hahmojen luomiseen piirtopöytää ja Adobe Photoshop

(2021) ohjelmaa, ja tässä vaiheessa jätin vielä värit odottamaan ja käytin luonnosteluun harmaan eri sävyjä.



Kuva 4. Valtterin nopeat luonnokset.

### 3.2.2 Muodot ja siluetit

Koska varsinkin lapsille suunnatussa kuvituksessa muodot ovat todella suuressa roolissa, on tärkeää ottaa huomioon miellelyhtymät muodoista. Vääränlaiset, hahmon tarinaan tai luonteeseen sopimattomat muodot voivat antaa hahmosta erilaisen mielikuvan, kuin mitä haetaan. (Tillman 2011, 6.) Alkuperäisissä hahmosuunnitelmissa en juurikaan rikkonut realistisuuden rajoja, vaan yritin piirtää hahmot muistuttamaan mahdollisimman paljon oikeita eläimiä. Loin hahmot minulle ominaisella piirustustyyllillä, enkä kiinnittänyt muotoihin tietoisesti sen kummemmin huomiota.

Ympyrät, neliöt ja kolmiot ovat kolme yleisimmin käytettyä muotoa hahmosuunnittelussa. Jokainen muodoista saa erilaisen merkityksen alitajunnassamme. Nämä muodot esiintyvät niin hahmon siluettissa kuin myös pienissä yksityiskohdissa, kuten silmissä tai korvissa. (National Film Institute 2022.) Neliö muotona tuo mieleen vakauden, luottamuksen, rehellisyyden, järjestyksen, mukavuuden, turvallisuuden, tasa-arvon ja maskuliinisuuden. Kolmioon taas yhdistetään liike, aggressio, energia, oveluus, konflikti ja jännite. Ympyrään liitettyjä ajatuksia ovat täydellisyys, suloisuus, leikkisyys, lohdullisuus, yhtenäisyys, suoja ja lapsenomaisuus. (Tillman 2011, 67.)

Päätin luonnostella Valtterista kolme eri muotoihin perustuvaa kuvaa. Ensimmäisessä luonnoksessa hahmo koostuu kolmioista, toisessa ympyröistä ja kolmannessa neliöistä. Hahmojen olemuksissa on huomattava ero, vaikka yritin pitää asennon ja energian samana. Hahmon suunnittelussa käytetyillä muodoilla siis todellakin on väliä. Koen, että mustan värin käyttäminen luonnostelussa on minulle haastavaa, ja sen takia käytän luonnosteluväriä esimerkiksi sinistä tai punaista. Näin luonnos ja valmiit ääriviivat erottuvat helposti toisistaan.

Prosessiini kuuluu, että teen ensin nopeat ja suuntaa antavat luonnokset paksulla siveltimellä omalle tasolleen. Tämän jälkeen lasken tason peittävyden matalalle, luon uuden tason entisen yläpuolelle, ja alan luonnostelevaan yksityiskohtaisempaa luonnosta ohuemmalla siveltimellä aiemman tason mukaisesti. Seuraava vaihe olisi laskea myös toisen luonnoksen peittävyttä matalammalle, ja lisätä uusi taso, johon alkaisin piirtämään valmiita ääriviivoja. Näiden kuvien ei kuitenkaan tarvitse olla viimeistelyjä (kuva 5). Kenchin (2022) mukaan tätä tekniikkaa käytetään myös animaatiossa, ja sitä kutsutaan onion skinning- eli sipulinkuoritekniikaksi. Tässä tekniikassa siis hahmon edellinen ja seuraava liike asetetaan näkymään alhaiselle peittävyydelle (kuin sipulin kerros), jotta näiden kuvien välille tuleva liike saadaan piirrettyä mukailten läpinäkyviä kuvia. Nimitys tulee ajalta, jolloin animaatiot luotiin ohuille läpinäkyville muoveille tai selluloideille, ja kalvoja päällekkäin asettelemalla saatiin samankaltainen efekti, kuin nykypäivänä saadaan laskemalla tasojen peittävyttä.



Kuva 5. Sama hahmo kuvattu eri muodoilla.



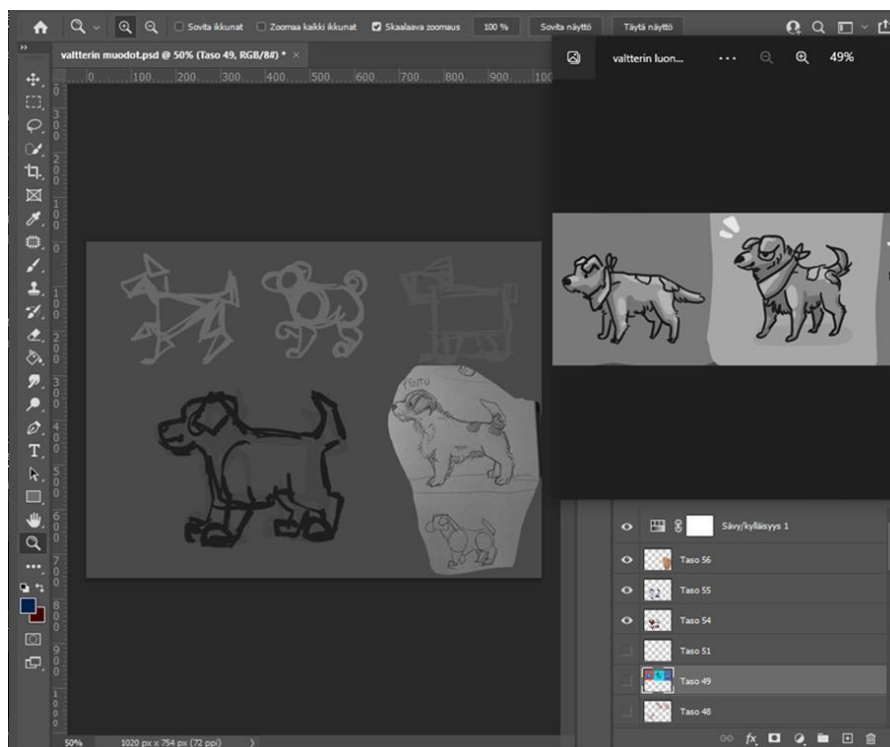
Alkuperäinen ajatukseni Valtterista oli rohkea ja energinen hurjapä, mikä ehkä jollain tasolla näkyy alkuperäisessä hahmosuunnitelmassa (kuva 2). Valtterilla on terävät, ylöspäin törröttävät karvat turkissa ja terävät kolmionmuotoiset korvat. Asento on itsevarma ja ilme on energinen. Alkuperäinen hahmosuunnitelma koostuu siis enimmäkseen kolmioista ja ympyröistä, se oli siis jollain tasolla ylempänä esiintyvistä hahmoista kahden ensimmäisen kuvan, eli kolmion ja ympyrän sekoitus.

Valtteriin taustatarinaan ja luonteeseen perehtymisen, sekä ajatuskartan ja kuvagallerian tekemisen jälkeen kuitenkin huomasi, että terävät kulmat ja kolmio muotona eivät ehkä kuvasta Valtteriä niin hyvin. Valtteri on turvallinen ja luotettava isovelji siskolleen, ja rehellinen ja miellyttävä persoona. Kolmesta eri muotojen avulla luonnostellusta hahmosta mielestäni neliömäinen rakenne kuvastaa Valtteriä parhaiten visuaalisesti. Myös koska kyseessä on lastenanimaatio ja suunnittelemani hahmot ovat lapsia, mielestäni kaikissa hahmoissa saa jollakin tasolla näkyä suloisuus ja lapsenomaisuus. Päätin siis kokeilla sisällyttää Valtteriin vakaita neliöitä ja pehmeitä ympyröitä.

Kun pikkukuvat on luotu, voi konseptin selkeyden tarkistamiseksi kokeilla esimerkiksi siluettitekniikkaa (Levanier 2021). Siluetti tarkoittaa hahmon ulkoääriiviivoja, kun hahmo on väritetty kokonaan mustaksi. (Tillman 2011, 75.) Kun olemassa on jonkinlainen luonnos hahmoista, johon on hyödynnetty sopivia muotoja, maalataan hahmo ääriiviivoja myöten mustaksi. Erottuuko hahmo ja sen asento selkeästi? Voiko siluetista tunnistaa, mikä hahmo on kyseessä, ja missä asennossa hahmo on? (Levanier 2021.)

Seuraavaksi aloin siis luonnostella hahmoa oppimani perusteella. Hyödynsin pehmeitä pyöreitä muotoja tuomaan lapsenomaisuutta, ja neliöitä kuvastamaan Valtteriä hieman jäykkää, mutta turvallista luonnetta (kuva 6). Käytin apunani kaikkia aiemmin tekemiäni luonnoksia, kuten referenssikuvia varmistamaan oikean anatomian ja mittasuhteet, sekä luonnetta kuvaavat alkuluonnokset varmistamaan, että saan hahmon luonteen näkymään viimeisessä

luonnoksessa. Käytin edelleen luonnostelussa harmaan sävyjä, sillä värejä en vielä tässä vaiheessa ollut tutkinut tai valinnut.



