

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU  
Kuvallinen viestintä

Saija Tiilikainen

KUVITUS GRIMMIN SATUIHIN

Opinnäytetyö  
Joulukuu 2018



**OPINNÄYTETYÖ**  
**Joulukuu 2018**  
**Viestinnän koulutus**

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

**Tekijä**  
Saija Tiilikainen

**Nimeke**

Kuvitus Grimmin satuihin

**Tiivistelmä**

Opinnäytetyön tarkoituksena oli suunnitella ja toteuttaa yhteensä neljä kuvitusta kolmeen Grimmin alkuperäiseen satuun: Tuhkimoon, Lumikkiin ja Tähtäpäähän. Päämääränä oli kehittyä kuvittajana ja suunnittelijana sekä nähdä, millainen olisi oma kädenjälki klassikkosaduissa. Ideana oli tehdä synkistä kuvitusaiheista huolimatta kuvista kauniita ja mielenkiintoisia.

Opinnäytetyön tietopohja käsittelee satujen syntyä, historiaa ja olemusta. Työssä perehdytään myös Grimmin veljesten kokoamaan satukirjaan sekä sen kehitykseen. Lisäksi pohditaan kuvitusta, kuvittamista, kuvittajan roolia, sommittelua sekä kuvan ja tekstin suhdetta.

Kuvitusten suunnitteluprosessi alkoi karkeiden lyijykynäpiirrosten luonnostelusta jatkuen aina kuvitusten jatkokehittelyyn tietokoneella sekä piirtoalustalla. Useiden eri kokeilujen jälkeen kuvitukset viimeisteltiin lopulliseen mustavalkoiseen muotoonsa. Tyyliksi valittiin viivapiirrostekniikka, jolla haluttiin korostaa yksityiskohtia, tekstuureja sekä tunnelmaa. Valmiit kuvitukset edustavat hyvin haettavaa tarkoitusta. Kuvat toimivat sekä yhdessä että erikseen.

Opinnäytetyö sopii mainiosti saduista ja kuvituksesta kiinnostuneille. Grimmin lukuisista saduista on mahdollista saada tulevaisuudessa paljon uusia kuvitusideoita.

**Kieli**  
suomi

Sivuja 52

**Asiasanat**

kuvitus, kuvittaminen, sadut, Grimmin sadut



**THESIS**  
**December 2018**  
**Degree Programme in Media**

Tikkarinne 9  
FI 80200 JOENSUU  
FINLAND  
Tel. +350 13 260 600 (switchboard)

Author

Saija Tiilikainen

Title

Illustrations of Grimm's Fairy Tales

The aim of this thesis was to design and create four different illustrations to three classical Grimm's fairy tales: Cinderella, Snow White and Rapunzel. The major objective was to evolve as a designer and as an illustrator. Furthermore the goal was to see what would be the illustrator's personal touch to the old tales. In summary the idea was to create beautiful and interesting illustrations of the original, often grim tales.

Firstly the concept of fairy tales was analyzed based on their origin, history and essence. In a big role was naturally the brothers Grimm collection of fairy tales and its evolution. In addition illustration, the role of the illustrator, composition and the relationship between picture and text were studied. The illustration process consisted of the following stages: at first rough sketches were made by pencil, then further development was carried out with a computer and finally with a graphics tablet. After multiple experimentations the illustrations were finalized into their final black and white form. The selected illustration style was line art technique. The main idea was to highlight details, textures and the general ambiance.

The results succeeded to represent the purpose of the thesis. It can be concluded that the illustrations transact as well as individuals but also together as a group. In addition this thesis is well suited for anyone who is interested in fairy tales and illustration. The vast amount of the Grimm's fairy tales offer many possibilities to create new ideas for illustrations in the future.

Language  
Finnish

Pages 52

Keywords

illustration, fairy tales, Grimm's fairy tales

## Sisältö

1	Johdanto.....	5
2	Opinnäytetyön tietoperusta.....	6
2.1	Lähtökohdat.....	6
2.2	Grimmin veljekset.....	6
2.3	Sadut.....	7
2.4	Satukirjallisuuden synty.....	8
2.5	Satujen olemus.....	9
2.6	Grimmin sadut.....	9
2.7	Kirjan kehityskaari.....	11
2.8	Väkivallan merkitys.....	13
2.9	Myytit, mytologiat ja sadut.....	14
2.10	Kuvitus ja kuvittaminen.....	15
2.11	Sommittelu.....	17
3	Lähtökohdat.....	18
3.1	Aluksi.....	18
3.2	Tuhkimo.....	19
3.3	Lumikki.....	22
3.4	Tähkää.....	24
3.5	Opinnäytetyön tarkoitus ja tehtävä.....	28
4	Kuvitusprosessi.....	33
4.1	Prosessin lähtökohdat.....	33
4.2	Tuhkimo.....	36
4.3	Lumikki.....	39
4.4	Tähkää.....	40
4.5	Erilaisia kokeiluja.....	41
5	Valmiit työt.....	43
5.1	Alkuun.....	43
5.2	Tuhkimo: sokeuttaminen.....	44
5.3	Tuhkimo: kantapään silpominen.....	45
5.4	Lumikki: äitipuolen kuolemantanssi.....	47
5.5	Tähkää: prinssin syöksy tornista.....	48
6	Pohdinta.....	49
	Lähteet.....	52

# 1 Johdanto

Opinnäytetyöni aiheena on kolmen Grimmin klassikkosadun kuvittaminen. Keski-tyn erityisesti satujen alkuperäisiin, nykypäivän ihmisen silmin katsottuna totuttua synkempiin olemuksiin. Suurimpana syynä aihevalintaani on se, että sadut ovat aina kiinnostaneet minua. Pienestä pitäen olen päässyt niiden avulla matkalle mitä ihmeellisimpiin mielikuvitusmaailmoihin. Oman lapsen myötä sadut ovat taas tulleet osaksi arkipäivää. Lisäksi minua kiehtoo tarinoiden yleinen historia ja kehitys.

Alkuperäisissä Grimmin saduissa ei juuri säästelyä väkivaltaa tai makaabereja juonenkäänteitä. Nämä asiat voivat tuntua nykylukijasta järkyttäviltä, varsinkin kun sadut mielletään eniten lasten kirjallisuudeksi. Tämä mielenkiintoinen ristiriita vanhojen kertomusten ja niiden modernien tulkintojen välillä sai minut lopullisesti tarttumaan aiheeseen. Halusin tehdä synkistä saduista sellaiset kuvitukset, joissa vakavia aiheita pystyttäisiin kuitenkin kuvaamaan kauniisti.

Käyn tämän opinnäytetyön aikana kuvitusprosessin läpi vaihe vaiheelta. Tarkoituksena on ollut kehittyä kuvittajana ja jättää oma kädenjälki klassikkosatuihin. Minulla ei ollut kauhean paljon aiempaa kokemusta kuvittamisesta, vaikka koulussa olen saanut erilaisten kurssien kautta siihen tuntumaa. Kuvittaminen on tuntunut kuitenkin aina mielenkiintoiselta. Olen saanut kehittyä paljon tämän työn kautta. Kuvittaminen on ennen kaikkea prosessi, missä pitää ottaa lukuisia yksityiskohtia huomioon, unohtamatta kokonaisuutta. Myös tarinalle pitää olla uskollinen, vaikka lähtökohtaisesti minulla oli täysin vapaat kädet toteuttaa visiotani ja luoda uutta.

Valitsin Grimmin veljesten lukuisista saduista lopulta kolme tarinaa: Tuhkimon, Lumikin ja Tähtikäärmeen. Rajasin valinnan näihin legendaarisiin satuihin ja tein niistä yhteensä neljä kuvitusta. Nämä tarinat valitsin siksi, koska ne olivat itselleni

kaikista läheisempiä. Aluksi mietin, olisiko ollut järkevämpää valita vähemmän tunnetut sadut, mutta jo kuvitusten luonnosteluvaiheessa ymmärsin, että saisin eniten irti tarinoista juuri niiden läheisyyden takia.

## 2 Opinnäytetyön tietoperusta

### 2.1 Lähtökohdat

Opinnäytetyön tietoperustassa käsittelen ensin yleisesti satuja sekä niiden kehitystä ja historiaa, jotta kokonaisuutta voisi ymmärtää paremmin. Sen jälkeen paneudun itse Grimmin satuihin. Pohdin lisäksi satujen ja myyttien eroja sekä väkivallan merkitystä. Tärkein aineistolähde on oikeutetusti Grimmin satukirjat. Päädyin tutkimaan yhtä kolmen teoksen kokoelmaa, koska siinä on Jacob (1785–1863) ja Wilhelm (1786–1859) Grimmin vuonna 1857 julkaiseman lopullisen kokoelman *Kinder- und Hausmärchen* (engl. *Children's and Household Tales*) kaikki 201 satua suomennettuna uudelleen alkuperäistä vastaavina (Grimm & Grimm 1857). Moniin Grimmin satukirjojen painoksiin on nimittäin koottu vain osa tarinoista, joten sekin seikka puhui tämän kirjasarjan valitsemisen puolesta.

Käsittämäni kirjasarja on suomeksi nimeltään *Grimmin sadut I–III* ja sen ensimmäinen osa on nimeltään *Ruusunen*, toinen osa on nimeltään *Tuhkimo* ja kolmas osa on nimeltään *Lumikki* (Jänicke & Suominen 1999–2000). Käsittelen teoriaosuudessa tietenkin myös kuvitusta, kuvittamista ja kuvan olemusta. Avaan myös hieman sommittelun käsitettä, sillä se on erittäin oleellinen osa kuvittamisprosessia.

### 2.2 Grimmin veljekset

Grimmin veljekset olivat kirjailijoita, kulttuurin tutkijoita, lingvistejä sekä kansantarujen keräilijöitä. He syntyivät Saksassa Hanaun kaupungissa. Lakimies-isänsä kuollessa yllättäen vuonna 1796 veljekset joutuivat ottamaan paljon vastuuta per-

heensä taloudesta jo hyvin nuorina. Grimmin veljekset kävivät koulunsa Kasselin kaupungissa tätinsä tukemina ja heistä tuli lainoppineita. Heitä kohdeltiin kouluissa kuitenkin huonosti alhaisen syntyperänsä takia. Tämä aiheutti sen, että veljekset opiskelivat kahta kauheammin ansaitakseen arvostusta. Opiskeluaikoina Grimmin veljeksiä alkoi kiinnostaa erityisesti historia ja keskiaikainen saksalainen kirjallisuus. (Famous Authors 2018.)

Veljekset saivat lopulta työpaikat Kasselin kuninkaallisesta kirjastosta. Tuona aikana he aloittivat kansansatujen etsimisen. Työskennellessään myöhemmin Göttingenin yliopistossa he omistivat aikaansa myös mytologioiden tutkimiseen. Vuonna 1840 veljekset muuttivat Berliiniin ja saivat opettajan virat Kuninkaallisesta Tiedeakatemiasta. (Famous Authors 2018.)

### 2.3 Sadut

Sadut ovat erottamaton osa ihmisyyttä. Me tarvitsemme niitä, koska niiden avulla voimme määritellä keitä me olemme. Ne antavat pakotien arjen todellisuuteen ja jakavat meille tietoa. (Tan 2016, 9.) Sadut ovat kehittyneet rinnakkain ihmisten kanssa, mutta niille ei voi kuitenkaan antaa tarkkaa alkamiskohtaa (Apo 1986, 22). Niiden kerronnan juuret ulottuvat kuitenkin aina antiikkiin asti (Zipes 2006, 3). Apo (2012, 17) on jopa arvioinut, että sadut ovat peräisin aina megaliittiseltä kaudelta eli noin 2000–500 eaa. väliseltä ajalta. Jo egyptiläisillä oli satuja, joista löytyi paljon samoja piirteitä kuin nykypäivän tutuissa kertomuksissa. Tuttuja elementtejä ovat muun muassa maagisuus ja avuliaat eläinhahmot. Näistä on esimerkiksi peräisin maininta ajalta 1 250 eKr. Myös Babylonian ja Assyrian kirjallisuudessa esiintyy satuja. (Apo 1986, 20.)

Tarinat, joita kutsumme modernisti kansansaduiksi, ovatkin ikivanhoja kertomuksia. Niistä on mainintoja monissa kirjoituksissa, runoissa, myyteissä ja jopa uskonnollisessa kerronnassa ennen ajanlaskun alkua. (Zipes 2006, 44.) Fantasiaelementtejä ja mytologiaa on löydettävissä myös varhaisesta kreikkalaisesta ja roomalaisesta kirjallisuudesta sekä keskiajan kirjallisuudesta (Apo 2012, 19). Kirjallisuuden muodoksi sadut alkoivat vähitellen muodostua vasta Uuden ajan Eu-

roopassa 1500-luvulta alkaen. Sen sijaan satujen käsittelemät aiheet ja motiivit ovat paljon tätä vanhempaa perua. (Apo 1986, 22.)

Sadut ovat käyneet ja käyvät yhä läpi jatkuvaa muutosta. Kaikki modernit välineet ovat muovanneet satuja omiin kanaviinsa sopiviksi. (Zipes 1994, 7.) Uudet versiot saduista eivät useinkaan järkytä, haasta tai shokeeraa. Perinteissä pysytään, vaikka sadun muut puitteet muokattaisiin uusiksi, sillä ihmiset haluavat useimmiten tuttua ja turvallista. (Zipes 1994, 9.)

## 2.4 Satukirjallisuuden synty

Todellinen virstanpylväs kirjallisuudessa nähtiin 1400–1500-luvuilla kirjapainotaidon syntyessä. Sen ansiosta suulliset tarinat pystyttiin kirjoittamaan ylös helpommin. (Zipes 2006, 130.) Kirjapainon keksimisellä oli suuret vaikutukset myös satujen tallentamiseen. Niitä pystyi yhtäkkiä painamaan halvalla paperille eikä tekijänoikeuksia tunnettu. Kirjapainotaidon ansiosta 1550-luvulla Venetsiassa ilmestyi ensimmäisen kerran satuja sisältävä kertomuskokoelma, jonka nimi oli *Piacevoli notti* (suom. *Miellyttävät yöt*) ja sen kirjoitti Giovanni Francesco Straparola (1480–n. 1557). (Apo 2012, 20.)

Suullisen tradition kautta sadut omaksuttiin ensin ylhäisön keskuudessa ja sitten keskiluokassa kirjallisuuden muotoutuessa 1600- ja 1700-luvuilla (Zipes 2006, 1). Satuja pidettiin kuitenkin vielä 1700-luvulla rahvaan ajanvietteenä eikä niitä arvostettu sanatiiteenä (Apo 2012, 19). Näinä aikoina sadut oikeastaan muuttuivat eniten, kun niitä muokattiin myötäilemään ja vahvistamaan vallitsevaa patriarkaalista kulttuuria. Tämä kehitys jatkui vahvistuen myös 1800- ja 1900-luvuilla. (Zipes 2006, 1.)

Lastenkirjallisuus ja sadut nousivat kukoistukseen keskiluokan kasvun myötä vuosina 1830–1900. Vasta 1900-luvulla alettiin kuitenkin ajatella, että sadut eivät ehkä tuhoakaan ja muuta lasten mieliä, vaan ne voivat olla tärkeä osa kehitystä. Klassisia satuja kuitenkin siistittiin yhä enemmän ja enemmän siihen suuntaan, mitä pidettiin lapsille sopivana. (Zipes 2006, 86–89.) Sadut saivat lopulta määrityksensä vasta 1900-luvulla (Apo 2012, 19).

## 2.5 Satujen olemus

Satuja on aina esiintynyt kaikkialla maailmassa ja kaikissa kulttuureissa. Ei voida puhua siis vain "saksalaisista" Grimmin saduista tai "ranskalaisista" Charles Perraultin (1628–1703) saduista, vaan näillä tarinoilla on hämmästyttäviä yhteyksiä myös Afrikkaan, Lähi-Itään ja Aasiaan. Saduissa on universaaleja aiheita ja motiiveja, jotka koskettavat ihmisyyttä yleisesti. Jokainen satu on kuitenkin värittänyt sen kulttuurin mukaan, missä sitä kerrotaan. Siinä mielessä voidaan kyllä keskustella saksalaisista, ranskalaisista tai vaikkapa tanskalaisista saduista. (Zipes 2006, 41.) Grimmin veljekset pitivät satuja indoeurooppalaisena perinteenä. Mitään tiettyä aluetta ei voida kuitenkaan pitää satujen syntypaikkana. (Apo 1986, 22.)

