

Ville Vaara

## **Kuvan sommittelu ja katsojan katseen ohjaus**

Toimivan kuvan rakentaminen ja huomion kiinnittäminen olennaiseen

## **Kuvan sommittelu ja katsojan katseen ohjaus**

Toimivan kuvan rakentaminen ja huomion kiinnittäminen olennaiseen

Ville Vaara  
Opinnäytetyö  
Kevät 2016  
Viestinnän tutkinto-ohjelma  
Oulun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu  
Viestinnän tutkinto-ohjelma, Kuvallinen viestintä

---

Tekijä: Ville Vaara

Opinnäytetyön nimi: Kuvan sommittelu ja katsojan katseen ohjaus

Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo

Työn valmistumislukukausi- ja vuosi: Kevät 2016

Sivumäärä: 27

---

Tutkielmani aiheena oli selvittää, kuinka hyvä kuva rakentuu, ja kuinka sommitelmallisin keinoin voidaan vaikuttaa siihen, mihin katsoja kuvassa huomionsa kiinnittää. Aihe on minulle tärkeä sekä graafikkona että harrastuneisuuden kautta kuvataiteilijana, eli työ on tehty täysin itsekkäistä syistä oman oppimisen tueksi, jotta oppisin tekemään parempia kuvia.

Valitsin sommitelman aiheekseni, koska koen sen olevan omassa työskentelyssäni heikoimmin hallussa oleva osa-alue. Lisäksi koin aiheen olevan myös graafiselle suunnittelijalle hyödyllinen, etenkin katsojan katseenohjauksen näkökulmasta mainosgrafiikkaa ajatellen. Miksipä ei olisi, olihan myös yhden päälähteistäni kirjoittanut Andrew Loomis mainoskuvittaja. Vaikka puhunkin maalaustaiteen termein, kaikki mainitut keinot ovat käyttökelpoisia myös muunlaisten kuvien ja visuaalisten elementtien teossa. Toinen päälähteistäni taas oli animaatioelokuvien parissa uransa luoneen Marcos Mateu-Mestren Framed Ink

Tutkiakseni oppimani tiedon paikkansapitävyyttä analysoin yhden Gustave Dorén teoksen, sekä kaksi omaa opinnäytetyön produktion yhteydessä syntynyttä teosta. Omia teoksia tarkastelin kriittisesti ja pohdin, miten korjata niissä ilmenneet sommitelmalliset virheet. Lopuksi pohdin, mitä uutta opin koko tutkielmanteon aikana.

Valitettavasti tutkielman teon yhteydessä ei syntynyt yhtäkään uutta ja mullistavaa teoriaa, mutta opittu tieto on käyttökelpoista henkilökohtaisella tasolla.

---

Asiasanat: Sommittelu, Kompositio, kuva-analyysi, kuvataide

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Degree programme, option

---

Author(s): Ville Vaara

Title of thesis: Picture composition and how to guide your viewers eye

Supervisor(s): Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2016      Number of pages: 27

---

In my thesis I researched how to make a functional picture composition, and with what methods can you affect on what your viewer pays attention to in your image. The subject is important to me personally, both as a graphic designer and as a hobbyist digital artist, so I did this thesis purely on selfish reasons, to support my own learning so that I would be able to create better images

I chose composition as my subject because I feel that it is my weak spot in art making. Also I felt it will be beneficial for me as a graphic designer too, especially what I have learned about directing viewers attention on where I want it to be at in a image. And why wouldn't it be beneficial, one of my main book sources was by Andrew Loomis who is known for his advertisement work. So even if I talk in terms of fine arts, all the methods are usable in any other kind of visual design or anything that has to do with image composition. Other main source of mine was Framed ink by Marcos Mateu-Mestre, who has built his career in field of feature animation.

To see if what I learned from my source books was valid, I analyzed a single image by Gustave Doré, and two images made by me during my studies. I tried to critically view my own work to see what were my shortcomings in sense of composition, and I tried to think ways that I could have fixed those said mistakes. In the end I reflected what I had learned during the thesis making

Unfortunately I wasn't able to revolutionize the composition theory, but I feel like I learned valuable lessons on more personal level

---

Keywords: Composition, picture analysis, graphic design

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	6
1.1	Johdanto.....	6
1.2	Käsitteet .....	7
2	KUVAN SOMMITTELUN KEINOJA.....	8
2.1	Pohjan valinta.....	8
2.2	Väri & valööri .....	8
2.3	Symmetrinen tai keskitetty sommitelma .....	9
2.4	Kolmannesten sääntö & kultainen leikkaus .....	11
2.5	Vaakamalli & kuvan tasapaino .....	12
2.6	Kuvan fokus & katsojan katseen ohjaus .....	13
2.7	Näkökulma & Perspektiivi.....	15
2.8	Mittakaava & syvyysvaikutelma .....	16
3	ANALYYSI .....	17
3.1	Analyysi: Gustave Dorén kadotettu paratiisi-kuvitus.....	17
3.1.1	Teoksen taustatiedot.....	19
3.1.2	Tulkinta .....	19
3.1.3	Johtopäätös .....	21
3.2	Analyysi: Biodome.....	21
3.2.1	Torni.....	21
3.2.2	Luola .....	23
3.2.3	Biodome, johtopäätökset.....	25
4	POHDINTA.....	26
	LÄHTEET.....	27

# 1 JOHDANTO

## 1.1 Johdanto

Miten kuvalle rakennetaan toimiva sommitelma? Millä sommitelmallisilla seikoilla voidaan vaikuttaa siihen, mihin katsoja kuvassa huomionsa kiinnittää? Näitä kysymyksiä tulen pohtimaan opinäytetyössäni. Kysymykset ovat tärkeitä niin valokuvaajille, taiteilijoille kuin myös graafikoille, tai kenelle tahansa, joka käsittelee työssään kuvaa. Ilman kuvan rakenteen ymmärrystä kuvasta tulee helposti tahattomasti kaoottinen, levoton ja tasapainoton. Tämä on harvoin haluttu lopputulos.

Lähestyn kuvan sommittelua maalaustaiteen näkökulmasta oman harrastuneisuuteni takia, mutta samat periaatteet ovat hyödynnettävissä missä tahansa muussakin kuvan sommittelussa, aina käyntikortista Internet-sivun ulkoasun suunnitteluun saakka. On kuitenkin tärkeää muistaa että nämä ohjesäännöt eivät ole absoluuttisia totuuksia, vaan toimivaksi havaittuja neuvoja ja muistisääntöjä. Kun neuvot on sisäistänyt, voi niitä oman harkintakykynsä mukaan soveltaa, yhdistellä tai rikkoa. Monet käyttämistäni kirjallaisista ovat iäkkäitä. Niiden tarjoamat tiedot ovat kuitenkin ajan tasalla, sommittelulliset säännöt kun eivät muutu uusien tekniikoiden mukana, vaikkakin uusia teorioita tai metodeja voi syntyä. Kuitenkin samat säännöt pätevät myös vaikkapa 3D-kuvissa.

Kun olen käynyt läpi sommituksellisia sääntöjä ja neuvoja, analysoin niiden pohjalta erään Gustave Dorén teoksen, joka toimii hyvänä esimerkkinä siitä, millainen on hyvä sommitelma. Pohdin, miten taiteilija on kuvansa rakentanut, ja mihin hän on halunnut katsojan keskittyvän. Tämän jälkeen tarkastelen kriittisesti ennen tutkielmani tekoa suorittamani produktion teoksia, sekä sitä, miten voisin sommitelmallisesti parannella niitä tutkielmastani oppimani tiedon pohjalta.

