

Vilma Matilda Virtanen

**LASTENKIRJAN SUUNNITTELU  
JA TOTEUTUS**  
Kissa nimeltä Ilona -kuvakirja

Opinnäytetyö

Muotoilija  
Graafinen muotoilu

2020



**Kaakkois-Suomen  
ammattikorkeakoulu**

|                 |  |
|-----------------|--|
| Tutkintonimike  | Muotoilija (AMK)   |
| Tekijä          | Vilma Matilda Virtanen   |
| Työn nimi       | Lastenkirjan suunnittelu ja toteutus<br>Kissa nimeltä Ilona -kuvakirja |
| Vuosi           | marraskuu 2020   |
| Sivut           | 71 sivua, joista liitteitä 6 sivua                                     |
| Työn ohjaaja(t) | Tarja Brola  |

## TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyö käsittelee lasten kuvakirjan suunnitteluprosessia. Kuvakirjassa Kissa nimeltä Ilona on 24 sivua pitkä 4 - 6 vuotiaalle suunnattu kuvakirja, joka kertoo tarinan Ilona-kissasta, joka löytää toisen kissan asumasta kellaristaan. Työn tavoitteena on suunnitella ja toteuttaa kuvakirja hahmojen suunnittelusta ja kirjan luonnostelusta aina valmiiseen tuotteeseen asti.

Työn tutkimusosiossa tehdään vertailevaa tutkimusta eri lasten kuvakirjojen kuvitustyyleistä, ja tutkimusta siitä, onko niissä havaittavissa trendejä ja yhteisiä teemoja. Tutkimuksessa käsitellään viime vuosien lastenkirjojen kuvituksia ja tutkitaan tämän hetken trendejä lastenkirjoissa ja niiden kuvitustyyleissä. Tavoitteena on kartoittaa, millaiset lasten kuvakirjat ovat tällä hetkellä suosittuja, ja millainen on moderni lasten kuvakirja. Tutkimuksessa tutkitaan myös lastenkirjojen hahmosuunnittelua sekä hahmojen muotokielen vaikutusta kirjaan. Tutkimuksessa osoitetaan, että vaikka lastenkirjoissa on havaittavissa trendejä esimerkiksi hahmosuunnittelussa ja digitaalisen kuvittamisen lisääntymisenä, ovat lastenkirjat tällä hetkellä todella monipuolisia ja mitään dominoivaa tyyliä ei ole havaittavissa.

Produktiivisessa osassa suunnittelen ja toteutan oman lasten kuvakirjan. Perheiden hahmosuunnitteluun ja värien psykologisiin merkityksiin, joita käytän hyödyksi prosessissani. Opinnäytetyöni lopputuloksena on lasten kuvakirja, jota alan markkinoimaan mahdollisille kustantamoille loppuvuodesta.

**Asiasanat:** kuvakirja, kuvitus, hahmosuunnittelu, muotokieli

|                  |  |
|------------------|--|
| Degree           | Bachelor of Culture and Arts   |
| Author (authors) | Vilma Matilda Virtanen   |
| Thesis title     | Designing and making of a children's book<br>Cat Named Joy – children's picture book |
| Time             | November 2020  |
| Pages            | 71 pages, 6 pages of appendices  |
| Supervisor       | Tarja Brola  |

## ABSTACT

This thesis deals with the process of designing a children's picture book. The picture book created for the thesis is Cat Named Joy, which is a 24-page long picture book for 4 - 6-year-old children. It tells the story of Joy the Cat who finds another cat living in their basement.

The aim of the work is to design a picture book from designing characters to complete full coloured picture book to children. The process of the book design started with sketches and ended with book with 12 full spread illustrations.

In the research section of the thesis, there is comparative research on the illustration styles of different children's picture books, and a research on whether there are observable trends and common themes in them. The study deals with illustrations from children's books in recent years and examines current trends in children's books and their illustration styles. One of the goals is to map out what kind of children's picture books are currently popular, and what a modern children's picture book is like. There's a section on character design in children's books and the effect of shape language to the characters on the book. The research shows that while there are trends in children's books such as character design and the increase in digital illustration, children's books are currently diverse, and no dominant style is noticeable.

In the productive part, I design and implement my own children's picture book. I become familiar with character design and the psychological meanings of colours, which I use in my process. The result of my thesis is a children's picture book, which I will market to potential publishers towards the end of the year.

**Keywords:** picture book, illustration, character design, shape language

## SISÄLLYS

|   |    |
|---|----|
| KESKEISET KÄSITTEET .....                                     | 6  |
| 1 JOHDANTO .....  | 7  |
| 2 TUTKIMUSASETELMA JA -MENETELMÄT .....                       | 8  |
| 2.1 Käsitekartta ja viitekehys .....                          | 8  |
| 2.2 Tutkimuskysymykset.....                                   | 10 |
| 2.3 Tutkimusmenetelmät .....                                  | 11 |
| 2.4 Aikataulu.....  | 12 |
| 3 LASTEN KUVAKIRJAN SUUNNITTELU .....                         | 13 |
| 3.1 Lastenkirjojen ja niiden kuvituksien historiaa .....      | 13 |
| 3.2 Moderni lasten kuvakirja .....                            | 14 |
| 3.3 Lapsen kehityksen huomioiminen kirjaa suunnitellessa..... | 16 |
| 3.4 Lasten kuvakirjojen kuvitustekniikat.....                 | 16 |
| 4 HAHMOT .....  | 20 |
| 4.1 Lasten kuvakirjojen hahmojen tyypittely .....             | 20 |
| 4.2 Muotokielen vaikutus hahmon luonteeseen .....             | 23 |
| 5 VERTAILEVA TUTKIMUS .....                                   | 26 |
| 6 ILONA-KIRJAN SUUNNITTELUPROSESSI.....                       | 30 |
| 6.1 Kirjan hahmojen suunnittelu .....                         | 31 |
| 6.2 Värimaailma.....  | 32 |
| 6.2.1 Miksi kissoja?.....                                     | 34 |
| 6.2.2 Ilona-kissahahmon suunnittelu .....                     | 36 |
| 6.2.3 Nemu asuu kellarissa.....                               | 38 |
| 6.3 Kuvakäsikirjoitus eli storyboard.....                     | 38 |
| 6.4 Kannen suunnittelu .....                                  | 41 |
| 7 ILONA-KIRJAN TOTEUTUS.....                                  | 43 |
| 7.1 Kuvitus.....  | 43 |
| 7.2 Typografia.....   | 48 |

|     |                                   |    |
|-----|-----------------------------------|----|
| 7.3 | Taittäminen.....                  | 49 |
| 8   | TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS .....    | 51 |
| 9   | JOHTOPÄÄTÖKSET JA YHTEENVETO..... | 51 |
| 10  | POHDINTA.....                     | 52 |
|     | LÄHTEET.....                      | 54 |

## KUVALUETTELO

## LIITTEET

Liite 1. Kuvitus kirjasta Songs of Innocence and of Experience

Liite 2. Alkuperäisiä Babar -kuvituksia 1930 -luvulta

Liite 3. Värien Psykologiset merkitykset

Liite 4. Eiichiro Odan kuvakäsikirjoitus sarjakuvaan One Piece

Liite 5. Kissa nimeltä Ilona -kirjan kuvitukset

Liite 6. Kirjan taitto InDesignissa

## **KESKEISET KÄSITTEET**

### **Hahmo (eng. Character)**

On esimerkiksi kirjassa oleva henkilö tai asia. Hahmon ei tarvitse olla ihminen, vaan se voi olla myös vaikkapa eläin tai asia. Hahmot voidaan jakaa päähahmoihin, sivuhahmoihin ja taustahahmoihin. Päähahmot ovat tarinan kannalta tärkeimpiä hahmoja, kun taas sivu- ja taustahahmoilla on tarinan kannalta vähemmän merkitystä. Siksi päähahmojen suunnitteluun käytetään suhteessa eniten aikaa hahmosuunnitteluprosessissa (Character 2020.)

### **Hahmosuunnittelu (eng. Character design)**

Hahmosuunnittelu on prosessi, jossa kuvittaja suunnittelee hahmot projektiin. Jokainen hahmo suunnitellaan tarkasti, jotta se täyttää funktionsa mahdollisimman hyvin. Hahmosuunnittelu auttaa myös siihen, että hahmoista tulee erottuvia ja mielenkiintoisia (Bancroft 2016.)

### **Kuvittaja (eng. Illustrator)**

On henkilö, joka suunnittelee visuaalisen esityksen kirjoitetun tekstin pohjalta. Kuvittaja käyttää erilaisia taiteen tekniikoita lopullisen tuotoksen luomiseen, ja voi tehdä projekteja joko perinteisillä piirustusmetodeilla tai digitaalisesti tietokoneella (Kuvitus 2015.)

### **Kuvitus (eng. Illustration)**

Visuaalinen esitys kirjoitetusta tekstistä. Kuvitus voi olla muun muassa kirjassa, lehdessä tai internetissä toimiva piirretty kuva. Kuvituksen tarkoituksena on usein selventää tekstiä tai tuoda tarinaan lisää syvyyttä. Kuvitus voi myös kertoa tarinaan lisää jotain, mitä ei tekstissä suoraan mainita (Kuvitus 2015.)

### **Muotokieli (eng. Shape language)**

Muotokieli vaikuttaa suuresti siihen, miten ihminen mieltää hahmon. Kaikki hahmot koostuvat ympyröistä, neliöistä ja kolmioista, ja se, mistä muodoista hahmo koostuu, vaikuttaa hahmon luonteeseen. Ympyrät mielletään usein ystävällisiksi muodoiksi, neliöt vahvoiksi ja tasapainoisiksi ja kolmiot aktiivisiksi muodoiksi. Näitä perusteita hyödyntämällä voidaan viestiä hahmon luonteesta sanattomasti (Al-Ali 2019.)

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aiheena on suunnitella ja toteuttaa lastenkirja noin 4 - 6 vuotiaille lukijoille. Kirjassa tulee olemaan kansien lisäksi 10 kuvitusta ja kaksi sivua, jotka ovat yksivärisiä. Jokainen kuvitus tulee olemaan aukeaman kokoinen, eli yhteensä kuvitettuja sisäsivuja tulee olemaan 22.

Halusin toteuttaa opinnäytetyönäni lastenkirjan, sillä kuvittaminen on mielestäni mielenkiintoinen graafisen suunnittelun osa-alue. Päätin toteuttaa lastenkirjan, koska se antaa minulle mahdollisuuden toteuttaa minulle ominaista kuvitustyyliä.

Tutkimusprosessissani käyn läpi lasten kuvakirjallisuuden historiaa ja sitä, miten moderni lastenkirja eroaa vanhemmista saman genren teoksista. Perehdyn tutkimuksessani varsinkin hahmoihin ja lastenkirjan visuaaliseen puoleen, sillä kuvat ovat suuri osa lastenkirjallisuutta ja vaikuttavat merkittävästi lopulliseen teokseen.

Käytän tutkimusmenetelminäni vertailevaa tutkimusta ja portfolioa. Vertailevassa tutkimuksessa tutkin lastenkirjoja eri puolilta maailmaa, jotta saan omaan tekoprosessiini mahdollisimman globaalin näkemyksen. Perehdyn siihen, miten lasten kuvakirjat on rakennettu, ja miten juonta kuljetetaan eteenpäin visuaalisen kerronnan keinoin. Portfoliossa dokumentoin tekoprosessini vaiheita kirjan luonnostelusta valmiiseen tuotokseen asti. Näin pystyn hyödyntämään keräämääni aineistoa ja oppimaani tietoa koko prosessin ajan. Portfolio toimii menetelmänä hyvin, sillä saan sen avulla dokumentoitua pitkälle ajalle jakautuvaa prosessia tarkasti. Myöhemmin sekä minä että opinnäytetyön lukijat voivat palata prosessin eri kohtiin ja tutkia, miten prosessi on edennyt. Juuri dokumentointitarkkuuden takia valitsin portfoliotyyppisen menetelmän toiseksi tutkimusmenetelmäkseni.

Opinnäytetyöprosessin jälkeen jatkan kirjan parissa ja pyrin saamaan sen kustantamoon ja levitykseen. Tarkoitukseni on tuottaa opinnäytetyöprosessini aikana mahdollisimman valmis tuote, jota voin markkinoida mahdollisille asiakkaille tulevaisuudessa. Mikäli kirjani ei saa kustantajaa, teen siitä omakustanteen, jonka painokuluihin haen apurahaa vuoden 2021 alussa.

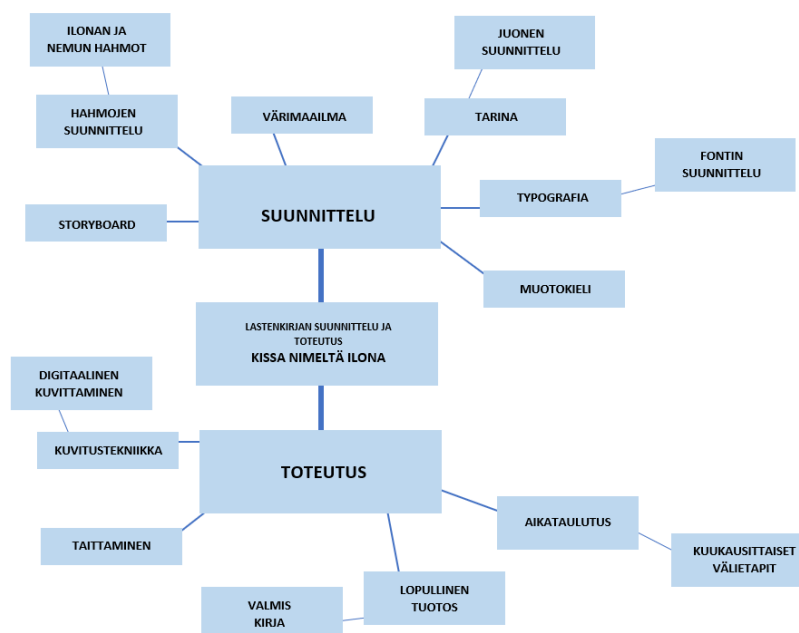
## 2 TUTKIMUSASETELMA JA -MENETELMÄT

Opinnäytetyössä tutkitaan lasten kuvakirjoja ja toteutetaan tutkitun tiedon pohjalta lastenkirja 4 - 6 vuotiaalle. Projektini on kestänyt suhteellisen kauan, joten olen halunnut kerätä tietoa laajasti, jotta saan parhaan mahdollisen lopputuloksen. Tutkimuksessa on tarkoitus selvittää, millaiset lastenkirjat ovat suosittuja tällä hetkellä, ja onko lastenkirjoissa havaittavissa trendejä. Pyrin selvittämään aihetta mahdollisimman tarkasti, jotta voin hyödyntää tutkimustani omassa kirjaprojektissani.

### 2.1 Käsitekartta ja viitekehys

Käsitekarttaan (kuva 1) on koottu hahmosuunnittelun peruselementtejä. Olen jakanut käsitekartan kahteen osaan, suunnitteluun ja toteutukseen.

Käsitekarttaan laitetaan käytännöllisiä käsitteitä, eikä niinkään kysymyksiä ja ideoita, kuten viitekehukseen. Anttilan mukaan käsitekartan avulla hahmotetaan myös aiheen kokonaisuutta. Käsitekartan avulla tehdään myöhemmin aiheen viitekehys. (Anttila 1996.)



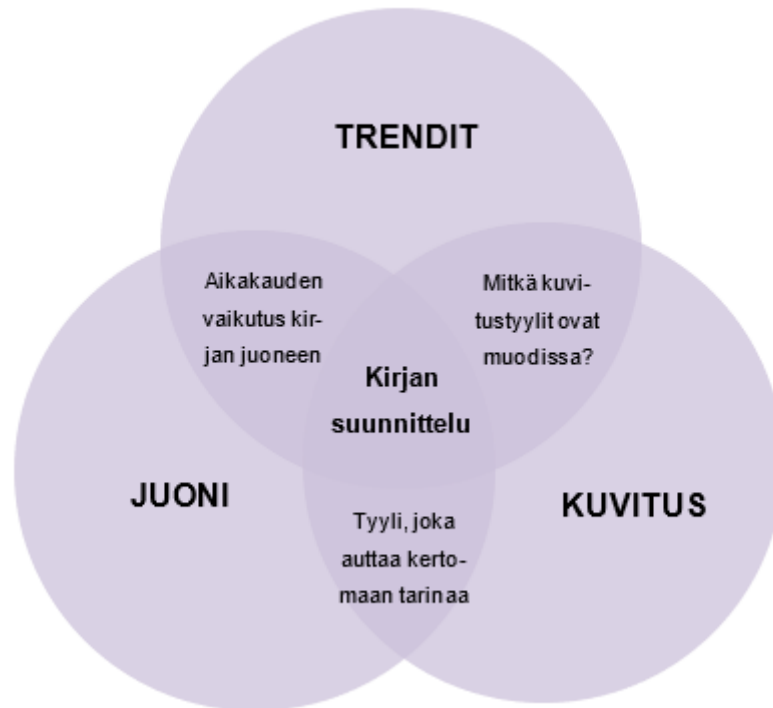
Kuva 1 Käsitekartta kirjan suunnittelusta ja toteutuksesta (Virtanen 2020)

Suunnitteluosaan käsitekartassa kuuluvat kaikki ne osat, jotka eivät suoraan tule lopulliseen kirjaan, mutta ovat prosessin kannalta välttämättömiä. Tärkeitä

kohtia ovat muun muassa hahmojen suunnittelu, kuvakäsikirjoitus ja tarinan suunnittelu. Vaikka teoksen pääpaino onkin visuaalisessa puolessa, on tarina silti tärkeä osa kirjaa. Hahmojen suunnitteluun olen paneutunut aiemmin teke-mässäni tutkielmassa, mutta otan aiheen huomioon myös opinnäytetyössäni.

