



KUVATAIDEDIPLOMI 2022 - ALICE

Nana Erälähde KULÐo2

3. Lastenkirjan kuvat



SISÄLTÖ

I	JOHDANTO
II	INSPIRAATIO
III	IDEOINTI
IV	TYÖ
V	LOPPUSANAT

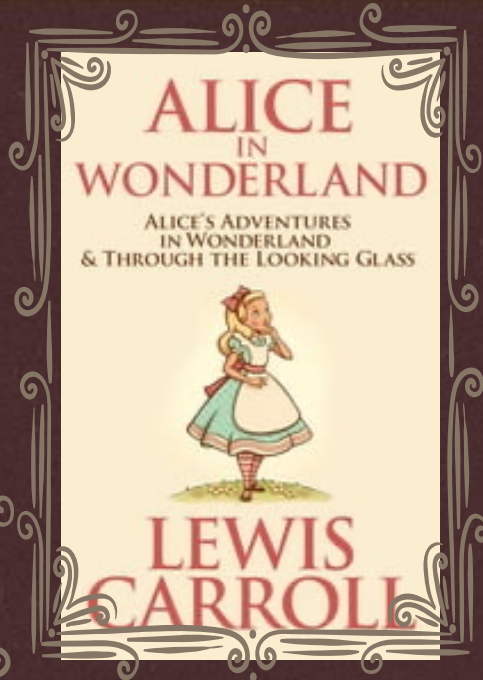
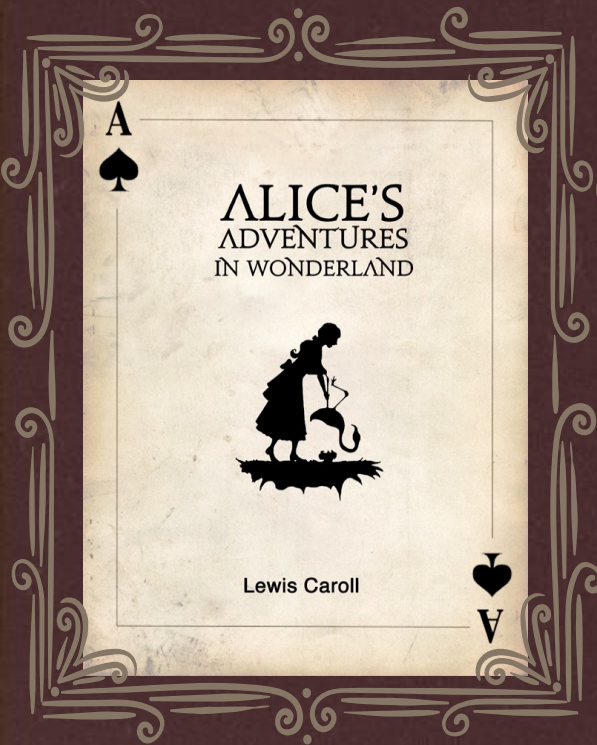




I

JOHDANTO





3.B - LASTENKIRJAN MAAILMA VALITSEMASTASI NÄKÖKULMASTA

Valitsin Lewis Carrollin Liisa Ihmemaassa –kirjan. Kirja on minulle tutumpi englanniksi Alice in Wonderland nimellä, mistä teokseni saikin nimensä.

