

KARELIA AMMATTIKORKEAKOULU
Viestinnän koulutusohjelma

Heini Pääkkönen

AMMATTILAISEN TYÖSKENTELYPROSESSI KUVITTAMISEEN

Opinnäytetyö
Tammikuu 2019



OPINNÄYTETYÖ
Tammikuu 2019
Viestinnän koulutus

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

Tekijä
Heini Pääkkönen

Nimeke
Ammattilaisen työskentelyprosessi kuvittamiseen

Tiivistelmä

Opinnäytetyön tavoitteena oli suunnitella ammattimainen työskentelyprosessi kuvittamiseen. Työn tekijän tavoitteena on profiloitua kuvittajaksi. Kuvittaminen asettuu taiteen ja asiakaslähtöisen graafisen suunnittelun välimaastoon, joten sille ei ole olemassa määrättyä työskentelyprosessia. Jokainen kuvittaja luo itselleen soveltuvimman tyylin työskennellä.

Opinnäytetyön tietoperustassa perehdytään luovan prosessin vaiheisiin kuvittamisen näkökulmasta sekä käsitellään kuvittamista ja sen tarkoitusta yleisesti. Lisäksi sivutaan fantasiakirjallisuuden kuvittamista ja kuvittamiseen liittyviä painoteknisiä seikkoja.

Toiminnallisessa osuudessa toteutetaan kolme kirjan taittoon sijoitettua kuvituskuvaa Harry Potter ja liekehtivä pikari -kirjaan soveltaen luovan prosessin vaiheita käytännössä. Lopuksi kuvitusten onnistumisesta kerätään palautetta työväenopisto Ajolasta sekä Tampereen ammattikorkeakoulusta. Lopputulemana on teoriaan pohjautuva ja käytännönssä toimiva kuvittamisen työskentelyprosessi.

Kieli
suomi

Sivuja 56
Liitteet 5
Liitesivumäärä 11

Asiasanat
Kuvittaminen, luova prosessi, työskentelyprosessi kuvittamiseen



THESIS
January 2019
Degree Programme in Media

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

Author
Heini Pääkkönen

Title
Professional Working Process for Illustrating

Abstract

The goal of this thesis was to create a professional working process for illustrating, because the professional goal of the author is to become one. There is no general working process for illustrating, because illustrating as a job lays in between fine arts and customer oriented graphic design. Therefore every illustrator has to create a working process of their own.

The thesis focuses on the different phases of a creative process, more specifically from the viewpoint of illustrating. General information about the purpose and function of illustrations, rules of fantasy book illustrating and technical matters of printing materials are also examined.

In the functional part of the thesis, the creative process was put into practice, when three illustrations were created for the book Harry Potter and the Goblet of Fire by applying the creative process in practise. The illustrations were placed in the layout of the book and presented in the premises of Ahjola Community college and Tampere University of Applied Sciences to get feed back. The result of this thesis is a professional working process for illustrating based on the phases of the creative process.

Language
Finnish

Pages 56
Appendices 5
Pages of Appendices 11

Keywords
Illustration, creative process, working process for illustrating

Sisältö

1	Johdanto	6
2	Kuvittaminen	7
2.1	Kuvitukset ovat sekä taidetta että asiakastöitä	7
2.2	Kuvan tehtävä	8
2.3	Kuvan suhde tekstiin	9
2.4	Kuvan rakenne ja semiotiikka	11
3	Kuvittaminen on luova prosessi	12
3.1	Luovan prosessin vaiheet yleisesti	12
3.2	Kuvitusprosessin valmisteluvaihe	14
3.2.1	Tarinaa tutustuminen	14
3.2.2	Kuvitettavien kohtausten valinta	15
3.3	Kuvitusprosessin ideointivaihe	16
3.3.1	Inspiraatio	16
3.3.2	Ideointitekniikat	16
3.4	Kuvitusten työstövaihe	18
3.4.1	Kuvitustyylin valinta	18
3.4.2	Tekniikan valinta	18
3.4.3	Luonnostelu	20
3.4.4	Elementtien sommittelu	21
3.4.5	Värisuunnittelu	22
3.4.6	Henkilöhahmojen luominen	24
4	Fantasian kuvittamisen lainalaisuuksia	25
4.1	Informoiva deformaatio	25
4.2	Fantasian klassikkohahmot ja taidot	26
4.3	Satumainen miljö	27
5	Kirjan taitto ja painotekniset seikat	28
5.1	Taitto	28
5.2	Painotekniset seikat	29
6	Tulokset	30
6.1	Valmisteluvaihe	30
6.1.1	Kirjailija ja tarina	30
6.1.2	Tarinan analysointi	32
6.1.3	Kuvitettavien kohtausten valinta kirjasta	34
6.2	Ideointivaihe	35
6.2.1	Tyylin valinta: inspiroiva kuvittaja Chiara Bautista	35
6.2.2	Moodboard ideakollaasi ideointitekniikkana	36
6.2.3	Hahmojen synty	37
6.3	Kuvitusten työstäminen	38
6.3.1	Kiinnostavimmat tekniikat käyttöön	38
6.3.2	Värimaailma	40
6.3.3	Luonnokset ja harjoitustyöt	41
6.3.4	Sommittelu ja taittoon sijoittaminen	45
7	Palaute	48

7.1	Palautteen kerääminen.	48
7.2	Palautteen tulokset.	49
8	Pohdinta.	52
	Lähteet.	55

Liitteet

Liite 1	Vesi-ilmapallokuvituksen työstäminen vaihe vaiheelta
Liite 2	Lohikäärmekuvituksen työstäminen vaihe vaiheelta
Liite 3	Lentävät hevoset -kuvituksen työstäminen vaihe vaiheelta
Liite 4	Palautelomake
Liite 5	Palautteen avoimet vastaukset

1 Johdanto

Kuvituksia tarvitaan kirjallisuudessa, aikakausi- ja sanomalehdissä, tiedon visualisoinnissa, mainos- ja markkinointimateriaaleissa ja monessa muussa yhteydessä. Hyvälle kuvittajalle on siis aina töitä, mutta se on yksi vaativimmista graafisen suunnittelun alueista ja toimeksiannot jaetaan hyvien referenssien pohjalta. Tarkoitukseni on profiloitua kuvittajaksi, ja sitä varten tarvitsen ammattimaisen työskentelyprosessin ja harjoitusta. Koska kuvittaminen työnä on graafisen suunnittelun ja taiteen rajamailla, sille ei ole olemassa tiettyä työskentelyprosessia, vaan jokainen kuvittaja luo itselleen soveltuvimman tyylin työskennellä. Olen piirtänyt paljon, mutten koskaan tavoitteellisesti tai ammattimaista lopputulosta tavoitellen.

Opinnäyetyöni tavoitteena on kehittää kuvittamisen työskentelyprosessini ammattimaiselle tasolle. Tutkin aluksi kuvittamista ja kuvan tehtävää yleisesti. Kerron sitten luovan prosessin vaiheet ja miten niitä voi hyödyntää kuvittamisessa. Sivuan myös kuvituksiin liittyviä teknisiä seikkoja, kuten kirjan painamista ja kuvan asettamista taittoon. Toiminnallisessa osuudessa toteutin kolme mahdollisimman erilaista kuvituskuvaa kirjaan Harry Potter ja liekehtivä pikari. Kerron prosessin vaihe vaiheelta ja esittelen lopuksi valmiit kuvat taittoon aseteltuina. Kuvituksiani ei julkaista oikeassa kirjassa, vaan ne toimivat vain työskentelyprosessin välineinä.

Valitsin kuvitettavaksi Harry Potter ja liekehtivä pikari -kirjan, koska sitä ei ole vielä kuvitettu. Se on klassinen fantasiatarina sisältäen mm. taikuutta, satuolentoja sekä muita klassisen fantasian piirteitä, jotka tekevät siitä hyvän valinnan kaunokirjallisuuden kuvittamisen harjoitukselle. Kokonaisen kirjan kuvittaminen on opinnäytetyön laajuuteen nähden liian laaja, joten siksi rajasin työni kolmeen kuvituskuvaan.

Tekniikkana käytin sekatekniikkaa: piirretyn ja digitaalisen piirtämisen yhdistelmää. Uskon sen olevan nykypäivän ja tulevaisuuden yksi keskeisimmistä

kuvitustekniikoista. Toteutin kuvitukset ensin käsin ja jatkoin niitä digitaalisesti siten, että ne sopivat mahdollisimman hyvin kirjan taittoon.

Valmiista kuvituksista keräsin palautetta Tampereen työväenopiston galleriassa pidetyn taidenäyttelyn yhteydessä, sekä Tampereen ammattikorkeakoulun tiloissa. Esillä olivat sekä alkuperäiset käsin työstetyt teokset sekä taittoon sijoitetut kuvitukset. Palautteita sain yhteensä 62 kpl.

2 Kuvittaminen

2.1 Kuvitukset ovat sekä taidetta että asiakastöitä

Aloittaessani kuvitusten työstämistä, piti ensin selvittää itselleni, missä määrin olen tekemässä taidetta ja missä määrin kontrolloitua asiakastyötä. Olen aiemmin mieltänyt piirtämisen ja maalaamisen erilliseksi prosessiksi muusta visuaalisesta suunnittelusta. Toisin sanoen pidän piirtämistä taiteena ja graafista suunnittelua asiakkaalle toteutettavana työnä. Minulle taide on vapaata itsensä ilmaisua, jonka lopputulosta ei välttämättä tiedä aloittaessaan, vaikka se toteutettaisiin tilauksesta. Graafinen suunnittelu puolestaan aloitetaan annetuista lähtökohdista ja valmiille työlle on jo tietty oletamus, vaikkakin yllättävälle lopputulokselle on onneksi myös graafisen suunnittelun töissä usein varaa. Tätä ajatusta tukee myös Lawrence Zeegen kirjassaan *The Fundamentals of Illustration* (2005, 32) väittäessään, että taiteilija työskentelee pohjautuen omaan agendaansa kun taas kuvittajan työ alkaa aina asiakkaan tarpeesta. Taiteilijan työ voi siis muuttaa muotoaan matkan varrella, mutta kuvittajan tuotoksen on istuttava aina ennalta sovittuun kontekstiin, eli tekstiin.

Kuvitukset ja kuvittaminen ovat taidetta, tai paremminkin kaikki taide on kuvittamista, väittää puolestaan Ylimartimo (2012, 34). Ylimartimon mukaan taiteen historiassa voi jokaisesta teoksesta löytää tarinan, jota se kertoo eli kuvittaa.

Esimerkiksi keskiajan taide on legendojen ja pyhien kirjoitusten kuvitusta ja antiikin taide kuvittaa vanhoja mytologioita.

Ahjopalo-Nieminen päättelee kirjassaan *Kuvittajan keinot* (1999, 14), että taide on itseilmaisua, taiteilijan omien tunteiden ja näkemysten välittämistä, ja kuvitukset puolestaan toimivat aina jonkin muun kuten proosan apuna tai rinnalla. Ahjopalo-Nieminen kuitenkin mainitsee samassa yhteydessä kuvataiteen olevan taiteilijan omien tuntemusten kuvittamista, eli tässäkin päätelmässä kuvittamisen ja taiteen välinen raja on häilyvä ja vaikea määrittää.

Myös Andrew Hall kertoo kirjassaan *Illustration* (2011, 20), että yleisesti ottaen asiakkaan tarve rajoittaa kuvittajan työtä paljon enemmän kuin taiteilijan. Silti taidesuunnaukset ovat vaikuttaneet vahvasti kuvitajien töihin kautta historian. Tämä ehkä osaltaan kertoo kuvitajien ja taiteilijoiden pyrkivän yhteiseen päämäärään, tutkimaan, ymmärtämään ja ilmentämään maailmaa, jossa he elävät. Kuvittaminen on siis harmaata aluetta: työt ovat taidetta, jotka toteutetaan tilauksesta asiakkaalle valmiiseen viitekehykseen, jolloin myös lopputulos on jossakin määrin odotettavissa ja sen saavuttaminen vaatii suunnittelua.

2.2 Kuvan tehtävä

Kuvan kolme tärkeintä tehtävää ovat kiinnittää huomio ja kutsua lukemaan tekstiä, välittää tietoa tekstissä käsiteltävistä asioista sekä jäsentää taiton kokonaisilmettä. Kuvien merkitys huomion kiinnittäjänä ja mielenkiinnon herättäjänä on suuri, sillä ne tavoittavat vastaanottajan tekstiä nopeammin ja ovat tekstiä yleisemmin ymmärrettäviä. Kuva myös antaa viitteitä tekstin sisällöstä ja tunnelmasta. Kuva saattaa jopa vaikuttaa radikaalisti katsojan päätökseen lukea tekstiä. Esimerkiksi kirjan kansikuvalla on suuri merkitys siihen, valitaanko kirja luettavaksi vai ei. (Loiri & Juholin 1998, 52–53.) Kuvituksella voidaan myös välittää ja jäsentää informaatiota tehokkaammin kuin tekstillä. Jo kuvitusten suunnitteluvaiheessa tehtävä päätöksiä siitä, mitä kuvalla halutaan ilmaista eli

mitä tietoa se katsojalle välittää, mikä osa tiedosta on tärkeintä ja miten parhaiten viestiä se katsojalle. (Ahjopalo-Nieminen 1999, 16.)

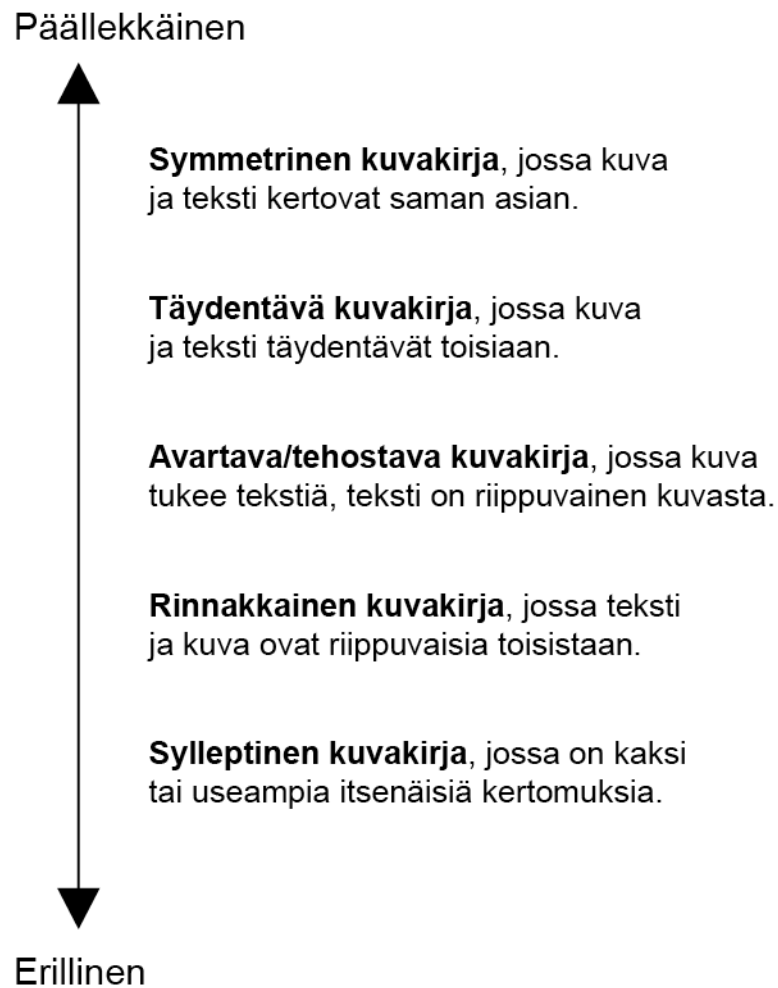
Hatvalla (1993, 51) on aiheesta esteettisempi näkemys: kuvan tarkoitus on koristaa ja tuottaa miellyttävä sekä esteettinen kokemus. Kuvat tekevät kirjasta siis myös visuaalisesti miellyttävämmän ja sitä kautta myös kiinnostavamman. On kuitenkin hyvä muistaa, että se mikä koetaan esteettisesti miellyttäväksi on suoraan sidoksissa yksilön maailmankuvaan. Tämä kävi selkeästi ilmi tähän opinnäytetyöhön tekemieni kuvitusten palautteiden vaihtelevuudesta: Se mikä oli toisen mielestä hienoin ja osuvin kuvitus, sen koki joku toinen vähiten kuvaavaksi.

2.3 Kuvan suhde tekstiin

Kirja oli ensimmäinen media, joka yhdisti kuvan ja kirjoitetun tekstin. Ensimmäiset kuvitetut tekstit olivat uskonnollisia kirjoituksia noin 600 - 700 luvulta. Kuvitus oli ainoa tapa ilmentää kuvaa painatettuna aina 1840-luvulle saakka, jolloin kamera keksittiin. (Zeegen 2005, 64.)

Nikolajeva ja Scott (2001, 8) pyrkivät selittämään kuvan suhdetta tekstiin kahdenlaisen jaon kautta: on tekstiä ilman kuvia ja täysin tekstittömiä kuvakirjoja. Kaikki tekstiä sisältävät kirjat voidaan lisäksi jaotella kertovaan ja ei-kertovaan: satu on kertovaa tekstiä ja sanakirja ei-kertovaa. Kirjat, joissa on kuvia luokitellaan janelle päällekkäinen – erillinen (kuva 1). Toisessa ääripäässä on symmetrinen kuvakirja, jossa teksti ja kuva kertovat saman tarinan. Esimerkiksi kuvitettu satukirja, jossa kuvat ja teksti vastaavat toisiaan. Toisessa ääripäässä on sylleptinen kuvakirja, jossa kuvat ja teksti kertovat kahta täysin toisistaan riippumatonta, itsenäistä tarinaa. Esimerkiksi taiteella kuvitettu runoteos, joissa teksti saattaa olla kirjoitettu jälkikäteen kuvien yhteyteen. (Nikolajeva & Scott 2001, 8–12.)

Kun kuvitetaan kertovaa kuvittamatonta tarinaa, kuten tässä opinnäytetyössä, kuvituskuvat jäävät alisteiseen asemaan tekstiin nähden, sillä tarina on niistä



Kuva 1. Kuvallisten kirjojen jaottelu tekstin ja kuvan suhteen mukaan. Mukailtu Nikolajeva & Scottin kaaviosta (2001,12).

riippumaton ja siten aina luettavissa myös ilman kuvituksia. Tällöin kuvitusten ei ole tarkoituskaan osallistua voimakkaasti tarinan kulkuun vaan auttaa lukijan mielikuvitusta, tukea tarinaa visualisoimalla sen osia ja tuomalla esiin huomionarvoisia yksityiskohtia. Tällöin kuvan suhde tekstiin on, Nikolajevan ja Scottin teorian mukaisesti, symmetrinen eli päällekkäinen tai toisiaan täydentävä. Loiri & Juholinin (1998, 52–53) mukaan viesti saadaankin parhaiten perille siten, että kuva ja teksti tukevat toinen toisiaan. Joissakin tapauksissa kuvituksissa saattaa kulkea varsinaisen tarinan rinnalla jokin itsenäinen sivukertomus esimerkiksi sivuhahmon muodossa. Sen ei ole kuitenkaan tarkoitus haastaa varsinaista tarinaa. (Hakkarainen 2015, 22.)

On kuitenkin muistettava, että kuva ilmentää aina myös itsenäistä visuaalista viestiään ja ohjaa katsojan mielikuvan syntymistä aiheesta. Kuvan ei tarvitsekaan noudattaa tekstiä orjallisesti, vaan se saa elää omaa elämäänsä ja avaa uusia tulkinnan mahdollisuuksia kirjoitetulle tekstille. (Ahjopalo-Nieminen 1999, 15–16.) Kuvittaja tuo siis aina omissa kuvituksissaan näkyväksi oman mielikuvansa tarinan maailmasta ja siten vähintäänkin ohjaa tekstin tulkintaa. Kuvittajan onkin syytä tutustua tarkasti tarinaan ja sen kontekstiin, jotta kuvitukset eivät olisi tahattomassa ristiriidassa tekstin kanssa (Hakkarainen 2015, 26).

