

Kõrgem Kunstikool Pallas

Meediadisaini osakond

„Knopka dogtriin“. Fiktsionaalse karakteri loome illustratsioonis

Lõputöö

Alicia Jemets

Juhendajad: Lauri Rahu-soo, Valeri Nuust, MA

Tartu 2024

SISUKORD

SISSEJUHATUS	4
1. FIKTSIONAALSE KARAKTERI LOOMINE	6
1.1 Lõputöö teema valik	6
1.2 Uurimisküsimused	6
2. TAUSTAURING LÕPUTÖÖ TEGEMISEKS	9
2.1 Fiktsioon.....	9
2.1.1 Fiktsiooni eesmärk.....	9
2.2 Fiktsionaalne tegelane.....	10
2.2.1 Fiktsionaalse tegelase loomise ajalugu	12
2.2.2 Fiktsionaalse tegelase loomise näpunäited	13
2.3 Fiktsiooni kirjutamine	14
2.4 Illustratsioon.....	15
3. PRAKTILISE OSA VALMIMINE.....	17
3.1 Lõputöö ideeni jõudmine.....	18
3.1.1 Isiklik teekond kunstnikuna	18
3.1.2 Inspiratsioon	20
3.2 Varasemad teadmised ja nende rakendamine	22
3.3 Lõpptulemuseni jõudmine.....	23
3.3.1 Lõputöö idee	24
3.3.2 Nimevalik	24
3.3.3 Idee genereerimine.....	25
3.3.4 „Knopka dogtriini“ lugu	26
3.3.5 Illustratsioonide loomine	27
3.3.6 Knopka ja sõbrad	27

3.3.7 Knopka bussijuhi ro(o)l(l)is.....	28
3.3.8 Koerailm promenaadil	29
3.3.9 Knopka omanikku ootamas	30
3.3.10 Poekülastus	30
3.3.11 Karakterilehed.....	31
KOKKUVÕTE	33
PE3IOME.....	35
SUMMARY	38
KASUTATUD KIRJANDUS	40
LISAD.....	42
LISA 1. Pildid Knopkast, Paulinast ja Pigorist.....	42
LISA 2. Variatsioonid illustratsioonist „Koerailm promenaadil“ kirjeldava teksti lisamiseks	43
LISA 3. Variatsioonid illustratsioonist „Knopka bussijuhi ro(o)l(l)is“ kirjeldava teksti lisamiseks	43
LISA 4. Illustratsioonid koos tekstiga – <i>mock-up</i> raamatust.....	44

SISSEJUHATUS

Kaitsen oma lõputööd kunstide valdkonnas ja see käsitleb fiktsionaalse karakteri loomet illustratsioonis. Fiktsionaalse karakteri loome analüüsile ja kontseptsiooni uurimisele järgneb seitsmeosalise illustratsioonide sarja „Knopka dogtriin“ valmimine. Mõtlen välja fiktsionaalse loo ja kaardistan viisid, kuidas saab lugu edasi anda vaid illustratsioonide näol. Töö eesmärk on luua tegelane Knopka – koer, kes on suuteline tegema inimestele omaseid tegevusi. Soovin panna ta illustratsioonidel erinevatesse keskkondadesse ja tegevustesse koos kõrvaltegelastega. Tegelaste ja teoste loomise taust on kirjeldatud illustratsioone kommenteerivas tekstis lõputöö kirjalikus osas. Lõppeesmärk on nii illustratsioonides, kui tekstis väljendada fiktsionaalsete tegelaste ja omaduste ühendamist reaalse maailmaga, tuginedes fiktsionaalse karakteri, loovkirjutamise ning illustratsioonide loomise põhjalikule uurimisele.

Teema aktuaalsuse määrab minu jaoks asjaolu, et soovin luua karakteri oma lemmikloomast, kes on minuga väga lähedane. Kindlasti on seda ideed mõjutanud ka välised tegurid, näiteks fiktsionaalsete karakterite figureerimine minu igapäevases ümbruskonnas. Kui ma ei oleks kunagi huvitunud teistest fiktsionaalsetest tegelastest, poleks mul võib-olla tulnud ideed luua sarnane tegelane oma koera põhjal. Minu jaoks sümboliseerib koeral põhinev karakter lemmiklooma rolli minu elus. Samuti mõjutab teema olulisust tegelaskuju loomise viisi, mis seostub minu lemmiku eneseväljendusviisi ja minu enda tugevate külgedega. Olen kümneid aastaid armastanud üle kõige joonistamist ning eri illustratsioonidest inspiratsiooni ammutamist. Pallases õppides ja interaktiivsete meediumitega katsetades avastasin, et üle kõige meeldib mulle siiani illustratsioonide loomine.

Koera oluline roll kandub üle minu loomingusse, sest soovin koera kujutada illustratsioonidel fiktsionaalse karakterina.

Minu peamine uurimisobjekt on seega fiktsionaalne tegelane kui kontseptsioon. Soovin uurida selle ajalugu ja loomise printsiipe. Seega uurin infot ka loovustehnikate kohta, mis aitavad ideesid leida. Kuna karakteri loomisega kaasneb enamasti ka fiktsiooni kirjutamine, uurin ka seda teemat lahti mõtestavaid allikaid.

Esitan küsimuse, miks on fiktsionaalsetel tegelastel oluline roll inimeste elus. Usun, et saan vastuse oma küsimusele mitte ainult ajalugu uurides, vaid ka õpetuste, printsiipide ja näpunäidetega tutvudes, sest usun, et põhjused, miks inimesed loovad tegelasi ja nendest huvituvad, peituvad ka protsessides, mida iga kirjanik, kunstnik ja stsenaarist läbib. Soovin uurimise käigus mõista, mis tõmbab inimesi fiktsionaalsete tegelaste ja neid kujutavate illustratsioonide poole. Usun, et fiktsionaalne karakter on midagi enamat, kui trendide, hobide või vaba aja veetmisega kaasnev nähtus. Arvan, et inimese vajadus väljamõeldud tegelaste loomise, tundma õppimise ja nendele kaasa elamise järgi on olemas olnud sama kaua, kui inimesed ise. Oletan, et fiktsionaalsed karakterid toovad kaasa erinevate emotsioonide kogemise, olukordadega samastumise, lapsepõlvenostalgiat, argielu muredeta elamise ette kujutamise jne.

Kirjutan fiktsionaalse tegelase loo eesmärgiga luua minu tegelase tegutsemist ilmestavad illustratsioonid. Seega on osaks minu uurimiskavast illustratsioonide kohta taustainfo leidmine. Et siduda uurimisobjekti enda praktilise töö lõpp-produktiga, seon fiktsionaalse tegelase ning illustratsioonide uurimise ja jõuan arutluse käigus enda tööprotsessi kirjelduseni. Illustratsioonide loomisele eelnev töö ja illustreerimise protsessi toetava loo kirjutamine põhineb uuringutel fiktsiooni ja fiktsionaalse karakteri kohta. Kui olen leidnud, kuidas teabeallikatest uuritu minu töösse üle kanduda saab, saan juurde uurida infot teiste töös oluliste märksõnade kohta, näiteks uurida kirjandust illustreerimistehnikate ja teiste kunstnike kohta.

1. FIKTSIONAALSE KARAKTERI LOOMINE

Minu lõputöö kannab nime „Knopka dogtriin“. Fiktsionaalse karakteri loome illustratsioonis“. Selles peatükis põhjendan oma lõputöö teema valikut ning eesmärki, seletan lahti uurimisküsimused ning otsin nende vastuseid.

1.1 Lõputöö teema valik

Lõputöö teema valik on mõjutatud minu elukogemustest, mälestustest ning arengust kunstnikuna. Senine teekond kunstnikuna on suures osas määranud, milliseid meediume eelistan ning mil viisil loomeprotsessis mõtlen ja tegutsen. Elusündmused ja väärtused on põhjustanud soovi luua fiktsionaalne karakter enda koera põhjal. Tänu lemmikloomade olulisele rollile mu elus, on nii loovustehnikate rakendamine kui spontaansed uitmõtted viinud mind ideeni kujutada lemmikloomi kui illustreeritud karaktereid. Lõputöö projekti idee sündis seega igapäevaelus väärtuslikeks ja inspireerivateks osutunud ümbruskonna tegurite ning Pallase tudengina läbitud kunstiõpingute mõjul.

Kuna mu koera Kinnie side minuga on ülimalt tugev, ta on mu loomast „hingesugulane“, kes annab mulle rohkem armastust ja suhtleb arusaadavamalt, kui ükski lemmikloom seda varem teinud on, soovin osata teda läbiva stilistikaga joonistada. Kinnie karakteri kujundamisel soovin anda edasi tema tähtsaimad tunnusjooned ja jäädvustada tema armsat pilku. Sellest tuli mõte, et soovin kujundada tema karakterit ning seda kasutada illustratsioonide ja meenete tegemisel. Kuna mu koeraga on tutvunud paljud mind tundvad inimesed, leidsin, et tõenäoliselt sooviks nii mõnigi neist endale näiteks Kinnie karakteriga klepsu. Enda teist koera vaadates hakkasin mõtlema, et peaksin ka temast taolise tegelase kujundama.

Et koguda rohkelt taustainfot, mis kanduks otstarbekalt üle minu töö praktilisse väljundisse, püstitasin uurimisküsimused, millele otsida vastuseid.

1.2 Uurimisküsimused

Esiteks tahaksin uurida, kes üldse on fiktsionaalne tegelane. Ehkki minu peas on kujunenud sellele sõnale otsekui iseenesest mõistetav definitsioon ja arvan end justkui vastust teadvat, sooviksin välja selgitada, kuidas defineeritakse antud mõistet erinevates allikates. Antud küsimusega on minu meelest tihedalt seotud see, kuidas inimene tajub ja kogeb fiktsionaalse

tegelase maailma. Seega soovin tutvuda erinevate teooriatega sellest, miks peavad inimesed fiktsionaalseid tegelasi ja nende loomist vajalikuks. Arvan, et kui fiktsionaalsel karakteril ei oleks eesmärki ning mõju inimeste elule, ei oleks seda ka olemas. Nii tegelase olemusest, kui selle eesmärkidest tulenevad omakorda küsimused, miks ja kuidas väljamõeldud karakterid inimest paeluvad ja milliseid emotsioone nad inimestes tekitavad.

Minu uurimusküsimusega on tihedalt seotud fiktsionaalsete tegelaste loome ajalugu. Uurin, kui palju on teada nende loomise ajaloost. Selleks, et leida põhjust, miks väljamõeldud tegelased inimesi paeluvad, on oluline minna ajas tagasi ja uurida, millal, kuidas ja miks nende loomine alguse sai.

Uurin, mis ühendab fiktsionaalseid tegelasi, kes on meelde jäävad ja saanud populaarseks. Sellest tulenevalt saab oletada, millised on olulised aspektid karakteri kujundamise juures. Otsin näpunäiteid, kuidas luua karakter, mis kõnetab inimesi ja on meelde jääv.