Toteutuksessa tärkeitä osia ovat aikataulu, tekniikka ja lopullisen kirjan teke-minen. Koska kyseessä on laaja projekti, on aikataulu tärkeä osa suunnitel-maa ja tulee ottaa huomioon. Aikataulu vaikuttaa valittavaan toteutustekniik-kaan ja tätä myötä lopullisen kirjan visuaaliseen ilmeeseen. Lopulta kuitenkin tarkoituksena on saada valmis lastenkirja, joten kaikki käsitekartassa (kuva 1, s. 8) mainitut asiat ovat tärkeitä kokonaisuuden onnistumisen kannalta.

Viitekehys (kuva 2, s. 10) esittää ilmiön yhteen liittyviä tekijöitä, ja auttaa näin visualisoimaan suuria asiakokonaisuuksia (Anttila 1996). Viitekehuksesta sel-viää, mistä kulumista kirjan suunnittelua voi lähestyä. Kirjan suunnitteluun vai-kuttavat paitsi trendit, myös kirjan juoni ja kuvitustyyli, jolla saadaan aikaan kir-jan visuaalinen ilme. Nämä asiat ohjaavat kirjan suunnittelussa, mutta auttavat myös kartoittamaan, mitä kirjan suunnitteluprosessissa kannattaa ottaa huo-mioon. Tarkoitukseni on, että mahdollisimman moni ihminen pitäisi kirjas-tani ja kokee sen niin miellyttävänä, että ostaa sen.



Kuva 2 Viitekehys kirjan suunnitteluun (Virtanen 2020)

Viitekehysesni tärkeinä osina ovat trendit, juoni ja kuvitus. Siinä, missä juoni ja visuaalinen puoli ovat näkyvässä osassa kirjan suunnittelua, trendit ovat osa, jonka halusin ottaa huomioon kirjan markkinoinnin kannalta. Jotta kirjani olisi myyvä, tulee sitä tehtäessä huomioida vallitsevat trendit niin lastenkirjallisuudessa kuin kuvituksessakin.

## 2.2 Tutkimuskysymykset

**Tutkimuskysymys:** Miten suunnitella ja toteuttaa lasten kuvakirja noin 4 - 6 vuotiaalle lapsille?

**Alakysymykset:** Mikä tekee lastenkirjasta visuaalisesti mielenkiintoisen? Miten hahmosuunnittelu vaikuttaa kirjan visuaaliseen ilmeeseen?

Tutkimukseni tavoitteena on suunnitella ja toteuttaa lastenkirja noin 4 - 6 vuotiaalle lapsille, jonka vuoksi tutkimuskysymyksenäni pohdin, miten kyseinen kirja toteutuu. Tutkimukseni pääkysymys kattaa koko prosessin tutkimuksesta luovaan prosessiin. Halusin rajata ikäryhmän noin 4 - 6 vuotiaisiin, sillä kirjani tulee olemaan kuvakirja, ja 4 - 6 vuotiaat ovat kirjalle sopiva ikäryhmä. Lapsen

kehityksessä mielikuvitus alkaa kehittyä kunnolla noin neljän vuoden iässä, jolloin varsinkin tarinat ovat tärkeä osa lapsen kehitystä (MLL 2020). Kun lapselle luetaan satuja, hän keksii uusia tarinoita ja oppii uusia asioita tarinoiden kautta.

Alakysymyksenä pohdin, mikä tekee lastenkirjasta visuaalisesti mielenkiintoisen ja miten hahmosuunnittelu vaikuttaa kirjan visuaaliseen ilmeeseen. Koska visuaalinen osa on kirjaprosessini tärkeä osa, haluan paneutua tähän tutkimuksessani syvemmin kuin tarinaan. Haluan tutkia eri tyyliä lastenkirjoja eri puolilta maailmaa, jotta saan kysymyksiini kattavan vastauksen.

Koska hahmot ovat tärkeä osa lastenkirjoja, tutkin myös, miten hahmosuunnittelu vaikuttaa kirjan visuaaliseen ilmeeseen. Hahmosuunnittelu on ollut mielestäni kiinnostava aihe, ja haluan opinnäytetyössäni paneutua tähän suunnitteluprosessin osaan tarkasti.

### **2.3 Tutkimusmenetelmät**

Käytän tutkimukseni materiaalina sekä painettuja että digitaalisia lähteitä. Pyrin käyttämään mahdollisimman paljon digitaalisia versioita painetuista kirjoista, sillä en ole varma, kuinka usein pystyn vallitsevan Covid19-tilanteen takia käymään kirjastoissa ja muissa vastaavissa paikoissa. Pyrin kuitenkin siihen, että lähteeni ovat monipuolisia ja mahdollisimman tuoreita ja luotettavia.

Aion käyttää tutkimuksessani vertailevaa tutkimusta, ja pyrin selvittämään, mitä yhteisiä tekijöitä löydän tämän hetken lastenkirjoista. Vertailevassa tutkimuksessa tarkoituksena on tehdä alustavaa tutkimusta aiheesta, ja vertailevan tutkimuksen tarkoituksena on tutkia samaan lajityyppiin kuuluvia teoksia ja etsiä niiden yhtäläisyyksiä ja eroja (Routio 2006). Tarkoitukseni on selvittää, mitä trendejä lastenkirjoissa on tällä hetkellä, ja soveltaa niitä kirjan tekoprosessissa. Valitsin ensimmäiseksi metodikseni vertailevan tutkimuksen, sillä se on tehokas tapa vertailla suhteellisen laajaa aluetta niin, että saan siitä hyvän kokonaiskuvan nopeasti.

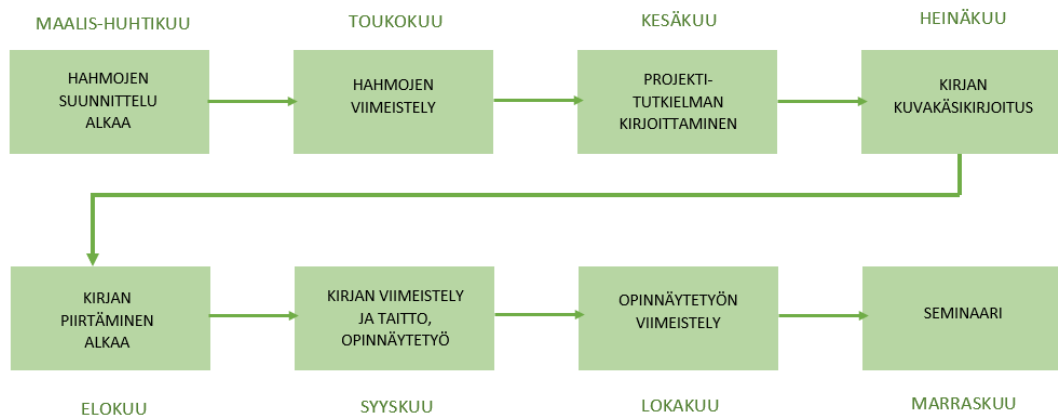
Toinen menetelmä, jota käytän prosessissani, on portfolio. Portfolio eli salkku on tapa merkitä muistiin aineistoa, jotta sitä voidaan hyödyntää myöhemmin

prosessissa. Portfolioon tulee kaikkea luonnoksista väliversioihin ja saatuihin kommentteihin, jotta prosessista saa laajan näkemyksen. (Anttila 1996.)

Dokumentoin koko prosessini lasten kuvakirjan tekemisestä sen ensimmäisistä suunnitelmista aina valmiiseen työhön asti. Liitän mukaan myös teoksesta saamaani palautetta ja kuvia, joita olen käyttänyt inspiraationani. Havainnoin prosessiani koko ajan, jotta lukija saa siitä yksityiskohtaisen ja laajan näkemyksen.

## 2.4 Aikataulu

Projektini suunnittelu on ollut pitkä prosessi, ja aloitin sen työstämisen vuoden 2020 alussa. Suunnittelin ensiksi hahmot, joiden tekemisestä kirjoitin projekti-tutkielman, jonka jälkeen siirryin työstämään itse opinnäytetyötä.



Kuva 3 Projektin aikataulu (Virtanen 2020)

Koska projektissani on monia pieniä osioita, on aikataulussa pysyminen tärkeää. Olen kuitenkin suunnitellut aikataulun niin, että pienet muutokset aikataulussa eivät vaikuta työn valmistumiseen, vaan minulle jää tarpeeksi aikaa, jos esimerkiksi sairastun äkillisesti enkä voi työskennellä viikkoon. Olen myös tehnyt joitakin osioita, kuten fonttisuunnittelua jo aiemmin, joten niitä ei tarvitse ottaa aikataulua tehdessä huomioon.

### 3 LASTEN KUVAKIRJAN SUUNNITTELU

Tässä luvussa käsitellään lasten kuvakirjojen historiaa, ja perehdytään eri aikakausien kuvitustyylien eroihin. Luvussa tutkitaan, miten lasten kuvakirjat ovat muuttuneet, ja millaiset lastenkirjat ovat tällä hetkellä trendikkäitä. Koska lastenkirjat ovat muuttuneet suuresti vuosien aikana, haluan saada selville myös, mistä nykyiset trendit ovat tulleet ja millaiset lastenkirjat ovat pysyneet suosittuina pidempiä aikoja.

Luvussa perehdytään myös lapsen kehityksen huomioimiseen, sillä lapset kokevat elämänsä aikana monia eri kehitysvaiheita (MLL 2020). Lapsen kehityksen huomioiminen onkin tästä syystä tärkeää ottaa huomioon kirjaa suunniteltaessa.

#### 3.1 Lastenkirjojen ja niiden kuvituksien historiaa

Lastenkirjojen historia alkaa Suomessa 1800-luvulla, mutta muualla maailmassa lastenkirjallisuuden käsitettä alettiin käyttämään jo 1700-luvulla. Tähän aikaan lapsen käsite muuttui, ja varsinkin ylemmissä yhteiskuntaluokissa lapsia alettiin pitämään lapsina eikä niinkään pieninä aikuisina. (Huhtala ym. 2003, 12.) Koska monissa maissa oli vielä paljon eroja yhteiskuntaluokkien välillä, ei lastenkirjallisuus tullut tutuksi heti läheskään kaikille lapsille.

Myös lukutaidon kehittyminen edisti kirjallisuuden, ja sen mukana lastenkirjallisuuden määrää. Suomessa varsinaisia kuvakirjoja alkoi ilmestymään 1870-luvulla, jolloin Suomeen rantautui alun perin saksankielisiä käännöskirjoja (Huhtala ym. 2003, 18).

Vaikka varsinkin Suomessa varsinaisia kuvakirjoja alettiin tuottamaan 1800-luvun lopussa, voidaan sanoa, että kuvakirjojen juuret juontavat paljon kauemmas historiaan. Ihmiskunta on kommunikoinut piirustusten avulla jo ennen kirjoitetun tekstin kehittämistä, ja näin luolamaalauksia (kuva 4, s. 14) voidaankin pitää yksinä ensimmäisinä ihmiskunnan kuvakirjoina (Salisbury & Styles 2012, 10). Näin ollen voidaankin sanoa, että Suomen ensimmäiset kuvitukset ovat tehty jo pitkälti ennen ajanlaskun alkua.



Kuva 4 Suomen ensimmäisiä kuvituksia. litin Konniveden kalliomaalaus laukkaavasta hirvestä (litin kunnan valokuva-arkisto 2020)

Ihmiset ovat kertoneet tarinoita jo pitkään ennen kirjojen tai lastenkirjallisuuden syntyä. Myös monet maailmanhistorian tapahtumat ovat vaikuttaneet kirjallisuuteen, eikä lastenkirjallisuus ole siinä suhteessa poikkeus. Suomen sodan (1808 - 1809) vaikutus kirjallisuuteen vaikutti myös lastenkirjallisuuteen (Huhtala ym. 2003, 13) samaan aikaan kun William Blake julkaisi maailman ensimmäisiin kuuluvia kirjoja, joissa yhdisteltiin kokeellisesti kuvaa ja tekstiä (Salisbury & Styles 2012, 13).

Blaken kirja *Songs of Innocence and of Experience* (liite 1) pidetään yhtenä ensimmäisistä moderneista lastenkirjoista (Salisbury & Styles 2012, 13). Samoihin aikoihin 1800-luvun vaihteessa lastenkirjojen ja kuvakirjojen käsite alkoi yleistymään, ja alettiin siirtyä pikkuhiljaa modernin lastenkirjan aikakauden. Tästä kului kuitenkin vielä yli sata vuotta, ennen kuin lastenkirjoja alettiin tuottaa enemmän, ja lopulta 1900-luvun alkupuolella koettiin modernien lastenkirjojen nousu (Salisbury & Styles 2012, 20).

### 3.2 Moderni lasten kuvakirja

Alkaen 1930-luvulta lastenkirjat ovat olleet huomioon otettava osa kirjallisuutta. Ensimmäisiin niin sanottuihin moderneihin lastenkirjoihin lukeutuvat muun muassa Babar-norsusta kertovat kirjat (liite 2), joita tuotetaan edelleen (Salisbury & Styles 2012, 20). Tullessa lähemmässä 2000-lukua lastenkirjoihin on perinteisten tekniikoiden lisäksi tullut monia moderneja tekniikoita, joita ei ollut edes mahdollista toteuttaa 1900-luvulla.

Martin Salisbury kertoo toisessa teoksessaan *Illustrating Children's Books* (2004, 16), kuinka 2000-luvun lastenkirjallisuus eroaa edellisistä vuosisadoista merkittävästi siksi, että nykyisin ei ole enää yhtä tekniikkaa tai taidesuuntaa, joka määrittää aikakauden. Siinä, missä osa taidesuunnista on ollut todella hallitsevia omalla aikakaudellaan, ei nykypäivän lastenkirjallisuudessa ole yhtä suurta teemaa, mitä kaikki seuraavat.



Kuva 5 Mauri Kunnaksen kissakuviitus (Kunnas 2020)

Vaikka digitaalinen kuvittaminen on noussut 2000-luvulla, löytyy lastenkirjallisuudesta monella eri tekniikalla tehtyjä kuvituksia. Esimerkiksi Mauri Kunnaksen kuvitukset, kuvan 5 kissahahmo, on tehty vesiväreillä. Digitaalinen kuvittaminen ei siis ole jyräämässä kokonaan muita tyylejä, mutta se on silti koko ajan tekniikan kehittyessä tullut yleisemmäksi.

Digitaalisen kuvittamisen lisäksi muu digitaalisuus on lisääntynyt lastenkirjallisuudessa 2000-luvulla. Ensimmäiset eKirjat on julkaistu jo 2000-luvun vaihteessa, mutta ne alkoivat yleistyä Amazon Kindlen julkaisun jälkeen 2010-luvulla. Lukulaitteiden hintojen laskiessa yhä useammalla ihmisellä on mahdollisuus lukea eKirjoja, ja koska nykyiset lukulaitteet pystyvät lukemaan PDF-tiedostoja, kasvaa eKirjallisuuden määrä nopeasti. (Manley & Holley 2012.)

Koska PDF-dokumentteja on helppo tuottaa, on oman kirjan julkaiseminen nykyisin helpompaa kuin koskaan ennen. Amazon tarjoaa Kindle-palvelunsa kautta mahdollisuutta julkaista omakustanteita heidän palvelussaan, ja tekijä saa kirjoistaan jopa 70 % myyntituloista (Kindle Direct Publishing 2020). Koska kirjojen julkaisu on helpottunut ja eKirjat yleistyneet rajusti, voidaan sanoa, että digitaalinen julkaiseminen on yksi 2010-luvun trendejä kirjallisuudessa.

### 3.3 Lapsen kehityksen huomioiminen kirjaa suunnitellessa

4 - 6 vuotias lapsi käy muutaman ikävuoden aikana läpi monia muutoksia niin fyysisen kuin psyykkisenkin kehityksen puolella. Lapsen mielikuvitus alkaa kehittyä neljän vuoden iässä, jolloin lapsi keksii tarinoita ja saattaa uskoa niiden olemassaoloon (MLL 2020). Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteikö lapselle kannattaisi lukea satuja jo aiemmin. Itse uskon siihen, että lapselle kannattaa lukea koko lapsuuden ajan, jotta hän saa huomiota ja kommunikaatiota, vaikkei hän ymmärtäisikään, mitä hänelle luetaan. Lapsi alkaa kehittyä neljävuotiaana myös kielellisesti, ja sanat kiehtovat lasta (MLL 2020). Tästä syystä lastenkirjaa suunnitellessa kannattaa miettiä, miten eri sanoja käyttää, sillä lapsi ymmärtää kieltä tässä iässä jo suhteellisen hyvin.

Lapsen kielellinen kehitys ja mielikuvitus kehittyvät lisää viiden vuoden iässä, ja leikit kehittävät lapsen muistia ja omatoimisuutta. Lapsi kiinnostuu myös numeroista ja kirjaimista, ja lapsen halu oppia ja kerätä tietoa lisääntyy. Osa lapsista osaa jo lukea itsenäisesti tässä vaiheessa. (MLL 2020.)

Koska lapsen kehityksessä tapahtuu paljon kielen oppimisen kannalta neljän ja kuuden ikävuoden välillä, on tämä ikäryhmä hyvä kirjan suunnittelun kannalta. Haluan, että kirjani on mahdollista sekä lukea lapselle että se toimii lapsen yhtenä ensimmäisistä itse lukemista kirjoista. Siksi kirjan kieli tulee olemaan suhteellisen yksinkertaista, mutta kirja sisältää myös hauskoja sanoja. Kirjani tulee olemaan kirjoitettu niin sanotuilla tikkukirjaimilla, joita lapsen on helppo lukea.

Lapselle on tässä iässä tärkeää myös leikki ja mielikuvitus, ja haluan kirjallani kannustaa lasta keksimään hahmojen avulla omia tarinoitaan. Koska toinen hahmoista on velhokissa Nemu, mahdollistaa tämä lapselle monenlaisten fantasiatarinoiden keksimistä. Samaan aikaan Ilona-kissan talosta löytyy monenlaisia asioita, joista lapsi voi kehittää omia tarinoitaan.

### 3.4 Lasten kuvakirjojen kuvitustekniikat

Lasten kuvakirjoja kuvitetaan todella monilla eri tekniikoilla, kuten digitaalisesti, kollaasilla, pastelliliiduilla, vesiväreillä ja akryyliväreillä (Salisbury 2004,

40). Kuten aiemmin todettiin, tekniikan kehitys tuo uusia mahdollisuuksia myös lastenkirjallisuuteen, mutta tämä ei silti ole tarkoittanut vanhojen tekniikoiden, kuten vesivärimaalauksen, katoamista lasten kuvakirjallisuudesta.



