



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Sonja Hatanpää

Aavemaisuutta värein

Disney'n värivalintojen analysointi ja hyödyntäminen

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

18.04.2018

Tekijä(t) Otsikko	Sonja Hatanpää Aavemaisuutta värein
Sivumäärä Aika	26 sivua + 3 liitettä 18.4.2018
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t)	Lehtori Jaakko Ruuttunen
<p>Opinnäytetyössä havainnoidaan Disneyn klassikkoanimaatioiden pelottavien kohtausten värivalintoja ja hyödynnetään havainnoinnin tuloksia konseptikuvan luonnissa. Käyttämällä lähteitä selvitetään, mitä lapset pelkäävät ja valitaan havainnoitavat kohtaukset näiden tietojen pohjalta.</p> <p>Valikoidut kohtaukset käydään läpi kuvina ja niistä löytyvät värit lasketaan. Pelottavien kohtausten lisäksi havainnoidaan myös iloisia ja surullisia kohtauksia, jotta pystytään välttämään näitä tunnelmia konseptikuvassa. Viidestä pelottavissa kohtauksissa eniten käytetystä väristä selvitetään lähteiden avulla niiden negatiivisia mielikuvia ja verrataan niitä analysoituihin kohtauksiin.</p> <p>Kerättyjen tietojen avulla luodaan konseptikuva peliä varten isometriseen kuvakulmaan. Teososassa selvitetään, mitä tarkoittaa isometrinen ja otetaan mallia vanhoista huonekaluista. Eniten käytetyistä väreistä tehdään väripaletti jonka avulla kuvaan tuodaan värit, joiden avulla konseptikuvasta saadaan animaatiomaisesti aavemainen. Kuva pidetään simppeleinä pelin toteutukseen liittyvistä asioista johtuen.</p> <p>Opinnäytetyön lopussa käydään pohdintaa tehtyjen värivalintojen vaikutuksesta kuvan tunnelmaan ja perustellaan muita kuvan tekemisessä tehtyjä valintoja. Lopulta konseptikuvan todetaan onnistuvan tunnelman luomisessa melko hyvin, vaikkakin muutama väri ei saakaan aikaan tavoiteltua miellelyhtymää.</p>	
Avainsanat	värit; animaatio; peli; konseptitaide;

Author(s) Title	Sonja Hatanpää Spooky by color
Number of Pages Date	26 pages + 3 appendices 18 April 2018
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor(s)	Jaakko Ruuttunen, Senior Lecturer
<p>In this thesis, I study colors in Disney's classic animation movies' scary scenes and use the results in creating concept art. From different sources, I will take elements that children are afraid of and use this information in choosing the scenes.</p> <p>I will go through the chosen scenes as pictures and write up the used colors. From this information I can see which colors are used the most. I also take a look into happy and sad scenes and thus I can avoid those kinds of moods in the concept art picture. The five most used colors in scary scenes are then looked into. I read from the different sources what kinds of different negative meanings these colors have and compare these to the observed scenes to see if the meanings can be seen in these movies.</p> <p>With this information I will start to create a concept art picture to an isometric videogame. I will tell what isometric means and look at old antique furniture so that I can create preferred look into the concept picture. From the most used colors in the scenes, I will make a color palette to be used in the picture so that I can create that Disney-like spooky feeling into it. The picture will be kept simple because of the design choices in the game.</p> <p>At the end I speculate if the colors create spooky atmosphere and explain choices I made while creating the picture. Even when couple of colors didn't create the wanted effect, I still think I succeeded in creating the animation-like scary feeling.</p>	
Keywords	color; animation; concept art; game;

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Värit animaatioissa	2
2.1	Pelkoja lapsista aikuisiin – kohtausten valinta	2
2.2	Pelottavien kohtausten värit	5
2.3	Surulliset kohtaukset	11
2.4	Iloiset kohtaukset	12
3	Värien tulkinta	13
3.1	Sininen	14
3.2	Violetti	15
3.3	Oranssi	15
3.4	Vihreä	16
3.5	Punainen	16
4	Väreistä konseptikuvaksi	17
5	Pohdinta	23
6	Yhteenveto	25
	Lähteet	27
	Kuvalähteet	28
	Liitteet	
	Liite 1. Kuvat pelottavista kohtauksista	
	Liite 2. Väritaulukot	
	Liite 3. Linkit käytettyihin tutoriaaleihin	

1 Johdanto

Lähdin mukaan peliprojektiin, jossa roolini on suunnitella ympäristöjä, jotka nostavat pintaan jännityksen, ehkä pelonkin tunteita. Tehtäväni oli tehdä konseptikuvia pelikenttien ympäristöstä, jolla on suuri rooli pelin kokonaistunnelman luomisessa. Konseptikuvan teosta kirjoitan opinnäytetyön teososassa. Minulla oli ennakkokäsitys väreistä ja siitä, mitkä värit työhön voisivat sopia, mutten kuitenkaan ollut aivan varma asiasta. Olisinko kykenevä luomaan jännittävän tai jopa hieman pelottavan tunnelman konseptikuvaan ihan omien tuntemusteni pohjalta? Tämän ratkaisemiseksi ja omien päätösteni taustatueksi päätin ottaa aiheeksi opinnäytetyöhöni värit. Aihe on todella laaja, joten rajaan aiheeni pelin teeman mukaisesti kauhuun ja jännitykseen. Haluan kuitenkin erottaa työni surusta, joten otan myös tämän tunteen lyhyen tutkinnan alle.

Opinnäytetyöni Värit animaatiossa -luvussa pohdin, mitä värejä itse yhdistän pelon ja jännityksen tunteeseen. Tämän jälkeen analysoin, miten itse näkemissäni Disneyn klassikoissa käytetään värejä pelottavissa tai jännittävässä kohtauksissa ja toistuvatko värivalinnat elokuvasta toiseen. Suurimmassa roolissa tutkimissani kohtauksissa näkyvät elokuvien pahat hahmot ja taistelu- ja takaa-ajokohtaukset. Ne ovat oman kokemukseni mukaan usein elokuvien jännittävimmät kohtaukset, joissa värein pyritään tukemaan ahdistavaa tunnelmaa. Valitsin kohteekseni Disneyn elokuvat siksi, että mielestäni lähes joka elokuvassa on upea värimaailma, pelottavat kohtaukset on luotu hyvin ja niiden värimaailma tukee elokuvan tarinankerronnalla ja äänimaailmalla luomia tunteita. Lisäksi pelimme tulee olemaan animaatiomainen ulkoasultaan ja hahmomaailmaltaan, joten myös värimaailmasta haluamme värikkään ja animaatioelokuvamaisen. Tutkimalla myös surullisia kohtauksia näen, onko näillä yhteneväisyyksiä jännittävien kohtausten kanssa ja miten nämä kaksi saisi hyvin erotettua toisistaan.

Luvussa Värien tulkinta tutkin, millaisia näkemyksiä eri lähteiden kirjoittajilla on värien tulkinnasta ja mikä niihin heidän mukaansa voi vaikuttaa. Vertaan tutkimieni lähteiden tietoja ja väittämiä jo analysoimiini animaatioiden värimaailmoihin sekä omiin käsityksiini ja mielipiteisiini väreistä ja niiden antamista viesteistä. Näillä keinoin pyrin antamaan itselleni ja tämän lukijoille jonkinlaisen käsityksen siitä, onko näiden lähteiden perusteella Disneyn värivalinnoille jonkinlaista perustetta.

Väreistä konseptikuvaksi -luvussa vien tutkimiseni tulokset käytäntöön. Teen värivalinnat tutkielmani pohjalta ja luon konseptikuvan peliin. Tässä en ota kantaa, olenko onnistunut taiteellisesti, vaan keskityn nimenomaan väreihin ja niiden luomaan tunnelmaan. Lopuksi vielä pohdin, onnistuinko luomaan Disneymäisen kuvan ja halutunlaisen tunnelman.

2 Värit animaatioissa

Olen mukana peliprojektissa, jossa tehtäväni on luoda konseptikuvia pelissä esiintyvistä huoneista. Pelin on tarkoitus olla jännittävä tai jopa vähän pelottava, mutta samalla väri-
käs ja animaatiomainen. Koen, että minulla on jo valmiiksi käsitys siitä, miten käyttää värejä hyödykseni pelottavan tunnelman luomisessa pelimaailman huoneeseen, mutta haluan tukea ja pohtia omia ajatuksiani tutkimalla aihetta. Otan siis suurennuslasin alle näkemäni Disneyn klassikkoelokuvat ja poimin niistä kuvankaappauksia kohtauksista, jotka sopivat käsiteltävään aiheeseen käyttäen hyödykseni muutamaa etenkin pienten lasten pelkoja käsittelevää kirjaa. Ensimmäisenä tutkin pelottavia tai jännittäviä kohtauksia, joista ammennan suurimman hyödyn peliprojektia ajatellen. Koska haluan välttää surullista tunnelmaa kuvissani, tarkastelen myös muutamia surullisia kohtauksia ja sitä, miten ne eroavat pelottavista kohtauksista väriensä puolesta. Koska Disneyn elokuvat kuitenkin ovat hyvin värikkäitä, katselen myös tunnelmaltaan iloisia kohtauksia ja vertaan miten niiden värimaailma eroaa pelottavista.

Värien tutkiminen pohjaa hyvin vahvasti näköhavaintoihin, jolloin omat havaintoni saattavat hyvinkin poiketa muiden havainnoista.

2.1 Pelkoja lapsista aikuisiin – kohtausten valinta

Jotta pystyn vertaamaan omia tuntemuksiani ja ennakkokäsityksiäni väreistä niihin väriihin, jotka nousevat esiin asiaa tutkittaessa, on ensimmäisenä ajateltava, mitä itse liitän pelottavuuteen ja jännitykseen nyt. Tämän lisäksi käyn läpi lähteitä, joissa käsitellään ihmisten pelkoja, ja käytän näitä hyväkseni kohtausten valinnoissa. Koska kyseessä ovat Disneyn animaatioelokuvat ja pelin tarkoitus on olla visuaalisesti saman henkinen, pidän pääkohteena lasten pelot. Vaikka animaatioelokuvat ovatkin koko perheen viihdettä, katson silti sopivaksi pitää lapsia pääasiallisena kohdeyleisönä.

Olen melko varma, että moni meistä on pienenä pelännyt pimeää ja yllättävän moni pelkää varmaankin edelleen hieman. Tämä on ehkä yksi syy, miksi pelko ja jännitys tuovat mieleeni tummia värejä, pimeyttä, kirkkaana kiiluvat silmät pimeässä. Jännitys on enemmän lämmin, punaisen ja oranssin sävyt, kun taas pelko on kylmä, sininen eri tummissa sävyissään. Tutkimalla kohtaukset läpi näen, olenko samoilla linjoilla Disneyn kanssa värien suhteen.

Pelottavien ja jännittävien kohtausten tutkimiseksi ensimmäisenä minun tuli käydä läpi Disney-klassikoiden lista ja kerätä niistä ylös kaikki elokuvat, jotka olen nähnyt. Mikäli olisin halunnut hyödyntää koko Disney-klassikoiden kirjoa, olisi minun pitänyt ensin katsoa jokainen elokuva, jota en ole nähnyt. Mielestäni kuitenkin näkemieni elokuvien lista oli tarpeeksi laaja antamaan hyvän pohjan tutkielmalle, sillä olin nähnyt elokuvia melko tasaisesti koko klassikkojen ilmestymisen ajalta alkaen elokuvasta *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* (1937), ja päättyen 2016 julkaistuun *Zootropolis – Eläinten kaupunki* -elokuvaan. Näkemistäni elokuvista koostui 41 elokuvan lista.

