

Lockdown Dreams

*- Artikkelikuvituksen elävöittäminen
animaation keinoin*

SUVI ÖSTERMAN

Lockdown Dreams

*– Artikkelikuvituksen elävöittäminen
animaation keinoin*

Suvi Österman
Opinnäytetyö
54 sivua

LAB-ammattikorkeakoulu
Muotoiluinstituutti
Medianomi (AMK)
Visuaalinen viestintä
Graafinen suunnittelu

Kevät 2021

Tiivistelmä

Opinnäytetyön aihe oli liikkuva artikkelikuvi-
kuvitus. Työssä tutkittiin sekä journalistista
kuvittamista että animaation hyödyntämistä
osana piirroskuvitusta. Työn lopullisena
teoksena syntyi liikkuva kuvitussarja verk-
koartikkelille, jossa käsitellään koronapan-
demian aikana koettuja outoja unia.

Teoriaosuudessa käsitellään artikkelikuvit-
uksen tehtäviä sekä tekstin visualisoinnin
keinoja. Lisäksi pohditaan painetun
median tulevaisuutta sekä mediamur-
roksen ja digitalisaation vaikutuksia leh-
distöön ja journalistiseen kuvittamiseen.
Esimerkkien avulla esitellään artikkeli-
kuvituksen mahdollisuuksia verkkoympä-
ristössä. Työssä käydään myös läpi lii-
kegrafiikan käyttöä mediassa ja erilaisia
liikkuvan kuvituskuvan tyylejä.

Lopullinen tuotos koostui kahdesta pää-
kuvituksesta sekä kahdesta pienemmästä
kuvituksesta. Kaikki neljä kuvitusta to-
teutettiin digitaalisesti liikkuvina GIF-ani-
maatioina Adobe Photoshop -kuvan-
käsittelyohjelman avulla. Työllä ei ollut
toimeksiantajaa. Valmis kuvitussarja pe-
rustui kokonaan kuvittajan omaan taiteel-
liseen visioon.

Opinnäytetyön tavoitteena oli luoda mie-
lenkiintoinen ja toimiva liikkuva kuvitussarja
sekä kehittyä kuvittajana. Valmiit liikkuvat
kuvitukset onnistuivat havainnollistamaan
tekstin aihetta luovalla ja kiinnostavalla ta-
valla. Animaatiot tehostivat kuvien ideaa ja
tarinankerrontaa. Kuvitukset tukivat tekstiä
ja loivat näyttävän artikkelikokonaisuuden.

Tutkimuskysymys

Kuinka elävöittää artikkelikuvi-
tus animaation keinoin?

Avainsanat

Kuvittaminen / artikkelikuvi-
tus / liikegrafiikka /
GIF-animaatio / liikkuva kuvi-
tus / animaatio /
journalistinen kuvittaminen

Abstract

The topic of the thesis is animated editorial illustration. The research for the thesis covers both editorial illustration and the use of animation in illustration. The final artwork is an animated illustration series for an article that discusses the phenomenon of weird dreams occurring during the coronavirus pandemic.

The theory part of the thesis covers the functions of article illustration and the visual means that help it visualize the text. Additionally, the thesis discusses the future of print and how digitalization has affected print media and editorial illustration. The possibilities of article illustration on the web are presented with examples. The thesis also covers the use of motion graphics in media and different illustration styles that are used in animated illustration.

The final production consists of two main illustrations and two supportive ones. The illustrations were made digitally as animated GIFs in the Adobe Photoshop program. The project didn't have a client and the final illustrations were based on the illustrator's own artistic vision.

The goal of the thesis was to create a visually interesting and smoothly animated illustration series and to develop skills as an illustrator. The finished animated illustrations succeeded to visualize the article in a creative and intriguing way. The animation enhanced the idea of the artwork and its story. The illustrations supported the text and created a striking appearance for the article.

Research Question

How to Enliven Editorial Illustration with Animation?

Keywords

Illustration / Article Illustration / Motion Graphics / Animated GIF / Animated Illustration / Animation / Editorial Illustration

Sisälllys

1. Johdanto	6	5. Lopullinen kuvitussarja	36
2. Journalistinen kuvittaminen	7	5.1 <i>Isot kuvituskuvat</i>	36
2.1 <i>Artikkelikuvituksen käytänteet</i>	7	5.2 <i>Pienet kuvituskuvat</i>	39
2.2 <i>Mediamurros</i>	10	5.3 <i>Havainnekuvat</i>	42
2.3 <i>Artikkelikuvitus verkkoympäristössä</i>	14	6. Yhteenveto	48
3. Liikkuva kuvitus	18	7. Lähteet	49
3.1 <i>Liikkuvan kuvan ulottuvuus</i>	18		
3.2 <i>Liikkuvan artikkelikuvituksen tyylejä</i>	21		
4. Suunnitteluprosessi	24		
4.1 <i>Työnkulun hahmottelu</i>	24		
4.2 <i>Artikkelitekstin työstäminen</i>	25		
4.3 <i>Ideointi</i>	26		
4.4 <i>Luonnostelu</i>	27		
4.5 <i>Kuvittaminen</i>	30		
4.6 <i>Animaatio</i>	32		

1. Johdanto

Opinnäytetyössäni tutkin journalistista kuvittamista. Tarkemmin työni rajautuu kuitenkin juuri artikkelikuvittamiseen. Koska sanoma- ja aikakauslehdet tuottavat nykyään yhä enemmän sisältöä verkkosivuilleen, artikkelikuvituksen lopullinen julkaisualusta ei ole enää vain printtilehti. Verkkoympäristö onkin mahdollistanut kuvitukselle myös uusia ominaisuuksia. Esimerkiksi animaation avulla kuva voidaan elävöittää vaikuttavalla tavalla. Halusinkin yhdistää myös tämän aihealueen opinnäytetyöhöni ja tutkia liikegrafiikan käyttömahdollisuuksia osana artikkelikuvitusta.

Valitsin opinnäytetyöni aiheeksi artikkelikuvituksen juuri siksi, että mielestäni journalistisella kuvituskuvalla on tärkeä tehtävä. Artikkelikuvituksen käyttötarkoitukset ovat historian myötä vaihdelleet, mutta kuvituskuvaa tarvitaan yhä jäsentämään tekstin sisältöä helposti ymmär-

rettävään ja havainnollistavaan muotoon. Laadukas ja ajateltu kuvituskuva heijastaa myös median laatua ja sen houkuttelevuutta. Kuluttamamme media on yhä vapainotteisempaa ja koen, että kuvituksen tärkeys osana laatujournalismia tulee tuoda paremmin esille.

Opinnäytetyöni teoriaosuus koostuu journalistisen kuvittamisen ja liikkuvan kuvan taustoituksesta, jota käytän lopullisen kuvituksen suunnitteluprosessin tukena. Käyn läpi journalistisen kuvituksen tehtäviä ja visuaalisia tehokeinoja, joilla se havainnollistaa artikkelin käsittelemää aihetta. Lisäksi käyn läpi, miten teknologian kehitys on vaikuttanut lehdistöön ja näin myös artikkelikuvittamiseen. Pohdin myös printin tulevaisuutta tutkimalla sen ja verkkojulkaisemisen eroja ja mahdollisuuksia. Liikkuva kuvitus -luvussa käsittelem liikkuvan kuvan

käyttöä mediassa ja sen hyödyntämistä osana piirroskuvitusta. Lisäksi esittelen muutaman liikkuvaan kuvitukseen hyvin soveltuvan ja suosituksen kuvitustyylin.

Produktio-osuudessa suunnittelen liikkuvan kuvitusarjan valitsemalleni verkkoartikkelille, joka käsittelee omituisia unia koronapandemian aikana. Työlleni ei ole toimeksiantajaa, joten lopullinen kuvitus on täysin omaan visiooni pohjautuva taiteellinen teos. Piirsin ja animoin työni käyttämällä Photoshop-kuvankäsittelyohjelmaa. Kuvitusarjani on lähtökohtaisesti suunniteltu osaksi verkkoartikkelia, joka luetaan digilaitteella. Halusin kuitenkin taittaa kuvituskuvaani myös osaksi printtijulkaisua, sillä lehdet julkaisevat artikkelin usein sekä painettuun lehteen että verkkosivuille. Havainnollistaakseni, miten kuvitusarjani toimii eri julkaisualustoilla, loin verkkoartikkelista mallikuvat eri digilaitteille.

Haasteet ja tavoitteet

Olen opinnoissani keskittynyt kuvittamiseen ja se onkin yksi vahvuusalueistani visuaalisen viestinnän alalla. Olen huomannut, että liikkuvaa kuvaa on alettu käyttää yhä enemmän osana kuvituskuvaa ja halusin myös itse oppia enemmän sen tuomista mahdollisuuksista kuvitukselle. Halusin opinnäytetyössä haastaa itseni kehittämään taitojani kuvittajana ja oppia elävöittämään työni liikkeen avulla. Olen aikaisemmin luonut lyhyitä GIF-animaatioita erilaisista videoklipeistä ja muutaman yksinkertaisen piirrosanimaation. Haasteenani onkin siis luoda mielenkiintoiset liikkuvat kuvituskuvat, jotka pyörivät sulavasti ja tukevat artikkelia. Tavoitteenani on luoda yhtenäinen kuvitusarja sekä oppia aiheesta lisää ja kehittää taitojani. Toivon myös löytäväni uusia hyödyllisiä tapoja ja tekniikoita suunnitteluprosessini tueksi tulevaisuuden projekteja varten.

2. Journalistinen kuvittaminen

2.1 Artikkelikuvituksen käytänteet

Kuvitus (engl. illustration) on yksi vanhimpia visuaalisen viestinnän muotoja. Ihmiset ovat havainnollistaneet maailmaa kuvin jo kauan ennen kirjoitustaidon syntyä. Kuvalla pysytään viestimään yli kulttuuristen ja kielellisten rajojen, vaikka tämä vaatii kuvantekijältä tarkkuutta. Kuvanlukutaitoon sekä kuvien tekemiseen vaikuttavat vuosisatoja vanhat ajattelumallit, jotka pohjautuvat havaintopsykologiaan sekä ihmisaisteihin. Länsimaissa kuvakieli on verrattain samankaltaista ja olemme tottuneet kuvien lukemiseen, sillä ympäristömme on tulvillaan kuvallista viestintää. Sanotaan, että maailmamme on muuttunut yhä enemmän visuaaliseksi, vaikka tämä johtune vain median kuvapinta-alan kasvusta. (Tietäväinen & Hänninen 2018.)

Kuvitus on ajateltu ja rakennettu kuva, joka valaisee visuaalisesti tekstiä tai muuta sisältöä. Kuvituskuva toimii tekstin tukena mutta se voi myös esiintyä ilman tekstiä

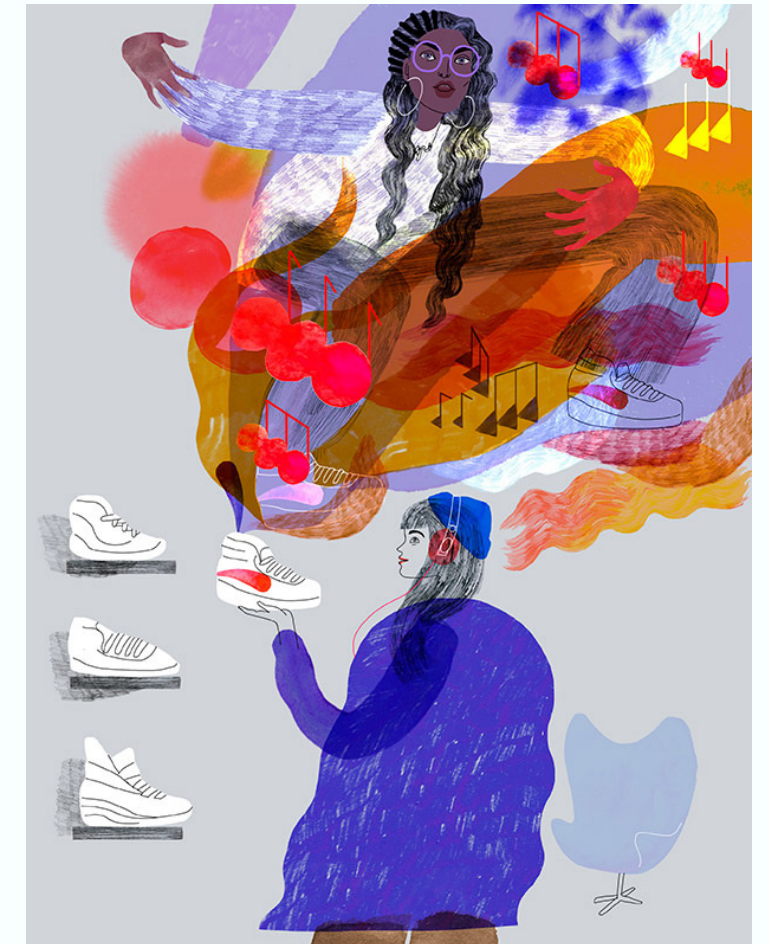
kertovana kuvana. Kuvitus tulee kuitenkin erottaa taidekuvasta, sillä niillä on lähtökohteisesti eri käyttötarkoitukset. Taidekuva on useimmiten luotu juuri taideteoksen ”itsensä takia” ja se esitellään yleensä julkisessa tilassa toisin kuin kuvituskuva, jota katsotaan yksityisemmin esimerkiksi lehden sivulta (Hatva 1993, 65). Taidekuvassa taiteilija ilmaisee vapaasti itseään ja näkemyksiään, kun taas kuvittaja pyrkii kuvallaan selkeyttämään ja havainnollistamaan tarinan taikka informaation lukijalle. Lähestymistapa kuvituskuvaan voi kuitenkin olla myös taiteellinen tai esimerkiksi informatiivinen. Muun muassa Mikko Sallisen havainnekuvitus on tekninen ja informatiivinen kuvituskuva (kuva 1), kun taas Satu Kettusen artikkelikuvitus on lähtökohteisesti taiteellinen kuvitus (kuva 2).

Journalistisella kuvituskuvaan (engl. editorial illustration) viitataan kuvitukseen, jota käytetään tekstin rinnalla esimerkiksi sanoma-



KUVA 1. Mikko Sallisen havainnekuvitus hoitoyksiköstä John Hopkins Medicine -lehteen. (Sallinen 2021)

ja aikakauslehdissä, kirjoissa sekä verkkojulkaisuissa. Lehtikuvituksen tarkoituksena ei ole vain selittää ja toistaa tekstin sisältöä vaan käsitellä aihetta syvällisemmin ja avata aiheesta uusia tasoja lukijalle. Toimittaja Ville Hännisen mukaan hyvästä lehtijutusta voi tehdä entistäkin paremman kuvituskuvaan. Hänninen myös toteaa, että laadukas ja tarpeeksi suuri piirroskuva jättää lukijalle muistijäljen lehtijutusta. Kuvituksen viesti jää lukijalle myös paremmin mieleen, kun tämä oivaltaa sen idean.



KUVA 2. Satu Kettusen artikkelikuvitus MRKTNG-lehteen. (Kettunen 2019)

Kuva ei siis ole kirjoittavan toimittajan vihollinen vaan liittolainen. Eikä se ole vain nättiä tapettia sankarijournalistin suurten sanojen somisteeksi.

- Ville Hänninen

(Tietäväinen & Hänninen 2018, 4.)

Artikkelikuvituksen tehtävät

Artikkelikuvituksen tehtävät voidaan kiteyttää kahteen keskeisimpään tehtävään: kuvittaa tekstin aihetta ja herättää katsojan huomio. Artikkelin kuvituskuva helpottaa lukijaa pääsemään nopeasti käsiteltävän aiheen pariin sekä innostaa lukemaan lehtijutun. Se myös virittää oikeanlaisen tunnelman artikkelin teeman yhteyteen. Lisäksi kuvituskuva selkeyttää viestimäärän kompaktimpaan muotoon ja viestittää tekstin ydinasian.

Kokeneen lehtikuvittaja ja sarjakuvataiteilija Ville Tietäväisen mielestä uutiskuvaan verrattuna kuvitus toimii lähempänä tekstiä. Tietäväinen toteaa uutiskuvan kuvaavan ja dokumentoivan havaintoja sekä tapahtumia, kun taas kuvituskuvalle voidaan havainnollistaa ideoita sekä esittää kommentteja ympäröivästä maailmastamme. Monimutkaisia, aineettomia ja abstrakteja aiheita on haastavaa kuvittaa valokuvin, jolloin piirroskuvitus toimii parempana tekstin visualisoijana. Vaikeita aiheita voidaan visualisoida esimerkiksi

ideaperustaisen käsitteellisen kuvituskuvan (engl. conceptual illustration) avulla. Tekstin tapaan kuvituskuva myös hyödyntää kieli- ja vertauskuvia. Kuvituksella pystytään myös ottamaan kantaa ja ilmaisemaan uudenlaisia näkökulmia. Sen avulla pystytään myös esittämään tavanomaiset asiat kiinnostavammalla tavalla sekä rikastuttamaan koko artikkelin kokonaiskuvaa. (Tietäväinen 2011a.)

Onnistunut artikkelikuvitus on kekseliäs ja puhutteleva. Jotta kuvitus voi napata lukijan huomion ja jättää muistijäljen, tulee sen olla ainutlaatuinen ja erottuva. Tietäväinen muistuttaa, ettei lukijan kuvanlukutaitoa tule aliarvioida. Pääsääntöisesti kuva on onnistunut, jos useimmat lukijat oivaltavat sen idean. Liian helpon idean ymmärtävät kaikki ja tällöin kuva perustuu todennäköisimmin ennakkokäsityksiin sekä kliseisiin. (Tietäväinen & Hänninen 2018, 199.) Kuvittajat hyödyntävätkin töissään paljon kollektiivista tietoa, historiaa ja hahmopsykologiaa. Erilaisia visuaalisia viitauksia käytettäessä kuvittajan tulee kui-

tenkin tarkkaan miettiä, ymmärtääkö jutun lukija varmasti erilaiset vertauskuvat ja symbolit. (Tietäväinen 2011b.)

Tietokirjailija ja kuvittaja Anja Hatva määrittää kuvitukselle myös estetiikkaan liittyvän funktion antaa katsojalle miellyttävyyden kokemuksen. Hatvan mukaan artikkelikokonaisuuden mielenkiintoisuuteen vaikuttavat sen sisällölliset ja ulkoiset osatekijät. Sisällöllisesti tekijät viittaavat artikkelin tai kuvan juoneen, kun taas ulkoiset tekijät koskevat artikkelin ulkoasua, kuten kuvituksen visuaalisia elementtejä. Kuvituksen tiedolliset tehtävät liittyvät Hatvan mukaan kuvan tavoitteeseen helpottaa käsiteltävän aiheen ymmärtämistä sekä muistijäljen parantamista. (Hatva 1993, 51.)

Artikkelikuvituksen visuaaliset keinot vedota lukijaan

Piirroskuvituksen mahdollisuudet ovat lähes rajattomat. Se on tyyllisesti todella monipuolinen visuaalisen viestinnän muoto. Ku-

vituskuvan vahvuutena on juuri sen persoonallisuus, sillä siinä näkyy kuvittajan mielikuvituksen sekä käden jälki. Visuaalisia tehokeinoja hyödyntäen kuvasta saadaan silmiinpistävä ja ajatuksia herättävä. Toimiva kuvitus nivoo yhteen tunteen ja tiedon sekä tehostaa artikkelin sanomaa (Tietäväinen & Hänninen 2018, 199).

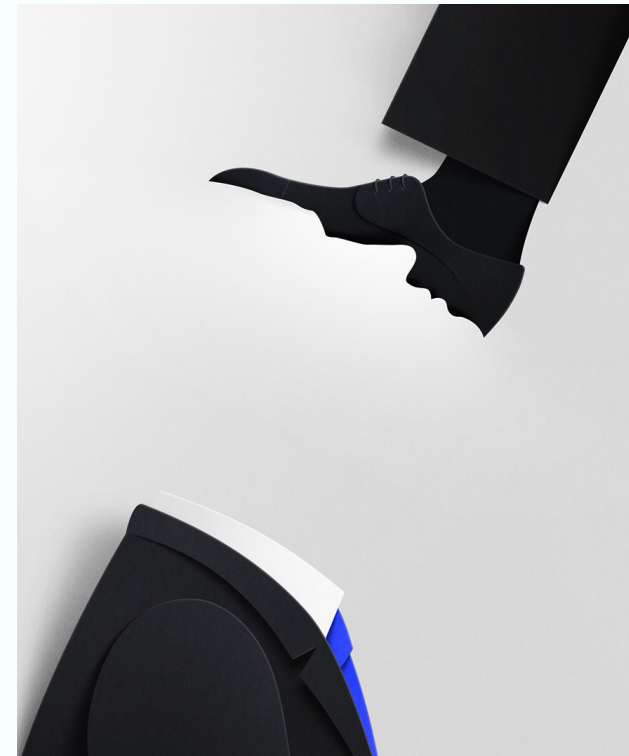
Artikkelikuvituksen tehokeinona voidaan käyttää visuaalisen suunnittelun periaatteita, kuten värivalintoja, kontrastia, muotoa, erilaisia kuvitustekniikoita sekä muun muassa elementtien kokoeroja. Väri- valinnoilla voidaan esimerkiksi kuvaan luoda vastavärien värikontrasti taikka korostaa huomio tiettyyn kohtaan työssä. Värit myös symboloivat meille erilaisia merkityksiä ja miellelyhtymiä. Länsimaissa punainen on esimerkiksi mielletty rakkauden, intohimon ja voiman värinä. Toisaalta sillä viestitään myös vaaraa ja kieltoja. (Hintsanen 2020.) Värien merkitykseen vaikuttaa vahvasti kuitenkin kulttuuri, jossa elämme. Esimerkiksi Suomessa sininen väri sekä varsinkin sini-

valkoisuus mielletään vahvasti isänmaallisuuden merkiksi.

Lukija voidaan myös yllättää erilaisilla havaintopsykologiaan perustuvilla visuaalisilla keinoilla, kuten optisella illuusiolla. Piirroset mahdollistavat vaikuttavista rakennelmista ja esineistä toimivat silmäkääntötemppeina ja kyseenalaistavat tiedettyjä totuuksia. Niiden avulla saadaan kuvaan myös luotua odottamaton ja yllätyksellinen tunnelma. Kuvan osien kokoeroilla voidaan lisätä painoarvoa tietyille asioille tai esittää sen suhdetta muihin aiheisiin. Arvoperspektiivissä tärkeät kohteet esitetään kookkaampina, kun taas vähämerkitykselliset asiat ilmaistaan pienemmässä koossa. Kokoerojen avulla kuvitukseen saadaan myös vahvemmin kontrastia sekä voimaa. Valot ja varjot tuovat kuvaan syvyyttä ja niiden avulla pystytään myös luomaan tiettyjä mielikuvia. Pimeä tumma varjo voi luoda mielle yhtymiä pahuteen, pelkoon sekä salaperäisyyteen. Sitä vastoin valolla ilmaistaan taas turvaa ja selkeyttä. Kohdennetulla valolla saadaan

ohjattua lukijan tarkkaavaisuus tiettyyn kohtaan kuvassa. Siluetit eli varjokuvat ovat myös suosittu ja vahva graafinen keino ilmaista erilaisia muotoja. Lisäksi kuvituksen osien poisrajauksella ja tyhjän tilan tietoisella käytöllä lisätään kuvan tehoa. (Tietäväinen & Hänninen 2018.) Tyhjän tilan voimaa ei tule siis aliarvioida visuaalisessa viestinnässä, sillä se antaa kuvalle niin sanotusti tilaa hengittää ja tasapainottaa julkaisua. Kuvittaja Eiko Ojala esimerkiksi hyödyntää negatiivista tilaa ja optisia harhoja osana paperileikkutyylisiä kuvituksiaan (kuva 3).

