

Andrei Jordi Turró

E-kirjan kannen ja kuvituksien suunnittelu ja toteutus

Opinnäytetyö

Viestintä

Maaliskuu 2016



KYAMK
University of Applied Sciences

Tekijä/Tekijät	Tutkinto	Aika
Andrei Jordi Turró	Medianomi	Maaliskuu 2016
Opinnäytetyön nimi		
E-kirjan kannen ja kuvitusten suunnittelu ja toteutus		35
Toimeksiantaja		
Mika Lerkki		
Ohjaaja		
Antti Halonen		
Tiivistelmä		
<p>Tämä opinnäytetyö tutkii e-kirjan kannen ja kuvitusten suunnittelua ja toteuttamista sekä vastaa kysymykseen: Kuinka vastata e-kirjan kuvitustushaasteisiin asianomainen teknologia huomioiden? Työn on tilannut Hourglass of Destruction –novellin kirjoittaja Mika Lerkki ja novelli tullaan julkaisemaan kesällä 2016 Kindle Direct Publishing–ohjelman kautta Amazon kirjakaupassa. Tämä opinnäytetyö ei käsittele e-kirjan taittamista tai kuvitusten lisäämistä taittoon.</p> <p>E-kirjan kannen ja kuvitusten suunnittelu ja toteutus eroaa huomattavasti normaalin kirjan kannen vastaavasta projektista. Opinnäytetyössä käydään läpi rajoitteet ja määritteet e-kirjan kannen suunnittelussa, kerrotaan työn toteutuksesta ja suunnittelusta. Lisäksi käsitellään lyhyesti Pompeijin taidehistoriaa, sekä puupiiroksen historiaa sekä puupiirosmestari Albrecht Dürerin elämää, joiden työt toimivat inspiraation lähteenä kirjan ja kannen kuvitustyylille. Näiden aiheiden käsittelyn kautta lukija pystyy paremmin ymmärtämään kuvitukseen valittua tyyliä ja sommittelua.</p> <p>Kansi ja kuvitukset toteutettiin digitaalisina .jpeg -tiedostomuodossa käyttäen välineenä Samsung Galaxy Note 4 –älypuhelinta sekä Adobe Photoshop –ohjelmaa ja SketchbookPro android-sovellusta. Lopulliset kuvitukset ja kansi lähetettiin asiakkaalle taitettavaksi taittoon ja julkaistavaksi kesällä 2016 Amazon.com:in elektronisessa kirjakaupassa.</p> <p>Asiakas oli tyytyväinen kuvitusten visuaaliseen ilmeeseen ja kannen mosaiikki-konseptiin. Kuvitukset olivat myöskin täysin yhteensopivia Kindle Direct Publishing – taittokonseptissa.</p>		
Asiasanat		
E-kirja, puupiiirros, Pompeiji, kuvitus, kirjankansi		

Author (authors)	Degree	Time
Andrei Jordi Turró	Bachelor of Culture and Arts	March 2016
Thesis Title		
Designing and Making an E-book Cover and Chapter Illustrations		35
Commissioned by		
Mika Lerkki		
Supervisor		
Antti Halonen		
Abstract		
<p>This thesis studied how to design and make book covers and chapter illustrations on e-books published in Amazon.com e-book store and answers the question: how to take on the challenge of creating illustrations for an electronic book with the right technology being part of the creation? It was commissioned by Mika Lerkki, the author of the short novel "The Hourglass of Destruction". This thesis was not intended to give an insight how to make page layout for an e-book to be published for Amazon.com e-ebook store or how to add illustrations on the page layout.</p>		
<p>This thesis described the most important aspects of designing the cover and the illustrations with specific measures for a specific medium and the creative workflow step-by-step. It also told about the historical settings of the novel, situated in ancient Pompeii and a brief look at its artistic history. It also explained the art of woodcutting thorough its history and tells the story of woodcut's great master, Albrecht Dürer's, in order to help the reader to understand the creative effect on the illustrations and the visual style of the cover.</p>		
<p>In the creative part it clarified to the reader the different points affecting and inspiring the illustrations and the elements in them. It also gave some of the reasons for the illustrations being used as part of the cover and why every illustration was fitted in a certain part of the cover illustration. The end result of this thesis were digital illustrations in .jpeg format to be to Kindle Direct Publishing with the rest of the book. The client was pleased with the visual style of the illustrations and how it depicted the ancient times to the reader. The book will be published during the summer of 2016.</p>		
Keywords		
e-book, book cover, illustration, woodcut, Pompeii		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	AMAZONIN E-KIRJAN KUVITUKSEN MÄÄREET.....	7
2.1	E-kirja, Amazon Kindle ja Amazon kirjakauppa.....	7
2.2	Kansien vaatimukset.....	9
2.3	Kirjan sisäisten kuvitusten vaatimukset.....	11
3	POMPEIJIN TAIDEHISTORIA.....	12
3.1	Johdanto.....	12
3.2	Etruskit.....	12
3.3	Pompeijin taidehistoria.....	13
4	PUUPIIRROKSEN HISTORIA JA MESTARI.....	15
4.1	Johdanto.....	15
4.2	Puupiirroksien historia.....	16
4.3	Mestari.....	17
5	KANNEN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS.....	23
5.1	Johdanto: Hourglass of Destruction –novelli.....	23
5.2	Suunnittelu.....	24
5.3	Toteutus.....	25
6	KIRJAN LUKUJEN KUVITUKSIEN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS.....	26
6.1	Johdanto.....	26
6.2	Ensimmäinen luku: Marius.....	30
6.3	Toinen luku: Antonia.....	31
6.4	Kolmas luku: The Ride to the City.....	32
6.5	Neljäs luku: The Uncle.....	33
6.6	Viides luku: The Wine Merchant.....	34
6.7	Kuudes luku: The Quest for the Wine Shop.....	35
6.8	Seitsemäs luku: The Boat Houses.....	36
6.9	Kahdeksas luku: The Departure.....	37
6.10	Yhdeksäs luku: The Inferno.....	38
6.11	Kymmenes luku: Pompeii.....	39
7	TYÖN ARVIOINTI.....	39

LÄHTEET.....	41
KUVALUETTELO.....	43

1 JOHDANTO

Käsittelen opinnäytetyössäni *The Hourglass of Destruction* –nimisen (Lerkki, 2015) e-kirjan kannen ja kirjan kuvituksien suunnittelu- ja toteutusvaiheita. Lisäksi valaisen vaatimuksia Amazonin e-kirjan kannen ja kirjan kuvituksesta, vastaten myöskin kysymykseen: Miten vastata e-kirjan kuvitushaasteisiin asianomainen teknologia huomioiden? Kerron kirjan kuvituksia inspiroineista taidetyyleistä: antiikin Roomasta sekä puukaiverruksesta. Puukaiverruksen osiossa kerron myöskin tekniikasta sekä Albert Düreristä, jota voinee pitää yhtenä puukaiverruksen mestareista. En käsittele opinnäytetyössäni e-kirjan taittamista tai julkaisua, sillä olin mukana vain luomassa kansikuvituksen sekä kappaleiden alkuun tulevat kuvitukset.

E-kirja, jonka kannen ja kirjan kuvitukset toteutin, on Mika Lerkin kirjoittama novelli, joka kuvailee hieman naiivisti kahden nuoren pompeijilaisen hetkellisestä kohtaamisesta kumpuavaa rakkaustarinaa tunteja ennen Vesuviuksen purkautumista. Teksti on varsin kuvailevaa, eivätkä nuoret rakastavaiset ole ainoita tarinassa tarkemmin käsiteltäviä henkilöitä. Novelli on englanninkielinen, minkä vuoksi kansitaiteessa kielenä on englanti, kun taas tarinan sijoittuminen antiikin Roomaan kannusti minua kääntämään kappaleiden nimet latinankieliseksi kappaleiden kohdalle.

Olen tuntenut kirjailija Lerkin jo muutamia vuosia sekä toteuttanut hänen viestintäalan pienyritykselleen verkkosivujen ulkoasuja, liiketunnuksia, käyntikortteja sekä esitteiden taittoja. Lerkki oli pitkään puhunut kirjoittamastaan tarinasta, jonka hän halusi julkaista Amazonin e-kirjakaupassa, Lerkki mainitsi, ettei pystyisi tarjoamaan suurta rahallista palkkiota työstä, mutta saisin kansilehteen nimeni kannen kuvittajana. Olin ensi alkuun hieman vastahakoinen, mutta silloin juolahti mieleeni, että saisin tästä opinnäytetyöhöni aiheen. Kerroin Lerkille, että voisin suorittaa kannen kuvituksen opinnäytetyönäni, mutta saadakseni työstäni kattavamman paketin, tulisi minun luoda kirjaa varten kuvituksia. Lerkki ei vastustellut ehdotustani ja kävimme läpi tarinan rakennetta yhdessä.

Keskustelimme myöskin kuvituksien tyyleistä ja kerroin hänelle ideasta toteuttaa kuvitukset viivapiirroksina, jäljitellen keskiaikaisien kirjojen puupiirroskuvituksia, mutta kuitenkin ottaen vaikutteita ihmishahmojen

kuvailuun antiikin Rooman taiteesta, eritoten Pompeijiin maalauksista. Koin tämäntyyllisen kuvituksen sopivan tarinaan mainiosti, sillä se lisäisi tarinalle voimaa sekä tekisi lukukokemuksesta kiinnostavamman. Lerkki oli samoilla linjoilla kanssani ja kertoi luottavansa täysin taitoihini antaen minulle vapaat kädet kuvituksen toteuttamiseen.

Seuraavaksi Lerkki kyseli aikataulua työn valmistumiselle. Kerroin hänelle tarvitsevani aika kevääseen, jotta voisin kuvitustöiden ohella tehdä samalla tutkimusta opinnäytetyötäni varten. Tämä menetelmä tulisi olemaan mainio tapa tehdä kuvituksia suoraan lähdemateriaalien antamien tietojen ja inspiraatioiden pohjalta. Tämä menetelmä tehostaisi tutkimuspuolen kirjoittamista ja aiheiden käsittelyä, sekä tekisi työskentelystä luontevampaa. Olin seminaarityötäni tehdessä tehnyt produktiivisen osion jo puoli vuotta ennen kuin aloin tekemään tutkivaa kirjoituspuolta työstä. Tämä osoittautui erittäin turhauttavaksi menetelmäksi, sillä minun tuli etsiä lähteitä kuvitukseen, mikä on huomattavasti työläämpää kuin kuvituksen tekeminen lähteiden pohjalta.

2 AMAZONIN E-KIRJAN KUVITUKSEN MÄÄREET

2.1 E-kirja, Amazon Kindle ja Amazon kirjakauppa

E-kirja eli elektroninen kirja on termi, jota käytetään elektronisessa muodossa olevista kirjoista. Elektronisia kirjoja pidetään yleisesti varsin uusina, mutta jo vuonna 1993 Peter James julkaisi novellinsa *The Host* kahdella diskettilevyllä ja lehdistö leimasi hänet novellien tappajaksi, mutta hänkään ei ollut ensimmäinen. Esimerkiksi Project Gutenberg, joka kääntää kirjallisuuden klassikoita, jotka ovat vapautuneet tekijänoikeuksista, ilmaiseksi verkkosivuilleen, oli julkaissut kymmenennen elektronisen kirjansa jo vuoteen 1989 mennessä ja se oli aloittanut toimintansa jo vuonna 1971. Kun 1980-luvulla cd-rom alkoi yleistyä, julkaistiin kyseisessä formaatissa jo tietosanakirjoja sähköisesti. Kuitenkaan elektroniset kirjat eivät yleistyneet ennen kuin Amazon toi markkinoille Kindlen elektronisten kirjan lukulaitteensa. (The Guardian 2014.)

