

Opinnäytetyö (AMK)

Viestintä

Elokuva

2009

Mikael Palsio

HUIJAAVA KUVA



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Viestintä | Elokuva

14.12. 2009 | 18

Vesa Kankaanpää

Mikael Palsio

HUIJAAVA KUVA

Mikä on huijausta elokuvassa? Miksi on hyväksyttävämpää huijata yleisöä nukella kuin vain tietokoneen kovalevyllä olevalla oliolla tai maisemalla? Historia on täynnä huijauksia. Jokainen taiteenlaji tarvitsee huijausta toimiakseen. Etenkin elokuva, joka on pelkkää heijastusta tilanteista, jotka ovat tarkkaan ennaltasuunniteltuja. Viiden elokuvan avulla, käyn läpi esimerkkejä sekä läheltä että kaukaa historiasta. Jokainen esimerkki on valittu syystä: Yksi sen historiallisuuden takia, toinen visuaalisen realistisuuteen, kolmas sen yksinkertaisuuden, neljäs sen epä-realistisuuden ja viides sen huomaamattomuuden. Lopuksi kuitenkin totean modernin teknologian olevan yhtä suurta huijausta kuin ennen sitä tullut teknologia.

ASIASANAT: Kompositio, huijaus, digitaali

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Media Arts | Film Art

14.12. 2009 | 18

Vesa Kankaanpää

Mikael Palsio

CHEATING PICTURE

What is a cheat in a movie? Why is it more acceptable to cheat with a dummy instead of a creature or a landscape that exists only in the belly of a hard disk drive? History is full of cheats. Every single art form needs cheating to function. Even movies that are nothing but a shadowplay of plastic reflection, that has been pre-designed. With examples from five different movies, I present examples of cheating in movies from the far and near future. Each example has been chosen for a reason: First one for being historical, second for being visual, but still realistic, third for being simple, fourth for forgetting realism and fifth for being hard to notice. In the end, I make the claim that modern technology, like the one that came before it, is nothing more but a refined version of older.

KEYWORDS: Composition, cheating, digital

SISÄLTÖ

HUIJAUKSIA.....	5
1.1 Huijaus	5
1.2 Litteä huijaus	6
1.3 Paksu huijaus	7
ESIMERKKEJÄ HUIJAUKSESTA	8
1.4 KING KONG (1933, RKO Radio Pictures, O: M.C. Cooper)	8
1.5 SIN CITY (2005, Dimension Films, O: R. Rodriguez, F. Miller)	10
1.6 THE SPIRIT (2008, Lionsgate O: F. Miller)	12
1.7 SPEED RACER (2008, Warner Bros. Pictures O: Wachovski)	14
1.8 HERRASMIESLIIGA (1999, BBC, O: S. Bendelack)	15
HYVÄKSYTTY HUIJAUS	16
VIITTEET	17
LÄHTEET	18
LIITTEET	19

HUIJAUKSIA

1.1 Huijaus

Historia on täynnä huijauksia. Vuonna 1906 suutari Wilhelm Voight sai käytetyn kapteenin univormun auktoriteetilla käskettyä sotilaita pidättämään Köpenickin pormestarin ja vei kaupungin rahatoimistosta 4002 markkaa kuitin kera.¹ Vuonna 1914 Griffithsin sisarukset Elsie ja Frances leikkelivät kirjoistansa keijukaisia ja valokuvasivat itsensä näiden kanssa, saaden miltei koko Iso-Britannian uskomaan keijuihin.² Tom Keating väärensi 1950-luvusta saakka yli 2500 taulua, tarkoituksenaan pilkata taidekriitikoiden asiantuntemusta. Hänen ensimmäinen väärennös paljastui vasta vuonna 1976.³

Jokainen taiteenlaji perustuu tavalla tai toisella huijaukseen ja katsojan haluun hyväksyä tämä huijaus. Juuri tämä olematon sopimus katsojan ja tekijän välillä saa katsojan hyväksymään tämän illuusion todeksi.

