

Veera Miettinen

# LASTENKIRJASARJAN VISUAALISEN ILMEEN SUUNNITTELU

Opinnäytetyö  
Viestinnän koulutusohjelma

Syyskuu 2016



**KYAMK**  
University of Applied Sciences

<b>Tekijä/Tekijät</b>	<b>Tutkinto</b>	<b>Aika</b>
Veera Miettinen	Medianomi	Syyskuu 2016
<b>Opinnäytetyön nimi</b>		
Lastenkirjasarjan visuaalisen ilmeen suunnittelu		48 sivua
<b>Toimeksiantaja</b>		
Reuna Kustantamo ja Kirjakauppa Oy		
<b>Ohjaaja</b>		
Lehtori Tarja Brola		
<b>Tiivistelmä</b>		
<p>Opinnäytetyössä suunnitellaan visuaalinen ilme lapsille suunnattuun kirjasarjaan. Työn tavoitteena on luoda kirjasarjalle kohderyhmän huomioiva ja joukosta erottuva visuaalinen ilme, ja hahmot, joihin sekä nuoret että vanhemmat lukijat pystyvät samaistumaan. Työssä keskitytään etenkin hahmosuunnitteluun, joka kattaa hahmon rakentamisen aina taustatarinan kehittämisestä visuaalisiin ratkaisuihin. Toisena painopisteenä toimii visuaalinen ilme, jonka ratkaisujen toimivuutta tutkitaan lähdemateriaalien, luonnoksien ja niistä saadun palautteen avulla.</p> <p>Hahmosuunnitteluosassa tutkitaan etenkin muodon ja värin vaikutusta hahmon persoonan tulkintaan. Työssä tutustutaan myös hahmojen uskottavan ja kirjan kohderyhmän huomioivan taustatarinan rakentamiseen. Hahmot toimivat kirjasarjan tarinoiden luomisen pohjana ja kirjailijoiden työkaluina, joten niiden persoonien täytyy olla selkeitä, muttei kirjoittajien kannalta liian rajaavia. Hahmosuunnittelun tuloksina ovat kirjan päähenkilöinä toimiva parivaljakko ja neljä sivuhenkilöhahmoa. Hahmoissa käytetyistä visuaalisista ratkaisuista näkee kirjan tyylilliset valinnat, joiden pohjalta kuvitukset toteutetaan.</p> <p>Kirjasarjan visuaalisessa ilmeessä keskitytään etenkin tunnistettavan logon luomiseen, jossa huomioidaan nuori, suurilta osin lukutaidoton kohderyhmä. Tutkimuksessa käsitellään myös kirjojen typografiaa ja taittoa, sekä kuvan ja typografian suhdetta kuvakirjoissa. Näitä tutkitaan portfolioissa kirjaesimerkkien ja omien lapsuuden lukukokemusten kautta. Ilmeosion lopputuloksena ovat kirjasarjan logo ja joitain taittomalleja, joilla esitetään kirjasarjaan haluttu taittotyyli.</p>		
<b>Asiasanat</b>		
hahmosuunnittelu, lastenkirja, kirjankuvitus, taitto, visuaalinen ilme		

Author (authors)	Degree	Time
Veera Miettinen	Bachelor of Media Communication	September 2016
<b>Thesis Title</b>		48 pages
Designing Visual Identity for Children's Story Book		
<b>Commissioned by</b>		
Reuna Kustantamo ja Kirjakauppa Oy		
<b>Supervisor</b>		
Senior lecturer Tarja Brola		
<b>Abstract</b>		
<p>The object of the thesis was to design a visual identity for a children's story book. The most important aspects of the design project were to pay attention to the intended target audience and to make an identity that stands out among other children's books. Also the designed characters had to have appeal to both young and adult readers.</p>		
<p>Research source material and children's book examples were used as research tools. Recollection from childhood reading experiences was interpreted as well. The evaluation of character design was based on feedback received from supervisors and peers.</p>		
<p>The main focus in the thesis was on the character design that involves creating a background story as well as making visual choices. The main emphasis was put on the form and the colour and on the way they define character's personality. Also creating a believable and an appealing background story was examined. The characters act as tools for writers who create stories for the books so their personalities had to be distinct but not too restrictive. As a result two main characters and four side characters were designed. The visual choices in character design also conveyed how the overall look of final illustrations are made.</p>		
<p>The other emphasis in the thesis laid on the visual identity that includes logo design, typography and other layout choices. In the visual identity part the focus was on creating a recognisable logo that took in consideration the target audience that cannot read yet. The typography and the lay out design as well as the relationship between picture and text were studied as well. As a result a logotype and lay out examples that showcase the overall desired visual style of the book were presented.</p>		
<b>Keywords</b>		
character design, children's book, illustration, lay out, visual identity		

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	LÄHTÖKOHDAT .....	6
2.1	Asiakas ja toimeksianto .....	6
2.2	Aikataulu .....	6
2.3	Tutkimusmenetelmät .....	7
2.4	Kohderyhmä .....	7
3	HAHMOSUUNNITTELU .....	10
3.1	Muodot.....	10
3.2	Värit .....	12
3.3	Päähenkilö – Sirkuspoika Oliver .....	17
3.4	Oiva-kana .....	22
3.5	Verner - Oliverin isä .....	23
3.6	Olivia – Oliverin äiti .....	25
3.7	Bim – taikuri.....	26
3.8	Bum – eläinten kouluttaja .....	28
3.9	Hahmojen mittasuhteet.....	30
3.10	Ilmeet ja eleet .....	31
4	KIRJASARJAN VISUAALINEN ILME .....	32
4.1	Kirjan formaatti.....	33
4.2	Kirjasarjan logo.....	33
4.3	Typografia.....	36
4.4	Kuvitukset .....	38
4.5	Taitto.....	43
5	YHTEENVETO JA POHDINTAA .....	45
	LÄHTEET.....	47

## 1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön aiheena on hahmojen ja visuaalisen ulkoasun suunnittelu Reuna Kustantamo ja Kirjakauppa Oy:n lapsille suunnattuun kirjasarjaan. Tavoitteiksi suunnittelulle asetettiin hahmojen persoonallinen, ystävällinen ja mielenkiintoinen ulkoasu sekä ilmeen erottuvuus ja sarja-ajattelun huomioiminen suunnittelussa. Suunnittelun alussa sain vapaat kädet ideoida kirjasarjan aihetta ja hahmoja, ainut rajoittava tekijä oli 5–9-vuotiaiden kohderyhmä. Suunnittelemani hahmojen pohjalta järjestetään syksyllä 2016 kirjoituskilpailu, jossa etsitään kirjasarjan ensimmäisen osan tarina. Myöhemmin laatimani ilmeen pohjalta toteutetaan ensimmäinen kirja, jonka on tarkoitus ilmestyä syksyllä 2017.

Työn produktiivisessa osassa suunnittelen kirjasarjaan hahmoja, joiden pohjalta kirjojen tarinat kirjoitetaan. Hahmojen on tarkoitus toimia kirjoituskilpailun osallistujien ideoinnin apuna, joten hahmojen persoonien täytyy olla selkeitä, muttei liian rajoittavia. Laadin samalla kirjoille tunnistettavan visuaalisen ilmeen aina kuvitustyylistä taittoratkaisuihin. Lopputuloksena esitetään suunnitellut hahmot, kirjasarjan logo, typografia ja joitain taittoehdotuksia.

Opinnäytetyön kirjallisessa osassa on kolme käsittelylukua, joista ensimmäisessä kerrotaan työn tausta ja lähtökohdat. Toisessa luvussa tutustutaan hahmosuunnitteluun ja erityisesti muodon ja värin vaikutukseen hahmon persoonan välittymisessä. Luku sisältää myös kuvaukset kirjasarjan hahmojen luontiprosessista. Kolmannessa luvussa tutkitaan kirjasarjan visuaalisen ilmeen rakentumista, ilmeen merkitystä ostopäätökseen sekä kuvataan ilmeen suunnittelun työprosessia. Kirjallisen osuuden prosessikuvausten tukena toimii portfolio, josta löytyy kuvallista materiaalia suunnittelun etenemisestä ja varsinkin hahmojen kehityksestä.

## 2 LÄHTÖKOHDAT

### 2.1 Asiakas ja toimeksianto

Opinnäytetyön asiakkaana toimi Reuna Kustantamo ja Kirjakauppa Oy, jolle toteutin kirjasarjan visuaalisen ilmeen ja hahmojen suunnittelun. Yhteyshenkilönä kustantamon puolelta projektissa toimi Tarja Tornaesus, joka vastaa jatkossa myös opinnäytetyöni pohjalta laadittavien kirjojen kustantamisesta. Lisäksi suunnittelutyön tukena toimi työryhmä, joka järjestää ensimmäisen kirjan tarinasta kirjoituskilpailun.

Asiakkaan tilaama työ oli toimivien hahmojen ja kirjan kohderyhmän huomioidun kuvitustyylin luominen lastenkirjaan. Suunnitteluun sisältyi myös kirjan taiton ja logon suunnittelu. Työssä tuli huomioida myös sarja-ajattelu, sillä mahdollisuuksien mukaan hahmojen pohjalta toteutetaan useita kirjoja. Tämä täytyi huomioida varsinkin kirjan taitto- ja piirrostyylin yhtenäisyydessä. Kirjojen tarinat kirjoitetaan myöhemmin, joten konseptointi tapahtuu kustantajan ja kirjoittajista kootun työryhmän heittämiä ideoiden ja esimerkkien sekä omien näkemysten pohjalta.

### 2.2 Aikataulu

Yhteistyö Reuna Kustantamo ja Kirjakauppa Oy:n kanssa alkoi 17.12.2015. Ensimmäinen tapaaminen projektin tiimoilta onnistui kuitenkin vasta maaliskuussa 2016. Palaverissa määriteltiin kirjan lähtökohdaksi Pelle Miljoonan pohjautuvan hahmon ympärille rakennettavat kertomukset artistin matkakokemuksista. Suunnittelutyö lähti hyvin käyntiin ja päähahmo hiottiin valmiiksi huhtikuun alkuun mennessä. Projektin suunnittelu jouduttiin kuitenkin aloittamaan alusta, sillä yhteistyö kirjan päähenkilöksi suunnitellun Pelle Miljoonan kanssa peruttiin artistin pelättyä lastenkirjan vaikuttavan negatiivisesti hänen imagoonsa.

Varsinaisesti opinnäytetyöni toteutus alkoi siis vasta toukokuussa 2016. Tällöin määriteltiin, että kirjasarjasta järjestettäisiin kirjoituskilpailu, joka julistettaisiin elokuussa 2016. Hahmojen ja kirjan visuaalisten ratkaisujen tuli olla tällöin valmiita.

## 2.3 Tutkimusmenetelmät

Projektissa tutkimusmenetelminä toimivat portfolio ja intuitiivisen jo opitun tiedon hyödyntäminen. Portfolio on ensisijainen tutkimusmenetelmä, sillä se auttaa sekä tiedon ja työvaiheiden jäsentelyä että ratkaisujen perustelua (Anttila 1998). Pyrin keräämään portfoliooni sisältöä kaikista työvaiheista ja perustelemaan tekemiäni valintoja portfolioista saamani palautteen pohjalta. Suunnittelutyössä on tärkeää saada palautetta kaikissa työvaiheissa projektin hallitsemiseksi ja jatkuvan kehitysprosessin ylläpitämiseksi (Ambrose & Harris 2010, 46). Kerään portfoliooni myös esimerkkejä hyvistä ja huonoista satukirjoista ja kuvituksista, jotta voin pohtia niissä tehtyjä ratkaisuja ja parantaa omaa työtäni.

Portfolioini selkärankana toimivat luonnokset, sillä aiheeni on hyvin visuaalinen. Ambrosen ja Harrisin (2009,94) mukaan luonnostelemalla visuaalisen muodon antaminen ajatukselle vaatii idean tarkentumista ja konkretisoitumista. Lisäksi he toteavat ideoiden jäävän samalla osittain tiedostamattomaan kehitysprosessiin, joka auttaa idean jäsentämistä myös jatkossa.

Toisena tutkimusmenetelmänä työssäni toimii aiemmin oppimani tiedon ja visuaalisen näkemyksen hyödyntäminen. Luovassa työssä on toisinaan vaikea löytää ratkaisuille tieteellisiä perusteluja, minkä takia intuitiivisen tietotaidon hyödyntäminen on yhtä välttämätöntä kuin lähteisiin nojaava taustatutkimus. Taustatutkimusta suoritan kirjalähteiden ja artikkelien pohjalta. (Poggenpohl & Keiichi 2009,26.)

## 2.4 Kohderyhmä

Kuvakirjoille pyritään varsinkin länsimaissa aina nimeämään kohderyhmä, jonka mukaan arvioidaan tekstin ja kuvien soveltuvuus lukijoille. Lastenkirjat ovat kuitenkin aina aikuisten tekemiä, joten lapselle välittyvä lukukokemus on arvoitus. On vaikea saada varmaa tietoa lasten omista tulkinnoista kuvien sisällöistä, sillä usein kuvien merkityksiä kysyttäessä lapset pyrkivät vastaamaan aikuisten odotuksien mukaisesti. Kuvakirja on kuitenkin parhaimmillaan, kun se sisältää erilaisia merkityksiä kaiken ikäisille ja tasoille lukijoille. (Salisbury & Styles 2012, 113.)

