

Veera Hokkanen

# Kompositio ympäristöjen konseptitaiteessa

Katsaus komposition elementteihin ja sommittelun rakentamiseen

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

26.4.2016

Tekijä(t) Otsikko	Veera Hokkanen Kompositio ympäristöjen konseptitaiteessa
Sivumäärä Aika	55 sivua + 0 liitettä 26.4.2016
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Koulutusohjelma	Viestintä
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu, digitaalinen media
Ohjaaja(t)	Lehtori Jaakko Ruuttunen
<p>Opinnäytetyöni on teoreettinen katsaus kompositioon. Kompositio eli sommittelu tarkoittaa kuvan elementtien esteettistä järjestystä. Tutkielman tavoitteena on syventyä aiheeseen ympäristöjen visualisoimisen kannalta. Tarkastelin aihetta konseptiartistin näkökulmasta, ja tuotin tekstiosuuden rinnalle havainnollistavia kuvituksia kyseisen työroolin puitteissa.</p> <p>Tutkielmani sisältää kolme käsittelyosuutta. Ensimmäisessä niistä avataan komposition käsitettä, konseptiartistin roolia ja työn kontekstia. Sen jälkeisessä luvussa perehdytään komposition elementteihin itsenäisinä ilmiöinä. Viimeisessä osuudessa syvennytään lopulta elementtien yhtäaikaiseen käyttämiseen ja eheän kokonaisuuden luomiseen.</p> <p>Taiteen subjektiivisen luonteen takia komposition teoria perustuu suuntaviivoihin ja neuvoihin ehdottomien totuuksien sijaan. On lähtökohtaisesti mahdotonta antaa oikeaa tai väärää vastausta onnistuneeseen kompositioon. Pyrin kuitenkin käsittelemään asiaa monen eri ajattelutavan ja periaatteen kautta.</p> <p>Työn aihe on tärkeä, sillä kompositio on perustavanlaatuinen pohja kaikelle visuaaliselle viestimiselle. Se rakennetaan usein vaistonvarassa, mutta teorian tunteminen avartaa eri mahdollisuuksien tiedostamista ja kehittää taiteellista silmää. Mikään ei silti korvaa pitkäaikaista ja päämäärällistä käytännön työtä.</p>	
Avainsanat	kompositio, sommittelu, ympäristöjen suunnittelu, konseptitaide

Author(s) Title	Veera Hokkanen Composition in environmental concept art
Number of Pages Date	55 pages + 0 appendices 26 April 2016
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic design, Digital media
Instructor(s)	Jaakko Ruuttunen, Senior Lecturer
<p>This thesis is a theoretical overview of composition. Composition is the visual arrangement of various elements in the picture. The goal is to explore its theory especially in environmental design. I studied the topic as a concept artist and produced demonstrating pictures in the said role to support the text.</p> <p>My thesis contains three chapters as well as an introduction and conclusion. The first one discusses the concept of composition, the role of the concept artist and the context for the work. The next chapter talks about the different elements of composition as separated topics. Finally the last part studies how to combine and construct these various elements together into a final piece.</p> <p>The theory of composition is based on guidelines and pieces of advice rather than on absolute truths because the nature of art is subjective. It is impossible to give a right or wrong answer to a successful composition. Nevertheless, I tried to approach the subject by many different principles and ways of thinking.</p> <p>The topic of my thesis is important, because composition is a fundamental base for visual communication. It is often constructed instinctively but theory widens the awareness of different possibilities and improves artistic taste. However, nothing can compensate for long-term practical work.</p>	
Keywords	composition, environmental design, concept art

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Johdatus kompositioon	3
2.1	Komposition ja konseptiartistin määrittely	3
2.2	Kontekstin ja kokonaisuuden hahmottaminen	6
3	Katsaus komposition elementteihin	8
3.1	Piste ja viiva	8
3.2	Muoto ja massa	13
3.3	Valo ja varjo	17
3.4	Väri	20
3.5	Tekstuuri	25
3.6	Kuva-ala	26
4	Komposition kokoaminen ja elementtien käyttäminen	29
4.1	Kuvakulma	29
4.2	Tilan käyttö	32
4.3	Liike ja suunta	37
4.4	Kontrasti	38
4.5	Kompositiomalleja	41
4.6	Sääntöjen rikkominen	47
5	Yhteenveto	50
	Lähteet	53

## 1 Johdanto

Tutkielmassani syvennyn kuvien komposition teoriaan. Kompositio eli sommittelu tarkoittaa kuvan elementtien esteettistä järjestystä (Rodriguez Jr. 2015, 3:50). Näkökulmaukseni aiheeseen otan ympäristöjen kuvittamisen konseptiartistin roolissa. Tarkoitukseni on selvittää, mitkä asiat ovat sommittelun rakentamisessa merkityksellisiä ympäristökuvituksia tai -konsepteja tehdessä. Aion tarkastella komposition elementtejä ja sitä, kuinka niistä lopulta rakennetaan yhtenäinen kuva. Yhteneväisyydellä tarkoitan eheyden tai johdonmukaisuuden vaikutelmaa, jolloin eri osa-alueet muodostavat visuaalisen kokonaisuuden.

Tavoitteenani on avata kompositiota, jotta sen soveltaminen käytännön työhön olisi hallitumpaa ja tietoisempaa. Käsittelen teoriaa konseptiartistin silmin, mutta aiheet ovat yleispäteviä moneen eri tarkoitukseen. Konseptiartistilla tarkoitan ammattinimikettä, jonka työn päätavoite on esittää visuaalisesti ideat, design tai tunnelma ennen kuin ne toteutetaan lopputuotteeseen (Pickthall 2012). Avaan tutkielmassani luvussa 2 lyhyesti konseptiartistin roolia tarkemmin, jotta työn lähtökohdat tulisivat selkeästi ilmi. Haluan kuitenkin painottaa, että kompositio on oleellinen jokaiselle visuaalista työtä tekeväälle, joten tutkielmani aiheet eivät käytännössä rajaudu pelkästään konseptitaiteeseen.

Käsittelen ensin komposition elementtejä erikseen omina ilmiöinä luvussa 3, sillä kokonaisuuden pilkkominen pienempiin osa-alueisiin tekee siitä helpommin lähestyttävän. Vasta tämän jälkeen perehdyn komposition rakentamiseen, elementtien järjestämiseen ja yhdistelemiseen luvussa 4. Kaiken aikaa pyrin tarvittaessa kantamaan mukana ympäristöaihetta ja tutkimaan asioita juuri sen kannalta. Vaikka haluan haastaa itseni kirjoittamaan teoriapainotteisesti, suuri osa ajastani menee silti havainnollistavien kuvituksien tekoon. Se on tutkimani tiedon soveltamista ja aivan yhtä tärkeää kuin itse tekstiosuus.

Tutkielma ei sisällä itse kuvituksen työprosessia tai ideointia vaan enemmänkin ajattelutapoja sen takana. Käsitellessäni esimerkiksi komposition elementtejä pyrin siis tuomaan niiden sommitelmallisia ominaisuuksia esille, mutten käy niitä välttämättä läpi teknisessä mielessä. En myöskään ota kantaa kompositioon ympäristöaiheen ulkopuolelta. Se ei tarkoita, että käsittelemäni tieto ei pätsi myös muihin kuin ympäristöaiheisiin tai ettei kompositio sisältäisi muuta kuin mitä otan esille.

Sommittelua on tutkittu aiheena jo vuosisatoja. Tutkielmani on eräänlainen kirjallisuuskatsaus, sillä kirjallisuutta aiheesta on paljon varsinkin maalauksen ja valokuvauksen kannalta. Tämän lisäksi lähteissäni pyrin ottamaan huomioon myös nettilähteet, sillä ne täydentävät toisiaan. Aihealue on hyvin laaja, enkä väitä käsitteleväni tai edes pystyväni tutkimaan sitä kaikkea, sillä tieto on ripoteltu ympäriinsä. Rajaamalla opinnäytetyöni käsittelemään vain ympäristöjä saan sekä aihealueen pienennettyä tavoitteilleni inhimillisemmäksi että näkökulmaa esille nostamiini avainkohtiin. Tavoitteenani on siis vetää napakka yhteenveto kompositiosta ja sen elementeistä yleisesti, mutta myös antaa päälle hivenen uutta rajaamalla tieto soveltumaan nimenomaan ympäristöjen kuvittamiseen.

Opinnäytetöitä selatessani en löytänyt vastaavanlaista työtä, vaikka kaikkien visuaalisten kuvien rakentaminen perustuu juuri kompositioon. Aihe on siis haastava, mutta mielestäni perustellusti mielenkiintoinen ja tarpeellinen viestinnän alaan nähden. Osa asioista saattaa tuntua toki itsestään selviltä, mutta ehkä juuri siksi niihin ei kiinnitetä tarpeeksi huomiota. Oli lukijana sitten joko aloittelija tai ammattilainen, niin toivon pystyväni antamaan jotain uutta ajattelemisen aihetta. Tiedon hankinta on jatkuva ja tarpeellinen prosessi, mikä olikin suurin motivaatio ja haasteeni tutkielman tekemiseen.

Työ toteutetaan vuoden 2016 kevään aikana. Tämänhetkinen osaamiseni on suhteellisen laaja, sillä olen ollut kiinnostunut kuvittamisesta yhä enenevässä määrin lapsesta asti. Olen tutkinut komposition teoriaa, ja tunnen sen perusteet entuudestaan jo alustavasti. Tiedän teoriassa konseptiartistin roolista, mutta itse käytännön työkokemusta minulla ei siitä vielä ole. Koen silti pystyväni soveltamaan aihetta ja antamaan siihen oman osani.

Toivon lukijan ottavan tiedon vastaan pienellä varauksella, sillä aihetta on mahdotonta käsitellä objektiivisesti. Haasteellista on erityisesti se, ettei kompositioon ole kiveen hakattuja sääntöjä (Präkel 2006, 8). Pystyn keräämään yhteen mielestäni tärkeitä avainkohtia, mutta mikään sanomani ei ole tarkoitettu ehdottomaksi totuudeksi. Lisäksi komposition rakentaminen on hyvin tilannekohtaista, joten käsittelemäni asiat eivät välttämättä päde kaikissa tapauksissa. On myös hyvä muistaa, että työskentely- ja ajattelutapoja on vähintään yhtä monta kuin tekijääkin, ja tämä on vain minun tapani lähestyä kompositiota. Mikään ei siis ole täysin mustavalkoista.

## 2 Johdatus kompositioon

### 2.1 Komposition ja konseptiartistin määrittely

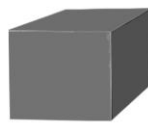
Kompositio eli sommittelu tarkoittaa kuvan elementtien järjestämistä yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Toisin sanoen kaikki visuaalinen kuvassa muodostaa komposition. (Präkel 2006, 15.) Käytännössä se syntyy heti, kun kuva-alalle luodaan ensimmäiset siveltimen vedot. Sen ensisijainen tarkoitus on luoda yhtenäinen kuva, joka vetää katsojan puoleensa ja säilyttää kiinnostuksen aiheessa (Payne 2005, 44). Se auttaa priorisoimaan kuvan sisältöä ja ohjaamaan katsetta sommittelun tärkeisiin kohtiin. Tämä on perinteinen tapa kuvata kompositiota, mutta se antaa myös tilaa rajojen rikkomiselle tai ekspressiiviselle ilmaisulle, esimerkiksi tarkoituksenmukaiseen yhteneväisyyden rikkomiseen.

Komposition elementit ovat piste ja viiva, muoto ja massa, valo ja varjo, väri, tekstuuri ja kuva-ala, jotka on esitetty visuaalisesti kuviossa 1. Ne ovat ikään kuin ainesosat, joista rakentamalla voi luoda komposition. Eri ihmisillä on eri tapoja järjestää elementit, ja kyseinen versio on yhdistelty monesta eri lähteestä taiteilijan käyttöön sopivaksi. Yritän jaottelussani ottaa huomioon kaikki kuvan kompositioon vaikuttavat tekijät, jotka eivät vielä mene elementtien järjestämisen tai kokoamisen puolelle.

### KOMPOSITION ELEMENTIT



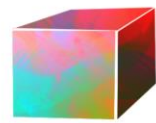
PISTE | VIIVA



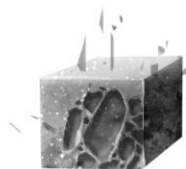
MUOTO | MASSA



VALO | VARJO



VÄRI



TEKSTUURI



KUVA-ALA

Kuvio 1. Komposition elementit havainnollistettuna. On tärkeää tutkia elementtejä erikseen, mutta kompositio on lopulta niiden kaikkien summa (Präkel 2006, 15). Oma kuvitus.

Koko sommittelullisen ajattelun perusta on taito käsitellä elementtejä yhtäaikaisesti ja sidoksissa toisiinsa (Pusa 1963, 241). Yksittäinen elementti näkyy kuvissa nimittäin harvoin eristyksissä muista (Präkel 2006, 15). Moni komposition periaate myös ohjeistaa pääasiassa kokonaisuuden hallintaan, eikä ole sovellettavuudeltaan rajoittunut vain yhteen elementtiin. On tärkeää kuitenkin tutkia niitä erikseen omina ilmiöinä, sillä se syventää tietotaitoa, miten eri elementtejä voi hyödyntää.

Kautta taidehistorian on etsitty kompositiosääntöjä, jotka takaisivat hyvän lopputuloksen. Taide on kuitenkin subjektiivista ilmaisua ja kauneus on aina katsojan silmässä. Siksi yleispätevien sääntöjen sijaan komposition oppeja kannattaa ajatella enemmänkin suuntaviivoina. Juju on siinä, että soveltaa kyseisiä ”sääntöjä” näkemykseensä tilannekohtaisesti (Ensenberger 2011, 65). Näin myös välttyy siltä, että kangistuu aina samoihin kaavoihin ja tuottaa liian mekaanisia tai toistuvia kuvia.

Moni ammattilainen kuvailee, että taideteoksen elämä tai ydin syntyy vastakohtaisista voimista, kuten jännityksen ja tasapainon mielenkiintoisesta suhteesta (Oja 1978, 197; Payne 2005, 10). Asiaa voi lähestyä myös teknisemmin, jolloin hyvä kompositio perustuu huolelliseen aiheen valintaan, sen selkeään esittämiseen, tilan luovaan käyttöön ja kolmiulotteisen syvyysvaikutelman luomiseen (Ensenberger 2011, 37). Sparhtaiteilijanimellä tunnetun konseptiartistin mukaan onnistunut kuva syntyy viisaasti järjestetyistä elementeistä, jolloin itse maalaamisella tai toteutuksella on paljon pienempi painoarvo (Bouvier 2015, 136). Ajattelutapoja on siis yhtä monia kuin tekijöitä. Henkilökohtaisesti koen onnistuneeksi kompositioksi työn, joka aikaisempien huomioiden lisäksi vangitsee katsojan mielenkiinnon tuomalla siihen jotain uutta.

Joka tapauksessa yksittäistä mielipidettä tai sommittelun periaatetta ei voi ajatella taiteen sääntökirjaksi, joka kertoo, onko teos hyvä vai ei. Komposition onnistuneisuus ilmenee parhaiten siinä, että se kestää monilta tahoilta suunnatun tarkastelun. (Pusa 1963, 1.) Omaa työtä tehdessä kannattaakin kysyä itseltään, välittyykö siitä haluttu sanoma. Onko teos mielenkiintoinen tai herättääkö se tunteita? Onko jokin elementti liian vähäisessä tai suuressa roolissa? Taiteessa ei ole oikeaa tai väärää vastausta, eikä sääntöjen tulisi rajoittaa liikaa (Ensenberger 2011, 65). Kysymykset ovat kuitenkin oleellisia, kun tekoprosessi tapahtuu työsuhteessa ja artistilta odotetaan tietynlaista lopputulosta.



Mikä sitten on konseptiartisti ja mitä he tekevät työkseen? Konseptiartisti (eng. concept artist) on yleisen määritelmän mukaan henkilö, jonka ensisijainen tavoite on visualisoida kuvien kautta ideoita ja suunnitelmia aiheesta, jota ei vielä ole olemassa. Hänen tehtävänä on luoda johdonmukainen visio projektista iteroinnin ja karsimisen avulla. Työ toteutetaan usein elokuvien, animaatioiden, pelien tai jopa sarjakuvien tuotannossa tehokkuuden varmistamiseksi. (Lilly 2015, 12.) Luonnollisesti konseptiartistin tuottamia töitä kutsutaan siis nimensä mukaisesti konseptitaiteeksi (eng. concept art).

Konseptiartistin rooli on elintärkeää, sillä loputtomien mahdollisuuksien joukossa on myös loputon määrä tilaa virheille. Isojen rahojen liikkeessä ja jopa tuhannen henkilön projekteissa konseptitaide pyrkii sitomaan kaiken yhden artistisen vision ympärille, jotta mahdolliset ongelmakohdat saataisiin minimoitua. (Pickthall 2012.) Tämä tapahtuu tavallisesti varsinkin esituotannossa, sillä se on nopeampaa ja halvempaa kuin keskellä koko tuotantoa (Lilly 2015, 12).

Konseptikuva ja kuvitus eivät tarkoita samaa asiaa. Ero on sanassa ”konsepti” – sen tarkoitus on löytää nopeasti ideoita ja tuoda ne esiin mahdollisimman selkeästi. Se on suunnitelma aiheesta ennen varsinaista tuotantoa. Kuvitus sen sijaan on hyvin valmiiksi saatettu itsenäinen teos. Tuotannossa on usein kustannustehokkaampaa tehdä monta epätarkempaa konseptikuvaa kuin täysin viimeistelyjä kuvituksia, jotka vievät enemmän aikaa ja eivät välttämättä anna merkityksellistä sisältöä projektin kannalta. (Pickthall 2012.)

Konseptiartistin työnkuva voi kuitenkin välillä mennä päällekkäin kuvittajan roolin kanssa. Esimerkiksi markkinoinnin puolelta voidaan pyytää kuvitusmateriaalia pelin tai itse studion markkinointiin. Tällöin lähestymistapa on enemmän kuvittajan näkökulmasta kuin konseptiartistin. Usein parhaat konseptiartistit ovat niitä, jotka pystyvät mukautumaan tilanteisiin joustavasti ja monipuolisesti. (Lilly 2015, 12-15.)

Opinnäytetyöhöni olen tuottanut sekä kuvituksia että konsepteja havainnollistaviksi esimerkeiksi, sillä halusin kokeilla molempia eri lähestymistapoja. Konsepteille tyypillinen nopeus kehittyi kokemuksen myötä, mutta opettelemisvaiheessa ei kannata karsastaa kunnollista ajankäyttöä. Sillä jos virheitään ei korjaa, ei aina voi olettaa, että seuraava työ olisi edellistään parempi.

## 2.2 Kontekstin ja kokonaisuuden hahmottaminen

Työ ei koskaan tapahdu ilman kontekstia. Konseptiartistin tai kenen tahansa visuaalisen työntekijän täytyy ensin ymmärtää kokonaistavoitteet ja olosuhteet työlleen koko projektin kannalta. Vasta sen perusteella voidaan tehdä tarvittavat valinnat työn visuaalisuuden, toiminnallisuuden ja tarkoituksen osalta. (Lilly 2015, 12.) Esimerkiksi jos tehtävänä on ilmaista design mahdollisimman selkeästi, visuaalinen esteettisyys tai komposition hiominen ei ole välttämättä ensimmäinen prioriteetti. Sommittelu on silti perustavanlaatuinen aihealue, jonka hallitseminen on välttämätön osa ammattitaitoa.

Peli- ja elokuva-alan välillä on konseptiartistin näkökulmasta paljon yhtäläisyyksiä, sillä molemmat vaativat paljon visuaalista suunnittelutyötä. Pelien ympäristöillä on tapana olla hyvin monimutkaisia ja vuorovaikutteisia, joten ne vaativat usein enemmän suunnittelua kuin mitä elokuva tarvitsisi. (Gurney 2009, 204.) Esimerkiksi elokuvien ympäristöt näkyvät katsojalle ennalta määrätysti, kun taas avoin pelimaailma tarjoaa tutkimisen mahdollisuuden. Hyvin moni käsittelemäni asia pätee kuitenkin yleisellä tasolla ja on hyödyllinen molemmille aloille. Joka tapauksessa on oleellista olla perillä kokonaisuudesta ja juuri kyseessä olevasta tilanteesta, sillä esimerkiksi projektin kohderyhmä vaikuttaa visuaalisiin ratkaisuihin suuressa määrin.

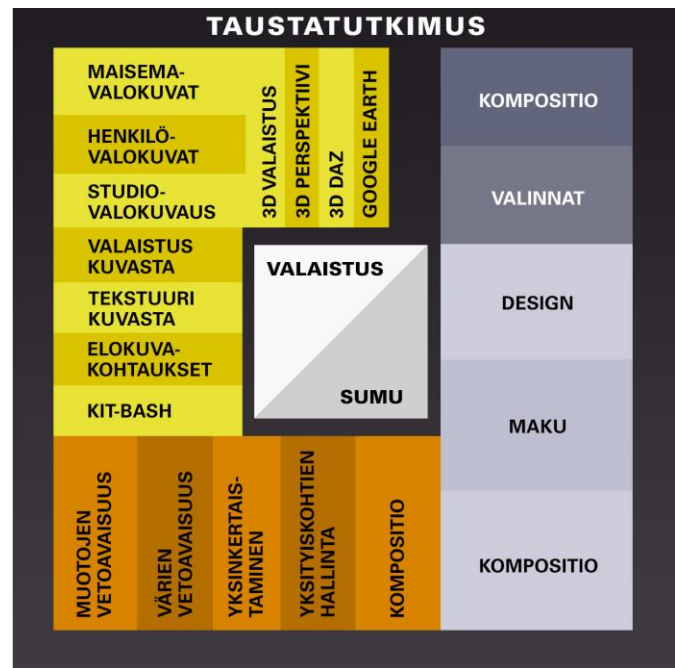
Suunnittelu tapahtuu tavallisesti enemmän tai vähemmän muiden ehdoilla työyhteisössä. Konseptiartistin tärkein kontakti on taiteellinen johtaja (eng. art director tai AD), joka vastaa aikatauluttamisesta, delegoimisesta ja yhtenäisen ilmeen turvaamisesta. Usein hän antaa ohjeet ja rajoitteet, joiden sisällä työ kuuluu tehdä. Lisäksi konseptiartisti on yhteydessä muun muassa 3D-mallintajiin, animaattoreihin ja pelisuunnittelijoihin tilanteesta riippuen. (Lilly 2015, 16; 22.)

