

# PUNOJA

VISUAALINEN HAHMOKONSEPTI SARJAKUVASSA

LAB-AMMATTIKORKEAKOULU

MEDIANOMI (AMK)

GRAAFINEN SUUNNITTELU

KEVÄT 2020

SEBASTIAN SUORSA



## TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyössäni suunniteltiin visuaaliset konseptit neljälle sarjakuvahahmolle. Tarkoituksena oli tutkia kuinka luoda yhtenäiset ja toimivat visuaaliset konseptit sarjakuvan keskeisille hahmoille. Tutkimusvaiheessa käytiin läpi yleisiä konseptitaiteen vaiheita ja tekniikoita, joita käytettiin myös projektin taiteellisessa osuudessa.

Jokainen hahmo ja konseptissa käytettyjen elementtien tarkoitus käytiin läpi vaihe vaiheelta, ja lopullisista visuaalisista konsepteista tehtiin viimeistellyt illustraatiot. Opinnäytetyön lopuksi pohdittiin, kuinka sen vaiheet vaikuttivat suunnitteluprosessiin ja miten kerättyä informaatiota voi hyödyntää tulevaisuudessa.

# konseptitaide, hahmosuunnittelu, sarjakuvat

## ABSTRACT

In my thesis I designed visual concepts for four comic book characters. The goal was to study how to create cohesive and functional visual concepts for the essential characters of the comic. During the research I explored the common phases and techniques used in concept art, which were also used in the artistic part of the project.

Each character and the meaning of the elements used in the concept were explained step by step, and the final visual concepts were turned into polished illustrations. At the end of the thesis it was pondered how the phases of the thesis affected the design process and how to make use of the gathered information in the future.

# concept art, character design, comics

# SISÄLLYS

<b>1 Johdanto</b>	<b>4</b>	<b>3 Suunnitteluprosessi</b>	<b>10</b>
1.1 Aiheen valinta	5	3.1 Protagonisti	11
1.2 Tavoitteet ja haasteet	5	3.2 Apuri	20
1.3 Työskentelytapa	6	3.3 Mentori	24
		3.4 Antagonisti	28
<b>2 Punoja-sarjakuva</b>	<b>7</b>	<b>4 Valmiit konseptit</b>	<b>33</b>
2.1 Juoni	8	<b>5 Pohdinta</b>	<b>43</b>
2.2 Ympäristö ja ajankohta	8	<b>Lähteet</b>	<b>46</b>
2.3 Esikuvat	9		



## 1.1 AIHEEN VALINTA

Opinnäytetyöni aihe on visuaalisen hahmokonseptin luominen sarjakuvaa varten. Aiheen valinta ei ollut vaikeaa, sillä ajatuksissa oli valmiina oma sarjakuvaprojekti, josta puuttui tarkat visuaaliset suunnitelmat. Vuosia työn alla ollut projekti myös rajasi aiheita valmiiksi. Koska hahmot ja tarina ovat tarpeeksi pitkälle käsikirjoitettuja, pystyin keskittymään pelkästään niiden visuaalisen puolen tutkimiseen ja kehittämiseen. Tarkoitus ei ollut siis tutkia, kuinka sarjakuvahahmo suunnitellaan alusta loppuun. Aihe on rajattu ainoastaan visuaaliseen konseptiin, koska jo pelkkä hahmosuunnittelu pitää käsitteenä sisällään valtavan määrän informaatiota. Yleisesti hahmosuunnittelusta ja sen kaikkien alalokeroiden käsitteleminen olisi tehnyt työmäärästä hyvin suuren, ja koen että se olisi ollut liikaa opinnäytetyötä varten varatulle aikavälille.

## 1.2 TAVOITTEET JA HAASTEET

Visuaalisen konseptin tarvitsevia hahmoja on yhteensä neljä. Tutkimuskysymykseni kuuluu seuraavasti; kuinka luon toimivan visuaalisen konseptin sarjakuvan keskeisille hahmoille? Pohdin myös millaisia päällekkäisyyksiä sarjakuvahahmon ja esimerkiksi pelihahmon visuaalisen konseptin suunnittelu-prosessista löytyy. Tavoite on syventää tietämystäni hahmosuunnittelusta ja auttaa minua kehittämään vahvempi visuaalinen konsepti, jota on helppo käyttää sarjakuvaprojektini tukipilarina harmonisen esteetiikan ylläpitämiseksi.

Olen tietoinen omista heikkouksistani hahmosuunnittelun suhteen, ja haastan itseni taltuttamaan ne tutkimusta tehdessä. Innostun konsepteista helposti liikaa ja ideoiden toteutus ja lopputulos uhkaavat jäädä sotkuisiksi liiallisten yksityiskohtien ja kiireen takia. Rakastun myös helposti tiettyihin luonnoksiin, vaikka ne eivät olisi erityisen hyviä, ja niiden hylkääminen voi olla hankalaa. Tulen piirtämään

suunnittelemani hahmoja sarjakuvaa tehdessä tuhansia kertoja, joten minun tulee ottaa huomioon konseptien käytännöllisyys ja omat voimavarani.

### 1.3 TYÖSKENTELYTAPA

Työskentelytapoja on yhtä monta kuin taiteilijoita, ja jokainen suunnittelee hahmon omalla tavallaan. On kuitenkin olemassa laajalti tunnettu kolmiosainen runko, jota suurin osa graafisella alalla työskentelevä seuraa luonnollisesti. Se koostuu tutkimuksesta, konseptin kehittämisestä sekä suunnitelman viimeistelystä. Käytin myös itse kyseistä runkoa omassa projektissani. Hahmot suunniteltiin yksi kerrallaan ja jokaiseen suunnitteluprosessiin käytettiin yhtä paljon aikaa. Kaikkia suunnittelutekniikoita ei käytetty jokaisen hahmon kohdalla. Esimerkiksi harmaasävyalausta käytettiin ainoastaan protagonistin ja mentorin raakaluonnoksissa.

Tutkimusvaiheessa käytin aikaa teorian lukemisen lisäksi visuaalisen kirjastoni laajentamiseen. Visuaalinen kirjasto on kokoelma valokuvia, piirroksia, kuvia ja värejä fyysisessä tai digitaalisessa kansiossa ja taiteilijan muistissa. Se toimii mallina kaikesta visuaalisesta mitä henkilö on elämänsä aikana nähnyt ja tutkinut, ja on avain uskottavamman ja kiinnostavan visuaalisen konseptin luomiseen (Zhu 2012).

Suurin osa luonnoksista piirrettiin digitaalisesti tietokoneella Clip Studio Paint piirto-ohjelmalla. Fyysiset luonnokset skannattiin ja ne jatkettiin loppuun digitaalisesti. Sarjakuva tulee olemaan osittain harmaasävyinen, joten viimeistellyistä hahmokonsepteista tehtiin kaksi versiota, harmaasävyissä ja värillisenä.

**2**

**PUNOJA-  
SARJAKUVA**

## 2.1 JUONI

Punoja on korkeaksi fantasiaksi luokiteltu tarina, jossa käsitellään ihmissuhteita, mielenterveyttä, arvoja ja lähimmäisen menettämistä fantasian kautta. Tapahtumat alkavat nuoren miehen erikoisella ongelmalla; hän kykenee ajattelemaan ja liikkumaan unissa kuin olisi täysin hereillä, mutta hänen unensa ovat täysin tyhjiä. Kaikki muuttuu, kun miehen entinen ystävä, jonka oletettiin kuolleen auto-onnettomuudessa, ilmestyykin jälleen hänen elämäänsä ja kärsii muistinmenetyksestä. Ystävän luonnoton henkiin herääminen laukaisee villin tapahtumaketjun ja päähenkilön unet saavat yllättäen eloa uskomattomalla tavalla; ne avaavat portin toiseen ulottuvuuteen, jossa unet ja kosmos yhdistyvät. Siellä päähenkilö tutustuu unimaailmaa vartioivien punoja-henkien taruun, ja miehen erikoinen kyky osoittautuu äärettömän tärkeäksi koko ihmiskunnalle.

## 2.2 YMPÄRISTÖ JA AJANKOHTA

Tarinassa kuljetaan kahden hyvin erilaisen ulottuvuuden välillä. Suurin osa ajasta vietetään ajattomassa unimaailmassa, jota kutsutaan Verhoksi. Sen olosuhteet voivat muuttua radikaalisti ja arvaamattomasti jopa sekunneissa. Sen ilmasto, kasvisto ja eläimistö muistuttavat heikosti maassa tavattuja versioita, ja ympäristö muotoutuu usein sen asukkaiden mukaan. Asutut alueet ovat yleensä ympäröity suojaavalla voimakentällä, joka estää asuinalueen jatkuvan muuttumisen ja naamioi alueen suojatakseen asukkaita ulottuvuuden pahantahtoisilta olennoilta.

Toinen ulottuvuus sijaitsee maapallolla, ja tapahtumat sijoittuvat fiktiiviseen kaupunkiin Pohjois-Amerikan keskiosan alueella. Tapahtumat alkavat 2020-luvun alussa, aikaisin keväällä. Kaupungin ulkonäkö sai inspiraatiota Coloradon osavaltion pääkaupungista, Denveristä. Tarinassa kuljetaan myös kaupunkia ympäröivässä luonnossa, joka koostuu Kalliovuorista ja suurista metsistä.

## 2.3 ESIKUVAT

Punoja on ollut käsikirjoitusvaiheessa hyvin pitkään, joten inspiraation ja esikuvien etsimisille on ollut paljon aikaa. Alusta alkaen sarjakuvan nimeä kantavat henkiolennot, eli punojat, ovat saivat inspiraatiota kreikkalaisen mytologian oneiroksista, jotka olivat unien jumalia (Greek Legends and Myths 2020). Muinaisen Kreikan vaatetus, mytologia ja arkkitehtuuri olivat kaikki sopivia esikuvia punojiin liittyvän visuaalisen materiaalin suunnittelussa. Normaalin maailman ihmisten ulkonäkö perustuu vahvasti urheilu- ja katumuotiin vuosien 2010 ja 2020 välillä. Piirtotyyliin vaikutti vuosien aikana useat taiteilijat, sarjakuvat, videopelit ja elokuvat. Koko projektin suurimpia visuaalisen inspiraation lähteitä ovat muun muassa ruotsalainen sarjakuvapiirtäjä Lena Furberg ja japanilainen kauhuun erikoistuva mangataiteilija Junji Ito.



Kuva 1. Kuvakollaasi inspiraation lähteistä. (Ito 2013; Furberg 2019; Greek Gods & Goddesses 2018)

**3**

**SUUNNITTELU-  
PROSESSI**

## 3.1 PROTAGONISTI

### AVAINSANAT

Jokaisella projektissa käsitellyllä hahmolla on oma persoonallinen taustatarina ja luonne. He pitävät eri asioista, ja kantavat itseään eri tavoilla. Nämä piirteet voidaan tiivistää avainsanoihin, joista on hyötyä hahmon visuaalisen konseptin luomisessa. Ne toimivat apuviivoina konseptin luojalle ja auttavat suunnitteluprosessin käynnistämisessä. Tässä projektissa laadin jokaiselle hahmolle kuusi avainsanaa.

Ensimmäisenä aloitin tarinan tärkeimmän hahmon, eli protagonistin suunnittelun. Hänen nimensä on Alter, ja hän on 25-vuotias amerikkalaissyntyinen mies. Hän on ystävällinen, vaatimaton ja letkeä opiskelija, joka arvostaa rauhaa ja uppoutuu usein omiin ajatuksiinsa haaveilemaan. Alter pitää ulkoilusta, ja kulkee paikasta paikkaan joko kävellen tai pyörällä. Loppujen lopuksi hän ei juuri erotu joukosta, koska hän ei ole erityisen hyvä tai huono missään. Tämä ei häiritse

Alteria, sillä hän ei pidä huomion keskipisteenä olemisesta. Tämän lyhyen kuvauksen pohjalta tiivistin hahmon piirteet seuraaviin avainsanoihin:

- rento
- vapaa
- kevyt
- nuori
- urheilullinen
- lämmin.

### RAAKALUONNOS

Aloitin hahmon visuaalisen konseptin luomisen thumbnail-tekniikalla, jota kutsun raakaluonnosteluksi. Näiden nopeiden luonnosten tarkoitus on saada luova ajattelu liikkeelle vähällä stressillä, tuoda ideat ulos ja keskittyä konseptin kokonaiskuvaan kiinnittämättä liikaa huomiota yksityiskohtiin. Raakaluonnoksia tehdään taiteilijan työtavasta riippuen noin viidestä

kahteenkymmeneen kappaletta tai enemmän, ja yhden luonnoksen piirtämiseen varataan aikaa yleensä vain muutama minuutti. Piirtämiseen ei tule käyttää liikaa aikaa, jotta fokus pysyy suuremmissa muodoissa ja idean kuvaamisessa. Myös luonnosten määrällä on merkitystä, sillä mitä vähemmän piirroksia on tehty, sitä enemmän hyviä konsepteja on mahdollisesti jäänyt näkemättä. (Zhu 2014).

Raakaluonnokset ovat kriittinen osa konseptin suunnitteluvaihetta niin henkilökohtaisissa kuin kaupallisissa projekteissakin. Asiakastöissä aikataulu on tiukempi kuin vapaa-ajan projekteissa, ja nopeus ratkaisee. Nopeutta voi lisätä yksinkertaisesti harjoittelemalla ja löytämällä itselleen sopivan tavan tehdä raakaluonnoksia.

Tässä projektissa käytin muun muassa siluettitekniikkaa. Siluetit ovat yksivärisiä piirroksia, jotka on kauttaaltaan väritetty ja muistuttavat ikään kuin varjoa. Niitä on nopea tehdä ja helppo muokata, yhdistellä ja pilkkoa etenkin digitaalisessa muodossa, mikä tekee siitä suosituksen tekniikan kaupallisten projektien kiireellisessä arjessa. Vaikka luonnoksia lähestyisi muulla tekniikalla, on siluetti silti hyvä ottaa huo-

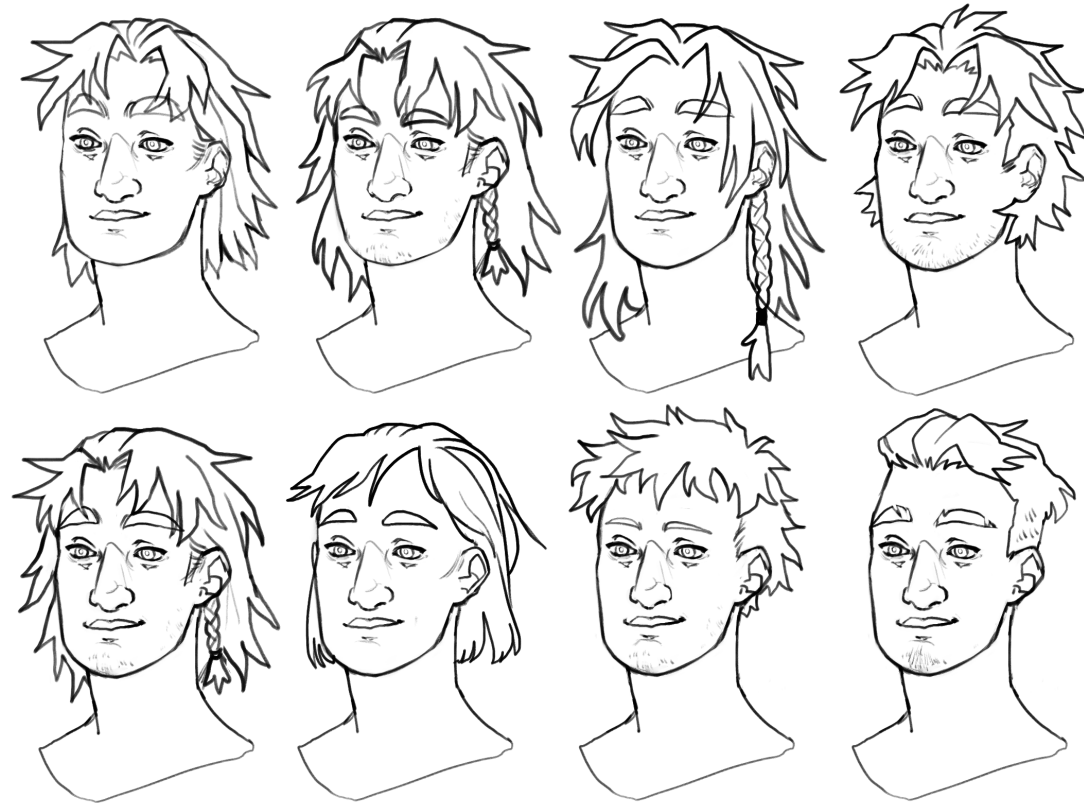


Kuva 2. Kuvakollaasi päähenkilön raakaluonnoksista.

mioon. Vahva ja kiinnostava siluetti tekee hahmosta helposti tunnistettavan ja saa sen erottumaan joukosta. Suurin osa maailman väestöstä pystyy tunnistamaan eläimen sen siluetin perusteella, ja tähän efektiin pyritään myös hahmosuunnittelussa. (Corriero 2011).

