



Valonmuutos ja sen merkitys

Julia Tirkkonen

OPINNÄYTETYÖ
Toukokuu 2023

Media-alan tutkinto-ohjelma
Kuvaus ja kuvavalaisu

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Media-alan tutkinto-ohjelma
Kuvaus ja kuvavalaisu

TIRKKONEN, JULIA
Valonmuutos ja sen merkitys

Opinnäytetyö 59 sivua
Toukokuu 2023

Opinnäytetyössä tutkittiin elokuvien ja sarjojen kohtauksissa tapahtuvien valonmuutoksien merkitystä tunnelman luomisessa. Tarkoituksena oli nostaa esille valonmuutoksien olemassaoloa sekä erilaisia tapoja, joilla pystytään luomaan tunnelmia audiovisuaalisiin tuotteisiin. Aihetta lähestyttiin pohtimalla, kuinka valonmuutoksia käytetään visuaalisina ratkaisuin ja kuinka ne sopivat sisällöltään audiovisuaalisen tuotteen kokonaisuuteen. Aiheen tutkiminen pohjautui vahvasti havainnointiin eri esimerkeillä sarjojen ja elokuvien kohtauksista. Visuaalisen havainnoinnin tueksi käytettiin kuvakaappauksia valonmuutoskohtauksista, mitkä auttavat lukijaa hahmottamaan käsiteltyä asiaa. Lisäksi analysoitiin valaisua lopputyöprojektissa KESKEN (2023), jossa toteutettiin erilaisia valonmuutoksia halutun tunnelman luomiseksi.

Tutkimuksessa tultiin siihen tulokseen, että valonmuutokset ovat hyviä tapoja, jos tunnelmaa halutaan muuttaa visuaalisilla elementeillä. Valonmuutoksien onnistuminen pohjautuu hyvään suunnitteluun ja vaatii audiovisuaalisen tuotteen kokonaisuuden hahmottamisen taitoa. Opinnäytetyössä saatiin selville, että valonmuutoksien tekemiseen on monta erilaista lähestymistapaa ja niiden toteuttaminen vaatii valaisun tekniikan tuntemusta, luovaa ajattelukykyä sekä dramaturgisen hahmottamisen taitoa, jotta voi saavuttaa toimivan audiovisuaalisen tuotteen.

Opinnäytetyössä tehtiin päätelmä, jonka mukaan kohtauksissa olevien valonmuutoksien tarinankerronnallinen ja kuvailmaisullinen yhteys on merkittävä osa audiovisuaalisen tuotteen toimivuutta. Valonmuutokset näyttäytyvät tutkimuksen kautta yhtenäisenä kokonaisuutena elokuva-alan tekijöille, jotta tulevaisuudessa tätä opinnäytetyötä voidaan käyttää apuna audiovisuaalisten tuotteiden suunnittelussa.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Media
Cinemaphotography and Lightning

TIRKKONEN JULIA
Lighting Changes and Their Usage in Film Lighting

Bachelor's thesis 59 pages
May 2023

The purpose of this bachelor's thesis was to collect information about lighting changes and their usage in film and television. The objective of this study was shed light on existing lightning technic changes and different styles by creating atmosphere in audio-visual productions to enhance the visual storytelling experience. This study approached the topic by considering different visual solutions for making lightning changes and discusses their functionality in audiovisual product. This thesis was strongly based on examples of scenes from films and television series by observation. The study concludes screenshots of scenes which contain lightning changes, to support viewers visual observation. In addition, this study analyses lightning work in the short movie KESKEN (2023) where different lightning changes were created to bring up the right kind of mood in the scenes.

Conclusion of the thesis was that lightning changes are an effective method to create moods with visual elements. The successful lightning change is based on functional planning and outline of the whole audiovisual production. The findings indicate that there are many different lightning changes which require technical knowledge of lightning, ability of creative thinking and dramaturgical visualization skills to make a functional audiovisual product.

Furthermore, the connection of storytelling and the visual expression is a significant part of the functionality of lightning changes in audiovisual productions. This thesis represents an entity of lightning changes for future film industry workers for creative planning.

Key words: lightning, film and television productions

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	5
2	TUTKIMUKSEN LÄHTÖKOHDAT	7
3	VALONMUUTOKSET	9
3.1	Realistiset valonmuutokset	9
3.1.1	Menetetty maa	10
3.1.2	Haukkuvat koirat eivät pure	12
3.1.3	Batman	14
3.1.4	Syylinen	19
3.2	Epärealistiset valonmuutokset.....	24
3.2.1	Drive	24
3.2.2	Blondi	26
3.2.3	La La Land	29
3.3	Valonmuutokset efektinä.....	32
3.3.1	Realistiset valoeffektit.....	33
3.3.2	Epärealistiset valoeffektit.....	36
4	VALONMUUTOKSET LYHYTELOKUVASSA KESKEN	40
4.1	Valaisun suunnittelu	40
4.2	Ensimmäinen valonmuutos	41
4.2.1	Ensimmäisen valonmuutoksen suunnittelu.....	41
4.2.2	Ensimmäisen valonmuutoksen toteutus ja lopputulos	43
4.3	Toinen valonmuutos.....	46
4.3.1	Toisen valonmuutoksen suunnittelu	46
4.3.2	Toisen valonmuutoksen toteutus ja lopputulos	48
4.4	Vertailu ja yhteenveto.....	52
5	POHDINTA	54
	LÄHTEET.....	56

1 JOHDANTO

Opinnäytetyössäni pohdin valonmuutoksia ja niiden merkitystä elokuvissa ja sarjoissa. Olen rajannut aiheen esimerkkikohtauksiin, joissa valonmuutokset ovat osana tunnelman luontia. Tarkastelen aihetta tarinankerronnallisesta näkökulmasta enkä niinkään siitä, kuinka valotilanteet on konkreettisesti rakennettu. Tutkimus keskittyy ainoastaan valonmuutoksiin liittyviin havaintoihin ja pohdintoihin, mutta se ei ulotu muihin valaisullisiin osa-alueisiin. Syvennyn opinnäytetyön neljännessä luvussa siihen, miten rakensin valonmuutokset omassa lopputyöelokuvasani KESKEN (2023), jossa toimin valaisijana.

Tavoitteenani on nostaa esille valonmuutoksien merkitystä visuaalisina ratkaisuina. Näen valonmuutoksien olevan erikoinen ja harvinainen tapa luoda haluttuja tunnelmia audiovisuaalisiin tuotoksiin. Tarkastelen valonmuutoksia monista eri näkökulmista, kuten miksi valonmuutoksien valintaan on päädytty, kuinka ne sopivat elokuvan dramaturgiaan ja millä eri tavoin muutoksia on tehty. Erityisesti olen kiinnostunut tutkimaan sitä, millaisia visuaalisia ratkaisuja kohtauksissa on hyödynnetty ja kuinka valonmuutokset ovat tehostaneet kohtauksien tunnelmaa.

Valitsemani esimerkkikohtaukset ovat keskeinen osa tutkimustani, sillä kohtaukset tarjoavat hyviä tarinankerronnallisia näkökulmia ja toimivat visuaalisina lähteinä valonmuutoksien selittämiseksi. Koska aiheeni käsittelee paljon visuaalisten elementtien tutkimista, halusin sisällyttää myös omaan opinnäytetyöhöni paljon visuaalisuutta. Havainnollistan käsiteltävää asiaa kuvakaappauksilla esimerkkikohtauksista. Lähteiden lisäksi tietoperustanani on paitsi oma kiinnostukseni ja tietämykseni elokuvien ja sarjojen maailmaa kohtaan, myös oma osaamiseni ja näkemykseni valaisemiseen ja kuvaamiseen.

Liitän opinnäytetyöhöni KESKEN-lopputyölyhytelokuvan, jossa toimin valaisijana. Analysoin elokuvassa tapahtuvien valonmuutoksien tekemistä valaisijan näkökulmasta, alkaen kohtauksien suunnittelusta ja päättyen valmiiseen elokuvaan. Tarinankerronnan tutkimisen lisäksi KESKEN-lyhytelokuva antaa opinnäytetyölle näkökulman myös valonmuutoksien tekemisen prosessista. Tätä kautta pääsen reflektomaan omaa työskentelyäni ja sen onnistumista.

Luvussa kaksi kerron opinnäytetyöni sisällöstä ja sen tarkoituksesta, minkä jälkeen luvussa kolme erittelen valonmuutokset omiin kategorioihin, joissa syvenyn tekijöiden toteuttamiin valonmuutoksiin ja siihen, miten ne ilmenevät. Luvussa neljä tutkin valonmuutoksien työprosessia valaisijan näkökulmasta. Lopuksi luvussa viisi kerron yhteenvetona omaa pohdintaani.

Toivon tutkimukseni näyttäytyvän yhtenäisenä kokonaisuutena media-alan tekijöille, jotta tulevaisuudessa tätä opinnäytetyötä voidaan käyttää kuvallisen suunnittelun apuvälineenä. Opinnäytetyöni antaa näin ollen työkaluja ja esimerkkejä elokuvien kohtausten suunnitteluun niin valaisijalle, kuvaajalle, ohjaajalle kuin käsikirjoittajalle.

2 TUTKIMUKSEN LÄHTÖKOHDAT

Kiinnostukseni kuvaamista ja valaisemista kohtaan alkoi kuvausharrastuksesta sekä elokuvien ja televisiosarjojen katselusta. Kouluopintojeni myötä tutustuin valaisulla aikaan saatuihin tunnelmanmuutoksiin, ja näin uteliaisuuteni valonmuutoksia kohtaan heräsi. Valonmuutosten tutkimiseen olen valinnut esimerkkikohtauksia elokuvista ja sarjoista, joiden kautta syvennän havainnointiani.

Analysoimiani elokuvia ovat *Menetetty maa* (2007), *Haukkuvat koirat eivät pure* (2000), *Batman* (1989), *Syyllinen* (2018), *Drive* (2011), *Blonde* (2022), *La La Land* (2016) ja *Titanic* (1997). Tutkimia sarjoja ovat *Breaking Bad* (2008–2013) sekä *Euphoria* (2019-). Olen valinnut kyseiset audiovisuaaliset tuotokset havainnoimiseeni, koska ne antavat laajan katsauksen erilaisten valonmuutoksien tutkimiseen monista eri näkökulmista. Valonmuutoksissa yhdistyy kuvallinen ja tarinankerronnallinen ilmaisu. Nämä ovat kaksi tekijää, jotka vaikuttavat halutun tunnelman luomiseen ja joihin pureudun valonmuutoksia tutkiessani. Olen myös poiminut YouTube-videoista ja eri nettiartikkeleista tietoa, joita sovellan valitsemiini aiheisiin. Lisäksi olen analysoinut KESKEN-lyhytelokuvaan suunnittelemani valonmuutoksia ja omaa luovaa työskentelyäni niiden tekemisessä.

Tässä tekstissä puhun valonmuutoksista. Valonmuutos ei ole vakiintunut ammattitermi vaan sana, jota käytän kuvaamaan valaisussa tapahtuvaa selkeää muutosta, joka vaihtaa tunnelmaa jollakin tavalla kohtauksen aikana. Valonmuutokset ovat ikään kuin visuaalisia efektejä, joiden avulla pystytään valaisullisesti voimistamaan tunteiden muuttumista ja luovia visuaalisia ratkaisuja. Valonmuutokset on työkalu, jota voidaan käyttää paitsi katsojien tunteiden manipuloimiseen myös korostamaan kohtauksen visuaalista ilmettä. Olen kiinnostunut tutkimaan sitä, millaisia visuaalisia ratkaisuja kohtauksissa on hyödynnetty sekä kuinka erilaiset tunnelmat tukevat elokuvan tarinaa. Valonmuutokset on jaettu kahteen eri ryhmään: realistisiin ja epärealistisiin valonmuutoksiin. Realistisessa valonmuutoksessa lähde on motivoitu eli katsojalle selitettävissä. Epärealistisessa valonmuutoksessa valonmuutos tapahtuu kohtauksen illuusiassa eli sen aiheuttaja ei selity katsojalle.

Valonmuutoksien lisäksi analysoin valoeffektejä, jotka toimivat taiteellisina ratkaisuina täydentämään kohtauksen tunnelmointia. Kun puhun valosta efektinä tarkoitan sitä, ettei valon ajatus ole ainoastaan luoda valaisua kuvaan toimiakseen teknisesti oikein, vaan myös tuoda lisämaustetta kuvien ilmeen luomisessa. Valoeffektit ovat ikään kuin pieniä valonmuutoksia kohtauksien tunnelman luomisessa, mutta ne eivät kuitenkaan ole riippuvaisia kohtauksen onnistumisesta. Tällaisia efektejä ovat esimerkiksi salaman heijastuminen ikkunaan tai viallisesti toimiva lamppu.

Tutkimukseni keskittyy tarkastelemaan valonmuutoksia erityyppisen valaisun ja valon ominaisuuksien kautta. Visuaalisen tunnelman luomiseen liittyy paljon erilaisia alitajuntaan liittyviä tekijöitä, joita voidaan tehostaa valaisulla oikean mielikuvan saavuttamiseksi: kova alavallo luo pelon tunteen, kynttilän lämmin liekki rauhoittaa ja suurten varjojen lankeamisesta seuraa aavistus pahuudesta. Syvennyn pohtimaan, millainen vaikutus valon väreillä, suunnilla ja voimakkuuksilla on tunnelman luomisessa ja miksi ne ovat oiva tapa täydentää kohtauksen tunnelman valaisua. Kun puhun siluettivalaisusta, tarkoitan tapaa valaista kohdetta voimakasta vastavaloa vasten. Silloin kohde erottuu selvästi muusta taustasta vahvoine ääriviivoineen.

3 VALONMUUTOKSET

Valonmuutokset ovat kuvavalaisussa tapahtuvia valaisullisia muutoksia. Niitä käyttämällä voi korostaa erilaisia tunnelmia audiovisuaalisissa tuotoksissa. Valonmuutokset ovat hyviä keinoja, jos tunnelmaa halutaan muuttaa tai tehostaa kuvallisilla ratkaisuilla. Valonmuutokset ilmenevät monella eri tapaa ja niiden toteuttamiseen tarvitaan laajaa tietämystä niin tarinankerronnallisesta kuin kuvailmaisullisesta näkökulmasta.

3.1 Realistiset valonmuutokset

Elokuvan realistisella valonmuutoksella tarkoitan sitä, että valonmuutoksen lähde on katsojalle selitettävissä. Kohtauksessa valonmuutos on motivoitu esimerkiksi tiettyyn tilassa olevaan valaisimeen (elokuvatermistössä siihen käytetään nimitystä praktivalo) tai johonkin muuhun elokuvan illuusiassa olevaan lähteeseen. Freelance-kirjoittajan Kyle DeGuzmanin (2021) mukaan motivoitu valaisu on valaisuteknikka, jossa käytetään hyödyksi jo olemassa olevia valonlähteitä tai niitä pyritään jäljittelemään. Motivoitu valaisu auttaa luomaan kohtauksen kuvaan syvyyttä ja kontrastia, mikä mahdollistaa luomaan elokuvamaisia valaisutyylejä. (DeGuzman 2021.)

Motivoitu valo on valolähteenä toimiva, jos halutaan muuttaa kohtauksen valaisua, sillä niiden kontrolloiminen on helppoa ja valon olemassaolo on helposti katsojalle selitettävissä. Elokuvavalaisussa DeGuzmanin (2021) mukaan näkyvää valonlähdettä usein voimistetaan kuvan ulkopuolella, jotta sopiva valaisu saadaan onnistumaan toivotulla tavalla. Jos valo ei olisi motivoitua ja se tulisi jostain kuvan ulkopuolelta selittämättömästi, katsoja alkaisi kiinnittämään siihen liian paljon huomiota ja itse tarinan seuraaminen jäisi toissijaiseksi. (DeGuzman 2021.)

Usein realistiset valonmuutokset ovat huomaamattomia tunnelman muuttajia, jolloin valonmuutos ei vie koko huomiota kohtausta katsottaessa, vaan toimii enem-

mänkin lisämausteena halutun tunnelman luomisessa. Seuraavaksi annan esimerkkejä elokuvakohtauksista, joissa on hyödynnetty epärealistista valonmuutosta.

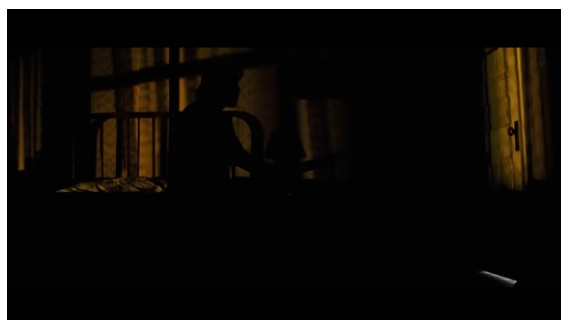
3.1.1 Menetetty maa

Menetetty maa (2007) on Coenin veljesten Oscar-palkittu jännityselokuva, jossa metsästäjä Llewlyn Moss (Josh Brolin) löytää salkullisen rahaa ja joutuu sen vuoksi psykopaattisen Anton Chigurhin (Javier Bardemin) tappolistalle. Elokuvan on kuvannut Roger Deakins ja valaissut Chris Napolitano sekä Scott Kidner. Elokuva on eräs merkittävä, jännittävä kohtaus, joka valonmuutoksen avulla loihditaan entistä jännittävämmäksi. Moss on makuuhuoneessa piilossa Chigurhia. Hän istuu sängyllä ja on valmiina tähtäämään aseellaan oveen päin, josta tappaja on tulossa. (Menetetty maa 2007.)

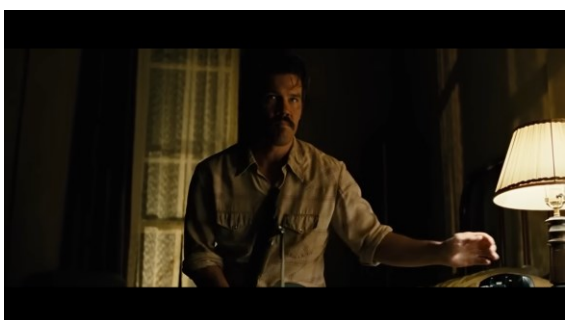
Master-otto kohtauksesta on siluettiotos, joka antaa katsojille jännityksen ja mysteerin tuntua. Seinässä olevat valon muodot ovat tarkoituksellisesti luotu juuri sen takia, että hahmo saadaan valaistua siluettimaiseksi. Käsikirjoittaja V Renée (2018) kertoo, kuinka siluetin valaisua on hyödynnetty visuaalisessa tarinankerronnassa. Jo 1940- ja 50-luvun film noir -elokuvissa siluettimaista valaisua käytettiin, sillä elokuville ominainen mysteerisyys oli päällimmäinen tunnelma kuvien rakentamisessa. Sen vuoksi siluetin valaisusta on ajan myötä tullut yksi kulmakivi pahanateisen tunnelman valaisussa. Siluetin valaisu on oiva tapa kiinnittää katsojan huomio kuvaan, sillä kuvassa näkyy tällöin suuria pimeysalueita suurilla valoalueilla. (Renée 2018.)

