

Polttovälin rajallisuus: Objektiivivalintojen vaikutus elokuvaajan visuaaliseen ilmaisuun.

Miten objektiivivalintojen rajoittaminen vaikuttaa elokuvaajan luovaan ajatteluun ja visuaaliseen kerrontaan?

Vertti Luoma

Opinnäytetyö

Film och Klipp

2025

Opinnäyte

Vertti Luoma

Polttovälin rajallisuus: Objektiivivalintojen vaikutus elokuvaajan visuaaliseen ilmaisuun.

Miten objektiivivalintojen rajoittaminen vaikuttaa elokuvaajan luovaan ajatteluun ja visuaaliseen kerrontaan?

Yrkeshögskolan Arcada: Film och Media, Foto och Klipp 2025

Tiivistelmä:

Opinnäyte tutkii, miten objektiivivalintojen rajoittaminen vaikuttaa elokuvaajan luovaan päätöksentekoon ja visuaaliseen tarinankerrontaan. Pohjana on kahden lyhytelokuvatuotannon vertailu *Lilla Döden ja Hund* keskenään. Käytän itseäni ja omia kokemuksia tutkimuksen pääsääntöisenä kohteena. Ensimmäisessä tuotannossa sallin itselleni laajan valikoiman objektiivivaihtoehtoja, kun taas toisessa tuotannossa rajoitin itseni kahteen laajakulmaobjektiiviin.

Teoreettisena pohjana toimii Patricia D. Stokesin teoria luovuudesta rajoitusten kautta, jonka mukaan innovatiiviset ratkaisut ja luovat päätökset tapahtuvat juuri silloin kun työkalut ja mahdollisuudet ovat rajalliset. Stokesin työ rinnastetaan tutkimuksen tuloksiin verraten tutkimustuloksia hänen johtopäätöksiinsä. Tutkimus on tapaustutkimus, jossa verrataan elokuvatuotantojen työprosesseja, visuaalista ilmaisua ja henkilökohtaisia kokemuksia elokuvaajana. Analyysi tehtiin esituotannoista, elokuvan valmistumiseen asti. Tutkimuksen pohjalta voidaan todeta, että rajaamalla objektiivikalustoa voi lisätä tietoisuutta visuaalisista vaihtoehdoista ja kannustamaan luoviin ratkaisuihin kompositioissa ja tarinankerronnassa. Rajaamalla objektiivikalustoa virtaviivaistetaan myös päätöksentekoa. Ongelmaksi rajaamalla kalustoa kahteen laajakulmaobjektiiviin todettiin, että elokuvan kuvakokovaihtelu voi vaikuttaa negatiivisesti kokonaisuuden dynamiikkaan ja tehdä elokuvasta visuaalisesti laimean. Haasteena oli myös näyttelijältä vaadittava ammattitaito, sillä näyttelijän tulee toimia kameran välittömässä läheisyydessä.

Monipuolisella objektiivivalikoimalla voidaan taas rakentaa dynaamisempaa ja rajatumpaa visuaalista atmosfääriä. Huomioitavaa on, että tällöin tulee päätöksenteko vaativammaksi ja elokuvan visuaalisesta tarinankerronnasta poikkeavien kuvien riski kasvaa. Johtopäätöksenä voidaan todeta, että rajaamalla objektiivikaluston vaihtoehtoja voidaan edesauttaa elokuvaajan päätöksentekoa kuten Patricia D. Stokes ehdottaa. Elokuvaajan tulee silti huomioida, että elokuva voisi jäädä kokonaisuutena suppeaksi, koska polttovälivaihtelut eivät ole mahdollisia. Suosituksena kehoitetaan elokuvaajaa valitsemaan kaksi erilaista polttoväliä, jotka eivät olisi toistensa ääripäitä. Toisin sanoen rajoittamatta itseään liikaa.

Avainsanat:

Elokuvaus, Objektiivi, Luova rajoittaminen, Lyhytelokuva, Tapaustutkimus, Visuaalinen tarinankerronta.

Lärdomsprov

Vertti Luoma

Begränsade brännvidd: Objektivvalets inverkan på filmfotografens visuella uttryck

Hur påverkar en begränsning i valet av objektiv filmfotografens kreativa tänkande och visuella berättande.

Yrkeshögskolan Arcada: Film och Media, Foto & Klipp 2025

Sammandrag:

Examensarbetet undersöker hur medvetna begränsningar av objektiv i en filmproduktion påverkar fotografens visuella berättande och kreativt beslutfattande. Studien jämför mellan två kortfilmproduktioner *Lilla döden*, där ett brett objektivurval användes och *Hunden*, där endast två fasta vidvinkelobjektiv användes. Jag som författare har själv fungerat som fotograf i båda produktionerna.

Syftet är att få en djupare förståelse av fotografens kreativa begränsningar när det gäller objektivval. Huvudsakliga ämnen jag vill ha svar till är fotografens arbetsprocess under filmproduktion, bildkomposition och kreativ problemlösning. Studien är en kvalitativ fallstudie var jag observerar praktiskt utförande, analyserar helheten och reflekterar.

Teorin kommer från Patricia D. Stokes teori om kreativt begränsningar ”creativity from constraints”. Enligt henne kan man skapa mera innovativa genombrott med att fokusera kreativitet med begränsande faktorer. Jag sätter själv samma teori i bruk med att medvetet begränsa objektivval för mig i en produktion. Tanken bakom det är att då kommer jag kanske göra hitta nya lösningar till gamla problem och skapa något mera originellt.

I *Lilla Döden* användes flera olika objektiv och kamerarörelser. Detta skapade en rik, dynamisk bildvärld var objektivval stödde emotionerna och atmosfären i filmen. Rytmen och kontrasten med bildstorlekar fungerade väl. Problem med *Lilla Döden* var mera det att ibland kändes det som vissa bilder stödde inte hela filmens visuella stil och att de inte så passliga bilder stoppa storyns flow. Arbetet krävde mycket noggrant planering, för det fanns så många möjligheter och val mellan fotografen var tvungen att bestämma under förproduktionen.

I *Hund* valde jag att begränsa mig medvetet till endast två fasta vidvinkelobjektiv utan kamerarörelser. Detta förenklande produktionen och tvingade mig att göra vissa beslut inom de ramar jag kunde. Jag fokuserade mitt arbete tydligt mera på komposition och dess vikt, perspektiv och framför allt miljö. Hela helheten blev också mycket mer enhetlig med att använda samma objektiv genom filmen. Med att begränsa dig kommer de fram samtidigt flera utmaningar som jag fick lära under produktionen. Bildberättande som en enhet kan bli minder varierande och visuellt monotont och även lite tråkigt.

Studien bekräftar med att begränsa objektivval kan stöda de kreativa beslutsfattandena och öka produktionens effektivitet i arbetsprocessen. I kortfilmen *Hund* blev allt lite snabbare och enklare, men krävde mera av skådespelarna och själva platsen var vi filmade, omgivningen. När man använder vidvinkelobjektiv på närbilder blir relationen mellan kameran – karaktären – omgivningen mycket mer betydelsefullare. Tyvärr blev bildkombinationerna väldigt lika på grund av samma lins och då lider också helheten mycket.