Lähtiessäni tekemään luonnoksia päähenkilölle minulle oli jo syntynyt vahvoja ideoita miltä haluaisin hahmon näyttävän. Hain urheilullista ja rentoa kokonaisuutta, jonka yhdistin neliömäisiin muotoihin. Aluerin kasvoista ja hiustyylistä ei ollut valmiina yhtä selkeää kuvaa, mutta useiden testien jälkeen päädyin kehittämään luonnoskollasissa (kuva 2) tähdellä merkittyä versiota eteenpäin. Valintaan vaikuttivat eniten kasvojen ja silmien muoto sekä huoleton hiustyyli.

Hahmon kasvot eivät käyneet läpi suuria muutoksia yksityiskohtaisempien luonnosten aikana, mutta hiustyyli vaihtelivat lyhyestä ja modernista kamppauksesta sotkuiseen ja puolipitkään malliin (kuva 3). Pieni letti korvan takana on piirre, joka erottui muista ja herätti minussa eniten kiinnostusta, joten halusin sen mukaan valmiiseen konseptiin. Jatkoon

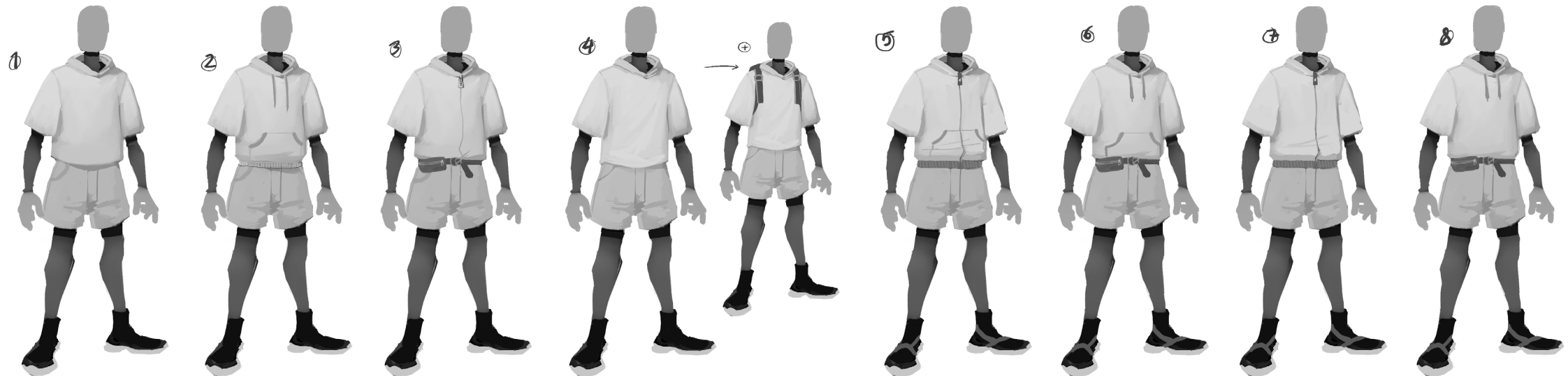


Kuva 3. Tarkempia luonnoksia päähenkilön kasvoista ja hiuksista.

päässä versiossa hiukset on kammattu taaksepäin ylettyen hahmon niskaan, ja osoittavat paksuina suortuvina hieman joka suuntaan. Se on huoleton ja nuorekas yhdistelmä, joka sopii hyvin hahmon kasvonpiirteisiin.

Alterin asukokonaisuutta työstäessäni käytin valöörimaalaustekniikkaa. Valitsin miellyttävimmän siluetin ja yksityiskohdat, ja maalasin tarkemman luonnoksen harmaasävyissä. Taiteilijan työtavasta riippuen valöörimaalausta voi käyttää siluetin sisäisten muodon löytämiseen, tai ennen väritysvaihetta värjäsuunnitellessa ja muotojen jo ollessa paikallaan. Omassa projektissani käytin valöörimaalausta molempia tarkoituksia varten, muodon ja värien kirkkau-

den suunnitteluun. Tässä vaiheessa keskityin myös enemmän yksityiskohtiin. Valittu luonnos on melko yksinkertainen ja halusin pitää sen sellaisena, joten hillittyjen mutta kiinnostavien yksityiskohtien suunnittelu osoittautuikin haasteeksi. Väritysvaiheeseen jatkaneessa konseptissa yksityiskohdat olivat muun muassa paidan suuri etutasku, paksut hupun nauhat sekä vyölaukku, jonka lukkoa muutin jälkikäteen kokonaisuuden siistimiseksi.



Kuva 4. Valöörimaalauksia hahmon asusta ja sen hienosäätöä.

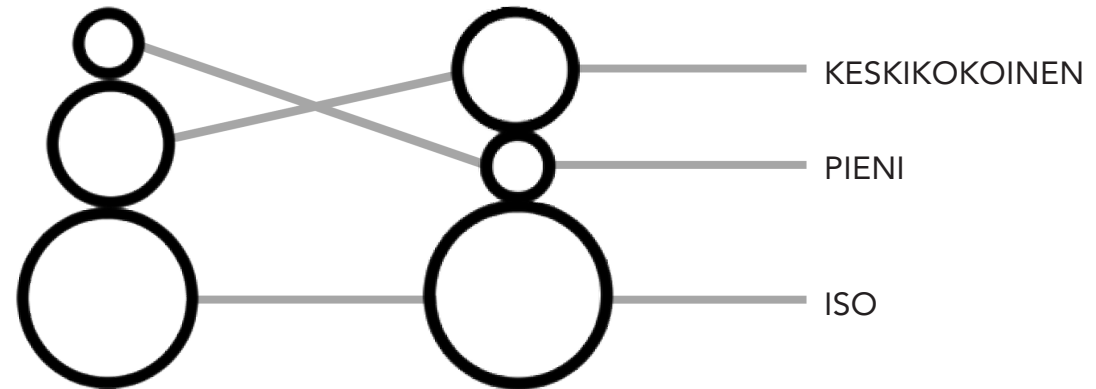
## MUOTO

Kun hahmon piirteet on käyty tarkasti läpi, on aika siirtyä etsimään niihin sopivia muotoja. Hahmon visuaalisen konseptin rakentamisen peruselementtejä ovat muoto sekä sen koko ja vaihtelu (Bancroft 2006a, 3). Yksi tunnetuimmista säännöistä on muotojen ja niihin liittyvien stereotyyppien hyödyntäminen. Ympyrä, neliö ja kolmio ovat perusmuotoina laajalti tunnettuja ja niiden symboliikka on selkeä. Ympyrä on pehmeä, ystävällinen ja harmiton. Neliön tasaiset sivut tekevät siitä tukevan, luotettavan ja vahvan. Kolmion terävät kulmat saavat sen muistuttamaan varoitusmerkkejä. Se ei kuitenkaan ole ainoastaan vaaran symboli, vaan sen dynaamisuus yhdistetään myös aktiivisuuteen ja päättäväisyyteen. Muotoja voi yhdistää ja muovata kuinka haluaa, ja yhdistelmistä voi saada mielenkiintoisia ratkaisuja. On mietittävä mikä muoto kuvastaa hahmon luonnetta ja hänen tarkoitustaan tarinassa parhaiten.

Vaihtelemalla valittujen muotojen kokoa ja paikkaa saadaan aikaan dynaamisempia ja kiinnostavampia tuloksia. Yhden muodon kasaaminen tasaisesti päällekkäin, eli lumiukkoa muistuttava malli, on taktiikkana nähty jo moneen kertaan. Muuttamalla



Kuva 5. Ympyrä, neliö ja kolmio.



Kuva 6. Lumiukkomuoto ja uusi dynaamisempi muoto.

perinteisen lumiukkomallin muotojen paikkoja, saadaan aikaan kokonaisuus, joka näyttää kiinnostavalta (kuva x). Varsinaisena lumiukkona uusi järjestys ei toimisi kovin hyvin, mutta konseptina se on paljon dynaamisempi. (Bancroft 2006b, 15).

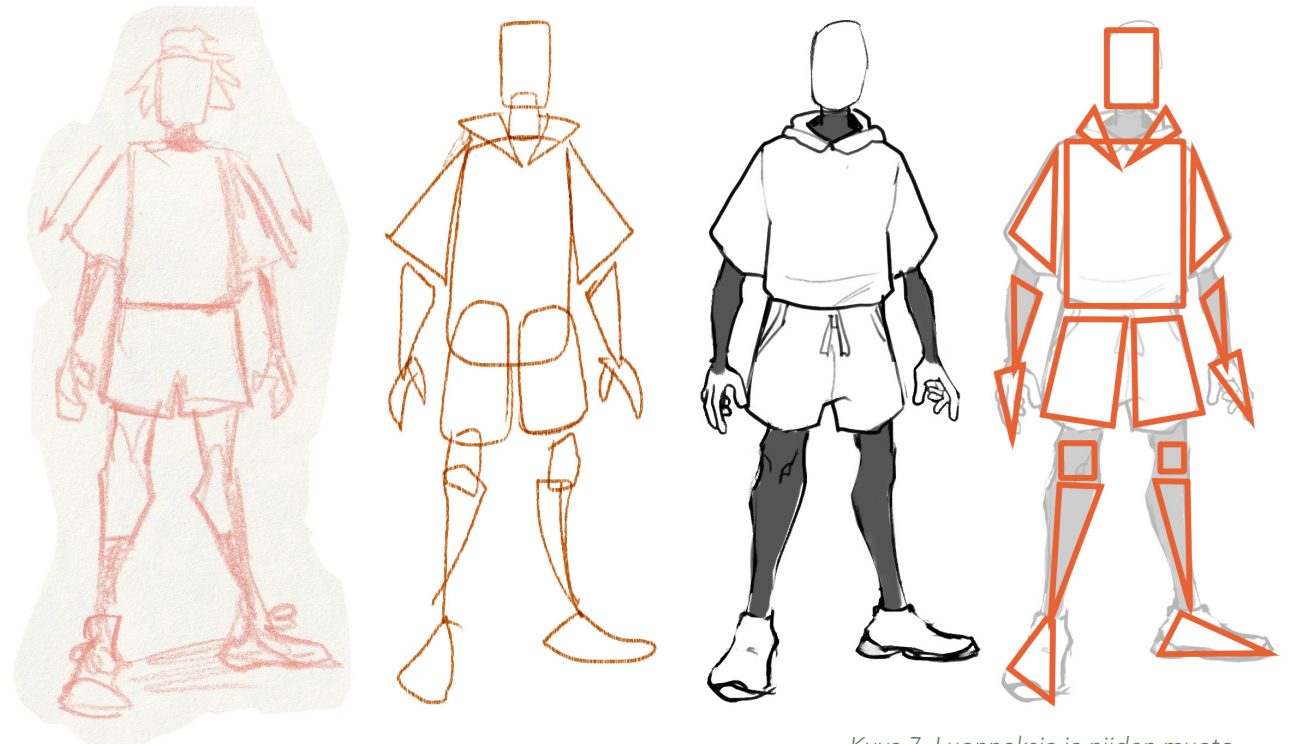
Konseptiin voi tuoda rytmiä muotojen kokoa muuttamalla. Muita tapoja ovat esimerkiksi vaalea vastaan tumma, kapea vastaan paksu, tai suora vastaan kaareva. Rythmi auttaa välttämättään monotonisuutta, ja tarjoaa kontrastia (Silver 2017). Toistuvat muodot korostavat myös muita muotoja. Negatiivisella tilalla, eli tyhjillä aukoilla muotojen välissä, on vahva vaikutus positiivisiin muotoihin ja hahmon siluettiin. Negatiivisen tilan puute tai epämääräisyys voi jättää hahmon liian jäykäksi (Bancroft 2006c, 22).

Kun ajattelen päähenkilön luonteenpiirteitä ja pohdin mikä muoto kuvastaisi häntä parhaiten, mieleen tulee ensimmäisenä neliö pyöristetyillä reunoilla. Hän on luotettava ja vakaa, mikä sopii neliöön liitettyihin stereotyyppeihin, mutta hän on myös hyvin ystävällinen ja hyväntahtoinen, mikä pyöristää neliön teräviä kulmia. Suurin osa raakaluonnoksista keskittyi neliömäisiin tai kolmiomaisiin muotoihin.

## VÄRIT

Värejä voi lähestyä monella eri tapaa, eikä ole olemassa yhtä oikeaa tekniikkaa valita värimaailmaa. Tärkeintä on, että se kuvastaa konseptia halutulla tavalla (Silver 2017). Väri vaihtoehtoja on miljoonia

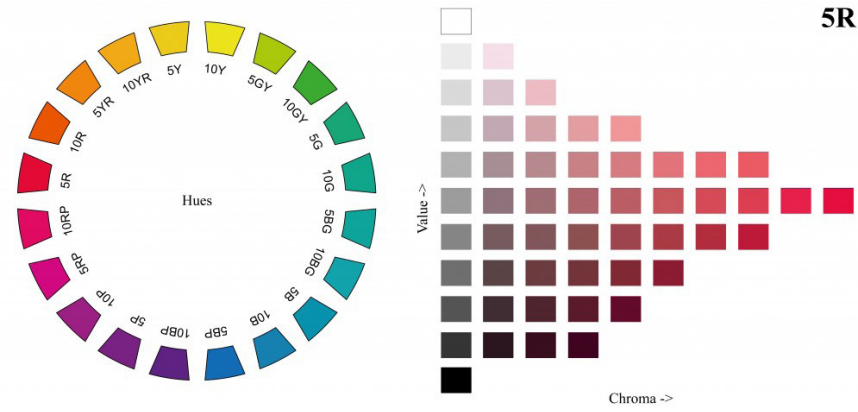
ja niitä valitessa on hyvä ymmärtää värin pääominaisuudet miellyttävän lopputuloksen tavoittamiseksi. Niihin kuuluvat sävy, kylläisyys ja kirkkaus. Sävy (hue) merkitsee värin paikkaa väriympyrässä. Sävy ei muutu, vaikka värin kylläisyys ja kirkkaus vaihtuisivat. Sävyjä ovat esimerkiksi sininen ja punainen.