Elukogemusest tulenevalt saan pakkuda hüpoteetilisi vastuseid enda esitatud küsimustele. Arvan, et fiktsionaalne tegelane on karakter, mis on väljamõeldud, kuid peegeldab inimlikke jooni ja võib olla inspireeritud reaalse elu elusolenditest, esemetest ja sündmustest. Oletan, et tegelaste väljamõtlemine ning teiste väljamõeldud tegelastega tutvumine ja nende eluga suhestumine on olnud osa inimese olemusest aegade algusest saati. Usun, et kuna näiteks lastele meeldib enamasti mängida ja joonistada, iseloomustab inimest soov olla mänguline ja loominguline. Arvan, et loomine või loominguga tutvumine annab inimesele puhkust igapäevaelust ja ellujäämiseks vajalikest tegevustest nagu töötamine, toidu valmistamine, koristamine, teiste eest hoolitsemine jne.

Mulle meenuvad fiktsionaalsetest tegelastest esimesena Karupoeg Puhh, Hello Kitty, Klaabu, Sipsik ja Miki-Hiir. Olen täheldanud, et isegi siis, kui ma pole tükk aega vaadanud ühtegi kuulsate tegelastega seonduvat filmi või lugenud nendest raamatut, tekivad mul positiivsed emotsioonid, kui näen neid figureerimas avalikus ruumis näiteks dekoratsioonidena. Mindki on huvitanud Hello Kitty asjad. Seda kõigepealt lapsepõlves, ent 2021. aastal hakkasin 2000ndate aastate trendide tagasitulekul oma vanu Hello Kittyga asju välja otsima ja uusi koguma. Kuna ootamatult tundus armas lapsepõlvetegelane jälle moekas ning muutus taas minu eneseväljendusviisiks näiteks riietumisel ja kodu dekoreerimisel, võin oletada, et alateadvuses mõjutavad väljamõeldud tegelased ja nende kujundus inimesi

palju sügavamalt, kui esialgu tunduda võib. Minu teada ei ole Hello Kitty tegelane, kellega enamik inimesi oleks tutvunud filmi vaadates või raamatut lugedes. Oletan, et ta on kuulus, sest tema välimus on niivõrd meeldejääv ja annab minimalistlike detailide kaudu edasi tema iseloomu. Seega on ehk piisanud armsa kassitüdruku pildi nägemisest avalikus ruumis, et tema karakter meelde jätta.

2. TAUSTAUURING LÕPUTÖÖ TEGEMISEKS

Selleks, et luua illustratsioonid tegelasest, kelle mõtlen välja ja joonistan enda koerast inspireerituna, oli mõistlik jaotada uurimisteema erinevateks osadeks, määrata eri osade tähtsus ning valitud märksõnu eraldi uurima hakata.

2.1 Fiktsioon

Eesti Õigekeelsussõnaraamatu ÕS 2018 järgi on fiktsioon väljamõeldis või pettekujutus. (Erelt, Leemets, Mäearu, Raadik 2018) Hannah Yang, spekulatiivsete fiktsioonide autor, kirjutab blogis ProWritingAid, et fiktsioon on kirjutis, mis tuleneb autori ettekujutlustest. Fiktsiooni võib võtta kui lugu, mida ei ole autor üritanud edasi anda kui fakti. Mõned fiktsioonid on inspireeritud päriselt eksisteerivatest inimestest või on reaalsed inimesed lausa fiktsiooni tegelasteks, ent tegu pole siiski tõestisündinud looga, sest autor on kasutanud enda kujutlusvõimet, et kirjeldada ja mõelda loos toimunud juhtumeid. Fiktsionaalsete lugude vastandiks on faktide kogumid, näiteks memuaarid, teadusraamatud, enesebiraamatud või elulooraamatud. Mõistagi ei esine fiktsioon vaid raamatute näol. (Yang 2023)

Viktor Šklovski teooria järgi on kunstiteose puhul oluline tajuprotsess ehk see, kuidas mingit nähtust edasi antakse, kuidas lugu jutustatakse. See, kas lugu tavatähenduses tõele vastab, on kunstiteose juures üsna kõrvalise tähtsusega. (Lepik, Kess 2014)

„Narratiiviks peetakse ajas ja ruumis kulgevat sündmuste põhjuslikku ahelat.“ (Bordwell, Thompson 2004: 69) Raamatus „Storytelling through animation“ kirjutab Mike Wellins, et lihtsamalt öeldes on lugude aluseks konflikt, näiteks ühe tegelase konflikt teise tegelase või üleüldse eluga. Ilma loota oleks iga film, näidend või animatsioon lihtsalt juhtumite ja sündmuste seeria. (Wellins 2006: 24)

2.1.1 Fiktsiooni eesmärk

On palju põhjuseid, miks inimesed loevad fiktsionaalseid lugusid. Selle eesmärgiks võib olla lugeja meele lahutamine, inimeste inspireerimine, abi argielust põgenemiseks, enese arendamine või kultuuride vahelise dialoogi alustamine. (Yang 2023)

Lugude rääkimine on inimeste jaoks üheks suhtluse vormiks. Kirjanike ja filmitegijate jaoks väärib lugu midagi enam, kui lihtsalt sõnutsi edasi rääkimist. Lugude jutustamine on inimkogemuste jagamine väga lihtsal viisil: jagatud kogemused aitavad

inimestel kogeda ühtekuuluvustunnet, anna hinnangut oma eludele ja positsioonile maailmas. (Wellins 2006: 24)

Inimene on rääkinud lugusid kümneid tuhandeid aastaid. (Wellins 2006: 24) Loo rääkimise juured asuvad sügavalt inimgruppide sotsiaalses käitumises nii vanadel aegadel, kui ka tänapäeval. Lugude eesmärk on õpetada kogukonnale paslikut käitumist, arutleda moraalide ja väärtuste üle või rahuldada uudishimu. Lood dramatiseerivad suhteid, probleeme elus, väljendavad ideesid või fantaasiaid. (Simpson 1990: 7) Vanadel aegadel oli hõimudes loo jutustajal meelelahutaja, õpetaja ja ajaloolase roll. Lugude rääkimine säilitas teadmisi, viies neid põlvest põlve edasi. Ka tänapäeval peab loo rääkijal esmalt olema miskit, mida jutustada, ning selle tegemiseks vajalikud vahendid, mida jutustaja peab valdama õppima. (Simpson 1990: 7)

Kui keegi räägib lugu või anekdooti, peab sellel alati olema lõppjärgeldus. Mike Wellins kasutab selleks ingliskeelset sõna „*point*“, mida mina tõlgin kui järgeldust, moraali, eesmärki. Lõppjärgeldus võib olla banaalne, see ei pea olema revolutsiooniline ega väga konkreetne, jättes vaatajale mõtlemisruumi. Kui loo jutustaja räägib miskit, mille järgelduseni peab publik ise jõudma, on lool ikkagi „*point*“, ehkki vaataja võib selle ise välja mõelda. Loo lõpptulem ei pea olema positiivne. Tihtilugu on lõppjärgeldus see, et elu on ebaõiglane. Näiteks Shakespeare'i „Romeo ja Julia“ loo moraal on, et tõeline armastus ei saa kestma jääda. Kui inimese lool ei ole lõppjärgeldust, näeb sellest kergesti läbi. (Wellins 2006: 32-33)

Uuritust saan järgeldada, et põhjus, miks räägitakse lugusid, mis pole ainult päriselt juhtunud, vaid ka välja mõeldud, on vajadus toimunud dramatiseerida loo moraali rõhutamiseks. Usun, et publikut paelub see, kui moraal ei joonistu välja igavate sündmuste tulemusena. Seetõttu lahutab paremini meelt ja tõstab retsiipiendi adrenaliini see, kui loo lõppjärgelduseni jõutakse läbi traagika, huumori ja emotsioonide. Arvan, et inimeste loomuses on nautida tähelepanu ja populaarsust ja seda saavutab autor paremaid loo edasiandmise vahendeid kasutades.

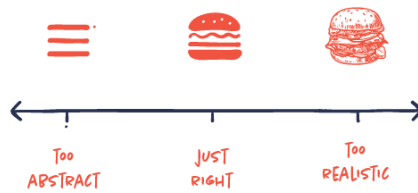
2.2 Fiktsionaalne tegelane

Fiktsionaalset tegelast defineeritakse kui kujuteldavat isikut, kes on esitletud fiktsionaalses loos. (*Vocabulary.com* sõnaraamat: *Fictional character*. 5.05.2024). Fiktsioon vastandub faktile ehk faktuaalsusele. Fictio tähendus ladina keeles on „kujundamine, vormimine“. (Lepik, Kess 2014)

Kahtlemata on fiktsionaalsed tegelased olnud osaks inimeste elust. Inimesed kasvavad üles, kuuldes lugusid tegelastest, kes ei eksisteeri päriselt, ometi eksisteerivad nende elulised põhimõtted. Mõned ütlevad, et fiktsioon on puhtalt ettekujutus, ent samal ajal peegeldavad fiktsionaalsed karakterid inimkonna moraale, psühholoogiat, filosoofiat, ilu, armastust ja religiooni. Fiktsioon on kujutluse ja loomingulise mõtlemise tulemus, aga see saab põhineda tõestisündinud lool või päris inimesel. Meie loomingut täis maailmas on fiktsioon kunst. Isik, kes tegutseb filmides ja lugudes ning saab osaks loost, ent ei eksisteeri reaalsuses, on fiktsionaalne tegelane. See saab olla inimene, loom või ükskõik mis, mida inimese mõistus luua saab. (Nashville'i filmiinstituut: Fiktsionaalne tegelane. 3.05.2024) Ka minu lõputöö jaoks loodud karakter põhineb reaalsel tegelasel.

Filmi vaadates samastub vaataja alateadlikult filmi tegelasega, mis tähendab tema huvide, tunnete ja tajude jagamist ning iseenda äratundmist tegelases. Mida realistlikum on animatsioonifilmi tegelaskuju, seda realistlikumat käitumist vaataja temalt ootab. Nii mõjub algeliselt liikuv geomeetiline kujund animatsioonifilmis palju sümpaatsemalt ja hingestatumalt kui algeliselt liikuv realistlik inimtegelane. (Pikkov 2010: 12) Leian, et antud aspekt kandub üle ka illustratsioonide maailma, sest illustratsioonid saavad jutustada lugu sarnaselt animatsioonile.

Seega, hinnates animatsioonifilmi realistlikkust, peaksime Wellsile tuginedes liikuma teljel, mille ühes otsas on realistlikud filmid ja teises otsas mitterealistlikud (abstraktsed) filmid ning keskel hüperrealistlikud Disney filmid. (Pikkov 2010: 25) Wellsi pakutava realismiskaala ühes otsas on realistlik hiir, keskel on Walt Disney Mikihiir ja teises otsas hiire ladinakeelne nimi *Mus musculus*. Arvan, et enda loodud karakteri saan paigutada realismi ja hüperrealismi vahele.