Saadakseni valikoitua kohtauksia neutraalimmin ja välttääkseni väritutkimukseni vääristämistä omilla valinnoillani tutkin lähteitä kohtausvalintojen taustalle. Pelot ja säikähtäminen ovat osana ihmistä jo aivan pienenä. Äkilliset äänet ja kosketukset sekä nopeat liikkeet aiheuttavat säikähdyksiä ihmisillä vauvasta lähtien. (Sandström 2010, 219.) Eri ikäiset lapset pelkäävät eri asioita ja ilmiöitä. Alle kouluikäiset lapset pelkäävät eniten epärealistisia asioita, kuten kummituksia ja hirviöitä, sekä pimeää ja eläimiä. (Korhonen 2008, 46; Marks 2007, 40.) Iän myötä ihmisen pelon voimakkuus pienenee ja erilaiset pelkojen kohteet kehittyvät ja muuttuvat ihmisen kehitysvaiheiden mukaan. Kouluikäisen lapsen pelot kohdistuvat enemmän realistisiin asioihin, kuten itsensä ja muiden vahingoittumiseen. Teini-iässä näiden pelkojen lisäksi mukaan tulevat sosiaaliset pelot ja globaalit pelot, kuten sodat ja globaalit katastrofit. Käärmeet, myrskyt ja sosiaaliset pelot eivät liity erityisesti mihinkään ikäryhmään, vaan esiintyvät tasaisesti kaikilla ikäryhmillä. (Korhonen 2008, 46–47.) Ihminen kiinnittää luonnostaan huomiota silmiin ja muiden katseisiin, ja tuijottaminen helposti aiheuttaa pelon tunteita lapsesta asti. Myös korkeat paikat aiheuttavat ihmisille jonkinasteisia epämukavuuden tai jopa pelon tunteita. (Marks 2007, 41.)

Korhonen (2008) on tutkinut lasten pelkoja ja painajaisia televisio-ohjelmiin liittyen. Tutkimus kohdistuu alle kouluikäisiin lapsiin, jotka mielestäni ovat hyvä kohde myös omaan tarkasteluuni. Korhonen haastatteli vuonna 2003 5–6-vuotiaita lapsia näiden television

katsomiseen ja siihen liittyviin pelkoihin liittyen ja vertasi tuloksiaan 1993 tehtyyn vastaavaan haastattelututkimukseen. Erilaiset mielikuvitusolennot, kuten noidat, vampyyrit, avaruusolennot, luurangot ja hirviöt, nousivat kummankin tutkimuksen kärkeen pelättyjen asioiden listalla. Toisena listalle sijoittui väkivalta, kuten aseet, tappelut, rosvot, vankeilat, veri ja tappaminen. Onnettomuudet ja tulipalot tulivat vuonna 2003 pelkolistan sijalle kolme. Painajaisunista haastateltaessa lähes kaikki tutkimuksien lapset olivat nähneet painajaista tai painajaisia mielikuvitusolentoista. (Korhonen 2008, 103–104, 108–113, 150.)

41:n näkemäni Disney-klassikkoelokuvan joukosta tein alkuun karsintaa. Alkukarsintana nojasin omiin muistikuviiini sekä verkkohakuun kohtauksista. Mietin jokaisen elokuvan kohdalla, muistanko elokuvasta kohtauksen tai kohtauksia, jotka edellä mainittujen pelkojen listauksien mukaan voisivat pelottaa jotakuta ja sisältää pelottavia elementtejä, ja varmuudeksi yritin Googlen avulla etsiä kuvia elokuvista. Yksi elokuva, *Liisa ihme- maassa*, jäi pois siksi, että se oli kokonaisuudessaan niin hämmentävä ja sisälsi hyvin paljon kohtauksia, jotka voisi laskea pelkolistauksen avulla pelottaviksi, että koin järkevämmäksi jättää elokuvan kokonaan pois listalta. Tässä tapauksessa ajattelin, että yhden elokuvan pois jättäminen tästä syystä on parempi vaihtoehto kuin se, että yksi elokuva saattaisi muuttaa tuloksia siitä syystä, että siitä valittuja kohtauksia olisi muihin verrattuna huomattavasti enemmän. Tämän karsinnan jälkeen listalle jäi 31 elokuvaa. Näistä elokuvista lähdin keräämieni tietojen avulla valikoimaan erilaisia kohtauksia, joissa pelätyt elementit esiintyvät. Monessa kohtauksessa pelon aiheuttaja oli selkeästi havaittavissa ja tunnistettavissa yhdeksi aiemmin mainituista pelon aiheuttajista.

Hiidenpata-elokuvassa paha velho nostattaa kuolleiden armeijan (eläviä kuolleita, luurankoja), *Aladdinissa* sankari taistelee jättikäärmeeksi muuttunutta velhoa vastaan (suuri hirviömäinen käärme, tulta, velho) ja elokuvassa *Kaksin karkuteillä* prinsessan paha äitipuoli alkaa vanheta, rypistyy lähes luurangon laihaksi ja lopulta muuttuu tuhkaksi (noita- akka, kuolema, luuranko) (ks. kuvio 1).



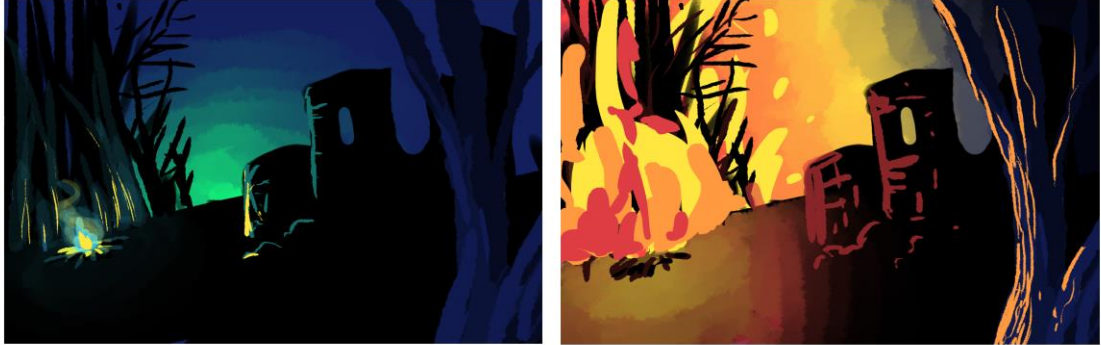
Kuvio 1. Kuvat: Walt Disney Pictures 1985, *Hiidenpata*; Walt Disney Pictures 1992, *Aladdin*; Walt Disney Pictures 2010, *Kaksin karkuteillä*

Joissain tapauksissa käytin omaa harkintaani ja jätin mahdollisesti pelottavalta näyttävän kohtauksen pois, mikäli kohtauksessa äänimaailmalla tai muulla toiminnalla oli kumottu pelottavuus. Esimerkkinä kohtaus elokuvasta *Peter Pan*, (1956), jossa Peter taistelee kalloluolassa Kapteeni Koukkua vastaan. Kohtauksessa on taistelua ja hämää, uhka päähenkilölle sekä kohtauksen loppupuolella mukaan tuleva krokotiili, jotka tekevät kohtauksesta potentiaalisesti pelkoa aiheuttavan. Kuitenkin kohtauksen äänimaailma eroaa vahvasti muusta kohtauksesta olemalla ilkeä ja paikoin leikkisä. Tämän lisäksi pelottavuutta omasta mielestäni vahvasti heikentää pelleilevä Peter Pan ja toheloiva Smee hassujen torven törähdysten saattamana. En kuitenkaan pysty olemaan varma, riittääkö lapsen medialukutaito ymmärtämään leikkisää äänimaailmaa, vai viekö pelottava visuaalinen elementti niin vahvasti huomion, että äänistä huolimatta kohtaus pelottaa. Tällaisten kohtausten pois jättäminen laskuista oli mielestäni varsin perusteltua, sillä en halunnut täysin luottaa kohtaukseen, joka saattoi esittää pelottavia elementtejä kuitenkin olematta pelottava muiden seikkojen takia. Tämän kaltaisia huomioita tekemällä sain valikoitua erilaisia pelottavia kohtauksia värien tutkimista varten.

2.2 Pelottavien kohtausten värit

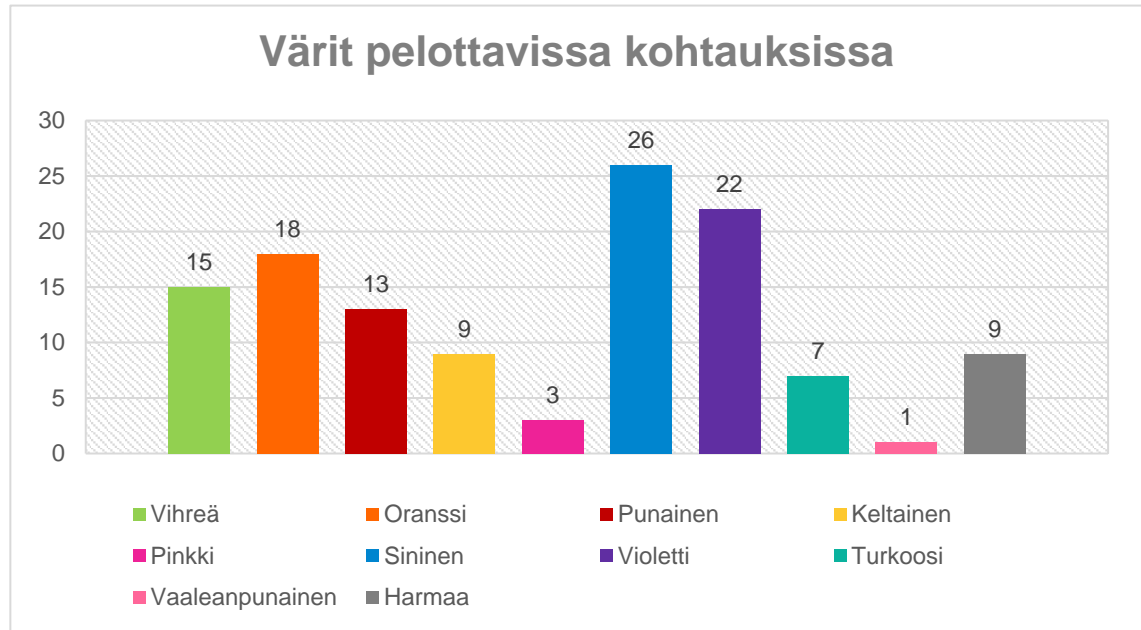
Seuraavaksi tehtäväni oli etsiä tai ottaa itse jokaisesta kohtauksesta kuvankaappaus, joka näyttäisi mahdollisimman hyvin, miltä kohtaus näyttää kokonaisuudessaan värien osalta. Joissain tapauksissa tehtävä oli vaikea, sillä värit saattoivat vaihdella kohtauksen aikana paljonkin. Tässä tapauksessa yhdestä kohtauksesta on otettu useampi kuin yksi kuvankaappaus. Tällöin useammassa kuin yhdessä samaan kohtaukseen kuuluvassa kuvassa esiintyvät värit on kuitenkin laskettu vain kerran. Esimerkkinä kuvion 2 kuvat, joissa kuvassa A esiintyvä keltainen löytyy myös kuvasta B. Tässä tilanteessa värien

laskuun tulisi merkinnät: vihreä, sininen, keltainen, oranssi, punainen. Molemmissa kuvissa esiintyvä keltainen siis lasketaan vain kerran. Jokainen tutkimisessa käyttämäni kuvankaappaus löytyy opinnäytetyön lopusta liitteestä 1.



Kuvio 2. Kuvassa A (vasemmalla) näkyvät keltainen, vihreä ja sininen. Kuvassa B (oikealla) näkyvät punainen, keltainen ja oranssi.

