



Valon armoilla

Erilaisten valotilanteiden valaisu

Viestinnän koulutusohjelma
Audiovisuaalinen medituotanto
Opinnäytetyö
27.5.2010

Aleksi Ahonen

TIIVISTELMÄSIVU

| | | | |
|---|--|--|---|
| Koulutusohjelma Viestintä | | Suuntautumisvaihtoehto Audiovisuaalinen mediatuotanto | |
| Tekijä Aleksi Ahonen | | | |
| Työn nimi Valon armoilla. Erilaisten valotilanteiden valaisu | | | |
| Työn ohjaaja/ohjaajat Maiju Leppänen | | | |
| Työn laji Opinnäytetyö | | Aika 27.5.2010 | Numeroidut sivut + liitteiden sivut 24 + 1 |
| <p>TIIVISTELMÄ</p> <p>Työ käsittelee kuvaajan näkökulmasta erilaisten valotilanteiden luomista ja valitsevassa valossa kuvaamista. Opinnäytetyö on toiminnallinen ja koostuu kirjallisesta osasta ja teososasta (<i>Pokayoke</i>), jonka kuvaajana toimin. Esimerkkeinä käytän suurimmaksi osaksi pysäytyskuvia teososasta, joka kuvattiin RED One -kameralla. Lähtökohtana on purkaa elokuvan valo yksinkertaisemmiksi kokonaisuuksiksi, joita on helpompi käsitellä ja suunnitella.</p> <p>Työn antaa lukijalle perustietoa valosta ja erilaisista valotilanteista, niiden luomisesta ja haasteista, joita kuvatessa voidaan kohdata. Erityisesti kiinnitän huomiota seikkoihin, jotka on hyvä ottaa huomioon jo kuvauksia suunniteltaessa, jotta mahdollisiin ongelmiin voidaan varautua jo ennalta ja valaisua voidaan tehdä mahdollisimman hallitusti. Useimmiten suurimmat vaikeudet kuvaustilanteessa syntyvät, kun kuvaaja ei ole kuvauspaikkaa tai ajankohtaa valitessaan ottanut tarpeeksi huomioon teknisiä rajoituksia ja ympäristön aiheuttamia haasteita ja suhteuttanut niitä käytettävissä olevaan kalustoon. Hyvin usein tämä saattaa johtua myös tiedon puutteesta varsinkin jos kyseessä on opiskelijatuotanto.</p> <p>Lähdemateriaalina on käytetty kuvausta ja valaisua käsitteleviä englanninkielisiä teoksia ja internetistä löytyneitä asiaan liittyviä artikkeleita.</p> | | | |
| Teos/Esitys/Produktio Pokayoke lyhytelokuva, 15 min. DVD, kuvaus. | | | |
| Säilytyspaikka Taideteollisen korkeakoulun kirjasto, Aralis-kirjastokeskus | | | |
| Avainsanat elokuvaus, valaisu, valo, Pokayoke, RED One | | | |

TIIVISTELMÄSIVU

| | | | |
|--|---------------------|---|--|
| Koulutusohjelma Film and Television | | Suuntautumisvaihtoehto Cinematography | |
| Tekijä Aleksi Ahonen | | | |
| Työn nimi Struck by Light. Lighting Different Light Conditions | | | |
| Työn ohjaaja/ohjaajat Maiju Leppänen | | | |
| Työn laji Final project | Aika 27 May 2010 | Numeroidut sivut + liitteiden sivut 24 + 1 | |
| <p>TIIVISTELMÄ</p> <p>The present project is about lighting and shooting in different lighting conditions from the point of view of cinematographer. It is a multimodal work that consist of theoretical part and a demonstration section (<i>Pokayoke</i>), in which I was responsible for the cinematography. I use mainly freeze-frames from <i>Pokayoke</i> as examples, which was shot with RED One camera. The aim of the project is to deconstruct the light into more simple entities, which are easier to manage and to plan.</p> <p>The project gives the reader basic information about light and different kinds of light conditions. The thesis also discusses creating the light conditions and the challenges one might face when shooting them. Special attention is paid to the facts that should be taken into account already when planning of shooting. Thus, it is possible to prepare for the problems that might arise and the lighting can also be controlled.</p> <p>Some of the biggest difficulties during shooting are encountered when the cinematographer has not taken the technical limitations and environmental restrictions into account while deciding when and where to shoot. Quite often this is a result of not knowing enough, as is often the case in student productions. As a source material, in addition to literary research, articles from the internet that deal with cinematography and lighting are used.</p> | | | |
| Teos/Esitys/Produktio Pokayoke short film, 15 min. DVD, kuvaus. | | | |
| Säilytyspaikka The University of Art and Design Library, Aralis Library and Information Centre, Helsinki | | | |
| Avainsanat elokuvaus, valaisu, valo, Pokayoke, RED One | | | |

SISÄLLYS

| | | |
|-----|---|----|
| 1 | JOHDANTO | 2 |
| 2 | VALAISUSTA | 3 |
| 3 | TYÖVÄLINEET | 4 |
| 4 | KUVAUSFORMAATTI | 6 |
| 4.1 | HERKKYYS | 6 |
| 4.2 | DYNAMIIKKA | 7 |
| 5 | VALON OMINAISUUDET | 8 |
| 5.1 | VALON LAATU | 9 |
| 5.2 | VALON SUUNTA | 9 |
| 5.3 | VALON KATTAVUUS | 11 |
| 5.4 | VALON VOIMAKKUUS | 12 |
| 5.5 | VALON VÄRI | 12 |
| 6 | VALOTILANTEET | 12 |
| 6.1 | PÄIVÄNVALO | 13 |
| 6.2 | PÄIVÄNVALON YLLÄPITÄMINEN KEINOTEKOISESTI | 15 |
| 6.3 | AAMU JA ILTA | 17 |
| 6.4 | KEINOVALO | 18 |
| 6.5 | PIMEYS | 20 |
| 7 | KUVAN JÄLKIKÄSITTELY | 22 |
| 8 | YHTEENVETO | 22 |
| 9 | LÄHTEET | 24 |
| 10 | LIITTEET | 25 |

1 JOHDANTO

Yksinkertaisimmillaan, teknisesti katsottuna, elokuva on valon filmille tai muulle formaatille tallentamista. Kamera ei toimi kuten silmä. Silmän reagointi valonmuutoksiin ja sen kyky nähdä hyvinkin pimeässä on ylivertainen kameraan verrattuna. Tämän takia kamera ei pysty tallentamaan monissakaan tapauksissa näkemäämme ympäristöä sellaisena kuin itse sen näemme. Kuvaajan on erityisen tärkeää osata valaista kuvaamansa kuvat ottaen huomioon sekä taiteelliset että tekniset seikat, jotta päästäisiin lopputulokseen, jossa lopullinen kuva vastaa haluttua.

Valaisu voi olla hyvinkin minimalistista tai sillä saatetaan luoda kaikki kuvassa näkyvä valo. Tarkoituksena saattaa olla se, että kuva saadaan tallennettua esimerkiksi dokumenttielokuvaa kuvatessa tai toisessa ääripäässä se luodaan studioympäristössä kokonaan keinotekoisesti. Mitä enemmän kuvaustilanteet valoon voidaan vaikuttaa, sitä enemmän on mahdollista tyylitellä valoa ja luoda erilaisia tunnelmia. Jotta erilaisia valotilanteita voidaan luoda keinotekoisesti on tiedettävä miltä ne näyttävät erilaisissa olosuhteissa ja miten ne ovat teknisesti toteutettavissa.

