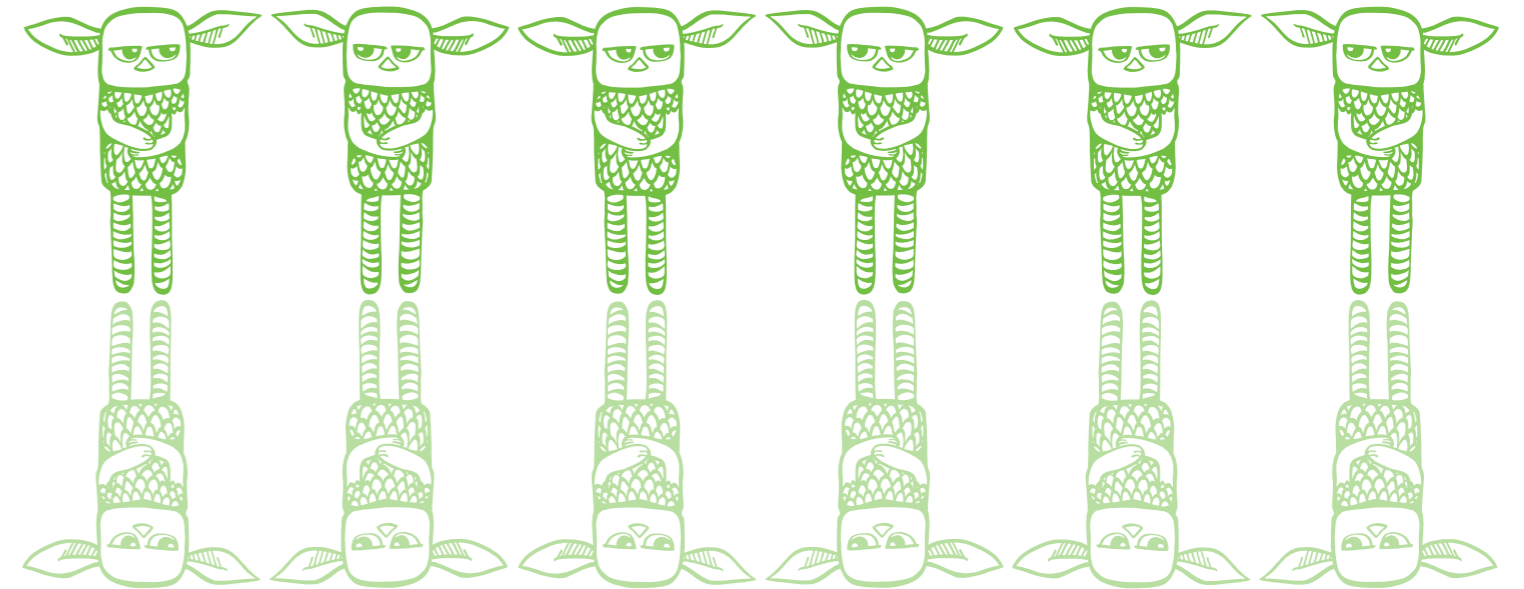


OPINNÄYTETYÖ
Z-UNIMAAILMAN ZYÖVEREISSÄ
LASTEN SATUKIRJAN SUUNNITTELU
TUOTTEIDEN POHJALTA

KUKKA TRAN KQ11S1TS

Z-UNIMAAILMAN ZYÖVEREISSÄ
LASTEN SATUKIRJAN SUUNNITTELU
TUOTTEIDEN POHJALTA

KUKKA TRAN KQ11S1TS



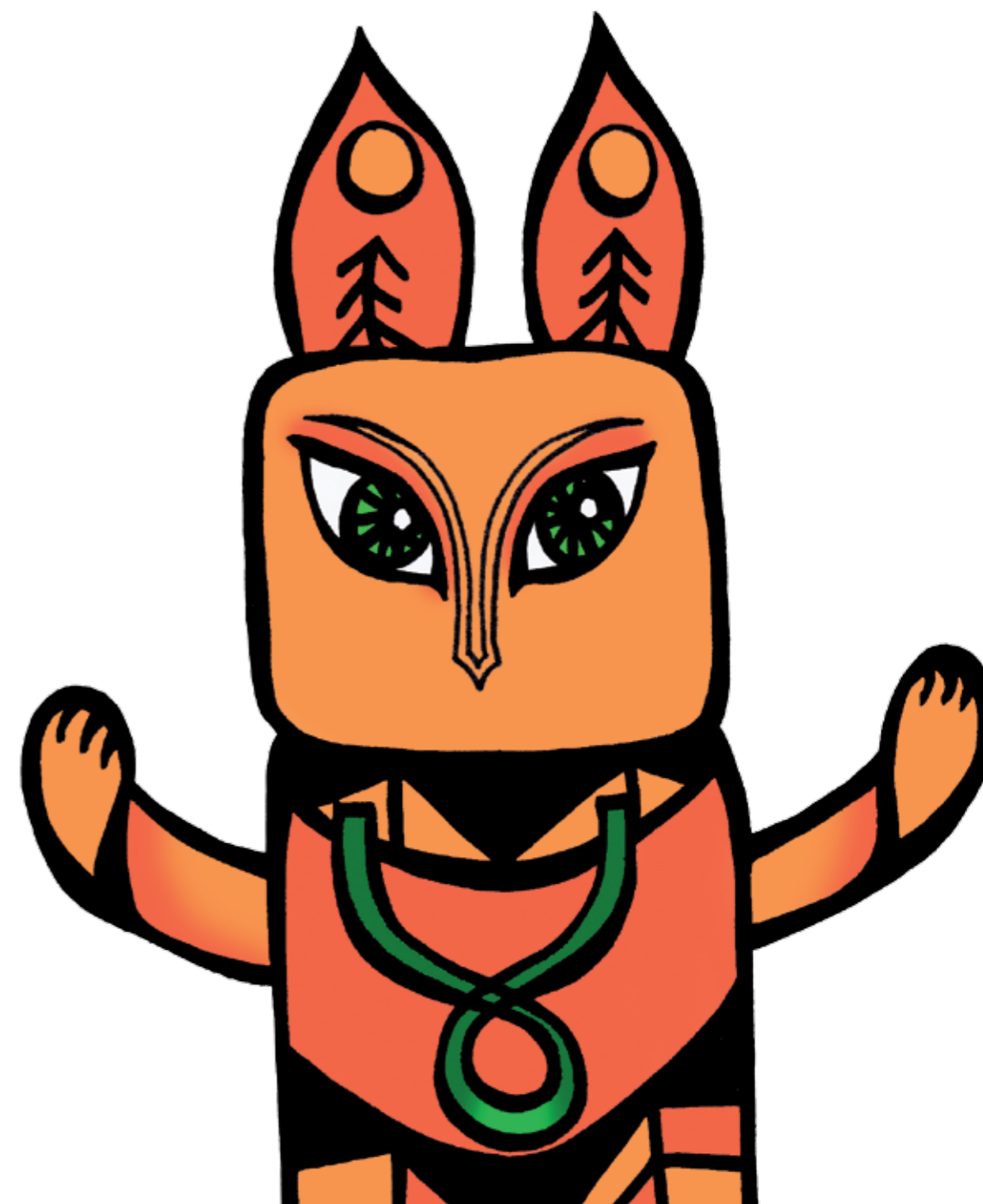
Metropolia ammattikorkeakoulu
Muotoilija
Muotoilun koulutusohjelma
20.04.2015



HEI, MINÄ OLEN ZIP!
MINÄ VARTIOIN ILTAISIN
NUKAHTAMISTA SEKÄ RAKASTAN
NUKKUMISTA.

HEI, MINUN NIMENI ON ZUP!
RAKASTAN AAMUJA JA HERÄÄN AINA HYVÄN
TUULISENA UUTEEN PÄIVÄÄN.

TERVETULOA Z-UNIMAILMAN ZYÖVEREIHIN
KANSSAMME!



TIIVISTELMÄ

Tekijä Otsikko	Kukka Tran Z-UNIMAAILMAN ZYÖVEREISSÄ: Lasten satukirjan suunnittelu tuotteiden pohjalta
Sivumäärä Aika	42 sivua 20.04.2015
Tutkinto	Muotoilija
Koulutusohjelma	Muotoilun koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Tekstiilisuunnittelu
Ohjaajat	Lehtori Tuiti Paju ja Kuvataiteilija Hannu Hyske
<p>Opinnäytetyön aihe on lastenkirjan suunnittelu olemassa olevien tekstiilituotteiden ja samaan sarjaan kuuluvien postikorttien pohjalta. Kerron kuinka tekstiilituotteiden tarina syntyi tuotteiden suunnittelun ja tuottamisen yhteydessä. Alku tapahtui normaalista suunnittelutavoista poikkeavalla tavalla, hahmottelu ja alkusuunnittelu tapahtuivat kangastilkkujen avulla. Ensimmäinen malli syntyi kangastilkuista, liimasta ja langasta. Kun ensimmäiset mallit olivat valmiita, siirtyivät hahmot tekstiilistä paperille viivapiirustuksen muodossa. Paperiset piirustukset siirtyivät tietokoneelle ja tulostetun kalvon kautta valotettuna painoseulan pintaan sekä painettuna painokangaskuvioksi kankaalle. Mukaan tuotesarjaan syntyivät myös paperituotteet, jotka ovat digipainettuja postikortteja. Viivan paksuus syntyi painokangaskuviosta, joka jatkui myös muiden tuotteiden visualisoinnissa ja kuvitusjäljessä. Selkeät viivat ovat muodostaneet oman imagon kuvitusjäljelle ja samanlainen tyyli jatkuu tulevassa lastenkirjassa.</p> <p>Lastenkirjan suunnittelu sai alkunsa uuden jälleenmyyjän kiinnostuksesta uudenlaisen lastenkirjan kuvitusta kohtaan. Zip- ja Zup-tuotteiden kautta heräsi kysymys voisinko mahdollisesti suunnitella lastenkirjan samalla kuvitustyyliillä. Erilainen suunnittelutyön järjestys syntyi kun muu materiaali eli niin sanotut oheistuotteet tulivat myyntiin ensimmäisenä ja niiden jälkeen syntyy vasta lastenkirja. Opinnäytetyössä ilmenee tuotteiden matka kuluttajien keskuuteen ja se, miten valmistauduin eri käsityö- ja designmessuja varten. Messutoiminta avaa uusia ovia nuorille suunnittelijoille ja on oleellinen sekä tärkeä osa verkostoitumista. Palaute ja tuotteiden saama huomio kertovat, kuinka edetä tuotekehityksen parissa, onko tuotteilla menekkiä ja onko toiminta kannattavaa.</p> <p>Kokonaisuudessa opinnäytetyö on jäsennellyt ja rakentanut pohjan tulevalle lastenkirjalle. Opinnäytetyö on selventänyt, ja jäsennellyt suunnittelua ja pitänyt projektin koossa. Kuvakäsikirja ja havainnekuvat ovat työntulos, joilla lähes tyin kustantajaa mahdollisen yhteistyön merkeissä. Z-Unimaailman Zyövereissä-kirjan tuottaminen olisi ajankohtaisesti suotuisaa muiden tuotteiden näkyvyyden ja messutapahtumissa luotujen asiakaskontaktien vuoksi. Opinnäytetyön ulkomuoto vastaa suunnittelun oikean kirjan kokoa. Sivujen koko, paperin valinta ja kansi ovat visio oikeasta lastenkirjasta. Suunnittelijana haluan tuntea materiaalit ja nähdä ne oikeassa koossa, jotta voin jatkaa eteenpäin.</p>	
Asiasanat	Lastenkirja, tekstiilisuunnittelu, graafinen suunnittelu, kuvitus

ABSTRACT

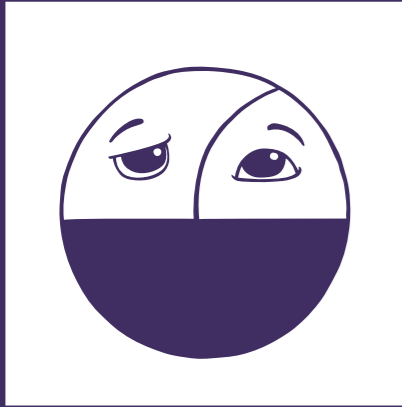
Author Title	Kukka Tran DEEP IN THE Z-DREAMWORLD: Designing childrens storybook on the basis of products
Number of pages Date	42 pages 20.04.2015
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Design
Specialisation option	Textile Design
Instructors	Lecturer Tuiti Paju and Artist Hannu Hyske
<p>Designing children's book basis of the existing products is the topic of my thesis. In the thesis I'll express how the story born from product design and production as well as the context of the whole process. In the beginning it took place of reverse planning habits of the own regular design ways. Designing and planning took place first in textile form instead of paper. The first model was born in rags, glue and yarn. When the first models were ready, the characters shapes transferred to paper in the form of a line drawing illustration. Illustrations were transferred to a computer to digital form and printed after that to a fabric. Textile pattern appeared to surface of textile through flatbed. Paper products was born side by side with the textile products. Digital printed postcards are full of bright colors and they have been forefront of the sales. Clear lines have continued in my design process with designing children's book.</p> <p>Urge of the designing of the children's book came from the retailer which became a new partner of mine. Also, the productization was born in the reverse order of operations. Accessories or the first products were the first on sale in the fairs and expositions, and children's book is followed by the products that already exist. The thesis shows importance of the actions how the fairs opens new doors for young designers and important part of social networking. Feedback and product display tells you how to progress in development with products as well as are the operation profitable.</p> <p>Thesis has built a foundation for future children's book. Storybook and visualizations has designed for the purpose of approaching the publisher for potential cooperation, and for the future book. "Deep in the Z-Dream world" book production should be the currently favorable to the visibility of other products and because of the customer contacts from fairs. Thesis appearance is forthcoming book, designed for a realistic format of the pages size, paper selection, and the cover visual. It will give the right vision for children's book. As a designer, I want to feel the materials in my hands and see the visuals in the right size, so I can make the next step forward.</p>	
Keywords	Children's book, textile design, graphic design, illustration

SISÄLLYSLUETTELO

1. JOHDANTO	3 – 6
1.1 TEKIJÄ	6
1.2 VIITEKEHYS	6
2. ERILAINEN ALKU SUUNNITTELUTYÖLLE	8 – 12
2.1 TUOTESUUNNITTELU TEHTÄVÄ KEVÄÄLLÄ 2014	8
2.2 TARINAN ALKU JA ENSIMMÄISET HAHMOT	8
2.3 KUVITUS KANGASTILKUISTA TEHTYJEN MALLIEN POHJALTA	10
2.4 TUOTTEIDEN VAIKUTUS IHMISIIN	12
3. ZIP- JA ZUP-TUOTTEIDEN VISUAALINEN MAAILMA	14 – 18
3.1 VÄRIMIELTYMYKSET JA NIIDEN VAIKUTUS HYVINVOINTIIN	14
3.2 KUVITUKSEN MUOTOKIELI JA VIIVAJÄLKI	16
3.3 KUVITUSTEN TILAVAIKUTELMA JA VÄRITYS	18
4. OMAN LASTENKIRJAN SUUNNITTELU	20 – 22
4.1 KIRJAN ULKOMUOTO JA VAIKUTTEET	20
4.2 KUVAKÄSIKIRJOITUS	20
4.3 TEKSTIN ULKOMUOTO	22
4.4 OPINNÄYTETYÖ LASTEN SATUKIRJAN MUODOSSA	22
5. OMANLAATUISEN UUDEN LASTENKIRJAN KYSYNTÄ	24 – 28
5.1 VALMISTAUTUMINEN MESSUILLE	24
5.2 UUDEN JÄLLEENMYYJÄN TAPAAMINEN	26
5.3 JULKAISUTOIMINTA	28
6. YHTEENVETO JA ANALYSOINTI	37
LÄHDELUETTELO	42

LAITA SILMÄT KIINNI JA TULE MUKAAN!
LASKETAAN NUMEROSTA KYMMENEN ALASPÄIN
YKKÖSEEN JA MATKA ALKAKOON!
ZZZZzzzzziuuuuuhhhh!