Erilaiset symbolit ovat näkyvä osa kuvakulttuuriamme. Kun tuttu symboli on liitetty uuteen yhteyteen, se herättää huomiota. Kuvituksessa symboleiden edustamia asioita voidaan esimerkiksi kritisoida tai ylistää. Niihin voidaan kuvallisesti yhdistää myös uusia assosiaatioita eli mielle yhtymiä. Erilaiset ivalliset parodiat ja kuvalliset satiirit ovat myös tunnettu kuvajournalismin muoto. Kuuluisasta taidetoksesta voidaan kuvituksessa tehdä myös



KUVA 3. Eiko Ojalan artikkelikuvitus Eesti Ekspress -lehteen. (Ojala 2019)

pastissi eli mukaelma, jolloin teos tuodaan uuteen asiayhteyteen. Symbolien tapaan ilmiöt ja esineet herättävät meissä tiettyjä ajatuksia. Tämän takia yksi tehokas visuaalinen keino on manipuloida tuttu kuvallinen aihe osaksi kuvituskuvaa. Muuntelun avulla voidaan näin tähdentää asioiden välisiä käsitteellisiä sekä visuaalisia yhteyksiä.



KUVA 4. Eleni Debon artikkelikuvitus De Morgen -lehteen. (Debo 2021)

(Tietäväinen & Hänninen 2018.) Esimerkiksi Eleni Debon artikkelikuvituksessa henkilön ikääntyvää persoonallisuutta on kuvattu tunnetun venäläisen maatuskanuken avulla (kuva 4). Esineenä maatuska toimii vertauskuvana elämän jatkuvuudelle ja kyseisessä kuvituksessa viestittää myös hyvin ihmisen elämänkaarta.

2.2 Mediamurros

Teknologian kehitys on vaikuttanut myös kuvittajien alaan ja perinteisen printtilehden sijaan artikkelikuvituksia tehdään yhä useammin verkkojulkaisuihin. Printtimedia ei suinkaan ole vielä täysin hävinnyt, vaikka tietotekniikan kehitys onkin mullistanut mediakenttää huomattavasti. Käsittelen seuraavaksi hieman painetun median tulevaisuutta sekä mahdollisia syitä, miksi ihmiset yhä mielellään lukevat myös printtijulkaisuja. Lisäksi pohdin, mitkä seikat ovat vaikuttaneet sanoma- ja aikakauslehtien verkkoympäristöön siirtymiseen sekä millaisia mahdollisuuksia se on luonut julkaisemiselle sekä journalistiselle kuvittamiselle.

Painetun median tulevaisuus

Printtimediaa on povattu kuolleeksi mediaksi jo jonkin aikaa. Vuonna 2009 mediamoguli Rupert Murdoch ennusti, että vuoteen 2030 mennessä perinteisten sanomalehtien lukeminen lakkaa.

Näen päivän, jolloin useimmat ihmiset ostavat lehensä kannettaviin lukulaitteisiin – mieluummin kuin liiskattuihin puihin.

- Rupert Murdoch

(Gardberg 2011, 352.)

Digitalisaation myötä painettu media on kokenut murroksen, ja yhä useammat lukevat tai kuuntelevat kirjoja ja lehtiä verkossa erilaisilla digilaitteilla. Tämän myötä lehtien digilevikki on kasvanut vaikkakin kasvu on hidastunut viime vuosina. Esimerkiksi vuonna 2015 sanomalehtien digilevikki kasvoi jopa 37 %, kun taas vuonna 2018 kasvua kertyi vain 4,1 %. (Simola 2019.) Kansallisen media-tutkimuksen (KMT) teettämän tutkimuksen mukaan 95 % suomalaisista luki viikoittain sanoma- tai aikakauslehtiä vuonna 2019.

Sanomalehtien lukeminen digitaalisena oli hieman suosittumpaa kuin painettuna, mutta painettu aikakauslehti oli taas digiversiotaan suosittumpi. (Sanoma 2020.)

Suomalaisista jopa puolet lukee viikoittain painettuja aikakauslehtiä. Aikakausmedian tutkimus- ja markkinointipäällikkö Outi Itävuon mukaan on tavallista, että perinteisiä aikakauslehtiä luetaan useammin kuin kerran, ja lehti saatetaan antaa myös eteenpäin perheenjäsenille taikka ystäville. (Aikakausmedia 2020.) Painettujen aikakauslehtien suosioon vaikuttaa myös varmasti niistä saatava erilainen lukukokemus verrattuna lehden lukemiseen digilaitteella. Printtilehden lukemiseen voi keskittyä rauhassa ilman sähköisiä häiriötekijöitä, kuten ponnahdusikkunoita taikka erinäköisiä ilmoitusviestejä. Perinteisen painetun aikakauslehden lukeminen voi olla myös hyvää vaihtelua jatkuvan sähköisen tietotulvan ja älylaiteähkyn rinnalle.

Kielitieteilijä Naomi Baronin keräämien mielipiteiden perusteella, painetulla sanalla on esteettinen vetovoima lukijoihin. Vastajat kertoivat pitävänsä paperin tuok-

susta ja siitä, että he pystyivät konkreettisesti tuntemaan, missä kohtaa kirjaa he olivat. Perinteiset kirjat tuovat myös aistimuksellista mielihyvää. Kirjailija Tara Guha kertoo, että käsitellessämme ”oikeaa” kirjaa reagoimme siihen, miltä se tuntuu kädesämme sekä sen tuoksuun, kannen ulkonäköön ja jopa sivujen kääntämisen ääneen. (Wilson 2017.) Nämä samaiset printin fyysiset ominaisuudet vetoavat myös varmasti lehtien lukijoihin.

Printin mahdollisuudet

Lehden ulkoasu ja taitto herättävät lukijan huomion ja vaikuttavat myös lukukokemukseen. Esimerkiksi julkaisun taitolla ja fonttivalinnoilla pystytään jäsentämään tekstiä ja helpottamaan sen luettavuutta. Erilaiset visuaaliset elementit, kuten kuvitukset, luovat mielikuvia ja havainnollistavat tekstin aiheita. Printissä kuvitukseen on mahdollista tuoda myös ominaisuuksia, jotka eivät ole mahdollisia digitaalisessa

versiossa. Printissä voidaan esimerkiksi käyttää monenlaisia painotekniikoita ja painomateriaaleja, joiden avulla voidaan saavuttaa entistäkin persoonallisempi ja näyttävä ulkoasu. Erikoisefekteillä, kuten folioinnilla tai erilaisilla painolakoilla, saadaan painotuotteeseen myös silmiinpistäviä yksityiskohtia. Näitä efektejä on hyödynnetty lehtien kansissa esimerkiksi osana kuvitusta tai otsikkoa.

Painomateriaali tuleekin suunnittelussa valita huolella, sillä käsin kosketeltavalla pintatuntumalla on tärkeä merkitys printtituotteessa. Painotuotteen käyttötarkoitus myös määrittää, kuinka kestävä materiaalin tulisi olla. Esimerkiksi sanomalehtipaperi on ohuempaa kuin kirjojen sivuilla käytetty paperi, sillä kirjat ovat myös suunniteltu pitkäikäisemmiksi painotuotteiksi. Painotekniikka ja painomateriaali vaikuttavat myös todella paljon siihen, miltä kuvitukset näyttävät lopullisessa tuotteessa. Italialaisen paperivalmistaja Fedrignonin kekeellinen asiakaslehti Pulp esimerkiksi esit-



KUVA 5. Italialaisen paperivalmistajan Fedrignonin asiakaslehti Pulp. (Pulp 2019)

telee kattavasti printin mahdollisuuksia, kuten paperin tekstuuria, muotoa ja laatua julkaisuissaan (kuva 5).

Vapaa kirjoittaja ja Tulva-lehden entinen päätoimittaja Tero Kartastenpää toteaa, että painettu lehti voi jo itsessään olla taiteellinen teos sekä yllättää lukijan jokaisella au-

keamalla. Esimerkiksi pienlehtien vetovoima perustuu usein niiden erikoistumiseen ja kekeelliseen visuaalisuuteen. Koska kustannussyistä printti on usein kallista tuotetta, joudutaan julkaisun sisältöä harkitsemaan tarkkaan. Ylimääräiset turhat osat karsitaan pois ja vain olennainen parhaimmisto säilyy tuotantoon. Harkittu ja laadukas printtijulkaisu voi olla ajaton kestotuote, sillä sen sisällön pariin palataan mielellään uudelleen. Khaos Publishingin kustantaja lina Esko muistuttaa, ettei liian suuri printti- ja verkkojulkaisun vastakkainasettelu ole tarpeellista. Ne eivät ole toisensa poissulkevia medioita vaan kaksi omaa kategoriaa. (Grotoski 2015.)

Printin mahdollisuudet ovatkin siis nykyään hyvinkin monipuoliset vuosien varrella kehittyneiden painotekniikoiden ja materiaalien ansiosta. Joka tapauksessa sekä painetun että digitaalisen julkaisun ulkoasulla on tärkeä rooli, ja molempien suunnittelussa tulisi ottaa huomioon niiden omalaatuiset ja erilaiset ominaisuudet sekä mahdollisuudet. Nyky-

päivänä printtimedia tuntuu elävän rinnakkain uusmedian kanssa ja molemmille löytyy vielä lukijoita. Painettu media ei siis vaikuta olevan vielä täysin kuollut. Enkä usko, että se tulee koskaan täysin häviämään. Lehtien ja kirjojen suunnittelu on kehittynyt vuosien varrella ja jatkaa varmasti uudistumista tulevaisuudessakin.

Sanoma- ja aikakauslehdet siirtyvät verkkoon

Uutismedian visionääri Roger Fidler kirjoitti vuonna 1981 esseessään sanomalehtien tulevaisuudesta. Hän esitteli idean kannettavasta litteänäytteisestä laitteesta, jonka avulla pystyisi lukemaan sanomalehtiä. Fidlerin visiossa elektronisia sanomalehtiä pystyttäisiin myös jatkuvasti päivittämään ajantasaisilla uutisilla, ja lukija voisi itse klikata osioita, esimerkiksi otsikoita, paljastaakseen lisää tekstisisältöä tietystä aiheesta. (Fidler 2010.) Melkein kolmekymmentä vuotta myöhemmin Fidlerin visio näytti käyneen toteen. Applen vuonna 2010 julkaisema iPad mullisti tablettitietokoneiden markkinat ja

saavutti mittavan suosion maailmanlaajuisesti. Tablettitietokoneet mahdollistivat digitaalisten julkaisujen lukemisen suuremmalta näytöltä, ja lukija pystyi lukemaan sisältöjä missä vain, milloin vain.

On monia syitä, miksi lehdet ovat siirtäneet sisältöään ja julkaisujaan digitaaliseen muotoon. Tietotekniikan kehitys ja yleistyminen ihmisten arkielämässä on tehnyt tietokoneista ja älypuhelimista uusmedian tärkeimmät käyttöliittymät. Internetin välityksellä lukija pääsee selaamaan nopeasti ajantasaisia uutisia ja etsimään häntä kiinnostavaa sisältöä. Painetun lehden etusivulle nostetaan yleensä vain muutama artikkeli, kun taas lehden verkkosivujen etusivulla pääsee useinkin skrollaamaan laajaa valikoimaa erilaisia artikkeleita. Etusivua voitaisiin siis luonnehtia koko lehden synopsiksi eli yleiskatsaukseksi (Hall 2011, 94).

Printtilevikin lasku on johtanut mediatalot säästöpaineesiin. Painetun median kustantaminen ja jakelu on huomattavasti kal-

liimpaa kuin verkkojulkaiseminen. Digijulkaisuja pystytään kustannustehokkaasti jakamaan rajattomasti ja maailmanlaajuisesti internetissä. Lisäksi on ympäristöystävällisempää julkaista digitaalisesti, vaikka tosin nykyään on myös tarjolla monia ekologisia painomateriaaleja ja musteita.

Verkko on multimedia ympäristö eli se yhdistelee erilaisia mediamuotoja, kuten tekstiä, kuvia, animaatioita, ääntä ja videoita. Tämän ansiosta verkkojulkaisun grafiikka voi olla entistä monipuolisempaa. Verkkosisältöjen ominaisuuksiin kuuluu myös interaktiivisuus eli mahdollisuus viestiä kaksisuuntaisesti. Uusmedia on näin ollen lisännyt käyttäjän aktiivisuutta ja tämä voi omavalintaisesti navigoida ”tiedon valtateillä” (engl. information highway) eli nettisurffailla internetin maailmanlaajuisessa tietoverkossa. Vuorovaikutteista digitaalista mediaa ei siis kuluteta passiivisesti ja yksisuuntaisesti niin kuin perinteistä vanhaa mediaa, kuten sanomalehtiä, televisiota taikka radiota. (Kortti 2016, 262–263.)



KUVA 6. Susan Karen MacPaint-ohjelmalla piirretty digitaalinen jäljitelmä kuuluisasta japanilaisesta puupiirroksesta. (Kare 1984)

Digitaalinen vallankumous ja kuvittaminen

1980-luvulla alkaneen digitaalisen vallankumouksen ja erityisesti henkilökohtaisen tietokoneen, kuten Applen Macintosh-tietokoneen kehityksen, myötä kuvitusten tuottaminen ja tyyliit mullistuivat (Heller & Chwast 2008, 172). Macintosh-tietokoneen helppokäyttöisyys ja sen graafinen toimintatapa vetosivat luovaan alaan. Sen graafinen käyttöliittymä mah-

dollisti monet uudet ohjelmat luovaan suunnitteluun. Macintoshin mukana tuli esimerkiksi ensimmäinen digitaalinen piirto-ohjelma MacPaint, jolla käyttäjä pystyi luomaan bittigrafiikka pohjaisia piirrustuksia (kuva 6). Uuden teknologian ansiosta painotuotteet voitiin suunnitella alusta loppuun uusilla ohjelmistoilla, mikä pani alulle myös työpöytäjulkaisemisen (engl. desktop publishing eli DTP) vallankumouksen. (Gardberg 2011, 289.)

Graafiset sovellukset helpottivat kuvien muokkaamista ja julkaisujen taitto- ja typografiakokeiluja. Myös kuvittajat olivat uteliaita kokeilemaan uusien digitaalisten työkalujen tuomia mahdollisuuksia. Osa opetteli tekemään kuvat täysin digitaalisesti ja osa yhdisteli perinteisiä tekniikoita, kuten maalaamista ja valokuvaa, tietokoneen työkalujen kanssa. Digitalisaation kautta alkoi mediakonvergenssi eli mediatyyppien yhteensulautuminen ja tämä sai aikaan uudenlaisia mahdollisuuksia sekä julkaisukanavia kuvajournalismille, kuten esimerkiksi verkkojulkaisemisen (Salo 2000, 11). Näin ollen journalistisen kuvituskuvan julkaisu- alusta laajeni verkkoympäristöön, mikä taas mahdollisti kuvitukselle uudenlaisia ominaisuuksia, kuten animaation.

Teknologian rajoitteet ovat alussa vaikuttaneet vahvasti joukkotiedotusvälineiden visuaaliseen ilmeeseen. Tietokoneiden näytöissä oli aluksi hyvin rajoitettu resoluutio eli kuvatarkkuus, jonka vuoksi grafiikoiden täytyi olla yksinkertaista pikse-

leistä muodostuvaa bittikarttagrafiikkaa. Tämän takia verkossa kuvallinen viestintä muodostui alkuvaiheessa erilaisista pikto-grammeista. Tämä vanhan teknologian rajoitteista johtuva mosaiikkia muistuttava visuaalinen tyyli inspiroi kuvittajia kuitenkin vielä tänäkin päivänä. Esimerkiksi Image-lehden televisioteemaisen numeron kansikuva muistuttaa Teksti-TV:n pikseli grafiikoita (kuva 7). Kokonaisuudessaan tietokone mullisti kuvittajien työprosessia uusilla digitaalisilla työkaluilla ja tarjosi aivan uudenlaisen välineen kuvien maailmanlaajuiseen jakamiseen.

Joukkotiedotusvälineiden teknologia on aina vaikuttanut kuvittajien työhön ja niiden kehityksen myötä myös kuvittajan täytyy mukautua muutokseen, sillä päätömisesti juuri media viestittää teokset yleisölle. Mediamurroksen myötä monet kuvitusta hyödyntävät alat, kuten lehdistö, ovat siirtyneet tuottamaan yhä enemmän digitaalista sisältöä. Tilajamäärien lasku ja lukijoiden tottumus saada ilmaista si-



KUVA 7. Sami Viljannon Image-lehden luoma kansikuvitus. (Viljanto 2017)

sältöä internetistä on johtanut monet lehdet säästötoimenpiteisiin, mikä on vaikuttanut myös journalistiseen kuvitukseen. Laadukkaat originaali kuvituskuvat ovat nykyään yhä useammin vaihtuneet julkai-

suissa halpoihin ja geneerisiin kuvapankki-kuviin (engl. stock photo).

Kuvittaja-lehden päätoimittaja Henna Hietamäen mukaan kuvitukset heijastavat median laatua ja sen uskottavuutta. Hietämäki muistuttaa, ettei tyylikäs lehtikuvitus toimi ainoastaan artikkelin koristeena vaan sen avulla herätetään lukijan huomio ja havainnollistetaan nopeasti tekstin asiaydin visuaalisella tavalla. Pahimmillaan huono kuvapankkikuva on yhteensopimaton tekstin aiheen kanssa ja saa artikkelin vaikuttamaan epäammattimaiselta. Välillä kuvituksen korvikkeena on voitu käyttää valokuvaa, johon on muokattu piirroskuvaa muistuttavaa filteriä, taikka valokuvaa taideteoksesta vailla mainintaa teoksen varsinaisesta tekijästä. Hietämäki myös mainitsee digitaalisen julkaisualustan mahdollistamat trendikkäät kuvitetut GIF-animaatiot, jotka toimivat myös hyvinä uusina lukijahoukuttimina. Lukijat kyllä huomaavat laadukkaat kuvavallinat ja ne vetävät sisällön pariin yhä uudelleen ja uudelleen. (Hietämäki 2020.)

2.3 Artikkelikuvitus verkkoympäristössä

Printti- ja verkkojulkaisun rakenneosat ja sisältö muistuttavat toisiaan. Niissä molemmissa esiintyy teksti, valokuva, mainokset sekä kuvitus. Näiden lisäksi verkkoympäristö mahdollistaa kuitenkin multimediasisällön, jonka ansiosta myös kuvitukset ja grafiikat saavat verkossa uusia toimintamahdollisuuksia. Voidaankin puhua hypermediasta, joka digitaalisen tekstin lisäksi tai sijasta sisältää videokuvaa, ääntä, valokuvia ja animaatioita (Salo 2000, 127).

Uusmedian tutkija Janet Murrayn mukaan verkkoympäristöön sisältyy myös oma esteetiikka, jonka pääominaisuudet ovat sen vuorovaikutteisuus, immersio ja muuntuvuus. Immersion kautta lukija voi uppoutua täysin mukaansatempaavaan hypermediateokseen ja vaikuttaa interaktiivisuuden avulla myös esimerkiksi tarinan kulkuun. Muuntuvuuden ansiosta lukijalle voidaan tarjota useita vaihtoehtoja tarinan etenemiseen tai erilaisia näkökulmia. (Salo 2000, 132.)

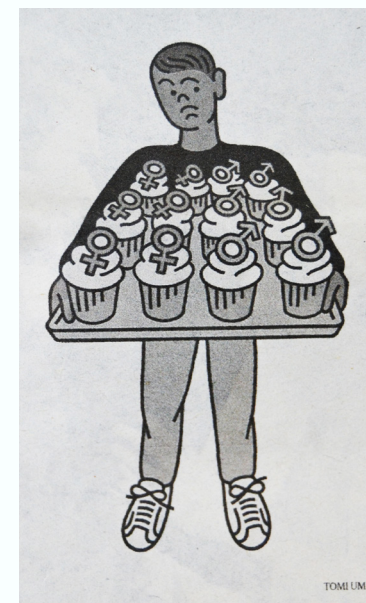
Visuaalinen tarinankerronta ja interaktiivisuus ovatkin digitaalisen sisällön valttikortteja ja ne luovat uusia ja omalaatuisia elämyksiä sekä monipuolistavat lukukokemuksen. Seuraavaksi esittelen muutamien kuvitettujen verkkojulkaisu esimerkkien avulla, millaisia erilaisia uusia ominaisuuksia ja mahdollisuuksia digitaalinen julkaisualusta ja digilaitteet tarjoavat artikkelikuvittamisen osalta. Lisäksi käyn lyhyesti läpi, kuinka kuvituksen siirtäminen julkaisualustalta toiseen voi vaikuttaa sen ulkomuotoon.

Kuvituksen käyttö eri julkaisualustoilla

Koska lehdet jakavat samoja julkaisuja sekä printtiversioon että nettisivuilleen, kuvituksen formaatti voi olla myös hieman erilainen jokaisella julkaisualustalla. Esimerkiksi The New York Times -sanomalehden sivuista osa on täysin mustavalkoisia, jolloin myös kuvituksesta puuttuu värit. Lehden

nettisivuilla julkaistussa samassa artikkelissa kuvitus on taas värillinen (kuva 8). Esimerkki kuvituksessa värivalinnoilla, kuten mustalla paidalla ja selkeillä tummilla ääri viivoilla, on saatu kuitenkin luotua kontrastia myös printtiversioon.

Kuvittajan onkin hyvä tiedostaa jo kuvitusta suunnitellessaan sen ensisijainen julkaisualusta ja tämän luomat rajoitteet. Animaatioita ei voi käyttää printissä sellaisenaan mutta esimerkiksi animoidun kuvituksen staattista still-kuvaa voi käyttää myös painetuissa julkaisuissa. Tällöin tulee kuitenkin myös tarkasti valita animaatiosta tietty kohta, jolloin kuvitus toimii parhaiten juuri pysähtyneenä kuvana. Joskus kuvitukset on voitu luoda ensisijaisesti painettuun lehteen sekä sen digitaaliseen näköisversioon. Näitä kuvituksia käytetään silti myös usein osana verkkojulkaisuja, mikä voi olla haastavaa erilaisen taittopohjan (engl. layout) takia. Esimerkiksi koko



KUVA 8. Tomi Umin kuvitus The New York Times -sanomalehden artikkeliin muuttui printtiversiossa mustavalkoiseksi. (Um 2018)



KUVA 9. Riku Koskelon Tiede-lehden artikkelikuvitus printissä sekä mobiilissa. (Koskelo 2021)

aukeamalle suunniteltua kuvitusta voi olla vaikea saada sopimaan saman artikkelin yhteyteen verkkosivuilla. Muun muassa Tiede-lehden aukeaman kuvituksen reunat ovat rajautuneet hieman pois verkkoversiossa (kuva 9). Kyseinen kuvitus kuitenkin toimii myös verkossa, vaikka artikkelin taittopohja on täysin erilainen.

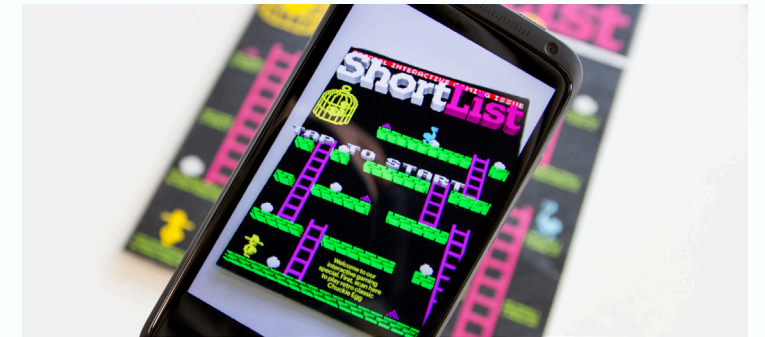
Laajennettu todellisuus

Laajennettu todellisuus (engl. augmented reality) tarkoittaa tietotekniikan avulla rikastutettua todellisuuden havainnointia esimerkiksi matkapuhelimen kameran ja näytön kautta. Se on yhdistelmä virtuaalimaailmaa ja todellisuutta. Laajennettua todellisuutta on tunnetusti käytetty mm. mobiilipeleissä sekä sosiaalisen median kanavien kasvoja muokkaavissa filttäreissä. Sitä on myös jonkin verran hyödynnetty painetun median kanssa, kuten aikakauslehtien kansissa ja katalogeissa.