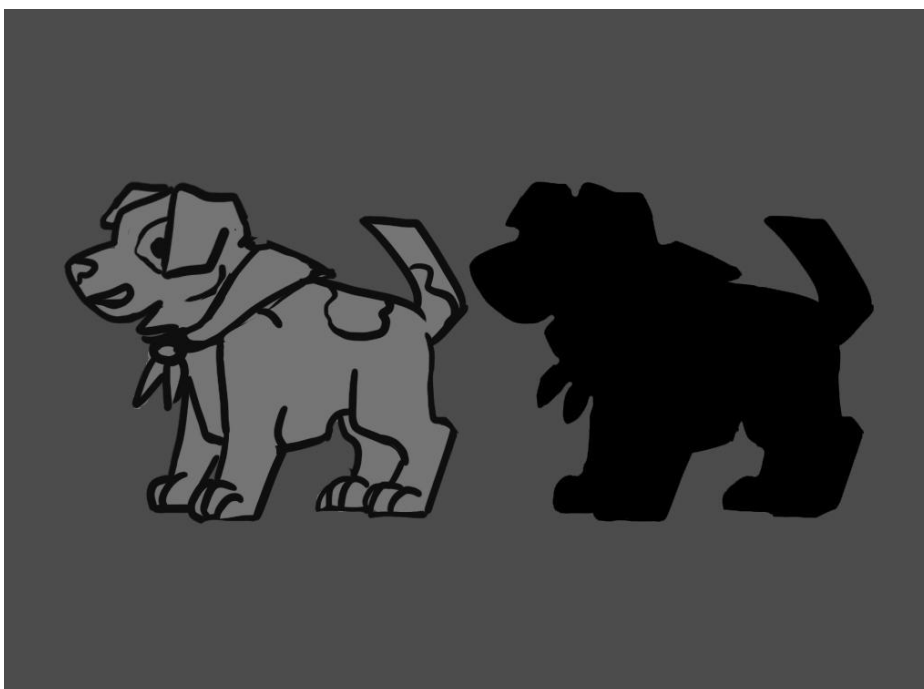
Kuva 6. Valtterin viimeisen luonnoksen tekeminen.

Tutkin myös aiemmin luomiani hahmoja siluettiteorian kannalta. Mielestäni muiden hahmojen siluetit ovat aika selkeitä. Esimerkiksi Valtteri ja hänen isänsä Harri ovat molemmat koiria, mutta heidät erottaa selkeästi kokoeron lisäksi myös ruumiinrakenteen eroista. Kimin tunnistaa selkeästi kilpikonnaksi myös siluettista. Maunon siluetti on mielestäni kaikista heikoin, joten aion kiinnittää erityistä huomiota Maunon ominaispiirteiden esiintuomiseen.

Tässä vaiheessa aloin myös miettiä hahmon ruumiinrakennetta tarkemmin animaation kannalta. Hahmon animointi tullaan todennäköisesti toteuttamaan nukkeanimaationa tai toisin sanoen digitaalisena pala-animaationa, eli hahmon liikkuvat osat piirretään erillisille tasoille, joita liikuttamalla luodaan illuusio elävästä olenosta. Liikkuvia osia Valtterissa ovat esimerkiksi pää, korvat, suu, silmät, jalat nivelineen ja tassuineen, sekä häntä.

Aiemmissa suunnitelmissa olin piirtänyt Valtterille pienet töppöjalat. Se oli tietynlainen visuaalinen valinta, joka vaikutti hahmon ilmeeseen. Pennuilla

kuitenkin on usein kokoonsa nähden suuret tassut. Tassut ovat myös väline, millä hahmo elehtii animaatioissa. Luontevan liikkumisen takaamiseksi tassut kannattaisi mielestäni siis luoda erilliselle tasolle. Töppöjalat eivät animaation kannalta ole paras vaihtoehto tässä tapauksessa. Valtterin viimeinen luonnos muotokieleltään aika tanakka, isotassuinen ja pentumainen (kuva 7). Hahmo näyttää nyt enemmän jackrusselinterrieriltä, mutta harkittujen muotojen ja mittasuhteiden seurauksena myös lastenanimaation hahmolta.



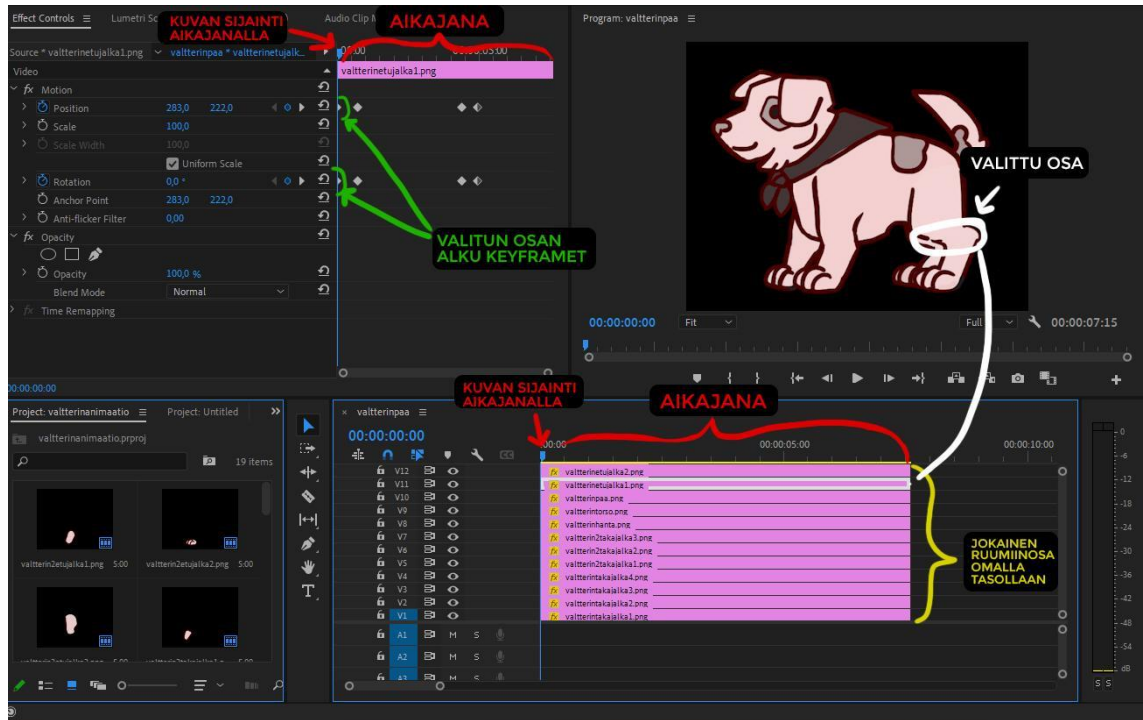
Kuva 7. Valtterin viimeinen luonnos ja siluetti.



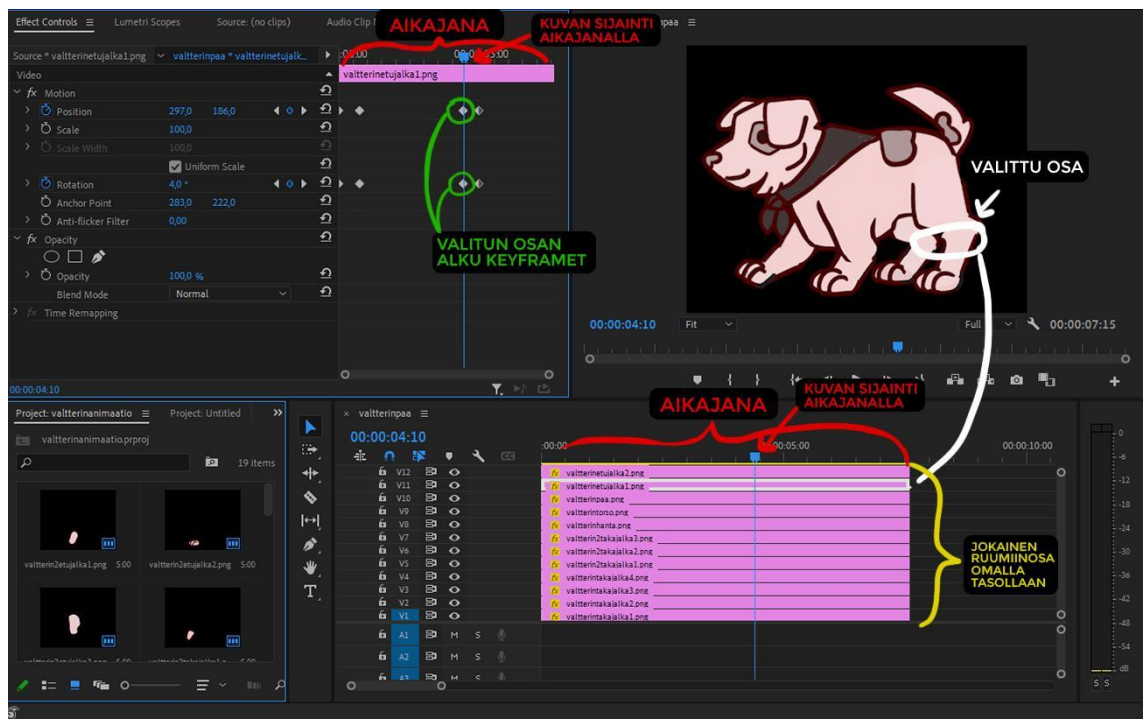
Kuva 8. Valtterin palat testianimaatiota varten.

