



ELOKUVAN VALOSUUNNITTELU

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman tutkintotyö
Valoilmaisu
Huhtikuu 2010
Tuukka Jouttimäki

OPINNÄYTTEEN TIIVISTELMÄ

Tuukka Jouttimäki

Elokuvan valosuunnittelu

Huhtikuu 2010

40 sivua

Tampereen ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma

Valoilmaisu

Lopputyön muoto: Kirjallinen

Avainsanat: Elokuvavalaisu, valosuunnittelu

Tässä opinnäytetyössä käsitellään fiktiivisen elokuvan valosuunnittelun eri työvaiheita valaisijan näkökulmasta. Aluksi pyrin kertomaan mitä valaisu ja valosuunnittelu ovat ja miksi niitä tarvitaan. Peruskäsitteiden jälkeen työssä käydään läpi yhteistyövaiheet elokuvan muiden tekijöiden kanssa, sekä varsinainen suunnitteluprosessi, aina kuvausten alkamiseen asti.

THESIS SUMMARY

Tuukka Jouttimäki

Lighting design for movies

April 2010

40 pages

TAMK University of Applied Sciences

Media programme

Area of specialisation: Lighting design

Form: Written

Keywords: Movie lighting, Lighting design

This thesis is about the different phases of lighting design for fictive movies. The thesis is written in the viewpoint of gaffer. First I try to tell what lighting and lighting design are and why are they so important for movies. After the basic concepts the thesis tells about all of the phases needed in the process of lighting design.

Sisällysluettelo

OPINNÄYTTEEN TIIVISTELMÄ	2
THESIS SUMMARY.....	3
SISÄLLYSLUETTELO	4
1. JOHDANTO.....	5
2. MITÄ ON VALAISU JA SEN SUUNNITTELU?	6
2.1 Valosuunnittelu	9
3. VALON MONIMUOTOISUUS	10
3.1 Valon suunta.....	10
3.2 Valon intensiteetti.....	12
3.3 Valon väri.....	12
3.4 Valon laatu.....	13
3.5 Valaisun tekniset perusratkaisut	14
4. YHTEISTYÖ OHJAAJAN KANSSA	15
5. YHTEISTYÖ KUVAAJAN KANSSA	16
6. YHTEISTYÖ LAVASTAJAN KANSSA	19
7. YHTEISTYÖ PUKUSUUNNITTELIJAN KANSSA	21
8. YHTEISTYÖ MASKEERAAJAN KANSSA	23
9. KUVAKÄSIKIRJOITUKSESTA VALOSUUNNITELMAAN	25
10. 3D-OHJELMAT VALOSUUNNITTELUN APUNA	27
10.1 AutoCad	27
10.2 3D-max.....	27
10.3 Wysiwyg	28
10.4 Yhteenveto	29
11. KALUSTOLISTAUUS VALOSUUNNITELMIEN JA KUVAUSPAIKKOJEN AVULLA	30
11.1 Muistilista kaluston kokoamiseen.....	31
12. KALUSTON HINTAKILPAILUTUS	32
13. VALORYHMÄN KOKOAMINEN JA ENNAKKO INFORMOINTI.....	34
14. VALMISTAUTUMINEN KUVAUKSIIN SEKÄ ENNAKKOVALAISUT	36
15. LOPPUSANAT	38
LÄHTEET	39

1. Johdanto

”Hyvin suunniteltu on puoliksi tehty”. Tämä vanha ja ehkä hieman kliseinenkin sanonta on se lähtökohta, minkä vuoksi halusin kirjoittaa opastyyllisen teoksen fiktiivisen elokuvan valosuunnittelusta. Valaisu on tietenkin vain yksi osa-alue koko suurta prosessia, jonka jokainen valmistuva elokuva kulkee matkallaan valmiiksi teokseksi. Usein se on myös kovin aliarvostettu osa-alue, vaikka juuri valolla on mahdollista luoda erilaisia (ja erikoisia) tunnelmia, tiloja sekä tapahtumia. Vanhanaikainen valaisu, jonka tarkoituksena on vain tehdä asiat näkyväksi filmillä, kyllä hyväksytään vielä tänäkin päivänä televisio-ohjelmissa, mutta elokuvassa se näyttää nykykatsojalle lähinnä budjettivajeesta johtuvalta, halvalta ja amatöörimaiselta ratkaisulta. On siis perusteltua, että valolla muokataan sisältöä haluttuun visuaaliseen suuntaan, mutta miksi kaikkea pitäisi suunnitella niin paljon ja perusteellisesti? Eikö tieto-taito siitä, miten valot asetellaan kuvaustilanteessa tietyn tuloksen saavuttamiseksi riitä? Joissakin tapauksissa näin päästään varmasti hyväänkin lopputulokseen, mutta kuten pyrin teoksessani osoittamaan: kaikki vaikuttaa kaikkeen.

Väärinymmärrysten välttämiseksi haluan jo aluksi korostaa, että käsittelen valosuunnittelua valaisijan näkökulmasta. Kuvaaja on yhtälailla mukana valosuunnitteluprosessissa, mutta hänen tehtäviinsä kuuluu myös paljon muuta valaisun lisäksi.

Kuten jo mainitsin, valo on vain yksi elokuvan osa-alueista. Lavastus, puvustus sekä maskeeraus ovat omia alueitaan, jotka äkkiseltään vaikuttavat irrallisilta valaisusta. Kaikkien näiden käyttämät materiaalit kuitenkin käyttäytyvät eritavalla erilaisissa valoissa. Siksi ennakkosuunnittelu ja yhteistyö alusta asti on ensiarvoisen tärkeää näiden kaikkien välillä. Myös ohjaajan ja tuottajan kanssa on tiettyjä asioita valmisteltavana ennen varsinaisia kuvauksia. Suurimpana yhteistyökumppanina on tietenkin kuvaaja, jonka kanssa valaisija on lähes naimisissa koko tuotannon ajan. Yhteistyön määrä on siis valtava. Jo pelkkä yhteistyötovereiden nimikelistä osoittaa, ettei valaisua voi lähteä tekemään suoraan kuvauksiin aivan pystymetsästä. Tietyt asiat huomioiden ja ennalta sopien kuvaukset on kuitenkin mahdollista saada sujumaan jouhevasti. Nämä asiat pyrin nyt listaamaan ja selvittämään mahdollisimman selkeästi ja seikkaperäisesti.

2. Mitä on valaisu ja sen suunnittelu?

”Valaisu koskee elokuvan jokaista kuvaa, myös ulkona kirkkaassa auringonpaisteessa otettua”.

Tämä määritelmä on peräisin Juho Gartzin ja Aune Kämäräisen toimittamasta ”Elokuvaa tekemään” –oppaasta (Savon Sanomain Kirjapaino Oy, Kuopio 1976, s.49). Yksinkertaisuudessaan se on niin osuva ja kuvaava, että en edes yritä luoda uutta määritelmää omin sanoin. Tavallinen katsoja varmasti ajattelee valaistuksen valtavana rakennelmana studiossa, tai vastaavasti sivuuttaa koko osa-alueen, sillä valoahan on ympärillämme luonnostaan. Molemmat ajattelutavat voivat toki osua oikeaan joissakin tapauksissa, mutta yleensä elokuvien valaisu rakentuu näistä molemmista ääripäistä, sekä kaikista mahdollisista variaatioista niiden välillä.

Valon ensisijainen tehtävä elokuvassa on tehdä asiat näkyväksi. Toisaalta kolikon toisella puolella valon ja varjojen avulla toisinaan myös peitellään asioita, mutta se on osa valittua tyyliä, johon palaan myöhemmin. Periaatteessa voidaan siis sanoa, että valon määrä on tärkein mitattavista määreistä. Vuosien mittaan tapahtunut filmi- ja videotekniikan kehitys on vähentänyt valon määrän tarvetta. Laitteet ja tallennustavat ovat nyt valolle herkempiä, joten entisajan valtavia (ja todella kuumia) valonheittimiä ei enää tarvita jokaiseen lähikuvaan näyttelijän työtä häiritsemään. Tämä ei suinkaan tarkoita sitä, että valaisu on taaksejäänyttä historiaa. Liian alhainen valon määrä heikentää kuvan laatua. Kuva voi olla rakeinen tai siinä ei yksinkertaisesti ole informaatiota jota näyttää, eli näemme pelkkää mustaa. Valoa siis tarvitaan, jotta ylipäätään on mahdollista kuvata jotakin. Tällaista valaistusta kutsutaan yleisesti teknilliseksi valaistukseksi.

Teknillisen valaistuksen lisäksi puhutaan myös kerronnallisesta valaistusta. Tämän otsikon alle voidaan oikeastaan lukea kaikki muut valaistuksen tehtävät ja tarkoituksiperät elokuvassa. Jussi Lindgren (Elokuvan valaisu, 2008, s.3) listaa näitä tehtäviä omassa opinnäytetyössään seuraavanlaiseen tärkeysjärjestykseen:

Valo muotoilevana elementtinä.

Valo ilmaisullisena elementtinä.

Valo jatkuvuuden elementtinä.

Muotoilun tarkoituksena on elävöittää kuvaa, tehdä kuvasta mielenkiintoinen katsoa. Tärkein tähän vaikuttava seikka on valon suunta. Yksinkertaistaen voidaan ajatella, että valo tulee kohteeseen

kolmelta eri akselilta: vasemmalta-oikealta, ylhäältä-alhaalta tai edestä-takaa. Jokainen suunta antaa kohteelle erilaisen muodon. Näin tapahtuu myös lukemattomien akselien välisten variaatioiden kohdalla.

Valo ilmaisullisena elementtinä on moniselitteinen käsite. Se voidaan ymmärtää symboliikkana, roolihenkilön sielunmaisemana tai vaikkapa koko elokuvan tunnelman luojana. Symboliikkaan liittyvät vahvasti värit. Esimerkiksi elokuvaohjaaja David Lynch käyttää elokuvissaan paljon eri värejä johdatellakseen katsojaa. Valitsemallaan värillä hän antaa katsojalle vinkkejä siitä, mitä tulisi seurata, jotta tarina avautuisi oikein. Lynchin värisymboliikka on pitkälle vietyä elokuvakieltä, jota on usein vaikea seurata. Yksinkertaisempiakin esimerkkejä toki löytyy. Esimerkiksi Virtuaaliopiston nettisivuilla (www.lapua.fi...) kerrotaan pääväreille seuraavia merkityksiä: punainen väri kuvastaa usein rakkautta tai aktiivisuutta, keltainen iloa tai rikkautta ja sininen on rauhoittava kaipauksen väri. Nämä esimerkit ovat länsimaisesta värisymboliikasta. Ne eivät välttämättä päde itäisellä pallon puoliskolla ja rehellisyyden nimissä on todettava, että merkitykset saattavat vaihdella myös oman kulttuuriperintömme sisällä. Tästä voimme tehdä johtopäätöksen, että värisymboliikka on vaikeasti avautuva käsite, jota käytettäessä on syytä olettaa, ettei se avaudu koko katsojakunnalle. Tunnelman luojana valo sen sijaan on vahva elementti. Se voi vaikuttaa katsojan alitajuntaan tai lyödä suoraan vasten kasvoja. Esimerkiksi tietyissä genreissä, kuten komedia ja musikaali, käytetään usein pehmeää ja tasaista, lähes varjotonta valoa. Näin luodaan tunnelma samanarvoisuudesta ja sisällön keveydestä. Katsoja ei sinällään kiinnitä huomiota valaisuun, mutta silti se vaikuttaa häneen alitajuisesti. Selkeämmin erottuva vaikutus taas löytyy esimerkiksi film noir ja kauhu genreistä. Valolla on selkeä suunta, jolloin myös varjot ovat selkeämmät. Valon ja varjon leikillä luodaan uhkaavia ja synkkiä hahmoja sekä tiloja. Katsoja on näin vedetty pelkällä valaisulla erilaiseen maailmaan, jossa varsinainen tarina voi alkaa.