Opinnäytetyöni onkin tarkoitus antaa lukijalle perustietoa valosta ja erilaisista valotilanteista, niiden luomisesta ja haasteista, joita kuvatessa voidaan kohdata. Erityisesti kiinnitän huomiota seikkoihin, jotka on hyvä ottaa huomioon jo kuvauksia suunniteltaessa, jotta mahdollisiin ongelmiin voidaan varautua jo ennalta ja valaisua voidaan tehdä mahdollisimman hallitusti. Esimerkkeinä käytän pääsääntöisesti opinnäytetyönäni kuvaaman *Pokayoke*-elokuvan kohtauksia.

2 VALAISUSTA

Valo, jota ihminen kohtaa elinympäristössään on muuttunut ratkaisevasti vain muutaman kerran historian aikana. Alkuun valo oli pelkästään lähtöisin auringosta, jonka valo on koko ajan muuttuva. Tulen, ja siitä sovelletut keksinnöt kuten öljy- ja kaasulamput keksittyään ihminen pystyi itse valaisemaan tiloja. Myöhemmin otettiin vielä käyttöön sähkövalaistus, joka mullisti valaisun mahdollisuudet. Tämän kummempaa historiaa ei valaisullakaan oikeastaan ole, eivätkä perus periaatteetkaan ole kovin merkittävästi ajan myötä muuttuneet.

Toki elokuvavalaisu eroaa monellakin tavalla vaikkapa sisustukseen kuuluvasta valaisusta, mutta perimmäinen tarkoitus kuitenkin on sama. Valaistuksen tarkoituksena on se että ihminen näkee tiloissa, jotka muuten olisivat pimeitä ja se myös luo tilaan jonkinlaisen tunnelman. Elokuvaa valaistessa tärkein tavoite on se, että kamera "näkee". Kameran kennon tai vastaavasti filmin valottamiseen vaadittava valon määrä on huomattavasti suurempi kuin ihmissilmän näkemiseen vaatima. Eikä elokuvakamera myöskään reagoi valonmuutoksiin samalla tavalla kuin ihmissilmä. Tästä johtuen elokuvat joudutaan yleensä valaisemaan keinotekoisesti tai kontrolloimalla ja muokkaamalla vallitsevaa valoa.

Charles G. Clarke (Clarke 1968, 96–97) yksinkertaistaa kirjassaan valaisun perusteet. Lähes kaikki valaisimet ympäristössämme ovat meitä korkeammalla ja valo suuntautuu yleensä aina ylhäältä alas, kuten auringonvalokin. Elokuvavalaisussa valon tulosuuntaa muokataan ja näinhän käy myös auringonvalon kanssa eri vuorokaudenaikoina. Valo voi myös luonteeltaan olla kovaa, pehmeää tai jotain siltä väliltä. Vastaavanlaisia valotilanteita löytyy luonnosta. Esimerkiksi suoraan kirkkaalta taivaalta paistava aurinko tuottaa kovaa valoa, jonka aikaansaama varjo on tumma ja terävä, kun taas pilvisenä päivänä valo on luonteeltaan pehmeää ja se leviää niin, ettei selkeitä varjoja välttämättä edes muodostu ja tämä saattaa haitata katsojan kykyä hahmottaa asioiden ja esineiden muotoja.

3 TYÖVÄLINEET

Valaisuun liittyvä tekniikka kehittyi ja erilaisten valolähteiden ja työvälineiden määrä kasvaa koko ajan, mutta kuten Clark asian esittää, on kaikelle valaisulle olemassa jonkinlainen vastaavuus luonnossa. Tämän takia se, mitä olen 2000-luvulla koulussa ja työelämässä oppinut valaisusta, ei eroa merkittävästi siitä, miten Clark asioista kirjoittaa kirjassaan, joka on julkaistu jo 40 vuotta sitten. Esimerkiksi useamman kuin yhden valonlähteen aiheuttamat moninkertaisia varjoja pidetään yleensä huonona valaisuna ja ne vaikuttavat epäluonnollisilta. Tällaisia varjoja ei luonnosta löydy, koska valonlähteitäkään ei ole kuin yksi, jos ei oteta mahdollisesti syntyviä heijastuksia huomioon. Kaupunkiympäristössä tai muussa vastaavassa valaistuksessa ympäristössä syntyy helposti moninkertaisia varjoja ja tällöin ne ovat myös motivoituja elokuvavalaisussa ympäristön sen salliessa, mutta usein niistä pyritään silti pääsemään eroon.

Elokuvavalaisussa suurimmat tapahtuneet muutokset liittyvät lähinnä virrankulutuksen, valotehon kasvuun ja uusien polttimotyyppien kehitykseen. Näiden lisäksi myös värinointiin ja himmennettävyyteen ilman värilämpötilan muutoksia on panostettu huomattavasti. Tästä esimerkkinä niin sanotuissa päivänvalolampuissa (HMI) oli alunperin magneettiset ballastit (muuntaja), jotka eivät mahdollistaneet lamppujen himmentämistä. Nykyään suuri osa vanhoista kuristimista on korvattu uusilla elektronisilla ballasteilla, joilla valoteho voidaan tiputtaa täydestä puoleen. Haittapuolena tosin on se, että himmennettäessä HMI-polttimon tuottaman valon värilämpötila (ks. liite 1) nousee ja täten valon sävy kylmenee. Vastaavasti keinovalolampuissa (Tungsten) tapahtuu himmennettäessä huomattava värilämpötilan lasku ja näin ollen valon sävy lämpenee. Tungsten polttimot ovat käytännössä samaa teknologiaa kuin tavallisissa hehkulampuissa. Vasta vähän aikaa markkinoilla olleilla LED-teknologialla toteutetuilla valaisimilla on yleensä mahdollista tehdä himmennysisiä sadasta prosentista nollaan ilman huomattavaa muutosta värilämpötilassa. Tämän teknologian etuna on myös sen erittäin pieni virrankulutus mutta valitettavasti valotehoissa ei vielä päästä lähellekkään HMI- tai keinovalolamppuja.

Näiden kolmen teknologian lisäksi elokuvakäytössä on myös loisteputkitekniikkaan perustuvia valaisimia. Osaksi käytetään aivan tavallisia loisteputkirunkoja, joihin käytettävät loisteputket eroavat tavallisista vain sillä, että niistä on korjattu usein hyvin

ikävästi erottuva vihreä piikki värintoistossa. Vanhat ja huonokuntoiset loisteputket saattavat myös välkkyä. Useimmin elokuvatuotannoissa käytettävät loisteputkivalaisimet ovat tavallisista loisteputkista kehitettyjä ja elokuvakäyttöön kestävämmäksi muokattuja valaisimia, joista tunnetuimpia ovat Kino Flo –merkkiset valaisimet. Näiden lampujen hyödyt ovat, kuten myös LED-lampuilla, vähäinen lämmön tuotto ja virrankulutus sekä niiden pieni paino. Valotehossa ei myöskään näillä lampuilla päästä isoimpien HMI- ja keinovalolampujen tasolle.

Monien valon muokkaukseen käytettävien työvälineiden toimintaperiaatteet ovat kuitenkin pysyneen täysin samoina vuosien saatossa, vaikka materiaalit ja rakenteet ovatkin muuttuneet. Esimerkkinä tästä ovat kaksi valokuvaa (kuva 1 ja kuva 2), joiden ottamisen välillä on ainakin 40 vuotta aikaa. Kummassakin on käytössä hyvin samankaltainen raami, johon on kiinnitetty valon hajottamiseen tarkoitettu kangas, jonka avulla kuvassa 1 hajotetaan kovaa ja suoraa auringonvaloa ja kuvassa 2 päivänvalolampun valoa.



