

Digitaalinen kuvittaminen luovan prosessin välineenä

KAISA KOKKO
OPINNÄYTETYÖ 2012

Kuopion Muotoiluakatemia
Savonia-ammattikorkeakoulu

Digitaalinen kuvittaminen luovan prosessin välineenä

Kaisa Kokko

Opinnäytetyö

Koulutusala Kulttuuriala	
Koulutusohjelma Viestinnän koulutusohjelma	
Työn tekijä(t) Kaisa Kokko	
Työn nimi Digitaalinen kuvittaminen luovan prosessin välineenä	
Päiväys	5.4.2012
Sivumäärä	60
Ohjaaja(t) Marja-Sisko Kataikko, Jouko Kivimäki	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t) -	
<p>Tiivistelmä</p> <p>Opinnäytetyön tarkoituksena oli tarkastella digitaalista kuvittamista luovan prosessin välineenä. Digitaalisen kuvittamisen pääteemana oli hahmosuunnittelu digitaalisen maalaamisen keinoin, joka oli tekijälle uusi kuvittamisen tekniikka. Luovan prosessin tutkimisen tavoitteena oli luovuuden harjaannuttaminen sekä vahvistaminen, ja siinä painottui itsereflektiivinen tapa tarkastella prosessia. Tekijä halusi opinnäytetyöllään ennen kaikkea kehittää ja laajentaa omaa ammatillista osaamistaan. Yhtenä näkökulmana oli saada selville, olisiko kuvittajan työ suunta, johon tekijä voisi graafisena suunnittelijana jatkossa panostaa enemmän.</p> <p>Ennen varsinaista kuvitusprosessia tekijä paneutui digitaaliseen maalaamiseen sekä hahmosuunnittelun periaatteisiin ja tekniikoihin. Tämän tietopohjan turvin alkoi luova prosessi, jonka tuloksena syntyi kuvaus yhden hahmon kuvituksesta aina luonnoksista valmiisiin kuviin saakka.</p> <p>Tekijän mielestä luovan prosessin tarkastelusta sai selvää ammatillista hyötyä. Ennen kaikkea digitaalisen maalaamisen opettelu toi tekijälle mukanaan merkittävää kehitystä ja uusia näkökulmia – ei pelkästään kuvittamiseen, mutta myös muuhun graafiseen suunnitteluun liittyen.</p>	
Avainsanat Luova prosessi, digitaalinen maalaaminen, piirtopöytä, hahmosuunnittelu	

Field of Study Culture			
Degree Programme Degree Programme in Design			
Author(s) Kaisa Kokko			
Title of Thesis Digital Illustration as a Tool of Creative Process			
Date	5.4.2012	Pages	60
Supervisor(s) Marja-Sisko Kataikko, Jouko Kivimäki			
Client Organisation /Partners -			
<p>Abstract</p> <p>The purpose of the final project with thesis was to examine digital illustration as a tool of a creative process. The subject of digital illustration was character design using digital painting as a new technique. The goal in examining the creative process was to practice and strengthen the author's creativity; the focus was on a self-reflective way to examine the process. One point of view was to find out whether illustration would be the field in which the author could invest more in the future. Above all, the author wanted to improve and increase her know-how as a graphic designer.</p> <p>Before the illustration process the author researched the principles and techniques of digital painting and character design. This groundwork formed the basis for further effort with the creative process which resulted in a description of one character design process, all the way from sketches to complete illustrations.</p> <p>As a result of the final project with thesis, the author thinks that she got prominent benefit from the examination of a creative process. Especially learning digital painting meant a measurable improvement and gave new aspects to the author - not only concerning illustration, but also other graphic design.</p>			
<p>Keywords Creative process, digital painting, tablet, character design</p>			

Sisällys

1. Johdanto	5
2. Opinnäytetyön tavoitteet ja tarkoitus	7
2.1 Aiheen valinta ja tavoitteet	8
2.2 Työn viitekehys	8
2.3 Tutkiva ote	9
3. Tutkimuksen kohteena luova prosessi	10
3.1 Mitä on luovuus?	11
3.2 Mitä on luova prosessi?	11
4. Digitaalinen kuvittaminen	13
4.1 Digitaalinen vallankumous	14
4.2 Digitaalisuus vs. perinteinen taide	15
4.3 Minä kuvittajana	17
4.4 Kuvalliset vaikutteet	19
4.5 Kuvituksen teemana hahmosuunnittelu	25
5. Hahmon kehitysprosessi - ideasta valmiisiin kuvituksiin	28
5.1 Kerääminen	29
5.2 Valikointi	34
5.3 Luonnostelu	37
5.4 Jalostaminen	41
5.5 Viimeistely	45
5.6 Tulokset	48
6. Pohdinta	52
Lähteet	55
Aineistot	59

1. Johdanto

Kuvitus on aina ollut mielenkiinnon kohteeni, ja pidän sitä yhtenä suurimmista syistä, joiden takia ylipäätään hain graafisen alan koulutukseen. Opiskelujen aikana olen toteuttanut kourallisen kuvallisia tehtävänantoja, joissa olen käyttänyt perinteisiä taiteellisia menetelmiä; esimerkiksi maalaamista ja piirtämistä. En ollut kuitenkaan kehittänyt kuvittamista muuten opiskelujen aikana.

Huolimatta mielenkiinnosta kuvittamista kohtaan opinnäytetyöni ei alun perin ollut tarkoitus olla taiteellinen. Graafisen viestinnän opinnot ovat synnyttäneet mielenkiinnon kaikenlaista viestintää kohtaan ja pohdin aina tekeväni opinnäytetyön liittyen johonkin perinteiseen työelämälähtöiseen graafisen alan asiakastyöhön, kuten yritysgraafikan luomiseen. Samalla mielessä pyöri ajatus jostain vähemmän teknisestä opinnäytetyön aiheesta, jossa saisin toteuttaa itseäni vapaammin ja keskittyä kuvittamiseen.

Ajatukset liittyen kuvittamiseen vahvistuivat, kun vietin lukuvuoden 2010 - 2011 ulkomailla vaihto-opiskelijana Barcelonassa, ja heti perään syksyn 2011 työharjoittelun Lontoossa. Tämän ajanjakson voi sanoa lopullisesti avanneen omat silmäni tulevasta opinnäytetyön aiheesta. Barcelonassa aloin melkein pä sattumalta kirjakaupoissa tutustumaan paremmin kuvittamista käsittelevään kirjallisuuteen. Muistan, kuinka aivan ensimmäisenä käteeni osui teos ”La nueva ola de la ilustración japonesa” (=Japanilaisen kuvituksen uusi aalto) (kuva 1). Tässä kirjassa esiteltiin tunnettuja japanilaisia kuvittajia ja heidän työskentelytekniikoitaan, joihin kuului myös digitaalisen maalaaminen. Kuvat nähtyäni olin vaikuttunut ja ihmeissäni. Ne eivät jättäneet minua rauhaan, vaan muistan pohtineeni kuumeisesti, miten sellaisia kuvia oikein luodaan.

Kirjojen myötä aloin tutustua aiheeseen myös Internetin kautta, jolloin löysin digitaalisen maalauksen liittyvät huippuosajat



Kuva 1. Inspiraation lähde: ”La nueva ola de la ilustración japonesa”.

sekä hahmosuunnitteluun liittyvän konseptitaiteen. Aiheeseen tutustumista jatkoin myös Lontoossa, jossa ahmin kirjakauppojen erinomaisen tarjonnan.

Kaiken tämän seurauksena mieleeni kypsyikin ajatus; Miksi en kehittäisi kuvittamista, tuota selvää vahvuusalueitani paremmaksi? Miksi en päivittäisi kuvallista osaamistani ja kokeilisi digitaalista kuvittamista? Samalla hahmosuunnittelu tuntui mielenkiintoiselta ja inspiroivalta tavalta kokeilla uutta tekniikkaa. Mukaan päätin tuoda luovan prosessin tarkastelun, ja näin saisin rakennettua jo olemassa olevista ja uusista palasista entistä vahvempaa ammatti-identiteettiä. Tämän avulla voisin ponnistaa tulevaisuudessa hämmöttävään työelämään.

2 • **Opinnäytetyön tavoitteet ja tarkoitus**

2.1 Aiheen valinta ja tavoitteet

Opinnäytetyöni tavoitteena on tutkia luovaa prosessia digitaalisen kuvituksen kautta. Kuvitusprojektini taustalla ei ole asiakasta tai toimeksiantajaa, vaan kyseessä on työelämähakuinen, henkilökohtainen kuvitusprosessi, jonka pääteemana on hahmosuunnittelu digitaalisen maalaamisen keinoin. Hahmosuunnittelun ideana on tuottaa sarja erilaisia ihmishahmoja. Tässä opinnäytetyössä tuon esille vain yhden hahmon kehitysprosessin, jotta prosessin kuvaaminen pysyisi mahdollisimman selkeänä.

Opinnäytetyön voi ajatella jakautuvan kahteen osaan, joista ensimmäisessä esittelen digitaalista kuvittamista sekä omaa suhdettani siihen. Toisessa osiossa keskityn omaan luovaan prosessiin esittelen kuvituksen kehitysprosessia. Opinnäytetyöni kohderyhmänä ovat muut kuvan tekijät sekä ne, jotka ovat kiinnostuneet luovan prosessin tarkastelusta.

Koska kyseessä ei ole asiakastyö, voin suunnitella vapaammin omien mieltymysteni mukaisesti, heittäytyä luovan prosessin vietäväksi sekä tutustua rauhassa digitaalisen maalauksen saloihin. Haluan oppia digitaalista maalausta ja löytää siinä itseäni kiinnostavia ja tyylilleni sopivia ominaisuuksia. Tavoitteena on saada aikaan onnistumisen tunteita, oivalluksia sekä uusia näkökulmia visuaaliseen suunnitteluun. Näin voisin tulevaisuudessa työskennellä digitaalisen kuvituksen parissa sujuvammin ja toteuttaa monimutkaisempiakin visuaalisia ideoita.

Luovan prosessin tutkimisen tavoitteena taas on luovuuden harjaannuttaminen ja vahvistaminen: Mistä luovuuteni on peräisin ja mitkä asiat vaikuttavat siihen? Miten voisin jatkossa välttää mahdolliset suunnitteluun liittyvät sudenkuopat ja tehdä prosessista entistä sujuvampaa? Haluan prosessin päätyttyä

olla tietoisempi omasta luovuudestani ja siten parantaa omaa työskentelyäni. Tavoitteenani on saada oma visuaalisen tuotannon syntyprosessi kattavaan sanalliseen muotoon, mikä tulee olemaan myös haasteellista.

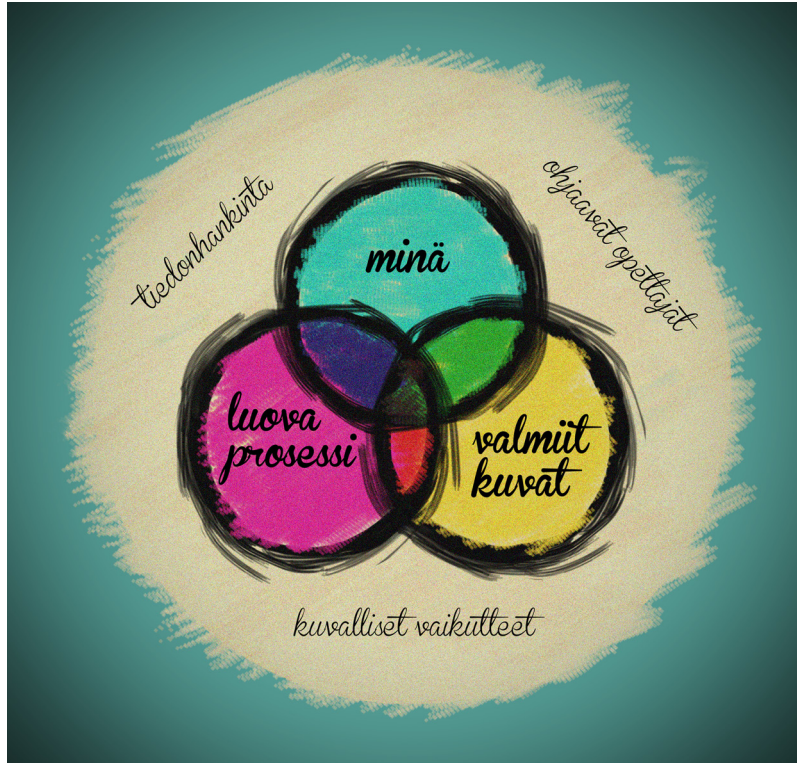
Ennen kaikkea haluan luovan prosessin tutkimisella ja digitaalisen maalaamisen opettelulla kehittää omaa luovuuttani sekä ammatillista osaamista. Yhtenä näkökulmana on myös pohtia, olisiko kuvittajan työ suunta, johon voisin panostaa graafisena suunnittelijana jatkossa enemmän.

2.2 Työn viitekehys

Kuviossa 1 (s. 9) tuon esille, kuinka asiat ja elementit asettuvat ja kohtaavat opinnäytetyössäni. Viitekehys tarkoittaa asetelmaa teokseen liittyvistä tekijöistä ja niiden välisistä suhteista (Anttila 2005, 167). Opinnäytetyöni avainosioina voidaan pitää tekijää (eli minua), luovaa prosessia sekä työn tulosta eli valmiita kuvia. Minä valmistan luovan prosessin kautta kuvat ja yhdessä eri elementit ovat loppumaton kehä, jossa kaikki tekijät vaikuttavat toisiinsa. Toimintaan vaikuttavat myös ulkopuoliset tekijät: tiedonhankinta, ohjaavien opettajien tietämys sekä kuvalliset aineistot ja vaikutteet.

Minä: Tekijän, eli minun kautta tulee esille mielenkiinto digitaalista kuvittamista ja sen opettelua kohtaan. Tämän mielenkiinnon kautta aiheekseni rajautui hahmosuunnittelu digitaalisen maalaamisen keinoin. Hahmosuunnittelun aiheeksi puolestaan rajautui kuvitteelliset ihmishahmot. Kaiken kaikkiaan minä-osiossa korostuu subjektiivisuus; omat henkilökohtaiset intressit ja niiden kautta syntyvät valinnat.

Luova prosessi: Tätä tutkin koko opinnäytetyöni ajan. Kimmo Virtanen pohtii mielestäni hyvin opinnäytetyössään ”Tutkimus omasta taiteellisesta prosessista” luovan prosessin sisältöä:



Kuvio 1. Opinnäytetyön viitekehys.

”Mielestäni kivijalka koko määritelmälle on henkilökohtaisuus. Koska kaikki ihmiset ovat yksilöitä, luovalle työlle ei yleisesti ottaen ole yhtä ja ainoaa oikeaa lähtökohtaa - oli kyse sitten käytännön työvaiheiden organisoinnista tai taideteoksen luomisprosessista” (Virtanen 2011, 20). Samaistun pohdintaan täysin - ennen kaikkea kyse on subjektiivisuudesta; henkilökohtaisesta suhteesta luotuun työhön.

Valmiit kuvat: Hahmosuunnitteluprosessini tavoitteena on luoda sarja humoristisia ihmishahmoja. Tässä opinnäytetyössä tuon esille tarkemmin yhden hahmon syntyprosessin.

Ulkopuoliset tekijät: Omien henkilökohtaisten mieltymysten kautta subjektiivisuuden kivijalkaan tulee prosessin soljuessa eteenpäin ulkopuolisia tekijöitä, johon kuuluvat ohjaavat opettajat sekä työhön kuuluva tiedonhankinta. Suunnittelun perustana ovat inspiraation lähteeksi käytetyt kuvalliset aineistot ja vaikutteet.

2.3 Tutkiva ote

Opinnäytetyön tutkivana otteena toimii tekemällä tutkiminen, ja tarkoituksena on havainnoida omaa luovaa prosessia itserefleksion kautta. Itserefleksiksi kutsutaan oppimisen psykologiassa omien ajatusten ja tunteiden tiedostamista. Keskeistä tällaisessa on uusia näkökulmia metsästävä ja tutkiva mieli, jonka avulla oppija käsittelee uusia kokemuksiaan muodostaakseen uutta tietoa tai uusia näkökulmia aikaisempiin tietoihinsa (Anttila 2005, 417).

Tässä opinnäytetyössä käytän pohjana luovan prosessin tutkimiselle Filosofian Akatemian* *Luovan työn opas* -teoksen (2009) viisiportaista mallia.

Kokemuksen pohdinnassa pyrin itsekriittisesti ja kokonaisvaltaisesti arvioimaan, mitä tapahtui, miksi ja minkä seurauksena? Olisiko jotain voinut tehdä toisella tavalla? Tämän tarkoituksena on synnyttää uusia ajatuksia ja näkökulmia sovellettaviksi uusissa vastaavanlaisissa tilanteissa. Kaiken kaikkiaan tutkimukseni näkökulma on hyvin tekijäkeskeinen, ja painopiste tulee olemaan työskentelymenetelmien tarkkailussa ja kehittämisessä.

*Filosofian Akademia Oy on vuonna 2009 perustettu yritys, jonka toimiala on filosofinen tutkimus- ja koulutustyö. Akatemian missiona on tutkia ihmiselämän peruskysymyksiä ja tuottaa sovelluksia, jotka nostavat merkittävästi ihmisten tuottavuutta, hyvinvointia ja elämänlaatua. (Filosofian Akademia 2009).

3. Tutkimuksen kohteena • luova prosessi

3.1 Mitä on luovuus?

Ensimmäinen ajatus liittyen luovuuteen tuo mieleeni Aku Ankka – tarinoiden keksijähahmon Pelle Pelottoman, joka pystyy keksimään lähes mitä tahansa. Tarinoissa Pelle yleensä keksii nopeasti halutun laitteen, mutta jos ideaa ei tule hän kolauttaa itseään vasaralla päähän ajatuksen esiin saamiseksi. Hän käyttää myös mietintämyssyä: katonharjan muotoista päähinettä, jossa istuu kolme lintua.

Graafisen suunnittelun yksi keskeisimmistä taidoista on luova ongelmanratkaisukyky, ja mietintämyssyä tuntuu tarvitsevan harva se kerta painattaessa erilaisten tehtävänantojen kanssa. Jos mietinkin omaa graafisen suunnittelun alaa, Pelle Pelottoman aina ehtymättömältä tuntuva kyky luoda uusia toimivia ideoita olisi varmasti yksi avaintekijä menestykseen. Pohdiskelen usein oman luovuuttani ja sen lähtökohtia, mikä onkin yksi tärkeimmistä syistä opinnäytetyöni aiheeseen.

