EWTEK
MUOTOILUINSTITUUTTI

Viestinnän koulutusohjelma

LAPSILLE SUUNNATTU INFORMATIIVINEN KUVITUS
– Peli- ja kirjasarjan suunnittelu

Sonja Grönqvist
Graafinen suunnittelu
Opinnäytetyö
Toukokuu, 2008

EVTEK Ammattikorkeakoulu
Muotoiluinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma
Graafinen suunnittelu

TIIVISTELMÄ

Tekijä: Sonja Grönqvist

Opinnäytetyön nimi: Lapsille suunnattu informatiivinen kuvitus
– Peli- ja kirjasarjan suunnittelu

Vuosi: 2008 Sivumäärä: 14

Opinnäytetyön tarkoituksena oli tutkia informatiivisen kuvituksen vaikutusta oppimiseen, sekä ennen kaikkea kuvalle asetettuja vaatimuksia oppimisen edesauttamiseksi. Tavoitteena oli luoda yhtenäinen käsitys siitä mitä on huomioitava lapsille suunnattua informatiivista suunnittelua tehtäessä ja kuinka se toteutetaan käytännön työssä.

Työssä käsitellään myös lapsille suunnatun kertovan kuvituksen haasteita ja vaatimuksia. Työ käy läpi kuvitusprosessin eri vaiheita ja niihin sovellettavia keinoja ja käytäntöjä.

Työ perustuu pääosin aiheesta jo olemassa oleviin julkaisuihin ja niiden sisältämän informaation soveltamiseen käytännössä.

Lopputyön projekti osa käsittää lasten sosiaalisia taitoja kehittävän peli- ja satukirja kokonaisuuden. Työssä raportoidaan myös projektiosan kirjakuvitusta ja peli-ilmeen suunnittelua.

Työn kokoaa yhteen materiaalia ja huomioita joita voi hyödyntää lapsille suunnatun informatiivisen kuvituksen suunnittelussa ja käytännön toteutuksessa.

Asiasanat: kuvitus, pelit, oppiminen, lapset

EVTEK University of Applied Sciences
Institute of Art and Design
Media
Major: Graphic Design

ABSTRACT

Author: Sonja Grönqvist

Batchelor's Thesis: Informative Illustration Aimed for Children
– The design of a series of game and book illustration

Year: 2008 Pages: 14

The focuse of this bachelors thesis was on informative illustration for children. The study concentrated on its means and methods as an aid for learning.

The study was aimed to focus on the ways to produce understandable illustrations to differing age groups. Its objective was to grasp the idea of form that would follow a particular function.

The bachelor thesis documents the phases of design an visual entity for a series of childrens games and story books aimed to teach social skils to children.

The results of the study can be used as a guide for creating an informative illustration to children.

Key words: illustration, games, learning, children

SISÄLLYS

1 JOHDANTO 2

2 INFORMATIIVINEN KUVITUS 3
2.1 Kohderyhmänä lapset 3
2.2 Sommittelu 3
2.3 Kuvasta oppiminen 5

3 INFORMATIIVISEN KUVAN ESTETIIKKA 8
3.1 Kauneus on oppineen silmässä 8
3.2 Estetiikan elämyksellisyys 9
3.3 Esteettinen havainto 10

4 PROJEKTIOSUUS 11
4.1 Kokonaisuus ja yleisilme 11
4.2 Pelit ja kirjat 12

5 LOPUKSI 14

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni projektiosuudesta; pelien, kirjojen ja pakkaussuunnittelun laajasta kokonaisuudesta, olen rajannut tutkimusaiheekseni informatiivisen kuvittamisen. Keskityn kertovan kuvituksen keinoihin, ongelmiin ja niiden ratkaisuihin. Opinnäytetyötä suunnitellessani ja kirjoittaessani perehdyin alan kirjallisuuteen ja valmiisiin tutkimustuloksiin. Projektin työnantajan tekemä lapsilla suorittama käytännön tutkimus on myös osaltaan auttanut sekä käytännössä kuvitusten kehittelyssä, että teoreettisessa kirjoittamisessa.

Koska opinnäytetyön projektiosuus käsittää lapsille suunnattuja opetuksellisia pelejä ja satukirjoja, olen kokenut erityisen tärkeäksi sen, että kuvituskuvat ovat ymmärrettäviä ja että niiden viesti välittyy pelaajille ja lukijoille mahdollisimman selkeänä. Pelien ja satukirjojen tarkoituksena on auttaa lasta kehittämään sosiaalisia taitojaan, eli oppimaan hyvää käytöstä ja empatiaa, sekä rohkaista lasta esiintymään. Kuvituksen on oltava välistä hyvinkin johdattelevaa.

Koska kohderyhmänä ovat leikki- ja kouluikäiset lapset, on suunnittelussa huomiotava pieni, mutta merkittävä ikäjakauma ja sen vaikutukset pelaajan kykyyn hahmottaa ja käsittää hänelle esitettyä materiaalia. Tämä on antanut työlle oman haastavuutensa. Esteettisyys saa usein väistyä käytettävyyden ja toimivuuden lähinnä käytännön ymmärrettävyyden tieltä.

Lähteinä olen käyttänyt kuvittamisen teoriasta kirjoitettuja kirjoja ja tutkimuksia.

2 INFORMATIIVINEN KUVITUS

2.1 Kohderyhmänä lapset

Kuva on aina viesti. Tämä totuus korostuu, kun kuvitusta käytetään esimerkiksi opasteissa, oppikirjoissa ja peleissä. Kuva saattaa kertoa enemmän kuin tuhat sanaa, mutta joskus kuva kaipaa rinnalleen sitä määrittävän sanan tai kuvaparin. Matti Hannus toteaa tutkimuksessaan, että ”Kuva itsessään on ambivalentti merkitystä tai tulkintaa ajatellen. Vasta asiayhteys, konteksti, suhde muihin kuviin tai verbaaliset selitykset antavat kuvalle merkityksen” (1996: 37).