Kuva 6 Kunnaksen ja Lobelin vesivärikuvituksia, molemmat 1970-luvulta (Kunnas & Lobel)

Monet aikaa kestäneet lastenkirjat niin Suomessa kuin ulkomaillakin on tehty vesiväreillä, joka on edelleen suosittu kuvitustekniikka. Vaikka Kunnaksen ja Lobelin kuvitukset (kuva 6) ovat tyyliltään erilaisia, on molemmat tehty vesiväreillä ja vaikka kirjat on tehty 1970-luvulla, ovat ne edelleen suosittuja. Tämä kertoo siitä, että lastenkirjat eivät muutu nopeasti, ja ne ovat kuvitustyylin puolesta hyvin aikaa kestävä media.

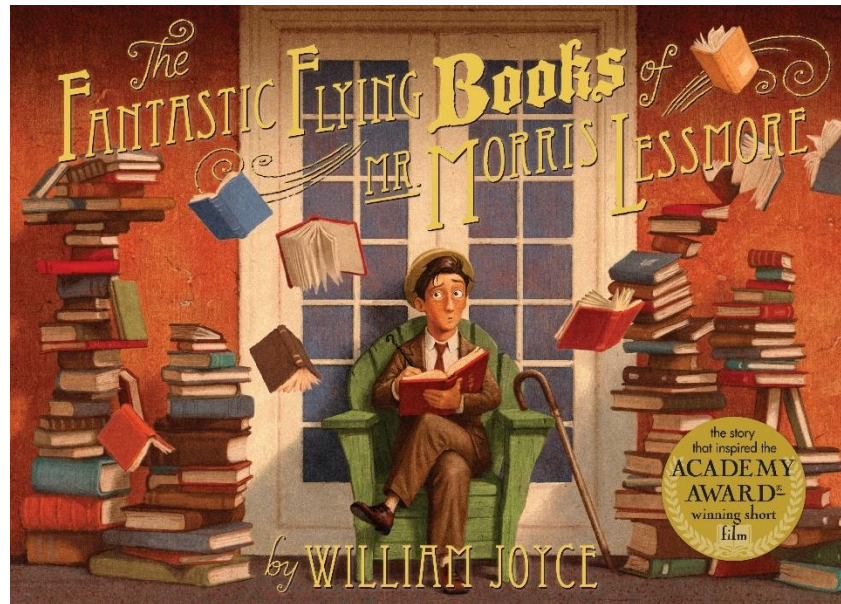
Toinen vanha tekniikka lasten kuvakirjojen kuvituksessa on kollaasi, mutta toisin kuin vesivärimaalauksella, voidaan kollaasia toteuttaa joko perinteisin metodein tai digitaalisesti. Kollaaseja tehdään usein leikkaamalla saksilla paperista paloja ja liimaamalla niitä yhteen, mutta niissä voidaan käyttää muitakin materiaaleja (Salisbury 2004, 56). Erza Jack Keatsin lastenkirjat olivat tehty usein perinteisellä kollaasitekniikalla (kuva 7, s. 18, vasemmalla), ja kuvakirjan kuvituksissa voi nähdä, kuinka ne on koottu monista eri paloista.



Kuva 7 Kollaasi lastenkirjallisuudessa 1960-luvulta 2010-luvulle (Keats & Srinivasan)

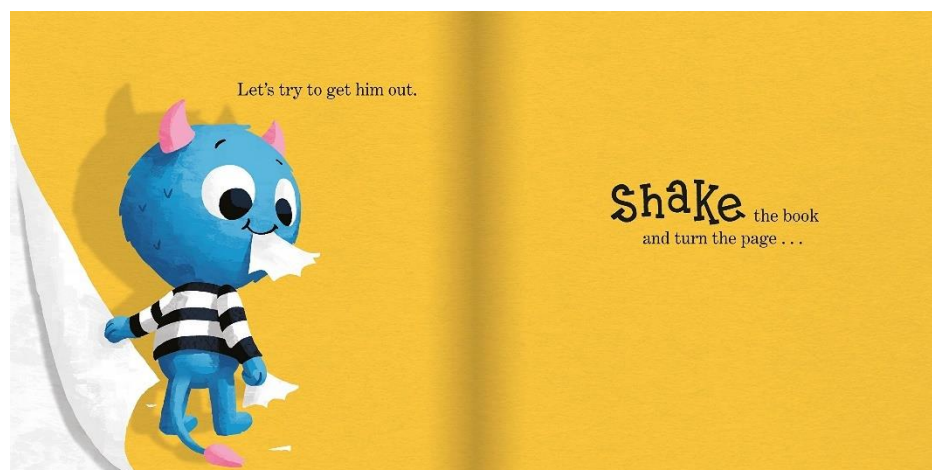
Samaa paloista kokoamista on käytetty Divya Srinivasan kuvakirjassa *Little Owl's Night* (kuva 7, oikealla), mutta kollaasi on tehty digitaalisesti. Vaikka Srinivasan kuvitukset on tehty digitaalisesti, on niissä silti kollaasin tuntua esimerkiksi epäsymmetristen muotojen takia. Kuvan 7 kuvitusten välillä on 50-vuoden väli, mutta niistä voi silti havaita samanlaisuuksia. Kollaasille ominaista ovat kirkkaat värit (Salisbury 2004, 56), ja se on osa molempia kuvan 7 kuvituksia.

Digitaalinen kuvitus voi olla tehty todella monella eri tyylillä. Kuten aiemmasta kuvan 7 (oik.) kollaasitekniikalla tehdystä työstä voi nähdä, digitaalinen kuvitus voi jäljitellä käsin tehtyjä tekniikoita, mutta tämä ei ole välttämätöntä. Digitaalista kuvitusta voi tehdä monin eri tavoin, mutta digitaalisuus ei tarkoita pelkästään loputtomia mahdollisuuksia. Koska piirustusohjelmat mahdollistavat monenlaisten efektien käytön, saattavat ne vaikuttaa prosessiin negatiivisesti esimerkiksi tekemällä työstä todella vaikealukuisen (Salisbury 2004, 58).



Kuva 8 William Joycen kansikuvitus (Joyce 2012)

Digitaalisessa kuvituksessa eri efektien käyttö ei ole pakollista, vaan ohjelmilla voi tuottaa myös kuvituksia, jotka näyttävät siltä kuin ne olisi tehty esimerkiksi vesiväreillä. William Joycen kuvitus (kuva 8) on tehty digitaalisesti maalamalla, mutta sitä saattaisi luulla vesiväri- tai guassityöksi. Digitaalinen kuvittaminen onkin rajoja rikkova tekniikka, jolla saadaan aikaan todella monipuolisia kuvituksia.



Kuva 9 Kuvitus kirjasta There's a Monster in Your Book (Fletcher 2018)

Jos verrataan esimerkiksi William Joycen kuvitusta (kuva 8) ja Flecherin kuvitusta (kuva 9), ei niissä välttämättä näytä ensin olevan paljoa yhteistä. Vaikka molemmat on tehty digitaalisesti piirtäen, ovat ne silti todella erilaisia tyyliään, sommittelultaan ja tunnelmaltaan. Koska digitaalisella kuvittamisella voidaan saada aikaan monenlaisia kuvituksia, on se tekniikkana todella laaja ja tyylejä

on lähes yhtä monta kuin tekijöitä. Myös kuvittajan käyttämä ohjelma vaikuttaa siihen, millainen kuvituksesta tulee, jolloin digitaalisen kuvituksen monimuotoisuus kasvaa entisestään.

Kuten luvusta voi huomata, kuvitustyylejä on todella monia enkä millään voi käsitellä kaikkia mahdollisia eri tapoja kuvittaa lastenkirjoja. Eri kuvitustyilien tutkiminen antaa kuitenkin hyvää pohjaa oman projektini suunnitteluun, sillä kuvitustyylin valinnalla on suuri merkitys kirjan lopulliseen visuaaliseen ilmeeseen.

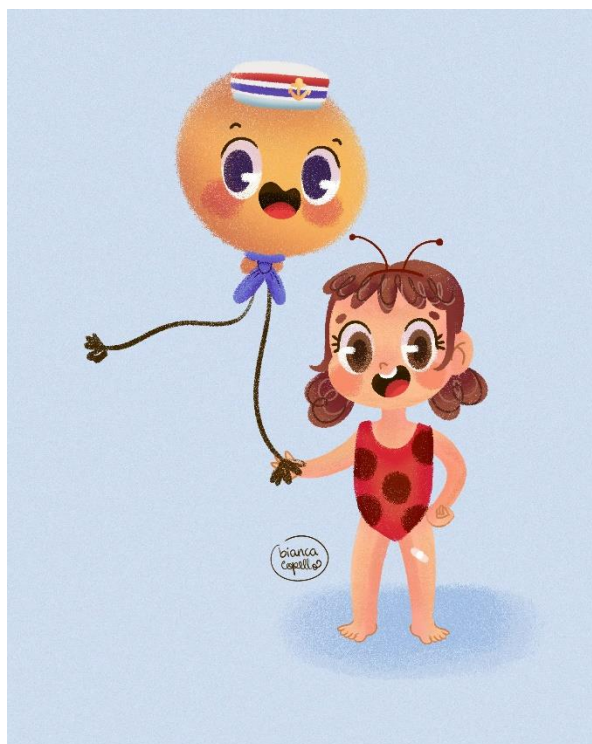
## **4 HAHMOT**

Hahmot ovat tärkeä osa lastenkirjallisuutta, ja usein pääosassa kirjoissa. Seuraavassa luvussa käsitelen esimerkkien avulla eri lastenkirjojen hahmoja, ja tutkin niiden samanlaisuuksia ja eroja. Vaikka suurin osa käsittelemistäni hahmoista on ihmishahmoja, voidaan tietoa soveltaa tulevaan projektiin, koska piirtämäni hahmot muistuttavat mittasuhteiltaan ja muodoiltaan ihmishahmoja, vaikka ne ovatkin kissoja. Näin ollen Ilonan ja Nemun hahmot voidaan lukea ihmishahmoihin siitä huolimatta, että ne ovat kissoja.

### **4.1 Lasten kuvakirjojen hahmojen tyypittely**

Perehdyn seuraavassa tutkimuksessani moderneihin lastenkirjojen hahmoihin, jotka on toteutettu digitaalisesti piirtäen. Davies (2020) listaa lastenkirjojen hahmojen suunnittelun tärkeiksi elementeiksi kontrastin, mittasuhteet ja muotokielen. Hän painottaa, että hahmojen tulee olla helposti luettavia ja sellaisia, että lukijan huomio kiinnittyy hahmoihin helposti.

Bianca Capellon kuvittamassa lastenkirjassa päähahmoina toimivat nuori lapsihahmo Bug ja hänen ilmapalloystävänsä Bob (kuva 10, s. 21). Capellon tarina on seikkailu lapsen ja hänen ilmapallonsa kanssa, ja kertoo tarinan päivän kestävästä retkestä. Capellon kuvitustyylille ominaisia asioita ovat suuret silmät ja kirkkaat ja suuret väripinnat.



Kuva 10 Bob ja Bug (Capello 2020)

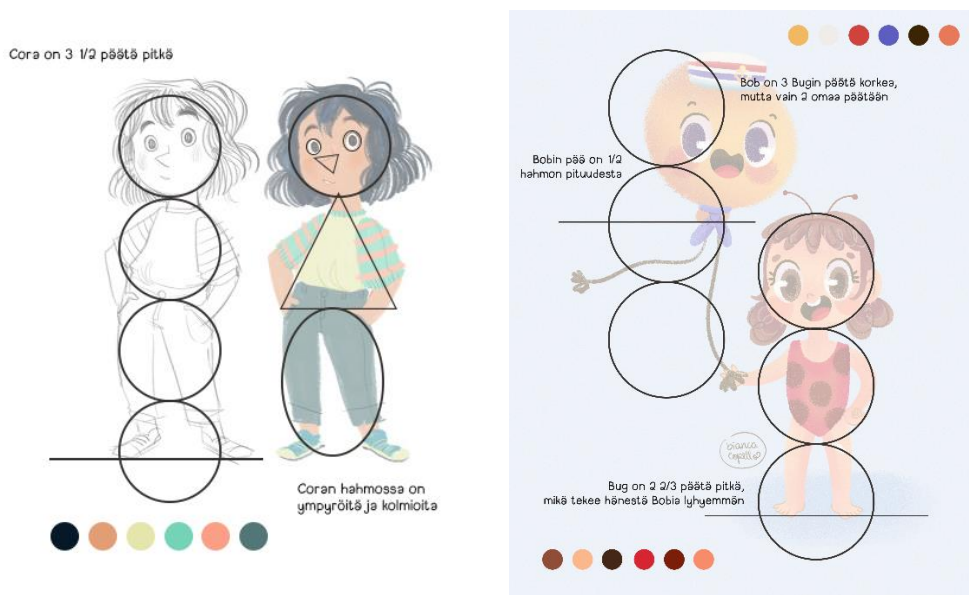
Davies (2020) korostaa artikkelissaan erityisesti hahmon silmien merkitystä. Hän kirjoittaa siitä, kuinka ihmiset yleensä kiinnittävät huomion nopeasti hahmojen silmiin, ja peilaavat sitä kautta hahmoa kokonaisuudessaan. Bobin ja Bugin hahmojen (kuva 10) tärkeä piirre on molempien hahmojen silmät, joihin katsoja kiinnittää ensimmäisenä huomion. Capellon tyylille on ominaista, että hahmojen silmät ovat tärkeässä osassa ja Capello ilmaisee hahmojen silmillä monia tunteita.

Zoe Persicon kirjoittaman ja kuvittaman alle kouluikäisten kirjan *The Whatifs* (2020) päähenkilönä toimii Cora (kuva 11, s. 22). Kirjassa Cora epäilee asioita niin paljon, että ne saavat fyysisen olomuodon, jota kuvassakin esiintyvät pienet otukset edustavat. Kirja on suunnattu alle kouluikäisille, ja sen tarkoituksena on kertoa lapselle, kuinka asioita ei kannata murehtia etukäteen (Persico 2020).



Kuva 11 Coran hahmoluonnokset (Persico 2020)

Capellon hahmo (kuva 10, s. 21) ja Persicon hahmo (kuva 11) eroavat toisistaan ulkonäöltään suhteellisen paljon, vaikka molemmat ovat lapsihahmoja. Niissä on kuitenkin paljon samankaltaisuutta mittasuhteissa (kuva 12), sillä molemmat hahmot ovat suurin piirtein saman pituisia. Lasten kuvakirjojen hahmoille onkin yleistä olla suhteellisen suuripäisiä, vaikka kasvopiirteet eivät olisi välttämättä kovinkaan paljon liioiteltuja.



Kuva 12 Persicon ja Capellon hahmojen mittasuhteet (Virtanen 2020)

Hahmon lopullinen pituus ei välttämättä tule pelkästään hahmon pituudesta tämän päästä varpasiin. Esimerkiksi Laura Ellen Andersonin hahmo (kuva 13, s. 23) on lyhyempi kuin aiemmat hahmot, mutta suurten hiustensa takia tämä

on oikeastaan yhtä pitkä kuin aiemmat hahmot. Tämä johtuu siitä, että hahmon hiukset tuovat tälle lisäpituutta, ja oikeastaan lähes tuplaavat hahmon pituuden.



Kuva 13 Laura Ellen Andersonin kuvitus (Anderson 2019)

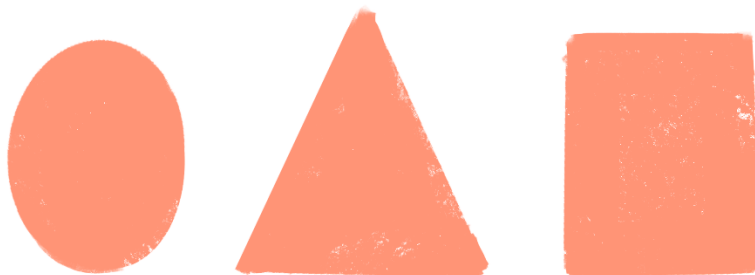
Vaikka kyseisten esimerkkien hahmot ovat lähes yhtä pitkiä, ei tämä tarkoita, että kaikki lastenkirjojen hahmot noudattaisivat samoja mittasuhteita. Kuten kaikissa kuvituksissa, myös lastenkirjojen hahmoissa on eroavaisuuksia ja poikkeuksia. Uskon kuitenkin, että aiemmin esitetty 1/3 mittasuhte on yleinen ja hyväksi koettu pituus lastenkirjan hahmolle, joten tulen hyödyntämään tätä tietoa myöhemmin.

Uskon myös, että osasy syy hahmojen suureen päähän löytyy paitsi siitä, että sillä pyritään saamaan hahmo muistuttamaan lasta, myös siitä, että näin hahmon on helppo liikkua kirjassa ja mahtua hyvin lastenkirjan sivulle. Mikäli kuvakirjassa hahmo olisi todella pitkä, jäisi siitä osa sivun ulkopuolelle. Piirtämällä hahmot lyhyiksi poistetaan tämä ongelma, ja kirjan sivuilla saadaan esiteltä enemmän hahmoja, jotka usein ovat tarinan kannalta tärkeässä osassa.

