

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Viestinnän koulutusohjelma

Teemu Seppälä

KUVITUKSEN TOTEUTUS INTERAKTIIVISEEN PUHETERAPIATYÖKALUUN

Opinnäytetyö
Huhtikuu 2017



OPINNÄYTETYÖ
Huhtikuu 2017
Media-alan koulutusohjelma

Länsikatu 15
80110 JOENSUU
+358 50 3116310

Tekijä
Teemu Seppälä

Nimeke
Kuvituksen toteutus interaktiiviseen puheterapiatyökaluun

Toimeksiantaja
Red Nettle Studio

Tiivistelmä

Kuvitusta hyödynnetään erilaisissa mediatuotteissa muun sisällön rinnalla. Kuvitus voi antaa tuotteelle houkuttelevamman ulkomuodon ja auttaa sisällön välittymisessä vastaanottajalle. Opinnäytetyössä on toteutettu kuvitusta interaktiiviseen puheterapiatyökalu Sanalankaan, joka on suunnattu 3–6-vuotiaille lapsille itsenäiseen käyttöön. Kohderyhmän vuoksi kuvituksella on tärkeä tehtävä kirjoitetun sisällön korvaajana ja käytettävyyden lisääjänä.

Työssä keskitytään pohtimaan, millä keinoin voidaan vaikuttaa siihen, että yhteys kuvituksen ja sen esittämien asioiden välillä on mahdollisimman selkeä. Kuvituksen toteutuksen tukena on käytetty alan kirjallisuutta ja semioottista kuva-analyysiä.

Tuloksena syntyi kuvitusta, jonka suunnittelussa ja toteutuksessa on hyödynnetty työn tieto-osioon koottua teoriaa.

Kieli
suomi

Sivuja 37

Asiasanat
kuvitus, puheterapia, lapset, mobiilisovellus



THESIS
April 2017
Degree Program in Communications

Länsikatu 15
80110 JOENSUU
FINLAND
+358 50 3116310

Author
Teemu Seppälä

Title
Creating Illustrations for an Interactive Speech Therapy Tool

Commissioned by
Red Nettle Studio

Abstract

Illustrations are used in different type of media products alongside the other content. Illustration can enhance the appearance of the product and it can help with conveying the content to the recipient. Illustrations for the interactive speech therapy tool Sanalanka have been created for this thesis. Sanalanka is targeted for children aged 3–6 and is to be used independently by them. Considering the intended users, the illustrations have an important role as a replacement for written content and creating usability.

The thesis focuses on the different ways in which an illustrator can help make a connection between an illustration and the things it represents as clear as possible. Semiotic image analysis and the theory that has been included in this thesis have been used as support while creating the illustrations.

The results consist of illustrations that were designed and finished with the aid of the theory collected for this thesis.

Language
Finnish

Pages 37

Keywords
illustration, speech therapy, children, mobile application

Sisältö

1	Johdanto.....	5
2	Sanalanka.....	5
3	Sanalangan harjoitukset ja tutkimusongelma.....	7
4	Kuva.....	9
5	Kuvan roolit mediatuotteissa.....	9
5.1	Kuva tiedon välittäjänä ja jäsentäjänä.....	9
5.2	Visuaalinen johdonmukaisuus.....	10
5.3	Visuaalinen hierarkia.....	11
5.4	Kuva ja huomion kiinnittäminen.....	12
5.5	Kuva, värinkäyttö ja miellyttävyys.....	14
6	Lapselle suunnattu kuva.....	15
7	Kuvituksesta.....	17
8	Semioottinen malli ja kuvan tasot.....	18
9	Sanalangan kuvituksen erityisvaatimukset.....	20
10	Työprosessin kuvaus.....	22
11	Pohdinta.....	25
11.1	Visuaalisen hierarkian luominen.....	25
11.2	Selkeys ja johdonmukaisuus.....	27
11.3	Houkuttelevuus.....	32
11.4	Vastaanottajan rooli.....	33
11.5	Lopuksi.....	34
	Lähteet.....	36

1 Johdanto

Tämä opinnäytetyö käsittelee 3–6-vuotiaille lapsille suunnatun puheterapiatyökalu Sanalangan kuvittamisen toteuttamista. Työssä on eritelty kuvituksen erilaisia tehtäviä niin Sanalangan kaltaisissa pelattavissa mobiilisovelluksissa kuin hieman yleisemmälläkin tasolla. Työn tieto-osioon on koottu alan kirjallisuudesta eräänlaisen opas, jonka pohjalta työn toiminnallisessa osiossa on pyritty toteuttamaan Sanalankaan mahdollisimman hyvin kuvitusta, joka palvelee juuri Sanalangan tarpeita. Työn pohdintaosiossa esitellään sanalankaan toteutettua kuvitusta ja niiden suunnittelussa tehtyjä ratkaisuja. Sanalangan suunniteltu kohderyhmä on pienet lapset. Tämän vuoksi työssä on pyritty antamaan erityishuomiota lapsille suunnatun kuvituksen mahdollisista erityisvaatimuksista.

Yksi keskeisemmistä työkaluista, jota hyödynnetään Sanalankaa varten tehdyn kuvituksen ratkaisujen esittelyssä, on Anja Hatvan semioottinen malli. Malli on rakennettu Goldsmithin kolmitasoista analyysimallia mukailemalla ja täydentämällä (Goldsmith 1984, 123). Esitellen mallia omassa osiossaan tarkemmin. (Hatva 1993, 41; Hatva 2009, 48.)

2 Sanalanka

Sanalanka on Red Nettle Studion interaktiivinen puheterapiatyökalu. Sitä kehitellään mobiililaitteilla käytettäväksi yhteistyössä puheterapeuttien kanssa. Tuloksena syntyy hyötysovellus, jonka puheterapeutit voivat tarjota potilailleen muun puheterapian tueksi. Sanalangan on tarkoitus toimia sellaisena työkaluna, jolla lapsi pystyy itsenäisesti harjoittelemaan ja jonka kanssa harjoittelu on lapselle houkuttelevaa ja mieluista. Se ei pyri korvaamaan puheterapiaa vaan täydentämään sitä.

Opinnäytetyö on toteutettu toimeksiantona Red Nettle Studiolle. Sen toiminnallinen osuus koostuu kuvituksen toteuttamisesta osaan Sanalangan sisältämistä harjoituksista. Harjoituksia on tyypiltään useita erilaisia. Jokaisesta harjoitustyyppistä löytyy myös erilaisia variaatioita. Variaatioissa harjoituksen säännöt ja tehtävät ovat pääosin samat, mutta aihepiiri ja sanasto on erilainen.

Sanalangassa on mahdollista asettaa käyttöön suomeksi tai ruotsiksi puhuva kertoja, joka opastaa pelaajaa ääneen. Kertoja neuvoo, miten pelataan ja mitä kussakin pelitilanteessa voi tehdä. Pelaajan hahmoa kuljetetaan kaksiulotteisissa ympäristöissä. Pelaaja koskettaa ruutua, ja pelihahmo kulkee kosketuksen suuntaan. Peliympäristöissä on interaktiivisia objekteja ja hahmoja. Ne reagoivat kosketukseen joko esittämällä pienen animaation, dialogilla tai käynnistämällä jonkin Sanalangan harjoituksista.

Pelissä siis liikutaan kahdella eri tasolla: erilaisissa ympäristöissä, joissa hahmoa voidaan liikutella sijainnista toiseen, ja itse harjoituksissa, joihin siirrytään joko ympäristön eri objekteja aktivoimalla tai suoraan pelivalikoista.

Kuvissa 1 ja 2 nähdään esimerkki Sanalangan harjoitusten ulkopuolisesta peliympäristöstä ja yhdestä pelin sisältämästä harjoituksista. Kuvassa näkyvä grafiikka ei ole tehty osana tätä opinnäytetyötä. Kuvista kuitenkin näkee, minkälaisessa ja tyyliisessä kontekstissa tässä työssä toteutettu kuvitus tulee esiintymään. Esimerkiksi kuvan 2 harjoituksessa kuvitus esiintyisi ruudun alalaidassa sijaitsevan vaalean kehyksen sisällä, jossa kuvan oton hetkellä on ollut kukko. Joissakin harjoituksissa kuvituskuvia on ruudulla samanaikaisesti useampia kuin yksi.



Kuva 1. Kuvankaappaus Sanalangan alustavasta versiosta. Peliympäristö. (Kuva: Mi-Tale Oy.)



Kuva 2. Kuvankaappaus Sanalangan alustavasta versiosta. Sanastoharjoitus. (Kuva: MiTale Oy.)

3 Sanalangan harjoitukset ja tutkimusongelma

Tämä opinnäytetyö keskittyy kuvituksen tuottamiseen osaan Sanalangan harjoituksista. Nämä harjoitukset ovat nimeltään Sanasto-, Lauseenrakennus- ja Ymmärtämisharjoitukset. Harjoituksissa käytetään paljon visuaalista sisältöä, koska ääneen puhuvan kertojan lisäksi pelien tarkoitus on olla lukutaidottomien pienten lasten itsenäisesti pelattavissa. Ne täytyy toteuttaa ilman kirjoitetun tekstin tukea. Harjoitukset käyttävät paljon kuvituskuvia edustamassa erilaisia käsitteitä.

Sanastoharjoituksissa lajitellaan kuvaruudulle ilmestyviä kuvia tietyn teeman mukaan. Harjoituksen tehtävänä voi esimerkiksi olla lajitella ruudulla näkyvät hedelmät kulhoon. Vihannekset ja juurekset pitää jättää kulhon ulkopuolelle. Lauseenrakennusharjoituksissa ruudulla näkyy joukko kuvia, joista osa edustaa lauseen mahdollisia subjekteja, osa predikaatteja ja osa objekteja. Pelaaja saa rakentaa näistä kuvista haluamiaan lauseita. Lopuksi kertoja lausuu kootun lauseen ääneen pelaajalle. Ymmärtämisharjoituksissa pelin kertoja lausuu ääneen yksinkertaisen väittämän, jonka jälkeen pelaajan tulee valita ruudulla

näkyvien kuvien joukosta se, joka sopii väittämään. Esimerkiksi lausuttu väite voisi olla ”tyttö leikkii hiekkalaatikolla”. Ruudulla esiintyy kuvat, joissa tyttö leikkii hiekkalaatikolla, uima-altaassa ja leikkimökissä. Pelaaja valitsee kuvista sen, joka vastaa lausuttua väittämää.

Harjoitusten sisällön kuvailusta käy ilmi, minkälaisessa kontekstissa Sanalangan harjoitusten kuvitus tulee olemaan. Sanasto- ja lauseenrakennusharjoituksissa kuvitus on edustamassa aina tiettyjä eri käsitteitä, kuten esimerkiksi *koti*, *kissa*, *maito* tai *opettaja*. Kuvan edustaman käsitteen välittyminen ei kuitenkaan ole täysin riippuvainen siitä, että pelaaja ymmärtää, mitä kuva esittää. Pelaaja voi koskettaa ruudulla esiintyviä kuvia, jolloin kertoja lausuu ääneen, mitä käsitettä kuva esittää. Näissä harjoituksissa kuvitus tulisi silti saada selkeästi ja täsmällisesti vastaamaan mahdollisimman yleistä mielikuvaa eri käsitteistä, jotta harjoitusten tekeminen ei muuttuisi pelaajalle turhauttavaksi. Ymmärtämisharjoituksissa tärkeää on selkeys. Lapsen tulisi kyetä hahmottamaan, mitä kuva esittää ja mitä kuvassa tapahtuu.