Testasin Valtterin viimeisen luonnoksen toimivuutta animaatioissa piirtämällä jokaisen liikkuvan osan erilliselle tasolle ja asettelemalla ne Adobe Premiere Pro (2022) ohjelmassa oikeille kohdilleen (kuva 8). Loin lyhyen testianimaation, jossa Valtteri kumartaa leikkisästi ja palaa takaisin seisomaan. Liikutin siis jokaista hahmon osaa käyttäen apuna keyframe toimintoa, missä kuvaa pystyy liikuttamaan haluamallaan tavalla asettamalla sille eri asentoja aikajanalla. Ohjelma laskelmoi ja liikuttaa kuvan sulavasti asennosta toiseen niiden välille asetetussa ajassa. Valitsin kyseisen ohjelman animaation tekemistä varten, koska se on minulle tuttu, ja osaan luoda kyseisellä ohjelmalla nopeasti pieniä animaatioita. En suosittelen ohjelman käyttämistä isommissa tai monimutkaisemmissa animaatioprojekteissa. Esimerkiksi Adobe Animate (2022) on animaatioiden tekemiseen soveltuva ohjelma, mutta rajallisen ajan takia päätin tehdä kokeiluanimaation minulle tutummalla ohjelmalla.

Ruumiinosailla on alkuasento, asento johon ruumiinosa siirtyy hahmon ollessa ääriasennossa kumartuessa, ja sitten ne palautuvat takaisin alkuasentoon. Valtterin päälle loin alku- ja ääriasennon välille vielä yhden asennon liikkeen elävöittämiseksi, sekä häntä liikkuu asennosta toiseen hahmon ollessa muuten paikallaan. Huomasin testissä, että Valtterin kaulan ja pään on liikuttava vielä erikseen liikkeen elävöittämiseksi. Suunnittelin Valtterin anatomiaa ja osien jakamista komponentteihin animaation periaatteita ajatellen. Valtterin etujalat ovat kolmessa osassa, ja takajalat neljässä osassa sulavan ja realistisen liikkuvuuden takaamiseksi. Vielä yksityiskohtaisemman liikkumisen saamiseksi myös etujalan varpaat voisi irrottaa omaksi komponentiksi. Tekemilläni komponenteilla Valtteri kuitenkin pystyy toteuttamaan esimerkiksi liikkeen ennakoinnin, ja tarvittaessa näitä kehon osia pystyisi litistämään tai venyttämään animaatioissa ilman, että se vaikuttaisi muihin osiin. Kaiken kaikkiaan hahmon sai mielestäni liikkumaan tarpeeksi sulavasti ja ruumiin rakenne antaa hahmon tehdä kaikenlaisia koiramaisia asioita (kuvat 9,10). Hahmo siis on sopiva animaatiota varten.



Kuva 9. Valterin animaatioprosessi 1.



Kuva 10. Valterin animaatioprosessi 2.

### 3.2.3 Värit

Värien on todettu ilmaisevan tunteita, ja ne pitävät sisällään erilaisia merkityksiä sekä symboliikkaa. Osa on yleisesti hyvin tunnettuja, mutta merkitykset ovat

usein kulttuurisidonnaisia ja vaihtelevat eri kulttuurien välillä. (Ylikarjula 2014, 6,112.) Värien kokemus vaihtelee myös jossain määrin esimerkiksi iän, sukupuolen ja psyykkisen kehitysvaiheen mukaan. Pienten lasten on katsottu olevan mieltyneitä punaiseen ja osin myös keltaiseen. Lasten kasvaessa myös muut kirkkaat värit tulevat tasavertaisesti mukaan. (Rihlama 1997, 105,107.) Myös Tillman (2011, 104) puhuu kirjassaan lapsien kokevan vetoa kirkasvärisiin hahmoihin, mutta 5–8-vuotiaille suunnattujen hahmojen värit eivät ole enää niin kirkkaat.

Värien käytön tulisi luoda mahdollisimman terve väri-ilmasto kuluttajalle (Rihlama 1997, 106). Siksi kannattaakin tutkia värien symboliikkaa ennen hahmon suunnittelemista. Punaisen on päätelty olevan ihmiskunnan historian keskeisin väri. Punainen väri liitetään vahvasti vereen ja tuleen, ja se voi kuvastaa myös esimerkiksi iloa, onnea ja rakkautta. (Ylikarjula 2014, 111–112.) Sinistä taas pidetään taivaan ja meren värinä. Sininen kuvastaa luottamusta, rauhaa, turvallisuutta sekä järjestystä. Sininen koetaan usein kaukaiseksi ja viileäksi, kun taas punainen on läheinen väri. Sininen väri kuvaa myös syvyyttä, äärettömyyttä ja hiljaisuutta. (Ylikarjula 2014, 40,54.)

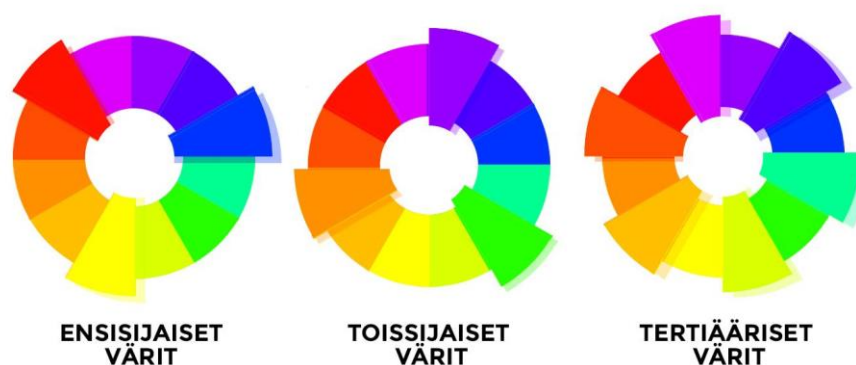
Keltainen väri mielletään toivon ja uudistumisen symboliksi. Keltainen on optimistinen, iloinen ja valoisa väri. (Ylikarjula 2014, 27–34.) Vihreä voi kuvastaa esimerkiksi, terveyttä, rauhaa, tasapainoa ja myönteisyyttä. Sitä pidetään värisymboliikassa erityisesti kasvun, luonnon ja kevään värinä. (Ylikarjula 2014, 59,60.)

Violetti voi kuvastaa rakkautta ja viisautta, mutta sen lisäksi myös mystisyyttä ja magiaa. Violettiin yhdistetään usein myös luovuus, hengellisyys ja arvokkuus, kuin myös suru, synkkämielisyys ja salaperäisyys. (Ylikarjula 2014, 142.) Violetti, vihreä ja sininen kuuluvat Goethen värikolmiossa melankolisiin väreihin (Ylimartimo 2012, 58).

Värejä voi, mutta ei kannata yhdistellä sattumanvaraisesti. Väriteoria esittelee joukon perussääntöjä, joita käytetään laajasti graafisen suunnittelun, taiteen, valokuvan ja painamisen aloilla. Värien välillä täytyy olla harmonia, mikä saa

teoksen näyttämään miellyttävältä ja siistiltä. Väärin valitut värit eivät ole harmoniassa, ja tämä saattaa aiheuttaa ärsytystä tai jopa saada katsojan hylkäämään katsomansa. (Curiel 2023).

Harmonisen väripaletin luomiseen voi käyttää apuna erilaisia työkaluja, esimerkiksi väriympyrää. Väriympyrässä päävärit sininen, keltainen ja punainen on sijoitettu kauimmaksi toisistaan, ja näiden värien sekoituksista syntyvät toissijaiset ja tertiääriset värit asettuvat päävärien välille. Punaisen, oranssin ja keltaisen sävyjä kuvaillaan lämpimiksi väreiksi, ja violetin, sinisen ja vihreän sävyjä kylmiksi väreiksi. (Curiel 2023).



Kuva 11. Ensisijaiset, toissijaiset ja tertiääriset värit väriympyrässä.

Tietynlaiset väriyhdistelmät on todettu harmonisiksi ja toimiviksi.

Complementary eli suomennettuna vastaväri- tai komplementtiväriyhdistelmä tarkoittaa väriympyrän vastakkaisille puolille sijoittuvia värejä yhdessä (Sherin 2012, 20). Täydentävä väriyhdistelmä saa molemmat käytetyt värit erottumaan ja näyttämään kirkkaammilta. Värien vastaväriä voi käyttää kontrastina esimerkiksi varjojen luomiseen, mikä näyttää eloisammalta kuin esimerkiksi mustan käyttäminen. (Curiel 2023.) Esimerkiksi sininen ja oranssi ovat täydentävä väriyhdistelmä.

Monokromaattinen väriyhdistelmä tarkoittaa sitä, että käytössä on vain yksi väri, esimerkiksi violetti, ja väripaletti saadaan muokkaamalla tämän värin kirkkautta ja kylläisyyttä. Monokromaattisesta väriyhdistelmästä saa helposti harmonisen lopputuloksen. Analogisessa väriyhdistelmässä väreiksi valitaan väriympyrässä

vierekkäin olevia sävyjä, esimerkiksi vihreä, turkoosi ja sininen. Tämä väriyhdistelmä on monipuolinen, mutta saattaa vaikuttaa sekavalta, jos värejä ei käytä oikein. Kannattaakin valita väreistä yksi dominoiva väri, jota muut värit tukevat sivuroolissa. (Sherin 2012, 21.) Kaikki esittelemäni väriyhdistelmät on kuvattu kuvassa 11.



Kuva 12. Komplementti-, monokromaattinen ja analoginen väriyhdistelmä esitettynä väriympyrässä.