Kuva 7. Luonnoksia ja niiden muoto.

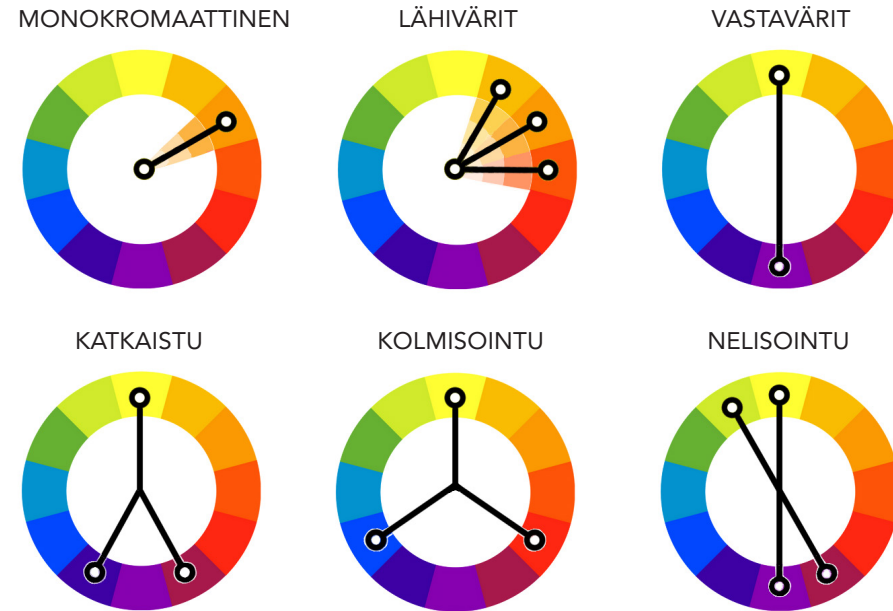
Kylläisyydellä (chroma) mitataan värin puhtautta ja kuinka kaukana se on harmaasta. Kirkkaus (value), eli valööri, kertoo, paljonko värissä on valkoista tai mustaa. (Pantone 2020).

Väriharmonia, tai väriteema, viestittää kuinka tietyt värit sopivat yhteen paremmin kuin muut. Suosittuja harmonioita on yhteensä kuusi. Monokromaattisessa väriharmoniassa käytetään ainoastaan yhtä väriä, muuttaen ainoastaan sen kylläisyyttä ja kirkkautta. Se antaa katsojan keskittyä enemmän kuvan yksityiskohtiin ja muotoon pelkän värin sijaan (Price 2014). Lähiväriharmoniassa käytetään värejä, jotka ovat vierekkäin väriympyrässä. Se muistuttaa hieman monokromaattista harmoniaa, mutta tekee väriteemasta hieman dynamisempää. Vastaväriharmonia on suosittu väriteema, jossa käytetään värejä, jotka sijaitsevat väriympyrässä vastakkaisilla puolilla toisiinsa nähden. Katkaistussa väriharmoniassa käytetään vastavärien tapaan vastakkaisia värejä, mutta toinen väri on jaettu kahteen osaan, valiten varsinaisen vastaväriin vierekkäiset värit. Kolmisointuharmoniassa käytetään kolmea väriä, jotka ovat tasaisten välimatkojen päässä toisistaan. Nelisointuharmoniassa valitaan kaksi vastaväriä. (The Paper 2017).



Kuva 8. Munsell värisysteemi. (Classical Atelier 2014)

Kuva 9. Väriharmoniat

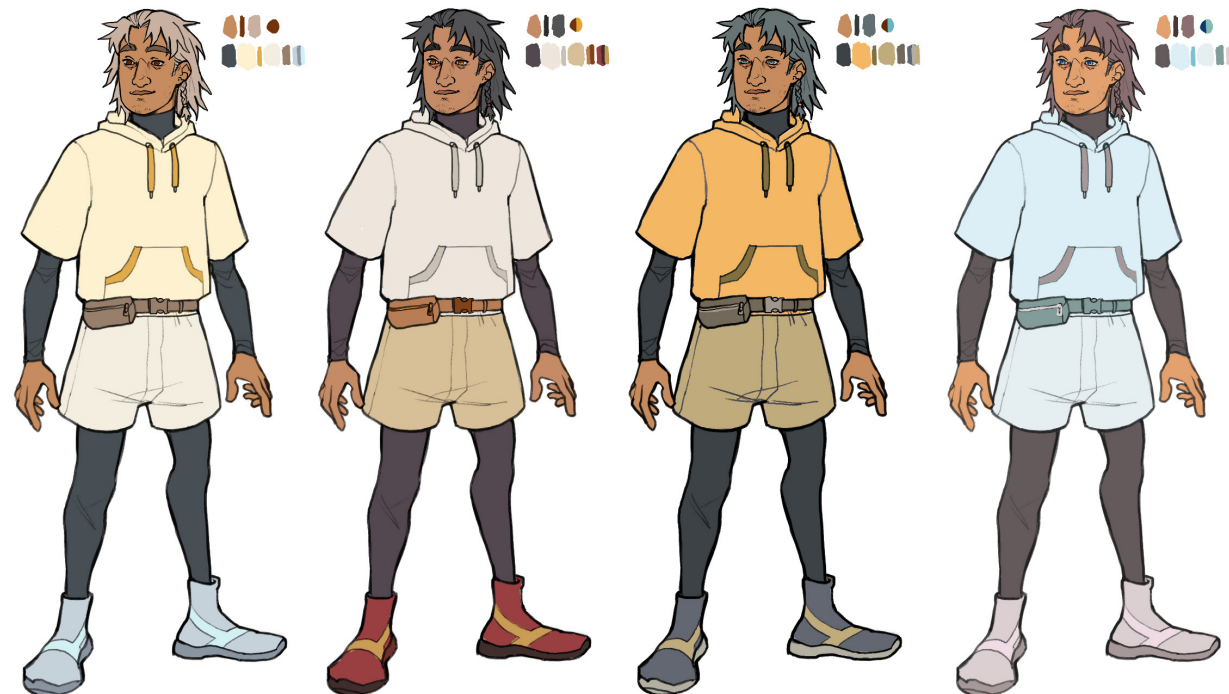


Tässä opinnäytetyössä on otettu huomioon myös värisokeus, ja se on yksi syy miksi valmis sarjakuva tullaan julkaisemaan harmaasävyisenä. Hahmojen värillisissä versioissa on otettu huomioon miltä värit näyttävät esimerkiksi puna-vihersokean ihmisen silmin. Bigman (2016) kertoo, kuinka on olemassa eri tapoja tehdä hahmon värimaailmasta miellyttävämpi värisokeita henkilöitä ajatellen. Yksi on välttää tiettyjä väriyhdistelmiä, joiden tiedetään olevan vaikeita havaita, esimerkiksi punainen ja vihreä, ruskea ja vihreä sekä sininen ja punainen. Monet värisokeat henkilöt voivat sokeudesta huolimatta nähdä eroja sävyssä, kirkkaudessa ja kylläisyydessä, joten kontrastin vahvistaminen on järkevä vaihtoehto. Myös tekstuurin käyttäminen pelkän värin sijaan voi auttaa värien erottamista toisistaan.

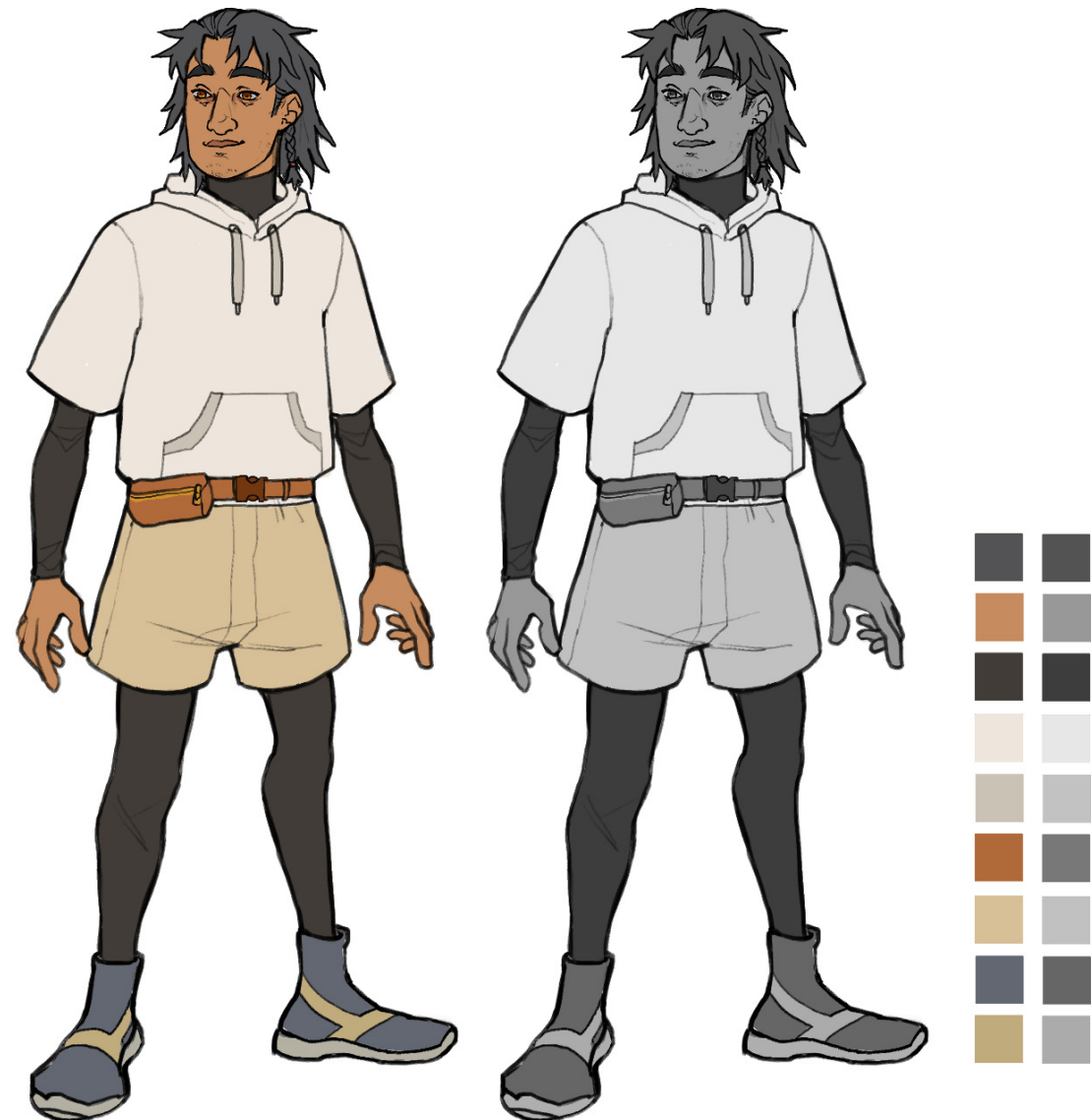
Koska Alter on luonteeltaan hyvin positiivinen ja ystävällinen, halusin hänen värimaailmansa keskittyvän väriin, joka yhdistetään näihin piirteisiin. Lähdin liikkeelle oranssista, koska se on lämmin ja energinen. Oranssia käytetään usein myös varoitusvärinä, mutta tämän hahmon kontekstissa se viestii enemmän ilosta ja lämmöstä. Kokeilin oranssin vastapainoksi sinistä, joten kyseessä on vastaväriharmonia. Jotta

oranssi ja sininen eivät taistelisi katsojan huomiosta, siniset sävyt ovat hyvin lähellä harmaata. Sinisyyttä ei välttämättä heti edes huomaa, ja se antaa enemmän tilaa lämpimille väreille. Testasin myös päinvas-taista versiota, jossa sininen on hallitseva väri, mutta tämä versio ei ollut yhtä miellyttävä. Se ei myöskään kuvastanut hahmoa haluamallani tavalla, joten sininen pysyi pienemmässä roolissa.

Kuva 10. Värikokeiluja.



Kokeilujen jälkeen päädyin valitsemaan värimaailmaksi yhdistelmän, joka painottuu enemmän ruskeaan kuin oranssiin. Siniharmaa väri säilyi, jotta vastaväriharmonia ei rikkoontuisi. Ruskeaa pidetään luonnollisena ja lämpimänä värinä, mutta se yhdistetään usein myös melankoliaan ja kuolemaan (Hintsanen 2019a). Kuten oranssin kanssa, ruskealla on tässä kontekstissa positiivinen merkitys. Väreillä on tarpeeksi kontrastia, jotta ne erottuvat myös harmaasävyissä. Värimaailma luo konseptiin rytmiä vuorottelemalla tummia ja vaaleita värejä.



Kuva 10. Valittu värimaailma.

## 3.2 APURI

### AVAINSANAT

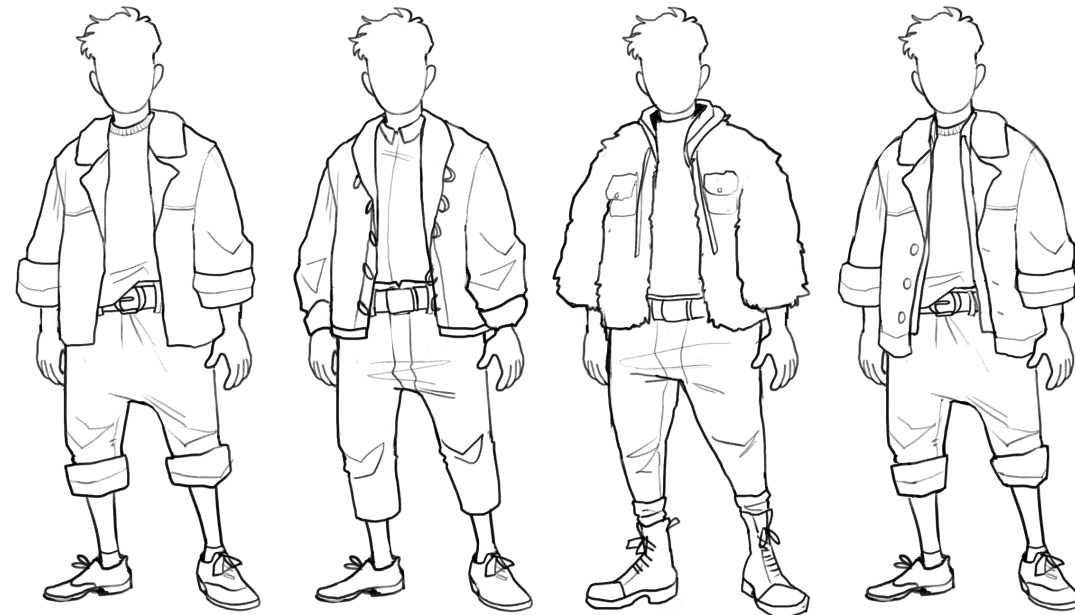
Tarinan päähenkilö ei seikkaile yksin. Suurimman osan ajasta mukana kulkee 25-vuotias Nari, Alterin paras ystävä, joka mystisesti palaa elävien kirjoihin kadottuaan onnettomuuden jälkeen. Hän on hiljainen opiskelija, joka arvostaa siisteyttä ja järjestystä. Nari tähtää ammattisäestäjäksi, ja viettää suuren osan vapaa-ajastaan musiikin parissa tai retkeillen luonnossa inspiraation perässä. Varautuneesta ulkokuorestaan huolimatta Nari on vitsikäs, sarkastinen ja jopa hie-man ilkikurinen läheisten seurassa. Narin piirteet on tiivistetty seuraaviin sanoihin:

- moderni
- yksinkertainen
- viileä
- vaitelias
- hillitty
- väsynyt.



