



Tehostemaskeerauksesta lisä- pontta käsikirjoittamiseen

Sami Ylönen

OPINNÄYTETYÖ
Maaliskuu 2019

Media-alan koulutus
Käsikirjoittaminen

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Media-alan koulutus
Käsikirjoittaminen

Ylönen, Sami
Tehostemaskeerauksesta lisäpontta käsikirjoittamiseen

Opinnäytetyö 41 sivua
Maaliskuu 2019

Opinnäytetyön tarkoituksena oli tutkia tehostemaskeerauksen tuomia mahdollisuuksia käsikirjoittajan näkökulmasta. Työn tavoitteena oli löytää tavanomaisesta poikkeava lähestymistapa käsikirjoittajana työskentelyyn hyödyntäen tehostemaskeerausta erityistaitona. Lisäksi työn tavoitteena oli rohkaista tehostemaskeerauksesta kiinnostuneita henkilöitä perehtymään tehostemaskeerauksen tuomiin mahdollisuuksiin syvemmin. Opinnäytetyö tehtiin tutkimalla aiheeseen liittyvää kirjallisuutta, elokuvia ja opetusmateriaalia sekä tekemällä kokeiluja indieprojektien ja tehostemaskeerauksen parissa.

Tutkimuksessa päädyttiin seuraavanlaisiin tuloksiin. Käsikirjoittajan näkökulmasta tehostemaskeerausta voidaan hyödyntää monipuolisesti tarinankerronnassa kantavana elementtinä tai apuvälineenä. Fyysisten tehosteiden käyttö on vähentynyt digitaalisten tehosteiden saapumisen myötä, mutta edelleen molemmilla tavoilla voidaan tehdä asioita, joihin toisella ei kyetä. Itsenäisesti opiskelevalle fyysisten tehosteiden rakentaminen on haastavaa ja aikaa vievää.

Johtopäätöksenä voidaan todeta, että tehostemaskeeraus tuo käsikirjoittajalle lisää vapautta teoksen genren, visuaalisen tyylin ja hahmojen kehittämiseen. Itse tehtyjä fyysisiä tehosteita on hyödynnetty monipuolisesti pienen budjetin tuotannoissa. Digitaaliset tehosteet ovat edullisia ja monipuolisia, mutta niitä saatetaan käyttää liikaa. Realistisuuden tavoittelussa paras tapa on yhdistää digitaalisia ja fyysisiä tehosteita keskenään. Fyysisten tehosteiden rakentaminen vaatii hyvän työtilan ja omistautumista. Itsenäisesti opiskelevalle paras tapa oppia on perehtymällä eri materiaaleihin huolellisesti ja tekemällä käytännön kokeiluja omatoimisesti unohtamatta turvallisuutta.

Jatkossa aihepiiriä olisi mahdollista tutkia tekemällä kohtauksia, jotka demonstroivat tehostemaskeerauksen vaikutuksia kohtauksen dynamiikkaan. Yksi kiinnostava tapa tutkia tehostemaskeerauksen vaikutusta olisikin vertailla kahta kohtauksista, joista on pyritty jättämään pois toiminnan sekä dialogin kautta rakennettu jännite. Koska tehostemaskeerauksen käytännön opettelu on aikaa vievää, tämän kaltainen tutkimus olisi hyödyllistä toteuttaa esimerkiksi yhteistyönä usean henkilön kesken.

Asiasanat: käsikirjoittaminen, tehostemaskeeraus, indie, fyysinen tehoste

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Film and Television
Screenwriting

YLÖNEN SAMI:
A Boost to Screenwriting from Special Effects Makeup

Bachelor's thesis 41 pages
March 2019

The purpose of this study was to research what kind of opportunities special effects makeup and physical effects can offer for screenwriting from a screenwriter's point of view. The objective of this study was to find a different way to approach screenwriting and making films as a screenwriter and filmmaker by taking advantage of special effects makeup. The objective was also to encourage people who are interested in physical effects to get further experience and knowledge about the subject. The data were collected by studying books, articles, films and by doing the author's own experiments with special effects makeup.

It was found that special effects makeup is a unique tool for the screenwriter which can be used in many ways in storytelling, even as one of the main carrying elements of the story. The use of physical effects has been decreasing since digital effects became popular but both styles can still be used to create effects which would not be possible to achieve in any other way.

The findings suggest that special effects makeup gives more options for a screenwriter when making decisions with genre, visual style and character development. Making your own effects is cheap and they have been used often in low budget productions. Digital effects are cheap and versatile, but they are sometimes overused in productions. To make realistic effects the best way is to mix physical and digital effects together. A proper work space is desirable when making physical effects. The best way to learn is to study the materials with care and by doing tests without forgetting about safety.

In the future, it would be interesting to make and compare scenes that demonstrate how special effects makeup changes the dynamics of the scene. One way to do this could be to compare scenes where special effects makeup or physical effects have been used but action and dialogue-based tension is removed. Because making physical effects and studying the materials takes a lot of time and effort, this kind of test could be executed in a team.

Key words: screenwriting, special effects makeup, indie, physical effect

SISÄLLYS

| | | |
|---|---|----|
| 1 | JOHDANTO | 5 |
| 2 | TEHOSTEMASKEERAUS KÄSIKIRJOITTAJAN TYÖKALUNA | 7 |
| | 2.1 Käsikirjoittajan näkökulma..... | 7 |
| | 2.2 Tehostemaskeeraus indie-tuotannossa | 11 |
| | 2.3 Fyysisten ja digitaalisten tehosteiden vertailu | 13 |
| 3 | TEHOSTEMASKEERAUS | 16 |
| | 3.1 Tehostemaskeerauksen muodot | 16 |
| | 3.2 Tehostemaskeerauksen historia | 17 |
| | 3.3 Tehostemaskeerauksen käytäntöjä..... | 19 |
| | 3.3.1 Turvallisuus | 19 |
| | 3.3.2 Materiaalit..... | 20 |
| | 3.3.3 Tekniikat | 23 |
| 4 | SILIKONINAAMION VALMISTAMINEN INDIE-TUOTANTOON | 26 |
| 5 | POHDINTA | 36 |
| | LÄHTEET | 39 |

1 JOHDANTO

Tehostemaskeeraus on fyysinen erikoistehoste, jolla tarkoitetaan perinteisestä meikkaamisesta edistyneempää tekniikkaa, jota käytetään elokuva-, televisio- ja teatterialalla. Tehostemaskeerauksen avulla voidaan tehdä esiintyjän ulkonäköön erilaisia muutoksia, kuten haavoja ja naarmuja, tai muokata esiintyjä täysin erinäköiseksi. Tällaisia muutoksia voivat olla esimerkiksi nuoren muuttaminen vanhaksi ja kaikenlaiset fantasia-, scifi- ja hirviömaskeeraukset. Aiheeseen voidaan sisällyttää myös muiden fyysisten tehosteiden, kuten esimerkiksi proteesien ja tekoveren, tekeminen sekä hyödyntäminen rekvisiittana tai osana tehostemaskeerausta.

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on tutkia tehostemaskeerauksen tuomia mahdollisuuksia käsikirjoittajan näkökulmasta. Opinnäytetyöni tavoitteena on löytää tavanomaisesta poikkeava lähestymistapa käsikirjoittajana työskentelyyn ja elokuvan tekemiseen hyödyntäen tehostemaskeerausta erityistaitona. Lisäksi työn tavoitteena on rohkaista tehostemaskeerauksesta kiinnostuneita henkilöitä perehtymään tehostemaskeerauksen tuomiin mahdollisuuksiin syvemmin.

Teen opinnäytetyön tutkimalla aiheeseen liittyvää kirjallisuutta, elokuvia ja opetusmateriaalia. Hyödynnän tietolähteenä myös omia kokemuksiani ja kokeilujani indie-projektien ja tehostemaskeerauksen parissa. Havainnollistan lisäksi tehostemaskeerauksen mahdollisuuksia käytännössä opettelemalla ammattilaisten käyttämän tekniikan, jota hyödyntäen valmistan silikoninaamion indie-tuotantoa varten.

Opinnäytteeni käsittelee tehostemaskeerausta ja sen elementtien soveltamista käsikirjoittajan työssä teorian ja käytännön tasolla. Tässä työssä käsittelen tehostemaskeerausta käsikirjoittajan näkökulmasta, mutta peilaten ja havainnollistaen aihetta erityisesti indie-tuotantojen kautta. Omat kokemukseni erilaisista tuotannoista rajoittuvat pienten budjetin tuotantoihin, minkä vuoksi sisällytän aiheeseeni tehostemaskeerauksen hyödyntämisen indie-tuotannoissa.

Aihe on ajankohtainen itselleni tulevana media-alan ammattilaisena, koska tekniikan automatisoituessa ja kehittyessä yhä useampi pystyy luomaan lähes jokaisella visuaalisuuteen liittyvällä osa-alueella tyylikkäitä, mutta geneerisiä ratkaisuja. Lopputuloksen kannalta yksilölliset erot tekijöiden välillä hälvenevät, tuotannot muistuttavat visuaalisesti sekä sisällöllisesti aina vain enemmän toisiaan ja tekijöiden oma kädenjälki puuttuu. Siksi yksi tapa erottua joukosta voi olla tehostemaskeerauksen kaltaisen eritystaidon opetteleminen. Haluan selvittää, voiko tehostemaskeerauksen käsityölähtöinen luonne yhdistettynä käsikirjoittamiseen olla tarpeeksi vahva kulmakivi, jonka päälle kannattaa yrittää rakentaa tulevaisuutta media-alalla.

Ensiksi perehdyn tehostemaskeerauksen mahdollisuuksiin käsikirjoittajan näkökulmasta. Pohdin, miten tehostemaskeeraus voi mahdollistaa mielenkiintoisemman lähestymistavan tarinankerrontaan ja kuinka tunnetut käsikirjoittaja-ohjaajat ovat aloittaneet uransa hyödyntämällä tehostemaskeerausta indie-tuotannoissaan. Sen jälkeen vertailen fyysisten ja digitaalisten tehosteiden hyviä ja huonoja puolia. Sitten syvennyn perusteellisemmin tehostemaskeeraukseen kertomalla lyhyesti tehostemaskeerauksen historiasta, siihen käytettävistä materiaaleista, turvallisuudesta sekä tekniikoista. Lopuksi havainnollistan silikoninaamion tekemisen indie-tuotantoa varten opetteleman tekniikan avulla.