Tämän opinnäytetyön tutkimusongelma liittyy siis kuvituksen toteuttamiseen näihin Sanalangan harjoituksiin. Tutkimuskysymys on, miten kuvittaja voi visuaalisin keinoin ilman selittävän tekstin apua tukea kuvituksen viestin välittymistä katsojalle? Työn tieto-pohjaan on koottu aiheeseen liittyvää teoriaa, jota hyödyntämällä kuvitusta suunniteltaessa voidaan vaikuttaa sen sisällön tunnistettavuuteen ja merkityksen välittymiseen.

Sanalangan grafiikkaa on tämän työn toteuttamisen aikana jo olemassa. Varsinkin peliympäristöjä ja pelihahmoja on jo valmiiksi toteutettu. Osa grafiikasta on myös jo animoitu. Koska tämä työ keskittyy vain harjoitusten graafisen sisällön toteuttamiseen pelitaustoja lukuun ottamatta, jo olemassa oleva grafiikka asettaa ehtoja käytetyille tyylille. Sanalangan muu grafiikka on värikästä ja satukirjamaista, joten harjoitusten kuvituksen tulisi noudattaa tätä graafista tyyliä, jotta se olisi yhteensopivaa muun grafiikan kanssa.

Veera Korhosen opinnäytetyössä on käsitelty lastenkirjallisuutta. Työssä pohditaan sitä, minkälainen hyvä lastenkirja on ja minkälaista on hyvä kuvitus (Korhonen 2016). Korhosen työ ei kuitenkaan keskity kuvitukseen vaan käsittelee lastenkirjoja kokonaisuutena.

Tanja Soinisen (Soininen 2015) kuvituksen tekoa käsittelevä opinnäytetyö tuo esille paljon samanlaista teoriaa kuvittamisesta. Oma työni käsittelee pienille lapsille suunnattua kuvitusta, joten pyrin erottumaan tuomalla erityiskohderyhmän tuomien vaatimusten näkökulman mukaan työhön.

4 Kuva

Tämä opinnäytetyö käsittelee kuvituksen tekoa, joten kuvan käsite itsessään on syytä määritellä ennen aiheeseen syventymistä. Ei ole kuvitusta ilman kuvaa. Kuva on visuaalinen imitaatio jonkin henkilön tai esineen ulkomuodosta. Se on näkyvä representaatio jostakin. (Merriam-Webster 2017.) Se muodostuu pisteistä, viivoista ja erilaisista muodoista (Ahjopalo-Nieminen 1999, 19).

Kuvan luominen voi tapahtua perinteisillä välineillä, kuten tussit, hiili tai lyijykynä, joilla kaikilla on omat käyttötarkoituksensa (Ahjopalo-Nieminen 1999, 23). Teknologian kehittymisen myötä on syntynyt myös uusia tapoja luoda kuvia, kuten esimerkiksi ultraäänikuvat (Bruhn & Dünkel 2008, 165). Kuvan voi siis välittää useanlaisilla eri välineillä.

5 Kuvan roolit mediatuotteissa

5.1 Kuva tiedon välittäjänä ja jäsentäjänä

Kuvituksen tehtäviä voidaan luokitella jakamalla ne kahden teeman alle. Nämä teemat ovat muoto ja funktio (form and function). Näillä sanoilla viitataan siihen, että kuvituksen tulisi mielellään olla ulkomuodoltaan houkuttelevaa ja lisäksi myös palvella käytettävyyttä. (Houston 2016, 29.) Tässä ja seuraavissa alaosioissa käsitellään näitä teemoja selkeyden vuoksi yksi näkökulma kerrallaan, mutta aiheet kulkevat käsi kädessä ja limittyvät välillä keskenään. Koska Sanalangan kuvituksella on selkeä rooli käytettävyyden lisääjänä, tämä opinnäytetyö keskittyy kuvituksen funktionaalisiin tehtäviin.

Kuvituksella voidaan välittää ja jäsentää informaatiota tehokkaasti. Se voi oppimistilanteissa tukea tai jopa lisätä ymmärtämistä (Ahjopalo-Nieminen 1999, 16). Kuvituksen roolia informaation välittäjänä ei tulisikaan aliarvioida. Informaatio graafisessa muodossa voi olla selkeämpää ja nopeammin ymmärrettävissä. Esimerkiksi mittasuhteiden hahmottaminen helpottuu, jos hyödynnetään graafisia elementtejä havainnollistamisessa. (Schlatter & Levinson 2013, 216.) Sanalangan harjoitusten kuvitus on olemassa ensisijaisesti informaation välittämistä varten, joten tähän osioon kerätty teoria on opinnäytetyön toiminnallista osaa toteutettaessa hyödyllistä.

5.2 Visuaalinen johdonmukaisuus

Hyvä käytettävyys ja sitä kautta tehokkaampi tiedon välittyminen voidaan ottaa visuaalisessa suunnittelussa huomioon monella eri tavalla. Keskeisiä periaatteita ovat kuitenkin johdonmukaisuus, hierarkkisuus ja persoonallisuus. (Schlatter & Levinson. 2013, 4.) Tämän työn aiheen kannalta olennaisia ovat johdonmukaisuus ja hierarkkisuus, joten niihin keskitytään: ne liittyvät selkeästi kuvituksen funktionaalisiin tehtäviin. Selvitän, miten johdonmukaisuuden ja hierarkisuuden periaatteiden huomioiminen auttaa tekemään tehokkaammin tietoa välittävää kuvitusta.

Kaikenlaisessa graafisessa työskentelyssä tehdään jatkuvasti päätöksiä sen suhteen, minkälaisia muotoja tai värejä käytetään, miten käytetään ja missä käytetään. Kuvittaminen ei ole poikkeus. Johdonmukaisuudella visuaalisessa suunnittelussa tarkoitetaan sitä, että kun käyttäjä oppii jonkin visuaalisen elementin tai ominaisuuden merkitsevän jotakin, hän voi luottaa sen merkityksen säilyvän samana kaikkialla tuotteessa. Merkitys ei vaihtelee sattumanvaraisesti (Schlatter & Levinson 2013, 4). Tätä voitaisiin verrata kieleen: sanoille sovitaan tietty merkitys, ja sen vuoksi niillä voidaan kommunikoida. Kun käyttäjä pystyy luottamaan visuaalisten elementtien johdonmukaisuuteen, niillä voidaan viestiä verbaalisen sisällön rinnalla ja tukea sisällön välittämää viestiä. Esimerkiksi värikoodauksen avulla voidaan luoda järjestystä.

Sanalangan kuvituksessa johdonmukainen kuvitus voisi tarkoittaa esimerkiksi sitä, että nurmikko ja puiden lehdet esitetään kaikissa kuvissa samaa väriä käyttäen. Johdonmukai-

suutta puolestaan rikkoisi se, että joissakin kuvissa puut olisivat kuvattu ruskassa tai nurmikko olisi kesähelteiden kuivattamana ruskea.

Johdonmukaisuus täytyy huomioida myös mediatuotteen ympärillä olevassa kontekstissa, eikä ainoastaan sen sisällä. Esimerkkinä tästä on symbolien käyttö. Symbolien kohdalla vastuu viestin ymmärtämisestä jää tavallista enemmän vastaanottajalle, koska kyseessä on sopimuksenvaraisuuteen perustuva symboli, jonka merkitys ei käy ilmi symbolin esittävyyden kautta. Merkitys ilmenee symboliin liitetystä merkityksestä. Voiko käyttäjä esimerkiksi tietää matemaattisten symbolien merkityksiä, ennen kuin ne on opetettu hänelle? Mikään niiden muodossa ei kerro, mitä ne merkitsevät. Koska sopimuksenvaraisuuteen perustuvilla symboleilla on jo valmiiksi vakiintuneet käyttötapaansa, johdonmukaisuus kärsii, jos niitä käytetään vakiintuneesta poikkeavalla tavalla. Toisaalta jos halutaan luoda uusia symboleita, niiden merkityksen ymmärtäminen vaatii selventävää tekstiä tuekseen. (Schlatter & Levinson 2013, 14.)

Niin symboleihin kuin yleensäkin kuvaan liitetyt merkitykset voidaan lajitella kolmeen eri luokkaan. Ensimmäinen, kuvassa voidaan esittää jotakin ikonisesti, jolloin pyritään luomaan suoraan tunnistettavissa oleva visuaalinen toisinto siitä asiasta, johon viitataan. Toiseksi merkitys voi olla indeksistä, jolloin kuvataan asioita, jotka assosioidaan tai jotka ovat seurausta siitä asiasta, johon kuvalla halutaan viitata. Jalanjäljet ovat ihmisen indeksi, ja tukeen voidaan viitata indeksisesti savulla. Kolmanneksi, kuvan merkitys voidaan myös välittää symbolisesti, jolloin merkitys syntyy yhteisestä sopimuksesta, kuten aiemmin mainituissa matemaattisissa merkeissä. Toinen esimerkki on klassinen sydämen symboli, joka on tunnistettavissa sydämeksi vain, koska sen on yleisesti sovittu merkitsevän sydäntä. (Petterson 2015, 213.)

5.3 Visuaalinen hierarkia

Toinen aiemmin mainituista käytettävyyden periaatteista visuaalisessa suunnittelussa on hierarkisuus. Visuaalisessa hierarkiassa korkeammalla ovat ne elementit, jotka koetaan tärkeiksi. Vähemmän tärkeiksi koetut elementit ovat hierarkiassa alempana. Tärkeäksi kokemiseen puolestaan vaikuttaa elementin sijainti, koko, väri ja myös se, missä suhteessa tarkasteltava elementti esiintyy ympäröiviin elementteihin nähden. Lisäksi hierarkiaan

vaikuttaa tärkeyden opettaminen käyttäjälle aiemmin käsitellyn johdonmukaisuuden kautta. (Schlatter & Levinson 2013, 35.)

Kuvaan voidaan siis luoda hierarkisuutta monilla eri tavoilla, ja siten johdatella katsojan huomiota haluttuihin asioihin. Hierarkian luominen kuvaan painottamalla joitain elementtejä enemmän kuin toisia on hyödyllistä, koska sen avulla voidaan opastaa katsojan silmä löytämään kuvasta ne asiat, jotka halutaan katsojan huomaavan (Bradley 2010).

