

Kõrgem Kunstikool Pallas

Meediadisaini Osakond

Lasteraamatu “Eneseloom” illustreerimine

Lõputöö

Helen Marie Välja

Juhendajad: Raivo Kelomees ja

Liisa Kruusamägi

Konsultant: Peep Pedmanson

Tartu

2024

SISUKORD

SISUKORD	2
SISSEJUHATUS	4
1. ILLUSTRATSIOON	6
1.1. Lasteraamatute tähtsus.....	7
1.2. Visuaalne jutustus.....	8
2. PRAKTILINE OSA: ETAPID RAAMATU VALMIMISEL	10
2.1. Muinasjutu loomise idee.....	10
2.2. Loo “Eneseloom” analüüs.....	10
2.2. Sihtrühma määramine.....	11
2.2.1. Sihtrühma määramine vanuserühmadeks.....	12
2.3. Inspiratsiooni kogumine.....	13
2.5. <i>Moodboard</i>	14
2.6. Trükimaterjalide valik.....	14
2.7. Raamatu kujundus.....	15
2.7.1. Lehekülje paigutus.....	15
2.7.2. Tüpopograafia.....	15
2.8. Illustratsioonide loomise protsess.....	16
2.9. Tulemus.....	17
KOKKUVÕTE	18
SUMMARY	19
KASUTATUD KIRJANDUS	20
LISAD	21
Lisa 1. Algsed karakteri visandid	21
Lisa 2. Lehekülg raamatust “Fiabe, fulmini, bellezza”	22
Lisa 3. <i>Moodboard</i>	23
Lisa 4. Raamatu marginaalid	24
Lisa 5. Lehe paigutus plaani visand	25
Lisa 6. Kasutatud fondid	26

Lisa 7. Värvipalett.....	27
Lisa 8. Kasutatud pintslid.....	28
Lisa 8. Illustratsiooni visandid.....	29
Lisa 10. Foto raamatu kaanekujundusest.....	30
Lisa 11. Foto raamatust.....	31

SISSEJUHATUS

Algne põhjus, miks valisin teemaks lasteraamatu illustreerimise, oli minu hea tuttav kirjutanud loo, mis põhineb minu karakteri visanditel. Lõputöö raames on see hea võimalus süvitsi minna ja avastada rohkem lasteraamatute illustreerimise maailma.

Vastupidiselt nende üldisele kategoriseerimisele lasteraamatutena pakuvad pildiraamatud meelelahutust laiale lugejaskonnale, sealhulgas neile, kes veel lugeda ei oska, alates varajasest east kuni täiskasvanuikka. (Hladikova 2014) Nende võime inspireerida on lai. Lasteraamatute illustreerimine pakub illustraatoritele ka rohkem loomingulist vabadust, võimaldades kasutada mitmekesisist kunstilist keelt ja visuaalset stiili. Kuid samal ajal on oluline tagada teksti ja pildi kooskõla, mis on oluline element, mõjutades laste lugemiskogemust ja arusaamist tekstist. (Salisbury ja Styles 2013)

Lõputöö teoreetilises osas uurin illustratsiooni tähendust ja ajalugu ning selle maine muutumist sajandite jooksul. Alles 21. sajandi teisel kümnendil paranes illustratsiooni maine märkimisväärselt, kuna nii avalikkuses kui ka akadeemilistes ringkondades hakati tunnustama lasteraamatute illustreerimise kunsti potentsiaali. (Salisbury 2022). Samuti käsitlen lasteraamatute vajadust ja nende lugemise mõju kasvavale lapsele. Viimane uuritav teema on visuaalne jutustus lasteraamatu kontekstis, mis hõlmab illustratsioonide kasutamist loo edasiandmiseks ja emotsioonide väljendamiseks.

Lõputöö teises osas keskendun praktilisele poolele, kus kirjeldan etappe, mis on olulised raamatu loomisel. Analüüsin lasteraamatu "Eneseloom" loomist ja inspiratsiooni allikaid. Lugu räägib tüdrukust nimega Mai ja tema ustavast korgi koerast, kes asub seiklusrikkale teekonnale, et päästa oma omanik eneselooma eest. Teel kohtub Corgi mitmete värvikate tegelastega, kes teda aitavad. Kuid teekonnal avastab ta, et vastus, kuidas Maid aidata, on palju lähemal kui esialgu arvatud - tihti minnakse vastuseid otsima kaugele, kuid need võivad olla samas, kus oleme pärit. Loo analüüsimisega määratlen lasteraamatu sihtrühma, mis on oluline osa raamatu loomisel. Antud raamatu puhul on sihtrühmaks 6-10-aastased lapsed.

Kirjeldan ka, kust leidsin inspiratsiooni raamatu kujundamiseks ja illustratsioonide loomiseks. Selleks tegin turu-uuringut ja külastasin raamatupoode, et vaadata müügil olevaid lasteraamatuid. Koostas *moodboardi*, mis andis hea juhise, kuidas projekti käigus oma tööd struktureerida. *Moodboard* võib olla tõhus vahend oma ideede visuaalseks väljendamiseks ilma tehnilist kõnepruuki kasutamata, eriti neile, kes disaini või kunsti alal alles alustavad.

Lõpuks käsitlen trükimaterjali valikut, antud raamatu kujundus valikutest, ning illustratsioonide loomise protsessi. Valminud pildid on digi-illustratsioonid, kirjeldan tehnikaid kuidas pildid on loodud sealhulgas valitud värvipaletti, mille kasutus loob suuresti raamatu üldise atmosfääri ning loob piltidele ühtsema stiili ja erinevate pintslite kasutust.