### RAAKALUONNOS

Narin elämä pyörii tiukasti koulun ja musiikin ympärillä, joten ensimmäiset ajatukset hänen ulkonäöstään sisälsivät yksinkertaisia ja laiskoja asukokonaisuuksia. Hänellä ei ole aikaa laittautua tai miettiä mitä laittaa päälle aamuisin, joten hän pukeutuu yksinkertaisiin pitkähihaisiin ja farkkuihin. Tämä ajatus meni kuitenkin sekaisin sen faktan kanssa, että kyseinen hahmo on myös



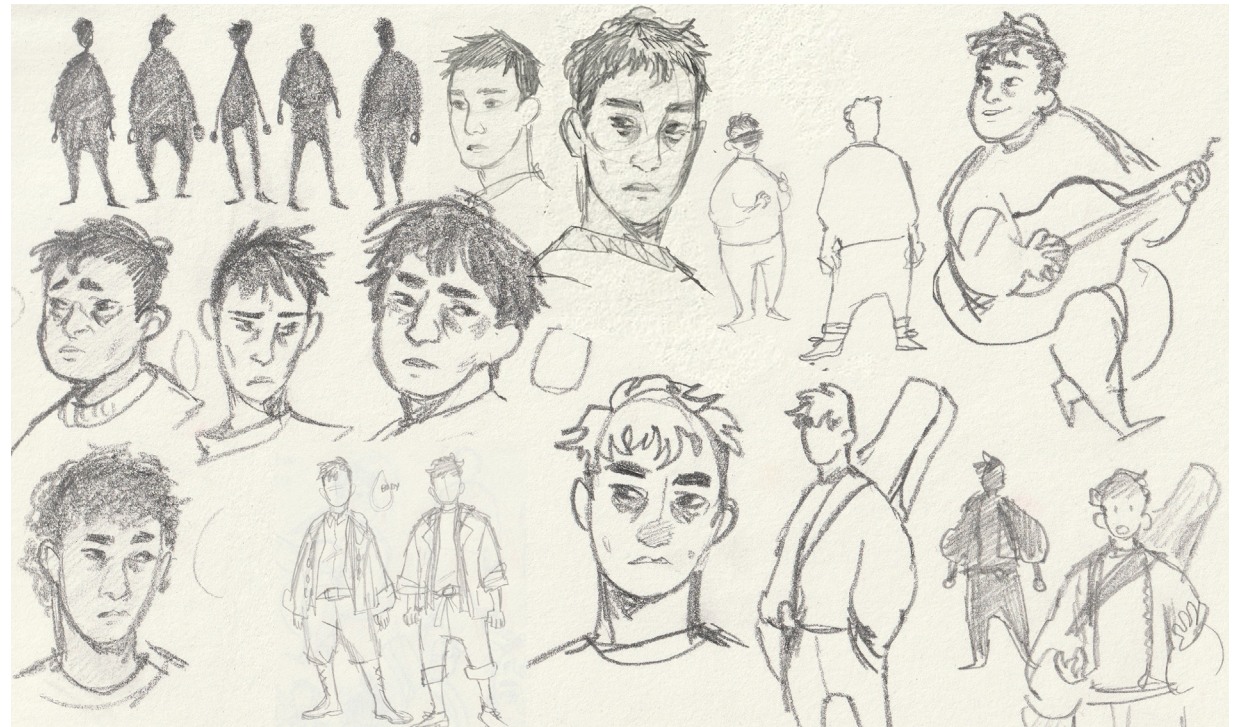
Kuva 11. Luonnoksia.

tarkka siisteydestään ja menestyksestään, joten luultavasti hän kiinnittää jonkin verran huomiota ulkonäkönsä. Tämä johti hieman monimutkaisempien asukokonaisuuksien kokeiluun.

Parhaimmat ideat sisältävät vähintään kaksi vaatekerrosta, ja ne myötäilevät hahmon paksuja ja pyöreitä piirteitä. En halunnut lisätä kerroksia ainoastaan muodin takia, vaan ajattelin niiden kuvaavan hyvin hahmon varautunutta luonnetta, ja toimivan suoja-kuoren tavoin. Se tuo kokonaisuuteen myös mukavuuden tunnetta, jotta asu ei näyttäisi liian jäykältä. Vaatteiden luonnostelun jälkeen keskityin hahmon kasvoihin ja hiuksiin.

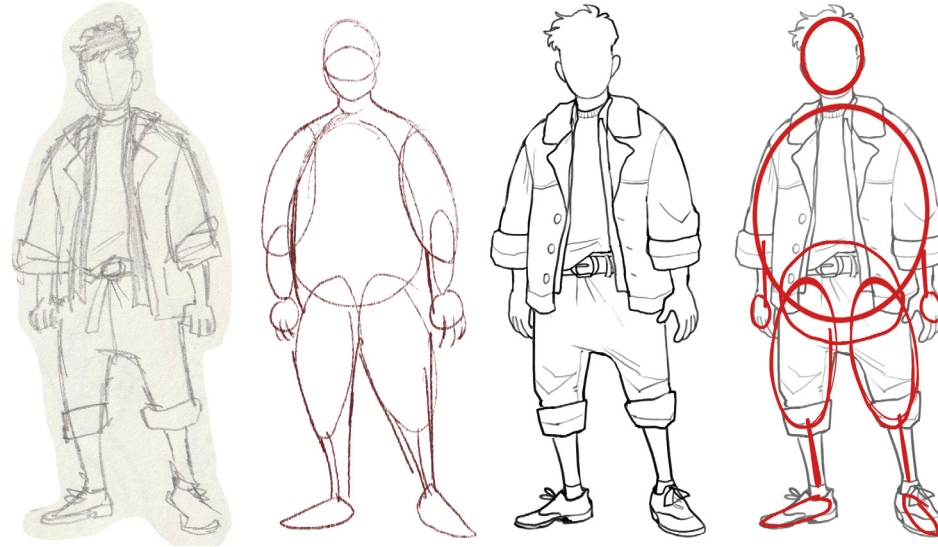
Poimin ensimmäisistä luonnoksista pehmeimmät muodot, ja yhdistin ne suorien viivojen kanssa, joita käytin enemmän yksityiskohdissa. Suorat viivat tuovat pyöreät muodot paremmin esiin, ja tuovat vaihtelua konseptiin. Parhaiten kasvojen luonnoksista pärjäsi ovaalin mallinen versio, jonka pariaksi päätyi lyhyt, lievästi kihara hiusmalli.

Kuva 12. Kollaasi hahmon ensimmäisistä raakaluonnoksista.



## MUOTO

Narin siluetti on rakennettu suurimmaksi osaksi ympyröistä ja ovaaleista. Jotta siluetti ei olisi täysin muodoton möykky, tein hahmon sääristä ja ranteista ohuemmat. Vahvistin myös pehmeitä kulmia niiden ympärillä, jotta ohuet osat erottuisivat muusta massasta paremmin. Paksun muotonsa takia negatiivista tilaa ei ole paljon, mutta keskittämällä vähäisen tyhjän tilan hahmon alaosaan sain aikaan miellyttävän tasapainon sen ja yläosan täyden tilan välille.



Kuva 13. Luonnoksia ja niiden muoto.

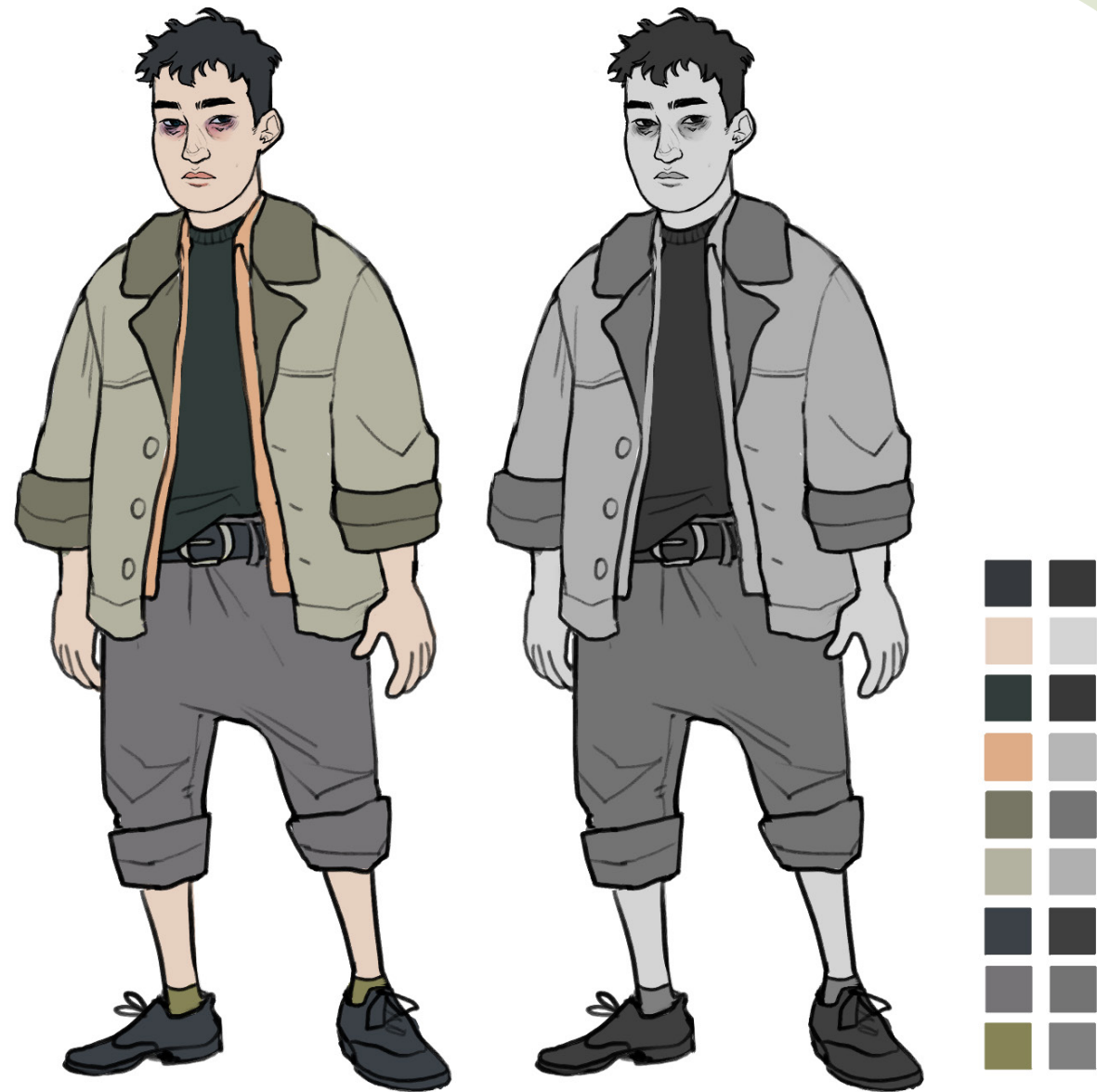
Kuva 14. Värikokeiluja.

## VÄRIT

Narin avainsanoissa on adjektiiveja kuten viileä, hiltetty ja väsynyt. Ajatukseni siirtyivät automaattisesti kylmiin sävyihin, joten aloitin värikokeilut sinisellä ja turkoosilla. Korostusväriksi kokeilin oranssin sävyjä, jotta saisin aikaan vastaväriharmonian. Tummat sävyt tuntuivat liian tunkkaisilta, joten vaaleammat värit pääsivät jatkosuunnitteluun. Otin mukaan myös keltaisenvihreän vaihtoehdon, jossa käytin lähiväriharmoniaa vastavärien sijaan.



Keltaisenvihreä väripaletti osoittautui omaksi suosikikseni. Värien kirkkaus on korkeampi mitä alun perin olin tälle hahmolle raakaluonnostelussa suunnitellut, mutta matala kylläisyys estää niitä hyppäämästä silmille. Väripaletti on tarpeeksi hillitty, ja se on harmoniassa myös protagonistin värimaailman kanssa, joten hahmoja on mukava katsoa vierekkäin.



Kuva 15. Valittu värimaailma.

### 3.3 MENTORI

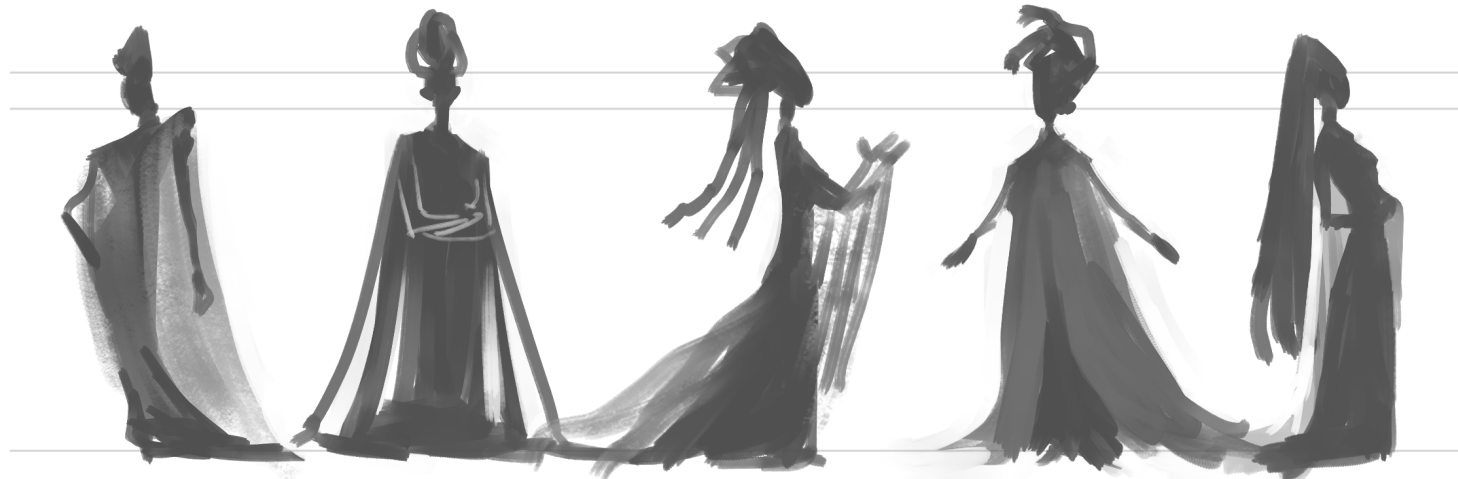
#### AVAINSANAT

Yksi tarinan voimakkaimmista hahmoista on Aethria. Hän on yksi harvinaisista henkiolennoista, joita kutsutaan punojiksi. Kauan sitten ihmiskunnan vielä ollessa nuori, hän ja muut punojat ottivat pysyvästi ihmismuodon pystyäkseen kommunikoimaan heidän kanssaan. Hän vartioi ja pitää huolta Verhosta ja sen asukkaista, suojellen samalla nykymaailman ihmisiä Verhon syvyyksissä asuvilta olennoilta. Hän on viisas, tomera äitihahmo, jolla on vahva tahto ja suuri rakkaus kaikkea elävää kohtaan. Aethriaa kuvaavat seuraavat avainsanat:

- ylväs
- koristeellinen
- luotettava
- avarakatseinen
- vanha
- satumainen.