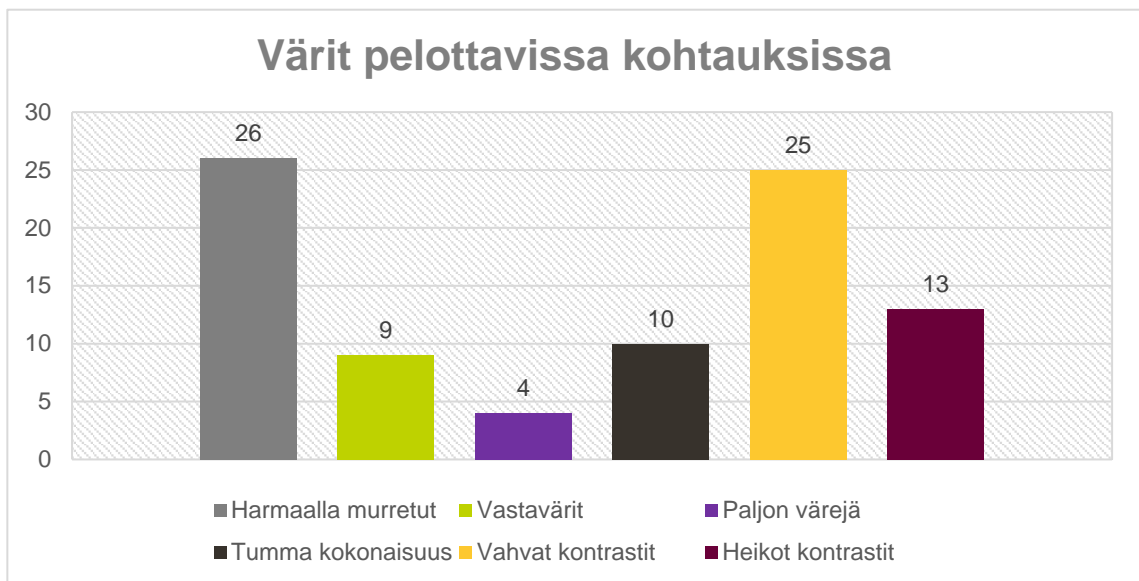
Värien laskennassa jätin laskujen ulkopuolelle hahmojen omat värit, sillä ne pysyvät samana läpi elokuvan kohtauksesta huolimatta, eivätkä hahmosuunnittelulliset värivalinnat kuulu omaan tutkielmaani. Loin elokuvista taulukon (liitteenä 2), johon merkkasin ja lisäilin värejä aina sitä mukaa, kun niitä kohtauksissa ilmestyi. Värien merkkaminen kuitenkin osoittautui joissain tapauksissa haastavaksi, sillä todella monessa kohtauksessa tummia värejä oli hankala määrittää, mikä väri lopulta oli kyseessä. Hyvin tumma sininen saattoi muistuttaa vahvasti myös tummaa violettiä. Tämän lisäksi kesken työn jouduin vaihtamaan tietokoneen näyttöä, jolta kuvia katselin, ja huomasin värien jälleen näyttävän hieman erilaiselta. Tästä johtuen kuvat ja tulokset saattavat hieman vaihdella, mikäli joku toinen tekisi samojen kuvien pohjalta oman tutkielmansa. Taulukoinnin lopputuloksesta näin, mitkä värit toistuvat pelottavissa ja jännittävässä kohtauksissa useimmin. Näiden tietojen pohjalta loin yksinkertaisen pylväsdiagrammin (kuvio 3), josta on helppo nähdä, mitkä värit esiintyvät kohtauksissa useimmin.



Kuvio 3. Eri värien esiintyminen Disneyn klassikkoelokuvien pelottavissa kohtauksissa. Diagrammi perustuu liitteestä 2 löytyvään taulukkoon.

Kuten kuviosta 3 on nähtävissä, sininen ja violetti toistuvat useimmin tutkimissani kohtauksissa. Oranssi ja vihreä eivät tule kaukana perässä, ja viidenneksi yleisin väri on punainen. Värejä tutkiessani näin, että violetti on ollut eniten käytössä 80-luvun lopusta 90-luvun puoliväliin, kun taas sininen on ollut näkyvässä koko ajan, ehkä syystä, että sitä käytetään pimeässä korvaamassa täysin mustaa. Punainen on ollut käytössä 90-luvun alusta, kyseisellä vuosikymmenellä kaikkein eniten. Oranssin käyttö on ollut melko tasaista koko aikajanalla, jolta tutkimani elokuvat ovat, mutta se on uusimpien elokuvien myötä saanut selkeämmin näkyvää käyttöä. Myös vihreä on kulkenut tasaisen harvasti mukana koko ajan, mutta hävinnyt 2010-luvulle tultaessa.

Pelkkien värien lisäksi kiinnitin kuvankaappauksissa huomiota myös muun muassa kontrasteihin (kuvio 4). Halusin tutkia värien muunlaista käyttöä – juurikin tummuuksia, värien käyttöä ja niiden yhdistelyä.



Kuvio 4. Muun muassa kontrastien ja murrettujen värien käyttö tutkimissani Disneyn elokuvissa. Diagrammi perustuu liitteestä 2 löytyvään taulukkoon.

Tästä osasta tutkielmaani näkee, että suurimmassa osassa, 25 elokuvassa, on käytetty vahvoja kontrasteja ja 26 elokuvaa käytti pelottavissa kohtauksissa harmaalla tai mustalla murrettuja värejä (kuvio 4). Vahvat kontrastit ovat olleet oman havaintoni mukaan Disneyn juttu aina. Murrettujen värien käytössä pelottavissa kohtauksissa näkyy katkos 80-luvun alun ja 90-luvun puolivälin välillä. Esittelen kuviossa 5 esimerkkikohtauksia, joissa on käytetty viittä analyysini mukaan useimmin käytettyä väriä, sekä kontrasteja ja murrettuja värejä, sekä millaisissa yhteyksissä nämä näkyvät.



Kuvio 5. Disneyn elokuvissa useimmin toistuvia värejä ovat sininen, punainen, violetti ja vihreä. Kuvat: Walt Disney Pictures 2009, *Prinsessa ja sammakko*; Walt Disney Pictures 1997, *Herkules*; Walt Disney Pictures 1989, *Pieni merenneito*; Walt Disney Pictures 2013, *Frozen – huurteinen seikkailu*.

Kuviossa 5 näkyy, kuinka tummien taustojen tai vahvojen varjojen kontrastina käytetään kirkkaita värejä. Kirkkaat värit eivät ole asia, jonka ensimmäisenä yhdistäisin pelottaviin kohtauksiin, mutta ne selkeästi toimivat. Ne korostavat yliluonnollisuutta tai dramatisoivat kohtausta muutoin. Kontrasteilla mielestäni korostetaan monesti myös keskiössä olevaa hahmoa. Hahmoon osuu taustasta poikkeava valo, kuten *Frozenin* jäähirviön piikkeihin ja hampaisiin oranssi valo tai *Herkuleksen* sininen väri Hydran päiden punaista valaistusta vastaan. Tällä kohtaukselle tärkeää hahmoa tai sen osia tuodaan vahvemmin esille.

Violetti väri näkyy havaintojeni pohjalta useimmiten taivaalla ja kuuluu kohtauksiin, joissa tapahtuu jotain yliluonnollista. Esimerkkeinä tästä *Prinsessa ja sammakko* -elokuvan kohtaus, jossa tohtori Facilier joutuu voodoohenkien viemäksi, sekä kohtaus *Pieni merenneito* -elokuvasta, jossa Ursula muuttuu jättimäiseksi ja hallitsee merta (kuvio 5). Punainen yhdistyy uhkaaviin kohtauksiin ja sininen näkyy useimmiten varjoissa ja pimeässä. Vihreä esiintyy pääasiassa valoissa, ja samoin kuin violetti, monesti kohtauksissa, joissa tapahtuu jotain yliluonnollista. Mikäli kohtauksessa näkyy turkoosia, se yleensä toimii samassa tehtävässä ja samankaltaisissa kohtauksissa kuin vihreä.

Mitä lähemmäs tätä päivää elokuvat tulevat, sen useammin niiden pelottavista kohtauksista puuttuvat kirkkaat värit. Harmaalla murrettut värit ovat selkeämmin esillä, ja sininen ja oranssi kulkevat rinnakkain (kuvio 5, *Frozen*). Muutos oman havaintoni mukaan tapahtui, kun Disney siirtyi piirretyistä 3D-elokuviin. Liekö muutos sitten trendi, sillä olen itse kiinnittänyt huomiota, kuinka oranssi ja sininen näkyy selkeästi muissakin elokuvissa ja elokuvien julisteissa ja on näkynyt jo pidemmän aikaa.

Missä sitten harmaalla ja mustalla murrettuja värejä käytetään? Ne tekevät havaintojeni pohjalta oman työnsä kirkkaiden värien kontrastina ja tuovat kuvaan utuisuutta (kuvio 6).



Kuvio 6. Murrettujen värien käyttö on yleensä vahvimmillaan pimeissä tai sumuisissa kohtauksissa. Kuvat: Walt Disney Pictures 2014, *Big Hero 6*; Walt Disney Pictures 1999, *Tarzan*; Walt Disney Pictures 2001, *Atlantis – kadonnut kaupunki*; Walt Disney Pictures 1996, *Notre Damen kellonsoittaja*.

Murrettut värit näkyvät kohtauksissa, joissa halutaan tuoda huomio pois taustasta ja korostaa hahmoja tai jotakin muuta etualalla (kuvio 6, *Atlantis – kadonnut kaupunki*), saada kuvaan aikaan sumuinen tai savuinen tunnelma (kuvio 6, *Big Hero 6* ja *Notre Damen kellonsoittaja*), korostaa muita värejä tai havainnollistaa yötä ja pimeää (kuvio 6, *Tarzan*).

Kaiken kaikkiaan omat ajatukseni väreistä pelkoon ja jännitykseen liittyen osuivat melko kohdalleen. Tummat värit ja kirkkaat silmät – kontrasteja käytetään paljon – ja vaikei silmiä pimeässä juuri muutoin näykään, kuin *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* -elokuvassa, toimivat kirkkaat värit kontrastina tummille varjoille. Kirkkaiden värien määrä kuitenkin

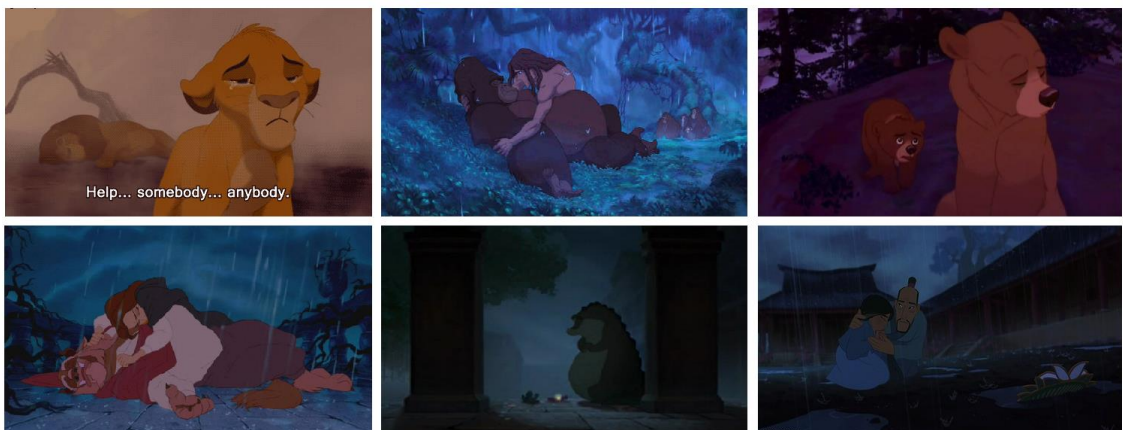
yllätti, vaikka olenkin elokuvat nähnyt moneen kertaan. Niihin vain ei ole tullut kiinnitettyä huomiota ennen. Punainen ja oranssi nousivat selkeästi kolmen eniten käytetyn värin joukkoon, niitä käytettiin monesti uhkaavissa kohtauksissa tai taistelukohtauksissa, kun taas sininen oli yleisin väri kaikissa sävyissään, monesti varjoissa käytettynä.

2.3 Surulliset kohtaukset

Välttääkseni surullista tunnelmaa konseptikuvissani peliprojektiin liittyen haluan tutkia hieman myös surullisia kohtauksia. Koska pääpaino on kuitenkin pelottavissa kohtauksissa, pidän tämän paljolti suppeampana analyysinä. Valinnan pohjana käytän omia tunnetilojani sekä kohtauksen hahmojen tunnetiloja kohtausten valintaan. Valitsen muutamia surullisen kohtauksen eri Disneyn klassikkoelokuvista ja vertaan niitä toisiinsa. Tällä tavalla näen, mitä yhteistä niillä on värien puolesta.

Surusta itselleni tulee ensimmäisenä mieleen harmaa, sininen, kylmyys ja tummuus, jostain syystä ei kuitenkaan musta. Mustan yhdistän enemmän ahdistavuuteen ja pelottavuuteen. Myös latteat, harmaalla murretut, sumuiset värit nousevat mieleeni. Sateinen, sumuinen ja harmaa syysilta lehtien putoamisen jälkeen lienee osuvin kuvaus omalle mielikuvalleni.

Kävin läpi kasan Disneyn klassikkoelokuvien surullisia kohtauksia ja valitsin niistä kuusi, joita analysoida. Analysoinnin kohteiksi valituksi tulivat kuvion 7 kohtaukset.



Kuvio 7. Surullisia kohtauksia Disneyn klassikkoelokuvista. Kuvat: Walt Disney Pictures 1994, Leijonakuningas; Walt Disney Pictures 1999, Tarzan; Walt Disney Pictures 2003, Karhuveljeni Koda; Walt Disney Pictures 1991, Kaunotar ja hirviö; Walt Disney Pictures 2009, Prinsessa ja sammakko; Walt Disney Pictures 1998, Mulan.

