

SOTAKARJUT

Roolipelin visuaalinen taide ja ammatillinen
vuorovaikutus projektityöympäristössä.

Matti Manner

Opinnäytetyö
Joulukuu 2011
Viestinnän koulutusohjelma
Visuaalinen suunnittelu

TAMPEREEN AMMATTIKORKEAKOULU

Tampere University of Applied Sciences

OPINNÄYTTEEN TIIVISTELMÄ

Matti Manner

Sotakarjut: Roolipelin visuaalinen taide ja ammatillinen vuorovaikutus projektityöympäristössä

Joulukuu 2011

87 sivua

Tampereen ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma

Visuaalinen suunnittelu

Lopputyön muoto: projektimuotoinen

Lopputyön ohjaajat: Tuomo Joronen, Pertti Näränen

Avainsanat: kuvitus, roolipelit, visuaalinen suunnittelu

Lyhennelmä:

Opinnäytetyöni pohjautuu vuonna 2012 julkaistavaan roolipelikirjaan nimeltä Sotakarjut. TAMKista valmistavana visuaalisena suunnittelijana olin mukana piirtämässä sekä konseptitaiteidetta, että kuvituskuvia kyseistä teosta varten. Kyseisen projektin aikana työskentelin sekä taiteellisen johdon alaisuudessa, että osana useamman kuvittajan/konseptitaiteilijan muodostamaa työryhmää, jolloin taiteellisesta ja ammatillisesta vuorovaikutuksesta tuli selkeä osa projektin kulkua. Näistä lähtökohdista päätin myös kirjoittaa opinnäytetyöni kirjallisen osuuden.

Opinnäytetyöni tarkoitus on valaista monin tavoin vuorovaikutteiseksi muodostuvien projektityöympäristöjen vaikutusta taiteilijaan niin kuvittajan, kuin konseptitaiteilijan ammattissa. Valitsemaani aihetta lähestyn tekemäni projektin rajaaman kontekstin sisällä käymällä aluksi läpi nämä kaksi visuaalisen suunnittelun ammattihaaraa kartoittamalla taiteilijan roolia osana laajempaa projektityöympäristöä, ja tarjoamalla käytännön kautta lähestyvää näkökantaa esittelemilleni asioille. Tutkin sekä ulkoisen, että sisäisen vuorovaikutuksen merkitystä ja niiden luomia mahdollisuuksia luovalla alalla toimivan taiteilijan näkökulmasta. Esitän myös käytännön tapoja siitä, miten nämä vuorovaikutukselliset elementit voidaan valjastaa palvelemaan yksilön omaa ammatillista ja taiteellista kehitystä.

THESIS SUMMARY

Matti Manner

Sotakarjut: Visual art for role playing game and professional interaction within a project environment

87 pages

TAMK University of Applied Sciences

Media Programme

Area of specialization: Visual Design / Graphic design

Type of Final Project: Project

Thesis supervisors: Tuomo Joronen, Pertti Näränen

Keywords: graphic design, illustration, concept art, role-playing games

Abstract:

My thesis work is based on a traditional role-playing-game that is set to be published in the year 2012, a book titled Sotakarjut. About to graduate from TAMK, Tampere University of Applied Sciences, as a visual designer I took part in this project, in a role that covered two distinct fields of profession: concept art and a illustration. As an single artist I worked under a artistic supervision and within a project that had several illustrators/consept artist in its ranks, thus making it essential to work as a singular creative team.

In this thesis I will try to shed some light on how project-related work environments involves a specific kind of artistic approach from professional concept artists and illustrators. Having my project part work as my general context, I will start by making a general introduction on both of these creative professions, giving an overview on the subject of artistic work within project environments. I will also present a practical approach by adding examples from my actual project to support the theory based information I am presenting. In addition I will write about the many effects that professional interaction has within a working environment, from the artist view-point. Through this I will also explain how it is possible to assert yourself as a professional artist, so that this interaction can be made beneficial to the individual, both artistically and professional.

1	Sisällys	
2	Johdanto	3
2.1	Tutkimuskysymys ja -metodit	4
<u>OSA I: TIETOPERUSTA</u>		
3	Roolipelit ja Sotakarjut	7
3.1	Roolipelit ja roolipelaaminen	7
3.2	Roolipelit ja kuvataide	9
3.3	Visuaalisen kuvamaailman merkitys roolipelille	9
3.4	Roolipelit Suomessa, Ironspine ja Sotakarjut-peli	11
4	Kuvittaja ja konseptitaiteilija	15
4.1	Kuvitus ja kuvittaja	16
4.2	Konseptitaide ja konseptitaiteilija	17
4.3	Käytännön eroja ammattien välillä	18
5	Ammatillinen työympäristö ja luova työ	22
5.1	Projektiympäristöt osana ammatinkuvaa	22
5.2	Rajattu taiteellinen vapaus	23
5.3	Annettuun aineistoon perehtyminen	24
5.4	Deadlinetyöskentely ja aikataulut	24
5.5	Luovat tiimit ja vertaisyhteisöt	25
5.6	Taiteellinen johto ja johtaminen	28
6	Taiteilijan modernit työvälineet	32
6.1	Digitaalinen kuva ja digitaalimaalaus	32
6.2	Digitaaliset kuvanteko-ohjelmat	35
6.3	Digitaalinen piirustuslauta	36
6.4	Luova ammattilainen ja omaan luovuuden hallinta	39

OSA II: PROJEKTIOSUUS

7	Sotakarjut-projektiryhmä.....	45
7.1	Työnjohtaminen	45
7.2	Luovatiimi Sotakarjuissa	48
8	Lähtökohdat visuaaliselle suunnittelulle	50
8.1	Lähtökohdat visuaaliselle maailmalle.....	50
8.2	Kuvituksia rajoittaneet tekijät ja lähtökohdat	52
8.3	Konseptitaiteen ilmeneminen projektiosuudessa	52
8.4	Vuorovaikutus kuvittajien välillä	53
8.5	Käytetyt ammattityövälineet projektiosuudessa	54
8.6	Henkilökohtainen luovuudenhallinta Sotakarjuissa	54
8.7	Kuvausta tyypillisestä työnkulusta	57
9	Tulosten esittely	60
9.1	Hahmosuunnittelu:	60
9.2	Muita Sotakarjut-hahmokuvituksia	65
9.3	Potrettikuvia pelimaailman avainhahmoista	68
9.4	Asekonsepteja ja tyyliadaptaatiota.....	73
9.5	Muita Sotakarjut kuvituksia	76
10	Yhteenveto ja arviointi	79
10.1	Projekti.....	79
11	Lähteet ja liitteet.....	81

2 Johdanto

Opinnäytetyöni mediaprojektina olin mukana tekemässä visuaalista maailmaa tamperelaisen Ironspine roolipelikustantamon uuteen Sotakarjut-nimiseen roolipelikirjaan. Peliprojektin aikana toimin osana useamman kuvittajan/konseptitaiteilijan sisältänyttä työryhmää, jonka tehtävänä oli tuoda uuden pelikonseptin scifi-/fantasiamaailma konseptikuvatyöskentelyn kautta kuvituskuviksi myöhemmin julkaistavaan pelikirjaan. roolipelijulkaisuihin. Vaihdettuani muutaman sanan Miskan kanssa päätin osallistua visuaalisena suunnittelijana johonkin hänen mainitsemistaan roolipeliprojekteista.

Projekti lähti omalta osaltani liikkeelle keväällä 2011, jolloin tutustuin Ironspinen taustalla vaikuttavaan Miska Fredmaniin. Miska oli saapunut koululleni arvioimaan valmistuvien opinnäytetöitä tilaisuuteen, johon itse osallistuin osana paikalle saapunutta yleisöä. Tilaisuuden lopuksi Miska ilmoitti oman roolipelejä julkaisevan yrityksensä Ironspinen etsivän kuvittamisesta ja piirtämisestä kiinnostuneita ihmisiä tulossa oleviin Valintani kautta löysin itselleni myös projektityön, josta lopulta tuli osa TAMKIn visuaalisen suunnittelun koulutuslinjan opinnäytetyötäni.

Ilmoittautuessani mukaan roolipelien kehitystyöhön minulla ei ollut vielä selkeää kuvaa siitä, minkälaista peliä minun olisi ollut tarkoitus kuvittaa. Alun perin minulle esiteltiin useampi erilainen vielä konseptivaiheessa oleva peli-idea, minkä pohjalta oli tarkoitus kehittää Ironspinen tulevat roolipelit. Loppujen lopuksi yksikään näistä alun perin esitellyistä ideoista ei päätenyt kuvitettavakseni, vaan minut pestattiin mukaan jo aiemmin käynnistyneeseen roolipeliprojektiin nimeltä Sotakarjut.

Projektityöskentelyn aloitin kesällä 2011 ja kuvittamisen lopulliseksi deadlineksi päätyneen syksyn tullessa kasassa oli hieman yli 20 kuvituskuvaa, sekä kasa näitä edeltäneitä hahmotelmia ja konseptikuvia. Kesän kuluessa ja projektin alkuperäisen aikataulun siirtyessä tein myös lopullisen päätöksen kiinnittää kyseinen projekti opinnäytetyöni aiheeksi.

Opinnäytetyöni kirjallinen osa käsittelee visuaalisen suunnittelijan työtä kuvittajana ja konseptitaiteilijana, sekä näitä rooleja osana isompaa ja vuorovaikutteista projektityöympäristöä. Tutkimuksellinen tarkoitukseni on analysoida kuvittajan ja konseptitaiteilijan ammatteja kuvitus- ja konseptikuvia tekevän taiteilijan näkökulmasta,

sekä tarkastella projektityöympäristön ja siitä pohjautuvan monialaisen vuorovaikutuksen merkitystä kuvallisten visualisointien syntymiselle. Sotakarjut-projektia käytän sekä tutkimukseni pääasiallisena lähteenä, että konkreettisena esimerkkitapauksena tutkimiani aiheita sisältävästä työympäristöstä.

Rajaamaani aihetta käsittelen käymällä läpi mm. valitsemani kontekstin sisältämiä termejä, henkilökohtaista taiteilijan työtäni projektin puitteissa, sekä esittelemällä esille tulleita ja ammatillisia vuorovaikutussuhteita. Tämän lisäksi puran osiin projektiani varten tehtyjä esimerkkitöitä, pohdin projektinkulkua ja siinä mukana oloani retrospektiivissä.

2.1 Tutkimuskysymys ja -metodit

Kuvittaessani Sotakarjuja huomasin nopeasti olevani osa isompaa, osittain vuorovaikutteisuuden periaatteilla toimivaa työryhmää. Projekti asetti minut ulkopuolisen taiteellisen näkemyksen alaisuuteen, jonka ohjeiden ja toiveiden mukaan luova työ tuli toteuttaa. Tämän lisäksi löysin ympäriltäni joukon aiemmin vieraita kuvataiteilijoita, joiden kuvitustaidot poikkesivat lähtökohtaisesti omistani, mutta joiden kanssa pyrin yhtenäiseen visuaaliseen ulkoasuun työn ohessa. Näiden puitteiden alla oli edessäni työprojekti, jonka sisällä yksittäisen kuvittajan työhön sisältyi itselleni uudenlainen ammatillinen ristipaine.

Tilanne johti työnkulkuun, jossa projektitiimin sisäinen vuorovaikutus sulautui monella tavalla osaksi omaa kuvittamistyötä, joka taas tarjosi minulle joukon vihjeitä siitä, mitä ammattilaismainen konseptitaiteen ja kuvitustyön tekeminen tekijältään vaatii. Minulle selkeni käytännön kautta, miten projekteihin tehtävä konseptitaide syntyy ja kehittyy kuvittajan sisäisen luovuuden ja henkilökohtaisten taitojen lisäksi monella tapaa ulkoisten yhteistyösuhteiden kautta ja tuloksena. Tähän konseptitaiteen ja kuvittamisen välimaastossa tapahtuneeseen työskentelyyn ja monitahoisen vuorovaikutuksen muodostamaan yhtälöön päätin oman tutkimuksellisen osuuteni perustaa.

Kerätäkseni yhteen löytämiäni ja havainnoimiani asioita asetin opinnäytetyöni tutkimuskysymykseksi: Millä tavoin työympäristö ja sen sisältämät vuorovaikutussuhteet näkyvät kuvittajan/konseptitaiteilijan taiteessa ja työssä?

Pääkysymyksen ohessa esille nousee myös useita muita sivukysymyksiä. Mikä on kuvitusten merkitys roolipeleille? Miten konseptitaide eroaa perinteisestä

kuvittamisesta? Minkälainen on konseptitaiteilijan ja kuvittajan ammatinkuva, ja mitä heidän työltään vaaditaan? Mikä on kuvittajan ja konseptitaiteilijan suhde heidän tekemään kuvataiteeseen ja taiteilijana olemiseen? Miten taiteilija voi sopeutua tiimi- ja projektipohjaiseen työympäristöön? Millä tavoin luovan työn tekijä voi vaikuttaa omaan luovuuteensa ja kehittää omaa työskentelyään eteenpäin?

Kaikkiin näihin kysymyksiin en pyri esittämään yksiselitteisiä ja selkeitä johtopäätöksiä, saati sitten yleispäteviä vastauksia tai totuuksia, koska se on nähdäkseni lähtökohtaisesti mahdotonta suurimman osan löytämistäni vastauksista riippuessa käytännössä vaihtuvista osatekijöistä. Opinnäytetyöni pyrkii lähinnä nostamaan esille vain läpikäymälleni projektille keskeiset sekä itselleni valmistuvana ammattilaisena ja oman tekemisen kautta selkeimmin esille tulleet havainnot, ajatukset ja johtopäätökset.

Opinnäytetyöni tutkimuksellinen osuus perustuu vahvasti laadullisen tutkimuksen piiriin ja tapaustutkimus-tyyppiseen aiheen käsittelyyn Sotakarjut-projektin kautta. Työprojekti toimii tekstin narratiivisena teemana ja tutkimusta rajaavana kontekstina. Tämän yksittäisen tapauksen kautta pyrin rakentamaan mikrotasolla esitellyn kontekstin, jonka tulisi tarjota lukijalle selkeitä viitteitä myös laajempiin kokonaisuuksiin. Näitä ovat peliprojektit ja niihin liittyvä visuaalinen suunnittelutyö.

Projektiosuuden ollessa olennaisesti kiinni roolipelin kehitystyössä toimii näiden pelien monikantainen maailma, sekä tähän oleellisesti liitettävä scifi-/fantasiakuvittaminen, esittelemäni tiedon kontekstina. Valitun kontekstin sisällä käytän myös esimerkkejä ammattilaisprojekteista, jotka olen pyrkinyt valitsemaan ajatuksellisesti rinnastettaviksi omaan projektiini ja esittelemäni aihesisältöön. Näitä esimerkkejä käyttämällä pyrin luomaan ammatillisia heijastuspintoja omien kokemuksieni ja pitemmälle kehittyneen ammattilaisuuden välille.

Taustatietoa esiteltävään tekstiin on hankittu sekä empiirisesti osallistuvan havainnoinnin kautta, että aktiivisen lisätiedon hankinnan avulla tutkimalla konseptitaiteen alasta julkaistua kirjallisuutta, lehtiä, verkkosivuja, sähköisiä keskustelupalstoja ja blogikirjoituksia.

Tehdessäni taustatutkimusta tutkimustyölleni huomasin nopeasti, että konseptitaide ja kuvittaminen ammattialana ja tutkimusaiheena tarjoavat suhteellisen rajoitetusti puhtaasti tutkivasta näkökulmasta kirjoitettua aineistoa. Näin ollen suoraan

sovellettavaa lähdeaineistoa oli vaikea löytää, vaikka kävin läpi suuren määrän konseptitaiteesta tehtyjä kirjoja ja aineistoa. Löytämieni ja läpikäymieni kirjojen sisällöt painottuivat suurimmaksi osaksi ammattilaisten tekemiin kuviin ilman selkeästi sisältöä analysoivaa tai puhtaan visuaalisuuden ulkopuolelta lähestyvää asiasisältöä. Osittain tämän johdosta soveltavat menetelmät ja oma tekeminen värittivät myös tiedon keruuprosessia.

Tutkimusmetodeihini voidaan lukea myös oman työskentelyni käsitteleminen mm. jälkikäteen tapahtuneen kirjallisen analysoinnin, uudelleenmäärittämisen ja kehittämisen näkökulmista. Tästä esimerkkinä käyvät mm. kuvittamistyöesimerkit, joiden avulla pyrin purkamaan osiin kuvien valmistuksen liittynyttä ajatus- ja kehitystyötä, sekä antamaan käytännön kuvausta lopulliseen tulokseen johtaneen prosessin vuorovaikutukseen perustuvista osa-alueista.

3 Roolipelit ja Sotakarjut

Perinteiset pöytäroolipelit ja niiden pelaaminen eivät lähtökohtaisesti olleet minulle erityisen tuttuja lähtiessäni kuvittamaan Sotakarjuja. Aiemmat kokemukseni roolipelaamisesta ovat pitkälti jääneet vanhoihin tietokone- ja konsolipeleihin, joita oli vielä vaikea mieltää oikeiksi roolipeleiksi. Tuohon aikaan video- ja tietokonepelit sisälsivät mahdollisuuden lähinnä yksin pelaamiseen ja rpg-merkki (role playing game) viittasi lähinnä hahmonkehitykseen keskittyneeseen pelimekaniikkaan, fantasiaseikkailu teemaan, tai alkuperäisinä lisensseinä toimineisiin roolipelibrändeihin. Tänä päivänä multiplayer-tyylisten online-roolipelien hallitessa pelimarkkinoita voidaan puhua videopeleistäkin aivan eri tavoin roolipeleinä pelikehityksen päästyä pisteeseen, jossa mukana on jo oikeaa pelaajien välistä vuorovaikutusta ja yhteisöllisyyttä.

Perinteisissä roolipeleistä puhuttaessa ainut minua nuoruudessa kiehtonut asia oli niihin liitetty visuaalinen maailma ja fantasiataide. Tämän johdosta muistan nuorena hankkineeni roolipelaamiseen keskittyneitä julkaisuja vain, että pystyisin itse piirtämään omia versiota niissä esiintyvistä sotilaista, hirviöistä ja muista fantasiaoliosta.

Opinnäytetyöni keskittyessä olennaisesti roolipelien visuaaliseen maailmaan, pyrin seuraavassa kappaleessa kiteyttämään lyhyesti projektini ja tätä kautta lopputyöni kontekstuaalisena aiheena toimivan alan taustat ja perusolemuksen.

3.1 Roolipelit ja roolipelaaminen

”Roolipeli on vuorovaikutteisen kerronnan muoto, jossa osallistujat pyrkivät eläytymään kuvitteellisten hahmojen rooleihin. Niin sanotuissa pöytäroolipeleissä eläytyminen tapahtuu lähinnä keskustelun muodossa, live-roolipeleissä eli ”larppauksessa” näytellen. Kolmas roolipelien muoto on Internet roolipelit, jotka pelataan verkon kautta vuorovaikutteisina postauksina erilaisten viestinhjelmien välityksellä. Ennalta määrätyn käsikirjoituksen osuus rajoittuu roolipelissä kertomuksen tausta-asetelmiin ja lähtökohtiin. Juoni muotoutuu ja kehittyy osallistujien vuorovaikutuksessa eräänlaisena improvisaationa.” (Wikipedia 2011, hakusana roolipeli)

Näiden lisäksi erilaiset roolipelit ovat vallanneet myös oman osansa tietokone- ja konsolipelimarkkinoista. Perinteisistä roolipeleistä tutut piirteet ja pelimekaniikat ovat yhä suuremmassa roolissa alati kehittyvässä videopelikulttuurissa. Etenkin Internetin kautta pelatuista MUDeista (Multi-User Dungeon) kehittyneet MMORPGit (Massively

Multiplayer Online Role-playing Game), jotka toimivat tänä päivänä koko peliteollisuuden suurimpina rahasampoina, ovat oleellisen paljon velkaa alkuperäisille roolipelaamisen muodoille.

Varhaisten roolipelien historian nähdään alkaneen jo 1700-luvulla miniatyyrein ja yksityiskohtaisin säännöin pelatuista sotapeleistä, joiden avulla upseerit harjoittelivat strategioitaan toinen toistaan vastaan rauhanomaisen kilpailun muodossa. Perinteiset pöytäroolipelit saivat kuitenkin nykyisen muotonsa vasta 1970-luvulla, jolloin J. R. R. Tolkienin fantasiakirjojen innoittamat pelinkehittäjät yhdistivät sotapelien säännöt Taru Sormusten Herrasta kirjasarjasta tuttuihin Keskimaa-fantasia ympäristöihin. Toinen suuri muutos, joka erotti roolipelit vanhoista sotapeleistä, oli pelaajien sitominen pelitilanteessa ainoastaan yhteen hahmoon laivastojen, armeijoiden ja joukko-osastojen sijasta. Pelaajien lisäksi peleihin lisättiin pelinjohtaja, joka toimii pelisessioissa eräänlaisena tuomarina ja pelimaailman arkkitehtina kertoen pelin taustarinnan ja ohjaamalla pelimaailman muita ”sivuhahmoja”.

Keskimaavaikutteisten pelimaailmojen lisäksi roolipeleihin alettiin nopeasti keksiä mitä mielikuvituksellisimpia miljöitä, joista suosituimpia ovat alkuperäisen klassisen keskiaikafantasian lisäksi scifi- ja kauhuaiheiset pelimaailmat/pelisarjat. Vaihtoehtoisia pelimaailmoja varten markkinoilla onkin lukematon määrä erilaisia pelikirjoja eli ”pelejä”. Kukin roolipelikirja luo omat puitteet kullekin pelille, minkä pohjalta roolipelaajat voivat rakentaa ja pelata omat pelinsä. Kirjoissa usein määritellään yksityiskohtaisesti olemassa olevat pelimekaniikat ja säännöt. Samalla ne antavat vakiomääritykset pelien sisällä toimivalle pelimaailmalle ympäristöineen hahmoluokkineen olioineen ja teknologioineen. Mukana on usein myös yksityiskohtainen kuvaus pelimaailman taustahistoriasta, johon pelinjohtajat ja pelaajat voivat tukea omat pelinsä.

Sotakarjut edustaa näistä edellä mainituista neljästä roolipelityypistä ensimmäistä eli kynällä ja paperilla pelattavaa ja pelaajien vuorovaikutteiseen keskusteluun perustuvaa roolipelimallia.

3.2 Roolipelit ja kuvataide

Mielikuvituksen ja mielikuvitusmaailmojen ollessa oleellinen osa roolipeliperinnettä on myös kuvataiteella ollut aina oma roolinsa tälläkin pelialalla. Ihminen on visuaalisesti orientoinut eläin, minkä vuoksi monille pelaajille, etenkin aloitteleville harrastajille, ei riitä yksistään se, että pelimaailmat esitellään puhtaassa tekstimuodossa. Tämän johdosta kuvataiteella - etenkin fantasiataiteella on pitkä yhteinen historia roolipeliteollisuuden kanssa. Roolipeliteollisuuden sisältä onkin aina löytynyt kysyntää taitaville kuvataiteilijoille ja kuvittajille.

Roolipelialan suurimmat kustantajat esimerkkeinä amerikkalaiset White Wolf Publishing ja Wizards of the Coast ostavat jatkuvasti kansi- ja kuvitustaidetta lahjakkailta fantasiakuvittajilta. Tänä päivänä roolipelien ympärille rakentunut liiketoiminta osaltaan työllistää lukemattomia freelance kuvittajia ja konseptitaiteilijoita.

Olemassa olevien työmarkkinoiden lisäksi ovat roolipelien maailma ja sen mielikuvitusrikas kuvallinen historia tuoneet monet kuvataiteesta kiinnostuneet ammattilaiset luokseen, myös puhtaasti inspiraatiolähtöisen kiinnostuksen kautta. Peliharrastajien ja amatööritaiteilijoiden lisäksi Internet on täynnä ammattilaisten niin harraste- kuin ammattipohjalta toteuttamia roolipeliihaisia visualisointeja. Samoin ovat myös verkkoon perustetut sekä ammattilaisia, että harrastelijoita palvelevat, avoimet ja yhteisölliset sivustot täynnä roolipeleihin viittaavaa fantasiataidetta.

Esimerkkejä roolipelikuvituksia tehneiden taiteilijoiden portfoliosivuista: artophilwohr.blogspot.com, www.donatoart.com, www.studiowondercabinet.com, www.toddlockwood.com, www.wocstudios.com, www.danscottart.com, www.vandalhigh.com

Yhteisöllisiä Internet-sivustoja joista löytyy huomattava määrä myös roolipeliihaisia kuvituksia ja konseptitaidetta: www.gfxartist.com, www.conceptart.org, forums.sijun.com, www.deviantart.com

3.3 Visuaalisen kuvamaailman merkitys roolipelille

Kuvataiteella ja kuvittamisella on useita käyttötarkoituksia roolipeleissä.

Aivan kuin minkä tahansa muun kauppatuotteen kanteen tai oheen laitetulla kuvalla, on myös roolipelikuvituksen tarkoitus lisätä myyntiä ja houkutella mahdollinen kuluttaja

pelikirjan luokse. Tyylikäs ja kaunis kansi tai pelikirjan sisältä löytyvä kuvataide on selkeä kaupanteon väline. Ei tarvitse olla intohimoinen roolipelien harrastaja, jotta osaisi arvostaa monia markkinoilta löytyviä pelejä pelkästään niille ominaisen oheistaiteen johdosta.

Roolipelille alun perin konseptoidun kuvataiteen laatu tyypillisesti nousee pelikirjan tai kirjasarjan menestyksen mukana; Mitä suosittumpi roolipeli on kyseessä, sitä laadukkaampi ja kokonaisvaltaisempi on sen ympärille rakentuva visuaalinen maailma. Pelitaiteen yksi merkitys onkin antaa tehdylle roolipelikokonaisuudelle - oli se sarja tai yksittäinen laitos - oma ja muista peleistä erotettavissa oleva visuaalinen ilme ja tunnelma.

