

VÄRIEN KÄYTTÖ SARJAKUVASSA

Karppinen Emma

Opinnäytetyö

Kuvataiteen koulutus
Kuvataiteilija (AMK)

2022

Kuvataiteen koulutus
Kuvataiteilija (AMK)

Tekijä	Emma Karppinen	Vuosi	2022
Ohjaaja(t)	Eija Rajalin		
Työn nimi	Värien käyttö sarjakuvassa		
Sivu- ja liitesivumäärä	34 + 6		

Opinnäytetyössäni tutkin värien käyttöä sarjakuvassa. Tavoitteenani oli oppia lisää värien käytöstä ja tutkia, kuinka niitä voidaan käyttää sarjakuvassa. Apukysymykseni tutkimuksessani oli, miten vaikutan väreillä sarjakuvan tarinan ja tunnelman viestimisessä.

Tutkimusosuudessa tarkastelin värioppia, värien merkityksiä ja tarinan sekä tunnelman vaikutusta sarjakuvan värien valintaan. Tutkimusaineisto koostui omasta sarjakuvasta ja sen luonnosmateriaaleista. Analyysimenetelminä käytin sisälönanalyysia ja semioottista analyysia. Teososuudessa toteutin oman värillisen sarjakuvan, jossa tutkin sopivien värien valintaa ja värien käyttöä osana sarjakuvan tarinankerrontaa. Sarjakuvan luonnosmateriaalit toteutin osittain perinteisesti, mutta valmiin sarjakuvan tein digitaalisesti Adobe Photoshop -kuvankäsittelyohjelmalla.

Sarjakuvassa värejä voidaan käyttää visuaalisen ilmeen luomisessa mutta myös tukena ja tehokeinona tarinankerronnassa. Väreillä on huomattava vaikutus siihen, kuinka jokin asia tulkitaan, joten värejä voidaan käyttää apuna halutun tulkinnan ohjaamisessa. Opin paljon uutta väreistä ja niiden käytöstä sarjakuvassa ja jatkossa pystyn hyödyntämään oppimaani.

Avainsanat
Muita tietoja

Sarjakuva, väri, tarinankerronta, tunnelma
Työhön liittyy sarjakuva

Degree Programme of Visual Arts
Bachelor of Culture and Arts

Author	Emma Karppinen	Year	2022
Supervisor	Eija Rajalin		
Subject of thesis	Use of colors in a comic		
Number of pages	34 + 6		

This thesis explored the use of colors in a comic. My objective was to learn more about the use of colors and study how I can use them in my own comic. A guiding research question was, how do I affect the communication and the mood of a story with colors.

In the study I explored the influence of color theory, the meanings of colors and story and mood related to the choice of colors in comic. The studied materials consisted of my own comic and its design materials. As methods of analysis, I used content analysis and analysis of semiotics. In the practical part of the study, I created my own colored comic where I explored choice of suitable colors and use of colors as a part of comic's storytelling. I created the comic's design materials partly traditionally but the finished comic I made digitally using Adobe Photoshop software.

In comics, colors can be used to create pleasing visual look but also to tell story. Colors have notable effect on how something is interpreted therefore colors can be used to help guide the desired interpretation. I learned a lot about colors and how to use them in comics. In the future I can take advantage of what I have learned.

Key words Comic, color, storytelling, mood
Special remarks The thesis includes a comic

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 VÄRIT SARJAKUVASSA.....	7
2.1 Värioppi.....	7
2.2 Värien merkitykset	11
2.3 Tarina ja tunnelma	12
3 OMAN SARJAKUVAN TYÖSTÄMINEN	16
3.1 Tavoite ja idea	16
3.2 Suunnitelmien tekeminen.....	17
3.3 Sivujen teko	22
3.4 Lopputulos	27
4 POHDINTA	31
LÄHTEET.....	33
LIITTEET	35

1 JOHDANTO

Sarjakuvassa värejä voidaan käyttää persoonallisen jäljen luomiseksi, mutta myös osana sarjakuvan tarinaa. Mustavalkoinen piirrosjälki voi saada väreillä tuokseen uusia merkityksiä, jolloin tarinaan voidaan luoda syvyyttä. Värit voivat osaltaan johdattaa katsetta, luoda tunnelmaa ja vaikuttaa lukukokemukseen. (McCaig 2018.)

Sarjakuva on tarinallinen kuvataiteen muoto, joka on aina kiinnostanut minua. Omassa työskentelyssäni, niin sarjakuvien kanssa kuin kuvituksissakin, olen totunut enemmän mustavalkoiseen ja viivapiirrostyyliseen tekemiseen, jolloin värit ovat jääneet taka-alalle. Olen kuitenkin kiinnostunut värien käytöstä, sillä koen, että niiden käyttö voisi tuoda teoksiini jotain uutta. Tämän takia valitsin opinnäytetyöni aiheeksi värien käytön sarjakuvassa.

Taiteellisena osuutena tulen tekemään sarjakuvan, jonka teen värilliseksi. Sarjakuvan ideoinnit ja luonnokset toteutan osittain perinteisesti, mutta lopullisen sarjakuvan teen digitaalisesti käyttäen Adobe Photoshop -kuvankäsittelyohjelmaa. Tutkimuksessani tavoitteena on oppia värien käytöstä ja hyödyntää niitä omassa sarjakuvassani. Työn tarkoitus on kehittää omaa osaamistani värien käytössä ja kuvataiteen osaamista sarjakuvan teossa.

Opinnäytetyöni tutkimusongelma on, kuinka käytän värejä sarjakuvassa. Apututkimuskysymykseni on, miten vaikutan väreillä sarjakuvan tarinan ja tunnelman viestimisessä. Sarjakuvan teko on aiheena laaja, joten tämän takia rajasin tutkimukseni aiheen värien käyttöön sarjakuvassa. Tutkimukseni on muodoltaan laadullinen tutkimus. Laadullisen eli kvalitatiivisen tutkimuksen tavoitteena on tutkia tutkimuskohteen ominaisuuksien ja merkitysten näkökulmia (Koppa 2021). Tutkimukseni asettuu tähän, sillä lähdän tutkimaan aihetta sen ominaisuuksien, tarkoitusten ja merkitysten kautta.

Etsin aiheesta tietoa eri lähteistä, joiden pohjalta lähdän työstämään omaa sarjakuvaani. Analysoin myös omassa sarjakuvassani värien käyttöä. Analyysimenetelmänä käytän semioottista analyysia ja sisällönanalyysia. Semioottisessa analyysissa pyritään analysoimaan, ymmärtämään ja tulkitsemaan tutkimuskohteen

merkkejä ja merkityksiä (Koppa 2015). Semioottisen analyysin avulla voin tulkita värien eri merkkejä ja merkityksiä. Sisällönanalyysissä tarkastellaan aineistoissa kerrottavia aiheita, asioita ja teemoja (Vuori 2021). Sisällönanalyysillä voin tutkia aineiston sisältöä ja pohtia kuinka se on yhteydessä värien käyttöön.

Aineistot kerään valmiilla ja tuotetuilla dokumenteilla sekä havainnointimenetelmällä. Valmiisiin dokumentteihin lukeutuvat esimerkiksi kirjat, kuvat, asiakirjat, kirjeet ja mediatekstit (Koppa 2014). Muiden taiteilijoiden omat sarjakuvat ovat hyödyllisiä tutkimisaineistoja, sillä niistä saan tietoa, miten värejä on käytetty niissä sarjakuvissa. Lisäksi pystyn näitä tutkimalla oppimaan lisää aiheesta. Opinnäytetyön aikana itse tuotetut dokumentit toimivat tutkimusaineistoina, joita ovat sarjakuva ja sen luonnosmateriaalit. Niistä voin tutkia omaa hallintaani ja osaamistani värien käytössä. Havainnoinnissa saadaan suoraa informaatiota kohteen toiminnasta (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Havainnointia voin hyödyntää oman sarjakuvani ja muiden sarjakuvien analysoimisessa.

2 VÄRIT SARJAKUVASSA

2.1 Värioppi

Värioppi tutkii värien sääntöjä, niiden käsityksiä ja periaatteita (Edwards 2004, 14). Värioppi on laaja aihe, mutta taiteilijan näkökulmasta siitä tarvitsee tietää vain tietyt merkittävät seikat. Värit ohjaavat ihmisen käyttäytymistä, mikä voi toimia apuna taiteilijalla teoksensa halutun näkemyksen löytämisessä katsojalla. (Scott 2017.) Tämän vuoksi en syvenny värioppiin sen enempää. Kuitenkin ymmärtämällä väriopin peruskaavat voin hyödyntää sitä sarjakuvan värien valitsemisessa.

Värioppi on saanut lähtönsä Isaac Newtonin luomasta väriympyrästä 1600-luvulla. Newtonin jälkeen monet maineikkaat väriteoreetikot ovat luoneet väriteorioita Newtonin väriympyrän pohjalta. (Edwards 2004, 15–16.) Tässä luvussa käsittelem värioppia sen yleisellä tasolla pohjautuen Newtonin luomaan väriympyrään.

Värioppiin liittyy väriympyrä, johon on kerätty värien kirjo (Kuvio 1). Se on hyödyllinen työkalu, jolla havainnollistetaan, mitä tapahtuu värejä sekoittaessa. (Scott 2018a.) Väreillä on ominaisuuksia, jotka vaikuttavat värin olemukseen. Näitä ovat muun muassa sävy, kylläisyys ja valööri. Sävy on väri, joka sijaitsee väriympyrässä. Kylläisyys osoittaa, kuinka puhdas väri on. Esimerkiksi värin kylläisyyttä voi vähentää lisäämällä harmaata, jolloin väristä tulee sameampi. Valööri mittaa, kuinka vaalea tai tumma väri on, mitä katsotaan asteikolla mustasta valkoiseen. (Scott 2017.)