Työn aloittaessa tulisi tietää kyseessä olevasta aiheesta tai kontekstista ja tehdä siitä taustatutkimusta, sillä muuten työ saattaa jäädä epämääräiseksi (Oja 1957, 28). Usein ensimmäiset ajatukset ovat niitä kliseisimpiä, ja niitä on todennäköisesti käytetty jo muissa projekteissa. Vertailuanalyysi (eng. benchmarking) tarkoittaa ammattilaisten työn vertailua omaan työhön oman toiminnan kehittämiseksi (Wikipedia 2015c). Lisäksi artistin olisi hyvä jatkuvasti laajentaa omaa visuaalista kirjastoaan. Se on eräänlainen kollaasi kaikesta visuaalisesta kuten kuvista, maalauksista, valo- ja väritilanteista joko tietokoneelle tai omaan muistiin tallennettuna. Sen avulla luodaan ja valitaan, mitä työ sisältää, sillä mikään ei synny täysin tyhjästä. (Lilly 2015, 59.)

## KONSEPTITAITEEN OSA-ALUEET

“The 4 Zones of Awesomeness”

- 1 **HUIJAUS**
- 2 **SEKSIKKYYS**
- 3 **TYYLIKKYYS**
- 4 **TARINANKERRONTA**



Kuvio 2. One Pixel Brush studion kehitelemä kuvio, joka käsittelee konseptitaiteen osa-alueita vuoden 2015 alussa. Keskelle sijoittuva valaistus ja sumu on Safadin mukaan viides osa-alue. (LeFebvre, 2015.) Kuvio on uudelleen kuvitettu ja vapaasti suomennettu.

Taustatutkimus ja referenssien käyttö on kuitenkin vasta pohja itse konseptitaiteelle, jonka voi Shaddy Safadin mukaan jakaa neljään eri osa-alueeseen; huijaukseen, seksikkyyteen, tyylikkyyteen ja tarinankerrontaan (kuvio 2). Huijaaminen tarkoittaa, että käyttää kaihtamatta kaikki mahdolliset apukeinot valokuvista 3D:hen lopputuloksen saavuttamiseksi. Seksikkyyden puolestaan yksinkertaisesti sitä, kuinka asioista saadaan miellyttävän näköisiä silmälle. Tyylikkyys taas sisältää designin ja oman henkilökohtaisen maun. Lopulta tarinankerronta tarkoittaa visuaalisesti hyvän ja selkeän tarinan esille tuomista. (LeFebvre, 2015.) Kompositio on kuviossa suuressa roolissa ja liittyy kaikkeen paitsi huijaamiseen, sillä se menee enemmän itse työprosessin puolelle.

Ennen kaikkea työn aloittaessa tulisi kuitenkin tietää, mitä haluaa sanoa ympäristökuvituksellaan sekä sen, kuinka priorisoi tai järjestää käytettävät elementit suhteessa kokonaisuuteen. Ensin olisi hyvä määrittää kuvan intensiivisyys. Halutaanko esimerkiksi ilmaista äärimmäistä kauhua vai rauhallisuuden perikuvaa? Seuraavaksi tulee tarinankerronta, joka selittää paikan tapahtuman tai tarkoituksen. Lopuksi artistin oma toteutus ja tyyli sitovat kaiken yhteen, jolloin onnistuessaan valmis konsepti tukee johdonmukaisesti projektin muuta maailmaa. Jos kuva ei sovi suurempaan kokonaisuuteen, kuten käsikirjoitukseen tai visuaaliseen tyyliin, se rikkoo yhtenäisen tarinan ja työntää katsojan pois kokemuksesta. (Mateu-Mestre 2010, 11; 14.)

### 3 Katsaus komposition elementteihin

#### 3.1 Piste ja viiva

Viiva on yksi geometrian peruskäsitteitä, ja tarkoittaa joko uraa pisteiden välillä tai kahden pinnan leikkauskuviota (Pusa 1963, 16). Ympäristöään tutkiessa kuitenkin huomaa, että esineet erottuvat toisistaan ja taustastaan valaistuksen tai värin eroavaisuuden ansiosta. Kappaleiden reunoissa ei esiinny ääri viivoja, eikä luonnossa ole maattisia pisteitä. Viivat ja pisteet ovat siis vain ihmisen tapa kuvata ympäristöään. (Oja 1957, 59.) Toisaalta näköaistimme kannalta viivat ovat todellisuutta, ja aivot ovat jopa kehittäneet täysin omat alueensa ensinnäkin rajojen tunnistamiseen ja toisen vain niiden suuntiin. Vaikka viivapiirros on siis abstraktio, se on ihmiselle erittäin helppo ymmärtää, sillä katsoja tulkitsee tiedostamattaan viivat ja niiden välit kolmiulotteiseksi massaksi. (Arnkil 2007, 100.)

Jos viivan käsitettä laajentaa hieman, viivoiksi voi luokitella kaiken puunrungoista pilviinonoon, ja pisteitä ovat esimerkiksi ympäristön kivet tai kannot. Viivoja ovat myös näkymättömät linjat, jotka syntyvät eri pisteiden yhdistämisestä. (Mateu-Mestre 2010, 26.) Tämä mahdollistaa viivan käytön muun muassa kompositiopohjan rakentamisessa ja katseen kulun suunnittelussa. Kuvio 3 on kuvittaja Andrew Loomisin kooste viivan eri käyttömahdollisuuksista.

#### Viivalla voidaan...

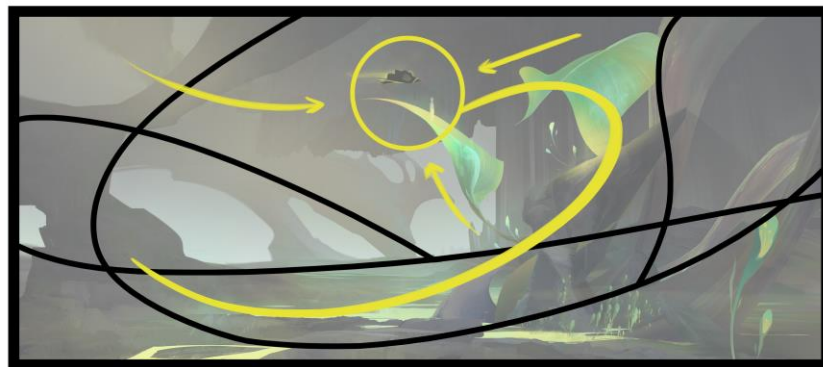
- 1 Ilmaista viivan luontaista kauneutta.
- 2 Jakaa tai rajata alueen tai tilan.
- 3 Kuvata ajatusta tai symbolia.
- 4 Määrittää muodon rajalla tai ääri viivalla.
- 5 Vangita ja ohjata katseen tiettyyn suuntaan.
- 6 Tehdä asteittaisia liukumia.
- 7 Luoda designia, kuviointeja tai sommitelmia.



Kuvio 3. Havainnollistus viivan eri käyttömahdollisuuksista (Loomis 1947, 25). Kuvio on vapaasti suomennettu ja uudelleen kuvitettu Loomisin kirjan pohjalta.

Polttopisteeksi kutsutaan katsojan silmää puoleensa vetävää pistettä. On tärkeää ymmärtää, että silmä hakeutuu sommitelman kirkkaimpaan pisteeseen automaattisesti. Se on meille sisäänrakennettu mekanismi evoluution myötä. Tätä voi hyödyntää järjestämällä kuvan pääkohteen ja polttopisteen niin, että ne osuvat yhteen. (Ensenberger 2012, 7.) Pääkohteella tarkoitetaan kuvan tärkeintä kohtaa kuvan sanoman kannalta. Niitä voi olla kuvassa joko yksi tai useampi.

Komposition yksi ensimmäisistä periaatteista on päällekkäin menevät viivat ja muodot, sillä kaikki asiat sijoittuvat kolmiulotteiseen tilaan (Loomis 1947, 30). Kuvassa on kuitenkin vain kaksi ulottuvuutta – korkeus ja leveys. Perspektiivi ja toistuvat perspektiivi-viivat auttavat luomaan syvyytsvaikutelman eli kolmiulotteisen illuusion kuva-alalle (Präkel 2006, 29). Ne ohjaavat silmää perspektiivin pakopisteeseen, joka on siksi luonnollinen paikka pääkohteelle (Mateu-Mestre 2010, 27). Viivoilla voi perspektiivipohjan lisäksi tehdä kompositiopohjan, kuten kuviossa 4. Silloin tarkoitus ei ole kuvata viivalla muotojen rajoja vaan enemmänkin liikkeen, katseen tai energian suuntaa.



Kuvio 4. Esimerkki, kuinka viivaa voi käyttää komposition perustan ja katseen kulun suunnitteluun. Keltaisella on korostettu energian suuntaa pääkohteeseen. Oma kuvitus.

Viivoilla on suuri rooli kuvan luettavuuden kannalta, sillä niiden sanotaan ohjaavan katsetta viivan suuntaan. Ilmiötä kutsutaan vapaasti kääntäen johdattaviksi viivoiksi (eng. leading lines). Niiden tehtävänä on ohjata katsetta koko kuvan läpi vieden katsojaa pysähtymään kuvan pääkohteeseen. Koska tavoitteena on välttää katseen harhautumista pois kuvasta tai pääkohteesta, tarvittaessa kannattaa rikkoa tai pysäyttää niistä pois johtavat linjat. Se voi olla tarpeellista myös silloin, jos katse kiittää kompositiossa liian nopeasti. (Payne 2005, 68; Loomis 1947, 47.)

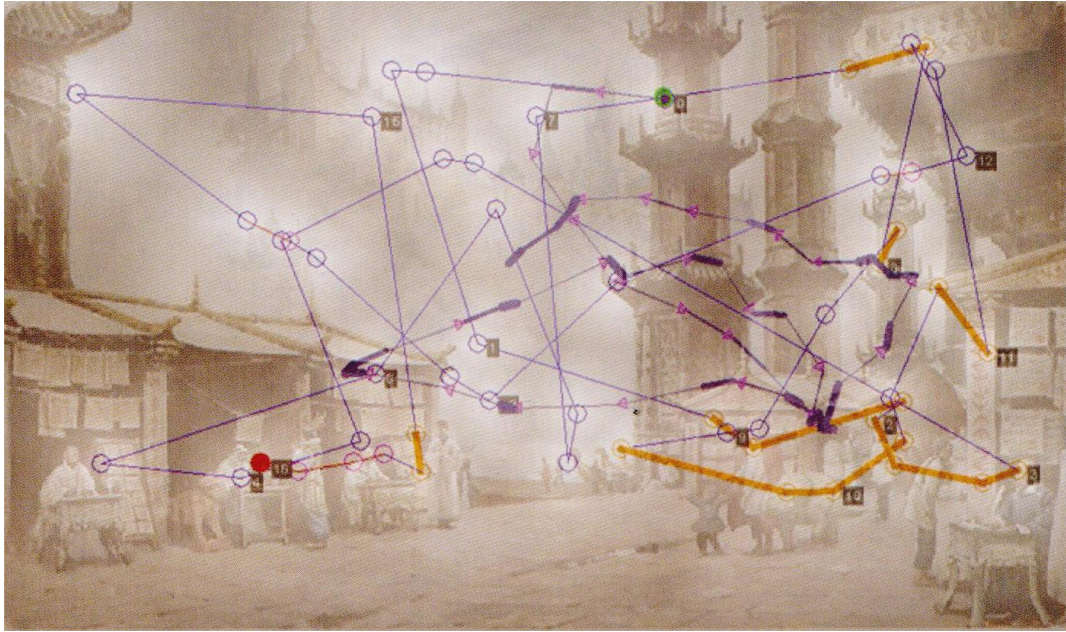


Kuvio 5. Sparthin kuvittama havainnollistus alku- ja lopetuspisteestä sekä katseen siirtymisestä kompositiossa (Bouvier 2015, 136).

Sparhillla on tapana rakentaa alku- ja loppupiste katseen kululle kompositioon, kuten kuviossa 5. Esimerkiksi aloituskohdan, josta katsoja astuu sisään kuvaan, voi sijoittaa kuvan alareunaan. Kuva-alan puolelta toiselle menevä johdattava viiva käy läpi koko kompositioon. Se on hänen mukaansa kuin visuaalinen narratiivi eli kertomus, samaan tapaan kuin lauseen lukeminen novellissa. (Bouvier 2015, 137.)

Johdattavien viivojen olemassaolon voi kuitenkin kyseenalaistaa. Tallentamalla ihmisen katseen liikettä pienoiskameralla on huomattu, ettei silmä seuraa viivoja tai linjoja kuvassa. Sen sijaan katse ikään kuin hyppää suoraan kohtiin, joissa on suurin kontrasti tai mikä ensin ”pomppaa silmään”. Yleensä katsojat viettävät eniten aikaa kohdissa,

joissa on eniten yksityiskohtia, kontrastia tai kaarevuutta. Jokaisella ihmisellä on toki yksilöllisiä eroja katselutavassaan. (Präkel 2006, 52.) Kuviossa 6 on ihmisen tallennettu katseen kulku ympäristökuvituksessa. Oli ohjaavia linjoja sitten olemassa tai ei, koen niiden käytön auttavan hallitun kokonaisuuden luonnissa, mutta se voi olla vain oma mieltymykseni.

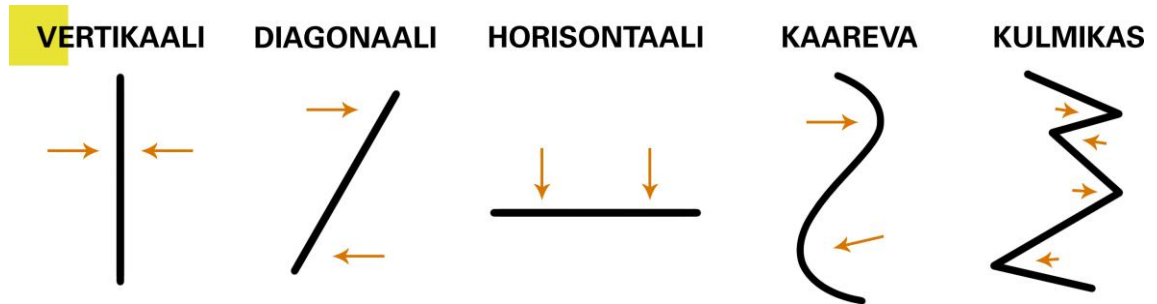


Kuvio 6. Ihmisen tallennettu katseenkulku Gurneyn ympäristökuvituksessa, 2009. Courtesy Eyetools, Inc. Katse pomppii kuvassa 15 sekunnin aikana suoraan paikasta toiseen nykäyksittäin alkaen vihreästä pisteestä ja loppuen punaiseen pisteeseen. (Gurney 2009, 169.)

Puhuimmepa sitten fyysisistä viivoista tai silmää johdattavista linjoista, niiden muoto luo erilaisen vaikutelman. Yksinkertaistettuna kaarevat viivat ovat rauhallisia ja hienovaraisia, diagonaalit ovat dynaamisia ja uhkaavia, kun taas suorat viivat antavat jämään vaikutelman. (Mateu-Mestre 2010, 26.) Horisontaalinen suora viiva vastaa usein viivaa tai pintaa, jolla ihminen seisoo tai liikkuu. Se on tasoltaan kantava, luonteeltaan kylmä ja se jatkuu laakeana eri suuntiin. Sen sijaan vertikaalisessa viivassa kylmyys muuttuu kohoavaksi lämpimyydeksi ja laakeus korkeudeksi. (Pusa 1963, 18.) Puhuesssa viivojen luomasta tunnelmasta haluan muistuttaa sen olevan hyvin subjektiivinen kokemus ja esille nostetut ajattelutavat ovat vain muutaman henkilön valistuneita mielipiteitä.

Viivan ilmaisemiseen vaikuttaa muodon lisäksi paine, joka määrää viivan paksuuden. Sitä voi hyödyntää syvyysvaikutelman luomisessa painottamalla lähellä tai päällimmäisinä olevia rajoja enemmän. Viivojen ilmaisu on siis hyvin monisävyistä ja antaa tilaa

monenlaiselle käytölle. Jo pelkästään paksun viivan ulkosyrjät luovat kaksi itsenäistä viivaa. (Pusa 1963, 26-27.) Esimerkiksi puunrunko on johdettava viiva, ja sen ulkoreunat luovat kaksi erillistä äärioviivaa, jotka voivat olla sileitä, piikkikäitä, pehmeitä tai kulmikkaita. Viivojen vaihtelevuus ja yhdistäminen vastapareja luomalla tuo työhön mielenkiintoista jännitettä ja antaa työlle heti persoonallista ilmaisuvoimaa.



Kuvio 7. Viivatyytit esitettynä, nuolet osoittavat voiman suunnan (Präkel 2006, 45). Paynen mukaan komposition tulisi yleensä sisältää edes viittauksia jokaiseen erityyppiseen viivaan, jotta lopputuloksesta syntyisi eheä kokonaisuus (Payne 2005, 66).

Viivoja voi käsitellä myös fysiikan voimien kautta, jota on havainnollistettu nuolilla kuviossa 7. Tällöin vertikaalinen suora viiva on voimien täydellisessä balanssissa ja horisontaalinen on sen sijaan painovoiman vaikutuksesta täysin vaakaviiva. (Präkel 2006, 46.) Kaarevat viivat ovat tämän perusteella alun perin suoria viivoja, joihin vaikuttaa sivusta voimakas paine, joka saa viivan kaartumaan (Pusa 1963, 23). Kaarevuuden jännittyneisyyttä voi siis nostaa yksinkertaisesti nostamalla sivusta päin tulevaa voimaa, jolloin viiva saa lisää dynaamisuutta ja nopeutta kaarensa. Koen fysiikan lakien ajattelusta olevan hyötyä, sillä se tuo työskentelyyn eräänlaista eloa ja rytmiä. Se myös pakottaa ajattelemaan, kuinka viivat tai linjat muovautuvat ympäristöön. Esimerkiksi puu voi olla diagonaalinen, sillä jatkuva sivuttaistuuli ei anna sen kasvaa suoraan.

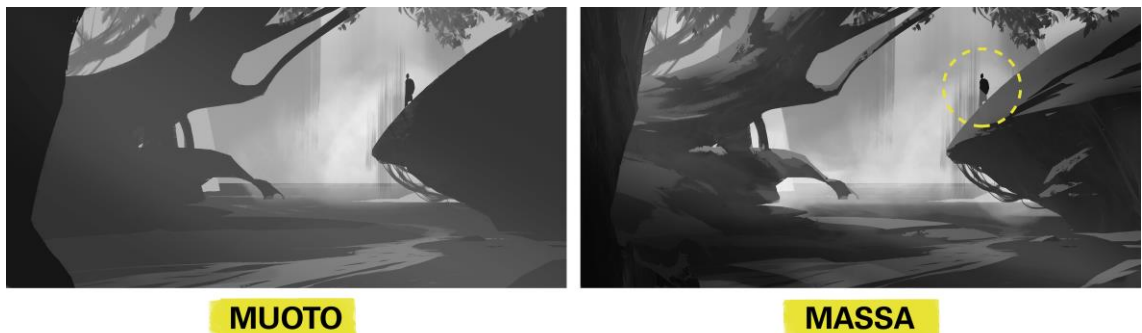
Kulmat syntyvät viivojen äkillisestä suunnan vaihtumisesta. Karkeasti ne voidaan jao- tella teräviin, tylppiin, suorakulmiin ja muihin vapaisiin kulmiin. Terävä kulma on näistä jännittynein ja aktiivisin, kun taas tylppä on heikoin ja passiivisin. Suora kulma eli 90° kulma antaa kylmän ja hallitun vaikutelman, joka ilmenee usein kaupunkiympäristöissä. Kulmien suuruuden lisäksi kulman luoma jännite riippuu elementin kaltevuudesta ver- rattuna kuvan muihin elementteihin ja kuva-alan valtaamisen taipumuksesta. (Pusa 1963, 21.) Ihmisen katse on yleisesti ottaen enemmän kiinnostunut kulmista kuin suo- rista viivoista (Präkel 2006, 52). Säättämällä eri kulmat kuvan eri kohteiden välille pys- tyy luomaan mielenkiintoisemman visuaalisen rytmin kompositioon (Park 2014, 49).



### 3.2 Muoto ja massa

Muoto on objektin siluetti, joka erottaa objektin taustastaan. Sen tarkoituksena on auttaa katsojaa tunnistamaan välittömästi kyseessä oleva esine jo pelkästään sen siluetista. (Gurney 2009, 158.) Massa sen sijaan on volyymia tai tilavuutta. Se syntyy, kun muotoon lisää varjostuksen, jolloin elementin pystyy lukemaan kolmiulotteisena (Präkel 2006, 37). Massan näkyvyys on siis täysin valosta riippuvainen – massa ikään kuin veistetään esiin muodosta valaistuksen avulla. Kuviossa 8 havainnollistetaan muodon ja massan eroa ympäristöluonnoksen kautta.

Tutkimukset katseen kulusta ovat osoittaneet, että elementtien muodon tunnistaminen on yksi ensimmäisistä tehtävistä kuvaa katsottaessa. Siksi muotojen tarkkaan harkittu käyttö tekee kompositiosta vaikuttavamman. (Gurney 2009, 158.) Yksi yleinen työskentelytapa on, että koko komposition pohja lähtee päämassojen suunnittelusta ja työn edetessä pyritään säilyttämään luonnosvaiheessa suunniteltu muotojen luoma kokonaisuus (Payne 2005, 45).