Myös tässä projektissa on kirjalle nimetty kohderyhmä: 5–9-vuotiaat lapset. Tämän ikäiset lapset ovat innokkaita oppimaan uutta ja suorittamaan sopivan kokoisia tehtäviä itsenäisesti ja yhdessä vanhemman kanssa. Kehut suorite-  
tuista tehtävistä ovat tärkeitä, sillä lapsi alkaa oppimaan itsekritiikin ja ymmär-  
tämään epäonnistumisen käsitteenä. Tunteet ailahtelevat ja niitä osoitetaan  
voimakkaasti. Vanhemmilta kaivataan edelleen hoivaa ja erityishuomiota,  
mutta toisaalta halutaan olla isoja ja itsenäisiä, mikä saa lapsen uhmaamaan  
ajoittain vanhempiaan. Oman ikäiset kaverit tulevat pikkuhiljaa tärkeämmiksi  
ja vanhempia lapsia arvostetaan ja heistä otetaan mallia. Mielikuvitus on var-  
sinkin 5–6-vuotiailla tärkeässä roolissa, ja sadut ja tarinat kiinnostavat. Myös  
monimutkaisemmissa juonissa aletaan pysyä jo mukana. 7-vuotiaasta eteen-  
päin lapsi alkaa erotella tarinoista, mikä on totta ja mikä kuvitelmaa. Tämän  
ikäinen lapsi muodostaa jo itsenäisiä mielipiteitä, mutta toisaalta kaverien sa-  
nomisilla on suuri painoarvo. (Mannerheimin Lastensuojeluliitto.)

Kuvakirjat ja sadut ovat pienille lapsille pääasiallinen kirjallisuusmuoto. Joskus  
tekstin ja kuvan tulkitseminen ja niiden yhdistetyn merkityksen ymmärtäminen  
voi olla nuorelle lukijalle liian vaikeaa ja tällöin mielenkiinto kirjaa kohtaan lop-  
puu kesken. Toisaalta on kuitenkin tärkeää, että kirja haastaa lasta tulkitse-  
maan kuvaa ja palkitsee lapsen ponnistelun uusilla oivalluksilla kirjan tarinan  
sisällöstä. Tällaisien lisämerkityksien hahmottaminen voi vaatia useita lukuker-  
toja ja kuvitusten on oltava taidokkaita ja kohderyhmälleen sopivia, jotta lapsi  
jaksaa paneutua kirjaan yhä uudelleen. (Salisbury & Styles 2012, 75,82.)

Lapset ovat kuitenkin yllättävän taitavia kuvan lukijoita, sillä värit ja muodot  
kiinnostavat heitä luontaisesti. Varsinkin väreihin lapset liittävät vahvoja tun-  
teita omien kokemuksiensa kautta. Esimerkiksi tummat värit koetaan pelotta-  
vina ja ne liitetään painajaisiin, hautajaisiin ja surullisuuteen. Lapset myös op-  
pivat kuvan merkityksien lukemista yhdistäessään mielikuvitusta ja todelli-  
suutta omissa piirroksissaan. Tätä ominaisuutta voidaan ruokkia ohjaamalla  
lasta tutkimaan kuvia omina pieninä tarinoinaan. Vaikkei lapsi varsinaisesti  
ymmärrä tulkitsevansa symboliikkaa, osaa jo pieni lapsi leikkiä kävyllä, jonka  
kuvittelee olevan lehmä. Lapsi siis ymmärtää, että käpy voi edustaa jotain  
muuta kuin pelkkää käpyä. Lapsen on pääteltävä tai opittava kuvien taustalla  
olevia merkityksiä, ennen kuin voi ymmärtää niitä, tämä piirre vahvistuu selke-  
ästi 7–9 vuoden iässä. (Salisbury & Styles 2012, 77,81; Hatva 1993, 131.)



Hyvänä esimerkkinä lapsen kuvanlukutaidosta ja värien herättämistä voimakkaista mielikuvista toimii oma muistikuvani minulle noin viiden vuoden iässä luetusta *Konstan mehutaika* -kirjasta. Kirjan tarinassa mehua rakastava nalle vie mansikoita kylän vesitorniin, jolloin vesi värjäytyy punaiseksi. Vaikka kirja ei missään vaiheessa ole pelottava, eivätkä hahmot säikähdä veden punaisuutta, osasin jo pienenä yhdistää punaisen nesteen vereen ja koin kuvassa 1 esitetyn pormestari karhun kylpykuvan hyvin ahdistavana. Kuva on piirtynyt tarkasti mieleeni, ja vaikka tarina ja kuvitukset ovat taidokkaita, en koskaan pitänyt kyseisestä kirjasta.



Kuva 1. Ritva Toivolan ja Ulla Vaajakallion tekemän *Konstan mehutaika* -kirjan aukeama, jonka koin lapsena ahdistavaksi.

Lasten lisäksi lähes yhtä tärkeä kohderyhmä kirjaprojektissa on aikuiset, jotka tekevät kirjoista ostopäätöksen. Kirjakauppaliiton (2015) julkaisemassa tutkimuskoosteessa ilmenee, että eniten kirjoja ostavat korkeakoulututkinnon suorittaneet 40–49-vuotiaat naiset, joiden taloudessa on lapsia. Tutkimuksen mukaan lasten kirjojen myynti on loivassa kasvussa, vaikka kirjamyynti muutoin on vähentynyt. Vuonna 2008 80 % kaikista kirjoista ostettiin omaksi tai lahjaksi oman perheen jäsenelle. Tutkimuksesta voi päätellä, että lastenkirjan toisena kohderyhmänä on kannattavaa pitää keski-ikäisiä naisia ja luultavasti myös hieman iäkkäämpiä naisia, sillä usein lastenkirjoja lahjaksi ostavat kummit ja mummit.

### 3 HAHMOSUUNNITTELU

Matt Tkoczen (2015, 31) mukaan suunnittelun konseptointivaiheessa on tärkeää huomioida seuraavat neljä seikkaa annetussa tärkeysjärjestyksessä: soveltuvuus, uskottavuus, estetiikka ja omaperäisyys. Soveltuvuus tarkoittaa suunniteltavan hahmon sopivuutta sille annettuun ympäristöön tyyllillisesti eli täyttääkö hahmo ulkoisesti tarinan vaatimat ominaisuudet. Tähän sisältyy myös se, onko hahmo suunnittelussa huomioitu kohdeyleisö. Uskottavuus puolestaan kertoo hahmon toiminnallisuudesta eli pystyykö hahmo tekemään asioita, joita sen pitäisi tarinan aikana suorittaa. Esimerkiksi pullean näköinen hahmo ei ole uskottava juostessaan kovempaa kuin auto. Kolmantena kiinnitetään huomio estetiikkaan, joka on puhtaasti visuaalinen näkökanta, eli onko hahmo mielenkiintoisen näköinen. Viimeisenä huomioidaan omaperäisyys, eli hahmon erottuvuus muista vastaavia ominaisuuksia omaavista hahmoista.

Projektissa suunnittelin kirjaan päähahmo parivaljakon ja neljä sivuhahmoa, jotka antavat pohjan kirjoittajien työskentelylle. Tarinan kirjoittajien luovuutta ei haluttu rajoittaa antamalla liikaa hahmoja valmiina, joten niitä tulee myöhemmin lisää tarinoiden vaatimusten mukaan. Hahmojen luonteiden ja roolien suunnittelu oli paljolti minun vastuullani ja olen laatinut myös niiden taustatarinat. Tämä poikkesi alkuperäisestä tehtävänannosta, sillä alun perin minun piti vain suunnitella ulkomuoto hahmoille, joiden luonteet ja historian kirjoittajat päättävät.

#### 3.1 Muodot

Hahmosuunnittelussa muotokielen huomioiminen on tärkeää, sillä pelkkä hahmon siluetti voi määrittää sen tärkeimmät luonteen piirteet. Michael Mattesi (62–63) kertoo kolmion olevan perusmuodoista vahvin, sillä siinä on voimakkaat kulmat ja pariton määrä sivuja. Kärjellään tasapainotteleva kolmio on usein käytössä pahojen tai atleettisten hahmojen runkona, sillä se tuo piikkikyttä ja dynaamisuutta hahmoon. Toisaalta, jos kolmio on sijoitettu kärki ylöspäin, se kuvastaa hahmossa pysyvyyttä ja luotettavuutta. Ovaalimuoto puolestaan mielletään muodoista ystävällisimpänä ja turvallisimpana, sillä se on pehmeä ja jatkuva. Siksi myös hahmoissa, joiden halutaan olevan lukijoille mielu-

sia, kannattaa käyttää kaarevia muotoja. Neliö sen sijaan kuvaa tasaisten mitasuhteidensa ansiosta voimaa ja pysyvyyttä, mutta myös luotettavuutta ja rehellisyyttä (Tillman 2011, 68).

Suunnittelemisissäni hahmoissa pyrin pitämään muotokielen pyöreänä ja miellyttävänä, varsinkin päähenkilöiden osalta. Sirkusmaailma voi olla joillekin lapsille vieras ja jopa pelottava, joten halusin tehdä hahmoista ystävällisiä ja sympaattisia. Vaikka hahmon rakenne saattaakin perustua toiseen muotoon, ovat linjat silti pehmeitä ja kaarevia, kuten kuvassa 2 näkyvillä hahmojen silueteilla on esitetty. Jotta hahmot ovat toisistaan erottuvia ja mieleenpainuvia, tulisi niillä olla selkeästi tarinan muista hahmoista poikkeavat siluetit, joista näkee hahmon perusmuodon ja näin ollen voi myös päätellä jotain hahmon persoonasta. Muodon lisäksi myös hahmon asennon tulisi olla siluetissa selkeälukuisen ja dynaaminen. Hahmon raajojen, ja mahdollisten pideltävien tavaroiden, tulisi aina mahdollisuuksien mukaan olla keskivartalon muodon ulkopuolella. Tällöin hahmon siluetista pystyy lukemaan, mitä hahmo tekee. Jos taas raajat ovat vartalon sisäpuolella, on asennosta vaikeampaa tulkita sen merkitys, ja siluetti on kömpelö. (Bancroft 2012, 17; Tillman 2011, 74–75.)



Kuva 2. Kirjan hahmojen muotokieli on pehmeää, vaikka siluettien perusmuotoina voivat toimia myös kolmiot ja suorakaiteet. Mielestäni hahmojen siluetit ovat onnistuneita, sillä niistä pystyy lukemaan hahmon sukupuolen ja päättelemään jotain sen mahdollisesta roolista sirkuksessa.

### 3.2 Värit

Väreillä on vahvoja tunnesidonnaisia merkityksiä, joista osa opitaan vallitsevasta kulttuurista ja osa on täysin universaaleja. Alla olevassa värilistauksessa olen kerännyt värien merkityksiä perustuen Betty Edwardsin (2004, 172–189) ja Päivi Hintsasen (2011) kokoamaan tietouteen. Tutkin samalla värien käyttöä erilaisissa peli-, kirja-, sarjakuva- ja elokuvahahmoissa omien kokemusteni pohjalta.

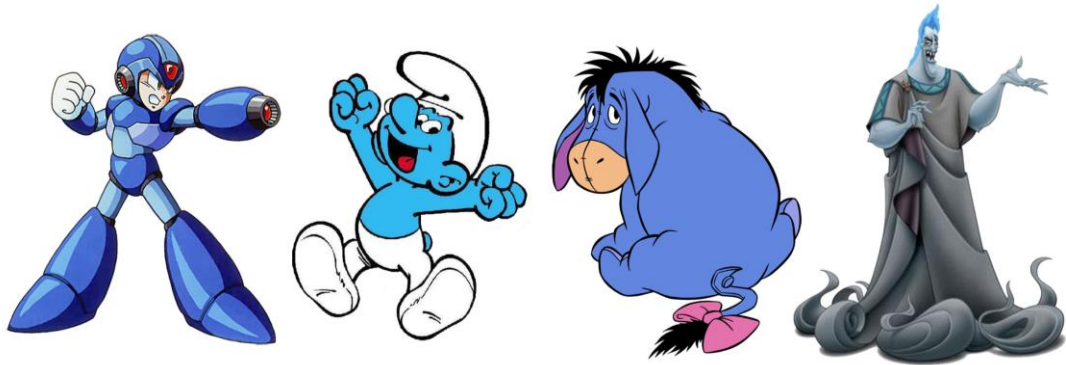
**Punainen** on väri, johon liitettävät tulkinnat ovat väreistä kaikkein universaaleimmat. Se on veren ja tulen väri, joka yhdistetään intohimoon, aggressiivisuuteen ja vaaraan. Toisaalta siihen liitetään myös urheus, rakkaus ja toiminta. Kristinuskossa punainen on paholaisen väri, mutta myös arvokkuuden ja voiman väri, jota käytetään kardinaalien asuissa. Sarjakuva- ja pelimaailmassa punainen on usein sankarin väri. Kuten kuvassa 3 näkyy, punainen on päähenkilöiden väri varsinkin yhdistettynä mustaan, siniseen ja keltaiseen.