Vuonna 2007 Amazon julkaisi ensimmäisen Kindlen. Laitteessa oli 6 tuuman näyttö ja 250 megatavua muistia, jota pystyi laajentamaan SD-muistikortilla. Ensimmäinen Kindle maksoi noin 400 \$ eikä laite kuitenkaan kuvasta sitä mammuttimaista asemaa, joka Kindlellä nykyään on elektronisten kirjojen lukulaitteena. Tätä mallia seurasivat Kindle 2 ja DX, jotka olivat hieman halvempia, mutta eivät kuitenkaan vielä ”räjäyttäneet pankkia”. Kun Kindle 3 ilmestyi ja hintalappu oli wifi-mallille vain 139 \$, aloitti se lukulaitteiden ja elektronisien kirjojen yleistymisen vauhdilla. Helposti pideltävä laite, johon mahtui tuhansia kirjoja samaan aikaan, vetosi ihmismassoihin ja muitakin valmistajia lähti mukaan. Lisää malleja tuli Kindle 3:n jälkeen ja niistä tuli yksinkertaisempia, halvempia ja helppokäyttöisempiä. (Gizmodo 2011.)

Amazon julkaisi Kindlen vuonna 2007, mutta ennen Kindleä Amazon oli internetistä käsin toimiva kirjakauppa, joka myi perinteisiä kirjoja. Amazon kuitenkin aloitti jo toimintansa vuonna 1996 verkkokauppana Pohjois-Amerikassa. Amazon myy sivuillaan omia tuotteitaan, kirjoja sekä muiden valmistajien elektroniikka, mutta suurin syy Kindlen menestykseen on Amazonin ylläpitämä Kindle Direct Publishing –ohjelma, jolla yksityiset kirjailijat voivat taittaa ja julkaista elektronisia kirjoja Amazonin elektronisten kirjojen kirjakaupassa 70 %:n provisiota vastaan. Amazon-verkkokaupan toiminta on jaettu kahteen segmenttiin, Pohjois-Amerikassa toimivaan sekä kansainväliseen puoleen. Amazon ei myöskään rajannut kovin montaa vuotta elektronista kirjakauppaansa vain Kindle-laitteisiin, vaan julkaisi Kindle-sovelluksen iOS-, Android- sekä Windows Phone –käyttöjärjestelmille, maksimoiden elektronisen kirjakauppaansa markkinat ja asiakaskuntansa. Kindle Direct Publishingin avulla Amazonin valikoimasta löytyy kirjoja, joita ei koskaan ole painettu, mutta sieltä löytyvät myöskin suuret ja keskisuuret julkaisut ja best sellerit, taaten jokaiselle asiakkaalle jotakin mitä ostaa. Nykyään elektronisia kirjoja myydään maailmanlaajuisesti enemmän kuin painettuja kirjoja. Tämän valtavan laajan asiakaskunnan vuoksi tämän opinnäytetyön tilannut asiakas, Mika Lerkki, valitsi Kindle Direct Publishing – palvelun eikä kilpailevia palveluita. Vaikka 70 % provisio on suuri, kustannukset ovat pienet. (Reuters 2016.)

2.2 Kansien vaatimukset

Kuten perinteisen printatun kirjan kansia suunnitellessa, tulee ennen suunnittelutyön aloittamista tietää mihin kokoon kannet tulee suunnitella, paljonko taitteeseen tulee varata tilaa sekä leikkausvaran määrä. Myöhemmässä vaiheessa on hyvä tietää myöskin painotalon käyttämän painokoneen väriprofiili, sekä suuri rooli on myöskin valitun painopaperin pinnoitteessa: kiiltävä vai matta. Elektronisen kirjan kannen suunnittelu ei eroa tässä mielessä paljoa perinteisenkään kirjan suunnittelusta, minkä vuoksi Amazonin Kindle –sivuilta löytyvät ohjeet ja määritteet kannen suunnittelua varten. Heti alussa Amazon muistuttaa suunnittelijaa varmistamaan kannessa käytettyjen kuvamateriaalien käytön oikeudellisuuden käytön sekä kuvien sopivuuden Amazonin sisällön ohjeistukseen välttääkseen epäsopivien materiaalien leviämisen Amazonin palveluihin sekä mahdolliset tekijänoikeusrikkomukset. (Kindle 2016.)

Suurin ero painetun ja elektronisen kirjan välillä on, että se on painettu fyysinen esine, kun taas elektroninen kirja on tiedosto bittiavaruudessa, minkä vuoksi ”painettu pinta” on oikeastaan tiedostomuoto, yleisimmin .epub - muodossa (electronic publication). Kansikuvan tulee olla myöskin tiedostomuodossa eikä printattuna paperille ja liimattuna tabletti tietokoneen näytön päälle.

Kindlen suorajulkaisujärjestelmä eli Direct Publishing –järjestelmä tukee tällä hetkellä kahta tiedostomuotoa kansikuva-tiedostolle: .jpeg sekä .tiff. JPEG on lyhenne termistä ”Joint Graphic Expert Group”, joka suunniteltiin erityisesti graafisten kuvien tallentamiseen sähköisesti. Se saavuttaa pienen tiedostomuodon käyttäen kompressiota kuvien tallentamiseen ja se on myös standardi digitaalisten kuvien tallennuksessa sekä internetissä luoduissa kuvissa. Kompressio hyödyntää ihmissilmän kykyä erottaa valoisuuden erot tarkemmin kuin värien erot, minkä vuoksi paljon kohinaa tai yksityiskohtia sisältävät kuvat eivät kompressoitu yhtä hyvin kuin vähän yksityiskohtia sisältävät kuvat. TIFF on lyhenne termistä ”Tagged Image File Format”, joka on standardikäytössä julkaisu- ja painoteollisuudessa. Myöskin tätä tiedostomuotoa käytettäessä voi päättää käyttää kompressiota vähän tai ei ollenkaan, ja sen voi tallentaa 8-bittisenä tai 16-bittisenä. Se on omiaan

kuvissa, joita saattaa myöhemmin haluta muokata, sillä kompressio ei tuhoa tallennettaessa kuvan dataa, mutta sen tiedosto on kooltaan kuitenkin .jpeg – tiedostoa suurempi. (Cambridge in Color 2016.)

Kun oikea tiedostomuoto on valittu, on vuorossa ehkäpä tärkein määrite kansikuvan kannalta: sen resoluutio eli leveys ja pituus pikseleinä. Elektronisia kirjoja luetaan elektronisilla laitteilla näytöiltä, joilla on rajoitteet näytön resoluution suhteen. Amazon Kindle e-kirjalaitteita on ilmestynyt useamman vuoden ajan ja määrittelemällä minimi- ja maksiminäytön resoluution sekä kuvasuhteen varmistaa Amazon kirjan kannen kelpoisuuden mahdollisimman laajalle laitekannalle. Tästä johtuen Amazon määrittelee minimipituudeksi lyhyelle sivulle 625 pikseliä ja pitkälle sivulle 1000 pikseliä kansikuvan osalta, mutta kuitenkin suosittelee hyvälaatuisen esillepanon kannalta minimipituudeksi 2500 pikseliä pitkälle sivulle. Pitkän sivun pituus ei saisi kuitenkaan ylittää 10 000:n pikselin rajaa. Kansikuvan resoluution tulee olla myöskin aina suhteeltaan 8:5 (1.6), minkä tarkoitus on varmistaa kansikuvan sopivuus useimmille lukulaitteille (e-kirjalaitteet, älypuhelimet sekä tablettitietokoneet) ja toimivuus (Kindle 2016.)

Toinen tärkeä määrite on itse kansikuvan tiedoston koko mitattuna kilotavuina, sillä resoluution kasvaessa kasvaa myöskin tiedoston koko. Amazon on määritellyt kansikuvan maksimikooksi 50 megatavua. Myöskin itse kuvan resoluutio vaikuttaa tiedoston kokoon. Kun tehdään tietokoneella painoon menevä tiedosto, on mahdollisimman hyvän painotuloksen aikaan saamiseksi hyvä laittaa resoluutioksi 300 dpi, mutta kun kyse on digitaalisesta katseluympäristöstä, riittää tiedoston resoluutioksi 72 dpi:tä. Dpi on lyhenne termistä ”Dots per inch” eli pistettä per tuuma tai pikseliä per tuuma. Synonyymejä dpi:lle ovat myöskin ppi (points per inch) ja ppi (pixels per inch). Kun kuvatiedostossa käytetään 72 dpi:n resoluutiota, voi itse kuvan koon näyttöresoluutio olla korkeampi kuin vastaavan kokoisessa 300 dpi:n painotiedostossa, sillä kuvan resoluutio, josta voidaan puhua myös tarkkuutena on alhaisempi, joten tiedostokoko on pienempi. Kuitenkin jos haluaa painaa kuvatiedoston, joka olisi 72 dpi:tä, olisi tulosteen laatu paljon huonompi, sillä painetulla pinnalla on suurempi pistetiheys pinnan peittämiseen kuin näyttöpäätteillä. (Foto-Mosaik-Edda)

Viimeisimpänä, mutta ei vähäisimpänä on väriprofiilin valinta. Kun painotuotteessa on hyvä selvittää painokoneen tai painotalon käyttämä väriprofiili parhaimman tuloksen aikaan saamiseksi, riittää elektronisen kirjan kannen suunnittelussa käyttää Adobe RGB:tä väriprofiilina. RGB eli red green black (punainen-vihreä-musta) on sähköisessä ympäristössä käytettävä laaja värimaailma. Näytöissä on pisteitä eli pikseleitä, joiden määrä riippuu halutusta resoluutiosta sekä tarkkuudesta. Jos näytössä on suuri määrä pikseleitä tuumaa kohden, on koko näytön resoluutio ja tarkkuus huomattavasti korkeampi kuin vähemmän pikseleitä omaavan. Väri näytölle syntyy johtamalla tietyn väristä valoa tietyllä voimakkuudella jokaiselle pikselille. Painotaloissa käytetään CMYK eli cyan magenta yellow key (syaani-magenta-keltainen-musta) –väriprofiileita, joissa painopinta peitetään valolta halutun paksuisilla mustekerroksilla, jotta saadaan haluttu lopputulos. Kiteytettynä RGB toimii valon kautta ja CMYK poistamalla valoa pinnalta. Tästä johtuen elektronisen kirjan kannen kuvatiedosto on RGB-muodossa aina, eikä CMYK tai sRGB-muodossa. sRGB on suppeampi värimaailma kuin RGB, mutta kummatkin on tarkoitettu elektroniseen käyttöön. RGB:n ollessa laajempi värimaailmaltaan, toistaa se värejä paljon paremmin kuin sRGB, minkä vuoksi Amazon käyttää juuri sitä elektronisiin kirjankansiinsa. (The Art of Retouching 2012.)

Kun nämä edellä mainitut seikat ottaa huomioon, ei perinteisen painetun kirjan ja elektronisen kirjan kannen suunnittelussa ole eroja, jos on tarkoitus julkaista elektroninen kirja Amazonin elektronisessa kirjakaupassa. Muistettavana on vain RGB, 72 dpi, 2500 pikseliä korkeutta, .jpeg- tai .tiff-tiedostomuoto sekä alle 50 megatavun tiedostokoko. Ei tule myöskään liittää kansikuvan kuvatiedostoa itse kirjan tekstiin sisältämään tiedostoon, vaan pitää se erillisenä tiedostona.

2.3 Kirjan sisäisten kuvitusten vaatimukset

Elektronisen kirjan sisäisiin kuvituksiin pätevät pääosin samat vaatimukset kuin kanteenkin, mutta muutama eriävä seikka on, jotka Amazon kokee tarpeelliseksi mainita suunnittelijalle. Kuvatiedosto voi olla .jpeg-muodossa kuten kansikin, mutta .tiff-tiedostot eivät käy kirjan sisäisiin kuvituksiin, jotka ovat osana taittoa. Kuitenkin kuvitukset hyväksyvät .jpeg:in lisäksi

tiedostomuodot.gif (graphic image format), .png (portable network graphics) ja .bmp (bitmap). Kuitenkin Kindle Ebook –tiedostomuoto tukee vain .jpeg- ja .gif-tiedostoja, mutta HTML-kuvat se toistaa automaattisesti 9:11 kuvasuhteella. Toinen seikka on värientoisto, sillä useat elektroniset kirjalaitteet, kuten ensimmäiset Amazon Kindlet, on varustettu mustavalkoisella näytöllä, joten ne toistavat värikuvat 16 eri harmaan sävyssä. Kuitenkin värinäytöillä varustetuissa päätteissä, kuten Amazon Kindle Fire sekä esimerkiksi Apple iPad –tabletin Kindle-sovelluksella toistavat alkuperäisen kuvan rgb -väriavaruudessa. Muutoin kuviin pätevät samat seikat kuin kanteenkin. (Kindle 2016.)

