

Valomaalaustekniikka muotokuvauksen apukeinona.

Muotokuvauksen ja valomaalauksen yhdistäminen

Mikael Hyvärinen

Kulttuurialan opinnäytetyö

Kuvataide

Kuvataiteilija

TORNIO 2014

TIIVISTELMÄ

LAPIN AMMATTIKORKEAKOULU, Kulttuuriala

Koulutusohjelma:	Kuvataiteen koulutus
Opinnäytetyön tekijä(t):	Mikael Hyvärinen
Opinnäytetyön nimi:	Valomaalaustekniikka muotokuvauksen apukeinona. Muotokuvauksen ja valomaalauksen yhdistäminen.
Sivuja (joista liitesivuja):	38 (7)
Päiväys:	21.10.2014
Opinnäytetyön ohjaaja(t):	Panu Pohjola ja Eija Rajalin
<p>Aiheenani on valomaalaustekniikka muotokuvauksen apukeinona. Pyrin tekemään muotokuvan, johon valomaalauksella saadaan tehtyä graafisia muotoja ja näin yhdistetään maalaaminen ja valokuvaaminen taidemuotoina. Tutkin aihetta, koska yli kymmenvuotisen valokuvausurani aikana törmään usein ongelmaan, että muotokuvaan tarvittaisiin jotain lisää. Näin tapahtuu varsinkin studiossa kuvatessa, taustoja ei koskaan ole tarpeeksi. Tästä syystä keinoja, joilla muotokuva saa mielenkiintoisemmaksi, on haettava jatkuvasti.</p> <p>Yhteistyöhön sain neuvonantajaksi maailmallakin tunnetun suomalaisen valomaalajaan Hannu Huhtamon, jonka haastattelujen pohjalta olen saanut ideoita opinnäytetyöni eri vaiheissa. Perehdyn ensiksi lyhyesti valomaalauksen ja muotokuvauksen historiaan ja tekniikkaan. Teen teoksia joissa yhdistän muotokuvauksen ja valomaalauksen. Tällä tavoin pyrin tekemään mainoskuvan tyylisiä teoksia ja selventämään niiden tekemisen tekniikkaa.</p> <p>Toiminnallisena osuutena tein opinnäytetyötä varten viisi muotokuva, joissa on yhdistetty sekä valokuvaus- että valomaalaustekniikoita. Kerron, miten tein teokset ja mitä ongelmia teoksia tehdessäni kohtasin.</p> <p>Valomaalaus lähentää muotokuvauksen tyyliä ja tuo maalauselementin valokuvaukseen ja näin yhdistää valokuvausta ja maalaustaidetta. Valomaalauksesta on hyötyä varsinkin mainosvalokuvien elävöittämisessä. Muotokuvauksessa sen käyttöä on mietittävä tarkkaan etukäteen, koska kuvauspaikka, aika ja mahdollinen jälkityöstön tarve on todennäköistä. Riippuu valomaalausmetodista, kuinka paljon yhteistä sillä on maalaustaiteen kanssa. Valomaalauksesta on hyötyä valokuvauksessa monella alueella ja tekniikan opetteleminen olisi hyödyllistä kaikille valokuvaajille.</p>	
Asiasanat: Valomaalaus, valokuvaus, henkilövalokuvaus, kuvankäsittely.	

ABSTRACT

KEMI-TORNIO UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES, Business and culture

Degree programme:	Bachelor of Visual Arts
Author(s):	Mikael Hyvärinen
Thesis title:	Light Painting as a resource in Photographing people.
Pages (of which appendixes):	38 (7)
Date:	21.10.2014
Thesis instructor(s):	Panu Pohjola and Eija Rajalin
<p>The topic of my thesis is Light painting as a resource in photographing people. My objective is to create a portrait which has graphical elements, created with light painting. thereby integrating photography to painting and drawing as an art form. I examine this topic, because over the decade of my photography career, I constantly run into a problem that a portrait is in need of something more. Especially when photographing in the studio, there are never enough backgrounds, which means that making photographs more interesting is a never ending task.</p> <p>In my research I have the privilege to have one of the most skilled light painters in Finland, Hannu Huhtamo as an advisor. I refer to his methods and ideas from him in different stages of my thesis. Firstly, I briefly discuss light painting and portraiture history and techniques. I create artworks in which I try to combine portraiture with light painting and create commercial type of photography art works. I also clarify the techniques in making the art works.</p> <p>As a functional part of my thesis, I made five light painting portraits. I explain how I made the art works and which problems I encountered in the process.</p> <p>Light painting brings photography and painting as an art form closer together, and integrates photography and painting. Light painting is useful especially in invigorating advertisement photographs. In portraiture the use of light painting should always be thought through carefully in advance concerning location, time and because the possible need of after work is almost certain. It depends on the method of the light painting technique, how much similarity it has to painting. Light painting has benefits in many areas of photography and should therefore be recommended for all photographers.</p>	
<p>Keywords: Light painting, Photography, PortraitPhotography, Image manipulation.</p>	

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ.....	2
ABSTRACT	3
SISÄLLYS	4
1 JOHDANTO.....	5
2 MUOTOKUVAUKSEN HISTORIA	7
3 VALOMAALAUKSEN HISTORIA.....	11
3.1 Valomaalaus nykyisin	12
3.1.1 Kameravaihtoehdot	12
3.1.2 Valonlähteet	13
4 OMA VALOMAALAUKSENI.....	15
4.1 Teosten toteutus	15
4.2 Jälkikäsitteily	20
4.3 Teos 2	22
4.4 Teos 3	23
4.5 Teos 4 ja 5.....	25
5 POHDINTA.....	29
LÄHTEET.....	31
LIITTEET.....	32

1 JOHDANTO

Valomaalaus on kiinnostanut minua jo vuosia. Se on minulle mieluisin tapa maalata, koska pääasiassa olen valokuvaaja. Idea valomaalauksen yhdistämisestä muotokuvaan syntyi kun mietin opinnäytetyöni aihetta. Satuain näkemään internetissä mielenkiintoisen valokuvan, jossa mallille oli tehty vaatteet valomaalaustekniikalla.

Idea toiminnalliseen opinnäytetyöhön aiheesta syntyi siitä, että haluan omalta osaltani tuoda valokuvaukseen jotain uutta. Valokuvauksesta on nykyisin tullut eräänlaista massaviihdettä digitaalisten kameroiden yleistyessä. Varsinkin muotokuvaus on kärsinyt inflaation ns. ”selfie-sukupolven” aikana. Valokuvauksesta ja muotokuvauksesta on tullut jopa niin arkipäiväistä, että käsin maalatuille muotokuville on tullut uudelleen kysyntää. Valomaalauksessa näkyisi kuvaajan kädenjälki muutoinkin, kuin vain kameran välityksellä.

Valomaalaus on tekniikkana jo vuosikymmeniä vanha, mutta se on levinnyt laajemmalle digitaalikameroiden yleistyessä vasta 2000-luvulla. Kiinnostavin seikka valomaalaamisessa on kyky sen avulla muuttaa mielenkiinnottomatkin kuvauspaikat tai kohteet mielenkiintoiseksi. Valomaalauksella voi muuttaa vaikkapa syksyisen peltomaiseman, taistelulentäksi, tai lisätä valojuovia tuotekuvien taustalle. Vain mielikuvitus asettaa rajat sille, mihin valomaalausta voi hyödyntää.

Esittelen ensin muotokuvan, valokuvauksen ja valomaalauksen historiaa. Jos ei tunne kyseisten tekniikoiden historiaa, ei luultavasti voi ymmärtää, mistä näiden tekniikoiden yhdistämisessä on kysymys. Lisäksi käsitteet muotokuvaus ja valomaalaus ovat epäselviä. Tässä opinnäytetyössä muotokuvauksella tarkoitan ihmisestä otettua valokuvaa. Valomaalauksella tarkoitan valokuvan keinoin tallennettua valonlähteen liikkeiden tallentamista.

Käsittelen valomaalauksien tekemiseen tarvittavien välineiden käyttöä ja valomaalajien näkemyksiä alasta, että lukijalle muodostuisi käsitys siitä, mitä kaikkea valomaalaus pitää sisällään. Usein törmään sellaiseen maallikkokäsitykseen, että valomaalaus on sama asia kuin valaisu. Jopa alan kirjallisuutta etsiessäni löytyi teoksia, jossa elokuvan valaisua kutsuttiin valolla maalaamiseksi. Kävi ilmi, että valomaalauksesta ei löytynyt maailmalta kuin yksi painettu teos. Tämä olisi täytynyt

tilata Yhdysvalloista saakka. Verkkolähteitä löytyi sen sijaan tarpeellinen määrä joten en päätenyt tuota kirjaa kuitenkaan tilaamaan.

Toiminnallisessa opinnäytetyössäni käytän kvalitatiivisia tutkimusmenetelmiä. (Vilka, Airaksinen 2003). Tutkin oman tekemisprosessini kautta, miten toteuttaa muotokuva, jossa yhdistetään muotokuva ja valomaalaus, jotta pystyisin tekemään erilaisia muotokuvia kuin muut. Muotokuvaus on myös kuvataiteen historian ensimmäisiä asioita, sillä jo kivikauden ihmiset kuvasivat veistoksissaan ihmistä. Kerron millaisia ongelmia ja ratkaisuja havaitsin teoksia valmistaessani. Mitä kannattaa ottaa huomioon valomaalauksen toteutuksessa ja mihin valomaalausta voisi käyttää muotokuvauksen lisäksi?

Lisäksi käsittelen sitä, onko valomaalaustekniikkaa hyväksikäyttäen mahdollista lähentää perinteistä maalattua muotokuvaa ja valokuvattua muotokuvaa. Onko yhdistämisellä saavutettu hyötyä, ja onko tekniikalla todellista käyttöarvoa? Lopuksi selostan myös neuvonantajakseni saamani Hannu Huhtamon palautteet teoksistani ja näkemyksistäni.

2 MUOTOKUVAUKSEN HISTORIA

Muotokuvauksen ensimmäiset tunnetut teokset ajoittuvat jopa 25 000 vuoden päähän historiassa. Varhaisia teoksia on löytynyt muutamien vuosien välein, joten tarkka ajankohta, milloin ihmiset alkoivat veistää ihmishahmoja, ei ole tiedossa. Nämä vanhimmat tunnetut figuurit on veistetty luuhun. Mahdolliset puuveistokset ovat ajan saatossa maatuneet. (Honour & Fleming, 1992, 35.)

Ajanjakso, jolta muotokuviksi luokiteltavia teoksia on säästynyt runsaammin, sijoittuu vuodelle 2780 eKr, -niin sanotulle, vanhan valtakunnan ajalle. Näitä ovat Egyptin faaraoita esittävät kiveen veistetyt kohokuvat ja veistokset. (Honour & Fleming, 1992, 68.) -joissakin tutkimuksissa Egyptin teosten ikää on arvioitu vanhemmaksikin, mutta asiaan ei ole saatu vahvistusta.