Eri värejä ja muotoja yhdistelemällä saadaan siis hahmoihin liitettyä monenlaisia merkityksiä. Tämä värien ja muotojen tarkoituksellisuus on hahmosuunnitelmista aiemmin puuttunut. Kaikki tarinan hahmot ovat olleet väreiltään hyvin lähellä realistisia eläimiä, esimerkiksi Maunon väritys vastaa mäyrää, Valtterin jackrusselinterrieriä ja Kimin kilpikonnaa. Maunolla ja Valtterilla on molemmilla sinisiä asusteita. Pohdittuani värien ja muotojen symboliikkaa, ja vertailtuani niitä hahmojen luonteisiin, päätin muuttaa hieman hahmojen värityksiä.

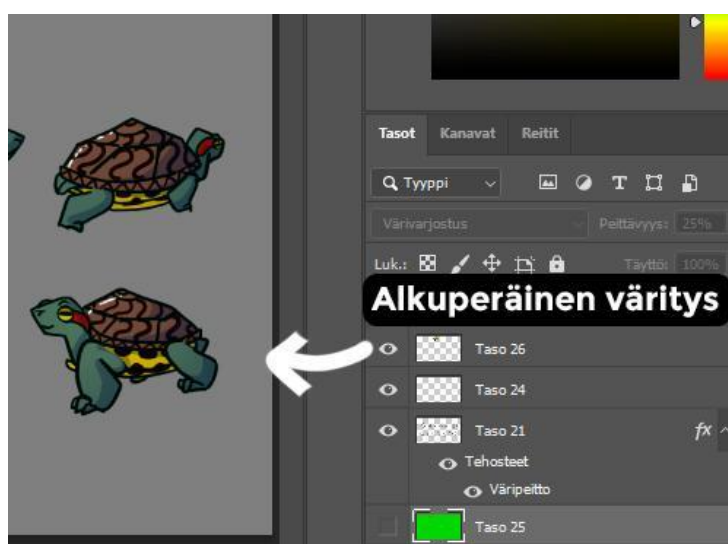
Valtterin hahmoa kuvastavat mielestäni edelleen sinisen eri sävyt. Halusin kokeilla, miten Valtterin turkkiin saisi upotettua sinistä väriä. Taitoin valkoisen vaaleansiniseen ja tein ruskeista merkeistä kylmemmät, mikä toi väripaletin harmoniaan. Tämän jälkeen aloin miettimään Valtterin asusteita. Valtterin kimaltavasta repusta tein kirkkaan, lämpimän vihreän tuomaan vastapainoa muuten kylmään ja pastellin sävyiseen väripalettiin. Näin reppu on selkeä



huomion kohde, kun se on selässä, mutta ilman reppua Valtterin väripaletti on rauhallinen ja harmoninen.

Kimin väripaletin luominen oli vaikeampaa, sillä punakorvakilpikonnassa on todella montaa eri väriä, mikä erottaa lajin muista kilpikonnista. Sillä on punaiset raidat pään sivuilla, keltaista kilvessä ja ruumiissaan, vihreän ja sinisen sävyjä ruumiissaan, ja kilpi on ruskea (kuva 13). Kehossa ja kilvessä on lähes mustia täpliä ja raitoja (Inaturalist 2022). Väreistä on vaikea saada harmonista väripalettia, ja myös värejä on todella paljon, ja yksinkertaistettuun hahmosuunnitelmaan ei kaikkia eläimen yksityiskohtia voi sisällyttää.

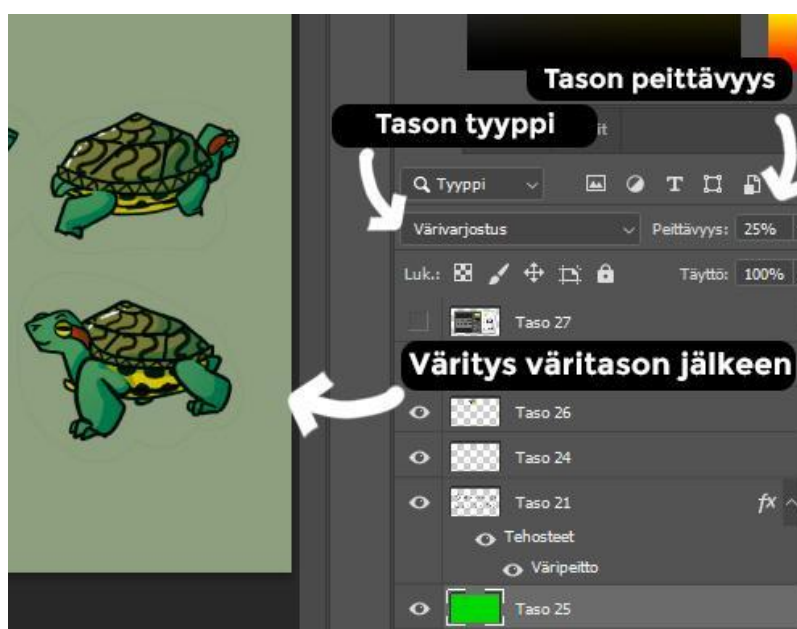
Päätin ensiksi vain värittää hahmon niillä väreillä, mitä punakorvakilpikonnasta löytyy. Vähensin värien määrää yhteen vihreään, punaiseen, keltaiseen, ruskeaan ja mustaan. Vartaloon en siis lisännyt erivärisiä raitoja, sillä koin että se on ainoa paikka, mistä yksityiskohtia voi ottaa pois ilman, että hahmon lajin tunnistettavuus kärsii. En ollut siltikään väripalettiin täysin tyytyväinen, sillä mielestäni se oli sekava ja vähän liian synkkä lastenanimaatioon.



Kuva 13. Kim kilpikonnin alkuperäinen väritys.

Tämän jälkeen loin uuden tason, jonka täytin kirkkaan vihreällä sävyllä. Asetin tämän tason hahmon alkuperäisen väritason päälle. Muutin vihreän tason peittävyttä täydellisestä peittävästä sadasta prosentista kahteenkymmeneenviiteen. Muutin myös tason tyyppiä normaalista

värivarjostukseen. Näin vihreä taso toimi filtterinä hahmon väritasolle. Aiemmat tasot näkyvät vihreän tason läpi, sillä vihreä on läpikuultava, ja samalla se taittaa alempana olevat värit enemmän vihreän sävyyn. Esimerkiksi aiemmin ruskea kilpi on nyt sävyltään enemmän sinapinkeltainen, ja värit ovat astetta kirkkaammat kuin ennen tason lisäämistä (kuva 14). Tämä on mielestäni helppo keino saada kuvan väripalettia harmonisemmaksi ilman, että jokaista väriä tarvitsee muuttaa yksi kerrallaan kokeillen, mikä näyttää hyvältä.



Kuva 14. Kim kilpikonna väritys sävyttävän väritason jälkeen.

### 3.3 Valmiin hahmon luominen ja esittäminen

#### 3.3.1 Valmiin hahmon luominen

Luonnostelun ja suunnittelun jälkeen on aika luoda valmiit kuvat hahmosta. Valmiin kuvan luominen on helpompaa, kun luonnos on selkeä ja yksityiskohtainen. Tässä vaiheessa on erittäin tärkeää kiinnittää huomiota hahmon asentoon. (Levanier 2021.) Kiinnitin siis jo luonnosteluvaiheessa huomiota siihen, että luonnokset ovat tarpeeksi yksityiskohtaisia, ja että kaikki asiat on otettu huomioon valmiiden hahmosuunnitelmien tekemistä varten.

Hahmosta kannattaa luoda sen luonnetta ilmentävä, energinen ja liikkeessä oleva kuva, mutta sen lisäksi myös neutraalit ja selkeät kuvat hahmon eri puolilta. Varsinkin animaatiota varten hahmosta on luotava animaation tekijöitä varten selkeät hahmosuunnitelmat. T-pose tarkoittaa asentoa, jossa hahmo seisoo neutraalisti kädet levällään, jotta jokainen hahmon osa näkyy, eikä mikään ole peitossa. (Levanier 2021.)

Alkuperäisistä hahmoista ei ole olemassa kovin selkeitä hahmosuunnitelmia. En kokenut alkuperäisiä suunnitelmia tehdessäni niiden tekoa tarpeelliseksi, koska ajattelin toimivani itse myös hahmojen animoijana. Nyt kuitenkin ymmärrän, että selkeiden hahmosuunnitelmien tekeminen auttaa niin minua, kuin myös mahdollisia muita animaattoreita, eli tätä vaihetta ei kannata ohittaa.

Aiemmin mainituilla kuvilla saadaan selkeä kuva hahmon luonteesta, mutta myös ulkonäöstä, ruumiinrakenteesta ja koosta. Tässä vaiheessa kannattaa pyytää asiakkaalta palautetta hahmosta. Jos hahmossa on jotain, mitä pitää muuttaa, nyt on aika tehdä se. Asiakkaalle ei kannata antaa liian montaa vaihtoehtoa, vaan esimerkiksi kaksi tai kolme selkeästi erilaista luonnosta, joista paras valitaan jatkoon (Levanier 2021). Tämä on mielestäni tärkeä seikka, sillä asiakkaiden kanssa työskennellessä täytyy olla selkeät toimintamallit ja täytyy osata asettaa rajat, koska muuten työmäärä voi kasvaa suunnattoman suureksi.