Kuten valaisu kappaleen alussa määriteltiin, se koskee elokuvan jokaista kuvaa. Tämä on hyvä muistaa puhuttaessa valosta jatkuvuuden elementtinä. Kuvattaessa elokuvaa yökohtauksia saatetaan kuvata päivällä ja päinvastoin. Valaisu on se ratkaiseva tekijä, jolla jatkuvuutta pidetään yllä. Kohtauksen sisällä valo pysyy pääosin muuttumattomana (joskus kuvan sisällä saattaa joku esimerkiksi sytyttää valot pimeään huoneeseen, jolloin valo muuttuu, mutta näemme selkeästi syyn muutokseen, eikä jatkuvuus häiriinny). Kohtauksen vaihduttua valon muuttuminen kertoo ensimmäisenä katsojalle, että aika on muuttunut ja olemme siirtyneet tarinassa eteenpäin.

Kerronnallinen valaisu jakautuu kolmeen pääluokkaan, joista kukin sirpaloituu lukuisiin alaluokkiinsa. Näitä sirpaleita, kuten myös pääluokkia, on mahdollista yhdistellä toisiinsa.

Otetaan esimerkiksi mies, joka kävelee rannalla auringonlaskun aikaan (Kuva 1). Aurinko paistaa hänen oikealle poskelleen, hieman takaapäin. Yksinkertainen valonlähde muotoilee sekä taustaa että päähenkilöämme. Auringonlaskun punertava väri symboloi elämää ja rakkautta, mies on siis todennäköisesti onnellinen.



Kuva 1.

Mies pysähtyy jäätelökioskille, ostaa jäätelön ja katselee punertavaa taivaanrantaan, hän hymyilee.

Seuraavassa kuvassa jäätelö on syöty ja mies kävelee rannalla (Kuva 2). Auringonlasku näkyy nyt hänen vasemmalla poskellaan, hieman edestäpäin. Koska valon suunta on vaihtunut katsoja ymmärtää, (ainakin alitajuisesti) että mies on palaamassa takaisinpäin.



Kuva 2.

Tässä lyhyessä esimerkissä olivat jollakin tapaa mukana kaikki kerronnallisen valaisun kolme pääluokkaa. Valaisu syntyy siis yhdistelemällä pieniä osasia yhdeksi suuremmaksi kokonaisuudeksi.

2.1 Valosuunnittelu

Yhdellä sanalla määriteltynä valosuunnittelu on ennakointia. Kuvauspaikalla toimiminen ilman suunnitelmia on kyllä mahdollista, mutta se on hidasta, kaoottista ja henkisesti uuvuttavaa.

Suunnitelmiin tulee toki aina muutoksia toteutusvaiheessa, mutta osa valosuunnittelua onkin varautua näihin muutoksiin. Valosuunnitteluun, kuten koko elokuvan tekemiseen, kuuluu paljon yhteistyötä eri osa-alueista vastaavien tekijöiden kanssa. Pääasia on, että kaikki toteuttavat samaa tekeillä olevaa elokuvaa. Valaisijan yhteistyötä muiden tekijöiden kanssa käsittelen myöhemmin omissa luvuissaan. Lisäksi suunnitteluvaiheeseen kuuluu paljon tutkimista ja tutustumista.

Kuvauspaikoilla on tutkittava mm. sähkönsaanti, mahdolliset häiriötekijät sekä maaston kestävyys ja tasaisuus. Palaan myöhemmin myös tarkempaan kuvauspaikan tutkimiseen omassa luvussa.

Kaiken kerätyn tiedon sekä yhteistyön perusteella syntyy alustava valosuunnitelma. Osa valaisijan suunnitteluvaihetta on vielä koota valosuunnitelman pohjalta kalustolista kaikista valoista ja muista tarvikkeista. Lisäksi kalusto budjetoidaan ja hyväksytetään tuottajalla (tämä tarkoittaa luonnollisesti lisää yhteistyötä). Lopuksi tarvitaan vielä kalustolle sopivat kuljetusvälineet sekä itse kuvauksiin varsinaisen työn tekijät eli valoryhmä.

Valosuunnittelu on todella monivaiheinen. Voidaankin sanoa, että se on mikroskooppisten sirpaleiden kokoamista niiksi pieniksi osasiksi, joista lopulta syntyy valmis valaisu. Koska ihmisen muisti on hyvä mutta lyhyt, ovat muistiinpanot lähes elinehto pitkin tätä matkaa kohti kuvauksia. Muistiinpanojen avulla opastetaan myös valoryhmää, jotta hekin osaisivat omalta osaltaan tehdä sitä samaa elokuvaa kuin jo aikaisemmin työnsä aloittaneet. Koko suunnittelun päämäärä on siis saada koko ryhmä tietoiseksi siitä, millä tavoin, missä ja ennen kaikkea mitä ollaan tekemässä.

3. Valon monimuotoisuus

Ennen valosuunnittelun eri yhteistyövaiheisiin paneutumista on syytä käydä läpi muutamia valoon liittyviä perusasioita. Periaatteessa valolla on neljä erilaista ominaisuutta, mutta otsikoiden alle voidaan listata lukemattomia eri alalaji ominaisuuksia. Nämä neljä ominaisuutta kuitenkin ovat ne päätyökalut, joista valon kanssa työskentely alkaa.

Valon ominaisuudet:

- Suunta
- Intensiteetti (voimakkuus)
- Väri
- Laatu

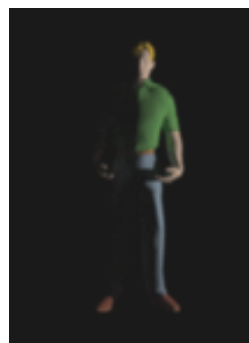
3.1 Valon suunta

Tätä aihetta sivuttiin jo edellisessä kappaleessa puhuttaessa kohteen muotoilusta. Tulosuunnasta riippuen kohde voi näyttää esimerkiksi uhkaavalta, tasapaksulta, pitkältä tai lyhyeltä.

Vasemmalta tai oikealta tulevaa valoa kutsutaan sivuvaloksi (Kuvat 3 & 4) ja se luo kohteeseen kontrastia. Valon vastainen puoli on siis huomattavasti tummempi. Eroa usein tasoitetaan hieman voimakkuudeltaan pienemmällä valolla, mutta tähän, sekä muihin valaisun perusratkaisuihin, palaan myöhemmin tässä luvussa. Sivuvalon avulla kohteeseen saadaan helposti veistoksellisia muotoja. Selkeä sivuvalo luo myös jatkuvuutta. Jos esimerkiksi mies ja nainen keskustelevat, ja valo tulee lähikuvassa miehen vasemmalle poskelle, niin vastakuvassa valon on tultava naisen oikealle poskelle, jotta oikea suunta säilyy. Katsoja ei välttämättä huomaa vaikka näin ei tapahtuisi, mutta kaikki tällaiset virheet yksityiskohdissa häiritsevät katsomista, ainakin alitajunnan tasolla.

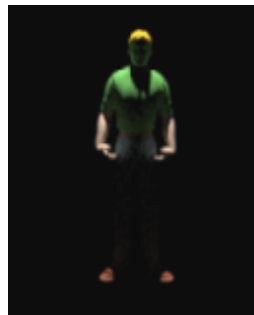


Kuva 3. Valo vasemmalta.



Kuva 4. Valo oikealta

Ylhäältä tai alhaalta tuleva valo luo erikoisia varjoja, jotka ovat suuri osa tietynlaisen tyylin tai tunnelman luomista. Näistä luonnollisemmaksi mielletään yleensä ylhäältä tuleva valo, koska se muistuttaa usein auringonvaloa. Tämäkin riippuu tietenkin toteutustavasta, sillä esimerkiksi suoraan kohteen yläpuolelta (Kuva 5) tuleva yksinäinen valokiila saa aikaan hyvin dramaattiset varjot, jotka eivät lainkaan muistuta auringonvaloa. Samankaltaista dramaattisuutta luo alhaalta tuleva valo (Kuva 6). Se on yleisesti ottaen paljon epäluonnollisempi, jollei kuvassa näy jotakin valonlähdettä, esimerkiksi nuotiota, joka motivoi valon suunnan. Niin sanottua alavaloa käytetään usein esimerkiksi kauhuelokuvissa. Se luo kohteeseen uhkaavuutta ja salaperäisyyttä.



Kuva 5. Valo ylhäältä.

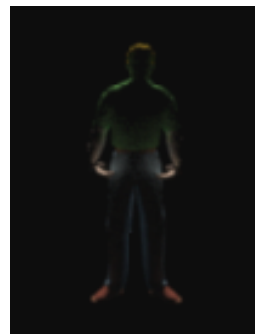


Kuva 6. Valo alhaalta.

Viimeinen valon tulosuunta-akseli on kenties kaikkein tärkein. Yksinkertaistettuna se määrittelee sen, kuinka näemme kohteen kuvassa. Edestä tulevaa valo (Kuva 7) näyttää kohteen viimeistä yksityiskohtaa myöten. Takaa tuleva puolestaan jättää nähtäväksemme vain siluetin (Kuva 8).



Kuva 7. Valo edestä.



Kuva 8. Valo takaa.

Todellisuudessa valonsuunnat ovat harvoin täsmälleen käsitellyiltä akseleilta. Akselit muodostavat yhdessä kolmiulotteisen koordinaatiston, jossa keskipiste on valaistava kohde ja valo voi tulla mistä koordinaatista tahansa. Suuntaa muutettaessa valon luonne kohteessa muuttuu. Jotkin asiat heikkenevät ja toiset vastaavasti voimistuvat. Valonsuuntia on siis olemassa loputon määrä ja osa valosuunnittelua on löytää tästä joukosta ne oikeat suunnat, joilla saadaan aikaiseksi halutunlainen valaisu.

3.2 Valon intensiteetti

Valon intensiteetti tarkoittaa valonlähteen voimakkuutta. Ihmisen silmä hakeutuu automaattisesti kuvan valoisampiin kohtiin ja siksi intensiteetti onkin keino ohjalla katsojan näkökenttää. Teatterissa intensiteetin merkitys on suurempi kuin elokuvassa, koska elokuvaa tehtäessä kuvarajauksilla voidaan piilottaa informaatio, jota ei vielä haluta näyttää. Intensiteetin tehtäväksi elokuvassa jääkin pitkälti vain näkyväksi tekeminen ja kuvien koristelu. Nämä tehtävät ovat riippuvaisia kuvaukseen liittyvistä päätöksistä. Ensimmäinen päätös on se, minkälaiselle materiaalille ja millä kalustolla kuvataan. Kuvauskaluston valoherkkyys vaikuttaa siihen, kuinka suuri on valon perustarve. Lisäksi valon määrän tarpeeseen vaikuttaa muutama taiteellinen ratkaisu, kuten millä aukkoarvolla pyritään kuvaamaan. Näiden päätösten pohjalta valaisija voi valita tarpeeksi suuria (teholtaan voimakkaita) lamppuja kuvauksiin. Valosuunnitelmaa tehtäessä pitää myös olla tiedossa eri kuvien kuvakoot sekä kuvien sisäiset kontrastierot (mihin aukkoarvoihin valotetaan kuvan kirkkain ja tummin kohta). Näillä tiedoilla on mahdollista suunnitella, kuinka paljon teholtaan erilaisia lamppuja tarvitaan kuhunkin kuvaan.

Valon intensiteetti ei ole riippuvainen pelkästään lamppujen tehokkuudesta. Intensiteettiä voidaan säädellä erilaisilla sähköisillä himmentimillä sekä valotehoa vähentävillä kalvoilla ja scrimeillä. Perussääntönä on, että valotehoa voi aina vähentää, mutta lisää sitä ei saa ilman tehokkaampaan lamppuun vaihtamista.