Ensimmäisessä valotilanteessa on hyödynnetty päävalona sängyn vieressä olevaa lämpimän sävyistä praktivaloa, joka luo hahmoon kovat varjot ja antaa hahmosta pahaenteisen vaikutelman. Huoneeseen tulee saman sävyistä valoa hahmon takana olevista ikkunoista, jotka luovat seiniin karmien ja verhojen varjot. Ne tuovat kuvien taustaan mielenkiintoisen rakenteen. Valon väri on hyvin lämmin, joka sopii elokuvan visuaaliseen värimaailmaan ja tekee kuvasta yhtenäisen.

Alla oleva kuva 1A ja 1B esittää yllä selittämäni valotilannetta, jossa hahmo vais-toaa tappajan olevan lähellä ja sammuttaa pöytälamppun. Pöytävalo on kohtauksessa motivoitu valo, joka toimii hyvänä esimerkkinä siitä, kuinka tilaan sopivaa valonlähdettä pystytään kontrolloimaan helposti näyttelijänohjauksella. Katsojalle on selvää valonmuutoksen lähde sekä sen tekijä. Kuvassa 1A pöytävalo on päällä ja kuvassa 1B hahmo on sammuttanut valon. Tunnelma on muuttunut valon sammuttua entistä synkemmäksi. Sama valonmuutostilanne näkyy kuvissa 2A ja 2B puolikuvina Llewlyn Mossista.

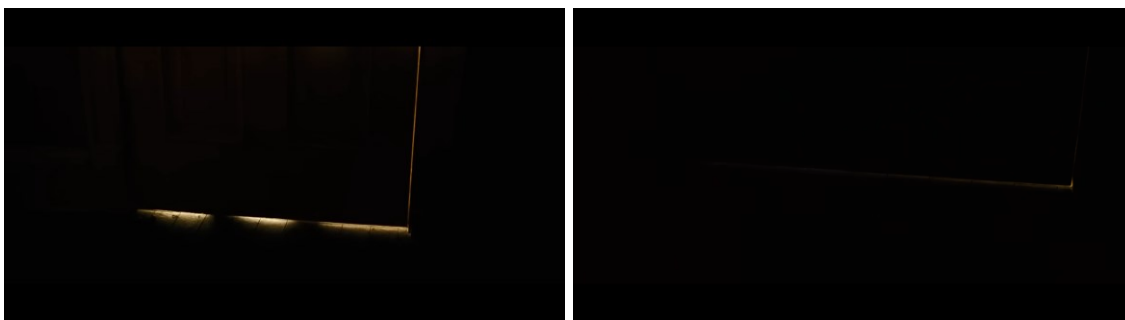


KUVA 1A ja 1B. Master-kuva Menetetty maa (2007) -elokuvasta. Valonmuutos normaalitilanteesta praktivalon sammumiseen.



KUVA 2A ja 2B. Puolikuva Llewlyn Mossista Menetetty maa (2007) -elokuvasta. Valonmuutos normaalitilanteesta praktivalon sammumiseen.

Seuraavaksi Moss huomaa oven takaa paljastuvat Chirquirhin askelten varjot (kuva 3A). Tunnelma muuttuu yhä piinaavammaksi, kun Chirquirh sammuttaa oven takaa valot (kuva 3B) ja kuva menee melkein pilkkopimeäksi. Pimeys luo arvaamattomuuden tunnetta. Askelten varjot sekä valojen sammuminen oven takana on lähtöisin tappajan toiminnasta, jolloin valonmuutoksien aiheuttaja on katsojalle helposti selitettävissä. Seuraavaksi ovesta pinkoaa laukauksen seurauksena avaimen lukko. Ovi raottuu ja Moss ampuu sitä päin, minkä hän jälkeen ottaa rahasalkun ja lähtee ikkunasta pako. Tappaja näkyy siluettina ovesta ja melkein ampuu Mossia päähän, mutta Moss kerkeää pako.



KUVA 3A ja 3B. Kuva ovesta Menetetty maa (2007) -elokuvasta. Oven taakse ilmestyy askelten varjot. Valot sammuvat.

Elokuvan kohtaus on hyvä esimerkki siitä, kuinka valonmuutos lisää jännitystä ja luo onnistuneesti yhteyden elokuvan dramaturgian kanssa. Kohtauksessa on rytmitetty tarkasti valonmuutokset, jotta kasvava jännitys saadaan onnistumaan parhaalla mahdollisella tavalla. Varjojen käyttö on merkittävässä roolissa ja toimii pahaa-aavistavana elementtinä, joka kasvattaa jännitystä juuri oikeina hetkinä. Kiteytettynä: kohtauksen valaisussa on käytetty hyödyksi realistisia valonmuutoksia, mikä ilmenee siten, että valaisussa on käytetty valon lähteenä motivoitua valoa ja valonmuutokset ovat katsojalle selitettävissä.

3.1.2 Haukkuvat koirat eivät pure

Haukkuvat koirat eivät pure (2000) on Bong Joon-hon ensimmäinen elokuvaohjaus. Mustassa komediassa työtön yliopisto-opettaja Go Yoon-joo (Byun Hee-Bong) ärsyyntyy haukkuvista koirista kerrostalossaan niin paljon, että alkaa kidnapata ja tappaa niitä, aiheuttaen siten vain lisää harmia elämäänsä. Elokuvan on kuvannut Yong-kyou Cho. (Haukkuvat koirat eivät pure 2000.)

Kohtaus, jossa valonmuutos tapahtuu, ei ole kokonaisuuden kannalta tärkeä, mutta se tukee mustalla huumorillaan elokuvan sävyä. Kohtauksessa talonmies on kellarissa keittämässä koiraa kattilassa. Päävalo on lähtöisin tilassa olevasta, praktivalona käytetystä kattolampusta, joka roikkuu yksinäisenä ja sopii näin kellarin karuun ympäristöön. Lamppu toimii kohtauksen valaisussa motivoituna valona. Tilassa vallitsee ylhäältä päin laskeutuva pehmeä valo, joka on sävyiltään kylmä ja edustaa kolkkoa ja synkkää toimintaa. Luultavasti valaistuksessa on

käytetty pehmeää valonlähdettä, sillä valo ei ole niin kovaa kuin mitä pelkästä hehkulampusta oikeasti saisi.

Kellariin tulee toinen henkilö käytävää pitkin taskulampun kanssa ja liittyy talonmiehen seuraan. He istuutuvat vastakkain lattialla olevan kattilan molemmille puolille (kuva 4). Hetken päästä heidän yläpuolellaan oleva kattolamppu alkaa säristä ja lopulta sammuu. Tila muuttuu pimeäksi. Pimeys muuttaa kohtauksen tunnelmaa heti synkemmäksi (kuvat 5A ja 5B). Kattovalo sammuu kokonaan ja kellariin tullut mies sytyttää taskulampun (kuva 6A). Mies laittaa taskulampun maahan kattilan viereen, jolloin valo vaihtuu kohtauksen päävaloksi (kuva 6B). Valon suunta tulee alhaalta henkilöiden kasvoihin ja hohtaa ylöspäin. Valo vääristää kohteen piirteitä ja antaa näin hahmosta pelottavan vaikutelman. Tunnelma muuttuu leirinuotion tapaiseksi, ja talonmies alkaa kertomaan kauhutarinaa kellarissa ääntelevästä haamusta. Tilan valaisu sopii elokuvan dramaturgiaan. Tarinan loputtua hahmot lähtevät pois kellarista peloissaan.



KUVA 4. Kohtauksen master-otto talonmiehestä keittämässä koiraa ja kellariin saapuneesta henkilöstä (Haukkuvat koirat eivät pure 2000).



KUVA 5A ja 5B. Ylhäältä päin otettu kuva, jossa lamppu alkaa särisemään ja lopulta sammuu. (Haukkuvat koirat eivät pure 2000).



KUVA 6A ja 6B. Taskulamppu syttyy ja laitetaan se osoittamaan lattialta henkilöihin, muuttuen siten kohtauksen päävaloksi (Haukkuvat koirat eivät pure 2000).

Kuten yllä olevista kuvista voi havaita, kohtaaus muuttuu edetessään synkemmäksi ja karmivammaksi. Valonmuutokset toimivat kohtauksen käännteiden tekijänä ja ne on suunniteltu kohtauksen rytmin ja ohjauksen kanssa toimivaksi kokonaisuudeksi. Valon lähteet ja suunnat ovat valaisussa merkittävänä elementteinä tukemaan tunnelman etenemistä. Kattovalo sekä taskulamppu ovat kummatkin motivoituja valoja kohtauksessa, joita on hyödynnetty realistisessa valonmuutoksen tekemisessä. Katsoja tietää, mistä valonlähteet ovat peräisin ja mistä valaistukselliset muutokset johtuvat.

3.1.3 Batman

Batman (1989) on Tim Burtonin ohjaama, DC Comicsin Batman-hahmoon perustuva supersankarielokuva. Elokuvan on kuvannut Roger Pratt ja valaissut Bob Bremner. Elokuvassa lepakkomieheksi pukeutuva eksentrisen miljardööri Bruce Wayne (Michael Keaton) saa vastaansa Gotham Cityyn pesiytyneen mielipuolisen Jokerin (Jack Nicholson). Elokuvassa on yksi legendaarinen kohtaaus, jossa

on hyödynnetty realistista valonmuutosta. Valonmuutoksessa pahaenteinen tunnelma muuttuu pelottavaksi. (Batman 1989.)

Kohtaus alkaa kuvilla, jossa ensimmäisenä katsojalle näytetään karua tehdasmaista miljöötä. Kamera ajaa rakennuksen seinässä olevan, punaisena vilkkuvan valokyltin ohi. Tämän jälkeen siirrytään uuteen kuvaan leikkaushuoneesta, minkä voi nähdä alla olevasta kuvasta 7. Leikkaushuoneessa pääantagonisti Jokeri on parantamassa kasvojaan, koska on aiemmin pudonnut Batmanin käsistä myrkylliseen kemikaalisammioon. Jokeri istuu hoitotuolissa, kasvot ovat peitetty siteillä. Hänen vierellään on kirurgi, joka on koittanut tehdä parannuksia kasvoihin. Tila on karu, ja varjot ovat merkittävänä visuaalisena elementtinä herättäen katsojassa pelon tunteita.

Synkkyiden monimuotoisuutta on vahvistettu taustalla olevilla valopisteillä, jotka auttavat hahmottamaan tilaa ja luomaan synkkää tunnelmaa. Yksi näistä valopisteistä on aiemmin mainittu punaisena vilkkuva valokyltti. Audiovisuaalisen media-tuotannon koulutuksesta valmistunut Aleksi Ahonen (2010) kertoo pimeyden olevan tärkeä elementti kuvien visuaalisuudessa, mutta sen kuvaamisessa on omat haasteensa. Pimeyden kuvaaminen sellaisenaan on mahdottomuus tekniikan kannalta. Sen vuoksi kirkkaiden valopisteiden eli huippuvalojen luominen kuvaan on tärkeää, sillä silloin tummat alueet saadaan näyttämään entistä tummemmilta suuren valokontrastin vuoksi. (Ahonen 2010, 20.)

Suurin valopiste, johon katsojan huomio kohdistuu, on Jokerin hahmon ja hänen kasvojaan sorkkivan kirurgin yläpuolella oleva katosta roikkuva hehkulamppu. Hehkulamppu on kohtauksen praktivalona käytetty päävalo, joka on ulkomuodoltaan kohtauksen tunnelmaan sopiva. Hehkulamppu piirtää Jokerista siluettimaisen hahmon. Kuten aiemmin jo mainitsin Menetetty maa -elokuvan valonmuutoksen analysoinnissa, tässäkin on hyödynnetty siluettimaista valaisua pahaenteisen vaikutelman saamiseksi. Varsinkin tässä kohtauksessa Jokeri on valaistu siluettiksi, mikä on hyvin tyypillistä antagonistin kuvauksessa elokuvakerronnassa (kuva 7).



KUVA 7. Master-otto Jokerista ja kirurgista (Batman 1989).

Jokeri elehtii kohtauksessa mielipuolisesti ja repii siteet kasvoiltaan (kuva 8). Hehkulampun kirkas valo osuu kirurgin kasvoihin, joiden kautta katsojat seuraavat Jokerin pelottavaa käytöstä (kuva 9). Valon suunta on kirurgin kasvojen yläpuolella. Renée (2020) kertoo tämän valon muodon luovan kasvoihin pelottavan pääkalloefektin, jossa valon muoto kasvoissa muistuttaa ihmisen kallon muotoa. Kalloefekti mielletään pahaenteisenä. (Renée, 2020.) Jokerin siluettihahmo ottaa peilin, katsoo itseään ja alkaa nauraa hysteerisesti. Hän nousee hoitotuolista ja paiskaa kädellään katossa roikkuvan praktivalon rikki, jolloin näytetään yksittäinen kuva itse kattovalosta (kuva 10).



KUVA 8. Lähikuva Jokerin takaraivosta, kun tämä repii siteensä kasvoilta. Jokeri on valaistu siluetiksi. (Batman 1989)



KUVA 9. Puolilähikuva kirurgista, joka kauhistelee Jokeria. (Batman 1989)



KUVA 10. Jokeri läimäyttää kädellään rikki katosta roikkuvan lampun, jolloin näytetään valonmuutoksien lähde. (Batman 1989).

Valonmuutoksen seurauksena tila muuttuu todella synkäksi (kuva 11). Ainoaksi valonlähteeksi jää taustalla olevat valopisteet sekä punainen vilkkuva valo, mikä nousee entistä enemmän vaaraa kuvaavaksi elementiksi visuaalisessa kerronnassa. Kirurgin hahmo jää kohtauksessa pimeään, jolloin hänen ahdistuneisuutensa välittyy katsojille.



KUVA 11. Master-otto elokuvan kohtauksesta valonmuutoksen jälkeen, kun Jokeri lähtee pois tilasta hysteerisesti nauraen. (Batman, 1989)

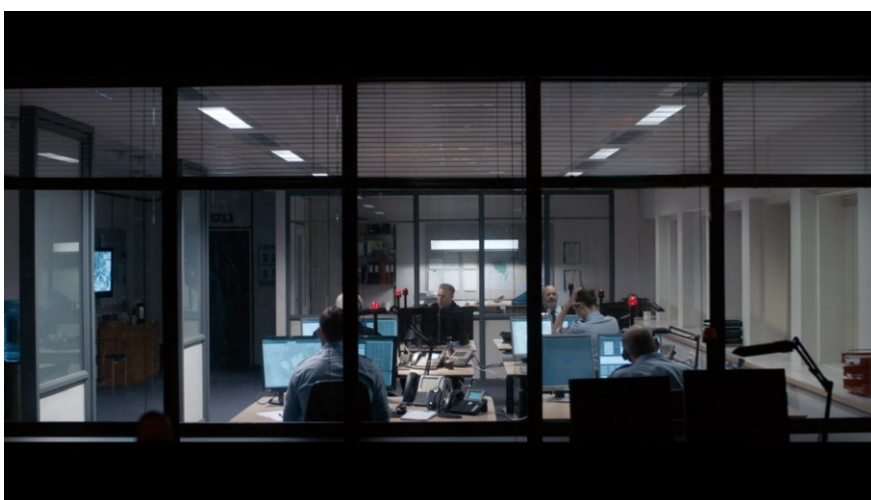
Kohtauksen taustan punaisena vilkkuva valo toimii huippuvalona, mutta myös viestii vaarallisuudesta ja toimii eräänlaisena varoitusmerkkinä tulevasta. Se myös toimii kohtauksen alussa eräänlaisena dramaturgisena istutuksena katsojalle tulevasta vaarasta. Renéen (2020) mukaan punainen valo usein mielletään rakkauden ja intohimon värinä, mutta se edustaa myös veren, tulen, varoituksen ja helvetin väriä elokuvien visuaalisina symboleina. Kun punainen väri yhdistetään antagonisteihin, se antaa vaikutelman heidän uhkaavuudestaan, joka kohdistuu muihin vaarassa oleviin. (Renée 2020.) Kuvaus sopii hyvin kohtaukseen, sillä Jokerista tulee entistä uhkaavampi, jolloin punainen valo on varoitus nousevasta vaarasta.

Kohtauksessa näkyvät valonlähteet ja valonmuutoksen aiheuttaja on katsojalle selvä. Jokerin rikkoma kattovalo on realistinen valonmuutos ja toimii tarinankerronnan kanssa yhtenäisenä osana. Realistinen muutos tapahtuu näyttelijän työn toimesta tässäkin kohtauksessa. Vaaran tunnetta täydentää taustalla oleva punaisena vilkkuva valoeffekti, jonka valonlähde on myös katsojalle selitetty. Merkittävänä osana valaisua on käytetty eri valoelementtejä, joilla on luotu pelottava tunnelma (ylävalo, punainen väri, pimeys).