Kun kohderyhmänä ovat lapset, on huomioitava lasten ikä ja kehitysaste. Tältä pohjalta voi rakentaa kuvituksen, joka vastaa lapsen käsityskykyä ja tietopohjaa. Lapsille suunnatun kuvituksen haasteet ja virikkeet on sovitettava lapsen kykyyn jäsentää maailmaa. ”Koska pienet lapset katsovat monimutkaista kuvaa yksityiskohdissa harhaillen, pelkistetty esitystapa voi olla heille helpompi” (Hatva 1993: 125).

Kehityspsykologian avulla on on pyritty löytämään normeja joiden pohjalta oppimateriaali kuvitusta olisi kehitettävä. Aiheesta on laadittu useitakin ohjeistuksia. Näistä on apua teoreettisella tasolla ja hyvin sisäistettynä, mutta ne voivat myös rajoittaa kuvantekijän luovaa työskentelyä huomattavasti. Mikäli on mahdollista, kuvittajan olisi hyvä kokeilla kuviensa toimivuutta kohderyhmää edustavilla lapsilla ja muokata luonnoksiaan sen pohjalta lapsille selkeämmäksi. On myös tärkeää olla aliarvioimatta kohderyhmänsä kykyjä, sillä silloin kuva menettää mielenkiintonsa ja kuvan opetuksellisuus ja viestinnällinen arvo kärsii huomattavasti.

2.2 Sommittelu

Kuva puhuttelee meitä vain sen välityksellä, minkä jo entuudestaan tiedämme. Ihmisellä on siis taipumus nähdä kuva oman tietämyksensä sävyttämänä. Meillä on myös taipumus tulkita lähekkäin esitetyt kuvat mielessämme tarinaksi, vaikka kuvat eivät tosiasiassa olisikaan yhteydessä toisiinsa. Hajanainenkin kuvakokonaisuus synnyttää katsojalle käsityksen kuvia yhditävästä maailmasta.

Tätä piirteiden yhdistelyn tapaa kuvaavat hahmolait. Hahmolakeja ovat:
- *Läheisyys* (proximy): kaksi visuaalista ärsykettä, jotka sijaitsevat lähellä toisiaan mielletään yhteenkuuluviksi. Kohteet, jotka ovat lähellä toisiaan

nähdään ryhmänä.
- *Samankaltaisuus* (similarity): kaksi samanlaista visuualista ärsykettä mielletään yhteen tai samaan ryhmään kuuluviksi.
- *Jatkuvuus* (continuity): jos viivat leikkaavat toisiaan, katsoja jakaa kokonaisuuden selkeästi jatkuviin osiin. Yhtenäinen viiva koetaan kuvioksi. Kuvio ja tausta pyritään näkemään tavalla, joka aiheuttaa kuvan käyriin tai viivoihin vähiten äkkinäisiä muutoksia.
- *Tuttuus* (familiarity): Tuttu ja merkitykselliset alueet nähdään kuviona.
- *Valiomuotisuus* (Prägnänz, Good shape): ymmärrämme kuviot mahdollisimman yksinkertaisina, ”hyvämuotoisina”.
- *Yhteinen liike* (common fate): kohteet jotka liikkuvat samaan suuntaan samalla nopeudella kuuluvat yhteen ryhmään tai kohteeseen.
- *Yhteenliittyminen* (connectedness, connectness): kohteet, jotka liittyvät toisiinsa eli ovat toisissaan kiinni, kuuluvat yhteen ryhmään tai kohteeseen. Ainoa havaintolaeista, jonka voi sanoa ”voittavan” muut eli tämä on yleensä vahvempi, kuin muut lait.
- *Sulkeutuvuus* (closure): jos visuaaliset ärsykkeet näyttävät ikään kuin sulkevan sisäänsä jonkin alueen, katsoja näkee sen alueena, ja ärsykkeet siihen kuuluvina rajoina, toisin sanoen yhteen kuuluviksi.
(Sinkkonen, Kuoppala, Parkkinen & Vastamäki 2006: 103)

Laajan kuvakokonaisuuden suunnittelun on lähtökohtaisesti oltava riittävän yksinkertainen. Rungon ja rakenteen päälle lähdetään kokoamaan yhtenäistä ja johdonmukaista ilmettä. Halutun viestin välittäminen vaatii tarkkuutta ja objektiivista tarkastelua.

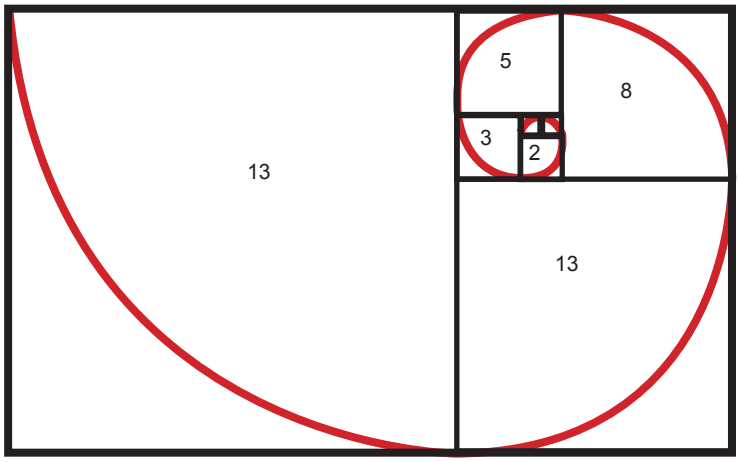
Informatiivisen kuvituksen haasteena on tiedon välittäminen halutulla tavalla. Tarkoin rajattu kohderyhmä vaatii erityistä huomiota, sillä tulkitsevan katsojan tietopohja saattaa olla hyvinkin rajoittunut. Katsojalla ei välttämättä ole tarvittavaa käsitteiden ja mielikuvien verkkoa. Tähän vaikuttavat ennen kaikkea katsojan ikä ja kulttuuritausta. Matti Hannus on kirjoittanut aiheesta seuraavaa: ”Kuvan tekijöistä havaintoa määrittävät tärkeimpänä kuvion erottaminen taustasta, mikä tapahtuu ääriviivojen ja rajapintojen avulla. Tämän lisäksi on joukko vihjeitä ja piirteitä, jotka tarkentavat kuvat kohteen suhteita. Niistä tärkeimpiä ovat koko-, syvyys- ja liikevihjeet sekä värit ja varjostukset. Kuvalle on edelleen ominaista dualismi, jossa kuva on kohde itsessään sekä kohteensa korvike tai edustaja. Kuvan dualismin hallinta edellyttää runsasta kulttuurisidonnaista oppimista” (1996: 58).

