



# **Kuvausformaatin vaikutus kuvaajan työn eri vaiheisiin**

Anu Kopra

Opinnäytetyö  
Toukokuu 2011  
Viestinnän koulutusohjelma  
Kuvaus

## **OPINNÄYTTEEN TIIVISTELMÄ**

**Anu Kopra**

***Kuvausformaatin vaikutus kuvaajan työn eri vaiheisiin***

Toukokuu 2011

14 sivua

Tampereen ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma

Kuvaus

Lopputyön muoto: Projektimuotoinen

Lopputyön ohjaaja: Ilkka Järvinen

Avainsanat: Kuvausformaatti, HD-video, filmi

Opinnäytetyöni kirjallinen osa tutkii kuvausformaattien merkitystä kuvaajan työssä. Selvitän mitä eri ominaisuuksia formaateilla on ja mitä tulisi ottaa huomioon tuotannon eri vaiheissa.

Opinnäytetyöni projektiosa, *Speakeasy!* – elokuvamusikaali kuvattiin sekä HD-videolle että 16mm filmille. Kohtaukset jaettiin eri formaateilla kuvattaviksi. Käytän esimerkkinä myös toista kahdelle eri formaatille kuvaamaani lyhytelokuvaa *Uneton Awesometownissa*.

Filmin ja videon konkreettisin, tuottajaa kiinnostava ero on hinnassa. Laadulliset erot kapenevat koko ajan tekniikan kehittyessä. Työvaiheissa selkein ero on jälkituotantoon tultaessa. Filmi täytyy kehittää ja siirtää digitaaliseen muotoon ennen kuin materiaali saadaan leikkauspöydälle työstettäväksi.

Kuvaajalle tekniikan kehittyminen huimaa vauhtia tarkoittaa jatkuvaa uuden tiedon omaksumista ja joustokykyä.

## THESIS SUMMARY

**Anu Kopra**

***The Influence of Shooting Format on Cinematographers Work***

May 2011

14 pages

TAMK University of Applied Sciences

Media Programme

Video and Cinematography

Type of Final Project: Project

Thesis supervisor: Ilkka Järvinen

Keywords: Shooting format, high definition, film

The written part of my thesis explores the meaning of shooting formats on cinematographers work. I will explain what kind of qualities different formats have and what should be taken into consideration during different phases of production. The project part of my thesis, *Speakeasy!* – musical was shot on high definition and 16mm film. The scenes were split to different formats. As an example I use also another shortfilm shot on two different formats, *Sleepless in Awesometown*.

The most concrete difference between film and video that also interests the producer is cost. The differences in quality are narrowing down as technology develops. The most significant difference in work stages is in post-production. Before material is delivered into editing room film must go through development and telecine.

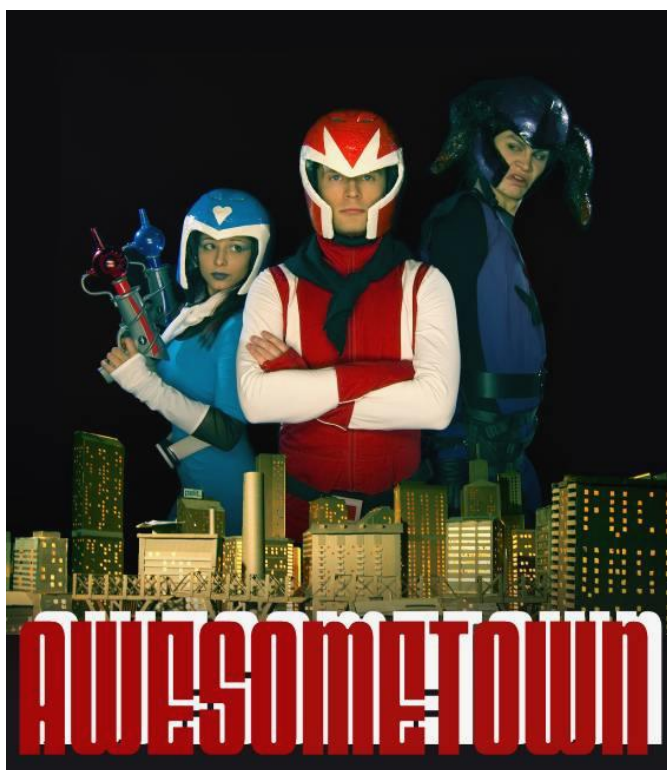
To cinematographer fast development of technology means continuous learning of new information and flexibility.

