

Hikinen Taidenörtti

Näyttelijäntaide videopeleissä & liike ruudulla

TUOMAS NILSSON

TIIVISTELMÄ

PÄIVÄYS: 01.04.2022

TEKIJÄ Tuomas Nilsson		KOULUTUS- TAI MAISTERIOHJELMA Näyttelijäntaiteen koulutusohjelma	
KIRJALLISEN OSION / TUTKIELMAN NIMI Hikinen Taidenörtti – Näyttelijäntaide videopeleissä ja liike ruudulla		KIRJALLISEN TYÖN SIVUMÄÄRÄ (SIS. LIITTEET) 48	
TAITEELLISEN / TAITEELLIS-PEDAGOGISEN TYÖN NIMI Kaikki Äidistäni, Ohjaus: Anne Rautiainen, Perustuu Pedro Almodóvarin elokuvaan, Näyttämölistänyt: Samuel Adamson, Lavastus: Kati Luka, Valosuunnittelu: Kalle Roponen, Äänisuunnittelu: Esa Mattila, Rooleissa: Annika Pöijärvi, Anna Airola, Aksa Korttila, Janne Reinikainen, Katariina Kaitue, Karim Rapatti, Kristiina Halttu, Petri Liski, Pirjo Luoma-Aho, Tuomas Nilsson. Ensi-ilta 16.9. Kansallisteatteri Taiteellinen osio on Teatterikorkeakoulun tuotantoa Taiteellinen osio ei ole Teatterikorkeakoulun tuotantoa x Taiteellisesta osiosta ei ole tallennetta			
Kirjallisen osion/tutkielman saa julkaista avoimessa tietoverkossa. Lupa on ajallisesti rajoittamaton.	Kyllä x Ei	Opinnäytteen tiivistelmän saa julkaista avoimessa tietoverkossa. Lupa on ajallisesti rajoittamaton.	Kyllä x Ei
<p>Käsittelen tässä työssä näyttelijäntäytöä videopeleissä. Pysin avaamaan erilaisia työtehtäviä, joita näyttelijä voi kohdata videopeliproduktiossa. Kerron peleissä käytetystä teknologiasta, sen kehityksestä ja sen kanssa työskentelystä. Aavaan omaa kokemustani motion capture -laitteiston kanssa työskentelystä ja pyrin antamaan neuvoja sellaiseen työtehtävään valmistautumisessa. Haastattelen näyttelijöitä, joilla on kokemusta videopelissä näyttelemisestä ja vertaan heidän kokemuksiaan omiin opintoihini ja kokemuksiini.</p> <p>Tarkastelen myös videopeliä taiteenlajina. Vertaan videopeliä elokuvaan ja pyrin löytämään molempien vahvuuksia taidealustana. Miksi jokin teos olisi parempi videopelinä? Entä elokuvana? Käsittelen sekä keinotekoisesti tehtyjä animointeja kasvoista, sekä keinotekoisesti luotua puheääntä. Miksi animoidut kasvot herättävät vieraantumisen tunnetta?</p> <p>Kerron roolihahmon luomisesta videopeliin ja sitä, mistä osista hahmo rakentuu. Haastattelen animaattoria liittyen tähän prosessiin sekä hänen kokemuksistaan näyttelijöiden kanssa työskentelystä.</p> <p>Tavoitteenani on tämän työn avulla auttaa lukijaa ymmärtämään enemmän videopeleistä ja niiden kanssa työskentelystä. Pysin tekemään teknologiasta lukijalle enemmän voimavaran, kuin pelon aiheen. Toiveenani on, että opinnäytteeni lukemisen jälkeen lukijan olisi helpompi ottaa vastaan motion capture -, tai muu videopeliin liittyvä näyttelijäntäytön tehtävä..</p>			
ASIASANAT Näyttelijäntaide, näytteleminen, Pelit, peliteollisuus, videopelit, playstation, pelisuunnittelu, animaatio, motion capture, liikkeenkaappaus, roolinrakennus, roolityö, taidepelit, grafiikat, animaatio, uncanny valley, tietokonepelit, control, alanwake, remedy			