Jo etukäteen minulla oli käsitys siitä, miltä surulliset kohtaukset näyttävät. Harmaita värejä, sinistä ja sadetta. Kuvio 7 vain vahvistaa tätä: jokaisessa kuvassa on jokin yhdistävä tekijä muihin ja värimaailmat ovat lähellä toisiaan. Kuvasta toiseen toistuu melko latteaa yleiskuva, harmaalla murrettuja värejä sekä suurimmassa osassa kuvankaappauksia sinisyys. Tämän lisäksi kohtauksissa joko sataa tai on sumuista tai pölyistä. Kohtauksissa ei ole käytetty vahvoja kontrasteja, vaan kokonaisuudessaan ne ovat hyvinkin tasaisia, varsinkin verrattuna pelottaviin kohtauksiin (kuvio 5). Värien tummuusasteet ovat hyvin lähellä toisiaan, ja mitään ei ole erityisesti korostettu.

2.4 Iloiset kohtaukset

Samaan tapaan kuin surullisiakin kohtauksia, haluan välttää iloista tunnelmaa, minkä takia teen nopean katsauksen myös iloisein kohtauksiin. Poimin kohtauksia hahmojen tunnetilojen pohjalta, minkä jälkeen vertailen kuvia keskenään.

Ilo tunnetilana tuo mieleeni kirkkaat ja lämpimät värit: Pinkki, kirkas sininen, keltainen, oranssi ja raikas, kirkas vihreä. Lämmin kesäpäivä. Puhtaita värejä, ei murrettuja värejä, jotka taittavat harmaaseen tai ruskeaan. Kuvion 8 kuusi kohtausta tulivat poimituiksi elokuvien joukosta. Näistä mielestäni välittyy hyvin kohtauksen pirteä ja iloinen luonne.



Kuvio 8. Iloisia kohtauksia Disneyn klassikkoelokuvista. Kuvat: Walt Disney Pictures 1967, Viidakkokirja; Walt Disney Pictures 1989, Pieni merenneito; Walt Disney Pictures 1994, Leijonakuningas; Walt Disney Pictures 1999, Tarzan; Walt Disney Pictures 2000, Keisarin uudet kiviöt; Walt Disney Pictures 2013, Frozen – huurteinen seikkailu.

lloisia kohtauksia katsellessani huomasin nopeasti, että toisin kuin surullisissa kohtauksissa, värimaailmojen vaihtelu oli huomattavasti suurempaa. Elokuvan yleisestä värityylistä riippuen värit vaihtelevat maanläheisistä murretuista väreistä (Kuvio 8, *Tarzan*) liioitellun kirkkaihin ja epäluonnollisiin väreihin (Kuvio 8, *Leijonakuningas*). *Leijonakuningas*-elokuvassa käytetään vahvasti värejä ja liioitellaan niiden käyttöä. Varsinkin elokuvan alkupuolella, jossa nuori Simba-leijona odottaa kuninkaaksi pääsyä värikkään laulun tahdissa tai kun ilkeä Scar laulaa hyeena-armeijalleen suunnitelmastaan tappaa veljensä, ovat värit vahvasti liioitellun kirkkaita ja saattavat myös olla aivan muun värisiä kuin oikeassa maailmassa. Toisin on taas elokuvassa *Tarzan*, jossa läpi elokuvan käytetään hyvin uskottavia värejä, monesti murrettuja. Tällaiset värimaailmat vaikuttavat selkeästi myös iloisein kohtauksiin, jolloin niille on vaikeampi löytää yhteisiä tekijöitä. *Frozenin* kohtauksista (kuvio 8) lukuun ottamatta poimitut iloiset kohtaukset kuitenkin tapahtuvat päivänvalossa ja ovat kaikkiaan kirkkaita. *Pieni merenneito*-elokuvan kohtaus (kuvio 8) tapahtuu meren pohjassa, joten kohtauksen taustan väri on alussa tumma sininen ja vaihtuu loppua kohden hiekan ja auringon hohteiseksi keltaisten sävyiksi. Kohtauksille yhteistä kuitenkin on keveys: tumma tai pimeässä tapahtuvakaan kohtaus ei vaikuta synkältä tai painostavalta, mihin varmasti vaikuttaa suurelta osaltaan myös hahmojen käytös. Värit ovat vaaleita ja tummassakin kohtauksessa käytetään vaaleita värejä vastapainona, keltainen ja vaalea vihreä toistuvat kuvissa ja valo on lämmin.

3 Värien tulkinta

Tässä luvussa katson, mitä eri lähteet sanovat väreistä, jotka toistuivat pelottavissa ja jännittävissä kohtauksissa. Tätä ennen kuitenkin asiaa värien tulkinnasta, sillä väreihin perehtyessäni huomasin nopeasti, etteivät värien tulkinta ja niiden tuottamat mielikuvat ole lähellekään niin yksinkertainen asia kuin nopeasti voisi kuvitella.

Väreihin liittyy uskomuksia niin fyysisten, psyykkisten kuin emotionaalisten vaikutusten osalta. Ajatellaan, että esimerkiksi tilan värillä on vaikutusta ihmisen henkiseen terveyteen tai älykkyyteen ja oppimiseen. Näitä vaikutuksia on yritetty todistella erilaisin tutkimuksin, mutta tutkimusten tulokset ovat olleet ristiriitaisia tai niissä ei ole päästy tulokseen lainkaan. (Arnkil 2007, 239, 246–248.) Värien vaikutusta emotionoihin on tutkittu, ja ainakin yksi laaja yhdysvaltalais tutkimus on päässyt tulokseen, että värien kyky vaikuttaa tunnetiloihin on todellinen, mutta ei samalla tavalla kuin ajatellaan. Psykologisissa vaikutuksissa värin sävyllä, onko se esimerkiksi punainen vai sininen, ei niinkään ole merkitystä, vaan värin kylläisyydellä, tummuudella tai vaaleudella. Kyseinen tutkimus tosin

tutki, millaiset värit koehenkilöt kokevat dominoiviksi, aktivoiviksi tai miellyttäviksi. Myös väite esimerkiksi sinisen kylmyydestä ja punaisen lämpimyydestä kyseenalaistettiin, sillä tässäkin asiassa vaikuttavaksi tekijäksi todettiin värin tummuus tai vaaleus sekä kylläisyys. (Arnkil 2007, 249–251.) Jokainen ihminen näkee ja kokee värit yksilöllisesti. Muun muassa muistot, kokemukset, historia, muoti-ilmiöt ja kulttuuritausta vaikuttavat siihen, kuinka ihmiset kokevat eri värit ja mitä ne heille merkitsevät. Esimerkiksi monissa länsimaissa musta yhdistetään kuolemaan, kun vastaavasti Kiinassa ja Intiassa kuolemaa symboloiva väri on valkoinen. Kaikissa kielissä ei ole sanoja kaikille väreille, ja esimerkiksi inuiiteilla on useita sanoja kuvaamaan valkoista ja sen eri sävyjä. (Anderson Feisner 2006, 5, 120.) Kun puhun vihreästä, jokaisella on todennäköisesti mielessään aivan omanlaisensa vihreä, koska yhdellekään värille ei minusta voi määritellä yhtä ja tiettyä sävyä, jonka voisi sanoa olevan vaikka absoluuttinen vihreä. Tätä ajatustani tukee myös Holtzschue (2012, 56), jonka mukaan kukaan ihminen ei pysty näkemään toisen ajatusta väristä, vaan jokaisella on oma muistikuvansa ja ajatuksensa esimerkiksi punaisesta.

Tutkiessani animaatioiden pelottavien ja jännittävien kohtausten värejä useimmin käytetyiksi nousivat sininen, oranssi, punainen, violetti ja vihreä. Selvitän, mitä teemaan sopivia mielikuvia näihin väreihin liitetään käyttämäni lähteiden mukaan, ja vertaan annettuja käsityksiä omiini sekä pohdin, kohtaavatko lähteitteni väreille antamat merkitykset animaatioiden kohtausten tunnelman kanssa. Pysin keräämään lähteistäni termit, jotka toistuvat lähteestä toiseen tai ainakin useammassa niistä, ja poimin näiden lisäksi mukaan merkityksiä, jotka osuvat omaan mielikuvaani. Jokaisella värillä on monta eri sävyä, ja jotkin lähteet mielellään erottelevat eri värisävyjä ja määrittelevät näille omat mielleyhtymänsä ja merkityksensä. Minä kuitenkin puhuessani tässä jostain väristä tarkoitan värin koko skaalaa, kaikkea mitä itse pidän siihen väriin kuuluvana erottelematta eri sävyjä toisistaan.

3.1 Sininen

Ittenin (1998, 88) mukaan sinistä väriä kuvaavat sanat kylmä, sisäänpäin kääntynyt, varjo, pimeys, pelko, taikausko ja suru. Eisemanin (2006, 35) mukaan siniseen liitetään hiljaisuus, viileys, kaukaisuus, sähkö, melankolia sekä varautuneisuus.

Mielestäni varjo, pimeys ja kylmyys osuvat parhaiten Disneyn kuvastoon pelottavissa kohtauksissa. Sininen näkyy varjoissa sekä muualla pimeydessä, sekä kylmissä kohtauksissa. Mainituista mielikuvista mikään ei ollut vieraan oloinen, vaan hyvinkin pitkälti

samaa, mitä itse yhdistäisin siniseen tässä yhteydessä. Konseptikuvia tehdessä minun tulee kiinnittää huomiota, mitä eroa on pimeällä ja pelottavalla sinisellä verrattuna surulliseen siniseen.

3.2 Violetti

Itten (1998, 89) mainitsee violettiin yhdistettäviksi käsitteiksi pimeyden, taikauskon, katastrofit ja ahdistavuuden. Anderson Feisner (2006, 123), Samara (2014, 122) ja Itten (1998, 89) ovat samaa mieltä siitä, että violetti yhdistetään kuolemaan. Eiseman (2006, 43, 47) ja Samara (2014, 122) tuovat esiin oman näkemyksensä siitä, että dramatiikka kuuluu violetin luonteeseen. Itten (1998, 89), Anderson Feisner (2006, 123) ja Eiseman (2006, 43, 47) ovat samaa mieltä, että henkisyys ja salaperäisyys yhdistetään kyseiseen väriin myös. Lisäksi Eiseman (2006, 43, 47) ja Samara (2014, 122) yhdistävät taikuuden violettiin. Taikausko ja taikuus olivat itselleni myös selkeästi violettiin liitettävissä, yllätyksenä kuitenkin tuli kuoleman liittäminen tähän väriin.

Kuvion 5 kuvankaappauksissa, joissa on violettiä, on kyse kohtauksesta, joissa on vahva dramatiikka ja tapahtuu kummallisuuksia. Ensimmäisessä kuvassa henget repivät Facilierin, Disneyn elokuvasta Prinsessa ja sammakko, mukanaan ja Facilier kuolee kohtauksen päätteeksi. Kohtaus on vahvasti dramaattinen, pelottava, taikuus on läsnä ja kuolema tulee osaksi kokonaisuutta lopussa. Monissa muissakin kohtauksissa, joissa taikuus oli osana, violetti näkyi tavalla tai toisella. Näiden perusteella värivalintaa on pohdittu, mikäli Disney nojaa tällaisiin värikäsityksiin. Ainakin ne osuvat hyvin yhteen.

3.3 Oranssi

Itten (1998, 89) ja Eiseman (2006, 17) molemmat pitävät oranssia pinnallisena, Itten lisää tähän vielä ylpeyden. Eiseman (2006, 17) puolestaan lisää omaan listaansa sanat äänkäs ja kuuma.

Oranssi monesti esiintyi kohtauksissa, joissa oli mukana tuli tavalla tai toisella tai kohtauksesta tuli muutoin painostavan lämmin olo. Lisäksi lämmin oranssi seurasi kylmän sinisen vastavärinä, valona varjon vastapainoksi. Pinnallisuutta en pysty yhdistämään Disneyn elokuvien oranssia käyttäviin kohtauksiin.