Lavalla tehty esitys vaatii katsojaa näkemään esityksen tekijöiden haluamasta suunnasta. Verhojen takaa löytyvät näyttelijät, taikurit, tanssijat ja avustajat tuhoavat illuusion lavasta ikkunana toiseen maailmaan. Maalari haluaa, että hänen maalaustaan tarkkaillaan tietyn matkan päästä. Muuten taulun kokonaisuus ja yksityiskohdat muuttuisivat sekalaiseksi kokoelmiksi sudinvetoja. Kirjoittaja luo oudoista graafisista merkeistä merkityksiä ja tarkoituksia, joita hän paljastaa lukijalle oman tahtonsa mukaan luoden tarinoita. Hän taluttaa lukijaa kädestä pitäen läpi tarinan, koko ajan vakuuttaen tälle, ettei tarinan ulkopuolella olisi mitään tätä kiinnostavaa tai tarinaan lisättävää.

Ja elokuva, sehän vasta todellista huijausta onkin. Niin sisällöltä kuin ulkoiselta olemukselta.

1.2 Litteä huijaus

Elokuva alkaa ideasta. Samalla tavoin kuin kirjailija kuljettaa lukijaa, käsikirjoituksen tehtävänä on toimia opaskarttana katsojan kädestä pitämiseen. Joukosta vaihtoehtoja valitaan ne, jotka parhaiten auttavat tämän massiivisen huijauksen toteutuksessa. Taustat maalataan halutun värisiksi. Tavaroista valitaan huijausta parhaiten palvelevat. Näyttelijät testataan kunnes sopiva löytyy. Kuvakulmat suunnitellaan kertomaan vain sen minkä tarvitsee. Kaikki kohtaukset kuvataan täysin hallituissa tilanteissa filmille, josta ylimääräiset palaset leikataan pois. Äänimaailma tehdään tunteita manipuloivaksi. Lopulta kokonainen elokuva heijastetaan seinälle tai TV-ruutuun. Filmin läpisyötetyn valon luomat varjot vaihtuvat tarpeeksi nopeasti muodostaen jatkuvasti liikkuvan kuvan. Elokuvan suurin taikatemppu on luoda illuusio ikkunasta, joka tarjoaa kuvan johonkin suurempaan tai samantasoiseen elämään.

Kaikesta tästä huolimatta, lopputuloksesta voi kuitenkin tulla epäuskottava osalle katsojista. Se mikä tuntui todelliselta 1940-luvun katsojille, saattaa tuntua kliseiseltä ja melodramaattiselta nykyajan. Näin on aikojen kuluessa käynyt mm. stop-motion-animaatiolle. Sukupolvelle, joka ei ollut aikaisemmin kokenut mitään samanlaista, se tuntui todelliselta. Kun taas sukupolvelle, joka kasvoi sen kanssa, sen nykivät liikkeet tunnistaa liian helposti etenkin live-kuvan kanssa. Sen uskomattomuus on nykyaikana sekä sen kirosus että lahja.

Tietokoneella tehdyt kuvat (CGI) ovat joutuneet samaan pisteeseen kuin stop-motion-animaatio. Sen ensiesiintymiset olivat hämmästyttäviä, koska kukaan ei tarkalleen tiennyt miten se oli tehty. Se oli mysteeri, kuinka nuo dinosaurukset ja taustat saatiin tehtyä koneella, jota vuonna 1993 käytettiin enimmäkseen kirjoittamiseen ja pelejä pelaamiseen. Se oli mysteeri, kuinka jotain noin hienoa pystyttiin saamaan tyhjästä. Nykyisin sen käyttö on joka päiväistä ja sen kanssa kasvanut sukupolvi osaa erottaa sen live-kuvan joukosta.

Vaikuttavista tuloksistaan huolimatta, CGI nähdään yleensä huijauksena. Vuonna 1982 julkaistua elokuvaa TRON ei valittu Oscar-palkintoihin ehdokkaaksi erikoistehosteista, koska palkintoja jakavan Akatemian mielestä

tietokoneita käyttämällä he olivat huijanneet⁴. Indiana Jones-elokuvissa tuottajana toiminut Robert Watts totesi haastattelussa: ”Nowadays with CGI, they cheat. We did it for real.”⁵ Tuolla lausahduksellaan hän tarkoittaa elokuvan Tuomion Temppele (1984?) nukkeja, jotka tiputettiin kahtia räjäytetyltä riippusillalta veteen. Jokainen nukke sisälsi pienen koneiston, joka heilutti nukan käsi ja jalkoja tämän tipahtaessa sillalta. Ovelaa ja nerokasta samaan aikaan, mutta kuitenkin herättää kysymyksen: Miksi on hyväksyttävämpää huijata katsojaa nukella, kuin CGI:llä?