Suunnittelua aloitettaessa on huomiotava kuvan lukusuunta, oli kyseessä sitten kirja, pelikortti tai pelilauta. Länsimaisen standardin mukaan lukusuunta

on yleensä ylhäältä alas ja vasemmalta oikealle. Tästä poikkeavat suosiota saavuttaneen japanilaisen mangan jäljissä tehty suomimanga, joka noudattaa vastapäivään kulkevaa lukusuuntaa. Tämäkin otettava huomioon jos valmiita tuotteita aiotaan markkinoida muuallakin kuin kotimaassa tai oman kulttuuripiirin alueella.

Yleispätevän informatiivisen kuvituksen perusedellytys on olla yksinkertainen, mutta ei yksitoikkoinen. Kuvalla on oltava huomioarvoa ja tähän vaikuttavat niin elementtien määrä laatu, kuin niiden sommittelu annetussa tilassa. Anja Hatva toteaa, että katseen todennäköisimpiä kiinnityskohteita ovat kulmat ja yksityiskohdat, joissa on paljon informaatiota (1987: 46).

Sommittelusuunnitelman tekoa edesauttavat erilaisten sommittelun aputekniikoiden, kuten kultaisen leikkauksen käyttö (Kuva 1). Hatva tosin jatkaa, että; ”Sommittelu on kuitenkin siinä määrin monitahoinen ilmiö, että jonkin kaavan soveltaminen ei sinänsä tuo taattua lopputulosta: kaikki riippuu kaikesta. Pelkkä värien lisääminen voi täysin muuttaa rakennelman” (Hatva 1987: 46).



KUVA 1: Kultainen leikkaus ja Fibonaccin lukujono

2.3 Kuvasta oppiminen

”Oppiminen määritellään pysyväksi muutokseksi oppijan tiedoissa ja käytöksessä” (Sinkkonen, Kuoppala, Parkkinen & Vastamäki 2006:266). Oppiminen siis jäättää meihin jonkinlaisen jäljen. Muuten ei voi oppimisesta puhuakaan. ”Ihminen oppii kartuttamalla tietojaan havaintojen kautta. Aistielinten toimintaan liittyy ajattelu, ja näin ollen näkeminen on osa ajattelua. Tästä syystä kuvalla on suuri merkitys oppimisessa” (Hatva 1987:18). Monenlaiset arkiset haasteet ja ongelmaratkaisut tuottavat oppimistulosta, mutta aina emme näe metsää puilta. Oppiminen on vuosi tuhansia ollut jotakin,

mitä meidän on tullut opetella. Siihen tähtäävät myös lapsen ensimmäiset vuodet esiopetuksessa ja koulussa. Ei pelkästään oppimiseen, vaan opiskelun hallitsemiseen. Yhtä lailla opittua on näkeminen ja kuvien tulkinta.

KUVA 2: Luolamaalaus ajalta 15 000 - 10 000 eea. Lascaux, Ranska.

KUVA 3: Lohjan Pyhän Laurin kirkon seinämaalauksia 1500-luvulta

Kuva on kirjallisuutta vanhempi opetusväline. Muinaisten luolamaalausten uskonnollishenkisen rituaalitaiteen funktio on varmasti ollut initaatioriiteissä opettaa heimonjäseniä yhteiseen perinteeseen ja maailmankuvaan (Kuva 2). Satojavuosia vanha kirkkotaideperinne on alkujaan saattanut tavallista rahvasta jumalisen tiedon lähteille (Kuva 3). Kunkin ajan kuva on yhtä lailla kulttuurinsa, kuin aikansa tuote. Vaikka kuvan alkuperäinen merkitys olisikin jo hävinnyt muististamme, kuvat opettavat herättämällä tunteita. Muinainen viiva tai pensselin veto koskettaa meitä aikojen takaa. Matti Hannus (1996: 36) toteaakin aiheesta: ”... syvempien merkityssuhteiden ymmärtäminen vaatii kyseisen kuvakielen keinojen tuntemusta sekä laajoja aikaisempia tietoja välitettävästä asiasta. Toisaalta voidaan todeta, että aiherelevantti kuva on parhaimmillaan erittäin nopea, tehokas ja monella tasolla vaikuttava tiedon ja tunteiden välittämisen keino, jota muut viestinnän mentelmät eivät voi korvata.” Tästä samasta syystä pääosa mainonnasta on kuvavaltaista. Mainostajat pyrkivät kuvien välityksellä ikään kuin opettamaan meille tuotteidensa paremmuutta.

