



KOKEMUKSIA DIGITAALISESTA KUVANKÄSITTELYSTÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman tutkintotyö
Kuvauksen suuntautumisvaihtoehto
Kevät 2006
Aleksi Koskinen

OPINNÄYTETIIVISTELMÄ

Osasto Viestintä	Erikoistumisala Kuvaus
Tekijä Aleksi Koskinen	
Työn nimi Kokemuksia digitaalisesta kuvankäsittelystä	
Lopputyön laji Kirjallinen	
Työn valmistumisaika 9.6.2006	Sivumäärä 32
Tiivistelmä <p>Digitaalisen kuvankäsittelyn ala on haastava sekä jatkuvasti kehittyvä. Markkinat ovat tuoneet uusia, yhä mielenkiintoisempia mahdollisuuksia toteuttaa digitaalisia valokuvia tietokoneohjelmilla. Kehittymisessä mukana pysyminen edellyttää syvää perusteiden hallitsemista sekä ymmärtämistä.</p> <p>Lähestyn lopputyössäni digitaalista kuvankäsittelyä omien kuvieni ja kokemusteni kautta. Esimerkkien avulla valotan, mitä mahdollisuuksia kuvankäsittelyohjelmat ovat tuoneet valokuvaamiseen. Samalla kuvat esittelevät henkilökohtaista osaamistani ja kehitystäni.</p>	
Aineisto	
Asiasanat	
Säilytyspaikka	
Muita tietoja	

THESIS

SUMMARY

Department Media Programme	Area of specialisation Video and cinematography
Author Aleksi Koskinen	
Title Experiences of Digital Photoretouching	
Sort of Final Thesis (Written / Project / Portfolio) Written	
Date 9.6.2006	Number of pages 32
<p>Summary:</p> <p>Digital photoretouching has been my passion since 1995, is when I scanned my first slide. It is an absolutely fascinating area that develops all the time. It's a combination of difficulties and successes, when you try to achieve the most demanding result. When you have finally achieved it, you are looking for new goals to reach.</p> <p>Digital photoretouching consist of several different areas, which all are linked together. You need to understand digital photographing, analog photographing, film, digital image, photoretouching softwares, computers, monitors, scanners etc. When you finally master all these areas, you are able to achieve outstanding results in complex digital photos, which consist of several different layers, pictures, masks, modes etc.</p> <p>The thesis is about my own experiences about digital photoretouching, what kind of things I have discovered during the years of my career.</p>	
Material (e.g. audio / video tape, photographs, slides, paintings, statues...) Literature, webpages	
Key words Photoretouching, photography	
Filing Tampere Polytechnic, Art and Media	
Other information	

Sisällys

1	Johdanto	2
2	Kuvankäsittelyn välineet	3
2.1	Filmi	3
2.2	Digitaalinen kuva	4
2.3	Adobe Photoshopin historia lyhyesti	5
2.4	Kuvankäsittelymylly	7
2.5	Näyttö	8
2.6	Skanneri	8
3	Kuvankäsittely kuvina	9
3.1	Konserttikuvaaminen ja digitaalinen kuvankäsittely	9
3.1.1	<i>Etiikka</i>	10
3.1.2	<i>Esimerkkejä tuunauksista</i>	11
3.1.3	<i>Tekniikasta</i>	13
3.2	Kuumilla lampuilla kuvaamisen	14
3.3	Digitaalikkailua	17
3.3.1	<i>Crossprocessing digitaalisesti</i>	17
3.3.1.1	Näin teet cross-processing -kuvan digitaalisesti	19
3.3.2	<i>Mustavalko-look</i>	19
3.3.3	<i>Vintage style</i>	21
4	Digitaalisen työskentelyn laatutekijät	23
4.1	Filmi väistyy, digitaalisuus tulee	23
4.2	Koko	24
4.3	Histogrammi	24
4.4	Harmaakortti ja Raw	25
4.5	Värienhallinta	25
5	Digitaalinen vapaus	26
5.1	Jadesoturi	26

5.2	Bitch Alert.....	27
6	Alexi kuvaajana	28
	Lähteet	30

1 Johdanto

Vuonna 1994 Adoben 1989 lisensoima Photoshop–kuvankäsittelyohjelma oli edennyt kolmanteen polveen. Muutos aikaisempiin versioihin nähden kolmannessa versiossa olivat layerit (eli tasot), jotka mahdollistivat aivan uudenlaiset kuvantyyötötävät. Layereiden myötä kuvankäsittely monipuolistui, kuviin oli helpompi lisätä erilaisia maskeja, yhdistellä erilaisia layer-modeja jne. Käytän teknisistä ilmauksista englanninkielisiä termejä, koska olen työskennellyt aina englanninkielisillä versioilla ohjelmista, ja liitteeksi olen laittanut suppean sanaston, jotta termien ymmärtäminen helpottuisi.

Tieni valokuvaamiseen kulki Photoshop 3:n kautta. Olin vuonna 1995 toista kesää töissä helsinkiläisessä Speedmaster-kirjapainossa paperinleikkaajana. Eräänä iltana pääsin kokeilemaan tätä ihmeellistä ohjelmaa – siihen asti olin lähinnä maalannut vesiväreillä tai vedostanut muutaman mustavalkoisen valokuvan Anttilan kehityspalvelussa. Reprossa (painopinnanvalmistusyksikössä) ollut kaveri digitoi ottamani kuvan ja avasi kuvan Photoshopiin. Istuin koneen ääreen ja räpelsin jotain. Pystyin säätämään kontrasteja, kenties myös värikylläisyyttä, lisätä uuden layerin kuvaan. Olin ihmeissäni. Voiko valokuvaaminen olla näin yksinkertaista? Muutama päivä myöhemmin isäni toi kotiin töistä Photoshopin kevyemmän version, Deluxen. Käsittelin hieman lisää tuota aiemmin digitoitua kuvaa. Olin varma, että olin löytänyt oman juttuni.

Lopputyössäni lähestyn digitaalista kuvankäsittelyä omien kuvieni ja kokemusteni kautta. Esimerkkien avulla valotan, mitä mahdollisuuksia kuvankäsittelyohjelmat ovat tuoneet valokuvaamiseen. Samalla kuvat esittelevät henkilökohtaista osaamistani ja kehitystäni.

2 Kuvankäsittelyn välineet

2.1 Filmi

Valokuva syntyy, kun kuvattavasta kohteesta heijastuvat valonsäteet tallentuvat objektiivin kautta valoherkälle pinnalle. Tämä pinta voi olla joko filmi tai kameran kenno. Kuvan syntymiseen vaikuttavat myös suljinaika (esim. 1/60) sekä aukko (esim. 2.8 – 32). Valokuvakamera vaatii liikkeen pysäyttämiseen suljinnopeudeksi vähintään 1/60 (tämä riittää tavallisesti pysäyttämään lähestyvän tai kaikkoavan kohteen liikkeen) tai 1/250 (poikittainen liike). Jotta kuva syntyy edellä mainituille pinnoille tarvitaan tietenkin valoa, paljon valoa. Valo jaotellaan päivänvaloon ja keinovaloon. Päivänvalo saadaan auringon lisäksi kuumista HMI-lampuista, loisteputkista sekä salamavalosta. Keinovaloa saadaan vastaavasti kuumista keinovalolampuista, kuten hehkulampuista sekä loisteputkista.

Digitaalisen kuvankäsittelyn onnistumiseksi filmin tulisi toistaa mahdollisimman paljon informaatiota. Valokuvausfilmit ovat kuitenkin jyrkkiä ja niiden valotusasteikko hyvin kapea verrattuna esimerkiksi elokuvafilmeihin. Elokuvapuolella filmin valotusasteikko voi olla peräti 11 aukkoa: filmi näkee lähes enemmän kuin ihmissilmä. Digitaalisessa kuvankäsittelyssä tällaisesta skaalasta olisi erittäin paljon hyötyä; mahdollisuudet jälkikäteen tehtävän valotuksen muutoksille olisivat laajemmat. Yleisesti ottaen tällainen filmi takaisi loistavat puitteet monipuoliselle kuvankäsittelylle.

Valokuvausfilmit pysyttelevät kuitenkin puolella tästä skaalasta. Näin ollen onkin tärkeää huomioida kuvattaessa, mitkä asiat haluaa saada toistumaan ja mitkä ei.

Kun valotusskaalasta joudutaan tinkimään, tärkeimmäksi elementiksi muodostuu kontrastiltaan mahdollisimman loiva originaali, jonka sävyt ovat neutraalit. Tällaista originaalia on helppo työstää kuvankäsittelyohjelmassa. Edellä mainitun kaltainen valokuvafilmi on mm. *Kodak 100S*, nykyinen *Kodak E100G (diafilmi)*, jonka rae on hienonhieno ja värisävyt neutraalit. Jopa digitoitaessa 35mm-filmistä lopputulos on erinomainen A3 / 300dpi – koossa.