I filmen *Lilla döden* fick jag välja mellan flera objektiv och det visar hur större objektivutbud kan skapa större visuell dynamik, men kräver mycket mera planering och tid. Risken för bilder som inte passar in till filmens egen visuella stil är högre, det vill säga att stilistiska enhetligheten kan förloras.

Jag drar slutsatsen till det finns inte rätt eller fel sätt att skapa film. Ja, teorin att med att begränsa dig kan du skapa mera innovativa lösningar till de gamla problem som komposition är sant och att det gör arbetsprocessen mycket snabbare är sant. Båda metoderna har sina egna styrkor. Min rekommendation är att kanske begränsa dig lite lättare, lite mindre. Ta två objektiv med brännvidd som 20 mm och 50 mm för att uppnå lite mera variation i visuella helheten. Då kan fotografen ändå fokusera mera på komposition än objektivval.

Nyckelord:

Filmfoto, objektivval, visuell berättande, brännvidd, kreativa begränsningar, fallstudie, kortfilm, komposition

Innehåll

1	Johdanto	6
1.1	Tausta ja motiivi.....	6
1.2	Työn tavoite ja tutkimuskysymys.....	7
1.3	Tutkimuksen rajaus.....	8
1.4	Mentelmäkritiikki.....	8
2	Teoreettinen viitekehys	10
2.1	Luovuus syntyy rajoitteista	10
2.2	Lyhytelokuvatuotanto: Lilla Döden.....	12
2.3	Lyhytelokuvatuotanto: Hund	13
3	Metodi	14
3.1	Tapaus Lilla Döden 2024	15
3.2	Tapaus Hund 2025	19
4	Tutkimustulokset ja analyysi	21
4.1	Työprosessin erot	27
4.2	Luovan työn kokemukset ja ratkaisut	28
4.3	Visuaalisen tarinankerronnan vaikutukset	28
5	Johtopäätökset	29
	Lähteet	31

1 Johdanto

Tässä opinnäytetyössä tarkastellaan, voiko objektiivien määrän rajoittamisella mahdollistaa luovempia ratkaisuja ja miten valinnat vaikuttavat visuaalisiin päätöksiin, luovaan työhön ja luovan prosessin kulkuun. Olen laittanut teorian käytännönläheiseen kokeiluun kahdessa tuotannossa, joista yhdessä olen kuvannut kahdella objektiivilla ja toisessa kahdeksalla. Työ on rinnastettu minun *slutproduktion* kurssin päättötyöhön elokuvaan Lilla Döden.

Elokuvakerronnan visuaalinen asema on merkittävä osa katsojan kokemusta. Usein tätä viittaa kantaa harteillaan yhteistuumin elokuvaaja ja elokuvan ohjaaja. Tekninen toteutus luontaisesti on elokuvaajan vastuulla. Tämän johtaa siihen, että elokuvaaja joutuu jokaisen tuotannon kohdalla tekemään merkittäviä valintoja, jotka määrittävät elokuvan lopullisen visuaalisen työn jälkeä ja katsojan henkilökohtaista kokemusta tarinankerronnasta.

Elokuvaajan esituotannon päätökset liittyen tekniseen suoritukseen voivat olla kameran valinta, ajokalusto, filtrit, valaisutekniikka, valaisukalusto ja mitä merkittävimmin objektiivien valinta ja niiden määrä.

Kun tuotimme elokuvaa Lilla Döden, minua jäi arveluttamaan kuinka paljon objektiivikaluston laajuus vaikutti minun omiin päätöksiini elokuvan tuotannon aikana. Asia jäi niin suuresti minua mietityttämään, että päätin haastaa itseni tekemällä toisen elokuvan, Hund käyttämällä vain kahta laajakulmaobjektiivia. Näin syntyi tutkimukseni.

1.1 Tausta ja motiivi

Kompositio ja sen moniulotteisuus jo käsitteenä on kiehtonut minua urani aikana ja etenkin se, kuinka voin kehittää omaa osaamistani luovana tarinankertojana ja kuvien rakentajana. Olen aiheuttanut paljon keskustelua opiskelijayhteisössä teoriasta, joka pohjautuisi ajatukseen, että haastamalla itseään kaluston puutteella voisi pakottaa elokuvaajan keksimään luovempia ratkaisuja. Aiheympyrä on aina kiinnostanut minua elokuvaajana,

sillä haluaisin aina kehittää minun osaamistani, kuinka välittää tunteita ja luomaan dynamiikkaa tarinankerrontaan jollain uudella tavalla.

Kun toteutin elokuvan *Lilla Döden*, jäin pohtimaan vaihtoehtoa, jos voisin haastaa itseäni tekemään asiat toisin, tekisin sen välittömästi. Ajatus kristallisoitui, kun sain mahdollisuuden tehdä uuden tuotannon seuraavana vuonna. Päätin että lähdän haastamaan itseäni kuvaamalla elokuvan vain laajakulmaobjektiivilla, kirjaamalla tulokset ja vertailemaan tuloksia keskenään.

1.2 Työn tavoite ja tutkimuskysymys

Opinnäytetyön tavoitteena on tutkia, miten objektiivivalintojen rajoittaminen vaikuttaa elokuvaajan työskentelyyn. Tarkastelen voiko luovan ajattelun ratkaisukeskeinen päätöksenteko ja visuaalinen ilmaisukyky kohentua, jos objektiivien määrää rajataan tietoisesti käyttämällä korkeintaan kahta objektiivia.

Toteutin tutkimuksen tapaustutkimuksena vertailemalla kahta kuvaamani opiskelijatuotantoa työnimillä *Lilla Döden* ja *Hund*. Elokuvassa *Lilla Döden* käytin kaikkiaan kuutta eri objektiivia ja monipuolisia kameraliikkeitä, kun taas lyhytelokuvassa *Hund* rajoitin itseni kahteen kiinteään linssiin ja staattiseen kuvaan.

Edeltä mainittujen tuotantojen pohjalta tarkastelen, miten tekninen rajoittaminen vaikutti minun luovaan työskentelyyn, esituotannon suunnitteluun, tarinankerrontaan ja kokonaisvaltaiseen visuaaliseen lopputulokseen.

Tutkimuskysymys on seuraava:

Miten objektiivivalintojen rajoittaminen vaikuttaa elokuvaajan luovaan ajatteluun ja visuaaliseen kerrontaan?

Lähestyn tutkimuskysymystä tuotantodokumentaation, kokemuksen ja visuaalisen tarkastelun analyysin kautta.

1.3 Tutkimuksen rajaus

Työn tarkoitus on ainoastaan tarkastella objektiivien määrän vaikutusta elokuvaajan luovaan prosessiin ja visuaaliseen tarinankerrontaan. Muut osa-alueet kuten, valaisu, värimäärittely, kamera ja sen asetukset eivät kuulu tutkimuksen keskiöön.

Perusteellisesti tutkimus rajataan kahden elokuvatuotannon vertailuun, joissa olen itse elokuvaajana. Perusasetelma tutkimukselle on tuotantojen välinen ero objektiivivalinnoissa huomioimatta ulkopuolisia tekijöitä tuotannoissa.