1.3 Paksu huijaus

Elokuva Wag the Dog – Koira heiluttaa häntää (1998?) sisältää kohtauksen, jossa kolme ”Hollywood-nero” saavat nappeja vääntelemällä luotua vihreään taustaan tuhoutuneen kaupungin liekeissä ja korvattua näyttelijän sylissä olevan perunalastupussin suloisella kissalla. Kaikki tämä viidessä minuutissa.

Kohtaus on koominen, mutta myös kuvaa nykyajan käsitystä tietokoneella toteutetuista tehosteista. Joukko ihmisiä painelemassa nappeja. Ehkä termi ”tämä tehtiin tietokoneella” on liian yleinen ja ei jätä katsojan mieleen yhtä sankarimaista kuvaa kuin ”tämä veistettiin lateksilla näyttelijän bodycastin päälle”. Tuon jälkeen ”tämä tehtiin tietokoneella” tuntuu reseptiltä, joka ei pääty sanoihin ”ja lopuksi sekoitetaan rakkaudella.”

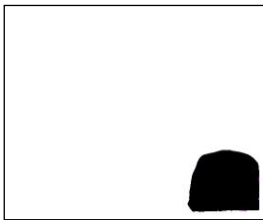
Vaikka CGI on vasta 20 vuotta vanhaa teknologiaa, sen pohja perustuu paljon vanhempaan. Voisi jopa todeta vanhan teknologian toimineen prototyyppinä uudelle. Kuten aikaisemmin totesin, historia on huijauksia täynnä.

Olen kerännyt viisi eri esimerkkiä viidestä eri elokuvasta. Jokainen kuva on luotu huijaamalla. Osa vanhaa teknologiaa käyttäen, osa uutta teknologiaa. Tarkoituksenani on hajottaa jokainen kuva alkutekijöihinsä, eri kerroksiin, jotka sisältävät näyttelijän tai jonkin muun kuvalle tärkeän elementin. Tämän jälkeen pyrin spekuloidaan miksi näin on tehty. Tarkoituksenani ei ole tarjota tarkkaa kuvausta miten nämä kuvat ovat toteutettu, vaan yksinkertaistaa muuten teknisesti vaikeat huijaukset.

ESIMERKKEJÄ HUIJAUksesta

1.4 KING KONG (1933, RKO Radio Pictures, O: M.C. Cooper)

King Kong on juuri tuonut kaappaamansa valkoisen kaunottaren Ann Darrow'n (Fay Wray) luolaansa, jossa hän asettaa tämän hellästi pieneen kallionkoloon turvaan. Tarinan sankari John Driscoll (Bruce Cabot) seuraa Kongia ja Farrow'ta turvallisen matkan päästä. Vedestä maanpäälle luikerteleva elasmosaurus hyökkää Kongin kimppuun yrittäen kuristaa tämän. Kong taistelee hengestään Darrow'n ja Driscollin katsellessa kauhuissaan vierestä.



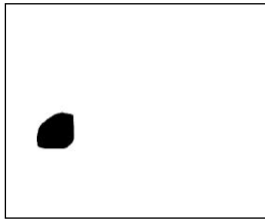
1. KERROS: Bruce Cabot

Etualalla näemme studiolaravasteissa kuvatun näyttelijä Bruce Cabotin. Cabot on liitetty "miniature projection"-tekniikalla, jossa ennalta kuvattu näyttelijä heijastetaan joko edestä tai takaa yksi kuva kerrallaan, stopmotion animaatiota kuvatessa, pienoismallilavasteeseen kiinnitettyyn pintaan⁶.