Roolipeliteollisuuden menestyneimmät pelit, kuten Dungeons&Dragons, Warhammer, Warhammer 40k:n, tai Vampire: The Masquerade, ovat myös kuvitus- ja konseptitaiteensa kautta helposti verrattavissa muilla aloilla vaikuttaviin yritys- tai tuotebrandeihin. Monissa tapauksissa pelkän kuvataiteen ja niistä erotettavien visuaalisten vihjeiden avulla kuluttaja voi tunnistaa pelit omiksi tuoteperheiksi.



Kuva 1: Warhammer 40k, avaruusjalkaväen sotilas

Tämän kaltaisesta tunnistettavuudesta selkeänä esimerkkinä toimii hyvin vaikkapa Warhammer 40k:n avaruusjalkaväen taistelijat(*kuva 1ⁱ*), jotka roolipeleistä vähänkin kiinnostunut pystyy tunnistamaan välittömästi. Pelkkä haarniskoiden sekä aseiden yliampuvan raskas ja laatikkomainen muotokieli tekee pelin visuaalisen maailman helposti yhdeksi genrensä tunnistettavimmista brandeistä. Vastaavanlaista kuvakieltä ja design-henkistä tunnistettavuutta on kuitenkin vaikea lähteä hakemaan ilman selkeää ja yksinkertaista visiota.

Selkeä ja erotettavissa oleva visuaalinen kieli, joka välittyy kuvituksista myös brandiajattelun kautta, rakennetaan palvelemaan sekä julkaisijoita, että lopullisia pelaajia. Tämän onnistuessa pelaaja voi määritellä pelin jo

ennen tarkempaan tutustumista itse sisältöön joko tuntemansa brandin, tai pelkästään kuvien laadun kautta, ja nähdä onko kyseessä mahdollisesti häntä kiinnostava kokonaisuus.

Roolipeleihin laadituilla kuvamaailmoilla voidaan nähdä olevan myös muita merkityksiä ja tehtäviä, kuin pelkästään myyntiin ja tuotteen visuaaliseen kiinnostukseen liittyvä arvon lisääminen. Kyse ei ole pelkästään kuvien koristeellisesta tai puhtaasti illustratiivisesta käytöstä itseisarvona, vaan kuvamaailma on myös osa pelituotteen kokonaisfunktioita.

Roolipeleille ja pelisessioille niin olennaisen asian kuin pelaajan mielikuvituksen aktivoiminen on yksi pelikuvitusten merkittävimmistä tarkoituksista. Onnistuessaan toteutettu kuvamaailma palvelee pelaajaa ja tämän kokonaisvaltaista pelikokemusta. Kauniiden ja myyvien kuvien lisäksi pelien oheen sidotun kuvamaailman tarkoitus on saada ”käyttäjät” eli pelaajat tiukemmin sisälle pelimaailmaan ja tätä kautta olla osa kokemusta, joka avautuu vasta itse pelaamisen muodossa.

Pöytäroolipelejä on vaikea määrittää samalla tavoin täysin valmiiksi tuotteeksi kuin esimerkiksi elokuvaa tai videopeliä, koska pelaajien henkilökohtainen käyttökokemus on irrottamaton osa lopullista kokonaisuutta. Tätä kokonaisuutta määrittäessä voidaan ajatella, että jokaisen pelaajan luoma hahmo ja pelinjohtajan ohjaama pelisessio kehittävät itse pelimaailmaa ja sen pohjalta toimivaa pelikonseptiä eteenpäin. Tämän johdosta kaikki voimakkaampaa immersiota ja onnistunutta pelitunnelmaan edesauttava visuaalinen informaatio on arvo jo sinällään roolipelille. Pelin ohessa esitelty kuvituskokonaisuus, oli se sitten pelkästään kansikuva tai koko kirjan läpi kulkeva sarja kuvituksia, voidaan nähdä eräänlaisena pelaajat ja pelimaailmat yhteen sitovana sekä tavoiteltavaa immersiota vahvistavana, elementtinä.

3.4 Roolipelit Suomessa, Ironspine ja Sotakarjut-peli

Roolipelit saapuivat Suomeen jo 70-luvulla, mutta vasta 80-luvun puolivälissä pelien harrastajakunta alkoi kasvaa. Tähän kasvuun merkittävin syy oli Fantasiapelit-yritys, joka ensimmäisenä Suomessa aloitti pelien laajamittaisen maahantuonnin ja myynnin. Markkinoiden synnyttyä alkoivat pian tämän jälkeen myös suomalaiset harrastajat julkaista omia pelejään erilaisten independent-henkisten kustantamoiden kautta.

Roolipelaamisen ammattilaisten ja harrastajien tärkein vuotuinen tapahtuma Suomessa on joka syksy järjestettävä Ropecon, joka kerää yhteen niin alan ammattilaiset kuin tuhat päin roolipelien harrastajia.

Suomen ”roolipeli-skenessä” on myös pieni, mutta aktiivinen joukko puhtaasti suomalaisia pelejä julkaisevia kustantajia. Itsenäisenä kustannuksena ja julkaisijana toimiva Ironspine sekä sisaryhtiönä toimiva Ironswine Games ovat yksi näistä pelialan sisällä vaikuttavista toimijoista.

”Ironspine on suomalainen, Tampereella majaileva, roolipelikustantaja ja julkaisija, joka on toiminut vuodesta 2006. Ironspinen ensimmäinen julkaisu vuonna 2006 oli Heimot -tieteisroolipeli. Vuonna 2009 julkaistu E.N.O.C. - Operaatio Eisenberg on okkulttitoimintaroolipeli, jossa on parhaat puolet okkultidekkareista ja toimintaelokuvista. Pari vuotta myöhemmin, vuonna 2011, julkaistiin Generian Legendat - Valontuojat -Fantasiaroolipeli. Ja lisää on luvassa...

Ironspinen tavaramerkkinä on aina ollut pelien laadukas ulkoasu ja kuvitus. Ironspinen pelejä on ollut tekemässä useita lahjakkaita kuvittajia mukaan lukien Olli Juutilainen, Jari Paananen, Tuuli Juntunen, Jaakko Tyhtilä.” (www.ironspine.com)

Tähän mennessä Ironspine on julkaissut kolme peliä, ja Sotakarjut-pelin on tarkoitus olla yrityksen neljäs oma ja täysin riippumattomana julkaistava teos.

Sotakarjujen maailma sijoittuu mustan huumorin täyttämään ja jokseenkin omaa historiaamme kierolla tavalla mukailevaan, scifiuniversumiin. ”Sotakarjut kertoo ihmisten valmistamista geenimuokatuista ihmissioista, jotka on luotu kloonisotilaiksi suojelemaan Terramerikkalaista kulttuuria ja ihmiskuntaa ulkopuolisilta ja sisäisiltä uhilta. Sotakarjut toimivat armeijan erikoisiskujoukkona, joita käytetään taisteluiden etulinjassa, vihollislinjojen takana ja suorittamaan erittäin vaarallisia sotilasoperaatioita” tiivisi pelin toisena kirjoittajana toimiva Miska Fredman sähköpostissaan perehdyttäessään minut pelikonseptiin työhön lähdetessä.

Kuvituskuvien lisäksi pelikirjalle haettu tunnelma tulee lukijalle selväksi läpi pelikirjan kulkevasta ja varsin omaleimaisesta kerrontatyylistä ja kieliasusta. Aiemmin pelin toisen käsikirjoittajan esittämä premissi ilmaistuna pelikirjan sanoin kuuluu seuraavasti: ”Tää on roolipeli. Ei ehkä ihan aloittelijoille, muttei millekään tosikoillekaan. Tää peli

on tarkoitettu pelattavaksi sopivan tyhmällä porukalla, joka ei kaipaa mitään haistavitun filosofisia kysymyksiä ja eksistensiaalista fallosproblematiikkaa pelituokioihinsa. Tää on Sotakarjut-roolipeli, mutsinnussija!

Tää peli kertoo geneettisesti muunnelluista siirtogeenisistä sioista, joihin on yhdistetty mm. ihmisen DNA:ta. Nää keinokohduissa tuotetut biohybriditaistelijat eli sotakarjut (no, vittu, yllätytkö?), on luotu sotimaan avaruuden kurjimmista kolkissa ja sitä hommaa riittää.” (Ahokas & Fredman, Sotakarjut v.0.5 s3)

Samalla kun pelin ympärille kirjoitettu maailma tietoisesti parodioi oman ihmiskuntamme sodan täyttämää historiaa ja nykyaikaa, on sen syntymiselle yhtenä tiedostettuna lähtökohtana ollut ajatus piikitellä ja piristää Suomen paikalleen seisahtanutta roolipelikantaa.

Suunnitellessaan Sotakarjuja pelin käsikirjoittajina ja kehittäjinä toimineet Fredman ja Ahokas halusivat tietoisesti rikkoa kotimaisten roolipelien arkkityyppimäiseksi vakinaistunutta muottia. Heidän tarkoituksenaan on julkaista pelejä, jotka matalaotsaisen filosofoinnin ja taistelun lisäksi avaavat mahdollisuuden tuoda valtavirtaa noudattavista roolipeleistä puuttuvan ”hauskuuden” luontevaksi osaksi jokaista pelikokemuksen.

”Huumoripeleillä on tietynlainen stigma. Paranoia on hauska huumoripeli, mutta aina kun sitä pelaa, hauskanpidosta tulee suorittamista... Emme kumpikaan [Miska tai Samuli] ole suuria huumoripelien ystäviä, mutta kun me pelaamme, on usein huumoria pelissä mukana. Tässä on mielestämme se oleellinen ero - Pakkohaуска vs. Hauskanpito... Halusimme tuoda kaikkien asiasta kiinnostuneiden saataville pelin, joka on sallii hauskanpidon pelatessa, olematta kuitenkaan pakkohauskaa.” (Ahokas&Fredman, ”Huumori peleissä” ironspine.com)

Lainamani teksti on Ironspinen pelintekijöiden näkökanta heidän viimeksi lanseeraamansa Generian Legendaat–Valontuojat-pelin satiristiseen maailmaan, sekä heidän harrastamaansa huumorin käyttöön osana roolipelisuunnittelua. Myös Sotakarjut-peli jatkaa tätä samaa Ironspinen ajatuksellista lähestymistä uusien roolipelien kehittämiseen. Sotakarjut-pelin sivuilta löytyvä mustan huumorin, sarkasmin, sekä nyky-yhteiskunnallisen satiirin täyttämä maailma on jo lähtökohtana

yksi iso teemallinen ratkaisu, mikä erottaa Sotakarjut suurimmasta osasta Suomessa julkaistavista roolipeleistä.

Pelin sisälle kirjoitetun kokeellisen maailman ja kyseenalaisen huumorin johdosta oli Fredmanin ja Ahokaan alkuperäisenä ajatuksena julkaista peli salanimien alta käyttämällä julkaisualustana parodiakustantamo Ironswine Gamesiä. Konseptin kehittyessä, testipelaajien kiinnostuksen ja muun tekijäosaston kasvaessa, projekti kuitenkin siirrettiin lopulta Ironspine-kustannuksen nimiin. Samaan aikaan pelintekijät päättivät siirtää julkaisuajankohtaa eteenpäin, vuoden 2012 puolelle, tämän ollessa alun perin asetettuna vuoden 2011 Ropeconin yhteyteen.

4 Kuvittaja ja konseptitaiteilija

Päästessäni sisälle Sotakarjujen maailmaan ja mukaan kuvittamaan roolipeliksi suunniteltua kirjakokonaisuutta aloin huomata merkittäviä eroja aiemmin tekemiini kuvitustöihin. Ensimmäistä kertaa olin mukana projektissa, jossa oli mukana itseni lisäksi useamman kuvittajan kokoinen konseptitaidetiimi. Vaikka kukin kuvittajista toimi projektissa lähtökohtaisesti omana yksittäisenä ”solunaan” oli työn taustalla tarkoitus saada aikaiseksi enemmän tai vähemmän yhtenäinen ilme kuvitettavalle pelille.

Yksittäiseltä kuvittajalta tämä vaati eräänlaista tietoista mukautumista tulla osaksi isompaa kokonaisuutta, jotta projektille haettu yhtenäinen visuaalinen linja toteutuisi. Vaikka edellä mainittu oli ajatuksena työhön lähdetessä tietyssä määrin itsestään selvyys, olivat sen vaikutukset käytännön kannalta kuitenkin asia, johon en itse aiemmin ollut yhtä selkeästi perehtynyt. Tämä ”uudenlainen” lähtöasetelma opettikin minulle paljon taiteellisesta sopeutumisesta samalla värittäen omaa työskentelyäni projektin sisällä usealla eri tavalla.

Projektin olemuksesta johtuen mukana oli myös selkeä taiteellinen johto, jonka alaisuudessa kaikki kuvittajat toimivat. Työnantajina ja taiteellisina johtajina mukana olleet pelin käsikirjoittajat omasivat lähtökohtaisesti selkeän näkemyksen siitä, miltä heidän visioimansa scifimaailman tulisi näyttää visualiseen muotoon siirryttäessä.

Kuvitustyön lähtiessä liikkeelle pelikonseptista oli olemassa kirjallinen beetaversio, joka jo kaikessa keskeneräisyydessään sisälsi visualisteille kokonaisen vaihtoehdoisen maailman konseptoitavaksi/kuvitettavaksi kattaen erilaiset eliömuodot, näiden historian, sekä joukon vaihtoehtoisia teknologioita ja kulttuureita. Visuaalista pohjaa pelimaailmalle oli luotu vain muutaman hahmotelman verran, jotka käsikirjoittajat olivat itse piirtäneet suunnittelutyön ohessa. Konseptointiin mukaan otetuilta kuvittajilta pelintekijöiden toiveena oli saada kasaan kattava määrä alkuperäiskuvituksia/konseptitaidetta lopullisen roolipelikirjan asialliseen kuvittamiseen.

Kaiken kaikkiaan Sotakarjut-projekti oli lähtökohdiltaan alkuperäiskonsepti, joka kaipasi alkuperäistä kuvallista maailmaa tukemaan suunniteltua peliä. Tekemäni luovatyön projektissa näenkin jakautuvan ajatuksellisesti kahteen kategoriaan, jotka

käytännössä toteutuivat monella tapaa lomittain ensimmäisen tukiessa myöhempää: konseptitaiteen tekemiseen ja kuvittamiseen.

4.1 Kuvitus ja kuvittaja

”Kuvitus eli illustraatio on kuvataiteen laji, jonka tuote voi olla annettua tekstiä havainnollistava tai koristava piirros, maalaus, nykyisin usein myös valokuva, animaatio tai jonkin muun kuvataiteen alueen tyyppinen teos kuvanmuodossa. Kuvitukselle on toisinaan ominaista, että aiheena oleva asia on tärkeämpi kuin itse kuvan muoto tai tyyli ja tavallisesti se koristelee tai visuaalisesti täydentää ja havainnollistaa jotakin tekstiä, runoa tai tarinaa. ”

“Kuvittaja on erikoistunut havainnollistamaan kirjoitettua tekstiä kuvien avulla. Useimmat kuvittajat hankkivat elantonsa tekemällä kuvituksia lastenkirjoihin, mainoksiin ja lehtiin.” (Wikipedia 2011: hakusanat kuvitus, kuvittaja)

Taiteellisen kuvanteon taito on oleellisen tärkeää kuvittajalle. Teknisten taitojen lisäksi kuvittajalla on usein myös kattava tietotaito liittyen klassisen kuvataiteen oppeihin. Kuvittajat ovatki tyypillisesti saaneet pohjakoulutuksensa joko graafisen muotoilun, visuaalisen suunnittelun, tai perinteisen kuvataiteen ammattiopinnoista ja oppilaitoksista. Tänä päivänä myös tietokoneen käyttötaito ja erilaisten ammattilaisohjelmien osaaminen kuuluvat tyypillisesti kuvittajan toimenkuvaan.

Kuvittajan työhön oleellisesti liittyy asiakkuuksien hallinta ja kyky sekä luovaan ajatteluun, että tätä kautta syntyvien visuaalisten luonnosten ja kuvituskuvien tekemiseen. Itse suunniteltujen samoin kuin ulkopuolelta annettujen aikataulujen noudattaminen on myös oleellinen osa ammattitaitoa. Oleellista on usein myös painoteknisten asioiden hallinta ja eri painotalojen kanssa työskentely. Hyvät sosiaaliset kommunikaatiotaidot ovatkin suuri apu kuvittajan työtä tekevälle hänen tehdessä yhteistyötä niin yksityisten asiakkaiden, yritysten kuin painotalojen kanssa.

Ammattimaista kuvittajan työtä tukee usein vahva henkilökohtainen ja muista alan ammattilaisista tunnistettava taiteellinen kädenjälki. Omintakeisen visuaalisen kielen kautta kuvittaja pystyykin usein täsmämarkkinoimaan itseään asiakkaille. Erilaisiin kuvitustyyliin perehtyminen ja erikoistuminen auttaa kuitenkin myös potentiaalisia asiakkaita löytämään itse tiensä kuvittajan luokse. Tyypillisesti kuvittajan ammatti keskittyy erityyppisten ja kestoisten projektimuodossa toteutettavien töiden tekemiseen.

Useimmissa tapauksissa kuvittajat toimivat työssään yksilöllisinä erikoisosaajina freelance-pohjaisesti.

4.2 Konseptitaide ja konseptitaiteilija

”Englanninkielistä sanaa concept art (konseptitaide) on käytetty alun perin 1930-luvulta animaatioteollisuuden piirissä, jossa se tarkoitti piirrettyjä tai maalattuja kuvia, jotka kuvittavat tehtävän animaatioelokuvan ilmettä, tunnelmaa, muotoilua, värejä jne. Sana omaksuttiin myöhemmin peliteollisuuteen, jossa konseptikuvat tulivat tarpeellisiksi pelien kehittyneille visuaalisille ominaisuuksille.

Konseptikuva voi olla piirustus tai maalaus paperilla tai digitaalinen piirustus tai maalaus tai molempia.” (Wikipedia 2011, hakusana konseptikuva)

Tämän päivän konseptitaiteilijoita työllistävät etenkin elokuvatuotannot, animaatiot, video- ja tietokonepelistudiot, sekä useat muut vastaavanlaiset tahot, jotka toimivat viihde- ja media-alalla. Näillä aloilla konseptitaiteilijat luovat/suunnittelevat visuaalisia ulkoasuja kuvitteellisille esineille, hahmoille ja ympäristöille. Konseptitaiteilijoiksi voidaan lukea myös kuvittajat, muotoilijat ja taiteilijat, joita käytetään mm. prototyyppi-autojen ja talojen visualisoinnissa, mallintamisessa ja kolmiulotteisten mallien rakentamisessa.

Konseptisuunnittelija on ammattinimike, johon ei juurikaan tarjota suoraan tähtäävää koulutusta, joten koulutukseltaan konseptitaiteilija on usein joko kuvataiteilija, kuvittaja animaattori, tai jokin muu vastaavanlaiseen graafiseen alaan perehtynyt osaaja.

Konseptitaiteilijat ovat ammattilaisina pitkälle erikoistuneita osaajia. Tyypillisiä konseptitaiteilijoita yhdistää vahvan taiteellisen osaamisen lisäksi taito mukauttaa oma piirustusjälki vastaamaan vaihtuvien projektien ja sisältöjen tarpeita sekä kyky ryhmäpohjaiseen työhön. Konseptitaiteilija tekee töitä usein joko freelancepohjaisesti tai pidempiaikaisesti kiinnitettynä ”in-house”-taiteilijana.

Pitkälle erikoistuneina ammattilaisina heidän työtoimenkuvansa ja sijoittumisensa työkentälle vaihtelee lähes yhtä paljon kuin kunkin tekijän yksilölliset taidot ja kyvyt. Yksilönä konseptitaiteilija voi piirustustekniikkansa, yleisen mielenkiintonsa, tai henkilökohtaisen taustansa kautta olla erikoistunut joidenkin tiettyjen asioiden ja

teemojen tekniseen piirtämiseen, jolloin suurin osa töistä voi toimia tämän yksittäisen erikoistumisen ympärillä.

Työssään konseptitaiteilijat toimivat usein projektityöympäristöissä, joissa heidän tekemänsä työ on usein oleellinen osa muun projektiryhmän työnkulun toteutumista. Konseptitaiteilijoiden työ sijoittuu tyypillisesti erilaisten projektien alkuvaiheeseen ollen oleellinen osa esituotantoa. Vaihtoehtoisesti on myös projekteja, joissa konseptitaiteilijaa pyritään työllistämään aktiivisesti koko projektin ajan, jolloin yleinen työn kuvaus vaihtelee projektivaiheesta toiseen mentäessä.

Ammattimaisessa työympäristössä konseptitaiteilijan rooli on suunnitella konseptitaidetta/visualisointeja, joiden on tarkoitus toimia puhtaasti informaatiota kuvaavina referensseinä lähdetessä toteuttamaan projektin seuraavia työvaiheita. Tästä syystä konseptitaiteilijalta edellytetään työssään tiukkojen tuotannollisten aikataulujen noudattamista ja nopeaa kuvanvalmistustekniikkaa.

(Wikipedia 2011, hakusana concept art, www.skillset.org)

4.3 Käytännön eroja ammattien välillä

Kuvittaminen ja konseptitaide sisältävät eri ammattialoina hyvin paljon yhteisiä piirteitä. Koulutustaustaltaan kummankin alan ammattilaiset usein jakavat paljon keskenään kummankin alan vaatiessa tekijältään kattavaa osaamista ja tietämystä visuaalisen suunnittelun ja kuvataiteen aloilta. Tämän lisäksi molemmilla aloilla toimiva käyttää pitkälti samoja kuvantekomenetelmiä, materiaaleja ja välineitä ammattinsa parissa. Yhdistävänä tekijänä toimivat myös vaihtuvat projektityöympäristöt, joissa kumpikin omalla tavallaan sopeuttaa työskentelyn kulloisenkin asiakkaan ja projekti esittämien tarpeiden ja sisältöjen mukaiseksi.

Näitä kahta visuaalisen suunnittelun ammatinkuvaa yhdistävien samankaltaisuuksien lisäksi on olemassa kuitenkin selkeitä lähtökohtaisia eroja, jotka määrittelevät kummankin ammattialan itsenäiseksi ja käytännön kautta erilliseksi toimenkuvaksi.

“In the game industry and elsewhere, there is a position called "concept artist". The job responsibility for a concept artist is to communicate to the development team what the game will look like...An illustration is an end in itself. It is meant to be presented directly to the final audience. The audience is meant to see an illustration, and come

away with a certain feeling or understanding of a visual event... Concept art is not supposed to look good. That's not the point. It doesn't need to be shaded, it doesn't need to be emotionally involving. What it needs to do is unambiguously communicate the form and intent of the concept. That's why it's called concept art.” pohtii ”Casey”-nimimerkin alta kirjoittava blogikirjoittaja ja freelance-pelintekijä puiden mielipidekirjoituksessaan oleellisia eroja kuvituksen ja konseptitaiteen välillä. (”Casey”, Concept artist VS Illustrator)

Poimimani kohdat ovat vain pieni osa pidempää mielipidekirjoitusta, jossa kirjoittaja pyrkii selvittämään ja luomaan selkeää eroa näiden kahden ammattimaisen kuvantekomuodon välillä. Vaikka ”Casey” lähestyy aihetta lähinnä 3D-formaattiin toteutettavan konseptitaiteen ja videopelien näkökulmasta, eivätkä kaikki hänen tekstissä esittelemänsä johtopäätökset ja kärjistyksiset mielestäni päde etenkin, jos mennään kaksiulotteisesti toteutettaviin kokonaisuuksiin ja karkeaan tapaan erotella alalla toimivat tekijät kahteen erilliseen heimoon, kartoittaa se kuitenkin paikoittain onnistuneesti näiden kahden kuvamuodon yleisimmät ja lähtökohtaisesti oleelliset eroavaisuudet.

Kuvitus ja konseptitaide ovat toisiinsa verrattaessa hyvin erilaisia työkaluja, joiden suunnittelemisella ja käytöllä on jo lähtökohtaisesti eri tavoitteet. Yleensä suurin ero kahden kuvamuodon välillä tehdään lopullisen käyttötarkoituksen ja siihen pyrkivän lähestymisen kautta.

Kuvitus on katsojaa varten tehty ja viimeistelty kuvakokonaisuus, jonka tarkoitus on saada aikaa tunnereaktio sitä katsomaan pysähtyneelle. Konseptitaide on toista ammattilaista ja tämän työtä helpottamaan toteutettu visualisointikuva. Sen tarkoitus on välittää määrätty informaatio visuaalisessa muodossa ja mahdollisimman yksiselitteisesti käyttöönottoa ja uudelleen mallinnusta varten.

Konseptitaiteella on vahva perinne toimia osana isompaa prosessia ja työkaluna erilaisten projektien tuotannollisiin tarpeisiin. Konseptitaide tehdään projektin ohessa usein alkupuolella, jolloin vielä etsitään niitä visuaalisia vihjeitä, joilla voidaan erottaa projektin sisältö kuvamuotoon. Konseptitaiteilijoiden tekemä työ pyritään yleensä liittämään oleellisesti muiden jälkikäteen suoritettavien työvaiheiden toteutukseen. Selkeä esimerkki tästä on vaikkapa konseptitaiteen kehittäminen peliprojektissa muotoon, jota on mahdollista käyttää visuaalisena referenssinä 3D-mallinnuksessa.

“...for concept art it is much more important that all of the structure be sound and not an accident of the drawing. All buildings should be solid, spatially correct, physically sound.”. (“Casey”, Concept artist VS Illustrator)

3D-mallinnusta varten piirustuksen tulee ilmentää selkeästi lopulliseen versioon tavoiteltua muotoa, mittasuhteita ja yksityiskohtia tavalla, joka ei luo ongelmia kohteen jatkotyöstölle joko liiallisen taiteellisuuden tai sommitelmallisuuden kautta. Esimerkiksi toteutettaviksi suunniteltuja 3D-malleja varten tehdyt konseptikuvat eivät saa tukeutua ulkoasussaan mahdottomiin kuvakulmiin, visuaalisen suunnitelman toistamisen mahdottomuuteen johtavaan sisällön esittämiseen, tai kuvan ulkopuolelle jätettyihin yksityiskohtiin. Kaksiulotteisena pysyessään konseptitaiteen sisältöä voidaan suunnitella hieman vapaammin ilman että sen tarvitsi orjallisesti riippua vastaavista 3D-tekniikkaan viittaavista rajoitteissa.