Veistosten taiteellisuus kehittyi huomattavasti antiikin Kreikan 800 – 300 eKr. aikana, jolloin veistosten asennot saivat ilmeikkyyttä ja niissä oli kuvattu tunnetiloja ja jopa liikettä. Monet silloiset asennot toimivat vielä nykyäänkin muotokuvien asentoina mm. kontraposto keksittiin antiikin Kreikassa. Kontraposto-asennossa vartalon paino on toisen jalan varassa. Tukijalan ja vapaan jalan suhdetta käytetään tasapainottamaan vartalon liikkeiden suuntia niin, että ne asettuvat harmoniseksi kokonaisuudeksi.

(Wirtz, 2001, 512.)

Muotokuvan seuraava käännekohta olikin vasta renessanssin alkaessa Keski-Euroopassa 1500-luvulla, jolloin maalaustaiteen sallittiin esittävän muutakin kuin uskonnollisia tapahtumia ja henkilöitä. Tällöin mm. Leonardo da Vinci teki Mona Lisan, 1503. Rafaelin – Alba Madonna, 1510. (Honour & Fleming, 1992, 476.)

1826 vuonna Joseph Nicéphore Niépce valmisti ensimmäisen valokuvan. Hänen yhtiökumppaninsa Louis Jaques Mande Daguerre jatkoi tutkimustyötä ja kehitti tekniikan jota kutsutaan daguerrotypiksi. Tekniikassa kuvat muodostuvat suoraan hopeoidulle pienille kuparilevyille. Ensimmäinen kaupallinen daguerrotypia - studio avattiin vuonna 1841, ja pian maailman valtasikin daguerrotypiamaniaksi kutsuttu villitys. Vuonna 1849 otettiin yksistään Pariisissa noin 100 000 daguerrotypia muotokuvaa. Vihdoinkin muotokuvat eivät olleet vain rikkaiden yksinoikeus.

Daguerrotypian kulta-aika kesti 12 vuotta ja sai väistyä paperille tehtävien kuvien tieltä, mikä yleistyi 1853 ja oli huomattavasti edullisempi kuin daguerrotypiat. (National Portrait Gallery, hakupäivä 15.9.2014.)

Varhaiset kuvat olivat sisällöltään ja muodoltaan niukkaeleisiä ja vain harva uranuurtaja loi selvästi erottuvan oman käsialan. Valokuvat olivat aluksi monin tavoin sidoksissa muotokuvataiteen perinteisiin. Ne viimeisteltiin pöydällä pidettäviksi esineiksi tai ne ripustettiin salonkien ikonostaaseihin maalausten ja silhuettien rinnalle. Valokuvan monistettavuus loi edellytykset muotokuvien jakamiselle ja keräilylle. Varhaisimmissa visiittikorteissa malli esitetään kokovartalokuvana, mutta 1870-luvulle tultaessa kuvien joukossa on yhä enemmän puolivartalokuvia ja myöhemmin myös kasvokuvia. Näiden rinnalle tuli 1870-luvulla muitakin henkilökuvan vakiokokoja, joista suosituin oli kabinettikuva. (Honour & Fleming, 1992, 666.)

1800-luvun lopulla muotokuvauksessa yleistyi harrastajien ja joidenkin ammattikuvaajienkin kesken Piktorialismi jossa jäljiteltiin maalaustaiteen muotokuvaus tyyliä valokuvan keinoin. Piktorialismissa keskityttiin kasvojen ja silmien terävyyteen muun jäädessä utuiseksi. (Honour & Fleming, 1992, 666.) Nykyään valokuvauksessa käytetään utuisuudesta termejä Bokeh ja OoF (Out of Focus) tarkennuksen ulkopuolelle jääminen. Bokeh tarkoittaa utuisuuden määrää ja laatua. (Bokeh, 2004, hakupäivä 17.9.2014.) 1920 Kulttuuria määritteli uusi sukupolvi joiden mielestä Piktorialismi edusti vanhaa taidekulttuuria, ja elokuvat sekä valokuvat olivat uusia taidemuotoja, jotka piti vapauttaa vanhoista perinteistä. (Wikipedia, Pictorialism, hakupäivä 17.9.2014).

värivalokuvaa oli julkaistu lehdissä 1861 vuonna keksittyä jo 1900-luvun alussa mutta yleistyi positiivisten värikääntöfilmien myötä vasta 1940-luvulla. Muotokuvaus on kehittynyt nykyiseen muotoonsa tekniikan ja muodin mukana vuosikymmenittäin. Suurimpina muutoksina värivalokuvan keksimisen jälkeen ovat tietokoneiden kehitys sekä digitaalivalokuvauksen yleistyminen. (Wikipedia, valokuvaus, hakupäivä 15.9.2014).

2.1 MUOTOKUVAUS NYKYAIKA

Nykyään muotokuva on käsitteenä mielestäni laajentunut. Suurin osa tämän päivän muotokuvista otetaan itse omalla puhelimella. Älypuhelin ja sosiaalisen median myötä maailmassa otetaan enemmän kuvia kuin koskaan aiemmin. Aktiivisimmat tämän tyylin harrastajat minun tuttavapiiristäni ottavat ja julkaisevat itse ottamiaan omakuvia Facebookissa jopa useampia päivittäin. Kuvaus ja sosiaaliseen mediaan julkaistuille omakuville onkin keksitty oma terminsä ”Selfie” (Engl. self = itse). Omakuva voi olla myös pelkkä silmä tai muu ruumiinosa, mutta näitä en enää muotokuvaksi laskisi. Suurin osa ”selfie” -kuvista on mielestäni muotokuvia, mutta kuinka hyviä muotokuvia? Se on mielestäni makuasia.

Wikipediassa muotokuvaa määritellään seuraavasti: ”Muotokuvassa pyritään esittämään henkilön olennaisimpia piirteitä, hänen taustaansa, persoonallisuuttaan tai pyrkimyksiään. Muotokuva pyrkii usein esittämään myös kuvaamansa henkilön tärkeimmät ja arvostetuimmat puolet, sekä kuvaamaan hänen yhteiskunnallista asemaansa. Näin siinä usein korostuu aikansa arvostukset”. (Wikipedia, muotokuvaus, hakupäivä 15.9.2014). Samaa lainausta on käyttänyt kirjassaan myös pitkän linjan valokuvaaja Jussi Aalto.

(Aalto, 2010, 12)

Mielestäni tämä määritelmä on oikea, mutta useinkaan tähän ei päästä niissä muotokuvissa, joita otetaan eniten. Koulukuvat, passikuvat tai hääkuvat kattavat suurimman osan muotokuvista, joita ihmiset otattavat valokuvauksen ammattilaisen toimesta. Taustaa, persoonallisuutta, pyrkimyksiä, arvostusta ja yhteiskunnallista asemaa näissä kuvissa on hyvin harvoin nähtävissä. Kaikki ovat periaatteessa kuitenkin muotokuvia. Wikipedian määritelmässä voisikin lisäys ”hyvässä muotokuvassa” olla paikallaan.

Muotokuvien ottamisessa tulisi käyttää kameraoptiikkaa, joka ei vääristä kasvojen mittasuhteita. Tähän sopiva polttovälialue, eli objektiivin pituus, on 50 – 110 mm, kinofilmin 35mm, tai niin kutsutuissa täyden kennokoon digitaalikameroissa. Eri kennokoon kameroissa käytetään näille mitoille vastaavia objektiiveja. Jos käytetään laajemmalla kuin 50 mm polttovälillä olevia objektiiveja, kasvot alkavat vääristyä soikeaksi. Mitä laajempi objektiivi on, sitä suurempi on vääristymä. 110 mm pidemmällä polttovälillä olevat objektiivit taas latistavat kuvaa, eikä kolmiulotteisuus välity yhtä hyvin. Tätä voidaan kuitenkin käyttää hyödyksi ja monesti pidemmällä

polttovälillä saadaankin henkilöstä imartelevia kuvia kun nenä näyttää pienemmältä ja kasvot kapeammilta. Itse käytän yleensä hääkuvissa polttovälinä 200mm objektiivina. Pidemmällä polttovälillä saadaan myös syvyysterävyyttä kavennettua ja taustalla monesti olevat häiritsevät elementit saadaan sumeaksi. Samalla tavalla voidaan kuvata myös yksittäistä ihmistä. Muotokuvissa mielestäni tärkein asia on kuvattavan henkilön silmät. Silmissä täytyy olla jonkinlainen elementti ,joka viestii henkilön olevan ”läsnä”. Parhaiten tämä saavutetaan, kun silmiin saadaan heijastus jostakin valonlähteestä. Tämä voi olla salamavallo, aurinko, ikkuna tai jokin muu valonlähde. Jollei silmissä ole minkäänlaista valon heijastumaa, silmistä tulee helposti sameat ja elottoman näköiset. Nämä heijastumat voidaan toki lisätä tai parannella myöhemmin tietokoneella, mutta helpointa on, kun muistaa ottaa tämän huomioon jo kuvausvaiheessa.

Ihminen muotokuvassa on yleensä rajattuna joko rintakuvaksi vyötärön yläpuolelta tai kasvokuvaksi rajaten hartioista. Muita rajoituksia on olemassa lähes rajattomasti, mutta muotokuvassa voi näkyä myös koko vartalo vaikkapa maisemassa. Tällöin henkilö voi olla kuvassa vain osassa teosta. Myös ryhmäkuvat ovat muotokuvia. Muotokuvilla on myös monia alaryhmiä kuten esimerkiksi glamourkuva, nude- eli alastonkuva, rituaalikuva johon lasketaan mm. lakkiaiset ja häät. (Aalto, 2010, 188.)

3 VALOMAALAUKSEN HISTORIA

Valomaalauksen ensimmäiset tunnetut taiteelliset teokset teki Man Ray –niminen taiteilija vuonna 1935. Ensimmäiset valomaalaukset tekivät kuitenkin Étienne-Jules Marey ja Georges Demeny vuonna 1889, jotka tutkivat ihmisten ja eläinten fysiikkaa. Marey ja Demeny asensivat valohehkut nivelien kohdalle ja saivat näin tallennettua pitkällä valotusajalla kuviin liikeradat. Vuonna 1914 tohtori pariskunta Frank ja Lillian Gilbreth tutkivat samalla menetelmällä työntekijöiden liikeratoja ja tehostivat työtapoja eri työaloilla. (lightpainting photography, 2014, luettu 17.9.2014.)