TEKIJÄ/
KUKKA TRAN



ZUP/
LEON TRAN



ZIP/
NOEL TRAN

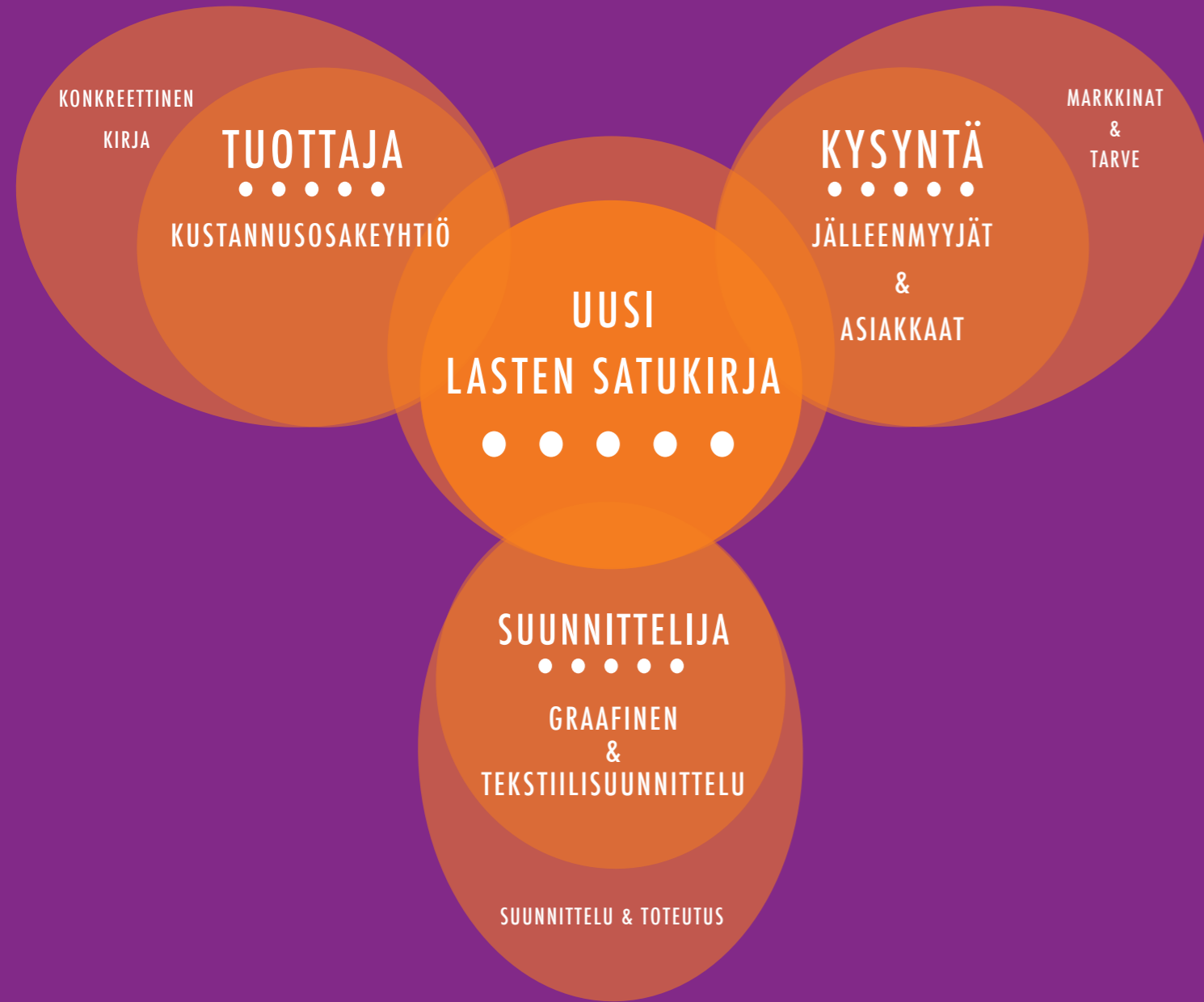
1. JOHDANTO

Opinnäytetyöni on jatkumo Zip- ja Zup-tuotteilleni. Keväällä 2014 suunnittelin opintojaksolla Z-Unimaailman kaksi hahmoa, jotka ovat kaksi erilaista persoonaa. Näiden hahmojen inspiraationa oli kaksi poikaani, jotka ovat kuin yö ja päivä. Suunnittelu alkoi kangaspalojen leikkaamisella ja ompelemisella tilkkutyön tavoin. Lopullisiksi tuotteiksi syntyivät sisustustyyny, joita voi asettaa sisustuselementiksi hyllyille ja sohville. Sisustuspehmojen ohella syntyi myös tyynyliinoja, joiden kuviopinta koostui kummastakin hahmosta painokangastuotteiden muodossa. Suurin menekki on kohdistunut paperituotteisiin, joita olen myynyt jälleenmyyjien kautta, ja messutapahtumissa muiden tuotteiden rinnalla. Erilaisia postikortteja on kahdeksan kappaletta. Opinnäytetyössäni suunnittelen lastenkirjan Zip- ja Zup-tuotteiden pohjalta, koska haluan laajentaa tuoteperhettäni, toteuttaa pitkäaikainen haaveeni ja lastenkirjasta on esiintynyt toive. Suunnittelu ja pohjustus lastenkirjalle on erittäin tärkeä, koska suunnitelmalla lähestyn kustannusosakeyhtiötä kustannus asioiden tiimoilta. Havainnekuvat ja kuvakäsikirjoitus ovat opinnäytetyöni visuaalinen tuotos, jotka tulevat hyvin esiin lopullisessa ja painetussa opinnäytetyössä.

Tuotesuunnittelun alku on sisältänyt erilaisen lähestymistavan projektiin ja työjärjestyksen, josta kerron opinnäytetyössäni. Työjärjestys on lähtenyt suunnitteluvaiheesta tekstiilitilkuista ja sen jälkeen vasta päätyttyä paperille. Tämä suunnittelun lähestymistapa ja havainnoiminen olivat erilaisia, ja poikkesivat normaalista suunnittelusta. Ne olivat kiinnostava osa projektin alkua. Suunnittelussani vaikuttaa vahvasti kaksi muotoilun alaa. Ne ovat graafinen ja tekstiilisuunnittelu, jotka ovat kietoutuneet yhteen tietojen ja taitojen mukaan. Tuotteiden myynnissä oleellisena osana on ollut saavuttaa positiivinen reaktio kuluttajilta ja palaute on ollut tärkeässä asemassa tuotekehityksen puolella sekä tulevan lastenkirjan kannalta.

Lasten satukirjan kuvitus ja tarina juontuu Zip- ja Zup-hahmoista, ja Z-Unimaailman värikkästä maailmasta. Olen itse suunnitellut tuotteet alusta loppuun asti ja tarinan niiden ympärille. Zip ja Zup on piirretty selkeällä tussi-viivalla ja jatkotyöstetty eri materiaaleihin tietokoneella kuvankäsittely- ja vektorigrafiikkaohjelmalla. Hahmot ovat helposti lähestyttäviä, ja heidän ulkomuotoonsa sekä ilmeisiinsä on helppo samaistua. Kirjan nimi "Z-Unimaailman Zyövereissä" houkuttelee lukijaa syvälle mukaan salaiseen Z-Unimaailmaan ja kiehtoviin maailmoihin etsimään kadonneita kirjaimia. Aukeamat ovat värikkäitä ja tekstiosuus on helppolukuista sekä lorumuotoista. Lastenkirjan kohderyhmä ovat lapset, jotka katselevat kuvia ja pitävät värikkäistä kuvakirjoista. Kirjan sivuilla etsitään aakkosia, jotka tekevät kirjasta myös opettavaisen hassujen kuvien rinnalla. Vanhemmat ja isovanhemmat kuuluvat myös kohderyhmään, koska hekin tekevät valinnan kirjan hankinnan suhteen. Tätä lastenkirjaa tullaan lukemaan lapsille, ja lapsenlapsille iltaisin ja esimerkiksi vierailuiden ohessa monta kertaa.

Pitkän ajan haaveenani on ollut toteuttaa lasten satukirjan kuvitus. Aihe ja kuviomaailma ovat olleet mielessä, mutta mieleistä tarinaa ei ole löytynyt. Lapsuudessa yksi lempikirjoistani oli Hassut hurjat hirviöt -satukirja, jonka tarina perustuu unimaailmaan ja jonka hahmot kiehtoivat hurjilla ulkomuodoillaan minua. Tarinan mystisyys ja hauskuus olivat erilaista kuin perinteisissä satukirjoissa. Kyseinen kirja on toiminut yhtenä inspiraation lähteenä, ja impulssina suunnittelun alkutaipaleella ja täten on myös yksi Zip- ja Zup-tuotteiden esikuvista.



1.1 TEKIJÄ

Olen helsinkiläinen tekstiilisuunnittelija ja graafikko. Suunnittelen opinnäytetyönä jo olemassa oleville sisustus- ja paperituotteille jatkumona lastenkirjaa. Tuotteitani on myynnissä Taidehallin Kioski-myymälässä Helsingissä ja Vanja Sea-internetkaupassa. Kirjan suunnittelu on ollut jo haaveena pitkään. Nyt ajankohta olisi siihen suotuista kysynnän vuoksi. Tuotteet ovat kohdanneet kuluttajat eri messuilla vuoden 2014 aikana ja palaute on ollut hyvin positiivista. Olen piirtänyt pienestä tytöstä lähtien. Olen kokenut, että piirustustaito ei ole merkittävä taito, koska itselleni se on ollut arkipäiväistä toimintaa. Nykyään näen asian erilailla, osaan arvostaa ja vaalia kyseistä taitoa graafikon ammatissa. Osa muotoilijan ja suunnittelijan työtä on kyseenalaistaa oma osaaminen, tieto, taito ja kypsyyt sekä kohdata kritiikkiä ympäriltä. On mahdollista olla piirtäjä työkseen ja nauttia työskentelystä.

Olen käynyt kuvataidepainotteisen yläasteen ja lukion sekä vuoden kestäväen Helsingin kristillisen opiston kuvallisen viestinnän koulutuksen. Olen valmistunut graafiseksi suunnittelijaksi Pekka Halosen akatemiasta, jossa opiskelin ja kävin erilaisia kuvituskursseja osana tutkintoa. Koin, että graafisen suunnittelun jatkeena olisi kiinnostavaa jatkaa tekstiilien suunnittelun parissa. Olin kiinnostunut erityisesti painotekniikoista ja kuosien teosta. Hain ja pääsin opiskelemaan Metropolia Ammattikorkeakouluun tekstiilisuunnittelun linjalle muotoilun osastolle.

1.2 VIITEKEHYS

Valitsin opinnäytetyön viitekehyksen keskeiseksi tekijäksi itse aiheen eli uuden lasten satukirjan suunnittelun. Keskeinen tekijä olisi voinut olla olemassa olevat tuotteet ja niiden kuvitusmaailma, mutta opinnäytetyön suunta ja tarkoitus oli rakentaa lastenkirja niiden pohjalta. Opinnäytetyössäni suunnittelen ja hahmottelen määritteitä tulevalle kirjalle, joihin vaikuttaa viitekehyksen muut tekijät.

Muut tekijät ja elementtien valinnat jäsentyvät kolmeen osaan. Ensimmäinen osio kertoo suunnittelun näkökulmasta kirjaan liittyviä asioita. Suunnittelija eli tekijä on osiossa pääosassa. Tekijän eri tutkinnot ja taidot sekä niiden yhteensovittaminen opinnäytetyössä, graafinen suunnittelu ja tekstiilisuunnittelu. Lähtökohta kirjan suunnitteluun on teknisesti erilainen tästä syystä ja se ilmenee suunnitteluprosessissa omalla voimakkaalla visuaalisella ajattelutavalla.

Toinen osio antaa suunnittelulle tarkoituksen kaupalliselta puolelta. Tarve ja jälleenmyyjät herättävät kysynnän tuotteille asiakaslähtöisesti. Uudet ja vanhat asiakkaat ovat osion sisällä, joille jälleenmyyjä on tilaamassa heille omanlaatuista sekä uutta paperituotetta olemassa olevien tuotteiden visuaalisella ilmeellä. Rinnalla kartoitetaan muita kuvakirjoja ja suuntana toimii erilainen lastenkirja jollaista ei ole markkinoilla.

Viimeinen osio kuvailee toteuttajaa ja tuottajaa eli kustannusosakeyhtiötä, jotka ratkaisevat kirjan kohtalon ja täten ovat oleellisena osana tuotantoprosessia. Ilman heitä kirjan fyysinen toteutus ei tule tapahtumaan tai sitten se tapahtuu pieni muotoisena omakustanteisessa formaatissa. Kyseisistä asioista riippuu pääseekö kirjan tarina ilahduttamaan lapsia ja muita kohderyhmän jäseniä värikkäällä kuvitusmaailmalla.



2. ERILAINEN ALKU SUUNNITTELUYTYÖLLE

Oma havainnoimiseni ja ideointini syntyy tavallisesti paperin ja kynän välityksellä suunnitteluvaiheessa. Se on luonteva osa prosessointia, ja sen konkreettisuus muistuttaa tärkeistä asioista itseäni. Alustaksi käy mikä vain paperinen formaatti; kalenterin sivut, kirjekuoren takaosa, värikkäät post-it -laput ja tulostuspaperi. Kynä voi olla myös mustekynän ja lyijykynän välillä mikä vain, mutta tärkeä ominaisuus on sen toimivuus. Tässä luvussa käsittelen suunnittelutyön erilaista alkua, joka poikkeaa normaalista suunnittelusta. Käsittelen myös, kuinka Zip- ja Zup-maailma syntyi ja miten se muutti muotoaan projektin edetessä.

2.1 TUOTESUUNNITTELUKÄYTTÄVÄ KEVÄÄLLÄ 2014

Keväällä 2014 tekstiilisuunnittelun lukujärjestyksessä alkoi tuotannon suunnittelu-, tuotteistaminen ja markkinointi- sekä liiketoiminnan perusteet -opintojaksojen kokonaisuus. Opintojakson teemaan kuuluivat kierrätys ja ekologinen luomu- ja lähituotanto. Päättävöitteenä oli koota itse suunniteltuja ja tuotettuja tekstiilituotteita Kierrätystehdastapahtumaan Kaapelitehtaalle huhtikuun 2014 lopussa. Opintojakso alkoi tammikuussa ja päättyi toukokuun lopussa.

Aloitin ideoinnin materiaalien kartoituksella ja omien varastojen läpi käynnillä. Tiesin, että tulisin käyttämään kierrätettyjä kangasnäytteitä, joita olin saanut yhdestä työharjoittelupaikastani syksyllä 2013. Kangasnäytteet olivat mainio lähtökohta suunnittelulle, koska niiden joukosta löytyi monenlaisia tekstuureja ja värejä. Ideointi johti aluksi pehmolelujen ja käsinuken valintaan, joka jalostui prosessin edetessä painokangaskuvioiseksi sisustustyynyksi, painetuksi tyynyliinan kuvioksi ja kuvitetuiksi postikorteiksi.

Moodboard eli kuvallisen kerronnan ideataulu koostui erilaisista kiinnostavista kuvista. Kokosin internetistä valokuvia, joissa vallitsevana ulkomuotona esiintyivät kangaskappaleiden tilkkumainen olemus sekä miellyttävät kirkkaat värit. Erilaiset tikkaukset, materiaalien yhteen sovittaminen keskenään, hahmot ja niiden funktiot olivat tärkeässä roolissa suunnitteluvaiheessa. Kiehtovien hahmojen etsintä päättyi kun löysin Amerikasta käsityöläisen bloggaajan, joka valmistaa ja suunnittelee taitavasti kangasnukkeja, keramiikkafiguureita ja muita tuotteita omintakeisella tyylillään. Jo James on Portlandissa asuva perheenäiti, joka loihtii hienoja tuotteita omassa asuntovaunussa kodin pihalla (James 2014).

Vaikutteita ja innostusta projektin moodboardiin löytyi myös omista kokemuksistani. Lempikirjani lapsena kertoi hirviöiden maasta, hassuista hurjista hirviöistä sekä pienestä pojasta nimeltään Max. Lasten satukirjan on kirjoittanut kirjailija Maurice Sendak vuonna 1963 (Wikipedia 21.03.2015). Kirjan lempeät hirviöt ja kirjan visuaalinen puoli oli taitavasti koottu sekä tarina itsessään kiehtoo vieläkin itseäni lukijana.

2.2 TARINAN ALKU JA ENSIMMÄISET HAHMOT

Leikkasin erilaisia kangaspaloja, sommittelin, kääntelin paloja, tikkasin, kirjailin ja ompelin. Kangaspaloista syntyi kaksi hahmoa, jotka eivät olleet niin hurjia kuin lempikirjassani, mutta omalaatuisella tavallaan sopivan omituisia metsänasukkaita. Suunnittelin samalla ajatuksissani jo satuympäristöä näille kahdelle hahmolle. Metsä ja luonto tuntuivat heti sopivan yhtälöön mystisenä ympäristönä. Tarinallisuus osana tuotteistamista luo selkeyttä ja kiinnostusta asiaa kohtaan sekä saa ihmisten huomion kiinnittymään juoneen. Omassa suunnittelutyössäni koen, että tarvitsen aina tarinan, joka vie suunnittelua eteenpäin ja tekee työstä mielekkään.

Kuvat ylhäällä. Pehmotuotteet ja hahmot löytyivät amerikkalaisesta blogista, jotka sävyttivät väreillään. (The Cart Before The Horse-blogi luettu 09.01.2014)
Kuvat keskellä. Hassut hurjat hirviöt-kirjasta tutut hahmot inspiraation lahteenä. (Wikipedia luettu 22.01.2015) (TS luettu 22.01.2014)
Kuva alhaalla. Metsäkuva havainnoimista ja suunnittelua varten. (w8themes luettu 22.01.2014)



Seuraava askel oli nimetä hahmot ja luoda itse tarina. Mietin monia aiheita, tekstejä, nimiä ja tarinoita. Kierrätysmateriaaliksi jatkokäsittelyssä korostuivat vanhat puuvillaiset sairaalalakanat, joista mutkien kautta tuoteformaattiksi syntyi tyynyliina. Käytetyt kankaat ovat vanhoja käytöstä poistettuja sairaalatekstiilejä, jotka ovat teollisesti pestyjä ja mankeloituja. Ne soveltuvat hyvin monenlaiseen käyttötarkoitukseen ja puuvillan pehmeys mahdollistaa niiden jatkokäytön tyynyliinoina. Tyynyliinoiden muodon kautta syntyi ajatus ja idea unimaailmasta. Sarjakuvissa on totuttu näkemään nukkuvan henkilön yläpuolella leijailleivia z-kirjaimia. Se on merkki nukkuvasta hahmosta. Tällä kirjaimella on iso rooli tarinassani.

Tervetuloa Z-Unimaailmaan! Zip-hahmo sai nimen siitä, että kun jokin sulkeutuu tai sammuu tapahtuu napsahdus, zip. Zip-hahmo on unentuoja, joka näyttää hieman vihaiselta sekä hänen ulkomuotonsa on hyvin omaksuttava. Zup-hahmo on ulkomuodoltaan pirteämpi hahmo, ja hänen tehtävänä on herättää kaikki uuteen aamuun. Zup-nimi syntyi englanninkielisestä sanasta ylös eli up, johon lisäsin siihen z-kirjaimen mukaan nimien yhteneväisyyden takia. Näiden hahmojen oikeat esikuvat löytyvät perheeni parista. Toinen lapsistani on pirteä aamuihminen ja toinen on unta kaipaava.