Sadut olivat ennen kaikkea aikuisten viihdettä (Tatar 1992, 8). Tarinoita höystettiin usein maallisella huumorilla ja seksuaalisilla juonenkäännteillä. Kertojat ottivat paljon vapauksia kertoillessaan tarinoitaan loimuavan takkatulen ääressä. (Tatar 1992, 4–5.) Kun satuja alettiin kirjoittaa ylös, alkoi myös niiden siistiminen lapsia varten: rankkaa huumoria poistettiin sekä kaksimielisiä ajatuksia siivottiin pois. Tilalle tuli moraalista ja hengellistä ohjausta. Satujen tarkoituksena oli myös pelotella lapsia tottelemaan aikuisia: lapset, jotka eivät kuunnelleet vanhempien neuvoja kuolivat tai saivat vain muuten onnettoman kohtalon. (Tatar 1992, 8.)

Kun sadut koottiin kirjalliseen muotoon, vakiintui myös monia kerronnan tapoja, kuten esimerkiksi tapa laittaa äidit ja äitipuolet pahoiksi ja isät näkymättömiksi. Nämä seikat ovat kaksi satujen kulmakiveä vielä tänäkin päivänä. (Tatar 1992, 139.) Toisaalta naiset ovat saduissa yleensä myös päähenkilöitä, kuten Lumikki, Tuhkimo ja Tähtäpää. Usein näiden suurimpana hyveenä on kauneus ja ahkeruus. (Tatar 1992, 233–234.)

## 2.6 Grimmin sadut

Harva kirja on ollut yhtä suosittu kuin Grimmin veljesten vuosina 1812–1857 ilmestynyt satukokoelma (Tatar 2003, 13). Yksi syy maailmanlaajuiseen suosioon

on varmasti siinä, että tarinat pitävät sisällään osia melkein kaikista eri kulttuureista peräisin olevista saduista. Näin ne koskettavat kaikkia. (Zipes 2006, 83.)

Grimmit aloittivat työnsä ajatuksena pelastaa saksalaiset kansantarut. Veljekset eivät tulleet kuitenkaan miettineeksi, että tarinat eivät olleet vain saksalaisia kansantaruja, vaan niissä oli mukana myös vivahteita italialaisista sekä ranskalaisista taruista. (Tatar 2003, 11–15.) Varsinkin Ranskan rooli oli tuohon aikaan suuri. Monet Grimmien keräämät tarinat ovat ranskalaista alkuperää Charles Perraultilta. Grimmit eivät siis tehneet suurta erotusta kansallisuudelle tai tarinan alkuperälle, vaan heidän kansankäsitteensä koski koko yhteiskuntaa. Grimmien saduille kävi samoin kuin suulliselle tarinankerronnalle: ne saivat uusia piirteitä ja muuttuivat aikojen saatossa eri kertojien toimesta. (Zipes 2006, 81.)

Grimmien keräämät tarinat eivät tulleet suoraan kansan syvistä riveistä, vaan koulutetulta ylhäisöltä ja keskiluokalta. Tämä on ironista, sillä Grimmit halusivat nimenomaan kerätä Saksan kansantaruja. Naiset olivat suuri tiedonlähde: he kertoivat eteenpäin tarinoita, joita olivat kuulleet hoitajiltaan, kotiopettajattariltaan ja palvelijoilta. (Zipes 2006, 81.)

Grimmit elivät romantiikan ajan Euroopassa: tämä näkyy muun muassa siinä, että sadut pohjautuvat muinaisgermaaniseen aikaan ja sen mytologioihin. Grimmit uskoivatkin, että sadut olivat syntyneet tavallisten talonpoikien keskuudessa, sen suullisessa perimässä. (Apo 2012, 17–18.) Grimmit ajattelivat myös, että saduille oli yksi alkulähde tai syntypaikka, mistä ne olivat lähteneet muotoutumaan (Zipes 2006, 46). Grimmin satujen lähteet ovat kuitenkin kiistanalaisia, sillä ne paljastuvat tarkemman tutkimuksen jälkeen olevan enemmän kirjallisia kuin suullisia lähteitä. Grimmien julkaisema satukokoelma ehti nimittäin jättää oman merkkinsä suulliseen kerrontaan juuri ennen kansansatujen keruuta, ja näin ollen vaikuttaa siihen sekä saksalaisilla alueilla että Pohjoismaissa. Käännökset Grimmien kokoelmasta levisivät siirtomaavallan aikoihin myös ympäri maailmaa. (Apo 2012, 18.)

## 2.7 Kirjan kehityskaari

Grimmit ilmoittivat jo vuonna 1811 tekevänsä työtänsä tutkimuksellisesta näkökannasta. Alun perin he siis kirjoittivat kirjan pääasiallisesti akateemista maailmaa varten. Näin ollen ensimmäinen painos olikin raskaslukuinen, eikä ollenkaan lapsille suunnattu. (Tatar 2003, 13.) Ensimmäinen painos Grimmin saduista ilmestyi lopulta vuosien 1812–1814 aikana. Se sisälsi yhteensä 156 tarinaa ja paljon muistiinpanoja. Siihen tehtiin Grimmien toimesta useita korjauksia. (Zipes 2006, 82.)

Kirja ei noussut heti maineeseen, vaan päinvastoin sitä ensin väheksyttiin ja halveksittiin (Tatar 2003, 13–15). Se sai huonoja arvosteluita etenkin rosoisen kielen ja raa’an maailmansa takia. Arvostelijat kokivat, että Grimmien olisi pitänyt siistiä tarinoita enemmän lapsille sopiviksi. (Tatar 2003, 16.)

Kritiikkien myötä Grimmit päätyivät siistimään tarinoita ja poistamaan ensimmäisestä painoksesta lapsille sopimatonta kieltä. Tulevien painosten kanssa he eivät enää roikkuneet jääräpäisesti suullisten tarinoiden kirjallisen tarkassa noudattamisessa, kuten ensimmäisen painoksen kanssa tapahtui. (Tatar 2003, 19.) Kansalle ensimmäinen painos meni kuitenkin hyvin kaupaksi, pääasiallisesti sen nimen takia ja koska se sattui ilmestymään aikaan, jolloin kysyntä ja tarjonta lastenkirjoille alkoi nousta. Vuoden 1815 loppuun mennessä ensimmäinen painos oli myyty kokonaan. Sen jälkeen Grimmit alkoivat suunnitella toista painosta, johon he tekisivät vielä lisää muutoksia ja korjailuja. (Tatar 2003, 11.) Kesti useita vuosia ennen kuin veljekset ymmärsivät, että heidän kokoelmansa oli löytänyt yllättävän tehtävän: olla iltalukemisena lapsille (Tatar 2003, 13).

Vasta vuosien 1819–1822 aikana toisen painoksen ilmestyttyä 170 tarinan voimin, olivat Grimmit saaneet tehtyä tarinoista lopulta edes hieman lapsi- ja yleisöystävällisempiä (Zipes 2006, 82). Kolmannessa painoksessa vuonna 1837 Wilhelm Grimm kokosi 50 suosituinta satua yhteen ja teki siihen lisää ratkaisevia muutoksia. Vastaanotto oli hyvä, sillä lastenkirjallisuus jatkoi nousuaan. Tästä kolmannesta painoksesta muodostui aikojen saatossa klassisen satukokoelman pohja. (Tatar 2003, 120.)

Wilhelm Grimm piti huolen siitä, että tarinoissa oli aina joku opetus tai moraalinen piiloviesti: esimerkiksi rehellisyys, tottelevaisuus tai kärsivällisyys (Tatar 2003, 120). Hän poisti myös alkutekstit ja viitteet ja lisäsi veljensä Ludwig Emilin (1790–1863) avulla kuvituksia. Teksti perustui vuonna 1819 muokattuun toisen painoksen tekstiin, josta hän poisti kaiken mikä vähänkin muistutti tutkimuksellista työtä. Nämä muutokset saivat aikaan kritiikin vähenemisen ja suosion nousun. Myös viittaukset ei-toivottuihin raskauksiin ja esiaviolliseen seksiin poistettiin. Silti väkivaltaa jopa lisättiin ja pahojen rangaistuksia kuvailtiin tarkasti, vaikka nyt tähdättiin selkeästi lastenkirjallisuuden markkinoille. Huvittavaa on, että Grimmit poistivat liian realististen tarinoiden kuvaukset väkivallasta, mutta selkeissä saduissa taas väkivaltaa kuvailtiin estoitta ja yksityiskohtaisesti. Irti leikatut päät, ruumiit ja veriroiskeet saivat siis jäädä myös kolmanteen, ”lapsiystävälliseen” painokseen. (Tatar 2003, 19–20.) Pohdin väkivallan merkitystä seuraavassa alaluvussa tarkemmin.

Vuoteen 1857 mennessä Grimmien tarinoista julkaistiin vielä neljä uutta painosta (vuosina 1840, 1843, 1850). Myös lyhyempiä, 50 tarinan julkaisuja painettiin kymmenen eri kertaa. (Zipes 2006, 82.) Viimeinen painos vuonna 1857 piti sisällään yhteensä 201 satua ja 10 lyhyempää tarinaa. Siihen mennessä kertomukset olivat kokeneet monta käsittelyä veljesten toimesta sellaisiksi, minkä he uskoivat heijastavan saksalaisen kansan ääntä. Vaikka veljekset eivät siinä täysin onnistuneet, he saivat silti aikaan sen, että jokainen pystyi samaistumaan satuihin ja kehittämään yhteisöllisiä tunteita. Grimmien työn tulos loi pohjan klassisille saduille, joita koko maailma pystyy ymmärtämään. (Zipes 2006, 82.)

Mielenkiintoista on, että Grimmin sadut kiellettiin Toisen Maailmansodan jälkeen osissa Saksaa, sillä niiden ajateltiin ruokkivan ja refleктоivan julmaa saksalaista kansallista mentaliteettia (Tatar 2003, 185). Satujen siistiminen ja muokkaaminen on jatkunut moderneihin päiviin saakka. Nykyajan tunnetuimmat satujen versiot ovat kuitenkin Walt Disneyn (1901–1966) käsialaa, joita hän pehmensi paljon Grimmin veljeksiin verrattuna. Disney muutti esimerkiksi Lumikin äitipuolen ilkeäksi kuningattareksi. Grimmit itse vaihtoivat Lumikin ilkeän biologisen äidin pahaksi äitipuoleksi. (Tatar 2003, 24.)

## 2.8 Väkivallan merkitys

Yksi kysymys on noussut opinnäyteprosessin aikana esille muita useammin: Miksi alkuperäiset sadut olivat niin väkivaltaisia? Eräs selitys voisi löytyä siitä, että satujen syntymien ajankohta on antanut leimansa tarinoille, sillä ne heijastavat sen aikaista kulttuuria: elämä oli ennen rankkaa, rangaistukset kovia ja kuolleisuus suuri. Opettavaisuus ja varoittavuus ovatkin monen tarinan tärkein viesti. Satujen maailma oli hyvin mustavalkoista ja juonet usein verisiä. (Ylimartimo & Brusila 2003, 178.)

Jos nykyajan lukijat pitävät Grimmien tarinoita raakoina ja järkyttävinä, ne ovat silti vain kesyjä versioita hyvin julmista kansansaduista (Tatar 2003, 24). Nykyihmisen silmissä hurjilta tuntuvat käänteet ovat vuosina 1903–1990 eläneen kiistel-lyn itseoppineen psykoanalyytikko ja tietokirjailija Bruno Bettelheimin (1984, 175) mukaan oikeasti hyvin tarpeellisia. On tärkeää, että pahojen hahmojen kokemat julmat loput ovat olemassa. Näin lapset ymmärtävät, että paha saa aina palkkan- sa ja lapsi kokee olonsa turvallisemmaksi. Myös sankarin on saatava palkkionsa. (Bettelheim 1984, 178.)

Toisena syynä väkivallan suurelle määrälle vanhoissa tarinoissa voidaan pitää sitä seikkaa, että ennen oli kulttuurisesti normaalia kertoa lapsille näistä asioista. Ainakin Wilhelm Grimmin kerrotaan sanoneen, että hän oli lapsena kuullut hyvin väkivaltaisen tarinan ja se oli opettanut hänelle tärkeän asian itsehillinnästä ja varovaisuudesta. Väkivallan kuvaus ei ollut siis Wilhelmille ongelma, päinvastoin hän ei arkaillut lisätä sitä tarinoihin useasti. (Tatar 2003, 181.)

Grimmin veljekset tosiaan jopa voimistivat väkivaltaa joihinkin kertomuksiin. Tätä tapahtui varsinkin siinä tapauksessa, kun fyysisestä kärsimyksestä oli saatavil- la joku korkeampi moraalinen tarkoitusperä. (Tatar 1992, 5.) Esimerkiksi ihan ensimmäisessä versiossa Tuhkimosta sisarpuolet säästyivät julmalta kohtalol- ta. Vasta kirjan toisessa painoksessa he saavat ansionsa mukaan. (Tatar 2003, 5–6.) Ironista on, että viittaukset seksiin kyllä häivytettiin, mutta jäljelle jätettiin

muun muassa lasten hyväksikäyttöä, nälkiintymistä ja julmia rangaistuksia. Vaikuttaa siltä, että Grimmin veljeksille oli helpompaa kohdata raakaa todellisuutta jokapäiväisessä elämässä kuin käsitellä saduissa elämän perusrealiteetteja, kuten seksuaalisuutta. (Tatar 2003, 10–11.)

Grimmin sadut eivät ole ainoita väkivaltaisia satuja, vaan väkivaltaisuus on tarinoissa universaali piirre (Tatar 2003, 186). Kulttuuriset arvot, kasvatukselliset olot ja myös henkilökohtaiset mieltymykset vaikuttavat siihen, miten paljon tuskaa ja kärsimystä tarinoissa on. Mikään satu ei ole koskematon, se voi muuttua muotoaan jokaisessa eri kulttuurissa. On muistettava, että jokainen aikakausi ja kulttuuri muokkaavat tarinoistaan oman näköisensä. (Tatar 2003, 191.)

## 2.9 Myytit, mytologiat ja sadut

Useat sadut kuin myös Grimmin veljesten keräämät sadut ovat syntyneet myyteistä ja ikivanhoista suullisista tarinoista, jotka ovat kulkeneet sukupolvelta toiselle. Ne kehittyivät aina jokaisena aikana kuulijakunnan mukaan ja satuja myös sulautui toisiinsa vuosisatojen saatossa. (Bettelheim 1984, 34.) Grimmin veljeksiä pidetään kuitenkin ensimmäisinä, jotka asettivat saduille historiallisia ja geneettisiä kysymyksiä (Apo 1986, 19). Tämä tulee ilmi Apon (1986, 22) mukaan esimerkiksi siinä, että Grimmin veljekset pitivät satuja lähinnä indoeurooppalaisena perinteenä, kuten aiemmin todettiin. Grimmien mielestä satujen lähteenä toimivat myytit (Apo 1986, 19). Näitä myyttejä katseltiin kuitenkin vallitsevan muodin mukaisen uskontotieteen silmin (Apo 1986, 20).

Muihin satuihin ja mytologioihin verrattuna Grimmin saduissa on usein onnellinen tai ainakin lohdullinen loppu, vaikka siitä saattaa löytyä myös hyvin pelottavia kohtia. Vertailun vuoksi esimerkiksi myyteissä on yleensä aina traaginen loppu. (Bettelheim 1984, 47.) Grimmin saduissa sankarit ovat myös aina tavallisia ihmisiä, eivätkä myyttisiä yli-ihmisiä. Saduissa käsitellyt vastoinkäymiset ovat lisäksi usein aivan tavallisia, kuten Tuhkimossa sisarkateus. (Bettelheim 1984, 50.)