Suuremmalla yleisölle valomaalaus esiteltiin vuonna 1940 Life -lehdessä, jossa oli artikkeli Gjon Mili-nimisestä valokuvaajasta, joka toi valomaalauksessa tänäkin päivänä käytetyn stroboskooppisen salaman. Stroboskooppinen salama välähtää useita kertoja valitun ajan välein, jolloin valokuvaan saadaan tallennettua liike. Lifen kuvissa oli tällä tavoin kuvattuna portaita laskeutuva nainen ja FBI agentti Del Bryce. Artikkelissa oli myös kaunoluistelija Carol Lynnin kuvia, joissa Gjon Mili oli käyttänyt samaa tekniikkaa kuin Marey, Demeny ja Gilbrethin pariskunta. Hän oli myös asentanut hehkuvalot luistelijattaren nilkkoihin. Pitkän valotuksen ansiosta luistelijan liikkeet ovat piirtyneet luistelukentälle. Vuonna 1949 Gjon Mili sai Lifelta myös pyynnön tehdä valomaalauksia Pablo Picasson kanssa. Pablo Picasso oli ollut tekniikasta innoissaan ja teki useita valomaalauksia Gjon Milin avustuksella. Näistä kuuluisin tunnetaan nimellä ”Picasso Draws a Centaur” (liite 1).

Nykyisen valomaalauksen isänä pidetään kuitenkin Eric Stalleria ja Dean Chamberlainia. Eric Stallerin ensimmäiset teokset ovat vuodelta 1976 ja Dean Chamberlainin vuodelta 1977. Stallerin ja Chamberlainin tyyli ja tekniikka ovat kuitenkin miltei täysin erilaiset. Stallerin teoksissa itse valonlähde on kuvassa näkyvä ja kuvioita ja elementtejä luova voima, kun taas Chamberlain käyttää valoa maalaamaan pinnat näkyviksi ja itse valonlähde jää näkymättömäksi. Stalleria on myös sanottu ensimmäiseksi valokuvaajaksi, joka on tehnyt ns. valograffiteja. (lightpainting photography, 2014, luettu 17.9.2014.)

3.1 Valomaalaus nykyisin

Jotta voi tehdä valomaalauksia, täytyy olla kamera, valonlähde ja jalusta. Valomaalauksissa yhteisenä tekijänä on tyylistä riippumatta pitkä valotusaika. Valomaalauksissa on kaksi koulukuntaa. Toiset eivät hyväksy kuviin mitään muita jälkikäteen tehtyjä muutoksia, kuin korkeintaan kontrastin ja valkobilanssin säädöt. Näistä kuvista käytetään termiä ”suoraan kamerasta”. Toisin sanoen kaikki kuvat ja elementit näihin kuviin tehdään yhdellä kertaa. Toinen koulukunta voi kuvata yhteen lopulliseen teokseen useita kuvia, jotka myöhemmin yhdistetään kuvankäsittelyohjelmassa yhteen. Jalusta pidetään paikallaan ja kuvioita, pintoja ym. kuvataan pienissä osissa. Jälkimmäisen keinon etuna on, että jos jokin kuvio tai valaisu ei onnistu, niin koko teos ei ole pilalla. Ensin mainittu tapa onkin huomattavasti haastavampi ja aikaa vievämpi tekniikka.

Näiden kahden tekniikan lisäksi on vielä yksi tekniikka, jota tosiharrastajat eivät laske kuuluvaksi valomaalauksen määritelmään. Tällä tekniikalla kaikki valot tai kuvat kuvataan erikseen ja koostetaan lopullinen teos kuvankäsittelyohjelman avulla jälkikäteen. Tällä tekniikalla tehtäessä kaikki on muutettavissa kuvankäsittelyohjelman avulla. Se on käytetyin tekniikka eritoten mainosvalokuvissa.

3.1.1 Kameravaihtoehdot

Kameroissa pisin kamerasta saatava valotusaika on yleensä 30s. Tässä ajassa saa tehtyä jo aika paljon, ja valomaalauksessa pääsee jo mukavasti alkuun. Usein kuitenkin tarvitaan pidempiä valotusaikoja. Niinpä kameraan kannattaa ostaa kaukolankalaukaisin, jolla valotusaikaa voidaan kameran Bulb-tilassa jatkaa vaikka useisiin tunteihin. Valomaalauksessa valotusajat vaihtelevat yleensä muutamasta minuutista kymmeneen minuutteihin.

Kamerana voi käyttää vaikka älypuhelinla, joihin on ladattavissa sovelluksia, joilla voi jatkaa valotusaikaa. Puhelimen omalla ohjelmalla pitkät valotusajat eivät onnistu. Puhelimen kameralla ei tietenkään kannata jatkaa, jos valomaalaus alkaa oikeasti kiinnostaa. Puhelimen ja pokkarimallisten digitaalikameroiden ongelmaksi muodostuu

niiden kenno, johon kuva muodostuu. Kuvattaessa pitkillä valotusajoilla pienet kamerakennot kuumenevat ja alkavat tehdä ikävän näköistä kohinaa kuviin.

Parhaiten valomaalaukseen soveltuvat mahdollisimman suurella kennolla varustetut kamerat. Digiperällä varustetut keskikoon studiokamerat olisivat hyviä, mutta harvalla on varaa sijoittaa kymmeniä tuhansia euroja kameraan. Suurin osa maailman parhaista valomaalajista kuvaa niin sanotuilla täyden kennonkoon järjestelmäkameroilla. Täydellä kennokoolla tarkoitetaan perinteisen kinofilmin 35 mm:n kokoisella digitaalikennoilla varustettuja järjestelmäkameroita. Näiden hinnat alkavat olla jo monien harrastajien ulottuvilla. Hinnat halpenevat varmasti tulevaisuudessa lisää.

Miltei samankaltaisiin tuloksiin päästään myös huomattavasti edullisemmilla, niin sanotuilla vajaakennoisilla järjestelmäkameroilla. Näissä kenno ei ole 35 mm levyinen, vaan kameravalmistajasta riippuen 15-26 mm leveä. Niissäkin kennot ovat kuitenkin huomattavasti suurempia kuin esimerkiksi älypuhelimissa olevat kuvakennot. Esimerkiksi iPhone 5 -mallissa kennon leveys on vain 4,5 mm. Vajaakennoisten järjestelmäkameroiden hinnat alkavat jo parista sadasta eurosta. Hyvän objektiivin kanssa ne tuottavat hyvälaatuisia kuvia.

Objektiivina toimivat kaikki objektiivit, mutta valintaan vaikuttaa se, millaisia kuvia on tarkoituksena ottaa. Eniten käytetään zoom-objektiiveja niiden käytännöllisyyden vuoksi. Valomaalatessa mukana täytyy kuljettaa jalustaa, valonlähteitä ja kaikenlaisia muita välineitä, joten kovin montaa objektiivia ei kannata kalustoon lisätä.

3.1.2 Valonlähteet

Valonlähteenä voi käyttää miltei kaikenlaisia lamppuja, mitä mielikuvitus vain keksii. Parhaimmat valomaalajat tekevät yleensä valaisulaitteensa itse. Niiden valmistamiseen löytyy internetistä runsaasti ohjeita. Uusimpien valomaalausefektien kehittäjät eivät ainakaan heti kerro muille, miten ovat luoneet efektin. Joskus he kuitenkin antavat yleisölle vihjeitä, joiden avulla voi päätellä, miten efekti on saatu aikaan. Toisten valomaalajien tehtäväksi jää itse selvittää, miten ja millä apuvälineillä efekti on tehty. Vaikka yksi saisikin selvitettyä salaisen metodin, jätetään paljastuksen tekeminen yleensä alkuperäiselle kehittäjälle. Kun muutamat ovat lisänneet saman efektin

onnistuneesti omiin teoksiinsa, ensimmäinen kehittäjä julkaisee yleensä sarjan kuvia joista efektin menetelmät paljastuvat. Viimeisin efekti, jota itse yritin selvittää, on neljä vuotta sitten ensimmäisen kerran nähty ”Dome”. Tämä kupolimainen, viivoista rakentuva objekti näyttää olevan hieman maasta kohonnut. Sen viivat kohtaavat toisensa virheettömästi. (Liite 2).

Tämä askarrutti minua muutaman päivän, kunnes löysin internetistä vihjeen, että sen tekemiseen oli käytetty polkupyörän rengasta. (Liite 2). Monia kiehtookin valomaalauksessa juuri tällaiset elementit. Maalauksissa käytetään nykyään pääasiassa LED-taskulamppuja sekä LED-valoja, joista rakennetaan erilaisia yhdistelmiä. Lasten leluistakin voi saada hauskoja efektejä. Leluissa on usein liikkuvia valoja ja vaihtuvia värejä, jotka voivat saada yllättäviäkin tuloksia aikaan pitkällä valotusajoilla kuvattaessa. Viime aikoina myös vihreät arvot ovat lisääntyneet valomaalajien keskuudessa. Hannu Huhtamo, joka kuuluu harvoihin maailmalla tunnettuihin suomalaisiin valomaalajiin, neuvoi minulle sähköpostitse käymässämme keskustelussa, että värillisillä muovipusseilla saisi myös tehtyä tulenkaltaisia kuvioita valomaalauksiin. Hän totesi myös pyrkivänsä hyödyntämään kierrätysmateriaaleja omissa teoksissaan aina kun vain mahdollista. (Huhtamo 9.9 sähköpostiviesti.)

4 OMA VALOMAALAUKSENI

Silmiini sattui internetissä upeasti kuvattu valomaalaus, jossa naispuoleisen henkilön päälle oli valomaalattu juhlamekko. Kuva oli Belvedere Vodka merkin mainosvalokuva (liite 2). Asiaa tutkittuani kuvausessioista löytyi jopa video. Kuva oli toteutettu siten, että ensiksi malli kuvattiin mustalla taustalla ja valaistuna studiosalamoilla. Tämän jälkeen kuvattiin erikseen suuret määrät kuvia, joissa mustalle taustalle oli tehty valoilla erilaisia kuvioita. Myöhemmin niistä oli tietokoneella yhdistelty varsinainen valomaalaus mallin ylle. (picturecorrect 2014, hakupäivä 18.9.2014)

Päätinkin tehdä samantyyllisen tai samantyyllisiä teoksia kahdella eri tavalla toteutettuna. Tein kuten Belvederen mainoskuvatkin, eli kuvasin mallin erikseen ja valot pienissä erissä. Lisäsin valomaalauksen Photoshop-ohjelmassa jälkikäteen. Lisäksi tein taustaan valomaalauksella kuvaelementtejä, jotta tausta ei jäisi mustaksi, kuten esimerkkikuvissa.

Toisella tekniikalla yritin tehdä samat kuvat maalaamalla valomaalauksen suoraan mallin ylle yhdellä otoksella. Vertailin näiden tekniikoiden eroja, kun sain lopulliset teokset valmiiksi. Erittelin metodien hyvät ja huonot puolet valomaalajan kannalta.