2 TEHOSTEMASKEERAUS KÄSIKIRJOITTAJAN TYÖKALUNA

2.1 Käsikirjoittajan näkökulma

Työskentelen tulevaisuudessa käsikirjoittajana ja tiedän, että tehostemaskeerauksen taito avaa uusia tapoja lähestyä kirjoittamista. Jos käsikirjoittaja on tietoinen siitä, mitkä ovat hänen mahdollisuutensa esimerkiksi hahmonluomisessa tehostemaskeerauksen tai tehosteiden avulla, käsikirjoittaja voi tällöin luoda erikoisempia ja mielenkiintoisempia hahmoja sekä tilanteita jo kirjoitusvaiheessa. Käsikirjoittajalla on myös mahdollisuus kirjoittaa tilanteita tai kokonaisuuksia, jotka tukeutuvat täysin tehostemaskeeraukseen. Tehostemaskeeraus antaa lisäksi työkalun soveltaa tarinankerrontaan liittyviä osa-alueita, kuten hahmon kokemaa muutosta, joka tapahtuu tarinan aikana.

Yleensä hahmovetoisissa tarinoissa päähenkilö käy läpi kasvukaaren tarinan aikana. Tässä on kyseessä enemmänkin hahmon henkinen kuin fyysinen kehitys (Script Reader Pro 2018). Tehostemaskeeraus antaa käsikirjoittajalle mahdollisuuden käsikirjoittajalle lähestyä tarinaa rohkeammin myös fyysisen muutoksen kautta. Fyysistä muutosta käytetään hyödyksi tarinankerronnassa, mutta usein se on jo tapahtunut tarinan alkaessa tai sitten muutos tapahtuu lyhyessä ajassa tarinan aikana. Yleisesti vastaavanlaista muutosta on hyödynnetty paljon sarjakuvissa ja niihin perustuvissa supersankarielokuvissa, kuten Marvelin ja DCcomicsin tuotannoissa (Petrakovitz & Akhtar 2017).

Toinen tapa hyödyntää tehostemaskeerausta hahmon muodonmuutoksessa on tehdä se hitaasti rinnakkain hahmon henkisen muutoksen yhteydessä. Fyysistä muutosta voi käyttää tehokeinona kuvastamaan esimerkiksi ihmisen muodonmuutosta vääristyneeksi hahmoksi tai korostamaan hahmon valmiiksi olemassa olevaa sisäistä rumuutta. Tällaista henkisen muutoksen ohessa tapahtuvaa fyysistä muodonmuutosta tehostemaskeerauksen keinoin on hyödynnetty David Cronenbergin käsikirjoittamassa ja ohjaamassa elokuvassa *The Fly* (1986) (IMDB 2019).

Tehostemaskeerauksen hyödyntämistä hahmon kehityksessä voidaan käyttää myös siten, että hahmo luodaan ulkoisesti sellaiseksi, joka mielletään rumaksi, mutta kontrastina käsikirjoittaja tuo esille hahmon sisäisen hyvyden. Lisäksi jos hahmo on tarinassa solvauksen kohteena, korostuu tarinassa enemmän ulkomaailman rumuus ja pahuus, jolloin katsoja alkaa tuntea empatiaa hahmoa kohtaan. Vastaavanlaista logiikkaa on hyödynnetty esimerkiksi tositapahtumiin perustuvassa David Lynchin ohjaamassa sekä käsikirjoittamassa elokuvassa *The Elephant Man* (1980) (IMDB 2019).

Tehostemaskeerauksen visuaalisuudella voidaan myös paikata elokuvan päähenkilön henkisen kasvun vajetta panostamalla hahmon ulkonäköön. Paul Verhoeven elokuvassa *RoboCop* (1987) päähenkilön konstaapeli Alex J. Murphyn radikaalein fyysinen ja henkinen muutos tapahtuu heti elokuvan alussa, missä hän muuttuu kyborgiksi ja menettää muistinsa. Hahmo ei varsinaisesti kasva henkisesti vaan saa tarinan aikana muistinsa takaisin, minkä jälkeen hän on elokuvan lopussa henkisesti sama henkilö kuin elokuvan alussa. (IMDB 2019; Benedon 2019.) Robocopissa on hyödynnetty runsaasti fyysisiä tehosteita ja voidaan sanoa, että yksi suurimmista tekijöistä elokuvan vetovoimassa on Robocopin ulkonäkö.

Yksi perinteisen tarinankerronnan peruspilareita elokuva-alalla on kohtauksien rakentaminen luomalla kohtauksen sisälle jännite. Kohtauksen tulee olla eräänlainen minielokuva, jossa on alku, keskikohta ja loppu, ja jonka varrella kohtauksen emotionaalisen sävyn on muututtava negatiivisesta positiiviseen tai toisinpäin. (Snyder 2005, 110.) Yksi kiinnostava tapa tutkia tehostemaskeerauksen vaikutusta olisikin vertailla kahta kohtausta, joista on pyritty jättämään pois toiminnan sekä dialogin kautta rakennettu jännite.

Esimerkkinä voitaisiin kuvitella kohtaus, jossa kaksi tavallisen näköistä ihmistä istuu kiikussa ilman selkeää päämäärää tai toimintaa istumisen lisäksi. Toiseen kohtaukseen luodaan sama tilanne, mutta toinen henkilöistä on maskeerattu näyttämään jonkinlaiselta hirviöltä. Näitä kahta kohtausta vertailemalla ja näyttämällä koeyleisölle voitaisiin saada viitteitä siitä, kuinka paljon tehostemaskee-

rauksen avulla on mahdollista herättää katsojan mielenkiintoa sekä aktivoida katsojan omaa mielikuvitusta. Voidaan olettaa, että kohtaus, jossa on mukana hirviö, saa katsojalta voimakkaamman reaktion, koska kohtauksessa on mukana jotain lähtökohtaisesti omituista tai jopa pelottavaa. Vaikka kohtauksessa ei tapahdu toiminnallisesti mitään uhkaavaa on silti mahdollista, että pelkästään tehostemaskeerauksen avulla luotu hirviö aiheuttaa reaktion, jonka katsoja kokee katsoessaan esimerkiksi kauhuelokuvaa. Hirviön näkeminen voi siis aiheuttaa pelkoa tai epätodellisen tunteen sekä tietynlaisen mysteerin. Lisäksi jos pelottavaan hirviöön rinnastetaan tavallinen ihminen, voi katsoja alkaa tuntea myös empatiaa kyseistä ihmistä kohtaan peläten tämän puolesta. Jännite, pelko, mysteeri, empatia sekä epätodellisuus ovatkin kauhuelokuvien peruselementtejä, joiden vuoksi kauhuelokuvat vetoavat katsojiin (Griffiths 2015).

Tehostemaskeerauksen hyödyntämistä voidaan havainnoida myös toisenlaiselta kantilta, kuten kirjoittamalla kohtaus, joka sisältää jo lähtökohtaisesti konfliktin ja jännitteen. Tällaisessa kohtauksessa voisi olla esimerkiksi kaksi hullunkurista hahmoa, jotka hölmöilevät ja toilailevat ympäriinsä. Voidaan olettaa, että kohtauksen luonne ja tunnelma muuttuu täysin riippuen siitä, kuinka hahmot on puvustettu ja maskeerattu. Jos hahmot on tehostemaskeerattu näyttämään myös hullunkurisilta ja epäihmismäisiltä, heidän toilailunsa antavat erilaisen vaikutelman kuin tilanteessa, jossa hahmot näyttävät normaalisti pukeutuilta keski-ikäiseltä naiselta tai mieheltä. Myös tämä voidaan toteuttaa kirjoittamalla ja kuvaamalla kaksi eri versiota kohtauksesta, joista toisessa kaksi fyysisiltä ominaisuuksiltaan oletetusti tyyppillistä aikuista ihmistä riitelee parisuhteessaan. Toisessa versiossa olisi puolestaan täysin sama tilanne, mutta hahmot maskeerattaisiin näyttämään jonkinlaisilta hirviöiltä. Edellä mainittuja keinoja on mahdollista soveltaa käsikirjoittajan työkaluna esimerkiksi komedian tekemiseen. Jemaine Clement ja Taika Waititin ohjaama sekä käsikirjoittama elokuva *What We Do in The Shadows* (2014) on hyvä esimerkki siitä, kuinka hirviöiden, kuten vampyyrien asettaminen kamppailemaan moderninajan arkisten ongelmien kanssa toimii moottorina huumorille (IMDB 2019).

Kiteytettynä tehostemaskeerauksen taito antaa käsikirjoittajalle luvan visioida lennokkaampia kohtauksia jo käsikirjoittamisvaiheessa. Tehostemaskeerauksen

avulla saadaan hahmojen kaareen enemmän syvyyttä tai paikattua visuaalisuudella mahdollisen henkisen kasvun vajetta. Hyödyntämällä tehostemaskeerausta ja fyysisiä tehosteita arkisiin tilanteisiin voi tylsästä lähtökodasta muodostua jotain absurdia ja mielenkiintoista. Toisaalta lähestyessä käsikirjoitusta tehostemaskeerauksen kautta, vaarana on, että käsikirjoitus tukeutuu liikaa erikoistehosteisiin ja sisältö alkaa kärsiä. Vastaavanlaisiin tilanteisiin on ajauduttu elokuva-tuotannoissa, joissa on turvauduttu liikaa digitaalisiin tehosteisiin eli *computer-generated imagery* (CGI)-tehosteisiin. (Konow 2013.) CGI-tehosteilla tarkoitetaan tietokoneohjelmalla tuotettua grafiikkaa, jota käytetään taiteena, painetussa mediassa, tv-ohjelmissa ja elokuvissa, videopeleissä ja tietokonesimulaatioissa (Science Daily 2019). On siis mahdollista, että pelkästään fyysisten tehosteiden visuaalisuuteen perustuva käsikirjoitus voi jäädä tarinankerronnallisesti liian heikoksi, eikä se ole riittävä pitämään katsojan kiinnostuneena loppuun saakka. Myös elokuvan genrellä on suuri merkitys käsikirjoituksen ja tehosteiden välisessä dynamiikassa.

Ideointivaiheessa käsikirjoittamisessa ja tehostemaskeerauksessa havainnoidaan paljon samoja asioita, mutta havaintoja vain sovelletaan hieman eri tavalla. Käsikirjoittamisessa keskitytään kuitenkin enemmän hahmojen psykologiseen olemukseen, kun taas maskeerauksessa visuaalisuuteen. Perusperiaate havainnoinnin käyttämisestä työkaluna pysyy kuitenkin samana. Sekä käsikirjoittajan että tehostemaskeerauksen näkökulmasta ympäristöstä voidaan poimia psykologisia ja fysiologisia vaikutteita ja käyttää näitä havaintoja tarinankerronnassa hyväksi etenkin hahmon luonnin tai hahmojen kehityksen suhteen. Visuaalinen havainnointi ja muistiinpanojen tekeminen erilaisista esineistä, asioista ja materiaaleista on hyödyllinen työkalu tehostemaskeerauksen suunnitteluun ja käytännön tekemiseen.