# Sisällys

<b>1</b>	<b>Johdanto .....</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Tarkasteltavat kuvausformaatit.....</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Ennakkosuunnittelu.....</b>	<b>4</b>
3.1	Formaatin valintaan vaikuttavat tekijät .....	4
3.1.1	<i>Taiteelliset visiot .....</i>	4
3.1.2	<i>Budjetti.....</i>	4
3.2	Kohtausten jako eri formaateille .....	4
3.3	Kameratestit .....	7
<b>4</b>	<b>Kuvaukset .....</b>	<b>8</b>
4.1	Valaisu ja valotus .....	8
4.2	Materiaalin kulutus .....	10
4.3	Työskentely tapa .....	10
<b>5</b>	<b>Jälkituotanto .....</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Tulosten pohdinta ja johtopäätökset .....</b>	<b>12</b>
<b>7</b>	<b>Yhteenvetoa ja oman työn arviointia.....</b>	<b>13</b>
	<b>Lähteet .....</b>	<b>14</b>

# 1 Johdanto

Kuvausformaatin valinta on yksi ensimmäisiä asioita, joita kuvaajan pitää uuden projektin alkutaipaleella pohtia. Taiteellisten visioiden lisäksi on huomioitava käytössä olevan budjetin sanelemat raamit. Opinnäytetyössäni selvitän, miten formaatti vaikuttaa kuvaajan työhön. Mitä tulee huomioida ennakkosuunnittelussa, kuvauksissa ja jälkitöissä? Käytännön esimerkkeinä käytän kahta kuvaamaani lyhytelokuvaa. Speakeasy! – elokuvamusikaali on opinnäytetyöni projektiosa. Toinen esimerkkielokuva on Uneton Awesometownissa. Speakeasya kuvattiin Tampereen Kinopalatsissa, koulumme Studioon rakennetussa lavasteessa, kukkakaupassa sekä useissa ulkolokaatioissa. Awesometownin kuvauspaikkoina toimivat koulun studio ja kerrostaloasunto. Molemmat lyhytelokuvat kuvattiin kahdelle eri formaatille, 16mm filmille ja HD-videolle. Keskityn seuraavassa pääasiassa näihin formaatteihin, ja kuvauskaluston osalta siihen, joka käytössämme oli.



*Kuva 1: Uneton Awesometownissa*

## 2 Tarkasteltavat kuvausformaatit

Molemmissa esimerkkeinä käyttämissäni lyhytelokuvissa oli käytössä sama kamerakalusto. Filmiosuudet kuvattiin Arriflex 16SR kameralla. Käytössä oli kuusi kiinteäpolttovälistä Zeiss Distagonin objektiivia; 9.5mm, 12mm, 16mm, 25mm, 50mm ja 85mm. Speakeasyn kuvasimme Kodakin Vision2 250D -filmille. Alunperin mielessäni oli Vision 500T -filmi, koska halusin hieman rakeisempaa materiaalia. Kun sitten kävi selväksi, että Speakeasya ei pystytä kuvaamaan kokonaan filmille muutin suunnitelmia. Valitsin vähemmän rakeisen filmin, jotta ero HD-kuvaan kapenisi. Awesometownissa käytimme Kodakin Vision3 500T -filmiä.

Käyttämäni HD-kamera oli mallia Sony HDW-790P. Speakeasyssa käytössä oli muutamana päivänä myös toinen vastaavanlainen kamera.



*Kuva 2: Sony HDW-790P*

## **3 Ennakkosuunnittelu**

### **3.1 Formaatin valintaan vaikuttavat tekijät**

#### **3.1.1 Taiteelliset visiot**

Tutustuttuaan käsikirjoitukseen kuvaaja alkaa purkaa sitä visuaaliseen muotoon. Tyyli ja värimaailma alkavat hahmottua. Se minkälaista lopputulosta tavoitellaan vaikuttaa myös formaatin valintaan.