4.1 Teosten toteutus

Mallikseni teoksiin sain tuttavapiiristäni hieman yli 40-vuotiaan naisen, joka ei ole koskaan tehnyt mallin töitä. Kuvissa oleva malli valikoitui teoksiin tarkoituksella. Halusin kuvien antavan itseluottamusta ja ylpeyttä vasta avioeroon joutuneelle tuttavalleni. Malli on veljeni entinen aviovaimo, sekä vaimoni ja minun hyvä ja läheinen ystävä. Toivoin että kuvista ei tule naista esineellistävästä vaikutusta. Missään nimessä se ei ole tarkoituksena ollut missään vaiheessa. Mallia kuvaustilanne hieman hermostutti, sillä hän joutui olemaan varsin vähissä vaatteissa. Olin ohjeistanut mallin pukeutumaan ihonvärisiin alusvaatteisiin sen vuoksi, että valomaalatuista kohdista värilliset ja tummat näkyvät helposti läpi. Ajatuksena oli, että malli on pukeutunut pelkkään valoon.

Meikkauksen ja kampauksen tekivät malli ja vaimoni yhteistyössä. Olin kertonut heille että kevyt meikki riittää. Kampaukselle en ollut ajatellut mitään erityistä ja annoin sen

suhteen vapaat kädet. Meikin rajoitin sen vuoksi, että aikaisempien kokemusteni pohjalta tiedän, että jälkityöstössä meikkiä on huomattavasti helpompi lisätä kuin vähentää sitä. Koska kuvista tulisi kokovartalo kuvia, meikki ei olisi niin suurimerkityksinen muutenkaan. Mallin asentoja en tässä vaiheessa ollut sen erityisemmin suunnitellut, ainoastaan sen että halusin johonkin kuvaan liikkeen tuntua ja hiusten tulisi myös olla liikkeessä. Tätä varten otin mukaan studioon hiustenkuivaajan, jolla voisi kokeilla saada hiukset liikkeelle.

Meikkauksen ja kampauksen laiton jälkeen siirryimme Tornion kameraseuran studiolle. Olen ollut seuran jäsen viisi vuotta ja olen kuvannut studiossa monesti aiemminkin. Tämänkertainen kuvaus oli kuitenkin täysin erilainen kuin, olen siellä aiemmin tehnyt. Saavuimme studiolle ja aloin pystyttää studioon siellä olevasta kalustosta kuvaukseen mielestäni sopivaa kalustoa. Kuten aiemmin olin muistanutkin, studion takaseinä oli maalattu mustaksi. Olin kuitenkin unohtanut, että lattia ei ollutkaan musta. Taustakankaita studiolla oli kolme: valkoinen paperitausta, keskiharmaa pilvikuvioitu ja tummanharmaa pilvikuvioitu. Olisin tarvinnut siis täysin mustan studion lattiaineen ja seinineen. Vallitsevissa olosuhteissa valitsin taustakankaaksi tummanharmaan pilvikuvioitun vaihtoehdon.

Jotta taustaan ei tulisi salamavalosta valoa, säädin kaksi 250 watin salamaa mallin etupuolelle pienimmälle teholle. Pienelle teholle siksi, että itse valomaalausvalot tulisivat näkyviin. Mallin takavasemmalle lisäsin yhden 250 watin salaman pienimmälle teholle valaisemaan mallia takaapäin. Takavalon tarkoituksena on luoda mallin ympärille ohut valoreuna, joka irrottaa mallin taustasta. Tässä tapauksessa tarkoituksena olisi, ettei taustaa näkyisi lainkaan.

Kamerakalustona minulla on Canon 6D, joka on ns. täyden kennokoon järjestelmäkamera. Kameraan valitsin objektiiviksi Canon 24-105 f4 L:n. Asetin objektiivin noin 50mm kohdalle. Kameran kiinnitin huolellisesti tukevaan studioalustaan.

Tapahtuu seuraavaa: Malli on valmiina ja tulee omalle paikalleen. Kokeilen ensimmäisen kerran valoja. Pettymykseksi voin todeta ensimmäisen testikuvan jälkeen, että vaikka salamavalot ovat pienimmällä teholla, taustakangas tulee näkyviin kuvissa todella selkeästi. Malli on jo valmiiksi taustakankaan etureunalla ja kamera on

jo valmiiksi säädetty arvoihin ISO 50, 160s, f 8.0. Toisin sanoen ainoa vaihtoehto muuttaa kameran säätöjä olisi kiristää aukkoa pienemmäksi. Aiemman kokemuksen pohjalta tiedän, että siinä tapauksessa kuvanlaatu alkaa kärsiä liikaa. Ja luultavasti siitä ei olisi hyötyä muutenkaan, koska sekä malli että tausta olivat nyt valottuneet tasaisesti. Ilmeni, että kameraseuran studio on liian pieni tähän tarkoitukseen, koska mallin ja taustan väliin ei jää tarpeeksi tilaa. Ainoa millä saisin taustan mustaksi, olisi musta taustakangas, jota ei nyt kuitenkaan ollut.

Tästä huolimatta päätän käyttää kuvaustilannetta hyväkseni. Vaikka tausta tulee esille, se on kuitenkin tummasävytteinen ja arvelen että saan valomaalauksen esille riittävästi. Sammutan valot studiosta. Sammutan myös ohjausvalot studiosalamoista. Mallilla alkaa tulla vaikeuksia pysyä asennossa, eikä hän enää tiedä missä kamera on. Kameran tarkentaminenkaan ei onnistu täysin pimeässä. Onnekseni olen hankkinut valomaalaukselle varten myös taskulampun. Taskulampulla valaisten saan tarkennettua kameran malliin. Nyt myös mallille hahmottuu kameran sijainti. Tasapainottelu on mallille edelleen pimeässä hankalaa, joten monimutkaisemmat asennot voidaan unohtaa saman tien. Kameraan on nyt myös lisätty lankalaukaisin ja kamera asetettu bulb-tilaan. Voin lukita sulkimen auki-asentoon valomaalausosion ajaksi. Yritän kuvata ensimmäisen otoksen, ja ohjeistan mallia olemaan liikkumatta.

Salamat välähtävät ja lähdän sokkona hamuilemaan mallin suuntaan. Studion ikkunoiden raoista tulee sen verran valoa huoneeseen, että näen juuri ja juuri etten kompastu tai törmää malliin. Maalaan pimeässä kuviteltua mekkoa EL-Wireiksi kutsutuilla valojohdoilla (Liite 2). Tähän minulla kuluu noin 30 sekuntia. Sen jälkeen sammutan valon ja suljen kamerasta sulkimen. Kuvan näkyessä kameran ruudulla huomaan että EL-Wire valoista ei näy juuri mitään. Salammat ovat liian tehokkaat pienimmälläkin teholla. Hetken pohtimisen jälkeen päätän hylätä studio-salammat ja siirtyä käsisalaman käyttöön. Käsisalamalla tarkoitan järjestelmäkameroihin liitettäviä, kameraan kytkettäviä salamalaitteita. Näissä salamalaitteissa on myös niin sanottu testinappi, josta salaman voi laukaista ilman kameraa. Ajatuksenani on valottaa malli tällä salamalla, jotta saan tehon kyllin pieneksi ja valomaalaukseen käytettävät valot näkyviksi.

Teen nopean testin, mikä on oikea valotus EL-Wire valoille. Vaimoni maalailee ilmaan samaan aikaan EL-Wirellä, jotta saan otettua testivalotuksia. Mieluisimman

valomaalausnopeuden arvoksi tulee ISO 400, f 8.0. Aukkoa en muuttanut lainkaan, koska se on syvyysterävyyden kannalta juuri sopiva alueeseen, jossa aion mallin ympärillä liikutella valoja. ISO-arvo täytyi siis nostaa edellä mainitsemaani 400:n, jotta EL-Wiret tulevat näkyviksi. Nyt minun tarvitsee vain asettaa käsialamat sopivaan arvoon, jotta voimme ottaa seuraavan yrityksen. Käsialamalle tuli arvoksi 1/32, eli täydestä tehosta 1/32 osa.

Ajattelin valottaa mallin aluksi käsialamalla oikealta ja vasemmalta viistosti, jotta taustaan ei tulisi valoa lainkaan. Ohjeistin jälleen mallia olemaan mahdollisimman liikkumatta kahden välähdyksen ajan. Liikkumatta täytyy olla koko kuvanoton ajan, mutta erityisesti näiden kahden salamavalon välähdyksen välissä. Otamme ensimmäisen yrityksen, valotan käsialamalla mallin kahdella väläyksellä ja sen jälkeen maalailen jälleen EL-Wirellä mielikuvitus mekkoa, suljen tämän jälkeen sulkimen. EL-Wiret näkyvät loistavasti mallin yllä ja mallikin on varsin mukavasti valaistu. Sen sijaan mallin kasvoista näkee, että hän on liikahtanut hieman kahden salaman välähdyksen välissä, joten kuvassa on tavallaan kahdet kasvot. Totean, että kahdella väläyksellä emme tulisi saamaan haluttua tulosta aikaiseksi, koska malli ei voi olla täysin liikkumatta varsinkaan säkkipimeässä. Harmikseni myös totean jättäneeni toisen käsialaman kotiin, koska en osannut arvata, että siitä voisi olla apua. Olisin voinut kuvata studiossa paremmin näillä pienillä salamoilla, joista tehon olisi saanut säädettyä riittävän pieneksi.

Seuraavaksi teemme siis kokeilun yhdellä väläyksellä. Työnkulku sujuu kuten aiemmin; suljin auki, salamalla valaisu – nyt enemmän edestä, jotta koko malli valottuu. Sitten maalailaan mekkoa ja lopuksi suljin kiinni. Tällä kertaa yritin myös liikuttaa EL-Wireä lähempänä mallia. Huomasin aiemmasta kuvasta, jossa mallilla oli kahdet kasvot, että ”mekko” oli aivan liian väljä. Se johtui siitä, että käteni olivat noin 10 cm etäisyydellä mallista. Nyt mallilla on vain yhdet kasvot ja mekko näkyy hyvin kuvassa. Mekko on kuitenkin edelleen aivan liian kaukana mallin ihosta ja muotokin on aika lailla kamalaa katsottavaa.

Jotta saisin mekon lähemmäksi mallin ihoa, täytyi EL-Wiren kulkea osittain mallin ihoa myötäillen. Tämä olisi hieman liian intiimiä toimintaa ainakin minun ja kuvaamani mallin osalta. Ajattelimme kokeilla maalaamista siten, että vaimoni siirtyy tekemään maalauksen ja minä hoidan kameran ja salamankäytön. Niinpä kokeilimme muutaman

kerran tätä. Vaikka vaimoni kuljetti EL-Wireä mallin iholla, oli tämä tekniikka yksinkertaisesti mahdoton toteuttaa niin, että olisimme saaneet halutun vaikutelman aikaiseksi. EL-Wire tarttui paikoitellen ihoon ja valonkäsittelijän kädet valottuivat näkyviin, jos kädet eivät pysyneet koko ajan mallin takana. Myös muut valomaalajaan kehon osat tulivat erittäin helposti näkyviksi kuvaan. Olimme tässä vaiheessa olleet studiolla jo kaksi tuntia, emmekä olleet saaneet mitään järkevää aikaiseksi. Päätin luopua tässä vaiheessa kokonaan suorasta yhdellä otoksella otetusta kuvasta, jossa mekko olisi mallin päällä valolla maalattuna.