KUVA 1. (Clark 1968, 75)



KUVA 2. Valokuva Stondis-lyhytelokuvan kuvauksista. Valok. Elmeri Kauko 2008.

4 KUVAAUSFORMAATTI

Valaisua suunnitellessa on tärkeä tietää mille formaatille elokuvaa ollaan kuvaamassa. Jokaisella formaatilla on omat ominaisuutensa, jotka saattavat erota hyvinkin paljon toisistaan. Suurimmat valaisuun vaikuttavat erot ovat filmimateriaalin tai kennon herkkyys sekä dynamiikka. Toki formaattien erot ovat myös sekä kuvauskaluston että jälkitöiden hinnassa. Onkin tärkeää puntaroida eri vaihtoehtoja ja ottaa huomioon kuvausolosuhteet ja lokaatiot, joissa aiotaan kuvata.

4.1 HERKKYYS

Herkkyys on suoraan verronnollinen siihen kuinka vähässä valossa kuva saadaan tallennettua. Herkkyys ilmoitetaan ASA-lukuna. ASA-luvun kaksinkertaistuu myös herkkyys kaksinkertaistuu. Täten jos valo riittää aukolla 2.8 kuvaamiseen herkkyydellä ASA 200, voidaan ASA 400 herkkyydellä kuvata aukolla 4. Herkkyden lisäämisen käänköpuolena on filmillä rakeen lisääntyminen ja digitaalisilla formaateilla erityisesti tummassa päässä näkyvä kohina (Zacuto). Kuvan rakeisuus voi ajoittain olla haluttu tyylikeino, mutta digitaalisten kameroiden tuottama, ei monokromaattinen, kohina on erittäin harvoin kuvaan haluttua. Kohinan määrä lisääntyy huomattavasti myös, jos kuva on alivalottunut ja sen valoisuutta nostetaan jälkikäteen.

Muutamit uudet, lähinnä valokuvaukseen tarkoitettut digitaalijärjestelmäkamerat pystyvät jo kuvaamaan 1080p HD -videokuvaa ja ovatkin nousseet suureen suosioon sekä harrastelija- että ammattilaiselokuvatuotannoissa. Näiden kameroiden suurin etu on koon ja hinnan lisäksi se, että niillä voidaan kuvata huomattavan suurilla herkkyyksillä ilman häiritsevää kohinan määrää. Nikonin D3s-kameralla voidaan saavuttaa kamerasen kohanpoistoa käyttäen erittäin hyvälaatuista kuvaa ASA 10000 herkkyydellä ja jopa ASA 25650 herkkyydellä (Zacuto). Tämä vähentää huomattavasti tarvittavan valokaluston määrää ja mahdollistaa kuvaamisen paikoissa, joissa muuten ei voitaisi kuvata. Canonin 5D Mk II -järjestelmäkameralla voidaan kuvata helposti ASA 640 ja myöskin hieman suuremmalla kohinan määrällä 1250 ASA:n herkkyydellä. Tämä on huomattava ero Red One -kameraan. RED One -kameran kenno on herkkyydeltään ASA 320, eikä sen herkkyyttä voi nostaa ilman, että kohina lisääntyy huomattavasti. Tähän on kuitenkin tullut parannusta uuden Mystery X -kennon myötä, mutta niitä ei vielä kirjoitushetkellä ole asennettu montakaan Suomessa vuokralla oleviin Red One -kameroihin. Yleisimmin käytetyistä filmeistä herkimät ovat herkkyydeltään ASA 500. Filmin herkkyyttä voidaan kasvattaa kehitysvaiheessa kemiallisesti niin sanotusti prässäämällä, mutta tämä lisää kuvan rakeisuutta.

4.2 DYNAMIIKKA

Dynamiikalla tarkoitetaan sitä, kuinka paljon informaatiota saadaan tallennettua täysin mustan ja täysin valkoisen väliltä. Ideaalitulanteessa tallennetussa kuvassa kaikki sävyt ovat tallella ja kuvassa on mahdollisimman vähän täysin mustaa tai täysin valkoista. Näistä ääripäistä on enää mahdotonta etsiä informaatiota, koska sitä ei enää ole. Värimäärityksessä voidaan kontrastia myöhemmin lisätä tarvittaessa, mutta kuvausvaiheessa menetettyä informaatiota ei voida enää palauttaa.

Digitaaliformaattien huomattavasti filmiä pienempi dynamiikka aiheuttaa, varsinkin ulkona päivänvalossa kuvattaessa, huomattavasti enemmän päänvaivaa kuvaajalle. Hallitsemattomissa valotilanteissa voidaan joutua päättämään mitä informaatiota kuvaan saadaan halutaan tallentaa ja mikä menetetään kamerasen teknisten rajoitusten takia. Esimerkiksi näyttelijän taustalla oleva kirkas taivas saattaa olla niin paljon etualaansa kirkkaampi, että kuvaaja joutuu päättämään, valottaako hän kuvan etualalla olevan näyttelijän mukaan menettäen taivaalla olevan informaation (esimerkiksi pilvet)

sen palaessa puhki vai jättääkö hän näyttelijän silhuetiksi ja saa näin ollen kuvaan taivaan sinisen sävyn ja siellä olevat pilvet.



KUVA 3. Pysäytyskuva *Pokayoke*-lyhytelokuvasta. Aleksis Ahonen 2009.

Kuvassa 3 on hieman vastaavanlainen tilanne. Sää oli kuvaushetkellä pilvinen, mutta pilviverho sen verran ohut että taivaassa oli vielä sävyjä jäljellä. Etualalla olevaa tyttöä ja taloja ei voitu valaista kuitenkaan niin paljon, että RED One –kameran dynamiikka olisi riittänyt säilyttämään taivaan syvänsiniset sävyt ja tämän vuoksi taivas on jäänyt haaleaksi.

5 VALON OMINAISUUDET

Törmäämme jokapäiväisessä elämässämme tilanteisiin, joissa valo tuottaa meille jonkinlaisen tunnelman, mutta emme sen tarkemmin perehdy sen ominaisuuksiin. Kesäilman kirkas auringonpaiste luo vahvan tunnelman, mutta harvemmin tulee miettineeksi mistä kyseinen valoilmio koostuu. Aurinko paistaa matalalta ja sen sävy on hyvin keltainen ellei jopa punertava. Se saa myös aikaan pitkät ja tarkat varjot. Nämä muutamat seikat huomioonottamalla tiedämme jo pari perusominaisuutta, joista valon on koostuttava, jotta keinoitekoisesti voidaan saada aikaan vastaavanlainen valotilanne.

Valo voidaan jakaa viiteen ominaisuuteen, joita muokkaamalla saadaan aikaan erilaisia lopputuloksia. Nämä ovat valon laatu, suunta, kattavuus, voimakkuus ja väri (Millerson 1991, 59–60). Jokainen näistä vaikuttaa ratkaisevasti lopputulokseen ja jokainen valonlähde sisältää nämä kaikki ominaisuudet.