Mitä termi luovuus sitten oikein tarkoittaa? Pitääkö olla jotenkin erikoinen ollakseen luova?

Nyky-yhteiskunnassa luovuus on kohotettu lähes myyttiseen asemaan, ja se on ollut merkittävä iskusana niin yritysmaailmassa kuin koulutusorganisaatioissakin. Luovuus yhdistetään kuitenkin hyvin usein pelkästään taiteisiin: maalaamiseen, säveltämiseen, valokuvaukseen, arkkitehtuuriin, kuvanveistoon. Totuus kuitenkin on, että luovuutta tarvitaan ja sitä esiintyy kaikilla elämänalueilla (Koski & Tuominen 2007, 24). Luovuus voi liittyä esimerkiksi kokkaukseen, lasten kasvattamiseen, liikeidean hiomiseen tai urheilujoukkueen valmentamiseen. Ilman luovuutta ei edesmennyt Applen toimitusjohtaja Steve Jobs olisi kehittänyt maailman kuuluisinta omenaa, jääkiekkovalmentaja Jukka Jalonen johdattanut Suomea vuoden 2011 maailmanmestariksi tai Rovio-

pelifirman Peter Vesterbacka tehdä suomalaista menestystarinaa viemällä Angry Birds -peliä maailman huipulle.

Luovuutta on tutkittu paljon ja sille on löydettävissä monenlaisia määritelmiä. Tässä opinnäyteyössä käytän pääohjenuoranani Järvilehdon Luovan työn opaan ajatuksia.

”Kun ajattelumme edesauttaa pyrkimyksiämme riittävän hyvin, siitä tulee kaavamaisista: turvaudumme samoihin prosesseihin kerta toisensa jälkeen. Luova mieli kykenee irtaantumaan vakiintuneista ajatteluprosesseista ja synnyttämään vanhoja prosesseja rikkomalla ja yhdistelemällä kokonaan uudenlaisia ajatuksia. Luovuus on kyky synnyttää uusia ajatusprosesseja ja niiden kautta myös uusia toiminnallisia prosesseja, joista seuraa esimerkiksi maalauksia, sävelteoksia ja keksintöjä.” (Järvilehto 2009, 4).

Myös Jussi T. Koski ja Saku Tuominen tiivistävät luovuuden määritelmän uusia ideoita tuottavana ajatteluna (Koski & Tuominen 2007, 13) Sekä Järvilehto että Koski & Tuominen ovat yhtä mieltä siitä, että luovuutta voi oppia – se on taito siinä, missä pyörällä ajaminenkin. Jokainen voi halutessaan kehittyä paremmaksi luovaksi ajattelijaksi. Tämä ajatus toimii myös oman opinnäyteyöprosessini tavoitteena.

3.2 Mitä on luova prosessi?

Ken Follet, englantilainen jännityskirjailija, on kuvaillut suhdettaan luovan työn vaiheisiin seuraavasti: ”Tutkimus on helpointa. Hahmottelu hauskinda. Ensimmäinen versio on kaikkein työläin, koska silloin jokainen sana täytyy herättää henkiin. Uudelleenkirjoitus on oikein tyydyttävää”. (Järvilehto 2009, 5).

Jotta olisi mahdollista tehdä johtopäätöksiä luovasta prosessista on perusteltua määritellä, mitä käsite luova prosessi sisältää. Olen käyttänyt luovan prosessini tutkimisen tukena Filosofian Akatemian Luovan työn opasta, jonka luovan prosessin malli on mielestäni todella selkeä ja käy rakenteeltaan hyvin omaan työskentelyyni. Filosofian Akatemian mukaan luovaa prosessia voidaan tarkastella johdonmukaisena, viisiportaisena prosessina, jonka vaiheet ovat:

- 1) **Kerääminen**
- 2) **Valikointi**
- 3) **Luonnostelu**
- 4) **Jalostaminen**
- 5) **Viimeistely**

Kirjoittaja Lauri Järvilehto ottaa teoksessa esille termit *konvergentti* ja *divergentti*. Ne kuvaavat luovan prosessin kahta erilaista työvaihetta: ”Konvergentti toiminta tarkoittaa pohjimmiltaan sitä, että tiettyä yksilöityä toimintaa hiotaan yhä virtaviivaisemmaksi. Konvergenttia toimintaa pidetään usein konservatiivisena: siinä pitäydytään vanhassa ja hyväksi havaitussa. Divergentti toiminta tarkoittaa puolestaan uuden etsimistä. Siinä pyritään entisessä pitäytymisen sijaan synnyttämään uudenlaisia tapoja ajatella, toimia ja olla. Divergenttiä toimintaa pidetään usein innovatiivisena ja luovana sen uutta synnyttävän vaikutuksen vuoksi.” Ensimmäisenä ajatuksena tulee mieleen luovuuden olevan pohjimmiltaan divergenttiä, mutta uusien hyvien ideoiden syntyyn tarvitaan myös konvergenttisen työvaiheen tuomaa näkökulmaa. Viisiportaisen luovan prosessin voi sanoa kasvavan innovatiivisesta divergentistä toiminnasta analyttiseen, konvergenttiseen toimintaan. (Järvilehto 2009, 5).

On myös hyvä huomata, että luova prosessi ei läheskään aina tapahdu johdonmukaisen lineaarisesti, vaan eri työvaiheisiin ja

toimintatapoihin siirtyminen tapahtuu intuitiivisesti ja aiempiin työvaiheisiin voi aina palata tarpeen vaatiessa. (Järvilehto 2009, 6).

Käytän siis viiden portaan luovan prosessin mallia omaan työskentelyyni, ja paneudun tuonnempana jokaiseen vaiheeseen tarkemmin kertoessani opinnäytetyöni luovasta työskentelystä. Käytän omassa työskentelyssä tekniikoita, joita Järvilehto ottaa Luovan työn oppaassa esille ja joista koen olevan hyötyä omassa työskentelyssäni. Anttila kirjoittaa, että luova prosessin näkymättömät asiat pitäisi tehdä näkyväksi aktiivisen dokumentoinnin keinoin (Anttila 2006, 426). Pyrinkin kuvaamaan mahdollisimman havainnollisesti kuvien ja tekstein yhden hahmon luomisprosessia; sitä, kuinka kuvitukseni syntyy ja mitkä asiat siihen vaikuttavat, jotta teokset ja kirjallinen osio olisivat toisiaan täydentäviä, ja että niiden välille syntyisi dialoginen ja analyttinen suhde.

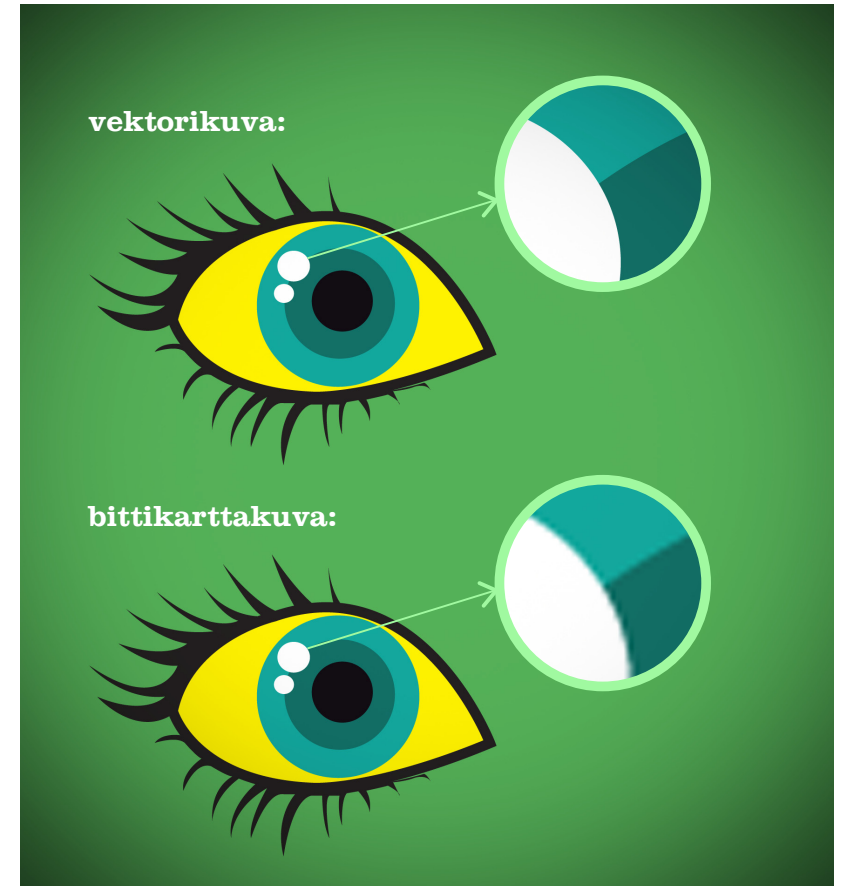
4. Digitaalinen kuvittaminen

4.1 Digitaalinen vallankumous

Kuvitus tarkoittaa tekstin, sisällön tai jonkun muun kontekstin visuaalisesti valaisevaa, tukevaa tai tulkitsevaa kuvaa (Toivanen 2010). Perinteisen piirroksen tai maalauksen lisäksi kuvitusta tehdään nykyään yhä laajenevissa määrin myös digitaalisesti, mikä on alkanut yleistyä 1990-luvun lopulta lähtien varsinkin kuvittajien, sarjakuvapiirtäjien ja animaatiosuunnittelijoiden keskuudessa. Nykyään näemme digitaalisesti toteutettuja kuvia ja ympäristöjä jatkuvasti muun muassa lehtikuvituksissa, pakkauksissa, mainoksissa, peleissä ja elokuvissa.

Digitaalinen taide voidaan jakaa geometriaan perustuvaan luokkaan, jossa käytetään vektorigrafiikkaa, sekä pikselien käsittelyyn perustuvaan bittikarttagrafiikkaan, johon digitaalinen maalaus myös kuuluu. Bittikarttagrafiikka koostuu rinnakkaisista pisteistä, joista jokaisella on tietty väriarvo. Tällaista kuvaa muokattaessa vaikutetaan yksittäisten kuvapisteiden eli pikselien väriarvoihin, eikä muutoksen alle jäänyttä kuvan osaa saada enää takaisin. ”Vektorigrafiikan etuna bittikarttagrafiikkaan verrattuna on pienempi tiedostokoko ja ja kuvien skaalattavuus - kuvan laatu ei heikkene näytöllä, vaikka sen suurentaisi mihin kokoon tahansa” (Hölttö 1998; kuva 2).

Digitaalinen maalaaminen on yksinkertaisesti selitettynä kuvan maalaamista digitaalisesti; taiteilija työskentelee perinteisten työkalujen sijaan tietokoneen välityksellä ja maalaus syntyy suoraan digitaaliseen muotoon. Maalaamisen voidaan sanoa syntyvän pikseli pikseliltä – aivan kuten esimerkiksi perinteinen öljyvärimaalaus syntyy sentti sentiltä. Maalauksen työvälineinä käytetään piirtopöytää -tai näyttöä, eikä hiirtä kannata käyttää sen kömpelyyden vuoksi. Piirtopöydässä -ja näytössä on kynää muistuttava piirrin, jolla kuva piirretään työvälineen



Kuva 2. Vektori- ja bittikarttakuvan ero skaalattavuudessa.

kosketuspinnalle ja josta se sitten siirtyy tietokoneen näytölle. Paineentunnistuksen avulla piirtäjä voi asettaa kynän kärjen joustamaan käden ”voimakkuuden” mukaan ja näin jäljitellä klassisia piirustus- ja maalausvälineitä, kyniä, liituja ja siveltimiä. Piirtopöytien suosituinta mallia edustaa Wacom, joka tarjoaa laajan kirjon erilaisia piirtopöytiä niin harrastajien kuin



Kuva 3. Wacom Intuos4 -piirtopöytä ja -piirrin.

ammattilaistenkin käyttöön (Wacom 2012). Opinnäytetyön tekemistä varten hankin itselleni Wacom Intuos4 –merkkisen piirtopöydän, joka sallii monipuolisen piirrosten hallinnan (kuva 3).

Tekijä tarvitsee itselleen myös maalausohjelman, jota valittaessa kannattaa yleensä ottaa huomioon oma tyyli ja haluttu lopputulos – kuinka puhdasta, maalauksellista tai valokuvauksellista jälkeä halutaan saada aikaan. Esimerkkinä maalausohjelmasta toimii varsin suosittu kuvankäsittelyohjelma Adobe Photoshop, joka soveltuu digitaaliseen maalaukseen erinomaisesti. Ohjelman piirustus- ja maalaustyökalu on Brush Tool eli pensseli, ja työskentely tapahtuu perinteisen median paperin tai kankaan sijaan päällekkäisille, läpinäkyville tasoille (engl. layer). Brush Toolin muotoa ja asetuksia muokkaamalla on mahdollista tuottaa

lähes rajattomasti erilaisia piirtojätkiä, pintoja ja tekstuureita. Ohjelman hyödyistä mainittakoon Brush-Mixer -ominaisuus, jolla voidaan luoda erilaisia maalaustekniikoita muistuttavaa jälkeä. Brush-Mixer -toiminto pyrkii jäljittelemään aidon siveltimen käyttäytymistä, aina käden asentoa ja piirtokulmaa myöten (Paananen 2010, 92). Tämä ominaisuus onkin parhaimmillaan piirtopöydän kanssa käytettynä.

Graafisen suunnittelijan on ammatillisesti välttämätöntä osata nykyään digitaalisen kuvan tekeminen. Digitaalitekniikka tarjoaa taitelijalle valtavasti mahdollisuuksia, enkä itse kuvittamisesta kiinnostuneena voi kuvitella ammattia ilman digitaalisuuden tuomia hyötyjä. Se mahdollistaa lähes täydellisen kontrollin kuvan muokkaamiseen. Olisin voinut toteuttaa hahmosuunnitteluprojektini myös vektorigrafiikkaa käyttäen, mutta halusin nimenomaan tutustua digitaaliseen maalaukseen, koska se on minulle täysin uusi tekniikka. Näin pystyn laajentamaan ammatillista osaamistani.

4.2 Digitaalisuus vs. perinteinen taide

”Tietokoneet ovat hyödyttömiä. Ne voivat vain antaa sinulle vastauksia”. Tämä oli kuuluisan espanjalaisen kuvataiteilijan, Pablo Picasson, reaktio tietokoneisiin kauan ennen digitaalista vallankumousta. 1990-luvulta lähtien tietokoneen ruudun tuijottaminen on kuitenkin muodostunut normiksi, ja suurin osa visuaalisen alan ammattilaisista ei nykyään tule toimeen ilman tietokoneen korvaamatonta apua (Zeegen 2007, 41). Picasson ajatukset toimivat johdatuksena kysymykseen perinteisen, käsillä tehdyn taiteen ja digitaalisten teosten vastakkainasettelusta.

”Jos tietokoneilla työskentely helpottaa kuvan tekemistä, tekekö se siis tästä taidesuunnasta vähemmän arvostettua?” (Uhrmann 2009, 8).

Monet maallikot uskovat, että tietokone tekee kuvan tekijän puolesta suurimman työn. Koneesta on varmaan löydettävissä joku erikoinen taikanappi, jota painamalla kuva syntyy kuin itsestään. Aivan kuin tietokoneella olisi oma tahto, joka tekee kuvasta sellaisen kuin siitä tulee. Ihmisten onkin ehkä vaikea hyväksyä sitä, että digitaaliseen taiteeseen käytetty työkalu on monimutkaisempi kuin kynä tai pensseli. (Uhrmann 2009, 8-9).

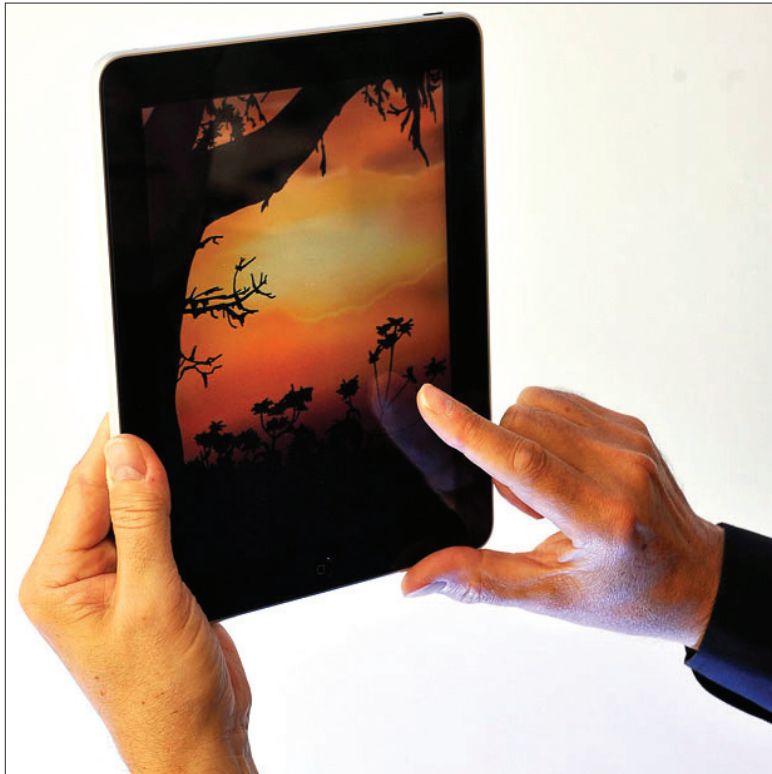
Esimerkiksi kynäpiirros ja vesivärimaalaus tuottavat hyvin erilaista taidetta, koska taiteilija valitsee visioonsa sopivan tekniikan ja käyttää hyväkseen juuri sen tekniikan ominaisuuksia. Tietokoneen käyttö taiteen tekemiseen luulisi johtavan hyvin erilaiseen lopputulokseen totutusta taiteesta, mutta näin ei näytä (joitain poikkeuksia lukuun ottamatta) olevan. Esimerkiksi juuri digitaalisen maalauksen avulla pystyy tuottamaan kuvaa, joka muistuttaa erehdyttävästi perinteisin välinein tehtyä taidetta (kuva 4). Perinteisen taiteen puolestapuhujat korostavat usein koko kuvantekoprosessia, joka on koettavissa kokonaisvaltaisesti aisteilla: näkemällä, koskettelemalla, haistamalla, tuntemalla ja jopa maistamalla. Taidetta luodessa yleensä annetaan paljon arvoa ajalle, joka on mennyt teosta tehdessä ja myös sen materiaalikustannuksille. Digimaalaaminen ei puolestaan maksa muuta kuin sähköä, kunhan kone ja muut työvälineet on hankittu. Jos samanlaisia kuvia maalaisi akryyli- tai öljyväreillä, niiden tekemiseen kuluisi moninkertainen määrä aikaa. Digimaalaaminen onkin todella paljon nopeampaa verrattuna perinteiseen maalaamiseen.