Kuva 3. Vaikka punaiseen liitetään useita negatiivisia ja voimakkaita merkityksiä, se on useissa kulttuureissa suosittu päähenkilöiden ja sankarien väri.

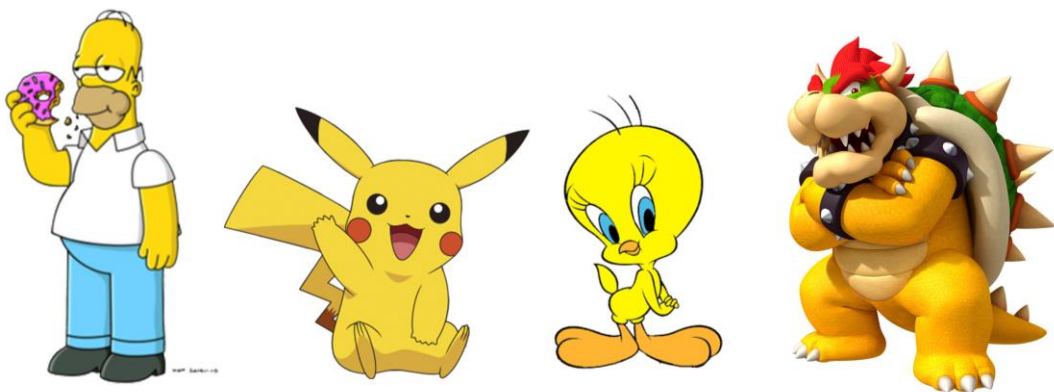
**Sininen** kuvastaa suuria etäisyyksiä, ja laajoina pintoina se luo mielikuvan tyhyydestä. Se on melankolisuuteen, salaperäisyyteen ja yksinäisyyteen viittaava väri. Toisaalta sininen on auktoriteetin ja menestymisen väri, jota käytetään runsaasti liike-elämässä sekä pukeutumisessa että yritysten tunnusvärinä. Hahmoissa sininen on useimmiten positiivinen väri, joka kertoo hahmon itsenäisyydestä tai rauhallisesta persoonasta. Sitä käytetään toisinaan myös pahoissa hahmoissa (antagonisteissa), varsinkin yhdistettynä mustaan. Hy-

vissä sivuhahmoissa sininen yhdistetään usein valkoiseen, kun taas päähenkilöissä punaiseen. Kuten kuvassa 4 näkyy, sitä käytetään mystisillä hahmoilla myös ihon värinä.



Kuva 4. Sinistä käytetään hahmoissa monipuolisesti, ja usein vasta sinisen kanssa käytettävät värit auttavat erottamaan, onko kyseinen hahmo hyväis vai pahis.

**Keltainen** on yksi merkityksiltään ristiriitaisimmista väreistä. Se on auringon ja valon väri, johon liitetään ilo, viisaus ja rikkaus. Rikkauteen vertautumiseen liittyy myös törsääminen ja omaisuudella leivily. Keltainen on vahvasti kateuden, häpeän, kavaltamisen ja pelkuruuden väri. Toisaalta se on jumaluuden väri useissa kulttuureissa. Keltaista käytetään myös huomiovärinä yhdistettynä punaiseen tai mustaan, jolloin se viestii vaaraa. Hahmoissa keltainen on kokemuksieni mukaan energinen, humoristinen ja hieman lapsellinen väri. Sitä on vaikea kuvitella uskottavan antagonistin väriksi. Tästä esimerkkinä kuvassa 5 oikealla esitetty Bowser, joka on Super Mario -pelin antagonistin, mutta silti sympaattisen ja hieman yksinkertaisen näköinen.



Kuva 5. Keltaiset hahmot ovat sympaattisia ja kilttejä. Usein niissä yhdistyy lapsellisuus ja söpöys viisauteen ja viekkauteen kuten kuvan lintuhahmossa Tipissä.

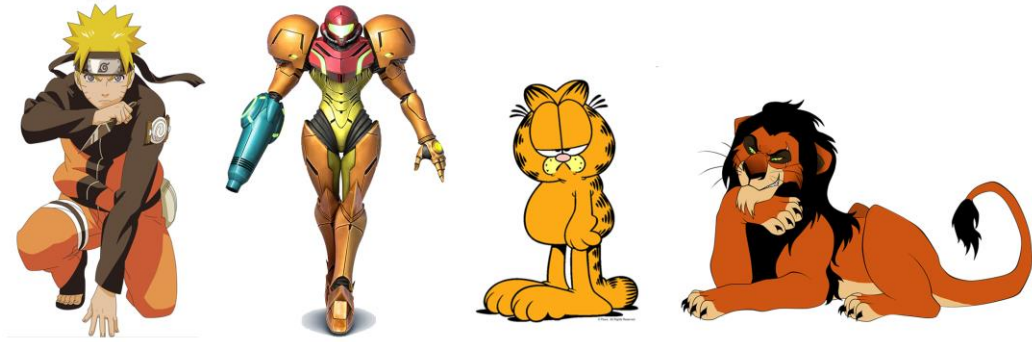
**Vihreä** on elämän, ilon ja kasvamisen väri, joka kuvastaa luontoa ja täten myös ekologisuutta. Vihreä ajatellaan usein luontoon liitettävyyden takia passiiviseksi taustaväriksi, joka symboloi vallitsevaa tasapainoa ja toivoa. Voimakkaita vihreän sävyjä pidetään kuitenkin hyökkäävinä ja niihin liitetään myrkyllisyys, sairaus ja kateus. Kuten kuvassa 6 näkyy, on vihreä suosittu outojen otusten ihonväri, ovat ne sitten hyviä tai pahoja luonteeltaan. Vihreä mielletään hahmoissa usein antagonistien väriksi, sillä klassinen pahisten väriyhdistelmä on vihreä yhdistettynä violettiin. Toisaalta tämän väriyhdistelmän alta löytyy hahmoja, jotka ovat pahiksia, mutta tarinan edetessä löytävät itsestään uusia ominaisuuksia ja muuntuvat hyviksi tai neutraaleiksi hahmoiksi. Vihreä kertookin usein hahmon henkisestä kasvusta ja älykkyudestä.



Kuva 6. Vihreä kuvaa usein päähenkilöissä henkistä kasvua, kuten kuvassa keskellä olevissa antagonistista Piccolossa ja sankari Linkissä.

**Oranssi** on saanut nimensä appelsiininilta ja se kuvastaa siksi hedelmällisyyttä. Se on energinen, dynaaminen väri, jota käytetään monien urheiluseurojen värinä ja mustaan yhdistettynä useissa miehille suunnatuissa tuotteissa, kuten työkaluissa ja miesten kosmetiikassa. Oranssi on kirkkaana intensiivinen tulen väri ja ruskeaan taittavissa sävyissään oranssi viittaa maahan ja pysyvyyteen. Se liitetään usein myös kevytmielisyyteen ja kepposteluun, mutta harvoin negatiivisessa mielessä. Hahmoissa oranssi on usein energisten ja periksi antamattomien hahmojen väri, jota näkee lähinnä sankarihahmoilla. Toisaalta se liitetään myös viekkauteen ja oveluuteen, kuten kuvassa 7 oikealla olevassa antisankari Scarin hahmossa.





Kuva 7. Oranssi saa hahmoissa usein seurakseen mustan, mikä tekee hahmoista miehekäitä, urheilullisia ja energisiä. Tästä kuitenkin poikkeuksena kuvassa toisena oikealta oleva Karvinen, joka tuntuu olevan täysi vastakohta kaikille oranssi-mustaan liitettäville piirteille.

**Violetti** on sinivoittoisissa sävyissään syvien tunteiden, surun ja arvokkuuden väri, johon liitetään viisautta ja salaperäisyys. Se viestii myös heikkoutta ja haavoittuvuutta. Punasävyiseen violettiin, eli purppuraan, liitetään puolestaan sankaruus, nöyryys, nenäkyys ja itsevarmuus. Varhaiskulttuureissa purppuraa väriainetta oli kallis valmistaa, joten se oli valtaapitävien ja varakkaiden ihmisten symboli. Hahmoissa violetti kuvastaa useimmiten taikuutta ja viisautta. Sitä käytetään monipuolisesti sekä hyvissä että pahoissa hahmoissa. Pahat hahmot ovat useammin sinivioletteja ja muilta väreiltään tummempia kuin hyvät hahmot. Kuten kuvassa 8 näkyy, vasemmalla olevat hyvät violetit hahmot voi tunnistaa vaaleista tai punertavista violetin sävyistä verrattuna oikealla oleviin antisankareihin, Ursulaan ja Jokeriin, jotka ovat väriskaalaltaan hyvin tummia.



Kuva 8. Kuvassa vasemmalla oleva pelihahmo Spyro-lohikäärme on hyvä esimerkki purppuraan liitettävistä piirteistä: Spyro on nenäkäs ja uhkarohkea, mutta myös avulias ja oikeudenmukainen.

**Musta ja valkoinen** ovat väreinä ristiriitaisia, sillä niiden tulkinnat poikkeavat eri kulttuureissa. Ne asetetaan usein kuvaamaan vastakohtia, kuten hyvää ja pahaa tai valoa ja pimeyttä. Länsimaissa valkoinen symboloi viattomuutta ja

puhtautta, jopa jumaluutta, mutta monissa muissa kulttuureissa se on kuoleman väri. Musta puolestaan on länsimaissa surun väri, joka kuvaa kuolemaa, pahuutta ja valon puutetta. Toisaalta esimerkiksi Egyptissä musta on elämän ja hedelmällisyyden väri, sillä se oli hedelmällisen Niilin suiston maaperän väri. Kummitukset ja henkimaailman otukset kuvataan usein valkoisina, ja niitä pidetään pahaenteisina ja arvoituksellisina. Valkoisen pinnan voi kokea tyhjänä tilana tai kirkkaana valona. Myös musta on tyhjän tilan väri, mutta se koetaan uhkaavampana kuin valkoinen. Siihen liitetään tuntematon, ja sen mukana salajuonet ja mysteerit. Toisaalta musta on elegantti ja tyylikäs väri, joka on laajalti käytössä esimerkiksi juhlapukeutumisessa. Kuvassa 9 on esitetty mustaa ja valkoista väreissään hyödyntäviä hahmoja. Mielestäni hahmoista on vaikea päätellä näiden värien perusteella ovatko ne hyviä vai pahoja, ja värien ideana onkin kertoa hahmon sisäisistä ristiriidoista ja vahvasta persoonasta. Esimerkiksi kuvan ylärivissä keskellä olevista hahmoista toinen on yöllä supersankarina viilettävä miljardööri ja toinen on tylsistynyt kuolemanjumala. Värit ovat hahmoilla hyvin samanlaiset, eikä niiden perusteella pystyisi päättelemään, kumpi on kumpi. Värejä enemmän tulkintaan vaikuttaisivat hahmon ruumiinrakenne ja elekieli.



Kuva 9. Valkopohjainen Stormtrooper-hahmo alarivissä oikealla on Star Warsissa ikoninen pahisarmeijan jäsen. Tässä tapauksessa valkoiseen liitettävä puhtaus kuvastaa mielestäni kliinistä käskyjen noudattamista ja puutetta omaan ajattelukykyyn.

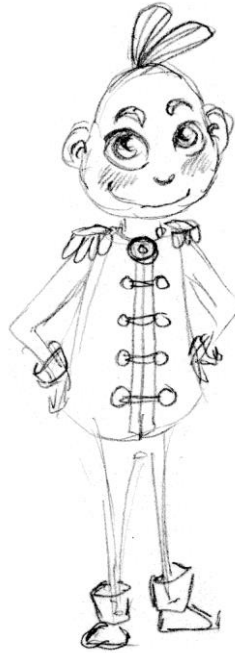


Kuten edeltävästä listauksesta huomaa, kaikkiin värisävyihin liitetään sekä negatiivisia että positiivisia tunnetiloja ja merkityksiä. Hahmoissa värin tulkinta riippuu suuresti muista väreihin yhdistetyistä sävyistä ja sitä ohjaa myös hahmon muotokieli. Värivalinnoissa onkin oltava tarkkana, sillä kuten jo kohderyhmää kartoittaessani mainitsin, lapset ovat erityisen hyviä tulkitsemaan värien merkityksiä.

### 3.3 Päähenkilö – Sirkuspoika Oliver

Pelle Miljoonan vetäydyttyä projektista sain kustantajalta vapaat kädet lähteä ideoimaan uutta päähenkilöä. Kirjan toisena pääteemana haluttiin säilyttää matkailu, mutta musiikin ei enää tarvinnut olla kirjan toinen teema. Sain siis aloittaa myös päähenkilön taustatarinan keksimisen alusta asti ilman, että hänen tarvitsi olla muusikko tai musiikista kiinnostunut henkilö. Kustantaja ehdotti päähenkilöksi lapsihahmoa, joka olisi hieman kohdeyleisöä vanhempi. Hänen mukaansa lapset vertaavat itseään usein vanhempiin lapsiin ja ovat kiinnostuneita isompien tekemisistä. Ainut päähahmon suunnittelua rajoittava tekijä oli näin ollen ikä, joka määriteltiin noin kymmeneen vuoteen.