Joonis 1. Abstract-o-meter. Internetist leitud illustratsioon, mis sarnaneb Wellsi skaalale. Ferdio disainiaagentuur (Ferdio.com 2024)

Minul tuli idee luua fiktsionaalne tegelane tulenevalt ülikooliaastate jooksul läbitud kursustest, kus sain praktiseerida tegelaskujude visandamist, ning tugevast hingelisest sidemest multifilmitegelastega. Kindlasti avaldas sellele mõju pidev fiktsionaalsetest tegelastest ümbritsetud olemine: lapsest saadik olen neid näinud ja nendega samastunud raamatuid lugedes, filme vaadates, mänguajajadega mängides ja enda ümber tarbeesemete disaini nähes.

2.2.1 Fiktsionaalse tegelase loomise ajalugu

Kirjalikke allikaid uurides kujundas arvamuse, et fiktsionaalse tegelase loomise tagamaid saab hakata uurima lähtuvalt raamatute, maalide, nukkude ja ka animatsiooni ajaloost. Seetõttu leidsin, et tuleb kasuks uurida erinevaid lugude jutustamise viise.

Esimesed andmed inimeste loodud nukkude kohta pärinevad ajavahemikust 30000-21000 a e Kr (Blumenthal 2005: 11). Esimesed kirjalikud märkmed näitlevast nukust pärinevad Niiluse kallastelt: 12. sajandist eKr on säilinud hieroglüüftekst, mis kirjeldab jumalust kujutavat kõndivat kuju (Blumenthal 2005: 12). Ülo Pikkov lisab nendele faktidele enda raamatus „Animasooftia. Teoreetilisi kujutisi animatsioonifilmist“, et vaevast oli tegu vaid loomise- ja mängulustiga.

Minu esimene mõte neid ajaloolisi fakte lugedes on aga see, et ka jumalaid kujutades said inimesed end loominguliselt väljendada ja loomingulisus on alati olnud oluline eneseväljendusviis.

„Inimesed on ainulaadsed selle poolest, et neil säilib võime mängida. Teised loomad, kui nad just ei ela vangistatuna kunstlikes tingimustes, kaotavad oma esialgse mänguhimu,

puutudes kokku loodusliku elu karmi reaalsusega; täiskasvanud inimesed seevastu naudivad endistviisi erinevate võimalustega mängimist. Nagu lapsed, nii loome meiegi jätkuvalt kujutlusmaailmu.“ (Armstrong 2006: 16)

Mina julgeksin selles väites kahelda, sest usun, et loomade ja inimeste vahel saab rohkem paralleele tõmmata. Ka inimlapsed mängivad rohkem, kui täiskasvanud, ja mängimine vähendab elu karmi reaalsusega kokku puutumist. Mängivad ka vanemad loomad, näiteks koerad, ent bioloogialase erihariduseta ei oska ma öelda, kas ka täiskasvanud metsloomad looduslikes tingimustes mängivad. Olen aga näinud seda tegemas talu- ja koduloomi. Leian, et näiteks koerad ja lehmad ei pruugi elada enda jaoks kunstlikes tingimustes. Kui neil on vaba ruumi joosta ja enda ümbrust loomulike instinktide kaudu avastada, ei pea ma seda vangistuseks, sest nad ei ole aretatud metsikult elama. Oletan, et kui lehm ei ela pidevalt inimese maja läheduses, vaid kuskil kaugemal aasal ja veedab enamik päevast omaliigiliste seltsis, tahab ta siiski joosta ja mängida ka täiskasvanuna. Olen näinud nii inimestega kui omavahel mängimas hobuseid, papagoisid, ahve, pandasid jne. Ka mu psühholoog Eve Kanarik on mulle öelnud, et elusolendi eesmärgiks ei ole vaid ellu jääda. Kui vaadata, kuidas looduses loomalapsed mängivad või kuidas loomad maiustavad eriti aplalt mõne looduses leitud magusama marja kallal, saab järeldada, et elu on ka nautimiseks. Usun, et mäng väljendab inimloomuse loomulikku osa elu nautida, ning looming käib samuti elu mängulise poole kogemise alla, sealhulgas ka karakterite ja lugude välja mõtlemine.

2.2.2 Fiktsionaalse tegelase loomise näpunäited

Malta rakenduskõrgkoolis MCAST õppisin paljusid printsiipe karakterite loomisest. Oluline on mõista, et karakter peab olema kergesti äratuntav ka ilma selle detailide nägemiseta. Seetõttu on suur rõhk fiktsionaalse karakteri siluetil, mis võib vaataja alateadvuses määrata karakterisse suhtumist ja arvamust tema iseloomu kohta. Seda seetõttu, et juba vähemalt sajanditagusest ajast tuntud fiktsionaalsed karakterid väljendasid sama temperamenti ja sarnaseid käitumismustreid, mis teised samasuguse kujuga tegelased. Näiteks ümmargused karakterid kipuvad olema sõbralikud, kohmakad, ohutud ja armsad (nt Karupoeg Puhh), kandilised karakterid on võimsad ja tugevad (nt Hulk) ning kavalate antikangelaste siluettides leiab tihti ühe või mitu kolmnurka (nt Cruella de Vil). Seda nimetatakse kujundite (DeGiorgio 2021)

Tihtilugu esindavad fiktsionaalsed karakterid enamasti, kui ettekujutus ja kujuteldavat tegelast. Hästi kirjutatud robustne tegelane annab edasi konkreetset vaatenurka. Tema iseloom ja ülivajalik roll loos on hästi edasi antud. Selline tegelane peab olema lihtsalt iseloomustatav ja räägib lugu läbi enese maailma. Ta esindab inimlikke väärtuseid ja reaalsust. (Nashville'i filmiinstituut: Fiktsionaalne tegelane. 3.05.2024)

Nashville'i Filmiinstituudi koduleheküljel jagab fiktsionaalse karakteri loomiseks nelja näpunäidet. Esiteks soovitatakse alustada karakteri kirjutamist tuginedes reaalses elus eksisteerivale isikule. Seejärel tasub kirjeldada karakterit läbi tema elus toimuvate dialoogide, monoloogide ja tegevuste. Kolmandaks on soovitatav lasta karakteril loo jooksul areneda ja muutuda. Neljandaks oleks soovituslik omistada tegelasele väljapaistvad ja meeldivad omadused. (Nashville'i filmiinstituut: Fiktsionaalne tegelane. 3.05.2024)

Leian, et need näpunäited tulevad väga kasuks ka karakteri visuaalsel kujundamisel ja joonistamisel. Tihti olen saanud inspiratsiooni ennast ümbritsevast keskkonnast ja reaalses elus eksisteerivatest inimestest. Sama on väitnud ka Ilon Wikland. Tema elulooraamatus „Ilon Wiklandi maailm“, mille on kirja pannud Enno Tammer, räägib ta loo sellest, kuidas ta illustreeris Karlssoni karakterit. Kui ta luges „Karlsson katuselt“ raamatu eksemplari, mille Astrid Lindgren talle illustreerimiseks andis, ei teadnud ta algul, kuidas Karlssonit kujutada. Hiljem nägi ta aga meest, kes vastab Lindgreni Karlssoni kirjeldusele, ja sellest saanud inspiratsiooni abil sai ta alustada Karlssoni visandamisega. (Tammer 2007: 39)

2.3 Fiktsiooni kirjutamine

„Narratiiviks peetakse ajas ja ruumis kulgevat sündmuste põhjuslikku ahelat.“ (Bordwell, Thompson 2004: 69) Lugu on filmi alus. Ei ole vahet, kas tegu on mängu-, dokumentaal- või animatsioonifilmiga, kõikide filmide aluseks on lugu. Mõnel juhul on selleks mahukas kirjanduslik algupärand, teisel puhul kõigest lühike anekdoot. Loo jutustamise stiil võib olla nii realistlik kui ka abstraktne, isegi täiesti juhuslikult omavahel ühendatud kaadrid muutuvad vaataja peas jutustuseks, nagu 1920. aastail tõestas nõukogude kineast Lev Kulešov oma montaažikatsetustega (Lotman 2004: 139).

Kuulus mütoloog Joseph Campbell kirjeldas müütide ja lugude juuri inimese takistuste ületamisega läbi hea ja halva; Campbell nimetas seda „kangelase looks“. See on kergesti ära tuntav, ent kui seda õigesti teha, ei väsi inimeselt sellest üldiselt kunagi. (Wellins 2006: 32)

Prantsuse luuletaja Stéphane Mallarmé on öelnud: „Maailm eksisteerib selleks, et saada raamatuks.“ Igasugune maailma kujutamine on katse ehitada maailma mudelit. (Lepik, Kess 2014) Mõistan seda väidet täielikult, sest igas fiktsioonis, mida suudan meenutada, on seoseid pärismaailmaga. Näiteks Karlsson Katuselt on otsekui inimene, keda igapäevaelus kohata saab ning kellel on inimlikud iseloomujooned, mida võime omistada nii mõnelegi tuttavale. Ta on aga fiktsionaalne, sest lisaks sellele, et ta tegelikult reaalses elus isikuna ei eksisteeri, on tal ka erakordne võime lennata tänu propellerile ta seljal.

Igal lool peab olema struktuur. Lool on algus ja lõpp ning nende vahel toimuvad sündmused moodustavad justkui ajajoone, mis hoiavad tervet lugu koos. Ükskõik, kas meediumiks on tekst, film või koomiks, on loo luustik samasugune. Lihtsalt jutustamise viis võib selle meediumist mõjutatud olla. (Eisner 1996: 10) Minu illustratsioonid põhinevad kõigest tegelasel, kelle olen välja mõelnud. Need ei põhine raamatul ja samuti ei moodustu pildikestest koomiks. Kuna olen loonud maailma, kus tegelased tegutsevad, pannud abstraktselt paika seal kehtivad reeglid ja kirjutanud väikeseid lugusid, mis tegelaste elus toimuvad ja millel illustratsioonid põhinevad, hakkasin kahtlema, kas minu lugudel on ikka algus ja lõpp. Siis aga mõistsin, et nii loo lõppjärgeldus kui sündmused võivad olla täiesti tavalised. Näiteks kõnnib Knopka tänaval, kus ta leiab lillekimbu, ja otsustab selle oma omanikule kinkida. Lugu on lihtne ja lühike, ent sellel on siiski algus ja lõpp ning tuletatav järgeldus, näiteks see, et ta on inimesele hea sõber.

2.4 Illustratsioon

Merriam-Websteri sõnaraamatule tuginedes tähendab „illustreerimine“ visuaalsete tunnusoonte rakendamist millegi dekoreerimiseks või selgitamiseks. (Merriam Webster: Illustrate. 14.04.2024) Illustreerimist saab kasutada ka täpsustava seletamise kontekstis, näiteks manuaalses juhendis või ohutusmärkidena. Illustreerimine on tihedalt seotud fiktsionaalsete lugudega, sest lugu soovitatakse täiendada või koguni uuesti jutustada visuaalide läbi. Minu illustratsioonidega ei kaasne lugu teksti näol, seega on piltide eesmärkideks nii visuaalide loomine kui loo jutustamine.