3 POMPEIJIN TAIDEHISTORIA

3.1 Johdanto

Kuvituksia luodessa on syytä aina tutustua tarinan taustoihin ja tapahtumapaikkaan ja –aikaan. Pompeiji oli osa antiikin Rooman valtakuntaan, mutta sen juuret ovat etruski-kansan historiassa ja taiteessa, joka lopulta alistui osaksi Rooman valtakuntaa. Pompeijin tuhoutuessa se oli altistunut Rooman vaikutuksille, mutta säilyttänyt osan etruski-tyylistään. Seuraavissa kappaleissa käyn lyhyesti läpi etruskien taustaa sekä kattavammin Pompeijin taidehistoriaa.

3.2 Etruskit

Nykyisen Toscanan alueelle nousi 700-luvulla e.a.a. kulttuurikansa, minkä mukaan Toscanan alue sai nimensä. Latinaksi kansaa kutsuttiin Tusci- tai Etrusci-sanoilla. Etruskien alkuperästä ei olla varmoja. Toiset uskovat heidän olleen alkuperäisväestöstä polveutuneita, mutta suurinta kannatusta nauttiva teoria on Herodotoksen esittämä. Siinä etruskit saapuivat Vähä-Aasiasta meritse harvalukuisina, ja sopeutuivat valtaväestöön ja vilkkaan Välimeren kaupankäynnin johdosta alueelle kehittyi omaperäinen kulttuuri. Kulttuuri kukoisti muutamien vuosisatojen ajan, mutta noin 400 e.a.a. se alkoi hiipumaan ja joutui Rooman alaisuuteen 300-100 e.a.a. Tästäkin huolimatta Etruskia säilytti kulttuurillisen omaperäisyytensä ja autonomisen asemansa ajanlaskumme alkuun asti.

3.3 Pompeijin taidehistoria

Pompeijin kaupunki oli osa antiikin Rooman keisarikuntaa kunnes 24. päivä elokuuta vuonna -79 Vesuvius-tulivuoren purkaus tuhosi kaupungin, samalla tuhoten Herculeniumin sekä Stabian kaupungit, peittäen kaupungin paksun tuhkakerroksen alle. Paksu tuhkakerros pysäytti ajan kulun Pompeijissa, jonka vuoksi sen seinämaalaukset, mosaiikit, rakennukset ja asukkaat säilyivät varsin hyvässä kunnossa 1800-luvun lopulle, jolloin arkeologisten kaivauksien määrä alueella kasvoi ja paljasti pala palalta kadonneen kaupungin ja sen taidearteet. Kuitenkin vasta vuodesta 1924 eteenpäin professori Amadeo Maiurinin johtamat kaivaukset ovat saattaneet alueen sen nykyiseen loistoon. (Bello, 1979.)

Pompeijin seiniltä löydettiin kaivauksien yhteyksissä useita grafiitteja, jotka oli toteutettu mustalla ja punaisella maalilla tai liidulla. Nämä olivat liikkeiden tai tapahtumien mainoksia, useasti viitaten amfiteatteriin, liikkeisiin, vuokrailmoituksia vuokrattavan seinässä tai poliitikkojen mainoslauseita. Mukaan mahtui myös velkakirjoja, rakkauden tunnustuksia sekä karikatyyreja. Talon ulkoseiniä koristivat graffitit, mutta talon sisustukseen kuului seinämaalauksia, taiteellisia kaiverruksia, mosaiikkeja sekä pieniä pronssi- ja marmoripatsaita. Tämä ei kertonut vain taiteilijoiden vahvasta läsnäolosta sekä taitojen kehityksestä, myöskin taidokkaista käsityöläisistä, jotka kykenivät työstämään jokapäiväisistä esineitä rajana vain oma mielikuvituksensa. Puhuttaessa myöskin roomalaisista maalauksista, viitataan yleensä Pompeijista löytyneisiin seinämaalauksiin, erityisesti Mysteerien talon freskoihin. (Bello, 1979.)

Seinämaalaukset Pompeijissa sekä Roomassa pystytään jakamaan neljään tyyliin. Ensimmäinen tyyli edusti hellenistisen tyylin jäänteitä, jossa seinä päällystettiin paksuilla kerroksilla maalia, joka jaettiin värikkäisiin suorakulmioihin ja pintaan tehtiin tekstuuri, joka jäljitteli marmorin. Tämä tyyli hävisi käytöstä noin 100 e.a.a. Toisessa tyyliin, jota kutsuttiin arkkitehtuuriksi perspektiivissä, seinille maalattiin arkkitehtuurisia elementtejä (pylväitä, porttikongeja jne.), joiden väliin maalattiin maisemia ja mielikuvituksellisia piirroksia. Näiden maalauksien oli tarkoitus tuoda seinien elementit katsojaa kohti ja luoda vaikutelman avoimista tiloista sisätiloissa. (Bello, 1979.)

Tämä tyyli oli vahvimillaan viimeisen vuosisadan puolesta välistä ennen ajanlaskumme alkua aina ensimmäisen vuosisadan puoliväliin. Kolmas tyyli, josta käytettiin oikea seinä –nimitystä, kehittyi toisesta tyylistä, mutta jätti perspektiivin kokonaan pois. Seinille maalattiin verhoja ja seinävaatteita. Kyseinen tyyli omaksuttiin keisari Augustinuksen aikana, jolloin Egypti tuli osaksi Roomalasta keisarikuntaan vuonna 30, sillä tähän tyyliin liitetään vaikutteita egyptiläisestä taiteesta. Neljännessä tyyliässä joka tunnetaan arkkitehtuurinen illuusio –nimikkeellä, palattiin toiseen tyyliin, mutta arkkitehtuuriset elementit työstettiin paljon tarkemmin ja maisemat luotiin voimakkailla väreillä, antaen illuusion upeista maisemista katsojan silmiin. Tämä tyyli tuli muotiin ensimmäisen vuosisadan puolivälissä ja on myöskin dominoiva tyyli Pompeijin seinämaalauksissa. (Bello, 1979.)

Pompeijin seinämaalaukset kuvastivat myöskin mytologiaa ja uskontoja; tosin nämä imitoivat kreikkalaisia mytologisia hahmoja, minkä ansiosta antiikin maalaustaiteen tekniikat ovat säilyneet Pompeijin kautta näihin päiviin asti. Seinämaalaukset toteutettiin Pompeijissa vahamaalauksella, fresko-tekniikalla tai temperalla. Vahamaalauksessa (encausto) värit sekoitetaan vahaan. Vaha lämmitetään ja se kiinnittää värin. Fresko-tekniikassa maalataan tuoreelle kalkkipohjalle veteen murenetuilla väreillä. (Bello, 1979.)

Tempera-tekniikassa värit yhdistetään massaksi vahan ja keltuaisen avulla. Maalareiden oli tapana maalata pohjalle yksi värikerros, yleensä keltainen tai vaaleanpunainen. Myös mustaa, sinistä ja vihreää käytettiin pohjavärinä. Maalausten dekoratiivisuutta lisäävät niistä löydettävät mosaiikkimaiset elementit. Mosaiikki oli tuohon aikaan pääosin aristokraattisista taloista löytyvä sisustusmenetelmä, joka otettiin kuitenkin seinämaalauksien avulla käyttöön myös keskiluokkaisiin roomalaiskoteihin. (Bello, 1979.)

Pompeijilaiset graffitit ja mosaiikit eivät kuvastaneet vain uskontoihin liittyviä henkilöitä, paikallisia traditioita tai mainoksia ja tapahtumia, sillä seksuaaliset aktit koristivat useiden talojen seiniä. Teokset ja niiden sijainti yleisissä tiloissa luovat mielikuvan pompeijilaisten asenteesta seksiä kohtaan, joka oli selkeämpi ja avoimempi verrattuna nyky-yhteiskuntaan. Fallos-symbolia käytettiin yleisesti suojaamaan taloa pahalta, sillä se symboloi ylläkylläisyyttä ja hedelmällisyyttä. Myöskin sen luonteisesta ominaisuudesta osana

lisääntymistä, se miellettiin Fascinuksen (roomalaisten jumalallisen falloksen jumalhahmo) personifikaatioksi. (Bello, 1979.)

Fascinus oli roomalaisille naisten, synnytyksen sekä lapsien suojelija sekä tarjosi suojaa loitsuilta, kateudelta ja pahalta. Fascinus kuvattiin yleensä siivekkäänä falloksena ja sana Fascinus viittasi jumalaan, amulettiin, patsasiin tai suojaloitsuihin pahalta. Erityisesti ”fallos ja nyrkki”-amuletti oli roomalaisotilaiden keskuudessa yleinen onnen amuletti, jossa käsi oli ”manus fica”-asennossa (puristettu nyrkki, jossa peukalo työntyy esiin etu- ja keskisormen välistä) toisella puolella amulettia ja toisella puolella ylöspäin suuntautuva fallos. (The White Goddess 2012.)

Pompeijissa vaikuttaa olleen myöskin varsin laajalta prostituutiota, sillä raunioista on löydetty majatalojen raunioista paljon seinämaalauksia, jotka esittivät erinäisiä yhdyntäasentoja, ilotyttöjä sekä seksuaalisia symboleja. Edellä mainitut seinämaalaukset olivat yleisiä ”lupana”-bordelleissa, joissa seinämaalaus kertoi asiakkaalle palveluista ja tarjonnasta. Roomalaisilla oli useita sanoja ilotytöille, joista jokainen kertoi minkä laatuinen ja hintainen olisi kyseisen ammattilaisen palvelus sekä hänen työskentelyalueensa. Laadukkaimpia ilotyttöjä kutsuttiin ”delicatae” tai ”famose”, jotka olivat yleensä koulutettuja ylemmän luokan naisia, jotka pystyivät viihdyttämään asiakkaita useilla menetelmillä ja pitämään heille seuraa. (Bello, 1979.)

Halvimpia ja vanhimpia kutsuttiin ”diabolaiae”-nimikkeellä, mutta näiden väliin mahtuivat myöskin ”lupae” (yöllisiä puistojen ja puutarhojen vieraita, jotka houkuttelivat asiakkaitaan ulvomalla) tai ”bustuariae” (harrastivat ammattiaan hautamonumenttien läheisyydessä). Ilotyttöjen paljoudesta ja julkisuudesta ei ole siis ihme, että Pompeijin seiniltä on löytynyt suuria määriä eroottisia seinämaalauksia niin kodeista, ilotaloista kuin huviloistakin. (Bello, 1979.)

4 PUUPIIRROKSEN HISTORIA JA MESTARI

4.1 Johdanto

Luodessani kuvituksia elektronista kirjaa varten, suurimpana inspiraationa valitsemalleni kuvitustyyliille toimivat Albert Dürerin upeat puupiirrostyöt myöhäiseltä keski-ajalta. Vaihtelevat viivapaksuudet, synkät tapahtumat, valon

ja varjon leikit ja perspektiivin käyttö ovat Dürerin tavaramerkkejä. Vietin tunteja katsoen hänen töitensä, tutkien viivojen suuntia ja hahmojen kuvausta, sekä yleistä sommittelua. Puupiirroksiset ovat myöskin historiallinen kuvaustapa tapahtumille sekä myöskin kirjankuvituksille, joten valitsemalla inspiraation lähteeksi kirjan kuvitukseen puupiirroksiset, toin historialliseen Pompeijin sijoittuvan tarinan kuvittamiseen myöskin muotokieleltään historian havinaa. Seuraavissa kappaleissa käyn läpi puupiirroksen historiaa sekä käyn läpi suuren mestarin Albercht Dürerin elämää, joka innoitti suurissa määrissä tämän työn tekoa.