2.3 KUVITUS KANGASTILKUISTA TEHTYJEN MALLIEN POHJALTA

Piirtäminen on ollut aina hyvin luonnollinen asia itselleni. Mustan tussin vahva jälki soveltuu hyvin myös tekstiili puolen painokangastekniikoihin. Hahmojen viivajälki ja painoteknillisten asioiden yhteen tuominen kulkivat käsi kädessä. Mustavalkoisen piirroksen jatkokäsittely tapahtui skannaten ja näin sain luonnoksen tietokoneelle sähköiseen muotoon. Avasin skannatun kuvan Illustrator-ohjelmassa, jossa muutin kuvan vektorimuotoon sekä tein tarvittavat muutokset ääriivoihin. Laitoin kuvan Indesign-ohjelmalla A3-kokoiselle arkille ja tulostin kuvan samankokoiseen formaattiin. Näin kuva oli valmis kangaspainoseulaa varten.

Tyynyliinassa kuvion muodostivat kummatkin hahmot niin, että tyynyliinan käytettävyys soveltuu vaakatasossa kumminkin päin käytettäväksi. Tyynyliinan toinen puoli oli kahdessa tyynyliinamallissa eri materiaalista tehty. Molemmat tyynyliinat olivat tehty kahdesta eri värisestä kankaasta eli tyynyliinat olivat kaksivärisiä. Tyynyliinoissa olivat myös hahmojen nimet omalla Z-Unimaailman fontilla. Käytin tyynyliinoiden painatuksessa yhtä valotettua painoseulaa, jonka kuvio oli samanlainen ääriivipiirros kuin vektorikuva eli yksivärinen painokangas. Painoin kankaan laakapainotekniikalla Metropolian tiloissa ja painaminen tapahtui suoramenetelmällä. Suorapainossa väri levitetään raakkelin eli puisen lastan avulla seulan pinnalle ja painoseulan avoimet kohdat päästävät värin tekstiiliin niille tarkoitettuihin paikkoihin. Väri kiinnitetään lämmön avulla kankaaseen esimerkiksi silittämällä höyryn avulla kankaan kuivumisen jälkeen. (Niinimäki & Saloniemi 2008, 223.)

Painatus tapahtui koulun painosalissa pitkän painopöydän ääressä. Tyynyliinoiden painamisessa suunnittelin jo tulevaa värimaailmaa painotuotteisiin ja muihin tuotteisiin. Valkoisella taustalla painovärinä toimi tumma petroolin sävy, jossa hain sinivihreää pigmenttiä normaalin mustan sijaan. Värien sekoittamisessa olen saanut opetuksen, että itse musta väri taittuu kylmään tai lämpimään suuntaan. Mustassa voi olla mukana muu hallitseva pigmenttisävy ja värin sekoittaminen itse on suotavaa. Muut valitut painovärit olivat kirkkaan keltaoranssi ja vaaleanvihreä.

Sisustuspehmotyynyissä käytin painovärinä tumman petroolin sävyä ja myöhemmin liukuvärijäystä vihreän ja keltaisen sekoituksena. Kierrätetty puuvilla sopii mainiosti tarkoitukseen. Sisustuspehmojen takapuolella sijaitsee logo painettuna mustalla tai vihreällä tekstiilivärillä. Tähän tarkoitukseen tilasin kumileimasimet omalla logolla ja Zip- ja Zup-logolla. Painoväreinä käytin painopastaa sekoitettuna pigmenttiväreihin, jotta väritulos saatiin mahdollisimman tasaiseksi ja vahvaksi väripinnaksi.

ZIP & ZUP

ZIP & ZUP

ZIP & ZUP



Postikorttien värimaailmaksi muodostui hyvin runsas ja liukuvärien värittämä pinta. Piirustusjälki noudatti samaa mustavalkoista tyyliä. Väritys tapahtui skannauksen jälkeen Photoshop-kuvankäsittelyohjelmalla. Postikortteissa oli alunperin ideana kertoa lisää Z-unimaailmasta ja tuoda esiin unimaailman oloista maisemaa katsojalle. Lisäksi värityksessä olen käyttänyt värien päällä erilaisia brush-työkaluilla tehtyä jälkeä tuomaan lisää tapahtumaa ja struktuurin omaista efektiä pinnoille.

2.4 TUOTTEIDEN VAIKUTUS IHMISIIN

Osana kurssia tuotteille kehittyi tarkoitus ja sanoma. Halusin tehdä tuotteita, jotka ovat mukana arjessa ja täten ilahduttamassa sisustuselementteinä tai lähetettynä postikorttina. Tärkeitä olivat myös omituiset hahmot, joihin voi samaistua ja joiden visuaalinen ulkonäkö viehättää katsojan silmää. Tuotteiden neutraalit värimaailmat ja oranssin hehkuva pigmentti kirkkaiden värien ystäville olivat tarkkaan mietittyjä valintoja. Kierrätetty kangasmateriaali toi tuotteille lisäarvoa. Uniikki kuvitus toi ihmisten kasvoille hymyn Kierrätystehdas-tapahtumassa. Positiivinen palaute ja myynti kertoivat, miten jatkaa eteenpäin tuotekehityksen kanssa sekä myynnin parissa.

Lisää hahmoja syntyi postikortteihin myöhemmin syksyllä 2014. Postikortit ovat edullisia ja helposti myytäviä tuotteita, joiden kautta kuvitusmaailman voi tehdä tutuksi laajemmallekin yleisölle. Kortteja voi myös pitää pieni muotoisina sisustustauluina ja täten piristää arkea. Uudet hahmot kehittyivät ja saivat ulkomuotonsa kesän aikana 2014. Lopulliset ja valmiit piirustukset syntyivät syksyn aikana. Hahmot saivat nimekseen Zirp, Zurp ja Zuzur. Z-kirjain nimen yhteydessä jatkui. Zirp-hahmo on lintumainen olento, jolla on pienet sarvet. Zurp on ketun näköinen olento ja Zuzur hiiren näköinen. Kaikissa on jotain tuttua, mutta silti ne ovat satuhahmoja. Värikkäät pinnat ja liukuväritys näkyy vahvasti myös näissä hahmoissa.

Uudet hahmot toimivat yhdessä vanhojen kanssa ja toivat lisää väriä tarinaan. Kuvat postikorteista ja hamoista löydät seuraavalta sivulta. Kuvitusjälki toimii myös tekstiilin pinnalla, joten näiden hahmojen jatkokehittäminen tekstiilituotteiden pariin on mahdollista. Kuitenkin tein päätöksen, että uudet hahmot eivät esiinny uudessa lastenkirjassa. Lastenkirjan sivuilla nähdään alkuperäiset hahmot tarinan kertojan roolissa. Alussa on selkeämpää tuoda esiin vain muutama hahmo ja jatkossa voidaan esitellä useampia olentoja.



3. ZIP- JA ZUP-TUOTTEIDEN VISUAALINEN MAAILMA

Koen tärkeänä osana suunnittelua värien hahmottamisen, niiden funktion ymmärtämisen ja suunnittelun osana sommitelmaa sekä kokonaiskuvan määrittämisessä. Väriopin perusteet ovat hyvä pitää mielessä jo suunnittelun alussa. Erilaiset värijärjestelmät tuovat omat haasteet, ja niistä on hyvä olla tietoinen valmistusprosessin aikana. Työ ja sen muoto määrittää, mitä värejä käytetään tietokoneella työskennellessä. Väreinä voidaan käyttää rgb-, cmyk- ja Pantone-värejä. Ihminen on visuaalinen olento, joka nyky maailmassa elää jatkuvan visuaalisen informaatiokylläisyyden keskellä. Kiehtovana asiana ovat eri ihmisten mieltymykset ja tunteet eri värejä sekä sävyjä kohtaan. Väriin saattaa liittyä vahvoja muistoja ja kokemuksia sekä ihmisen ikä vaikuttaa värimielty- myksiin vahvasti. Erilaiset materiaalit herättävät meissä inhotusta tai mieltymystä eri asioita kohden. Kuvitusten parissa on tärkeää tehdä mielipidekartoitusta visuaalisesta ilmeestä ja palautteen pohjalta jatkaa, jättää suunnittelu kesken tai tehdä palautteen pohjalta jatkokehitystä parempaan suuntaan.

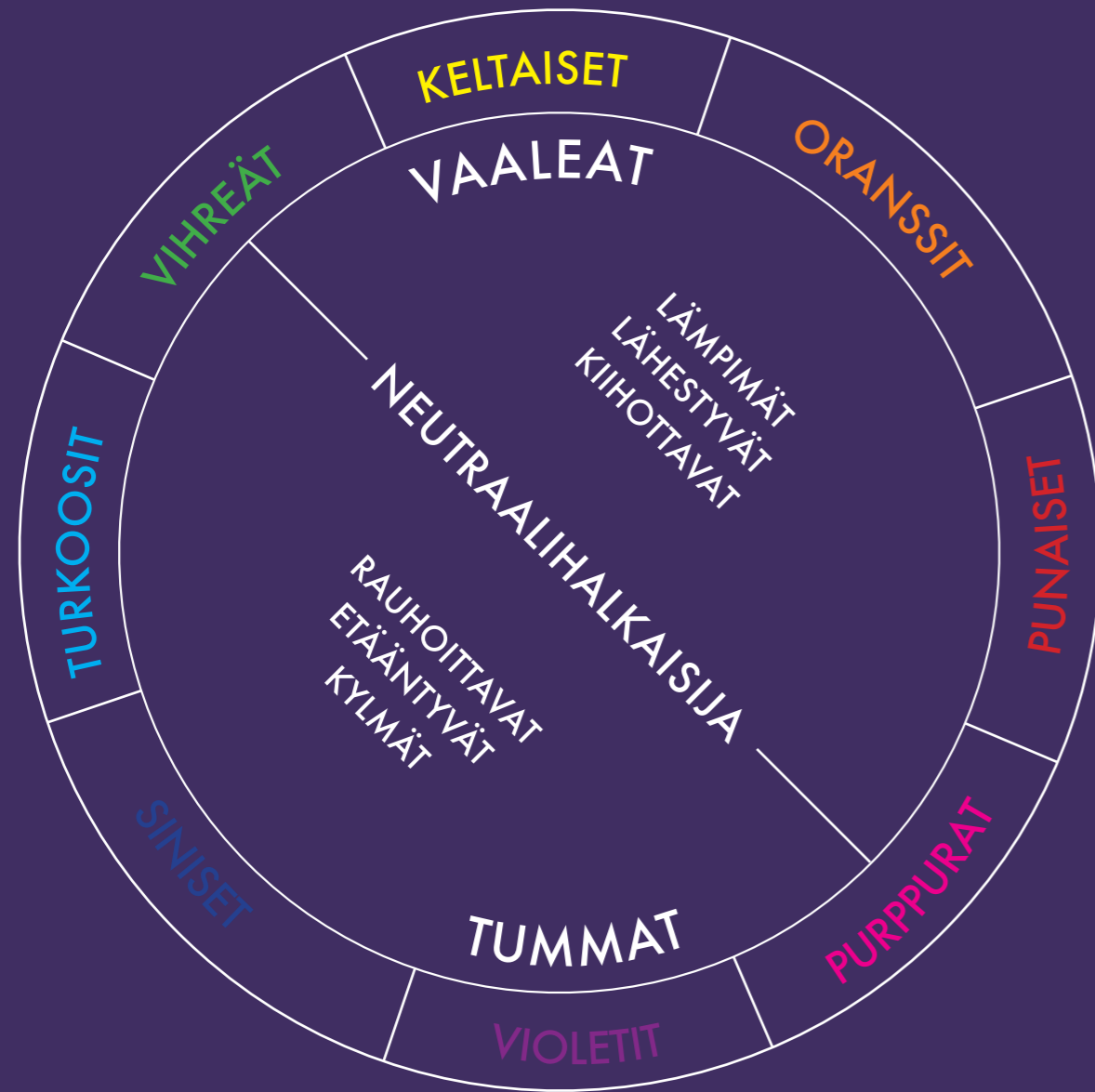
3.1 VÄRIMIELTYMYKSET JA NIIDEN VAIKUTUS HYVINVOINTIIN

Tekstiilisuunnittelussa olen saanut päästä valloilleen värien ilon, joka kumpuaa luonnollisena ominaisuutena sisältäni: pidän paljon kirkkaista sekä puhtaista väreistä. Saan niistä energiaa ja hyvän mielen. Uskon, että väreillä voi piristää arkea ja että niillä on suuri vaikutus jaksamiseen sekä hyvinvointiin. Tilasuunnittelussa, sisustussuunnittelussa ja sisustamisessa, tekstiilisuunnittelussa ja tekstiileissä, valokuvaamisessa, taiteessa ja graafisessa suunnittelussa voidaan hyödyntää värien tuomaa iloa ja positiivista energiaa jokapäiväisessä elämässä. Tätä ajattelumallia olen pitänyt yhtenä pääasiana tuotteiden suunnittelussa, ja se tulee olemaan lastenkirjan suunnittelussa myös erittäin tärkeässä asemassa.

Värimieltymykset kulkevat rinnakkain henkilön iän ja sukupuolen kanssa. Värireagoinnin kehityskulku on myös erilainen miehillä kun naisilla. Varsinainen kehitys tapahtuu syntymästä lähtien 25 vuoden ikään saakka. Sen jälkeen muutoksiin ja kehitykseen vaikuttavat henkilökohtaiset kokemukset, elinolojen muutokset ja psyykkiset asiat. (Rihl- lama 1990, 1-39.) Tekstiilituotteet sisustuksessa ja lastenkirjat ovat tässä muistojen kannalta hyvin vaikuttavassa asemassa. Ihmisen kokemukset ja tärkeät muistot syntyvät jo varhain lapsuudessa. Mummolan verhojen väriiloisto ja mieleisen satukirjan kuvituksen värimaailma jäävät mieleen pysyvästi. Näistä saattaa muodostua lämpimien kokemusten perusteella tärkeitä henkilökohtaisia värimieltymyksiä myöhemmällä iällä. Vanhemmalla iällä olisi hyvä myös tuoda värejä eri tavoin lähelle ikääntyviä ihmisiä. Värien piristävät vaikutukset, ja niiden tuominen tiloihin eri muodoissa antaa positiivista vireyttä elämään murrettujen värien sijaan. (Rihlma 1990, 40.) Värikäs lastenkirja tuo myös iloa vanhemmalle sukupolvelle lukuhetkien yhteydessä.

Yksittäisistä väreistä ja väriyhdistelmistä on vaikea saada tutkimustuloksia kuinka ne vaikuttavat ihmisiin. Tutkinnan kohteena värejä pitäisi tutkia erillisinä kappaleina irrallaan niiden ilmenemismuodosta, asiayhteydestä ja muista ympäristön väreistä sekä tekijöistä. Siitä huolimatta väreillä on erittäin suuri merkitys eri paikoissa ja tiloissa, esimerkiksi työympäristöissä ja tilojen identiteetin luomisessa. (Arnkil 2008, 246.)

Pienemmät lapset mieltyvät erityisesti puhtaisiin väriympyrän perusväriin, punaiseen ja osin keltaiseen. Vuosien varrella lasten kehityksen mukana mieltymysten joukkoon tulevat mukaan kaikki kirkkaat värit. (Rihla- ma 1990, 39.) Alusta lähtien suunnittelun värivalinnoissa olen suosinut kirkkaita värejä, ja oranssi sekä vihreä olivat ensimmäiset valinnat. Nämä pääosassa olevat kirkkaat ja puhtaat pigmentit antavat tuotteille iloisen



ilmeen ja piristävät mahdollista uutta omistajaa. Paperituotteissa väriskaala laajeni suurella määrällä liukuvärien johdosta. Liukuvärit ja hohtavat pinnat toivat lisää kolmiulotteisuutta kuvaan, ja se tulee näkymään vahvasti kirjan sisällössä.

RA-väriympyrässä rauhoittavat värit kuuluvat kylmien värien joukkoon, ja niihin kuuluvat vihreä, turkoosi, sininen ja violetti. Näitä värejä olen käyttänyt kuvituksissa, joissa kuvaan yötä ja iltaa sekä Zip-hahmoa. Mukaan kuuluu myös neutraalit sävyt, joiden tummuusaste on korkea eli sävyt ovat intensiivisiä pigmentiltään. Oheista tilaa kuvaan rauhallisena ja hämäränä, joka eroaa selvästi Zup-hahmon ympäristöstä. Toinen puoli on vastakohtaisesti vaalea ja kirkas sekä lämpimän lähestyttävä aamumaisema. Zup-hahmon värityksessä on käytetty tähän väriyhmään kuuluvia värejä ja niiden sekoituksia. Keltainen, oranssi ja punainen antavat kutsuvan ilmeen hahmolle. Viereisellä sivulla RA-väriympyrän kategoriat ja jaottelu sekä värien tarkoitukset näkyvät selkeästi kuvassa.

Lastenkirjassa hahmojen omat maailmat eivät esiinny asianomaisessa määrittelyssä, kirjan jokainen aukeama on erillinen maisemakuva, jossa tapahtuu erilaisia asioita. Kirjassa on erilaisia aukeamia, rauhoittavia kuvia ja aukeamia, neutraaleja ja kiihottavia sekä jännittäviä aukeamia täynnä värejä. Puhtaat värit liukuväreinä ja kontrasteilla saadut pinnat tekevät toivottavasti kirjastani kiinnostavan lukukokemuksen lukijalle sekä katsojalle.