SISÄLLYSLUETTELO

1. JOHDANTO	5
1.1. <i>Oma suhteeni videopeleihin</i>	6
2. VIDEOPELI VASTAAN ELOKUVA	9
2.1. <i>Immersiivisyyden kokemus</i>	9
2.2. <i>Outouden tunne</i>	11
2.2.1. <i>Uncanny Valley</i>	12
2.2.2. <i>Keinotekoisesti luotu puheääni</i>	13
3. MOTION CAPTURE JA NÄYTTELEMINEN	16
3.1. <i>Motion capture-teknologian synty ja kehitys</i>	16
3.2. <i>Motion capture -laitteisto</i>	18
4. MOTION CAPTURE NÄYTTELEMINEN VIDEOPELEISSÄ	19
4.1. <i>Pelihahmon rakentuminen</i>	21
5. MOTION CAPTURE KOKEILUNI	23
5.1. <i>Varustautuminen ja lämmittely</i>	23
5.2. <i>Pelihahmoon sukeltaminen</i>	25
5.3. <i>Liikkeen ja äänen synergia</i>	26
5.4. <i>Käveleminen ja juokseminen</i>	27
5.5. <i>Hahmon ominaisuudet</i>	28
5.6. <i>Tilanne ja suunta</i>	29
6. NÄYTTELIJÖIDEN KOKEMUKSIA VIDEOPELISSÄ NÄYTTELEMISESTÄ	31
6.1. <i>Martti Suosalo – Ahti</i>	31
6.1.1. <i>Suosalon haastattelu</i>	33
6.2. <i>Ilkka Villi – Alan Wake</i>	35
6.2.1. <i>Villin haastattelu</i>	36
7. YHTEENVETO	40

Lähteet

1. JOHDANTO

Tavoitteenani tässä työssä on selvittää, miten näyttelijäntaide esiintyy videopeleissä. Haastattelen näyttelijöitä, joilla on kokemusta näyttelemisestä videopeleissä ja kerron omasta kokemuksestani työskentelystä motion capture laitteiston kanssa. Millaista se on ja mitä on hyvä pitää mielessä sellaiseen työhön ryhtyessä.

Toisena aiheenani kirjoitan videopeleistä taiteenmuotona. Aion syventyä väitteeseeni siitä, että videopelit ovat taidetta ja nykyään itselleni jopa samalla tasolla, kuin elokuvat ja sarjat. Käyn läpi videopelien työstöä selvittääkseni, missä kohdin taiteellisuus voi näkyä ja mitkä asiat minua henkilökohtaisesti viehättävät peleissä taiteilijana ja näyttelijänä. Käsittelen myös videopelin ja elokuvan eroja ja käyn läpi molempien vahvuuksia alustana taiteella.

Kirjoitan kyseisestä aiheesta, sillä koen, että modernilla kentällä näyttelijän on hyvä ymmärtää videopelejä. Teknologian kehittyessä näyttelijän työkenttä on jo nyt laajentunut valtavasti videopeleihin ja yhä enemmän elokuvista ja sarjoista tuttuja kasvoja alkaa näkyä niissä. Tästä voidaan oman kokemukseni mukaan päätellä, että peleissä on alettu käyttää nykyteknologian tuomien mahdollisuuksien ansiosta mieluiten oikeita näyttelijöitä. Siksi ajattelen, että tulevaisuudessa näyttelijän eteen voi yhä helpommin tulla työtehtäviä, jossa motion capture -teknologiaa käytetään. Motion capture -teknologiaa käytetään myös laajalti animaatioissa, ja se tuo jälleen lisää maastoa, jossa teknologian ymmärtämisestä on hyötyä.

Toiveenani on, että opinnäytteeni kirjallinen osio olisi helppolukuinen ja mielenkiintoinen myös niille, joille videopelit eivät ole niin tuttuja. Pyrin avaamaan mahdollisimman perusteellisesti peleihin liittyvää termistöä. Haluan omalla tietämykselläni auttaa lukijaa saamaan paremman käsityksen videopeleistä yleisesti. Miten paljon videopelit ovat kehittyneet, miten ne saattavat vaikuttaa kasvatukseen positiivisessa mielessä, mitä ne voivat merkitä taiteilijalle ja miten se on vaikuttanut ja vaikuttaa näyttelijän työkenttään. Toivon työni kannustavan näyttelijää ottamaan vastaan videopeliin tehtävän roolin. Olisi myös varsin palkitsevaa kuulla, että jollain lukijalla heräisi mielenkiinto päästä kokeilemaan itse pelaamista ensimmäistä kertaa.

Samalla kun videopelit ovat minulle kuluttajana varsin tuttua maastoa, en ole ollut mitenkään erityisen viisas mitä tulee tekniikkaan kullisseissa. Tarkoitukseni on kirjoittaessa viisastua myös videopelien ja eritoten motion capturen teknologiasta perehtymällä lähteisiin ja pyrkiä näin lähemmäs sitä niin teoreettisella, kuin konkreettisella tasolla.

1.1. Oma suhteeni videopeleihin

Aloitin kertomalla hieman omasta historiastani pelaajana ja siitä, mitä pelit ovat merkinneet minulle vuosien varrella.