Aloin siis luonnostelevaan hahmoja joka suunnasta, ja loin jokaisesta hahmosta kuvat positiivisessa ja negatiivisessa tilanteessa. Näin mielestäni hahmojen luonteesta saa selkeän kuvan. Mielestäni t-pose on näillä kyseisillä eläinhahmoilla hieman turha, koska raajat eivät peitä mitään oleellista hahmosta. Päätin, että muuten selkeät ja joka kuvakulmasta piirretyt kuvat riittävät hahmojen esittelemiseen. Kim kilpikonnasta loin kuvan ilman raajoja, sillä hahmo viettää aikaa myös kilpensä sisällä, jolloin hahmosta näkyy vain kilpi.

Valmiin hahmon luomisessa jokainen luomani elementti on omalla tasollaan. Värit sisältävä taso on järjestyksessä alimpana, eli kaikki seuraavat tasot ovat sen päällä. Seuraavaksi tulevat varjostus- ja valotustasot. Käytän varjostukseen

usein kylmää sinisen tai violetin sävyä, ja valotukseen lämmintä keltaista. Kuten edellisessä luvussa kävi ilmi, tämä tuo kontrastia hahmon väritykseen, sillä esimerkiksi mustalla ja valkoisella varjostaminen tai valottaminen voi saada kuvan näyttämään ankealta ja suttuiselta.

Varjotason peittävyys laskin noin 25 prosenttiin, ja valotason vielä matalammalle noin 5–10 prosenttiin. Tässä vaiheessa käytin varjostukseen omaa visuaalista silmääni, mutta nämä asiat kannattaa ottaa huomioon ja pitää yhteneväisessä linjassa itse animaatiota tehdessä, jotta jokainen hahmo näyttää kuuluvan samaan tilaan. Päällimmäinen taso sisältää hahmojen ääriviivat. En käytä myöskään ääriviivoissa mustaa väriä, vaan todella tummaa sinistä samoista syistä kuin varjostuksessakin. Näillä tasoilla mielestäni saa jo ammattimaisen näköisen lopputuloksen.

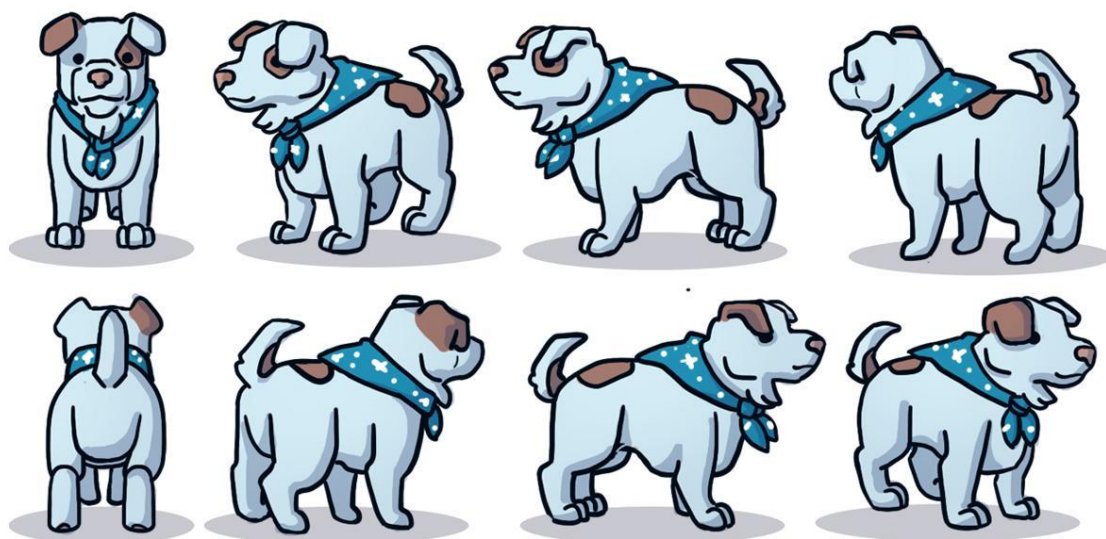
### **3.3.2 Valmiin hahmon esittäminen**

Lopuksi hahmon konsepti täytyy saada välitettyä selkeästi muille, esimerkiksi animaattoreille. Hahmon täytyy pystyä kääntymään joka suuntaan, eli hahmosta on piirrettävä niin sanottu ”täyskäännös” eli turnaround. Hahmosta piirretään siis kuvat eri kulmista, jotta nähdään, miltä hahmo näyttää suoraan edestä, sivusta ja takaa päin. Varsinkin animaatiota varten hahmoista luodaan usein five-point turnaround, eli hahmosta piirretään kuva edestä, takaa ja sivusta, mutta myös kolme neljäsosaa -käännös edestä ja takaa. Tämä malli on paras hahmolle, joka ei ole symmetrinen molemmilta puolilta. (Tillman 2011, 141–143.) Esimerkiksi Valtterin hahmosuunnitelmassa tämä menetelmä on kannattavin, sillä Valtterilla on kehossaan laikkuja, jotka sijaitsevat eri puolilla eri kohdissa.

Valmiin hahmosuunnitelman luomista varten täytyy olla vahva käsitys hahmon anatomiasta, oli kyseessä minkälainen hahmo tahansa. Varsinkin animaatiota varten hahmosuunnittelijan täytyy olla tietoinen siitä, miten hahmon raajojen, torson tai pään osiot on rakennettu, miten ne liikkuvat, ja mitä luita ne sisältävät. (National Film Institute 2022.) Referenssien ottaminen oikeasta maailmasta auttaa myös tähän vaiheeseen. Nämä asiat olen ottanut huomioon koko

suunnitteluprosessin ajan, joten valmiiden kuvien tekeminen oli yllättävän helppoa.

Piirsin jokaisesta hahmosta loppujen lopuksi 10 erilaista kuvaa. Hahmot on kuvattu edestä, takaa, sivuilta, sekä kolme neljäsosaa tyyliisesti etu- ja takapuolelta. Näin hahmon jokainen kuvakulma on mietitty, ja kuvista on helppo katsoa mallia jokaiseen tilanteeseen (kuva 15).

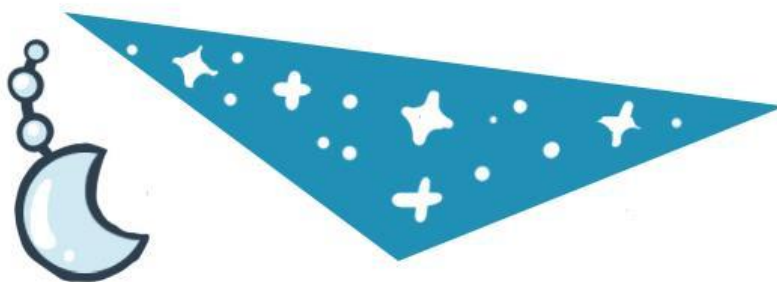


Kuva 15. Valtterin 5 point turnaround.

Näiden lisäksi jokaisesta hahmosta on kaksi luonnetta kuvaavaa tilannekuvaa, joissa samalla esitetään hahmojen mieltymyksiä, energisyyttä ja sitä, miten he reagoivat eri tilanteisiin. Loin selkeät kuvat myös hahmojen asusteista, kuten repuista, laukuista ja huiveista (kuvat 16,17). Kim kilpikonnalle loin vielä havainnollistavat kuvat kilvestä ylä- ja alakulmasta, sillä se esittää parhaiten kilven kuvioinnin (kuva 18). Näiden piirrosten jälkeen suunnitteluprosessi oli ohi, ja oli aika kasata tuotoksista valmis paketti.

**TYKKÄÄ LEIKKIÄ****EI PIDÄ MELUSTA**

Kuva 16. Valtterin luonnetta esittelevät kuvat.



Kuva 17. Valtterin asusteet.



Kuva 18. Kimin kilpi ylä- ja alapuolelta kuvattuna.

## 4 Tulokset

Toiminnallisen osuuden tuloksena syntyi siis kolmen Valtterin ensimmäinen esikoulupäivä -sadun hahmon hahmosuunnitelmat. Loin hahmosuunnitelmista pdf -tiedoston, jossa on jokaisen hahmon visuaalinen suunnitelma, lyhyet ja ytimekkäät kuvaukset hahmojen luonteesta, ominaisuuksista ja taustoista, sekä hahmojen kokoeroa selittävä kuva. Tähän pdf-tiedostoon voin myöhemmin

lisätä myös muiden hahmojen suunnitelmat, ja tätä tiedostoa voi siten käyttää animaatioprosessissa apuna.

Mielestäni opinnäytetyön toiminnallinen osuus onnistui todella hyvin, ja olen erittäin tyytyväinen lopputulokseen. Kaikista vaikein hahmo toteutukseltaan oli Kim, mutta loppujen lopuksi kaikki hahmot näyttävät sopivan yhteen, ja ovat silti omanlaisiaan. Hahmot kuvastavat visuaalisesti paremmin persoonaansa, ja mielestäni ovat sopivia kohdeyleisölleen.

Koen, että isoin kehitys nykyisissä hahmosuunnitelmissa (liite 1) verrattuna aikaisempiin (kuva 2) on five point turnaroundin luominen ja laajan taustatyön tekeminen. Jo ennen opinnäytetyön aloittamista huomasin eri projekteissa, kuinka tärkeää on, että hahmosta on olemassa tarpeeksi selkeät visuaaliset suunnitelmat animaatiota varten. Kun useampi ihminen on mukana luomassa animaatiota, hahmon ruumiinrakenne ja ruumiinosien koko vaihtelee valtavasti, jos hahmosta ei ole olemassa hahmon mittasuhteita selittävää referenssikuvaa.