#### RAAKALUONNOS

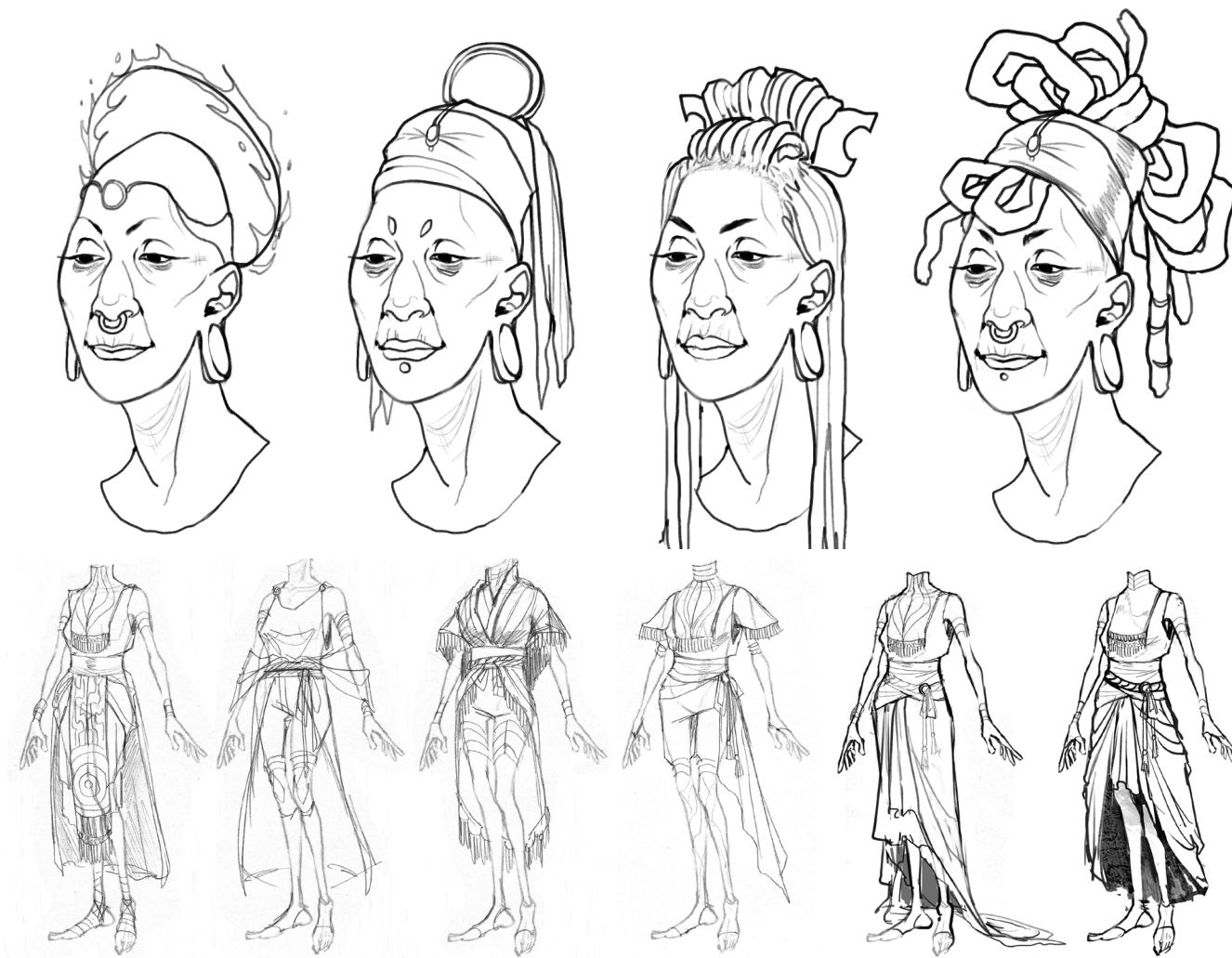
Aloitin Aethrian raakaluonnokset muista hahmoista poiketen vain siluettitekniikalla nähdäkseni kuinka kyseinen tekniikka vaikuttaa työskentelytapani ja sen tuloksiin. Heti alkuun huomasin, että siluettitekniikan käyttäminen tuotti paljon tuloksia lyhyessä ajassa. Luonnos, jossa näkyy myös siluetin sisäinen muoto, kulutti enemmän aikaa. Käytin kaikista eniten aikaa Aethrian asun suunnitteluun. Hahmon historia on kompleksi sekoitus muinaista historiaa ja fantasiaa, ja se toi haastetta suunnitteluun. Koska



Kuva 16. Siluetteja.

hahmon yhteys ihmismaailmaan on vahva, en halunnut tehdä hänen ulkonäöstään liian yliluonnollista. Hain tasapainoa näyttävän leningin ja käytännöllisyyden välillä, josta kävisi ilmi, ettei kyseessä ole tavalinen ihmishahmo. Esitin ideoita myös koristeellisista hiustyyleistä, päähineistä ja muista asusteista.

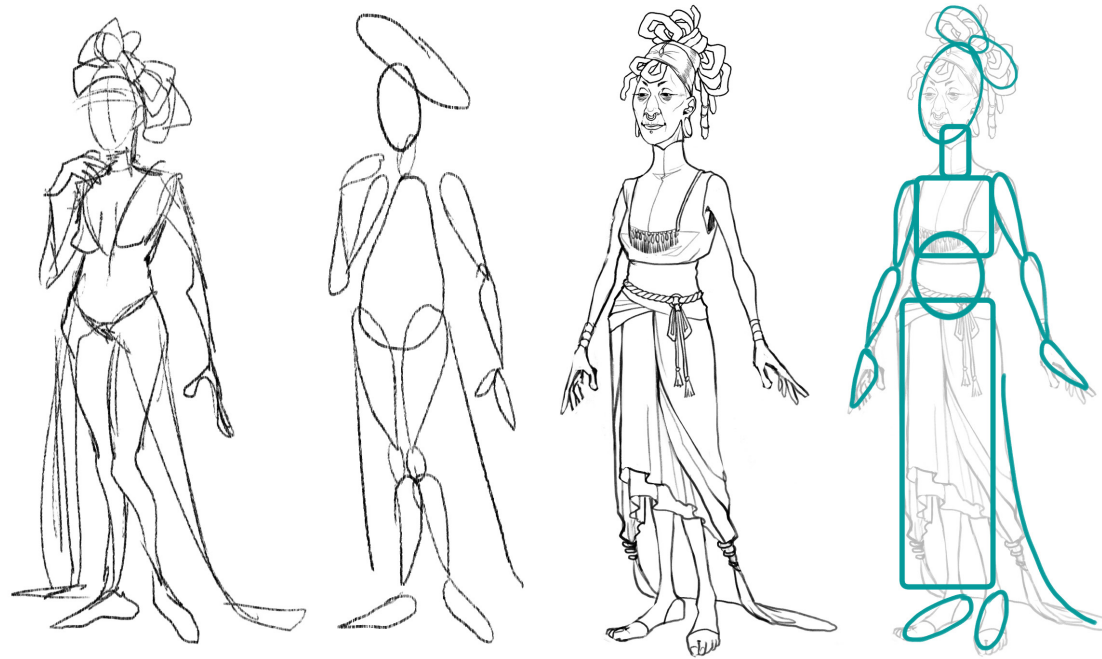
Hahmon vaatetuksesta uhkasi tulla ongelma ideoiden loppumisen takia, joten siirryin hetkeksi suunnittelemaan ainoastaan hahmon kasvoja ja hiustyyliä. Vaihtelu oli hyväksi, sillä versio, jonka halusin viedä eteenpäin, löytyi melko nopeasti. Onnistuminen nosti moraalialia, ja vaatteiden suunnittelu oli miellyttävämpää. Ideoita syntyi useampi, ja parhaat ideat koostuvat laskoksista ja pitkistä, suorista linjoista.



Kuva 17. Kollaasi tarkemmista luonnoksista.

## MUOTO

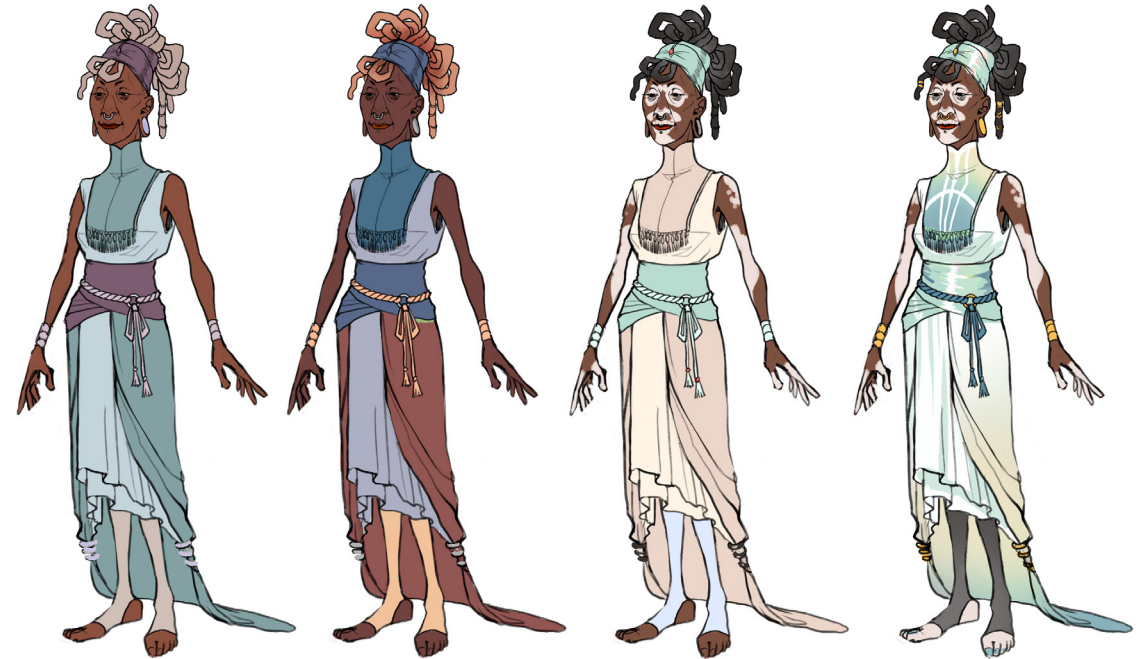
Aethrian ensimmäiset luonnokset koostuivat pitkistä suorakaiteista, pisaroista ja ovaaleista. Käytin samoja muotoja myös jatkoon valitussa konseptissa. Mecon pitkät, suorat muodot ja loivat laskokset saavat hahmon näyttämään ylevältä ja korostavat hahmon pituutta ja mittasuhteita etenkin, kun Aethrian asettaa muiden hahmojen keskelle.



Kuva 18. Hahmon muodot.

## VÄRIT

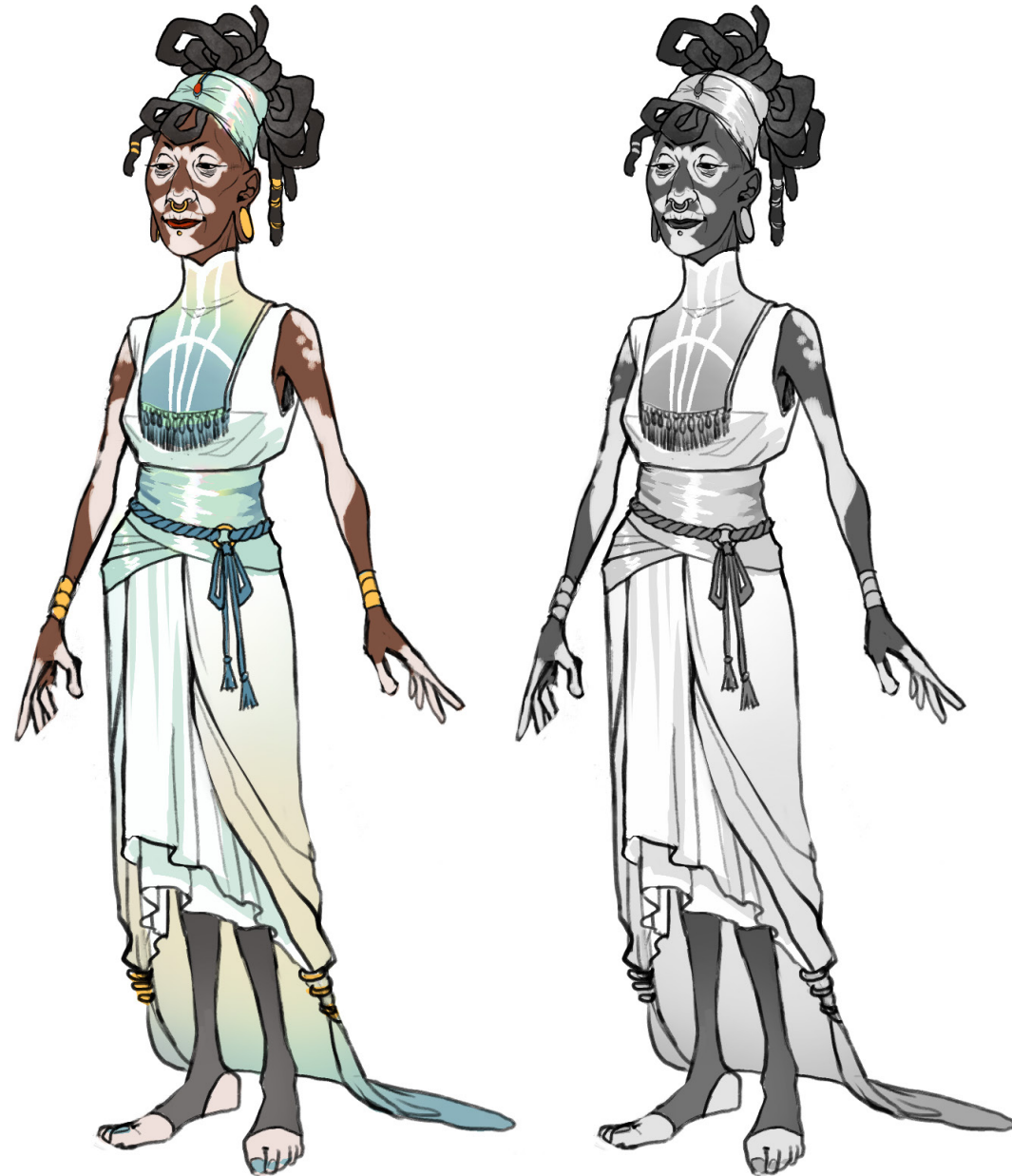
Punojat ovat oikeassa muodossaan värikkäitä valopalloja, ja värien kylläisyys kertoo paljon hengen terveydentilasta. Terve henki heijastaa sille luonnollista valoa, joka voi olla mitä tahansa väriympyrässä nähtävää väriä. Harmaantuminen ja heikko heijastus ovat merkki sairaudesta. Verhossa sijaitseva punoja voi esitellä hohtoaan myös ihmismuodossa, ja yleisin



Kuva 19. Värikokeiluja.

tapa on pukeutua valkoiseen, joka värjäättyy henkilökohtaisen värin mukaan. Halusin Aethrian käyttävän tätä keinoa, mutta minun täytyi ensin suunnitella hahmolle sopiva väripaletti.