2.4 Kuvan rakenne ja semiotiikka

Kuvaa voidaan analysoida semiotiikan eli merkitysoopin keinoin. Kuvalla on kaksi sisältöä: sekä ilmeisin merkitys eli denotaatio että sovittu tai symbolinen merkitys eli konnotaatio. Denotaatio siis kertoo, mitä kuvassa konkreettisesti näkyy ja konnotaatio, mitä mielikuvia ja merkityksiä kuva herättää esimerkiksi liittyen asiayhteyteen, katsojan omaan kokemukseen tai yleisesti sovittuihin symboleihin. Kuvan merkitys syntyykin vasta, kun katsoja ymmärtää sen omalla tavallaan. (Ahjopalo-Nieminen 1999, 17.)

Kuvaan liitetyt merkit voidaan karkeasti jakaa kolmeen luokkaan: ikoniseen, indeksiseen ja symboleihin, jotka eivät kuitenkaan sulje toisiaan pois. Ikonisesti esitetty kuva pyrkii esittämään suoran visuaalisen toisinnon asiasta jota se esittää. Esimerkiksi piirros kissasta on kissan ikoni. Indeksinen kuva luo assosiaatioita aiheesta mihin se viittaa. Esimerkiksi savu on tulen indeksi. Symboli on puhtaasti yhteisesti sovittu merkitys jollekin asialle, mutta sillä ei ole näkyvää yhteyttä asiaan jota se symboloi. Esimerkiksi liikennemerkkit ovat liikennesääntöjen symboleita. (Seppälä 2017, 11.)

Kuvituksissa voidaan tuoda esille tekstin teema, antaa viitteitä vallitsevasta tunnelmasta tai ilmaista jotain tiettyä asiaa erilaisten merkkien ja symbolisten merkitysten avulla. Ne saattavat esiintyä kuvissa hienovaraisina vihjeinä tai jopa

omina kuvituksinaan varsinaisen kuvan sisällä. Tekstissä niitä ei kuitenkaan välttämättä mainita vaan ne ovat kuvittajan tapa tuoda asioita esille. (Ylimartimo 2012, 144–145.)

Visuaalinen hierarkia laittaa kuvan elementit tärkeysjärjestykseen, jonka ilmentämiseen on kuvittajalla käytössään erilaisia työkaluja. Elementin sijainti kertoo sen tärkeydestä: keskiössä olevat elementit ovat tärkeämpiä kuin reunoille sijoitetut. Useissa katseenseuraustutkimuksissa on havaittu, että katse kohdistuu useimmiten ensimmäiseksi kuvan vasempaan yläreunaan. Muita huomiokeinoja ovat koko, muoto, väri ja elementtien suhde toisiinsa. Suuremmat, kirkkaat, kontrastiltaan suuret tai lähekkäin ryhmitellyt elementit kiinnittävät huomiota. (Schlatter & Levison 2013, 35–38.)

3 Kuvittaminen on luova prosessi

3.1 Luovan prosessin vaiheet yleisesti

Englantilainen sosiaalipsykologi Graham Wallas esitti vuonna 1926 teoriansa *The Art of Thought* – luovan prosessin neljä vaihetta: valmistelu, kypsyttely, valaistuminen ja todentaminen. Teoria on sittemmin toiminut monien myöhempien teorioiden pohjana ja on yhä tänäkin päivänä hyvin samankaltainen. (Popova 2018.) Esimerkiksi Antti Toivanen (2015) esittää prosessin kulkevan seuraavasti: valmisteluvaihe, kypsyttely-, ideointi-, hionta- ja toteutusvaihe. Luovuus ja luovan prosessin hyödyntäminen eivät rajoitu pelkästään taiteisiin vaan ne voivat kuulua mihin tahansa elämän osa-alueeseen ja mihin tahansa tekemiseen (Koski & Tuominen 2007, Kaartisen 2014, 14 mukaan).

Valmisteluvaihe on vaiheista tärkein: siinä asetetaan ongelma, johon luovalla prosessilla etsitään ratkaisua (Toivanen 2015). On tärkeää tunnistaa oikea ongelma, jotta lopputulos todellisuudessa vastaa siihen. Ongelmaa lähestytään

kaikista mahdollisista suunnista ja se toimii kehyksenä koko prosessille. Tämä vaihe on tiedollisen lähteiden keräämistä, tutkimusta, suunnittelua ja oikeiden asioiden huomioon saattamista. (Popova 2018.)

Wallas ja monet muut suuret ajattelijat opettavat, ettei ongelmaa tulisi edes yrittää työstää loppuun asti yhdellä kertaa, vaan sen tulisi antaa hautua. Tämä tarkoittaa ongelman alitajuista työstämistä, jonka aikana ei tehdä mitään konkreettista ongelman eteen. (Popova 2018.) Kypsyttelyvaiheessa on tarkoitus kerätä alitajuisesti paljon raakamateriaalia tulevaa ideointivaihetta varten (Toivanen 2015). Wallas kuvaa prosessin toista vaihetta korkealentoisesti valaistumisen vaiheeksi, jossa tarpeeksi kauan kypsytelty ongelma ratkeaa valaistumisen omaisesti ja ratkaisu löytyy kuin itsestään (Popova 2018). Toivasella (2015) on aiheeseen konkreettisempi näkökulma: hyvät ideat eivät tule itsestään ja vain sinnikkäällä työskentelyllä voi saada jotain ainutlaatuista aikaiseksi.

Ideointivaiheessa on tarkoituksena tuottaa mahdollisimman paljon ideoita, joista karsimalla löydetään niistä toteuttamiskelpoisin. Mitään ideaa ei tulisi alkuun hylätä huonona, vaan myös mahdottomat ajatukset kirjataan ylös. Tarkoituksena on löytää mahdollisimman monia erilaisia näkökulmia. Ideointitekniikoita on monia, joista jokainen voi valita itselleen sopivimman saadakseen aikaan määrällisesti mahdollisimman paljon ideoita. (Toivanen 2015.)

Hionta- ja toteutusvaiheessa tehdään varsinainen työ. Wallas (Popova 2018) ja Toivanen (2015) molemmat painottavat tämän vaiheen olevan konkreettista ja tietoista idean työstämistä kohti valmista lopputulosta. Tärkeää on hioa valittua ideaa mahdollisimman pitkälle, ja tämä vaihe kannattaakin aloittaa luonnostelemalla karkeasti idean peruselementtejä, muotoja ja ulkoasua. (Kaartinen 2014, 13.)

3.2 Kuvitusprosessin valmisteluvaihe

3.2.1 Tarinaan tutustuminen

Kuvitustyön lähtökohtana ja viitekehyksenä toimii kuvitettavaksi valittu tarina tai teos, joten työ tulisi aina aloittaa perusteellisesta perehtymisestä siihen ja siihen liittyviin muuttujiin: onko tekstissä viitteitä tarinan kulttuurista tai aikakaudesta, mikä tekniikka sopisi tarinan tyyliin parhaiten, mikä on tarinan kohderyhmä sekä mitkä ovat sidosryhmien, kuten kustantajan ja kirjailijan intressit ja mielipiteet. Esimerkiksi, jos kyseessä on lastenkirja, tulee selvittää kohderyhmän ikä ja siihen liittyvä ymmärryksen taso. Jos taustatutkimusta ei tee, kuvitukset saattavat jäädä irrallisiksi tai pahimmillaan johtaa lukijaa harhaan. (Ylimartimo 2012, 203.)

Ennen tarinaan tutustumista kannattaa kuvittajan selvittää kirjailijan kulttuuristausta sekä aikakausi, jolloin tarina on kirjoitettu. Monet seikat tarinassa saattavat saada merkityksen vasta, kun ne laitetaan oikeaan aikakauden ja kulttuurin kontekstiin. (Ylimartimo 2012, 161–163.) Tarinaan tutustuttaessa olennaisimpia seikkoja ovat henkilöhahmojen ja miljöön kuvaus sekä tarinan kulun kannalta tärkeimmät tapahtumat. Kuvittajan on hyvä selvittää tarkasti, miten kirjoittaja on kuvaillut henkilöhahmoja ja miljöötä, jotta kuvitukset vastaisivat tarinaa ja jotta kuvittaja tietää, missä hän voi käyttää omaa mielikuvitustaan. Aina tarinassa ei suoraan kerrota paikkaa tai aikakautta tai tietoa saattaa kertyä pikkuhiljaa tarinan edetessä. Myös siitä syystä tarina kannattaa lukea ensin tarkasti läpi ja tehdä muistiinpanoja samanaikaisesti. (Hakkarainen 2016, 31.)

Olli Hakkarainen teki opinnäytetyössään ”Kuvituksia kirjaan Ronja Ryövärintytär” (2016) esimerkillisen laajan taustatutkimuksen. Kirjassa ei mainittu tarkasti tarinan aikaa eikä paikkaa, mutta tarinan miljöökuvauksesta kuten kasvillisuudesta, esineistöstä ja vuodenaikojen vaihtelusta sekä kirjailijan kansallisuuden perusteella Hakkarainen oli päätellyt tarinan sijoittuvan keskiajalle ja Pohjoismaihin. Päätelmänsä perusteella Hakkarainen keräsi internetistä kollaasin mahdollisesti

kuvituksiin sopivista elementeistä, kuten aikakaudelle tyypillisestä vaatetuksesta sekä esineistä. Lisäksi hän keräsi tarinaa lukiessaan muistiinpanoja kirjailijan kuvailemista henkilöhahmojen ulkonäöstä ja luonteesta. Lopuksi, kollaasia ja muistiinpanojaan hyödyntäen, Hakkarainen luonnosteli omat versionsa henkilöhahmoista ja miljööstä. (Hakkarainen 2016, 31–35.)

Kuvittaja tekee kuvitukset aina itsenäisesti tulkiten tekstiä omalla tavallaan, mutta pysyen uskollisena tarinalle. Kuvittajan rooli on tarinan lukijalle ikään kuin kanssakuvittelija, jonka näkemykset rikastuttavat tai jopa selkeyttävät tarinaa sekä tukevat lukijan omaa mielikuvitusta. Kuvittajalle itselleen olisi toivottavaa, ettei kirjoittaja ole kuvaillut hahmoja tai miljöötä liian tarkasti, jotta myös kuvittajan omalle tulkinnalle jäisi tilaa. Tarinaa kuvaavien kuvien luominen mielikuvien perusteella onkin tärkein taito kuvittajan työssä. (Ylimartimo 2012, 29–32.)

3.2.2 Kuvitettavien kohtausten valinta

Kuvavalintojen tulisi lähteä jutun ideasta, toteavat Loiri & Juholin (1998, 54). Kuvituksia ei tulisi tehdä sattumanvaraisesti, vaan niillä tulee aina olla jokin viesti tai lisäarvo lukijalle. Kuvitus vahvistaa aina tekstin merkitystä, joten vähäpätöiseltä tuntuva kohtaus saattaa nousta kuvitettuna paljon suurempaan rooliin kuin mitä kirjailija oli tarkoittanut. Tällainen voi jopa vaikuttaa tarinan kokonaisuuden tulkintaan. (Ylimartimo 2012, 206.) Kohtausvalintoja suunniteltaessa on otettava huomioon myös kuvan luonne: onko sen tarkoituksena herättää huomiota, olla pääosassa vai toimia pelkästään tehokeinona (Loiri & Juholin 1998, 54–55).

Kuvitustaiteelle on tyypillistä konservatiivisuus. Nuoremmat kuvittajat valitsevat usein saman kohtaoksen tarinasta kuvitettavakseen kuin tarinan alkuperäinen kuvittaja. Syitä on useita: mahdollisesti kunnioittaakseen aiempaa kuvittajaa tai koettaakseen miellyttää yleisöä, joka on tottunut tiettyihin kuvituksiin, mutta todennäköisimmin valintaa ohjaa kuitenkin kuvitettavan kohdan merkityksellisyys ja kiinnostavuus. Merkittäviä tapahtumia tarinassa ovat yleensä

jännittävät käännekohdat tai muuten tarinan kannalta tärkeät tapahtumat, kuten lähteminen, ero, löytäminen tai paluu. (Ylimartimo 2012, 205–206.)

3.3 Kuvitusprosessin ideointivaihe

3.3.1 Inspiraatio

Ideoiden taustalle tarvitaan inspiraatio. Inspiraatiota voi olla vaikea herättää pelkästään senhetkisen projektin pohjalta, joten kuvittajan tulisi alati seurata maailmaa ympärillään ja kerätä talteen inspiroivia kuvia, värejä, kohteita, materiaaleja yms. Monet kuvittajat keräävät itseään varten arkistoa näistä matkan varrella inspiroivista kohteista ja nämä kokoelmat ovat kultaakin kalliimpia idoitaessa oikeaa projektia. (Zeegen 2005, 106.)

Kuvittaja voi valita mieleisensä tavan kerätä inspiraationlähteitä talteen. Ennen digitaalista aikaa kuvittajan tärkein työkalu oli luonnosvihko, joka kulki mukana ja johon pystyi milloin tahansa piirtämään tai kirjoittamaan talteen näkemänsä inspiroivan asian. (Zeegen 2005, 106.) Nykyisin mobiililaitteiden ja sosiaalisen median maailmassa välineitä inspiraation keräämiselle on tullut lisää: inspiroivasta asiasta voi helposti ottaa valokuvan ja kerätä arkistoa sosiaalisen median kanaviin kuten Pinterestiin, joka toimii kuin virtuaalinen ilmoitustaulu. Palvelussa voi myös tarkastella ja inspiroitua toisten käyttäjien tauluista sekä kerätä projektiaihekohtaisia tauluja.

3.3.2 Ideointitekniikat

Ideointivaiheessa on tarkoituksena tuottaa mahdollisimman paljon ideoita, joista karsimalla löydetään toteuttamiskelpoisin. Ideointitekniikoita on monia, moneen eri käyttötarkoitukseen ja yksilölle sekä ryhmille sopivia, esimerkiksi perinteinen aivoriihi eli brainstorming, jossa ryhmä tuottaa paljon ideoita joko suullisesti tai

lapuille sekä mindmap, jossa ongelma sijoitetaan keskiöön ja siitä piirretään haaroja eri suuntiin sitä mukaa kun ideoita syntyy. (Ketola 2013, 21–26.) Ideointitekniikoista yksilöille suunnatut tekniikat ovat sopivimpia kuvittajalle, koska toisin kuin suunnittelijat yleensä, kuvittajat työskentelevät usein yksin ja joutuvat siten myös ideoimaan yksin (Zeegen 2005, 111).

Koska kyseessä on luovan prosessin ja visuaalisen kokonaisuuden ideointi, ideointitekniikaksi sopii parhaiten jokin kuvallisista tekniikoista, kuten moodboard eli kuvallinen ideakollaasi. Moodboard on erittäin käytetty ideointitekniikka erityisesti luovilla aloilla, kuten graafisessa suunnittelussa, muotisuunnittelussa, muotoilussa ja sisustussuunnittelussa. Se on kvalitatiivinen menetelmä, jonka lopputulema on laadukasta, visuaalista dataa valitusta suunnasta kohti lopputuotetta. (Cassidy 2011, 3.) Moodboardin tarkoituksena on kehittää ja kerätä ideoita esimerkiksi väreistä, tunnelmasta, typografiasta ja tekstuurista, jotka määrittävät lopputuotteen tyylin. Kuvat voivat olla esittäviä tai vain pelkkiä värisävyjä tai yksityiskohtia. (Cassidy 2011, 7.) Kuvilla herätetään myös inspiraatiota ja kerätään taustatutkimusta. Lopullinen ideakollaasi on kokonaisuus, joka parhaimmillaan kirkastaa idean tekijälleen sekä sen tilaajalle ja josta ideoita on helppo lähteä hiomaan. Moodboard voi olla digitaalinen tai fyysisistä elementeistä koottu. Fyysisistä elementeistä koottu kollaasi on käytetyin aloilla, jotka tuottavat myös fyysisiä elementtejä kuten vaatteita tai huonekaluja. Digitaalinen versio on puolestaan hyödyllisin tehtäessä digitaalisia lopputuotteita, kuten logoja ja kuvia. (Creatively Daring 2016.) Jos kohtaukset on valittu aiemmin tai ne ovat valikoituneet kypsyttelyvaiheessa, kannattaa jokaista kuvitusta kohden toteuttaa oma ideointiprosessi. Myös kuvitusten tyylin valinnan tai vähintään selkeyttämisen voi jättää tähän vaiheeseen, jos se ei tarinaan tutustuttaessa ollut vielä täysin selkeä.

3.4 Kuvitusten työstövaihe

3.4.1 Kuvitustyylin valinta

Kuvitustyyli tekee kuvasta ainutlaatuisen ja samalla kertoo katsojalle jotakin tarinasta. Kuvituksen tyyli muodostuu itse tarinasta, esitystavasta ja kuvittajan yksilöllisestä piirtimen jäljestä. Kuvittaja ei voi kuitenkaan täysin mielivaltaisesti valita tyyliä. Jos tyyli on väärä, kuvitukset saattavat olla ristiriidassa tarinan kanssa ja aiheuttaa sekavan lukukokemuksen. (Ylimartimo 2012, 157–161.)

Usein kuvitustyyli valitaan tunnetuista tyyli suunnista tarinaan sopivaksi. Tällöin kuvittaja joutuu omaksuma oman tyyliinsä vaikutteita tai jopa suoria lainauksia eri aikakausien taide- ja kulttuurisuuntauksista. Esimerkiksi kiinalaisen sadun kuvittaminen zen-tyyppisenä tussipiirroksena tukee tarinaa ja kertoo katsojalle ensisilmäyksellä tarinan alkuperästä. Prinsessasatuja on puolestaan suosittua kuvittaa barokki- ja rokokoo-aikakausille tyypillisillä elementeillä. Aina kuvittaja ei kuitenkaan lainaa tyyli suunnia suoraan tai edes tietoisesti, vaan inspiroituu tai sekoittaa useita suuntauksia uudenlaiseksi tulkinnaksi. (Ylimartimo 2012, 157–162.)

Ylimartimo (2012, 166) esittelee esimerkin taiteilijan tyylin mukailusta oppilaansa Enna Airikin kuvitustöissä. Airik on ottanut tyyli vaikutteita kuvituksiinsa useilta taiteilijoilta. Esimerkiksi kuvassa 2 on Airikin Juhlat -kuvitus, jonka tyyli mukailee kauniisti kuvittaja Kay Nielsenin yksityiskohtaista, pikkutarkkaa ja romanttisen herkkää tyyliä.

3.4.2 Tekniikan valinta

Pastellimaalari Mark Leach on sanonut, että jokaisen taiteilijan tulisi löytää itselleen luontainen väline ja opetella hallitsemaan se (Ylimartimo 2012, 181). Kuvitustekniikka voi olla melkein mitä vain: tussi-, lyiykynä- tai hiilipiirros, akryyli-,



Kuva 2. Juhlat – Enna Airik (Käyttölupa kuvalle Enna Airikilta 30.10.2018).

pastelli tai vesivärimaalaus, valokuva, kollaasi tai digitaalinen piirros. Usein kuitenkin tekniikka ja tyyli kulkevat käsi kädessä ja jossakin genressä yksi tekniikka saattaa olla käytetympi tai tyyliin sopivampi kuin toinen. Kuvittajan ei myöskään tarvitse tyytyä käyttämään vain yhtä tekniikkaa ja nykyään kuvituksissa käytetäänkin yhä enemmän sekatekniikoita eli yhdistelmiä useista erilaisista tekniikoista. (Ylimartimo 2012, 181.) Tämä ei koske vain perinteisiä tekniikoita, vaan raja analogisen ja digitaalisen välillä on myös poistumassa (Zeegen 2012, 35).