Tekstissäni käytän useita lainasanoja. Puhun usein gridistä, kun tarkoitan ruudukkoa, jota käytetään sommittelussa, tai Spokewheelingistä, jolle en edes tiedä suomennosta. Tämä on tietoinen valinta, ja väitän näiden olevan alalla käytettyjä sanoja, oli se sitten miten rikkinäistä suomenkieltä hyvänsä. Ei Photoshop-ohjelmasta puhuessakaan puhuta siveltimistä, vaan brusheista. Alan työkieli on englantia, ja se heijastuu myös suomalaisten graafikoiden ja kuvittajien sanastoon.

## 1.2 Käsitteet

Horisontaalinen kuva – Landscape – Vaakakuva

Desaturoitu – Pienemmän värikylläisyyden omaava

Diagonaali – Vinottainen viiva

Dynaaminen kuva – Elävä kuva. Kuvassa liikkeentuntu, joka yleensä aikaan saadaan kaltevilla pinnoilla.

Grid – Ruudukko, jonka varaan kuva rakennetaan eli minkä ympärille kuva rakentuu. Voi tarkoittaa kolmannesten säännön mukaista ruudukkoa, tai perspektiiviruudukkoa

Kompositio – Kuvan sommitelma

Pakopiste – Katoamispiste – Vanishing point. Piste horisontissa joko kuvassa tai kuva-alan ulkopuolella, jota kohden perspektiiviiviivat kulkevat luoden syvyysvaikutelman.

Spokewheeling – Sommitelmallinen keino, jossa kuvan pinnat viettävät katsojan katsetta kuvan painopistettä kohti.

Valööri – Value – Valoisuusaste

Vertikaalinen kuva – Portrait- Pystykuva

Värikylläisyys – Saturation

## 2 KUVAN SOMMITTELUN KEINOJA

### 2.1 Pohjan valinta

Kuvan mittasuhteita pohtiessa tekijällä on pääsääntöisesti kolme vaihtoehtoa. Vaihtoehtoina on joko horisontaalinen tai vertikaalinen kuva tai neliö. Jokaisella on käyttötarkoituksensa ja etunsa. Horisontaalinen kuva eli landscape sekä vertikaalinen kuva eli portrait ovat molemmat turvallisia valintoja kuvan pohjaksi, mutta niillä on omat vahvuutensa, kuten niiden englanninkieliset nimet kielivät. Horisontaalinen kuva on hyvä valinta maisemakuville, siinä katseen ”lukusuunta” kulkee helposti pitkän sivun mukaisesti. Vertikaalisessa kuvassa taas katselusuunta on yleensä ylös ja alas, eli molemmissa kuvissa katsojan katse kulkee pitkän sivun mukaisesti

Toisin kuin edellisissä esimerkeissä, neliössä ei ole valmiiksi hallitsevaa sivua, tai jännitteitä suuntaan eikä toiseen. Neliöpohja on sommitelmallisesti haastava, sillä kuvasta tulee helposti kovin staattinen. (Daniels 1981, 22.)

### 2.2 Väri & valööri

“Greys or neutrals are the opposite of intense colors. We sometimes associate greys with blandness or dullness, but they are actually artist’s best friend. More paintings fail because of too much intense color rather than too much gray” – (Gurney 2010, 80.)

Väri ja valööri eivät ole asioita, joihin haluan tässä kirjoituksessa keskittyä. En kuitenkaan voi sommittelusta puhuessa niitä täysin ohittaakaan, joten kerron niiden käytöstä lyhyesti.

Sekä värillä että valöörillä katsojaan vaikuttaminen tapahtuu kontrastilla. Kirkas huomioväri tarvitsee seurakseen desaturoidun harmaan, jossa on kenties vivahdus vastaväriä. Väriin kontrasti voi olla myös kylmä-lämmin-kontrasti. (Gurney 2010, 80,112-113, 118). Valööreistä puhuttaessa kirkkaalla valolla on kontrastiltaan tummempi varjo. Mitä heikompi valo, sitä lähempänä se on varjon sävyä, eli sitä pienempi kontrasti valolla ja varjolla on. (Loomis 2010, 83 & Gurney 2010, 48.)





Kuva 1, Viimeinen ehtoollinen, Leonardo da Vinci. Oivallinen esimerkki keskitetystä sommitelmasta

### 2.3 Symmetrinen tai keskitetty sommitelma

The difficulty with a symmetrical composition is that, though it may work with some kind of subject matter: still life, flower painting, portraits, and townscapes, it rarely works with landscape because it is not dynamic enough. (Daniels 1981, 22.)

Keskitetty sommitelma on hankala taiteenlaji. Monelle aloittelevalla maalari ja graafikolle opetetaan ensimmäisenä miten keskitetty, etenkin täysin symmetrinen kuva on tylsä ja mitäänsanomaton. Ja niin se helposti onkin, osaamattomissa käsissä. Taitava kuvantekijä osaa hyödyntää myös keskitetyn sommitelman. Kuva sommitellaan näin kun kuvan kohteelle haetaan tietynlaista tunnelmaa. Arvokkuutta, sankarillisuutta, turvaa ja seesteisyyttä. Tästä syystä keskitetty sommitelma onkin yleinen niin kirkkotaiteessa, aselemissä ja muotokuvissa, kuin myös esimerkiksi nykyaikaisempina esimerkkinä julisteissa. (Paulson 1979, 57; Daniels 1981, 22; Loomis 2012, 35.)



Kuva 2. Seitsemännen Star Wars-elokuvan juliste on rakennettu jokseenkin tällaiselle grid-pohjalle

Mielletään, että keskitetty sommitelma tuntuu helposti pysähtyneeltä, keskitetty sommittelu pitää kuvan tasapainossa, eikä siinä ole juurikaan jännitteitä. Siitä puuttuu dynaamisuus. Täysin symmetrisen kuvan osalta tämä voi pitää paikkaansa, mutta jos symmetriaa rikkoo edes hiukan, ja kuvaan lisätään kaltevia pintoja tuomaan liikkeen tuntua, saadaan kuvasta heti mielenkiintoisempi. Keskitettyyn kuvaan saa rakennettua dynaamisia elementtejä, eli diagonaalisia massoja tai linjoja, jotka lisäävät liikkeen tuntua, kuten nähdään vaikkapa uudesta, seitsemännen Star Wars-elokuvan julisteesta, joka käyttää grid-pohjaista sommitelmaa (kuva 2). Tässä julisteessa valomiekkojen luomat kaltevat pinnat luovat kuvaan liikettä ja jännitettä. Lisäksi julisteen grid ei ole täysin symmetrinen, vaan symmetriaa mukaileva. (Loomis 2012, 35–39.)

Grid-pohjaisen keskitetyn sommitelman voi rakentaa joko kaavamaisella jaolla, esimerkiksi salmiakinmuotoinen grid antaa mielenkiintoisia mahdollisuuksia. Kuva-alan voi jakaa myös vapaamuotoisemmalla gridillä epäsymmetrisesti. Grid-pohjaiset sommitelmat toimivat erityisen hyvin graafisessa suunnittelussa, oli kyse sitten levynkannesta, elokuvajulisteesta tai vaikkapa kirjasta. (Loomis 2012, 35–39.)



*Kuva 3. Cotopaxi, Frederic Church. Käytän kyseistä kuvaa esimerkkinä niin kolmannesten säännön kohdalla, spokewheeling-sommittelussa sekä mittakaavasta puhuttaessa.*



*Kuva 4, Cotopaxi, Frederic Church. Lisäsin kuvaan kolmannesten säännön mukaisen gridin havainnollistamaan aihetta*

## **2.4 Kolmannesten sääntö & kultainen leikkaus**

Kolmannesten säännössä kuva jaetaan yhdeksään yhtä suureen osaan neljällä viivalla yllä olevan kuvan mukaisesti. (kuva 4) Kuvan tärkeimmät elementit sommitellaan viivojen päälle tai niiden risteyskohtiin.