Grimmin saduille on yleistä se, että juoni on yksinkertainen. Hyvyys ja pahuus ovat konkretisoituneet jonkun hahmon muotoon ja ne ovat helposti tunnistetta-

vissa. Yleensä paha on esimerkiksi äitipuolen tai noidan hahmossa ja hetkittäin johdossa. Hyvyys voittaa kuitenkin useimmiten lopulta, oli minkälaisia esteitä tahansa. Päähenkilö on myös aina yleensä samastuttava, jolloin lapsi pystyy tuntemaan iloa, kun sankari voittaa. (Bettelheim 1984, 16.) Hahmot ovat lisäksi korostetun yksiulotteisia. Jos sankari on kaunis, kiltti ja ahkera, niin esimerkiksi sisarpuolet ovat rumia, ilkeitä ja laiskoja. (Bettelheim 1984, 17.)

Yleisesti sadut kannustavat lasta yrittämään ja olemaan vaipumatta heti epätoivoon mahdollisten vastoinkäymisten edessä. Tämä on yleistä juuri Grimmin saduissa, jossa ihan pienetkin teot voivat johtaa suuriin tapahtumiin. Sadut auttavat lasta kohtaamaan pettymyksiä. (Bettelheim 1984, 90–91.) Yleistäen Grimmin satujen tyypillinen kehityskaari alkaa siitä, että sankari on muiden armoilla ja kovissa koetuksissa. Näiden tapahtumien läpi hän kuitenkin selviää säilyttäen koko ajan oman aitoutensa. Lopulta palkintona on itsenäisyys eli pääsy kaikista muista käskyttäjistä, kuten vanhemmista tai muista perheenjäsenistä. Näin sankari aloittaa uuden riippumattoman elämän puolisonsa kanssa, oman elämänsä herrana. (Bettelheim 1984, 158.)

## 2.10 Kuvitus ja kuvittaminen

Kuvitustyötä aloittaessa ja sitä tehtäessä on ymmärrettävä, mitä kaikkea kuvitus tarkoittaa ja mitä eri elementtejä se pitää sisällään. Pelkkä kuva tarkoittaa kaikkea sitä, mitä havaitaan silmin. Kuva itsessään syntyy, kun informaatiota esitetään visuaalisesti. Kuvaa katsotaan eli luetaan yhtäaikaaisesti eikä sillä ole alkua eikä loppua niin kuin tekstillä. Kuvituksessa kuva muodostuu värien, sävyjen eli valöörien ja eri muotojen variaatioista. (Ylimartimo & Brusila 2003, 9.)

Kuvittaminen on sitä, että muutetaan teksti esitettäväksi omien mielikuvien kautta (Ahjopalo-Nieminen 1999, 15). Tiettyyn kulttuuriin syntyessä opimme jo pienestä pitäen mieltämään tiettyjä asioita jonkin näköisiksi (Hatva 1993, 29). Oman tyylin löytämisen inspiraationa toimii kuitenkin koko elinympäristö: esimerkiksi luonto, oma mielikuvitus ja toisten taiteilijoiden työt (Tonge 2011, 6).

Kuvat ovat olennainen osa viestistä ja sen merkityksestä. Kuvituksen suunnittelussa jokainen vaihe on tärkeä: mitään osuutta ei voi jättää väliin. (Hatva 1993, 7.) Kuvituksen vaihteita ovat muun muassa luonnosten karkea hahmottelu esimerkiksi lyijykynällä paperille, valmiiden luonnosten skannaus koneelle ja niiden eteenpäin vieminen kuvanmuokkausohjelmilla haluamansa tyylin mukaisesti.

Katseen suuntautumiseen vaikuttavat muun muassa sijainti, koko, erilaisuus, muoto, värit ja kontrasti. Myös eristyneisyys, suunta, liike ja monimutkaisuus ovat asioita, jotka määräävät katseen kulkua. Katse suuntautuu yleensä helppoiten kulmiin ja informatiivisesti rikkaisiin kohtiin. Opittu lukusuunta vaikuttaa paljon kuvan lukemiseen. Yleensä vasen yläreuna toimii aloituskohtana länsimaisessa kulttuurissa. (Hatva 1993, 55.)

Kuvitukset voivat heijastaa paljon asioita ajasta, jossa elämme (Hatva 1993, 7). Historian saatossa on useasti käytetty hyväksi kuvaa ja kuvitusta tunteisiin vaikuttamiseksi. Hyvin usein lukutaidotonta rahvasta peloteltiin hurjilla maalauksilla kadotuksesta sekä lapsia säilyteltiin tottelemaan vanhempiaan pelottavilla kuvilla ja esimerkeillä. Myös propagandakuvia on käytetty oman agendan hyväksi esimerkiksi sodissa. (Ahjopalo-Nieminen 1999, 18.)

On tärkeää millainen kansi, taitto ja kuvitus kirjassa on. Tarpeeksi hyvin toteutettu kokonaisuus saa ihmiset tarttumaan kirjaan, se toimii ikään kuin myyntipakkauksena koko tuotteelle. (Ahjopalo-Nieminen 1999, 16.) Ylimartimo & Brusilan (2003, 27) mukaan parhaimmillaan kuvitus auttaa selventämään tarinaa sekä tarjoilee kiinnostavia ja esteettisiä elämyksiä. Kuva voi myös kasvattaa. Kuvat konkretisoivat sadun ja tuovat sen lapsen ulottuville. Kuvat ovat opettavaisia ja palvelevat lapsen tunne-elämän kehittymistä. (Ylimartimo & Brusila 2003, 20.)

Kuvittajan rooli on tärkeä, sillä hän tekee päätökset siitä, mitä kohtauksia kuvitukseen valitaan ja mitkä jätetään. Jokaisen kuvittajan jälki on omanlaista, sillä hän tuo hahmot, värit, muodot ja liikkeen esiin oman maun mukaan. Kuvittaja ikään kuin vie hahmoja eteenpäin, sillä hän määrittelee jokaiselle sen ulkomuodon. Aina kertomuksessa ei ole näitä olomuotoja juurikaan määritelty, joten kuvittajal-

le voi jäädä melko vapaat kädet tulkintaan. Monet asiat vaikuttavat siihen, miten tulkitsemme kuvia. (Ylimartimo & Brusila 2003, 182.)

Ei ole olemassa yhtä ainoaa oikeaa tapaa, jolla kuvitus pitäisi tehdä, vaan pitää kokeilla rohkeasti erilaisia tekniikoita ja muotoja. Kuvittamista oppii vain harjoittelemalla. (Ahjopalo-Nieminen 1999, 6.) Kuten Tonge (2011, 98) toteaa hyvin osuvasti englanniksi: *“Art is not about perfection all the time, but rather about perfecting your expression”*, joka vapaasti suomennettuna tarkoittaa, että taiteessa ei ole kyse koko ajan vallitsevasta täydellisyydestä, vaan oman ilmaisunsa kehittämisestä kohti täydellisyyttä.

## 2.11 Sommittelu

Sommittelu on hyvin tärkeää kuvituksessa. Sommittelussa pitää miettiä monia asioita: elementtien sijoittelua, rakenteiden määrittelyä, kokojen valintaa ja muotojen käyttöä. (Hatva 1993, 112.) On muistettava, että kaikki vaikuttaa kokonaisuuteen (Hatva 1993, 56). Sommittelulla kuvituksesta yritetään luoda tarpeeksi kiinnostava tarjoamalla riittävästi vaihtelua unohtamatta harmoniaa (Hatva 1993, 112).

Sommittelun tarkoituksena on tehdä kuvasta mielenkiintoinen ja yksityiskohtainen. Kuvakulmien valinnalla on paljon merkitystä. (Ahjopalo-Nieminen 1999, 19.) Oikealla sijoittelulla voi saada paljon aikaiseksi (Hatva 1993, 112). Huono sijoittelu voi taas pahimmillaan haitata katsojaa (Hatva 1993, 56).

Kehystämisellä voi olla suuri vaikutus kuvaan ja sen tulkitsemiseen: se on voimakas sommittelun elementti. Esimerkiksi lasten kuvakirjoissa kehystämättömät kuvat ikään kuin houkuttelevat lukijaa ottamaan osaa tapahtumiin. (Ylimartimo & Brusila 2003, 15.) Tyhjä tila voi myös toimia kehyksinä, joilla painotetaan ja erotetaan merkityksellisiä osia ja elementtejä (Ylimartimo & Brusila 2003, 16). Lisäksi kuvan koolla on merkitystä, sillä suurempi koko antaa enemmän yksityiskohtia katsojalle tutkittavaksi kuin pieni. Näin iso koko auttaa kuvaa avautumaan paremmin. Pienet kuvat ovat hyviä yksityiskohtia, jos ne ovat ainoita kuvia aukeamalla tai sivulla. (Hatva 1993, 56.)

## 3 Lähtökohdat

### 3.1 Aluksi

Kaikki alkoi pienestä ideasta mummolan kirjahyllyn äärellä vuonna 2017. Satuain katselemaan kirjoja, sillä etsin jotakin lukemista lapselleni. Huomasin tutunnäköisen kirjan, joka paljastui Grimmin satukirjaksi. Innoissani tartuin siihen ja aloin selailemaan tarinoita. Ihmetykseni oli kuitenkin suuri, kun aloin huomaamaan ratkaisevia eroja juonenkäänteissä niihin Disneyn vastaaviin satuihin verrattuna, joiden parissa vietin lapsuudessani eniten aikaa. Ymmärsin, että käsitykseni saduista oli jonkin verran sokerikuorrutettu ja halusin tutkia asiaa enemmän. Mitä enemmän sain tietoa alkuperäisistä varsinkin synkistä Grimmin saduista, kasvoi myös kiinnostukseni tehdä näihin omannäköiset kuvitukset. Näin lähdin liikkeelle tällä ”satumaisella” polulla, joka johdatti minut tähän opinnäytetyöhön.

Tässä osiossa esittelen ensin lähemmin valitsemani kolme satua ja käsittelen niiden syntyä ja kehitystä, sillä on tärkeää tutustua kuvitettavaan tekstiin, jotta osaisi valita tarinasta sen oleelliset kohdat. Kuvituksen yhtenä tehtävänä on laajentaa tekstin luomaa maailmaa. Huomionarvoista on lisäksi se, että kuvitus ei veisi tekstiltä sen ykköspaikkaa. On lisäksi tärkeää ymmärtää, että kuvittaja tuo aina myös oman persoonansa tarinaan ja muokkaa kuvitusten kautta siitä omannäköisensä version. (Heiskanen 1992, 43.) Niinpä kuvitukset ovat minun näköisiä tulkintoja: uniikkeja ja erilaisia muihin verrattuna.

Grimmin lukuisista saduista oli aluksi vaikea valita ne, joista tekisin kuvitukset. Kaikista niistä olisi saanut mielenkiintoisia tuloksia. Valitsin kuitenkin tarinoiden joukosta kolme itselle läheisintä satua, joita halusin viedä eteenpäin oman näkemykseni ja inspiraationi mukaan. Myös niiden historia kiinnosti eniten. Loppuosiossa pohdin vielä lisäksi opinnäytetyön tarkoitusta ja tehtävää.

### 3.2 Tuhkimo

Tuhkimon perusajatuksena on se, kuinka nuori, kaunis ja viaton Tuhkimo joutuu kärsimään julmien äiti- ja siskopuoltensa toimesta. Se on tarina kateudesta ja epäoikeudenmukaisuudesta mutta myös hyvän voitosta pahasta. Siinä on taikaa, paljon opetuksia ja ennen kaikkea onnellinen loppu sankarille. Tarinassa toiveet toteutuvat, nöyryytetty korotetaan ja ihmisen arvo lopulta huomataan. Tähän moni lapsi voi samastua kokiessaan esimerkiksi sisarkateutta elämässään. (Bettelheim 1984, 287.)

Tarinan alussa Tuhkimon oma äiti kuolee, mutta kuollessaan hän kehoittaa tyttöä olemaan aina "hurskas ja hyvä". Näin Tuhkimo yrittääkin olla, vaikka Bettelheimin (1984, 289–290) mukaan Tuhkimon nöyrän ulkokuoren alla piilee itsetietoinen puoli, joka ajattelee olevansa sisimmässään parempi kuin muut ja toisten olevan hänelle vain kateellisia. Kateus näkyykin hahmojen käytöksessä: äitipuoli ja sisarpuolet alistavat ja nöyryyttävät Tuhkimoa minkä ehtivät.

Grimmin veljesten versiossa Tuhkimon isä on elossa mutta ei auta tytärtään. Sentään hän toteuttaa yhden Tuhkimon toiveen: isä tuo matkaltaan mukanaan ensimmäisen oksan, joka kosketti häntä. Tuhkimo istuttaa tämän pähkinäpuun oksan äitinsä haudalle ja itkee sen äärellä joka päivä. Tästä oksasta kasvaa ajan saatossa puu, joka auttaa Tuhkimoa toteuttamalla hänen toiveitaan. Näin äiti ikään kuin on läsnä Tuhkimon elämässä (Bettelheim 1984, 307). Myös eläimet auttavat Tuhkimoa.

Tuhkimon elämä on kuitenkin rankkaa: hän joutuu raatamaan kotitöissä eikä pääse mukaan tanssiaisiin, jonne kaikki ovat kutsutut. Lopulta hän saa istuttamansa puun kautta itselleen hienot tanssiaispuvut ja -kengät, joiden avulla hän pääsee osallistumaan juhliin. Siellä kukaan ei tunnista häntä ja prinssi tanssii ainoastaan Tuhkimon kanssa. Juhlat kestävät kolme päivää, jonka aikana Tuhkimo onnistuu aina karkaamaan prinssin luota pois: ensin kyyhkyslakkaan piiloutuen ja seuraavana iltana päärynäpuuhun kätkeytyen. Näin hänen identiteettinsä jää kaikille mysteeriksi. Tuhkimon isä on ainoa, joka edes hieman miettii, olisiko vieras tyttö Tuhkimo ja yrittää selvittää kuka piiloissa oleskelee.

Viimeisenä iltana Tuhkimo juhlista poistuessaan pudottaa yhden kenkensä portaille tai oikeammin se juuttuu siihen, sillä prinssi oli ovelana miehenä antanut pihkata portaat. Prinssi lähteekin etsimään Tuhkimoa kenkä mukanaan ja kokeilee sitä valtakunnan kaikkiin neitoihin. Tuhkimon ilkeät sisarpuolet kuitenkin yrittävät kavaluudella saada prinssiä itselleen ja leikkaavat osia jaloistaan pois mahdollistaakseen kengän jalkaansa. Toinen leikkaa äitipuolen kehotuksesta iso-varpaansa ja toinen kantapäätänsä. Prinssi huomaa molemmissa tapauksissa peitokset vasta kuljettuaan hetken matkan verran väriin morsianten kanssa, kun kaksi kyyhkystä kertovat totuuden runon muodossa. Prinssi huomaa veren valumisen ja palaa vielä kolmannen kerran etsimään Tuhkimoa. Vihdoin kengän oikea omistaja löytyy ja Tuhkimo saa prinssinsä.

Grimmin versiossa sisarpuolten kohtalo on tosiaan karu. Kaiken tekemänsä jälkeen he tunkeutuvat Tuhkimon häihin ja saavat kokea siellä julman sokeutumisen. Kirkkoon mennessä kyyhkyt puhkovat molemmilta ensin toisen silmän ja kirkosta palatessa toisen. Näin he joutuvat kulkemaan loppuelämänsä sokeina ja kurjina. Tämä toimii rangaistuksena heidän ilkeistä teoistaan. Mielenkiintoista on, että äitipuoli ei joudu vastaamaan teoistaan, tai ainakaan hänen kohtaloaan ei Grimmin tarinassa mainita.

Tuhkimo on epäilemättä yksi maailman kuuluisimmista saduista (Bettelheim 1984, 307–308). Tässä työssä käsittelen ainoastaan Grimmin versiota, vaikka modernissa, Disney-tyylisessä Tuhkimossa on paljon piirteitä ranskalaisen Charles Perraultin tarinasta. Perraultin Tuhkimo on selkeästi lempeämpi kuin Grimmien Tuhkimo. Perraultilta on peräisin myös nykypäivänä tutut seikat, kuten muun muassa hyvä haltijatar ja kurpitsavaunut. (Bettelheim 1984, 300.) Nykylapset ovatkin kasvaneet Tuhkimoon, jossa on sekoitus Perraultia, Grimmejä ja tietenkin Walt Disneytä (Zipes 2006, 116).