Tarkastelun alla olevat tuotannot ovat kaikki kolmannen vuoden opiskelijoiden päättötyötuotantoja, jotka on toteutettu samalla budjetilla, kameralla, kalustovuokraamolla ja mittakaavalla.

Tavoitteena on syventyä omakohtaiseen tekijäkokemukseen ja sen avulla laajempaan ymmärrykseen luovuuden ja rajoittamisen suhteesta.

1.4 Menetelmäkritiikki

Koska tuotannot ovat molemmat minulle henkilökohtaisia olen subjektiivisessa asemassa tarkastellen tuloksia. Tuloksissa olen itsekritiittinen ja huomioin omat preferenssit luovaan työhön ja niiden vaikutukset tutkimustulokseen.

1.5 Sanasto

Elokuva-alan sanasto voi olla monimutkaista ja vaikeasti ymmärrettävää. Haluan siksi alle selventää muutamia käsitteitä, joita tulen käyttämään tutkimuksessa. Määritelmät pohjautuvat Bordwellin ja Thopsonin *Film Art: An Introduction* (2019).

Elokuvaaja (director of photography)

Henkilö, joka vastaa elokuvan visuaalisesta ulkonäöstä. Ohjaaja ja elokuvaaja tekevät tiivistä yhteistyötä ja päättäen elokuvan visuaalisesta tarinankerronnasta ja tekniikasta.

Objektiiv (lens)

Osa kamerasta, joka ohjaa valoa filmille tai kennolle. Objekteiveilla on erilaisia ominaisuuksia riippuen polttovälistä.

Polttoväli (focal-length)

Objektiivin määrittävä optinen ominaisuus, joka kertoo kuinka laajan näkymän kennolle objektiiv heijastaa. Lyhyt polttoväli kuten 14 mm tuottaa laajan näkymän. Pitkä polttoväli kuten 85 mm tuottaa tiukan ja rajatun kuvan.

Laajakulmaobjektiiv (wide-angle lens)

Objektiiv, jolla on lyhyt polttoväli ja tuottaa laajan kuvan. Korostaa perspektiiviä ja syvyyttä, mutta aiheuttaa usein vääristyksiä kuvassa.

Kiinteäpolttovälinen objektiiv (prime lens)

Objektiiv kiinteällä polttovälillä kuten 50 mm, ilman zoom-ominaisuutta. Kiinteät linsit ovat valovoimaisempia ja tuottavat usein tarkemman ja puhtaamman kuvan.

Staattinen kuva (static shot)

Kuva, jossa kamera ei liiku.

Kameraliike (camera movement)

Kameran liike kuvan aikana. Kameraliikkeet voivat olla esimerkiksi kiskoilla, kurjella tai käsivaralta kuvatessa.

Visuaalinen tarinankerronta (visual storytelling)

Narratiivin kertominen visuaalisten elementtien avulla. Kompositio, valo, väri, kuvakulma ja liike vaikuttavat kaikki elokuvan visuaaliseen tarinankerrontaan.

Kompositio (composition)

Kuinka visuaaliset elementit kuten hahmot, esineet, tilat, värit ja valaistus asetellaan kuvan rajojen sisälle. Kompositio on onnistuneen kuvan pohjapiirustus.

2 Teoreettinen viitekehys

Teoreettisena pohjana käytän Patricia D. Stokesin luovuuden rajausteoriaa, jossa keskittyy juuri siihen kuinka luovia ratkaisuja, syntyy rajoitusten kautta. Hyödynnän hänen teoksiaan “*Creativity from constraints: The psychology of breakthrough*. Springer Publishing Company., *Creativity, constraints, and the colossal portraits of Chuck Close*. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 1(1), 54–62. *Constraint-based creativity: The importance of structure in creative production*. *Barnard College Publications*” Patricia D. Stokes (2001, 2005, 2006). Tutkimusmenetelmän soveltuvuutta aiheeseen tukee artikkeli tapaustutkimisesta, jonka on kirjoittanut McCombes (2019). McCombesin (2019) mukaan tapaustutkimus tarjoaa joustavan tavan tutkia monimutkaisia ilmiöitä todellisissa olosuhteissa. Tutkimuksen runkona tulee toimimaan analyysi lyhytelokuvien *Hund* ja *Lilla Döden* visuaalisesta ilmaisusta ja henkilökohtaiset kokemukset tuotantoja verrattaessa ja analysoimalla jokaista vaihetta esituotannosta jälkituotantoon.

2.1 Luovuus syntyy rajoitteista

Luovuus on monimutkainen käsite sen abstraktin luonteen takia. Sitä voisi kuvailla mielen vapaudeksi ratkaista ongelmia ja luoda jotakin uutta ilman rajoja tai sääntöjä. Patricia D. Stokes (2001) kuitenkin pyrkii murtamaan ajatusmallin vapaudesta luoda - ilman sääntöjä, toteamalla, että luovat läpimurrot syntyvät juuri rajoitusten läsnäolossa. Hän ehdottaa, että tietoisesti luodut rajoitteet suuntaavat ajattelijaa murtamaan aiemmin opittuja ratkaisuja ja rutiininomaisia kehyksiä, jonka avulla voisi pyörän keksiä uudelleen. Kyseinen näkökulma on ajankohtainen juuri elokuva-alan työvaiheissa, kun pyritään rakentamaan innovatiivisia ratkaisuja teknisen kalustoon tai tarinan kerrontaan pohjautuen. Nämä rajoitteet voivat olla juuri objektiivivalintojen suppeus tai kameraliikkeiden rajallisuus.

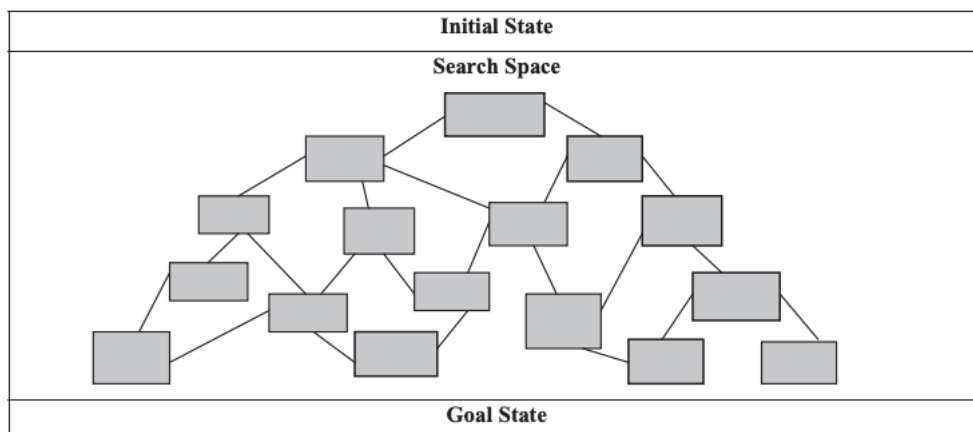
Stokes (2005) mukaan rajoitteet eivät pelkästään kavenna olemassa olevia vaihtoehtoja, vaan pystyvät suuntaamaan ratkaisut innovatiivisempaan johtopäätökseen. Kun elokuvaaja kohtaa esteen, hän joutuu ratkaisemaan sen rajoitteiden sisällä huolimatta siitä,

voisiko teknisen kaluston muuntamisella löytyä suoraviivaisempi ratkaisu. Uudella tavalla ongelman selvittäminen antaisi tilaa ainutlaatuiselle ratkaisulle. Tavanomainen ratkaisu voisi olla vaihtaa linssiä, kun halutaan päästä lähemmäksi kohdetta, kun rajoitteet sen estävät tulee kameran tai subjektin liikkua lähemmäksi, täten ohjata elokuvaajaa erillaiseen ratkaisuun. ”Pakotettu poikkeama tavanomaisuudesta” voisi antaa tilaa uusille ratkaisuille, kun taas tilanteessa, jossa kaikki vaihtoehdot ovat mahdollisia.