4.2 Puupiirroksien historia

Kaikista ilmaisuun pyrkivistä painotekniikoista on puupiirros, tai puukaiverrus riippuen käännöksestä, kaikista muinaisin. Jo muinaisten sivilisaatioiden aikoihin Egyptissä ja Kiinassa käytettiin puisia leimasimia joilla painettiin symboleita ja koristeellisia kuvioita esittäviä muotoja vahaan ja saveen. Toisen vuosisadan aikoihin Kiinassa kehitetty paperi muovasi leimasimet puulaatoiksi, joihin ammattitaitoinen käsityöläinen pystyi kaivertamaan ja painamaan paperille hienostuneempia ja monimuotoisempia kokonaisuuksia. Monet näistä vanhimmista kuvista ovat yleisesti vielä käytössä buddhalaisessa uskonnonharjoituksessa. (The Old Print Gallery 2011.)

Buddhalaisuuden levitessä Kiinasta Japaniin kuudennella vuosisadalla, rantautui sen mukana myöskin puukaiverruksen taito. Suurin osa varhaisimmista japanilaisista puupiirroksista käsittelivät uskontoa ja vasta 1600-luvulla alkoi hienostuneempaa ja kehittyneempää taidetta esiintymään laajemmin. Japanilaisen puukaiverruksen painajien konseptit aiheiden symboliikasta, asymmetrinen asettelu, tasaisten väripintojen ja viivan käyttö vaikuttivat suurissa määrin Gauguinin, Van Goghin, Lautrecin sekä monien muiden taiteilijoiden töihin.

Länsimaalaisessa taiteessa puupiirustukset levisivät osana käytännönläheisen tekstiilipainamisessa käytettyjen puulaattojen myötä, joita käytettiin laajalti 1300-luvun alussa. Vaikka paperi tiedettiin Espanjassa jo 1000-luvulla itämaisten kauppiaiden kautta, ei puupiirroksien käyttö taiteessa levinnyt Eurooppaan ennen kuin paperin valmistus Ranskassa, Italiassa ja Saksassa

laajemmissa määrissä 1300-luvulla. Etelä-Saksassa puupiirrookset olivat alkuun teemoiltaan uskonnollisten hahmojen kuvittamista, ja niiden suorasukaisuus, yksinkertaiset viiva ja tuottamisen edullisuus tekivät niistä suurissa määrin suosittuja. Niitä myytiin pyhiinvaeltajille pennejä vastaan sekä myöskin asutusten asukkaille uskonnollisina juhlapyhinä. Erityisesti Jeesus Nasaretilaista ja tämän äiti Mariaa esittäviä puupiirroksia kiinnitettiin matkarkkujen sisäpuolelle, käytettiin osana kotialttareita sekä ommeltiin usein kiinni vaatteisiin suojelemaan pahoilta hengiltä. (The Old Print Gallery 2011.)

Kun kirjasinpainannasta tuli todellisuutta 1500-luvun puolivaiheilla, alkoi myös puupiirroksia näkymään kehittyneempinä kuvituksina uskonnollisissa kirjoissa. Tämän uuden tekniikan myötä syntyi suuria puupiirroksen mestareita Eurooppaan. Hans Holbein ja Albrecht Dürer Saksaan, Lucas von Leyden Hollantiin sekä Titian Italiaan. 1600-luvulla kehitetty etsaus vähensi puupiirrosten tärkeyttä esteettisessä taiteessa, mutta puupiirroksia käytettiin kirjojen, lehtien sekä sanomalehtien kuvituksiin. 1800-luvun lopussa saksalaisten ekspressionistien paluu keskiaikaisten puupiirrosten selkään muotokieleeseen sekä norjalaisen Edvard Munchin puupiirrookset auttoivat herättämään kiinnostuksen puupiirroksiin vakavana taiteen muotona. (The Old Print Gallery 2011)

Ennen 1800-luvun loppua puupiirrookset olivat pääosin jäljennyksen välineenä ja taitelija piirsi kuvan, jonka pohjalta kaivertaja kaiversi taidokkaasti viivat puupalaan. 1900-luvulle tultaessa puupiirroksia tekevät taitelijat suunnittelivat piirroksen ja kaiversivat sen, joten taitelijat oppivat laajemmin puun ominaisuudet ja myöskin kunnioittamaan sitä. Myöskin ajan vapaampi ilmapiiri on mahdollistanut laajan kokeilun sekä rikkaamman tekniikan hyödyntämisen. (The Old Print Gallery 2011.)

4.3 Mestari

Albrecht Dürer syntyi vuonna 1471, 21. toukokuuta Nürnbergissä. Hänen isänsä, Albrecht Dürer vanhempi (1427–1502), oli ammatiltaan kultaseppä, joka oli muuttanut vaimonsa, Barbara o.s. Holper (1451–1514), kanssa Unkarista Saksaan. Dürer oli vanhempiansa kahdeksastatoista lapsesta kolmanneksi vanhin. Dürer olisi varmaankin seurannut isänsä ammattia, ellei Johannes Gutenbergin kehittämä kirjapaino vuonna 1450 olisi nostanut

puupiirroksia ja kuparikaiverrusta uuteen arvoon ja taiteelliseen kukoistukseen. Tälle kukoistuskaudelle liitetään myöskin nimi Martin Schongauer, joka oli itsekin kultasepän poika sekä veli. Schongauerin luomien kuparikaiverruksien viehätys perustui kaiverruksien kekseliääseen toteutukseen, tekniseen loistokkuuteen ja muodon eleganssiin. Schongauerin tekniikka erosi muista aikakauden kaiverruksista sen säännöllisyydellä. Kaiverruksien hahmojen ja esineiden muodosta käy selvästi ilmi niiden plastisuus. Hän loi kaiverruksissaan syvyysvaikutelman eri paksuisilla kaiverrusurilla, etäällä olevat kaiverrukset toteutettiin hiuksenhienolla viivalla, kun taas etualan viivat olivat vahvasti korostettuja. (Anzelewsky, 1999, 11-19.)

Nuori Dürer oli suuri Schongauerin töiden ja tekniikan ihailija, mikä näkyy pohjana tämän varhaisimmissa meille säilyneissä piirustuksissa. Dürer vanhempaan Schongauerin tekniikka oli tehnyt syvän vaikutuksen. Dürer vanhempi oli opettanut pojalleen oman käsityötaitonsa, mutta nuorempi Dürer halusikin maalariksia, aikoi Dürer vanhempi lähettää poikansa Colmariin Schongauerin oppilaaksi. Suunnitelma kuitenkin kariutui, johtuen kenties siitä, että Schongauer viipyi pitkään Breisachin tuomiokirkon seinämaalausten parissa. Tästä johtuen Dürer päätyi oppipojaksi nürnbergiläisen naapurinsa Michael Wolgemutin verstaalle. Dürer aloitti oppipoika aikansa samoihin aikoihin, kun muut tuona aikana lopettelivat oppipoika aikaansa, joka teki hänestä kiusanteon kohteen, hänen jo opinkäyneiden ikätoveriensa seurassa. (Anzelewsky, 1999, 11-19.)

Dürerin oppivuosina Wolgemutin tehtaassa tehtiin puupiirroksia 1400-luvun suurimpaan toimeksiantoon, *Schedelin Maailmankronikat*, joiden sadoista teoksista ei ole varmuudella kyetty erottomaan Dürerin kädenjälkeä. Voidaan kuitenkin todeta Dürerin omaksuneen näinä vuosina taidon, jota hän käytti puupiirustuksien tekoon tämän myöhäisimmissä töissään. Oppipoika ajoista kumpuaa myöskin Dürerin elinikäinen kiinnostus kirjojen kuvittamiseen, sillä hänen suurimmat puupiirrossarjansa, esimerkiksi *Ilmestyskirja* ja *Marian elämä* on julkaistu tekstipitoisissa kirjoissa. Oppiaikansa päätyttyä, pääsiäisenä 1490, lähti ajan tavan mukaan Dürer kisällinvaellukselle, luultavasti Alankomaihin, joiden verstaissa jo hänen isänsä oli käynyt taitojaan täydentämässä. Saapuessaan vihdoin 1492 Colmariin, saadakseen lisäoppia ja työskennelläkseen Schongauerin verstaassa, sai Dürer pettymyksekseen

tietää mestarin juuri kuolleen. Schongauerin veljiltä Dürer sai kuitenkin suosituksen Baseliin, jossa hän pystyi hyödyntämään taitojaan ylärekiniläisten humanistien keskuudessa. (Anzelewsky, 1999, 11-19.)

Dürer palasi Nürnbergiin helluntaina 1494 isänsä kutsusta ja avioitui pian Agnes Freyn kanssa, mutta lähti matkalle uudestaan jo elokuussa kohti Italiaa. Kun Alankomaat olivat silloisen realistisen maalaustaiteen keskus, oli Italiassa syntynyt antiikin perinnön pohjalta uusi tapa ihmisen kuvaamiseen ja tätä ympäröivään maailmaan. Samoihin aikoihin Dürer oli todistamassa teoreettisten perusteiden uudistuksia taiteilijoiden kehittäessä viivaperspektiiviä ja tutkiessa ihmisruumiin mittasuhteita. Italian taiteiden, erityisesti Andrea Mantegnan, vaikutus olisi havaittavissa myöhemmin Dürerin töissä hahmojen monumentaalisuudessa, kuten *Johannes näkee seitsemän lamppua* ja *Johannes syö kirjekäärön*, jotka olivat osa *Ilmestyskirja*-puupiirroksien myöhempiä töitä. (Anzelewsky, 1999, 11-19.)

Palattuaan Nürnbergiin Venetsiasta keväällä 1495, alkoi Dürer luomaan itselleen uraa ja asemaa. Hän alkoi toimimaan jälleen graafikkona sekä kuvittajana ja saikin tehtäväkseen muutamia maalauksia, mutta hänen ensimmäisillään puupiirrosluonnoksillaan ei ollut suurta menestystä. Seuraavaksi kuitenkin Dürer tarttui teemaan, joka vuosisadan vaihteessa oli saanut suurta kiinnostusta osakseen, *Ilmestyskirjaan*. Aiemmin 1400-luvulla Johanneksen *Ilmestyskirjasta* oli valmistunut laitoksia, joissa tekstin elävöittämiseen oli käytetty pieniä kuvia. Dürer ammensi kyseistä kuvista itselleen ideoita sommitteluun, mutta tuli luoneeksi kuitenkin jotain aivan uutta. Vuonna 1498 ilmestyneen latinankielinen laitos, *Apocalypsis cum figuris*, koostui puolen paperiarkin kokoisista puupiirroksista joiden kääntöpuolelle oli painettu teksti, joita kokonaisuudessaan oli 15 kappaletta opuksessa. Teos oli valtava menestys, joka johti saksankielisen versioon julkaisuun vielä saman vuoden puolella. (Anzelewsky, 1999, 11-19.)

Dürerin vedoksien suuri koko ei ollut ainoa uusi ja käänteentekevä ominaisuus *Ilmestyskirjassa*, vaan se, että taitelija pystyi tuomaan Johanneksen mielikuvat katsojan silmien eteen realistisina kuvina. Dürer saavutti tämän vaikutelman hyödyntäen Schongauerin kuparipiirroksista tuttua viivavarjostustekniikkaa puupiirroksissaan. Tämän tekniikan käyttö puupiirroksessa vaati

puunleikkaajalta suurta teknistä taitoa ja oli toteutettavissa vain Dürerin valitsemissa suuressa koossa. Dürer ei toteuttanut puupiirrosluonnoksia samassa järjestyksessä kuin teksti olisi edellyttänyt, vaan täysin vapaasti mielensä mukaansa. Tästä johtuen voidaan päätellä *Seitsemän enkeliä torvineen*, *Pelastettujen joukon ylistyslaulu taivaassa* ja *Johannes Jumalan ja vanhempiansa edessä* kuvien kuuluneen sarjan varhaisimpiin töihin. Kuten aikaisemmin mainitsin Italian taiteen vaikutuksesta myöhäisempiin töihin, kyetään sijoittamaan *Neljä ilmestyskirjan ratsastajaa* puupiirros ennen näitä teoksen viimeisimpiä kuvituksia. (Anzelewsky, 1999, 11-19.)