Englantilainen aikakauslehti ShortList hyödynsi laajennettua todellisuutta interaktii-

visessa videopeliteemaisessa erikoispainoksessaan vuonna 2012 (kuva 10). Digilaitteen avulla lukija pääsee pelaamaan minipeliä kansikuvituksen maailmaan, selaamaan kuvagallerioita, äänestämään artikkelien mielipidekyselyissä, ostamaan lehdessä mainittuja tuotteita ja ottamaan kuvia lehden tarjoaman kasvofiltterin avulla. Kaikki kolme Murrayn laatimaa verkkoympäristön estetiikan peruspiirrettä toteutuu tässä julkaisussa. Virtuaalinen peli on mukaansatempaava, digitaalisen sisällön kanssa voi olla vuorovaikutuksessa ja esimerkiksi lukija kyselyiden muuntuvat tulokset voivat antaa uusia näkökulmia.

Laajennetulla todellisuudella voidaankin siis rikastuttaa perinteistä printtijulkaisua monella eri tapaa ja se on oiva esimerkki, kuinka digitaalista sisältöä voidaan hyödyntää rinnakkain painetun median kanssa. Kuvittamisen osalta se mahdollistaa visuaalisen maailman elävöittämisen virtuaalitodellisuudessa ja uudenlaisen silmiinpistävän tarinankerronnan.



KUVA 10. ShortList-lehti käytti monipuolisesti laajennettua todellisuutta erikoisnumerosa sisällön tukena. (Blippar 2012)

Vuorovaikutteinen kuvitus

Ihmiset elävät vuorovaikutuksessa toistensa sekä ympäristönsä kanssa. Digitaalisen sisällön käyttäjinä tahdomme myös vaikuttaa, kokea, tuntea ja osallistua tarinaan. Nykyään verkkosivut eivät tavoittele vain klikkejä vaan kilpailevat myös käyttäjän huomiosta sekä ajasta. Kiinnostava ja helppokäyttöinen interaktiivinen sisältö voikin saada lukijan viipymään ja syventymään sisällön pariin pidemmäksi aikaa. Yleisiä vuorovaikutteisia sisältöjä ovat muun muassa pelit, videot, testit, laskurit ja interaktiiviset infografiikat. Interaktiivinen sisältö onkin hyvin nykyaikainen ja laaja-alainen tapa saada käyttäjä

kiinnostumaan ja toimimaan persoonalliselta tuntuvan julkaisun parissa.

Kuvittajalle interaktiivisuus avaa myös entistä moninaisemman sisällön tuottamisen. Voi olla, että perinteisen artikkelikuvituksen sijaan tulee aiheesta kuvittaa minipeli, jossa lukija pääsee itse ratkaisemaan erilaisia pulmia. Esimerkiksi Yleisradion verkkoartikkelissa on käytetty The Sims -videopelisarjan tyylistä minipeliä, jossa lukija voi testata erilaisia työelämässä vaadittavia taitoja (kuva 11). Jutussa on kaikkiaan viisi minipeliä, joiden lopputulokseen pelaaja voi valinnoillaan vaikuttaa. Kuvitusten tyyli on infografiikkamainen, ja kuvat on animoitu hyvin yksinkertaisesti.

Parallaksi vieritys

Internet-sivustojen suunnittelutekniikoiden avulla pystytään myös kuvitukseen tuomaan uudenlaista näyttävyyttä. Yksi esimerkiksi tästä on parallaksi vieritys (engl. parallax scrolling), jossa etualalla olevat kohteet liikkuvat näyttöä vierittäessä nopeammin

kuin taustalla olevat objektit. Tämä efekti pohjautuu optiseen illuusioon, jossa silmä havaitsee kaukana liikkuvat kohteet hitaampina kuin lähellä olevat. Näin parallaksi vieritys luo sivustolle syvyysvaikutelman sekä kolmiulotteisen illuusion.

The New York Times hyödynsi tätä tekniikkaa osana laajempaa artikkeliaan, jossa kuvituksen eri tasot liikkuvat näytön vierityksen yhteydessä (kuva 12). Kuvittaja Attila Futakin sarjakuvamaiset työt saavat näin animaation tuntua ja luovat vangitsevan visuaalisen narratiivin. Lukija voi itse kokea olevansa osana artikkelin visuaalista maailmaa ja sen tapahtumia. Efekti on kuitenkin mahdollista kokea vain tietokoneen verkkoselaimessa, joten mobiililaitteella lukukokemus ei ole aivan yhtä vaikuttava. Parallaksi vieritys on yksi toimiva tekniikka, jolla lukijoita voidaan houkuttaa myös pidempien reportaasien ja artikkelien pariin. Lisäksi sen avulla sarjakuvataiteilijat voivat esimerkiksi elävöittää kuvien tarinan liikkeellä ilman työläämpää animointia.



KUVA 11. Kuvakaappaukset Stina Tuomisen kuvittamasta interaktiivisesta minipelistä YLEn verkkoartikkeliin. (Tuominen 2020)



KUVA 12. Kuvakaappaukset Attila Futakin kuvituksista The New York Times -lehden artikkeleihin. (Futaki 2013)

GIF-animaatiot

Verkkoympäristössä liikkuvat kuvat ja videot ovat arkipäivää. Erilaiset GIF-animaatiot ovat suosittuja pikaviestintäpalveluissa ja nettisivujen kommenttikentissä. Niitä on myös alettu käyttää yhä enemmän verkkojulkaisujen yhteydessä esimerkiksi osana kuvitusta. GIF (Graphics Interchange Format) on tiedostomuoto, joka julkaistiin jo vuonna 1987. Tiedostomuoto soveltuu paketoimaan peräkkäiset kuvat yhteen tiedostoon, mikä mahdollistaa animaation, vaikka tämä ei ollutkaan tiedostomuodon alkuperäinen käyttötarkoitus. GIF-tiedostossa on mahdollista olla vain 256 värin skaala per kuva, joten se ei nykyteknologian valossa enää pysty kilpailemaan still-kuvana muiden kuvatiedostojen kanssa. Animaationa GIF-tiedosto on tosin edelleen toimiva formaatti eikä liikkuvassa kuvassa rajoitettu väripaletti ole enää niin häiritsevää. (Vähimaa 2015.)

Liikkuvalla kuvituksella on mahdollista saada aikaan dynaaminen grafiikka, joka

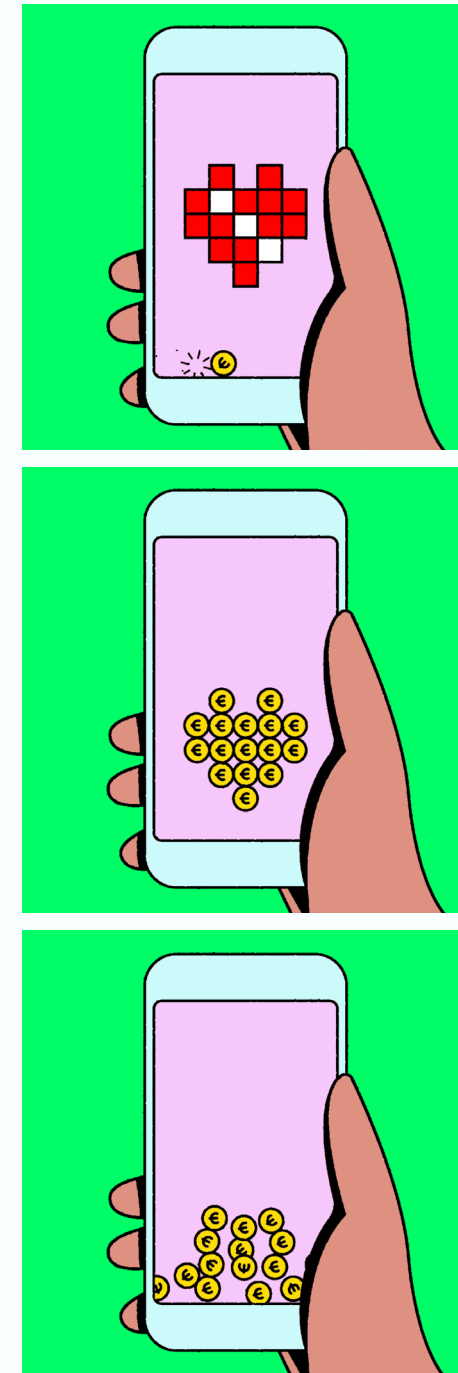
taas ei ole mahdollinen printissä. Liikkeellä myös herätetään lukijan tarkkaavaisuus ja ohjataan katsetta kuvan osasta toiseen. Lyhyet GIF-animaatiot alkavat myös pyöriä automaattisesti ilman, että niitä joutuu videon tapaan itse käynnistämään. Animaatio siis toistaa luoppausta (engl. loop) eli animaation kokonaista yhtä kierrosta alusta loppuun jatkuvasti. Liikkuvan kuvan suosio verkkoympäristössä on motivoinut monet kuvittajat kokeilemaan sen potentiaalia myös visuaalisessa tarinankerronnassa. Esimerkiksi Helsingin Sanomat käyttää liikkuvaa kuvituskuvaa monipuolisesti osana julkaisujaan. Muun muassa lehden verkkoartikkeli, joka käsittelee deittisovellusten toimintalogiikkaa, on kuvitettu yksinkertaisella liikkuvalla kuvituksella, jossa pikselisydän on animoitu muuten rahakolikoiksi (kuva 13).

Yksinkertaiset liikkuvat kuvituskuvat ovat suosittuja verkkojulkaisuissa. Jo pienellä liikkeellä saadaan pysäytettyä katsojan huomio. Sen sijaan turhan välkkyvät ja yliamuvat

grafiikat saattavat häiritä julkaisun lukemista. Lisäksi minimalistista kuvitustyyliä on useimmiten helpompi animoida. On myös hyvä tiedostaa, mitä liikkuvilla elementeillä kuvituksessa tahdotaan saavuttaa. Auttaako se jäsentämään vaikean aiheen helpommin ymmärrettävään muotoon, kuten havainnollistava infografiikka? Vai toimiiko se tarinankerronnan tehokeinona? Animoitu kuvituskuva onkin hyvä jo alun perin kuvaa suunniteltaessa ajatella liikkuvan kuvan lainalaisuuksien kautta.

Tulen käsittelemään liikkuvaa kuvaa ja siinä yhdistyviä lähestymistapoja sekä medioita seuraavassa luvussa. Esittelen myös erilaisia suosittuja kuvitustyyliä, joita käytetään usein liikkuvan kuvituksen kanssa verkkoartikkeleissa.

KUVA 13. Still-kuvat Boris Stefanovin liikkuvan kuvituksen animaatiosta Helsingin Sanomien verkkoartikkeliin. (Stefanov 2021)



3. Liikkuva kuvitus

3.1 Liikkuvan kuvan ulottuvuus

Liikkuvasta kuvasta on tullut merkittävä osa kuluttamaamme digitaalista mediasisältöä. Se näkyy osana erilaisia sovelluksia, mainoksia ja viihdesisältöä. Liikegrafiikka (engl. motion graphics) on yksi visuaalisen viestinnän muoto, joka keskittyy liikkuvaan kuvaan, kuten graafisten elementtien animointiin, viestinnässä. Liikegrafiikkaan sisältyy useita erilaisia tyyllilajeja, kuten 3D-, piirros- ja vektorianimaatio.

Vaikka liikegrafiikka on animaation yksi muoto, eroaa se kuitenkin perinteisestä animaatiosta, kuten piirroselokuvasta, joka on paljon hahmo- ja tarinakeskeisempi ja tyyppillisesti myös pidempi kestoisempi. Liikegrafiikkaa ovat esimerkiksi erilaiset liikkuvat logot, ikonit ja infografiikat. Liikegrafiikan tulee hallita teknisten taitojen lisäksi visuaalinen tarinankerronta ja esimerkiksi vuorovaikutteisissa sisällöissä käyttäjäkeskeinen suunnittelu. Terminä

animaatio ja liikegrafiikka sulautuvat usein yhteen. Liikegrafiikka kuitenkin mielletään lähemmäs graafista suunnittelua, kun taas animaatio keskittyy enemmän tarinankerrontaan ja elokuvalliseen toteutukseen. Molempia kuitenkin käytetään ja yhdistellään osana journalistista kuvituskuvaa.

Liikegrafiikan historiaa

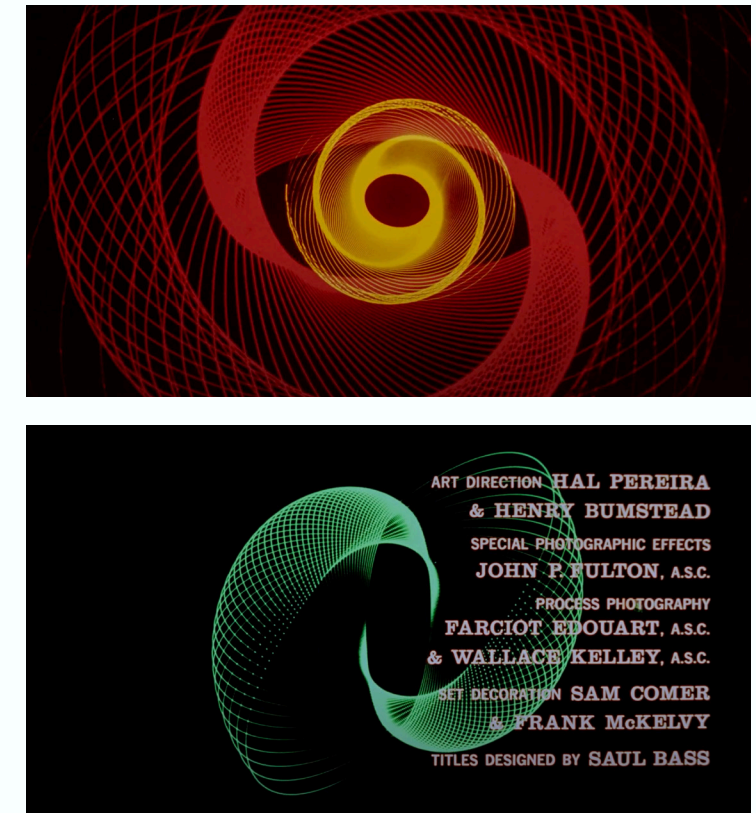
Liikegrafiikan suunnittelu on verrattain nuori visuaalisen viestinnän ala. Varhaisimmat tunnetut liikegrafiikat alkoivat näkyä esimerkiksi elokuvien alkuteksteissä. Graafinen suunnittelija Saul Bass mullisti alkutekstien roolin kineettisellä typografialla ja liitti ne osaksi elokuvakokemusta. Esimerkiksi elokuvan *Vertigo – Punainen kyynel* alkuteksteissä Bass on hyödyntänyt pyöriviä geometrisiä muotoja (kuva 14).

Digitaalisen vallankumouksen kautta tietokonelaitteistosta tuli entistä edullisempaa

ja monet muut luovan alan ammattilaiset pääsivät työskentelemään myös liikegrafiikan parissa. Liikkuvan kuvan julkaisu- alustana toimi alun perin televisio sekä elokuvanäytökset. Viimeisten vuosikymmenten aikana uusien digilaitteiden kehityksen myötä julkaisualusta on kuitenkin laajentunut. Tietotekniikan käytön yleistymisen ihmisten arkielämässä on näin ollen avannut paljon uusia mahdollisuuksia liikegrafiikan suunnittelijoille. Teknologian ansiosta ala on levittäytynyt yhä useammalle media-alustalle, kuten lehdistöön ja sitä myöten artikkelikuvitukseenkin. (Shaw 2020, 1.)

Liikegrafiikan käyttö mediassa

Liikegrafiikan parissa työskentelevät nykyään muun muassa monet suunnittelu- ja mainostoimistot, mediatalot sekä monet muut luovan alan ammattilaiset kuten kuvataiteilijat, graafikot sekä myös kuvittajat.



KUVA 14. Kuvakaappaukset *Vertigo* – Punainen kyynel -elokuvan alkutekstien liikegrafiikasta. (Bass 1958)

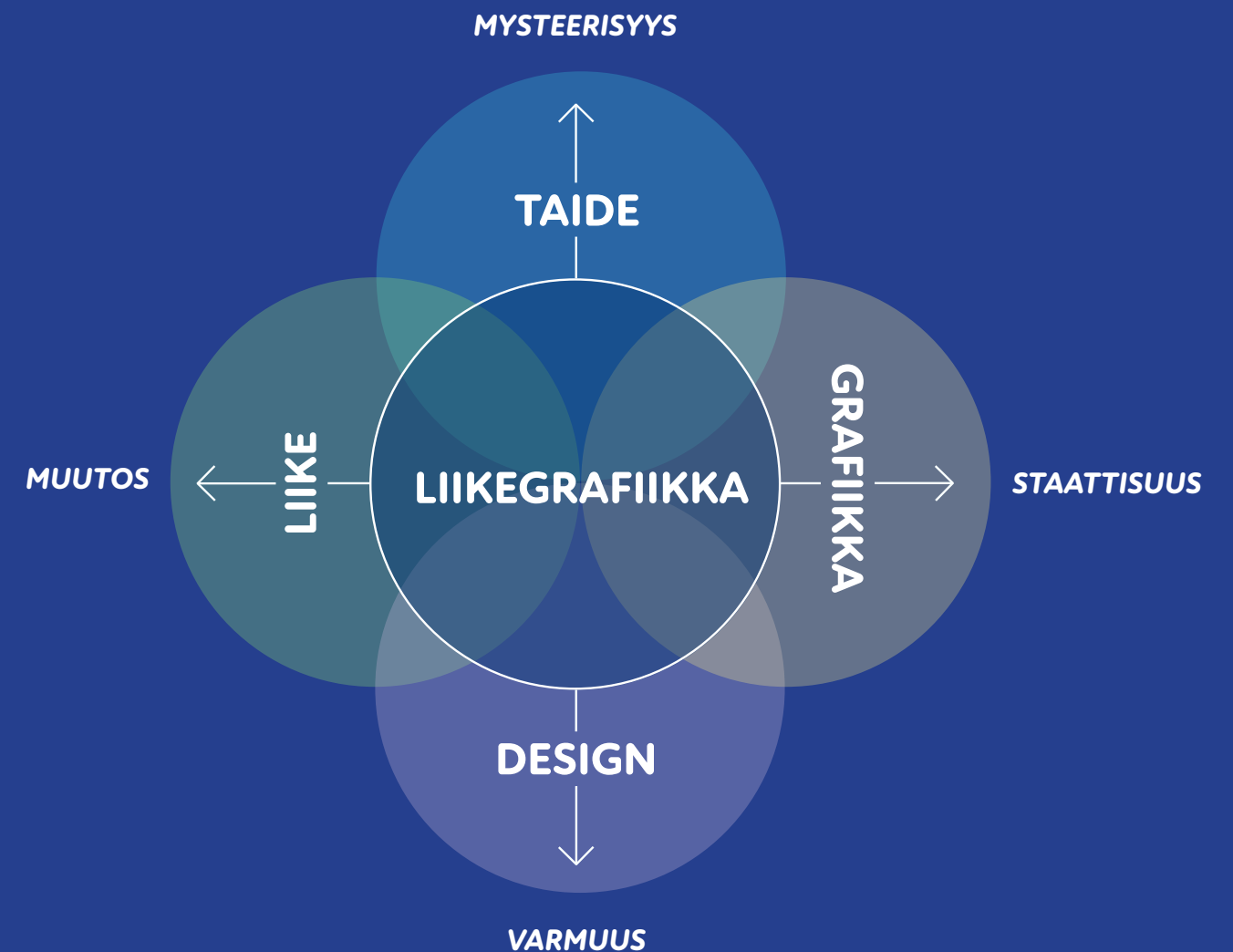
Koska liikkuvaa kuvaa käytetään nykyään hyvin monipuolisesti osana erilaista digitaalista sisältöä, on liikegrafiikan taitajillekin paljon kysyntää. Esimerkiksi viihdeteollisuus, kuten elokuvat, videopelit ja erilaiset videoteokset, hyödyntävät paljon liikegraafiikkaa. Mainoksissa tuotemallikuvat ovat yhä useammin helposti animoitavaa tietokonegraafiikkaa, ja tarjousten liikkuvilla logoilla ja efekteillä halutaan kiinnittää katsojan huomio. Nettisivujen interaktiiviset elementit, kuten reaktio kuvakkeet, on myös useimmiten animoitu. Lisäksi erikokoisten infonäyttöjen ja mainostaulujen liikkuva grafiikka on nykyään tuttu näky esimerkiksi kaupoissa ja monissa muissa julkisissa tiloissa. Liikegraafikot suunnittelevat grafiikkaa myös sovelluksiin ja peleihin, jotka perustuvat virtuaaliseen tai laajennettuun todellisuuteen.

Liikegrafiikassa yhdistyvät mediat ja lähestymistavat

Liikkuvan kuvan suunnittelu pohjautuu moniin muihin visuaalisen suunnittelun pe-

riaatteisiin. Se yhdistelee sekä liikkuvan median että kuvallisen median suunnittelua. Kirjassaan *Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design* (2020) liikegraafikko Austin Shaw havainnollistaa kaaviossaan hyvin liikkuvan kuvan suunnittelussa yhdistyviä muita visuaalisen suunnittelun medioita ja lähestymistapoja (kaavio 1).

Liikkuva kuva on ajan kulkuun pohjautuva media, jonka ominainen piirre on kuvassa tapahtuva muutos. Sen suunnittelun osatekijöihin kuuluvat animaatio, videokuvaukset ja ääni. Kuvallisen median suunnitteluun sisältyy taas valokuvaukset, kuvitus sekä graafisen suunnittelun osa-alueet. Tämän median peruspiirre on sen staattisuus ja se on ajasta riippumaton. Liikegrafiikka voidaan myös jakaa taiteelliseen sekä design-lähtöiseen ilmaisuun. Taiteellisen lähestymistavan piirteinä on sen arvoituksellisuus sekä monimerkityksisyys. Design-lähtöinen liikegrafiikka, kuten kaupallinen video, viestittää katsojalle



KAAVIO 1. Kaavio havainnollistaa liikegraafikassa yhdistyviä medioita ja lähestymistapoja. (mukailtu Shaw 2020, 5, kirjoittajan suomennos.)

taas varmuutta. Näitä lähestymistapoja voidaan kuitenkin yhdistellä. Esimerkiksi mainos voi alkaa taiteellisella ja arvoituksellisella ilmaisulla ja päättyä logo animaatioon, jolloin katsojalle varmistuu informaation viestittäjä ja mahdollinen tuote. (Shaw 2020, 4–6.)