Katseemme tekee kuvasta meille henkilökohtaisen ja tämä henkilökohtaisuuden tunne tekee kuvasta voimakkaan vaikuttajan. Minna Kallio pohtii Helsingin yliopiston käyttäytymistieteellisen tiedekunnan tutkimuksessa kuvituksesta kasvatuksen kontekstissa seuraavaa: ”Kuvien avulla luomme todellisuutemme ja suuntaudumme kohti tulevaa. Kasvatus on tuon kuvan muotoon saattamista niin, että voimme tuntea olomme kotoisaksi” (Kallio 24.10.2005: verkkodokumentti). Oppimisen kannaltakin on yhä muistettava lapsen rajat kuvan lukijana. Hatva (1993: 129) toteaa kuvan ajatuksia ohjaavan vaikutuksen olevan sitä suurempi, mitä pienemmästä lapsesta on kyse. Mitä monimutkaisempi kuva on, sitä todennäköisemmin lapsi keskittyy kuvan epäolennaisuuksiin.Tämä asettaa kuvittajan vaativan tehtävän eteen.

Ratkaisuna on pitää kiinni yksinketaisesta linjasta ja selkeistä väreistä. Sommittelulla ja kuvakulmilla voi sitten pyrkiä luomaan tunnelman, jossa yksityiskohtaisuus ei syö kuvan huomioarvoa.

3 INFORMATIIVISEN KUVAN ESTETIIKKA

3.1 Kauneus on oppineen silmässä

Edellinen luku käsitteli ensisijaisesti kertovalle, eli informatiiviselle kuvalle asetettuja vaatimuksia ja niihin vastaavia ratkaisuja. Vaikka kuva olisi kuinka symbolinen ja sen funktiona olisi vain välittää tarvittava tieto se täyttää silti jonkinlaiset esteettiset kriteerit.

Tietosanakirja määrittelee estetiikan seuraavasti: “Estetiikka (kreik.) oppi kauniista. Nimi on peräisin A. Baumgartenin teoksesta Aestetica (1750). Tieteell. estetiikan sanan varsinaisesessa merkityksessä per. kuitenkin Immanuel Kant kirjoituksellaan Kritik der Urteilskraft (1790)” (Toim. Ahola Veikko; Kuhlman, Irmeli; Luotio, Jorma 1997). Tästä voimme vain päätellä, että estetiikka on saanut 1700-luvulla, valistuksen aikakaudella, aivan uuden merkityksen, joka ei rajoitu pelkkään kauneuden tuntemiseen. Esteettinen ei ole yhtä kuin kaunis, vaan esteettisellä tarkoitetaan kuvan elämyksellistä arvoa, oli kyse sitten miellyttävästä tai epämiellyttävästä kuvasta.

Se, että huomio on pääasiassa käyttökuvissa, ei tässä yhteydessa helpota lainkaan helpota esteettisen määrittelyä. Kun kohderyhmänä ovat vielä lapset, vaikeusaste lisääntyy. Esteettiset piirteiden tunnistaminen on niin ikään opittua, eikä ole sidonnainen ikään. Anja Hatva on tutkinut aihetta: ”Tuntuu siltä, että esteettisellä kehityksellä on yhteyttä ihmisen sosiaaliseen kehitykseen, ”minän” ja muun maailman suhteeseen”. Hatva toteaa vielä, että: ”Vanha jaottelu älyn ja tunteen hallinnasta esteettisissä elämyksissä on keinotekoinen, sillä taideteoksen aiheuttamiin kokemuksiin voivat vaikuttaa niin monet eri syyt: sisällölliset aspektit voivat vaikuttaa tunteisiin, ja kuvan luomat tunnelmat voivat johtaa sisällölliseen kiinnostukseen” (Hatva 1993: 69). Jälkimmäinen argumentti ei sulje ulkopuolelleen lapsia. Lapsille suunnatun kuvituksen estetiikka pyrkiin yleensä jäljentämään jo olemassa olevaa ja hyväksi havaittua. Koska lapsella on jo kokemuspohjaa kyseisestä estetiikasta hänellä on keinoja sen esteettisen kielen tulkitsemiseen.

Lapsilla ei ole painolastinaan valmiita käsityksiä eri taiteen arvottamisesta ja heidän keromansa esteettiset elämyksensä saattavatkin juuri siksi olla laadullisesti autenttisempia. Kun kokemukset karttuvat, ihminen sattaa pyrkiä salaamaan todelliset mieltymyksensä ja tulkisee laaduksi vain nimekkään taiteen. Tämä ongelma ei kosketa informatiivista kuvaa, sillä kutan Hatva kirjoittaa: ”Käyttökuvissa... ulkoa opittu arvostaminen ei ole niin todennäköistä,

koska harvoista kuvista tulee tunnettuja klassikoita. Katsoja on pakotettu nojaamaan omaan arvioonsa. Käyttökuvan status on perinteisesti alhainen, ja vasta viime aikoina siihen on alettu kiinnittää ansaittua huomiota” (Hatva 1993: 73).

3.2 Estetiikan elämyksellisyys

Seuraavassa Anja Hatva pohtii vielä estetiikan luonnetta käyttökuvassa eli toisinsanoen informatiiviseksi tarkoitetussa kuvassa: ”Käyttökuvan vastaanottajan elämykset voivat perustua muotoon tai sisältöön, emotionaalisiin taustoihin tai assosiaatioihin, joita kuva herättää. Ne voivat olla tiedostettuja tai tiedostamattomia opittuja tulkinnan malleja, jotka sisältyvät hänen senhetkiseen maailmankuvaansa” (Hatva 1993: 79).

Kun tavoitteena on kuvan viestin esteetön välittyminen kuvan lukijalle, muodon ja sisällön on elettävä rauhanomaisessa harmoniassa. Avuksi on jos informatiivinen kuva esitetään lapselle tutun tilanteen, paikan tai toiminnan valossa. Pelkästään tämä riittää herättämään assosiaatioita ja tunteita, jotka painavat kuvan välittämän tiedon paremmin lapsen mieleen.

Kuvan assosiaatiot saattavat aiheesta riippuen tuoda kuvan lukijan mieleen tuttuja tuoksuja, ääniä tai vaikka makuja. Nämä mielikuvat jo koetusta sitovat uuden opin vahvasti jo ennestään tuttuun ja näin uusi asia pysyy paremmin mielessä. Tällaisia ihmiskunnalle ominaisia synesteettisiä aistien sekoittumisen, taipumusta käytetään yleisesti hyväksi muussakin oppimisessa ja muistamista edesauttavissa metodeissa.