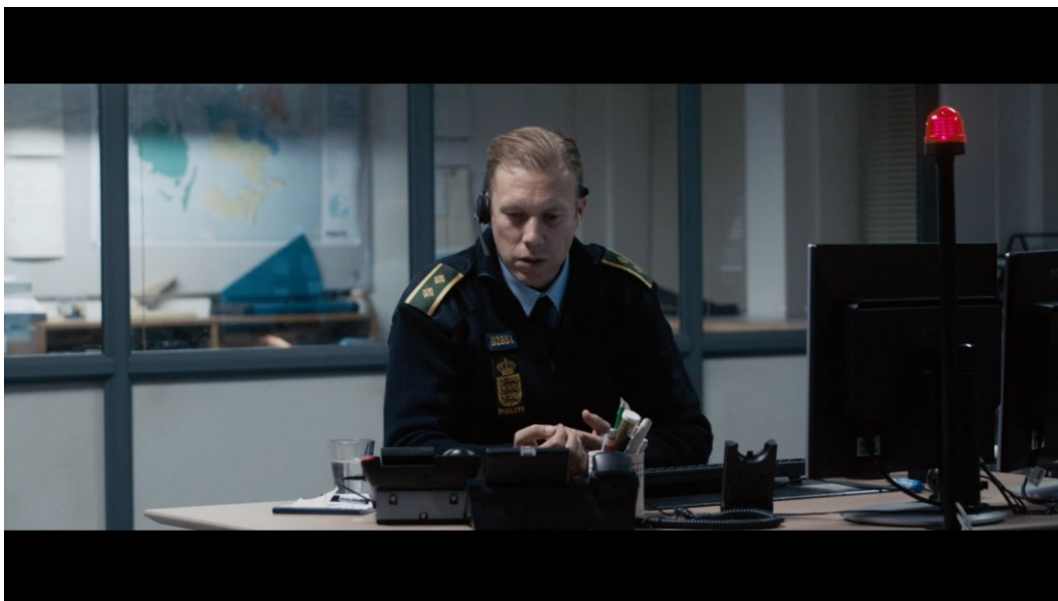
3.1.4 Syyllinen

Syyllinen (2018) on tanskalainen trillerielokuva, jonka on ohjannut Gustav Möller. Elokuvan on kuvannut Jasper Spanning ja valaissut Mikkel Bentzen. Se kertoo Kööpenhaminan hätäkeskuksessa työskentelevästä Asger Holmista (Jakob Cedergrén), joka vastaa hätäpueluihin. Holm saa huolestuttavan hätäpuhelun naiselta, joka esittää puhuvansa puhelua lapsensa kanssa. Hämmästyvästä puhelusta selviää, että nainen on kaapattu hänen miehensä toimesta, jolloin Asger alkaa selvittämään tapahtumia oma puhelimen päästä. Elokuvassa pääsee seuraamaan päähahmon kehitystä ja tilanteen eskaloitumista. Tunnelma muuttuu intensiiviseksi ja piinaavaksi tapahtumien edetessä, ja valonmuutoksia hyödynnetään visuaalisessa ilmaisussa. (Syyllinen 2018.)

Ensimmäisessä valotilanteessa vallitsee kirkas valo, jossa esitellään päähenkilö ja elokuvan lähtökohta. Alla olevassa kuvassa 12 näkyy laajin kuva kohtauksen vastaanottohuoneesta. Kuvassa 13 on päähenkilön puolikuva vastaanottohuoneen työpisteellä. Tilan valaisu on sävyltään kylmä ja päävalo on lähtöisin katossa olevista loisteputkilampuista. Kylmänsävyinen valaistus hahmoon on pehmeä ylävalo, joka luo kohtaukseen kolkon tunnelman ja tekee hahmon kasvoista värittömät ja surulliset. Kylmä valo kuvastaa yksinäisyyttä ja ikävystymistä, mikä välittyy hyvin kohtauksessa: hahmo kokee olevansa suurien paineiden keskellä niin yksityiselämässään kuin työssään. Kohtauksen värimaailmassa on muutenkin esillä sininen väri, joka täydentää surullista ilmaisua päivänvalon kanssa.

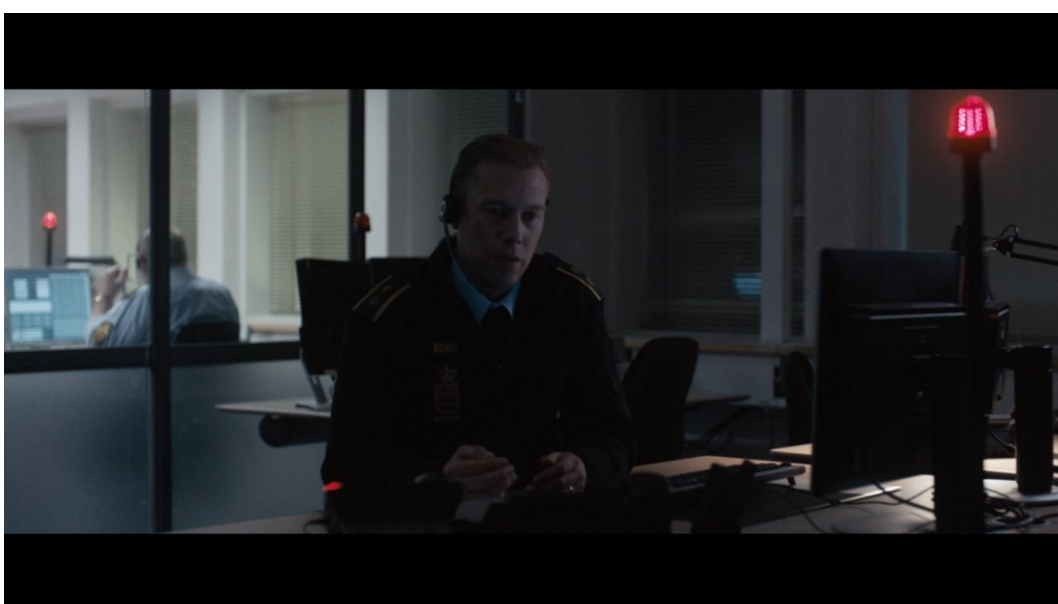


KUVA 12. Laajakuva hätäkeskuksen vastaanottohuoneesta Syyllinen (2018) -elokuvasta. Ensimmäinen valotilanne.

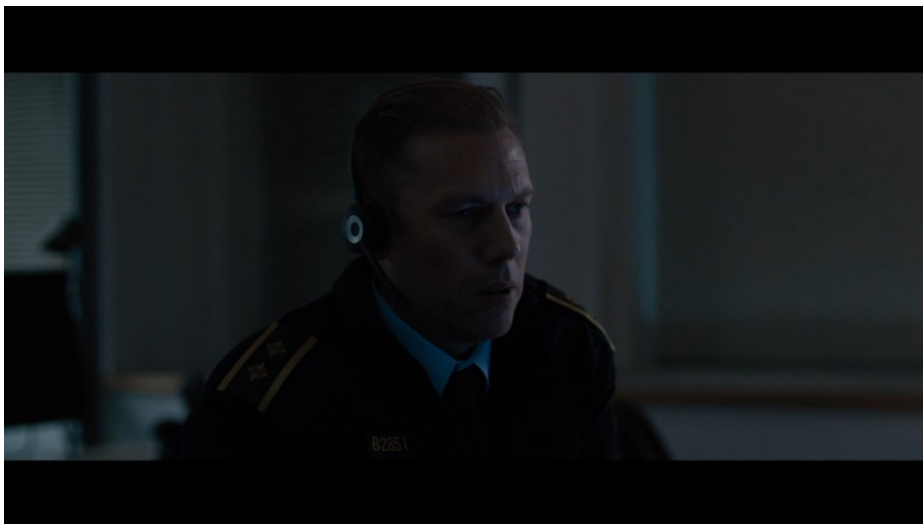


KUVA 13. Puolikuva päähenkilöstä Asger Holmista vastaanottokeskuksen työpöydän äärellä Syyllinen (2018) -elokuvasta. Ensimmäinen valotilanne.

Seuraavassa valotilanteessa tilanne alkaa olla tukalampi. Asger vaihtaa paikkaa toiseen huoneeseen, jossa saa olla rauhassa muilta ja keskittyä puhelun selvittämiseen. Tapahtuu toinen valotilanne, jolloin valaisu muuttuu kirkkaammasta pimeämmäksi. Alla olevista kuvista 14 ja 15 näkyy, kuinka huone on hämärämpi verrattuna äskeiseen loisteputkilla valaistuun huoneeseen. Valaisu muuttaa kohtauksen tunnelmaa synkemmäksi.

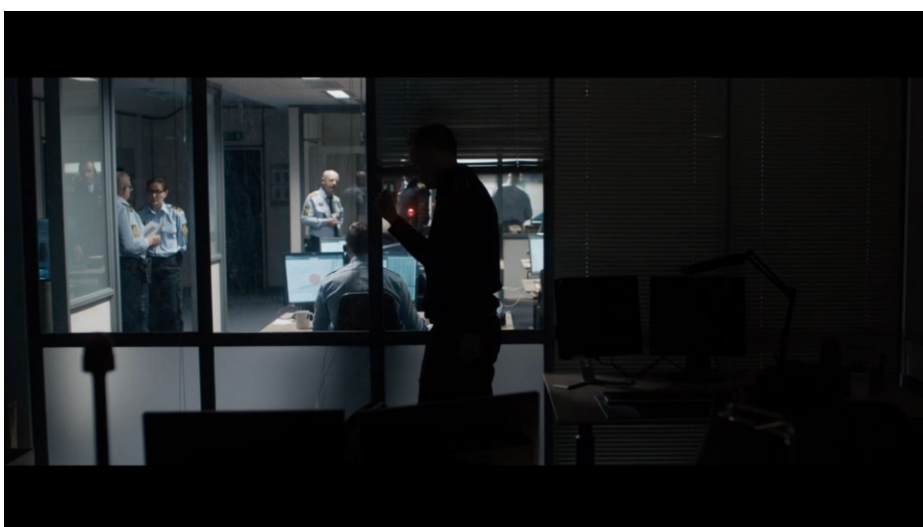


KUVA 14. Puolikuva päähenkilöstä Asger Holmista Syyllinen (2018) -elokuvasta. Toinen valotilanne.

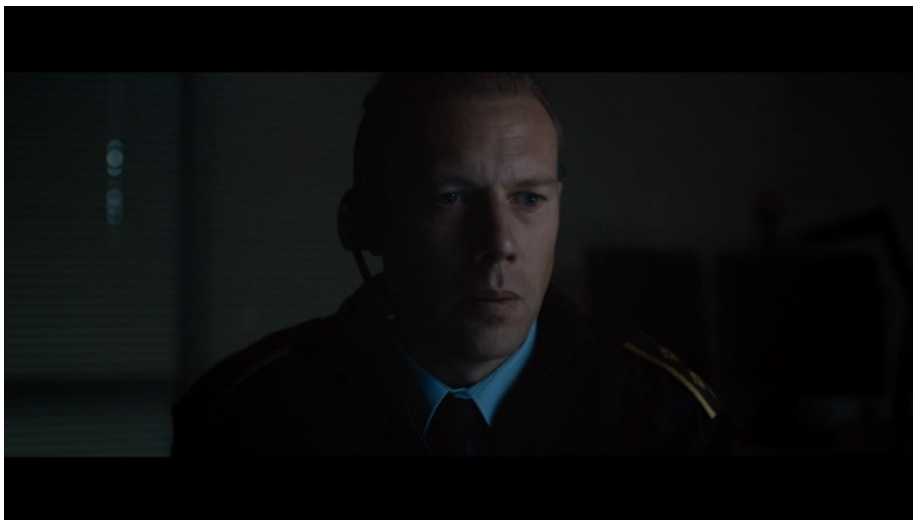


KUVA 15. Puolilähikuva Asger Holmista Syyllinen (2018) -elokuvasta. Toinen valotilanne.

Tilanteen hankaloituessa Asger laittaa huoneen ikkunoiden kaihtimet kiinni (kuva 16), jolloin hän eristäytyy kokonaan työpaikan muista henkilöistä. Sälekaihtimien mennessä kiinni tilaan ei pääse juurikaan päivänvaloa. Tällöin päävalon lähteeksi tulee pöydällä oleva pöytälamppu (kuva 17). Sälekaihtimet muuttavat ikkunasta tulevan päivänvalon voimakkuutta. Se on hyvä esimerkki realistisesta valonmuutoksesta, sillä sälekaihtimet ovat vaivaton tapa pimentää valaisua kohtauksen aikana. Tässä tapauksessa siihen on tarvittu myös näyttelijänohjausta. Sälekaihtimet eivät häiritse kohtauksen dramaturgiaa, vaan sitä vastoin täydentävät tunnelmaa huomaamattomasti. Tämä realistinen valonmuutos voimistaa päähenkilön toivottomuuden tunnetta.

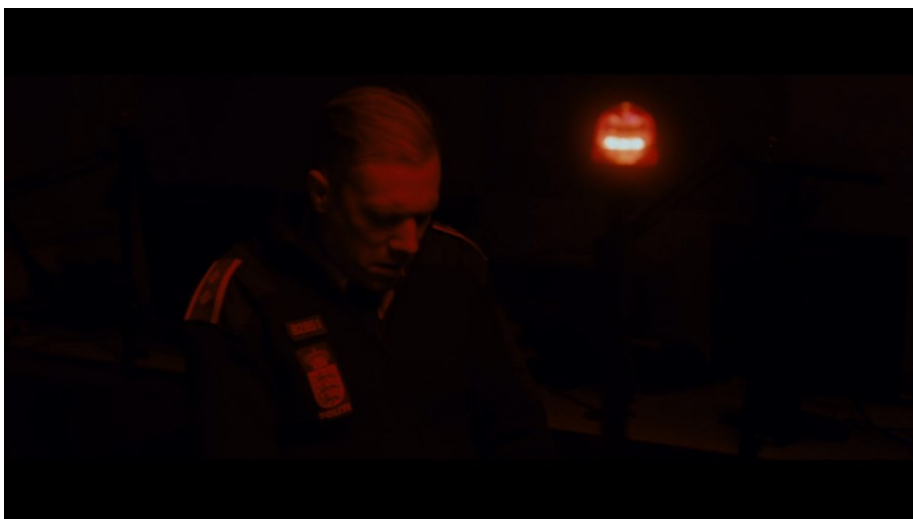


KUVA 16. Kolmas valonmuutostilanne tapahtuu, kun päähenkilö laittaa ikkunoiden sälekaihtimet kiinni elokuvassa Syyllinen (2018).

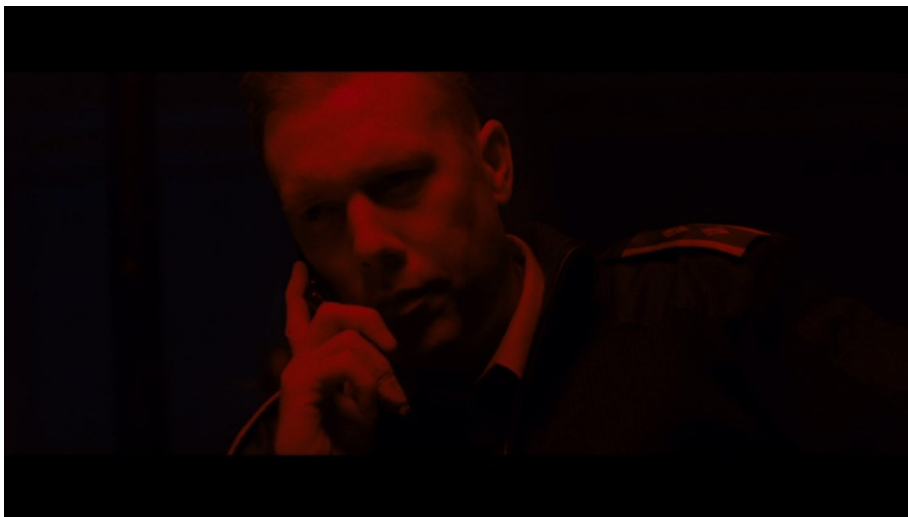


KUVA 17. Puolilähikuva päähenkilöstä Asger Holmista kolmannessa valotilanteessa elokuvassa Syyllinen (2018).

Kolmannessa valonmuutoksessa tunnelma on jo kärjistynyt ja elokuvassa alkaa tapahtua jännittävimmät käänteet. Päähenkilö paiskoo tunnelatauksissaan pöytävalaisimen rikki, jolloin ainoaksi valonlähteeksi syntyy pöydällä oleva punainen ilmoitusvalo (kuva 18). Realistista tapaa käytetään muuttamaan kohtauksen valaisua. Ilmoitusvalon suunta tekee kasvojen piirteistä synkät: silmät häviävät varjoihin ja kasvoista tulee pelottavat. (kuva 19) Punainen väri antaa myös kuvan, että päähenkilö on ahdingossa. Valaisun ja ohjauksen lisäksi ahdistavaa tunnelmaa tukee käsivaralla toteutettu kuvailmaisuus.



KUVA 18. Puolikuva päähenkilöstä Asger Holmista neljännessä valonmuutostilanteessa elokuvassa Syyllinen (2018).



KUVA 19. Puolilähikuva päähenkilöstä Asger Holmista neljännessä valotilanteessa elokuvassa Syyllinen (2018).

Tilanteen rauetessa tunnelma muuttuu rauhallisemmaksi, ja siirrytään takaisin elokuvan alkuperäiseen miljööseen, loisteputkivalojen loisteessa olevaan huoneeseen. Tässä vaiheessa Asger käy läpi omia henkilökohtaisia ongelmiaan ja kyseenalaistaa niin käytöstään kuin moraaliaan. Valaisu on samanlainen kuin ensimmäisessäkin valotilanteessa, mutta kirkas päivänvalo mielletään nyt rauhoittavana, sillä kaikki on selvinnyt ja Asger kokee valaistumisen hetkiä elämässään.

Elokuvan kuvaus ja valaisu on toteutettu yksinkertaisesti mutta todella taitavasti. Vaikka kuvausympäristö pysyy suhteellisen samanlaisena ja suurin osa kuvista koostuu pelkästä päähahmosta, ei elokuvaa katsoessa tule tylsistynyttä oloa. Pitkemminkin päinvastoin, kuvan ja valon yhteistyö pitää jännityksen koko ajan kassassa.

Elokuvassa on käytetty realistisia valonmuutoksia, jotka tukevat elokuvan dramaturgisia tunnelmanvaihdoksia. Valonlähteet ja niiden muutokset ovat katsojalle selitettävissä. Koska kuvallinen ilmaisu on melko yksinkertaista, on elokuvan valaisu tärkeä osapuoli kuvien vaihtelevuuden ja tunnelman luomisen kannalta. Kohtauksessa käytetyt valonmuutokset ovatkin hyvä esimerkki siitä, kuinka tilassa olevia valonlähteitä pystytään kontrolloimaan tunnelmaan sopiviksi näyttelijänohjauksen avulla. Merkittävänä valon elementteinä tässä kohtauksessa ovat värit, suunnat ja voimakkuudet, jotka muokkautuivat elokuvan käänteiden mukana.

3.2 Epärealistiset valonmuutokset

Epärealistisilla valonmuutoksilla tarkoitan sitä, ettei valonmuutoksille anneta tarkkaa selitystä mistä ne tulevat tai miten ne on toteutettu. Ne ovat niin sanotusti elokuvan illuusiossa käytettyjä taiteellisia keinoja halutun tunnelman vahvistamiseksi. Elokuva kohtauksissa, joissa tämän tapaisia valonmuutoksia käytetään, halutaan katsojan yleensä kiinnittävän huomionsa valonmuutokseen, toisin kuin realistisissa valonmuutoksissa, joissa valonmuutokset pyritään pitämään huomaamattomina. Siksi epärealistisen valonmuutoksen luomisessa onkin erityisen tärkeää miettiä sen ilmaisua, sillä siihen kohdistuva huomio on paljon merkittävämmässä osassa koko kohtauksessa ja sen tulee sopia elokuvan illuusioon.

