



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Emmi Pönkänen

Tunnelman ja tarinallisuuden luominen väreillä ja valoilla

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

11.5.2018

Tekijä(t) Otsikko	Emmi Pönkänen Tunnelman ja tarinallisuuden luominen väreillä ja valolla
Sivumäärä Aika	40 sivua + 0 liitettä 13.5.2018
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Tutkinto-ohjelma	Viestintä
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu, digitaalinen media
Ohjaaja(t)	Lehtori Jaakko Ruuttunen
<p>Opinnäytetyön aiheena on esitellä lukijalle, miten väreillä ja valolla voidaan onnistuneesti herättää mielenkiintoa, luoda tunnelmaa ja tehostaa kuvituksen tarinallisuutta. Aihetta käsitellään pääasiassa elokuvien sekä pelien konseptitaiteen näkökulmasta, mutta myös yleisesti mielenkiintoisen kuvituksen luomisen näkökulmasta. Aihetta kuvaavat esimerkit ovat pääasiassa yksittäisiin kuvituksiin liittyviä, mutta mukana on myös esimerkkejä värien ja valojen käytöstä elokuvissa ja peleissä, sillä valojen ja värien käyttö konseptitaiteessa on hyvin vahvasti läsnä sekä elokuva- että peliteollisuudessa.</p> <p>Opinnäytetyö on jaettu kolmeen osaan. Ensimmäisessä osiossa käydään läpi yleisesti sitä, miksi tunnelman luonti sekä visuaalinen narratiivi on kuvituksissa tärkeää ja mitä sillä voidaan katsojalle antaa. Toisessa ja kolmannessa osiossa tutkitaan värien ja valojen käyttöä. Lukijalle avataan, millaisia erilaisia psykologisia konnotaatioita ihmisillä on väreihin ja valoihin sekä miten niitä voidaan käyttää hyväksi omassa taiteessa. Työssä käydään läpi käytetyimpiä ja tunnetuimpia väriharmonioita ja kerrotaan, missä tilanteissa ja miten mikäkin harmonia toimii parhaiten. Opinnäytetyössä avataan myös värien ristiriitaa, ja millaista tunnelmaa sillä voidaan luoda ja miten sillä voidaan tehostaa narratiivia.</p> <p>Opinnäytetyön toiminnallinen osa koostuu kuvituksista, jotka on tehty tukemaan teoriaosuuden tekstejä. Tämän lisäksi kuvituksia avataan ja selitetään millaista tunnelmaa ja tarinaa kyseisellä kuvituksella katsojalle pyritään luomaan. Toiminnallisuuden osuuden tarkoituksena on vahvistaa tekijän omaa maalaustaitoa, sekä kokeilla teoriaosuudessa opittuja asioita. Opinnäytetyössä käytetään myös muiden taiteilijoiden töitä esimerkkeinä, kuten elokuvien konseptitaidetta.</p> <p>Työn aihe on erittäin subjektiivinen, eikä sitä pysty käsittelemään absoluuttisena totuutena. Opinnäytetyön tuloksia kannattaa ajatella lähinnä yleisesti toimivaksi todettuina neuvoina. Aiheen subjektiivisuuden takia sitä on koitettu käsitellä erilaisista näkökulmista.</p>	
Avainsanat	konseptitaide, väri, valo, tunnelma, visuaalinen narratiivi

Author(s) Title	Emmi Pönkänen Creating mood and visual narrative with color and light
Number of Pages Date	40 pages + 0 appendices 13 May 2018
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic design, Digital media
Instructor(s)	Jaakko Ruuttunen, Senior Lecturer
<p>The subject of my Bachelor's thesis is to show the reader how colours and light can be successfully used in attracting interest and creating mood and a visual narrative in illustrations. I focus on the subject mainly from the point of view of concept art in movies and games but also from the point of view of generally creating interesting, eye pleasing art. The examples describing the subject are mainly of individual illustrations, but there are also examples of the use of colors and lights in films and games, as concept art is very much present in both the film and the gaming industry.</p> <p>My thesis is divided into three parts. In the first chapter, I will go through the general reasons why creating mood and visual narrative is important in illustrations; what it can give to the viewer and why it is crucial for an artist to understand it. In the second and third chapters, I study color and light and how they are used in art to convey certain feelings, emotions and story. I will go through what kind of psychological connotations people have with colors and light and how this information can be used in their own illustrations.</p> <p>The functional part of my thesis consists of illustrations that have been made to support the texts in the theoretical section. In addition, I will explain what kind of atmosphere and story I've tried to convey in that illustration. In addition to supporting the theoretical part, the purpose of the functional part is to strengthen my own skills in adding mood and story in my illustrations as well as trying what I've learned while studying the subject.</p> <p>The topic of the thesis is very subjective and thus cannot be treated as an absolute truth. It is better to think of the results as a generally working guidelines. Due to the topic's subjectiveness it has been approached from different points of view.</p>	
Keywords	concept art, color, light, mood, visual narrative

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Yleisesti tunnelman ja tarinallisuuden rakentamisesta	2
2.1	Tunnelmanluonnin ja tarinallisuuden rooli kuvituksessa	2
2.2	Kuvituksen suunnittelu	5
3	Mitä värit viestivät	7
3.1	Värien tärkeys artistille	7
3.2	Värien psykologiset vaikutukset	8
3.3	Värien "lämpötilat"	13
3.4	Saturaatio	16
3.5	Väriharmoniat	22
3.5.1	Väriharmonioista yleisesti	22
3.5.2	Monokromaattinen väriharmonia	23
3.5.3	Lähiväriharmonia	25
3.5.4	Vastaväriharmonia	26
3.5.5	Katkaistu vastaväriharmonia	27
3.5.6	Kolmisointuharmoniat	28
3.5.7	Värien ristiriidat	29
4	Valo tunnelmanluojana	31
4.1	Valo ja varjo	31
4.2	Kurkistus erilaisiin valaisutekniikoihin	34
5	Yhteenveto	39
	Lähteet	41

1 Johdanto

Haluan opinnäytetyössäni tutkia sitä, miten valoilla ja väreillä voidaan rakentaa tunnelmaa ja visuaalista narratiivia, sekä miten tarinallisuutta voidaan tehostaa.

Minua inspiroi vahvasti pelien ja elokuvien konseptitaide, joten käsittelen aihetta lähtökohtaisesti konseptitaiteesta kiinnostuneen näkökulmasta, sekä myös esimerkkivalintani tulevat olemaan fantasia ja sci-fi -aiheisia kuvituksia liittyen elokuvien ja pelien konseptitaiteeseen. Konseptitaiteessa värien käytöstä saa hyvin esimerkkejä, sillä värejä käytetään usein vahvasti tuomaan esille kohtauksen tunnetilaa ja tarinallisuutta. Visuaalinen tarinankerronta maalauksissa ja kuvituksissa on kiinnostanut minua jo pitkään; pidän siitä, miten monilla eri tavoilla kuvassa voidaan kertoa tarinaa. Hyvä kuva herättää katsojassa tunteita ja tuo katsojan kuvan maailmaan mukaan.

Lähden liikkeelle luvusta 2 tutkien miksi tunnelmanluonti ja tarinallisuus kuvituksissa on tärkeää, ja avaan kuvituksen työprosessia ja millaisia eroja taiteilijoilla usein on luomisprosessin suhteen. Luvussa 3 Käsittelen luvussa 4 valojen ja värien psykologisia vaikutuksia ihmiseen ja miten artisti voi hyödyntää näitä vaikutuksia omassa taiteessaan. Aiheeni on melko subjektiivinen ja tulkinnanvarainen, sillä jokainen voi kokea värien ja valojen miellelyhtymät eri tavalla.

Opinnäytetyön kohdeyleisöni ovat aloittelevat artistit jotka haluavat täydentää värien ja valonkäytön ymmärrystä ja parantaa omaa taidettaan tunnelmanluonnin ja tarinallisuuden saralla. Koen, että samoja tulkintoja voi käyttää kaikissa taiteen osa-alueissa riippumatta siitä, mihin tarkoitukseen kuvitus on tehty.

2 Yleisesti tunnelman ja tarinallisuuden rakentamisesta

2.1 Tunnelmanluonnin ja tarinallisuuden rooli kuvituksessa

Kuvitusta ei pitäisi tehdä vain kauniin kuvan tähden - kuvituksen takana pitäisi olla siihen liittyvää psykologiaa ja ajatustyötä, joten väri ei ole vain väri joka näyttää hyvältä. Se on väri, jolla on tarkoituksensa (Scheier 2017).

Taiteilijat luovat kuvia halusta kommunikoid. Halutaan, että ihmiset voivat ymmärtää viestin visuaalisen median kautta. Siinä viestintäprosessissa halutaan ihmisten tuntevan emootiota, liikuttua jollain tavalla. Kun taiteilija luo kuvituksen henkilöstä, hän haluaa katsojan tuntevan yhteyden tähän henkilöön ja eläytyä tämän rooliin. Olipa kyse luoda tunteita onnellisuudesta tai surullisuudesta, taiteilija haluaa liikuttaa ihmisiä. Pahinta mitä taiteilija voi saada kuvituksellaan aikaiseksi on välinpitämättömyys: kun ihmiset katsovat kuvitusta eivätkä reagoi siihen mitenkään eli eivät tunne mitään. (Morgan 2017.)

Ihmiset ovat kertoneet tarinoita jo ennen kuin pystyimme puhumaan - ehkä jopa aikaisemminkin. Kerromme tarinoita nuotion äärellä, kirjoitamme näytelmiä, romaaneja, novelleja, elokuvia, otamme valokuvia, twiittaamme, päivitämme Instagramia. Tarinankerronnan voima on siinä, että sillä on kyky yhdistää ihmisiä tunnetasolla. (Shlomi 2016). Visuaalinen narratiivi, toisin sanottuna visuaalinen tarinankerronta on tarinaa, joka on ensisijaisesti kerrottu käyttämällä visuaalista mediaa. Tarinaa voidaan kertoa valokuvamalla, kuvituksella tai videolla, tai sitä voidaan tehostaa grafiikoilla, musiikilla tai muilla äänillä. (Wikipedia 2017a). Elokuvissa tarina on tapahtumien tai narratiivin sarja, joka etenee ajan myötä. Se alkaa, jotain tapahtuu ja se päättyy. (Khan Academy 2018).

Yksittäisessä kuvituksessa ei ole alkua, keskikohtaa ja loppua, mutta se ei tarkoita, ett-eikö yhdessä kuvassa voisi kertoa tarinaa ja välittää katsojalle eri mielikuvia. Visuaalisilla vihjeillä voidaan katsojalle ilmaista esimerkiksi, mitä kohtauksessa on aiemmin tapahtunut, mitä tapahtuu juuri nyt ja mitä ehkä tulevaisuudessa tulee tapahtumaan. Yksityiskohtien, tarinaa johdattavien vihjeiden tärkeys korostuu näin yksittäisissä kuvituksissa enemmän. Kuvitukset voivat olla tietyissä tapauksissa myös hyvin subjektiivisia. Ihmiset huomaavat kuvituksista eri asioita ja voivat myös käsitellä niitä eri tavoin, omiin tuntei-

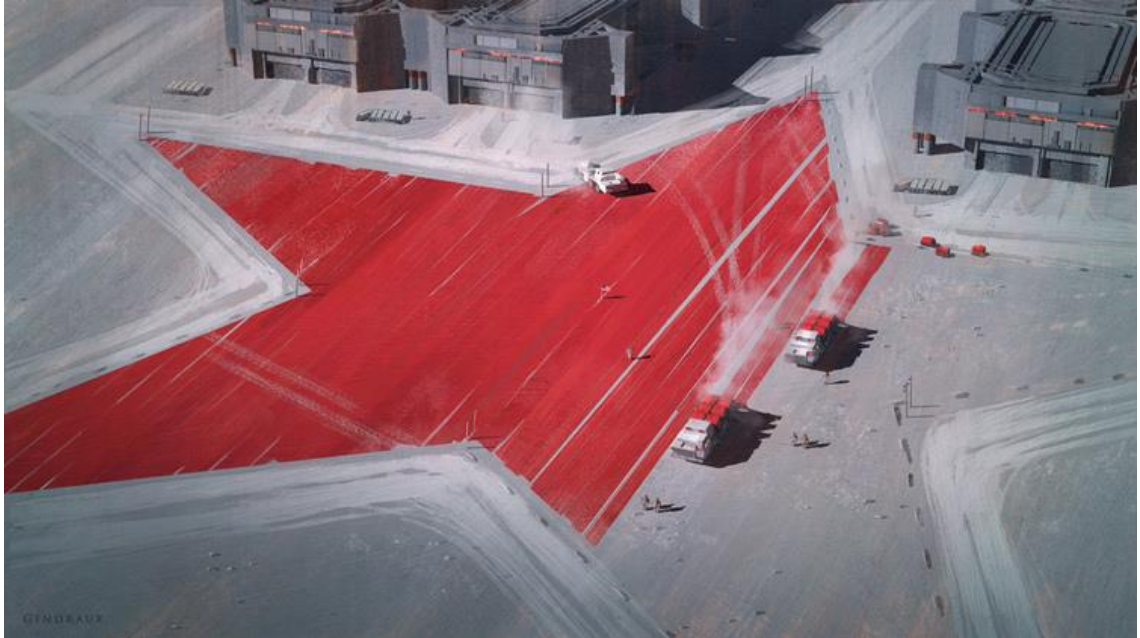
siinsa ja kokemuksiinsa pohjautuen. ”Aina kun piirrän, ajattelen kuvituksen olevan johtolanka tai leivänmuru, joka auttaa ymmärtämään tarinan kokonaisuuden ja viestin. Katsojan tehtävä on laittaa palaset yhteen ja ratkaista arvoitus”. (Hassell 2013.)

Pienimmillään yksityiskohdilla voidaan vaikuttaa siihen, miten katsoja kuvituksen kokee. Usein kuvitukset, joiden tunnelmaa ja tarinallisuutta on korostettu väreillä ja valoilla, ovat mielenkiintoisempia katsoa ja jäävät paremmin mieleen. Ne saavat katsojan tuntemaan jotain: muistoja, tunnelmia, tunteita. Tunnelmaa ja tarinaa kertovan kuvituksen suurin haaste on varmistaa, että kuva joka luodaan, ei ole vain kokoelma muotoja ja kasvoja, vaan on tutkimisen ja katsomisen arvoinen. Kuvassa täytyy olla tarpeeksi ainesosia - siitä täytyy pystyä aistimaan tunteita, taustan detaljeja, pienempiä, kehittyviä tarinoita ja symboliikkaa. (Hassell 2013.)