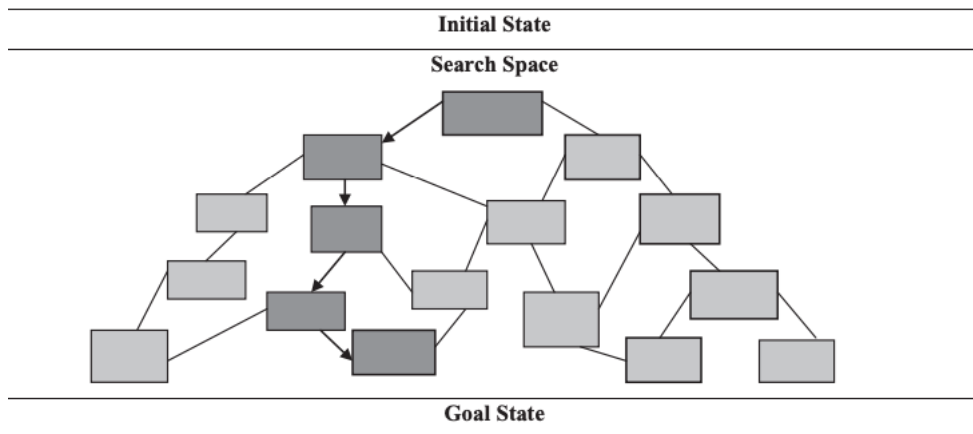
Stokesin (2006) työssä nostetaan esiin ongelmaratkaisumallin rakenteen tärkeys. Hän väittää, että luova työ vaatii struktuuria ja suuntaviivoja, jotka ohjaavat ajattelua ja antavat sille huomattavasti konkreettisemmän kuvion. Aloituspuiteena esimerkiksi ongelmanratkaisussa rajoitukset, jonka puitteissa ideat muovautuvat voivat kehittyä jopa innovatiivisiksi ratkaisuuksi. Tästä voi siis olettaa, että tietoisesti niukka objektiivikalusto luo elokuvaajalle selkeämmän viitekehysten, jonka avulla visuaalinen tarinankerronta voi syventyä.

Tässä visuaalinen esimerkki Stokesin (2006) työstä, jossa demonstroidaan ja ilmaistaan luovuuden rakenteen tärkeyttä. Jokainen linja ja laatikko edustavat mahdollista ratkaisua tai polkua ratkaisulle.

Kuvio 1, luovan ratkaisun karta alkupisteestä tavoitettiin.



Kuvio 2, kun ratkaisunneulle asetetaan rajoituksia tietoisesti.



Stokesin (2001,2005,2006) teoreettisen näkemyksen pohjalta voi olettaa, että yhdessä ongelmanratkaisu ja luovuus ei välttämättä kukoista rajattoman teknisen kaluston ääressä. Luovuus voi siis jopa kasvaa rajallisen objektiivivalintojen ansiosta. Hänen näkökulmansa avulla pystyn tarjoamaan vahvan teoreettisen viitekehysten tutkimukselle, jossa juuri tarkastellaan kaluston rajallisuuden vaikutusta luoviin ratkaisuihin elokuvaa-jana.

2.2 Lyhytelokuvatuotanto: Lilla Döden

Lilla döden on lyhytelokuva, joka pohjautuu kehon muutoksen kauhuun (Body Horror) ja lähisuhdeväkivaltaan. Tuotannossa olin elokuvaa-jana, eli vastuussa visuaalisesta ja teknisestä toteutuksesta. Poikkeuksena toiseen lyhytelokuvatuotantoon minulla oli käytössä täydellinen objektiivivalikoima laajakulmista teleobjektiivieihin, kaikki kuitenkin kiinteitä polttovälejä. Lisäksi elokuvassa käytin useita eri kameraliikkeitä enkä rajoittanut itseäni kalustollisesti lainkaan.

Lyhytelokuva kertoo nuoresta baarimikosta Ellinorista, joka etsii hyväksyntää ja läheisyyttä charmikkailta ja viehättäviltä miehiltä, jotka vierailevat hänen yökerhossaan. Eräänä intohimoisena iltana hän tapaa hurmaavan Christofferin, joka kiinnittää häneen katseen tanssilattian läpi baaritiskille. Työvuoron jälkeen ilta kiihtyy intohimoiseen ja

kuumaan tanssiin heidän kesken. Juuri kun ilta on huipussaan, ymmärtää Ellinor, että olisi hänen parasta hiljalleen palata kotiin.

Paluumatkalla Ellinor kiinnittää huomiota, kuinka Christofferin kaltainen mies seuraa häntä varjoissa. Kun paniikki alkaa nousta, Ellinor pakenee miestä kauhunkatkuisena katuja pitkin huomaten, kuinka hänen kehoonsa on huomaamatta ilmestynyt ruhjeita. Kasvot valkenevat, mustelmia, irronnut kynsi ja musta silmä. Kivusta huolimatta Ellinor selviytyi niukasti kotiovelle.

Kotona Ellinorille paljastuu hänen oma mädäntynyt ruumiinsa sängystä, josta hän sinä aamuna nousi. Hänelle valkenee, että hän ei onnistunut pakenemaan mieheltä. Ellinor romahtaa ja hyväksyy kohtalonsa, kun hän pesee kehonsa jumalallisessa valossa. Hän päästää irti menneestä, mutta yllättäen hänen ruumiinsa repäisee hänet takaisin yökerhoon.

Ellinor havahtuu jälleen yökerhosta, jossa sama kuvio jälleen toistuu. Tällä kertaa hänen iskee silmänsä Lauri tanssilattian läpi, baaritiskille. Välitön kauhu rusahtaa Ellinorin kasvoille.

2.3 Lyhytelokuvatuotanto: Hund

Lyhytelokuvatuotannossa Hund toimin myös elokuvaajana. Halusin rajoittaa visuaalista tarinankerrontaa kaventamalla linssivalikoimaani vain kahteen laajakulmaobjektiivin sekä staattiseen kameraan. Asettamalla Stokesin (2001,2005,2006) teorian käytäntöön.