3.3 Valon väri

Aivan kuten valo ja varjo ovat vastakohtia, myös väreillä on omat vastavärinsä. Vastakohdat luovat kuvaan kontrastia, joka tekee katsomisesta mielenkiintoista. Tämä johtuu siitä, että näköhavainto perustuu jatkuvaan vertailuun. Värien käyttö kontrastin luomiseksi on kuitenkin haastavaa, sillä eri kulttuureissa värit herättävät erilaisia mielleyhtymiä; värisymboliikka vaihtelee kulttuurien välillä. Puhtaat värit elokuvissa ovatkin nykyään enemmän tyyliin ja kerrontaan liittyviä kuin symbolisia elementtejä. Toki niitä käytetään myös symbolisissa merkityksissä, mutta tällöin on vaikeaa välittää samaa viestiä globaalisesti. Värejä käytetäänkin enimmäkseen kuvauspaikan värimaailman sekä näyttelijän työn tukemiseen.

Tärkeimmäksi valon väriin liittyväksi seikaksi elokuvan teossa on muodostunut luonnollisen näköisen väritasapainon saavuttaminen. Tähän tavoitteeseen liittyy eniten eräs värin alaotsikko, värilämpötila, jota mitataan kelvinasteina (K). Mitä pienempi kelvinluku on sen lämpimämmän sävyiseltä (punertavalta) valo näyttää. Värilämpötilan (kelvinluvun) noustessa valo muuttuu oranssin ja keltaisen kautta vaaleansiniseen ja edelleen tummansiniseen. Elokuvauksessa käytettävien peruslamppujen kelvinluvut ovat 3200K (Tungsten eli keinovalo) sekä 5600K (HMI eli päivänvalo). Tungsten on väriltään kellertävää ja HMI puolestaan sinertävää päivänvaloa. Kuvattavalle materiaalille tallentuva väritasapaino säädetään kameran valkotasapainoasetuksella. Valkotasapaino voidaan asettaa lähes mihin tahansa kohtaan kelvinasteikkoja. Valaisussa on kuitenkin muistettava, että jos valkotasapaino on esimerkiksi 3200K, niin kaikki kylmemmän sävyiset HMI-lamput antavat kuvalle epärealistisen sinertävän sävyn. Sama periaate pätee myös toisinpäin. Yksittäisen kuvan perusvalaisu tulisi siis tehdä värilämpötilaltaan mahdollisimman samanlaisilla lampuilla. Koristelu ja tyyllittely voidaan tarpeen mukaan hoitaa kontrastia luovilla väri tai värilämpötila eroilla.

Tekniikan kehityksen myötä värejä pystytään muokkaamaan jälkikäteen yhä enenevissä määrin. Tämä onkin erittäin yleistä, mutta nyrkkisääntönä voidaan pitää sitä, että jos kuvissa ei ole valmiina mitään muokattavaa, on sitä vaikeaa tyhjästä jälkikäteen luoda. Vaikea ei tarkoita mahdotonta, mutta se tarkoittaa lisää ei toivottuja kustannuksia jälkitöihin. Tästä syystä myös värien käyttöä valaisussa on tarpeellista suunnitella ennakkoon.

3.4 Valon laatu

Yksinkertaisin esimerkki valon laadusta lienee aurinko. Jos aurinko paistaa pilvettömältä taivaalta se osuu suoraan kohteeseensa luoden selvät ja terävät varjot; tämä on laadultaan kovaa valoa. Pilvinen taivas sen sijaan hajottaa auringon säteet laajalle alueelle. Valo ei osu kovana kohteeseen, eikä luo selkeitä varjoja. Puhutaan pehmeästä valosta. Valaisussa käytetään tätä samaa periaatetta. Suoraan lampusta kohteeseen tuleva valo on kovaa valoa. Se on raakaa, muotoilevaa ja syntyvät varjot ovat selkeitä. Pehmeää valoa saadaan kun valo heijastetaan jonkin pinnan kautta kohteeseen tai suora valo hajotetaan tarkoitukseen sopivilla kalvoilla tai harsoilla. Pehmeä valo jättää vain heikot, epäterävät varjot ja muotoilee kohdetta huonosti.

Sisällytän vielä valon laatuun kaksi ominaisuutta, jotka periaatteessa voisivat olla myös omat lukunsa: valon liike ja – muoto. Valolla ei aina ole liikettä, mutta on tärkeää ymmärtää, että esimerkiksi pimeyteen syttyvä valo on jo liikettä. Tämä ja kaikki muut elokuvan aikana tehtävät valon liikkeet vaativat aina omanlaisensa työ- ja suunnitteluvaiheen. Sen sijaan muoto on ominaisuus, joka löytyy jokaisesta valosta. Muoto voi olla oikeastaan minkälainen tahansa, pistemäinen, valtava kaiken paljastava, epämääräinen tai tarkasti rajattu neliö. Jokaisen valaisussa käytettävän lampun muoto on rajattava jonkinlaiseksi. Tätä tarkoitusta varten on olemassa lukematon määrä erilaisia rajaimia, kuten lamppuun kiinnitettävät rajaimet (ladon ovet) sekä lampun eteen sijoitettavat erikokoiset rajaimet (flägit).

3.5 Valaisun tekniset perusratkaisut

Klassinen valaisu on lähtöisin alkuaikojen Hollywoodista. Se tunnetaan paremmin nimellä kolmipistevalaisu. Nimensä mukaisesti siinä käytetään kolmea valonlähdettä: päävaloa, tasoisvaloa sekä takavaloa. Päävalo on pääasiallinen tilan valonlähde. Se määrittelee valon suunnan ja nostaa halutut kohteet esille. Tasoisvalo on yleensä pehmeää valoa ja sillä pehmennetään ja poistetaan päävalosta aiheutuvia varjoja. Takavallo piirtää kohteen irti taustastaan. Takavalon käyttö on hieman vähentynyt värikuvaukseen siirtymisen jälkeen, sillä nyt väreillä saadaan kohde luonnollisemmin irti taustastaan. Kolmipistevalaisu ei kuitenkaan ole kadonnut mihinkään vaan sitä käytetään yhä laajalti. Arvostettu suomalainen elokuvaaja Kari Sohlberg onkin todennut syyn suosioon: ”Ei siitä mihinkään pääse, että se toimii hyvin.” (Hytönen, Jukka: Kamera käy! : elokuvaaja Kari Sohlberg, 2004, s.19)

Kolmipistevalaisu toimii hyvänä pohjana kaikille valaisuille. Perusratkaisuna sitä on vielä laajennettu viisipistevalaisuksi. Tässä mallissa on edellä käsiteltyjen valojen lisäksi taustavalo eli lavastevalo sekä korkovallo eli kicker. Taustavalo tuo nimensä mukaisesti esiin taustaa. Se elävöittää lavasteita ja muita kuvan taustaelementtejä. Kickeria puolestaan käytetään päävalon vastaisena valona ja sen tarkoitus on tehdä piirtoa varjoisalle kasvonpuoliskolle. Nämä kaksi hyväksi havaittua mallia eivät kuitenkaan ole valaisun koko totuus. Jokainen valaisu on erilainen, mukailee se perusmalleja tai ei. Niiden vankalle perustalle on kuitenkin hyvä rakentaa lisää, kuten silmävaloa, hiusvaloa tai prakteja (kuvassa näkyvä valonlähde). Joskus perusteita rikkomalla saadaan loistavia lopputuloksia, mutta rikkoakseen sääntöjä, täytyy ne ensin tiedostaa.

4. Yhteistyö ohjaajan kanssa

Koska käsittelen valosuunnittelua valaisijan näkökulmasta, en tässä luvussa puutu tarkemmin kuvaajan ja ohjaajan väliseen yhteistyöhön. Sitä sivutaan vain rajatusti, eli niiltä osin kun se vaikuttaa valaisijan työhön. Kuvaajan ja valaisijan yhteistyötä käsitellään tarkemmin seuraavassa luvussa.

Itse asiassa ohjaajan ja valaisijan yhteistyö elokuvatuotannossa on hyvin vähäistä, sillä kuvaaja toimii eräänlaisena välikappaleena näiden kahden välillä. Ohjaajan vaikutus valaisijan työhön puolestaan on merkittävä. Ohjaaja on elokuvan tärkein taiteilija. Hän on liikkeelle paneva voima, jolla on avaimet vaikuttamiseen jokaisella elokuvan osa-alueella. Elokuvaohjaaja Sidney Lumet (Lumet, Sidney: Elokuvan tekemisestä (Making movies), 2004, s.74) vertaa elokuvan tekoa mosaiikin tekoon: ”Jokainen tilanne on kuin pikkuruinen laatta. Se väritetään, muotoillaan ja kiillotetaan niin hyvin kuin osataan. Laattoja tehdään useita satoja. Sitten ne kirjaimellisesti liimataan yhteen ja toivotaan, että tulos vastaa alkuperäistä pyrkimystä.” Lumet puhuu yksittäisistä kuvista, otoksista jotka eri ryhmät kuten valo, lavastus ja ääni toteuttavat. Lopuksi ne yhdistetään leikkausvaiheessa valmiiksi teokseksi. Lumet jatkaa (Elokuvan tekemisestä, 2004, s.74): ”Jos haluaa lopullisen mosaiikin näyttävän joltain, on parempi tietää, mihin pyrkii jo silloin, kun työstää noita pikkuruisia laattoja.” Tämä lisäys kiteyttää ohjaajan ja valaisijan välisen yhteistyön. Elokuvan ohjaaja on se henkilö, joka tekee päätökset siitä, minkälainen lopputulos on. Vaikka valaisu on laaja-alaista ja vaikuttaa työläältä, se on kuitenkin vain yksi osa pienten laattojen valmistusta. Valosuunnitelma tehdään ohjaajan asettamien suuntaviivojen mukaisesti, jotta koko tuotantoon osallistuva työryhmä tekisi samaa elokuvaa.

Näytettyään suunnan johon kuljetaan, heittää ohjaaja pallon muulle työryhmälle. Kukin ryhmä pyrkii toteuttamaan haluttua tyyliä omalla ammattitaidollaan. Myös eri ryhmien välinen yhteistyö alkaa kiivaana. Kuvaajan ja ohjaajan tehtyä kuvakäsikirjoitus, kuvaaja siirtyy työstämään valosuunnitelmaa yhdessä valaisijan kanssa.

5. Yhteistyö kuvaajan kanssa

Kuvaaja on valaisijan tärkein yhteistyökumppani. Hän on linkki ohjaajan aivoituksiin ja toisaalta myös valaisijan esimies. Yhteistyön määrä ja laatu on tietysti riippuvainen henkilöistä, luottamuksesta sekä totutuista toimintatavoista. Esimerkiksi jotkut kuvaajat haluavat suunnitella valaisun visuaalisuuden lähes yksin, jolloin valaisijan tehtäväksi jää teknillinen suunnittelu ja toteutus. Toiset kuvaajat antavat valaisijalle vapaammat kädet myös visuaaliseen suunnitteluun. Kultainen keskitie lienee kuitenkin yleisin tapa ja suurin osa valosuunnitelmista syntyykin molempien yhteistyön tuloksena.

Suomen Elokuvaajien yhdistys (F.S.C ry) määrittelee pääkuvaajan tehtävät hyvin seikkaperäisesti, pelkästään enakkosuunnitteluun kuuluu kymmenen eri vaihetta. Tästä listasta voimme poimia viisi kohtaa, joissa valaisija voi keventää kuvaajan taakkaa eli ne ovat, ainakin osittain, toteutettavissa yhteistyön avulla.

- Keskustelut lavastajan kanssa rakennelmista ja alkuperäiskuvauspaikoista sekä näiden sisustamisesta ja teknisestä toteuttamisesta ja värien käytöstä.
- Neuvottelut puvustajan ja meikkaajan kanssa värivalinnoista ja meikkausteniikasta.
- Neuvottelut tuotantopäällikön kanssa budjetista, kuvausaikatauluista, tekniikasta ja kuvausryhmästä.
- Teknisen välineistön valinta: kamerat, filmimateriaali, valaistus, ajovaunu, puomi
- Kuvausryhmän valinta ja sen vastuualueet: kuvaajat, lisäryhmät (2nd unit), valaisijat

Kaikkiin mainittuihin asioihin ei valaisijan kannata, eikä saakaan, puuttua. Kuitenkin värien käyttö, missä tahansa yhteydessä, sekä esimerkiksi meikkaustekniikka ovat asioita, jotka liittyvät vahvasti valosuunnitteluun. Valon monimuotoisuudesta johtuen värit ja korostukset käyttäytyvät erilailla erilaisissa valaistuksissa. Tämän takia valaisijan on syytä ainakin osallistua mainittuihin neuvotteluihin. Lisäksi valaisija voi hoitaa, yksin tai yhdessä kuvaajan kanssa, valoryhmän sekä valokaluston valinnan ja budjetoinnin. Myös kuvausaikataulu on asia, johon valaisijalla tulisi olla sananen sanottavana, sillä valaisu on ehkä eniten aikaa vievää työskentelyä kuvauspaikalla.