Kuvio 8. Raakaluonnos (eng. thumbnail) ympäristökonseptin muodosta ja massasta. Muoto on kaksiulotteinen ja massa kolmiulotteinen visuaalinen esitys. Oikeassa yläkulmassa oleva hahmo määrittää ympäristön skaalan verrattuna ihmiseen. Oma kuvitus.

Muotoja suunnitellessa täytyy muistaa, että elementin suuruus on suhteellinen ja aina riippuvainen muiden koosta sen ympärillä (Mateu-Mestre 2010, 46). Usein konseptiin on hyvä sisällyttää elementti, jonka koosta katsoja on tietoinen. Muuten katsoja joutuu arvaamaan, ovatko asiat kooltaan suuria vai pieniä (Präkel 2006, 35). Ympäristöjen konseptitaiteessa yksi yleisimmistä skaalan kertojista on pieni seikkailijahahmo, joka näkyy myös kuvion 8 yläkulmassa. Sen perusteella kokonaisuuden pystyy suhteuttamaan ihmiseen ja oikeaan skaalaansa.

Negatiivinen tila tarkoittaa aluetta massojen välillä tai komposition pääkohteiden ulkopuolella (Mateu-Mestre 2010, 42). Toisin sanoen se on massan puuttumista, massaton tila, ja sen ulkopuolta tai välejä kutsutaan positiiviseksi tilaksi (Präkel 2006, 37). Sitä voi käyttää komposition aktiivisena tekijänä esimerkiksi kehystämällä tärkeän kohteen suurella negatiivisella tilalla, joka silloin tehostaa elementin erottuvaisuutta (Mateu-Mestre 2010, 42). Sen käytön kanssa tulisi silti olla varovainen, sillä toisinaan liian irralliset elementit voivat jäädä vähemmälle huomiolle, jos niitä ei saa kiinteästi mukaan kompositioon tai jos niiden syvyys jää katsojalle epäselväksi. Oikein käytettynä se voi antaa silmää lepuuttavan efektin ja korostaa kuvan muita elementtejä, mihin on pyritty kuviossa 9.



Kuvio 9. Esimerkki negatiivisesta tilasta, joka hallitsee kuva-alan oikeaa puolta. Ympäristön ja komposition tarkoituksena oli luoda yksinkertainen ja rauhallinen elinympäristö lohikäärmeelle. Oma kuvitus.

Muotokieli tarkoittaa muotojen yhteneväistä ilmettä. Se voi olla esimerkiksi kaareva tai suora. Usein kaartuvat ja pehmeät muodot innoittavat miellyttäviä ympäristöjä, kun taas suorat muodot luovat ankaramman ja vahvemman vaikutelman. Jännitettä muotojen välille voi luoda käyttämällä vastakohtaisia muotoja samassa kompositiossa. (Mateu-Mestre 2010, 47.) Se lisää kuvaan visuaalista kontrastia, jota käsitellään tarkemmin luvussa 4.4.

Kokonaisuus kannattaa rakentaa suuresta pienempään päin, ja sama pätee myös muotoihin ja massoihin (Oja 1957, 78). Näennäisesti monimutkaisetkin kokonaisuudet lähtevät yksinkertaisesta alusta ja suurista muodoista. Tämän näkemiseen auttaa yksinkertaisesti silmien siristäminen, sillä silloin pystyy arvioimaan mittasuhteita ja kokonaisuutta helpommin (Payne 2005, 63). Lisäksi Photoshop-ohjelman asetus nimeltä kynnyks (eng. Threshold) muuttaa kuvista nopeasti siluettimaisia, ja se on hyödyllinen, jos haluaa tutkia esimerkiksi taidehistorian mestareiden sommitelmia.

Isot ja yksinkertaiset massat ovat uskottavia, sillä ne erottuvat selkeästi ja vaativat välittömästi huomiota (Payne 2005, 31). Moni sanookin, että yksinkertaisuus tekee kompositiosta muistettavan. Se ei kuitenkaan tarkoita, että aina tulisi käyttää vain rajoitetusti minimaalisia muotoja. Kokonaisuus voi nimittäin sisältää runsaasti elementtejä, kunhan ne järjestää niin, että vierekkäiset elementit sulautuvat suuremmaksi muodoksi. (Gurney 2009, 162.)

On hyvä olla tietoinen, kuinka katsoja jäsentele visuaalista sisältöä. Normaalisti ihmisillä on nimittäin valikoiva näkö sen mukaan, mikä on heille tärkeää juuri sillä hetkellä. Tämä määrittää sen, kuinka muotoja ja massoja kannattaa valita tai painottaa kompositiossa. Lisäksi tulisi karsia pois niin paljon turhaa kuin mahdollista. Näin pyritään konkreettisesti luomaan kuvia, jotka ovat tehokkaita ja helppoja ymmärtää. (Mateu-Mestre 2010, 24.) Esimerkiksi peliprojektissa vahingollisten asioiden tulisi erottua selkeästi ympäristöstä muuan muassa muodon, koon tai värin avulla, jotta pelaaja tajuaa niiden funktion ja pitää niitä silmällä.

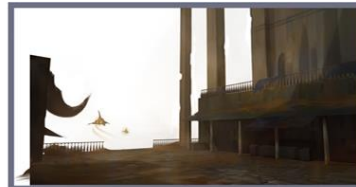
Kuvan nopealukuisuutta voi lisätä myös maiseman massojen jaottelemisella etualaan, keskiosaan ja taustaan (Bouvier 2015, 136-137). Seuraavan sivun kuvio 10 on esimerkki oman kuvituksen syvyysjaottelusta ja siitä, kuinka olen jakanut sen tasoihin Adobe Photoshop-ohjelmassa. Toistamalla samaa muotoa tai massaa perspektiivissä kuvaan saa syvyyden tuntua (Präkel 2006, 28). Se johtuu siitä, että silloin katsoja alitajuisesti vertailee objektien etäisyyksiä toisiinsa ja tulkitsee tilan sen perusteella. Kyseisessä kuvassa ajatusta on hyödynnetty toistamalla avaruusaluksia, pylväitä ja asettamalla kaupunki sekä etu- että taka-alalle. Sortuneen pylväsrakenteen muodostama kehys tai raamitus avaruusalukselle on myös yksi komposition tehokeinoista. Se vangitsee tässä tapauksessa kuvaan elokuvamaisen hetken sekä osoittaa selkeästi katsojalle, mitä ja minne katsoa.



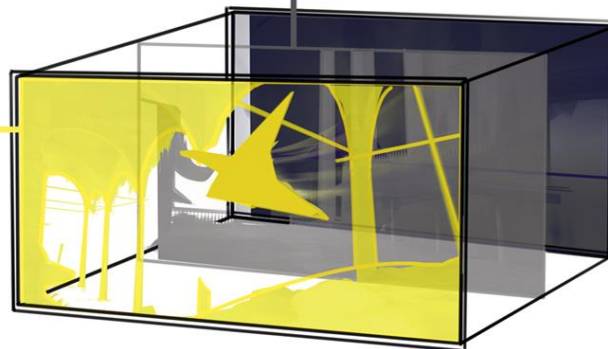
ETUALA



KESKIOSA



TAUSTA



Kuvio 10. Läpileikkaus maiseman jaottelusta. Tasoja voi olla tarvittaessa enemmän kuin kolme. Vahva perspektiivin tuntemus yhdistää eri tasot eheäksi kokonaisuudeksi (Bouvier 2015, 136-137.) Oma kuvitus jaoteltu Bouvierin esimerkin kaltaisesti.

Kuvion 10 tasoista mikään ei näytä yksinään hyvältä, mutta yhdistettynä ne luovat toimivan kokonaisuuden. Prosessin kannalta on myös usein helpompaa ajatella kuvaa kolmessa erillisessä tasossa, jolloin tilan volyymin suunnittelu ei tunnu heti alkuun ylittämättömältä. Työssä on hyödynnetty 3D-pohjaa massojen suunnitteluun sekä hienovaraisista valokuvien käyttöä prosessin nopeuttamiseksi. Tarinan-kerronnallisesti kuva pyrkii herättämään mielenkiintoa muun muassa avaruusaluksen ja ympäristön teknologian tasoerolla, joka ruokkii mielikuvitusta täyttämään tilanteelle taustatarinan.

### 3.3 Valo ja varjo

Valoa ja varjoa kutsutaan yleisesti valööreiksi, joka on tumman ja vaalean vaihtelua. Sen avulla keskitetään huomio haluttuun kohtaan ja luodaan kuvan yleisvaikutelma. (Oja 1957, 205.) Valo määrittää, kuinka muodot ja värit näkyvät kuvassa, joten sitä voisi pitää yhtenä merkityksellisimmistä asioista kompositiossa. Kuviossa 11 on valon neljä oleellista perusominaisuutta, jotka kannattaa pitää mielessä sitä käyttäessä.

## **Valöörien 4 oleellista perusominaisuutta**

- 1 Valon intensiivisyys suhteessa varjoon.**
- 2 Valöörien suhde viereisiin vaaleusarvoihin.**
- 3 Valon luonteen ja laadun tunnistaminen.**
- 4 Heijastuvan valon vaikutuksien sisällyttäminen.**

Kuvio 11. Neljä valöörien oleellista perusominaisuutta (Loomis 1947, 81). Kuvio on vapaasti suomennettu Loomisin kirjan pohjalta.

Luonnollisesti ilman varjoja ei ole myöskään valoa. Tärkeää on ajatella varjoa kolmiulotteisena volyymina eikä vain esineiden pinnassa näkyvänä litteänä läiskänä. Kolmiulotteisuus tulee ilmi, jos ilmassa on paljon hiukkasia kuten pölyä, kosteutta tai savua. Maisemia maalatessa käsitellään usein suuria ilmamassoja, jolloin varjojen kolmiulotteinen geometria ilmenee välillä hyvinkin dramaattisissa visuaalisissa efekteissä. (Arnkil 2007, 183.)

Teknisen valon tuntemuksen lisäksi artistin olisi hyvä ajatella valoa myös tunteen kautta. Jos komposition tarkoituksena on herättää tunteita katsojassa, valon käytöllä on siinä merkittävä rooli. Katsojat nimittäin näkevät kuvan kohteen, mutta tuntevat sen valon ja värin, mikä tekee työstä loppupeleissä muistettavan (Gurney 2010, 210). Dramaattisia valotilanteita on lukematon määrä, ja niiden hyödyntäminen omaksi edukseen on enemmän kuin suositeltavissa.

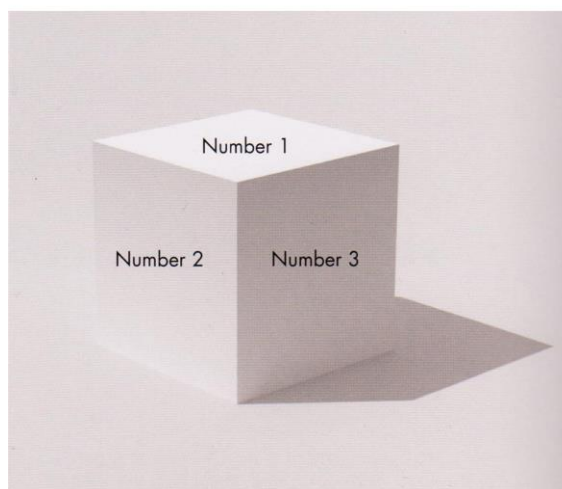
Valaistusta muuttamalla muutamme radikaalisti käsitystämme tilasta. Vaalentamalla tai tummentamalla elementtejä, näyttämällä enemmän tai vähemmän ja olemalla selkeämpiä tai suurpiirteisempiä pystymme luomaan täysin erilaisia maailmoja jopa samasta

ympäristöstä. Hyvin valaistu tila jättää vähän mielikuvituksen varaan, jolloin katsoja tuntee itsensä itsevarmaksi ja rentoutuneeksi. Pimeydessä asiat ovat juuri päinvastoin, jolloin katsojan mieli täyttää alitajuisesti varjoon jäävät osat pienien vihjeiden avulla. (Mateu-Mestre 2010, 15 ja 19.) Karkeasti yleistäen katsojan huomio siirtyy ensin valoihin ja kirkkaisiin kohtiin, kun taas varjot ja tummat alueet antavat katseen hypätä itsensä ohi (Präkel 2006, 16).

Ideaalista valaistusta tehdessä tulisi ottaa huomioon ”1-2-3-luku” (eng. 1-2-3 read), kuten kuviossa 12 vasemmalla puolella. Ideana on silloin asettaa valo niin, että se luo esineiden pinnoille kolme toisistaan selkeästi erottuvaa eri valööriä. Kuviossa sivu 1 on täysin valaistu, 2 on puolivalaistu ja 3 on varjopuoli. Vahva 1-2-3-luku varmistaa, että kohde välittyy katsojalle nopealukuisesti, selkeästi ja kolmiulotteisesti. (Robertson 2014, 52.)

Toinen hyödyllinen apuväline valöörien suunnitteluun on tuulimyllyperiaate (eng. windmill principle), kuten kuviossa 12 oikealla puolella. Sen tarkoituksena on luoda mielenkiintoa herättävä valöörien vaihtelu ja ennen kaikkea yhdistää objekti kiinteästi taustansa. Periaatteen nimi tulee siitä, että jokainen tuulimyllyn siipi edustaa yhtä mahdollista valööririnnastusta; vaaleaa tummalla, vaaleaa vaalealla, tummaa tummalla ja tummaa vaalealla. Lopputulos kiinnittää esineen työhön niin, että se samalla sekä erotuu selkeästi taustastaan että sulautuu osaksi muuta kokonaisuutta. (Gurney 2009, 166.)

### 1-2-3-luku



### tuulimyllyperiaate



Kuvio 12. Vasemmalla Robertsonin havainnollistus ”1-2-3-lukemisesta” (Robertson 2014, 52). Oikealla Gurneyn kuvitus tuulimyllyperiaatteesta (Gurney 2009, 166).

Luonnossa esiintyy myös muutama ilmiö, joiden olemassa olosta on hyvä olla tietoinen. Ensimmäinen niistä on valöörikontrasti, jonka takia vaalea pinta vaikuttaa entistä vaaleammalta tummalla taustalla ja vastaavasti tumma pinta näyttää entistä tummemmalta vaalealla taustalla (Pusa 1963, 83). Se syventää juuri käsiteltyä tuulimyllyperiaatetta ja antaa samalla hyvän keinon, kuinka erottaa pääkohteet kuvasta selkeästi.

Toinen ilmiö on ilmaperspektiivi (kuvio 13). Se on syvyysvaikutelma, joka syntyy, kun kaukaiset kohteet sulautuvat yhteen valöörien ja värisävyjensä puolesta (Feisner 2006, 13). Ilman kerrokset saavat silloin kaukaiset asiat näyttämään vaaleammilta. Sumu ja usva tehostavat efektiä entisestään. (Präkel 2006, 28.) Maan olosuhteissa kaukaiset kohteet näyttävät usein sitä sinisemmiltä, mitä kauempana ne ovat, sillä taivaan valo sirotaan sinertävässä alailmakehässä (Arnkil 2007, 217). Erityisesti ympäristöjä tehdesä ilmaperspektiivi tulisi ottaa huomioon, sillä edelleen maisemia kuvatessa käsitellään usein myös suuria ilmamassoja.



Kuvio 13. Vasemmalla on yksinkertainen havainnollistus ilmaperspektiivistä. Oikealla tietoa on sovellettu käytäntöön. Kuvituksessa ilmaperspektiivi ilmenee erityisesti suuren puun ja muurin vaalenemisessa ja sinertymisessä. Valöörikontrasti korostaa etualan tummaa kasvustoa, joka on kuin kehys itse pääkohteelle. Oma kuvitus.

Maiseman varjokohdista heijastuu vähemmän valoa kuin valokohdista. Maan olosuhteissa heijastuvuus on kuitenkin niin suurta, että varjot sisältävät aina kimpoilevaa valoa. Esimerkiksi pilvettömän taivaan väri on päivällä sininen, jolloin varjotkin sinistyvät heijastuvasta valosta. Ei ole kuitenkaan olemassa luonnonlakia, joka määräisi varjot aina sinisiksi - jos taivas punertaa ilta-auringossa, niin myös varjot. Avaruudessa taivaan tilalla on sen sijaan mustaa, jolloin varjotkin ovat lähes mustia. (Arnkil 2007, 183.)

### 3.4 Väri

Väri on valoa, ja värisävyjen vaihtelu syntyy aallonpituuksien vaihtelusta (Wikipedia 2016d). Värin havaitseminen vaatii kolme perusasiaa: valonlähteen, kohteen ja katsojan. Väriä voi käsitellä joko objektiivisesti viitaten fysiikan lakeihin tai subjektiivisesti puhuen kulttuurin ja psykologian vaikutuksesta. (Feisner 2006, 1-3.) Väriä voi käyttää muun muassa harmonian tai jännitteen luonnissa, tarinankerronnassa tai tärkeiden elementtien korostamisessa (Lackey 2015).



Kuvio 14. Viisi eri yleistä värien yhdistämismenetelmää, joita käytetään usein elokuvien väri-maailmassa. Kuvio on koottu Lackeyn artikkelin kuvista. (Lackey 2015.)

Kaikki alkaa väriympyrästä. Sen käyttöön on muodostunut viisi yleisintä painotustapaa kuten kuviossa 14; vastavärit, vierekkäiset värit, kolmioon perustuva, katkaistu vastaväri ja nelikulmaiseen perustuva. Niiden käyttö ei ole aina ilmiselvää, sillä värit voivat olla murrettuja tai hienovaraisia, sekä usein jokin väri dominoi muita selkeästi. Käyttämällä jotakin väriympyrämenetelmää saa kontrollia kuvan värisuunnitteluun ja voi tehdä helpommin perusteltuja värivalintoja. (Lackey 2015.) Se myös luo kuvaan järjestelmällisemmän vaikutelman, joka tehostaa yhteneväisyyden tunnetta.

Yksi väri ei koskaan näy muista väreistä erillisenä ilmiönä paitsi erikoistilanteissa. Värit muuttuvat ja näyttävät erilaiselta muiden lähellä olevien värien vaikutuksesta. (Albers 1991, 19.) Niiden havaitsemiseen vaikuttavaa syvästi myös valaistus, kuten heijastuvat värit sekä juuri luvussa 3.3 havainnollistettu ilmaperspektiivi. Siksi värejä on aina hyvä ajatella suhteessa muihin, erityisesti valööreihin. (Loomis 1947, 149.) Tilan vaikutusta värien havaitsemiseen on havainnollistettu kuviossa 15. Ominaisvärillä Fridell tarkoittaa paikallisväriä eli väriä, joka esineellä olisi, jos sitä katsottaisiin standardoiduissa katso-misolosuhteissa (Arnkil 2007, 229).





Kuvio 15. Fridellin ja Enbergin kuvio vuodelta 1997, joka havainnollistaa havaittuun väriin vaikuttavia tekijöitä (Arnkil 2007, 228). Kuvio on uudelleen kuvitettu.

Värillä on kolme perusmääritettä; sävy, vaaleus ja kylläisyys, joiden perusteella aivot tulkitsevat värejä (Arnkil 2007, 70). Sävy tarkoittaa yksinkertaisesti värin nimeä tai tyyppiä. Esimerkiksi punainen on täysin punainen ilman oranssia tai violettiä. Usein kompositio toimii paremmin, jos työssä on yksi dominoiva sävy. Feisnerin mukaan tavallisesti harvojen sävyjen käyttö laajalla alueella antaa kestävämmän vaikutuksen kuin monen sävyn käyttö kapealla alueella. (Feisner 2006, 34-38.)

Vaaleus tarkoittaa väripinnan heijastavuutta valaistuksesta riippumatta. Se on näköistien päätelmään perustuva, eikä sitä siksi voi mitata laitteilla. Esimerkiksi valkoinen paperi arvioidaan sekä valossa että varjossa hyvin vaaleaksi, vaikka sen pinnan heijastama valon määrä on varjossa erilainen. (Arnkil 2007, 70.) On tärkeää ymmärtää, että puhtailla sävyillä on eri vaaleus- tai valööriarvo, ja samanarvoisilla valööreillä on tapana sulautua yhteen. Komposition sävyjen käytössä vähemmyys on siis valttia, mutta vaaleudessa tulisi suosia laajaa vaihtelua selkeyden tähden. (Feisner 2006, 39-48.)

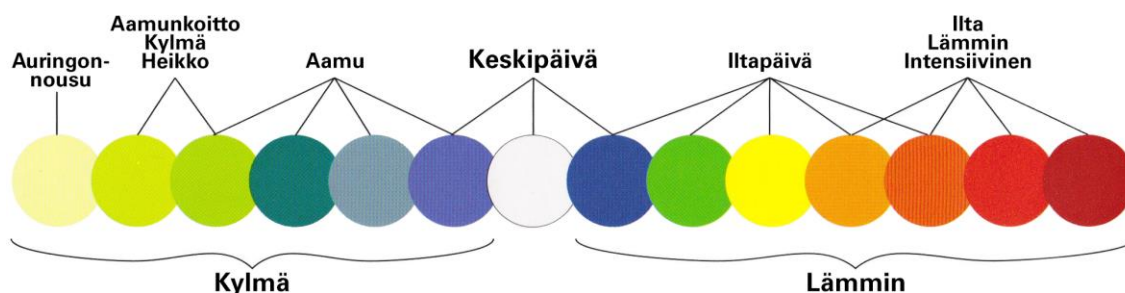
Kylläisyys tarkoittaa, "kuinka paljon värissä on visuaalisesti havaittuna jotain kirjon sävyistä suhteessa mustaan, valkoiseen tai harmaaseen" (Arnkil 2007, 70). Toisin sanoen se määrittää, kuinka puhdas tai samea sävy on. Se vaikuttaa elementtien avaruudelliseen hahmottamiseen: mitä värikylläisempi sävy on, sitä lähempänä se vaikuttaa olevan katsojaa. Kompositiossa suuri kylläisyys antaa usein energisen ja aktiivisen tunteen, kun taas kohtuullinen värikylläisyys on rentoutuneempi. Pieni kylläisyys sen sijaan on hiljaista, hienovaraisempaa ja jää yleensä vähemmälle huomiolle. (Feisner 2006, 49-55.)