Tehostemaskeeraus tuo lisäksi alalle tietynlaista nostalgiaa, koska se on käden-taito, joka on katoava luonnonvara teknologisoituneessa nykymaailmassa. Myöskään suomalaisissa elokuvissa hahmonluonti- ja muutosmaskeeraus ei ole näyttänyt kovinkaan merkittävänä visuaalisena tai taiteellisena tekijänä. Silti tehostemaskeeraus voi olla tulevaisuudessa taito, jonka hyödyntäminen mahdollistaa

elokuvia ja niiden tekijöitä erottumaan joukosta. Mitä enemmän maailma teknologisoituu, sitä enemmän kädentaitoja arvostetaan ja siksi myös tehosteiden ja tehostemaskeerauksen kysyntä voi hyvinkin kasvattaa suosiotaan. On mahdollista, että tuotannot, joissa käytetään paljon fyysisiä tehosteita tietokoneilla tehtyjen sijaan, alkavat saamaan jalansijaa media-alalla ja erottumaan joukosta vielä nykyistä enemmän omana tyyllilajinaan. Tämä voi näkyä tulevaisuudessa entistä enemmän myös esimerkiksi elokuvatuotantojen markkinoinnissa.

2.2 Tehostemaskeeraus indie-tuotannossa

Ammattikentällä käsikirjoittaja kohtaa usein eri päätöksentekijöitä ja auktoriteetteja, joihin puolestaan voi liittyä byrokratiaa sekä taloudellisia velvoitteita, mutta myös mahdollisuus suurempiin resursseihin. Vaikka iso taustakoneisto voi tuoda elokuvan tekemiseen huomattavia määriä resursseja kuten rahaa, se voi samalla sitoa merkittävässä taiteellisessa vastuussa olevia tekijöitä kuten käsikirjoittajia tiettyihin raameihin. Tällaisia sitoumuksia saattavat olla esimerkiksi tietyn kuvauspaikan käyttäminen vastineena rahoituksen saamiselle. Esimerkiksi käsikirjoittaja Pekko Pesonen kohtasi vastaavanlaisen tilanteen eräässä tuotannossa, joka velvoitti hänet mielestään epäloogisiin ratkaisuihin ja useisiin kompromisseihin elokuvan käsikirjoituksen kannalta (Pesonen 2017).

Täydellisessä maailmassa yhteistyökuviot hyödyttäisivät kaikkia osapuolia, mutta tilanteesta riippuen elokuvantekijät saattavat kokea ehdot itseään rajoittavaksi. On silti todennäköisempää, että käsikirjoitus jää vaille ilman virallista rahoitusta jo alkuvaiheessa, kuin se että käsikirjoitus etenee tilanteeseen, jossa ongelmaksi muodostuu taiteelliseen toteutukseen liittyvät yhteistyösopimukset. Oli kyseessä byrokratia, tekijöiden henkilökohtaiset arvot tai rahoitukseen liittyvät seikat, moni elokuvantekijä päättää toteuttaa ideansa niin sanottuna indie-tuotantona. Esimerkiksi vuonna 2018 ilmestynyt Aleks Salmenperän elokuva *Tyhjiö* mielletään indie-elokuvaksi. Tyhjiön kohdalla ongelmaksi muodostui esituotantovaiheessa rahoituksen puute, joten elokuva tehtiin pääosin talkoovoimin (Salmenperä 2018).

Vaikka indie-elokuvan määritelmästä ei olekaan vielä päästy yksimielisyyteen on alan tekijöillä määritelmästä yhteneviä mielipiteitä. Indiewire-lehden (Obenson 2015) artikkelin mukaan indie-elokuvan määrittelyssä esiin nousi elokuvan riippumattomuus isoihin elokuvastudioihin ja määräysvaltaan. Rahalla ei puolestaan oleteta olevan varsinaisesti tekemistä sen kanssa, onko elokuva itsenäinen vai ei, vaan itsenäisyyden määrittelee tekijän vapaus tehdä elokuvaa koskevat päätökset itse sekä se, kuinka henkilökohtainen elokuva on kyseiselle tekijälle. Artikkelissa haastateltava käsikirjoittaja-ohjaaja Alan Rudolph mainitsee, että elokuvantekijät ovat aina riippuvaisia rahasta (Obenson 2015.) Voidaan siis sanoa, että rahaa pidetään välttämättömänä resurssina, mutta tärkeintä on oma määräysvalta. Tästä on mahdollista myös päätellä, että raja indie-tuotannon ja valtavirtatuotannon välillä on melko häilyvä.

Monissa indie-tuotannoissa on ollut myös huomattavan suuria budjetteja, kuten esimerkiksi George Lucasin elokuvassa *Red Tails* (2012) se oli 58 miljoonaa dollaria (Obenson 2015). Lucasin kaltaiset elokuvantekijät ovat kuitenkin harvinaisia tapauksia. Usein sellaisissa elokuvissa, jotka ovat nostaneet monet nykypäivän ohjaajat kuuluisuuteen, on budjetti ollut muutamista tuhansista dollareista muutamisiin kymmeneen tuhansiin dollareihin (Besser 2018). Resurssien puute on saanut aloittavat elokuvantekijät pohtimaan keinoja, joilla teoksesta tulisi mieleenpainuva ilman huomattavia taloudellisia panostuksia. Yksi tällainen keino on tehostemaskeeraus ja fyysiset tehosteet, joita hyödyntämällä esimerkiksi elokuvaohjaajat, kuten Sam Raimi *Evil Dead* (1981) -elokuvasarjallaan sekä Peter Jackson elokuvillaan *Bad Taste* (1987) ja *Brain Dead* (1992) ovat käynnistäneet uransa (IMDB 2018).

Kyseiset elokuvaohjaajat ja heidän elokuvansa ovat hyviä esimerkkejä siitä, kuinka pienellä budjetilla fyysisiä tehosteita hyödyntäen voi saada näkyvyyttä. On toki lukuisia indie-elokuvia, jotka on tuotettu pienellä budjetilla ja joiden avulla lukuisat ohjaajat ovat nousseet pinnalle, mutta Raimin ja Jacksonin elokuvissa erityisesti tehostemaskeeraus ja fyysiset tehosteet ovat suuressa merkityksessä. Lisäksi molemmat ohjaajat ovat käsikirjoittaneet omat edellä mainitut teokset, joten voidaan olettaa, että myös käsikirjoittajan näkökulma tehosteiden soveltamisesta tarinaan on huomioitu käsikirjoituksen joka vaiheessa.

Sam Raimi teki ensin lyhytelokuvan *Within The Woods* (1978) 1600 dollarin budjetilla tehden itse elokuvan erikoistehosteita ja maskeerauksia. Lyhytelokuvan avulla hän sai 90 000 dollarin rahoituksen ensimmäisen *Evil Dead* -elokuvan tekemiseen. IMDB:n mukaan lopullinen budjetti elokuvaan oli 350 000 dollaria ja elokuvan on arvioitu tuottaneen tähän päivään mennessä maailmanlaajuisesti jo 29,4 miljoonaa dollaria. *Evil Dead* oli Sam Raimin läpimurtoelokuva ja hitti, joka poiki myös kaksi jatko-osaa, jotka tehtiin huomattavasti isommalla budjetilla. (IMDB 2018; The Numbers 2018.)

Myös Peter Jackson teki itse tehosteet debyyttielokuvaansa *Bad Taste* (IMDB 2018) ja onnistui rakentamaan elokuvauraansa absurdiin tehostetäyteisten elokuvien kautta. Nykyään Peter Jackson on yksi tunnetuimmista elokuvaohjaajista koko maailmassa. Tosin Jacksonin tyylisuunta on ajan kuluessa kallistunut vahvemmin digitaalisten tehosteiden käyttöön, mutta hänen elokuvissaan on edelleen vahvasti läsnä myös fyysiset tehosteet sekä lavasteet.

2.3 Fyysisten ja digitaalisten tehosteiden vertailu

Ei kuitenkaan jää epäselväksi, että siitä lähtien, kun ensimmäiset tietokonetehosteet eli CGI-tehosteet luotiin 70-luvulla, on fyysisten tehosteiden käyttö vähentynyt huomattavasti (Huffington Post Australia 2016). Yksi keskeisimmistä syistä CGI-tehosteiden käytön lisääntymisessä elokuvissa on sen mieltäminen vielä helpommaksi ja edullisemmaksi tehokeinoksi fyysisiin tehosteisiin verrattuna. Sariola (2011) vertailee opinnäytetyössään fyysisten sekä CGI-tehosteiden välisiä hyötyjä ja haittoja. Sariola mainitsee, että fyysisten tehosteiden käyttö on vähentynyt, koska niiden tekeminen itse on kallista ja digitaalisten efektien avulla voidaan tehdä vähintäänkin samat asiat halvemmalla ja nopeammin. (Sariola 2011.) Voidaan kuitenkin todeta, että fyysisten tehosteiden kuten tehostemaskeerauksen ja CGI-tehosteiden vertailu pelkästään tuotannossa syntyvien kulujen perusteella antaa liian yksipuolisen käsityksen. Asiaa voidaan tarkastella myös taiteellisesta näkökulmasta ja lähestyä aihetta pohtimalla, mikä saa katsojan kiinnostumaan elokuvasta ja mikä tekee elokuvasta unohtumattoman.

Tested-lehden (Konow 2013) ja No Film School -sivuston (Renée 2014) haastateluissa elokuva-alan ammattilaiset keskustelevat fyysisten tehosteiden ja CGI-tehosteiden hyvistä ja huonoista puolista. Esiin nousee mahdollisuus tehdä CGI-tehosteiden avulla käytännössä mitä vain, mutta vaarana on tehosteiden liika-käyttö, jolloin digitaaliset tehosteet menettävät tehonsa. Haastateltavat pitävät eritoten ohjaajaa suuressa vastuussa siitä, miten tietokonetehosteita hyödynnetään ja pitävän huolen siitä, että uskottavuus säilyy katsojan silmissä. (Konow 2013; Renée 2014.) Myös Sariola mainitsee, että ongelmana on usein liian täydelliseksi hiotut tehosteet ja tekijöiden käsitys realismista on hieman kadoksissa. Suurin vahvuus on kuitenkin se, että digitaalisten tehosteilla pystytään toteuttamaan se mitä fyysisten tehosteiden keinoin ei voida. (Sariola 2011, 31-32.)