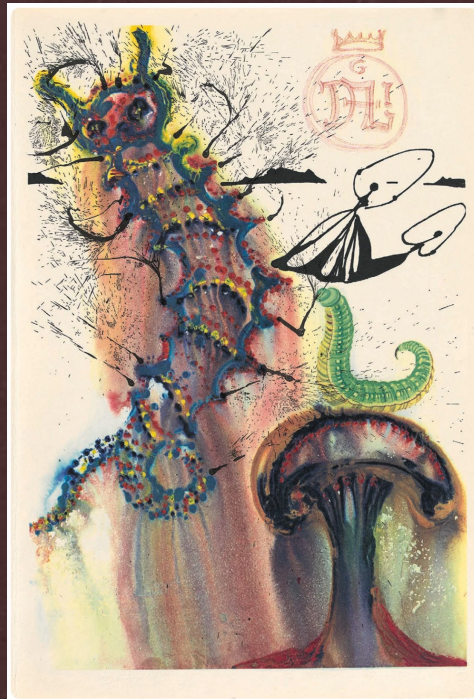
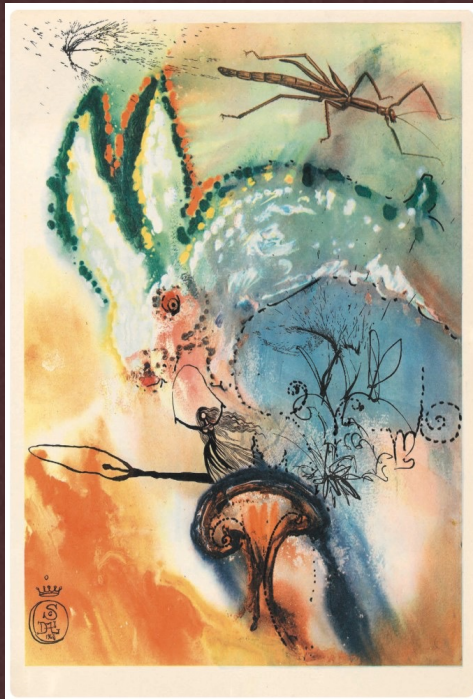
Minusta oli mielenkiintoista, miten 1865-luvulla julkaistu teos on yhä erittäin suosittu pop-kulttuurissa.

Liisa Ihmemaassa on inspiroinut useita taiteilijoita toteuttamaan erilaisia kuvituksia hullunkuriselle tekstille.

Caroll teki ensimmäisen kuvituksen tekstilleen itse. Suositumpi kuvitus on kuitenkin viktoriaanisen pilapiirtäjän Sir John Tennielin.



Sir John Tennielin kuvituksia, 1865



Salvador Dalí, 1969



II

INSPIRAATIO

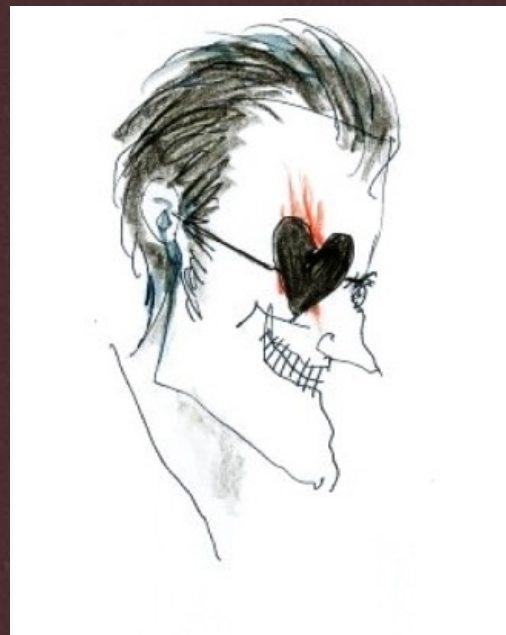


TIM BURTON

Tim Burton uudisti klassikkosadun 2010 julkaistulla elokuvallaan Liisa Ihmemaassa. Pidin erityisesti Burtonille tyypillisestä synkemmästä kuvauksesta värikkästä satumaailmasta.

Halusin omaan työhöni samaa estetiikkaa kypsempien ja synkkien teemojen ja lapsellisen fantasian yhdistämisestä. Rakastan outoja ja pelottavia asioita, niissä on mielestäni usein pintaa syvempää kauneutta. Taiteen tulisi ehdottomasti herättää tunteita, pyrin siihen jokaisessa työssäni.





Burtonin luonnoksia, 2010

ARCANE

Arcane on ranskalaisen animaatiostudion Fortichen ja yhdysvaltalaisen Riot Gamesin tuottama animaatiosarja. Sarja julkaistiin 2021 ja on voittanut useita palkintoja.

Rakastan sarjassa käytettyä taidetyyliä ja maailmanrakennusta. Arcane nosti esille animaatiosarjojen potentiaalin mielestäni ylikäytetyn live-action tuotannon rinnalle.

Oma digitaiteeni on ottanut vaikutteita sarjasta. Olen esimerkiksi innostunut käyttämään voimakasta valotusta ja leikkimään perspektiivillä.





Arcane, 2021



III

IDEOINTI



En ollut varma mistä aloittaisin työni. Tehtävän valitseminen tuntui haastavalta, sillä mikään otsikoista ei erityisesti kutsunut minua. Yksi ensimmäisistä ajatuksistani oli Liisa Ihmemaassa, sillä minulla on aina ollut ainutlaatuinen suhde satuun. Kuitenkin käytin ison osan kurssista täysin erilaisten ideoiden ja suunnitelmien parissa.