Edustipa kuvan esteettisyys sitten inhorealismia, kitchiä tai vaikka naivismia, sen tarkoitus on harkituimmillaan synnyttää kokijalleen jonkinlainen mielikuva, jonka katsoja kokee oman tietämyksensä ja tunteidensa valossa.

3.3 Esteettinen havainto

Kertovan kuvan estetiikan ensisijainen tarkoitus on opettaa, muistuttaa ja painaa mieleen. Ääripään esimerkkinä tästä ovat autistisille suunnatus apukortit (Kuva 4), joiden kuvitus on suunniteltu asketismia hipovan selkeäksi ja noudattaa esittämiensä esineiden yleistä muotoa. Autistisille suunnitellussa keittokirjassa eri toimintamallit ja ruoka-aineet on esitetty selkeinä kuvina. Jos sivulla on ensiksi kulho, sitten hana josta valuu vettä ja vielä kolme desilitra mittaa, viesti on varsin ymmärrettävä, vaikka hahmottaminen olisikin vaivalloista.

KUVA 4: Picture Communication symbols, eli PCS-kuvia kehtiysvammaisten lasten arjen helpottamiseksi.

4 PROJEKTIOSUUS

4.1 Kokonaisuus ja yleisilme

Tehtävänäni oli suunnitella peli- ja satukirjakuvitus tuotesarjaan, joka tähtää lasten sosiaalisten taitojen kehittämiseen. Työnantaja valitsi tyyliksi yksinkertaisen väritetyn piirrosjäljen. Kuvat viimeistelen tussikynillä ja väritän ne photoshop-ohjelmalla. Viimehetken muutokset mahdollistaa piirtopöydän käyttö.

Haasteellisinta projektissa lienee se, että vastaavan kaltaista kokonaisuutta ei ole aiemmin ollut markkinoilla. Pelit ja satukirjat on suunniteltu niin kotikäyttöön, kuin tueksi esiopetukseen ja koulujen oppisuunniutelmiin. Aikatauluun on pitänyt laskea mukaan pelien ja kirjankuvitusten koekäyttö eri ikäisillä lapsilla. Näistä kokeiluista syntyneet tulokset ovat mahdollistaneet niin pelien kuin kuvitusten toimivuuden parantamisen projektin edetessä.

Työntantaja oli toteuttanut tuotesarjasta listan, jonka pohjalta kuvitus- ja peli suunnittelu aloitettiin. Itse lista, kuten peli- ja kirjasuunnitelmat ovat eläneet työn edetessä, mutta yhäkin voin palata tuon alkuperäsen listan ääreen ja se vastaa hyvin todellisuutta.

Ensimmäinen tehtäväni oli suunnitella tarinoiden ja pelien päähenkilöt leijona kapteeni Nelson ja hänen ottolapsensa, apinapoika Elvis (Kuva 5). Näiden hahmojen ympärille rakentuisi peli- ja satukirjojen kokonaisuus, jossa kukin osanen tukee toistaan toimien myös omillaan, ilman tuoteperheen muita osasia. Perehdyin ensimmäisiin tarinaluonnoksiin, sekä muistipelisuunnitelmaan. Näiden pohjalta oli helppoa alkaa suunnitella tarinoiden ja pelien maailmaa.

KUVA 5: Nelson ja Elvis

4.2 Pelit ja kirjat

Suurena apuna on ollut mahdollisuus testauttaa pelejä ja kuvituksia päiväkoti-ikäisistä kouluikäisiin lapsiin. Tämä on mahdollistanut pelin sekä kuvituskuvien selkiyttämisen tai muutokset tarpeen vaatiessa. Tästä syystä pelisuunnitelmat ovat myös eläneet aika tavalla. Epäonnistuminen on joskus paras keino löytää oikea ratkaisu. Esimerkkinä mainittakoon toimintamuistipelikortti, jossa Elvis-apina näyttää kieltä. Kuvituksellisena lisänä siihen oli kuvattu pari roisketta tehostamaan päristyksen vaikutelmaa. Nämä oli testikäytön jälkeen poistettava, sillä eihän aikuisille suunnittelijoille tullut mieleen, että lapsi tulkitsisi kuvan sylkemiseksi.

Muistipeli käsittää viisi kertaa seitsemän korttia kertaa kaksi. Kullakin seitsemän sarjalla on oma reuna värikoodinsa ja tältä pohjalta pelin voi jakaa useampiin osiin. Näissä toiminnallisissa muistipelikorttisarjoissa apinapoika
Elvis on kuvattu muun muassa ilmehtimään, matkimaan ja esittämään (Kuva 6). Pelaajan on tarkoitus korttiparin saadessaan toistaa Elviksen esittämä toiminto.

KUVA 6: Esimerkki toiminnallisista pelikorteista.

Empatiapeliin kuuluu 28 noin A5 kokoista tapahtumakorttia ja niihin vastauksiksi sopivaa kaksitoista standardikokoista pelikorttia. Tapahtumakortit esittävät ikävää tilannetta tai onnettomuutta. Pelikorttien vastaus vaihtoehdot vaihtelevat avun soittamisesta ja aikuisilta avunpyytämisestä jutteluun, mukaan pyytämiseen tai laastariin. Pelin kuvien haasteena on havainnollistaa tilanne ja opettaa pelaajalle myötätuntoa ja pelin avulla erilaisten sosiaalisten tilanteiden ratkaisu kykyä. Peliin kuuluu myös yksinkertainen pelilauta. Keltainen ruutuun päästessä on nostettava tapahtumakortti ja löydettävä ratkaisu.