Keskitetty sommitelma toimii erityistapauksissa, tietynlaiseen tarkoitukseen tai tiettyä tunnelmaa haettaessa. Jatkuvassa käytössä se näyttää luonnottomalta ja kömpelöltä, liian suunnitellulta ja tarkoitushakuiselta. Myös liian reunalle painottuneet sommitelmat ovat kömpelön näköisiä, ja saavat kuvan helposti näyttämään epätasapainoiselta. Kolmannesten säännön mukaan sommitellussa, tai sitä mukailevassa kuvassa kuvan huomiopisteet saadaan dynaamiseen, luonnolliselta tuntuvaan kokonaisuuteen. (Mateu-Mestre 2010, 25, 55.)

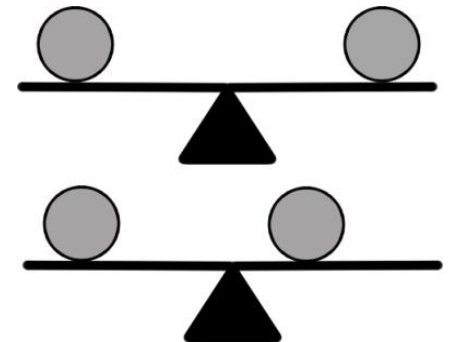
”Ihmisruumiin osien ja luonnossa esiintyvien kauniiden muotojen mittaileminen ja geometrian sääntöjen tutkiminen ovat aikaansaaneet runsain määrin kaikenlaisia ihannemittoja ja kaavoja. Niitä on niin paljon, että ne lähinnä todistavat vain, kuinka erilaisia näkemyksemme asioista saattavat olla” – (Paulson 1979, 56.)

Kultainen leikkaus on matemaattinen kuvansommitelusuhte, jonka sanotaan johtavan esteettisesti miellyttävään kuvaan. Se on ihmisille, jotka haluavat pikatien onneen, helpon vastauksen

vaikeaan kysymykseen. On tärkeää muistaa, että kultainen leikkaus on joidenkin tahojen tunnustama kauneusihanne, ei ratkaisu hyvään sommitelmaan. Se on läheistä sukua Fibonacci-lukusarjalle, seuraten kuvasuhdetta 3:5:8. (Paulson 1979, 56–57.)

## 2.5 Vaakamalli & kuvan tasapaino

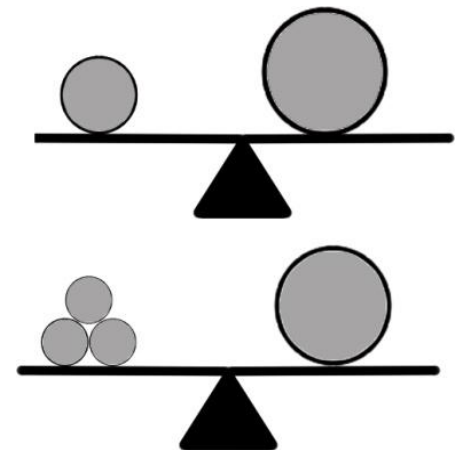
Vaakamalli lähestyy kuvan sommittelua erilaisesta näkökulmasta kuin muut mainitsemani sommittelutavat. Tässä lähestymistavassa kuvan kompositiota mietitään kuvan visuaalisen balanssin mukaan. Oheisissa kuvissa olen pyrkinyt havainnollistamaan mallia. Kuvan alle voidaan kuvitella keinulauta. Jos samanlaisen visuaalisen massan omaavat elementit ovat yhtä kaukana kuvan keskuksesta, on kuva tasapainossa, kuten ohessa olevassa ensimmäisessä kuvassa. Jos taas toinen elementti tuodaan lähemmäs keskustaa, kuva ei ole tasapainossa. (kuva 5)



*Kuva 5, Tasapainoinen vaaka, ja epätasapainossa oleva vaaka*

Suurempi elementti lähellä kuvan keskikohtaa voidaan tasapainottaa pienemmällä elementillä joka on kauempana keskustasta, tai useammalla pienemmällä objektilla. (kuva 6)

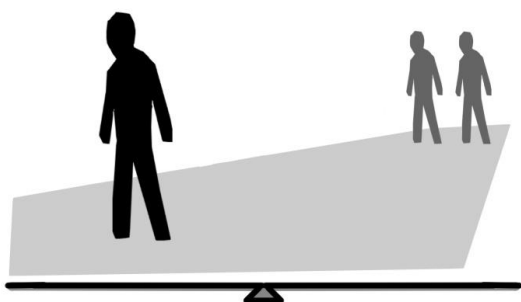
Eli periaatteessa ohjenuorana voidaan pitää, että mitä suurempi massa, sitä lähemmäksi keskiötä se tulee asettaa ja mitä pienempi massa, sitä kauemmaksi kuvan keskiöstä sen voi asettaa, niin että kuva silti pysyy tasapainossa. (Loomis 2012, 34.)



*Kuva 6, Yksi tai useampi pienempi pallo riittää tasapainottamaan suurta palloa, jos suuri pallo on lähempänä keskiötä.*

Visuaalisella massalla tarkoitetaan tässä yhteydessä objektin näennäistä massaa. Eli jos piirroksessa on esimerkiksi useampi ihmishahmo, Perspektiivissä lähempänä oleva omaa suuremman visuaalisen massan. (Paulson 1979, 57; Loomis 2012, 34.)

## 2.6 Kuvan fokus & katsojan katseen ohjaus



*Every good picture should have a main focal point and all lines should draw the eye toward that spot. The old saying “all roads lead to Rome” is fundamental in good composition. Your “roads” are lines. – Andrew Loomis (Loomis 2012, 46.)*

*Kuva 7. Esimerkkikuvassa kaksi kauempana olevaa siluettia omaavat yhdessä saman visuaalisen painon kuin perspektiivissä lähempänä katsojaa ja kuvan keskiötä olevalla siluettilla on, saaden sommitelman näyttämään tasapainoiselta*

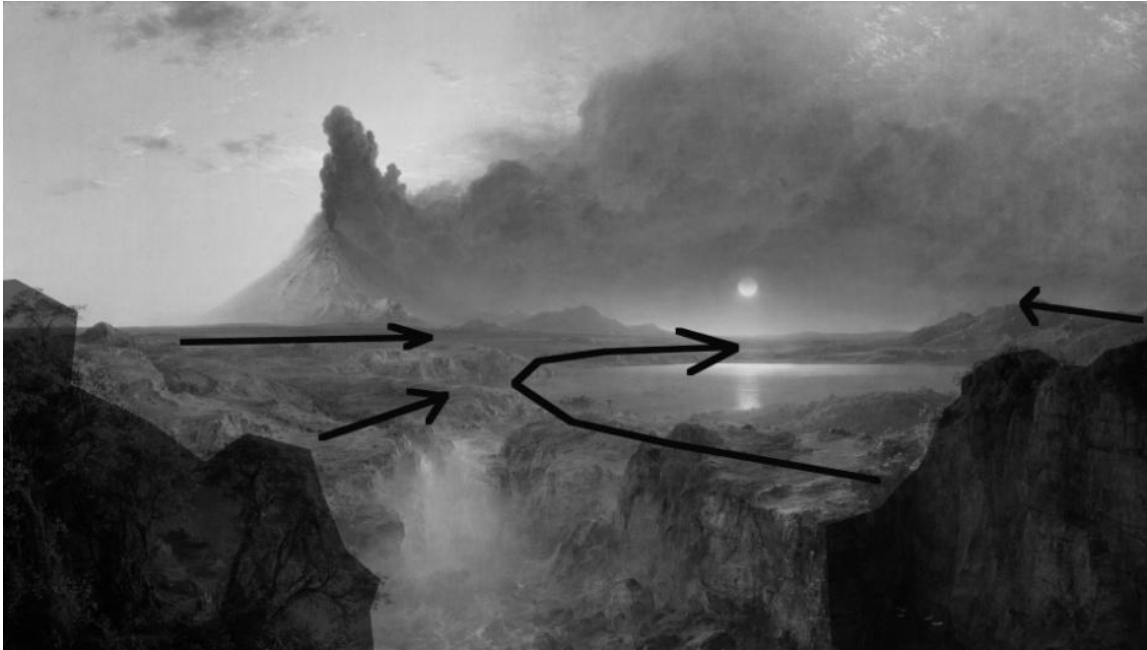
Huomion voi kuvassa ohjata monin eri keinoin kohteisiin, jotka kuvan tekijä katsoo oleellisimmiksi, muun muassa värin ja valöörien kautta, kuten aiemmin mainitsin. On kuitenkin myös puhtaasti muotoon perustuvia keinoja. (Gurney 2009, 112 ja 118.)