Lopulta palasin kuitenkin alkuperäiseen suunnitelmaani, sillä halusin pysyä uskollisena omalle taidetyylilleni. Toisaalta näin myös mahdollisuuden haastaa itseäni. Keskityn mielelläni yksityiskohtiin taiteessani. Ensin halusin luoda kollaasin teoksistani, jotka kuvaisivat eri kohtauksia tutusta sadusta, mutta vain omalla tyylilläni kypsemmälle yleisölle.



Suunnittelin aluksi jopa sarjakuvan tekemistä. Minulla oli lapsena vahva viha-rakkaussuhde Liisa Ihmemaassa satuun. Halusin aina lukea kirjaa ja katsoa juuri saman Disneyn elokuvana. Kuitenkin pelkäsin tarinaa ja vapisten pinnistelin aina loppuun saakka, sillä pidin jännityksestä enemmän kuin muista saduista. Ehkä vanhan pakkomielteeni takia olenkin niin kiinnostunut oudoista ja vähän pelottavista asioista nykyään.

Halusin herättää työlläni samaa ristiriitaista tunnetta. Luoda jotain ahdistavaa mutta samalla kutsuvaa, en niinkään halunnut keskittyä työn objektiiviseen kauneuteen. Halusin tuoda lapsuudesta tutun sadun uusin silmin aikuisille. Luonnostelin jopa esimerkiksi valkoista kania rähjäntyneenä mafiapomona.



Törmäsin kuitenkin melko nopeasti pahimpaan viholliseeni. Aikaan. Olin ollut liian kunnianhimoinen työssäni ja suunnitellut läpikotaisesti minimaalisia yksityiskohtia. Jäin jumiin työni kanssa, tiedostamani ajanpuute vain vieroitti minua enemmän työnteostani.

Halusin tehdä niin paljon enemmän. Tiesin kuitenkin, ettei minulla ollut siihen aikaa. Niinpä priorisoin työstäni oleellisimman asian. Halusin työni ytimeksi vahvan viestin, jouduin nyt vain tiivistämään sen yhteen kuvaan. Päädyin siten Liisaan.

Kohtaukseksi valitsin Liisan seuraamassa kania kolon läpi. Seikkailu on vasta alkamassa sadussa. Pyrin kertomaan teoksessani enemmän yksinkertaisuudella.





IV

TYÖ



Brush Library

- ★ Recent
- ✎ Sinix
- ✎ Stars
- ✎ Sketching
- ✎ Inking
- ✎ Drawing
- ✎ Painting
- ✎ Artistic
- ✎ Calligraphy
- ✎ Airbrushing
- ✎ Textures
- ✎ Abstract
- ✎ Charcoals
- ✎ Elements
- ✎ Spraypaints
- ✎ Materials
- ✎ Vintage
- ✎ Luminance
- ✎ Industrial
- ✎ Organic
- ✎ Water

HB Pencil

Scratchboard

Thick'n'Thin

Dry Brush Like

Round Opacity

Glow Brush

Airbrush Soft

TriBeam

TriFaction

Damp Brush



TYÖVÄLINEET

Tein digitaalisen maalauksen käyttämällä Savage Interactiven kehittämää applikaatiota ProCreatea. Sovellus toimii IOS-laitteilla, käytin työssäni Ipadia ja Apple Peniä.

Olen aiemmin käyttänyt ProCreatea paljon, joten sovelluksen monipuoliset ominaisuudet olivat minulle jo entuudestaan tutut.



Käytin työssäni Sinix-setin siveltimiä.

LUONNOSTELU

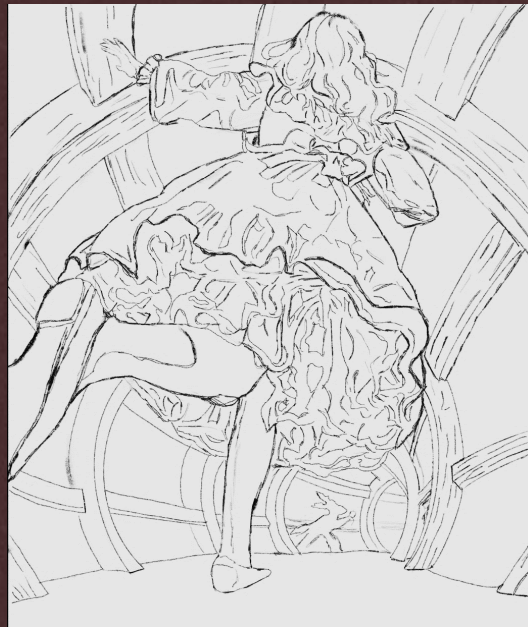
Hahmoteltuani mieluisan sommittelun työlleni lähdin suunnittelemaan muita yksityiskohtia. Halusin dynaamisen asennon ja lähestyin tätä haastavasta perspektiivistä. Halusin kuitenkin mittasuhteet oikein kuvaan, joten pyrin hahmottelemaan esimerkiksi jalkojen lihaksia ympäröimällä lihasten ja nivelten paikkoja.