Kuvittajat ja liikkuva kuvitus

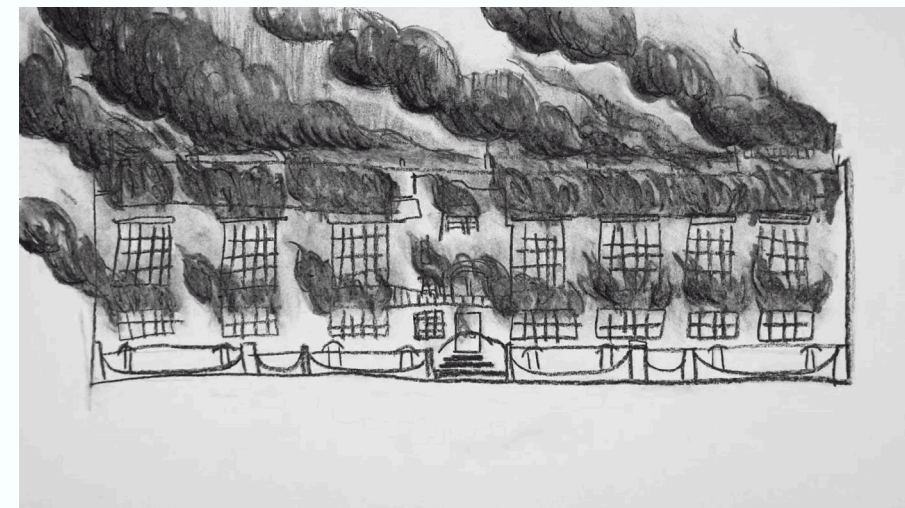
Kuvittajilla on hyvät lähtökohdat menestyä liikkuvan kuvan parissa, sillä he taitavat työssään hyvin kuvallisen ilmaisun periaatteet. Kuvitustyylien laaja kirjo mahdollistaa kuvituskuvalla omaperäisen ja kiehtovan visuaalisen ilmeen, ja animaation kautta työ voidaan elävöittää katsojalle silmiinpistäväällä tavalla.

Digitaalisesti pystytään nykyään helposti jäljittelemään perinteisiä kuvitusmenetelmiä, kuten vesiväri- ja hiilitöitä. Kuitenkin myös käsintehtyjä elementtejä voidaan hyödyntää animaatioissa. Esimerkiksi videoteoksen *Ash to Art* käsin piirretyt hiilipiirustukset on elävöitetty animaation keinoin (kuva 15).

Kuvitusta käytetäänkin nykyään laajasti osana erilaista liikegrafiikkaa. Suosittuja ovat esimerkiksi erilaiset kuvitetut selitysvideot. Esimerkiksi Kurzgesagt – In a Nutshell YouTube-kanava tuottaa suosittuja animoituja opetusvideoita, joiden visuaalinen tyyli on hyvin tunnistettava (kuva 16).

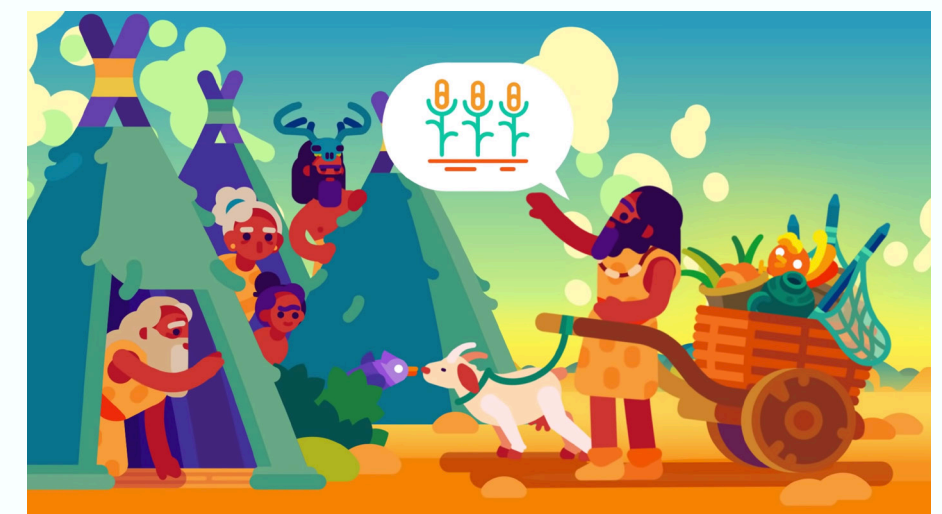
Suunnittelija ja luova johtaja Erin Sarofskyn mukaan monien suunnittelijoiden tuleekin nykyään ajatella työnsä useamman kehysten (engl. frame) kokonaisuutena. Kehys tarkoittaa animaatioissa yhtä pysähtynyttä kuvaa, joka yhdessä toistettuna muiden peräkkäisten kehysten kautta luo animaatioon liikkeen. Liikkuvaa kuvaa suunniteltaessa tulee kuvittajan siis oppia ajattelemaan kuvassa tapahtuva muutos peräkkäisinä kehysinä. Sarofsky toteaa, että suunnittelijan täytyy pohtia, mikä on teoksen tarina ja kuinka se avautuu katsojalle. Teoksen tulee napata katsojan huomio ja viedä tämä niin sanotusti matkalle sen tarinaan. Perinteisesti staattisen kuvituksen tarina tuleekin siis liikkuvassa kuvassa muodostaa narra-

tiiviseen muotoon, jolloin tarinalla on alku, keskikohta ja loppu. (Shaw 2020.)



KUVA 15. *Ash to Art* -animaation hiilipiirroksissa on hyödynnetty palaneen taideoppilaitoksen jälkeen jättämää puuhiiltä. (Liu 2017)

KUVA 16. *Kurzgesagt – In a Nutshell* YouTube-kanavan opetusvideot havainnollistavat erilaisia aiheita liikkuvan kuvituksen avulla. (*Kurzgesagt – In a Nutshell* 2020)



3.2 Liikkuvan artikkelikuvituksen tyylejä

Sana animaatio juontaa juurensa latinan kielen *anima* sanasta, joka tarkoittaa henkeä taikka sielua. Animoinnin kautta jokin eloton ja liikkumaton voidaankin elävöittää eloon niin sanotusti puhaltamalla siihen henki. Ihmiset ovatkin tavoitelleet liikettä kuvilleen jo varhaisista ajoista lähtien. Jo luolamaalausten eläimille oli tapana maalata ylimääräisiä raajoja, jotta ne nuotion valossa alkoivat liikehtiä. (Leinonen 2014, 8.) Kiinnostus liikkuvaa kuvaa kohtaan ei ole vuosien saatossa hävinnyt vaan pikemminkin voimistunut ja siitä on muodostunut tärkeä osa visuaalista kuvakulttuuriamme. Nykyisen teknologian avulla kuvitukset voidaan elävöittää liikkeen avulla hyvin helposti ja näin saada aikaan rikkaampi aistikokemus katsojalle. Esittelen tässä luvussa muutaman erilaisen kuvitustyylin, jotka toimivat hyvin liikkuvassa kuvituksessa. Kuten tiedämme, kuvitustyylien kirjo on hyvin moninainen mutta jotkut tyylit soveltuvat animaatioon työstöön toisia paremmin.

Vektorigrafiikka

Usein vektorigrafiikan (engl. vector graphics) hyvistä puolista puhuttaessa mainitaan sen hyödyllinen ominaisuus skaalautua ilman, että kuvan laatu heikenee. Rasterigrafiikassa, joka muodostuu pikseleistä, saattaa kuva sen sijaan skaalautuessa muuttua rakeiseksi. Vektorigrafiikkaan perustuvalla Adobe Illustrator -piirustusohjelmalla erilaisten geometristen muotojen luominen, muokkaaminen ja yhdistely käy näppärästi. Lisäksi suunniteluohjelman voimin kuvitusta voidaan helposti muokata eri pikakomentojen sekä automaattisten efektien avulla. Koska aikaraja artikkelikuvituksen työstöön saattaa olla tiukka, mahdollistaa digitaalinen kuvittaminen nopean ja joustavan työskentelyn sekä tarvittaessa kuvituksen osien nopean muokkaamisen asiakkaan toiveitten mukaisesti. Vektorigrafiikka sopiikin juuri kuvitustyyliin, joka tähtää minimalistiseen ja flat design -henkiseen ulkoasuun.



KUVA 17. Still-kuva Rami Niemen liikkuvasta artikkelikuvituksesta *Fast Company* -lehteen. (Niemi 2017)

Flat design eli vapaasti suomennettuna litteä suunnittelu viittaa visuaaliseen tyyliin, jossa käytetään yleensä vektoripohjaisia yksinkertaisia muotoja sekä supistettua väripalettia. Tyyli on myös suosittu digitaalisilla alustoilla ja esimerkiksi käyttöliittymäsuunnittelussa, sillä yksinkertaiset muodot latautuvat ja skaalautuvat paremmin diginäytöillä. Tämä on varmasti vai-

kuttanut tyylin yleistymiseen myös journalistisessa kuvittamisessa. (Quito 2019.)

Esimerkiksi kuvittaja Rami Niemi käyttää töissään vektorigrafiikkaa ja on tehnyt myös muutamia liikkuvia kuvituskuvia verkkosivustoihin (kuva 17). Hänen tunnistettava tyyliinsä on todella graafinen, värikäs ja hahmokeskeinen. Jokseenkin minimalistiseen

tyyliin on saatu kuitenkin mukaan hauskoja yksityiskohtia ja tyyli toimii erinomaisesti osana liikkuvaa kuvituskuvaa.

Sen lisäksi, että vektorigrafiikka toimii digialustoilla mainiosti ja on suhteellisen helppoa editoida, on sitä myös sujuvaa animoida. Esimerkiksi Adobe Illustratorilla luotu kuvitus voidaan helposti tuoda Adobe After Effects -videonmuokkausohjelmaan ja sen avulla sulavasti animoida kuvituksen eri osia.

3D-grafiikka

Kolmiulotteinen grafiikka (engl. 3D computer graphics) on tuttua esimerkiksi videopeleistä sekä elokuvista ja TV-ohjelmista. Se on monipuolinen visuaalisen suunnittelun keino, jolla voidaan esittää lähes mitä tahansa kolmiulotteisessa muodossa. 3D-mallinnusohjelmia on nykyään tarjolla monia ja niiden käyttöliittymät ovat kehityksen myötä muuttuneet myös käyttäjäystävällisemmiksi. Erilaisia 3D-grafiikkaan soveltuvia ohjelmia ovat muun muassa Cinema 4D, Blender ja Autodesk Maya. Kolmiulot-

teisen grafiikan ansiosta suunnittelijat voivat tuoda teoksiinsa veistoksellisia elementtejä ja syvyysvaikutelman valojen ja tekstuurien avulla. (Shaw 2020, 164.)

Vaikka 3D-grafiikkaa ei heti ehkä mieltäisikään osaksi kuvittamisen alaa, on sitä alkanut vähitellen näkymään yhä enemmän osana esimerkiksi artikkelikuvituksia. 3D-taiteilija Maisa Immonen on esimerkiksi käyttänyt liikkuvaa kolmiulotteista grafiikkaa osana Long Playn verkkojulkaisun kuvituskuvaa (kuva 18). Värikkäässä kuvituksessa muovipullot lilluvat sees-teisesti kuvitteellisessa järvimaisemassa, jonka tunnelma muistuttaa virtuaalito-dellisuutta. Aliina Kauranne, joka valittiin Vuoden kuvittajaksi 2020, työskentelee myös paljon 3D-grafiikan parissa. Kauranne kertoo, ettei 3D-mallinnus tunnu täysin kuvittamiselta, vaan se on enemmänkin kuvan rakennusta teknisesti tietokoneella (Kuvittajat 2020).

3D-mallinnus voi aluksi tuntua turhan tek-



KUVA 18. Staattinen etusivuversio Maisa Immosen 3D-kuvituskuvasta Long Playn verkkojulkaisuun. (Immonen 2020)

niseltä ja haastavalta tekniikalta oppia, mutta sen hallinta voi antaa suunnittelu-prosessiin lisää vapautta ja joustavuutta. Lisäksi esimerkiksi Illustratorilla luotuja

vektoripolkuja voidaan useimmiten importoida 3D-ohjelmaan. Näin siirtyminen kaksiulotteisesta suunnittelusta kolmiulotteiseen voi helpottaa. 3D-mallinnusohjelmiin on myös yleensä sisällytetty toiminto, jonka avulla luotuja malleja voidaan animoida, jolloin samalla ohjelmalla voidaan työstää myös liike kuvaan. (Shaw 2020, 164.)

Kollaasi

Kollaasi (engl. collage) on vanha kuvallisen viestinnän tyyli. Kollaasitekniikassa erilaisia valokuvia ja graafisia elementtejä yhdistellään samassa teoksessa. Näin eri kuvista muodostuu pala palalta rakennettu kokonaisuus. Kollaasin suosio on pitänyt pintansa läpi kuvahistorian osana erilaisia taidesuuntauksia. Esimerkiksi 1920- ja 1930-luvulla avant-garde taidevirtauksen yhteydessä syntynyt taidesuuntaus dadaismi tunnettiin muun muassa fotomontaaseista eli valokuvakollaaseista. Lisäksi 1960-luvun poptaiteessa kollaasitekniikka oli jälleen trendikästä. Näiden taideilmi-

öiden jatkeena digitaaliset yhdistelmä-kuvat voidaan nähdä kollaasin kolmantena aaltona. (Salo 2000, 181.)

Kollaasi juontuu ranskan kielen sanasta *coller*, joka tarkoittaa liimata. Kollaasin pääpiirteinä onkin leikkaa ja liimaa -tekniikka, joka muistuttaa digitaalisessa ympäristössä tapahtuvaa kopioi- ja liitä-komentoja. Ennen maailmanlaajuista tietoverkkoa kuvat kollaasiin on täytynyt kerätä lehdistä, kirjoista sekä teetetyistä valokuvista. Nykyään internet on pullollaan kuvamateriaalia kollaasin kaasaamista varten. Lisäksi tekniikka on vaivatonta toteuttaa nykyisillä kuvanmuokkausohjelmilla. Kuvaelementtien liikutteli ja muokkaaminen eri efekteillä onnistuu jo muutamalla napin painalluksella.

Veikkauksen asiakaslehti X käyttää liikkuvaa kuvaa aktiivisesti osana verkkoartikkeleitaan. Yksi suosittu liikkuvan kuvan tyyli lehdessä on juuri kollaasi. Esimerkiksi Janne Flinkkilän verkkoartikkelissa ”10 tosi outoa kriisiä”



KUVA 19. Still-kuva Jesper Vuoren kuvituskuvasta X-lehden verkkoartikkeliin. (Vuori 2021)

(2021) on käytetty useampaa liikkuvaa kollaasikuvitusta tekstin tukena (kuva 19). Kuvituksissa kuvaelementit sinkoilevat suunnasta toiseen tai yllättävät katsojan pomppamalla ruudulle aivan yhtäkkiä. Hektinen ja kokeellinen animaatiotyyli sopii kuitenkin lehden visuaaliseen maailmaan sekä artikkelin aiheeseen. Kollaasitekniikkaa liikkuvan

kuvan suunnittelussa hyödyntää myös graafinen suunnittelija Laura Matikainen. Hänen luomissaan musiikkivideoissa liikkuva kollaasitekniikka saa aikaan näyttävän visuaalisen maailman sekä tunnelman. Matikainen kertoo pitävänsä rajatun kuvamateriaalin kanssa työskentelystä, sillä silloin täytyy todella käyttää mielikuvitusta (Toombes 2020).

Kuvaelementtien digitaalisen muokkauksen lisäksi niiden animointi on myös sujuvaa. Esimerkiksi pala-animaation teko perinteisellä tavalla käsin on todella työstä mutta nykyään samankaltaisen stop motion -efektin saa helposti jäljiteltävä videonmuokkausohjelmalla. Näin kollaasiani- maatioon voi myös tuoda perinteistä käsin- tehtyä visuaalisuutta.

Rajattomat mahdollisuudet

Lopuksi haluan muistuttaa, että samaan tapaan kuin kuvitustyyliä on olemassa rajaton määrä, myös liikkuvan kuvituksen tyyliissä vain mielikuvitus on rajana. Tietenkin ohjelmien tekniset rajoitteet voivat rajata animaation mahdollisuuksia mutta tämäkin teknologia kehittyä varmasti tulevaisuudessa entistäkin enemmän. Lisäksi esittelemäni kuvitustekniikat eivät ole yksinomaan ainoita, jotka soveltuvat parhaiten liikkuvan kuvituskuvan suunnitteluun. Mutta ne ovat ehkäpä suosituimpia, sekä työskentelyn kannalta hyvin toimivia tekniikoita.

4. Suunnitteluprosessi

4.1 Työnkulun hahmottelu

Aivan aluksi etsin minua kiinnostavan artikkelin, jonka tahdoin kuvittaa. Koska olen kiinnostunut unien tulkinnasta ja unien merkityksestä terveydellemme, lähdin etsimään artikkeleita, joka käsitelisi tätä aihetta. Pyrin myös etsimään artikkelin, jonka yhteydessä ei oltu käytetty piirroskuvitusta. Valitsin The New York Times -sanomalehden verkkoartikkelin ”Why Am I Having Weird Dreams Lately?” (Caity Weaver 2020), joka käsittelee koronapandemian aikana nähtyjä outoja unia. Artikkelin oli minusta sekä ajankohtainen että oivaltava. Lisäksi koen, että unet kuvituksen aiheena ovat oiva valinta, sillä aihe on visuaalisesti hyvin vapaa, monitulkinnallinen sekä surrealistinen. Jokaisen ihmisen unet ovat yksilöllisiä, vaikka samoja teemojakin löytyy. Yhtenäistä unille on kuitenkin niiden epälooginen maailma, jossa mikä tahansa on mahdollista.

Suunnitteluprosessini tueksi hain alussa tietoa artikkelikuvituksen työnkulusta. Etsin tietoa esimerkiksi eri kuvittajien artikkelikuvituksen suunnitteluprosessista. Kävin Domestika-verkkokurssin ”Editorial Illustration for Magazines”, jossa kuvittaja Emma Hanquist esittelee oman artikkelikuvittamisen suunnitteluprosessinsa (Hanquist 2021). Verkkokurssi keskittyy hyvin kuvituksen ideointiin sekä sen toteuttamiseen. Käytin kurssilla oppimiani työvaiheita vahvasti osana omaa suunnitteluprosessiani. Loin eri työvaiheista muistiinpanot ja kaavion, johon pystyin aina palaamaan prosessin aikana (kaavio 2). Lisäsin kaavioon myös erikseen animaation, jota ei käsitelty verkkokurssissa mutta on olennainen osa omaa kuvitustani. Lisäksi etsin tietoa eri kuvittajien asiakasprojektin kokemuksista, kuten millainen on yleensä lehtikuvituksen aikataulu ja mitä projektin aikana tulee ottaa huomioon.

1. ARTIKKELITEKSTIN TYÖSTÄMINEN

Lue teksti huolella läpi ja ala poimimaan siitä mielenkiintoisia kohtia. Tee taustatyötä aiheesta.

2. IDEOINTI

Kuvituskuvan idean brainstormaus. Etsi inspiraatiota referenssikuvista mutta älä kopioi ideoita. Ensimmäinen idea ei aina ole se kaikkein paras. Pyri ajattelemaan aihetta luovasti ja monipuolisesti.

3. LUONNOSTELU

Luonnostelee ideasi paperille. Tässä vaiheessa huomaat, mitkä ideat toimivat ja mitkä eivät. Animaatiota varten luonnostelee myös liike kuvaan.

4. KUVITTAMINEN

Lopullisen kuvituksen työstäminen. Pyri pitämään yhtenäisen visuaalinen tyyli jokaisen kuvan kanssa.

5. ANIMAATIO

Editoi liikettä eri kuvaelementteihin. Varmista, että animaatio on toimiva ja toistaa sulavasti liikkeen.

KAAVIO 2. Kaavio havainnollistaa oman suunnitteluni työnkulua liikkuvan artikkelikuvituksen produktiossa.

4.2 Artikkelitekstin työstäminen

Koska artikkelikuvitus toimii tekstin tukena sitä havainnollistaen, on kuvittajan sisäistettävä tekstin ydinviesti sekä ymmärrettävä kunnolla, mitä aihetta artikkeli käsittelee. Tekstin jäsentäminen ja sen työstö yksinkertaiseen muotoon kuvituksen ideoinnin helpottamiseksi onnistuu erilaisten suunnittelumenetelmien avulla. Kuvittaja Mikey Burtonin mukaan hyvässä tapauksessa kuvittajalle lähetetään kokonainen valmis artikkeli työstettäväksi mutta useimmiten saatetaan lä-

hettää vain muutaman lauseen tiivistelmä (Bajak 2015). Tällöin tekstin työstäminen on huomattavasti haastavampaa.

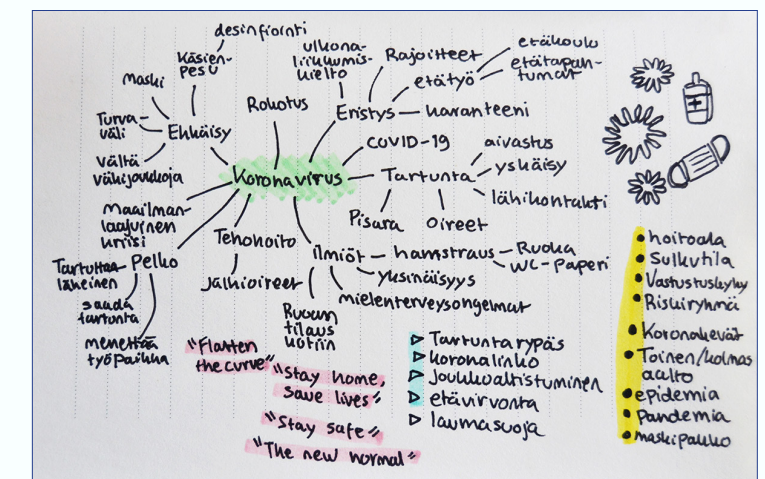
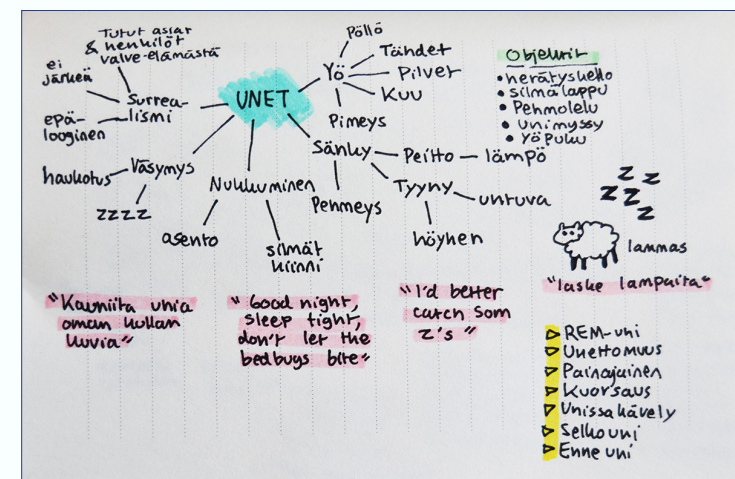
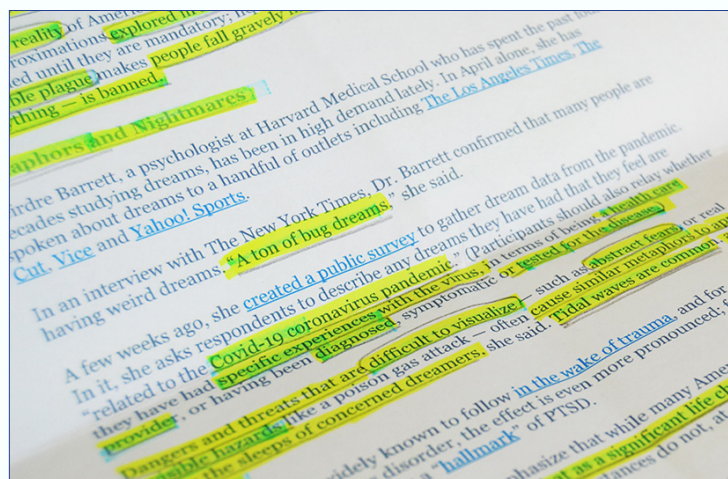
Luin oman valitsemani artikkelin ensin läpi ilman sen kummempaa tekstin analysointia. Seuraavaksi tulostin tekstin ja luin sen ajatuksella läpi toiseen kertaan. Aloin merkitsemään sanoja ja lauseita, jotka minusta vaikuttivat mielenkiintoisilta ja herättivät ajatuksia. Keräsin ylös sanoja ja listasin ne sanalistoiksi aina yhden aihealueen

alle. Tein erilliset sanalistat eri aihealueille, kuten koronavirukselle ja unille. Listasin esimerkiksi unista erilaisia adjektiiveja, tieteellistä sanastoa ja muita kuvaavia sanoja sekä ilmaisuja ylös. Näistä sanoista pohdin erilaisia synonyymeja ja assosiaatioita. Kirjasin ylös myös erilaisia visuaalisia symboleita, jotka kuvastivat keräämiäni sanoja.