Katseenseuraustutkimuksissa on havaittu, että tyypillisesti katse kohdistuu aluksi kuvan yläosaan vasemmalle, josta lähdetään kuljettamaan katsetta muualle sen mukaan, mitkä elementit kiinnittävät huomion (Schlatter & Levinson 2013, 38). Jos kyseessä on esimerkiksi mobiililaitteen ruudulla esiintyvää materiaalia, tärkeimmän sisällön oletetaan sijoittuvan näkymän yläosaan alueelle, jolle näkymää ei tarvitse erikseen kelata. Myös kuvan syrjiin sijoitetut elementit jäävät keskitettyjen elementtien varjoon helposti (Hoffman 2001, 13). Huomioarvoon vaikuttaa siis sijainti kuvan sisällä.

Kuvaan, johon täytyy sisällyttää paljon eri visuaalisia yksiköitä, voidaan luoda järjestystä ja hierarkiaa ryhmittelyn avulla. Eri elementtien välille voidaan luoda yhteys sijoittamalla ne lähelle toisiaan. (Schlatter & Levinson 2013, 38.) Näin syntyy useiden irrallisten elementtien sijasta ryhmiä, jolloin kokonaisuus on jäsennellympi ja selkeämpi. Myös muotojen avulla luodaan hierarkiaa: kuvassa esiintyvien suurten linjojen risteyskohdat ovat alueita, joihin katse helposti kulkeutuu (Hatva 1993, 55).

Tämän opinnäytetyön toiminnallisessa osiossa toteutetun kuvituksen kuvissa on lähes aina jokin tietty asia, johon katsojan huomio tulisi saada kiinnitettyä. Mainittuja hierarkian luomisen keinoja voi hyödyntää kuvitusta suunniteltaessa, jotta kuvien tärkeä osuus ei hukkuisi muuhun sisältöön.

5.4 Kuva ja huomion kiinnittäminen

Kuvalla ja visuaalisella suunnittelulla on tärkeä rooli, kun mediatuotteesta tai jostakin sen osasta pitää tehdä erottuva. Jos esimerkiksi mahdollisella kirjan ostajalla ei ole teoksesta aiempaa tietoa, kirjan kannet ovat ensimmäinen asia, jolla erottua ja kiinnittää huomio.

Tähän osioon on koottu erilaisia keinoja kiinnittää katsojan huomio ja erottaa huomiota vaativa osa muusta sisällöstä.

Sijainnin merkitys niin koko kuvan alueella kuin suhteessa muihin kuvan yksiköihin vaikuttaa asemaan kuvan hierarkiassa. Sijainnin lisäksi suurta kokoa, värikyyttä ja yksityiskohtaisuutta voidaan käyttää painottamisessa.

Vain kooltaan toisistaan eroavissa elementeissä huomio kiinnittyy suurimpaan, koska sille on annettu kuvan pinta-alasta suurin osa. Esimerkiksi aapisten kuvituksen koon merkityksestä tehdyssä tutkimuksessa koon yhteys sen huomioarvoon todettiin hyvin selkeäksi (Hatva 1993, 56).

Suuren koon ohella värin käyttö on toinen keino, jolla saada jokin osa erottumaan kuvassa. Suuri kontrasti tuo näkyvyyttä: elementti, joka selkeästi eroaa ympäröivästä kuvasta poikkeavan värityksen tai esimerkiksi kirkkaamman sävyn vuoksi, kiinnittää huomion. (Schlatter & Levinson 2013, 38.) Punainen vaate vihreässä metsässä erottuu tehokkaasti, samoin kirkas sininen kuvassa, jota muilta osin dominoi harmahtavat siniset värit.

Poikkeavan värin tuoma huomioarvo on suurempi kuin poikkeavan muodon huomioarvo, jos nämä kaksi kilpailevat kuvan hierarkiassa keskenään. Väriltään poikkeava elementti dominoi muodoltaan poikkeavaa elementtiä kuvassa, joka sisältää paljon ominaisuuksiltaan samanlaisia yksiköjä (Medley 2012, 86). Esimerkkinä tästä kuva, jossa on punaisia keskenään samansuuruisia palikoita ja yksi punainen pallo. Jos kuvassa ei olisi mitään muuta hierarkiaan vaikuttavia tekijöitä, pallo erottuisi joukosta. Kuitenkin, jos kuvassa olisi myös yksi sininen palikka, sen huomioarvo olisi suurempi kuin punaisen pallon.

Huomiota voidaan kiinnittää myös yksityiskohtien käytöllä ja vähemmän olennaisten kuvan osien pelkistämällä, sillä katse suuntautuu helposti kuvassa alueisiin, jossa on paljon yksityiskohtaisuutta (Schlatter & Levinson 2013, 41). Tätä voi selittää se, että kaukana sijaitsevien kohteiden yksityiskohdat jäävät ihmisilmältä näkemättä, joten tarkat yksityiskohdat jossakin kuvan elementissä tuovat sen lähelle katsojaa (Medley 2012, 34).

Vaikka Sanalangan kuvituksessa kuvan aihe on aina ennalta määrätty, aiheella on myös vaikutusta siihen, kuinka paljon huomioarvoa kuvalla on. Esimerkiksi ihmishahmot ja kas-

vot kiinnittävät katseen tehokkaasti. Samoin kuvasta havaittava liike johdattaa katsetta liikkeen suuntaan. (Hatva 1993, 58.)

Kaikkien huomioarvoon vaikuttavien ominaisuuksien suhdetta toisiinsa voi olla vaikea arvioida. Kuvittajan onkin syytä miettiä, mikä painottuu kuvassa enemmän ja mikä vähemmän. Riittääkö kontrastin käyttö värityksessä painottamaan kuvan nurkkaan sijoitettua elementtiä tarpeeksi, vai onko syytä käyttää muitakin tehokeinoja? Ongelmallista toisaalta on myös, jos lopputuloksessa jokin elementti dominoi liikaa. Esimerkiksi räikeä taustakuva, joka hankaloittaa sen päällä olevan tekstin lukemista (Pettersson 2015, 34).

5.5 Kuva, värinkäyttö ja miellyttävyys

Yllä on käsitelty kuvaa ja sen funktionaalisuuteen liittyviä tehtäviä. Muotoa ja esteettisyyttä pidetään kuitenkin myös kuvan käytön toisena perusteena. Käsittelen tässä osiossa lähinnä yleisiä ohjenuoria miellyttävän visuaalisen sisällön tuottamiseen varsinkin värien käytön avulla, sillä miellyttävä ja kiinnostava kuva houkuttelee katsojaa kuvien pariin. Sanalangan kohderyhmän tarpeita miellyttävyyteen liittyen käsitellään lisäksi omassa osiossaan.

Värien käytöstä löytyy monenlaista teoriaa niin eri värien herättämistä mielikuvista kuin hyvin toimivasta värien yhdistelystä. Sopiva värimaailma vaikuttaa siihen, miten teos koetaan ja mitä tunteita tai mielikuvia se herättää. (Marks, MINE, Origin & Sutton 2009, 9).

Väreillä voi olla katsojaan monenlaisia vaikutuksia, niin fysiologisia kuin opittujen assosiaatioiden kautta syntyviä. Esimerkiksi räikeän punaiseen huoneeseen astuminen nostaa hetkellisesti henkilön sykettä ja verenpainetta. Vähemmän kylläiset vihreät ja siniset värit aiheuttavat päinvastaisia reaktioita. Joitakin opittuja värien assosiaatioita länsimaissa ovat muun muassa ystävällisyys tietyille keltaisille väreille, rakkaus pinkeille väreille ja luonnollisuus vihreille väreille. (Drew & Meyer 2008, 196.)

Värimaailmalla on siis vaikutus kuvituksen herättämiin reaktioihin. Siksi kuvitustyön prosessia kannattaa lähestyä alusta alkaen värimaailma mielessä pitäen. Aluksi on syytä sel-

vittää itselleen, mitä reaktioita väreillä halutaan herättää, valita sen perusteella kuvitusta eniten hallitseva väri ja rakentaa loppu värimaailma sen ympärille. (Marks ym. 2009, 13.)

Perustavanlaatuisia väriyhdistelmien muotoja löytyy monia erilaisia. Esimerkiksi akromaattinen värimaailma käyttää vain mustaa, valkoista ja harmaan eri sävyjä. Monokromaattinen värimaailma koostuu yhden värin eri sävyistä. Pelkkiä kolmea pääväriä käyttävä värimaailma on primaarinen. Täydentävässä värimaailmassa käytetään kahden vastavärin yhdistelmää, esimerkiksi punainen ja vihreä. Näillä väriyhdistelmillä on omat tilanteensa, jossa ne toimivat hyvin: punertavia värejä käyttävä monokromaattinen väritys saa kuvan välittämään mielikuvaa lämmöstä, kyläiset räikeät värit herättävät huomion tehokkaasti ja antavat pirteän tunnelman kuvaan. (Marks ym. 2009, 22.)

Koska värejä voidaan käyttää sekä luomaan merkityksiä (esimerkiksi värikoodauksessa) että antamaan tuotteelle miellyttävä ulkoasu, täytyy kokonaisuus osata luoda niin, että käyttäjälle on selvää, missä kohdin tietyn värin käytöllä halutaan viestittää jotakin ja milloin väriä käytetään vain osana visuaalista ilmettä (Pettersson 2015, 26).

Visuaalista miellyttävyyttä voidaan yrittää luoda myös oikeanlaisella tilan käytöllä. Kuvan sisältämän informaation jäsentelyä käsittelevässä osiossa tuotiin jo kerran esille järjestyksen luominen ryhmittelyn avulla. Sen lisäksi että elementtien sijoittaminen ryhmiin tuo kuvaan selkeyttä, se jättää kuvaan paremmin tyhjää tilaa, jolloin kuva hengittää paremmin ja jättää silmälle paikkoja, joissa levätä. (Schlatter & Levinson 2013, 103.)

6 Lapselle suunnattu kuva

Tässä osiossa keskitytään lapsille suunnattuun kuvaan ja sen tekemiseen, koska Sanelangan kuvitus tehdään lapsien käytettäväksi. Lapsille suunnatusta kuvituksesta on kirjoitettu Karelia-ammattikorkeakoulussa joitakin opinnäytetöitä jo aiemmin, mutta hieman eri näkökulmista kuin mihin tämä opinnäytetyö keskittyy.

Mari Lahtinen (Lahtinen 2013) käsittelee työssään satukirjan toteuttamista kokonaisvaltaisesti ja ottaa työssään huomioon kuvittamisen lisäksi myös kirjoitusprosessin. Työn tieto-

osioon on sisällytetty esimerkiksi suomalaisten satujen ominaispiirteitä ja satukirjojen tarinoiden luonnetta. Maria Vetolan (Vetola 2016) opinnäytetyö keskittyy kuvailemaan lasten kuvakirjan kuvituksen tekoprosessia. Työssä esimerkiksi esitellään, kuinka satukirjan hahmot muuttuivat työprosessin aikana ja saivat lopullisen muotonsa.