„Illustratsiooni“ mõisteks järgeldaksin olevat ükskõik mis kujul eksisteerivat visuaali või näidet, mis annab edasi mõne loo või juhise sõnumit. Eesti Keele Seletav Sõnaraamat 2009 defineerib mõistet „illustratsioon“ kui teksti kaunistavat, selgitavat või täiendavat pilti,

joonist, skeemi või diagrammi trükises. Teine definitsioon antud sõnale on millegi ilmikas, iseloomulik näide. (Langemets, Tiits, Valdre, Veskis, Voll 2009)

Minu loo illustratsioonid paigutuvad kahe antud lahtimõtestuse vahele. Piltide kõrval ei ole teksti, illustratsioone vaadates joonistuvad lood ise välja. Samas on lugu välja mõeldud ja sündmused kaardistatud, seega on joonistused väljamõeldud tegelaste ilmeks ja iseloomulikuks näiteks.

20. sajandi esimesel poolel oli trükis kommunikatsiooni edendaja. Ehkki liikuv pilt ja digitaalne meedia on selle ülemvõimu vaidlustanud, säilitab trükis oma olulist rolli. Graafika abil edasi antud lood mõjutavad jutustuse olemust ja edasi kandumist. (Weisner 1996: 14) 1970ndate keskel meelitasid tänu printimise ja paljundamise tehnoloogia arengule illustreeritud lood koomiksiloovajaid, kirjanikke ja kirjastajaid. Tegu ei olnud uue formaadiga, selle taassünd tõi endaga kaasa palju ülimalt osavaid illustreerijaid ja kirjanikke. Graafika abil lugu jutustades säilitavad nii kunstnik kui kirjanik oma sõltumatust teineteisest, kuna pilt on vaadeldav tekstist eraldi (mitte nagu koomiksi puhul). Tihtilugu võivad eriti meisterlikult loodud illustratsioonid olla kõrvalolevast tekstist esiletungivamad. See aga muudab raamatuid müügiturul ihaldatumaks. (Weisner 1996: 15) Antud asjaolust tulenevalt saangi lasta publikul vaadelda enda loodud illustratsioone ilma, et nad peaksid selleks ka teksti lugema: lood teksti ja piltide kujul saavad eksisteerida iseseisvalt.

Lugu rääkides omistab loo jutustaja ka vaatenurga ja annab seda edasi. Visuaalselt on lugu võimatu edasi anda ilma vaatevinklita. Filmi kontekstis on valgustus ja kaamera positsioon abiks vaatenurga kujundamisel. (Wellins 2006:33) Leian, et ka illustratsioonid on loo jutustamine läbi visuaalide. Mina kui illustratsiooni looja pean esmalt ise võtma ja seejärel teistele edasi andma vaatenurga, mille alt saab pilgu heita pildil toimuvale. See, kas vaataja jaoks on vaade piisavalt huvitav, et selle uurimisest osa võtta, on suures osas minu määrata. Seda näiteks kompositsiooni, värvigamma, kujundite, tegelaste nägude jm abil.

3. PRAKTILISE OSA VALMIMINE

Lõputöö praktiliseks osaks on seitse illustratsiooni, mis näitavad Knopkat erinevates keskkondades ja tegevustes. Praktilise töö etappideks olid karakteri taustaloo kirjutamine, karakteri kujundamine ja illustratsioonide loomine. Praktiline töö toimus paralleelselt taustauuringu läbiviimisega ning informatsiooni analüüsimisega. Teoreetilise osa kallal töötamine ning arutelud juhendajatega löid vundamendi praktilise osa valmimisele.

Et teha valikuid Knopka tegutsemisviiside ja -paikade kohta, kirjutasin loo, mis kirjeldab Knopka isiksust, maailma, kus ta tegutseb, tema taustalugu, iseloomu, tema elus korduvaid mustreid ja muud. Lugu põhineb minu koer Kinnie'l, hüüdnimega Knopka. Et koer Knopka välimus oleks illustratsioonidel läbiv, kavandasin põhjalikult karakteri kujunduse ja mõtlesin välja tema iseloomu- ja tunnusjooned, tuginedes seda tehes soovitudele kirjandusest. Selleks, et siduda illustratsioonide taustalugu isikliku silmaringi laiendamise ja lõputöö kirjaliku osa sisuga, uurisin esmalt eri allikatest fiktsionaalse karakteri kontseptsiooni, ajalugu ja loomise printsiipe.

Uurimisküsimustele vastuseid otsides sain teada, et fiktsioon on kirjutis, mis tuleneb autori ettekujutlustest (Yang 2023) ning vastandub faktilisele ja faktuaalsusele (Lepik, Kess 2014). Niisiis on fiktsionaalne tegelane fiktsioonis tegutsev kujuteldav tegelane. Nagu ka oletasin, räägivad ajaloolised allikad, et inimesed on tegelasi välja mõelnud tuhandeid aastaid. Tegelaste lood olid enamasti mõeldud selleks, et kuulajale õpetusi ja oma kogemusi jagada. Tihtilugu oli tegelase näol tegu kangelasega. Ehkki loo jutustaja võis soovida edasi anda enda elus õpitud teadmisi, mõjus väljamõeldud tegelane ja loo dramatiseering kuulajatele põnevamalt. Siiani on igal lool mõte ja lõppjärelendus, ent see võib olla ka täiesti banaalne. Ka minu lugu annab edasi igapäevaseid elulisi õppetunde.

Knopka tegutseb reaalses maailmas tavaliste inimeste keskel, kuid püüdsin inimesi ja keskkonda kujutades läbiva stilistika poole, katsetades samal ajal siiski erinevate tehnikatega. Endale omase stilistika välja töötamisel ja arendamisel tuginesin inspiratsiooniallikatele. Selle jaoks uurisin kunstnikke, kunstisuundasid jm.

Lisaks Knopkale lõin kaks taustategelast: koera Paulina ja merisea Pigori, kes samuti põhinevad reaalses elus eksisteerivatel karakteritel. Taustalugu põhjendab ja kirjeldab, miks ja kuidas on antud fiktsioonis loomad, eriti koerad, teistsuguste võimetega kui reaalses elus.

See tuleb mängu karakterite kujundamisel, et nad saaksid illustratsioonil oma fiktsionaalseid omadusi ja tunnusjooni kajastada. Kõrvutan pilte enda lemmikloomadest ja nende põhjal loodud tegelastest lõputöö osas Lisa 1.

3.1 Lõputöö ideeni jõudmine

Mulle on alati meeldinud enda peas välja mõelda erinevaid tegelasi ja narratiive. Kuna terve lapsepõlve lõin enda peas kujuteldavat maailma ja tegelasi, keda hiljem joonistasin, tekkis mul siiralt lapselik tuhin hakata ette kujutama, kuidas minu koerad fiktsionaalsete tegelastena eksisteeriks. Inspireerituna meeldejäätavatest multikatest ja raamatutest, mis elu jooksul pähe kinnistunud on, hakkasin tegelasi ette kujutama erinevate pildikeste kontekstis.

3.1.1 Isiklik teekond kunstnikuna

Kunstiga tegelemise juurde on mind suunanud mu perekond. Varasemast lapsepõlvest mäletan erinevate lugude välja mõtlemist, väljamõeldud tegelastest ja lugudest piltide joonistamist ning „multikate“ loomist (ehkki definitsiooni järgi oli tegu pigem paberile joonistatud *animatic*-utega). Enda esimeseks inspireerijaks pean Ilon Wiklandit, kelle illustratsioonid mulle tohutult meeldisid. 5. klassis hakkasin käima Tallinna Kunstikoolis, kus õppisin neli aastat kunsti nii praktilises kui teoreetilises võtmes. Sel ajal hakkas mind huvitama portreede joonistamine, fotodel kujutatu jäljendamine ning inimeste ja esemete võimalikult realistlik kujundamine. Kui õppisin, mis on impressionism, tekkis mul juba 12-aastasena soov sellist stiili katsetada, kuna olin impressionistide teostest lummatud. Eelnevalt mainitud eas käisin suviti kunstikooliga laagrites vabas õhus maalimas ja visandamas. Need tegevused olid mulle ülimalt meeltemööda ja selles vanuses hakkasin katsetama eri stilistikaid. Usun, et kunstiajaloo õpitu ja kunstigaleriides nähtu mõjutas juba väga noorena minu loomingut.

Enda loomingulise teekonna oluliseks jätkuks pean inspiratsiooni naasemist täiskasvanueas. Aeg-ajalt joonistasin terve keskkooli aja, kuid 2018. aastal hakkasin järjepidevalt joonistusplokket täitma ning õige pea enda loomingut ka sotsiaalmeedias jagama. Gümnaasiumi praktiliseks tööks tegin kolmest õlimaalist koosneva sarja. Kui hakkasin ette valmistuma Kõrgemasse Kunstikooli Pallas sisse astumiseks, võtsin käsile ka digitaalsete meediumitega tutvumise.

Pärast Pallasest õpingute alustamist jätkasin lisaks koolikohustuslike tööde tegemisele ka enese arendamist graafika alal. Alatihti oli mul teoksil mõne joonistuse kallal

töötamine. Eriti palju kogusin sotsiaalmeedias jagatavast kunstist inspiratsiooni pärast pandeemia saabumist 2020. aastal. Kuna lõviosa ajast sai veedetud kodus, arenesin tohutult selles, kuidas tajun maailma kunstnikuna ning seda enda teostes kasutan. Muutusin enda käekirjas palju enesekindlamaks ning kandideerisin tätoveerimisstuudiosse tätoveerija käe alla õppima. Järgmised aastad möödusid kooli kõrvalt tätoveerijana töötades. Olen nüüdseks töötanud tätoveerijana neli aastat, kuid praegu on minu põhiliseks ametikohaks Eesti Meremuuseum külustusjuht.



Joonis 2. Autori tehtud tätoveering. Digitaalne kollaaž. Modell: Liis-Kristiin Närska. Autori erakogu 2020

Pallase 2. õppeaastal õppisin vahetusüliõpilasena Maltal. Sain olla eemal harjumuspärasest keskkonnast ning uute avastustega ennast ümbritseva kohta kaasnes ka enese avastamine kunstnikuna. Kindlasti olid läbitavad kursused suureks motiveerijaks. Näiteks kursusel „*contemporary drawing applications*“ (ing. k.: joonistamise kaasaegsed rakendused) oli üheks ülesandeks luua vabal ajal 24 erinevat joonistust. Lisaks õppisin karakterite disainimist ning tegin mitmeid ettekandeid enda inspiratsiooniallikatest ja fiktsionaalsete karakterite analüüsimisest.