Pelle Miljoonaan pohjautuvaa Milli-hahmoa suunnitellessani olin piirtänyt joi-tain luonnoksia sivuhahmoiksi kaavailluista lapsista. Kävin nämä luonnokset uudelleen läpi ja löysin kuvassa 10 esitetyn hahmon, jonka kehittäminen eteenpäin kiinnosti minua. Hahmolle alkoi heti kehittyä taustatarina sirkusmaailmaan – haaveilu oman sirkuksen perustamisesta ja tirehtöörinä toimimisesta. Kustantaja piti tarinan sirkusmaailmaan sijoittamisesta ja ensimmäisistä esittä-mistäni luonnoksista. Näin syntyi sirkuspoika Oliver.

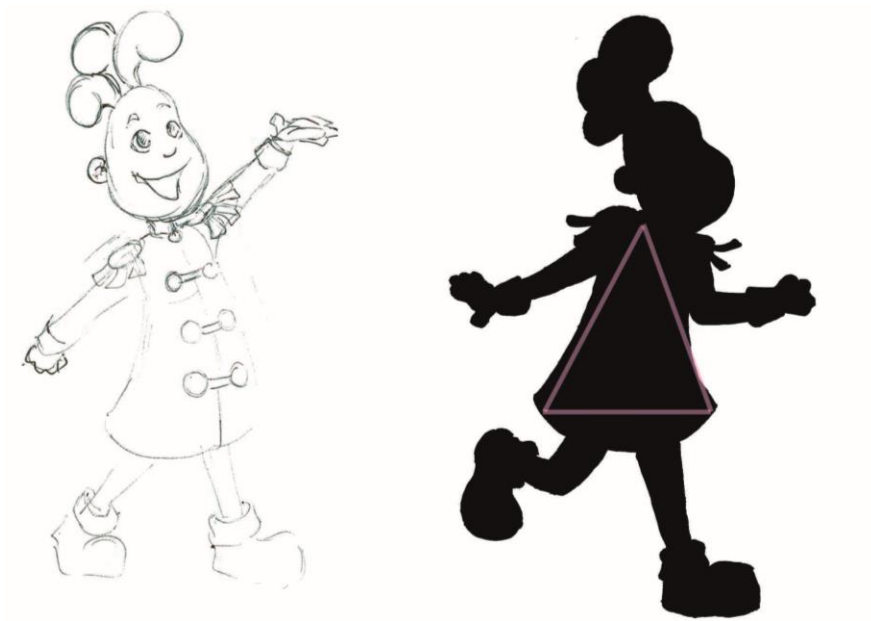


Kuva 10. Luonnos, jonka pohjalta aloin kehittää ideaa uudesta päähenkilöstä.

Oliverille oli tärkeää luoda tarkempi taustatarina ennen suunnittelun jatkamista, jotta hahmon persoona välittyi sen ulkomuodosta. Ihmiset ovat luonnostaan uteliaita, ja haluavat tietää hahmoista mahdollisimman paljon. Siksi uskottavan, hahmon ulkomuodosta välittyvän taustatarinan kehittäminen on ensisijaisen tärkeää. Hahmoista välittyvä tarina määrittää usein, pitävätkö lukijat hahmoista ja pystyvätkö he samaistumaan niihin. (Tillman 2011, 25–41.)

Oliverin tiivistetty taustatarina ja kuvaus persoonasta on seuraava. Oliver on noin 10-vuotias poika, joka on asunut koko ikänsä sirkuksessa. Oliverin vanhemmat ovat myös sirkuslaisia, eikä heillä omien kiireiden vuoksi ole juuri aikaa pojalleen. Oliver viettää päivänsä erilaisissa sirkusväen antamissa askareissa leijonan hampaiden pesusta punaisen maton lakaisemiseen. Niin askareissa kuin vapaa-ajalla hänen seuranaan touhuaa Oiva-niminen kana, joka on Oliverin paras ystävä ja ainut leikkikaveri. Oiva ei osaa puhua tai lentää, mutta se on touhukas, sympaattinen ja sisukas otus, joka haaveilee lentämisestä. Oliver on perusluonteeltaan iloinen, itsevarma, ahkera ja rohkea, mutta reagoi negatiivisiin asioihin voimakkaasti äkäpussikohtauksin. Oliver haluaa päästä hanttihommista parrasvaloihin. Hän haaveilee sirkustirehtöörin ammatista ja oman sirkuksen perustamisesta.

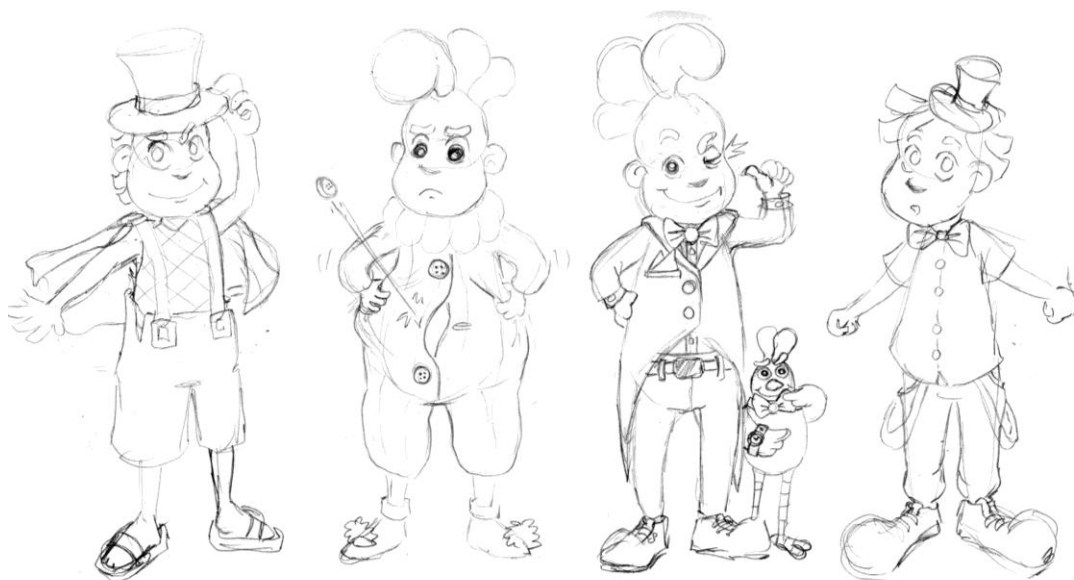
Tarinan muodostuttua Oliverin ulkomuoto alkoi tarkentua kuvassa 11 esitettyyn asuun. Hahmon muodot ovat pyöreitä ja pehmeitä, mikä tekee siitä helposti lähestyttävän ja ystävällisen. Varsinkin kengät, hiustöyhdöt ja kasvojen muodot ovat hahmossa kaarevia ja vaikuttavat pehmeään yleisilmeeseen. Toisaalta Oliverin takin muodossa oleva kärki ylöspäin osoittavan kolmio tuo hahmoon luotettavuutta, tasapainoisuutta ja muotokieleen vaihtelua. Siluetissa huomaa Oliverin hiusten muistuttavan kokkihattua, mutta mielestäni tämä ei ole hahmon roolin tunnistamisen kannalta haitallista, sillä siluetti on muutoin selkeä ja tunnistettava.



Kuva 11. Oliverin kehittyneempi versio ja siluetti saivat muotonsa taustatarinan selkeydyttyä.

Hahmon vaatevalinnat voivat parhaimmillaan kertoa sen kansallisuudesta, ammatista, persoonasta ja aikakaudesta, johon tarina sijoittuu. Hahmoa piirtäessä on tärkeää muistaa, miten hän kantaa vaatteitaan: Onko hahmo ylpeä uudesta takistaan vai epäröikö minihameen mittaa? Tämän tunteen täytyisi välittyä myös kuvituksista hahmon tavasta liikkua ja elehtiä (Mattesi 2008, 95–96). Vaatteiden tekstuuri ja väritystapa puolestaan viestivät katsojalle, miltä vaate tuntuu ja millaisia arvoja se edustaa. Hahmon persoonasta kertoo esimerkiksi se, pukeeko hahmo mieluummin kiiltävän nahkatakkin vai pörröisen neuleen. Nahkatakki mielletään kovemmaksi ja trendikkäämmäksi vaihtoehdoksi, jolloin hahmo on trenditietoinen ja itsevarma. Pörröneule puolestaan pehmeällä arvomaailmallaan viestii mukavuudenhalusta ja helposti lähestyttävyydestä.

Oliverin vaateet sanelee pitkälti sirkusympäristössä kasvaminen ja halu tulla tirehtööriksi. Kansallisuuteen tai aikakauteen vaateetusta ei haluttu sitoa, joten sen tehtävä on kertoa Oliverin persoonasta ja tirehtöörihaaveesta. Kuvassa 12 näkyy kokeilemiani asuvaihtoehtoja. Asut voisivat olla hahmolla toimivia, mutta ne viittasivat vahvasti johonkin toiseen rooliin sirkuksessa, esimerkiksi pelleen tai taikuriin. Toisaalta myös mahdollisimman todenmukainen tirehtööriasu oli pikkutakkeineen ja rusetteineen liian juhlava. Oliverin status on kuitenkin kirjojen aikana sirkuspoika, ja tirehtöörin rooli on vasta unelma, johon asun tulisi kevyesti viitata. Myös hatun käytön suljin tässä vaiheessa pois, sillä Oliverin hiusmallia pitäisi hatun kanssa muuttaa.



Kuva 12. Oliverin sirkukseen pohjautuvat hylätyt asuvaihtoehdot

Oliverin pysyvä asukokonaisuus on esitetty kuvassa 13. Oliverin takki on muokattu tutkimistani sirkustirehtöörin ja esiintyjien asuista. Siinä on kullankeltaisia yksityiskohtia, mikä luo purppuran pohjavärin kanssa takkiin arvokkuutta. Takin hartioissa olevat yksityiskohdat muistuttavat 1700-luvulla käytettyjä koristeita, joita oli esimerkiksi Napoleonin univormuissa. Tästä takkiin tulee viittaus johtajuuteen ja arvokkuuteen. Oliver on takistaan ylpeä ja pitää sitä hienona, esiintymiskelpoisena vaatteena. Siksi myös Oliverin liikehdintä on vapautunut. Oliverin housut ovat ihonmyötäiset ja trikookankaiset. Tärkeintä on, että niissä on helppo liikkua. Housujen väri on ”normaali” sillä farkunsininen on yleisin käytetty housujen väri mustan lisäksi. Oliverin kengät puolestaan ovat Mikki Hiirimäiset, isot keltaiset nilkkurit. Ne saavat Oliverin näyttämään ajoittain kömpelöltä ja korostavat hahmon nuorta ikää ja pienuutta.



Kuva 13. Oliverin käyttöön vakiintunut asukokonaisuus

Oliverin asukokonaisuuden vakiinnuttua tein kuvassa 14 esitettyjä värikokeiluja. Vasemmanpuoleinen versio on perinteinen tulkinta sankarihahmon vaatteista. Siinä Oliverilla on punainen takki, johon yhdistyy sininen ja keltainen, eli kaikki päävärit. Nämä värit voisivat toimia, mutta hylkäsin kuitenkin yhdistelmän liian tavanomaisena päähenkilölle. Lisäksi se toi liikaa mieleeni Mikki Hiiren keltaisien nappien ja pyöreiden kenkien ansiosta. Keskimäinen versio puolestaan on hieman erikoinen. Siinä Oliver näyttää enemmän hotellin juoksupojalta kuin sirkuslaiselta. Toisaalta kelta-oranssit hiukset tuovat kiharoineen mieleen kuninkaalliset ja puku näyttää jopa liian juhlavalta. Hylättyäni nämä variaatiot, Oliver sai pitää alkuperäisen värimaailmansa, jossa violetti tuo hahmoon ripauksen salaperäisyyttä ja omapäisyyttä.



Kuva 14. Oliverin asun väri vaihtoehtoja. Vakituiseksi väriyukseksi valikoitui kuvassa oikealla oleva vaihtoehto.

### 3.4 Oiva-kana

Pelle Miljoonan hahmon luontivaiheessa heräsi ajatus eläimestä, joka asuisi Pellen hatun liepeellä. Eläin muodostui pian hiireksi ja alkoi esiintyä kaikissa piirtämissäni luonnoksissa. Projektin alettua alusta kehitin ideaa päähenkilön kumppanieläimestä eteenpäin, sillä nyt eläin sai ottaa tarinassa myös isomman roolin. Oliverin vauhdikkaan hiustyylin innoittamana päädyin luonnostelemaan kanoja, joiden heltat muistuttavat hänen kampaustaan. Oliverin kaveriksi päätyikin hyvin nopeasti Oiva-kana, jonka ensi esiintyminen näkyy kuvan 15 luonnoksessa.



Kuva 15. Oliver ja kana ovat alusta asti esiintyneet luonnoksissa parivaljakkona. Kanan ulko-muoto ei ole juurikaan muuttunut prosessin aikana.