Kirjojen tekeminen on osoittautunut mielenkiintoiseksi prosessiksi, jossa amatöörikirjoittaja on kohdannut aloittelevan kuvittajan. Tarina ja kuvitus ovat eläneet käsi kädessä. Kunkin käsikirjoituksen pohjalta olen sommitellut suunnitellun laajuisen kuvitusluonnoksen aukeamittain.

Kun luonnokset on hyväksytetty, tai niitä on tarpeen mukaan muutettu, olen piirtänyt kuvat puhtaiksi ja värittänyt ne. Tämän jälkeen olen sommitellut karkealuonnoksen taitosta. Tässä vaiheessa teksti on vielä ollut työn alla ja muutamat siihen tulleet muutokset ovat saattaneet aiheuttaa muutoksia myös itse kuvitukseen. Aikataulullisesti tämä ei ole paras mahdollinen ratkaisu, mutta tekstin muokkaus on tuonut jäntevyyttä tarinaan, joten se on osoittautunut hyväksi ratkaisuksi kokonaisuudelle. Selvästi kannattavampaa olisi tehdä taittoluonnos jo kuvien luonnosvaiheessa. Tähän käytäntöön sittemmin siirryimmekin.

Opinnäytetyötä kirjoittaessani itse projektiosuus on vielä laajuutensa ja kehittelyn aikaavievyyden vuoksi kesken.

5 LOPUKSI

Aloittaessani tutkimustani lapsille suunnatusta informatiivisesta kuvituksesta, toivoin löytäväni punaisen langan siitä yksityiskohtien ja monimutkaisten tulkintojen paljoudesta, joka edessäni aukesi.

Olen vuosia sitten kuvittanut ystäväni sosiaalisen alan opinnäytetyöprojektina kehiteltyä autististen lasten keittokirjaa. Kuvamateriaalin yksinkertaisuus oli vaatimuksena selviö. Ajatus informatiivisen kuvan tutkimisesta on jäänyt mieleeni jo niiltä ajoilta kauan ennen opintojeni, taikka opinnäytetyöni aloittamista.

Työ on ollut motivoivaa ja se on antanut minulle uskoa siihen, että tämä aihe on enevässä määrin suurenkin yleisön tietoisuudessa ja tulee saamaan ansaitsemaansa huomioita vastakin. Löytämästäni runsaasta aineistosta, ei kaikki vastannut tarkoitusperiäni, mutta sain selkeän kuvan siitä, että nykypäivän mediatietoisuus on synnyttänyt tarpeen selvittää kysymykset, jotka liittyvät lapsen asemaan kuvan kokijana ja median käyttäjänä. Tuorein materiaali on tosin varsin yksipuolisesti painottanut tutkimaan lapsia kuvia katsovina ja kokevina kuluttajina. Onneksi myös kasvatukselliset tahot ovat kiinnittäneet huomiota kasvavaan medialukutaidon tarpeeseen ja se on lisännyt tutkimusta myös vähemmän kapitalistisesta näkökulmasta.

Kokemukseni projektista ovat olleet pääpiirteittään positiiviset.
Koen, että minulla on ollut mahdollisuus vaikuttaa pelien ja kirjojen kehittelyyn ja niiden visuaalisiin keinoihin. Projektin laajuudesta huolimatta olen iloinen, että tällainen mahdollisuus on osunut kohdalleni. Olen saanut opinnäytetyössäni toteuttaa minulle erityisen mielekästä kuvakerrontaa ja olen päässyt rakentamaan kokonaista uutta maailmaa. Koen, että myös joustavuuteni on ollut hyödyksi. Opinnäytetyöprojektikin on ensisijaisesti työtehtävä ja olen hyvin mukautuvainen asiakkaan toiveisiin. Jos jokin suunnitelma tai ehdotus ei kuitenkaan minua vakuuta, olen myös valmis kyseenalaistamaan kyseisen lähestymistavan.

Projektin tekee varsin mielenkiintoiseksi se, että suunnittelijat ja kirjoittaja ovat ensikertalaisia tehtävässään. Minullekin tilanne on kuvittajana outo ja uusi. Kokemuksena se on kuitenkin ollut huomattavan rikas.

LÄHTEET:

Toim. AHOLA Veikko; KUHLMAN, Irmeli; LUOTIO, Jorma 1997: Tietosanakirja, Gummerus, Jyväskylä

HANNUS, Matti 1996: Oppikirjan kuvitus, Koriste vai ymmärtäminen apu. Painosalama Oy, Turku

HATVA, Anja 1987: Kuva - hyvä renki, huono isäntä. Oy Urex, Porvoo

HATVA, Anja 1993: Kuvittaminen. Rakennustieto Oy, Helsinki

KALLIO, Minna 24.10.2005: Ajatus kuvasta. Kuvan merkityksen pohdintaa kasvatuksen kontekstissa [Verkkodokumentti]. Saatavilla: http://urn.fi/URN: ISBN:952-10-2002-4

SINKKONEN, Irmeli, KUOPPALA, Hannu, PARKKINEN, Jarmo, & VASTAMÄKI, Raino 2006: Käytettävyyden psykologia. Edita Publishing Oy

LIITE 1
KUVALUETTELO

KUVA 1: GRÖNQVIST, Sonja 2008

KUVA 2: Kuva verkosta: http://www.alifetimeofcolor.com/study/images/cave_painting_l.jpg