Fyysisten efektien heikkouksina pidetään niiden tuomia fyysisiä rajoitteita sekä niiden valmistamiseen liittyviä haasteita. Fyysisten tehosteiden rakentaminen on vaikeaa ja niiden rikkoutuessa on rakennettava uusi tehoste, jolloin myös kustannukset kasvavat. Digitaalisesti tehdyn tehosteen, kuten esimerkiksi avaruusaluksen, voi räjäyttää aina uudestaan, toisin kuin fyysisen miniatyyriavaruusaluksen. Fyysisten tehosteiden vahvuus on kuitenkin niiden realistisuus, mikä välittyy jo kuvauspaikalla oleviin tekijöihin, kuten näyttelijöihin. Tehostemaskeerauksen kaltainen fyysinen tehoste tai fyysiset rekvisiitat mahdollistavat näyttelijältä eläytymisen rooliinsa paremmin, kuin tyhjä vihreä huone, jonne rekvisiitta tai vastaanäyttelijät on luotu digitaalisesti. (Konow 2013; Renée 2014.) Tästä voi päätellä, että kuvauspaikalla konkreettisesti nähtävissä ja kosketeltavissa olevat tehosteet helpottavat ja luovat uskottavuutta näyttelijän sekä mahdollisesti muun työryhmän työskentelyyn. Siksi on mahdollista olettaa, että tämä vaikuttaa positiivisesti myös katsojan immersioon teosta kohtaan ja näin ollen tekee teoksesta paremman.

Tested- ja No Film -lehtien haastateltavat sekä Sariola ovat myös yhtä mieltä siitä, että paras tapa on löytää tasapaino fyysisten sekä digitaalisten tehosteiden välille, jolloin molemmat tekniikat tukevat toisiaan (Konow 2013; Renée 2014; Sariola 2011). Sariola sanoo, että todella uskottavien tehosteiden luomiseksi on yhdistettävä fyysisten tehosteiden käsin kostateltavuus ja yhdistää siihen digitaalisten tehosteiden kyky luoda asioita olemattomasta (Sariola 2011, 31). Lisäksi

taiteellisesta näkökulmasta katsottuna voidaan todeta, että kaikki on aina suhteellisesta riippuen siitä millaisesta elokuvasta, kohtauksesta tai esimerkiksi videotaideteoksesta on kyse.

Kaikissa videotuotannoissa ei välttämättä ole kyse uskottavuuden luomisesta tai immersioista, vaan kyseessä voi olla jopa tarkoituksen mukaisesta katsojan etäännyttämisestä. Tällöin näkymättömän hahmon kanssa näyttelemisen tyhjässä vihreässä huoneessa tai kuminen proteesinenä pilkottavine saumoineen näyttelijän kasvoissa voi olla täydellinen ratkaisu ohjaajan näkemyksen kannalta. Käsikirjoittajan näkökulmasta katsottuna kaikki käsikirjoitukseen kirjoitetut asiat on mahdollista toteuttaa CGI-tehostein. Digitaaliset tehosteet ovat tässä mielessä ylivertaisia fyysisiin tehosteisiin verrattuna, joten lopulta käsikirjoittajan henkilökohtainen suhtautuminen tehoisteisiin ratkaisee sen, mikä palvelee teosta parhaiten.

3 TEHOSTEMASKEERAUS

3.1 Tehostemaskeerauksen muodot

Maskeeraus itsessään on erittäin laaja käsite ja siihen sisältyy lukuisia eri tekniikoita ja tapoja tehdä, jotka soveltuvat erilaisiin tilanteisiin ja tuotantoihin. Vaikka eri tapoja ja tekniikoita on yhtä monta kuin tekijöitäkin, voi tehostemaskeeraaja Todd Debrecenin (2009, xviii) mukaan maskeeraamisen määritellä elokuva-, televisio- ja teatterialalla kolmeen eri kategoriaan. Ensimmäinen kategoria on *suora* tai *perusmaskeeraus*, joka on suunniteltu lievittämään havaittavissa olevia visuaalisia muutoksia johtuen esimerkiksi kuvauspaikan tai teatteriesityksen valaistuksesta. Perusmaskeerauksella voidaan vaikkapa vahvistaa näyttelijän kasvojen varjostuksia, jotta kasvojen piirteet pysyvät näkyvissä kirkaassakin suoraan kasvoille tulevassa valaistuksessa.

Toinen kategoria on *korjaava* maskeeraus, jolla tarkoituksena on näyttelijän hyvien tai haluttujen piirteiden korostaminen ja vastaavasti ei toivottujen tai tarpeellisten piirteiden peittäminen. Yleensäkin meikkaavilla ihmisillä on tapana korostaa poskipäitään, tummentaa poskia tai peittää ihoon tulleita näppyjä. Kolmas kategoria on *hahmonluonti-* tai *muutosmaskeeraus*, johon sisältyy etninen, fantasia-, ikä-, scifi- sekä hirviö- ja kauhumaskeeraus. (Debreceni 2009, xviii.) Tähän kategoriaan kuuluu esimerkiksi kaksikymmentävuotiaan henkilön maskeeraaminen yhdeksänkymmentävuotiaan näköiseksi tai päinvastoin. Universaalisti tutumpia muutosmaskeerauksia voi olla kaikenlaiset elokuvien ja sarjojen zombi- ja vampyrimaskeeraukset.

Olen itse kiinnostunut eniten Debrecenin määrittelemästä hahmonluonti- ja muutosmaskeerauksesta sisällyttäen mukaan myös haavojen, ruhjeiden ja naamioiden tekemisen. Kyseiseen osa-alueeseen kuuluu eniten kaikenlaista käsityötä, kuten proteesien ja naamioiden tekoa erilaisten mielenkiintoisten materiaalien avulla. Tekeminen ei siis rajoitu pelkästään siveltimiin ja meikkivoiteisiin vaan tekniikat vaihtelevat tarkasta sivellintyöstä veistämiseen ja muottien valamiseen. Lisäksi käsikirjoittajan näkökulmasta tarkasteltuna muutosmaskeerauksen avulla

voidaan vaikuttaa eniten tarinankerronnan osa-alueisiin. Sen avulla voidaan tehdä esimerkiksi radikaaleimmat visuaaliset muutokset hahmojen kannalta, tai sen pohjalta voidaan rakentaa koko elokuvan tyyliä eli genre. Tällaisia genrejä voivat olla esimerkiksi fantasia- ja scifielokuvat tai Evil Dead -elokuvan kaltaiset splatterelokuvat, joissa hyödynnetään paljon irtonaisia proteeseja ja tekoverta iholle tehtävien maskeerausten lisäksi.

3.2 Tehostemaskeerauksen historia

Debrecenin mukaan aikamme ensimmäinen suuri tehostemaskeerauksen mestari oli kiistatta Lon Chaney, joka vuonna 1925 suunnitteli ja kiinnitti itse itseensä tekemänsä maskit *The Phantom of the Opera* (1925) -elokuvaa varten. Hän teki samalla tavoin myös elokuvissa *The Unknown* (1927) ja *The Hunchback of Notre Dame* (1923). (Debreceni 2009, 2.) Lon Chaney voi toki olla aikamme ensimmäisiä suuria tehostemaskeerauksen mestareita, mutta tehostemaskeerauksen historia itsessään juontaa vielä vuosikymmentä taemmas. Thomas (2007) kirjoittaa, että vuonna 1910 Thomas Edison Studio tuotti ensimmäisen *Frankenstein* (1910) -elokuvan, mistä lähtien elokuvamaskeeraajat ovat muovanneet Hollywoodin hirviöiden kasvoja.

Sekä Thomas ja Debreceni mainitsevat molemmat tehostemaskeeraaja Dick Smithin, joka tunnetaan eräänlaisena nykyaikaisen tehostemaskeerauksen uranuurtajana. Dick Smith on tehnyt tehostemaskeerauksia elokuvaan 1940-luvulta saakka ja hänen ansioluettelossaan on lukuisia tunnettuja elokuvia kuten *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1968), *The Godfather* (1972), *The Exorcist* (1973), *Kauriimetsästäjät* (1978), *Amadeus* (1984) sekä kymmeniä muita tunnettuja elokuvia (IMDB 2018). Dick Smithin vaikutus tehostemaskeeraukseen elokuva-alalla on ollut todellakin suuri. Debreceni (2009, 2) nostaa myös esiin elokuvaohjaaja Arthur Pennin elokuvan *Little Big Man* (1970), jossa Dustin Hoffman näyttelee 121-vuotiasta Jack Crabb -nimistä hahmoa. Dick Smith teki kyseiseen elokuvan hahmolle Jack Crabbille vanhentamismaskeerauksen neljästätoista erillisestä vaahtolateksiosasta mukaan lukien kädet ja silmäripset. Tämä tekniikka on kehittynyt

ajan saatossa hyvin pitkälti tehostemaskeerausalan standardiksi monimutkaisten proteesien kiinnitykseen. (Debreceeni 2009, 2.)

Sen lisäksi, että Dick Smith on toiminut elokuvamaskeerausalalla uranuurtajana teknisellä tasolla, on hän jättänyt jälkensä myös massayleisön mieliin ikonisilla maskeerauksillaan. Thomasin (2007) artikkelissa nostetaan esiin yksi tunnetuimmista kauhuelokuvista *The Exorcist* (1973), jossa Dick maskeerasi elokuvassa näyttelleen Linda Blairin mätäneväksi ja oksentelevaksi pirun riivaamaksi pikkutyttöksi. Tämä oli käännteentekevä hetki elokuvamaskeerauksen saralla, koska Dick ymmärsi, että tehostemaskeeraus ei ole pelkästään pelottavien tai vanhan näköisten hahmojen luomista, vaan siihen voi liittää paljon muutakin, kuten *The Exorcist* -elokuvassa nähty riivatun tytön pään pyöriminen ympäri, oksentaminen tai hämähäkkikävely (Thomas 2007).

Vaikka Dick Smithillä on ollut suuri vaikutus elokuvamaskeerauksen saralla ainakin länsimaalaisessa elokuvassa, mahtuu vuosikymmenten varrelle paljon erilaisia elokuvia, joista löytyy loistavia esimerkkejä tehostemaskeerauksesta sekä niiden tekijöistä. Eri tekijöillä on varmasti omia tekniikoitaan ja tapoja tehdä, mutta Debreceeni (2007, 2) mainitsee, että Dick Smithin tekniikat ovat silti niitä, joiden pohjalta muut suuret nykypäivän tehostemaskeerauksen ammattilaiset ovat läheneet kehittämään ja parantamaan tekniikoitaan. Voidaan siis sanoa, että Smith on luonut sen pohjan, jonka päälle muut maskeeraajat ovat rakentaneet oman tyylinsä.

Debreceeni (2007, 2) nostaa esiin muutamia kyseisiä tekijöitä, jotka ovat tehneet monille viime vuosikymmeniltä tuttujen elokuvien tehostemaskeeraukset: Neil Gorton (*Doctor Who, Children of Men*), Stan Winston (*Edward Scissorhands, Terminator 2*), David Elsey (*Farscape, Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith*), Rick Baker (*An American Werewolf in London, Planet of the Apes*), Mike Smithson (*Austin Powers: The Spy Who Shagged Me*), Ve Neill (*Pirates of the Caribbean I, II and III, Beetlejuice*), Greg Cannon (*Van Helsing, Mrs Doubtfire*), Matthew Mungle (*Bram Stoker's Dracula, Master and Commander: The Far side of The World*) ja Bill Corse (*Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events, Galaxy Quest*).