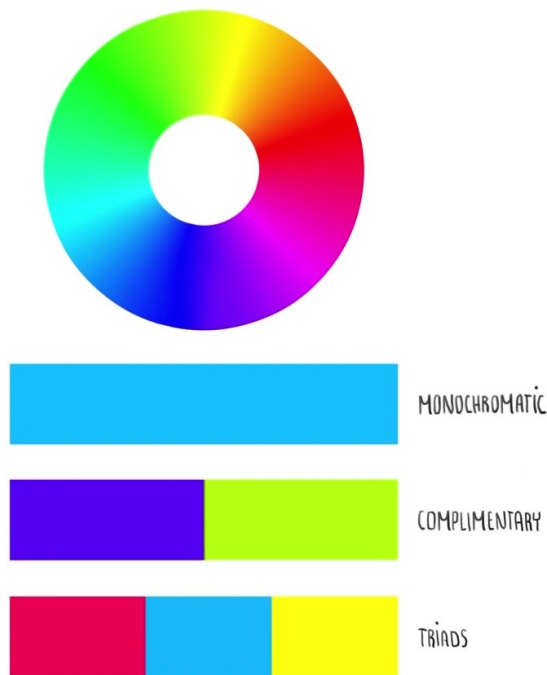


Kuvio 1. Väriympyrä (Scott 2018a)

Värit voidaan myös luokitella kylmään ja lämpimään väriin, johon muun muassa kylläisyys vaikuttaa. Värin lämpötila vaikuttaa huomattavasti sommitteluun. Esimerkiksi lämpimät värit ovat yleensä huomiota herättäviä värejä, kun taas kylmät värit toimivat enemmän huomaamattomina. (Brunet 2021.) Yksinkertaisuudessaan värit voidaan jakaa lämpötiloihin jakamalla väriympyrä kahtia, jolloin punaisen, oranssin ja keltaisen sävyt luokitellaan lämpimiin väreihin ja siniset sekä vihreät sävyt luokitellaan kylmiin väreihin. Kuitenkin jokainen väriympyrän väri voi omaksua lämpimän tai kylmän lämpötilan. (Scott 2018b.)

Brunet (2021) mainitsee väriyhdistelmistä, jotka ovat harmonisia keskenään. Näitä väriyhdistelmiä kutsutaan väriharmonioiksi, joilla pystytään tuomaan teokseen erilaisia tuntemuksia tai niillä voidaan korostaa teoksen elementtejä. Brunet tuo esiin kolme tunnetuinta väriharmoniaa (Kuvio 2), joista ensimmäinen on yksiväriharmonia. Tässä väriharmoniaassa käytetään yhtä sävyä, jossa värin kylläisyys ja valööri voivat vaihdella. Tämän värin lisäksi voidaan yhdistää toinen korostava väri, jota käytetään pienessä määrin. Toinen esiin tuotu väriharmonia on vastaväriharmonia. Vastaväriharmoniaassa vastakkain olevat värit valitaan väriympyrästä, jolloin kumpikin väri tuo esiin toista. Kolmas Brunetin esiin tuoma väriharmonia on kolmisointu, jossa kolme väriä valitaan väriympyrästä tasaisin välimatkoin toisistaan. Brunet huomauttaa jokaisessa väriharmoniaassa olennaista olevan johtavan värin valitseminen, sillä muuten teos voi tuntua sekavalta. Johtava väri toimii huomion keskipisteenä ja muut värit sen tukena. Hän kertoo,

että johtavaksi väriksi sopii yleensä eloisin ja kirkkain väri, sillä ne herättävät eniten huomiota.



Kuvio 2. Väriharmoniat – järjestys ylhäältä alas: yksiväriharmonia, vastaväriharmonia ja kolmisointu (Brunet 2021)

Edellä mainittuihin väriharmonioihin voidaan vielä lisätä katkaistu vastaväriharmonia ja lähiväriharmonia, jotka kuuluvat myös tunnetuimpiin väriharmonioihin. Katkaistu vastaväriharmonia on muunnos vastaväriharmoniasta, jossa hallitsevan värin lisäksi väriympyrän vastakkaiselta puolelta on valittu kaksi lähiväriä (Kuvio 3). Tämän väriharmonian värimaailma on helpompi tasapainottaa kuin vastaväriharmonian. (Scott 2017.)



Kuvio 3. Katkaistu vastaväriharmonia (Scott 2017)

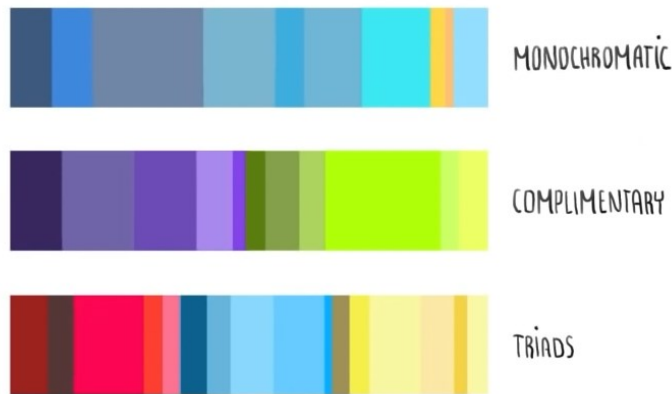
Lähiväriharmonia (Kuvio 4) käyttää väriympyrässä vierekkäin olevia värejä. Tämä väriharmonia on rauhallinen ja luo tasapainoista tunnelmaa. Värit kannattaa jakaa rooleiltaan kolmeen osaan, joista yksi on johtava väri, toinen on toissijainen väri ja kolmas on korostava väri. (Scott 2017.)



Kuvio 4. Lähiväriharmonia (Scott 2017)

Väriharmonioissa käytetään tietty määrä valittuja värejä, mutta jokaisesta väriharmoniaasta voidaan luoda väripaletteja ottamalla näistä väreistä eri kylläisyyden ja valöörin asteita (Kuvio 5). Joissain tapauksissa liian tarkka värin raja-
aus voi tuntua teoksessa kömpelöltä, joten väriharmoniaa voidaan tällä tavalla täydentää. Esimerkiksi yksiväriharmoniaassa ei tarvitse tyytyä käyttämään vain tietynlaista sinistä, vaan sen lisäksi voidaan valita vaaleampia, tummempia ja kylläisyydeltään erilaisia sinisiä sekä toinen korostava väri. Näistä syntyy väripaletti teokseen.

Tämä pätee jokaiseen väriharmoniaan, jolloin jokaisesta väripaletista saadaan kiinnostava kokonaisuus. Kun väriharmonian johtava väri on valittu, muut värit voidaan muuttaa kylläisyydeltään ja valööreiltään haaleammiksi, jolloin nämä värit tuovat enemmän esiin johtavaa väriä. (Brunet 2021.)



Kuvio 5. Väriharmonioista tehdyt väripaletit (Brunet 2021)

2.2 Värien merkitykset

On osoitettu, että tiettyjä väriopin osia voidaan käyttää hyödyksi tiettyjen tunteiden nostamisessa katsojassa. Väriyhdistelmillä ja -malleilla voidaan määrittää, onko teos tunnemaailmaltaan esimerkiksi enemmän aggressiivinen vai lempeä. (Scott 2017.) Pitämällä nämä mielessä teosta työstäessä voi tekoprosessi helpottua. Myös itse tekemisessä osaa ajatella päätösten tekoa, kun tietää, mihin suuntaan värit voivat teoksen tunnelmaa viedä.

Värillä on voimakas vaikutus siihen, kuinka asiat nähdään ja koetaan. Värit herättävät tietynlaisia yhteisiä tunteita, joilla voidaan ohjata katsojan tulkinta haluttuihin suuntiin teoksessa. Punainen väri yhdistetään yleisesti intohimoon, rakkautteen, vihaan ja vaaraan. Sininen väri viestii luottamusta, turvallisuutta ja hengellisyttä. Keltainen väri puolestaan herättää energian, valon ja toivon miellelyhtymiä. (Scott 2017.)

Kylmät ja lämpimät värit mielletään erilaisiin tuntemuksiin. Punainen, oranssi, keltainen ja näiden eri muunnokset lukeutuvat lämpimiin väreihin. Nämä värit yleisesti viestivät energiaa, intohimoa ja positiivisuutta, sillä nämä värit voidaan liittää luonteeltaan usein positiivisiin luonnonilmiöihin kuten auringonlaskuun. Kylmiin

väreihin kuuluvat sininen, vihreä ja violetti, jotka ovat lämpimiä värejä hillitympiä ja siten viestivät rauhallisuutta ja rentoutuneisuutta mutta toisinaan myös varautuneisuutta. (Chapman 2021.)

Teoksen värien valinnassa kehoitetaan pohtimaan, mikä on teoksen ydinajatus, tarkoitus tai millä tavalla se halutaan tulkita. Esimerkkinä tähän on tuotu esiin, että jos tilausteoksen pyydetään kuvaavan hymyilyä, teosta ei lähdetä tekemään harmaan sävyillä. Sen sijaan teoksen väreihin valitaan iloisempia värejä kuten keltaista. (Fleck 2020.) Jos teoksen halutaan viestivän intohimoa tai aggressiivisuutta, punaiset ja muut lämpimät värit ovat oivallisia siihen. Jos taas teokseen halutaan rauhoittavaa olemusta, siniset ja vihreät värit ovat sopiva valinta. (Scott 2017.)

2.3 Tarina ja tunnelma

Värit toimivat huomattavana tehokeinona visuaalisessa tarinankerronnassa. Sarjakuvan parissa työskenneltäessä tarinankerronta on keskeinen elementti. Mustavalkoinen piirustusjälki pystyy tuomaan hyvin itsensä viestittävää tarinaa sarjakuvassa, mutta väreillä voidaan luoda sarjakuvan tarinaan ja asetelmaan lisää syvyyttä. Väri pystyy laajentamaan sarjakuvan ilmettä ja tapahtumasarjaa suuremmaksi maailmaksi. (McCaig 2018.)