Five point turnaroundissa hahmon jokainen ruumiinosa näkyy jokaisesta kuvakulmasta, jolloin hahmo on helppo piirtää uudelleen erilaisiin tilanteisiin, ja hahmon tyyli sekä ruumiin rakenne säilyy ehjänä. Tämä todettiin tärkeäksi myös animaation 12 periaatteessa, jossa yksi osa on eheä piirtäminen, eli hahmon kolmiulotteisuus ja anatomia välittyvät selkeästi piirustuksesta. Mielestäni onnistuin toteuttamaan tämän periaatteen, ja uskon, että näiden kuvien avulla on helppo lähteä jatkossa tekemään animaatiota.

Hyvän taustatyön tekemisen seurauksena jokainen hahmon elementti on mietitty ja tarkoituksellinen. Tämä tekee hahmoista tarinaan ja ympäristöönsä sopivat, ja tulevaisuudessa luotavaa animaatiota on toivottavasti miellyttävää seurata. Opin prosessin aikana, että kaikkia hahmon ominaisuuksia ei voi, eikä tarvitse sisällyttää hahmon visuaaliseen ilmeeseen. Valtterin erityisherkkyyks ei siis tule esiin hahmon ulkonäöstä, sillä sitä, tai neuropsykologisia eroavaisuuksia yleensäkin ei voi arvata tai olettaa henkilön ulkoisesta olemuksesta. Hyvä taustatyö ja nopea, huoleton luonnostelu auttoivat

pääsemään yli tyhjän paperin kammosta, mikä ainakin omalla kohdallani on yleistä niin tilaustöissä kuin omissa projekteissanikin.

Hahmojen suunnittelu tähän projektiin tuntui aiemmin jostain syystä todella vaikealta. Luulen, että osasy syy on se, että en itse niin nauti lastenkuvitusten tekemisestä. Olen tottunut tekemään enemmän vanhemmalle kohdeyleisölle suunnattuja kuvituksia. Se oli yksi syy, minkä takia valitsin tämän opinnäytteen aiheen, koska työtään ei aina voi valita mielenkiinnon kohteiden mukaan. Myös tulevaisuudessa täytyy varmasti tehdä jotain, mikä ei ole niin lähellä omaa sydäntä tai omalla mukavuusalueella. Sen takia täytyy luottaa prosessiin ja kehittää sellaiset työtavat, että mikä tahansa aihe onnistuu.

Projektin aikana huomasin, miten referenssikuvien hyödyntäminen helpotti prosessia ja sai hahmot näyttämään visuaalisesti miellyttävämiltä.

Ensimmäiseen Kimin hahmosuunnitelmaan en käyttänyt referenssikuvia juuri ollenkaan, eikä minulla ollut tietoa, mitä kilpikonna lajia Kim edustaa. Nyt Kim näyttää selkeästi tietyltä lajilta, ja tämän seurauksena myös hahmon anatomia ja energia muuttui kuvastamaan paremmin hahmoa.

Myös Maunon anatomia ja ulkonäkö muuttui huomattavasti ensimmäisestä suunnitelmasta, koska tutkin ja opettelin mäyrän anatomiaa. Alkuperäinen Mauno ei mielestäni näyttänyt anatomisesti tarpeeksi mäyrältä, mutta en tiennyt, miten korjata asiaa. Uudistettu versio kuvastaa mielestäni todella selkeästi mäyrää, ja olenkin erityisen tyytyväinen Maunon uuteen hahmosuunnitelmaan. Saman tuloksen huomasin myös Valtterin hahmosuunnitelmassa. Alkuperäinen Valtteri ei muistuttanut jackrussellinterrieriä, mutta referenssien tarkempi opiskelu auttoi minua lisäämään hahmoon rodun piirteitä.

Kaikkia tarvittavia muutoksia en olisi pystynyt tekemään, jos en olisi konsultoinut asiakasta, ja emme olisi käyneet yhdessä läpi hahmojen taustatarinoita ja tietoja. Opin siis prosessin aikana, kuinka tärkeää on olla aktiivisesti yhteydessä asiakkaaseen, ja jos kaikki asiat eivät ole selvillä, niin kannattaa kysyä lisätietoja. Näin saadaan parhaiten asiakkaan tarpeita



vastaava työ. Esitin viimeiset hahmosuunnitelmat asiakkaalle, ja ne otettiin positiivisesti vastaan.

## 5 Pohdintaa

Aloitin opinnäytetyön tekemisen virallisesti vuoden 2022 syyskuussa. Opinnäytetyön aloittaminen oli ehkä projektin vaikein osuus, sillä aluksi oli vaikea hahmottaa, mistä kannattaisi lähteä liikkeelle. Lopulta löysin muutaman hyvän, opinnäytetyön runkoa selkeyttävän teoksen, kuten esimerkiksi Bryan Tillmanin Creative Character design (2011), josta oli helppoa lähteä kartoittamaan opinnäytetyön rakennetta. Tämän jälkeen keskityin tarkemmin jokaiseen osioon, ja etsin lisää tietoa kustakin aiheesta. Loin selkeän päivittäisen rutiinin työn tekemiselle, ja näin projekti eteni tasaisesti kohti maaliviivaa. Vaikka opinnäytteen valmistuminen viivästyi huomattavasti alkuperäisestä suunnitelmasta, olen silti tyytyväinen lopputulokseen.

Opin työn aikana luottamaan itseeni sekä prosessiin. Hyvillä työtekniikoilla, ja rutiininomaisella tekemisellä pääsen valmiiseen lopputulokseen. Hahmosuunnittelu voi viedä aikaa, mutta taustatyö kannattaa tehdä, sillä se helpottaa prosessin loppupuolta. Motivaationi oli välillä todella hukassa, sekä luottamukseni projektia kohtaan laski. Vaikeuksista huolimatta jatkoin päivittäistä työskentelyä opinnäytteen parissa. Tuntikin päivässä vie hurjasti eteenpäin, kun sen käyttää tehokkaasti ja keskittyy yhteen osa-alueeseen kerrallaan. Helpointa työssä oli loppujen lopuksi kirjallisuuden tutkiminen ja teorian kirjoittaminen. Aihe on mielenkiintoinen, ja opin hurjasti uutta prosessin aikana.

Huomasin opinnäytteen loppupuolella, että kaikki alun suunnittelu, teorian kerääminen ja referenssien ottaminen ja opetteleminen oli tuottanut tulosta, sillä hahmojen lopullinen suunnittelu olikin yllättävän helppoa ja nopeaa. Viimeisten kuvien luomiseen minulla meni vain noin yksi työpäivä hahmoa kohden. Kaikista tyytyväisin olen lopulta Maunon hahmosuunnitelmaan. Mielestäni tämä hahmo

kehittyi eniten alkuperäisestä muodostaan, ja uuden hahmon väripaletti ja muodot miellyttävät minua todella paljon. Hahmo on myös todella mukava ja helppo piirtää, mikä on aina hyvä lisä animaatiota tai kuvitusta luodessa. Kim on edelleen hahmoista monimutkaisin. Hahmossa on jotain, mitä ehkä muuttaisin, mutta onnistuin silti mielestäni todella hyvin yksinkertaistamaan ja selkeyttämään hahmoa aikaisemmasta, sekä tuomaan Kimin luonnetta ja liikkuvuutta anatomiassa paremmin esille.

Opin projektin aikana, kuinka tärkeää on kehittää itselle sopivat työtavat. En olisi pystynyt tekemään projektia kahdeksaa tuntia päivässä, joten laskin tavoitetta matalammalle. Opin prosessin aikana myös sen, kuinka tärkeää on kommunikoida sekä asiakkaan että opinnäytetyöohjaajan kanssa, eikä jäädä oman pään sisälle miettimään ja murehtimaan asioita. Kun ongelman saa sanottua ääneen toiselle ihmiselle, siihen saa tarvittavia neuvoja, tai se selkeytyy omassa mielessä niin, että ongelman pystyy ratkaisemaan itse. Välillä on myös hyvä ottaa taukoa tietyistä osista projektia, ja keskittyä toiseen asiaan.

Opinnäytetyön aikana kohtasin monia mielenkiintoisia teemoja, kuten esimerkiksi neuropsykologisten eroavaisuuksien esittäminen animaatiotuotannoissa ja varsinkin lapsille suunnatuissa animaatioissa. Aihe on tärkeä, mutta todella laaja ja monipuolinen, ja siitä voisi kirjoittaa vaikka kokonaan erillisen opinnäytetyön. Tässä työssä en aiheeseen syventynyt, koska opinnäytetyön tavoitteet olivat visuaalisessa suunnittelussa, mutta näitä asioita tulen pohtimaan tarkemmin myös tämän projektin tulevaisuudessa.

Minusta onnistuin opinnäytteen tavoitteissa, sillä työssä on selkeästi kuvattu yksi tapa suunnitella hahmo alusta loppuun saakka, ja mukana on dokumentaatio omasta prosessistani kommentteineen. Raportti on mielestäni laadukas ja todella hyödyllinen niin itselleni kuin myös muille hahmosuunnittelijoille tai aiheesta kiinnostuneille, ja aion jatkossa käyttää tätä suunnitteluprosessia hyödykseni. Kaiken kaikkiaan olen todella tyytyväinen opinnäytteeseni.