Epärealistiset valonmuutokset tarvitsevat tarkkaa suunnittelua, sillä niiden kontrolloiminen voi olla vaikeampaa ja niiden tekemiseen on laajempi kirjo. Realistisissa valonmuutoksissa taas valoa pystyy muuttamaan kuvassa olevien valonlähteiden avulla, joita pystyy helpommin muokkaamaan ja ne ovat usein selitettävissä katsojalle. Seuraavaksi esittelen, havainnoin ja analysoin, kuinka epärealistisia valonmuutoksia on luotu elokuvien kohtauksissa.

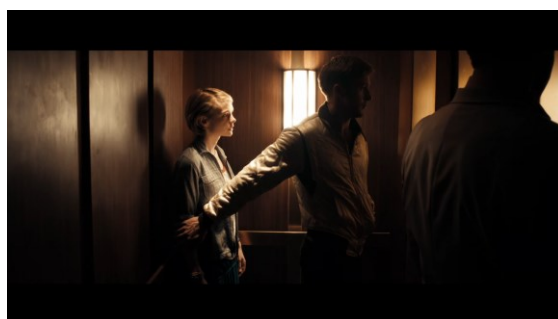
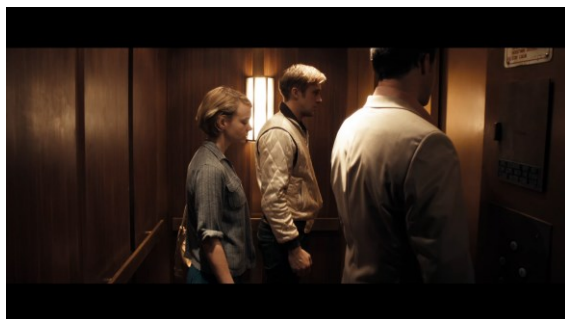
3.2.1 Drive

Drive (2011) on jännityselokuva, jonka on ohjannut Nicolas Winding Refn. Elokuvan on kuvannut Newton Thomas Sigel ja valaissut Dana Arnold. Siinä nimetön kuljettaja (Ryan Gosling), työskentelee päivisin stunttina ja ajaa öisin pakoautoa. Kuljettaja ihastuu elokuvan aikana yksinhuoltajaäiti Ireneen (Carey Mulligan) ja alkaa huolehtimaan hänestä sekä hänen lapsestaan. Ireenen puoliso palaa vankilasta, ja mies on veloissa muille rikollisille. Kuljettaja haluaa auttaa ja suostuu tekemään ryöstön rahojen takaisinmaksuun. Elokuvassa on eräs kohtaus, jossa valonmuutoksen avulla on onnistuttu voimistamaan hahmojen välistä tunnetta ja erottamaan kaksi tunnelmaa toisistaan. (Drive 2011.)

Kohtauksessa kuljettaja ja Irene astuvat hissiin, jossa on pahaenteinen mies. Päähenkilö katsoo miestä, jolloin kuva hidastuu. Ensimmäisessä valotilanteessa valopiste sijoittuu Ireenen ja kuljettajan väliin, hissin kirkkaaseen seinävaloon,

mikä kiinnittää huomion hahmoihin. Epäilyttävä mies on kuvan oikeassa reunassa, hänen kasvojaan ei näytetä, mikä tekee hänestä uhkaavan oloisen. Yläpuolella on toinen voimakas ylävalo, joka iskeytyy henkilöiden päälakeen ja olkapäihin. Ylävalo tekee henkilöiden kasvoihin varjoja ja lisää pahaenteisyyttä.

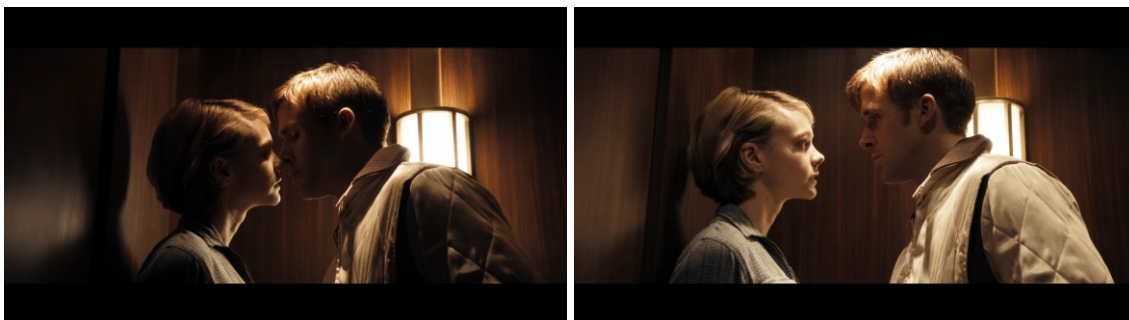
Kohtauksessa kuljettaja huomaa, että hississä olevan miehen takin taskussa on ase. Ylävalot alkavat hiipua pois, jolloin Irenen ja kuljettajan välillä oleva seinävalaisin alkaa kirkastumaan epäluonnollisella tavalla (kuva 20A ja 20B). Päähenkilö työntää naisen hissien takaseinää vasten ja kääntyy naista kohti. He alkavat suudella. Suutelu kestää kohtauksessa noin puolitoista minuuttia, ja tunnelausta on nostettu niin kuvan pituudella kuin valonmuutoksella. Valonmuutoksen tarkoituksena on näyttää visuaalisen kerronnan avulla päähahmon pohdintaa: Irenen suhtautumista häneen ja hänen aikomukseensa hyökätä miehen kimppuun. Kirjoittaja ja elokuvien tekijä Christina Stenseth kuvailee valonmuutosta osuvasti blogissaan: "It looks like they're the only two people in the world. In a matter of seconds, the moment changes from something beautiful to brutal violence". (Stenseth 2017.)



KUVA 20A ja 20B. Master-otto valonmuutoskohtauksesta elokuvasta Drive (2011). Irene, kuljettaja ja salaperäinen aseistautunut mies ovat hississä.

Suutelun jälkeen ylävalot alkavat vähitellen voimistua ja valaisussa palataan ensimmäiseen valotilanteeseen (kuvat 21A ja 21B). Ylävalo piirtää Irenen kasvot kirkkaiksi, millä vahvistetaan hänen tunteitaan päähenkilöä kohtaan sekä hänen omaa vaatimatonta olemustaan. Kuljettajan kasvot taas ovat varjoissa, mikä kuvastaa hänen synkkää olemustaan ja antaa katsojalle jo vihjeen tämän ajatuksesta. Kuva muuttuu takaisin normaalinopeuteen, kun kuljettaja hyökkää aseistautuneen miehen kimppuun. Hän alkaa kylmäverisesti murskaamaan miehen

kalloa, jolloin Irene katsoo päähenkilöä peläten ja peruuttaa pois hissistä. Kohtauksen valonmuutoksella on selkeä tarkoitus: valonmuutos erottaa kaksi tunnelmaa toisistaan.



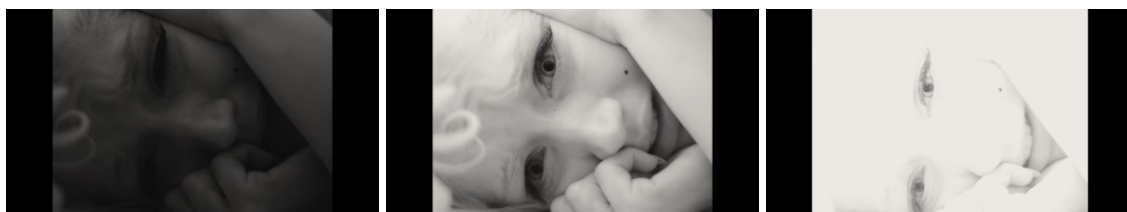
KUVA 21A ja 21B. Irene ja kuljettaja kohtauksesta elokuvassa Drive (2011). Suudelman jälkeen palataan kohtauksen alkuperäiseen valotilanteeseen.

3.2.2 Blondi

Blondi (2022) on Andrew Dominikin ohjaama elämäkertaelokuva Marilyn Monroesta, ja se perustuu suosittuun Joyce Carol Oatesin fiktiiviseen elämänkertaan. Elokuvan on kuvannut Chayse Irvin ja valaissut Cody Jacobs. Elokuvassa sivutaan Norma Jeanen (Ana de Armas) vaikeutta olla julkisuuden henkilö Marilyn Monroe, hänen asemaansa olla miesten kaltoin kohtelun uhrina, hänen lapsettomuuttaan ja seksiobjektina olemisen tuskaa. Elokuvan läpi säilyy ahdistava tunnelma, jota kuvallinen kerronta tukee erikoisilla taiteellisilla keinoilla. Elokuvassa on hetkiä, joissa tunnelmoidaan Marilynin tuskaa epätodellisessa maailmassa, jolloin hypätään ikään kuin Marilynin mielen sisään. Osaltaan elokuva, kuten alkuperäinen kirjakin, on fiktiivinen, mikä antaa taiteellisia vapauksia elokuvan kuvalliseen ilmaisuun ja dramatisointiin. Tällaista epärealistisuutta on käytetty pitkin elokuvaa. (Blondi 2022.)

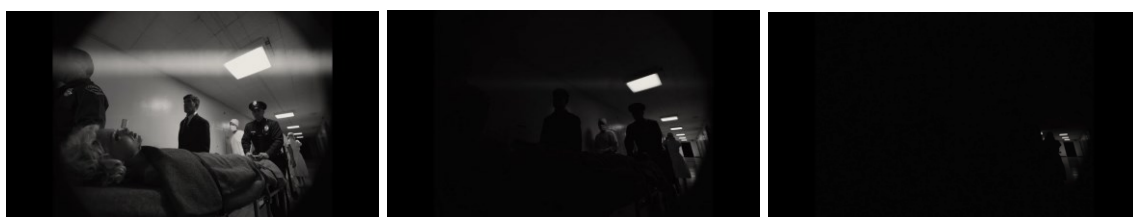
Eräässä kohtauksessa Marilyn kärsii raskauden komplikaatiosta. Tunnelmaa on dramatisoitu entistä painajaismaisemmaksi valonmuutoksilla. Kohtaus on mustavalkoinen, mikä tuo tilanteeseen ikävän ja synkän vivahteen. Alussa Marilyn pyörii ahdistuneena pimeässä huoneessaan ilman vaatteita. Hän huomaa huoneessa tuntemattoman miehen ja piiloutuu hätäntyneenä sänkyyn lakanoiden väliin, jolloin valaistus alkaa välkehtimään hämäryyden ja ylivalotuksen välillä.

Marilynistä näytetään erikoislähikuvaa kasvoista, kun valo tekee välkkyvää liikettä kirkkaaksi niin, että kuva palaa kauttaaltaan kirkkaan valkoiseksi ja muuttuu takaisin normaaliin, pehmeään valaisuun (kuvat 22A, 22B ja 22C). Vilkkuvaa liikettä tehdään siihen asti, kunnes kuva vaihtuu ja peitto nostetaan, ja tuntematon mies peittää ruudun. Kuva menee pimeäksi.



KUVA 22A, 22B, 22C. Marilyn on peiton alla elokuvassa *Blondi* (2022). Kuva välkkyi hämärän ja ylivalotuksen välillä.

Seuraavaksi näytetään hidastetussa kuvassa (kuvat 23A, 23B, 23C) kuinka Marilynia työnnetään käytävää pitkin paareilla, rinnallaan sairaalan henkilökuntaa. Kuva liikkuu samaa tahtia hahmojen kanssa. Valonlähteinä on käytetty käytävän katossa olevia kirkkaita valaisimia, jotka sammuvat järjestyksessä kohti käytävän päätyä. Sammuminen on ajoitettu pianomusiikin tahtiin, mikä toimii taiteellisenä ratkaisuna. Hoitohenkilökunnan hahmot muuttuvat kuvan lopussa siluettimaisiksi ja antaa heistä uhkaavan vaikutelman. Kuva loppuu jälleen täysin pimeään ja viestii sekä tilanteen tukaluutta että arvaamattomuutta, ehkä jopa toivon hiipumista.



KUVA 23A, 23B, 23C. Marilynia työnnetään paareilla ja käytävän valot sammuvat musiikin tahdissa elokuvassa *Blondi* (2022).

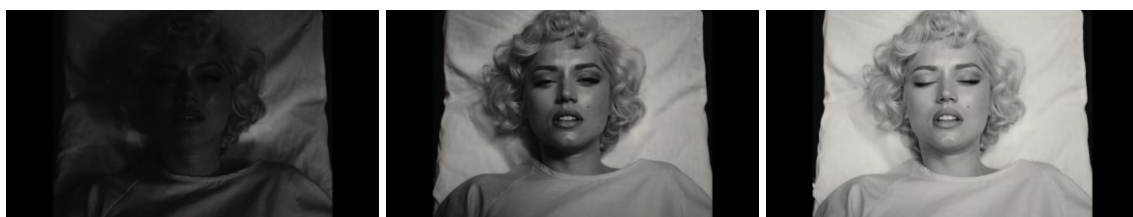
Seuraavaksi kuva valkenee Marilynin maata leikkaussalin vuoteella. Kuva pimenee, minkä jälkeen näytetään Marilynin näkökulmakuvaa, kun leikkaussalin hoitohenkilökunta tutkii hänen haarojensa väliä. Valaisu on tarkasti mietitty, sillä vilkunta on nyt moniosaista ja elää jälleen pianon iskujen tahtiin. Valonlähde on motivoitu leikkaussalissa oleviin loisteputkivalaisimiin, joita on ympäri huonetta.

Ensimmäisenä sytty edessä olevat valot (kuva 24A), jotka valaisevat hoitohenkilökunnan. Sen jälkeen valo siirtyy heidän taakseen (kuva 24B). Tätä jatkuu pari kertaa. Sen jälkeen kuvaan tulee tauko ja valo siirtyy kuvan keskellä olevaan isoon leikkausvaloon, joka osoittaa uhkaavasti kohti Marilynä ja tekee henkilökunnan kättilöstä huomiopisteen (24C). Muualla tilassa on täysin pimeää, mikä valon vilkun kanssa luo painajaismaisen illuusion.



KUVA 24A, 24B, 24C. Marilynin näkökulman hoitohenkilökunta elokuvassa *Blondi* (2022). Valon välke hämärästä kirkkaaseen musiikin tahdissa.

Näkökulmakuva hoitohenkilökunnan ja Marilynin kuvan välillä vaihtelee leikkauksilla. Marilynin kuva on otettu suoraan hänen kasvojensa yläpuolelta puolilähikuvana, jossa samalainen musiikintahdissa oleva välkehdintä kirkkaan ja hämärän välillä jatkuu (kuvat 25A, 25B, 25C). Marilyn hokee itselleen ”se on vain unta”. Tuskan ja pelon tunteesta hänen mielialansa vaihtuu hysteeriseen nauruun. Valojen välkehdintä jatkuu Marilynin ja hoitohenkilökunnan kuvien välillä. Uusina kuvina tulee yksittäisten muiden leikkaussalissa olevien hahmojen omat kuvat sekä kuvat, joissa Marilynin kohtuun laitetaan pihdit.



KUVA 25A, 25B, 25C. Marilyn makaa sairaspedillä elokuvassa *Blondi* (2022). Valon välke hämärästä kirkkaaseen musiikin tahdissa.

Kohtauksen läpi käytetään hyödyksi valojen välkehdintää, mikä voimistaa jatkuvaa painajaismaista tunnelmaa sekä antaa kuvan Marilynin ahdistuneisuutta. Se toimii myös ikään kuin leikkauskohtina kohtauksessa, kun kuvan pimentyessä leikataan aina uuteen kuvaan. Valaisu on tarkasti suunniteltu musiikkiin toimivaksi ja ajoitettu rytmillisesti kuvan sekä leikkauksen kanssa yhteensopiviksi.

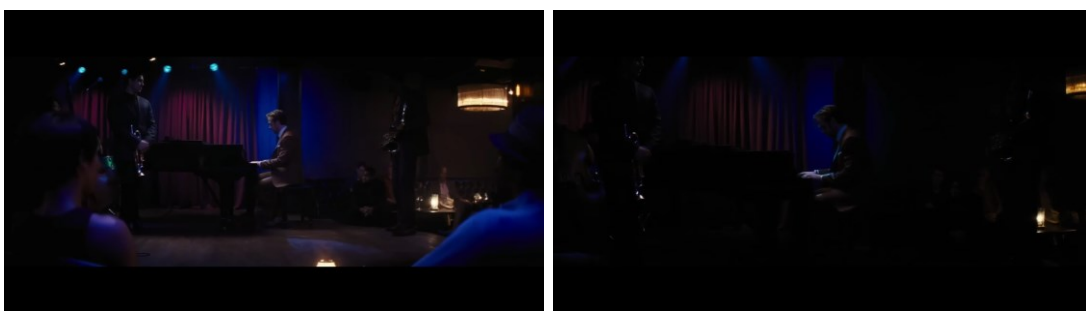
3.2.3 La La Land

La La Land (2016) on romanttinen musikaali, jonka on ohjannut ja käsikirjoittanut Damien Chazelle. Elokuvassa seurataan unelmiaan tavoittelevan jazzmuusikon Sebastianin (Ryan Gosling) ja näyttelijän Mian (Emma Stone) matkaa rakkauden ja haaveiden sopukoissa Los Angelesissa. Elokuva palkittiin kuudella Oscarilla, joista yhden sai elokuvan kuvaaja Linus Sandgren. Elokuvan on valaissut Brad M. Hazen. Siinä on kauniilla tavalla yhdistetty musikaalielementit, kuten tanssit ja sävellykset, visuaalisesti yhtenäiseksi. Kameran liikkeet, kuvakulmat, lavastuksen ja valaisun värit ovat kaikki tehty elokuvan tyyliin ja kohtauksien tunnelmaan sopiviksi. Valaisu on elokuvassa selvästi suurena osana niin visuaalisuutta kuin tarinankerrontaa, mikä ilmenee esimerkiksi värien ja valonmuutoksien käytöllä. Ne voimistavat merkittävien kohtauksien tunnelmaa. (La La Land 2016.)

Valitsin analysoitavaksi yhden merkittävän kohtauksen, jossa on hyödynnetty epärealistista valonmuutosta. Kohtauksessa elokuvan päähenkilöt Mia ja Sebastian tapaavat toisensa viiden vuoden jälkeen Sebastianin perustamalla jazzklubilla. Kummallakin hahmolla on omat elämänsä, ja jälleennäkeminen nostattaa tunteita pintaan.