Silloiseen Eurooppaan puupiirrossarjalla oli valtava vaikutus, mikä johtui pääosin 28-vuotiaan Dürerin ylivertaisista piirrostaidoista. Hänen sommitelmissaan oli luotu vaikuttavuutta sijoittamalla taivaallisten tapahtumien vastapainoksi maanpäällisen maailman avaria maisemia. Luodessaan näitä puupiirroksia Dürer loi myös valtavat maisema akvarellinsa uudistaen puupiirroksia tältäkin saralta. Dürer ei kuitenkaan kuvannut kuvissaan mitään tiettyä seutua, vaan maisemat olivat useiden maailmallisten elementtien yhdistelmä. Dürer oli vain niin taitava, että hänen maisema sommitelmansa olivat erityisen vaikuttavia, esimerkiksi *Mikael taistelee lohikäärmettä vastaan*. Hänen taitonsa myöskin kuvata sananmukaisesti Johanneksen tekstiä kuvituksiinsa on vaikuttanut merkittävästi myöhempään *Ilmestyskirjan* kuvitukseen. (Anzelewsky, 1999, 11-19.)

Dürer alkoi myös käyttämään taiteessaan isänsä verstaassa oppimaansa metallikaiverrustekniikkaa, mitä luultavammin jo 1494 palattuaan kisällinvaellukseltaan. Ensimmäiset kuparipiirroukset noudattavat Schongauerin tekniikkaa, johon kuitenkin Dürer lisäsi oman säännöllisen, hienon ja hyvin tiheän viivoituksensa. Dürer ei noussut kuitenkaan Schongaurin ylitse mestarina vain teknisentaitonsa vuoksi, vaan kuvituksien kuvallisen rikkauksien vuoksi. Aluksi kuparikaiverrukset erosivat puupiirroksista aiheiltaan, jotka olivat enemmän maallisia kuin uskonnollisia. Maalliset aiheet ovat useimmiten allegorioita, joita on vaikea tulkita, näin ollen ne on oletettavasti suunniteltu varta vasten humanisteille, joilla oli riittävät tiedot antiikin mytologiasta ja kirjallisuudesta sekä uusplatonismista, silloisesta filosofisesta valtavirtauksesta. (Anzelewsky, 1999, 11-19.)

Humanisteille Dürer oletettavasti myöskin suunnitteli uskonnollisen teeman omaavia töitä, esimerkiksi *Neitsyt Maria ja marakatti*. Kyseisestä työstä on hyvin nähtävissä miten Dürer sommitteli teoksensa ennen vuotta 1500. Keskeinen aihe, Neitsyt Maria ja lapsi, on oletettavasti tehty italialaisen esikuvan mukaan, kun taas marakatti pohjautuu Dürerin etelässä tehtyyn tutkielmaan. Taustan maisema on sen sijaan selvästi Frankenista, joka on Dürerin eräästä maalauksesta. (Anzelewsky, 1999, 11-19.)

Suurin piirtein vuodelta 1500 oleva kuparipiirros *Nemesis (Suuri onni)* edustaa aivan uudenlaista sommittelua. Dürer piirsi ensimmäistä kertaa roomalaisen Vitruviuksen kehittämien mittasuhteiden mukaan alastoman naisen. Dürerin naihahmo oli kuitenkin piirteiltään varsin maskuliininen, sillä Vitruvius oli kuvailut vain miehen mittasuhteet. Muutamia vuosia myöhemmin vuonna 1504 tehdyssä *Aatami ja Eeva* kuparikaiverruksessa Dürer kuvasi ihanteellisen parin. Kuitenkin Dürer oli tehnyt omia tutkielmiaan ihmisen mittasuhteista ja laatinut näiden pohjalta oman naisruumista käsittelevän mittasuhdeoppinsa. (Anzelewsky, 1999, 11-19.)

Parin kuvaus oli niin onnistunut, että aina 1700-luvulle asti sitä pidettiin esikuvallisena kuvauksena Aatamista ja Eevasta. Teos sisälsi myöskin suuren määrän symbolisia elementtejä, mutta suuruutensa teos kohosi eri materiaalien kuvauksella, jotka ovat esimerkki loistavasta ilmaisullisesta ja teknillisestä taidosta. Dürerin käyttämä tiheä viivavarjostus toi esiin materiaalien pintarakenteet kuten myöskin valon ja varjon leikin hahmojen alastomilla vartaloilla. (Anzelewsky, 1999, 11-19.)

Samana vuonna Dürer julkaisi myös kolmannen suurikokoisen puupiirroksisarjansa *Marian elämä*. Vuodelta 1505 oleva 17 puupiirroksen sarja ei kuitenkaan muodostanut aivan täydellistä kokonaisuutta, mutta se täydentyi kahdella teoksella Dürerin palattua toiselta Italian matkaltaan 1510. Vuonna 1511 julkaistu täydellinen kokoelma sisälsi lisäksi teokset *Marian kuolema* ja *Marian taivaaseen ottaminen*. Lisäksi painokseen lisättiin uusi nimiokuva. *Marian elämä puupiirroksissa* ilmeni myös Dürerille uusi kuvallinen piirre, sillä tähän asti Dürer oli keskittynyt kuvaamaan ihmisen ja maiseman suhdetta. Uusissa piirroksissa Dürer oli laittanut mukaan kuitenkin myös paljon arkkitehtuurin kuvausta. Perspektiiviratkaisuista tehdyistä tutkimuksista ilmeni

Dürerin tietojen olleen puutteellisia eikä hallinneen syvyysasteikkoja varhaisemmissa puupiirroksissa. Italian matkalla hän oli suunnannut Bolognaan perehtymään perspektiiviopin salaisuuksiin. Bolognan vaikutusta voinekin ihailla 1510 tehdyssä *Marian kuolemassa*, jossa monimutkainen ja sekava sommitelma oli vaihtunut klassisen selkeäksi. (Anzelewsky, 1999, 11-19.)

Muutamia vuosia myöhemmin Dürer julkaisi kolme kuparikaiverrusta, jotka tunnetaan ”mestarikaiverruksina”: *Ritari, kuolema ja paholainen, Hieronymus tutkijankammiossaan ja Melankolia I*. Nämä kolme työtä saivat lisänimensä niiden teknillisyyden ja taiteellisen täydellisyyden vuoksi. Useista tulkinnoista huolimatta, niistä ei ole löydetty yhtenäistä linjaa. Yksi tulkinta teoksista olisi, että ne kuvaavat kolmea neljästä antiikin ajan temperamentista, *Aatamin ja Eevan* olevan puuttuva neljäs temperamentti, tämän ollessa lähes mestarikaiverruksien tasoinen teos. *Ritari, kuolema ja paholainen* teoksen hevosessa on nähtävästi yhteys Leonardo da Vincin piirroksiin. (Anzelewsky, 1999, 11-19.)

Pyhä Hieronymus tutkijankammiossaan teoksen vaikutus perustuu materiaalien ja valon kuvaamiseen. Pehmeä karvoitus koirassa ja leijonassa on lähes tulkoon kosketeltavaa, kuten myöskin puupinnan rosoisuus takaseinässä. *Melankolia I* on kenties kuuluisin kolmesta mestariteoksesta. Teoksen nimi tässä mysteerisessä kuvituksessa on kirjoitettu lepakon siipeen. Kuvitus kuvaa taiteilijan ja oppineen raskasmielisyyttä ja sitä pidetäänkin Dürerin henkisenä omakuvana. (Anzelewsky, 1999, 11-19.)

Mestarikaiverruksia seuraavana vuonna Dürer kokeili uutta tekniikkaa taiteensa luomiseen, etsausta eli viivasyövytystä. Menetelmä oli kehitetty haarniskojen ja aseiden koristeluun erilaisilla kuvioilla aseseppien toimesta. Nykytietämyksen mukaan Daniel Hopfer oli ensimmäisenä käyttänyt etsausmenetelmää kuvan siirtämiseen paperiin. Kuitenkin Dürerin tietämys tekniikasta ei nähtävästi ollut riittävä ja hän luopui tekniikasta muutaman vuoden jälkeen. Tämä käy ilmi vuodelta 1510 olevasta *Ryöstö yksisarvisen selässä* viivasyövytyksestä, jonka kaikki viivat ovat yhtä vahvoja. Viivasyövytyksessä eri viivojen vahvuutta voidaan säädellä eri pituisilla

syövytysajoilla tai uusimalla happokäsittely viivoihin. (Anzelewsky, 1999, 11-19.)

Graafikon uransa loppupuolella Dürer työskenteli uuden ilmaisutavan kanssa, muotokuvakaiverruksen. Dürerin kuuluisimmat muotokuvakaiverrukset ovat vuonna 1524 tehty Willibald Pirchheimerin muotokuva, sekä graafikon uransa viimeisimpiä töitä edustava muotokuvakaiverrus Erasmus Rotterdamilaisesta. Dürer löysi alkukankeuden jälkeen klassisen tavan kuvata kuparikaiverruksissa ihmistä. Dürerin sanotaan pitäneen muotokuvamaalauksen toiseksi tärkeimpänä tarkoituksena Kristuksen kuvaamista. Hän kaiversi rintakuvan ja laatan, johon oli kaiverrettu nimi ja muut olennaiset tiedot. (Anzelewsky, 1999, 11-19.)

Dürerin menestyksestä kertoo jotakin se seikka, että jo hänen elinaikanaan töille oli kysyntää ja niistä tehtiin paljon kopioita. Dürer kuoli 6. huhtikuuta 1528, mutta hänen töistään teetettiin kopioita ja useita vedoksia vielä 1600- ja 1700-luvulla, lähes kaksi vuosisataa hänen kuolemansa jälkeenkin. Kopiot ja vedokset eivät kuitenkaan yltäneet Dürerin omalle tasolle. Dürerin töissä esiintynyt täydellinen hallinta, muodon tasapaino kokonaiskompositioissa ja yksityiskohdissa olivat suuria syitä menestykseen, mutta suurin syy töiden tuottamaan ihastukseen oli Dürerin luova kuvallinen mielikuvitus. ”Hyvä maalari on sisimmässään täynnä kuvia”. – Albrecht Dürer (Anzelewsky, 1999, 11-19.)

5 KANNEN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS

5.1 Johdanto: Hourglass of Destruction –novelli

Lerkin kirjoittama novelli, Hourglass of Destruction, on hieman naiivi kertomus kahden nuoren pompeijilaisen rakkaudesta ja toistensa löytämisestä massiivisen luonnonkatastrofin aikana antiikin ajan Pompeijissa. Suomeksi kirjan nimi tarkoittaa ”Tuhon tiimalasia”, joka kuvastaa hyvin kuinka aika hupenee tarinamme päähenkilöiltä, kuin hiekka tiimalasisissa. Kirja tulisi ilmestymään kahtena versiona Amazonin elektroniseen kirjakauppaan, normaalina versiona sekä kuvitettuna versiona. Normaaliversio julkaistiin kesällä 2015 ja kuvitettu versio tulisi ilmestymään loppukevään ja alkukesän

2016 aikoihin Amazonin elektroniseen kirjakauppaan. Kuvitettu versio on juuri tämän tutkielman kohde. Juuri novellin tapahtumapaikka ja –aika ovat pääinspiraationa kuvitetun version kannen suunnittelussa ja toteutuksessa, sekä valitussa kuvitustyyliässä. Seuraavissa kappaleissa käyn läpi kannen suunnittelua ja kuinka kansi loppupeleissä toteutettiin.

5.2 Suunnittelu

Alkuperäinen suunnitelma oli toteuttaa kansi eriävänä itse kuvituksista, sillä olin kaavaillut kuvituksille yhteistä linjaa kirkkomaisen kiviseinän tyyllisillä kehyksillä. Kuitenkaan ajan kuluessa en ollut tyytyväinen tähän toimintamalliin ja etsin toista toteutustapaa. Päädyin lopulta tekemään kuvituksista pienen osan kirjan kantta, joten lopputulos olisi palapelin tyylinen kokonaiskuva koko tarinasta. Palapelimäinen lähestymistapa myöskin mielestäni viittaisi mosaiikkimaisuuteen, joka oli kuitenkin Pompeijissa varsin yleisesti hallinnut koristeellinen taidemuoto, erityisesti rakennusten koristelussa.