Tietokonefoobikoille kone saattaa olla kylmä, monimutkainen ja anteeksiantamaton kapistus. Ehkä monia juuri epäilyttää, etteivät he ymmärrä kuvan valmistumista. Täytyy myöntää, että olen itsekkin ajatellut vähän tähän tapaan. Vielä lukion alkuaikoina uravalintojen viidakossa vannoin itselleni, että en ikinä tulisi opiskelemaan alaa, jossa tietokone tulisi näyttelemään



Kuva 4. Visuaalisesti digitaalinen maalaus voi muistuttaa paljon perinteistä maalausta. Nimimerkki "asuka 111":n digitaalinen maalaus: "Sakura".

tärkeää roolia. Kuitenkin, päädyttyäni opiskelemaan graafista suunnittelua olen oppinut rakastamaan digitaalisuuden tuomia mahdollisuuksia; luonnostelen asiat edelleen käsin, mutta koneen avulla voin toteuttaa mitä hulluimpia ideoita ja saada aikaiseksi erilaista jälkeä. Tietotekniikka ja ohjelmat ovat nykypäivänä kaikkien saatavilla. Minulle henkilökohtaisesti digitaalisuus edustaakin nykyaikaa sekä riippumattomuutta perinteisten taidevälineiden määrästä - se nopeuttaa ja tehostaa suunnittelutyötä parhaimmillaan merkittävästi. Maalauslustana voi esimerkiksi käyttää Applen iPad-tablettia, mikä tekee luonnosten tekemisestä



Kuva 5. Maalauslustana voi käyttää Applen iPad-tablettia.

ja niiden muokkauksesta entistä mielenkiintoisempaa ja myös helpompaa; kuvia voi tehdä missä ja milloin vain (kuva 5).

Hyviä kuvia on haastavaa tehdä, oli pa kyseessä mikä työväline tahansa. Vaikka kone tuo kuvan tekemiseen joustavuutta ja helpottaa tiettyjä asioita, se ei takuulla tee mitään puolestasi. Kuvalliseen prosessiin tarvitaankin aina ihmisen kosketusta, näkemystä ja pitkäjänteisyyttä.

”Voimme silti arvioida ja esteettisesti arvostaa kuvaa, vaikkemme tarkalleen ymmärtäisikään miten se on tehty. Vanhat hyvät periaatteet sommittelusta, väriopista ja perspektiivistä pitävät edelleen paikkansa” (Uhrmann 2009, 9).

4.3 Minä kuvittajana

Vaikka se kuinka kliseiseltä saattaa kuulostaakin, piirtäminen on aina ollut intohimoni. Jo tarhaikäisenä tein omia sarjakuvia ja piirsin sukulaisten ja kavereiden muotokuvia. Työskentelyni on monesti suunnittelematonta vihkojen reunojen täyttämistä, ja voisikin sanoa, että tuottamani kuvat ovat olleet hyvin usein vain pelkkää tajunnanvirtaa visuaalisessa muodossa.

Ennen opiskelua digitaalisuus oli ollut minulle aina jollain tavalla 'kylmää' ja vierasta. Lempivälineeni piirtämiseen onkin aina ollut lyijykynä, joka on aina tuntunut taipuvan erinomaisesti tahtooni luoda kuvia. Ehkäpä tästä löytyy syy digitaalisuuden 'pelkoon' ja ennakkoluuloihin - pystyisinkö hallitsemaan esimerkiksi piirtopöytää samalla tavalla kuin lyijykynää?

Vaikka olen ehtinyt tehdä muutamia asiakastöitä kuvituksen saralla, koen olevani kuvittajana vasta aloittelija. Alaan sisältyy

paljon esimerkiksi itsensä markkinoimiseen ja asiakkaisiin liittyviä kysymyksiä, joihin olen alkanut etsimään vastauksia oikeastaan vasta nyt valmistumisen kynnyksellä. Kiinnostus kuvittamiseen ammattimaisessa mielessä on kypsytynyt mielessäni jo pienestä pitäen, mutta viehtymys siihen on merkittävästi lisääntynyt graafisen opintojen myötä. Tämä sai minut tutustumaan tarkemmin myös digitaaliseen maalaamiseen, joka kuuluu olennaisesti nykyaikaisen kuvittamisen tekniikoihin. Kuvittajan on hyvä pitää raikkaus ja mielenkiinto omissa töissään ja kehittää siten jatkuvasti osaamistaan sekä etsiä uusia lähestymistapoja, esimerkiksi uuden tekniikan opettelemisen myötä.

Ensimmäisen askeleen digitaalisen kuvittamisen maailmaan tarjosi Adoben Illustrator –piirto-ohjelma, josta on myöhemmin kehkeytynyt lempiohjelmani kuvittamisen toteuttamiselle. Ulkomailla vietetyn ajanjakson aikana tutustuin digitaaliseen maalaukseen, ja päätin kokeilla tätä itselleni uutta tekniikkaa. Mielestäni tämä opinnäytetyö onkin oiva alusta kokeilla ja kehittää omaa osaamistaan. Koen, että minulla on jotakin annettavaa kuvittamiselle, ja voisin uskoa, että tulevaisuudessa voisin työskennellä alan parissa. Selvää on, että digitaalisen maalauksen hallintaan tarvitaan työtä, työtä ja työtä. Harjoittelu tekee mestariksi - tämä aspekti onkin mielestäni yksi mielenkiintoisista ja inspiroivista asioista; taitoja voi parantaa jatkuvasti ja tietokone tarjoaa rajattomat mahdollisuudet visuaaliselle ilmaisulle.

Luonnehtisin omaa tyyliäni melko pehmeäksi ja huumorimaiseksi - kuvitukseni sisältävät yleensä paljon eläväisiä hahmoja ja pilkettä silmäkulmassa. Abstraktin kuvituksen sijaan suosin henkilökohtaisesti enemmän realistisempaa kuvitustyyliä, ja olen aina pitänyt esimerkiksi ihmiskasvojen tarkasta piirtämisestä (kuva 6). Tyyliäni on usein luonnehdittu myös pop-taidemaiseksi; hahmoni ovat usein sarjakuvamaisia isoine silmineen ja



Kuva 6. "Eternity" (2007). Lyijykynätyö.

karakterisoituine piirteineen (kuva 7, s.19). Olen toteuttanut suurimman osan kuvistani mustavalkoisena lyijykynätyönä. Värien käytön olen aina kokenut vaativaksi ja sitä voisi kutsua kuvittamiseni henkilökohtaiseksi epämukava-alueeksi. Värien sujuva käyttö tuleekin olemaan varmasti opinnäyteyöni haastavimpia osa-alueita, ja mieleen nousevat varmasti kysymykset siitä, tuleeko jälki olemaan omaa silmää miellyttävää.

Katsojan saa useimmiten pysähtymään joko ällistyttävän taitavalla tai todella ärsyttävällä kuvalla, hienovaraisemman konseptin kohtaloksi muodostuu usein olankohautus. Mielestäni kuvitusvahvuuteni onkin tekninen taitavuus ja jäljen tietynlainen 'vahvuus'. Olen selvästi alkanut yhä enemmän arvostamaan persoonallista tapaa toteuttaa kuvituksia; tulevaisuuden tavoitteenani on tehdä kuvituksistani monipuolisempia yhdistelemällä niihin typografisia (tekstiä) elementtejä sekä valokuvia.

4.4 Kuvalliset vaikutteet

Oman tyylin muodostumisen olennainen osa on vaikutteiden ottaminen toisilta taiteilijoilta, olivatpa he sitten kuvittajia tai vaikkapa elokuvaohjaajia. Noin kahden vuoden ajan olen alkanut kiinnittämään yhä enemmän huomiota digitaalitekniikkaa käyttäviin artisteihin. Olen aina hakenut inspiraatiota melko erityyillisiltä taiteilijoilta - jotkut lumoavat herkällä kädenjäljellä, toiset teknisesti loistavalla ilmaisullaan. Seuraavilla sivuilla esittelen muutamia esimerkkejä teoksista ja niiden takana olevista taiteilijoista, joiden tyylistä pidän erityisen paljon ja joiden kautta pystyn myös hahmottamaan kuvallisia tavoitteitani paremmin. Mukana on sekä digitaalista että perinteistä tekniikkaa käyttäviä artisteja.



Kuva 7. Koulutehtävään liittyvää kuvitusta: "Eco-man" (2011). Lyijykynätyö.



**Kuva 8. Michael Kutsche: "Astronauts" (2010).
Digitaalinen maalaus.**

Ulkomaisista artisteista tällä hetkellä minuun vetoaa tyyllillään eniten itseoppinut, saksalaissyntyinen Michael Kutsche, joka työskentelee niin perinteisen kuin digitaalisenkin median saralla. Kutschen uniikkia tyyliä voi nähdä esimerkiksi "Thor"(2011) - ja "Alice in Wonderland"(2008) –elokuvien mielikuvituksellisissa



**Kuva 9. Michael Kutsche: "Knave of Hearts"
-hahmokonsepti elokuvaan "Alice in Wonderland" (2008).
Digitaalinen maalaus.**

hahmoissa. Minuun ovat kolahtaneet ennen kaikkea artistin teknisesti erittäin taitava maalausjälki sekä hahmojen eläväinen olemus. Kuvien visuaalisuus on suorastaan lumoavaa (kuvat 8 ja 9). Voit tutustua lisää taiteilijaan osoitteessa: <http://michaelkutsche.com/>



Kuva 10. Denis Zilber: "Hercules" (2011). Digitaalinen maalaus.

Digitaalista maalausta tekniikkanaan käyttävä Denis Zilber ilahduttaa ja inspiroi hauskoilla sekä teknisesti erittäin taitavilla kuvilla. Hän kuvaa töissään usein juuri ihmishahmoja, jotka vakuuttavat ilmeikkäällä visuaalisuudellaan (kuvat 10 ja 11). Taiteilija julkaisee netissä myös erinomaisia tutoriaaleja, joissa näytetään kuvan tekoprosessi. Näistä olen ammentanut vinkkejä



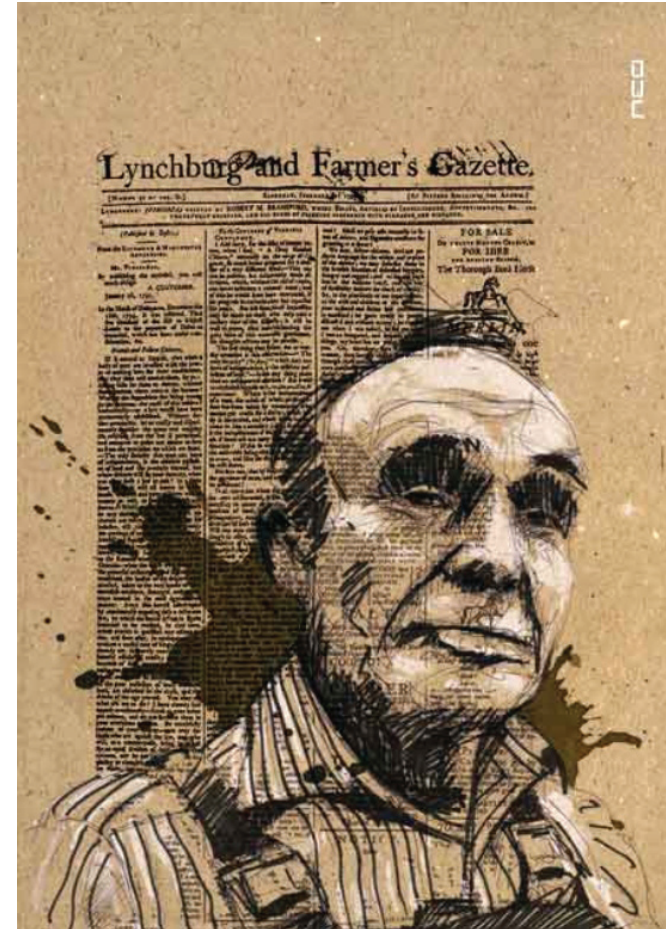
Kuva 11. Denis Zilber: "Dwarf" (2008). Digitaalinen maalaus.

myös omaan työskentelyyni. Zilberistä ja hänen töistään kannattaa hakea lisää tietoa osoitteesta: <http://www.deniszilber.com/>



Kuva 12. Florian Nicolle: "Iris" (2011). Digitaalinen kuvankäsittely.

Arvostan suuresti ranskalaisen graafisen suunnittelijan Florian Nicollen uniikkia ja herkkää tyyliä kuvata ihmisiä. Nicolle, taiteilijanimeltään NEO, lisää kuviin typografiaa sekä erilaisia tekstuureja, luoden kuvista mielestäni täydellisen paketin (kuvat 12 ja 13). Taiteilija onnistuu välittämään hienolla visuaalisella



Kuva 13. Florian Nicolle: "Martin" (2011). Digitaalinen kuvankäsittely.

tyylillään vapaata fiilistä ja samalla voimakkaita tunteita. Harkitsemattomaltakin tuntuvat viivan vedot ja väriroiskeet saattavat olla koko työn perusidea. Suosittelen vierailemaan NEO:n nettisivuilla:

<http://www.neo-innov.fr/>



Kuva 14. Carl Barks: "In Uncle Walts Collectory".
Öljyvärimaalaus.

Aku Ankka –sarjakuvien Ankkalinnan miljöön ja suuren osan sen keskeisimmistä hahmoista luoneen Carl Barksin kädenjälki on ollut lähellä sydäntä lapsesta asti. Barksin tyyli on silmiä hivelevää ja miellyttävää (kuvat 14 ja 15). Muistan, kuinka jo alle kouluikäisenä tein omia ankkahahmoja ja Barksin kädenjäljen



Kuva 15. Carl Barks: "Live it up kid!".
Öljyvärimaalaus.

innoittamana. En osannut tuolloin vielä lukea sarjakuvia, mutta minulle riitti pelkkä kuvien tutkiskelu. Lisää tietoa legendaarisesta taitelijasta voi saada osoitteesta: <http://www.carlbarksinkootut.fi/>



Kuva 16. Mauri Kunnaksen kuvitusta "Joulutarinat"-teoksesta.



Kuva 17. Mauri Kunnaksen kuvitusta "Robin Hood"-teoksesta.

Suomalaisista artisteista olen aina ihailut Mauri Kunnaksen kädenjälkeä. Miehen kuvittamat ja osittain kirjoittamat lastenkirjat sekä elokuvat ovat aikanaan innoittaneet minua kokeilemaan itsekin kuvitusta. Omassa piirustustyyliissäni onkin nähtävissä 'Mauri Kunnasmaisia' piirteitä. Varsinkin Kunnaksen omat versiot suomalaisista kirjallisuusteoksista, kuten "Seitsemän veljestä" ja "Kalevala" ovat olleet oman piirtämisen innoittajina. Kunnaksen piirtämät hahmot ovat mielestäni hyvin sympaattisia ja rempeitä, ja sopivat loistavasti lastenkirjallisuuteen (kuvat 16 ja 17). Kunnaksen töitä voi tutkia lisää osoitteessa:

<http://www.maurikunnas.net/>

4.4 Kuvituksen teemana hahmosuunnittelu

Mikki Hiiri, Paavo Pesusieni, Shrek, Muumipeikko, Mario, Angry Birds... siinä vain muutamia esimerkkejä hahmoista, jotka ovat useimmille tuttuja. Hahmosuunnittelu edustaa melko uutta, modernia graafisen suunnittelun haaraa, joka on alkanut kukoistaa vasta 2000-luvun alkupuolella (Zeegen 2007, 97). Hahmosuunnittelun tuloksia on nähtävillä lähes kaikissa visuaalisissa tuotannoissa; muun muassa elokuvissa, sarjakuvissa, mainoksissa, leluissa, animaatioissa sekä videopeleissä (kuva 18).

Hahmosuunnittelu voidaan määritellä ulkonäön, kykyjen ja persoonallisuuden visuaaliseksi (ja kirjalliseksi) suunnitteluksi esimerkiksi tietokonepelin hahmolle, ja se voidaan jakaa kaksiulotteiseen eli 2D-suunnitteluun ja kolmiulotteiseen eli 3D-suunnitteluun (Robbins 2010). Tässä opinnäytetyössä keskityn 2D-suunnitteluun enkä siten lähde enempää kertomaan sinänsä mielenkiintoisesta 3D-maailmasta.

Ennen varsinaista hahmosuunnittelun työprosessia on aiheesta hyvä tietää muutama peruseriaate tukemaan omaa työskentelyä. Kuten minkä tahansa suunnittelutyön, myös hahmosuunnittelun pohjalla on yleensä brief, eli selvitys siitä, millaista hahmoa haetaan. Brief määrää esimerkiksi sen, mihin piirteisiin hahmon suunnittelussa kannattaa kiinnittää huomiota ja mitkä asiat kannattaa jättää vähemmälle. Oman suunnitteluprosessini briefinä ei ole tarkempaa ohjetta, vaan se lähinnä koostuu tavoitteistani luoda sarja kuvitteellisia ihmishahmoja. Työprosessissani keskityn ennen kaikkea vapaaseen luovaan prosessiin sekä hahmojen visuaaliseen lopputulokseen, ja hahmojeni 'tarinat' syntyvät ja elävät prosessin soljuessa eteenpäin.



Kuva 18. Hahmosuunnittelun tuloksia näkee myös lelubisneksessä: Angry Birds –pelin oheistuotteeksi tehty pehmolelu.

Kirjassaan ”Animation from pencils to pixels – classical techniques for digital animators” (2006) animoija Tony White tuo esille asioita, joita hahmosuunnittelussa kannattaa ennen kaikkea ottaa huomioon. Yksi käsiteltävistä kohdista on pääkorkeus; keski-vertoihmisen päänsuhde muuhun vartaloon on noin 1:8. Esimerkiksi supersankarihahmot on piirretty käyttäen tällaista mittasuhdetta, mutta useimpien sarjakuvahahmojen kyseistä piirrettä on muutettu radikaalisti. Esimerkiksi Tehotytöhahmoissa (Power Puff Girls) käytetty mittasuhte on 1:2, eli päät ovat yhtä korkeita kuin niiden muu vartalo. Mitä enemmän standardisuhteesta suunnittelussa poikkeaa, sitä enemmän liioiteltu ja sarjakuvamaisempi hahmosta tulee. (White 2006, 36; kuva 19.)