1. ILLUSTRATSIION

Illustratsiooni definitsioon: “töötav kunst” mis visuaalselt kommunikeerib konteksti publikule. (Male 2014)

Illustratsioon on olemas olnud juba sajandeid, kuid alles hiljuti hakatud tunnustama kui eraldiseisvat disipliini. Kuid siiani on põlatud osade kaunite kunsti harrastajate poolt, just kommertsliku kasutuse poole pärast. Kui visuaalne keel ja meedium, aastate jooksul oli illustratsioonil palju lahtisi ja erinevaid kirjeldusi, maalimisest, graveeringust, kommertskunstist, koomiksitest, piltidest raamatutes ja joonistusest. Tihti aetakse segamini teiste disipliinidega, kõige rohkem graafilise disaini ja kaunite kunstidega, kuna tihti peale nende vahelised piirid on hägusad. Kuid on üks märkimisväärne tunnusjoon ja “raison d’etre”. Illustratsioon kommunikeerib spetsiifilist kontekstuaalset sõnumit publikule. Selle alustala on loodud objektiivses vajaduses, mille on loodud illustraator või klient konkreetse ülesande lahendamiseks. (Male 2014)

Traditsiooniliselt nähti illustratsiooni kui kirjaliku sisu täiendamist, eriti tehnilistes ja informatiivsetes valdkondades. Siiski, kuna illustratsioon ja kõrgkunst hakkasid 20. sajandi teisel poolel lahknema, pöördusid paljud kunstnikud visuaal töö poole. See muutus rõhutas illustratsiooni rolli kontseptsioonide visuaalsel edastamisel. (Salisbury, 2022)

Enne trükikunsti teket löid kunstnikud valgustatud käsikirju, nähes oma tegevust ühtse loomisena. Siiski, trükkimise ajastul omistati raamatud tavaliselt kirjanikule ja illustraatorile eraldi krediiti. Siiski, visuaalsete tekstide ilmumisega, eriti pildiraamatute valdkonnas, on see piir hägustunud. Kaasaegse pildiraamatu loomisel töötavad kunstnikud ja kirjanikud sageli koos kaasautoritega, (Salisbury, 2022)

Illustratsiooni üldine seisund kunstivormina on aastate jooksul kõikunud, liikudes kord moest välja ja siis jälle moodi. Kogu 19. ja 20. sajandi lõpust ning 21. sajandisse ulatuval perioodil on toimetajad esitanud varieeruvaid teemasid, kõikudes "illustratsiooni lõpust" mõne aasta pärast "illustratsiooni tagasitulekuni", et siis jälle peagi küsida "Kas meil on vaja illustratsiooni?" Üks madalamaid punkte oli ilmselt periood umbes 20. sajandi lõpust ja 21. sajandi algusest, mil kiindumus tehnoloogiatesse nagu Photoshop, Illustrator ja muud sarnased rakendused seadsid küsimuse alla joonistamise vajaduse või rolli illustratsiooni kontekstis. Alguses arvasid paljud graafilised disainerid, et nad saavad illustraatori rolli täita digitaalselt fotode importimise, muutmise ja kollaažimisega. Ajalehed ja ajakirjad olid kiiresti selliste töödega üle uputatud. Hoiakud illustratsioonis, eriti traditsioonilistes mediakanalites,

muutusid negatiivseks ja ülbitsevaks. Vähemalt selle aja juhtiv visuaalse kommunikatsiooni ajakiri teatas avalikult, et ei kavatse enam oma lehekülgedel illustratsioone kajastada. (Salisbury 2020)

21. sajandi teise aastakümne alguseks oli nii avalikkuses kui ka akadeemilistes ringkondades teadvustatud laste pildiraamatute kunsti potentsiaali laienemist. Kuid oli ilmne, et füüsiline raamat vajab digitaalse lugemisega konkureerimiseks tõhustamist, kuid see eeldaks peamiselt suuremat keskendumist disainile ja tootmisele - määrates raamatu territooriumi mitte ainult informatsiooni edastajana, vaid ka haptika, füüsilise ja üldise esteetilise kogemusena. Seega võib öelda, et leiame end taas raamatu illustratsiooni ja kujunduse "kuldse ajastu" keskel. (Salisbury 2020)

1.1. Lasteraamatute tähtsus

Vastupidiselt nende üldisele kategoriseerimisele lasteraamatutena, pakuvad pildiraamatud meelelahutust laiale lugejaskonnale ning paljudel juhtudel isegi neile, kes veel lugeda ei oska, alates varajasest east kuni täiskasvanuikka ja edasi. Nende võime inspireerida on lai. Pildiraamatud ja nende illustratsioonid "suudavad haarata lapsed kogu eluks lugemise armastusesse" (Reading Is Fundamental, 2010). See on oluline nende edasise arengu ja nende keskendumisvõimele koolis ja seejärel hiljem elus hästi hakkama saada, sest igale inimesele vajaliku teabe hulk, et olla edukas igas karjääriharus, suureneb pidevalt. (Hladikova 2014).

Pildiraamatud nõuavad lastelt teatavat interaktsiooni; vähemalt peavad nad lehekülgi keerama. See trennib lapse keskendumisvõimet ja seeläbi võib pikendada tema tähelepanuvõimet. Teine kasu on lapse mälu arendamine. Pildiraamatud on üles ehitatud piltide järjestusena, pildid seovad lehekülgi omavahel. Järjestus koosneb tavaliselt nii visuaalsetest kui ka verbaalsetest elementidest ning moodustab sageli teatud mustrit raamatus. (Hladikova 2014)

Viimane, kuid mitte vähem tähtis põhjus pildiraamatute lugemiseks on võib-olla kõige olulisem. Enamik edukamaid lasteraamatuid on loodud selleks, et meelt lahutada, rõõmu pakkuda ja lapse kujutlusvõimet kasutada. See pakub rõõmu ja meelelahutust, mis mitte ainult ei näita lastele, et aktiivne lugejaks hakkamine on lõbus, vaid ühendab ka põlvkondi ja inimesi üldiselt nende kaasahaaravate lugude, kogemuste ja koos veedetud väärtusliku aja jagamise kaudu. Anita Silvey väidab, et lasteraamatud on sageli seotud rohkem kui lihtsalt nende lugude, hämmastavate uute maailmade või meeldejäävate tegelastega; veelgi olulisem on, et need on seotud inimestega, keda noor lugeja oma lapsepõlves tundis ja armastas

