



Melisa Akin

# Valo elokuvista piirrosanimaatioon

Valon ominaisuudet tarinankerronnan työkaluna

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

19.4.2022

## Tiivistelmä

Tekijä:	Melisa Akin
Otsikko:	Valo elokuvista piirrosanimaatioon: Valon ominaisuudet tarinankerronnan työkaluna
Sivumäärä:	35 sivua + 1 liitettä
Aika:	19.4.2022
Tutkinto:	Medianomi
Tutkinto-ohjelma:	Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto:	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t):	Lehtori Jaakko Ruuttunen

---

Tässä toiminnallisessa opinnäytetyössä tarkastellaan, miten elokuvamaista valaistusta on mahdollista käyttää tarinankerronnan selkeyttämisen ja tunnelman luomisen työkaluna. Tutkielma käsittelee valaisun visuaalista roolia elokuvissa ja animaatioissa. Teoriaosuus on luonnoltaan kvalitatiivinen ja painottuu elokuva- ja animaatio alan kirjallisuuteen.

Tutkielmassa tarkastellaan ensin valon ominaisuuksia ja niiden vaikutusta, sekä sitä millaisiin käyttötarkoituksiin niitä voidaan soveltaa. Sen jälkeen käydään läpi esimerkkejä elokuvissa esiintyvistä vakiintuneista valaisutyyleistä, ja miten valon ominaisuuksia niissä hyödynnetään. Seuraavaksi esitellään toiminnallisena osana toteutettu animaatioteos. Työn tavoitteena oli vahvistaa tekijän ymmärrystä elokuvamaisesta valaistuksesta hyödyntäen tutkielman havaintoja ja teoriaosuutta digitaalisen piirrosanimaation työkaluilla.

Työn tuloksena voidaan todeta kuvan valaistuksella olevan merkittävä rooli tarinankerronnassa. Kun valaisu on tavoitteellista, sillä voidaan tehdä katselukokemuksesta selkeämpi ja valosta tulee tärkeä osa visuaalista tarinankerrontaa. Valon ominaisuuksia muuntelemalla voi vahvistaa kolmiulotteisuutta, ohjata katsetta sekä luoda tunnelmallisia tyyliä. Sen avulla voidaan viestiä ajasta ja paikasta tarkkailijalle tehokkaasti ja täten vahvistaa tarinankerrontaa.

Vaikka työ keskittyy valon havainnointiin kuvissa ja sen hyödyntämiseen animaatioissa, on kirjoitelman sisältö hyödynnettävissä monipuolisesti muilla visuaalisen suunnittelun kentillä. Tutkielmaa voidaan soveltaa laaja-alaisesti, koska suomenkielisen kirjallisuuden määrä aihealueista on puutteellista.

Avainsanat: Valo, animaatio, elokuva, tarinankerronta

## Abstract

Author: Melisa Akin  
Title: Cinematic light and animation: Light as a tool for storytelling  
Number of Pages: 35 pages + 1 appendices  
Date: 19.4.2022

Degree: Bachelor of Culture and Arts  
Degree Programme: Media  
Specialisation option: Graphic design  
Instructor(s): Jaakko Ruuttunen, Senior Lecturer

---

This practical thesis examines how cinematic lighting can be used as a tool for clarifying storytelling and creating moods. The thesis deals with the visual role of lighting in film and animation. The theory section is qualitative in nature, focusing on film and animation literature and the author's observations.

The thesis first examines the characteristics of light and their impact, as well as the uses for which they can be applied. This is followed by examples of established lighting styles that appear in film as well as how the properties of light are utilized in them. Next follows an explanation of the author's experimental animation project and its storyboard. The aim of the work was to strengthen the author's understanding of cinematic lighting by making use of the observations and theoretical part of the thesis in digital animation.

The results of the project indicate that light can play an important role of visual storytelling. By deliberately modifying the properties of light, you can bring clarity to the moving image, direct the eye and highlight storytelling elements. Light can be used to communicate time and place to the observer effectively, thereby improving the storytelling.

Although the work focuses on observing light and utilizing it in animation, the content of the theory section can be referenced in a wide variety of other fields of visual design. The thesis can also be applied broadly, because of the lack of Finnish-language literature on the subjects.

Keywords: Light, animation, film, storytelling

## Sisällys

1	Johdanto	5
2	Valon ominaisuudet ja niiden tehtävät	6
2.1	Kirkkaus	7
2.2	Laatu	8
2.3	Suunta	9
2.4	Väri	11
2.5	Katseen ohjaus	13
2.6	Syvyysvaikutelma	15
3	Elokvien valaisutyyli	17
3.1	High-key	18
3.2	Low-key	19
4	Valon suunnittelu piirrosanimaatiossa	20
5	Valon suunnittelu omaan projektiin	24
6	Yhteenveto	31
	Lähteet	33
	Kuvaluettelo	34
	Liitteet	36
	Kuvakäsikirjoitus teksteillä	36

# 1 Johdanto

Kuvan valaisu on valon tarkoituksellista käyttöä, jossa valon visuaalisia ominaisuuksia muutetaan käytännöllisten ja esteettisten vaikutusten saavuttamiseksi. Valo tukee elokuvien tarinankerrontaa ohjaamalla katsetta, vahvistamalla syvyytsvaikutelmaa ja luomalla tunnelmaa. Sen avulla voidaan viestiä ajasta ja paikasta tarkkailijalle tehokkaasti. Kirjoitelman tavoitteena on selittää, miten valon ominaisuudet voidaan valjastaa tarinankerronnan työkaluiksi. Päämääränä on luoda käsitys elokuvan valaisutyylien elementeistä ja miten niitä säätelemällä voidaan vaikuttaa katsomiskokemukseen.

Valo on suuri aihealue. Rajasin aiheen elokuvamaiseen valaistukseen animaation kontekstissa, koska opinnäytetyöni tavoite on kehittää ammatillisia kykyjäni. Olen työskennellyt pienimuotoisen animaatioprojektien ja konseptitaiteen parissa, mutta täysin kontrolloidussa ympäristössä. Opinnäytetyön avulla voin keskittyä kasvattamaan ammattitaitoani osa-alueella, jolla on suuri merkitys visuaalisen suunnittelun ja konseptitaiteen kentillä. Valmistuttuani aion jatkaa työskentelyä erilaisten visuaalisen kehityksen ja konseptitaiteen kenttien tehtävissä. Toisaalta valon ominaisuuksien vaikutuksiin ja elokuvamaisiin valaisutyyliin perehtymisestä voi olla hyötyä visuaalisilla aloilla todella laajasti.

Suomenkielistä kirjallisuutta ei rajauksestani oikeastaan löydy. Elokuvaan tai animaatioon liittyvää kirjallisuutta on aiheesta suomeksi hyvin vähän, jos yhtään. Tästä syystä teorettinen viitekehys muodostuu lähes kokonaan vieraskielisestä kirjallisuudesta sekä kattavista ja luotettavista tunnettujen elokuvaajien kirjoittamista artikkeleista. Tutkin valoa elokuvauksen, väriteorian, animaation ja valokuvauksen kenttien kirjallisuuteen nojaten. Käytän kvalitatiivisen tutkimusmenetelmän periaatteita. Kirjoitelman tarkoituksena on luoda tiivis kokonaisuus evääksi visuaaliseen suunnitteluun. Työ on suunnattu visuaalisen viestinnän alan toimijoille, opiskelijoille ja ammattilaisille.

Tutkielmani ensimmäisessä osassa käsitellään valon ominaisuuksia kuvan kontekstissa sekä millaisia vaikutuksia niiden tarkoituksellinen käyttö saa aikaan. Tarkastelen, millaisia vaikutuksia valon kirkkaudella, laadulla, suunnalla ja värillä voi olla tarinankerronnassa. Havainnollistan ominaisuuksia esimerkein käyttäen kuvankaappauksia elokuvista ja animaatioista. Tämä toimii pohjustuksena seuraaville luvuille. Sen jälkeen havainnollistan, mitä katseen ohjaus tarkoittaa ja miten katsetta voidaan ohjata valon ominaisuuksia hyödyntäen, minkä jälkeen kerron vielä syvyytsvaikutelman luomisesta. Sitten siirrytään tarkastelemaan elokuvien valaisutyylejä, joita pohjustan lyhyesti kertomalla valaisutyyleistä ja mikä sellaisen määrittelee. Seuraavissa kappaleissa käyn läpi elokuvissa vakiintuneita valaisutyylejä, niiden visuaalista vaikutusta sekä niihin liittyviä assosiaatioita. Näissä kappaleissa käytän taas esimerkkikuvia elokuvista ja animaatioista, jotka demonstroivat kyseisiä valaisutyylejä. Sitten siirryn kertomaan lyhyesti valon suunnittelusta piirrosanimaatiossa, sivuten opinnäytetyöni toiminnallista osaa, minkä jälkeen esittelen teoksen kuvakäsikirjoituksen ja perustelen siinä näkyviä ratkaisuja, ja kerron projektin toteutuksesta. Viimeisestä luvusta löytyy laatimani yhteenveto kirjoitelmasta. Liitteistä löytyy toiminnallisen osuuden kuvakäsikirjoitus tekstein.

## **2 Valon ominaisuudet ja niiden tehtävät**

Päivän jokaisena hetkenä valaistus ympärillämme muuttuu. Joko nopeasti kun siirrymme tilasta toiseen, tai hitaasti ajan kuluessa, kun päivä vaihtuu yöksi. Voimme havaita ympäristössämme muutoksia riippuen valon ominaisuuksiin vaikuttavista olosuhteista kuten ajasta, säästä ja valon lähteistä. Tällaisista ajatuksista alkaa valon suunnittelu mitä vain projektia varten. (Katatikarn 2017, 14-16.)