Muutenkin hahmon mittasuhteisiin ja muotoon on kiinnitettävä huomiota. Sankarihahmo esimerkiksi kuvataan harvemmin



Kuva 19. Tehotytöt (Power Puff Girls).

todella ylipainoisena pallerona – tällaisen hahmon ulkonäössä ja muodossa korostuvat usein muu muassa fyysinen voima ja ketteryys. Olipa kyseessä eläin-, fantasia- tai ihmishahmo, kasvat ja silmät ovat usein eniten huomiota herättävät piirteet ja ovat siksi hahmosuunnittelun tärkeä osa. Huomiota kannattaa kiinnittää myös hahmon raajoihin, etenkin käsiin, joita hahmo käyttää hyväkseen ilmaistakseen tunnetiloja ja aikomuksia. Viimeisimpänä muttei kuitenkaan vähäisimpänä on hahmon koko ulkoinen olemus, kuten hahmon persoonaa kuvastava vaatetus ja hahmon värimaailma. Suunnittelu ei siis ole pelkästään satunnaisesti ulkoisiin piirteisiin keskittymistä vaan on hyvä pohtia myös hahmon persoonaa ja motivaatiota ja tuoda sitä esiin ulkoisen olemuksen ja ryhdin avulla. Ilmeitä luodessa ei kannata olla liian hienoeleinen, liioittelemalla hahmosta saa eläväisen ja mielenkiintoisen. (Burgerman 2006).

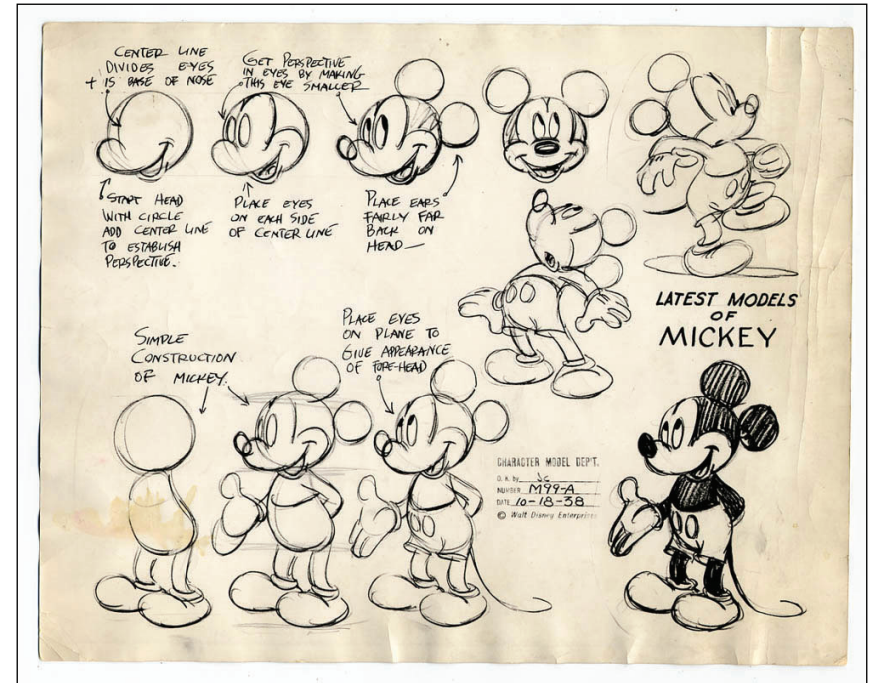
On tärkeää myös miettiä, millaiselta hahmo näyttää eri asennoissa ja kuvakulmissa – varsinkin, jos kyseessä on animaatioksi asti tehtävä hahmo. Tällöin suunnittelu viedään pitkälle, ja luodaan ns. model-sheet eli malliliuska, jossa hahmo esitetään kokonaisvaltaisesti aina sen koosta ja rakenteesta mittasuhteisiin asti. (White 2006, 38; kuva 20, s. 27).

Vaikka hahmon rakentamisessa pitää ottaa huomioon monia asioita, sen ratkaiseva avainsana on yksinkertaistaminen. Hahmoa ei pidä jalostaa jalostamisen vuoksi, vaan riittävä yksinkertaisuus on useimmiten juuri se tekijä, joka tekee hahmosta visuaalisesti vahvan ja mielenkiintoisen kiinnittäkseen ihmisten huomion. Yksinkertaisuus voi tarkoittaa jotain tiettyä yksittäistä visuaalista piirrettä, esimerkiksi väriä tai vartalon muotoa. Esimerkiksi Simpsonit-hahmojen suunnittelija Matt Groening tiesi, että hänen täytyi tarjota katsojille jotain erilaista. Hän arvelikin, että kun katsojat surffasivat TV-kanavia ja törmäsivät ohjelmaan,

hahmojen epätavanomaisen kirkas keltainen ihonväri kiinnittäisi heidän huomionsa. (Burgerman 2006).

Kuvittaja Neil McFarland tiivistää hahmosuunnittelun idean seuraavasti: “Ajattele sanan ‘hahmo’ (engl. character) merkitystä. Sinun tulee herättää henkiin nämä hahmot, tehdä niistä kiinnostavia ja antaa niille se taika, joka mahdollistaa ihmisten kuvitella, millaisia hahmot olisivat tavattaessa ja miten ne mahtaisivat liikkua”. (Burgerman 2006).

Pyrin noudattamaan edellä mainittuja ohjeita omassa hahmonluontiprosessissani. Valitsin ihmishahmot suunnittelun teemaksi, koska aihe on mielestäni kaikin puolin helposti lähestyttävä ja inspiroiva. Ihmiskasvot ovat aina voimakas katsetta vangitseva aihe (Hatva 1993, 59). Minua on aina kiinnostanut kasvojen lisäksi ihmiskeho kokonaisuutena, ja myös esimerkiksi se, miten kehonkieli viestii ihmisen erilaisista tunnetiloista. Jo alusta asti tiesinkin, että kyseinen teema tulee pitämään minut otteessaan koko prosessin ajan.



Kuva 20. Animaattori Walt Disneyn tekemä model-sheet Mikki Hiiri -hahmosta (1938).

5 • **Kuvituksen kehitysprosessi** **- ideasta valmiisiin kuvituksiin**

5.1 Kerääminen

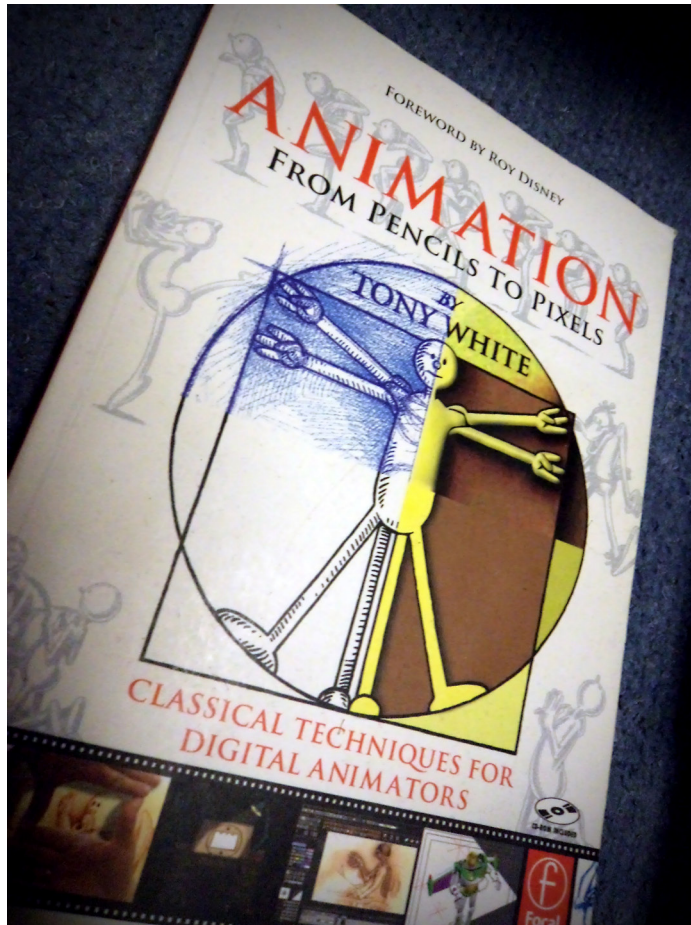
Digitaalisen maalaamisen aiheeksi oli siis muodostunut hahmosuunnittelu. Tuloksena oli määrä tuottaa sarja kuvitteellisia ihmishahmoja, jotka tulisivat olemaan tyyliään humoristisia. Tämän enempää en päämääräni halunnut rajata. Halusin prosessin alkuvaiheen olevan vapaa ja luova prosessi, jonka myötä antaisin itselleni vapauden tuottaa juuri sellaisia hahmoja, jotka ovat mielestäni hauskoja tai muuten vain mielenkiintoisia. Pysin pitämään mieleni avoimena ja antamaan tilaa intuitiolle.

Järvilehto korostaa Luovan työn oppaassa, että keräämisvaihe kannattaa pitää kriittittömänä – näin saadaan tuotettua riittävä määrä raakamateriaalia seuraavaa vaihetta varten, eivätkä ideat kilpisty liian varhaiseen itsekritiikkiin. Tarkoituksena on tuottaa PALJON ideoita, sillä keräämisvaihe synnyttää luovan työn perusmateriaalin. Keräämisvaiheeseen liittyviä tärkeitä asioita ovat *ideoiden poimiminen, tutkimus, improvisointi* sekä *lateraalinen ajattelu*. Ideoiden poimisessa on tärkeää kerätä ylös kaikki vähäänkin kiinnostavat ideat. Tutkimustyöllä tässä tarkoitetaan tiettyyn aiheeseen liittyvän materiaalin keräämistä, pyrkien samalla löytämään aiheen sisäisiä lainalaisuuksia – näin pyritään muodostamaan kattava käsitys tutkittavasta asiasta. Luovan prosessin tutkimuksen ei tarvitse tuottaa varsinaisia tutkimustuloksia, vaan itse luova teos on tutkimuksen tulos. Improvisoinnissa työskennellään ilman tarkkarajaisia päämääriä, ja se voi olla mainio tapa aloittaa luova työ. Totunnaisia ajattelun kaavoja voi puolestaan rikkoa lateraalisen ajattelun keinoin. Sillä pyritään ruokkimaan uudenlaisia ajattelutapoja esimerkiksi provosoimalla omaa ajattelua kärjistämällä ja esittämällä mielettömiä vaihtoehtoja, sekä haastamalla omat vallitsevat ennakkokäsitykset. (Järvilehto 2009, 6-11)



Kuva 21. Inspiraatiota metsästä: kuvituskuvien selailua.

Omassa työskentelyssä lähdin liikkeelle ideoiden poimisesta ja tutkimuksesta. Kuvakaappausten ja kirjallisten muistiinpanojen avulla muodostin hiljalleen pientä kirjastoa aiheeseen liittyen. Ideoiden syntyminen vaati lukuisten kuvien selailua: kuvituskuvien katsomista omista, kuvitusta esittelevistä kirjoista sekä vaikutteiden hakemista jo olemassa olevista digitaalisen kuvituksen esimerkeistä (kuva 21). Kirjojen lisäksi käytin paljon internetiä, joka on todellinen aarrearkku inspiraation etsimiselle. Se tarjoaa lukemattomia esimerkkejä ja tutoriaaleja digitaalisesta kuvittamisesta, ja toimii siten hyvänä pohjana keräämisvaiheen



Kuva 22. Tony White: "Animation from pencils to pixels - classical techniques for digital animators" (2006).

tutkimustyölle. Luonnollisesti keräsin tietoa myös kuvittamisen teemaan, hahmosuunnitteluun, liittyen. Siitä antoi hyvää informaatiota Tony Whiten kirja "Animation from pencils to pixels – classical techniques for digital animators" (2006), jossa hahmosuunnittelun periaatteita tuodaan mielestäni hyvin esille (kuva 22).

Suureksi innoittajaksi omalle hahmosuunnittelulleni muodostuivat tietyt digitaaliset artistit, joiden tyylistä erityisesti pidän (katso luku: 4.4. Kuvalliset vaikutteet). Hain vaikutteita näiden taiteilijoiden kuvista omiin hahmoihini. Mielenkiinnon kohteeni kohdistuivat ennen kaikkea ihmisiin ja näitä esittäviin kuviin ja poimin niistä itseäni kiinnostavia aiheita; erilaisia ilmeitä, tunnetiloja, kasvojen muotoja, silmiä, asentoja, hiustyylejä, ruumiinrakenteita ja vaatetuksia.

Oman haasteensa prosessiin toi sujuva ideoiden talteen poimimiseen. Osa ideoista kun syntyi täysin eri tilanteissa kuin varsinaisen suunnittelun aikana tai kuvaa valmistaessa; esimerkiksi lenkillä, musiikkia kuunnellessa tai ihan vaan kävellessä kaupungilla. Luovan työn opas kehottaakin pitämään mukana aina jonkinlaista muistiinpanovälinettä, koska ideat, joille ei ole välitöntä käyttöä, saattavat usein unohtua hetkessä (Järvilehto 2009, 7-8). Käytin ideoiden talteen ottamiseen jos jonkinlaista vihon reunaa ja myös esimerkiksi kännykkää.

Alun keräämisvaiheessa oli vahvasti mukana myös improvisoinnin kaltainen ajattelu; synnytin uutta materiaalia sattumanvaraisesti piirtämällä erilaisia hahmoja – kaikenlaisia, mitä mieleen juolahti. Tein jokaisesta päähän ilmestyneestä ideasta nopean hahmotelman sen enempää ajattelematta. Koin lateraalisen ajattelun prosessin alussa haastavaksi, mutta vähitellen otin selkeäksi tehtäväkseni rohkeamman ajattelun. Varsinkin provokaatio ja haastaminen toivat työskentelyyn tehokkuutta ja ne sopivat mainiosti juuri hahmosuunnitteluun käytettäväksi. Usein tärkein kysymys hahmoja suunnitellessa olikin: "Mitä jos näin ei olisikaan?"

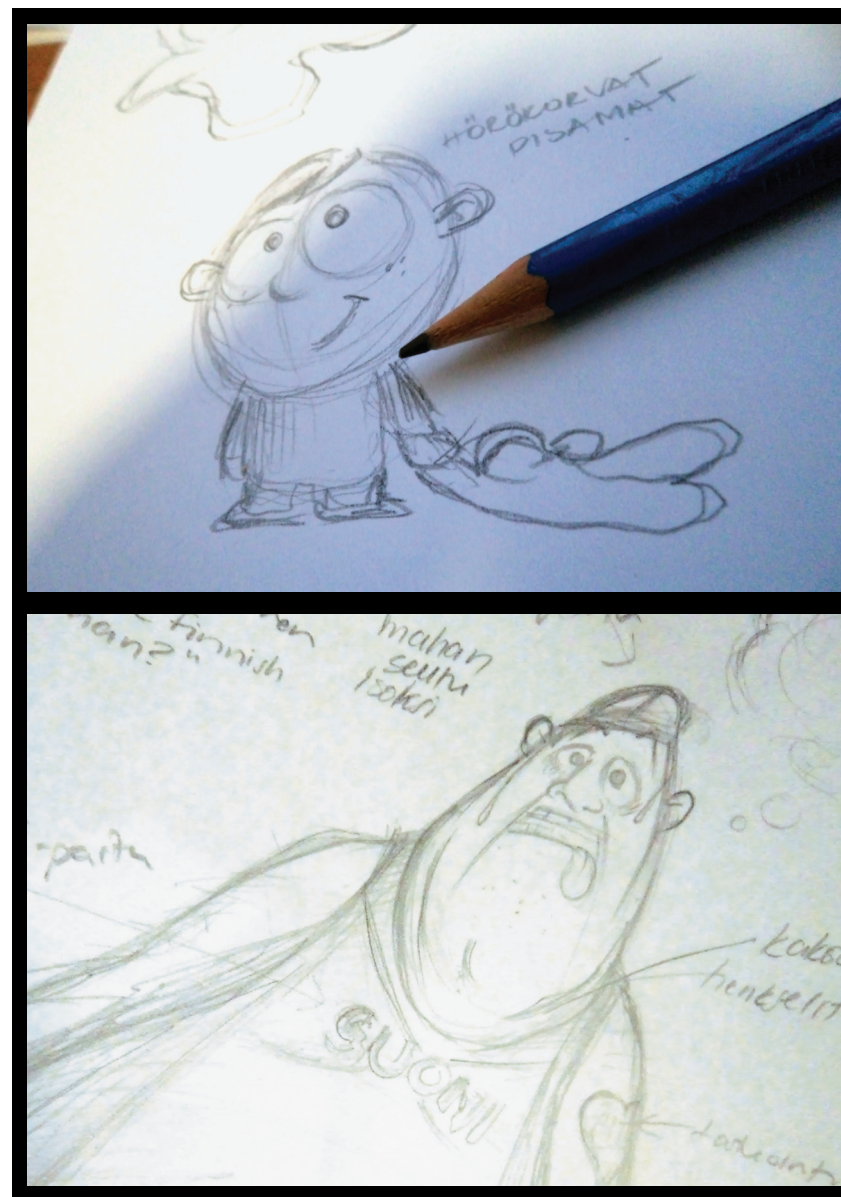
Keräämisvaihe toi mukanaan myös ongelmia. Hahmosuunnittelussa, tai missä tahansa suunnittelutyössä, on hyvä olla taustalla jokin idea helpottamaan työskentelyä. Oman suunnittelun taustalla tällaista tarinaa ei kuitenkaan ollut, vaan

tarkoituksena oli, että tarinat syntyisivät suunnitteluprosessin mukana. Tämäntyyppinen vapaa luova prosessi voi olla tekijälle joko kirous tai siunaus. Jos artistille annetaan vapaat kädet, tulokseksi voi syntyä innovatiivinen teos. Vapaus voi kuitenkin myös muuttua kahleiksi, jos suunnittelija ei esimerkiksi osaa päättää mihin asiaan keskittyä, koska inspiraation lähteitä on niin paljon. Alussa oma innostus meinasikin tyssätä informaatiotulvaan - inspiraation lähteitä tuntui olevan niin monta, että oli vaikeaa keskittyä olennaiseen. Yksi kuva antoi yhden idean, kunnes toinen kuva saattoi muokata edellistä tai aloittaa aivan uudenlaisen ajatuksen.