(Library of Congress, 2010). Pildiraamatute jagamine teistega annab lastele armastuse ja turvalisuse tunde, mis on nende noores eas äärmiselt olulised. (Hladikova 2014)

1.2. Visuaalne jutustus

Visuaalne jutustus lasteraamatu kontekstis hõlmab illustratsioonide kasutamist loo edasiandmiseks ja emotsioonide väljendamiseks. See kujutab endast olulist elementi, mis mõjutab laste lugemiskogemust ja arusaamist tekstist. Enamikul juhtudel pakub illustratsioon visuaalset kaaslast sõnadele, kutsudes esile või toetades kujutlusvõimet, eesmärgiga suurendada raamatu üldist kogemust. (Salisbury ja Styles 2013)

Nagu teadlased, kunstnikud ja lapsed on avastanud, on sõna ja pildi suhte olemus selgelt see, mis määrab, kas pildiraamat on hea, halb või ükskõikne. Suurepärase kunsti võib imetleda, kuid kui sõnad ei suhtle piltidega huvitaval viisil, ei saa kogu raamat olla edukas. Teisalt võib kirjalik tekst olla suurepärase, kuid kui pildid on igavad, jääb üldine efekt keskpäraseks. (Salisbury ja Styles 2013)

Illustratsioonide võime on väljendada emotsioone. Näoilmed, žestid ja visuaalne kompositsioon on võimsad vahendid emotsionaalse sideme loomisel lugeja ja teksti vahel. Hästi kujutatud emotsioonid võivad suurendada lugeja kaasatust ning süvendada nende emotsionaalset kogemust. (Bang 2000)

Samuti on oluline rõhutada illustratsioonide rolli keskkonna ja tegelaste loomisel. Pildid aitavad luua raamatus toimuva maailma, olles olulised keskkonna kirjeldamisel ja tegelaste iseloomustamisel. Lasteraamatute puhul võib visuaalne mitmekesisus ja loominguline lähenemine pakkuda lastele rikkalikku kogemust ning stimuleerida nende kujutlusvõimet ja loovust. (Bang 2000)

Pildiraamatu kunst, nii kaanel kui ka seespool, loob esimese ja teise mulje potentsiaalsele lugejale ja ostjale ning on seetõttu selle müügiedukuse seisukohast oluline. Tori Sloat (2013) lisab siiski, et kuigi "illustratsioonid võivad raamatut alguses müüa kuid selle pika eluea tagamiseks, peab raamat toetuma loole ja üldisest lugemiskogemusest." See side raamatu visuaalsete ja kirjalike osade vahel on tõeline võti selle püsivale edule. Selle seose saamiseks peab illustraator järgima autori kirjalikku sõna, kuid lisama ka oma isiksuse, vaate, huumori ja arusaamise loole. (Hladikova 2014)

Kokkuvõttes võib öelda, et visuaalne jutustus on oluline osa lasteraamatutest, mis täiendab teksti ja aitab luua rikkalikku lugemiskogemust. Tänu hästi kujundatud

illustratsioonidele saavad lapsed paremini mõista lugusid, kogeda emotsioone ning sukelduda raamatus toimuvatesse maailmadesse.

2. PRAKTILINE OSA: ETAPID RAAMATU VALMIMISEL

Antud peatükk on pühendatud raamatu “Eneseloom” praktilise osale. Kus kirjeldan raamatu loomise ideed ja analüüsin lugu. Toon välja lasteraamatu vanuserühmadest. Kust leidsin inspiratsiooni raamatu kujundamise ja illustratsioonidele, ning milline näeb välja selle protsessi.

2.1. Muinasjutu loomise idee

Raamatu teksti autor Maria Mikirtumova on iseseisva kunstnikuna tegutsev tuttav, kellel on taust filoloogias ning oli inspireeritud minu karakteri visanditest (vt lisa 1.). Need visandid, millest lähtuvalt tekkis idee lühijuttu kirjutamiseks ja olid oluliseks alguspunktiks raamatu loomisel.

Raamatu teksti inspiratsioon on saadud teksti autori lapsepõlves loetud muinasjuttudest ning alateadlikult konstrueeritud arusaamast muinasjutu kangelase teekonnast. Mõned karakteri visandid, eriti Kabaree-Konn, esitlesid selgelt ja koheselt arusaadavat karakterit, mille erksad isiksused püüdsid vaataja tähelepanu. Teised tegelased, näiteks hunt või tundmatuse hirv, kandsid endas sügavamaid ja tumedamaid psüühilisi aspekte, mis peegeldasid minu sisemist maailma. See mitmekesisus karakterite vahel aitas kaasa raamatu mitmekülgsusele ning pakkus lugejatele erinevaid emotsionaalseid ja intellektuaalseid kogemusi. Need hämarad joonistused toovad esile müstilisuse tunde, viidates millegi tavalisest kaugemale ulatuvale. Samuti on inspiratsiooni saadud Eesti folkloorist ja "Rehepapp" raamatust. Metsas toimuvad müsteeriumid, kuigi mitte otseselt kurjad, kannavad endas sügavat melanhooliat ja mineviku koormat. See kujutab endast kultuurilist ja psühholoogilist sügavust, mis on seotud nii üksikisiku kui ka ühiskonna ajaloo ja mälestustega ning pakub lugejatele võimalust avastada erinevaid tähenduskihte.

Raamatu lugu aitas edasi arendada Peep Pedmanson, kes on töötanud režissööri ja stsenaaristina ning tõi välja olulisi punkte, et lugu oleks terviklikum.