Kun valjastetaan käyttöön valon ominaisuudet, voidaan kasvattaa tarkkailijan ymmärrystä tapahtumista ja ympäristöistä. Valon ominaisuuksien tarkoituksellinen käyttö voi korostaa tarinankerrontaa ja parantaa kolmiulotteisuutta liikkuvassa kuvassa. Valon erilaisia ominaisuuksia muuntelemalla voi luoda tunnelmaa tai korostaa juonia, hahmoja tai kuluva-aikaa. Valaisu toimiikin enemmän

fysiologisella tasolla. Piirrosanimaatiota katsoessa on helppo keskittyä animaatioon ja taustojen ihailuun, koska ne ovat niin selkeästi esillä. Voi helposti unohtaa, että valo vaikuttaa kaiken ulkonäköön. Valo on kuitenkin mukamme aina, ja sen tavallisuus tekee valon suunnittelusta ehkä vähän huomaamattoman taitteenlajin. Valo on vastuussa kaiken kuvassa näkyvyydestä ja se ohjailee tarkkailijan kokemusta alitajuntaisesti. (Katatikarn 2017, 14-20.)

## 2.1 Kirkkaus

Pinnasta tarkkailijan silmään heijastuvan valon voimakkuutta kutsutaan luminanssiksi. Se on kirkkauden fyysinen vastine. Kirkkaus on kuitenkin havainnollinen valon ominaisuus, jonka lähde tai heijastava esine aiheuttaa tarkkailijalleen. Kirkkautta ei voi mitata, koska se on aistinvarainen riippuen katsojan kyvystä havaita valoa. (Revell 2014, 265.)

Tarkoituksellisesti määritelty vaihtelu kirkkausarvoissa voi erottaa kuvassa havaittavat asiat toisistaan, viestiä syvyydestä ja kertoa meille mihin katsoa. On tärkeä muistaa, että silmämme vertaavat valon ja varjon suhdetta. Se antaa meille käsityksen kuvassa havainnoitavista valoarvoista. (Malkiewicz 1986, 88.) Jos kuva on tasaisen kirkas ilman selkeää vaihtelua, voi kestää kauemmin huomata olennaisia kohtia.



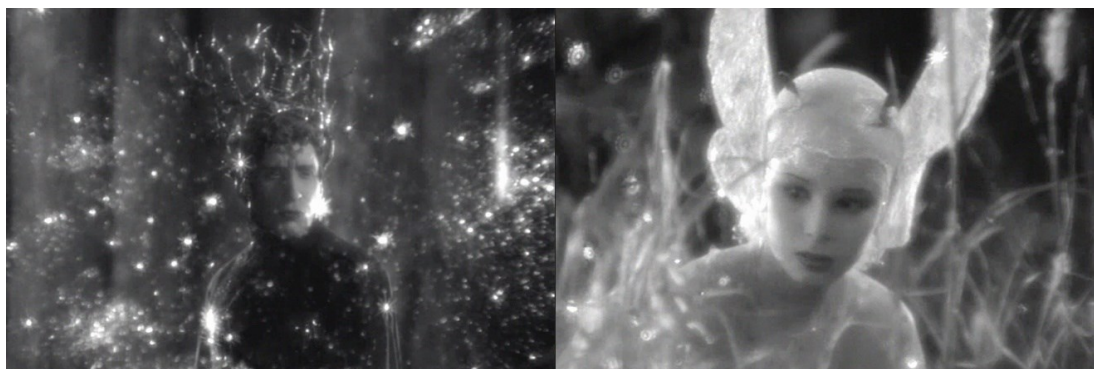
Kuvio 1. Sen to Chihiro no Kamikakushi (2001) elokuvan valaistus muuttuu nopeasti juonen mukana.

Valon kirkkauteen vaikuttaa sitä ympäröivät olosuhteet. Aamuisen sumun pehmentämä hämärä auringonnousu ei ole yhtä kirkas kuin iltapäivän ylhäältä paahtava aurinko lyhyine varjoineen, vaikka valon lähde on sama. Kirkkaudella voikin kertoa myös ajan kulusta (Kuvio 1). Kirkkautta muuttamalla voidaan viestiä tarinan liikkumisesta eteenpäin käyttäen päivän ajalle tyypillistä määrää valoa ja sille sopivia varjoja.

## 2.2 Laatu

Valon laatu riippuu siitä, minkälaiset varjot se luo. Tarkasti piirrettyjä kovia varjoja syntyy, kun valonlähteen ja valaistavan pinnan välillä ei ole mitään valoa hajottavaa. Valonlähde valaisee kohteen ilman pehmenystä, joten keskisävyt jäävät vähäisiksi. Tavanomaisin esimerkki kovasta valosta olisi varmaankin keskipäivän auringon valo, joka piirtää korkeakontrastisia ja teräviä varjoja. (Revell 2014, 75.) Pehmeää valoa syntyy, kun valo heijastuu hajottavasta pinnasta tai kulkee jonkin hajottavan materiaalin läpi. Tätä ilmiötä kutsutaan valon diffuusioksi. (Katatikarn 2017, 18.)

Pehmeä valo on mielestäni kovin tunnelmallinen visuaalinen elementti. Huomaan sen läsnäolon luonnonvalon loistaessa pellavaverhojen läpi olohuoneeseen, ja auringon hohtaessa kultaisena juuri ennen auringonlaskua. Diffuusion lisääminen voi tuoda kuvaan tietynlaista pehmeyttä ja hohtoa. Se vaikuttaa pehmentävän kuvan ääriviivoja. Toisin kuin suora valo se näyttää kietoutuvan esineiden ympärille ja varjoista tulee pehmeitä ja heikkoja.

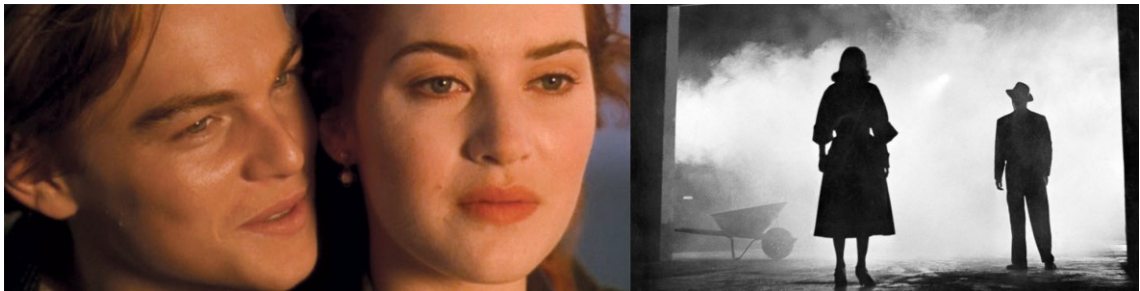


Kuvio 2. Elokuvasssa *A Midsummer Night's Dream* (1935) jokainen kohtaus hehkuu pehmeästi.

Pehmeän valon hehkuvaa ulkonäköä on käytetty korostamaan kauneutta ja herkkyyttä esimerkiksi monissa romanttisissa elokuvissa. Elokuvissa on ollut tyypillistä hieroa vaseliinia tai muuta rasvaa kameran linssiin, käyttää kangasta linssin edessä tai modernimmin käyttää diffuusiofilttereitä (Kuvio 2). Samanlaisista lopputulosta voi tavoitella myös jälkituotannossa. (Malkiewicz 1986, 83-84.)

### 2.3 Suunta

Valon suunnalla on suuri vaikutus siihen, miten hahmotamme näkemämme asiat (Kuvio 3). Oikein valjastettuna sillä voidaan korostaa tärkeimpiä muotoja, edistää tarinankerrontaa ja vaikuttaa tunnelmaan merkittävästi. Se muuttaa kuvan muotoa ja voi luoda monenlaisia tunnelmia. (Revell 2014, 75



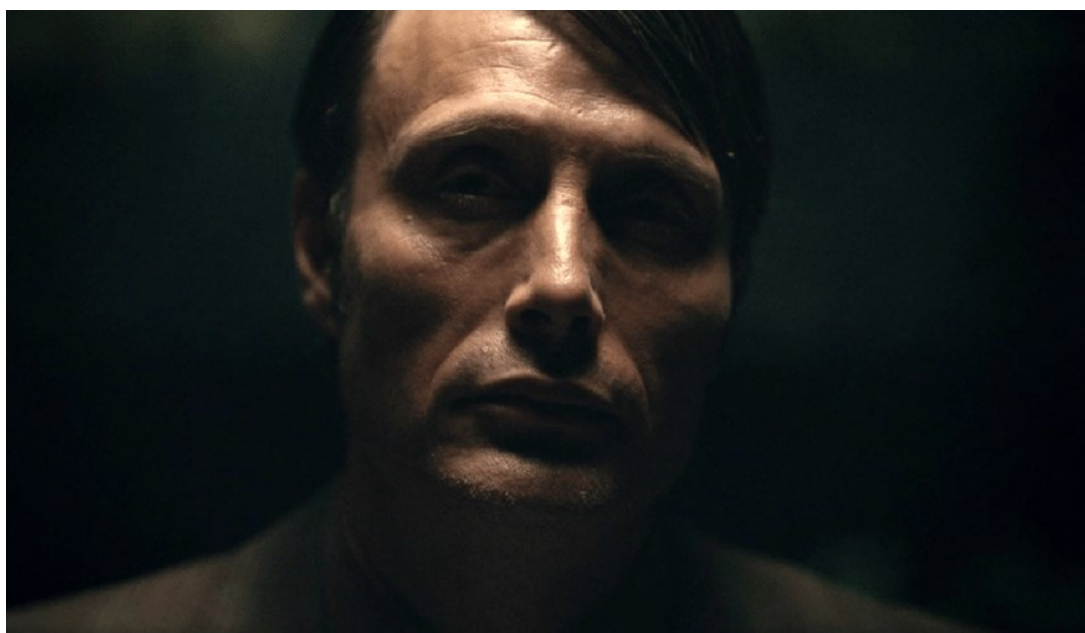
Kuvio 3. Titanic (1997) elokuvassa edestä tuleva pehmeä valo paljastaa päänäyttelijöiden kasvojen yksityiskohdat ja antaa kuvalle lämpimän olemuksen. Elokuvan The Big Combo (1955) ikonisessa loppukohtauksessa kohteiden takaa tuleva valo ja kirkkaasti valaistu tausta nostaa siluetit esiin dramaattisesti.