2. KERROS: King Kong

Toinen kerros koostuu itse tarinan animoidusta sankarista, King Kongista painimassa hämmästyttävän käärmemäisen elasmosauruksen kanssa. Rautaluurangon sisältävät stop-motion animaationuket kuvattiin kuva kerrallaan pienoislavasteissa.



3. KERROS: Fay Wray

Taustalla seinämän kolon sisällä näemme Ann Darrowin. Kuva on toteutettu todennäköisesti heijastamalla lavasteiden takaa ennalta kuvattua materiaalia ruutu kerrallaan läpinäkyvään pintaan⁷.

MIKSI

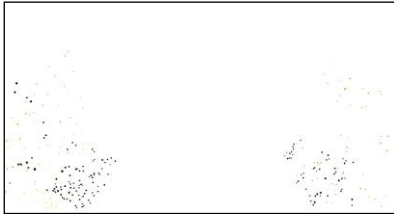
Valitsin tämän esimerkin sen varhaisuuden takia. Vaikka digitaalinen vallankumous toi aikanaan kompositioiden tekemisen helpommaksi ja halvemmaksi aikaisempiin tapoihin verrattuna, itse idea yhdistää eri kuvia yhdeksi kokonaisuudeksi on jo yhtä vanha kuin piirtäminen. Pohjaidea on säilynyt samana siitä asti kun valokuva ja veitsi ensimmäisen kerran kohtasivat. Nykyään kyseinen kuva voitaisiin toteuttaa helposti kompositointiohjelmalla.

Valitsemani kuva King Kongista saattaa tuntua ylimääräiseltä ajankulutukselta, mutta se kuitenkin sisältää tarinalle tärkeän elementin. Kuva näyttää meille katsojille tämän kuvitellun esihistoriallisen taistelun normaalin ihmisen silmien korkeudelta ja samalla tarjoaa näyttelijät vertailukohteena King Kongille. Näin onnistutaan luoda katsojalle illuusio yli satametrisistä hirviöistä, vaikka ne oikeasti ovatkin vain 50cm korkeita nukkeja..

Lopuksi kuitenkin herää kysymys miksei kyseistä kuvaa voitu toteuttaa esim. pakotetulla perspektiivillä, jossa näyttelijät olisivat kaukana taustalla, kun etualalla gorillaksi ja elasmosaurukseksi pukeutuneet näyttelijät hakkaisivat toisistaan henget pihalle, luoden illuusion jättiläismäisistä olioista? Ehkä Kongin ja elasmosauruksen liikehdintään haluttiin jotain ei-ihmismäistä, joka pystyttiin saamaan aikaan vain animaatiolla. Aikansa yleisö kuitenkin otti nuket vastaan niin todellisina, että pitkään aikaan King Kongin huhuttiin olevan näyttelijä apinapuvussa⁸.

1.5 SIN CITY (2005, Dimension Films, O: R. Rodriguez, F. Miller)

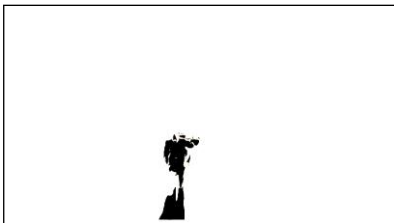
Kuvassa kamera seuraa tiltaamalla Hartigania (Bruce Willis), kun tämä kävelee ulos vankilasta vietettyään siellä juuri suuren osan elämästään. Lunta sataa tiuhaan tahtiin.



1. KERROS: Lumihiutaleet

Ensimmäinen kerros koostuu lumihiiutaleista, jotka ovat mitä todennäköisemmin luotu tietokoneella.

Hiutaleiden kirkkaus vaihtelee riippuen niiden sijainnista kuvan mustavalkoisessa maailmassa.



2. KERROS: Näyttelijä

Toinen kerros koostuu kuvan ainoasta elävästä elementistä eli näyttelijästä kävelemässä eteenpäin.

Näyttelijä on valaistu erityisesti kyseistä kuvaa varten. Valo tulee näyttelijän takaa, mutta kuitenkin leviää hiukan tämän etupuolelle luoden hahmolle ääriviivan, jottei tämä muutu täydelliseksi silhuetiksi.