Virittelin studiosalamat takaisin päälle ja kuvasin mallia samalla taustakankaalla ja valokattauksella jonka pystyitin ihan aluksi. Kuvasin mallia monissa asennoissa. Kuvasimme myös vauhdikkaita otoksia, joissa vaimoni käytti hiustenkuivaajaa lennättämään mallin hiuksia. Asettelimme mallin juoksevaan asentoon. Olimme kaikki tässä vaiheessa jo väsähtäneitä ja pettyneitä aiempien vastoinkäymisten johdosta. Otimme kuitenkin noin 40 kuvaa mallista ilman valomaalauksia. Kun olin saanut mallin kuvattua, aloin kuvata valomaalauksia itsenään. Sammutin valot ja pyysin vaimoani hoitamaan kameraa. Pyysin vuoroin vaimoani avaamaan ja sulkemaan suljimen. Suljimen auki ollessa maalailin erimuotoisia ja erimittaisia kuvioita ilmaan. Pyrin kuvittelemaan muotoja, joita tulisin tarvitsemaan, jotta saisin kasattua niistä jälkikäteen tietokoneella mallin ylle uskottavan mekon. Tein myös lattiaa vasten kuvioita, joista ajattelin olevan apua vaikkapa laahuksen tekemisessä.

Tein kuvioita EL-Wirellä ja ystävältäni lainatulla LED-valaisimella, joka on tarkoitettu autonkorjauksessa konepellin tai auton alla työskentelyyn. Tässä autonkorjauslampussa on 25 LED-valoa pystylinjassa ja 3 rinnakkain (Liite 2). Sen teho oli huomattavasti suurempi kuin EL-Wiren. Jouduin laskemaan kameran ISO-luvun 100:aan ja aukko sai olla f 8.0 arvossa, kuten aiemminkin. Huomion arvoinen seikka valomaalaukseen käytettävistä lamputa on myös se, että valaisimissa tulisi olla aina helposti käytettävä päälle/pois-kytkin. Tämä helpottaa maalaamisessa huomattavasti. Joissakin valoissa kytkin on kolmitoiminen. Ensin kytkeytyvät himmeät valot, sen jälkeen välkkyvät valot ja viimeiseksi täydet valot, tämän jälkeen vasta sammutus. Tällöin valon kanssa voi olla hankalaa operoida. Toki välkkyvää valoa ja muita erikoisuuksia voi käyttää myös hyödyksi, mutta toimintojen pyörittäminen luo ongelmia tarkkaan maalaustyöhön. Onneksi ystäväni autonkorjauslampussa oli vain päälle/pois -toiminto.

Maalailin autonkorjausvalolla pitkiä serpentiinimäisiä vetoja vaimoni toimiessa assistenttina kameran takana. Kävin aina muutaman otoksen jälkeen tarkistamassa kamerasta, minkälaista jälkeä olin saanut aikaiseksi. Kun olin saanut kuvattua noin 15 kuviota EL-Wirellä ja autonkorjauslampulla, päätin että kuvia olisi riittävästi. Ajattelin myös, että jos tarvitsen lisää maalauselementtejä, voin tehdä niitä kotona lisää. Poistuimme studiolta.

4.2 Jälkikäsitteily

Kotona latasin kuvat koneelleni Lightroom -ohjelmaan. Kun kaikki kuvat olivat siirtyneet, aloin kehittää ja tarkistaa kuvia Lightroomin ”develop”- eli kehitysosiossa. Suoraan mallin ylle maalailut näyttivät tietokoneen näytöllä kammottavilta töherryksiltä. Yritin myös säätää taustaa tummemmaksi, mutta kuten olin jo studiossa huomannut, mallin ja taustan välinen valaistus oli liian samanarvoinen, jotta sitä olisi saanut säätämällä käyttökelpoista materiaalia. Myös mallin ylle tehdyt maalaukset olivat liian kaukana mallin kehosta. Siirryin suoraan käsittelemään kuvia, joissa malli oli kuvattu ilman valomaalausta studiosalamoiden valaisemana. Kuvat olivat valotuksiltaan hyvin onnistuneita, mutta mallin kokemattomuus näkyi selkeästi. Asennot olivat jäykkiä ja kasvonilmeet suurimmassa osissa kuvia käyttökelvottomia. Tähän olin kuitenkin varautunut ottamalla mallista useamman kuvan joka asennossa. Valitsin kuvista potentiaalisia kuvia ensin 8 kpl. Tein perussäädöt Lightroomissa ja vein kuvat täysikokoisina pakkaamattomina JPG-kuvina Adobe RGB-väreissä jälkityöstöä varten. Samalla vein myös esikäsitellyt pelkät valomaalauskuvat samoilla asetuksilla. Säädin valomaalauskuvia Lightroomissa ainoastaan siten, että valon ja mustan taustan kontrastisuhte oli mahdollisimman hyvä.

Tutkin kahdeksaa esivalittua kuvaa näytöltä ensiksi täysikokoisina ja poistin kuvista puolet, koska en ollut täysin tyytyväinen mallin asentoon tai ilmeeseen. Näin minulla oli jäljellä enää neljä kuvaa. Näistä neljästä ensimmäiseksi päätin alkaa työstää kuvaa, jossa malli koskettaa toista kenkää ja seisoo yhdellä jalalla. Kuvassa mallin käsien ja jalkojen ympärillä oli hyvin tilaa, joten ajattelin sen olevan helpoin aloittaa kokeilut. Avasin kuvan Photoshop-ohjelmassa. Ensimmäiseksi aloin irrottaa mallia taustasta. Automaattisella Photoshopin maskityökalulla ei saanut irrotettua mallia taustasta tarpeeksi hyvin, vaan hiukset ja osa mallin ihoon tulevista heijastuksista irtoili taustan

mukana. Tämän olisi voinut ottaa huomioon jo studiossa, kun tajusin että joudun irrottamaan mallin taustasta. Studiolla olisi ollut yksivärinen valkoinen tausta, josta mallin irrottaminen olisi ollut huomattavasti helpompaa. Nyt jouduin rajaamaan mallin kynätyökalun kanssa, ja varsinkin hiuksien irrottamiseen kului miltei tunnin verran aikaa. Neonvihreä tai muu kirkkaanvärinen tausta, jota mallissa ei ole lainkaan, olisi tietysti paras silloin kun tiedetään, että kohde irrotetaan taustasta. Studiolla ei tällaisia taustoja ole, mutta valkoinenkin tausta olisi ollut tarkoitusta varten huomattavasti parempi vaihtoehto.

Kun vihdoinkin olin saanut mallin irrotettua taustasta, aloin korjata ihossa olevia ”virheitä”. Korjailin ihon lisäksi suun muotoa ja suurensin silmiä. Pidensin myös mallin jalkoja 15% ja muokkasin vyötäröä Liquify-työkalulla. Ihon korjaamiseen käytin Photoshopin Heal- ja Clone- työkaluja. Jalkojen pidennykseen käytin ennestään oppimaani keinoa. Valintatyökalulla valitaan alue kokokuvan leveydeltä vyötäröstä alaspäin alareunaan saakka. Sen jälkeen tehdään vapaa valinta ja skaalataan aluetta alaspäin. Näin kuvaan ei jää lainkaan rajoja jatkamiskohtaan. Tekniikka on muutenkin nopea ja helppo. Samaa keinoa voi käyttää muuhunkin kuin jalkojen skaalaukseen. Esimerkiksi taustan voi venyttää samalla tekniikalla.

Kun malli oli omalla tasollaan ja tausta oli muutettu mustaksi, aloin tuoda erikseen kuvattuja valomaalauksia Photoshop – ohjelmaan. Avasin ensiksi kuvan jossa olin jo valmiiksi maalannut hameen/kartion muotoa. Kopioin kuvan ja asetin kuvan mallin päälle. Vaihdoin tason sekoitustilaksi Screen – tilan, jolloin taso tuo ainoastaan alemmaa tasoa kirkkaammat osat esille. Tässä tapauksessa vain valo tuli näkyväksi ja mustat osat vaihtuivat näkymättömiksi. Hame näkyi mallin yllä, mutta ei niin selkeästi kuin olin toivonut. Kopioin tason samassa sekoitustilassa, jolloin hame alkoi näkyä kuten olin toivonutkin. Hame vain ei ollut muodoltaan uskottavan oloinen. Yhdistin molemmat hameen tasot, ja vaihdoin sekoitustilan taas Screen – tilaan. Tällöin tehokkaampi vaalennus jäi aiempaan vaaleusasteeseen yhdistetyssä tasossa. Nyt pystyin kuitenkin muokkaamaan tason muotoa, jota en olisi voinut tehdä aikaisemmille tasoille yhtä aikaa. Käytin muokkaus-, perspektiivi- ja pyöritystoimintoja, jotta sain hameen muodon sellaiseksi kuin halusin.

Kokosin mallin ylle lisää valoja, jotta sain koko vaatetuksen kasattua. Valomaalautasojä jouduin monesti tuplaamaan tai jopa kolminkertaistamaan, jotta sain

valon tarpeeksi kirkkaaksi. Välillä jouduin muokkaamaan valomaalauksen muotoa Photoshopin muuntotyökaluilla ja muutaman kerran jopa Puppet Warp-työkalulla. Tällä työkalulla asetetaan tietyn tason muodon sisälle ankkuripisteitä, joita voidaan myöhemmin liikutella kuten halutaan. Puppet Warp -työkalua käytetään myös mainosvalokuvauksessa muokkaamaan esimerkiksi nesteiden roiskahduksia virvoitusjuomamainoksissa. Kun olin tyytyväinen luomaani vaatetukseen, yhdistin mallin ja vaatetasot samaksi tasoksi. En halunnut kuitenkaan jättää mallia pelkälle mustalle pohjalle, kuten kuvissa, joista sain inspiraation alun perin. Koetin rakentaa taustalle valoista jonkinlaista maisemaa, mutten siinä onnistunut mielestäni tarpeeksi hyvin. Niin päädyin tekemään mallille valomekkoineen heijastuksen ”lattiaan”, tai paremminkin heijastuksella loin illuusion heijastavapintaisesta lattiasta. Näin ensimmäinen teos oli valmis. Julkaisimme kuvan mallin Facebook –sivulla (liite 3).