McCaigin (2018) mukaan sarjakuvaa työstäessä on kannattavaa miettiä, mitä lisää värit voivat tuoda teokseen. Hän kertoo, kuinka värit pystyvät välittämään muun muassa tunnelmaa, päivän aikaa, kohtauksen vaihtumista, kuvan tasoja ja syväterävyyttä. Värien lisäämisellä pystytään työskentelemään myös nopeammin, sillä värillä voi kertoa asiasta, jota ei tarvitse välttämättä piirtää muuten yksityiskohtaisesti. Tähän esimerkkinä hän tuo auringonnousun kuvassa, joka pystytään ymmärtämään pelkän keltaisen taustavärien ja sinisten varjojen avulla (Kuva 1).



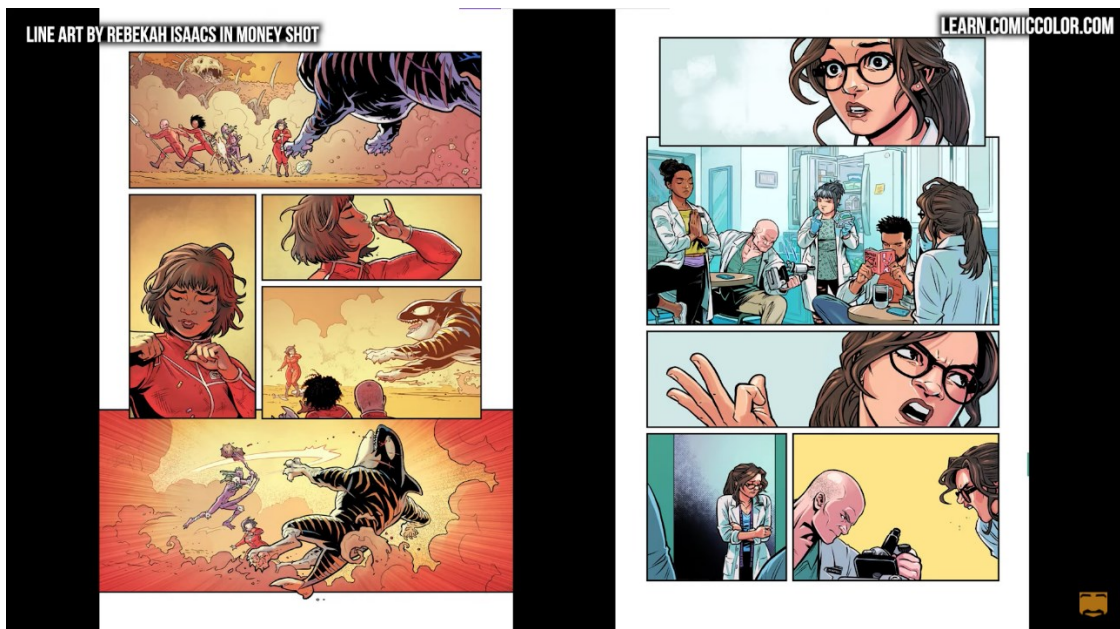
Kuva 1. Sarjakuvaruutu värillä luodusta auringonnoususta (McCaig 2018)

Vaikkakin värityksellä voi tuoda sarjakuvaan yksityiskohtia piirtämisen sijaan, suuri värien yksityiskohtaisuus ja realistisuus voi tehdä sarjakuvan lukukokemuksesta raskaan. Yksinkertaisempi väritys tuo sarjakuvan lukemiseen nopeutta, sillä lukija täydentää mielessään tyhjät kohdat. Molemmissa tekniikoissa on puolensa, ja riippuu sarjakuvan luonteesta ja kohtauksesta, millainen värityksen yksityiskohtaisuus on sopiva. Suurien yksityiskohtien keskellä väreillä voidaan myös ohjata huomio tarkoitettuun suuntaan. Väreillä voidaan luoda varjoviivoja, värikuvioita ja muita vastaavia johdattamaan lukijan katse oikeaan suuntaan. (McCaig 2018.)

Tarinan tunnelmaa voidaan tuoda esiin värivalinnoilla, jotka samalla voivat kertoa lukijalle tarinan ympäröivästä maailmasta. Esimerkiksi punainen väri voi viestiä vaarasta, ja oranssi tai vihreä voivat vihjata myrkyllisistä kemikaaleista ilmassa. Samalla kun värit kietovat tarinaa ja miljöötä yhteen sekä kertovat, mitä paneelin ulkopuolella tapahtuu, ne voivat erottaa kohtaukset toisistaan. (McCaig 2018.)

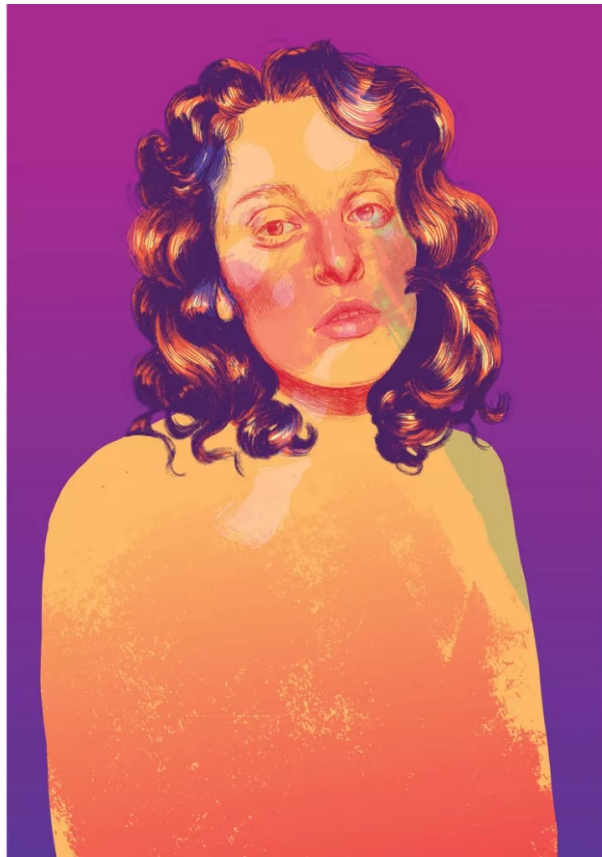
Sarjakuvaa värittäessä kerrotaan otettavan huomioon muutamia seikkoja, jotka vaikuttavat niin lukukokemukseen kuin tarinan tukemiseen. Kun väritys aloitetaan, jokaisen sarjakuvaruudun kohdalla kannattaa pysähtyä miettimään, mikä on tärkein asia siinä ruudussa. Yleensä tämä on hahmojen ja ympäristön erottamista toisistaan tai muun vastaavan. Jos ruudun tärkein asia on hahmot, pyritään värittäessä pitämään ympäristön värit hillitympinä, jolloin hahmot korostuvat. Vähemmän tärkeimmissä elementeissä voi hyödyntää kylmiä värejä, jotka luonteeltaan ovat vähemmän huomiota herättäviä. Elementtiin, mihin huomio halutaan johdattaa, voi hyödyntää huomiota herättäviä lämpimiä ja kirkkaita värejä. (Russell 2018.)

Russell (2021) kertoo, kuinka tarinan sijainnit vaikuttavat kohtauksen värimaailmaan. Asettamalla jokaiseen sijaintiin oman värimaailman helpottaa se niiden erottamista ja lukija ymmärtää sijaintien vaihtumisen. Hän tuo myös esiin sen, kuinka kohtauksen tunnelma vaikuttaa värimaailman sävyyn (Kuva 2). Kohtauksen ollessa toimintaa täynnä kontrastit ja eri kylläisyyksien, sävyjen ja valöörin asteet toimivat tunnelman tukemisessa. Rauhallisessa kohtauksessa taas vähempi kontrasti erottaa sen toimintatäyteisestä kohtauksesta.



Kuva 2. Esimerkki sarjakuvan kohtausten tunnelman viestimisestä väreillä: vasemmalla toimintatäyteinen kohtaus ja oikealla rauhallinen kohtaus (Russell 2021)

On esitetty myös, että värien ei tarvitse olla realistisen sävyisiä, jotta kuvaa pystytään ymmärtämään (Kuva 3). Realistiset värit voivat toisinaan tehdä kuvituksesta tylsän oloisia, jolloin niiden korvaaminen kokeilevilla ja erikoisilla väreillä voi saada kuvituksesta mielenkiintoisemman niin kauan kun sävy ja muoto ovat yhdenmukaisia. (Mason 2020.) Värit syntyvät valosta, joten valon vaihtelu vaikuttaa siihen, kuinka värit nähdään. Esimerkiksi aamun keltainen auringonvalo heijastaa punaiseen siten, että punainen väri näyttää enemmän oranssilta. Taas illan sinertävä auringonvalo saa punaisen näyttämään purppuranväriseltä. Kuitenkaan aivot eivät huomaa tätä muutosta, joten punainen väri tullaan näkemään samanvärisenä koko päivän ajan. (Edwards 2004, 10.) Tätä pystyy soveltamaan sarjakuvan väritykseen, kun halutaan viestiä väreillä eri päivänajoja, mutta värien halutaan olevan suhteellisen ymmärrettävissä ja mielenkiintoisia.