Joonis 3. Karakteridisaini kursuse raames loodud peade visandid. Autori erakogu 2021

3.1.2 Inspiratsioon

Alustan iga uut kunstiprojekti inspiratsiooniallikate vaatamisest. Olles isiklikuks kunstiliseks arenguks kümneid aastaid erinevaid pildikesi joonistanud, olen nii nelja-, neljateistkümne- kui kahekümne nelja aastase järele jõudnud olukordadesse, kus ma pole enda tööga rahul ja soovin midagi muuta. Tihtilugu ei ole ma kindel, kuidas tööd korrigeerida. On esinenud situatsioone, kus mul on joonistuse jaoks idee, ent ma ei ole kindel, kuidas seda teostada. Sellistes olukordades on mind aidanud teiste kunstnike loomingute vaatamine. Abiks on olnud nii uued avastused kunstiteoste maailmas kui ka näiteks varasemalt vaatamishimu pakkunud joonisfilmide, maalide ja pildiraamatute juurde naasmine.

Kasvasin üles arvukalt multikaid vaadates. Enamjaolt vaatasin televiisorist Nõukogude ajal loodud multifilme. Nostalgitsemise eesmärgil oli tore neid uuesti vaadata ka palju vanemana. Ühel hetkel hakkasin täheldama, et olen väga lummatud antud animatsioonide visuaalidest. Näiteks Fyodor Khitruki joonisfilmis „Karupoeg Puhh“ inspireerib mind väga taust, mis tegelaste ja majakeste taga figureerib. Tegu oleks justkui naivistlike kriidiga joonistatud maastike ja lilledega. (Khitruk, Zakhoder 1969)

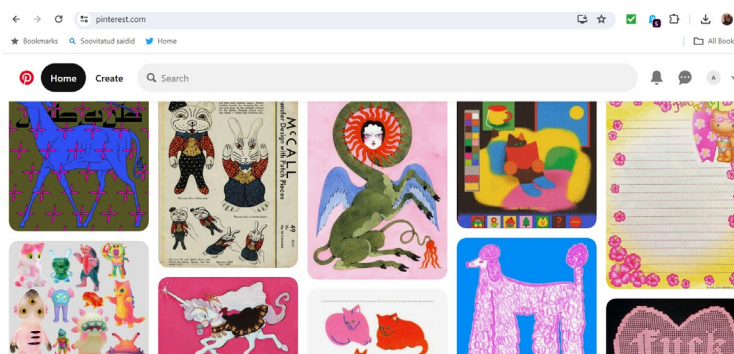
Stilistika poolest inspireerib mind väga Nõukogude aegne joonisfilm „Katerok“ (vene k. „Kaatrike“). Multifilm on tehtud otsekui kollaažilikus stiilis. Mõned tegelased tunduvad olevat paberist välja lõigatud. Kujundid on geomeetrilised ja lihtsustatud, mistõttu näib, et ka neid poleks raske kuskilt välja lõigata ja paberile kleepida. Kasutatakse ka

ajalehetüki ja herbaariumitaimi. Soovitan soojalt igäühel vaadata antud multifilmist pärinevat muusikaklippi Vladimir Shainski ja Yuri Entini laulule „Sinyaja voda“ (vene k. „Sinine vesi“), mis on minu meelest visuaalselt põnevaim Nõukogude aegne animatsioon. Seda täiendab imeilus laul Aida Vedisheva esitluses. (Vitenzon, Kovalevskaya 1970)



Joonis 4. Kuvatõmmis multikast "Kaatrike". IMDb. (imdb.com 2024)

Loomingulisel teel on mind tohutult palju edasi aidanud uute inspiratsiooniallikate otsimine. Vabal aja olemasolul eelistan seda enim teha muuseumisse minnes, ent kiirel ajal on suureks abimeheks olnud veebilehekülj *pinterest.com*, mille näol on tegemist erinevatelt saitidelt pärit piltide koguga, mis on mõeldud vaatajas ideesid tekitama ja andma värskendavat tegutsemishimu. Kasutaja peab aga meeles pidama, et pildidel on teiste autorite looming või on need kaitstud autoriõigustega, ega ole mõeldud kopeerimiseks. Täiendasin enda vanu *board*-e ehk lemmikpiltide kogumeid uute inspiratsiooniallikega, mida veebilehe algoritm mulle välja pakkus, toetudes sellele, millised pildid mulle varem meeldinud on. Juba veebilehte avades tekib mul ideede laviin ja suur tung joonistada. Tihtilugu tekitab antud olukord dilemma valiku ees, millise stilistikaga pilti tegema hakata.



Joonis 5. Pinteresti avalehekülj, mis on koostatud arvestades kasutaja seniseid eelistusi. (pinterest.com 2024)

Juba aastaid on mind inspiratsiooninälg ja jäädes välja aidanud Nathalie Parain-i (sünninimega Natalia Tchelpanova) (1897-1958) loominguga taasavastamine. Selle kunstniku looming mõjutab mind nii tugevalt, et olen ülikooliõpingute jooksul teinud temast kaks presentatsiooni ja kirjutanud ühe essee. Mind paeluvad tohutult selle Ukraina päritolu, aga Prantsusmaal tegutsenud kunstniku illustreerimised. Neid iseloomustavad lihtsad kujundid ja pinnad, millele annavad rohkelt ilmset tekstuurid ja värvid. Väheste detailide lisamise kaudu annab autor edasi üllatavalt palju emotsioone, meeleolu ja dekoratiivsust. (Boujon, Legras: Nathalie Parain. 27.05.2024)



Joonis 6. Nathalie Parain. Noix-de-Coco ja tema sõber. 1940. Guašš ja värvipliatsid. Pilti leitud ArtNet virtuaalsest kunstikogumikust. (artnet.com 2024)

3.2 Varasemad teadmised ja nende rakendamine

Meedia- ja reklaamidisaini eriala 2. kursuse 1. semestril oli minu õppekavas koomiksi joonistamise kursus. Kursuse lõppülesanne, koomiksi loomine eesti rahvusmüüdi tegelasest, kattus minule meelepärase loomeviisi ehk digitaalse joonistamisega. Tagasisideks sain aga, et minu karakteri disain ei olnud piisavalt läbiv. 2021. aastal ehk teise õppeaasta kevadsemestril Maltal õppides valisin seetõttu kursuseks *Character Design*-i ehk karakteridisaini.

Karakteridisaini kursusel, mis kestis terve semestri, oli praktilise töö maht üllatavalt suur. Kohustuslik oli soetada A4 formaadis visandiplokk ning visandamisega seotud ülesanded tuli teha samasse plokki ja hiljem õppejõule esitada.

Kursus algas karakteri disainimise teooria õppimisega. Kõigil tuli valida üks karakter, keda tunnis õpitud printsiipide järgi analüüsida. Seejärel tuli välja mõelda kaks karakterit, kes oleks pärit erinevatest ajastutest. Ülesandeks oli teha ka *moodboard*, välja

mõelda nende taustalugu, iseloom, lemmiktegevused ja disainida nende riided. Rohkelt tuli joonistada karakterite siluette, emotsioone ja tegelasi erinevates tegevustes. Joonistasin kahest tegelasest koos ka *storyboard*-i. Kursuse läbimiseks vajalikuks lõpuülesandeks tuli aga valida kahest karakterist üks ning see peensusteni viimistleda: teha *character sheet*, mis on tegelase eest-, tagant- ja küljelt vaade, tema riietust, erinevaid materjale/tekstuure, lemmikesemeid ja soenguid kujutav leht või dokument.



Joonis 7. Karakteridisaini kursuse raames loodud joonistus visandiraamatus. Autori erakogu 2021

Antud kursus oli kõige lemmikum õppeaine, mida ülikoolis õppides läbinud olen. Kursuse alguses oli täiesti ehmunud ja segaduses ning arvasin, et ei saa hakkama. Paari esimese ülesande juhiseid mõistsin valesti ja sain tagasisidet, et oma progressis võiksin olla kaugemale jõudnud. Kuid semestri lõpuks sain õppejõult kiituse ja hindeks „A“.

3.3 Lõpptulemuseni jõudmine

Lõputöö praktilise osa valmimisel oli esmatähtis idee välja töötamine. Kui suutsin enda mõtteid kaardistada ja teemavalikut põhjendada, jagasin ideed õppeosakonnaga. Osakonna juhataja Jaanus Eensalu aitas mul vormistada pealkirja, leida suuna kirjaliku uurimisküsimuste püstitamisel ning valida juhendajad. Kohtumised Valeri Nuusti ja Lauri Rahusooga suunasid mind valikute tegemisel ja aitasid lõputöö koostamisel aega planeerida.

3.3.1 Lõputöö idee

Mulle on alati meeldinud enda peas välja mõelda erinevaid tegelasi ja narratiive. Kuna terve lapsepõlve lõin enda peas kujuteldavat maailma ja tegelasi, keda hiljem joonistasin, tekkis mul siiralt lapselik tuhin hakata ette kujutama, kuidas minu koerad fiktsionaalsete tegelastena eksisteeriks. Inspireerituna meeldejäävatest multikatest ja raamatutest, mis elu jooksul pähe kinnistunud on, hakkasin tegelasi ette kujutama erinevate pildikeste kontekstis.

Teadsin, et lõputöö jaoks pean oma ideed edasi arendama. Hakkasin usinalt erinevaid koerte tegelaskujusid visandama ja mõtlesin abstraktselt välja printsiibid, millele esialgset karakterit illustreerides toetun. Mulle tärgatas pähe mõte, et ehkki koerad on minu fiktsioonis inimestele sarnased, kuna nad oskavad rääkida ja kahel jalal kõndida, on nende rolliks sellegipoolest olla eelkõige inimesele kaaslaseks. Koertel on minu loos omanik ja nad tegutsevad pereliikmete seltsis nagu päriseluski. Soovisin, et minu loo peategelane oleks eriline. Seetõttu otsustab tema õppida rohkem inimesele omaseid asju tegema ja enda omanikku aitama.



Joonis 8. Visandid Knopkast. Autori joonistus 2024

3.3.2 Nimevalik

Soovisin anda oma projektile nime ja erinevatele kalambuuridele mõeldes tärgatas mul pähe sõna „dogtriin“, mis tuleneb inglisekeelsest sõnast „dog“ (koer) ja doktriin. Mõistsin aga, et seosest koeraga ei piisa ning seos doktriiniga peab olema minu loos põhjendatav. Kuna „doktriin“ tähendab õpetust ja juhtmõtet, otsustasin, et koerast peategelasel on oma

tõekspidamiste süsteem, mida ta elus rakendab. Tõekspidamised on seotud tema vaadetega sellele, mis peaks olema koera roll ühiskonnas ja tema omaniku elus.