Käytin tekstin työstöön myös miellekarttoja (engl. mind map). Tekniikka on minulle entuudestaan tuttu, ja käytän sitä

usein eri projektien suunnitteluvaiheessa. Sen avulla pystyn selkeästi jäsentämään suuren asiakokonaisuuden pienempiin osiin. Kirjasin tekstin aiheista muutamat miellekartat, joihin lisäsin vapaasti erilaisia sanoja, joita minulla tuli mieleen otsikoista.

Hyödynsin muistiinpanoissani kattavasti eri tekniikoita, ja kirjaamiini asioihin onkin hyvä palata, jos myöhemmässä työvaiheessa pitää esimerkiksi keksiä uusia ideoita kuvituskuvalle (kuva 20).



KUVA 20. Havainnekuvia tekniikoista, joilla työstin artikkelitekstiä oman suunnitteluprosessin alkuvaiheessa.

4.3 Ideointi

Kuvituksen ideointi oli mielestäni prosessin haastavin osuus. Tavoitteenani oli keksiä omaperäinen idea, joka olisi toteutettu visuaalisesti mielenkiintoisella tavalla. En tahtonut luoda turhan vakavaa kuvitusta, sillä koin ettei artikkelin tunnelmakaan sitä kovin ollut. Verkkokurssissaan Hanquist esimerkiksi toteaa, että artikkelit, joihin kuvituksia yleensä tehdään, ovat useimmiten vakavammista aiheista. On kuitenkin tärkeää, että kuvitus käsittelee aihetta hieman keveämmin ja ehkä myös hieman leikkisällä tavalla. Näin artikkelista saadaan luotua lähestyttävämpi. (Hanquist 2021.)

Aloitin ideointi työvaiheen etsimällä avainsanoille kuvia internetistä. Tallensin kuvat aihealueittain omiin kansioihin, jotta niihin olisi helppo palata. Etsin myös artikkelikuvituksia samasta aiheesta, jotta saisin yleiskuvaa, miten muut ovat teemaa lähteneet kuvittamaan. Kiinnitin erityisesti huomiota esimerkiksi kuvituksen väreihin, tunnelmaan,

hahmoihin sekä tarinaan. Pyrin valitsemaan kuvia, joissa ideat eivät olleet turhan stereotyyppisiä. Keräämieni kuvien kautta etsin inspiraatiota omalle työlleni. Erilaisten mallikuvien etsimisen tarkoituksena ei ole kopioida toisten ideoita, vaan yhdistellä niitä omaksi uudeksi toteutukseksi.

Mallikuvien etsinnän jälkeen pidin brainstormaus-session, jonka aikana kirjasin ylös kaikki päähän syntyneet ideat suunnittelemani kuvituskuvalle. Piirsin myös nopeita luonnoksia avainsanoille ja hahmottelin aiheen visuaalista maailmaa (kuva 21). Tässä vaiheessa on hyvä olla avoin ja hiljentää oma sisäinen itsekriitikko. Kun heikommat ja geneerisimmät ideat on saatu hahmoteltua ylös, voi sen jälkeen alkaa syntyä paremmin mielenkiintoisempia ideoita.

Olin suunnitellut tekeväni kaksi isompaa kuvituskuvaa sekä kaksi pienempää. Pienemmät kuvituskuvat toimisivat niin sa-

nottuina spotti kuvituksina (engl. spot illustration), joissa ei yleensä ole varsinaista taustaa ja teksti on voitu rivittää niiden ääriivojen ympärille. Työstin ensimmäisen kuvituskuvani ideaa pisimpään, sillä se tulisi aloittamaan artikkelin ja toimimaan lukijahoukuttimena. Koska olin suunnittelemassa liikkuvaa kuvitusta, tuli ideointi vaiheessa jo miettiä, mitä animaatiossa tulisi tapahtumaan. Halusin, että animaatio toimisi juuri kuvituksen tarinankerronnan tehokeinona.

Toimeksiantona artikkelikuvituksen tilaaja saattaa pyytää tietynlaista tyyliä kuvitukseen. Kuvittajalle saatetaan esimerkiksi lähettää referenssikuvia ideoista ja kuvitustyyleistä, mitä julkaisija työlle hakee. (Hillegas 2019.) Jokaisella lehdellä on oma visuaalinen profiili, johon kaikki kuvitustyyli eivät välttämättä sovi. Asiakkaan toiveet ja julkaisijan visuaalinen tyyli tuleekin siis ottaa tarkasti huomioon kuvituskuvaa suunniteltaessa. Koska omassa työssäni ei

ole toimeksiantajaa, kuvituksen toteutus on lähtökohtaisesti oma taiteellinen visio eikä sen tyyli tai idea perustu minkään tietyn lehden kuvamaailmaan.



KUVA 21. Ideointivaiheen luonnoksia avainsanoista sekä artikkelista poimituista lauseista.

4.4 Luonnostelu

Ideoinnin jälkeen on aika luonnostella konseptteja paperille. Osa kuvittajista aloittaa luonnostelun heti digitaalisesti mutta itse koen perinteisen kynä ja paperi -menetelmän olevan hyödyllinen kuvan suunnittelun alkuvaiheessa. Nopean raakaluonnostelun avulla voidaan jatkokehittää ideoita ja keksiä uusia ehdotuksia. Raakaluonnosten teko myös osoittaa, mitkä ideat toimivat ja mitkä taas eivät. Tässä vaiheessa ei kannata vielä miettiä lopullisen kuvituksen tyyliä tai värejä. Parasta on keskittyä juuri ideoiden havainnollistamiseen.

Ensimmäisissä raakaluonnoksissani yhdistelin unien visuaalista maailmaa artikkeleissa mainittuihin aiheisiin (kuva 22). Sain inspiraatiota ideoihini myös tutkimalla ihmisten yleisimpiä unia. Pyrin luomaan kuviin unenomaista tunnelmaa epäloogisella ja surrealistisella maailmalla. Lisäksi kokeilin yhdistää kuvaan, jonkun tunnetun uniin liittyvän uskomuksen, kuten lam-

paiden laskemisen. Tämä kuitenkin osoitautui omasta mielestäni liian kliseiseksi ideaksi. Oli kuitenkin hyvä työstää myös ne huonommat ideat paperille, jotta ymmärsi niiden toimimattomuuden.

Pääkuvituskuva

Loppujen lopuksi ensimmäisten luonnosten ideat eivät olleet minusta tarpeeksi vahvoja. Päätin jälleen palata työstämään artikkelin tekstiä ja poimimaan sieltä mielenkiintoisia lauseita, joista voisin työstää uusia ideoita. Lopulta keksin pääkuvitukselleni idean yhden tekstissä olleen kuvaavan lauseen avulla.

As the new coronavirus's grip strengthens to a chokehold, waking life itself for many has taken on an odd, dreamlike air.

- Caity Weaver

(Weaver 2020.) Sain idean painajaisesta, jossa koronavirus jahtaa uneksijaa tämän



KUVA 22. Ensimmäisiä raakaluonnoksia paperille ideoistani.

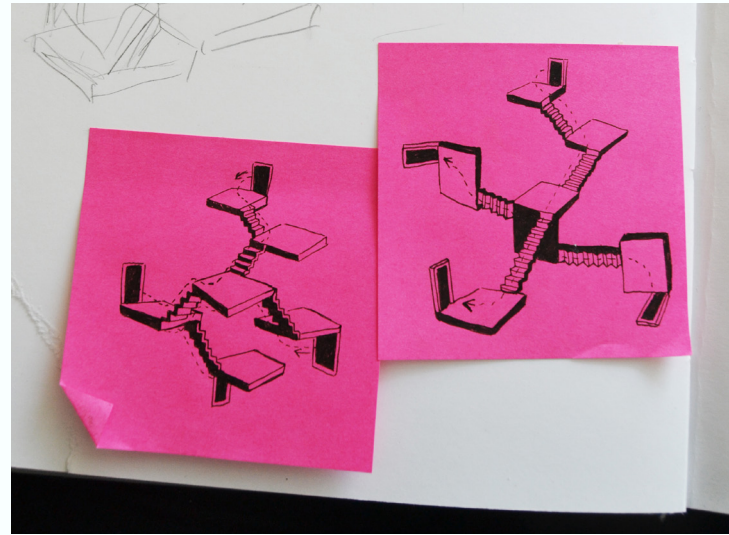
sokkelikoksi muuttuneessa kodissa. Kuvassa uneksijan tuttu arkinen ympäristö, jossa hän viettää suurimman osan ajastaan sulku-tilan takia, on muuttunut unenomaiseksi. Lisäsin kuvaan myös koronapandemian ajalle tuttuva tavaroita. Tekstissä mainittiin myös, että unissa yleisiä asioita ovat olleet hyönteiset ja hirviöt. Tästä inspiroituneena lisäsin

kuvaan myös hämähäkin ja kuvasin koronaviruksen painajaisen hirviönä.

Pääkuvituksen rakennelmaan sain vaikutteita kuvataiteilija M.C. Escherin töistä. Hänen teoksensa tunnetaan niiden loogisesti mahdottomista rakennuksista ja esineistä. Käytin oman työni sommitelmassa

isometristä projektiota. Siinä kolmiulotteinen kappale tai tila kuvataan niin, että siitä nähdään kaikki kolme sivua. Tämä on yleinen tapa esittää erilaisia rakennelmia ja karttoja. Lisäksi sen avulla sain selkeästi esitettyä kaikki huoneet kuvituksessa niin ettei mikään jäänyt turhan piiloon. Ideoin kuvaan animaation, jossa koronavirus ajaa uneksijaa takaa läpi mahdottoman rakennelman, josta ei ole ulospääsyä. Suunnitelin, että huoneiden ovien läpi uneksija siirtyy toiselle puolelle kuvaa, mutta päättyy aina lopulta samaan aloituspisteeseen. Näin animaation luupaus toistuisi sulavasti uudelleen ja uudelleen. Luonnostelin aluksi paperille tasot ja reitin, jota kautta uneksija animaatioissa kulkisi (kuva 23).

Siirryin seuraavaksi työstämään ideaani tietokoneelle. Aluksi oli haastavaa saada perspektiivi toimimaan kuvassa oikein. Piirsin ensin eri tasot ja sen jälkeen yhdistin ne toisiinsa portailla. Tämän jälkeen aloin miettiä, mitä huoneita tasoille piirrän. Aloin kuvittamaan huoneisiin eri objekteja sekä



KUVA 23. Kuvituksen tasojen hahmottelua.

erilaisia pintoja lattialle ja seinille. Luonnostelin myös pikaisesti hahmot kuvaan ja kokeilin tuoda kuvaan jo tässä vaiheessa värejä. Ensimmäinen digitaalinen luonnos pääkuvituksestani tulisi toimimaan lopullisen kuvituksen pohjana (kuva 24).

Jos kuvituksella olisi toimeksiantaja, lähettäisin luultavimmin tämän digitaalisen luonnoksen ensin arvioitavaksi. Kuvittaja Mikey Burton toteaa etteivät lehdet yleensä odota heti viimeistelyä työtä, vaan pelkkä lyijykynäpiirros voi jo olla tarpeeksi (Bajak 2015).



KUVA 24. Pääkuvituksen ensimmäinen digitaalinen luonnos.

On hyvä ensin lähettää keskeneräinen työ, jotta asiakkaan toivomat mahdolliset muutokset on helppo muokata kuvaan.

Toinen iso kuvituskuva

Sain idean toiseen isoon kuvituskuvaan tekstin kappaleen otsikosta ”Dreaming in

Collective Isolation” eli karkeasti suomennettuna uneksiminen kollektiivisessä eristyksessä. Koronapandemian aikana monissa maissa ilmiöksi muodostui kommunikointi naapureiden kanssa parvekkeiden avulla. Ulkonaliikkumiskieltojen takia ihmisten täytyi pysyä kotonaan. Eristäytymisen takia

asukkaat alkoivat viihdyttää toisiaan musiikin ja yhteislaulun avulla omilla parvekkeillaan. Tästä sain idean luonnostella naapuruston, jossa asukkaat ovat eristäytyneet koteihinsa ulkoisen uhan takia (kuva 25). Artikkelissa myös mainittiin hyökyaaltojen olevan yleinen aihe unissa, joten päätin saartaa kuvan rakennukset vedellä. Suunnittelin animoivani kuvassa aallot sekä asukkaiden erilaiset toimet. Käytin toisessa kuvassa myös isometristä projektiota, jotta kuvitussarja näyttäisi yhtenäisemmältä.

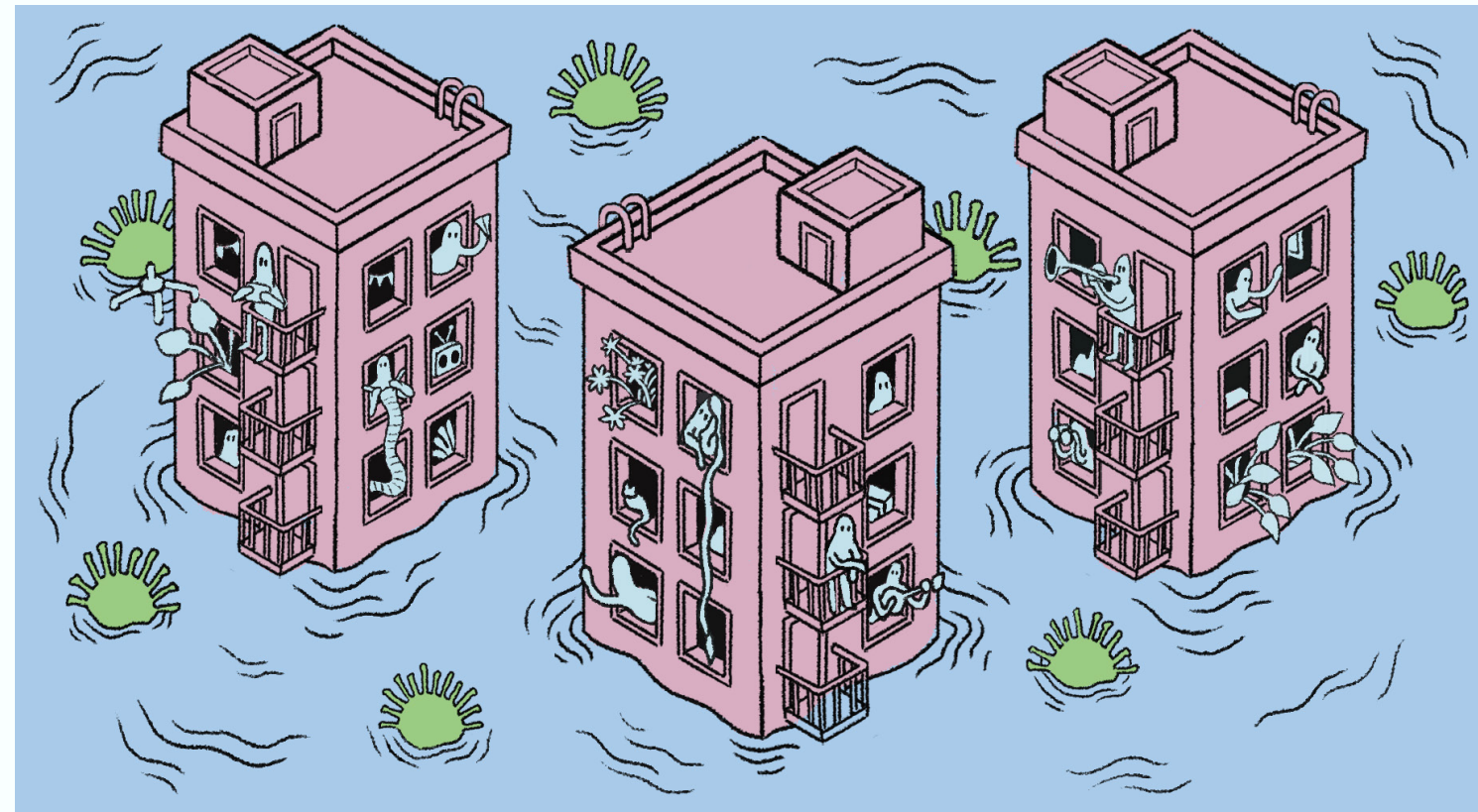
Pienet kuvituskuvat

Artikkelissa kerrottiin, kuinka koronapotilaiden kanssa työskentelevien hoitotyöntekijöiden unet voivat olla realistisempia kuin muiden ihmisten. Heidän unissaan saattaa esimerkiksi toistua työpäivän mittaan tapahtuneet asiat. Tästä kuvauksesta sain kuvitukseen idean hoitajasta, joka unessaan suorittaa tavanomaista työpäiväänsä (kuva 26). Animaatiossa hahmo yrittäisi hallita taudin leviämistä rokotteen avulla. Koronavirus kiertäisi hahmon ym-

pärillä aluksi kasvaen mutta lopulta näivettyen olemattomaksi rokotuksen vaikutuksesta.

Toisessa pienessä kuvituskuvassa halusin käsitellä artikkelin viimeisen kappaleen aiheita: unien hallintaa. Siinä kerrottiin ohjeita, joiden avulla voi itse vaikuttaa uniensa

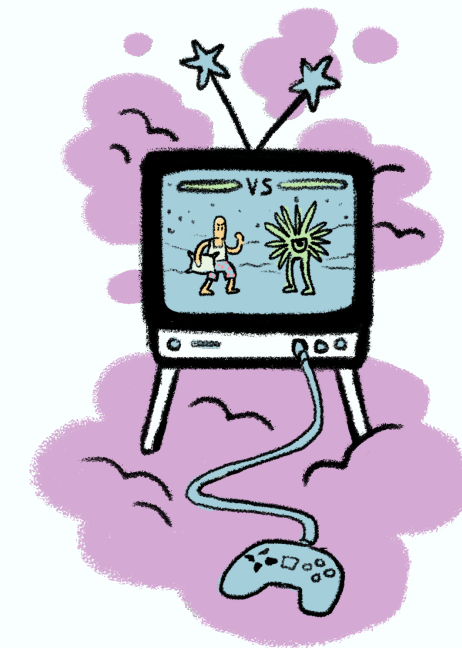
sisältöön. Tekstissä myös mainittiin videopelien pelaaminen ajankuluksi eristäytymisen aikana. Yhdistelin näistä seikoista idean, jossa ensimmäisen pääkuvituksen hahmot ovat osa videopeliä, ja uneksija pystyy hallitsemaan niitä (kuva 27). Animaatiossa uneksija päihittää koronaviruksen kamppailupeliä muistuttavassa videopelissä.



KUVA 25. Toisen ison kuvituskuvan ensimmäinen digitaalinen luonnos.



KUVA 26. Pieni kuvitus hoitotyöntekijästä.



KUVA 27. Toinen pieni kuvitus unien hallinnasta.

4.5 Kuvittaminen

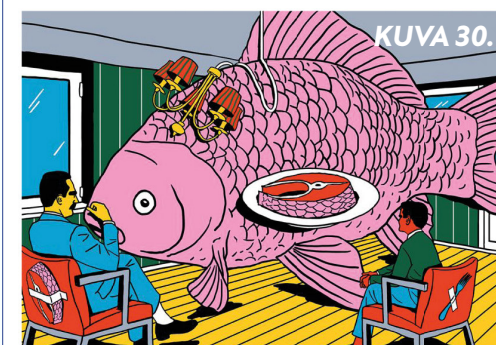
Aivan aluksi ennen kuin lähdän kuvittamaan minulla on tapana koota tunnelmataulu eli moodboard. Siihen etsin kiinnostavia kuvituskuvia, jotka kuvaavat hyvin hakemaani tyyliä ja tunnelmaa. Kokosin moodboardiin kuvituskuvia, joiden tyyli toimisi lopullisten kuvituskuvien inspiraationa (kuvat 28–37). Näissä kuvissa käytetään mielestäni oivallisesti ääriäviä sekä värejä. Väritys on suhteellisen yksinkertaista ilman vahvasti häilytettyjä varjoja tai tekstuureita. Kuvien tunnelma on myös hieman hullunkurinen, joka sopii minusta hyvin unien visuaaliseen maailmaan. Lisäksi etsin myös samankaltaisen tyylin GIF-animaatioita malliksi, jotta näin millainen animaatiotekniikka kuvituksissa voisi toimia. Halusin toteuttaa kuvituskuvani hieman erilaisella tyyllillä kuin tyyppillisellä piirustustyyllilläni. Minulle tutun realistisen kuvitustyylin sijaan tahdoin lopullisten kuvien olevan sarjakuvamaisempia. Kuvamaailman tunnelma olisi keveän pirteä mutta myös hieman eriskummallinen.



KUVA 28.



KUVA 29.



KUVA 30.



KUVA 31.



KUVA 32.



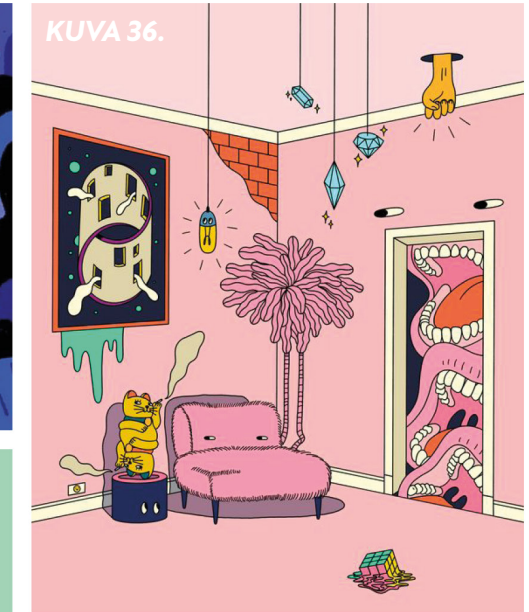
KUVA 33.



KUVA 34.



KUVA 35.



KUVA 36.



KUVA 37.

KUVA 28. (Yacht 2015)

KUVA 33. (Berton 2016)

KUVA 29. (Skog 2020)

KUVA 34. (Freudenthaler 2020)

KUVA 30. (Kasay 2021)

KUVA 35. (Bardi 2019)

KUVA 31. (Bad Samaritan 2017)

KUVA 36. (Quaranta 2019)

KUVA 32. (Yacht 2016)

KUVA 37. (Quaranta 2019)

Kuvitin ja animoin työni kokonaan Photoshop-kuvankäsittelyohjelmalla. Keskeytin työstämään vain yhtä kuvaa kerrallaan ja ensimmäiseksi viimeistelin pääkuvituksen, joka tulisi artikkelin ensimmäiselle sivulle. Työstin sekä kuvitusta että animaatiota samanaikaisesti. Ensin piirsin kuvan liikkumattomat elementit ja sen jälkeen aloin kasaamaan liikkuvia tasojätkä kuvaan. Ensimmäisessä isossa kuvituksessa piirsin siis ensin rakennelman, jonka päälle animaatiot tulisivat rakentumaan (kuva 38).