Kaikkien näiden tiedonkeruu- ja neuvotteluvaiheiden jälkeen alkaa varsinainen valaisun suunnittelu. Kuvakäsikirjoitusta ja ohjaajan antamia tyylillisiä suuntaviivoja silmällä pitäen visualisoidaan

alustava valaisu. Tähän on varmasti olemassa yhtä monta työtapaa kuin on tekijääkin.

Havainnollistan nyt kuvin yhtä, itse suosimaani, työskentelytapaa, jotta suunnittelun kaari avautuisi vaihevaiheelta.



Kuva 9.

Ohjaajan ja kuvaajan yhteistyönä syntyy tikku-ukko mallinen (yksinkertaistettu) kuvakäsikirjoitus, jonka pohjalta valosuunnittelu voi alkaa. Nämä kuvat ovat raakaversioita, siitä mitä elokuvassa tulee näkymään.



Kuva 10.

Kuvaaja ja valaisija visualisoivat miltä valon tulisi kuvissa lopulta näyttää. Tikku-ukko mallinen kuvakäsikirjoitus väritetään kuvastamaan haluttua valaisua ja kuvan tunnelmaa.



Kuva 11. Lopullinen kuvakäsikirjoitus on yksityiskohtaisempi niin valon kuin muidenkin elementtien osalta. Storyboard artist voi piirtää tarkemman version käsin tai, kuten kuvassa, käyttää apuna 3D-ohjelmia.

Tarkemman version (ja/tai väritettyjen kuvien), sekä hankittujen tietojen pohjalta on helppo alkaa suunnitella teknistä toteutusta. Tekninen suunnitelma käsittää kalustoluetteloita, pohjapiirroksia sekä suunnitelmia toteutuksen eri vaiheista. Mielestäni ainakin tämä vaihe olisi syytä tehdä yhteistyönä, jotta sekä valaisija että kuvaaja olisivat kuvauspaikalla yhtä tietoisia kaikista menetelmistä. Parhaassa tapauksessa yhteistyö on kuitenkin jatkunut jo alusta asti.

Eräs kuvaajan ja valaisijan välinen ennakkosuunnitteluun liittyvä asia ei löydy lainkaan F.S.C ry:n listalta, valoeffectien suunnittelu. Jokaista elokuvaa tämä ei tietenkään koske, mutta silloin tällöin tulee vastaan efektejä, joita on suorastaan pakko testata ja suunnitella ennen kuvauspaikalle saapumista. Esimerkiksi *Ihmisiä tiellä* – elokuvassa (ohj. Arttu Haglund, 2009) haluttiin otos, jossa pilvet väistyvät auringon edestä ja auringon valo osuu päähenkilöön. Toimin itse elokuvan valaisijana, joten minä ja elokuvan kuvaaja Markus Tynskä rakensimme studioon pilvistä päivää vastaavan valaisun. Tämän jälkeen etsimme kokeilemalla tarvittavan suuren värilämpötila ja intensiteetti eron auringonpaistevalaisuun. Niiden löydyttyä kävimme vielä läpi erilaisia mahdollisuuksia valotilanteiden väliseen muutokseen kesken otoksen. Lopuksi teimme muistiinpanot kaikista käytetyistä valoista, kalvoista, himmentimistä ja kamera-asetuksista, jotta osaisimme toistaa tilanteen samanlaisena kuvauksissa. Kuvauspaikalla tällaisten testien tekeminen olisi aiheuttanut melkoisen viivästymisen aikataulussa. Tällainen testaaminen voi tietysti vaikuttaa ammattitaidon tai kokemuksen puutteelta, mutta jatkossa tämäkin efekti on toteutettavissa kokemuksen tuomalla tiedolla. Jatkuva oppiminen ja uuden kehittäminen onkin yksi elokuvan tekemisen parhaita puolia. Yhdessä tekemällä nämä parhaat puolet korostuvat ja jo siksi yhteistyö on, lopputulostakin silmällä pitäen, suositeltavaa

6. Yhteistyö lavastajan kanssa

Lavastajan sekä valaisijan yhteistyö perustuu pitkälti molempien ryhmien tarpeisiin oman työnsä toteuttamiseksi. Sidney Lumet antaa kirjassaan (Elokuvan tekemisestä, 2004, s.115-116) hyvän esimerkin näistä tarpeista ja siitä, kuinka niiden kanssa toimitaan. ”Idän pikajunassa kohtasimme mielenkiintoisen ongelman. Puhuin aiemmin takavalosta osana hohdokasta kuvausta. Mutta takavallo vaatii tilaa, ja vaunuosastot ovat pieniä. Tony Walton (elokuvan lavastuspäällikkö) oli käynyt tutkimassa vanhoja junanvaunuja ja ilmoitti, että aito oli hohdokkaampi kuin mikään, mitä hän pystyisi suunnittelemaan. Niinpä hän purki paneloinnin ja irrotti teräksisten vaunujen päälle asennetun puuvuorauksen. Myöhemmin paneelit levitettiin lattialle ja koottiin uudelleen vanerikulissien päälle, jotta voisimme liikutella seiniä kamera-asemien ja valon tarpeiden mukaan.” Tässä esimerkissä lavastusryhmä tekee omaa työtään valon tarpeiden mukaan, kuitenkin unohtamatta omia laatuvaatimuksiaan. Yhteistyö toimii samalla tavalla myös toisinpäin.

Suunnitteluvaihe ei kuitenkaan ole pelkkiä vaatimuksia ryhmältä toiselle. Siihen kuuluu myös kaikkien lavasteissa käytettävien materiaalien valinta. Myös kuvauksen tekniset ratkaisut vaikuttavat materiaalien valintaan, joten kuvaajakin on aina mukana näissä valinnoissa. Tärkeimmät päätökset koskevat materiaalien värisävyjä, heijastavuutta (esim. kiiltävä vai matta) sekä pintojen tasaisuutta tai rosoisuutta. Pienetkin vivahteet suuntaan tai toiseen saattavat moninkertaistaa valaisun ja kameran asetuksien jälkeen. Jokaisen ryhmän on tiedettävä tehdyt ratkaisut, ja toimittava niiden mukaisesti, jotta yllätyksiä kuvauksissa tulisi mahdollisimman vähän. Lisäksi sama kolmikko keskustelee usein lavasteiden tiettyjen osien korostamisesta ja päinvastoin häivyttämisestä. Kuvaaja tietää parhaiten mitä kuvassa pääpiirteittäin tulee näkymään. Jos jotakin nurkkaa ei selvästi nähdä koskaan, voi lavastuksenkin jättää siltä osin karkeaksi. Vastaavasti valaisija tietää välttää kyseisen nurkan valaisua, jottei karkea lavastus nouse esiin. Joitakin lavastuselementtejä puolestaan halutaan korostaa. Tällöin toiminta on luonnollisesti tarkempaa kaikkien puolelta.

Valaisija ja lavastaja tekevät toki yhteistyötä myös ilman kuvaajaa. Yksi yleinen esimerkki on valkoiset seinät. Kuvassa tasapaksut valkoiset seinät näyttävät tylsiltä, koska niissä ei ole silmän hakemaa kontrastia. Tätä kontrastia voi seinille luoda joko lavastuksella tai valaisulla. Kysymys on sopimuksesta työryhmien välillä. Tällaisten erilaisten sopimuksien lisäksi yhteistyöhön kuuluu paljon tiedottamista puolin ja toisin. Lavastusryhmä esimerkiksi hoitaa lavasteisiin erilaisia kuvissa

näkyviä valaisimia eli prakteja. He tiedottavat valoryhmää siitä, minkälaisia prakteja lavasteeseen on tulossa ja mitä valoryhmän tarvitsee tehdä saadakseen ne toimimaan. Tietojen perusteella valaisija johtaa ryhmänsä sähköistämään praktit sekä tekemään niille tarvittavat muut toimenpiteet. Valoryhmän tiedotus lavastusryhmälle puolestaan koskee usein tilan tarvetta. Lavastajaa informoidaan esimerkiksi siitä, kuinka paljon lavasteseinien ja studion seinien välissä on oltava tilaa, jotta valaisu olisi mahdollista. Näin lavastaja osaa sijoittaa lavasteen kaikille sopivaan kohtaan studiossa.

Ryhmien välisestä tiedotuksesta olen antanut vain muutaman esimerkin, vaikka tätä tiedotusta tapahtuu suunnittelu- rakennus- ja kuvausvaiheessa jatkuvasti. Esimerkeillä toivottavasti kuitenkin välittyy se viesti, kuinka tärkeää muiden informointi oman ryhmän tarpeista ja päätöksistä on. Elokuvan tekeminen on todellakin ryhmätyötä, ja koska emme omaa telepaattisia kykyjä on kommunikointi ensiarvoisen tärkeää. Kaikkien näiden tiedotteiden pohjalta laaditaan vielä yhteistyönä rakennusvaiheiden aikataulu, jossa huomioidaan molempien ryhmien ennalta määrittelemät asiat. Kaikesta huolimatta, hyvänkin suunnittelun jälkeen, rakennus- ja kuvausvaiheessa vastaan tulee paljon erilaisia ongelmia. Näiden ongelmien ratkaiseminen on myös osa valaisijan ja lavastajan, läpi tuotannon jatkuvaa, yhteistyötä.

7. Yhteistyö pukusuunnittelijan kanssa

Puvustus on suurin yksittäinen osa-alue, joka vaikuttaa elokuvan värimaailmaan. Koska värit ovat teknisesti valoa, on näidenkin työryhmien välinen yhteistyö merkittävää. Pukusuunnittelijan ja valaisijan yhteistyö kuitenkin on harvemmin vain näiden kahden välistä yhteistyötä. Pukujen merkitys koko visuaaliselle ilmeelle, tyyliille sekä mainittuun värimaailmaan on niin huomattava, että päätöstenteossa ovat lähes poikkeuksetta mukana myös ohjaaja sekä kuvaaja. Valaisijan tehtäväksi jää usein päätösten tukeminen oman työpanoksensa avulla, mutta toki hän osallistuu keskusteluun päätöksiä tehtäessä. Tärkeimmät päätökset, pukujen ja valon suhteen, liittyvät materiaalien ja värien valintaan sekä niiden korostamiseen tai häivyttämiseen. Yhteistyön perustat ovat siis pitkälti yhtenevät lavastajan ja valaisijan yhteistyöhön.

Materiaaleja valitaan yleensä tyyliä silmällä pitäen. Farkku- ja nahkatakki viestivät eri asioita. Myös näiden materiaalien valaisu on erilaista, karkeasti yleistettynä nahkatakki kiiltää ja farkkutakki ei. Molempia materiaaleja voidaan kuitenkin muokata halutunlaiseksi. Myös valon laatua muuntelemalla kiiltoja on mahdollista voimistaa tai häivyttää. Koska mikään osatekijä ei vielä sanele ehdotonta materiaaliratkaisua, astuu tärkeimmäksi valintaperiaatteeksi puvustuksen toinen tarkoitusperä: näyttelijän työn tukeminen. Ajatellaan, että farkkutakki viestii roolihahmosta vääränlaista kuvaa. Hahmo kuuluu selkeästi ryhmään joka pukeutuu nahkatakkeihin. Materiaalivalinta on siis nahka. Elokuvan tyyliin ei kuitenkaan kuulu minkäänlaiset kiillot tai valopiirrot. Tämänkaltaisten ongelmien ratkaisu on yleistä pukusuunnittelijan ja valaisijan yhteistyössä. Tämä ongelma ratkeaa esimerkiksi seuraavalla tavalla. Materiaaliksi valitaan mattapäällysteinen nahka, joka kiiltelee valossa vähemmän. Vastaavasti valon laatua pehmennetään, koska kova valo luo kiiltoja pehmeää herkemmin. Näillä keinoin päästään hyvin lähelle haluttua lopputulosta, joka tukee sekä näyttelijän työtä että elokuvan tyyliä.