#### **3.1.2 Budjetti**

Filmimateriaali jälkityökuluineen maksaa moninkertaisesti HD-nauhoihin verrattuna. Kun huomioidaan uudemmat tallennusformaatit, kuten kovalevyt ja muistikortit on säästö vielä suurempi. Varsinkin opiskelijatyöt ovat usein pienen budjetin projekteja. Jos materiaalia tarvitaan paljon, budjetti saattaa määrittää formaatin kuvaajan toiveista huolimatta.

Speakeasyn ennakkosuunnitteluvaiheessa tein hintavertailua filmin ja HD:n välillä. Filmin kohdalla laskelmat keskittyivät filmimateriaaliin ja sen jälkityökustannuksiin. HD:n osalta laskin kalustokustannukset Pro35 adapterille, muutamalle linssille ja monitorille (P. Mutasen Elokuvakonepajan vuokrahinnastosta). HD:n kustannukset vastasivat suurin piirtein 15 filmirullan kustannuksia. Kamerabudjetti oli lopulta sen verran tiukka, että kalustoa emme vuokranneet ja filmin osaltakin oli tyytyminen viiteen rullaan.

### **3.2 Kohtausten jako eri formaateille**

Kuinka sitten jakaa elokuva eri formaateilla kuvattaviin osiin? Ratkaisut ovat projekti- ja tekijäkohtaisia. Syyt voivat olla dramaturgisia tai teknisiä.

Uneton Awesometownissa -elokuvan kohtaukset jaettiin dramaturgisesti. Jako oli selkeä. Elokuvan tarina tapahtuu osin oikeassa maailmassa ja osin pelimaailmassa. Jakamalla kohtaukset eri formaateille haluttiin osaltaan luoda eroavaisuutta näiden kahden maailman välille. Pelimaailma kuvattiin HD:lle, sillä sen haluttiin näyttävän

terävämmältä ja kliinimmältä. Kohtauksiin lisättiin jälkikäteen myös animaatiota ja efektejä. Materiaalin suhteen ei haluttu pihtailla, koska pelimaailman kohtauksissa oli paljon toimintaa ja haastavia elementtejä. Reaalimaailman kuvakerronta oli rauhallisempaa ja hillitympää.



*Kuva 3: Musta Kili (Paavo Makkonen) lasketaan valjaissa miniatyyrikaupunkiin.*



*Kuva 4: Mega-Arttu (Tomi Mutanen) nappaa ilmassa lentävän ihmisen turvaan. Animoitu ihminen lisättiin kuvaan jälkikäteen.*



Speakeasyn kohtaukset jaettiin periaatteessa dramaturgisesti. Kuvasimme salakapakassa tapahtuvat kohtaukset HD:lle. Ulkokohtaukset ja kukkakauppa kuvattiin filmille. Jako on siis tehty syntisen salakapakkamaailman ja viattoman ulkomaailman välille. Tähän kuitenkin vaikuttivat paljolti myös tekniset seikat. Salakapakka kohtauksiin tarvitsimme runsaasti materiaalia. Halusimme kuvata musiikkiesitykset kokonaisuudessaan ja useista kulmista. Luonnollisesti ne siis kannatti kuvata HD:lle. Ulkokohtauksiin taas filmi oli mielestäni oikea valinta paremman dynamiikkansa vuoksi. Kuvasimme kuitenkin päivällä, jolloin valo on vaikeammin hallittavissa.



*Kuva 5: Can can oli yksi salakapakan esityksistä.*



*Kuva 6: Speakeasyn kuja-kohtauksen kuvaukset meneillään.*

### 3.3 Kameratestit

Oli formaatti mikä hyvänsä, aina on tärkeää testata kalusto etukäteen. Kuvauksiin on paljon varmempi lähteä, kun jokainen laite linsseistä kaapeleihin on testattu. Kun kaikki toimii niin kuin pitää, ei kuvauksissa tule heti ikäviä yllätyksiä.

Tärkeää olisi myös varmistaa, että kuva tallentuu oikein. Videon kohdalla testaus käy helpommin ja nopeammin, koska editointi on yleensä mahdollisuus päästä melko nopeastikin tarkistamaan, että kuva näyttää siltä miltä sen pitääkin. Filmin ollessa kyseessä materiaali pitää ensin kehittää ja mahdollisesti siirtää digitaaliseen muotoon. Ja se taas tietää lisää kustannuksia. Valitettavasti tähän on opiskelijatuotannoissa harvemmin resursseja.