Värit voidaan nähdä myös lämpötilan kautta joko kylminä tai lämpiminä. Lämpimät sävyt ovat punaiseen sidonnaisia, kylmät siniseen. Komposition lämpötila ja niiden luoma tunnelma on aina kylmän ja lämpimän suhteesta riippuvainen. Feisnerin mukaan dynaaminen lämpötila maalaukselle tulee usein niiden samanvertaisesta käytöstä, mutta kyseinen väite vaatisi mielestäni tarkempia perusteita tuekseen. Lämpimät sävyt tulevat kuvassa eteen, ja ne viittaavat aggressioon, auringonvaloon, kuumuuteen, vereen ja kiihottumiseen. Ne ovat luonteeltaan maanläheisiä, raskaita, kuivia ja lähettyvillä. Kylmät sen sijaan vetäytyvät kuvassa taka-alalle, ja ne viittaavat taivaaseen, veteen, etäisyyteen, varjoihin ja puiden lehdistöön. Ne ovat luonteeltaan hiljaisia, rauhallisia, kaukaisia, ilmavia ja kevyitä. (Feisner 2006, 56-63.)

Väreillä väitetään olevan myös oma osansa koon havaitsemisessa. Lämpimien sävyjen sanotaan suurentavan kohdetta, ja erityisesti keltaisella olisi laajeneva ja säteilevä vaikutus ympäristöönsä. Tämän teorian mukaan sinertävillä tai kylmillä väreillä olisi sitä vastoin päinvastainen vaikutus. (Arnkil 2007, 218.)

Yleensä väri nähdään kokonaisuutena ennen kuvakieltä. Ihmissilmä erottaa väreistä kaikkein nopeimmin keltaisen, jonka jälkeen järjestyksessä valkoisen, punaisen, vihreän ja sinisen. (Feisner 2006, 7 ja 132.) Oleellisinta silti on, kuinka värejä kannattaa käyttää, jotta kuvan värimaailma toisi niiden dynaamisen elämän parhaat puolet esiin (Pusa 1963, 79). Ensinnäkin värien toisto kompositiossa luo kokonaisuuden tunteen ja viittaa liikkeen tuntuun. Toiseksi värien painotusta voi tehdä monella tapaa; värikontrasteilla (puhdas/samea, vaalea/tumma, lämmin/kylmä), värialueilla (isot värialueet vs. pienet), värien liukumisella toisiinsa (pehmeästi vs. jyrkästi), mielikuvituksellisten tai omavaltaisten värien käytöllä ja vierekkäisten värien kontrastilla. (Feisner 2006, 77.)

Luonnonmukaisia, realistisia ympäristöjä suunnitellessa tulisi lisäksi ottaa huomioon, että suurin osa väreistä on murrettuja ja kirkkaimmat värit liittyvät yleensä jollain tapaa joko eloonjäämiseen tai lisääntymiseen (Feisner 2006, 130). Konseptitaiteessa rajoja venytetään jatkuvasti, eikä usein ole tarkoituskaan pyrkiä juuri tietynlaiseen ulkoasuun. Luontoa tutkimalla omaan työhönsä voi kuitenkin saada aivan uudenlaista uskottavuutta, jos sen ottaa osaksi kokonaisuuttaan. Toinen esimerkki tähän on muun muassa korrosio, joka tarkoittaa materiaalin muuttumista käyttökelvottomaksi ympäristönsä vaikutuksesta (Wikipedia 2015a).



Kuvio 16. Feisnerin kuvio valon värisävyjen vaihtelusta riippuen päivän ajankohdasta. Kylmät vihreän ja sinisen sävyt hallitsevat aamuja ja lämpimät oranssin ja punaisen sävyt iltoja (Feisner 2006, 110.) Kuviossa ei ole otettu huomioon ympäristön sääolosuhteita. Vapaasti suomennettu.

Ympäristöjä suunniteltaessa paikan ajankohdalla ja sääolotilalla on merkitystä värien käytössä. Kuvio 16 havainnollistaa ajankohdan vaikutusta valonlähteen väriin, joka taas määrittää yhdessä sääolotilojen kanssa, kuinka näemme ympäristömme. (Feisner 2006, 110.) Silmän tajuama väriin vaaleusaste vastaa nimittäin harvoin todellisuutta, sillä se on täysin riippuvainen valaistussuhteista. Purkinjen ilmiö tarkoittaa sitä, että esimerkiksi punainen vaikuttaa päivänvalossa vaaleammalta kuin sininen. (Pusa 1963, 102.) Vaikka siis käsittelen valoa ja väriä erillisissä luvuissa, ne kuuluvat tiiviisti yhteen (Gurney 2010, 210). Tämä korostaa ennen kaikkea referenssien ja oikean elämän valotilanteiden tutkimisen tärkeyttä työprosessissa.

Värejä kannattaa lisäksi pohtia myös teknisten ja esteettisten syiden ulkopuolelta. Värisymboliikaksi kutsutaan teorioita, joiden perusteella värien merkityksiä ja reaktioita kategorisoidaan niin, että ne merkitsisivät joka tilanteessa vakiintuneita asioita. Tutustumalla näihin värimaailman moniulotteisuuksiin pystyy ohjaamaan, opastamaan ja jäsentämään tietoa tavalla, joka tehostaa viestin ymmärrettävyyttä ja palvelee paremmin omaa tarkoitusta. (Arnkil 2007, 146.)

Värit ovat kuitenkin nivoutuneet ihmisten kulttuureihin aikojen saatossa, ja ne herättävät erilaisia tunteita ja assosiaatioita eri ihmisissä. Suurin ero löytyy idän ja läntisten kulttuurien välillä, esimerkiksi mustan ja valkoisen tulkimisessa. Siinä missä musta merkitsee lännessä kuolemaa, niin idässä nämä kalseat tunnelmat tulevat valkoisesta. (Rihlana 1997, 105-106.) Seuraavalla sivulla kuviossa 17 on yritetty avata värien luomia assosiaatioita, vaikutuksia ja symbolisia merkityksiä yhden ihmisen näkökulmasta. Se on länsimaiseen kulttuuriin sidonnainen tulkinta, mutta hyvä esimerkki yhdenlaisesta kategorisoinnista. Taulukkoa ei kannata lukea kirjaimellisesti, vaan sitä kannattaa hyödyntää eräänlaisena suuntaviivana tai apuvälineenä.

	<b>PUNAINEN</b>	<b>ORANSSI</b>	<b>KELTAINEN</b>	<b>VIHREÄ</b>	<b>SININEN</b>	<b>VIOLETTI</b>	<b>PURPPURA</b>	<b>VALKOINEN</b>	<b>MUSTA</b>
<b>YHDISTÄMINEN JOHONKIN</b>									
<b>TUNNE- PERÄINEN</b>	rakkaus rikos synti	hehku veren- kuohu	iloisuus	vahingolli- suus	avaruus kuulakkuus	arvokkuus suru	komeus salaperäi- syyss	kirkkaus uskon- yhteys vihkiminen	murhe salape- räisyys
<b>OBJEK- TIIVINEN</b>	tuli veri	appelsiini auringon- lasku tuli	auringon- valo	luonto vihannuus	taivas vesi	ametisti kukat	kukat	kukat	kuolema yö
<b>VAIKUTUKSET</b>									
<b>PSYKO- LOGINEN</b>	dynaami- nen hermos- tuttava lämmittävä	kiihottava loistoa antava	dynaami- nen henki- maailmaan liittyvä	lepo levollisuus rauhottava tasapai- nottava tuoreus turmiol- linen	ilmavuus keveys läpikuulta- vuus rakastetta- vuus selkeys viileys	viileys	helakkuus hienous levollisuus raskas- mielisyys	kohtuulli- suus puhtaus vaatimat- tomuus valoisuus	suru
<b>FYSIO- LOGINEN</b>	ajatus- toimintaa ja mieltä kiihottava lämmittävä	ruuan- sulatusta edistävä tunteita kiihottava	hermoja, näköä ja tarmoa terästävä voi rauhoit- taa	hypnooti- nen lievittävä rauhottava	levollisuus rauhottava	tyynnyt- tävä	tyynnyt- tävä	tyhjyys	lepo
<b>FYYSINEN</b>	silmiin- pistävä	silmiin- pistävä	silmiin- pistävä	silmiin- pistävä	silmää lepuuttava	huonosti havaittava	mukautu- maton	valaiseva	hämärä pimeys
<b>LUONNE</b>									
	toiminnal- lisuus vitaalisuus	rauhatto- muus tai ärsyttä- vyys	iloisuus	kärsivälli- syyss levotto- muus	levollisuus rauhalli- suus	raskas- mielisyys surullisuus	kunnioitta- vuus tyytyväi- syyss	siisteys vaatimatto- muus	huono mie- likuvitus
<b>SYMBOLISUUS</b>									
<b>USKON- NOLLINEN (sakraali)</b>	armollisuus heikkous rakkaus lähimmäi- sen rakkaus		oppi mahti tieto voima	totuus uskollisuus uudesti- syntyminen	kuolemat- tomuus viisaus älykkyys	katumus parannus toivo	arvokkuus	hyve puhtaus siveys viattomuus	loppu viimeinen
<b>MAAIL- MALLINEN (profaani)</b>	rakkaus		säästäväi- syyss	toivo pahan- suopuus	tiede viisaus	katumus parannus	arvokkuus	hyve puhtaus siveys siisteys viattomuus	kuolema suru
<b>MERKINANTAVUUS</b>									
	pysähty- minen tulipalo	kuumat osat	vaara	apu	huomio			viitoitus	ikään kuin pohja

Kuvio 17. Maurice Déribérén taulukko värien moniulotteisuudesta ja sen osa-alueista. Kuvio on uudelleen taitettu Rihlaman taulukon perusteelta. (Rihlama 1997, 107.) Kyseinen kategorisointi on vain yhden henkilön kooste ja länsimaiseen kulttuuriin sidonnainen, joten sitä kannattaa lukea pienellä varauksella. Se on silti hyvä esimerkki värien moniulotteisuudesta tulkinna-

### 3.5 Tekstuuri

Tekstuuri tarkoittaa massojen fyysistä pintaa, ja se ilmaistaan valöörien vaihtelulla (Robertson 2014, 118). Ympäristöjen suunnittelussa sitä voi lisäksi ajatella laajemmin tarkoittamaan esimerkiksi pellon uurretta kaukaa katsottaessa (Präkel 2006, 67). Kuvio 18 on esimerkki tekstuurin käytöstä ympäristöluonnoksessa.

Pinnan heijastuvuus vaikuttaa siihen, kuinka selkeästi tekstuuri erottuu. Heijastavissa materiaaleissa tekstuuri näkyy parhaiten kohdissa, joista valo heijastuu pois pinnasta. Mattapintaisissa materiaaleissa tekstuuri erottuu sen sijaan parhaiten puolivalossa, kuten numero 2 -puolella luvun 3.3 kuviossa 11. (Robertson 2014, 118.) Periaate on tärkeä, sillä yleinen virhe on maalata tekstuuria kaikkialle samanarvoisesti. Todellisuudessa ihmissilmä ei pysty erottamaan yksityiskohtia yhtä hyvin varjosta kuin valaistusta pinnasta. (Gurney 2010, 46-47.)



Kuvio 18. Nopea havainnollistus tekstuurin käytöstä. Maa luo kuivan ja kuolleen vaikutelman ympäristöön. Oma kuvitus.

Tekstuurin erottuvuuteen vaikuttaa oleellisesti pinnan kaukaisuus. Mitä kauempana objekti on, sitä tasaisempana sen pinta ilmenee visuaalisesti. Sen hyödyntäminen antaa ympäristöön tarvittavaa syvyysvaikutelmaa. Siksi maisemia maalatessa etualan tulisi olla tekstuuririkkaampi kuin taka-alan. Samaa periaatetta voi käyttää yleisesti yksityiskohtien ilmaisemiseen. (Robertson 2014, 119.) Etualaa ei kuitenkaan kannata vahingossa painottaa liikaa, jolloin se voi viedä huomion komposition pääkohteelta.

Näkö- ja tuntoaistilla on vahva side, jonka takia visuaalisesti esitetyt tekstuurit voivat herättää vahvoja tunteita puolesta tai vastaan katsojan omien kokemusten perusteelta (Präkel 2006, 67). Esimerkiksi vahvan kontrastin omaava karkea puutekstuuri tuo heti erilaisen tunnelman ympäristöön kuin hiekan pehmeä pinta tai limainen levä. Tätä voi hyödyntää liioittelemalla materiaalia tai vastavuoroisesti piilottamalla sitä varjoon. Hyvä periaate on tavallisesti sisällyttää muutamaa eri tekstuuria samaan kuvaan, jotta kokonaisuus ei vaikuta kauttaaltaan liian samanlaiselta.

Tekstuuria miettiessä tulisi muistaa johdattavat linjat, joita käsiteltiin viivojen yhteydessä luvussa 3.1. Vahvasti erottuvat kuviot ja tekstuurit toimivat nimittäin katseen ohjaajina. Niitä hyödyntämällä pystyy osoittamaan kuvan pääkohdetta ja luomaan kokonaisuuteen yhä lisää draamaa (Mateu-Mestre 2010, 35).

Kirsikkana komposition päällä voi pitää taiteilijan tyyliä toteuttaa ja viimeistellä työnsä, mikä ilmenee kuvan siveltimien vedoissa ja tekstuuurissa. Sparth-taiteilijanimisen konseptiartistin mukaan 3-6:n eri siveltimen käyttö on paljon hyödyllisempää kuin 30 setti. Syy on siinä, että silloin katsoja löytää toistuvia kuvioita läpi kuvan taiteilijan siveltimenvedoista. Hän kuvailee sitä pienempien kompositioiden sisäistämiseksi suurempaan kompositioon painottaen kuitenkin, että se on vain hänen oma mieltymyksensä. (Bouvier 2015, 139.) Toisaalta Jae-Cheol Park kehottaa käyttämään niin montaa sivellintä kuin mahdollista, sillä mitä enemmän variaatiota siveltimien muodossa ja tekstuuurissa on, sitä dynaamisempi lopputulos on (Park 2014, 53).

### 3.6 Kuva-ala

Kuva-alalla tarkoitan aluetta tai pintaa, jolle työ suoritetaan. Perinteisesti siitä on käytetty sanaa ”pinta” tarkoittaen kuvan ainespintaa, kuten kangasta tai paperia (Pusa 1963, 40). Digitaalisten kuvankäsittelyohjelmien myötä koen kuva-alan olevan ajankohtaisempi käsite, sillä niiden parissa työskentely ei ole yhtä konkreettista kuin perinteisillä välineillä. Pinnasta puhuttaessa se sotkeutuu myös helposti tekstuurin kanssa.

Kuva-alan rajoittaa yleensä kaksi vertikaalista ja kaksi horisontaalista viivaa tai rajaa (Pusa 1963, 40). Työ aloitetaan aina kuva-alan rajaamisella, vaikka se saattaisikin muuttua kesken prosessin. Usein toimiva periaate on, että hyvä kuva kehystää itse itsensä. Se on vanha sommitteluohje, ja sen ensimmäisiä vaatimuksia on, että kuvattava kohde saadaan sopimaan kuva-alan suhteisiin. (Oja 1957, 79.)



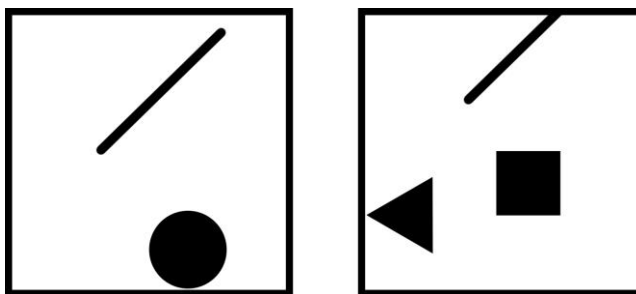
Kuvio 19. Esimerkki, kuinka kuva-alan muoto vaikuttaa kokonaisuuteen. Oma kuvitus.

Kuva-ala on tavallisesti joko neliö tai jokin suorakaiteen variaatioista. Neliön muotoisella kuvalla on tapana viedä katsetta kulmiin voimakkaiden lävistäjiensä takia. Sen sijaan suorakaiteen muotoisessa kuvassa kulmat ovat etäämpänä toisessa suunnassa, jolloin katseen ohjaus ei ole yhtä vahva. Mahdollisesti juuri siksi suorakulmioista on tullut sommittelullisesti suosituin kuvamuoto. (Oja 1957, 201.) Erilaisia variaatioita kuva-alan suhteen on olemassa loputon määrä aina ympyrästä kahdeksankulmaisiin, mutta niitä näkee käytettävän harvemmin konseptitaiteessa. Kuviossa 19 kokeilin kahta erilaista kuva-alaa muuten samanlaiseen kompositioon.

Suorakaiteen muotoinen kuva-ala voi olla joko pysty- tai vaakasuuntainen. Vaakasuuntainen kuva-ala on vahvimmillaan maisemia visualisoidessa. Pystysuuntainen kuva voi sen sijaan sisältää dramaattisempia diagonaaleja, sillä ne voivat olla jyrkempiä. Se korostaa vertikaaleja linjoja ja liioittelee etu- ja taka-alan syvyyttä. (Präkel 2006, 102-104.) Eräänlainen ajatus pysty- ja vaakasuuntaisen kuva-alan erosta on, että pystysuuntainen on sävyltään levollisen lämmin, sillä lämpö on nousevaa. Sitä vastoin vaakasuuntainen kuva-ala on sävyltään levollisen kylmä. (Pusa 1963, 50.)

Kuva-alan eri osat ovat toisia aktiivisempia (Oja 1957, 202; Pusa 1963, 45-46). Totuttuuden ja perspektiivin takia alaosa mielletään usein olevan yläosaa lähempänä. Yläpuolelle sijoitetut elementit on totuttu näkemään kauempana ja pienenä, kun taas alapuolella olevat lähempänä ja suurempina. Se on ihmisille luontainen uskomus tai ajattelutapa, joka tulisi ottaa huomioon ympäristöjen kompositiossa. Ala- ja yläosan totuttu-

jen arvojen vaihtaminen päinvastaisiksi voi antaa kuvalle voimakkaan ja positiivisen yllätysvaikutuksen. (Oja 1957, 202.) On myös yleistä ajatella, että alaosan elementit ovat raskaita ja tiheämpiä, kun taas yläosa on ominaisuudeltaan keveämpi ja irtonaisempi. Tätä voi joko dramatisoida tai lieventää sijoittamalla elementtejä kuva-alalle tukemaan ajatusta tai tasoittamaan eroja. (Pusa 1963, 40-41.)



Kuvio 20. Havainnollistus kuva-alan reunojen ja sisäisten elementtien välisestä jännitteestä.

Kuva-alan määrittämät rajat sekä kuvan sisäiset muodot luovat keskenään jännitettä riippuen niiden etäisyydestä toisiinsa (kuvio 20). Muoto voi olla kuvan sisällä joko täysin vapaana reunoista tai niihin sidottuna. Mitä lähempänä vapaa muoto on kuva-alueen rajaa, sitä enemmän se saa lisäjännitettä reunasta ja mitä kauempana, sitä heikompi jännite on. Reunaan sidottuna muoto sen sijaan kadottaa jännityksensä rajan risteämiskohdassa. (Pusa 1963, 48-49.) Tästä syystä hyvin lähelle reunoja sijoitetut vapaat elementit tai liian köykäisesti reunaan sidotut muodot saattavat häiritä katsojan silmää ja niitä tulisi usein välttää. Muissa tilanteissa elementtien keskinäistä läheisyyttä voi kuitenkin hyödyntää jännitteen luomisessa, sillä se on yksi keino saada katsojan huomio kiinnitettyä.

Kuva-alasta puhuttaessa pitää myös muistaa perinteiset työtavat. Silloin kuva-alan pinnastruktuurilla on suuri merkitys, sillä sen tekstuuri ja rakenne vaikuttavat lopputulokseen yhtenä sommittelun osatekijänä (Pusa 1963, 73-74). Esimerkiksi kopiopaperin tekstuuri on täysin erilainen lähtökohta kuin paksu maalaus kangas. Tehtaassa valmistettu lähtökohta voi vaikuttaa monotoniselta, joten sitä voi rikkoa työntekovaiheessa muun muassa omilla siveltimenvedoilla (Gurney 2009, 194). En kuitenkaan aio mennä kuvapinnan tekstuurin käsittelyssä tämän syvemmälle, sillä konseptiartistin työssä digitaalisten välineiden käyttö on jo lähes välttämätöntä. Kuvankäsittelyohjelmissä kuva-alan pinnan tekstuuri on olematon, ellei sitä itse näennäisesti säädä tai muokkaa jäljittelemään perinteistä mediaa.



## 4 Komposition kokoaminen ja elementtien käyttäminen

### 4.1 Kuvakulma

Ennen kuin käsittelen elementtien yhdistämistä ja järjestämistä nopea katsaus kuvakulmaan ja kameraan. Kuvakulma tarkoittaa kulmaa tai kohtaa, josta kuvaa katsotaan tai mistä se on otettu (Ensenberger 2012, 37). Ensimmäinen asia komposition alussa on horisontin sijainnin päättäminen, joka määräytyy kuvakulman valitsemisesta. Horisontti ilmaisee, kuinka korkealla katsojan silmät ovat suhteessa ympäristöön ja on samalla pohja perspektiiville. (Payne 2005, 70-71; Loomis 1947, 41.)