3.4 Vihreä

Anderson Feisner (2006, 122), Samara (2014, 122) ja Eiseman (2006, 37, 41) kertovat negatiivisen miellelyhtymän vihreälle värille olevan sairaus. Lisäksi haluan nostaa Anderson Feisnerin (2006, 122) maininnat myrkystä, kateudesta ja pahaenteisyydestä. Nämä kolme viimeistä siksi, että vaikeivät muut lähteistäni näitä maininneetkaan, ne olivat oman ajatusmaailmani kanssa linjassa. Kateutta pidän itse vahvasti vihreään rinnastettavana, jokainen suomen- ja englanninkielinen on varmasti kuullu puhuttavan, kuinka joku on kateudesta vihreä (be green with envy). Näistä yllä mainituista negatiivisista mielikuvista vihreän värin kanssa ainoa, jonka näkisin itse toteutuvan kuvion 5 kuvankaappauksessa (elokuvasta *Prinsessa ja sammakko*) on pahaenteisyys. Sama pätee muihinkin kohtauksiin, joissa esiintyi vihreää. Pahaenteisyys mielestäni kuvaa hyvin vihreää väriä Disneyn pelottavissa ja jännittävässä kohtauksissa.

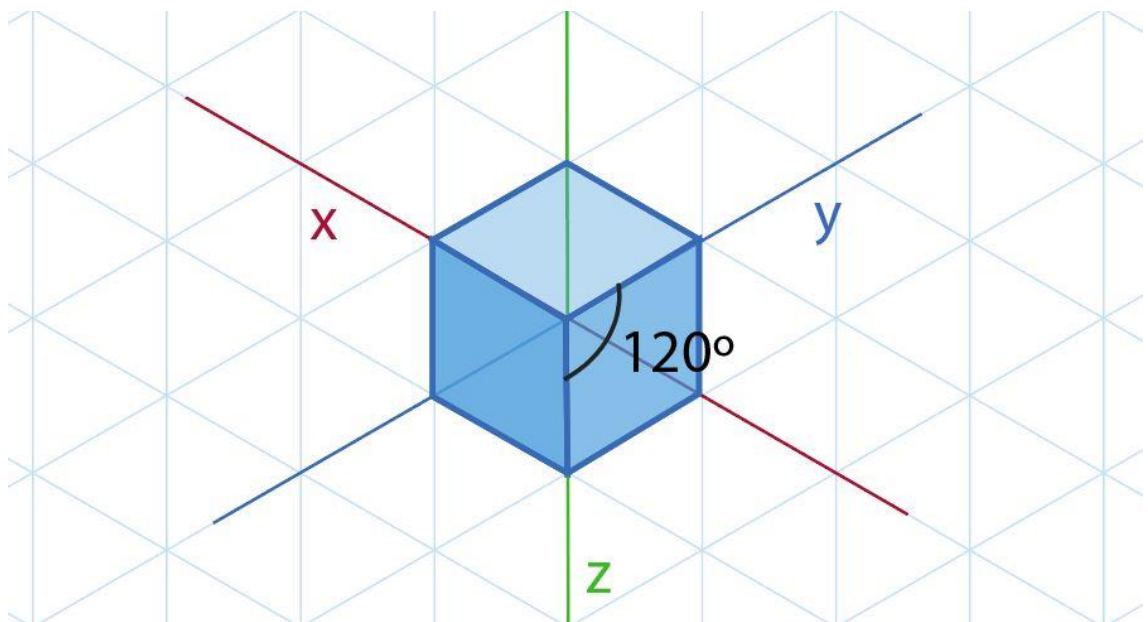
3.5 Punainen

Itten (1998, 86) ja Eiseman (2006, 11) molemmat kertovat punaisen olevan yhdistettävissä sotaan. Sodan lisäksi Ittenin (1998, 86) mukaan demonit ja valta kuuluvat värin mielikuviin. Eiseman (2006, 11) sanoo punaisen olevan aggressiivinen, väkivaltainen, temperamenttinen, vaarallinen ja antagonisti. Samara (2014, 122) kertoo punaisen aiheuttavan taistele tai pakene -reaktion ihmismielessä ja olevan yhdistettävissä impulsivisuuteen.

Punainen esiintyy kohtauksissa, joissa taistellaan, käyttäytyään uhkaavasti tai valmistaudutaan taisteluun, joten sota, vaarallisuus ja aggressiivisuus osuvat varsin hyvin Disneyn pelottaviin kohtauksiin. Vaara on monesti läsnä, kun punainen väri on vahvasti esillä. Lisäksi demonit, vaikkei niitä suoraan Disneyn elokuvissa olekaan, on omasta mielestäni nähtävissä ainakin *Notre Damen kellonsoittaja* -elokuvan kohtauksessa, jossa Frolo laulaa henkisestä kärsimyksestään ja tuntemastaan vedosta Esmeraldaa kohtaan ja huoneen seinille nousee punakaapuisia hahmoja.

4 Väreistä konseptikuvaksi

Konseptikuvan pohjana toimii tämän hetkinen suunnitelma pelistä. Pelin tavoite on lipunryöstömaisesti vallata yhden pelaajan ohjaama ihmishahmo, jota muut pelaajat jahtaavat kummituksina. Ihmisen nappaaminen omaan hallintaan tapahtuu ottamalla ensin hallintaansa huonekaluja ja muita esineitä ja niiden avulla koettaa saada ihmishahmo tajuttomaksi. Tällöin viimeisen osuman saanut kummitus voi vallata ihmisen ja jatkaa pelaamistaan tällä, yrittäen samalla välttää joutumasta muiden kummitusten tainnuttamaksi. Pelin voittaa se, joka pääsee ihmisenä ulos talosta. Pelin ulkoasuksi on ajateltu animaatiomainen, yksinkertainen 3D-grafiikka esitettynä isometrisessä tai sen kaltaisessa perspektiivissä (ks. kuvio 9). Isometrinen projektio on tapa esittää kolmiulotteisia esineitä ja asioita kaksiulotteisessa ympäristössä niin, että esineestä nähdään kolme sivua ja x-, y-, ja z-akselien väliset kulmat ovat 120° (Isometrinen projektio n.d.). Pelissä on tarkoitus olla mahdollista nähdä vain yksi huone kerrallaan. Jotta pelaajan keskittyminen ei häiriintyisi pelialueen ulkopuolisista elementeistä, tulee sillä hetkellä pelattavana olevan huoneen ulkopuolisen alueen olla ”tyhjä”. Pelattavana oleva huone siis tulee kellumaan jonkin laisessa tyhjässä, pimeässä tilassa.



Kuvio 9. Kuva isometrisen perspektiivin apuruudukosta, johon on merkitty akselit sekä akselien välinen kulma

Tutkimani viisi käytetyintä väriä olivat alkuperäinen väripaletini pelin konseptikuvaa varten (kuvio 3): sininen, oranssi, punainen, violetti ja vihreä. Näistä tuli luoda lopullinen

väripaletti, johon valikoituneet värit näkyvät vahvimmin konseptikuvassa. Sininen oli eniten käytetty tummissa taustoissa, joten päätin käyttää sitä itsekkin pimeyttä kuvaavana värinä, tummana taustalla ja varjoissa. Violetti näkyi varjojen lisäksi taustavalaistuksessa, kuten pilvissä, erityisesti kohtauksissa joissa tapahtui jotain yliluonnollista tai maagista (kuvio 10).



Kuvio 10. Yliluonnollisissa kohtauksissa eniten edustettuina olivat violetti ja vihreä. Kuvat: Walt Disney Pictures 1989, Pieni merenneito; Walt Disney Pictures 1991, Kaunotar ja hirviö; Walt Disney Pictures 1992, Aladdin; Walt Disney Pictures 2009, Prinsessa ja sammakko; Walt Disney Pictures 1959, Prinsessa Ruusunen; Walt Disney Pictures 1985, Hiidenpata.

Isometrinen kuvakulma pelissä aiheuttaa sen, että huoneiden ulkopuolelle on mahdollista nähdä. Tasainen musta pimeys olisi kuitenkin mielestäni tylsä, joten ratkaisin pulman käyttämällä violettiä savua huoneiden ulkopuolella näyttämässä tyhjää, pelattavan alueen ulkopuolista tilaa. Violetti savu luo aavemaisen ja mystisen tunnelman. Vihreää käytettiin monesti violetin vastaparina valoissa (kuvio 9), joten käytän sitä samalla lailla myös konseptikuvassa epäluonnollisen värisenä valonlähteenä. Kolmanneksi yleisin väri, oranssi, oli myöskin käytössä valoissa, muttei koskaan samaan aikaan kuin vihreä. Koska haluan säilyttää yliluonnollisen tunnelman väriparilla vihreä-violetti, jätän tässä tapauksessa oranssin pois väripaletista. Välttääkseni kuvan sekavuutta en halua väkisin asettaa kuvaan useaa eri väristä valonlähdettä, eikä oranssia ollut käytetty varjoissa tutkimissani kohtauksissa. Punaisen ujutun mukaan huonekaluissa.

Konseptikuvan pohjalle loin tutoriaalivideon (liite 3) avulla isometrisen ruudukon (kuvion 9 taustalla), jonka päälle pystyin tekemään huonekaluja haluttuun perspektiiviin. Päätin käyttää Adobe Illustratoria tähän työvaiheeseen, sillä kyseinen ohjelma oli mielestäni

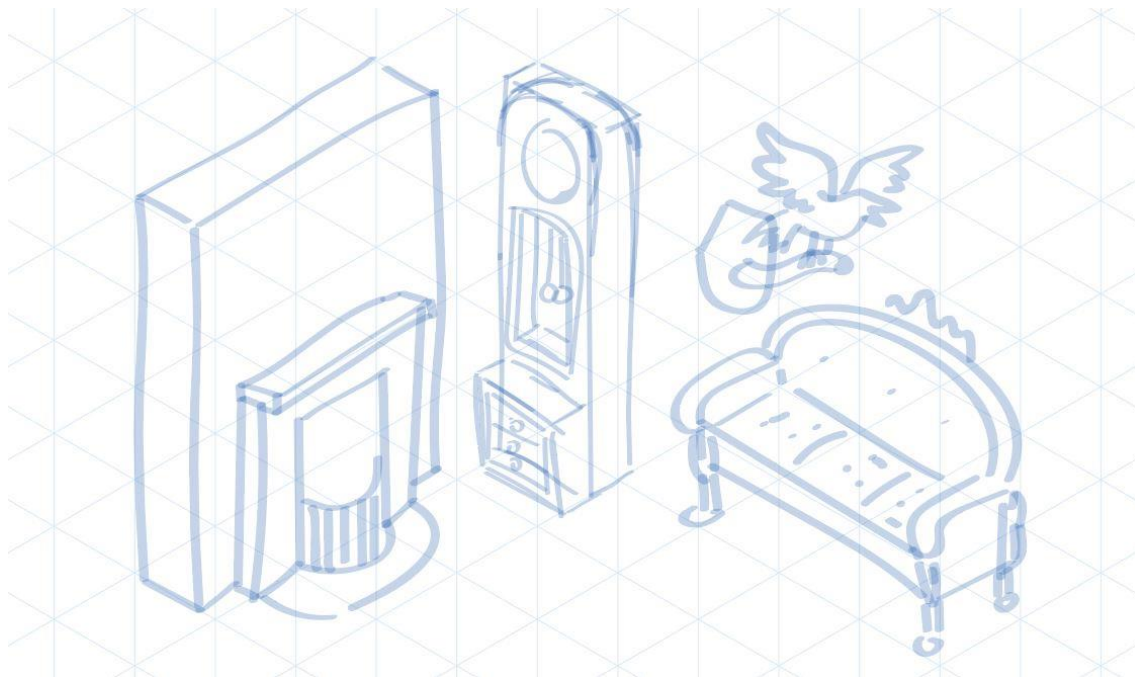
paras tällaiseen työskentelyyn, koska vektoreilla oli helppo luoda suoria linjoja sekä pyöreitä muotoja. Vektorigrafiikalla luodut kuvat muodostuvat matemaattisista kaavoista, joilla ohjelma laskee kuvan muodon, värin ja paikan (Vektorigrafiikka n.d.). Ohjelmalla olisi myös helppo luoda yksinkertaisia huonekaluja, joita voisin myöhemmin jatkaa ja yksityiskohtaistaa Adobe Photoshopissa.

Jotta saisin pelimaailman näyttämään siltä että peli tapahtuu vanhassa kartanossa, piti ensin hankkia mallikuvia vanhoista antiikkihuonekaluista. Konseptikuvaan ajattelin tehdä ainakin yhden sohvan, kaappikellon, pöydän ja takan. Mallikuvien pohjalta pystyin hakemaan haluttua tyyliä huonekaluille (kuvio 11).