Kun olin pieni, minulla ei ollut varsinaista lapsuudenkotia, johon kaikki muistoni olisivat löytäneet juurensa. Aikaisimmat etäiset muistikuvani lapsuudesta sijoittuvat yhdeksänkymmentäluvun loppupuolelle, jolloin asuimme Salon Mököistenmäessä kerrostaloasunnossa. Jonkun aikaa sitten muistelllessani tätä asuntoa, mieleni valtasi yksi tietty hetki. Seisoin vanhempieni sängynpäällä innoissani, kun isäni oli palannut kotiin matkalta. Hän kertoi tuoneensa minulle ja veljelleni tuliaisia. Karkin ja muun tilpehööriin takaa paljastui jotain mitä oli vaikea ymmärtää. Isä oli tuonut meille Playstation -pelikonsolin. On vaikea muistaa tai edes kuvitella, miltä tuntui saada pelikonsoli, kun sellaisen olemassaolosta ei ollut ennen edes tiennyt. Mukana tuli ohjain, ja kolme erilaista peliä, jotka olivat hyvinkin erilaisia verrattuna päiväkodissa pelattuihin muumi-peleihin. Ainut asia, mitä muistan siitä hetkestä, on vilpitön ilo ja sängyllä pomppiminen. En usko, että kenelläkään tilassa olleella oli mitään hajua siitä, kuinka paljon tämä hetki tulisi vaikuttamaan elämääni.

Lienee siis turhaa korostaa sitä, että videopelit ovat olleet koko elämäni ja ovat edelleen minulle valtavan suuri intohimo. Miellän pelaamisen harrastukseksi siinä missä esimerkiksi keräilemisen tai elokuvien katsomisen. Juuri nyt istun omassa huoneessani ja parin metrin päässä tönöttää uusin Playstation 5 -konsoli, joka on ollut ehkä jopa turhankin suuressa käytössä lähikuukausina. Koko nuoruuteni minua vaali suuri etuoikeus omistaa uusimman sukupolven konsoli aina ensimmäisestä Playstationista

tähän viidenteen asti. En aina saanut uusinta heti julkaisuhetkellä, mutta varsin nopeasti niiden markkinoille tulon jälkeen.

Miettiessäni sitä, mikä peleissä minua viehättää, ymmärrän sen muuttuneen useaan otteeseen elämäni aikana. Uskon, että lapsena se oli yksi tapa leikkiä. Leikki, jossa pääsee valmiiseen maailmaan ja jota voi tutkia yksin tai ystävien kanssa. Jonkinlainen seikkailu, johon sisältyy haasteita, kilpailuhenkeä, yhteistyötä ja paljon muuta. Usein keksimme pelien pohjalta myös leikkejä, joita leikimme ulkona kotipihalla naapuruston muiden lasten kanssa. Pienenä harvemmin pelasin mitään yksin, vaikka kyseessä olisi ollut yksinpeli. Pelasimme pelejä usein vuorotellen ja haastavia kohtia yritettiin voittaa yhdessä. Kuitenkin välillä mukana oli myös näyttämisen tarvetta, jonka avulla saimme selville porukan tai perheen parhaan pelaajan. Kiinnostava tarina oli monesti myös tärkeä osa mieleisen pelin reseptiä, vaikkakin englanninkielen taidon alkeellisuus toisinaan vaikeutti sen seuraamista. Kielitaidon ja pelaajan iän karttuessa, myös tarinat ja juonen kaaret alkoivat kiinnostaa entistä enemmän.

Naurettuani ja itkettyäni pelikonsolin edessä tuntikausia, yllätyksenä tuli oppiminen. Miten paljon helpompaa kolmannella luokalla oli opetella englantia, kun jotkut asiat olivat tulleet selväksi peleissä jo aikoja sitten. Tietyt historialliset teemat ja aikakaudet olivat tutumpia ja peleissä olin jo saattanut törmätä mitä kummallisimpiin asioihin, joita käytiin koulussa ikään kuin uutena asiana. Koen siis myös oppimisen näkökulmasta, että itselläni oli suuri etuoikeus pelaamisen hauskanpidon lomassa oppia vaikeitakin asioita.