Usein konseptitaidekuvia ei ajatella valmistettavaksi samoin kuin visuaalisesti ”eheämpiä” kuvituskuvia. Konseptitaiteilijan työ keskittyy enemmän isojen vedosmäärien tuottamiseen nopealla aikataululla yksittäisten loppunsa viilattujen ulkoasujen sijasta. Tämä perusoletus ei kuitenkaan päde aina, sillä kuvien yksityiskohtaisuuden, teknisyyden ja viimeistelyn laatu riippuu usein myös taiteilijan taidoista ja kuvalle asetetusta käyttötarkoituksesta. Jotkut pikkutarkkoja yksityiskohtia sisältämään tehdyt konseptikuvat voivat vaatia hyvinkin loppuun asti viedyn ulkomuodon ja visuaalista kielen käyttöä.

Myöskin halutun ”feel”-pohjaisen tunnereaktion lisääminen konseptikuviin voi muodostua oleelliseksi joissakin vaihtoehtoisissa alan sisältämissä toimenkuvissa. Tästä hyvänä esimerkkinä toimii elokuva- ja pelituotannoille tyypillinen storyboard-työskentely tai matte-maalaukset, jotka voidaan myös kategorisoida osaksi konseptitaiteen laajaalaista kenttää. Näiden tekniikoiden käytössä on tarkoitus yleensä tuoda myös haluttu tunnelma osaksi visuaalista informaatiota.

Ammattilaiskonseptitaiteilijat ovat usein eri tavalla kuin kuvittajat oman käsialansa mestareita tai orjia. Heidän työnsä perustuu pelkistämiseen, vain oleellisen kuvaamiseen ja alkuperäisten ideoiden tuomiseen osaksi visuaalista suunnitelman peruselementtejä. Konseptikuva harvemmin päätyy lopullisen tuotteen käyttäjän eteen, mutta sen merkitys visuaalisen tiedon prosessoinnissa ja alkuperäisen idean kehityksessä tekee siitä hyvin

oleellisen myös lopputulosta katsottaessa. Stereotyyppiseltä tai tasapaksulta näyttävät visuaaliset tuotokset ovat usein konseptivaiheessa jääneet vähälle huomiolle.

5 Ammatillinen työympäristö ja luova työ

Vaikka visuaalisen suunnittelun eri ammatillisten suuntauksien sisällä on käytössä ammattinimikkeitä kuten konseptitaiteilija, taiteilija, tai ”artisti”(artist), voidaan nämä ammattiryhmät erottaa vapaista taiteilijoista monella tapaa.

Lähtökohtaisesti kuvittajilta ja konseptitaiteilijoilta vaaditaan työssään myös paljon muita taitoja kuin pelkää taiteellista luovuutta sekä teknistä taitoa piirtää ja sommitella. Tässä kappaleessa pyrin esittelemään tarkemmin joitakin niistä käytännössä toteutuvista asioista ja riippuvuus suhteista, jotka monella tavoin määrittävät visuaalisen suunnittelijan ammattia sekä kuvittajana, että konseptitaiteilijana.

5.1 Projektiympäristöt osana ammatinkuvaa

Visuaalisen suunnittelun alla toimivan taiteilijan työ on usein liitettävissä selkeisiin ja yhteistyön kautta toteutettaviin työkokonaisuuksiin, jotka noudattavat projektityömuotoa. Nämä projektiympäristöt sisältävät usein jaetun työympäristön, mihin saattaa kuulua joko asiakas/työnantaja, jonka alaisuudessa ammattiaan harjoittavat kuvatekijä työskentelee tai mahdollisesti muita ammattilaisia.

Jokaisen merkittävässä määrin luovaa työtä vaativan projektin ollessa lähtökohtaisesti oma yksittäinen tapauksensa, tulee siihen mukaan otetun visualistin sopeutua ja löytää paikkansa annetusta ympäristöstä. Luovan alan ammatissa visuaalisen suunnittelijan, kuvittajan ja etenkin konseptitaiteilijan tulee sopeutua ja suhtautua työhönsä kulloisenkin tuotannon ja työympäristön vaatimalla tavalla. Oman erikoisosaamisen lisäksi työkuva määrittävät lukuisat henkilökohtaisen luovuuden ulkopuolella vaikuttavat asiat kuten työnjohto, työyhteisö, budjetit, aikataulut, työnkulun jakautuminen, ja jne., jotka kaikki osaltaan vaikuttavat tehtävään työhön ja sen laatuun. Jokainen useamman kuin yhden ihmisen sisältävä projektityö pelaa mukana olevan yhteisön säännöillä. Ammatillisena visuaalisen suunnittelijan on myös otettava huomioon yhteinen työnkulku, aikataulut, ja muut ryhmätyöhön vaikuttavat toiminnot projektin sisällä ja tuotettava pyydetty taide toimimaan annettujen rajoitusten sisällä.

Visuaalisen suunnittelun ammattilaista voikin kuvata asiakaspalveluammattin tekijänä, jonka työ pohjautuu luovuuden lisäksi ammatilliseen yhteistyökykyyn.

5.2 Rajattu taiteellinen vapaus.

Kysyttäessä kuvittaja tai konseptitaiteilija voi jossain määrin kuvailla työtään eräänlaisena taiteena. Ja tämä voi olla varsin positiivinen asia, mikäli sillä tarkoitetaan oman työnsä näkemistä osana henkilökohtaista kasvua ja pyrkimyksenä jatkuvaan kehitykseen. Vaikka tehdyllä jäljellä voi usein olla taiteellista arvoa, sitä ei ensisijaisesti valmisteta ilmentämään itse ilmaisun vapautta tai luomaan kulttuuria rikastuttavaa dialogia. Lähtökohdiltaan ja sisällöltään työ on tyypillisesti ammattimaista, työmarkkinoiden sekä projektiympäristöjen palvelemista.

Erilaisiin mediaprojektitöihin palkatuilta taiteilijoilta ja visuaalisen suunnittelun ammattilaisilta vaaditaan joustavuutta ja yhteistyökykyä taiteellisuuden ohessa. Oli kyseessä sitten työ, jonka toteuttaminen tapahtuu isomman projektityöyhteisön sisällä, tai vaihtoehtoisesti yksittäisen asiakkaan ja taiteilijan välinen vähemmän organisoitu projekti, ei työtään tekevän taiteilijan omaan tyyliin tai näkemykseen liitettävä tinkimättömyys saisi muodostua työn teon esteeksi.

Projektityössä yksittäinen visualisti ei tyypillisesti pääse toteuttamaan haluamiaan kuvallisia ratkaisuja ilman ulkokäsin annettuja rajoituksia tai ohjeita. Visualistina toimivalta taiteilijalta, etenkin konseptitaiteilijalta, vaaditaan myös kykyä pysyä neutraalina omalle taiteelleen, sillä hänen on pystyttävä aktiivisesti ottamaan palautetta ja lisäohjeistusta työn teon ohessa. Kuvien sisältöön liittyvät ehdotukset, uusintavedokset ja ulkoapäin tapahtuva yksityiskohtien muuntelu, ovat oleellinen konseptitaiteilijan arkea. Kun visuaalista työtä tehdään useamman näkemyksen voimin, on täysin luonnollista, että eteen tulee myös tilanteita, joissa kaikkien mukana olevien näkemys ja tarpeet konseptia kohtaan eivät ole yhteneviä. Kun puhutaan asiakastöistä näissä tilanteissa, ei tyypillisesti taiteilijan omalla näkemyksellä ole itseisarvoisesti kovinkaan suurta painoarvoa, vaan tehtyihin visuaalisiin ratkaisuihin voidaan puuttua ulkokäsin projektin yleistarpeiden niin vaatiessa. Näin ollen taiteilijan tulisi suhtautua kuviensa sisältöön ja niiden lopulliseen muotoon joustavasti, ilman suurempaa henkilökohtaista tunnesidettä tai vakaumusta.

Tietysti on olemassa projekteja ja niiden sisällä tapahtuvia tilanteita, jotka tarjoavat poikkeuksia ja poikkeuksen poikkeuksia tarjoten yksittäiselle visualistille tilaa hyvinkin vapaamuotoiselle kuvalliselle ilmaisulle. Iso osa niin kuvittajan kuin konseptitaiteilijan

ammattitaitoa on pyrkimys sovittaa oma näkemyksellisyys ja luovuus osaksi tehtävää työtä niin, että se palvelee tarkoituksen mukaisesti annettua tehtävänantoa.

Projektikonaisuuksien kannalta ja oman alansa ammattilaisena visuaalisen suunnittelijan tulee suhtautua tekemäänsä taiteeseen hyvin relatiivisesti.

5.3 Annettuun aineistoon perehtyminen

Tyypillisesti konseptitaiteilijana tai kuvittajana työ lähtee liikkeelle alkuperäisen idean tai keksijän mielikuvituksen lisäksi jonkinlaisesta kirjallisesta tai/ja visuaalisesta muodossa tarjotusta lähdeaineistosta. Ammattimaisen kädentaidon ja oman tai ”lainatun” mielikuvituksen lisäksi ammattilaisen on pystyttävä sisäistämään ja siirtämään projektia varten määritetty lähdemateriaali osaksi visuaalista luomisprosessia.

Riippuen työnlaadusta, projektin aiheisällöistä ja toimeksiantajasta visuaalinen suunnittelija joutuu tilanteisiin, joissa hänen tulee sisäistää tietoa muilta ja mahdollisesti aiemmin hänelle vierailta aloilta, kuten esimerkiksi arkkitehtuurista, kulttuureista, tavoista, antropologiasta, fysiologiasta, tai vaikkapa erilaisten teknisten laitteiden toimintamekaniikoista. Tämä kaikki vaatii niin ikään ”taiteilijana” ja teknisenä piirtäjänä työtään lähestyvältä kykyä ja halua oppia uusia asioita, kerätä ja sisäistää tietoa, sekä tarkkailla ja tulkita ympäristöään.

5.4 Deadlinetyöskentely ja aikataulut

Deadlinet ja aikataulut vaikuttavat monella tapaa myös taiteellisesti orientoituneen visuaalisen suunnittelijan työhön. Hänen tulee annettujen aikataulujen ehdoilla suunnitella oman työnsä toteutus sisältäen tehtävälle kuvalle suunnitellun mietityn lopullisen laadun, toteutusmenetelmän, sekä muut vastaavat työmääriin ja -tahtiin liittyvät käytännön ratkaisut. Käytännössä tämä vaatii sekä konseptitaiteilijalta että kuvittajalta organisointikykyä ja ammatillista suunnitelmallisuutta.

Vaikka esimerkiksi konseptitaiteilijoiden odotetaan tuottavan projekteissa käytettävää kuvamateriaalia tyypillisesti kuvittajia nopeajänteisemmin, kummatkin ammatit sisältävät verannollisesti yhtä paljon aikataulullista suunnitelmallisuutta. Tehtävien kuvien määrä ja laatu tulisi kummankin ammatin osalta mitoittaa annettuihin aikatauluihin, jolloin aikatauluilla on selkeä merkitys työn lopulliseen tulokseen. Konseptitaiteilijalla harvoin on aikaa lähteä miettimään kuvakonseptiensa

koristeellisuutta tai jäädä roikkumaan epäoleellisiin yksityiskohtiin kaiken tehdyn palvellessa vain väliaikaisia ja usein muuttuvia tarpeita. Kuvittajalla taas on tyypillisesti enemmän aikaa keskittyä ulkoisiin seikkoihin ja yksittäisiin kuviin, mutta häneltä odotettava loppuun asti mietitty ja viety käden jälki vaatii jo lähtökohtaisesti pitkäjänteisempää työskentelyä. Kaiken kaikkiaan teki sitten kumpaa tahansa työtä, työskentelee alalla toimiva ammattilainen tyypillisesti aina kelloa vastaan.

Ammatillisten työtottumusten hiominen ja kumpaankin toimenkuvaan harjaantuminen tarjoaa näin ollen aina mahdollisuuksia jatkuvaan taitojen kehittämiseen, jotta työn laadun ja siihen kulutetun ajan muodostamaa yhtälöä pystyy hallitsemaan paremmin.

(www.skillsset.org, ”Concept Artist”)

5.5 Luovat tiimit ja vertaisyhteisöt

Projektista ja sen luomista tarpeista riippuen kuvittajat ja konseptitaiteilijat palkataan tuotantoihin joko yksittäisiksi kuvataiteilijoiksi tai osaksi isompaa projektia varten koottua luovaa tuotantoryhmää/”tiimiä” (eng. creative team). Kumpikin työympäristö tuo mukanaan omat etunsa, ongelmansa, ja mahdollisuutensa ammatilliseen vuorovaikutukseen. Seuraavassa käsittelen visualisoivan taiteilijan näkökulmasta oleelliseksi katsomiani asioita ja ammatillisen vuorovaikutuksen muotoja eri taiteilijavertaisyhteisöjen välillä.

Isoissa ja pitkälle viedyissä tuotannoissa käytetäänkin normaalisti useita eri visualisteja, jolloin puhutaan luovista tiimeistä. Jokaiselle luovan tiimin jäsenelle asetetaan tyypillisesti oma erikoisalueensa, joka on usein riippuvainen tämän henkilökohtaisista taidoista ja erikoisosaamisestaan. Vaihtelevat työnimikkeet ja tittelit tyypillisesti ilmoittavat jäsenten erikoistumiset ja toimenkuvat.

Konseptitaiteen alalta esimerkkeinä erityyppisistä sisäisistä toimenkuvista ja niiden nimellisestä jaottelusta toimivat mm. seuraavanlaiset ammattinimikkeet: ”character artist” eli hahmosuunnittelija, ”environment artist” eli ympäristöjen suunnittelija, ”tech artist”, joka keskittyy laitteiden ja kulkuneuvojen suunnitteluun, ja niin edelleen... Sen lisäksi, että yksittäinen tekijä voi kantaa useampaa nimikettä saman aikaisesti, käytetyt nimikkeet usein vaihtuvat eri ammattialojen sisällä. Esimerkiksi elokuva-ala vaatii omat taiteilija-nimikkeensä ja peliala omansa, joilla viitataan tarkemmin taiteilijan työnsisältöön. Media- ja viihde-alan töiden parissa käytetään myös tarkentavia

etuliitteitä kuten ”Lead”, ”Senior”, ”Junior”, jotka taas ovat merkitsemässä työpaikan sisäistä arvohierarkiaa. Käännettäessä ne kuvaavat sekä ammattilaisen osaamistasoa, urapituutta ja projektien sisäistä vastuun määrää.

Tarve erilaisten luovien tuotantoryhmien ja osastojen käytölle syntyy projektien ja työmäärien kasvaessa liian suuriksi yksittäisten erikoisosajien toteutettavaksi. Creative teamin ensimmäinen tehtävä onkin jakaa työ hallittaviksi osakokonaisuuksiksi ja jakaa nämä tiimin sisäisesti erillisiksi vastuualueiksi. Työmäärien jakautuminen ja hallinta useamman tekijän kesken mahdollistaakin suurienkin kokonaisuuksien hallitsemisen antaen yksittäiselle taiteilijalle aikaa ja tilaa tehdä ammattimaista ja laadukasta jälkeä.

Yksilönä ja kuvataiteilijana mukana olo muita ammattikollegoita sisältävissä tiimeissä tarjoaa kuitenkin myös omat etunsa kuvittajan ja konseptitaiteilijan työn teolle. Nämä edut ovat parhaiten saavutettavissa oikean asenteen ja ammattimaisen avoimuuden kautta. Mestari ja oppipoika asenteen laajalainen käyttö niin käytännön työssä kuin yksilöpohjaisen ajatusmallin kautta tuo usein yhteisölliselle työskentelylle mittaamatonta lisäarvoa. Omaa luovaa työtä tukevilla ihmisillä ja esikuvilla on alan sisällä usein merkittävä vaikutus yksilön itsenäiseen kehitykseen kuvataiteilijana ja ammattilaisena.

Ellei kyseessä ole täysin omaperäinen ja introvertti taiteilijapersoona, toimivat luovan alan ammattilaisen keskeisinä inspiraation lähteinä toiset alalla työskentelevät taiteilijat ja ammattilaiset. Vanhan sananlaskun mukaan rauta teroittaa rautaa, mitä kielikuvaa voidaan käyttää myös puhuttaessa kaikenlaisesta taiteilijoiden välillä tapahtuvasta vuorovaikutuksesta näiden toimiessa enemmän tai vähemmän jaetussa ja vuorovaikutteisessa työympäristössä. Etenkin itseensä nähden vertaisten tai parempien, saman alan ammattilaisten läsnäololla on usein yksittäisten taiteilijoiden osaamistasoa tehostava vaikutus.

Luovan luonteen omaavat ihmiset usein harrastavat sisäistä kilpailua itsensä kanssa yrittäessään jatkuvasti tulla paremmaksi omassa työssään. Tämä kilpailu ei kuitenkaan koskaan ole täysin sisäistä ja itsenäistä, sillä se vaatii tavalla tai toisella ulkoisen vertauspisteen/haasteen toteutuakseen. Ulkoinen kilpailu on lähes aina tärkeä osa myös yksilön sisäistä kilpailua, ja itseään taitavampien tekijöiden käyttäminen motivaationa, mittatikkuna ja vertailupisteenä on usein tavallista. Luovuudella ladatut ympäristöt

usein lisäävät yksilöiden välistä kilpailua, mikä voi ilmetä työympäristössä niin positiivisessa kuin negatiivisessakin mielessä. Ammattimaisen lähestymisen kannalta yksittäisen taiteilijan tulisi suhtautua tämän kaltaisiin kilpailutilanteisiin positiivisen ajattelun, itsensä haastamisen ja avoimuuden näkökulmista. Yhteisöllisen vuorovaikutuksen toteutuessa luovuuden ruokinnan eikä nokittelun kautta on usein mahdollista nostaa kaikkien mukana olevien yksilöiden työn tasoa melkeimpä automaattisesti. Vaikka negatiivisena ilmenevä kilpailutilanne voi myös osaltaan ajaa yksilöitä kehittymään työtaidollisesti se harvoin toimii siirryttäessä yksilötason työstä ryhmätyöskentelyyn. Työympäristöjen tulisikin aktiivisesti keskittyä positiivisen vuorovaikutuksen kehittämiseen ja aktiivisesti välttää negatiivisen kilpailun syntymistä, jotta yleinen työilmapiiri tai työympäristö palvelisi kaikkia mukana olevia taiteilijoita.

Selkeä taiteellisen yhteisöllisyys ja tämän sisällä toimiva vuorovaikutus, mahdollistaa ideoiden ja tekniikoiden jakamisen sekä vastaavanlaisen ajatusten ”pomputtelun” edestakaisin kollegoiden välillä, joka toteutuessaan edistää sekä projektin kulkua, että kunkin ammattilaisen omaa henkilökohtaista ammattitaitoa ja osaamista.

5.5.1 Luova tiimi ja konseptitaide

Tehtäessä työtä osana luovaa tiimiä tulisi jokaisen konseptitaiteilijan työn olla sovitettavissa yhtenäisenä toteutettaviin kokonaisuuksiin. Projektille haetun tunnelman kartoittaminen ja kuvaaminen on usein projekteissa merkittävä ja kriittiseksi luokiteltava osa konseptitaiteen tekoa. Halutun ilmeen löydyttyä kaikkien konseptitaiteilijoiden tulee yhtenäisenä ryhmänä pyrkiä jäljessään kohti toivottua tyyliä. Piirustus ja kuvanteko taidoiltaan tyypillisesti tiimeissä työskentelevän konseptitaiteilijan tulee usein hallita taito muuttaa oma käsiala palvelemaan muiden taiteilijoiden kanssa jaettua synergiaa. Projektista riippuen tämä taiteellinen sopeutuminen vaatii oman siirtymäaikansa riippuen lähtökohtaisesti taiteilijasta ja tarvittavan tyyllillisen mukautumisen laajuudesta suhteessa hänen taitotasoonsa ja ominaistekniikkaansa. Usein isommat visuaalisia kuvataiteilijoita aktiivisesti työllistävät yritykset ja studiot omaavat taiteen hallintaa varten jonkinmuotoiset tyylioppaat, joiden kautta pyritään ajamaan uudet taiteilijat sisään ja osaksi yhteisöllistä koneistoa.

Ammattimaisen taiteilijan tulee siis tiedostaa, että konseptoitavat kohteet on kyettävä tarvittaessa liittämään osaksi koko tiimin valmistelemaa kokonaisvaltaista visuaalista

tyylimaailmaa. Esimerkkinä toimikoon skenaario, jossa joku tiimin jäsenistä suunnittelee hahmon ja toinen ympäristön, johon tuo hahmo tulisi sijoittaa. Lopputuloksena pitäisi olla kuva, jossa hahmo ja ympäristö sopivat samoihin raameihin. Tämä esimerkki myös kuvaa osaltaan eräänlaista visuaalisten työkalujen vaihtokauppaa, joka on yleistä konseptitaiteilijoille erilaisissa projekteissa, ja jonka yhteydessä yksi taiteilija käyttää toisen taiteilijan tekemiä yksityiskohtia tai konsepteja osana omiaan.

Näille perusajatuksille poikkeuksellisia työvaiheita on tosin löydettävissä projektien eri vaiheista. Varhaisen konseptitaiteen tasolla visuaalisen tyylin ei vielä tarvitse olla ilmaisutyyliltään tai tekniikaltaan yksi yhteen kaikkien mukana olevien taiteilijoiden tekniikoiden välillä. Varsinkin jos tarkoituksena on luoda nopeita ja esimerkillisiä referenssikuvia, joista on vasta myöhemmin tarkoitus valita sopivimmat jatkotyöskentelyä varten. Tämä kuitenkin muuttuu tultaessa myöhemmin valmistettaviin konseptikuviin, jotka on tarkoitus siirtää sellaisinaan seuraavaan työvaiheeseen. Tällöin tulee tarkoin verrattavissa olevasta samankaltaisuudesta oleellisen tärkeää.

Yhtenäistämistä varten projektissa on tyypillisesti yksi nimetty ”Lead Artist”, jonka tehtävänä on valvoa tai käsitellä kaikki tehty materiaali niin, että se noudattaa tarvittua yhtenäistä muotokieltä.

(McCarthy D., Curran S. Byron S, s100)

5.6 Taiteellinen johto ja johtaminen

Vain harvoin, jos koskaan, kuvittaja tai konseptitaiteilija joutuu/pääsee seisomaan yksin valmiin työn taustalla, sillä palkattuna ammattilaisena hänen tulee normaalisti toimia alkuperäisestä ideasta tai tuotannosta vastaavan henkilön tai henkilöiden toiveiden ja näkemysten alaisuudessa. Etenkin toisten ihmisten ideoiden ja mielikuvituksen tuotteiden toteuttaminen vaatii tekijältään luovuuden lisäksi taitoa tulkita annettuja ohjeita ja kiinnostusta sisäistää kulloistakin työtä edesauttavaa asiasisältöä.

Itse näkisin visuaalisen suunnittelijan, konseptitaiteilijan, kuin myös hieman toisella tapaa kuvittajan ammatin, olevan usein verrattavissa vieraan kielen kääntäjän tai -tulkin ammattiin. Perinteisten kielitulkkien tavoin on visuaalisten suunnittelijoiden työssään usein käännettävä kuulemansa ja sisäistämänsä lähdemateriaali kokonaan toiseen muotoon - muotoon, joka pyrkii mahdollisimman toimivasti välittämään haluttu asiasisältö kokonaan toisella tavalla. Konseptitaiteilijan tapauksessa puheen tai

kirjoitetun kielen sijasta käännettävänä voi olla vain toisen ihmisen kuvailema mielikuvituksen tuote, ja kielellisen tai kirjallisen käännöksen sijaan lähdemateriaali on muutettava visuaalisen kielen muotoon; kuviksi, konseptitaiteen tai kuvitusten muodossa.

Riippuen lähdemateriaalin laadusta voi edellä esitetty ”käännösprosessista” ilmetä käytännössä hyvin eri tavoin. Ohjeiden ollessa syystä tai toisesta epäselviä tai liian tulkinnan varaisia voi niiden visualisointia verrata hevoskuiskaamisen tapaiseen yritykseen hahmottaa oleellinen rivien välistä. Toisinaan hyvin tarkkojen ja yksityiskohtaisten ohjeiden vastaanottaminen ja noudattaminen voi alkaa tuntua orjakaleerilaivassa soutamiselta. Tällöin kuvan laatijan rooli on lähinnä noudattaa taustalla kaikuva rummun tahtia ja ruoskan iskuja. Lopullinen kokemus voi riippua monen eri muuttujan muodostamasta kokonaisuudesta, mistä keskeisimpinä vaikuttajina lienevät kuvittajan oma asenne ja valmius yhteistyöhön, taiteellisen vision selkeys ja tätä välittävän johdon tapa lähestyä luovan työn johtamista.

Toimiva taiteellinen johtaminen ja luovan työn ohjaaminen on toteutuessaan visualistien luovuutta rajoittavan esteen sijasta usein korvaamaton apu työlle ja yhteisen projektin kululle. Johdon ottaessa osavastuuta lopputuloksesta se ennalta ehkäisee turhan työn tekemistä ja nopeuttaa osaltaan lopullista työprosessia. Samalla se voi haastaa ja inspiroida kuvittajia ja tätä kautta kehittää eteenpäin konseptitaiteilijan omaa henkilökohtaista työntekoa.