3.2 KUVITUKSEN MUOTOKIELI JA VIIVAJÄLKI

Zip- ja Zup-hahmojen lähtökohta ja käyttötarkoitus painotarkoitukseen johtivat viivan paksuuteen ja vahvaan jälkeen. Painotuotteiden valmistuksessa viivan paksuudella on merkitystä. Seulakangas valitaan painettavan kuvion ja käytettävän painomassan mukaan. Valitsin kangaspainoseulan, jonka kankaan tiheys oli luvultaan pieni. Kun tiheys on pieni, se päästää värin helpommin tarttumaan seulan läpi kankaaseen. Tämä myös mahdollistaa painamisen useamman kerran ennen kuin seulakangas täyttyy väristä ja menee tukkoon. Myös painoväreillä, joukkoon sekoitettavalla painoemulsiolla ja peittopastalla on oma funktio prosessissa. Zip- ja Zup-hahmojen paksu, yksinkertainen ja selkeä viiva kulkee ääriivivamaisena tuottaen kuvion tekstiiliin ja paperiin, helposti ymmärrettävässä muodossa. Muotokieli on niin selkeä, että väreillä on mahdollista lisätä mukaan tarvittavia kontrastieroja ja syvyyttä. Kaksiulotteisuus ja syvyysvaikutelma luovat mielenkiintoisen elementin sekä ympäristön tapahtumille. Viivapiirustus voi välittää katsojalle todentuntuisen vaikutelman piirretystä asiasta ja sitä on helppo ymmärtää. Tämä abstraktio on niin helppo ymmärtää, että sitä ei tarvitse tulkita tai opettaa lapsia piirtämään sitä. (Arnkil 2008, 100.)

Kuvitusmaailman tumma ja paksu viiva sai lisää ulottuvuutta postikorttien syntymisen sekä suunnittelun parissa. Suunnittelin hahmoille ympäristön, joka tuki unimaailmateemaa. Muotokieli pysyi samanlaisena ja täten oli helppo tuoda väreillä tarvittavaa kontrastia sekä värien liukumaa. Liukumat kertovat yleisesti katsojalle valaistuksen suunnasta ja valaistuksen muodon luonteesta (Arnkil 2008, 97). Myöhemmin tuotettujen postikorttien kuvituksissa olen käyttänyt liukumaa myös tuomaan muotoihin ja pintoihin struktuurivaikutelmia. Tuotteiden ympäristöjen ja tilojen kuvitusmaailma eli maisemat kertovat myös mieltymyksestä luontoon sekä halustani tuoda erilaiset maisemat lähelle katsojaa.

3.3 KUVITUKSEN TILAVAIKUTELMA JA VÄRITYS

Olen hakenut kaksiulotteista pintaa kuvitukseen värien avulla. Kuvituksen maisemat ja ympäristöt saavat syvyyttä värien vaaleus- ja tummuusasteikoilla. Etäisyydet maisemassa, mittasuhteet ja muodot tuovat katsojalle



informaatiota näköhavinnosta. Kuvassa tilavaikutelmasta kertoo myös se, minkä koetaan olevan etualalla ja minkä taka-alalla. Sillä onko kohde kuvassa ylä- vai alaosassa, keskellä tai reunassa on yhtä suuri vaikutus tilavaikutelmaan ja kuvalliseen sommitteluun kuin kohteiden väreillä. (Arnkil 2008, 215.)

Maiseman kuvauksessa ilmaperspektiivin ominaisuus koostuu vaaleuskontrastista tai sävykontrastista värillisissä kuvissa. Tällä valööri-ilmillä saadaan erinomainen syvyysoikutelma ja illuusio maisemakuvauksessa. Ilmaperspektiiviä on käytetty maalaustaiteessa renessanssin ajoista lähtien. Tätä tekniikkaa käytetään usein teoksissa, joissa pyritään ilmaisemaan kuvainnollisesti suuria etäisyyksiä. Tekniikka ei ole taiteilijoiden keksintö vaan todellinen luonnonilmiö. Kaukana sijaitsevat kohteet ilmentyvät sinertävinä, mitä kauempana ne ovat katsojasta, ja tämä johtuu valon sirottumisesta alailmakehässä leijuvista pienhiukkasista eli ilmiötä voisi sanoa kemialliseksi reaktioksi. Pienemmät partikkelit kuin pölyhiukkaset sirottavat lyhytaaltoista valoa tehokkaammin kuin keskipitkä- ja pitkäaalloista, jonka vuoksi ilma katsojan ja kohteen välissä värjäytyy sinertäväksi. Toinen perspektiivin ja syvyysoikutelman rakentuminen voidaan nähdä valokuvissa, joissa kuvassa etualalla olevat kohteet ovat tarkkoja ja teräviä kun taas kaukana olevat kohteet ovat hyvin epäselviä. Tällainen syvyysoikutelma rakentuu valööri erojen välityksellä kontrastien pienentämisellä etäisyyden mukaan. (Arnkil 2008, s.217.)

Vuorimaisema muodostuu valöörien ja horisontin sekä muotojen kautta paperille. Lähimmät vuoret ovat väriltään tummimmat ja mitä kauemmaksi vuoret jatkuvat kuvan sisään, ne vaalenevat. Tästä syntyy illuusio oikeasta tilasta, ja kaksiuotteisuus häviää sen myötä. Tämä kontrastien leikki tuo kuvitukseen moniulotteisuutta ja mielenkiintoisuutta sekä tunnetilaa oikeasta ympäristöstä. Erilaiset valot ja varjot tuovat oman lisän kokonaisuuden rakentamisessa. Kuitenkin on myös tehtävä päätöksiä värityksen suhteen, mitä asioita korostetaan, ja miten mahdollinen valo valaisee esimerkiksi puunlatvustoa ja lehtiä sekä peltoaukeamaa. Ilmaperspektiivin käyttö tuo aidon tunnelman kuvaan, mutta se ei ole aina oikea ratkaisu kuvan värityksessä. Värien kokonaisuuden hallitseminen ja harmonian saavuttaminen kaipaa myös taiteilijan vapaata otetta. Välillä piirtäjän täytyy kokeilla erilaisia tekniikoita ja ottaa riskejä, koska ilman kokeiluja tekijä ei löydä uusia asioita. Kokeilujen kautta olen löytänyt itselleni sopivan tekniikan, joka toimii Z-Unimaailman kuvittamisen kanssa. Kuvien värittämisessä sekoitan värejä ja värityksen alueita vapaalla otteella ja spontaanisti. Värityksen tulee näyttää hyvältä ja sopia toteutuksen kokonaiskuvaan.





4. OMAN LASTENKIRJAN SUUNNITTELU

Pitkäaikainen haaveeni ja opintojen ohessa syntynyt visioini ovat löytäneet yhteisen suunnan lastenkirjan muodossa. Lastenkirjan syvempi tarkastelu syntyi jälleenmyyjän toiveesta. Uudelle ja erilaiselle lastenkirjalle olisi paikka myymälässä. Opinnäytetyö on opiskelun päättötyö ja uuden alku, joten lastenkirjan suunnittelu ja fyysinen kirja tulevat toteutumaan tulevaisuudessa tavalla tai toisella. Opinnäytetyö kulkee pohdiskelun välineenä ja määrittysten tekijänä lastenkirjan suunnittelussa. Näen, että tällä työllä on erittäin suuri vaikutus lopulliseen tuotokseen ja prosessiin. Värien kartoittaminen, kuvitustyyli, kerronta, perspektiivit ja kontrastit, oma vahva visuaalinen jälki, palaute, kokemukset ja kirjan tuleva positiivinen vaikutus lukijaan sekä katselijaan ovat kaikki asioita, jotka ovat lopputuloksen kannalta tärkeitä. Määränpäässä kaikki edellä mainitut asiat ovat loksautaneet paikoilleen ja toteutus on harmoniassa suunnitelman kanssa.

4.1 KIRJAN ULKOMUOTO JA VAIKUTTEET

Lastenkirjan ulkomuoto syntyi tutun kirjan muotista. Menestyneet Tatu & Patu-lastenkirjat ovat selkeitä ja värikkäitä, sekä niitä on kahta eri kokoista kirjaa. Nämä kirjat ovat meidän perheessämme suosittuja iltasatu-kirjoja, koska niiden kuvitus on mielekästä ja niiden tarinankerronta on selkeää sekä helppolukuista. Tatu & Patu-kirjat ovat Aino Havukaisen ja Sami Toivosen käsialaa, ja kirjasarjassa on tällä hetkellä 15 kirjaa Outolan sankareista (Wikipedia 14.03.2015).

Halusin suunnitella isot värikkäät aukeamat omaan kirjaan, joten valitsin Tatu & Patu-kirjojen isomman kirjakoon muodon. Sarjan pienempi kirja on kooltaan 210x255mm ja isomman painoksen mitat ovat hieman isommat 227x290mm. Kartoitin myös oheisista kirjoista esilehden mukavan ornamentin ja kuosimaisen olemuksen, joka sopii hyvin omaan suunnitelmaan ja täten tuo myös pienen häivähdyksen tekstiilisuunnittelua mukaan. Kuvituksen mukana on tarkoitus käyttää toistuvien kuvioiden muodostamaa kuviopintaa eli kuvio-
raporttia. Tästä löytyy havainnekuva sivulta 1, jossa olen rakentanut nousevan raportin taustakuvan päälle. Illuusio kuvituksista tekstiilipinnoilla on olemassa ja täten hyödynnettävissä oheistuotteisiin.

4.2 KUVAKÄSIKIRJOITUS

Alussa kirjaan tulevan tarinan hahmottaminen oli vaikeaa. Halusin luoda Z-Unimaailman ympärille tarinan, joka toimisi kokonaisuutena kuvituksen ja tekstin kanssa. Teksti ei saisi olla liian pitkää tarinankerrontaa, vaan kohtuullisen lyhyet virkkeet toimisivat tarkoituksessa hyvin. Runomuotoisuus ja hassut asiat toimisivat hahmojen kanssa sekä viihdyttäisivät lapsia ja vanhempia lukuhetkellä. Tatu ja Patu Työn touhussa-kirjan sivuilla 22-23 kuvaillaan opettajan ammattia ja aukeamalla käsitellään aakkosten avulla asioita luokkatilan tapahtumista (Havukainen & Toivonen 2008, 22). Tämä aukeama on omien lasten ehdoton suosikki ja aakkosia käydään ahkerasti läpi useampana iltana viikossa. Tästä lähti liikkeelle ajatus aakkosten lisäämisestä Z-Unimaailmaan.

Tulevassa kirjassa Z-Unimaailman Zyövereissä etsitään eksyneitä aakkosia kirjan sivuilta ja leipäteksti esiintyy kuvien rinnalla pienimuotoisesti. Kirjan nimi houkuttelee lukijaa syvälle mukaan salaiseen Z-Unimaailmaan ja kiehtoviin maailmoihin etsimään kadonneita kirjaimia, jotka saavat muodokseen Zip- ja Zup-fontin. Hauskana osana kirjaan on aikomus lisätä kohta, jossa lukija voi muuttaa tekstin kaikki s-kirjaimet z-kirjaimiksi ja lukea tarina z-äänteellä. Tämä tuo varmasti hauskoja lukuhetkiä. Storyboard eli kuvakäsikirjoitus sijaitsee kokonaisuudessaan sivuilla 27-36.

FUTURA CONDENSED MEDIUM

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzåäö
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÅÄÖ

FUTURA CONDENSED EXTRA BOLD

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzåäö
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÅÄÖ

FUTURA MEDIUM

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzåäö
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÅÄÖ

FUTURA MEDIUM ITALIC

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzåäö
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÅÄÖ

-Paul Renner

FUTURA

4.3 TEKSTIN ULKOMUOTO

Kirjan suunnittelussa typografian määrittelyllä ja erilaisilla teknisillä ominaisuuksilla on erittäin suuri merkitys. Luettavuus on tietenkin tärkein asia kirjassa. Haasteina lastenkirjassa on kuvitusten suhde tekstiin ja tekstin esillepano. Kirjaa luetaan mahdollisesti hämärässä huoneessa, jolloin tekstikoon pitää olla selkeä ja tarpeeksi isolla kirjainkoolla kirjoitettu, rivivälit sopivat, kirjainvälit hieman isommat, fontin väri pitää tuoda tekstit irti värillisestä pohjasta tai tehdä taitolliset ratkaisut jollain muulla keinolla. Fontin valinnassa yleensä päädytään päätteelliseen fonttiin, joka on hyvin luettavissa pitkissä teksteissä, mutta lyhyissä voidaan helposti käyttää jotakin suuresta groteskityyppien joukosta eli päätteettömien fonttien ryhmästä. Tällaisia ovat esimerkiksi fontit nimeltä Helvetica, Futura, Avenir ja Gill Sans. Nämä jaetaan kahteen alaryhmään, joita ovat geometriset groteskit ja humanistiset groteskit. Näissä erona on muotokieli, jossa humanistiset eroavat geometrisistä niiden antiikvapiirteiden vuoksi. (Itkonen 2007, s.50.) Antiikva sen sijaan kuuluu vanhimpiin kirjainmuotoihin, joissa kirjaimen päätteet tekevät tekstistä helppolukuisen.

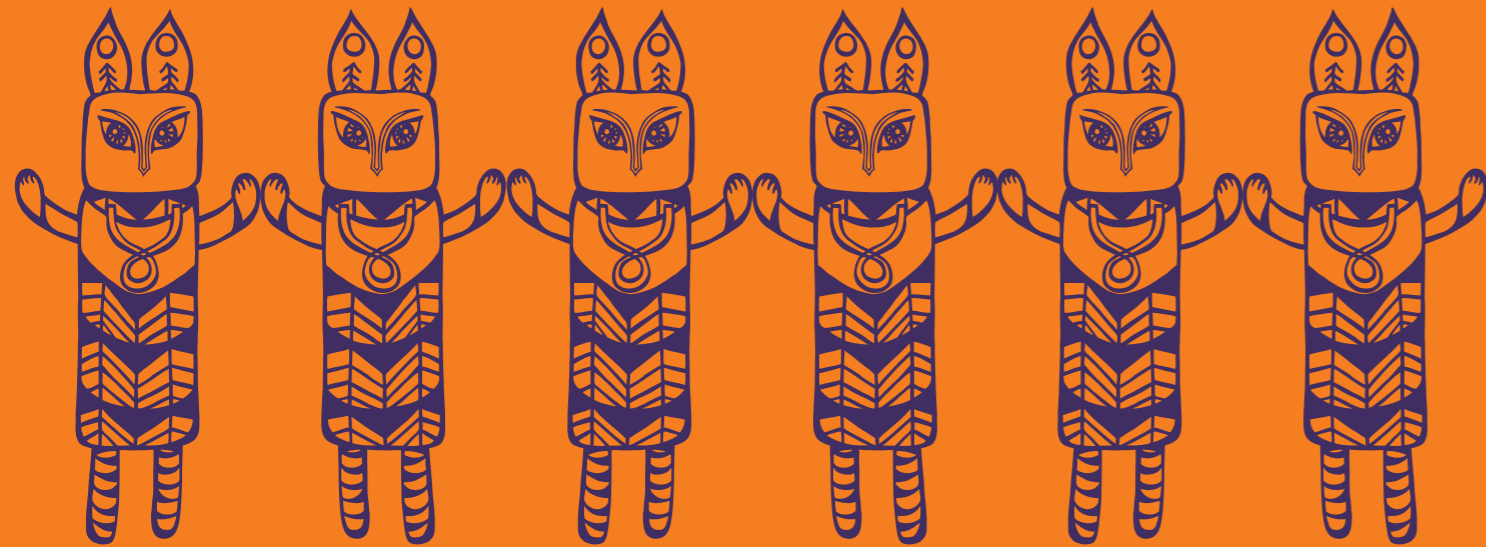
Zip- ja Zup-postikorteissa on käytetty fonttia, jonka nimi on Futura. Yhdenmukaisuuden vuoksi Futura on luonteva valinta kirjan typografian perustaksi, ja fontin ulkomuoto on hyvin tasavahva, selkeä ja geometrinen groteski. Futuran on suunnitellut 1920-luvulla piirtäjä Paul Renner, ja Futura julkaistiin 1927 Bauer Foundryn yrityksen toimesta. (Itkonen 2007, s.54.) Futura on suoraviivainen ja jyrkän oloinen, sekä sen ulkomuoto sopii hyvin kuvitusjälkeni kanssa yhteen. Esimerkit Futura-kirjainleikkaus tyyleistä löytyvät sivulta 21. Olen myös hyödyntänyt samaa fonttia omassa logossani, joka näkyy sivulla 13 kuvien yhteydessä. Tekstin muut muodot saavat ilmeensä, kun konkreettinen taittotiedosto ja kuvituskuvat ovat valmiita. Palstat ja niiden suunnat, anfangin määrittäminen Zip- ja Zup-fontilla, tekstin sijainnin määrittäminen aukeamalla ja sivuilla, typografian levennykset ja kaventamiset, tavutukset ja monet muut tekniset asiat määrittyvät prosessin edetessä.

4.4 OPINNÄYTETYÖ LASTEN SATUKIRJAN MUODOSSA

Aiheen varmistumisen jälkeen tutkin erilaisia lastenkirjojen ulkomuotoja ja kokoja, ja aloin suunnittelemaan oman lastenkirjani formaattia. Mietin myös rakennetta ja aikataulua sekä määrittäystä toteutuvasta visuaalisesta puolesta. Päädyin suunnittelemaan muutaman havainnekuvan ja kuvakäsikirjoituksen sekä tekemään opinnäytetyön taiton kirjan formaattiin. Ratkaisu syntyi luonnollisesti ja pidin asiaa loogisena, koska taiton suunnittelu helpotti havainnekuvien rakentamisessa ja aukeamien kokonaisuuden tulkinnessa. Painotalossa pääsin valitsemaan, ja miettimään eri paperilaatua ja niiden ominaisuuksia. Valinnat kiiltävän ja matan pinnan välillä eivät ole helppoja, mutta ne kuuluvat oleellisena painomateriaalin suunnittelussa.