Tuhkimo on tyypillinen rääsyistä rikkauksiin -tarina. Se on tunnettu melkein jokaisessa tunnetussa kulttuurissa: esimerkiksi kiinalaisilla, ranskalaisilla, saksalaisilla, skottilaisilla ja briteillä on kaikilla siitä oma versionsa. Monet elokuvatkin

ovat saaneet siitä inspiraation, kuten *Pretty Woman*. (Tatar 2003, 222.) Tuhkimon oletetaan yleisesti syntyneen keskiajalla, mutta kertomuksen juuret ovat oikeasti paljon pidemmällä menneisyydessä. Tuhkimon katsotaan muotoutuneen suullisen tradition kautta nykyisen Vietnamin alueella ja päätyneen kirjalliseen versioon jo 800-luvulla kiinalaisen Tuang Ch'eng-shih (k. 863) toimesta. (Apo 2012, 19.)

Tuhkimo on mielenkiintoinen tapaus. Tarinasta on olemassa tuhansia eri viittauksia ja monia eri versioita. Kahdessa vanhimmista versioista Tuhkimosta ei anneta niin viatonta kuvaa, kuin mitä meille on annettu ymmärtää: esimerkiksi Giambattista Basilen (1566–1632) Tuhkimossa vuonna 1634 ja Mme. d'Aulnoy'sin (1650/1651–1705) Tuhkimossa vuonna 1698 Tuhkimo ei epäröi tappaa saadakseen sen minkä haluaa. Myös Grimmin versiossa Tuhkimo oli aktiivinen hahmo. (Zipes 2006, 112.)

Yleensä saduissa paha saa aina palkkansa, jos ei kuoleman niin ainakin jonkun fyysisen kärsimyksen kautta. Näin käy esimerkiksi sisarpuolille useimmissa Tuhkimon eri versioissa: muun muassa tietenkin Grimmin veljesten tarinassa (sokeutuminen), mutta myös eri ranskalaisten (siskot muuttuvat kiviksi) ja portugalilaisten (siskot tapetaan) versioissa. Ainoastaan amerikkalaisissa versioissa, joissa seurataan Perraultin versiota, siskopuolet jopa pääsevät asumaan linnaan Tuhkimon luokse ja naimisiin hoviherrojen kanssa. (Tatar 1992, 7.)

Tuhkimon nimi tulee siitä, kuinka häntä nöyryytettiin ja pakotettiin nukkumaan tuhkakasassa (Bettelheim 1984, 303). Tämä voidaan myös ymmärtää Tuhkimon surun osoitukseksi menetetyn äitinsä ja nykyisen tilansa puolesta (Bettelheim 1984, 309). Pahojen äitipuolten suuri määrä tarinoissa johtaa juurensa siihen faktaan, että ennen oli hyvin yleistä, että äidit kuolivat ja isät menivät uusiin naimisiin. Grimmit eivät myöskään halunneet tahria omaa äitiänsä tai yleisesti äitejä, niinpä he vaihtoivat äidit äitipuoliksi. Tuhkimon isän rooli on ristiriitainen: hän ei suoranaisesti vahingoittanut tyttärtään, mutta huonoon kohteluun puuttumatta hän lisää tytön kärsimystä. Isä ei tee mitään auttaakseen tai suojellakseen tätä. Isä melkeinpä mahdollistaa äitipuolen ja sisarpuolten alentavan käytöksen. (Zipes 2006, 114–115.)

Sisarpuolten erilaisia kohtaloita voi hieman ymmärtää kulttuuristen kysymysten kautta, mutta takana on paljon muutakin. Perraultin kertomus oli omistettu 1600-luvulla eläneelle 21-vuotiaalle aateliselle naiselle, kun taas Grimmien tarinat oli suunnattu 1800-luvun tavalliselle kansalle. Perrault halusi miellyttää ylhäisöä, kun taas Grimmit tahtoivat vangita kansan autenttisen äänen. (Tatar 2003, 188–189.)

Perraultin kokoelmassa *Hanhiemon tarinoita (Les Contes de ma mère l'Oye)* vuodelta 1697 on Tuhkimon tarina ensimmäisen kerran täysin kirjallisessa muodossa. Sitä seurasi Grimmien väkivaltaisempi versio vuonna 1812. Grimmien Tuhkimo ei kuitenkaan ole kaikista julmin sadun versio. Japanilainen Tuhkimo nimittäin heittää sisarpuolensa koloon, jossa he kuolevat hitaasti. Indonesialainen Tuhkimo taas leikkaa sisarpuolensa paloiksi lähettää lihat suolalihana äitipuolelleen. Perraultin versio anteeksiantavasta Tuhkimosta vaikuttaa olevan enemmän miellyttävämpi kulttuurille, joka arvostaa myötätuntoa. Disney meni niin pitkälle omassa versiossaan, että katsojille ei kerrota lainkaan äitipuolen ja sisarpuolten kohtaloa. (Tatar 2003, 223–224.)

### 3.3 Lumikki

Perusajatus tarinassa on se, kuinka äitipuolena toimiva kuningatar haluaa olla kaikkein kaunein ja on valmis tekemään mitä tahansa pitääkseen ykköspaikkansa. Kuningatar kauhistuu, kun hänen käyttämänsä taikapeili alkaa valita Lumikia kauneimmaksi tämän saavutettua seitsemän vuoden iän. Niinpä itserakas äitipuoli alkaa mielipuolisesti miettiä tapoja päästä työstä eroon. On olemassa monia tulkintoja, onko tässä kyseessä kuningattaren mustasukkaisuus miehestään vai jostain muusta. Tunnetuin versio Lumikista eli käsittelemäni Grimmin veljesten versio jättää kuitenkin nämä tulkinnat kuulijan päätettäväksi eikä kerro sitä suoraan. (Bettelheim 1984, 242.)

Lumikki onnistuu pakenemaan äitipuolen vihaa. Tarinassa on julmia vivahteita, sillä äitipuoli haluaisi syödä Lumikin keuhkot ja maksan. Näin hänen voi kuvitella

toivovan saavansa Lumikin kauneuden itselleen (Bettelheim 1984, 249). Metsästäjä kuitenkin päästää tytön menemään, ja näin Lumikki päätyy asumaan seitsemän kääpiön kanssa metsän siimeksessä. Lumikki työskentelee kääpiöiden kodinhoitajana jonkin aikaa rauhassa, kunnes paha äitipuoli saa tietää hänen selviytymisestään. Sen jälkeen hän yrittää kolmesti tappaa Lumikin, kerran myrkykammen avulla ja toisen kerran tiukoilla nyöreillä. Lopulta kuningatar onnistuu tapossa myrkyömenan kautta ja näin Lumikki vaipuu kuolemankaltaiseen uneen. Kääpiöt tekevät hänelle lasiarkun, jotta voivat aina muistaa hänet ja valvoa vierellä.

Eräänä päivänä prinssi kuitenkin sattuu paikalle ja ihastuu Lumikkiin niin, että vaatii saada arkun mukaansa. Kun arkkua sitten kannetaan pois metsästä, se sattuu tärhtämään, jolloin myrkyömenan pala Lumikin kurkusta irtoaa ja hän virkoo. Lumikki suostuu menemään naimisiin prinssin kanssa ja he lähtevät valmistelemaan häitä. Näihin häihin on kutsuttu myös naapurimaan kuningatar, Lumikin paha äitipuoli. Hänen kohtalonaan on kuolla siellä julmasti tanssien ”hohtavat kuumat kengät jaloissaan” kaikkien häävieraiden silmien edessä.

Lumikki julkaistiin ensimmäisen kerran 1600-luvulla satukokoelmassa (it. *Pentamerone*, engl. *Tale of Tales*), jonka oli tehnyt napolilainen Giambattista Basile (1566–1632). Lumikista on Tuhkimon lailla olemassa monia eri versioita. Joissain versioissa äitipuoli on Lumikin oma äiti. Grimmit halusivat kuitenkin myös tässä tarinassa säilyttää äitiyden pyhyden, joten he päätyivät lopulta käyttämään äitipuolta pahan roolissa. (Tatar 2003, 233.) Lumikin äitipuoli on luultavasti se kaikista kuuluisin paha äitipuoli. Aivan ensimmäisessä versiossa Lumikin äiti ei kuole, vaan hänestä muuttuu hirviö turhamaisuutensa ja ylpeytensä takia. Näin ollen oma äiti haluaa Lumikin hengiltä, syödäkseen oman tyttärensä keuhkot ja maksan. Vasta toisessa versiossa Grimmit muuttivat tarinaa niin, että oikea äiti kuolee ja paha äitipuoli tulee tilalle. (Tatar 2003, 143.)

Walt Disneyn versio Lumikista on niin voimakkaasti vaikuttanut länsimaiseen kulttuuriin, että se on nykyään melkein hävittänyt muut versiot alleen. Siten myös Grimmin versio on jäänyt monelle tuntemattomaksi. Disneyn versiossa pahan

äitipuolen rooli on niin vahva, että jopa itse Lumikki jää sen varjoon melkein pävaisuna hahmona. Äitipuolen kiinnostava, hurja olemus onkin ollut varmasti suuri syy sille, miksi Disneyn versio Lumikista on päässyt niin dominoivaksi versioksi nykymaailmassa. (Tatar 2003, 233.)

Oli tarinassa mitä piirteitä tahansa, sen perusjuoni on kaikissa sama: äitipuolen ja tyttären välinen vaarallinen konflikti (Tatar 2003, 233–235). Lumikissa on kyse naisten välisestä taistelusta kauneudesta eli vallasta. Tämä peilaa hyvin vanhanaikaista patriarkaalista maailmankuvaa, jossa naisen piti miellyttää miestä. (Jack Zipes 2006, 134.) Mielenkiintoista on, että Lumikki ei ole saavuttanut samanlaista suosiota taiteilijoiden kesken kuin esimerkiksi Tuhkimo. Syynä voi olla se, että Lumikissa äitipuolen jatkuva murhanhimo ja tarinassa oleva kauneuden sekä passiivisuuden ylistys ei innosta samalla lailla kuin Tuhkimon tarina. (Tatar 2003, 233–235.)

Lumikin kuolintavasta on olemassa monia eri tapoja: Disneyn Lumikki nielee myrkytetyn omenanpalan, italialainen Lumikki kokee loppunsa myrkyllisen kamman kautta, joissakin versioissa syynä on myrkytetty kakku ja joissain tukehtuminen letitykseen. Lumikin arkku on myös usein erilainen, kuin mitä Disneyn lasiarkku: kultaa, hopeaa, lyijyä tai jopa timanttinen. Arkun sijaintipaikalla on lisäksi monia vaihtoehtoja: vuorella, joessa kellumassa, puun alla, roikkumassa huoneen katossa tai lukitussa huoneessa kynttilöiden valaisemana. (Tatar 2003, 233.)

### **3.4 Tähkää**

Mies ja vaimo olivat pitkään toivoneet lasta. Vihdoin vaimo tulee raskaaksi, mutta samalla hän alkaa himoita naapurin puutarhassa olevaa persiljaa. Nämä persiljat sattuvat kuitenkin kuulumaan mahtavalle noidalle, jota kaikki pelkäävät. Vaimon persiljanhimo käy kuitenkin niin suureksi, että mies suostuu lopulta varastamaan noidalta. Toisella kertaa mies jää kuitenkin kiinni. Noita on vihoissaan, mutta suostuu kuitenkin antamaan vaimolle niin paljon persiljaa kuin tämä haluaa. Hänen ehtonsa on kuitenkin ankara: vastalahjaksi hän vaatii saada heidän tulevan lapsensa. Pelloissaan mies suostuu kaikkeen. Noita viekin lapsen heti sen synnyttyä ja nimeksi hän antaa sille Persiljainen.

Persiljaisesta kasvaa "kaunein lapsi maan päällä". Tytön täytettyä 12 vuotta noita lukitsee hänet syrjäiseen torniin, jossa ei ollut yhtään portaita eikä ovia, vain yksi pieni ikkuna ylhäällä. Halutessaan vierailla tytön luona noita huutaa salasanan ja kiipeää Persiljaisen hiuksia pitkin torniin. Vuosia kuluu, kunnes eräänä päivänä prinssi sattuu kulkemaan ohi ja kuulemaan Persiljaisen kaunista laulua. Hän ihastuu ääneen niin, että palaa yhä uudestaan kuuntelemaan Persiljaista.

Kerran prinssi sattuu näkemään, kun noita tulee tornille ja lausuu salasanan. Silloin hän oivaltaa, että torniin pääsee vain kiipeämällä Persiljaisen hiuksia pitkin. Seuraavana päivänä prinssi tulee iltahämärissä ja lausuu tunnussanan. Näin hän pääsee kiipeämään torniin Persiljaisen luokse, joka pelästyy prinssiä suuresti. Persiljainen ei nimittäin ollut ennen nähnyt miestä. Prinssi kuitenkin puhuu hänelle ystävällisesti ja pyytää Persiljaista vaimokseen. Persiljainen näkee kuinka nuori ja kaunis prinssi on verrattuna vanhaan "kummitätiinsä" ja suostuu. He sopivat, että prinssi toisi joka vierailullaan Persiljaiselle silkkilankaa, josta tämä punoisi tikkaat.

Jonkin aikaa prinssi pystyy käymään Persiljaisen luona noidan huomaamatta, mutta eräänä päivänä Persiljainen paljastaa vahingossa prinssin olemassaolon noidalle. Persiljainen oli nimittäin ihmetellyt, että miksi kummitäti painaa enemmän kuin prinssi, joka on hetkessä hänen luonaan. Noita tietenkin suuttuu tästä suuresti ja leikkaa raivoissaan Persiljaisen kauniit hiukset. Lopulta noita vie Persiljaisen syvälle korpeen, jossa tämä joutuu elämään köyhyydessä ja kurjuudessa.

Samana iltana prinssi saapuu sovitusti tornille, jossa noita on sitonut Persiljaisen hiukset ikkunaan. Prinssin saapuessa ylös hän kohtaakin nyt siis noidan, joka kertoo hänelle myrkyllisesti hymyillen Persiljaisen kadonneen ikuisiksi ajoiksi. Prinssi tulee surusta suunniltaan ja hyppää toivonsa menettäneenä tornista alas. Hän säilyy pudotuksesta hengissä, mutta sokeutuu osuessaan tornin juurella oleviin piikkeihin. Prinssi päätyy harhailemaan sokeana metsään, jossa hän elää vuosia kurjana valittaen ja surren menetettyä Persiljaansa.

Eräänä päivänä prinssi sattuu kuitenkin harhailemaan metsän kolkkaan, missä Persiljainen elää kurjuudessa synnyttämiensä kaksosten kanssa. Hän tunnistaa Persiljaisen laulun ja lähtee kulkemaan sitä kohti. Prinssinsä tunnistaessaan Persiljainen juoksee itkien tämän luokse. Kaksi Persiljaisen kyyneltä osuu prinssin silmiin ja niin tämä saa ihmeellisesti näkönsä takaisin. Näin prinssi ja Persiljainen saavat jälleen toisensa pitkän erossaolon ajan jälkeen. Näin he “elivät onnellisina elämänsä loppuun asti” prinssin valtakunnassa lastensa kanssa.

Tähkää kuuluu myös Grimmin tunnetuimpiin satuihin. Sen alkuperäinen saksankielinen nimi on *Rapunzel*, joka tarkoittaa suomeksi salaattia nimeltä vuonankaali. Jänicke & Suominen (2000, 6) ottivat kirjassaan kuitenkin käyttöön nimen aiemmasta Giambattista Basilen italialaisversiosta (*Petrosinella*) johdetun nimen Persiljainen. Käytän analyysissäni sadun nykypäivänä suomalaisille tutumpaa nimeä eli Tähkää, koska itse koen nimen Persiljainen oudoksi. Persiljainen-nimeä käytin vain kertoessani tarinan juonta.