Kuvio 11. Muutama esimerkki käyttämästäni mallikuvista

Huonekalujen tuli näyttää vanhoilta, mutta olla silti hyvin yksinkertaisia ja simppeleitä pelin ulkoasun mukaisesti. Huonekalujen yksinkertaistaminen oli siksikin tärkeää, että kummitusten hallitsevat esineet saataisiin yksilöityä niitä ohjaavan kummituksen mukaisiksi. Kummituksen hallussa olevan esineen ja kummituksen ulkonäöllä pitäisi olla niinkin paljon yhteistä, että huonekalua ohjaavan kummituksen voi tunnistaa esineen ulkonäöstä, ja siksi päädyin suunnitelmassa lopulta käyttämään täysin pelkistettyä ja korutonta tyyliä. Pöydän jalkoihin tein pientä levenevää ja kapenevaa muotoa, sohviin muutama nappi selkänojiin ja käsinojissa näkyy pyöreä muoto. Kaappikello muistuttaa esimerkissä näyttämäni kelloa paljonkin pyöreän yläosansa kanssa. Kuviossa 12 näkyy tekemiäni hahmotelmia huonekaluista.



Kuvio 12. Luonnoskuvia huonekaluista.

Luonnostelun jälkeen aloin vektoreilla tehdä huonekaluja. Koska en ollut ikinä aiemmin tehnyt kuvaa isometriseen perspektiiviin, tarvitsin tutoriaalin (liite 3) apua pyöreiden kulmien kuvaamisessa. Tutoriaali auttoi luomaan litteitä, pyöreitä pintoja, kuten kellotaulun kaappikelloon. Sama tutoriaali näytti myös tavan luoda soikeita muotoja, jonka avulla loin seinälle tauluja (kuvio 13). Osan huonekaluista ulkonäkö muuttui vielä hieman tässä vaiheessa yksinkertaisimmiksi, esimerkiksi sohvan kohdalla tein päätöksen jättää selkä- ja käsinojien puuosat pois. Tämä siksi että huonekalut olisivat mahdollisimman yhdenmukaisia, ja koska tämän perspektiivin käyttö oli itselleni vielä melko tuntematon ja halusin välttää kummallisen näköistä lopputulosta. Värien analysoinnin tuloksesta käytin hyväkseni tummia ja murrettuja värejä muissa huonekaluissa, paitsi sohvassa ja nojatuolissa jotka tein punaisiksi. Käyttämäni murrettu värit taittavat harmaaseen tai violettiin, jotta kokonaiskuva pysyisi yhtenäisenä ja pelottavana. Murtamalla värejä violetilla sain värin mukaan myös huoneen sisätiloihin. Vektorityöskentelyvaiheen lopputulos on nähtävissä kuviossa 13.



Kuvio 13. Konseptikuva vektorivaiheen päätteeksi, ennen työn jatkamista Adobe Photoshopilla.

Vektorivaiheen jälkeen toin kuvan osissa Photoshopiin, jotta saisin helpommin muokattua yksittäisiä kohtia kuvassa. Erottelin pohjalle lattian, seinät ja oven, jonka päälle laitoin kolmelle eri tasolle huonekalut. Valon lähteenä huoneessa toimii pöydällä oleva kallo ja sen päällä oleva kynttilä. Käytin suunnittelemani väripaletin mukaisesti tummaa sinistä varjoihin. Ensin tein huonekalujen alle sinisen pyöreän liukuväriin, jonka keskipisteenä toimi pöydällä oleva kallo, eli valonlähde. Liukuväriin keskustasta tein läpinäkyvän niin, että varjo tummeni, mitä kauemmas se päätyi kallost. Tämän jälkeen maalasin huonekaluille omat varjot samalla sinisellä niin, että varjot heikkenivät, mitä kauemmas ne menivät valonlähteestä. Näin sain huoneen ja esineiden varjot sulautumaan yhteen (kuvio 14).



Kuvio 14. Konseptikuva, kun varjot oli lisätty huoneen pohjalle

Jo pelkkä varjojen lisääminen toi mielestäni kuvaan eloa, sekä melko synkän ja pelottavan tunnelman. Varjojen jälkeen aloin tuoda erilaisia kuvioiteja kuten puukuviota ja kivilaattaa esineisiin ja lattiaan, sekä maalasin seiniin raitoja, jotta sain seinät näyttämään tapetoituilta (kuvio 14). Seinissä halusin käyttää itse tehtyjä ja eläväisiä raitoja, jotka eivät toistu symmetrisesti. Tällä halusin luoda kuvaan animaatiomaisuutta ja elävyyttä jäykkien huonekalujen vastapainoksi.

Huoneen haluttua tunnelmaa lisäsin tekemällä tauluihin valkoisella muotokuvia, valkoinen väri sai hahmot tauluissa näyttämään aaveilta. Tein kuvat maalaamalla ne ensin omaan tiedostoonsa ja lisäämällä ne sitten kuvaan älykkäinä objekteina. Älykkäät objektit ovat tasoja, jotka säilyttävät kuvan sisällön ja alkuperäiset ominaisuudet ja mahdollistavat kohteen tiedot säilyttävän muokkaamisen (Älykkäiden objektien käyttö 2017). Tekemällä muotokuvat älykkäiksi objekteiksi siis mahdollistin itselleni sen, että pystyin muokkaamaan maalauksien kuvia helposti useaan kertaan vielä senkin jälkeen, kun olin kutistanut kuvan oikeaan kokoon ja muuttanut sen isometriseen perspektiiviin. Lisäilin sohviin nappeja selkänojiin, kuten mallikuvienkin sohvilla, ja tein lisää varjoja esineisiin, esimerkiksi sohvien takajalkoihin joiden kuuluisi olla varjossa.

Kun kaikki kuvioinnit ja muut elementit olivat kuvassa kohdallaan loin kuvan päälle uuden pyöreän liukuvärin, joka kuvasi vihreää valon hehkua kynttilästä. Väri oli näkyvimmillään

kynttilän kohdalla ja hävisi kohti reunoja. Lisäilin kiiltäviin kohtiin huonekaluja, sekä taulujen kummituksiin vihreitä heijastuksia ja korostuksia heijastamaan valoa takaisin. Kuvan taustalle olin suunnitellut violetin savun tummalle pohjalle tuomaan mystisyyttä kuvaan samassa hengessä, kuin on nähtävissä kuvion 10 *Aladdinista* poimitussa kuvassa. Värjäsin taustan hyvin tummalla violetilla, jonka päälle tein suuren pyörteen kirkkaalla violetilla. Jotta sain pyörteen näyttämään savupilveltä, käytin Photoshopin hankaustyökalua värin sekoittamiseen ja osittaiseen taustaan häivyttämiseen. Tämän jälkeen lisäsin päälle väriä ikään kuin roiskeina, jolla sain taustalle kimallusta tai tähtiä muistuttavaa kuviointia. Tämän jälkeen kuva oli valmis (kuvio 15).

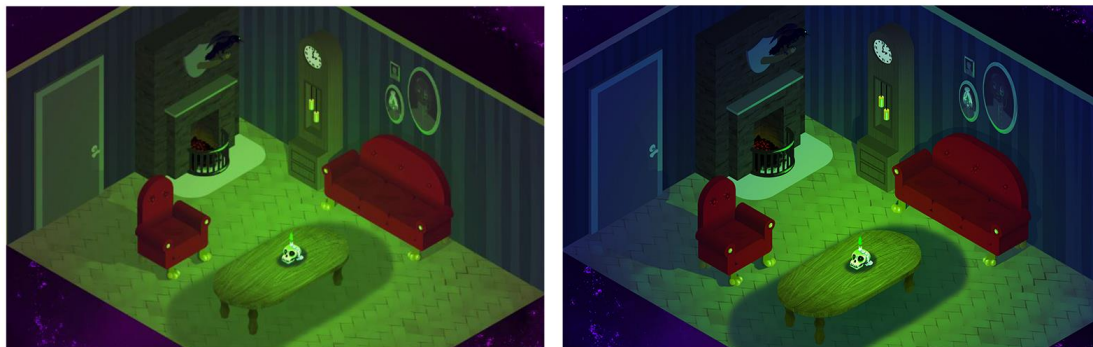
5 Pohdinta

Tässä luvussa katson tekemääni kuvaa ja vertaan sitä muutamaan samoja värejä käyttäneeseen analysoimaani Disneyn animaation kohtaukseen sekä pohdin, onnistuinko luomaan halutun tunnelman. En kuitenkaan ota kantaa taiteelliseen onnistumiseeni, vaan keskityn ainoastaan värien ja pienten elementtien tuomaan tunnelmaan.



Kuvio 15. Valmis konseptikuva huoneesta.

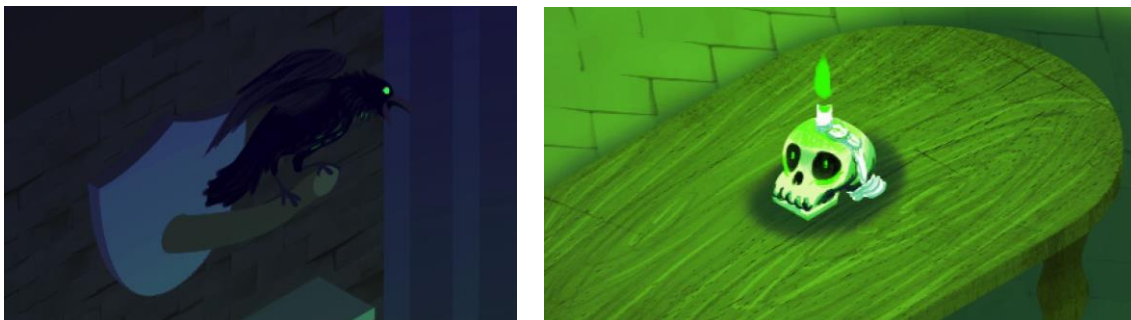
Vihreä valo tuo mielestäni kuvaan samaa yliluonnollisuutta ja juurikin sitä tunnelmaa, mitä vihreällä värillä halusin saavuttaa. Vihreä toimii mielestäni samalla tavalla, kuin Disneyn elokuvissa, joissa vihreä ja violetti on rinnastettu samaan kuvaan: kuva on mystinen ja ehkä hieman uhkaava. Kirkas väri toimii hyvin kontrastina tummille sinisille varjoille. Siniset varjot tuovat kuvaan pimeään tuntua tekemättä kuvasta kokonaisuutena liian tummaa. Mikäli olisin käyttänyt tummaa harmaata varjojen tekemiseen, olisi kuva ja tunnelma muuttunut huomattavasti (kuvio 16).



Kuvio 16. Vasemmalla konseptikuva harmailla varjoilla. Vertauskohtana oikealla työn lopullinen työ sinisillä varjoilla.

Vasemmanpuoleinen kuva (kuvio 16) näyttää savuiselta ja tunkkaiselta. Harmaat varjot eivät anna vastapainoa vihreälle, vaan vihreä valo taittaa harmaankin vihreäksi, jolloin kokonaisuus on lattea ja hävittää pimeyden tunteen kuvasta. Sinisillä varjoilla varustetussa kuvassa huone näyttää pimeämmältä ja kynttilän valo voimakkaammalta, mutta näyttää valaisevan lyhyemmälle matkalle. Taustan violetti väri muuttui vasempaan kuvaan, koska sininen varjo kulki myös taustan yli ja harmaaksi muutettaessa se muutti myös taustan väriä.

Takassa hehkuvat punaiset hiilet antavat mielestäni kuvan siitä, ettei pelaaja ole talossa välttämättä yksin. Takan päällä olevalle korpille ja pöydällä olevalle kallolle lisäksi hehkuvan silmät, koska lasten peloista lukiessani löysin kummituksia, eläviä kuolleita ja eläimiä pelkojen joukosta. Täytetty korppi, jonka silmät hehkuvat kertoo mielestäni jotain siitä, ettei kuollut olento välttämättä olekaan täysin kuollut. Samalla tavalla perustelen kallon hehkuvia silmiä (kuvio 17) elävien kuolleiden pelolla: kallon kiiluvat silmät viittaavat samalla tavalla siihen, ettei kuollut hahmo välttämättä olekaan täysin kuollut. Myös valkoinen väri seinällä olevissa muotokuvissa viittaa kummituksiin, joka oli myös listattu lasten pelkoihin.



Kuvio 17. Kiiluvat silmät kuolleilla olennoilla viittaavat kummituksiin tai eläviin kuolleisiin.