Kanin kolosta halusin tunnelimaisen, joten lisäsin lautoja seinille korostaakseni tunnelin kaartumista. Halusin mukaan myös erilaisia tekstuureja, joten valitsin kulman, josta mekon röyhelöt ja taitokset näkyisivät mahdollisimman hyvin.





Pyrin hahmottamaan perspektiiviä paremmin etsimällä pakopistettä Pro Createn perspektiiviviivojen avulla.

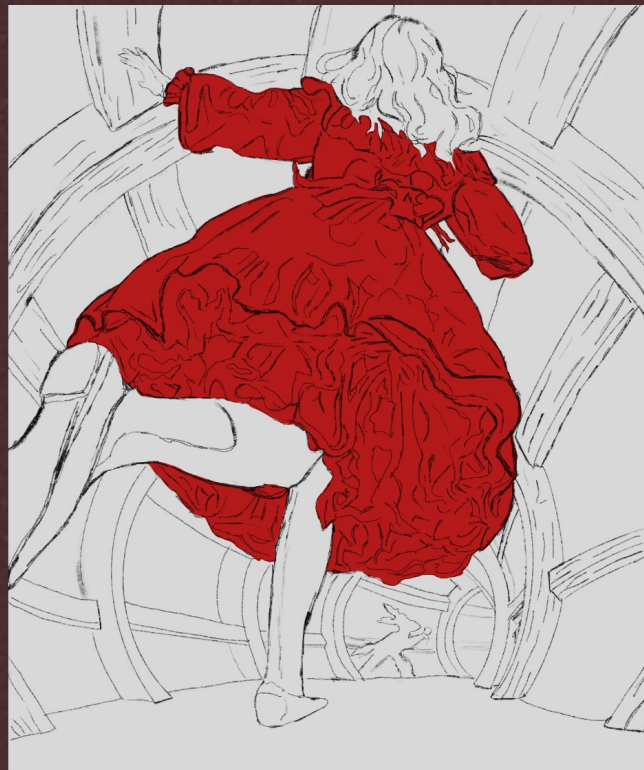


Lisäsin yksityiskohtia työhön ja muotoilin luonnostani eri paksuisella viivapiirroksella syvyyttä varten.

VÄRTT

Työni yksinkertaisuuden takia halusin tuoda tunnelmaa ja viestiä katsojalle värien kautta. Halusin vahvan punaisen valon, josta Liisa juoksisi poispäin. Vahvempaa kontrastia etsiessäni päädyin punaisen vastaväriin eli vihreään valoon tunnelin toisesta päädystä.

Valitsin vain itselleni mieluisen punaisen ja lähdin sillä tekemään pohjaväriä mekolle. Punaista käytetään usein ilmaisemaan pahuutta tai ahdistusta, halusin toisaalta jättää teoksen monitulkintaiseksi. Liisa voisi paeta ulkomaailman pahuutta karkuun Ihmemaahansa. Toisaalta Ihmemaan asukkaat voisivat nähdä Liisan uhkana. En halunnut asettaa työlleni mustavalkoisia hyvän tai pahan käsityksiä.





Lisäsin alustavia varjo- ja valokohtia pohjavärien lisäksi. Työn tekeminen tuntui paikoittain haastavalta, sillä olin niin tottunut näkemään Liisan vaaleahiuksisena sinisen mekkonsa kanssa. Pidin kuitenkin valitsemistani väreistä, vaikka kokonaisuuden hahmottaminen oli vielä vaikeaa. Työn lopputulos näyttää kuitenkin hyvin erilaiselta.