Havainnekuvien työstäminen oikeaan kokoon auttoi hahmottamaan kuinka suuri työ on kuvittaa lastenkirja. Aikaisemmat Z-Unimaailman kuvitukset ja kuvat sisälsivät yhdelle paperille piirretyn viivapiirroksen, jonka olen värittänyt. Tein taitoteknisistä syistä ratkaisun, että yhden aukeaman kaikki objektit eli piirretyt osat ovat erillisiä liikutettavia osia. Näin tehtynä yhdessä aukeamassa saattaa olla monta eri kokoista liikuteltavaa värillistä piirrettyä kuvaa. Tämän päätöksen myötä työmäärä moninkertaistui, mutta se kuuluu kuvitusprosessiin. Opinnäytetyön myötä kirjan muoto konkretisoituu, ja pystyn jatkokäyttämään sitä linjauksena ja ohjeistuksena työlleni. Se toimii muistutuksena rajoituksista, värien käytön kokeiluna painetussa muodossa, tekstin luettavuuden kokeiluna ja havainnollistamisen apuna ja saavutuksena itsessään.

Z-UNIMAAILMAN



5. OMANLAATUISEN UUDEN LASTENKIRJAN KYSYNTÄ

Zip- ja Zup-tuotteet olivat keväällä 2014 Kierrätystehdastapahtumassa Helsingissä, syksyllä Suomen Kädentaidot-messuilla Tampereella, Ornamon Design Joulumyyjäisissä Helsingissä ja jälleenmyyjä Vanja Sean mukana myös monissa muissa myyjäisissä sekä tapahtumissa. Lisäksi Tampereen messuilla käynyt bloggaaja valitsi hahmot yhdeksi mielenkiintoiseksi tuotteeksi muiden kuvitustuotteiden joukkoon. Zip ja Zup näkyivät Piipadoblogissa muiden kuvitustuotteiden seurassa. Ornamon Design Joulumyyjäisissä löytyi toinen yhteistyökumppani ja jälleenmyyjä, Helsingin Taidehallin yhteyspäällikkö Heidi Kronström. Messutoiminta tuotti näkyvyyttä, herätti kysyntää, antoi palautetta, konkreettista tulosta kannattavuudesta ja kiinnostuksesta, kokemusta raskaasta logistiikasta, matkustamisesta, messujen rakentamisesta, markkinoinnista, markkinointimateriaalin suunnittelusta, valokuvaamisesta, esillepanosta, asiakaspalvelusta ja monista muista messuihin liittyvistä asioista kuten ilmoittautumisesta sekä kustannusten hallinnoimisesta. Kysynnän tarpeesta syntyivät tämä kirjan suunnitteluprojekti ja opinnäytetyön aihe sekä yhteydenotto kustannusosakeyhtiöön.

5.1 VALMISTAUTUMINEN MESSUILLE

Syksyn messuja varten suunnittelin ja painoin kotona Zip-sisustuspehmohahmolle uuden sävytyksen liukuvan vaalean vihreällä värillä. Rakensin kotiin pienen silkkipainon, johon kuuluivat painopöytä ja omat valotetut painoseulat sekä painovärit. Painoin myös Zup-hahmoa kankaalle liukuvärjäyksenä, mutta aikataulullisten asioiden vuoksi en saanut valmistettua niitä mukaan messuille. Liukuvärjäys tapahtui kahdella painovärillä, ja asetin kaksi väriä vierekkäin painoseulalle sekä annoin raakkelin eli lastan liukua seulan pinnalla. Ompelin ompelukoneella ja käsin sisustuspehmon kokoon sekä täytin ne kierrätysmuovipulloista tehdyllä Ecosoft-vanulla. Riipputuotekortit yhteystiedoilla viimeistelevät tuotteet.

Sisustuspehmutuotteiden lisäksi suunnittelin ja piirsin postikortteja. Edellisenä kesänä olin piirtänyt lisää Z-Unimaailmaan hahmoja, jotka jatkotyöstin ja väritin kuvankäsittelyohjelmalla. Jokaiselle hahmolle tuli oma postikortti, jossa oli piirretyn hahmon kuva ja nimi vieressä. Kuvitin myös pari jouluhenkistä postikorttia, koska myynti tapahtui ennen joulua. Joulukortit menivät kaupaksi todella hyvin, ja ne loppuivat kokonaan messujen jälkeen. Erilaisia postikortteja oli myynnissä messuilla yhteensä kymmenen erilaista. Tilasin postikortit alihankintana Metropolian digipainosta Leppävaaran toimipisteestä.

Osallistuin messuille osana viiden hengen ryhmää nimeltään f.e.m-kollektiivi. Suunnittelin, valokuvasin ja tuotin printti- ja digimarkkinoinnin materiaalit ennen messuja. Materiaaleihin kuuluivat A3-kokoinen juliste, Facebook-bannerit, esitteet ja muut kuvamateriaalit. Visuaalinen kuvitus ja f.e.m -logo tulivat kollektiivin toiselta jäseneltä. Viestintä keskittyi sähköiseen mediaan ja rakennettiin Facebook-sivuun, mutta näkyi myös pienimuotoisesti Tampereen keskustan myymälöiden ilmoitustauluilla. Zip- ja Zup-tuotteet ovat näkyneet Facebookissa f.e.m-kollektiivin sivuilla ja Kukka Tran Design-sivuilla, jotka rakensin keväällä 2014 Kierrätystehdastapahtuman aikoihin. Tulevaisuudessa olisi tarkoitus muodostaa omat internetsivut, joissa olisi myös muita työnäytteitä.

Messutapahtumista sai paljon konkreettista palautetta ja hinnoittelujen määräyksestä kokemusta. Postikorttien menekki oli erittäin hyvä, ja sisustuspehmot toimivat niin sanottuna rekvisiittana. Sisustuspehmot saivat ihmiset kääntymään ja hymyilemään, mikä oli yksi tavoite ja saavutus tuotteiden kohdalla. Sain myös yhteydenoton toiselta jälleenmyyjältä, joka oli ostanut Zip- ja Zup-tyynyliinan toisesta tapahtumasta. Hänellä on pieni designmyymälä, jossa myydään kotimaisia pientuotteita. Messuilla sai myös kohdata muita alan yrittäjiä ja



solmia ystävyyssuhteita: meitä kaikkia yhdisti käsilläteko. Verkostoituminen, nimen esille tuominen sekä brändäys ovat hyvin tärkeitä omassa markkinoinnissa. Tässä tarkoituksessa messuilla käynnit ovat yksi nuorten yrittäjien tärkeimpiä kohteita.

5.2 UUDEN JÄLLEENMYYJÄN TAPAAMINEN

Helsingissä Ornamon Design Joulumyyjäisissä tapasin Helsingin Taidehallin yhteyspäällikön, jonka kanssa yhteistyö alkoi tammikuussa 2015 messujen jälkeen. Taidehallin uuteen Kioski-myymälään etsittiin uusia kotimaisia paperituotteita ja designia, jotka tuotetaan Suomessa. Kioski-myymäälä sijaitsee Taidehallin yhteydessä, jossa vieraat voivat käydä ja ostaa kotimaisia tuotteita muistoksi tai lahjaksi. Myymälässä on Zip- ja Zup-tuotteita tällä hetkellä myynnissä seitsemän erilaista postikorttia ja pari Zip-sisustuspehmoa.

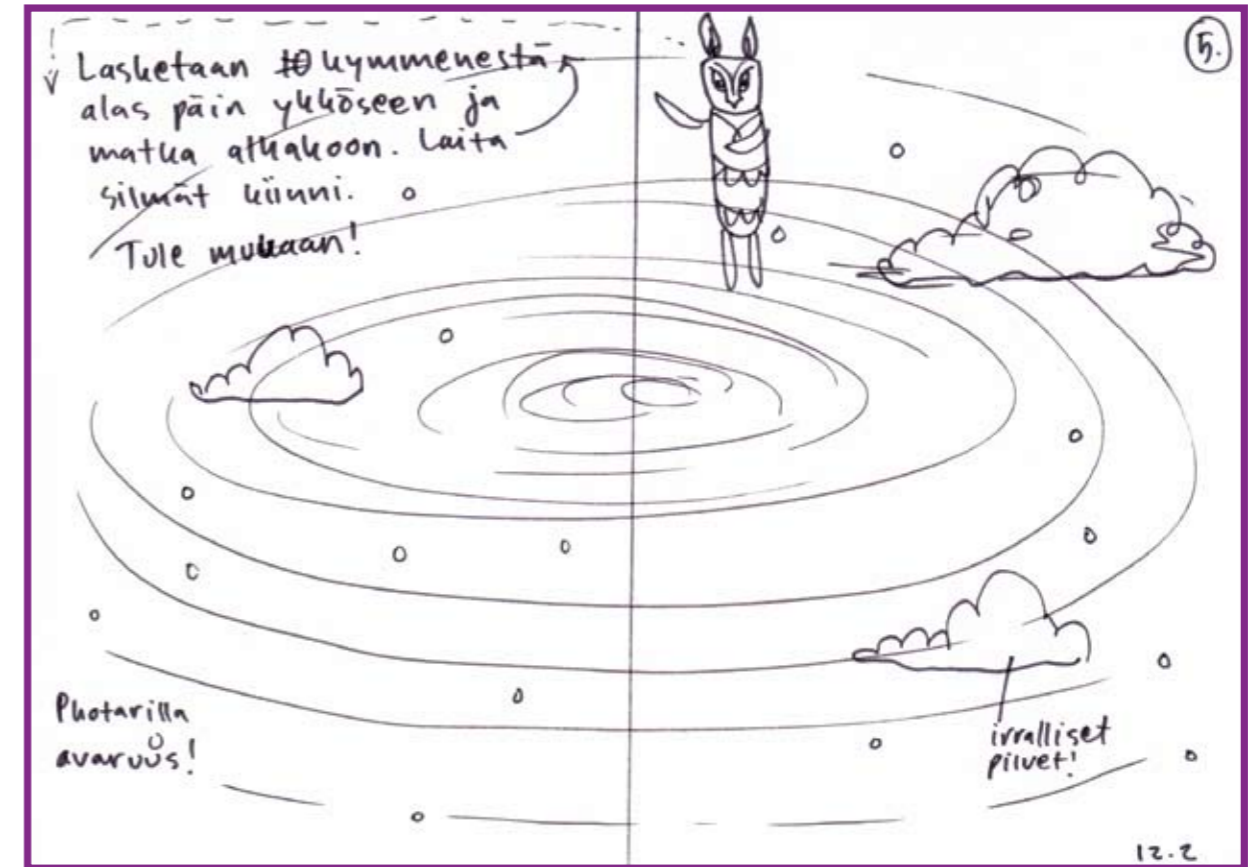
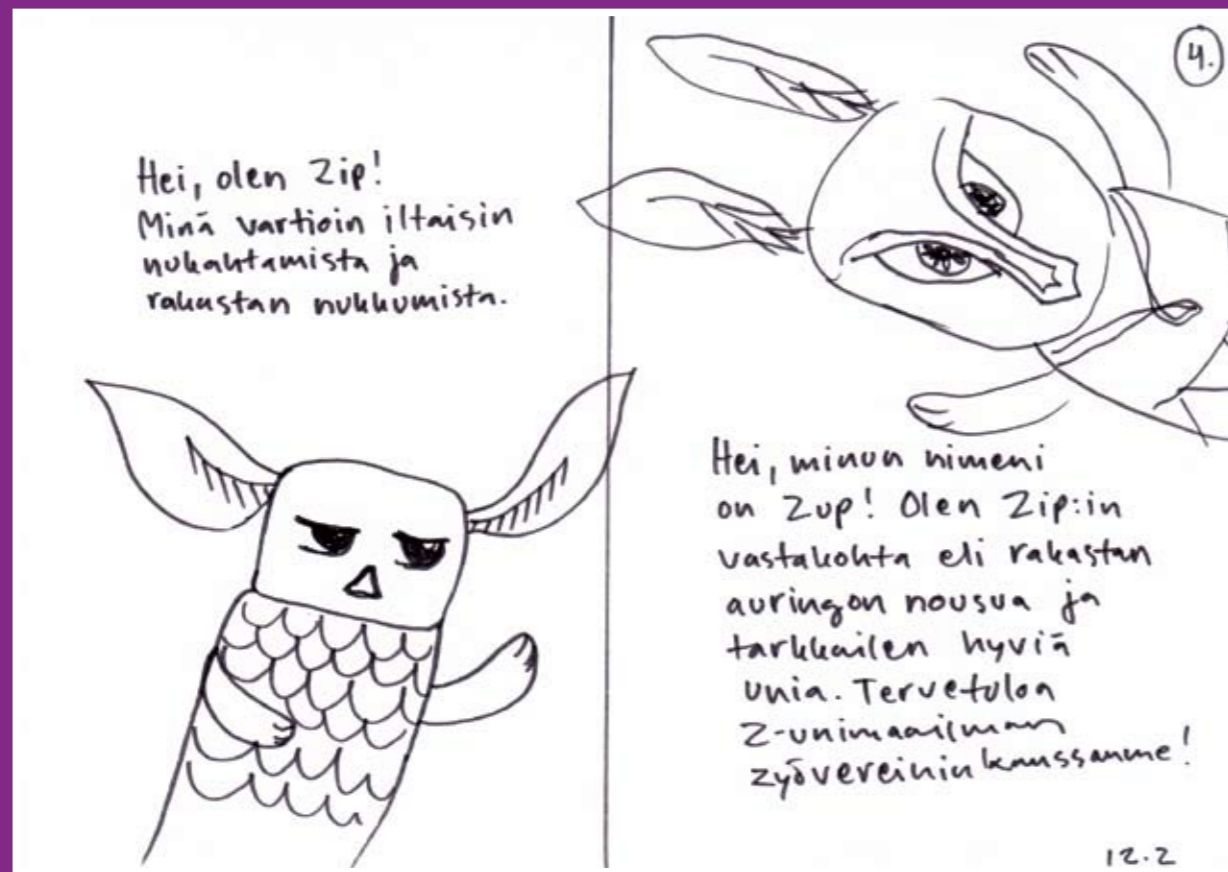
Kysyin Helsingin Taidehallin yhteyspäällikkö Heidi Kronströmilä muutaman kysymyksen tuotteistani ja mihin hän kiinnitti niissä huomiota Ornamon Design Joulumyyjäisissä. Kysyin, mikä herätti kiinnostuksen Zip- ja Zup-tuotteita kohtaan ensitapaamisellamme. Hän vastasi, että taustalla oli aito kiinnostus kuvitusmaailmaan, jollaista hän ei ollut ennen nähnyt. Kioski-myymälässä myydään ulkomaalaisten taidepostikorttien rinnalla kotimaisia designpostikortteja, ja uusien tekijöiden etsiminen ja löytäminen oli tarpeellista ajankohtana. Kronström kertoi myös, että on todella haastavaa löytää sopivia ja kiinnostavia suomalaisia postikortteja, minkä vuoksi hän oli iloinen, kun hän törmäsi tuotteisiini. (Kronström 2015.)

Tapaamisellamme Taidehallin tiloissa kävi ilmi, että Kioski-myymälän tuotteita ovat myös erilaiset lastenkirjat. Jälleenmyyjän tiedustelusta mahdollisesta kirjan kirjoittamisesta ja kuvittamisesta tulevaisuudessa nousivat esiin kysyntä sekä idea opinnäytetyöksi. Mystiselle ja erilaiselle kuvitusmaailmalle olisi kysyntää, ja olisi vastareaktio hempeille kuvakirjoille, joita on markkinoilla paljon. Kysyin Kronströmilä minkälainen lastenkirja on hänen mielestä mielenkiintoinen ja miten se erottuisi muista lastenkirjoista. Hän vastasi, että se voi erottautua monella eri tavalla, huikealla kuvitusmaailmalla tai värien loistolla. Myös tarina voi olla opettavainen ja kirja voi olla muodoltaan interaktiivinen liikkuvien osien kanssa. Lasten iästä riippuen, mitä vähemmän tekstiä sitä parempi. Silloin keskittyminen tapahtuu tekstin sijasta kuvien havainnoimiseen ja parhaimmillaan kuvien kautta syntyy omia tarinoita. Kirjakauppiiaan näkökulmasta olisi ideaalia, että tekstiä ei olisi lainkaan, jolloin kirja tulisi toimimaan erikielisille kohderyhmille. (Kronström 2015.)