#### **4.2 Muotokielen vaikutus hahmon luonteeseen**

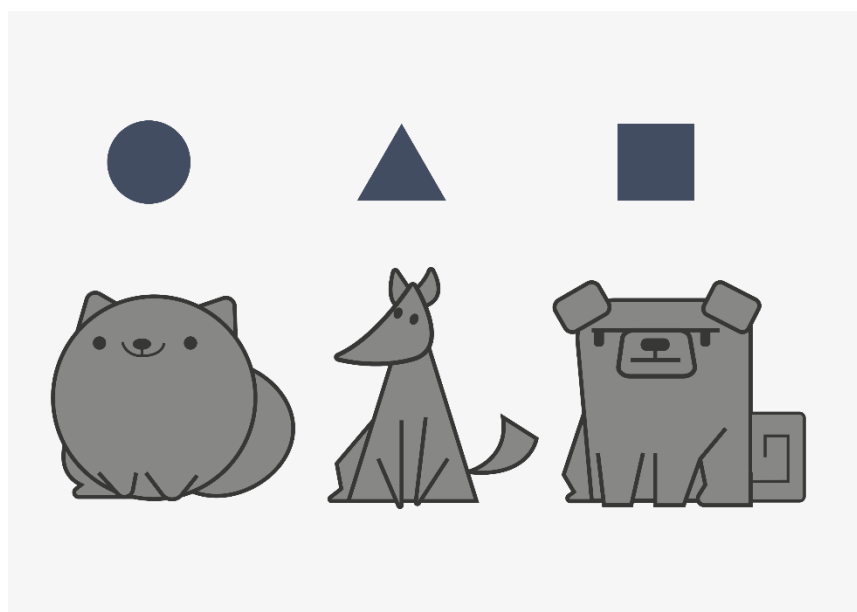
Lähes kaikki hahmot koostuvat kolmesta perusmuodosta, ympyrästä, neliöstä ja kolmiosta (kuva 14, s. 24). Näitä muotoja yhdistelemällä saadaan luotua hahmoja, jotka kertovat tarinaa jo pelkällä ulkonäöllään.

Ympyrät mielletään usein ystävällisiksi muodoiksi, joissa on samalla liikettä. Kolmiot ovat sen sijaan energisiä, aktiivisia ja aggressiivisia muotoja, samalla kun neliöt ovat vakaita ja paikoillaan pysyviä muotoja. (Al-Ali 2019.)



Kuva 14 perusmuodot (ympyrä, kolmio ja neliö) (Al-Ali 2019)

Muoto vaikuttaa hahmon luonteeseen, ja ihmiset yhdistävät alitajuntaisesti muotoja ja tunnetiloja toisiinsa katsoessaan hahmoja. Jos katsotaan esimerkiksi kuvan 15 koirahahmoja, pyöreä koira näyttää heti ystävällisemmältä kuin esimerkiksi neliökoira. Vaikka koirahahmot ovat todella pelkistettyjä, voi niissä silti nähdä luonnetta, joka tulee niiden muotokielestä. Pyöreä koira on iloinen, kolmiokoira on aktiivinen ja nopea ja neliökoira on vakaa ja rauhallinen.



Kuva 15 muotokielen vaikutus koirahahmoon (Virtanen 2020)

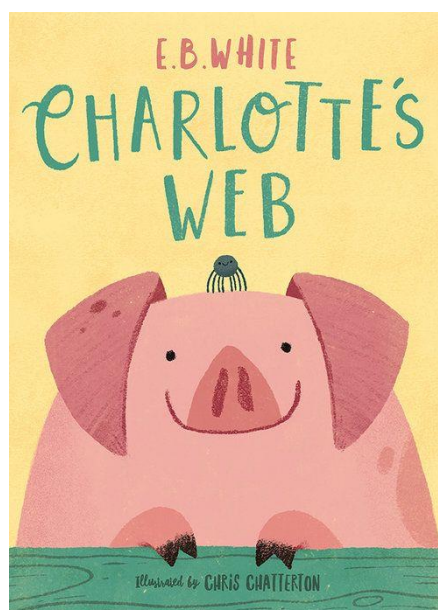
Kun eri muotoja yhdistellään, saadaan aikaan hahmoja, jotka kertovat tarinaa jo pelkällä visuaalisella olemuksellaan. Esimerkiksi Anne Vaskon karuhahmo

(kuva 16) koostuu hyvin pelkistetyistä neliöistä ja ympyröistä. Karhun muotokieli kertoo siis, että hahmo on rauhallinen, ystävällinen ja vakaa hahmo.



Kuva 16 perusmuodot Anne Vaskon kuvituksessa (Vasko 2018)

Kuvan 16 karhuhahmossa on paitsi selkeät muodot, myös vaihtelevuutta muotojen koossa. Koska karhun keho on suuri, tuovat pienet silmät ja nenä siihen kontrastia, ja tekevät ne hahmosta miellyttävän katsoa. Lastenkirjojen hahmoissa on usein selkeää muotokieltä, ja myös vahvaa kontrastia. Tällainen kontrasti voi syntyä vaikkapa suuresta hahmosta, jolla on pienet silmät, tai esimerkiksi siitä, että hahmolla on todella leveät hartiat mutta kapeat jalat. Kontrasti onkin hahmoissa tärkeää, sillä se tekee hahmoista mielenkiintoisia katsoa.



Kuva 17 Chris Chattertonin kuvitus (Chatterton 2020)

Kun hahmossa yhdistelee eri muotoja ja eri kokoisia yksityiskohtia, tulee hahmosta mielenkiintoinen katsoa. Chris Chattertonin possuhahmossa (kuva 17, s. 25) on paitsi hyödynnetty hyvin ympyröitä ja neliöitä, on siinä myös hyvää kontrastia. Possuhahmon valtavat korvat ja kärsä kiinnittävät lukijan huomion, kun taas hahmon pienet silmät tekevät siitä söpön. Tällä tavalla ominaisuuksia yhdistelemällä saadaan aikaan hahmoja, jotka houkuttelevat lukijaa lukemaan kirjan.

Muotokieli vaikuttaa siis hahmojen luonteeseen ja miten ihmiset olettavat hahmon toimivan. Siksi muotokieltä onkin tärkeä miettiä hahmoa suunnitellessa. Jos hahmossa haluaa korostaa jotain tiettyä piirrettä, voi muotokieli olla tehokas tapa tuoda hahmon persoonaa esille ja kertoa lukijalle, millainen hahmo on kyseessä. Varsinkin kuvakirjaa suunnitellessa muotokieli on lähes pakollinen asia huomioida, sillä osa lukijoista ei välttämättä ymmärrä tekstiä, mutta voi lukea kuvia. Tällöin hahmon ulkonäön merkitys kasvaa entisestään.

## **5 VERTAILEVA TUTKIMUS**

Vertailututkimuksessa eli niin sanotussa komparatiivisessa tutkimuksessa etsitään ja tarkistellaan rajatun alueen eri yksilöitä, ja etsitään niistä samanlaisuuksia ja eroja. Vertailulla saavutetaan hyvä pohja tutkimukselle, eikä se vaadi aiempaa suunnittelua, joten kyseisestä metodista on hyvä aloittaa. (Routio 2006.)

Perehdyn tutkimuksessani moderneihin lastenkirjoihin, jotka on toteutettu eri tekniikoilla. Tulevassa luvussa perehdyn lastenkirjojen ja niissä esiintyvien hahmojen eri tyyleihin vertailevan tutkimuksen avulla. Valitsin vertailevan tutkimuksen ensimmäiseksi menetelmäksi, sillä sen avulla saan kartoitettua kuvituksien samanlaisuuksia ja erilaisuuksia ennen tarkempaa tutkimusta. Vertaileva tutkimus soveltuu ensimmäiseksi menetelmäksi hyvin, sillä siinä saa hyvän kokonaiskuvan hahmoista suhteellisen helposti ja se on helppo suunnitella (Routio 2006).

Nykymaailmassa lapsille on olemassa todella monia eri tyylisiä kuvakirjoja, ja visuaalisen median lisääntyminen lisää myös lasten visuaalisen median käyttöä. Samalla visuaalisen median lisääntyessä myös kuvakirjojen määrä ja eri tyylit lisääntyvät, mikä lisää myös eri tyylien määrää. Tästä syystä moderneissa lastenkirjoissa on todella monia eri tyylejä niin kansainvälisesti kuin yhdenkin maan sisällä. (Salisbury 2004, 16.)



Have you seen my hat?

No. I haven't seen your hat.

OK. Thank you anyway.

Kuva 18 kuvitus kirjasta I Want My Hat Back (Klassen 2011)

Kanadalaisen lastenkirjailija Jon Klassenin kirja I Want My Hat Back (2011) hahmot ovat hyvin pelkistettyjä, mutta hänen tyyliinsä on silti mielenkiintoinen. Hän käyttää tekniikkanaan digitaalista piirtämistä, mutta yhdistää siihen silti elementtejä kollaasista. Kun katsellaan Klassenin hahmoja (kuva 18), voidaan niissä havaita selkeää perusmuotojen käyttämistä. Klassenin hahmoilla ei ole juurikaan ilmeitä, ja Klassen kertoo tämän johtuvan siitä, että hän haluaa ilmaista asioiden mielekkyyttä pienillä muutoksilla (An Interview with Jon Klassen 2014).



Kuva 19 kuvitus kirjasta Greta and the Giants (Persico 2019)

Zoe Persicon kuvitus on kirjasta Greta and The Giants, joka kertoo Nobelin rauhanpalkinnolle ehdolla olleesta Greta Thunbergista ja hänen halustaan levittää tietoa ilmastonmuutoksesta (Persico 2019).

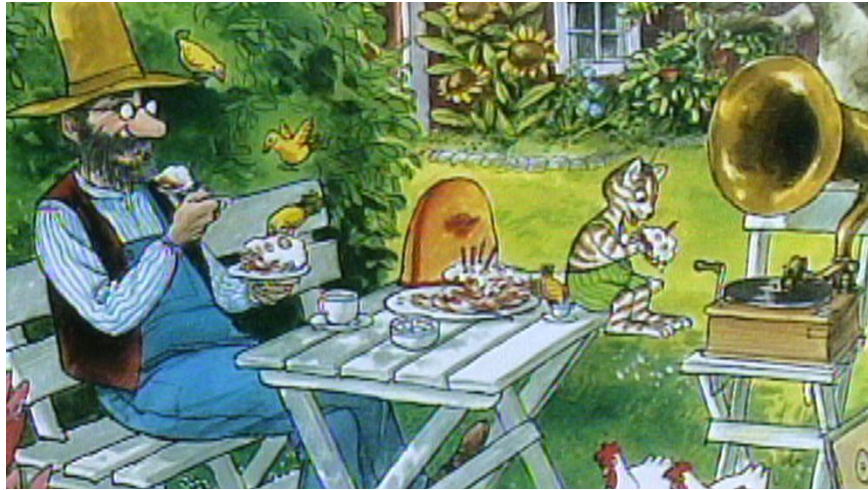
Persicon kuvitus (kuva 19) on todella yksityiskohtainen ja siinä on paljon tapahtumia. Eläimien kuvaamisessa on kuitenkin samanlaisuuksia Klassenin kuvituksen (kuva 18, s. 27) hahmoihin. Molemmissa kuvituksissa eläinhahmot on kuvattu selkeillä muodoilla ja niillä on pienet mutta ilmeikkäät silmät. Gretan hahmossa sen sijaan toistuvat samat mittasuhteet kuin aiemmin luvussa 4.1. esitellyissä hahmoissa. Hahmolla on kehoon nähden suuri pää, mikä auttaa hahmon sijoittelussa kuvitukseen.

Zoe Persicon kuvituksessa (kuva 19) on hahmojen lisäksi paljon muita elementtejä, kuten kasveja, puita ja kiviä. Monissa lastenkirjojen kuvituksissa onkin hahmojen lisäksi paljon pieniä yksityiskohtia ja asioita, joita lapsi voi kirjaa lukiessaan tutkia. Tällaisia yksityiskohtia on myös William Joycen kuvituksessa kuvassa 20 (s. 29). Koska kuvakirjat on yleisesti tarkoitettu ikäryhmälle, joka ei osaa vielä lukea on niiden kuvissa usein paljon tarkasteltavaa, jolloin lapsi voi ymmärtää tarinaa ilman sanoja (Salisbury 2004, 74-75).



Kuva 20 William Joycen kuvitus (Joyce 2012)

Lastenkirjoissa on jo kauan ollut vallalla trendi, jossa kuvituksissa on paljon pieniä yksityiskohtia tutkittavaksi. Samalla lailla kuin Persicon ja Joycen kuvituksissa (kuvat 19, s. 28 ja kuva 20) jotka on tehty 2000-luvulla, löytyy pieniä yksityiskohtia myös Sven Nordqvistin Viiru ja Pesonen -kuvituksesta (kuva 21, s. 30) vuodelta 1984. Mistään uudesta trendistä ei voi siis puhua. Osittain tämä saattaa selittyä sillä, että kuvakirjoja yleensä lukeva ikäryhmä, noin 4 - 6 vuotiaat, ovat kiinnostuneita tutkimaan asioita. Tässä iässä lasta alkavat kiehtomaan paitsi numerot ja kirjaimet, myös monet muut asiat, jotka vaativat tutkimista (MLL 2020). Koska lapsi haluaa tutkia asioita, eivät kirjat ole tässä poikkeus. Lapsi saattaa kiinnostua tutkimaan asioita, koska hänen mielikuvituksensa on todella vilkas tai siksi, että hän haluaa oppia uusia asioita (MLL 2020).



Kuva 21 Sven Nordqvistin kuvitus kirjasta Viirun syntymäpäivät (Nordqvist 1984)

Kun suunnitellaan lasten kuvakirjaa, ovat tärkeässä osassa paitsi hahmot, myös asiat, jotka tapahtuvat hahmojen ympärillä. Mikäli tutkitaan aiemmin esitellyjä kuvituksia, voidaan niissä havaita selkeitä yhteneväisyyksiä. Hahmo on kuvituksessa tärkeässä osassa, mutta se ei ole tyhjiössä, ja siksi tulevassa projektissa onkin tärkeää muistaa, että hahmo kuuluu aina johonkin paikkaan.

Jotta tulevasta kirjastani tulee mielenkiintoinen, haluan sisällyttää siihen samoja elementtejä kuin tutkimissani kuvituksissa. Uskon, että jos kirjassa on mielenkiintoisia asioita hahmojen ympärillä, pitää lukija siitä enemmän kuin vain kirjasta, jossa on kuvissa pelkkiä hahmoja. Haluan sisällyttää kirjaani elementtejä, joihin lukija ei välttämättä kiinnitä huomiota ensimmäisellä lukukerralla, ja jotka tuottavat löytämisen iloa myöhemmillä lukukerroilla.

## 6 ILONA-KIRJAN SUUNNITTELUPROSESSI

Suunnittelemani ja toteuttamani lasten kuvakirja Kissa nimeltä Ilona on 4 - 6 vuotiaalle suunnattu kirja, jossa tulee olemaan 22 sivua ja kannet. Sisäisivuilla tulee olemaan 10 kuvituskuvaa niin, että yksi kuva muodostaa aukeaman. Tarinassa Ilonan taloon ilmestyy outoja otuksia, jotka syövät Ilonan ruuat, ja Ilona alkaa selvittämään, mistä otukset ilmestyvät. Ilona löytää kellaristaan asumasta velhokissa Nemun, joka on myös outojen otusten ilmestymisen takana.

Valitsin lastenkirjan suunnittelun ja kuvituksen projektini aiheeksi, sillä halusin kehittyä kuvittajana ja tehdä projektin, jonka aihe oli todella lähellä omia mielenkiinnonkohteitani. Käytän kirjan suunnittelussa apuna portfolioita, jonka avulla dokumentoin prosessin alusta loppuun. Samalla pystyn palaamaan projektiin myöhemmin ja miettimään, miten eri osat prosessista toteutuivat.

## 6.1 Kirjan hahmojen suunnittelu

Kirjan hahmojen suunnittelu alkoi kahden päähahmon (kuva 22), Nemun ja Ilonan suunnittelulla. Ilona on harmaavalkea kissa, joka asuu metsässä pienessä talossaan. Ilona asuu metsässä, sillä metsä on ollut tärkeä paikka suomalaisessa lastenkirjallisuudessa kautta aikojen. Luonto alkoi teemana yleistyään 1990-luvulla, ja tämän on koettu johtuvan siitä, että ihmiset haluavat kuvata vihreitä arvoja ja luonnon merkitystä kirjoissaan (Korolainen 2001, 121). Halusin tuoda luonnon esille kirjassani jollakin tavalla, sillä luonto on ollut minulle tärkeä osa elämääni. Ilona elää muutenkin luonnonmukaisesti ja kirjassa näkyy paljon elementtejä kauan käytetyistä tavaroista. Pyrinkin siihen, että kirjassa ei näy nykypäivän kulutuskulttuuri.



Kuva 22 Nemun ja Ilonan hahmojen suunnitelma (Virtanen 2020)

Ilonan kanssa toinen päähenkilö on velhokissa Nemu. Nemu asuu tarinan alussa salaa Ilonan kellarissa ja hänen noidanpadassaan asuvat otukset ovat päässeet leviämään ympäri Ilonan taloa. Nemun ja Ilonan hahmot muistuttavat muodoltaan toisiaan, mutta niissä on myös tarpeeksi eroavaisuuksia, jotta

hahmoja ei sekoita toisiinsa. Suunnittelin hahmot osana projektitutkielmaani, jotta sain hyvän pohjan tulevalle kirjaprojektilleni.



Kuva 23 Nemun ja Ilonan hahmojen mittasuhteet ja tärkeät piirteet (Virtanen 2020)

Hahmojen suunnittelussa on tärkeää tietää, kuka hahmo on ja mitä hahmo tekee tarinassa. Tekijän tulee tietää, minkä luonteinen hahmo on, jotta sillä voi kertoa tarinoita, ja tästä syystä hahmon tunteminen on tärkeää. Hahmossa tulee myös olla liikettä, sillä hahmon kehonkieli kertoo tarinassa omaa sanatonta viestiään. (Salisbury 2004, 64) Vaikka Nemu ja Ilona ovat esimerkkikuvassa (kuva 22, s. 31) molemmat suorassa seisovia kissahahmoja, liikkuvat ne tarinan aikana eri lailla. Ilona on paljon aktiivisempi hahmo kuin Nemu, joten Ilonan hahmossa on kirjassa enemmän liikettä, kun taas Nemu seisoo suhteellisen paikoillaan koko kirjan.

Hahmojen mittasuhteet noudattavat lastenkirjoissa yleistä 1/3 mittasuhdetta, jossa hahmo on "kolme päätä pitkä". Tämä tarkoittaa sitä, että molemmissa hahmoissa 1/3 hahmon pituudesta on pää, ja 2/3 loppu vartaloksi. Ilonan hahmo on tasan 3 päätä pitkä (kuva 23), mutta Nemun hattu lisää hahmon pituuteen 1/2 pään verran lisää, jotta hahmoilla olisi jonkinlainen pituusero.