Oikean tekniikan valinta on yhtä tärkeää kuin oikean tyylin löytäminen. Hyvä idea tarvitsee oikeanlaisen toteutustavan tullakseen ymmärretyksi. Tekniikan valinta ilmentää sekä kuvittajan omaa identiteettiä että tunnistettavuutta ja sen ammattimainen hallitseminen vaatii paljon harjoittelua ja voi tarvita jopa vuosien hienosäätöä. (Zeegen 2012, 29–36.) On kuitenkin muistettava, että tekniikka on vain työkalu, jolla on tarkoitus välittää haluttu viesti. Samanaikaisesti huonosti hallittu tekniikka saattaa vaikuttaa hyvinkin työn arvostukseen. (Hall 2011, 23.) Hall (2011, 23) ja Zeegen (2012, 35) painottavat, että oli tekniikka mikä hyvänsä, piirtämisen taito on kuvittamisen kulmakivi ja ilman sitä ei ole visualisoinnin taitoa.

Digitaalinen kuvittaminen on uusi tekniikka, joka on muuttanut kuvittamista ja on nykypäivänä yksi suosituimmista kuvittamisen tekniikoista. Monet myös yhdistelevät taitavasti perinteisiä tekniikoita ja digitaalista kuvittamista. Yhdestä teoksesta saa digitaalisesti monta erilaista versiota nopeasti ja helposti verrattuna perinteisiin tekniikoihin. Esimerkiksi värien valitseminen ja säätäminen sekä virheiden korjaaminen ovat paljon helpompia toteuttaa. Digitaalisessa kuvittamisessa on myös eri alalajeja, esimerkiksi vektorigrafiikka, joka perustuu koordinaatistoon ja matemaattisiin funktioihin. Se on ikään kuin elementtien muotoon leikkaamista ja muotoilua. Toinen tapa on kuvien käsitteleminen pikseligrafiikkana. Esimerkiksi Photoshop-ohjelmalla on mahdollista ikään kuin maalata. Pensselin jälkeä voi säädellä niin, niin että jälki muistuttaa esimerkiksi vesivärisiveltimen vetoa tai ruiskumaalauksia. (Ylimartimo 2012, 195–196.)

3.4.3 Luonnostelu

Luonnostelu on yksi tärkeimmistä työkaluista visuaalisen viestinnän parissa työskenteleville. Luonnoksen tehtävä ei ole ilmentää valmista työtä vaan tuoda näkyväksi ja kehittää ideoita helposti ja joustavasti. Erityisesti, jos kuvitustyöllä on tilaaja, antaa luonnos mahdollisuuden kommentoida ideaa aikaisessa vaiheessa ja säästää siten kuvittajan aikaa ja työtä. (Hall 2011, 26.) Usein kuvitustyön tilaaja toivoo myös näkevänsä ideoita mahdollisimman nopeasti, jolloin ainoa mahdollinen tapa esittää niitä on nopeiden luonnosten avulla. Tässä täytyy kuitenkin olla tarkkana, etteivät luonnokset ole liian suttuisia, sillä niiden ensisijainen tarkoitus on tuoda ymmärrettävästi esille konsepti ja sekä kuvituksen idea. (Zeegen 2005, 60.)

Toiset kuvittajat piirtävät nopeita luonnoksia luonnostaan, kun toiset taas turhautuvat suttuisten kuvien tekemisestä ja haluaisivat esittää vain viimeisteltäviä versioita (Zeegen 2005, 60). Tällöin luonnostelu saattaa tuntua jopa turhalta työvaiheelta, varsinkin jos idea on hyvin selkeä kuvittajan päässä. Hall (2011, 26) kuitenkin neuvoo pääsemään yli ärtymyksestä ja käyttämään tätä hyödyllistä

taktiikkaa ja siten saavuttamaan asiakkaan hyväksynnän lisäksi paremman ja tilausta tarkasti vastaavan lopputuloksen.

3.4.4 Elementtien sommittelu

Varsinaisia kuvituksia työstettäessä kokonaisuus eli sommittelu tulisi muodostaa ensimmäiseksi. Sommittelu on teoksen osien järjestelemistä valitun kokoiseen tilaan. Sillä tavoitellaan esteettistä ja mielenkiintoista kokonaisuutta. Tietynlaisella sijoittelulla voidaan luoda joko pysähtynyt tai dynaaminen vaikutelma. Vaaleita ja tummia pintoja eli valööreja hyödyntäen puolestaan voidaan luoda illuusio valosta ja varjoista. (Loiri & Juholin 1998, 62.) Lisäksi tulisi ottaa huomioon myös teoksen osien välille jäävä tyhjä tila eli negatiivinen tila ja sen vaikutus kokonaisuuteen. Tyhjällä tilalla voidaan esimerkiksi korostaa yksityiskohtia tai ohjata katsojan katsetta sanoo Ahjopalo-Nieminen (1999, 19).

Kautta aikojen tunnetuin visuaalisen sommittelun väline on kultainen leikkauspiste eli tasapainolinja ja optinen keskipiste, joka syntyy esimerkiksi siten kun suorakulmio jaetaan osioihin ja leikkauspisteisiin tietyn matemaattisen kaavan avulla, jossa lyhyemmän osan suhde pidempään on sama kuin pidemmän osan suhde koko suorakulmioon. Klassisin sommittelun keino on sijoittaa kuvan tärkein asia tasapainolinjalle tai sen läheisyyteen. Esimerkiksi kuvituksessa henkilöahamo sijoitetaan useimmiten näin. (Loiri & Juholin 1998, 63.)

Sommittelua suunniteltaessa on hallittava myös elementtien symmetria ja tarkoituksellinen epäsymmetria. Keskustasommittelu, jossa painopiste on keskellä kuvapintaa, luo rauhallisen ja juhlavan, mutta tylsän ja elottoman vaikutelman. Mielenkiintoa ja liikettä kuvaan voi siis lisätä epäsymmetrialla. Vieläkin mielenkiintoisemman vaikutelman voi luoda symmetristen elementtien epäsymmetrisellä sommittelulla. (Loiri & Juholin 1998, 69.)

3.4.5 Värisuunnittelu

Tummat värit ja sinisen sävyt viilentävät toimintaa ja liikettä. Värikylläisyys ja vahvat värit, kuten punainen ja oranssin sävyt tuovat näyttävyyttä. Tummalla taustalla voidaan ilmentää eleganssia ja vaalealla kepeällä värityksellä puolestaan onnellisuutta. Myös valitulla värillä on väliä, sillä jokaisella värillä on erilainen kulttuurisidonnainen vaikutus. Esimerkiksi länsimaissa valkoinen on puhtauden väri, mutta Intiassa se tarkoittaa kuolemaa. (Ylimartimo 2012, 44.)

Katsojan huomiota ja kiinnostusta voidaan myös ohjailta Ylimartimon (2012, 98–102) mukaan luomalla kuvaan erilaisia mikrotiloja: esimerkiksi keskeisimmän kohdan tulee olla valossa ja siinä tulee käyttää lämpimiä värejä. Kuvan lievealueeseen, eli periferiaan, kuuluvat kaikki keskeisen kuvauksen reuna-alueet ja näiden alueiden tulisi olla kuvakeskusta tummempia ja kylmemmän värisiä. Tällainen väreillä leikittely oli ominaista mm. keskiajan taiteelle. Periferia-alueelle voidaan sijoittaa symbolisia tai vertauskuvallisia elementtejä osaksi miljöötä ilmaisemaan esimerkiksi hahmon ja tilanteen tunnelatausta. (Ylimartimo 2012, 98–102.)

Valinta värillisyyden ja yksivärisyyden välillä on samalla päätös kuvan luonteesta ja tunnelmasta. Sama piirros näyttää täysin erilaiselta ja välittää erilaista viestiä, jos siihen lisätään tai siitä poistetaan väri (Ylimartimo 2012, 53). Joskus kuvittaja joutuu olosuhteiden pakosta kuvittamaan teoksen yksivärisillä kuvituksilla. Syy voi olla kustannuksissa, sillä värillinen painaminen on kalliimpaa. Valinta voi olla myös valitun piirrostekniikan sanelema, tai kuva sisältää paljon yksityiskohtia ja on siten yksivärisenä selkeämpi. Yksivärinen kuvitus ei kuitenkaan ole välttämättä tylsä, sillä se jättää katsojalle vapauden kuvitella värit itse. Taitava kuvittaja osaa tuoda kuvaan eloa käyttämällä varjostuksia, vaihtelevia sävyjä ja pintoja esimerkiksi pelkästään eri levyisillä ja muotoisilla viivoilla. (Ylimartimo 2012, 44–58.)

Kompromissina yksivärisen ja värillisen välillä voi käyttää yhtä tai kahta tehosteväriä. Väri korostaa tapahtumaa, jolloin pienikin määrä muusta ympäristöstä

poikkeavaa väriä nostaa yksityiskohtia esiin hyvin voimakkaasti. Väriä voidaan käyttää tehokeinona mustavalkoisessa ympäristössä tai värillisessä kuvassa muusta väriskaalasta täysin poikkeavalla sävyllä. Sama efekti voidaan luoda kontrastin avulla myös täysin mustavalkoiseen kuvaan kun tummalle pohjalle sijoitetaan vaalea piste tai päinvastoin. (Loiri & Juholin 1998, 68.)

Ylimartimon (2012, 72) opiskelija Henna Krankkala oli toteuttanut ”Kuoleman jumalat” -kuvitussarjansa mustavalkoisena perustellen valintaansa siten, että se sopii hyvin kuvaamaan kuolemaa. Yhdessä sarjan kuvituksista kohtalotar Atropos on leikkaamassa elämänlankaa saksilla. Krankkala toteutti teoksesta kaksi eri versiota: mustavalkoisen sekä punaisella värillä tehostetun, jossa lanka ja kohtalottaren huulet ovat punaiset (kuva 3). Punaisena lanka muistuttaa verisuonta ja symboloi siten elinvoimaa mustavalkoisen kuoleman keskellä. Kontrasti mustavalkoisen ja hehkuvan punaisen - kuoleman ja elämän - välillä on mielenkiintoinen ja vangitseva. Se saa yksivärisen version näyttämään valjulta. (Ylimartimo 2012, 49–52.)



Kuva 3. Henna Krankkalan teos kuvitussarjasta Kuoleman jumalat. Vasemmalla mustavalkoisena ja oikealla punaisella tehostevärillä. (Käyttölupa kuvalle Henna Krankkalalta 30.10.2018.)

3.4.6 Henkilöhahmojen luominen

Hyvän hahmon luominen ei tapahdu kerralla, vaan se vaatii paljon luonnostelua ja harjoittelua, koska henkilöhahmojen tulisi näyttää samalta läpi tarinan. Onkin suositeltavaa aloittaa kaikkia kuvituskuvia samanaikaisesti ja työstää niitä eteenpäin rinta rinnan. Tällöin kuvittajan kehittyessä ja hahmon muotoutuessa se kehittyy jokaisessa kuvassa samankaltaiseksi. (Oja 1957, 269.) Uskottavan henkilöhahmon luomisessa on ensiarvoisen tärkeää asettua kuvitettavan hahmon asemaan: pyrkiä ymmärtämään ja samastumaan tarinan sille antamaan sisäiseen maailmaan sekä tuntemuksiin. Tarkoituksena on ymmärtää ja visualisoida hahmon perusolemus, ilmeet, eleet ja tapa liikkua. Esimerkiksi eläimiä kuvitettaessa hahmon inhimillistämisen lisäksi kuvittajan on osattava samastua myös kyseisen eläimen lajinomaiseen käyttäytymiseen. Elottomien esineiden tapauksessa puolestaan hahmon luomisen suurin haaste on herättää se henkiin. (Ylimartimo 2012, 65.)

Liioittelemalla ilmeitä ja eleitä, esimerkiksi leventämällä hymyä tai syventämällä kulmien kulmaa, hahmon tunnetila saadaan ilmeisemmäksi. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että kasvoja tarvitsisi piirtää hyvin yksityiskohtaisesti, sillä ihmisen aivot ymmärtävät hyvin vähäisistä merkeistä kyseessä olevan kasvot, ja tunnistavat tunnetiloja pelkästään viivojen suunnista, kuten kulmien kohotuksesta. (Ylimartimo 2012, 65–68.) Esimerkki tällaisista minimalistisista kasvoista on Tampereen uuden yliopiston logon tunnus, joka koostuu vain muutamasta suorasta ja kaarevasta viivasta, mutta on silti tunnistettavissa ihmiskasvoiksi.

Vähemmän on enemmän myös hahmojen määrässä. Vaikka tarinan kohtauksessa olisikin osallisena useampi hahmo, selkeyden vuoksi hahmoista kannattaa kuvata vain keskeisimmät ja antaa tarvittaessa viitteitä muista (Ylimartimo 2012, 65–68). Esimerkiksi Henna Krankkalan kuvituksessa (kuva 3) kolmesta kuoleman jumalasta on näkyvillä vain yksi, joka leikkaa elämänlankaa. Kahdesta muusta näkyvät vain kädet. Joskus kuvituksissa kuitenkin käytetäänkin varsinaisten hahmojen lisäksi ylimääräisiä hahmoja eli kytköshahmoja, joita ei välttämättä edes mainita tarinassa. Kytköshahmot ovat osittain henkilöhahmoja ja osittain

osa miljöötä. Niiden tarkoituksena on yleensä kertoa katsojalle esimerkiksi jokin poikkeava näkökulma. Yleensä nämä hahmot ovat pienikokoisia ja muodostavat ikäänkuin varsinaisen tarinan sisään sijoittuvan toisen kertomuksen. Ne voivat myös toimia mykkinä todistajina tai äänettöminä oppaina ohjaamassa tarinaa ja katsojan havaintoja. Klassinen esimerkki kytköshahmojen taitavasta käytöstä ovat Mauri Kunnaksen kirjat: niiden miljöö vilisee kytköshahmoja, joskus jopa niin paljon, että varsinainen tarina jää toissijaiseksi. Tunnetuin Mauri Kunnaksen kytköshahmo on Herra Hakkarainen, joka kävelee unissaan melkein joka aukeamalla. (Ylimartimo 2012, 153.)

4 Fantasian kuvittamisen lainalaisuuksia

4.1 Informoiva deformaatio

Informoiva deformaatio tarkoittaa realistisesta poikkeavien maailmojen tai hahmojen luomista, mitä fantasian syvin olemus on. Epärealistisia piirteitä ei voi luoda, jos ei ensin tiedä mikä on realistista, joten omat kokemuksemme reaali maailmasta toimivat lähtökohtana toisenlaisen maailman luomiselle sekä sen ymmärtämiselle. (Ylimartimo 2012, 40.)

Yleisimpiä kuvallisia informoivan deformaation keinoja ovat esimerkiksi muodon, mittasuhteiden, perspektiivin, yksityiskohtien liioittelu tai minimoiminen, ristiriitaisten seikkojen yhdistely ja erikoiset värit. Esimerkiksi fantasian kuvittamisessa hahmon raajojen venyttäminen tai lyhentäminen on yleistä. Toinen vastaava tyyli erityisesti pahis-hahmojen kuten hirviöiden kuvaamisessa on irvokkaiden, epämuodostuneiden tai hullunkuristen muotojen käyttäminen. (Ylimartimo 2012, 40–41.)

4.2 Fantasian klassikkohahmot ja taidot

Piirrettäessä kuvituksia fantasiakirjallisuuteen on tärkeää ottaa huomioon tietyille hahmoille vuosisatojen saatossa muodostunut tietty muoto ja ominaisuudet, joiden perusteella ne ovat tunnistettavissa. On vaikeaa kuvata vakiintuneen ulkomuodon omaavaa olentoa ilman mitään sen stereotyyppisiä piirteitä niin, että katsoja silti ymmärtää mikä olento on kyseessä. Katsoja usein jopa odottaa hahmolta näitä piirteitä, vaikkei niitä itse tekstissä olisikaan mainittu, ja pettyy, jos niitä ei ole. (Ylimartimo 2012, 73.)

Yksi tunnetuimmista esimerkeistä fantasian klassikkohahmojen kuvituksessa ovat hybridit. Hybridi on ihmisen ja eläimen tai useamman eläinlajin sekoitus. Klassisia hybridihahmoja ovat esimerkiksi keijut, lohikäärmeet ja merenneidot. Esimerkiksi tyypillinen keiju näyttää balettianssijan ja perhosen risteytykseltä: sillä on kimaltavat siivet ja se pukeutuu tutuun. Lohikäärme puolestaan on luonteeltaan usein ilkeä liskomainen otus, jolla on siivet ja joka syöksee tulta. (Ylimartimo 2012, 72.)

Yksi fantasiamaailman rakastetuimpia temppuja ja yleisin taito on joko oman tai toisen koon tai/ja olomuodon muutos, eli metaformoosi. Yleisimmin sitä käytetään rangaistuksena tai puolustuskeinona. Muodonmuutoksen klassikko on ihmissusi, joka muuttuu täyden kuun aikaan ihmisestä verta janoavaksi suden ja ihmisen risteytymäksi. (Ylimartimo 2012, 127.)

Visuaalinen metafora puolestaan tarkoittaa, että kuvittaja visualisoi metaforan antamalla hahmolle jonkin toisen olennon ominaisuuksia. Esimerkiksi henkilöä voidaan kuvailla kateudesta vihreäksi tai kauniiksi kuin kukka. Metaforia ei kuitenkaan kuulu tulkita kirjaimellisesti eli kuvittaja ei tee ihmisestä kukan näköistä vaan antaa tälle samoja piirteitä, mitä kukassa pidetään kauniina. Saattaa olla vaikeaa tunnistaa onko kyseessä metafora vai yllä mainittu metaformoosi. Usein se selviääkin vasta kun kuvitus yhdistetään tekstiin. (Ylimartimo 2012, 134–137.) Toinen vastaavanlainen työväline on personifikaatio, jossa annetaan

reaalimaailmassa elottomalle objektille inhimillisiä piirteitä. Kohteena voivat olla luonnonilmiöt, esineet tai kasvit. (Ylimartimo 2012, 151.)

4.3 Satumainen miljöö

Miljöö kertoo kuvitetun kohtauksen paikasta, ajasta ja kulttuurista. Miljöö myös paljastaa tarinan genren, eli onko se esimerkiksi fantasia vai realistinen tarina. Miljöön muutokset voivat kertoa tarinan kulusta ja korostaa henkilöhahmoja. Miljöön viestit voivat olla itsestään selviä tai symbolisia. Minimaalisen taustan tarkoitus on korostaa henkilöhahmoa ja monimutkaiset miljööt puolestaan toimivat tietolähteinä ja vievät tarinaa eteenpäin tai voivat myös korostaa kohtauksen tunnelatausta. (Nikolajeva & Scott 2001, 61.)

Yksi fantasiakirjallisuuden klassisimmista ja käytetyimmistä miljöötyyleistä on kehystäminen eli framing, jossa kuvituskuva on sijoitettu jonkin kehyksen sisään. Fantasiakirjallisuudessa reaalimaailmasta maagiseen siirtyminen esitetään usein jonkin siirtymään viittaavan objektin avulla kuten portin, oven, maalauksen tai peilin. Kehys muodostaa siis ikään kuin portin katsojan ja tarinan maailman välille. Kehystä käytetään erityisen usein nimiölehdellä, sekä kirjan viimeisellä sivulla, portteina tarinaan ja sieltä ulos. Kehystäminen kuitenkin jakaa kuvittajien mielipiteitä. J.R. Tolkien on sanonut satukuvien tarvitsevan kehyksensä erottamaan satumaailman katsojasta. (Ylimartimo 2012, 82.) Nikolajeva ja Scott (2001, 62–63) ovat puolestaan huolestuneita liiasta kehystämisestä, sillä kuvan tulisi ennemminkin kutsua katsoja oppoamaan sisään tarinaan kuin pyrkiä sulkemaan tämä pois. Kompromissina voidaan käyttää vanhasta elokuvamaailmasta tuttua dynaamista kehystä, jossa erilaiset elementit, esineet tai osa hahmoa tulevat kehyksen ulkopuolelle rikkoen siten rajan reaalimaailman ja tarinan maailman välillä. (Ylimartimo 2012, 82–88).