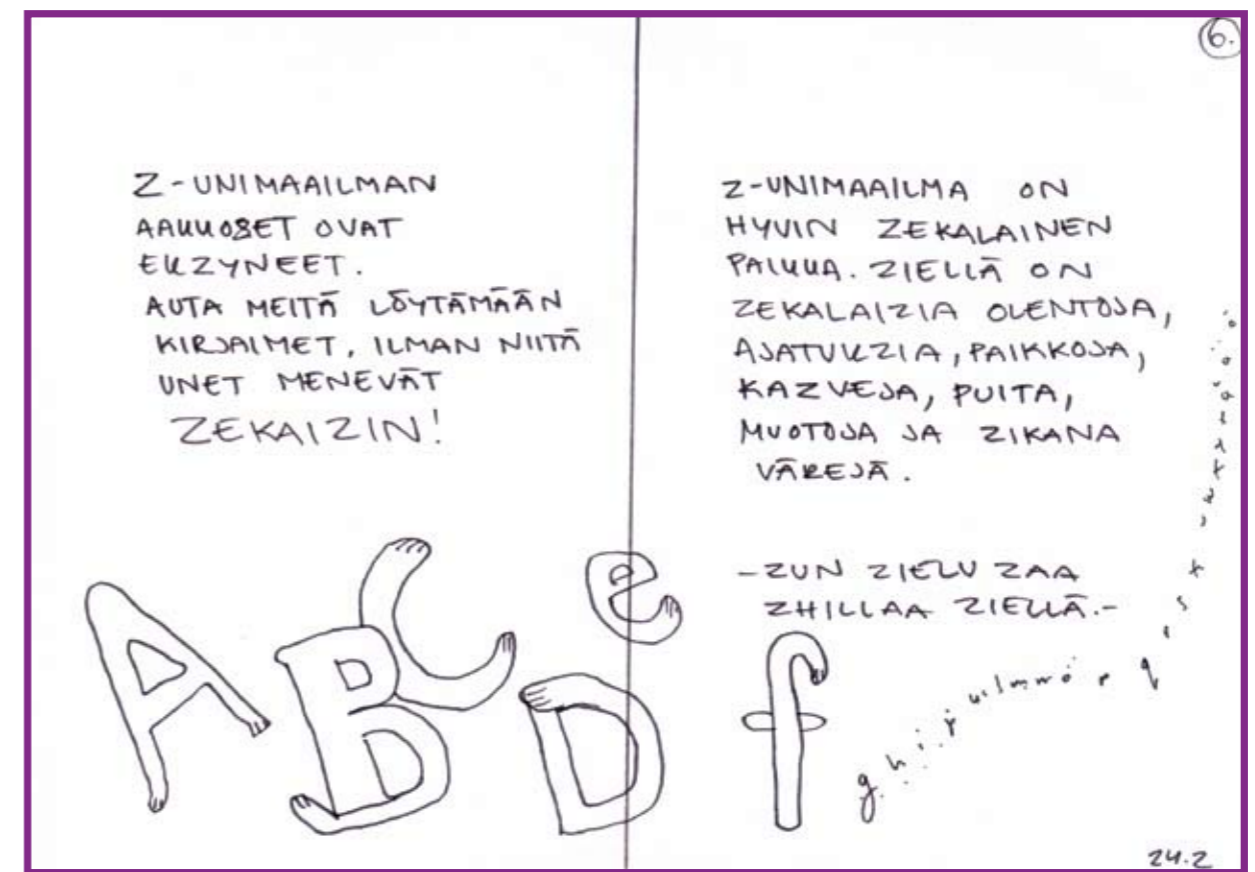
5.3 JULKAISUTOIMINTA

Kirjan suunnittelun alkuvaiheista lähtien kustannusosakeyhtiöt ovat olleet mukana suunnitteluprosessissa kaukaisena haaveena ja suurena etappina. Kustannusosakeyhtiö Otava ja Tammi ovat Suomen vanhimpia kirjankustantamoita. Sain ohjeeksi, että kannattaa etsiä mahdollisimman korkealta kustantamon henkilöstön hierarkiasta henkilö, joka vastaa lasten- ja nuortenkirjojen kategoriasta. Ohje tuli tarpeeseen, ja otin yhteyttä kustannusosakeyhtiö Otavan lasten- ja nuortenkirjapäällikköön. Lähetin esittelyn kirjan havainnekuviista ja tuotekuvista, joita olen käyttänyt sähköisessä mediassa tuotekuvina. Kirjoitin kirjeen, jossa kerron itsestäni ja asiasta, jolla lähestyn kustantajaa. Viestiin vastattiin positiivisella tavalla, että he palaavat asiaan ennen kesää. Tulevaisuus näyttää mitä tapahtuu.

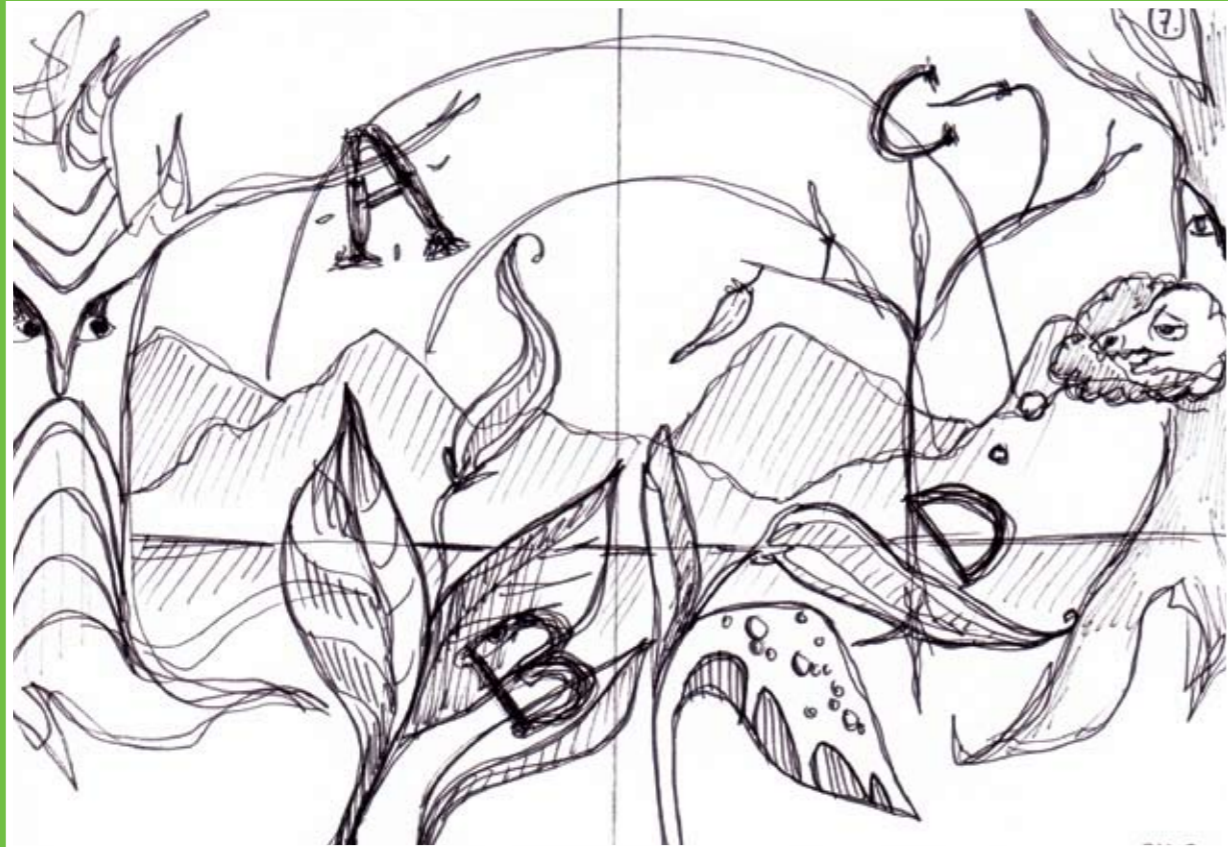
Kirja olisi erilainen lasten satukirja, jonka mystisyys ja väriloisto sekä tarina toisivat erilaisuutta kirjakauppoihin, kirjastoihin ja kuluttajien kirjahyllyihin. Ajatus iloisista ja hymyilevistä kasvoista kruunaisivat projektin. Kirjojen myynti on tänä päivänä varmasti haasteellista, ja lasten kirjojen osalta kilpailu on varmasti yksi kovimmista. Erilaisuuden ja omanlaatuisen jäljen löytäminen sekä sen vieminen markkinoille voi olla kustannuksiltaan



Laita silmät kiinni ja tule mukaan! Lasketaan kymmenestä alaspäin ykköseen ja matka alkakoon! ZZZzzzzziuuuuuhhhh!



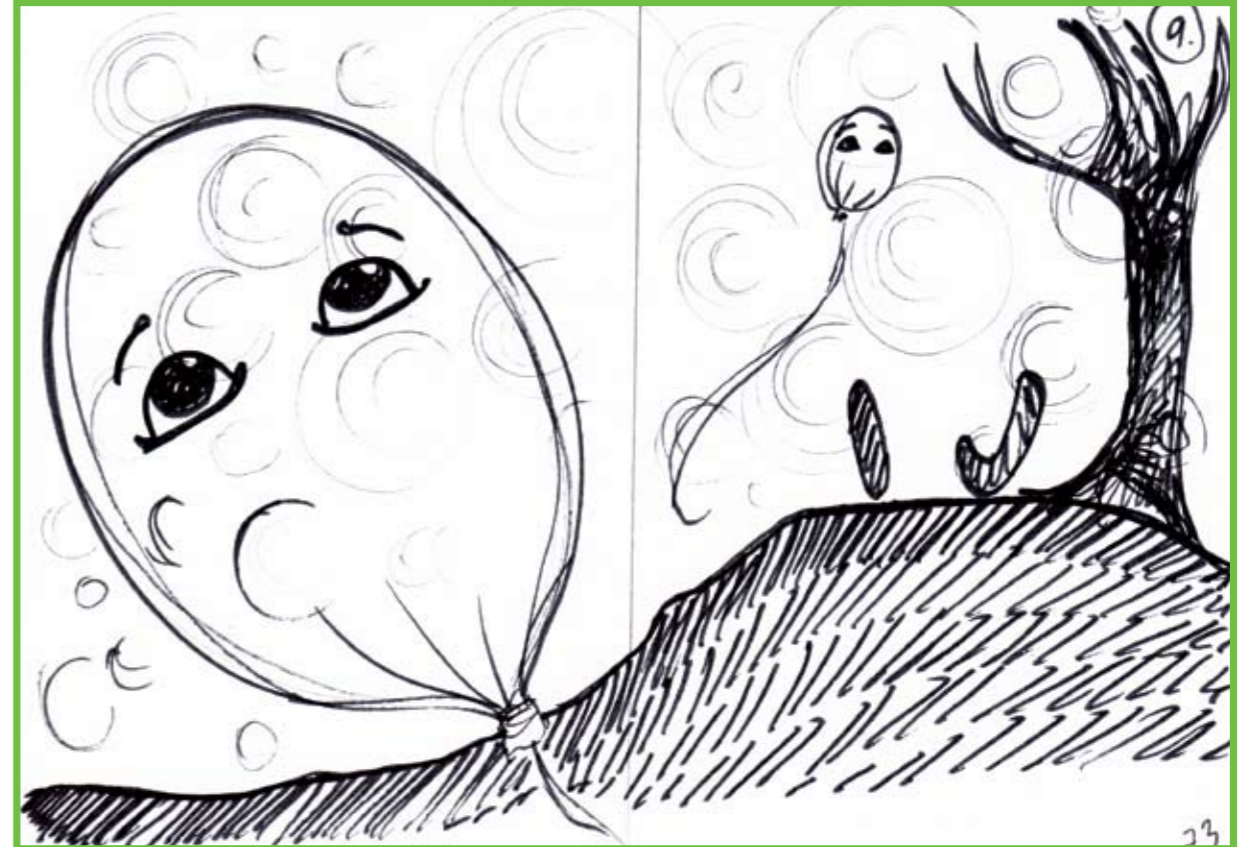
Z-unimaailman aakkoset ovat eksyneet. Auta meitä löytämään kirjaimet! Ilman niitä unet menevät ihan sekaisin. Z-unimaailma on hyvin sekalainen paikka. Siellä on sekalaisia olentoja, ajatuksia, paikkoja, kasveja, katseltavia puita, hassuja muotoja ja värejä. Ziellä zä zaat zhillaa ja zunitella!



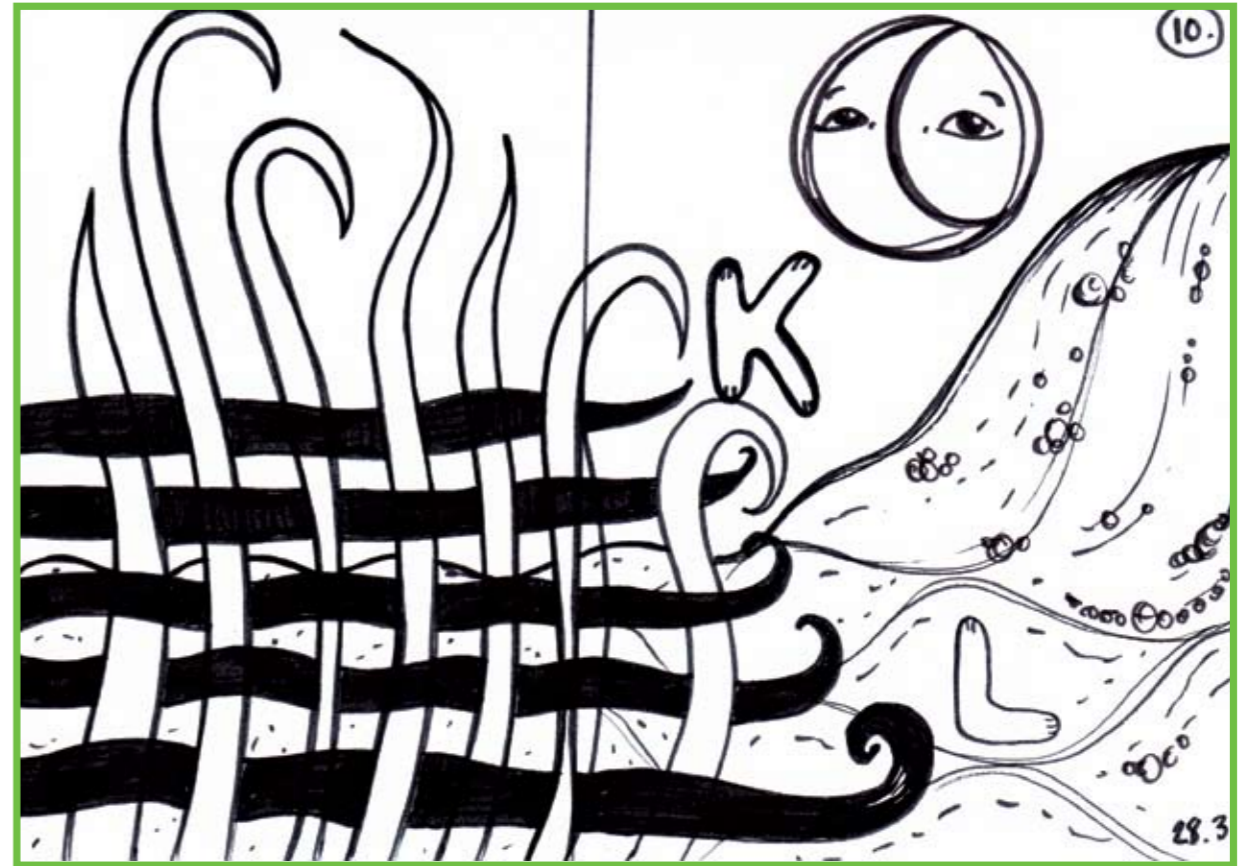
A-kirjain on alkanut aivastella ja puutkin ovat asiaa alkaneet taivastella. B taas breikkaa biitin mukaan eikä sitä uskalla lähestyä kukaan. C-kirjain syö chilejä ja chillaa. D dinosauruksien kanssa haluaisi grillaa.



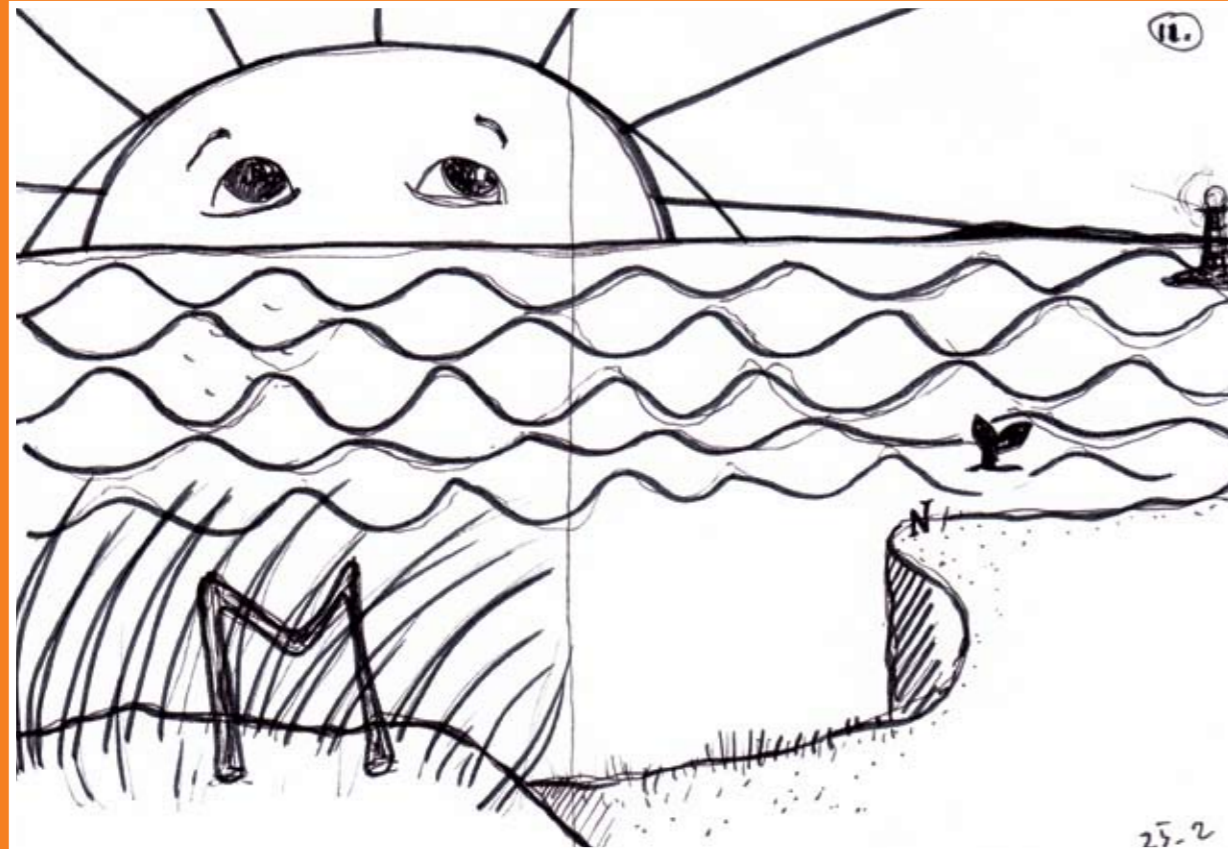
E on eksynyt erämaahan elämää etsimään ja F ei ymmärrä hirven kieltäkään. G pysyy uskollisena erämaa teemassa kun H herkuttelee hillalla hirven helmassa.