2.2. Loo “Eneseloom” analüüs

Lugu jutustab truu koera Corgi silmade läbi, kes reisib läbi oma omaniku Mai maailma, et päästa teda eneselooma küüsis. Eneseloom, mis on hundi kujutis, esindab Mai hirme ja viha, mis võtab üle Mai sisemaailma. Need emotsioonid lahutavad teda iseendast ja nendega toimetulekuks vajab ta kellegi abi. Hunt ei ole hea ega halb, vaid Mai sisemaailma tule. Hunt ka aitab Corgit, öeldes, et Mai aitamiseks peab ta leidma Peo Varese, kes suudab ainukesena päästa Mai. Selleks suundub Corgi tema leidmiseks teekonnale.

Raamatu maailm, mis on loodud Mai mälestustest ja kujunditest, on võti tema praeguse olukorra mõistmiseks. Corgile, kes on Maiga kõike seda läbi elanud, on kõik tuttav. Lugejale aga avanevad tegelased järk-järgult. Algusest peale ei mõista Corgi Peo-Varesest midagi ja seega loodab teda leida sealt, kus teda tegelikult pole. Tegelased, keda ta kohtub, sümboliseerivad suuresti Mai suhteid iseenda ja lähedastega. Konn esindab tema vanaema, maasikad on tema ja ta õde, teel olev üksildane poiss on Mai ise, kanad on hirmud. Hirve kuvand sümboliseerib midagi intiimset, sügavamalt ja intuiitivset, midagi kaugest lapsepõlvest, millele ta toetub. Lõpuks leiabki Corgi varese pärismaailmast, sest sealt see pärineb. Vares oli Mai lemmik kaisuloom, mille Mai õde oli ära peitnud.

Leides Peo-Varese toob Corgi Maile tagasi lapsepõlve kaotatud tunde, selle enesetunde, mille ta on kaotanud pahameele ja välismaailma teadlikkuse tõttu. Vares toob tagasi mälestusi, kuidas Mai armastas joonistada koos oma lemmik kaisuloomaga. Mai alustab joonistusega, mis ei ole päris sublimatsioon, vaid midagi enam. See on tema tagasipöördumine lapsepõlve, uue maailmade loomise mängu kaudu, mis on lastele nii omane ja täiskasvanutele nii raske. Mai sisemaailm ei saa olla see koht, kus seda varest hoitakse, sest vares on alati temaga, osana temast, puudutava jõuna, mida saab hoida lemmikmänguasjas.

Kui Mai leiab iseenda, saab ta aru, et peab päästma ka oma õe, sest on tõenäoliselt ka tema eksinud, vastasel juhul ei oleks ta nii vihane. Puudu oli vaid aususest. Tihti peale läheme otsime vastuseid kuskilt kaugelt, kuid tegelikkuses leiame need palju lähemalt, kui oskame arvata. Lõpuks selgub, et Corgi kui Mai kaitsja, suutis ta päästa. Või päästis ta end ise varest meelde tuletades?

2.2. Sihtrühma määramine

Nagu igal müüdaval tootel on oluline määrata sihtrühm, sama kehtib ka see raamatutel. Nagu kasvab laps, kasvab ka lapse lugemisvõimekus ja tähelepanuvõime. Kui raamat on liiga kerge

siis see ei aita kaasa lapse arengule ja kui on liiga keeruline siis on võib lapsel huvi lugemise vastu üldse ära kaduda. Nooremad lapsed vajavad rohkem pilte, et tekstist paremini aru saada ja vanemad lapsed peaksid hakkama saama vähemaste piltidega.

Lasteraamatutel on määrata kindel vanuserühm. Nagu kasvab laps areneb ka nende arusaam ja huumor.

Kõik vanemad peaksid teadma, milline raamat on nende lapsele parim. Kui raamat on liiga lihtne, ei õpi laps midagi uut. Kui lapsel on sellest raske aru saada, ei pruugi ta soovida seda lugeda. Väiksemad lapsed vajavad rohkete piltidega raamatuid, see aitab mõista. Vanemad lapsed peaksid suutma lugeda väga väheste piltidega raamatut. Lapsed vajavad midagi, mis pole liiga raske, kuid mis poleks ka liiga lihtne. Selle jaoks on oluline silmas pidama laste vanuserühma.

2.2.1. Sihtrühma määramine vanuserühmadeks

Tundliku ja sobiva visuaalse käsitlemisega, näiteks otsekoheuse majandamisega, on oluline arvestada sihtrühma vajadustega. See toob esile vajaduse mõista oma antud publikut. Nende põhitõdede täielikuks mõistmiseks võib olla otstarbekas uurida erinevaid vanuserühmi ja nende vanuserühmadele seotud väljaannete ülevaadet. (Ferreira 2020)

1. **6 kuu–2 aastased:** Selles vanuserühmas on kasutuses tahvliraamatud, mis on tugevate lehtedega ja on kaetud värviliste illustratsioonidega. Raamatud on lühikesed (umbes 12 kuni 16 lehekülge) ja sõnade arvult umbes 200 beebidele ja 500 väikelastele. Raamatud käsitlevad faktipõhist informatsiooni illustratsiooni ja tekstiga (tihtipeale üksik sõnaliselt). Levinud käsitlused on kujundid, kehaosad, värvid, ruumilised suhted, loendamine, tähestik, vastandid ja loomad. (Ferreira 2020)
2. **2–5 aastased:** Selles vanuserühmas keskenduvad raamatud sageli lihtsatele sõnumitele, tekstiloomele ja värvilistele piltidele. Pildiraamatud on kuni 32 lehekülge ja on palju üle lehe värvilisi joonistusi (tihtipeale igal lehel) Need raamatud aitavad arendada keeleoskust, loovust ja kujutlusvõimet. Need raamatud võivad sisaldada lõbusaid lugusid, mis õpetavad sotsiaalseid oskusi, nagu sõprussuhted, koostöö ja emotsioonide väljendamine.