5 Kirjan taitto ja painotekniset seikat

5.1 Taitto

Mikä tahansa julkaisu tarkoittaa pintaa tai aluetta, johon kaikki siihen kuuluvat osat on järjestetty eli taitettu. Taiton tarkoituksena on selkeyttää ja havainnollistaa, mutta toisaalta tehdä julkaisusta esteettinen ja mielenkiintoinen. Taiton tärkeimpiä elementtejä ovat koko, marginaalit, typografia, kuvat ja värit sekä näiden sommittelu yhteensopiviksi. Lisäksi taittoon vaikuttaa, mistä tuotteesta on kyse ja kenelle se on suunnattu. Kirjan tapauksessa taitolla tarkoitetaan tekstin ja kuvitusten sommittelemista sivuille. (Kivelä 2011, 8.)

Koska kuva on sivun tai aukeaman huomiopiste, kuvituksen suunnittelun tulisi aina olla osa taiton suunnittelua. Kuvalle tulisi varata taitossa selkeä paikka ja riittävästi tilaa. Kuvilla voidaan myös jakaa juttu osiin ja siten jäsentää ja helpottaa kokonaisuuden hahmottamista. Kuvan sijoittelussa tulisi myös ottaa huomioon kuvan ja sen välittömässä yhteydessä sijaitsevan tekstin viestien yhteensopivuus, jottei tulisi muuttaneeksi tekstin sanomaa. Lisäksi tulisi huomioida kuvan sisäinen liikesuunta, sillä se ohjaa lukijan katsetta myös taitossa. (Loiri & Juholin 1998, 76.)

On yleistä, että kirjan taittaja ja kuvittaja ovat eri henkilöitä. Tällöin on tärkeää, että kuvittaja on mukana jo taiton suunnitteluvaiheessa, jotta hän osaa suunnitella kuvat taittoon sopiviksi. Tämän opinnäyetyön tapauksessa jäljittelin valitsemani teoksen alkuperäistä taittoa kuten sivukokoa, marginaaleja ja typografiaa. Kuvien lisääminen taittoon muutti alkuperäistä taittoa hieman lähinnä tekstin kulun ja sivumäärän osalta.

5.2 Painotekniset seikat

Toimitettaessa materiaalia kirjapainoon tulee ottaa huomioon useita teknisiä seikkoja kuten väritila, kuvan resoluutio ja paperilaatu. Väritila tarkoittaa menetelmää jolla muodostetaan halutunlainen väri. Yleisimmät käytetyt väritilat ovat RGB (Red, Green, Blue) näyttöpäätteille ja CMYK (Cyan, Magenta, Yellow ja Key) painotuotteille. Jokainen kuva muodostuu pienistä pisteistä, joiden väri muodostuu väritilan värien mukaisista, erivärisistä ja -kokoisista pisteistä. RGB -väritilassa päävärejä on kolme, punainen, vihreä ja sininen. Väri muodostuu säätämällä eri värien takaa tulevaa valon määrää. (Kuvakenno 2018.) CMYK -väritilaa kutsutaan neliväriprosessiksi, ja siinä käytetyt värit ovat syaani (cyan), magenta (magenta), keltainen (yellow) ja musta (key, avainväri). Valon heijastuessa useiden lähekkäisten väripisteiden kautta ihmisen silmä hahmottaa värin sävyn näiden pisteiden yhteisvaikutuksella. (Kuvakenno 2018). Jotta painettava työ täsmäisi mahdollisimman hyvin näytöllä toteutettuun aineistoon, painoon lähetettävä aineisto tulee aina muuntaa CMYK -väritilaan, sillä painotalot ja tulostimet käyttävät tätä väritilaa. Värisävy saattaa myös muuttua väritilan vaihtamisen jälkeen ja sitä saattaa siten joutua säätämään ennen painoon lähettämistä. Hyvä varotoimenpide on pyytää painotalolta vedos tarkistettavaksi ennen varsinaisen painotyön aloittamista.

Värin lisäksi painettavan kuvan täytyy olla painolaatuinen eli siinä tulee olla riittävä resoluutio. Resoluutio tarkoittaa kuvan erottelukykyä eli yksityiskohtien tarkkuutta. Tätä mitataan kuvassa näytöllä pikselien määrällä tuumaa kohti ja sen yksikkö on PPI (pixels per inch). Painotyössä mittayksikkö on DPI, väripistettä tuumaa kohti (dots per inch). Nämä kaksi arvoa vastaavat toisiaan. Näyttöpäätteellä esitettävälle kuvalle riittävä resoluutio on 72 ppi, kun taas painotyössä tarkkuuden on oltava huomattavasti suurempi vähintään 300 dpi. (Krause 2015, 200.) Kaikkien painoaineistossa käytettävien kuvien laatu tulee siis tarkistaa ennen painoon lähettämistä yksityiskohtien tarkkuuden varmistamiseksi.

Paperin laatu vaikuttaa lopputulokseen huomattavasti. Paperia valittaessa mahdollisuuksia on lähes rajattomasti: eri paksuuksia, värejä, valkoisen sävyjä, kiiltävää eli päällystettyä ja mattaa eli päällystämätöntä sekä erilaisia jälkikä-

sittelyitä. Säädetessä painettavan kuvan värejä olisi hyvä selvittää kirjapainosta etukäteen, millaista paperia kuvitettavassa kirjassa tullaan käyttämään. Esimerkiksi kiiltävässä päällystetyssä paperissa kuvan yksityiskohdat näkyvät selkeämmin kuin päällystämättömässä mattapaperissa. Myös paperin väri vaikuttaa painomusteen väriin. (Krause 2015, 202.)

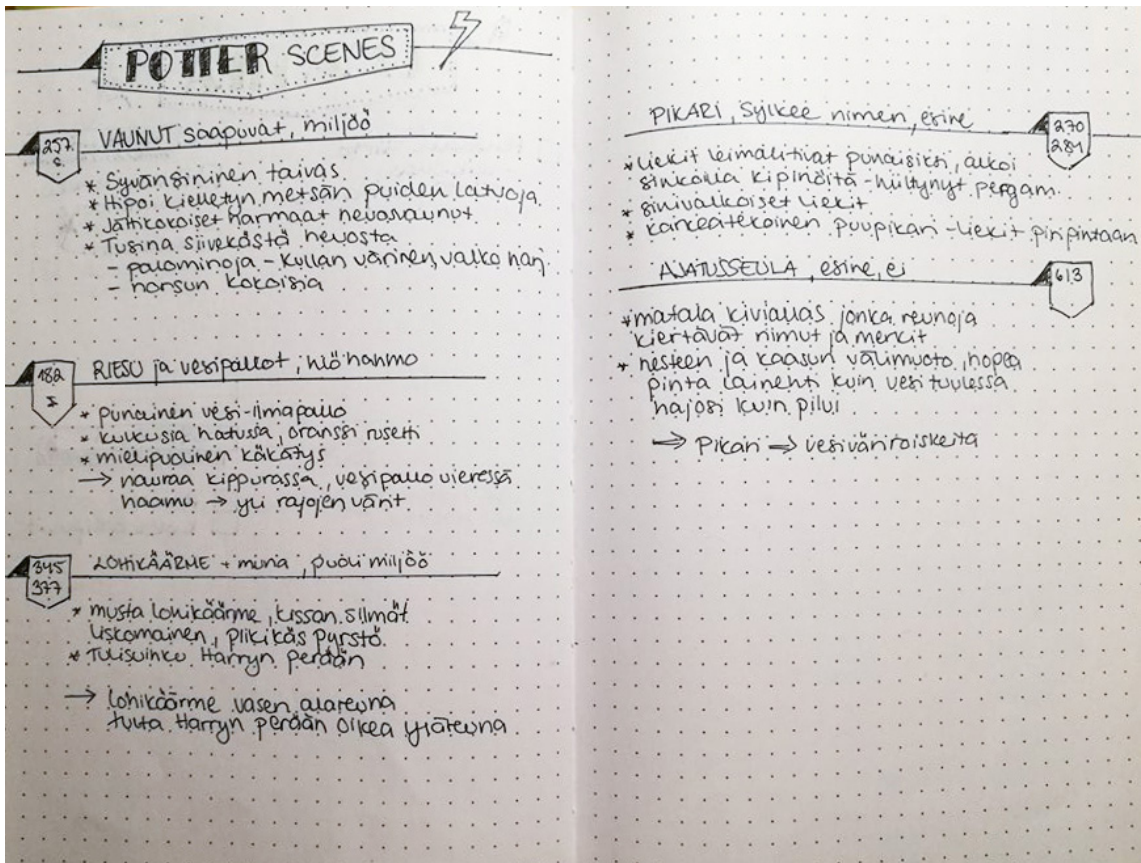
6 Tulokset

6.1 Valmisteluvaihe

6.1.1 Kirjailija ja tarina

Toteutin opinnäytetyöni seuraamalla yleistä luovan prosessin kulkua: valmisteluvaihe, kypsyttelyvaihe, ideointivaihe, hionta- ja työstämisvaihe, jota sovelsin kuvitustyöhön ja omaan työskentelyyni sopivaksi. Aloitin kuvitusprosessin tutustumalla tarkasti valitsemaani tarinaan ja sen kirjailijaan. Valitsin kuvitettavaksi Harry Potter ja liekehtivä pikari -kirjan, koska tarina oli minulle läpikotaisin tuttu: Olen lukenut kirjan useita kertoja ja nähnyt siitä myöhemmin tehdyn elokuvan. Kirjaa ei ole kuitenkaan aikaisemmin kuvitettu kansikuvaa lukuunottamatta. Tarinaa tarkemmin lukiessani huomasin, miten vähän olin kiinnittänyt huomiota kirjailijan kuvaukseen miljööstä ja henkilöihahmoista ja ennemminkin kuvitellut oman version niistä. Tällä kertaa tein muistiinpanoja sellaisten kohtausten ja hahmojen kohdalla, jotka saattaisivat valikoitua kuvitettavaksi, eli joista olin saanut selkeän mielikuvan lukiessani tai jotka olivat selkeästi tarinan kannalta tärkeitä kohtauksia (kuva 4).

Kirjan kirjoittaja Joanne Rowling (synt. 1965) on etelä-walesilainen kirjailija, joka asuu nykyään Edinburissa Englannissa. Idean Harry Potter -sarjaan hän sai odottaessaan juna Kings Crossin juna-asemalla Lontoossa vuonna 1990



Kuva 4. Tekemiäni muistiinpanoja kohtauserinnoista.

ja ensimmäinen kirja Harry Potter ja viisasten kivi, ilmestyi ensimmäisen kerran vuonna 1997. Harry Potter ja liekehtivä pikari on sarjan neljäs teos, joka ilmestyi vuonna 2000. (Rowling 2016.)

Ymmärtääkseni tarinaa kokonaisuutena ja erityisesti mitä sarjan neljännessä osassa tapahtuu, tutustuin myös Harry Potter -sarjaan lukemalla kaikki sarjaan kuuluvat kirjat. Tarina kertoo orvoksi jääneestä pojasta nimeltä Harry Potter, joka asuu tätinsä, tämän miehen ja serkkunsa luona heidän portaidensa alla olevassa komerossa. Pian Harrylle kuitenkin selviää, että hän on velho, kun hän saa kutsun tulla opiskelemaan Tylypahkaan -noitien ja velhojen sisäoppilaitokseen. Lisäksi hän saa kuulla jääneensä orvoksi tarinan pahiksen, lordi Voldemortin tapettua hänen vanhempansa. Harrystä oli tullut kuuluisa velhomailmassa, koska hän selvisi ainoana Voldemortin langettamasta tappoloitsusta. Loitsu jätti vain salaman muotoisen arven Harryn otsaan. Tarina seuraa Harryn ja tämän

ystävien elämää Tylypahkassa ja hänen alituista kamppailuaan pahaan vastaan. Jokainen sarjan kirja kertoo yhden vuoden Harryn elämästä.

Harry Potter ja liekehtivä pikari kertoo Harryn neljännestä kouluvuodesta Tylypahkassa, jolloin siellä järjestetään perinteinen kolmivelhoturnaus. Turnaus on taitojen mittelo kolmen eri velhokoulun välillä. Otteluita varten Tylypahkaan saapuu vieraita kahdesta muusta velhokoulusta, kirjailijan kuvailujen perusteella todennäköisesti Ranskasta ja Venäjältä. Harry joutuu vahingossa ottelijaksi hänen nimensä lennähdettyä liekehtivästä pikarista, joka päättää ottelijat sinne laitettujen nimilappujen perusteella ja johon kirjan nimikin viittaa. Kirja seuraa sarjalle ominaisesti Harryn lukuvuotta sekä kolmivelhoturnajaisten kulkua päättyen traagiseen loppuun, jossa Harryn koulutoveri kuolee ja sarjan pääpahis lordi Voldemort pääsee takaisin valtaan.

6.1.2 Tarinan analysointi

Tarina sijoittuu Englantiin Lontooseen ja sen lähialueille. Sijainti mainitaan kirjasarjassa usein, ja tapahtumapaikat sijoittuvat usein oikeisiin kohteisiin kuten Kings Crossin rautatieasemalle Lontooseen. Tarinan aikakautta ei mainita missään kohtaa. Velhomaailma sen tavat, vaatetus ja esineistö ovat hyvin vanhanaikaisia: velhot pukeutuvat mustiin kaapuihin, kirjoittavat musteella pergamentille, lämmittävät takkatulella ja lähettävät postia pöllöjen mukana. Rowling tekee kuitenkin hyvin selväksi, että velhojen maailma on täysin erilainen kuin ei-taikavoimia-omaavien ihmisten eli jästien maailma, eivätkä velhot ymmärrä heidän keksintöjään, kuten sähkölaitteita, puhelimia tai farkkuja.

Perustan olettamukseni tarinan aikakaudesta siis ei-taikavoimia-omaavien ihmisten tekniikan tasoon nykypäivään verrattuna. Tietokoneita tai mobiililaitteita tai internetiä ei esimerkiksi mainita tarinassa lainkaan, joten oletan tarinan sijoittuvan aikaan ennen niitä. Sarjassa esiintyy kuitenkin autoja, lankapuhelimia sekä muita sähköllä toimivia kodinkoneita, joista päättelen tarinan sijoittuvan 1930–1990 luvun

välille. Myös se, että kirjailija sai idean kirjaan vuonna 1990, kuten yllä mainittiin, tukee päätelmääni.

Miljöötä, henkilöhahmojen ulkonäköä sekä luonnetta Rowling kuvaa yksityiskohtaisesti ja runsaasti. Kuvituksia suunnitellessani minun täytyi siis tarkkaan tietää, mitä niissä esiintyvistä hahmoista on sanottu, jotta kuvitukset vastaisivat tarinaa. Muistiinpanoistani huolimatta päädyin usein tarkistamaan kirjasta, oliko jokin yksityiskohta kuvailtu tarinassa vai ei. Haastetta toi myös se, että välillä samaa hahmoa oli kuvailtu useammassakin kirjan kohtauksessa. Työtä helpotti kohtausten merkitseminen värillisillä tarralapuilla, joihin kirjoitin mistä kohtauksesta milloinkin oli kysymys. Tällöin niihin oli helppoa palata myöhemmin.

Tarina on perinteinen hyvän ja pahan kamppailu ja klassinen fantasiatarina sisältäen taikuutta ja klassisia fantasiahahmoja, kuten noitia ja velhoja, lohikäärmeitä, haamuja, peikkoja ja yksisarvisia. Vaikka tarina on klassinen, se ei ole silti ennalta arvattava tai liian perinteinen. J.K. Rowling on onnistunut luomaan uudenlaisen persoonallisen kokonaisuuden, vaikka sen perusta onkin kaikkein klassisimmissa fantasiakirjallisuuden elementeissä. Ehkä tarinan viehätys onkin juuri kaikille tuttujen elementtien esittäminen uudella tavalla. Lukijan on helppo seurata tarinaa kuvittelemalla tuttuja hahmoja ja silti omaksua Rowlingin lisäämiä uusia piirteitä ja vivahteita. Rowling on sisällyttänyt tarinaan myös yhteiskunnallisia kysymyksiä kuten rasismia, koulukiusaamista ja kulttuurien välisten erojen tuomia vaikeuksia.

Tarinan tunnelma läpi koko sarjan on, pienistä hauskoista ja hullunkurisista kohtauksista huolimatta, hyvin synkkä ja välillä jopa pelottava synkistyen koko ajan tarinan edetessä. Jokaisessa sarjan kirjassa kuolema ja tappaminen ovat hyvin keskeisiä teemoja. Lisäksi ihmismielen pahuutta käsitellään usein ja monesta näkökulmasta. Tarinan henkilöt kokevat usein negatiivisia tunnetiloja kuten pelkoa, surua, ahdistusta, kipua ja jopa kauhua. Tunnelman ankeutta lisää myös Iso-Britannian saariryhmälle ominainen sateinen, viileä ja sumuinen miljöö, jota kirjailija kuvaa usein. Ankeuden vastapainoksi tarinassa on myös klassista hyvyttä: kaiken voittavaa ehdotonta rakkautta, sekä toivo, joka elää synkimpinäkin aikoina. Harry Potter on täynnä hyvin moninaisia henkilöhahmoja,

mutta Rowling on jaotellut ne selkeästi hyviin ja pahoihin. Tarinassa on sankari, joka ei pärjäisi ilman uskollisten ystäviensä apua.

6.1.3 Kuvitettavien kohtausten valinta kirjasta

Koska työstin tähän opinnäytetyöhön vain kolme kuvituskuva, valitsin tunnelmaltaan mahdollisimman erilaiset kohtaukset, jotta ne palvelisivat mahdollisimman suurta otosta kirjasta. Valintaani vaikuttivat myös suunnitelmani kuvitusten lopullisesta taittoon sijoittelusta: mahdollisimman erilainen sijoittelu jokaisen kuvituksen kohdalla sekä eroavaisuudet tärkeän pääkohtauksen ja pienen sivutapahtuman sijoittelussa. Tavoitteena siis saada harjoitusta mahdollisimman monenlaisen tunnelman luomisesta ja erilaisten taittotyylien käyttämisestä samalla säilyttäen yhtenäisen tyylin.

Pitkän harkinnan jälkeen valitsin sellaiset kohtaukset, joissa ei näy kirjan päähenkilöitä. Päädyin tähän linjaukseen koska, vaikka tätä kyseistä kirjaa ei ole kuvitettu aiemmin, niin sarjan ensimmäiset osat on kuvitettu, enkä halunnut saada aiempien kuvittajien kuvituksista liikaa vaikutteita omiin kuvituksiini. Valitsin siis sellaiset kohtaukset, jotka joko käsittelevät vain tämän kirjan hahmoja tai sivuhahmoja, joita ei muuten kovin usein kuvata.

Valitsin kuvitettavaksi kohtauksiksi kaksi merkittävää pääkohtausta ja yhden hauskan, mutta tarinan kannalta merkityksettömän sivukohtauksen. Pääkohtauksista toisessa ranskalaisen koulun vieraat saapuvat Tylypahkaan valtavilla lentävillä hevosvaunuilla. Koko koulu on odottamassa vieraita pihamaalla. Kohtaus on tunnelmaltaan kiihkeän odottava, mutta positiivinen. Kukaan ei tiedä, mitä on tulossa ja jännitystä on ilmassa. Kun hevosvaunut kaartavat näkyviin, näky on uljas ja mahtipontinen.