”Kaikki tiet vievät Roomaan.” Se mitä Loomis tällä

lauseella tarkoittaa, on se, että kuvassa olevat viivat eivät ole vain viivoja. Ne ovat keino ohjata katsetta, joten niitä tulisi käyttää sen mukaisesti.

Perspektiivipiirroksessa tämä tapahtuu automaattisesti, koska perspektiivipiirroksen viivat johtavat aina pakopisteeseen. Loomis mainitseekin kirjassaan pakopisteen olevan kuvan ”kunniaipaikka”, johon tulisi sijoittaa kuvan päähenkilö. Perspektiivikuvassa nämä viettävät pinnat syntyvät luonnollisesti, mutta samaa keinoa voi hyödyntää myös muunlaisessa kuvassa. (Mateu-Mestre 2010, 27; Loomis 2012, 46.)

Spokewheeling, kuten James Gurney sitä kirjassaan kutsuu, on sommitelmallinen keino, jossa katsojan silmää ohjataan kuvassa haluttuihin kohtiin rakentamalla kuvaan huomiokohtia päin kulkevia viivoja tai massoja, jotka hakeutuvat haluttua kohdetta päin kärrynpyörän puolien tapaan. Samaan tapaan kuvassa olevien ihmishahmojen katse voidaan ohjata haluttuja kohteita päin, viestien katsojalle kohteen tärkeydestä. (Gurney 2009, 172–173.)



*Kuva 8. Kuvan pinnat viettävät kirjoittajan tulkinnan mukaan aurinkoa kohden. Jopa auringosta järveen tuleva heijastus.*

"There should be a planned easy and natural path for eye to travel in every good picture. Lines leading out of the subject should be stopped by some device or another line leading the eye back. -- corners are "eye traps" because of their junctions, try to lead the eye away from or around them." - Andrew Loomis (Loomis 2012, 47.)

Katseen ohjaamisen lisäksi on yhtäläillä tärkeää estää katsetta harhailemasta. Loomiksen mukaan erityisesti kuvan kulmat keräävät katsojan huomiota, mikä on usein ei-toivottu asia. Tätä voidaan kiertää asettamalla kulmiin massoja tai pintoja jotka ohjaavat katsetta takaisin kuvan kannalta oleellisiin kohtiin. (Loomis 2012, 47.)

Maalauksen keskeisiin kohtiin ohjaavien pintojen lisäksi taiteilijalla on muutamia muita keinoja varmistaa, että katsojan katse löytää haluttuun paikkaan. Yksi erityisen hyvin toimiva keino on ihmiskasvot. Myös eläinten kasvot ovat hyvin tunnistettavissa ja kiinnittävät huomion. Aiheeseen liittyen James Gurney kertoo kirjassaan, miten hänen maalauksellensa tehtiin eye tracking, katseenseurauksesta, jossa katsojien näkölinjaa seurattiin, jotta nähtäisiin mihin katse kuvassa haakeutuu. Dinotopia-sarjastaan tunnetun Gurneyn maalauksessa oli kaksi dinosaurusta, ja yksi ihminen. Näiden kolmen kasvot olivat testin mukaan ensimmäinen asia, johon suurin osa ihmisistä ensin kiinnitti huomiota. (Gurney 2009, 171 & 172.)

Kasvojen lisäksi ihminen etsii luonnostaan kuvasta uhkia, tai liikettä. Dynaamiset elementit kuvassa kiinnittävät helposti katsojan huomion. Käytännössä dynaamisuus tässä yhteydessä tarkoittaa diagonaalisia viivoja. Saman liikkeentunnun voi aikaansaada vaikka kaltevalla kuvakulmalla. (Mateu-Mestre 2010, 25 & 55.)

## 2.7 Näkökulma & Perspektiivi

”The eye level is the very first line you put into your drawing”

– James Gurney (*Gurney 2009, 40.*)

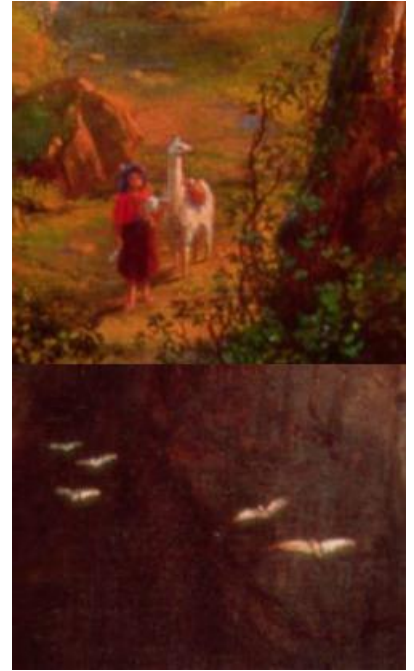
Perspektiiviä sivusimme jo edellisellä sivulla, mutta tässä käymme sen läpi seikkaperäisemmin. Eye level, eli katseen korkeus, on taiteessa melkeinpä synonyymi horisonttiviivan kanssa, mutta poikkeuksiakin löytyy, muun muassa aiemmassa kappaleessa mainitsemani kaltevat kuvakulmat. Kuvassa on horisonttiviiva, vaikkemme sitä pystyisi näkemään. Kaikkea horisontin alapuolella katsomme ylhäältä päin, ja kaikkea sen yläpuolella olevaa alhaalta päin. Siksi muuttamalla katseen korkeutta muutat koko kuvan tunnelmaa. Oli piirretty hahmo sitten miten ylevä tai sankarillinen tahansa, horisonttia nostamalla taiteilija saa hänet näyttämään alistetulta ja pieneltä. Tämä lienee kaikille perspektiivissä piirtäneille selvä asia, mutta koska se on perustavanlaatuisen tärkeää, on se hyvä tilaisuuden tullen toistaa. (Gurney 2009, 40–41; Loomis 2012, 41.)

Perspektiivipiirtämisessä horisonttiviivalle asetetaan yksi tai useita pakopisteitä, joita kohti asiat pienenevät. Pakopisteiden ei tarvitse olla itse kuvassa, vaan ne voivat sijaita myös kuvan rajojen ulkopuolella. (Paulson 1979, 34–36.)