## 6.2 Värimaailma

Hahmojen värimaailmassa on paljon murrettuja värejä ja vihreän, harmaan ja ruskean eri sävyjä. Valitsin värit siksi, että ne sopivat hyvin toisiinsa, mutta

myös värien psykologisten merkitysten takia. Lämpimät värit luetaan usein aktiivisiksi ja dynaamisiksi, kun taas viileät sävyt mielletään rauhoittaviksi ja luotettaviksi (Sherin 2012, 95). Tästä syystä olen valinnut kirjaani paljon viileitä värejä, sillä halusin, että kirjan tunnelma on rauhallinen.



Kuva 24 Nemun ja Ilonan värimaailma (Virtanen 2020)

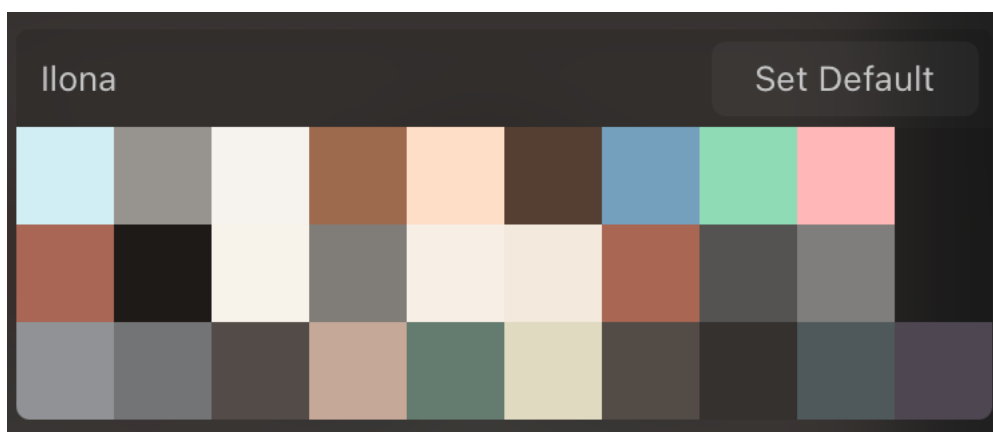
Neutraalit sävyt, kuten ruskeat ja harmaat mielletään väreiksi, joita ei yhdistetä helposti mihinkään kulttuuriin, jolloin ne ovat myös hyviä sävyjä käyttää muiden värien kanssa (Sherin 2012, 102). Tästä syystä kyseisiä värejä käytetään esimerkiksi sisustuksessa, mutta samalla ruskeat ja harmaat ovat ystävällisiä, rauhallisia ja viisaita värejä (Marie 2012). Koska sekä Sherin että Marie ovat samaa mieltä maanläheisten sävyjen rauhoittavista ominaisuuksista, ne ovat hyviä värejä hahmoihin.

Sherin (2012, 147) puhuu siitä, kuinka värejä tulisi käyttää niin, että niillä on merkitys projektissa. Kokosin hahmojen värimaailman kuvaan (kuva 24), jotta se on helposti nähtävillä. Molemmissa hahmoissa on 6 pääväriä, jotka kattavat suuren osan hahmon värimaailmasta.

Hahmojeni värimaailma koostuu suurimmaksi osin maanläheisistä ja murretuista sävyistä (kuva 24). Vaikka hahmoissa on samoja värejä, kuten harmaansävyjä ja vaaleanpunaista, on niiden värimaailmassa erojakin.

Käytin hahmojeni väreissä apuna Marien (2012) väripsykologista karttaa (liite 3). Nemun hahmo on suurimmaksi osin harmaan ja mustan sävyjä, jotka mielletään Marien (2012) mukaan viisaiksi, suojeleviksi ja dramaattisiksi väreiksi. Koska Nemun on tarkoitus olla velhokissa, sopivat viisaat värit hänelle. Toissijaisena värinä Nemulla on vihreä, joka on väriteoriassa kasvun ja parantamisen väri (Marie 2012). Värinä tämä viestii sitä, että Nemu on hyvä velho, eikä ilkeä, niin kuin velhohahmot voivat välillä olla.

Sama vihreä väri jatkuu pienenä osana myös Ilonan hahmossa, jossa väri kuvastaa enemmän kasvamista ja ekologisuutta. Ilona asuu metsässä, ja hahmo pyrkii elämään yhdessä luonnon kanssa. Ilonan hahmon pääväreinä ovat valkea ja ruskea. Valkea väri kuvastaa hyvyyttä, puhtautta ja viattomuutta (Marie, 2012), ja haluankin kuvata Ilonan hahmon positiivisena ja hyvänä. Ruskea väri mielletään usein ystävälliseksi ja maanläheiseksi (Marie, 2012), mikä korostaa Ilonan hahmon ympäristöstä välittävää puolta.



Kuva 25 Kissa nimeltä Ilona, väripaletti (Virtanen 2020)

Lopulliseen kirjan väripalettiin tuli 28 väriä, jotka näkyvät kuvan 25 väripaletissa. Vaikka väripaletti koostuu suurimmaksi osin neutraaleista väreistä, on siellä myös tehostevärejä, kuten vihreää, sinistä ja vaaleanpunaista. Kirjan värimaailma noudattelee pitkälti hahmojen värimaailmaa, ja auttaa siihen, että kokonaisuudesta tulee harmoninen.

### 6.2.1 Miksi kissoja?

Mauri Kunnas kertoo piirtävänsä koirahahmoja, sillä silloin hän voi piirtää niistä minkä muotoisia ja värisiä tahansa suututtamatta ketään. Kunnas kertoo

myös, että koira on hyvä peruseläin, ja sille voi piirtää monia eri ilmeitä. (Soninen 2009, 99) Omat syyni piirtää kissahahmoja ovat suhteellisen samoja kuin Kunnaksen syy koirien piirtämiseen.



Kuva 26 Mauri Kunnaksen koirahahmoja (Kunnas 2020)

Valitsin kirjani päähenkilöiksi kaksi kissahahmoa, sillä halusin mahdollisimman monen lapsen pystyvän samaistumaan hahmoihin. Rodriguez (2018) jakaa artikkelissaan lastenkirjojen suunnittelun kolmeen kategoriaan; hahmojen tulee inspiroida lasta, rakentaa yhteys lukijaan sekä toimia heijastamassa lapsen omaa persoonaa. Jotta lastenkirjan hahmot voivat peilata lukijaa, pitää niiden muistuttaa lasta (Rodriguez 2018). En halunnut, että mikään yksittäinen piirre, kuten sukupuoli tai ihonväri vaikuttaa lapsen samaistumiskokemukseen hahmojen kanssa, joten hahmoista tuli kissoja.

Maailmassa esiintyy edelleen valitettavan paljon rasismia ja syrjintää ihmisen eri ominaisuuksien mukaan. En halunnut, että hahmojen ulkonäkö olisi vaikuttanut siihen, voiko lapsi samaistua hahmoon. Haluan esittää hahmoillani, että lukijan ei tarvitse kuulua mihinkään tiettyyn ihmisryhmään, että hän voi toimia samalla tavalla kuin kirjan hahmot. Vaikka lapsi lukijana ei ajattelisikaan sukupuoliasiaa, halusin silti, että hahmoni eivät suoraan kuvasta mitään stereotyyppiä. Lapsella on 4 - 6 vuotiaana lapsella on vilkas mielikuvitus, mutta samalla lapset pohtivat myös syvällisiä asioita (MLL 2020). Tästä syystä en halunnut rajata hahmoja mihinkään lokeroon, vaan jättää enemmän tilaa lapsen omalle mielikuvitukselle.

## 6.2.2 Ilona-kissahahmon suunnittelu

Ilonan hahmon suunnittelu alkoi vuoden 2018 lopulla, kun halusin kehittää kaksivärisen kissahahmon. Hahmon tarkoitus oli olla positiivinen ja ilmeikäs, jotta pystyisin piirtämään hahmoa moniin eri asentoihin ja ilmaisemaan hahmon tunteita. Alun perin Ilonan hahmosta ei pitänyt tulla kirjan päähenkilöä, vaan hahmo oli tehty lähinnä sosiaalista mediaa ajatellen.



Kuva 27 Ilonan ensimmäiset hahmoluonnokset (Virtanen 2018)

Ilonan hahmo oli alun perin isopäinen ja laiha kissa (kuva 27), mutta hahmo alkoi muuttumaan nopeasti niin ulkonäöltään kuin tarkoitukseltaan. Ilonan hahmon tunnistettavimmat piirteet, kaksivärisyys ja villapaidan ja farkkuhameen yhdistelmä, olivat hahmolla jo alusta asti. Alussa hahmon värit olivat kokonaan ruskean eri sävyjä, kunnes päätin paneutua hahmoon enemmän.



Kuva 28 Yksi vaihtoehto Ilona - hahmon mittasuhteista ja muodoista (Virtanen 2018)

Mietin myös Ilonan hahmon mittasuhteita, ja alussa mietin kissahahmoa, jolla on suuri pää ja pienet silmät. Päädyin kuitenkin siihen, että hahmo tulisi olemaan noin neljän pään pituinen ja isosilmäinen, sillä isopäinen versio (kuva 28) vaikutti mielestäni pelottavalta ja luotaantyöntävältä.



Kuva 29 Ilonan alkuperäinen väritys, joka pysyi loppuun asti (Virtanen 2019)

Tein ensimmäiset valmiit kuvat Ilonan hahmosta vuosien 2018 ja 2019 vaihteessa Instagram -tililleni. Koska olin poissa kotoa, en voinut piirtää digitaalisesti, ja Ilonan hahmo oli miellyttävä piirtää luonnoslehtiöön. Ilonan hahmosta tuli suhteellisen suosittu Instagramissa, joten jatkoin sen piirtämistä muutaman kuukauden ajan, kunnes hahmo jäi taka-alalle koulutöiden määrän kasvaessa.

Kun opinnäytetyön suunnittelu tuli ajankohtaiseksi, valikoitui Ilonan hahmo päähenkilöksi sen positiivisen ulkonäön takia. Halusin käyttää kissahahmoa myös kappaleessa 6.2.1 (s. 34 - 35) mainituista syistä, mutta kehitin hahmoa vielä pidemmälle projektia varten. Koska Ilona oli alun perin piirretty tusseilla, piti minun saada hahmo muutettua digitaaliseen kirjaan sopivaksi. Sitä varten tein ennen opinnäytetyötäni suunnitelman Ilonan ja Nemun hahmoista, ja lopputuloksena oli kuvana 22 (s. 31) nähty referenssikuva.

### **6.2.3 Nemu asuu kellarissa**

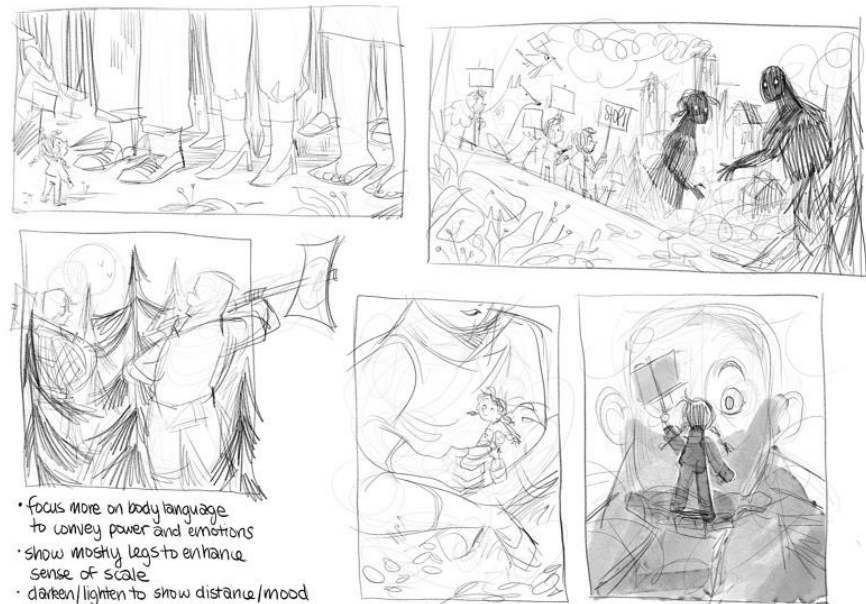
”Asuuko Nemu kellarissa sen takia että Nemu on trans?” Tämän kysymyksen esitti 10-vuotias, joka oli tarinaa luettuaan tullut siihen lopputulokseen, että tarina käsittelee velhokissa Nemun kaapista tulemistä. Tämä ei alun perin ollut tarkoitus, mutta sai minut pohtimaan sitä, miten eri tavoin ihmiset voivat mieltää kirjan tarinan. Tarinassa Nemu on velho, jota kukaan ei tästä syystä halua asumaan kotiinsa. Löytäessään Nemun Ilona on kuitenkin iloinen ja toivottaa Nemun tervetulleeksi omaan taloonsa asukkaaksi.

Yhteiskunta on edelleen heteronormatiivinen, ja tästä poikkeavat henkilöt horjuttavat vallitsevia käsitteitä ja kyseenalaistavat niitä (Hetemäki ym. 2019). Nemun ei ollut tarkoitus kertoa tarinaa kaapista tulemisesta, mutta kyseinen tapa lukea tarinaa on yhtä oikea kuin kaikki muutkin. Koska yhteisön tulisi tukea vähemmistöön kuuluvia henkilöitä esimerkiksi sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöjen tapauksessa (Hetemäki ym. 2019), on täysin oikein lukea tarina Ilonasta ja Nemusta myös näin.

### **6.3 Kuvakäsikirjoitus eli storyboard**

Lastenkirjoja suunniteltaessa kannattaa suunnittelu aloittaa suunnittelemalla kirjan sivuista miniatyyriversiot, joissa näkyy koko kirjan juoni. Tällaisen suunnitelman avulla kirjan juoni on helposti näkyvillä, ja siihen on helppo tehdä tarvittaessa muutoksia. Tällaista suunnitelmaa kutsutaan storyboardiksi eli kuvakäsikirjoitukseksi. (Salisbury 2004 80 - 81.)

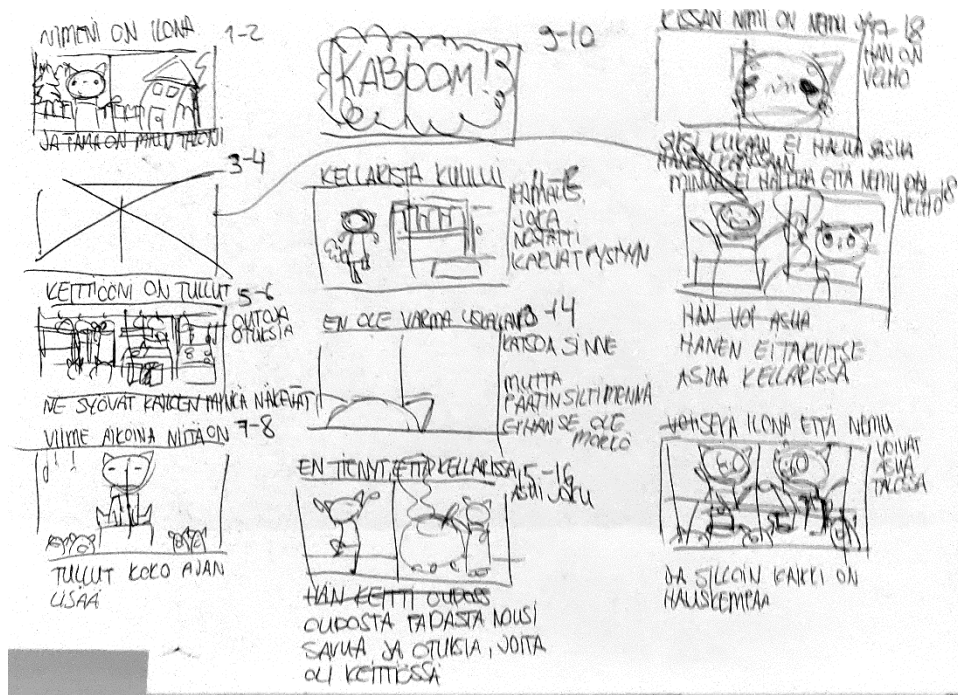
Kuvakäsikirjoituksen ei tarvitse olla välttämättä kovinkaan yksityiskohtainen, koska sen pääidea on selittää helposti koko kirjan tarina. Kun katsotaan Persicon kuvakäsikirjoitusta (kuva 30), voi siitä nähdä helposti, miten kohtaus etenee. Vaikka kuvat eivät ole yksityiskohtaisia, saa niistä silti helposti selvää.