Toinen pääkohtauksista kuvaa kolmivelhoturnauksen ensimmäistä koitosta, jossa ottelijat yrittävät varastaa eri rotuisten lohikäärmeiden pesistä kultamunan. Harry Potter saa vastaansa ilkeimmän ja suurimman lohikäärmeen, joka ottelun edetes-

sä koettaa mm. kärventää Harryn syöksemällä tulta. Kohtaus on tunnelmaltaan jännittävä ja jopa pelottava. Harrylle voisi oikeasti käydä huonosti. Kohtaus on myös mahtipontinen, mutta eri tavalla kuin aikaisempi vieraiden saapuminen.

Kolmas kohtaus on hauska sivukohtaus, mutta tarinan kannalta merkityksetön: Tylypahkan koulun räyhähenki Riesu heittelee lukuvuottaan aloittavia, juuri saapuneita opiskelijoita vesi-ilmapalloilla ja nauraa katketakseen saadessaan hämmennystä aikaan. Valitsin tällaisen sivukohtauksen, koska halusin ilmentää sitä miten olisin kuvittanut pienempiä kohtauksia verrattuna pääkohtauksiin, jos olisin kuvittanut koko kirjan. Lisäksi kohtaus on tunnelmaltaan humoristinen ja hupaisa ja siis täysin erilainen verrattuna kahteen valitsemaani pääkohtaukseen.

6.2 Ideointivaihe

6.2.1 Tyylin valinta: inspiroiva kuvittaja Chiara Bautista

Ennen töiden aloittamista etsin taiteilijoita ja kuvittajia, joiden tyylistä pidin ja joka voisi istua myös minun piirtimeeni sekä tähän opinnäytetyöhön. Kuvittaja ja taiteilija, meksikolainen Chiara Bautista nousi ylitse muiden mielenkiintoisella piirustustyyllillään ja uskomattoman omaleimaisilla teoksillaan. Bautista piirtää lyijykynällä yksityiskohtaisia töitä, jotka saattavat olla joko pelkkiä valööritöitä tai osittain tai kokonaan väritettyjä. Tyyli on sarjakuvamainen, ja piirrokset ovat aina fantasiaa. Taiteilijasta tiedetään vain vähän, sillä hän haluaa tarkoituksellisesti pysyä anonyyminä.

Bautistalle ominaista on kuitenkin käsin piirretyn lyijykynäjäljen näkyminen viimeistellyimmissäkin töissä. Hän piirtää teokset käsin ja värittää digitaalisesti. Yleensä teoksiin liittyy jokin musiikkikappale, joka kuuluu soida katsottaessa näitä teoksia. Bautista myös useimmiten kätkee erilaisia vihjeitä teoksiinsa tarkkasilmäisen katsojan löydettäväksi. Bautistalla on tietty repertuaari hahmoja, joita hän toistaa melkein jokaisessa työssään. Lisäksi hän on luonut sarjan kytköshahmoja,

jotka seikkailevat useimmissa kuvissa. Töiden tunnelma on synkkä, surullinen ja usein jopa raaka. Sitä kuitenkin pehmentää hahmojen lapsellisen pehmeä sarjakuvamaisuus. Kuvissa näkyy paljon, mutta paljon jää myös katsojan tulkinnan varaan. Usein teokset ovat suorastaan metaforia tai muuten hyvin kuvainnollisia. Bautista myös mielellään leikittelee korostamalla vain yhtä tai muutamaa osaa teoksistaan värillä.

Valitsin Chiara Bautistan tyylin inspiraatiokseni tämän opinnäytetyön kuvituksia varten, sillä se on mielestäni samanlainen Harry Potterin synkän ja taianomaisen tunnelman kanssa. Bautistan tyyli sopii myös omaan piirtimeeni, sillä minulle ominaista ovat lyijykynällä piirretyt, tyylitellyt hahmot. Toisaalta koen, että voin oppia häneltä paljon niin digitaalisesta värittämisestä, kuin värien käytöstä ylipäätään ja hahmojen mielenkiintoisesta esittämisestä.

6.2.2 Moodboard ideakollaasi ideointitekniikkana

Keräsin jokaiselle valitsemalleni kohtaukselle oman moodboardin, käyttäen välineenä sosiaalisen median palvelua Pinterestiä. Olin käyttänyt Pinterestiä paljon moodboardin keräystyökaluna aikaisemmissa töissäni, joten sen käyttö ideoinnissa oli minulle luontevaa. Lisäksi koen sieltä löytyvän helposti ja nopeasti paljon laadukkaita kuvia verrattuna esimerkiksi Googlen kuvahakupalveluun. Vaikka keräsin jokaiselle kuvituskuvalle oman moodboardin, keräsin niihin kuvia silti samanaikaisesti. Näin kuvitusten kokonaistyyli säilyi yhtenäisenä.

Kerätessäni kuvia moodboardeihin kuvien tyyli ja värimaailma alkoivat hahmottua. Tietysti minulla oli jotain ennakoideoita ja ajatuksia, joiden perusteella hain myös kuvia. Esimerkiksi tiesin, että halusin tehdä lohikäärme kuvan värimaailmasta kelta-oranssi-punaisen tulen sävyjen mukaan, mutta lohikäärmeen asentoon sain loistavia ideoita hakiessani kuvia. Kuvat toimivat myöhemmin myös piirustusmallina hahmotellessani lopullisia töitä, kuten esimerkiksi vesi-ilmapallokuvassa, jossa kaipasni mallia ilkeän riemukkaasti nauravasta suusta.

Valmiit moodboardit helpottivat selvästi teosten työstämistä: sain niistä mallia piirtämiseen, tunnelma pysyi kirkkaana mielessäni, ja ennen kaikkea idean siemen jalostui toteutuskelpoiseksi kokonaisuudeksi. Näin myös kuvia etsiessäni helposti, millaiset asiat eivät sopineet ideaani. Aion ehdottomasti käyttää moodboard-tekniikkaa ja Pinterestiä jatkossakin työvälineenä ideoinneissa.

6.2.3 Hahmojen synty

Kerätessäni moodboardoja alkoivat myös henkilöhahmot muodostua. Jos olisin kuvittanut koko kirjan, minun olisi pitänyt suunnitella henkilöhahmot paljon tarkemmin. Tämän opinnäytetyön kohdalla kuitenkin jokainen hahmo esiintyy kuvissa vain kerran eivätkä ne ole tarinan päähenkilöitä, joten laajemmalle suunnittelulle ei ollut tarvetta. Pyrin kuitenkin suunnittelemaan kuvituksissa esiintyvät hahmot mahdollisimman tarkasti. Vesi-ilmapallokuvassa esiintyvä räyhähenki Riesu on kuvattu tarinassa ilkkurikseksi pieneksi mieheksi, jolla on kulkusia hatussaan ja mielipuolinen nauru. Halusin luoda hahmon, joka on sekoitus Muumien Pikku Myyn, Jokerin ja kummituksen ominaisuuksia ja näistä hahmoista etsinkin kuvia moodboardiin. Esimerkiksi korostin mielipuolista naurua lainaamalla Jokerilta liioitellun leveän suun, joka ulottuu korvasta korvaan. Pikku Myyltä sovitin hahmoon pienen koon korostetun lyhyine raajoineen ja suurine mekkoineen. Klassinen kummitus puolestaan on läpinäkyvää, ei kiinteää ainetta. Tuodakseni siis Riesun henkiominaisuutta esille, pyrin luomaan illuusion, jossa Riesu nauraa niin kovaa että sen muoto hajoaa savumaisena aineena eri suuntiin (liite 1).

Lohikäärme oli kuvattu tarinassa hyvin klassisena: suuri liskomainen piikikäs otus, jolla on terävät hampaat, nahkamaiset siivet, keltaiset viirusilmät, kuten kissalla, ja se syöksee tulta. Lisäksi mainittiin sen olevan musta ja että sillä oli pitkä piikikäs häntä. Pyrin pysyttelemään mahdollisimman hyvin tässä klassisen lohikäärmeen tunnusmerkistössä, enkä lisäillyt sille uusia ominaisuuksia. Halusin luoda kuvituksen, jossa lohikäärme syöksee tulta, jotta se ei sekoittuisi dinosaurukseen, jonka tunnusmerkistö on melko samankaltainen (liite 2). Etsin

moodboardiini kuvia karjuvista tai tulta syöksevista lohikäärmeistä saadakseni idean otuksen asennosta ja ilmeistä sen syöstessä tulta.

Hevoshahmojen suunnittelu oli vaikein, sillä ne muistuttavat eniten reaali maailman eläintä. Ne kuvailtiin uljaiksi palomino-hevosiksi, joista teki fantasiaolennon se, että ovat norsun kokoisia ja että niillä on siivet. Etsin siis mallia juoksevista hevosvaljakoista ja linnuista. Vaunuja ei kuvailtu kovin tarkkaan, joten otin niiden kuvaamisessa vapaat kädet. Koska tarina viittaa valjakon olevan ranskalainen ja sen mukana tulevien vieraiden kauniita ja hienostuneita, halusin tehdä vaunuista klassisen romanttiset ja koristeelliset (liite 3).

6.3 Kuvitusten työstäminen

6.3.1 Kiinnostavimmat tekniikat käyttöön

Käytin kuvitustöissä minua juuri nyt eniten kiinnostavia tekniikoita: akvarelli, lyijykynä, tussi sekä digitaalinen maalaaminen, ja tarkemmin näiden sekatekniikka. Toteutin kuvitustyöt ensin luonnostelemalla lyijykynällä, jonka päälle maalasin musteella sekä akvarelliväreillä ja viimeistelin haluamani yksityiskohdat mustalla tussilla. Lopuksi hioin, korjasin ja viimeistelin teokset digitaalisesti maalaamalla Adoben Photoshop-ohjelmalla.

Lyijykynä on minulle luontevin työväline. Käytän aina lyijykynää luonnosteluun, ja olen piirtänyt useita valööritöitä käyttäen vain lyijykynää. Tussia olen käyttänyt usein lyijykynää tukevana tekniikkana erityisesti ääri viivapiirroksissa. Akvarellilla maalaaminen on minulle tuntemattomin ja haastavin tekniikka ja siihen tarvitsen eniten harjoitusta. Työstin tämän opinnäytetyön kuvitustöitä Tampereen työväenopiston piirustuskurssilla, jossa tutustuin vielä yhteen erilaiseen tekniikkaan: musteella maalaamiseen. Tässä tekniikassa sekoitetaan perinteiseen piirustus- ja kirjoitusmusteeseen vettä ja maalataan samalla tavalla kuten akvarelliväreillä: sekoittamalla vettä ja mustetta eri suhteissa, jotta saadaan eri tummuusasteita.

Maalauksen jälki muistuttaa akvarellimaalauksen jälkeä, mutta pelkissä harmaan sävyissä. Tämä tekniikka on ikään kuin lyijykynävalöörin, tussauksen ja akvarellin yhdistelmä. Sen utuinen akvarellimainen maalausjälki ja pelkät harmaan sävyt luovat unenomaisen, mutta tunnelmaltaan synkeän kuvan. Tekniikka antaa mahdollisuuden tarkkoihin yksityiskohtiin, mutta myös abstraktimpaan jälkeen. Valitsin mustemaalauksen päätekniikaksi kuvituksiini, koska halusin kuvitusten vastaavan tarinan tunnelmaa, joka on pääosin synkkä, mystinen ja mielikuvituskellinen. Mustemaalauksen kuten akvarellinkin vaatii huolellista suunnittelua etukäteen ja vakaata kättä, muutoin työstä tulee helposti suttuinen. Välineillä ja paperin laadulla on myös suuri vaikutus työn onnistumisen kannalta.

Pelkät mustekuvat tuntuivat minusta tylsiltä, ja halusin tuoda kuvituksiin vähän väriä korostamaan vallitsevaa tunnelmaa kohtauksessa. Valitsin akvarellimaalaustekniikan tueksi, koska se on mustetekniikan kanssa yhteensopiva sukulaistekniikka jäljen samankaltaisuuden takia. Tuodakseni kuviin hieman mielenkiintoa ja dynaamisuutta käytin roisketekniikkaa. Tässä tekniikassa kastellaan pensseli hyvin, lisätään siihen väriä ja roiskitaan sitten teokseen roiskeita. Välineeksi käy myös tavallinen maalipensseli tai vaikka hammasharja, riippuen siitä onko tarkoituksena tehdä selkeärajaisia vai pehmeämpiä roiskejälkiä. Jälki ei koskaan ole täysin hallittua vaan enemmänkin abstraktia, mutta lentävät roiskeet tuovat teokseen eloa ja dynaamisuutta. Tekniikka sopii hyvin sellaisiin osiin kuvituksia, joiden ei tarvitse olla hallittuja. Käytin tekniikkaa räjähtäneeseen vesi-ilmapalloon (liite 1), lohikäärmeen lieskoihin (liite 2) sekä hevosten kavioiden aiheuttamiin roiskeisiin (liite 3).

Pohdin myös miten luoda kuvituksia, jotka kertovat tarpeeksi hyvin kohtauksesta, mutta jättävät samalla tilaa katsojan omalle mielikuvitukselle. Pidän valokuvauksessa paljon käytetystä tekniikasta, jossa aukon suuruutta säätelemällä saadaan pääkohde tarkasti esille, jättäen samalla taustan yksityiskohdat epäteräviksi ja sumeiksi. Päättelin, että piirretyissä kuvassa tällainen tekniikka toimisi juuri toivotulla tavalla. Korostin siis kuvitusten keskeisimpiä yksityiskohtia mustalla tussilla, jolloin musteella ja akvarelleilla maalatut osat jäävät selkeästi pehmeämmiksi,

ikään kuin epäteräviksi. Lisäksi tekniikka tuo kuvan tärkeimmät elementit selkeästi esille, mikä toimii erityisesti kuvissa joissa on paljon katsottavaa.

Digitaalinen piirtäminen ja maalaaminen on minulle kaikkein tuntemattomin tekniikka, josta harjoitusta olen saanut hyvin vähäisesti. Tämä tekniikka kuitenkin kiehtoo minua sen miltei rajattomien mahdollisuuksien vuoksi. Lisäksi digitaalisuuden hallitseminen auttaa suuresti kuvitusten suunnittelua ja sovittamista lopulliseen taittoon jo heti alusta lähtien. Digitaalisesti voi jäljitellä lähes mitä hyvänsä perinteistä tekniikkaa, mutta piirrosjäljen muuttaminen ja korjaaminen on huomattavasti helpompaa. Esimerkiksi akvarellimaalaamisen haastavuus vähenee digitaalisessa maalaamisessa, koska mahdolliset virheliikkeet ovat korjattavissa ilman suttuista loputulosta. Tässä opinnäytetyössä viimeistelin kuvitukset digitaalisesti. Esimerkiksi lisäsin vesi-ilmapalloon ja Riesun helmoihin digitaalisesti vesiväriroiskeita elävöittämään kuvaa, lohikäärmekuvan kohdalla jatkoin tulenlieskoja siten, että taitossa ne täyttävät myös viereisen sivun, jolloin kuvitus täyttää koko aukeaman. Lentävien hevosten kuvituksessa puolestaan lisäsin hevosten jalkoihin keltaisia roiskeita, ikäänkuin niiden kaviot saisivat auringon sillan roiskumaan.

6.3.2 Värimaailma

Päätin tehdä kuvituskuvani pääsääntöisesti yksivärisinä valööritöinä ja lisätä niihin vain yhtä tai kahta tehosteväriä kuten aiemiin esitellyssä Henna Krankkalan teoksessa Kuoleman jumalat (kuva 3). Yksivärisyys antaa katsojalle käsityksen siitä, millaiseen maailmaan kirjan tarina häntä on viemässä muotojen, valöörien ja yksityiskohtien avulla. Yksi tai kaksi lisäväriä taas lisäävät mielenkiintoa ja tekevät kuvan askeleen elävämmäksi. Osittaisella värillisyydellä haluan antaa lukijalle oman näkemykseni kirjan maailmasta, mutta jättää myös paljon lukijan oman mielikuvituksen varaan. Liitteissä 1, 2 ja 3 ovat molemmat versiot kuvista: mustavalkoinen sekä tehosteväreillä tehostettu. Värilliset kuvat tuovat kuvan eloon ja antavat paremmin viitteitä sen tunnelmasta kuin mustavalkoiset versiot.

Pyrin tekemään jokaiselle kuvalle oman värimaailmansa ja valitsin siis jokaisen kuvan tunnelmaan sopivat värit. Lohikäärme sai oranssinkeltaisen tulisyöksyn, joka tuo myös mustan lohikäärmeen taustastaan esille (liite 2). Oranssinkeltainen ilmentää vaaraa ja samalla lämpöä. Lisäsin myös keltaista kiinnittämään huomiota lohikäärmeen silmään ja vartioituun kultamunaan, joka on kohtausten yksi tärkeimmistä elementeistä. Vaikka lentävien hevosten kuvassa on myös keltaista, sen vastapainona toimiva violetti auttoi luomaan erilaisen tunnelman kuin lohikäärmekuvituksessa. Tarkoituksena oli luoda yönsineen vaipuva miljöö, jossa hevoset laukkaavat kullanhohtoisina auringonlaskussa (liite 3). Kirjailija kuvilee hevoset palomino rotuisiksi, joiden rodunomainen väritys on kullanuskea. Vesi-ilmapallo kuvassa roiskuva vesi puolestaan on oletettavasti sinistä, ja sen kanssa sopi harmaansinertävä henkiolento (liite 1). Kuvan tunnelma on kostea ja kylmä.

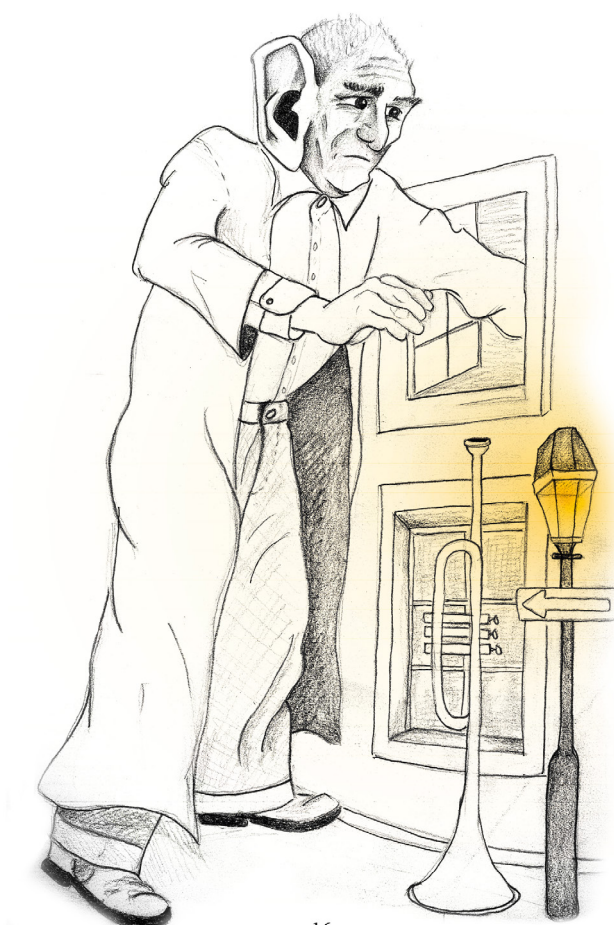
6.3.3 Luonnokset ja harjoitustyöt

Tein aiemmin tutkintoon kuuluvan kuvittamisen kurssilla ensimmäiset harjoitukset perinteisen- ja digitaalisen piirtämisen sekatekniikasta luodessani kuvituksia Roald Dahlin kirjaan Iso kiltti jätti (kuvat 5, 6 ja 7). Piirsin kuvat ensin lyijykynällä ja jatkoin niiden työstämistä Photoshop-ohjelmalla. Digitaalisesti tummensin ääriviivat näyttämään tussipiirrokselta sekä maalasin värit pyrkien jäljittelemään akvarellimaalauksen jälkeä. Nämä kuvitukset halusin pitää pääosin mustavalkoisina ääriviivapiirroksina ja käyttää vain vähän väriä tuomaan mielenkiintoa kuviin. Nämä piirrokset toimivat lähtökohtana tämän opinnäytetyön kuvituksille, sillä suoritettuani kurssin päätin tehdä opinnäytetyöni kuvittamisesta, syventääkseni ja parantaakseni kuvitusprosessiani.