Haluan sisällyttää tähän kappaleeseen vielä esimerkin suuresta elokuvatuotannosta, koska mielestäni se osoittaa loistavasti kuinka eri osa-alueet todella tukevat toisiaan. Vuonna 1984 julkaistu elokuva *Amadeus* (ohj. Milos Forman, 1984) pyrki realistiseen ajankuvaan ja tyyliin. Tavoitteen saavuttamiseksi lähes kaikki kohtaukset pyrittiin kuvaamaan aidoissa lokaatioissa. Eräässä oopperataloon (kuvattu aidossa entisajan puisessa oopperatalossa) sijoittuvassa kohtauksessa oli noin viisisataa avustajaa, joista jokainen oli puettava ajan mukaisesti. Suuresta määrästä johtuen, puvustus ei ehtinyt pitää huolta puvuista annettuaan ne avustajille. Näin ollen

avustajat kulkivat oopperatalon käytäviä ja halleja puvut jatkuvasti päällään. He suorittivat normaaleja päivärutiinejaan puvuissaan ja lopulta tottuivat niihin niin hyvin, etteivät enää mieltäneet pukuja rooliasuiksi. Aitoon ympäristöön oli pukujen avulla nyt saatu aitoja 1700-luvun lopun ihmisiä. Samaa linjaa jatkettiin valaisussa. Paikalla oli lukemattomia kynttelikköjä, erillisiä kynttilöitä sekä suuri kattokruunu, joka myös oli täynnä kynttilöitä. Vaikka muitakin, nykyaikaisempia, valonlähteitä käytettiin, koostui pääasiallinen valaisu elävästä tulesta. Realistisuutensa lisäksi tällainen valaisu toi puvustuksen ja lavastuksen värit esiin juuri sellaisena, kuin ne olivat näkyneet noin kaksisataa vuotta aiemmin. Kaikkien ryhmien työ siis tuki omalta osaltaan realistista kokonaisuutta, mutta samalla ne tukivat myös toisiaan ja lopulta kaikkein tärkeintä eli näyttelijöiden suorituksia.

8. Yhteistyö maskeeraajan kanssa

Pitkän linjan elokuvamaskeeraaja Todd Debreceeni on kirjoittanut mahtavan monipuolisen oppaan maskeerauksesta kiinnostuneille. Teoksen nimi on *Special makeup effects for stage and screen* (Burlington MA, Elsevier, 2009). Aluksi Debreceeni (*Special makeup effects...* 2009, johdanto sivu xiii) määrittelee maskeerauksen kolme pääluokkaa, joiden alle jokainen maskeeraus- tai meikkaustyö voidaan jollakin tapaa sijoittaa. Luokat ovat proteesimaskeeraus, komistus/ehostus maskeeraus sekä häämeikkaus (kevyt kaunisteleva meikkaus). Nämä luokat on hyvä tietää puhuttaessa valosuunnittelusta, sillä yhteistyö on erilaista riippuen siitä minkälaista maskeerausta elokuvaan suunnitellaan.

Komistus/ehostus maskeerauksen sekä häämeikkauksen tavoitteet ovat hyvin samankaltaiset kuin henkilövalaisun. Kaikki pyrkivät luomaan kontrastia näyttelijän kasvoille. Keinot ovat myös samanlaisia, tiettyjä asioita korostetaan ja toisia häivytetään. Debreceeni (*Special makeup effects...* 2009, s.9-10) kuitenkin puhuu maskeerauksesta valolle alisteisena taiteenlajina. Tämä johtuu siitä, että valaisu (henkilövalaisu on vain osa kokonaisuutta) määrittää pitkälti elokuvan tunnelman ja maskeeraus puolestaan pyrkii luomaan hahmoille uskottavuutta valitun tunnelman alaisuudessa. Suunnitteluvaiheessa valaisija voi kuitenkin ottaa myös maskeerauksen tarpeet huomioon. Yksi Debreceenin (*Special makeup effects...*, 2009, s.9) antama esimerkki liittyy henkilövalaisussa käytettäviin väreihin, jotka toistavat valkoisessa valossa tehdyn maskeerauksen värit eritavalla. Suunnitteluvaiheessa voidaan, mahdollisuuksien mukaan, muuttaa henkilövalaisussa käytettäviä värejä tai vastaavasti informoida maskeeraajaa pakollisista ratkaisuista. Ihosta johtuen maskeerauksen yleisväri on hieman punertava. Näin ollen tietty, kevyen pinkit, värikalvot korostavat näyttelijän luontaisia piirteitä. Henkilövalaisussa voidaan käyttää huomaamattomasti näitä kalvoja maskeerauksen korostamiseen. Toisinaan se ei kuitenkaan ole mahdollista, vaan tunnelman takia näyttelijään on kohdistettava esimerkiksi sinertävää valoa, joka taas on maskeerauksen vihollinen. Sininen valo peittää alleen yleissävyltään punertavan maskeerauksen. Tässä tapauksessa on maskeeraajan vastavuoroisesti muutettava työnsä lähtökohtia. Maskeeraus voidaan esimerkiksi valmistella samankaltaisessa valossa, jota itse kuvaustilanteessa tullaan käyttämään. Yhteistyössä on siis kysymys tarpeista ja niiden tukemisesta, kaikki on sovittavissa etukäteen, kunhan asioista informoidaan puolin ja toisin.

Debreceenin määrittelemistä maskeerauksen pääluokista proteesimaskeeraus on muista poikkeava erikoistapaus. Tällä tarkoitetaan erilaisten maskien, yksittäisten ruumiinosien tai vaikkapa haavojen ja arprien tekemistä eri materiaaleista. Kuten lavastuksessa ja puvustuksessa, materiaalien valinta pitää tarkasti suunnitella. Puuterilla voidaan jälkikäteen häivyttää kiiltoja, mutta sekään ei pysty ihmeisiin ja siksi materiaalien käyttäytymistä on tutkittava erilaisissa valaisissa. Lisäksi on huomioitava se kuinka maskin eriosien tummuus vaihtelee valaisun mukaan. Nämäkin ovat asioita, joissa molemmat osapuolet voivat tukea toisiaan. Edellytyksenä kuitenkin on, että ne otetaan huomioon jo varhaisessa suunnitteluvaiheessa.

9. Kuvakäsikirjoituksesta valosuunnitelmaan

Alustavan valosuunnitelman tekemistä käsiteltiin pääpiirteittäin jo aiemmin. Kuten jo silloin totesin, tapoja on varmasti yhtä monta kuin tekijöitäkin, enkä siksi voi määritellä mitään absoluuttisen oikeaa tapaa suunnitteluun. Lähtökohtaisesti mielessä täytyy kuitenkin pitää ohjaajan elokuvalle määrittelemät tyylilliset rajaviivat. Toisin sanoen ohjaaja on määrittänyt sen tavoitteen, johon valosuunnittelu tähtää. Valosuunnittelua voidaan kutsua kuvakäsikirjoituksen värittämiseksi (tätä tapaahan suosin itse kirjaimellisesti). Valolla määritellään mitä halutaan kuvasta näyttää, millä tavalla ja millaisen tunnelman alaisena.

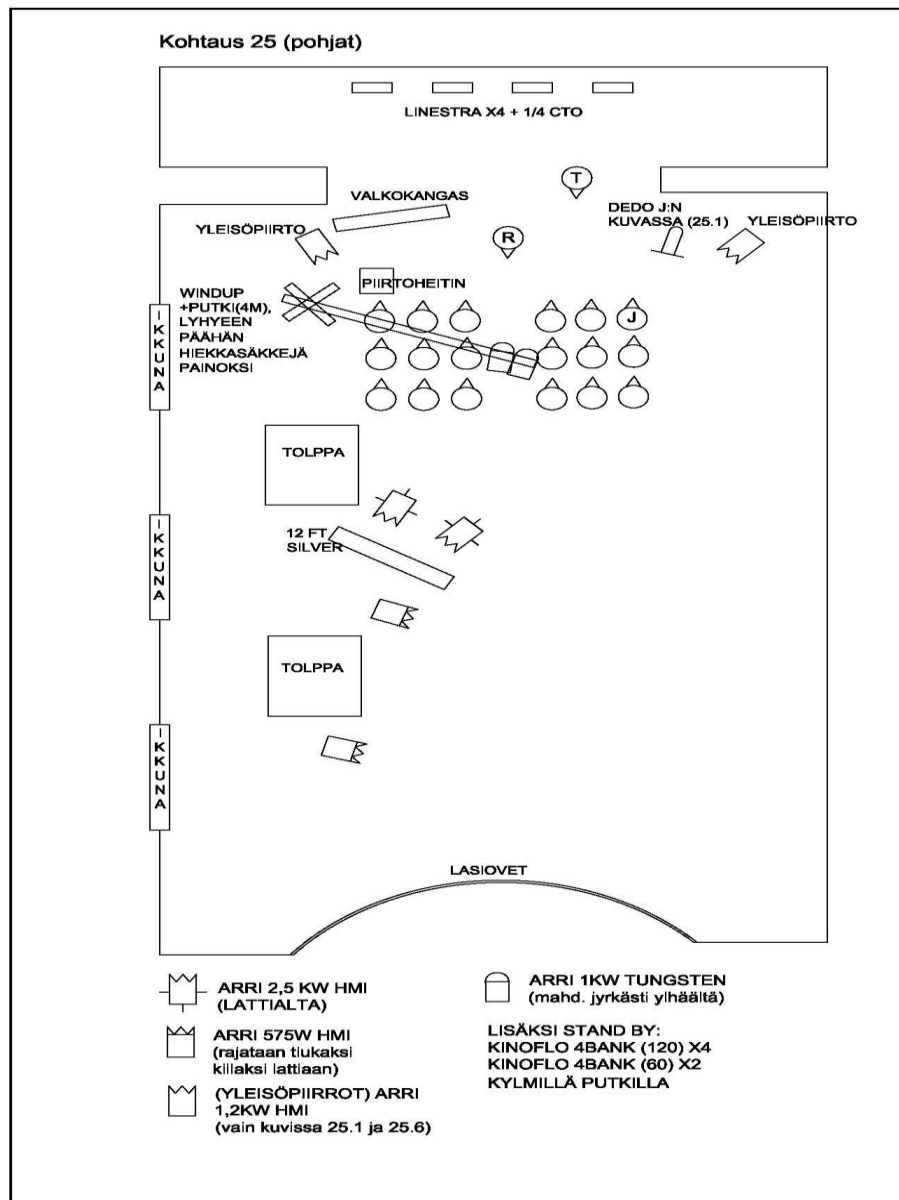
Monen työvaiheen jälkeen valmistuva, storyboard artistin tekemä, versio on tarkoitettu opasteeksi koko työryhmälle. Sen tarkoitus on kertoa, yhdessä käsikirjoituksen kanssa, se mitä ollaan tekemässä. Valosuunnittelijalle puolestaan tärkein on väritetty tikku-ukko versio. Se kertoo mitä eri valoelementtejä kuvissa käytetään ja on näin ollen apuväline tekniseen suunnitteluun. Koko värittämisvaihe kuitenkin usein ohitetaan sen työläyden takia, tai yksinkertaisesti valmiin kuvakäsikirjoituksen puuttumisen takia. Sen sijaan kuvaaja ja valaisija pitävät palavereja siitä miltä valaisu kussakin kohtauksessa tulisi näyttää. Palavereissa voidaan jo sopia joitakin teknisiäkin seikkoja tai tehdä muistiinpanoja visualisoinnista. Kaikki muistiinpanot puolestaan toimivat teknisen suunnittelun tukena väritetyn kuvakäsikirjoituksen tavoin.