Leidsin, et nimi Kinnie ei ole fiktsionaalse loo mõistes kuigi meeldejääv. Seega tundus nimi Knopka erilisele karakterile paslikum. Knopkaks hakkas mu koera kutsuma mu isa ja see hüüdnimi jäi ka teistele pereliikmetele külge, seega on perekeskis mu koera nimi ka Knopka. Üpris lühikese mõttekäigu järel hakkas mu peas kõlama sõnapaar „Knopka dogtriin“, mille otsustasin panna illustratsioonide sarja nimeks.



Joonis 9. Koer Knopka. Autori erakogu 2023

3.3.3 Idee genereerimine

Ehkki nii mõnigi lõputöö teemaga seonduv idee jõudis minuni uitmõttena, pole üldse haruldane juhus, kui hingele lähedases loomingulises vallas tuleb ideesid liiga palju. Tihti on minul elus olnud esimeseks reaktsiooniks proovida kõiki ideesid töös hõlmata ning alles hiljem olen mõistnud, et pean tegema nende vahel valiku.

Oma raamatus „Loovustehnikad. 99 viisi idee leidmiseks“ kirjutab Elina Kallas eraldi peatükis joonistamisest kui idee genereerimise viisist. Eesmärgiks on loova mõtlemise ergutamine, ideede genereerimine, eesmärkide ja mõtete formuleerimine. Kallas soovib joonistada rahulikus keskkonnas paberile abstraktselt sümboleid ja kujuneid. Paremakäelised võiksid joonistada vasaku käega. Joonistaja peaks loobuma selles etapis hinnangutest, sest ideed tulevad selles etapis alateadvusest. (Kallas 2009: 93) Ka mina alustasin Knopka karakteri genereerimist lihtsalt kritseldamisest ja üritasin esialgsele tulemusele mitte hinnanguid anda.

3.3.4 „Knopka dogtriini“ lugu

Knopka on väike koer (nimelt maailma väikseima koeratõu esindaja, keda ei tasu alahinnata, sest neil on oma pea kohta kõige suurem aju). Ta seikleb seal, kus kõik teisedki – maal, linnas, inimeste keskel. Seega ei ela ta sugugi mingis kujuteldavas maailmas: elus, mida ta elab, on koerte ainuke eesmärk teha inimesi rõõmsaks. Ei erine ju sugugi paigast, kus kogu inimkond hetkel elab! Olgu, midagi on siiski teisiti – vaatamata inimese poolt teada-tuntud koeraraasukeste olemusele suudavad Knopka loos kõik koerad seda sama, mida inimesedki. Nad käivad kahel tagakäpal, saavad kasutada põidraid, käia lausa poes, rääkida ja lugeda. Kooliski saaksid nad kõigest aru ja ehk oleks maailmas ka palju kõrgharitud koeri. Selle takistuseks on aga asjaolu, et koertel ei ole ühtegi kohustust – nad ei saa käia ametlikult koolis, välja teenida diplomit ega sõita autoga, ehkki viimasegi suudaks nad selgeks saada. Knopkal on tavaline koerapass, kus andmed ja vaktsiinid sees, ent tal ei saa olla ei pangakaarti ega juhiluba. Selline on elus reegel ja keegi selle vastu ei vaidle. Koerad on leppinud sellega, et nende ülesanne on olla inimese jaoks olemas ning mõnuga magada ja mängida.

Knopka, kes on välja heidetud Venemaal asuvast tõukasvatusest ja kolinud oma omaniku juurde Eestisse, on aga erakordselt visa ja asjalik. Tema tahab kõiki oma oskuseid kasutada – tal ei ole teistele koertele omast häbelikkust ja hirmu. Omanikult laenatud pangakaardiga saab ta poes sisseoste teha küll, kui müüja teda tunneb ja Knopkale järeleandmise teeb. Ning Knopka reeglitega on kohanenud nii mõnedki linnaelanikud – ta käib koolis, kohvikus, bussiga sõitmas ja sõpradel külas.

Inimese ainuke kohustus pole aga koerale rõõmu pakkuda, ehkki see on olulisel kohal – inimene peab ka tööd tegema, kokkama, arveid maksma ja õppima. Knopka on koer, kes otsustab ennast proovile panna ja aidata inimest kõikide nende ülesannetega. Ta teab, et koer on tegelikult selleks võimeline. Mis sellest, et tema koolis selle eest hindeid ei saa ja tema allkiri ei loe kuskil – ta soovib, et tema hajameelsel üksi elaval omanikul oleksid kõik asjad kontrolli all. Knopka võtab oma elu eesmärgi püstitamist tõsiselt. Sellest sünnib Knopka dogtriin – peaaegu et doktriin, aga reeglid ja lubadused, mis kehtivad koerale Knopka elus.

Knopkal on noorem kasuõde Paulina, kes elab tema omaniku vanemate juures maal. Paulina on täis vigureid ja ta ei ole just kõige taiplikum. Knopka käib Paulina juures tihti külas ning veedab oma suved ja pühad maal. Ta otsustab, et dogtriini osaks on oma tarkuseid

jagada – seega hakkab ta oma oskuseid ja vilumusi Paulinale õpetama. Paulinat hoiavad tagasi ärevus ja kartus, ent Knopka jaoks ei ole tema jüngril ühtegi piisavalt veenvat takistust. Ta julgustab Paulinat endaga ühinema lõbusatel seiklusretkedel, kus koerad proovivad järjest rohkem vaid inimestele mõeldud tegevusi. Neil õnnestub käia sisseoste tegemas, sõita salaja autoga ja rohida peenart, ehkki nii mõnigi katsetus läheb neil inimese meelest valesti. Nende sooviks on siiski alati inimese elu lihtsamaks teha. Oma põnevatest tegevustest puhkamise ajal suhtlevad nad vana merisea Pigoriga, kellele meeldib süüa ja laiselda.

3.3.5 Illustratsioonide loomine

Illustratsioonide loomist alustasin visandiraamatusse joonistamisest. Seejärel lõin visandit aluseks võttes digimaali programmis *Procreate*, mida kasutan enda tahvelarvutis. Selles programmis on võimalik kasutada erinevaid pintsliste ja tehnikate jäljendusi, et töö sarnaneks soovi korral õlimaali, kriidijoonistuse, linoollõikega jm.

3.3.6 Knopka ja sõbrad

„Knopka ja sõbrad“ on digitaalne joonistus, mis kujutab endast koeri, kes mängivad ja tantsivad vanade paneelelamute vahelises hoovis. Mulle on alati meeldinud seostada enda loomingut lapsepõlve meenutavate paikadega ja otsustasin illustratsioonile olustiku abil retrohõngu lisada. Jalutasin ringi Annelinnas ning tegin pilte, et hiljem pildi kompositsiooniga mängida ja vaadata, kuidas saan seda loodud karakteritega ühendada.



Joonis 10. Alicia Jemets. Knopka ja sõbrad. Digitaalne illustratsioon. 2024

3.3.7 Knopka bussijuhi ro(o)l(l)is

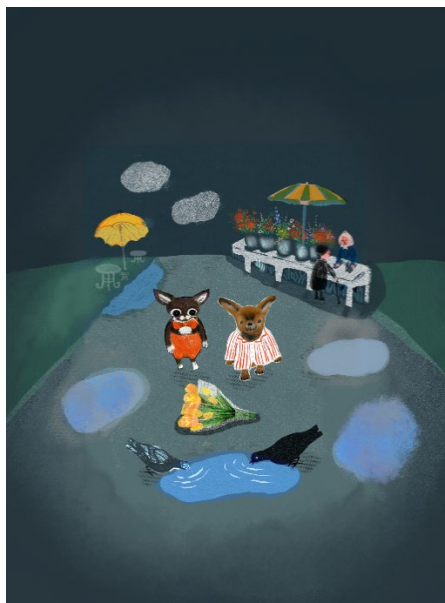
Knopka bussijuhi rollis/roolis illustreerib lugu sellest, kuidas Knopka varastaks depoost bussi ning oleks vabatahtlikult bussijuhi ametis, sest minu loo järgi suudavad koerad inimestelt õppida kõike, isegi sõidukeid juhtima, ent neil pole ühiskonnas lihtsalt selleks õigust. Antud pilti sobiks hästi täiendada mõni tekst, seega on sellest variatsioon pilvekesega, kuhu tekst paigutada. (Lisa 2)



Joonis 11. Alicia Jemets. Knopka bussijuhi ro(o)l(l)is. Digitaalne illustratsioon. 2024

3.3.8 Koerailm promenaadil

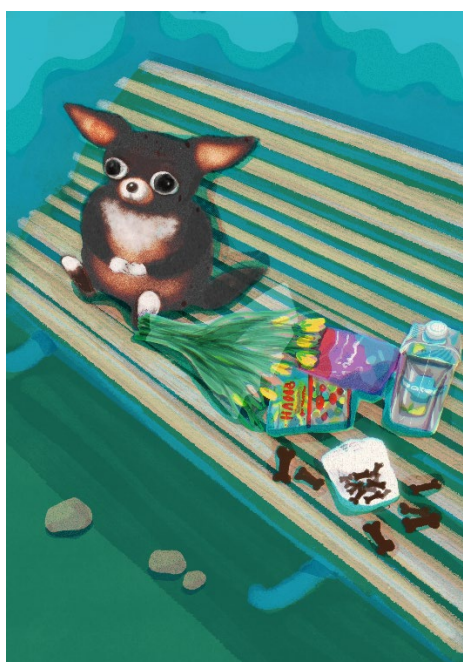
„Koerailm promenaadil“ põhineb esimesel detailsel joonistusel minu visandiraamatus, mille lõin Knopka ja Paulina tegelaskujude tunnusjoonte väljatöötamise käigus. Pildi eesmärk on edasi anda meeleolu tänaval pärast vihma lõppemist. Ilm on sombune ning linnatänaval kauplevate lille müüjate läheduses leiavad Knopka ja Paulina tulbikimbu. Ka sellest illustratsioonist on versioon, mida saab täiendada tekstiga. (Lisa 3)



Joonis 12. Alicia Jemets. Koerailm promenaadil. Digitaalne illustratsioon. 2024

3.3.9 Knopka omanikku ootamas

Teosel „Knopka omanikku ootamas“ istub koer pingil maiustustekottide ja lillekimbuga. Pildi inspiratsiooniks oli juhuslikult tekkinud vaikelu.