Kanan historiasta tiedetään vain, että kana on syntymästään asti ollut Oliverin kaverina ja asunut sirkuksessa. Kana haaveilee lentämisestä ja on kateellinen sirkuksen muille lentäville otuksille. Se pyrkii aina tilaisuuden tullen virittelemään lentohärveleitä ja aiheuttaa samalla kommelluksia. Luonteeltaan Oiva on kiltti ja touhukas, mutta myös rempseä ja kepposteleva. Se on ilmeikäs hahmo, joka ottaa toiminnassaan Oliverista mallia.

Oivan muotokieli, joka näkyy kuvassa 16, on vielä Oliverin muotokieltä pyöreämpi. Oiva pyrkii näin olemaan sympaattinen hahmo, josta on vaikea olla pitämättä. Ainut muotojen särmä on Oivan terävä nokka, joka kuvaa hahmon ajoittaista äkkäilyä ja kujeilua. Väreiltään Oiva on viattoman valkoinen, mutta ripaus oranssia ja punaista tuo väreihin energisyyttä, intohimoa ja iloisuutta. Oiva on ulkomuodoltaan tunnistettavasti kana, mutta sen hieman kömpelöön persoonaan sopi, että siivet ovat lyhyet ja jalat pitkät suhteessa muuhun vartaan. Hahmon ilmeikkyyttä lisätäkseni halusin tehdä sille myös suun. Nokka toimii Oivalla nenän asemassa.



Kuva 16. Oiva-kanan lopullinen ulkomuoto

### 3.5 Verner - Oliverin isä

Oliverin isän hahmoa luodessa keskustelimme kustantajan kanssa erilaisista rooleista, joita hahmolla voisi olla. Isälle oli alun perin tarjolla kuvassa 17 esitetyt pellen ja tirehtöörin roolit. Oliverin isä on hauska, rento ja hajamielinen hahmo, josta muut sirkuslaiset pitävät. Pellen hahmon taustatarinaan kuului, että Oliver olisi hieman kyllästynyt isäänsä, joka ei ota asioita tosissaan ja heittää kaiken leikiksi tai vitsiksi. Tirehtöörinä puolestaan isä on paljon kiireisempi ja toisinaan vakavampi hahmo, jolla ei ole aikaa leikkiin. Kokeilujen jäl-

keen päädyimme tekemään isästä tirehtöörin, sillä tämä antoi hyvän selityksen Oliverin haaveilemaan unelma-ammattiin tirehtöörinä. Oliver siis ottaa isästään mallia ja ihailee tätä, mutta on toisaalta ärsyyntynyt isään, jolla on paremmin aikaa muille sirkuslaisille kuin Oliverille.



Kuva 17. Luonnokset Oliverin isästä pellenä ja tirehtöörinä

Kuten kuvassa 18 näkyy, Oliverin isä on lyhyt verrattuna muihin sirkuksen aikuisiin hahmoihin. Tämä tekee hahmosta pyöreiden kasvojen ohella lapsellisen ja humoristisen näköisen. Oliver on perinyt helttamaisen kampauksensa isältään, mutta ikäeroa korostaakseni lisäsin isälle myös roikkuvat kiharat ja tuuheat viikset. Isän pukeutumista ohjaa rooli tirehtöörinä, hänen vaatteensa ovat siistit ja juhlavat. Halusin kuitenkin lisätä asuun jotain persoonallista, joten vaihdoin tirehtöörin perinteisen silinterihatun knalliin ja laitoin rinnukseen kukan, joka usein mielletään sirkuksessa pellen varusteeksi. Väreiltään Verner on punavoittoinen, mikä kertoo vahvasta luonteesta ja intohimoista työtä kohtaan. Vihreä vastaväri tuo väreihin särmää ja kertoo myös luonteen vastakkainasettelusta: toisinaan hahmo on varsinkin töiden suhteen vakava ja päättäväinen, toisinaan vapaa-ajallaan leikkisä ja hajamielinen.

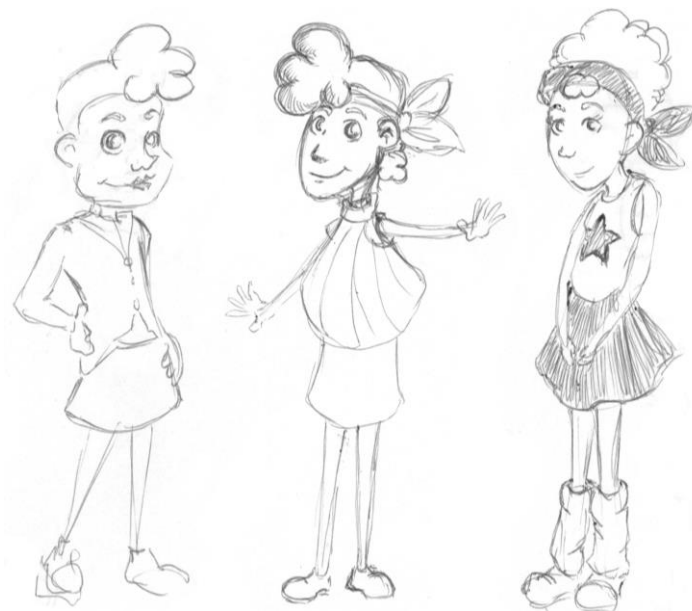




Kuva 18. Oliverin isä, Verner, lopullisessa muodossaan

### 3.6 Olivia – Oliverin äiti

Oliverin äidistä kaavailin alun perin lipunmyyjää, mutta kuvassa 19 esitetyissä hahmoluonnoksissa hahmo vaikuttaa liian nuorelta ja hentoiselta ollakseen koko sirkuksen äitihahmo. Halusin kehittää Olivialle rempseän ja tätimäisen olemuksen, joka tekee hänestä sirkuslaisten luottohenkilön.



Kuva 19. Ensimmäiset luonnokset Oliverin äidistä. Tällöin hahmo oli taustatarinansa mukaan lipunmyynnissä, tai muissa sirkuksen paperi hommissa.

Olivian luonnetta kehittäessäni päätin ottaa hahmon lähtökohdaksi monilla äideillä olevan mieltymyksen keittiössä häärimiseen. Kokkaamisen sijaan Olivia on kuitenkin viehätynyt veisten heittelemiseen ja muuhun keittiövälineillä jonglööraukseen, joten ruoanlaitto ei tahdo vauhdikkaalta hahmolta onnistua. Samalla Olivian alkuluonnoksien hame vaihtui trikoisiin ja mekkomaiseen tunikaan, joista tulee mieleen lastentarhan tädit. Kuten kuvasta 20 näkee, Olivian väreiksi valitsin vakaat ja luonnonläheisyyteen viittaavat sinisen ja vihreän, joiden kontrastina toimii ajoittain räväkkää luonnetta korostava punainen kengissä ja rusetissa. Hahmon vartalon pohjamuotona on kärki ylöspäin osoittava kolmio, joka kertoo toiminnallisesta ja villistä luonteesta, joka kuitenkin on luotettava ja vakaasti maassa kiinni.



Kuva 20. Olivian lopullinen ulkomuoto ja suosikki jonglöörausvälineet

### 3.7 Bim – taikuri

Taikurin rooli on pellen ohella yksi perinteisimmistä sirkuksen ammateista, ja siihen liittyy vahvasti stereotyyppisiä asusteita kuten silinterihattu, viitta ja tai-

kasauva. Aloitin taikurin hahmon suunnittelun etsimällä vaihtoehtoisia ratkaisuja roolin esittämiseen. Kuten kuvassa 21 näkyy, kokeilin esimerkiksi poppamiestyylistä loitsijaa ja urbaania lippistaikuria.



Kuva 21. Luonnoksia taikurin hahmosta

Luonnostelun aikana mielessäni alkoi kehittyä tarina äärimmäisen ujosta taikurihahmosta. Hahmo piilottaa suurimman osan kasvoistaan, jotta muut eivät huomaisi punastumista ja hikoilua, jota sosiaaliset tilanteet taikurissa aiheuttavat. Kustantaja piti ujosta taikurihahmosta, joten ideaa lähdettiin kehittämään eteenpäin.

Taikurin jäyhään ulosantiin sopi, että hahmon pohjamuodoksi otetaan tasapainoinen ja muuttumaton suorakulmio. Niinpä taikurista tuli pitkä ja muodoltaan tasapaksu hahmo, joka piiloutuu viittansa sisään. Korkeakauluksisesta viitasta tuli pian mielenyhtymä dracula-hahmoon, joten taikurin kaveriksi ilmestyi ilkkurinen, mutta söpö pieni lepakko. Lepakko on tarinoissa napit vastakkain Oiva-kanan kanssa, sillä Oiva on kateellinen Lepakon lentotaidosta. Taikurin mystisyyttä korostaakseni, annoin hahmolle salkun, jota se kantaa aina mukanaan, ja jonka sisältöä kukaan ei tiedä. Kuten kuvasta 22 huomaa, taikurin värimaailma vakiintui salaperäisyyttä henkivään violetin ja sinisen yhdistelmään, joka toistuu myös lepakon sävyissä.



Kuva 22. Taikuri Bim ja lemmikkilepakko lopullisessa muodossaan

### 3.8 Bum – eläinten kouluttaja

Eläinten kouluttajan hahmo oli helppo suunniteltava, sillä tiesin heti haluavani tehdä hahmosta rasavillin tytön, joka on kurinalaisen auktoriteetin sijaan yksi eläinlauman jäsenistä ja ansainnut eläinten arvostuksen. Bum on luonteeltaan suorasukainen ja rento hahmo, joka näyttää tunteensa. Hänestä lähtee ääntää niin puheen, naurun kuin ulvomisen merkeissä. Bumin kauhu on kynsien leikkaaminen, mihin tarvitaan koko sirkuksen väki auttamaan.



Kuva 23. Eläintenkouluttaja Bum ja eräs hänen koiralaumansa jäsenistä

Hahmon kuvassa 23 esitetyssä ulkomuodossa ideana on, että kukaan sirkuslaisista ei tiedä tytön ikää, ja vaikka tyttö on ollut pitkään sirkuksessa, hän näyttää hyvin nuorelta. Bum in värimaailma on puhdas, raikas ja viaton, kertoen lapsellisesta ja suorasukaisesta suhtautumisesta asioihin. Nuorta ulkomuotoa korostavat varsinkin pyöreät kasvot ja silmät, mutta myös hahmon puukeutumisen. Bum in tyttömyydestä kertoo asun ruusetti ja hame, mutta hameen haalariyläosa ja ruusetin hikipantamaisuus korostavat hahmon asennon ohella rentoa ja poikamaista luonnetta. Bum in itsetunto on järkkymätön, ja edes hameen lyhyt mitta ei estä hahmoa painimasta ja rymyämästä eläinten seassa.

Ensimmäisissä luonnoksissa Bumilla oli jalassaan puputohvelit. Kustantaja kuitenkin huomautti, että tämä saattaisi loukata eläinrakkaita ihmisiä, joten vaihdoin kengät neutraalimpiin aamutohveleihin. Tohvelit viestivät, että Bum valitsee vaatteensa täysin omien mieltymystensä mukaan, eikä niiden varsinainen käyttötarkoitus vaikuta valinnassa.





tensa ansiosta lähes isänsä ja eläintenkouluttajan pituinen. Kana on säilyttänyt roolinsa lyhimpänä päähahmona, sillä vaikka taikurin kaverina toimiva lepakko on selkeästi pienin kaikista hahmoista, sen rooli ei tarinoissa ole niin keskeinen, että se kilpailisi kanan kanssa pienimmän päähahmon tittelistä.



Kuva 25. Valmiit hahmot kokoverailussa

### 3.10 Ilmeet ja eleet

Bancroft (2012, 17) muistuttaa tarinan merkityksestä jokaisen piirretyn asennon taustalla. Hänen mukaansa asento, jonka tunnetilaa tai tarinnallista merkitystä kuvittaja ei tiedä, ei ole piirtämisen arvoinen. Onkin siis tärkeää miettiä hahmojen motivaatiota kuvatulla hetkellä ja saada myös asento viestimään oikeaa tunnetilaa. Tällöin tarina välittyy myös ilman kasvojen ilmettä, joka on yleensä kuvituksissa vahvin tunnetilan viestinnän väline. Asennossa tunnetta välittävät, käsien ja jalkojen asennon lisäksi, hartioiden ja pään asennot kallistuksineen.

Hahmojen ilmeissä, eleissä ja tavassa reagoida asioihin tulee välttää niin sanottua kaksos-efektiä (engl. twinnig). Efekti syntyy, jos useammalla hahmolla on tapana elehtiä tai esimerkiksi seisoa samalla tavalla. Tämä heikentää hahmon luonteen esilletuloa ja syö sen persoonaa. Jo pieni muutos asennossa, esimerkiksi pieni pään kallistaminen erisuuntaan kuin muilla hahmoilla, kertoo persoonien eroavaisuudesta. (Bancroft 2012, 5.)