Olen tietoisesti erottanut elokuvan valosuunnittelusta kaksi eri vaihetta: visualisoinnin ja teknisen suunnittelun. Visualisointi vaiheessa valaisulle rakennetaan oma taiteellinen kaari.

Kuvakäsikirjoituksen kuvat maalataan ja niihin luodaan tunnelmaa. Tekninen suunnittelu puolestaan on näiden visualisointien toteutuksen suunnittelua, eli minkälaisella kalustolla saadaan aikaiseksi haluttu lopputulos. Tässä vaiheessa astuu mukaan myös aiemmissa luvuissa käsitellyt yhteistyökontaktit. Kaikki se tieto, mitä yhteistyöllä muiden tekijöiden kanssa on kerätty ja sovittu, on nyt otettava huomioon. Ei riitä, että haluttu valaisu toteutetaan siihen sopivalla kalustolla, vaan kaluston on oltava myös yhteensopiva lavastuksen, puvustuksen sekä maskeerauksen tarpeiden kanssa. Huomioon otettavia seikkoja on niin paljon, että muistiinpanot koko suunnitteluprosessin ajalta ovat ensiarvoisen tärkeitä. Loppujen lopuksi tekninen suunnittelu on verrattavissa matematiikkaan:

$$\begin{aligned} &\text{PÄÄMÄÄRÄ (visualisointi) + MUISTIINPANOT (kaikkien osastojen tarpeet)} \\ &= \text{VALOSUUNNITELMA (tarvittava kalusto).} \end{aligned}$$

Tekninen suunnittelu ei tietenkään ole pelkkää kalustotarpeiden määrittämistä. Siihen kuuluu myös valon monimuotoisuuden hahmottaminen. On otettava huomioon kaikki valon ominaisuudet (suunta, intensiteetti, väri ja laatu). Suurimmista valaisuksista on hyvä piirtää valokartta. Aluksi siihen voidaan hahmotella valonheittimien suunta ja intensiteetti. Erilaisten sopimusten pohjalta (muistiinpanot!) valokarttaan lisätään vielä kunkin heittimen väri ja laatu muutokset. Tällaisen kartan perusteella on helppo myöhemmin ohjeistaa valoryhmää toimimaan kuvauspaikalla. Jokaisesta kuvasta ei ole tarpeenmukaista piirtää erillistä valokarttaa. Suunnitelmilla on aina tapana muuttua varsinaisessa kuvaustilanteessa ja siksi tarkka valokartta jokaisesta kuvasta on yksinkertaisesti turhaa työtä. Jokaisen kohtauksen pääpiirteinen valokartta riittää erittäin hyvin (Kuva 12).



Kuva 12.

10. 3D-ohjelmat valosuunnittelun apuna

3D-ohjelmien käyttäminen elokuvan valosuunnittelussa ei todellakaan ole ehdoton vaatimus. Ne voivat kuitenkin olla monella tapaa hyödyllisiä apuvälineitä ja siksi haluan esitellä tämänkin vaihtoehdon olemassaolon. Ohjelmia on varmasti loputon määrä, mutta keskityn tässä luvussa kolmeen ohjelmaan, joita olen itse kokeillut. Tarkoitus ei ole esitellä ohjelmien mahdollisuuksia seikkaperäisesti, vaan kertoa omista kokemuksistani, siitä kuinka näitä kolmea ohjelmaa voi hyödyntää suunnitteluvaiheessa.

10.1 AutoCad

AutoCad on helppokäyttöinen perusohjelma, jolla valokarttojen piirtäminen on yksinkertaista ja nopeaa. Esimerkiksi edellisen luvun valokartta (Kuva 12) on piirretty AutoCad –ohjelmaa käyttäen. Ohjelman miinuksena on kuitenkin se, että se ei sisällä minkäänlaisia heitinsymboleja, vaan ne pitää tuoda piirroksiin jostakin muusta ohjelmasta tai piirtää itse. AutoCad ei varsinaisesti ole valosuunnitteluun tarkoitettu ohjelma ja siksi sen avut valaisijalle ovat kovin vähäiset. 3D puoli soveltuu parhaiten teknisten mallinnoksien tekoon, mutta elokuvan valosuunnitteluun se ei juuri apuja anna. Kaksiulotteisten valokarttojen piirtämisessä AutoCad on kuitenkin erinomainen apuväline, jos vain jaksaa aluksi koota heitinsymbolikirjaston.

10.2 3D-max

3D-maxin ylivoimaisesti paras puoli on kolmiulotteisten lavasteiden luomisen helppous. Ohjelma sisältää myös erilaisia valaisin mahdollisuuksia, joiden avulla kokemattomampikin valaisija voi kokeilla, miltä halutusta suunnasta tuleva valo näyttää halutunlaisessa tilassa. Vaikka valonheitinkirjasto on suppea, saa sen avulla kuitenkin jonkinlaisen käsityksen heitinmäärän ja -tehon tarpeesta. Ohjelman lisäetuina ovat hyvät henkilö-, huonekalu- sekä muut tarpeistokirjastot, joilla saadaan aikaiseksi hyvin paljon todellisuutta muistuttava kuva suunnitelmien toteutuksesta. 3D-maxissa on myös mahdollisuus lisätä kamera mihin tahansa paikkaan lavasteessa. Tämä tarkoittaa sitä, että ohjelmalla on mahdollista tehdä viimeistelty storyboard, joka sisältää kaikki tarvittavat suunnitelmat, eli kuva-, valo- ja lavastussuunnitelmat. Ohjelmalla on siis mahdollista korvata lavastepienoismallit sekä käsin piirretyt kuva- ja valosuunnitelmat. Sähköisessä muodossa

olevat suunnitelmat ovat myös siinä mielessä hyviä, että kukin suunnittelija voi rajattomasti kokeilla muutoksia omalla osa-alueellaan. Kokeilemalla löytyneet uudet ja paremmat ratkaisut on helppo ja nopea jakaa sähköisesti myös muiden tietoon.



Kuva 13. 3D-max lavastehahmotelma.

Suunnittelijoiden on helppo tehdä muutoksia sähköisessä muodossa oleviin hahmotelmiin. Lisäksi muutokset ovat nopeasti jaettavissa muille suunnittelijoille.

10.3 Wysiwyg

Sanojen ”What You See Is What You Get” lyhenteestä nimensä saanut 3D-ohjelma on nimenomaan ammattivalaisiin kehitetty apuväline. Valitettavasti ohjelmasta ei ole julkaistu elokuvan valaisiin keskittynyttä painosta, vaan se keskittyy enimmäkseen teatteri- ja lavaesitysten valosuunnitteluun. Tästäkin huolimatta Wysiwyg on erinomainen apuväline myös elokuvan valaisijalle. Lavasteiden mallintaminen on alkuun vaikeampaa kuin 3D-maxilla, mutta mahdotonta se ei ole. Valonheitin kirjasto puolestaan on ylivoimainen. Ohjelman tietokanta sisältää kaikki tunnetut (ja jopa tuntemattomat) laitevalmistajat ja valonheittimet. Valaisinten renderöinti kokeilumielessä ottaa oman aikansa, mutta ei juurikaan sen kauempaa kuin 3D-maxissakaan. Lisäksi lopputulos on erinomainen ja antaa lähes täydellisen käsityksen oikeasta toteutuksesta. Viimeistellyn storyboardin

teko on myös mahdollista, mutta sekin on hieman hankalampaa kuin 3D-maxilla. Myös henkilö- huonekalu- ja muut tarpeistokirjastot ovat suppeampia kuin 3D-maxissa. Teatterin- ja lavaesitysten valosuunnittelijalle Wysiwyg on ainoa tarpeellinen kolmiulotteisen suunnittelun apuväline, mutta elokuvan valaisijalle on suotavaa opetella myös 3D-maxin käyttöä. Wysiwyg on ylivoimainen valosuunnitteluohjelma, mutta muiden osa-alueiden suunnittelijoille se ei tarjoa vastaavaa hyötyä.

10.4 Yhteenveto

Parhaaseen lopputulokseen elokuvan valosuunnittelussa pääsee tällä hetkellä käyttämällä kahta ohjelmaa, Wysiwygia ja 3D-maxia. Kahden ohjelman käyttö on perusteltavissa sillä, että Wysiwyg antaa ylivoimaisesti parhaan kuvan valon monimuotoisuudesta, mutta 3D-maxin avut muille suunnittelijoille ovat kauttaaltaan Wysiwygia paremmat. Näin ollen 3D-maxia voidaan pitää pääsääntöisenä ja yhteiskäytössä olevana suunnitteluohjelmana, jonka lisäksi valaisija voi tarkentaa muille suunnitelmiaan Wysiwygilla luoduilla referenssi kuvilla (esimerkiksi Kuvat 3-8 kappaleessa ”Valon suunnat”). Muitakin hyviä suunnitteluohjelmia löytyy (esimerkiksi Blender) ja jokainen voikin valita niistä itselleen sopivimman. Rehellisyyden nimissä on kuitenkin muistettava, että mikään 3D-kuva ei ole täydellinen kopio todellisuudesta. Suuntaa antavana apuvälineenä 3D-kuvat ovat kuitenkin erinomaisia.

11. Kalustolistaus valosuunnitelmien ja kuvauspaikkojen avulla

Valmiiden valokarttojen ja muiden suunnitelmien pohjalta laaditaan kalustolista. Lista sisältää kaiken mitä valoryhmä tulee kuvauksissa tarvitsemaan, joten sen laatiminen kannattaa tehdä ajatuksella. Myöhemmin on tietenkin mahdollista hankkia lisäkalustoa, mutta budjetin ja aikataulujen tiukkuus rajoittaa jälkiviisaiden tarpeiden täyttämistä.

Ennen täydellisen listan laatimista valaisijan on kuitenkin tutustuttava kuvauspaikkoihin. Parhaassa tapauksessa kuvauspaikat on valittu jo ennen valosuunnittelun, tai ainakin ennen teknisen suunnittelun alkamista. Aina näin ei valitettavasti ole ja suunnittelu vaihe täytyy läpikäydä hieman yleisemmällä tasolla. Kuvauspaikka on kuitenkin lopulta se, joka kertoo valaisun lopullisen rakenteen sekä tarpeet. Ensimmäinen asia, mitä kuvauspaikalta tulee tarkistaa, on sähkönsaanti. Kuinka paljon sähköä on saatavissa ja minkälaisista lähdöistä se tulee, miten pitkiä kaapeleita tarvitaan tai pitääkö paikalle tuoda aggregaatteja. Myös mahdollisiin ongelmatilanteisiin, kuten sulakkeiden palamiseen, täytyy osata varautua. Näiden tietojen perusteella voidaan valita oikeanlaiset kaapelit, sähkökeskukset ja aggregaatit sekä laskea kuinka paljon niitä määrällisesti tarvitaan. Sähköjen lisäksi kuvauspaikalla kannattaa tutkia ympäröivä maasto sekä mahdolliset vaaratekijät kuten voimalinjat, rakennusten ikkunat tai mitkä tahansa muut särkyvät/särkevät elementit. Maaston tutkiminen on siinä mielessä tärkeää, että tiedetään minkälaisia jalustoja lampuille tarvitaan tai onko tarpeellista vuokrata suurempia nostimia. Maaston pehmeys/kovuus, epätasaisuus sekä sijainti (onko paikka esimerkiksi kovin tuulinen) ovat kaikki turvallisuuteen vaikuttavia tekijöitä. Jalustojen valinta sekä varmistusköysien, maakiilojen ja hiekkasäkkien tarve määrittyy pitkälti maaston ja ympäristön mukaan. Tarkan tutkimisen jälkeen moni ongelma ratkeaa, mutta uusia syntyy iso liuta. Tarkoilla tiedoilla kuvauspaikasta kaikki ongelmat ovat kuitenkin ratkaistavissa, eivätkä ne tule ilmi yhtäkkiä hektisessä kuvaustilanteessa.