Edestä eli kameran suunnasta tuleva valo voi tehdä valaistuun kohteeseen litteän vaikutelman. Kun kaikki näkyvä on valaistu suoraan ei synny muotoa korostavia varjoja, vaan hyvin näkyvä ja tasaisen näköinen kohde. Kohteen takana oleva siihen kohdistettu valo taas erottaa kuvattavan kohteen taustasta, tuoden valoisan rajauksen sen reunoille. Sivulla oleva valo puolestaan tuo kuvaan syvyyttä ja tekstuuria korostamalla kolmiulotteisuuden tunnetta, luoden selkeitä valo- ja varjokohtia. (Revell 2014, 76–77.)

Valolla voidaan myös vääristää kuvassa näkyviä asioita arkkitehtuurin valaisun tapaan, jossa tilojen kokoa vääristetään ja muotoja dramatisoidaan.

Ihmiskohteeseen alhaalta tai ylhäältä osoitettu valo luo epätavallisia, tyylieltyjä varjoja. Alhaalta tuleva valo luo dramaattisen ja salaperäisen tunnelman, ehkä siksi koska sitä ei tule joka päivä vastaan.

Myös suoraan pään yläpuolelta tulevalla valolla voidaan luoda painostavaa draamaa. Intensiivisimmillään se voi piilottaa kuvattavan henkilön silmät ja tehdä siitä jopa uhkaavan näköisen (Kuvio 4). Tosin kuvan muista ominaisuuksista riippuen ylhäältä tuleva valo voi olla vaikka kirkas iltapäivän aurinko. (Brown 2012, 113-114.)



Kuvio 4. Nimikkohenkilö ja sarjamurhaaja Hannibal (2013) rikossarjasta ylhäältä valaistuna. Pään yläpuolelta tuleva valo tuo kallon muodon esiin ja vääristää kasvonpiirteitä.

Valon tulosuunta auttaa myös selkeyttämään tarinankerrontaa. Se luo jatkuvuutta, kun tarkkailun suunta vaihtuu. Esimerkiksi jos kohdetta kuvataan edestä ja sitten takaa, sivusta tulevan valon pysyessä paikallaan saadaan selkeämpi vaikutelma siitä, että kohde katsoo molemmissa kuvissa samaan suuntaan. Tarinaa on paljon helpompi seurata ja keskittyä olennaiseen, kun valo pysyy oikeassa paikassa. (Brown 2012, 113-114.)

## 2.4 Väri

Värillä on suuri rooli tarinankerronnassa ja sen ominaisuuksia hyödyntämällä voi vaikuttaa kuvasta välittyvään tunnelmaan. Värit herättävät meissä psykologisia ja tunteellisia reaktioita, jotka ovat suoraan kytköksissä kokemuksiimme ja kulttuuriseen taustaamme. (Edwards 2004: 15.) Kun mietin mieleeni painuneita valaisutilanteita elämäni varrelta, muistan aina värin ensimmäisenä. Muistan kirkkaanpunaisen liikennevalojen heijastukset märällä asfaltilla keskiyön pimeydessä. Keskikesän aamuisen usvan pehmentämä vaaleanpunainen aurin-gonnousu tulee myös mieleen.

Aihe on todella laaja, ja voin tarjota vain pintaraapaisun värin ominaisuuksiin. Suosittelen kuitenkin kaikille visuaalisen alan tekijöille syvällisempää perehtymistä kaikkiin värin ominaisuuksiin. Aiheesta löytyy myös psykologiaan ja kulttuureihin liittyvää kirjallisuutta, joita en aio kuitenkaan tässä kirjoitelmassa käsitellä.

Jokaisen ihmisen kokemus väreistä on uniikki. Niinpä reaktiot samoihin väreihin voivat olla hyvinkin erilaisia ja ne muuttavat merkitystään meille henkilökohtaisella tasolla eri kontekstissa. (Edwards 2004, 15-16.) Värit ovat olennainen osa piirrosanimaation sekä live-action elokuvien visuaalista suunnittelua ja tarinankerrontaa. Väreillä voidaan erottaa hahmot ja tapahtumapaikat toisistaan, tai symbolisoida elokuvan tarinassa tapahtuvia muutoksia. (Katatikarn 2017, 14.)

Kuten valolla, väreillä voi luoda tarinankerronnalle ja syvyysvaikutelmalle hyödyllistä kontrastia keskittymällä sen pääominaisuuksiin. Sävy, kirkkaus ja kylläisyys ovat olennaisimmat. Kun väreistä puhutaan niiden nimillä kuten sininen, punainen ja keltainen, puhutaan sävyistä. Kirkkaudella tarkoitetaan sitä, mihin väri asettuu harmaa-asteikossa, eli kuinka tumma tai vaalea se on. Tummuus johtuu oikeastaan valon tai sen takaisin heijastumisen puutteesta. Kylläisyydellä viitataan väriteoriassa sävyn etäisyyteen mustasta, harmaasta tai valkoisesta. Eli mitä kylläisempi väri on, sitä kauempana se on harmaasävyistä (Edwards 2004, 28–30.)

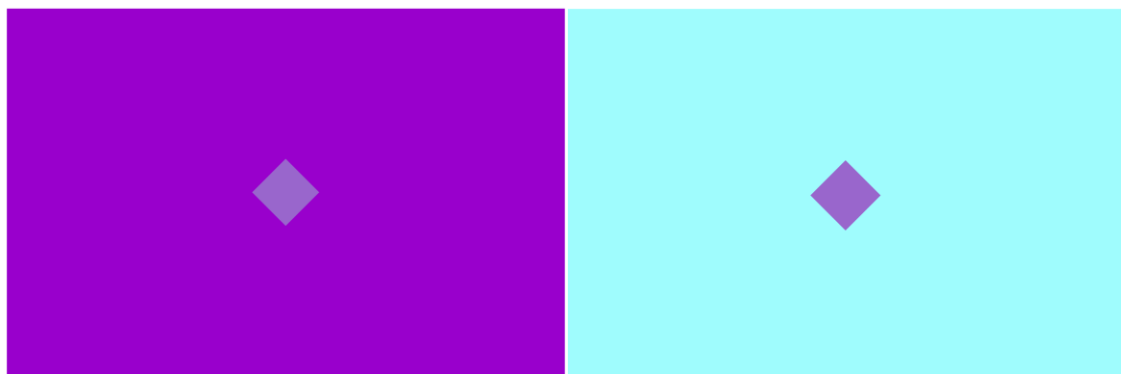
Kun kaksi väriä erottuu sijainniltaan väriympyrässä selkeästi toisistaan, puhutaan sävykontrastista (Kuvio 5). Tällaisen kontrastin voi luoda esimerkiksi käyttämällä vastavärejä tai korkeakontrastisia väripaletteja, kuten kolmikkovärejä tai täydentäviä värejä. (Edwards 2004, 30.)



Kuvio 5. Landscape in the mist (1991) elokuvassa värien matala sävykontrasti tukee kohtausten rauhallista tunnelmaa.

Lisäyksenä mielestäni on olennaista muistaa myös värin suhteellisuus. Näemme värin kirkkauden ja sävyn hieman erilaisena sen ympäristöstä riippuen. (Color Duels 2014.) Väri voi näyttää vaaleammalta tummemman sävyn ympäröimänä, tai tummemmalta vaalean sävyn ympäröimänä (Kuvio 6).

Vierekkäiset värit muuttavat toisiaan vastaväriensä suuntaan. Tätä voidaan kutsua simultaanikontrastiksi. (Edwards 2004, 12–13.) Animaation valaisua suunniteltaessa otetaan huomioon, kuinka hahmojen ja taustojen värit muuttuvat animaation aikajanalla tapahtuvissa valaisutilanteissa (White 2009, 293).



Kuvio 6. Timantti on molempien taustojen edessä saman värinen, mutta näyttää erilaiselta.

## 2.5 Katseen ohjaus

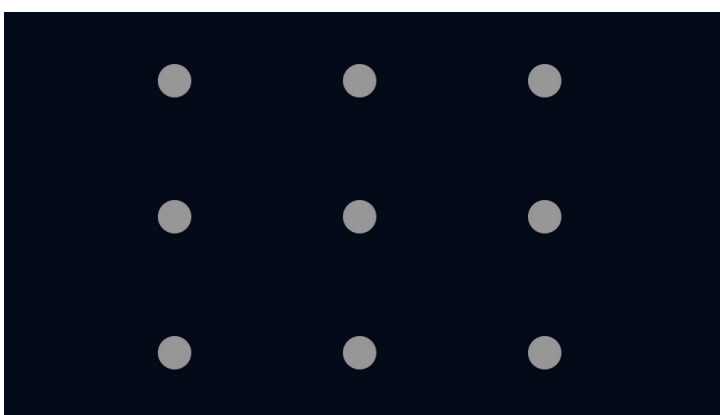
Kun valaistetaan kuvaa, on tärkeää miettiä mihin haluaa tarkkailijan katseen kohdistuvan, jotta tarinankerronta onnistuu ja voidaan ymmärtää mikä kuvassa on olennaista. Kuvassa olevat elementit saavat tärkeysjärjestyksen, jossa katse ohjataan tärkeimpään ensimmäisenä, ja mahdollisimman nopeasti (Kuvio 7).

Valon ominaisuuksiin vaikuttamalla voi luoda visuaalista kontrastia ja täten vaikuttaa siihen, mihin huomio kuvassa kiinnittyy. Valolla voidaan esimerkiksi korostaa sävykontrastia, tummavaaleakontrastia ja muita edellisessä kappaleissa mainittuja värin kontrastia luovia visuaalisia ominaisuuksia. (Katatikarn 2017, 19.) Muuttamalla visuaalisen kontrastin määrää voidaan ohjata katsomisen reittiä, korkeakontrastisimmasta kohteesta asteittain vähäkontrastisimpaan. (Kuvio 8) (White 2009, 385-386.)