Hajautettu ja epäselkeä työnjohtaminen usein johtaa tilanteisiin, joissa kuvantekijä joutuu tekemisiin ristiriitaisen näkemyksen kanssa. Mikäli projektin johdossa ei ole yhtenäistä taiteellista linjaa/näkemyistä, tyypillisesti visuaalisen taiteilijan työ hankaloituu ja hidastuu, jolloin epäselvyys johtaa usein niin sanottuun ”turhan työn” tekemiseen. Oli kyseessä yksittäisen tai useamman henkilön määrittämä taiteellinen näkemys, tulisi sen siirtäminen kuvallisesta puolesta vastaaville tapahtua yhteisenä rintamana. Katastrofaalinen tilanne on tietenkin se, että projektin sisältä ei löydy lainkaan selvää vastuuta taiteellisesta visiosta, ja kenelläkään mukana olevalla ei ole selkeää kokonaiskuvaa taivoiteltavasta lopputuloksesta. Konseptitaiteilijan tai kuvittajan tehtävä on tuoda halutut ideat ja alkuperäiset visiot kuviksi, ei toimia niiden konseptisuunnittelijana, käsikirjoittajana tai copywriterina, ellei näitä rooleja hänelle ole etukäteen asetettu.

Taiteilijan näkökulmasta katsottuna sanoisin toimivan taiteellisen johtamisen sisältävän myös paljon näkymätöntä johtamista. Mikäli aikomuksena on saada aikaan täysin omaperäiseltä näyttävä jälki, tulisi kuvittajille ja konseptitaiteilijoille suoda tarvittava työrauha, jonka avulla hän voi valmistella tehtävää työtään. Tämä muodostuu tärkeäksi varsinkin tapauksissa, joissa työn taustalla ei ole selkeää suunnitelmallisuutta tai luovaa näkemystä. Tämän toteutumiseksi on johdon hyvä tehdä itsensä tarpeettomaksi ja osallistua työn ohjaamiseen sekä johtamiseen vasta tilanteen sitä selkeästi vaatiessa.

5.6.1 Esimerkki ”taiteilijakeskeisestä” luovuuden johtamisesta

Seuraava esimerkki luovuuden johtamisesta on elokuvaprojektista, jonka voidaan sanoa edustavan lähestulkoon jokaisen konseptitaiteilijan unelmatyöympäristöä.

Vuonna 1994, kun elokuvaohjaaja George Lucas ilmoitti käsikirjoittavansa uusia osia Tähtien Sota elokuvasarjaansa ja etsivänsä konseptitaiteilijoita projektia varten, alkoi alan sisällä tapahtua huomattavaa liikettä. Useammilla alalla toimivista konseptitaiteilijoista ja kuvittajista oli jo valmiiksi jonkinlainen suhde Tähtien Sota - maailman alkuperäisen sarjan ollessa yksi alan vaikutusvaltaisimmista merkkiteoksista. Uutisen johdattelemana Lucas vastaanotti ja arvioi sadoittain huippuammattilaisten portfolioita, joiden lomasta ensimmäistä elokuvaa varten palkattiin kaiken kaikkiaan 17 konseptiartistia. Seuraavat kolme vuotta nämä mukaan valitut alan huippu ammattilaiset kuluttivat kaiken työaikansa valmistellen pelkästään kaikkiaan kolme elokuvaa sisältäneen sarjan ensimmäistä osaa. Tuona aikana ryhmän tehtävänä oli suunnitella kokonaisen scifi- /fantasiamaailman visuaalinen ulkoasu aina hahmoista näiden käyttämien pukujen pienimpiin nappeihin, avaruuslaivoihin, vaihteleviin planeetta- ja ympäristöihin ja niiden asuttamiin kulttuureihin.

Luovaa työtä tukemaan konseptitaiteilijoilla oli toistensa ja muun luovan osaston lisäksi käytössään lähes rajaton määrä resursseja, alansa huipputekniikasta ja laitteista loputtomiin varastoihin muovailuvahaa, maalaustarvikkeita ja piirustustusseja. Materiaalien ja laitteiden lisäksi taustalla oli selkeä organisaatio kattaen työaikataulutukset, projektisuunnitelmat ja kaiken muun työtä tukevan oheistoiminnan. ”*Feel free to create*” oli ensisijainen ohje, jonka taiteellisesta johdosta vastannut ohjaaja George Lucas antoi ryhmälleen ennen työhön ryhtymistä.

George Lucasin ja hänen luotsaamansa Industrial Light and Magic tapauksessa kyseessä oli äärimmäinen esimerkki avoimesta think-tank-tyylisestä ja innovaatiota ruokkivasta tavasta hallinnoida luovaa projektityöympäristöä. Ohjaaja ja taiteellinen johtaja antoi luoville erikoisosajille näennäisesti vapaat kädet ja puitteet toimia ja kommunikoida keskenään sekä ennennäkemättömät mahdollisuudet toteuttaa yksilöllisiä kykyjään konseptitaiteilijoina. Kaiken tapahtuessa yhden taiteellisen näkemyksen ja ohjauksen alaisuudessa.

Vastaavanlaisia luovan alan työprojekteja ei liene ollut yhden käden sormia enempää, eikä vastaaviin ole mahdollista päästä mukaan kuin olemalla poikkeuksellisen lahjakas ja alansa ehdoton huippu. Esimerkki antaa kuitenkin jonkinlaista osviittaa työympäristöstä ja projektista, johon lähes poikkeuksetta jokainen alalle haluava, tai siellä jo uraansa tekevä haluaisi osallistua.

Kyseisen projektin tuomaa elokuvallista lopputulosta ja tehdyn työn taustalla vaikuttanutta visionääriä voidaan jälkikäteen kritisoida monella tapaa. Taiteilijalähtöisen johtamisen näkökulmasta ja ulkopuolisen visualistin silmin katsottuna projektia voidaan kuitenkin pitää eräänlaisena esimerkillisenä projektityöympäristönä.

(Bresman J.. The Art of Star Wars: Episode I Phantom Menace)

6 Taiteilijan modernit työvälineet

Suurin osa kuvittajista ja konseptitaiteilijoista on tyyppillisesti saanut alkusysäyksen kuvan tekemiseen jonkin perinteiseksi luokiteltavan kuvantekomenetelmän kautta. Näihin perinteisiin menetelmiin voidaan ajatella kuuluvan mm. erilaiset kynät, paperit, maalit, kankaat, siveltimet ja vastaavat fyysisiä värejä ja pintoja hyväkseen käyttävät tekniikat. Itse muistan aloittaneeni oman taitelijaurani piirtämällä perheeni jäseniä väritussein edestäni löytämiini toimistopapereihin ja lapsuudenkodin seiniin. Myöhemmin peruskoulussa kouluvihkot ja pulpetit täyttyivät lähinnä lyijykynin piirretyistä hirviöistä.

Tänä päivänä kuvan valmistukseen liittyvät menetelmät ovat kuitenkin muuttuneet kehittyneen digitaalisen tietoyhteiskunnan ja teknologian mukana. Tämä muutos ilmenee valitsemallani visuaalisella alalla lähes kaiken ammattimainen kuvanteon ja käsittelyn siirtymisessä digitaaliseen muotoon sähköisillä laitteilla ja ohjelmilla valmistettavaksi.

Perinteisten kuvataiteilijoiden tilaa vaativat maalausstudiot ja -tarvikkeet ovat media-aloilla vaihtuneet toimistotyöläistä muistuttaviksi atk-työpisteiksi. Samalla siveltimet ja paperit ovat saaneet ammattilaisten käsissä väistyä styluksien ja piirustuslautojen ja näitä tukevien kuvankäsittelyohjelmien tieltä.

Ennen kuin aloin edes miettiä piirtämisharrastuksen muuttamista mahdolliseksi ammatiksi olin jo ehtinyt tutustumaan Photoshop-ohjelmaan, jonka näen toimineen ensimmäisenä askeleena läpikäymälleni siirtymisvaiheelle, joka johti minut digitaalisen kuvamuodon ja tekniikan omaksumiseen. Vasta myöhemmin mukaan tulivat digitaaliset piirustuslaudat ja näitä palvelevat ohjelmat sekä alan ammattiopinnot, joiden kautta olen hylännyt lähes kokonaan perinteiset käsityöläismenetelmät ja siirtynyt kuvanteossa kokonaan digitaalsiinn kuvantekomenetelmiin.

6.1 Digitaalinen kuva ja digitaalimaalaus

Digitaalinen maalaaminen (digital painting, ”digipaint”) ja digitaalinen kuvankäsittely ovat keskeisiä termejä lähestulkoon jokaisen alalla toimivan kuvittajan ja konseptitaiteilijan työssä. Fyysisten maalausmateriaalien käyttö on alkanut hiljalleen jäädä perinteisten kuvataiteilijoiden harteille. Näitä menetelmiä konseptitaiteilijat ja

kuvittajat käyttävät yhä useammin lähinnä luonnostelu/hahmottelu vaiheessa ennen työsiirtämistä lopulliseen digitaaliseen pikseli- tai vektorimuotoon viimeisteltäviksi.

Sen lisäksi, että digitaalista kuvaa on helpompi jakaa, muokata ja siirtää eri muotoihin, nopeuttaa ja helpottaa digitaalisten työkalujen käyttö taiteilijaa monella tavoin myös kuvaa tehtäessä. Tämän hetken piirto- ja kuvankäsittelyohjelmien pystyessä matkimaan lähestulkoon kaikkea erilaisten taidetyökalujen tekemää jälkeä vapauttaen näin taiteilijan materiaalien valintaan, hankintaan ja varastointiin liittyvistä ongelmista. Hankkimalla tietokoneen oheen pari sopivaa ohjelmaa ja sähköistä lisälaitetta on taiteilijalla mahdollisuus käyttää omalle työskentelylleen parhaiten sopivia ”virtuaalityökaluja”.

Digitaalisten laitteiden ja tekniikoiden kehittyminen ei kuitenkaan ole poistanut ammattitason kuvantekijältä tarvetta osata piirtää tai maalata. Teknologian ollessa vielä pitkälti suunniteltu matkimaan kuvataiteelle perinteisiä tekniikoita ei pelkkä kuvankäsittelyohjelmien hallitseminen pysty yksin syrjäyttämään taiteellista prosessia, johon sisältyy eri kuvataidetekniikoiden tuntemus ja toteutukseen tarvittavien kädentaitojen hallitseminen.

6.1.1 Vektori ja pikseli.

Termit bittikarttagrafiikka ja vektoripohjainen grafiikka ovat oleellisia ammattitermejä digitaalisen kuvan kanssa työtätekevälle. Digitaalisen kuvan tuottamisen periaatteista puhuttaessa tulisi kaikkien olla tietoisia näistä kahdesta eri digitaalikuvan laadintamenetelmästä käsitteinä sekä näiden oleellisista eroista.



”Vektorigrafiikka on tietokonegrafiikkaa, joka perustuu koordinaatistoon sidottuihin objekteihin, kuten suoriin, monikulmioihin eli polygoneihin, ympyröihin, kaariin jne. Objektien muodot ja ominaisuudet esitetään koordinaatein sekä matemaattisin funktioin... Vektorigrafiikka ei peruseriaatteensa myötä sovellu digitaalisiin valokuviin, vaan niissä käytetään pikseligrafiikkaa.” (Wikipedia 2011, hakusana vektorigrafiikka) (Kuva 2ⁱⁱ)

Kuva 2: vektori skaalaus



Kuva 3: bittikartta skaalaus

”Bittikarttagrafiikka on tietotekniikassa käytetty yleinen tapa esittää kuvia digitaalisessa muodossa. Tällaisia kuvia kutsutaan bittikarttakuviksi, pikselikuviksi tai rasterikuviksi.

Bittikarttakuva muodostuu pikseleistä (kuvapisteistä, kuva-alkioista), jotka muodostavat šakkilaudan kaltaisen ruudukon. Jokaisella pikselillä on tietty väri, ja ne tallennetaan yleensä järjestyksessä riveittäin vasemmalta oikealle.” (Wikipedia 2011, hakusana pikseligrafiikka) (Kuva 3ⁱⁱⁱ)

Suurin osa digitaalimaalaamisesta ja kuvittamisesta tehdään bittikarttojen ja pikselien avulla. Vektoreiden muodostuessa matemaattisesti lasketuista yksivärisistä käyristä ja pinnoista tekee se värien vapaamuotoisesta sekoittamisesta mahdollittoman hallita. Vektoreiden etuna on skaalattavuus, jolloin kuvat säilyttävät yksityiskohtaisuutensa lopullisesta esityskoosta riippumatta.

Pyrittäessä työn ohessa orgaanisesti sekoittuvaan ja klassisesti maalausmaisempaan ja yksityiskohtaisempaan työskentelyyn tulee vektoriohjelmista kuitenkin usein luopua. Samoin hyvin yksityiskohtaisten ja pikkutarkkojen kuvien tekeminen muuttuu nopeasti vektorimuodossa raskaaksi ja vaivalloiseksi monimutkaisten viivakokonaisuuksien alkaessa syödä tietokoneen käyttötehoja.

Bittikarttoja käyttävät ohjelmat toimivat pitkälti perinteisten painopinta periaatteiden mukaisesti korvaten painopisteyksiköt eli rasterit, pikseliruuduilla. Tämä johdosta tiedostokoot pysyvät paremmin hallittavissa kuvakoon riippuessa käytössä olevan bittikartan koosta ja niiden päälle kasautuvista layereistä. Pikseligrafiikka ei kuitenkaan ole samalla tavoin skaalattavissa eri kokoihin kuin vektorigrafiikka kuvien muodostuessa bittikartalle asettuneista staattisista pikseliruuduista erikseen laskettavien käyrien sijaan.

Bittikartan tärkein ominaisuus on pienien yksityiskohtien manuaalinen hallinta, mikä mahdollistaa yksityiskohtaisen ja ”orgaanisen” (valokuva-/maalausmaisen) jäljen annettuun muotoon tehdyissä kuvissa.

6.2 Digitaaliset kuvanteko-ohjelmat.

Digitaalista kuvittamista varten on olemassa lukuisia ohjelmia. Seuraavassa esittelen lyhyesti vain alan tämän hetken tunnetuimmat ja suosituimmat piirto- ja kuvankäsittelyohjelmat. Seuraavassa listassani en käy läpi 3D-ohjelmia, joita myös useat alan ammattilaiset käyttävät osana työtään oman projektini/”valitun kontekstin” rajatessa nämä pitkälti ulos kokonaisuudesta.

6.2.1 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop on ylivoimaisesti käytetyin ja tunnetuin kuvanvalmistus ja käsittelyohjelma. Alun perin valokuvan käsittelyyn valmistettu ohjelma on kattavan piirtolautatuen, sekä monipuolisesti muokattavissa olevien piirtotyökalujen johdosta muuttunut myös yhdeksi suosituimmista digitaalimaalaamisen ammattiohjelmista.

6.2.2 Adobe Illustrator

Illustrator on Adoben kehittämä vektoripohjaiseen kuvantekoon suunniteltu ohjelma. Erityisesti painotuotesuunnitteluun kehitetty ohjelma sisältää keskeisiä ominaisuuksia mm. kuvittamiseen ja logo-suunnitteluun. Vapaasti hallittava vektoripohjainen viivan ja pintojen hallinta tarjoavat hyötyä myös konseptitaiteen ja sekatekniikalla tuotettujen digitaalimaalausten tekoon.

6.2.3 Corel Painter

Corel Painter on markkinoiden johtava puhtaasti digitaalisen kuvataiteen tekemiseen suunniteltu piirto-ohjelma. ”Painter” onkin tällä hetkellä lähin ja kehittynein digitaalinen vastine oikealle maalaamiselle ja tästä syystä erittäin suosittu ammattilaisten käyttämä työkalu. Se edustaa digitaalimaalaamiselle likimain samaa asiaa, mitä Photoshop valokuvan käsittelylle. Konseptitaiteen ja kuvittamisen ammattilaiset käyttävät usein näitä kahta ohjelmaa yhteistyössä keskenään. Ohjelma on suunniteltu matkimaan aitoja maalaustekniikoita, -pintoja, siveltimiä, värejä, sekä niiden käyttäytymistä vuorovaikutuksessa keskenään. Ohjelma on suunniteltu käytettäväksi yhdessä piirtolautojen kanssa, ja ohjelman eri ominaisuudet ovatkin suunniteltu tarjoamaan käyttäjälle mahdollisimman autenttinen maalauskokemus.

6.2.4 Art Rage

Art Rage on Corel Painterin tapaan digitaaliseen bittikarttagrafiikkaan eli pikseleihin perustuva digitaalimaalaus/-piirustus ohjelma, joka on kehitetty etenkin piirustuslauta työskentelyä silmällä pitäen. Painterin tavoin Art Rage sisältää ison joukon luonnollisia kuvataidetekniikoita mukailevia ominaisuuksia aina vesiväri-, öljyväri-, spray paint- ja akryylityökaluista erilaisiin lyijykyniin ja liituihin. Eri tekniikoille ohjelma on luonut omat realistista fysiikkaa ja tekstuurikäyttäytymistä matkivat simulaatiot, joiden avulla ”maalausjälki” käyttäytyisi mahdollisimman luonnonmukaisesti. Tämän lisäksi ohjelma tarjoaa joukon erilaisilla ominaisuuksilla varustettuja taustapintamalleja sekä suuren joukon perinteisiä jäljennys-, värinsekoitus-, ohennus- ja haihdutustyökaluja.

Art Rage on työkalu niin alan ammattilaisille kuin harrastajillekin, joilla on vahva osaaminen perinteisten maalausvälineiden käytöstä, mutta jotka eivät etsi ohjelmaltaan kattavampia kuvakäsittelyominaisuuksia. Ohjelma ei ole yhtä muokattavissa oleva tai monipuolinen kuin Corel Painter, mutta huomattavasti halvempi.

6.2.5 Muita ohjelmia

Muita olemassa olevia digitaalimaalaukseen tukevia ohjelmia ovat: PostworkShop Artist, Autodesk Sketchbook, Xara Designer, Pixarra: TwistedBrush.

6.3 Digitaalinen piirustuslauta

Nykykaikaisten piirto- ja kuvankäsittely ohjelmien mahdollistaessa loputtoman määrän virtuaalisia maalaustekniikoita sekä mahdollisuuden manipuloida kuvaa kuvitustyön ohessa on näitä ja niitä käyttäviä taiteilijoita varten kehitetty myös useita fyysisiä apuvälineitä. Näistä digitaaliset piirustuslaudat lienevät ammattikentällä useimmin vastaan tuleva esimerkki.

Digitaalinen piirustuslauta on suunniteltu palvelemaan niitä tietokoneen käyttäjiä, joille oman kädenliikkeen ja -jäljen jäljentäminen on oleellisen tärkeää. Piirustuslaudat tarjoavat vaihtoehtoisen ja hiirtä monin tavoin tarkemman tavan operoida tietokoneen kursoria. Vapaita kädenliikkeitä toistavasta keksinnöstä on tullut korvaamaton osa visuaalisesti luovien ammattilaisten työtä.

Digitaalinen piirustuslauta on tietokoneeseen liitettävä ulkoinen laite, joka sisältää piirustuspaperina/maalaspintana toimivan levyn sekä kynää muistuttavan ja tietokonehiiren korvaavan styluksen (piirtimen, ”kynän”). Piirustuslauta tunnistaa elektromagneettisen vuorovaikutuksen kautta kynän sijainnin laudan päällä ja tällä tavoin mahdollistaa manuaalista piirtämistä muistuttavan työskentelyn laudan välityksellä. Piirtimessä on paineherkkyttä mittaava reseptori, joka yhdessä yhteensopivan piirto-ohjelman kanssa tuottaa käden antamaa painetta mukailevan viivan. Kehittyneemmät piirustuslaudat tunnistavat myös piirtimen kärjen piirtokulman lautaan nähden ja tällä tavoin mukailevat tehtyyn jälkeen piirtäjän käden asennot.

Koulutettuna ammattilaisena ja digitaalisen piirtämisen harrastajana sanoisin, että ammattimainen kuvan tekeminen digitaaliseen muotoon vaatii lähtökohtaisesti ohjelmien lisäksi laadukkaan piirtolevyn. Valokuvien osalta kuvankäsittelyn voi vielä toteuttaa pelkän hiiren avulla, mutta jos tavoitteena on saada yhtään organisoitumpi piirtojälki, on laadukkaaseen piirustuslautaan investoiminen välttämätön askel kohti ammattimaista työntekoa.

(Wikipedia 2011, hakusana graphic tablet)

6.3.1 Wacom

Puhuttaessa piirustuslaudoista ja niiden käyttäjistä ei voi välttyä törmäämättä nimeen Wacom. Wacom on japanilainen piirustuslautoja valmistava yritys jolla on monopolimainen ote digitaalipiirustuslautamarkkinoista. Kuvittajien, konseptitaiteilijoiden ja muiden ammattimaisten kuvankäsittelijöiden tai digitaalimaalausta harrastavien keskuudessa Wacom on tuotteillaan kerännyt ympärilleen lähes uskonnollisen kannattajakunnan. Myös jokainen markkinoilla oleva (vakavasti otettava) kuvankäsittelyohjelma tukee Wacomin piirtolevyjä.

Wacomin luovan kuvankäsittelijän tai -valmistajan työntekoa tukeva tuoteperhe on kirjoitushetkellä jaettu neljään tuotenimikkeeseen Bamboo, Intuos, Cintiq ja Inkling.

6.3.1.1 Bamboo

Bamboo(Kuva 4^{iv}) edustaa Wacomin halvinta piirustuslautamallia. Bamboo tuotteet sisältävät ”karvalakkimallin” piirustuslaudasta sekä styluksen. Bamboo-laudat sopivat



kuva 4: Wacom Bamboo

toiminnoiltaan paremmin kuvankäsittelyyn kuin ammattimaiseen digitaalimaalaamiseen, sillä niiden tarjoama piirustusviivan hallinta ei yllä muiden lautojen tasolle paineherkkyysominaisuuden ja piirtokulman tunnistuksen puuttuessa kokonaan. Bamboo-styluksesta on myös markkinoilla Applen Ipad-sormitietokoneen kanssa yhteensopiva versio.

6.3.1.2 Intuos



kuva 5: Wacom Intuos4

Intuos-laudat(kuva 5^v) ovat suunniteltu ammattimaiseen digitaalipiirustus- ja kuvankäsittelytyöskentelyyn. Kyseisen mallin tuotteet, laudat ja stylukset, mukailevat käytössä normaalia tussia/kynää. Uusimpien Intuos4 lautojen mukana tuleva stylus kykenee tunnistamaan piirtoviivan paineherkkyuden 2048 eri tasosta, ja kärki tunnistaa 60 astetta kulmanmuutosta. Intuos-sarjan laudat sisältävät styluksen lisäksi laudan pinnalla vaihtoehtoisena ohjaimena toimivan langattoman laserhiiren.

6.3.1.3 Cintiq



Kuva 6: Wacom Cintiq

Wacomin lippulaivana toimivat Cintiq(kuva 6^{vi}) tuotteet sisältävät samat ominaisuudet kuin Intuos-laudat poiketen edellisestä yhdellä oleellisella tavalla. Cintiq digitaalipiirustuslaudat sisältävät oman litteän LCD-näytön itse laudassa, joka mahdollistaa piirtämisen suoraan laitteen sisään integroidulle näytölle. Tämä, perinteisen silmä-käsi koordinaation mahdollistava laite

löytyykin tyypillisesti jokaisen, isommassa peli-, animaatio-, tai sarjakuvastudiossa työskentelevän, ammattitaiteilijan työpöydältä.

6.3.1.4 Inkling



kuva 7: Wacom Inkling

Inkling(kuva 7^{vi}) on vuonna 2011 julkaistu kannettava luonnoksen jäljennöstyökalu. Inkling ei virallisesti ole luokiteltavissa piirtolevyksi sen toimiessa paremminkin erillisenä luonnos- ja hahmottelutyökaluna. Laitteen avulla luonnosvihkoja tai vastaavia aktiivisesti käytävä voi digitoida piirroksensa suoraan langattomaan päätelaitteeseen piirtämisen yhteydessä. Inkling sisältää paineherkän

styluksen lisäksi pienen ja langattoman piirustuspinnan yläreunaan asetettavan liiketunnistimena toimivan vastaanottimen. Vastaanotin mittaa ja laskee kynän etäisyyden ja liikkeet piirtopinnalla samalla tallentaen kynän tuottaman jäljen muistiin. Suoraa kädenliikkeitä ja kärjenpainalluksia näköetäisyydeltä taltioiva laite mahdollistaa myös kuvatasojen(”layerien”) käytön napin painalluksella. Pienikokoinen laite tallentaa piirustusjäljen ennalta määritettävään sähköiseen kuvatalennusmuotoon (.JPG, .BMP, .TIFF, .PNG, .SVG ja .PDF) valittujen asetusten mukaan joko bittikarttina tai vektoreina.

(wacom.com,”Products”)

6.4 Luova ammattilainen ja oman luovuuden hallinta

”We cannot deny the facts of nature, but we should certainly try to improve on them.”
(Csikszentmihalyi M.)

Kaikelle luovalle työlle yksi oleellinen, mutta harvemmin esillä oleva, vuorovaikutteisuuden muoto on tiedostettujen ja tiedostamattomien ulkoisten ärsykkeiden merkitys luovalle työlle ja sen toteuttamiselle. Tähän liittyy ajatuksellisesti myös vuorovaikutussuhde kuvittajan sisäisen luovuuden ja tähän vaikuttavien ulkoisten tekijöiden välillä. Näistä näkymättömistä voimavaroista on läpi historian käytetty montaa termiä, joista ”muusa” ja ”flow” lienevät tällä hetkellä tunnetuimpia.

Viitatessani näihin sisäisen inspiraation ja vuorovaikutuksen lähteinä en siis tässä tapauksessa ala puhua minkäänlaisista tanssivista tai vastaavin keinoin motivoivista,

impyistä tai nymfeistä, vaan enemmänkin työn tekoon positiivisesti vaikuttavista, ja psykologisiin mekanismeihin pohjautuvista asioista/metelmistä. Luovan olotilan saavuttaminen ja tätä vaativan työn tekeminen vaatii usein oman sisäisen vuorovaikutusmekaniikan tuomista osaksi omaa työympäristöä ja työn tekoa.