3.3 Tehostemaskeerauksen käytäntöjä

Tehostemaskeeraukseen ei ole mitään kultaista sääntökirjaa, mutta jonkinasteisena ammattikunnan raamattuna on pidetty tässäkin opinnäytetyössä paljon hyödyntämäni Todd Debrecenin kirjaa *Special makeup effects for stage and screen: making and applying prosthetics* (2019). Vaikka kirja on kattava ja melko selkeä, se voi silti olla aiheeseen perehtymättömälle raskaslukuinen. Kaikista ensimmäiseksi tulisi muistaa, että myös tehostemaskeerauksessa turvallisuus on otettava huomioon.

3.3.1 Turvallisuus

Tehostemaskeerauksen yhteydessä ollaan tekemisissä monenlaisten aineiden, kuten liuottomien ja maalien kanssa, joten pakkauksista tuleekin aina tarkistaa pakkausmerkinnät sekä ohjeet niiden turvallisuuteen liittyen. Moni materiaali saattaa vaikuttaa oletettavasti harmittomalta, kuten ihoystävälliset silikonit, mutta yhdistettynä liuottimiin, kuten ksyleeniin, voi niistä aiheutua vakavia vaurioita hengityselimiin tai pahimmillaan johtaa kuolemaan. Lisäksi välineet kuten sudit ja väripaletit on pidettävä puhtaana niiden edellyttämällä tavalla ja yleisestä hygieniasta tulee pitää huolta tulehdusten välttämiseksi. Myös ihoystävällisiksi luokiteltujen aineiden, kuten lateksin tai tiettyjen maalien kanssa kannattaa noudattaa varovaisuutta.

Ikävien tilanteiden välttämiseksi, on suositeltavaa tehdä allergiatesti itselle sekä maskeerattavalle henkilölle. Allergiatestin voi tehdä esimerkiksi laittamalla käytettäviä aineita pieniä määriä maskeerattavan henkilön kädelle ja odottaa vuorokausi (Pitre 2014). Monet aineet ovat allergisoivia tai jopa myrkyllisiä ja saattavat edellyttää tiettyjen standardien mukaisia suojarusteita, kuten hengityssuojaimen, suojalasit ja hanskat. On oltava myös tarkkana, ettei altista ulkopuolisia höyryille, kaasuille ja roiskeille. (Työsuojeluhallinto 2018.)

3.3.2 Materiaalit

Internetistä löytyvä tieto on usein englanniksi, joten jatkuva kemikaali- ja materiaalianaston suomeksi kääntäminen ja niiden käyttötarkoituksen sisäistäminen on välillä raskasta. Materiaaleja voi olla myös vaikea löytää. Hyvin usein tehostemaskeerauksen liittyvien materiaalien suhteen joutuu turvautumaan ulkomalaisiin verkkokauppoihin. Suomessa on muutamia yrityksiä, jotka myyvät joitain ammattilaiskäyttöön tarkoitettuja tarvikkeita, mutta suurin osa on lähinnä pilailupuoteja, joista löytyy silloin tällöin jotain yksittäisiä käyttökelpoisia tuotteita.

Paljon pystyy kuitenkin saamaan aikaiseksi vain käyttämällä mielikuvitustaan ja katselemaan ympärilleen tehden samalla havaintoja. Joskus juuri sopiva ja edullinen materiaali saattaa löytyä lähikaupasta, kuten elokuvamaskeeraaja Salla Yli-Luopa (2017) oli soveltanut vehnä jauhoja saadakseen oikeanlaisen tekstuurin ihoon. Hän kertoo myös hyödyntävänsä luonnosta löytyviä materiaaleja, kuten sammalta, jonka hän liimasi näyttelijän ihoon. (Yli-Luopa 2017.) Lisäksi tehostemaskeeraus voi antaa myös komeroiden tai varastoihin unohdetuille romuille sekä rääsyille uuden käyttötarkoituksen. Myös kirpputorit ovat aarresaittoja materiaalien löytämiseksi, mutta samalla ne tihkuvat tarinoita ja inspiraatiota. Pääasiallisesti tehostemaskeerauksessa käytetään kuitenkin pohjana vuosien varrella kyseistä ammattikuntaa varten kehitettyjä aineita sekä materiaaleja. Kaikenlaista tavaraa ja romua voi hyödyntää maskeerauksessa. Seuraavassa osassa on muutamia esimerkkejä itselleni tutuiksi tulleista ja alalla yleisesti käytössä olevista materiaaleista.

Tehdäkseni proteesien ja naamioita, tutustuin ensimmäisenä lateksiin eli luonnonkumiin. Lateksi on tehostemaskeerauksessa hyvin yleisesti käytetty neste-mäinen aine, jonka koostumus kovettuu kuivuessaan kumimaiseksi. Sitä käytetään paljon esimerkiksi haavojen, palovammojen ja kaikenlaisten ruhjeiden tekemiseen. (Mixx 2019.) Ohuena kerroksena lateksi on todella joustavaa, mutta kerrostaessa sen joustavuus alkaa kadota melko nopeasti. Lateksi on varsin monipuolinen ja itse olen käyttänyt lateksia maskien ja proteesien tekemiseen (kuva 1), mutta realististen koko kasvojen peittävien ja ihon liikkeitä myötäilevien naamioiden tekemiseen se ei oikein sovellu. Lateksi voi olla myös melko allergisoivaa

ja sitä on erikseen myynnissä muotin tekoa varten sekä tehostemaskeerausta varten, joka puolestaan sisältää vähemmän haitallisia ainesosia (kuva 2).



KUVA 1. Lateksista tekemäni peikko-naamio, johon on hyödynnetty luonnonmateriaaleja.



KUVA 2. Nestemäistä lateksia kanisterissa (DSMedical 2019)

Realistisempien ja ihoa myötäilevempien naamioiden tekemiseen käytetään usein ominaisuuksiltaan pehmeää ja kevyttä vaahtolateksia. Vaahtolateksin käsittelyn hallitsemista pidetään edistyneenä tekniikkana, jonka haltuunottoa pidetään tietynlaisena ammattilaisuuden mittapuuna. Vaahtolateksin käsittelystä tekee hankalaa sen käsittelyyn liittyvät haasteelliset ominaisuudet. Ensinnäkin, vaahtolateksi on läpinäkymätöntä ja sen maalaamista varten tarvitsee monta kynäruis-kulla maalattua kerrosta realistisen pinnan saavuttamiseksi. Toiseksi, vaahtolateksi vaatii kuumentamista uunissa jähmettyäkseen, jolloin sen kuumentamisesta aiheutuvat myrkyt tekevät uunista kelvottoman muuhun tarkoitukseen. (Debreceni 2019, 219; Streeton 2014.) Henkilökohtaisesti tämän tekniikan tutkiminen ei ole ollut minulle mahdollista myrkyllisten kaasujen takia. Lisäksi materiaalista suomalaisessa maskeeraustarvikeliikkeessä minulle kerrottiin, että vaahtolateksin kuumentamisesta aiheutuu myrkyjen lisäksi järkyttävä haju.

Hieman edellisen kaltainen materiaali on uretaani eli kylmävahto. Kyseinen materiaali on myös kevyttä ja pehmeää, mutta ei ole varsinaisesti tarkoitettu korvaamaan kuumavaahtoa (Debreceni 2019, 229). Kokeilujeni yhteydessä selvisi, että kylmävahto ei sovellu suorassa ihokontaktissa olevien naamioiden tai proteesien tekemiseen, koska se ärsyttää ihoa.

Realistisuuden tavoittelussa mielenkiintoisimpia ovat ihoystävälliset silikonit. Niitä voidaan pehmentää tai kovettaa niille tarkoitetuilla aineilla erilaisiin käyttötarkoituksiin sopiviksi. Usein silikonia täytyy pehmentää, jotta sen koostumus saadaan ihon kaltaiseksi. Silikoneja käytetään niin muottiaineena kuin myös naamioiden, proteesien ja haavojen tekemiseen (Debreceni 2019, 200). Kuten edellä mainitut materiaalit, myös silikonien kanssa tulee olla tarkkaavainen omalla tavallaan, jotta silikoni ei saastu. Silikoni voi saastua joutuessaan tekemisiin esimerkiksi riikin kanssa, jota voi olla vaikkapa lateksissa valmistetuissa suojahansikkaissa. Saastuminen voi estää silikonin kuivumisen, jolloin siitä tulee käyttökelvotonta. (Galindberg 2018.) Etenkin Suomessa asuvalle maskeerausharrastelijalle silikoni on melko kallis ratkaisu, mutta oikein käytettynä lopputulos on tyylikäs.

Paljon naamioihin sekä proteeseihin käytetty materiaali on myös gelatiini, joka on myrkytön ja muistuttaa koostumukseltaan hieman ihmisihoa tai kudosta. Gelatiini on liivatetta eli kollageenia, joka on eläinperäistä (Debreceni 2019, 233). Gelatiinia voi valmistaa helposti myös kotona liivateesta ja glyseriinistä mikroaaltouunin avulla. Gelatiinin tekoon löytyy paljon reseptejä netistä, esimerkiksi Youtube-sivuston kautta löytyvistä opetusvideoista.

Mallien veistämiseen muottia varten voidaan käyttää savea tai öljypohjaisia rikitömiä vahoja. Muottiaineina voidaan käyttää kipsiä, erilaisia hartseja tai vaikkapa silikonia. Etenkin silikonimuottia tehdessä on tärkeää, että veistos on tehty rikitömästä vahasta, jotta silikoni ei saastu.

3.3.3 Tekniikat

Seuraavaksi käsittelen yleisimpiä tekniikoita, joita käytetään erilaisten proteesien ja naamioiden valmistuksessa. Olen myös itse kokeillut tekniikat käytännössä. Tekniikka saattaa kuulostaa itsestään selvältä, mutta sen läpikäyminen auttaa hahmottamaan eroavaisuudet eri tapojen välillä, joita käsittelen tässä osiossa.