Taustan violetti sumu tai savu tuo kuvaan vaikutelman siitä että taikuus on läsnä, samalla tavalla kuin kuvion 10 kuvissa, joissa tausta on violetti. Punaisen värin tuoma aggressiivisuus tai uhan tuntu jäi kuvasta puuttumaan, sillä punaiset sohvot eivät aja mielestäni samaa asiaa kuin punainen valo (esim. kuvio 5, *Herkules*) tai punaiseen kaapuun pukeutunut mystinen hahmo. Värien tulkinnoista (kappale 3) kuvaani mielestäni sopii ainakin violetin kuvaus: taikuus, mystisyys, sekä siniseen yhdistetty pimeys ja kylmyys. Sininen varjo saa huoneen tuntumaan kolealta, sillä vihreä valo ei mielestäni tuo minkään laista tuntua lämmöstä. Punaisen vaarallisuus ei mielestäni välity, koska punainen väri näkyy pääasiassa vain sohvilla. Pieni oranssi hehku punaisten kekäleiden päällä viestii lämmöstä, mutta on todella pienessä roolissa kokonaiskuvassa. Kaikkiaan mielestäni kuitenkin onnistuin luomaan tunnelmaa värivalinnoillani onnistuneesti, vaikkakin väripaletin väreistä punainen jäikin pieneen osaan tunnelmaan vaikuttamisen kannalta.

6 Yhteenveto

Opinnäytetyöni koostui kahdesta osasta: tutkielmasta ja työosuudesta, jossa toteutin konseptikuvan suunnitteilla olevaan peliin. Tutkielmassa tutkin ensin ihmisten pelkoja ja sen jälkeen Disneyn klassikkoanimaatioiden värivalintoja pelottavissa kohtauksissa.

Ihmiset pelkäävät eri elämänvaiheissa eri asioita. Alle kouluikäiset lapset pelkäävät televisiossa eniten luonnottomia asioita kuten noitia, hirviöitä ja kummituksia. Toiseksi eniten lapset pelkäävät väkivaltaa ja kolmannelle sijalle sijoittuvat onnettomuudet. Näiden tietojen avulla kävin läpi näkemäni Disneyn klassikkoanimaatiot ja poimin niistä pelottavat kohtaukset. Pelottavista kohtauksista otin kuvat ja analysoin kohtausten värejä. Väreistä tein kaavion, josta näin eniten käytetyt värit: sininen, violetti, oranssi, vihreä ja punainen.

Voimakkaat kontrastit ja kirkkaat värit olivat suuressa osassa, oranssi ja punainen kuu- luivat taistelukohtauksiin, uhkaaviin tilanteisiin tai tuleen, violetti ja sininen oli yhdistetty monesti yliluonnollisiin kohtauksiin ja monessa kohtauksessa pimeää kuvattiin tummalla sinisellä. Kävin läpi lyhyesti myös surulliset ja iloiset kohtaukset, jotta pystyin välttämään näitä tunnelmia opinnäytetyön työsuudessa. Surulliset kohtaukset olivat hyvin sinisiä ja tasaisen värisiä, iloiset kohtaukset taas kirkkaita ja pääasiassa käyttivät vaaleita värejä. Värien vaikutusta ihmisiin on monia uskomuksia ja niitä on tutkittu, mutta tuloksiin ei olla päästy. Jokainen ihminen kokee ja näkee värit eri tavalla ja mm. kulttuuritausta ja ihmi- sen omat kokemukset vaikuttavat siihen, miten kukin meistä kokee eri värit. Käyttämieni lähteiden mukaan siniseen yhdistetään kylmyys, pimeys ja pelko, violetti yhdistetään tai- kuuteen, kuolemaan ja salaperäisyyteen. Oranssi väri merkitsee kuumaa, pinnallista ja ylpeyttä, vihreä on kateuden ja myrkyin väri, ja punainen yhdistetään vaarallisuuteen, sotaan ja aggressiivisuuteen.

Eniten käytetyistä väreistä otin itselleni väripaletin, jota aion käyttää konseptikuvan te- kemisessä. Päätin käyttää sinistä varjoissa, kuten analysoimissani kohtauksissa oli tehty. Lisäksi päätin yhdistää violetin taustan ja vihreän valon samaan tapaan kuin Dis- neykin, jotta saisin aikaiseksi mystisen ja yliluonnollisen valaistuksen sekä tunnelman. Punaista päätin käyttää huonekaluissa ja oranssin jätin pois, koska se ei olisi istunut vihreän valaistuksen kanssa samaan kuvaan. Otin mallia vanhoista antiikkihuoneka- luista, katsoin kaksi tutoriaalia isometrisen perspektiivin luomisesta ja loin niiden avulla huoneen huonekaluineen. Väriyksen toteutin suunnitelmani mukaan ja tein pelotta- vuutta lisäämään kiiluvat silmät huoneen keskellä olevalle kallolle sekä täytetylle korpille. Lopputulokseen olin tyytyväinen ja onnistuin mielestäni luomaan yliluonnollisen tunnel- man huoneeseen kirkkain värein.

Lähteet

Anderson Feisner, Edith 2006. Colour: how to use colour in art and design. 2. painos. Lontoo, Iso-Britannia: Laurence King Publishing Ltd.

Anderson Feisner, Edith 2006. Color studies. 2. painos. Lontoo, Iso-Britannia: Fairchild Publications, Inc.

Arnkil, Harald 2007. Värit havaintojen maailmassa. Taideteollinen korkeakoulu.

Eiseman, Leatrice 2006. Color: Messages and meanings, a Pantone color resource. Gloucester, USA: Hand Books Press.

Holtzschue, Linda 2012. Understanding Color: An Introduction for Designers. 4. painos. New Jersey: John Wiley & Sons, Incorporated
Verkkokirja <<https://ebookcentral.proquest.com/lib/metropolia-ebooks/reader.action?docID=661605&ppg=1>> (Luettu 24.2.2017)

Isometrinen projektio n.d. Wikipedia. <https://fi.wikipedia.org/w/index.php?title=Isometrinen_projektio&oldid=12829748> (Luettu 17.4.2018)

Itten, Johannes 1998. Värit taiteessa. 3. painos. Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH.

Kilpeläinen, Tapani 2015. Silmät ilman kasvoja – Kauhu filosofiana. Tampere: Eurooppalaisen filosofian seura ry / niin & näin

Korhonen, Piia 2008. Lasten TV-ohjelmiin liittyvät pelot, painajaisunet ja pelonhallinta. Tampere: Acta Universitatis Tamperensis 1332.

Marks, Isaac M. 2007. Pelko- osa elämää. 2. painos. Espoo: Prometheus kustannus Oy.

Samara, Timothy 2014. Design Elements. 2. painos. Rockport Publishers.
Verkkokirja <<https://ebookcentral.proquest.com/lib/metropolia-ebooks/reader.action?docID=3399949&ppg=88>> (Luettu 22.3.2017)

Sandström, Marita 2010. Psyyke ja aivotoiminta: Neurofysiologinen näkökulma. Helsinki: WSOYpro Oy

Vektorigrafiikka n.d. Itä-Suomen Yliopisto <<https://wiki.uef.fi/display/opkmateriaalit/Vektorigrafiikka>> (Luettu 18.4.2018)

Älykkäiden objektien käyttö 2017. Adobe.com <<https://helpx.adobe.com/fi/photoshop/using/create-smart-objects.html>> (Luettu 18.4.2018)

Kuvalähteet

Kuvio 1: Walt Disney Pictures 1985, Hiidenpata; Walt Disney Pictures 1992, Aladdin; Walt Disney Pictures 2010, Kaksin karkuteillä

Kuvio 2: Oma kuva

Kuvio 3: Oma kuva

Kuvio 4: Oma kuva

Kuvio 5: Walt Disney Pictures 2009, Prinsessa ja sammakko; Walt Disney Pictures 1997, Herkules; Walt Disney Pictures 1989, Pieni merenneito; Walt Disney Pictures 2013, Frozen – huurteinen seikkailu.

Kuvio 6: Walt Disney Pictures 2014, Big Hero 6; Walt Disney Pictures 1999, Tarzan; Walt Disney Pictures 2001, Atlantis – kadonnut kaupunki; Walt Disney Pictures 1996, Notre Damen kellonsoittaja.

Kuvio 7: Walt Disney Pictures 1994, Leijonakuningas; Walt Disney Pictures 1999, Tarzan; Walt Disney Pictures 2003, Karhuveljeni Koda; Walt Disney Pictures 1991, Kaunotar ja hirviö; Walt Disney Pictures 2009, Prinsessa ja sammakko; Walt Disney Pictures 1998, Mulan.

Kuvio 8: Walt Disney Pictures 1967, Viidakkokirja; Walt Disney Pictures 1989, Pieni merenneito; Walt Disney Pictures 1994, Leijonakuningas; Walt Disney Pictures 1999, Tarzan; Walt Disney Pictures 2000, Keisarin uudet kuviot; Walt Disney Pictures 2013, Frozen – huurteinen seikkailu.

Kuvio 9: Oma kuva

Kuvio 10: Walt Disney Pictures 1989, Pieni merenneito; Walt Disney Pictures 1991, Kaunotar ja hirviö; Walt Disney Pictures 1992, Aladdin; Walt Disney Pictures 2009, Prinsessa ja sammakko; Walt Disney Pictures 1959, Prinsessa Ruusunen; Walt Disney Pictures 1985, Hiidenpata.

Kuvio 11, sohva 1 <<https://www.thakehamfurniture.co.uk/productimages/antique-mahogany-settee-19-L.jpg>> (haettu 16.3.)

Kuvio 11, sohva 2 <http://c252289.r89.cf3.rackcdn.com/lg_250153.jpg> (haettu 16.3.)

Kuvio 11, kaappikello <<http://rclocks.com/uploads/3/5/0/5/35057634/3413126.jpg>> (haettu 16.3.)

Kuvio 11, takka <<http://cassyfiano.com/wp-content/uploads/2017/09/How-to-make-your-home-look-antique.png>> (haettu 16.3.)

Kuvio 11, pöytä <<https://www.elisabethjamesantiques.co.uk/stockimages/10ft-Quality-Large-Original-Victorian-antique-Mahogany-Dining-Table-Seat-14-People-58-PFI.jpg>> (haettu 16.3.)

Kuvio 12: Oma kuva

Kuvio 13: Oma kuva

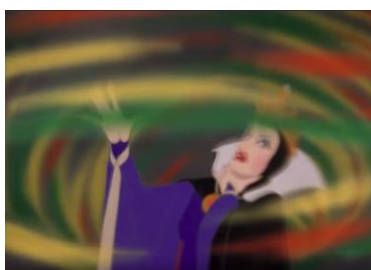
Kuvio 14: Oma kuva

Kuvio 15: Oma kuva

Kuvio 16: Oma kuva

Kuvio 17: Oma kuva

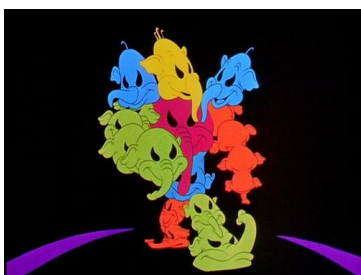
Kuvat pelottavista kohtauksista



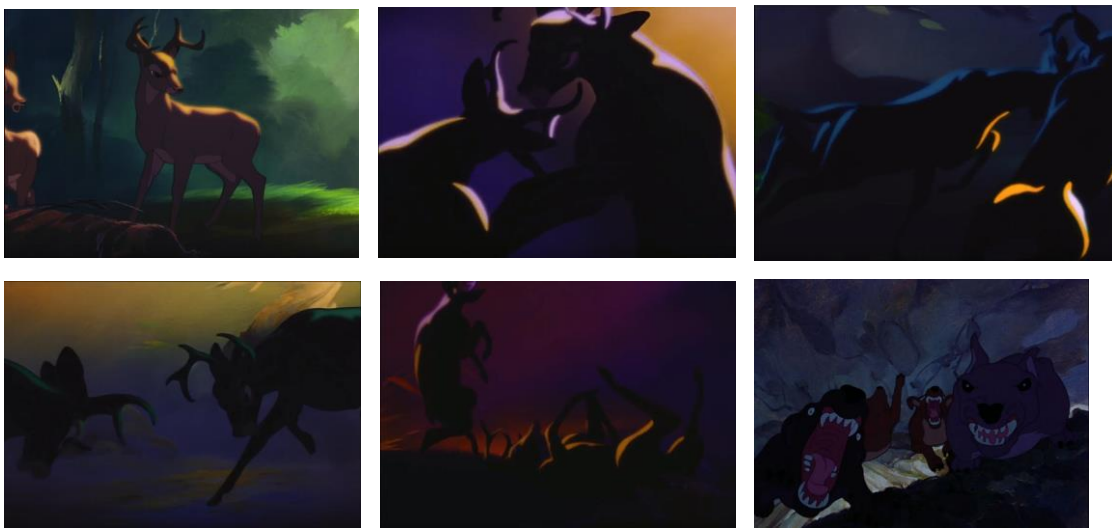
Walt Disney Pictures 1937, Lumikki ja seitsemän kääpiötä