Filmin valinta on tietenkin hyvin subjektiivinen ja käyttötarkoituksesta riippuvainen. Joskus värimaailma on syytä luoda jo kuvausvaiheessa: esimerkiksi, kun halutaan saada toistumaan suomalainen syysmaisema parhaimman ruskun aikaan. Tällöin diafilminä

toimii hyvin esimerkiksi Kodak E100VS – mutta kaikista parhaiten jo myynnistä poistunut negatiivifilmi Kodak Portra 400U, jossa värit suorastaan räjähtävät silmille. Jos taas halutaan toteuttaa oikeaoppinen cross-processing-look, joka on kylläkin mahdollista toteuttaa myös digitaalisesti, paras vaihtoehto on Konica 100 -diafilmi, jota ei sitäkään enää valmisteta. Cross processing -menetelmässä on hyvin tärkeää, että filmissä on mahdollisimman neutraali musta, sillä muussa tapauksessa koko kuva on juuri ko. mustassa sijaitsevan sävyn maalaama.

Digitaalisen kuvankäsittelyn filmiksi käy periaatteessa filmi kuin filmi riippuen käyttötarkoituksesta ja siitä kuinka paljon kuvaa halutaan muokata jälkikäteen. Itse käytän yleensä Kodak E100G:tä, kun kuvaan filmille ja joudun digitoimaan kuvan. Muita hyväksi havaitsemiani filmejä ovat negatiivifilmeistä Fuji Press 800, Fuji Superia 400 ja diafilmeistä Kodakin E100VS ja Fujin Velvia.

2.2 Digitaalinen kuva

Digitaaliseen kuvaan pätee samat lainalaisuudet kuin filmiin: kuvaoriginaalin tulee olla laadukas, selkeä, terävä halutuilta alueilta, ja valojen suhteet kohdallaan. Erona on se, että kuva ei kehitykään filmille, jonka emulsio ja monet muut tekijät vaikuttavat kuvan väriin ja valoisuuteen, vaan tieto on pelkästään ykkösiä ja nolliä sekalaisessa järjestyksessä. Kuva syntyy joko kameran sisällä olevassa ”tietokoneessa” pakattuna kuvana (jpg / tiff) tai erillisessä ohjelmassa, johon kuva kulkeutuu kamerasta ns. raakakuvana (raw).

Digitaalikuvauksessa suurta osaa näyttelee myös *ISO-luku* (herkkyys), jolla säädellään kohinan määrää digitaalisessa kuvassa. Aikaisemmin digikuvassa ei voitu käyttää juurikaan yli 400 ISO-lukua kohinan kasvaessa hallitsemattomaksi, mutta nykyään tilanne on aavistuksen parempi. Kennon ISO-luvun herkkyyden vaihtaminen täysin vapaasti kuvaustilanteessa on kuitenkin yksi digitaalisen kuvauksen luomista mahdollisuuksista. (Pekka Potka, 2004)

Mielestäni suurin digitaalisen kuvan hyöty tulee kuitenkin edellä mainitusta *RAW-tiedostoista*, jotka antavat valinnanvapauden aina kuvaustilanteesta lopputyöstöön asti. RAW:lle kuvattaessa ei tarvitse muuta kuin valottaa hyvälaatuista, tasapaksua ruutua kennolle ja säätää kaikki mahdollinen (aukko, valkotasapaino, värikylläisyys, kirkkaus, mustat, kontrasti, vinjetoinnit, kanavien värikylläisyydet jne.) jälkikäteen. Kuva on siis

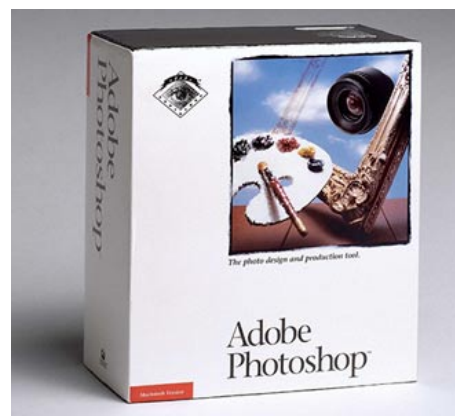
täysin muokattavissa myös kuvausten jälkeen. RAW-formaattia lukevassa ohjelmassa (esim. Adobe Bridge, Canonin Digital Photo Professional), yhden kuvan asetukset pystytään helposti siirtämään useampaan kuvaan muutamalla napin painalluksella. Näin suurten sarjojen, kuten katalogi-kuvien sävyt voidaan säätää jälkikäteen digitaalipimiössä ja kopioida samat asetukset useammalle kuvalle. Parhainta tässä on se, että kone laskee puolestasi yön yli toistatuhatta tyyliltään identtistä ruutua sinun nukkuessasi syvää unta kotona. Aamulla asiakas saapuu sitten toimistollesi ja valitsee mieleisensä ruudut. Mahtavaa.

RAW-tiedoston hyöty on myös se, että kuvan informaatio pysyy häviöttömänä aina siihen asti, kunnes kuva tulostetaan käyttökelpoiseksi kuvankäsittelyohjelmaan. Näin jokainen yksityiskohta säilyy. Samaa ei voi sanoa *JPEG-pakkauksesta*, joka sekin on tosin parantunut vuosien saatossa ammattimaisissa SLR-digibodeissa. JPG-formaattiin kuvattaessa kameran sisällä oleva pieni tietokone kertoo kuvalle omat asetuksensa ja huolehtii kuvan tietojen pakkaamisesta. Pakkauksen taso vaihtelee suuresti eri kameramerkkien ja –mallien välillä.

Itse suosin RAW-tiedostoa kuvausformaattina JPEG:n sijaan. Vaikka tiedostomäärät kasvavat, laatu on joka tapauksessa parempi.

2.3 Adobe Photoshopin historia lyhyesti

Adoben vuodesta 1989 julkaisema *Photoshop*-kuvankäsittelyohjelma on ”se ainoa ja oikea” ohjelma, jota käyttävät kaikki itseään kunnioittavat valokuvauksen ammattilaiset ja harrastajat. Toki maailmassa on muitakin ohjelmia, kuten *PaintShop Pro*, mutta *Photoshop* on tehnyt itsestään valtiaan, jonka valta on horjumaton.

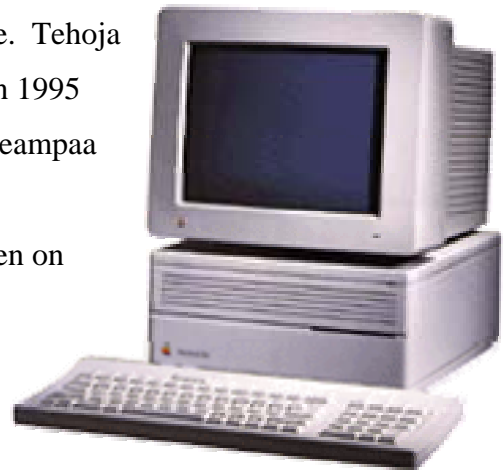


Photoshopin ovat kehittäneet veljekset *John* ja *Thomas Knoll*, jotka myivät lisenssin Adobelle vuonna 1989. Kyseisenä vuonna valmistui myös ensimmäinen Photoshopin versio 1.0, jonka jälkeläisiä tähän päivään mennessä on syntynyt yhteensä kahdeksan kappaletta (*viimeisinpä*nä v. 2006 *Adobe Photoshop CS2*). Photoshopin esi-isä kulki nimellä *Display*, myöhemmin *ImagePro*.

2.4 Kuvankäsittelymylly

Kuvankäsittelijät jakautuvat selkeästi kahteen ryhmään, kuten suurin osa kaikista tietokoneen käyttäjistä: osa luottaa *PC*-koneisiin ja osa *Macintosh*eihin. Itse lukeudun jälkimmäisiin, ja siksi mainitsen *Applen*.

Samoihin aikoihin kun *Adobe* julkaisi ensimmäisen Photoshop-ohjelmansa vuonna 1989, Macintosh oli vielä varsin alkeellinen laite. Tehoja ei ollut juurikaan: jos verrataan vaikkapa vuoden 1995 koneisiin. Tietokoneet kehittyivätkin paljon nopeampaa tahtia kuin itse ohjelmat. Muutos vuoden 1984 “kottaraisen pesästä” vuoden 1995 tietokoneeseen on valtava, puhumattakaan nykyisistä koneista.