Ensimmäinen tekniikka on maskeerauksen tekeminen suoraan näyttelijän iholle halutuilla materiaaleilla. Perinteisten kasvomeikkien ja maalien lisäksi ihoon voidaan tehdä kolmiulotteisia tekstuureja käyttämällä vahoja, silikonista tai vaikkapa vehnä jauhoja. Tällaisia kolmiulotteisia pintoja voivat olla esimerkiksi erilaiset haavat, arvet, palovammat (kuva 4), muut ihon pinta-tekstuurit, tai jopa kokonainen kasvojen pinta-alan peittävä naamio. Suoran mallin iholle maskeerauksen tekemisen kääntöpuolena on se, että maskin pinta-tekstuuria voi olla vaikeampi hallita, jolloin jälki saattaa olla hieman rouheampaa. Samalla tekniikalla saa toki tehtyä myös hienovaraisia ja siistejä yksityiskohtia, mutta jos haluaa muodoltaan ja pinta-tekstuuriltaan hallitumpaa jälkeä, silloin voi olla järkevämpää turvautua muotiin.



KUVA 4. Suoraan iholle tekemäni palovammamaskeeraus.

Vaihtoehtoisesti proteesin tai naamion voi tehdä myös valmiiksi suoraan mallinuk-
ken päälle (kuva 5), minkä jälkeen se voidaan siirtää maskeerattavan kohteen
iholle. Mallinukken päälle tehtyihin maskeerauksiin liittyy kuitenkin aina pieni riski,
että maskeeraus ei olekaan muodoltaan sopiva maskeerattavalle henkilölle. So-
pivan mallinukken voi tehdä myös itse esimerkiksi ottamalla muotin maskeeratta-
van kohteen kasvoista tai vaikkapa koko kehosta. Muottiin voi sitten valaa halut-
tua materiaalia, kuten esimerkiksi kipsiä. Kun maskeerattavasta kohdehenkilöstä
on saatu tehtyä mallinukke, ei sen jälkeen pitäisi tulla ongelmia maskeerauksen
istuvuuden osalta.



KUVA 5. Mallinukken päälle tekemäni naamio, johon on yhdistetty kirpputorilta löytämäni lasten kaasunaamio.

Muottiaineiden avulla pystyy siis kopioimaan juuri sellaisia muotoja kuin haluaa
ja siksi maskeerauksessa käytetään apuna paljon veistettäviä ja muovailtavia va-
hoja. Perusideana on, että haluttu muoto ja sen pinta-tekstuuri luodaan esimer-
kiksi muovailuvahalla tehtävän veistoksen avulla, jonka päälle muotti valetaan tai
vaihtoehtoisesti muottiaine valetaan suoraan esimerkiksi mallin kasvoille (kuva 6;
kuva 7).



KUVA 6. Kasvojen jäljennys iholle sivellettävällä silikonilla (AMTComposites W2019)



KUVA 7. Valmis jäljennös (AMTComposites 2019)

Muotin voi tehdä myös veistoksen avulla käyttäen veistämiseen rikkiä sisältämättä muovailuvahaa tai savea. Vahaa käyttämällä voidaan muovailu halutunlainen veistos suoraan mallinukun päähän tai jonkinlaiselle alustalle. Valmiin veistoksen ympärille rakennetaan muuri esimerkiksi savesta tai metallilevyistä. Kun muuri on valmis, täytetään alue halutulla muottiaineella. Yleisiä muottiaineita ovat kipsi, erilaiset hartsit ja silikonit. Jokaisella aineella on ominaisuutensa, joita sovelletaan tilanteen ja muottiin valettavien ainesosien mukaan. Tätä samaa tekniikkaa voidaan soveltaa minkä tahansa naamion, proteesin tai vaikkapa irtosormen tekemiseen. Jos muovailtu teos on isokokoinen ja muodoltaan monimutkainen, voi tällöin joutua tekemään muotista kaksiosaisen. (Smooth-On 2019.) Tästä prosessista on yksityiskohtaisempi kuvakooste selitteineen seuraavassa pääluvussa.

Lyhyesti sanottuna tehostemaskeerauksen tekniikat vaihtelevat todella helposta todella haastavaan. Maskeeraus voidaan tehdä suoraan mallin iholle, jonkinlaiselle alustalle, mallinukelle tai muottiin. Tähän mennessä itselleni on ollut haastavimpia teokset, joiden valmistamiseen on vaadittu muottia. Etenkin kaksiosaiset muotit vaativat paljon harjoittelua ja kärsivällisyyttä. Mitä enemmän tekemiseen liittyy eri materiaaleja sekä monimutkaisia muotoja, sitä haastavammaksi tekeminen muuttuu.

4 SILIKONINAAMION VALMISTAMINEN INDIE-TUOTANTOON

Medianomikoulutukseni ohessa olen pyrkinyt pikkuhiljaa tutustumaan erilaisiin harrastelijapiirien käyttämiin materiaaleihin ja tapoihin tehdä tehostemaskeerauksia. Saadessani ajatuksen tämän opinnäytetyön aiheesta, aloin tutkia syvemmin ammattilaisten käyttämiä vaativampia materiaaleja ja tekniikoita. Seuraavaksi esittelen tässä tehostemaskeerausprojektin, jonka toteutin oppimieni uusien tekniikoiden avulla. Tarkoitukseni oli luoda pään-, kaulan- sekä osan hartia-alueesta peittävä silikoninaamio osaksi hahmokokonaisuutta, jota voin hyödyntää tuotannoissani. Esittelemäni naamiontekoprosessi on kolmas yritys tehdä kyseinen naamio tätä opinnäytetyötä varten, kahden edellisen yrityksen epäonnistuttua lähes täysin. Haluan lisäksi painottaa, että esittelemäni prosessinkuvaus ei ole varsinainen ohje vastaavanlaisen naamion tekemiseen, vaan ainoastaan kuvaus tämän tietyn naamion merkittävimmistä työvaiheista.

Halusin tehdä naamioista sisäpuolelta täysin kasvoihini sopivan, joten ensimmäiseksi tarvitsin ydinmuotin, joka mallintaa ylävartaloni rintakehästä ylöspäin. Aloitin prosessin tekemällä muotin ylävartalostani kipsinauhan avulla. Muotin ei tarvinnut mallintaa yksityiskohtia tarkasti, joten valitsin kipsinauhan, koska oletin sen sopivan kyseiseen tarkoitukseen. Käytännössä peitin itseni kipsinauhalla solislusta ylöspäin, jättäen ilma-aukot sieraimiin (kuva 8; kuva 9).



KUVA 8. Kipsinauhaa pään ympärillä KUVA 9. Sivuprofiili kipsinauhasta

Jotta muotti saatiin irti päästäni, se leikattiin keskeltä halki ja liitettiin takaisin yhteen saumoista kipsinauhan avulla. Asetin valmiin muotin väärinpäin roskakoriin saadakseni siihen tarpeeksi tEukea täyttämistä varten (kuva 10). Valamiseen valitsin kipsin, koska se on hinta-laatusuhteeltaan hyvä ratkaisu ja sitä on helposti saatavilla.



KUVA 10. Roskakori tukee muottia valettaessa

Päällystin muotin sisäosan vaseliinilla estääkseni muotin tarttumisen kipsiin sekä helpottaakseni muotin irrottamista. Valoin muotin täyteen kipsiä lisäten joukkoon

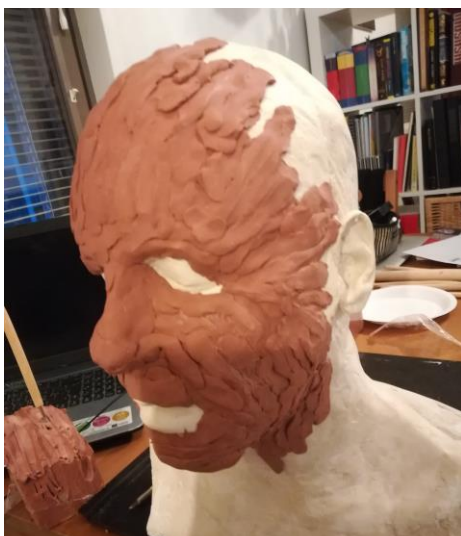
hieman juuttikangasta vahvistaakseni kipsin rakennetta. Kun kipsimalli oli saatu ulos muotista, hioin ja puhdistin sen seuraavaa työvaihetta varten (kuva 11; kuva 12).



KUVA 11. Tuore muotista tullut kipsimalli

KUVA 12. Puhdistettu ja hiottu kipsimalli

Kerrostin valmiin mallin päälle vahaa sen mukaan minkä paksuisen ja näköisen halusin naamion olevan (kuva 13). Käyttämäni NSP Chavant Soft -öljypitoinen vaha (kuva 13; kuva 14) oli liian pehmeää ja siihen tuli helposti lommoja. Vahaa oli kuitenkin huomattavasti mukavampi työstää kuin esimerkiksi perinteistä muoviluvahaa, eikä se jättänyt käsiin epämukavaa rasvaisuuden tunnetta. Pikkuhiljaa muodostin veistokseen yksityiskohtia ja tekstuureja käyttäen apuna saven sekä vahan veistämiseen tarkoitettuja työkaluja (kuva 14).



KUVA 13. Vahaa kipsimallissa

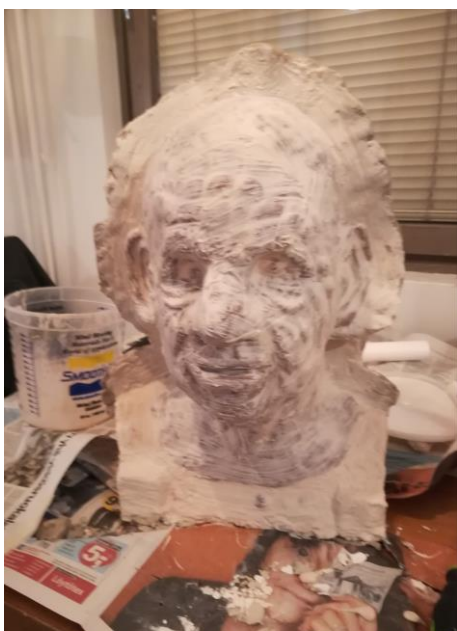
KUVA 14. Vahaan veistettyjä muotoja

Työstettyäni vahan valmiiksi, oli seuraavaksi vuorossa konkreettisen muotin valmistus. Koska kyseessä on koko pään peittävä ja monimutkaisia muotoja sisältävä veistos, muotin täytyi olla kaksiosainen, jotta se olisi mahdollista irrottaa ehjänä. Aluksi veistoksen ympäri oli kuitenkin tehtävä muuri (kuva 15), jotta muottiaine saadaan pysymään halutulla alueella. Muuri rakennetaan yleensä veistoksen paksuimpaan kohtaan, jotta puoliskot olisi helppoa irrottaa toisistaan.



KUVA 15. Savimuuri jakaa muotin ja pitää muottiaineet halutulla alueella

Muotin valmistukseen on olemassa monenlaisia materiaaleja, mutta tavoitteenani oli löytää hinta-laatusuhteeltaan sekä kerrostaloasuntotyöskentelyyn sopiva muottiaine. Kipsi olisi ollut todennäköisesti jälleen edullisin ratkaisu, mutta päätin koittaa hieman erilaista vaihtoehtoa. Minulle suositeltiin akryylihartsia (kuva 16; kuva 17), joka on kipsin kaltainen materiaali, tosin kalliimpaa, mutta riittoisampaa sen kestävyuden vuoksi. Levitin hartsin sudin avulla kerroksen kerrallaan, ja vahvistin jokaisen kerroksen lasikuidulla.