Taiteelliselta kannalta testikuvaukset voivat olla avuksi esimerkiksi filmiä valitessa. Lavastus- ja puvustusmateriaaleja kannattaa myös vertailla katsomalla miltä ne näyttävät kuvassa, miten eri värit ja tekstuurit toistuvat.



*Kuva 7 (vas): Cat (Heidi Lindén) pukuhuoneessaan.*

*Kuva 8 (oik): Mega-Arttu (Tomi Mutanen) ja Mega-Emmi (Elisa Annunen).*

## 4 Kuvaukset

### 4.1 Valaisu ja valotus

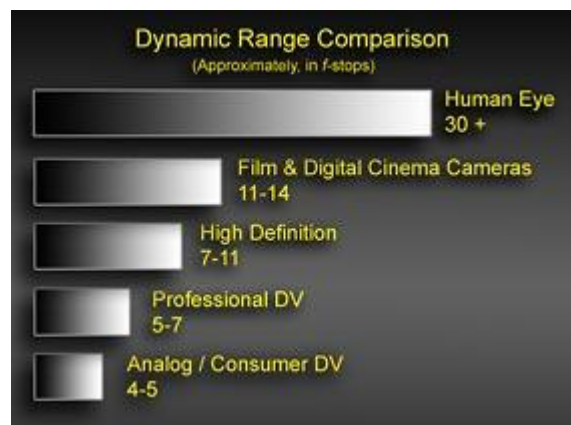
Formaatti vaikuttaa myös valaisuun. Filmimateriaalin tai videokameran kennon herkkyys vaikuttaa siihen, kuinka paljon valoa tarvitaan. Filmiä valitessa kannattaakin miettiä millaisissa olosuhteissa kuvaukset tapahtuvat. Valintaan vaikuttavia seikkoja ovat esimerkiksi kuvataanko sisällä vai ulkona, onko kyseessä päivä vai yö. Olosuhteet ja materiaalin herkkyys vaikuttavat siihen kuinka paljon ja minkä kokoista valokalustoa tarvitaan.

Herkkyys ilmoitetaan ASA (American Standards Association) tai ISO (International Standards Organization) -lukuna. Suurimmalla osalla HD-kameroita lukema on noin 320 tai 400 ASAa. Tosin tekniikan kehittyessä jatkuvasti kameroiden herkkyys kasvaa. Ei pidä olettaa, vaan tarkistaa asia. (Wheeler 2009, 111.)

Awesometownin materiaaliksi valitsin 500 ASAn filmin, koska kuvasimme kerrostalohuoneistossa. Lokaatiossa ei ollut tilaa suurelle kalustolle, joten piti pärjätä vähemmällä valolla.

Herkkyuden lisäksi valaisuun vaikuttaa dynamiikka. Dynamiikalla tarkoitetaan kuvan tummimman ja kirkkaimman kohdan eroa, sitä kuinka paljon informaatiota näiden väliltä saadaan tallennettua. Useimpien digitaalisten videokameroiden sensoreissa on pienempi dynamiikka-alue kuin filmissä. Niillä on taipumus polttaa huippukohdat puhki, jolloin kuvan kirkkaimpien alueiden informaatio menetetään. Menetettyä informaatiota on mahdoton saada takaisin jälkityössä. (Wikipedia.)

Viereinen kaavio havainnollistaa eroja silmiemme ja eri kuvaformaattien erottelukyvyn välillä. Kuten kaaviosta näkee, analogisilla videokameroilla kuvan tummimpien ja kirkkaimpien kohtien välinen ero on viitisen aukkoa.



Melko rajallista uudempiin formaatteihin verrattuna. HD-kameroiden parempi resoluutio ja kontrastin sieto eivät silti yksistään mahdollista luovempia ratkaisuja valaisussa. Myös jälkikäsitteily mahdollisuuksien kehittyminen on vaikuttanut siihen. (Lowel-Light Manufacturing 2008.)

Valotuksen säätämiseen on muutamia eri tapoja. Filmille kuvattaessa kuvaajan tärkeä työkalu on valotusmittari. Mittariin asetetaan ASA/ISO -luku ja freiminopeus, jolla kuvataan. Loppu on kuvaajan käsissä. Videolle kuvattaessa voi myös käyttää valotusmittaria. Tällöin pitää selvittää kamerasen herkkyyden. Yleensä kuitenkin käytetään monitoria tai skoopia, usein molempia.