	CPU	CPU SPEED	BUS SPEED	RAM TYPE	Max Ram
Macintosh 512k vuosi 1984	Motorola MC68000	8 MhzFPU	8 MhzData		512 KB
Power Mac 9500 vuosi 1995	PowerPC 604	120 / 132 / 150 / 180 / 180 x 2 / 200	40/45/50/45/45/50 MHz	168 pin DIMM	1526 MB
G5 Quad 2.5 Ghz vuosi 2005	PowerPC 970MP	2.5 Ghz x 2	800 / 900 / 900 / 1000 MHz	PC3200 DDR	16 GB

Kuvankäsittelyssä usein prameillaan uusimmilla ja tehokkaimmilla vehkeillä, mutta tosiasia on se, että hitaampikin kone toteuttaa työt, jos maltaa odottaa tovin pidempään. Macintosh on juuri tässä asiassa mainio vaihtoehto kuvankäsittelyn työjuhdeksi raskaan HD-kuvan (hi-definition) muokkaamiseen, sillä se puskee eteenpäin sisulla, eikä kaadu millään – toisin kuin kilpakumppaninsa PC.

2.5 Näyttö

Konettakin tärkeämpi väline on erinomainen monitori. Monitorit jaotellaan nykyään kahteen luokkaan: perinteiset kuvaputkimonitorit eli CRT:t, litteät näytöt eli LCD:t sekä plasmanäytöt.

Näytöt ovat kehittyneet nopealla tahdilla 1980-luvun lopun mustavalkoisista huonoresoluutioisista näytöistä huippuunsa viritetyiksi monitoreiksi, joiden värien ja valojen toisto on ”saksalaisen tarkkaa” työtä. Kuvankäsittelyssä ylivoimainen ykkönen on ainakin toistaiseksi juuri CRT-monitori, vaikkakin mm. Apple mainostaa Apple Cinema HD Displayn olevan käypä peli tarkkaan pikselin ruuvaamiseen. Yleinen mielipide on kuitenkin edelleen, että CRT-monitorit ovat ylivoimaisia värien ja valoisuuksien toistamisessa. CRT-monitorin kalibrointi on myös helpompaa kuin litteän näytön.

2.6 Skanneri

Skannerit ovat kehittyneet samassa tahdissa kuin muutkin kuvankäsittelyn oheistuotteet.

Laatu on kasvanut 1990-luvun massiivisista tasoskannereista yhä kompakteihinpiin virtuaalirumpuskannereihin, joita edustaa alansa parhaimmiston kuuluva *Imacon Flextight 848*, jota käytetään mm. *Image-lehden* toimituksessa.

Kuvan digitoimisessa tulee kuitenkin aina muistaa se tosiseikka, että lähtöoriginaalin tulee olla erinomainen, jotta myös

digitoidusta kuvasta tulee erinomainen. Näin

ollen esimerkiksi 35mm:n SLR-kameran ruudusta ei koskaan saa yhtä teräväpiirtoista digitoitua kuvaa kuin esimerkiksi keskikoon 645 -kamerasta. Ääripäissä edellä mainittu

Imacon Flextight kuitenkin osoittaa suorituskäytönsä, sillä se pystyy toistamaan huomattavasti enemmän yksityiskohtia kuin esimerkiksi kuluttajille suunnatut

tasofilmiskanneri *Epson Perfection 4990 Photo* tai Canonin kinokoon filmiskanneri *FS4000*.



3 Kuvankäsittely kuvina

3.1 Konserttikuvaaminen ja digitaalinen kuvankäsittely



Konserttien kuvaamisessa digitaalisen kuvankäsittelyn tuomat mahdollisuudet ovat parantaneet kuvien laatua, myös peruskuluttajien.

Aloittelevalle kuvaajalle konserttien kuvaaminen on mitä parhainta harjoitusta ääriolosuhteista: vähän valoa, armoton liike, ahdas tunnelma sekä loistokkaan lopputuloksen metsästys.

Konserttien kuvaaminen on myös oiva tapa saada tietoa rockmuusikoiden elämäntavoista, asennoista, muodista, tunnelmasta, ja fiiliksestä, joita voi hyödyntää mm. bändipromoja napsiessa.

Itse siirryin konserttien kautta bändipromoihin ja siitä edelleen mainoksiin.

3.1.1 Etiikka

Useasti hyvä konserttikuva ei tarvitse kuvankäsittelyä, mikäli sellaiseksi ei lueta väri- ja valoisuussäätöä. Kuitenkin omassa tapauksessani olen aina pyrkinyt lisäämään “tiukan menon” vaikutelmaa mahdollisuuksien rajoissa jälkikäteen. Tavallisesti kuva on yleensä huomattavasti vaisumpi kuin itse “muisto” konsertista. Siksi en ole pyrkinytkään säilyttämään kuvan alkuperäistä, autenttista tilannetta, vaan olen aina pyrkinyt parantelemaan kuvaa enemmän muistonkaltaiseksi: kiihkeämmäksi ja energisemmäksi. Edellisen sivun Tavastialla otettu kuva The Flaming Sideburns -yhtyeestä on hyvä esimerkki aiheesta. Kuvassa ei ole sinänsä tavanomaisuudesta poikkeavaa: valot ovat nuhjuiset, tunnelma aito; mutta todellisuudessa kuvasta on poistettu puolikas kitaristin jalka, väriskaala on muutettu kylmästä nuhjuisen punaiseksi (osittain bändin pyynnöstä), ja taustoista on poistettu huononäköisiä lamppuja sekä tehty muita pieniä viilauksia.

Kysymys kuuluu, saako näin tehdä? Yleisestihän journalistisessa kuvaamisessa peräänkuulutetaan kuvan aitoutta. Itse en kuitenkaan miellä, että konserttien kuvaaminen “aidosti” olisi relevanttia – ellei toisin käsketä.

Kuvani ovat tavallisesti julkaistu suomalaisissa faneille suunnatuissa lehdissä, kuten Suosikissa, Demissä, Soundissa ja Rumbassa, jossa lukijat “diggailevat” enemmän tunnelmaa kuin kuvan autenttisuutta. Mielestäni tällaiselle foorumille lievä “hehkutus” on hyväksi. Toisaalta kuvan paranteluun johtaa myös se, että tiedän, kuinka paljon kuva voisi olla parempi, jos se menisi kuvankäsittelyohjelman läpi. Pimeässä tilassa, jossa välkkyvät kirkkaat valot, ei voi suoraan saada huippulaadukasta ruutua, ellei satu olemaan tuuria.

Kun aloitin freelance-kuvaajana Soundissa vuonna 1999, pyrin alusta pitäen tuomaan kuvaamiini artikkeleihin jotain, mistä tunnistaa että Alekski Koskinen on ollut asialla. Oli kyseessä sitten tavallinen henkilökuva Anssi Kelasta pelaamassa tennistä forssalaisen hotellin käytävällä, Manic Street Preachersin basisti Nicky Wire nojailemassa kauhean väriseen hotellihuoneen seinään, tai Audioslaven Chris Cornell syöksemässä tuimia tekstejä Seinäjoen yöttömässä yössä Provinssirockissa, yritin aina tehdä kuvasta enemmän kuin tavallisen Soundi-kuvan, jonka olisi voinut ottaa kuka tahansa. Halusin,

että rockaiheiset kuvat vastaisivat käsitystä rockaiheisestä kuvasta. Hiljalleen sainkin kuulla niin lukijoilta kuin itse artisteilta, ”miten on mahdollista että Soundissa ’juttukuvat’ näyttävät aivan promokuvilta”. Maj Karman Herra Ylppö pyysi minut kuvaamaan levyn promokuvat vain heidän Soundi-artikkelinsa takia, jonka minä olin kuvannut.

Valokuvien raskas käsittely ei kuitenkaan kuulu joka mediaan; mm. Nyt-liitteessä julkaistut kuvani ovat autenttisia. Mediassa median tavalla. Kuitenkin omalle tyylille uskollisena.



3.1.2 Esimerkkejä tuunauksista

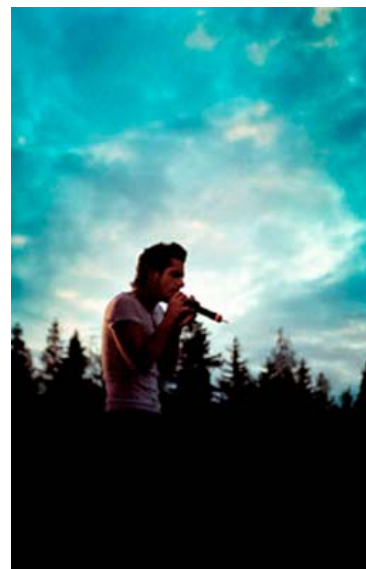
Viereinen kuva on oiva esimerkki energian kasvattamisesta kuvassa jälkikäteen.