Kaksi koditonta miestä on leiriytyneenä sillan alla, Masetto ja Calandrino. He käyttävät päihteitä ja örisevät, kunnes yllättäen Masetto pyytää Calandrinoa tarjoamaan hänelle huumeita. Calandrino kieltäytyy, sillä hän haluaa nauttia kaikesta itse.

Kun aamu sarastaa seisoo tuntematon nainen Fungia leirin edessä tarjoten suurta mahdollisuutta miehille nousta köyhyydestä rikkauksiin, kunhan miehet toteuttaisivat yhden tehtävän. Fungia johdattaa miehet salaiseen huoneeseen, jossa he saavat tietää, että heidän tulisi toteuttaa palkkamurha. Miehet hyväksyvät tehtävän onnellisena ja into piukeina. Miehet seisovat kadun varrella, jossa he odottavat heidän kohdettaan. Koiramaskit koristavat miehien ulkonäköä olemassaolollaan. Hetken päästä he huomaavat kohteensa ja epäröiden toteuttavat tehtävänsä. (ei pistettä, pieni kirjain) Paeten paikalta.

Palattuaan Fugnian salaiseen huoneeseen he joutuvat aseella uhatuiksi, kun Fungia arpoo kumpi saisi rikkaudet ja kumpi kuolisi. Masetto, joka lopulta ei kyennyt ampumaan miestä saa rikkaudet, kun taas Calandrino saisi luodista. Masetto pakenee paikalta jättäen Calandrino kuoleman kouraan, kuullen laukauksen ja pakokauhuisena pakenee takaisin kotiinsa.

Masetto istahtaa leirille ja tutkii tätä mystistä palkintoa, kultaista pyramidia. Hän onnistuu halkaisemaan pyramidin ja yllätykseen löytää suuren pussillisen huumeita. Ilahtuneena Masetto kouraisee ruiskun ja naurahtaa.

Veren roiskima Fungia istuu huoneessansa ja saa puhelun. Hänet käsketään ylös. Kävellessään portaita ylös kohtaa hän aseistetun kultaiseen koiramaskiin pukeutuneen miehen, joka lopulta laukaisee aseensa kohti Fungiaa.

3 Metodi

Tutkimuksessa käytettävä tutkimusmenetelmä on tapaustutkimus, joka keskittyy erityisen aiheen kuten henkilön, ilmiön, paikan, tapahtuman tai organisaation tutkimiseen. Tapaustutkimus on laadullinen tutkimusmenetelmä, joka mahdollistaa tarkastelun tietyistä ilmiöistä sen todellisessa kontekstissa (McCombes, 2019). Tapaustutkimus on yksi yleisimmistä menetelmistä, kun verrataan tapauksia toisiinsa ja siksi menetelmä sopii erinomaisesti kyseiseen tutkimukseen.

Analysoin kahta erillistä elokuvatuotantoa, joissa olen molemmissa toiminut elokuvaajana. Ensimmäisessä tapauksessa *Lilla Döden* on käytetty laajaa objektiivivalikoimaa. Toisessa tapauksessa *Hund* olen rajoittanut tietoisesti itseäni objektiivivalikoiman avulla. Kyseinen tutkimusasetelma toimii vertailupohjana tarkastelussa, millä tavoin objektiivivalikoiman rajoitukset tai vapaudet ohjaavat luovia ratkaisuja.

Analyysi pohjautuu minun reflektiiviseen analyysiini ja valmiiden tuotantojen tarkasteluun visuaalisen työn näkökulmasta. Tutkimustulokset ja analyysi kiteytyy siihen, kuinka rajoitukset vaikuttivat minun luovaan päätöksentekoon, ratkaisuihin ja visuaaliseen työhön. Tapaustudkimus on erinomainen valinta syvällisen tarkastelun analysointiin, joka painottaa ymmärtämistä monimutkaisten käsitteiden kuten luovuuden konkretisointiin elokuva-alalla sen sijaan, kun asioiden yleistämistä (McCombers, 2019).

Elokuvista valitsen kolme kohtausta, jotka analysoin. Perustelen jokaisen kohtauksen valinnan ja keskityn vain omakohtaiseen kokemukseen tuotannon vaiheista. Jotta voin vertailla tasavertaisesti kahta erilaista elokuvaa, rajoitan itseni kolmelle saralle, jotka kohdistavat minun tutkimusmenetelmäni suoraviivaiseksi ja tasavertaiseksi. Vertailen elokuvia kolmella saralla.

1. Työprosessin erot.
2. Luovan työn kokemukset ja ratkaisut.
3. Visuaalisen tarinankerronnan vaikutukset.

3.1 Tapaus Lilla Döden

Olen valinnut kolme merkittävää kohtausta analysoitavaksi elokuvasta *Lilla Döden*. Kaikki kohtaukset ovat käännekohtia elokuvan tarinankerronnassa ja ovat olleet korkeatempoisia sekä dynaamisia kameraliikkeiden ja polttovälien vaihtelevuuden osalta. Kohtaukset sopivat erinomaisesti vertailtavaksi rinnakkain elokuvan *Hund* kanssa, sillä näissä kohtauksissa vaihtelevuus ja polttovälien moniulotteisuus todella korostuu edukseen. Kyseinen elokuva on myös osa kyseistä tutkimusta ja on päättötyöni.

Objektiivivalinnoissa hyödynsin objektiivien luontaisia karaktereitä ja rakensin dynamiikkaa suurien polttovälierojen ansiosta. Pyrin pysymään ihmisenäön läheisessä polttovälialueella kuten 35 mm 55 mm välillä.

Kohtaus kaksi – Uusi romanttinen tuttavuus.



Kohtaus numero kaksi kertoo meidän protagonistimme ja antagonistimme kohtaamisesta eli hetkestä, joka laittaa tarinan pyörät pyörimään. Kuvakerronnan rakenteessa halusin eristää meidän hahmomme taustasta sekä muusta yökerhon hälinästä. Halusin luoda heille tunnelmallisen kuplan. Käyttämällä tiukemman polttovälin objektiiveja sain luotua visuaalisen etäisyyden taustan ja hahmojen välille. Näin sain rakennettua kohtauksen intiimin tunnelman ja syventää emotionaalista jännitettä hahmojen välille.



Tiukemmat kuvakoot, polttovälit ja syväterävyydet saavat katsojan keskittymään olennaiseen ja luomaan mielestäni heleän ja kauniin kuvan. Unenkaltaisen. Tiukempien kuvausuhteiden avulla pystyimme myös mahdollistamaan tunteen siitä, että yökerho olisi erittäin täynnä ihmisiä, vaikka todellisuudessa taustahenkilöitä oli noin kymmenen. Asettelemalla hahmoja tasoittain luotiin syvyyttä ja liikettä etu- ja taka-alaan.

Kohtaus kuusi – Hahmo kadulla.