3. **6–9 aastased:** Selles vanuserühmas raamatud pakuvad juba pikemaid lugusid ja rohkem teksti, samuti võivad need sisaldada keerukamaid teemasid ja karaktereid. Need raamatud võivad olla nii õpetlikud kui ka meelelahutuslikud ning aitavad lastel arendada lugemisoskust ja loovust. (Ferreira 2020)
- 4.
5. **8–12-aastased:** Selles vanuserühmas hakkavad lapsed huvi tundma erinevate žanride vastu, nagu seiklus-, fantaasia- ja ulmeromaanid. Lasteraamatud võivad olla pikemad ja keerukamad ning sageli käsitlevad need sõprust, eneseavastamist ja eneseväärtustamist. (Ferreira 2020)
- 6.
7. **üle 12-aastased:** Noorukitele suunatud raamatud hõlmavad laia valikut teemasid, alates suhetest ja identiteedist kuni sotsiaalsete ja kultuuriliste küsimusteni. Lasteraamatud võivad pakkuda noorukitele tuge ja lohutust ning aidata neil paremini mõista enda ja ümbritseva maailma keerukust. (Ferreira 2020)

Antud lõputöös käsitletud raamat “Eneseloom” sobiks oma loo pikkuse ja teemaga 6-9 aastastele.

2.3. Inspiratsiooni kogumine

Raamatu loomisel on oluline teha turu-uuringut ja vaadata, millised raamatud on hetkel müügil. Selleks külastasin raamatupoode ja uurisin ka internetist, mida on hiljuti välja antud. Füüsilisel kujul raamatuid uurides saab parema arusaama raamatust, kuna need on mõeldud just sellisel kujul kasutamiseks. Eestis on lasteraamatute turg suhteliselt väike, kuna elanikkond on väike ja ostjaid on vähem. Seetõttu on suurem osa lasteraamatute autoritest Eestis pärit ning väiksema konkurentsi tõttu ei võeta kujunduses nii suuri riske kui välismaal. Kui on soovi saada täpsemat ülevaadet lasteraamatu illustratsiooni valdkonnas toimuvast, on soovitatav külastada Itaalias igal aastal toimuvat Bologna lasteraamatu messi. Seal on esindatud lasteraamatud riikide kaupa üle kogu maailma.

Sellepärast tegin ka otsingut inspiratsiooni jaoks internetist. Üks raamatutest, mis jäi silma, oli Itaalia lasteraamat “Fiabe, fulmini, bellezza” (vt lisa 2.). Kus on kasutatud kaasahaaravat pildi paigutust ning illustratsioonides on tekstuure mis loob mõnusat atmosfääri ja jätab linooltrüki mulje.

Interneti otsinguga koostasid ka digitaalse *moodboard*'i, et oleks kergem panna paika raamatu üleüldise meeleolu ja stiili.

2.5. Moodboard

Moodboard on füüsiline või digitaalne kollaaž mis organiseerib pildid, materjalid, tekst ja muid disaini elemente, formaat tõlgendab valmis töö stiili. Vahel ka nimetatud inspiratsiooni tahvliks. *Moodboard* on visuaalne inspiratsioon. Mis annab hea juhise, kuidas projekti käigus oma tööd tugineda. See võib olla tõhus vahend oma ideede visuaalseks väljendamiseks ilma tehnilist kõnepruuki kasutamata, eriti neile kes disaini alal alles alustavad. Projekti lähtepunktina saab seda projekti kõigis etappides edasi arendada, et jälgida projekti eesmärke.

Koostasid digitaalse *moodboard*'i (vt lisa 3.), kogudes inspiratsiooni internetis. Moodboardi koostades jälgisin kolme aspekti:

1. illustratsiooni stiil;
2. teksti ja pildi asetus;
3. värvi valik.

2.6. Trükimaterjalide valik

Füüsilise raamatu loomises on oluline trükimaterjalide valikul on oluline roll raamatu esinduslikkuses, vastupidavuses ja visuaalses atraktiivsuses. Õigeid materjale valides saab tagada raamatu kvaliteedi ja kasutajakogemuse vastavuse autori või kirjastaja visioonile.

On 4 peamist aspekti mis materjali valikul silmas pidasin:

1. Paberi tüüp: paberit on erinevaid liike põhiliselt kaheks näiteks katmata ja kaetud (gloss või matte). Katmata paber on hea lugemiseks, kuna see ei peegelda valgust, samas kui kaetud paber võib olla sobivam piltide ja illustratsioonide jaoks. Raamatu jaoks valisin kaetud matt paberi, et illustratsioonide värv ja kvaliteet säiliks.
2. Kattematerjal: on oluline kaante tegemisel, mis mõjutab nii raamatute välimust kui ka vastupidavust. Mis tõttu valisin kattematerjaliks kõvad kaaned, just selle vastupidavuse tõttu, kuna lapsed on tihtipeale hooletud oma asjadega.
3. Viimistlus: Kaantele on võimalik valida 3 põh erinevat lamineerimis viimistlust: läikiv, matt või *soft touch*.

4. Trükkimine: raamatu trükis on valida kas offset või digitrüki vahel. Ofsettrükk on sageli kasutatav suuremate tiraažide puhul, kuna see on kuluefektiivsem suurte koguste puhul ja tagab kõrge kvaliteedi. Digitrükk sobib väiksemate tiraažide jaoks.

2.7. Raamatu kujundus

Lasteraamatutel saab raamatu formaadiga kõige rohkem mängida, on kasutatakse ruudust kuni kohandatud kujuga, näiteks endal on lapsepõlvest on mees kuidas mul oli raamat mis oli käekoti kujuline. Antud raamatu formaadiks valisin küll A5, kuna tekstil on sama suur rõhk kui piltidel, ning on universaalne formaat mida on lugedes hea käes hoida.

Oluline osa raamatu kujunduses on teksti marginaalid, lehe all poole peaks alati kõige rohkem ruumi jätta kuna on vaja mahutada lehekülje number, samuti tuleb ruumi jätta lehe sise äärde, füüsilisel aspektil trükitud raamatul kaarduvad seesmised lehed ja ka selle pärast on mõistlik jätta tekstile lisaruumi. (vt lisa 4.)