Kuva 9: Valotusmittari

Speakeasyn kuvauslokaatioista valaisullisesti, ja muutenkin, haasteellisin oli Kinopalatsi. Kohtauksia oli paljon ja paikalla oli suuri määrä avustajia. Lisäksi Kinopalatsissa oli kuvausten aikaan remontti käynnissä, ja meidän piti työskennellä paikan ehdoilla. Jouduimme välillä ennen ottoa odottelemaan, että porakoneen äänet hiljenevät. Vaikka käytössämme oli kaksi kameraa musiikkiesitysten kuvaamista varten, oli aika silti kortilla. Tilannetta ei helpottanut, että alunperinkin tiukoista kuvauspäivistä menetimme yhden. Jäljelle jääneistä päivistä tuli sitäkin kiireisempiä, ja tämä näkyy myös laadussa. Osa Kinopalatsissa kuvatuista kohtauksista oli alivalottuneita. Valaisuun ei ollut tarpeeksi aikaa, ja luotin myös liikaa monitoriin, jota ei oltu kalibroitu kunnolla. Skoopia käytössämme ei ollut, koska totesimme koululta löytyneen vanhan skoopin



Kuva 10: Ohjaaja seuraa kuvaa monitorista.

melko kyseenalaiseksi kapineeksi. En ollut myöskään vielä perinpohjaisesti perehtynyt skoopin käyttöön, joten en olisi siltäkään osin pystynyt täysin luottamaan sen varaan.

## **4.2 Materiaalin kulutus**

Videolle kuvattaessa materiaalin kulutuksen kanssa ei tarvitse olla niin tarkkana kuin filmin kohdalla. Ottoja on varaa kuvata lähes rajattomasti. Improvisaatiolle ja uusien ideoiden toteutukselle on enemmän mahdollisuuksia. Toisaalta, kuvausaikataulut ovat aina enemmän tai vähemmän rajallisia. Yhden kohtauksen tekemiseen käytetty ylimääräinen aika yleensä kustautuu ennemmin tai myöhemmin.

Filmin kanssa työskentely on tavallaan jämpimpää. Etukäteen on suunniteltu mitä ja miten tehdään, ja kuvauksiin mennään toteuttamaan suunnitelma. Tämä pätee tietysti myös videolle tehtäessä, mutta tieto siitä, että materiaalin riittävyttä ei tarvitse jännittää tuo tekemiseen joustavuutta.

Filmille kuvattaessa harjoitusten merkitys korostuu. Jokainen kuva täytyy hioa kuntoon niin kameraoperoinnin, näyttelijäntyön kuin ajoituksenkin osalta ennen kuin kamera laitetaan käyntiin. Toki filmityöskentelyssäkin suunnitelmista pitää pystyä poikkeamaan, jos parempi ratkaisu löytyy.

## **4.3 Työskentely tapa**

Koen filmityöskentelyn varmemmaksi ja selkeämmäksi. Filmikamera on tietyllä tapaa yksinkertaisempi väline. Kun tekniikka on kamera-assistentin vastuulla, kuvaaja voi keskittyä valaisuun, kuvakulmiin ja kompositioihin. Periaatteessa näin on myös videon kohdalla, mutta itse murehdin aina menu-asetuksista. Jokainen kuvauspäivä alkoi asetusten tarkistamisella, koska en pystynyt sataprosenttisesti luottamaan siihen, että ne tallentamisesta huolimatta säilyisivät kamerassa. Lisäksi menu-valikoissa on lähes aina tuskastuttavan paljon sivuja. Nykyisten jälkityömahdollisuuksien valossa suurin osa niistä tuntuu turhilta.

## 5 Jälkituotanto

Video saadaan heti kuvausten jälkeen editiin leikattavaksi. Filmimateriaali täytyy ennen tätä kehittää ja siirtää digitaaliseen muotoon. Sekä Speakeasyille että Awesometownille tehtiin best light –siirto. Best light –siirrossa materiaali korjaillaan jokaisen oton ja kohtauksen osalta vastaamaan alkuperäisiä valaisuolosuhteita ja ohjaajan sekä kuvaajan toiveita (Wikibooks). Siirrossa tehdään yleensä melko kontrastitonta kuvaa, jotta kaikki informaatio kuvassa säilyisi tallessa.