## Lähteet

- Adobe. 2022a. Photoshop. <https://www.adobe.com/fi/products/photoshop.html>. 20.1.2023.
- Adobe. 2022b. Tietoja Photoshopin tasoista. <https://helpx.adobe.com/fi/photoshop/using/layer-basics.html>. 20.1.2023.
- Adobe. 2022c. Premiere Pro. <https://www.adobe.com/fi/products/premiere.html>. 20.1.2023.
- Adobe. 2022d. Adding, Navigating and Setting Keyframes. <https://helpx.adobe.com/fi/premiere-pro/using/adding-navigating-setting-keyframes.html>. 20.1.2023.
- Adobe 2022e. Cut out animation explained. <https://www.adobe.com/uk/creativecloud/animation/discover/cut-out-animation.html>. 20.1.2023.
- Adobe. 2022f. Animate. <https://www.adobe.com/fi/products/animate.html>. 30.1.2022.
- Animaatiot.com. 2023. Animaation 12 peruseriaatetta. <https://animaatiot.com/index.php/2016/07/01/animaation-12-peruseriaatetta/>. 9.1.2023.
- Aron, E. N. & Linteri, S. 2020. Erytisherkkä Ihminen. Helsinki: Otava.
- Bourgeois, P. & Clark, B. 1997. Franklin the Turtle. Toronto: Nelvana.
- Brumm, J. & Jeffery, R. 2018. Bluey. Queensland: Ludo Studio.
- Cherry, K. 2022. What Are the Jungian Archetypes? <https://www.verywellmind.com/what-are-jungs-4-major-archetypes-2795439>. 27.10.2022.
- Coron, T. 2022. Understand Disney's 12 principles of animation. <https://www.creativebloq.com/advice/understand-the-12-principles-of-animation>. 31.10.2022.
- Curiel, L. 2023. Väriteoria: Perusopas värien yhdistämiseen [https://www.creativosonline.org/fi/teoria-delcolor.html#Armonia\\_de\\_color](https://www.creativosonline.org/fi/teoria-delcolor.html#Armonia_de_color). 5.1.2023.
- Hankikoira.fi. 2022. Jackrusselinterrieri. <https://www.hankikoira.fi/koirarodut/jackrussellinterrieri>. 14.11.2022.
- Heinonen, T., Kivimäki, A., Reitala, H., Korhonen, K. H., Korhonen, T. & Aristoteles. 2012. Aristoteleen runousoppi: Opas aloittelijoille ja edistyneille. Helsinki: Teos.
- Inaturalist. 2022. Punakorvakilpikonna. <https://www.inaturalist.org/taxa/39782-Trachemys-scripta>. 2.12.2022.
- Johnston, C. R., Ruggiero, A., Wilson, K. & Buchanan, J. 2019. Representation in Canadian Children's Animated Television, Report. <https://www.actratorontoperformers.com/representation-in-canadian-childrens-animated-television-report/>. 10.11.2022.
- Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. 2022. Elokuvapolku. Arkkityypit. <https://elokuvapolku.kavi.fi/lisatehtavat/sankarin-matka/arkkityypit/>. 10.11.2022.
- Kench, S. 2022. What is Cel Animation – Examples, Techniques & History. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-cel-animation-definition/>. 17.1.2023.

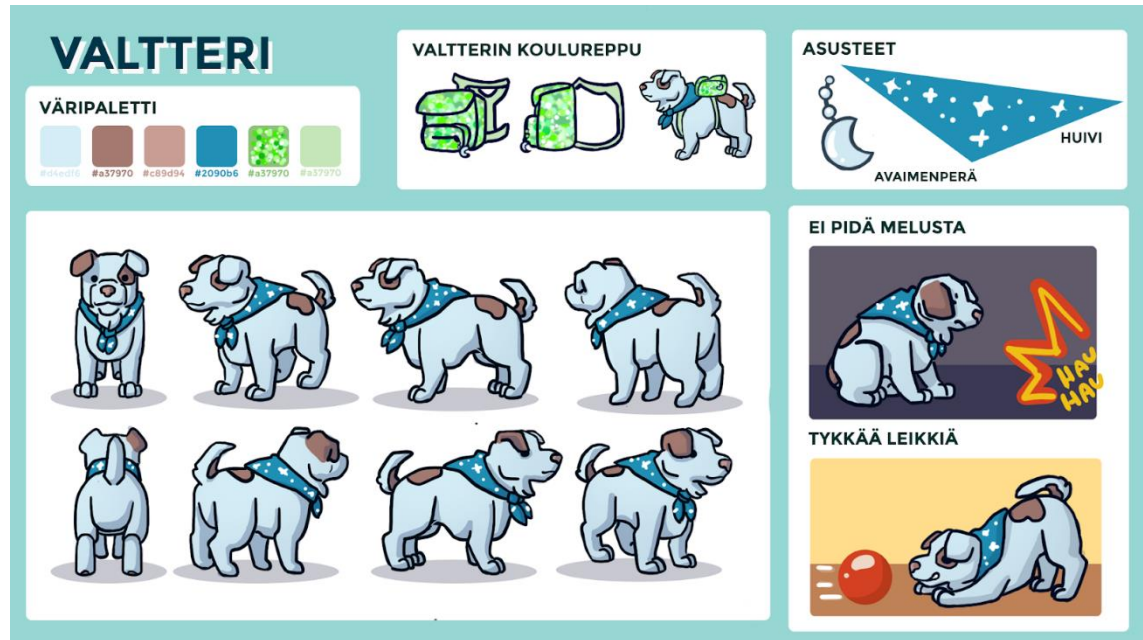
- Kupsala, A. 2019. Hahmosuunnittelu lasten kuvakirjassa: Kuinka muodoilla ja väreillä voi ilmentää hahmon persoonallisuutta ja miten ikäryhmä hahmon visuaaliseen suunnitteluun? Oulun Ammattikorkeakoulu. Viestinnän tutkinto-ohjelma. Opinnäytetyö.  
<https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201905037381>. 27.10.2022.
- Linke, C. & Yee, A. 2021. Arcane: League of Legends. Paris: Fortiche. West Los Angeles: Riot Games.
- Leskinen, A. 2022. Psykoterapeutti. Psykoterapiakeskus Reilu Oy. Palautekeskustelu. 4.12.2022.
- Levanier, J. 2021. How to Design a Character: The Ultimate Guide to Character Design.  
<https://99designs.com/blog/art-illustration/character-design/>. 15.9.2022.
- Luontoportti. 2022. Mäyrä, Meles meles. <https://luontoportti.com/t/3201/mayra>. 14.11.2022.
- Masterclass. 2021. Writing 101: The 12 Literary Archetypes.  
<https://www.masterclass.com/articles/writing-101-the-12-literary-archetypes>. 27.10.2022.
- Miyamoto, K. 2022. How to Craft the Perfect Friend Character Archetype.  
<https://screencraft.org/blog/how-to-craft-the-perfect-friend-character-archetype/>. 18.11.2022.
- National Film Institute. 2022. Character Design – Everything You Need to Know. <https://www.nfi.edu/character-design/>. 31.10.2022.
- Nummelin, J. 2015. Animaatioelokuvan lyhyt historia. Turku: Kustantamo Tarke.
- Rihlana, S. 1997. Värioppi 6 uusittu painos. Helsinki: Rakennustieto Oy.
- Rist, P. H. 2014. Historical Dictionary of South American Cinema. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield Publishers.
- Sherin, A. 2012. Design Elements, Color Fundamentals: A Graphic Style Manual for Understanding How Color Affects Design. New York City: Quarto Publishing Group USA.
- Solarski, C. 2012. Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting Edge Art Techniques for Winning Video Game Design. New York City: Watson-Guption.
- Suomen Jackrusselinterrierit ry. 2022. Jackrusselinterrieri.  
<https://jackrussellinterrieri.fi/rotu/rotumaaritelma/> 14.11.2022.
- Terveyskirjasto. 2022. ADD. <https://www.terveyskirjasto.fi/ltt03858>. 13.12.2022.
- The Highly Sensitive Person. 2022. <https://hsperson.com/>. 10.11.2022.
- Thomas, F. & Johnston, O. 1995. The Illusion of Life: Disney Animation, Hyperion Edition. Glendale: Disney Editions.
- Tillman, B. 2011. Creative Character Design. Waltham, Massachusetts: Focal Press.
- Wiesner-Groff, A. 2023. The Effects of Archetypes & Motifs on Dramatic Works.  
<https://study.com/academy/lesson/the-effects-of-archetypes-motifs-on-dramatic-works.html>. 30.1.2023.
- Wolf, K. 2020. How to Design Your Own Character: Character Design Generator. <https://www.skillshare.com/blog/en/how-to-design-your-own-character-character-design-generator/>. 31.10.2022.
- Wurdeman, A. 2022. The Caregiver Archetype – Everything You Need to Know. <https://www.dabblewriter.com/articles/the-caregiver-archetype-everything-you-need-to-know>. 18.11.2022.

Ylikarjula, S. 2014. Värillä on väliä: värien symboliikkaa ja merkityksiä.  
Vantaa: Katharos Oy.

Ylimartimo, S. 2012. Kuviteltua – kuvitettua. Rovaniemi: Lapland University  
Press.