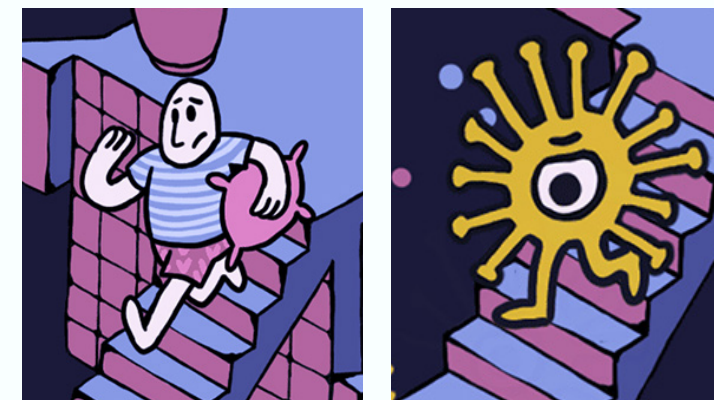
Aloitin lopullisen kuvan työstön piirtämällä vapaalla kädellä luonnoksen päälle kuvan ääriviivat. Halusin tehdä vahvat mutta hieman rosoiset ääriviivat. Tämän jälkeen aloin lisäämään kuvaan värejä. Pyrin luomaan yksinkertaisen ja yhtenäisen värimailman, joka toistuisi jokaisessa kuvituksessa. Päädyin lopulta käyttämään paljon sinertäviä ja violetteja sävyjä. Lisäsin väriin myös huomiota herättävän keltaisen, joka toimi myös violetin vastavärinä. Väri-

valintoihini vaikutti myös niistä muodostuvat mielikuvat. Violetti mielletään usein mystiseksi ja salaperäiseksi väriksi, joka miinusta sopi uniaiheiseen kuvitukseen. Sininen on unenomainen väri, joka liitetään taas keveyteen ja rauhaan. Tummansininen kuvastaa myös hyvin yötä. Keltainen toimii taas huomiovärinä, jota on käytetty viestittämään sairautta, vaaraa ja karanteenia. (Hintsanen 2021)

Kuvituksen hahmot toteutin yksinkertaisesti ilman turhan yksityiskohtaisia elementtejä (kuva 39). Vaikka hahmot muistuttavat toisiaan, erottelin ne yksilöiksi erilaisten vaatteiden ja objektien avulla. Esimerkiksi juoksevan uneksija hahmon tunnistaa sekä isossa että pienessä kuvituksessa samaksi hahmoksi yöpuvun ja tyynyn ansiosta. Yksinkertaisesti toteutettujen hahmojen liikkeitä on myös huomattavasti helpompi animoida. Kuvituksestani tulikin lopulta hyvin hahmokeskeinen. Hahmot toimivat myös animaatioissa isossa roolissa osana tarinankerrontaa.



KUVA 38. Isossa kuvituksen staattiset elementit, joita ei ole tarkoitus animoida.



KUVA 39. Isossa kuvituksessa esiintyvät hahmot.

4.6 Animaatio

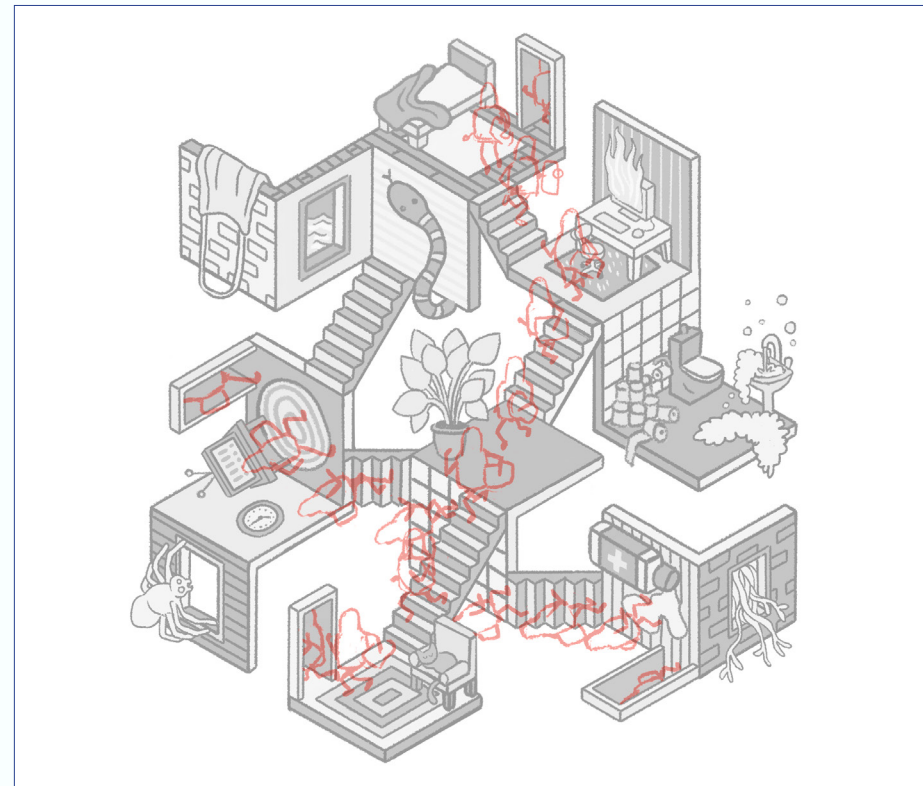
Toteutin animaationi frame by frame -tekniikalla, jossa jokaisessa animaation kehyksessä tapahtuu muutos. Tekniikka on tuttu esimerkiksi piirroselokuvista tai stop motion -animaatioista. Perinteisissä piirroselokuviissa esimerkiksi piirrettiin käsin liikkuvat osat paperille tai läpinäkyville kalvoille staattisen taustapiirustuksen päälle. Tekniikka ei ole enää niin yleinen animaatioiden tuotannossa, sillä se on hyvin aikaavievä ja monimutkainen, vaikka tietokoneet ovatkin helpottaneet sen työntekoa huomattavasti. Valitsin tekniikan kuitenkin tästä huolimatta, koska se on itselleni tuttu. Lisäksi mielestäni piirretyn animaation visuaalisuus sopisi hyvin kuvitukseni sarjakuvamaiseen tyyliin.

Haastavimpiin animaatioihin, kuten hahmojen juoksuun, luonnostelin aluksi liikkeen hyvin yksinkertaisesti kehys kerrallaan (kuva 40). Luonnostelu on monimutkaisessa animaatioissa hyvin tärkeää, sillä liikkeen virheitä on helpompi muokata luonnos-

vaiheessa kuin valmiissa kuvituksessa. Juokseminen ja kävely ovat yhdet haastavimmista asioista animoida sulavasti. Tämän takia käytin luonnosteluvaiheessa apunani erilaisia piirrettyjä juoksuanimaatioita, joista otin mallia hahmoni käsien ja jalkojen asen-

toihin. Kun animaation liike näytti minusta sulavalta, aloin piirtää lopullisia kuvituksia hahmoista kehys kerrallaan luonnosten päälle. Piirsin jokaisen asennon hahmon liikkeestä erilliselle tasolle eli layerille. Koska tasoja kertyi animaatioon todella paljon, oli

tärkeää pitää ne hyvässä järjestyksessä työskentelyn helpottamiseksi. Kokosin tietyt tasot myös omiksi ryhmikseen. Esimerkiksi koronavirus hahmon ryhmä sisältää 68 tasoa eli 68 eri asentoa, joista liike kuvaan lopulta muodostuu (kuva 41).



KUVA 40. Luonnokset uneksijan juoksuanimaatioon.



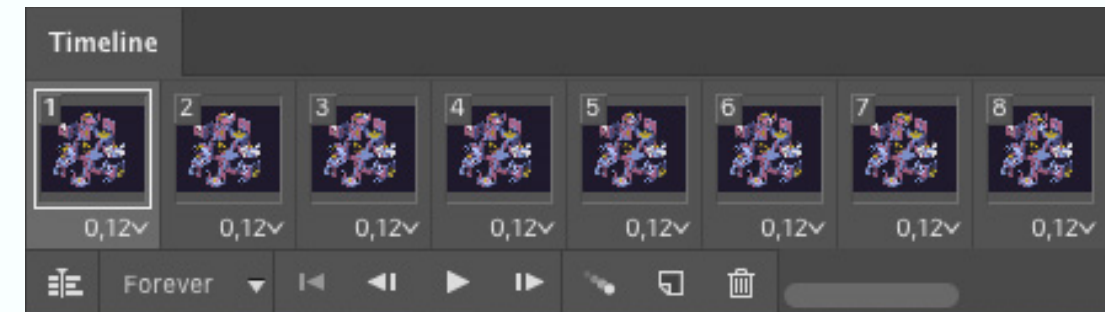
KUVA 41. Koronaviruksen animaatio muodostuu useasta kuvasta.

Animaatiossa käytin Photoshop-ohjelman Aikajana-paneelia (engl. Timeline panel) (kuva 42). Sen avulla pystyin muokkaamaan jokaisessa kehyksessä tapahtuvaa muutosta. Valitsin jokaiseen kehykseen aina tietyn piirustuksen näkyviin sekä piilotin muut kuvan tasot. Paneelin alaosan toimintojen kautta pystyin toistamaan animaation ja näkemään liikkuvatko osat haluamallani tavalla. Lisäksi pystyin asettamaan animaation toistamaan itseään automaattisesti, mikä on olennainen osa GIF-animaatioita. Kehyksen alaosan luku osoittaa sen keston. Esimerkiksi ensimmäisen ison kuvituskuvani yhden kehyksen kesto on 0,12 sekuntia ja kaiken kaikkiaan lopulliseen animaatioon kehyksiä kertyi 70 kappaletta. Yhden luuppauksen kesto on siis noin 8 sekuntia.

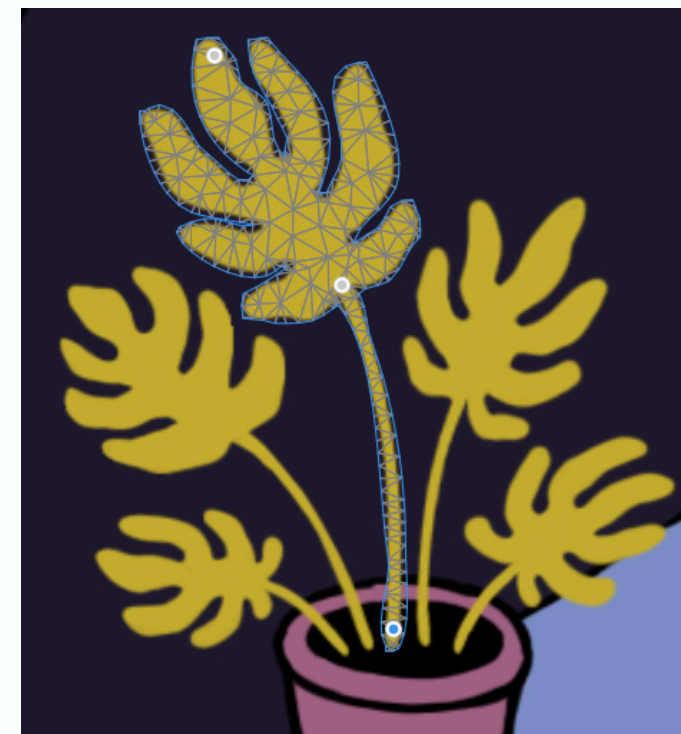
Toinen hyödyllinen työkalu, jota käytin animaationi työstöön oli Puppet Warp Tool, jota ohjelman suomenkielisessä versiossa kutsutaan Nukketeatterin käyristysmuunnokseksi (kuva 43). Käytin työkalua erityisesti kasvien animaatioon, sillä sen avulla

pystyy taivuttamaan kuvan osia hyvin sula-vasti. Puppet warp toimiikin siis erinomaisesti esimerkiksi tuulen vireessä hennosti liikkuvien asioiden animaatioon. Työkalu muodostaa kuvan päälle verkon (engl. mesh), joka osoittaa kuvan muunneltavan alueen. Verkoston päälle merkitään pisteitä ja näiden pisteiden liikuttelulla pystytään muuttamaan kuvan muotoa. Kasvien animaatiossa työstin jokaisen lehden erikseen. Kiinnitin lehteen kolme pistettä, joiden avulla liikutin sitä kaartumaan oikealle ja taas takaisin vasemmalle. Tallensin jokaisen lehden asennon omalle tasolle. Kun ne toistetaan peräkkäin, syntyy lehteen hento liike.

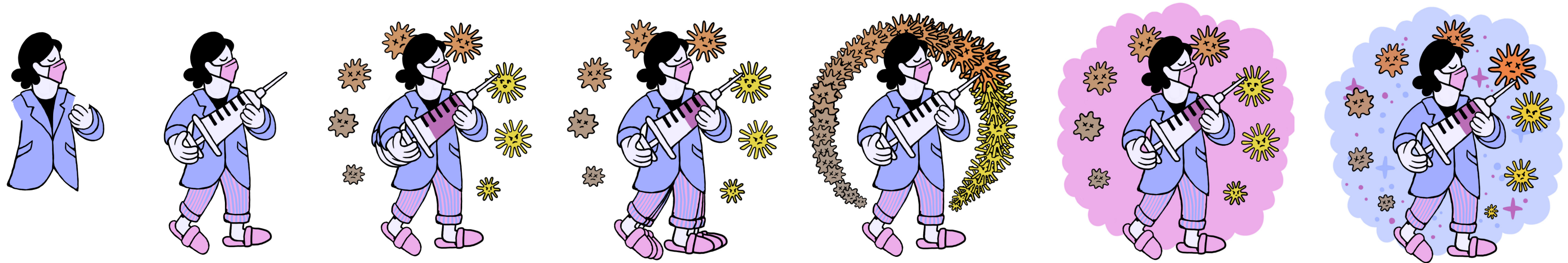
Isossa pääkuvituskuvassa työstin animaation kahdessa osassa. Ensin piirsin uneksisen ja koronavirushirviön juoksun. Tämän jälkeen aloin suunnittelemaan taustan animaation. Halusin, että myös taustalla näkyisi liikettä mutta kuitenkin maltillisesti, että katsojan päähuomio kiinnittyisi juuri hahmoihin. Lisäsin liikettä ensin asioihin, jotka eivät toimisi staattisina kuvina, kuten esi-



KUVA 42. Aikajana-paneelin kautta nähdään animaation kehykset.



KUVA 43. Puppet Warp -työkalun käyttöä.



KUVA 44. Pienen kuvituskuvan animaation työstö vaihe vaiheelta.

merkiksi pulppuava vesihana ja palava tietokone. Lisäsin liikettä myös eläviin olentoihin niin kuin hämähäkkiin, käärmeeseen sekä kissaan. Pienet liikkuvat yksityiskohdat elävöittävät taustaa ja saavat katsojan tutkimaan kuvan tapahtumia entistä pidempään. Kun taustan animaatio oli valmis, lisäsin sen päälle juoksevat hahmot.

Olen havainnollistanut yllä olevaan kuvaan käyttämäni animaatiotekniikan eri työvaiheita (kuva 44). Aluksi olen kuvittanut kuvan

staattiset osat ja sen jälkeen liikkuvat. Esi-merkiksi hoitajahahmon oikean käden ja jalat piirsin erillisinä osina. Kopioin jalat ja käden kolmelle uudelle tasolle ja kääntelin niitä hieman alkuperäisestä asennosta. Näin sain tuotua niihin yksinkertaisen heiluvan liikkeen. Piirsin taustalla pyörivästä koronaviruksesta ensin versiot kahdeksaan avainkehukseen (engl. keyframe). Avainkehyksellä viitataan animaation liikkeen tärkeimpiin pääkohtauksiin. Niillä kuvataan usein liikkeen alku ja loppu. Avainkehukset toimivat op-

paana lopullisen liikkeen suunnittelussa. Avainkehysten väliin piirsin välikehukset (engl. in-between), joiden avulla virus liikkuu sulavasti avainkehuksesta toiseen. Kaiken kaikkiaan viruksen liikkeeseen sisältyy 35 eri kuvaa. Lopuksi piirsin vielä hahmon taustalle pilveä muistuttavan elementin ja vilkkuvan tähtitaivaan, joka on olennainen osa myös muiden kuvitusten taustaa.

Toisessa isossa kuvituskuvassa animoin samoilla esittelemilläni tekniikoilla aallot ja ra-

kennusten asukkaat. Kuvitus oli muuten suhteellisen helppo animoida mutta aaltojen sulava liike oli haasteellista toteuttaa. Lopulta sain liikkeen kuitenkin toistumaan haluamallani tavalla. Isojen kuvituskuvien värit olivat myös aluksi hyvin paljon haaleammat, jonka takia tein kuviin jonkin verran jälkikäsitteilyä värikorjailua.

Kuvitin ja animoin viimeiseksi toisen pienen kuvituskuvan, jossa uneksija hahmo ja koronavirus kamppailevat videopelissä. Anima-



KUVA 45. Pienen kuvituskuvan videopeli animaation avainkehyksiä.

tiota oli hauskaa ja mutkatonta toteuttaa, sillä aiempien kuvituskuvien työstön jälkeen animaatiotekniikka oli tullut jo tutuksi. Inspiraatio animaatioon tuli vanhoista kolikkopeleistä, joissa hahmojen liikkeet saattoivat olla hyvin yksinkertaisia ja töksähte-

leviä. Yksinkertaisen liikkeen takia lopullinen animaatio kuvituksessani koostuu pääosin vain avainkehysistä (kuva 45). Esimerkiksi uneksija hahmolla on animaatioissa vain neljä eri asentoa. Lisäsin kuvaan myös muita kamppailupeleihin liittyviä visuaalisia

elementtejä, kuten ”Ready, fight!” lausahduksen sekä hahmojen energia palkit. Jotta animaatio siirtyisi sulavasti toistamaan luuppauksen alusta, tein loppuun television kuvahäiriötä muistuttavan siirtymä efektin. Kuvaruutuun ilmestyy harmaita viivoja,

jotka häivyttävät aiemman kuvan ja tuovat ensimmäisen kehyksen kuvan uudelleen näkyviin. Kuvituksen taustan animoin samankaltaisen tyylliseksi kuin toisen pienen kuvituskuvan. Lopulta tallensin valmiit animaatiot GIF-tiedostoiksi.

5. Lopullinen kuvitussarja

5.1 Isot kuvituskuvat

Isojen kuvituskuvien kuvitus ja animaatio olivat suunnitteluprosessin työläin vaihe. Haastavin animaatio toteuttaa oli hahmojen juoksu. Olen kuitenkin tyytyväinen ensimmäisen ison kuvituskuvan lopputulokseen. Siinä on vahva idea, ja liike tukee sen tarinankerrontaa. Animaatiossa on selkeä huomiopiste, jota katsojan on helppo seurata.

Toisen ison kuvituskuvan idea olisi mielestäni kaivannut ehkä hieman kehitystä. Se ei ole yhtä näyttävä kuin ensimmäinen kuvituskuva. Lisäksi sen animaatio on ehkä turhan vilkas, ja katsojan voi olla vaikea keskittyä siihen. Toisaalta pohdin, että katsojasta olisi hauskaa löytää ja tutkia kuvien kaikkia pieniä yksityiskohtia ja tapahtumia, jonka takia pyrin elävöittämään koko kuvapinta-alan.

Tallensin kuvituksista myös staattiset versiot painettua lehteä varten. Still-kuvissa tulee ottaa huomioon, että liikkuvat

elementit ovat pysähtyneet sellaiseen kohtaan, että kuvan idea toimii. Asettelin esimerkiksi ensimmäisessä isossa kuvituskuvassa hahmot kuvan keskelle niin, että ne molemmat näkyvät hyvin ja juoksevat katsojaa kohti (kuva 46). Seuraavilla sivuilla olen esitellyt isojen kuvituskuvien lopulliset animaatiot yksitellen (kuvat 47–48).

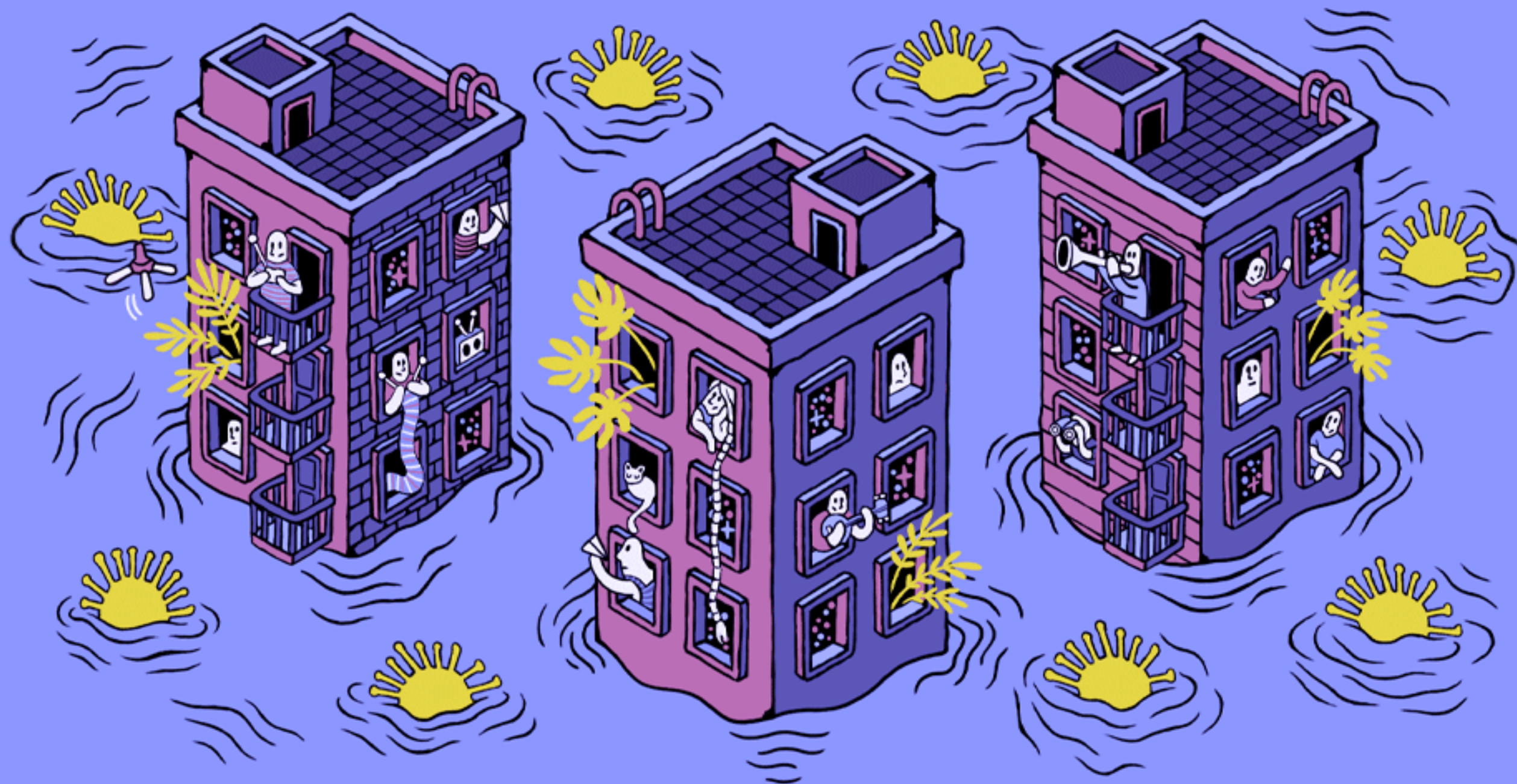
Kuvitusten työstö ja viimeistely oli lopulta mielestäni yllättävän aikaavievää. Toimeksiantona artikkelikuvitusten työstön aika-taulu voi olla vain pari päivää tai muutama tunti, jolloin tulee ottaa huomioon kuvituksen monimutkaisuus ja työn määrä. En usko, että olisin lähtenyt tekemään yhtä haastavaa kuvitussarjaa, jos aikaraja niiden työstöön olisi ollut vain viikko. Toisaalta oli vapauttavaa lähteä kokeilemaan jotain uutta kuvituksen parissa ilman tiukkaa aikataulua. Kaiken kaikkiaan liikkuva kuvitussarja on mielestäni hyvin onnistunut.



KUVA 46. Ison kuvituskuvan still-kuva.



KUVA 47. Pääkuvituksen
lopullinen animaatio.