Tämän kuvan originaalissa suurin osa valoista oli valkoista. Pyrin lisäämään kuvaan hyvän tuulista punk-energiaa mahdollisuuksien rajoissa. Päädyin maalaamaan osan valkoisesta savukonesavusta cyanilla ja pienen osan magentalla. Näin saavutin energisemmän ja raikkaamman tunnelman kuvassa sen

sijaan, että kuvan henkilö olisi piessyt bassoaan pelkkää mustaa taustaa vasten pienellä savulla höystettynä.

Tämän jälkeen rajasin kuvan uudestaan. Huonosti kompositoitu kuva uhkuu enemmän autenttisuutta, jolloin värien vääristymät eivät haittaa silmää, eikä kuva näytä läpensä käsitellyltä.

Audioslave-kuvassa (oikealla) halusin tuoda esille enemmän yhtyeen konsertissa vallitsevaa intiimiä tunnelmaa, kuin mässäillä valtavalla yleisömassalla. Toisaalta hain tarkoituksen mukaisesti sellaista kuvaa, jollaista ei ole aiemmin aiheesta nähty. Chris Cornell, suomalaiset kuuset, pilvinen iltataivas, ja kaiken rikkova mikrofoni, joka paljastaa kuvan olevan konsertista.



Audioslave-kuva on pääosiltaan täysin autenttinen: taivas on kuvassa, mutta sitä on tummennettu jälkikäteen; samoin kuvan alaosa on maskattu mustalla, mikä tekee kuvasta ehkä hieman kaksijakoisen; mutta toisaalta pidän juuri siitä. Soundissa julkaistussa versiossa alaosaan tuli tekstit – yksi valitettavia lehtikuvien ongelmia: teksti pitää saada aina mahtumaan kuvan päälle.



“Lordihan tosin on keskivertoa helpompi kuvattava, kun savua, väriä ja näyttävyyttä löytyy eri tavalla kuin perusrokkibändeiltä. Mutta joo, hyvä kuva”, kommentoi *Joona Kivirinta* Aukeassa (aukea.net). Joona on puoliksi oikeassa tämän kuvan suhteen, Lordilla oli kyllä keikalla savua, mutta vain lavan yläpuolella. Siihen ne kuvan “oikeat”, olemassaolevat elementit sitten jäävätkin. Kuvasta on poistettu ihmisiä, tavaralaatikoita, basistin paikkaa on muutettu, savua lisätty, savun väri muutettu enemmän tulimaiseksi.

Mutta mielestäni tämän kuvan tunnelma on enemmän Lordin konserttia vuonna 2003, kuin miltä konsertti todellisuudessa näytti. Ilmeisesti Joonallekin oli jäänyt mieleen tämän kuvan kaltainen tunnelma Lordin konsertista, kun hän väittää Lordin konserteista löytyvän kuvassa olevat elementit.

3.1.3 Konserttikuvauksen tekniikasta

3.1.3.1 Filmi

The Flaming Sideburns -kuva on otettu Fuji Press 800-negatiivifilmille, kuten suurin osa kuvaamistani konserttikuvista. Testien tuloksena olen päätenyt Fuji Press 800 – negatiivifilmiin, joka omaa aavistuksen laajemman valotusskaalan kuin kilpailevien merkkien vastaavat negatiivifilmit; pienenä miinuksena Fujissa on hieman rakeenomaisempi lopputulos. Fuji Press 800 käyttäytyy kuitenkin miellyttävästi myös digitoitaessa, eikä Fujin vihreät varjoalueetkaan häiritse, kun niitä oppii käsittelemään. Vihreän pohjan pystyy korjaamaan Adobe Photoshopin Shadows-työkalulla.

Suurin ongelma Fujin filmiperheessä on tuhti emulsio, joka on koitunut ongelmaksi asti Fujin diafilmejä digitoitaessa. Tässä tapauksessa skannerin valo ei läpäise toivottavalla tavalla filmin emulsioita, näin ollen osa digitoitavasta kuvasta (tai koko kuva) saattaa jäädä alivalottuneeksi. Fuji Press 800 -negatiivifilmissä tätä ongelmaa ei kuitenkaan ole esiintynyt.



3.1.3.2 Digitaalinen kuva

Minulla ei ole paljoakaan kokemusta digitaalisen kuvan käyttäytymisestä konserttikuvaamisessa, ennen kaikkea sisätiloissa, sillä ehdin lopettaa konserttien kuvaamiset ennen kuin siirryin digitaalisten SLR-kameroiden kerhoon vuonna 2004. Ainoat

kokemukset minulla ovat vuoden 2005 Provinssirockin Nyt-teltasta, jossa piipahdin pikavisiitillä kuvaamassa edellisen sivun kuvan Mars Volta –yhtyeestä. Kuva julkaistiin Soundi-lehdessä myöhemmin samana vuonna.

Mars Volta -kuva on otettu Canon Eos20D:llä (CMOS kennon kerroin x1.6). Kourun kanssa aiemmin mainitut ISO-lukutappelut alkavat juuri 400:sta ylöspäin, ja mitä suuremmaksi ISO-luvun nostaa, sitä vähemmän eri värejä kameran kenno pystyy toistamaan. Tämä on yksi digitaalisen kuvan suurimmista ongelmista. Mars Volta -kuva on otettu ISO-luvulla 1600, jolloin konsertin sininen valo maalasi koko kuvan sävyalueen siniseksi. Kuvaan ei näin ollen tarvinnut tehdä mitään muuta säätöä jälkikäteen kuin lievä kontrastin nosto.

Ääriolosuhteissa digitaalikameran kennot koettelevat kuvaajan sietokykyä. Tällaisia ääriolosuhteita ovat edellä mainittu korkea ISO-lukua vaativa kuvaus, suora kennoon osava valonlähde (vrt. kirkkaalta taivaalta paistava aurinko), mustassa tilassa yksittäiset kovat valonlähteet, isot tasaiset pinnat. Lähestulkoon kaikki digitaaliset kamerat ovat ongelmassa tällaisissa olosuhteissa. Toinen lukunsa ovat erilaiset kankaat ja pigmentit, jotka aiheuttavat television uutislähetysistä tuttuja moire.-kuvioita.

Konserttikuvaamisessa digitaalisella kameralla on kuitenkin yksi erittäin positiivinen puoli: selkäpuolen LCD-näyttö, josta saa heti katsottua lopputuloksen. Tämä etu on ylivoimainen, ja uskon sen opettavan monia aloittelevia kuvaajia yhä parempiin lopputuloksiin.

3.2 Kuumilla lampuilla kuvaamisen

Digitaalisten kameroiden yleistymisen myötä kuumien lamppujen (HMI, Tungsten, Fluorescent) käyttö on yleistynyt ammattikuvaajien joukossa nopealla tahdilla. Useat vanhemmanpolven kuvaajat ovat siirtyneet täysin ko. lamppujen käyttöön, koska niiden käyttömahdollisuudet ovat monipuolisemmat kuin flash-valojen.

Samalla mainosvalokuvauksien työryhmäkoot ovat kasvaneet, sillä isot HMI-lamput eivät ole yhden miehen siirrettävissä.

Itse olen kuvannut kuumilla lampuilla, tästä eteenpäin leffalampuilla, jo useammat kuvaukset läpi. Seuraavassa käyn läpi yhden valaisultaan isoimman projektin.

Esimerkkinä oleva kuva on otettu Tommi Lepolan ja Tero Molin tulevan elokuvan ”EverDark” promootiota varten. Kuvaa käytettiin sittemmin Berliinin elokuvajuhlien myyntitilaisuudessa esillä olleissa esitteissä ja powerpoint-esityksissä. Kävimme