Teini-ikäisenä minua alkoi kiinnostaa ja koukuttaa kehittyminen. Miten voisin tulla paremmaksi kuin muut. Nyt haastajana harvemmin oli enää itse peli ja sen sijaan vastustajaksi tulivat muut pelaajat. Nettiyhteyden kehittyessä yhä useampiin peleihin alkoi tulla nettipeliominaisuuksia ja peleihin tuli laajempi mahdollisuus kilpailla toisia vastaan. E-urheilu, eli videopelien pelaaminen kilpailullisesti, alkoi tuolloin yleistymään. Maailmanlaajuisesti tunnetuista peleistä alettiin järjestää massiivisia tapahtumia, joissa joukkueet tai yksittäiset pelaajat kilpailivat rahasummista toisiaan vastaan. Oli aika, jolloin sekin kiinnosti minua urapolkuna, mutta kaiken kilpailuhenkisyuden lomassa minua kiinnosti eniten hauskanpito ja viihtyminen. Aloin

pitämään peleistä, joita oli mahdollista pelata etäyhteydessä muiden kanssa joukkueena. Koulusta tultua oli helppo mennä tietokoneen ääreen ja ottaa puheluyhteys lähimpiin ystäviin ja mennä yhdessä haastamaan toista samankokoista porukkaa. Voittaminen ei ollut minulle tärkeintä, vaan yhteiset hetket ystävien kanssa. Tämän avulla pelaamisesta tuli minulle jälleen sosiaalisempaa ja hauskeempaa. Voisi olettaa, että tämän seurauksena pelaaminen vei kokonaan voiton ulkona olemiselta, mutta siinä iässä myös ulkona liikkumisen tarve oli suuri, joten ne pysyivät mielestäni hyvässä tasapainossa.

Vasta lähempänä parikymppisyyttä aloin kunnolla miettimään videopelien taiteellisuutta ja miten paljon erityylistä taidetta peleihin voi sisältyä. En väitä, että kaikki pelit olisivat taideteoksia, mutta videopelien takana seisoo yleensä uskomattoman suuri ryhmä ihmisiä, jotka tuovat omaa taiteellista näkemystään esille. Peleissä, joissa on tarina, on arvatenkin käsikirjoittaja ja ohjaaja. On animointitiimi, joka koostuu useista eri osa-alueista, kuten hahmojen ulkonäköä suunnittelevista henkilöistä, ympäristön ulkonäköä suunnittelevista henkilöistä ja erikseen ne, jotka luovat hahmoa lopulliseen animoituun muotoonsa ja niin edelleen. On äänisuunnittelutiimi, johon kuuluu suunnittelijoiden lisäksi säveltäjiä ja ohjelmoijia. Sitten on näyttelijät ja ääninäyttelijät, jotka saattavat osallistua näyttelemiseen kehollaan motion capture -teknologialla tai sitten pelkästään äänensä kautta. (Kuutti 2019.) Voisin jatkaa listaa, mutta uskon, että tästä jo käy ilmi, että tekijäkunta voi olla joskus samankokoinen tai jopa suurempi, kuin modernissa elokuvassa. Videopelin sisälle voi siis ahtautua niin visuaalista-, äänellistä-, tarinankerronnallista-, kuin näyttelijäntyöllistä taidetta.

2. VIDEOPELI VASTAAN ELOKUVA

Väitän, että peleissä voi piillä jotain, mitä elokuvat eivät ole koskaan voineet tehdä.

Joillekin se tulee yllätyksenä, mutta minulle se tuntuu lähes itsestäänselvyydeltä. Uskon sen johtuvan vuosikausien pelaamisesta. Pohdin seuraavaksi pelien uskomatonta kykyä imaista katsoja maailmaansa tekemällä hänestä osallistujan ja tarinan rakentajan.

Toisaalta pelien estetiikka ja näyttelijöiden olemus saattavat myös vieraannuttaa ja estää samaistumasta roolihenkilöön.

2.1. Immersiivisyyden kokemus

Esimerkiksi taiteellisilta ansioiltaan kiinnostavasta pelistä valitsin kirjoitushetkellä suhteellisen tuoreen villiin länteen sijoittuvan teoksen; *Red Dead Redemption 2 (2018)* nimisen pelin. Jos vertaisin kyseistä peliä vaikkapa Kiefer Sutherlandin tähdittämään *Forsaken (2015)* -elokuvaan tai johonkin muuhun länkkäriin, pitäisin peliä hyvinkin erilaisena taidekokemuksena. Minulle jopa merkittävästi kattavampana.