Hyvin monesti kuvat visioidaan katsojan silmien korkeudelta, mikä saattaa vaikuttaa hieman itseään toistavalta (Präkel 2006, 26). Toisaalta se on esimerkiksi siinä tapauksessa perusteltua, jos peleihin tarkoitetuilla konsepteilla halutaan näyttää ympäristö juuri pelaajan näkökulmasta. Tärkeintä on olla tietoinen kuvakulman valinnasta ja sen syistä. Jos esimerkiksi taivas on tärkein kuvattava kohde, niin horisontin tulisi olla alempana, tai jos halutaan painottaa enemmän maastoa, silloin päinvastoin ylempänä. Kuviossa 21 on havainnollistettu kolmea klassista kuvakulmaa.



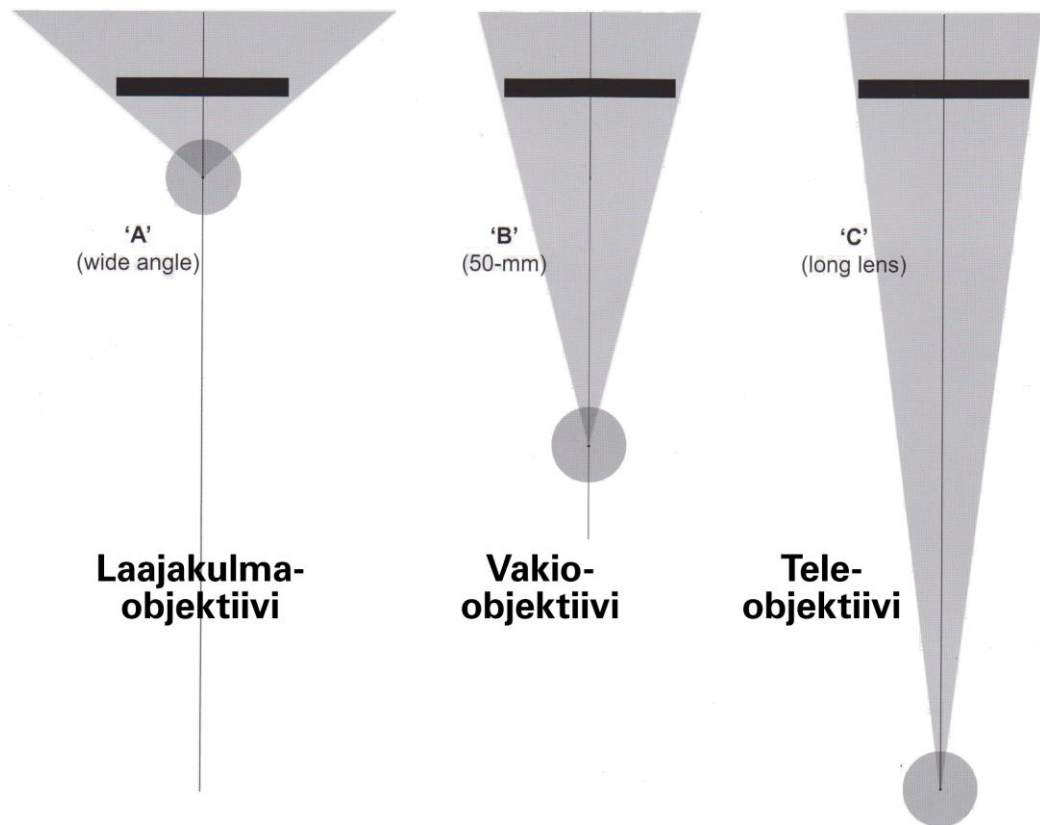
Kuvio 21. Havainnollistus, kuinka kuvakulman muuttamisella voidaan vaikuttaa merkittävästi lopputulokseen. Sama puu on kuvattu alhaalta ylöspäin sammakkoperspektiivistä, ihmisen silmien korkeudelta ja ylhäältä alaspäin lintuperspektiivistä. Oma kuvitus.

Kuvakulman muuttamisella voidaan näyttää tavalliset asiat tai tilat aivan uudella tavalla. Matala kuvakulma korostaa etualaa ja johdattaa katseen kuvaan alaosan kautta. Korkea kuvakulma voi taas esimerkiksi irrottaa katsojan kuvan tapahtumista, sillä katse on pakotettu suuntaamaan alaspäin. (Präkel 2006, 26.) Jos kuvakulma on alempana kuin kuvattava kohde, se antaa kohteesta suuren, ylivoimaisen ja hallitsevan vaikutelman. Sen sijaan jos kamera tai katsoja sijoitetaan selkeästi kohteen yläpuolelle, se vähentää kohteen kontrollia, suuruutta tai hallintaa tilanteessa. (Mateu-Mestre 2010, 40-41.) Tästä syystä ennen horisontin sijoittamista tulisi miettiä, mitä ympäristöllä haluaa sanoa tai painottaa (Präkel 2006, 27).

Kuvakulman lisäksi kompositioon vaikuttaa kuvan rajaus tai kuvakoko eli onko kuvakulma kuinka lähellä vai kaukana kohdetta. Sen valitsemiseen auttaa esimerkiksi Hitchcockin sääntö, varsinkin jos kompositiossa tarinankerronta on suuressa roolissa. Vapaasti kääntäen sääntö menee näin; ”Jokaisen elementin koon tulisi olla suhteellinen sen tärkeyteen kuvan tarinankerronnassa juuri sillä hetkellä”. Toisin sanoen tavoitteena on näyttää tai korostaa vain sitä, mikä on tarpeellista sanoman kannalta. Esimerkiksi jos yksityiskohdat ovat tärkeitä, lähikuvat auttavat kiinnittämään niihin enemmän huomiota, sillä taustan tulkittamiseen ei tarvitse käyttää aikaa. (Hardy 2015.)

Suomessa käytetään kahdeksan kuvan järjestelmää, jolla voidaan määritellä kuvan rajaus esimerkiksi elokuvatuotannossa. Sen kuvakoot ovat pienemmästä suurempaan; erikoislähikuva, lähikuva, puolilähikuva, puolikuva, laaja puolikuva, kokokuva, laaja kokokuva ja yleiskuva. Kansainvälisesti kuvakokojen luokittelumäärä vaihtelee neljästä kymmeneen. (Wikipedia, 2014.) Ympäristöjä visualisoidessa laaja yleiskuva on paljon käytetty, sillä siihen saa paljon informaatiota paikasta (Mateu-Mestre 2010, 25).

Useimmiten kuvan horisontti on vaakasuora ja linjassa kuvan reunojen kanssa. Kameraa tai kuvakulmaa voi kuitenkin kallistaa, jolloin kuvaan saa diagonaalien avulla lisää liikettä, hauskuutta tai intensiivisyyttä. Pyrkimys on silloin luoda tahalliset vaikuttavat kompositio, joten kallistuksen kanssa ei kannata arkailla liikaa. Se tuo kuvaan painovoimaa uhmaavaa viehätystä, mutta liian ahkerasti käytettynä se saattaa muodostua kliseeksi. (Ensenberger 2012, 118.)



Kuvio 22. Mateu-Mestren kuvio kolmesta linssityypistä. Niiden ero paljastuu kuvan reunojen erilaisesta vääristymästä. Jotta sama kohde saadaan näkyviin sekä laajakulma- että teleobjektiivilla, kamerasen välistä etäisyyttä kohteeseen on pakko kasvattaa. (Mateu-Mestre 2010, 28.) Vapaasti suomennettu.

Kuvakulman lisäksi kamerasen linssin eli objektiivin valinta vaikuttaa hyvin merkittävästi siihen, kuinka visualisoimme ympäristöämme. Linssit voidaan jakaa laajakulmaobjektiiveihin (8 mm – 35 mm), vakioobjektiiveihin (35 mm – 70 mm) ja teleobjektiiveihin (70 mm – 2000 mm), kuten kuviossa 22 (Ensenberger 2012, 40). Objektiivin valinta on oleellista, sillä ihmissilmä näkee asiat syvyyden näkönsä avulla kolmiulotteisesti, mutta kuvitukset tehdään aina kaksiulotteiselle kuva-alalle samalla tavalla, kuten kamera tallentaisi valokuvan.

Eri objektiivit korostavat tai vääristävät perspektiivi- ja syvyyden vaikutelmaa eri tavalla, sillä ne eivät toimi samalla tavalla kuin ihmissilmä. Laajakulmaobjektiivit ovat nimensä mukaan laajoja kuvakulmia, sillä niiden avulla kuvaan saadaan mahtumaan enemmän sisältöä. Ne liioittelevat etäisyyksiä, jonka voi toisinaan ottaa osaksi sommittelua. Niiden käyttö toimii erityisesti maisemissa ja panoraamakuvissa, sillä ne voivat tallentaa suuren alueen luoden samalla uskottavan tilan tunteen. (Ensenberger 2012, 41.)

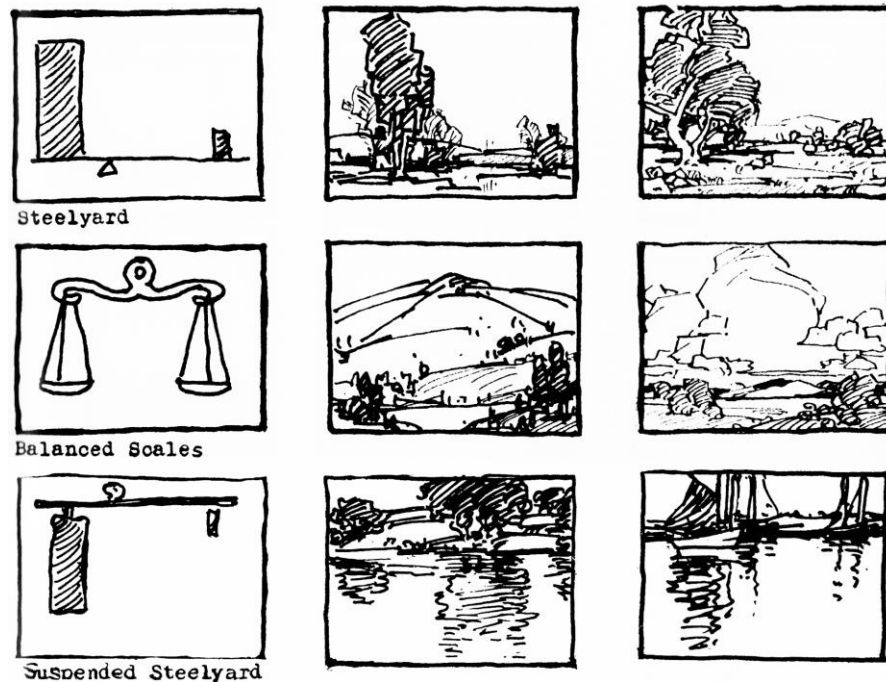
Teleobjektiivi vaikuttaa juuri päinvastoin, sillä se näennäisesti kutistaa kuvan kohteiden välisiä etäisyyksiä. Edellä mainittujen ääripäiden väliin jäävät vakio-objektiivit, jotka saavat syvyyssuhteet näyttämään samalta kuin paljaalla silmällä. Ne ovat objektiiveista monikäyttöisimpiä, sillä niiden perspektiivi on realistinen ja uskollinen silmille. Epätavallisen perspektiivin käyttö voi kuitenkin tuoda sommitteluun virkistävän ja mielenkiintoisen vaikutelman. (Ensenberger 2012, 42; 49.)

Kamera vaikuttaa myös kuvan tarkennukseen ja terävyyssalueeseen. Katsojan huomio kiinnittyy yksityiskohtaisiin alueisiin, joten terävyydellä voi ratkaisevasti priorisoida komposition elementtejä. Lisäksi se korostaa syvyyssuhteita. (Ensenberger 2012, 56.) Käytännössä kamera pystyy tarkentamaan vain yhteen syvyyteen kerrallaan, mutta sumentuma sitä ennen ja jälkeen voi olla niin minimaalinen, ettei se näy ihmissilmälle. Muita kameraefektejä ovat esimerkiksi liike-epäterävyys (eng. motion blur) ja erilaiset kiillot, joilla voi saada kuvan tunnelman astetta pidemmälle ja elävämmän tuntuiseksi. (Robertson 2014, 242-244.)

#### 4.2 Tilan käyttö

Komposition tilan käyttö perustuu muun muassa harmoniaan, rytmiin ja balanssiin. Harmonialla tarkoitetaan kuvan sisäisten elementtien sopusuhtaista järjestystä (Ensenberger 2012, 9; Pusa 1963, 117). Se syntyy muun muassa balanssista, rytmistä ja visuaalisista ratkaisuksista, jotka pyrkivät sopusuhtaiseen kokonaisuuteen. Eri aikakausina on kuitenkin painotettu eri asioita sen synnyssä (Arnkil 2007, 121). Kompositiossa rytmi on sen sijaan visuaalista jaksottaisuutta, joka voi olla joko säännöllistä tai epäsäännöllistä (Pusa 1963, 211-212). Se on muotojen ja arvojen välistä suhdetta ja yhteyksien luomista, mikä vahvistaa kuvan sisältöä (Freeman 2012, 135). Käytännössä rytmi ilmenee usein elementtien toistona.

Balanssia eli tasapainoa pidetään yhtenä pääperiaatteena designin ja perinteisen maalauksen kannalta. Se on kuvan oikean ja vasemman puolen (tai ylä- ja alapuolen) tasapainoa, joka luodaan elementtejä kasaamalla molemmin puolin. Ideana ei ole aina välttämättä luoda tasapainoista kuvaa vaan pikemminkin jännitystä siirtämällä elementtejä tarkoituksella epätasapainoon. Balanssiin kuuluu oikean ja vasemman kuva-alan lisäksi syvyyttasapaino kuvan etu- ja taka-alan välillä. (Präkel 2006, 113.)



Kuvio 23. Paynen havainnollistus erilaisista tasapainoon liittyvistä kompositiotyypeistä, jotka ovat vapaasti kääntäen vipu, vaaka ja roikkuva puntari (Payne 2005, 117;119).

Hyvä perusta tasapainoisen komposition rakentamiseen on ajatella vaakaa tai vipua, kuten kuviossa 23. Idea silloin on, että mitä painavampi elementti on, sitä lähemmäs kuvan keski- tai tasopainolinjaa se kannattaa tavallisesti sijoittaa. Painavamman elementin vastapainoksi kevyet ja pienemmät elementit tulisi silloin sijoittaa lähemmäs reunoja. Elementtien ei tarvitse olla keskenään samanlaisia, ja niiden syvyyskohta voi vaihdella kuvan sisällä. (Loomis 1947, 34.) Mikään ei pakota käyttämään juuri tätä lähestymistapaa tilan hallintaan, mutta se voi auttaa pääsemään alun vaikeuksien yli.

Symmetria on tasapainon yksi selkeimmistä ilmenemismuodoista, ja se syntyy, kun elementit ovat toistensa peilikuvia tasapainoakselin mukaan (Pusa 1963, 119). Se on visuaalisesti vetoava, siinä on vahva rakenteen tuntu ja se ilmenee esimerkiksi rakennuksissa tai kaupunkiympäristöissä. Symmetrian heikkous voi näkyä jännitteen puuttumisessa, sillä kaikki voimat ovat samanarvoisia ja vastakkaisia. Se voi olla katsojalle liian helppo sisäistää, sillä kuvan puolia saatetaan vain vertailla keskenään, eikä kompositiota silloin tulkita kokonaisuutena. (Präkel 2006, 114.) Symmetrian rikkomista voi käyttää komposition tehokeinona. Se pysäyttää onnistuessaan muuten arvattavan sommitelman ja antaa eräänlaista luonnetta ympäristöön. Sitä vastoin sen ylikäyttö saattaa viedä luonnonmukaisen tunteen esimerkiksi puista, pilvistä tai vuorista, sillä luonto on harvoin symmetristä (Pusa 1963, 120).

Suurista elementeistä koostuva tasapaino mielletään usein dynamisemmaksi kuin pienistä. Balanssia luodessa suurin tekijä on vaaleiden ja tummien sävyjen vaihtelu. (Präkel 2006, 113.) Tekoprosessia ja tasapainon hahmotusta helpottaa suunnattomasti, jos kuvaa välillä kääntää vaakasuunnassa, jotta siihen saa uutta näkökulmaa. Omalle työlleen tulee nimittäin herkästi sokeaksi, eikä silloin välttämättä huomaa, vaikka kasaisi kuvan eri osioita täysin tukkoon.

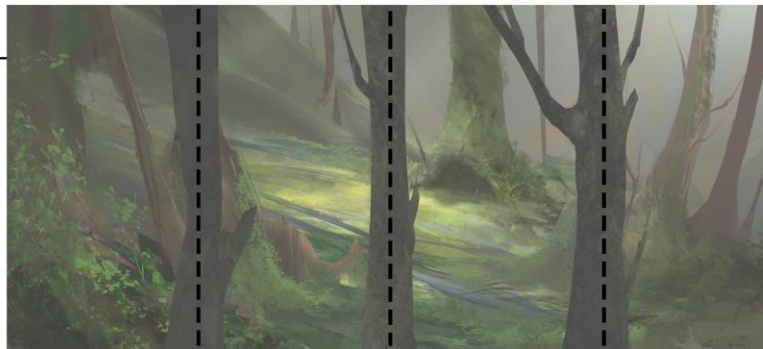
Pääkohteen sijoitus kompositiossa on tärkeää. Huolimatta sen paikasta tai koosta, se tarvitsee balanssia ympärilleen. Esimerkiksi jos pääkohde on alueeltaan pieni, muun ympäristön ei tulisi viedä kaikkea huomiota suuruudellaan tai samanarvoisuudellaan. (Payne 2005, 59.) Luvussa 4.5 käsittelen eri sommittelupohjia, joiden perusteella tilan käyttöä on ohjeistettu ja esimerkiksi pääkohteen sijoittamiselle on annettu ideaalisia kohtia kompositiossa.

Elementtien järjestelyssä syntyy yhtymäkohtia esimerkiksi leikkaavista linjoista, päällekkäisistä sävyistä tai muista kosketuspisteistä. Hyvät yhtymät vievät katsetta oikeaan suuntaan ja luovat harmoniaa muodostamalla yhteyksiä komposition avainkohtien välille. Huonot yhtymät sen sijaan rikkovat visuaalisen rytmän ja luovat epämiellyttäviä törmäyksiä. (Ensenberger 2012, 88-89.) Niitä voi kutsua myös tangenteiksi tai oudoiksi sattumiksi, jotka syntyvät, kun ei kiinnitä tarpeeksi huomiota elementtien yhdistämiseen ja järjestämiseen tilassa (Mateu-Mestre 2010, 26). Klassinen esimerkki huonosta yhtymästä on puun näennäinen kasvaminen suoraan henkilön päästä, vaikka tarkoitus oli vain sijoittaa puu hahmon taakse.

Tilan käyttöä suunnitellessa tulee ottaa huomioon ryhmät, sillä ne muodostavat itseään suurempia abstrakteja muotoja ja rytmiä keskenään. Ryhmien luonnollisen ja aidosti satunnaisen järjestelyn saavuttaminen vaatii tietoista työtä, sillä ihmiset hakevat niistä helposti kuvioita ja rakennetta. Osien säännöllisyyttä voi välttää esimerkiksi valitsemalla parittoman määrän ryhmän osia. (Präkel 2006, 42.) Tätä kutsutaan parittomuussäännöksi. Se perustuu ajattelutapaan, jossa parittomat määrät nähdään esteettisesti miellyttävämpinä ja mielenkiintoisempina. Parilliset määrät sen sijaan luovat helposti symmetriaa ja rikkovat komposition jännitettä. Ihanteellisin määrä on kolmen kohteen toisto, sillä silloin katse liikkuu luonnollisesti niiden muodostamalla kolmioradalla. (Ensenberger 2012, 77.)



**EI**  
NÄIN

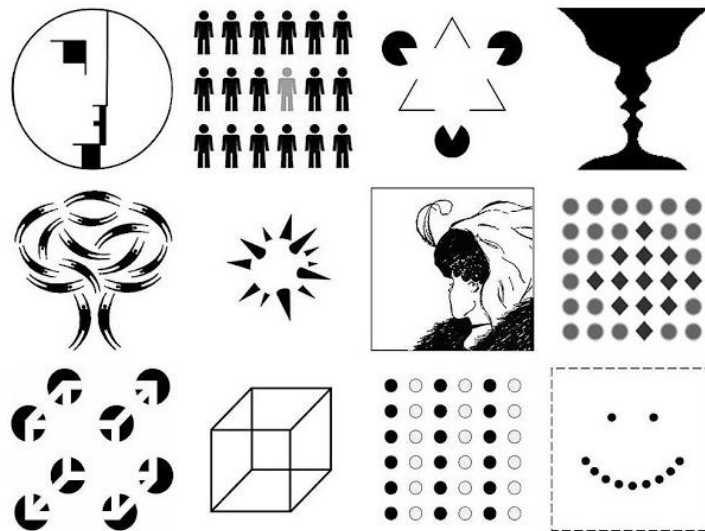


Kuvio 24. Karkea havainnollistus elementtien ryhmittämisen tärkeydestä. Yhtä suuria elementtejä tai välejä kannattaa välttää varsinkin luontoa kuvatessa, ellei tahallaan pyri rakenteelliseen vaikutelmaan. Myös hienovaraisella kaltevuuden vaihtelulla saa aikaan miellyttävää visuaalista rytmiä. Oma kuvitus.

Kuvio 24 kuvaa ryhmittämisen tärkeyttä, ja on samalla esimerkki sekä rytmistä että balanssista tilan käytössä. Alemmassa kuvassa puut on järjestetty tasaisin välein, jokainen siluetti on selkeästi erillään muista ja jokaisella puulla on yhtä suuri visuaalinen arvo. Yläpuolella puut on sen sijaan ryhmitelty, jolloin silmä näkee ne mielenkiintoisempina rytminä. Payne huomioi puista myös sen, että ne vaativat usein yksinkertaistamista. Lehdistön ja niiden välisten aukkojen suhteeseen tulisi kiinnittää huomiota, jotta niiden välille syntyy mielenkiintoinen balanssi. Useimmiten toimiva suhde niille on, että jompikumpi dominoi selkeästi toista. (Payne 2005, 49.)