Mia tulee nykyisen miehensä kanssa tuntemattomaan jazzklubiin. Portaita laskeutuessaan Mia huomaa klubin nimen SEB'S, ja tajuaa astuneensa Sebastianin perustamalle klubille. Kohtaus on valaistu violetin ja sinisen värisävyillä, mikä sopii niin klubimaiseen tunnelmaan kuin myös elokuvan värimaailmaan. Suuressa huoneessa on paljon praktivaloja, jotka luovat valopisteitä kuviin antaen niihin mielenkiintoisen rakenteen. Praktivalot ovat sävyltään lämpimiä, jotka sopivat hyvin oranssin ja sinisen luomaan värimaailmaan. Mia ja hänen aviomiehensä istuu katsomoon muiden ihmisten joukkoon. Mian kasvot on valaistu kylmällä, ylhäältä päin tulevalla pehmeällä valolla ja piirtoa häneen luo sininen valo. Katsomon väki tuijottaa lavalle, jossa esiintyy jazzbändi. Bändi lopettaa ja Sebastian ilmestyy lavalle mikki kädessään. Sebastian on valaistu samoin kuin Mia yleisössä. Sebastian huomaa Mian ja heidän katseensa kohtaavat. Syntyy hiljaisuus, jonka jälkeen Sebastian sanoo tervetulotoivotuksensa, istuu pianon ääreen ja alkaa soittamaan.

Seuraavaksi hahmotan kuvien avulla, kuinka valonmuutos ilmenee Sebastian kuvissa. Alla olevista kuvista näkee Sebastianin kuvan valonmuutoksen. Sebastianiin luodaan lämpimänsävyinen piirtovalo ylhäältä päin. Punaiset verhot ja sininen valaistus rakentavat Sebastianin kuvien värimaailman. Sebastian on sommiteltu kuvaan keskelle, johon on myös kohdistettu eniten valoa. Ympärillä on synkempää (kuva 26A). Kamera ajaa hahmoa kohti ja ympärillä olevat valot alkavat himmetä lukuun ottamatta lämmintä piirtovaloa ylhäältä päin. Piirtovalon ansiosta hahmo erottuu kuvasta pimeimpänäkin hetkenä (kuva 26B). Hetken päästä piirtovalo alkaa myös häviämään, minkä jälkeen syttyy uusi valkoisen sävyinen spotivalo, joka valaisee viistosti Sebastianiin luoden kauniin ja voimakkaan piirron (kuva 27). Sebastian tuodaan nyt kuvan valokeilaan.

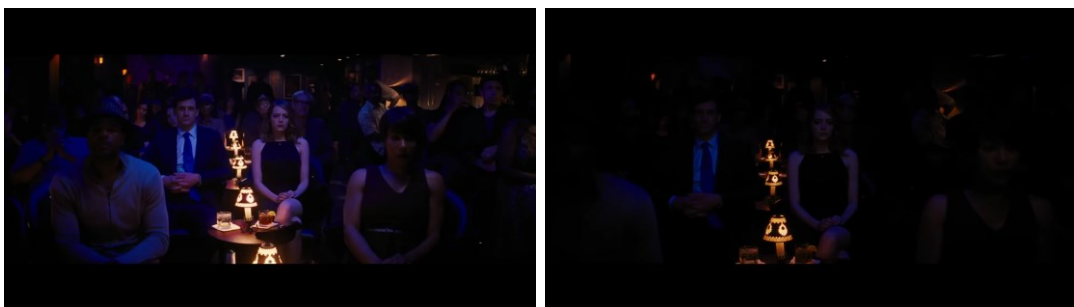


KUVA 26A ja 26B. Sebastian soittaa pianoa lavalla yleisön edessä elokuvassa La La Land (2016). Sebastianin kuvan valonmuutos.

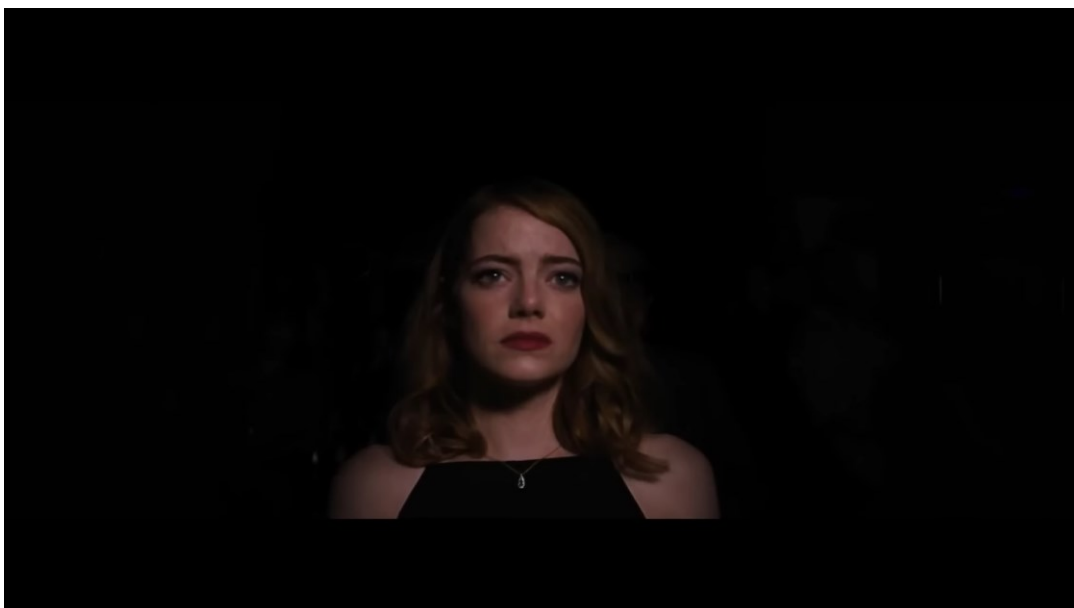


KUVA 27. Sebastian soittaa pianoa lavalla elokuvassa La La Land (2016), jolloin valkoinen spottivalo syntyy.

Tämän jälkeen siirrytään Mian kuvaan (kuvat 28A ja 28B), jossa tapahtuu kamera-ajo Miaa kohti. Miaan osuu ylhäältäpäin sinertävä valo tehden hänestä kuvan huomiopisteen. Ajon aikana Miaa ympäröivästä tilasta alkaa himmetä kaikki valot vähitellen. Ylhäältä päin tuleva himmeä valo valaisee Miaa muiden valojen laskiessa, jotta hahmo näkyy kuvassa koko ajan. Himmeä valo alkaa voimistumaan yhä enemmän ja muut valot ympäriltä katoavat (kuva 29). Voimistuva valo luo Mian spotin, jolloin hänet tuodaan kuvassa valokeilaan.



KUVA 28A ja 28B. Mia istuu yleisössä katsoen lavalla soittavaa Sebastiania elokuvassa La La Land (2016). Mian kuvan valonmuutos.



KUVA 29. Miaan voimistuu ylhäältä päin spottivalo, jolloin muut valot ovat kokonaan hävinneet elokuvassa La La Land (2016).

Seuraavaksi tulee kuva Sebastianista omassa spottivalossaan (kuva 30A). Valo hälvenee nopeasti, kun kamera ajaa taakse ja valotilanne muuttuu elokuvan alkukohtaukseen Mian ja Sebastianin nähdessä toisensa ensimmäistä kertaa

(kuva 30B). Tästä alkaa kaunis montaasijakso, missä näytetään toinen todellisuus, jos kaikki olisi mennyt hyvin Sebastianin ja Mian välillä. Montaasijakso loppuu takaisin klubiin, jossa on sama valaistus kuin kohtaauksen alussa.



KUVA 30A ja 30B. Sebastian soittaa lavalla valokeilassa pianoa. Kamera-ajotaakse muuttaa kohtausta. (La La Land 2016.)

Harshwardhan Poddarin YouTube -videossa LA LA LAND Lightning Visual Essay nostetaan hyvin esille, mitä valonmuutoksella on pyritty tekemään: “spottivalot ja valojen himmentäminen esittävät kaksi päähenkilöä siten, että he ovat fyysisesti nykyhetkessä, mutta henkisesti elävät unelmissaan”. Spottivalot ovat keino erottaa nämä kaksi henkilöä muista ja myös osoittaa katsojan huomio pelkästään heihin, jolloin voimistetaan heidän tunteitaan toisiaan kohtaan. Spottivalot ovat myös vertailukuva hahmojen palavasta halusta päästä parrasvaloihin esiintymään. Seuraavaksi elokuvassa siirrytäänkin montaasikohtaukseen, jolla valonmuutos rikkoo realistisuuden ja siivittää katsojat elokuvan illuusioon. (Harshwardhan Poddar 2021.)

3.3 Valonmuutokset efektinä

Vaikka valon perimmäisenä tarkoituksena onkin valaista jotain tiettyä asiaa, se voi lisäksi toimia myös eräänlaisena elementtinä täydentämään kohtausten ilmettä. Elokuvaaja Roger Deakins (StudioBinder 2021) tuo esille YouTube-videolla Roger Deakings and the art of the Practical Lightning — Cinematography Techniques Ep. 3, että ensimmäiseksi ei ole tärkeintä miettiä mistä valo saadaan kuvaan, vaan millaisen tunnelman kohtaukseen haluaa tuoda. Ensimmäisenä on tärkeää perehtyä näyttelijöiden blokkaukseen ja kameran kanssa elämiseen tilassa, minkä jälkeen tulee keskittyä valon toteutukseen. Näin voi kehkeytyä uu-

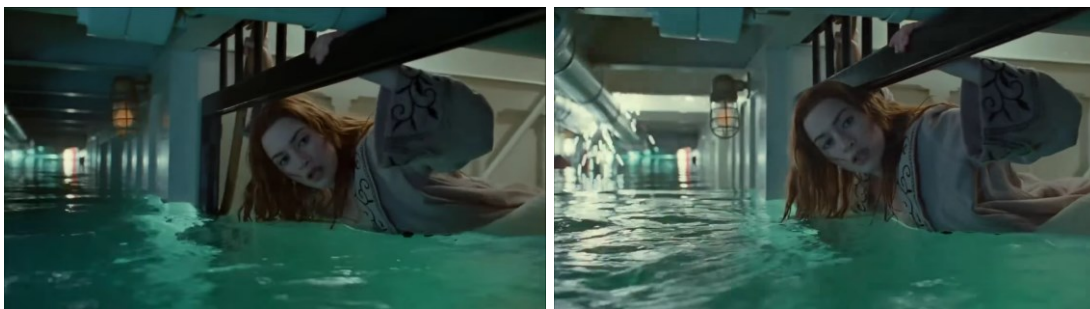
denlaisia ajatuksia valon käytöstä ja luoda tasapainoa kokonaisuuteen, kun kohtauksen tai tilan tunnelmoinnille annetaan aikaa hahmottua. Tällainen havainnointikyky edesauttaa uusien elementtien lisäämistä kuvaan, ja ovat täyteenä tunnelman voimistamisessa kuvaa tehdessä. Valonmuutoksen efektit eivät ole välttämättä kuvan onnistumiseen vaadittuja, vaan enemmänkin pieniä ja hiottuja yksityiskohtia. (StudioBinder 2021.)

3.3.1 Realistiset valoeffektit

Valo voi olla tilaan määritelty ja realistinen, mikä antaa valon lähteille motiivin. Valo luo tällöin oikeanlaisen tuntuman katsojalle siitä, kuinka valo voisi oikeastikin toimia kohtauksen ympäristössä. Praktien käyttö on tämän vuoksi hyvä tapa luoda realistisen tyylistä valaisua, sillä se antaa valolle motiivin. Esimerkiksi jos halutaan muodostaa valaisullisesti ikään kuin ”tilan tuntua” kohtauksen lokaatioon, valonlähteen rakentaminen kaipaa mielikuvitusta ja havainnointia, jotta valaisun kokonaisuus tilan kanssa on yhteensopiva. (StudioBinder 2021.)

James Cameronin ohjaaman Titanicin (1997) kohtauksessa on käytetty tämän tyylistä realistista valoeffektiä. Kohtauksessa Titanic on uppoamaisillaan. Rose (Kate Winslet) yrittää löytää ja pelastaa hyttiin kahlitun Jackin (Leonardo DiCaprio) hukkumiselta. Kohtauksessa laivan käytävä on jäisen veden peitossa ja käytävän katossa värisee viallinen kattovalaisin. Kohtauksessa viallinen valo viestii elementtinä vaaraa ja tuo pelon tunnetta, jota vastaan Rose taistelee. (Titanic 1997.)

Kohtauksen edetessä Rose näkee lampun kipinöivän sähköstä, mikä lisää entisestään vaarallisuutta uhkaavaan tilanteeseen. Kantavina vaaran symboleina on käytetty vastakkainasettelua sähkön ja veden välillä. Vaikka lamppu itsessään on uhkaava, särinä on vilkkuvana efektinä läpi kohtauksen myös valaisullisesti vaaraa kuvaava elementti. Särinä on koko kohtauksen aikana näkyvä efekti, jota Rose pakenee pimeää käytävää pitkin. Kohtaus voisi toimia ilmankin tätä viallista lamppua, mutta se täydentää huomattavasti tunnelmaa ja tilan tuntua katsojalle. Alla olevista kuvista 31A-33B hahmottuu, kuinka särinä näyttäytyy uhkaavana elementtinä kohtauksessa.



Kuva 31A ja 31B. Käytävän kattovalo kipinöi Rosen mennessä veden vallassa olevan laivan käytävään. Normaalivalotilanne loisteputkivalon välkehdintään. (Titanic 1997)



KUVA 32A ja 32B. Käytävän kattovalon välkehdintä Rosen kasvoilla. Normaalista valotilanteesta ja loisteputken välkehdintään. (Titanic 1997)



KUVA 33A ja 33B. Valon välkehdintä käytävässä. Normaalista valotilanteesta loisteputken välkehdintään. (Titanic 1997)

Breaking Bad -tv-sarjan (2010) kolmannen tuotantokauden neljännessä jaksossa Green Light on kohtaus, jossa tilan valaisussa on myös käytetty hyödyksi realistista valoeefktiä. Skyler White (Anna Gunn), yksi sarjan päähenkilöistä, pohtii työpaikallaan surullisena vaikeaa elämäntilannettaan: Skylerin perhe on hajoomassa, hän inhoaa aviomiestään ja työpaikalla hänet on leimattu pettäjäksi.

Skyler on työpaikan monistuskoneella työtilassa ja tuijottaa koneen hyörinää ikävystyneenä (kuvat 34A ja 34B). Huone eli tila näyttäytyy tunnelmaltaan ankeana ja kolkkona, missä vallitseva päivänvalo tulee viistosti ylhäältä päin. Monistuskoneen yksitoikkoinen valo näkyy välkkyvänä tilassa ja Skylerin kasvoilla. Tilaan astelee hänen työkaverinsa, jonka suuntaan hän kääntyy, jolloin monistuskone lakkaa monistamasta (kuva 35). Skyler koettaa iloisesti rupertella työkaverilleen, mutta tämä vastaa vain vaisulla hymyllä ja poistuu. Skyler jatkaa monistamista tuhahtaen ärsytyksestä, ja monistuskoneen valon välke jatkuu (kuvat 36A ja 36B). (Breaking Bad 2010.)



KUVA 34A ja 34B. Skyler on monistuskoneen äärellä. Normaalista valotilanteesta monistuskoneen valon ilmestymiseen. (Breaking Bad 2010)



KUVA 35. Skylerin työkaveri tulee huoneeseen. Monistuskoneen toiminta lakkaa ja pysytään normaalissa valotilanteessa. (Breaking Bad 2010)



KUVA 36A ja 36B. Normaalista tilanteesta palataan valoefektiin, jolloin monistuskoneen toiminta jatkuu. (Breaking Bad 2010)

Kohtauksen monistuskoneen valon käyttö tekee tilan valaisusta mielenkiintoisemman, mutta se sisältää myös dramaturgisen merkityksen. Valon välke kuvastaa hahmon mielen myllerrystä ja sekavuutta. Hahmo sekä valo käyttäytyy yksitoikkoisesti: hahmo tuijottaa ikävystyneenä monistuskonetta, jolloin koneen valo on kuin vilkkuva oravanpyörä. Työkaverin ilmestyessä huoneeseen Skyler herpaantuu omista ajatuksistaan, jolloin myös monistuskone lakkaa monistamasta. Työkaverin poistuttua Skyler kääntyy monistuskoneen ääreen takaisin, ja hahmo palaa taas omiin ajatuksiinsa koneen valon alkaessa jälleen välkkymään. Valo kohtauksessa kuvastaa hahmon tunnontuskia, ja tuo samalla myös tilan tuntua.

3.3.2 Epärealistiset valoeffektit

Toisaalta valaisun ei tarvitse olla motivoitua, vaan sen voi viedä päinvastaiseen suuntaan luomaan taiteellisempaa, tunnelmaan sopivampaa ilmaisua. Yksi visuaalisesti kehitetty ja suurta suosiota saanut sarja Euphoria (2019-) sisältää kauniita kohtauksia, joissa valon vaihtuvuutta on käytetty usein keinona sarjan tunnelman luomisessa. Sarjassa on käytetty paljon epärealistisia tyylikeinoja, joissa asioiden tapahtumia selitetään taiteellisilla ratkaisuilla. Miksi sitten juuri tällainen tyyli sarjassa on olennaista? Euphoria Cinematography Breakdown - DP Marcell Rév on Lightning, Camera movement, and Oners -YouTube-videossa (StudioBinder 2022) avataan Euphoria-sarjan visuaalisia ratkaisuja. Euphoria käsittelee läpi sarjan tunteita herättäviä teemoja raa'alla otteella, kuten päihteitä, seksiä ja väkivaltaa, joita on vahvistettu kuvallisesti erikoisilla, tunnelmaa tukevilla ratkaisuilla. Sarjan luoja Sam Levinson kuvaa sarjan visuaalista filosofiaa sanoilla "emotional realism", jonka päätarkoituksena on kuvata hahmojen tunteita visuaalisin keinoin.

Kameran liikkeiden rinnalla dynaaminen valaistus nostetaan yhdeksi näkyväksi tekniikaksi tunteiden näyttämisessä, millä tarkoitetaan valaisun ensisijaisesti rakentuvan hahmojen tunteista ja ajatuksista. Sarjan kuvaaja Marcell Rév käyttää paljon värejä, varsinkin sinisen ja oranssin välistä kontrastia, jotka myös on sarjan ominaisin värimaailma. (StudioBinder 2022.)