6.4.1 Muusa

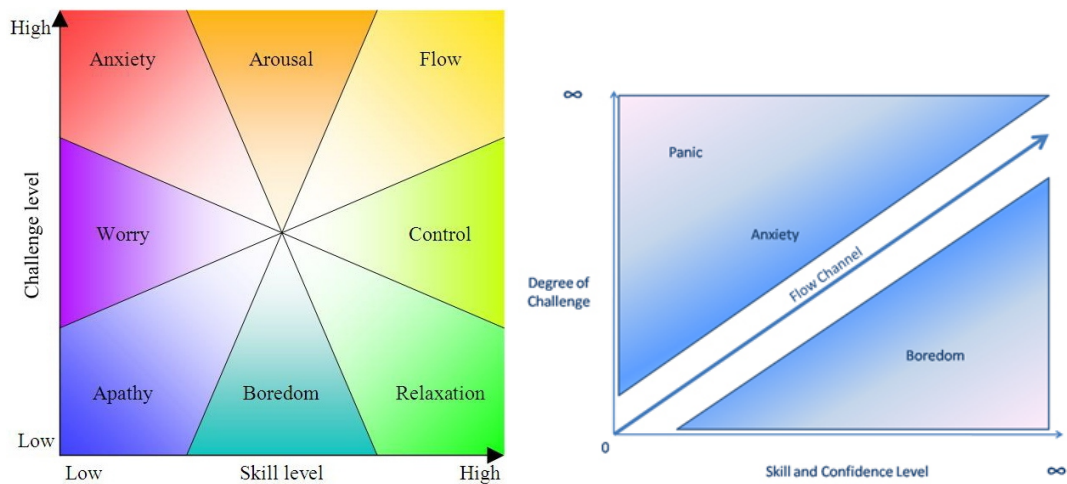
Muusa -termi kumpuaa alun perin Antiikin Kreikan mytologiasta. Antiikin aikaan muusamyytit kertoivat taiteellista ja tieteellistä työtä edesauttavista jumalattarista, jotka toimivat samaisten alojen eräänlaisina suojeluspyhimyksinä. Muusat liitettiin erityisesti taiteeseen ja runouteen, joiden kautta alkuperäinen termin nimeäminenkin tapahtui. Myöhemmin samaa termiä on käytetty myös mm. puhuttaessa inspiraatiota synnyttävistä ihmisistä ja heidän aikaansaamastaan positiivisesta vuorovaikutuksestaan taiteilijoiden ja muiden luovien ihmisten työhön.

(Wikipedia 2011, hakusana Muse)

6.4.2 Flow

Nykyaikaisen tieteen ja tutkimusten kautta tätä muusa perinnettä voidaan kuvata myös termillä ”*flow*”. Alun perin flow-tila on unkarinyhdysvaltalaisen psykologian professori Mihaly Csikszentmihalyin käyttämä termi ilmiölle, johon hän tutustui tutkiessaan onnellisuutta ja luovuutta positiivisen psykologiatutkimuksen sisällä.

Csikszentmihalyin määrittämä flow, ”optimaalinen kokemus”, on kuvaus fyysisestä ja henkisestä olotilasta, jonka alaisena henkilö tuntee olevansa täysin uppoutunut aktiivisesti tehtävään työhön tai luovaan tilaan. Tähän olotilaan tyypillisesti liittyy korkea energian- ja mukanaolemisentunne, jotka yhdessä nostavat sekä tehtävän työtehoa, että suoritustasoa tehtävän toiminnan tai työn yhteydessä. Tämän tilan saavuttanut usein kadottaa normaalisti aktiivisesti tiedostetun ajan ja tilan tajunnan.



Kuva 8 ja 9: Flow kaavio #1 ja #2

Yllä näkyvien Flow-tilaa kuvaavien kaavakuvien (Kuva 8^{viii}, 9^{ix}) kautta on ehkä helpompi selvittää tämän ilmiön toimintaa. Vasemman puoleinen kaavio pyrkii paikantamaan Flow-tilan paikan muiden työskentelyn ohessa koettavien tunnetilojen lomasta. Kaavion mukaan Flow-tila sijaitsee virkeän läsnäolon ja rennon itsehallinnan välimaastossa. Samalla kuvasta voidaan erottaa haastavuuden ja taitotason tuoma korrelaatio tavoiteltavan tilan saavuttamisessa. Flow-tilaan pääseminen vaatii työnteolta myös siis oikean mielentilan lisäksi sopivassa suhteessa haastavuutta suhteutettuna tekijän taitotasoon.

Oikealla esiintyvä kuva tarkoittaa flowtilan kulkua jännityksen ja pitkästyksen välissä. Luovaa työtä tekevän yksilön tulisi siis tämän teorian mukaan löytää aktiivinen omaa flow-tilaa kohti johtava kulma (haastavuuden, taitojen ja mielentilan muodostaman harmonia) ja tuoda se osaksi omaa työnteon prosessia.

(Wikipedia 2011, hakusana Flow_(psychology))

6.4.3 Workflow

“A workflow consists of a sequence of connected steps. It is a depiction of a sequence of operations, declared as work of a person, a group of persons, an organization of staff, or one or more simple or complex mechanisms. Workflow may be seen as any abstraction of real work. For control purposes, workflow may be a view on real work under a chosen aspect, thus serving as a virtual representation of actual work. The flow being described may refer to a document or product that is being transferred from one step to another.” (Wikipedia 2011, hakusana workflow)

Workflow on opeteltu ja systemaattinen tapa työskennellä pyrkimällä luomaan toisiinsa liittyviä ja ennalta määritettyjä työvaiheita. Toistettavuus ja rutiinit ovat tärkeä osa toimivaa workflow-kokonaisuutta.

6.4.4 Muusa, flow ja workflow osana visuaalisen suunnittelijan työympäristöä.

”Excellence is an art won by training and habituation. . . We are what we repeatedly do. Excellence, then, is not an act but a habit.” (Aristoteles)

Kaksi ensimmäistä termiä kuvaavat usein epäsuoraan vuorovaikutukseen liittyvää ja positiivista tulosta edesauttavaa ilmiötä, joilla on usein merkittävä rooli kaikessa luovassa työn teossa, ja tämä pätee myös kuvittamiseen. Viimeinen termi taas kuvaa systemaattista toimintamallia, jonka sisällä on mahdollista nämä kaksi aiempaa ilmiötä liittää ja näin tuoda osaksi käytäntöä ja itse työn tekoa.

Positiivisella olotilalla on merkittävä vaikutus kaikkeen tekemiseen, liittyy tekeminen sitten osaksi työtä tai vapaa-aikaa, ja tähän voidaan myös aktiivisesti tähdätä monella eri tavalla. Flown tai muusa-tilan aktiivinen etsiminen onkin yksi konkreettinen asia, miten työntekijä voi lähestyä positiivisen olotilan ja parempien työtulosten saavuttamista. Tätä äärimmäisen luovuuden tilaa, jota on perinteisesti pidetty osittain itsenäisesti saavuttamattomana viitaten sitä ”jumalattarien” tuomaksi tai jonkin muun kosmisen sattuman aikaan saamaksi. Nykyään yksittäinen ihminen voi kuitenkin jo lähestyä ilmiötä jo käytännönkin kautta tieteellisen tutkimustiedon ja erilaisten ulkoisten virikkeiden helpomman säännöstelyn keinoin. Voitaisiin jopa väittää, että tänä päivänä ylimääräisten virikkeiden karsiminen on isompi askel kohti optimaalista työn tekoa, kuin niiden aktiivinen etsiminen. Tämä ei kuitenkaan estä ammattilaista ympäröimästä itseään tietoisesti asioilla, joilla on taipumus edesauttaa flow-tilaan pääsemistä.

Jokaisella yksilöllä voidaan olettaa olevan lähtökohtaisesti omanlaisensa reaktiot erilaisiin ärsykkeisiin, mikä myös vaikuttaa oleellisesti usein yksityiskohdista riippuvan flow-tilan saavuttamiseen. On kuitenkin myös joitain yleismaailmallisia asioita, ratkaisuja, virikkeitä ja lähtökohtia, joiden huomioiminen tyypillisesti auttaa positiivista työntekoa. Näitä ovat yleensä hyvä oikeanlainen työasento ja työpiste, rauhallinen ja turvalliseksi koettu työympäristö (sisältäen tätä lähtökohtaa tukevan aistimaailman), työnteolle optimaalinen fyysinen olotila ja stressitön mielentila.

Työpisteen ja sen ympärillä vaikuttavan ärsykeympäristön lisäksi hyvä tapa oman työn optimoimiselle on henkilökohtaisen workflowin jatkuva kehittäminen. Täsmäreseptiä luovan työn optimoimiseen ei ole olemassa, mutta kuitenkin on usein tiedostettavissa olevia asioita, joihin tulisi kiinnittää huomiota. Työympäristön muokkaaminen omaa luovuutta ruokkivaksi on usein toteutettava kunkin "taiteilijan" henkilökohtaisilla ehdoilla tutkimalla yksittäisen henkilön työtottumuksia ja tekemistä. Jotkut kaipaavat ympärilleen kaaosta, toiset äärimmäistä järjestystä. Kaikki on hyvin tulkinnanvaraista.

Jokainen ihminen tarvitsee jonkinlaista rakennetta työpäiviinsä ja arkeensa pystyäkseen keskittymään paremmin kulloinkin tehtävään toimintaan. Systemaattiset työmenetelmät ja rutinoituminen voivat kuulostaa ristiriitaiselta tavalta lähestyä luovaa työtä verrattaessa sitä vaikkapa kaaoksen keskellä työskentelevään taiteilija stereotyyppiaan (esim. Picasso). Oikein käytettynä lähes konemaisesti toteutuvat rutiinit ovat usein kuitenkin erinomainen tapa päästä sisälle luovaan tilaan. Myös yleisestä kaaoksesta energiansa kanavoiva usein tietämättään toistaa rutiineja ("kaaos rutiineja") päästäkseen luovaan tilaan. Näiden laukaisimien paikantamisesta voisi tällöin teoriassa olla apua myös toivotun "luovan kaaoksen" lisäämiseksi.

Rutiinit ensinnäkin auttavat pääsemään alkuun ja sisään aktiiviseen työn tekoon. Tärkeintä on valita rutiinit niin, että ne sopivat normaaliin työarkeen, eikä niiden harjoittaminen vaadi suuria ponnistuksia työpäivän aikana. Samoin rutiinien tulee usein olla sidottuna omaan persoonaan ja mieltymyksiin, jolloin rutiinin suorittaminen palvelee sekä itse työtä, että tarjoaa positiivisia virikkeitä yksilölliselle ajatustyölle ja keskittymiselle.

Toiseksi toistuvuus ja systemaattisuus usein vähentävät työntekoon liittyvää henkistä kuormitusta. Asioiden edetessä aluksi kaavamaisesti eteenpäin ilman liian aktiivista pyrkimystä luovuuteen vähentyy luovuutta usein häiritsevän, aktiivisen ja ongelmalähtöisen työskentelyn määrä, ja tämä taas antaa lisää tilaa ns. tyhjistä syntyvän luovuuden toteutumiselle.

Onnistuneet rutiinit voivat olla huomaamatta opittuja, jolloin niiden hyötykäytölle on tärkeää ymmärtää niiden merkitys ja toteuttaa niitä aktiivisesti ilman liiallista varautumista. Toimivia rutiineja voi myös luoda tietoisesti tyhjistä, joka on usein helpointa opeteltaessa uusia asioita. Tällöin tulisi pohjata tietoisesti käyttöön otetut

metodit mahdollisesti itseään parempien ja kokeneempien saman alan ammattilaisten hyväksi näkemiin tekniikoihin. Myöhemmin on helpompi muokata valitut rutiinit paremmin omaa persoona palveleviksi peruskäytäntöjen asettuessa osaksi arkea.

Käytännössä visuaaliselle suunnittelijalle nämä rutiinit voivat tarkoittaa työpäivän aloittamista sopivaksi nähdyn musiikin tai kappaleella soidessa taustalla, asetetuin väliajoin työtä rytmittävinä kahvitaukoina, tai työpöydän (niin virtuaalisen kuin fyysisenkin) järjestämisellä päivän aluksi ja lopuksi. Vastaavanlaisten laukaisimien ohjelmoiminen alitajuntaan halutun toiminnon yhteyteen yhdistyy ajan myötä kaavamaiseksi rakenteeksi ja muuttuu osaksi päivittäistä ”flow-rituaalia”.

Tuomalla aktiivisesti omat ”muusat” ja flowta edistävät asiat ja toimintamallit osaksi omaa workflowta, on luovan tilan saavuttaminen usein huomattavasti helpompaa ja tehokkaampaa, kuin inspiraation odottaminen kädet ristissä, tai sen etsiminen kerran hukatuista ja jo unohdetuista paikoista.

(Mark McGuinness, ”How mundane routines produce creative” ja ”RSS creativity-routines-systems-spontaneity”, Rafiq Elmansy, ”Organizing the creative process-workflow”, Mihaly Csikszentmihaly, ”Creativity, fulfillment and flow”, Twyla Twerp ”The Creative Habit”)

7 Sotakarjut-projektiryhmä

Sotakarjujen projektiryhmä oli käytännön kautta jaettavissa kahteen: projektin johtoon ja luovaan osastoon.

Johto koostui pelin käsikirjoittajista, Miska Fredmanista ja Samuli Ahokkaasta, jotka pelisuunnittelun lomassa organisoivat ja tarkkailivat kuvittajista koostuvan luovan osaston työskentelyä. Luovan osaston muodostivat itseni lisäksi kuvittajat Tuuli Juntunen ja Risto Mustonen. Tämän lisäksi lopullista pelikirjaa varten Ironspinen varastoista haettiin käyttämättömäksi jäänyttä kuvamateriaalia aiemmista projekteista.

7.1 Työnjohtaminen

Pelin taustalla olleet Ironspinen perustajat ja pelin käsikirjoittajat Miska Fredman ja Samuli Ahokas toimivat projektin johtona organisoiden kuvittajien työtä sekä vastaten lopputuotteen taiteellisen näkemyksen ja jäljen toteutumisesta taiteellisen johdon muodossa.

Käytännössä nämä roolit toteutuivat niin, että pelisuunnittelijat keräsivät ja toimittivat kirjoittamansa sekä oleelliseksi näkemänsä lähdemateriaalin kuvittajille samalla toimien tarvittaessa luovuttamansa materiaalin selventäjinä. Kuvallisen konseptointi- ja kuvittamistyöskentelyn alettua työnjohto organisoivat kuvitusten päätymistä tuotantoon, kommentoi sekä antoi palautetta kuvittajille tehdyn työn laadusta. Tämä tapahtui lopulliselle pelille oleellisen tärkeiden kuvituskohteiden merkitsemisenä ja varmistamalla, että halutut kuvat päätyvät kuvittajien työpöydille. Johto piti kuvittajat myös ajan tasalla projektin deadlineista ja mahdollisista muutoksista aikatauluihin sekä muista yleisesti oleellisista käytännön asioista.

Johdon ja tätä kautta koko projektin aktiivisena keulahahmona toimi pelin toinen käsikirjoittaja Miska Fredman, joka toimi yhteyshenkilön roolissa kuvittajille. Käytännössä johtaminen toteutui etätöiden eri muodoissa painottuen sähköpostin, tekstiviestien, työryhmälle perustetun Facebook-ryhmän sekä Dropbox-tiedostonjakopalvelun vuorovaikutteiseen käyttöön. Projektin aikana pidettiin myös muutama ”face-to-face”-tyyppinen palaveri, jossa katsoimme töiden etenemistä ja keskustelimme tehdyistä sekä vielä tekemättömistä kuvitusaiheista.

Projektin kuluessa kuvittajia rohkaistiin osallistumaan pelimaailman kehittämiseen myös konseptitaiteen ja kuvittamisen ulkopuolelta käsin katsottuna. Pelistä ja pelimaailmasta käydyt palaverikeskustelut pysyivät aina avoimia uusille ideoille, joita voitaisiin käyttää osana lopullista peliä. Projektin aikana järjestettiin myös koko työryhmälle avoin pelin testaussessio, jossa rennon sosiaalisen kanssakäymisen lisäksi oli mahdollista päästä kokeilemaan tulevan pelin pelaamista beetestauksen muodossa.

Työn johtaminen oli luonteeltaan kautta laidan hyvin rentoa ollen kuitenkin samalla asiallisesti hallittua ja toteutettua. Projektin sisäinen työilmapiiri, ainakin omalta osaltani, oli kokonaisuudessaan hyvin positiivinen kokemus. Informaatio kulki vapaasti ja kommunikointi toimi tarvittaessa kumpaankin suuntaan yleisen työilmapiirin ollessa avoin, innostunut ja kannustava.

Sotakarjut -pelin kuvittamistyölle asetettu alkuperäinen deadline oli hyvin tiukka. Pelin oli tarkoitus tulla julkaistavaksi 29.–31.7.2011 pidetyn Ropecon tapahtuman yhteydessä. Tämä tarkoitti sitä, että alun perin aikaa konseptien ja kuvitusten toteutukselle oli noin kaksi kuukautta, jolloin aikaa jäisi myös kirjataiton tekemiselle ja painamiselle. Aikataulu osoittautui kuitenkin hyvin tiukaksi Ironspinen ajaessa myös toista peliään Generian Legendat– Valontuojat julkaistavaksi samaan aikaan. Myöhemmin Fredman ja Ahokas päättivätkin siirtää Sotakarjujen julkaisun vuoden 2012 puolelle samalla antaen lisää aikaa taiteilijoiden kuvittamistyöhön. Lopullinen deadline kaikille kuvituksille asetettiin elokuun loppuun: 31.8.2011. Samaan aikaan Sotakarjut näennäisesti ”myytiin” Ironswine-kustannusnimikkeen alta Ironspinen alaisuuteen, ja näin ollen projekti sai, ainakin omilla silmilläni, hieman vakavammin otettavan roolipelin leiman.

Projektin toimiessa ihmisten vapaa-ajan puitteissa ja kengännauhabudjetilla oli ymmärrettävää, että tämän kautta projektia varjosti hienoinen epäammattimaisuus ja talkoohenkinen puuhastelu. Kaikki tehty ja tekemättä jätetty tulikin suhteuttaa näihin työtekoa rajoittaviin tekijöihin. Rajallisista resursseista huolimatta projekti tuntui kulkevan kiitettävästi eteenpäin ja sille asetettujen päätavoitteiden mukaisesti.

7.1.1 Taiteellinen johtaminen Sotakarjuissa

Organisointiin ja viestintään liitettävän johtamisen lisäksi oleellinen osa Fredmanin työtä oli myös kuvittajien työn taiteellinen johtaminen. Pelin käsikirjoittajina ja

projektin konseptisuunnittelijoina hänen ja Ahokkaan asettama visio valmiille pelille oli yksittäisiä kuvittajia selkeämpi, ja tuon näkemyksen alaisuudessa kaiken kuvallisen taiteilun oli tarkoitus toteutua.

Sotakarjuissa myös taiteellinen johtaminen tapahtui rennoin ottein, ja kuvittajien konseptoinnille tarjottiin selkeätä lähdemateriaalia sekä ohjeistusta monessa eri muodossa. Kuvitusaiheista oli olemassa päivitettävä lista, joka sisälsi suuren määrän etukäteen suunniteltuja aiheita, ja joista kuvittajat saivat valita itse haluamansa. Lista oli merkitty kuvitettavaksi halutun hahmon/kohteen/tapahtuman nimen lisäksi vaihtelevan pituinen kirjallinen kuvaus kyseisen kohteen ulkoasusta sekä mahdollisesti muuta kuvittamiselle oleellista taustatietoa kuten referenssilinkkejä.

Tämän lisäksi kuvittajien luettavissa oli demoversio pelikirjasta, josta pystyi löytämään kuvitustyötä tukevaa lisätietoa. Itsekin piirtämistä harrastavana ja kuvallisesta kerronnasta kiinnostunut Fredman piirteli myös omia hahmotelmia pelin maailmasta, joiden kautta myös kuvittajat pystyivät hakemaan inspiraatiota ja suuntaa omalle työlleen.

Vaikka kyseessä olikin yhtenäiseksi ajateltu kokonaisuus, kuvittajille tarjottiin hyvin pitkälle oma työrauha ja vapaus lähestyä kuvitettavia aiheita suhteellisen vapaalla tyyllillä. Etenkin konseptikuva tasolla taiteilijoilla oli lupa esittää uusia ja vaihtoehtoisia ehdotuksia, jos näiden suunnittelu tuntui onnistuvan luontaisesti. Projektia ohjanneilla pelinsuunnittelijoilla oli kuitenkin aina viimeinen sana siihen mihinkä suuntaan lopullisissa kuvituksissa kallistuttaisiin. Samoin vedosvaiheessa esitetyt konseptit tuli pitää avoimia palautteella ja muutosehdotuksille.

Lähes kauttaaltaan konseptikuvieni ja kuvitusteni saama palaute oli positiivista ja rakentavaa, tai vähintään työntekoa eteenpäin vievää. Halutut muutokset ja kehitysehdotukset konsepteihin olivat tyypillisesti pieniä viilauksia ja visioituun pelimaailmaan liitettävien yksityiskohtien lisääilyä. Saatuani suoraa palautetta ja selkeitä ohjeita haluttuihin muutoksiin kuvissa, pyrin siirtämään ne valmiisiin kuvituksiin toivotulla tavalla.

Projektin alkuperäisen deadline siirtyessä, ja alun kiireellisen aikataulun löystyessä myös intensiivisempi johtaminen koki pienehkön inflaation, ja tällä muutoksella oli myös omavaikutuksensa omaan työskentelyyni visualistina. Aikataulun hellittäessä ja

aktiivisen tarkkailun vähetessä myös kuvittamisen sija sen hetkessä ”todo”-listassani (eng. things to do –list) laski joitakin sijoja; työskentelyni muuttui nopeista spurteista kohti voimia säästelevämpää maratonjuoksua.

7.2 Luovatiimi Sotakarjuissa

Mukana olleiden taiteilijoiden vastuu-alue oli konseptitaiteen suunnittelu ja kuvituskuvien toteuttaminen pelisuunnittelijoiden antamien ohjeiden, vision ja palautteen avulla. Kyseessä oli pohjimmiltaan siis hyvin tyyppillinen työnantaja–toteuttaja vaikutussuhde kahden tahon välillä.

Vaikka omassa projektissani oli mukana useamman taiteilijan kokoinen työtiimi, ei tälle missään vaiheessa rakentunut tai rakennettu suoranaiseen yhteistyöhön perustuvaa sisäistä työhierarkiaa. Aktiivisesti mukana olleiden kuvittajien työ tapahtui lähinnä omatoimisesti myös työnjohdollisen organisoinnin tapahtuessa pitkälti yksilötasolla. Projektin aikana tapahtunut suora taiteilijoiden välinen vuorovaikutus ja ideoiden vaihto oli siis hyvin rajallista.

Kuvittajien valinnoille avoimena pidetyn kuvituslistan johdosta ajoittain pääsikin syntymään päällekkäisyyksiä tehdyissä valinnoissa, ja eri kuvittajat olivat ehtineet visualisoimaan osittain samoja aiheita. Tämän johti tilanteisiin, joissa joidenkin kuvitusten alkuperäinen idea vaihdettiin toiseen tarjolla olleiden mahdollisuuksien mukaan.

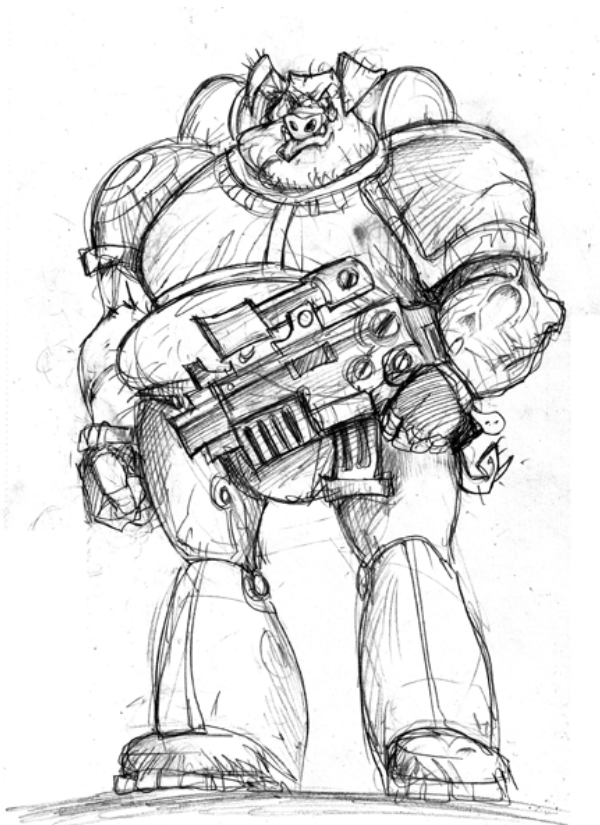
Työn alla oli kuitenkin kokonainen vaihtoehtoinen maailma, joten tehtävää riitti kaikille, ja kuvittajille tarjoutui hyvät mahdollisuudet kokeilla erilaisia aiheita, pelimaailman tarjotessa sisältöä useista eri teemoista ja sisällöllisistä lähtökohdista. Itse koin hahmo-/oliosuunnittelun omaksi turva-alueekseni, jonka pohjalta valitsin suurimman osan kuvitusaiheistani. Tämän lisäksi kokeilin kuitenkin myös muiden aiheiden visualisointia. Kaiken kaikkiaan tekemiäni kuvitusten teemat sisälsivät hahmosuunnittelun lisäksi sekalaisen määrän mm. toimintakuvia, maisemakuvia ja asekonseptikuvia*¹.

¹ *Lisätietoa ja esimerkkikuvia kappaleessa 8

7.2.1 Kuvittajatiimin jäsenet

Tullessani mukaan projektiin minua ennen yhdeksi pelin kuvittajaksi oli ehditty kiinnittää ammattilaiskuvittaja ja graafikko Tuuli Juntunen, joka oli ensimmäisenä konseptitaiteilijana ehtinyt jo osaltaan aloittaa visuaalisen ilmeen hahmottelemisen (*Kuva 10*). Jonkin aikaa myöhemmin mukaan tuli myös toinen kuvittaja Jani Hämäläinen, jonka erikoisosaaminen keskitettiin etenkin pelimaailman sotavarusteiden, ajoneuvojen ja laitteiden toteutukseen. Näiden kahden itseäni kokeneemman kuvittajan kädenjälkeä ja lähestymistapoja yhteisen projektin sisällä pääsin myös ihastelemaan oman työni ohessa.