Halusin käyttää Aethrian värimaailmassa liukuvärejä, joka auttaisi kuvastamaan hahmolle ominaista heijastusta. Pohjaväreissä testasin eri yhdistelmiä violetin, punaisen ja sinisen välillä. Sain idean kokeilla myös pastellinsinistä, vihreää ja keltaista, jotka otin myös mukaan jatkosuunnitteluun. Valitsin parhaaksi ehdotukseksi lähiväriharmoniaa käyttävän värimaailman, joka yhdistää sinisen, turkoosin ja keltaisen kevyeksi liukuväriksi. Pienet yksityiskohdat kuten korut ovat kultaiset tai punaiset, jotta ne eroavat paremmin muista väreistä ja herättävät huomiota. Hahmon vaatetuksessa on myös paljon valkoista pohjaväriä, mikä indikoi muiden värien olevan peräisin punojan heijastuksesta. Värit sopivat hahmolle hyvin, sillä turkoosi yhdistetään usein tietoisuuteen, sininen rauhallisuuteen ja keltainen positiivisuuteen ja viisautteen (Hintsanen 2019b, Hintsanen 2019c, Hintsanen 2019d).

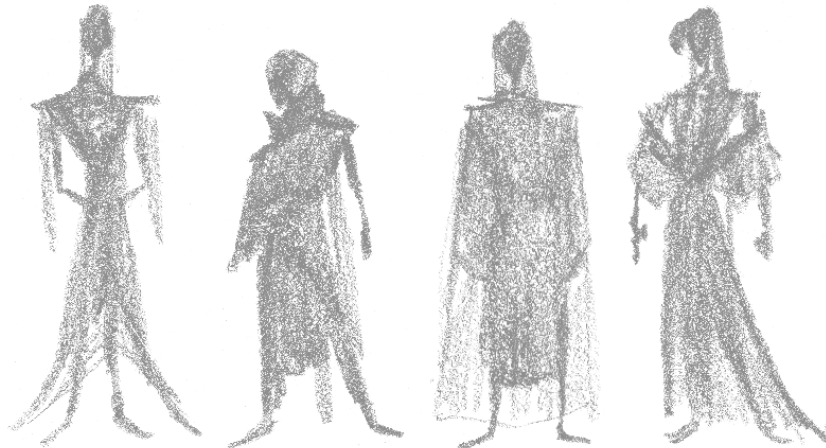


Kuva 20. Valittu värimaailma.

## 3.4 ANTAGONISTI

### AVAINSANAT

Tarinan antagonisti on kauan sitten kadonnut punoja, Erqares. Ennen Verhon olemassaoloa unimaailma oli suorassa yhteydessä ihmismaailmaan eivätkä ihmiset tai henget olleet turvassa toisiltaan. Muut punojat nostivat Verhon ulottuvuuksien välille suojellakseen elämää, mutta Erqares näki teon petoksena henkimaailmaa kohtaan. Hänen mielestään maailma tulee palauttaa alkuperäiseen muotoonsa, jossa henget hallitsivat. Tarinan edetessä Erqares palaa Verhoon, mutta vuosien saatossa hänen vihansa on vain kasva-



Kuva 21. Siluetteja.

nut, eikä hän ole enää sama punoja mitä hän joskus oli. Erqares on analyttinen ja karismaattinen persoona, joka käyttää muita häikäilemättä hyväkseen. Hän uskoo tekojensa olevan kaiken henkimaailman parhaaksi ja toimivansa oikein, eikä näe tekojensa tappavia seurauksia. Häntä kuvaavat seuraavat avainsanat:

- kulunut
- marttyyri
- kylmä
- itsevarma
- kateus
- sitkeä.

### RAAKALUONNOS

Ensimmäisissä luonnoksissa käytin jälleen siluettitekniikkaa. Kolmiot ja terävät reunat toistuivat luonnoksesta toiseen, mikä ei ole yllättävää, kun muistaa kuinka usein nämä piirteet yhdistetään vaarallisuuteen. Vaikka kyseisten muotojen käyttö onkin yleistä antagonistia suunniteltaessa, minä kiinnyin niihin ja

vein yhden kyseisistä silueteista jatkosuunnitteluun. Ajattelin, että vaikka jokin konseptin peruselementteistä olisi jo nähty useampaan kertaan, se ei tarkoita, ettei konsepti voisi onnistua.

Seuraavissa luonnoksissa keskityin siluetin sisäisiin yksityiskohtiin ja siluetin säätämiseen. Erqaresin kohdalla oli sama ongelma kuin Aethriaa suunnitellessa; oli löydettävä tasapaino historian ja fantasian väliltä. Ideointi kuitenkin jatkui hyvin pitkälle ilman häiriöitä, sillä apuna oli aikaisemmin toiselle hahmolle tehty ja käyttämättä jääneet konseptit, jotka pystyin kierrättämään. Toisen samasta kulttuurista tulevan hahmon konsepti toimi hyvänä mallina, ja auttoi etsimään ratkaisua, joka pitäisi hahmojen vaatekukset samassa teemassa. Jotta Erqares ja hänen kykynsä erottuisivat paremmin muista, hänen käsivartensa ja jalkansa ovat useissa luonnoksissa tumman ruhjeen peitossa, joka kertoo hahmon käyttävän mahdollisesti vaarallista voimaa. Osassa luonnoksista kokeilin peittää jalat ja kädet pitkillä saappailla ja hansikkaila, mutta tarinan juonenkäänteiden vuoksi ruhjeiden näkyminen oli parempi vaihtoehto.

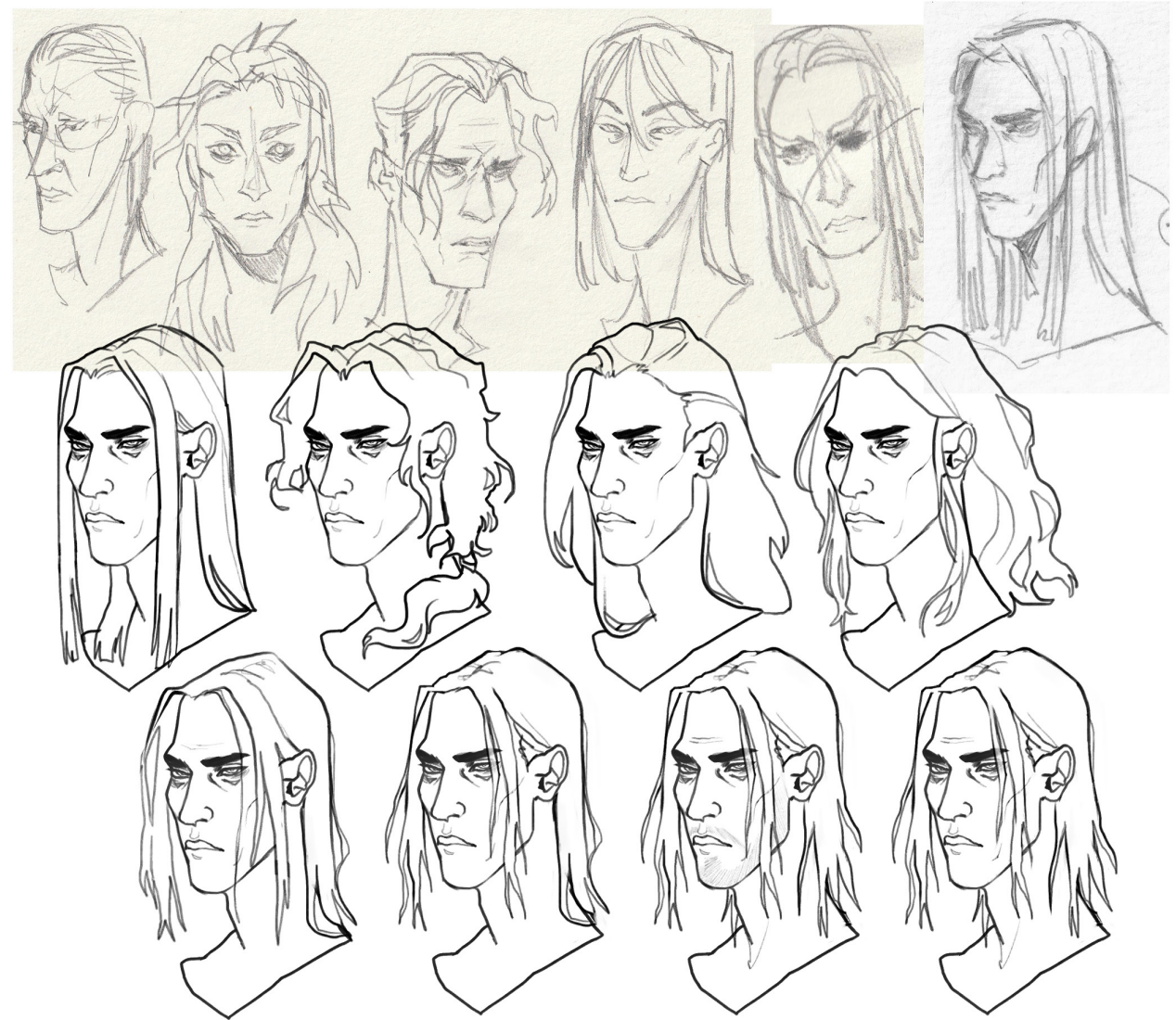


Kuva 22. Luonnoksia hahmon asusta.

Vaikka Erqares on saman ikäinen kuin Aethria, hän on ulkonäöltään hieman nuorempi salaperäisten voimiensa takia. Ensimmäisissä raakaluonnoksissa koekelin myös vanhempia kasvoja, mutta juonen kannalta on parempi, että valitsin jatkosuunnitteluun keski-ikäisen aikuisen väsyneet kasvot. Hahmon palatessa Verhoon hänen terveytensä on kärsinyt, joten väsymys ja koettelemus näkyvät muun muassa ohentuneissa, sekaisissa hiuksissa ja kasvojen lommoissa.

## MUOTO

Päädyin pitämään raakaluonnoksissa pohtimani kolmiot myös muissa suunnittelun vaiheissa. Tarkemman luonnostelun aikana lisäsin muotoihin myös vinoneliöt. Erqares on ruumiinrakenteeltaan valmiiksi kevyt, mutta terävät kulmat kasvoissa ja muissa ruumiinosissa vahvistavat riutunutta olemusta. Hänen torsoaan suojaa pala samanlaista löysää ja kevyttä kangasta, jota on myös Aethrian asussa. Myös köynnöksestä tehty vyö toistuu Aethrian asukokonaisuudessa. Niiden loivat muodot ohjaavat katsetta hahmon läpi. Konseptissa on myös toistuvia elementtejä, kuten kolmen viivan siteet käsivarsissa ja reisissä.

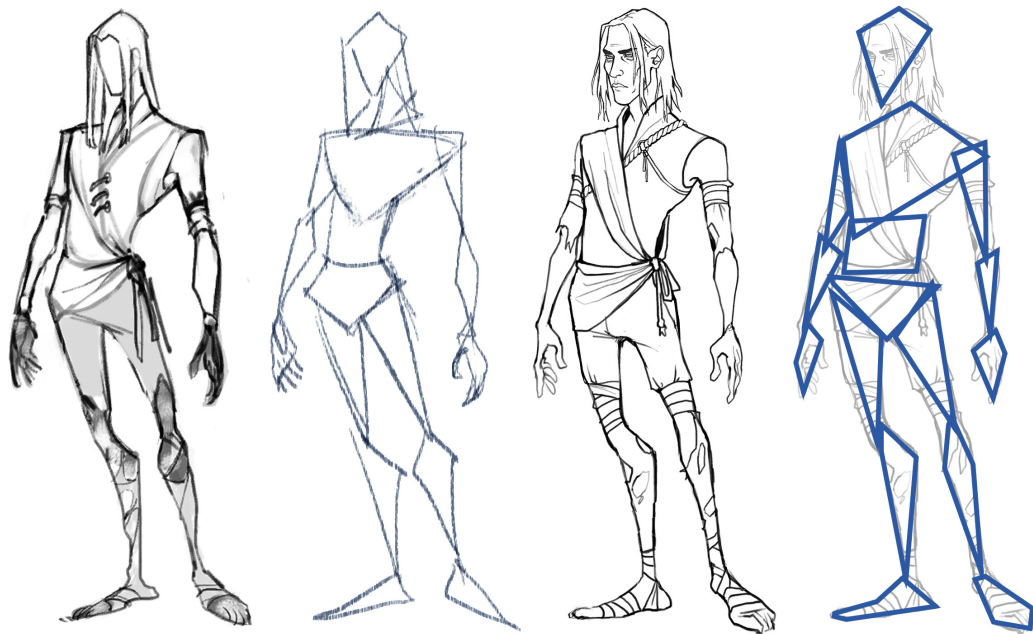


Kuva 23. Kollaasi hahmon kasvo- ja hiusluonnoksista.

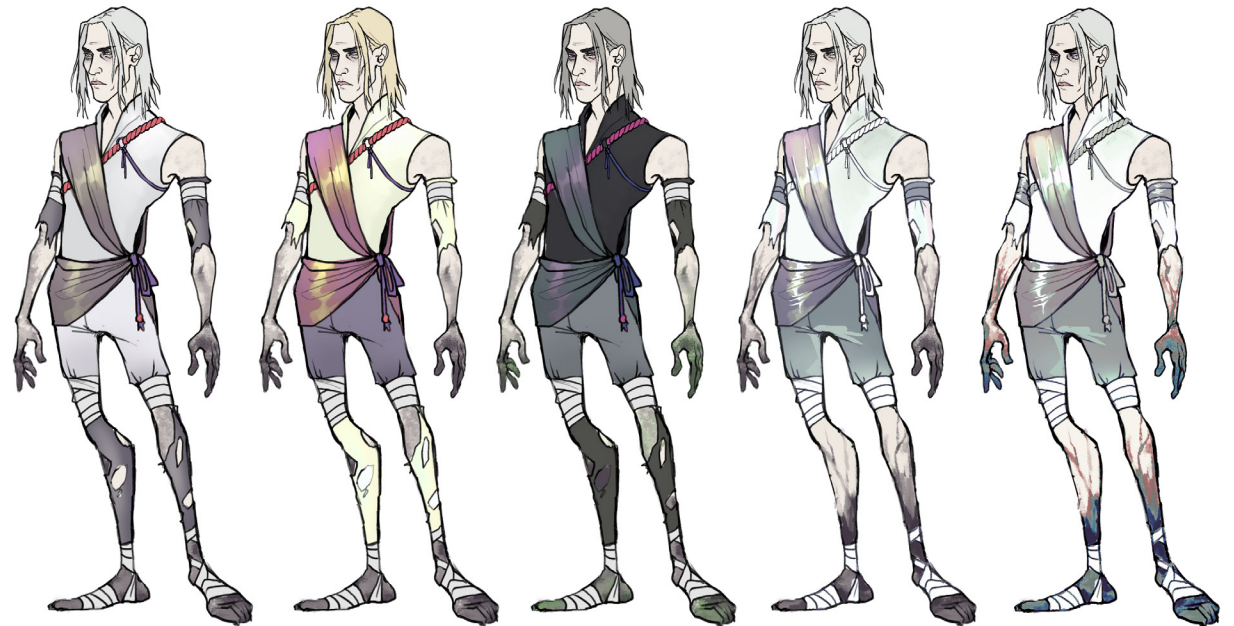
## VÄRIT

Koska kyseessä on antagonisti, ajatuksiin tulee helposti ensimmäisenä mieleen tummat tai aggressiiviset värit. Luonnollisesti tein myös muutamia väriestejä, jotka painottuvat tummiin väreihin, mutta ne eivät tuntuneet sopivan tarinaan. Päätin jättää korkean kylläisyyden myös mahdollisimman pieneksi osaksi väripalettia, koska testeissä käytetyt voimakkaat värit eivät tehneet antagonistista yhtä uskotta-

vaa, eivätkä ne sovi hahmon tarinaan. Negatiivisessa mielessä musta muistuttaa surusta ja epätoivosta, punainen taas vihasta ja pahuudesta. Molemmat ovat houkuttelevia väriavaloja antagonista suunnitellessa, mutta päätin etsiä ratkaisua muista vaihtoehdoista. Koska Erqaresin terveys on huono ja se pahenee entisestään tarinan aikana, halusin väripaletin kuvaavan tätä ja antaa sille tilaa muuttua tarinan