KUVA 16. Kerros akryylihartsia



KUVA 17. Valmiin muotin takaosa

Kun hartsi oli kuivunut, muotti oli avattava varovaisesti. Liian heikko muotti voi rikkoutua avatessa ja huonosti suunnitellut saumat saattavat lukita muotin kiinni. Muotin avaamiseen jälkeen vaha poistetaan sisältä (kuva 18).



KUVA 18. Vahaa irrotetuissa muoteissa

Porasin puhdistettuun muottiin reikiä ehkäistäkseen ilmaloukkujen syntymisen muotin sisään valuvaiheessa. Merkkasin reikien paikat punaisella tussilla, koska reiät tulee tukkia heti silikonin valuessa niistä ulos (kuva 19). Lisäksi porasin muotin reunoihin reiät, joiden kautta muotit saadaan yhdistettyä toisiinsa ruuvien ja siipimuttereiden avulla, kun ne on asetettu ydinmuotin päälle (kuva 20).



KUVA 19. Vuotoreiät muotissa



KUVA 20. Ydinmuotti muotin sisällä

Muotin ollessa täyttövalmis, aloin valmistella naamioon käytettävää Platsil-merkistä silikonigeeliä (kuva 21). Käytössäni oli kahdesta eri komponentista koostuvaa silikonin, jotka yhdistämällä syntyy reaktio, joka jähmettää silikonin kumimaiseksi. Sävyttämiseen käytin tehostesilikonille tarkoitettuja pigmenttejä sekä pieniä värikuituja, jotka antavat sävyihin syvyyttä.



KUVA 21. Pigmenteillä värjättyä silikonin

Kun silikoni oli pigmentoitu, asetin naamion puristimien avulla kulmaan, jossa valutusputki jäi pystysuoraan asentoon (kuva 22). Tiivistin saumat myös savella, jotta silikoni ei päässyt pursuamaan ulos (kuva 23). Vuotoreikiä pitkin pystyy hyvin seuraamaan missä kohdassa silikoni on täyttämässä muottia. Kyse on siitä, että silikoni kaadetaan muotin päällä olevaa putkea pitkin muotin sisään, jossa sen tulee täyttää päällysmuotin ja ydinmuotin väliin jäänyt tyhjiö. Kun muotti avataan, sen sisältä paljastuu yhtenäinen kiinteä naamio (kuva 25).



KUVA 22. Muotti puristimissa ja valutuubi kiinnitettynä päälle



KUVA 23. Savitiivistykset ja peitetyt vuotoaukot

Annoin silikonin kuivua varmuuden vuoksi yön yli ja aloitin avaamisprosessin seuraavana päivänä. Kaksiosaisen muotin sisään syntyy helposti imu, joka saattaa tehdä muotin avaamisesta yllättävän hankalaa. Jouduin käyttämään pääosin ruuvimeisseliä ja vasaraa, minkä vuoksi muotti rikkoontui hieman (kuva 24).



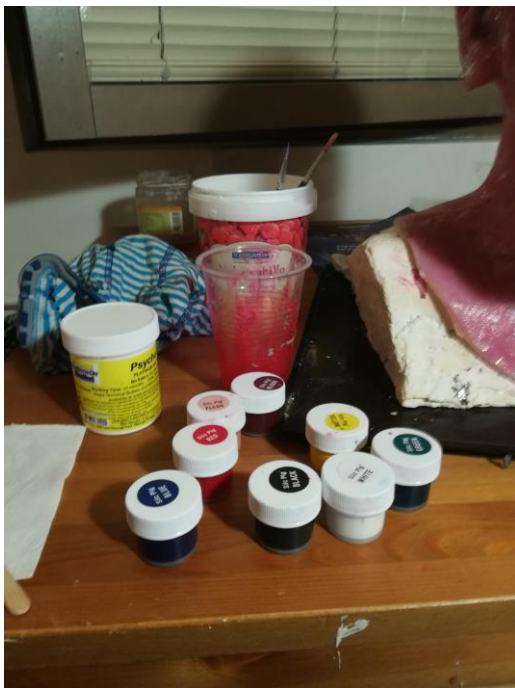
KUVA 24. Muotin purku



KUVA 25. Muotista paljastui ehyt naamio

Saatuani naamion irti muotista, puhdistin sen ja valmistelin sen maalausta varten. Maalaaminen on yksi silikonien haasteita, koska siihen soveltuvia maaleja on todella vähän ja ne ovat kalliita. Käytin maalaamiseen Psycho Paint -merkkistä maalausainetta, jonka sävyttämiseen pystyin käyttämään samoja pigmenttejä, kuin itse naamiosilikoniin (kuva 26). Psycho Paintin maalausaineella suositellaan maalattavan hieman samalla periaatteella kuin vesiväreilläkin, eli sävytetään kohti tummaa, koska vaaleaan ei voi enää palata menettämättä maalin läpinäkyvyyttä. Maalin läpikuultavuus antaa syvyyttä naamioon ja luo realistisen vaikutelman (kuva 27).

Oikeiden sävyjen löytäminen ei ole itsestäänselvyys ja vaatii harjoittelua, mutta sävyttämiseen voi etsiä vinkkejä esimerkiksi Youtube-sivustolta löytyvistä opetusvideoista. Usein maalaamiseen käytetään kynäruiskua, jonka avulla maalaaminen on huomattavasti nopeampaa ja jälki tasaisempaa. Omat resurssini eivät riittäneet kynäruiskuun, joten jouduin turvautumaan halpoihin siveltimiin.

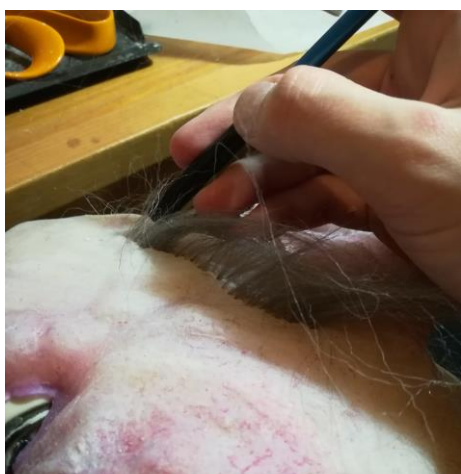


KUVA 26. Silikonipigmenttejä



KUVA 27. Osittain maalattu naamio

Maalaamisen jälkeen puuteroin naamion kiillon pois ja aloin valmistella hiuksien sekä parran liittämistä naamioon. Aito ihmiskarva on kallista, joten päädyin käyttämään tekohiusta. Uitin tekokarvaa akryylimaalissa ja suihkutin kuivashampooa, jotta karvoista poistui niiden teollinen kiilto. Karvoituksen kiinnittämistä varten tein työkalun neulasta, jonka avulla upotin karvoja vähitellen naamioon (kuva 28; kuva 29). Lopulta naamio oli valmis (kuva 30).



KUVA 28. Hiusten upottamista naamioon



KUVA 29. Kulmakarvojen upottamista



KUVA 30. Valmis silikoninaamio

Prosessin varrella tuli vastaan useita ongelmia ja valitettavasti osa näistä ongelmista tuli esiin vasta kun naamio oli käyttövalmis. Tarkoitukseni on käyttää naamiota käsikirjoittamassani lyhytelokuvaprojektissa, jossa tehostemaskeeraus on isossa roolissa. Suurimmat haasteet liittyivät materiaalien valitsemiseen, niiden käytön opetteluun sekä kyseisen tehostemaskeeraustekniikan hallintaan. Myös soveltuvan työtilan puute tuotti haasteita. Lopulta kuitenkin pelkästään tähän lopputulokseen pääseminen sekä kyseisen tekniikan opetteleminen yksin oli omalla henkilökohtaisella tasollani todella iso saavutus ja erikoinen kokemus. Tämän teoksen pohjalta rupean harjoittelemaan lisää ja opettelemaan uusia tekniikoita jatkossa.

5 POHDINTA

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli tutkia tehostemaskeerauksen tuomia mahdollisuuksia käsikirjoittajan näkökulmasta. Työn tavoitteena oli löytää tavanomaisesta poikkeava lähestymistapa käsikirjoittajana työskentelyyn ja elokuvan tekemiseen hyödyntäen tehostemaskeerausta erityistaitona. Lisäksi työn tavoitteena oli rohkaista tehostemaskeerauksesta kiinnostuneita henkilöitä perehtymään tehostemaskeerauksen tuomiin mahdollisuuksiin syvemmin. Näitä työssäni esille tulleita mahdollisuuksia ovat käsikirjoittajan moninaisempi lähestymistapa tarinankerrontaa kohtaan tehostemaskeerauksen avulla sekä taiteellinen lisäarvo, jonka fyysiset tehosteet voivat teokselle antaa.

Tehostemaskeeraukseen perehtyneen käsikirjoittajan kyky soveltaa käsikirjoitusvaiheessa näkemystään erikoistehosteiden tuomista mahdollisuuksista avaa tien erikoisiin ratkaisuihin, kuten sellaisen käsikirjoituksen luomiseen, jonka tarina tukeutuu vahvasti fyysisiin tehosteisiin. Jopa tylsään ja stereotyyppiseen tarinaan voi löytää uuden absurdin näkökulman esimerkiksi muokkaamalla hahmoja muutosmaskeerauksen avulla. Lisäksi yksittäisten hahmojen muutokset, jotka yleensä mielletään välttämättömäksi osaksi perinteistä tarinankerrontaa, voivat saada rohkeampia fyysisiä ratkaisuja, jos kirjoittaja uskaltautuu soveltamaan rajumpia muutosmaskeerauksen mahdollisuuksia tarinassaan.

Tehostemaskeerauksen on myös todettu olevan tehokas ja edullinen visuaalinen keino etenkin pienen budjetin indie-tuotannoissa. Erittäin pienen budjetin elokuvissa fyysisiä tehosteita voi soveltaa eräänlaisena täsmäaseena panostamalla esimerkiksi yksittäisen hahmon laadukkaaseen tehostemaskeeraukseen. Vaihtoehtoisesti voidaan myös hajauttaa resurssit useampaan kevyempään maskeeraukseen hahmojen välillä.