4.3 Teos 2

Aloin työstää seuraavaa teosta parin päivän kuluttua tavoitteenani saada siitä selkeästi erilainen kuin ensimmäinen teos. Ensimmäiseen teokseen käytin pelkästään autonkorjauslampulla tehtyjä valomaalauksia. Nyt aloittaisin vaatteiden tekemisen EL-Wireillä tehdyillä osilla. Ensiksi minun pitäisi valita kuva, joten aloin käydä läpi kuvia. Päätin valita kuvan jossa malli oli juoksevassa asennossa ja hiukset oli vauhditettu hiustenkuivaajalla. Mallin taustasta irrottaminen oli tällä kertaa entistä vaikeampaa, koska hiukset olivat valtoimenaan sekavärisen taustan päällä. Mallin irrottamisessa meni tällä kertaa kaksi tuntia aikaa. Lisäksi tein taas paljon korjauksia mallin ihon kanssa, sekä useita muita pieniä korjauksia. Saatuaani mallin taas puhtaalle mustalle alustalle, saatoin alkaa vaatetuksen rakentamisen. EL-Wire valot olivat huomattavasti vähemmällä valoteholla tehtyjä kuvioita. Niitä joutui kopioimaan jopa neljä kertaa päällekkäin Photoshopissa, jotta niiden kirkkaus riitti luomaan kirkkaamman tuloksen kuin mallin ihon kirkkaus. Valot olivat ensimmäisessä teoksessa pelkkää valkoista valoa. Nyt valot olivat vaaleanpunaiset, jos yritin tehostaa väritystä valomaalaustasolta, niiden peittävyys heikkeni huomattavasti. Tällä tekniikalla värin täytyisi olla vaalea, jotta se ”peittäisi” mahdollisimman hyvin.

Pyörittelin ja skaalailin valomaalaustasoja, jotta sain tehtyä vaatetuksen tähän toiseen teokseen. Jossakin vaiheessa ”mekko” näytti 1980-luvun elokuvan juhlamekolta. Kuvaus ”vaaleanpunainen kermakakku” kertoo ehkäpä selvimmin, millaista tarkoitan.

Valomaalauksessa edes jonkinlainen muotitietous auttaa saamaan aikaan paremman tuloksen. On katsojan silmissä, millaisina muotiluomuksina omat tekeleeni voi nähdä.

Olin jälleen tilanteessa, jossa minulla musta tausta ja malli, jolla oli yllä minun valomaalauksistani koostettu muotiluomus. Tällä kertaa malli oli juoksevassa asennossa ja hiukset hulmusivat. Olin tehnyt valomaalauksista jopa siivet mallille. Hahmo muistutti keijua. Niinpä ajattelin luoda taustalle tunnelman öisestä metsästä. Tässä tapauksessa öinen metsä sopisi kuvaan siitä syystä, että valomaalaukset eivät näkyisi vaaleassa pohjassa. Löysin vanhoista valokuvistani kuvan, jossa oli puunlatvat tummana siluettina tähtitaivaalla. Kopioin tämän taustalle. Malli oli edelleen pelkällä mustalla pohjalla, joten tein uudelle tasolle elliptisen valinnan mallin alle. Tähän valintaan tein vaaleanpunaisen liukuväriin. Näin saadaan aikaan illuusio siitä, että mallin vaaleanpunaisista vaatteista ja siivistä tulee valoa maahan. Lisäksi toin kuvan kuusta puiden yläpuolelle. Kokeilin tehdä myös mallista vauhdikkaamman luomalla illuusion liikkeestä. Kopioin tason ja tein sille liike-epäterävyysuotimella häivytyksen. Mustalla pohjalla siitä tuli koomisen näköinen, joten hylkäsin idean.

Toisen teoksen tekemiseen meni noin neljä tuntia aikaa. Itse en teokseen ollut täysin tyytyväinen, enkä ole vielä kukaan. Malli itse piti teoksesta ja halusi julkaista sen taas Facebookissa. Omasta mielestäni siitä tuli liian lapsellinen. Tyyli voisi toimia lapsikuvissa siipien käytön ja taustan rakentamisen osalta (liite 4).

4.4 Teos 3

Kävin jälleen läpi kuvia ja totesin että en löydä tarpeeksi hyvää seuraavaan teokseen. Kauhulla ajattelin että joutuisin jälleen tärväämään aikaa pari tuntia hiusten irrottamiseen taustasta. Pyysin mallilta uutta kuvaussessiota. Tällä kertaa ohjeistin mallia ja assistenttina toimivaa vaimoani laittamaan hiukset nutturalle. Näin minimoisin hiuksien taustasta irrottamisen tarvetta. Lisäksi tulisin kuvaamaan tällä kertaa valkoisen taustan kanssa, jotta irrottaminen taustasta olisi muiltakin osin helpompaa.

Mielessäni oli suunnitelma tehdä seuraavasta teoksesta ballerina-tyylinen teos. Hain internetistä valmiiksi ballerina-kuvia erilaisissa ballerinoille tyypillisissä asennoissa. Tallensin kuvat tabletille, jotta voisin tutkia ja näyttää kuvat mallille studiossa.

Studiassa laitoin valot valmiiksi ja kuvasin mallia taas monissa asennoissa. Kaikkiin asentoihin malli ei tietenkään kyennyt, koska ei ole balettia koskaan harrastanut. Kuvat jotka olin tabletille tallentanut, olivat näin jälkikäteen ajateltuna ehkä toiveajattelua omalta taholtani. Saimme kuitenkin kuvattua kolme erilaista asentoa. Tällä kertaa otin joka asennossa noin kymmenen kuvaa. Lisäksi keskityin mallin ilmeisiin ja huomautin, jos sitä tarvitsi muuttaa. Kuvausessiossa ei tällä kertaa mennyt kaikkiaan kuin tunti, vaikka jouduin asettelemaan valot ja taustakankaat paikoilleen. Lisää valomaalauksia en tehnyt, koska olin ottanut ensimmäisellä kerralla niitä runsaasti ja niitä pystyi muokkaamaan yllättävän hyvin jälkikäteen Photoshopissa.

Koneelle siirrettyäni tarkastelin jälleen kuvia ja totesin, että minulla olisi kolme kuvaa joista valita. Päätin alkaa työstää kuvaa, josta en saanut itse ballerina-vaikutelmaa, vaan enemmänkin valtiatar- tai vampyyrikuvauksista tuttuja piirteitä. Kuvassa malli katsoi suoraan kameraan ja kädet olivat levitettyinä sivuille. Otin kuvan studiossa tarkoituksella alaviistosta vaikutelman tehostamiseksi.

Kuvan irrottaminen taustasta oli tällä kertaa huomattavasti helpompaa. Jouduin irrottamaan mallin taustasta kynätyökalulla. Mallin iho oli käsitelty öljyllä, jotta se kiiltäisi. Kiillot ovat samaa valkoista kuin taustassa, joten pikavalintatyökalut valitsivat myös paloja mallista mukaan valintaan. Kynätyökalulla irrottaessa on se hyvä puoli, että voi tarkasti säätää mitä tulee mukaan. Joka tapauksessa irrottaminen vei noin 20 minuuttia, eli huomattavasti vähemmän kuin viimeksi. Korjailin mallin ihon kuten aikaisemmissa kahdessa kuvassa, ja tein muita kehoa muokkaavia korjailuja.

Tällä kertaa ajattelin että muutan valomaalauksien väriä. Aikaisemmissa teoksissa olin tehnyt valomaalaukset niiden oikealla värillä. Olin ainoastaan tehostanut niiden kirkkautta. Tällä kertaa ajattelin että verenpunainen olisi tähän kuvaan sopivin väri. Värillisenä valomaalaus ei peittänyt kuitenkaan tarpeeksi mallin intiimialueita. Vaikka intiimialueet eivät näy ihonväristen alusvaatteiden takia, tarkoitus ei kuitenkaan ole, että tehdään mitään alastonkuvia. Jotta valomaalauksien alla olevat ihoalueet peittyivät, jouduin tehostamaan niiden tasojen vaaleusarvoa kopioimalla sitä jopa neljä kertaa päällekkäin.

Seurauksena tästä oli se, että väri katosi ja muuttui miltei valkoiseksi. Jotta sain minkäänlaista väriä näkymään, jouduin tummentamaan mallin ihoa. Taustalle tulleet

valomaalaukset näkyivät kyllä erittäin hyvin, koska tausta oli musta. Taustan kuvioon tuli muoto, joka muistuttaa Hannu Huhtamon monesti valomaalaamia ”valokukkia”. Itse tämän huomasin vasta kun teos oli valmis (liite 5).

Olin tähän teokseen tyytyväisempi kuin edelliseen. En tiedä kumpi on parempi, kolmas vai ensimmäinen. Tärkeintä tämän tyyllisessä kuvassa vaikuttaisi olevan mallin asento.

4.5 Teos 4 ja 5

Neljänten ja viidennen teokseen olen käyttänyt valomaalausta siten, että oikeita valomaalauksia ei voisi tehdä mitenkään samanlaisia. Ajatukseni niihin tuli tehdessäni toista teosta. Jos valot jotka on kuvattu mustalla taustalla kääntää negatiiviksi, muuttuu valo mustaksi ja tausta valkoiseksi. Tällöin näitä tasoja voisi käyttää multiply/kertova sekoitustilassa siten että niillä voisi tehdä varjoja tai muita elementtejä, valkoiselle tai vaaleammalle pohjalle.

Jouduin tekemään samantyyllisen ratkaisun vuosia sitten tehdessäni Greedy Pig-yhtyeelle keikkajulistetta. Yhtyeen piirroshahmomaskotilla on savuke suupielessään. Julisteeseen muutin maskotin metalliseksi ja savukkeen päähän tulipään oikeasta valokuvasta. Tein lisäksi savun kiemurtelemaan mustaa taustaa vasten kuvatusta savusta. Mutta pelkkä Lighten-sekoitustilassa lisätty savu ei näyttänyt aidolta ennen kuin lisäsin savulle varjon. Tein varjon kopioimalla savutason, jonka muunsin negatiiviksi, ja sen jälkeen sekoitustilan multiply/kertovaksi.

Päätin kokeilla kolmannen teoksen kanssa samaa tekniikkaa. Muutin suoraan taustan valkoiseksi ja valomaalaustasot käänsin negatiiviseksi. Sitten muutin valomaalaustasot multiply -tilaan. Punainen muuttui negatiivisena vihreän sävyiseksi, mikä näytti kammottavalta, joten poistin niistä värin kokonaan. Muutin vielä mallin mustavalkoiseksi Photoshopin mustavalkomuuntimella siten, että korostin keltaista ja punaista värikanavaa. Tämä siksi, että kuva muuttuisi enemmän piirretyn näköiseksi. Lisäsin taustalle vanhan paperin tekstuuria lisäämään piirrosvaikutelmaa. Näin teoksesta kolme tuli myös teos neljä (liite 6).