Walt Disney Pictures 1940, Pinocchio



Walt Disney Pictures 1941, Dumbo



Walt Disney Pictures 1942, Bambi



Walt Disney Pictures 1955, Kaunotar ja kulkuri



Walt Disney Pictures 1959, Prinsessa Ruusunen



Walt Disney Pictures 1961, 101 Dalmatialaista; Walt Disney Pictures 1967, Viidakkokirja;
Walt Disney Pictures 1973, Robin Hood



Walt Disney Pictures 1977, Pelastuspartio Bernard ja Bianca



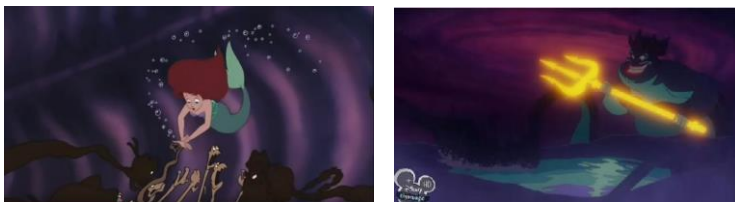
Walt Disney Pictures 1981, Topi ja Tessu



Walt Disney Pictures 1985, Hiidenpata



Walt Disney Pictures 1988, Oliver ja kumppanit



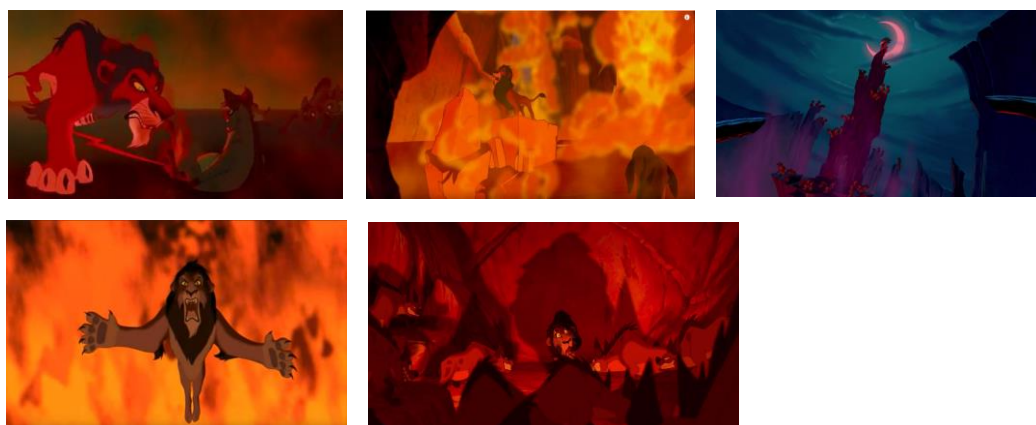
Walt Disney Pictures 1989, Pieni merenneito



Walt Disney Pictures 1991, Kaunotar ja hirviö



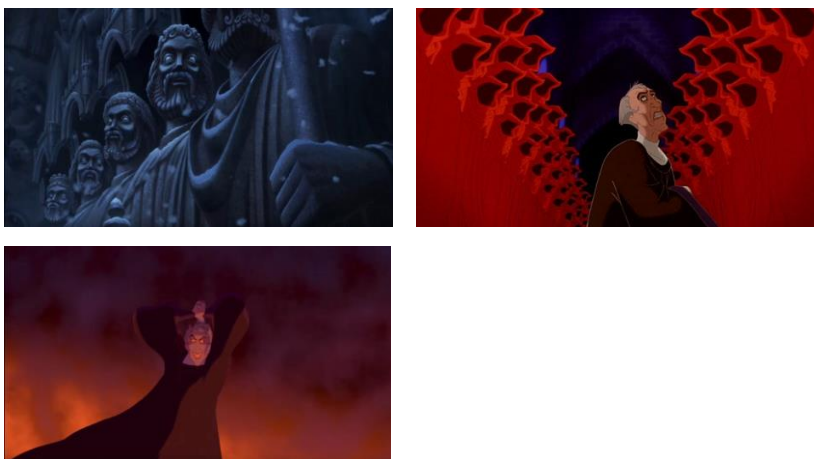
Walt Disney Pictures 1992, Aladdin



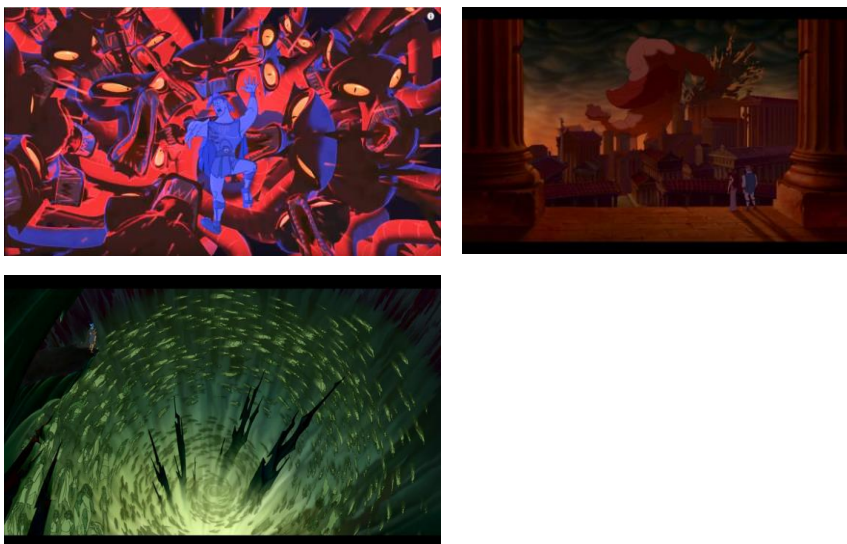
Walt Disney Pictures 1994, Leijonakuningas



Walt Disney Pictures 1995, Pocahontas



Walt Disney Pictures 1996, Notre-Damen kellonsoittaja



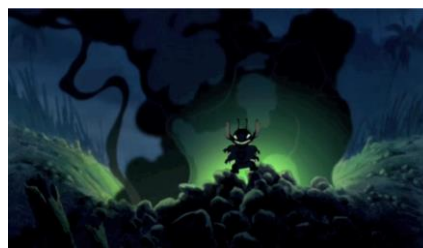
Walt Disney Pictures 1997, Hercules



Walt Disney Pictures 1998, Mulan



Walt Disney Pictures 1999, Tarzan



Walt Disney Pictures 2001, Atlantis – Kadonnut kaupunki; Walt Disney Pictures 2002, Lilo ja Stitch



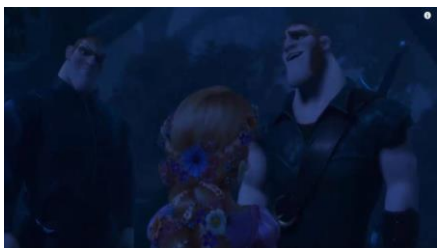
Walt Disney Pictures 2002, Aarreplaneetta



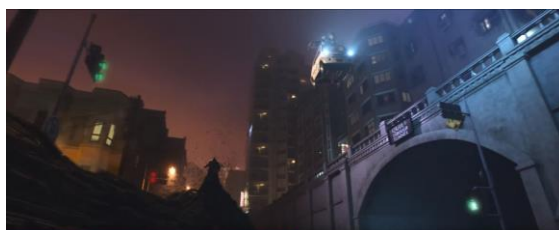
Walt Disney Pictures 2003, Karhuveljeni Koda



Walt Disney Pictures 2009, Prinsessa ja sammakko



Walt Disney Pictures 2010, Kaksin karkuteillä



Walt Disney Pictures 2013, Frozen – hurteinen seikkailu; Walt Disney Pictures 2014, Big Hero 6



Walt Disney Pictures 2016, Zootopia

Väritaulukot

Vuosi	Elokuva / Väri	Harmaalla murrettuja värejä	vastavärit	pajon värejä	tumma kokonaisuus	vahvat kontrastit	heikot kontrastit
1937	Lumikki ja seitsemän kääpiötä	1	1			1	1
1940	Pinocchio	1			1	1	
1941	Dumbo		1	1		1	
1942	Bambi	1	1	1		1	1
1955	Kaunotar ja Kulkuri	1			1	1	1
1959	Prinsessa Ruusunen	1				1	
1961	101 dalmatialaista	1					1
1967	Viidakkokirja	1					1
1973	Robin Hood	1					1
1977	Pelastuspartio Bernard ja Bianca	1			1	1	
1981	Topi ja Tessu	1	1				1
1985	Hiidenpata	1		1		1	
1988	Oliver ja kumppanit					1	
1989	Pieni merenneito	1			1	1	1
1991	Kaunotar ja hirviö	1			1	1	1
1992	Aladdin	1				1	
1994	Leijonakuningas	1	1	1		1	
1995	Pocahontas					1	
1996	Notre Damen kellonsoittaja	1			1	1	
1997	Herkules	1				1	
1998	Mulan	1				1	1
1999	Tarzan	1				1	
2001	Atlantis – Kadonnut kaupunki	1	1			1	
2002	Aarreplaneetta	1				1	
2002	Lilo ja Stitch	1				1	
2003	Karhuveljeni Koda	1					1
2009	Prinsessa ja sammakko					1	
2010	Kaksin karkuteillä	1			1	1	1
2013	Frozen – huurteinen seikkailu		1			1	
2014	Big Hero 6	1	1			1	1
2016	Zootropolis – eläinten kaupunki	1	1		1	1	
		26	9	4	10	25	13

Vuosi	Elokuva / Väri	vihreä	oranssi	punainen	keltainen	Pinkki	sininen	violetti	turkoosi	vaaleanpunainen	harmaa
1937	Lumikki ja seitsemän kääpiötä	2	1	1	2						1
1940	Pinocchio	1					2	2	2		1
1941	Dumbo	1	1		1	1	1	1			
1942	Bambi	1	1	1	1		2	1	1		
1955	Kaunotar ja Kulkuri						1	1			1
1959	Prinsessa Ruusunen	2			1		1	1			
1961	101 dalmatialaista						1			1	1
1967	Viidakkokirja	1									
1973	Robin Hood		1								
1977	Pelastuspartio Bernard ja Bianca	1					1	1			
1981	Topi ja Tessu		1				1				
1985	Hiidenpata	1	1				1	1			
1988	Oliver ja kumppanit		1	1			1				1
1989	Pieni merenneito							2	1		
1991	Kaunotar ja hirviö						1	2	1		
1992	Aladdin			1			1	1			
1994	Leijonakuningas	1	2	2	1		1	1	1		
1995	Pocahontas			1		1	1	1			
1996	Notre Damen kellonsoittaja		1	1		1	2	2			1
1997	Herkules	2	1	1			1	1			
1998	Mulan				1		1				1
1999	Tarzan			1			1				
2001	Atlantis – Kadonnut kaupunki		1				1				
2002	Aarreplaneetta		1		1		1	1			
2002	Lilo ja Stitch	1					1				
2003	Karhuveljeni Koda		1	1	1						
2009	Prinsessa ja sammakko	1				1		2	1		1
2010	Kaksin karkuteillä		1				2				
2013	Frozen – huurteinen seikkailu		1				1	1			1
2014	Big Hero 6		1	1			1	1			
2016	Zootropolis – eläinten kaupunki		1	1			1				
		15	18	13	9	3	26	22	7	1	9

Linkit käytettyihin tutoriaaleihin

Design an Isometric Grid Illustrator Tutorial <<https://youtu.be/j-fm-hmUpwc>> (Katsottu 18.3.2018)

HOW TO MAKE ISOMETRIC CIRCLES IN ILLUSTRATOR
<<https://youtu.be/vft60jdjspM?t=2m22s>> (Katsottu 18.3.2018)