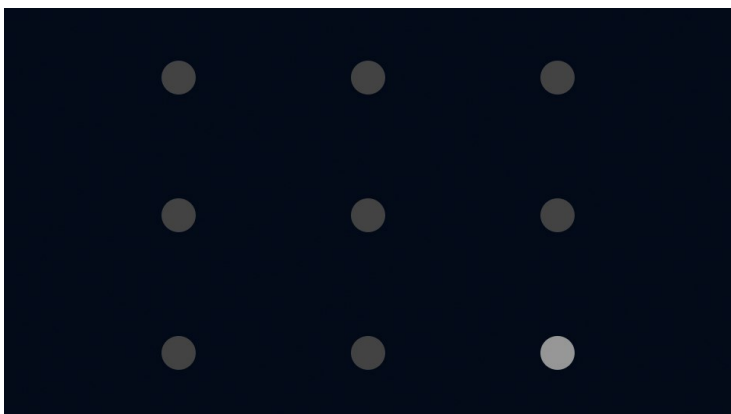
Jos katseen ohjaus ei onnistu tarinankerronta voi kärsiä. Yksi kuva ei yleensä kestä kovin montaa sekuntia, ja vaikka jotain tärkeää tapahtuisi, kontrastin puuttuessa oikeasta kohdasta se saattaa jäädä kokonaan huomaamatta (Kuvio 9).



Kuvio 7. Tässä valtaosin tummassa kuvassa katse keskittyy heti pieneen vaaleaan pisteeseen, koska kirkkausarvo sen ja taustan välillä on merkittävä.



Kuvio 8. Tässä vaalea piste toistuu tasaisesti. Huomio ei enää keskity vain yhteen kohtaan kuvassa, eikä sillä ole tiettyä järjestystä.



Kuvio 9. Kun kuvaan lisätään visuaalista kontrastia monimutkaiselta tuntuvaan kuvaan, siihen tulee selkeästi määritelty järjestys. Tummentamalla muita pisteitä huomio kiinnittyy ensin vaaleaan pisteeseen. Näin voidaan ohjata tarkkailijan katsetta.

## 2.6 Syvyysvaikutelma

Yksi valon tärkeimmistä tehtävistä on luoda kuvaan tarpeeksi selkeästi havaittava syvyysvaikutelma. Olennaiset asiat kuvassa voivat menettää merkityksensä, tai mennä tarkkailijalta täysin huomaamatta ilman jonkinlaista käsitystä kohteiden ja niiden sijainnin kolmiulotteisuudesta. Elokuvat ja videot ovat kaksiulotteisia kuvia, mutta korostamalla eri kohtia ja erottelemalla eri syvyyden tasoja valoa hyödyntäen, kuvaan syntyy kolmiulotteisuuden illuusio.

Selkeästi havaittavalla syvyysvaikutelmalla voidaan parantaa kuvan selkeyttä sekä ohjata tarkkailijan katsetta lisää tärkeisiin kohtiin. (Landau 2014, 5.) Jos kuvattavan hahmon tai esineen siluetti ei kerro siitä tarpeeksi, on nähdäkseni selkeyden kannalta olennaista ohjata siihen valoa korostamaan sen tärkeimpiä muotoja.



Kuvio 10. Valo leikkaa päähenkilöt hämärästä etualasta ja luo kirkkaan korostuksen siluettien reunoille elokuvassa *In the Mood for Love* (2000). Toisen hahmon takaa portaikon päästä paljastuu tila, jossa näkyy muutama valaistu henkilö selkeästi kauempana etualan hahmosta, vahvistuen syvyysvaikutelmaa.

Muotojen korostaminen valolla ja varjoilla on tärkeää, jotta kaksiulotteisten esineiden, hahmojen ja tilojen mitoista voi saada selkeän kuvan. Jos valaisu on toteutettu ilman yritystä kommunikoida kuvassa näkyvien asioiden volyyymiä ja muotoja, lopputulos voi tuntua vaikealta hahmottaa. (Katatikarn 2017, 18.)

Kuvassa näkyviä muotoja ja kolmiulotteisuutta voi korostaa esimerkiksi jakamalla kuvassa näkyvät asiat eri syvyyden tasoiksi ja valaisemalla ne eri tavoin. Esimerkkinä voisi toimia valaisutilanne, jossa hahmot kuvan etualalla on jätetty

tummaksi, kauempana näkyvä talo on vaaleampi ja molempia vaaleampi taivas nostaa kohteiden siluetit esille helposti erotettaviksi (Kuvio 10). Näin valo erottelee kaikki kuvan elementit eri tasoille tehden siitä selkeän ja antaen samalla uskottavan syvyytsvaikutelman (Kuvio 11) (Oseman 2021).



Kuvio 11. Teksasin preerioiden tyhjyys ja hahmojen siluetit korostuvat Days of Heaven (1978) elokuvan monissa kohtauksissa, joista miltei kaikissa on käytetty valtaosin luonnollista valoa.



Kuvio 12. A.I. Artificial Intelligence (2001) elokuvassa aurinko loistaa ikkunasta sisään pehmentäen hahmojen tummia siluetteja kirkasta taustaa vasten. Varjot piirtyvät valaistuun sumuun pylväinä.

Elokuvamaailmassa käytetään joskus valon diffuusiota syvyytsvaikutelman vahvistamisen työkaluna. Tähän sopii esimerkiksi tietynlaisten diffuusiofilttereiden, sumun tai savun käyttö. Sumu hajottaa valoa ja vähentää sen takana olevien

asioiden näkyvyyttä. Sillä voi luoda vaalentavan kerroksen kuvan tasojen väliin. Sillä voi myös pehmentää valoa ja varjoja sekä luoda kiinnostavia valaisutilanteita, joissa valon säteet niiden luomat varjot piirtyvät sumuun (Kuvio 12). Etu- ja taka-ala erottuvat toisistaan selkeämmin, kun sumu tekee sen läpi näkyvistä asioista vähäkontrastisempia. (Brown 2012, 111-113)

### 3 Elokuviin valaisutyylit

Valaistukseksi kutsutaan tilannetta, jossa valonlähteitä ja valon ominaisuuksia hyödynnetään tietyn valaisutilanteen saavuttamiseksi. Elokuviin valaistuksessa otetaan huomioon käytännölliset ja tyyllilliset seikat ja suunnitellaan valaisu tarkasti. Kuvan valaistusta voidaan kutsua elokuvamaiseksi, kun siinä käytetään ominaisuuksia tai tekniikoita, jotka liittyvät elokuviin valaistukseen. (Brown 2012, 14.)

Valaisutilanteita on lukematon määrä, mutta kaikenlaisia vakiintuneita tyyliä on syntynyt vuosien varrella. Liikkuvaa kuvaa on valaistu erilaisilla elokuvantekijöiden määrittelemillä menetelmillä läpi elokuvan historian, luoden erilaisia tunnistettavia tyyliä. Valaisutyyli voidaan päätellä kuvassa vallitsevien tummuusarvojen ja valon ominaisuuksien perusteella. (Malkiewicz 1986, 83.)

Key light eli päävalo on tärkeää määrittellä, vaikka sitä ei piirrosanimaatiossa periaatteessa käytetäkään. Se on elokuvakohtauksen ensisijainen valonlähde ja ratkaiseva tekijä valosuunnittelussa. Päävalo löytyy jokaisesta live-action elokuvan kuvasta. Sillä saadaan esille tärkeimmät muodot ja selkeä syvyysvaikutelma. Päävalon ominaisuuksilla, ja millaisilla valoilla sitä täydennetään, on suuri vaikutus kohtauksen sävyyn ja ulkonäköön. Päävalo asetellaan usein kohteen eteen valaisemaan vain osa siitä tietyssä kulmassa. (Katatikarn 2017, 72.)

Elokuvan valaisutekniikka ja tyyli riippuu siitä, miten täytevaloja ja heijastimia hyödynnetään valaisemaan kohteen varjopuolta suhteessa päävaloon. Kolmi-pistevalaisu on yksi yleisimmistä valaisutekniikoista. Siinä käytetään tasoitusvaloa ja takavaloa päävalon lisäksi, ja niiden suhdetta säätelemällä voi luoda

erilaisia tunnelmia. Edistyneemmissä valaisutekniikoissa hienosäädetään myös valojen muita ominaisuuksia, kuten väriä, kulmaa, etäisyyttä ja voimakkuutta. Fundamentaalisimpia päävaloa käyttäviä valaisutyylejä ovat low-key- ja high-key valaistus. (DeGuzman 2020).

### 3.1 High-key

High-key - eli yläsävyvalaistu kuva on enimmäkseen kirkas vaaleasävyinen kuva, jossa ei ole paljoa mustaa tai keskisävyjä (Kuvio 13). Sille tyypillistä on matala kontrasti, minimaaliset ja pehmeät varjot sekä vallitsevat valolla korostetut kohdat. Komediasa ja kaupallisissa videoissa se saa menestyksensä sen tuomasta pirteästä ja ilmeisestä tunnelmasta. (Malkiewicz 1986, 88.)

Television ja elokuvan alkumetreillä high-key valaistusta käytettiin logistisista syistä paljon, koska korkeakontrastista materiaalia oli vaikeampi kehittää. Se helpotti TV-sarjojen tuottamista ja laski kuluja, koska high-key ei vaadi monia valaisun muutoksia kohtausten välillä tasaisuutensa ansiosta. Nykyään sitä käytetään elokuvissa hilpeää sävyä luovana narratiivisena keinona, tai tapana nostaa esiin positiivisia ja energisiä hetkiä (Kuvio B). (DeGuzman 2021)



Kuvio 13. Moonrise Kingdom (2012) kertoo lapsuuden onnesta, seikkailusta ja rakkaudesta. Lämmin high-key valaistus sopii hyvin komediaelokuvan positiiviseen ilmapiiriin.

Tasaisen valaistusta ja varjottomasta tyylistä löytyy esimerkkejä myös animaation puolelta. Live-action elokuvien ja animaatioelokuvien tyyli- ja lajeille tyypilliset

visuaaliset päätökset vaikuttavat yhtenevän usein. High-key valaistuksen kaltaista valaistusta esiintyy esimerkiksi pirteissä seikkailu- ja komedia genren animaatioisarjoissa ja elokuvissa.

Valaistus on matalakontrastinen ja aika neutraali pehmeine varjoineen ja huomio kiinnittyy hahmoihin ja tapahtumiin. Tällaisille animaatioille on tyypillistä myös kirkkaat korkeakontrastiset väripaletit, jotka helpottavat hahmottamaan muuten tasaisesti valoisia piirroksia. Tasainen varjoton lopputulos sopii esimerkiksi monijaksoisten sarjojen tuotantoon hyvin, sillä varjojen lisääminen animaatioon on hitaampaa ja kalliimpaa kuin niiden pois jättäminen. (Foundry 2020.)