## 2.8 Mittakaava & syvyysvaikutelma

Sommitelmassa on myös tärkeää välittää katsojalle kuvan mittakaava. Kuinka viestimme katsojalle, minkä kokoisia asiat maalauksessa ovat? Antamalla heille jotain, mihin eri elementtien koon voi suhteuttaa. Ihmishahmo lienee helpoin tapa antaa katsojalle käsitys kuvan mittakaavasta. Jokainen tietää suurin piirtein, minkä kokoinen ihminen on ja osaa siten päätellä, minkä kokoisia ympäröivät kuvat ovat.

Horisonttia kohti pienenevä lintuparvi ajaa saman asian. (Mateu-Mestre 2010, 56.) Lintuparvikuvaa tarkkaillessamme huomaamme myös sen tuottaman syvyysvaikutelman. Koska tiedostamme, minkä kokoinen ensimmäinen lintu on, ja tunnistamme jälkimmäisenä olevan linnun samaksi eläimeksi, ymmärrämme kuvan syvyyden. (Armfield 1983, 107.)

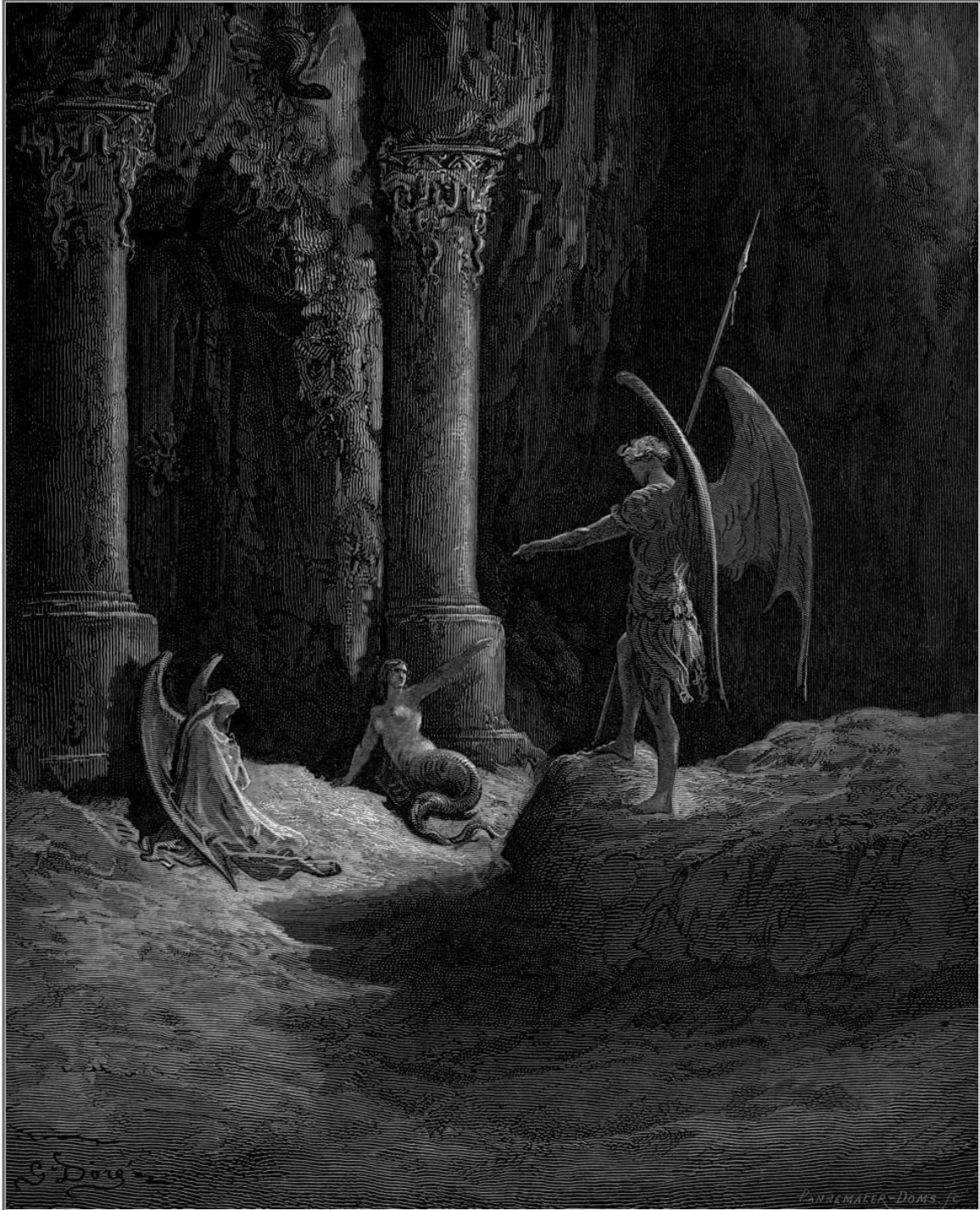


*Kuva 9. Suurennos kuvasta Coptopaxi. Ihminen ja laama sekä linnut lienevät aiemmin mainituksa Frederic Churchin kuvassa siksi, että katsojalle kävisi ilmi kuvan mittakaava*



### 3 ANALYYSI

#### 3.1 Analyysi: Gustave Dorén kadotettu paratiisi-kuvitus



Kuva 10. Kuvassa Saatana kohtaa lapsensa Synnin sekä Kuoleman helvetin portilla (Davidson 2008, 501)

*"ON EITHER SIDE A FORMIDABLE SHAPE;  
THE ONE SEEM'D WOMAN TO THE WAIST, AND FAIR,  
BUT ENDED FOUL IN MANY A SCALY FOLD  
VOLUMINIOUS AND VAST, A SERPENT ARM'D  
WITH MORTAL STING*

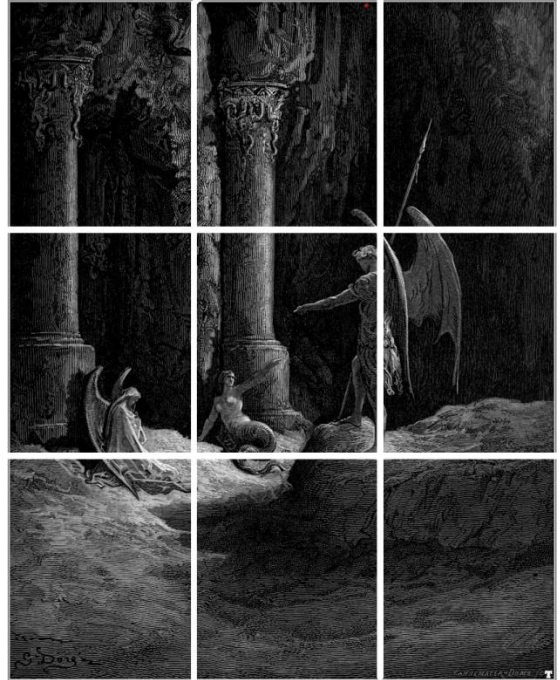
--

*THE OTHER SHAPE  
IF SHAPE IT MIGHT BE CALL'D THAT SHAPE HAD NONE  
DISTINGUISHABLE IN NUMBER JOINT, OR LIMB,  
OR SUBSTANCE MIGHT BE CALL'D THAT SHADOW SEEM'D,  
FOR EACH SEEM'D EITHER; BLACK IT STOOD AS NIGHT,  
FIERCE AS TEN FURIES, TERRIBLE AS HELL,  
AND SHOOK A DREADFUL DART ; WHAT SEEM'D HIS HEAD  
THE LIKENESS OF A KINGLY CROWN HAD ON"*

*PARADISE LOST (MILTON 1810, 53)*

### 3.1.1 Teoksen taustatiedot

Ensiksi analysoimani teos on yksi monista Gustave Dorén Kuvituksista John Miltonin kirjaan Kadotettu paratiisi. Dorén suosima tekniikka, jota tässäkin kuvassa on käytetty, on puupiirros. puupiirrostekniikassa puulle kaiverretusta originaalista otetaan grafiikkavedos. (Davidson 2008, 498) Analysoimassani kuvassa on Dorén signeerauksen lisäksi toinenkin nimi, joka kuuluu kaivertaja François Pannemakerille.