Kaikkien visualistien omissa piirustustyylyissä oli selkeästi havaittavia eroja ja ominaispiirteitä, joista kukin kuvantekijä oli mahdollista tunnistaa. Juntusen visualisointitekniikka nojasi taitavaan ja ”orgaanisena” pysyvään digimaalaustekniikkaan, Hämäläisen taas tehdessä vahvasti sarjakuvamaisesti rajattua, mustepiirustusta muistuttavaa jälkeä.



Kuva 10: ”Sotakarju”, Tuuli Juntusen konseptikuva

Kuvittajien määrä kasvoi projektin edetessä kahdesta jopa seitsemään: allekirjoittanut, Tuuli Juntunen, Jani Hämäläinen, Oskari Wäänänen, Juuso Kaari, Olli Juutilainen ja Jarkko Järvinen. Loput näistä kuvittajista ilmestyivät tekijälistoille kuitenkin jo aiemmin tehtyjen kuvitusten muodossa joita oli kertynyt Ironspinen virtuaaliarkistoihin aikaisempien projektien puitteissa. Kirjan lopullinen kuvittaja-määrä/kokoonpano valikoituu kuitenkin lopullisen kirjataiton suunnittelun ja siinä käytettävien kuvituskuvien valinnan yhteydessä.

8 Lähtökohdat visuaaliselle suunnittelulle

Kuvittajan lähtökohdista Sotakarjujen pelimaailma tarjosi lähes loputtoman määrän aiheita ja taustamateriaalia kuvitusten tekemiseen. Puhuttaessa kokonaan uudesta pelimaailmasta mukana oli aihioita lähes kaikesta maan ja taivaan väliltä. Mukana oli hahmokonseptien tekoa kattaen erilaiset avaruusrodut, eliömuodot ja muut pelimaailmalle oleelliset henkilöt ja otukset. Ympäristösuunnittelua tarjosivat mm. ulkoavaruuden karut taistelulentät eli ”Helvetin Kolot”, sekä kaukaiset kolonisaatiot ja WTF:n metropolit. Laite ja esinesuunnittelua oli mahdollista toteuttaa mm. avaruusalusten, aseiden ja muiden sotateknologioiden muodossa. Kirjaan haluttiin myös toimintakuvia kuvaamaan eri pelimaailmalle oleellisia tapahtumia ja pelimekaanisia toiminnallisuuksi.

8.1 Lähtökohdat visuaaliselle maailmalle

Ennen kuin esittelen esimerkkiteosten kautta erilaisten kuvien valmistamiseen liittyntä suunnittelua ja toteutusprosessia, käyn lyhyesti läpi työtäni määrittäneitä lähtökohtia sekä yleistä työnkulkua pelin kuvittamisessa.



Kuva 11: ”T-Hogan”, Tuuli Juntusen varhainen kuvituskuva

Astuessani mukaan projektiin kuvittaja Tuuli Juntunen oli jo ehtinyt piirtää muutaman konsepti- ja esimerkkikuvituksen projektia varten. Ensimmäisen yhteisen projektipalaverin yhteydessä Miska Fredman antoi palautetta ja kommentteja jo tehtyistä kuvista. Yleisilmeeltään Juntusen tekemät kuvat nähtiin pelinsuunnittelijoiden mielestä toimiviksi ja tätä kautta suuntaa-antaviksi tulevan pelin ilmeelle.

Kuvien joukossa oli mukana kahta hieman erilaista visualisointi tekniikkaa hyödyntäviä konseptikuvia. Olemassa oli muutama sarjakuvamainen ääriiviivapiirustus sekä muutama hieman hiotumpi ja enemmän realismilla sävytetty kuvitus. Näistä Miska sanoi jälkimmäisten edustavan

paremmin omaa näkemystään ja sopivan paremmin pelille toivottuun tunnelmaan. Kirjan kokonaisilmeen kannalta pyrinkin mukauttamaan oman tyylini puhumaan - taitojeni puitteissa - tätä edellä mainittua visuaalista kieltä muiden kuvittajien kanssa.

Merkittävimpänä lähtökohtaisena tyylireferenssinä omalle työlleni pidin Juntusen tekemää konsepti-/potrettikuvaa koulutusvääpeli T-Hoganista (*Kuva 11^{xi}*). Kuvittamisen aikana pyrinkin tähtäämään tähän harmaan sävyiseen ja hieman hahmotelmamaiseen jälkeen lähtiessäni viimeistelemään omia kuvituksiani. Päästäkseni kiinni tavoittelemani tulokseen jouduin kuluttamaan jonkin verran aikaa uuden tekniikan hiomiseen ennen kuin sain sen kädenjälkeni riittävällä tasolla samanhenkiseksi tietoisesti lainaamani tyylin kanssa.

Oman tyylini sulauttaminen osaksi etukäteen määriteltyä ja itselleni vierasta tyyliä osoittautuikin haastavaksi, mutta samalla palkitsevaksi kokemukseksi. Lähtökohtaisesti itseäni kokeneemman ja teknisesti taitavamman kuvittajan laatiman tyylin matkiminen ei ollut helppoa, ja tämän takia se vei myös omia piirustustaitojani eteenpäin. Projektin aikana en päässyt tarkkailemaan Juntusen piirtotekniikkaa tai työskentelyä, ns. omin silmin joten tarvittava mukautuminen oli tehtävä pelkästään saamieni referenssikuvien pohjalta.

Vaikka näkisin omien kuvituksieni selkeästi olevan erotettavissa Tuuli Juntusen kuvista, samoin kuin muidenkin projektikuvittajien, koen saamani lopputuloksen mahtuvan samoihin raameihin Juntuselta ”adoptoimani” tyyliuunnan ja tätä kautta pelin visuaalisen kokonaisilmeen kanssa.

Jälkikäteen mietin myös joitain tekniikoita ja työmetodeja, jotka mahdollistaisivat selkeämmän yhtenäisen ilmeen pitämistä. Näistä yksi olisi ollut digitaalisen maalauksen ollessa konseptitaitelijoiden alan standardi, yhtenäisten siveltimien jakaminen visuaalisen työryhmän sisällä. Tämä ei olisi vaatinut suurta vaivaa, mutta olisi tarjonnut helpomman tavan pitää kaikkien tekemä piirustusjälki käytettävien työkalujen osalta yhtenäisenä. Tietenkin toiset kuvittajat voivat vaatia siveltimiltään eri asioita kuin toiset ja ovat näin rakentaneet tekniikkansa tukemaan tottumuksiaan, mutta yhteisen sivellintietokannan tarjoaminen osana luovaa ja vuorovaikutteista työyhteisöä tarjoaisi kaikille vähintäänkin mahdollisuuden löytää yhteinen lähtöpiste.

8.2 Kuvituksia rajoittaneet tekijät ja lähtökohdat

Sotakarjut -kirjan kuvittamista varten annetut ohjeet olivat suurelta osin hyvinkin vapaamuotoiset. Suurimmat luovuutta rajoittavat tekijät olivat suoraan liitettävissä kirjan lopulliseen ulkomuotoon: sivukokoon, taittoon ja painoteknisiin rajoituksiin. Kooltaan noin 200-sivuiseksi kaavailtu kirja oli suunniteltu painettavaksi a4-kokoon, jolloin tekstin oheen tulevien kuvien tulisi olla tuohon kokoon sovitettavia. Tämä osaltaan määritteli sitä kuinka yksityiskohtaisia, tai kääntäen ilmaistuna pelkistettyjä valmiiden kuvien tuli olla.

Valmiiden kuvien sommittelut toivottiin olevan suunniteltu jo valmiiksi niin, etteivät ne toisi suuria ongelmia myöhemmin taittoa varten. Käytännössä tämä tarkoitti sitä, että kuvittajien tuli vältellä kuvien reunoille valuvia tummia alueita ja tiukkoja rajauksia. Joitakin kuvia ympäröivät mahdolliset negatiiviset taustat tuli toteuttaa toimiviksi joko ilman selkeitä kuvalaatikkoreunoja, jotka rajoittaisivat kuvien sijoittamista osaksi ensisijaista tekstitaittoa, tai sitten valmiiden kuvien reuna alueet tuli pystyä sumentamaan/rikkomaan, tarpeen niin vaatiessa

Kirja myös painettaisiin mustavalkoisena, joten värien lisääminen kuvituksiin olisi turhaa pois lukien Tuuli Juntusen suunnittelemaa kansikuvitusta. Käytössä oli siis joko puhdas mustavalkotekniikka tai harmaansävyjen käyttö.

Projektia varten tehtäväksi halutut kuvitusaiheet oli listattu yhtenäiseksi listaksi, joka suurelta osin rajasi kuvien teon. Aiheistaan oli myös merkitty erikseen kriittiset kuvat, jotka tulisi piirtää ensisijaisina, sekä jo valmiit tai tietyn kuvittajan itselleen nimeämät kohteet.

8.3 Konseptitaiteen ilmeneminen projektiosuudessa

Oman projektini kohdalla käytännön erot näiden kahden termin ja niiden toteutumisen välillä muistutti veteen piirrettyä viivaa, jonka takia työn tekoa ei voinut puhtaasti jakaa kahdeksi erilliseksi kokonaisuudeksi. Työskentelyni kannalta konseptitaiteen ominaispiirteet olivat kuitenkin löydettävissä monella tapaa, vaikka pohjimmiltaan työni oli toimia kuvittajana, joka hahmotteli ja toteutti myös työnantajan toivomat viimeistellyt kuvitukset. Työ vaati merkittävän paljon visuaalista konseptointia, joissa käytin konseptitaiteen tekoon käytettäviä lähestymistapoja ja tekniikoita toteutuksen

aikana. Myös tekemieni lopullisten kuvitusten laatu voidaan tietyssä mielessä määritellä hyvinkin ”hahmotelma” tai konseptimaiseksi.

Koska minun piti jo konseptointivaiheessa miettiä lopullisen kuvittamisen toteuttamista, tekemieni ratkaisuiden taustalla vaikutti oleellisesti myös kuvan lopullinen muoto. Konseptitaide osuuden näen toimineen tässä tapauksessa lähinnä kuvituksia määrittäneen hahmottelun ohessa toteutuneena vaiheena. Konseptikuvien lopullisen muodon pysyminen kaksiulotteisessa formaatissa oli myös työskentelyä helpottanut seikka mahdollistaessa yksityiskohtaisempien kuvakulmaratkaisuiden esittämisen jo osana konseptivaihetta.

Työn lähtökohtana ollut uusien otusten, esineiden ja maailmojen suunnitteleminen viittaa myös heti vahvasti konseptitaiteen tekemiseen. Myös taiteellisesti jaettu työympäristö toi projektille merkittävästi piirteitä, jotka automaattisesti ohjasivat kuvittajaa kohti konseptitaiteilijamaisempaa otetta työhön. Tehtäessä kuvitustyötä osana työryhmää, johon kuuluu yhden kuvittajan sijasta useampi taiteilija, joutui mukana oleva kuvittaja usein miettimään omia työmetodejaan monella tapaa erilaisesta näkökulmasta.

Kaiken kaikkiaan Sotakarjut-projekti toimi kuvittamisen ohessa, ainakin itselleni, eräänlaisena harjoittelukenttänä omalle työskentelylleni. Prosessin aikana kuvittaminen tähtäsi enemmän ”insinööri-” ja konseptitaiteilijamaiseen kuvan suunnitteluun ja toteuttamiseen, kuin mihin olin aiemmin tottunut.

8.4 Vuorovaikutus kuvittajien välillä

Vaikka kuvitustyö tapahtuikin ilman konkreettista ja ammatillista työympäristöä, oli muiden projektissa mukana olleiden kuvittajien ”näkyvämmällä” läsnäololla silti omat vuorovaikutukselliset ja positiiviset puolensa projektin sisällä. Aiemmin kuvaamani uuden piirtotekniikan opettelun lisäksi, projektin kuluessa oli löydettävissä myös muita yksilöllistä työskentelyä ja tottumuksia kehittäviä etuja.

Omaa työskentelyäni kuvittamisen parissa on aina myös motivoinut ja auttanut muiden ammattilaiskuvittajien töiden katseleminen ja työtekniikoihin tutustuminen. Internet tarjoaa tätä varten monta hyvä inspiraation lähdeä, mutta tämä ei kuitenkaan ole sama asia kuin mahdollisuus päästä katselemaan muiden teoksia projektien sisältä käsin. Esimerkiksi palauttaessani omia töitäni konsepteille varattuun Dropboxiin pääsin

samalla tutustumaan muiden kuvittajien kuvituksiin ja kuvanteko menetelmiin. Tarkastelemalla muiden työskentelyn tuloksia sekä kuvitustekniikoita ja vertailemalla niitä omiini löysin uutta tietoa ja sisäistä halua, joiden avulla pystyin haastaamaan itseäni. Samalla projektikuvien vertailu tarjosi itselleni uuden näkökulman tarkastella omaa työskentelyäni vertailemalla omaa lähestymistäni muiden tapoihin ja tottumuksiin.

Omaa luovaa työtä tukevan sekä haastavan ympäristön ja vertaistuen motivaatiollista merkitystä työn tekemiselle ei tulisi koskaan vähätellä, puhuttaessa projektityöskentelyä edistävästä voimavaroista.

8.5 Käytetyt ammattityövälineet projektiosuudessa

Opiskelijalisenssin kautta hankitun Adobe CS5 Design Premium -paketin sisältämät ohjelmat toimivat työni mahdollistaneina ohjelmina. Adoben Photoshop toimi oman piirustus- ja maalaustyöni päätoimisena työympäristönä. Vaikka osan konsepteista hahmottelin alun perin kynällä paperille, siirtyivät ne nopeasti Photoshoppiin, jossa piirsin lopulliset konseptitaidekuvien vedosversiot ja lopulliset kuvituskuvat.

Photoshopin lisäksi käytössä oli kuvitus kohteesta riippuen apuna Adobe Illustrator. Illustratorin vektoripohjaiset viivatyökalut ja helposti editoitavat muototyökalut helpottivat tiettyjen kokonaisuuksien visuaalista hahmottelua.

Ohjelmien ohessa käytin omistamaani Intuous3 -mallin piirtolevyä ja stylusta. Tyypillisesti skannereilla tehtävän käsintehtyjen hahmotelmien siirron sähköiseen muotoon suoritin Canonin Powershot 9G digitaalikameralla. Skannerin puuttuessa käytin siis valokuvausta vastikkeen kynä hahmotelmien digitoimisessa.

8.6 Henkilökohtainen luovuudenhallinta Sotakarjuissa

Sotakarjuissa jokainen visuaalinen suunnittelija toimi siis pitkälti oma-aloitteisesti ja itse järjestettävässä työympäristössä. Käytännössä omalta osaltani tämä tarkoitti työn tekoa kotioloissa. Itsenäinen työnteko, kotistudiot ja freelancetyyppinen työskentely ovatkin monen kuvittajan ja kuvittajaksi pyrkivän arkea. Tämänlainen työskentely vaatii kuvittajalta itsenäisen työskentelyn hallintaa sekä sisäistä motivaatiota luovan työn teolle.

Omassa tapauksessani määrätty työympäristö kärsi merkittävästi tilanpuutteesta. Ahdas ja ylivarustettu opiskelija-yksiö ei ole paras mahdollinen paikka toimivalle kotistudiolle. Työergonomiasta oli tingittävät, työpöytä tuli jatkuvasti järjestää uudestaan sen täyttyessä ajoittain työlle epäoleellisista kirjoista ja muusta rojusta, samoin työpaikalta pakeneminen ja tätä kautta etäisyyden ottaminen työstä oli lähes mahdotonta.

Myös aikataulut oli asetettu deadlineja ja niihin mennessä tehtävien suorituksia lukuun ottamatta, kunkin vapaasti määriteltäviksi. Alkuperäiset hahmotelmat ja konseptikuvat, sekä lopulliset kuvituskuvat peliä varten piirsin suurimmaksi osaksi ilta-/yötyön muodossa, ns. ”vapaa-ajalla”. Tämä toi omat rajoituksensa ja haasteensa työnteolle, samoin kuin selkeästi läsnä olevan, työtä ohjaavan ja tukevan työyhteisön puuttuminen. Puuhastellessani yksin pimeässä ulkoa käsin johdettavan projektin parissa, pyrin kuitenkin havainnoimaan ja samalla kehittämään omaa itsenäistä työskentelyäni projektin edetessä.

8.6.1 Flown ja muusan soveltaminen

Työn teon yhteydessä havainnoin mm. työympäristön ja työskentelytottumusten vaikutusta omaan tekemiseeni, ja miten visuaalisena suunnittelijana pystyisin mahdollisesti manipuloimaan sen palvelemaan paremmin omaa työtäni.

Itse mm. kokeilin omakohtaisesti vaikuttaako siivottu työpöytä merkittävästi tyypillisesti kirjapinojen ympäröimään työyksikköön. Oman kotityöpöytäni lisäksi tein kuvitustöitä vaihtelevissa ympäristöissä kuljettaen kannettavaa työkonettani ja piirtolautaa eri lokaatioihin aina ulkotiloista vaihtelevien ärsykkeiden ympäröimiin sisätiloihin. Samalla pyrin hakemaan ja eliminoimaan muiden paremmin hallittavien ärsykkeiden vaikutuksia ympäriltäni, esim. työtäni tahdittaneista musiikeista ja aikatauluista.

Oman asuntoni siistiminen auttoi keskittymiseen lähinnä vain niissä tapauksissa, kun sotku häiritsi jotain käytännön toimintaa. Esimerkiksi tiskialtaan tyhjänä pitämisellä oli itselleni suurempi vaikutus kuin työpöydän järjestelyllä olettaen, että työpöydällä oli tarpeeksi tilaa työn tekemiselle. ”Liikkuva työpiste -kokeilu”, taas johti minut siihen tulokseen, että omaksi tilaksi luokiteltava turvallinen ja ulkopuolisilta häiriötekijöiltä suljettu työtila on minulle aina parempi ratkaisu kuin vieras ja hektinen.

Omalle piirustustyöskentelylleni tärkeitä asioita ovat mukava työasento (sopivan ryhdikäs istuin ja työtaso) sekä inspiraatiotani ruokkivat ja usein piirrettävään kuvaan siirrettävissä olevaa tunnetilaa mukaileva taustamusiikki. Piirtäessäni minun tuli myös rajoittaa vuorovaikutuksen määrää mahdollisesti ympärilläni, tai muuta kautta kontaktietäisyydellä, oleviin ihmisiin.

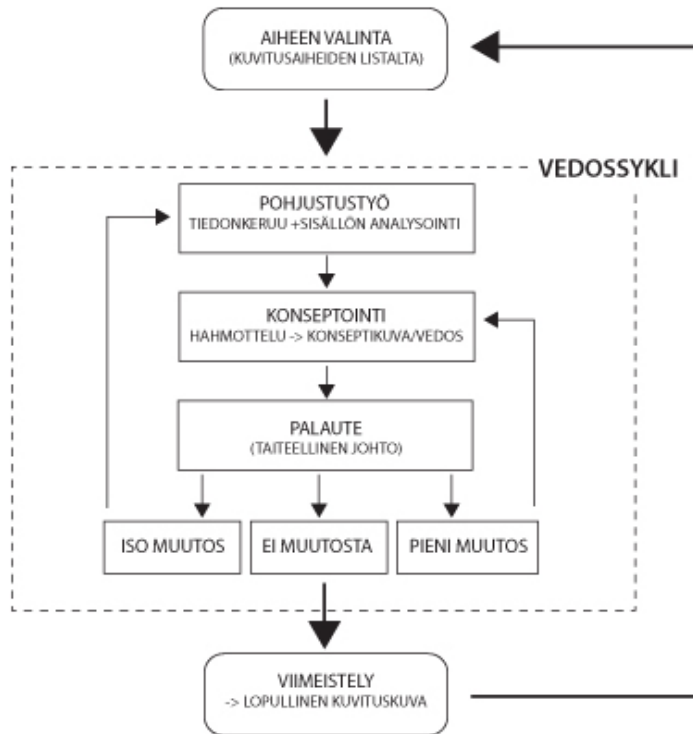
Ajoittainen kuvallisen inspiraation hakeminen auttoi myös oman piirtämisen alkaessa tuntua ajoittain junnaavalta tai jäljen näyttäessä tasapaksulta. Tällöin työntekoani rytmittäneillä tauoilla kävin usein läpi kuvallista aineistoa, jonka kautta pystyin virkistämään omaa mielikuvitusta. Itselleni näistä tärkeimpinä toimivat seuraavat Internet sivustot: ConseptArt.org, forum.sijun.com, gfxartist.com. Aikakausilehtien puolelta löytyi ImagineFX, joka tarjoaa kuvittamisesta ja konseptitaiteesta kiinnostuneille pelkkien kauniiden kuvien lisäksi myös tutoriaaleja ja muita referenssimateriaaleja, joiden kautta on mahdollista oppia tekniikoita suoraan konseptitaiteen ja digitaalimaalauksen huippuammattilaisilta.

Työaikojen merkityksestä omalle luovuudelleni löysin itsestäni seuraavia asioita. Parhaiten pääsin flown kaltaiseen tilaan yöaikaan, jolloin minun on helpompi siirtyä pitkäkestoisen keskittymisen tilaan, jolloin kynä tuntuu liikkuvan kuin itsestään. Osittain tähän voi vaikuttaa yö-aikaan hiljentyvä ympäristö ja ulkoisten häiriötekijöiden katoaminen. Toisaalta voin yhdistää tilan usein eräänlaiseksi ruumiillisen väsymyksen tilaksi, jonka aikana voi saavuttaa helpommin yhteyden alitajunnassa piileviin henkisiin voimavaroihin. Tätä tilannetta voi verrata esimerkiksi juoksulenkkiin ja sen jälkeiseen fyysistä väsymystä seuraavaan virkistyneeseen henkiseen olotilaan. Yöaikaan kykenin piirtämään usein yhtämittaisesti useita tunteja ilman, että keskittyminen tai motivaatio pääsi herpaantumaan samalla tavoin kuin päiväaikaan. Päiväaikaan usein vastaavaan tilaan on vaikea upota paria tuntia pitemmäksi ajaksi ilman, että osa keskittymisestä alkaisi harhailla muissa asioissa.

Huomioin myös vaatimusten muuttuvan suuresti tavoitellessani optimaalista luovuudentilaa jonkin piirtämisestä poikkeavan tekemisen ohessa, esimerkiksi kirjoittamisen yhteydessä. Tehdessäni kirjoitustyötä hiljaisuus ja kaiken ylimääräisen äänimaailman poissa olo johti parempiin tuloksiin. Samoin fyysisellä väsymyksellä oli vahva negatiivinen vaikutus kirjoittamiseen tehden sen usein lähes mahdottomaksi.

Workflow on asia jota pystyy kehittämään jatkuvasti eteenpäin. Huonojen työskentelykokemusten määrä oman työni edetessä laski huomattavasti kuvittamistyön edistyessä ja saadessa enemmän rutiineiksi luokiteltavia työmenetelmiä taakseen. Samoin rutiinien välttely ja heikompi työympäristö kuvittamiseen lähdetessä johti lähestulkoon aina heikompiin tuloksiin.

8.7 Kuvausta tyypillisestä työnkulusta



Kuva 12: havainnollistava kaavio työprosessista

Käytännön työnkulku yksittäisen kuvituksen tekemisessä oli projektin kautta jaettavissa karkeasti seuraaviin kokonaisuuksiin: aiheen valinta–pohjustus–konseptointi–palaute–viimeistely. (Kuva 12^{xii}) Oheinen kaavio osaltaan selostaa tapahtumia, mutta selvittääkseni pyrin seuraavaksi kuvaamaan saman kirjalliseen ja yksityiskohtaisempaan muotoon.

8.7.1 Kuvitettavan aiheen valinta

Jokainen pelikirjaa varten tehdyistä kuvituksista lähti liikkeelle kirjallisesta tehtävänannosta, joka tässä tapauksessa oli kirjoitettu kuvitusaihetaulukkoon/-listaan. Taulukkoon oli merkitty kuvitettavaksi halutun hahmon/kohteen nimen lisäksi vaihtelevan pituinen kirjallinen kuvaus kyseisen kohteen ulkoasusta, sekä mahdollisesti muuta kuvittamiselle oleellista taustatietoa.

Listalta mieleisensä tai hänelle ehdotetun aiheen valittuaan kuvittaja joko varasi haluamansa vapaan kohteen itselleen ilmoittamalla asiasta ylöspäin tai alkoi suoraan hahmotella kuvaa siinä toivossa, että kukaan muu ei sattuisi valitsemaan samaista aihetta. Dropboxista löytyneen .doc-tiedoston päivittäminen lennosta oli käytännössä hieman hankala tapa pitää yhteinen tiedonkulku ajan tasalla. Jonkinlainen selaimesta käsin päivitettävä todo-listatyökalu olisi ollut tervetullut apu tämän kaltaiseen projektitoimintaan.

8.7.2 Pohjustustyö

Valittuani kuvitettavan aiheen aloin tehdä pohjustustyötä kartoittaen toteutettavalle kohteelle annetut määritteet ja etsien tarvittaessa lisää sovellettavaa referenssimateriaalia. Ensiksi katsoin ja luin läpi aiheeseen annetut referenssit ja mietin, miten voisin soveltaa niitä omaan tuotokseeni. Mikäli annettu aineisto herätti jotain ylimääräisiä kysymyksiä, ja jos en voinut saada vastauksia muuta kautta, pyrin hakemaan tarvitsemani lisätiedot suoraan pelintekijöiltä. Jotkut kuvittamistani aiheista sisälsivät paikoittain itselleni vieraita termejä, etenkin mentäessä teknologiakuvauksiin, jolloin minun oli sivistettävä itseäni taustatutkimuksen keinoin. Jos mieleeni tuli jotain aiheeseen sopivia ja vertailukelpoisia, ”benchmarkattavia”, ideoita, pyrin etsimään ne käsiin jo tässä vaiheessa.