Kuvio 1. Yksi mieleenpainuvimmista taideteoksista lapsuusajoltani on Eero Järnefeltin Kaski (1893). Koko taideteos jäi jo ensimmäisellä katselukerralla hyvin mieleen sen kauniin inhorealismien kautta. Maalaus kuvaa hyvin vanhaa Suomea ja sen asukkaita; sen kaudista mutta karua luontoa, fyysisen, raskaan työn tekemistä koko perheen voimin, suomalaista sisua.

Värit ja valo liikkuvat käsi kädessä, mutta kun katsotaan vanhoja mustavalkoisia filmejä, tarinaa kerrottiin valöörin kautta. Scheier kertoo värien ja valöörien olevan hänelle yksi ja sama asia. ”Ne ovat minulle yksinkertaista graafista suunnittelua.” (Scheier 2017.)



Kuvio 2. (Kohr 2014)

Gindraux antaa katsojalle tässä kuvituksessa (kuvio 2) henkisen värityskirjan. Hän näyttää, miltä kohtaaminen on näyttänyt aiemmin, sekä antaa vinkkejä siitä, miltä kohtaaminen tulee näyttämään tulevaisuudessa. Kun katsojan mieli ottaa aktiivisen roolin hänen katsoessaan kuvaa, kuvitus herää eloon. Tämä maalaus hyödyntää luonnollista haluamme ylläpitää järjestystä ja tasapainoa kutsumalla meidät täydentämään kuvaa henkisen ekstrapolaation avulla, eli tarkastelemaan mitä kuvituksessa on voinut tapahtua ennen kuvitettua kohtausta sekä sen jälkeen. Suuri punainen tähti kuvituksessa on kohtaamisen pääasia, jonka huomaa heti ensimmäisenä, mutta kuva on pakattu täyteen hienovaraisia yksityiskohtia, jotka täydentävät kuvan ensisijaisen toiminnan. Tähten muoto on hyvin selkeä, vaikka tähteä ei ole värjätty kokonaan punaiseksi, koska sen ääriviivat on kuvituksessa ensin tehty maahan ajoneuvojen renkaiden jäljillä. Tähten valkoiset ääriviivat myös kertovat ajankulusta. Kuten jalanjäljet märällä betonilla, nämä jäljet ovat tuoreita. Tarina jatkuu, kun katsomme kuorma-autojen taakse. Niiden takana on pieni pino punaisia tynnyreitä. Odottavatko nämä lastausta rekkoihin, vai onko ne juuri tyhjennetty? Gindraux selittää näillä kohtausten toimintaa kuvituksessa. (Kohr 2014.)

2.2 Kuvituksen suunnittelu

On paljon erilaisia tapoja aloittaa luomisprosessi. Mitä enemmän eri ideoita kokeilee, sen parempi, sillä hyvä alku vaikuttaa massiivisesti lopputulokseen. Vaihtelemalla opittuja ja käytettyjä tekniikoita heti työnteon alussa voidaan saavuttaa laadukkaampi lopputulos. Toisin sanoen, jos kuvitusta tehtäessä aloitetaan aina samalla tekniikalla ja toistetaan aina samaa työskentelykaavaa, lopputulos on yleensä myös sama. (Beloeil 2013, 24)

Työskentelyn tehokkuuden kannalta artistin on hyvä tajuta oma työskentelytapansa. Sam Nielson jakaa opetusvideollaan "Lighting for Story and Concept Art with Sam Nielson: Lighting Process" artistit kahteen lokeroon: löytäjät (engl. discoverers) ja suunnittelijat (engl. planners). Nielsonin mukaan on olemassa erilaisia taiteilijoita, mutta taiteilijoiden keskuudessa on kaksi piirrettä jotka ovat johdonmukaisia ympäri maailman. Ensimmäinen taiteilijatyyppe on löytäjä. Löytäjä on kuin suuri tutkija, he haluavat vain maalata maalauksen. He eivät välttämättä tiedä, mitä he aikovat maalata, ja alkavat vain luonnostella kuvia, tutkia muotoja jotka kehittyvät, kun maalausta edistetään. Kuvituksen alku saattaa olla täysin erilainen lopputuloksesta. He eivät ehkä tiedä mitä maalaus edustaa, kunnes kuvitus on valmis. (Nielson n.d.)

Toinen taiteilijatyyppe on suunnittelija. Suunnittelija on sellainen henkilö, joka haluaa luoda kuvitukselle tarinan etukäteen. Suunnittelija saattaa kirjoittaa etukäteen, millainen teema tai emotionaalinen sävy kuvituksessa tulee olemaan. Tarinan sankarille voidaan keksiä taustatarina: miten sankari elää ympäröivässä maailmassa ja millainen tämä maailma on. Sankarihahmon ulkonäön suunnittelu voi olla tärkein osa prosessia: millainen hahmon ulkomuoto on, minkälaiset vaatteet hänellä on yllään, ja millainen hahmon värimaailma on. Suunnitellaan siis maalauksen jokainen yksityiskohta ennen kuin aletaan maalaamaan ollenkaan. (Nielson n.d.) Suunnitelma auttaa pitämään työskentelyn järjestelmällisempänä, helpottaa väri- ja valovalintoja sekä kuvakulmien ja elementtien järjestämistä kuva-alalle. Komposition rakentamista voi helpottaa piirtämällä ensin pohjapiirustuksen kuvituksen näyttämöstä. Yksinkertainen ylhäältäpäin kuvattu piirros, joka näyttää missä kohti hahmot ovat vuorovaikutuksessa ja mihin he ovat matkalla, voi auttaa luomisprosessia paljon. (Scheier 2017.)

Suunnittelijalle hyvä tapa on aloittaa kirjoittamalla ylös vastaukset muutamaan kysymykseen, jotka helpottavat kuvitusprosessia. Millaiseen maailmaan kuvan aihe sijoittuu? Missä kuvituksen näyttämö sijaitsee? Mitä kuvituksessa tapahtuu, ja ketkä ovat tarinan

päähenkilöt? Millainen tunnelma kuvitukseen halutaan luoda, millaisia tunteita katsojalle halutaan välittää? Millainen sää tässä maailmassa on, eli millaiset valo-olosuhteet ovat? Sataako, paistaako aurinko, onko sumua? (Beloeil 2013, 24.)

Kun on selvittänyt kuvituksen tarkoituksen, ja sen, mitä katsojalle halutaan antaa, voi siirtyä siihen, miten nämä asiat voidaan katsojalle kertoa. Minkälainen väripaletti haluttuun tunnelmaan kuvituksessa sopisi, mikä kompositio ja valaistus tuo kohtauksen tarinallisuutta parhaiten esiin? Vastaaminen näihin yksinkertaisiin kysymyksiin kuvituksesta luo mieleen eheän ja kokonaisen ajatuksen, joka luo kuvituksen aloittamiselle vankan lähtökohdan. (Beloeil 2013, 24.) Kun suunnittelee ja miettii etukäteen, millainen kuvituksen maailma on ja mitä siinä tapahtuu, on helpompaa tehdä visuaalisia valintoja, jotka tekevät kuvituksesta mielenkiintoisemman. Jos kuvan visuaalisia valintoja ei mieti etukäteen, voi lopputulos olla monesti rikkonainen ja jotkut asiat eivät välttämättä tunnu toimivilta. Mitä enemmän ideoita on, sitä parempi, sillä hyvä kuvasuunnitelma vaikuttaa lopputulokseen suuresti. (Beloeil 2013, 24.)

Ei ole oikeaa tai väärää tapaa suunnitella asioita, sillä molemmilla on omat vahvuudet ja heikkoudet. Tutkijoilla on taipumus tehdä samoja asioita yhä uudestaan ja uudestaan, ja työskentelyprosessina tämä ei välttämättä ole tehokas. Tällaisen tutkijatyylisen maalausprosessin voima on kuitenkin siinä, että lopputulos on usein täydellinen yllätys. Kuvituksen maailmassa ei välttämättä ole edes järkeä, mutta se tuntuu houkuttelevalta, koska kuvituksen jälki pohjautuu siihen mitä artisti tuntee ja ajattelee. (Nielson n.d.)

Suunnittelijan voima on tietää jo kuvitusta aloittaessa, millainen lopputulos tulee olemaan. Heidän työskentelytyylinsä on ehkä tehokkaampi, mutta suunnittelun määrä voi olla valtava. Haittapuolena suunnittelijan työskentelytyylissä voi olla se, että joskus kuvituksen työstö voi jäädä vain suunnittelutasolle. Tätä kutsutaan vapaasti suomennettuna ”maailmanrakentajan sairaudeksi” (engl. World builder’s disease”. (Nielson n.d.)

Piirustus ja -maalaustaidon kehittyessä sen tekniset esteet katoavat. Tämän tapahtuessa kuvitusten sisällöstä tulee jotain suurempaa kuin vain kaunista renderöintiä ja tarkkaa anatomiaa; pystytään keskittymään tarinankerrontaan ja mielikuvien luomiseen. Kun katsot lempiartistisi kuvituksia, tutki samalla, kuinka kyseinen artisti on yrittänyt tuoda maalauksella esiin tunnelmaa ja tarinaa. Ennen pitkää samoja yksityiskohtia alkaa lisäämään myös omiin töihin. (Kohr 2014.)

3 Mitä värit viestivät

3.1 Värien tärkeys artistille

Värit ovat olemassaolon itsestään selvä ominaisuus, ja silmämme nauttivat väreistä suuresti. Silmä tarvitsee niitä samalla tavoin kuin se tarvitsee valoa. Väri kuuluu siihen asuun, jossa maailma astuu todellisuutena eteemme. Siitä on tullut merkittävä tekijä kulttuurissamme - taiteessa ilmaisuvälineenä, kirjallisuudessa, ympäristönhoidossa, designissa, mainonnassa, vaatetuksessa, juhlissa ja rituaaleissa. (Sällström 2009, 11, 118.) Värit ovat myös olennainen osa tarinankerrontaa, tunnelmanluontia ja ilmaisua, ja ne antavat meille mahdollisuuden vaikuttaa dramaattisesti kuvituksen mielialaan, välittää tunnetiloja ja heijastaa emootiota sekä kommunikoida kuvituksen tarinan narratiivia visuaalisten vihjeiden avulla. (Nielson 2018.)

Hyvin tehtynä väriharmonia on ensimmäinen asia, josta ihmiset puhuvat kuvitusta katsoessaan (Beloeil 2013, 22–24). Väreillä voidaan myös ohjata katsojan silmää kohti kuvituksen tärkeintä kohtaa eli subjektia. Väärinkäytettynä värit voivat saada katsojan tuntemaan itsensä eksyneeksi, huonovointiseksi tai jopa ärsyyntyneeksi. Periaatteessa värit voivat joko luoda tai rikkoa kuvituksen, joten on tärkeää tietää, miten värit toimivat ja miten niitä voi hallita saadakseen kuvitukseen halutun lopputuloksen. (Blender Guru 2014.)

Värit, yhdistettynä valaistukseen, ovat suurimpia kulkuvälineitä kuljettamaan tarinaa tunnelman, sävyn ja teemojen avulla. Värit ja valo ovat ikään kuin työkalu, jolla aktivoimme kuvituksen energian, joka paljastaa kuvituksen asiasisällön. Olipa tarinan kohtauksen aiheena sitten yksi hahmo kulkemassa läpi kohtauksen, kaksi hahmoa luomassa dialogia tai joku piileskelemässä varjoissa yrittäessään paeta joltakin, kaikki tämä on osa tarinan narratiivia. Konseptiartistin tehtävänä on toimia visuaalisena tarinankertojana ja luoda paras versio esittämään visuaalisesti tätä tarinaa. (Scheier 2017.)

Värien käyttö voi usein olla artistille myös hyvin pelottavaa, sillä värit ovat sekä subjektiivisia katsojalle että suhteellisia ympäristönsä. Riippuen ympäristöstään värit voivat erota dramaattisesti. (Beloeil 2013, 22–24.)



Kuvio 3. (Bleasdale 2015)

Viime vuosien yksi tunnetuimpia esimerkkejä värien subjektiivisuudesta on ”The Dress” (kuvio 3), jossa Cecilia Bleasdaalen ottamasta mekkokuvasta tuli hetkessä viraali sosiaalisen median ilmiö helmikuussa 2015. Mekon väri jakoi ihmiset kahteen eri joukkoon: osa ihmisistä näki mekon valkokultaisena, kun taas toiset sinimustana. Kuvan ilmiö paljasti eroja ihmisten värien havaintokyvyssä, joista on tehty jatkuvaa tieteellistä tutkimusta neuro- ja näköaistitutkimuksessa. Mekon oikea väri on sinimusta. (Wikipedia 2018a.)

Haluan kuitenkin painottaa, että asiat, joita käyn opinnäytetyössäni läpi, ovat yleisiä, toimivaksi koettuja tulkintoja, varsinkin konseptitaiteilijan näkökulmasta. Koen, että taide itsessään on täysin subjektiivista, joten nämä eivät ole mielestäni kiveenhakattuja sääntöjä.

3.2 Värien psykologiset vaikutukset

Väri on fysiologinen reaktio näkyvän valon eri aallonpituuksille ja tapa hahmottaa visuaalisesti todellisuutta (Channel Criswell 2015). Tutkin seuraavaksi värien psykologisia vaikutuksia ihmiseen, ja sitä, miten väreillä voidaan luoda tunnelmaa ja visuaalista narratiivia kuvituksissa. Avaan myös värien symboliikkaa ja sitä, miten värejä käytetään assosioimaan subjektia tai ideaa.

Ennen kuin pystyimme edes käyttämään ääntä filmissä, tai filttäreitä kameroissa, olemme olleet pakkomielteisiä väreistä. Elokuvantekijät maalasivat käsin yksittäisiä filmiruutuja tehdäkseen niistä visuaalisesti vaikuttavampia; väriä käytettiin luomaan filmeihin mm. unimaista tunnelmaa. Fiktionaalinen visuaalinen mediumi oli eskapismien huippu, joten värejä käytettiin näyttämään, kuinka kaukana todellisuudesta elokuva oli. (Channel Criswell 2015.)