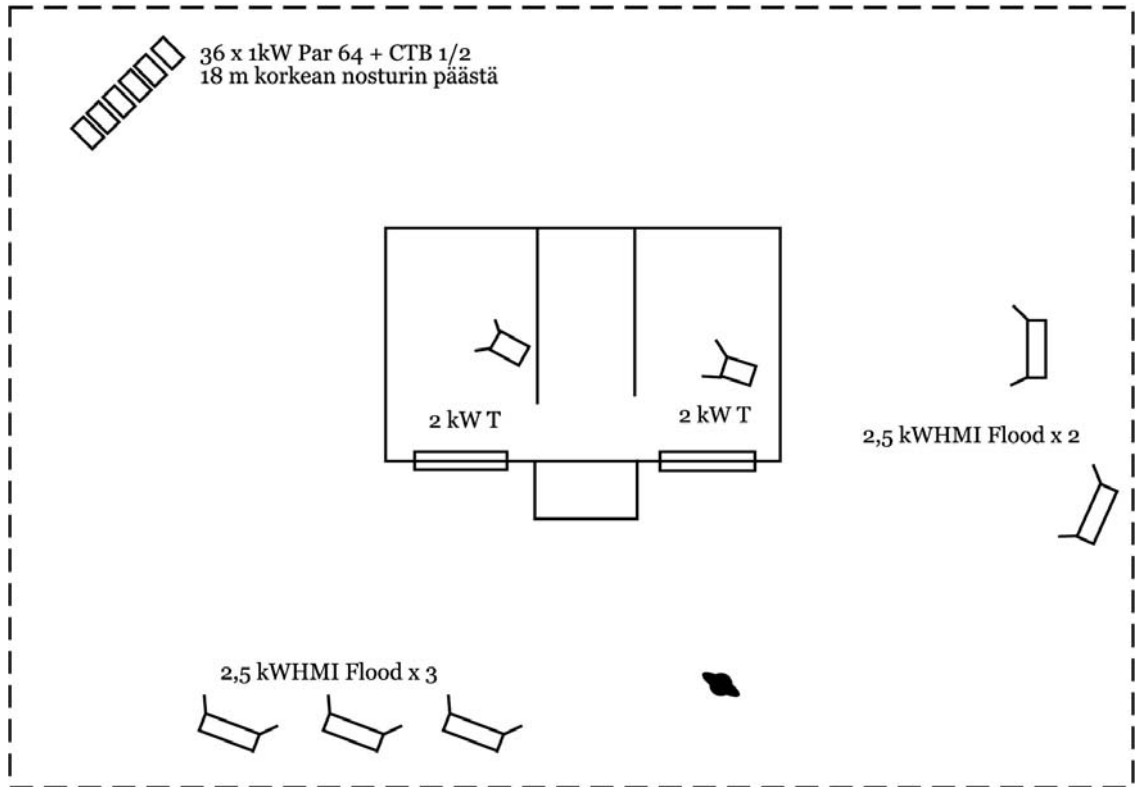
kuvaamassa valokuvan Ylöjärven Museomäellä hyisenä tammikuisena talviyönä vuonna 2003.

Kollegoistani poiketen kuvasin EverDarkin promokuvan perinteisesti filmillä. Ennen varsinaisia kuvauksia tein testejä Fujin Provia 400F:n ja Kodakin E100S:n diafilmien välillä. Olisin halunnut kuvata loivemmalla diafilmillä (so. Provia 400F), sillä kuvan kirkas valkoinen lumi ja talon hirsi luovat jyrkän kontrastin väleilleen. Suurennettaessa Provian rae alkoi kuitenkin näkyä

liian selkeästi läpi, jonka takia päädyin kuvaamaan Kodakin E100S:llä käyttäen pidempää suljinaikaa.

Kuva suunniteltiin huolellisesti etukäteen. Ilmoitin ensimmäisessä palaverissa, että valoa tarvitaan – paljon. Onneksi olin työskennellyt tämän ”kauhukaksikon” kanssa aiemmin, joten he uskoivat minua ja hankkivat valoa niin paljon kuin mahdollista. Viikkoa ennen varsinaisia kuvauksia, kävimme *scouttaamassa* Museomäen alueen valojen osalta. Tällöin totesimme, että päävalo pitäisi saada suunnattua metsikön yli, jotta se piirtäisi halutulla tavalla takaa hirsipirtin sekä puut. Tätä varten vuokrattiin 25 metriin nouseva nosturi, johon sijoitimme päävalolähtemme 36K:n keinovalokehikon. Tämän lisäksi sijoitimme pihapiiriin 2.5K:n tasovaloja. Yhteensä valoa oli noin 60 K:ta, mukaan lukien maastoon ripotellut pikkulamput sekä kuvan henkilöön käytetyt valot.

Tällä valomäärällä pääsimme öisessä maastossa suljinlukuun 1/20 ja aukoksi saimme 4.0 ISO 100:n filmillä. Itse olisin halunnut hieman pienemmän aukon (8 tai 11), sillä näin meillä olisi jäänyt lopputuloksessa enemmän pelivaraa tarkennuksen suhteen, ennen kaikkea, kun kuvan pääkohde turkkiin sonnustautunut vanhus, oli aivan kameran



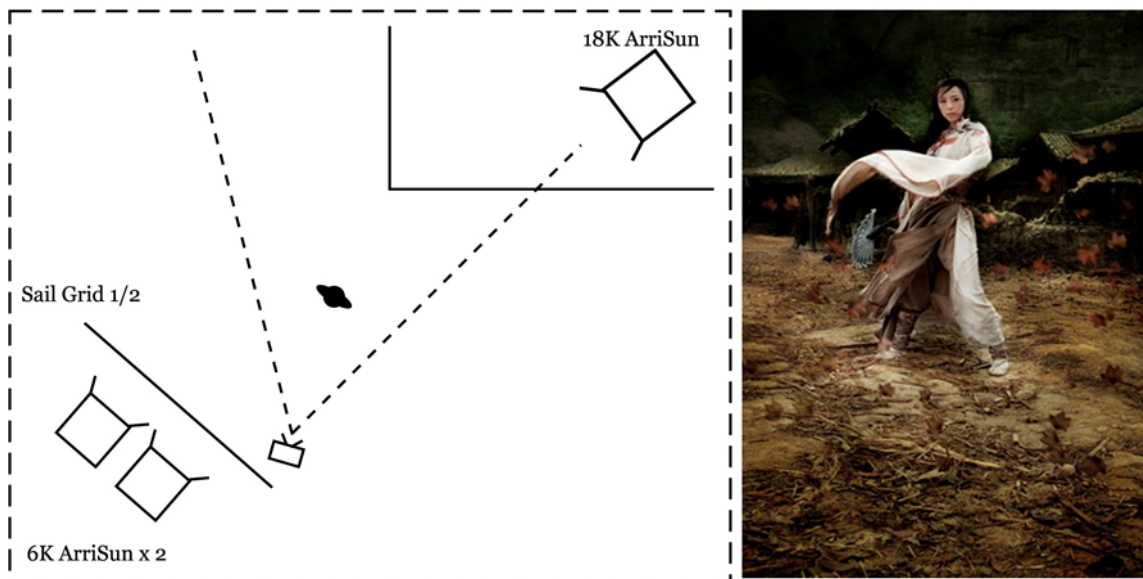
vieressä ja näin ollen tarkennus myös hänessä.

Lopputuloksesta tuli kuitenkin onnistunut. Ennen kaikkea kuvan elokuvamaisuus, jota lähdimme ajamaan takaa, onnistui erinomaisesti. Berliinissä promoottoreilta kysyttiin, olisiko mahdollista nähdä myös liikkuvaa kuvaa EverDarkista – rahoittajat luulivat ko. valokuvan olevan tavanomainen pressikuva elokuvan kuvauksista.

Leffalampuilla valokuvia kuvattaessa täytyy muistaa niiden luonne. Se näkyy kuvassa selkeästi, sillä ne luovat kuvaustilanteessa jo itsessään tunnelmaa. Flasheilla kuvattaessa kuvaaja ei ole fyysisesti läsnä valomaailmassa ja tämä tekee flasheilla otetuista kuvista aavistuksen kylmempiä ja etäisempiä. Toinen leffalamppujen positiivinen puoli on se, että kuvaaja näkee koko ajan, mitä hän tekemässä. Toisaalta nykyään, kun kuvaa pääsee tarkastelemaan välittömästi napin painalluksen jälkeen kameran selkäpuolella sijaitsevasta ruudusta tai kannettavalta tietokoneelta, leffavalojen edellä mainittu

ominaisuus on muuttunut toisarvoiseksi. Enää ei tarvitse myöskään haaskata tuhansia markkoja Polaroideihin.

Leffalamput toimivat hyvin, kun halutaan hallita isoja kokonaisuuksia, kuten EverDark –pitäjä, rekka, henkilöauto, maisema, iso aula jne. Näissä kohteissa leffalamput ovat menestyksekkäitä. Sitä vastoin nopeaa liikettä tai aurinkoa pimennettäessä ko. lampuilta vaaditaan niin suuria tehoja, ettei niitä ole enää kustannussyistä järkevä käyttää.



3.3 Digitaalikkailua



3.3.1 Crossprocessing digitaalisesti

Vihasin aina valokuvieni sävyjä, kunnes hyvä kaverini, nykyisin Englannissa valokuvaajana vaikuttava Petri Haggrén näytti minulle, millaista jälkeä saa aikaan kun diafilmin kehittää negatiivikehiteissä. Olin myyty. Samalla tavalla reagoin, kun digitoin ensimmäisen kuvani ja ymmärsin digitaalisen kuvaamisen ja -kuvankäsittelyn avaamat mahdollisuudet.