Kuva 3. Esimerkki kuvituksesta, jossa on käytetty epärealistisia värivalintoja mielenkiinnon nostattamiseksi (Mason 2020)

3 OMAN SARJAKUVAN TYÖSTÄMINEN

3.1 Tavoite ja idea

Opinnäytetyöni tutkimusongelma on, kuinka käytän värejä sarjakuvassa. Tämän lisäksi tutkin, kuinka värejä voi käyttää osana sarjakuvan tarinankerrontaa ja tunnelman luomista. Taiteellisessa osiossa toteutan värillisen sarjakuvan, missä tutkin, kuinka värit voidaan valita sarjakuvaan ja kuinka niitä voidaan käyttää siinä. Pyrin yhdistämään värit tueksi tarinaan. Värien käytössä keskityn niiden merkityksiin, tunnelmaan ja siihen, kuinka ne asettuvat kohtaukseen. Myös sommittelu on pienessä osassa mukana tutkimusta. Värien hallinnalla voin luoda erilaisia tapoja toteuttaa sarjakuvaa ja myös tuoda siihen erilaista visuaalista mielenkiintoa, joka toteutustavaltaan ja ulkonäöltään eroaa mustavalkoisesta taidetyylistä.

Koska keskityn sarjakuvassa sen värimaailmaan, halusin sarjakuvan olevan sopivan mittainen tähän prosessiin. Tarinaa suunnitellessa en lähtenyt ideoimaan monimutkaista tarinaa, jotta projektista ei tulisi liian suuri. Ideoin pientä tarinaa, jossa kuitenkin on mielenkiintoa.

Ennen käsikirjoituksen tekoa olin päättänyt, että teen sarjakuvasta noin 3–5 sivun mittaisen. Lopullisen idean ja käsikirjoituksen teon jälkeen sarjakuvan mitasta tuli kuusi sivua. Tämä on sopiva mitta siihen, että teoksesta ei paisu liian pitkä sarjakuvan teon puolesta, vaikka sivuja tuli yksi lisää.

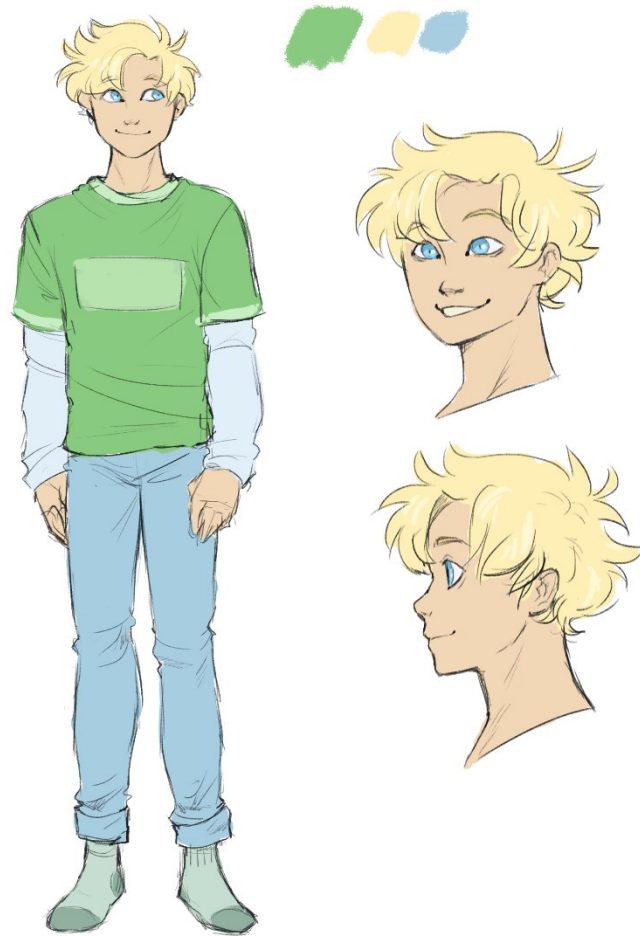
Tarina kertoo pojasta ja työstä, jotka pelaavat kotonaan sohvalla videopeliä. Videopeli on heille vaikea ja he epäonnistuvat sen läpipääsyssä moneen kertaan. Häviö saa heidät molemmat äänekkääseen surkuun, joka kuuluu viereisiin huoneisiin asti. Ääni ärsyttää viereisessä huoneessa olevan naisen, joka tulee pelaajien luokse äreän näköisenä. Pelaajat luulevat suuttaneensa naisen heidän mellullaan, mutta hän istuutuukin heidän viereen sohvalle ja alkaa pelaamaan peliä niin voitonhaluisella raivolla, että hän pääsee sen läpi hetkessä. Pelaajat katsovat ihailen naista, joka on ylpeä suorituksestaan, minkä jälkeen kaikki jäävät pelaamaan yhdessä peliä. Tarina on yksinkertainen, mutta siinä on sopivasti erilaisia kohtauksia, jotka tarinallisesti ja tunnelmallisesti voi kuvata väreillä eri tavoin.

3.2 Suunnitelmien tekeminen

Tarinaa rakentaessa lähdin miettimään hahmojen värejä. Tarinan kolme hahmoa ovat luonteiltaan erilaisia, joten lähdin miettimään sen kautta heille väripaletteja, jotka kuvaisivat näitä hahmoja. Tarina keskittyy paljon näihin hahmoihin ja heidän välisiin vuorovaikutuksiin, joten halusin tuoda hahmoja esiin myös värien kautta. Väripalettia voin hyödyntää hahmojen suunnittelussa. En käsittele hahmosuunnittelua sen enempää, mutta hahmojen värit tukevat tarinankerrontaa sarjakuvassa tuomalla hahmon olemusta esiin. Värien valinnan ja hahmojen luonteiden pohjalta piirsin hahmoista suunnitelmat Adobe Photoshop -kuvankäsittelyohjelmalla.

Sisällön analyysin avulla tarkastelin hahmojen luonteita ja heidän käytöstänsä tarinassa. Luonteiden tarkastelun jälkeen tutkin hahmoissa ilmeneviä merkityksiä ja sitä, kuinka niitä voisi yhdistää väreihin. Siinä käytin hyväksi semioottista analyysia, jolla sain selville värien merkkejä ja merkityksiä.

Sohvalla istuvat kaksi hahmoa aloittavat tarinan. Toinen heistä on rauhallinen poika ja toinen on napakka tyttö. Poika on lempeä ja ystävällinen, mutta sinnikäs jatkamaan vastoinkäymisistä huolimatta (Kuva 4). Pojan luonteen pohjalta suunnittelin hänen värinsä olevan vihreä, sillä vihreä viestii muun muassa toivoa ja yhdistetään useasti rauhaan (van Braam 2021a). Tämä osuu hyvin hahmon luonteeseen. Yhdistin tähän hahmoon myös värin keltainen, sillä keltainen väri viestii iloa ja älykkyyttä mutta myös energiaa (van Braam 2021b). Keltaisella värillä pyrin tuomaan hahmoon positiivisuutta. Värit loin pehmeän oloisiksi ja haalean kirkkaiksi, jotta hahmon lempeä sävy korostuisi.



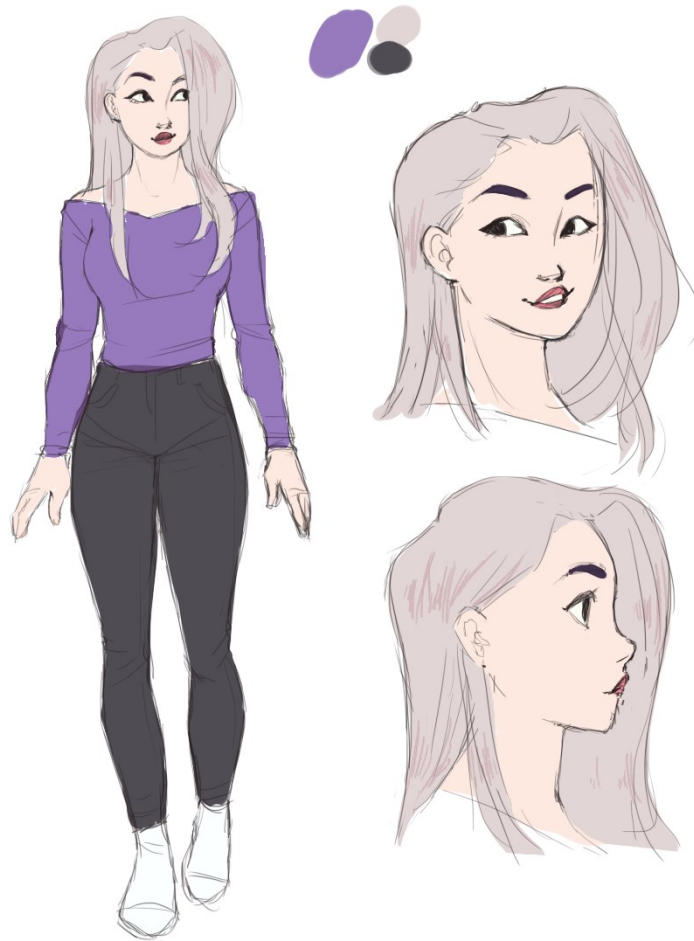
Kuva 4. Hahmosuunnitelma pojasta

Tyttö on suorasanainen ja itsevarma (Kuva 5). Olemukseltaan hän on rohkea ja pitää toisten kiusoittelusta, mutta hän ei kuitenkaan ole ilkeä. Tytön pohjalta valitsin hänelle väriksi punaisen. Punainen väri merkitsee muun muassa voimaa, intohimoa ja jännitystä (van Braam 2021c). Tämä tuntui sopivalta tälle hahmolle, mutta käytän sitä hänellä maltillisesti, ettei hahmosta tule liian aggressiivisen oloinen. Tytön väripalettiin suunnittelin enemmän tummempia värejä kirkkailla kohdilla tuomaan hänen olemukseensa hieman ronskimpaa tuntua. Punainen väri korostuu hahmon paidassa ja hiuksissa, joiden tueksi yhdistin keltaisen viivan paitaan luomaan sähkökkää ja leikkimielistä olemusta.