Euphorian (Euphoria 2019-) toisen kauden ensimmäisen jakson Trying to Get to Heaven Before They Close the Door -montaasikohtauksessa on käytetty valoefektiä taiteellisena ratkaisuna kuvaamaan sarjan hahmojen tunnekuohuja. Jaksossa on montaasi, jossa kuvataan sarjan hahmoja kotibileissä. Valoefektin käyttö on epärealistinen: sarjan hahmot eivät näe sitä, vaan se on määritelty katsojille taiteellisena kuvakerrontatapana. Kamera kuvaa yksittäisiä hidastettuja otoksia sarjan hahmoista. Jokainen otos alkaa pimeydestä, minkä jälkeen hahmoihin osuu hiljalleen hyvin kirkas valo, antaen välittömästi huomiopisteen kuvan keskushenkilöön. Valo osuu henkilöön hetken ja hiipuu hiljalleen pois. Efektin tarkoitus on luoda myös kohtauksen leikkaus. Tämä tarkoittaa sitä, että valo on pitänyt ajoittaa tarkasti kameratyöskentelyn oheen – kamera ajaa hitaasti kohti näyttelijöitä – jolloin leikkauskohdat ovat yhteensopivat siihenkin nähden, että kuva on hidastettu. Alla oleva kolmen kuvan sarja 37A, 37B ja 37C havainnollistaa valon välkehdintää kohtauksessa.

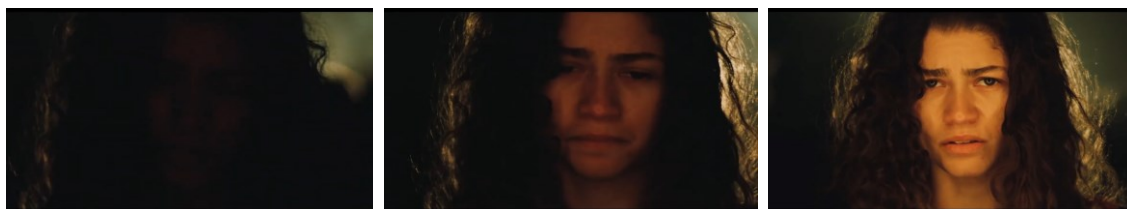


KUVA 37A, 37B, 37C. Kolmikon valotilanne kirkkaimmasta hämärään (Euphoria 2019-)

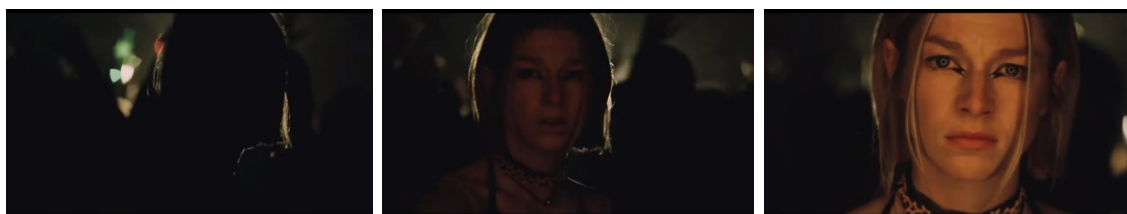
Kuvasarjassa (37A, 37B, 37C) kuvataan hahmojen välistä kolmiodraamaa. Valonmuutokset tehty välähdyksinä, joissa näytetään hahmot heidän omissa mielentiloissaan. Edessä tanssiviin naisiin valo osuu ensimmäisenä ja myös kirkkaimmin, tehden heistä kuvan huomiopisteet. Valon voimistuessa naiset ylivalotuvat, jolloin huomio siirtyy takana olevaan mieheen. Kun valo himmenee, huomiopiste palaa edessä oleviin naisiin, jolloin mieshahmo jää syrjään ja katoaa.

Kohtauksen otoksessa huomioidaan kaikkien eri tunnetilat kolmiodraaman suhdekiemuroiden vuoksi: vaaleahiuksisen surumielisyys, tumman iloisuus ja mieshenkilön vaikeus valita kahden naisen väliltä. Kohtauksessa taiteellisesti tehty valoefekti muistuttaa vanhoja valokuvia. Välähdykset ovat kuin kameran salama. Voidaan ajatella, että valoefekti merkitsee kameraa, joka taltioi kuvia hahmoista heidän elämiensä vaikeimpina hetkinä. (StudioBinder 2022.)

Montaasin lopussa sukelletaan sarjan päähenkilöiden Rue Bennettin (Zendaya) ja Jules Vaughnin (Hunter Schafer) väliseen suhteeseen. Alla olevassa kuvasarjassa näkyy Ruen (kuvat 38A, 38B, 38C) ja Julesin (kuvat 29A, 29B, 39C) lähikuvat montaasikohtauksessa. Hahmojen takaa kajastaa valo, jonka tarkoitus on hahmottaa tilaa ja tuoda esille siellä olevia juhlijoita. Lisäksi valon kajastus tekee myös hahmojen siluetteihin valonpiirrot, mitkä erottavat hahmot kuvassa vallitsevasta pimeydestä. Piirto toimii taiteellisena ja visuaalisena keinona häivyttää leikkauskohdan: ”silmänkääntötempussa” Jules vaihtuu yhtäkkiä pimeässä Rueksi ilman, että katsoja huomaa leikkausta. Kuva on kuin yksi pitkä otto. Edessä oleva valo tulee esiin ja kirkastaa henkilöiden kasvot lämpimällä ja pehmeällä valolla.



KUVA 38A, 38B, 38C. Ruen lähikuva kuva hämärästä kirkkaaseen. (Euphoria 2019-)



KUVA 39A, 39B, 39C. Julesin kuva hämärästä kirkkaaseen. (Euphoria 2019-)

Valoefektin käyttö sisältää myös dramaturgisen merkityksen. Valon avulla erotetaan muut hahmot tilasta, jolloin ympäristöstä huomioidaan vain Jules ja Rue.

Kohtauksessa syvennyttään ainoastaan heidän tunteisiinsa toisiaan kohtaan. Valonmuutoksien voidaan ajatella toimivan hahmojen tunteiden “dialogina”, vaikka he eivät sanokaan konkreettisesti mitään. Ruen ja Julesin suhde on yksi sarjan pääjuonista, ja siksi kohtaus on merkittävä niin hahmoille kuin katsojille: jatkuuko heidän parisuhteensa, palaavatko he yhteen? Lopussa odotus palkitaan. Kaksikko syventyy suudelmaan.

4 VALONMUUTOKSET LYHYTELOKUVASSA KESKEN

Opiskelun aikana pääsin valaisijan roolissa kokeilemaan valonmuutoksien tekemistä KESKEN-lyhytelokuvassa (2023). Tein kuvaajan ja ohjaajan kanssa tiiviisti yhteistyötä, sillä valonmuutokset olivat keskeisessä roolissa kokonaisuuden kuvallisessa ja tarinallisessa ilmaisussa. Otin vaikutteita elokuvissa tehdyistä samankaltaisista valonmuutoksista ja sovelsin niitä omaan tekemiseeni, mitä käsitelen ja analysoin seuraavissa luvuissa.

4.1 Valaisun suunnittelu

KESKEN-lyhytelokuvan päähenkilö Taika (Jennika Vikman) saa tietää olevansa raskaana, mutta epäröi vanhemmuudestaan. Poikaystävä Rasmus (Juuso Martikainen) sen sijaan on lapsen pitämisen kannalla. Molemmat kohtaavat pelkoja uudesta elämänvaiheesta ja heidän välilleen syntyy riita. Lopulta tilanne ratkeaa, kun pariskunta alkaa ymmärtää toisiaan mahdollottomalta tuntuvan valinnan edessä.

Valaisun suunnittelu lähti käyntiin käsikirjoituksen visualisoinnilla. Käsikirjoituksen työstövaiheessa luin viisi eri versiota. Ohjaaja antoi kuvaajalle ja minulle vapaat kädet toteutuksen suunnitteluun. Käsikirjoituksessa oli paljon unenomaisia hetkiä, joista haluttiin tehdä visuaalisesti näyttäviä. Aloimme kuvaajan kanssa pohtia millaisia mielikuvia ja tunnelmia elokuvan kohtaukset herättivät. Etsimme havainnollistavia valokuvia, joissa värisävyt, valaistus ja kuvallinen sommittelu vastasi omaa ajatusta kohtauksista. Näin pääsimme molemmat yhteisymmärrykseen siitä, mitä kuvalliselta ilmaisulta haimme.

Haastavinta oli päättää millä tavoin siirtymä epärealistisiin kohtauksiin voitaisiin toteuttaa. Pohdimme mihin suuntaan kerronnan tyyli oli menossa tai oliko se muuttunut eri käsikirjoitusversioiden myötä. Käsikirjoituksen tyyli oli hyvin erikoinen ja unenomainen, mikä toi uusia puolia toteutuksen suunnitteluun; pystyimme unohtamaan realistisuuden ja seuraamaan omaa mielikuvitustamme. Pohdimme kaikenlaisia vaihtoehtoja siirtymien toteutukseen, mutta päätimme tehdä tunnel-

man vaihdokset valonmuutoksilla; se oli paras ratkaisu tukemaan ohjaajan toivomaa tyylyttelyä. Vaikeuksia toi käsikirjoitusversioiden muuttuminen vielä suunnittelun loppumetreillä, jolloin olemassa olevia mielikuvia joutui vielä miettimään uudeksi. Kuitenkin kuvaajan kanssa työskentely oli vaivatonta, koska meillä molemmilla oli samanlainen taiteellinen näkemys kuvista. Ideoiminen onnistui ongelmitta.

4.2 Ensimmäinen valonmuutos

Lyhytelokuvan kolmannessa kohtauksessa Taika miettii abortin tekemistä ja sen vaaroja kotonaan sohvalla. Hän yrittää soittaa poikaystävälleen Rasmukselle. Tämä ei kuitenkaan vastaa puhelimeen, jolloin Taika vaipuu epätoivoisiin ajatuksiin. Kohtauksessa siirrytään unenomaiseen hetkeen, jossa Taika alkaa kuvittelemaan ultraäänimonitorin työntyvän peilistä. Monitorin ruudulla näkyy syntymättömän lapsen kuva.

Pääsin suunnittelemaan epärealistista valonmuutosta, minkä tarkoituksena oli tehostaa päähenkilö Taikan sekalaisia tunnekuohuja ja tuoda painajaismaista tunnelmaa katsojalle. Halusimme kuvaajan kanssa luoda kuvallisilla ratkaisuilla selvän eron realistisen ja epärealistisen tilanteen välille. Kohtauksen suunnittelussa mukavinta oli se, että saimme hyvin vapaat kädet kohtauksen toteuttamiseen.

4.2.1 Ensimmäisen valonmuutoksen suunnittelu

Aloitin suunnittelun miettimällä, millaisia mielikuvia halutusta tunnelmasta syntyi. Sitä kautta lähdin visualisoimaan millaisia valon suuntia, värejä ja voimakkuuksia halusin käyttää. Kolmannessa kohtauksessa päähenkilö Taika tuskailee päätöksentekoa abortin suhteen. Hän kuvittelee, kuinka sydänmonitori alkaa työntymään painajaismaisesti peilistä ulos. Aloitin miettimään kohtauksen tunnelmaa, jossa henkilö kokee surua ja ristiriitaisia tunteita. Kohtauksesta haluttiin tehdä arkirealistinen, jotta vastakkainasettelu valonmuutoksen luomaan epärealistiseen

maailmaan olisi selkeä. Otin selvää lokaatiosta ja hahmotin tiloista otettujen kuvien avulla mistä valon suunnat olisi helpoin toteuttaa.

Kokosin referenssikuvat ja kuvaajan toiveet valaisuun. Päätin hyödyntää ikkunasta tulevaa päivänvaloa henkilön päävalona ja tehdä sohvalla istuvasta Taikasta mahdollisimman siluettimaisen hahmon. Tiedostin päätöksen hankaluuden, sillä ikkunasta tulevaa päävaloa olisi vaikea kontrolloida. Kerrostalon ulkopuolelle ikkunan taakse ei saanut rakennettua valonlähdettä, joten valaisu laajoissa kuvissa olisi päivän sään armoilla. Muita vaihtoehtoja ei kuitenkaan ollut, minun oli luotettava vakaaseen säähän.

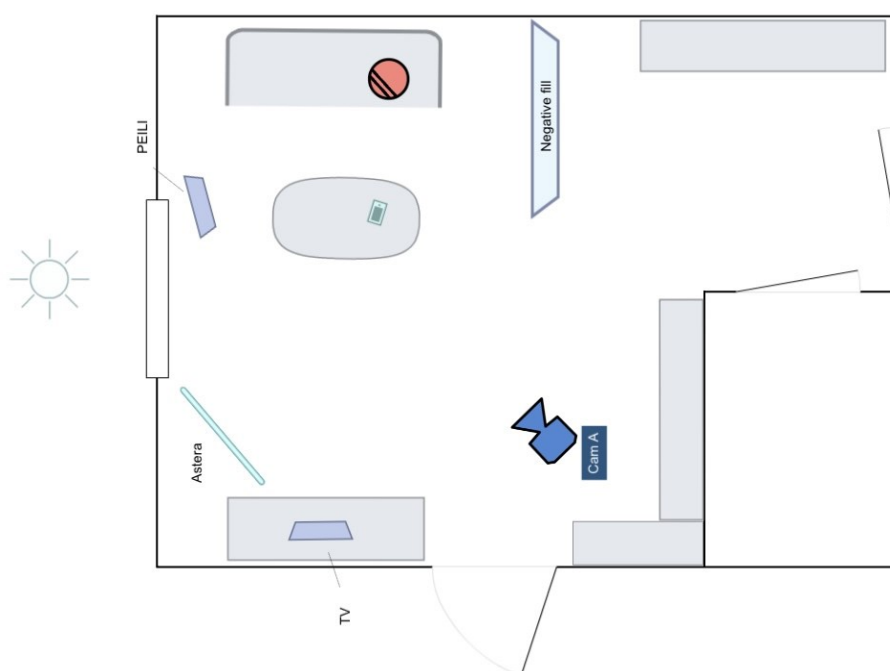
Kohtauksen väreinä halusin pääasiassa käyttää sinistä, harmaata ja valkoista, jotka loisivat mielikuvan arjen ankeasta tunnelmasta. Sitten tuli suunnitella valonmuutos, johon päätin valita punaisen valon, sillä se toi mieleen uhkaavuuden ja sopi myös sydänmonitorin väreihin. Koska värimaailma muuten oli harmaa ja väritön, toimi punainen väri vastavärinä ja loi visuaalisuudesta yhtenäisen. Todellinen toteutus valonmuutokselle oli tässä vaiheessa kuitenkin vielä epäselvää, sillä en tiennyt millainen sydänmonitori tulisi olemaan ja kuinka liittäisin siihen valoja.

Kun suunnitelman lähtökohdat olivat selvät, tein seuraavaksi pohjakartat valosuunnitelmaan ja kokosin valokalustolistan. Sen ohessa tarkistin kuvaajan ja ohjaajan tekemiä kuva- ja blokkaussuunnitelmia, jotta valosuunnitelma olisi yhtenäinen kokonaisuuden hahmottamisen kannalta. Pyrin tekemään suunnitelmista kevyet, sillä kuvauslokaatio oli pieni kaksio. Pääasiassa käytin Astera Titan Tub -led-valoputkia, ARRI L5-C -led-valoa sekä Nyx Bulb -led-valoja. Kyseiset valaisimet olivat tähän tarkoitukseen parhaimmat, sillä värilämpötilan, kirkkauden ja värisävyjen kontrolloiminen oli vaivatonta. Valonmuutoksen tekemisessä valaisimen ominaisuuksien säätäminen oli erityisen tärkeää, sillä se teki valaisun toteuttamisesta mutkatonta ilman suurempia säätöjä. Sen lisäksi Astera Titan Tube -led-valoputkien ja Nyx Bulb -led-valojen kontrolloiminen toimi etäohjauksella, ja niihin pystyi halutessaan valitsemaan erilaisia efektejä. Tämän kaluston lisäksi käytin mustaa kangasta varjojen luomiseen sekä Reflector Set Krotkin -reflejä valon heijastamiseen.

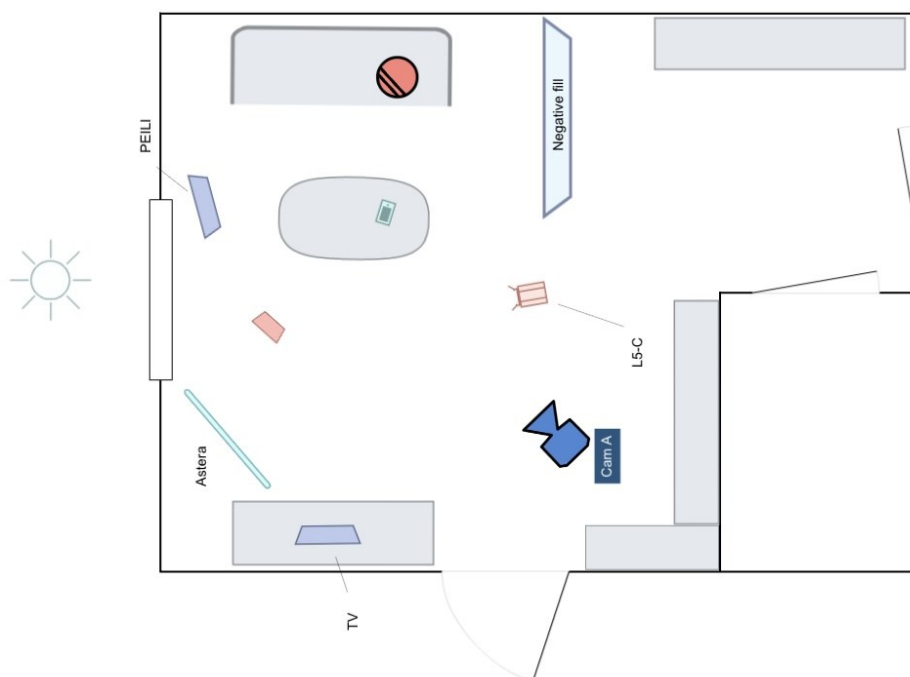
4.2.2 Ensimmäisen valonmuutoksen toteutus ja lopputulos

Toteutusvaiheessa pyrin noudattamaan valosuunnitelmaa ja elämään kuvaustilanteen mukaan. Päivänvalon saaminen ikkunasta tuotti alussa eniten vaikeuksia, sillä taivas oli pilvien peitossa eikä ikkunasta paistanut tarpeeksi valoa. Kuitenkin Astera Titan Tub -led-valoja käyttämällä onnistuin jatkamaan päivänvaloa tarpeeksi sisältä käsin, ja toimikin lopulta odotettua paremmin. Lähikuvissa valon kontrollointi oli helpompaa, sillä emme olleet enää päivänvalon armoilla.