KUVA 48. Toisen ison kuvitus-
kuvan lopullinen animaatio.

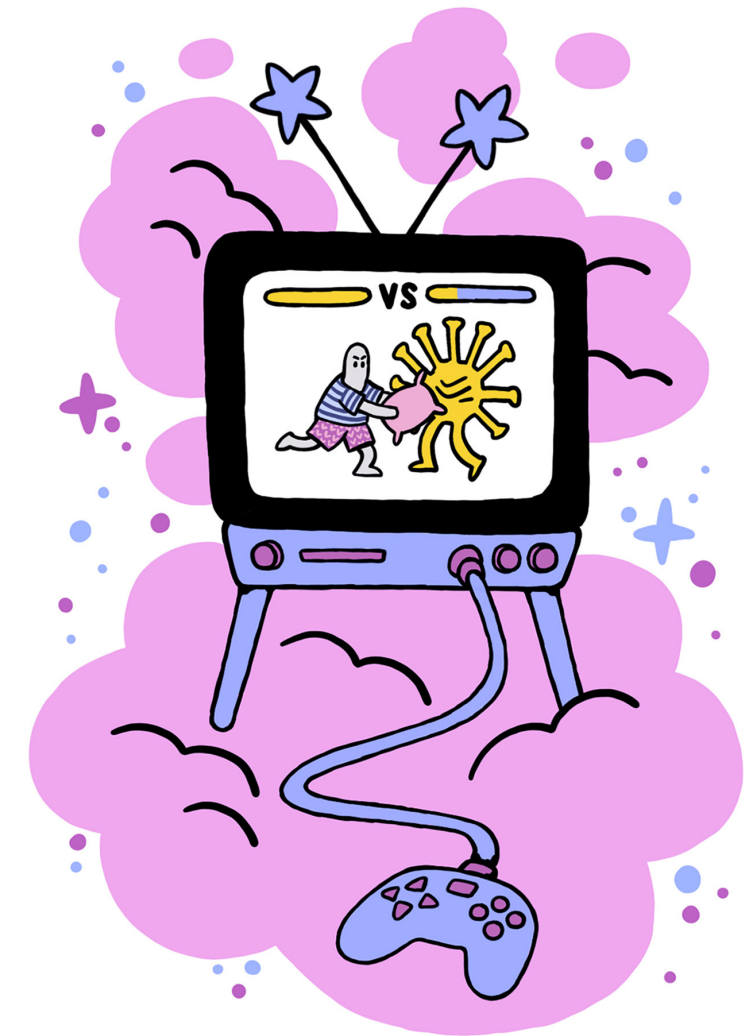
5.2 Pienet kuvituskuvat

Pienten kuvituskuvien lopulliset animaatiot onnistuivat mielestäni todella hyvin. Sain suunnittelemani ideat toimimaan niissä molemmissa sulavasti. Pyrin tekemään kuvista yksinkertaisempia niiden pienen koon vuoksi. Liike hoitajahahmon kuvituskuvassa toistuu rytmikkäästi, kun taas videopeli animaation tarinankerronta on ilmeikäs ja hupaisa. Molempien taustalla toistuvat samankaltaiset kuvaelementit, jotka tekevät niistä yhtenäisemmät. Pienet kuvituskuvat erottuvat selkeästi omaksi ryhmäkseen pääkuvitusten rinnalla.

Valitsin pienten kuvituskuvien still-kuviksi yhden niiden avainkehysistä. Esimerkiksi ensimmäisessä pienessä kuvituksessa kuva on pysähtynyt kohtaan, jossa rokotteen pistos osuu virukseen (kuva 49). Toisen pienen kuvituskuvan staattisessa versiossa uneksija lyö koronavirushirviötä tyynyllä (kuva 50). Esittelen pienten kuvituskuvien lopulliset animaatiot seuraavilla sivuilla (kuvat 51–52).



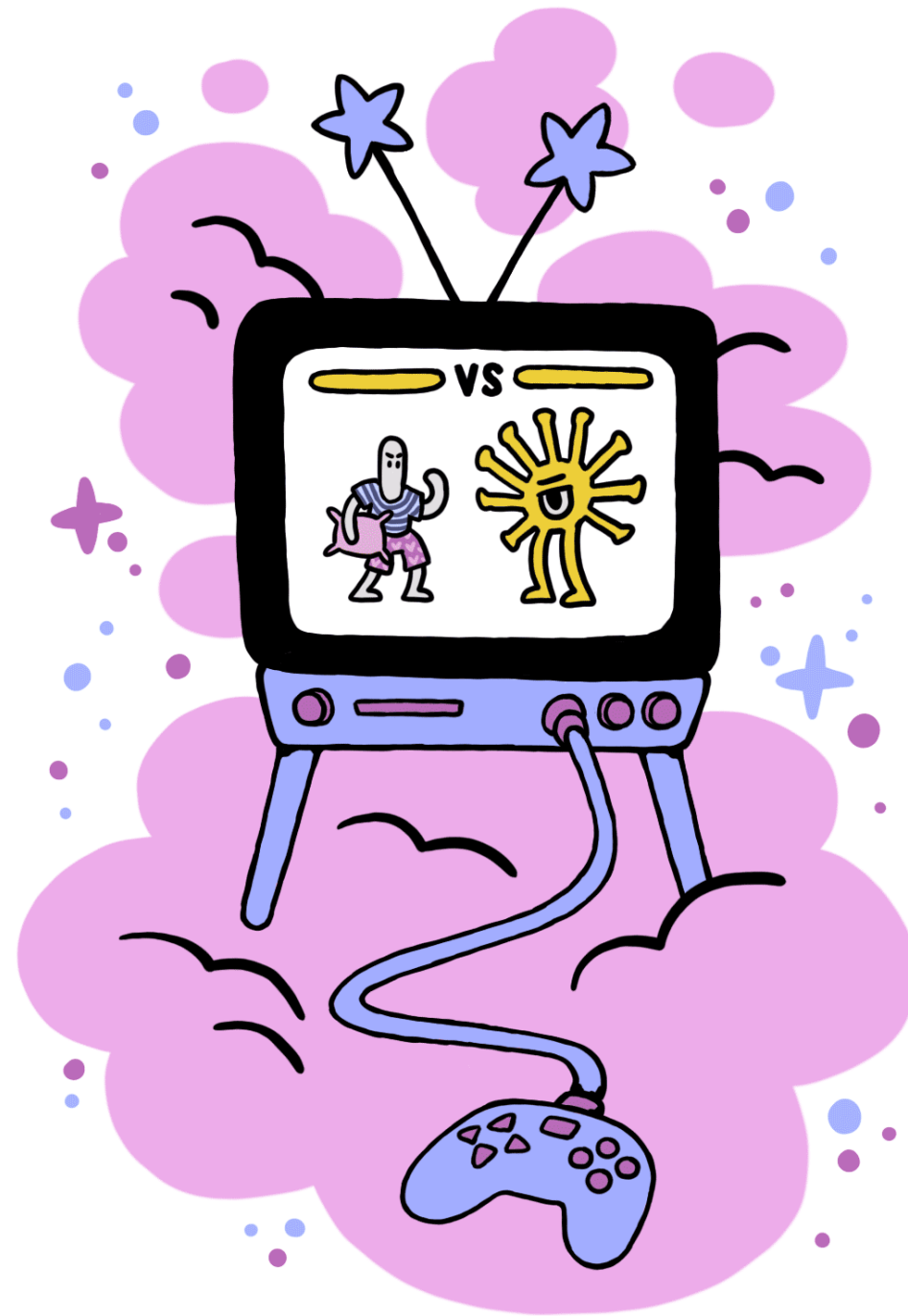
KUVA 49. Hoitajahahmo kuvituskuvan still-kuva.



KUVA 50. Unien hallinta kuvituskuvan still-kuva.



KUVA 51. Hoitajahahmo kuvituskuvan lopullinen animaatio.



KUVA 52. Unien hallinta kuvituskuvan lopullinen animaatio.

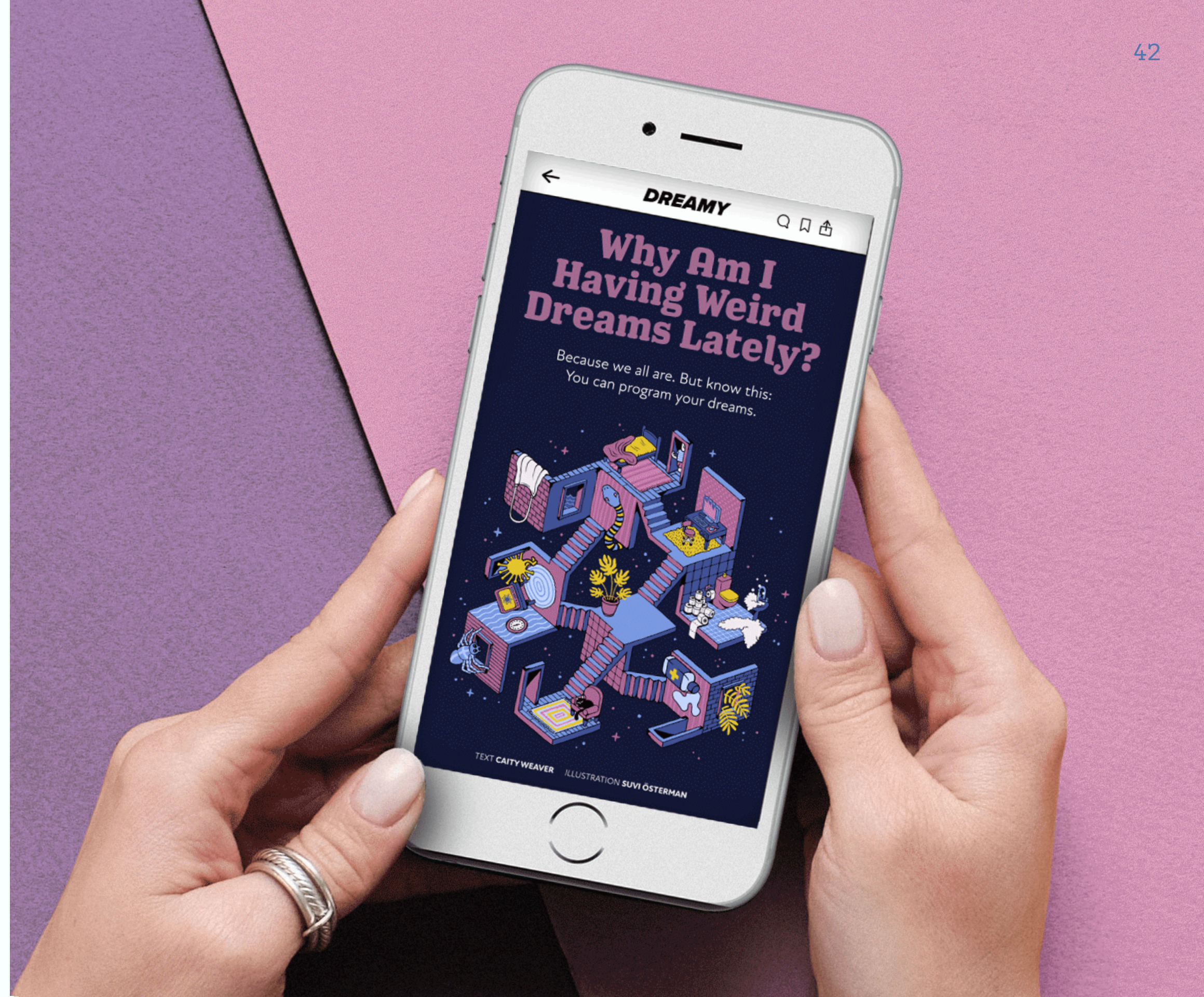
5.3 Havainnekuvat

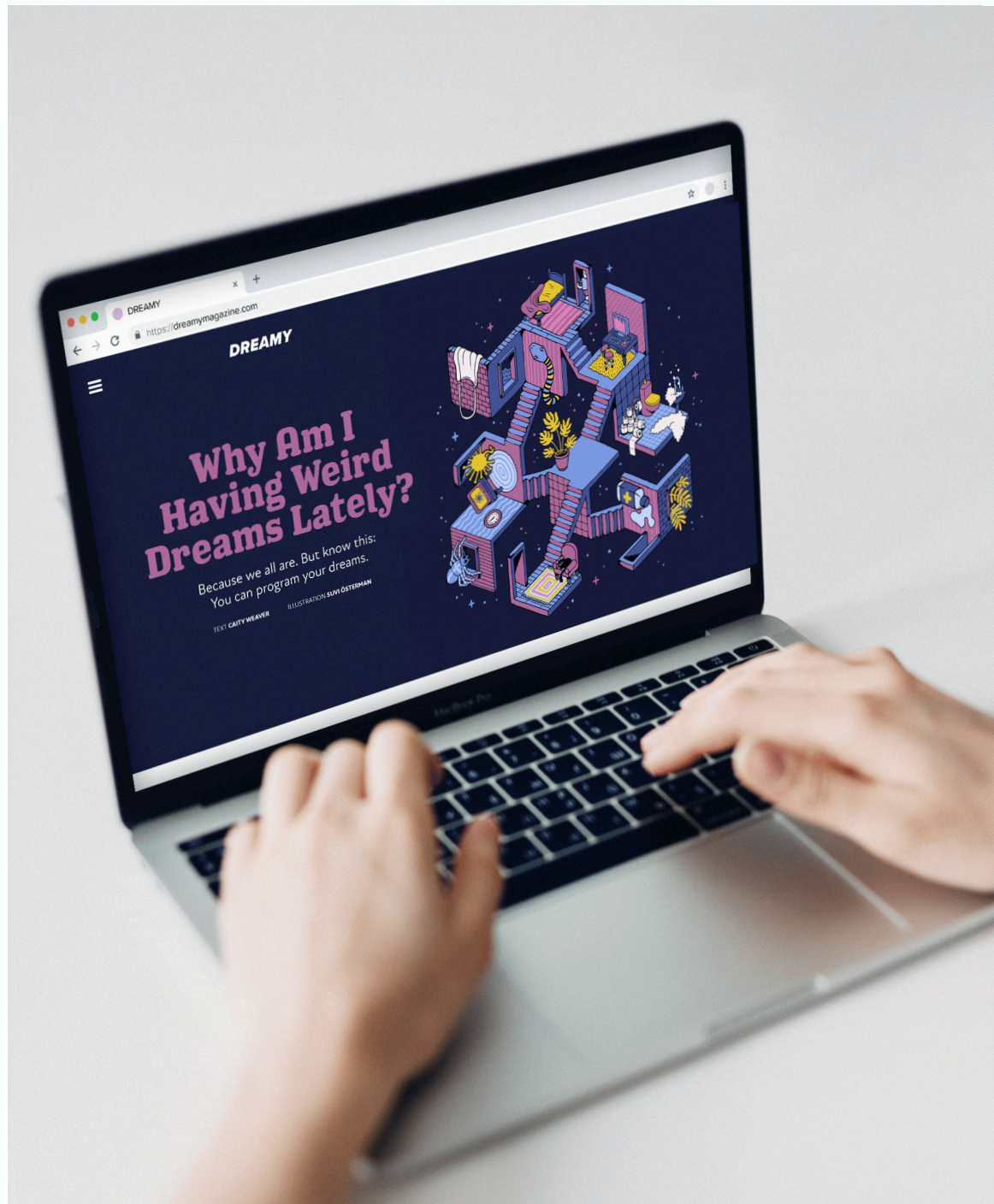
Mallikuvien (engl. mock-up) avulla pystytään helposti havainnollistamaan tuotetta tai suunnitelmaa sen käyttötarkoituksen kontekstissa. Halusin luoda omalle kuvituskuvasarjalleni havainnekuvat sekä digilaitteille että painettuun lehteen ja kokeilla, miten kuvat istuvat tekstin kanssa eri julkaisualustoille.

Kuvitukset verkkojulkaisussa

Verkkoartikkeleita luetaan paljon lehtien omilta verkkosivuilta mutta myös paljon niiden oman sovelluksen kautta esimerkiksi kännykällä tai tablettitietokoneella. Sovitin kuvitukseni mallikuvissa kuvitteellisen lehden nettisivulle sekä sen sovellukseen (kuvat 53–57). Mielestäni pienet kuvitukset toimivat varsin hyvin mobiiliversiossa, jonka julkaisupohjaan ne sopivat toimivasti. Isojen kuvituskuvien yksityiskohdat tosin hieman kärsivät pienellä kuvaruudulla.

KUVA 53. Pääkuvituskuva mobiiliversiossa.



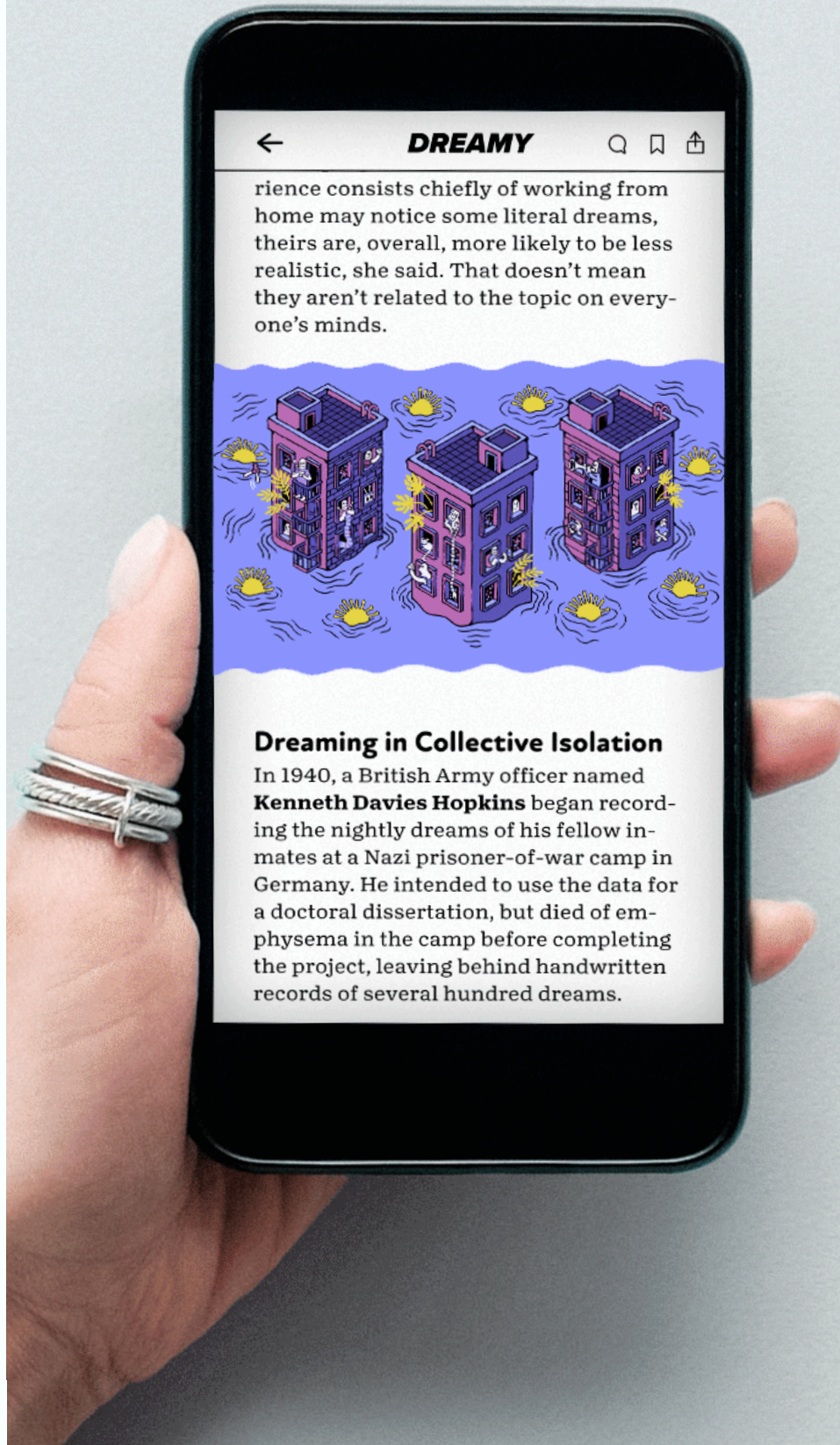


KUVA 54. Pääkuvituskuva nettisivuversiossa.



KUVA 55. Pieni kuvituskuva artikkelin mobiiliversiossa.

KUVA 56. Toinen iso kuvituskuva artikkelin mobiiliversiossa.



KUVA 57. Toinen pieni kuvituskuva tablettitietokoneella.

Kuvitukset painetussa lehdessä

Koska samat artikkelit ja niiden kuvituskuvat ilmestyvät usein sekä printissä että verkossa, halusin havainnollistaa mallikuvina, miltä omat kuvitukseni näyttäisivät painetussa lehdessä (kuvat 58–60). Vaikka liikkuvat kuvitukseni ovat lähtökohtaisesti suunniteltu verkkoalustalle, toimivat niiden staattiset versiot mielestäni myös hyvin lehden sivuilla. Rivitin taitossa tekstin pienempien kuvituskuvien ympärille ja nostoiksi otin katkelmia tekstistä, jotka olivat toimineet kuvitusten ideoiden inspiraationa.

Kuvittajien tehtävänä ei ole taittaa kuvituksen artikkelia julkaistavaan lehteen, vaan tämän työn hoitaa yleensä lehden oma graafinen suunnittelija. On kuitenkin hyödyllistä luonnostella, miten kuva asettuu tekstin yhteyteen. Esimerkiksi, jos kyseessä on koko aukeaman kuvitus, tulee kuvituksessa ottaa huomioon sen koko ja myös keskellä oleva sivujen nidos.

KUVA 58. Ensimmäisen aukeaman mallikuva.



Why Am I Having Weird Dreams Lately?

Because we all are. But know this:
You can program your dreams.

TEXT CAITY WEAVER ILLUSTRATION SUVI ÖSTERMAN

The question of whether “anyone else” has “been having” strange dreams (“lately”) is perennially popular online. It is a spooky yet comforting query: Has anyone else stumbled onto possible evidence that the universe possesses a finite metaphysical infrastructure occasionally detected by the subconscious?

In recent weeks, however, the question has been posed with increasing frequency. Local news personalities in particular appear uniquely susceptible to wondering if anybody else is having strange dreams, with meteorologists and anchors in, for instance, Texas, Connecticut, North Carolina, Washington, Wisconsin, and New York, having recently posed it on their public Facebook pages. And the Google query “why am i having weird dreams lately” has quadrupled in the United States in the past week.

National media properties — anxious to provide lighthearted human interest stories to counterbalance news items like a recent announcement that the convenience store chain Wawa was sending a refrigerated truck to New Jersey to serve as a temporary morgue, yet hamstrung by the dearth of novel experiences it is possible to uncover in one’s own home — have hastened to supply the answer.

The answer is: Yes, someone else is having weird dreams lately. (Always.) But are we — humanity — dreaming with more frequency, and more vividly, right now? The answer is: Also, likely, yes — at least for many people.

As the new coronavirus’s grip strengthens to a chokehold, waking life itself for many has taken on an odd, dreamlike air.

Dreams are fugitive; their analysis is inherently based on incomplete information. Dreaming takes place in short bursts roughly every 90 minutes during R.E.M. sleep, a stage of rest characterized by rapid eye movements.

R.E.M. periods lengthen over the course of a night’s sleep and increase in so-called “R.E.M. density,” reflecting higher levels of activity in the sleeping brain. Thus, a person who sleeps more is more likely to have longer and more vibrant dream periods.

This effect is heightened for the chronically sleep-deprived: Someone hoping to “catch up” on sleep, who slumbers for 10 or more hours, is likely to experience dreams as vivid as those otherwise only found in narcoleptics. (Narcoleptics spend much more time in R.E.M. sleep than normal sleepers and report more vivid dreams and nightmares.)