Kuva 5. Hahmosuunnitelma tytöstä

Kolmas hahmo on nainen, joka on hieman mysteerinen ja arvokkuutta edustava (Kuva 6). Hän on kunnianhimoinen ja haluaa osoittaa olevansa taidokas vaikkakin ensivaikutus tästä hahmosta on erilainen. Hahmo tulee tarinaan voimakkaan tuntuksena ja arvovaltaa haalivana. Tästä johtuen valitsin tälle hahmolle väriksi violetin, joka viestii muun muassa mystisyyttä, voimaa ja jaloutta (van Braam 2020). Haaleilla väreillä pyrin tuomaan hienostunutta tuntua hahmoon.



Kuva 6. Hahmosuunnitelma naisesta

Hahmopiirroksia tehdessä pojan ja naisen suunnitelmat syntyivät melko luonnostaan, mutta hankaluuksia tuli vastaan tytön suunnittelussa. Minulla oli idea hahmosta, mutta tämän tuominen piirrokseen tuntui haastavalta. Haasteita toi erityisesti värien valitseminen, sillä kokeilemani väri vaihtoehdot eivät sopineet mielestäni yhteen. Tiesin kuitenkin, että halusin sisällyttää hahmoon niin energisyyttä ja lapsenomaisuutta kuin myös punaista väriä. Ensimmäisenä lähdin kokeilemaan vaaleita ja kirkkaita värejä, mutta ne eivät sopineet hahmon olemukseen. Tämän lisäksi kahden muun hahmon väripaletit ovat haaleita, joten halusin tytön väripalettiin tähän sopivasti kontrastia. Monien kokeilujen jälkeen sain valittua sopivat värit tummempien sävyjen puolelta. Itse sarjakuvan sivuja työstäessä värit muuttivat hiukan, mutta alkuperäinen idea säilyi.

Hahmojen suunnittelun jälkeen siirryin ideoimaan tarinan tapahtumiin värejä, jotka sopisivat niihin myös tarinallisuuden kannalta. Värien ideoimiseen käytin

hyödyksi samaa tekniikkaa sisällön analyysia ja semioottista analyysia hyödyntäen, mitä olin käyttänyt hahmojen suunnittelussa. Tarinan tapahtumat sijoittuvat olohuoneeseen, jossa pelataan videopeliä. Päivän- ja vuodenaikaa tarinassa ei mainita, mutta olen ajatellut tarinan ajan olevan iltapäivä kesällä. Päivän valoa siis on, mutta ei niin runsaasti kuin keskipäivällä. Tarinan alkuun lähdin suunnittelemaan keltaisen, punaisen ja violetin sävyjen väripalettia, joka sopisi iltapäivän tunnelmaan. Koska tarina ei kuitenkaan sijoitu iltaan, värit olisivat enemmän lämpimän oloisia kuin kylmiä. Kohtauksen värit olisivat positiivisen oloisia, sillä tarinan hahmoilla on kohtauksessa hauskaa.

Kun nainen astuu tarinan kuvioon, suunnittelin tarinan värien muuttuvan enemmän vakavan oloiseksi. Kohtaus on mysteerinen ja hieman varautunut, sillä naisen odotetaan olevan ärsyyntynyt. Kohtauksessa ei ole kuitenkaan tarkoitus luoda kauhun tunnetta, joten värien kannalta en suunnitellut niiden olevan kovin synkkiä. Kohtauksen värimaailmaksi suunnittelin violettia ja jonkin verran punaisen sävyjä.

Tarina jatkuu vauhdikkaalla tunnelmalla, kun nainen alkaa hurjan lailla pelata peliä. Kohtaus on myös luonteeltaan koominen, joten työstin siihen kirkkaita värejä. Sopiva värimaailma kohtaukseen koostuisi keltaisen sävyistä, joka tuo energistä tunnelmaa. Tarinan loppupuolella tunnelma laantuu, mutta pysyy positiivisena. Värit valitsin tarinan loppuun hillitympinä, mutta edelleen kirkkaina, jolloin värit säilyttävät iloisen tunnelman.

Sarjakuvan yleiseen värimaailmaan suunnittelin käytettäväksi suhteellisen realistisia värejä, mutta kiinnostavia värivalintoja käyttäen. Esimerkiksi ympäristöjen ja hahmojen värityksen suunnittelussa otin huomioon myös kohtauksen luonteen. Tarinan alussa kaksi hahmoa pelaa videopeliä television ruudun äärellä, joten kohtauksen sinertävä ruudunvalo ja auringonlaskun lämmin tunnelma näkyvät myös muuallakin. Hahmojen värimaailma saa jonkin verran sinertävää ja punaisen kellertävää sävyä, jolloin ne asettuvat paremmin ympäristöönsä. Halusin kokeilla tuoda sarjakuvaan erilaisia ja kiinnostavia värivalintoja, joten tämä mielessä suunnittelin sivujen värimaailmaan realististen oloisten värien lisäksi myös erilaisia kokeilevia värejä. Sen avulla halusin tehdä sarjakuvasta myös visuaalisesti miellyttävän näköisen.

3.3 Sivujen teko

Idean hahmottamisen ja käsikirjoituksen jälkeen lähdin luonnostelevaan sivujen rakennetta. Ensimmäiseksi piirsin sivuista pienet luonnokset yhtenäiselle paperille, jossa pystyin suunnittelemaan sivujen rakennetta ja kuinka ne toimivat keskenään. Näissä pienissä luonnoksissa ei ollut tarkoitus piirtää sivun tapahtumat tarkasti, vaan erittäin karkeasti luonnostella, kuinka sivun voisi lähteä rakentamaan. Tämä vaihe auttoi itseäni hahmottamaan, mitä missäkin sivussa on ja kuinka asettelen ruudut. Karkeiden luonnosten jälkeen lähdin digitaalisesti luonnostelevaan sivuja ja piirtämään niitä puhtaaksi Photoshopissa.

Kun sain sivut piirrettyä valmiiksi, aloitin niiden värityksen. Värityksen teossa jatkoin Photoshopin käyttämistä. Ensimmäiseksi lähdin luonnosmaisesti värittämään sivuja, joissa kokeilin, millaiset värit toimisivat kohtauksissa ja keskenään. Varsinkin hahmoja värittäessä minua helpotti tehdyt hahmosuunnittelut, sillä olin niissä jo valinnut värit hahmoille. Tästä syystä sivuja värittäessä minun ei tarvinnut pohtia hahmojen värejä niin paljon. Myös valmiiksi mietityt värimaailmat sivuille auttoivat värien hahmottamisessa.

Ensimmäiseen sivuun lähdin hakemaan värejä keltaisen, oranssin ja violetin sävyistä (Kuva 7). Käytin kuitenkin melko realistisia värejä ja väriluonnoksia tehdesäni huomasin, että värit tuntuivat latteilta ja ne eivät meinanneet sopia yhteen. Kokeilin monia eri väriyhdistelmiä. Lopuksi sain valittua sopivia pohjavärejä, joihin lisäsin väritehosteen luomalla uuden tason, maalaamalla tason violetin värillä ja muutin tason tyypiksi ”sulauttava”. Laskin tason peittävyuden alhaiseksi, jolloin paneelit saivat haalean violetin sävyn. Tämä myös muutti muut värit sopivamman sävyiseksi keskenään. Ero ei ole suuri, mutta esimerkiksi toiminto muutti ensimmäisen ruudun värit harmahtavasta enemmän eloisaan sävyyn.

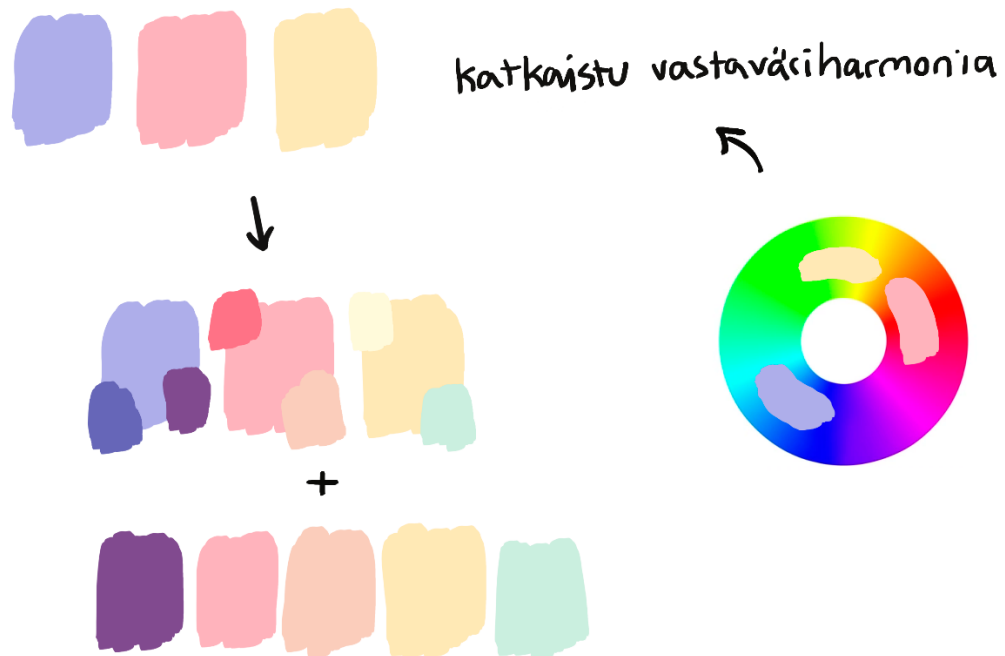


Kuva 7. Sarjakuvan ensimmäisen sivun värien luonnostelu

Mielessäni pidin, että halusin tarinan ajan olevan iltapäivä kesällä ja tunnelman olevan lämmin ja lempeä. Lähtökohdaksi valitsin punertavia, lämpimiä ja haaleita värejä. Värejä rakentaessa lisäsin sekaan hieman viileitä sinisen ja violetin värejä, jotka korostaisivat lämmintä värimaailmaa ja tuovat vaihtelevuutta väreihin. Vaikka lisäsinkin viileitä väritehosteita, värimaailmasta tuli silti enemmän lämpimän oloinen.