### 3.2 Low-key

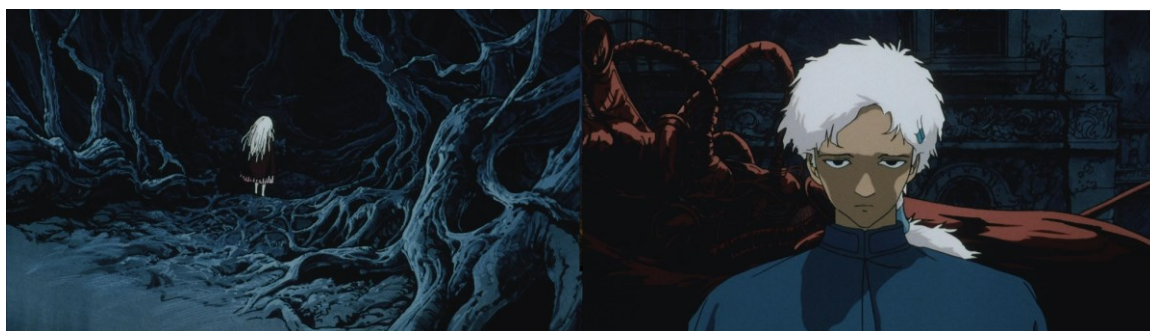
Low-key eli alasävyvalaistus on korkeakontrastinen ja valtaosin hämärä valaistustyyli. Sitä käytetään usein vakavissa tai dramaattisissa genreissä, kuten trille-reissä ja kauhussa. Se voi toimia kohtauksessa kontrastia luovana keinona muuten kirkkaammin valaistussa elokuvatuotannossa erottaen kohtauksen selkeästi muista. (Malkiewicz 1986, 88.)

Low-key valaistuksessa hyödynnetään yhtä kovaa, jopa ylivalotettua valolähdettä ja vallitsevaa alivalaistusta, eli varjoja. Vähäisten kirkkaiden kohtien ja varjojen välimaasto jää pieneksi luoden intensiivisen kontrastin niiden välille. Tällä voidaan esimerkiksi korostaa tärkeitä kohtia pimeissä kohtauksissa. On tärkeää muistaa, että valon ja varjon välinen suhde kuvassa luo käsityksemme valoisuusarvosta. (Malkiewicz 1986, 86-88.) Kappaleessa 2.5 tarkastelemani aiheen perusteella, totean, että alasävyvalaistusta voisi käyttää katseen ohjaamiseen todella tehokkaasti.

Ilman kontrastia luovaa valoa low-key kuvasta tulisi tumma ja vaikeasti hahmotettava. Toisaalta tyyllillisenä keinona pimeys voi toimia tietyissä tilanteissa. Olen nähnyt tätä käytettävän esimerkiksi kauhuelokuvien kohtauksissa, joissa seurattava hahmo on pimeässä paikassa piilossa. Se kasvattaa jännitystä ja korostaa sitä, kuinka hahmokaan ei näe pimeässä vaanivaa uhkaa.

Film noir on varmaan tunnetuin elokuvan tyyligenre, jossa hyödynnetään low-key valaisua, ja sen elokuvat erottuvat selkeästi klassisista Hollywood elokuvista luovilla ratkaisuillaan (Keating 2010, 298). Tyyli syntyi Hollywoodissa muutama vuosi värifilmin yleistymisen jälkeen. Hollywoodin film noir kauden kovat varjot kulkivat läpi mustavalkoisten rikosdraamojen 50-luvun lopulle.

Film noirin vaikutus on ylettynyt selvästi animaatiomaailmaan asti. Esimerkiksi monissa näkemissäni sarjakuviin perustuvissa animaatiisarjoissa leikitellään voimakkaalla kontrastilla ja dramaattisilla varjoista syntyvillä kuvioilla. Niissä esiintyvät synkät siluetit, kirkkaat valokeilat ja hahmojen kasvoja osittain tai kokonaan pimentävät varjot ovat klassisia film noir elementtejä. Huomaan tälläisen valaistuksen tuovan animaatioon vakavamman sävyn, antaen kontrastia animaatioissa muuten yleensä käytetyille syville väripaaleille tyylille tyypillisen mustavalkoisuuden sijaan. Low-key on aikuisille suunnatuissa animaatioelokuviissa ja -sarjoissa tyypillinen näky. Maltilliset väripaletit ja hämäryys korostavat tarinoiden vakavampia teemoja (Kuvio 14).



Kuvio 14. Animaatioelokuvassa Angels Egg (1985) on selkeä low-key tyyli, jonka vahva varjostus muistuttaa film noirista.

## 4 Valon suunnittelu piirrosanimaatioissa

Piirrosanimaatio on animaation tyyli, jossa luodaan liikettä kaksiulotteisessa tilassa. Liikkeen illuusio syntyy, kun piirrettyjä kuvia esitetään nopeasti peräkkäin. Piirrosanimaation tuotanto on siirtynyt paperilta digitaaliseen aikaan erilaisten ohjelmistojen ja tekniikoiden kehittyttyä viimeisen vuosikymmenen aikana. Mielestäni

on sopivaa puhua piirrosanimaatiosta, kun kyseessä on mikä tahansa piirros, olkoon se vektorigrafiikkaa, bittikarttagrafiikkaa tai lyijykynää. Tyylistä huolimatta piirrosanimaatioon voi törmätä elokuvissa, TV-sarjoissa, videopeleissä, sovelluksissa ja nettisivuilla, ja animaation suosion takia uusia erilaisia tekniikoita kehittyä jatkuvasti teknologiayritysten ja animoijien ansiosta.

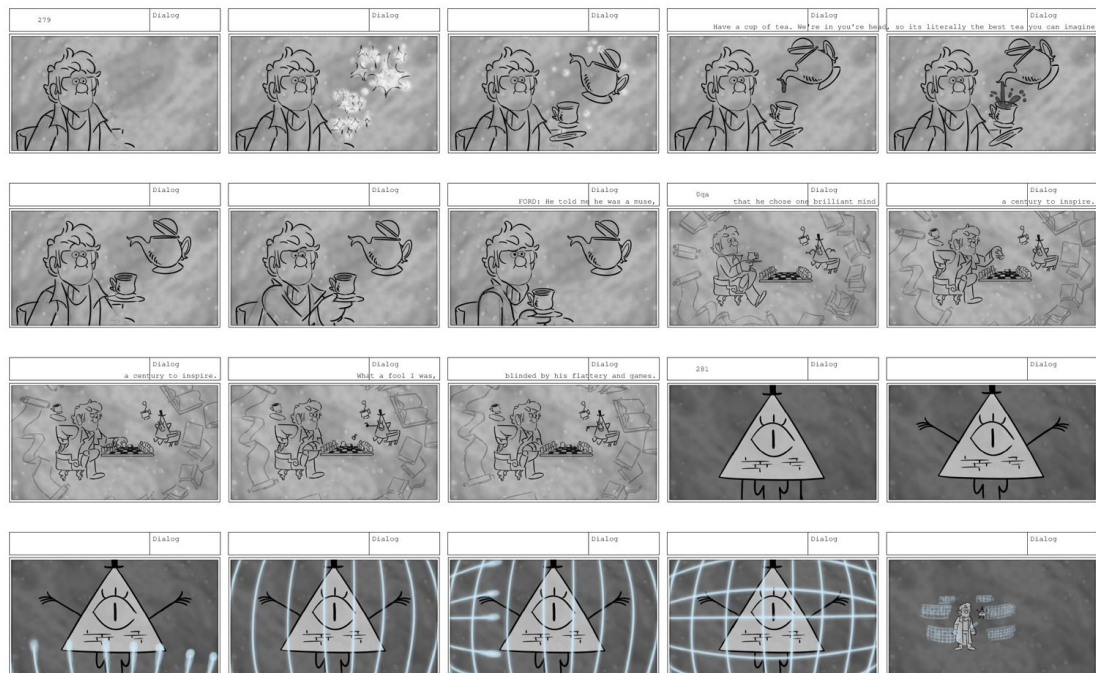
3D-animaatio- ja live-action elokuvissa suunniteltu valaisu realisoidaan erilaisia digitaalisia ja fyysisiä valaisukalustoja, kuten valoja ja heijastimia hyödyntäen. (Katatikarn 2017, 47.) Piirrosanimaation valo toteutetaan yleensä grafiikkana osana animaation väritysprosessia. Lisäksi animaatiokohtausten valaisua voidaan edistää myös erikoisefektejä käyttämällä. En käsittele 3D-tuotantoa tässä kirjoitelmassa, mutta suosittelen perehtymistä nykypäivän nopeasti kehittyviin hybriditekniikoihin, joissa piirrosanimaatiossa käytetään 3D-elementtejä ja valoja.

Animaation tyylistä huolimatta sen visuaalinen ilme ja valaisu suunnitellaan jo esituotantovaiheessa. Jos projektin osilla on monta työstäjää, on syytä määrittellä visuaalinen ilme selkeästi. Kun idea tai käsikirjoitus animaatiolle on kunnossa visuaalinen suunnittelu voi alkaa. Esituotantoon voi kuulua kuvakäsikirjoitus ja kaikenlaista konseptitaidetta, kuten värien, muotojen, ympäristöjen ja hahmojen suunnittelua. (Katatikarn 2017, 68.)

Kuvakäsikirjoitus voi olla merkittävä vaihe valon suunnittelussa. Kuvakäsikirjoitus on sarjakuvamainen representaatio käsikirjoituksesta, jossa elokuvan tai videon tapahtumat jaetaan erillisiin paneeleihin (Kuvio 15). Se on harmaasävyinen sarja piirroksia, joka tyypillisesti perustuu valmiiseen käsikirjoitukseen. Vuorosanat ja kuvailut tapahtumista ovat tyypillisesti tekstinä paneelien alla tai vieressä.