Kuva 30 Zoe Persicon kuvakäsikirjoitus kirjaan *Greta and the Giants* (Persico 2019)

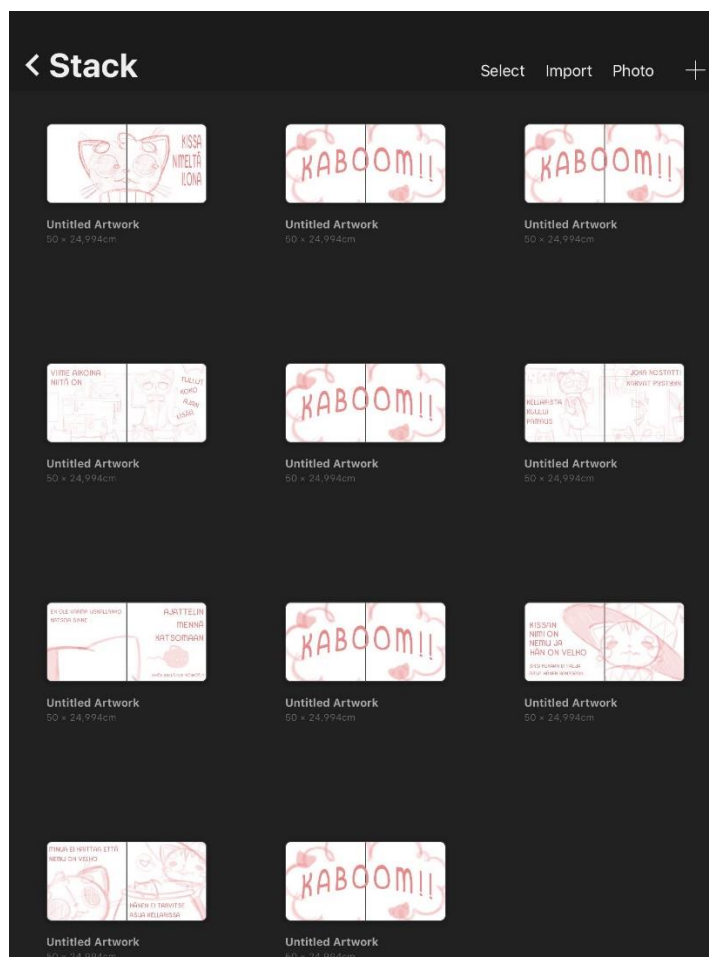
Koska kuvakäsikirjoitus ei ole yleensä sellainen, että muiden kuin piirtäjän tulee saada siitä selvää, saattaa se olla hyvinkin suuripiirteinen. Tällaisista kuvakäsikirjoituksista esimerkkinä voidaan ottaa Eiichiro Odan kuvakäsikirjoitus (liite 4). Vaikka kuvakäsikirjoitus on tehty sarjakuvaan eikä lastenkirjaan, on sen tavoite silti kertoa nopeasti, mitä tarinassa tulee tapahtumaan. Kuvakäsikirjoitukseen ei siis välttämättä tarvitse käyttää aikaa kovinkaan kauaa, mikäli idea juonesta on jo suhteellisen selkeä.

Kissa nimeltä Ilona -kirjan suunnitteluprosessi alkoi kuvakäsikirjoituksen suunnittelulla (kuva 31, s. 40). Ensimmäinen suunnitelmani oli suuripiirteinen, ja siitä ilmeni lähinnä juoni ja alustavia kuvakulmia, enkä käyttänyt siihen aikaa kovin paljon kahtakymmentä minuuttia enempää. Juonesta selviää, kuinka Ilona esittelee talonsa, kertoo ongelmastaan ja lopulta ratkaisee ongelmansa. Kirjassa on tarkoitus olla monia tunteita ja jännitystä kuitenkin niin, että lopulta kirja päättyy kaikkien puolesta onnellisesti.



Kuva 31 Kirjan kuvakäsikirjoitus (Virtanen 2020)

Suunnitellessa kirjaa 4 - 6 vuotiaalle tulee mieleen, mikä on sopivaa laittaa lastenkirjaan. Onko kellarissa asuva velhokissa lasten mielestä liian pelottava? Teoksessaan Matleena Mustola puhuu kauhusta lastenkirjoissa. Mustolan mukaan varsinkin suomalaisissa lastenkirjoissa kauhu on usein hyväksytympää kuin vaikkapa väkivalta, koska se on ollut jo kauan osa suomalaista lastenkirjallisuutta. Tove Janssonin Muumi-kirjoissa kauhu oli tärkeä osa tarinaa, ja muun muassa tästä syystä siitä on tullut hyväksytyä suomalaisessa lastenkirjallisuudessa. (Mustola 2014.)



Kuva 32 Digitaalisen kuvakäsikirjoituksen alku (Virtanen 2020)

Mietin pitkään, pitääkö minun muuttaa juonta jotenkin, että lapset eivät pelästy outoja otuksia tai Nemun hahmoa. Päädyin kuitenkin pitämään ne tarinassa, sillä monissa muissakin lastenkirjoissa käsitellään kauhua teemana suhteellisen avoimesti. Tein sivujen luonnokset Procreate-ohjelmalla (kuva 32), jolla piirsin ne lopulta puhtaaksi. Kuvassa 32 näkyvät KABOOM! -sivut toimivat väliaikaisina sivuina niille sivuille, jotka eivät olleet valmiita. Ne autoivat huomaamaan, mitkä sivut olivat vielä piirtämättä ja toivat huumoria projektiin aina kun aloitin työstämään sivua. Lähdin kuvakäsikirjoituksen jälkeen piirtämään lopullisia kuvituksia kirjaan, jonka jälkeen kirjaprojektini alkoi olla jo loppusuoralla.

#### 6.4 Kannen suunnittelu

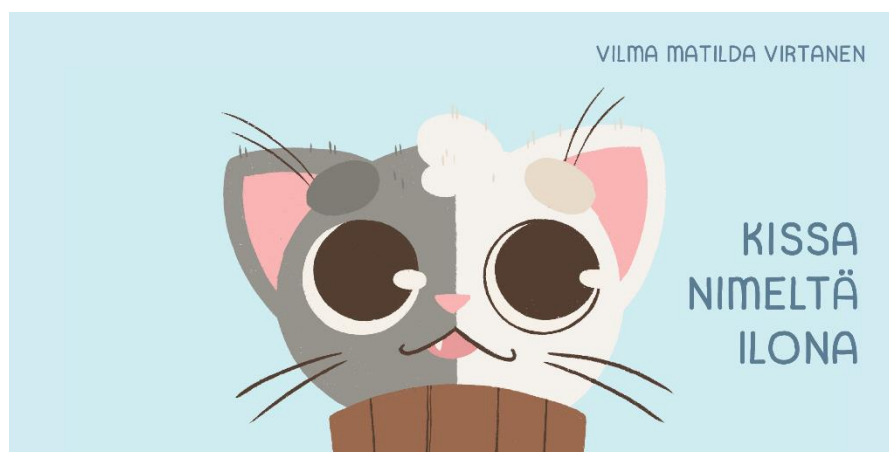
Halusin suunnitella kirjaan kannen, joka olisi mielenkiintoinen molemmilta puolilta katsottaessa. Koska kirja on suhteellisen suuri (25 x 25cm), saattaa se

jäädä pöydälle kummin päin tahansa ja halusin varmistaa sen, että se tunnistetaan, vaikka kirjan takakansi olisi ylöspäin. Tästä syystä kirjan kansi on suunniteltu niin, että Ilonan kasvojen keskikohta menee kirjan selän kohdalla (kuva 33).



Kuva 33 Ilona-kirjan kannen ensimmäinen versio (Virtanen 2020)

Kun lähdin suunnittelemaan kantta jätin Ilonan punaiset posket ja pienensin kuvaa hieman, jotta tekstit mahtuisivat kuvaan paremmin (kuva 34). Punaiset posket olisivat saattaneet hämmäntää lukijaa, sillä Ilonalla ei ole niitä kirjan sisäsivujen kuvituksissa. Halusin kuitenkin pitää kuvituksessa Ilonan hampaan, sillä se näkyy hahmolla myös kirjan muissa kuvituksissa. En lähtenyt muokkaamaan kannen kuvituksen väritystä eroamaan sisäsivuista tai lisäämään efektejä, sillä halusin sen olevan yksinkertainen ja sellainen, joka näkyisi hyllyssä pitkälle. Tästä syystä kannen kuvituksessa ei ole myöskään taustaa.



Kuva 34 Kansikuvituksen välivaihe ja tekstien paikkojen miettimistä (Virtanen 2020)

Kuvan pienentämisen jälkeen aloitin tekstien sijoittelua kanteen (kuva 34, s. 42). Mietin erillisen otsikkotekstin piirtämistä kanteen, mutta totesin, että se olisi tehnyt kannesta liian täyden näköisen. Halusin kuitenkin, että kannen pääasiana olisi Ilonan hahmo. Muokkasin fonttia kuitenkin hieman, että se eroaisi leipätekstistä ja erottuisi vielä enemmän kannesta. Viimeisinä asioina lisäsin takakannen tekstin ja kirjan selässä näkyvän tekstin. Kuvassa 35 näkyvät tekstien viimeiset sijoittelut, mutta ne on tehty niin, että kansiin mahtuvat myös mahdollisen kustantajan tiedot pienen uudelleenjärjestelyn jälkeen.



Kuva 35 Valmis kansikuvitus teksteillä (Virtanen 2020)

Valmiissa kuvituksessa (kuva 35) näkyvät molemmat kannet. Kuten luvussa aiemmin mainittiin, kirjan kannet ovat kiinnostavat molemmilta puolilta katsottuna, joten saavutin haluamani idean toteutuksessa. Takakannen teksti saattaa muuttua vielä tulevaisuudessa, mutta pääidealtaan kirjan kansikuvitus on valmis ja toimiva. Seuraavassa luvussa siirryn kirjan sisäsivujen suunnitteluun.

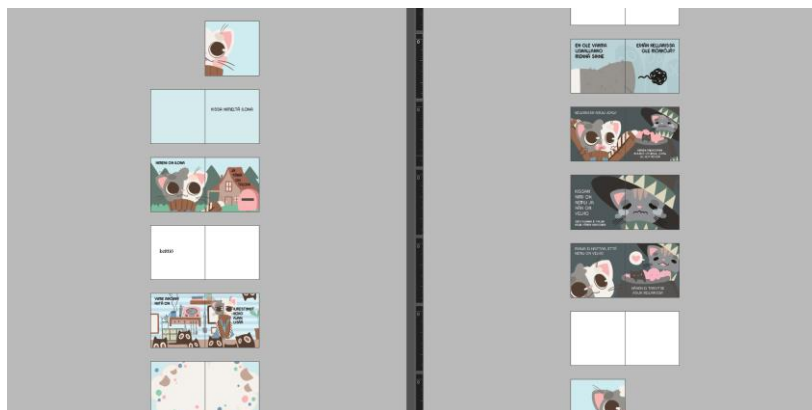
## 7 ILONA-KIRJAN TOTEUTUS

Toteutin kirjani digitaalisesti kuvittaen Procreate-ohjelmalla, jolla sain kuvituksissani olevaan viivaan elävyyttä. Kuvituksia tuli yhteensä 10 kappaletta, jos kansikuvitusta ei lasketa mukaan. Taitoin kirjan Adobe InDesign-ohjelmalla, jossa lisäsin kuvituksiin tekstit ja tarvittaessa pieniä muutoksia.

### 7.1 Kuvitus

Aloitin kuvituksien tekemisen niistä kuvituksista, jotka vaativat vähiten aikaa, sillä halusin nähdä nopeasti, miten kirjan kokonaisilme lähtisi muodostumaan.

Tein ensimmäisinä sivuina kuvitukset, joissa näkyy Ilona ja Nemu kellarissa ja Ilona miettimässä mörköjä (liite 5). Tämän jälkeen aloin piirtämään sivuja yksi kerrallaan ja samalla liittämään niitä taittoa varten InDesigniin (kuva 36). Näin sivut pysyivät hyvässä järjestyksessä ja pystyin hahmottamaan kokonaisuutta helposti.



Kuva 36 Ilona-kirjan välivaiheessa olevia kuvituksia InDesignissa (Virtanen 2020)

Jokaisen sivun tekeminen alkoi sivun luonnostelulla, jossa merkitsin keskikohdan sivusta ja mihin tekstit alustavasti tulisivat (kuva 37). Keskikohdan merkitseminen oli tärkeää, sillä en halunnut, että mikään tärkeä yksityiskohta jäisi taitteen väliin piiloon, tai että osa tekstistä leikkautuisi pois. Ensimmäiset luonnokseni olivat suuripiirteisiä, sillä tärkeintä oli hahmottaa, miten eri elementit mahtuvat sivulle, ja miten sivun rakenne lähtee muotoutumaan. Käytin luonnosteluun punaista väriä, sillä se erosi muista kirjan väreistä ja varmistin tällä, että näkisin luonnosviivat selkeästi.



Kuva 37 Luonnos toisesta aukeamasta (Virtanen 2020)

Kun olin saanut luonnoksen tehtyä, siirryin sivun mukaan joko viimeistelyyn luonnokseen tai suoraan viivapiirustukseen (kuva 38). Viivapiirustus oli tärkeä osa kuvan tekemistä, vaikka se ei jäänytkään näkyviin lopulliseen kuvitukseen. Selkeiden ääriviivojen avulla värittämisestä tulee helpompaa, ja koska monissa sivuissa on paljon pieniä yksityiskohtia, hahmottuvat ne helpommin näin. Tein viivapiirustuksen layerille eli tasolle luonnoksen päälle, jolloin pystyin viivapiirustuksen valmistuttua helposti poistamaan luonnostason ja jäljelle jäi selkeä viivakuva.



Kuva 38 Viivapiirros toisesta aukeamasta (Virtanen 2020)

Viivapiirustuksen jälkeen siirryin kuvassa väritykseen (kuva 39, s. 46), jonka tein taas erilliselle tasolle viivapiirustuksen alapuolelle. Näin viivat jäivät näkyviin, ja pystyin helposti värittämään niiden sisälle. Käytin koko kirjaan 28 eri väriä (kuva 25, s. 34), jotta kuvat pysyisivät selkeinä. Jos olisin lähtenyt lisäämään värejä tai varjostuksia olisi kuvituksista tullut kiireisiä ja sotkuisen näköisiä. Halusin, että kuvituksissa pääpaino olisi hahmoissa ja pienissä asioissa, jotka näkyvät taustalla, jolloin värien piti pysyä yksinkertaisina.



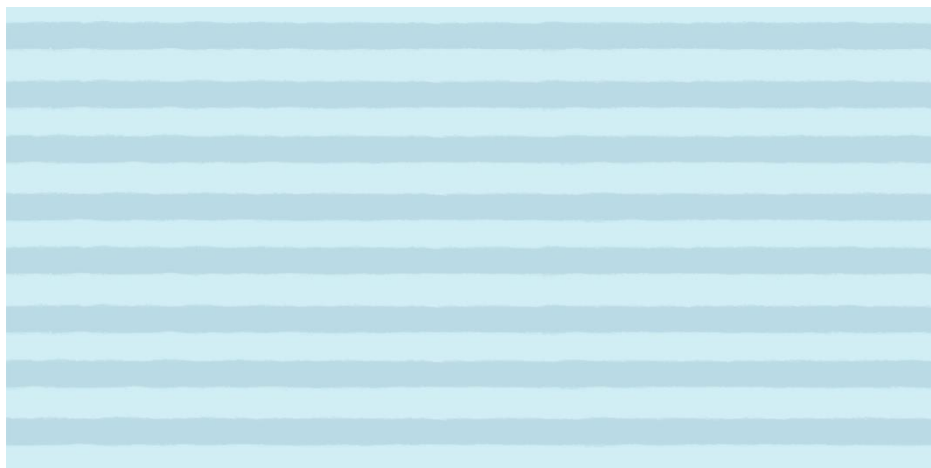
Kuva 39 Kuvitus ennen ääriviivojen väritymistä (Virtanen 2020)

Kun olin valmis värityksen kanssa, oli aika poistaa kuvituksen ääriviivat (kuva 40). Tämä tapahtui niin, että loin uuden tason ääriviivojen päälle, jonka muokasin niin, että se väritti vain viivapiirustusta, eli kuvan mustia ääriviivoja. Näin sain muokattua kaikki ääriviivat värillisiksi tuotua kuvaan pehmeyttä, jota ei välttämättä ollut niin paljon mustien ääriviivojen kanssa. Samalla kun muokasin ääriviivojen värejä, lisäilin kuviin pieniä yksityiskohtia ja muutoksia, kuten taulut ja kasvien yksityiskohdat. Moniin kirjassa näkyviin tauluihin on saatu inspiraatiota jo olemassa olevista tauluista. Läheskään kaikki lukijat eivät välttämättä huomioi tätä yksityiskohtaa, mutta niille ketkä sen huomaavat on se hauska pieni lisä kirjassa.



Kuva 40 Kuvitus valmiina tekstien lisäämisen jälkeen (Virtanen 2020)

Jotta sain kirjan kohtauksiin yhteisen elementin, tein Ilonan talon seinille vaaleansinisen tapetin (kuva 41, s. 47), joka toistuu useammassa eri kuvassa. Näin lukija pystyy hahmottamaan, mitkä kohtaukset tapahtuvat Ilonan talon yläkerrassa ja mitkä saman talon kellarissa.



Kuva 41 Ilonan talon tapetti (Virtanen 2020)

Ilonan talon tapetti on tehty lisäämällä vaaleansiniseen taustaan raitoja, joihin on tehty vähän tekstuuria, että ne eivät olisi aivan suoria raitoja. Vaikka yksityiskohta ei ole sellainen, mikä kiinnittää lukijan huomion, täyttää se silti hyvin taustoja ja luo pientä tapahtumaa niihin kohtiin, missä sitä ei muuten olisi. Halusin saavuttaa kirjaan samanlaista tunnelmaa kuin Sven Nordqvistin Viiru ja Pesonen -kirjoissa, ja huomasin, että myös niissä on usein seinillä tekstuuria, joka täyttää tyhjiä kohtia.



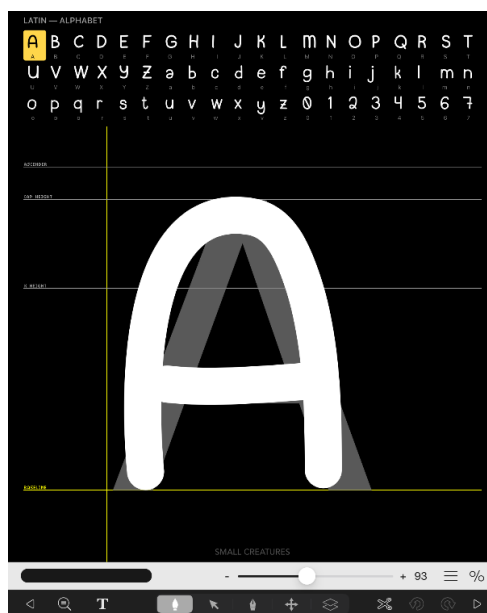
Kuva 42 Tekstien asettelu ja pienien muokkausten teko InDesignissa (Virtanen 2020)

Kuvituksen viimeistelyvaiheessa (kuva 42) tein siihen pieniä muokkauksia ja lisäsin lopulliset tekstit InDesign -ohjelmalla, jossa keräsin kaikki sivut yhteen kirjan taittoa varten. Jotkin kuvat toimivat suoraan taittoon, kun taas toisten asettelua ja eri elementtien kokoa piti muokata hieman. Keskimäärin yhden kuvituksen tekemiseen meni aikaa noin 2-4 tuntia, mutta usein tämä aika oli

pilkottu pienempiin osiin ja sisälsi myös taukoja. Valmis kuvitus edellä nähdystä esimerkistä löytyy liitteestä 6.