Kun kuvauspaikat on tutkittu, ja niiden perusteella valittava kalusto listattu, voi muun kaluston listaus alkaa. Valosuunnitelmien mukaan listataan kaikki tarvittavat lamput sekä niiden himmentimet (yksikanavaiset tai suuremmat himmennin pakit) ja mahdolliset chimerat. Raamit, flägit, scrimit, reflet ja peilit ovat myös kalustoa, joka listataan suunnitelmien perusteella. Lisäksi joissakin kohtauksissa tarvitaan savukoneita. Kun suunnitelmista selviävä kalusto on listattu, täytyy mukaan varata vielä sekalainen joukko grippejä, clamppeja ja kiinnityspotkia sekä mahdollisesti puutavaraa kuten erikokoisia appleboxeja. Yleensä valaisijoilla on, kokemuksen myötä, kehittynyt

tietynlainen käsitys siitä, mitä ja kuinka paljon näitä tarvitaan. Viimeisenä listaan lisätään muut tarvittavat apuvälineet kuten tikkaat, pika- ja kuormaliinat, jauhesammutin, valotusmittari, lapio jne. Myös kulutustavara eli teipit, kalvot, cinefoil ja savunesteet listataan. Valmiiseen listaan on vielä hyvä lisätä hieman ylimääräistä tavaraa yllättävien tilanteiden varalle. Kaapeleista ja lampuista lähtien on kaikkea hyvä olla hieman liikaa kuin liian vähän.

Näin tarkalle kalustolistaukselle on olemassa monta perustelua. Ensinnäkin on mahdotonta muistaa jokaista tarvittavaa ruuvia ja mutteria, eli lista toimii muistiapuna kalustoa noudettaessa ja palautettaessa. Toiseksi kalusto on budjetoitava elokuvan kokonaisbudjettiin. Tähän palaan tarkemmin seuraavassa luvussa. Kolmas syy on se, että tarkalla listauksella voidaan suunnitella myös kaluston kuljetustarpeet. Kuljetuskalusto määräytyy valokaluston koon mukaan. Jos esimerkiksi pienessä tuotannossa on pieni kalusto, jonka kuljetukseen riittää pakettiauto, niin tuottaja ei varmasti halua vuokrata kalliimpaa kuorma-autoa. Suuremmalle kalustolle taas saatetaan tarvita useampiakin kuljetusvälineitä. Voidaankin ajatella, että kuljetuskalusto on listaukseen kuuluva viimeinen kohta.

11.1 Muistilista kaluston kokoamiseen

- Sähkökaapelit ja keskukset
- Aggregaatit
- Jalustat (+ tarvittavat nostimet)
- Lamput, praktit ja niiden varapolttimot
- Himmentimet
- Chimerat
- Raamit, flägit, scrimit, reflet ja peilit
- Savukoneet + nesteet (osa kulutustavaroita)
- Gripit, clampit ja putket
- Puutavara
- Muut tarvikkeet (hiekkasäkit, tikkaat, jauhesammutin, liinat jne.)
- Kulutustavara (teipit, kalvot, cinefoil jne.)
- KULJETUSKALUSTO

12. Kaluston hintakilpailutus

Tähän asti valosuunnittelu on saattanut vaikuttaa vapaalta ideoiden toteuttamisen suunnittelulta, ilman rajoittavia ulkoisia tekijöitä. Valitettavasti se ei kuitenkaan ole koko totuus. Kuten nykyään kaikessa, raha on merkittävä osatekijä. Tuotannon budjetti, ja ennen kaikkea valolle varattu osuus, sanelee pitkälti minkälaista ja kuinka suurta kalustoa kuvauksissa voidaan käyttää. Kappaleen otsikko voisi yhtä hyvin olla yhteistyö tuottajan kanssa, sillä tuottaja on elokuvassa se henkilö, jonka toisinaan ikävä tehtävä on rajoittaa taiteellisia vapauksia rahan puutteen vuoksi. Valokaluston hintakilpailutuksella voi olla kaksi erilaista lähtökohtaa budjetin suuruudesta riippuen. Valaisijan tarpeet huomioonottaen tuottaja määrittelee sen lähtökohdan, jonka mukaan kalustoa aletaan koota.

Pienen budjetin elokuvat ovat aina hankalia, koska rahaa ei tunnu olevan yhtään mihinkään. Tällaisissa tapauksissa lähtökohdaksi usein määräytyy tietty rahasumma, joka valaisijalla on käytettävissään kaluston kokoamiseen. Yleensä summa ei riitä kaiken tarvittavan vuokraamiseen yhdestä paikasta. Omilla suhteilla on mahdollista haalia kalustoa eri paikoista, jotta vähällä rahalla saataisiin mahdollisimman suuri osa tarpeita vastaavasta kalustosta. Harvoin kuitenkaan ajatellaan tällaiseen haalimiseen kuluvaan rahaa. Moniin paikkoihin soittelu kasvattaa puhelinlaskua ja kaluston noutamiseen kuluu nopeasti suuria määriä polttoainetta. Puhumattakaan siitä, että ajoneuvoja joudutaan vuokramaan ylimääräisille kaluston noutopäiville. Rahallisten kulujen lisäksi myös työntekijän voimavarat kuluvat kokoajan, eikä se ole suotavaa ennen rankkaa kuvausjaksoa. Ennen kuin ryhdytään tällaiseen hintakilpailutukseen onkin syytä miettiä, onko kalustossa jotakin josta voidaan tinkiä ja siten pudottaa hintaa sopivammaksi yhteen vuokraamoon. Omista suunnitelmista on inhottava poistaa jotakin, mutta loppujen lopuksi se säästä paljon voimavaroja ja ennen kaikkea hermoja.

Suuremman budjetin elokuvissa pyritään vuokraamaan koko kalusto samasta paikasta. Se ei kuitenkaan tarkoita sitä, että valaisija kävelee vuokraamoon oman listansa kanssa ja kerää kokoon kaiken haluamansa. Yksityiskohtainen kalustolistaus tehdään paitsi oman muistin tueksi, niin myös tuottajalle. Listauksessa on hyvä olla mukana myös jonkinlainen hinta arvio jokaiseen eri objektiin, jotta sitä on helpompi arvioida yhdessä tuottajan kanssa. Tuottaja käy listan läpi ja arvioi onko se budjettiin nähden realistinen. Jos listassa on jotakin epäselvää tai tuottajan mielestä ylimääräistä, on valaisijan kyettävä perustelemaan sen tarpeellisuus. Lopulta tuottaja hyväksyy listan hintakilpailutukseen, joko sellaisenaan tai muutoksien jälkeen. Varsinainen kilpailutus tapahtuu

samoin kuin missä tahansa muussa hintakilpailutuksessa. Lista (tietenkin ilman hinta arvioita) lähetetään eri vuokraamoihin ja pyydetään kalustosta hintatarjous tarvittavalle ajalle.

Ideaalitapauksessa halvin tarjous voittaa ja sopimus laaditaan heti. Voi kuitenkin olla, että halvinkaan tarjous ei mahdu budjettiin, jolloin yritetään hieman tinkiä tai sitten arvioidaan kalustotarve uudelleen. Jos kalustoa joudutaan vähentämään, kannattaa uusinta tarjous pyytää taas kaikilta eri vuokraamoilta, eikä pelkästään edellisen kierroksen halvimmalta. Lopulta löytyy kaikkia osapuolia tyydyttävä hinta, jolloin sopimukset laaditaan ja valmistautuminen kuvauksiin voi tältä osin alkaa.

13. Valoryhmän kokoaminen ja ennakko informointi

Amerikkalaiseen ”suuren maailman” tyyliin kuuluu, että jokaiselle eri osa-alueelle on tuotannossa oma tekijänsä. Kaluston kuljettajat, sähkömiehet ja valoryhmä ovat kaikki omia ryhmiään, omine ammattihenkilöineen. Suomessa tämä malli ei kuitenkaan ole käytössä, vaan valoryhmä hoitaa itse kaluston kuljetuksen kuvauspaikalle sekä siellä tarvittavat sähkövedot. Valoryhmää kootessa täytyy siis ottaa huomioon kaikkia näitä osa-alueita koskevia seikkoja.

Ensimmäiseksi määritellään valoryhmän koko eli kuinka monta tekijää tarvitaan, jotta työ on mahdollista toteuttaa aikataulujen määräämässä ajassa. Helpointa olisi tietysti ottaa mukaan mahdollisimman monta tekijää, mutta raha on jälleen se este, jonka takia täytyy määritellä minimi henkilömäärä, joilla tullaan toimeen. Valitettavan usein onkin niin, että valoryhmään palkataan valaisijan lisäksi korkeintaan kaksi valomiestä ja loput ”apukädet” kootaan ilmaiseksi työskentelevistä harjoittelijoista. Alaa vielä opiskeleville ei tietenkään voida maksaa täyttä palkkaa, mutta hyvinkin harjoittelijan motivaatio on koetuksella, kun pitkiä päiviä tehdään täysin ilman rahallista korvausta. Ilmaisten harjoittelijoiden käyttäminen on kuitenkin maamme elokuvateollisuuden tapa, joka tuskin tulee lähivuosina muuttumaan. Tämän takia mielestäni on tärkeää, että valaisija (valoryhmän johtajana) pitää huolen siitä, ettei harjoittelijoita kuormiteta liikaa. Keneltäkään ei voi vaatia epäinhimillistä jaksamista vain sen varjolla, että työpanos on ilmaista ja että he ryhmähierarkian mukaan ovat alimpana. Kukin valoharjoittelija on yksi lenkki kokonaisuudesta, joka on laskettu tarpeelliseksi valaisun toteuttamiseen. Liika kuormitus voi särkeä tämän lenkin, jolloin se vaikuttaa koko tuotantoon. Yhtälailla valaisijalla on tietysti vastuu myös palkallisten työntekijöiden hyvinvoinnista valoryhmässä. Mahdollisuuksien mukaan kaikille on annettava mahdollisuudet säännölliseen tankkaukseen kuvauksissa, sekä tarpeeksi pitkä vuorokausittainen lepoaika, jotta koko pitkä kuvausjakso päästäisiin kunnialla loppuun saakka. Nämä ovat asioita, jotka täytyy pitää mielessä jo määriteltäessä valoryhmän kokoa. Kukaan ei voi työskennellä 18 tuntia yhtä soittoa ilman välitankkausta. Jos ennakkoon näyttää siltä, ettei aikaa taukoihin ole, tarkoittaa se sitä, että ryhmä on liian pieni ja tarvitaan lisää tekijöitä.

Valoryhmän koon määrittelyn jälkeen listataan vaatimukset, jotka tekijöiden on täytettävä. Tärkein on tietysti pätevyys tehtäviin. Usein valaisija haluaa lähimmäksi työntekijäkseen (käytetään nimitystä Best Boy) jonkun ennalta tutun ja luotettavan tekijän, jotta yhteistyö olisi varmasti sujuvaa. Best Boy ohjaa muiden valomiesten ja – harjoittelijoiden toimintaa valaisijan ohjeiden

mukaisesti. Valomiehille vaatimuksena on myös kova ammattitaito, jotta he osaavat toimia annettujen ohjeiden mukaan. Valoharjoittelijoilta ei tietenkään voida vaatia rautaista ammattitaitoa, mutta mitä pätevämpi tekijä on kyseessä, sitä enemmän varmasti saa vastuuta ja mahdollisesti myös palkallisia töitä tulevaisuudessa. Toinen vaatimus riippuu kuljetuskalustosta. Kuinka monta ajokortillista ryhmään tarvitaan ja riittääkö B-ajokortti vai onko käytössä myös kuorma-autoja. Kovinkaan ammattitaito työhön ei riitä, jos ryhmässä ei ole tarpeeksi kuljettajia. Ajokortti, mielellään C-luokan, onkin valoryhmäläisille työnsaannin kannalta lähes elinehto.