Muiden sivujen värittämisessä haasteeksi osoittautui, kuinka saan pidettyä värimaailman yhtenäisenä mutta kuitenkin jatkettua väritystä mielenkiintoisesti. Myös värien valinta hankaloitui tästä syystä. Seuraavan sivun kohtauksissa keskitytään paljon hahmoihin, jolloin värit pysyvät melko samanlaisina. Aiemmin pohtimistani

väreistä ja sivujen sävyistä kokosin itselleni väripaletin käytettäväksi sarjakuvassa, jossa lähdin ideoimaan värejä ajattelemieni päävärien ympärille (Kuva 8).

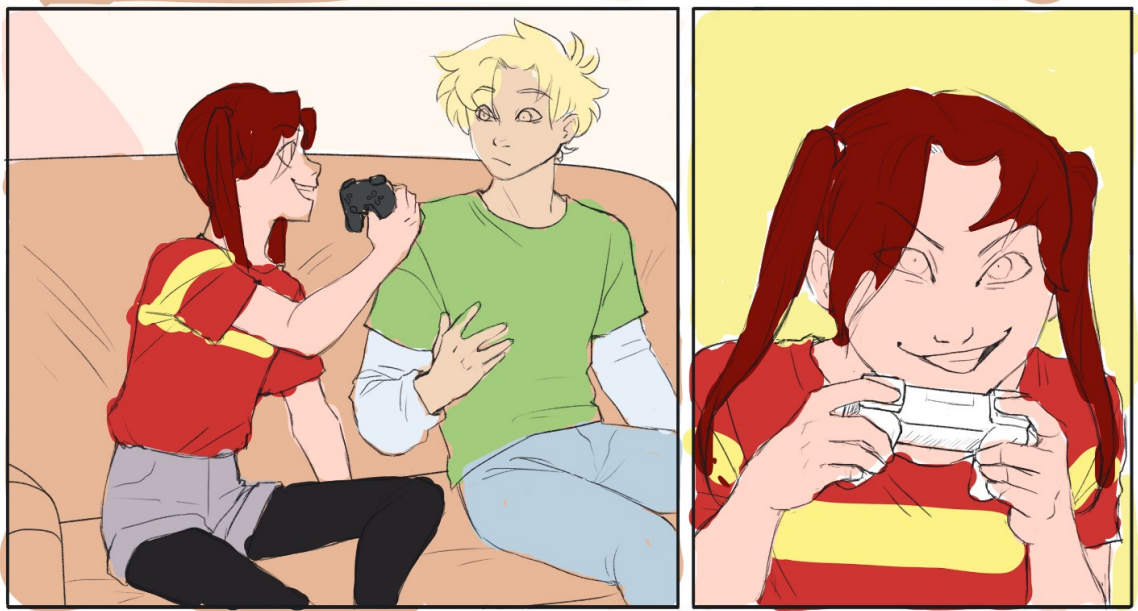


Kuva 8. Väripaletti omalle sarjakuvalle

Alustavasti suunnitellut värit antoivat suuntaa väripaletin kokoamiseen, jotka ovat violetti, punainen ja keltainen. Ajattelemani värit sopivat katkaistuun vastaväriharmoniaan. Värit valitsin haaleiksi pastellin sävyiksi, jotka vastasivat eniten ajattelemani pehmeää iltapäivän aikaa ja sarjakuvan yleistä värimaailmaa. Värit viittasivat merkityksiltään myös iltapäivän auringonlaskuun. Näistä väreistä punainen valikoitui johtavaksi väriksi. Tästä väriharmoniasta laajensin sarjakuvalla väripaletin lisäten muita siihen sointuvia värejä.

Muiden sivujen väritysten luonnostelussa käytin apuna luomaani väripalettia ja suunnitelmia. Hahmosuunnitelmista otin värit hahmoille ja ympäristöihin värit otin luomastani sarjakuvan väripaletista. Karkeiden värien sijoitteluiden jälkeen muunsin esimerkiksi hahmojen värejä sointumaan samoihin sävyihin muiden värien kanssa, jotta hahmot asettuisivat ympäristöihinsä paremmin. Väritysluonnoksissa kuitenkin hahmot ja ympäristöt pysyivät väreiltään entisenään säädöistä huolimatta.

Ruutujen väritysten vaihtelevuudeksi tein osan ruutujen taustoista eriväriset riip-puen paneelin tunnelmasta. Esimerkiksi yhdessä paneelissa on vauhdikkaan oloinen lähikuva tytöstä, joten laitoin siihen yksivärisen räikeän keltaisen värin kuvastamaan tätä tunnelmaa (Kuva 9). Koska ympäristö on jo kuvattu edellisissä paneeleissa, pystyin käyttämään yksinkertaista taustaa tässä paneelissa ilman että siitä olisi vaikea tulkita, missä hahmo on.



Kuva 9. Väritysluonnos ruudusta, jossa on yksivärinen tausta

Valoilla, varjoilla ja tehosteilla pystyin luomaan kiinnostavaa vaihtelua ruutujen kesken kuin myös korostamaan tunnelmaa. Kolmannella sivulla tummilla väreillä ja varjostuksilla vaihdoin värien luonnoksessa tunnelmaa varautuneemmaksi (Kuva 10). Naisen avattua oven valon kirkkaudella ja värikkäämmillä väreillä pyrin nostattamaan naista esiin ruudussa, sillä tässä kohtaa mysteeri oven takaa on paljastunut. Naisen ärtyneisyyttä halusin tuoda esiin punaisella sävyllä ja tummalla taustalla. Valon suunnan kohdistin tulevan alhaalta, joka tuo kuvaan uhkaavaa sävyä. Loput sivujen väriluonnokset tein samalla periaatteella, jossa suunnittelin värejä väripalettien ja edellisten pohdintojen avulla.



Kuva 10. Sarjakuvan kolmannen sivun värien luonnostelu

Värien siistimisen vaiheessa otin huomioon suunnittelemani väripaletin, jonka avulla muunsin sarjakuvan sivujen värejä enemmän yhtenäisiksi. Lähdin värittämään tekemieni väriluonnosten päälle. Muunsin värejä enemmän violetin ja punaisen sävyyn yhtenäisen värimaailman kasaamiseksi. Keltaista käytin muiden värien vastapainoksi.

Lopulliseksi väritystyyliksi valitsin sarjakuvassa käytettäväksi melko yksinkertaisen värittämisen. Aluksi lähdin tekemään monimutkaista väritystä, jossa lisäsin maalauksen tapaisesti varjoja ja valokohtia, väritin erilaisia yksityiskohtia ja lisäsin erilaisia tehostevärejä. Tämä kuitenkin alkoi tuntumaan värittämisen edetessä itselleni hankalalta ja minun alkoi olla vaikea tehdä valintoja värittämisessä sekä

värien sommittelussa. Tästä syystä päätin värittää sivut yksinkertaisemmin, aloittaen pohjavärien teosta. Sen jälkeen lisäsin hentoja varjostuksia ja kohokohtia. Tämä tekniikka helpotti itse värittämisprosessia. Yksinkertainen väritystyyli tuntui itselleni luontevimmalta ja se myös säästi aikaa, sillä aika ei kulunut niin paljon yksityiskohtien tekemiseen. Halusin värityksen olevan tasapainossa viivapiirroksen kanssa, johon tämä ratkaisu tuntui parhaimmalta.

3.4 Lopputulos

Sarjakuvan väripalettia käytin enimmäkseen taustojen värittämisessä. Koska olin jo valinnut hahmoille omat värinsä, käytin niitä hahmojen värityksissä. Kuitenkin säädin värejä siten, että hahmot ja ympäristö olisivat sovussa keskenään.

Värien luonnostelussa käytin muun muassa ovien värityksessä vaalean ruskean sävyä, joka myöhemmässä vaiheessa ei tuntunut enää sopivan sarjakuvan muiden värien kanssa. Värien siistimisessä lähdin säätämään tätä väriä enemmän punaiseen sävyyn taittuvaa, jolloin se näytti asettuvan paremmin muiden värien sekaan. Ruudun tunnelma vaikutti siihen, kuinka halusin valojen, varjojen ja sävyjen olevan, joten värien muuttaminen violetin, punaisen tai keltaisen sävyihin auttoi luomaan ruutuihin sopivaa tunnelmaa. Raskaammissa ja varautuneen oloissa ruuduissa lisäsin enemmän violettia ja värityksestä tein tummemman tämän tunnelman luomiseksi. Kevyen ja iloisen tuntuissa ruuduissa värit säädin kirkkaammiksi ja vaaleammiksi. Ruuduissa, joissa on vauhdin tuntua, käytin värityksessä kontrasteja ja kylläisiä värejä. Erityisesti tarinan kohtauksessa, jossa nainen alkaa pelaamaan videopeliä, käytin hyväksi kontrasteja ja kylläisiä värejä sekä väriviivoja vauhdin luomiseksi (Kuva 11).