5.1 VALON LAATU

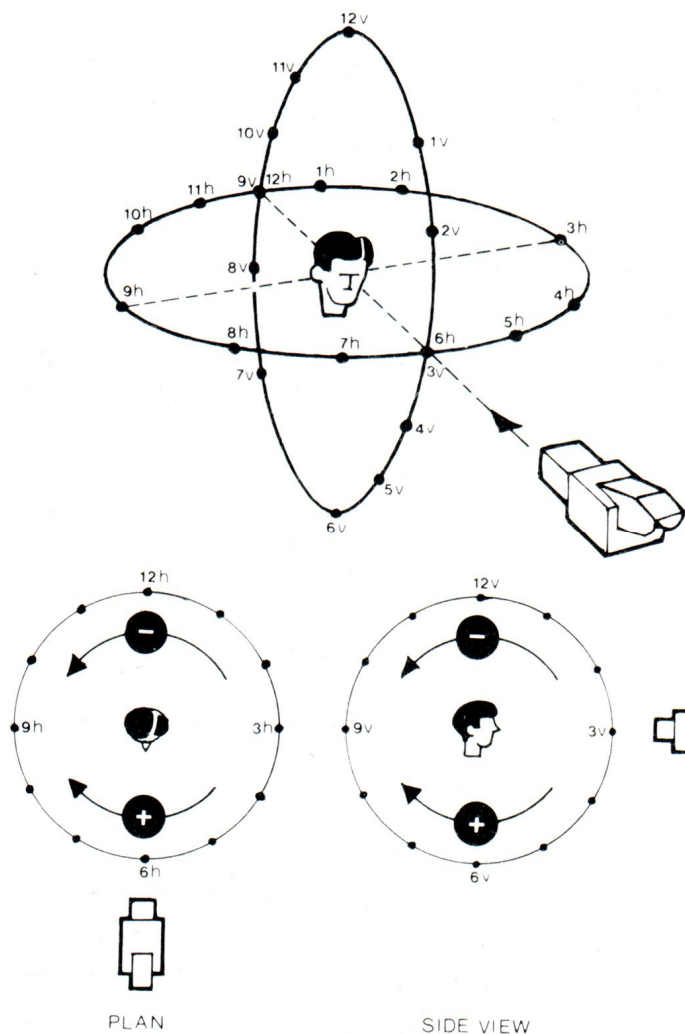
Valon laatu voi olla kovaa tai pehmeää. Kova valo, kuten kirkkaalta taivaalta paistava aurinko tuottaa selkeärajaisen ja tarkan varjon. Kovaa valoa tuottavan valonlähteen ei tarvitse olla iso eikä tehokas. Kova valo saadaan aikaan, kun valo tuotetaan pieneltä pinnalta ja se on hyvin suuntaavaa. Kohdetta, joka valaistaan erittäin kovalla valolla toiselta puolelta, jää toiselta puoleltaan täysin tummaksi, jos oletetaan ettei varjopuolella ole heijastavia pintoja. Tämänkaltainen valo näyttää pintojen tekstuurit erittäin selvästi, koska epätasaisuuksista muodostuu varjoja. Poikkeuksena tähän on täysin kameran suunnasta tuleva valo, joka tekee kohteesta muodottoman ja tasaisen. Kovan valon hallitseva ominaisuus onkin sen suuntaavuus. Sitä voidaan helposti rajata ja sillä voidaan näin ollen helposti valaista vain tiettyjä kohteita kuvassa ilman suurempia varjostimilla toteutettuja rajaamisia.

Yksinkertaisin esimerkki pehmeästä valosta on pilvisenä päivänä taivaalta tuleva valo. Kirkkaalta taivaalta aurinko paistaa yhdestä, mutta pilvinen taivas toimii valonlähteenä horisontista horisonttiin. Valoa tuottava pinta on niin suuri, ettei varjoja pääse syntyään lähes ollenkaan, koska valo pääsee niin sanotusti kietoutumaan kohteen ympärille. Valoa voidaan myös pehmentää keinotekoisesti erilaisilla apuvälineillä kuten kuvissa 1 ja 2 olevilla kangasraameilla. Mitä suurempi pinta minkä läpi valaistaan tai valo heijastetaan, sitä pehmeämpi on tuloksena syntyvä valo.

5.2 VALON SUUNTA

Valon suunta muuttaa merkittävästi sitä, miltä kuvattava asia tai ihminen kuvassa näyttää. Valon suunta määritellään kamerasta katsottuna kolmiulotteisesti. Jos valon suuntaa on tarvetta määritellä tarkemmin, se voidaan määrittää helposti kuvan 4 osoittamalla tavalla. Valon suunta määrittyy kahdella kuvitteellisella kellotaululla, joista toinen (v) kuvaa valonlähteen paikkaan pystysuunnassa ja toinen (h) kuvaa sitä vaakasuunnassa. Kumpaankin siis sisältyy myös syvyys-suunta. Kellotaulun tunnit vastaavat kulkemaksi muutettuna 30 astetta ja minuutit kuutta astetta (Millerson 1991, 63). Harvoin on kuitenkaan tarvetta määritellä lamppujen paikkoja näinkään tarkasti ja usein riittää, että lamppujen paikat on merkitty kuvauspaikasta piirrettyyn karttaan suurin piirtein oikealle paikalle.

Sivuilta, ylhäältä ja alhaalta tuleva valo muotoilee kohdetta luoden valon vastaiselle puolelle varjoja ja saa aikaan kolmiulotteisen vaikutelman. Kohteen takaa tuleva valo piirtää kohteelle ääriiviivaa jonka avulla kohde voidaan erottaa paremmin taustastaan ja näin saadaan aikaan vahvempi syvyysvaikutelma. Pelkästään kameran suunnasta myötävälolla valaistu kohde näyttää kaksiulotteiselta ja tasaiselta ja sen varjo jää kohteen taakse piiloon. Myötäväloa voidaan kuitenkin käyttää niin sanottujen silmävalojen luomiseen ja näyttelijän kasvoissa olevien ryppyjen, varjojen ja muiden epätasaisuuksien piilottamiseen.



KUVA 4. Valon suunnan määrittäminen, (Millerson 1991, 63).

Hyvin yleinen tapa valaista henkilöitä tai asioita on käyttää niin sanottua kolmipistevalaisutaita. Käytän esimerkissä kuvan 4 kaaviota esimerkkinä yhdestä kolmipistevalaisutilanteesta. Tässä päävalo (key-light) yleensä tulee jommaltakummalta sivulta (3h) ja valaisee kohteen jättäen toisen puolen varjoon. Tätä varjoa voidaan loiventaa niin sanotulla

täytevalolla (fill-light), joka valaisee kohdetta päävalon vastaiselta suunnalta hyvin usein samalla toimien silmävalona (8h). Näillä kahdella valolla saadaan aikaan kohteen muoto ja lopuksi kohde irrotetaan taustasta käyttäen takavaloa (back-light), joka yleensä sijoitetaan takaviistoon ja valaistavaa kohdetta ylemmäs (11h, 11v), jolloin se saa aikaan piirron päälle ja hartioille. Usein se myös sijoitetaan valaisemaan päävalon vastaiselta puolelta irrottaen näin varjonpuolen taustasta paremmin.