Näyttelijä on saatettu liittää kuvaan ilman mitään kromataustan poistoa muuttamalla kromaväri valkoiseksi. Näin varjo saattaa olla paikan päällä kuvattu sen sijaan, että se olisi jouduttu myöhemmin lisäämään.



3. KERROS: Tausta

Alimmainen kerros koostuu vankilan portista. Portit ovat luultavasti luotu 3D-mallina tietokoneella, jotta saataisiin luotua perspektiivin

muutos kameraliikkeen aikana.

Portin reunoissa näkyy hiukan yksityiskohtia tiilistä, joista seinä on rakennettu. Tämän tarkoituksena on luoda realistisuutta pimeyteen, jottei se näyttäisi vain ”musteläiskältä” katsojan silmissä. Yksityiskohtia pystyy myös näkemään valkoisessa maassa vaaleana tekstuurina, jonka tarkoituksena on luultavasti luoda illuusio maasta muuna kuin studion tasaisena lattiana.

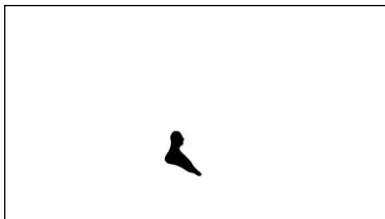
MIKSI

Sin City perustuu Frank Millerin kirjoittamaan ja piirtämään samannimiseen sarjakuvaan. Hänen tyyliinsä on vuosien kuluessa kehittynyt yksinkertaisemmaksi, kunnes jäljellä ei ole enää muuta kuin musta ja valkoinen muodostaen tunnistettavat muodot.

Valitsin tämän kuvan, koska siinä visuaalinen tyyli kohtaa realistisuuden. Millerin tyyliä on pyritty seuraamaan pilkuntarkasti, mutta kuitenkin ollaan haluttu säilyttää illuusio todellisuudesta. Yleensä animaatioihin säästetty tyyliisuuntaus on onnistuttu siirtämään live-kuvaan keskittymällä itse kaksiulotteiseen kuvaan kolmiulotteisuuden sijaan.

1.6 THE SPIRIT (2008, Lionsgate O: F. Miller)

Kohtaus tapahtuu Mustekalan (Samuel L. Jackson) salaisessa piilopaikassa kaupungin katujen alapuolella. Mustekala ihmettelee hänen uusinta geneettistä saavutustaan, jalkaoliota, kun Silken Floss (Scarlett Johansson) saapuu kolmen -Os-kloonin (Louis Lombardi) kanssa paikanpäälle puhumaan rahallisten voittojen vähenemisestä.



1. KERROS: Jalkaolio

Jalkaolio koostuu jalasta ja näyttelijä Louis Lombardin päästä. Tämä on toteutettu digitaalisesti yhdistämällä kuvamateriaalia

paljaasta jalasta ja näyttelijä Lois Lombardin kasvoista⁹.



2. KERROS: Näyttelijät + lavasteet

Tämä kerros koostuu etualalla olevista lavasteista sekä näyttelijöistä Samuel L. Jackson ja Scarlett Johansson kuvattuna kromataustaa

vasten. On myös mahdollisesti, että yksi -Os-klooneista on kuvattu Jacksonin ja Johanssonin kanssa. Käytännöllisistä syistä veikkaisin sen olevan lähimpänä kameraa oleva.



3. KERROS: 3 eri näyttelijää

Viimeinen kerros koostuu kolmesta eri kerroksesta, jokaisessa erikseen kuvattu Louis Lombardin näyttelemä -Os-klooni.

MIKSI

Valitsin tämän kuvan kahdesta syystä: Ensinnäkin se sisältää kolme eri roolia, joita näyttelee sama näyttelijä, Louis Lombardi, ja toiseksi sen yksinkertaisuuden takia.