Kuvakäsikirjoituksesta välittyvän tiedon määrä on kuitenkin tekijäkohtaista. Kuva voi olla hyvinkin yksityiskohtainen ja visuaalisesti lähellä lopputulosta tai karkeampi luonnos käsikirjoituksen tapahtumista. Useimmiten siitä selviää

ainakin tapahtumapaikka, toiminta, kuvakoko, kuvakulma ja mahdollisesti myös kameran liikkeit. (White 2009, 255-257.)



Kuvio 15. Kuvakäsikirjoitus Gravity Falls (2012) animaatiisarjasta.

Kuvakäsikirjoitus on oleellinen vaihe elokuva – ja animaatiotuotantoa, mutta pienemmissä tai yksin tuotetuissa projekteissa yksityiskohtien ja tekstin määrä on kuitenkin tarpeellisuuden mukaan itse määriteltävissä. Ryhmässä työskennellessä se on oleellinen työkalu ideoiden välittämiseen ja tiimin väliseen kommunikaation. (Kararikarn 2017, 233-234.)

Muutaman sekunnin henkilökohtainen projekti ei nähdäkseni välttämättä tarvitse kuvakäsikirjoitusta. Useamman kohtauksen projektissa näkisin sen olevan kuitenkin tarpeellinen vaihe tarinankerronnan selkeyden ja projektin helpottamisen takia. Kuvakäsikirjoitus tekee minkä tahansa videon tuotannosta helpompaa, koska siihen voi sisällyttää kaikki projektissa esiintyvät kohtaukset ja kuvakulmat järjestyksessä. Niistä välittyy tieto, miten visuaaliset elementit ja käsikirjoituksen tapahtumat toimivat yhdessä. Kun kaikki ryhmän jäsenet ovat yhteisymmärryksessä voidaan säästyä korjauksilta. Näin säästetään aikaa ja resursseja tuotannossa.

Kuvakäsikirjoituksen jälkeen seuraava valon suunnittelussa mahdollisesti olennainen vaihe on animatic. Animatic on video, jossa kuvakäsikirjoituksen kuvat sovitetaan rytmitetysti ääniraidan päälle. Toimien prototyyppinä animaatiolle se antaa selkeämmän kuvan lopputuloksesta. Siitä ilmenee animaation tapahtumien rytmi. Esimerkiksi visuaalisten vitsien ajoitus selkenee animatic vaiheessa. Kuvakäsikirjoituksen tapaan on projektikohtaista, kuinka paljon informaatiota animatic-videolta toivotaan. Jotkut niistä keskittyvät hahmojen ja kameran liikkeisiin, toisissa määritellään visuaalisten vitsien ajoitusta tai erikoisefektejä. (White 2009, 295.)

Perusteellisesti suunnitelluista piirrosanimaatiotuotannoista löytyy yleensä myös värikäsikirjoitus. Värikäsikirjoitus on sarja color key -kuvia, jotka edustavat koko animaation aikajanaa. Color keyt ovat millä vaan tekniikalla toteutettuja kuvia, jotka edustavat animaation aikajanalta poimittujen kohtausten väripalettia. Ne voivat olla tyyliltään kauempana animaation toteutuksesta, tai todella lähellä lopullisten kohtausten ulkonäköä. Siitä ilmenee millainen visuaalinen ilme ja tunnelma tarinan eri osista tulisi välittyä, ja mahdollisesti miten jotkut värit liittyvät tiettyihin hahmoihin tai paikkoihin. (White 2009, 293.)



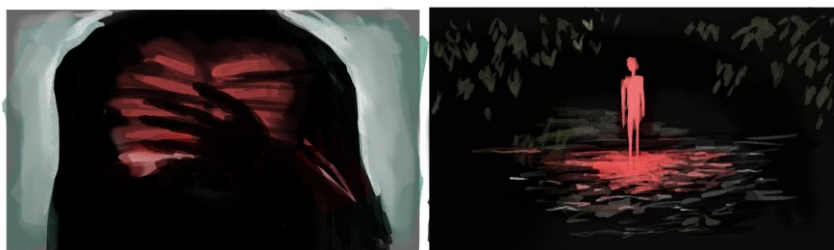
Kuvio 16. Color key kuvia Gravity Falls (2012) animaatiosarjan jaksosta. Valo ja värit on määritelty yksityiskohtaisesti.

Color keyt näyttävät myös miltä hahmot ja taustat näyttävät yhdessä erilaisissa animaatioissa tapahtuvien kohtausten valaisutilanteissa (Kuvio 16). Näin on helpompi varmistaa, että hahmot ja taustat ovat selkeästi erotettavissa toisistaan. (White 2009, 264.) Värikäsikirjoitus on animaatioelokuvien tuotannon kannalta olennainen visuaalisen ilmeen selkeyttämisen työkalu. Toisaalta missään animaatioprojektissa suunnittelua ei voi olla liikaa. (Katatinkaan 2017, 236.)

## 5 Valon suunnittelu omaan projektiin

Opinnäytetyön toiminnallisena osuutena suunnittelin valaisun omaan kokeelliseen piirrosanimaatioteoksen. Kokeellinen animaatio on luonnoltaan subjektiivista ja sen tarkoituksena on välittää tunnelmaa tai viestiä tietyistä aiheista ilman selkeää lineaarista tarinaa (Wells 1998, 28). Tässä raportissa käsittelen projektini kuvakäsikirjoituksessa tehtyjä visuaalisia ratkaisuja. Animaation tarkoituksena oli soveltaa tutkielmassa tarkasteltuja teemoja kokeellisen animaation näkökulmasta.

Koska animaatio on monokromaattinen tein kuvakäsikirjoituksesta sekä yksinkertaisen, että yksityiskohtaisen version. Projektin esituotanto alkoi elokuvakohtausten ja valokuvien tutkimisesta. Kehittelin ideoita tekemällä kuvakollaaseja ja niiden perusteella muutaman pienen luonnoksen (Kuvio 17). Näihin luonnoksiin koko projekti lopulta perustui, vaikka päädyinkin monokromaattiseen tyyliin. Halusin kertoa sanattoman tarinan valolla. Animaationi teema on muodonmuutos ja ohimenevyys.

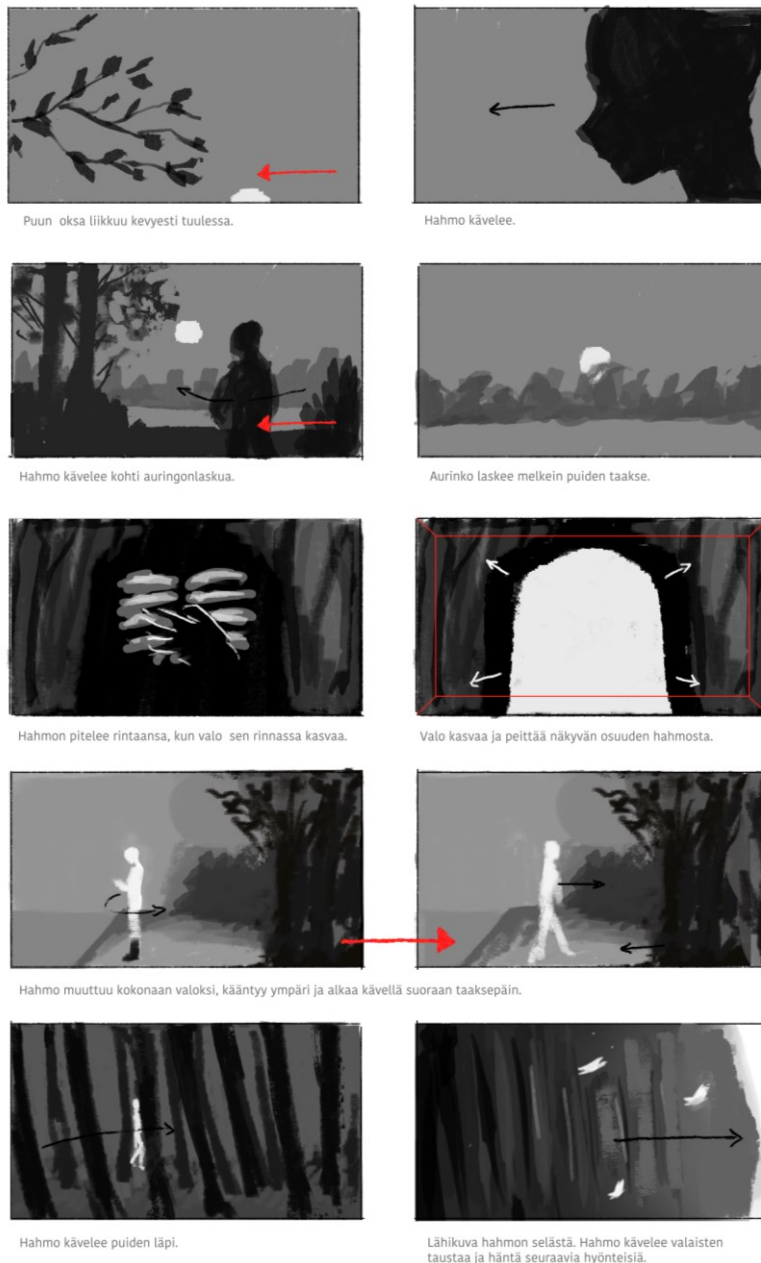


Kuvio 17. Projektin ensimmäiset luonnokset.

Kuvakäsikirjoituksen ensimmäisessä versiossa pyrin keskittymään selkeään syvyytsvaikutelma luomiseen (Kuvio 18.). Vaiheen tarkoituksena oli luoda selkeä hahmon ja taustan syvyytstasojen erottava kontrasti ja katsetta ohjaava kompositio. Keskityin myös kaiken liikkeen määrittelemiseen tässä vaiheessa. Päätin työskennellä pikkukuva-tyylisellä tekniikalla. Piirsin kuvat bittikarttagrafiikkana. Niissä erottelin syvyytstasot antamalla eri syvyyksille eri kirkkausarvot.

Kuvakäsikirjoituksesta käy ilmi myös kameran ja hahmon liikkeet. Animaation ensimmäisessä puoliskossa kameran ja hahmon liikkeet ohjautuvat vasemmalle, kun taas jälkipuoliskossa oikealle. Tämän tarkoituksena oli toimia tukena muodonmuutoksen teemalle.