So why are so many people currently alarmed by their dreams?

As the new coronavirus’s grip strengthens to a chokehold, waking life itself for many has taken on an odd, dreamlike air.

For populations unexpectedly and indefinitely confined to their homes, time-keeping no longer seems staked to the orderly movements of the sun, but tied to a cloud selected at random.

The surreal reality of American cities and towns also mirrors the half-remembered, half-empty approximations explored in sleep, ordered by the same pliable, foggy logic: Masks are pilloried until they are mandatory; liquor stores open early for sexagenarians only; an invisible plague makes people fall gravely ill seemingly at random; touching anything — everything — is banned.

Metaphors and Nightmares

Deirdre Barrett, a psychologist at Harvard Medical School who has spent the past four decades studying dreams, has been in high demand lately. In April alone, she has spoken about dreams to a handful of outlets including The Los Angeles Times, The Cut, Vice and Yahoo! Sports.

In an interview with The New York Times, Dr. Barrett confirmed that many people are having weird dreams. “A ton of bug dreams,” she said. A few weeks ago, she created a public survey to gather dream data from the pandemic. In it, she asks

respondents to describe any dreams they have had that they feel are “related to the Covid-19 coronavirus pandemic.” (Participants should also relay whether they have had specific experiences with the virus, in terms of being a health care provider, or having been diagnosed, symptomatic or tested for the disease.)

Dangers and threats that are difficult to visualize — such as abstract fears, or real invisible hazards like a poison gas attack — often cause similar metaphors to appear across the sleeps of concerned dreamers, she said. Tidal waves are common, as are monsters.

Nightmares are widely known to follow in the wake of trauma, and for survivors with post-traumatic stress disorder, the effect is even more pronounced; frequent disturbing dreams are described as a “hallmark” of PTSD.

But Dr. Barrett was quick to emphasize that while many Americans are experiencing the effects of the pandemic as “somewhat as a significant life change” — and might be having unsettling dreams — the circumstances do not, at present, meet the threshold for trauma in most people. “It’s a stretch to say we’re all being traumatized in the sense that psychology means,” she said.

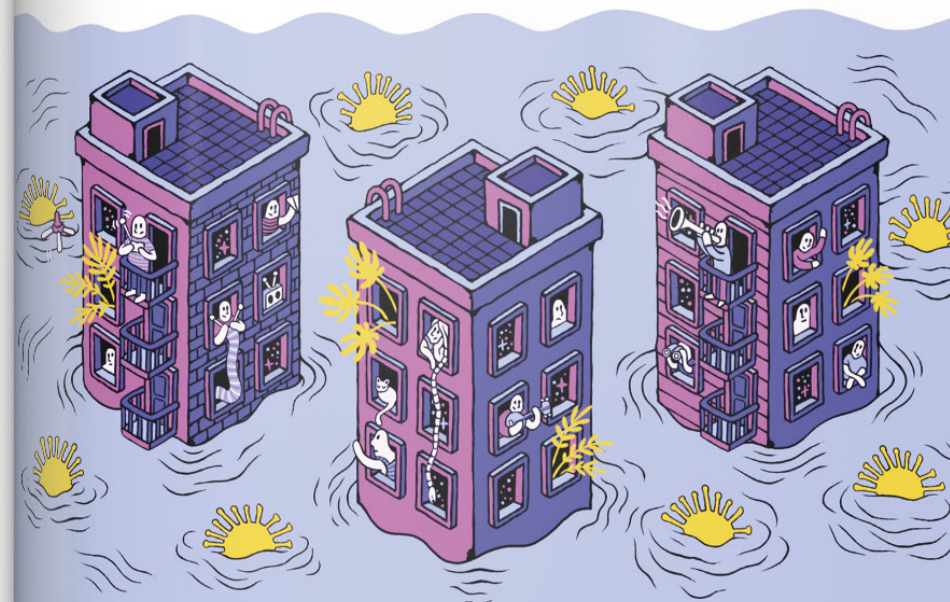


Experiences of short, intense trauma, said Dr. Barrett — like battle warfare, or working 12-hour shifts at a hospital overwhelmed by Covid-19 patients — “have

such inherently vivid specific imagery that goes with the trauma that they are likelier to be dreamed about in a more realistic way.

“The virus-related dreams of, for instance, nurses managing the chaos of the outbreak firsthand might be differentiated from those of the general public by their stark realism...”

“The virus-related dreams of, for instance, nurses managing the chaos of the outbreak firsthand might be differentiated from those of the general public by their stark realism — dreams consisting of, in essence, variations of real life scenes from their days, played out in sleep. “The people that are deciding whether to give a ventilator to one patient or not, who have bodies lined up in their hallways — those people are certainly meeting the usual criteria for what we call acute trauma, and we’d expect to see post traumatic reactions from them,” Dr. Barrett said.



(Those subject to severe trauma dreams may already be experiencing them, if they're getting adequate sleep. If they're currently sleep-deprived, the disturbing dreams are more likely to occur down the line, after their schedules have calmed.)

While people whose coronavirus experience consists chiefly of working from home may notice some literal dreams, theirs are, overall, more likely to be less realistic, she said. That doesn't mean they aren't related to the topic on everyone's minds.

Dreaming in Collective Isolation

In 1940, a British Army officer named **Kenneth Davies Hopkins** began recording the nightly dreams of his fellow inmates at a Nazi prisoner-of-war camp in Germany. He intended to use the data for a doctoral dissertation, but died of emphysema in the camp before completing the project, leaving behind handwritten records of several hundred dreams.

Conditions at the officers' camp were nothing like those at the Nazi-run concentration and death camps. Prisoners were adequately fed and housed, though their social interaction and freedom of movement was curtailed. And the majority of the men had not seen much fighting, having been captured in the first battle that they ever fought, said Dr. Barrett of the inmates, whose dream records she analyzed in 2012.

While there is obviously not a direct comparison between prisoners of war and

people who have simply been urged to stay home and are perhaps bored but playing Nintendo, the circumstances of the prisoners' isolation — confined but not tortured; deprived but not starved; separated from friends and family but permitted to correspond; detained unexpectedly for an unknown period of time — may offer some insights into our current dream topography. Dr. Barrett has found herself speaking about them a lot lately.

Apart from what she called a "small proportion of post-traumatic dreams," the soldiers' dreams were "bland on most dimensions" than the expected male norms, based on other dream research. The imprisoned men's dreams had less success, good fortune and friendliness, but also less failure, misfortune and aggression. "They had less intense social interactions," she said. "They had much less sex in their dreams."

The dreams also differed from those of other men in their higher nostalgic content. Common subjects, according to Dr. Barrett, were "family of origin, distant past, hometown." Sometimes the men dreamed of returning to their families and hometowns only to discover no one had noticed their absence.

Another theme that occurred more often and vividly than in the normative sample was something else the prisoners were missing: "Food, food, food," said Dr. Barrett. She anticipates an uptick in food dreams as virus confinement continues. Interestingly, a small percentage of the prisoners' dreams centered

Whether or not you end up with some mastery over your dreams, you can take heart in the fact that even vivid, strange ones are good for you.

around escapes — most often anxious dreams of failed attempts. But two prisoners in the 79 person sample regularly had dreams of successful escapes. The dream data for both men ends on the same date. (They escaped.)

Choose Your Own (Somnolent) Adventure

For anyone looking to wrest control over their dreams back from a runaway subconscious, Dr. Barrett recommends attempting to "program" your dreams as you fall asleep. So-called "dream incubation," she said, "has a pretty high success rate."

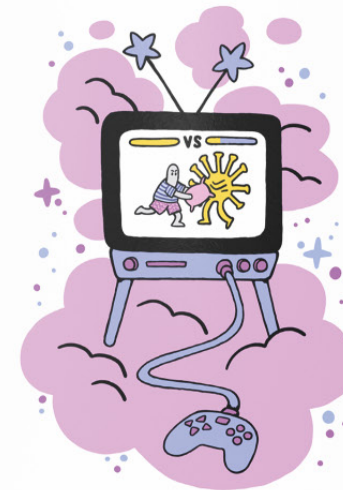
Choose a category of dream you'd like to have — for instance: flying, although the intended dream subject need not be abstract. At bedtime, remind yourself of it. "If you're a good visualizer, imagine yourself soaring aloft," she said. "If images don't come easily to you, place a photo or other objects related to the topic on your nightstand to view as the last thing before turning off your light."

Repeat to yourself what you want to dream about as you drift off to sleep. The technique, she cautioned, works "much better than chance, but not reliably every night anyone is trying it." Whether or not you end up with some mastery over your dreams, you can take heart in the fact that even vivid, strange ones are good for you.

"There are certainly some biological things that R.E.M. sleep is doing, certain neurotransmitters are shut down and being restored," said Dr. Barrett. "There's some theory that simply activating the brain every 90 minutes may be good for it in some way."

At the very least, it may help to know: Other people are having weird dreams too. ♦

This article was originally published by The New York Times on April 13, 2020.



6. Yhteenveto

Opinnäytetyöni keskeisin tavoite oli toteuttaa mielenkiintoinen liikkuva kuvituskuvasarja valitsemalleni artikkelille. Journalistisen kuvittamisen tutkimisen kautta opin paljon uutta aiheesta ja oivalsin uusia tekniikoita ja mahdollisuuksia kuvituksen suunnitteluun. Olen saanut myös uusia näkökulmia kuvituksen tarinankerrontaan sekä sen tulkintaan. Opin myös paljon ammattilaiskuvittajien neuvoista ja uskon, että tiedoista on hyötyä myös tulevaisuuden projekteissani.

Olen opinnäytetyöni myötä havainnut, kuinka monipuolinen ja ainutlaatuinen viestinnän keino kuvituskuva todella on. Kuvituskuva ei ole pelkkä tekstin koriste. Se herättää lukijan huomion ja toimii tekstin tukena yhdistäen tiedon ja tunteen. Liikkuvalla kuvalla näitä ominaisuuksia voidaan vahvistaa, ja tarina pystytään kertomaan aivan uudella tavalla ja

vielä muistettavammalla tavalla. Olenkin siis opinnäytetyöni myötä alkanut arvostaa kuvituskuvaa entistä enemmän ja toivon, että pääsen työskentelemään sen parissa myös tulevaisuudessa.

Suunnitteluprosessin alkuvaiheessa opin uusia menetelmiä tekstin työstöön ja sen hyödyntämiseen kuvituksen ideoinnissa. Löysin uusia tapoja visualisoida erilaisia abstrakteja ja monimutkaisia aiheita sekä visuaalisia keinoja, joilla voi viestittää näitä merkityksiä. Ideointivaiheessa aloin pohdimaan kuvituskuvaa myös paljon analyttisemmin viestinnän tehokeinona.

Vaikka kuvitusten työstö ja animointi olivatkin työläs ja aikaavievä prosessi, oli työ kuitenkin hyvin opettavainen ja antoisa kokemus. Suunnitteluprosessin aikana näin oman kehitykseni suunnittelijana ja kehitin omia ongelmanratkaisutaitojani.

Oli myös mielekästä kokeilla jotakin uutta kuvittamisen parissa ja haastaa itsensä oppimaan lisää uudesta aihealueesta. Tavoitteeni oppia elävöittämään omat kuvitukseni animaation avulla myös toteutui hyvin ja jatkan tästä edelleen varmasti myös taidon kehittämistä eteenpäin.

Lopulliset GIF-animaatiot ovat mielestäni onnistuneita. Sain luotua omalla tunnistettavalla kuvitustyylilläni näyttävän kokonaisuuden, ja kuvat toimivat artikkelin tukena mielestäni hyvin. Parannusehdotuksena toisin animaatioihin kuitenkin enemmän rauhaa. Innostuin ehkä tuomaan liikettä joihinkin kuviin liikaa, ja tämä luo kuvista turhan vilkkaita ilman erottuvaa huomiopistettä. Jatkokehityksenä kuvituksiin voisi verkkoympäristössä tuoda myös interaktiivisuuden. Lukija voisi esimerkiksi ohjata uneksijaa videopelissä tai klikkaamalla vaikuttaa asukkaiden toimiin eristyksessä.

Loppujen lopuksi olen ylpeä kuvituskuvasarjani lopputuloksesta. Työn haastavuudesta huolimatta sain kasaan toimivat animaatiot, joita on kiinnostava katsella. Kuvituskuvisa on yhtenäinen tunnelma ja ne toimivat kokonaisuutena. Jokainen kuvitus on kuitenkin myös yksilöllinen omalla ideallaan ja kaikki niistä käsittelevät erikseen yhtä tiettyä tekstin osa-aluetta. Alun ideointivaiheen vaikeuksista huolimatta saavutin lopulta kaikki asettamani tavoitteet liikkuvan kuvituksen suhteen. Opinnäytetyöprosessin aikana usko ja luottamus omaan tekemiseen sekä taiteelliseen visioon myös vahvistuivat paljon.

7. Lähteet

Painetut lähteet

Gardberg, L. 2011. Savitauluista laseriin: kirjapainotaidon historia. Helsinki: Avain.

Hall, A. 2011. Illustration. Lontoo: Laurence King Publishing.

Hatva, A. 1993. Kuvittaminen. Helsinki: Rakennustieto Oy.

Heller, S. & Chwast S. 2008. Illustration: a visual history. New York: Abrams.

Kortti, J. 2016. Mediahistoria: viestinnän merkityksiä ja muodonmuutoksia puheesta bitteihin. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Leinonen, T. 2014. 100 vuotta suomalaista animaatiota. Helsinki: Aalto yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu.

Salo, M. 2000. Imageware: kuvajournalismi mediafuusiossa. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.

Shaw, A. 2020. Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design. Toinen painos. New York: Routledge, Taylor & Francis Group.

Tietäväinen, V. & Hänninen, V. 2018. Kertova kuva: journalistisen kuvituksen mahdollisuuksia ja keinoja. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Sähköiset lähteet

Aikakausmedia. 2020. KMT: Suomalaisista aikakausmedioista 57 tavoittaa yli 100 000 lukijaa printissä. Viitattu 4.2.2021.

Saatavissa <http://www.aikakausmedia.fi/ajankohtaista/tiedotteet/tiedote-13102020-kmt-suomalaisista-aikakausmedioista-57-tavoittaa-yli-100-000-lukijaa-printissae/>

Bajak, A. 2015. Mikey Burton on how illustrations complement journalism. Storybench. Viitattu 1.4.2021.

Saatavissa <https://www.storybench.org/meet-your-maker-mikey-burton-on-how-illustrations-complement-journalism/>

Fidler, R. 2010. Predicting e-readers in 1981: A look back at the future. The Society for News Design. Viitattu 4.2.2021.

Saatavissa <https://www.snd.org/2010/01/predicting-e-readers-in-1981-a-look-back-at-the-future/>

Groteski. 2015. Printti elää! Viitattu 4.2.2021.

Saatavissa <https://www.groteski-magazine.fi/2015/12/11/printti-elaa/>

Hanquist, E. 2021. Editorial Illustration for Magazines. Verkkokurssi. Domestika. Viitattu 13.3.2021.

Saatavissa <https://www.domestika.org/en/courses/1237-editorial-illustration-for-magazines>

Hietamäki, H. 2020. Suomalaiset lehdet käyttävät liian vähän kuvitusta, kirjoittaa päätoimittaja Henna Hietamäki. Journalisti. Viitattu 2.3.2021.

Saatavissa <https://www.journalisti.fi/artikkelit/2020/4/suomalaiset-lehdet-kyttvt-liian-vhn-kuvitusta-kirjoittaa-ptoomittaja-hen/>

Hillegas, K. 2019. How to Work with Editorial Illustration Clients | Illustrating for Newspapers and Magazines. Video. Viitattu 20.3.2021.

Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=SgRMnik6wGk>

Hintsanen, P.

2021. Coloria. Viitattu 22.3.2021.

Saatavissa <https://www.coloria.net/index.htm>

2020. Punainen. Coloria. Viitattu 20.3.2021.

Saatavissa <https://www.coloria.net/varit/punainen.htm>

Kuvittajat. 2020. Aliina Kauranne on Vuoden kuvittaja 2020. Viitattu 20.3.2021.

Saatavissa <https://kuvittajat.fi/uutiset/aliina-kauranne-on-vuoden-kuvittaja-2020>

Quito, A. 2019. Why editorial illustrations look so similar these days. Quartz. Viitattu 15.3.2021.

Saatavissa <https://qz.com/quartz/1728767/why-editorial-illustrations-look-so-similar-these-days/>

Sanoma. 2020. KMT 2019: 95 % suomalaisista lukee viikoittain sanoma- tai aikakauslehtiä. Viitattu 4.2.2021.

Saatavissa <https://media.sanoma.fi/ajankohtaista/2020-03-17-kmt-2019-95-suomalaisista-lukee-viikoittain-sanoma-tai-aikakauslehtia>

Simola, K. 2019. Sanomalehtien digilevikki kasvaa yhä. Suomen Lehdistö. Viitattu 4.2.2021.

Saatavissa <https://suomenlehdisto.fi/sanomalehtien-digilevikki-kasvaa-yha/>

Tietäväinen, V.

2011a. Journalistisen kuvituksen merkitys I/IV / The Role of Journalistic Illustration I/IV. Blogi. Viitattu 20.3.2021.

Saatavissa <http://linjamiehet.fi/blog/post/241/journalistisen-kuvituksen-merkitys-iiv-the-role/>

2011b. Journalistisen kuvituksen merkitys IV/IV / The Role of Journalistic Illustration IV/IV. Blogi. Viitattu 20.3.2021.

Saatavissa <http://linjamiehet.fi/blog/post/246/journalistisen-kuvituksen-merkitys-iviv-the-role-of-journalistic-illustration-iviv/?y=2011&m=9&>

Toombes. 2020. Interview: Laura Matikainen. Viitattu 20.3.2021.

Saatavissa <http://www.toombes.com/2020/07/08/interview-laura-matikainen/>

Vähimaa, A. 2015. Gif ei kuole koskaan. Mikrobitti. Viitattu 15.2.2021.

Saatavissa <https://www.mikrobitti.fi/uutiset/gif-ei-kuole-koskaan/4f8f4948-f61c-3895-b97b-bc25e7fc68be>

Weaver, C. 2020. Why Am I Having Weird Dreams Lately? The New York Times. Viitattu 13.3.2021.

Saatavissa <https://www.nytimes.com/2020/04/13/style/why-weird-dreams-coronavirus.html>

Wilson, H. 2017. Science Explains Why The Printed Word Is Still More Powerful Than Digital. The Huffington Post. Viitattu 4.2.2021.

Saatavissa https://www.huffingtonpost.co.uk/entry/science-explains-why-the-printed-word-is-still-more-powerful-than-digital_uk_59dcaf1ce4b0b34afa5c04a4

Kuvalähteet

Kuva 1. Sallinen, M. 2021. Viitattu 20.3.2021.

Saatavissa <https://kuvittajat.fi/kuvittaja-posts/tekniikka-ja-sisallyksia>

Kuva 2. Kettunen, S. 2019. Music in Marketing. Viitattu 20.3.2021.

Saatavissa <https://satukettunen.com/Music-in-Marketing>

Kuva 3. Ojala, E. 2019. How the government crushes its public servants. Viitattu 20.3.2021.

Saatavissa <https://ekspress.delfi.ee/artikkel/88326081/ametnike-tasalulitamine>

Kuva 4. Debo, E. 2021. Aging personalities. Viitattu 20.3.2021.

Saatavissa <https://elenidebo.com/aging-personalities>

Kuva 5. Pulp. 2019. Viitattu 11.2.2021.

Saatavissa <https://www.instagram.com/p/BubKrSQISAh/>

Kuva 6. Kare, S. 1983. Viitattu 15.2.2021.

Saatavissa <http://kare.com/apple-icons/>

Kuva 7. Viljanto, S. 2017. Viitattu 2.3.2021.

Saatavissa <https://www.lehtiluukku.fi/lehdet/image/02-2017/140562.html>

Kuva 8. Um, T. 2018. Viitattu 12.2.2021.

Saatavissa <https://www.nytimes.com/2018/09/25/magazine/should-i-go-to-a-gender-reveal-party.html>

Kuva 9. Koskelo, R. 2021. Viitattu 11.2.2021.

Saatavissa <https://www.tiede.fi/artikkeli/tilaajille/unille-loytyi-uusi-tarkoitus>
sekä <https://www.digilehdet.fi/tiede/c97ef0a9-06cd-407a-8c06-d15bfd081972>

Kuva 10. Blippar. 2012. ShortList Magazine. Viitattu 11.2.2021.

Saatavissa <https://www.blippar.com/work/shortlist-magazine>

Kuva 11. Tuominen, S. 2020. Viitattu 11.2.2021.

Saatavissa <https://yle.fi/uutiset/3-11333837>

Kuva 12. Futaki, A. 2013. Viitattu 11.2.2021.

Saatavissa <https://www.nytimes.com/projects/2013/tomato-can-blues/index.html>

Kuva 13. Stefanov, B. 2021. Viitattu 10.4.2021.

Saatavissa <https://www.hs.fi/visio/art-2000007907310.html>

Kuva 14. Bass, S. 1958. Vertigo title sequence. Viitattu 11.3.2021.

Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=SkLn8mamU78>

Kuva 15. Liu, S. 2017. Ash to Art – Charcoal Animation. Viitattu 11.3.2021.

Saatavissa <https://vimeo.com/217823611>

Kuva 16. Kurzgesagt – In a Nutshell. 2020. When Time Became History - The Human Era.

Viitattu 11.3.2021. Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=CWu29PRCUvQ>

Kuva 17. Niemi, R. 2017. Viitattu 20.3.2021.

Saatavissa <https://www.fastcompany.com/3068606/they-bought-what-10-surprising-acquisitions>

Kuva 18. Immonen, M. 2020. Viitattu 20.3.2021.

Saatavissa <https://www.longplay.fi/jutut/nain-jarvi-nujerretaan>

Kuva 19. Vuori, J. 2021. Viitattu 20.3.2021.

Saatavissa <https://www.veikkaus.fi/fi/x/kymmenen-tosi-outoa-kriisia>

Kuva 28. Yacht, V. 2015. Viitattu 30.3.2021.

Saatavissa <https://carivanderyacht.tumblr.com/post/107616303045/a-gif-about-the-cnn-doomsday-tape-for-foxadhd>

Kuva 29. Skog, A. 2020. 30 Seconds. Viitattu 30.3.2021.

Saatavissa <https://alvaskog.com/30-seconds>

Kuva 30. Kasay, A. 2021. Viitattu 30.3.2021.

Saatavissa <https://andreykasay.com/>

Kuva 31. Bad Samaritan. 2017. Viitattu 30.3.2021.

Saatavissa <https://www.behance.net/gallery/57607557/Random-Music-Posters>

Kuva 32. Yacht, V. 2016. Viitattu 30.3.2021.

Saatavissa <https://carivanderyacht.tumblr.com/post/140454850085/soon>

Kuva 33. Berton, M. 2016. Viitattu 30.3.2021.

Saatavissa https://www.instagram.com/p/BLi_bChApwz/

Kuva 34. Freudenthaler, L. 2020. 2020 Planner. Viitattu 30.3.2021.

Saatavissa <https://lisafreudenthaler.com/illustrations-2020>

Kuva 35. Bardi, N. 2019. Viitattu 30.3.2021.

Saatavissa <https://www.behance.net/gallery/83191167/Character-Design-experiments>

Kuva 36. Quaranta, C. 2019. Diamond Eyes. Viitattu 30.3.2021.

Saatavissa <https://www.behance.net/gallery/80622397/Random-Illustrations-Collection-I>

Kuva 37. Quaranta, C. 2019. Bad Habits. Viitattu 30.3.2021.

Saatavissa <https://www.behance.net/gallery/80622397/Random-Illustrations-Collection-I>

Kaavio 1. Shaw, A. 2020. Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design. Toinen painos. New York: Routledge, Taylor & Francis Group.



Suvi Österman
2021