Kohtauksen numero kuuden valitsin, sillä siinä aloitetaan nousu elokuvan emotionaalista huippukohtaa kohti. Päähenkilömme Ellinor ymmärtää, että jokin entiteetti, hahmo, joka muistuttaa Christofferia seuraa häntä. Visuaalisessa tarinankerronnan rakentamisessa käytin vielä tiukempia polttovälejä, sillä halusin puristaa kuvaa vielä tiiviimmäksi ja kaventaa katsojan (päähenkilön) näkökenttää. Täten lisään katsojalle tunteen ahtaudesta ja kiristävästä tunteesta, että joku tarkkailee meitä. Kohtauksen intensiivisyyden noustaessa hyödynnän jopa kameratärinää ja tiivistä polttoväliä yhdessä, jotta saisin maksimalisoitua paniikin ja pakokauhun.

Jännityksen hetkeksi laantuessa, mahdollistin laajakulman ensimmäistä kertaa kohtauksessa vain, jotta voin paljastaa, että paha vaanii vieläkin ympäristössä.



Kontrastin rakentaminen visuaalisesti hyödyntäen polttovälejä toimii erinomaisesti tässä kohtauksessa. Välillä näkökentän kaventaminen ja siinä pysyminen voi tukea tarinan kerrontaa tehokkaasti ja syventää katsojan tunnepuolta päähenkilöön. Lopulta kun usko pelastumisesta on jo päässyt mieleen, paljastetaan avaamalla laajempi kuva, että uhka on edelleen läsnä oleva.

Kohtaus seitsemän – Sielu vailla unta.



Kohtaus seitsemän jatkaa samalla teemalla kuudennesta kohtauksesta, mutta tässä jännitys on huojentunut ja tunne pelastuksesta on valloittava. Päähenkilömme kuitenkin löytää ruumiinsa omasta sängystään, matojen seasta ja vaipuu epätoivoon. Kohtaus päättyy, kun valo pesee hänen kasvonsa, mutta joutuu silti revityksi takaisin yökerhoon hänen ruumiinsa toimesta.

Halusin luoda eristäytyneisyyden tunnetta ja alitajuntaista uhkaa kohtaukseen, kuvaamalla tiukoilla linsseillä huoneiden läpi ja asettamalla subjektin hämärään hieman syrjään kompositiossa. Tämä luo emotionaalista tunnetta haavoittuvaisuudesta, epävarmuudesta ja tarkkailun tunteesta.



Ahtaissa tiloissa, kuten vessassa hyödynsin taas laajakulmalinssejä, jotta mahtuisin kameran ja päähenkilön kanssa tilaan. Tämän lisäksi pystyin myös tulemaan erittäin lähelle kuvattavaa kohdetta, joka mahdollistaa läheisen tunteen katsojan ja päähenkilön välille. Se mahdollistaa fyysistä intensiivisyyttä ja painetta kohtaukselle. Vastapainona kuvasin tiukemmilla polttoväleillä huoneiden välin, jotta saisin luotua syvyyttä ja tarkkailun tunnetta.

Analyysinä elokuvasta *Lilla Döden* johtopäätöksenä voin todeta, että laajemmalla objektiivikalustolla voi elokuvaaja luoda erilaisia tunnetiloja hahmojen välille ja tukea ohjaajan sekä käsikirjoittajan pyrkimää atmosfääriä. Vaihtelu mahdollistaa vahvan rytmityksen myös dynamiikan tarinankerrontaan. Elokuva *Lilla Döden* on hyvä esimerkki laajan objektiivikaluston jalkauttamisesta tehokkaasti ja luovasti. Työprosessit elokuvaa tehdessä olivat raskaat, sillä improvisaatioon ei ollut varaa ja asioiden piti olla erittäin tarkasti suunniteltuja ja varauduttuja.

3.2 Tapaus Hund

Kuten tapauksessa *Lilla Döden*, valitsin kolme määrittävää kohtausta elokuvasta *Hund*. Rajoitin kyseisessä elokuvassa itseäni teknisesti valitsemalla vain kaksi laajakulmaobjektiivia. Tämä vaikuttaa suoraan visuaalisen ilmaisun mahdollisuuksiin, kuinka rakensin kuvia ja miten leikkaukseen voi mahdollistaa dynamiikkaa kuvakokojen välille.

Analysoitavat kohtaukset muistuttavat myös *Lilla Dödenin* valittuja kohtauksia, sillä valitsemani kohtaukset seuraavat samaa temporakennetta ja dramaturgista kuviota. Täten saan vielä suoraviivaisemman analyysin kohtauksien välisestä visuaalisesta eroista, kun vertaan elokuvia toisiinsa.

Polttovälien puute oli haaste itselleni luoda kuvia liikuttamalla kameraa ja etsimällä tarkalleen harkittuja ja aseteltuja kompositioita, joissa ympäristön tärkeys korostuu.

Kohtaus kaksi – Aamuinen herätys.



Kohtaus kaksi alkaa, kun Fungia herättää meidän kodittomat päähenkilömme omista majoistaan. Heidät kutsutaan mysteerisen järjestön tilaan aseella uhaten, mutta lupamalla arvokkaan pyramidin palkinnoksi, mikäli miehet onnistuvat tehtävästään.

Visuaalisesti halusin, että kohtaus alkaisi mahdollisen kolkolla kuvalla, jossa hahmomme olisi mahdollisimman pieniä, jotta saisin epämiellyttävän, kylmän ja märän atmosfäärin tuotua esiin visuaalisesti. Kompositiot kohtauksessa olin suunnitellut tukemaan valta-asetelma, jossa nainen olisi eliittiä ja miehet pohjasakkia. Laajakulmien karakterit tukivat perspektiivejä ja kuvakulmia erinomaisesti. Tiukemmalla polttovälillä en olisi mahdollisesti voinut toteuttaa niin radikaaleja perspektiivejä kompositioissa.

Koska laajakulmat ottavat paljon ympäristöä mukaan, korostuu kuvauslokaation merkitys voimakkaasti jopa lähikuvassa. Kyseinen lokaatio onnistui hyvin tässä tehtävässä.



Vaikka mielestäni visuaalisesti kohtauksen kuvissa ei ole valitettavaa, tuntuvat ne yhtenä kokonaisuutena hieman latteilta. Laajakulma ei tunnu tarjoavan riittävästi yksityiskohtia, selkeää katsepistettä tai visuaalista lepoa silmälle. Lähikuvat tuntuvat liiankin helposti siltä, että hahmo uppoutuisi taustaan, ellei ole riittävän lähellä kameraa. Tarttumapinta emotionaaliselle yhteydelle hahmojen ja katsojan välille jäi etäiseksi. Tämä on valitettavaa huomata, vaikka itse pyrin aina asettamaan subjektin riittävän, jopa haasteellisen lähelle kameraa, jotta saisimme riittävästi syvyyttä kuvaan.



Kohtaus viisi – Murha.



Seuraava kohtaus tuo meidän hahmomme suoraan tehtäväänsä, jossa miehet murhaavat ohikulkevan henkilön. Käsikirjoitus on huomattavasti vauhdikkaampi ja täten vaati hienemmän enemmän kuvakulmia, jotta saisimme riittävästi kuvakokojen eroja leikkaajalle.

Kuvasuunnitelmassa pyrin olemaan paljon hahmojen läheisyydessä mutta tasapainoksi kehitin myös yleiskuvan, joissa hahmot jälleen tuntuvat pieniltä. Yleiskuvassa on jokseenkin dystooppinen ja kylmä tunne komposition ansioista, kun puhutaan silti murhasta, joka tulee tapahtumaan.