## Valmiit hahmosuunnitelmat

Kuvat pdf-tiedostosta, joka sisältää kokonaisuudessaan esitykset valmiista hahmoista.





TIEDOT

## MAUNO

**YLEISET TIEDOT**

**NIMI:** Mauno  
**IKÄ:** 6-vuotias, eli noin 4-5 kk. ikäinen pentu  
**ROTU/LAJI:** Mäyrä  
**PITUUS:** n. 20 cm  
**PAIKO:** n. 3,5 kg  
**SUKUPUOLI:** Uros/poika  
**SILMIEN VÄRI:** Ruskea  
**VÄRITYS:** Mäyrän väritys  
**EROTTUVAT OMINAISUUDET:** Kilpikonaksi hyvin nopea  
**VAATEUS:** Pääkallohuivi, reppu  
**OMINAISET TAVAT:** Aamu-uninen (koska mäyrä on yöeläin). Hidasliikkeinen aamuisin ja suorittaessaan tyisiä tai tavallisia aktiviteetteja, mutta innostuessaan nopea ja laajaliikkeinen, tykkää leikkiä mielikuvitusleikkejä  
**TERVEYDENTILA:** Perusterve  
**HARRASTUKSET:** askartelu, uiminen, geokätkeily, kiinnostunut luonnosta  
**ÄÄNENPAINO:** Kimeä, lapsenomainen  
**KÄVELYTYILI:** Hidasta töpöttelyä, innostuneena reipasta loikkimista  
**VAMMAT:** Usein ulkoisia nirhaumia, joihin tarvitsee laastaria. Käpälä ollut kipsissä, koska tassu oli uponnut myyränkoloon ja murtunut  
**PARAS OMINAISUUS:** Opinjanoinen, ulospäin-suuntautunut, tulee toimeen hyvin erilaisten eläinten kanssa, empatiakykyinen, ei syyllistä itseään usein  
**SUURIN HEIKKOUS:** Omien rajojen tunnistaminen

**SOSIAALISET PIIRTEET:** Avulias, huolehtivainen, ei havaitse pieniä asioita/ilmeitä/rivien väliä, avoin mieli  
**KOTIKAUPUNKI:** Joensuu  
**ASUMISTILANNE:** Asuu perheensä kanssa, iso perhe  
**AMMATTI:** Esikoululainen  
**TULOT:** Keskiluokkainen perhe  
**TAIDOT:** ikäluokan tasolla, näppärät tassut näpräämään, hyvä uimari, hyvä suunnistamaan  
**PERHE STATUS:** vanhemmat ja useita sisarusia  
**HAHMON STATUS LAPSENA:** Nuorimpia sisarusia

**TUNTEELLISET PIIRTEET**

**INTROVERTTI VAI EXTROVERTTI:** Extrovertti

**MITEN HAHMO REAGOI:**  
**SURUUN:** Lohduttaen, kääperten  
**VIHAAN:** Hämmennyksen, varautuen  
**KONFLIKTIIN:** Ratkaisukeskeisesti  
**MENETYKSEEN:** Myötäeläen, optimistisesti, "kuin yksi ovi sulkeutuu, toinen aukeaa" -ajattelutapa  
**MIKÄ MOTIVOI:** Palkkio, onnistumisen tunne, adrenaliini  
**MIKÄ PELOTTAA:** jos läheisille sattuu jotain ikävää, pimeä metsä  
**MIKÄ SAA ILOISEKSI:** Ystävien näkeminen, luonnossa leikkiminen ja juokseminen

**OMINAISUUDET JA ASEENTEET**

**ÄLYKKYYDEN TASO:** 6-vuotiaan tasolla

**ELÄMÄN TAVOITTEET:** Jukolan viesti, kivitutkija

**NÄKEMYS ITSESTÄ:** Eskarilainen, maailman nopein mäyrä, kykenee mihin vain

**ITSEVARMUUS:** Hyvä itsetunto

**TOIMIKO TUNEPOHJAISESTI:** Toimii, koska on 6-vuotias lapsi

**HAHMON PAIKKA TARINASSA**

**MIKÄ ON HAHMON ARKKITYYPPI:** Sankari


**MITEN HAHMO REAGOI YMPÄRISTÖNSÄ?**  
 Uteliaasti, optimistisesti ja ennakkoluulottomasti tutustuen

## KIM


**VÄRIPALETTI**

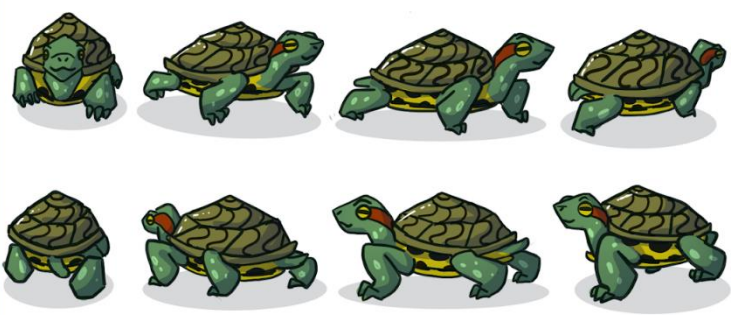
#63925d #97d691 #d1c208 #953506 #7a793c #191804 #aaaa88

**KIMIN KOUULAUKKU**




**KILPI**






**NOPEA JA ENERGINEN**



**KILPI TOIMII SUOJANA**



TIEDOT

## KIM

**YLEISET TIEDOT**

**NIMI:** Kim  
**IKÄ:** 6-vuotias  
**ROTU/LAJI:** Punakorvakilpikonna  
**PITUUS:** 8-10 cm  
**PAINO:** n. 1 kg  
**SUKUPUOLI:** Uros/poika  
**SILMIEN VÄRI:** Keltainen  
**VÄRITYS:** Punakorvakilpikonan väritys  
**EROTTUVAT OMINAISUUDET:** Kilpikonnaksi hyvin nopea  
**VAATETUS:** Nahkainen ruskea olkalaukku  
**OMINAISET TAVAT:** Fyysinen kommunikointitapa (koskettaa muita, tökkii yms.), hyvin vilkas ja malttamaton, konkreettiset leikit  
**TERVEYDENTILA:** Perusterve  
**HARRASTUKSET:** Ruuanlaitto, musiikki, tanssiminen, rumpujen soittaminen, pikajuoksu  
**ÄÄNENPAINO:** Korahteleva ja rosainen, vähän matalampi kuin lapsilla normaalisti  
**KÄVELYTYYLII:** Nopeaa pinkomista  
**VAMMAT:** Kilvessä on pieni murtuma, joka on tullut vauhdikaan leikin aikana  
**PARAS OMINAISUUS:** Innostaa muita, on sitoutunut siihen mitä tekee, ottaa kaikki mukaan leikkiin  
**SUURIN HEIKKOUS:** Ei osaa rauhoittua, malttamaton, ei osaa kuunnella toisen rajoja tai signaaleja  
**SOSIAALAISET PIIRTEET:** Aktiivisesti tutustuu muihin, tutustuttaa henkilöitä toisiinsa, toisten tunteiden tulkitseminen on vähän vaikeaa

**KOTIKAUPUNKI:** Joensuu  
**ASUMISTILANNE:** Asuu perheensä kanssa, ainut lapsi  
**AMMATTI:** Esikoululainen  
**TULOT:** Hyvätuloinen perhe  
**TAIDOT:** Ikäluokan tasolla, tunnistaa laulutavaran, hyvä rytmitaju  
**PERHE STATUS:** Eliitti  
**HAHMON STATUS LAPSENA:** Vähän hemmoteltu ainut lapsi

**TUNTEELLISET PIIRTEET**

**INTROVERTTI**  
**VAI EXTROVERTTI:** Extrovertti

**MITEN HAHMO REAGOI:** SURUUN: Välttelevästi  
**VIHAAN:** Säikähtäen tai aggressiolla  
**KONFLIKTIIN:** Haluaa ratkaista mahdollisimman nopeasti  
**MENETYKSEEN:** Ei halua puhua asiasta

**MIKÄ MOTIVOI:** Palkkio, menestys  
**MIKÄ PELOTTAA:** Ettei hän saavuta tavoitteitaan tai vanhempien vaatimuksia  
**MIKÄ SAA ILOISEKSI:** Ystävien näkeminen, juokseminen, uudet tavarat ja lelut, musiikki, ja kun vanhemmilla on aikaa hänelle

**OMINAIUUDET JA ASEENTEET**

**ÄLYKKYYDEN TASO:** 6-vuotiaan tasolla

**ELÄMÄN TAVOITTEET:** Oma yritys (salaa haluaa rumpaliksi)

**NÄKEMYS ITSESTÄ:** Näke itsensä eliittisukunsa jäsenyyden kautta, pitää lunastaa odotukset

**ITSEVARMUUS:** Itsevarma tapaus, välillä miettii riittäkö hän

**TOIMIKO TUNEPHJAJAISESTI:** Toimii, koska on 6-vuotias lapsi. Ei tunnista tunteitaan tai tiedosta niiden vaikutuksia

**HAHMON PAIKKA TARINASSA**

**MIKÄ ON HAHMON ARKKITYYPPI:** Varjo

**MITEN HAHMO REAGOI YMPÄRISTÖNSÄ?** ei huomaa pieniä yksityiskohtia, suuntaa määrätietoisesti päämääräänsä kohti, fokusoi tekemiseensä hyvin



## HAHMOJEN KOKOERO