8.7.3 Hahmottelu

Seuraavaksi suoritin usein hyvin nopean hahmotteluvaiheen, joka tyypillisesti sisälsi useampien ”pikkukuvien” (eng. thumbnail) tekemisen. Pikkukuvien avulla voi luoda nopean, usein perusmuotoihin (ympyrä, kolmio, laatikko) perustuvan kuvan kohteesta. Pieneen muotoon on myös usein helpompi laatia esimerkiksi otusten vartalon massan ja fysikaaliset mittasuhteet. Hahmottelun yhteydessä käytin myös useasti referensseinä

valokuvia, joista hain mallia esim. hahmon asentoihin tai erilaisten esineiden muotoiluun. Hahmotteluvaiheen toteutin luonnoskirjaan tai vastaavaan paperimuotoon, josta kopioin mahdollisena pohjana toimivan hahmotelman sähköiseen muotoon valokuvaamalla. Piirsin hahmotelmia usein myös suoraan Photoshopiin, jolloin pystyin jatkamaan työtä eteenpäin ilman erillisiä välivaiheita.

8.7.4 Konseptivedos ja palaute -sykli

Hahmottelun jälkeen suurensin hyväksi näkemäni pikkukuvan lopulliseen kokoonsa ja aloin lisätä yksityiskohtia. Päästyäni tarpeeksi lähelle haluamiani yksityiskohtia puhdistin kuvan turhista hahmottelu viivoista saaden aikaan esimerkki vedoksen/konseptikuvan.

Normaalisti ammattilaisten konseptivedokset piirretään vaihtelevalla yksityiskohtaisuudella varustettuna pelkistettyyn ääriiviivapiirustusta muistuttavaan muotoon. Tästä työ vaiheesta usein käytetään ammattitermiä ”cleaning up”, jonka tarkoitus on edesauttaa konseptin jatkokäyttöä. Kyseisen tekniikan tärkeys ei projektin kannalta ollut erityisen tärkeää kuvien valmistellessa siirtymistä pelkästään kuvitusmuotoon. Tätä vaihetta ja sen merkitystä sisäistäessäni huomasin ajoittain toimivani konseptitaiteilijana hieman epäammattimaisesti lisääillen tarpeetonta yksityiskohtaisuutta kuviini liian nopeasti ja kuluttaen näin aikaa ammattikäytännössä turhaan.

Konseptikuva vedokset lähetin ehdotuksina eteenpäin odottamaan palautetta. Mikäli palaute sisälsi kehitysehdotuksia, pyrin lisäämään ne joko seuraavaan vedokseen tai lopulliseen kuvaan riippuen muutosten laadusta ja määrästä. Mikäli vedos hyväksyttiin ilman suurempia muutoksia, siirryin suoraan kuvituksen viimeistelyyn. Täysin kielteinen palaute, jota tuli vastaan minimalistisen vähän, ohjasi takaisin hahmotteluun.

8.7.5 Kuvan viimeistely

Viimeistely sisälsi konseptikuvan puhtaaksi piirtämisen, joka tapahtui lähinnä yksityiskohtien ja tekstuurien piirtämistä hahmolle käyttäen hyväksi Photoshopin valmiita sivellintyökaluja kuten ”pehmeä airbrush” ja ”ovaali-paintbrush” sekä joitakin itse tehtyjä ja lisättyjä erikoissiveltimiä. Saatuaani kuvituksen valmiiksi siirsin sen valmiille kuvituksille varattuun Dropbox-kansioon.

9 Tulosten esittely

Tässä kappaleessa esittelen tekemääni lopullista konsepti-/kuvitustaidetta, joista ainakin osan tulisi olla mukana myös tulevan Sotakarjut-pelikirjan sivuilla. Samalla esittelen kuvien valmistumiseen sisältynyttä työnkulkua yksityiskohtaisemmin antaakseni tarkemman kuvauksen siitä, miten lähteenä toimineet referenssit ja asiakastyölähtöinen vuorovaikutus ovat osa kuvittamista.

9.1 Hahmosuunnittelu:

”No ni, eli ketä vittua vastaan me sitten on tehty ja ketä meidän duuni on pistää hengiltä? Sillä ei sinänsä oo mitään väliä. Kaikki WTF:n ja Gigapaavin viholliset on myös meidän vihollisia. Näihin äpäriin lukeutuu muummuassa toisinajattelijat, kapinalliset, terroristit, vääräuskokset, ekohipit, mamumutantit, mutakuonkolonistit, rintamakarkurit sekä muut maanpetturit ja ihmiskunnan luopiot. Sekä tietty monensorttiset muukalaisalienit ja rosvorobotit. Jotain mainitakseni, sieltä löytyy esmes elvanuslaiset, araknosaurit, grimlonit ja cyberon-kollektiivi. Nää on niitä tyypillisimpiä alienäpäriä, jota sä tuut pistään halki, poikki ja pinoon sun luojies ja suojelies nimeen. Näistä lisää myöhemmin. Hurraah, Gigapaavi Bush neljästoista!” (Sotakarjut pelikirja v0.5.54 s8, ”Ihmiskunnan viholliset”)

Sotakarjuihin kuvitin useampia erilaisia hahmoja ja otuksia, joihin pelaajat voivat törmätä pelinmaailman sisällä. Seuraavaksi esittelen muutaman esimerkin, samalla käyden läpi yksityiskohtaisemmin, mitä prosessi yksittäisen hahmokuviuksen suunnittelu- sekä toteutusprosessin osalta käytännössä sisälsi. Nämä tapaukset toimivat myös hyvänä esimerkkinä siitä, miten oma työnkulkuni ja mukana ollut vuorovaikutteinen jaettu taiteellinen näkemys konkretisoitui hahmokuviusten osalta.

9.1.1 Grimlonit

Seuraava on suoralainaus kuvittajien käytössä olleen kuvituslistan Grimlon-kohteen kuvauksesta/työnannosta:

”Grimlonit: outo linnunnäköinen otus.

Grimlonit ovat ikään kuin avaruuden rottia ja korppikotkia. Ulkonäkö myös muistuttaa jossain määrin edellä mainittuja maan eläimiä, mutta niissä on myös ”peikkomaisia” piirteitä (isoa nenää muistuttava nokka?, pitkät suipot korvat?).

Grimloneilla on erikoinen adrenaliinia vastaava välittäjäaine, joka toimii kasvuhormonin tavoin. Grimlonit, jotka joutuvat vaaratilanteisiin, kasvavat suuremmiksi kuin muut lajitoverinsa. Tästä on muodostunut grimlonien parissa myös eräänlainen hierarkia – isommat johtavat pienempiä.

Pienet räpäle-grimlonit ovat yhteiskunnan pohjasakkaa ja hoitavat erilaisia palvelustehtäviä ja tylsiä ja vaarallisia töitä. Isot trolli-grimlonit puolestaan ovat kansansa sotaisia johtajia ja sotapäälliköitä.

Hormoni vaikuttaa ilmeisesti myös grimlonien älykkyyteen ja alistuvuuteen, sillä isommat tapaavat olla pieniä räpäleitä viekkaampia ja rohkeampia.

Grimlonit yleensä varastavat tai vaihtokauppaavat palveluitaan muiden lajien teknologiaan. Grimloneilla on jonkin verran omia avaruusaluksia, mutta yleensä liftaavat muiden lajien kyydissä.



Grimlonit vihaavat araknosaureja ja ovat ilmeisesti jonkinlainen pakolaiskansa, joka pakenee araknosaurien invaasioaaltoa, joka on nyt törmännyt ihmisavaruuden puolustuslinjoihin.

Löytyi tällainen outo kuva sattumalta googlehaulla”.

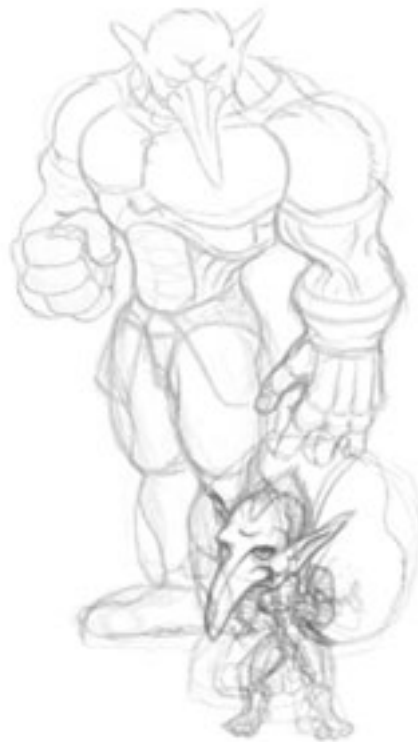
(Kuva 13^{xiii})

kuva 13: Grimlon referenssikuva

9.1.2 Grimlonien kuvittamisen työnkulku

Luettuani annetun kuvauksen, piirtyi mieleeni nopeasti jonkinlainen ajatus otuksen ulkomuodosta. Kirjallinen kuva antoi tarpeeksi aineksia jolle suunnittelun pystyi pohjaamaan ja referenssinä annettu kuva osoitti suuntaa, jota kohti kulkea. (Kuva 14^{xiv})

Nopeiden minikuva-hahmotelmien jälkeen sain aikaiseksi ensimmäisen version siitä, miltä otukset näyttäisivät. (Kuva 15^{xv})



Kuva 14: "Grimlonit" hahmotelma



Kuva 15: 1. "Grimlonit" vedos

Isot, hormonin vaikutuksen alaiset Grimlonit halusin kuvata fyysisesti voimakasrakenteisiksi ja uhkaaviksi kehonrakentajia muistuttaviksi avaruuspeikoiksi. Otuksen kasvot ja kookkaan nokkanenän piirsin muistuttamaan hieman 1700-luvulta peräisin olevaa ruttonaamiota, minkä mielsin kuvaamaan osittain otuksen pakolaisuutta ja haaskamaisuutta. Otuksen ulkomuoto on pitkälti ihmis-/peikkomainen ja jalkapohjat muistuttavat varpaiden rakenteelta linnun koipia. Isojen yksilöiden nahka on kasvanut karvapeitteiseksi, ja sen pinnalla on kasvuarpia muistuttavia raitoja. Pienet grimlonit taas ovat lähes karvattomia ja toimivat isompiensa orjina kantaen aasin tavoin "mestareina" toimivien yksilöiden tavaroita.

Ensimmäisen version saama palaute oli hyvin positiivista ja otuksen sanottiin olevan hyvin pitkälle toivotun/kuvitellun näköinen. Ainoa muutosehdotus liittyi otuksen jalkoihin, joiden ulkomuodon toivottiin olevan vielä enemmän ”rotta-/lintumaiset”.

Saamani palautteen pohjalta hahmottelin seuraavan vedoksen (Kuva 16^{xvi}).

Tässä vaiheessa olin päässyt jo katselemaan hieman, minkälaisia kuvituksia muut kuvittajat olivat tehneet. Päätin vaihtaa grimlonien vaatetuksen muistuttamaan enemmän muiden kuvitusten esittämää ja enemmän modernia sotakulttuuria lainaavaa ilmettä. Maastohousujen lisäksi lisäsin hahmoille mm. huonon ryhdin, rottamaiset hännät ja rakenteeltaan linnun tai vaihtoehtoisesti rotan takajalkoja muistuttavat jalat.



Kuva 16: ”Grimlonit” 2. vedos

Omaksi huvikseni harjoittelin myös konseptitaiteelle ominaisen ortografisen kuvan tekemistä grimlon peikkohahmosta. (Kuva 17^{xvii})



Kuva 14: ”Grimlon Peikko”, 3-perspektiivin-ortografinen kuva



Kuva 18: "Grimlonit", kuvituskuva

Tehdyt muutokset saivat hyväksyvän palautteen, jonka jälkeen siirryin yksityiskohtaisemman ja viimeistellymmän version piirtämiseen. (Kuva 18^{xviii})

9.2 Muita Sotakarjut-hahmokuvituksia

Kuvien ohessa kutakin kuvaa edeltänyt pelintekijöiden lähtökohtainen kuvaus kohteesta.



Kuva 19: "Krokorilla-biohybridi"

9.2.1 Biohybridi: "krokorilla"

"Krokorillat edustavat yhtä sotakarjuja edeltäneistä biohybridisotilasjoukoista. Krogorillahybridit kehitettiin sekoittamalla krokotiilin ja gorillan geneettistä materiaalia ihmisgeeneihin." (Kuva 19^{vix})

Kuva 20: Cyberon "Ninja"

9.2.2 Cyberon: kollektiivi erilaisia robotteja ja kyberorganismeja

"Nämä voivat olla esimerkiksi hieman kuin Star Trekin Borgit tai Dead Spacen Necromorfit, mutta koneosin höystettyjä." (Kuva 20^{xx})



9.2.3 Mutantit: "joku outo ihmismutantti."

"Joko mutaatioiden, kiihdytetyn evoluution tai geneettisten muokkauksen kautta muuttuneita ihmisiä. Mutantit ovat eräänlaisia uudisraivaajia, jotka on lähetetty eri puolille galaksia muokkaamaan ja rakentamaan asuinkelvollisia kolonisaatioita WTF:n ihmisasukkaille. Ihmisten halveksimien mutanttien fysiologiaa on muokattu mukautumaan, "nopeutetun evoluution" avulla, sijoituskohde planeettojen ympäristöihin ja näin ollen niiden on mahdollista selviytyä



Kuva 21: Mutantti, "Uudisraivaaja"

vaihtelevissa ja hyvinkin karuissakin ympäristöissä." (Kuva 21^{xxi})

Kuva 22: Vaanija, "Teurastaja"

9.2.4 Vaanijat: "avaruuskannibaalit"

"Avaruudessa elämiseen sopeutuneita ihmisiä, jotka on ilmeisesti tulleet jotenkin hulluiksi. Elävät ryöväilemällä pieniä siirtokuntia ja aluksia. Vaanijoiden tekniikka koostuu ryöväytystä ihmis- ja muukalaistekniikasta, jota on nerokkaasti viritelty tai muokattu." (Kuva 22^{xxii})



9.2.5 Kybernistit: "kyborgimafia"

"Kyberfetissijengi, joiden hallussa on merkittävä osa WTF:n ja reuna-alueiden huume- ja asekaupasta. Ovat sekaantuneet myös erilaiseen kyberrikollisuuteen, kuten tietovarkauksiin ja tiedon välittämiseen, mutta toimivat myös palkkasotilaina. Harjoittavat myös jossain määrin ihmis- ja orjakauppaa sekä ihmisavaruudessa, että muukalaisten suuntaan (etenkin araknosaurien kanssa)" (Kuva 23^{xxiii})

9.2.6 Kolmisarvikuonot; "elikko"

"Sarvikuonon ja triceratops-dinosauruksen välimalli." (kuva 24^{xxiv})



Kuva 24: Kolmisarvikuono

9.3 Potrettikuvia pelimaailman avainhahmoista

Kuvitettavien kohteiden listalla esiintyi sekalainen joukko pelimaailman historialle ja taustatarinalle tärkeitä henkilöitä. Hahmokonseptien toisenlaisena muotona piirsin muutaman potrettikuvan pelimaailman taustakertomukselle tärkeistä hahmoista.

Tässä kaksi kuvituskohdetta ja niiden tekemiseen liittyneet vuorovaikutukselliset prosessit, jotka kummatkin tukevat aiemmin esittelemiäni taiteilijan työlle ominaisia piirteitä käytännön työssä.

9.3.1 James T. Baracus ja tulkinnanvaraisuus

Palatakseni aikaisemmin käyttämäni metaforaan, jossa vertasin konseptitaiteilijaa vieraankielenkääntäjään, tuen osaltani esittämäni ajatusta seuraavalla esimerkkitapauksella. Kuten vieraan kielenkääntäjät, voivat myös konsepti-artistit tulkita virheellisesti heille esitettyä alkuperäiskieltä ja sen hakemaa merkityksellistä tarkoitusta. Vaikka konseptisuunnittelija pyrkisikin tekemänä työtä asiakkaan toiveiden ja näkemyksen ohjaamana, voi eteen tulla monenlaisia ja ennalta arvaamattomia väärinkäsityksiä, ns. ”käännösvirheitä”.

Käydessäni läpi kuvitettavien kuvien listaa, valitsin itselleni sotakarjuja komentavan peräamiraali James T. Baracuksen kuvittamisen. Kuvitusaiheiden listalla aiheesta oli vain lyhyt kuvaus ”Captain Kirk-vaikutteita” viitaten 70-luvun televisio scifi-klassikkoon Star Trekiin ja osaksi länsimaista popkulttuuria tulleet avaruuslaiva Enterprisen kapteeniin, James T. Kirkiin. Oheislähdemateriaalina toimineesta pelikirjan tuotantoversiosta löytyi seuraava kuvaus samaisesta hahmosta: *”Kapu on kuulemma vitun kova luu. Sillä on ainakin 5000 simulaatiotuntia taustalla ja sen edellinen laiva, FSS Paavin Nyrkki, onnistu tuhoon kokonaisen muukalaispäriemien emoaluksen ajamalla sitä täysiä päin. Se sai saman tien sankarin natsat tosta urotyöstä ja vielä ainoana selviytyjänä koko taistelusta.”* (Ahokas & Fredman. Sotakarjut v0.5.54 s8, ”Komentoketju”)



Otettuani huomioon kaiken edestäni löytyneen tiedon päädyin ohessa näkyvään kuvituskuvaan. (Kuva 25^{kv})

Sotakarjuja komentavasta Baracuksesta tuli miehekkäästi sikaria poltteleva sotakarju, jonka taistelujen ruhjomaa vartaloa koristi arpien ja mekaanisen käden lisäksi popkulttuurista tutulle esikuvalleen tyypillinen poikamainen virne ja rasvainen hiuskuosi. Innostuneena aiheesta toteutin konseptini suoraan kuvitusmuotoon, ja oltuani tyytyväinen tulokseen lähetin kuvan eteenpäin arvioitavaksi.

Kuva 25: ”James T. Baracus” – ”Majuri Bone”

Jonkin ajan kuluttua vastaanotin seuraavanlaisen palautteen kuvan tarkastaneelta Fredmanilta: ”BTW: Barracus (laivan kapteeni) oli ajateltu ihmiseksi, mutta kuva käy hyvin biojoukkojen komentajaksi”. Sinänsä huvittavan väärinymmärryksen pohjalta syntynyt tuotos päätyi näin ollen kirjan maailmaan kuvaamaan biojoukkojen komentaja Majuri Bonea.

Tämä esimerkki alleviivaa mielestäni hyvin sen, kuinka helposti vähänkin tulkinnanvaraiseksi jätetty idea voi kuvittajan käsissä muuttua joksikin muuksi, kuin mitä oli alun perin ajateltu. Alkuperäisen idean luojalla oli oman päänsä sisällä selkeä kuva kuvitettavaksi toivotusta hahmosta ja siitä, miltä tämä näyttää, mutta ajatusta siirrettäessä kuvamuotoon käännettäväksi oli annettu kuvaus jäänyt avoimeksi tulkinnalle. Tässä tapauksessa annettujen ohjeiden tulkinta johti selkeään väärinymmärrykseen jo hyvin lähtökohtaisen ajatuksen tasolla. Normaalisti vastaanlainen konsepti olisi voinut lentää suoraan roskakoppaan, mutta onnekseni esimerkki kuvitukselle sattui löytymään vaihtoehtoista käyttöä.

9.3.2 Gigapaavi XIV: Ideoiden jakaminen osa konseptivaihetta

Samalla tavoin kuin taiteellisesta näkemyksestä vastaavan selkeä visio ja ohjaus voivat edesauttaa palkatun taiteilijan työskentelyä sekä yhteistyön lopputuloksena syntyvää ”tuotetta”, voi kaksisuuntaisen vuorovaikutuksen harjoittaminen tuoda hedelmää myös toisin päin käännettynä.

Taiteilijan oman näkemyksen rakentuminen osaksi ehdotuksille avoimena olevaa konseptia, voi myös muuttua lopullisen konseptin ja teoksen vahvuudeksi. Yleisesti ottaen on konseptitaiteilija pääsee helpommalla, jos hän pyrkii tekemään työnsä puhtaasti annettujen ehdotusten/ohjeiden pohjalta. Joskus taiteilijoiden omalle mielikuvitukselle voidaan antaa tilaa kehitellä vaihtoehtoisia tapoja lähestyä ja edistää visualisoitavaa konseptia. Edestakaisin kulkeva vuorovaikutus, käytännössä erilaisten ideoiden juoksuttaminen suunnittelijoiden ja taiteilijoiden välillä, onkin konseptivaiheessa alalla suhteellisen yleinen käytäntö.



Kuva 26: "Gigapaavi", 1.vedos

Ohessa käytyjen palaverien yhteydessä pelisuunnittelijat olivat kuitenkin hyvin avoimia kuvittajien omille ideoille ja ajatuksille. Vaihtoehtoisena ulkoasuna esitinkin ajatuksen siitä, että hahmo olisi ulkoisesti lapsi, tai lapsen vartaloa asuttava vanha mies. Tästä vaihtoehtoisesta näkökulmasta piirsinkin myös yhden esimerkkikuvan. (Kuva 27^{xvii})

Esittämäni ajatusleikki lapsidespootti hahmosta sai osakseen positiivista palautetta ja ehdotustani seurasi jonkin aikaa edestakaisin kulkenut keskustelu liittyen hahmon lopulliseen ulkomuotoon.

Yhdeksi kuvitus aiheekseni valitsin tyrannimaisesti koko WTF-Federaatiota ja tunnettua maailmaa johtavan gigapaavi Bush XIV-hahmon.

Alkuperäinen idea oli, että Gigapaavi kuvattaisiin synkähköksi, iäkkääksi ja uskonnollishenkiseksi auktoriteettihahmoksi. Tästä lähtökohdasta piirsinkin ensimmäisen konseptivedoksen. (Kuva 26^{xvi})



Kuva 27: "Gigapaavi", 2.vedos



Kuva 28: "Gigapaavi Bush XVI"

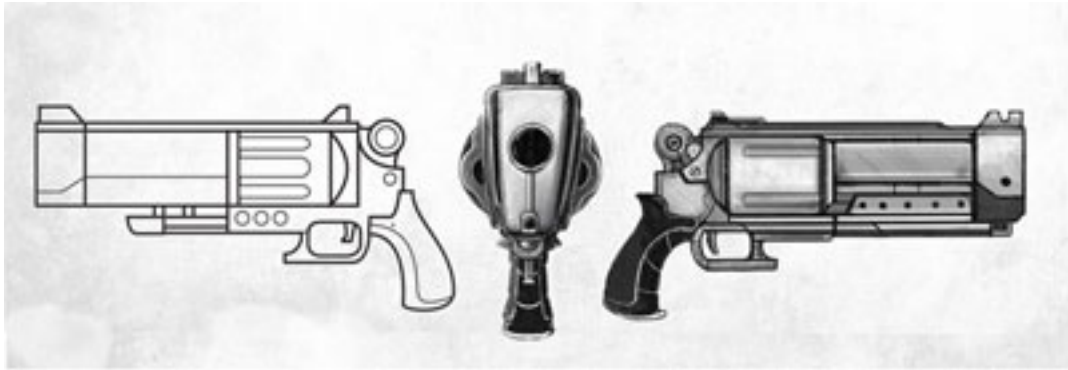
Loppujen lopuksi vaihtoehtoisen ulkoasun nähtiin vaativan tarpeettoman paljon muutoksia taustalla vaikuttavaan historiaan mahtuakseen jo pitkälle pohdittuun pelimaailmaan. Tästä johtuen lopullinen päätös oli pitää hahmon ulkoasu lähempänä perinteistä paavia muistuttavaa vanhaa pömpöösiä. (Kuva 28^{xviii})

Vaikka vapaamuotoisempi konsepti-idea ei mennytkään läpi, oli sitä seurannut palaute ja keskustelu kuitenkin tässä tapauksessa osaltani mukava kokemus. Samalla näen tämän lisäämisen käytännön esimerkiksi ja toimivan eräänlaisena kuvauksena konseptivaiheessa usein tapahtuvasta kaksisuuntaisesta kommunikaatiosta ja kokeellisten konseptitaidekuvien vedostamisesta osana projektien varhaisia vaiheita.

Kokonaiskuvan ollessa vielä avoin erilaisille näkemyksille ja niiden sovittamiselle konseptitaiteilijoilta voidaan vastaanottaa myös laatikon ulkopuolelta tulevia ajatuksia ja ehdotuksia ennen kuin lopulliseen muotoon päädytään.

Suunnittelutyön sisältäessä vastaavia menetelmiä on konseptitaiteilijan myös osattava luopua omista ideoistaan ilman sen suurempaa taistelua. Käsikirjoittajille usein yhtenä ammattisääntönä toimiva, kirjailijan William Faulknerin kuuluisa mietelause "Kill your darlings" pätee siis osaltaan myös konseptitaiteilijan ammatissa.