”Joka paikassa täytyy olla riittävästi valoa. Jos musta on liian mustaa tai asioita valottuu puhki, niin silloinhan siellä ei ole informaatiota.”  
Tekniikka on muuttunut. Nykyään alkuperäiseen negatiiviin ei enää kajota sen jälkeen, kun se on muutettu digitaaliseen muotoon ja tehty niin sanottu ”best light” –siirto. Elokuva leikataan digitaalisena ja sille tehdään värimääritys, minkä jälkeen se tulostetaan uudelleen negatiiville. Näin syntyneestä negatiivista tehdään esityskopiot. (Hytönen & Mandart 2004, 18.)

Kinopalatsin musiikkiesitykset kuvattiin kahdella kameralla. Toinen oli koulun kamera ja toinen lainattiin tuotantoyhtiö Legendalta. Kameroissa oli samanlaiset rungot, mutta linssit olivat erilaiset. Kävimme etukäteen menu-valikot läpi ja huolehdimme, että kameroissa oli samat asetukset. Jälkitöissä sitten huomasimme, että kameroiden kuvat poikkesivat toisistaan enemmän kuin olin kuvitellut. Speakeasyn ohjaaja ja värimäärittelijä Juha Kuoppala kertoo, että lainakameran musta oli huomattavan harmaata koulun kameraan verrattuna. Mustaa piti laskea reippaasti, jonka seurauksena kuva uhkasi mennä kauttaaltaan liian tummaksi. Kuvien korjaaminen mahdollisimman samankaltaisiksi toi lisätyötä. Erityisesti ongelmia aiheutti Kinopalatsissa kuvattu alivalottunut materiaali. Kuvien valoisuutta piti nostaa, ja koska kyseessä oli video kuviin tuli helposti kohinaa. Ei filmillekään kuvattua alivalottunutta materiaalia pysty välttämättä pelastamaan, mutta rae ei tule niin helposti esiin. (Kuoppala 2011.)  
Riippuen tietysti filmimateriaalin herkkyydestä. Filmirae on myös siedettävä ominaisuus kuvassa. Toisinaan se on jopa tavoiteltua, taiteellinen ratkaisu. Kohina sen sijaan on harvemmin toivottua. Filmille kuvattujen kohtauksien kanssa edellisen kaltaisia ongelmia ei ollut. Tosin ne myös kuvattiin valoisammissa olosuhteissa.

## 6 Tulosten pohdinta ja johtopäätökset

Eri formaateilla on niin etunsa kuin haittapuolensakin. HD:lle kuvaaminen tulee materiaalikustannusten osalta edullisemmaksi, mutta se ei vielä yllä filmin tasolle dynamiikassa ja värintoistossa. Tekniikka kuitenkin kehittyy koko ajan, ja varsinkin 16mm filmi on jäämässä alakynteeseen. Kun huomioidaan uusimmat alaa mullistaneet formaatit, näin on itse asiassa jo käynytkin. RED ja muut digitaaliset elokuvakamerat kilpailevat jo 35mm filmin kanssa. Myös HD-videota kuvaavien järjestelmäkameroiden käyttö tuotannoissa yleistyy koko ajan. Opiskelijaprojekteille ja pienen budjetin elokuville uusi tekniikka avaa mahdollisuuden kilpailla samassa sarjassa isompien tuotantojen kanssa. Kuvaajilta tekniikan harppaukset vaativat asioihin perehtymistä ja joustokykyä. Uusien formaattien haltuun ottaminen kasvattaa ammattitaitoa ja tuo varmuutta.

HDCAM ja muut nauhalle tallentavat formaatit ovat epäilemättä siirtymässä historiaan muistikorttien ja kovalevyjen myötä. Uudet tallennusformaatit tuovat muutoksia myös kameraryhmän työskentelyyn. Kuvattu materiaali siirretään tietokoneelle ja siitä tehdään varmuuskopiot. Tiedonsiirto saattaa formaatista riippuen olla hyvinkin aikaa vievää. Materiaali siirretään päivän päätteeksi, ja mahdollisesti siirtoja tehdään myös kuvauspäivän aikana. Sujuvuuden kannalta tuotannossa olisikin hyvä olla erillinen henkilö, jonka vastuulla tiedonsiirto on. Riski materiaalin häviämisestä myös pieneni, kun siirrosta vastaavalla henkilöllä ei olisi muita tehtäviä hoidettavanaan.