Tällä Sanalangan kuvitusta käsittelevällä opinnäytetyöllä on kuitenkin oma erilainen näkökulma lapsille suunnatun kuvitusaiheen saralla. Ensinnäkin, tämä työ keskittyy käsittelemään kuvituksen tekoa interaktiiviseen sovellukseen, jossa on mukana pelillisiä elementtejä. Perinteisempää kirjaa kuvittaessa kuvittajalla on paremmin selvillä se, mitkä kuvat esiintyvät yhdessä ja missä järjestyksessä kuvat esiintyvät. Sanalangan harjoitusten kuvitus esiintyy irrallisempana ja vaihtelevissa ympäristöissä. Sanalangan harjoitusten yksittäiset kuvituskuvat eivät voi nojata yhtä paljon ympärillä olevaan sisältöön, kuin perinteisen kirjan kuvitus, jonka sijainti kirjassa on aina sama. Se tarkoittaa lähinnä sitä, että lähes kaikki kuvan viestin välittymisen kannalta olennainen konteksti täytyy löytyä kuvasta itsestään. Toiseksi, tässä työssä pohditaan kuvituksen tekoa varsinkin selkeyden ja tunnistettavuuden kannalta.

Nykyisin lasten kuvitetut kirjat ovat Suomessa yleisiä (Suojala 2002, 121). Lapsille suunnattujen kirjojen historia on kuitenkin suhteellisen lyhyt. Ensimmäisiä eurooppalaisia lastenkirjan esiasteita ovat muun muassa Frankfurtissa 1580 julkaistu *Kunst und Lehrbüchlein* sekä puolalainen *Orbis Pictus*. Ensimmäinen kuvaili itseään teoksena, joka on suunnattu nuorille ja josta voi löytää iloisia ja viihtyisiä kuvia. Jälkimmäisen suunnitteli pappi, jonka mielestä oli erityisen tärkeää löytää keinoja tehdä oppimisesta houkuttelevampaa lapsille. (Salisbury 2004, 8.)

Lapsille suunnatut kuvakirjat Suomessa ovat nykyisin varhaiskasvatuksessa selkeästi mukana. Enemmistö suomalaisista lapsista käy hoidossa kodin ulkopuolella päiväkodeissa ja tarhoissa, joissa kuvakirjoja käytetään aktiivisesti. Kiinnostavien kuvien ja kuvasarjojen katselu auttaa kehittämään lapsen visuaalista lukutaitoa ja kykyä tulkita kuvia: lapsi yhtäältä löytää ja tunnistaa omasta elämästä itselleen jo valmiiksi tuttuja asioita, toisaalta hän näkee uusia asioita ja haluaa selvittää, mistä niissä on kyse. (Suojala 2002, 122.)

Sanalankaa voi kuvailla myös eräänlaisena monimuotoisena lasten kuvakirjana, jossa interaktiivisuus vain on erilaista kuin perinteisessä kirjassa. Lapsi ei kääntele sivuja, mutta

hän voi koskea mobiililaitteen ruudulla olevia kuvia, jolloin peli reagoi siihen. Monimuotoisia lastenkirjoja luonnehditaan kirjoiksi, joissa hyödynnetään jotakin perinteisestä paperikirjasta poikkeavaa esitystapaa, sisältöä tai materiaalia (Bengtsson 2002, 29).

Sanalangan harjoitukset eivät sisällä perinteisellä tavalla tekstiä, mutta pelin kertojan kautta myös Sanalankaan syntyy narratiivisuutta, jota perinteisemmissä kirjoissa on. Sanalangan harjoituksissa teksti ja kuva ovat vuorovaikutuksessa: jos käyttäjä on epävarma kuvista, peli voi lausua ääneen, mitä mikäkin kuva esittää. Lisäksi harjoituksissa usein käsitellään jotakin hyvin rajattua teemaa, kuten vaikkapa keittiöstä löytyviä esineitä, joten peli tarjoaa kuville selkeän kontekstin. Harjoitusten ulkopuolella tekstiä on olemassa enemmänkin: pelihahmojen dialogi näkyy ruudulla dialogi-ikkunoissa kirjoitettuna. Pelin kertoja lausuu dialogin myös ääneen.

Pieni lapsi, joka vasta opettelee kommunikoimaan verbaalisesti itse, voi hyödyntää kuvia itsensä ilmaisemiseen silloin, kun muut keinot kommunikoida omia ajatuksia ovat vielä rajalliset. Tämän vuoksi lapsille suunnatun kuvan olisi syytä olla selkeä, jotta sen sisältö aukeaa lapselle. Jos kuvien hahmottaminen on työlästä ja hankalaa, on vaarana, että lapsi turhautuu ja lopettaa kuvien katselun. (Tikoteekki 2014.)

7 Kuvituksesta

Kuvituksen voi määritellä kuvaksi tai kuviksi, jotka tukevat ja täydentävät tekstiä tai muuta sisältöä. Kuvitus luo tunnelmaa ja herättää mielenkiintoa. (Toivanen 2015.) Se on otettu mukaan osaksi viestiä, koska se tuo teokselle jonkinlaista lisäarvoa olemassaolollaan (Houston 2016, 29). Kuvituksen voi jaotella erilaisiin tyyliin, kuten esimerkiksi mainoskuvitus, muotikuvitus, tekninen kuvitus käyttöohjeissa, sarjakuvat ja graafiset novellit (Houston 2016, 20).

Lisäksi kuvituksen voi luokitella tarvittaessa joko narratiiviseksi tai konseptuaaliseksi. Esimerkiksi kirjan kansi voi olla joko narratiivinen, jos se kuvaa vaikkapa jotakin kohtausta kirjan tarinassa. Kuvitus on konseptuaalista, jos se ei ole suoraan sidoksissa tarinaan. Ku-

vassa voi esiintyä esimerkiksi tarinan hahmoja, mutta kuva ei esitä jotakin tarinan tapahtumaa. (Houston 2016, 25.)

Kuvitus voi koostua yksittäisestä kuvasta tai useamman kuvan muodostamasta kokonaisuudesta. Yksittäiset kuvat eivät vaadi muita kuvia toimiakseen tarkoitetulla tavalla. Sen sijaan vaikkapa sarjakuvien kuvat ovat useammasta kuvasta koostuva kokonaisuus, jonka kaikki kuvat ovat riippuvaisia toisistaan. (Houston 2016, 25.)

Sanalangan harjoituksiin tehty kuvitus edustaa lähinnä konseptuaalista kuvitusta, sillä se on irrallaan muusta sisällöstä ja on harjoituksissa vain korvaamassa kirjoitettuja sanoja. Sen tärkein tehtävä on luoda harjoituksiin käytettävyyttä Sanalangan lukutaidottomalle käyttäjäkunnalle. Kuvitus ei kuitenkaan ole itsenäistä, vaan on riippuvainen kaikista muista harjoituksessa mukana olevista kuvista.

Kuvituksen tilanteen asiakkaan ajatusten huomioiminen ja tarvittaessa selvittäminen on osa kuvitusprosessia. Kuvataiteilijalla voi olla vapaus tehdä enemmän itsenäisiä päätöksiä toteuttaessaan taideteoksiaan kuin kuvittajalla. Kuvittaja sen sijaan usein tekee taidetta jollekulle muulle kuin itselleen. Näin kuvitus on luonteeltaan enemmän asiakaslähtöistä, ja sen toteuttamiseen voi liittyä siksi enemmän rajoitteita tai vaatimuksia. (Houston 2016, 45.) Myös tämän opinnäytetyön kuvitusprosessissa oli mukana tilaajan kanssa neuvottelua ja palautteeseen reagoimista.

8 Semioottinen malli ja kuvan tasot

Semiotiikka on monia eri suuntauksia sisällään pitävä tieteenala, joka tarkastelee merkkejä, merkkijärjestelmiä sekä sitä, miten niitä tuotetaan ja käytetään. Semioottinen tutkimus voi liittyä monenlaiseen sisältöön, kuten kirjoitettuun tekstiin, elokuvaan tai musiikkiin. (Tarasti 1996, 5.) Semioottisessa ajattelussa mikä tahansa viestintä nähdään koostuvan joukosta merkkejä, jotka lähettäjä koodaa viestiin. Kyse voi olla kirjoituksesta, kuvista tai vaikka tanssista. Viesti kulkee valittua kanavaa pitkin ja kulkeutuu vastaanottajalle, joka puolestaan purkaa merkit ja tulkitsee viestin. (Hall 2011, 56.)

Tässä opinnäytetyössä hyödynnetään semioottista analyysia, kun pohditaan millä eri tavoin Sanalangan kuvituksen toimivuutta voitaisiin parantaa. Anja Hatvan Goldsmithin mallin pohjalta hahmottelemassa semioottisessa mallissa kuvan sisältö koostuu yksiköistä, joiden ominaisuuksia ovat sijainti, painotus ja tekstiyhteys. Nämä kuvan yksiköt toimivat kolmella eri tasolla, jotka ovat syntaktinen taso, semanttinen taso ja pragmaattinen taso. Yksiköllä viitataan johonkin osaan kuvassa, joka voidaan erottaa kuvan kokonaisuudesta omaksi identiteettiä kantavaksi alueeksi. (Goldsmith 1984, 123; Hatva 1993, 41.) Mallin sisällön avulla jäsennellään erilaiset kuvituksen suunnittelussa tehdyt ratkaisut.

Tekstiyhteys ei tämän opinnäytetyön kannalta ole olennainen, koska Sanalanka itsessään pyrkii välttämään kirjoituksen käyttöä, jotta pääsääntöisesti lukutaidoton kohderyhmä pysyisi käyttämään sitä itsenäisesti. Kuvan eri tasoihin ja yksiköihin perustuvan mallin esittely kuitenkin on tarpeen, koska niiden avulla voidaan esitellä toiminnallisen osion tuloksia jäsennellymin: mitä ratkaisuja tehtiin milläkin merkityksen tasoilla, ja miten kuvaan mukaan otetut eri yksiköt toimivat keskenään.

Kuvittaja tekee valintoja syntaktisella tasolla, kun hän esimerkiksi valitsee, millä työvälineillä toteuttaa kuvan, millä asioilla hän täyttää kuvan tilan tai miten hän käyttää värejä. Kuvan yksiköiden kohdalla tämä voi tarkoittaa vaikka sitä, kuinka selkeästi ne erottuvat taustasta, onko niillä selkeät ääriviivat tai ovatko ne vahvassa kontrastissa muun sisällön kanssa. Syntaktinen painottaminen voi perustua vaikkapa väreihin tai kokosuhteisiin. Yksikkö nostetaan esille antamalla sille muusta sisällöstä poikkeava väri tai suurempi koko. (Hatva 2009, 87.)

Semanttisella tasolla kuvittajan täytyy ratkaista, miten hän saa piirtämänsä kuvan merkit näyttämään niiltä asioilta, joita ne pyrkivät edustamaan. Mitä denotaatioita (eli yleisesti tunnettuja ominaisuuksia) vaikkapa kuvassa olevassa kukassa täytyy olla näkyvillä, jotta katsoja ymmärtää sen esittävän kukkaa? Näitä denotaatioita olisi esimerkiksi varsi, lehdet ja kukinto. Semanttinen sijoittelu sitoo yksikön muuhun taustaan ja antaa vihjeitä siitä, mikä yksikön suhde ympäristöönsä on. Jos osa yksikköä ei näy, koska se jää toisen yksikön taakse piiloon, katsoja tulkitsee sen olevan kauempana. Värien käyttö voi olla myös semanttista: sumuista maisemaa esittävässä kuvassa haaleammilla väreillä väritetyn yksikön tulkitaan olevan kauempana sumussa kuin kirkkaamman yksikön. Semanttisella tasolla

yksikköä voidaan painottaa tuomalla se vaikkapa etualalle tai tekemällä siitä sisällöllisesti kiinnostavampi. (Hatva 2009, 87.)