Kaikki aiemmat 4 teosta ovat kokovartalokuvia, ja edustavat mielestäni glamour-valokuvaukseksi kutsuttua tyylisuuntaa. Siksi halusin tehdä vielä viidennen teoksen, jotta kokonaisuudessani olisi yksi puhtaasti perinteisen muotokuvauksen rajauksella tehty teos. Kuva on otettu jo 9 vuotta sitten. Näin kokeilin myös valomaalauksen soveltuvuutta kuvaan, johon ei kuvaushetkellä ole ollut aikomustakaan soveltaa valomaalausta.

Kuva on alun perin otettu The Duskfall-yhtyeen promootiokuvaksi maaliskuussa vuonna 2005. Kuvauspaikkana oli yhtyeen harjoittelutilana toimiva entinen koulu Luleåssa Ruotsissa. Tuohon aikaan minulla oli mukana kuljetettavat Multiblitz-merkkiset studiosalamat. Näissä salamoissa ei ollut muuta hyvää kuin että niistä sai tehoa enemmän irti kuin nykyisin käyttämistäni salamoista. Nykyiset salamat toimivat siis paristoilla. Multiblitz-salamoissa oli ainoastaan kaksi tehoa; täysi- ja puoliteho. Hienosäätö täytyi tehdä kameraa säätämällä, tai liikuttamalla salamalaitteita kauemmas tai lähemmäs kohdetta. Jotta käyttö ei olisi ollut hankalaa jo näistä syistä, salamoissa oli ominaisuus, että ne välähtivät joka kerran hieman eri teholla. Ilmeisesti kondensaattori latautui hitaasti. Joka tapauksessa kuvat olivat aina kaikki hieman erivärisiä ja eri valotuksilla. Kyseinen kuva josta tein viidennen teoksen oli alun perin alivalottunut noin kahden aukon verran. Kuvan EXIF - tiedoista näen myös alkuperäiset kamerasäädöt. ISO 100, f 20, 1/250 s, polttoväli 55 mm joka vastaa 88 mm polttoväliä täyden kennokoon kameroissa. Kuvaushetkellä vuonna 2005 minulla oli Canon 20D jossa oli APS-C tyyppin kenno. Kenno kerrotaan siis 1.6:lla, jotta sen saadaan vastaamaan täyttä kennokokoa. Objektiivi on luultavimmin ollut Canonin halpa ns. ”kittilinssi” joka tulee kameran mukana. Ainakin EXIF tietojen mukaan kaikki session kuvat asettuvat 18-55 mm välille. Jostakin syystä tietoihin ei ole tallentunut objektiivin tarkempia tietoja.

Alkuperäiset ovat .jpg -formaattissa ja sRGB väreissä. Nykyään kuvaan ainoastaan RAW -formaattissa ja Adobe RGB väreissä. Mutta muistan kyllä hyvin, miksi en vuonna 2005 kuvannut vielä näin. Tuolloin kamerat ja tietokoneet eivät olleet suorituskyvyltään yhtä tehokkaita kuin nykyään. Jos kuvasi RAW -formaattissa, muistikortti tuli nopeasti täyteen. Muistikortit maksoivat tuolloin suhteessa huomattavasti enemmän kuin nykyään. 512 mb – muistikortti maksoi miltei sata euroa. Ja tälle kortille olisi mahtunut ehkä 80 kuvaa RAW – formaattissa. Lisäksi kameran puskurimuisti täyttyi nopeasti eikä tuolloin RAW kuvien ja .jpg kuvien laadussa ollut niin suurta eroa kuin nykyään. Toki

RAW kuvien jälkikäsitteilyssä oli hieman enemmän pelivaraa. sRGB -väriavaruuden käyttö johtui puhtaasti siitä että tuolloin työskentelin Foto-Wille yrityksen Keminmaan liikkeessä. Häät ja hautajaiskuvia ei käsitelty tuolloin lainkaan tietokoneella, vaan kuvat tehtiin valokuvakoneella suoraan kortilta. Adobe RGB kuvien säätö oli tuolloisella monitorilla arvailun varassa, koska monitori ei kyennyt toistamaan värejä oikein tästä laajemmasta värimaailmasta. Tästä syystä olen kuvannut vuonna 2005 sRGB väreissä.

Kameran aukko f20 on johtunut aiemmin mainituista Multiblitz salamoista, jotka kykeni ainoastaan puolittamaan tehoalueeltaan. Kuvassa olen halunnut valaista alaviistosta, jotta kuvaan tulisi tarvittavaa dramatiikkaa. Kyseessä oli siis metallimusiikkia soittava yhtye. Jotta sain valon riittävän alas, täytyi salama olla siis hieman yli metrin päässä kuvattavasta. Minkäänlaista ND-filtteriä (Neutral Density) en noihin aikoihin omistanut. ND –filtteri on tumma objektiivin eteen kierrettävä lasi, joita on saatavilla eri tummuus asteilla. Tällä olisin saanut siis vähennettyä valoa joka tulee kameraan, ja aukaistua enemmän aukkoa. Tällöin olisi saatu syvyysterävyyttä pienemmäksi ja tausta ei näkyisi niin selkeästi kuin nyt näkyy. Tässä tapauksessa taustan häiritsevästä olemuksesta ei tarvitse kuitenkaan välittää, koska irrottaisin henkilön taustasta. Tällä kertaa irrotus on todella helppo, koska henkilöllä ei ole hiuksia. Käytin jälleen kynätyökälua irrottamiseen, tällä kertaa aikaa meni yksi minuutti.

Vaihdoin taustan väriksi ensiksi valkoisen ja kokeilin autonkorjausvalolla tehtyjä kuviota. Kuvat täytyi ensin muuttaa negatiiviseksi. Kokeilin näitä muotoja etualalle, mutta tähän kuvaan niistä ei herännyt itselleni mitään käyttötarkoitusta. Jos kuvassa oleva henkilö vaikka huutaisi, voisi näistä tehdä vaikkapa jotain synkkää joka tunkeutuisi sisälle hahmoon. Tähän kuvaan se ei sopisi. Sen jälkeen aukaisin yhden EL-Wirellä maalatuista kuvista. Muutin kuvan negatiiviseksi ja yritin tehdä tästä liekit taustalle. Valomaalaus tason joka nyt siis hahmon takana tein uuden tason, johon teen liukuväriin keltaisesta punaiseen. Vaihdoin tämän tason sekoitustilaksi ”color burn”, jolloin liukuväri vaikuttaa sen alla normaalissa tilassa olevaan valomaalaustasoon. Valomaalaus näyttää nyt kieltämättä liekeiltä, mutta ei mielestäni tarpeeksi uskottavasti. Paremmat liekit löytyisivät helposti Googlen kuvahaulla, sillä internetissä on runsaasti tekijänoikeusvapaita tulesta otettuja kuvia. Toki aina täytyy tarkistaa, mihin kuvaa saa käyttää. Yleensä vaatimuksena on, ettei kuvaa myydä eteenpäin, tai käytetä kuvaa kaupallisessa tarkoituksessa.

Päätin kuitenkin unohtaa liekit ja muunsin kuvan mustavalkoiseksi Photoshopin mustavalkomuuntimella. Valomaalaustaso alkoi näyttää mustavalkoisena loistavasti savulta. Taustaan tein tason jossa EL-Wirellä maalattu alun perin pinkki kuvio on mustavalkoiseksi muunnettuna. Henkilön etupuolen taso on samasta kuvasta skaalattuna litteämmäksi, Lighten-sekoitustilassa jotta vain vaaleat osat tulevat esille. Kasvoille tuleva savu ei näyttänyt realistiselta vaan olisi vaatinut lisätöinä luultavimmin varjon. En oikeastaan halunnut kasvojen eteen savua, joten pyyhin sen Rubber-työkalulla pois. Viimeiseen kuvaan olen erittäin tyytyväinen. Kuvassa on tarpeeksi luonnetta muotokuvaksi, ja katsekontakti on onnistunut omasta mielestäni hyvin. Silmien heijastuksista on helposti nähtävissä aikaisemmin jo kertamani Multiblitz - studiosalamoiden sateenvarjotyyliset valonheijastimet (liite 7).

5 POHDINTA

Mielestäni onnistuin erittäin hyvin tavoitteessani tehdä suunnitelmieni mukaiset valomaalausteokset. Aikaa suunnitteluineen meni varmaankin vähintään viikon verran. Tietysti myös opinnäytetyö oli ajatuksissani koko prosessin ja vaati projektissa oman aikansa. Jos nyt kuvaisin koko projektin uudestaan, menisi minulta koko prosessiin huomattavasti vähemmän aikaa. Osaisin varautua jo kuvausvaiheessa vähentämään jälkitöiden määrää. Mallin asennot, jotka tämäläisissä kuvissa toimivat, olisivat myös tiedossani, eikä niiden etsimiseen tarvitsisi käyttää aikaa. Lisäksi voisin huomioida myös sen, että valomaalauksia voi tarvittaessa kuvata lisää jopa tavallisissa kotioiloissa, joten en hukkaisi niiden tekemiseen aikaa kuvauspaikalla mallin läsnä ollessa.

Erilaisilla valonlähteillä kokeiluja olen ajatellut jatkaa edelleen, vaikka tässä prosessissa käyttämästäni kuvista saikin hyvin muokattua monenlaisia muotoja. Jos minulla olisi enemmän muotoja ja erilevyisiä valomaalauksia, saisi niistä varmasti muokattua kuvaan vielä lisää erilaisia mielenkiintoisia elementtejä. Lisäksi olen suunnitellut käyväni kuvaamassa yöllä kaupunkimaisemia, joita voisin käyttää taustoina tulevissa valomaalausteoksissani. Erityisesti märkä asfaltti voisi toimia alustana jolla malli seisoo. Myös erilaiset seinäpinnat, kuten kulunut betoni tai tiiliseinä, toisi taustalle kaipaamaani tekstuuria.

Opinnäytetyöni asiantuntijana haastatteleman Hannu Huhtamo on yksi harvoista maailmalla tunnetuista suomalaisista valomaalajaista. Huhtamo on yksi kolmesta suomalaisesta valomaalajaista, jotka ovat päässeet alan tunnetuimmalle internet sivustolle, lightpaintingphotography.com. Huhtamo ei itse tee kuvien jälkikäsittelyä lainkaan, joten hänen tekniikkansa poikkeaa omastani varsin paljon. Hänen kommenttinsa tekemistäni kuvista olivat kannustavia.

”Hienoja kuvia tuli, vaikka Photoshopia käytinkin. Lopputulos on kuitenkin tärkein.”
(Huhtamo 6.10.2014, sähköpostiviesti)

Hän yhtyy omaan näkemykseeni siitä, että mallin kanssa tekeminen on haastavampaa nimenomaan silloin, kun tarvitaan paljon tilaa ympärille. Hän kertoo itsekkin etsineensä jo pitkään sellaista tilaa, joka mahdollistaisi valomaalaustyöskentelyn mallin kanssa. Hannu tekee siis ainoastaan live-valomaalausta, ilman jälkikäsittelyä.