Toisen harjoitustyön Keijunmekko (kuva 8) tein vastaavalla tekniikalla, mutta tällä kertaa väritin suurimman osan, ja jätin vain osaan näkyville piirrosjälkeä. Tässä kuvassa harjoittelin tarkemmin erilaisten Photoshop-ohjelman siveltimien käyttöä, jotta saisin aikaiseksi mahdollisimman aidon näköistä akvarellisiveltimen jälkeä. Lopullisten, tämän opinnäytetyön kuvitusten kohdalla, päädyin vielä kolmanteen

versioon siten, että perinteinen piirros- ja maalausjälki ovat kuvissa pääosassa ja olen vain lisännyt ja korjannut kuvituksia digitaalisesti, kuitenkin mahdollisimman saumattomasti, ettei katsoja näe eroa digitaalisen ja käsin piirretyn välillä.

Varsinaisia luonnoksia ennen kuvitustöiden aloittamista tein hyvin vähän. Erillisen luonnoksen tulikin tehneeksi vain lohikäärme kuvituksesta (kuva 9). Luonnosten tekemistä suositellaan idean tuomiseksi näkyväksi, jotta varsinainen työ olisi helpompi toteuttaa. Minusta se kuitenkin tuntuu teennäiseltä ja ylimääräiseltä työvaiheelta, sillä yleensä kuva lopputuloksesta on hyvin selkeänä mielessäni. Usein luonnostelenkin suoraan varsinaista teosta aloittaessani. Saatan pyyhkiä pois isonkin työn, jos se ei tunnu asettuvan oikein tai näytä siltä miltä pitäisi. En ikäänkuin pidä erillistä luonnosta tärkeänä enkä pidä suttuisesta piirtämisestä. Tarvitsen omaan työhöni tiettyä vakavuutta, sitä että työstän nyt oikeaa teosta, enkä sen leikkiversiota. Silloin vasta saan käyttööni luonnostelulla tavoiteltavat

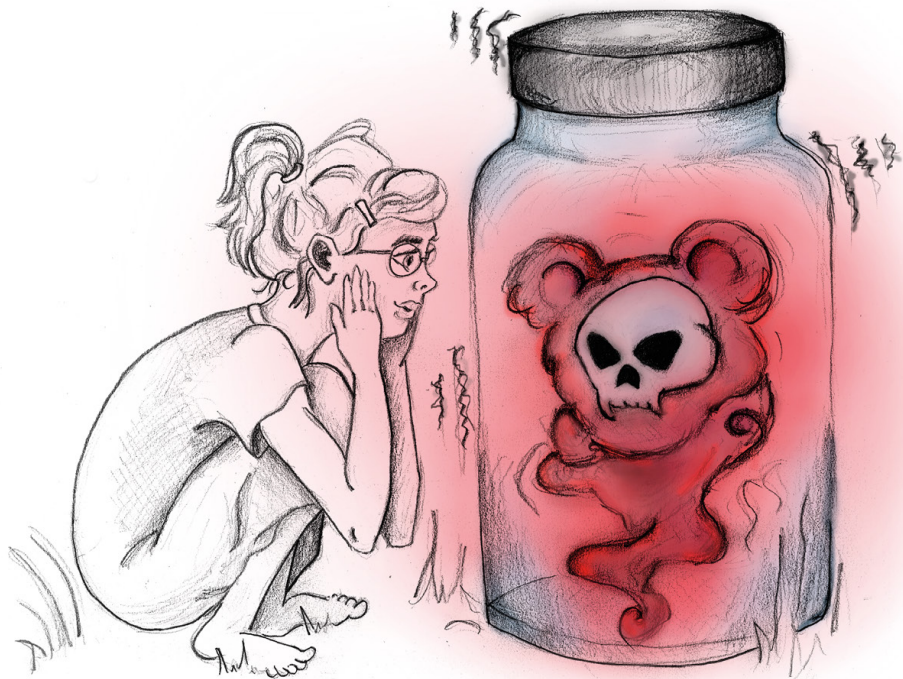


16

Kuva 5. Sieppaus – kuvitusharjoitus kirjaan Iso kiltti jätti



Kuva 6. Pahat jättiläiset – kuvitusharjoitus kirjaan Iso kiltti jätti



Kuva 7. Painajainen – kuvitusharjoitus kirjaan Iso kiltti jätti



Kuva 8. Keijunmekko – tekniikkaharjoitus, digitaalinen maalaaminen



Kuva 9. Luonnos lohikäärme kuvitukseen

hyödyt. Päädyin siis jatkamaan minulle luonnollisella linjalla, olla tekemättä erillisiä luonnoksia, jos ne tuntuvat turhilta ja päälleliimatuilta, joka tehdään vain itse työvaiheen takia. Jos työllä olisi ollut toimeksiantaja, olisi minun kannattanut siinä tapauksessa tehdä luonnoksia idean selventämiseksi. Luonnokset moodboardien tukena olisivat varmasti antaneet selkeän kuvan ideastani.

6.3.4 Sommittelu ja taittoon sijoittaminen

Jokainen kuva on erilainen, mutta kaikissa olen pyrkinyt dynaamiseen, hieman 3D tyyliin sommitteluun, joka saa kuvan tuntumaan todellisemmalta. Itse kuvituksen lisäksi pyrin tuomaan mielenkiintoa ja variaatioita kuvitusten monimuotoisella asetelulla taittoon. Mahdollisuuksia on monia: kuva tekstin seassa, aukeaman kokoinen kuva, jossa teksti sijoittuu kuvan sisään tai kuva omalla sivullaan.

Ensimmäisenä sommittelin vesi-ilmapallokuvitusta (liite 1). Halusin luoda tunnelman, jossa vesi-ilmapallo on räjähtämässä katsojan päälle ja sen heittänyt räyhähenki Riesu nauraa katketakseen korkealla yläpuolella. Sommittelin Riesun ylävasemmalle, sinne mihin ihmisen katse osuu ensimmäisenä katsottaessa kuvaa. Valitsin yläreunan myös siksi, että kohtauksessa kuvaillaan Riesun leijuvan katonrajassa. Luonnostelin ensin Riesun omalle paikalleen ja sitten lisäsin alaoikealle vesiräjähdyksen. Lopuksi lisäsin räjähdysten ympärille ilmapallon riekaleita ilmentämään pallon aiempaa muotoa. Tällä tavoin loin tunteen kohti tulevasta pallosta sekä roiskeiden liikkeestä. Sijoittaessani kuvitusta taittoon irrotin kuvan osat toisistaan ja sijoitin ne erikseen kohtalaisen pienenä osaksi taittoa (liite 1), kuitenkin niin, että ne kuljettavat lukijan katsetta oikeaan suuntaan sivulla. Tekstin sekaan sijoitettuna ne myös muokkasivat tekstin kulkua sivulla, ja siten toivat siihen tarinan kohtauksen mukaista sekasortoa.

Lohikäärme kuvassa (liite 2) halusin luoda tunnelman suuren suuresta eläimestä, joka täyttää koko tilan ja jota ei pääse pakoon. Luonnostelin lohikäärmeen asentoon, joka ilmentää sitä että se suojelee munia koko kehollaan sekä samalla voiman ponnistusta, jota tulen syökseminen vaatii. Se, ettei koko otus mahdu

kuvaan, ja sen kyyry asento kuvan reunojen sisällä ilmentävät sen valtavaa kokoa. Pään sijoitin kultaiseen leikkauspisteeseen alas ja vahvistin sen tussilla. Piikikäs häntä näkyy uhkaavana ylhäällä, ikäänkuin savuverhon takana. Kohtauksessa kuvaillaankin muutamaan otteeseen piikikkään hännän heilahtavan salakavalasti Harryä kohti. Halusin korostaa kohtauksen merkittävyyttä taittamalla kuvan koko aukeaman kokoisena ja sijoittamalla tekstin kuvan sisään (liite 2). Halusin luoda intensiivisen tunnelman, joka imaisee lukijan sisään kohtaukseen ja lisää siten myös kohtauksen jännitystä. Tärkeää oli huomioida tekstin luettavuuden säilyttäminen monivärisellä taustalla. Tästä mainittiin myös palautteissa, joista tarkemmin luvussa 7. Teksti on vielä luettavaa, mutta minun tulisi olla tarkkana etten sekoita taustaa liikaa. Vaalensin taustan väriä useaan otteeseen luettavuuden parantamiseksi, mutta liika vaalentaminen sai lieskat näyttämään valjuilta. Päädyin siis kompromissiin, jossa tummensin taustaa vielä uudelleen, mutta teksti säilyy luettavana (kuvat 10 ja 11).

Lentävien hevosten kuva (liite 3) oli sommittelultaan vaikein. Halusin luoda illuusion, jossa hevoset tuntuvat lentävän kohti katsojaa ja samalla ikäänkuin sisään tarinaan. Ensimmäiset hevoset etualalla ovat suurimpia ja yksityiskohtaisempia, pienentyen vähemmän tarkoiksi vaunuja kohti, luoden näin illuusion lähempänä ja kauempana olevista objekteista. Jos olisin noudattanut alkuperäistä suunnitelmaani niin vaunujen olisi pitänyt olla myös abstraktit, sillä ne ovat kauimpana. Päätin kuitenkin piiritää ne yksityiskohtaisemmin, koska ne ovat yksi kohtauksen olennaisimmista osista, sillä ne kuljettavat varsinaisia vieraita. Tämä oli myös ainoa kuva, johon toin esille tarinan miljöötä: Tylypahkan koulua ja sen ympäristöä, kuten kiellettyä metsää ja suurta järveä. Jätin ne kuitenkin tyylitellyiksi kuvan kylmänsävyiseen periferiaan ja korostin kuvan tärkeimpiä elementtejä eli hevosvaljakkoa ja vaunuja yksityiskohdilla, keskusta sijoittelulla sekä lämpimänsävyisellä keltaisella. Käytin myös tämän kuvan taitossa fantasialle ominaista kehystämistä eli framingia. Sijoitin kuvan omalle sivulleen raamien sisään, mutta halusin kuitenkin esittää hevoset dynaamisesti, joten jätin kuvan reunukset avoimiksi niin hevosten edestä kuin vaunujen takaa. Tämä luo mielikuvan, että valjakko lentää kuvaan ja kuvasta ulos ja siten myös päästää katsojan sisään tarinan maailmaan.



Hän katsoi alas munakasaan ja näki kultamunan, joka kiilteli sementiväristen munien seassa, makasi turvassa lohikäärmeen eturaajojen välissä. "Okei" Harry ajatteli, "harhautustaktikka"... "liikkeelle..."

Hän syöksi. Sarvipyrstön katse seurasi häntä; hän tiesi mitä se aikoi ja oikaisi syöksen täpärästi; tulisuihku syöpsihti juuri siihen missä hän olisi ollut, jollei olisi kaartanut sivuun... mutta Harry vähät välitti... ei se sen kummempaa ollut kuin ryhmän väistely...

"Hyvät hyssykät poikahan osaa lentää!" Bagman kiljui, kun väkijoukko kirkui ja haukkoi taas henkeä. "Katselko sinä, Krum?"

Harry liisi kiitäen ylemmäs; sarvipyrstö seurasi hänen liikkeittään; sen pää pyöri pitkän kaulan varassa – jos hän jatkaisi samaan malliin, lohikäärmettä alkaisi sopivasti huimata – mutta parempi olla koettelematta liikaa onneaan, ettei otus syökse taas tulta –

Harry syöksi jyrkästi alas juuri kun sarvipyrstö avasi kitan, mutta nyt hänellä ei ollut yhtä hyvä tuuri – hän väisti lieskat, mutta pyrstö huiskahti ylös lämmäyttämään häntä, ja kun hän kaartoi vasemmalle, yksi pitkä piikki hipaisi hänen olkaansa ja repäisi kaapua –

Hän tunsu piikin piston, kuuli väkijoukon kirkunan ja voihkeen, mutta haava ei vaikuttanut syvältä... nyt hän ampaisi takakautta sarvipyrstön ympäri ja hänen mieleensä juolahti mahdollisuus...

Sarvipyrstö ei näköjään halunnut nousta ylös, niin hartaasti se suojeli munia. Se kiemursi, kääntyi ja levitteli siipiään eikä sen pelottavien keltaisten silmien katse herennyt Harrystä, mutta se ei uskaltanut liikahtaa munien luota... Harryn täytyi houkutella se pois, koska muuten hän ei pääsisi lähellekään munia... niksi oli toimia varovaisesti, pikkujiljaa...

Hän alkoi lennellä edestakaisin, ei niin lähellä sarvipyrstöä olosuhteista tulta hätistääkseen hänet, mutta kuitenkin niin

Ensimmäinen koetus 375

Kuva 10. Lohikäärme kuvitus taitossa, tummempi versio liekeistä.



Hän katsoi alas munakasaan ja näki kultamunan, joka kiilteli sementiväristen munien seassa, makasi turvassa lohikäärmeen eturaajojen välissä. "Okei" Harry ajatteli, "harhautustaktikka"... "liikkeelle..."

Hän syöksi. Sarvipyrstön katse seurasi häntä; hän tiesi mitä se aikoi ja oikaisi syöksen täpärästi; tulisuihku ryöpsihti juuri siihen missä hän olisi ollut, jollei olisi kaartanut sivuun... mutta Harry vähät välitti... ei se sen kummempaa ollut kuin ryhmän väistely...

"Hyvät hyssykät poikahan osaa lentää!" Bagman kiljui, kun väkijoukko kirkui ja haukkoi taas henkeä. "Katselko sinä, Krum?"

Harry liisi kiitäen ylemmäs; sarvipyrstö seurasi hänen liikkeittään; sen pää pyöri pitkän kaulan varassa – jos hän jatkaisi samaan malliin, lohikäärmettä alkaisi sopivasti huimata – mutta parempi olla koettelematta liikaa onneaan, ettei otus syökse taas tulta –

Harry syöksi jyrkästi alas juuri kun sarvipyrstö avasi kitan, mutta nyt hänellä ei ollut yhtä hyvä tuuri – hän väisti lieskat, mutta pyrstö huiskahti ylös lämmäyttämään häntä, ja kun hän kaartoi vasemmalle, yksi pitkä piikki hipaisi hänen olkaansa ja repäisi kaapua –

Hän tunsu piikin piston, kuuli väkijoukon kirkunan ja voihkeen, mutta haava ei vaikuttanut syvältä... nyt hän ampaisi takakautta sarvipyrstön ympäri ja hänen mieleensä juolahti mahdollisuus...

Sarvipyrstö ei näköjään halunnut nousta ylös, niin hartaasti se suojeli munia. Se kiemursi, kääntyi ja levitteli siipiään eikä sen pelottavien keltaisten silmien katse herennyt Harrystä, mutta se ei uskaltanut liikahtaa munien luota... Harryn täytyi houkutella se pois, koska muuten hän ei pääsisi lähellekään munia... niksi oli toimia varovaisesti, pikkujiljaa...

Hän alkoi lennellä edestakaisin, ei niin lähellä sarvipyrstöä olosuhteista tulta hätistääkseen hänet, mutta kuitenkin niin lähellä että sarvipyrstö tunsu olonsa sen verran uhatuksi ettei irrottanut

Ensimmäinen koetus 375

Kuva 11. Lohikäärme kuvitus taitossa, vaalennettu versio liekeistä.

7 Palaute

7.1 Palautteen kerääminen

Keräsin palautetta kuvistani kahden kuukauden ajan kahdesta eri kohteesta: Ahjolan kansanopiston galleriassa (kuva 12) sekä Tampereen ammattikorkeakoulun (TAMK) tiloissa (kuva 13). Sain 62 palautetta, joista suurin osa kertyi TAMKilta. Työstin kuvituksiani Ahjolan piirrustuskurssilla, ja ne laitettiin esille kurssin lopuksi Ahjolan galleriaan muiden kurssin töiden ohella. Työt olivat esillä noin yhden kuukauden, mutta gallerian syrjäinen sijainti ja Ahjolan vahtimestarin aikainen gallerian lukitseminen vaikeuttivat palautteen keräämistä. Siirsin työt Ahjolan näyttelyn loputtua vitriiniin TAMKin palvelukäytävälle yhdeksi kuukaudeksi. Tämä oli hyvä valinta, sillä niiden ohi kulki päivittäin paljon opiskelijoita ja henkilökuntaa, joten palautetta kertyi tuona aikana paljon. Esillä olivat sekä alkuperäiset käsin piirretyt teokset että taittoon sijoitetut valmiit teokset.



Kuva 12. Näyttely Ahjolan tiloissa



Kuva 13. Näyttely TAMKin tiloissa

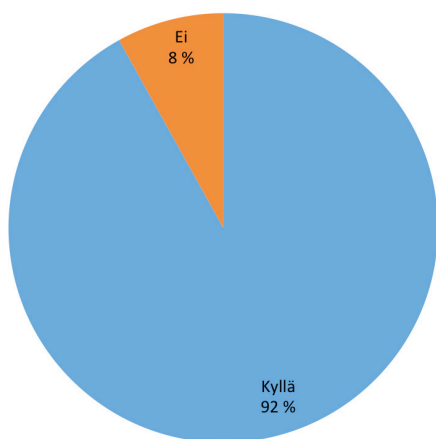
Keräsin palautetta paperisella palautelomakkeella (liite 4). Tarkoituksena ei ollut tehdä tieteellistä tutkimusta vaan ennemminkin kysyä vapaamuotoisesti kuvitusten onnistumista ja sopimista tarinaan. Kysyin alkuun, tunsiko vastaaja tarinaa lainkaan ja oliko hän lukenut kirjaa, koska halusin tietää oliko vastaajalla ennakko-oletuksia kuvissa esiintyvistä hahmoista tai miljööstä. Erottelin nämä kahdeksi

kysymykseksi, koska tarinasta on myös tehty elokuva, ja jotkut ovat saattaneet nähdä vain sen lukematta kirjaa. Se voi muokata vastaajan mielikuvaa tarinan miljööstä ja henkilöhahmoista aivan eri tavalla kuin kuvittamaton alkuperäinen tarina. Lisäksi elokuvan tarina on hieman muunneltu eikä siinä esiinny kaikkia kirjan kohtauksia. Tarinan tunnustaneilta, kysyin muistavatko he kohtauksen pelkän kuvituskuvan perusteella. Tällä halusin testata kuvitusten onnistumista irrallisena tekstistä. Kysyin myös kuvitusten sopimisesta tekstiin, jonka yhteyteen ne on sijoitettu, sillä osa ei tuntenut tarinaa, ei muistanut sitä enää tai he eivät muuten tunnustaneet kohtauksia pelkän kuvan perusteella. Lisäksi kysyin muutos - ja korjausehdotuksia sekä annoin mahdollisuuden vapaaseen sanaan.