Ensimmäistä kertaa kuvassa oli kaipaamaani kontrastia ja sävyä. Käytin myöhemmin cross-tekniikkaa mm.

vieressä olevan Mannheim-orkesterille ottamassani kuvassa. Halusin korostaa ruskaista peltoa ja sen takana aukeavaa metsää. Kuvauspäivänä sattui olemaan puolipilvinen sää, joten sain taivaastakin mukaan sinisiä sävyjä.

Cross-processing ei sovellu aivan kaikkeen kuvattavaan, ainakaan filmillä kuvattaessa. Myös filmityyppit vaikuttavat olennaisesti lopputulokseen. Filmit korostavat usein vain yhtä sävyä: punaista, sinistä, magentaa tai vihreää. Itse asiassa neutraaleja diafilmejä on vain muutama. Parhaimman, Konican diafilmin, valmistus on lopetettu.

Sitä vastoin digitaalisesti toteutettuna cross-processing toimii melkein kuvaan kuin kuvaan, jos pitää ko. tyylistä. Ja minä pidän. Siitä onkin tullut yksi tavaramerkkeistäni:



musta on mustaa ja värit vahvoja. Digitaalisesti toteutettuna cross-lookia pystytään hallitsemaan jokaista detaljia myöten. Näin ollen lopputulos on juuri sellainen kuin halutaan.

3.3.1.1 Näin teet cross-processing -kuvan digitaalisesti

Kuvauksessa tulee ottaa huomioon kohteen hallitsevat sävyt. Mustaa pitää olla, mutta sitäkin oleellisempaa on, että kuva ei sisällä ainoastaan yhtä, voimakasta, tasaista pintaa, vaan että pinnassa on paljon hienonhienoja elementtejä, joiden harmaasävyt vaihtelevat keskenään. Näin kuvapinta imee itseensä voimakkaan vivahteikkaan sävyn (vrt. Mannhai-kuvan pelto). Tärkeää on myös, että itse originaali ei ole liian jyrkkä, sillä tässä tapauksessa lopputulos on pelkkää mustaa ja valkoista.

Viereinen *Twilight Guardiansille*

ottamani kuva on toteutettu juuri edellä mainitulla tekniikalla.

Valitettavasti kuvan tehot eivät tule esiin pienessä koossa, mutta epätarkkuuden ansioista henkilön



tausta imee paljon sävyä. Toisaalta originaali on myös erittäin kontrastiltaan tasainen, lukuun ottamatta henkilön oikeaa, ylivalottunutta olkapäätä, jonka menetämme cross-processing käsittelyssä.

Kuvankäsittelyohjelmassa, tässä tapauksessa Adobe Photoshopissa, cross-processing luodaan yksinkertaisuudessaan seuraavanlaisesti: (1) *Originaali aukaistaan ohjelmaan;* (2) *Luodaan Hue/Saturation Adjustment-layer, jonka layer-modeksi muutetaan overlay;* (3) *Overlay-layerin valoisuutta ja saturaatiota vähennetään.* Lopputulos on käyttäjän omassa päätösvallassa, kuinka värikylläisen ja ylivalottuneen kuvasta haluaa. (4) *Tämän jälkeen lisätään uusi Hue/Saturation Adjustment-layer, jonka layer-modeksi muutetaan multiply.* Tällä layerillä vaikuttaa kuvan reunojen tai koko kuva-alan valoisuuteen. (5) *Mikäli halutaan vaikuttaa ainoastaan kuva-alan reunoihin, tehdään layerin quick-maskiin ympyrän muotoinen gradientti, jolloin multiply-layer vaikuttaa vähiten kuvan keskiosaan ja voimistuen kuvan reunoja kohden.* Multiply-layer voidaan dublikoida eli monistaa, mikäli reunoja halutaan tummentaa entisestään, jotta valoista saadaan optimaaliset.

3.3.2 Mustavalko-look

Digitaalinen kuvankäsittely on monipuolistanut mustavalkoisen kuvan työstötavat perinteiseen mustavalko-pimiöön verrattuna tuhatkertaisesti. Toki mustavalkoiselle

filmille ja laadukkaalle mv-paperille vedostettuna mv-kuva voittaa digitaalisesti luodun tyylin. Tämän hetkenn hektinen ilmapiiri on kuitenkin pakottanut monet kuvaajat siirtymään digitaaliseen mustavalkokuvaukseen. Harva kuvaaja kuvaakaan enää mustavalkoisia kuviaan mustavalkoiselle negatiivifilmille, sillä valitettavan usein asiakas on päätöksissään ailahteleva ja saattaa muuttaa mielipiteensä loppumetreillä mustavalkoisesta värilliseksi.

Digitaalisesti mustavalkoisiin kuviin saa kuitenkin sellaisia asioita hyvin yksinkertaisesti, joihin menisi pimiössä useita tunteja. Tässä yksi esimerkki pikimustakuvan tekemisestä, jossa näkyy vain se mitä katsoja halutaan näkevän:



Kuvan originaali on kuvattu värillisenä kesäisenä päivänä meren rannalla kirkaassa auringon paisteessa. Etuala on valaistu hopeisella reflectorilla ja auringon voimaa on lisätty keinotekoisesti lisäsalamalla. (1) Tämän jälkeen kuva on aukaistu

Adobe Photoshopiin, jossa kuva on muutettu Channels-toiminnolla mustavalkoiseksi (ruksataan Channels-paletista Grayscale). Näin harmaasävyt toistuvat halutulla tavalla.

(2) Kuvaan lisätään *Hue/Saturation-adjustment layer*, jonka *layer-modeksi* vaihdetaan *Multiply*. Koska kuva on mustavalkoinen, vaikuttava elementti on nyt Hue/Saturation-työkalussa ”kirkkaus”. Tästä layeristä tehdään aavistuksen tummempi kuin originaali. (3) Seuraavaksi *duplikoidaan Hue/Saturation-layer*, ja muutetaan kirkkautta hieman tummemmaksi. Työvaihe toistetaan kunnes kuvan mustien tasot ovat halutulla ”pimeys”-asteella. (4) Tämän jälkeen *katakin multiply-layeriä maskataan brushilla*, jonka *opacity eli läpinäkyvyys on noin 50%*. Layereistä kaivetaan kaikki se haluttu näkyvä osa, mitä katsojan halutaan kuvasta näkevän. (5) *Lopuksi kuvaan lisätään neutral-density-layer*, jonka *layer mode muutetaan Overlayksi*. (6) *Valitaan brushin opacityksi 5-20 %*, väriksi *valkoinen*, kirkastetaan hienosäädönomaisesti kaikkia niitä alueita, joita halutaan kirkkaammaksi, mutta joihin multiply-layerin maskaaminen ei enää vaikuta.



3.3.3 Vintage style

Eräs hieno Photoshopin ominaisuuksista on juuri erilaisten layer-modejen ja niihin vaikuttavien Adjustment-komentojen symbioosi. Näillä yhdistelmillä pystyy käytännössä katsoen luomaan aivan mitä tahansa, vaikkapa vintagelookin, cross-processing-lookin jne. Kokeilemalla löytää mitä hienoimpia juttuja. Seuraavaksi esittelen yhden tavan toteuttaa retrohenkinen tunnelma valokuvaan. Itse olen käyttänyt seuraavaa tyyliä jo kyllästymiseen asti, tämän vuoksi kerronkin kuinka se tehdään. Samaa tyyliä on käyttänyt mm. nuori,

saksalainen, huippukuvaaja Klaus Thymann (www.thymann.com).

Koko homman juju piilee mustien ja valkoisten leikissä. Musta ei saa mennä mustiin, eikä valkoinen valkoisiin; vaan kummassakin tulee olla sävyä. Tyylin pystyy periaatteessa luomaan monellakin eri tavalla, tarjolla on myös useita plug-ineja (lisäsovellus), jotka tekevät työn automaattisesti.

(1) Värimääritellään kuva halutun kaltaiseksi. Kuitenkin sellaiseksi, että värisävyt ovat suhteellisen niukat ja kuvassa on muutama isompi, voimakas väripinta, kuten oikealla olevassa esimerkikuvassa (vrt. Sininen taivas ja punainen junanveturi). (2) Tämän jälkeen kuvan saturaatiota pudotetaan 20% prosenttia. (3) Kuvaan listään *solid color fill* -layer, jonka layer modeksi annetaan hard light (*mikäli halutaan hieman neutraalimpi, mutta kokonaisvaltainen värjäys*), vivid light (*mikäli halutaan sähkökkä, vahva, hallitseva värjäys*) tai pin-light (*vaikuttaa nostamalla mustan tasoa tai vastaavasti värjäämällä highlighteja, riippuen värisävystä ja kirkkaudesta; liian vahvana kuvasta tulee kuitenkin negatiivikuva*), jolle annetaan väriksi melkein mustavalkoinen, aavistuksen rusahtava (esim. R: 89, G: 78, B: 56). Tätä arvoa muuttamalla vaikutamme kuvaa toonaavan (värjäävän) värin määrää.