Ammattipätevyys ja ajokortti ovat oikeastaan ne vaatimukset, joiden perusteella valoryhmä kootaan. Tietysti valaisijalla voi olla jonkinlaisia omia vaatimuksia, joita myös pyritään huomioimaan. Esimerkiksi moni valaisija haluaa ryhmäänsä ennalta tuttuja tekijöitä (myös Best Boyn lisäksi), jotta henkilökemiat ja työtavat varmasti kohtaisivat. Yleensä tekijöillä onkin olemassa tietty suhdeverkosto toisiin tekijöihin ja näin ollen tiedetään jo hyvissä ajoin ketkä ovat sopivia tarvittaviin tehtäviin. Kun valoryhmä on saatu kokoon, on aika kartoittaa mitä ollaan tekemässä. Valoryhmän ennakkoinfomointi ei tarkoita sitä, että valaisija käy läpi kaikki tekemänsä työvaiheet. Ryhmää informoidaan aikatauluista, kuvauspaikoista, kalustosta sekä pääpiirteittäin siitä minkälaista valaisua tullaan tekemään. Valoryhmän sisäiseen palaveriin kuuluu myös sopimukset siitä, kuka kuljettaa mitäkin autoa sekä työnjako ja vastuualueet kuvauspaikalla ja ennakkovalaisuissa. Ennakkovalaisua käsittelen tarkemmin seuraavassa luvussa. Pääasia ennakko informoinnissa on, että kaikki tietävät mitä, missä ja milloin ollaan tekemässä. Epäselviin kysymyksiin pyritään löytämään vastaukset, jotta kuvausten alku olisi mahdollisimman sujuva. Poikkeukseksi voidaan lukea valaisijan ja Best Boyn välinen tiedonjako. Best Boylelle on tärkeää tietää tulevat tapahtumat astetta seikkaperäisemmin kuin muun valoryhmän, koska hänen on kyettävä tarpeen tullen johtamaan muuta ryhmää, valaisijan ollessa kiireinen toisaalla. Tämän takia valaisijan kannattaa esitellä Best Boylelle suunnitelmat ja ratkaisujen perusteet ainakin kohtauksittain; mielellään valokarttojen kanssa. Saamiensa tietojen perusteella Best Boy ohjaa kuvauspaikalla valoryhmää toteuttamaan valaisun suunnitelmien mukaisesti. Samalla valaisija voi keskittyä kuvaajan kanssa hienosäätöön ja mahdollisien muutosten suunnitteluun.

14. Valmistautuminen kuvauksiin sekä ennakoivalaisuus

Kuvauksiin valmistautuminen on suurimmaksi osaksi henkistä valmistautumista. Suunnitelmat ovat jo varmasti hyvin mielessä, mutta toki niitä kannattaa vielä käydä läpi ja hioa tarpeen vaatiessa. Tärkeintä on kuitenkin psyykkata itsensä raskaaseen kuvausjaksoon.

Kuvausjakson pituus on tietenkin riippuvainen tuotannon suuruudesta. Pitkää elokuvaa saatetaan kuvata jopa useita kuukausia ja lyhytelokuva voi valmistua muutamassa päivässä. Yhteinen tekijä on kuitenkin se, että kaikissa tuotannoissa päivät ovat pitkiä, eikä valoryhmälle liikene paljon lepoaikoja. Myös päivien väliset lepoajat ovat usein lyhyitä, vaikka niistä on olemassa omat eettiset ohjeistukset (Opiskelijat leffakeikalla, SET ry, 2009). Suomen elokuva- ja videotyöntekijäin Liiton (SET ry) laatiman ohjeistuksen mukaan vuorokausittaisen lepoajan nyrkkisääntönä on 11 tuntia/vuorokausi. Voimassa olevan Suomen elokuva- ja TV-tuotantoa koskevan työehtosopimuksen pykälissä ei vastaavaa kuitenkaan mainita ja ainakin osittain tästä syystä yleinen käytäntö ei kohtaa eettistä ohjeistusta. Jos lepoaika alittuu, on työntekijän pidettävä huoli, oman jaksamisensa lisäksi siitä, että alitus korvataan joko rahallisesti tai muuna vapaa-aikana. Vaikka minimilepoaika ei työehtosopimuksessa määritetä voi työntekijä kuitenkin tarpeen tullen vedota korvauksissa ylityöpykäliin. Kaikesta huolimatta lepoaika jää valitettavan usein vähäiseksi ja siksi on hyvä levätä ja valmistautua raskaaseen jaksoon etukäteen. Kuten jo edellisessä luvussa mainitsin, kuvauksissa valaisija on vastuussa myös ryhmänsä hyvinvoinnista ja jaksamisesta. Valaisijan on kaiken muun kiireen keskellä yritettävä huomioida alaistensa perustarpeet ja jakaa tankkaustaukoja aina tilanteen salliessa. Näitäkin, tauotuksen paikkoja, voi hieman suunnitella jo etukäteen, mutta täytyy myös muistaa, että tilanteet elävät kuvauksissa koko ajan, eikä varsinaista taukoaikataulua voi laatia.

Valaisijan sekä hänen ryhmänsä jaksaminen on tärkein asia kuvauksiin valmistautumisessa. Lisäksi pitää kuitenkin vielä kerran tarkistaa, että kalustossa on kaikki tarpeellinen mukana. Tässä vaiheessa jokaisen valoryhmäläisen on tarkistettava myös oma henkilökohtainen työkalusto. Jaksaminenkaan ei auta, jos kuvauksissa puuttuu tarvittaessa teippi, veitsi tai kalvonipsuja. Valaisijalla, tai sovittaessa jollakin muulla valoryhmän jäsenellä, on myös hyvä olla mukana työkalupakki, josta löytyy ainakin perustyökalut kuten vasara, pora, saha, pulttisarja ja niin edespäin. Lisää työkaluja voi tarpeen mukaan lainata lavastusryhmältä, mutta omavaraisuus ei koskaan ole haitta. Kaiken pienen tarpeiston läpikäyminen on kuvausten sujuvuuden kannalta erittäin tärkeää.

Ennako- tai esivalaisulla voidaan tarkoittaa oikeastaan kahta eri asiaa. Se voi olla ennen varsinaisen kuvausjakson alkamista tehtyä valaisupohjan rakentamista suurimpiin lavasteisiin tai lokaation pohjavalaisua kuvausten ollessa käynnissä toisaalla. Lavasteiden ennakkovalaisussa valaisija itse yleensä johtaa ryhmää ja osallistuu rakentamiseen. Ilman kiirettä lavasteissa rakennettu ennakkovalaisu antaa uusia ideoita, jotka saattavat helpottaa tai jopa parantaa suunnitelmia. Siksi kannattaa varata aikaa myös tällaiseen valmistautumiseen ennen kuvauksia. Kuvausten ollessa käynnissä valaisija ei kuitenkaan voi olla kahdessa paikassa yhtä aikaa. Tällaisiin lokaation esivalaisuihin voidaan irrottaa ryhmästä muutama tekijä tai sitten palkata esivalaisuun erillinen valoryhmä. Molemmissa tapauksissa tekijät pitää kuitenkin informoida siitä, minkälaista pohjavalaisua he lokaatiossa tekevät. Paras aika tähän informoimiseen on ennen kuvauksia ja siksi myös esivalaisu voidaan laskea kuvauksiin valmistautumiseksi.

Kaiken muun ollessa valmista voi keskittyä siihen tärkeimpään, eli omien akkujen lataamiseen. Vielä viimeisenä iltana ennen kuvausten alkua, kuten myös jokaisena iltana ennen kuvauspäivää, on hyvä käydä läpi seuraavan päivän kuvattavat kohtaukset, niiden aikataulut sekä omat suunnitelmat. Näin varmistaa sen, että lähimuistissa on varmasti ne oikeat asiat, joita kunakin päivänä tulee tarvitsemaan.

15. Loppusanat

Tällaisen oppaan jälkeen on vaikea määrittää ne pääkohdat, joita tulisi korostaa. Jokainen yhteistyövaihe on lopputuloksen kannalta yhtä tärkeä. Samaten tärkeää on kaikki muu kuvauksiin valmisteleva toiminta, joka ei välttämättä näy valmiissa elokuvassa mitenkään. Ammattimaisuuteen kuitenkin kuuluu se, että asiat on valmisteltu etukäteen ja kuvaustilanteessa ne vain toteutetaan. Ohitetut suunnitteluvaiheet kostautuvat aina jollakin muotoa kuvauksissa ja aiheuttavat ylimääräistä rasitusta koko työryhmälle.

Elokuvan tekeminen on alusta loppuun yhteistyötä. Suunnitteluvaiheen jälkeen alkavissa kuvauksissa yhteistyökumppanit lisääntyvät entisestään. Olen tietoisesti rajannut työstäni pois valoryhmän yhteistyön ääni- ja dollyryhmän sekä apulaisohjaajan, kuvaussihteerin, näyttelijöiden sekä monien muiden kanssa, sillä yhteistyö on lähinnä kuvauksissa tapahtuvaa. Aikaisemmat suunnitteluvaiheet helpottavat yhteistyön alkua myös mainittujen muiden tekijöiden kanssa.

Oikeastaan huomaa itsekkin vasta nyt, kuinka valtavasti aikaa kuluu pelkkään elokuvan valosuunnitteluun. Tarkoitukseni ei kuitenkaan ole säikyttää ihmisiä pois valaisijan työstä, päinvastoin. Suunnittelu on erittäin antoisaa työtä ja sitä paitsi sen ansiosta kuvaustilanteista tulee sujuvampia, hetkittäin jopa nautittavia tapahtumia.

Lähteet

Kirjat

Ang, Tom; suomentanut Donagh Coleman ja Ilkka Rekiaro: Digivideo: kuvaajan käsikirja. Karkkila : Kustannus-Mäkelä, 2006.

Debreceeni, Todd: Special makeup effects for stage and screen : making and applying prosthetics. Burlington (MA) : Elsevier, 2009.

Gartz, Juho / Kämäräinen, Aune (toimitus): Elokuvaa tekemään. Kustantaja Suomen Nuorison Liitto, Nuorison Taidetapahtuma. Savon Sanomain Kirjapaino Oy, Kuopio 1976.

Hytönen, Jukka: Kamera käy! : elokuvaaja Kari Sohlberg. Helsinki : Like : Mandart Entertainment, 2004 (Jyväskylä : Gummerus).

Hyytiä, Riina: Ennen kuin kamera käy : ideasta kuvauksiin : tekijät kertovat. [Helsinki] : Taideteollinen korkeakoulu, 2004 (Hollola : Salpausselän kirjap.).

Lumet, Sidney; suomentanut Petri Stenman: Elokuvan tekemisestä (Making movies). Helsinki : Like, 2004 (Jyväskylä : Gummerus).

Reitala, Heta / Heinonen, Timo: Harha on totta : näkökulmia suomalaiseen lavastustaiteeseen ja pukusuunnitteluun 1900-luvun alusta nykypäivään. Jyväskylä : Atena, 2005 (Gummerus).

Thudium, Laura: Stage makeup : the actor's complete step-by-step guide to today's techniques and materials. New York (NY) : Back Stage Books, 1999.

Www-sivut ja elektroninen media

Opiskelijat leffakeikalla (Av-alan eettinen ohjeisto). SET ry 2009.

<http://www.teme.fi/set/ajankohtaista/Eettinen%20ohjeisto.pdf>

http://www.rttl.fi/fi/upload/files/Elokuva_ja_TVtuotantotes2009_2010.pdf (Av-alan TES).

<http://elokuvantaju.uiah.fi/>

http://www.lapua.fi/tekstiilisuunnittelu/vari/sivu6_vari.html

The making of Amadeus (Amadeus 1984 DVD ohj. Milos Forman)

Julkaisemattomat lähteet

Pölönen, Eero: Valoilmaisu 1. Monistenippu koulutustarkoitukseen TAMK 2005.

Pölönen, Eero: Valosuunnitteluprosessi. Monistenippu koulutustarkoitukseen TAMK 2000.

Kuvat

Kuvat 1&2: Suunnittelu: Tuukka Jouttimäki

Toteutus: Tuomas Jaakkola

Kuva 11: Suunnittelu: Tuukka Jouttimäki

Toteutus: Vesa Antikainen

Muut kuvat: Tuukka Jouttimäki