Joonis 13. Alicia Jemets. Knopka omanikku ootamas. Digitaalne illustratsioon. 2024

3.3.10 Poekülastus

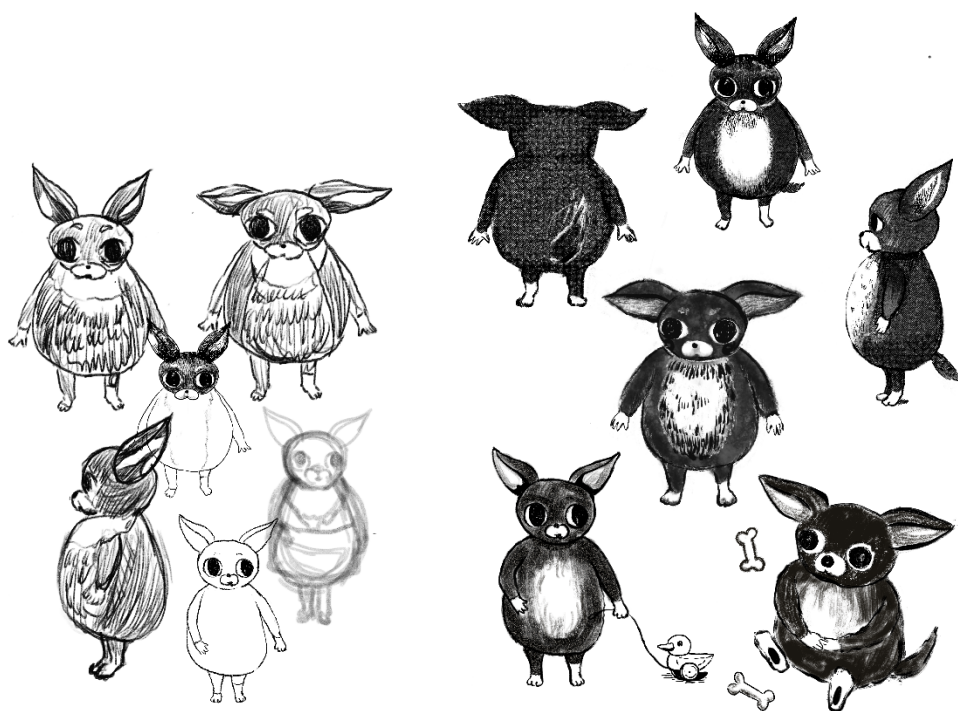
Illustratsioon „Poekülastus“ kujutab tegelasi väikeses toidupoes sisseoste tegemas.



Joonis 14. Illustratsiooni "Poekülastus" visandid erinevates faasides. Autori digitaalne joonistus 2024

3.3.11 Karakterilehed

Osaks illustatsioonide kogust on ka karakterilehed Pigorist ja Knopkast.



Joonis 15. Visand ja lõppviimistlus Knopka karakterilehest. Autori digijoonistus 2024



Joonis 16. Karakterileht Pigorist. Tindipliats paberil. Autori joonistus 2024

KOKKUVÕTE

Lõputöö raames mõtlesin välja ja illustreerisin fiktsionaalset karakterit, kes põhines minu koeral Knopkal. Tegelase loomise eesmärgil uurisin fiktsiooni konteptsiooni, kujuteldavate tegelaste ajalugu ja vaatlesin erinevaid inspiratsiooniallikaid. Ehkki tegelase ette kujutamisel mõtlesin automaatselt mõistele „fiktsionaalne karakter“, pidin antud sõnapaari uurima ja lahti seletama, et lõputööd kirjutaksin enda jaoks konkreetselt defineeritud mõistest.

Fiktsionaalne karakter on kujuteldav tegelane, kes tegutseb fiktsionaalses ehk välja mõeldud loos. Seega saab öelda, et tegu on karakteriga, kelle olemus ja tegevused ei ole faktuaalsed. Ometigi on loo aluseks reaalne elu ning lood ei saa sellest eraldi eksisteerida. Juba ürgsetel aegadel oli inimestel soov mängulisel kombel elu jäljendada. Seda tehti näiteks joonistuste, nukkude ja lugude abil.

Loo jutustajatel oli juba vanasti tähtis roll: rahvast õpetada, meelt lahutada ja enda kogemusi jagada. Ehkki igal lool on keskne mõte ja sõnum, on publikul seda põnevam kuulata siis, kui loos tegutsevad tegelased ning esinevad sündmused on dramatiseeritud ja värvikad. Seega oli rääkijal kasu enda jutustusele erinevate väljamõeldud aspektide lisamisest. Peategelasteks olid tihti vägitegusid korda saatvad kangelased. Ilmselt peegeldasid inimesed oma juttudes seda, millised nad ise olla sooviksid, samuti ka iroonilisi, koomilisi ja õpetlikke lugusid elust.

Tänapäeval väljendub nii tänavapildis kui ka näiteks inimeste juttudes nende kiindumus fiktsionaalsetesse karakteritesse. Enam ei ole esimeseks looga seostujaks vägilase kangelastegudest õppimine, vaid temale kaasa elamine, empatiseerimine, emotsioonide kogemine. Fiktsionaalsesse tegelasse võib lausa armuda või hakata soovima teda matkida ja teda meenutavaid meeneid kasutada. Siiani on igal lool olemas keskne mõte, olgu see banaalne või läbimurdeline. Mõtte edasi andmiseks läbib fiktsionaalne tegelane mõne sündmuste jada.

Fiktsionaalse loo tegelaseks võib olla päriselus eksisteeriv isik. Ka tema keskkonnaks võib olla reaalne maailm, kus inimkond elab. Faktuaalsusest eristab fiktsiooni sellegipoolest see, et fiktsionaalses loos või selle tegelases on välja mõeldud aspekte ning tegu ei ole sündmuste dokumenteerimisega. Fiktsionaalse filmi või novelli vastandiks on näiteks elulugu, päevik, dokumentaal jne.

Inimese vaimustust fiktsionaalsest tegelasest suurendab see, kuidas tegelane kirjutatud on. Hea ja meeldejäeva tegelase iseloomujooned peegeldavad inimloomust ja elu värvikaid külgi, tegelasega on lihtne empatiseerida ja talle kaasa elada. Karakterit peaks olema lihtne iseloomustada ja seetõttu peaks ta ka kujunduslikult olema ära tuntav minimaalsete tunnusjoonte alusel.

Fiktsionaalset lugu ja selle tegelasi täiendab illustratsioon. Illustreerimine tähendabki juhise või loo dekoreerimist ja täpsustamist. Iga autor omistab oma loos mingi vaatevinkli, vastasel juhul ei saakski lugu jutustada. Kunstniku rolliks on illustreerimisel valida vaatenurk, mille kaudu tegelast ja sündmuseid visuaalselt kujutada. Sel viisil annab see loole väärtust ja põnevust juurde.

Kuna ka illustraator kujutab lugu läbi mingi vaatenurga, saavad ka illustratsioonid lugu jutustada. Piltidel väljenduvad tegevused ja emotsioonid, mis loos esinevad. Seega pruugi vaja olla teksti, et piltidena jutustatud lugu täiendada. Loo lõppjärgeldus, seal esinenud sündmused ja tegevused ning nendega kaasnenud emotsioonid on illustratsioonil väljendatud nii, et nende kohta ei pea lisaks lugema.

Enda karakteri Knopka ning ka kõrvaltegelased Paulina ja Pigori lõin vastavalt fiktsionaalsete tegelaste ajaloos kujunenud printsiipide. Mõtlesin välja loo, millel on sõnum: koer soovib inimese tegevustes kaasa lüüa, et oma omanikku aidata. Lugu on lihtne, aga võtsin eesmärgiks sündmuseid igal illustratsioonil edasi anda. Samuti püüdsin kujutada illustratsioonidel tegelase emotsioone ning ümbritseva olustiku atmosfääri. Joonistuste loomisel oli suureks kasuks inspiratsiooniallikate ja teiste kunstnike loominguga tutvumine. Minu suurteks inspireerijateks on näiteks Nathalie Parain ja Soyuzmultfilmi joonisfilmid.

Lõputöö tegemise käigus õppisin ka ennast tundma, sest tänu teadusallikate uurimisele hakkasin mõistma, miks mind fiktsionaalsed tegelased ning nende loomine ja joonistamine paeluvad. Tänu juhendajate näpunäidetele õppisin paremini teksti koostama, värskendasin teadmiseid viitamisest ja arendasin ennast illustreerimise vallas: sain uusi teadmisi kompositsiooni, koloriidi ja stilistika kohta.

РЕЗЮМЕ

В рамках итоговой работы я создала и иллюстрировала фикциональный характер, прототипом которого стала моя собака Кнопка. В целях создания персонажа я исследовала концепцию фикциональности, историю вымышленных персонажей и рассмотрела различные источники вдохновения. Хотя при изображении героя автоматически я думала о понятии “фикциональный характер”, было необходимо изучить данное понятие и объяснить, что при написании данной работы я исходила из конкретного определения.

Фикциональный характер- это выдуманный герой, который действует в фикциональной или выдуманной истории. Таким образом, можно сказать, что мы имеем дело с характером, чья сущность и действия не фактуальны. И все таки в основе истории лежит реальная жизнь и истории не могут существовать вне реальной жизни. Еще в древние времена люди пытались имитировать реальную действительность в игровой форме. Это делали, например, при помощи рисунков, кукол и различных историй.

У рассказчика историй издревле была важная роль: поучать народ, развлекать и делиться своим опытом. У каждой истории своя главная мысль и послание. У публики вызывают больший интерес истории, в которых представлены герои в драматических и красочных ситуациях. Таким образом, рассказчику полезно добавлять к истории свои выдуманные аспекты. Главными героями историй часто были герои, совершающие подвиги. Очевидно, люди отражали в историях то, какими бы они сами желали бы быть, а также ироничные, комичные и поучительные истории из жизни.

В настоящее время в уличных картинах и в историях людей выражается их привязанность к фикциональным характерам. Истории не носят больше поучительный характер. Их задача вызвать сопереживание, эмпатию, эмоциональное переживание. В фикциональный характер можно даже влюбиться, желать ему подражать, использовать напоминающие его атрибуты. В историях также присутствует основная мысль, независимо от того, какая она, банальная или новаторская. Для передачи основной мысли главный герой переживает череду событий.

Героем фикциональной истории может быть реально существующее личност. Средой его обитания может быть реальный мир. От фактуального повествования фикциональное отличается тем, что в нем или в самом герое есть выдуманные аспекты и оно не является документальным отображением событий. Противоположностью фикционального фильма или новеллы является, например, биография, дневник, документальный фильм.

Восхищение фикциональным героем усиливает то, как изображен его герой. Черты характера хорошего и запоминающегося героя отражают человечность и красочные стороны жизни. Такому герою легко сочувствовать и сопереживать. Героя должно быть легко характеризовать, поэтому он должен быть узнаваем с изобразительной точки зрения по минимальному количеству признаков.

Фикциональную историю и ее героев дополняет иллюстрация. Иллюстрирование и обозначает декорирование и уточнение истории. Каждый автор передает в истории свою точку зрения, в противном случае историю невозможно рассказывать. Задача художника при иллюстрировании истории - выбрать такой угол зрения, через который визуально передать героев и события. Это придаст истории ценность и увлекательность.

Так как иллюстратор изображает историю под определенным углом зрения, могут и сами иллюстрации рассказать историю. В иллюстрациях выражаются действия, события, эмоции так, что нет необходимости читать текст.