Kuva 11, kolmannesten sääntö

### 3.1.2 Tulkinta

Ensimmäinen asia, jonka katsoja kuvasta huomaa, on kuvan etualalla pienellä kumpareella seisova hahmo. Hän katsoo alaspäin kahta muuta ihmismäistä hahmoa, jotka vaikuttavat olevan selvästi alisteisessa asemassa.

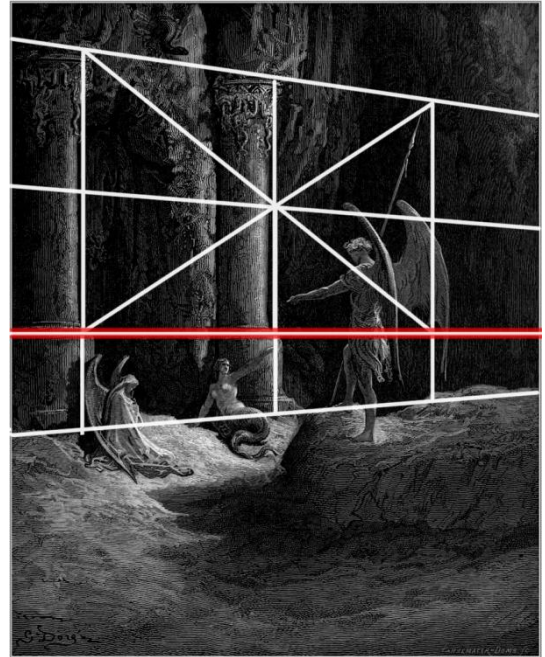
Kun tarkkailemme teosta kolmannesten säännön mukaan, näemme, että kuvan päähenkilö, eli Saatana on ominut itselleen gridin koko oikean puolen. Kumpare, jolla hän seisoo, asettuu gridin alemman viivan suuntaisesti. Toiset hahmot, eli Kuolema sekä Synti taas jakavat vasemman puolen alemman risteyksen.

Yksi asia ei kuvassa mene suoraan kolmannesten säännön gridin mukaan, nimittäin miltei kuvan keskiöön sijoitettu valtaisa pylväs. Sekin on kuitenkin loogisesti aseteltu, jos kuvaa tarkastelee vaakamallin kautta, sillä se lienee kuvan suurin yksittäinen visuaalinen massa. Aiemmin oppimamme perusteella muistamme, että mitä suurempi elementin visuaalinen massa on, sitä lähemmäs kuvan keskiötä se tulisi asettaa tasapainon säilyttämiseksi. Ehkä kuva on silti hiukan vasemmalle painottunut toisen pylvään takia, muttei liikaa. Tämä vaan lisää kuvaan pienen jännitteen.

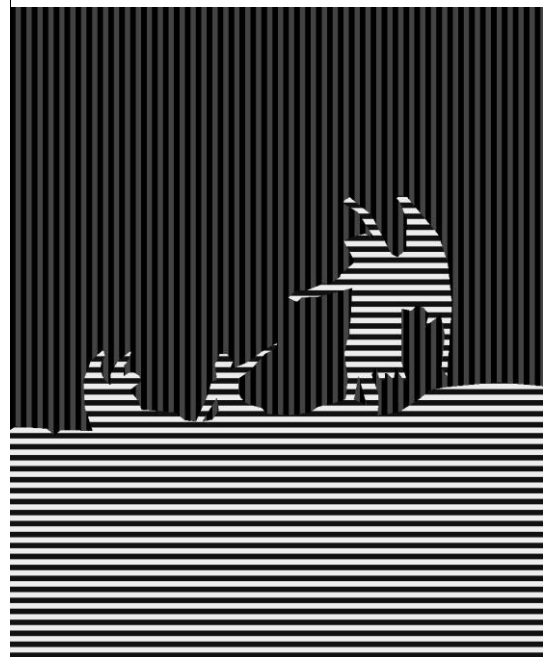
Kuvan horisontti, eli tässä tapauksessa myös katseen korkeus on noin Saatanan vyötärön korkeudella. Sekä Synti että Kuolema ovat kokonaan horisonttilinjan alapuolella, eli sekä katsoja että Saatana katsovat heitä alaspäin. Tämä alistava kuvakulma antaa kuvaan hierarkian tuntua. Kuvan pakopiste on kaukana kuvan reunojen ulkopuolella

Mielenkiintoisena yksityiskohtana huomasin, että kuvan ”juonteet” eli viivoitus, joka on puupiirroksille ominaista menevät lattiassa ja hahmoissa horisontaalisesti, mutta kuvan taustassa ne ovat vertikaalisesti ohjaten katsojan katsetta takaisin hahmoihin ja lattian tasolle. Lattian horisontaaliset viivat taas toimivat katseen pysäyttäjänä sekä ohjaavat katsetta kuvan keskiössä kulkevalle varjoalueen muodostamalle polulle, joka kulkee porttia kohden. Polulle, jota katseen on helppo seurata, jollaisen tulisi löytyä joka kuvasta, kuten Loomis peräänkuullutti.

Myös Gurneyn spokewheelingiksi nimeämä katseen johdatus tekniikka on kuvassa vahvasti läsnä. Saatanan sekä Synnin ojennetut käsivarret, sekä Saatanan kantama keihäs muodostavat kärrynpyörän, jonka keskiössä on tietysti kuvan päähenkilö.



*Kuva 12, perspektiivi ja horisontti*



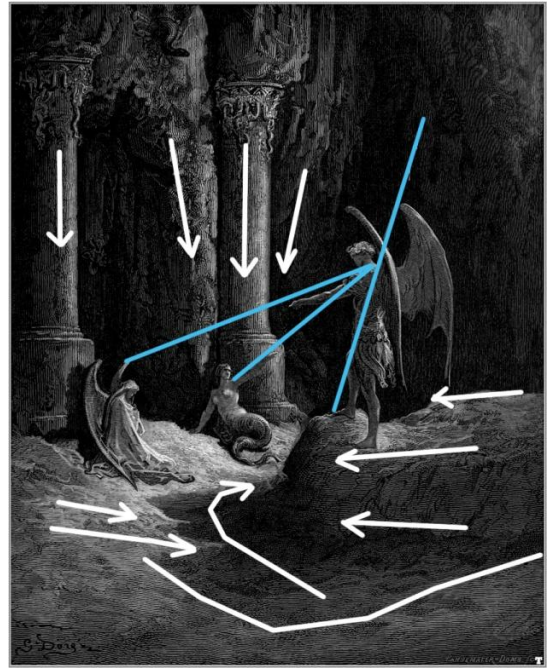
*Kuva 13, puupiirroksen juonteiden suunta*



*Kuva 14, juonteet lähikuva*

### 3.1.3 Johtopäätös

Dorén teos on kaunis esimerkki tarkoin harkitusta sommitelmasta. Kuva tukee oppiamme tietoja koskien kolmannesten sääntöä, Gurneyn mainitsema spokewheeling on selvästi läsnä. Kuvasta löytyy myös luonteva polku, jota voi katseellaan seurata, kuten Loomis kehotti kirjassaan tekemään. Nousevat maanmuodot kuvan alakulmissa vievät katsojaa hienovaraisesti keskemmalle kuvaa.