Symboliset taiteilijat käyttivät valoa ja värejä luodessaan kuvia, jotka hämmensivät mielikuvitusta ja herättivät outoja mielenyhtymiä. He olivat kiinnostuneita kauneuden ihan-teista sekoitettuna pakkomielteeseen tragediasta ja epätoivosta. Tavoite oli luoda tunteita alakulosta, patriotismista ja mystiikasta. He myös osoittivat, että värejä ei tarvitse käyttää kirjaimellisessa tai luonnollisessa mielessä. Alphonse Mucha kirjoitti, että kauneutta ilmaistaan tunteilla. Henkilö, joka voi kommunikoida tunteitaan toisen sielulle, on taitelija. (Gurney 2010, 22.) Läpi historian Jeesus kuvattiin aina punaisiin vaatteisiin vetämään katsetta maalauksissa häneen ja myös luomaan mielikuvaa Jeesuksesta voimakkaana ja mahtipontisena hahmona (Blender Guru 2014).

Värille on olemassa kolme avainelementtiä: värisävy, värikylläisyys ja valööri. Muuttamalla jotain näistä elementeistä muutetaan kuvan tunnelmaa. Kun muutetaan kuvan tunnelmaa, lopputuloksena on erilainen kuva. Miettiessä kuvituksen värejä on hyvä ajatella väriharmonioita: mitä mielikuvia erilaiset väriharmoniat antavat, miten värit toimivat yhdessä - halutaanko luoda tasapainoa vai ristiriitaa? (Channel Criswell 2015.)



Kuvio 4. Värisävy, värikylläisyys ja valööri.

Väri sisältää itsessään vähän tutkitun mutta valtavan voiman, joka voi vaikuttaa koko ihmisruumiiseen fyysisesti ja psyykkisesti (Gage 2006, 80). Ihmisillä on peritty, psykologinen reaktio erilaisiin väreihin, ja näiden värien psykologiset vaikutukset ovat aina olleet










läsnä tarinankerronnassa (Channel Chriswell 2015). Tämän lisäksi väreihin liittyy kulttuurillisia sekä yhteiskunnallisia merkityksiä. Riippuen kulttuurista ja yhteiskunnasta jossa elämme värit voivat symboloida eri asioita eri ihmisille. (Art Therapy 2011). Länsimaisessa kulttuurissa esimerkiksi punakeltainen on yleisesti käytetty väriyhdistelmä pikaruokaravintolaketjuissa.

Se miten eri värit koetaan, vaihtelee myös jossakin määrin syntyperän, iän, sukupuolen ja psyykkisen kehitysvaiheen mukaan, vaikka pääosin reaktiot ovat kaikilla samat. Huomattava osa vaistonvaraisista reaktioista pohjautuu johonkin luonnosta saatuun. Esimerkiksi vaaleansininen rinnastetaan taivaaseen, vihreä metsiin ja niittyihin, keltainen päivänpaisteeseen ja punainen tuleen. Vaaleansininen koetaan siis avaran vapauttavana ja punainen lämmittävänä tai ahdistavan polttavana. (Rihlama 1997, 106.)

Värejä käytetään laajasti erilaisiin käyttötarkoituksiin (kuvio 5), ja kuvituksiin niitä käytetään muun muassa symboleina (sakraaleina eli uskontoon liittyvinä tai profaaneina eli maallisuonteisina), objektiivisiin ja tunnepohjaisiin rinnastuksiin ohjaavina, psykologisina, tila- ja pintavaikutelmia synnyttävinä, havaitsemisen selventäjinä, tunnusväreinä, pesoonallisuuden ilmaisijoina, mielialan tulkkeina, kauneutta luovina, järjestystä tehostavina ja vuodenaikoihin viittaavina symboleina. (Rihlama 1997, 106.)

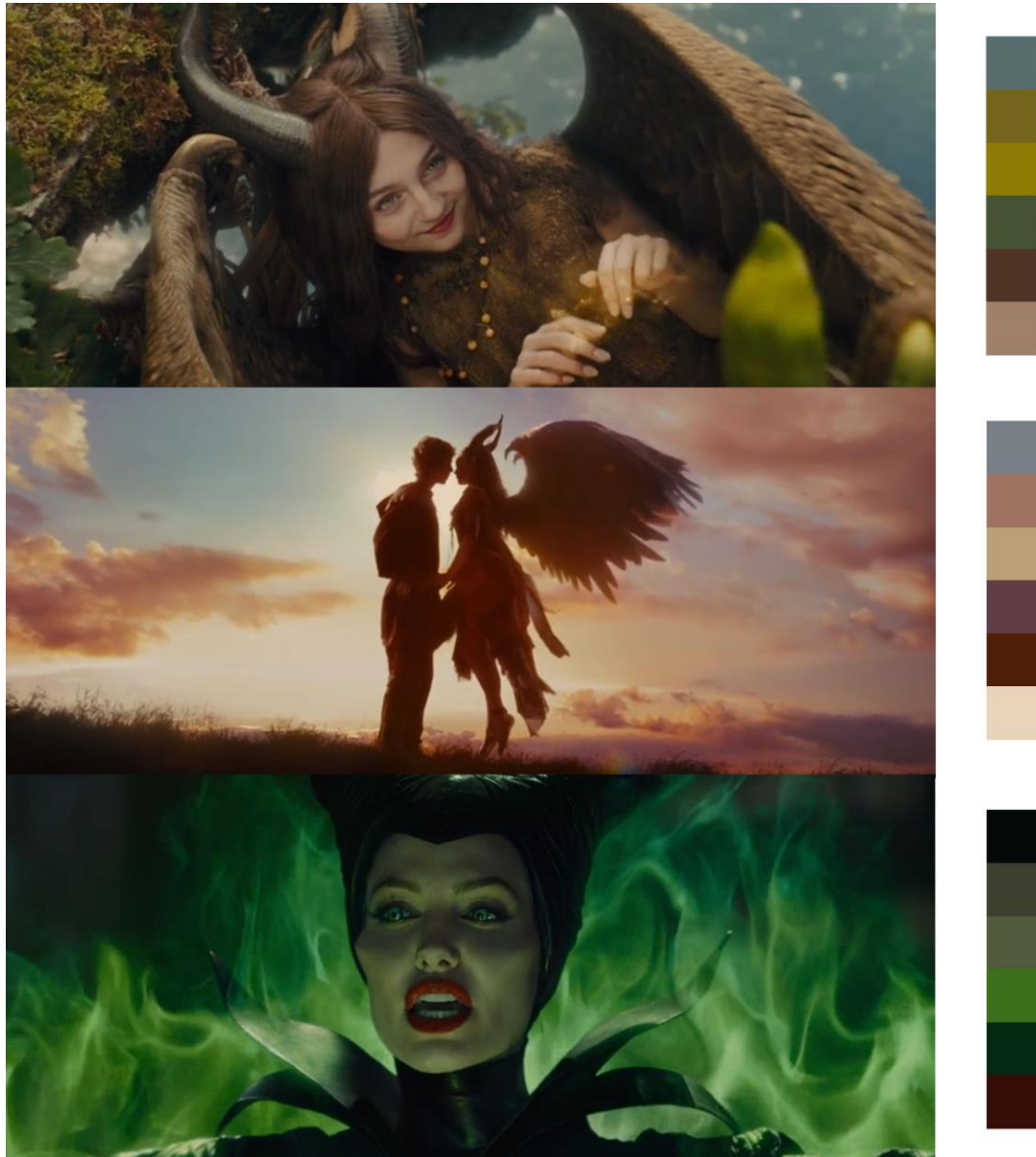
Tarinankerronnassa joitakin värejä käytetään usein tietyillä tavoilla kuvastamaan tunteita tai mielialaa tai johdattelemaan tarinaa. Tuntemme esimerkiksi olomme paljon epämu-kavammaksi, kun katsomme punaiseksi värjättyjä elokuvia tai taidetta. Vastaavasti sinisen sävyt saavat meidät tuntemaan olomme paljon seesteisemmäksi. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteikö samaa väriä voisi käyttää kuvaamaan monia erilaisia tunteita tai mielialoja. Sinertävät sävyt voivat tehdä kuvituksesta myös kylmän, vaarallisen ja lohduptomalta tuntuvan. (Channel Chriswell 2015.)

Punainen on yleisesti ottaen väri, johon reagoimme vahvimmin, ja punaisella värillä löytyy hyvin paljon erilaisia psykologisia tai symbolistisia merkityksiä, aina alitajuisesta reaktiosta kulttuurilliseen ja yhteiskunnalliseen reaktioon asti. Siinä missä joku voi käyttää punaista symbolina vihalle ja raakuudelle, toinen voi käyttää sitä osoittamaan intohimoa ja rakkautta. Sama koskee vaikkapa myös vihreää väriä: koemme kauniin kirkkaan vihreän pellon toivon ja hedelmällisyyden symbolina, mutta esimerkiksi samea vihreä voi tehdä kuvasta myös elottoman. Vihreä väri hahmolla kertoo meille, kuka tarinan hirviö on. (Channel Chriswell 2015.)

	Punainen	Oranssi	Keltainen	Vihreä	Sininen	Purppura	Violetti	Valkoinen	Musta
									
YHDISTÄMINEN JOHONKIN									
TUNNE- PERÄINEN	Rakkaus Rikos Synti	Appelsiini Auringon- lasku Tuli	Iloisuus	Vahingolli- suus	Avaruus Kuulak- kuus	Komeus Sala- peräisyys	Arvokkuus Suru	Kirkkaus Uskonyhteys Vihkiminen	Murhe Sala- peräisyys
OBJEKTI- VINEN	Tuli Veri	Hehku Veren- kuohu	Auringon- valo	Luonto Vihannuus	Taivas Vesi	Kukat	Ametisti Kukat	Kukat	Kuolema Yö
VAIKUTUKSET									
PSYKO- LOGINEN	Dynaamiinen Hermostuttava	Kiihottava Loistoa antava	Dynaamiinen Henki- maailmaan liittyvä	Lepo Levollisuus Rauhoittava Tasapainottava Tuoteus Turmiollinen	Ilmavuus Keveys Läpikuultavuus Rakastettavuus Selkeys Viileys	Helakkuus Hienous Levollisuus Raskasmiel- isyys	Viileys	Kohtuullisuus Puhtaus Vaativuus Valoisuus	Suru
FYSIO- LOGINEN	Ajatus toimintaa kiihottava Lämmittävä Mieltä kiihottava	Ruuan- sulatusta edistävä Tunteita kiihottava	Hermoja, näköä ja tarmoa terästävä Voi rauhoittaa	Hypnoottinen Lievitävä Rauhoittava	Levollisuus Rauhoittava	Tyynnyttävä	Tyynnyttävä	Tyhjyys	Lepo
FYYSINEN	Silmiin- pistävä	Silmiin- pistävä	Silmiin- pistävä	Silmiin- pistävä	Silmää lepuuttava	Mukau- tumaton	Huonosti havaittava	Valaiseva	Hämärä Pimeys
LUONNE									
	Toiminnalli- suus Vitaalisuus	Rauhattomuus tai ärsyttävyyys	Iloisuus	Kärsivällisyys Levottomuus	Levollisuus Rauhallisuus	Kunnioit- tavuus Tyytyväisyys	Raskasmiel- isyys Surullisuus	Siisteys Vaativuus	Huono mielikuvitus
SYMBOLISUUS									
USKONNOL- LINEN (SAKRAALI)	Armollisuus Heikkous Lähimmäisen rakkaus Rakkaus		Oppi Mahti Tieto Voima	Totuus Uskollisuus Uudestisynty- minen	Kuolematto- muus Viisaus Älykkyyys	Arvokkuus	Katumus Parannus Toivo	Hyvä Puhtaus Siveys Viattomuus	
MAAILMAL- LINEN (PROFAANI)	Rakkaus		Säästäväisyys	Toivo Pahansuopuus	Tiede Viisaus	Arvokkuus	Katumus Parannus	Hyvä Puhtaus Siveys Viattomuus	Viitoitus
MERKINANTAVUUS									
	Pysähty- minen Tulipalo	Kuumat osat	Vaara	Apu	Huomio			Viitoitus	Ikäänkuin pohja

Kuvio 5. Maurice Dérivéren esittämä taulukko värien monimuotoisuudesta kirjassa *La couleur dans les activités humaines*. Taulukko on uudelleenmuotoiltu pystymuotoon Seppo Rihlaman kirjasta *Värioppi*. (Rihlana 1997, 107.) Taulukko on yhden ihmisen analyysi, eikä sitä ole tarkoitettu lukea objektiivisena faktana, vaan näyttää enemmän esimerkkiä miten monimuotoisesti värejä voidaan käyttää.

Väri ei siis ole poikkeuksetta tai ehdottomasti miellyttävä tai epämiellyttävä, innostava tai rauhoittava, arvokas tai halpa. (Gage 2006, 83.) Värien käytöllä ei ole yhtä ainutta ohjeuoraa, mutta kognitiivisten vaikutusten ymmärtäminen auttaa myös käyttämään värejä paremmin tehokeinona. Väriä käytetään luomaan kuvitukseen tunnelma. (Channel Chriswell 2015.)



Kuvio 6. Elokvassa *Pahatar* (2014) värien käyttö on hyvin vahvaa ja tunteisiin pohjautuvaa.

Elokvassa *Pahatar* (engl. *Maleficent*) (2014) nuori Pahatar on kuvattu hyvin maanläheisissä väreissä. Pahattaren hahmoväritys on rusehtavia sävyjä keltaisella korostevärillä (kuvio 6, ylin kuva). Ympäröivä maailma on lämpimän ruskea ja kellertävä, taivas ja vesi

kuvataan kirkkaan sinisenä. Pahattaren väritys ja häntä ympäröivä värimaailma kuvastaa hänen lapsuuden onnellisuuttaan ja läheisyyttä luontoon. Pahattaren taikuuden väri on tässä vaiheessa keltainen ja kuvastaa hänen aurinkoista ja iloista mielentilaansa.

Kun Pahatar rakastuu tulevaan kuninkaaseen Stefaniin, värimaailma muuttuu hempeän pastelliseksi. Vaaleanpunaiseksi, hennon keltaiseksi ja vaaleansiniseksi. Tämä kuvastaa Pahattaren rakastunutta ja onnellista mielentilaa. Stefanin pettäessä Pahattaren luottamuksen elokuvan värimaailma muuttuu. Ympäristö muuttuu sinertävän harmaaksi, desaturoiduksi ja tummaksi. Pahattaren vaatteet vaihtuu mustaan, joka luo vahvaa kontrastia edelliseen lämpimän ruskeaan lähiväriharmoniaan. Myös hänen taikuutensa saa uuden värin, myrkyinvihreän. Tällaista kirkasta fluoresenttia vihreää käytetään usein elokuvissa ja peleissä luomaan ajatuksia myrkyllisyydestä, aivan kuten tässäkin tapauksessa vihreä taikuuden väri kuvastaa Pahattaren myrkytettyä mieltä ja vihaa Stefanin petoksen takia. Keltainen väri siis kuvastaa Pahattaren hyvää taikuutta ja vihreä paha taikuutta. Vaikka Pahatar nähdään iso osa elokuvasta myrkyttyneenä vihasta, hänen nähdään käyttävän keltaista taikuutta, joka ilmentää sitä hyvyyttä joka Pahattaressa pohjimmiltaan on, vaikka ulkokuori ei sitä aina näytäkään. Elokuvan lopussa, kun tarina saa onnellisen lopun, ympäristön värimaailma muuttuu samanlaiseksi kuin elokuvan alussa: iloiseksi, aurinkoiseksi ja miellyttäväksi. Samoin Pahattaren musta, nahkainen asukokonaisuus vaihtuu samantapaiseen ruskea-keltaiseen asuun, mitä Pahatar käytti elokuvan alussa ollessaan nuori.