Lopuksi kuvan pragmaattisesta tasosta. Pragmaattisella tasolla siirrytään pelkästä asioiden tunnistamisesta kiinnittämään huomiota kuvan yksiköiden keskinäisiin suhteisiin ja kontekstiin. Katsojan kyky päätellä asioita tulee selkeämmin osaksi kuvallisen viestin tulkintaa. (Hatva 2009, 87.) Aiemman kappaleen esimerkkinä käytetty kukka on tunnistettu kukaksi, koska se on muun muassa värien ja muotojen kautta erotettavissa taustasta (syntaktinen taso). Lisäksi kuvan katsoja on entuudestaan oppinut, mistä ominaisuuksista tunnistaa kukan, ja näkee samat ominaisuudet kuvassa (semanttinen taso). Pragmaattisella tasolla katsoja näkee vielä kukan ympärillä leikeltuja paperiarkkeja ja sakset, jonka vuoksi hän ymmärtää kuvan esittävän paperista askarreltua kukkaa.

9 Sanalangan kuvituksen erityisvaatimukset

Yleisempien kuvituksen ohjenuorien lisäksi täytyy yrittää kartoittaa ja huomioida, mitä tarpeita juuri Sanalanka kohderyhmineen asettaa harjoitustensa kuvitukselle ja miksi. Kohderyhmän lukutaidottomuus on asia, joka helposti tulee ensimmäisenä mieleen. Lukutaidottomuuden huomioiminen onkin yksi tärkein motivaatio harjoitusten kuvituksen tekemiselle. Itsenäinen harjoittelu ei onnistu suunnitellulta kohderyhmältä, jos harjoitusten onnistunut suorittaminen riippuu käyttäjän kyvystä lukea. Kohderyhmän lukutaidottomuus vaikuttaa huomattavasti siihen, minkälaiseen kuvitukseen lopulta on päädytty. Pienen lapsen tietämys, ymmärrys ja niiden pohjalta kyky muodostaa tulkintoja tulisi myös ottaa huomioon kuvituksen teossa.

Sanalangan harjoitusten kuvituksen tulee olla sekä selkeää että miellyttävää. Sanalangan harjoituksissa on usein keskeistä, että lapsi kykenee tunnistamaan ruudulla esiintyvät objektit, jotta hän osaa suorittaa tehtävät oikein. Toisaalta Sanalanka pyrkii myös olemaan lapselle houkuttelevan näköinen, koska kiinnostava ja miellyttävä sisältö edesauttaa lapsen kiinnostuksen ylläpitämistä harjoituksia suorittaessa. Kuvituksessa on pyritty tasapainoon yhtäältä selkeyden ja toimivuuden, toisaalta houkuttelevuuden välillä.

Kovin tarkkoja väitteitä siitä, miten kohderyhmän nuori ikä tulisi huomioida, on hankala tehdä, sillä Sanalangan kohderyhmänä ovat 3–6-vuotiaat lapset. Jo 3-vuotiaiden ja 6-vuotiaiden lasten kerryttämä tietämys ympäröivästä maailmasta on selkeästi eri tasolla. Toisaalta myös kahden saman ikäisenkin lapsen välillä on eroja (Hatva 1993, 115). Joitain huomioita kuitenkin voi tehdä.

Piagetin kognitiivisten kehitysasteiden teorian mukaan jo 2–7-vuotiaat lapset kykenevät ymmärtämään symboliikkaa, mutta looginen ajattelu ja ongelmanratkaisu kehittyisi vasta myöhemmässä vaiheessa (Piaget 1988, 42). Koska Sanalangan harjoituksissa kuvan sisällön ymmärtäminen on hyvin tärkeää, aiemmin mainituista kuvittajan keinoista liittää kuvaan merkityksiä osa on turvallisempia vaihtoehtoja Sanalangan kohdalla. Ikonisten kuvien merkitys vaatii ainoastaan sen, että lapsi hahmottaa ja tunnistaa, mikä asia kuvassa on. Symboliset ja indeksiset kuvat vaativat katsojalta enemmän, jotta kuvan merkitys välittyy.

Mitä tulee Sanalangan kuvituksen kiinnostavuuteen pienten lasten kannalta, kuvituksen tulisi olla dynaamista ja vaihtelevaa, jotta lapsen mielenkiinto pysyy yllä. Kuvakokojen tulisi vaihdella välillä yleiskuvaan, välillä lähikuviksi. Ilmeikkäät kasvot ja aktiiviset hahmot auttavat myös tekemään kuvituksesta lapselle kiinnostavaa. (Hall 2011, 113.)

Martin Salisbury on käsitellyt muun muassa lastenkirjallisuuden kuvittamisen erilaisia tekniikoita monipuolisesti ja pohtii muun muassa miten erilaiset kohteet kuvataan. Voidaan piirtää ympäristöjä, ihmisiä, eläimiä vai muuta. Salisburyn mukaan esimerkiksi hahmoja kuvittaessa kuvittajan tulisi ymmärtää hahmon luonnetta ja motivaatioita ja pohtia esimerkiksi, miltä hahmon erilaiset ilmeet näyttävät. Kirkkaiden värien käyttöä ja ystävällisiä piirteitä pidetään myös yleisesti hyvinä asioina, kun piirretään lapsille. (Salisbury 2006, 64.) Sanalangan kuvitus sisältää jossakin määrin myös ihmis- ja eläinhahmoja, joten Salisburyn kirjan huomioita on voitu hyödyntää kuvituksen suunnittelussa.

Selkokielestä puhuttaessa viitataan kieleen, joka on sisällöltään, rakenteiltaan ja sanastoltaan muotoiltu mahdollisimman helposti ymmärrettäväksi. Selkokuvien käytössä tarkoitus on samankaltainen, eli tavoitteena on selkeys ja panostaminen siihen, että kuvan viesti ymmärretään. Vaikka selkokieltä on alun perin kehitelty avuksi kehitysvammaisten ihmis-

ten arkeen, sen käytön on havaittu olevan hyödyksi myös muilla ryhmillä, joilla on vaikeuksia kommunikaation kanssa. (Selkokeskus 2015.)

Selkokuva toteutettaessa tulee pyrkiä Selkokeskuksen mukaan täyttämään tietyt kriteerit. Ensinnäkin, kun kuva esiintyy tekstin rinnalla, sen välittämän viestin tulisi tukea tekstin ajatusta selkeästi eikä edustaa vaikkapa vastakohtaa. Kuvasta välittyvä tunneviesti pitää myös olla sama kuin tekstissäkin. Toiseksi symbolisten kuvien käyttöä, epätavallisia kuvakulmia ja tarpeettomia yksityiskohtia tulee välttää. Myös kuvissa esiintyvien asioiden kokoon täytyy kiinnittää huomiota. Jos kuvia on useita, niissä esiintyvät asiat kannattaa esittää toisiinsa nähden oikeissa mittasuhteissa. Kun kuvan sisältö on todellisesta poikkeavassa mittasuhteessa, se olisi hyvä selvittää vaikkapa kuvatekstissä. (Selkokeskus 2015.)

Sanalangan kohdalla selkokuvien kriteerien huomioiminen on kannattavaa, koska kyse ei lopulta ole muusta kuin kuvien sisällön ymmärtämisen ja niiden oikean tulkitsemisen helpottamisesta. Sanalankaa varten tämän opinnäytetyön toiminnallisessa osiossa toteutetulle kuvitukselle tärkeää on juuri sen helppo ymmärrettävyys, koska selventävää tekstiä ei ole mahdollista lisätä. Selkokuvan kriteerit, jotka liittyvät kuvan ja tekstin väliseen suhteeseen, eivät kuitenkaan ole relevantteja Sanalangan harjoitusten tekstittömyyden vuoksi.

Kuvien helpolla ymmärrettävyydellä on myös oma roolinsa henkilön motivoimiseksi. Kuvien esittämän sisällön vaivaton hahmottaminen kannustaa jatkamaan niiden parissa toimimista ja helpottaa ylläpitämään tarkkaavaisuutta kuvia katsellessa. Vaikeudet ymmärtää kuvien välittämiä merkityksiä puolestaan aiheuttavat turhautumista ja tekevät keskittymisestä vaikeampaa. (Tikoteekki 2014.)

10 Työprosessin kuvaus

Työtä on lähestytty siitä näkökulmasta, että kuvitusta voitaisiin suunnitella mahdollisimman tarkasti ja huolella ennen varsinaiseen toteutukseen siirtymistä. Tietopohjan kirjallisuus on ensisijaisesti koottu juuri suunnitteluvaihetta varten.

Mika Launiksen analyysi Harry Potter ja Viisasten Kivi -teokseen tekemästään kansikuvas- ta tarjoaa toimivan esimerkin siitä, miten kuvaa voidaan analysoida yksiköiden ja eri taso- jen kautta. Hän jakaa kuvan etu- ja taka-alaan ja käsittelee kumpaakin omana kokonaisuuu- tena. Lisäksi hän pohtii kuvan etu- ja taka-alan keskinäistä suhdetta analyysin edetessä. (Launis 2001, 60.)

Kuvan etualalla on kolme kirjan hahmoa, jotka tunnistetaan ihmishahmoiksi denotaatioiden vuoksi. Sen lisäksi hahmoilla on yhtenevät asut yllään, ja siitä voidaan pragmaattisella ta- solla päätellä hahmojen kuuluvan johonkin samaan ryhmään. Tässä tapauksessa ryhmä on tietyn koulun oppilaat. Taustalla näkyy shakkiruudukko, jonka päälle kaikki kannessa näkyvä sisältö on asetettu. Shakkiruudukko toimii semanttisella tasolla luoden shakkiru- tukuvioinnillaan perspektiiviä. Toisaalta shakkiruudukko myös viittaa kirjan tarinaan. Etu- alalla olevien lasten elekielellä ja ilmeillä Launis on halunnut viestiä heidän epävarmuu- desta, mutta koko etualan asettelulla ja dominoivuudella puolestaan viestitään tunnetta siitä, että vaikeudet voitetaan. (Launis 2001, 60.)

Launiksen analyysi on työssä mukana esimerkkinä siitä, kuinka kuvan eri tasoilla tehdyt ratkaisut yhdessä synnyttävät kokonaisuuden, josta kuvan katsoja tekee tulkintansa. Sa- manlaista ajattelua on pyritty soveltamaan Sanalangan kuvitusta suunnitellessa.

Lähestyin kuvien suunnittelua semioottisen mallin mukaisen ajattelun pohjalta. Yhden ku- van toteuttaminen eteni siten, että aluksi luotiin karkea hahmotelma kuvasta, joka tulisi edustamaan kulloinkin työn alla olevaa sanaa. Ne sanat, joista tässä opinnäytetyössä on tehty visuaaliset representaatiot, olivat muiden Sanalangan parissa työskentelevien henki- löiden aikaisemmin kokoamia. Valinnanvaraa kuvitettavien sanojen kanssa ei siis ollut.