Kuva 15, valkoisella kuvan lukusuunnat, sinisellä päähenkilöä kohden viettävät pinnat

### 3.2 Analyysi: Biodome

Opinnäytetyöni produktio-osuutena tein henkilökohtaista pelihahmotelmaa konseptipelille. Peligrafiikan lisäksi produktio sisälsi paljon konseptikuviuksia, joista muutamaa haluan nyt jälkikäteen kriittisesti analysoida. Haluan myös pohtia, mitä nyt osaisin opinnäytetyötäni tehdessä keräämieni tiedon murusten pohjalta tehdä paremmin sommitelmallisesti.



Kuva 16. Tornii, Biodome produktioon tehty konseptitaide

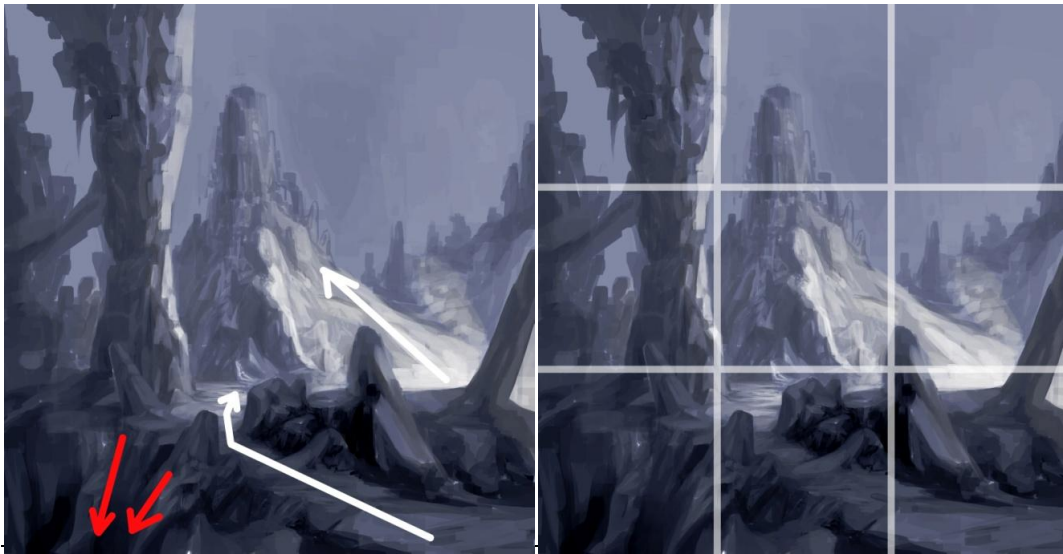
#### 3.2.1 Tornii

Ensimmäiseksi oman työn analyysiksi otan työn, jonka tein produktioni alkupuolella. Kuvan pääelementiksi teko-vaiheessa ajattelin kuvan keskiössä olevaa tornia. Näen siinä kuitenkin nyt monia suoranaisia sommitteluvirheitä sekä kyseenalaisia ratkaisuja. Ensimmäisenä silmiinpistävä virhe on valtava pilari kuvan vasemmalla puolella etualalla. Se ei pelkästään vie kuvan pääelementiltä, eli tornilta huomiota,

vaan tekee myös kuvasta todella epätasapainoisen. Painopiste on selkeästi kuvan vasemmalla puolella.

Ensimmäisen virheeni tein kuitenkin jo kuvan aloitusvaiheessa. Neliö on hankala maalaus pohja, eritoten maisemamaalauksille. Kuvan torni on myös asetettu erikoiseen paikkaan kolmannesten säännön vastaisesti. Se on miltei kuvan keskiössä, eikä näin ollen edes tarjoa visuaalista vastapainoa etualan pilarille. Jotain onnistunutta kuvassa kuitenkin mielestäni on. Olen nimittäin antanut omasta mielestäni katseelle selkeän polun kulkea kuvan läpi. Ja vaikka Loomis puhuikin polusta kuvainnollisesti, tässä kuvassa se on varsin kirjaimellinen.

Loomis sanoi kirjassaan kulmien vetävän katsetta puoleensa, joten katsojaa tulisi johdattaa niistä pois päin. Tässä kuvassa olen tehnyt virheellisesti pikemminkin päinvastoin. Kuvan vasen alakulma on kuvan tummin kohta, ja vetää katsetta puoleensa. Sen lisäksi kulma viettää alaspäin, vie den katsetta pois kuvasta.



*Kuva 18. Valkoisella olen merkinnyt mielestäni toimivat katseenkulkusuunnat. Punaisella huonosti suunnitellun kulmauksen*

*Kuva 17. Kolmannesten sääntö.*

### 3.2.2 Luola



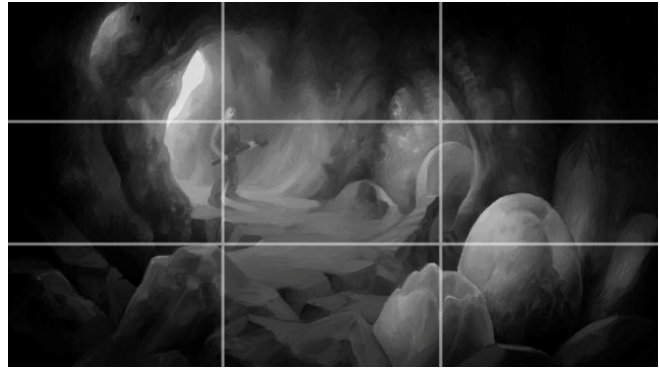
*Kuva 19. Luola, Biodome produktion tehty konseptitaide*

Seuraavaksi analysoin yhden mielestäni produktion onnistuneimmista töistä. Luola-kuvassa lekaa kantava mies seisoo luolansuussa. Luolassa on oranssinpunaisina hehkuvia munia, yhden sisästä näkyy jonkun otuksen siluetti ja yksi niistä on valmiiksi rikki.

Kun tarkastelemme kuvaa kolmannesten säännön mukaan, huomaamme että sekä mies että munarypäs on sommiteltu jokseenkin gridin mukaan. Virheellisesti olen kuitenkin antanut sekä kauimmaiselle munalle että kuvan pääelementtinä toimivalle miehelle miltei yhtä tärkeän sommitelmallisen aseman. Lisäksi lähempänä kameraa oleva muna on kenties liiankin lähellä kuvan alareunaa.

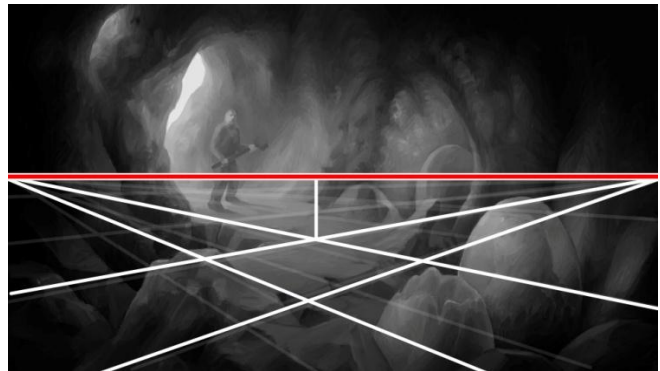
Kun katsomme kuvaa perspektiiviruudukon kanssa, huomaamme että miehen ylävartalo, kuin myös takimmaisena munan laki ovat horisonttiviivan yläpuolella, kun taas kaksi lähempänä olevaa munaa ovat selkeästi horisontin alapuolella. Kuvaa tehdessäni olen selkeästi halunnut luoda miehestä uhkaavan, olen halunnut kertoa katsojalle miehen aikeet, eli hän on luolassa mahdollisesti tuhotakseen munat.