En löytänyt Tähkään alkuperästä tarkempia tietoja. Se on kuitenkin erityinen satu sen sisältämien tapahtumien vuoksi. Yksi näistä asioista on seksuaalisuus. Tarina koettiin nimittäin aiemmin vaikeaksi, sillä siinä käsitellään sankarittaren raskaaksi tuloa ja seksiä. (Tatar 2003, 18.) Entisaikaan avioliiton ulkopuolella syntyneet lapset olivat häpeäksi. Tämä näkyy mielenkiintoisesti myös siinä, että yleisesti sanoen kaikki satujen sankarittaret ovat syntyneet avioliitoista. Sadut heijastavatkin näin aina vallitsevia yhteiskunnallisia arvoja. Sen takia naimisiinmeno on yleensä ollut niin tärkeää. Vasta naimisiinmenon jälkeen on aikaa mahdollisille lapsille. Tämä on niin tiedostamaton sääntö, että sitä ei edes ole tarvinnut saduissa kertoa auki. (Bettelheim 1984, 183–184.) Vai miltä kuulostaisi raskaana oleva Tuhkimo: olisiko kenkä enää mahtunut hänen turvonneisiin jalkoihin ja olisiko Lumikin prinssi halunnut siirtää hänet linnaansa, jos tyttö olisikin maannut lasiarkussa vatsa pystyssä.

Grimmit muuttivat lopulta Tähkään tarinaa niin, että toisessa painoksessa ei enää mainita Tähkään raskautta vaan hänet laitetaan kysymään viattomasti,

että miksi noidan vetäminen ylös torniin painaa enemmän kuin prinssin vetäminen (Tatar 2003, 18). Näin itse tarinaa ei muutettu, mutta siitä siistittiin suorat viitaukset lihalliseen kanssakäymiseen. Tähtäpään lapset, kaksoiset, vain ilmaantuvat jostain eikä niistä ei ole mainittu mitään yhteydessä Tähtäpään ja prinssin keskinäisiin tapaamisiin. (Tatar 1992, 4.)

Tähtäpään tarina on mielenkiintoinen otos satujen maailmassa. Vaikka noita onkin pitänyt tyttöä vankina tornissa ja lopussa laittanut hänet kärsimään kurjuutta, ei noita koe esimerkiksi Lumikin äitipuolen karua kohtaloa. Itse asiassa noidan kohtalosta ei puhuta mitään. Tarinan mukaan Tähtäpään omat vanhemmat kuitenkin syyllistyvät rikokseen tunkeutuessaan noidan puutarhaan ja suostuvat rangaistuksen välttääkseen luovuttamaan oman lapsensa noidalle. Tämä muodostaa Bettelheimin (1984, 183–184) mukaan sellaisen karun käsityksen, että vanhemmille oli oman navan varjeleminen tyttöä tärkeämpää.

Tarinaa lukiessaan voi saada myös sen käsityksen, että Tähtäpää on noidalle rakas ja jopa myös pakkomielle. Tämä näkyy Bettelheimin (1984, 183–184) mukaan siinä, miten tyttö on suljettuna muulta maailmalta torniin vain noidalle itselleen varattuna. Myöskään Tähtäpään tullessa murrosikään ja tapaillessaan salaa prinssiä noita ei vahingoita Tähtäpäättä, vaan tyytyy vain karkoittamaan hänet. Karkoitus tapahtuu tosin kurjuuteen ja murheeseen, mutta ei sentään kuolemaan. Eikä noita tapa prinssiäkään, mutta iloitsee kun prinssi epätoivoissaan syöksyy tornista alas. Näin noita haluaa, että prinssi myös menettää Tähtäpään. Vaikka noidan rakkaus oli hyvin itsekästä ja julmaa, ei hän koe kurjaa loppua kuten muiden satujen pahat hahmot. (Bettelheim 1984, 183–184.)

Sankareista poiketen Tähtäpää ja prinssi toimivat kypsymättömästi, sillä Tähtäpää ei kerro noidalle tapaamisista ja prinssi vakoilee noitaa sekä livahtaa torniin sen sijaan, että lähestyisi noitaa suoraan kertoen rakkaudestaan Tähtäpäähän. Näin ollen sankareiden täytyy käydä läpi varsinainen tuskien taival, jotta he kasvaisivat ihmisinä. (Bettelheim 1984, 183–184.) Nuorten käytös kertoo Bettelheimin (1984, 185) mukaan siitä, että he ovat vielä todella varhaisessa kehitysvaiheessa: Tähtäpää elää kurjuudessa valitellen sen sijaan, että etsisi prinssiään

ja prinssi vain vaeltaa sokeana ja vaikeroi Tähkápään menetystä. He luopuivat vastoinkäymisten tullessa toivosta eivätkä näin ollen voineet ryhtyä määrätietoisesti etsimään toisiaan. (Bettelheim 1984, 185.) Onneksi tietenkin lopussa kaikki kääntyy parhain päin, kun Tähkápään tuskan kyöneleet palauttavat prinssin näön.

Useimmissa saduissa käytetään juuri sanontaa: “elivät elämänsä onnellisina loppuun asti”. Tähkápäässä on mielenkiintoista se, että tarina ei myöskään kerro yksityiskohtia heidän elämästään sen jälkeen, kun on päästy naimisiin. Naimisiinmeno on kuin hohtava maaliviiva, jonka yli ei näy mitään. (Bettelheim 1984, 139.)

### 3.5 Opinnäytetyön tarkoitus ja tehtävä

Opinnäytetyön tarkoitus on luoda kuvitukset aiemmin mainittuihin kolmeen Grimmin kuuluisaan satuun ja käsitellä niiden historiaa, olemuksia ja alkuperiä. Työläni haluan kunnioittaa klassikkosatuja, mutta kuitenkin jättää oman kädenjälkeni niihin.

Olen aina ollut kiinnostunut piirtämisestä, vaikka aikuisena tuntuu, että siihen ei tahdo riittää aikaa. Valitsemalla kuvittamisen halusin haastaa itseäni jälleen piirtämään ja luomaan jotain uutta. Kuvitustyö on osoittautunut kiehtovaksi, sillä sen avulla olen voinut luoda ikään kuin aivan uusia maailmoja. Tämä luovuuden mahdollisuus onkin mielestäni yksi kuvituksen parhaimmista ominaisuuksista. Tarinan kuvitus tarjoaa katsojan mielikuvitukselle ikään kuin lähtökohdat ja puitteet jatkaa matkaansa (Hatva 2018, 104). Pelkkä teksti ilman mitään kuvitusta olisi ainakin omasta mielestäni paljon köyhempää.

Lapsen kautta olen alkanut muistella omaa lapsuuttani. Minulle sadut ja niiden kuvitukset olivat aina hyvin tärkeitä asioita. Niiden kautta pääsin mielikuvitusmatkoille mitä ihmeellisimpiin paikkoihin, joihin en olisi uskaltanut tosielämässä mennä. Muistan myös elävästi joidenkin satukirjojen kuvituksia. Eräs tällainen on Grimmin satu Seitsemästä kilistä. Vaikka kuvituksessa ei ollut mitään oikeasti pelottavaa, oli tunnelma siinä jo tarpeeksi säikäyttävä. Ja mitä kuvissa ei ollut, sen mieleni täytti kuin itsestään tarinaa kuultaessa. Susi mustana ja isona hahmo-

na näytti lapsen silmin kamalalta, ja kilien hätä oli käsinkosketeltava. Bettelheim (1984, 55) on todennut, että "susi on lapsen pahojen puolten ruumiillistuma". Ehkä väitteessä on jotain perää, sillä lapsena pienetkin asiat saavat isot mittasuhteet ja omaan itseensä vielä tutustutaan. Joka tapauksessa nykyinen susikammoni taitaa siis juontaa juurensa näihin lapsuuden tarinoihin ja kuvituksiin. Saduilla ja kuvilla voi hyvinkin siis olla lähtemätön vaikutus ihmiseen elämään.

Kuvitukseen vaikuttavat kuvittajan oma tyyli, aiemmat tiedot ja henkilökohtainen tapa analysoida asioita (Hatva 2018, 150). Tehtävänäni on prosessin aikana ollut kehittyä suunnittelijana ja kuvittajana. Sadut ovat hyvin ajattomia teoksia, joten niihin on ollut jännittävää tarttua kuvituksen näkökulmasta. Yhtenä tarkoituksena ja lähtökohtana toimi mielenkiinto nähdä millaisen maailman saisin kertomuksiin luotua. Päämääränä on ollut henkilökohtaisesti uuden ja innovatiivisen otteen esiintuominen.

Halusin tehdä pesäeron Disneyn visuaaliseen ilmeeseen, hahmoihin ja piirteisiin, koska ne ovat niin vallitsevia ainakin omassa satukäsityksessäni. En halunnut toistaa Disneyn maneereja. Disneyn luoma maailma on usein kaunistelevalta, varsinkin vanhoissa elokuvissa, kuten Lumikissa ja Tuhkimossa. Naishahmot ovat useimmiten vaaleita, kapeakasvoisia, suurisilmäisiä ja vartalon mittasuhteiltaan muutenkin epänormaaleja. Vaikka minun hahmoni ovat myös vaaleaihoisia, yritin tehdä heistä suhteellisen normaaleja sekä mittasuhteiltaan että olomuodoiltaan. Tein myös taustamaailmasta mahdollisimman realistisen.

Kuvaa hahmotellessaan kuvittaja miettii kenelle kuva on suunnattu. Lapsille suunnattu tuotos voi olla ulkonäöltään hyvin erilainen kuin aikuisille. (Hatva 2018, 156.) Halusin tarttua juuri Lumikkiin, Tuhkimoon ja Tähtäpäähän myös sen takia, koska usein niiden kuvitus käsittelee niin sanotusti poliittisesti korrekkeja aiheita tai muita neutraaleja tapahtumia. Valitsemalla synkän, vähän erikoisen aiheen halusin tehdä kuvituksistani uteliaisuutta herättäviä ja kohderyhmäksi valikoitui siten aikuiset. Myös tyylin valinnassa haluan erottua: tyyli suunnaksi valitsin lopulta mustavalkoisen, pelkistetyn tyylin, jossa viivat ja yksityiskohdat korostuvat. Tehosteena muuten musta-harmaa-valkoisessa maailmassa käytin punaista

väriä. Tämän kontrastin toivon herättävän katsojien mielenkiinnon. Pyrin siihen, että esteettisesti epämiellyttävät aiheetkin voisivat olla kauniisti kuvitettuja. Katsojalle itselleen jää päätettäväksi se, onko toteutus onnistunut vai ei. Minulle tärkeintä on se, että saan herätettyä uteliaisuutta sekä edes jonkinlaisia tunteita.

Tarkoituksena on ollut muuttaa tarinat esitettäväksi omien mielikuvieni ja suunnitteluprosessin kautta. Kuvitusta pohtiessani sain ideoita monista paikoista. Kuvitus voi syntyä täysin oman mielikuvituksen kautta, mutta senkin taustalla on usein joku lähde. Hyvä keino on tehdä luonnoksia ympäröivistä ihmisistä tai luonnosta. (Heiskanen 1992, 52.) Tätä olen tehnyt alusta saakka, sillä ensin sain yleisen idean kuvasta ja sitten lähdin luonnostelemaan niitä.

Ihmisen anatomia on aina ollut minulle haastava kuvitusaihe. Sain onneksi kuitenkin esimerkkikuvien avulla apua ihmiskehon hahmottamiseen. Pyysin apua sukulaisilta, jotka laitoin poseeraamaan mitä erilaisimpiin asentoihin. Otin näistä valokuvia ja käytin niitä hahmojen runkoina (kuva 1). Olen yhden kuvan mallina myös itse. Piirtoalusta oli varsinkin tässä asiassa loistava työväline.



Kuva 1. Ihmisen anatomiaa tutkimassa valokuvien avulla.

Toteutuneet luomukset ovat sekoitus omaa satujen tulkintaani sekä hahmotteluprosessin aikana syntyneitä ideoita. Toivon, että luomani kuvitus auttaa avaamaan tarinaa syvemmin kuin mitä modernit versiot tekevät, sekä tarjoilemaan kiinnostavia elämyksiä. On ollut hyvin kasvattavaa tehdä valintoja siitä, mitä kaikkea kuvitukseen tulee ja minkä näköisiä hahmoista muodostuu. Ei ole nimittäin

aivan sama mitä asentoja ja liikkeitä kuvittaja valitsee. Näiden avulla voidaan kuvata tapahtumien ja toiminnan ohella hahmoja enemmänkin, sillä niiden avulla voidaan kertoa kätevästi myös esimerkiksi hahmon vallitsevista tunteista ja tavoitteista. (Rättyä & Raussi 2001, 117.)

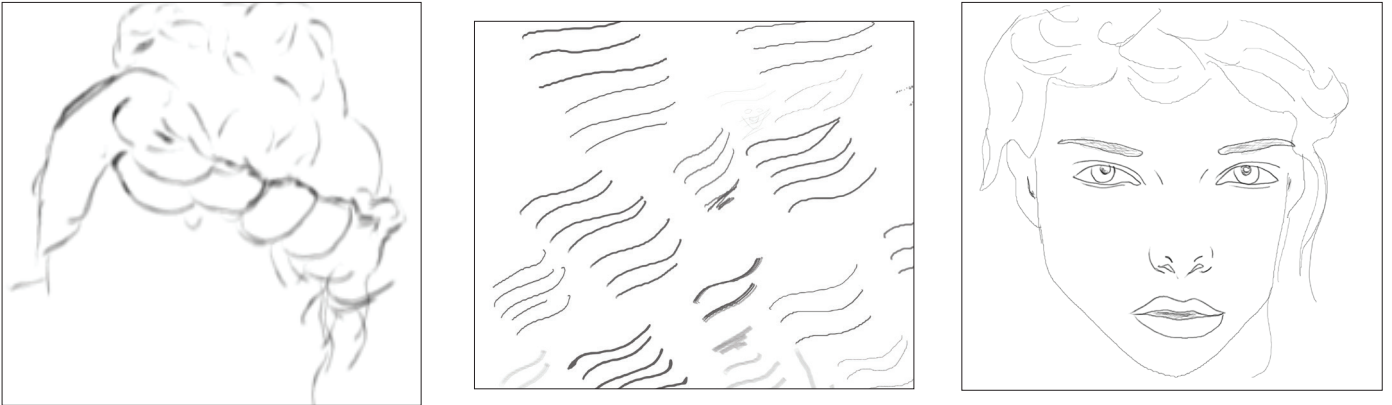
On pitänyt pitää mielessä, kuinka kuvituksen luoma ensivaikutelma on yllättävän tärkeässä roolissa. Hahmojen lisäksi tunteita lukijassa voi herättää kuvassa ilmenevien värien ja muotojen suhteet. Katsoja voi helposti tulkita myös tekijän tunnetiloja pelkästään tutkimalla hänen käyttämiensä siveltimen vetoja. (Hatva 2018, 23.)

Kuvitettavien kohtausten valinta oli helppoa sen jälkeen, kun olin päättänyt käsiteltävät sadut. Satujen alkuperäinen, synkkä muoto tulee valmiissa töissä toivottavasti esille kuitenkin kauniilla tavalla. Olen siitä onnekas, että sain tehdä valintani vapaasti ja tulkita sadut haluamallani tavalla. Kuvituksen avulla voi niin sanotusti pysäyttää jonkin tietyn kohdan tarinasta, ikään kuin jäädyttää jokin tärkeä hetki (Rättyä & Raussi 2001, 106).

Tämän ”ratkaisevan hetken” momentin olen pyrkinyt saavuttamaan kaikissa kuvituksissa valitsemalla aiheiksi ne kohdat, mihin tarinoiden juonet ikään kuin tiivistyvät. Tuhkimossa näitä oleellisia kohtauksia oli mielestäni kaksi: sekä sisarpuolten jalkojen silpominen että lopussa tapahtuva sokeutuminen. Silpomisessa sisarpuolten häikäilemättömyys tulee esiin ja sokeutumisessa paha saa palkkansa. Lumikissa valitsin myös vastaavan kohtauksen eli äitipuolen kuolemantanssin, missä paha saa niittää sitä satoa, mitä on kylvänyt. Tähkäpäässä valitsin prinssin syöksyn tornista, eli sen käännekohdan, missä Tähkäpään ja prinssin suhde on tullut julki ja siitä seuraa sankareille hetkeksi kurja kohtalo.