2.7.1 Lehekülje paigutus

Kui vaadata on raamatutes üldjuhul on tekst ja pilt eraldatud. Kuid Illustratsioonid oleksid justkui interkatiivsed, tekst ja pilt oleksid segatud. Mis lisab pildile dünaamilisust ja teeb raamatu tervik pildi ühtsemaks. Koostasin raamatu illustratsioonide lehe paigutus plaani (vt lisa 5.), et kuidas pilt ja tekst omavahel kokku sobiksid, ning ka lihtsustaks illustratsioonide mustandite tegevust ja üleüldist protsessi mida tahta piltidel kujutada.

2.7.2 Tüpoograafia

Tegu on täna päevase muinasjutuga, selleks ka laenasin elemente traditsioonilisest muinasjutu raamatu kujundusest nagu suurendatud peatüki initials täht. Pealkirja fondiks otsisin volavat ja omapärast fonto (vt lisa 6.) , mis läheks ka kokku loos oleva eneselooma tegelase suitsuga, kuid oleks ikkagi lihtsustatud. Sisu teksti fondiks otsisin fonte mis oleks kerge lugeda aga oleks ka moderne, selleks siis valisin Futura, kuna sobis ülejäänud raamatu tervikpildiga

2.8. Illustratsioonide loomise protsess

Värvipalett mõjutab suuresti üleüldise raamatu atmosfääri lugejale. Tihtipeale on illustraatorile see tunnetuslik protsess, mis oleks loole sobilik värvivalik. Tihti valitakse kindel valik värve mida kasutatakse terve raamatu vältel

Kuigi lasteraamatute värvi palett on tihti peale on erksate värvidega, et püüda tähelepanu. Võtsin selles osas otsuse võtta kasutusele kahe värvi paletti, mis ühtlustab raamatu stiili koheselt. Illustratsioonide värvipalettiks (vt lisa 7.) valisin sinise ja kollase. Sinine sümboliseerib peategelase Mai melanhoolset ja eksinud hingemaailma, corgi ja tema teekonnal kohatud tegelased oleksid kollased, ja oleks sümboolne teed paremuse poole, justkui valgus tunneli lõpus.

Illustratsioonide tegemiseks kasutasin digitaalse joonistus rakendust Procreate'i. See lihtsustab loomisprotsessi, kui on vaja midagi muuta. Tegin ka katsetusi traditsioonilises vormis piltide loomist, kuid isiklikult võtaks ajaliselt kauem ja seetõttu lõpuks otsustasin digi-illustratsiooni kasuks. Illustratsioonide loomiselvältisin täiesti terava joone kasutust, et ei oleks digitaaljoonistuse efekti mis isiklikult jätab mulle külma mulje. Selleks otsisin pintsleid mis matkib traditsioonilist joonistamist ja lõpuks kasutasin pintsli mis lisab tekstuuri ning meenutab linoollõike trükkimise mulje. (vt lisa 8.),

Illustratsioonide loomise protsess jagunes:

1. Algsete visandite loomine: kõige esimesena teksti lugedes panin paika, et tahan igale peatükile vähemalt 1 või 2 illustratsiooni. Selle järgi hakkasin ka algseid visandeid tegema, (vt lisa 9.) mida tekstis oleks soovi rohkem esile tuua. Visandite tegemise protsessi aitas ka lehekülje paigutus plaan, kus pidi täpsemalt läbi mõtlema, mida lehel kujutada tahan. Lõpuks tegin raamatule 16 illustratsiooni + raamatu kaanekujundus.
2. Detailne joonistus: detailse joonistusega paneb täpsemalt paika pildi kompositsiooni ja mis detaile välja tuua. Detailset joonistust hakkasin tegema digitaalselt, kuna siis on kergem kontrollida lõpptulemust.
3. Värvimine ja viimistlus: kui jooned on paigas panin valitud värvipaletiga pildi värvid paika ning et hele-tumedus oleks tasakaalus. Kõige kauem võttis aega

et panna paika kindel illustratsiooni stiil, et kõik pildid oleksid omavahel sarnased.

4. Lõpuviimistlus: lõpuks vaatasin üle, et kõik pildid annaks ühtset terviku, ning tundusid olevat samas stiilis.

2.9. Tulemus

Lõpptulemuseks on kõvade kaantega digitrüki raamatu prototüüp (vt lisa 10 ja 11). Kuna antud projekt ei ole tellimuspõhine, vaid minu enda algatus, on plaan pakkuda raamatut ka kirjastustele, et seda saaks suuremas koguses trükkida ja raamatupoodides müüa. Raamatu kujundamisel esines mõningaid piiranguid, kuna trükikotta tellisin ainult viis eksemplari. Väikese koguse tõttu ei olnud trükikojas saadaval kõik valikud, mis oleksid suurema tellimuse korral olnud võimalikud. Näiteks oli kaane lamineerimisvalik läikiv, kuigi eelistatud oleks olnud matt viimistlus. Kokkuvõttes pean seda projekti õpetlikuks kogemuseks ja võimaluseks raamatukujundust edasi arendada. Prinditud prototüüp annab hea ülevaate, mida on vaja muuta ja täiustada.

KOKKUVÕTE

Illustratsioon on olnud olemas sajandeid, on seda alles hiljuti hakatud tunnustama kui eraldi seisvat disipliini. Samuti on selle maine ajas muutunud palju, kord hea ja kord halva poole, ning alles 21. sajandi esimesel kümnendil, paranes maine tänu sellele, et nähti potentsiaali lasteraamatute illustreerimises. Lasteraamat on oluline etapp lapse arengus, mis julgustab lapsi iseseisvalt lugema ja arendab keskendumisvõimet. Lasteraamatute tähtsus pole ainult lastel vaid ka täiskasvanutel, mõned raamatud annab inspiratsiooni koguks eluks. Selleks, et luua meeldejäädavat raamatut on ka oluline pildi ja teksti kooskõla, mõlemad peavad täiendama üksteist kui üks balanseerib teist üle, kokkuvõtteks ei see meeldejääv raamat.