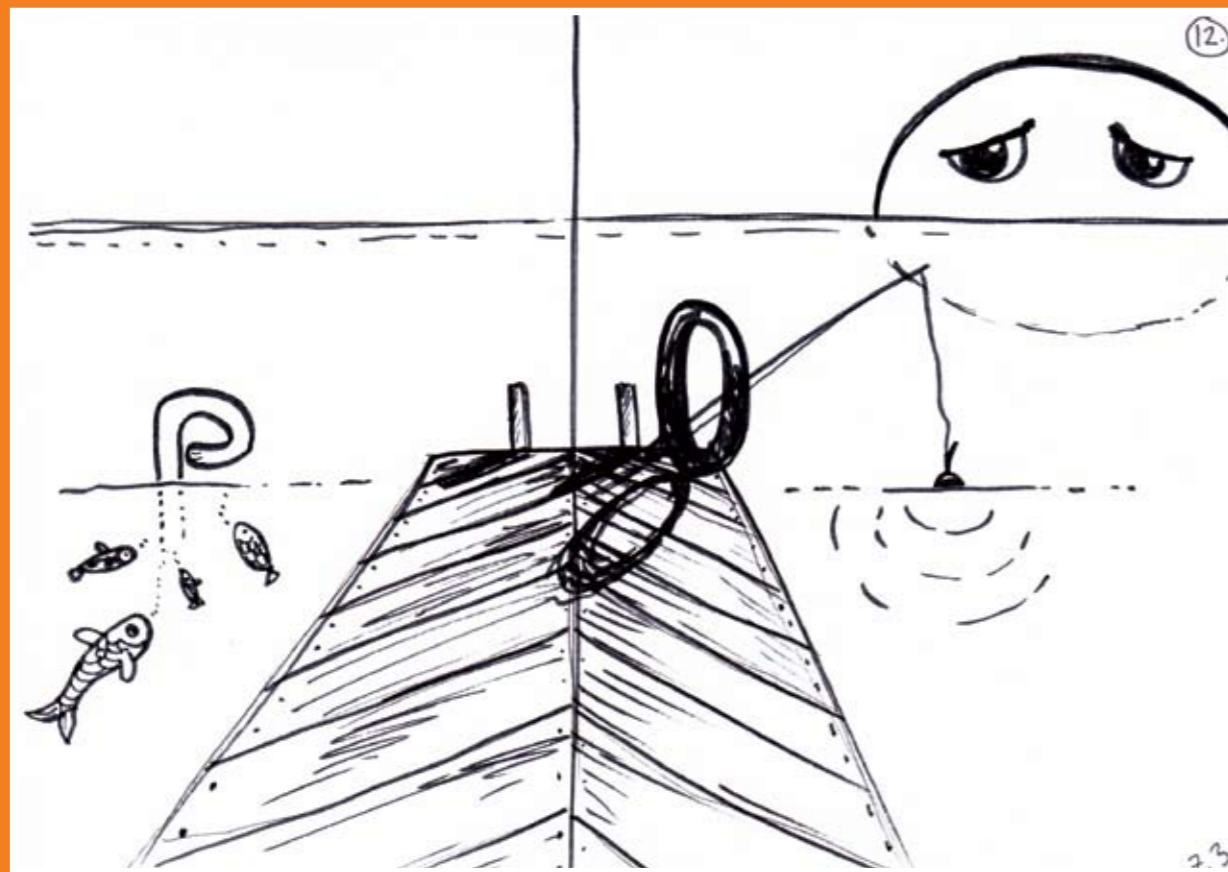
I iloitsee ihanista ilmapalloista ja J järjestelee juhla valaistusta valoista.



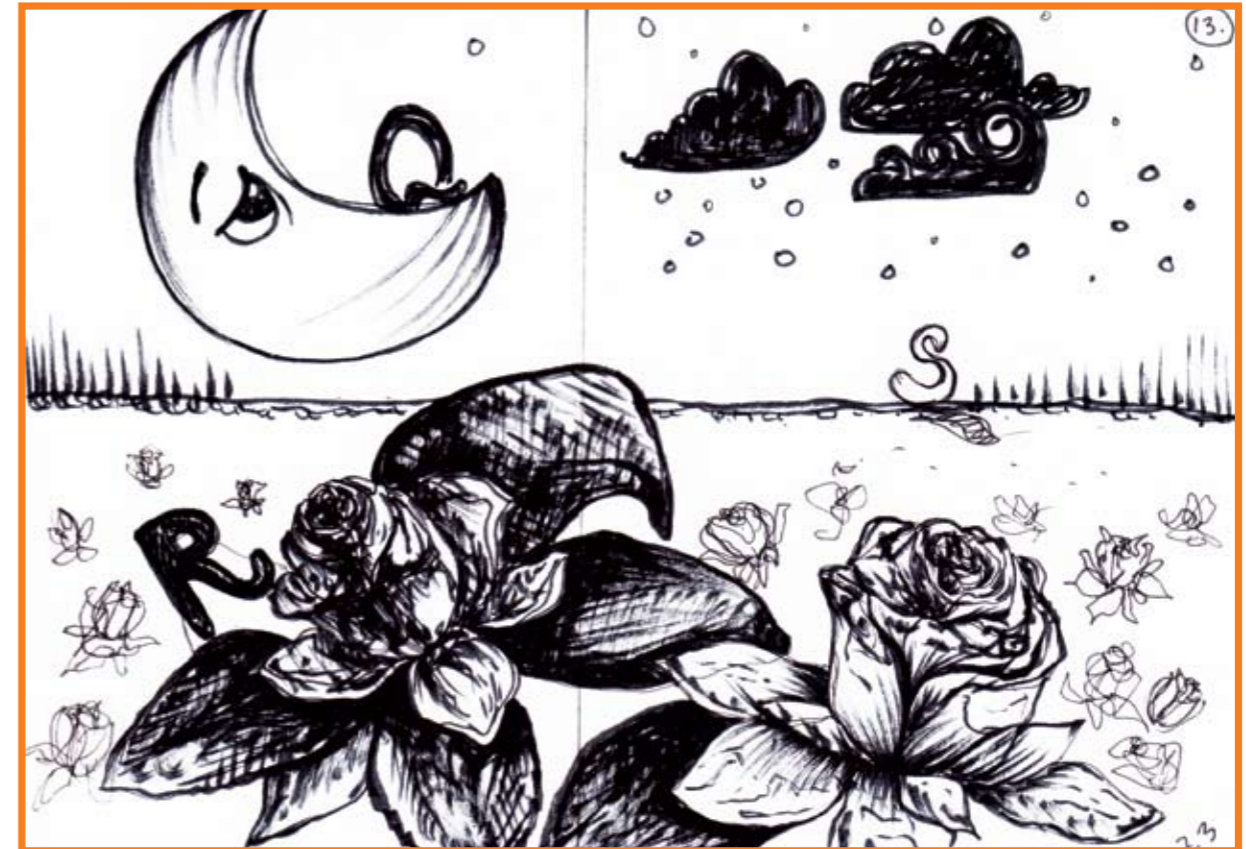
K kimaltelevia kasveja kutoo kun L-kirjain loimia lumoavia huuhtoo.



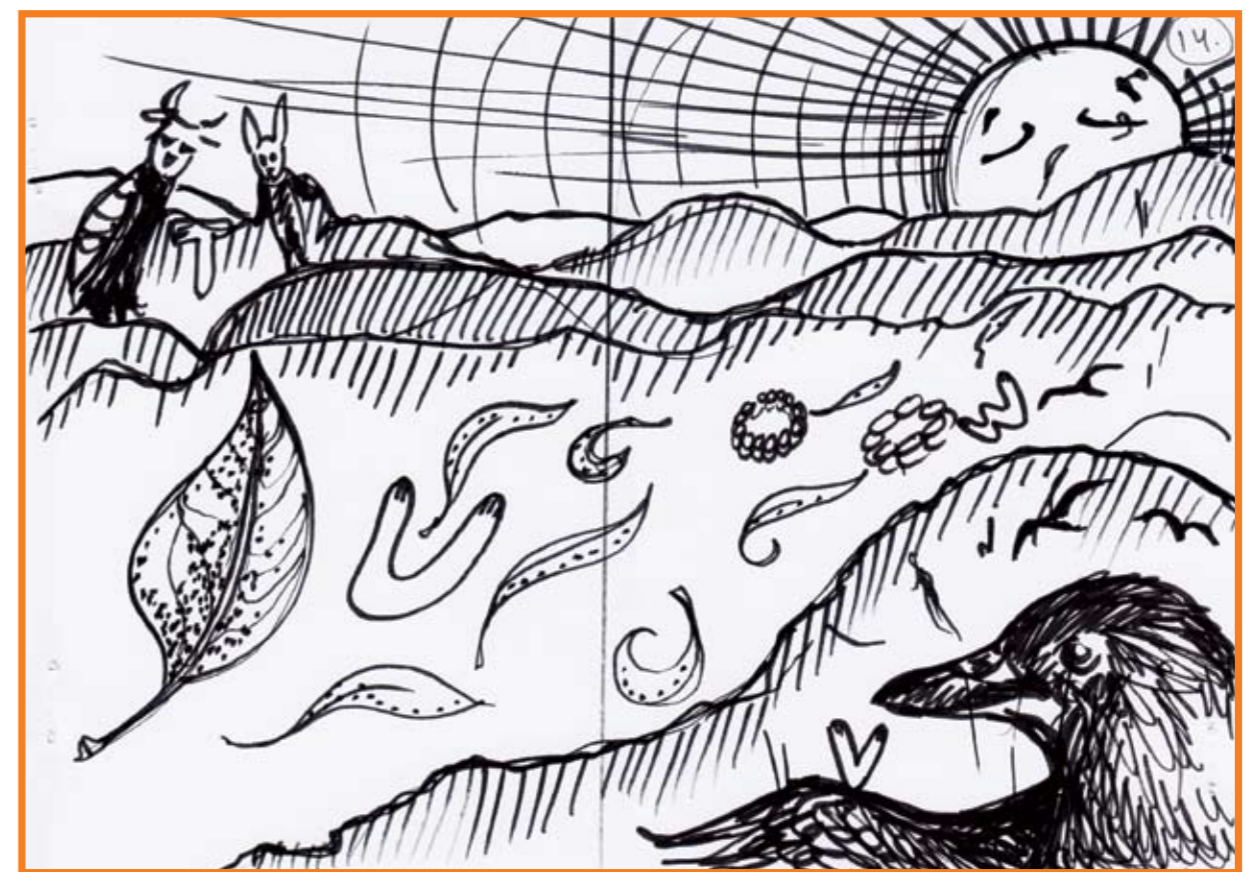
M-kirjain meressä matkustaa. Hän yksin maalla ja mättäillä tallustaa.
N myös vedestä nauttii ja ilmassa ääni valaiden kiirii.



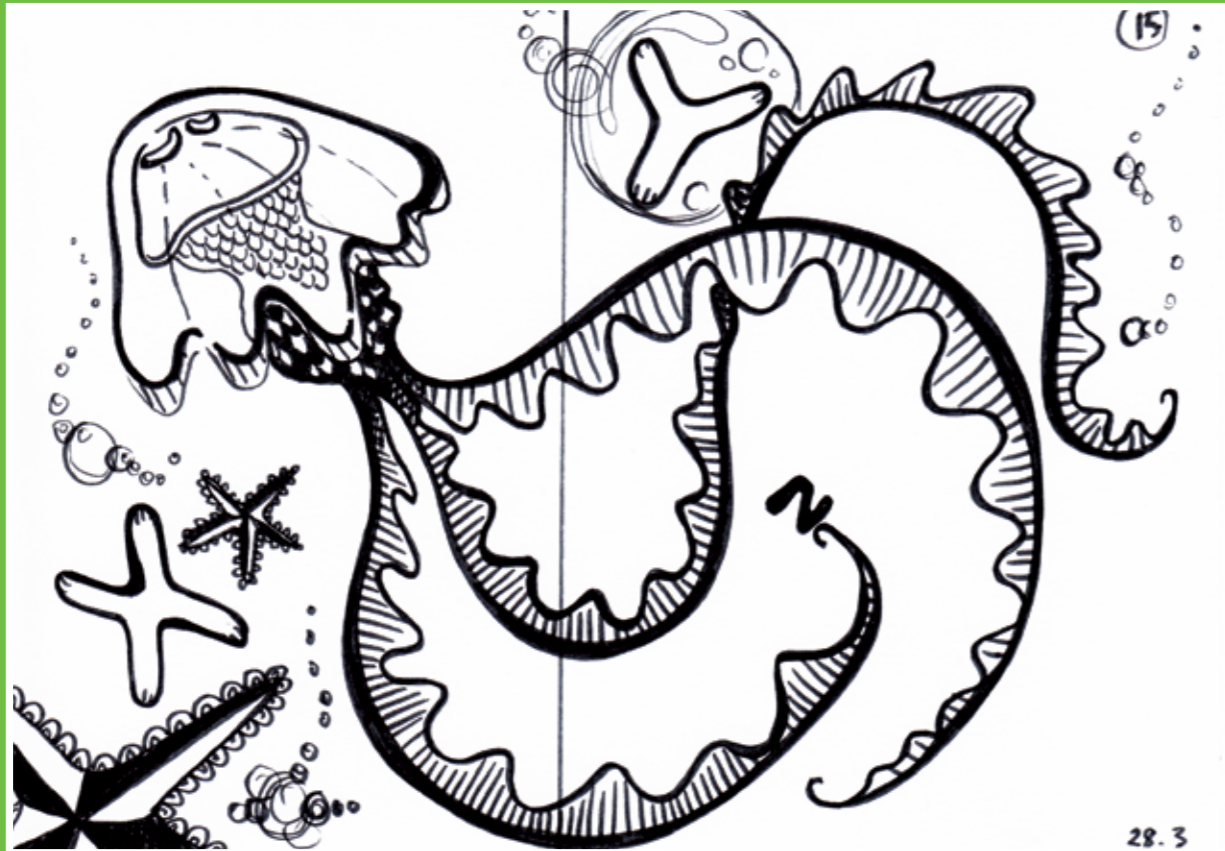
O onnea onkii laiturilla ja
P pilkistää vedestä pinnan yläpuolelle.



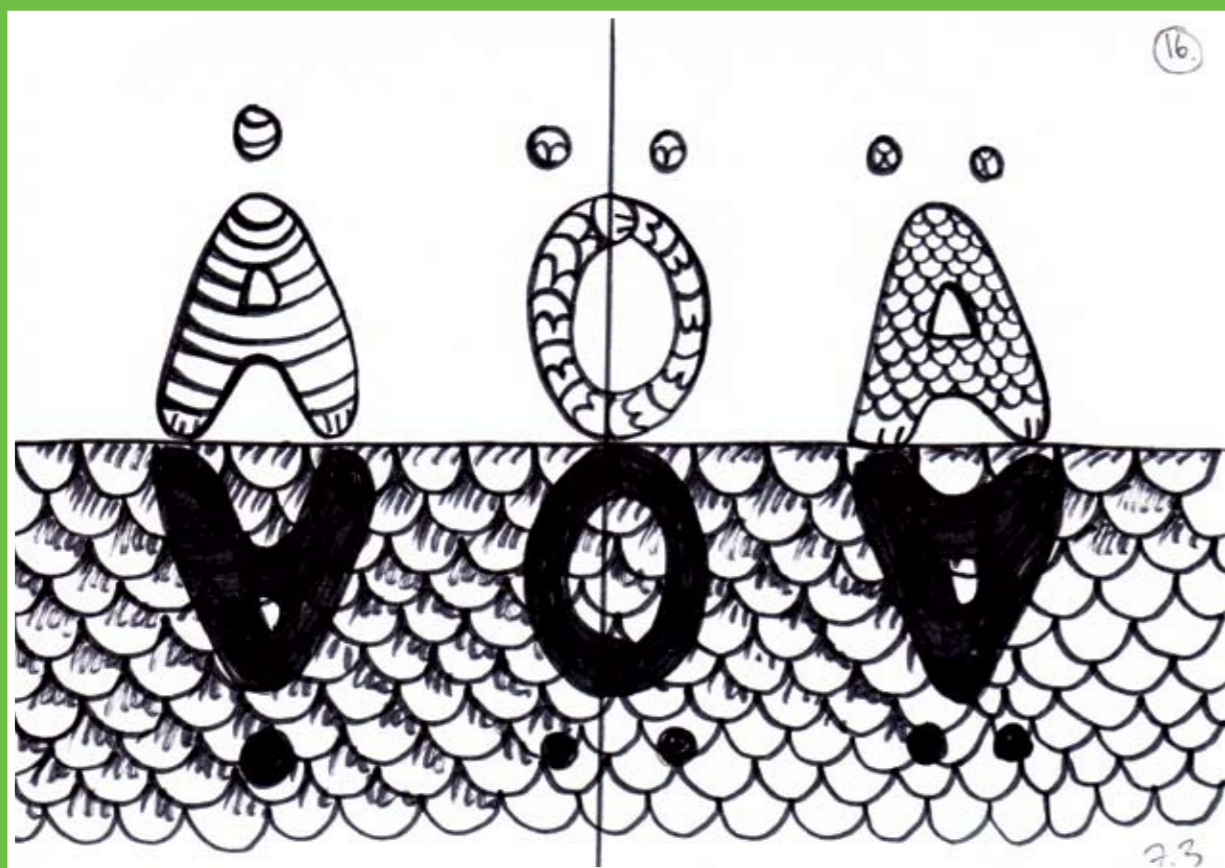
Q kurkistaa kuun takaa samalla kuin R rakastaa ruusuja herkeämättä salaa.
S sinistä taivasta silmällä pitää ja taivaan tähtiä ilosta kiittää.