Kanan ja Oliverin hahmoilla käytän toisinaan tietoisesti kaksos-efektiä, sillä Kana ottaa Oliverista mallia liikehdinnässään. Pyrin kuitenkin tekemään eleisiin pieniä vivahde-eroja, kuten kuvassa 26 on esitetty, jotta kanan rempseämpi luonne on selkeästi erotettavissa.



Kuva 26. Oliverin ja Oivan reagointi on samantyylistä, mutta sisältää vivahde-eroja.

#### 4 KIRJASARJAN VISUAALINEN ILME

Kirjakauppaliiton (2015) tutkimuksessa vertailtiin kirjakaupoissa ostopäätökseen johtavia tekijöitä kaunokirjoissa, sillä useimmiten ostettava kirja valitaan vasta liikkeessä. Kun kirja ostettiin omaksi, tärkeimmät päätökseen vaikuttavat tekijät olivat tärkeysjärjestyksessä aihe/teema, mahdollinen alennushinta, kirjailija, takakannen seloste ja tuttavän antama suositus. Lahjaksi ostettavissa kirjoissa tärkeimmät seikat olivat puolestaan aihe/teema, kovakantisuus, kirjailija, kirjan ulkoasu ja sen saamat palkinnot.

Samaa listaa voi soveltaen käyttää myös lasten kirjoihin. Lasten kirjoissa ostopäätökseen vaikuttavien tekijöiden järjestys voisi olla esimerkiksi aihe/teema, ulkoasu, kirjailija/kuvittaja, kovakantisuus ja tuttavän antama suositus. Uskoin visuaalisten arvojen korostuvan, sillä varsinkin pienille lapsille kirjan lukukokemus pohjautuu kuviin ja siihen, miltä kirja tuntuu kädessä. Myös kovakantisuus on tärkeä seikka, sillä lapset voivat kohdella kirjaa rajummin kuin aikuiset. Laadukkaaseen ulkoasuun kannattaa siis mielestäni panostaa niin kuvitusten kuin kirjan materiaalivalintojen kautta.



## 4.1 Kirjan formaatti

Asiakkaan toive kirjan formaatista oli, että se muistuttaisi muodoltaan kustantamon aikaisempia lasten kirjoja. Ne ovat olleet lähes neliskanttisia ja usein pehmeäkanttisia. Sivumääräksi kirjalle määriteltiin noin 30 sivua.

Kirjan kooksi kustantaja ehdotti 17 x 19 cm, mikä olisi kirjan postittamiseen ihanteellinen koko. Perustelin tämän olevan kuitenkin liian pieni sivukoko satukirjalle. Tämän kokoisena näkee lähinnä todella pienille lapsille suunnattuja kuva-sana -kirjoja. Myöskään kuvitukset eivät pääse oikeuksiinsa liian pienessä koossa, sillä kuvan huomioarvo kasvaa sen koon myötä merkittävästi (Hatva 1993, 56–63). Tämä johtuu esimerkiksi siitä, että isommassa kuvassa välittyy enemmän yksityiskohtia katsojan tarkasteltavaksi. Näin ollen neuvotteimme kirjan uudeksi kooksi 19 x 21 cm, joka on vielä helppo postitettavaksi, mutta myös selvästi isompi pinta-alaltaan kuin 17 x 19 cm.

Vaikka aiemmat kustantamon kirjat ovat olleet pystysuuntaisia, pyysin lupaa kääntää kirjan mitat vaakasuuntaan, 21 x 19 cm, sillä mielestäni vaakasuuntainen suorakulmio on taittopohjana mielenkiintoinen ja erottuva. Hyvänä esimerkkinä tästä toimii kuvassa 27 esitetyt *Kirje Joulupukilta* -kirjan aukeamat, jossa vaakasuuntainen pinta mahdollistaa kuvitusten erikoiset kuvakulmat.



Kuva 27. Erikoisia kuvakulmia ja rajauksia hyödyntävät aukeamat *Kirje joulupukille* -kirjasta.

Itselleni kirjan kovakantisuus on ollut alusta asti itsestäänselvyys. Mielestäni se kertoo kirjan laadusta ja tekee kirjasta potentiaalisen lahjatavaran. Myös kustantaja suostui harkitsemaan asiaa perusteltuani näkemykseni.

## 4.2 Kirjasarjan logo

Visuaalisen identiteetin, jota usein edustaa juuri yrityksen tai tuotteen logo, on yhtäaikaan edustettava arvomaailman jatkuvuutta ja erotuttava kilpailijoiden massasta (Floch 2001, 33). Koska hahmojen ja tarinan pohjalta on tarkoitus

tehdä useampia kirjoja, on jo sarjan ensimmäisessä osassa luotava sille logo, joka toistuu kaikissa sarjan osissa ja auttaa tunnistamaan niiden yhteenkuuluvuuden. Kaikki sarjan kirjat nimetään Sirkuspoika Oliver -logolla alkavalla kaavalla. Nimiä voisivat olla esimerkiksi *Sirkuspoika Oliver ja omituinen otus* tai *Sirkuspoika Oliver kiertää kuun*. Logo tarkoittaakin tässä tapauksessa nimen alun vakiintunutta kirjoitusmuotoa.

Kirjan logon suunnittelun aloitin etsimällä tyyliään kirjan maailmaan sopivia, miellyttäviä fonttiyhdistelmiä ja hakemalla sitä kautta ideoita. Etsin fonteista ystävällisiä pyöreitä muotoja, jotka tukisivat päähenkilön muotokieltä. Kuvassa 28 on esitetty jotain fonttiyhdistelmiä, joista pidin suunnittelun alkuvaiheessa.



Kuva 28. Ensimmäisiä logoluonnoksia, joihin etsin ystävällisiä, pyöreitä muotoja.

Näistä fonttiyhdistelmistä tein käsin hahmotelmia, joissa yhdistelin piirteitä joista pidin. Tällöin hahmon nimi oli vielä Apupoika Oliver. Nimi tarkentui suunnittelun edetessä Sirkuspoika Oliveriksi, sillä huomasimme, ettei apupoika kerro tarpeeksi hahmosta ja miljööstä. Luonnostellessani pyrin liittämään logoon jonkin tarinaan tai hahmoihin liittyvän yksityiskohdan, jotta lukutaidoton osa kohdeyleisöstä oppisi visuaalisista vihjeistä tunnistamaan logon. Kokeilemistani elementeistä minua eniten viehättivät kuvassa 29 esitetyt sirkustelttamukaelmat ja Oliverin kampausta mallitteleva O-kirjain. Totesin telttä-versiot kömpelöiksi niiden ison koon takia. Ne olisi melko vaikea yhdistää kirjan nimen loppuosaan, ja niiden muoto rajoittaisi kannen sommittelua.



Kuva 29. Ideoita logon yhdistämisestä tarinassa tai hahmoissa olevaan elementtiin

Lähdin kehittämään luonnosta, jossa Oliver-sanan O:hon on yhdistetty päähenkilön kampauksen töyhdyt. Olin alun perin valmis tyrmäämään idean luettavuuden säilyttämiseksi, mutta yllätyksekseni O ei vääntynytäkään Ö:ksi, ja idea oli kehittämisen arvoinen. Suurin syy Ö-sekaannuksen välttämiseen on mielestäni kolme kiinteästi O:ssa kiinni olevaa töyhtöä kahden irtonaisen Ö:n pisteen sijaan. Lisäksi O-kirjain on Oliver-sanan muiden kirjainten kanssa samalla linjalla, mikä ohjaa katseen lukemaan sanan töyhtöjä huomioimatta.

Jatkoin etsimällä sirkuspoika sananalle sopivan ulkoasun. Halusin sen olevan selvästi käsinkirjoitettu ja lapsellisen näköinen. Sana tuo kontrastia pyöreään ja tukevaan Oliver-sanaan korkeudellaan ja hoikkuudellaan.

Tässä vaiheessa kiinnitin huomiota myös logon kirjainten välistykseen ja reunojen rosoisuuteen. Samalla huomasin, että Oliver-sanan i-kirjaimesta alkoi muodostua numero 1, kun poistin siitä i:n pisteen, lisätessäni ”sirkuspoika”-sanana. Kuvassa 30 on esitetty vasemmalla käsintehtyä luonnoksesta vektoroitu, vielä rosoinen versio logosta, ja oikealla versio, jossa olen korjannut yllä mainitsemani seikat.



Kuva 30. Vasemmalla käsintehtyä luonnoksesta vektoroitu ensimmäinen versio kirjan logosta. Oikealla on logo ensimmäisten korjausten jälkeen.

Seuraavaksi pohdin katseen kulkua logossa. Huomasin, että O-kirjaimen töyhdyt ohjaavat katseen pois päin logosta. Se jätti logon vasemmalta avonaiseksi ja O-kirjain ikään kuin leijui muun tekstin edessä. Päätin kääntää töyhdyt osoittamaan oikealle kuvan 31 esittämällä tavalla. Näin töyhdyt ohjasivat paremmin katseen lukemaan sirkuspoika-sanana ensimmäisenä ja tekivät sanoista yhtenäisen kokonaisuuden. Myös Oliverin-hahmolla töyhdyt ovat kallellaan menosuuntaan, joten tämä tuntui kaikin puolin hyvältä ratkaisulta.



Kuva 31. Logo sai lopullisen muotonsa tyyhtöjen kääntämisen jälkeen.

### 4.3 Typografia

Vaikka typografian ensisijainen tarkoitus on välittää viestejä, se tuo esiin myös tunnelmia ja kertoo viestin laatijan persoonasta. Nämä tunnesidonnaiset viestit voivat joko hidastaa tai nopeuttaa kirjoitetun tekstin ymmärrettävyyttä. Siksi fonttivalinnoissa on huomioitava myös eri fonttien ”luonteenpiirteet”. (Ambrose & Harris, 2010, 118)

Typografia olisi hyvä sovittaa tyyllisesti joko tukemaan tarinan teemaa tai kuvituksien muotokieltä. Sen tärkein tehtävä on kuitenkin täydentää kuvitusta ja samalla olla helposti luettavissa kohdeyleisölleen. Typografia voi myös antaa koolla, paksuudella ja värillä viitteitä siitä, miten sanat tulisi lukea. (Wooten & Cullinan 2015, 75)

Lähtökohdaksi leipätekstin fonttivalintaan otin kuvassa 32 esitetyt syksyllä 2016 perusopetuksessa käyttöön otetut malliaakkoset. Kirjan kohderyhmäksi määritellyt 5–9-vuotiaat ovat siinä iässä, että he opettelevat itse lukemaan ja kirjoittamaan. Siksi mielestäni oli tärkeää, että kirjan typografia on mahdollisimman lähellä heille opetettavia kirjainmalleja. Suurin fonttivalintaa rajaava tekijä on tällöin a-kirjain, jolla on useissa fonteissa kaareva ylälippa, jota ei käsin kirjoitettavissa aakkosissa opeteta.



Kuva 32. Syksyllä 2016 peruskouluissa käyttöön otetut opetusministeriön määräämät malliaakkoset.

Löysin myös artikkelin (Walker, Sue), jossa tutkittiin a-kirjaimen vaikutusta lasten lukemiseen. Tutkimuksessa todettiin lasten tunnistavan ”luku-a:n” ja ”kirjoitus-a:n” toisistaan ja ymmärtävän niiden olevan sama kirjain. Vaikka lapset saattoivat pitää luku-a:ta ”hankalan näköisenä”, sen ei huomattu vaikuttavan lasten mielenkiintoon kirjaa kohtaan. Enemmän kuin yksittäisten kirjainten ulkoasu, lapsien lukukokemukseen vaikutti tutkimuksen mukaan kirjaimien luonne. Lapset käyttivät typografian kuvaamiseen esimerkiksi sanoja: normaali, nopea, lapsellinen, vieras, kirkas ja typerä. Assosiaatiot kirjainten luonteesta olivat vahvoja, ja negatiivisen arvion typografiastaan saaneet kirjat eivät olleet niin suosittuja.

Tutkimuksen ja uusien malliaakkosien valossa päätin rajata fonttivalintani päätteettömään fonttiin, joka olisi luonteeltaan pehmeä ja helposti lähestyttävä. Toinen fonttivalinnassa tarkastelemani piirre oli lapsien toisiinsa helposti sekoittamat kirjaimet ja numerot, kuten 1/7, Z/2 ja 9/g/q (Krautsuk 2014).

Päädyin fonttivalinnassa TW Cen Mt -kirjasinperheeseen, jonka on suunnitellut Sol Hess 1936–1947 välisenä aikana. Tämä päätteetön kirjasinperhe perustuu geometrisiin muotoihin, joista on riisuttu ylimääräiset koristeet. Näin olen fontti on selkeälukuinen ja käytännöllinen sopien niin otsikointiin kuin leipätekstiinkin. (Microsoft.)

Valintani perustui kuvassa 33 esitetyn fontin ystävälliseen, mutta selkeään luonteeseen. Vaikka fontti on kulmikas ja jopa klininen, on siinä mielestäni

myös luonnetta ja lasten kirjaan sopivaa pyöreyttä. Viehätyin myös kirjaimien mataluuteen ja linjakkuuteen, jonka ansiosta tekstirivit erottuvat selkeästi toisistaan. Tämän ajattelin helpottavan lukemaan opettelevien riveillä pysymistä.