Kolmipistevalaisu on vain yksi tapa valaista, ja monessa tapauksessa yhdenkin valolähteen ratkaisu saattaa olla aivan riittävä. Tärkeää on kuitenkin se, ettei kuvasta välity katsojalle tunnetta, ettei valo ole luonnollista, koska silloin katsoja alkaa kiinnittää huomiota valaisuun eikä vain valoon. Hyvin usein kuvaa valaistetaan huomattavasti suuremmalla määrällä lamppeja ja laajat kuvat, joissa on paljon toimintaa, saattavat vaatia hyvinkin suuria määriä lamppeja. Kolmipistevalaisu kuitenkin sisältää muutaman hyvin tärkeän perusajatuksen valaisusta. Ensinnäkin kuvassa on yleensä aina jokin valonlähde, joka toimii päävalona. Se voi olla kuvan sisäinen tai rajauksen ulkopuolella. Takavalloilla voidaan kuvassa tärkeitä asioita tuoda paremmin esille ja tehdä niistä paremman näköisiä, vaikkei valolle aina olekaan motivaatiota. Täytevalon määrällä voidaan kontrolloida kuvan kontrastia ja vaikuttaa huomattavasti valosta syntyvään tunnelmaan. Tärkeintä kuitenkin näille kaikille valoille on se, mistä suunnasta ne tulevat ja valon suunnan merkitystä kuvan tunnelmaan onkin lähes mahdotonta olla korostamatta liikaa.

5.3 VALON KATTAVUUS

Valo voi kuvassa kattaa hyvin pienen alueen tai vastaavasti yhdellä isolla lampulla voidaan valaista koko kuva täysin. Sillä mitä asioita kuvasta valaistetaan, voidaan vaikuttaa suoraan siihen, mihin ihminen kuvaa katsoessaan kiinnittää huomionsa. Välillä kuvassa saattaa olla myös mielenkiintoisempaa se mitä emme näe kuin se, että kaikki olisi valaistu niin, että kuvassa tapahtuva on koko ajan nähtävissä. Valolla ja varjolla voidaankin luoda kuvaan ryhtiä ja saada kompositio tuntumaan huolelliselta sen sijaan, että kuva tuntuisi jatkuvan joka suuntaan ilman rajoja.

5.4 VALON VOIMAKKUUS

Valon voimakkuus on tavallaan hieman harhaanjohtava nimitys, koska se on kovin suhteellista. Kamera pystyy taltioimaan vain tietyn dynaamikan rajoissa olevia valonvoimakkuuden eroja. Näin ollen vaikutelma kirkaasta valosta täytyykin tehdä muuttamalla eri valonlähteiden tuottaman valomäärän suhdetta toisiinsa. Yksi keino on päästää valoa osumaan suraan objektiivin, joka saa aikaan linssiheijastuksen (lens flare), jonka nykykatsoja osaa yhdistää yleensä suoraan kirkaaseen auringonpaisteeseen tai vastaavaan. Kuvan sisällä tapahtuvalla valon voimakkuudenmuutoksella voidaan myös saada aikaan esimerkiksi vaikutelma lepattavasta liekistä.

5.5 VALON VÄRI

Valon värillä voidaan keinotekoisesti tuottaa erilaisia luonnossa tapahtuvia valoilmioita tai vastaavasti simuloida jotain olemassa olevaa keinotekoisista valonlähdeitä. Valon värilämpötilaa muuttamalla voidaan myös korjata eri valaisinten eroa lähemmäs tai kauemmas toisistaan. Tällä tavoin voidaan eri valonlähteitä tarvittaessa muokata jos esimerkiksi ulkoa tulevan päivänvalon halutaan olevan lähempänä sisällä valitsevaa keinovalaistusta tai vastaavasti, jos käytössä olevat lamput ovat värilämpötilaltaan liian samanlaisia, voidaan sama vaikutus saada aikaan lämmittämällä sisällä olevia lamppeja CTO-kääntökälvolla (Color Temperature Orange) tai vastaavasti ulkoa tulevaa valoa kylmentää CTB-kälvolla (Color Temperature Blue). Valon värilämpötila on mahdollista mitata käyttämällä värilämpötilamittaria.

6 VALOTILANTEET

Elokuva tapahtuu aina ajassa ja paikassa. Yksi luonnollisista tavoista hahmottaa näiden muutosta on valo. Pimeys kertoo meille ulkotiloissa, siitä että on yö ja ikkunoista sisään paistava auringonvalo päivästä. Jos ikkunoista sisään tuleva valo on sävyllään lämmin ja se tulee matalalta, on vaikutelmana ennemminkin aamu tai ilta. Erilaiset valolähteet tuottavat erilaista valoa ja koska ihminen pystyy tunnistamaan nämä olemassa oleviksi valonlähteiksi, voidaan kuvaan luoda haluttu tunnelma valolla. Auringon heijastumista vedestä voidaan simuloida heijastamalla valoa epätasaisesta heijastinmateriaalista sitä samalla liikutellen. Lopputulos on välke, joka oikein tehtynä muistuttaa alku-

peräistä valoilmiotä. Katulamppujen valo tulee aina lähes kohtisuoraan ylhäältä ja on myös sävyiltään monesti tunnistettavaa. Esimerkkejä on yhtä paljon kuin on erilaisia valonlähteitä ja näitä tutkimalla ja edellisessä luvussa kerrottuja ominaisuuksia erittelemällä voidaan elokuvaan valaista minkälaista valoa tahansa, tietenkin kaluston asettamisessa rajoissa.

6.1 PÄIVÄNVALO

Päivänvalo koostuu yksinomaan auringon tuottamasta valosta, joka voi luonteeltaan olla hyvin monenlaista. Luonnonvalon tärkein ominaisuus kuitenkin elokuvauksen kannalta on sen ennalta arvaamattomuus (Millerson 1991, 212). Auringonnousu ja -lasku ovat ainoat selkeät lainalaisuudet, joista voidaan olla varmoja jo ennakkosuunnitteluvaiheessa, kun kuvauspäivät on lyöty lukkoon. Sääennustusten avulla on mahdollista valmistautua jossain määrin tuleviin olosuhteisiin mutta säällä on tapana vaihdella hyvinkin paljon ja aivan eritavalla kuin säätiedotus on antanut ymmärtää.

Olemassa olevaa luonnonvaloa voidaan muokata ja "parannella" tai rakentaa se täysin keinotekoisesti esimerkiksi studiotilanteessa. Valon määrä päiväsaikaan ulkona on erittäin suuri ja tästä johtuen sen muokkaaminen lamppuilla vaatii huomattavan määrän valotehoa, joten kalustosta tulee löytyä suuritehoisia lamppuja ja sähköä on oltava saatavilla tarpeeksi. Lamppujen lisäksi käytössä on erilaisia heijastimia pienistä peleistä aina 20'x20' kokosiin suuriin butterfly-raameihin. Näihin raameihin pingotetaan erilaisia kankaita valon heijastamista tai hajoittamista varten ja yleisimmin käytetyt ovat kooltaan 8'x8' tai 12'x12'. Pelkkää auringonvaloa, heijastimia ja varjostimia (flag) käyttämällä voidaan luoda monen valolähteen valaisu ilman ainuttakaan lamppua. Lamppujen etu heijastimiin verrattuna tosin on se, ettei niitä tarvitse ottojen välissä suunnata uudelleen toisin kuin heijastimia, joiden antaman valon suunta muuttuu auringon liikkeiden mukaan.

Kirkkaana päivänä, jolloin aurinko paistaa pilvettömältä taivaalta on yleensä tärkeintä kontrolloida valoisan ja varjon puolen suhdetta pehmentämällä auringosta tulevaa kovaa valoa ja valaisemalla varjon puolta, jottei kontrastiero kasva kameran kennolle tai, filmille kuvattaessa, materiaalille liian suureksi. Usein on kuitenkin mahdollista jo pelkkää auringonvaloa heijastamalla päästä haluttuun tavoitteeseen ja koko päivän

kirkkaana pysyvä sää saattaa olla hyvinkin ihanteellinen kuvaustilanne. Suomessa tilanne kuitenkin on se, että talvella ja syksyllä valoisan ajan kesto on hyvin lyhyt ja kesälläkään harvemmin sää pysyy ainakaan useaa päivää vakaana.