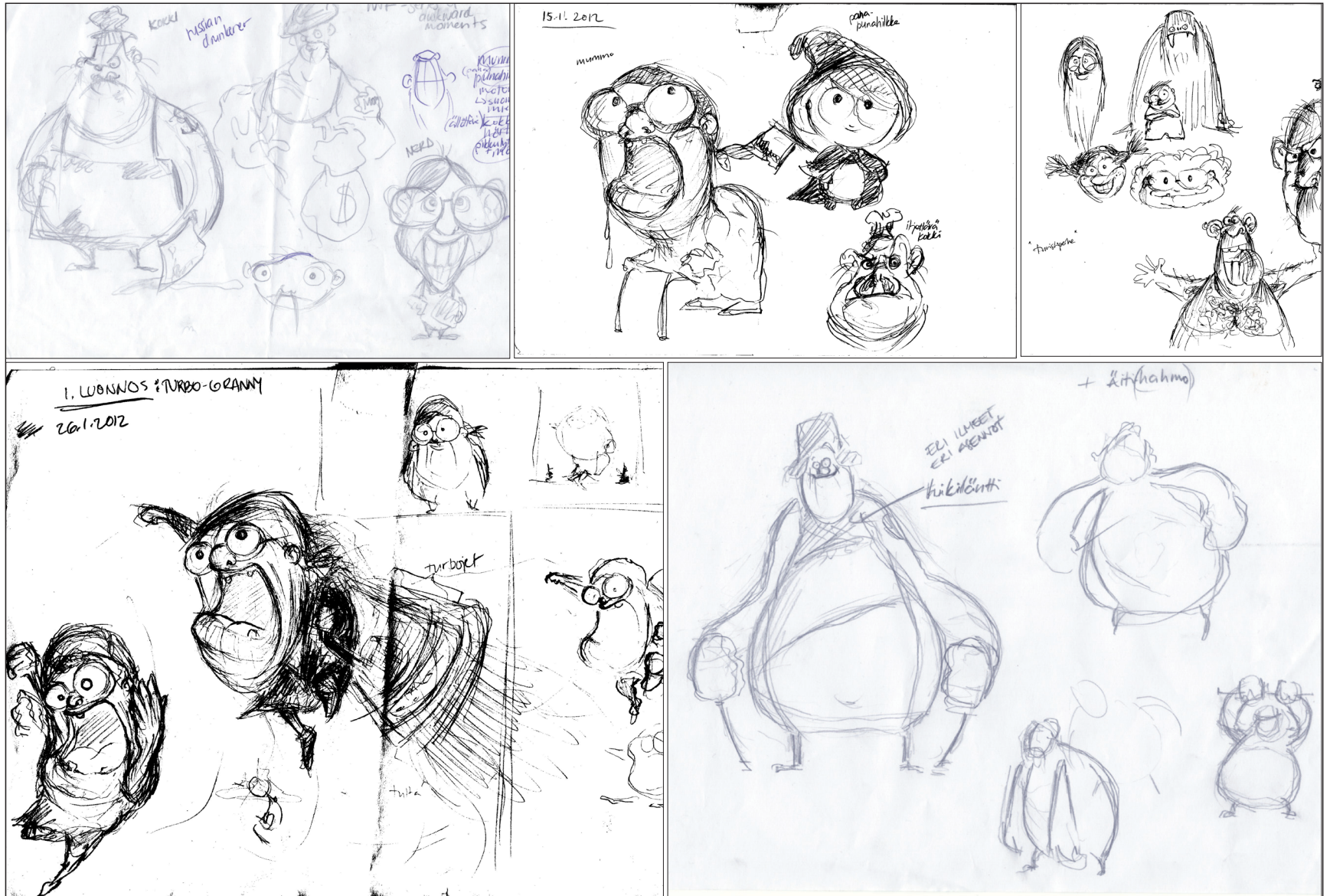
Myös tietynlainen epävarmuus jylläsi takaraivossa: En ollut aikaisemmin tuottanut kuvituskuvia digitaalisesti maalaamalla. Lisäksi, kun on kyse piirtämisestä ja kuvittamisesta, olen luonteeltani perfektionisti; jokaisen viivan, pisteen tai varjostuksen tulee olla oikein jotta lopputulos miellyttäisi minua. Seuraavanlaiset kysymykset ilmestyivätkin hännäämään päätäni: Tulisinko olemaan tyytyväinen lopputulokseen? Entä jos kohtaan äärimmäisen suunnittelublokin eikä työni meinaa edetä minnekään? Tottelisiko piirtopöytä minua vai jäisinkö jumiin johonkin kuvan tekniseen seikkaan? Tämä kaikki aiheutti tietynlaista kitkaa luovalle prosessille, sillä ennakkoluulot oman digimaalauksen synnyttämää jälkeä kohtaan meinasivat jarruttaa kuvien ideointia.

Nämä ajatukset eivät kuitenkaan onneksi vaivanneet minua kauan, eivätkä siten olennaisesti häirinneet luovan prosessin toteutumista. Tiesin aikaisemmasta kokemuksesta, että ideat syntyisivät ja alkaisivat hahmottua selkeämmiksi ennemmin tai myöhemmin. Myös teknistä epävarmuutta tuli sietää, ja oli luonnollista että sitä ilmeni - olihan kyseessä täysin uusi työväline minulle.

Keräämisvaihe tuotti runsaasti raakamateriaalia (kuva 23; kuva 24, s. 32; kuva 25, s. 33). Tämän aineiston turvin oli hyvä siirtyä prosessin seuraavaan vaiheeseen.



Kuva 23. Hahmojen luonnostelua.



Kuva 25. Keräämisvaiheen luonnossatoa.

5.2 Valikointi

Valikointivaihe on luovan prosessin vaihe, jossa materiaalista eritellään käyttökelpoiset ja kelvottomat. Kerättyä raakamateriaalia käydään läpi kriittisesti, ja valikointia voi lähestyä joko *dialektisen* tai *dialogisen* metodin avulla. Lisäksi kannattaa *luokitella* kerätty materiaali, mikä helpottaa materiaalin arviointia. Valikointivaiheessa tulee olla kriittinen valikoinnin suhteen ja arvioida mikä materiaalista on käyttökelpoista. Dialektisellä metodilla tarkoitetaan tässä sen tarkastelua mikä toimii ja mikä ei, tarkoituksena on löytää joko joukko parhaita tai yksi paras vaihtoehto. Dialogisella metodilla taas tehdään vastakkainasetteluja, joiden avulla saadaan aikaan joko vahvistus tai kompromissi. Tällä metodilla ei saa yhtä parasta ratkaisua vaan tarkoituksena on sovittaa yhteen erilaisia ideoita. Luokittelun tarkoitus on puolestaan helpottaa arvioimaan oikeaa materiaalia. Luova työ edellyttää edes jonkinlaisia rajoja, koska täysin rajoitta tapahtuva luova työ johtaa harvoin hedelmällisiin tuloksiin. Luokittelun tarkoituksena onkin pyrkiä löytämään materiaalien säännönmukaisuuksia ja toisaalta uudelleen järjestämällä löytää uusia ideoita. (Järvilehto 2009, 13-15).

Kävin läpi useaan kertaan eri lähteistä kriittikittömästi keräämäni materiaalin, samalla poistin niistä osan. Käytin tässä vaiheessa hyväkseni varsinkin dialektista metodia, jonka avulla mietin jo valmiiksi, mikä kuva sopisi mielikuvaani hyvästä hahmosta ja mikä ei. Näin aloin tarkastelemaan materiaalia yhä kriittisemmin ja arvioimaan ideoiden käyttökelpoisuutta.

Valikointivaiheessa oli mielenkiintoista se, että sen kautta alkoi saada selvästi tarkempaa kuvaa siitä, minkälaisia hahmoja olin rakentamassa. Luokittelun avulla pystyin erottamaan ensimmäisistä lukuisista ja sekalaisista hahmotelmista melko nopeasti ja helposti kolme pääluokkaa, jotka toistuivat piirroksissa:

isokokoisien keski-ikäisen miehen ("Sunday Sports Hero"), pienen lapsen ("Evil Kid") sekä iäkkäämmän mummon ("Turbo Nanny") (kuva 26, s. 35). Huomasin, kuinka keräämisvaiheen alun ongelmien jälkeen olin selvästi alkanut luonnostelevaan hahmoja tiettyjen säännönmukaisuuksien johdolla; luokkia erottavia selkeitä piirteitä olivat luonnostelemieni hahmojen ruumiinrakenne ja ikä. Kaikkiin hahmoihin olin hakenut jotain komediallista elementtiä.

Aivan alusta asti pienen lapsen hahmo inspiroi näistä kolmesta luokasta eniten - hahmo tuntui kaikkein helposti lähestyttävimmältä ja moniulotteiselta. Sekä Sunday Sports Hero että Turbo Granny jäivät molemmat suurimmalta osin konseptointivaiheeseen, en siis jalostanut näitä hahmoja aivan loppuun asti viimeistellyiksi kuviksi. Sunday Sports Hero -hahmoa käsitteelin jonkin verran enemmän ja muokkasinkin hahmoa digitaalisen maalaamisen avulla, Turbo Granny jäi kokonaan luonnosteluvaiheeseen (kuva 27, s. 36; kuva 28, s. 36).

Tässä luovan prosessin kuvaamisessa keskityn siis Evil Kid - hahmon idean taustoihin ja kehittymiseen aina luonnoksista valmiisiin kuviin saakka.



Kuva 27. "Sunday Sports Hero" (jalostamisvaiheessa).

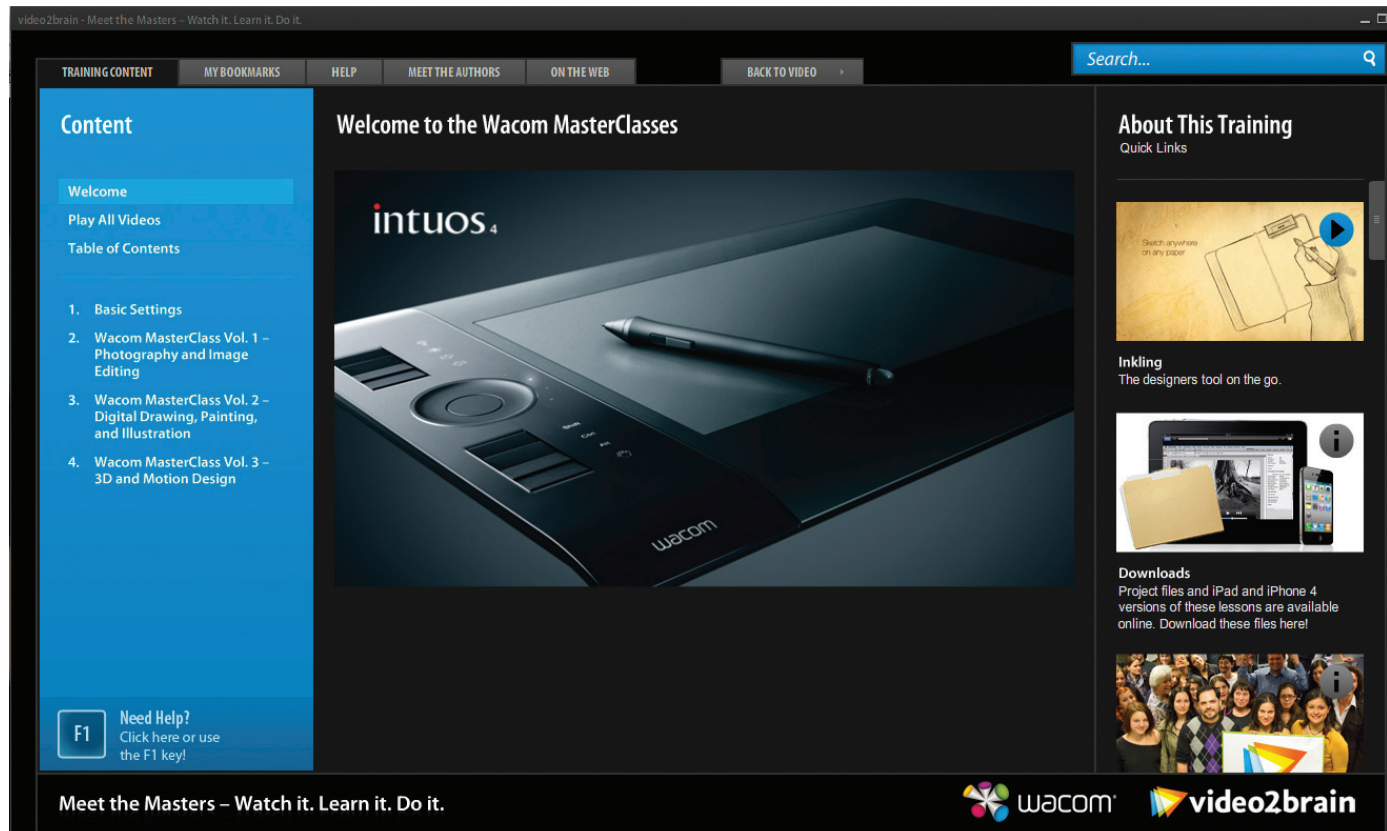


Kuva 28. "Turbo Granny" (luonnosteluvaiheessa).

5.3 Luonnostelu

Luonnosteluvaiheessa syntyy työn ensimmäinen versio. Tässä vaiheessa on olennaista olla jo melko hyvin perillä siitä, mitä on tekemässä. Luovan työn oppaassa luonnosteluun sisällytetään termit *visiointi* sekä *hahmottelu*. Visiointi tarkoittaa ”mielikuvituksen hyödyntämistä aktiivisesti työn lopputuloksen hahmottamiseksi”. Hahmottelu puolestaan tarkoittaa työn ensimmäisen konkreettisen version synnyttämistä esimerkiksi lyijykynäpiirroksen avulla. (Järvilehto 2009, 15-17)

Luonnosteluvaiheessa aloitin myös varsinaisen digitaalisen maalauksen tutustumalla ensimmäistä kertaa tulevaan työvälineeseeni eli piirtolautaan. Olin siis valmis aloittamaan itse maalausprosessin - vihdoinkin! Piirtopöytään tutustuminen alkoi muutamilla perusharjoituksilla tutoriaaleja käyttäen. Käytin apuna muun muassa Wacomin piirtopöydän mukana tullutta ”Meet the masters – Watch it. Learn it. Do it.” –opetusvideota, jonka avulla pääsi hyvin jyvälle piirtopöydän käytöstä (kuva 29). Muutamien perusharjoitusten jälkeen aloitin työskentelemisen varsinaisten hahmoluonnosten parissa.



Kuva 29. Kuvakaappaus Wacomin ”Meet the masters – Watch it. Learn it. Do it.” -opetusvideosta.

Sekä visiointia että hahmottelua olin jo periaatteessa aloittanut prosessin aikaisemmissa vaiheissa synnyttämällä mielikuvia ja lukuisia lyijykynähahmotelmia mahdollisista hahmoista. Nyt kuitenkin aloin toden teolla visioimaan tulevaa hahmoani; Miltä se näyttäisi? Mikä olisi sen tarina?

Evil Kid -hahmon idean alkuperäisenä inspiraationa olivat veljen parivuotiaat työt. Nämä pikku termit toimivat hyvänä alustana ruokkimaan ideoita lapsihahmosta. Palasin myös useaan kertaan takaisin aiempiin vaiheisiin – keräämiseen ja valikointiin – hakemaan inspiraatiota hahmoon. Söpön lapsihahmon sijaan halusin luoda jotain persoonallisempaa piirrettä, ja päätin tuoda hahmoon särmää käyttämällä enemmän rohkeampaa, lateriaalista ajattelua. Provosoinnin ja haastamisen avulla hahmoni idea alkoi pikkuhiljaa kristallisoitua:

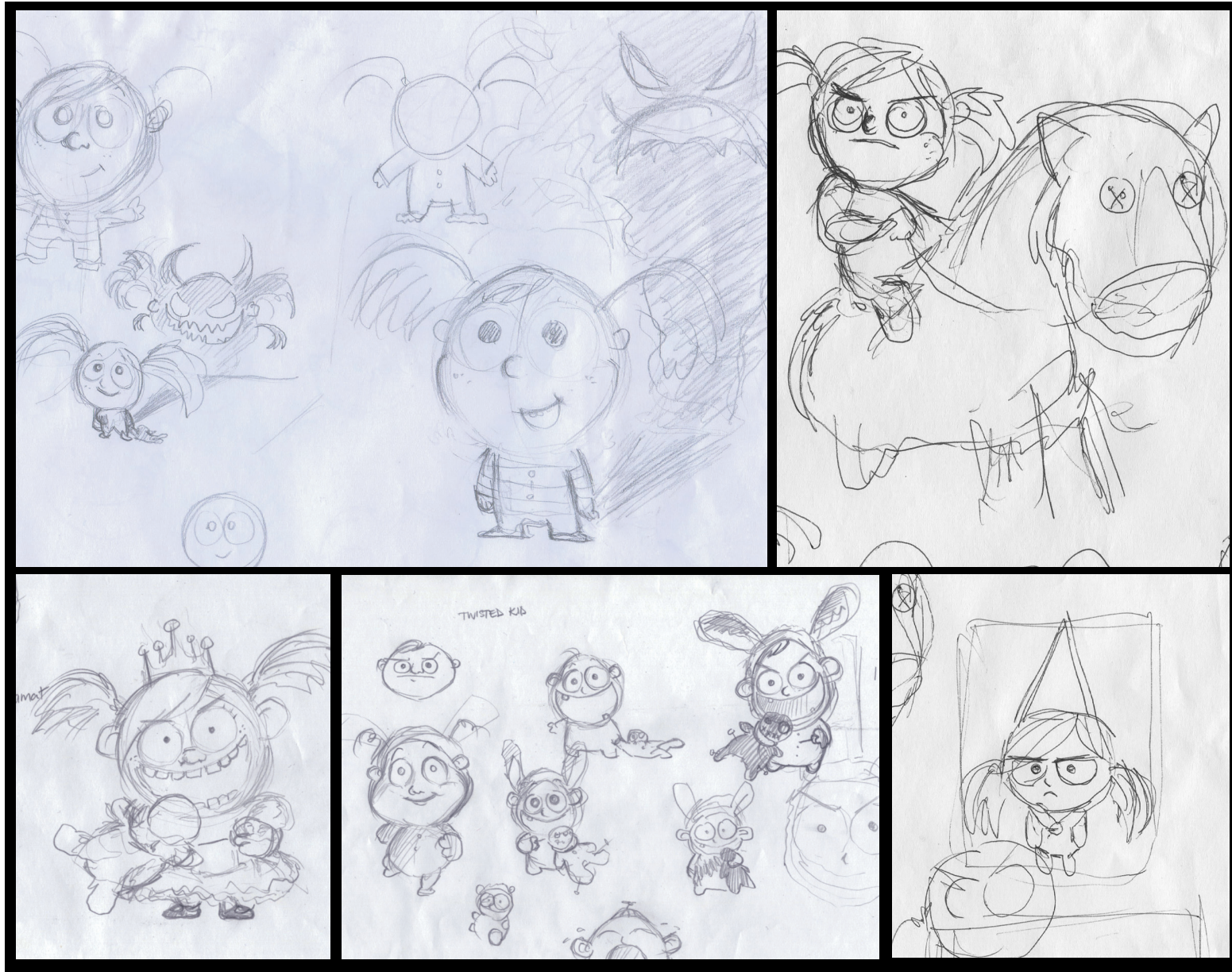
Aloin tekemään ensimmäisiä pidemmälle ajateltuja luonnoksia tulevasta hahmostani (kuva 30, s. 39). Halusin tehdä lapsesta todellisen hirviölapsen, jolla on maailmanvalloitusaikeita. Tyttö on noin 2-3 - vuotias. Hän on älykäs ja pystyy tarvittaessa olemaan ihastuttava ja viattoman oloinen, mutta todellisuudessa kyseessä on oikea superpaha tyrannilapsi. Hän omistaa voodoo-tyyppisen nukken, jota pistelemällä lapsi pystyy dominoimaan muita ihmisiä. Näissä kärjistetyissä ominaisuuksissa on viitteitä juuri veljen lapsiin, jotka herttaisuuden vastapainoksi voivat olla (uhmaikäisille lapsille tyyppillisesti) todellisia pikku paholaisia. Aikuismaisilla ominaisuuksilla halusin luoda hahmoon tietynlaista järjenvastaisuutta, ja siten tehdä hahmosta mielenkiintoisemman.