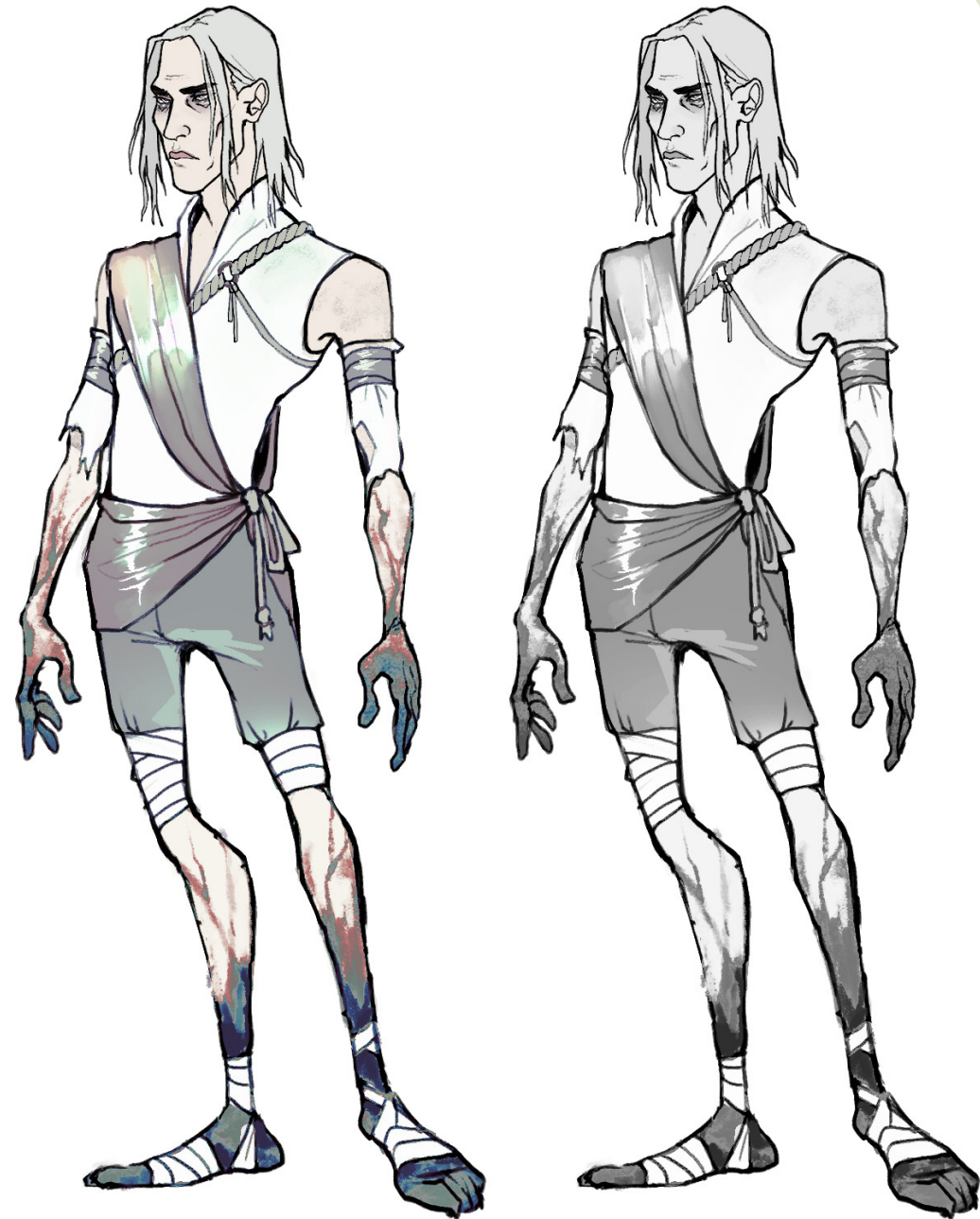
Kuva 24. Hahmon muodot.



Kuva 25. Värikokeiluja.

edetessä. Punojien kulttuurissa harmaa yhdistetään sairauteen ja kuolemaan, joten käytin sitä useammassa värikokeilussa. Puhdas valkoinen on myös osa punojien kulttuuria heijastuskykynsä takia, joten lisäsin myös sen kokeiluihin. Päätin pitää valkoisen suuressa roolissa, koska vaikka valkoisen merkitys nähdään positiivisena ja puhtaana, se kuvastaa myös kuolemaa. Luonnossa värien hiipuminen on usein huono merkki; koralli vaalenee ja kuolee, kun siinä elävä levä lähtee pois (NOAA 2020). Tavoitteeni oli suunnitella värimaailma, joka viestii samalla tavalla hahmon elinvoiman hiipumista.

Valitsin paletin, jota hallitsee valkoinen, harmaa ja vaaleanvihreä, jonka kylläisyys on hyvin matala. Kangas hahmon torson ympärillä heijastaa vihreää, keltaista ja hieman punaista hillityssä määrässä, ja efekti muistuttaa Aethrian asussa nähtyä väriyhdistelmää. Käsien ja jalkojen ruhjeet ovat sekoitus vihreää ja sinistä, ja niiden reunat punertavat ihon mentyä rikki. Näin hahmon värit ovat hyvin haaleat mutta ovat silti tarpeeksi värikkäät, jotta viimeisten värien hiipumisen voi nähdä. Täysin harmaasävyisessä versiossa haalenemisen korvaa tummien ruhjeiden laajentuminen ajan myötä.



Kuva 26. Valittu värimaailma.

**4**

**VALMIIT**

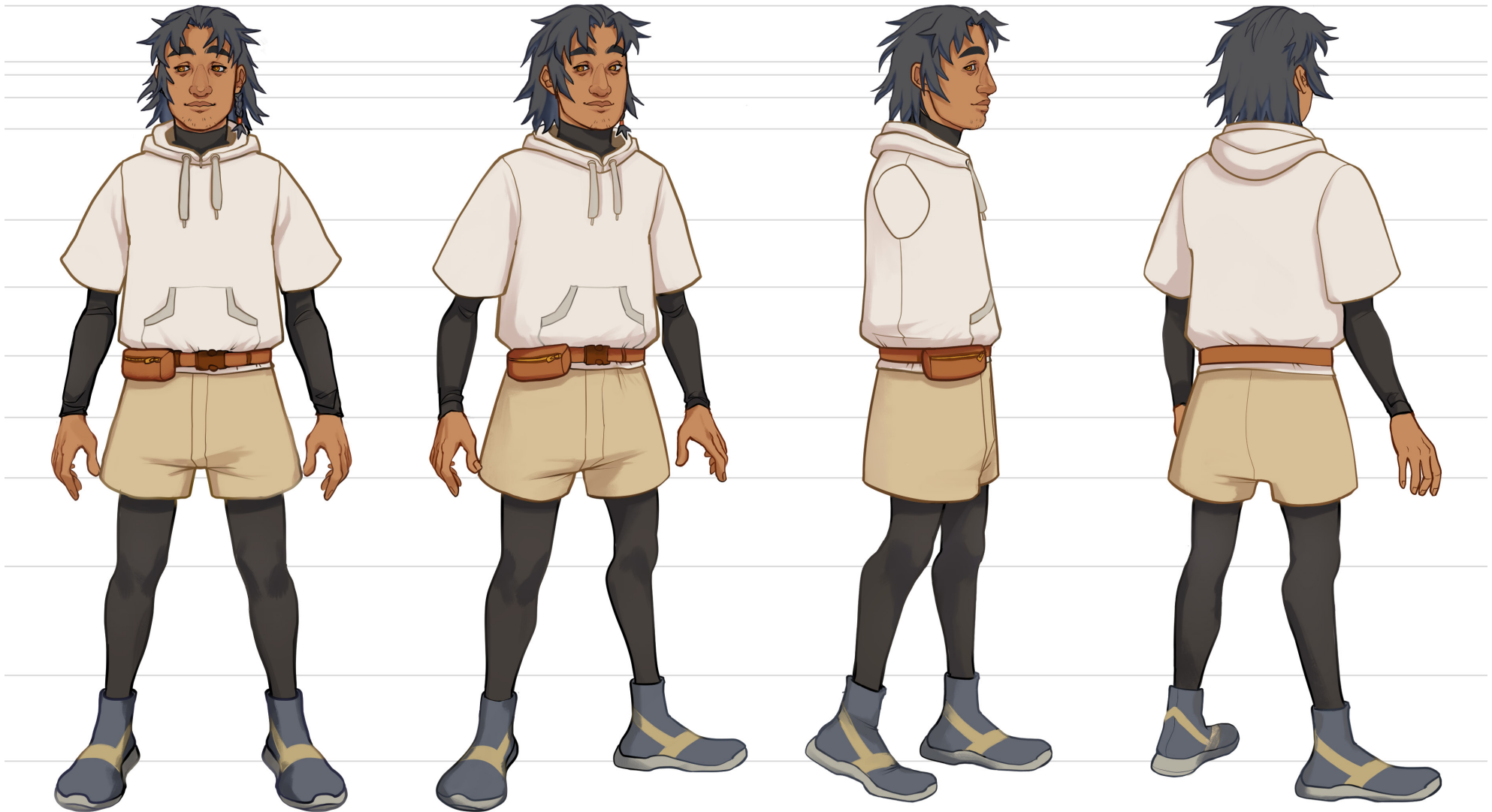
**KONSEPTIT**



## PÄÄHENKILO

Viimeistelyyn edennyt luonnos pysyi samana, eikä sen yksityiskohtia tai värejä tarvinnut muokata. Koska hahmon asu on melko symmetrinen ja yksinkertainen, tein suunnitelmat vain neljästä kulmasta. Viivat hahmon kokovartalokuvan takana auttavat hahmottamaan mittasuhteita.

*Kuva 27. Viimeistely hahmo.*



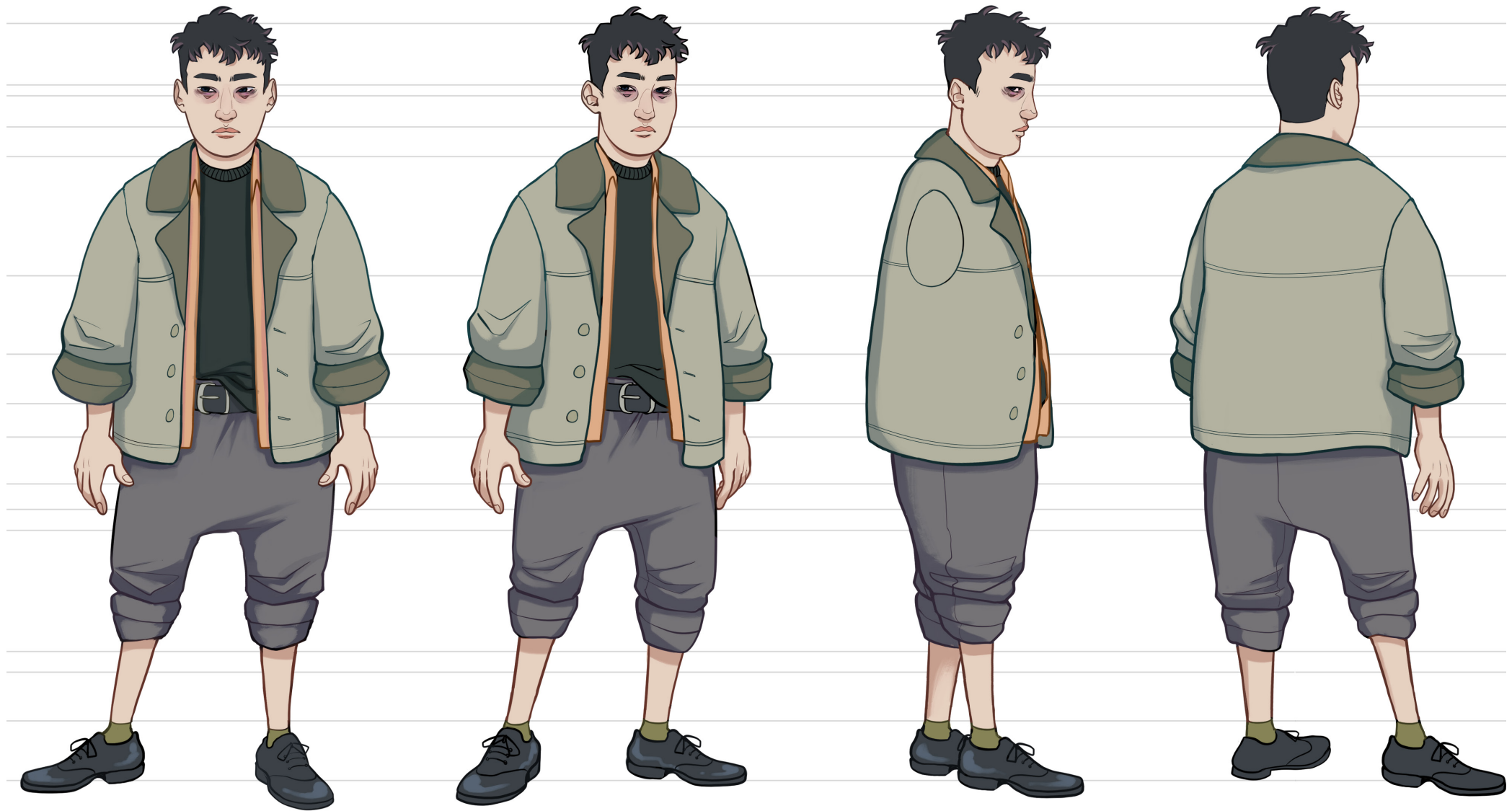
Kuva 28. Mittasuhteet.



## APURI

Hahmon luonnokseen tai väreihin ei tarvinnut tehdä muutoksia viimeistelyn aikana.