3.3 Värien “lämpötilat”

Värien lämpötilaa ei voi mitata lämpömittarilla. Ajatus lämpimistä ja viileistä väreistä on päämme sisällä, mutta värilämpötilan vaikutus katsojaan on silti todellinen. (Gurney 2010, 112.) Ajatukset lämmöstä ja viileydestä ovat edelleen hyvin juurtuneet ajatukseen väreistä tunnelmanluomisessa. Tätä ajatusta käytetään hyvin paljon muun muassa väriterapiassa. Uskomuksella värien parantavaan voimaan on pitkä historia: nykyajan väriparantajien harjoittajat ovat jäljittäneet sen juuret muinaiseen Egyptiin, Persiaan, Kiinaan ja Intiaan sekä keskiaikaiseen Eurooppaan asti. Vasta noin 1900-luvulla värien psykologiset vaikutukset alkoivat kiinnostaa taiteilijoita. (Gage 2006, 78–79.)

Ihmisillä saattaa olla erilaiset ajatukset, miten väriympyrä jaetaan viileisiin ja lämpimiin väreihin, esimerkiksi jaetaanko vihreät ja violetit kylmiin vai lämpimiin. Jos ajattelemme

vaikka sinistä ja oranssia, niillä tuntuu olevan tietynlainen psykologinen eroavaisuus toisistaan. (Gurney 2010, 112). Osin näin on siksi, että eri väreillä, on oma erityinen osansa valon, pimeyden ja aineen välisessä dynaamisessa vuorovaikutuksessa. Osin taas siksi, että silmä vastaa eri tavoin sen mukaan, minkä värin se kohtaa. Sellaisena kun väri ilmenee luonnonilmiöissä, se vaikuttaa olevan lainalaisella tavalla yhteydessä olosuhteisiin. (Sällström 2009, 119.) Samoin on ihmisen mielenlaadun laita. Yksittäiset värit saavat aikaan tiettyjä mielentiloja, mutta värikokemuksemme ovat lisäksi suuresti riippuvaisia siitä, millaisessa mielentilassa kohtaamme värin. (Sällström 2009, 119–120.)



Kuvio 7. Värien lämpötilat ovat subjektiivinen käsite, ja ihmisillä on eri näkemys, miten värit jaetaan viileisiin tai lämpimiin väreihin. Tässä kaksi yleisintä jakotapaa. Jotkut jakaisivat keltavihreän lämpimiin ja purppuran viileisiin, jotkut taas toisinpäin.

Lämpimät värit tuovat mieleemme tulen, tuliset mausteet ja veren. Ne luovat energiaa ja intohimoa. Oranssi ja keltainen ovat hetkellisiä, lyhytaikaisia värejä, sillä näemme niitä luonnossa yleensä vain hetkellisesti; auringonlaskuissa, kukissa tai syksyn värityksessä. (Gurney 2010, 112.) Goethen värioppi käsittelee kylmiä ja lämpimiä värejä plussapuolen ja miinuspuolen väreinä. Plussapuolen värejä ovat: keltainen, oranssi ja oranssinpunainen. Ne tekevät mielen liikkuvaksi, eloisaksi ja toimeliaaksi. (Sällström 2009, 121.)

Keltainen väri on lähimpänä valoa, ja kun se esiintyy kaikkein puhtaimmassa muodossaan, se tuo aina mukanaan jotakin valon kirkkaasta laadusta ja on ominaisuuksiltaan iloinen, valpas, ystävällisen houkutteleva. Puhtaana keltainen on ympäristössä miellyt-

tävää, ja kokemus osoittaa keltaisen tekevän lämpimän ja miellyttävän vaikutuksen. Vastaavasti epämiellyttävä vaikutus syntyy, jos sitä liataan tai vedetään jollain tavoin kohti miinuspuolta (kylmiä sävyjä). Vihreään vivahtavassa rikin värissä on siten itsessään jotakin epämiellyttävää. Likaisen keltainen väri voi luoda mielikuvaa häpeästä, inhosta ja vastenmielisyydestä. Kaikki samat asiat pätevät oranssiin, mutta vielä suurimmassa määrin. Oranssi herättää lämmön, sillä se edustaa sekä voimakasta hehkun väriä että ilta-auringon ihanaa loistoa. Siksi onkin miellyttävää nähdä tätä väriä ympäristössä. (Sällström 2009, 121–122.)

Kylmät värit luovat yleensä mielikuvia kylmyydestä, talvesta, yöstä, taivaasta, varjosta, unesta ja jäästä. Ne viittaavat hiljaisuuteen, levollisuuteen ja rauhallisuuteen. (Gurney 2010, 112.) Kuvituksessa voidaan käyttää pelkästään kylmiä sävyjä, jos halutaan viestiä katsojalle mysteeria, pimeyttä tai synkkyyttä. Kuvitukseen voidaan myös luoda mielenkiintoa sijoittamalla lämpimiä sävyjä kylmien viereen. (Gurney 2010, 112.)

Harmaat ja neutraalit sävyt yhdistetään usein latteuteen tai tylsyyteen, mutta ne ovat itseasiassa artistin paras kaveri. Maalaukset epäonnistuvat useammin liian intensiivisten värisävyjen kuin liian harmaiden sävyjen takia. Harmaat sävyt voivat tarjota ympäristön kirkkaille korostusväreille. Harmaat sävyt myös antavat tilaa ja laajuutta kompositiolle, ja ne voivat luoda hiljaisen, mietteliään olotilan. (Gurney 2010, 80.)

Värien saaminen toimivaksi on usein vaikeaa, ja esimerkiksi fotorealismissa värit ovat yksi suurin tekijä saamaan kuvituksen näyttämään epäaidolta. Päivän aikana silmämme imevät miljoonia värisävyjä ja värikylläisyyttä, mutta harvoin pysähdymme tutkimaan niitä. Kun työskentelemme artisteina värien parissa, on vaikeaa muistaa mihin eri sävyjä käytetään. Värien niin sanotun väärin oppimisen juuret ovat ehkä lapsuudessamme. Lapsena opimme väreistä niiden yksinkertaisimmassa, raa'assa muodossa: punainen, keltainen, sininen, vihreä. Kuitenkin kun yritämme käyttää näitä lapsena opittuja värejä kuvituksissamme, huomaamme ettei lopputulos näytä toimivalta värikylläisyyden ja välörien takia. (Blender Guru 2014.)

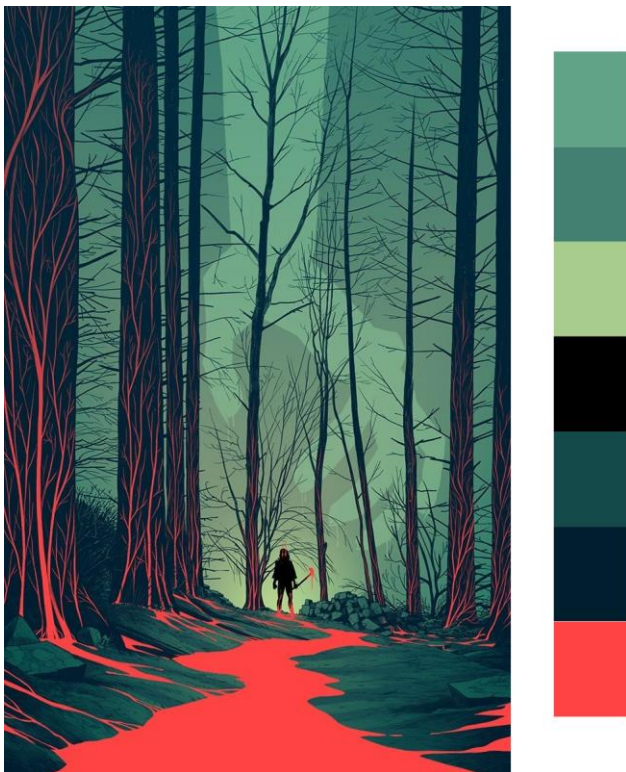
Rajallinen väripaletti voi pitää väriteeman niukkana ja vahvana, ja voi johtaa hyvin yhtenäiseen ja harmoniseen lopputulokseen kuvituksessa. Rajallinen paletti on yleensä toimiva vaihtoehto, kun kuvitukseen halutaan luoda tietynlaista tunnelmaa. (Beloil 2013, 20.) Enemmän värejä ei tee parempaa väriteemaa. Usein efekti on juuri päinvastainen.

Usein toimivampaa on rajata väripaletti tiettyihin sävyihin kuin käyttää laajaa skaalaa intensiivisiä värejä. (Gurney 2010, 104)

3.4 Saturaatio

Saturaatio eli värikylläisyys on yksi suurimpia tekijöitä muuttamaan kuvituksen värimaailmaa. Toisena tulee valööri. Monesti artistit käyttävät korkeasti saturoituja värejä, koska niiden ajatellaan tuovan paremman lopputuloksen, mutta yleensä efekti on juuri päinvastainen. Liikaa käytettynä korkea saturaatio ei anna silmille paikkaa levätä, joka on hyvin tärkeää kuvituksessa, jos haetaan tasapainoisuutta kompositioon ja väriharmoniaan. Korkeasti saturoidun kuvan katsominen voi ärsyttää silmiä, joten desaturoidut alueet kuvituksessa ovat tärkeitä. (Blender Guru 2014.)

Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että kaikki kirkkaat, saturoidut värit ovat pahasta. Kirkkaita värejä voidaan käyttää myös esimerkiksi kompositiossa, sillä se auttaa katsojan silmiä ohjautumaan korkeammin saturoiduille alueille. On tärkeää käyttää kuvituksessa jonkinlaista ankkuripistettä, johon katsoja voi ensin viedä katseensa, jonka jälkeen katsoja voi vapaammin tutkia kuvituksen kohtauksen muita osia. (Blender Guru 2014.)



Kuvio 8. Esimerkki korkean saturaation hyödyntämisestä kompositionaalisena elementtinä. (Becky Cloonan n.d.)

Becky Cloonanin kuvituksessa (kuvio 8) silmät hakeutuvat automaattisesti kohti punaista ”jokea”. Kirkas saturaatio yhdistettynä vähemmän saturoituihin alueisiin sekä kuvan vastaväri luovat kuvaan tasapainon, jossa taustan vihertävyys ja desaturaatio tuo esiin korkeasti saturoidun kirkkaanpunaisen. Kuva olisi huomattavasti vähemmän näyttävä ilman valöörien ja vastavärien leikittelyä. Kirkkaasti saturoituja värejä voidaan siis käyttää komposionaalisena elementtinä, kuten tässä kuvassa kirkkaanpunaista on käytetty johdattelemaan katsojan silmää kohti hahmoa kuvan keskellä. Kirkkaasti saturoitu, fluoresentti punainen melkein hyppää katsojan silmille ja on luultavasti yksi elementeistä, joista kuvituksen muistaa.

Korkeaa saturaatiota käytetään yleensä tehokeinoa myös elokuvajulisteissa. Elokuvajulisteiden täytyy olla silmiinpistäviä ja vaikuttavia, jotta ne huomataan vilkkaassa katukuvassa. Vaikka itse elokuvat eivät saturaatioiltaan ole yhtä intensiivisiä, julisteet ovat usein hyvin intensiivisen värikkäitä.

Sarjakuvista ja piirretyistä puhuttaessa korkeasti saturoidut, kirkkaat värit toimivat puolestaan erittäin hyvin. Ne viestivät katsojalle saman tien, että kyse on jostakin epäaidosta, joka korostaa kuvituksen surrealistisia, epärealistisia ominaisuuksia. Kirkkaus ja värikylläisyys voivat myös muuttaa kuvituksen mielialaa.

Elokuvan *UP* (2009) alussa värien käyttö oli hyvin eloisaa. Värit olivat saturoituja ja kirkkaita. Värimaailmassa oli paljon oransseja, pinkkejä, kirkkaanvihreää ruohoa ja todella eläväisiä värejä. Tämä kuvasti elokuvan onnellista ja iloista mielialaa Carlin ja Ellien elämässä. Elokuvan otettua surullisemman suunnan alun jälkeen värit muuttuvat heti hyvin desaturoiduiksi sävyiksi: paljon harmaan ja ruskean eri sävyjä.

Värikylläisyyden yhtäkkinen muuttuminen auttaa katsojaa tuntemaan elokuvan hahmojen tuntemat kylmyyden ja yksinäisyyden tunteet. Tätä samaa efektiä käytettiin elokuvassa *Incredibles* (2004) sekä *Matrix* (1999). Väri on todella voimakas mielialan muuttaja, minkä takia sitä käytetäänkin paljon esim. Hollywoodissa sekä videopeleissä, kuten *Call of Duty*ssä ja *Dark Souls*issa, joiden värimaailmat ovat melkein kokonaan desaturoituja. (Blender Guru 2014.)



Kuvio 9. Kuvituksessani katse hakeutuu heti ensimmäiseksi taustalla oleviin korkeisiin pilvenpiirtäjiin. Olen tehostanut silmän hakeutumista pilvenpiirtäjiin luomalla taloihin kirkkaan, rajan piirtävän ilta-auringon valon korkealla värikylläisyydellä. Pilvenpiirtäjän alaosat olen jättänyt vahvasti varjoon, jotta kaupungin siluetti vahvistuisi. Lisäksi kuvan etualalla olevat maa ja naishahmo ovat varjossa, jotta katse kiinnittyisi ensin kaupunkiin, ja vasta sitten etualan hahmoon, jonka jätin myös blurrin avulla toissijaiseksi. Yritin saada kuvaan fiilistä tarinan päätöksestä jollekin tarinalle. Tummat, synkät pilvet väistyvät oikealle samalla kun lämmin punertava auringonvalo loistaa pilvenpiirtäjissä. Tarinan, tai kohtauksen päähenkilö vartalon ja pään suunta on valoon päin. Oma kuvitus.