Hahmotelmaa pyrittiin arvioimaan muun muassa sen perusteella, miten kuvan eri yksiköt olivat siihen sommiteltu. Onko kuvassa liikaa toissijaisia yksiköitä, jotka saattavat viedä huomion kuvan niiltä osilta, joiden painottuminen on tärkeämpää? Voisiko kuvakulma olla toimivampi? Onko tärkeä yksikkö liian syrjässä? Jos sommittelu tai yksiköiden määrä vai- kutti ongelmalliselta, tässä vaiheessa pystyi helposti etsimään ratkaisuja ja tekemään tar- vittavat muutokset. Esimerkkejä hahmotelmiin tehdyistä muutoksista on kuvassa olevien toissijaisten mutta tarpeellisten osien pelkistäminen ja tärkeiden osien korostaminen. Ko-

rostaminen tapahtui esimerkiksi värin käytöllä tai muuttamalla korostettavan yksikön kokoa suuremmaksi.

Jos toimivaa keinoa ratkaista ongelmaa ei löydetty, koko hahmotelma hylättiin, ja kuvalle kehiteltiin kokonaan uusi hahmotelma. Työn tässä vaiheessa hahmotelmien suunnittelussa hyödynnettiin varsinkin sellaista tieto-osiossa olevaa teoriaa, joka liittyy painotukseen ja kuvahierarkian luomiseen.

Hahmotelmia suunniteltaessa pyrittiin huomioimaan kuvan sisältöä mahdollisimman monella eri tasolla. Syntaktisella tasolla valintoja tehtiin ensinnäkin yksiköiden kokojen suhteen. Toisaalta täytyi noudattaa selkokuvan periaatteita ja kunnioittaa realistisia mittasuhteita. Lisäksi arvioitiin sitä, millä tavoin parhaiten voitaisiin tuoda esiin perspektiiviä, jos se on tarpeen. Semanttisella tasolla täytyi kiinnittää huomiota siihen, onko kuvan sisältöön epähuomiossa päässyt asioita, joiden merkitys välittyy tarpeettoman symbolisesti tai epäsuorasti, ja joka saattaisi siksi jäädä epäselväksi pienelle lapselle.

Osa sanoista muodosti keskenään selkeitä ryhmiä, jonka vuoksi niille tehtävien hahmotelmien suunnitteluun liittyi eräänlainen ylimääräinen vaihe, joka suoritettiin hahmotteluvaiheen rinnalla. Kun hahmotelmia suunniteltiin selkeitä ryhmiä muodostaville sanoille, pyrittiin löytämään jokin kuvauskeino, joka toimisi kaikkien ryhmän sanojen kohdalla, jotta kaikki ryhmän kuvat olisivat lopulta yhteneväisiä. Esimerkiksi suunniteltaessa kuvia erilaisista hedelmistä ja juureksista päädyttiin ratkaisuun, jossa kutakin hedelmää tai juuresta on kuvassa yksi kokonainen kappale sekä yksi halkaistu tai viipaloitu kappale. Osa hedelmistä tai juureksista oli parhaiten tunnistettavissa halkaistuna tai viipaloituna, osa kokonaisena, joten johdonmukaisuuden vuoksi kuviin lisättiin aina sekä kokonainen että halkaistu kappale.

Tyydyttävän hahmotelman valmistuttua siirryttiin vaiheeseen, jossa lopullinen kuva luotiin. Tähän vaiheeseen kuului värimaailman tarkempi pohtiminen ja esimerkiksi kuvan eri yksiköiden yksityiskohtaisuuden suunnittelu. Koska kuvien tyyli on hyvin piirrosmainen, kovin yksityiskohtaisia tekstuureja ei käytetty kuin poikkeustapauksissa, joissa tekstuurittomuus haittaisi tunnistamista huomattavasti. Värien valinnassa täytyi huomioida jo luodut kuvat yhtenäisyyden säilyttämisen vuoksi, jotta esimerkiksi nurmen tai puiden väri pysyisi samana.

Kuvitusta suunniteltaessa ja toteutettaessa pyrittiin myös jatkuvasti huomioimaan työn tilaajan toiveet ja palaute. Pääsääntöisesti kuvituksista ei täytynyt kuitenkaan tehdä tilaajan palautteen vuoksi korjattuja versioita.

11 Pohdinta

11.1 Visuaalisen hierarkian luominen

Tarkoituksena on tarkastella, millä tavoin kuvituksen toteutuksessa tehdyt ratkaisut liittyvät kerättyyn teoriaan ja miten teoriassa esiintyvä tieto on vaikuttanut kuvituksen toteutuksessa tehtyihin ratkaisuihin. Esittely on jäsennelty kolmeen eri alaosiioon, jossa kussakin käsitellään kuvituksessa tehtyjä ratkaisuja tietyn teeman mukaan. Lopuksi pohditaan, mitkä asiat nousivat kuvitusta tehdessä tärkeimmiksi ja mitä muita asioita tulevaisuudessa voitaisiin hyödyntää Sanalangan kuvituksen laadun parantamiseksi.

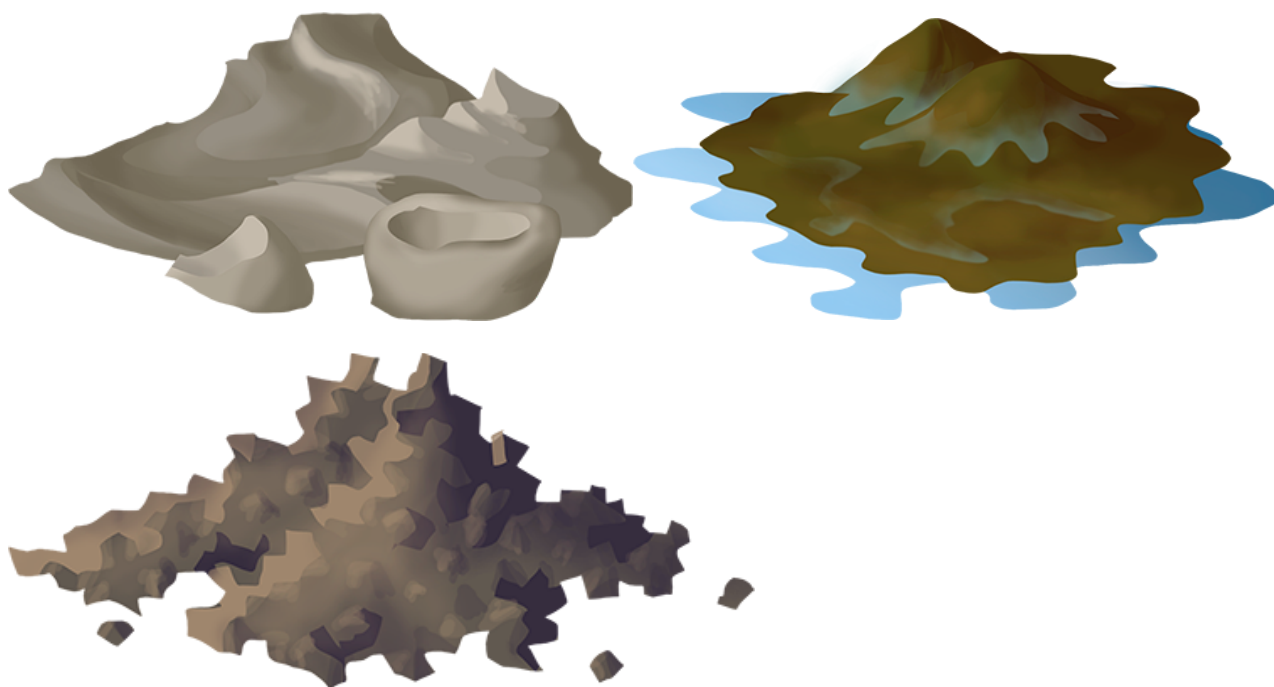
Tieto-osiossa käsiteltiin erilaisia keinoja jäsentää kuvan sisältöä, luoda visuaalista hierarkiaa ja johdatella katsojan silmää. Eri lokaatioita edustavissa kuvituskuvin pystyttiin hyödyntämään painotukseen ja jäsentelyyn liittyvää teoriaa hyvin, sillä niihin täytyi väistämättä sisällyttää paljon visuaalista sisältöä. Kuvassa 3 esiintyvän lentokentän suunnittelussa pyrittiin esimerkiksi pitämään tarpeettomat ja hämäävät yksityiskohdat minimissä. Koska kuvan pitäisi mahdollisimman hyvin edustaa käsitettä lentokenttä, kaikki ylimääräinen kannatti karsia, sillä kuvaan tulisi karsinnan jälkeenkin jäämään paljon sisältöä.



Kuva 3. Lentokenttä.

Lentokenttä on lokaatio, joka on helppoiten tunnistettavissa siitä, että se on usein tietynmallinen rakennus, jonka luona nähdään lentokoneita. Kuvaan siis päätyi etualalle lentokone ja itse lentokenttää esittävä rakennus taustalle. Lentokonetta on lisäksi tuotu punaisen värin avulla esille, jotta se helpommin kiinnittäisi huomion. Lentokone on kuvan yksiköistä se, jonka huomaaminen on tärkeintä: ilman sitä kuvassa voisi olla melkein mikä tahansa rakennus. Vaikka lennonvalvontatornikin löytyy kuvasta, lentokoneen painottaminen tuntui turvallisemmalta ratkaisulta.

Osa sanoista, joista Sanalangan harjoituksiin tarvittiin visuaaliset representaatiot, olivat luonteeltaan sellaisia, ettei niiden toteutuksessa ollut mahdollista turvautua pragmaattisen tason ratkaisuihin, kuten kuvan kontekstin selkeämpään esille tuomiseen tai useiden erilaisten esimerkkien mukaan liittämiseen. Kuvassa 4 on esimerkkinä tästä kuvitukset savelle mudalle ja soralle, joiden pitäminen kuvan hierarkiassa huipulla loi haasteita.