Uusi tekniikka on tuonut laadukkaat välineet myös tavallisen kuluttajan ulottuville. HD-laatuista videokuvaa tallentavan järjestelmäkameran pystyy hankkimaan ilman toimitusjohtajan palkkapussiakin. Elämme jatkuvan kuvatulvan keskellä, ja periaatteessa kuka tahansa voi kuvata teknisesti korkealaatuista kuvaa ja jakaa sitä internetissä. Kuvaajan työ on kuitenkin muutakin kuin tekniikkaa. Sanonta ”määrä ei korvaa laatua” toimii oivallisena ohjenuorana tässäkin yhteydessä, kun puhutaan sisällön laadusta. Tekniikkaan ei tulisi liikaa hulluuntua. Taito sommitella ja kyky kertoa tarina kuvin ovat kuitenkin kuvaajan peruspilareita, formaatista riippumatta.

## 7 Yhteenvetoa ja oman työn arviointia

Speakeasy sijoittuu historialliseen aikakauteen, kieltolain aikaan. Tarinan maailmaa haluttiin tukea kuvallisesti tekemällä siitä aikakautensa näköinen, niin puvustuksen, lavastuksen kuin kuvauksenkin osalta. Visioni oli luoda elokuvaan haluttua tunnelmaa ja vanhojen elokuvien tuntua kevyehkösti rakeisella filmillä. Halusin välttää digitaalisen tai ”uudenaikaisen” näköistä lopputulosta, ja mielestäni Speakeasy olisi pitänyt kuvata kokonaan filmille. Awesometown sen sijaan oli alusta asti suunniteltu kuvattavaksi sekä filmille että videolle. Lähtökohtana oli erottaa eri maailmat myös kuvausformaatin kautta.

Kamerateestien tärkeys korostui Speakeasyn myötä. Monitorin kalibrointiin ja asetuksiin olisi pitänyt paneutua paremmin. Valotestit olisivat myös olleet hyödyksi. Tosin niihin ei Kinopalatsissa ollut mahdollisuutta. Jälkikäteen ajatellen esiintymislavan taustalle olisi kaivattu jotain lavastuselementtejä, taustakangas tai muuta isompaa rekvisiittaa. Pelkkä musta tausta osoittautui ongelmalliseksi jälkitöissä.

Molemmat lyhytelokuvat olivat opettavaisia eri tavoilla. Awesometownin esivalmisteluihin oli hyvin aikaa, ja ehdimme suunnitella ja testaila melko perusteellisesti. Speakeasy oli isompi ja vaativampi projekti. Ylimääräistä aikaa ei juuri ollut ja vastoinkäymisiä matkan varrelle mahtui. Kokemuksina projektit toimivat hyvinä vertailukohtina toisilleen siitä, miten eri tavalla asiat saattavat sujua.



## Lähteet

Hytönen, J & Mandart, P. 2004. *Kamera käy! elokuvaaja Kari Sohlberg*. 1. painos. Helsinki: Like.

Kuoppala, J. 2011. Speakeasyn ohjaaja ja värimäärittelijä Juha Kuoppala, henkilökohtainen tiedonanto 20.4.2011.

Lowel-Light Manufacturing. 2008. Valaisusivusto.  
[[http://www.lowel.com/edu/lesson\\_HD.html](http://www.lowel.com/edu/lesson_HD.html)] (Luettu 5.4.2011)

Wheeler, P. 2009. *High Definition Cinematography*. 3. painos. Oxford: Focal Press.

Wikibooks. Kirjakokoelma verkossa.  
[[http://en.wikibooks.org/wiki/Movie\\_Making\\_Manual/Post-production/Telecine#One\\_light.2C\\_best\\_light\\_and\\_scene\\_to\\_scene](http://en.wikibooks.org/wiki/Movie_Making_Manual/Post-production/Telecine#One_light.2C_best_light_and_scene_to_scene)] (Luettu 13.5.2011)

Wikipedia. Tietosanakirja verkossa.  
[[http://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_cinematography](http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_cinematography)] (Luettu 5.4.2011)