Näemme kuinka väri vaikuttaa kuvan tunnelmaan, mutta se ei tarkoita, että väriharmoniaa ei voitaisi käyttää luomaan synkkää tunnelmaa. (Channel Chriswell 2015). Elokuvasssa *Blade Runner 2049* (kuvio 10) konseptitaiteessa on käytetty paljon monokromaattisia väriharmonioita. Keltaista monokromaattista väripalettia on käytetty kuvastamaan elokuvan maailman myrkyllisyyttä ja saasteiden määrää, kun auringonvalo puskee kaupungissa saastepilvien läpi. Keltainen väri ei siis välttämättä aina kuvasta iloisuutta, vaan tässä tapauksessa enemmän kuolemaa ja myrkyllisyyttä. Vastapainona keltaiselle värimaailmalle nähdään paljon myös desaturoituja, miltei harmaita väriharmonioita, joista tulee väkisinkin hyvin kylmä ja teollinen tunnelma.



Kuvio 10. *Blade Runner 2049* (2017) -elokuvan konseptikuvituksessa keltaista väriteemaa on käytetty luomaan myrkyllistä, kuolevaa ilmapiiriä. (McCoy 2018)

Liikkuvan kuvan maailmassa väriä ei käytetty alun perin kertomaan metaforia tai vetämään katsojan silmää kohti kuvan polttopistettä kuten nykyään. Väriä käytettiin esittämään tarinan unimaisuutta elokuvissa, tehostaakseen elokuvan eskapismia - näyttämään, kuinka kaukana todellisuudesta elokuvan tarina oli. Myöhemmin väreillä alettiin näyttämään elokuvan ajan muutoksia sekä henkilöhahmojen tunnetiloja ja persoonaa. (Scheier 2017.)

Voimme tiivistää värien käytön liikkuvassa kahteen erilliseen kategoriaan: assosiatiiviseen ja muuttuvaan värien käyttöön. Olipa kyse sitten toistuvan väriteeman pääväristä tai spesifien värien toistosta, yksittäisiä johdonmukaisia värejä käytetään assosioimaan asioita tarinassa. Tämä tarkoittaa, että kun toistamme tiettyä väriä tarpeeksi usein tietyssä yhteydessä, luodaan väristä assosiaatio tiettyyn subjettiin tai ideaan. Sanotaan vaikka, että tarinan hahmo assosioidaan purppuraan väriin. Jos näemme tulevaisuudessa purppuraa, tiedämme että tällä kohtauksella on jokin yhteys hahmoon. Elokuva *We need to talk about Kevin* (2011) on hyvin väkivaltaiseen teemaan perustuva elokuva lähes kokonaan ilman väkivaltaa. Jatkuvan punaisen värin läheisyys kuitenkin viestii katsojalle väkivallan olevan koko ajan läsnä. Tässä tapauksessa, punainen on assosioitu vereen. Se ei kuitenkaan tarkoita, että kaikkien assosiaatioiden täytyisi seurata värien sosiaalisia rajoitteita. Elokuvassa *The Godfather*, oranssi väri on assosioitu kuolemaan. Tämä on osoitus siitä, että yksittäisten värien toistaminen kohtauksessa osoittaa jonkinlaista yhteyttä idea. (Channel Chriswell 2015.)

Värejä voidaan käyttää luomaan kontekstia kuvaan, ja niiden vaikutus meihin on psykologinen poikkeavuus. Tämän takia tiedämme pelkän valomiekan värin avulla, kuka on hyvä ja kuka paha. Tiedämme siis, että värit ovat usein psykologinen prosessi ja kuvaan voidaan värillä luoda tietynlainen tunnelma, ja väriharmonian luominen valitun värin ympärille korostaa kuvan tunnelmaa. Väriä voi kuitenkin käyttää myös muuhun kuin luomaan tunnelmaa. (Channel Chriswell 2015.)

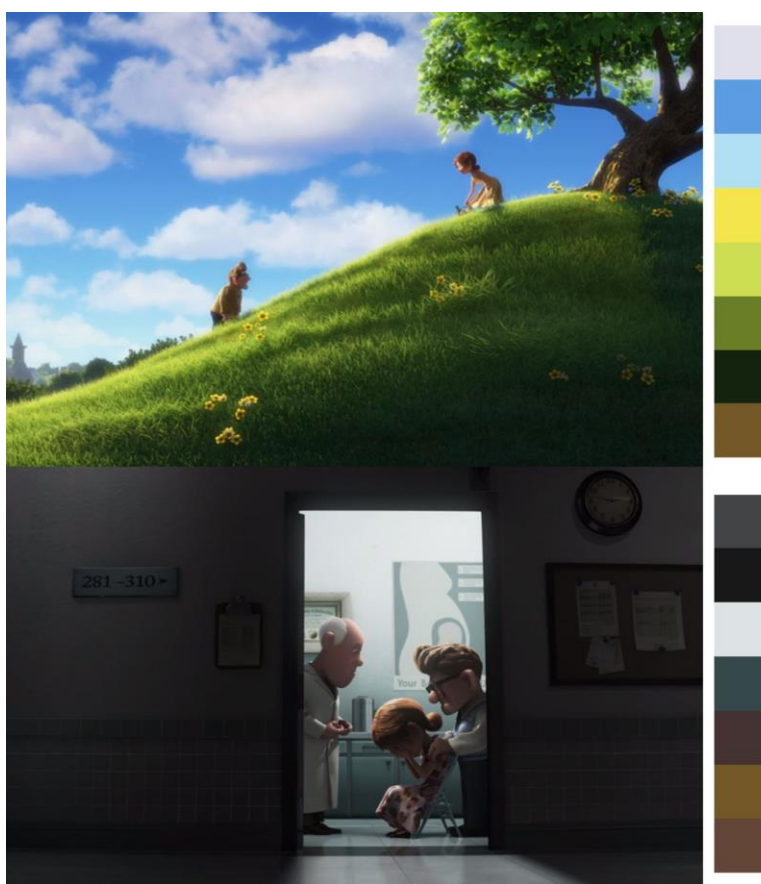
Muuttuva väri taas näyttää siirtymää, muutosta. Jos väri on assosioitu subjettiin, ja väri sitten vaihtuu, se merkitsee muutosta jossakin. Siirtymät voivat olla niinkin yksinkertaisia kuin lokaation vaihdos tai jotain monimutkaisempaa, kuten hahmon mielentila. Kun elokuvassa *The Last Emperor* hahmo ymmärtää häntä ympäröivästä maailmasta enemmän, väripaletti vaihtuu. (Channel Chriswell 2015.)

Väriassosiaation subjekti on yleensä tarinan hahmo, ja vaatteet ovat kaikista yleisin tapa luoda luoda tämä assosiaatio, sillä hahmot nähdään kirjaimellisesti aina värit yllään. Yksi ainutlaatuisimmista esimerkeistä tästä on elokuvassa *I am love* (2011). Yhdessä kohtauksessa kaksi hahmoa pitävät yllään vaatteita, joita toinen piti elokuvan edellisessä kohtauksessa, antaen hienovaraisia vihjeitä suhteestaan. Kun vaihtuvaa väriä käytetään hahmoissa muuttamalla heihin assosioitua väriteemaa, voidaan sitä käyttää näyttämään muutosta hahmossa. Väriteemojen käyttäminen vaatteissa oli välttämätöntä moraalisten standardien välittämisessä *Breaking Badin* (2009) hahmoissa. Yksi parhaista hahmomuutoksista tapahtuu kohtauksessa, jossa Walter White, joka on jo siirtynyt synkempään muotoon hahmokehityksessään, pitää yllään tummanpunaista paitaa. Riidellessään vaimonsa Skylerin kanssa, Walter ottaa tummanpunaisen paitansa pois, paljastaen alta t-paidan, joka on väriltään vieläkin synkemmän punainen. Walterin visuaalinen olemus edustaa hänen luonteensa kehityskaarta: jotakin synkkää odottaa hänen kuorensa alla. (Channel Chriswell 2015).

Usein animaatiossa luodaan hahmoja, kuten tarinan päähenkilön, eli sankarin, sekä taustahahmot. Näille hahmoille annetaan usein värit, joilla on psykologinen merkitys hahmon ja tarinan kannalta. Väreillä esitetään, millainen hahmo on, ja millaisen mielikuvan hahmojen värikoodauksella voidaan saada aikaan. Tämä ei yleensä ole silmiinpistävän selvää katsojalle, mutta alitajuntaisesti hahmojen värit silti viestivät katsojalle jotain. Animaatioelokuvassa *Kung Fu Panda* (2008) tarinan päähahmo Po on mustavalkoinen panda, mikä tekee hänestä ulkonäöllisesti todella neutraalin hahmon. Kuitenkin esitetynä tarinan Furious Five -ryhmää vasten Pon värit tai värittömyys korostuu tehden

hänenä yksilön. Tätä filosofiaa tarinantekijät käyttävät. He saavat katsojan katsomaan kuvassa tiettyä asiaa, ja vetävät tätä asiaa läpi kohtauksen. Väri ja valo korostaa symbolismin ja metaforisen tarinankerronnan tehokkuutta. (Jason Scheier 2017.)

Väri asettaa pohjan taideteoksen henkiselle tilalle. Jopa värikylläisyyttä säätämällä voit vaikuttaa siihen, miltä kohtaaminen katsojan mielestä tuntuu. Joten, seuraavan kerran kun tutkit väriteemoja, ajattele niiden psykologisia vaikutuksia; etsi niiden assosiaatiot, vaihdokset, ja teos voi vaikuttaa sinuun enemmän kuin sanat pystyisivät vaikuttamaan. Roger Deakins sanoi, että on helpompaa saada värit näyttämään hyvältä, mutta vaikeampaa saada ne palvelemaan tarinankerronnassa. (Channel Chriswell 2015.)



Kuvio 11. Ylemmässä kuvassa elokuvan Up! alun värikäs, korkeasti saturoitu ja kirkas värimaailma kuvastaa tarinan hahmojen onnellista ja iloista mielentilaa. Alempi kuva on vähäsaturoitu ja synkkä valoisuusarvoiltaan, viestien katsojille hahmojen surua ja synkkyyttä. (Up! 2009: Walt Disney Pictures; Pixar Animation Studios)

Jokaiselle värivalinnalle pitäisi olla syy kuvan puolesta. Kun katselet taidetta, jossa on hyvin tietynlaisia värivalintoja, voi miettiä, mitä tunteita ja mielikuvia värit herättävät. Miksi

kylmä yrityselämä on kuvattu usein tylsällä, desaturoidulla vihreällä? Kun löydetään värin subjekti, pelkkä väri voi kertoa kuvan tarinaa. (Channel Chriswell 2015.)

Yhteenvetona, värikylläisyyttä ja valööriä ei kannata viedä yli mauttomasti. Suuresti satureitujen värien ja valöörien käyttö pitkin kuvitusta johtaa yleensä vain huonompaan kuin parempaan lopputulokseen. Värikylläisyyttä ja valöörin kontrastia kannattaa mieluummin käyttää johdattelemaan katsojaa - kuka on voimakas, kuka on hyvä ja kuka on paha, sekä vetämään katsojan silmää koti jotain, mikä ei muuten välttämättä saisi yhtä suurta huomiota. Värikylläisyyttä voi käyttää muuttamaan kuvituksen mielialaa. Kirkkaat värit sopivat hyvin animaatioon, ja desaturoidut värit surullisten ja apaattisten mielikuvien luomiseen. Tämän takia oikeanlainen värienkäyttö on tärkeää. (Blender Guru 2014.)

Yksi asia mitä konseptitaiteessa usein näkee, on hyvin mustien sävyjen käyttö. Musta luo mustia aukkoja kuvitukseen, joten olisi hyvä jäädä 80–90 % tummuuteen tummimmilla alueilla. Kun puhutaan elokuvista, digitaiteesta, kaikesta visuaalisesta mitä katsomme ruuduilta. Värit katoavat liian tummilla alueilla, ja erilaiset monitorit reagoivat väriin myös eri tavalla. (Scheier 2017.)

Väriteorioita ei kannata ajatella absoluuttisena totuutena, sillä ne voivat hämmentää työtäsi ja pilata kuvituksen yleisen tunnelman. On olemassa yksi sääntö jota yleisellä tasolla väriteoriassa voi noudattaa: jos valonlähde on lämmin, varjojen tulisi olla kylmempiä, ja jos valonlähde on kylmä, varjojen tulisi olla lämpimämpiä. Tämä voi viedä kuvituksen sameasta ja monokromaattisesta värikkääseen ja lumoavaan. Tämä sääntö on yksinkertainen, mutta se voi auttaa realistisen ja harmonisen väripaletin luomisessa paljon. (Beloeil 2013, 22–24.)

3.5 Väriharmoniat

3.5.1 Väriharmonioista yleisesti

Väriharmoniat pohjimmiltaan viestivät faktaa, että jotkin värit näyttävät yhdessä paremmilta kuin toiset. Näistä puhutellaan myös nimillä väriteemat tai toisiaan täydentävät värit. (Blender Guru 2014.) On suurempi mahdollisuus saada lopputulokseen hyvä väriharmonia, jos työtä aloittaessa kiinnittää väriharmoniaan huomiota ja keskittyy saamaan

siitä jo alussa toimivan. Värien suhteuttaminen toisiinsa pitäisi olla helpompaa ja tehokkaampaa, kun sitä tekee läpi maalausprosessin. (Beloil 2013, 30.)

Valon väri vaikuttaa kaikkiin objekteihin kohtauksessa. On hyvä valita yksi dominoiva väri luomaan luomaan hyvää väriharmoniaa. Esimerkiksi, jos valittu väripaletti on sävyiltään viileä, on dominoiva väri sininen. Kuvaan voi valita mitä värejä tahansa, mutta jokaisessa väriässä tulisi olla edes hieman sinistä. Tämä heijastaa valon laatua ja luo harmoniaa kuvitukselle. Olisi aina hyvä pitää mielessä värejä valitessa, onko lisätty väri uskottava valaistustilanteessa. (Beloil, 2013, 20.) Seuraavissa kappaleissa käyn läpi yleisimpiä ja suosituimpia väriharmonioita.