Katsojan ja kameran välinen suhde on mielestäni mielenkiintoinen kohtauksessa, koska katsojasta tuntuu, kuin olisi mukana Masetton ja Calandrinon tehtävässä. Tässä laajakulmaobjektiivin ominaisuudet jälleen osoittautuivat onnistuneiksi, kun saamme hahmot riittävän lähekkäin kameran välittömän läheisyyteen. Tunnetta ja hahmojen ja kameran suhdetta voisi kuvailla hieman teatterimaiseksi.



Vaikka kohtauksissa olen onnistunut luomaan syvyyttä, jää laajakulmaobjektiveilla visuaalinen tarinankerronta kokonaisuutena hieman vaimeaksi. Kameranliikkeen puute vaikuttaa selkeästi myös lopputulokseen ja leikkauksen kannalta minun olisi pitänyt tehdä hieman useampia kuvakulmia, jotta tempo olisi nopeampi. Koosteena visuaalisesti kohtaus toimii, mutta kuvien puute vaikuttaa kohtauksen energiaan ja tempoon negatiivisesti. Tunne on jälleen himan sama kuin olisin katsojana kaukana hahmoista.

Kohtaus kuusi – Palkintojen jako.



Viimeiseksi analysoitu kohtaus kertoo, kun Masetto ja Calandrino saapuvat tehtävänsä jälkeen noutamaan arvokkaan pyramidin Fungialta. Yllättäen Fungia päättää antaa pyramidin vain Masettolle ja murhaavaansa Calandrinon. Masetto pakenee tiloista pyramidi käsissään.

Rakensin valta-asetelmat visuaalisesti tukemaan tarinan narratiivia hyödyntämällä jälleen laajakulman ominaisuuksia. Tämä onnistuu kohtauksessa erinomaisen hyvin. Fungia on aina systemaattisesti korkeammalla, perspektiivissä yläpuolella. Kuvissa olen visuaalisesti sommitellut hahmot istumaan pyramidimaisesti, viitaten pöydällä odottavaan kultaiseen pyramidiin. Tämä luo syvemmän yhteyden visuaalisella tarinankerronnalla luokkaerojen merkitykseen tarinassa.



Käytin tehokkaasti etu ja taka-alan kerroksia kertoen informaatiota useilla tasolla luoden syvyyttä visuaalisesti. Hahmojen välinen vuorovaikutus ja aseiden liike toivat kohdaukseen jännitystä. Lähikuvissa laajakulman vääristykset toivota mielenkiintoista negatiivista tilaa ja mahdollistivat tuomaan valkoiseen tilaan syvyyttä, vaikka taustalla ei ole paljon informaatiota. Kasvojen liike kameran suuntaan onnistu myös luomaan kiinnostavaa syvyyttä laajakulman ansiosta.



Tämä kohtaus toimii hyvin esimerkkinä siitä, kuinka rajoituksilla ja miten pelkästään laajakulman tarjoamasta karaktääristä voi saada mahdollisimman paljon irti. Se rakentaa syvyyttä, perspektiiviä ja mielenkiintoa hahmojen väliselle vuorovaikutukselle.

Elokuvasta *Hund* voin koosteena todeta, että rajaamalla objektiivivalikoiman laajakulmiin sitoutuu elokuvaaja tiettyjen ratkaisuvaihtoehtojen laatikkoon. Ratkaisut kompositioille voivat olla luovempia ja nopeampia, mutta vaikuttavat katsojakokemukseen negatiivisesti. Laajakulmalinssien ongelmakohdaksi muodostui etäisyys ja kuvien syvyys, mikäli subjekti on liian kaukana kamerasta. Syväterävyys siirtyy nopeasti loputtomaan, kun kohde ei ole kameran välittömässä läheisyydessä. Tällöin kuvasta tulee kompositiosta huolimatta haastava katsojalle, kun silmä joutuu etsimään kiintopistettä kuvasta pitempään. Lisäksi katsojan silmän rentouttaminen lähikuvissa on huomattavasti vaikeampaa.

4 Tutkimustulokset ja analyysi

4.1 Työprosessin erot

Tutkimuksen vertailutuotannoissa korostuivat työprosessin erot varsinkin suunnittelun ja toteutuksen vaiheissa. Elokuvassa *Lilla Döden*, jossa oli käytössä paljon laajempi kattavuus objektiivivalinnoissa ja polttoväleissä vaati visuaalisen tarinankerronnan suunnittelu huomattavasti enemmän pätkäilyä, sillä ratkaisuja kuvien ulkonäölle oli erittäin monia. Työprosessi muistutti huomattavasti enemmän isompaa fiktiivistä elokuvatuotantoa, sillä improvisaatioon ei ollut juurikaan varaa ja kuvasuunnitelma oli kiveen hakattu.

Toisessa vertailukohteessa elokuvassa *Hund*, jossa rajoitettiin objektiivivalinnoissa vain kahteen laajakulmapolttoväliin, oli työskentely vapaampaa, ripeämpää ja intuitiivisempaa. Työskentely visuaalisen tarinankerronnan kanssa painottui enemmän kompositioiden rakentamiseen, kameran ja hahmojen suhteeseen, sekä kuvauslokaatioiden maksimoimiseen.

Työn- ja päätöksentekoon oli positiivinen vaikutus, kun rajoitin kaluston saatavuutta ja täten pienensin teknisiä muuttujia visuaalisessa tarinankerronnassa. Tämä tukee Stokesin (2001) esittämää teoriaa siitä, että tietoiset rajoitteet keskittävät päätöksentekoa ja lisäävät tehokkuutta luovaan työhön.

4.2 Luovan työn kokemukset ja ratkaisut

Ongelmanratkaisu koheni huomattavasti rajoitteiden avulla. Kun ratkaisuvaihtoehtojen määrää rajoitettiin, johti se nopeampiin ja jopa luovempiin ratkaisuihin. Tämä Stokesin (2006) ajatusmalli ”vähemmän on enemmän” vastaa juuri kaikkia kokemuksia, mitä odotinkin tietoisesti asetuista rajoitteista. Mainittavaa on, että vaikka välillä visuaaliset ratkaisut saattoivat olla rajoitusten avulla syvempiä, ne olivat myös paljon yksitoikkoisempia.

Kuten Stokes (2005) mainitsee, rajoitukset voivat ohjata tekijää luomaan uusia sääntöjä, malleja tai konsepteja, joita ei välttämättä olisi huomattu vapaammassa ajatusympäristössä. Tämän pystyn vahvistamaan oman kokemukseni nojalla, kun elokuvassa *Hund* luotiin kompositioita rajallisella teknisellä kalustolla.

Kaikkiaan kun verrataan luovaa työtä ja ratkaisukeskeisyyttä elokuvien välillä oli *Lilla Döden* huomattavasti kuormittavampi teknisesti sekä luovalla aspektilla. Siitä huolimatta koen, että todellisen elokuvaajan luova ja ratkaisukeskeinen työ tulisi aina haastaa itseään. Uskaltaa käyttää laajaa valikoimaa objektiivieja ja rakentaa tunnetta, rytmiä ja liikkeen dynamiikkaa hyödyntäen objektiivien karaktäärisiä eroja. Vaikka se saattaa olla huomattavasti kuormittavampaa.