## ABC def 1 2 3 / **ABC def 1 2 3**

Kuva 33. Valitsemani fontin TW Cen Mt:n regular ja bold leikkaukset vierekkäin.

Fontin värinä kirjassa on musta, sillä kuvallisessa kirjassa on perusteltua, että teksti on neutraalin värinen. Useat samalla sivulla käytettävät tehokeinot, kuten huomiovärit, syövät toisiaan ja vaikeuttavat merkityksien tulkitsemista (Hatva 1993, 58). Koska kirjassa on värilliset kuvitukset, joiden on tarkoitus olla pääasiallinen huomionkerääjä, on tekstin oltava neutraali ristiriitojen välttämiseksi.

### 4.4 Kuvitukset

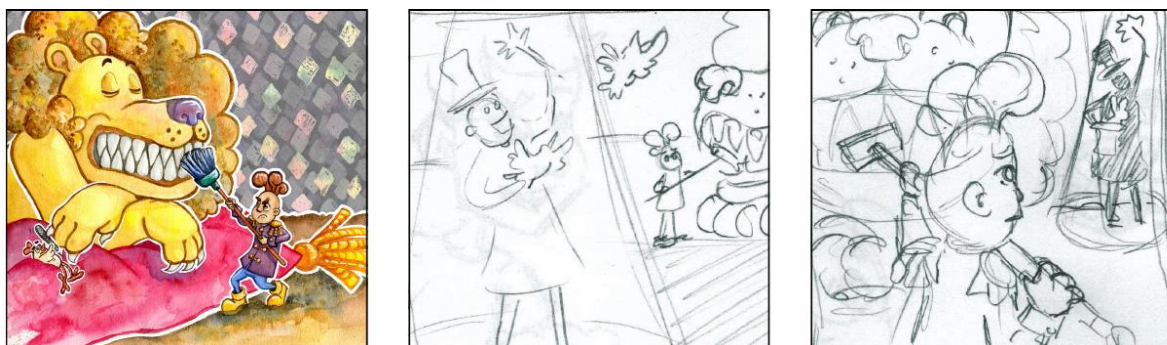
Kuva on aina vaativampi tulkittava kuin teksti. Kuvan tekijä ja sen tulkitsija aloittavat kuvan merkityksien muodostamisen ja selvittämisen eri suunnista. Kuvan lukija näkee ensin kokonaisuuden ja erottelee siitä mielessään hahmot ja tärkeät elementit. Hän etenee tulkitsemaan, mikä on näiden tärkeiden osien tarkoitus: millaisia ne ovat, mitä ne tekevät ja miksi ne ovat juuri niillä paikoilla kuvassa. Lopuksi lukija muodostaa kokonaiskuvan sisällöstä ja sen välittämästä viestistä. Kuvan tekijä puolestaan aloittaa viestistä, joka kuvalla halutaan välittää, siirtyy sitten suunnittelemaan viestin kannalta tärkeitä elementtejä ja viimeisenä toteuttaa valmiin kokonaisuuden. (Hatva 1993,39–45.)

Kuvituksien tarkoitus on lastenkirjoissa kertoa ja täydentää tarinaa. Katsojan katseen kuljettaminen tärkeimpiin elementteihin sommitelman avulla on ensisijaisen tärkeää, jotta kuvan tapahtumat tulkitaan oikealla tavalla. Tämä onnistuu vain, jos kuvittaja on tiedostanut ja määritellyt elementtien tärkeysjärjestyksen. Bancroftin (2012, 125,132) mukaan kärjistetyksi voidaan sanoa, että kuvan tulisi näyttää keskeneräiseltä ilman hahmoja, ja taustojen tarkoitus on korostaa pääelementtinä toimivaa hahmoa. Hän kuitenkin muistuttaa, että hahmo ei välttämättä aina ole kuvan pääelementti. Siksi kuvaa sommitellessa

olisi tärkeää listata tärkeysjärjestykseen asiat, joihin katsojan haluaa kiinnittävän huomion.

Kuvakirjoissa kuvan tehtävänä on auttaa tekstiä viestittämään haluttua sisältöä. Parhaimmillaan kuvakirja on silloin, kun teksti ja kuvat eivät irrallaan toisistaan muodosta kokonaista tarinaa, mutta yhdistettyinä kertovat tarinan monisäikeisemmin ja syvällisemmin kuin erillisinä osioina pystyisivät. Tämä voi toisinaan vaatia, että kuvasta tai tekstistä karsitaan osia, jotta sisältöön ei tule turhia päällekkäisyyksiä. (Salisbury & Styles 2012, 89,93.)

Jos kirjassa sivujen peräkkäiset kuvitukset ovat liian samanlaiset, niitä ei välttämättä erota toisistaan, ja tarinan seuraaminen on puuduttavaa. Jotta kirja olisi kuvituksiltaan monipuolinen ja kiinnostava, tulisi kuvissa huomioida erilaisten rajauksien ja perspektiivien runsas käyttö. Bancroftin (2012, 116117) mukaan lähes yhtä tärkeää erilaisten rajauksien kanssa, on käyttää tarinan edistämiseen monipuolisesti hahmo- ja tapahtumavetoisia kuvituksia.



Kuva 34. Hahmo-, tarina- ja hahmo- ja tarinavetoiset sommitelmat samaan tilanteeseen

Kuvassa 34 on esitetty sama tapahtuma kolmella eri lähestymistavalla. Ensimmäisessä kuvassa tyydytään esittelemään hahmot ja niiden tekeminen: Oliver ja kana tekevät sirkuksen hanttihommia. Kuva on siis hahmovetoinen. Keskimmaisessä kuvassa taikuri on etualalla tekemässä temppuja ja Oliver katselee taustalla haikeasti, mitä tapahtuu. Kuva on siis tarinavetoinen, sillä se antaa tilaa taustojen selventämiseen. Kolmannessa kuvassa puolestaan Oliver on etualalla putsaamassa leijonan hampaita ja ihailee samalla taikuria, joka esiintyy taustalla. Kuva on siis hahmo- ja tarinavetoinen, sillä se esittelee pääkohteena hahmon, mutta edistää samalla myös kokonaiskuvaa. Kuvituksen tarkoituksen mukaan valitaan näistä kolmesta sopivin lähestymistapa. Tässä

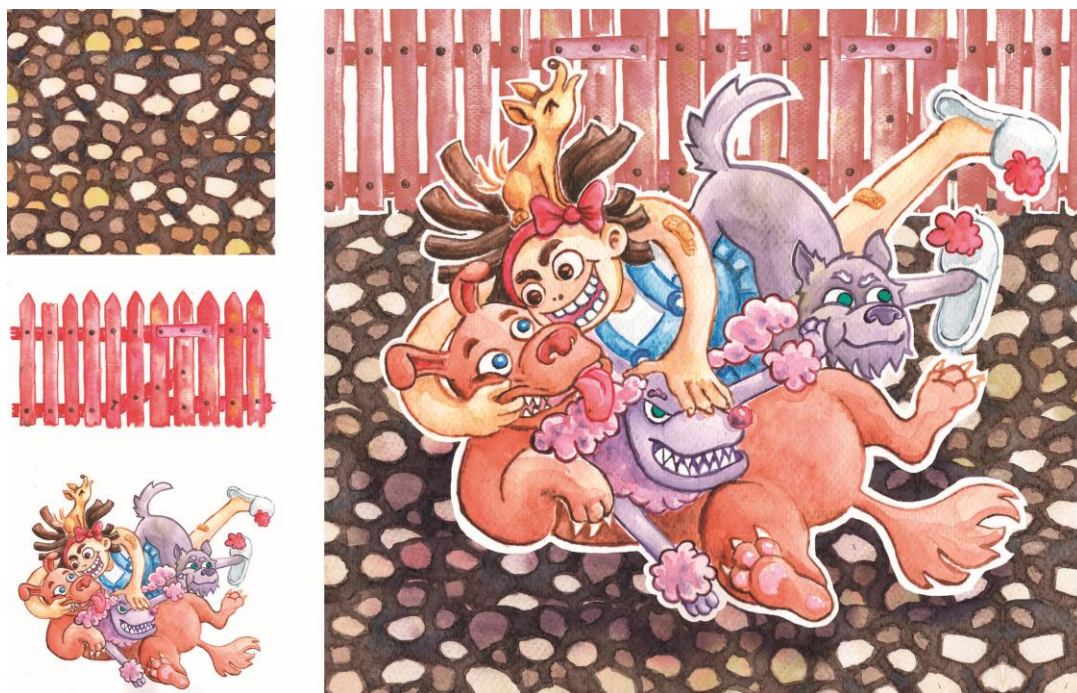
esimerkissä tein kuvan esitelläkseni päähahmoja kustantajalle. Oli siis perusteltua, että vien loppuun sommitelman, jossa hahmot näkyvät kokonaan ja kuva keskittyy hahmojen tekemiseen. Kirjan kuvituksena jompikumpi muista vaihtoehtoista olisi luultavasti ollut toimivampi.

Kirjoissa hahmoilla on aina oltava jokin ympäristö, maailma, johon hahmot kuuluvat. Ilman paikan tuntua katsoja ei pysty määrittämään, missä hahmo on tai mihin se on menossa, ja jo yksinkertaiset vihjeet ympäristöstä auttavat lukijaa pysymään mukana tarinassa (Bancroft 2012, 106). Tässä projektissa ainut valmiiksi määritelty paikka on Oliverin kotisirkus, josta tarina lähtee liikkeelle. Kirjoittajien mielikuvitusta ei haluttu rajoittaa antamalla visuaalisessa muodossa valmista ympäristöä, jossa tarinat täytyy toteuttaa. Valmiita ympäristöjä, karttoja tai tiloja en siis ole suunnitellut. Olen kuitenkin pyrkinyt löytämään työkaluja taustojen rakentamiseen ja päättämään taustoissa käytettävän kuvitus-tyylin.

Jo hahmojen suunnittelun aikana kustantaja reagoi parhaiten vesiväreillä toteuttamiini luonnoksiin, joten tekniikan valitseminen lopullisten kuvitusten toteuttamiseen ei ollut vaikeaa. Mielestäni käsin tekeminen näkyy hyvin vesivärein toteutetusta kuvituksesta ja se tuo kuviin lämpöä.

Kuten kuvassa 35 on esitetty, kaikki kuvituksen elementit tehdään käsin, mutta kuvat kootaan koneella. Kuvissa, joissa tapahtuma on ensisijainen taustaan nähden, kuvan kokoamista nopeuttavat valmiit taustapatternit ja -elementit, joita teen etukäteen kuvapankiksi. Kuvituksissa on näin ollen myös kollaasimaisuutta, varsinkin hahmojen valkoisissa ääriviivoissa, jotka erottavat ne taustastaan.





Kuva 35. Kuvitukset koostuvat irrallisista taustaelementeistä ja hahmoista, jotka yhdistetään tietokoneella. Vasemmalla kuvassa näkyy elementit, joista oikealla oleva kuvitus rakentuu.

Kirjan kuvitusten toteutustekniikaksi valittiin kustantajan toiveesta vesiväritekniikka yhdistettynä koneella tehtyyn viimeistelyyn. Värientoistamisen helpottamiseksi pyrin käyttämään vesiväreillä mahdollisimman yksinkertaisesti sekoitettavia sävyjä, varsinkin hahmojen vaatteissa, jotta ne toistuisivat samana läpi kirjojen.

Vesivärein tehdyissä kuvituksissa tulee väistämättä käytettyä värejä, joiden toistaminen ei ole mahdollista painotekniikalla. Kirjapainoissa on yleisesti käytössä neliväripainatus, jonka väreinä toimivat syaani, magenta, keltainen ja musta, toisin sanoen CMYK-värit (Ambrose & Harris 2005,13–14). Varsinkin vihreän ja oranssin sävyt voivat osoittautua painoteknisesti hankaliksi. Värientoistumista monimutkaistaa entisestään, että jatkokäsittelyvaihe kuvituksissa tehdään tietokoneella, jonka näyttö käyttää RGB-värejä ja myös kuvan siirtäminen tietokoneelle muokkaa väritystä skannerin värienerottelukyvyn mukaisesti. Nämä värejä muokkaavat vaiheet tulee huomioida prosessin aikana, ja pyrin tietoisesti välttämään värejä, joiden toistaminen on vaikeaa.

Projektin alussa kustantaja kertoi kuvassa 36 esitetyn näytetyöni taustan kiinnittäneen hänen huomionsa ja kysyi, onko samaa tyyliä mahdollista hyödyntää kirjan kuvituksissa. Mietimme tuolloin, onko taustapatterneja mahdollista tehdä

valmiiksi kuvien taustoja varten ja pystyykö niitä kierrättämään sarjan edessä väriä vaihtamalla. Tämä säästäisi työvaiheita kuvitusten toteutuksessa.



Kuva 36. Kustantaja piti tämän kuvituksen taustasta ja kuvitustyylistä ja ehdotti patternitaustojen hyödyntämistä kirjasarjassa.