Luonnosteluvaiheessa muodostin hahmolleni mittasuhteet model sheet –tyylisen suunnittelun avulla. Päätin luoda hahmolle melko ison pään käyttämällä sen ja muun vartalon luomiseen suhdetta 1:2. Näin hahmon ulkomuodosta tulisi mahdollisimman liioiteltu.

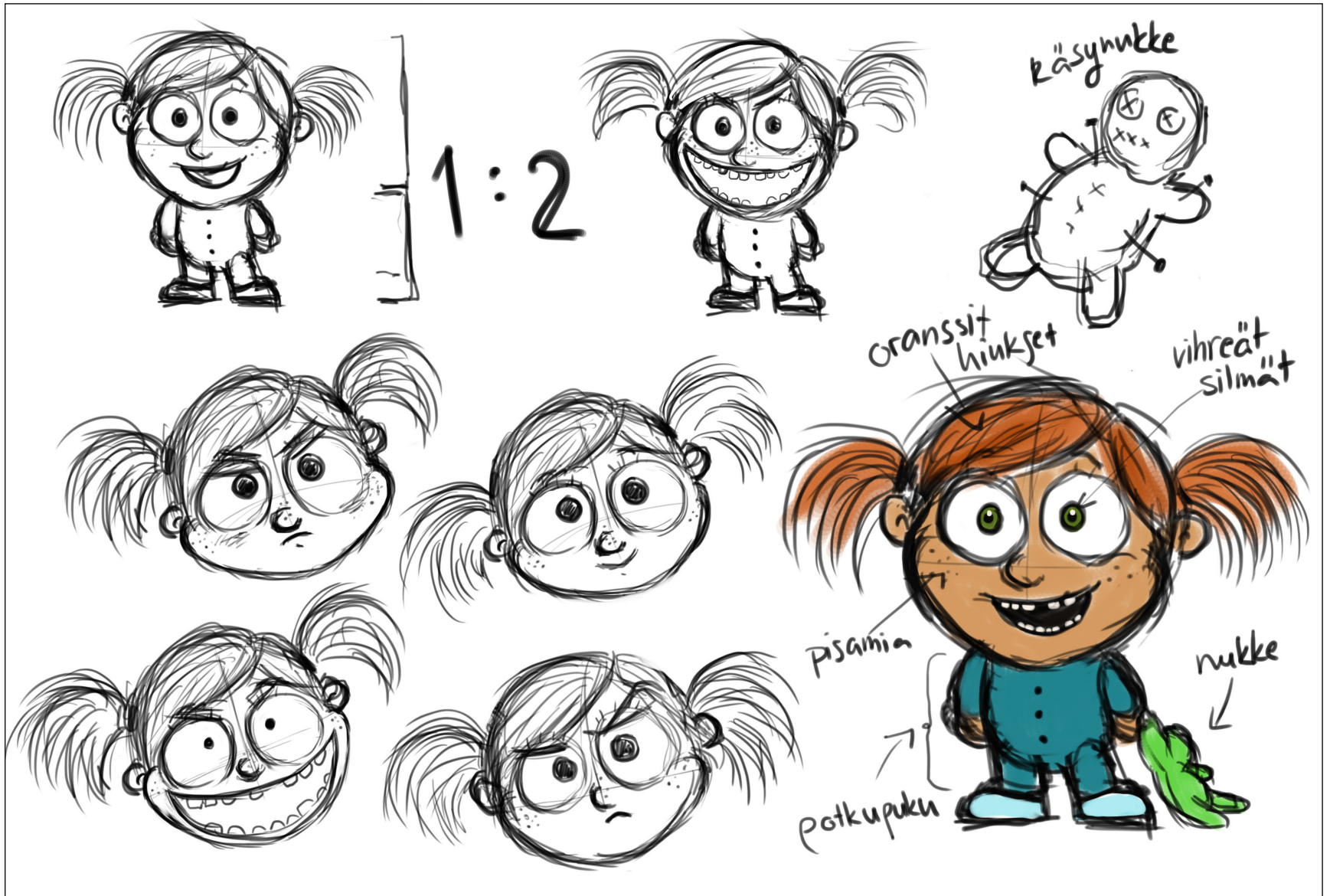
Hiukset päätin tehdä väriltään oranssinpunaisiksi, jotta nekin viittaisivat myös ”paholaisuuteen” ja tytölle tulisi lisää luonnetta. Loin hahmolle piirustustyyllisen uskolliset, suuret silmät, jotta huomio kiinnittyisi kasvoihin. (Kuva 31, s. 40).

Se, kuinka hahmo pukeutuisi, oli minulle melko selkeää alusta asti. Kokeilin aluksi mekkoa ja erilaisia henkseliasuja, mutta lopulta päädyin luomaan hahmolle yksinkertaisen sinisävyisen potkupukumaisen vaatetuksen. Ajatuksena oli, että tämäntyyppinen vaatetus korostaisi myös ristiriitaa suloisien lapsen ulkomuodon ja ilkeän luonteen välillä. Samalla pyrin harkitsemaan tarkemmin hahmon värimaailmaa käyttämällä vastavärejä, jotka erottuvat hyvin toisistaan. Näin päädyin tekemään hahmolle oranssinpunaiset hiukset - sinisen vastaväri on oranssi, ja näin potkupuku tukee värimaailmaltaan hiuksia. (Kuva 31, s. 40).

Luonnostelussa luodaan tukeva perusrunko tulevalle teokselle, ja tämä vaihe tuntui ehkä jopa työläimmältä osiolta. Järvilehto mainitseekin, että useimmiten suurin osa luovasta työstä tehdään juuri luonnosteluvaiheessa (Järvilehto 2009, 15).



Kuva 30. Lyijykynäluonnoksia Evil Kid -hahmosta.



Kuva 31. Model sheet -tyyppinen luonnos Evil Kid -hahmosta.

5.4 Jalostaminen

Jalostamisvaiheessa työtä hiotaan ja hiotaan, kunnes se on valmis. Työtä tarkastellaan kriittisesti kokonaisuutena ja siitä poistetaan sellaiset osat, jotka eivät tue tätä pakettia. Työn hiominen tapahtuu muokkaamalla, jossa työtä tarkastellaan kriittisesti ja hiotaan useaan kertaan. Jalostamisvaiheeseen kuuluu myös ns. KISS-tekniikka, joka tulee lauseesta: ”Keep It Simple, Stupid!” eli suomeksi ”Pidä se simppeleinä, toope!”. Toisin sanoen tämä tarkoittaa sitä, että jos jotain työstä voi jättää pois, se pitää jättää pois. Teokseen tulisi sisällyttää ainoastaan ne elementit, jotka ovat aivan välttämättömiä sen toimimisen kannalta. Kill Your Darlings –tekniikan mukaan lopullisesta työstä puolestaan tulisi poistaa lempilapsi, jota tekijä jää kerta toisensa jälkeen ihastelemaan. Tämän ohjeen tarkoituksena on, että luovaa työtä tulisi tarkastella kokonaisuutena, eikä kokoelmana nokkelia yksittäisiä oivalluksia. (Järvilehto 2009, 18-21).

Jalostamisvaiheessa aloin kaiken kaikkiaan tarkemmin miettiä, kuinka hahmon ominaisuudet saisi parhaiten esille. Tässä vaiheessa en oikeastaan enää oleellisesti muuttanut hahmon ulkoisia piirteitä, vaan keskityin enemmän hahmon kuvalliseen esitystapaan. Vaikka suurempia muutoksia hahmon ulkomuotoon en enää tässä vaiheessa tehnyt, vasta jalostamisvaiheen muokkaamiset saivat hahmon kunnolla kehittymään ja elämään. Kaiken kaikkiaan pyrin digitaalisen maalaamisen visuaalisessa lopputuloksessa siihen, että hahmoon tulisi sen myötä kolmiulotteisuutta ja eläväisyyttä.

KISS-tekniikka sopii varsin hyvin hahmosuunnittelun konseptiin, jonka yksi avainmantroista on yksinkertaistaminen. Tätä tekniikkaa olin käyttänyt periaatteessa jo luonnosvaiheessa, jossa olin asettanut itselleni kuvan tekijänä kysymyksiä:

Mihin asioihin haluan katsojan huomion kiinnittyvän? Mikä tekee hahmosta hahmon? Jalostamisvaiheessa pyrin pitäytymään entistä enemmän yksinkertaistamisen ideassa: En lähtenyt monimutkaisesti kikkailemaan hahmon ulkoisilla piirteillä, vaan pyrin pitämään huomion tärkeimmissä asioissa. Tämä mahdollistaisi sen, että katsojan huomio kiinnittyi hahmon kannalta oikeisiin asioihin. Näin päätin luoda hahmosta kuvia erilaisissa tilanteissa, joissa hahmon luonne ja ulkoiset ominaisuudet tulisivat hyvin esille. Yhdellä tai parilla kuvalla olisi ollut mahdotonta tuoda kokonaisvaltaisesti esille hahmon luonnetta ja piirteitä.

Aivan ensimmäiseksi sain idean kuvasta ”Princess” (= ’Prinsessa’), jossa Evil Kid pitää voodoo-nukkeaan uhmakkaasti sylissä pistäen sitä samalla neuloilla. Tässä kuvassa tein poikkeuksen hahmon vaatetukseen, sillä hahmolla ei ole sinisen potkukupuvun perusvaatetusta, vaan prinsessapuku, jonka ideoimisen taustalla olivat jälleen kerran veljen tyttöjen syntymäpäiväjuhlissa käyttämät prinsessasut. Kuvan perusideana oli tuoda esille tytön hullua luonnetta. Halusin tehdä hahmon ilmeestä mahdollisimman liioitellun käyttämällä sekopäistä ilmettä, joka kertoisi tytön aikeista. (Kuva 32, s. 42).

Prinsessakuvan vastapainoksi halusin luoda tilannekuvan, joka muistuttaisi hahmon olevan loppujen lopuksi kuitenkin vielä pieni lapsi. Aloin kehittää ideaa liittämällä siihen asioita, jotka kertosisivat kyseisestä mielikuvasta. Lopulta päätin tehdä kuvan ”Grounded” (= ’Arestissa’), jossa hahmo on tutti suussa ikään kuin arestissa, visusti kiinni eräänlaisissa valjaissa. Näistä valjaista halusin tehdä tavallisista poikkeavat käyttämällä jälleen kerran lateraalista, kärjistettyä ajattelua: toin mukaan idean lukosta ja kahleista, jotka korostaisivat ideaa pikku riiviöstä. (Kuva 33, s.42).



Kuva 32. Jalostamisvaiheessa oleva "Princess".



Kuva 33. Jalostamisvaiheessa oleva "Grounded".

Kill Your Darlings -tekniikka oli minulle täysin uusi ja olinkin aluksi hieman ihmeissäni ohjeesta. Toisaalta työn edetessä tekniikka alkoi tuntumaan myös järkevältä, ja sen perimmäinen tarkoitus onkin työskentelyn jäähdyttämisen estäminen yhteen ainoaan ominaisuuteen. Aloin miettimään, mihin tekniikkaa voisin suunnittelussani käyttää. En esimerkiksi halunnut poistaa hahmostani tiettyjä ulkoisia piirteitä, koska se olisi saattanut muuttaa koko hahmon idean. Lopulta päädyin muuttamaan tulevien kuvieni kuvakulmaa, ja tekemään hahmon esitystavasta ja sommittelusta siten enemmän dynaamisen ja mielenkiintoisemman. Sekä ”Princess” että ”Grounded” -kuvissa olin esittänyt hahmon suoraan edestäpäin, jolloin kuviin ei ollut muodostunut paljon kolmiulotteisuutta ja syvyysvaikutelmaa. Kill Your Darlings -tekniikan pohdiskelun myötä syntyivätkin ideat kuvista ”Innocent?” (= ’Viaton?’) ja ”Gun” (= ’Ase’).

”Innocent?” -kuvan ideana oli tehdä maalaus, joka toisi esille vastakkainasettelun hahmon viattoman ulkonäön ja häijyn luonteen välillä. Näiden ajatusten saattelemana sain idean kuvaan, jossa viattoman näköisestä työstä heijastuu pelottava varjo seinään kuvastaen tytön ilkeää, todellista luonnetta. Ylhäältä päin oleva perspektiivi saa tytön näyttämään entistäkin viattomalta, mutta toisaalta seinään heijastuva suuren, pahan varjon on tarkoitus kumota tuota vaikutusta. Pelottavuuden tuntua päätin luoda tekemällä kuvaan synkän värimaailman. (Kuva 34).



Kuva 34. Jalostamisvaiheessa oleva ”Innocent?”.

”Innocent?”-kuvasta inspiroituneena halusin tehdä toisenkin maalauksen, jossa esittäisin hahmon erilaisemmassa perspektiivissä. Näin syntyi ”Gun”-kuva, jonka ajatuksena oli tuoda hahmoon vielä aste lisää järjenvastaisuutta. Kuvan taustaideana oli tuottaa uhkaavan näköinen tilanne, jossa hahmo osoittaa säälimättömästi leikkiaseellaan. Siksi valitsin käyttää ns. sammakkoperspektiiviä, jossa kuvattava kohde esitetään alhaaltapäin. Sammakkoperspektiivin avulla hahmo ja ase näkyvät alaviistosta, mikä tekee niistä vielä uhkaavimmat ja tylyn näköiset. (Kuva 35).

Kun digitaaliseen maalaamiseen oli päässyt alun kangertelun jälkeen kunnolla sisälle, tuli jalostamisvaiheessa usein esille myös ns. flow-tila, jossa kaikki tuntui sujuvan maalausprosessin aikana kuin itsestään. Flow-kokemus on termi, joka tarkoittaa optimaalista, täydellisen keskittymisen tilaa käsillä olevaan asiaan (Järvilehto 2009). Unohduin työstämään kuvia tunneiksi, ja työskenteleminen sujui vaivatta tällaisessa miellyttävän syvän keskittymisen tilassa.



Kuva 35. Jalostamisvaiheessa oleva ”Gun”.

5.5 Viimeistely

Viimeistelyvaiheessa luovan työn tekijä tekee päätöksen työstämisen lopettamisesta. Järvilehto kirjoittaa, että työhän hyvä ottaa etäisyyttä ja pyrkii tarkastelemaan sitä kokonaisuutena. Tässä vaiheessa prosessista kannattaa pitää lomaa ja keskittyä aivan muihin asioihin – näin teokseen pystyy avautumaan näkökulma kokonaisuutena, kun tekijä on siitä jo osin irtautuneena. Kun teosta alkaa tarkastelemaan pienen tauon jälkeen, tekijä voi kysyä itseltään, synnyttääkö hahmo niitä tuntemuksia, joita on visioitu luonnosteluvaiheessa? Toimiiko se kokonaisuutena, vai varastaako jokin yksityiskohta jatkuvasti huomion? Synnyttääkö työ tekijässään flow-kokemuksen? Jos johonkin näistä kysymyksistä pystyy vastaamaan myöntävästi, työn voi sanoa olevan mitä ilmeisemmin valmis. (Järvilehto 2009, 22-24).

Myös Pirkko Anttila ottaa esille työskentelyn tauottamisen: ”Kun työskentely pysähtyy, päivän päättyessä tai viikonloppuisin, projektin lykkääntyessä tai sen päättyessä, muodostuu tilaisuus reflektoida siihenastista työtä, sen lähestymistapoja sekä suhdetta aikaisempiin hankkeisiin.” (Anttila, 2006, 425).

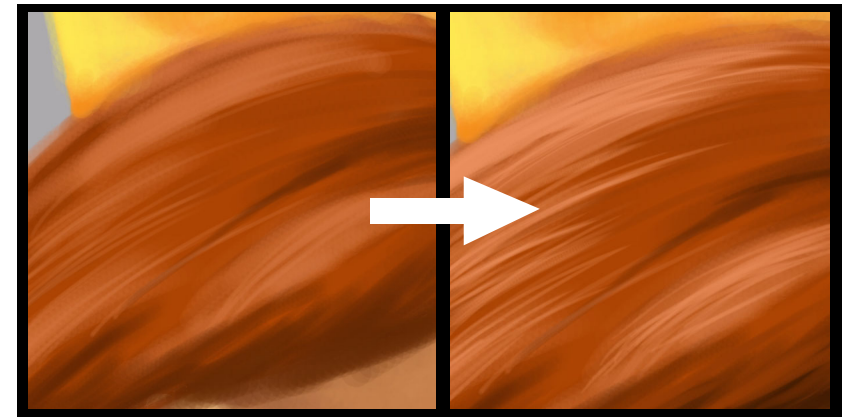
Pidin hieman taukoa hahmon tekemisestä ja näin tarkoituksella tyhjensin prosessin tuomaa ’kuonaa’ aivoista. Tyhjiys on täyttymisen edellytys, ja tämänkaltainen vetäytyminen antoi tuoreen näkökulman pohtia työtä ja sen onnistumista kokonaisuutena.