Kuvitusten välille luodaan jatkuvuutta esimerkiksi viivan, muotojen ja erilaisten pintojen avulla (Rättyä & Raussi 2001, 106). Oma makuni näkyikin juuri muotojen, värimaailman ja viivojen käytössä. Pidän yksityiskohdista, joten senkin takia viivapiirrostekniikka oli itselleni helppo valinta (kuva 2). Erilaisilla viivatyyleillä voin kätevästi kuvata erilaisia tunnelmia. Kapeiden viivojen käytöllä voidaan hel-

posti ilmaista liikkuvuutta ja vauhtia, paksumpien viivojen avulla pysähtyneisyyttä sekä miellyttävyyttä ja terävät kulmat toimivat vihjeenä levottomuudesta. (Rättyä & Raussi 2001, 112.) Kuvituksissani suosin lähinnä ohuita viivoja, jotta kuvista tulisi kepeitä. Joissain kohdin tietysti piti käyttää paksuhkoja viivoja, jotta kontrasti kapeisiin viivoihin korostuisi. Teräviä kulmia käytän lähinnä vain yhdessä kuvassa kuvaamaan uhkaavia elementtejä.



Kuva 2. Viivapiirrostekniikan harjoittelua. erilaisia paksuuksia ja kokeiluja.

Kuvan tulkitsemiseen vaikuttaa moni asia. Yksi näistä on kulttuurisesti opittu lukusuunta, joka länsimaisessa kulttuurissa on vasemmalta oikealle. Ensiksi huomio kiinnittyy etuvasempaan, jossa olevaan kohteeseen katsoja saattaa helposti samastua. Oikealla puolella olevat hahmot ja elementit koetaan usein vieraisiksi. Oikeaa puolta voidaan siis käyttää uusien ja yllättävien asioiden esiintuomisessa. (Rättyä & Raussi 2001, 105.) Olen käyttänyt tätä huomiota hyväkseni useassa kuvituksessa. Olen muutenkin yrittänyt muun muassa sommittelulla saada kuvituksista aikaan tarpeeksi kiinnostavia tarjoamalla riittävästi vaihtelua. Kuvakulmien valinnalla olen halunnut tuoda kolmiulotteisuutta. Olen käyttänyt etualaa tehokeinona kolmessa kuvituksessa neljästä. Sillä pyrin saamaan kuviin jännitteisyyttä ja taiteellisuutta. Myös neljännen, Tähtikäpään, kuvituksen kuvakulma on erilainen, sillä se on alhaalta päin kuvattu.

Halusin tehdä kuvituksistani suuret, sillä isompi koko avautuu paremmin kuin pieni ja pystyy tarjoamaan katsojalle toivottavasti enemmän yksityiskohtia. Taustoja ja siellä olevia elementtejä mietin aika pitkään, sillä sekä niiden että itse hahmojen asennoilla voi myös kertoa paljon henkilöiden aikeista ja ajatuksista (Rättyä

& Raussi 2001, 118). Tähtään siihen, että lopputuloksena olisi minun näköiseni luomukset, jotka tuovat jotain uutta satuihin.

Kuvittaja voi toimia luomansa kuvituksen kautta ikään kuin tarinan rikastuttajana ja tukijana (Rättyä & Raussi 2001, 80). Kuvituksella voi vaikuttaa vahvasti tarinaan ja sen kerrontaan. Sen avulla kuvittaja voi tuoda oman tulkintansa kautta kokonaisuuteen aivan uusia ulottuvuuksia: kaikki kuvittajan valitsemat asiat alkaen taustasta, tilanteista ja hahmoista saattavat välillä vaikuttaa voimakkaastikin lukijaan. Kuvituksen avulla voi viitata menneeseen tapahtumaan tai aukaista tietä vielä tulevaisuudessa hämmöttäville asioille. (Rättyä & Raussi 2001, 142.)

Työ on toiminnallinen opinnäytetyö, ja tehtävänäni on luoda uutta ja etsiä ratkaisua tiettyyn tehtävään, miten luoda mielenkiintoinen kuvitus satuihin. Myös työn kehityksen kaari tulee näkyville prosessissa. Työni on lisäksi taiteellisen opinnäytetyön mallin mukainen, koska tarkastelen sitä taiteellisten ilmaisukeinojen ja tekniikoiden avulla. Lopputuloksena on taiteellinen tuotos. Taiteellinen opinnäytetyö on erityinen osa toiminnallista opinnäytetyötä Karelia-ammattikorkeakoulun median koulutuksessa. (Karelia-ammattikorkeakoulu 2018, 7–8.)

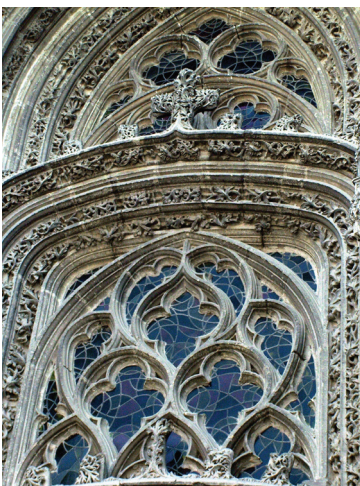
## **4 Kuvitusprosessi**

### **4.1 Prosessin lähtökohdat**

Ensimmäinen askel oli satuihin tutustuminen ja niiden valikoiminen. Lainasin kirjastosta Grimmin satukirjat, luin ne ja suoritin samalla sisäistä karsintaa. Minulle on ollut tärkeä havainto, että kuva syntyy kuvittajan mielikuvituksesta ja se jatkaa kehittymistään koko ajan hänen luovassa muistissa. Kuvitus antaa myös lukijalle eväät jatkaa tarinan visualisoimista omassa mielessään. (Rättyä & Raussi 2001, 81.) Jos siis en saanut lukiessani mitään mielikuvaa siitä, millainen mahdollinen kuvitus voisi olla, ohitin sen suosiolla. Näin karsin turhat tarinat pois ja pystyin keskittymään ideointiin.

Aluksi olin epävarma siitä, kuinka monesta tarinasta olisi hyvä tehdä kuvitukset. Mietin ensin jopa viiden kappaleen määrää, mutta muun muassa ohjaavan opettajan palautteen ansiosta ymmärsin rajata valinnan vain kolmeen. Näistä kolmesta päädyin tekemään yhteensä neljä kuvitusta, sillä halusin kuvittaa juuri kyseiset tapahtumat. Aluksi mietin tekeväni jokaisesta sadusta kaksi kuvitusta, mutta onneksi en päätenyt siihen ratkaisuun. Tämä oli viisas valinta, sillä jokainen kuvitus on ollut haastava ja aikaa vievä prosessi. Neljä kuvitusta on ollut aivan sopiva määrä ja kuusi olisi ollut liian paljon.

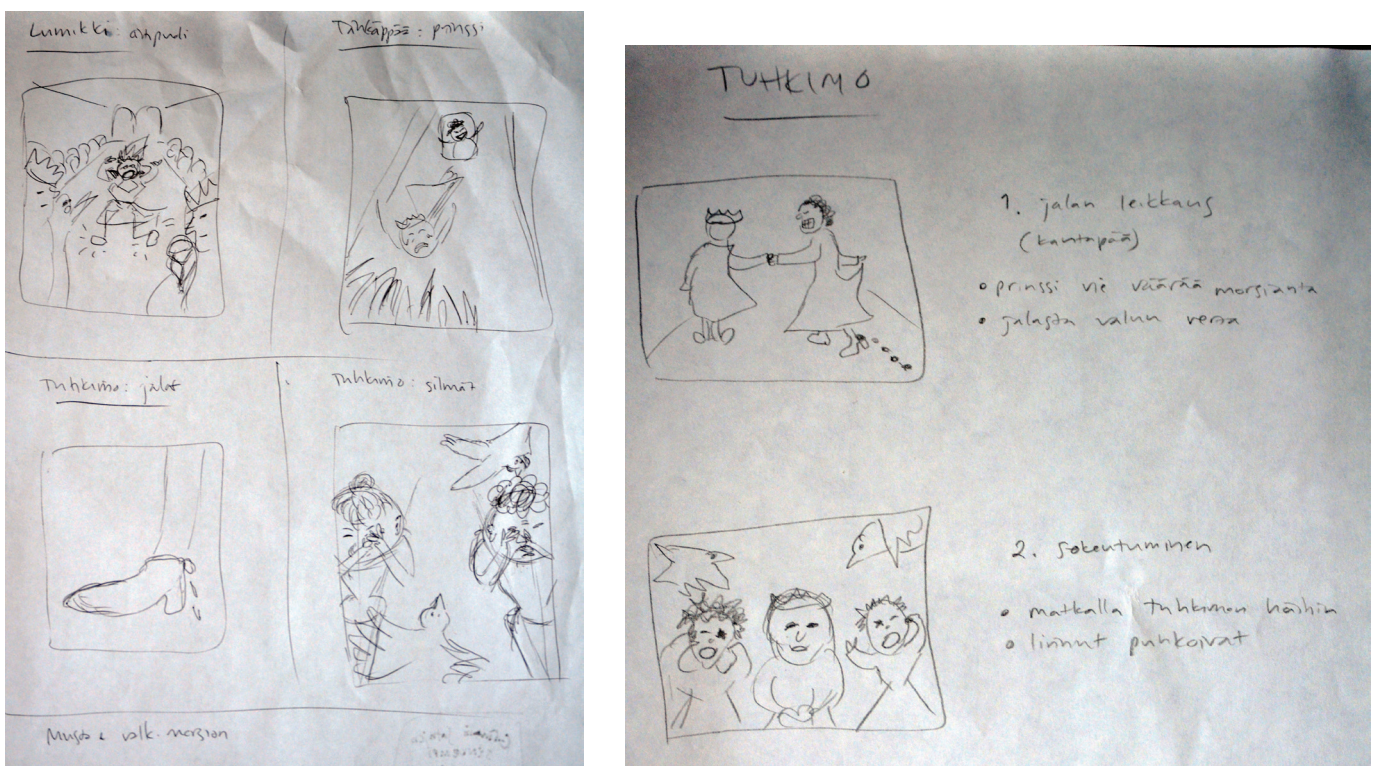
Sen jälkeen oli vuorossa inspiraation hakeminen monista eri paikoista: esimerkiksi internetin kautta tutustuin eri kuvittajiin ja kuvitustyyliihin, tarkastelin muiden satukirjojen kuvituksia sekä tutkin muita mielenkiintoisia teoksia, kuten muita samantyyllisiä opinnäytetöitä. Minua inspiroi eniten goottilaisuus ja avant garde -muoti. Etsin näiden hakusanojen avulla internetistä inspiroivia kuvia, vaatteita, sävyjä sekä hiustyyliä. Lisäksi löysin omista kuvistani mielenkiintoisia otoksia esimerkiksi ranskalaisista katedraaleista (kuvat 3–5). Halusin saada kuviin mukaan näyttävyyttä, synkkyyttä ja vanhanaikaisuutta. Varsinkin äitipuolen asuun ja taustaan kiinnitin erityisen paljon huomiota tämän tyylin mukaisesti.



Kuvat 3–5. Inspiroivia kuvia eri katedraaleista Loire-jokilaakson alueelta Ranskasta.

Inspiroivina kuvittajina löysin Mandy Sutcliffen ja Kelsey Beckettin. Heidän työssä ovat todella kauniita ja herkkiä. Niissä käytetään upeasti viivoja ja tekstuureja. Ihailen erityisesti Sutcliffen kädenjälkeä.

Luonnosteluvaihe tuli aiheiden valinnan jälkeen. Se oli hyvin tärkeä osa prosessia, sillä ennen kuvituksen syntyä kuvittajalla pitää olla jonkinlainen mielikuva siitä, mitä hän haluaa tehdä. Kun oma idea siirtyy paperille ja siitä syntyy kuva, on käynnissä mielenkiintoinen vuoropuhelu näkemyksen ja tekemisen välillä. (Hatva 2018, 153.) Luonnosteluvaiheessa sain ensi kertaa mustaa valkoiselle siitä, mitä ja miten haluan toteuttaa tehtävän. Luonnostelin lyijykynällä paperille joitakin hyvin karkeita suunnitelmia siitä, minkälaisia kuvitukset mahdollisesti voisivat olla (kuva 6).



Kuva 6. Ensimmäisiä, karkeita luonnoksia ja mietteitä lyijykynällä paperille.

Kun olin tarpeeksi tyytyväinen ensimmäisiin luonnoksiin, skannasin ne tietokoneelle ja aloitin niiden muokkaamisen Adobe Photoshopin avulla. Digitaalinen kuvankäsittely on nykyään arkipäivää myös taiteellisessa luomisprosessissa. Ilman tietokonetta työskentelee enää vain harva. (Hatva 2018, 157.) Prosessi oli pitkäkestoinen ja haastava, mutta onneksi minulla oli apunani inspiraatiokuvia, valokuvia sukulaisistani ja piirtoalusta. Niiden avulla sain muodostettua ensin yksinkertaiset, mustavalkoiset luonnokset.

## 4.2 Tuhkimo

Tuhkimon tapauksessa halusin tehdä kaksi kuvaa: toinen kantapään silpomisesta ja toinen sokeuttamisesta, koska ne ovat hyvin julmia käännteitä tarinassa. Ne ovat myös mielenkiintoisesti ristiriidassa siihen Disneyn Tuhkimoon, minkä parissa olen itse kasvanut.

Silmien puhkominen: ”Kun Tuhkimon ja kuninkaanpojan häitä sitten vietettiin, kavalat sisaret tulivat liehakoimaan päästäkseen osallisiksi Tuhkimon onnesta. Hääparin mennessä kirkkoon asteli vanhempi sisar Tuhkimon oikealla ja nuorempi vasemmalla puolella, ja silloin kyyhkysset puhkaisivat kummaltakin toisen silmän. Kirkosta tultaessa vanhempi sisar oli vasemmalla ja nuorempi oikealla puolella, ja silloin kyyhkysset puhkaisivat heiltä toisenkin silmän. Rangaistukseksi pahuudestaan he näin joutuivat elämään sokeina lopun ikäänsä.” (Grimm & Grimm 51, 1857.)

Tämä ensimmäinen mustavalkoluonnos syntyi yllättävän helposti (kuva 7). Sain heti selvän vision siitä, miten haluaisin tapahtumaa kuvittaa. Halusin kuvata ehdottomasti kirkkoon meno -tilanteen, jossa kyyhkysset ovat suorittaneet jo ensimmäisen tuhotyönsä. Linnut halusin kuvata liikkeessä ja sisarpuolet silmäkuopat verta tirs kuvina, kivun huumaamina. Tuhkimon olemukseen halusin saada vähän rosoisuutta ja antaa vihjettä siitä, että hän ei olisikaan niin kiltti ja nöyrä, minkälaiseksi ainakin itse olen Tuhkimon ajatellut olevan. Minua kiehtoi Tuhkimon syn-



Kuva 7. Ensimmäinen mustavalkoluonnos sokeuttamisesta tietokoneella tehtynä.

kempi puoli ja halusin saada hänet jopa vähän ilkeän näköiseksi. Päätin seuraaviin versioihin muuttaa Tuhkimon hiuksia ja hääpukua, koska halusin saada niihin enemmän eloa tekstuurin avulla (kuva 8). Lisäksi testailin varjostusta (kuva 9).



Kuva 8. Kuva muotoutuu vähitellen saaden uusia piirteitä.



Kuva 9. Varjostuskokeiluja, keskeneräinen.

Kantapään silpominen: ”Silloin nuorempi sisar meni kamariin ja saikin varpaansa mahtumaan kenkään, mutta kantapää oli liian iso. Äiti ojensi hänelle veitsen ja sanoi: ’Leikkaa kantapäästä pala pois! Kun pääset kuningattareksi, sinun ei tarvitse enää kulkea jalan.’ Tyttö leikkasi palan kantapäästä, tunki jalan kenkään, puri hammasta peittääkseen tuskansa ja meni kuninkaanpojan luo, joka nosti hänet morsiamenaan hevosensa selkään ja ratsasti hänen kanssaan pois...Kuninkaanpoika katsoi tytön jalkaa ja näki, että siitä valui verta ja että valkoinen sukkakin oli verestä punainen.” (Grimm & Grimm 49–50, 1857.)