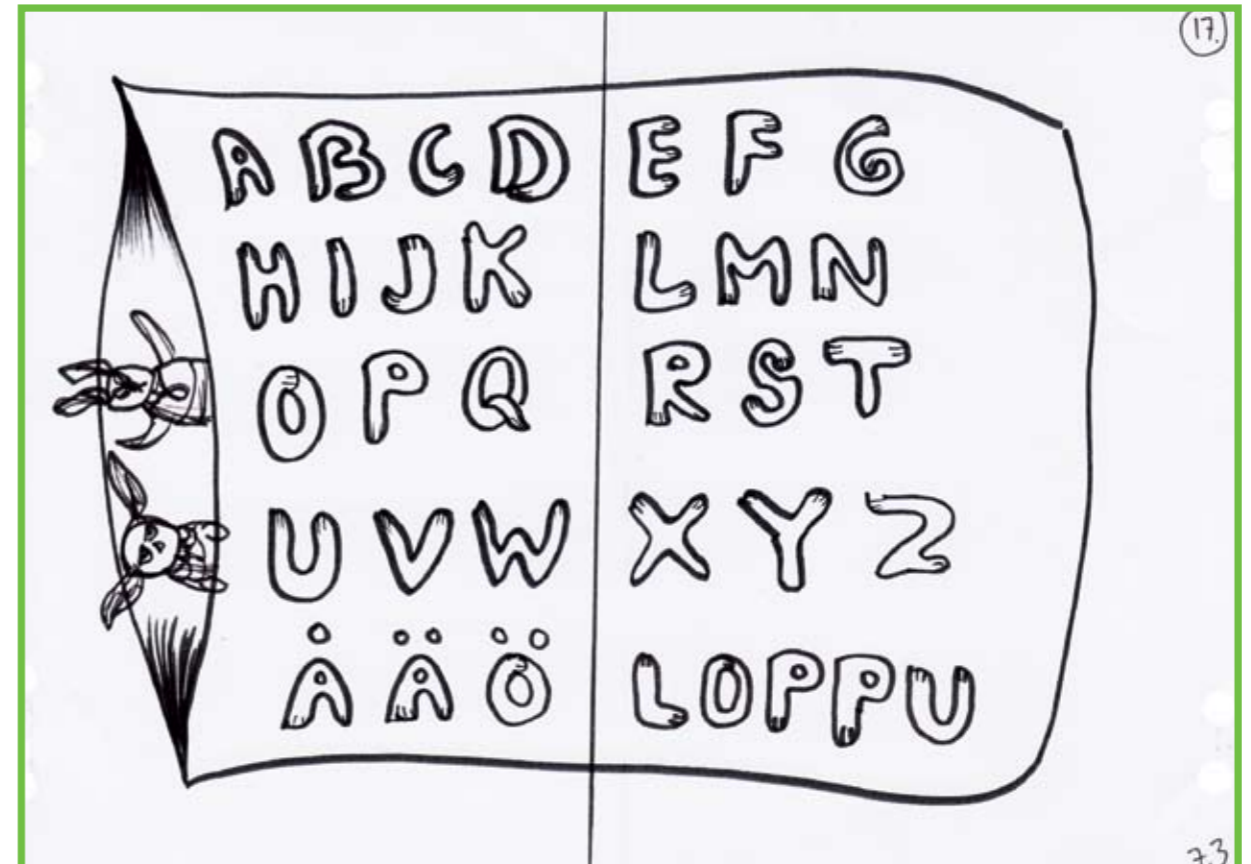
T taruolentojen kanssa turisee kun U uskollisena tuulelle ulisee.
V variksia valvoo kun W wienerleipiä taikoo.



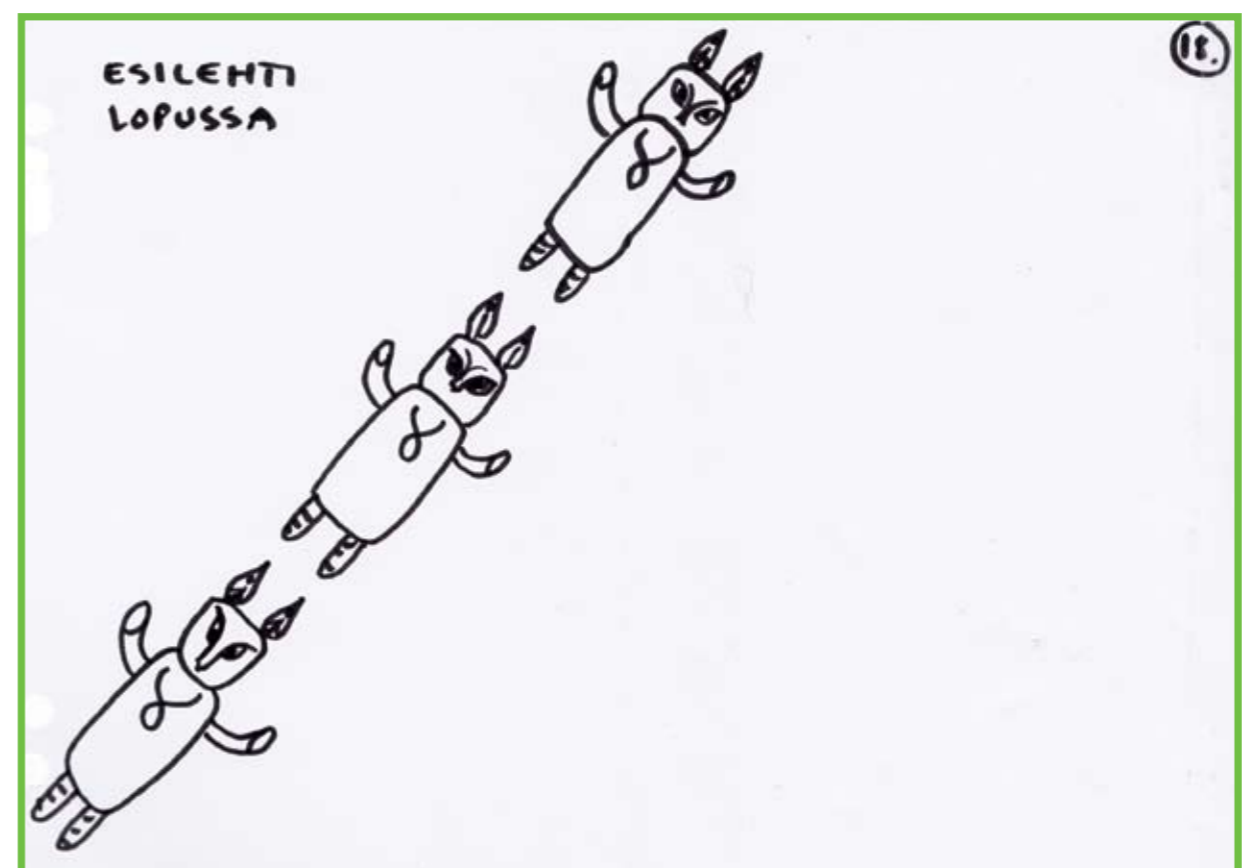
X, Y & Z sekalaisia kirjaimia edustaa ja sehän kiinnostaa meduusaa.



Å, Ä & Ö lopussa seisoo ja miettii merkkejä pänsä päällä.
Kuka kukin on ja mikä virka meillä on täällä? Erotatko sinä meidät?



Kaikki kirjaimet ovat löytyneet! Z-unimaailma voi jälleen jatkaa unien sekalaista sorttia ja se on siistiä! Kiitos ja iloisia unia!



Esilehti lopussa.

6. YHTEENVETO JA ANALYSOINTI

Suunnittelu ja ajatusten yhteistyö tuottaa projektin, joka välittyy normaalisti kuvalliseksi havainnoimiseksi paperin ja kynän välityksellä. Aloitin tuotesuunnittelun ja niiden ideoinnin tyystin erilaisella tavalla kuin normaalisti. Tuotteeni saivat alkunsa keväällä 2014 alkaneessa opintokokonaisuuden yhteydessä, joka kesti ajallisesti tammikuusta toukokuun loppuun asti. Projekti ei päättynyt kuitenkaan opintojakson päättymiseen, vaan jatkui syksyllä tuotteiden myynnillä sekä nyt opinnäytetyön merkeissä.

Tuoteidea ja tarina syntyivät kangaspaloista, joista yhdistelin kaksi tilkkumaista hahmoa. Paperin ja kynän sijaan tartuin tekstiilimateriaaleihin, joita käytin luonnostelun välineenä. Tämä oli aivan uusi kokemus, joka yllätti positiivisella ja innovatiivisella uudella otteella. Tekstiilihahmot olivat värikkäitä ja käsinukkemaisia, jotka aluksi saivat itseni epäilemään ja mietin voinko esittää niitä luokan edessä muille kolleegoilleni. Hahmojen esittäminen oli oikea ratkaisu ja niin tuotesuunnittelu lähti käyntiin. Seuraavaksi hahmot siirtyivät jo tutulle, ja turvallisle paperille mustan tussin välityksellä ja siitä tarinani alkoi Zip- ja Zup-hahmojen seurassa.

Hahmot löysivät ulkonäkönsä helposti paperille piirrettynä, ja musta ääriviiva määrittäytyi tuotteiden kehittämisen sekä valintojen ohessa. Vektorigrafiikkakuva valmistui tietokoneen avulla ja sitä kautta kalvolle tulostettuna. A3-kokoinen kalvo, jossa hahmot olivat sommiteltuna ylösalaisin valottui laakapainoa varten kangaspainoseulaan. Kierrätetyt puuvillaiset sairaalalakanat saivat uuden käyttötarkoituksen uusien tuotteiden merkeissä. Tyynyliinat ja sisustuspehmot olivat tuotekehityksen ja suunnittelun konkreettiset sekä valmiit tuotteet. Hahmot ja tarinan kuvallinen maailma siirtyi myös paperituotteiden joukkoon, niistä syntyi postikortteja ja nyt opinnäytetyö.

Koen, että olen opiskeluiden ohessa löytänyt itsestäni vahvojen, kirkkaiden värien käyttäjän ja kokenut niiden piristävän vaikutuksen. Opintojen ja kurssiprojektien erilaiset työt kertovat kirkkaiden värien valinnoista sekä perusvärien mukana käytetyistä efektiiväistä. Opinnäytetyössä kerron värivalinnoista ja niiden suunnittelusta osana työtä. Ihmisten mieltymykset eri väreihin saattavat kertoa heidän menneisyydestä, ja muistoista varhaisilta lapsuuden ajoilta sekä eri ikäiset kokevat värit eri tavoin. Nämä asiat vaikuttavat tuotteiden mieltymykseen. Tuotteiden suunnittelussa on hyvä palauttaa mieleen kohderyhmät ja heidän ikäjakauma. Valitsin kankaasta tehtyjen tuotteiden painoväriksi neutraalin värin, kirkkaan värin ja yhden edellä mainittujen väliltä. Paperituotteissa väriskaalat ovat todella runsaita, koska haluan tuoda esiin visuaalisesti miellyttävän kokemuksen katsajalle niiden värikylläisyydellään.

Lastenkirjan kuvitus on ollut pitkän ajan haaveeni ja olen tyytyväinen, että pääsin jatkamaan pientä tuoteperhettäni kirjan suunnittelun muodossa. Prosessi on hieno jatkumo opintojen ohessa alkaneelle projektille ja lopputyön merkeissä. Lastenkirja opinnäytetyön aiheena sai alkusykähdyksen jälleenmyyjän kautta. Ajankohta kirjalle olisi suotuista, koska tuotteet ovat kohdanneet kuluttajia erilaisissa messutapahtumissa, ja jälleenmyyjien kautta internetkaupassa sekä kivijalkamyymälässä. Uskon, että kirja olisi aidosti kiinnostava, jollaista ei ole ennen nähty. Opinnäytetyö kulkee suunnittelun mukana, ja muistuttaa asioista kuten värien kartoittamisesta, kuvitustyylin ominaisuuksista, perpektiivin ja kontrastin yhteistyöstä, oman visuaalisen jäljen ja päätöksien toteutuksesta. Opinnäytetyö muistuttaa myös miten kaikki alkoi, ja miten alussa tehdyt valinnat ovat pysyneet samoina matkan varrella.

Aikataulun myötä päädyin ratkaisuun, jossa oli tarkoitus suunnitella opinnäytetyönä muutama havainnekuva tulevaan lastenkirjaan ja kuvakäsikirjoituksen. Tämä osoittautui tiukan aikataulun takia hyväksi päätökseksi ja kannattavaksi. Havainnekuvien ja tuotekuvien kanssa pystyin lähestymään kustannusosakeyhtiötä sekä turhaa työtä ei tullut tehtyä. Sain hyvän neuvon, että koko kuvitusta ei kannata tuottaa valmiiksi asti. Kustantaja saattaa

muuttaa tarinan, ja idean kokonaan alusta loppuun asti ja koskaan ei ole varmuutta kustannussopimuksesta. Koen, että olen jo saavuttanut tavoitteeni kun lähestyin kustannusosakeyhtiön lasten- ja nuortenosastonpäälikköä asian tiimoilta.

Toiveena ja tavoitteena olisi saada nähdä oma lastenkirja kirjakaupassa, ja pidellä uunituoretta painosta käsisilleni sekä lukea sitä iltasatuna omille lapsilleni. Ja tämän kautta saada mahdolliseksi se kaikille lapsille, ja vanhemmille mukava yhteinen lukuhetki kirjani seurassa sekä luoda tutuksi heille Z-Unimaailman salaisuudet. Jatkossa tulen suunnittelemaan lisää tuoteperheeseen tuotteita ja jatkan jo olemassa olevien tuotteiden tuotekehitystä. Tuotanto pysyy pienimuotoisena ja yhteistyö jälleenmyyjien kanssa jatkuu. Lastenkirjan kohtalo myös vaikuttaa tuotteiden kokonaisvaltaiseen tuotantoon ja tulevaisuuden päätöksiin.





HALUAN KIITTÄÄ OPINNÄYTETYÖN TEON AIKANA SAAMASTANI TUESTA
JA YHTEISTYÖSTÄ SEURAAVIA HENKILÖITÄ:

KIITOS!

MIKKO TRAN
LEON & NOEL TRAN
LAURA YRTTIMAA
KRISTIINA YRTTIMAA
TOUKO YRTTIMAA

HANNU HYRSKE KUVATAITEILIJ JA YSTÄVÄ
TUITI PAJU METROPOLIA AMK
PIRJO HAKONEN METROPOLIA AMK

ROSA PIIROINEN VANJA SEA
HEIDI KRONSTRÖM HELSINGIN TAIDEHALLI

SINI WINTER

ANNIKA MALI
LUMENE OY

PAINOMERKKI OY

LÄHDELUETTELO

KIRJALLISUUS

Arnkil, Harald 2008. Värit havaintojen maailmassa. Helsinki: Taideteollinen Korkeakoulu.
Havukainen, Aino & Toivonen, Sami 2008. Tatun ja Patun Outo Unikirja. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.
Itkonen, Markus 2007. Typografian käsikirja. Helsinki: RPS-yhtiöt.
Niinimäki, Kirsi & Saloniemi, Marjo-Riitta 2008. Kretongista printtiin. Helsinki: Maahenki Oy.
Rihlama, Seppo 1990. Värit ja valot sisätiloissa. Tampere: TMI Seppo Rihlama.

INTERNET

James Jo The Cart Before The Horse-blogi (Luettu 09.01.2014)
Paula & Piia Piipadoo-blogi (Luettu 16.11.2014)
Wikipedia Hassut Hurjat Hirviöt (Luettu 21.03.2015)
Wikipedia Kankaanpainanta (Luettu 29.03.2015)
Wikipedia Tatu ja Patu (Luettu 14.03.2015)

KUVAT

Pehmotuotteet ja hahmot.
<http://thecartbeforethehorse.blogspot.fi/> (Luettu 09.01.2014)

Kirjan kuvituskuva.
http://fi.wikipedia.org/wiki/Hassut_hurjat_hirviöt (Luettu 22.01.2015)

Elokuvasta kuva.
<http://www.ts.fi/kulttuuri/elokuvat/101273/Hurjimmat+hirviot+mellastavat+mielikuvituksessa>
(Luettu 22.01.2014)

Metsäkuva Forest Wallpaper.
www.w8themes.com (Luettu 22.01.2014)

Kaavio RA-väriympyrästä.
Rihlama 1990, s.40 (Luettu 22.03.2015)

HAASTATTELU

Helsingin Taidehallin yhteyshenkilö Heidi Kronström 16.03.2015