Viimeistely kruunaa kuvan, ja tässä vaiheessa keskityin lähinnä yksityiskohtien viilaamiseen, mikä käytännössä tarkoitti esimerkiksi varjostuksien ja värisävyjen viimeistelyä (kuva 36; kuva 37, s. 46; kuva 38, s. 47). Lopettaminen tämänkaltaisessa luovassa tehtävässä saattaa olla tekijälleen haastava vaihe - milloin työn voi lopullisesti todeta olevan valmis? Luovassa

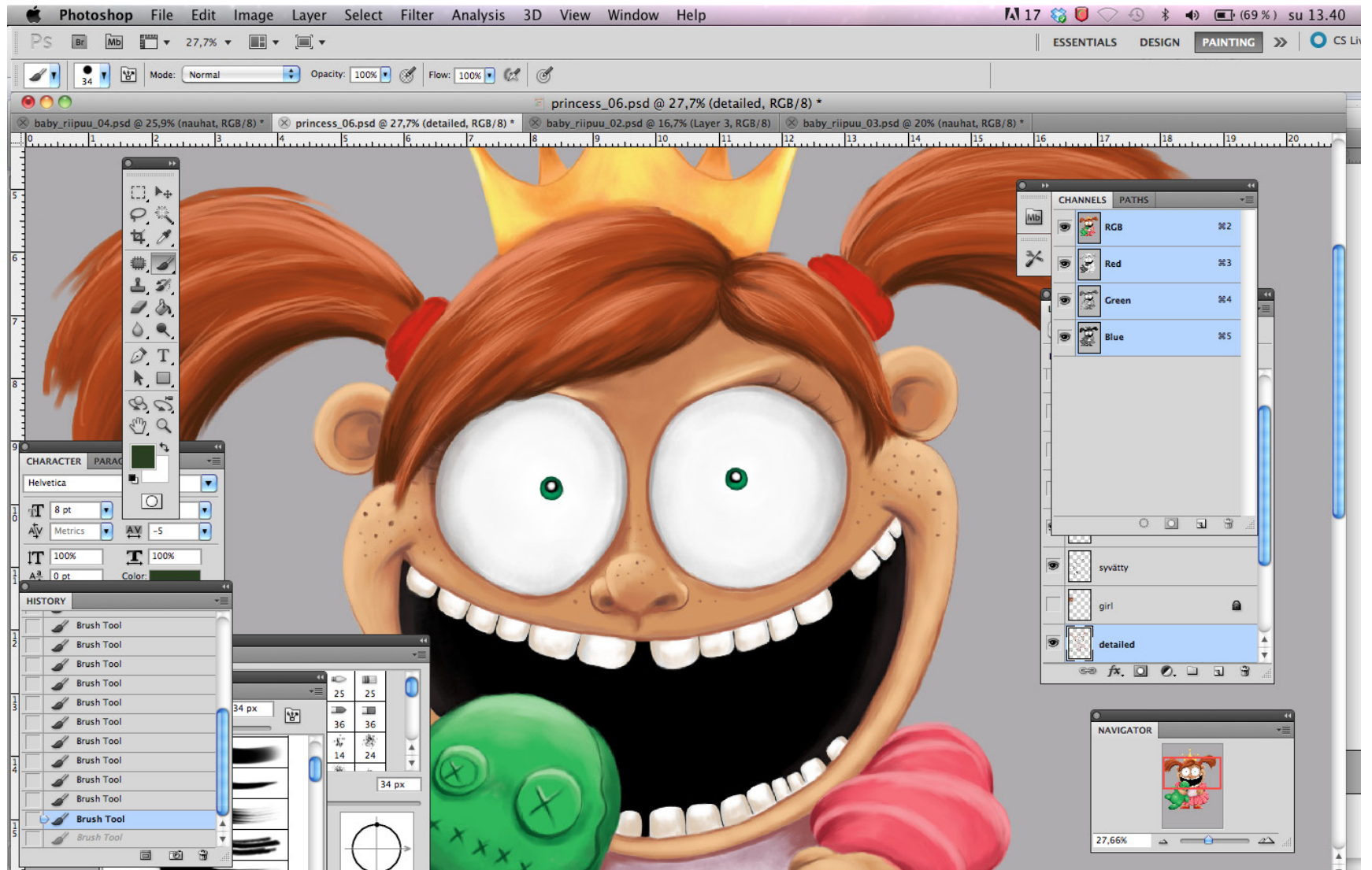
työssä vaaniikin aina loputtoman hiomisen noidankehä, jonka viimeistelyn on tarkoitus katkaista (Järvilehto 2009, 22). Minun pitikin pitää huolta siitä, etten hionut yksityiskohtia loputtomasti kokonaisuuden kustannuksella. Työskentely meinasi lipsua välillä ylityöstämiseksi - joskus melkein päkoti itseni pysähtymään ja päättämään, että ”tämä on nyt tässä, en silottele kuvaa enempää”.

Kuten jo aikaisemmin otin esille, Järvilehdon mainitsemaa flow-kokemusta oli selvästi esiintynyt jo jalostamisvaiheessa. Huolimatta loppusilottelun loputtoman kierteen vaarasta viimeistelyn voi sanoa olevan minulle henkilökohtaisesti ehkä jopa nautinnollisin, flow:n täyttämä luovan prosessin vaihe, sillä tässä vaiheessa työn vaikeimmat ja työläimmät kohdat oli käyty läpi ja jäljellä oli enää vain työn ’kiillotus’.

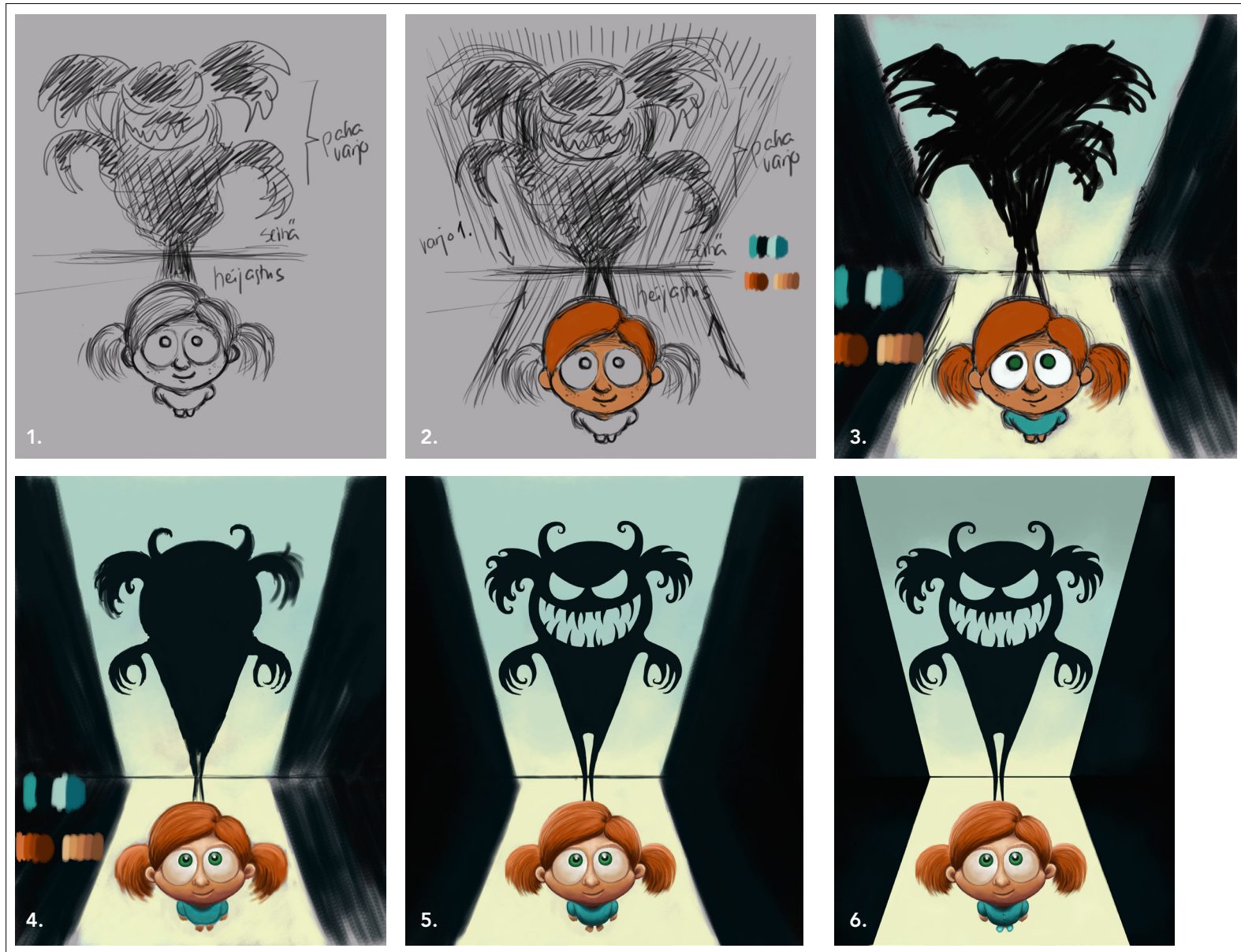
Kuvat viimeistelyäni pohdin, kuinka viisiportainen luova prosessi todellakin kasvaa innovatiivisesta divergentistä toiminnasta analyyttisempaan, konvergenttiseen toimintaan (ks. luku 3.2. Mitä on luova prosessi?). Askel askeleelta työn arvioiminen muuttui kriittisemmäksi, ja pyrin poistamaan kaikki ne elementit, jotka eivät tukeneet kokonaisuutta.



Kuva 36. Hiusten yksityiskohtien viilaamista.



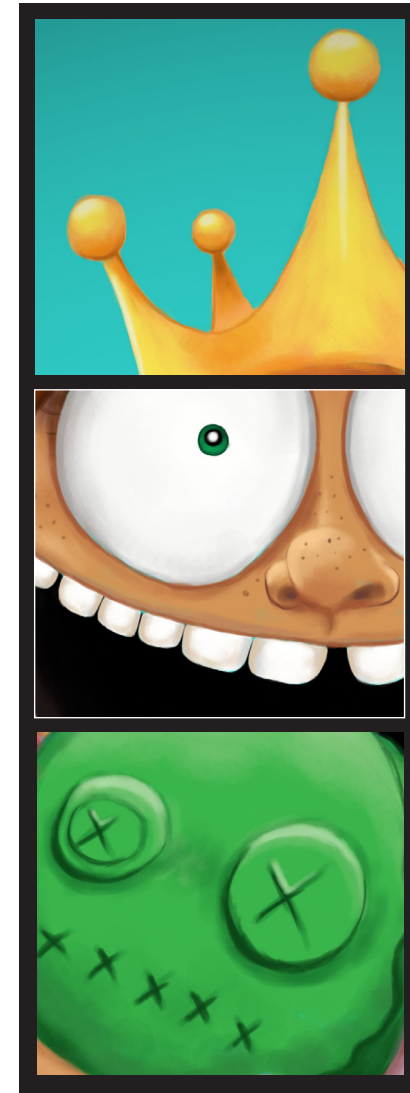
Kuva 37. Viimeistelyvaiheen photoshop-työskentelyä.



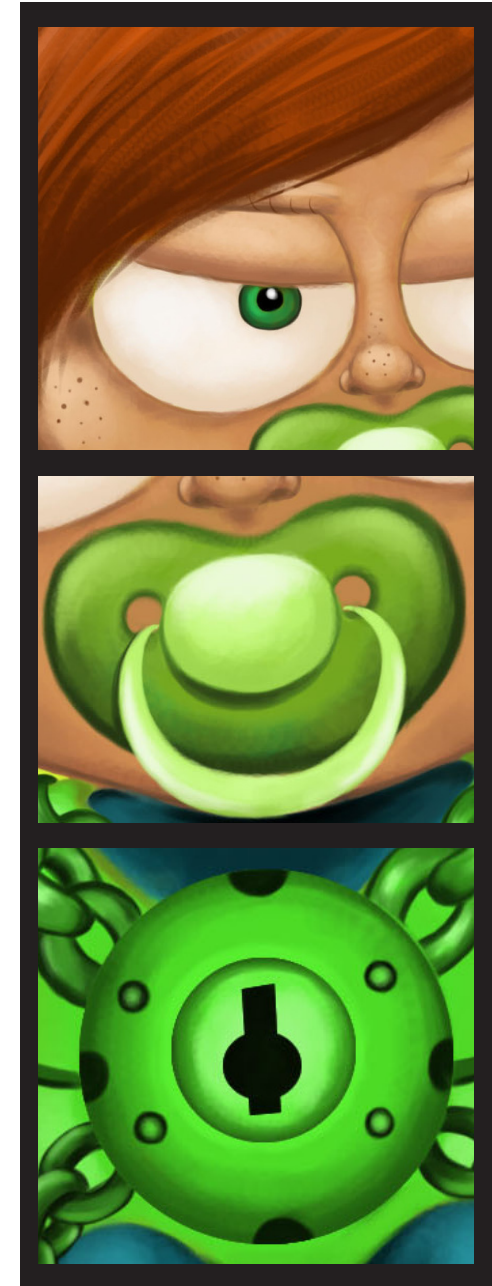
Kuva 38. Esimerkki kuvan kehitysprosessista: "Innocent?"-kuva luonnoksesta viimeistelyyn versioon.

5.6 Tulokset

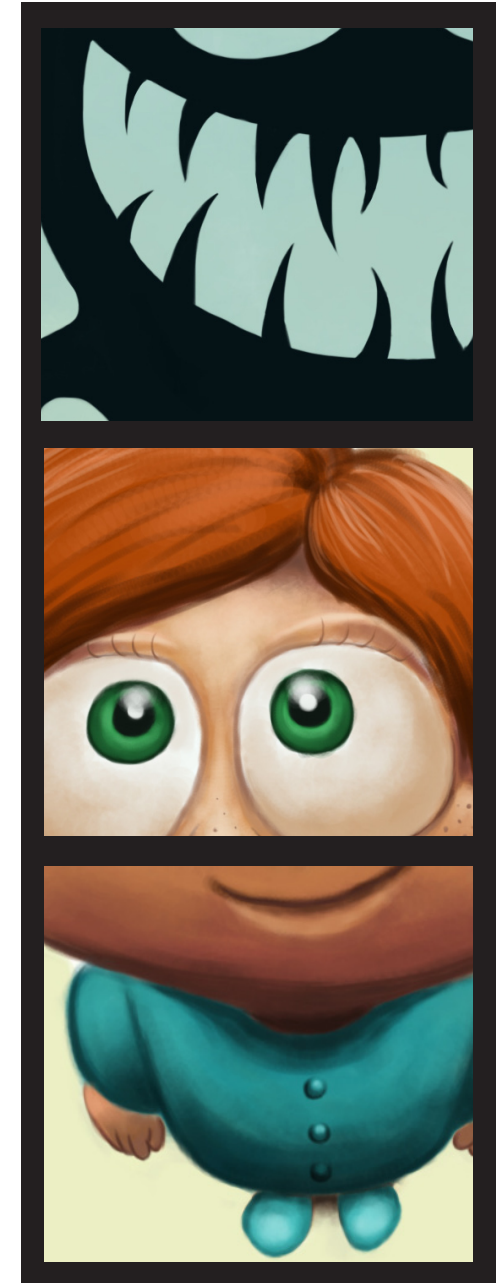
Tässä esittelen vielä hahmosuunnitteluni lopputulokset eli valmiit digitaaliset maalaukset. Jokaisesta neljästä maalauksesta on esitetty yksi isompi, kokonainen kuva ja vieressä kuvaan liittyvä muutama yksityiskohta.



Kuva 39. "Princess" ja sen yksityiskohtia.



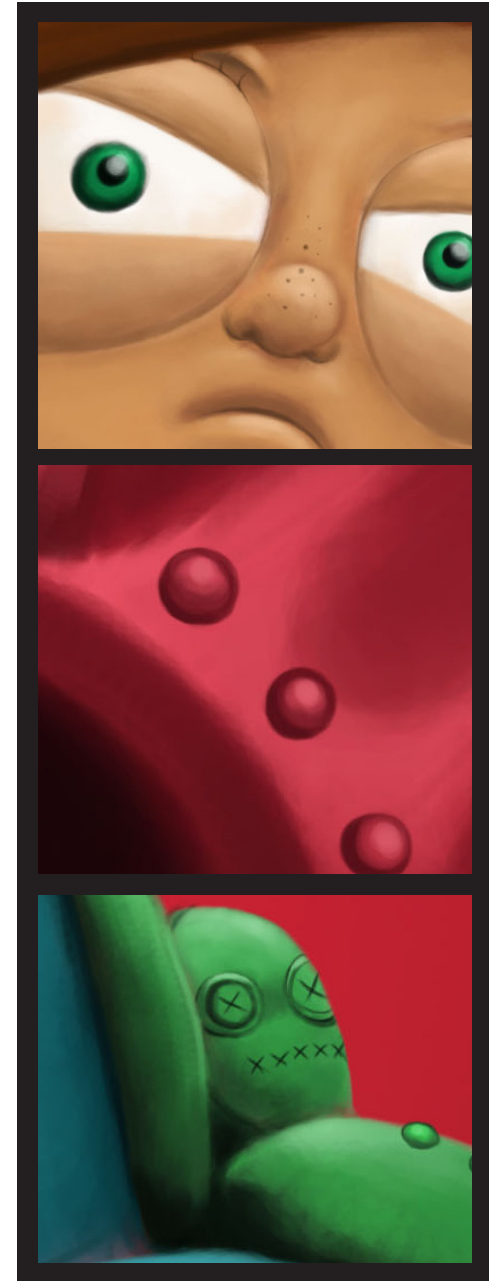
Kuva 40. "Grounded" ja sen yksityiskohtia.



Kuva 41. "Innocent?" ja sen yksityiskohtia.



Kuva 42. "Gun" ja sen yksityiskohtia.



6. Pohdinta

Tämän opinnäytetyön päätavoitteita olivat oman luovuuteni harjaannuttaminen ja vahvistaminen sekä minulle uuden kuvittamisen tekniikan, digitaalisen maalaamiseen opetteleminen.