9.4 Asekonsepteja ja tyylidaptaatiota

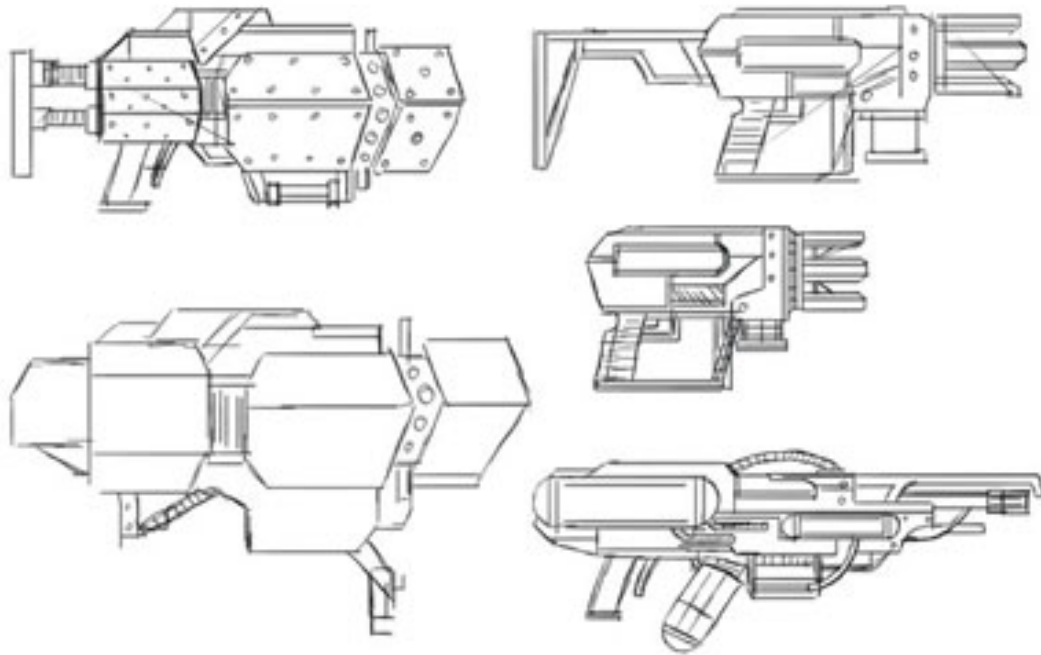


Kuva 29: "Magnum 666.", konsepti-kuvituskuva

Sotakarjujen maailma on nimensä mukaisesti aktiivisessa sotatilassa ja täynnä pelille ominaisia aseita ja aseteknologiaa. Hahmojen ja otusten lisäksi oli konseptiaiheiden joukossa myös suuri joukko aseita, joille toivottiin visualisointeja. (Kuva 29^{xxix})

Kirjaa varten piirsin useamman konseptikuvan aseiden mahdollisista ulkoasuista, joiden oli tarkoitus tulla osaksi lähes jokaiselle roolipelille tyypillistä aselistaa. Pelikirjasta löytyvä lista aseista sisälsi kymmenittäin erilaisia ampuma- ja lähitaisteluaseita, joilla pelaajat voivat pelin aikana aseistaa sotakarjupelihahmot. Koska jokaisen yksittäisen aseiden kuvittaminen olisi ollut jo itsessään valtava urakka, kuvittajien tarkoitus oli lähinnä piirtää sekalainen määrä esimerkkikuvia, joista nousisi ylös selkeät esimerkit vaihtoehtoisilla mekaniikoilla toimivista asetyypeistä.

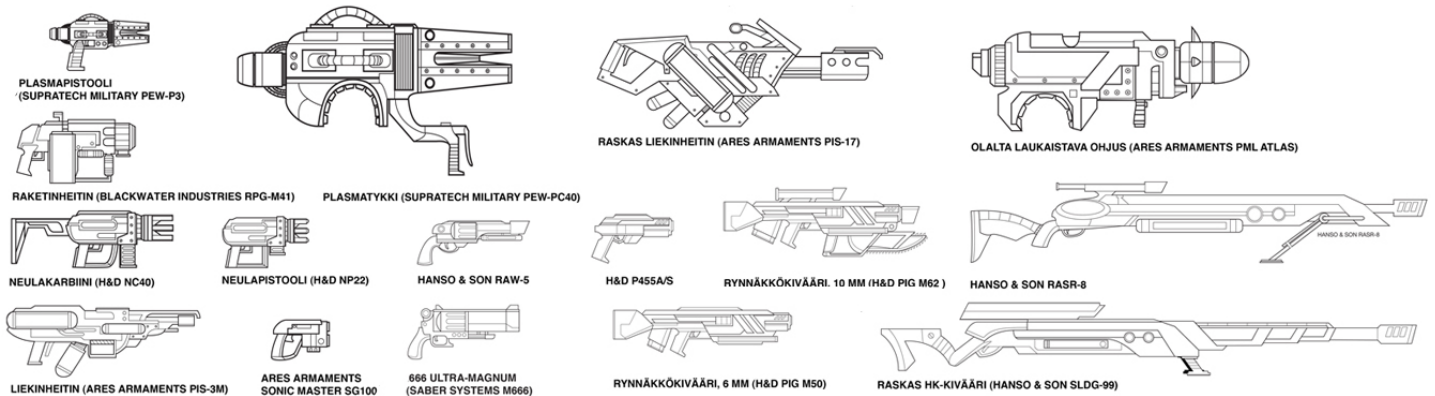
Koska en itse ole aseintoilija, eivät sanat kuten karabiini tai rumpulipas kertoneet suoranaisesti paljoa minulle. Tämän johdosta jouduin tekemään hieman taustatutkimusta aseteknologiasta jo ennen hahmottelun aloittamista. Työprosessiani pohjustin etsimällä netistä kuvia erilaisista jo olemassa olevista aseista, niiden toimintamekaniikoista, muotoilusta ja muista ominaisuuksista, joihin myös pelikirjan kuvauksissa törmäsin. Aivan kuin pelimaailman roduille ja otuksille, myös jokaiselle ampuma-aseelle löytyi kirjallinen kuvaus pelikirjasta.



Kuva 30: Asehahmotelmia

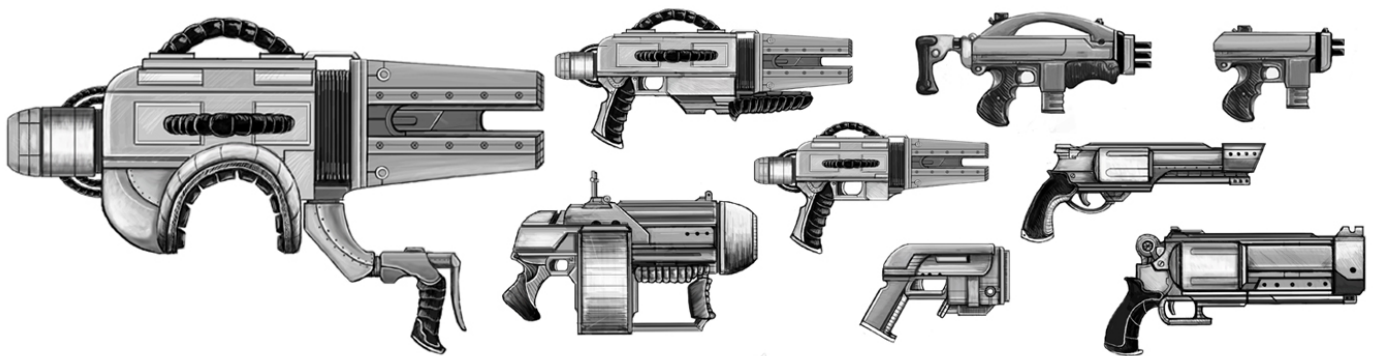
Asesuunnittelussa aluksi tein nopeita hahmotelmia aseista luonnoskirjaan, josta nopeasti siirsin kuvat tietokoneelle jatko käsiteltäviksi. (Kuva 30^{xxx})

Hahmotelmien päädyttyä tietokoneruudulle, lähdin seuraavaksi liikkeelle viivapiirustusten tekemisestä Illustrator-ohjelmassa. Vektorigrafiikkaan perustuvana ohjelmana Illustrator tarjosi muita bittigrafiikka käyttäviä ohjelmia lähtökohtaisesti paremmat ominaisuudet yksitaisen viivan hallintaan ja editoimiseen. Nämä ominaisuudet taas auttoivat aseiden välisen 1:1 suhdekoon ja perusmuotojen muokkaamisen. Yhdessä helposti editoitavissa olevien viivojen ja perusmuotoja tuottavien työkalujen kanssa pyrin löytämään kullekin eri asetyypille omat ominaiset muotokielensä. (Kuva 31^{xxxi})



Kuva 31: Asekonsepteja vektoroituina

Tehtyäni aseiden ääriivapiirustuksia huomasin Jani Hämäläisen kuvittaneen samaan aikaan omia versioita pelin aseista, joista otin mallia aseiden lopulliseen ulkoasuun. Samalla ilmeni osan piirretyistä asekonsepteista olevan päällekkäisiä, mutta hyvin erinäköiset ulkoasut mahdollistivat esim. ”plasma-aseiden” muuttumisen magma-aseiksi. Viimeistellyt kuvat aseista syntyivät Photoshopissa, jossa tapahtui ”teksturointi”, värjäämällä aseiden pinnat harmaan sävyillä ja luomalla syvyysvaikutelmaa vaaleilla korosteviivoilla. Samalla muokkasin lopullisia muotoja ja lisäsin yksityiskohtia tarpeen mukaan. (Kuva 32^{xxxii})



Kuva 32: Asekuvituksia

9.5 Muita Sotakarjut kuvituksia

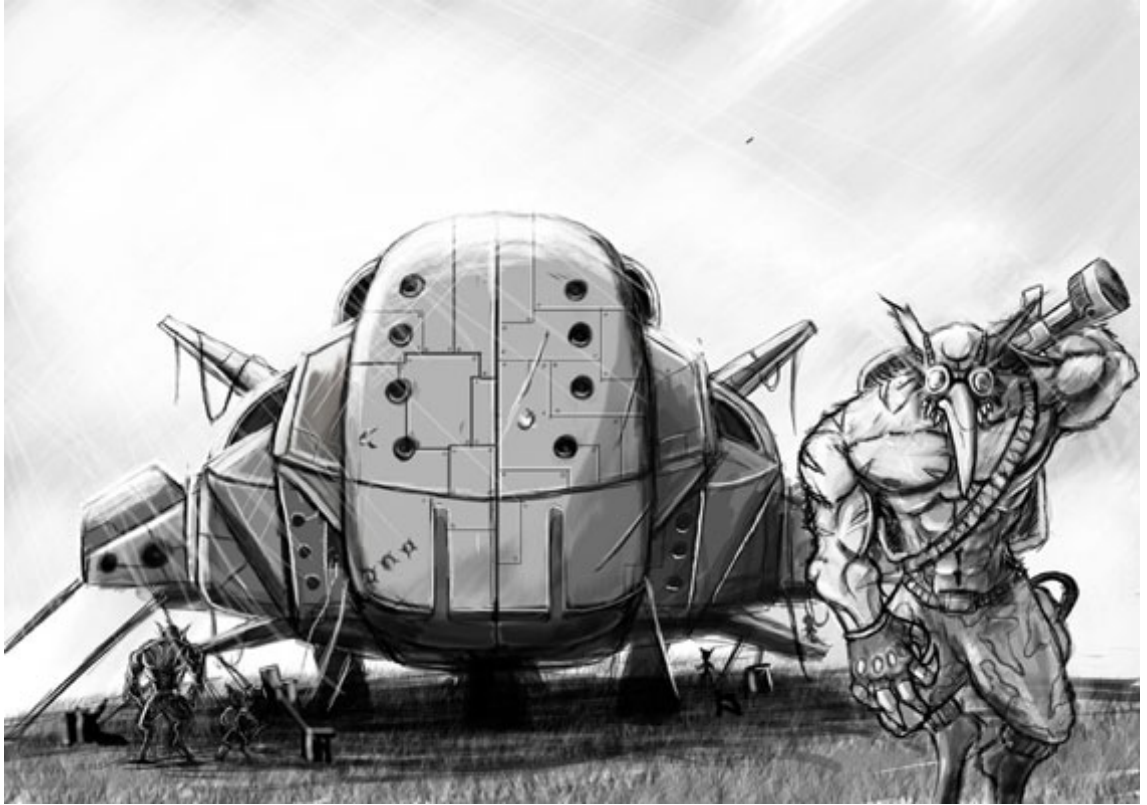
Hahmo- ja asekuvitusten ohessa, tein myös aiheeltaan ja käyttötarkoitukseltaan erilaisia kuvituskuvia peliin. Kuvien joukossa oli mm. toimintokuva, ympäristökuvia ja kuvituskuvia pelin ohesta löytyvään valmiskampanjaan ja sen avain tapahtumiin. Tässä sekalainen joukko kuvia näistä sisällöistä. (Kuvat 33^{xxxiii}, 34^{xxxiv}, 35^{xxxv}, 36^{xxxvi}, 37^{xxxvii})



Kuva 30: "Lähitaistelu"



Kuva 31: "Helvetin Kolot"



Kuva 32: Grimlonien haaskapartio

Kuva 33: Araknosaurien alukset





Kuva 34: Ihmissiviilit elvanuslaisten leirissä

10 Yhteenveto ja arviointi

Millä tavoin työympäristö ja sen sisältämät erilaiset vuorovaikutuksen muodot näkyvät kuvittajan/konseptitaiteilijan työssä?

Työskentelyn kehittäminen avoimin mielin ja positiivisten virikkeiden pohjalta on usein hedelmällisempää kuin yksinäinen ja rakennetta vaille oleva keskittyminen uuden luomisen tuskaan. Teknisten taitojen ja tietojen lisäksi itsensä tuntemus ja aktiivinen kehittäminen ovat suuri voimavara varsinkin luovalla alalla.

Käytännön työn kautta minulle selkeni suurempana kokonaisuutena se monialainen työntekoon vaikuttava vuorovaikutuksen määrä, jonka voidaan sanoa sisältyvän konseptitaiteilijana tai kuvittajana toimivan taiteilijan ammattiin. Näihin vuorovaikutuksen muotoihin luova taiteilija voi usein suhtautua monella tapaa yksilöstä riippuen, mutta toimiakseen alalla tulisi niiden merkitys tiedostaa ja hyväksyä.

Tehdessä vastaavanlaista työtä taiteilijan tulisi tietoisesti pyrkiä itse painottamaan omaa suhtautumistaan itse työhön, työympäristöihin ja –yhteisöihin tavoilla, jotka rakentavat ja kohentavat henkilökohtaista ammattilaisuutta. Niin ulkoisessa kuin sisäisessäkin vuorovaikutuksessa tulisi ulkoapäin tuleviin viesteihin suhtautua enemmän haasteina kuin oman luovuuden esteinä.

Palkattuna taiteilijana suuri osa työtä onkin suhtautua ja reagoida erilaisiin vuorovaikutuksen muotoihin ammattimaisesti, suodattamalla ja sulattamalla ne mahdollisimman hyvin osaksi omaa työn tekoaan.

10.1 Projekti

Kokeiluni peliprojektin konseptitaiteilijana työskentelemisestä opetti minulle paljon sekä omista kuvittamistottumuksistani, että työelämän vaatimuksista, joita vastaavaan työn tekemiseen usein kohdistuu. Talkoohenkinen projekti tarjosi suhteellisen vapaamuotoisen työympäristön, joka kuitenkin tarjosi organisoidun, opettavaisen sekä turvallisen hiekkalaatikon, jossa sain harjoitella omaa ammattimaista työntekoani.

Projekti-osuus kokonaisuudessaan kulki omasta näkökulmastani onnistuneesti, vaikka ottaen huomioon projektin suhteellisen pitkän aikataulun olisin odottanut itseltäni ehkä enemmän valmiita kuvituskuvia. Ottaessani kuitenkin huomioon työhön varatut

keskeisesti talkoohenkeen perustuneet resurssit ja kaiken projektityöskentelyyn liittyneen oheistoiminnan koen olevani lopputulokseen suhteellisen tyytyväinen.

Projektin kuluessa opin monta kuvittajan/konseptitaiteilijan työlle tyypillistä, mutta itselleni ennalta käsin vierasta asiaa. Opin myös paljon uutta omasta työskentelystäni ja tämän hetkisistä ammattitaidoistani sekä siitä, miten voin kehittää niitä eteenpäin.

Kaiken kaikkiaan projekti toimi kuitenkin hyvänä harjoittelukenttänä oman kuvittamis- ja piirtämistekniikkani eteenpäin viemiseen. Tutustuminen konseptitaiteen tekemiseen, kuvituksien nopea loppuun vieminen ja liiallisen hiomisen välttely eivät aina ole olleet vahvimpia puoliani kuvittajana, joten ulkoapäin ohjatun ja ajallisesti rajoitetun prosessin aikana aloin saada yhä paremmin otteen omasta työnteosta sekä oman luovan työn organisoimisesta. Kehittymisen varaa löydän itsestäni ja työskentelystäni näillä osa-alueilla vielä valtavat määrät, mutta tärkein havaitsemani huomion arvoinen asia lienee se, miten yhtäjaksoisella ja tarkoituksenhakuisella tekemisellä pystyy syventämään omaa taiteellista ja ammatillista osaamista tehokkaammin, kuin itsenäisen tai huonosti johdetun puuhastelun lomassa.

11 Lähteet ja liitteet

Kirjalliset lähteet:

Ahokas S. & Fredman M.. Sotakarjut-pelikirja v.0.5.54, Ironspine 2011 (tuotantoversio/ei yleiseen jakoon)

Bresman, J.. The Art of Star Wars: Episode I Phantom Menace, The Ballantine Publishing Group, New York 1999

Csikszentmihalyi Mihaly, Flow: The Psychology of Optimal Experience, Harper & Row 1990

Fredman M.. ”Kuvitusaiheita.doc”, (tuotantotiedosto/ei yleiseen jakoon)

McCarthy D., Curran S. Byron S., Game development, art & Design, The Ilex Press Limited 2005

Tharp T., Creative Habit: Learn it and use it for life, Simon & Schuster 2003

Luettua/läpikäytyä kirjallisuutta:

Hayao Miyazaki The Art of Spirited Away, VIZ Media LLC 2002

Tara Bennett. 300: The Art of the Film, Dark Horse Books 2007

del Toro G., Mignola M., Barlowe W., Ellingson T.. Hellboy: The Art of the Movie, Dark Horse 2004

Internet lähteet:

Digitaalisten piirtolautojen valmistavan yrityksen kotisivu: wacom.com, ”Products”
<http://www.wacom.com/en/Products.aspx>, luettu 28.08.2011

Ironspine kustannuksen kotisivu: ironspine.com, ”Tietoa meistä”,
<http://www.ironspine.com/v5/tietoa.html>, luettu 25.08.2011

Luovantyön ammattien määrittämiseen kehitetty verkkopalvelu: skillset.org, ”Concept artist”:
http://www.skillset.org/film/jobs/productiondesign/article_4680_1.asp luettu 27.08.2011

Verkkoblogi/mielipidekirjoitus: mollyrocket.com , ”Casey`s Journal, Consept artist vs Illustrator” :
<https://mollyrocket.com/1609>, luettu 8.11.2011

Artikkeli: Rafiq Elmansy, graphicmania.net, <http://www.graphicmania.net/organizing-the-creative-process-workflow/>, luettu 15.10.2011

Artikkeli: Mark McGuinness, the99percent.com, ”How Mundane Routines Produce Creative Magic”
<http://the99percent.com/tips/7007/How-Mundane-Routines-Produce-Creative-Magic>, luettu 15.10.2011

Artikkeli: Mark McGuinness, the99percent.com , “RSS Creativity: Routines, Systems, Spontaneity”
<http://the99percent.com/tips/6127/rss-creativity-routines-systems-spontaneity>

Sivustoja joista löytyy huomattava määrä myös roolipelialheisiä kuvituksia ja konseptitaidetta:
www.gfxartist.com, www.conceptart.org, forums.sijun.com, www.deviantart.com

Roolipelikuvituksia tehneiden taiteilijoiden portfoliosivut: artofphilwohr.blogspot.com,
www.donatoart.com, www.studiowondercabinet.com, www.toddlockwood.com, www.wocstudios.com,
www.danscottart.com, www.vandalhigh.com

Internet-video lähteet:

Videotallioitu luento: Professori Mihály Csíkszentmihályin pitämä ja videoitu puhe aiheesta ” Creativity, fulfillment and flow”, http://www.ted.com/talks/lang/eng/mihaly_csikszentmihalyi_on_flow.html,
katsottu 13.9.2011

Wikipedia:

http://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art, luettu: 20.8.2011

[http://en.wikipedia.org/wiki/Flow_\(psychology\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Flow_(psychology)), luettu 20.9.2011

http://fi.wikipedia.org/wiki/Konseptikuva_ja_konseptikuvitus, luettu: 20.8.2011

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Kuvittaja>, luettu: 20.8.2011

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Kuvitus>, luettu: 20.8.2011

<http://en.wikipedia.org/wiki/Muse>, luettu 6.9.2011

http://fi.wikipedia.org/wiki/Piirustuslauta_%28digitointilaite%29, luettu 11.8.2011

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Pikseligrafiikka>, luettu 3.9.2011

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Roolipeli>, luettu: 20.8.2011

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Vektorigrafiikka>, luettu 3.9.2011

<http://en.wikipedia.org/wiki/Workflow>, luettu: 6.9.2011

Kuvat:

ⁱ Kuva 1: Warhammer 40k avaruussotilas, lähde: http://blog.dalsd.net/wp-content/uploads/2011/09/warhammer40000mmo915_screen.jpg

ⁱⁱ Kuva 2: pikselilogo skaalattuna isommaksi, lähde: <http://fi.wikipedia.org/wiki/Vektorigrafiikka>

ⁱⁱⁱ Kuva 3: vektorilogo skaalattuna isommaksi, lähde: <http://fi.wikipedia.org/wiki/Vektorigrafiikka>

^{iv} Kuva 4: Wacom Bamboo, lähde: http://bamboopenandtouch.com/wp-content/uploads/2011/08/wacom_bamboo2.jpg

^v Kuva 5: Wacom Intuos4, lähde: http://www.photoshopdaily.co.uk/wp-content/uploads/2009/07/intuos4_medium_expkeys-in-use.jpg

^{vi} Kuva 6: Wacom Cintiq, lähde:
http://i01.i.aliimg.com/photo/v0/115694419/Wacom_Cintiq_21UX_Digitizer_stylus_w_LCD.jpg

^{vii} Kuva 7: Wacom Inkling, lähde: <http://coolmaterial.com/wp-content/uploads/2011/08/Wacom-Inkling-Digital-Drawing-Pen.jpg>

^{viii} Kuva 8: Flow-kaaviokuva 1, lähde: <http://blog.lib.umn.edu/nich0185/myblog/flow-chart.jpg>

^{ix} Kuva 9: Flow-kaaviokuva 2, lähde: <http://progmanager.files.wordpress.com/2008/09/flow-channel.png>

^x Kuva 10: Sotakarju: Tuuli Juntusen varhainen konseptikuva, lähde: <http://ironswine-games.com/roolipelit/sotakarjut/>

^{xi} Kuva 11: T-Hogan: Tuuli Juntusen varhainen konseptikuva, lähde: <http://ironswine-games.com/>

^{xii} Kuva 12: Kuvaus tyypillisestä kuvitustyönkulusta, kaavio: Matti Manner, Sotakarjut 2011

^{xiii} Kuva 13: Grimlon: referenssikuva, lähde:
[http://www.examiner.com/images/blog/EXID21331/images/alien-baby-13234806-mfbq,templateId=renderScaled,property=Bild,height=349\(1\).jpg](http://www.examiner.com/images/blog/EXID21331/images/alien-baby-13234806-mfbq,templateId=renderScaled,property=Bild,height=349(1).jpg)

^{xiv} Kuva 14: Grimlonit, hahmotelma: Matti Manner, Sotakarjut 2011

^{xv} Kuva 15: Grimlonit, 1. Vedos: Matti Manner, Sotakarjut 2011

^{xvi} Kuva 16: Grimlonit, 2. Vedos: Matti Manner, Sotakarjut 2011

^{xvii} Kuva 17: Grimlonit, ortografienkuvaus: Matti Manner, Sotakarjut 2011

-
- ^{xviii}Kuva 18: Grimlonit, kuvituskuva: Matti Manner, Sotakarjut 2011
- ^{xix}Kuva 19: Krokoriilla, kuvituskuva: Matti Manner, Sotakarjut 2011
- ^{xx}Kuva 20: Cyberon ”ninja”, kuvituskuva: Matti Manner, Sotakarjut 2011
- ^{xxi}Kuva 21: Uudisraivaaja mutantti, kuvituskuva: Matti Manner, Sotakarjut 2011
- ^{xxii}Kuva 22: Vaanija ”teurastaja”, kuvituskuva: Matti Manner, Sotakarjut 2011
- ^{xxiii}Kuva 23: Kybernisti ”tainnuttaja”, kuvituskuva: Matti Manner, Sotakarjut 2011
- ^{xxiv}Kuva 24: Kolmisarvikuonot, kuvituskuva: Matti Manner, Sotakarjut 2011
- ^{xxv}Kuva 25: Perä-amiraali James T. Baracus, kuvituskuva: Matti Manner, Sotakarjut 2011
- ^{xxvi}Kuva 26: Gigapaavi, 1. Vedos, kuvituskuva: Matti Manner, Sotakarjut 2011
- ^{xxvii}Kuva 27: Gigapaavi, 2. Vedos, kuvituskuva: Matti Manner, Sotakarjut 2011
- ^{xxviii}Kuva 28: Gigapaavi Bush XIV, kuvituskuva: Matti Manner, Sotakarjut 2011
- ^{xxix}Kuva 29: Ultramagum M666, konseptikuva: Matti Manner, Sotakarjut 2011
- ^{xxx}Kuva 30: Asekonsepti, hahmotelmia: Matti Manner, Sotakarjut 2011
- ^{xxxi}Kuva 31: Asekonseptiä vektoroituina, konseptikuva: Matti Manner, Sotakarjut 2011
- ^{xxxii}Kuva 32: Magmatykki, -kivääri, -pistooli, raketinheitin, täräytin, neulakarbiini, -pistooli, sekä revolverit RAW- ja Ultra-Magnum, kuvituskuvia, kuvituskuvia: Matti Manner, Sotakarjut 2011
- ^{xxxiii}Kuva 33: Lähitaistelu, kuvituskuva: Matti Manner, Sotakarjut 2011
- ^{xxxiv}Kuva 34: Helvetin kolot, kuvituskuva: Matti Manner, Sotakarjut 2011
- ^{xxxv}Kuva 35: Araknosaurien alukset, kuvituskuva: Matti Manner, Sotakarjut 2011
- ^{xxxvi}Kuva 36: Grimlonien haaskapartio, kuvituskuva: Matti Manner, Sotakarjut 2011
- ^{xxxvii}Kuva 37: Ihmissiviilit elvanuslaisten leirissä, kuvituskuva: Matti Manner, Sotakarjut 2011