Red Dead Redemption 2 on niin sanottu avoimen maailman peli, joka sijoittuu villiin länteen. Avoimen maailman pelillä tarkoitetaan peliä, jota ei ole pakko pelata läpi lineaarisesti kohtaus toisensa jälkeen, vaan aikaa voi kuluttaa kiertelemällä aluetta, tekemällä sivutehtäviä tai muita aktiviteetteja (Puustinen 2019). Peli toimii ensimmäisen Red Dead Redemptionin esiosana ja ajoittuu kokonaan vuoteen 1899. Pelin alussa päähenkilö Arthur Morgan ja hänen joukkionsa piileskelevät vuoristossa viranomaisilta, koska he ovat olleet osallisina Blackwater nimisessä kaupungissa tapahtuneessa suuressa rikoksessa. Arthur, joukkion johtaja Dutch Van Der Linde ja hänen oikea kätensä Hosea Matthews yrittävät epätoivoisesti pitää ystävänsä turvassa ja vapaina. (Duncan 2021.)

Pelin alkuvaiheessa voisi kuvitella sen sijoittuvan pohjoiseen, mutta hyvin nopeasti ensimmäisen pelitunnin aikana siirrytään etelämmäs ja ruutuun aukeaa kartta, joka näyttää koko pelin tutkittavan alueen. Melkein viisikymmentä neliökilometriä villin lännen miljöötä, jossa voi tehdä lähes tulkoon mitä vain. Uskon, että minulle suurin osa

tämän pelin tuottamasta taidekokemuksesta liittyy vapaaseen maailmaan. Se syntyy tavasta, jolla voin katsella ja tutkia aikakautta ja ympäristöä. En pysty sanoin kuvailemaan sitä visuaalista taidetta, jota tämä peli pitää sisällään. Suuri pelialue mahdollistaa erilaiset maaperät ja vaihtelevuudet ympäristössä.



(Kuva 1.) Vuonna 2018 julkaistu Red Dead Redemption 2 on visuaalisesti näyttävä. Kuvasta voi saada tuntumaa siitä, miltä kyseinen peli näyttää visuaalisesti. Usein peleissä on paikkoja, joihin ei pääse kulkemaan niiden toimissa pelkästään visuaalisena lisänä, mutta tässä pelissä valtavan kartan ulkoreunojen sisäpuolella kaikki maasto on vapaata pelaajan tutkittavaksi. Kuvassa näemme pelattavan päähahmon ratsastamassa hevosella kukkulalla. Kuva: Colin Polonowski

Sen lisäksi, että pelissä on paljon tilaa seikkailulle ja tutkimiselle, on siinä myös pitkä ja tarkasti käsikirjoitettu tarina. Videopeleissä pelattavien tapahtumien väleihin upotetaan usein välivideoita, joihin on animoitu (nykyään yleensä motion capture teknologiaa hyödyntäen) kokonaisia kohtauksia hyvinkin elokuvamaisesti. Kohtaukset on käsikirjoitettu, ohjattu ja näytelty ihan samalla tavalla kuin elokuvissakin. Kohtauksen ja roolihahmon rakentuminen noudattaa tosin hyvin erilaista prosessia, kuin näyttämö tai elokuva. Kerron siitä tarkemmin tämän työn luvussa 5.

Se mikä pelatessani herättää minussa myös taiteellisia tunteita on luominen. Pelin ulkoasuun ja kulkuun voi päästä vaikuttamaan myös muillakin tavoin, kuten esimerkiksi päähenkilön ulkonäön muuttamisella. Pelaaja voi ostaa vaatteita tai päättää olla menemättä parturiin, jolloin päähenkilö puhuu välivideoissa tuuhean partansa läpi ja hiukset villisti liehuen. Erinäisissä tilanteissa pelaaja voi päättää auttaako ohikulkijaa hädässä vai haistattaako tälle paskat, jolloin päähenkilön yleinen maine muuttuu. Tarpeeksi turpakeikkoja ajaa pelaajan siihen, että osa muista pelin hahmoista pelkää

häntä ja loput haluavat haastaa kaksintaisteluun. Monissa nykyajan peleissä annetaan pelaajalle myös mahdollisuus vaikuttaa välivideoihin. Päähenkilölle eli pelaajalle esitetään kysymys ja hän saa itse valita vaihtoehdoista, kumpi on mieleisempi.

Päätöksellä on-vaikutus tuleviin tapahtumiin tarinassa, ja näin pelaaja pääsee osalliseksi tarinan luomisesta. Toisinaan kokonainen peli voidaan perustaa tämänlaisen päätöksenteon ympärille, kuten esimerkiksi pelissä *Detroit: Become Human* (2018).