VÄRJÖSTÄMINEN

Isoin vaihe työssäni oli monivaiheinen varjostaminen ja lopullinen renderöinti. Varjostamisessa käytin pääosin Airbrush-sivellintä ja smudge-työkalua Round Opacity-siveltimellä.

Tein työtäni osioissa nopeuttaakseni työntekoa. Aloitin mekosta. Pyrin rakentamaan sävyjä tummasta vaaleimpaan, jolloin pystyin aina häivyttämään sävyt toisiinsa pehmeästi. Halusin koko työlle, mutta erityisesti mekolle pehmeän tunnelman vahvoista väreistä riippumatta. Vältin vahvojen ulkoviivojen käyttämistä, sillä halusin teokselleni satumaista, Ihmemaalle sopivaa tunnelmaa. Kuva voisi olla kuin kohtaaus unesta. Kenties painajaisesta.





Jatkoin varjostusta jalkoihin ja kenkiin.
Lisäsin myös mekkoon pieniä
kohokohtia ja syvensin varjostusta.



Lisäsin varjoja taustaan saadakseni
syvyyttä kuvaan. Yritin miettiä valon
heijastamista eri materiaaleista.





Vertasin luonnosta varjostuksen päälle.
Halusin pitää kuvan silti liikkuvana
sitoutumatta liikaa luonnokseen.



Häivyttiin taustan tasaisemmaksi ja
lisäsin kohokohtia puihin. Halusin
valosta mahdollisimman pehmeän.



YKSTYISKOHDAT

Viimeisen renderöinnin eli varjostuskerroksen jälkeen lisäsin yksityiskohtia, jotka varmasti sitoisivat teoksen satuun. Lisäsin Hertta Kuningattarelta tuttuja pelikortteja, tähän myös viittaa esimerkiksi kuningatar-kortti alareunassa. Lentävillä pelikorteilla toivoin teokseen tuulen vaikutelmaa jo muuten vauhdikkaaseen kuvaan.

Jätin suunnitelmani Kanista pois, sillä halusin kuvan keskittyvän Liisaan. Halusin kuitenkin lisätä kanin silhuetin vihjaamaan hahmosta.

Lisäsin myös lautoihin uria ja pieniä kulumia kokonaisuuden vuoksi.





V

LOPPUSANAT





Pääsin haastamaan itseäni työn aikana. Työ vaati paljon aikaa ja kärsivällisyyttä. Sain kuitenkin koottua mielestäni kattavan taidonnäytteen digitaalisesta maalauksesta.

Olisin halunnut tehdä niin paljon enemmän kuin mihin minulla oli aikaa. Mahdollisesti toteutan sarjakuvan tulevaisuudessa. Pääsin kuitenkin tavoitteeseeni ja pidän ennen kaikkea teoksen tunnelmasta.

Halusin luoda monitulkintaisen teoksen, joka herättäisi ihmisissä tunteita. Teos kutsuu seikkailuun, mutta tarkemmalla silmäyksellä saattaakin viestiä jotain synkempää.





Carollin luomus kannusti mielikuvitustani villiintymään lapsena. Halusin omalla teoksellani luoda samaa, saada ihmiset pohtimaan, mihin tarinan tyttö on matkalla. Toisaalta olen iloinen, etten toteuttanut kollaasia tai sarjakuvaa työstä. Teos tiivistää teeman yhdeksi kokonaisuudeksi. Nurkan taakse jää mysteeri. Miltä Ihmemaa todella näyttäisi nuoren tytön näkökulmasta? Onko Ihmemaa vain Liisan pakokeino, vai kuvastaako se sittenkin outoa ympäröivää todellisuutta lapsen näkökulmasta?

Haluan sen jäävän katsojan tulkittavaksi. Toivon työni saavan katsojan mielikuvituksen villiintymään, kyseenalaistamaan aiempia totuuksia, löytämään sisäisen Liisansa.





ALICE



LÄHTEET

- <https://www.themarginalian.org/2016/09/02/salvador-dali-alices-adventures-in-wonderland/>
- <https://sites.utexas.edu/ransomcentermagazine/2015/02/19/history-of-the-illustrated-alice/>
- <https://www.vanityfair.com/hollywood/2011/01/from-sketch-to-still-a-visual-history-of-alice-in-wonderlands-costumes>
- <https://alancook.wordpress.com/2010/02/24/alice-in-wonderland-tim-burtons-illustrations/>
- <https://arcane.com/>
- Credits: presentation template by Slidesgo, icons by Flaticon