Pilvisellä säällä valon väriämpötila kylmenee ja määrä tippuu huomattavasti, mutta ellei pilvipeite oli todella paksu, vaaditaan silti järeitä lamppeja, jos valoa halutaan muokata. Luonnollinen valopohja on kuitenkin suuri verrattuna lamppujen tuottamaan valoon. Pilvisen sään huonona puolena on se, ettei heijastimilla on käytännössä enää kovinkaan paljoa virkaa, koska valo on pehmeää ja sitä on tasaisesti kaikkialla, joten sitä on lähes mahdotonta heijastaa. Hyvänä puolena taas on se, että taivaankannen antaessa tasaisen pohjavalon on hyvin helppo korostaa lampuilla olemassa olevaa valoa. Pilvisellä säällä on heikommalla dynamiikalla varustetuilla digitaalikameroilla kuvatessa mahdollista saada lähes kaikki kuvan informaatio talteen, koska valo on niin tasaista. Tästä johtuen kontrastierot eivät pääse kasvamaan liian suuriksi kameran dynamiikalle, vaikkei kuvaa olisikaan mahdollista valaista. Kuvassa 5 näyttelijää ei ole valaistu ollenkaan ja kuva on kuvattu täysin luonnonvalossa. Koska pilvipeite on paksu, on henkilön tummien vaatteiden yksityiskohtia saatu säilytettyä, vaikka taivaassa on vielä paljon tekstuuria jäljellä. Epätasainen pilvipeite on myös auttanut samaan kuvaa hallitsevaan taivaaseen vaihtelua.



KUVA 5. Pysäytyskuva *Pokayoke*-lyhytelokuvasta. Aleksii Ahonen 2009.

Päivänvaloa sisätiloihin valaistessa täytyy ottaa myös muutama seikka huomioon. Vaikka ulkona olisikin kirkas ja valoisa päivä, ei valo siitä huolimatta aina taitu tarpeeksi ulkoa sisälle. Jos tarkoitus on näyttää ulkotila samassa kuvassa sisätilan kanssa, joudutaan sisätilan valon määrää kasvattamaan, koska muuten kahden eri tilan välinen va-

loero on liian suuri kameran dynamiikalle. Usein halutaan, että päivänvalo paistamaa suoraan ikkunoista sisään ja tässä tapauksessa onkin järkevää kuvata silloin kun aito auringonvalo ei paista ikkunoihin. Tällöin haluttu valo voidaan tuottaa keinotekoisesti lamputta tai auringonvaloa heijastamalla, jolloin valon tulokulmaa on helpompi kontrolloida.

Kuvassa 6 ulkotila on muutaman aukon valoisampi kuin sisätila ja tämä luo tunnelman siitä, että ulkona on kirkas päivä. Valkoista ikkunalaudaa on lavastajan toimesta sotkettu tummemmaksi, ettei se palaisi kuvassa kokonaan puhki. Sisään paistava melko pehmeä valo on luotu heijastamalla HMI-lampun valoa aivan ikkunan viereen asetetun heijastimen avulla. Lisäksi seinälle on näyttelijän varjon yläpuolelle luotu hieman kirkkaampi valonläiskä, pientä peiliä apuna käyttäen, kuvaa raikastamaan.



KUVA 6. Pysäytyskuva *Pokayoke*-lyhytelokuvasta. Aleksi Ahonen 2009.

6.2 PÄIVÄNVALON YLLÄPITÄMINEN KEINOTEKOISESTI

Päiväsaikaan kuvatessa taivaalta tulevan valon suunta muuttuu jatkuvasti maapallon pyörimisen vuoksi. Yleensä tästä ei hyvällä ennakkosuunnittelulla koidu ongelmia, koska katsojan on hyvin vaikea hahmottaa valon todellista suuntaa kuvassa. Yleensä se mikä näyttää hyvältä toimii. Totuudenmukainen, mutta huonolta näyttävä valaisu saa katsojan kiinnittämään valaisuun huomiota, joten tätä on syytä välttää.

On tilanteita, joissa luonnollista päivänvaloa täytyy ylläpitää keinotekoisesti, koska aurinko alkaa laskea ja valo vähenee tai esimerkiksi pilvitalanne muuttuu radikaalisti.

Esimerkkinä tästä on kohtaus, jossa veljekset istuvat ilta-auringossa keskustelemassa. Kohtaus kuvattiin paikassa, johon melko matalalla ollut aurinko pääsi paistamaan talojen välistä luoden näyttelijöille hyvän takavalon. Kohtauksen kuvaaminen kuitenkin kesti niin pitkään, että aurinko ehti laskea talojen taakse ja toisen henkilön suunta jouduttiin kuvaamaan keinotekoisesti luotua "auringonvaloa" käyttäen. Kuvassa 7 auringonvalo on oikeaa ja kuvassa 8 se on luotu käyttäen lämpimämmäksi kalvotettua HMI-lamppua.



KUVA 7. Pysäytyskuva *Pokayoke*-lyhytelokuvasta. Aleksi Ahonen 2009.



KUVA 8. Pysäytyskuva *Pokayoke*-lyhytelokuvasta. Aleksi Ahonen 2009.

Vaihtoehtona olisi myös kuvata kohtaus kun aurinko ei paista lokaatioon suoraan missään vaiheessa ja luoda näyttelijöiden takaa paistava aurinko kokonaan lampuilla. Aurinkoa ei kohtauksessa kuitenkaan missään vaiheessa näytetä suoraan kameralle. Tällöin koko tilanne olisi ollut paremmin hallittavissa. Ongelmaksi muodostuu kuitenkin usein se, että laajojen kuvien asianmukaiseen valaisuun ei löydy tarpeeksi kalustoa.

Tämän takia oikeaa aurinkoa yritetään käyttää mahdollisimman paljon, kuten myös esimerkkikohtauksessakin tehtiin.

Toinen hyvin yleinen tilanne on se, että kohtauksen kuvaus aloitetaan pilvisellä säällä, mutta jossain vaiheessa taivas kirkastuu. Jos laajat kuvat on ehditty kuvata pois, voidaan tiiviimmät kuvat useasti varjostaa ja näin ollen säilyttää valo samanlaisena. Tällöin välttyään koko kohtauksen uudelleen kuvaamiselta. Puolipilvisenä päivänä tämä kuitenkin aiheuttaa sen, että kohtauksen alussa joudutaan tekemään päätös kuvataanko kohtaus pilvisenä vaiko aurinkoisena. Tämän jälkeen joko odotetaan aina sopivaa valotilannetta tai rakennetaan lampuilla ja varjostimilla valmius valon muutokseen.

6.3 AAMU JA ILTA

Aamu- ja iltavalolla ei käytännössä kuvaamisen kannalta ole mitään eroa. Kummassakin tilanteessa valo tulee huomattavan alhaalta, luo pitkät varjot ja on värilämpötilaltaan tavallista päivänvaloa lämpimämpää. Poikkeuksena on hetki, jolloin aurinko on juuri laskenut, mutta valaisee silti vielä taivasta horisontin takaa. Tätä talvella kirkkaalla säällä tapahtuvaa valoilmiotä kutsutaan siniseksi hetkeksi. Siinä ilmakehän kautta siroavassa valossa korostuvat valon lyhyet aallonpituudet, jotka tekevät valosta hyvin sinertävää (Wikipedia). Aamu- ja iltavalossa kuvattavien kohtausten suurin haaste on luonnollisen valotilanteen lyhyt kesto sekä koko ajan tapahtuva suuri muutos valon määrässä. Tällaisten kohtausten kuvaaminen vaatiiikin erityistä ennakkosuunnittelua ja pidemmät kohtaukset voidaan joutua jakamaan useammalle päivälle, ellei valotilannetta ole mahdollista pitää yllä keinotekoisesti.