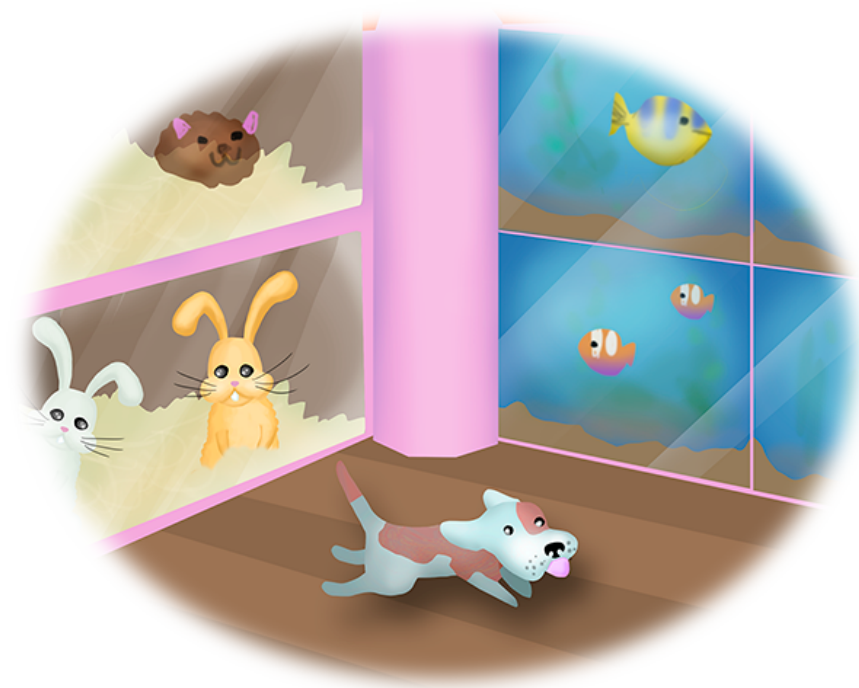
Kuva 4. Savi, muta ja sora.

Ylimääräisten elementtien tuominen mukaan kuviin olisi saattanut helposti viedä huomion kuvan tärkeimmältä sisällöltä. Esimerkiksi kumisaappaat kävelemässä mudan päällä voisivat saada kuvan näyttämään siltä, että se edustaa sadekeliä yleisesti tai että kuvan tarkoitus on viitata itse saappaisiin. Näissä tilanteissa tärkeintä oli hakea ratkaisuja syntaktisella tasolla eli värivalinnoilla, tekstuureilla ja muodoilla. Sora on pyritty tekemään hiekasta erottuvaksi lisäämällä yksityiskohtaisuutta ja teräviä kulmia. Sorakasasta pystyy erottamaan yksittäisten kivien muotoja.

11.2 Selkeys ja johdonmukaisuus

Kuvituksen selkeyteen ja ymmärrettävyyteen pyrkiminen oli työprosessin aikana jatkuvasti tärkeää. Jotta kuvat toimisivat yhtenäisenä kokonaisuutena, niiden sisältöä täytyi verrata keskenään, ja tarvittaessa tehdä muutoksia Selkokeskuksen suositusten mukaan. Yksi tärkeä kuvitukseen vaikuttava tekijä oli myös Sanalangan muu graafinen sisältö, jonka huomioiminen oli työssä välttämätöntä. Kuvitus toteutettiin värikkäällä piirrostyyllillä, koska se sopi hyvin pelin muuhun ilmeeseen.

Lemmikkikauppaa esittävä kuva 5 toimii esimerkkinä lokaatiosta, jonka kuvaaminen tuntui toimivan paremmin sisätiloista, toisin kuin esimerkiksi kuvassa 3 esiintyvä lentokenttä, jossa rakennus on kuvattu ulkoa. Lemmikkikaupan sisäpuolella on kaikki tärkeimmät vihjeet, joista käy ilmi kyseessä olevan lemmikkikauppa. Koska osissa lokaatiokuvista esiintyi jokin rakennus ulkopuolelta ja osassa rakennuksen sisätilat, kaikki lokaatiokuvat upotettiin ovaalinmuotoiseen kehykseen yhteneväisyyden vuoksi.



Kuva 5. Lemmikkikauppa

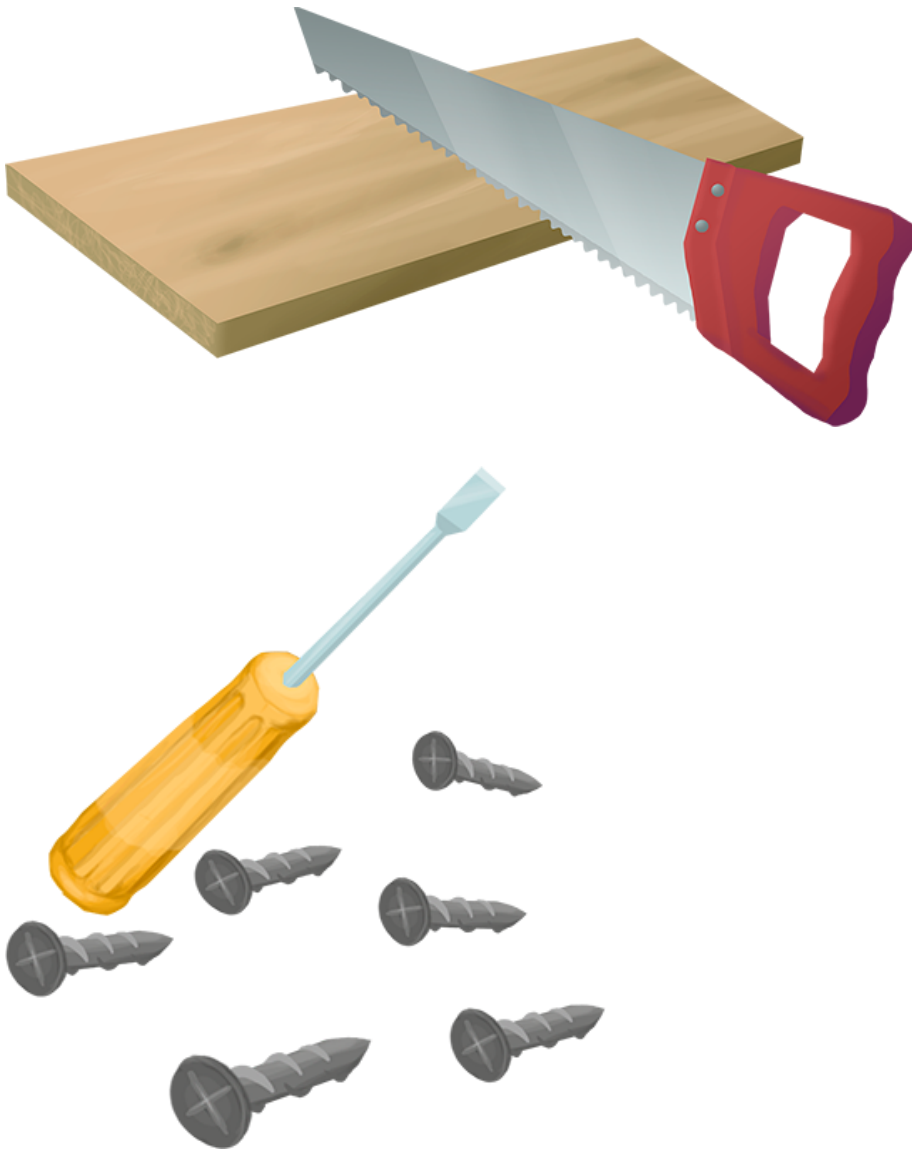
Kuvituksessa on pyritty johdonmukaisuuteen myös värin ja muotojen käytössä. Kun kuviin on täytynyt lisätä aurinko taivaalle, on käytetty samanlaista aurinkoa kuin aikaisemmissakin kuvissa. Kuvassa 6 näkyy kuitenkin esimerkki poikkeustilanteesta, jossa muun muassa värinkäytössä on poikettu johdonmukaisuuden periaatteesta. Ratkaisuun päädyttiin, jotta kuvista välittyisi selkeämmin, mitä vuorokaudenaikaa ne edustavat. Toisaalta esimerkiksi kuvan 6 kuvituskuviissa esiintyvät auringot ovat muodoltaan samat kuin kaikissa muissa kuvissa, joissa on näkyvissä aurinko.



Kuva 6. Aamu, Ilta ja Yö.

Tieto-osiossa mainitaan, että vaihtelevat kuvakoot ovat hyvä keino tehdä sisällöstä dynaamisempaa, jolloin lasten tarkkaavaisuus säilyy paremmin (Hall 2011, 113). Sanalangan kuvitusta tehdessä kuitenkin johdonmukaisuuteen pyrkiminen ja selkokuvien kriteerit johtivat siihen, ettei kuvakokoja ole vaihdeltu tarpeettomasti. Varsinkin tiettyjen sanaryhmien sisällä on toimittu päinvastoin. Esimerkiksi aiemmin mainittut hedelmät ja vihannekset ovat kuvattu aina keskenään johdonmukaisesti.

Ylimääräisten yksiköiden sisällyttäminen kuviin oli suunnitteluvaiheessa harkinnanvaraista. Kuvassa 7 näkyy esimerkki tilanteesta, jossa kuviin lisätyt lauta ja ruuvit eivät varsinaisesti ole osa sanoja, joita kuvat edustavat, mutta joiden liittäminen kuvaan antaa olennaisia vihjeitä esineestä, johon ne liittyvät. Ruuvimeisseli saattaa olla hankalampi tunnistaa ja voisi sekoittua esimerkiksi taltan kanssa, joten ruuvit ovat mukana tuomassa selkeyttä. Saha puolestaan on selkeämmän ja erikoisemman muotonsa vuoksi tunnistettavissa ilman ylimääräisiäkin vihjeitä, mutta lauta päätettiin lisätä, koska muita työkaluja esittävässä kuvissa oli myös mukana esineet, joihin kuvan työkalua käytetään.



Kuva 7. Saha ja ruuvimeisseli.

Esineet on pyritty myös näyttämään kuvissa kokonaan ja mahdollisimman oikeissa mittasuhteissa. Ruuvimeisseliä esittävässä kuvassa ruuvien kokoa päätettiin kuitenkin suurentaa hieman, jotta niiden yksityiskohdat näkyisivät selkeämmin.

Osa kuvituksen suunnittelun haasteista ei liittynyt siihen, miten jokin asia pitäisi kuvata, jotta se parhaiten edustaisi haluttua sanaa, vaan siihen, mitä sisältöä kuvassa tulisi olla, jotta kuvaa katsova yhdistäisi kuvan oikeaan sanaan. Kuvassa 8 on esimerkki ratkaisusta, jossa kuvaan on valittu joukko erilaisia leluja, jotta kuva edustaisi yleisempää käsitettä lelu, eikä esimerkiksi tarkemmin nukkea tai nallekarhua. Ratkaisu edustaa pragmaattisella tasolla tapahtuvaa tulkintaa, jossa kuvan yksiköt täytyy nähdä yhdessä ja tulkita kokonaisuutena.



Kuva 8. Leluja.

Yksi Sanalangan kuvituskuvien toteuttamisen haastavin osa liittyi kuvissa esitettävien käsitteiden tarkkuuteen. Kaikissa harjoituksissa ideaalitalanne olisi, että kuvien edustama käsite on mahdollisimman hyvin rajattu ja selkeä. Miten siis tehdä kuvissa ero yleiskäsitteen kuten *talo* ja sitä tarkemman alakäsitteen *koti* välille? Kuva 9 havainnollistaa, kuinka kuvitusta tehdessä on pyritty karsimaan epämääräisyyttä rajaamalla selkeästi puun eri osat, jotta jokaisen kuvan ymmärretään viittaavan vain yhteen tiettyyn osaan puusta. Rajausta ei kuitenkaan ole tehty niin tiukasti, ettei kuvasta enää erota, mitä se esittää. Esimerkiksi oksaa esittävään kuvaan on siksi liitetty mukaan myös hieman puun vartta sekä lehtiä. Tällaisia pragmaattisen tason kontekstia tarjoavia vihjeitä täytyi liittää kuvitukseen usein.