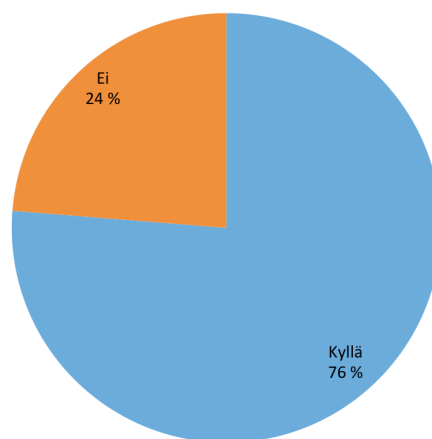
7.2 Palautteen tulokset

Melkein kaikille vastaajille (92 %) tarina oli tuttu (kuvio 1), ja heistä 76 % oli lukenut kirjan (kuvio 2). Katsoessaan kuvia ilman tekstiyhteyttä vastaajat muistivat tärkeät kohtaukset todella hyvin pelkän kuvan perusteella: Lohikäärmekohtauksen (liite 2) muisti 87 % (kuvio 3) ja lentävien hevosten kohtauksen (liite 3) 81 % (kuvio 4). Vesi-ilmapallokohtauksen (liite1) puolestaan muisti vain 37 % vastaajista (kuvio 5), mutta tämä oli suhteellisen hyvä tulos ottaen huomioon, että kohtausta itsessään ei ollut merkittävä kirjan juonen kannalta vaan pieni hauska sivutapahtuma. Verrattuaan kuvaa tekstiin, jonka yhteyteen se oli sijoitettu, oli jakauma suurimmaksi osaksi positiivinen eli kuvat vastasivat vastaajien mielestä tekstiä joko hyvin tai erittäin hyvin. Ainoastaan vesi-ilmapallokuvan kohdalla tunnustaminen oli selkeästi heikompaa: 19 % vastaajista oli sitä mieltä, että kuva ei vastannut tekstiä joko lainkaan tai huonosti (kuvio 6).

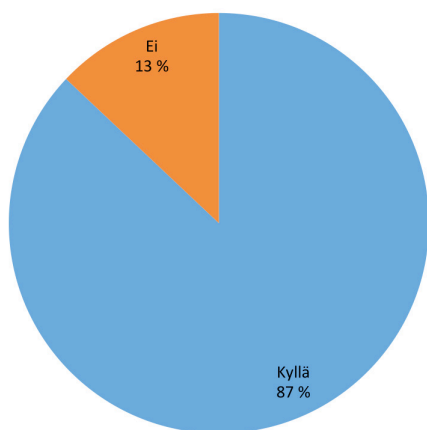
Kysyttäessä mielipidettä siitä, mikä kuvissa oli pielessä tai mitä pitäisi muuttaa, sain seuraavia palautteita (liite 5): Vesi-ilmapallokuvan henkilöhahmon ei koettu vastaavan omaa mielikuvaa tai sopivan Harry Potterin maailmaan. Osalle kohtausta ei auennut lainkaan, koska vastaaja ei muistanut kohtausta tai oli kuvitellut kohtauksen erilaiseksi. Lentävien hevosten kohdalla puolestaan toivottiin uljaampia ja riehakkaampia hevosia sekä suurempia ja ei niin pelkistettyjä vaunuja.



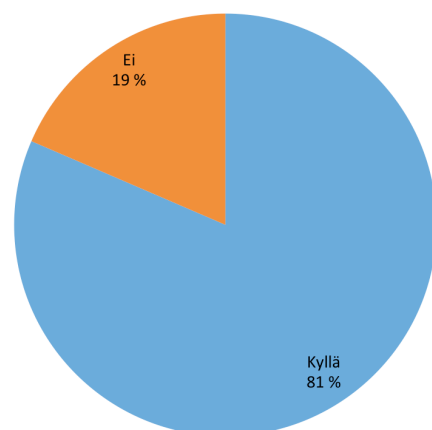
Kuvio 1. Onko tarina tuttu?



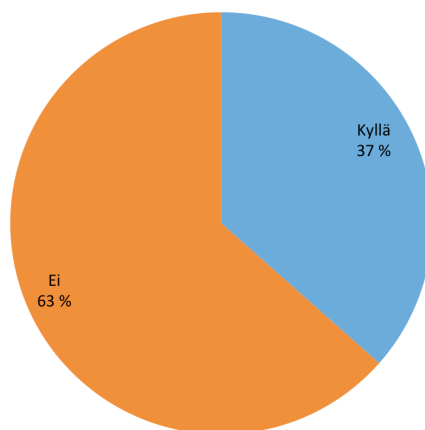
Kuvio 2. Oletko lukenut kirjan?



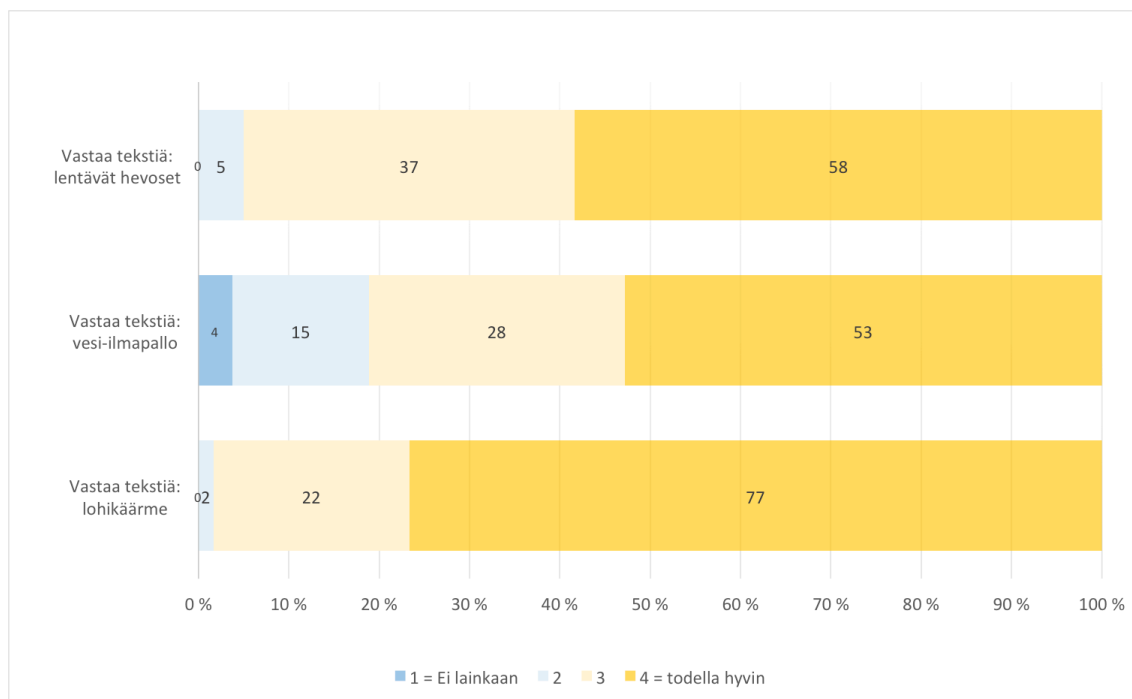
Kuvio 3. Jos oli lukenut kirjan, tunnistiko lohikäärmekohtauksen kuvan perusteella



Kuvio 4. Jos oli lukenut kirjan, tunnistiko lentävät hevosetkohtauksen kuvan perusteella



Kuvio 5. Jos oli lukenut kirjan, tunnistiko vesi-ilmapallokohtauksen kuvan perusteella



Kuvio 6. Vastasiko kuva tekstiä, jonka yhteyteen se on sijoitettu.

Myös vaunun asento koettiin luonnottomaksi. Lohikäärme kuvasta kommentoitiin sen olevan liian tarkka 2D-kuva, kun lentävien hevosten kuva oli ennemminkin tyyllitelty ja kolmiulotteinen, jossa hevoset tuntuvat lentävän kohti. Lisäksi liekkien tummuutta tekstin takana pohdittiin luettavuuden kannalta (kuvat 10 ja 11).

Suurimmaksi osaksi palaute oli kuitenkin positiivista ja kuvia kehuittiin kovasti (liite 5). Värimaailmasta, yksityiskohdista ja tunnelmasta kuvituksissa pidettiin ja kuvien koettiin vievän mukaan tarinaan. Yksi vastaajista sanoi unohtaneensa jo tarinan mutta katsoessaan kuvituksia, muisti sen heti elävästi. Muutama olisi halunnut nähdä koko kirjan minun kuvituksillani ja että minun tyylini oli mieluisampi kuin alkuperäisen teoksen suomennosten kansien tyyli. Moni oli myös spontaanisti nimennyt oman suosikkityönsä kolmikosta. Nimetyistä suosikeista vesi-ilmapallokuva nousi useimmin esille, mikä oli mukavaa, sillä se sai myös eniten negatiivista palautetta. Se jakoi siis kuvituksista eniten mielipiteitä.

8 Pohdinta

Opinnäytetyön myötä sain kuvitustyölle työskentelyprosessin, joka kulkee vaihe vaiheelta johdonmukaisesti suunnittelusta viimeistelyyn lopputulokseen. Opin, miksi vaiheet kannattaa tehdä tietyssä järjestyksessä ja mihin tulisi varata aikaa enemmän kuin mitä olin kuvitellut.

Kehityin prosessin aikana myös piirtäjänä tai ehkä ennemmin voisi sanoa, että sain kaivettua vanhan taidon muististani takaisin aktiiviseen käyttöön. Olen piirtänyt nuorempana paljon, ja taito tuntui kangistuneen muutaman välissä vierähtäneen vuoden takia. Taidon palauduttua myös kynnys piirtää ja ottaa vastaan esimerkiksi kuvitustöitä on madaltunut. Tunnen itseni varmemmaksi ja enemmän ammattilaiseksi näiden töiden suhteen. Ammattimainen, hiottu työskentelyprosessi tuo varmuutta mahdollisiin tuleviin asiakastöihin sekä ajankäytön arviointiin ja sitä kautta hinnoitteluun. Myös hyvä palaute töistäni nosti itsetuntoani ja loi minuun uskoa, että kuvitusjälkeni on mieleistä myös katsojalle.

Itse töiden työstämiseen meni paljon enemmän aikaa kuin olin kuvitellut ja tämän raportin kirjoittamiseen sitäkin enemmän. Olisi siis ehkä ollut sittenkin parempi vaihtoehto toteuttaa työ asiakastyönä, jolloin minulla olisi ollut pakon sanelema aikataulu työn valmistumiselle. Lisäksi olisin saanut kokemusta asiakkaan kanssa työskentelystä kuvitustyön kohdalla. Toisaalta tiesin jo työtä aloittaessani oman epävarmuuteni piirtämisen suhteen, ja halusin hyödyntää tämän pakollisen prosessin minulle ammatillisesti erittäin tärkeän piirustustaidon aktivointiin. Asiakaskontakti ei oikeastaan olisi tuonut minulle varsinaista lisäarvoa muussa kuin aikataulun muodossa. Teen jo päivätyökseni graafista suunnittelua suuressa organisaatiossa sekä kevytyrittäjänä, joten saan asiakkaan kanssa asioimisesta kokemusta päivittäin.

Olin varautunut siihen, että alku tulisi olemaan kankea ja vaivalloinen ja viemään siksi enemmän aikaa. Ensimmäiseen työhön kului huomattavasti kauemmin ai-

kaa kuin viimeiseen. Positiivista oli kuitenkin huomata tahdin nopeutuvan loppua kohden ja sitä kautta ymmärtää kehittyvänsä. Ajan kulumisen ei sinänsä ollut varsinaisesti haitallista, joten päätin antaa sitä itselleni juuri niin paljon kuin tarvitsin. Lopputuloksen onnistuminen oli minulle tärkeää myös ammatillisesti, sillä sain tämän opinnäytetyön kuvituksista itselleni tärkeän referenssin. Kuvitustyöt jaetaan pääsääntöisesti referenssien pohjalta ja minulla ei niitä ollut vielä juuri lainkaan.

Tietoperustaa kootessani opin paljon uutta ja ymmärsin tietäväni jo ennestään paljon. Luova prosessi oli minulle käytännön tasolla hyvinkin tuttu, mutta sen tuominen teorian kautta johdonmukaisesti käytännön työhön, selkeytti sen vaiheita ja ymmärrystä niiden tarpeellisuudesta. Opin myös miten teoreettista ja kontrolloitua fantasian ja satujen kuvittaminen itse asiassa on. Kuvittaja ei saa taiteilla vain omia mielikuviaan, vaan niiden tulee seurata tarkasti tarinaa, tukea ja rikastuttaa sitä. Kuvittaminen ei siis todellakaan ole pelkkää piirustelua vaan selkeärajaista työskentelyä toisen työn parhaiden puolien esille tuomiseksi. Lisäksi sain arvokasta kokemusta monesta eri tekniikasta, kuten musteella- ja digitaalisesta maalaamisesta. Tietysti täysin ammattimainen tekniikan hallitseminen vaatii paljon enemmän harjoitusta kuin kolme työtä, mutta kaikki kokemus vie eteenpäin.

Huomasin, että Toivanen (2015) on oikeassa todetessaan, että valmisteluvaihe on kaikkein tärkein, koska siinä valitaan ja rajataan ongelma, jota aletaan työstämään. Tämä vaihe toimii perustana kaikelle muulle sen jälkeen tulevalle ja on jopa jossakin määrin työläämpi kuin itse työskentelyvaihe, sillä se vaatii moninaista tiedonhakua sekä tarkkaa asioiden huomioimista ja analysointia. Seuraavia kuvitusprosesseja suunnitellessani varaan tälle ja sitä seuraavalle kypsytelyvaiheelle reippaasti aikaa. Tämän opinnäytetyön kohdalla sain työstää ja kypsytellä ideaani itse valitsemani ajanjakson ajan. Ongelmaksi saattaa kuitenkin jatkossa muodostua mahdollisen asiakkaan aikataulu, joka on lähes poikkeuksetta rajallinen.

Luonnosteluvaiheessa epäonnistuin surkeasti, sillä en tehnyt tätä vaihetta käytännössä ollenkaan. Vähättelin vaihetta ja koin sen turhana ja päälleliimattuna työvaiheena ja oikeastaan koen edelleenkin. Niin monessa lähteessä sen kuitenkin korostetaan olevan tärkeä vaihe niin kuvittajan kuin asiakkaan kannalta, joten

jouduin pohtimaan miksi se tuntuu minusta ylimääräiseltä. Näen idean esittämisen ja kokonaisuuden muodostamisen toimivan hyvin hyvin kootusta ja jäsennellystä ideakollaasista eli moodboardista. Olen käyttänyt aiemminkin mood board-ideatyökalua asiakastöissäni ja antanut asiakkaan jopa osallistua sen kokoamiseen kuvilla, joiden jokin elementti vastaa hänen mielikuvaansa toivotusta lopputuloksesta. Siten valmis ideakollaasi sisältää minun ideani yhdistettynä asiakkaan toiveisiin ja toimii siis itse asiassa kuin luonnos. En siis ehkä jatkossakaan aio toteuttaa luonnosvaihetta vain itse vaiheen tähden vaan vain, jos koen sen hyödylliseksi työn kannalta.

Sarjamaisen piirtämisen toteuttaminen oli yllättävän helppoa. Toisaalta jokaisessa kuvassa esiintyi eri hahmo, joten ehkä pääsin siksi helpommalla. Sarjamaisuuden puolestaan toi sama tekniikka ja minulle ominainen piirtimen jälki. Jälkeenpäin ajatellen olisi siis ollut järkevämpää valita kuvitettavaksi sellaiset kohtaukset, joissa esimerkiksi esiintyy kirjan päähenkilö. Siten olisin joutunut toistamaan samaa hahmoa eri asennoissa ja eri ilmeellä, mikä olisi tehnyt työstä haastavamman, mutta samalla olisin oppinut enemmän. Jännitin kuitenkin töiden onnistumista sen verran, että helpotin prosessia tässä kohtaa tarkoituksellisesti. Joudun kohtaamaan tämän vielä myöhemmin, sillä varsinaista suurempaa kuvitustyötä tehdessä joutuu väistämättä kuvaamaan hahmoja useampaan kertaan. Tältä osin työskentelyprosessiini jää siis aukko. Muutoin kohtausvalintani olivat mielestäni onnistuneita, sillä löysin tunnelmaltaan täysin erilaiset kohtaukset sekä pääsin harjoittelemaan niin merkittävän kohtauksen kuin sivutapahtuman kuvittamista.

Helppoa minulle olivat värien valinnat, kuvien sommittelu ja sijoittaminen taittoon sekä painoteknisten seikkojen tarkistaminen. Nämä ovat taitoja, joita käytän työssäni päivittäin, ja silmäni on harjaantunut niihin. Myös valintojeni perustelu oli helppoa näiltä osin, sillä ne vastasivat myös lähteistä löytämäni teoriaa. Tämä oli positiivista sillä, vaikka en oppinut varsinaisesti uutta näiltä osin, sain varmistuksen siitä, että teen työtäni oikein ja perustellusti.

Lähteet

- Ahjoyalo-Nieminen, T. 1999. Kuvittajan keinot. Helsinki: Kirjayhtymä.
- Cassidy, T. 2011. The Mood Board Process Modeled and Understood as a Qualitative Design Research Tool. Research Gate. https://www.researchgate.net/publication/263775523_The_Mood_Board_Process_Modeled_and_Understood_as_a_Qualitative_Design_Research_Tool. 24.8.2018.
- Creatively Daring. 2016. Mood Board Guide. <http://creatively-daring.com/how-to-create-mood-boards/>. 24.8.2018
- Hall, A. 2011. Illustration. Lontoo: Laurence King Publishing Ltd.
- Hatva, A. 1993. Kuvittaminen. Helsinki: Rakennustieto Oy.
- Hakkarainen, O. 2016. Kirjan kuvittaminen: Ronja, Ryövärintytär. Karelia ammattikorkeakoulu. Muotoilun koulutusohjelma. Opinnäytetyö. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201603153216>. 1.5.2018.
- J.K.Rowling.com. 2016. About. <https://www.jkrowling.com/about/>. 5.5.2018.
- Kaartinen, E. 2014. Luova prosessi graafisessa suunnittelussa: Visuaalisen ilmeen toteutus kuvataiteilijalle. Metropolia ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201403143142>. 1.5.2018
- Ketola, M. 2013. Ideointitekniikat ja niiden hyödyntäminen, Case yritys X. Satakunnan ammattikorkeakoulu. Liiketalouden koulutusohjelma. Opinnäytetyö. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201305219898>. 24.8.2018.
- Kivelä, S. 2011. Kirjan taiteellinen ja visuaalisen ilmeen suunnittelu. Keski Pohjanmaan ammattikorkeakoulu. Mediatekniikka. Opinnäytetyö. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201104224712>. 23.9.2018.
- Krause, J. 2015. Visual Design. USA: Pearson Education.
- Kuvakenno Graphics. 2018. Väritila. <http://www.kuvakenno.fi/digikuvaus/varitila.html>. 23.9.2018.
- Loiri, P. & Juholin, E. 1998. Huom! Visuaalisen viestinnän käsikirja. Jyväskylä: Gummerrus Kirjapaino Oy.
- Nikolajeva, M. & Scott, C. 2001. How Picturebooks Work. New York: Garland Publishing.
- Oja, O. 1957. Piirtämisen taito. Porvoo: WSOY.
- Popova, M. 2018. The Art of Thought: A Pioneering 1926 Model of the Four Stages of Creativity. Brain Pickings. <https://www.brainpickings.org/2013/08/28/the-art-of-thought-graham-wallas-stages/>. 1.5.2018.
- Schlatter, T. & Levison, D. 2013. Visual Usability: Principles and Practices for Designin Digital Applications. Massachusetts: Morgan Kaufmann cop.
- Seppälä, T. 2017. Kuvituksen toteutus interaktiiviseen puheterapiatyökaluun. Karelia ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201705107337>. 25.9.2018.
- Toivanen, A. 2015. Luova prosessi. Graafinen. <https://www.graafinen.com/luovuus/luova-prosessi/>. 1.5.2018.
- Ylimartimo, S. 2012. Kuviteltua – kuvitettua: pohdintoja fantasian ja muun fiktion kuvittamisesta. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.