Tulisin siis suunnittelemaan kymmenen kuvitusta, joiden tulisi yhdessä sopia yhteen niin ulkoiselta muotokieleltään, kuvitustyyliiltään sekä myöskin rajaukseltaan. Näiden kymmenen teoksen yhteensovittaminen ja niiden täydentäminen tulisi luomaan pohjan itse kannen kuvitukselle, johon lisättäisiin typografiset elementit myöhemmin loppuvaiheessa. Vaikka tekstit tulisi lisäämään loppuvaiheessa työprosessia tulee niiden sijoittelua ja pinta-alaa ottaa huomioon itse kuvitusten teossa ja lopullisessa sommittelussa. Kannen suunnittelu tulisi siis olemaan kokonaisuus itse kuvituksista ja näin ollen kannen suunnittelu pohjautuu kuvituksien suunnitteluun, joista voi lukea tarkemmin seuraavasta osiosta.

Kuitenkin typografiset elementit ovat puhtaasti osa vain kannen suunnittelua. Koska kirja sijoittuu antiikin ajan Pompeijiin, oli typografinen tyyliä elementteille selvä jo alusta asti. Valitsemani typografinen tyyliä tulisi olemaan *capitalis monumentalis*, joka pohjautuu antiikin ajan piirtokirjoitukseen. Piirtokirjoituksia tehtiin julkisiin rakennuksiin, hautakiviin, triumfinkaariin ja suuriin monumentteihin. Kirjaimet maalattiin aluksi leveillä siveltimillä. Siveltimien vetoja hyväksi käyttäen hakattiin kirjainten muoto taltaa käyttäen kiveen v-muotoisilla urilla. Forum Romanumilla, Rooman

keskustassa on runsain määrin säilyneitä puupiirroskirjoituksia. (Itkonen 2007, 24.)

5.3 Toteutus

Kansi tulitisiin siis toteuttamaan digitaalisesti piirrettyjä kuvituksia yhdistäen kokonaiseksi kuvitukseksi ja niiden jättämiä aukkoja täydentämällä digitaalisesti piirtäen. Kannen koko tulee olemaan 2500x1563 pikseliä ja pystysuora. Piirtojalke tulee koostumaan eripaksuisista viivoista, tuoden tärkeät hahmot paksummilla ääri viivoilla esiin ja vähemmän oleelliset elementit ohuemmilla viivoilla. Tätä niin sanottua kokokontrastia hyväksi käyttäen estetään kannen kuvitusta muuttumasta monotoniseksi viivamassaksi. Kuvituksen kokoamisessa tulee kuitenkin ottaa huomioon, että jättää sommittelussa tilaa myös typografiselle sisällölle (otsikko, tekijän nimi sekä "illustrated"-teksti).

Illustrated on englantia ja tarkoittaa kuvitettua, sillä tämä kansi tulee olemaan kuvitetun version kansi. Kesällä 2015 Hourglass of Destruction julkaistiin jo normaalina versiona ilman kuvituksia Amazonin e-kirjakaupassa. Tätä versiota varten loin perinteisemmän tyyllisen kirjankannen, joka ei ole osa tätä tutkimusta. Perinteisellä kirjankannalle tarkoitan kuvituksen olevan valokuvakollaasiin pohjautuvaa, kuten suurin osa nykyajan kirjojenkansista. Normaaliversion kirjankansi toteutettiin käyttäen Adoben Photoshop – kuvanmuokkausohjelmaa, Illustrator-vektorigrafiikkaohjelmaa sekä kuvapankista ostettuja kuvia. Se on kuitenkin mainittava, että käyttämällä kuvituksia pohjana kannen kuvitukseen, luodaan myöskin voimakas muotokontrasti normaalin version ja kuvitetun kirjankannen välille, joka parantaa versioiden erottamista e-kirjakaupassa teosta hakiessa. Viivapiirros pohjainen kansikuvitus huokuu myöskin vahvasti antiikin ajan visuaalista henkeä, vahvistaen kirjan tarinaa ja aihepiiriä. Tämä myöskin mielestäni tulee parantamaan aihepiiristä kiinnostuneiden lukijoiden ostohaluja kirjaa kohtaan.



Kuva 1. Valmis kansityö.

Typografiset elementit tullaan ensin kokoamaan Adobe InDesign – taittoohjelmassa, käyttäen ”Trajan”-kirjaisinta, joka perustuu Trajanuksen voitonpylvään piirtokirjoituksiin vuodelta 113 (Itkonen, 2007, 24). Kun kaikki typografiset elementit on saatu haluttuun muotoon, siirretään ne Adobe Illustrator –vektorigrafiikkaohjelmaan; kirjaimet muutetaan ääriviivoiksi, niiden kokoa muutetaan tarpeen mukaan, sekä parannetaan niiden istuvuutta kuvitukseen. Kirjaimiin tullaan lisäämään myöskin viivavarjostusta tietyissä määrin, jotta ne istuvat paremmin kuvituksen yhteiseen muotokieleeseen. Tämän jälkeen otsikko, kirjailijan nimi sekä ”Illustrated”-tekstit siirretään Adobe Photoshop –kuvanmuokkausohjelmaan, missä tekstielementit istutetaan kuvitukseen ja hienosäädetään osaksi kokonaisuutta. Tämän prosessin päätteeksi on valmis kansi digitaalisessa muodossaan, .jpeg –tiedostona, valmis lähettäväksi Lerkille, joka liittää kannen osaksi taittoa Amazonin antamien ohjeiden mukaisesti. Taiton ollessa valmis, Lerkki lähettää tiedostopakettin Amazonille, joka käy läpi tiedoston ja laittaa sen hyväksyttynä e-kirjakauppaan myyntiin.

6 KIRJAN LUKUJEN KUVITUKSIEN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS

6.1 Johdanto

Kirjan kuvitukset tulevat olemaan kappale-kuvituksia, eli jokaisen kappaleen alkuun tulee kuvitus ja kappaleen numero ja nimi. Kirjan tapahtumat ja henkilöt sijoittuvat antiikin ajan Pompeijiin, mikä on huomioitu ottamalla

inspiraatiota ajan vaatetuksista, arkkitehtuurista sekä taidetyyleistä. Kuvitukset tullaan toteuttamaan tyylillä, joka ottaa inspiraatiota puupiirroksista, erityisesti Albrecht Dürerin upeista mestariteoksista, mutta ei kuitenkaan suoraan tyyliltään mukaile hänen kädenjälkeään. Kuvitukset tulemaan olemaan yksittäisiä osia kokonaisuudesta, jotka yhdessä muodostavat kansikuvituksen. Jokainen kuvitus on kuin osa palapeliä, tai mosaiikkia, joten niiden sommittelussa ja ääriivoissa otetaan huomioon muiden kuvitusten yhteensopivuus ja koko. Kuvitukset eivät myöskään suoraan kuvaa kappaleiden sen hetkistä mielikuvaa hahmosta, vaan enemmänkin tarinan lopullista tapahtumaa ja tilannetta hahmoille ja ympäristöille.

Kuvitukset toteutetaan digitaalisesti, mutta luonnokset jokaiselle kuvitukselle tehtiin kynällä paperille, jossa nämä sitten kuvattiin kameralla ja piirrettiin puhtaaksi käyttäen elektronisia piirustusvälineitä käyttäen. Alun perin kuvitukset tuli piirtää puhtaaksi käyttäen Wacom Bamboo Pen & Touch – piirtopöytää yhdistettynä tietokoneeseen ja käyttäen Adobe Photoshop – kuvanmuokkausohjelmaa, mutta teknisien yhteensopivuusongelmien vuoksi jouduin tekemään kuvitukset mobiilisti. Kun jokin työ toteutetaan mobiilisti voidaan käyttää termiä *mobile workflow*, eli liikkuva työnkulku. Työn toteutus ei ole enää sidottu tietokoneen ääressä istumiseen, vaan työtä voi tehdä missä vain tekijällä on käytössään sopiva mobiililaitte sekä dataverkkoyhteys tai langaton verkkoyhteys.

Käyttämäni mobiilijärjestelmä sisältää Samsungin valmistaman Note 4 – älypuhelimien, jossa on mukana kynä ja puhelimesta on 1024 paineentunnistusanturia näytössä, jolloin käyttäjä pystyy vaihtamaan viivan voimakkuutta ja kokoa, aivan kuten piirtäessä. Note 4 –älypuhelin toimii kuten Wacomien valmistamat piirtopöydät, yhdistettynä oikeaan ohjelmistoon. Kuvitusten puhtaaksi piirtämiseen käytettiin SketchbookPro-mobiilisovellusta, joka on mobiiliversio myöskin tietokoneille saatavasta SketchbookPro-ohjelmasta.

SketchbookPro-mobiilisovellus tarjoaa käyttäjälle resoluutiosta riippuen 18 tai 6 työskentelytasoa, layeria, kuvituksen tekoon. Valmiin työn pystyy myöskin tallentamaan .psd -muodossa, tallentamaan pilvipalveluun (Dropbox) ja viimeistelemään omalla koneella Photoshopilla. Kuvitusten työnkulku meni

juuri tämän mukaisesti eli tiivistettynä: luonnos paperiin, luonnoksesta puhelimalla kuva, kuva siirretään SketchbookPro-sovellukseen, sovelluksessa piirretään luonnos puhtaaksi ja viimeistellään 99.9 %, tallennetaan .psd -muotoon, tallennetaan Dropbox-pilvipalveluun ja lopullinen hienosäätö suoritetaan koneella Photoshopilla ja kuva tallennetaan 625 px leveänä .jpg -muotoon. Tämä jälkeen kuvitus on valmis lähetettäväksi Lerkille, joka liittää kuvan osaksi taittoa. Seuraavissa kappaleissa avaan kappaleiden henkilöitä ja tapahtumia, joiden pohjalta kunkin kappaleen kuvitus on suunniteltu ja toteutettu.

Kuvituksen koko oli SkethbookPro-sovelluksessa 1440x2560 pikseliä, joka mahdollistaa 6 työtason käytön. Alin taso on luonnoksesta otettu kuva, skaalattuna sopimaan työalueelle. Tämä jälkeen lisätään toinen taso, johon luon B-tason puhtaaksi piirroksen, eli käytän nopeita vetoja ja eripaksuisia viivoja luomaan yleiskuvaa kuvituksen jäljestä käyttäen mustekärkikynää imitoivaa digitaalista sivellintä vaihtelevilla paksuuksilla, aina 0.5 pikselistä aina 6 pikseliin asti. Kun tämä on valmis, lasen tämän toisen voimakkuutta 40 %:iin asti näyttäen piirretyn jäljen vaalean keskiharmaana. Seuraavaksi luon kolmannen työtason, johon piirrän paksuimmat viivat (hahmoissa ääri viivat ja muissa kohteissa lähimpien objektien ääri viivat) käyttäen 5,2 paksua mustekärkikynää imitoivaa digitaalista sivellintä. Kun uloimmat ääri viivat on puhtaaksi piirrettynä, otetaan neljäs työtaso auki jota käytän keskivahvojen viivojen puhtaaksi piirtämiseen (hahmoissa vaatteiden ja suurimpien ruumiinosien ääri viivoja ja objekteissa voimakkaimpia elementtejä ääri viivojen sisällä) käyttäen samaa digitaalista sivellintä kuin edellisessä, mutta kokona toimii 3,2 pikseliä. Kun keskivahvat viivat ovat valmiiksi, luodaan viides ja viimeinen ääri viivoja varten tarkoitettu työtaso. Tälle viidennelle tasolle vahvistetaan pienimmät yksityiskohdat, kuten hiukset, kasvopiirteet ja rakennusten pienimmät muodot. Samaa digitaalista sivellintä käyttäen piirrän puhtaaksi yksityiskohdat, mutta kokona toimii 1,4 pikseliä. Kun jokaisen kerroksen, vahvan, keskivahvan ja heikon, pistevahvuudet pienentyvät tai kasvavat vähintään 1,2 pikseliä saadaan viivoihin juuri sopivasti kokonkontrastia ja kuvitukseen enemmän tasoja. Kun tämä viimeinen ääri viivataso on luotu on aika siirtyä varjostukseen.