Свой фикциональный характер Кнопку и второстепенных героев Полли и Пигоря я создала согласно исторически сложившимся принципам фикциональных персонажей. Я придумала историю, в которой содержится сообщение: собака желает участвовать в жизни и действиях людей, чтобы помочь хозяину. История проста, но я поставила целью передать события через иллюстрации. Также я старалась передавать на иллюстрациях эмоции героев и атмосферу окружающего их мира. При создании рисунков большую помощь оказало знакомство с источниками вдохновения и творчеством других художников. На мое творчество оказали сильное влияние Натали Парэн и анимационные фильмы студии Союзмультфильм.

В процессе создания дипломной работы я больше узнала себя, так как изучая научные источники я поняла, почему меня так привлекают фикциональные герои и их создание. Благодаря советам руководителя я научилась лучше составлять текст, освежила знания об оформлении ссылок. Я получила развитие как художник: узнала новое о колорите, композиции и стилистике.

SUMMARY

As part of my thesis, I invented and illustrated a fictional character based on my dog Knopka. In order to create the character, I studied the concept of fiction, the history of imaginary characters and sought out different sources of inspiration. Even though while imagining the character, my mind automatically went to the term “fictional character”, I had to research and explain this expression in order to write my thesis based on a concept I have specifically defined for myself.

A fictional character is an imaginary figure who exists within a fictional or invented story, thus, it is a character whose nature and actions are not factual. However, the basis for the story are real life events and the story cannot exist separately from them. Ever since the dawn of humanity, people have had the desire to playfully imitate life.

Storytellers have held an important role: educate people, entertain them and share their own experiences. Even though every story has a defining idea and message, it is much more interesting for the public to hear a story in which the characters and events are colourful and dramatised. Thus, the storyteller benefitted from adding fictional elements to their tales. Evidently, people reflected in their stories the way they would like to be themselves, as well as ironic, comical, and educational tales about life.

Nowadays, the emotional attachment people have towards fictional characters, is expressed in both the street scene and also people’s stories. The first takeaway from fictional stories isn’t learning from the hero’s noble deeds, it is empathising with them. One can even fall in love with a fictional character or start wishing to imitate them and use souvenirs that resemble them. So far, every story has a central idea, be it banal or breakthrough. To convey a point, the fictional character goes through some sequence of events.

A fictional story’s character could be a person who exists in real life, their environment could be the real world where we live. What separates fact from fiction is that the fictional story or its character have invented aspects and it does not serve as a documentation of real life events. The opposite of a fiction film or story are, for example, a biography, a documentary, a diary, etc.

A person's fascination with a fictional character is enhanced by how the character is written. The traits of a good and memorable character reflect human nature and the colourful aspects of life; it is easy to empathise with the character and cheer for them. The character should be easy to describe and therefore recognisable by design based on minimal features.

The fictional story and its characters are complemented by illustration. Illustrating by definition is decorating and specifying an instruction or story. Every author tells their story from a certain point of view, otherwise the story could not be told. An artist's role in illustrating is to choose a point of view through which to depict the characters and events visually. This adds value and excitement to the story.

Since the illustrator also depicts the story from a certain point of view, the illustrations themselves can tell a story. The pictures express the actions and emotions occurring in the story. Thus, text may not be needed to complement the story told in pictures. The conclusion of the tale, the events and activities that occurred there, and the emotions that accompanied them are expressed in illustration in such a way that additional text may not be needed.

I created my character Knopka, as well as the side characters Paulina and Pigor, according to the developed principles in the history of fictional characters. I came up with a story with a message: a dog wants to participate in human activities to help its owner. The story is simple, but I aimed to convey the events in each illustration. I also tried to depict the characters' emotions as well as the situation's surrounding atmosphere in the illustrations. Getting to know the sources of inspiration and the work of other artists was of great benefit when creating my drawings. My big inspirations were illustrator Nathalie Parain and Soyuzmultfilm's animated films.

In the process of making my thesis, I also got to know myself – thanks to researching scientific sources, I began to understand why I am captivated by fictional characters as well as their creation and design. Thanks to my tutor's tips, I improved my text composition, updated my knowledge of referencing and advanced myself in the field of illustration: I gained new knowledge of composition, colour and stylistics.

KASUTATUD KIRJANDUS

Armstrong, Karen 2006. *Lühike müüdi ajalugu*. Tallinn: Eesti päevaleht.

Blumenthal, Eileen 2005. *Puppetry: A World History*. New York: Harry N. Abrams.

Bordwell, David. Thompson, Kristin 2004. *Film art: An introduction*. Seitsmes trükk. New York: McGraw-Hill.

Boujon, Emilie. Legras, Hannele. *Hannele & Associates*.
<https://hanneleandassociates.fr/books/nathalie-parain/> (Kasutatud 9. aprillil 2024).

De Giorgio, A. *Character Design. Loeng*. MCAST. Malta, 2021.

Eisner, Will 2006. *Graphic storytelling*. Paramus: Poorhouse Press.

Erelt, Tiiu. Leemets, Tiina. Mäearu, Sirje. Raadik, Maire 2018. *Eesti Õigekeelsussõnaraamat ÕS 2018. Kirjakeele normi alus*. Tallinn: EKSA. ÕS 2018-le vastav sõnaraamat veebis. <https://www.eki.ee/dict/qs/> (Kasutatud aprilli 2024 vältel).

Khitruk, Fyodor. Zakhoder, Boris 1969. Vinni-Puh. Soyuzmultfilm.

Langemets, Margit. Tiits, Mai. Valdre, Tiia. Veskis, Leidi. Viks, Ülle. Voll, Piret 2009. „*Eesti keele seletussõnaraamatu*“ 2., *parandatud trükk*. Tallinn: Eesti Keele Sihtasutus. ESS 2009-le vastav sõnaraamat veebis. <https://www.eki.ee/dict/ekss/> (Kasutatud aprilli 2024 vältel).

Lepik, Eve. Kess, Edward 2014. *Maailm veetilgas. Kirjandusteose analüüs ning tõlgendamise*. Digiõpik. Digiõpiku aluseks on 2014. aasta trükk. Taskutark.ee <https://www.taskutark.ee/study/maailm-veetilgas-kirjandusteose-analuus-ning-tolgendamine/84262/> (Kasutatud 9. aprillil 2024).

Lotman, Juri 1991. *Kultuurisemiootika: tekst-kirjandus-kutuur*. Tallinn: Olion.

Pikkov, Ülo 2010. *Animasoofia. Teoreerilisi kirjutisi animatsioonfilmist*. Tallinn: Eesti Kunstiakadeemia animatsiooniosakond.

Simpson, Ian 1990. *The new guide to illustration*. London: Chartwell books.

Tammer, Enno 2007. *Ilon Wiklandi maailm*. Tallinn: Tammerraamat.

Vitenzon, Zhanna. Kovalevskaya, Inessa 1970. Katerok. Soyuzmultfilm.

Wellins, Mike 2006. *Graphic Storytelling*. Paramus: Poorhouse press.

Yang, Hannah. *What is fiction?* ProWritingAid blogi. Prowritingaid.com
<https://prowritingaid.com/what-is-fiction> (Kasutatud 27. aprillil 2024).

Fictional character. Vocabulary.com sõnaraamat. Vocabulary.com.
<https://www.vocabulary.com/dictionary/fictional%20character> (Kasutatud 9. aprillil 2024.)

Illustrate. Merriam Webster sõnaraamat. Merriam-webster.com. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/illustrate>. (Kasutatud 14. aprillil 2024)

LISAD

LISA 1. Pildid Knopkast, Paulinast ja Pigorist

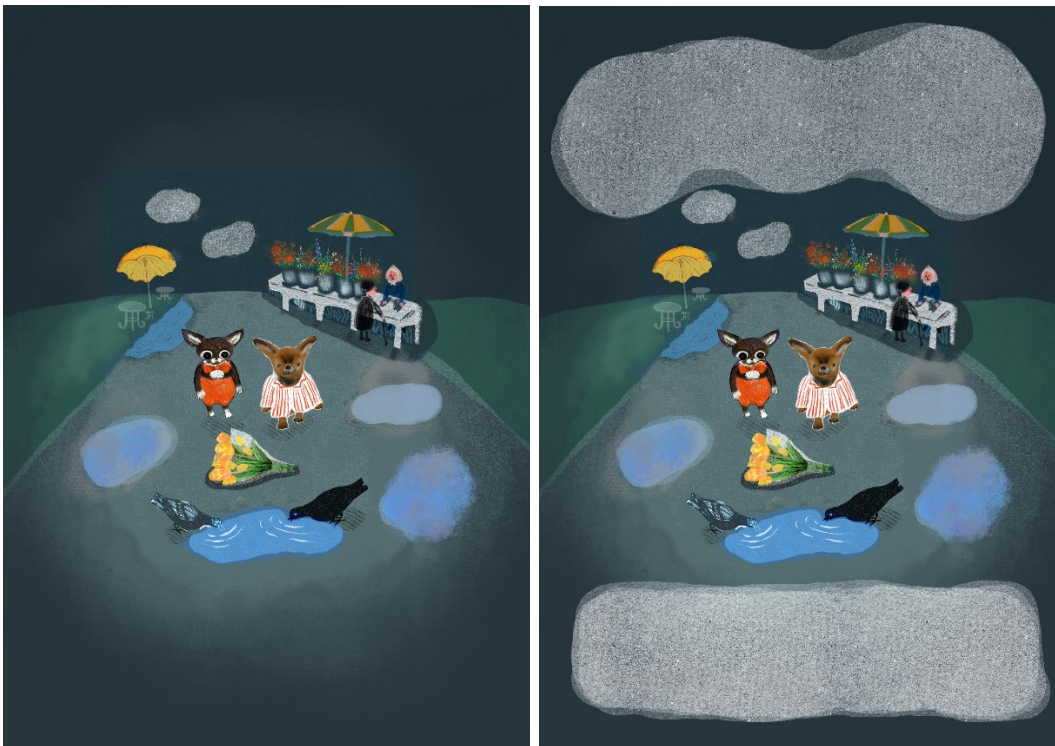


Lisa 1.1. Foto Knopkast (taga) ja Paulinast (ees) kõrvutatuna visandiga (Knopka – vasakul, Paulina – paremal). Autori erakogu 2024



Lisa 1.2 Foto Pigorist ning visandid tema tegelaskujust. Autori erakogu 2024

LISA 2. Variatsioonid illustratsioonist „Koerailm promenaadil“ kirjeldava teksti lisamiseks



LISA 3. Variatsioonid illustratsioonist „Knopka bussijuhi ro(o)l(l)is“ kirjeldava teksti lisamiseks



LISA 4. Illustratsioonid koos tekstiga – *mock-up* raamatust



Ka siis, kui sadu on läbi, on
Paulina veidi pabinas, kuid
Knopka ei karda koerailma



Paulinal oli kõige uue nähes palju hirmu, kuid
Knopka tegi talle alati kõik koeraks olemise
peensused selgeks. Nii, nagu tema meelest ühele
koerale kohane on.