Algselt võib tunduda lasteraamatu loomine ei tundu nii väga suur töö, on siiski selle loomisel vajalikud etapid, mida tuleb läbida. Alguses tuleb panna paika lasteraamat vanusegrupp, mis vanustele lastele raamat on suunatud. Kuna lasteraamat on lai termin ning selle lugejaskonna lähivad imikust teismeikka välja. Analüüsida loo teemat, mis vanusele oleks see kõlbulik. Seejärel saab panna paika raamatu formaadi ja kui tihedalt peaks pilte asetama. Antud lõputöös käsitletud raamatu puhul on sihtrühmaks 6-9 aastased, mille puhul ei ole pildi asetuse igal lehel vajalik, kuna laste lugemis-ja keskendumisvõime on juba rohkem arenenud.

Antud raamatu formaadiks valisin A5, kuna tekstil on sama suur rõhk kui piltidel, ning on universaalne formaat mida on lugedes hea käes hoida. Kujunduses tahtsin mängida pildi ja teksti asetusega, selleks et muuta neid omavahel rohkem interaktiivsemaks ja segades teksti ja pilti.

Raamatu jaoks valmis 16 illustratsiooni ja kaanekujundus. Kasutasin sinise ja kollase värvi paletti, mis iseloomustab hästi raamatu loo peategelase Mai eksinud sisemaailma. Illustratsioonide loomisel oli endal visioon mis efekti tahan luua. Kuigi illustreerisin digitaalselt, vältisin teravate joonte kasutust, et mitte tekitada tavalist digitaaljoonistuse muljet. Kasutasin pintsleid, mis matkivad pliiatsi joont ja teralisi tekstuure, meenutades linoollõike trükkimise muljet.

Lõpptulemuseks on kõvade kaantega raamatu prototüüp, mis on minu enda algatusel loodud. Kavatsen pakkuda seda kirjastustele, et seda saaks suuremas koguses trükkida ja raamatupoodides müüa. Kuigi väikese koguse tõttu esines trükiprotsessis mõningaid piiranguid, oli see projekt õpetlik kogemus ja annab prototüüp selge ülevaate, mida on vaja muuta ka kujundamise ja edasi arendada.

SUMMARY

Illustration has existed for centuries, but it has only recently been recognized as a standalone discipline. Its reputation has fluctuated over time, sometimes seen in a positive light and other times in a negative one. It was not until the first decade of the 21st century that the reputation of illustration improved, particularly due to the recognized potential in illustrating children's books. A children's book is a crucial stage in a child's development, encouraging independent reading and enhancing concentration skills. The significance of children's books extends beyond children to adults as well, with some books providing lifelong inspiration. To create a memorable book, it is important for the pictures and text to complement each other; if one element overshadows the other, the book may not be as impactful.

Initially, creating a children's book might not seem like a major task, but there are essential steps to be followed. First, the target age group for the book must be determined, as children's books span a wide range, from infants to teenagers. The theme of the story needs to be analyzed to ensure its suitability for the intended age group. Then, the format of the book and the frequency of illustrations should be decided. For the book discussed in this thesis, the target age group is 6-9 years old, where illustrations on every page are not necessary due to the more advanced reading and concentration skills of the children.

For this book, I chose the A5 format, as the text is as important as the pictures, and it is a universal format that is comfortable to hold while reading. In the design, I aimed to play with the placement of pictures and text to make them more interactive, blending the text and images. The book includes 16 illustrations and a cover design. I used a palette of blue and yellow colors, which effectively represent the lost inner world of the book's protagonist, Mai. I had a clear vision of the effect I wanted to create with the illustrations. Although I illustrated digitally, I avoided using sharp lines to prevent the typical digital drawing effect. Instead, I used brushes that mimic pencil lines and grainy textures, reminiscent of linocut printing.

The final result is a hardback prototype of the book, which I created independently. I plan to offer this book to publishers for mass printing and sale in bookstores. Despite some limitations in the printing process due to the small quantity ordered, this project has been an educational experience, and the prototype provides a clear overview of what needs to be changed and further developed in the design.

KASUTATUD KIRJANDUS

Bang, M. (2000). *Picture this: How pictures work*. Ameerika Ühendriigid. Seastar books

Barnhart, B. (2023). The ultimate guide to creating an inspirational mood board. [WWW]
<https://www.linearity.io/blog/mood-board/> (29.04.2024)

Ferreira, K. (2020). Understanding Children's age groups. [WWW]
<https://getyourbookillustrations.com/understanding-childrens-books-age-groups/>(1.04.2024)

Hladikova, H. (2014). *Children's book illustrations: Visual language of picture books*. [PDF]
[Childrens Book Illustrations Visual Language of P.pdf](#)

Laundry, M. Children's book age categories. [WWW]
<https://miriamlaundry.com/childrens-book-age-categories/>(1.04.2024)

Male, A. (2007). *Illustration: a Theoretical & Contextual Perspective*. Šveits: AVA Publishing SA.