Varjostukset toteutettiin käyttäen viivavarjostustekniikka, jossa vaihtelemalla viivojen väliä luodaan vaaleampia ja tummempia alueita. Inspiraationa valitsemalleni kuvitustyylille toimivissa puupiirroksissa tämä varjostustekniikka oli laajalti käytetty tuomaan esiin kontrasteja tai perspektiiviä, kuten suuri mestari Dürer omissa töissään. Varjostuksia varten loin kuudennen työtason ja samaa mustakynää imitoivaa digitaalista sivellintä käyttäen kokona 0.5 pikseliä. Aloitin varjostuksia vetäen alkuun suurimmat varjoalueet varsin löysillä viivaväleillä, jota seurasi toinen kierros jossa tihensin välejä tarvittavissa paikoissa ja myöskin käyttäen lyhyitäkin vetoja sopivissa kohdissa. Seuraavaksi otetaan käyttöön kumitus työkalu ja trimmataan viivojen vedot. Kun kaikki tämä on valmista, tarkistetaan vielä yleisilme ja tallennetaan työ. Tallennuksen jälkeen mennään SketchbookPro-mobiilisovelluksen galleria osioon. Täältä avataan äsken työnkohdalla valikko, josta valitaan ".export to .psd" kohta ja tallennuksen kohteeksi valitaan oma Dropbox-tili ja siellä haluttu kansio. Hetken päästä valmis kuva on siirretty pilveen, josta se ladataan omalle koneelle. Tämän jälkeen kuvan voi avata Adobe Photoshop –kuvanmuokkausohjelmassa ja kaikki työtasot on tallessa. Kuva tallennetaan oikean kokoon sitten kuvitusta varten, korkeintaan 600 pikseliä leveänä, nimetään ja laitetaan kansioon odottamaan muita kuvia.

Kun kaikki kuvat ovat valmiina, voidaan ne ja typografiset elementit yhdistää Photoshopin avulla yhdeksi kuvaksi. Tehdään karkea sommittelu, jonka jälkeen se tallennetaan .jpg-muodossa Dropbox-tilille. Tämän jälkeen kuva avataan SketchbookPro-mobiilisovelluksessa. Kuvaan lisätään muutama työtaso ja näille käyttäen eri paksuisia digitaalisia siveltimiä yhdistetään kaikki elementit kokonaisuudeksi, joka sitten valmiina on elektronisen kirjan kansi. Kaikki seuraavissa kappaleissa käsiteltävissä kuvituksissa on käytetty juuri tätä edelle mainittua työn kulkua, joten en tule niissä enää kyseistä tekniikkaa tarkemmin käymään läpi. Tulen avaamaan kuvituksien sommittelua, eleitä ja inspiroivia esikuvia sekä myöskin avaamaan kappaleiden tapahtumia, jotta kuvitukseen olisi helpompi samastua.

6.2 Ensimmäinen luku: Marius



CHAPTER 1
MARIUS

Kuva 2. Marius-kuvitus

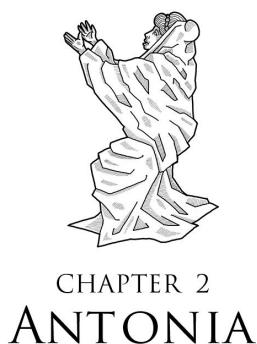
Marius on Hourglass of Destruction –novellin toinen päähenkilöistä. Kirjailija kuvaa hänet nuoreksi aikuiseksi, eli noin 16-vuotiaaksi joka kuitenkin antiikin aikoihin oli käytännössä mies. Kun mietitään nykyajan tapaa kuvata tuon ikäiset nuorukaiset, ovat he lähes automaattisesti siloposkia komistuksia. Tarinamme miespuolista pääosaa varten kaavailin jotain aivan muuta. Vaikka yleensä antiikin Rooman kuvauksissa kansalaiset kuvataan hyvinvoivina, kauniina ja komeina, en itse kannata tätä kantaa lähes ollenkaan. Ottaen huomioon tarinan miljöön ja päätöksen, halusin tuoda kuvituksessa esiin hahmon viime hetkiä, jolloin hän on kulkenut tuhka- ja kivisateessa, joutunut hengittämään pölyä ja kestäämään nousevaa lämpötilaa. Kukaan ei näyttäisi edellä kuvatun jälkeen kovinkaan hehkeältä, saati 16-vuotiaalta.

Tarinan ollessa pääosin tarina nuoresta rakkaudesta, tuli tämän rakkauden näkyä kuvituksesta. Rakkaus on kuvattu kummankin päähahmon omassa kuvituksessa kurotuksena toisiaan kohtaan eri korkeuksilta. Tavoitteleva käsi ja kohtaavat hieman hätäntyneet katseet kielivät välittämisestä sekä suurista tunteista. Käsien jäävän välimatkan musertavan kaipuun voi lähes tuntea kuvituksesta, mutta samalla eleellä on toinenkin tarkoitus. Avun pyytäminen ja antaminen näkyy muutamassa Dürerin omassa piirroksessa sekä Sikstinuksen kappelin katosta löytyvästä Aatamin luomisesta, vaikka kyseisessä teoksessa on enemmänkin kyse elämän lahjan antamisesta.

Myöskin polvistunut ja kumara asento kielivät toiselle antautumisesta; tosin tässä kohde olisi enemmän elämästään luopumista kuolemalle, kuin sydämen ojennuksesta.

Mitä vaatteisiin tulee, oli siihen suurimpana tekijänä hahmomme varakas ja jopa jalo perhetausta. Oli kotiorjia, kreikkalainen kotiopettaja ja hevosia, jotka kielivät varakkaasta asemasta perheessä. Tätä taustaa vasten oli ilmiselvää valita vaatteeksi hihallinen tunika pienillä koristuksilla, sekä päälle vaalea tooga.

6.3 Toinen luku: Antonia



Kuva 3. Antonia-kuvitus

Antonia on tarinan toinen päähenkilöistä, nuori nainen, jonka isä omistaa viinituvan ja hän työskentelee siellä. Saturnalian juhlassa Antonia ja Marius tapasivat ja nähtävästi lempi leiskui suurissa määrin. Antonia menetti äitinsä nuorena tekstin perusteella ja hänellä on muistona hänestä vain tämän sormus. Hän on oletettavasti samaa ikäluokkaa Mariuksen kanssa, eli antiikin aikaan jo lähes täysiverinen aikuinen nainen. Kuten Mariuksenkin kuvauksessa, en halunnut kuvata hahmoa juuri kappaleen tapahtumakohdalla, vaan hetkeä ennen loppua. Tämän vuoksi hahmo on kietonut päälleen peitteen, joka suojaa häntä satavalta tuhkalta ja haposateelta. Hahmo on myöskin kuvattu kurottaen käsiään ylöspäin, kohti Mariusta, rakastaan ja pelastajaansa. Epätoivoisuus on täysin normaalia kun maailma romahtaa

niskaan, joten ei olisi ollut sopivaa jos olisin kuvannut hahmon täydellisenä kaunottarena juuri hetkeä ennen romanttista kohtaamistaan prinssi Uljaan kanssa.

6.4 Kolmas luku: The Ride to the City



CHAPTER 3 THE RIDE TO THE CITY

Kuva 4. The Ride to the City-kuvitus

Tämä kappale oli helppo kuvittaa, koska sen sisällön pystyy tiivistämään kolmella sanalla: mies, hevonen ja matka. Luonnollisesti siis tämän kappaleen kuvituksena on hevosella ratsastava Marius. Inspiraationa tällä toimivat useat eri ratsastajapatsaat sekä Dürerin muutamat teokset. Marius ratsastaa huolestuneena kaupunkia kohti ennen kuin luonnon katastrofi iskee tuhoten hänen mahdollisuutensa löytää rakkaansa. Kuitenkin kuvituksessa olen sijoittanut Mariuksen tuhon hetkeen, jossa hän nostaa kätensä silmiensä suojaksi tulevalta kivisateelta, sillä kannessa ratsastaja tulee olemaan taustalla lähellä purkautuvaa tulivuorta.

6.5 Neljäs luku: The Uncle



CHAPTER 4
THE UNCLE

Kuva 5. The Uncle-kuvitus

Setä, tarkemmin Mariuksen setä, on tarinassa ylemmän luokan edustaja ja varakas mies, joka nauttii viettä aikaansa viinituvissa nautiskellen viinistä ja uhkapeleistä. Antiikin aikaiseksi mieheksi hän on keskivertoa vanhempi, siinä viidenkymppin tienoilla, joka on varsin hyvä suoritus kun ottaa huomioon silloisen elämänennusteen pyörineen miehillä kolmen- ja neljäkymmenen välillä. Ylemmän luokan edustajana hänen katsotaan olevaan sivistynyt ja viisas mies, mikä ei paljoa tietenkään paina. Kuvittelin hänelle alun perin hyvin hoidetun lyhyen parran, mutta Lerkki koki miehen yleisilmeen olleen enemmänkin siisti ja huoliteltu, joten sileät ”kokoomuslaiset” yleispiirteet olivat paikallaan.

Ylemmän luokan edustajana hän tietenkin pukeutui viininpunaiseen toogaan asemansa merkiksi, joka on kuvituksessa toteutettu varsin suurella määrällä viivavarjostusta, jotta saatiin selvä ero vaaleiden pintojen ja tumman toogan välillä. Halusin myöskin tuoda kuvituksessa esiin hänen rakkautensa viiniä kohtaan, sekä tästä seuranneen humalatilan. Hahmo nojaa viinilasi toisessa kädessä tukea vasten ja näyttää humalaisessa tilassa todistavansa elämänsä viime hetkiä. Myöskin keho on aseteltu hieman huojuvaksi ja huteraksi voimistamaan tätä humalatilan esiintuontia, sillä hahmo ei millään tapaan seiso suorassa, vain enemmänkin kyyryssä. Hänen ruumiinrakenteensakin

viestii iästä sekä yltäkylläisyydestä, mutta ei kuitenkaan yhtä groteskisti kuin viinikauppiaan keho.

6.6 Viides luku: The Wine Merchant



CHAPTER 5 THE WINEMERCHANT

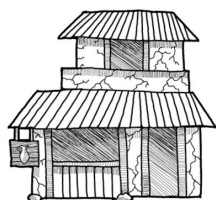
Kuva 6. The Winemerchant-kuvitus

Viidennen luvun päähenkilönä on koko tarinan naispääosan isä, viinikauppias, joka pyörittää viinikauppaa menestyksekkäästi. Pompeijilla oli maine Rooman valtakunnan pahekaupunkina, johon useat eroottiset freskot ja mosaiikit viittaavat sekä roomalaisten juhlien maine. Näistä lähtökohdista oli helppoa lähteä luomaan lähes groteskia ylipainoista ja asennoiltaan epämiellyttävää hahmoa kappaleen kuvitusta varten. Kaksoisleuat, lihavuus, vääntyneet jalat sekä syleilyssä oleva viiniamfora kertovat mässäilevästä ja ahneesta elämäntavasta, jota juuri kauppiaisiin ja yritysjohtajiin on helppo liittää aina antiikin ajasta nykypäivään asti. Myöskin yksi suurimmista kauppiaisiin ja rikkaisiin ihmisiin liitettävistä symboleista oli saatava osaksi kuvitusta, joten lihavan vatsan alta pilkottavassa köydessä roikkuu varsin kookas nahkakukkaro, täynnä roomalaisia dinaareja.

Suurimmat ulkoiset ja henkiset inspiraation lähteeni tätä hahmoa varten olivat kenties Timo Soini sekä Suomirock-yhtye Zen Cafén animoidun musiikkivideon ”Piha ilman sadettajaa” pahan ruumiillistumana kuvattu hikoileva, ahne ja lihava tehtaanomistaja. Kyseinen video on jo kymmenisen vuotta vanha, mutta sen visuaalinen muotokieli ja värivalinnat ovat jääneet

mieleeni vahvasti. Vaikka esikuvana toimivat rikkaat hahmot ja itse kuvattava hahmokin edustaa hyvin toimeentulevan yhteiskuntaluokan jäsentä, ei kauppiaille ollut korkeampien virkojen omaavien tavoin purppuraa toogaa. Tästä syystä hahmo kuvataankin pitkässä hihallisessa tunikassa, eikä toogassa ja yleisolemus on masentava ja kaikkensa menettänyt, kuin omaisuuttaan loppuun asti suojeleva.