4.3 Visuaalisen tarinankerronnan vaikutukset

Lilla Döden oli vahvempi teos visuaalisen tarinankerronnan näkökulmasta. Yhdistämällä useampia polttovälejä mahdollistin kuviin ja leikkaukseen enemmän dynamiikkaa, syväterävyyttä ja kontrastia kuvasuhteissa. Kontrastin huomasi vahvasti, kun vertasi elokuvien leikkausten välillä kuvakokemuutokset.

Elokuva *Hund* oli huomattavasti visuaalisesti suhteen suppeampi. En itse ole täysin tyytyväinen elokuvan visuaaliseen lopputulokseen ja uskon sen olevan vahvasti yksityiskohtien ja kuvakokojen vaihtelevuuden puutteesta. Liikkeen ja polttovälien puute vaikutti raadollisesti elokuvan dynamiikan mahdollisuuksiin.

Esimerkiksi laajakulmalinssillä otetut lähikuvat olivat liiankin avoimia tai levottomia, missä silmä ei saanut tarvitsemaansa subjektin korostusta tai levähdyspistettä. Dynaamiset kohtaukset eivät saaneet riittävästi muutoksia kuvakoossa, jotta saisi riittävän aktiivisen leikkauksen ja tunnelatauksen. Tämä on minun virheeni elokuvaajana, sillä minun olisi pitänyt vain mennä vielä lähemmäksi kohdetta. Objektiivien polttovälivaihtelun puute ei myöskään aina tukenut narratiivin emotionaalista tilaa tai atmosfääristä rakennetta, mutta antoi dystooppisen ja unenkaltaisen tunteen läpi koko elokuvan. Yhden objektiivin ansiosta elokuva kuitenkin seurasi samaa visuaalista tyyliä koko elokuvan ja ylläpiti samaa teknistä ulkonäköä ilman irrallisia kuvia visuaalisesta tarinankerronnasta.

Haluan myös huomauttaa, että elokuvassa *Hund*, jossa kuvasimme ainoastaan laajakulmaobjektiiveilla, korostui kuvauslokaation merkitys. Pienemmätkin häiritsevät yksityiskohdat, jotka aikaisemmin pystyit rajaamaan pois, saattoivat nyt olla osa ympäristöä. Elokuva *Hund* vaati siksi paljon enemmän kuvauslokaatioilta kuin esimerkiksi *Lilla Döden*, sillä tilallinen läsnäolo siinä oli visuaalisesti läsnä paljon voimakkaammin. Tämä vaikutti mielestäni erittäin positiivisesti sitomaan elokuvassa *Hund* fiktiiviset hahmot ympäristöönsä ja yleisesti elokuvassa oli parempi hahmon ja olosuhteiden välinen suhde.

5 Johtopäätökset

Tutkin elokuvaajan työkaluston rajoittamista. Erityisesti objektiivivalikoiman rajoittamisesta, verraten kahta elokuvatuotantoa, jossa olin itse tutkimuksen kohteena. Ensimmäisessä tuotannossa sallin itselleni laajan valikoiman erilaisia polttovälejä ja toisessa tuotannossa vain kaksi laajakulmaobjektiivia.

Tutkimuksen pohjalta voidaan todeta, että luovat rajoitteet voivat suoraviivaistaa työskentelyä ja tehostaa päätöksentekoa. Kun elokuvaaja rajaa kalustoaan, luovat ratkaisut syntyvät nopeammin ja vähemmällä valmistelulla, mutta visuaalinen tarinankerronta jäi suppeaksi. *Lilla Döden* todisti, että suositeltavaa elokuvaajalle omata monipuolinen valikoima objektiiveja, jotta leikkaus ja kuvakerronta voi yhdessä tukea narratiivia ja luoda

mielenkiintoista dynamiikkaa kuvakokojen välille. Näin elokuvaaja voi rakentaa vielä syvemmin vaikutusta kameran ulkopuolisesta atmosfääristä.

Tämä kuitenkin ei todista, ettei rajoittamalla voisi onnistua paremmin elokuvaajana visuaalisesti. Suosittelen itse harkitsemaan rajoitteita hieman kevyemmin, kuten valitsemalla kaksi polttovälyyhdistelmää, esimerkiksi 20 mm ja 50 mm. Tämä yhdistelmä voisi mahdollistaa riittävän dynaamisen visuaalisen tarinankerronnan, mutta silti keventää elokuvaajan luovia päätöksiä ja työprosessia. Painottaen myös sitä, että mikäli haluaisi keilla elokuvata vain laajakulmaobjektiiveilla, tulisi kameran ehdottomasti mahdollistaa myös kameraliike dynamiikan ylläpitämiseksi. Sillä ilman liikettä voi kuva jäädä erittäin latteaksi.

Vaikka elokuvat suoriutuivat mielestäni hyvin erilaisesti visuaalisesti, oli molemmissa puutteita sekä omia vahvuuksia. Yhdellä objektiivilla kuvaamalla saa varmasti läpi elokuvan saman visuaalisen tyyliuunnan, joka on tietoinen valinta elokuvaajalta katsojalle. Päätöksenteko kompositioiden ja kuvakokojen puolesta on yksinkertaista ja helppoa, kun vaihtoehtona ei ole kuin liikuttaa kameraa. Huomioitavaa on silti näyttelijän vaatimukset esiintyä kameran välittömässä läheisyydessä ja dynamiikan puute visuaalissa tarinankerronnassa. Monipuolisella objektiivikalustolla voi keskittyä hiomaan yksityiskohtaisemmin elokuvan pienimmätkin konkreettiset vivahteet silmää miellyttäväksi ja rajata tilan tuntua juuri niin kuin elokuvaaja itse päättää. Dynamiikan rakentaminen on helpompaa, mutta päätöksenteko työprosessin eri vaiheissa on vaativampaa. Kompastuskivenä monipuolisessa objektiivivalikoimassa on tyyliuunnasta irralliset kuvat, jotka voivat puhkaista katsojan kuplan.

Lähteet

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2019). *Film art: An introduction* (12th ed.). McGraw-Hill Education

McCombes, S. (2019, May 8). *What is a case study? Definition, examples & methods*. Scribbr. <https://www.scribbr.com/methodology/case-study/>

Stokes, P. D. (2001). *Creativity from constraints: The psychology of breakthrough*. Springer Publishing Company.

Stokes, P. D. (2005). Creativity, constraints, and the colossal portraits of Chuck Close. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 1(1), 54–62. <https://doi.org/10.1037/1931-3896.1.1.54>

Stokes, P. D. (2006). *Constraint-based creativity: The importance of structure in creative production*. Barnard College. <https://psychology.barnard.edu/sites/default/files/in-line-files/ChuckClose.pdf>

Kallinen, Timo & Kinnunen, Taina (2021). Etnografia. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietotarkisto [ylläpitäjä ja tuottaja]. <<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/>>.