Se, että yksi näyttelijä näyttelee eri rooleja samaan aikaan samassa kuvassa ei ole mikään uusi keksintö. Jo vuonna 1921 valmistunut ”Little Lord Fauntleroy” sisälsi Mary Pickfordin kaksoisroolissa Cedric Errolina ja tämän äitinä. Kyseisen elokuvan tekijät onnistuivat luomaan illuusion Picfordin esittämien hahmojen välisestä kolmen sekunnin suudelmasta kuvaamalla saman filmin päälle uudelleen. Kyseisen kuvan kuvaamiseen meni ruhtinaalliset 15 tuntia¹⁰. Kuvaamalla koko elokuvan kromataustaa vasten, Lombardin hahmoja on ollut huomattavasti helpompi asetella paikoilleen, kuin vanhalla splitscreen-tekniikalla, jossa kuva jouduttiin jakamaan kahtia ja näyttelijät eivät voineet esim. kävellä toistensa takaa.

Musta tausta esittää hienosti kuinka kromataustaa ei tarvitse aina käyttää laajojen universumien tai muiden mahdottomien taustojen esittelemiseen. The Spiritissä Miller käyttää hyväksi sarjakuvapiirtäjä Wallace Woodin sanontaa koskien tussausta: ”When in doubt, black it out”. Mikäli ei ole syytä näyttää jotain, ei ole syytä myöskään laittaa sitä sinne. Tällä on kuitenkin valitettava mahdollisuus muuttaa kuva ”halvannäköiseksi” ja nostattaa kysymyksen: Miksi ihmeessä edes käyttää sitä, jos se loppujen lopuksi tullaan mustaamaan?

1.7 SPEED RACER (2008, Warner Bros. Pictures O: Wachovski)

Kuva tapahtuu elokuvan loppupuolella, jossa vihdoinkin kaikki esteet voitettuaan, sankarimme Speed Racer (Emile Hirsch) ja Trixie (Christina Ricci) suutelevat tuhansien valokuvaajien edessä. Suuteluun aikana taustalla näkyvät salamavalot muovautuvat sydämiksi.



1. KERROS: Näyttelijät

Päällimmäisin kerros koostuu näyttelijöistä Emile Hirsch ja Christina Ricci kuvattuna kromataustaa vasten.



2. KERROS: Tausta

Taustalla näemme sekunnin sadasosan ajan oikean yleisön, jonka päälle on luultavasti lisätty salamanväläysanimaatioita. Nämä salamanvalot muuttuvat päähenkilöiden suudelman aikana, joko ristikuvan tai pehmennyksen kautta sydämiksi.

MIKSI

Tämän esimerkin valitsin sen realistisuudesta piittaamattoman asenteen takia. Tässä kuvassa tausta ei enää ole vain tausta vaan yksi tarinankerrontaelementeistä, joita tekijät ovat käyttäneet hyväkseen. Toteutuskaan ei ole niin vaikea, kunhan mielikuvitusta löytyy.

Vastaväitteenä tälle kuvalle, voisi huomauttaa neonvärisen taustan vievän huomion etualalla olevasta parista. Toisaalta, yksi tämän illuusion tarkoituksista voi olla täyttää kuvan tunnelmalla.

1.8 HERRASMIESLIIGA (1999, BBC, O: S. Bendelack)

Herrasmiesliiga sarjan ensimmäisen kauden jokaisen jakson alussa näimme kuvan Royston Vasey-nimisen kylän keskustasta. Kaukaisuudessa näemme kylän paikallisen kaupan, jossa paikalliset eivät käy.



1. KERROS: Vanha talo

Mökki on joko 3D-ohjelmalla luotu malli tai valokuvasta leikattu kuva, jonka liike seuraa etualalle olevan live-materiaalin kameranliikettä.

Liikkeenkaappaamiseen käytettiin live-materiaalissa olevaa kahta puuristiä, jotka poistettiin jälkituotannossa.¹¹



2. KERROS: Kaupunki

Etualalla oleva kylä, joka sisältää kuvaa varten kuvatun livemateriaalin.

MIKSI

Valitsin tämän esimerkin sen huomaamattomuuden takia. Se ei ole kuvan keskipiste tai mikään suuri tehoste, johon kiinnittää huomiota. Teoriassa koko mökin olisi voinut jättää pois. Kuitenkin luultavasti jatkuvuuden takia mökki lisättiin kyseiselle kukkulalle, sillä oikea mökki oli kilometrien päässä. Mökissä asuvilla hahmoilla on suuri osuus sarjan tarinassa. Tämän takia on hyvästä, että katsoja osaa yhdistää kaupan ja Royston Vaseyn-kylän toisiinsa.