Varjo muuttuu animaatioissa valoksi ja vasen oikeaksi, todella yksinkertaisia konsepteja toteuttaa visuaalisesti. Vastakohtat tuntuvat edustavan muutosta todella selkeästi. Liikkeen lisäksi kuvakäsikirjoituksen tekstit selittävät mitä kuvissa tapahtuu mahdollisimman yksinkertaisesti. Vaiheen lopputulos määritteli komposition animaation kaikille kuville.



Kuvio 18. kuvakäsikirjoituksen ensimmäinen versio

Ensimmäisissä kuvissa kuvien etuala on tummin ja etäisin objekti eli aurinko on vaalein. Taivas ja sitä peilaava järvi on keskiharmaa ja kuvan etualan kasvien ja hahmon tumma siluetti nousee selkeästi esiin. Kaukana näkyvät puut näyttävät olevan lähempänä taivaan kirkkautta etäisyytensä takia, mutta ovat silti varjossa ja näyttävät tummemmalta kuin niitä ympäröivä taivas.

Seuraavaksi kamera kohtaa siluettihahmon edestäpäin. Auringon laskiessa hahmon rintakehän sisällä loistava valo leviää hitaasti hahmon koko kehoon.

Koska hahmo muuttuu mustasta valkoiseksi, halusin varmistaa taustalla olevan valoarvon taas selkeästi poikkeavan näistä. Siksi tein hieman tummemman kuin aikaisemman keskiharmaan taustan ja luonnostelin puita taustavärin ja mustan keskiarvolla. Näin hahmon siluetti erottui taustasta molemmissa muodoissaan.

Sitten kamera kuvaa ensimmäisissä kuvissa näkyneiden puiden takana hahmoa sivusta. Hahmo muuttuu kyseisessä kokokuvassa hohtavaksi valoksi. Taivaalle määrittelin tässä kuvassa liukuvärjäyksen, joka edustaa auringonlaskun suuntaa. Tässä kuvassa etualan tummuus ja taka-alan vaalentaminen toi taas toivottua kolmiulotteisuutta kuvaan. Hahmo kääntyy ympäri ja kävelee kohti aikaisemmassa lähikuvassa hahmon takana näkyneitä puita.

Kuva vaihtuu samaan kuvakulmaan eri paikassa. Hahmo kävelee metsän läpi, puiden välistä. Tummin kohta on taas kuvan etuala. Mitä kauempana puut ovat, sitä enemmän ne vaalenevat lähemmäs taustan keskiharmaata. Hahmon ja taustan välillä on tarpeeksi paljon kontrastia, ja vaikka hahmo on kirkas, sen paikka kuvan syvyysjärjestyksessä on selvä kaiken sitä ympäröivän selkeyden takia. Huomio kiinnittyy helposti valkoisena loistavaan hahmoon valtaosin tummassa taustassa.

Viimeisessä kuvassa hahmon liike edeltävistä kuvista jatkuu oikealle. Hahmo on lähikuvan etualalla. Taka-alan puissa näkyy valoa, kun hahmo lipuu ohi. Koska Etualasta tuli tässä kuvassa kirkas, päätin tehdä puille vastakkaisen kirkkausjärjestyksen kuin edellisessä kuvassa. Puut tummenevat näkymättömiin, kun siirytään tasoja syvemmälle.

Seuraavaksi tein selkeämmin animaation visuaalista lopputulosta kuvaavan kuvakäsikirjoituksen. Kutsuisin tätä värikäsikirjoitukseksi, jos teokseni ei olisi monokromaattinen. Color key kuvien tapaan, tässä vaiheessa tulee ilmi valon laatu ja kuvien erilaiset yksityiskohdat.

Ympäristön suunnittelu oli kriittinen vaihe valon suunnittelun kannalta. Animaation alussa inspiraationani toimivat elokuiset kauan sarastavat auringonlaskut, jotka luovat mielestäni rauhallisen ja haikean tunnelman kesän viimeisiin iltoihin

(Kuvio 19). Sen kaltaisen haikean tunnelman halusin toteuttaa koko animaatio-ossa. Tällaisille auringonlaskuille on tyypillistä valon diffuusio. Auringon lähestyessä horisonttia sen valo joutuu matkustamaan pidemmän matkan läpi ilmakehän. Pidemmällä välimatkalla on enemmän valoa hajottavia partikkeleja ja näin auringon valo pehmenee helläksi hehkuksi. Tämän oli tarkoitus pehmentää muuten korkeakontrastista ja selkeästi eroteltua kuvaa. Koin kuvien kaipaavan lisää hellävaraista valoa kuvastamaan haikeuden tunnetta. Koen, että ilman hehkuvaa ja kuvan siluetteja pehmentävää valoa animaation tunnelma muuttuisi jotenkin uhkaavaksi tai kolkoksi, mikä ei ollut kyseisen projektin tarkoitus.

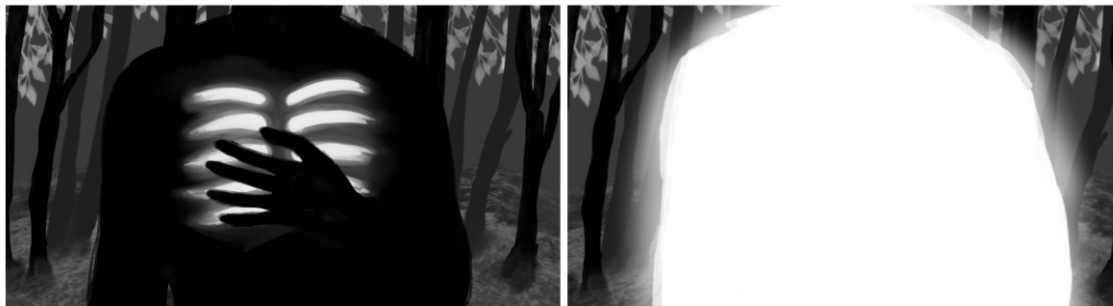


Kuvio 19. Päivän viimeiset auringonsäteet loistavat herkästi ensimmäisissä kuvissa. Hahmo katsoo kohti aurinkoa.

Auringon heijastus näkyy vedessä tuoden kuvaan vähän lisää syvyyttä. Lisäksi suunnittelin hahmon perspektiivistä oletetun kuvan auringonlaskusta omaavan veden päällä leijuvaa usvaa. Lopullisessa animaatioissa ratkaisu tuntui kasvattavan välimatkaa vastarannan ja kameran välillä, tehden auringonlaskusta hie- man kaukaisen tuntuisen.

Ensimmäisissä hahmon muutosta kuvaavissa kuvissa (Kuvio 20) päätin tuoda taustalle yksityiskohdaksi vielä vaaleat hohtavat lehdet. Mielestäni ne toivat lisää kiinnostavuutta kuvaan ja auttoivat hahmon tummaa siluetti nousemaan esiin jokseenkin tummasta taustasta paremmin. Minulle oli kriittistä tehdä

kuvista kiinnostavia, mutta ei liian monimutkaisia nopeasti luettaviksi. Animaation kuvat vaihtuvat suhteellisen nopeasti, tarkoituksena on pystyä tulkitsemaan niiden tapahtumia helposti.



Kuvio 20. Huomio keskittyy hahmon rinnassa loistavaan valoon. Hahmosta hehkuva valo on pehmeää.

Kameran siirtyessä kauemmas hahmosta kuvaamaan sitä sivulta, halusin vahvistaa syvyysvaikutelmaa tekemällä etualalla olevien puiden silueteista pehmeitä. Syvyysterävyyden muutos korostaa mielestäni kolmiulotteisuuden vaikutelmaa hyvin ja huomio kiinnittyy heti kuvan keskisyvyyteen, jossa hahmo kääntyy ympäri ja lähtee liikkeellään ohjaamaan katsetta oikealle. Lisäksi koko kuvan kirkkaus vähenee asteittain kuvastaen auringonlaskua, joka ei ole kuvassa suoraan näkyvissä. Samalla tämä toimii kirkkauden transitiona seuraavaan kuvaan.

Loistava hahmo kulkee metsän läpi, tämän valon hohtaen puiden runkojen väleistä pehmeästi. Etualalle toin taas hohtavat lehdet lisäämään mielenkiintoisuutta ja rakennetta puihin. Ajattelin ratkaisun tasapainottavan kuvaa ja tekemään metsästä vähemmän kolkon, sekä korostaa teemaa. Auringon ja hahmon tavalla, metsän kauneus on ohimenevää ja se muuttuu muotoaan jatkuvasti.

Viimeisessä kuvassa hahmo lipuu pois kameran näkökentästä ja yöperhosten ja muiden hyönteisten saattamana (Kuvio 21). Hahmosta loistava valo heijastuu hyönteisistä ja ne hohtavat samalla tavalla. Taustalla näkyvissä puissa voidaan nähdä valoisuuden muutoksia, kun hahmo lipuu kameran ohi.



Kuvio 21. Tausta muuttuu vaaleasta tummaan animaation edetessä.

Tavoittelin teoksessa tunnelmallisuutta ja selkeyttä. Korkean kontrastin käyttäminen selkeyttää selvästi animaation tapahtumia, ja sitä on helppo seurata. Selkeyden lisäksi halusin kuitenkin tuoda tunnelmaan herkkyyttä ja hienovaraisuutta, mielestäni pehmeän valon käyttäminen oli selkeästi onnistunut ratkaisu.

Sekä järven rannan, että metsän taustojen toteutuksessa pyrin tukemaan tarinankerrontaa valon kaikilla ominaisuuksilla. Halusin asetella hahmon kasvien ja puiden keskelle, jotta voisin niitä valaisemalla luoda voimakkaan syvyysvaikutelman ja ohjata katsetta valon suunnalla. Valossa tehdyt ratkaisut ovat kaikki perusteltuja, ja täten edistävät tarinankerrontaa ja tunnelmaa.