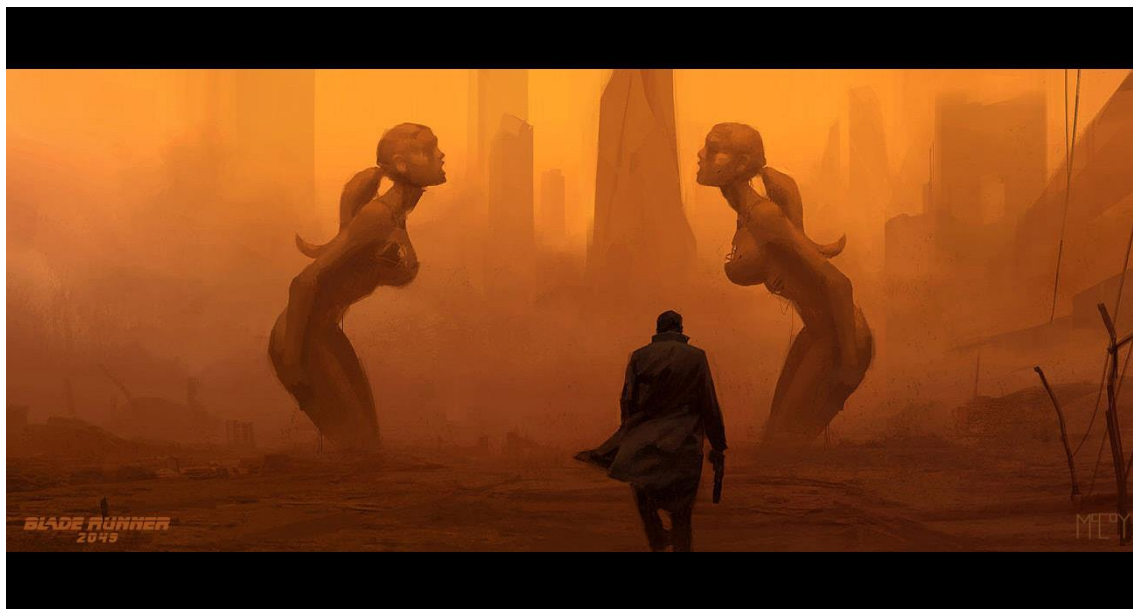
3.5.2 Monokromaattinen väriharmonia

Monokromaattisen väriharmonian (engl. Monochromatic color scheme) perusmääritelmä on käyttää vain yhtä pohjaväriä ja sen sävyjä sekä vivahteita (Cousins 2015). Valittua väriä käytetään yhdessä valööriskaalan kanssa (Gurney 2010, 110). Yksinkertaisuudessaan monokromaattinen väriteema alkaa yhdellä valitulla värisävyllä, ja kuvitus luodaan tämän väripaletilla, jossa on tämän värin johdannaisia (Cousins 2015).



Kuvio 12. Monokromaattinen väriharmonia esitettynä väriympyrässä. Oma kuvitus.

Monokromaattinen väriteema on paras käytettynä, kun käsitellään yhtä aihetta, sillä se pakottaa katsojan keskittymään kuvituksen yksityiskohtiin, valöörin muutoksiin, värikylläisyyteen. Sitä käytetään usein myös luomaan hyvin silmiinpistävää tehostetta tunnelmaan, kuten alla olevassa kuvituksessa. (Blender Guru 2014.)



Kuvio 13. (Mccoy 2018)

Katsojan silmät keskittyvät yllä olevassa kuvassa (kuvio 13) luultavasti heti ensimmäisenä kuvituksessa olevan hahmon siluettiin, hahmon takana seisoviin patsaisiin, ja huomio kiinnittyy paremmin kuvan tarinaan ja kuvasisältöön, kuin itse väreihin. Tämä helpottaa katsojaa havainnollistamaan mitä kuvapinnalla tapahtuu. (Blender Guru 2014.) Monokromaattinen teema voidaan yhdistää myös historiallisiin kuviin, ja sitä käytetäänkin tehokeinona kuvituksissa ja liikkuvassa kuvassa viitattaessa tapahtumiin historiassa (Gurney 2010, 110.)

Monokromaattisen väriharmonian vahvuus on siis se, että se tuo komposition asetelmallisuuden ja yksityiskohdat paremmin esille. Monokromaattisella väriharmonialla maalatessa olisi hyvä pitää mielessä värien assosiaatiot, jotta valittu väri palvelee tarinaa ja tunnelmaa jota sillä halutaan katsojalle välittää. (Cousins 2015)

3.5.3 Lähiväriharmonia



Kuvio 14. Lähiväriharmonia esitettynä väriympyrässä. Oma kuvitus.

Lähiväriharmonia (engl. Analogous) tarkoittaa värejä, jotka ovat väriympyrässä vierekkäin keskenään. Lähiväriyhdistelmiä löytää usein luonnosta, kuten vihreitä puita ja sinistä taivasta. Lähivärien hyvä puoli on, että se on kevyt silmille, jonka takia ne toimivat hyvin yhdessä ja luovat yleensä seesteisen ja miellyttävän tunnelman. (Blender Guru 2014.) Lähiväriharmoniaa käytettäessä olisi hyvä tarkistaa, että kuvituksessa on tarpeeksi kontrastia. Toimivuuden ja tasapainoisuuden kannalta on hyvä valita yksi dominoiva väri, toinen väri tukemaan pääväriä ja kolmas korostusväriksi. (Tiger Color 2015.)

Elokuvamaailmassa yksi parhaista lähiväriharmonian väriteemaa käyttävistä esimerkeistä on Wes Andersonin ohjaama elokuva *Moonrise Kingdom* (2012). Vihreiden, ruskeiden ja keltaisten värien käyttö tarkoittaa, että nämä värit eivät ole suuressa kontrastissa toisiinsa nähden - se tekee elokuvasta hyvin miellyttävän silmälle. Wes Anderson käyttää lähiväriharmoniaa, koska se on rauhoittava ja tukee elokuvan nostalgista teemaa. (Channel Chriswell 2015.)



Kuvio 15. Alexandra Hodgsonin kuvituksessa on käytetty intensiivisesti saturoituja värejä. Vaikka värien saturaatio onkin korkea, kuvitus toimii, koska värimaailma luotu lähiväriharmoniolla. (Hodgson 2017)

3.5.4 Vastaväriharmonia



Kuvio 16. Vastaväriharmonia esitettyinä väriympyrässä. Oma kuvitus.

Vastaväriharmonia tarkoittaa värejä, jotka ovat väriympyrässä vastakkain toisiinsa nähden. Vastavärit ovat ja ovat olleet aina hyvin suosittu harmonia läpi historian, sillä ne yksinkertaisesti näyttävät luonnostaan todella miellyttävältä silmälle. Vastavärejä ei kuitenkaan kannata käyttää yhtä paljon samassa kuvituksessa, kuten 50% vihreää, ja 50% punaista. Yhden vastavärin tulisi olla kuvituksessa hallitseva väri, ja toista väriä tulisi käyttää pienemmissä määrin tukemaan hallitsevaa väriä. Yleisesti, olisi hyvä käyttää heikompa väriä hallitsevana, kuten tässä tapauksessa vihreää. (Blender Guru 2014.) Tämä ei kuitenkaan ole tarkka sääntö, vaan pikemminkin yleisesti toimivaksi huomattu asia.

Vastavärit voivat olla hankalia käyttää suuressa mittakaavassa, mutta toimivat hyvin kun halutaan tuoda esiin jotain elementtiä. Toisin kuin kuvallisissa pinnoissa, vastavärit toimivat todella huonosti teksteissä, sillä tekstin lukeminen vaikeutuu huomattavasti. (Tiger Color 2015.) Elokuville, elokuvajulisteissa sekä trailerissa ja konseptitaiteessa yleensä vastaväriharmonia on hyvin suosittu, ja kaikista vastaväreistä suosituin jo useiden vuosien ajan on ollut turkoosin ja oranssin yhdistelmä.

3.5.5 Katkaistu vastaväriharmonia

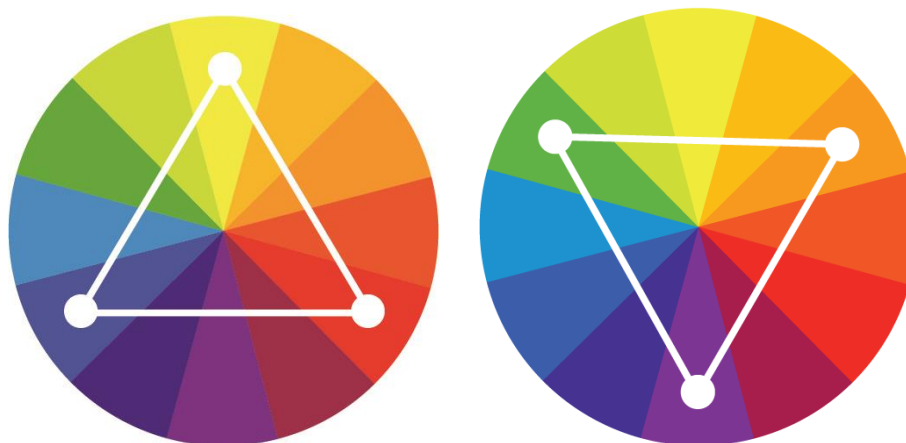


Kuvio 17. Katkaistu vastaväriharmonia väriympyrässä. Oma kuvitus.

Katkaistu vastaväriharmonia (engl. Split complementary color scheme) on samantapainen kuin vastaväriharmonia, mutta kahden vastakkaisen värin sijasta toinen vastaväri on jaettu kahteen, eli valitaan vastavärin viereiset värisävyt. Katkaistu vastaväriharmonia

antaa enemmän taiteellista vapautta värien suhteen, sillä kahden värin sijasta käytettävissä on kolme. Yleisesti ottaen katkaistu vastaväriharmonia luo eläväisen ja iloisen lopputuloksen. (Blender Guru 2014.)

3.5.6 Kolmisointuharmoniat



Kuvio 18. Kolmisointuharmoniat esitettynä väriympyrässä. Oikealla puolella välivärien kolmisointuharmonia. Oma kuvitus.

Kolmisointuharmonia (engl. Triadic color scheme) koostuu väreistä, jotka ovat väriympyrässä tasaisin välein toisiinsa nähden. Tämä väriharmonia on yksi vaikeimmista saada onnistumaan, mutta toimiessaan voi tehdä kuvituksesta hyvin leikkisän. Parhaiten kolmisointuharmonia toimii sarjakuvissa tai surrealistisessa kuvituksessa. (Blender Guru 2014.) Kolmisointuiset väriharmoniat ovat eloisia, vaikka värit itsessään olisivat vaaleita tai vähän saturoituja. Jotta kolmisointuharmonia toimisi tasapainoisesti, olisi hyvä valita yksi dominoiva väri ja antaa muiden värien toimia korostusväreinä. (Tiger Color 2015.)

Välivärien kolmisointuharmonia (engl. Secondary Triad Harmony) tarkoittaa harmoniaa, jossa käytetään väriympyrän välivärejä, eli niitä joita pystytään sekoittamaan pääväreistä: vihreää, violetta ja oranssia. Tätä väriharmoniaa käytetään usein maisemamaalausauksessa, koska niitä esiintyy hyvin usein luonnossa, kuten oranssia valoissa, violetta varjoissa ja vihreää kasvustossa. (Beloeil 2013, 22.)



Kuvio 19. Flora, Fauna ja Ilmieli elokuvassa *Prinsessa Ruusunen* (1959) (vasemmalla). Kolmi-sointuharmonia toistuu sekä hyvien haltiattarien vaatteissa että kohtausten taustoissa, jossa he esiintyvät. (Disney, *Sleeping Beauty*, 1959)

Kuvio 20. Oikealla olevaan kuvitukseen on valittu punaista, keltaista ja sinistä tekemään värimaailmasta kepeä ja leikkisä. Punainen ja sininen ovat dominantit värit, ja keltaista on käytetty korostamaan pieniä yksityiskohtia. Oma kuvitus.

3.5.7 Värien ristiriidat

Värien ristiriita (engl. Color discordance) tarkoittaa sitä, että käytetään kuvituksessa väriä, joka ei sovi muuhun väriharmoniaan (Channel Chriswell 2015). Ristiriitaiset värit ovat niitä, jotka ovat väriympyrässä melkein vastapäätä toisiaan. Siinä missä violetti ja keltainen tasapainottavat toisiaan saaden värit näyttämään energisiltä, ristiriitaiset värit ovat hieman epätasapainoissa. Esimerkiksi keltaiseen ristiriidassa oleva väri olisi punaruskea violetin ja punaisen välissä. (Ginva 2018.)

Joskus tämä voi tarkoittaa vain sitä, että valitaan yksi saturoitu väri, joka ponnahtaa esiin kuvituksen muusta värimaailmasta. Tämä voi antaa katsojan silmälle ankkuripisteen kuvituksessa, tai tarkoituksellisesti vetää katsojan silmää kohti jotakin tiettyä asiaa kuvituksessa. Yksi tärkeä asia värien käytöstä on muistaa se, että yleisö kyllä huomaa mikä väri ei kuulu joukkoon. Tätä käytetään hyväksi esimerkiksi pelisuunnittelussa. Usein pelialueen tärkeät elementit, kuten esimerkiksi käytettävät tai nostettavat objektit, avattavat

ovet, reitit ja tarinaan vaikuttavat hahmot ovat usein korostettu taustasta kirkkaammilla ja saturoiduilla väreillä muusta taustasta. Tämä helpottaa pelin pelaamista. (Channel Chriswell 2015.) Tätä tekniikkaa voidaan käyttää hyväksi mm. videopeleissä.

Tätä muuhun väriharmoniaan sopimatonta väriä voidaan kutsua myös nimellä väriaksentti. Väriaksentti tarkoittaa mitä tahansa pientä värialueita, joka eroaa huomattavasti kuvituksen muusta värimaailmasta. Väriaksentit ovat yleensä vastavärejä tai ristiriitaisen värien tavoin lähellä vastaväriä väriympyrässä, mutta usein myös korkeampia saturaatioita. (Gurney 2010, 118.) Niillä voidaan niin sanotusti maustaa muuten desaturoitua kuvitusta pienillä korosteväreillä, sillä se houkuttelee katsojan silmää kohti subjektin keskipistettä. Jos kuvituksen värimaailma rajoitetaan lähelle monokromaattista väriharmoniaa, mikä tahansa erilainen hyppää katsojan silmille ja varastaa kuvan huomion. Väriaksentteja ei kuitenkaan tarvitse käyttää vain katsojan silmän ohjaamiseen. Niitä voidaan yksinkertaisesti käyttää mausteena pitkin kuvitusta, jos muu värimaailma on turhan yhtäläinen. Väriaksentit ovat makuasioita artistille ja voivat auttaa kuvitusta olemasta liian mekaaninen ja ennalta arvattava. (Gurney 2010, 118.)