Ensimmäinen mustavalkoluonnos syntyi helposti, sillä sain tästäkin tarinan kohdasta heti inspiraation (kuva 10). Kuvittelin mielessäni, miltä sisarpuolen tuskainen taival saattanut näyttää. Matka on tuntunut varmasti pitkältä. Halusin kuvakulmaksi takanäkymän hieman alhaalta päin katsoen, jotta kenkä ja siitä pursuava veri korostuisivat. Halusin myös saada sisarpuolen olemukseen eräänlaista ”keveyttä”, joka on ristiriidassa hänen kivuliaaseen olotilaansa. Keveyttä yritän kuvata käsien hienostuneilla asennoilla. Sijoittelun kannalta päädyin laittamaan kuvan pääasian eli vertavaluvan jalan oikeaan kulmaan, koska katse suuntautuu yleensä helpoiten kulmiin. En kuitenkaan ollut tyytyväinen pelkkään

sisarpuoleen, joten päätin lisätä kuvaan prinssin ja taustaa (kuva 11). Näin sain kuvitukseen syvyyttä ja mielenkiintoa. Lopulta lisäsin vielä yksityiskohtia ja punaista huomioväriksi (kuva 12).



Kuva 10. Ensimmäinen mustavalko-luonnos jalan silpomisesta.



Kuva 11. Kuva muotoutuu, nyt mukana prinssi ja taustaellementtejä.



Kuva 12. Kuva jatkaa kehittymistään, nyt mukana muun muassa huomioväri.

### 4.3 Lumikki

Lumikista ei ollut myöskään vaikea valita kuvitettavaa kohtaa. Äitipuolen kokema kuolema on sen verran erikoinen ja dramaattinen, että tiesin heti haluavani tarttua siihen.

Äitipuolen kuolema: ”Ja kun hän astui sisään, hän tunsi Lumikin, ja jähmettyi pelosta ja kauhusta. Mutta rautakengät oli jo pantu hiilivalkealle kuumenemaan, ja ne kannettiin pihdeillä sisään ja laskettiin kuningattaren eteen. Ja niin hänen täytyi pistää jalkansa punahehkuisiin kenkiin ja tanssia kunnes kaatui kuolleena maahan.” (Grimm & Grimm 94, 1857.)

Halusin vangita kuvaan jotain siitä tunteesta, mitä äitipuoli on saattanut kokea tuskiensa keskellä. Aluksi tein pelkästään äitipuolen hahmon, koska halusin kes-



Kuva 13. Äitipuolen kuolemantanssista ensimmäinen mustavalkoluonnos tietokoneella.



Kuva 14. Toinen mustavalkoluonnos. Nyt mukaan tuli yleisö ja tausta.



Kuva 15. Kuva muotoutuu, tässä kokeilua punaisen tehosteväriin ja taustan kanssa.

kittyä hänen olemukseensa (kuva 13). Sitten ymmärsin, että haluan kuvata tilan-  
netta siinä kontekstissa, mistä tekstissä puhutaan ja miltä tilanne on mahtanut  
näyttää yleisön joukosta katsottuna (kuva 14). Lisäksi minua mietitytti ajatus siitä,  
kuinka rautakengät oli jo laitettu kuumenemaan, ennen kuin äitipuoli edes oli tul-  
lut sisään. Häntä osattiin siis odottaa ja kuolema oli jo päätetty. Ehkäpä Lumikki-  
kaan ei ole oikeasti niin viaton, kuin minkä kuvan hänestä olen saanut. Kokeilin  
vielä tehosteväriin käyttöä sekä hahmottelin taustaa hieman (kuva 15).

#### 4.4 Tähkää

Tähkään tarina poikkeaa eniten nykypäivänä vallitsevasta Disney-versiosta.  
Kuvitukseen valitsin sen kohdan, jossa prinssi hyppää tornista ja sokeutuu, sil-  
lä se on yksi ratkaiseva kohta Grimmien tarinassa (kuva 16). Lisäksi halusin  
haastaa itseäni kuvittamaan vaikeasta kuvakulmasta katsoen. Tavoittelin siinä  
sammakkoperspektiiviä, jotta kuvasta tulisi dynaaminen ja kuvan tärkein sisältö  
nousisi paremmin esiin.

Prinssin syöksy tornista: ”Kuninkaanpoika joutui suunniltaan tuskasta ja hyppäsi  
epätoivoissaan tornista alas. Hengissä hän säilyi, mutta okaat, joiden keskelle  
hän putosi, puhkaisivat hänen silmänsä.” (Grimm & Grimm 58, 1857.)



Kuva 16. Prinssin syöksy tornista, ensimmäinen mustavalkoluonnos tietokoneella.



Kuva 17. Kuva muotoutuu, nyt lisättynä tekstuuria ja taustalle puita.



Kuva 18. Kuva muotoutuu, lisätty punainen tehosteväri ja värikoekielua puissa.

Halusin saada mukaan dramatiikkaa, joten myös siksi päädyin kuvaamaan “pysäytetyn hetken” juuri ennen kuin prinssi iskeytyy päin teräviä piikkejä. Halusin, että prinssin olemus huokuisi vauhtia ja liikettä hänen tippuessaan epätoivoissaan tornista alas. Tähän sopi valitsemani viivatyö oikein hyvin, sillä viivalla on tärkeä rooli kun halutaan kuvata liikettä. Viivan avulla voidaan helposti luoda lineaarista jatkuvuutta yksittäiseen kuvaan (Rättyä & Raussi 2001, 111). Päädyin myös lisäämään torniin tekstuuria sekä taustalle puita, jotta kokonaisuus toimisi paremmin (kuva 17). Lopulta lisäsin vielä punaisen tehostevärin ja kokeilin puisa harmaan sävyä (kuva 18).

#### 4.5 Erilaisia kokeiluja

Ohjaavan opettajan ohjeiden jälkeen päädyin kokeilemaan yhdessä kuvassa valöörien eli eri tummuusasteisten värien käyttäytymistä (kuva 19). Tausta oli kokonaan harmaalla, mutta tummat kohdat piirsin mustalla ja valoisat kohdat valkoisella värillä. Mietin, että mistä aurinko paistaa ja tein värivalinnat sen mukaan. Näin sain idean siitä, miten valot ja varjot muodostuvat kuvaan. Eri valoisuusasteiden järkevä käyttö on tärkeää, sillä sommittelussa pääsee pitkälle käyttämällä oikein tummia ja vaaleita kontrasteja.



Kuva 19. Valööriharjoituksena tehty kokeilu sokeutumisesta.

Lisäksi testailin, miten kuvat sopisivat kirjan sivuille yhdessä tekstin kanssa (kuvat 20–23). Tämäkin oli opettajan idea ja sain siitä paljon apua kokonaisuuden

hahmottamiseen. Kuvituksen ja tekstin sijoittelu taittoon on tärkeää pohtia tarkasti, sillä lukijalle näiden kahden suhde ja niiden välinen vuoropuhelu on oleellista. Ne yhdessä vaikuttavat siihen, miten tarina tulee ymmärretyksi. (Rättyä & Raussi 2001, 113.)

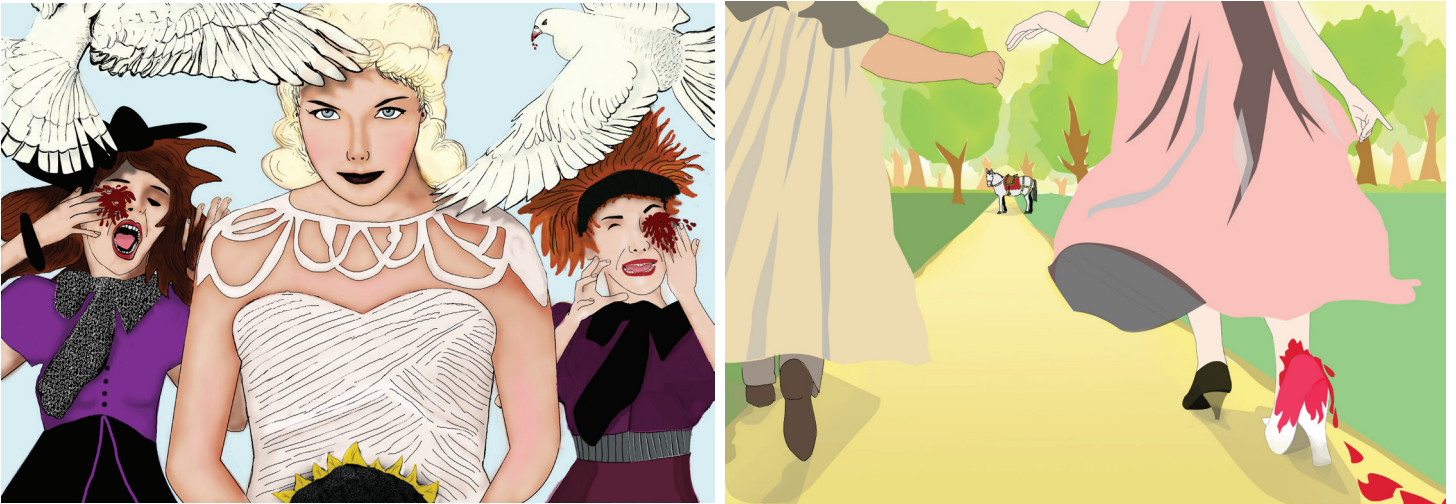
Tämän harjoituksen avulla sain vahvistusta käsitykselleni siitä, mitä työlläni haluan tehdä. Oli myös hauska nähdä, miten kuvitukset voisivat mahdollisesti asettua joutuessaan kirjan sivuille. Kokeilin sisarpuolten sokeuttamiskuvan ja prinsessin syöksykuvan kohdalla rohkeampaa leikkausta. Ne toimisivat mielestäni hyvin noinkin, vaikka osa kuvan informaatiosta jää nyt ulkopuolelle.



Kuvat 20–23. Taittoharjoituksia kuvitusten ja tekstien kanssa.

Väriytyksen valinta ja värimaailman luominen ovat olleet haastavia kysymyksiä, sillä alussa halusin tehdä kuvituksistani värillisiä. Prosessin edetessä huomasin, että se olisi vienyt liikaa aikaa, koska minulla ei ole oikeastaan kokemusta niistä. Yksi ohjaavan opettajan alkuperäinen ehdotus oli, että työt olisivat vain mustaval-

koisia. Se oli varteenotettava idea, mutta halusin siinä vaiheessa vielä kuitenkin itsepäisesti seurata alkuperäistä ideaani eli luoda kontrastia synkkien aiheiden ja keveiden värien välillä. Sen takia päädyin työn aihe-esittelyvaiheessa esittelemään myös värillisiä versioita teoksista (kuvat 24–25).



Kuvat 24–25. Värikokeiluja kahteen Tuhkimon kuvitukseen.

Saamani palautteen takia siirryin lopulta kuitenkin takaisin mustavalkoiseen maailmaan, jossa käytän ainoastaan punaista värinä tehosteena. Tähän kaikkeen kului paljon aikaa, mutta se oli tärkeä opetus minulle. Nyt ymmärrän paremmin, että värien lisäksi on monia muitakin hyviä keinoja tuoda sadun olemusta teoksiinsa. Näitä ovat esimerkiksi viivat, tekstuurit, muodot ja perspektiivi. Näidenkin avulla kuvittaja pystyy luomaan kuvitukseen haluttua epärealistista otetta: siirtymään pois todellisuudesta (Rättyä & Raussi 2001, 87).

## 5 Valmiit työt

### 5.1 Alkuun

Kuvituksia valmistui yhteensä neljä kappaletta. Olen niihin tyytyväinen, sillä kuvat toimivat hyvin yhdessä ja erikseen. Myös musta-harmaa-valkaisuus oli hyvä valinta, sillä niiden kautta pienet yksityiskohdat tulevat mielestäni paremmin esille

kuin värillisissä vaihtoehdoissa. Viivapiirrostekniikka ja punaisen värin käyttäminen tehosteena ovat myös mielestäni onnistuneita asioita, sillä niiden kautta työ herää henkiin ja tekstuurit pääsevät oikeuksiinsa. Esittelen valmiit työt samassa järjestyksessä, kuin mitä ne aiemmin olen tuonut esiin. Kyseessä ei ole paremmuusjärjestys vaan oma mieltymykseni. Tuhkimon tarina on itselleni läheisin, joten se on luontainen valinta ensimmäiseksi.

## 5.2 Tuhkimo: sokeuttaminen

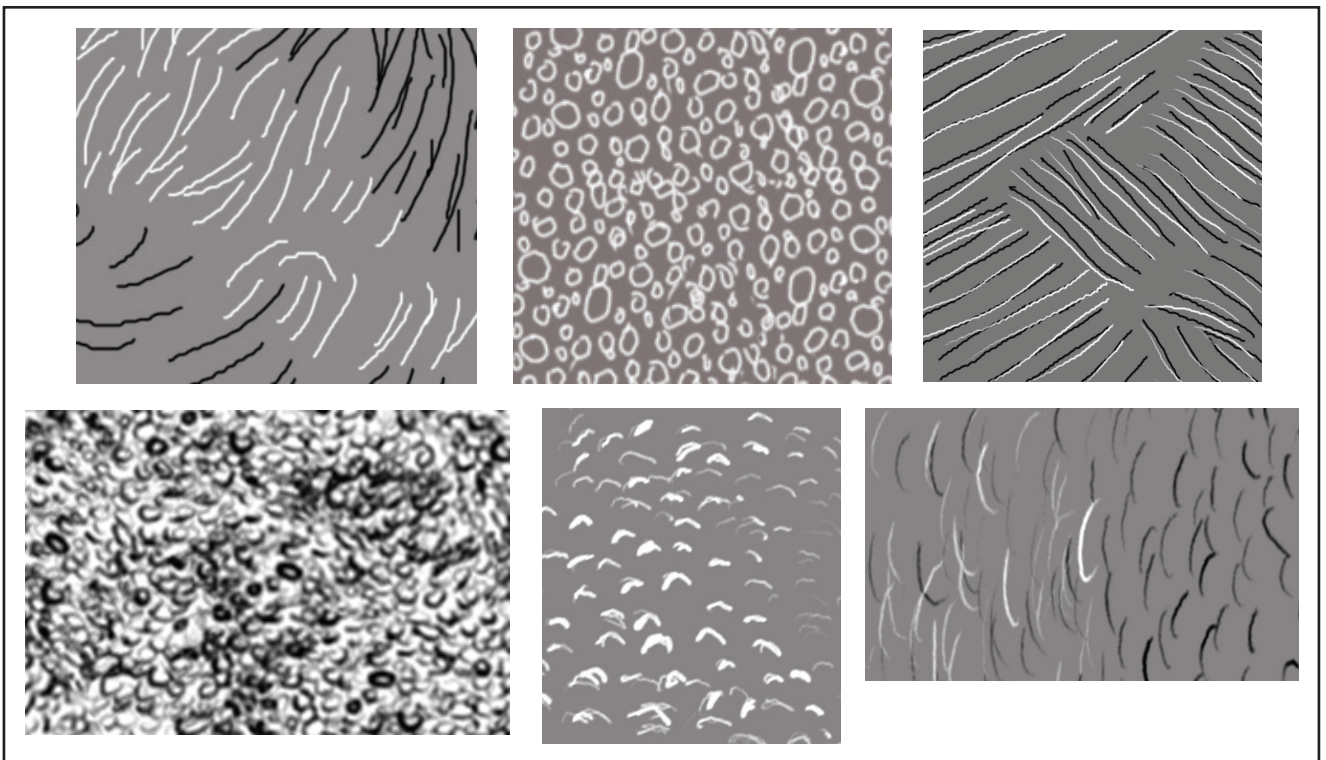
Sokeuttamiskuvituksessa pääaiheena on sisarpuolten karu kohtalo (kuva 26). Tämän kuvan kanssa vietin eniten aikaa ja olenkin siihen kaikista tyytyväisin. Mielestäni onnistuin vangitsemaan hyvin sisarpuolten kauhun ja epätoivon. Kontrasti heidän ja Tuhkimon olemuksen välillä on varsin mielenkiintoinen. Tuhkimon katse on paljonpuhuva, voisi jopa sanoa, että hieman ilkeä. Linnut tuovat kuvaan mukavasti liikettä ja dramatiikkaa sekä toimivat sommittelun kannalta kätevästi etualana. Näin sain kuvaan kolmiulotteisuutta.



Kuva 26. Valmis kuvitus sokeuttamisesta.