Zeegen, L. 2012. The Fundamentals of Illustration, 2nd edition. Lausanne: AVA Publishing SA.

Vesi-ilmapallokuvituksen työstäminen vaihe vaiheelta



Vesi-ilmapallokuvituksen työstäminen vaihe vaiheelta



– Kahdestoista luku –

KOLMIVELHOTURNAJAISET

Vaunut vyöryivät portista, jota reunustivat siivekkäät karjupatsat ja jatkoivat loivaa tietä ylös, huojuen uhkaavasti rajuilmassa, joka alkoi lähennellä myrskyä. Harry nojasi ikkunaan ja näki Tylypahkan yhä lähempänä, sen lukuisat valaistut ikkunat sumeina ja hohtavina läiskinä paksun sadeverhon takana. Salama iski taivaan halki, kun vaunu pysähtyi kiviportaiden juureen, linnan jyrkevien tammiovien eteen. Edessä ajaneiden vaunujen matkustajat kiihuhtivat jo kiviportaita linnaan; Harry, Ron, Hermione ja Neville hyppäsivät vuorollaan vaunusta ja syöksyivät hekin portaita ylös kohottamatta katsettaan ennen kuin olivat turvallisesti sisällä suuressa ja korkeassa soihduin valaistussa eteishallissa ja näkivät upean marmoriportaikon.

”Pirhana”, Ron sanoi ja ravisteli päätään niin että vettä suihkusi joka suuntaan, ”jos tuota jatkuu, järvi tulvii. Olen läpimärkä – AAUH!”

Iso vesi-ilmapallo oli pudonnut katosta Ronin päähän ja läisköhtänyt rikki. Likomärkä ja pärskivä Ron hoippui sivuttaisiin päin Harryn juuri kun toinen vesipommi putosi – hipaistuaan Hermionea se purskahti Harryn jaloissa ja hulautti kylmää vettä lenkkareihin ja sukkiin. ihmiset heidän ympärillään kirkuivat ja tuuppuivat toisiaan yrittäessään paeta tulilinjalta – Harry katsoi ylös ja näki, että korkealla heidän yläpuolellaan leijui räyhänhenki Riesu, pikkumies jolla oli kulkusia hatussaan ja oranssi rusetti kaulassa ja jonka leveä häijy naama oli keskittyneessä irveessä, kun se tähtäsi taas.



”RIESU!” karjaisi vihainen ääni. ”Riesu, alas sieltä ja HETI!” Tylypahkan vararehtori ja rohkelikojen tuvan johtaja professori McGarmiwa oli rynnännyt suuresta salista eteishalliin: hän luisui märällä lattialla ja tarrasi Hermionea kaulasta, ettei kaatuisi. ”Aih – anteeksi Hermione –”

”Kaikin mokomin!” Hermione henkäisi ja hieroi kaulaansa.

”Riesu, tule tänne NYT!” professori McGarmiwa äyskähti suoristaessaan suippohattuaan ja tuijottaessaan suorakaiteen muotoisten silmälasiansa läpi ylös.

”En tehnyt mitään!” Riesu käkätti ja viskasi vesipommilla muutamaa viidesluokkalaista tyttöä, jotka syöksyivät kirkuen suureen saliin. ”Valmiiksi märkiä.

Märkiä tärkeilijäitä! Huiiiiiii!” Ja se tähtäsi taas yhden pommin kohti vasta saapuneita tokaluokkalaaisia.

”Minä kutsun rehtorin!” professori McGarmiwa huusi. ”Minä varoitin Riesu –”

Riesu näytti kieltä, paiskasi viimeisen vesi-ilmapallon ja ampaisi marmoriportaikkoon mielipuolisesti käkättäen.



Lohikäärme kuvituksen työstäminen vaihe vaiheelta



Lohikäärme kuvituksen työstäminen vaihe vaiheelta



Hän katsoi alas munakasaan ja näki kultamunan, joka kiilteli sementiväristen munien seassa, makasi turvassa lohikäärmeen eturaajojen välissä. "Okei" Harry ajatteli, "harhautustaktiikka..." "liikkeelle..."

Hän syöksyi. Sarvipyrstön katse seurasi häntä; hän tiesi mitä se aikoi ja oikaisi syöksyn täpärästi; tulisuihku syöksähti juuri siihen missä hän olisi ollut, jollei olisi kaartanut sivuun... mutta Harry vähät välitti... ei se sen kummempaa ollut kuin ryhmyn väistely...

"Hyvät hyssykät poikahan osaa lentää!" Bagman kiljui, kun väkijoukko kirkui ja haukkoi taas henkeä. "Katsetko sinä, Krum?"

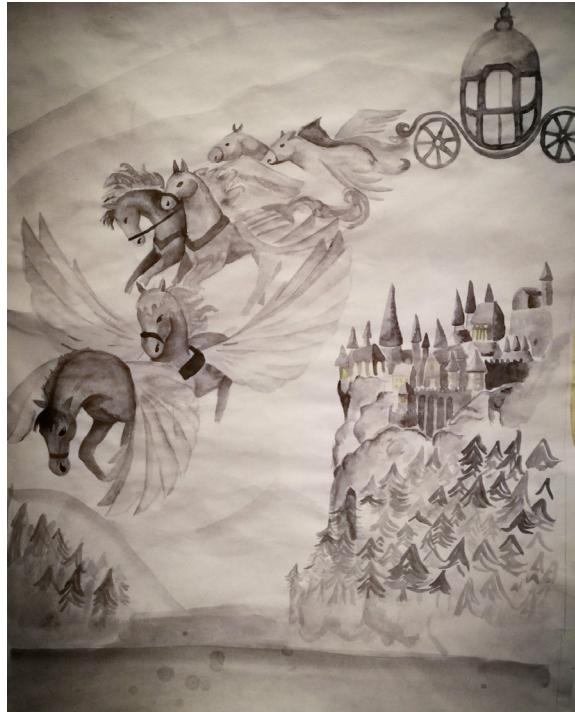
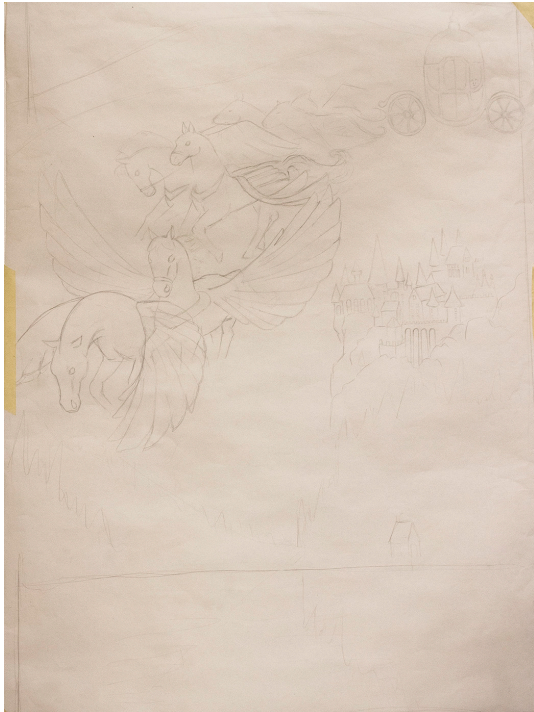
Harry liisi kiitäen ylemmäs; sarvipyrstö seurasi hänen liikkeitään; sen pää pyöri pitkän kaulan varassa – jos hän jatkaisi samaan malliin, lohikäärmettä alkaisi sopivasti huimata – mutta parempi olla koettelematta liikaa onneaan, ettei otus syökse taas tulta –

Harry syöksyi jyrkästi alas juuri kun sarvipyrstö avasi kitanansa, mutta nyt hänellä ei ollut yhtä hyvä tuuri – hän väisti lieskat, mutta pyrstö huiskahti ylös läimäyttämään häntä, ja kun hän kaartoi vasemmalle, yksi pitkä piikki hipaisi hänen olkaansa ja repäisi kaapua –

Hän tunsu piikin piston, kuuli väkijoukon kirkunan ja voihkeen, mutta haava ei vaikuttanut syvältä... nyt hän ampaisi takakautta sarvipyrstön ympäri ja hänen mieleensä juolahti mahdollisuus...

Sarvipyrstö ei näköjään halunnut nousta ylös, niin hartaasti se suojeli munia. Se kiemursi, kääntyi ja levitteli siipiään eikä sen pelottavien keltaisten silmien katse herennyt Harrystä, mutta se ei uskaltanut liikahtaa munien luota... Harryn täytyi houkutella se pois, koska muuten hän ei pääsisi lähellekään munia... niksi oli toimia varovaisesti, pikkujiljaa...

Hän alkoi lennellä edestakaisin, ei niin lähellä että sarvipyrstö olosuhteet syösytt tulta hätistääkseen hänet, mutta kuitenkin niin

Lentävät hevoset -kuvituksen työstäminen vaihe vaiheelta

Lentävät hevoset -kuvituksen työstäminen vaihe vaiheelta

Harryä alkoi viluttaa. Hän toivoi että ne kiiruhtaisivat jo... ehkä ulkomaalaiset suunnittelivat näyttävää saapumista... Hän muisti mitä Weasley'n isä oli sanonut leirintäalueella ennen huispauksen maailmanmestruuskisoja – ”Aina sama juttu, emme malta olla pöyhkeilemättä kun kokoonnumme yhteen...”

Silloin Dumbledore huikkasi takarivistä, missä hän seiso i muiden opettajien kanssa – ”Ahaa! Jollen pahasti erehdy, Beauxbatonsin seurue lähesyy!”

”Missä?” kysyi moni oppilas kärkkäästi ja kaikki katsoivat eri suuntiin.

”Tuolla!” kiljaisi muuan kuudesluokkalainen ja osoitti metsän ylle.

Jokin iso, paljon isompi kuin luudanvarsi – tai satakaan luudanvarrtta – viiletti syvän sinisellä taivaalla linnnaa kohti ja kasvoi kokoajan.

”Se on lohikäärme” kirkkaisi joku ensiluokkalainen ja menetti täysin malttinsa.

”Älä hölmöile... se on lentävä talo!” Dennis Creevey sanoi.

Dennis arvasi lähemmäs... Kun jättilismäinen musta hahmo hipoi kielletyn metsän puidne latvoja ja linnassa loistavat valot osuivat siihen, he näkivät jättiläiskokoisten sini-harmaiden hevosta-vaunujen, ison talon kokostien vaunujen, liitävän kohti, vetäjinään tusina siivekstä hevosta, kaikki palominoja ja norsun kokoisia.

Kolmen ensimmäisen rivin oppilaat perääntyivät taaemmas, kun vaunut viistivät yhä matalammas ja alkoivat laskeutua hirvittäväällä vauhdilla – sitten kuului valtaisa tömähdy, joka sai Nevil-len hyppäämään takanaan seisovan viidesluokkalaisen luihuisen varpaille – ja hevosten kaviot, ruokalautasia suuremmat, iskeytyivät maahan. Siinä samassa laskeutuivat myös vaunut, jotka kimpposivat valtavilla pyörillään ilmaan kullaväristen hevosten heitellessä suurta päätään ja pyöritellessä isoja tulenpunaisia silmiään.



Palautelomake

KUVITUKSIA TARINAAN:

HARRY POTTER

JA LIEKEHTIVÄ PIKARI

J.K. ROWLING

HEII!

Olen työstänyt nämä kolme teosta (hevosvankkurit, vesi-ilmapallo ja lohikäärme) **opinnäytetyöhöni**, jossa perehdyn fantasian kuvittamiseen.

Auttaisitko minua saattamaan opinnäytetyöni loppuun **antamalla palautetta töistäni tällä palautelomakkeella** ja sujauttamalla sen viereiseen laatikkoon.

Palautteet käsittelem täysin anonymisti.

Ystävällisin terveisin

Heini Pääkkönen
heini.paakkonen@gmail.com

ANNA PALAUTETTA KUVITUKSISTA

Onko tarina tuttu? kyllä ei

Oletko lukenut kirjan? kyllä ei

Jos olet, muistatko kohtaukset kuvan perusteella?

- lentävät hevoset kyllä ei
- vesi-ilmapallo kyllä ei
- lohikäärme kyllä ei

Miten hyvin kuvituskuva vastaa mielikuvasi tekstistä, jonka yhteydessä se on? **1 ei lainkaan – 4 todella hyvin**

- | | | | | |
|--------------------|---|---|---|---|
| • lentävät hevoset | 1 | 2 | 3 | 4 |
| • vesi-ilmapallo | 1 | 2 | 3 | 4 |
| • lohikäärme | 1 | 2 | 3 | 4 |

Jos huonosti, niin mikä on pielessä?

Vapaa sana:

KIITOS!

Palautteen avoimet vastaukset: mikä kuvissa oli pielessä

Jos kuva vastasi huonosti tekstiä, niin mikä oli pielessä?

- Olin kuvitellut Riesun ihan erinäköiseksi. Mutta kuvaa silti hyvin.
- Beauxnotinsin vaunu/talo on mielestäni liian pienen/ pelkistetyn näköinen.
- Ei oikeastaan huonoa, mutta vesi-ilmapallo kuva ei tuonut mieleen tiettyä kohtaa. Kuitenkin taidokas työ.
- En ollut kuvitellut Riesua sen näköiseksi.
- Ilmapallokuva ei aukea, ehkä en vain muista kohtausta.
- Kuvittelin Riesun erilaiseksi.
- Lentävissä hevosissa vaunun asento vaikuttaa luonnottomalta, liian jäykältä sekä liian tarkalle ottaen huomioon että hevosten yksityiskohaisuus pienenee mennessä valjakko rivistöä perälle päin.
- Lohikäärme ei mielestäni vastannut muuta kuvaa, liian tarkka 2D kun vertaa 3D hevosiin jotka hyppäsi kuvasta esille.
- Omanlainen mielikuvitus. Itse en tunnistanut Riesua narrin lakissa. Potter-leffatkin katsoin vasta hiljattain, kun olin osittain unohtanut omat mielikuvan. Oma mielikuvitus on aina voimakkaampi ja monitahoisempi kuin yksikään kuva tai elokuva. Silti ihanaa kun kirjoihin integroidaan upeita kuvia, kuten omasi. <3
- Siitä on aikaa kun olen lukenut Harry Potterit
- Työt ovat upeita, mutta jos jotain korjattavaa tarvitsisi, niin mielessäni ehkä hevoset olisivat uljaita ja riehakkaita. Muutoin ko. työ on varsin upea ja osuva.
- Vesi-ilmapallo jokerista tulee mieleen joku muu kuin Harry Potter maailma
- Vesi-ilmapallo: En voisi kuvitella tilannetta tuollaiseksi.
- Lohikäärmetekstin tausta: pystyy lukemaan mutta voisi olla osittain neutraalimpi.
- Lohis kuvaa erinomaisesti ja ilmapallo samoin. Hevoskuva liian satukuvitusmainen, yksinkertaisuus auttaisi. Upeaa jälkeä!
- Vesi-ilmapallokuva on hieman erilainen kuin muut kuvat ja ei sovi niin hyvin joukkoon muun kuvituksen kanssa.

Palautteen avoimet vastaukset: vapaa sana

Vapaa sana

- Aivan mielettömän hienoja kuvia, jotka kuvaavat hienosti tapahtumia. Upea työtä. Rakastan noita kirjoja ja olet saanut tuota kohtausten tunnelman kuviin hyvin.
- Aivan upeita!
- En tiedä oletko nähnyt elokuvat kirjasta. Lentävät hevoset ja lohikäärme ovat melko saman tyyppisiä kuin leffoissa. Vesi-ilmapallo on hauska ja kuvaa Riesu hyvin. Onnistuneet kuvat!
- En tunne ollenkaan tarinoita, mutta kuvitukset ovat upeita!
- Erittäin hienoja!
- Harry Potter on paras!
- Hienoa jälkeä, kaikki kolme kuvaa.
- Hienoja kuvia!
- Hienoja kuvia! Se, että en tunnista kohtauksia johtuu siitä, että en ole ollut tekemisissä sarjan kanssa suunnilleen 10 vuoteen,.
- Hienoja teoksia!
- Hienoja!
- Hyvin tehty!
- Ihana aihe ja hienot kuvat!
- Ihania teoksia! Riesu kuvattu hyvin omien mielikuvieni mukaiseksi, vaikkei se ole tainnut elokuvissa koskaan näkyä. Taianomainen tyyli! <3 Sopisi hyvin Harry Potter kirjojen kuvituksiksi.
- Kaunista, selkeää ja erittäin havainnollistavaa. Väri valinnat ovat ihan mahtavat, herkstä räväkkään, luonnetta kuvaten. Todella laadukasta kuvitusta!
- Kivoja on!
- Lohikäärme ja lentävät hevoset töissä värien käyttö välittää tunnelmaa tekstin mukaisesti.
- Loistavaa työtä!
- Mutta hienoja kuvia ja taideteoksia!

Palautteen avoimet vastaukset: vapaa sana

- Olen lukenut kirjan kauan sitten silloin kun se ilmestyi. En muistanut kuvien perusteella kohtauksia. Kun luin seinässä olevan tekstin niin kaikki palautui mieleeni ja siinä yhteydessä kuvat ovat erittäin ihenot ja upeat! Riesu on hauska!
- Olisi ollut kiva olla tekstit myös englanniksi.
- Olisin kiinnostunut tietämään mikä koulutusala oli kyseessä.
- Piirrustukset olivat hienoja! Lentävät hevoset työ oli lempparini.
- Sopii hyvin kuvitukseksi. Kaikisa kuvissa selkeä tunnelma.
- Super hienoja kuvia, pääsee todella hyvin tunnelmaan ja näyttävät siltä, kuin olisivat alun perinkin kuuluneet tarinan kyseisiin kohtiin.
- Todella hienoja kuvituksia! Tykkään erityisesti lohikäärmeestä sekä Riesusta. Muistan kaikki HP-kirjat ulkoa, joten kyseiset kuvat toivat heti mieleen kirjan tapahtumat.
- Todella hienoja töitä, hauska aihe!
- Todella hienoja!
- Todella hienoja! Olet taitava.
- Todella kauniit värit, hevoskuvassa on mukavasti saatu monta asiaa kuvaan.
- Todella mahtavia kuvituksia! Olisi hienoa lukea kuvittamaasi kirjaa!
- Todella upeita maalauksia. Erityisesti lohikäärmeen silmät, piikit ja hampaat. Myös tekstissä oleva kuva, jossa tummemmat oranssin sävyt on mahtava. Upeat liekit!
- Tosi hienoja ja kiva et oli erilaisia, esim. vesi-ilmapallo on tosi siisti.
- Tosi hienoja! Heti muistui kohtaaminen mieleen etenkin lentävät hevoset ja lohikäärme.
- Tykkään huomattavasti enemmän kuin esim. Mika Louniksen tyylistä kansikuvissa. Elävä tyyli. :)
- Upeita kuvia! Olisi ihana lukea Harry Potter näin kauniilla kuvilla kuvitettuna.
- Upeita kuvituksia, hienot tekniikat ja huikeita yksityiskohtia.

Palautteen avoimet vastaukset: vapaa sana

- Upeita maalauksia. Voisi olla hieman tummempiakin, mutta ehkä minua vain hämää elokuvien synkkyys.
- VAU! Upeaa työtä!
- Vesi-ilmapallokohtauksen kuvitus on mielestäni hienoin! Se on hyvin linjassa tekstin kanssa.