Kuvio 21. Olen lisännyt muuten mustavalkoiseen kuvitukseen pieniä väriaksentteja. Värit eivät ole välttämättä heti edes huomattavia, mutta tekevät muuten mustavalkoisesta kuvasta vähän mielenkiintoisemman katsoa. Oma kuvitus.

4 Valo tunnelmanluojana

4.1 Valo ja varjo

Valo on läsnä jokaisessa kuvituksessa. Se voi olla voimakas ja silmiinpistävä tai hienovaraisempi väriin ja kompositioon verrattuna. (Beloeil 2013, 9.) Hyvä valaistus luo ympäristön, joka lisää draamaa ja tehostaa hahmon, ympäristön tai toiminnan tunteita. Valaistuksella kuvituksesta voidaan tehdä onnellinen, surullinen, mystinen tai jopa vaarallisen oloinen. (Nulph 2000.) Artistina on tärkeää ymmärtää, kuinka manipuloida valoa luodakseen erilaisia lopputuloksia. (Beloeil 2013, 9.)

Valon kovuus ja pehmeys vaikuttaa tunnelmaan dramaattisesti; mitä enemmän valoa on hajotettu, sitä pehmeämmältä ja sileältä se näyttää. Kirkkaana ja valoisana päivänä valo on kova; varjot ovat hyvin tummia ja niiden reunat ovat kovia koska auringonvalo on intensiivinen. Pilvinen sää luo pehmeän valaistuksen: varjoja tuskin erottaa ja niiden reunat ovat pehmeitä. (Nulph 2000.)

Nielson toteaa valaistuksella olevan kolme päämäärää. Kriittisin komponentti valolle on ymmärtää mitä valolla halutaan katsojalle kertoa. On olemassa kolme päämäärää valaistukselle, mutta näitä kolmea päämäärää ei välttämättä ole tarkoitus saavuttaa samanaikaisesti. (Nielson 2018.) Ensimmäinen on kuvaus. Tämä tarkoittaa taitoa esittää eroavaisuus eri suuntiin menevien muotojen ja materiaalien välillä, kykyä määrittää muotoja toisistaan ja luoda niitä sekä kykyä erottaa syvyysvaikutelma: etualalla olevat objektit taustan objekteista. (Nielson 2018.)

Seuraava on ilmaisu, eli taito luoda tarinaa näyttämällä tunteita ja tunnelmaa valojen avulla, esimerkiksi luomalla kova valo hahmon vartalon alaosaan jättäen ylävartalon ja pään varjoon. Tämä voi luoda tunnelmaa mystiikasta, vaarallisuudesta ja välittää intensiteettiä jota kuva ei välttämättä muuten välittäisi, jos se olisi esitetty normaalissa päivänvalossa. (Nielson 2018.) Toinen tapa on myös valaista vain yläosa ja jättää alaosa varjoon. Tällainen valo ja varjo auttaa korostamaan esimerkiksi päätöstä eeppiselle tarinalle. (Gurney 2010, 52.)



Kuvio 22. Esimerkki valon käyttämisestä tehokeinona, jossa valoa tulee vain hahmon ylävartaloon jättäen kasvot varjoon. Tämä lisää hahmoon mystiikkaa ja dramatiikkaa. Oma kuvitus.

Kolmas päämäärä on viestiminen. Päämäärä on saada ihmiset näkemään kuvitus, niin kuin artisti haluaa sen näettävän. Osa tätä on kompositio. Tarkoituksena on kuljettaa katsojan silmää ja kommunikoida ideoita tai teemoja. Esimerkiksi hämärä, epäluonnollinen vihreä valaistus voi kertoa katsojalle, että kohtaaminen on maaginen ja epätodellinen. Kun maalausprosessia koetetaan saada toimivammaksi, kaikki nämä edellä mainitut osa-alueet paranevat. (Nielson 2018.)

Olipa kyse sitten saada kuvituksen tuntumaan onnelliselta tai mysteeriseltä ja pelottavalta, valaistuksella voidaan vaikuttaa dramaattisesti siihen, miten katsoja kuvituksen kokee. Valaistustyyli voi olla usein se josta taiteilijan kädenjäljen tunnistaa. On hyvä muistaa, että valaistuksen luominen on enemmän taidetta kuin tiedettä. (Nulph 2000.)

Se on tehokas työkalu, joka voi kommunikoida täysin erilaisia tunnelmia samassa kuvituksessa. Valolla rakennetaan puitteet siihen, miten kuvitus välittää tunteita (Morgan 2017). Dramaattisella valaistuksella saadaan lisättyä kuvituksen tunneperäistä intensiteettiä. (Nulph 2000.)

Kontrasti tarkoittaa eroavuutta kahden elementin välillä. Sen toimintaperiaate on korostaa, toistaa tai luoda tasapainoa halutulle subjektille. Kontrastia käytetään selkeyden ja harmonian saavuttamiseksi, luomaan miellyttäviä kuvia. On olemassa erilaisia kontrasteja; valöörikontrasti, värikontrasti, muotokontrasti, reunakontrasti, kokokontrasti ja materiaalikontrasti, kuten terävä vastaan pehmeä. (GDquest 2017.)

Kompositiossa kontrastilla on iso rooli tunteiden luomisessa ja on yksi parhaimmista työkaluista selkeän graafisen suunnittelun tai kuvituksen kannalta. Valo ja tummuus ovat pohja kaikelle, mitä näemme. Valööri on tälle siis vain taiteellinen termi. (Artists network 2017.) Valöörikontrastia, eli tummien ja vaaleiden valöörien yhdistämistä käytetään kuvituksessa korostamaan haluttuja asioita (Beloil 2013, 15-24). Korkea kontrastisuus vetää katsojan silmää puoleensa ja luo kuvitukselle dramatiikkaa. Kontrasti luo fokusta ja artisti voi ohjata katsojan silmää kohdistamalla kontrastisuuden vain tietylle alalle kuvaa sekä hillitsemällä sitä muissa paikoissa kuvitusta. (Artists network 2017.)

Valon termejä käytetään jopa keskustelussa kuvaamaan tunnetiloja tai persoonallisuutta, kuten ”hän valaisee huoneen iloisuudellaan”, tai ”hänellä on synkkä mieli”. Tällaiset asiat kertovat valon luovan tunnereaktioita. (Morgan 2017.) On ensisijaisen tärkeää ymmärtää valöörejä, jotta kuvituksesta voi tehdä onnistuneen (Beloil 2013, 15). Väriin valööri tai valoisuus tarkoittaa miten kirkkaalta tai tummalta se näyttää suhteessa kuvituksen kirkkaimpiin alueisiin.

Kun on tiedossa, mitä kuvituksella halutaan luoda katsojalle, täytyy ajatella, miten tämä onnistuu välööreillä ja miten jakaa tummat ja vaaleat alueet. Valot ja varjot täytyy asetella kuvaan toimivalla kaavalla, jotta kuvitukseen saadaan haluttu tunnelma. On tärkeää valita valöörit sen mukaan, millaisen efektin ja tunnelman halutaan välittyvän kuvituksen kautta. (Beloil 2013, 15–24.)

Ihmissilmä rakastaa katsoa kontrastia ja hyvin tasapainotettuja valöörisuhteita. (Beloil 2013, 15.) Suurin syy käyttää kontrastia kuvituksessa on saada katsojan huomio (Farley 2009). Valöörikontrasti on oleellinen osa kuvituksen kokonaisuutta ja yksi tärkeimpiä tekijöitä saada kuvituksen näyttämään aidolta. Valon kuvauksessa se on itseasiassa tärkeämpää kuin värien käyttö. Kun kuvituksessa on hyvin tehdyt valöörit, on kuva silti luettavissa, vaikka väriä ei olisi ollenkaan. Jos taas kuvassa olisi oikeanlaiset värit mutta vain saman asteista valööriä, olisi vaikea nähdä, mitä kuvituksessa tapahtuu. (Beloil 2013, 15.)

Kun puhutaan valon laadusta, tarkoitetaan sitä, kuinka nopeasti kuvan kirkkain kohta vaihtuu varjoksi. Jos vaihdos on lyhyt, laatu on hyvin karkea ja kova. Jos taas vaihdos on suurempi, on valonlaatu paljon pehmeämpi. Pehmeä valo, pehmeämpi tunnelma ja kova valo, kovempi tunnelma.

Jos valoja halutaan käyttää viestimään jotain, on kannattavaa käyttää valoja niin kuin niihin reagoidaan yhteiskunnassa. Valoisa, kirkas, avoin kohta ei kommunikoi synkkyyttä, hämmentyneisyyttä tai dramatiikkaa samalla tavalla kuin pimeä, korkeasti kontrastoitu ympäristö kommunikoi. Jos halutaan kommunikoida katsojalle esimerkiksi hahmon pahuutta, kannattaa valaistukseksi valita kova, yhdestä suunnasta tuleva valo, jotta ihon yksityiskohdat ja ilmeet tulevat paremmin esille. Pehmeä, edestäpäin tuleva valaistus ei välittäisi samanlaista vaikutusta. (Morgan 2017.)

Kaikkia näitä sääntöjä voi kuitenkin rikkoa. Värienkäytön lailla valot ovat hyvin subjektiivisia ja ehkä lähinnä länsimaiseen kulttuuriin perustuvia ajatuksia. Valoisimmat kuvitukset ovat yleisesti ottaen avoimempia, ystävällisempiä ja kutsuvampia. Ne luovat turvallisuudentunnetta. Tämä turvallisuudentunne heijastuu oikeasta elämästä, sillä yhteiskunnassa toimitaan pääasiassa päiväsaikaan, joten olemme tottuneet valoon. Kun ihminen joutuu pimeään huoneeseen tai muuten hämärään tilaan jossa näkökyky heikkenee, turvallisuudentunne katoaa. Monilla ihmisillä on pelkoa pimeyttä kohtaan eivätkä he halua mennä pimeisiin tiloihin. (Morgan 2017.)

4.2 Kurkistus erilaisiin valaisutekniikoihin

Kuvituksen valaistuksen ja sen vaikutus tunnelmaan on yleensä riippuvaisia päävalon (engl. Keylight) ja täyttövalojen (engl. Fill light) välisistä suhteista. Jos ne ovat suurin piirtein samaa intensiteettiä, kuvituksen tunnelma nähdään iloisena ja onnellisena. Kun täyttövalosta tulee vähemmän ja vähemmän intensiivinen, kuvituksesta tulee dramaattisempi. Sama efekti on myös takaa tulevalla valolla. Mitä kirkkaampi takaa tuleva valo on, sitä dramaattisempi efekti on.

Pimeys tuntuu katsojasta salaperäiseltä ja vaaralliselta, aivan kuten runsas valo tuntuu mukavalta ja tuo turvallisuuden tunnetta. Nämä luontaiset vaikutukset, jotka liittyvät valoon ja pimeyteen, ovat taiteilijan ystävä ja auttavat saavuttamaan oikeanlaisen tunnelman kuvituksessa. (Nulph 2000.)

On hyvä muistaa, että kuvituksen subjekti voi kontrastoida valon kanssa. Tämä tarkoittaa, että kuvan kohde voi olla ristiriidassa valon kanssa, ja sitä voi käyttää joskus hyödyksi ohjaamaan katsetta subjektiin. Suurimmaksi osaksi valon halutaan tukevan ja vahvistavan sitä mitä kuvituksella halutaan kertoa katsojalle. (Morgan 2017.)



Kuvio 23. Suuntaamalla valoja eri suunnista voidaan vaikuttaa hahmojen tarinankerronnallisuuteen, mielikuviin ja dramatiikkaan. Oma kuvitus.

Pehmeä, yläpuolelta noin 45 asteen kulmasta loistava valonlähde luo suhteellisen neutraalin valaistuksen. Tämä valaistus ei luo juurikaan varjoja, ja on tunnelmaltaan hyvin kirkas ja onnellinen. (Nulph 2000.) Ylhäältä tulevalla kovalla valolla voidaan lisätä kuvitukseen dramatiikkaa. Kovat, tummat varjot voivat muovata ympäristöä ja hahmoja dramaattisesti, jolloin jopa tututkin hahmot voivat olla ensisilmäyksellä vaikeasti tunnistettavissa. Tällainen valo luo syviä varjoja myös kasvoihin, joka voi lisätä uhan, vaarallisuuden ja mystiikan tunnetta. Haluttua efektiä voidaan korostaa värivalinnoilla. (Gurney 2010, 64.) Yleisesti ottaen, mitä kovempi valo on ja mitä enemmän varjoja syntyy, sitä enemmän draamaa sillä voidaan kuvitukseen luoda. Varjot ja tummat alueet saavat katsojan mielikuvituksen laukkaamaan. Jos halutaan luoda mielikuvaa vaarallisuudesta tai pelosta, kannattaa ympäristön olla heikosti valaistu. (Nulph 2000.)

Cameo-valaistukseksi kutsutaan valaistusta, jossa vain subjekti valaistetaan ja kaikki muu jätetään varjoon. Tuloksena on dramaattisesti valaistu kohtausta, joka korostaa tunnetiloja

ja lisää draamaa. Ilman taustaa, katsoja on lähempänä subjektia joka luo voimakkaan emotionaalisen sidoksen. (Nulph 2000.)

Kasvot jotka olemme tottuneet näkemään - ystävät, perhe ja tutut, ovat yleensä aina valaistu ylhäältä päin. Emme välttämättä edes tunnista heitä voimakkaalla, alhaalta tulevalla valolla. Tällainen voimakas, kova valo ei yleensä tule alhaalta päin, joten kun sitä näkee, se varastaa huomion. Alhaalta päin tuleva valo assosioidaan monesti tulesta tulevaan valoon tai teatterivalaistukseen, joka voi luoda maagista, uhkaavaa ja draamatista tunnelmaa (kuvio 24). Kaikki alhaalta loistavat valonlähteet eivät kuitenkaan vihjaa pahuudesta. Tilanteesta riippuen se voi myös luoda positiivisia konnotaatioita. (Gurney 2010, 64.)



Kuvio 24. Elokuvassa *Dracula* (1931) Bela Lugosi kuvattiin usein alhaalta päin tulevalla kovalla valolla (vasen kuva), joka lisäsi hahmon dramatiikkaa ja pelottavuutta.

Kuvio 25. Myös niin sanotut "Silmävalot" (oikeanpuoleinen kuva) olivat hyvin paljon käytetty keino klassisessa elokuvanteossa vetää katsetta kohti silmiä. (Gurney 2010, 68.) Kuva elokuvasta *Dracula* (1931).