Harmonia, rytmi ja balanssi ovat lopulta vain keinoja muiden joukossa. Suurin osa aikaa kestävästä taideteoksista on nimittäin jollain tapaa epäharmonisia, puhumattakaan monen taiteilijan ekspressiivisestä tyylistä. Käsitteiden tunteminen auttaa kuitenkin paremmin hallitsemaan myös disharmoniaa, tasapainottomuutta ja epäyhteneväsyyttä. (Arnkil 2007, 121.)

Hahmoteorian ydin on aivojen luonnollinen taipumus täydentää puuttuvat osat ja piilottaa virheet. Käytännössä se tarkoittaa, että katsoja täydentää mielikuvituksensa avulla vaillinaiset muodot kompositiossa. Se antaa vapauden tilan käytössä, sillä sen ansiosta kuvan tai tarinan ei tarvitse olla liian kirjaimellinen visuaalinen esitys. Kun katsoja pääsee päättämään osan kuvan tarinasta, se antaa tyydytyksen ongelman ratkaisemisesta ja lisää kiinnostusta. (Ensenberger 2012, 78-80.)



Kuvio 25. Kooste hahmolakien eri ilmenemismuodoista (Gestalt Educational Program, 2011).

Hahmolait ovat hahmopsykologian kehittämiä periaatteita visuaalisten piirteiden tulkintaan (kuvio 25). Läheisyyden lain mukaan keskenään lähellä olevat asiat mielletään ryhmäksi ja yhteenkuuluviksi. Samankaltaisuuden laki väittää, että samanlaiset kuviot kuuluvat yhteen etäisyyksistä riippumatta. Myös yhteistä liikettä kuvaavat asiat mielletään samaan ryhmään yhteisen liikkeen lain mukaan. (Wikipedia 2016b.)

Sulkeutuvuuden laki linjaa, että vaillinainen kuvio hahmotetaan puutteellisuudesta huolimatta kokonaisena. Symmetrisyyden lain mukaan mieli tulkitsee kuvioita symmetrisesti tietyn keskipisteen ympärille. Hyvän jatkon laki taas olettaa, että esimerkiksi risteävät viivat jatkuvat mahdollisimman muuttumattomina. Hyvän muodon lain perusteella ihminen pyrkii tulkitsemaan kuviot niin yksinkertaisina kuin mahdollista. Ajallisen lähekkäisyyden lain mukaan tapahtumat tulkitaan syy–seuraus-suhteiden perusteelta. Elementit tulkitaan yleensä myös joko hahmoiksi tai taustaksi. Jos kuvioita on kaksi päällekkäin, suurempi nähdään taustana. (Bradley 2010; Wikipedia 2016b.) Ymmärtämällä hahmolakeja ymmärtää samalla paremmin ihmisen tapaa tulkita kuvia. Se edesauttaa tilan hallintaa ja elementtien perusteltua käyttämistä.



### 4.3 Liike ja suunta

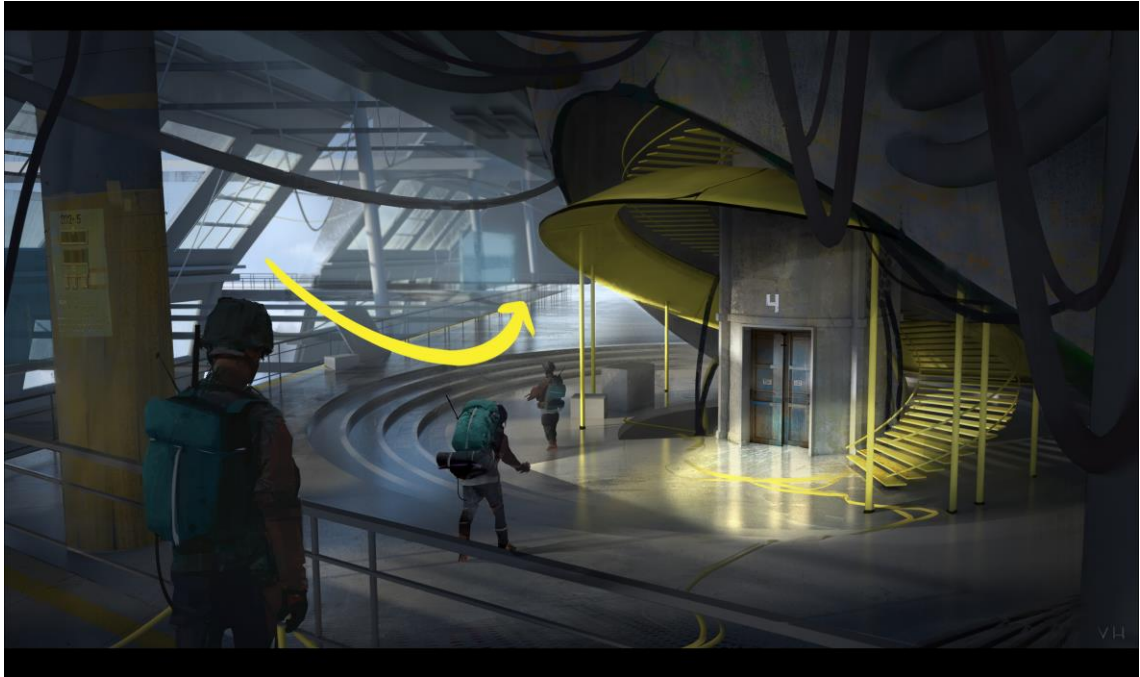
Luonnollisesti kuva voi tallentaa vain yhden hetken tapahtumasta. Katsojan tehtäväksi jää päätellä kuvan perusteella, mitä on juuri tapahtunut ja mitä tapahtuu seuraavaksi. Jos kuvan on tarkoitus näyttää jonkinlaista liikettä, kannattaa pohtia sen kaikkein informatiivisin tai jännittynein hetki. (Gurney 2009, 178.) Luonnollisen, hetkeen sijoittuvan ympäristön saa luotua sisällyttämällä pientä eloa tai liikettä maisemaan. Se myös luo samalla implikoitua tarinaa ja historiaa paikalle.

Kulttuurisesti olemme tottuneet lukemaan joko oikealta vasemmalle tai vasemmalta oikealle. Jos komposition liike suuntautuu sinne, miten katsoja on tottunut lukemaan, niin tulkinta on yleensä positiivisempi ja asiat sujuvat onnistuneesti. Jos taas liike suuntautuu tututtua lukusuuntaa vastaan, se tulkitaan helpommin tarinan sisäisinä vaikeuksina. (Mateu-Mestre 2010, 27.)

Väitetään, että vasemmalle tapahtuva liike on liikettä seikkailuihin ja kaukaisuuteen eli pois totutusta ympäristöstä. Sitä vastoin kyseisen teorian mukaan oikealle suuntautuva liike on liikettä kohti kotia ja sidonnaisuutta, ja sen päämääränä on lepo. Lisäksi ylös tapahtuva liike on kohti taivasta ja alas on kohti maata, mutta mitään näistä ei tulisi ottaa liian kirjaimellisesti. (Pusa 1963, 43.) Kyseinen näkemys on todennäköisesti kulttuurisidonnainen, joten eri ihmisillä voi olla juuri päinvastainen tulkinta.

Jos ympäristö sisältää hahmoja, katsoja seuraa yleensä niiden katseen suuntaa. Se vaikuttaa oleellisesti kompositioon ja katseen kulkuun. Siksi on esimerkiksi usein hyödyllistä asettaa hahmojen katse kohti sommittelun keskiosaa tai pääkohdetta, varsinkin jos hahmot sijaitsevat kuva-alan reunoilla. (Payne 2005, 62; Mateu-Mestre 2010, 27.) Näin liike ei suuntaudu pois kuvasta tahattomasti. Toinen varteenotettava vaihtoehto on asettaa hahmojen katse suoraan kohti kuvan katsojaa, sillä se on pysäyttävä tapa kiinnittää huomio tarpeen vaatiessa.

Tilasääntö on periaate, joka koskee liikkuvia kohteita, ja sen ideana on jättää etupuolelle vapaata liikkumatilaa hahmojen oletetulle toiminnalle. Sen tarkoituksena on antaa liikkeen virrata avoimeen tilaan, jolloin liike ei katkea joko kuva-alan reunoihin tai muihin komposition elementteihin. Se auttaa luomaan liikkeen vaikutelman ilman, että kohde karkaisi kuvasta tai loisi häiritsevää jännitettä liikkuvan kohteen ja reunojen välille. (Ensenberger 2012, 75.)



Kuvio 26. Esimerkki hahmojen välille syntyvästä yhteisestä liikkeestä, jonka suuntaa on havainnollistettu keltaisella nuolella. Oma kuvitus.

Jos kompositiossa on useampi kuin yksi liikkuva kohde, ne voidaan järjestää muodostamaan yhteinen liike. Silloin vaikutelma on vahvempi ja se luo eräänlaisen voiman virtauksen sommitelmaan. Esimerkiksi kuviossa 26 hahmot luovat keskenään kuvan sisään liikkuvan suunnan, joka on kuin animaatiosarja ihmisten etenemisestä ympäristöön. (Mateu-Mestre 2010, 39.) Se luo kolmikion välille näkymättömän johdattavan viivan, joka ohjaa katseen kuvan sisään hahmojen kautta. Kahden ihmisen katseen suunta osoittaa hissiä päin, joka on kyseisen ympäristön kannalta merkittävin kohta kompositiossa. Taskulampun osoittama valokeila korostaa liikkeen suuntaa entisestään.

#### 4.4 Kontrasti

”Kontrasti tarkoittaa vastakohtaisuutta, rinnastamisen kautta syntyvää eroavaisuutta tai jännitettä” (Arnkil 2007, 94). Teoksen dynaamisuus ja sommittelun tärkeimmät perusvoimat syntyvät vastakohtista eli kontrastista. Niiden painotus, järjestely ja suhteet määrittelevät kokonaisuuden. (Oja 1957, 206.) Jos kuva näyttää tylsältä tai löysältä, kontrastin lisääminen tuo siihen usein taas eloa (McCaig 2015, 03:00). Kontrastilla tarkoitan käsitettä laajemmassa mielessä sisältäen vastakohtat kuvan kaikkien ominaisuuksien ja jopa aiheiden välillä. Vastakohtapareja on lukematon määrä, ja muutama niistä on koottu kuvioon 27.

<b>LEPO – LIIKE</b>	<b>PIMEÄ – VALOISA</b>	<b>LÄHELLÄ – KAUKANA</b>
<b>TÄYSI – TYHJÄ</b>	<b>KEVYT – PAINAVA</b>	<b>ALHAALLA – YLHÄÄLLÄ</b>
<b>SUURI – PIENI</b>	<b>LÄMMIN – KYLMÄ</b>	<b>KULMIKAS – KURVIKAS</b>
<b>LYHYT – PITKÄ</b>	<b>SELVÄ – EPÄSELVÄ</b>	<b>KIINTEÄ – NESTEMÄINEN</b>
<b>LAAJA – KAPEA</b>	<b>VÄRIKÄS – VÄRITÖN</b>	<b>HILLITTY – INTENSIIVINEN</b>
<b>KAUNIS – RUMA</b>	<b>SUORA – MUTKIKAS</b>	<b>POSITIIVINEN – NEGATIIVINEN</b>
<b>KOVA – PEHMEÄ</b>	<b>JÄRJESTYS – KAAOS</b>	<b>YKSINKERTAINEN – KOMPLEKSI</b>

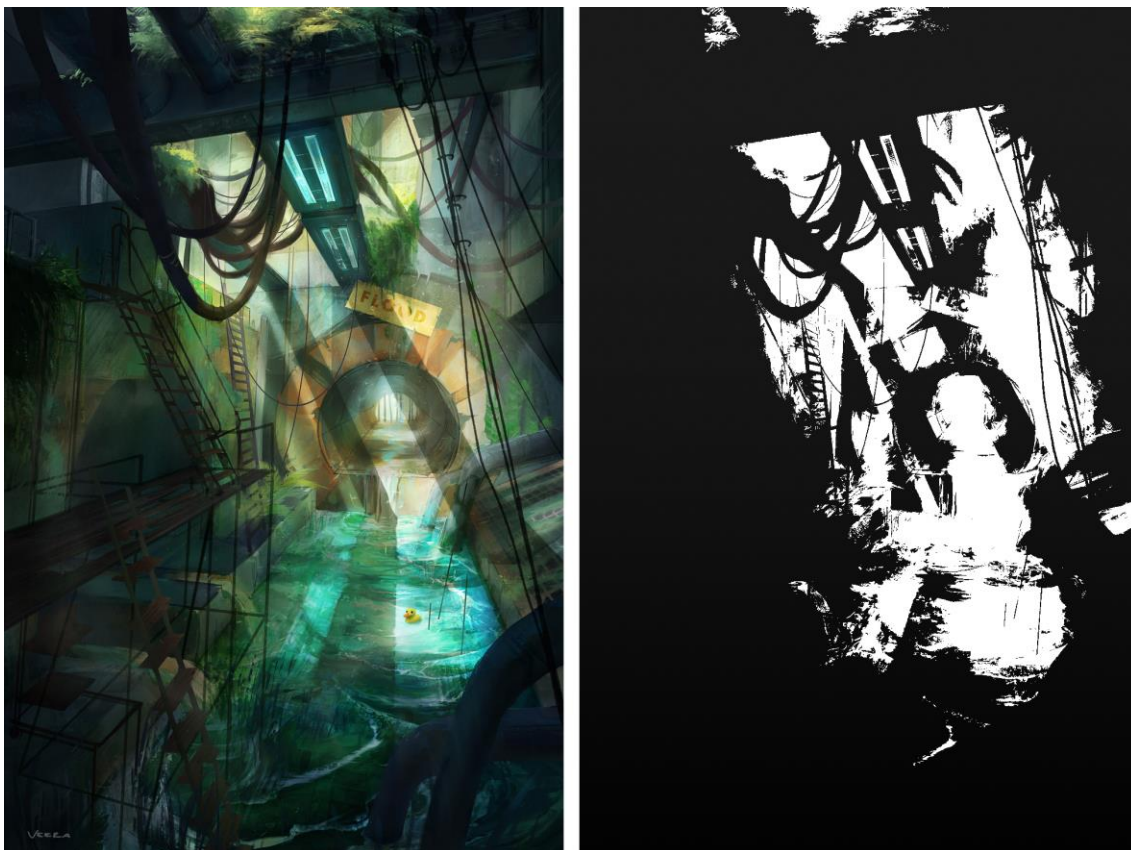
Kuvio 27. Muutama vastakohtapari, joita voidaan hyödyntää kuvan rakentamisessa.

Rinnastamalla eroavaisuuksia sommitteluun saa luotua mielenkiintoista jännitettä ja erilaisen efektin kuin jos käyttäisi vain yhtä puolta vastaparista (Mateu-Mestre 2010, 44). Mikään ei kuitenkaan velvoita käyttämään suuria vastakohtapareja, vaan sen käyttö voi olla hallitumpaa. Esimerkiksi terävien reunojen lisääminen pehmeään maalaukseen luo visuaalista jännitettä (Park 2014, 55). Sama toimii myös toisin päin. Jos kompositio sisältää hienovaraisia vastakohtaeroja, lopputulos on yleensä levollisempi ja rauhallisempi (Pusa 1963, 220).

Tuomalla yhteen elementtiin eroavaisuutta ja kontrastia muihin nähden pystyy heti nostamaan kyseisen elementin muita tärkeämpään rooliin, varsinkin jos kompositio sisältää ryhmiä tai muunlaista toistoa. Esimerkiksi metsämaisemassa suorien ja karsittujen puiden joukossa oleva ainut runsas ja kiemurteleva puu vie heti huomion ja antaa olettaa, että se on jotenkin tarinankerronnallisesti tärkeä. (Mateu-Mestre 2010, 45.)

Ensimmäisenä kontrastista tulee monelle mieleen vaaleuskontrasti ja valöörit ylipäänsä, joita käsiteltiin tarkemmin luvussa 3.3. Tummiin ja vaaleiden arvojen kontrastia lisäämällä kompositiosta saa helpommin vaikuttavamman. Maalaajilla on usein tapana käyttää runsaasti keskisävyjä, jolloin kokonaisuus saattaa jäädä latteaksi. (Gurney 2009, 156.) Täysin mustan ja valkoisen kanssa tulisi kuitenkin olla harkitsevainen, sillä ne edustavat tummuusvaihtelun ääripäitä ja ovat luonteeltaan ankaria, yksiselitteisiä, litteitä ja abstrakteja. Niiden esiintyminen luonnossa on harvinaista, mikä tekee niistä toisaalta poikkeavuutensa vuoksi ihmisille tehokkaan huomiokkeinon. (Arnkil 2007, 98.) Onkin tärkeää olla tietoinen valööreistään, ja yksi tapa siihen on seurata Adobe Photoshop-ohjelman taso-histogrammia.

Ennen kaikkea kannattaa säilyttää vastakohtien hallittu balanssi. Tarkemmin luvussa 4.2 käsitelty balanssi sisältää esimerkiksi valöörien, värien ja yksityiskohtien tasapainon. (Park 2014, 133.) Sparthin 70/30-säännön mukaan toiselle vastaparille kannattaa antaa 70 % tilasta ja toiselle 30 %. Se luo elementeille hierarkian ja säilyttää vahvan dynamiikan kompositiossa. (Bouvier 2015, 139.) Usein puhutaan myös 1/3 suhteesta eli esimerkiksi 1/3 työstä on vaaleaa ja loput 2/3 tummaa, kuten kuviossa 28.



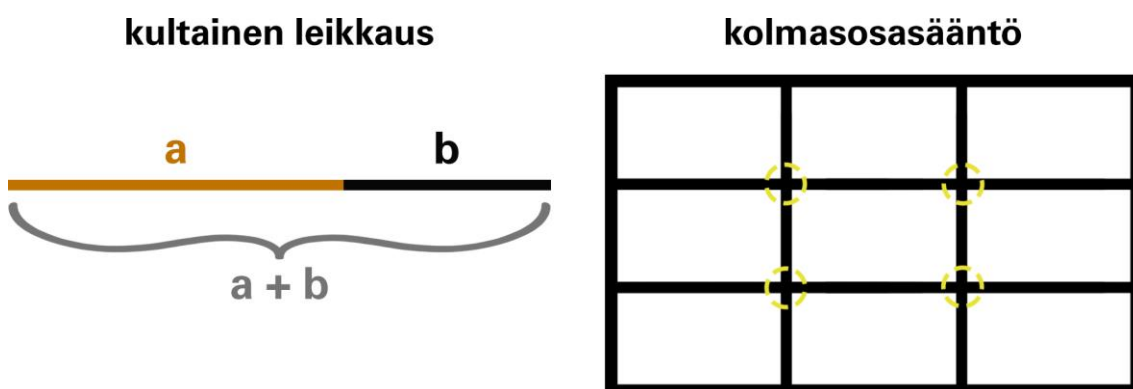
Kuvio 28. Kuvituksen valöörit korostettuina mustavalkoisella havainnollistamisen vuoksi – noin 70 % tilasta on varjossa ja 30 % on valaistu. Oma kuvitus.

Pareton periaate (eng. Pareto principle, the 80/20 rule) on hieman samankaltainen idealtaan, mutta siinä suhdeluku on 80/20 eli 80 ja 20 prosenttia. Se ei ole vielä koko totuus, vaan periaatteen mukaan suurin piirtein 80 % seurauksista tulee 20 %:sta syistä. Toisin sanoen vain 20 % kuvasta on visuaalisesti tärkeää, sillä se vie 80 % katsojan huomiosta. Ohjetta voi soveltaa esimerkiksi niin, että 20 % kuvasta on hyvin viimeistellyä ja tarkkaa ja loput 80 % viimeistelemättömämpää, sillä niihin ei kiinnitetä läheskään yhtä paljon huomiota. (Nielson 2012; Wikipedia 2016c.) Periaate auttaa erityisesti yksityiskohtien hallinnassa, yksinkertaisen ja kompleksin vastaparissa, mutta on sovellettavissa myös muihin tilanteisiin.

## 4.5 Kompositiomalleja

Käsittelen tässä luvussa erilaisia kompositioruudukkoja ja pohjia sommittelulle ylipäänsä. Niiden käyttö ja sovellettavuus on aina hieman tilannekohtaista, mutta oikein käytettynä ne voivat tarjota esteettisesti miellyttäviä ratkaisuja. Osa artisteista tosin kyseenalaistavat kompositiomallien toimivuuden ja väittävät jopa niiden olevan täysin keksittyjä. Ne eivät siis ole ehdottomia, eikä niiden kannata antaa rajoittaa liikaa, mutta niiden olemassa olosta on hyvä olla tietoinen. Mikään ei myöskään velvoita käyttämään minikäänlaista pohjaa ollenkaan tai vain yhtä tapaa kerrallaan, vaan niitä voi yhdistellä, väännellä tai soveltaa palvelemaan omaa tarkoitustaan. Moni kuvista on horisontaalissa muodossa, mutta periaatteet toimivat yhtäläillä myös vertikaalisti.

Kultainen leikkaus tai kultainen suhde on yksi tunnetuimpia sommittelun perussääntöjä (kuvio 29, vasen puoli). Se saadaan, kun ”jana jaetaan kahteen osaan niin, että lyhyemmän osan suhde pidempään osaan on sama kuin pidemmän osan suhde koko janaan”. Eli se on yhden suhde noin 0,618:aan. Sen käyttö muodoissa, tilan jakamisessa tai arkkitehtuurissa koetaan yleisesti silmää miellyttäväksi. (Wikipedia 2015b.) Sen suhde on otettu huomioon monessa eri kompositiomallissa, ja siitä tullaan mainitsemaan vielä useaan otteeseen myöhemmin.