Vaikka takimmaisena munan sijoittelu on ajatteleman virhe, sen olemassaolo on kuitenkin kuvan kannalta tärkeä. Kun tehdään kuva, jossa on fantasiaelementtejä, katsojalla ei ole tarkkaa tietoa elementtien koosta, jos he eivät sitä voi jollain tavalla suhteuttaa muihin



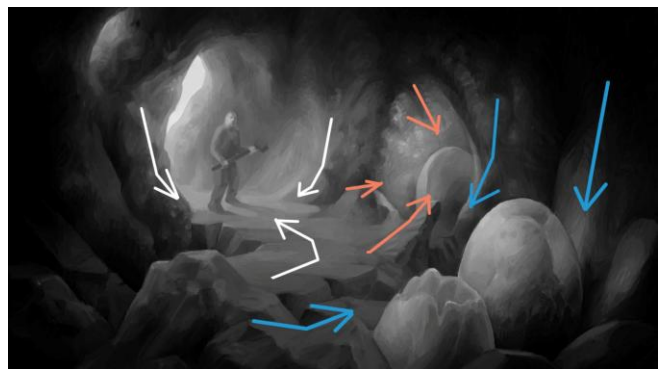
Kuva 20. Kolmannesten sääntö

kuvassa oleviin elementteihin, joiden mittasuhteet katsoja ymmärtää jo valmiiksi. Siksi yhden munista tulee olla ihmisen kanssa suurin piirtein samalla tasolla. Ongelman ratkaisu olisi se, ettei munaa sijoitettaisi suoraan gridin päälle, vaan hiukan siitä kesemmälle. Kenties ihmistä lähimpänä oleva muna olisi voinut olla myös valmiiksi rikki alimman munan sijasta.



Kuva 21. Perspektiivi sekä horisontti

Tässä kuvassa olen jo tietoisesti pyrkinyt käyttämään Gurneyn mainitsemaa spokewheeling-tekniikkaa hyväkseni, ja luomaan katsojalle kuvaan huomiopisteitä kohti viettäviä pintoja. Kokemattomuuteni kuitenkin paistaa kuvasta selvästi, sillä olen luonut kuvaan kolme kohtaa, jotka kilpailevat toistensa kanssa huomiosta, toisin kuin esimerkiksi aiemmin analysoimassani Dorén kuvassa, jossa yksi hahmo oli selkeästi fokuksessa, ja toiset hahmot olivat sitä tukemassa.



Kuva 22. Spokewheeling sekä huomiosta kilpailevat elementit



### 3.2.3 Biodome, johtopäätökset

Biodome-produktion aikana opettelin itseohjautuvasti tekemään peligrafiikkaa. Itse opetellessa oppiminen käy yleensä virheiden kautta, ja niin myös tässä tapauksessa on käynyt.

Näin jälkikäteen ajateltuna etenkin Torni-kuvaa tehdessäni tein paljon alkeellisia virheitä, kuten kuvan halki leikkaavan pilarin, joka pilasi kuvan tasapainon, sekä kuvasta katsetta pois päin vetävän kulmauksen. Uskoisin pystyväni nykyisellä tietotaidollani välttämään tällaiset virheet.

Luola-kuvasta olin pitkään melko ylpeä, enkä tekijän sokeudeltani nähnyt siinä virheitä, jotka nyt näen. Eritoten Dorén teoksen tulkitseminen auttoi minua ymmärtämään, miten tärkeää on, että kuvan elementeillä on hierarkia. Jonkun elementin tulee olla kuvan tärkein, kohde, johon katsoja huomionsa ensiksi kiinnittää. Jatkossa kiinnitän enemmän huomiota tähän, ja erittelen ensisijaiset ja toissijaiset huomiokohdat. Koska kuvallani oli kolme toistensa kanssa kilpailevaa huomiokohdtaa, oli lopputulos hieman kaoottinen. Luulen että kuvan pelasti valaistus ja se, että kuvan pääelementtinä oli ihmishahmo. Se herättää enemmän mielenkiintoa katsojassa kuin munat, vaikka ne sommituksellisesti olisivatkin tasa-arvoisessa asemassa.

## 4 POHDINTA

Kuvan sommitelma ja se, miten katsoja kuvan näkee, on vaikea aihe. Siihen ei välttämättä ole olemassa suoraa vastausta. Katsojaan voi yrittää vaikuttaa monin keinoin, mutta loppujen lopuksi kyseessä on aina kuvakohtainen ongelma. Siksi on tärkeää ymmärtää monenlaisia metodeja ja sääntöjä, joiden kautta voi pyrkiä saavuttamaan hyvän lopputuloksen. Uskon että tutkielmastani oppiman tiedon perusteella osaan järkipäätä omaa työnkulkua ja kenties jopa rohkaistuin yrittämään uudentyylisiä sommitelmia.

En tosin usko, että tutkielmani teossa syntyi varsinaisesti uutta tai mullistavaa tietoa hyvän sommitelman teosta. Monia sommitelmallisia keinoja, joita kirjoissani mainittiin, oli pakko jättää tutkielman ulkopuolelle niiden tilannekohtaisuuden vuoksi. Tahdoin esittämäni tiedon olevan mahdollisimman yleispätevää tutkielman laajuuden rajaamiseksi sekä myös siksi, että punainen lanka säilyisi. Samasta syystä tahdoin rajata värien ja valöörien käsittelyä. Se on liian laaja-alainen aihe, josta voisi kirjoittaa vaikka toisen 30 sivuisen tekstin. Esimerkkinä tilannekohtaisesta sommittelumetodista vaikkapa Gurneyn kirjassaan mainitsema "flagging the head", nimettäköön se suomeksi vaikkapa valopäämetodiksi. Sen ajatuksena on asettaa valkea pinta ihmisen kasvojen kohdalle kuvan taustalle huomion kiinnittämiseksi. Metodeja ja teorioita on yhtä monta kuin on tekijöitäkin.

Jos en tutkielmallani tehnyt mitään alaa mullistavaa, niin sen tiedän, että omaa henkilökohtaista työskentelyä sitä tehdessäni keräämäni tiedot tulevat tehostamaan. Tutkielman teko on pakottanut minut ajattelemaan sommitelmaa akateemisesti, eritavalla kuin olen sitä ennen lähestynyt. Koen, että olen visuaalisesti vähän entistä älykkäämpi. Samalla tosin alan hahmottaa, miten paljon opeteltavaa minulla vielä on.

## LÄHTEET

### Kirjat:

Armfield, D. 1983. Piirustus. Espoo: Weilin+Göös

Daniels, A. 1981. How to paint & draw landscapes. Bristol: Victoria House Publishing

Davidson, G. 2008. The Drawings of Gustave Doré. London: Arcturus Publishing Limited

Gurney, J. 2010. Color and Light. Kansas: Andrews McMeel Publishing, LLC.

Gurney, J. 2009. Imaginative Realism. Kansas: Andrews McMeel Publishing, LLC.

Kohr, M. 2011. Principles of design: Balance. Viitattu 10.1.2016.

<<http://www.ctrlpaint.com/videos/principles-of-design-balance>>

Loomis, A. 2012. Creative Illustration. Lontoo: Titan Books

Mateu-Mestre M. 2010. Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers. California, Design Studio Press

Milton, J. 1810. The Poetical works of John Milton. Brookfield, Isaiah Thomas, Jun.; E. Merriam & Company. Viitattu 10.1.2016. <<https://books.google.fi/books?id=00koAAAAYAAJ>>

Paulson, T. 1979. Piirustus. Keuruu: Otava

Lucasfilm, 2015. Star wars force awakens juliste <http://www.starwars.com/news/star-wars-the-force-awakens-theatrical-poster-first-look-in-theater-exclusives-and-more>

Havainnekuvat ovat tekijän piirtämiä, mutta yleisiin sommittelumalleihin perustuvia