Kuva 11. Värien käyttö vauhdikkaassa ruudussa

Värityyslunnoksessa asunnon huonetta kuvaavassa ruudussa olin käyttänyt kirkkaita värejä, jotka toivat ruutuun kevyttä ja tervetullutta tunnelmaa (Kuva 12). Tarinan kannalta ruudussa on kuitenkin epäilyttävä ja hieman varautunut tunnelma, joka ei näkynyt värityyslunnoksessa. Lähdin tekemään ruudun värit tummemmilla väreillä ja lisäsin sävyyn violettiä, joka sai huoneesta hämärän näköisen. Väreillä pyrin asettamaan sohvan luokse lämmintä keltaista sävyä, sillä hahmot pelaavat videopeliä sohvalla ja tunnelma on iloinen. Ruudussa muiden huoneiden ovien luokse lisäsin tummempaa violettiä kuvaamaan viereisessä olevan naisen alkavaa ärtyneisyyttä.



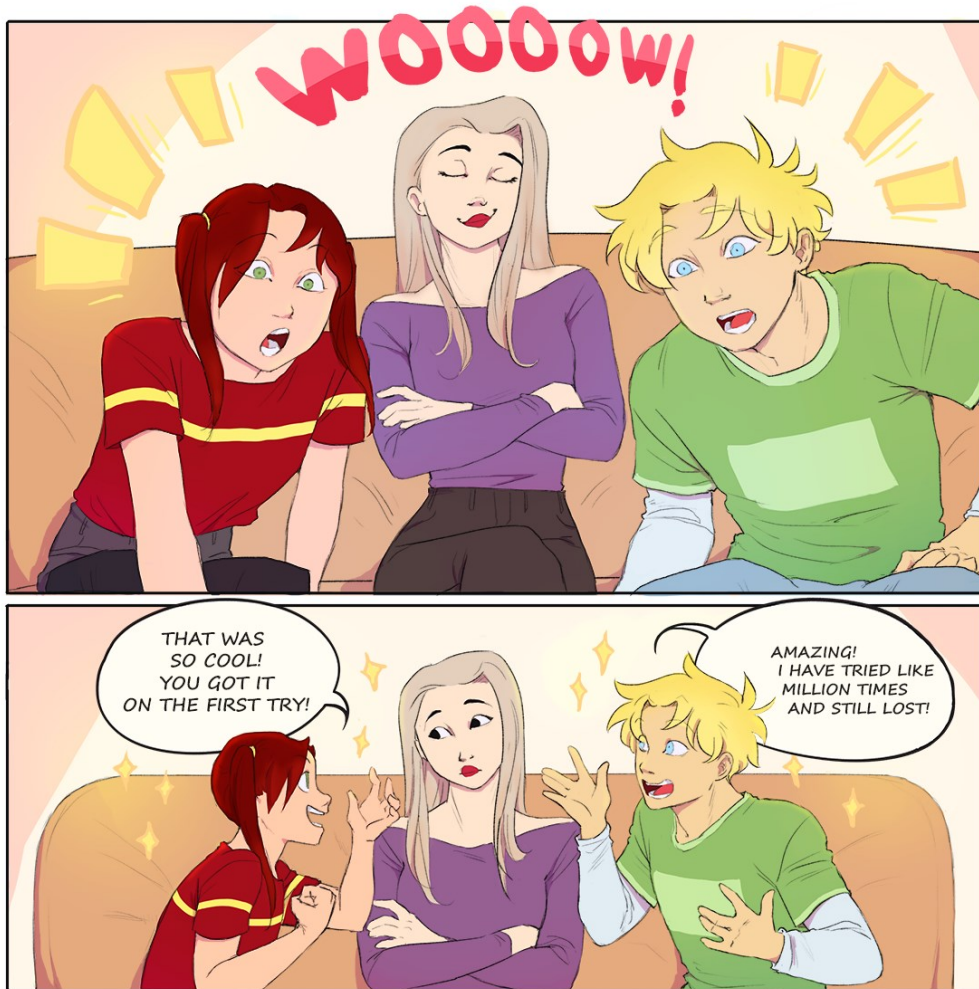
Kuva 12. Vertailu oman sarjakuvan ruudun väreilyksestä, jossa ylhäällä on väreily luonnos ja alhaalla siistitty väreily

Poika ja nainen pysyivät lopullisessa väreilyksessä väreiltään melko samanlaisina kuin hahmosuunnitelmissa. Tytön väreissä tein pieniä muutoksia, joka sai hahmon värit tuntumaan sopivammilta. Tytön hiukset väritin hieman vaaleampana punaisenruskealla ja tytön paita sai enemmän tumman viininpunaisen sävyn. Leggingsit muutin vaaleammiksi, sillä syvä musta tuntui liian raskaalta hahmon väreilyksessä.

Sarjakuvan teon loppuvaiheessa lisäsin puhekuplat, liikeviivat sekä tehostetekstit ja -efektit. Puhekupliin valitsin perinteisen valkoisen kuplan mustalla tekstillä, mutta joissain tehosteissa käytin värejä niiden korostamisessa. Puhekuplat ja tehosteet piirsin itse, jotta saisin niistä sopivat ruutuihin. Puhekuplien tekstit päätin kirjoittaa Photoshopin tarjoamilla fonteilla, jotta lukukokemus olisi helppolukuisen. Sarjakuvan nimeksi valikoitui Game on! ja kieleksi valitsin englannin kielen.

Loppuviimeistelyssä lisäsin sarjakuvan sivuihin viimeisiä sävyttäviä väritasoja värien muokkaamiseksi. Tummensin värejä ja vein niitä enemmän punaisen ja keltaisen sävyihin, sillä lämmin väri tuntui sopivan sivuihin (Kuva 13). Suurimmissa

osissa sarjakuvan väritystä käytin yksinkertaista väritystekniikkaa, mutta joissain ruuduissa loin väreillä enemmän yksityiskohtia. Yksityiskohtia loin eniten vauhdikkaisiin ruutuihin, jotta saisin tuotua räiskyvää ja vauhdikasta tunnelmaa. Lopuvaiheessa värit kääntyivät enemmän punaiseen sävyyn kuin violettiin, jonka olin ajatellut olevan alkuperäisesti pääväri. Violetti kuitenkin pysyi paljon mukana sarjakuvan värimaailmassa. Alkuperäiset haaleat pastillin värit muuttuivat sarjakuvan viimeistellyssä versiossa osittain enemmän tummiin ja kylläisiin sävyihin.



Kuva 13. Sarjakuvan ruuduissa käytetty lämpimiä punaisia ja keltaisia sävyjä

4 POHDINTA

Opinnäytetyössäni lähdin tutkimaan värien käyttöä sarjakuvassa. Tutkimuskysymykseni oli, kuinka käytän värejä sarjakuvassa ja apututkimuskysymys oli, miten vaikutan väreillä sarjakuvan tarinan ja tunnelman viestimisessä. Taiteellisessa osuudessa tein värillisen sarjakuvan, jossa tutkin värien käyttöä. Tavoitteena tutkimuksessani oli oppia värien käytöstä ja hyödyntää opittua tietoa omassa sarjakuvassani.

Sarjakuvan teon aikana huomasin, että värit vaikuttavat huomattavasti teoksen tulkintaan ja tunteiden herättämiseen. Sarjakuvassani hauskoissa kohtauksissa käytin kirkkaita värejä tuomaan pirteyttä ja varautuneen oloisissa kohtauksissa käytin tummia värejä mystisyyden lisäämiseksi. Liian vaaleat värit eivät tuoneet mysteerisissä kohtauksissa tarvittavaa varautunutta tunnelmaa, joten lähdin käyttämään näissä kohtauksissa tummia violetin värejä. Sivujen värien suunnittelussa huomioitavia kohtia olivat kohtauksen tunnelma, päivän aika ja kohtauksen nopeus, jotta sain valittua käytettäväksi sopivat värit näiden asioiden viestimiseksi.

Sarjakuvassani lähdin rakentamaan siihen värejä tarinankerronnan puolelta kuin myös visuaalisen miellyttävyyden kannalta. Sarjakuvan kolmelle hahmolle suunnittelin omat väripaletit, joilla pyrin tuomaan hahmojen persoonaa esiin. Tutkin millaisien värien toimitukset keskenään ja kuinka voisin lähteä kokoamaan väripaletteja. Värien merkitysten tulkinnalla pystyin ymmärtämään värien käyttöä tarinan tukena ja näin suunnittelemaan oman sarjakuvani tarinan tueksi värejä. Sarjakuvan väripaletin suunnittelin osittain katkaistun vastaväriharmonian pohjalta, joka helpotti minua mielenkiintoisten, mutta tasapainoisten värien kokoamisessa.

Sarjakuvan värityksessä käytin sisällön analyysia ja semioottista analyysia, joiden avulla pystyin tutkimaan tarinaa ja valita käytettäväksi sopivat värit. Sisällön analyysi oli osana opinnäytetyössä siinä, että tarkastelin sarjakuvaani sen tarinan ja tunnelman kautta. Tutkin, mitä tarinalla halusin viestiä, minkälaisen tunnelman kohtaukset antavat tarinaan ja kuinka hahmot käyttäytyvät tarinassa. Niitä tutkimalla sain ajatusta sopivista väreistä, jotka voisivat vahvistaa tarinan sanomaa. Semioottinen analyysi auttoi merkitysten löytämisessä ja siten värien valinnassa,

jotka toimivat merkitysten esilletuonnissa. Sarjakuvaa tehdessä analyysimenetelmät tulivat melko luonnostaan työskentelyyn mukaan, sillä ne ovat tarkastelukulmiltaan läheisiä opinnäytetyöni aiheen kanssa. Sisällön analyysi ja semioottisen analyysi olivat sopivia analyysimenetelmiä käytettäväksi opinnäytetyössäni.