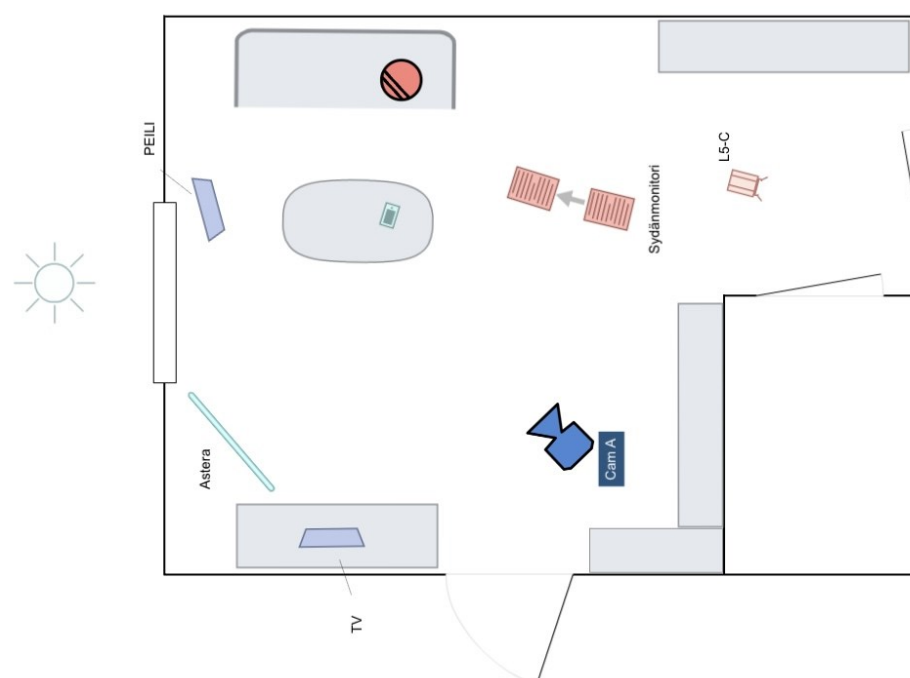
Kohtauksessa Taika miettii abortin tekemistä ja alkaa kuvittelemaan päässään lapsen sydämenlyöntejä. Halusimme tässä vaiheessa rikkoa realistisen maailman hienovaraisesti, joten päätimme heijastaa Taikan kasvoihin peilin kautta punaista valoa ARRI L5-C -led-valolla. Näin Taikan huomio siirtyi huoneessa sijaitsevaan peiliin, jossa hohti punainen valo. Peilistä näkyi huoneen eteisestä työn-tyvä sydänmonitorikärky, mikä koostui vetolaatikoista ja monitorista. Halusin monitorin olemuksesta pahaenteisen, joten laitoin vetolaatikoiden sisälle Nyx Bulb -led-valoja ja niihin punaisena vilkkuvan valoeffektin. Lopulta kohtaus siirtyi ja päättyi takaisin realistiseen maailmaan. Alla olevista kuvista näkyy normaalin valotilanteen (kuva 40) sekä valonmuutostilanteen (kuva 41 ja 42) pohjapiirustukset.



KUVA 40. Normaalin valotilanteen pohjapiirustus.

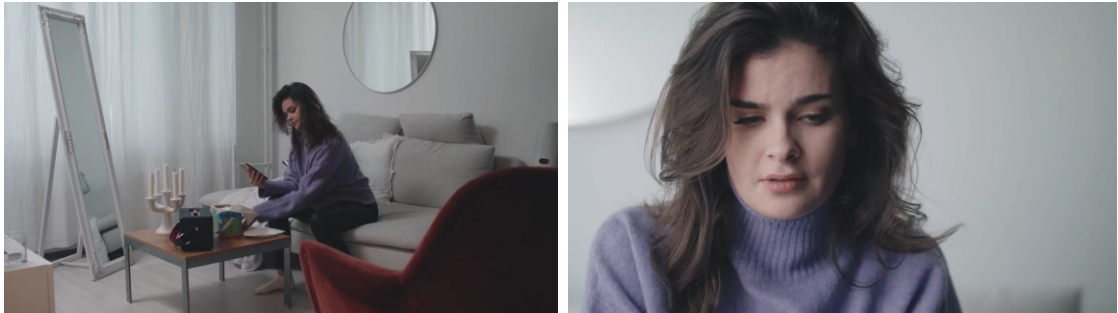


KUVA 41. Valonmuutostilanteen pohjakartta. L5-C -led-valo osoitetaan peiliin päin, mikä heijastaa siihen osuvan valon päähenkilön kasvoihin.



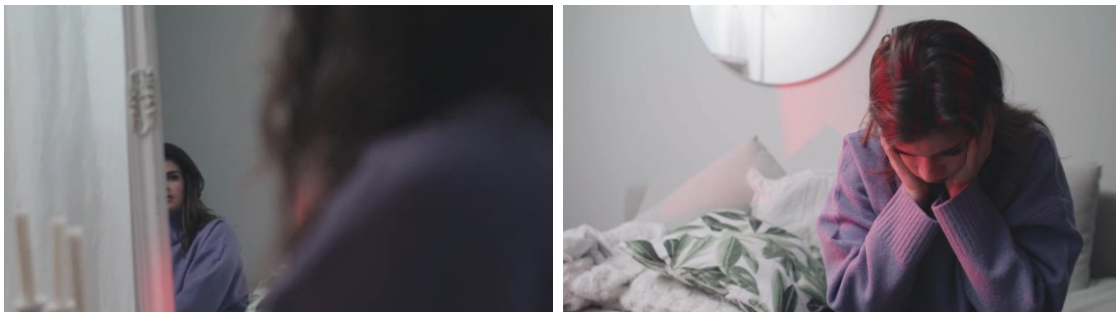
KUVA 42. Valonmuutostilanteen pohjakartta. Sydänmonitorikärky näkyy ison peilin kautta Taikalle, joka istuu sohvalla.

Normaalissa valotilanteessa (kuvat 44A ja 44B) halusin Taikan hahmon olevan mahdollisimman siluettimaisesti valaistu. Huoneen valkoiset seinät kuitenkin reflektoivat paljon huoneen valoa, jolloin täysin siluettia hahmoa oli vaikea saada luotua. Siitä huolimatta valaisu lunasti arjen realistisen harmauden tunnelman, mihin pyrinkin. Päähenkilö Taikan kasvovalo oli voimakkuudeltaan pehmeä sekä kasvoihin tuli sopiva määrä varjoa.

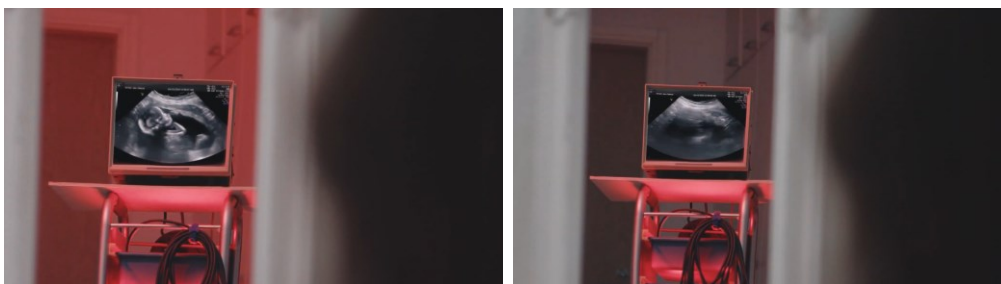


KUVA 44A, 44B. Päähenkilö Taikasta master-otos ja puolilähikuva. (KESKEN 2023)

Kohtauksessa siirryttiin Taikan näkyyn, peilistä heijastuvaan ultraäänimonitoriin, jolloin punaisena välkkyvä monitorin valo toimi hyvin pahaenteisen vaikutelman luojana (kuvat 45A-46B). Vilkkuvan monitorikärryn taustaan lisäämääni vilkkuva punainen valo tehosti mielikuvaa helvettiin joutumisen pelosta. Unenomaisen maailman valaisu toimi hyvin, sillä onnistuin kohdistamaan punaisen valon suoraan peiliin ilman että se osui muualle kuin Taikaan. Katsojalle tulee selväksi, että valo tulee nimenomaan peilistä eikä jostain muualta.



KUVA 45A, 45B. Valo alkaa välkehtimään peilistä ja välke osuu Taikaan. (KESKEN 2023)



KUVA 46A, 46B. Välkehtivä ultraäänimonitori näkyy peilistä punaisella taustalla ja ilman. (KESKEN 2023)

4.3 Toinen valonmuutos

Lyhytelokuvan kahdeksas kohtaus sisältää toisen valonmuutoksen. Kohtauksessa päähenkilö Rasmus on kaverinsa Laurin luona pohtimassa abortin tekemistä. Hahmojen keskustelun lomassa syöksytään epärealistisen valonmuutoksen keinoilla painajaismaiseen maailmaan. Rasmus alkaa kuvittelemaan Taikan elämää vuosien päähän, kun tämä on joutunut kasvattamaan lapsen vasten tahtoaan. Rasmus näkee vanhan Taikan, joka on muuttunut lapsen saannin myötä tupakoivaksi ja ärsyyntyneeksi vanhaksi naiseksi.

Mietimme ohjaajan ja kuvaajan kanssa kohtauksen toteutusta. Toiveina oli tehdä Laurin asunnosta kotoisan oloinen ja muuttaa tunnelmaa täysin, kun syöksyttiin Rasmusen mielikuvitukseen. Monien eri vaihtoehtojen kautta päädyimme epärealistisen valonmuutoksen käyttämiseen tunnelman vaihdossa. Halusimme tässäkin valonmuutoksessa tuoda esille tilanteen painajaismaisuutta ja ahdistuneisuutta kuvallisilla ratkaisulla.

4.3.1 Toisen valonmuutoksen suunnittelu

Lähdin visualisoimaan ja herättelemään omia mielikuvia kohtauksesta, kuten aiemminkin tein ensimmäisen valonmuutoksen suunnittelussa. Halusin samalla tavalla tehdä kohtauksen realistisesta maailmasta mahdollisimman todentuntuisen, jotta tunnelman vaihdos mielikuvitukselliseen maailmaan erottuisi selvästi. Kokosin kuvaajan ja ohjaajan toiveita sekä etsin tunnelmaan sopivia referenssikuvia. Sen lisäksi kävin lokaatiossa, missä hahmotin mahdolliset kuvasuunnat

kuvaajan kanssa. Annoin oman näkemykseni kuvasuuntiin, jotka valaisullisesti voisivat toimia parhaiten. Lokaationa toimi yksikerroksinen omakotitalo, joka antoi paljon mahdollisuuksia valaisun suunnitteluun.

Koska kyseessä oli iltakohtaus, päätin valaista pääasiassa praktivaloilla. Kohtauksesta haluttiin tehdä mahdollisimman kotoisa, minkä vuoksi ajattelin lämminsävyisten praktivalojen käyvän hyvin tunnelmaan. Lämpimään värimaailmaan halusin tuoda myös jotain viileää sävyä, joten suunnittelin lokaation ikkunoista loistamaan illan sinertävää valoa. Samalla ajattelin sinisen valon tekevän Rasmuksen ja vanhan Taikan hahmoihin valopiirrot, jotta valaisusta tulisi toimivampi. Edelliseen kohtaukseen verrattuna valaisu oli tällä kertaa hieman helpompaa, sillä omakotitalon ikkunan taakse sai helposti viritettyä erilaisia, kontrolloitavissa olevia valorakennelmia. Kohtauksen pääväreiksi suunnittelin sinisen ja oranssin sävyjä. Käytin television välkkymistä valoefektinä, joka säilyi muuttumattomana koko kohtauksen ajan.

Valonmuutoksen suunnittelu eteni ohjaajan ja kuvaajan toiveiden pohjalta. Halusimme painajaismaisen tunnelman kohtaukseen, jossa vanhan Taikan hahmo tulisi ikään kuin helvetistä Rasmuksen luokse. Päätin tehdä valaisusta valonmuutoksen aikana punaisen sävyisen, jolloin se edustaisi painajaismaisuutta. Punaisen rinnalla päätin käyttää ikkunasta tulevaa sinisen hohdetta, jonka tiesin käyvän kohtauksen värisävyihin.

Alkusuunnitelmat tehtyäni tein valosuunnitelmaan pohjakartat ja kokosin valokalustolistan. Kalusto oli suurin piirtein sama kuin ensimmäisessäkin valonmuutoksessa. Ainoana uutena valona käytin Vortexin led-valopaneeleja, joiden käyttäminen oli vaivatonta. Valojen ominaisuuksien säätömahdollisuudet olivat jälleen tärkeitä, sillä niiden yksinkertainen operoiminen valonmuutosta tehdessä oli tärkeää.

4.3.2 Toisen valonmuutoksen toteutus ja lopputulos

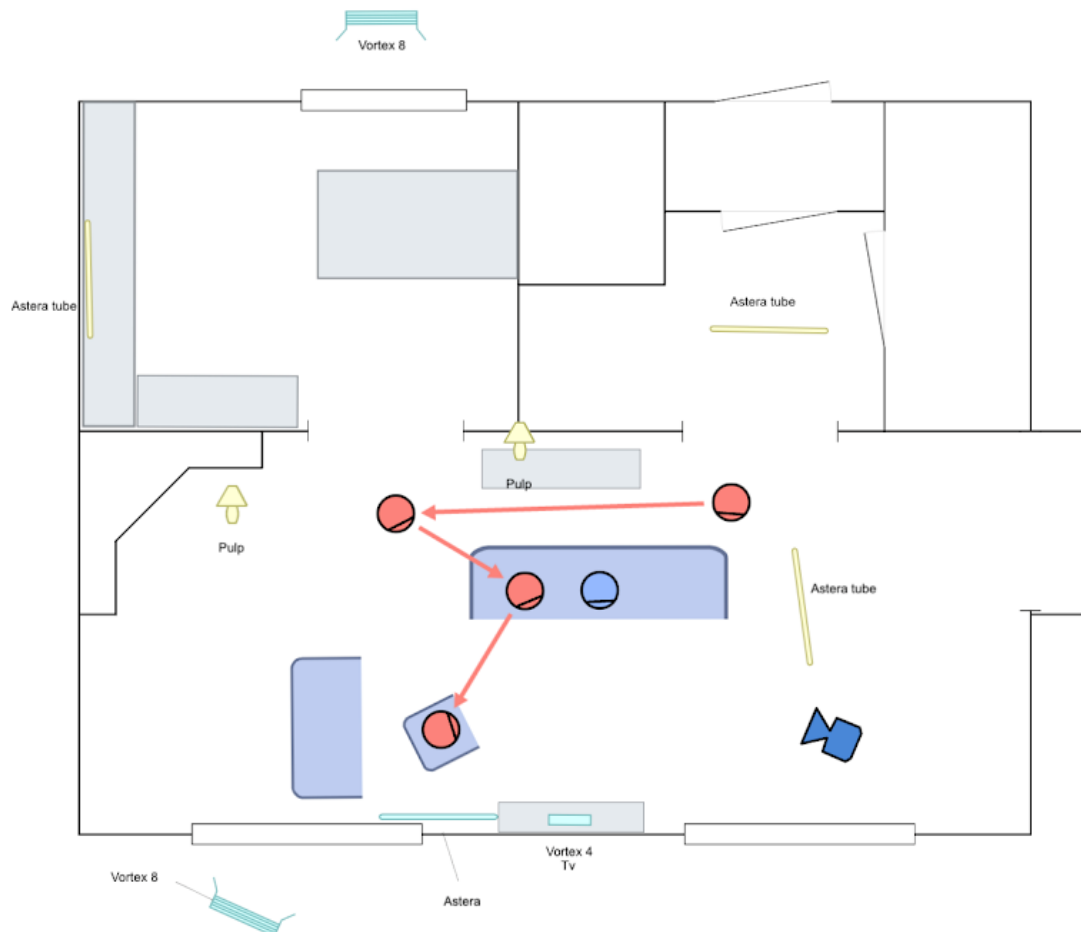
Vaikka kuvauspäivänä valaisun rakentamiseen oli varattu hyvin aikaa, ei kiireeltä kuitenkaan pystytty välttymään pienen valoryhmän vuoksi. Hankaluuksia toi etenkin päivänvalon peittäminen ikkunoista. Laitoimme ikkunoiden taakse pressusta tehdyt teltat, joiden sisään pystytimme Vortex8 -led-valopaneelit. Sateinen kuvauspäivä vaati tarkan suojauksen sähkölaitteilta. Olin ajatellut laittavani led-valopaneelit kauemmas ikkunasta, jotta valo olisi levittäytynyt tasaisesti huoneeseen. Sateen ja telttasuojausten vuoksi se ei kuitenkaan ollut mahdollista, mutta koska kuvaussuunnissa ikkunaa ei näkynyt, valaisu ikkunan läheltäkin onnistui hyvin.

Ensimmäisinä kuvina teimme valonmuutoskohdan, jonka jälkeen jatkoimme normaalivalotilanteen kanssa. Valonmuutoksen valaisussa käytimme hazeria, mikä toi sumuisen tunnelman kohtaukseen. Praktivaloihin kiinnitimme Nyx Bulb -led-valot, joiden jatkoksi käytimme tarvittaessa Astera Titan Tube -led-valoputkia. Nämä valot olivat normaalissa valotilanteessa värilämpötilaltaan 3200 Kelviniä. Valonmuutostilanteessa valot muuttuivat punaisen sävyisiksi. Television valaisussa käytimme Vortex4 -led-valopaneelia, minkä välkehdintää muutimme himmentimen avulla manuaalisesti. Ikkunoiden takana olevien Vortex8 -led-valopaneelien värilämpötila oli 5600 Kelviniä, mikä säilyi koko kohtauksen ajan muuttumattomana. Testailu valonmuutoksen toimivuudesta jäi kuitenkin kiireen takia vähäiseksi, minkä takia sen suunnitteluun ei jäänyt paljoa aikaa.

Kohtauksessa Rasmus syö pizzaa sohvalla kaverinsa Laurin kanssa. Lämpimän sävyiset praktivalot antavat kuviin mielenkiintoisen rakenteen, ja ikkunoista tuleva sininen valo toimii vastavärinä. Rasmus ja Lauri katsovat televisiota, joissa Vortexin led-valo tekee välkehtivää liikettä. Rasmus huomaa lattialla Laurin lasten lelut, ja menee tutkimaan niitä. Kaksikko alkaa jutella Taikasta ja abortista. Rasmuksen ajatukset lapsen saannista ovat olleet hänelle itsestään selviä, mutta keskustelun lomassa hän pysähtyy pohtimaan Taikan asemaa. Mitä tapahtuisi, jos tämä joutuisi synnyttämään lapsen vasten tahtoaan? Tässä vaiheessa syöksettään ikään kuin Rasmuksen pään sisään, jolloin valotilanne muuttuu. Praktivalot muuttuvat punaisen sävyisiksi ja huone muuttuu hazerin savusta utuiseksi.