Minusta *Red Dead Redemption 2:n* hienous taiteellisesti on sen antama mahdollisuus elää tarinan sisällä. Se kattavuus, ja lukematon määrä mahdollisuuksia mitä peli sisältää tuntuu minusta ylitsevuotavalta. Jo pelkkänä elokuvana sen käsikirjoitus kaikkine käänteineen ja kliseineen olisi toiminut minulle, mutta sen lisäksi saan nähdä upeita visuaalisia maisemia, kokea haasteita, huomata kehittyväni jossain ja nauttia olostani. Ehkä elokuvan ja pelin vaikuttavuuden erot piilevät immersiiivisyydessä? Tarinasta tulee minulle henkilökohtaisempi, kun pääsen itse osaksi sen edistämistä. On vaikea löytää montaa elokuvan seikkaa, mitä peli ei jo olisi pystynyt tai pystyisi tekemään lähitulevaisuudessa.

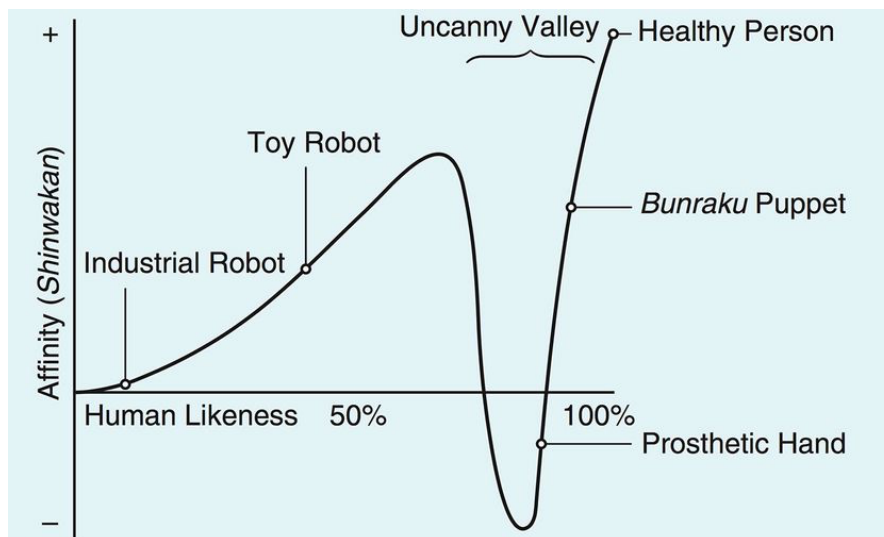
2.2. Outouden tunne

On olemassa kuitenkin seikkoja, joiden vuoksi koen, että pelien on edelleen vaikea, miltei mahdotonta päästä elokuvan tasolle. Yksi näistä on luontevan ja uskottavan ihmishahmon luominen. Ihmisen kasvojen animoinnissa on varmasti eniten kehitettävää, jotta pienet nyanssit niissä muuttuvat tarkemmiksi ja helpommin tunnistettaviksi. Jos se olisi mahdollista, uskoisin elokuvan ja pelin rajan hälvenevän miltei kokonaan.

Minua on aina mietityttänyt se, miksi peleihin animoidut kasvot harvoin välittävät moitteettomasti tunteita minulle katsojana. Vaikka animointi olisi hyvin hienovaraista ja tarkkaa, jokin asia jää puuttumaan ja esimerkiksi sureva hahmo vaikuttaa ontolta vaikka grafiikkojen tarkkuus olisikin ennen näkemätöntä. Yhden teorian mukaan sen uskotaan perustuvan ilmiöön nimeltään *Uncanny Valley*.

2.2.1. Uncanny Valley

Uncanny Valley, karkeasti suomennettuna *outo laakso* on ilmiö, joka sai alkunsa roboteista, joista pyrittiin tekemään ulkonäöltään mahdollisimman paljon ihmisten kaltaisia. 1970-luvulla Tokion Teknologian instituutissa työskentelevä Masahiro Mori kertoi, että termi Uncanny Valley kuvaa hänen havaintoaan siitä, että mitä enemmän robotti alkaa muistuttamaan ihmistä sitä tutummalta se alkaa tuntua, mutta vain tiettyyn pisteeseen asti. Saavutettuaan tietyn inhimillisyyden tason, tuttuuden tunne alkaa kadota ja sen tilalle tulee selittämätön tunne outoutta ja joissakin tapauksissa epämukavuutta tai pelkoa. Termiä käytetään kuvaamaan ihmisten negatiivista reaktiota tietynlaisiin ihmismäisiin luomuksiin. (Caballar 2019.)