Olen harjoittanut graafiseen suunnitteluun luovaa työtä periaatteessa koko nelivuotisen opiskelujeni ajan. Filosofian Akatemian Luovan työn oppaasta oli kuitenkin selvää hyötyä tuoden työskentelyyni itseluottamusta, uusia tekniikoita ja näkökulmia, joita voin tulevaisuudessa hyödyntää graafisen suunnittelijan ammatissa. Luovan työn oppaassa esitellyt metodit todellakin antoivat hyviä ideoita esimerkiksi siihen, kuinka tekijä pääsee eroon valkoisen paperin kammosta ja kykenee tuottamaan lyhyessä ajassa suuren määrän käyttökelpoisia ideoita. Olen tyytyväinen myös siihen, että otin tarkasteluun henkilökohtaisen työn, sillä tämäntyyppinen luovan prosessin tarkastelu ei ehkä olisi ollut samalla tavalla mahdollista asiakastyön kanssa, jota useasti sanelevat esimerkiksi tiukat aikarajat. Prosessin myötä harjaannutin ja vahvistin luovuuden taitoa, ja voin jatkossa voin tarvittaessa helposti palata oppaan esittämiin tekniikoihin. Olen tyytyväinen, sillä ymmärrän prosessin myötä myös itseäni graafikkona hieman paremmin.

Luovan työn oppaan viisiportainen malli luovan prosessin työskentelyyn oli mielestäni kaikin puolin hyvin selkeä. Ongelmaksi koin kuitenkin työskentelyn epälineaarisuuden. Huomasin, että jonkun vaiheen asiat olin saattanut jo tehdä aikaisemmassa vaiheessa, kun taas toisen aika oli vasta tulevassa työprosessin vaiheessa. Tämä vaikeutti työvaiheiden sujuvaa kuvaamista.

Prosessin sanallistaminen olikin työn ehkä jopa haastavin osio. Kuvien takana olevien todellisten syiden ja seurauksien havainnoiminen oli haasteellista ja myös kuluttavaa. Prosessi sisältää runsaasti ajattelua ja oivalluksia, joiden läsnäolo tai

vaikutus on vaikea saada ilmaistua ja näkymään. Tällaisen syväanalyysin tekeminen toisaalta selkeytti työprosessiani sekä minua kuvan tekijänä.

Valinnan vapaus toi työhöni käytännössä rajattomat mahdollisuudet rakentaa millaisia hahmoja tahansa, mutta tämä sai ainakin alkuun pääni myös pyörälle. Välillä oli vaikeaa päättää, mihin suuntaan hahmoa rakentaisi seuraavaksi. Tähän vaikutti suuresti myös digimaalauksien loputon muunneltavuus, mikä on minulle kuvan tekijänä sekä hyvä että huono asia.

Mielestäni onnistuin tavoitteessani opetella minulle aikaisemmin tuntematonta tekniikkaa, digitaalista maalausta. Toisaalta, vaikka työskentely sujui uuden työvälineen kanssa hyvin, varsinkin alussa olisin voinut 'huuman' keskellä välillä pysähtyä ja miettiä, miten kuvan työstämisestä olisi saanut entistä sujuvamman prosessin. Näin olisin välttänyt tulevissa työvaiheissa ilmenneitä pieniä ongelmakohtia, kuten kuvan joidenkin kohtien sujuvaa tarkkarajaista värittämistä. Selvää, on että olen vasta raapaissut pintaa digitaalisen maalaamisen maailmasta, mutta opinnäytetyön aikana opitut tekniset taidot ja tiedot sekä saavutetut lopputulokset tarjoavat hyvät lähtökohdat tulevaisuuden kuville. Samalla ikään kuin päivitin enemmän taitojani 2000-luvulle, jossa digitaalitekniikka on itsestäänselvyys.

Uuden tekniikan käyttäminen ei tuonut mukanaan suuria ongelmia luovan prosessin sujumiselle. Piirtopöydän käytön nopea oppiminen uutena tekniikkana yllätti minut täysin. Aluksi olin ehkä jopa hieman peloissani siitä, miten piirtopöytä tulisi tottelemaan minua, ja ennen kaikkea siitä, tulisiko visuaalinen jälki olemaan omaa silmää miellyttävää. Tämä pelko paljastui kuitenkin aiheettomaksi, eikä uuden tekniikan käyttäminen haitannut luovan prosessin toteutumista. Aloitin digitaalisen maalauksen periaatteessa täysin nollasta, mutta voin sanoa olevani

todella tyytyväinen hahmojen visuaaliseen lopputulokseen. Kun tekemisen iloon pääsi sisälle, huomasin nauttivani digitaalisesta maalaamisesta täysin rinnoin. Olisinkin voinut rohkeasti aloittaa varsinaisen digitaalisen maalaamisen jo aikaisemmin, kuin vasta prosessin puolella välissä. Näin olisin voinut esimerkiksi välttää prosessin edetessä yhden työvaiheen kokonaan; aloitettuani käyttämään piirtopöytää aloin tekemään luonnoksia suoraan koneelle, mikä nopeutti työskentelyäni. Vaikka omat työmenetelmät jalostuivat prosessin edetessä paljon, parantamisen varaa löytyy edelleen esimerkiksi sujuvaan tiedostonhallintaan liittyen.

Työskennellessä nousi myös selvästi esille se tosiasia, että työväliseisiin -ja työtiloihin kannattaa panostaa. Jos haluaa välttää selkä -ja niskakipuja sekä silmien arasteluja, nariseva työtuoli ja tietokoneen pieni 15” näyttö eivät tarjoa parasta mahdollista lähtökohtaa sujuvalle työskentelylle.

Opin hahmoja luodessani maalauksen työprosessin alun hahmottelusta yksityiskohtien viilaamiseen. Voin tyytyväisenä todeta, että jatkossa pystyn käyttämään piirtopöytää näppärästi hyödykseni suunnittelussa, enkä pelkäästään kuvan muokkaamisessa vaan myös muussa tietokoneen käsittelyssä.

En uskalla edes laskea, kuinka monta tuntia samanlaisten kuvien tekeminen veisi perinteisiä pensseleitä ja kyniä käyttäen. Alun epäröintiä lukuun ottamatta motivaatio työn tekemiseen ei missään pahemmin laskenut - piirtäminen on minulle henkilökohtaista ja työ itsessään palkitsevaa. Lisäksi opinnäytetyön teemat pitivät minua otteessaan koko ajan ja säilyttivät mielenkiinnon ja motivaation työtä kohtaan. Hahmon komedialliset elementit onnistuivat mielestäni hyvin ja sain hiottua siitä juuri sellaisen,

mitä alun perin olin konseptitasolla suunnitellut - hauskan, erilaisen, erottuvan, elävän!

Valmistuneiden kuvien avulla voin rakentaa ja täydentää portfolioitani, ja koko prosessin voi sanoa vahvistaneen ajatuksiani kuvittajan työhön liittyen. Vaikka opinnäytetyö ei tarjonnut työelämähakuisesta luonteestaan johtuen oikeaa kuvittajan arkea tiukkoine aikatauluineen, asiakastapaamisineen tai palkkioista neuvotteluineen, antoi se silti minulle paljon itseluottamusta tulevaisuutta ajatellen. Kilpailu kuvituksen markkinoilla on kovaa, ja selviytyäkseen alalla on oltava lahjakas, mutta myös valmis tekemään paljon töitä. Uskoisin, että minulla on näitä kuvittajan ammattiin tarvittavia ominaisuuksia, vaikka päässäni on vielä kysymyksiä omista mahdollisuuksista. Kaiken kaikkiaan tämä opinnäytetyö vain lisäsi intoa uuden oppimista kohtaan, ja voisin jatkossa kuvitella tekeväni kuvitustöitä – jos en kokopäiväisesti, niin ainakin muun graafisen suunnittelun lomassa.

Tiedostan, että osaan jo jotain, mutta matka digitaalisen kuvittamisen parissa on selvästi vasta aluillaan. Tämän opinnäytetyöprosessin myötä olen ottanut ison harppauksen kohti parempia kuvia!

Lähteet

Kuvaluettelo

Kuva 1. Inspiraation lähde: ”La nueva ola de la ilustración japonesa”. Kaisa Kokko 2012.

Kuvio 1. Opinnäytetyön viitekehys. Kaisa Kokko 2012.

Kuva 2. Vektori- ja bittikarttakuvan ero skaalattavuudessa. Kaisa Kokko 2012.

Kuva 3. Wacom Intuos4 -piirtopöytä ja -piirrin. Kaisa Kokko 2012.

Kuva 4. Visuaalisesti digitaalinen maalaus voi muistuttaa paljon perinteistä maalausta. Nimimerkki ”asuka 111”:n digitaalinen maalaus: ”Sakura” [viitattu 5.3.2012]. Saatavissa: <http://browse.deviantart.com/digitalart/paintings/?order=9&offset=0#/d3eoiew>

Kuva 5. Maalauslustana voi käyttää Applen iPad-tablettia [viitattu 7.3.2012]. Saatavissa: <http://www.telegraph.co.uk/technology/picture-galleries/>

Kuva 6. ”Eternity” (2007). Lyijykynätyö. Kaisa Kokko 2012.

Kuva 7. Koulutehtävään liittyvää kuvitusta: ”Eco-man” (2011). Lyijykynätyö. Kaisa Kokko 2012.

Kuva 8. Michael Kutsche: ”Astronauts” (2010). Digitaalinen maalaus. [viitattu 4.1.2012]. Saatavissa: <http://michaelkutsche.com/2010/>

Kuva 9. Michael Kutsche: ”Knive of Hearts” -hahmokonsepti elokuvaan ”Alice in Wonderland”(2008). Digitaalinen maalaus. [viitattu 4.3.2012]. Saatavissa: <http://michaelkutsche.com/alice-in-wonderland/>

Kuva 10. Denis Zilber: ”Hercules” (2011). Digitaalinen maalaus. [viitattu 26.2.2012]. Saatavissa: <http://digital-art-gallery.com/picture/8454>

Kuva 11. Denis Zilber: ”Dwarf” (2008). Digitaalinen maalaus. [viitattu 13.1.2012]. Saatavissa: <http://www.deniszilber.com/>

Kuva 12. Florian Nicolle: ”Iris” (2011). Digitaalinen kuvankäsittely [viitattu 7.3.2012]. Saatavissa: <http://wootpix.blogspot.com/2010/12/amazing-illustrations-2010.html>

Kuva 13. Florian Nicolle: ”Martin” (2011). Digitaalinen kuvankäsittely. [viitattu 9.3.2012]. Saatavissa: <http://www.neo-innov.fr/>

Kuva 14. Carl Barks: ”In uncle Walts collectory”. Öljyvärimaalaus. [viitattu 15.3.2012]. Saatavissa: http://www.carlbarks.ws/index_frame1.html

Kuva 15. Carl Barks: ”Live it up kid!” Öljyvärimaalaus [viitattu 7.3.2012]. Saatavissa: <http://www.thecarlbarksfanclub.com/goodwill-tour.htm>

Kuva 16. Mauri Kunnaksen kuvitusta ”Joulutarinat”-teoksesta [viitattu 13.1.2012]. Saatavissa: <http://koyote.vuodatus.net/blog/345664>

Kuva 17. Mauri Kunnaksen kuvitusta ”Robin Hood” –teoksesta [viitattu 13.1.2012]. Saatavissa: <http://www.hs.fi/kirjat/artikkeli/>

Kuva 18. Hahmosuunnittelun tuloksia näkee myös lelubisneksessä: Angry Birds –pelin oheistuotteeksi tehty pehmolelu [viitattu 17.3.2012]. Saatavissa: <http://angrybirdstoy.com/>

Kuva 19. Tehotytöt (Power Puff Girls) [viitattu 28.2.2012].
Saatavissa: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Powerpuff_girls_characters.jpg

Kuva 20. Animaattori Walt Disneyn tekemä model-sheet Mikki Hiiri -hahmosta (1938) [viitattu 15.3.2012]. Saatavissa: <http://smokingcoolcat.blogspot.com/2010/08/mickey-mouse-model-sheet.html>

Kuva 21. Inspiraatiota metsästäjänä: kuvituskuvien selailua.
Kaisa Kokko 2012.

Kuva 22. Tony White: ”Animation from pencils to pixels - classical techniques fro digital animators” (2006).
Kaisa Kokko 2012.

Kuva 23. Hahmojen luonnostelua. Kaisa Kokko 2012.

Kuva 24. Keräämisvaiheen luonnossatoa. Kaisa Kokko 2012.

Kuva 25. Keräämisvaiheen luonnossatoa. Kaisa Kokko 2012.

Kuva 26. Luonnosten kolme pääluokkaa: 1. ”Turbo Granny”, 2. ”Evil Kid”, 3. ”Sunday Sports Hero”. Kaisa Kokko 2012.

Kuva 27. ”Sunday Sports Hero” (jalostamisvaiheessa).
Kaisa Kokko 2012.

Kuva 28. ”Turbo Granny” (luonnosteluvaiheessa).
Kaisa Kokko 2012.

Kuva 29. Kuvakaappaus Wacomien ”Meet the masters – Watch it. Learn it. Do it.” -opetusvideosta. Kaisa Kokko 2012.

Kuva 30. Lyijykynäluonnoksia Evil Kid -hahmosta.
Kaisa Kokko 2012.

Kuva 31. Model sheet -tyyppinen luonnos Evil Kid -hahmosta.
Kaisa Kokko 2012.

Kuva 32. Jalostamisvaiheessa oleva ”Princess”.
Kaisa Kokko 2012.

Kuva 33. Jalostamisvaiheessa oleva ”Grounded”.
Kaisa Kokko 2012.

Kuva 34. Jalostamisvaiheessa oleva ”Innocent?”.
Kaisa Kokko 2012.

Kuva 35. Jalostamisvaiheessa oleva ”Gun”.
Kaisa Kokko 2012.

Kuva 36. Hiusten yksityiskohtien viilaamista.
Kaisa Kokko 2012.

Kuva 37. Viimeistelyvaiheen photoshop-tysökentelyä.
Kaisa Kokko 2012.

Kuva 38. Esimerkki kuvan kehitysprosessista: ”Innocent?”-kuva luonnoksesta viimeistelyyn versioon. Kaisa Kokko 2012.

Kuva 39. ”Princess” ja sen yksityiskohtia. Kaisa Kokko 2012.

Kuva 40. ”Grounded” ja sen yksityiskohtia. Kaisa Kokko 2012.

Kuva 41. ”Innocent?” ja sen yksityiskohtia. Kaisa Kokko 2012.

Kuva 42. ”Gun” ja sen yksityiskohtia. Kaisa Kokko 2012.

Kirjalliset lähteet

- Anttila, P. 2006. *Tutkiva toiminta ja teos, ilmaisu, tekeminen*. Hamina: Akatiimi.
- Hatva, Anja. 1993. *Kuvittaminen*. Helsinki: Rakennustieto, 1993.
- T. Koski, Jussi; Tuominen, Saku. 2007. *Luovan ajattelun käsikirja*. Porvoo: WS Bookwell Oy.
- Uhrmann, Johanna. 2009. *Gods - sarja digitaalisesti tuotettuja maalauksia ja digitaalinen maalaus ilmaisuvälineenä*. Lahti: Lahden ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö.
- Virtanen, Kimmo. 2011. *Luovuutta kesyttämässä – tutkimus omasta taiteellisesta prosessista*. Oulu: Oulun seudun ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö.
- White, Tony. 2006. *Animation from pencils to pixels – classical techniques for digital animators*. Amsterdam: Elsevier, cop. 2006.
- Zeegen, Lawrence. 2007. *Secrets of digital illustration: a master class in commercial image-making*. Mies: RotoVision, 2007.

Verkkolähteet

- Burgerman, John. 2006. *20 character design tips* [verkkoartikkeli]. Computer Arts [viitattu 25.2.2012]. Saatavissa: [<URL: http://www.computerarts.co.uk/features/20-character-design-tips/>](http://www.computerarts.co.uk/features/20-character-design-tips/)
- Filosofian Akatemia Oy. 2009. *Filosofian Akatemia* [verkkosivu]. Filosofian Akatemia Oy [viitattu 1.2.2012]. Saatavissa: [<URL: http://www.filosofianakatemia.fi/index.html/>](http://www.filosofianakatemia.fi/index.html/)

- Hölttö, Armi. 1998. *Bittikartta- ja vektorigrafikka* [verkkosivu]. Kuvat ja www [viitattu 23.2.2012]. Saatavissa: [<URL: http://www.digicamera.net/armi/w3kurs/bitvekt.htm>](http://www.digicamera.net/armi/w3kurs/bitvekt.htm)
- Järvilehto, Lauri. 2009. *Luovan työn opas* [verkkodokumentti]. Filosofian Akatemia [viitattu 1.2.2012]. Saatavissa: [<URL: http://filosofianakatemia.fi/download/luovantyonopas10.pdf/>](http://filosofianakatemia.fi/download/luovantyonopas10.pdf/)

Järvilehto, Lauri. 2009. *5 helppoa niksia flow-tilan saavuttamiseksi* [verkkoartikkeli]. Ajattelun ammattilainen [viitattu 7.2.2012]. Saatavissa: [<URL: http://ajattelunammattilainen.fi/2009/10/20/5-helppoa-niksia-flow-tilan-saavuttamiseksi/>](http://ajattelunammattilainen.fi/2009/10/20/5-helppoa-niksia-flow-tilan-saavuttamiseksi/)

- Robbins, Nicholas. 2010. *What Is Character Design?* [verkkoartikkeli]. eHow [viitattu 19.2.2012]. Saatavissa: [<URL: http://www.ehow.com/about_5340687_character-design.html>](http://www.ehow.com/about_5340687_character-design.html)
- Toivanen, Antti. 2010. *Kuvitus* [verkkosivu]. Graafinen.com [viitattu 23.2.2012]. Saatavissa: [<URL: http://www.graafinen.com/kuvitus/kuvitus/>](http://www.graafinen.com/kuvitus/kuvitus/)
- Wacom. 2012. *Intuos professional pen tablet* [verkkosivu]. Wacom [viitattu 2.1.2012]. Saatavissa: [<URL: http://www.wacom.com/globalsites.aspx >](http://www.wacom.com/globalsites.aspx)

Aineistot

DVD

- Wacom MasterClasses. 2011. Meet the masters – Watch it. Learn it. Do it [DVD].

Internet

- <http://www.behance.net/>

Kirjallisuus

- Arden, Paul. 2007. It's not how good you are, it's how good you want to be. Phaidon Press.
- Campos, Cristian. 2010. La nueva ola de ilustracion japonesa. Norma Editorial.
- Paananen, Petteri. 2010. Photoshop CS5 : kuvankäsittely. Helsinki : WSOYpro / Docendo-tuotteet, 2010.
- Saatchi & Saatchi. 2006. 200 Best illustrators world wide. Lürzer's Archive.