Salisbury, (2022). *Drawing for Illustration*. Inglismaa. Thames & Hudson Ltd

Salisbury, M. Styles, M. (2012). *Children's picturebooks: the art of visual storytelling*. Inglismaa. Laurence King Publishing Ltd

Starkman, N. (2022). Lamination for books soft touch books. [WWW]
<https://nancystarkman.com/lamination-for-books-soft-touch-books/> (25.04.2024)

LISAD

Lisa 1. Algsed karakteri visandid



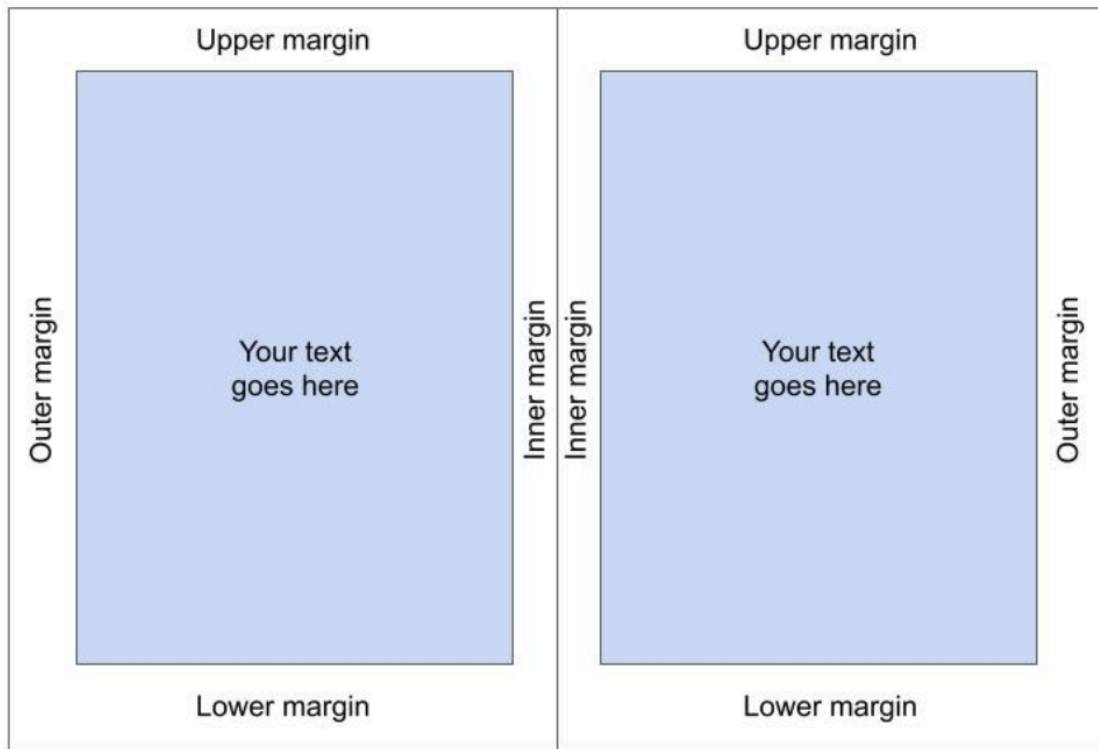
Lisa 2. Lehekülg raamatust “Fiabe, fulmini, bellezza”



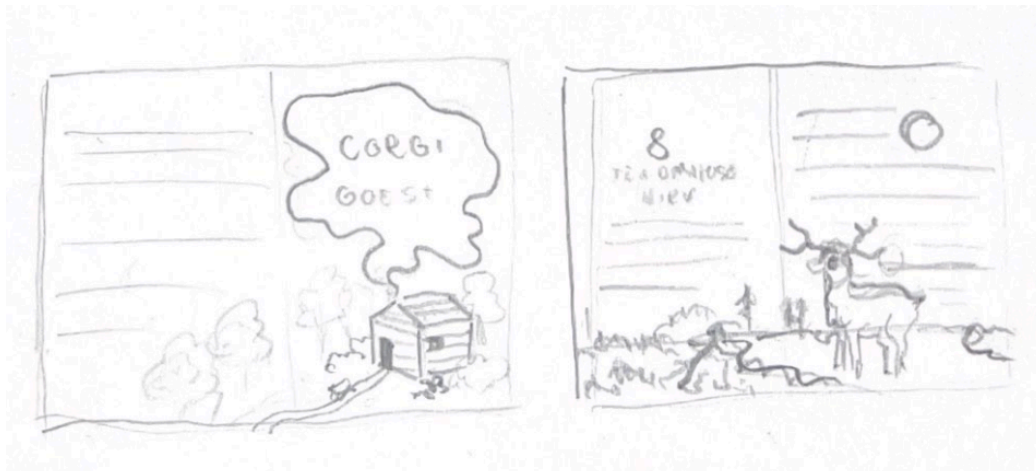
Lisa 3. Moodboard



Lisa 4. Raamatu marginaalid



Lisa 5. 2 Lehekülje paigutuse visand



Lisa 6. Kasutatud fondid

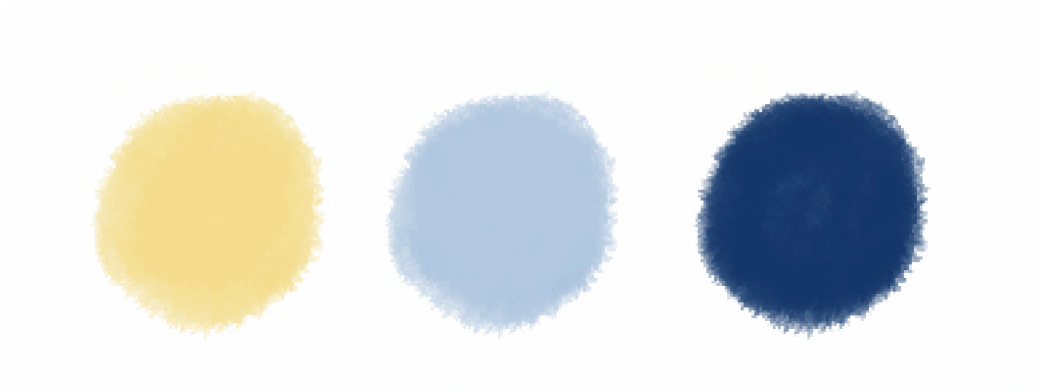
ENESELOOM

Font: Ujuv

Sisutekst

Font: Futura Book

Lisa 7. Värvipalett



Lisa 8. Kasutatud pintsliid



Lisa 8. Illustratsiooni visandid



Lisa 10. Foto raamatu kaanekujundusest



Lisa 11. Foto raamatust