6.7 Kuudes luku: The Quest for the Wine Shop



CHAPTER 6 THE QUEST FOR THE WINESHOP

Kuva 7. The Quest for the Wineshop-kuvitus

Marius tiesi Antonian asuvan viinituvassa, mutta ei vain muistanut tarkalleen missä. Hän kaluaa sokkeloisia katuja toivoen lyötävänsä oikean paikan ajoissa. Kuvitus tulisi esittämään roomalaisen viinituvan julkisivua, jossa on puinen viinituvan kyltti. Suunnitellessani kuvitusta oli päässäni mielikuva Asterix-sarjakuva-albumeissa välillä esiintyvistä Rooman alueen viinituvista, ja hieman samaa henkeä on tavoitettavissa tämän kappaleen kuvituksessa. Kannen kuvituksessa kappaleita 4 ja 5 varten tehdyt kuvitukset tulevat olemaan tämän kappaleen kuvituksen etualalle sijoitettuna, mutta itse viinitupa on kappaleen 10 etualalla lähes tulevan tuhon kohdalla.

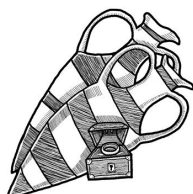
6.8 Seitsemäs luku: The Boat Houses

CHAPTER 7
THE
BOATHOUSES

Kuva 8. The Boathouses-kuvitus

Venevajat. Alue satamassa, jonne ihmiset pakenivat dokumenttien mukaan tuhoa, joka kuitenkin koitui heidän haudakseen. Vesielementti toi haasteita kannen sijoittelun kannalta, mutta tämäkin kuvitus oli pääosin vain antiikin aikainen venevaja laiturilla. Minimoin sommitteluun liittyvät ongelmat saartamalla kuvituksen elementin tuhkapilveen. Novellissa Mariuksen äiti ja setä sekä talouden orjat pyrkivät pakenemaan veneellä tuhoa, mutta kukaan ei pelastu. Tarinallisesti sedän sijoittaminen venevajalle olisi ollut tarkempaa, mutta koin hänen paikkansa olevan viinituvan luona viinikauppiaan kanssa.

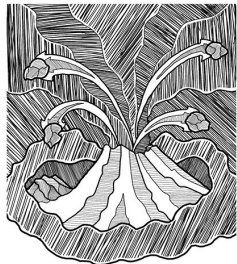
6.9 Kahdeksas luku: The Departure

CHAPTER 8
THE
DEPARTURE

Kuva 9. The Departure-kuvitus

Tämä kappale kuvaa viinikauppiaan ja Antonian matkaa kohti satamaa, mutta Antonia palaa takaisin viinituvalle etsimään puista arkkua. Tämä arkku sisältää Antonian äidin vihkisormuksen. Toinen vahva elementti kappaleessa ovat pari viiniamforaa, joita viinikauppias kantaa mukanaan sekä juo. Kuvitus tuli sisältämään aukinaisen arkun, jonka sisällä on sormus ja arkun vieressä muutamat viiniamforat. Tämä kuvitus tulisi olemaan lähellä viinituvan kuvitusta kansikokonaisuudessa. Kappalekuvituksen sisältäessä kuitenkin esineitä tuli esineiden yksityiskohtiin kiinnittää huomiota sekä varjostukseen. Viiniamforat koristelin geometrisillä kuvioilla, sormukseen pienien jalokivien heijastuksilla ja sijoitin arkkuun puutekstuuria ja lukkoon avaimenreiän.

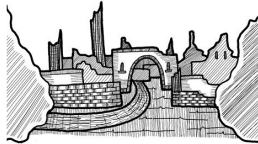
6.10 Yhdeksäs luku: The Inferno

CHAPTER 9
THE
INFERN O

Kuva 10. The Inferno-kuvitus

Helvetti kertoo mainiosti kappaleen sisällön. Laavaa, maanjäristyksiä, suuria lohkareita tippumassa taivaalta, kivisadetta ja tuhkaa, joka täyttää keuhkot ja pimentää taivaan. Palavia asuntoja, ruumiita ja pakokauhua, jonka lähde on yksi ja sama, Vesuvius-tulivuori. Luettuani kappaleen tiesin heti mitä kuvitus tulisi pitämään sisällään: tulta ja savua sylkevän tulivuoren ja tuhkapilven, joka täyttäisi kannen yläosan, johon myöskin kirjan ja kirjailijan nimi tulisi typografisilla elementeillä. Vietin aikaa internetissä selaten kuvia sammuneista, nukkuvista ja aktiivista tulivuorista sekä tutkien purkautuvia tulivuoria, saadakseni kuvitukseen vuoren jylhyyttä ja tulivuoren tuhovoimaa. Kuvitus tulisi pitämään sisällään varsin suurissa määrin viivavarjostusta johtuen tuhkapilven tummuudesta sekä tuhkan mustanneesta vuoren rinteestä.

6.11 Kymmenes luku: Pompeii



CHAPTER 10
POMPEII

Kuva 11. Pompeii-kuvitus

Viimeinen kappale sijoittuu nykypäivään Pompeijin raunioille, jotka kuhisevat turisteja. He kiertävät kaupungin jäänteillä ja ihastelevat tuhkaan säilyneitä kuolleiden jäänteitä, erityisesti yhtä pariskuntaa, joka kuoli syleillen toisiaan. Kuvitusta ajatellen tämäkin on vain oma näkemykseni Pompeijin raunioista, jotka tullaan kannessa sijoittamaan The Inferno -kappaleen kuvituksen alle. Näin kansikuvaan saadaan jo tuhoutunutta kaupunkia, joka kuitenkin on nykyajassa, ja etualalle vielä ehjää kaupunkia, johon tulevat kappaleiden 6, 7 ja 8 kuvitukset sekä myöskin kappaleen 3 kuvitus.

7 TYÖN ARVIOINTI

Kaikkien vastoinkäymisten jälkeen olen tyytyväinen projektin lopputulokseen, samoin on myös asiakas. Kun projektin alun perin piti alkaa tammikuussa 2015 oli päätyövälineenä Wacom Cintiq 22HD –piirtonäyttö ja ohjelmana Adobe Illustrator. Käytin aikaa projektin teoriaosioon tutkimiseen ja kirjoittamiseen alkuvuodesta 2015. Useista muuttujista johtuen sekä asiakkaan kanssa asiasta sopien muuttimme kuvitetun version julkaisun kesälle 2016 vuoden 2015 kesän sijasta. Projekti kummitteli pitkään takaraivossa, vaikka paluu projektin pariin tapahtui tammikuussa 2016. Vuoden aikana koin tarvetta muuttaa lähestymistapaani ja työvälineetkin vaihtuivat Wacom Bamboo –piirtopöytään ja Adobe Photoshop –ohjelmaan. Kuitenkin teknisistä ongelmista johtuen vaihtui työvälineeksi Samsung Galaxy

Note 4 –älypuhelin ja ohjelmaksi SketchbookPro-sovelluksen, joten astuin mukavuusalueeni ulkopuolelle. En ollut aikaisemmin toteuttanut mitään näin laajaa Note 4:llä ja juuri siksi olen varsin tyytyväinen ”kännykällä” piirrettyyn kuvitukseen ja mosaiikki-konseptiratkaisuun.

Toki projekti olisi ollut varmasti vielä parempi vektorigrafiikalla tehtynä ja isolla näytöllä piirrettynä, mutta samalla raskaampi tiedostokooltaan. Myöskin kannen sommittelu olisi ollut nopeampaa ja tarkempaa suurelta piirtonäytöltä. Projekti myöskin osoitti, että en ole kuvittaja paitsi tarvittaessa, ja minulla oli vuoden aikana mahdollisuus jättää projekti kokonaan pois. Sitä en tehnyt, ja siihen olen tyytyväinen. Hoidin epämieluisan projektin loppuun asti välineistöllä, joka ei ollut kaikista optimaalisin. Ainoa asia, joka jäi kaivertamaan mieltä oli projektin venyminen, mikä ei asiakasta haitannut. Loppujen lopuksi projektin kantava voima oli tarve saada opinnäytetyö valmiiksi ja saattaa opiskelut päätöksen, jotta voisi siirtyä eteenpäin.

Parasta oli kuitenkin huomata, miten kuvittamisen teko digitaalisesti ei ollut sidottu tietokoneeseen ja piirtopöytään, vaan kykenin tuottamaan aineistoa projektiin odottaessani bussia, pitkällä lentomatalla tai nauttiessani kahvia kahvilassa kaukana tietokoneesta. Kyky luoda aina kun on luova olo tai tulee ratkaisu ongelmaan, tekee vaikeastakin projektista helpommin lähestyttävämmän ja tuoreemman. Mobiili työnkulku tuntui sopivan erinomaisesti omaan työrytmiini ja -tyyliini; paljon paremmin kuin päätteen edessä istuminen ja luovuuden ja uusien ideoiden saaminen samassa ympäristössä. Nyt odotan kesää ja kirjan kuvitetun version digitaalista julkaisua sekä sen vastaanottoa.

LÄHTEET

- Anzelewsky, F & Emese Doehler, V. 1999. Albrecht Dürer: Grafiikan mestariteoksia. Weimar, Saksa, VDG-Verlag, 11-19.
- The Art of Retouching. Digital Fundamentals– Color models and Color Spaces. Saatavissa: http://www.theartofretouching.com/blog/color-space-srgb-adobe_rgb-photo-cmyk#.VuYXo8fmZjI [viitattu 14.3.2016].
- Bello, M.R. V. 1979. New Practical guide to Pompeii. Napoli, Italia, Bonechi, 8-x.
- Cambridge in Colors. Image types: JPEG & TIFF files. Saatavissa: <http://www.cambridgeincolour.com/tutorials/imagetypes.htm> [viitattu 14.3.2016].
- D’Or, E. V. 1982. Forbidden Pompei. Italia, FEP, 23-33.
- Foto-Mosaik-Edda. Definition, Picture size, DPI and PPI. Saatavissa: http://www.fmedda.com/en/article/dpi_ppi [viitattu 14.3.2016].
- Gizmodo. The History of Amazon’s Kindle So Far. Saatavissa: <http://gizmodo.com/5844662/the-history-of-amazons-kindle-so-far/> [viitattu 14.3.2016].
- The Guardian. Where did the story of ebooks begin?. Saatavissa: <http://www.theguardian.com/books/2014/mar/12/ebooks-begin-medium-reading-peter-james> [viitattu 14.3.2016].
- Itkonen, M. Typografian käsikirja, kolmas laajennettu painos. RPS-yhtiöt 2007.
- Kindle. Direct Publishing – Creating a Catalog / Cover Image. Saatavissa: <https://kdp.amazon.com/help?topicId=A2J0TRG6OPX0VM> [viitattu 14.3.2016].
- Kindle. Direct Publishing – Formatting Images Within Your Kindle Book. Saatavissa: <https://kdp.amazon.com/help?topicId=A1B6GKJ79HC7AN> [viitattu 14.3.2016].
- The Old Print Gallery. History of Woodcuts. Saatavissa: <https://oldprintgallery.wordpress.com/2011/07/12/history-of-woodcuts/> [viitattu 14.3.2016].

Reuters. Amazon.com Inc. Saatavissa:

<http://www.reuters.com/finance/stocks/companyProfile?symbol=AMZN.O>

[viitattu 14.3.2016].

The White Goddess. Fascinus – Phallic god who protected from envy and the evil eye. Saatavissa:

http://www.thewhitegoddess.co.uk/divinity_of_the_day/roman/-fascinus.asp

[viitattu 4.3.2015].

KUVALUETTELO

Kuva 1. Valmis kansityö. 28.3.2016

Kuva 2. Marius-kuvitus. 13.3.2016

Kuva 3. Antonia-kuvitus. 15.3.2016

Kuva 4. The Ride to the City-kuvitus. 17.3.2016

Kuva 5. The Uncle-kuvitus. 20.3.2016

Kuva 6. The Winemerchant-kuvitus. 21.3.2016

Kuva 7. The Quest for the Wineshop-kuvitus. 26.3.2016

Kuva 8. The Boathouses-kuvitus. 27.3.2016

Kuva 9. The Departure-kuvitus. 24.3.2016

Kuva 10. The Inferno-kuvitus. 28.3.2016

Kuva 11. Pompeii-kuvitus. 28.3.2016