Patterni (engl. pattern) on toistuvista elementeistä rakentuva kokonaisuus. Sanaa voi käyttää monissa asiayhteyksissä, esimerkiksi matemaattinen patterni tai visuaalinen patterni. Työssäni käytän sanaa vain visuaalisessa merkityksessä, mikä tarkoittaa jonkin kuvallisen elementin toistumista esimerkiksi taustan kuvioinnissa tai pinnan tekstuurissa.

Patteerneilla pystyy luomaan vahvoja mielikuvia hyödyntämällä yleisesti ihmisten omaksumia asioihin liitettäviä piirteitä ja arvoja, niin sanottuja paradigmoja. Jos asiayhteys ei ole liian kaukaa haettu, tunnistavat ihmiset merkityksiä niiden takana. Esimerkiksi yritykset, jotka haluavat olla ympäristöystävällisiä, voivat käyttää pakkauksissaan luontokuvia viestiäkseen asiakkaille yrityksen arvoista. ( Ambrose & Harris 2005, 82–83.)

Samaa periaatetta käyttää kuvassa 37 oleva Oliverin kotisirkustelulta, jonka kankaassa oleva suorakulmioista muodostuva patterni tuo mieleen tiilen. Se viestii katsojille, että telta on vakaa, turvallinen ja pysyy paikoillaan kuten muutkin tiilirakennukset. Nämä ovat arvoja, joita ei yleensä liitetä telttoihin ja kiertävään sirkukseen, mutta vahva mielenyhtymä tiileen liitettävistä arvoista



muuttaa tulkintaa. Myös teltan linnamaiset tornit tekevät siitä vankan ja pysyvän näköisen. Tästä huolimatta rakennelman mieltää teltaksi, sillä pressumaiset katot viireineen ja sisäänkäynnin kangaslaskokset viittaavat selkeästi perinteisiin sirkustelttoihin.



Kuva 37. Oliverin kotisirkuksen teltan luonnos, jossa käytetään tiilipatternia.

#### 4.5 Taitto

Kirjan taiton suunnittelussa en pystynyt tekemään kovin pitkälle mietittyjä taittoratkaisuja, sillä sivuille tulevaa tekstimäärää ei vielä ole määritetty. Pyrin kuitenkin luomaan muutamia malliaukeamia, joilla näkyy haluttu, ilmava ja selkeä taittotyyli.

Kun pienelle kuvalle halutaan suuri painoarvon, sen kannattaa olla sivun tai jopa koko aukeaman ainut kuva (Hatva 1993, 56). Tämän mielessä pitäen suunnittelin kuvassa 38 esitetyn malliaukeaman, joka koostuu sivun kokoisesta pääkuvasta ja pienemmästä, tapahtumaa tarkentavasta lisäkuvasta. Pyrin tuomaan pienemmän kuvan esiin antamalla sille tarpeeksi tilaa ympärille ja jättämällä sen oman sivunsa ainoaksi kuvaksi. Samalla pohdin tekstipalstojen tasausta, ja päädyin liehureunaiseen malliin, sillä koin sen kuvaavan paremmin lastenkirjamaailmaa, kuin järjestelmällisemmän tasapalstaisen typografian.



Kuva 38. Ensimmäinen mallitaittoaukeama, jolla katsotaan pääelementtien paikkoja.

Kirjan taiton lähtökohtana on lähes aina suorakulmio tai neliö, eli kirjan sivun muoto. Ihmisten silmät pyrkivät luontaisesti hakeutumaan kulmiin ja alueisiin, joilla on paljon informaatiota (Hatva 1993, 55). Sommittelussa on siis oltava tarkkana, sillä sivun kulmat vetävät katsojien huomion itseensä, ellei sivu ole taitoltaan tasapainoinen ja ohjaa katsetta aukeaman muihin osiin. Kulmien suuren huomioarvon takia mielestäni oli perusteltua sijoittaa tekstipalstat ja kuvitus keskitetyksi sivuilla joilla on runsaasti tyhjää tilaa. Tällöin sivun tasapaino säilyy.

Jos sivulla on useita kuvia, täytyy olla tarkkana niiden liittämisestä yhteenkuuluihin teksteihin. Liian suuri tyhjätila kuvan ja siihen liittyvän tekstin välillä vaikeuttaa kuvan ymmärtämistä, ja lukija voi turhautua joutuessaan etsimään yhteenkuuluvia tekstejä. Joitain tapahtumia, ja varsinkin jatkuvaa liikettä, on vaikea esittää vain yhdellä kuvalla. Tällöin hyödynnetään kuvasarjoja (engl sequence), jotka mahdollistavat useammalla peräkkäisellä kuvalla tapahtuman tarkemman selvittämisen. Kuvasarjaa käytettäessä on huomioitava sen vaatima tila ja kuvien lukujärjestys, jotta tarinan kulku pysyy selkeänä. (Ambrose & Harris 2005, 104; Hatva 1993, 56–63.)

Itse pidän lastenkirjataitoista, joissa tekstipalstat ovat selkeästi omina kokonaisuuksinaan. Lasten kirjoissa näkee kuitenkin usein, että tekstit on ripoteltu useamman tapahtumaa selventävän kuvan alle, kuten kuvassa 39 on havainnollistettu. Mielestäni tämä tekee sivusta helposti levottoman ja ahtaan näköisen.



Kuva 39. Esimerkki aukeama, jolla teksti on rönsyilevää ja ahtaasti taitettua. Lisäksi vahva diagonaalinen sommitelma häiritsee mielestäni kuvan lukusuuntaa.

Pyrin itse antamaan tekstipalstoille tarpeeksi tilaa ja pitämään ne selkeälukuisina kokonaisuuksina. Kuten kuvassa 40 näkyvässä malliaukeamassa esitettään, olen rajannut tekstipalstoille selkeän valkoisen taustan, jota vasten ne on helppo ja miellyttävä lukea. Mielestäni tämä helpottaa myös kohderyhmän lukemaan opettelevien lasten lukukokemusta, sillä pienelle lapselle voi olla vielä hankaa hahmottaa, missä järjestyksessä tekstipalstat tulisi lukea.



Kuva 40. Malliaukeama, jolla tutkin kahden toisistaan erillistä tapahtumaa kuvaavien sivujen yhdistämistä. Pyrin tekemään sivuista huomioarvoltaan yhtä suuret ja jättämään tekstipalstalle selkeän oman tilan.

## 5 YHTEENVETO JA POHDINTAA

Opinnäytetyöni aiheeksi määritellyn hahmosuunnittelun ja visuaalisen ilmeen luominen kirjoille osoittautui odotettua vaikeammaksi projektiksi. Alussa tie-

dossani oli, että saisin kirjan tarinan tarkasteltavaksi ja voisin näin ollen aloittaa suunnittelun tietäen tarvittavat hahmot, niiden persoonat ja kirjan tarinan. Pelle Miljoonan vetäytyttyä projektista sen luonne muuttui huomattavasti. Tämä vaikeutti työn aikatauluttamista ja projektin hallintaa, sillä olin kerennyt panostaa Pelle Miljoonan hahmon toteuttamiseen ja tehnyt tutkimusta karikatyyrihahmojen suunnittelusta. Projektin alettua alusta lähtökohdat olivat hyvin erilaiset, ja näin ollen aloitin myös taustatutkimuksen ja hahmojen luontiprosessin puhtaalta pohjalta. Valmiiden hahmojen ja tekstien sijaan sain nyt itse suunnitella hahmot ja ideoida kirjan ilmettä, ja suunnittelutyöni pohjalta tullaan järjestämään kirjoituskilpailu. Projektin asiakkaana toimiva Reuna Kustantamo ja Kirjakauppa Oy on onneksi joustava ja lannistumaton yhteistyökumppani, jonka kanssa uudesta aikataulusta ja suunnittelutyön muuttuneesta luonteesta oli helppoa sopia.

Projektin käynnistyttyä uudelleen huomasin taitto- ja kuvitusratkaisujen miettimisen hankaloituvan, sillä jouduin suunnittelemaan taittoa kuvitteellisten teksti- ja kuvaesimerkkien kautta valmiin tarinan sijaan. Viimeistelyjen kuvitusten asemasta lopputuloksena on näin ollen kuvitustyyli, jota hyödynnetään varsinaisien kuvituksien toteuttamisessa. Myös taittoratkaisut ovat suuntaa-antavia, sillä sivujen tekstimääriä ei ole vielä määriteltä. Vaikka taitto ja ilmeratkaisujen tekeminen hankaloitui alku asetelman vaihduttua, olen tyytyväinen varsinkin kirjasarjan logoon. Uskon sen löytävän lukutaidottoman kohdeyleisön ja olevan tarpeeksi mieleenpainuva, jotta kirjasarjan osat on helppo yhdistää toisiinsa logon perusteella.

Kustantamon väki on ollut tyytyväinen suunnittelemiini elementteihin. Tästä todisteena toimii, että projektin edetessä sain jatkuvasti enemmän vastuuta hahmojen persoonan määrittelemisessä, ulkoasun miettimisen lisäksi. Myös kirjoittajat, jotka ovat ottaneet kustantamoon yhteyttä kilpailun pohjalta, ovat löytäneet hahmoista tarttumapintaa, ja saamani palaute on ollut positiivista.

Projektin vaikeuksista huolimatta opinnäytetyöni tavoitteet täyttyivät mielestäni hyvin. Suunnittelemani hahmot ovat miellyttäviä, mutta myös riittävän persoonallisia erottuakseen muiden lastenkirjahahmojen joukosta. Niiden muotokieli ja värimaailma sointuvat hyvin käyttötarkoitukseen. Uskon kohderyhmän löytävän kirjan ja pitävän hahmoja ja valitsemaani kuvitustyyliä mielenkiintoisina.

## LÄHTEET

- Ambrose, G. & Harris, P. 2005. Basic Design 4: Image. AVA Publishing SA.
- Ambrose, G. & Harris, P. 2009. The fundamentals of graphic design. AVA Publishing SA.
- Ambrose, G. & Harris, P. 2010. Design th!nking. AVA Publishing SA.
- Anttila, P. 1998. Tutkimisen taito ja tiedon hankinta: 9.1.3 Portfolio. Metodix. Saatavissa: [https://metodix.wordpress.com/2014/05/17/anttila-pirkko-tutkimisen-taito-ja-tiedon-hankinta/#9.1.3 Portfolio](https://metodix.wordpress.com/2014/05/17/anttila-pirkko-tutkimisen-taito-ja-tiedon-hankinta/#9.1.3%20Portfolio) [viitattu 11.1.2016].
- Bancroft, T. 2012. Character mentor. Focal Press.
- Crossley, K. 2014. Character design from the ground up. ILEX.
- Edwards, B. 2004. Värit: Luovan maalaamisen opas. Pikku Huopalahden Kustannusosakeyhtiö Opus.
- Floch, J. 2001. Visual Identities. Continuum.
- Hatva, A. 1993. Kuvittaminen. Rakennustieto Oy.
- Hintsanen, P. 2011. Värit. Saatavissa: <http://www.coloria.net/index.htm> [viitattu: 15.6.2016].
- Kirjakauppaliitto 2015. Tilastotietoja. Saatavissa: [http://www.kirjakauppa-liitto.fi/?page\\_id=29](http://www.kirjakauppa-liitto.fi/?page_id=29) [viitattu 11.5.2016].
- Krautsuk, S. 2014. Numero 7 palaa vanhaan muotoonsa – piirrätkö sinäkin numerot väärin? Yle-uutiset 3.10.2014. Saatavissa: [http://yle.fi/uutiset/numero\\_7\\_palaa\\_vanhaan\\_muotoonsa\\_\\_piirratko\\_sinakin\\_numerot\\_vaarin/7504886](http://yle.fi/uutiset/numero_7_palaa_vanhaan_muotoonsa__piirratko_sinakin_numerot_vaarin/7504886) [viitattu 25.5.2016].
- Mannerheimin Lastensuojeluliitto. Miten lapsi kasvaa ja kehittyy? Saatavissa: [http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu\\_ja\\_kehitys/](http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu_ja_kehitys/) [viitattu 11.5.2016].
- Mattesi, M. 2008. Force: Character Design from Life Drawing. Focal Press.
- Microsoft Typography. Twentieth Century MT. Saatavissa: <https://www.microsoft.com/typography/fonts/family.aspx?FID=148> [viitattu 19.8.2016].
- Poggenpohl, S. & Sato, K. 2009. Designing integrations: Research and collaboration. Intellect Ltd.
- Salisbury, M. & Styles, M. 2012. Children's Picturebooks: The art of visual storytelling. Laurence King Publishing Ltd.
- Tillman, B. 2011. Creative Character Design. Focal Press.
- Tkocz, M. 2015. Vehicles: Create a dune car. Teoksessa Digital painting techniques 7, toim. Morse, Simon, 30–35.

Walker, S. Typography in Children's Books. Saatavissa: <http://books-forkeeps.co.uk/issue/154/childrens-books/articles/other-articles/typography-in-childrens-books> [viitattu 25.5.2016].

Wooten, D. & Cullinan B. 2015. Children's Literature in the Reading Program: Engaging Young Readers in the 21<sup>st</sup> Century (4<sup>th</sup> edition). International Literacy Association.