Kehitysehdotuksensa liitteenä olevista teoksistani hän muotoilee seuraavasti:

”Olisin ehkäpä toivonut enemmän valotrailien reagoimista mallin kanssa. Eli heijastukset ja hohtaminen jäävät ehkäpä hivenen irralliseksi, vaikka ihan hyvin käsittelinkin ne siihen mallin ympärille. Valon ja mallin vuorovaikutus on kieltämättä haaste, mutta silloin kun siinä onnistuu, niin saakin jotain ainutlaatuista talteen. Sama pätee siihen ympäristöönkin.” (Huhtamo 6.10.2014, sähköpostiviesti)

Tutkimuksellani pystyin osoittamaan, että valomaalaus tuo maalauselementin valokuvaukseen. Näin valomaalaus myös yhdistää valokuvausta ja maalaustaidetta. Valomaalauksesta on hyötyä varsinkin mainosvalokuvien elävöittämisessä, sillä valomaalaustekniikka tuo valokuvaan persoonallisia elementtejä. Näitä elementtejä ovat muun muassa liike, glamour sekä erilaiset graafiset kuviot, joilla voi esimerkiksi täyttää tyhjiä kuvapintoja ja taustoja.

Muotokuvauksessa live-valomaalauksen käyttöä on mietittävä tarkkaan etukäteen, koska esimerkiksi kaikenlaiset kuvauspaikat eivät sovellu valomaalauksen tekemiseen. Liian valoisat tai ahtaat paikat on jätettävä kuvauspaikkoina pois laskuista, mikäli aikoo yhdistää kuvaan valomaalauksen keinoja. Kuvaukseen käytetty aika on valomaalausta käytettäessä yleensä aina pidempi kuin tavallisessa still-kamera muotokuvauksessa.

Se, kuinka paljon yhteistä valomaalauksella on maalaustaiteen kanssa, riippuu valomaalausmetodista. Kuten luvussa kolme jo mainitsin, voi teoksissa itse valonlähde olla kuvassa näkyvä ja kuvioita ja elementtejä luova voima. Toisenlaisella tekniikalla valoa voi käyttää maalaamaan pinnat näkyviksi, kun itse valonlähde jää näkymättömäksi. Molemmille tekniikoille on yhteistä se, että valolla maalataan, eli piirretään haluttuja kuvioita liikuttamalla valoa käsin.

Valomaalauksesta on hyötyä valokuvauksessa monella alueella ja tekniikan opetteleminen olisi hyödyllistä kaikille valokuvaajille. Erityisesti kaupallisiin tarkoituksiin valomaalatuilla kuvilla voisi olla aiempaa enemmän kysyntää, sillä esimerkiksi tuotekuvauksissa valomaalauksella voi elävöittää asetelmia tai yksittäisiä tuotteita nykyistä huomattavasti enemmän ja mielikuvituksellisemmin. Valomaalauksen avulla myös valokuvatun muotokuvan on mahdollista uudistua suurta yleisöä jälleen kiinnostavaksi ammattilaistuotteeksi.

LÄHTEET

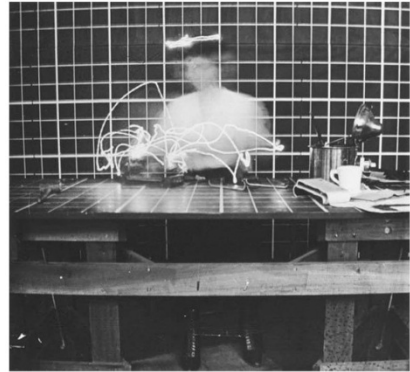
- Aalto, Jussi 2010. Kohteena ihminen. Helsinki: WSOYpro Oy
- Honour, Hugh & Fleming, John 1992. Maailman Taiteen Historia. Helsinki: Otava.
- Huhtamo, Hannu, valomaalaja, valopaja, valomaalauksesta, sähköpostiviesti, mika.hyvarinen@gmail.com 2.9 – 6.10.2014
- Muotokuva 2014. Wikipedia, avoin tietosanakirja. Hakupäivä 15.9.2014.
< <http://fi.wikipedia.org/wiki/Muotokuva> >
- National Photography Gallery 2014. Hakupäivä 16.9.2014.
< http://www.npg.org.uk/assets/files/pdf/learning/schools_wide_angle.pdf >
- Page, Jason D 2014. Light Painting Photography. Hakupäivä 17.9.2014
< <http://lightpaintingphotography.com/light-painting-history/> >
- Pictorialism 2014. Wikipedia, avoin tietosanakirja. Hakupäivä 15.9.2014.
< <http://en.wikipedia.org/wiki/Pictorialism> >
- Picture Correct 2014. Wikipedia, avoin tietosanakirja. Hakupäivä 15.9.2014.
< <http://www.picturecorrect.com/tips/dressing-a-model-with-light-using-long-exposure-photography-techniques/> >
- Rockwell, Ken 2014. Bokeh. Hakupäivä 17.9.2014
< <http://www.kenrockwell.com/tech/bokeh.htm> >
- Valokuvaus 2014. Wikipedia, avoin tietosanakirja. Hakupäivä 15.9.2014.
< <http://fi.wikipedia.org/wiki/Valokuvaus> >
- Vilkka, Hanna & Airaksinen, Tiina 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Otava.
- Wirtz, Rolf 2005, Taide & arkkitehtuuri Firenze. Köln: Könemann.

LIITTEET

LIITE 1 Valomaalauksen historia, valokuva



Étienne-Jules Marey ja Georges Demeny - 1889



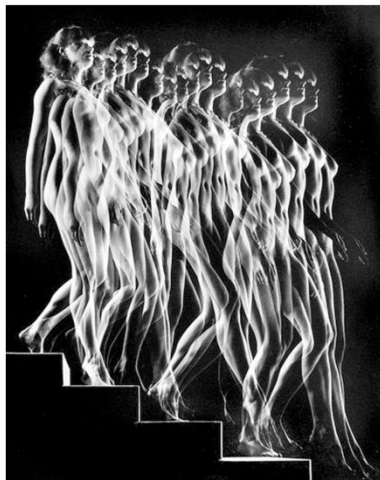
Frank ja Lillian Gilbreth - 1914



Man Ray - Space Writings - 1935



Gjon Mili - Carol Lynne - 1940



Gjon Mili - Nude descending- 1940



Gjon Mili - Picasso paints a Centaur - 1949

LIITE 2 Valomaalaus nykyaika, valokuva



Dome.jpg



Dometool.jpg



Belvedere.jpg



**Autonkorjaus LED
valaisin.**



EL-Wire

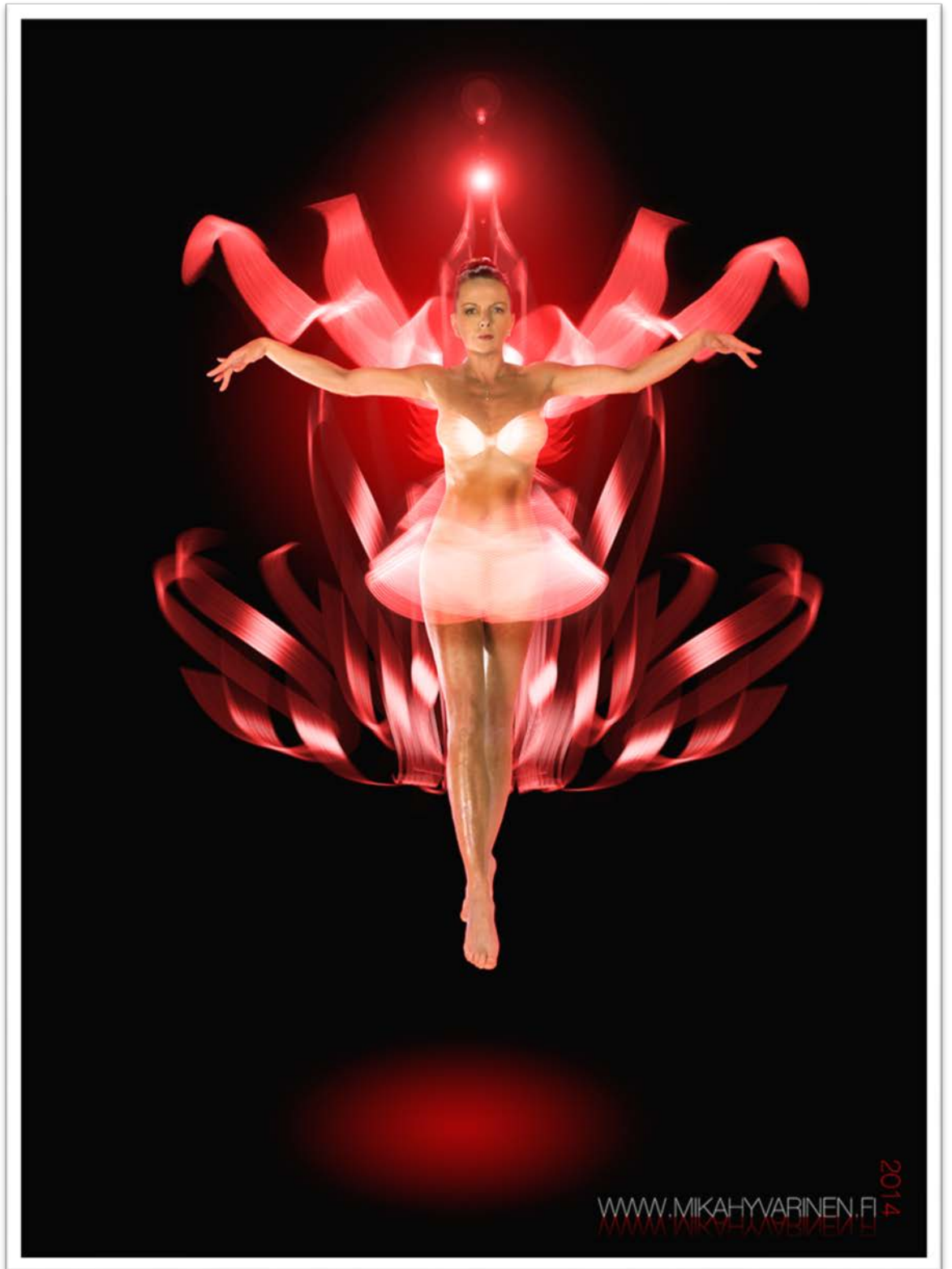
LIITE 3 Teos 1, valokuva



LIITE 4 Teos 2, valokuva



LIITE 5 Teos 3, valokuva



LIITE 6 Teos 4, valokuva



LIITE 6 Teos 5, valokuva