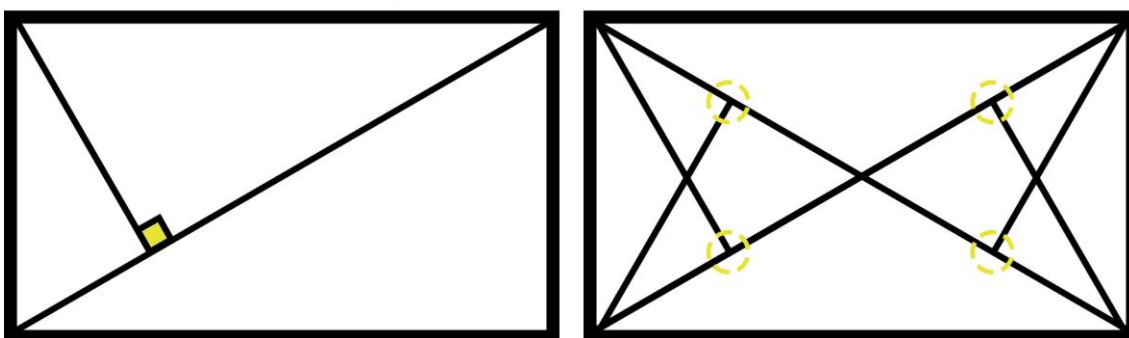
Kuvio 29. Vasemmalla on kultainen leikkaus ja oikealla kolmasosasääntö havainnollistettuna. Kultaisen leikkauksen jana  $a+b$  on samassa suhteessa  $a$ :han mitä  $a$  on  $b$ :hen (Wikipedia 2015b).

Kolmasosasääntö perustuu sen sijaan kuvan jakamiseen kolmeen yhtä suureen osaan sekä horisontaaliksi että vertikaaliksi (kuvio 29, oikea puoli). Sen ideana on sijoittaa tärkeät kohteet ruudukon linjoille ja erityisesti niiden leikkauskohtiin. Kolmasosasäännön vahvuus piilee sen yksinkertaisuudessa ja monikäyttöisyydessä. Se pyrkii luomaan tasapainoisen sommitelman ja välttämään staattista keskipainotteista kompositiota.

Oikein käytettynä kolmasosasääntö rytmittää sommittelua ja auttaa katsojaa tutkimaan kuvaa kokonaisuutena. (Ensenberger 2012, 66-68.) Toisaalta se voi olla liian säännöllinen omassa tasapainossaan, jotta sillä saisi aikaan jännittäviä lopputuloksia (Präkel 2006, 25). Se on myös hyvin käytetty ja tunnettu alalla, joten täysin siihen nojautuvan sommitelman saattaa tunnistaa liian helposti.

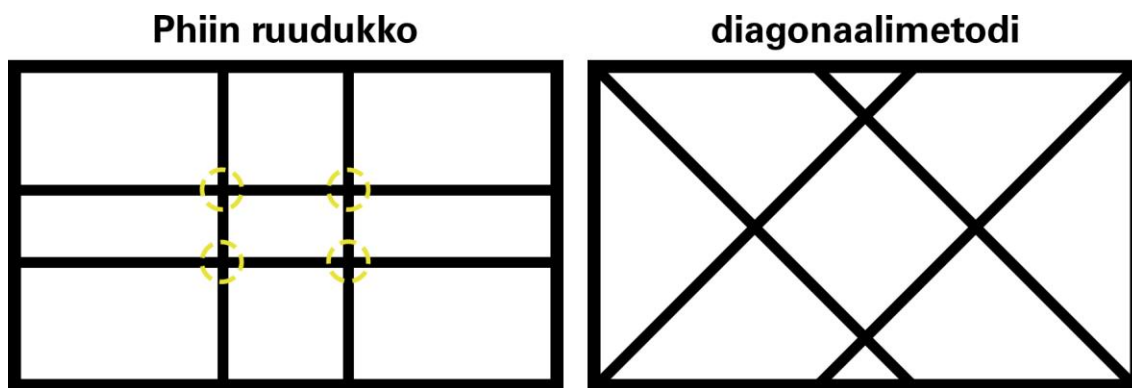
Kolmasosasääntöön nojaten usein neuvotaan asettamaan horisontti lähelle joko ristikon vaakasuuntaista ylä- tai alalinjaa, jotta joko taivas tai maa saa enemmän huomiota. Myös kolmen suhde viiteen on hyvä horisontin sijoittamisohje, sillä se ei vielä tee liian samanarvoista jakoa kompositioon. (Payne 2005, 70.) Horisonttia käsiteltiin tarkemmin luvussa 4.1. Yksi yleinen mielipiteiden jakaja on, saako sitä tai mitään ylipäänsä sijoittaa täysin kuvan keskelle. Toisaalta kyseinen aihe on vain subjektiivinen mieltymys, mutta toisaalta moni sommitteluperiaate pyrkii välttämään symmetriaa ja kuva-alan samanarvoista puolittamista.

### dynaaminen symmetria



Kuvio 30. Havainnollistus dynaamisesta symmetriasta ja sen teosta. Ensin kuva-alalle tehdään lävistäjä, jota vasten tehdään kohtisuora diagonaali kulmasta. Sama toistetaan joka nurkasta, jolloin saadaan neljä tärkeintä kohtaa, jotka on ympyröity keltaisella.

Dynaaminen symmetria on vaihtoehto kolmasosasäännölle (kuvio 30). Se perustuu kultaisen leikkauksen  $1:0,618$  suhteeseen. Kuva jaetaan ensin kulmista lävistäjillä ja sen jälkeen kohtisuorilla diagonaaleilla, jolloin neljä tärkeintä kohtaa sijoittuvat kauemmas keskustasta kuin kolmasosasäännössä. (Präkel 2006, 25.) Sen vahvuus kolmasosasääntöön nähden on, että sen avulla voi hyödyntää diagonaaleja. Koska mahdollisten diagonaalien kulmia on rajoitettu määrä, sen avulla voidaan luoda yhtenäisempi ja dynaamisempi kokonaisuus kuin jos diagonaalit suuntautuisivat minne tahansa. (Glover 2016.)



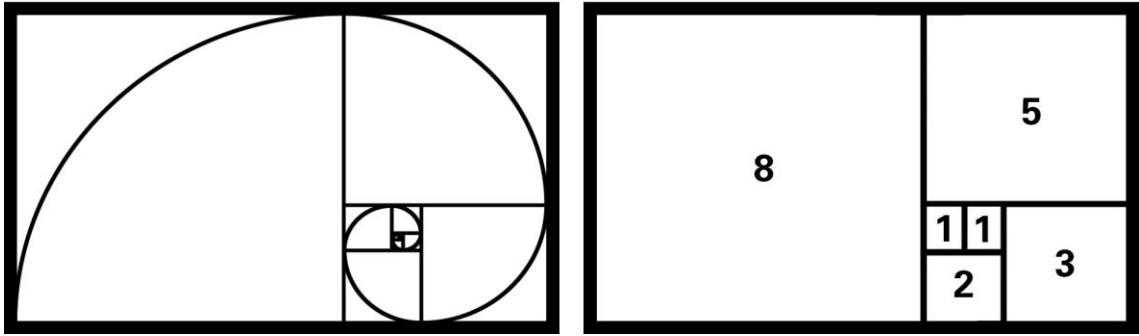
Kuvio 31. Vasemmalla on Phiin ruudukko ja oikealla diagonaalimetodi havainnollistettuna.

Phiin ruudukko (eng. Phi grid, kuvio 31 vasemmalla puolella) on samankaltainen idealtaan kuin kolmasosasääntö, mutta se perustuu kultaisen leikkauksen 1:0,618 suhteeseen. Ruudukon leikkauskohdat ovat samalla tapaa tärkeitä kuten kolmasosasäännössä ja moni muu sen ominaisuuksista pätee myös tähän. Ero on siinä, ettei Phiin ruudukko jaa kuvaa tasaisiin osiin, vaan sen sanotaan olevan matemaattisesti tarkempi. Onkin huhuttu, että kolmasosasääntö olisi vain yksinkertaistettu versio Phiin ruudukosta. (Cousins 2015.)

Diagonaalimetodi (kuvio 31, oikealla puolella) sen sijaan perustuu kuva-alan kulmista vedettyihin 45 asteen diagonaaleihin. Toisin kuin aikaisemmat sommitteluruudukot, se ei painota linjojen leikkauskohtien tärkeyttä, vaan sen mukaan pääkohteet voidaan sijoittaa mille tahansa kohdalle diagonaaleilla. Sitä voi käyttää erityisesti, jos halutaan korostaa tiettyä yksityiskohtaa, esimerkiksi muotokuvien käsiä. Ympäristöjä suunniteltaessa kompositio perustuu kuitenkin usein kokonaisuuteen tai ne sisältävät muita linjoja kuin puolittavia diagonaaleja, kuten horisontin. (Wikipedia 2016a.) Sen ei tulisi silti olla este kyseisen ruudukon käyttämiselle, sillä kaikkea voi aina soveltaa palvelemaan omaa tarkoitustaan.

Diagonaaliviivat ovat luonteeltaan dramaattisempia ja jännittyneempiä kuin staattisemmat vaaka- tai pystyviivat (Pusa 1963, 20). Se on diagonaalimetodin etu ja perusta, joka tulisi pitää mielessä sitä käytettäessä. Sen sijaan seuraavan sivun Fibonaccin spiraali on tämän hetkinen henkilökohtainen suosikkini sommittelupohjista. Sen etu on spiraalin silmää miellyttävä kaareva muoto, jonka pohjalta on helppo rakentaa kompositio muun muassa massojen tai katseenkulun suhteen.

## Fibonaccin spiraali



Kuvio 32. Fibonaccin spiraali ja sen tilan mittasuhteet havainnollistettuna.

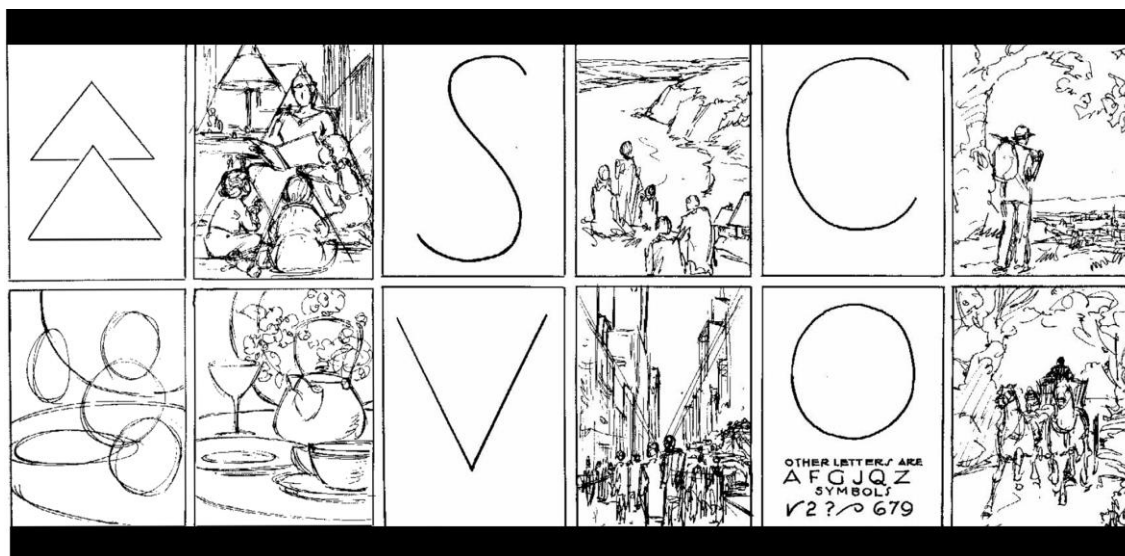
Fibonaccin spiraali (kuvio 32 ja 33) saa alkunsa luvusta 0 ja 1. Seuraava luku saadaan aina summaamalla kaksi edellistä numeroa, jolloin syntyy jana: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21 ja niin edespäin. Sen perusteella syntyy spiraalin tilasuhte. Sitä voi käyttää esimerkiksi pääkohteen sijoittamiseen spiraalin keskelle, katseen kulun suunnittelussa tai jakamalla komposition silmää miellyttäviin osiin spiraalia mukaillen. (Präkel 2006, 22.)



Kuvio 33. Esimerkki Fibonaccin spiraalin käytöstä ympäristökuvituksessa. Pääkohde ei tässä tapauksessa ole spiraalin keskellä, mutta sijoitin sinne toissijaisen kohteen, kauempana liitävän laivan. Oma kuvitus.

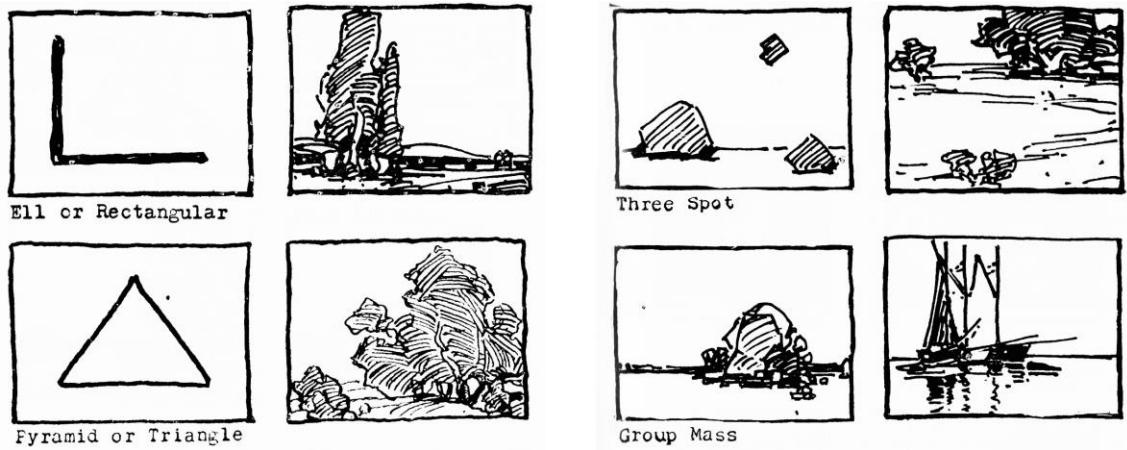


Edellä käsitellyt ruudukot ja kuviot ovat melko suoraviivaisia tapoja sommittelun rakentamiseen. Kompositio voi kuitenkin perustua myös eri muotoihin tai symboleihin, kuten muun muassa ympyrään, kolmioon tai ristiin. Loomis ottaa esille lisäksi eri kirjaimet; Y, X, L, S, C, V, O, A, F, G, J, Q ja Z ovat kaikki varteenotettavia pohjia kompositiolle (kuvio 34). (Loomis 1947, 32.) Erityisesti kirjain O tai ympyrälähestymistapa on monen artistin käytössä. Se ikään kuin luo aukon komposition keskelle, jota pitkin silmä voi vaelttaa tai kiertää. Usein silloin pääkohteena on joko itse ympyrän luoma aukko tai jokin kohta sen sisällä. Se on myös hyvin käyttökelpoinen ja yhdistettävissä helposti muihin lähestymistapoihin. (Payne 2005, 113.)



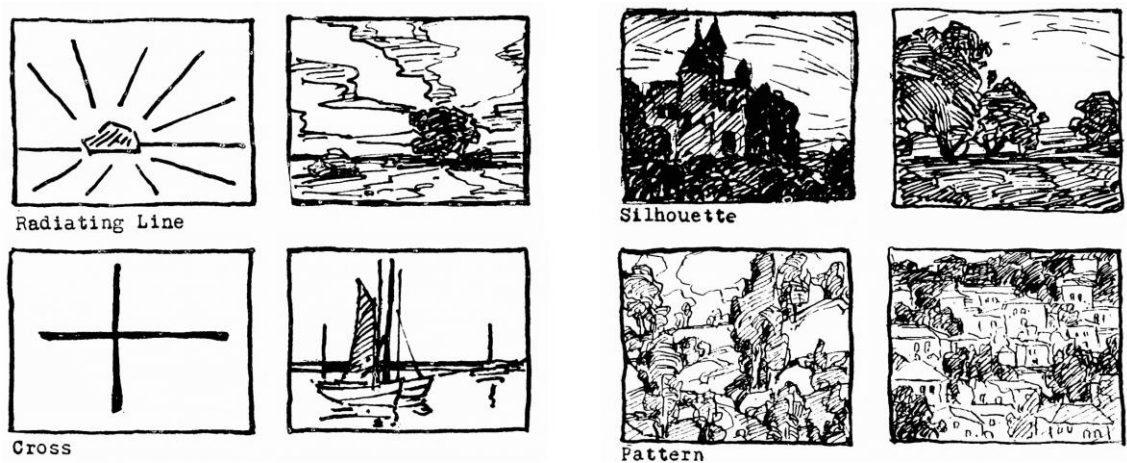
Kuvio 34. Kooste Loomisin havainnollistuksista, kuinka kompositio voi perustua esimerkiksi muotoihin, kirjaimiin tai symboleihin (Loomis 1947, 32-33).

Kirjain S (tai eng. compound curve) on toinen hyvin yleinen lähestymistapa sommiteluun. Se ilmaistaan usein viivoilla tai reunoilla esimerkiksi jokia, puroja tai teitä visualisoidessa. Sen kaarevat kurvit tekevät melkein jo luonnostaan rytmin tunnun kompositioon. Pienellä mutkien vaihtelulla sekä suorien viivojen katkaisulla se on oikein hyvä sommitelma. Kirjain L (kuvio 35, vasen yläkulma) sen sijaan on luonteeltaan vähän kuin vaaka, jota käsiteltiin luvussa 4.2 balanssin yhteydessä, mutta siinä kaikki paino laitetaan vain toiselle puolelle. (Payne 2005, 114 ja 116.) L-kirjainta sanotaan myös suorakaiteeksi, sillä se luo usein suorakaiteen muotoisen raamituksen eli kehysten kuva-alan sisälle. O-kirjaimen tapaan se antaa samanlaisen efektin ja korostaa kehystettyä aluetta entisestään. (Straub 2005.)



Kuvio 35. Paynen kuvitus erilaisista kompositiotyypeistä; L-kirjain tai suorakaide, pyramidi tai kolmio, kolme pistettä ja massan ryhmittäminen (Payne 2005, 118-119).

Pyramidi tai kolmio (kuvio 35, vasen alakulma) kuvastaa vakautta ja pysyvyyttä rakenteensa vuoksi. Se voidaan ilmaista muun muassa viivoin, massoja ryhmittämällä siluettiä tai sijoittamalla kolme elementtiä kärjiksi muodostaen näkymättömän kolmion. Usein liiallinen pyramidiin tukeutuminen tuo kuvaan liikaa vakautta, joten sitä ei välttämättä kannata näyttää liian kirjaimellisesti. Kolmen pisteen kompositio (kuvio 35, oikea yläkulma) on hieman samankaltainen idealtaan, mutta siinä elementtien sijoittamisen ei tarvitse rajoittua kolmioon pyramidin lailla. (Payne 2005, 114-115; 121.) Kolmen pisteen kompositio tukee parittomuussääntöä, jota käsiteltiin luvussa 4.2.



Kuvio 36. Paynen kuvitus erilaisista kompositiotyypeistä; säteilevät viivat, risti, siluetti ja kuviointi (Payne 2005, 118; 120).

Säteilevien tai yhteen paikkaan yhdistyvien viivojen (eng. radiating tai converging lines, kuvio 36, vasen yläkulma) sommitelmallinen lähestymistapa on suora ja yksinkertainen: viivat johdattavat katsetta niiden yhdistymiskohtaan (tai sieltä pois), joka on siksi ideaalinen paikka pääkohteelle. Esimerkiksi yhden pakopisteen perspektiivi voi muodostaa tämänytyllisen komposition rakennusten muodoista. (Payne 2005, 115.) Perspektiivi vaikuttaa luonnollisesti kaikkiin muotoihin joka tilanteessa, eikä sitä voi välttää (Loomis 1947, 41). Sen tunteminen on siis kaikkein tärkein pohja, vaikkei antaisi ajatusta muuten elementtien järjestämiseen.

Kuviointi (eng. pattern), muita sommittelupohjia abstraktimpi lähestymistapa, on ehkä kaikkein ideaalisin pohja kompositiolle. Koska se ei perustu mihinkään geometriseen runkoon, se nojaa täysin kokonaisuuden tunteeseen, mikä tekee siitä luonnollisesti myös vaikeimman toteuttaa. (Payne 2005, 126.) Ihmisten aivot ovat kehittyneet kuvioiden tunnistamiseen ja niiden keskinäiseen vertailuun. Haaste on saada kuva sisältämään mielenkiintoisen kuvioinnin ja samalla sanoa jotain itse kuvan pääkohteesta, jos kompositio sisältää sellaisen. Esimerkiksi kuvion rikkominen kiinnittää huomion, sillä se samalla rikkoo katsojan odotukset. (Präkel 2006, 73.) Rikottu kuviointi antaa myös erilaisen tunnelman kuin täydellinen ja hallittu kuvio, sillä rikkinäisyys tuo kuvaan improvisoidumman, epäjärjestelmällisemmän ja inhimillisemmän piirteen (Mateu-Mestre 2010, 44).

#### 4.6 Sääntöjen rikkominen

Taiteilijan on ensin ymmärrettävä visuaalisen kielen säännöt ennen kuin hän voi tietoisesti rikkoa niitä (Mateu-Mestre 2010, 9). Liika sääntöjen ja tekniikoiden seuraaminen voi johtaa luovuuden kärsimiseen, stereotyyppisiin kuviin ja olla kuin artistinen pakko-paita (Präkel 2006, 11). Siksi ei kannattaisi sanoa ”aina” tai ”ei koskaan” sommittelusta puhuessa (Ensenberger 2012, 105). Tarkoitukseni ei ole ollut antaa opinnäytetyössäni yhtään ehdotonta totuutta juuri tästä syystä, vaan olen pyrkinyt käyttämään sanoja kuten ”usein” tai ”tavallisesti”.