*Kuva 29. Viimeistely hahmo.*



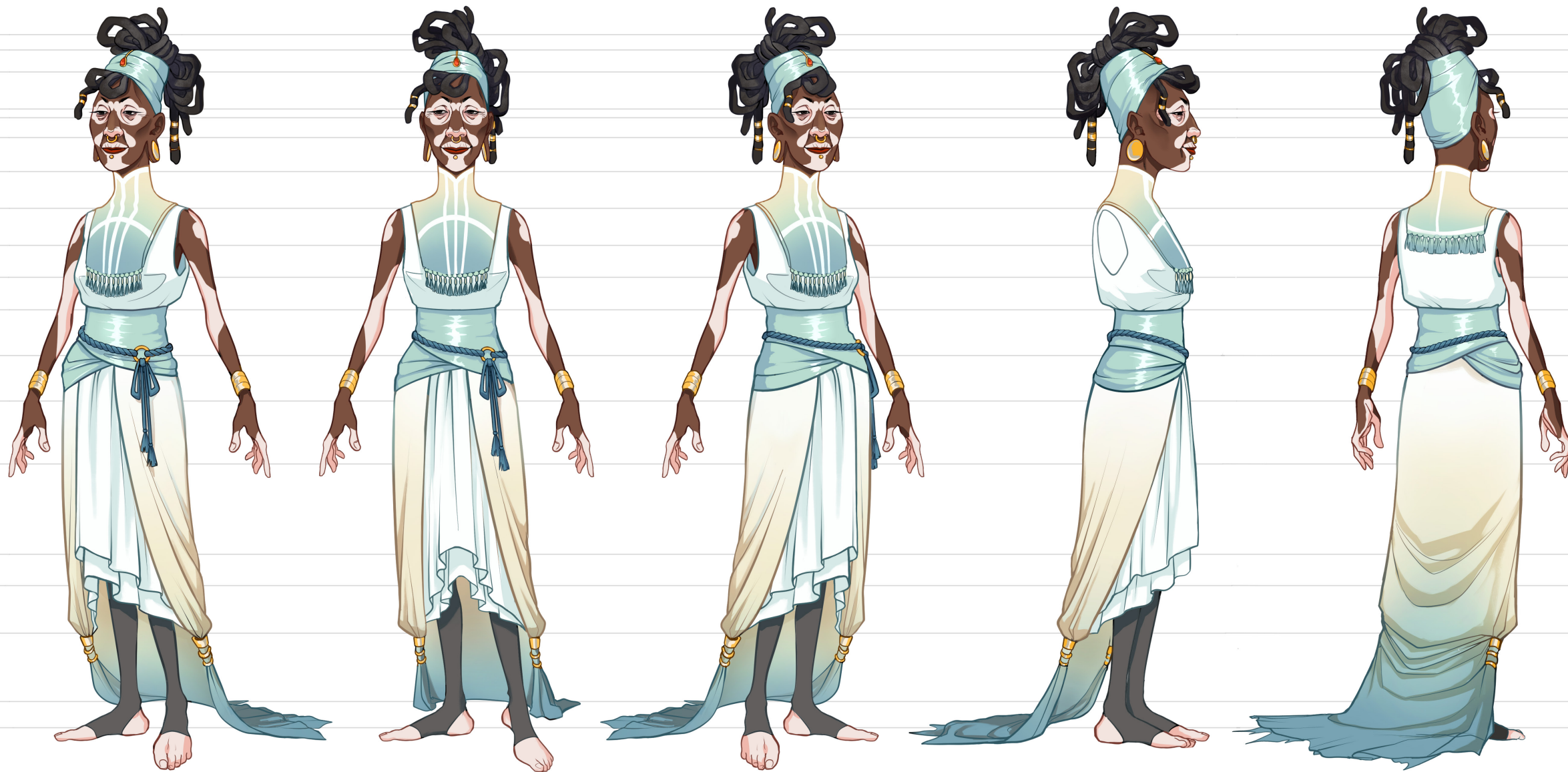
Kuva 30. Mittasuhteet.



## MENTORI

Koska hahmossa on paljon yksityiskohtia, tein hänelle yhden mallikuvan enemmän kuin protagonistille ja apurille. Monimutkaisia muotoja on helpompi ymmärtää kun niitä tarkastelee useammasta kulmasta, ja se helpottaa hahmon piirtämistä tulevaisuudessa.

*Kuva 31. Viimeistelty hahmo.*



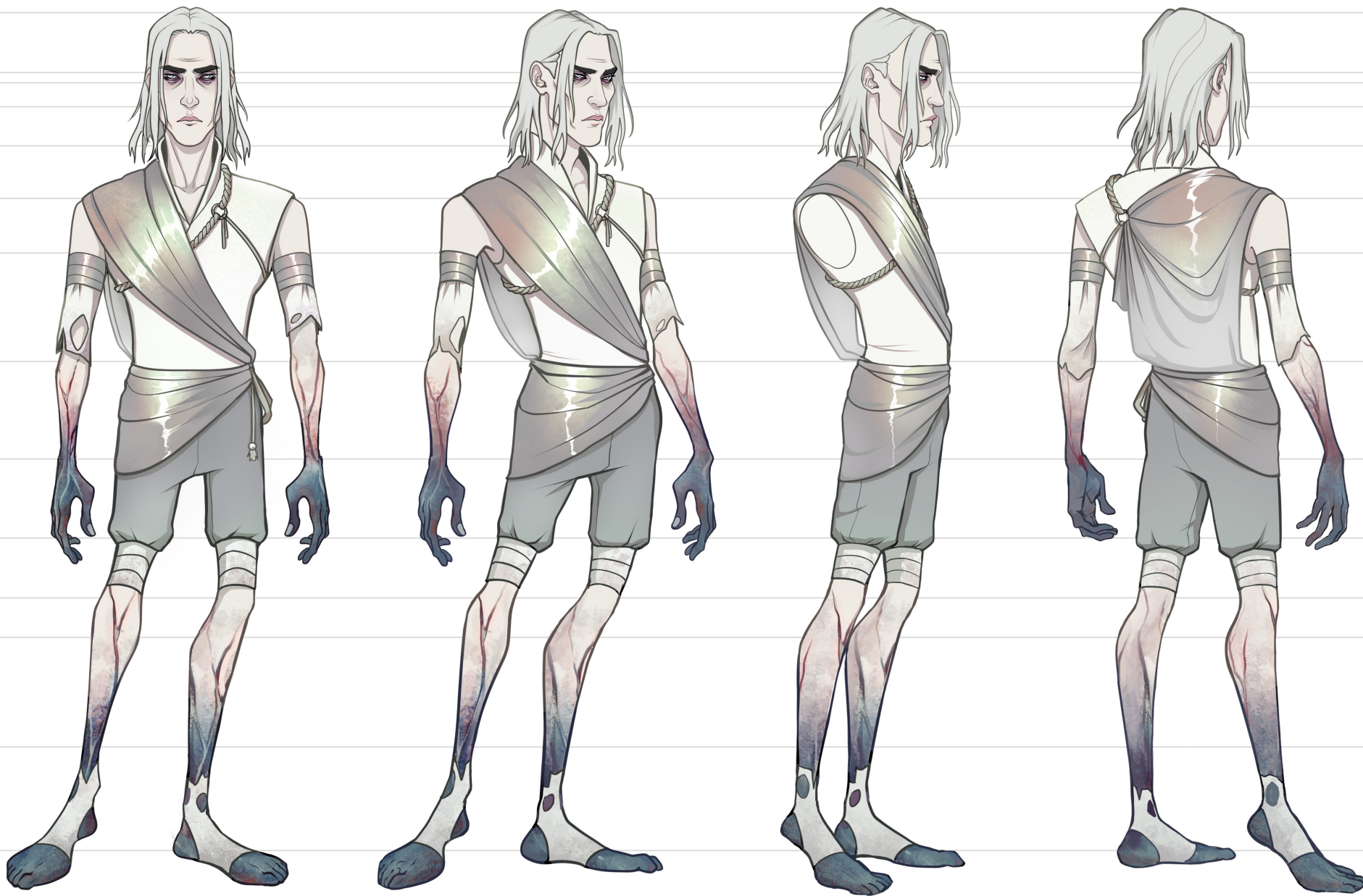
Kuva 32. Mittasuhteet.



### ANTAGONISTI

Hahmon asuun tuli pieniä muutoksia. Jalkojen siteet vaihtuivat ihonmyötäisiksi, revenneiksi lahkeiksi jotka ovat melkein samanlaiset kuin mentorilla. Vähensin myös hahmon käsien ja jalkojen kylläisyyttä.

*Kuva 33. Viimeistely hahmo.*



Kuva 34. Mittasuhteet.



Kuva 34. Pituuserot.



Vaikka minulla on jo vähän kokemusta hahmosuunnittelusta ja visuaalisen konseptin luomisesta, tämän opinnäytetyön tekeminen laajensi tietämystäni enemmän kuin uskalsin toivoa. Sain myös vastauksen tutkimuskysymykseeni; lopullisen tuotteen onnistuminen konseptina riippuu eniten siitä, mihin osa-alueisiin prosessissa kiinnittää huomiota. Koska opinnäytetyöni käsittelee kaksiulotteisia sarjakuvahahmoja, en käyttänyt aikaa kolmiulotteisen mallin muovaamiseen, mallinnusohjelman opetteluun tai tekstuurien tarkempaan tutkimiseen, koska niistä ei olisi ollut minulle hyötyä.

Hahmojen suunnitteluprosessi ja konseptien luominen tapahtui nopeasti, kun aiheen teoria oli jo käyty melkein kokonaan läpi. Eri tekniikoiden kokeilu suunnitteluvaiheessa osoittautui hyväksi päätökseksi. Niiden kautta paljastui ideoita ja ajatuksia, joita en välttämättä olisi tullut koskaan ajatelleeksi, jos

olisin tehnyt koko projektin yksityiskohtaisten, samalla kaavalla tehtyjen luonnosten pohjalta. Olin aluksi hieman skeptinen tekniikan vaihtamisesta, koska omat tottumukset tuntuivat parhailta ja turvalisilta, mutta päätös kokeilla uutta oli oikea ratkaisu. Uskon, että hahmosuunnittelussa avarakatseisuus ja uteliaisuus ovat avain uniikkiin ja toimivaan visuaaliseen konseptiin.

Kaikista haastavin osuus koko projektissa oli itse kirjoittaminen. Yli puolet opinnäytetyössä käytetystä lähdemateriaalista on englanninkielistä, mikä toi mukanaan myös kääntämisen haasteet. Kohtasin ongelmia aiheen tutkimisessa, sillä hyvin suuri osa löytämästäni materiaalista käsittelee hahmon visuaalista konseptia esimerkiksi videopeleissä, mutta ei suoraan sarjakuvassa. Työ oli kuitenkin palkitsevaa, ja loppujen lopuksi kaikessa hahmosuunnittelussa on paljon päällekkäisyyksiä niin teoriassa kuin

prosessissa käytetyissä tekniikoissa. Ymmärrettyäni millaista informaatiota olin hakemassa pystyin etsimään tarvitsemaani tietoa teoksista, jotka eivät käsittele varsinaisesti sarjakuvahahmoja.

Tarkoitukseni oli luoda sellaiset visuaaliset konseptit, jotka tukevat sarjakuvan tarinaa ja hahmojen luonteita pysyen samalla harmoniassa toistensa kanssa. Olen tyytyväinen lopputulokseen, ja annan itselleni kiitoksen myös konseptien helppolukuisuudesta. Otin huomioon omat kykyni ja jaksamiseni, enkä tehnyt hahmoista liian yksityiskohtaisia ja monimutkaisia. Konseptien selkeys tulee olemaan hyödyksi myös tulevaisuudessa, ei ainoastaan malleina, vaan myös sen varalta, että hahmojen ulkonäköä täytyy muokata niihin vaikuttavien juonenkäänneiden takia.

Pyrin työskentelemään hahmosuunnittelun ja konseptitaiteen parissa myös opiskelun jälkeen, joten tämä opinnäytetyö on ollut loistava harjoitus ja opettaja. Teoriaa aiheesta riittää, eikä oppiminen koskaan lopu, mutta tämä projekti näyttää minulle suuntaa mistä hakea tietoa, kun hion taitojani itsenäisesti tulevaisuudessa. Punojan varsinainen piirtämisvaihe ei ole vielä alkanut, mutta toimivien, valmiiden konseptien näkeminen antaa minulle täysin uutta intoa ja inspiraatiota aloittaa sarjakuvan piirtäminen.





**Greek Legends and Myths.** 2020. THE ONEIROI IN GREEK MYTHOLOGY. [viitattu 27.3.2020]. Saatavissa: <https://www.greeklegendsandmyths.com/the-oneiroi.html>

**Zhu, F.** 2012. Design Cinema – EP 52 - Visual Library. Video. FZD School of Design. Youtube-videopalvelu [viitattu 10.3.2020] Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=dnfIBERf2zM>

**Zhu, F.** 2014. Design Cinema – EP 75 - The Importance of Thumbnails. Video. FZD School of Design. Youtube-videopalvelu [viitattu 8.3.2020] Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=gsHD5GQ01og>

**Corriero, M.** 2011. The use of Silhouettes in Concept Design. Character and Creature Design Notes. Blogi. [viitattu 10.3.2020]. Saatavissa: <http://characterdesignnotes.blogspot.com/2011/03/use-of-silhouettes-in-concept-design.html>

**Bancroft, T.** 2006a. Creating Characters with Personality. New York: Watson-Guption.

**Bancroft, T.** 2006b. Creating Characters with Personality. New York: Watson-Guption.

**Bancroft, T.** 2006c. Creating Characters with Personality. New York: Watson-Guption.

**Silver, S.** 2017. The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design. Los Angeles: Design Studio Press.

**Pantone.** 2020. What are the Characteristics of Color? [viitattu 15.3.2020]. Saatavissa: <https://www.pantone.com/what-are-the-characteristics-of-color>

**Bigman, A.** 2013. Why all designers need to understand color blindness. 99designs. Blogi. [viitattu 15.3.2020]. Saatavissa: <https://99designs.com/blog/tips/designers-need-to-understand-color-blindness/>

**Price, A.** 2014. Understanding Color. Video. Blender Guru. Youtube [viitattu 16.3.2020] Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=Qj1FK8n7WgY&feature=youtu.be>

**The Paper.** 2017. Color Theory: Color Harmonies. The Paper Mill Store. Blogi [viitattu 16.3.2020]. Saatavissa: <https://blog.thepapermillstore.com/color-theory-color-harmonies/>

**Hintsanen, P.** 2019a. Ruskea. Coloria. [viitattu 20.3.2020]. Saatavissa: <https://www.coloria.net/varit/ruskea.htm>

**Hintsanen, P.** 2019b. Sininen. Coloria. [viitattu 23.3.2020]. Saatavissa: <https://www.coloria.net/varit/sininen.htm>

**Hintsanen, P.** 2019c. Turkoosi. Coloria. [viitattu 23.3.2020]. Saatavissa: <https://www.coloria.net/varit/turkoosi.htm>

**Hintsanen, P.** 2019d. Keltainen. Coloria. [viitattu 23.3.2020]. Saatavissa: <https://www.coloria.net/varit/keltainen.htm>

**NOAA, 2020.** What is eutrophication? National Ocean Service kotisivu. [viitattu 25.3.2020.] Saatavissa: [https://oceanservice.noaa.gov/facts/coral\\_bleach.html](https://oceanservice.noaa.gov/facts/coral_bleach.html)

Kuva 1:

**Ito J. 2013, Furberg L. 2019, & Greek Gods & Goddesses 2018.** Kuvakollaasi inspiraation lähteistä. [viitattu 30.3.2020] Saatavissa: <https://twitter.com/junjiitofficial/status/358050297270112256>  
<https://www.instagram.com/p/Bwq1z1MhQ4x/>  
<https://greekgodsandgoddesses.net/gods/oneiroi/>

Kuva 8:

**Classical Atelier.** 2014. The Munsell color system [viitattu 13.3.2020]. Saatavissa: <https://classicalatelierathome.com/munsell-101-for-the-artist>