## 7.2 Typografia

Kirjan typografiaan halusin käyttää selkeää mutta leikkisää fonttia. Fontin valinnassa tärkeää oli, että se on helposti luettava, jotta nuoremmatkin lukijat voivat lukea kirjaa itsenäisesti. Testasin alussa kirjaan valmiita fontteja, mutta hyvin nopeasti tulin siihen lopputulokseen, että halusin käyttää kirjassani fonttia, joka muistuttaa omaa käsialaani. Koska en kuitenkaan halunnut kirjoittaa kaikkea tekstiä käsin, suunnittelin kirjaa varten omasta käsialastani fontin. Tämä auttoi myös siihen, että kirjaimissa ei esiintynyt vaihtelua sivusta toiseen. Tein fontin iFontMaker -ohjelmalla, joka toimii Applen laitteissa ja muistuttaa todella paljon Adoben Illustrator-ohjelmaa.



Kuva 43 Small Creatures -fontin suunnittelua ohjelmassa (Virtanen 2020)

Ohjelma näyttää, kuinka korkea merkki normaalisti on, ja se näyttää itse tehdyn kirjaimen mallikirjaimen päällä (kuva 43). Tämän tiedon avulla oli helppo lähteä tekemään fonttia omasta käsialastani, ja eri merkit sai tuotettua suhteellisen nopeasti. Kirjaimia pystyi myös muokkaamaan, koska ohjelma generoi ne vektoreiksi, joten niiden ei tarvinnut olla ensimmäisessä versiossa täydellisiä.

Koska ohjelma oli yksinkertainen iPadilla toimiva sovellus, pystyin tuottamaan merkkejä käsialastani helposti ja nopeasti. Tämä johti siihen, että fontistani löytyy monia eri kirjaimia ja merkkejä, joita ei välttämättä kirjassa tarvitse. Ohjelma generoi myös halutessa julistetyyppisen kuvan esimerkkikirjaimista (kuva 44). Näin sain luotua omasta käsialastani fontin, jonka nimeksi tuli Small Creatures.

### small creatures

© Vilma Matilda Virtanen



Kuva 44 Small Creatures -fontin merkkejä (Virtanen 2020)

Fonttiini tuli lopulta 689 merkkiä, joihin kuuluvat myös kyrilliset kirjaimet ja osa japanilaisista aakkosista, jotta tarpeen tullen kirjan käännösversioissa voidaan käyttää samaa fonttia. Kirjaa varten olisi oikein hyvin riittänyt noin sata eri merkkiä, mutta halusin tehdä fontin niin, että se on hyödyllinen jatkossakin. Julkaisin kirjaa varten tekemäni fontin Gumroad-sivustolla, josta ihmiset voivat halutessaan ladata sen itselleen haluamallaan summalla.

### 7.3 Taittaminen

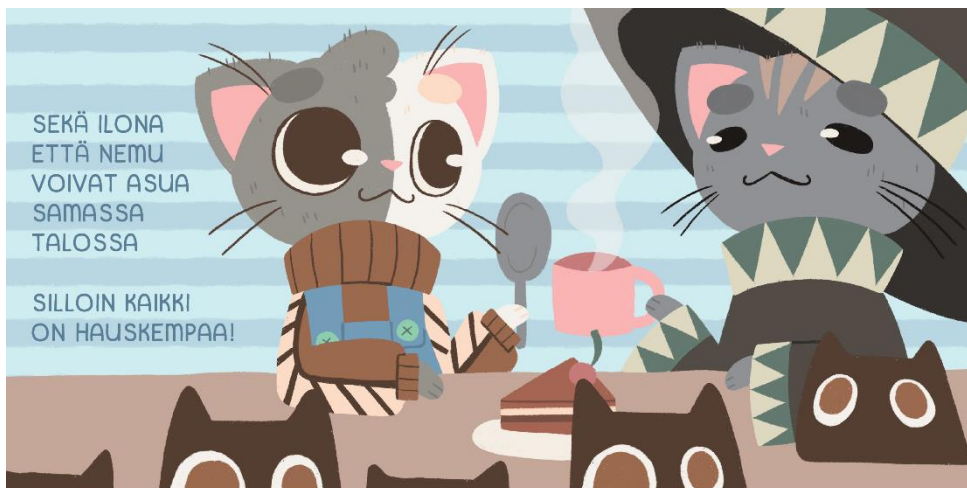
Ajattelin aluksi, että tekisin ensin kaikki kuvitukset ja sen jälkeen lisäisin kaikki tekstit kerralla, mutta sain huomata hyvin nopeasti, että tehokkain tapa oli

tehdä molempia yhtä aikaa. Aina kun sain kuvituksen valmiiksi, siirsin sen In-Designiin ja lisäsin siihen tekstit niiden alustaville paikoille. Kun kuvia tuli lisää, hahmottuivat myös tekstien värit ja lopulliset koot paremmin, ja prosessi eteni sujuvasti, kun sekä kuvittamista että taittamista pystyi tekemään samaan aikaan.



Kuva 45 Ensimmäinen versio kirjan tekstien asettelusta viimeiselle sivulle (Virtanen 2020)

Koska tekstien paikkoja oli mietitty jo kuvakäsikirjoituksessa ja kuvituksia tehdessä, ei niiden sijoitteluun tullut paljoa muutoksia. Kuvitukset olivat usein suhteellisen täynnä pieniä asioita, joten teksteillä ei ollut kovinkaan paljon liikumatilaa, joka pakotti ne paikoilleen helposti ja selkeästi. Halusin varmistaa, että tekstit eivät ole liian lähellä reunaa, että ne eivät vahingossa leikkaantuisi painossa pois, joten suoja-alueiden huomioonottaminen oli tekstin sommittelussa tärkeää.



Kuva 46 Viimeisteltä versio kirjan kuvituksesta (Virtanen 2020)

Kuten kuvista 45 (s. 50) ja 46 (s. 50) voidaan nähdä, oli tekstille aina ajateltu paikka kuvituksessa, ja teksti ei juurikaan muuttunut välivaiheen ja viimeistelyn version välillä. Päädyin käyttämään kirjassa suurimmaksi osin sinistä ja valkeaa tekstiä, jotka sopivat taustaan, mutta myös erottuvat siitä hyvin. Liitteessä 6 voi nähdä koko kirjan taiton InDesignissa.

Kirjan lopulliset sivut ovat työn liitteenä 5, missä näkyvät ensin kirjan kannet ja sen jälkeen sisäsivut. Puolen vuoden työstämisen jälkeen valmiina on kirja, johon sain tehtyä kaikki sivut ja kannet, suunniteltua fontin, hahmot ja juonen, joten voin pitää projektia onnistuneena.

## **8 TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS**

Lastenkirjoista on tehty opinnäytetöitä aiemminkin, mutta suurin osa niistä keskittyy johonkin yhteen osaan kirjasta, kuten hahmojen suunnitteluun tai muutamaan kuvitukseen. Vaikka työni onkin laajempi kuin suurin osa aiheesta tehdyistä opinnäytetöistä, kuuluu se silti samaan kategoriaan.

Koska tutkimusmenetelmäni ovat laadullisia, on luotettavuus tärkeä ottaa huomioon niitä tehdessä. Olen pyrkinyt mahdollisimman luotettavaan lopputulokseen käyttämällä tunnettujen tekijöiden töitä, ja painettua kirjallista materiaalia. Olen tutkinut aihetta monista eri lähteistä, jotka kaikki ovat olleet pääpiirtein samaa mieltä aiheesta, mikä lisää tutkimuksen luotettavuutta.

Koska työni painotus on oman kirjan suunnittelussa, on tämän arviointi vaikeampaa. Olen kirjaa suunnitellessa pyrkinyt ottamaan huomioon tutkimuksessa ilmenneitä asioita, ja hyödyntämään niitä omassa prosessissani. Olen myös prosessin aikana ja sen jälkeen kysynyt palautetta eri kohderyhmiltä lapsista opettajiin, ja muokannut teostani saamani palautteen mukaan. Siksi uskon, että työni on kokonaisuutena luotettava ja eettisesti toteutettu.

## **9 JOHTOPÄÄTÖKSET JA YHTEENVETO**

Tutkimuskysymyksenäni oli, miten suunnitella ja toteuttaa lasten kuvakirja 4 - 6 vuotiaalle. Tutkin alussa lastenkirjoja eri vuosikymmeniltä ja eri tekniikoita, millä lastenkirjan voi toteuttaa, josta siirryin suunnittelemaan ja toteuttamaan

omaa kirjaa. Prosessi oli laaja, ja vaati paljon aikaa, mutta lopputuloksena tehty lasten kuvakirja Kissa nimeltä Ilona on hyvä kokonaisuus, jossa yhdisty monia tutkimuksessa esiin nousseita asioita. Vaikka tutkimuksessa tultiin lopputulokseen, että yhtä vallitsevaa trendiä ei ole havaittavissa, oli kirjojen hahmoissa ja taustoissa samanlaisia asioita. Tällaisia olivat muun muassa hahmojen mittasuhteet ja se, että lastenkirjoissa on usein paljon pieniä yksityiskohtia.

Alakysymyksissä pohdin, mikä tekee lastenkirjasta visuaalisesti mielenkiintoisen ja miten hahmosuunnittelu vaikuttaa kirjan visuaaliseen ilmeeseen. Kuten aiemmassa kappaleessa mainitsin, pienet yksityiskohdat kiinnittävät lukijan huomion, ja innostavat lukemaan kirjaa tarkemmin. Lapsille on tärkeä myös pystyä samaistumaan hahmoihin, mikä tekee hahmojen suunnittelusta visuaalisesti haastavaa. Päädyin piirtämään kissahahmoja sen takia, että ne eivät sulje pois keneltäkään mahdollisuutta samaistua hahmoon vaikkapa sukupuolen tai ihonvärin takia. Kävin tutkimuksessa läpi myös muoto- ja värikielen vaikutusta hahmosuunnitteluun, josta kävi ilmi, että väreillä on tärkeitä psykologisia merkityksiä, jotka kannattaa ottaa huomioon myös hahmojen suunnittelussa.

Kaiken kaikkiaan prosessissa yhdistyi hyvin luova ja teoreettinen puoli, mitkä tulevat molemmat esille opinnäytetyössä. Ilman teorian tutkimista teoksestani ei olisi tullut läheskään niin hyvä mitä se on nyt, ja opin kirjaa suunnitellessa ja tehdessä paljon uusia asioita.

## **10 POHDINTA**

Oliko kunnianhimoista suunnitella ja toteuttaa opinnäytetyönä kokonainen kirja? Varmasti, mutta tekijänä nautin haasteista ja siitä, että pusken itsestäni kaiken mahdollisen tiedon ja luovuuden ulos parhaimman mahdollisen lopputuloksen saamiseksi. Vaikka projektista sanottiin, että siinä ei tarvitsisi olla kaikkia osia, ei se ollut minulle ikinä vaihtoehto, sillä koko idea lasten kuvakirjan suunnitteluun lähti omasta intohimostani, josta en ole valmis tinkimään.

Kun aloitin projektin työstämisen, tiesin, että siihen tulisi kulumaan aikaa niin tutkimuksen tekemisen kuin kirjan suunnittelunkin kanssa, enkä todellakaan

ollut tässä asiassa väärässä. Nautin kuitenkin tieteellisestä prosessista, ja tiedon etsiminen niin neljästä eri kirjastosta kuin sähköisistä lähteistäkin oli kokemuksena rikastava. Opin paljon uutta sekä kotimaisista että ulkomaalaisista lastenkirjoista, ja kartuttamani tieto tulee auttamaan minua tulevaisuudessa kuvittajana. Uskon siihen, että mitään ei kannata lähteä työstämään tyhjästä, ja siksi vahva tutkimuspohja oli tässäkin aiheessa minulle tärkeä.

En ala edes miettimään, kuinka monta tuntia on kulunut Kissa nimeltä Ilona -kirjan tekemiseen kokonaisuutena. Kaikki hahmosuunnittelusta kirjan juonen suunnitteluun, luonnosteluun ja piirtämiseen on ollut pitkä prosessi, jossa maaliviivaa ei näkynyt pitkään aikaan aloittamisen jälkeen. Kirjaan kuului piirtämisen lisäksi kirjaintyyppin suunnittelua ja taittamista, jotka sain nekin tehtyä määräaikaan mennessä. Kirja on lähtenyt lokakuun 2020 lopulla mahdollisille kustantajille, ja myöhemmin saamme tietää, pääsevätkö Ilona ja Nemu kirjapainoon vai tuleeko kirjasta omakustanne.

## LÄHTEET

4–5-vuotiaan persoonallisuuden kehitys - Mannerheimin Lastensuojeluliitto. 2020. Saatavissa: <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/4-5-v/4-5-vuotiaan-persoonallisuuden-kehitys/> [viitattu 19.9.2020].

Al-Ali, H. 2019. The Shape of Character design. Saatavissa: <https://medium.com/media-reflections-past-present-future/the-shape-of-character-design-78c66eb97518> [viitattu 4.7.2020].

Anttila, P. 1996. Tutkimisen taito ja tiedonhankinta. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://metodix.fi/2014/05/17/anttila-pirkko-tutkimisen-taito-ja-tiedonhankinta/#6.1.1%20Tutkimuksen%20viitekehys> [viitattu 6.7.2020].

Bancroft, T. 2016. What is Character Design. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://literaryterms.net/character/> [viitattu 7.9.2020].

Character. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://literaryterms.net/character/> [viitattu 7.9.2020].

Davies, H. 2020. How to Illustrate a Great Children's Book Character. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.domestika.org/en/blog/2726-how-to-illustrate-a-great-children-s-book-character> [viitattu 17.7.2020].

Hetemäki, I. (toim.), Koskinen, H. (toim.), Pulkkinen, T. (toim.), Väliverronen, E. (toim.). 2019. Kaikenlaista rohkeutta. E-kirja. Helsinki: Gaudeamus. Saatavissa: <https://www.ellibslibrary.com/book/9789523455597> [viitattu 20.9.2020].

Huhtala, L., Grün, K., Loivamaa, I., Laukka, M. 2003. Pieni suuri maailma – Suomalaisen lasten- ja nuortenkirjallisuuden historia. Helsinki: Tammi.

An Interview with Jon Klassen — Art of the Picture Book (2014). Saatavissa: <https://www.artofthepicturebook.com/-check-in-with/2014/10/15/interview-with-jon-klassen> [viitattu 20.9.2020].

Kindle Direct Publishing. Self-Publishing | Amazon Kindle Direct Publishing. 2020. Saatavissa: at: [https://kdp.amazon.com/en\\_US/](https://kdp.amazon.com/en_US/) [viitattu 21.9.2020]

Korolainen, T. (toim.) 2001. Kirjaseikkailu – Lasten- ja nuortenkirjallisuuden opas. Helsinki: Tammi.

Kuvitus. 2015. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://www.graafinen.com/suunnittelu/kuvitus/kuvitus/> [viitattu 7.9.2020]

Manley, L. & Holley, R. P. 2012. History of the Ebook: The Changing Face of Books. Artikkele. Saatavissa: [https://www.researchgate.net/publication/271994209\\_History\\_of\\_the\\_Ebook\\_The\\_Changing\\_Face\\_of\\_Books](https://www.researchgate.net/publication/271994209_History_of_the_Ebook_The_Changing_Face_of_Books) [viitattu 21.9.2020]

Marie. 2012. What does your colour choice say about your brand. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://www.writeontrack.ie/branding/what-does-your-colour-choice-say-about-your-brand/> [viitattu 17.08.2020].

Mustola, M. 2014. Lastenkirja. Nyt. Vantaa: Tietolipas.

Persico, Z. Greta and the Giants - Zoe Persico Illustration. 2019. Saatavissa: <http://www.zoepersico.com/Greta-and-the-Giants> [viitattu 20.9.2020]

Persico, Z. 2020. The Whatifs. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://www.zoepersico.com/The-Whatifs> [viitattu 4.7.2020]

Rodriguez, J. 2018. Why It's Important for Kids to See Themselves in Books. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.scholastic.com/parents/books-and-reading/raise-a-reader-blog/why-its-important-kids-to-see-themselves-books.html> [viitattu 3.7.2020]

Routio, P. 2006. Tuotetiede. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://docplayer.fi/2843619-Routio-tuotetiede-tuotteiden-kehittamista-avustava-tutkimus.html> [viitattu 7.9.2020].

Salisbury, M. & Styles, M. 2012. Children's Picturebooks – The art of visual storytelling. Lontoo: Laurence King publishing.

Sherin, Am 2012. Design Elements, Color Fundamentals: A Graphic Style Manual for Understanding How Color Affects Design. Quanto Publishing Group USA. E-kirja. Saatavissa: <https://ebookcentral-proquest-com.ezproxy.saimia.fi/lib/lab-ebooks/detail.action?pq-origsite=primo&docID=3399580> [viitattu 20.9.2020]

Sonninen, L. 2009. Minä, Mauri Kunnas. Helsinki: Otava.

## KUVALUETTELO

Kuva 1. Käsitekartta kirjan suunnittelusta ja toteutuksesta. Virtanen, V. 2020.

Kuva 2. Viitekehys kirjan suunnitteluun. Virtanen, V. 2020.

Kuva 3. Projektin aikataulu. Virtanen, V. 2020.

Kuva 4. Suomen ensimmäisiä kuvituksia? litin Konniveden kalliomaalaus laukkaavasta hirvestä (litin kunnan valokuva-arkisto). 2020. Saatavissa: <https://www.iitti.fi/luontokohteet-visit-iitti> [viitattu 19.9.2020]

Kuva 5. Mauri Kunnaksen kissakuviutus. Kunnas, M. 2020. Saatavissa: <https://maurikunnas.net/> [viitattu 21.9.2020]

Kuva 6. Kunnaksen ja Lobelin vesivärikuvituksia, molemmat 1970-luvulta. Kunnas, M. & Lobel, A.