Oikeilla asetuksilla kuvasta, jonka pohjavärisissä löytyy cyania, vihreää, punaista ja mustaa sekä valkoista, syntyy kuvankaltainen vintage-tyyli.

4 Digitaalisen työskentelyn laatutekijät

4.1 Filmi väistyy, digitaalisuus tulee

Kun digitaaliset kamerat alkoivat valtaamaan kameramarkkinoita 1990-luvulla, kuvaajat olivat kaaoksessa ja epätietoisia, mihin kaikki johtaa. Asiakkaan toiveet kolmen H:n (*hyvää-halvalla-heti*) oli vihdoinkin mahdollista. Enää ei tarvinnut ottaa kalliita Polaroidia, kallis filmi sai jäädä jääkaapin uumeniin; kehitys, vedostus ja digitointi sekä ennen kaikkea aikaavievä originaalikuvan puhdistus pölystä ym. liasta sai luvan jäädä unholaan. Tai näin ainakin epäiltiin. Todellisuudessa digitaalinen valokuvaus on merkinnyt aivan uudenlaisia ongelmia, kuten oikean värin saavuttaminen lopputuotteeseen; enää ei ole yhtään eksaktia värioriginaalia, vaan koko prosessi tapahtuu ykkösinä ja nollina. Laitteita voidaan toki kalibroida standardien mukaisesti, mutta loppukädessä jokainen kuvaa tulostava kone on ainutlaatuinen, eikä yksikään monitori ole identtinen toisen monitorin kanssa. Ympäröivä valo värjää monitoria jatkuvasti ja lamppujen ikä vaikuttaa värilämpötilaan. Vedostuskoneen muste saattaa olla pienen aavistuksen kallistunut johonkin väriin, jonka huomaa vasta liian myöhään. Syitä voi olla monia. Toisaalta digitaalikameran kennoon pääse yhtä lailla roskia, joita täytyy siivota myöhemmin kuvankäsittelyohjelmassa.

Huolimatta edellä mainituista tekijöistä, digitaalisuudessa on kuitenkin niin monia hyviä puolia, että kuvaaja toisensa jälkeen on vaihtanut kalustonsa digitaaliseen järjestelmään. Yllättävää kyllä, monet alan todelliset huiput ovat tehneet näin vasta aivan muutaman viimeisen vuoden aikana.

Digikuvauksen positiivisia ominaisuuksia ovat mm. helppous, nopeus, tarkkuus, tehokkuus, joustavuus ja muokattavuus.

Digitaalinen murros on myös luonut uuden ammattikunnan nimeltä ”*digital horsemen*”. Nämä nuoret digiosaajat huolehtivat, että vanhojen konkareiden tai miksei myös nuorten, digitaalilaitteet toimivat kuvauksissa, ja ennen kaikkea, että RAW-kuvasta tulostuu halutun kaltainen kuvaoriginaali jälkikäsittelyä varten. *Digital horseman* onkin nykyajan filmi. Sinänsä hassua, että asiakkaat luulevat säästävönsä kallista filmiä digitaalisella kuvauksella, mutta nyt filminä toimiikin ihminen, joka käsittelee kuvauksissa kuvatut RAW-tiedostot reaaliaikaisesti. Näin valokuvaaja näkee heti,

millaista jälkeä tekee. Jos rahat riittävät, saattaa kuvauksissa olla myös kuvanjälkikäsitteily-yksikkö, joka hoitaa kuvan lopullisen käsittelyn. Tällöin asiakas pääsee näkemään jo kuvaustilanteessa, millainen lopullisesta kuvasta on tulossa.

Digitaalisuuden luoma ”instant-kulttuuri” onkin asiakkaan kannalta erittäin kustannustehokasta, eikä kuvauksista tarvitse lähteä tietämättä onko työ onnistunut vai epäonnistunut. Asiakkaan ei tarvitse olla välttämättä koko kuvauspaikalla, vaan kuvat voidaan lähettää reaaliaikaisesti internetin kautta maapallon toiselle puolen mainostoimiston AD:n arvioitavaksi. Tällä säästetään myös luonnollisesti rahaa. AD:tä ei tarvitse lennättää business-luokassa kuvauspaikalle.

Seuraavissa kappaleissa esittelen suomalaisen digitaalisuuden edelläkävijän, Pekka Potkan, listaamat laatutekijät, jotka kuvaajan tulisi huomioida, jotta asiakas on tyytyväinen (Pekka Potka, 2004).

4.2 Koko

Digitaalikuvaukseen valmistautumisessa on erittäin tärkeää lopullisen painettavan tai tulostettavan kuvakoon tietäminen etukäteen. Digitaalikameran kennossa on tietty määrä pikseleitä, ja kuvaajan on tiedettävä mihin ne riittävät (Mainoskuvaus digikameralla, Potka, 2004). Pikseleiden määrä vaihtelee ammattilaismaailmassa 12-33 megapikselin välillä. Toisaalta itse pikseleiden määrä ei vaikuta suoraan siihen, kuinka ison kuvan ruudusta voi toteuttaa. Ratkaisevaa on myös itse kameran kennon koko (vrt. Canon EOS 20D CMOS kenno, jossa kenno on 22,5 mm x 15 mm ja Canon EOS 1DS Mark2, jonka CMOS kenno on vastaavasti kokoa 36mm x 24mm), ja ennen kaikkea käytettävä linssi. Moni luuleekin, että filmille saadaan parempi lopputulos, kun tarvitaan isoa tulostuskokoa. Kaikesta huolimatta skannatun filmikuvan suurentamismahdollisuudet ovat rajalliset verrattuna virheettömään digitiedostoon, jota voidaan kasvattaa eli interpoloida (Mainoskuvaus digikameralla, Potka, 2004).

4.3 Histogrammi

Histogrammi kertoo kuvaajalle, kuinka paljon kuvaan on tallentunut informaatiota eli dataa. Histogrammi kertoo kuvan valkoisen, mustan ja välimaaston data-tilanteen. Ideaalia on, että histogrammi ei ole tyhjänä, vaan että se on dynaaminen (so. Histogrammi ei saisi mielellään olla esimerkiksi pelkästään vasemmalta täynnä. Tällöin

kuva on lähinnä tummasävyinen). Jälkikäsitteilyä silmällä pitäen olisi suotavaa, että valkoinen ei ole palanut puhki, eikä musta ole mennyt täysin mustiin. Tällaiseen ei aina kuitenkaan kuvaaja pysty. Esimerkiksi ulkona kuvattaessa kontrastien muutokset ovat useasti haluttua suurempia, eikä kompromisseja voi välttää.

4.4 Harmaakortti ja Raw

Jos todella halutaan hifistellä, todellinen laadun ammattilainen käyttää harmaakorttia kuvatessaan raw-tiedostona. Näin jälkityöstössä ei tarvitse arpoa, mikä väriavaruus kuvauspaikalla vallitsi. Toisaalta tämä on hyödytön, mikäli kuvan värit ruuvataan joksikin muuksi.

4.5 Värienhallinta

Värienhallinta, kuten jo edellä mainitsin, on mielestäni tärkein laatuun vaikuttava tekijä digitaalikuvauksessa. ICC-profiilit (International Color Consortium järjestön luoma standardi), kertovat kuvankäsittelyohjelmalle mm. millainen kuvan sävy- ja värimaailma ovat (Mainoskuvaus digikameralla, Potka, 2004). Itse olen harrastanut kirjapainotaustastani johtuen monitorin kalibrointia alusta pitäen. Tämä on välttämätöntä, mikäli halutaan laadukas lopputulos. Onnistumiselle on olennaisinta, että jokainen ketju kuvan kulkuhistoriassa noudattaa värienhallintaa eikä muuta kuvan asetuksia. Muussa tapauksessa värit muuttuvat, eivätkä ne enää vastaa originaalia.

5 Digitaalinen vapaus

Tässä kappaleessa käyn läpi muutamien digitaalisesti kompositoitujen kuvien työskentelyvaiheita, ja havainnollistan, kuinka useasta kuvasta yhdistyy kokonaisuus.