Huomioväri oli helppo toteuttaa, sillä puhkotut silmät ovat luontaisesti veriset eli punaiset. Lisäsin myös oikeassa yläreunassa näkyvän linnun nokkaan hieman verta, jotta yhteys sen ja puhkottujen silmien välillä korostuisi. Sijoittelun kannalta olisin ehkä voinut tuoda Tuhkimoa vielä rohkeammin etualaa täyttämään, mutta toisaalta nyt tulee paremmin esille hänen hääpukunsa ja -kimppunsa.

Viivapiirrostekniikan puolelta käytin tässä kuvituksessa eniten karheaa, noin 3–6 pikselin paksuista mustaa viivaa. Valokohtia toin esiin vastaavasti valkoisilla viivoilla. Joitain pieniä yksityiskohtia tein ohuemmilla 1–2 pikselin kokoisilla viivoilla, kuten esimerkiksi lintujen höyhenissä näkyy. Näin hain niihin liikkuvuutta ja vauhtia. Tämän kuvan kanssa leikin myös eniten tekstuureilla ja yksityiskohdilla (kuva 27). Näin sain mielestäni siihen mielenkiintoa ja näyttävyyttä.



Kuva 27. Erilaisia tekstuureja sokeuttamiskuvituksesta harmaalla taustalla.

### 5.3 Tuhkimo: kantapään silpominen

Tuhkimon toinen kuvitus koski sisarpuolten jalkojen silpomista (kuva 28). Kantapään valinta oli onnistunut aihe, sillä näin sain haluamaani dramatiikkaa prinssin ja sisarpuolen kävelytaipaleelle. Varpaansa leikanneen sisarpuolen kävelytyk-

sestä ei olisi saanut samanlaista vaikutusta kuin mitä tähän tuli. Nyt käy selväksi, että prinssi ei ole vielä huomannut veren valumista väärän morsiamensa jalasta, mutta katsojalle tämä tietenkin on jo paljastunut.



Kuva 28. Valmis kuvitus kantapäähän silpomisesta.

Perspektiivin harjoittelu oli tässä kuvassa haastavaa, sillä halusin saada tien kaikenomaan ja yksityiskohdat pieneen määrään eteenpäin mentäessä. Onnistuin siinä kuitenkin mielestäni hyvin. Huomioväri valinta ja sijoitus oli helppoa, sillä jalka vuotaa runsaasti. Sijoittamisen kannalta prinssi on ”tuttuna ja turvallisena” vasemmalla ja petollinen sisarpuoli ”uutena ja vieraana” asiana oikealla puolella.

Viivapiirrostekniikan puolelta käytin tässä kuvituksessa hieman kevyempää otetta kuin toisessa Tuhkimon kuvassa. Keveys näkyy värivalinnoissa: tässä pääväriä on harmaan eri sävyt. Myös tekstuurit jäivät myös toiseen kuvaan verrattuna vähäisemmiksi. Halusin näillä valinnoilla korostaa kontrastia kivun ja kepeyden välillä.

#### 5.4 Lumikki: äitipuolen kuolemantanssi

Olen tyytyväinen päätökseeni tehdä äitipuolen kuolemantanssin kuvitukseen myös yleisön ja taustan (kuva 29). Valmista kuvaa katsoessa ymmärrän, että äitipuoli tarvitsi ympärilleen jotain konkreettista. Vaikka äitipuoli jää siten pieneksi hahmoksi oikeaan kulmaan, toimivat väkijoukko ja sali nyt mielestäni hyvin kehystämisen näkökulmasta. Ne vetävät ikään kuin huomion äitipuoleen, sillä kaikkien katseet suuntautuvat häneen. Yleisön joukosta on huomattavissa jopa pientä huvittuneisuutta, mikä on puoleltani harkittua. Halusin näin saada kontrastia ja jännitteitä äitipuolen kärsimyksen ja yleisön reaktioiden välille. Sijoittelun kannalta päädyin samaan valintaan kuin kantapään silpomisen kuvassa: laitoin äitipuolen oikealle puolelle sen vuoksi, että se on luontainen paikka yllättävien asioiden esiintuomisessa. Lisäksi katse ohjautuu helpommin aina kulmiin ja informatiivisesti rikkaisiin kohtiin.



Kuva 29. Valmis kuvitus äitipuolen kuolemantanssista.

Tuhkimon kuvissa käytin huomiovärinä verenpunaista, mutta tässä kuvitus oli ongelmallinen, sillä tekstissä ei mainita verta. Tekstissä kuitenkin puhutaan “punahehkuisista kengistä”, joten päätin käyttää sitä seikkaa hyväkseni ja tehdä kengistä punaiset. Viivapiirrostekniikan kannalta käytin tässä kuvituksessa eniten aikaa yleisöön ja taustan saliin. Niissä näkyy sekä paksumpia että ohuempia viivoja. Itse äitipuoli jää pelkistetyimmäksi, vaikka hänen palavissa helmoissansa olen hakenut sitten tekstuurin tuntua. Taustan jätin tahallani ilman väriä, sillä mielestäni se toimii parhaiten valkoisena.

### 5.5 Tähkää: prinssin syöksy tornista

Tämä oli haastavin kuvitus, sillä en ole aiemmin tehnyt työtä samasta kuvakulmasta (kuva 30). Oli tärkeää saada kuvaan liikettä ja vauhtia. Minun piti muun



Kuva 30. Valmis kuvitus prinssin syöksystä.

muassa tutkia paljon tippuvien ihmisten anatomiaa netin kuvahaun kautta. Oli vaikeaa tehdä tämän tyyppistä moniulotteista kuvitusta, mutta onnistuin siinä omaan tasoon nähden hyvin. Prinssin katseeseen yritin saada kauhua edessä häämöttävistä piikeistä ja kohta koittavasta sokeutumisesta. Noidan riemukkaalla olemuksella taas halusin kuvata hänen iloaan siitä, että prinssi päätyi epätoivoissaan syöksymään alas.

Huomioväriin valitseminen myös tähän kuvaan oli haastavaa, sillä tekstissä ei puhuta verestä. Päädyin tekemään osasta piikeistä punaiset, jotta sama teema säilyisi suhteessa muihin kuvituksiin. Kärsivällisyyttä vaati paljon lisäksi tornin kivien luominen, sillä niitä on lukuisasti. Sain niistä kuitenkin tällä tavalla mukavan tekstuurin tunnun kuvitukseen. Viivapiirrostekniikkana käytin tässä kuvituksessa eniten teräviä ja ohuita viivoja, jotta uhkaavuus korostuisi. Päädyin jättämään harmaan sävyn puista, jotta kuva sopisi paremmin yhteen muiden kuvitusten kanssa.

## 6 Pohdinta

Opinnäytetyö on ollut hyvin pitkä prosessi. On jännä ajatella, että kaikki alkoi pienestä ideasta mummolan kirjahyllyn äärellä vuonna 2017. Huomaan kehittyneeni paljon matkan varrella. Saavutin sen, mitä lähdin tällä opinnäytetyöllä hakemaan: olen saanut oman ääneni kuuluviin kuvituksissa pitäytyen silti uskollisena alkuperäisille tarinoille. Sain mielestäni luotua niihin uuden maailman ja tarjoamaan elämyksiä. Kuvissa on löydettävissä dramatiikkaa ja ne ovat aiheeltaan mieleenpainuvia. En ehkä yltänyt niin taiteellisiin tuotoksiin kuin mitä aluksi toivoin, mutta opin kaiken kautta sen, että joskus vähemmän on enemmän. Pieni pilkunviilaaja itsessäni olisin varmasti jatkanut kuvitusten työstämistä aina hamaan tulevaisuuteen saakka.

Olen kuitenkin nyt varsin tyytyväinen lopputuloksiin, sillä olen tehnyt parhaani ja jopa ylittänyt itseni. Sain kokeilla monia eri tyyplejä ja tapoja kuvittaa, vaikka ne

veivätkin aikaa ja voimia. Jokainen harhapolku oli tärkeä, sillä siten opin parhaiten: kokeilemisen ja erehtymisen kautta. Kaikki vaiheet piti käydä läpi päästäkseni tähän pisteeseen. Opin paljon lisää esimerkiksi tekniikasta kuten Photoshopista ja piirtoalustan käytöstä. Haastavia asioita olivat erityisesti ihmisen anatomia ja erilaisten tunnetilojen luominen. Tämän työn ansiosta en kuitenkaan epäröi tulevaisuudessa tarttua uusiin mahdollisiin kuvitushaasteisiin, sillä nyt tiedän, että niistä on mahdollista selviytyä.

Työn luotettavuuden varmistamiseksi olen pyrkinyt kriittisyyteen sekä tekemään muistiinpanoja koko prosessin aikana. Lähteinä käyttämäni kirjat vastaavat mielestä hyvin laadullisen tutkimuksen luotettavuuden arvioinnin kriteereihin. Kaikki valitsemani kirjailijat ovat tunnettuja ja alansa asiantuntijoita. Varsinkin satujen kohdalla monet heistä ovat perehtyneet Grimmeihin usean julkaisun voimin. Joidenkin kirjoittajien mielipiteet olivat tosin hyvin vahvoja, kuten esimerkiksi Bruno Bettelheimin. Sain kuitenkin mielestäni valittua kriittisesti ne olennaisimmat asiat, mitä luotettavaan työhön tarvittiin. Yritin valita mahdollisimman monipuolisesti materiaalia, jotta saisin parhaimman mahdollisen hyödyn lähteistä.

Piti kuitenkin olla tarkkana siinä, ettei ottaisi aiheen kannalta epäolennaisia asioita vaan pysyisi asiassa ja kohtuudessa. Se oli välillä vaikeaa, sillä mielenkiintoista asiaa oli paljon. Jouduinkin prosessin aikana karsimaan asioita, jotta kokonaisuus olisi paremmin kasassa. Mielestäni on kuitenkin tärkeää, että teoriassa käsitellään satuja, niiden historiaa ja olemusta sekä itseoikeutetusti Grimmin satuja. Ainakin itselleni saduista on avautunut ennennäkemättömiä puolia ja koen, että olen oppinut paljon. Myös itse kuvitusprosessi muuttui sitä kautta henkilökohtaisimmiksi.

Yksi pinnalla ollut kysymys oli minulle eettisyys, miten tehdä kuvituksista sellaiset, että ne ovat mahdollisimman omaperäisiä mutta myös eettisesti laadukkaita. Ratkaisin asian siten, että en valinnut saduista niitä kaikkein raaimpia, sillä haluan, että kuvitukset ovat eettisesti siedettäviä. Tarjolla olisi ollut aiheeksi muun muassa raiskauksia, ruumiita ja kannibalismia. Vaikka väkivalta kuuluikin oleellisenä osana Grimmin satuihin ja siihen maailmanaikaan, en koe tehneeni saduille

vääryyttä kuvitusvalinnoillani. Tarjoilin niistä omat näkemykseni, mutta en kuitenkaan sievistellyt mitään. Kuvitukseni saavuttivat mielestäni hyvin kohderyhmänsä aikuiset. En ainakaan itse aio näyttää kuvia lapsille, sillä ne poikkeavat niin paljon totutusta satukirjallisuuden kuvituksesta. Toivon, että jos Grimmin veljekset voisivat nähdä valmiit kuvitukset, he voisivat olla niistä laillani yhtä ylpeitä.

Olen oppinut prosessin aikana todella paljon kuvittamisesta ja sen eri vaiheista, suunnittelusta, sommittelusta sekä kuvan ja tekstin suhteesta. Ymmärrän nyt paremmin, että kaikki kuvittajan tekemät valinnat kertovat hänestä jotain, sillä jokainen peilaa tekstiä omien kokemustensa ja ajatustensa kautta. Tämä on valtava rikkaus. Lisäksi sain kaupanpäälle aimo annoksen tietoa saduista sekä niiden historiasta ja kehityksestä. Sadut ovat kuvituksen ohella myös aihe, josta voisi jatkaa loputtomiin.

Aikataulut muuttuivat paljon. Voisi sanoa, että elämä tuli väliin ja arki on painanut päälle. Alun perin suunnittelin saavani työn valmiiksi joulukuun 2017 mennessä, mutta näin ei kuitenkaan käynyt. Sain lapsen vuonna 2016 ja hänen hoitamisensa on ollut ykkösasiana listalla. Opinnäytetyö jäi myös uuden työn jalkoihin, jonka aloitin loppuvuonna 2017. Tämä viimeinen jakso, syksy 2018, on ollut varsinainen rutistus ja koen antaneeni itsestäni paljon. On hienoa ajatella, että saan opinnäytetyön valmiiksi ennen joulua ja toisen lapsen syntymää.

Opinnäytetyölläni ei ole toimeksiantajaa, jolle työ tulisi hyödynnettäväksi. Uskon kuitenkin, että työ voi olla hyödyllinen muille samantyyllisistä aihealueista kiinnostuneille opiskelijoille. He voivat saada siitä inspiraatiota ja ideoita omiin töihinsä. Satuja on ainakin riittävästi, joten vain mielikuvitus on rajana. Toivon, että sain työlläni avattua sekä satujen että kuvituksen olemusta niin, että tulevaisuudessa joku toinen saattaa innostua aiheesta ja tehdä taas omannäköisensä versiot Grimmin alkuperäisistä saduista.

## Lähteet

- Ahjopalo-Nieminen, T. 1999. Kuvittajan keinot. Helsinki: Kirjayhtymä Oy.
- Apo, S. 1986. Ihmesadun rakenne: Juonien tyypit, pääjaksot ja henkilöasetelmat satakuntalaisessa kansansatuaineistossa. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Apo, S. 2012. Satugenre kirjallisuudentutkimuksen ja folkloristiikan riitamaana. Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura ry. [http://www.elore.fi/arkisto/2\\_12/apo.pdf](http://www.elore.fi/arkisto/2_12/apo.pdf). 16.5.2018.
- Bettelheim, B. 1984. Satujen lumous: merkitys ja arvo. Rutanen, M. (suom.) Helsinki: WSOY.
- Famous Authors. 2018. Brothers Grimm. <https://www.famousauthors.org/brothers-grimm>. 5.12.2018.
- Grimm, J. & Grimm, W. 1857. Kinder- und hausmärchen. Teoksessa Jänicke, R. (suom. & toim.) & Suominen, O. (suom. & toim.) 1999–2000. Grimmin sadut I–III. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi. Kuvitus: Ubbelohde, O. 1907.
- Hatva, A. 1993. Kuvittaminen. Helsinki: Rakennustieto Oy.
- Heiskanen, S. 1992. Maija Karma - sadun kuvaaja. Porvoo: WSOY.
- Karelia-ammattikorkeakoulu. 2018. Opinnäytetyön ohjeet. Karelia-ammattikorkeakoulu. [https://student.karelia.fi/fi/opinnot/oppari/opinnaytetyo\\_asiakirjakirjasto/Karelia\\_opinnaytetyon\\_ohje.pdf](https://student.karelia.fi/fi/opinnot/oppari/opinnaytetyo_asiakirjakirjasto/Karelia_opinnaytetyon_ohje.pdf). 5.10.2018.
- Rättyä, K. & Raussi, R. (toim. ja ed.) 2001. Tutkiva katse kuvakirjaan. Helsinki : BTJ Kirjastopalvelu.
- Tan, S. 2016. The Singing Bones - Art inspired by Grimms' Fairy Tales. Lontoo: Walker Studio.
- Tatar, M. 1992. Off with their heads! Fairy tales and the culture of childhood. Princeton, N.J.: Princeton University Press.
- Tatar M. 2003. The hard facts of the Grimms' Fairy Tales. Princeton, N.J.: Princeton University Press.
- Tonge, G. 2011. Digital Painting: Tricks & Techniques - 100 ways to improve your cg art. Cincinnati: Impact.
- Ylimartimo, S. (toim.) & Brusila, R. (toim.) 2003. Kuvittaen - käyttökuvan muotoja, merkityksiä ja mahdollisuuksia. Rovaniemi: Lapin yliopistopaino.
- Zipes, J. 1994. Fairy tale as Myth, Myth as fairy tale. Lexington: The University press of Kentucky.
- Zipes, J. 2006. Why Fairy Tales stick - The Evolution and Relevance of a genre. New York: Routledge Taylor & Francis group.