Kuva 7. Kollaasi lastenkirjallisuudessa 1960-luvulta 2010-luvulle. Keats, E. & Srinivasan, D.

Kuva 8. William Joycen kansikuviutus. Joyce, W. 2012.

Kuva 9. Kuviutus kirjasta There's a Monster in Your Book. Fletcher, T. 2018.

Kuva 10. Bob ja Bug. Capello, B. 2020. Saatavissa: <https://biicopello.myportfolio.com/> [viitattu 19.9.2020].

Kuva 11. Coran hahmoluonnokset. Persico, Z. 2020. Saatavissa: <http://www.zoepersico.com/> [viitattu 21.9.2020].

Kuva 12. Persicon ja Capellon hahmojen mittasuhteet. Virtanen, V. 2020.

Kuva 13. Laura Ellen Andersonin kuviutus. Anderson, L. 2019. Saatavissa: <http://lauraellenanderson.co.uk/> [viitattu 23.9.2020].

Kuva 14. Perusmuodot (ympyrä, kolmio ja neliö). Al-Ali, H. 2019. Saatavissa: <https://medium.com/media-reflections-past-present-future/the-shape-of-character-design-78c66eb97518> [viitattu 4.7.2020].

Kuva 15. Muotokielen vaikutus koirahahmoon. Virtanen, V. 2020.

Kuva 16. Perusmuodot Anne Vaskon kuvituksessa. Vasko, A. 2018.

Kuva 17. Chris Chattertonin kuvitus. Chatterton, C. 2020. Saatavissa: <http://www.chrischatterton.com/> [viitattu 1.10.2020].

Kuva 18. Kuvitus kirjasta I Want My Hat Back. Klassen, J. 2011.

Kuva 19. Kuvitus kirjasta Greta and the Giants. Persico, Z. 2019. Saatavissa: <http://www.zoepersico.com/> [viitattu 21.9.2020].

Kuva 20. William Joycen kuvitus. Joyce, W. 2012.

Kuva 21. Sven Nordqvistin kuvitus kirjasta Viirun syntymäpäivät. Nordqvist, S. 1984.

Kuva 22. Nemun ja Ilonan hahmojen suunnitelma. Virtanen, V. 2020.

Kuva 23. Nemun ja Ilonan hahmojen mittasuhteet ja tärkeät piirteet. Virtanen, V. 2020.

Kuva 24. Nemun ja Ilonan värimaailma. Virtanen, V. 2020.

Kuva 25. Kissa nimeltä Ilona, väripaletti. Virtanen, V. 2020.

Kuva 26. Mauri Kunnaksen koirahahmoja. Kunnas, M. 2020. Saatavissa: <https://maurikunnas.net/> [viitattu 21.9.2020]

Kuva 27. Ilonan ensimmäiset hahmoluonnokset. Virtanen, V. 2018.

Kuva 28. Yksi vaihtoehto Ilona - hahmon mittasuhteista ja muodoista. Virtanen, V. 2018.

Kuva 29. Ilonan alkuperäinen väritys, joka pysyi loppuun asti. Virtanen, V. 2019.

Kuva 30. Zoe Persicon kuvakäsikirjoitus kirjaan Greta and the Giants. Persico, Z. 2019. Saatavissa: <http://www.zoepersico.com/> [viitattu 21.9.2020].

Kuva 31. Kirjan kuvakäsikirjoitus. Virtanen, V. 2020.

Kuva 32. Digitaalisen kuvakäsikirjoituksen alku. Virtanen, V. 2020.

Kuva 33. Ilona-kirjan kannen ensimmäinen versio. Virtanen, V. 2020.

Kuva 34. Kansikuvituksen välivaihe ja tekstien paikkojen miettimistä. Virtanen, V. 2020.

Kuva 35. Valmis kansikuvitus teksteillä. Virtanen, V. 2020.

Kuva 36. Ilona-kirjan välivaiheessa olevia kuvituksia InDesignissa. Virtanen, V. 2020.

Kuva 37. Luonnos toisesta aukeamasta. Virtanen, V. 2020.

Kuva 38. Viivapiirros toisesta aukeamasta. Virtanen, V. 2020.

Kuva 39. Kuvitus ennen ääriviivojen värittämistä. Virtanen, V. 2020.

Kuva 40. Kuvitus valmiina tekstien lisäämisen jälkeen. Virtanen, V. 2020.

Kuva 41. Ilonan talon tapetti. Virtanen, V. 2020.

Kuva 42. Tekstien asettelu ja pienien muokkauksen teko InDesignissa. Virtanen, V. 2020

Kuva 43. Small Creatures -fontin suunnittelua ohjelmassa. Virtanen, V. 2020.

Kuva 44. Small Creatures -fontin merkkejä. Virtanen, V. 2020.

Kuva 45. Ensimmäinen versio kirjan tekstien asettelusta viimeiselle sivulle.  
Virtanen, V. 2020.

Kuva 46. Viimeistelty versio kirjan kuvituksesta. Virtanen, V. 2020.

## LIITTEET

Liite 1. Kuvitus kirjasta Songs of Innocence and of Experience. Blake, W. 1789.

Liite 2. Alkuperäisiä Babar -kuvituksia 1930 -luvulta. Brunhoff, J. 1931.

Liite 3. Värien Psykologiset merkitykset. Marie. 2012. Saatavissa:

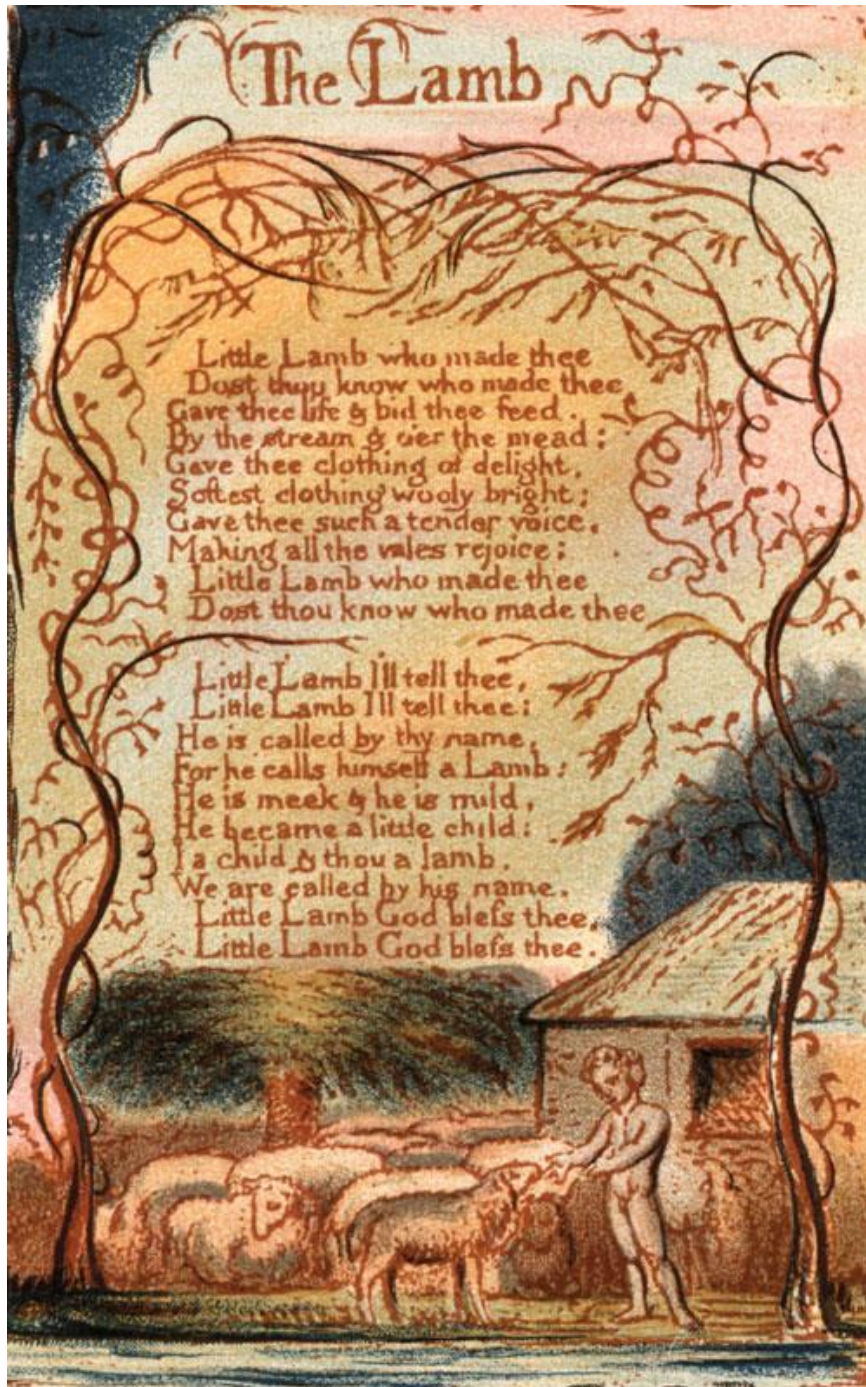
<http://www.writeontrack.ie/branding/what-does-your-colour-choice-say-about-your-brand/> [viitattu 17.08.2020]

Liite 4. Eiichiro Odan kuvakäsikirjoitus sarjakuvaan One Piece. Oda, E. 2020.

Liite 5. Kissa nimeltä Ilona -kirjan kuvitukset. Virtanen, V. 2020.

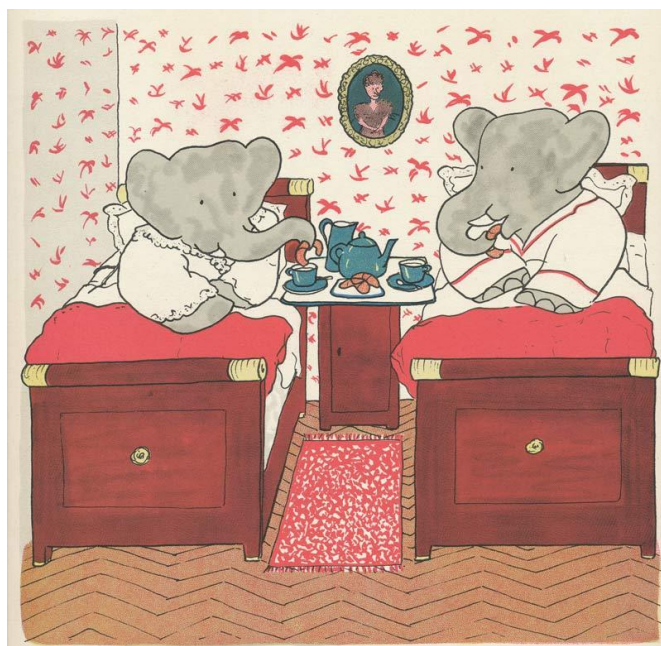
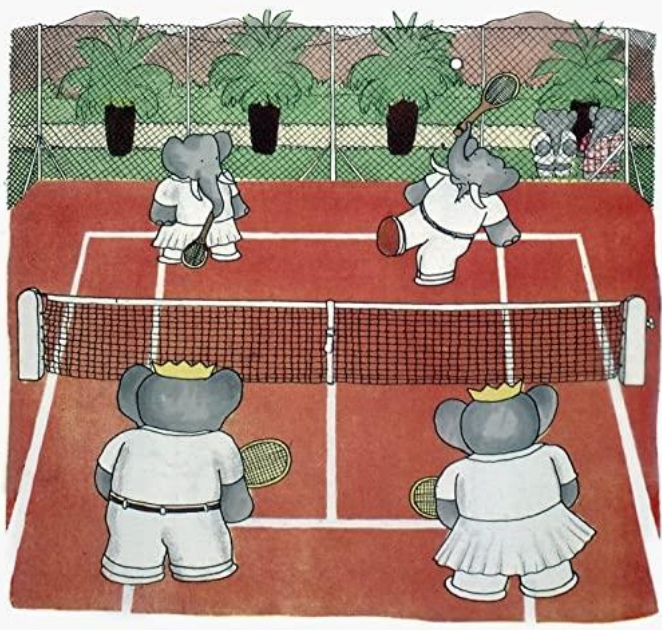
Liite 6. Kirjan taitto InDesignissa. Virtanen, V. 2020.

Kuvitus kirjasta Songs of Innocence and of Experience (Blake 1789)



## Alkuperäisiä Babar -kuvituksia 1930 -luvulta (Brunhoff 1931)

A Célesteville  
les éléphants travaillent le matin  
et l'après-midi ils font ce qu'ils veulent.  
Ils jouent, se promènent, lisent, rêvent...  
Babar et Céleste  
aiment faire une partie de tennis  
avec Pilophage et Madame Pilophage.



## Värien Psykologiset merkitykset (Marie 2012)

|   |   |  |
|---|---|--|
| <p><b>BLUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ tranquility, love, loyalty, security, trust, intelligence</li> <li>- coldness, fear, masculinity</li> </ul> | <p><b>RED</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ love, energy, power, strength, passion, heat</li> <li>- anger, danger, warning</li> </ul>                | <p><b>BROWN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ friendly, earth, outdoors, longevity, conservative</li> <li>- dogmatic, conservative</li> </ul> |
| <p><b>GREEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ money, growth, fertility, freshness, healing</li> <li>- envy, jealousy, guilt</li> </ul>                   | <p><b>PINK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ healthy, happy, feminine, compassion, sweet, playful</li> <li>- weak, femininity, immaturity</li> </ul> | <p><b>TAN/BEIGE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ dependable, flexible, crisp, conservative</li> <li>- dull, boring, conservative</li> </ul>  |
| <p><b>PURPLE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ royalty, nobility, spirituality, luxury, ambition</li> <li>- mystery, moodiness</li> </ul>                | <p><b>YELLOW</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ bright, energy, sun, creativity, intellect, happy</li> <li>- irresponsible, unstable</li> </ul>       | <p><b>GRAY</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ security, reliability, intelligence, solid</li> <li>- gloomy, sad, conservative</li> </ul>       |
| <p><b>TURQUOISE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ spiritual, healing, protection, sophisticated</li> <li>- envy, femininity</li> </ul>                   | <p><b>ORANGE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ courage, confidence, friendliness, success</li> <li>- ignorance, sluggishness</li> </ul>              | <p><b>BLACK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ protection, dramatic, classy, formality</li> <li>- death, evil, mystery</li> </ul>              |
| <p><b>SILVER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ glamorous, high tech, graceful, sleek</li> <li>- dreamer, insincere</li> </ul>                            | <p><b>GOLD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ wealth, prosperity, valuable, traditional</li> <li>- greed, dreamer</li> </ul>                          | <p><b>WHITE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ goodness, innocence, purity, fresh, easy, clean</li> <li>- winter, cold, distant</li> </ul>     |



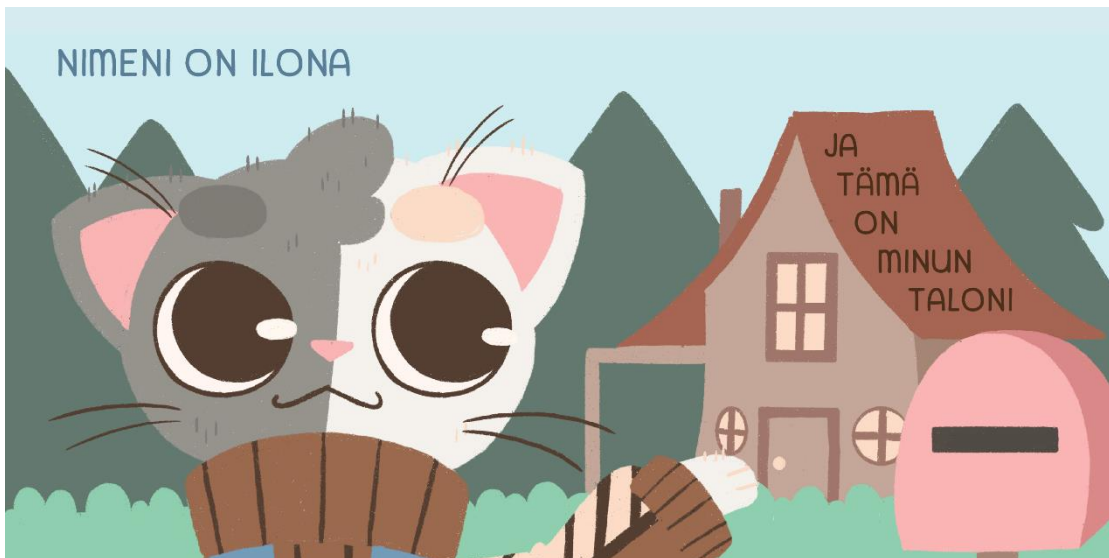
Kissa nimeltä Ilona -kirjan kuvitukset (Virtanen 2020)



KISSA NIMELTÄ ILONA

TARINA JA KUVITUS  
VILMA MATILDA VIRTANEN

NIMENI ON ILONA



KEITTIÖÖNI ON  
TULLUT OUTOJA  
OTUKSIA

NE SYÖVÄT KAIKEN  
MINKÄ NÄKEVÄT



VIIME AIKOINA  
NIITÄ ON

ILMESTYNYT  
KOKO AJAN  
LISÄÄ





KELLARISSA ASUU JOKU!



HÄNEN PADASTAAN  
NOUSEE OTUKSIA, JOITA  
OLI KEITTIÖSSÄ

KISSAN  
NIMI ON  
NEMU JA  
HÄN ON  
VELHO

SIKSI KUKAAN EI HALUA  
ASUA HÄNEN KANSSAAN



MINUA EI HAITTAA, ETTÄ  
NEMU ON VELHO



HÄNEN EI TARVITSE  
ASUA KELLARISSA

SEKÄ ILONA  
ETTÄ NEMU  
VOIVAT ASUA  
SAMASSA  
TALOSSA

SILLOIN KAIKKI  
ON HAUSKEMPAA!



Kirjan taitto InDesignissa (Virtanen 2020)