Fyysisten tehosteiden käyttö on vähentynyt vuosien varrella huomattavasti teknologian kehittymisen myötä, mutta silti ei voida sanoa sen jääneen jälkeen huonouttaan. Näyttäisi siltä, että siinä määrin missä koneet ovat korvanneet käden taitoja kaikkialla maailmassa, on näin myös päässyt käymään erikoistehosteille. Fyysisille tehosteille on edelleen kysyntää, minkä lisäksi niihin kiteytyy paljon

nostalgiaa, joka liittyy aikaan, jolloin elokuvat ja televisio-ohjelmat ovat sisältäneet paljon tällaisia erikoistehosteita.

Digitaalisten ja fyysisten tehosteiden välisessä vertailussa puolestaan ilmeni, että digitaalisia tehosteita pidetään usein helpompana ratkaisuna kuin fyysisiä tehosteita. Aihetta tutkiessani osapuolet tuntuivat silti olevan enemmän ihastuneita ajatukseen digitaalisen tehosteiden rajattomasta mahdollisuudesta luoda asioita kuin siitä miltä nämä asiat näyttävät. Ei ole silti epäilystäkään siitä, etteivätkö digitaaliset tehosteet olisi mullistaneet elokuvamaailmaa. Niiden avulla käsikirjoittajat voivat kirjoittaa mitä vain ja ne on mahdollista toteuttaa.

Fyysisten tehosteiden taika piilee nimenomaan niiden fyysisyydessä. Ne ovat jo tuotannon toteutusvaiheessa näkyviä, konkreettisia asioita, joihin näyttelijät ja muu työryhmä voi eläytyä ja tämä saa elokuvan heräämään henkiin tavalla, johon digitaalisuus ei kykene. Voidaan silti tulla johtopäätökseen, että on tilannekohtaista, mikä tekniikka sopii mihinkin tilanteeseen. Loppujen lopuksi tehosteiden käyttö ja muoto riippuvat siitä, mitä ollaan tekemässä ja mikä on ohjaajan taiteellinen päämäärä. Olen myös samaa mieltä opinnäytetyössäni esiin nousseen aiemman tutkimuksen sekä ammattilaisten mielipiteiden kanssa siitä, että realismin tavoittelussaärkevintä on löytää tasapaino fyysisten sekä digitaalisten tehosteiden välillä. Totean silti, että hyödyntäessäni tehosteita omissa tuotannoissani, pyrin pitämään fyysiset tehosteet lähtökohtana.

Tekniikoita ja erilaisia materiaaleja on lukuisia, mutta materiaaleja pystytään soveltamaan ammattikäyttöön tarkoitetuista aineista aina kirpputorilöydöksiin tai luonnon tarjoamiin elementteihin asti. Työkaluja löytyy rautakaupoista ja erikoisempia maskeeraustarvikkeita voi tilata ulkomaalaisista nettikaupoista. Tekniikoiden omatoiminen opetteleminen ja haltuunotto on vaikeaa, mutta onnistuminen on palkitsevaa ja ainoa tapa oppia on kokeilemalla itse.

Tein tämän opinnäytetyön yhteydessä silikoninaamion haastavalla muottitekniikalla, koska halusin viedä tutkimaani teoriaa käytännön tasolle. Naamion valmistus opetti minulle paljon tehostemaskeerauksen hienovaraisuudesta, mutta se

myös vei minut useita kertoja kärsivällisyyteni rajamaille. Ehjän naamion valmistus vaati kolme yritystä, satoja työtunteja ja henkilökohtaisella tasolla prosessi oli yksi hankalimmista asioista, joita olen koskaan tehnyt. Olisin lisäksi halunnut demonstroida tehostemaskeerauksen vaikutusta käsikirjoittamassani kohtauksessa kyseisen naamion avulla, mutta naamion valmistukseen liittyvien haasteiden takia se jäi toteutumatta. Aion kuitenkin jatkaa tämän opinnäytetyön viitoittamalla tiellä ja katsoa mihin se johtaa tulevaisuudessa.

Jatkossa aihepiiriä olisi mahdollista tutkia käsikirjoittamalla ja kuvaamalla kohtauksia, jotka demonstroivat tehostemaskeerauksen vaikutuksia kohtauksen dynamiikkaan. Yksi kiinnostava tapa tutkia tehostemaskeerauksen vaikutusta olisi kin vertailla kahta kohtausta, joista on pyritty jättämään pois toiminnan sekä dialogin kautta rakennettu jännite. Koska tehostemaskeerauksen käytännön opettelu on aikaa vievää, tämän kaltainen tutkimus olisi hyödyllistä toteuttaa esimerkiksi yhteistyönä usean henkilön kesken.

LÄHTEET

AMTComposites. 2019. Body Double (Skin safe). Luettu 19.3.2019. <https://www.amtcomposites.co.za/products/silicone-rubber/life-casting/body-double-skin-safe>

Besser, Sam. 2018. Jameson Indie channel. 9 Low-Budget Indie Film Successes. Luettu 15.11.2018. <http://indiechannel.co.za/9-low-budget-indie-film-successes/>.

Benedon, A. 2019. Ranker. Great Movies Where The Hero Doesn't Change Or Grow At All. Luettu 21.3.2019. <https://www.ranker.com/list/movies-where-the-hero-doesnt-change/alex-benedon>

Debreceni, T. 2009. Special makeup effects for stage and screen: making and applying prosthetics. Lontoo: Taylor & Francis Ltd

Debreceni, T. 2019. Special makeup effects for stage and screen: making and applying prosthetics. Lontoo: Taylor & Francis Ltd.

DSMedical. 2019. Luettu 19.3.2019. <https://www.dsmedical.co.uk/training-education-c23/casualty-simulation-c82/ben-nye-liquid-latex-p386>

Galindberg. 2018. Inhibition and poisoning of silicones. Luettu 21.3.2019. <https://www.galindberg.se/blogg/inhibition-poisoning-silicones/>

Griffiths, Mark D. 2015. Psychology Today. Why Do We Like Watching Scary Films? Luettu 20.3.2019. <https://www.psychologytoday.com/us/blog/in-excess/201510/why-do-we-watching-scary-films>

Huff Post Australia. 2016. Huffington Post. How CGI Changed Movies Forever. Luettu 11.3.2019. https://www.huffingtonpost.com.au/2016/05/12/how-cgi-changed-movies-forever_a_21358758/?guccounter=1&guce_referrer_us=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_cs=sGdOUyT5iGBX2Gm_MLJYrA

IMDB. 2018. Dick Smith. Luettu 7.11.2018. https://www.imdb.com/name/nm0004615/?ref_=nv_sr_1.

Konow, D. 2013. Tested. Practical Effects Masters on the Pros and Cons of CGI. Luettu 1.3.2019. <https://www.tested.com/art/makers/459394-practical-effects-masters-pros-and-cons-cgi/>

Mixx. 2019. Mixxsfx. 10 Tutorials on How to Use Liquid Latex to Create Awesome SFX Makeup. Luettu 21.3.2019. <https://mixxsfx.com/how-to-use-liquid-latex-sfx-makeup-tutorials/>

Obenson, Tambay. 2015. IndieWire. How Do You Define "Independent Film" In 2015? Some Industry Replies + Yours. Luettu 15.11.2018. <https://www.indiewire.com/2015/11/how-do-you-define-independent-film-in-2015-some-industry-replies-yours-137749/>.

Pesonen, Pekko. 2017. IMAGE. Mikä on alhaisempaa kuin kirjoittaa menestyneelle juttukomedialle jatko-osa? Kirjoittaa sille kolmososa. Luettu 15.11.2018. <https://www.apu.fi/artikkelit/mika-on-alhaisempaa-kuin-kirjoittaa-menestyneelle-juttukomedialle-jatko-osa-kirjoittaa>.

Petrakovitz, C. & Akhtar, I. 2017. CNET. There are a lot of comic book superheroes onscreen these days. And between Marvel and DC there are filmic fights going down offscreen, too — so which studio has it right?. Luettu 21.3.2019. <https://www.cnet.com/special-reports/marvel-cinematic-universe-dc-extended-universe-showdown/>

Pitre, Pirelle. 2014. Qc Makeup Academy. Avoiding a Crisis: Infections & Allergies from Makeup. Luettu 15.1.2019. https://www.qcmakeupacademy.com/2014/11/infections_allergies_from_makeup/

Salmenperä, Aleksi. 2018. YLE. Näyttelijät Tommi Korpelasta Laura Birniin tekivät Tyhjiön talkoilla – Aleksi Salmenperän uutuuus on omituisella tavalla syntynyt epätavallinen elokuva. Luettu 15.11.2018. <https://yle.fi/uutiset/3-10407715>.

Sariola, Sari. 2011. Prosteettisten ja digitaalisten efektien merkitys kauhuelokuvassa. Tampereen ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö.

Science Daily. 2019. Computer-generated imagery. Luettu 21.3.2019. https://www.sciencedaily.com/terms/computer-generated_imagery.htm

Snyder, Blake. 2005. Save the Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need. Studio City: Michael Wiese Productions.

Streeton, Jack. 2014. Jack Streeton Wordpress. Foam Latex Properties. Luettu 21.3.2019. <https://jackstreetonsp.wordpress.com/2014/12/16/foam-latex-properties/>

Smooth-On. 2019. Basics of Mold Making How-To's. Luettu 22.3.2019 <https://www.smooth-on.com/howto/basics-mold-making/>

The Numbers. 2018. Box Office History for Evil Dead Movies. Luettu 25.11.2018. <https://www.the-numbers.com/movies/franchise/Evil-Dead#tab=summary>.

Thomas, N. 2007. Dick Smith, the Guy Who Changed the Face of Film. The Washington Post.

Työsuojeluhallinto. 2018. Vaarallisten kemikaalien tunnistaminen. Luettu 15.1.2019. <https://www.tyosuojelu.fi/tyoolot/kemialliset-tekijat/tunnistaminen>

Yli-Luopa, Salla. 2017. YLE. Maskeeraajan työssä kuluu kilokaupalla silikonia ja satoja litroja tekoverta. Luettu 15.1.2019. <https://yle.fi/uutiset/3-9576187>

Elokuvat

Brain Dead. 1992. Ohjaus: Peter Jackson. Internet Movie Database. www.imdb.com.

Bad Taste. 1987. Ohjaus: Peter Jackson. Internet Movie Database. www.imdb.com.

Evil Dead. 1981. Ohjaus: Sam Raimi. Internet Movie Database. www.imdb.com.

Within the Woods. 1978. Ohjaus: Sam Raimi. Internet Movie Database. www.imdb.com.

The Fly. 1986. Ohjaus: David Cronenberg. Internet Movie Database. www.imdb.com.

The Elephant Man. 1980. Ohjaus: David Lynch. Internet Movie Database. www.imdb.com.

What We Do in The Shadows. 2014. Ohjaus: Jemaine Clement, Taika Waititi. Internet Movie Database. www.imdb.com.

Robocop. 1987. Ohjaus: Paul Verhoeven. Internet Movie Database. www.imdb.com.