Myös kova, suoraan ylhäältä päin tuleva valo voi luoda miellelyhtymiä pahuudesta ja tuntuu epämiellyttävältä, sillä tällainen kova valo luo subjektiin kovia varjoja, luo uurteita ja muuttaa dramaattisesti subjektin ulkonäköä.

Vastavallo (engl. Back Lighting) tai usein myös Contre-jour-valaistus tarkoittaa valaistusta, jossa subjekti estää valon, yleensä seisomalla suoraan valonlähteen edessä, kuten kirkasta taivasta vasten. Valoalue ottaa aktiivisen läsnäolon lähes ympäröimällä tai syömällä objektin reunoja. Kun muoto asetetaan suoraan valonlähteen eteen, sen siluetista tulee merkittävä. (Gurney 2010, 62.) Tämä tekniikka auttaa painottamaan rajoja, muotoja ja siluetteja. Vastavalolla voidaan luoda kuvitukseen myös kontrastia ja draamaattista tunnelmaa. Efektiä voidaan pehmentää esimerkiksi pehmeämmällä valolla, sumulla tai pilviverholla. (Walker 2015.) Jos subjektin muotoa ja kuvan dramatiikkaa halutaan lisätä vastavalotekniikassa vielä ennestään, voidaan kokeilla Siluettivalaistusta (engl. Silhouette Lighting) jotta siluettivalaistuksesta saadaan tehokas, valaistaan vain kuvituksen tausta ja itse subjekti jätetään varjoon. (Nulph 2000.)

Reunavalaistus (engl. Edge lighting tai Rim light) taas tarkoittaa valaistusta, jossa takaa tuleva valo piirtää tarkan valoreunuksen subjektin ympärille irrottaen subjektin taustasta. Reunavalo vaatii suhteellisen kovan valonlähteen. Reunavalaistusta voidaan käyttää hyväksi tehokeinona vetämään katsojan silmää kohti haluttua kohtaa kuvituksessa tai tuomalla subjekti paremmin esiin taustasta. (Gurney 2010, 60.)



Kuvio 26. Vastavallo toimii tehokeinona korostamaan kohtauksen subjektiä. Oma kuvitus.

Yöaikaan valaistu näkymä voi tehdä kuvituksesta paljon pelottavamman tai maagisemman. Yksi tapa tehdä objektista suuren näköisen pimeässä on valaista objekti vain osittain, ja niin että valon intensiteetti vähenee varjoon mentäessä nopeasti. Suuruuden tunnetta voidaan luoda myös laittamalla valonlähde valaisemaan objektia alhaalta päin ylös pienellä intensiteetillä. (Gurney 2010, 68.) Yksittäinen, ylhäältä tuleva valonlähde joka valaisee subjektia voi luoda tunnelmaa yksinäisyydestä tai ehkä kielletystä rakkaudesta. Yksittäinen valo toimii kuin katuvalo jossain maailman yksinäisessä kulmassa. (Nulph 2000.)

Teatterivalaistuksessa valo ei ole yleensä koskaan yhtenäinen. Vähemmän tärkeät alueet näyttämöstä ovat varjossa, ja spottivalaistuksella yleisön huomio kiinnitetään toiminnan tärkeimpään osaan. Spottivalaisulla voidaan luoda myös esimerkiksi asetelmaa taakaa-ajolle.

5 Yhteenveto

Opinnäytetyöni käsittelee värien ja valojen käyttöjä tunnelmanluonnissa ja tarinallisuuden tehostamisessa taiteessa. Käyn myös läpi miksi ne ovat artistille tärkeitä osa-alueita oppia. Käsittelemän aihetta konseptitaiteesta kiinnostuneen näkökulmasta, ja esimerkkinä pohjautuvat joko elokuvaan, peleihin tai yksittäisiin kuvituksiin. Alun perin halusin ottaa aiheekseni komposition kokonaisuudessaan: värit, valaistuksen, kuvakulmat, sommitte-
lun, muodon ja tekstuurin. Lopulta päätin kuitenkin rajata aiheen vain valoihin ja väreihin, koska pelkäsin että liian laaja aihe jättäisi kaikki osat liian vajavaiseksi. Vaikka tarkaste-
len aihetta konseptitaiteesta kiinnostuneen näkökulmasta, ovat monet käsittelemäni asiat sovellettavissa moneen muuhunkin yhteyteen.

Luvussa kaksi käsittelemän yleisesti tunnelman ja tarinallisuuden luomista kuvituksissa sekä tutkin kuvituksen luomisen työprosessia. Tunnelma ja tarinallisuus ovat tutkimani mukaan hyvin tärkeää taiteessa, jotta katsojalla on mahdollisuus saada kuvasta jotain itselleen. Kuvitusta ei pitäisi tehdä vain kauniin kuvan tähden - kuvituksen takana pitäisi olla siihen liittyvää psykologiaa ja ajatustyötä, joten väri ei ole vain väri joka näyttää hyvältä. Se on väri, jolla on tarkoituksensa (Scheier 2017). Koen että kuvituksen teossa on tärkeää osata välittää katsojalle niitä asioita, joita artisti itse haluaa välittää, vaikka taide onkin hyvin subjektiivista. Avasin myös kuvituksen suunnittelua sekä taiteilijoiden yleisiä tapoja suunnitella ja luoda kuvituksia.

Luvussa kolme käsittelemän värejä. Tutkin niiden tärkeyttä artistille, niiden psykologisia vaikutuksia, väriharmonioita sekä värien lämpötiloja ja saturaatiota. Itselleni artistina värit ovat pitkään olleet haaste, enkä ole uskaltanut käyttää niitä niin vapaasti, vaikka olen tiennyt niiden olevan artistin tärkeimpiä työkaluja mielenkiintoisen kuvanrakentamisen suhteen.

Aihetta tutkiessani päädyin siihen tulokseen, että on mahdotonta luoda tarkkoja sääntöjä siitä, miten värejä pitäisi taiteessa käyttää. Säännöt rajoittavat taiteilijan luovaa prosessia, joten käsittelemiäni asioita pitäisi tulkita lähinnä yleisesti toimivaksi todettuina ohje-
nuorina. Koitin painottaa tätä opinnäytetyössäni useamman kerran, jotta lukija ei ymmär-
täisi näiden olevan kiveen kirjoitettuja sääntöjä.

Tutkiessani väriä aiheena yllätyin siitä miten tarkasti harkittuja väriharmoniat elokuvissa ja konseptitaiteessa ovat, ja miten jokaisella värillä on oma tarkoitus. Koen siis, että valon

ja värien opiskelu laaja-alaisesti on artisteille olennaista, jotta he pystyvät luomaan töil-
lään katsojille sellaisia mielikuvia, mitä he haluavat luoda. Kuten aiemmin kolmannessa
luvussa totesin, värien käytöllä ei ole yhtä ohjenuoraa, mutta niiden kognitiiviset vaiku-
tukset on hyvä tiedostaa.

Värit olivat myös vaikein aihe etsiä tietoa ja kirjoittaa, sillä materiaalia on todella paljon.
Aiheena värienkäyttö on hyvin laaja ja subjektiivisuuden sekä kulttuurillisten ominaisuuksien
takia myös oikeanlaisen lähdetekstin etsiminen tuntui osittain vaikealta. Tavoitteenani oli oppia
värienkäytöstä lisää visuaalisen narratiivin ja tunnelmanluonnin saralta ja koen että sain tiedon
lisäksi myös lisää rohkeutta käyttää värejä omissa töissäni.

Neljännessä luvussa tutkin valoja, miten erilaisilla valaistustekniikoilla luodaan tunnelmaa
ja tehostetaan kuvan narratiivia. Tämä luku jäi mielestäni turhan pieneksi kokonaisuudeksi
verrattuna kolmanteen lukuun. Aiheesta oli yllättävän vaikea löytää oikeanlaista tietoa
niin kirjoista kuin netistä. Suurin osa lähteistä joita selasin läpi, kohdistuivat valaistukseen
lähinnä kauniin kuvanteon välineenä hyvin teknisellä tasolla, ei niinkään tarinallisuuden
tai tunnelmanluojana. Myös valojen kohdalla päädyin siihen tulokseen, että valojenkäytöstä
ei ole absoluuttista totuutta, vaan lähinnä yleisiä toimivaksi todettuja neuvoja.

Opinnäytetyöni olisi voinut olla mielestäni tiukemmin rajattu. Pidin aiheestani kyllä paljon,
mutta koin että aiheeni jäi osittain vajavaiseksi, sekä koin että jotkin osiot tuntuivat jäävän
hieman repaleiseksi. Koin haasteeksi jäsenellä tekstejä oikeaan järjestykseen. Tarkemmin
rajattu aihe olisi varmasti auttanut hahmottamaan kokonaisuutta paremmin joka olisi
johtanut toimivampaan lopputulokseen. Olen kuitenkin muuten tyytyväinen aihevalinnas-
tani, sillä aihe on artisteille hyvin tärkeä ja sen tutkiminen tuntui mieleiseltä. Koen että
voin käyttää opittua tietoa myös tulevaisuudessa.

Lähteet

Gurney James 2010, Color and Light. Kansas City, missouri: Andrews McMeel Publishing.

Ginva 2018, Why Colour Clashes Work in Design (Luettu 29.4.2018).

Sällström Pehr 2009, Johdanto Goethen värioppiin. Helsinki: Goethenisen taiteen yhdistys ry.

Cage John 2006, Colour in Art. London: Thames & Hudson Ltd.

Rihlama Seppo 1997, Värioppi. Helsinki: Rakennustieto Oy.

Beloel Gilles, Castro Roberto F, Newell Jenny, Riabovitchev Andrei, Smith Matt 2013, Art Fundamentals: Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective and Depth. United Kingdom: 3DTotal Publishing.

Wikipedia 2017a. Visual narrative. <https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_narrative> (Luettu 25.9.2017)

Wikipedia 2018a. The dress. <https://en.wikipedia.org/wiki/The_dress> (Luettu 9.5.2018)

Khan Academy 2018, Pixar in a box: The art of storytelling. Khan Academy. <<https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/storytelling/character/v/piab-characters>> (Katsottu 18.9.2017)

Shlomi Ron 2016, What is Visual Storytelling? Visual Storytelling Institute LLC. <<http://www.visualstorytell.com/blog/what-is-visual-storytelling>> (Luettu 18.9.2017)

Tiger Color 2015, Color Harmonies: Basic techniques for combining colors. <<http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm>> (Luettu 16.11.2016)

Channel Chriswell 2015, Colour In Storytelling. Youtube. <<https://youtu.be/aX-gFcNUWqX0>> (Katsottu 22.1.2018)

Blender Guru 2014, Understanding Color. Youtube. <<https://youtu.be/Qj1FK8n7WgY>> (Katsottu 19.12.2017)

IAMAG 2017, Jason Scheier: Color and Light for Visual Storytelling Master Class (<https://youtu.be/v9cUQ8kfYmk>) (Katsottu 16.1.2018)

Artists Network 2017, Creating Mood. <<https://www.artistsnetwork.com/art-mediums/watercolor/creating-mood/>> (Luettu 19.11.2017)

Hassell Lisa 2013, 18 tips for telling a story through an artwork. Digital Arts. <<https://www.digitalartsonline.co.uk/features/illustration/18-tips-for-telling-story-through-artwork/#4>> (Luettu 17.9.2017)

Kohr Matt 2014: Are You Telling a Story? Ctrl Paint. <<https://www.ctrl-paint.com/blog/are-you-telling-a-story/>> (Luettu 14.3.2018)

Art Therapy 2011, Color Meanings & Symbolism. Art Therapy. <<http://www.arttherapyblog.com/online/color-meanings-symbolism/#.WuivYhuaUI>> (Luettu 23.3.2018)

Farley Jennifer 2009, Principles of Design: Contrast. Sitepoint. <<https://www.sitepoint.com/principles-of-design-contrast/>> (Luettu 30.11.2017)

GDquest 2017, Value Contrast Tutorial: get it right and improve your art. Youtube. <<https://www.youtube.com/watch?v=VtfQ5z3t1E0>> (Katsottu 13.2.2017)

Nulph Robert G 2000, Light Source: In the Mood? Creating Mood with Light. Videomaker. <<https://www.videomaker.com/article/c13/7980-light-source-in-the-mood-creating-mood-with-light>> (Luettu 3.12.2017)

Walker Jeremy 2015, Shooting into the light: mastering the contre-jour technique. Amateur Photographer. <http://www.amateurphotographer.co.uk/technique/landscape_photography-technique/shooting-into-the-light-mastering-the-contre-jour-technique-60472> (Luettu 17.8.2017)

Cousins Carrie 2015, Monochromatic Color: How to Use It Effectively. Designs Hack. <<https://designshack.net/articles/inspiration/monochromatic-color-how-to-use-it-effectively/>> (Luettu 13.3.2018)

Nielson Sam n.d, Lighting for Story and Concept Art with Sam Nielson: Lighting Process. Schoolism, Imaginism Studios. <<https://www.schoolism.com/lp/lighting-story-concept-art-sam-nielson/>> (Katsottu 3.5.2018)

Morgan Jay 2017, Laws of Light: How Light Conveys Emotion. The Slanted Lens, YouTube. <https://www.youtube.com/watch?time_continue=131&v=H8czWZTqtmM> (Katsottu 11.5.2018)

Kuvalähteet

Up! 2009: Walt Disney Pictures; Pixar Animation Studios (Katsottu 19.4.2018)

Prinsessa Ruusunen 1959: Walt Disney Pictures; Pixar Animation Studios (Katsottu 22.4.2018)

Järnefelt Eero 1893, Kaski. Ateneum. <<https://ateneum.fi/klassikot/eero-jarnefelt-kaski/>>

Edmund Helmer 2013 <<http://boxofficequant.com/oranges-and-blues/>> (Katsottu 2.9.2017)

Alexandra Hodgson 2017. Artstation. <<https://www.artstation.com/artwork/ABabX>> (Katsottu 13.4.2018)

McCoy Jon 2018, Blade Runner 2049 Concept Art by Jon McCoy. Concept Art World. <<http://conceptartworld.com/news/blade-runner-2049-concept-art-jon-mccoy/>> (Luettu 22.3.2018)

Dracula 1931, Universal Pictures. Leffatykki. <<http://www.leffatykki.com/elokuva/dracula-1931/kuvat>>

Dracula 1931, Universal Pictures. Amazon. <<https://www.amazon.com/Dracula-Movie-Lugosi-Poster-Print/dp/B003FNKTF0>>