Henkilöihin tuo piirtoa ikkunoista tuleva sininen valo. Tupakoiva vanha Taika tulee pelottavasti nauraen Rasmuksen luokse. Hän alkaa puhumaan Rasmukselle puhaltaen samalla tupakansavua tämän naamalle. Kauhusta kankea Rasmus kuuntelee Taikaa, ja herää mielikuvistaan kaverinsa Laurin huutoon. Lopulta Rasmus lähtee mietteliäänä asunnosta.

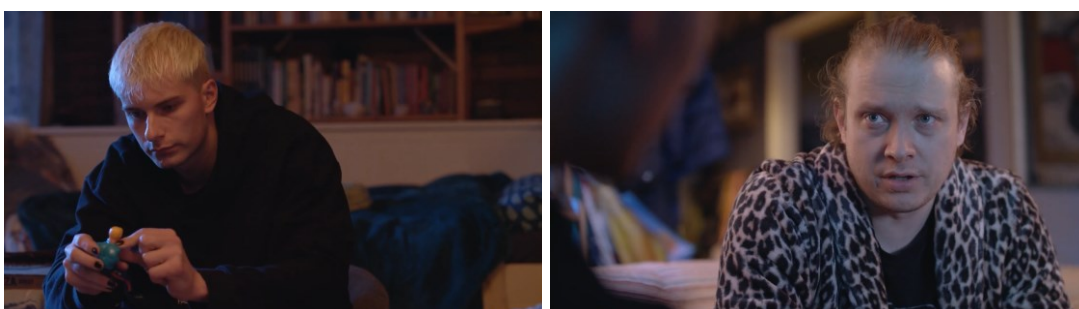
Alla olevat pohjakartat (kuvat 47 ja 48) havainnollistavat valaisun rakenteet ja henkilöiden asemat. Kuva 47 on pohjapiirustus normaalista valotilanteesta ja kuva 48 edustaa pohjapiirustusta valonmuutostilanteesta. Pallot pohjakartassa kuvaavat henkilöiden sijaintia: punainen – Rasmus, sininen – Lauri, violetti – vanha Taika. Valonmuutostilanteessa olen vaihtanut kaikki vaihtuvat pohjakartassa merkityt valot keltaisesta punaiseksi.



KUVA 47. Pohjapiirustus normaalista valotilanteesta toisessa valonmuutoksessa.



KUVAT 49A JA 49B. Lauri ja Rasmus sohvalla laajassa puolikuvassa. Rasmus siirtyy leikkimään legoilla lattiatasoon. (KESKEN 2023)

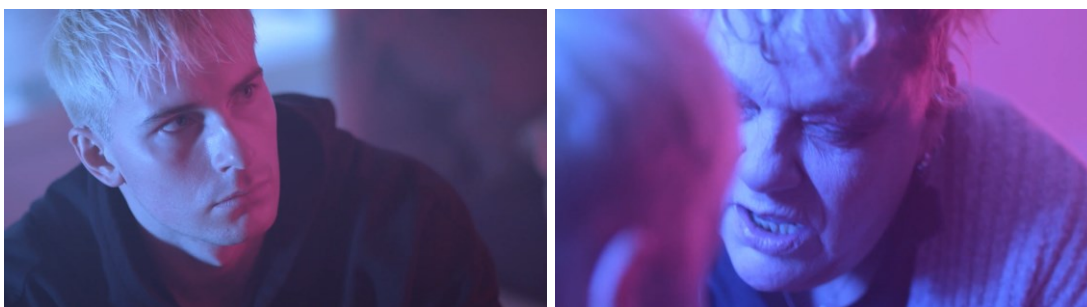


KUVAT 50A, 50B. Rasmuksen ja Laurin puolikuvat. (KESKEN 2023)

Kohtauksen valonmuutoskuvat (kuvat 51A-52B) ovat värimaailmaltaan erisävyisempiä kuin mitä olin ajatellut. Ikkunoista tuleva sininen valo on onnistunut. Punaiseksi suunnittelemani valo näkyy kameran asetusten takia vaaleanpunaisen sävyisenä, mutta se korjaantuu värimäärityksessä punaiseksi. Valon suunnat toimivat ja tekevät hyvät muodot hahmojen kasvoille. Valonmuutostilanteessa valaisu on tässäkin hyvin laajalle levittyvää. Valoa olisi täytynyt rajata, jotta huoneeseen ja henkilöihin olisi saatu luotua varjoja. Näin kuviin olisi saatu tummia alueita. Savukin levittää valoa, mutta toisaalta se tekee kuviin onnistuneen utuisuuden. Alla olevissa kuvissa on 51A on Rasmuksen puolilähikuva ja kuvassa 51B on vanhan Taikan puolilähikuva valonmuutostilanteessa. Kuvat 52A ja 52B ovat kummastakin tiiviimpinä lähikuvina.



KUVA 51A, 51B. Valonmuutoskuvat Rasmuksesta ja vanhasta Taikasta puolilähikuvina. (KESKEN 2023)



KUVA 52A, 52B. Valonmuutoskuvat Rasmuksesta ja vanhasta Taikasta lähikuvina. (KESKEN 2023)

4.4 Vertailu ja yhteenveto

KESKEN-lyhytelokuvassa oli mielenkiintoista päästä kokeilemaan valonmuutoksien tekemistä käytännössä ja toteuttamaan erilaisia visuaalisia ratkaisuja. Omien mielikuvien ja valonmuutosesimerkkien kautta pyrin miettimään, kuinka itse lähestyin haluttua tunnelmaa unohtamatta tarinankerronnallisuuden tärkeyttä.

Suunnittelun alkuvaiheessa tärkeäksi asiaksi nousi valonmuutosten eri vaiheiden porrastaminen, jotta valaisun, kameratyöskentelyn ja näyttelijänohjauksen välinen yhteys ja rytmisyys säilyi. Jälkeenpäin ajateltuna myös suurempi esisuunnittelu olisi ollut hyvä tehdä valoharjoitusten avulla, jolloin valo- ja kameratyöskentelyn toimivuuteen olisi löytynyt parempi yhteys. Harjoitusten puute näkyy elokuvan lopullisessa leikkauksessa, sillä kahdeksannessa kohtauksessa toinen va-

lonmuutos ei tapahdu yhden kuvan aikana. Olin ajatellut valonmuutoksen tapahtuvan yhdessä master-otossa, mutta se jouduttiin esittämään kuvien välisellä leikkauksella.

Elokuvassa unenomaiset hetket ovat tärkeä osa tarinankerronnallista tyyliä. Sen vuoksi epärealistiset valonmuutokset ovat tärkeä osa kokonaisuutta. Valonmuutokset antoivat mahdollisuuden päästä toteuttamaan omia luovia ratkaisuja sekä kokeilemaan erilaisia valaisutekniikoita, jotta epärealistinen tunnelma saatiin lunnastettua. Mielestäni nämä kaksi valonmuutosta sopivat elokuvan kokonaisuuteen.

Valonmuutoksien toteuttamisessa erityisen tärkeää on kuvauksellinen ja ohjauksellinen yhteistyö, mikä tulee huomioida tekemisen jokaisessa vaiheessa. Kommunikointi muiden taiteellisten osa-alueiden kanssa on erityisen tärkeää kokonaisuuden onnistumisen kannalta. Valaisussa käytettävä kalusto on myös merkittävä osa valonmuutoksien toteuttamista. On tärkeää valita kalusto niin, että valon kontrolloiminen on etäältä mahdollista; siten työskentely on vaivattomampaa. Lyhytelokuvan valaisu oli oiva harjoitus valonmuutoksien tekemiseen, ja antoi intoa samankaltaisten kuvallisten ratkaisujen harjoittamiseen.

5 POHDINTA

Havaitsin valonmuutoksien tekemisen sisältävän monia erilaisia tekniikoita ja lähestymistapoja. Yhdistävä tekijä mainitsemissani valonmuutosesimerkkikohtauksissa oli se, että yhtenäinen kuvallinen ja tarinankerronnallinen ilmaisu on hyvin tärkeää kokonaisuuden toimivuuden kannalta. Valonmuutoksien tekeminen on tärkeää, jos pohtii ohjauksellisia valintoja tunnelman luomiseen: halutaanko tunnelmaa vahvistaa näyttelijän työn sijasta kuvallisilla ratkaisuilla?

Tutkiessani aihetta kiinnitin tarkasti huomiota elokuvien ja sarjojen valaistukseen, ja yllätyin kuinka paljon valonmuutoksia niissä oli käytetty. Tapoja tehdä valonmuutoksia on paljon, eikä niiden tekemiseen ei ole vain yhtä oikeaa keinoja. Realististen ja epärealististen valonmuutoksien valintaa tulee pohtia audiovisuaalista tuotetta tehdessä, jotta valaistus tukee kokonaisuutta. Tutkiessani oivalsin, ettei valonmuutoksien tekeminen välttämättä vaadi paljoa, ja niitä voidaan toteuttaa helpoilla ratkaisuilla. Esimerkiksi pelkkä ikkunoiden sälekaihtimien kiinnittäminen on yksinkertainen ja toimiva valonmuutos.

Näen valonmuutoksien suunnittelun olevan tärkeä osa tuotantoa käsikirjoituksesta leikkauspöydälle asti. Valonmuutoksien onnistuminen vaatii tarkkaa pohdintaa jo suunnittelun alkuvaiheessa, jotta se toimii valmiissa teoksessa halutulla tavalla. Valonmuutoksien tekemisessä tulee ymmärtää valaisun perusteita sekä elokuvan dramaturgiaa. Sen vuoksi taiteellisissa rooleissa olevien henkilöiden tulee yhdessä suunnitella niiden toteuttamista.

Suurin haaste opinnäytetyössäni oli löytää tietoa valonmuutoksista. Esimerkiksi valonmuutos -hakusanalla ei löytynyt montaa osumaa internetistä. Minun tuli selvittää aiheeseen sopivia tietolähteitä niin, että pohdinnan rinnalla käytin omaa päättelykykyäni ja valaisun perusteita. Tästä syystä lähteiden etsiminen oli haastavaa, jolloin havainnointikyky nousi kirjoittaessa entistä tärkeämmäksi.

Kiinnostukseni valonmuutoksien kaltaisiin kuvallisiin ratkaisuihin lisääntyi ja halu niiden kokeilemiseen kasvoi entisestään. Olen aina kokenut audiovisuaalisten teosten valaisun mielenkiintoisena mutta epäkiitollisena taiteenlajina; elokuvat ja

televisiosarjat eivät olisi mahdollisia ilman valaisijoiden raskasta luovaa työtä, joka kuitenkin kuluttajilla unohtuu usein ohjaajien, kuvaajien ja pääosanäyttelijöiden taakse. Valonmuutoksia tutkiessani kohosi kunnioitukseni valaisua kohtaan entisestään. Odotan mielenkiinnolla tulevia projekteja, joissa pääsen hyödyntämään oppimiani tietoja taiteellisessa työskentelyssä.

LÄHTEET

Ahonen, A. 2010. Valon armoilla. Erilaisten valotilanteiden valaisu. Audiovisuaalinen mediatuotanto. Metropolia. Opinnäytetyö. Viitattu 19.3.2023.

<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/16510/Valon%20ar-moilla.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Batman. 1989. Ohjaus: Tim Burton. Tuotantoyhtiö Warner Bros.

Blonde. 2022. Ohjaus: Andrew Dominik. Tuotantoyhtiö: Plan B Entertainment. Netflix.

Breaking Bad. Green Light. 2010. Ohjaus: Scott Winant. Tuotantoyhtiö: Entertainment, Gran Via Productions, Sony Pictures.

Stenseth, C. 2017. #3 Deconstructing the Elevator Scene from Drive. CHRISTINA STENSETH 13.5.2017. Viitattu 16.1.2023. <https://christinastenseth.wordpress.com/2017/05/13/3-deconstructing-the-elevator-scene-from-drive/>

Drive. 2011. Ohjaus: Nicolas Winding Refn. Tuotantoyhtiö: Bold Films, Odd Lot Entertainment, Marc Platt Productions, Seed Productions. <https://viaplay.fi/leffat/drive-2011>

Euphoria: Trying to Get to Heaven Before They Close the Door. 2022. Ohjaus: Sam Levinson. Tuotantoyhtiö: The Reasonable Bunch, A24, Little Lamb, DreamCrew. Viitattu 17.1.2023. https://play.hbomax.com/player/urn:hbo:episode:GYZfpNghF_1I-IQEAAACo?exitPageUrn=/page/urn:hbo:series:GXKN_xQX5csPDwwEAAABj

Haukkuvat koirat eivät pure (Flanders-ui Gae). 2000. Ohjaus: Bon-Joon-ho. Tuotantoyhtiö: Cinema Service (Etelä Korea), Magnolia Pictures (Yhdysvallat). Yle Areena. Viitattu 8.1.2023. <https://areena.yle.fi/1-50837269>

DeGuzman, K. 2021. What is Motivated Lightning in Film – Building a Word with Light. StudioBinder 28.2.2021. Viitattu 19.3.2023. <https://www.studio-binder.com/blog/what-is-motivated-lighting-in-film/>

La La Land. 2016. Ohjaus: Damien Chazelle. Tuotantoyhtiö Summit Entertainment. Viitattu 7.1.2023. <https://viaplay.fi/player/default/leffat/la-la-land-2016>

Menetetty maa (No Country for Old Men). 2007. Ohjaus: Joel Coen, Ethan Coen. Tuotantoyhtiö: Miramax Films, Paramount Vantage.

Poddar, H. 2021. LA LA LAND Lighting Visual Essay | Harshwardhan Poddar. YouTube-video. Julkaisija Harshwardhan Poddar 31.5.2021. Viitattu 12.2.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=QH6heJXnX3w>

Renée, V. 2018. 4 Ways You Can Use Silhouette Lightning in Your Films. No Film School 20.9.2018. Viitattu 6.3.2023a. <https://nofilmschool.com/2018/09/4-ways-you-can-use-silhouette-lighting-your-films>

Renée, V. 2020. How to Use Lightning to Turn Your Character into an Evil Villian. Nofilmschool 8.5.2020. Viitattu 19.3.2023b. <https://nofilmschool.com/lighting-turn-character-villain>

StudioBinder. 2022. Euphoria Cinematography Breakdown — DP Marcell Rév on Lighting, Camera Movement, and Oners. YouTube-video. Julkaistu 20.6.2022. Viitattu 15.2.2022. <https://youtu.be/eqvM4r4GDAM>

StudioBinder. 2021. Roger Deakins and the Art of Practical Lighting — Cinematography Techniques Ep. 3. YouTube-video. Julkaistu 25.1.2021. Viitattu 19.1.2023. https://www.youtube.com/watch?v=G_0M_GHw9GI

Syylinen (The Guilty). 2018. Ohjaus: Gustav Möller. Tuotantoyhtiö: Nordisk Film Sprig, New Danish Screen. Viitattu. 15.1.2023 <https://viaplay.fi/player/default/leffat/the-guilty-2018>

Titanic. 1997. Ohjaus: James Cameron. Tuotantoyhtiö: 20th Century Fox, Lightstorm Entertainment, Paramount Pictures.

Kuvalähteet

KUVAT 1A-3B. Kuvakaappaukset YouTube-videolta Menetetty maa (2007) – elokuvasta. Viitattu 15.12.2022. <https://www.youtube.com/watch?v=zL9w-3pQb5U&t=209s>

KUVAT 4-6B. Kuvakaappaukset Yle Areenasta Haukkuvat koirat eivät pure (2000) -elokuvasta. Viitattu 15.12.2023. <https://areena.yle.fi/1-50837269>

KUVAT 7-11. Kuvakaappaukset YouTube-videolta Batman (1989) -elokuvasta. Viitattu 15.12.2022 <https://www.youtube.com/watch?v=ou1nGtiu4IE>

KUVAT 12–19. Kuvakaappaukset Viaplay -suoratoistopalvelusta Syyllinen (2017) -elokuvasta. Viitattu 16.12.2022. <https://viaplay.fi/player/default/leffat/the-guilty-2018>

KUVAT 20A-21B. Kuvakaappaukset Drive (2011) -elokuvasta. Viitattu 16.12.2022. <https://viaplay.fi/leffat/drive-2011>

KUVAT 22A-25C. Kuvakaappaukset Netflix -suoratoistopalvelusta Blonde (2022) -elokuvasta. Viitattu 20.12.2022. <https://www.netflix.com/watch/80174263?trackId=255824129&tctx=0%2C1%2CNAPA%40%40%7C8af6b9dd-7cbb-43e3-88ef-f4761b59cc87-143142472%20titles%2F1%2F%2Fblo%2F0%2F0%2CNAPA%40%40%7C8af6b9dd-7cbb-43e3-88ef-f4761b59cc87-143142472%20titles%2F1%2F%2Fblo%2F0%2F0%2Cunknown%2C%2C8af6b9dd-7cbb-43e3-88ef-f4761b59cc87-143142472%7C1%2CtitlesResults%2C80174263%2CVideo%3A80174263%2CminiDpPlayButton>

KUVAT 26A-30B. Kuvakaappaukset Viaplay -suoratoistopalvelusta La La Land (2016) -elokuvasta. Viitattu 20.12.2022. <https://viaplay.fi/player/default/leffat/la-la-land-2016>

KUVAT 31A-36B. Kuvakaappaukset Netflix -suoratoistopalvelusta Breaking

Bad: Green Light (2010) -sarjan jaksosta. Viitattu 16.12.2022. <https://www.netflix.com/search?q=breaki&bv=70143836>

KUVAT 31A-33B. Kuvakaappaukset Titanic (1997) -elokuvasta. Viitattu 16.12.2022.

KUVAT 37A-39C. Kuvakaappaukset HBO-suoratoistopalvelusta Euphoria: Trying to Get to Heaven Before They Close the Door -sarjan jaksosta. Viitattu 15.12.2022. https://play.hbomax.com/player/urn:hbo:episode:GYZfpNghF_1I-IQEAAACo?exitPageUrn=/page/urn:hbo:series:GXKN_xQX5csPDwwEAAABj

KUVAT 40-42, 47–48. Kuvakaappaukset lopputyöelokuvan KESKEN (2023) pohjakarttasuunnitelmasta Shot Design -sovelluksesta.

KUVAT 44A-52B. Kuvakaappaukset lopputyöelokuvasta KESKEN (2023)