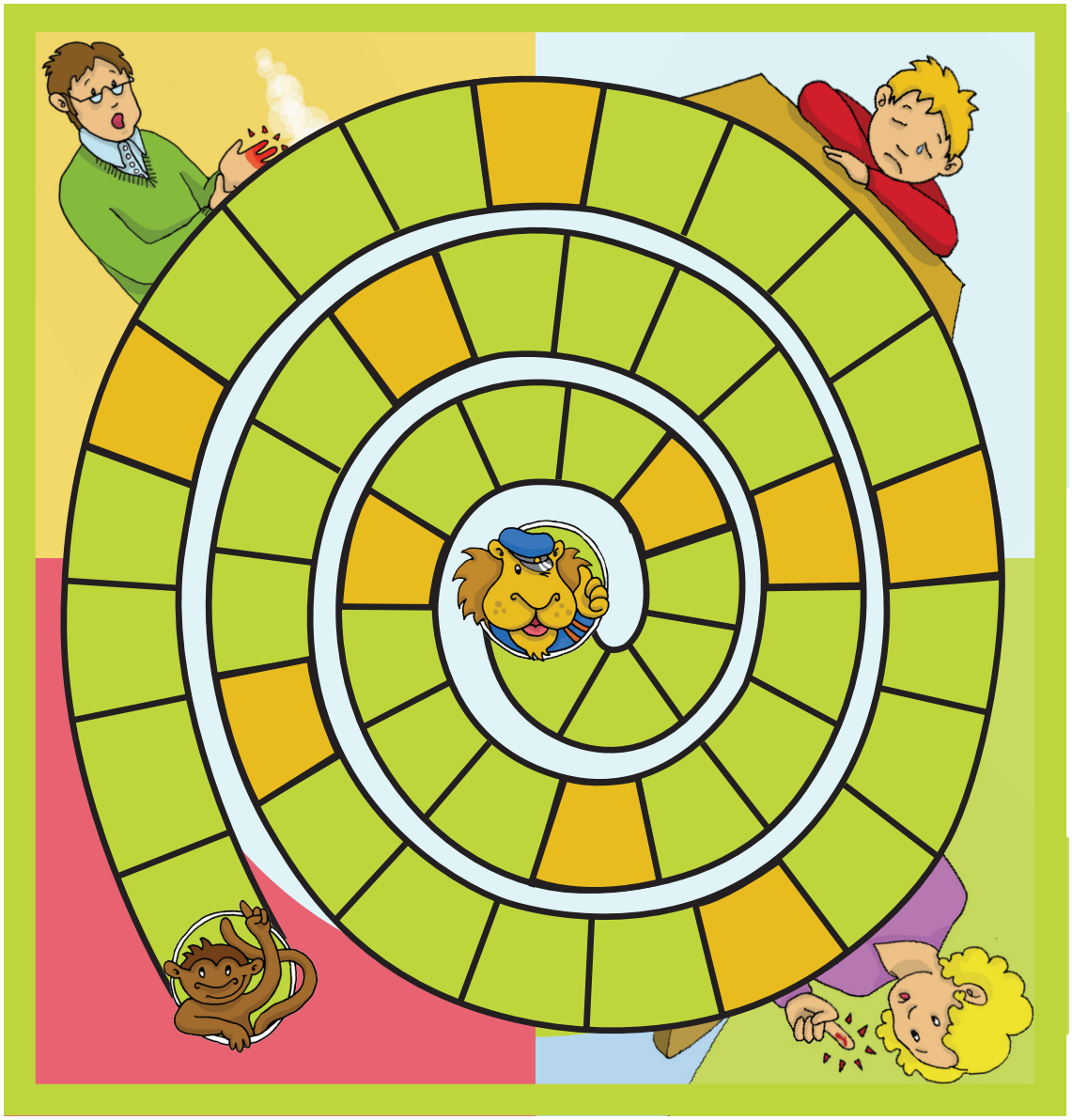
KUVA 3: Kuva verkosta: http://cc.oulu.fi/~jek/para.jpg

KUVA 4: Kuva verkosta: https://oa.doria.fi/bitstream/handle/10024/6059/stadia_1165930695_5.pdf?sequence=1