Pääkysymyshän on kuitenkin miksi lisätä jälkikäteen pieni mökki kaukaisuuteen, jos sellaisen rakentaminen paikanpäälle olisi huomattavasti helpompaa? Mitään

varmaa vastausta tuohon en pysty antamaan. Spekuloimalla kuitenkin voi keksiä monia syitä. Ehkä kuvausryhmällä ei ollut aikaa tai rahaa rakentaa mökkiä ulkokuvauksia varten. Ehkä kyseisen alueen omistaja ei antanut lupaa rakentaa mitään kuvausten ajaksi. Ehkä alueen sää ei antanut sijaa rakentaa mitään. Tai ehkä kuvausryhmä pelkäsi, että muuttuva sää piilottaisi sen, kuten ensimmäisen kauden viimeisen jakson alussa oleva sumu miltei tekee.

HYVÄKSYTTY HUIJAUS

Huijauksen voisi kai sanoa olevan negatiivista illuusiota. Itse koen sen olevan ilkeämielistä kutsua toista kahden eri tyyppin illuusiosta huijaukseksi, jos toinen nostetaan nostalgian voimin toista korkeammalle.

Kuten aikaisemmin huomautin: Nykyajan nopeammat ja tehokkaammat laitteet ovat rakennettu vanhojen pohjalta. Sama pätee modernin teknologian edeltäjiä, jotka rakennettiin omien edeltäjiensä harteille. Vaikka nykyisin ei enää ole mitään rajoja estämässä luomasta vaikka loputtomiin asti vievää illuusiota, on hyvä muistaa, että kyllä siihen ennen vanhaankin pystyttiin.

Ei kuitenkaan yhtä hyvin. Kyllä, minun pitää aina saada viimeinen sana.

VIITTEET

¹ s. 372 - 376 *Suuri huijausten kirja*, Stuart Gordon, Euroword Finland Oy, 1999

² s. 89 - 91 *Suuri huijausten kirja*, Stuart Gordon, Euroword Finland Oy, 1999

³ s. 192 -194 *Suuri huijausten kirja*, Stuart Gordon, Euroword Finland Oy, 1999

⁴ "The motion picture academy, refused to nominate Tron for special effects, because they said we cheated when we used computers", ohjaaja Steven Lissberger, *The Making of Tron*, DVD

⁵ Haastattelu, Indiana Jones Bonus Material DVD, 2003

⁶ "Jack enters the scene as Kong battles the Elasmosaurus via miniature projection", Ray Morton, *King Kong: The History of a Movie Icon from Fay Wray to Peter Jackson*, Applause Theatre and Cinema Books, 2005.

⁷ "Miniature projection reversed the rear projection technique allowing full-sized actors to appear on the miniature set", Lee Krystek, *The King of Kong*, www.unmuseum.org, 1996

⁸ "The very next month, Modern Mechanix and Inventions dutifully reported that Kong was a normal size actor in an ape costume", John Michlig, *King Kong Lost & Found*, <http://www.fullyarticulated.com/KONGSTORY3.html>, 2006

⁹ "Anyway, so he ultimately figured out a way to shoot Louis and a foot, a foot hopping and make the foot thing", tuottaja Deborah del Prete, *The Spirit* DVD, kommenttiraita

¹⁰ <http://www.imdb.com/title/tt0012397/>

¹¹ "Painting the Shop", *League of gentlemen* season 1 DVD

LÄHTEET

Suuri huijausten kirja, Stuart Gordon, Euroword Finland Oy, 1999

Indiana Jones Bonus Material DVD. 2003

<http://en.wikipedia.org/wiki/Compositing>

The King of Kong, Lee Krystek, The Unmuseum, 1996

King Kong: The History of a Movie Icon from Fay Wray to Peter Jackson, Ray Morton, Applause Theatre and Cinema Books, 2005.

Sin City, DVD

King Kong, DVD

Spirit, DVD

League of Gentlemen, DVD

Speed Racer, DVD

LIITTEET

DVD