Haasteeksi sarjakuvan teon aikana nousi ajoittain sopivien värien valinta. Hahmoja suunniteltaessa oli vaikeaa valita toimivia värejä hahmoille. Sivujen värittämisessä lähdin käyttämään aluksi melko realistisia värejä, joka teki sivujen visuaalisista ilmeistä vaisuja. Avuksi näihin osoittautui eri väriyhdistelmien tutkiminen ja merkitysten sekä tarinan tunnelman pohtiminen, joiden pohjalta loin väripaletin käytettäväksi sarjakuvassani. Edellä mainittujen tekniikoiden kanssa kuuntelin myös vaistoja ja käytin värejä, jotka mielestäni sopivat yhteen.

Olen tyytyväinen lopputulokseen ja siitä tuli suurin piirtein sellainen kuin olin sen ajatellut tulevan. Opin paljon uutta värien käytöstä, jota voin hyödyntää tulevaisuudessa. Koen kuitenkin, että minulla on vielä opetettavaa värien ja erilaisten väriyhdistelmien hallitsemisessa. Värien käytössä voisin lähteä kokeilemaan vielä voimakkaampia värikontrasteja ja -yhdistelmiä. Tutkimusta pystyisi lähteä jatkamaan syventymällä siihen, kuinka esimerkiksi värioppi yhdistyy enemmän värien merkityksiin ja kuinka värivalinnoilla voidaan hallitusti kehittää tarinankerrontaa. Tutkimukseni voisi olla hyödyllinen sarjakuvien parissa työskenteleville ja heille, jotka haluavat tutkia värejä taiteellisissa teoksissa.

LÄHTEET

- Brunet, M. 2021. EASY COLOR THEORY to color like a PRO (art tutorial - beginner). Marc Brunet 14.8.2021. Viitattu 2.3.2022 https://www.youtube.com/watch?v=adQAGP68_el.
- Chapman, C. 2021. Color Theory for Designers, Part 1: The Meaning of Color. Smashing Magazine 20.5.2021. Viitattu 23.3.2022 <https://www.smashingmagazine.com/2010/01/color-theory-for-designers-part-1-the-meaning-of-color/>.
- Edwards, B. 2004. Värit: Luovan maalaamisen opas. Helsinki: Pikku Huopalahden Kustannusosakeyhtiö Opus.
- Fleck, R. 2020. A practical guide to working with color in digital illustration. Dribbble 28.4.2020. Viitattu 23.3.2022 <https://dribbble.com/stories/2020/04/28/choosing-color-for-illustration>.
- Koppa 2014. Valmiit dokumentit ja tuotetut dokumentit. Jyväskylän yliopisto 28.1.2014. Viitattu 17.2.2022 <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineistonhankintamenetelmat/valmiit-dokumentit-ja-tuotetut-dokumentit>.
- Koppa 2015. Semioottinen analyysi. Jyväskylän yliopisto 19.6.2015. Viitattu 24.2.2022 <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineiston-analyysimenetelmat/semioottinen-analyysi>.
- Koppa 2021. Laadullinen analyysi. Jyväskylän yliopisto 28.10.2021. Viitattu 17.2.2022 <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineiston-analyysimenetelmat/laadullinen-analyysi>.
- Mason, H. 2020. How to use colour to make your illustrations pop. Creative Bloq 5.8.2020. Viitattu 2.3.2022 <https://www.creativebloq.com/features/colour-in-illustration>.
- McCaig, D. 2018. How to colour comics. Creative Bloq 10.7.2018. Viitattu 2.3.2022 <https://www.creativebloq.com/advice/how-to-colour-comics>.
- Russell, K. 2018. How to THINK when coloring comics. Color with Kurt 26.6.2018. Viitattu 24.3.2022 <https://www.youtube.com/watch?v=PfeoN3OK4pY>.
- Russell, K. 2021. 6 Things to Do BEFORE Coloring Your Comics. Color with Kurt 30.10.2021. Viitattu 24.3.2022 <https://www.youtube.com/watch?v=jl1VOtyXjvc>.
- Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. Havainnointi. KvaliMOTV – Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaristo. Viitattu 17.2.2022 https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_4.html.

Scott, D. 2017. A Comprehensive Guide To Color Theory For Artists. Draw Paint Academy 2.1.2017. Viitattu 4.3.2022 <https://drawpaintacademy.com/a-comprehensive-guide-to-color-theory-for-artists/>.

Scott, D. 2018a. Color Wheel – What It Is, How to Interpret It, and How to Make Your Own. Draw Paint Academy 23.8.2018. Viitattu 4.3.2022 <https://drawpaintacademy.com/artists-color-wheel/>.

Scott, D. 2018b. Color And Light – What Is Color Temperature. Draw Paint Academy 7.6.2018. Viitattu 4.3.2022 <https://drawpaintacademy.com/what-is-color-temperature/>.

van Braam, H. 2020. Purple Color Psychology, Symbolism and Meaning. Colorpsychology.com 27.8.2020. Viitattu 4.3.2022 <https://www.colorpsychology.org/purple/>.

van Braam, H. 2021a. Green: Color Psychology, Symbolism and Meaning. Colorpsychology.com 29.10.2021. Viitattu 3.3.2022 <https://www.colorpsychology.org/green/>.

van Braam, H. 2021b. Yellow Color Psychology, Symbolism and Meaning. Colorpsychology.com 11.7.2021. Viitattu 4.3.2022 <https://www.colorpsychology.org/yellow/>.

van Braam, H. 2021c. Red Color Psychology, Symbolism and Meaning. Colorpsychology.com 29.10.2021. Viitattu 4.3.2022 <https://www.colorpsychology.org/red/>.

Vuori, J. 2021. Laadullinen sisällönanalyysi. Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 24.2.2022 <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/laadullinen-sisallonanalyysi/>.

LIITTEET

Liite 1 Sarjakuvan sivu 1

Liite 2 Sarjakuvan sivu 2

Liite 3 Sarjakuvan sivu 3

Liite 4 Sarjakuvan sivu 4

Liite 5 Sarjakuvan sivu 5

Liite 6 Sarjakuvan sivu 6

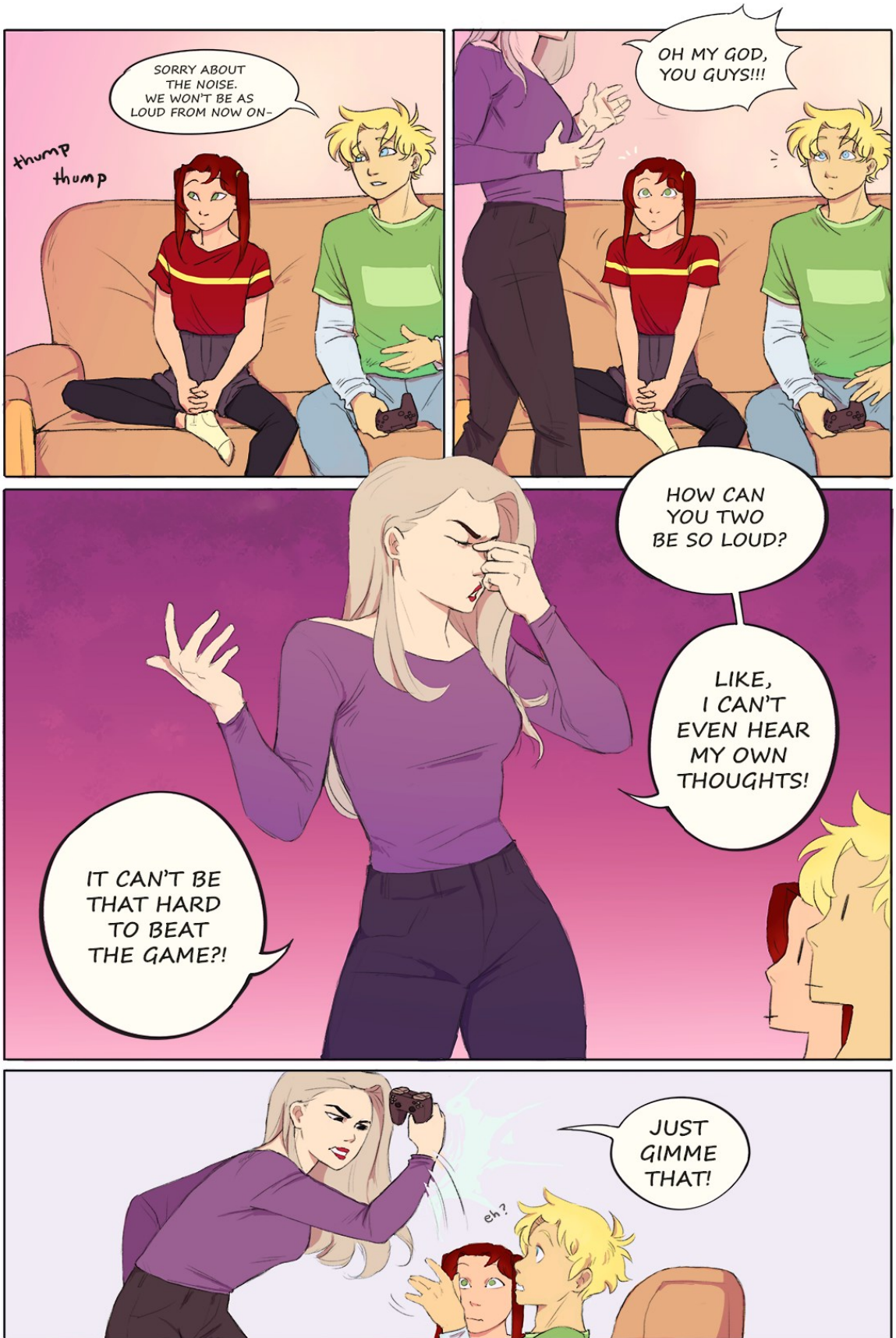
Liite 1 Sarjakuvan sivu 1



Liite 3 Sarjakuvan sivu 3



Liite 4 Sarjakuvan sivu 4



Liite 5 Sarjakuvan sivu 5



Liite 6 Sarjakuvan sivu 6