Kuvassa 9 on näille valotilanteille tunnusomaiset pitkät varjot ja auringonvalon lämmin sävy. Auringonvaloa on käytetty takavalona ja sen teho on huomattavasti suurempi kuin pehmeän päävalon. Kuva on valaistu käyttämällä aitoa ilta-aurinkoa takavalona ja heijastamalla sitä 8'x8' kokoisella heijastinkankaalla näyttelijöiden kasvojen puolelle.



KUVA 9. Pysäytyskuva *Pokayoke*-lyhytelokuvasta. Aleksi Ahonen 2009.

6.4 KEINOVALO

Rakennetussa ympäristössä erilaisten valonlähteiden määrä kasvaa lähes rajattomaksi. Valonlähteinä toimivat katulamput, autojen valot, pöytälamput ja valo on tämän takia helppo motivoida ilman mitään kuvassa näkyvää valonlähdettä. Rakennettu ympäristö on täynnä valonlähteitä, mutta valaisua on helpompi pitää kasassa sopimalla valolle kuvitteellinen motivaatio jos sellaista ei fyysisesti ole olemassa. Tällöin kuvaussuuntaa muutettaessa valaisijan on helppo muuttaa valo kuvaan sopivaksi ja säilyttää samalla valo jatkuvuus. Erittäin tärkeää on myös etukäteen selvittää mihin aikaan mahdolliset katuvalot ja muut aikaan tai luonnonvalon määrään sidotut valaisimet syttyvät ja sammuvat. Näiden hallitseminen peittämällä tai sammuttavalla on työlästä ja aikaa vievää. Useimpia katulamppuja on myös melko hankala avata ja niiden polttimot ovat erittäin kuumia. Välillä näiden valaisinten polttimot ja niiden kannat ovat erittäin huonossa kunnossa mikä vaikeuttaa niiden irrottamista.

Kuvassa 10 näkyy muutamia valopisteitä, jotka valaisevat taustalla olevaa parkkihallia, mutta muuten vallitseva valo on valaisemalla aikaansaatu. Kohtaus tapahtuu kaupunkiympäristössä ja suurin osa valaisusta tapahtui tien yli kulkevilta silloilta suoraan alas päin. Tällä saatiin aikaiseksi katulamppuja muistuttava valo, jossa näyttelijät liikkuvat välillä valossa ja välillä varjossa.



KUVA 10. Pysäytyskuva *Pokayoke*-lyhytelokuvasta. Aleksis Ahonen 2009.

Ulkona kuvatessa valonlähteiden määrä saattaa kasvaa erittäin suureksi laajoja kuvia kuvatessa tai jos kuvassa on paljon syvyyttä. Valoläiskät ja pienet tarkennusalueen ulkopuolella hehkuvat valopisteet riittävät usein valaisemaan kuvan taustaa tarpeeksi, jotta kuvaan syntyy syvyysvaikutelma. Tämä on kuitenkin syytä ottaa huomioon kuvauspaikkaa valitessa, koska kauaksi viedyt lamput vaativat omat sähkövetonsa tai vaihtoehtoisesti omat aggregaattinsa (polttomoottori-generaattori) sähkön tuottamiseen. Pitkät välimatkat myös kasvattavat valaisuun käytettävää aikaa.



KUVA 11. Making of –kuva *Pokayoke*-lyhytelokuvasta. Valok. Maija Mikkonen 2009.

Sisällä kuvatessa näennäisinä valonlähteinä toimivat yleensä erilaiset lavastukseen kuu-

luvut valaisimet. Näitä kutsutaan praktiksi. Usein praktisiin vaihdetaan pienitehoiset polttimot ja praktista tuleva valo luodaan toisella lampulla. Vaihtoehtona on valaista käyttäen pelkästään praktin tuottamaa valoa, mutta tällöin on syytä etukäteen selvittää minkälainen polttin valaisimessa on ja onko se tarvittaessa vaihdettavissa. Praktit voidaan yleensä kytkeä himmentimiin, mutta on hyvä pitää mielessä se, etteivät kaikki polttimot sovellu himmentämiseen. Vanhat valaisimet eivät välttämättä myöskään sovi käytettäväksi jos pistorasiat ovat maadoitettuja.

Hyvin usein loisteputkivalaisinten putket vaihdetaan kuvausten ajaksi värikorjattuihin putkiin. Loisteputkista löytyvä numerosarja kertoo putken värintoistosta ja sen avulla on helppo selvittää onko putkia tarve vaihtaa. Kolminumeroisen sarjan ensimmäinen numero kertoo putken värintoistosta ja kalustovuokraamoista vuokrattavissa olevat putket alkavat aina numerolla 9. Kodeissa ja muissa tiloissa käytettävät putket ovat yleensä joko luvulla 7 tai 8 merkittyjä. Niissä on yleensä huomattava vihreä piikki värintoistossa. Seuraavat kaksi numero kertovat putken värilämpötilan kaksi ensimmäistä lukua. Esimerkiksi putki jonka numerosarja on 952, on värintoistoltaan tasainen ja sen värilämpötila on 5200 kelviniä.



KUVA 12. Pysäytyskuva *Pokayoke*-lyhytelokuvasta. Aleksis Ahonen 2009.

6.5 PIMEYS JA HÄMÄRÄ

Pimeys on tärkeä elementti elokuvassa, mutta sen kuvaaminen sellaisenaan on teknisesti mahdotonta. Usein käytetään kirkkaita valopisteitä (huippuvalo) ja suurta valon ja varjon kontrastia, jotta saadaan aikaan vaikutelma siitä, että kuvassa valitsee

pimeys tai hämärä. Kirkkaat huippuvalot kirkastavat kuvan ja saavat kuvan tummat alueet vaikuttamaan tummemmilta. Vaikeinta pimeyden valaiseminen on paikassa, jossa valolle ei ole minkäänlaista motiivia. Yöllä ulkona kuvatessa valon motiivina toimii usein kuunvalo, katulamput tai rakennusten sisältä tuleva valo. Kuvan 13 kohtausta tapahtuu pimeässä junatunnelissa, jonne luotiin vain pieni pehmeä valon kajo. Se saatiin aikaan HMI-lamppujen valoa tunnelin katon kautta heijastamalla. Tämän lisäksi henkilön ja kuvaa hallitsevien pylväiden muotoiluun käytettiin sivulta suunnattuja Kino-flo valaisimia (kuva 14). Ratkaisu oli hyvin yksinkertainen, mikä johtui osaltaan lokaation vaikeakulkuisuudesta, mutta istui myös tyyliltään elokuvaan erittäin hyvin.



KUVA 13. Pysäytyskuva *Pokayoke*-lyhytelokuvasta. Aleksii Ahonen 2009.



KUVA 14. Making of –kuva *Pokayoke*-lyhytelokuvasta. Valok. Maija Mikkonen 2009.