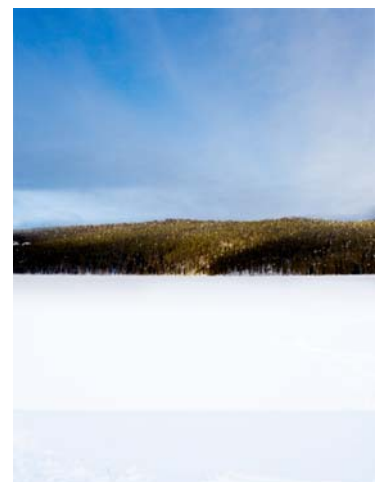
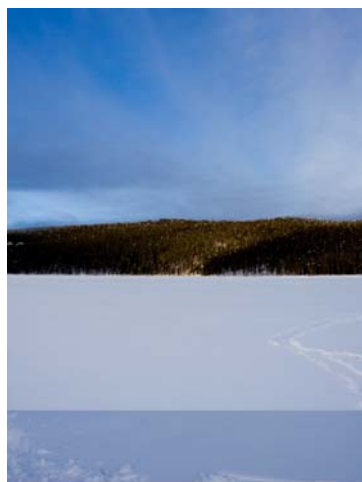
5.1 Jadesoturi

Jadesoturin naispääosan esittäjä poseerasi minulle varsijousensa kanssa Kuusamon lumisella jäällä maaliskuussa 2006.

Meidän oli tarkoitus toteuttaa kirkkaita ja sävykkäitä elokuvan promootioon käytettäviä valokuvia, mutta valitettavasti päivä oli täysin pilvinen.

Kuva jouduttiin siis kasaamaan useammasta palasesta. Hanki, metsä, taivas ja itse henkilö on kuvattu kaikki eri ajankohtina, jotka liitettiin jälkikäteen Photoshopissa yhdeksi kuvaksi.

Alla alkuperäiset kuvat, jotka yhdistettiin oikealla näkyväksi kuvaksi.



5.2 Bitch Alert



Tämän kuvan osat ovat Suomen Lapista, Gobin autiomaasta ja Eestin soilta. Henkilöt on kuvattu studiossa Helsingissä. Tarkoituksena oli luoda hyvin efektiivinen kuva, jossa henkilöt pomppivat yliluonnollisessa tilassa hiekalla. Studioon ei kuitenkaan ollut mahdollista tuoda hiekkaa teknisistä eikä kustannussyistä. Tästä johtuen päädyin toteuttamaan kuvan kokonaan digitaalisesti.

Kuvasin yhtyeen henkilöt yksitellen studiossa mustaa taustaa vasten, jonka jälkeen rakensin henkilöille taustan arkistokuvistani. Liitin henkilöt kuvaan, . muutin sävyt halutunlaisiksi, lisäsin efektinomaista pölyä ja lopputulos on yllä oleva kuva.



6 Alekski kuvaajana

Minusta olisi tuskin koskaan tullut kuvaajaa ilman Photoshopia, kuten jo johdannossa totesin. Kaikki tapahtui vahingossa. Toisaalta en pidä itseäni edelleenkään valokuvaajana, vaan visualistina: nautin niin elo- kuin valokuvan tekemisestä, miksen myös graafisesta suunnittelusta. Luontevana vaihtoehtona haluamalleni tielle perustin tuotantoyhtiö Tre Film Ab:n vuonna 2003 yhdessä TTVO:lta valmistuneen Taina Sirolan kanssa. Viimeisen kolmen vuoden aikana olemme toteuttaneet toistakymmentä musiikkivideota, joissa olen toiminut mm. kuvaajana ja ohjaajana; erinäisen määrän kaupallisia valokuvia ja muutaman mainoselokuvan.

Digitaalinen työympäristö on taannut nopeatempoisen työrytmin, jossa spontaanit suunnanvaihdot ovat olleet mahdollisia. Digitaalisuus, se että näkee lopputuloksen välittömästi (vrt. Digitaalikameran selkäpuolen lcd-näyttö), on auttanut kehittymistä aimo harppauksin eteenpäin niin elo- kuin valokuvauksen puolella. Samoin kyllästyminen on ollut harvinainen sana viimeisten vuosien aikana. Kun ei ole jaksanut ottaa valokuvia, on voinut tehdä elokuvaa ja päinvastoin.

”Sekatyöläisyys” on kuitenkin alkanut muodostua riippakiveksi, josta olisi luovuttava lähitulevaisuudessa. Asiakkaalle on hankala todistaa, että pystyy hallitsemaan useamman kuin yhden osa-alueen. Tänäpäin erikoistuminen on myyntivaltti luovassa bisneksessä. Olin taannoin Englannissa, jossa tapasin Englannin Universal Musicin, samalla koko Euroopan, markkinointipäällikön. Kun kerroin olevani valokuvaaja, herra kysyi minulta kolme kysymystä. ”Mitä kuvaat pääasiallisesti? Mainoksia, lehtikuvia, tuotekuvia, musiikkia?” Vastasin musiikkia. Seuraavaksi hän kysyi: ”Mitä musiikkia: poppia, discoa, rockia, metallia?” Vastasin rockia. Sitten hän kysyi: ”Millaista rockia? Enemmän The Killersiä, Queens of the Stone Agea, The Strokesia vai jotain muuta?” Tässä vaiheessa minulta meni pasmat sekaisin. Näinkö erikoistunut täytyy olla? Onneksi en maininnut kuvaavani myös liikkuvaa kuvaa.

Itse en ole vielä täysin varma, tuleeko minusta valokuvaaja vai elokuvaaja. Jompi kumpi, vähäksi aikaa. Sitten kun on tarpeeksi nimeä, voi tehdä mitä tahansa, aivan kuten monet isot herrat lahden ja rapakon toisella puolen.

Joka tapauksessa digitaalinen maailma menee koko ajan eteenpäin nopeaa vauhtia ja siinä kiinni pysyminen on ankaraa työtä. Olisi mahtavaa hallita tavallinen kuvaaminen ja olla samalla todellinen kuvankäsittelyihme. Kaikkea ei kuitenkaan yksi mies pysty hallitsemaan, siksi minunkin täytyy hiljalleen luovuttaa ja todeta, että en yksinkertaisesti ehdi opetella kaikkia kikkoja, joita tulisi osata; sitä vastoin vastuuta täytyy jakaa myös muille osaajille.

Mihin digitaalinen maailma seuraavaksi menee, sitä en tiedä. Yritän vain pysyä mukana mahdollisuuksien rajoissa, poimia vinkkejä ja muokata niitä omiin ajatuksiini sopiviksi. Siihen tarvitaan edellä mainittua osaajien armeijaa. Villin huhun mukaan esimerkiksi maailmankuulu valokuvaaja ja musiikkivideo-ohjaaja David LaChapelle ei paina itse edes suljinta, vaan assistentti tekee sen hänen puolestaan. Se on armeija. Sellaisen minäkin haluan. Joskus.

Lähteet

Potka, Pekka 2004, *Mainosvalokuvaus Digikameralla*, Docendo Finland Oy, Jyväskylä

7 Sanasto

Maski	Taso, jolla kuvankäsittelyohjelmassa häivytetään / peitetään alla olevaa tasoa
Layer	Taso
Layer-mode	Tason läpäisevyyteen vaikuttava asetus (esimerkiksi Photoshopissa taso-asetuksia ovat screen, multiply, overlay, hard light, pin light jne)
Digitointi	Kuvan muuttaminen kuvanlukijassa (skannerissa) digitaaliseen muotoon
Skanneri	Kuvanlukija, jossa kuva muutetaan digitaaliseen muotoon
Suljinaika	Aika, jonka kamerassa oleva suljin on auki.
Aukko	Himmennin, jolla vaikutetaan polttoväliin sekä siihen, kuinka paljon valoa päästetään filmille
HMI-valo	Päivänvalolamppu (kelvin luku noin 5600K). HMI tulee sanoista Hydrargyrum Medium Arc-length Iodide.
Päivänvalo	Kelvinluku 5600K (esim. HMI-elokuvalamppu tai Kelvin luvulta 5600 oleva loisteputkilamppu)
Keinovalo	Kelvinluku 3200K (esim. hehkulamppu)
35mm-filmi	Kinokameran filmi
ISO	Koodinimi filmille. Kutsutaan myös ASA-luvuksi
Kohina	Digitaalisessa kuvassa esiintyvä rae
RAW	Pakkaamaton digitaalikameran kuva-formaatti
Cyan	Cyan-väri (turkoosinomainen)

Cross-processing	Diafilmi kehitetään negatiivkehittessä (voidaan tehdä myös toisinpäin).
SLR-kamera	Järjestelmäkamera
CMOS	Canonin kehittänyt digitaalinen kennojärjestelmä
Scouttata	Kuvauspaikan tutkiminen
K	Amerikkalainen tapa ilmoittaa kilowatit
Reflector	heijastin; mm. hopeinen, valkoinen, kultainen, kultahopea
Brush	Pensseli