Kuva 9. Puun osia. Oksa ja varsi.

11.3 Houkuttelevuus

Kuvitusta suunnitellessa on yritetty huomioida varsinkin alaosioissa 11.1 ja 11.2 kuvailtuja ongelmia ja löytää niihin sopivia ratkaisuja. Tässä alaosiossa esitellään kuitenkin sellaisia kuvitukseen vaikuttaneita suunnitteluvalintoja, joiden tarkoitus on ollut tehdä kuvituksesta houkuttelevaa ja miellyttävän näköistä. Kyse ei enää ole siitä, tunnistetaanko kuvan esittämät asiat. Miellyttävyydellä on pyritty tukemaan käyttäjän motivaatiota ja harjoitteluun keskittymistä.

Kuvassa 10 on esillä pääsiäisnoita ja joulupukki. Hahmojen vaatteisiin on valittu kirkasta väriä ja hahmoille on annettu iloiset ilmeet tai ne on kuvattu dynaamisissa asennoissa, jotta ne olisivat kiinnostavia. Pääsiäisnoidasta on yritetty tehdä ystävällisen näköinen ja välttää uhkaavaa tai pelottavaa ulkonäköä. Kummankaan hahmon ympärille ei ole lisätty ylimääräisiä esineitä viemään huomiota toissijaisiin asioihin.



Kuva 10. Pääsiäisnoita ja joulupukki.

Kuvituksen houkuttelevuus tai mielenkiintoisuus oli toteutusvaiheessa haastavinta ottaa huomioon. Muiden valintojen (jotka liittyivät esimerkiksi yksiköiden sijoitteluun tai kokoon kuvassa) perustelu oli helpompaa, sillä niitä pystyi mitata helpommin kuin houkuttelevuutta.

Yllä käsiteltyjen kuvan sisällön ominaisuuksien kuten hahmojen ilmeiden tai asentojen lisäksi kuvitusta tehdessä turvauduttiin paljon värien käyttöön. Kuvitus käyttää kylläisiä ja kirkkaita värejä aina, kun sen käyttö ei häiritse kuvan sisällön hahmottamista. Esimerkiksi kun kuvan etualalla on jotakin tärkeää, taustalle ei ole lisätty räikeitä ja värikkäitä puita kilpailemaan huomiosta turhaan. Kuvan 5 lemmikkikaupan seinille valittiin iloinen väritys, jotta esimerkiksi mielikuvilta eläinlääkäristä vältyttäisiin. Kaloille on valittu kirkkaita värejä ja kuvan etualalle lisätty vapaana juokseva koira, jotta kuvasta välittyisi iloinen tunnelma. Nämä valinnat voitiin tehdä, koska kaupan eläimet nimenomaan olivat se asia, joka kuvassa on tärkeää huomata.

11.4 Vastaanottajan rooli

Kuvituksen suunnittelussa ja siihen liittyvässä teoriassa keskityttiin viestin lähettäjään (tässä tapauksessa kuvituksen tekijään) ja hänen toimintansa vaikutuksiin. Vastaanottajan

osuus viestin välittymiseen on kuitenkin myös merkityksellinen, vaikka siihen ei kuvittaja voi vaikuttaa samalla tavalla kuin omiin ratkaisuihinsa kuvitusta tehdessään.

Tekstin kirjoittaja pyrkii välittämään vastaanottajalle tietyn viestin, ja tekstissä usein onkin selkeästi havaittavissa se ensisijainen tulkinta, jota kirjoittaja tarjoaa vastaanottajalle. Vastaanottajan tulkinta voi kuitenkin poiketa tästä kirjoittajan haluamasta tulkinnasta. Syynä voi olla vastaanottaja, joka jostakin syystä, esimerkiksi ennakkoluuloista kirjoittajaa tai aiheetta kohtaan, tulkitsee tekstin sisällön poikkeavalla tavalla ja torjuu hänelle tarjotun tulkinnan. (Montgomery, Durant, Fabb, Furniss & Mills 2007, 187.) Myös vastaanottajan kyky havaita epäsuoria merkityksiä vaikuttaa kirjoittajan tarjoamasta tulkinnasta poikkeamiseen: teksti voi esimerkiksi sisältää sellaisia viittauksia muihin teksteihin tai muuhun ympäröivään kulttuuriin, joiden ymmärtäminen vaatii ylimääräistä tietämystä lukijalta (Montgomery ym. 2007, 175).

Samaa ajattelua voi soveltaa myös kuviin ja niiden vastaanottajaan. Kuvan katsojalla voi samalla lailla olla ennakkoasenteita kuvia tai kuvan tekijää kohtaan kuin kirjoitettua sisältöä tai kirjoittajaa. Katsoja ei aina ole kiinnostunut tarkastelemaan tarjottua sisältöä. Katsojan tietämättömyys voi vaikuttaa myös kuvan viestin tulkintaan. Jos kuvassa on sopimuksenvaraista symbolista tai kulttuuriin sidottua sisältöä, josta lukija ei ole tietoinen, kuvan viesti ei välity halutulla tavalla.

11.5 Lopuksi

Visuaalisen hierarkian pohtiminen ja sisällön selkeys nousivat tärkeimmiksi asiaksi kuvitusta tehdessä. Vaikka toissijaisemmaksi jäi se, kuinka dynaamista tai jännittävää kuvitus on, houkuttelevuuteen ja hauskuuteen kiinnitettiin huomiota myös.

Opinnäytetyössä on koottu teoriaa kuvittajan erilaisista keinoista, ja tätä teoriaa on pyritty hyödyntämään Sanalangan harjoitusten kuvitusta toteuttaessa. Sanalanka on kuitenkin mobiililaitteilla pelattava sovellus. Vaikka tätä opinnäytetyötä tehdessä harjoituksiin on suunniteltu vain liikkumattomia kuvia, joissa ei ole paljon interaktiivisuutta, voidaan kuitenkin pohtia myös, miten Sanalangan interaktiivisuutta ja esimerkiksi äänten käyttöä voitaisiin hyödyntää tulevaisuudessa.

Liikkuvalla kuvalla voitaisiin esittää esimerkiksi prosesseja tai toimintoja, joiden hahmottaminen liikkumattomassa kuvassa ei ole helppoa. Äänien lisääminen kuvien rinnalle voisi auttaa selkeyttämään kuvien sisältöä mutta myös lisätä tunnelmaa tai viihdyttävyyttä. Jos Sanalangan kuvituksen kehittämistä tutkisi lisää, nämä toistaiseksi hyödyntämättömät ominaisuudet tarjoaisivat kiinnostavan kohteen tutkittavaksi.

Lähteet

- Ahjopalo-Nieminen, T. 1999. Kuvittajan keinot. Jyväskylä: Kirjayhtymä.
- Bengtsson, N. 2002. Lastenkirjan yllättävät muodot. Bengtsson, N & Loivamaa, I (toim.). Kuvituksen monet muodot. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu. 25-44.
- Bradley, S. 2010. Dominance: Creating Focal Points In Your Design. Vanseo Design. <http://vanseodesign.com/web-design/dominance>. 11.1.2017.
- Bruhn, M & Dünkel, V. 2008. The Images as Cultural Technology. Elkins, J (toim.). Visual Literacy. New York: Routledge.
- Drew, J & Meyer S. 2008. Color Management, A Comprehensive Guide for Graphic Designers. Mies: Rotovision
- Goldsmith, E. 1984. Research into Illustration. An approach and a review. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hall, A. 2011. Illustration. Lontoo: Lauren King Publishing Ltd.
- Hatva, A. 1993. Kuvittaminen. Helsinki: Rakennustieto Oy.
- Hatva, A. 2009. Merkityksen välittäminen kuvan avulla. Tampereen Yliopisto. Tiedotusoppi. Väitöskirja. <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-7837-6>. 10.1.2017.
- Hoffman, A. 2001. Graphic Design Manual: Principles and Practice. Pennsylvania: Braun Publish, Csi.
- Houston, G. 2016. Illustration That Works. New York: Monacelli Studio.
- Korhonen, V. 2016. Ideasta teokseksi, ponnahduslauta suomalaisen lastenkirjallisuuden maailmaan. Karelia-ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201603233482>. 10.1.2017.
- Lahtinen, M. 2013. Lasten satukirjan kirjoittaminen ja kuvittaminen. Karelia-ammattikorkeakoulu. Muotoilun koulutusohjelma. Opinnäytetyö. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2013052811354>. 10.1.2017.
- Launis, M. 2001. Kuvituksen tutkimus, taiteen funktio ja identiteetti. Rättyä, K & Raussi, R (toim.). Tutkiva katse kuvakirjaan. Tampere: Suomen nuorisokirjallisuuden instituutti. 57-78.
- Marks, T., MINE, Origin & Sutton, T. 2009. Color Harmony Compendium. Massachusetts: Rockport Publishers Inc.
- Medley, S. 2012. The Picture in Design. Illinois: Common Ground.
- Merriam-Webster 2017. Definition of Image. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/image>. 23.4.2017.
- Montgomery, M., Durant, A., Fabb, N., Furniss, T. & Mills, S. 2007. Ways of Reading, advanced reading skills for students of English literature. Oxfordshire: Routledge.
- Petterson, R. 2015, Graphic Design. International Institute for Information Design. <http://www.iiid.net/PublicLibrary/Petterson-Rune-ID4-Graphic-Design.pdf>. 11.1.2017.
- Piaget, J. 1988. Lapsi maailmansa rakentajana. Juva: WSOY.
- Schlatter, T & Levinson, D. 2013. Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications. Massachusetts: Morgan Kaufmann cop.
- Selkokeskus 2015. Selkokielen taustaa. <http://selkokeskus.fi/selkokieli/maaritelma>. 20.3.2017.
- Selkokeskus 2016. Selkokuva. <http://selkokeskus.fi/selkokieli/selkojulkaisun-ulkoasu/selkokuvat-2>. 20.3.2017.
- Soininen, T. 2015. Kahdesta kolmeksi – Pieni matka äitiyteen vihkosen kuvitus ja toteutus. Karelia-ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201501161368>. 10.1.2017.

- Suojala, M. 2002. Portti kirjallisuuteen - Kuvakirjat varhaiskasvatukseen. Bengtsson, N & Loivamaa, I (toim.). Kuvituksen monet muodot. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu. 121-129.
- Tarasti, E. 1996. Johdatusta semiotikkaan, esseitä taiteen ja kulttuurin merkkijärjestelmistä Helsinki: Gaudeamus.
- Tikoteekki 2014. Kuvat kommunikoinnissa. <http://papunet.net/tietoa/oppaat>. 20.3.2017.
- Toivanen, A. 2015. Kuviutus. www.graafinen.com. <http://www.graafinen.com/kuviutus/kuviutus>. 12.01.2017.
- Vetola, M. 2016. Kuviutus lastenkirjaan. Karelia-ammattikorkeakoulu. Muotoilun koulutusohjelma. Opinnäytetyö. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201603032832>. 10.1.2017.