(Kuva 2.) Uncanny Valley -kaava, luonut Masahiro Mori. Kaavassa pysty akseli kuvaa ihmisen kokemaa mieltymyksen tunnetta ja vaak akseli robotin tai esineen havaittavaa ihmismäisyyttä. Ihmismäisyyden saavuttaessa tietyn pisteen, mieltymyksen tunne romahtaa ja ihminen kokee robotin tai esineen oudoksi. Tämä romahdus tuottaa kaavioon "laakson", jota kutsutaan termillä Uncanny Valley. Kuva: Caballar 2019

Uskon, tämän ilmiön selittävän sen, ettei digitaalisesti animoitu hahmo videopelissä tai animaatiossa voi kenties koskaan olla täysin realistisen tuntuinen mitä tulee tunteiden ilmaisuun. Tietenkin teknologia on todella kehittynyttä, ja on lukuisia esimerkkejä miltei täydellisesti animoiduista kasvoista, mutta valtaosasta huomaa jokseenkin helposti tietynlaisen elämän puuttuvan.

Mori kirjoitti luovassa esseessään japanilaiselle Energy -lehdelle seuraavasti;

Joku saattaisi sanoa, että prosteettiset kädet ovat saavuttaneet sellaisen samanlaisuuden tason ihmisten käsiin nähden, joka on verrattavissa kenties tekohampaisiin. Siitä huolimatta, kun huomaamme käden, joka ensimmäiseltä näkemältä näytti oikealta, olleenkin keinotekoinen, meidät valtaa kummallinen tunne. Esimerkiksi, meitä voisi säpsäyttää kesken kättelyn sen velto, luuton tarttuminen yhdessä sen koostumukseen ja kylmyyteen. Kun näin tapahtuu, me menetämme mieltymyksen tunteen ja kädestä tulee ”uncanny”. (Caballar 2019.)

Morin nimeämä ilmiö ei siis suoranaisesti käsittele animaatioita vaan robotteja, mutta se on mielestäni hyvin rinnastettavissa hahmoihin videopeleissä. Olen huomannut useita moderneja pelejä markkinoidun sillä, että niiden päähenkilönä nähdään tunnettu näyttelijä. Esimerkiksi Death Stranding(2021) -pelin pääosassa nähdään Walking Dead -sarjasta tuttu Norman Reedus tai Cyberpunk 2077 -pelin pääkasvona toimii Matrix-tähti Keanu Reeves. Vaikka kasvot näyttäisivät helposti tunnistettavilta, ei tietynlaista aitouden ja ihmisyyden tuntua saada tuotua hahmoon. Uncanny valley -ilmiöstä johtuen ulkoisesti täysin tunnistettavakin henkilö todennäköisesti kuitenkin jättää katsojan ihmettelemään outouden tunteen lähdeksi. Videopeleissä ollaan vuosia yritetty pyrkiä täydelliseen realismiin, mutta tietääkseni ei ole vielä peliä, jossa animaatiotiimi olisi pystynyt välttymään tältä ilmiöltä. Joku voisi kenties lohdullisesti kutsua sitä ihmisen tarpeeksi vaistota sielu tai niin sanottu pilke silmäkulmassa? Niin sanottua sielua ei siis voida istuttaa keinotekoiseen kehoon.

2.2.2. Keinotekoisesti luotu puheääni

Myös puheääntä koetettu luoda tietokoneella. Yleisesti se pyritään tekemään jonkun jo olemassa olevan henkilön äänen perusteella sen sijaan, että yritettäisiin täysin tyhjästä luoda oma puheääni. Tällaista on käytetty esimerkiksi, jos produktiossa näyttelevä henkilö on kuollut kesken kuvauksien. Eleen kauneudesta huolimatta myös puheääni voi tuottaa uncanny valley -tyylisen outouden tunteen. Jos Äänestä puuttuvat sen luonnolliset epätäydellisyydet se koetaan helposti liian robottimaiseksi ja monen

mielestä sieluttomaksi. (King 2022.) Pelkästään niin sanottujen *jitter*:in ja *shimmer*¹:in puuttuminen tekee äänestä jo monelle liian oikuttoman kuulostaakseen ihmismäiseltä (Laukka & Leino 1999).