Pimeyden valaiseminen on aina tyylikysymys. Tärkeää on luoda illuusio pimeydestä ja saada aikaan haluttu tunnelma ilman, että katsoja kiinnittää huomiota asian epäloogisuuteen. Tehokeinona voidaan toki käyttää myös täysin pimeää kuvaa, esimerkiksi valojen sammussa elokuvan maailmassa.

7 KUVAN JÄLKIKÄSITTELY

Kuvan valaisusta puhuttaessa on myös hyvä ottaa esille kuvausten jälkeen tapahtuva kuvan jälkikäsitteily. Kuvasta voidaan tarvittaessa poistaa siinä olevia elementtejä ja lisätä uusia. Kuvassa olevan valon suunnan muuttaminen tai vastaavat isommat muutokset ovat kuitenkin vähintään erittäin työläisiä ja usein myös mahdottomia. Liikaa ei siis kannata jättää jälkitöiden varaan.

On tärkeä tietää erittäin tarkasti värimäärittelyn mahdollisuudet, koska tehokkaasti värimäärittelyä käyttämällä voidaan kuvaustilanteessa säästää arvokasta aikaa ja vähentää työmäärää. Joissain tapauksissa valon rajaaminen kuvaustilanteessa on huomattavasti työläämpi ratkaisu kuin kuvan tummentaminen halutusta kohdasta värimäärittelyssä. Kuvan 6 vasemman yläreunan tummennus on tapahtunut kokonaan värimäärittelyssä, koska sen tiedettiin onnistuvan erittäin helposti. Kuva kuvattiin laajalla linssillä ahtaassa tilassa ja ulkoa tuleva valo oli niin pehmeää, että seinän varjostaminen kuvaustilanteessa olisi ollut lähes mahdotonta.

8 YHTEENVETO

Elokuvavalaisua on mahdotonta opettaa pelkästään teoriassa ja tämän opinnäytetyön idea onkin antaa vinkkejä, joilla käytännön valaisussa vastaan tulevia ongelmia voidaan ennakoida ja ratkaista jo etukäteen. Omat kokemukseni valaisusta ovat olleet hyvin kirjavia sekä kouluympäristössä että ammattikentällä. Useimmiten suurimmat vaikeudet ovat syntyneet kun kuvaaja ei ole kuvauspaikkaa tai -ajankohtaa valitessaan ottanut tarpeeksi huomioon teknisiä rajoituksia ja ympäristön aiheuttamia haasteita ja suh-

teuttanut niitä käytettävissä olevaan kalustoon.

Tästä aiheesta minut sai kirjoittamaan se etten ole saanut koulussa kovinkaan paljon tietoa erilaisista valotilanteista, ennen kuin olen niihin joutunut kuvaamaan. Erilaisia säätilanteita ja vuorokauden aikoja on valitettavasti haasteellista opettaa kouluopetuksen yhteydessä ajan ja resurssien puutteen takia. Jos opiskelijalla kuitenkin on edes jonkinlaista teoriapohjaa jo ennakkosuunnitteluvaiheessa, on etukäteen mahdollista ottaa huomioon huomattavasti enemmän asioita.

Tämä teksti on kuitenkin vain pieni pintaraapaisu siitä monimutkaisesta kokonaisuudesta, jota elokuvavalaisu edustaa. Toivonkin opinnäytetyöni rohkaisevan varsinkin vasta vähän aikaa opiskellutta kuvaajaa lähtemään rohkeasti kuvaamaan myös haastavampiin valotilanteisiin ja saamaan niistä irti mahdollisimman paljon.

9 LÄHTEET

Clark, Charles G. 1968. Professional Cinematography. California: American Society of Cinematographers.

Color Temperature [Verkkodokumentti]

<<http://forums.steves-digicams.com/studio-lighting-flash-other/143793-white-balance-lighting-temperature.html>> (luettu 27.5.2010)

Millerson, Gerald. 1991. The Technique of Lighting for Television and Film. Oxford: Focal Press

Wikipedia, Sininen hetki [Verkkodokumentti]

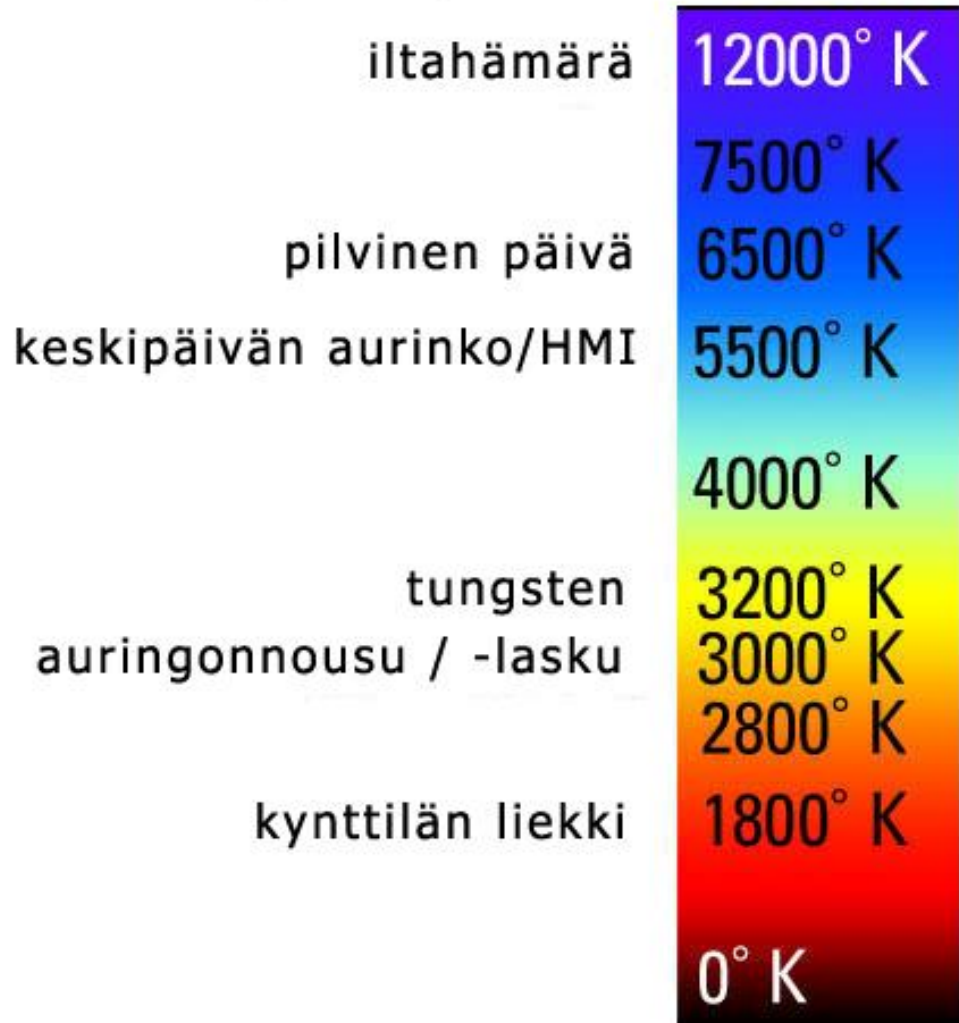
<http://fi.wikipedia.org/wiki/Sininen_hetki> (luettu 7.5.2010)

Zacuto 2010. The Great Camera Shootout 2010: Webisode 2 ~How Sensivite Can You Get [Verkkodokumentti]

<<http://www.zacuto.com/shootout>> (katsottu 6.5.2010)

Liite 1

Väriämpötiloja kelvineinä



(Color Temperature) Opinnäytetyön tekijän suomentama ja muokkaama.