Suunnittelin vielä style framen edustamaan animaation kompositoinnin lopullista ilmettä. En halunnut värittää animaation osia, sen sijaan halusin sille kokonaisuudessa sinisen sävyn. Sininen sopii pehmeään unenkaltaiseen tyyliin mielestäni todella hyvin. Animaatiossa on sinivihreä sävy, mutta keskiharmaat korvaa hieman lämpimämpi sävy tuoden vähän lisää kiinnostavuutta kuvaan. Animaation lopullisessa versiossa hahmo ja aurinko loistavat samanlaista pehmeää, kirkasta valoa. Jälkikäsitellyssä animaatio sai vielä yleisen diffuusiofilterimäisen pehmennetyn ulkonäön. Style frame on kaikin puolin onnistunut representaatio

lopullisen teoksen tyylistä. Pehmeä valo, taustan ja hahmon välinen korkea kontrasti ja yksinkertainen väri tekevät tahdikkaasta animaatiosta helposti seurattavaa. Valo toimii tarinankerronnan työkaluna hyvin, ohjaten katsetta läpi animaation onnistuneesti.



Kuvio 22. Style frame animaatioteoksesta.

## 6 Yhteenveto

Opinnäytetyössä käsiteltiin millä tavalla valaistusta voi käyttää tarinankerronnan ja tunnelman luomisen työkaluna. Valon ominaisuudet ja niiden visuaaliset vaikutukset sekä elokuvamaiselle valolle tyypilliset ominaisuudet ja tyylit olivat kirjoitelmani keskiössä. Lisäksi tarkastelin piirrosanimaation valaisun suunnittelulle tyypillisiä työvaiheita. Sovelsin edeltäviä aiheita opinnäytetyön toiminnallisessa osuudessa, jossa suunnittelin valaisun animaatioteokselle.

Kirjoitelmani pyrki tarjoamaan eväät valaisun tavoitteiden ideointiin, valaisun suunnitteluun ja tarinankerronnan tukemiseen. Tarkoituksena oli antaa informatiivinen kokonaisuus valon visuaalisista vaikutuksista elokuvakerronnassa. Opinnäytetyön perusteella voidaan todeta, että kuvan valaistuksella on merkittävä rooli tarinankerronnassa.

Tarkoituksellinen valaisun suunnittelu voi tukea animaation juonta, tehden tapahtumista selkeämmin seurattavia. Päätös käyttää elokuvan valaisuun liittyvää kirjallisuutta lähtienä valon ominaisuuksien käsittelemiseen lähti animaatiomaailman kirjallisuuden puutteellisuudesta. Animaatioon liittyvässä kirjallisuudessa näytti olevan etualalla animaation tekninen toteutus, eikä valon visuaalisten ominaisuuksien käsittelyä ollut yhtä paljon kuin elokuvamaiseen valaisuun keskittyvässä kirjallisuudesta. Lähteistä löytyi kuitenkin selkeitä yhtenevyyksiä. Elokuvan valaisutyylit ovat selvästi tehneet suuren vaikutuksen animaatioon.

Halusin antaa suuntaa elokuvamaisen valon suunnitteluun animaation perspektiivistä, ja mielestäni tämä toteutui hyvin. Opinnäytetyön tarkoituksena oli edistää osaamistani animaatiotuotannoissa esiintyvistä valon suunnittelun vaihteista sekä elokuvamaisesta valaisusta kokonaisuutena. Mielestäni työ kasvatti luovan ajattelun taitoja valoon liittyen, ja onnistuin viemään ymmärrykseni konseptitaitteen vaiheista syvemmälle tasolle.

## Lähteet

Brown, Blain 2012. Cinematography: theory and practice : image making for cinematographers and directors. Waltham, Massachusetts: Focal Press. ISBN 978-0-240-81209-0.

Color Duels 2014. What is simultaneous contrast. Color Duels. <<https://www.colorduels.com/what-is-simultaneous-contrast/>> (luettu 3.3.2022).

DeGuzman, Kyle 2020. What is Key Light? Definition and Examples in Photography and Film. Studiobinder. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-key-light-definition>> (luettu 2.2.2022).

DeGuzman, Kyle 2021. What is High Key Lighting — Examples & Creative Uses. Studiobinder. <<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-high-key-lighting-definition>> (luettu 8.2.2022).

Edwards, Betty 2004. Color: A course in mastering the art of mixing colors. New York, New York: Penguin Group. 204 s. ISBN: 1-58542-199-5.

Foundry, 2020. Lighting in animation: a dive into the hand-drawn. Foundry Insights Hub. <<https://www.foundry.com/insights/film-tv/lighting-in-animation>> (luettu 13.2.2022).

Katatikarn, Jasmine 2017. Lighting for animation: the art of visual storytelling. Boca Raton, Florida: CRC Press. 273 s. ISBN: 978-1-138-01866-2.

Keating, Patrick 2010. Hollywood Lighting from the Silent Era to Film Noir. Chichester, New York: Columbia University Press. 352 s. ISBN 978-0-231-14902-0.

Landau, David 2014. Lighting for Cinematography: A Practical Guide to the Art and Craft of Lighting for the Moving Image. Broadway, New York: Bloomsbury Publishing Plc. 26 s. ISBN 978-1-62892-298-1.

Malkiewicz, Kris 1986. Film Lighting - Talks with Hollywood's Cinematographers and Gaffers. New York, New York: Prentice Hall Press. 146 s. ISBN 0-671-76634-1.

Oseman, Neil 2021. Creating depth with layered lighting. Redshark. <<https://www.nyfa.edu/student-resources/tips-to-create-depth/>> (luettu 15.2.2022).

Revell, Jeff 2014. Exposure: From Snapshots to Great Shots. Berkeley, California: Peachpit Press. 284 s. ISBN 978-0-321-96813-5.

Wells, Paul 1998. Understanding Animation. New York, New York: Routledge. 276 s. ISBN 978-0-415-11596-4.

White, Tony 2009. How to make animated films: Tony White's complete master-class on the traditional principles of animation. Massachusetts, Burlington: Focal Press. 475 s. ISBN: 978-0-240-81033-1.

## Kuvaluettelo

Kuvio 1. Sen to Chihiro no Kamikakushi. 2001. Hayao Miyazaki. Japani: Studio Ghibli. 125min.

Kuvio 2. A Midsummer Night's Dream. 1935. Max Reinhardt, William Dieterle. US: Warner Bros. Pictures. 143min.

Kuvio 3. Titanic 1997 Fox and the Whale. 2016. Robin Joseph. Kanada: Robin Joseph. 13min. - The Big Combo. 1955. Joseph H. Lewis. Allied Artists Pictures. 86min.

Kuvio 4. Hannibal. 2013. Bryan Fuller. US: Sony Pictures Television. 39x 3min.

Kuvio 5. Landscape in the Mist. 1988. Theo Angelopoulos. Kreikka: Theo Angelopoulos. 126min.

Kuvio 6. Oma kuvitus

Kuvio 7. Oma kuvitus.

Kuvio 8. Oma kuvitus.

Kuvio 9. Oma kuvitus.

Kuvio 10. In the Mood For Love. 2000. Wong Kar-Wai. Kiina: Block 2 Pictures. 98min.

Kuvio 11. Days of Heaven. 1978. Terrence Malick. US: Paramount Pictures. 94min.

Kuvio 12. Artificial Intelligence. 2001. Steven Spielberg. US: Warner Bros. Pictures. 146min.

Kuvio 13. Moonrise Kingdom. 2012. Wes Anderson. US: Focus Features. 94min.

Kuvio 14. Angels Egg. 1985. Mamoru Oshii. Japani: Studio Deen. 71min.

Kuvio 15. Sabrina Cotugno. 2014. Gravity Falls sample storyboards. US: Disney Television Animation. <<http://www.seegoatrun.com/galleries/wp-content/uploads/2019/12/08FORDANDBILL-page-008.jpg>> (luettu 12.4.2022).

Kuvio 16. Jeffrey Thompson. 2014. Gravity Falls S2 E11 Not What He Seems. US: Disney Television Animation. <<http://jeffreymthompson.com/storm/59wowu60vtgcg4pbj8p0fw5rdysuye>> (luettu 12.4.2022).

Kuvio 17. Oma kuvitus.

Kuvio 18. Oma kuvitus.

Kuvio 19. Oma kuvitus.

Kuvio 20. Oma kuvitus.

Kuvio 21. Oma kuvitus.

Kuvio 22. Oma kuvitus.

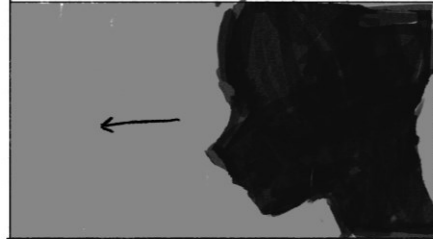
## Liitteet

### Kuvakäsikirjoitus teksteillä

#### KUVAKÄSIKIRJOITUS



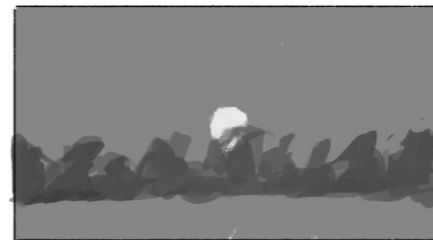
Puun oksa liikkuu kevyesti tuulessa.



Hahmo kävelee.



Hahmo kävelee kohti auringonlaskua.



Aurinko laskee melkein puiden taakse.



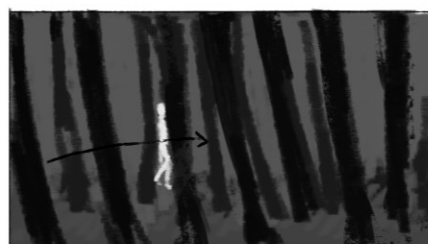
Hahmon pitelee rintaansa, kun valo sen rinnassa kasvaa.



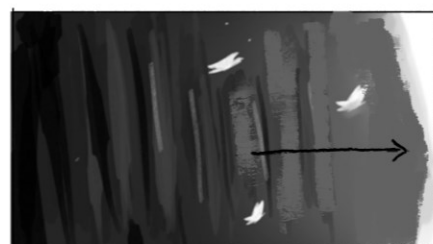
Valo kasvaa ja peittää näkyvän osuuden hahmosta.



Hahmo muuttuu kokonaan valoksi, kääntyy ympäri ja alkaa kävellä suoraan taaksepäin.



Hahmo kävelee puiden läpi.



Lähikuva hahmon selästä. Hahmo kävelee valaisten taustaa ja häntä seuraavia hyönteisiä.