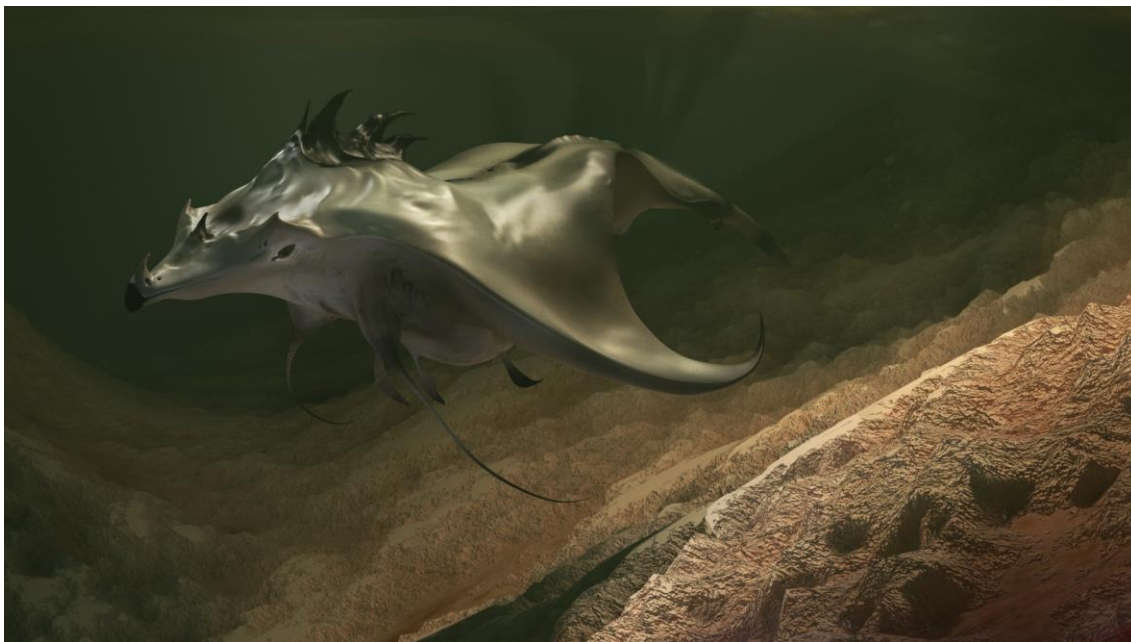
Kaiken totutun rikkomisella ei kuitenkaan saavuteta välttämättä haluttua tulosta. Riippumatta sääntöjen rikkomisesta tavallisesti hyvän konseptikuvan tulisi edelleen välittää selkeästi haluttu sanoma ja vetää katsoja puoleensa. Siksi epätavallisten tai erilaisten valintojen tulisi olla tietoisia ja perusteltuja aiheeseen liittyen. (Ensenberger 2012, 106.)

Moni sommitteluperiaate perustuu epäsymmetriseen tasapainoon, jossa pääkohde sijoitetaan sivuun kuvan keskipisteestä, kuten kolmasosasäännössä ja dynaamisessa symmetriassa. Usein sanotaankin, ettei mitään tulisi sijoittaa täysin keskelle. Kolmasosasäännön ja muiden samanhenkisten sääntöjen rikkominen pyrkii siis korostamaan keskittämistä ja symmetriaa. Se on otollista esimerkiksi silloin, kun pääkohdetta ei ole tasapainottamassa muita elementtejä ja sen sivuun sijoittamisella ei ole näin perusteita. (Ensenberger 2012, 108.) Symmetrisyys toimii myös hyvin jollain tapaa merkittävien ja eppisten hetkien kuvaamisessa, sillä se poikkeaa muista tilanteista selkeästi ja on omalla tavallaan hieman ikonimainen. Sen liiallinen käyttö voi kuitenkin kadottaa luonnollisuuden tunteen, jolloin kuvista saattaa tulla liian vakaita ja tietoisia. (Mateu-Mestre 2010, 25.)

Usein sanotaan, ettei horisonttia tulisi asettaa keskelle kuvaa, vaan aina tulisi korostaa joko ylä- tai alapuolta. Horisontin sijoittamista keskelle voi kuitenkin perustella järkevästi tietyissä tilanteissa, esimerkiksi jos järven heijastuksesta haluaa luoda vertikaalisen symmetrian. Kyseinen tilanne korostaa silloin toistuvia linjoja, värejä ja muotoja. (Ensenberger 2012, 116.) Muutenkin keskelle sijoittamista tunnutaan välillä välteltävän vähän kuin tottumuksesta. Kuka muka voi väittää kaikkien puolesta, ettei se ole visuaalisesti hyvän näköistä? Tilanteen salliessa kannattaa kokeilla uusia asioita ilman omia tai muiden rakentamia rajoituksia, sillä kehittyminen vaatii tavallisesti mukavuusalueen ulkopuolelle menemistä.

Luvussa 4.4 käsiteltiin tilasääntöä, jonka tarkoituksena on suunnata kohde osoittamaan kuvan suurinta osaa kuva-alasta. Se pyrkii jättämään tilaa oletetulle kohteen liikkeelle. Säännön rikkominen vaihtaa tilojen suuruuden suhteen, jolloin kohteen taakse jää enemmän tilaa kuin eteen. Tällöin sommitelma korostaa enemmän sitä, missä kohde on ollut kuin sitä, minne se on menossa. Pienempi tila kohteen kasvojen ja kuva-alan reunojen välillä luo sommitelmallista jännitettä. (Ensenberger 2012, 110.)

Kuviossa 37 olen tarkoituksellisesti rikkonut tilasääntöä ja asettanut meriotuksen suuntaamaan pois kuvan keskiosasta. Tilanne on myös siinä mielessä erikoistapaus, sillä ilmaperspektiivi, jota käsiteltiin luvussa 3.3, ilmenee eri tavalla vedenalaisissa ympäristöissä. Kontrastia kyseiseen kompositioon on luotu meriotuksen ja pohjan tekstuuriin välille - toinen on sileä ja toinen karhea.



Kuvio 37. Havainnollistus tilasäännön rikkomisesta ja ilmaperspektiivin päin vastaisesta käyttäytymisestä vedenalaisessa ympäristössä. Ideana oli luoda ohi lipuva tunne, vaikka usein neuvotaan välttämään pois kuvasta liikkuvia hahmoja. Oma kuvitus.

Kompositio tuo järjestystä kaaokseen, selventää asioita ja järjestää elementit silmää miellyttävällä tai toimivalla tavalla kuva-alan sisälle. Tämä on perinteinen käsitys sommittelusta, mutta ei koko totuus, sillä mitä tahansa taiteen ominaisuutta voidaan kyseenalaistaa. (Freeman 2012, 162.) Siksi kokeilemisella on aina oma arvonsa ja paikkansa työprosessissa. Mitä tahansa periaatetta voi rikkoa ja saada silti aikaan onnistuneen komposition. Kuten moni ammattilainen sanoo, sääntöjen mukaan pitäisi enemmän puhua komposition työkaluista (eli mielummin ”tools of composition” kuin ”rules of composition”) (Plant 2015, 2:00).

Periaatteita on kuitenkin hyvä olla, jotta tietoa voidaan ylipäänsä jakaa eteenpäin. Se on koko yhteisön etu, sillä muuten jokaisen tulisi oivaltaa kaikki itse vain kokeilemisella ajan kuluessa. Ei ole väärin aloittaa siitä ajattelutavasta, minkä kehittämiseen joku toinen on käyttänyt kymmenen vuotta aikaansa. Se nopeuttaa omaa kehitystä ja voi pelastaa monen vuoden tuskailulta. Periaatteet muovautuvat, kuolevat ja syntyvät juuri monen ihmisen toimesta, ja edustavat aina vain sen hetkistä ajattelutapaa. Omalla työllään, kokeilemisella ja sääntöjen rikkomisella voi olla vaikuttamassa niiden muuttumiseen ainakin pienessä mittakaavassa.

## 5 Yhteenveto

Opinnäytetyöni on teoriapainotteinen katsaus kuvien kompositioon eli sommitteluun. Lähestyin aihetta kahden suuremman aihealueen, komposition elementtien ja sommittelun rakentamisen, kautta. Näkökulmakseni otin ympäristöaiheen, jota kannoin tutkitun tiedon ohella aina tarvittaessa. Rajasin tutkielmastani pois itse työprosessin ja ympäristöjen ideoinnin, sillä halusin keskittyä nimenomaan teoriaan. Tarkastelin aihetta konseptiartistin silmin, mutta käytännössä käsittelemäni tieto on sovellettavissa moneen muuhunkin yhteyteen.

Ensimmäiseksi luvussa 2 avasin komposition käsitettä, konseptiartistin roolia ja konseptitaiteen kokonaiskuvaa. Sen perusteella mielestäni paras konseptitaide ei välttämättä ole se, joka on kaikkein omaperäisin tai teknisesti parhaimman näköinen, vaan joka palvelee parhaiten sen tarkoitusta ja projektia kokonaisuudessaan. Tutkielmani kuvitukset eivät valitettavasti linkity keskenään minkään suuremman työn alle. Tulevaisuuden kannalta olisi mielenkiintoista käyttää juuri tutkittua tietoa johonkin käytännön projektiin, jossa luodaan yhtenäinen visuaalinen ilme.

Itse komposition teorian jaoin kahteen suurempaan osioon; komposition elementteihin ja sen kokoamiseen. Molemmat täydentävät toisiaan ja ovat aivan yhtä tärkeitä tutkielmani kannalta. Komposition elementteihin kuuluvat piste ja viiva, muoto ja massa, valo ja varjo, väri, tekstuuri ja kuva-ala, joita käsitelin luvussa 3. Pyrin jokaisesta aihealueesta kokoamaan mielestäni tärkeimmät avainkohdat niiden sommitelmallisten ominaisuuksien ymmärtämiseen. Komposition elementit ovat luonnollisesti paljon moniselitteisempiä, mutta kokonaisuus on siitä huolimatta mielestäni kattava ja olen tyytyväinen lopputulokseen. Yksi tavoitteistani oli olla napakka ja koen onnistuneeni siinä ilman, että jouduin karsimaan mitään oleellista pois.

Komposition kokoaminen, luku 4, oli vaikein aihealue lähestyttäväksi, sillä siihen ei ole mitään yksiselitteistä vastausta. Oli haasteellista jäsenellä materiaali ymmärrettävään ja järkevään muotoon, sillä kaikki tieto tukeutuu jollain tavalla toiseen. Päädyin jaottelemaan aiheen kuvakulmaan, tilan käyttöön, liikkeeseen ja suuntaan, kontrastiin, kompositiomalleihin sekä lopulta sääntöjen rikkomiseen. Yritin nostaa esille monenlaisia periaatteita ja ajattelutapoja, joita voidaan soveltaa moniin eri elementteihin ja tilanteisiin.

Harkitsin projektin alussa tekeväni käytännönsuutena paljon kompositioluonnoksia eri ympäristöistä ennalta määrättyyn pelimaailmaan. Tajusin kuitenkin nopeasti, että tämä olisi mahdollisuuteni keskittyä teorian syventymiseen, sillä luonnostelen paljon ilman tarvettakin. Kirjoittamisen hyvä puoli on siinä, että se myös pakottaa ajattelemaan asiat läpi moneen kertaan. Päädyin joka tapauksessa soveltamaan tutkittua tietoa, sillä moni kohta tarvitsi tuekseen havainnollistavia kuvituksia tai konsepteja.

Olen tuottamiini kuviin suhteellisen tyytyväinen, sillä ne ovat hyviä esimerkkejä käsiteltävistä aiheista, mutta aina löytyy parantamisen varaa. Osa kuvista oli aloitettu jo ennen opinnäytetyöni tekoa, mutta päätin ottaa ne mukaan, jos ne palvelivat tarkoitustani sopivasti. Prosessissa ja tietoni karttuessa onnistuin löytämään itseltäni alitajuisia toistuvia kaavoja, joihin turvaudun vähän turhankin helposti maalatessa. Niitä on jokaisella, mutta niiden tunnistaminen helpottaa niiden ylitsepääsemisessä.

Jatkossa voin keskittyä tekniikan, ohjelmien, eri aiheiden ja teorian yhä syvempään opetteluun. Vaihtoehtoja on loputtomasti, eikä kehittyminen lopu koskaan, jos niin vain haluaa. Erityisesti haluaisin tällä hetkellä syventyä luonnosteluun, koska sillä voi testata hyvin nopeasti toimiiko kompositio vai ei. Lisäksi olen kiinnostunut sommittelusta myös ympäristöaiheen ulkopuolelta. Opinnäytetyöni ei tarkoituksella myöskään käsitellyt itse työprosessia, joka olisi tavallaan luonnollinen jatke tutkielmalleni.

Mitä enemmän tutkin kompositiota, sitä enemmän tuntuu, että se rakennetaan intuitiolla eli ikään kuin luonnostaan tunteen pohjalta tai selkärangasta. Sitä osaa on mahdotonta kirjoittaa auki, sillä oma taiteellinen silmä kehittyy vain tekemällä. Tutkielman aihe onkin ollut haastava mutta hyvin antoisa. On yleinen sanonta, että teoria muhii aivoissa jopa pari vuotta ennen kuin se täysin soveltuu käytäntöön. Olen tosin jo nyt huomannut kehitystä työssäni, varsinkin ajattelutavassani. Pystyn analysoimaan sekä omaa että muiden prosessia paremmin, ja löydän nopeammin itseäni miellyttäviä sommitelmia.

Tutkielma on hyödyllinen erityisesti kuvittamisesta kiinnostuneille, mutta myös yleisesti visuaalisten kuvien parissa työskenteleville. Opintomme ei kata kyseessä olevia aiheita ainakaan vielä, joten se on omalla tavallaan vaihtoehtoista opetusmateriaalia viestintäalan opiskelijoille. Olisin toivonut saavani tällaisen koosteen, kun aloitin opintoni neljä vuotta sitten. Moni toki etsii tietoa itsenäisesti vapaa-ajallaan, mutta on vaikea löytää kaiken kattavaa lähdettä. Eikä opinnäytetyötänikään voi mitenkään sanoa sellaiseksi.

Kompositio itsessään on hyvin vanha aihealue, mutta konseptiartistin näkökulma tekee tutkielmastani ajankohtaisen. Yhä enenevässä määrin ihmiset nimittäin tiedostavat konseptiartistin työroolin olemassaolon, vaikka sille ei ole paljon kysyntää Suomessa. Onneksi ala on hyvin kansainvälinen ja viestinnän koulutusohjelmasta saa hyvän pohjan lähteä tavoittelemaan kyseistä ammattia, jos niin vain haluaa.

Kun oppii huomaamaan, mikä sommittelussa toimii ja mikä ei, sääntöjä ei enää tarvitse ajatella yhtä tietoisesti. Silloin onnistuneiden kompositioiden löytäminen kasvaa jyrkästi ja valintoja tehdään enemmän vaistonvarassa. (Ensenberger 2012, 106.) Siksi teorian sisäistäminen on tärkeää, jotta se juurtuisi omaan selkärankaan pohjaksi myöhemmälle kokeilulle, soveltamiselle ja kehittymiselle. Sen tarkoituksena on opettaa tietoisesti erilaisista mahdollisuuksista mutta ei antaa suoranaista vastausta tiettyyn asiaan tai tietä täydelliseen lopputulokseen. Ehkä juuri se tekee taiteesta ylipäänsä loputtoman kiinnostavan.

Parhaat kuvat syntyvät teknisen toteutuksen ja vahvan komposition myötä (Präkel 2006, 8). Myös aiheenvalinnalla, designilla, tarinankerronnalla, kontekstilla ja tunteella on oma roolinsa kokonaisuudessa, ja kompositio on siitä vain yksi osa-alue. Lisäksi katsojalla tai tulkitsijalla on jokaisella oma taustansa ja tapansa tulkita kuvia. Vaikka siis tietäisi kaiken komposition teoriasta, se ei vielä takaa onnistunutta lopputulosta. Mikään ei korvaa harjoittelua ja tekemistä, eikä pelkällä lukemisella voi olettaa täysin ymmärtävänsä kaikkea. Opinnäytetyöni antaa mielestäni silti hyvän lähtökohdan komposition sisäistämiseen. Loppu on lukijasta itsestä kiinni.



## Lähteet

Albers Josef 1991, Värien vuorovaikutus. New Haven ja Lontoo: Yale University Press.

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

Bouvier Nicolas "Sparth" 2015, Structura3: The Art of Sparth. Culver City, California: Design Studio Press.

Bradley Steven 2010, Gestalt Principles: How Are Your Designs Perceived? Vanseodesign. <<http://vanseodesign.com/web-design/gestalt-principles-of-perception/>> (Luettu 31.3.2016)

Ensenberger Peter 2011, Focus on Composing Photos. New York: ELSEVIER INC.

Feisner Edith Anderson 2006, Colour: How to Use Colour in Art and Design. Lontoo: Laurence King Publishing Ltd.

Freeman Michael 2012, Miten valokuva toimii. Jyväskylä: Docendo Oy.

Gestalt Educational Program 2011. 12 kuvan kooste hahmolaeista. <[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a7/Gestalt\\_Principles\\_Compositio\\_n.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a7/Gestalt_Principles_Compositio_n.jpg)> (Katsottu 12.4.2016)

Glover Tavis Leaf 2016, 10 Myths About the Rule of Thirds. PetaPixel. <<http://petapixel.com/2016/01/30/10-myths-about-the-rule-of-thirds/>> (Luettu 30.3.2016)

Gurney James 2009, Imaginative Realism. Kansas City, Missouri: Andrews McMeel Publishing, LLC.

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

Hardy Robert 2015, What Is 'Hitchcock's Rule' & How Can It Help You Tell Better Visual Stories? No Film School. <<http://nofilmschool.com/2015/11/hitchcock-rule-help-you-tell-better-visual-stories>> (Luettu 20.3.2016)

Lackey Richard 2015, 5 Common Film Color Schemes – Learning Cinematic Color Design. Cinema5D. <<http://www.cinema5d.com/film-color-schemes-cinematic-color-design/>> (Luettu 20.3.2016)

LeFebvre Dan 2015, Behind One Pixel Brush: How to Create High-end Concept Art. Digital-Tutors. <<http://blog.digitaltutors.com/behind-one-pixel-brush-how-to-create-high-end-concept-art/>> (Luettu 14.4.2016)

Lilly Elliott 2015, The Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students. Culver City, California: Design Studio Press.

Loomis Andrew 1947, Creative Illustration. New York: The Viking Press.

Mateu-Mestre Marcos 2015, Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers. Culver City, California: Design Studio Press.

McCaig Iain 2015, Talk - Iain McCaig: The secret of life. THU : Volume 1. Trojan Horse was a Unicorn. <<https://vimeo.com/ondemand/thu2015>> (Katsottu 3.4.2016)

Nielson Sam 2012, The 80/20 Rule. Sam's tasty art. <<http://artsammich.blogspot.fi/2012/02/8020-rule.html>> (Luettu 28.3.2016)

Oja Onni 1978, Piirtämisen taito. Porvoo: WSOY.

Park Jae-Cheol 2014, The Art of PaperBlue. Culver City, California: Design Studio Press.

Payne Edgar 2005, Composition of Outdoor Painting. Bellflower ja Laguna Beach, California: DeRu's Fine Arts.

Pickthall Jason 2012, Just what is concept art? Creativebloq. <<http://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155>> (Luettu 1.2.2016)

Plant Ian 2015, Visual Flow: Mastering the Art of Composition with Ian Plant. B and H. <<https://www.youtube.com/watch?v=qxGwNVNrB64>> (Katsottu 3.4.2016)

Präkel David 2006. Basics Photography 01: Composition. Sveitsi: AVA Publishing SA.

Pusa Unto 1963, Plastillinen sommittelu. Helsinki: Teknillinen korkeakoulu.

Rihlama Seppo 1997, Värioppi. Helsinki: Rakennustieto Oy.

Robertson Scott 2014, How to Render: the Fundamentals of Light, Shadow and Reflectivity. Culver City, California: Design Studio Press.

Rodriguez Jr. Robert 2015, Essentials of Creative Composition in Landscape Photography. Youtube. <<https://www.youtube.com/watch?v=oraLpiIVzo>> (Katsottu 1.2.2016)

Straub Philip 2005, Composition Tutorial. Digital Painting & Concept Art with Photoshop. <<http://www.floobynooby.com/ICG/artvalues.html>> (Luettu 30.3.2016)

Wikipedia 2014, Kahdeksan kuvan järjestelmä. <[https://fi.wikipedia.org/wiki/Kahdeksan\\_kuvan\\_j%C3%A4rjestelm%C3%A4](https://fi.wikipedia.org/wiki/Kahdeksan_kuvan_j%C3%A4rjestelm%C3%A4)> (Luettu 16.4.2016)

Wikipedia 2015a, Korroosio. <<https://fi.wikipedia.org/wiki/Korroosio>> (Luettu 29.2.2016)

Wikipedia 2015b, Kultainen leikkaus. <[https://fi.wikipedia.org/wiki/Kultainen\\_leikkaus](https://fi.wikipedia.org/wiki/Kultainen_leikkaus)> (Luettu 29.3.2016)

Wikipedia 2015c, Vertailukehittäminen. <<https://fi.wikipedia.org/wiki/Vertailukehittäminen>> (Luettu 13.3.2016)

Wikipedia 2016a, Diagonal method. <[https://en.wikipedia.org/wiki/Diagonal\\_method](https://en.wikipedia.org/wiki/Diagonal_method)> (Luettu 29.3.2016)

Wikipedia 2016b, Gestalt psychology.  
<[https://en.wikipedia.org/wiki/Gestalt\\_psychology](https://en.wikipedia.org/wiki/Gestalt_psychology)> ja  
<<https://fi.wikipedia.org/wiki/Hahmopsykologia>> (Luettu 31.3.2016)

Wikipedia 2016c, Pareto principle. <[https://en.wikipedia.org/wiki/Pareto\\_principle](https://en.wikipedia.org/wiki/Pareto_principle)> (Luettu 28.3.2016)

Wikipedia 2016d, Väri. <<https://fi.wikipedia.org/wiki/Väri>> (Luettu 29.2.2016)