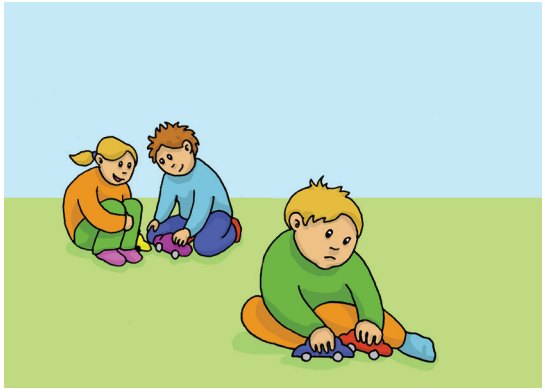
KUVA 5: GRÖNQVIST, Sonja 2008

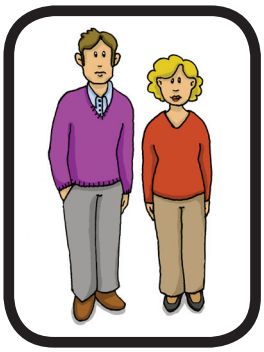
KUVA 6: GRÖNQVIST, Sonja 2008

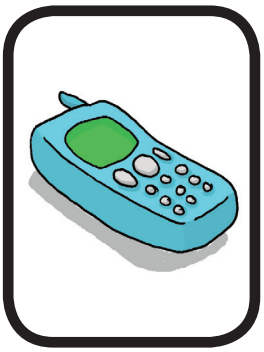
LIITE 2: Empatiapelilaudan koeversio

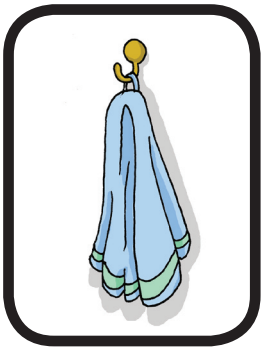


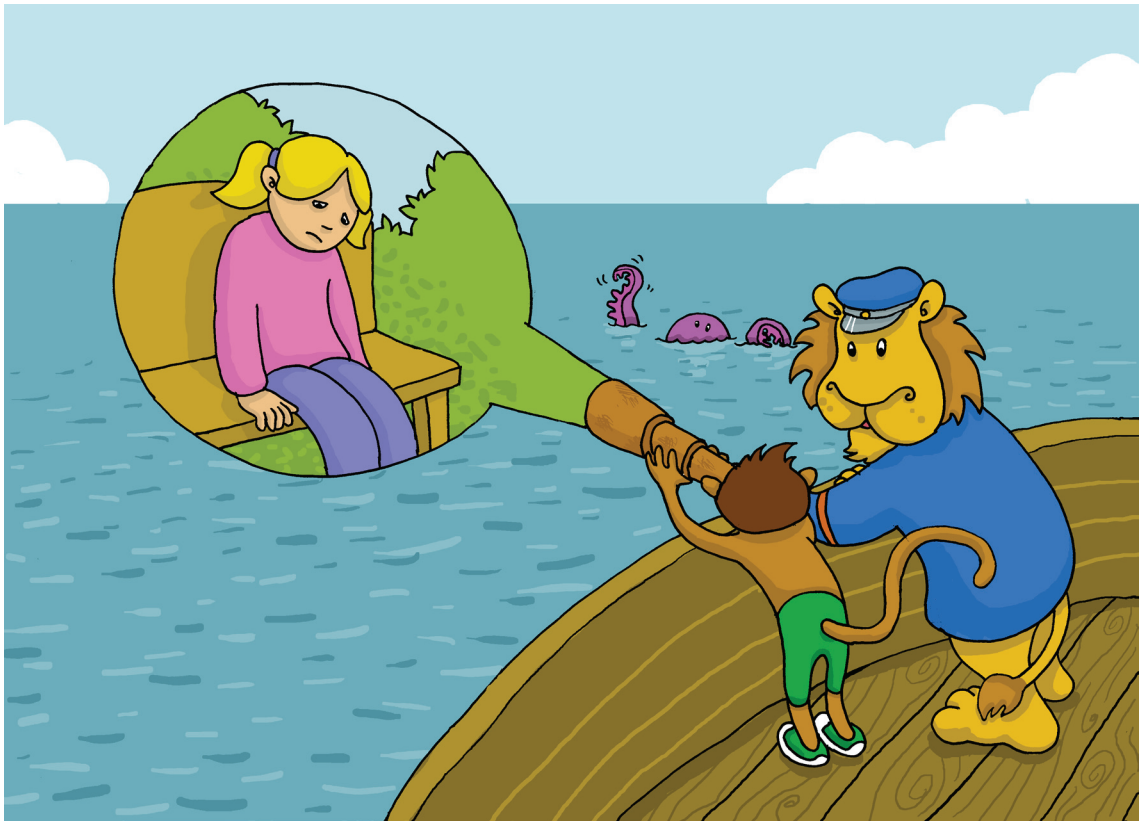
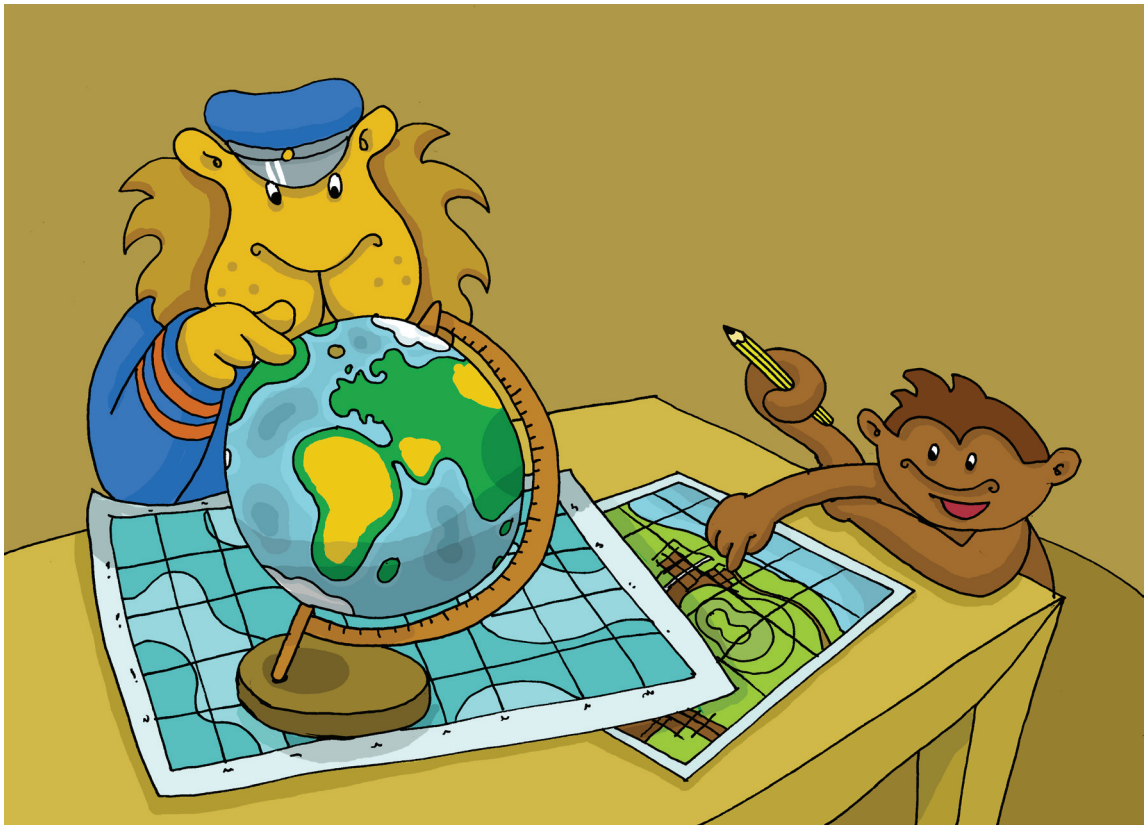
LIITE 3: Empatiapelin tapahtuma- ja pelikortteja









LIITE 4: Kirjakuvituksia

LIITE 5: Kirjakuvituksia