Vuosikymmeniä jatkunut Star Wars -elokuvaasaaga sai jälleen uutta sisältöä sarjan muodossa, kun *The Book of Boba Fett* (2021) julkaistiin. Kyseisessä sarjassa nähdään tuttu, muttei ehkä kyllin tuttu kasvo. Alkuperäisissä Star Wars -elokuviissa seikkaillut Luke Skywalker nähdään tässäkin sarjassa. Näyttelijänä toimii edelleen Mark Hamill, muttei täysin omana nykyisenä itsenään. Kuvassa 3. nähdään kohtaukseen mallinnettu nuori Luke, ja hänen äänensä oli lähes samanlainen, kuin alkuperäisissä elokuviissa. Luken ääni oli koottu kaikista elokuvista, mainospuheista, kirjoista, peleistä ja muista äänitöistä mitä Hamill oli elokuva-sarjan suosion räjähdysmäisen nousun aikana tehnyt. Kyseinen ratkaisu sai katsojilta ristiriitaista palautetta ja selkeästi yleinen mielipide oli, että ääni tuntui vieraannuttavalta. Äänestä puuttuivat Hamillille ominaiset sävynmuutokset ja intonaatiot, jotka tekevät hänen puheestaan luonnollisen. Vaikka Hamill on edelleen elossa ja näyttelee aktiivisesti, hän ei ollut sarjan työstövaiheessa hetkeäkään studiossa. Äänet koostettiin nauhoitteista, kasvot animoitiin *deepfake*-teknologialla² ja kehona toimi Scott Lang niminen performanssi taiteilija. (King 2022.)



(Kuva 3.) Deepfake -teknologialla luotu nuori Luke Skywalker *The Book Of Boba Fett* -sarjassa. Kasvot näyttävät hyvin aidoilta, mutta joidenkin mielestä niissä vallitsee omituinen elottomuus. Kuva: James Troughton 2022

¹ Jitter on termi äänenkorkeuden pienelle vaihtelulle ja shimmer on termi äänenvoimakkuuden pienelle vaihtelulle (Laukka & Leino 1999 s. 178, Teixeira & Oliveira & Lopes 2013, 1113).

² Deepfake -teknologia on "syväoppivaa" tekoälyä käyttävä tapa luoda videoita valheellisista tapahtumista. Videossa olevien kasvojen päälle laitetaan toiset kasvot, joita tekoäly muuntaa käyttäytymään alla olevien kasvojen tapaan. Lopputuloksena on video, jossa henkilö esiintyy yllänsä jonkun toisen kasvot. (Sample 2022.)

Ida Suominen kirjoittaa *Pelaaja* -lehden artikkelissa seuraavasti:

Mediassa on käyty keskustelua erityisesti keinotekoisien ääninäyttelijöiden eettisyydestä. Näyttelijät ovat huomauttaneet, kuinka teknologia saattaa heikentää näyttelijöiden asemaa jo valmiiksi todella kilpaillulla alalla. Lisäksi tekoälyn taiteelliset avut on kyseenalaistettu. Esimerkiksi näyttelijä Jay Britton on moittinut Twitterissä, kuinka tekoälyn käyttäminen olisi ”ei ainoastaan lakitekninen miinakenttä, vaan myös täysin sieluton ratkaisu.”(Pelaaja 2021.)

Tämän kaltainen näyttelijän korvaaminen teknologialla saattaa arvatenkin luoda pelkoa näyttelijöiden tulevaisuudesta elokuva- ja peliteollisuudessa. Ollaan silti mielestäni vielä pitkän matkan päässä täydellisen luonnolliseksi luodusta hahmosta tai puheäänestä, oli se sitten elokuvassa, sarjassa tai videopeleissä. On jokseenkin ironista ja lohdullista ajatella, että avain täydellisen animoidun ihmisen luomiseen piilee ihmisen äänellisten tai kehollisten piirteiden epätäydellisyyksissä.

3. MOTION CAPTURE JA NÄYTTELEMINEN

Motion capture-teknologialla, eli liikkeenkaappaus teknologialla on valtava rooli moderneissa videopeleissä, animaatioissa ja nykyään myös elokuvissa ja sarjoissa. Sitä on myös käytetty terveydellisissä tutkimuksissa ja urheilussa (Mo-sys 2021). Aion itse käsitellä sen yhteyttä viihteeseen. Kerron tässä kappaleessa motion capturen historiasta, miten sen käyttö on yleistynyt ja mihin kaikkeen sitä on viihdeteollisuudessa käytetty.

3.1. Motion capture-teknologian synty ja kehitys

Kuten arvata saattaa, kaiken muun teknologian kehittyessä pelottavan nopealla tahdilla, myös motion capture-teknologia on kehittynyt vuosikymmenten varrella valtavasti ja viimevuosien aikana kehitys on moninkertaistunut. Sen merkittävän alullepanevan askeleen teki amerikkalainen animaattori, Lee Harrison III 1960-luvulla. Hänen Animac- ja Scanimate -teknologiansa antoi mahdollisuuden luoda reaaliaikaista animaatiota ja käsitellä taltioitua liikettä tietokoneella. Animacia käyttäessä näyttelijälle puettiin ylle niin kutsuttu ”sähköinen haarniska” tai ”data-puku”, jotka johdoitettiin tietokoneeseen. Tunnistimet poimivat puvun liikkeet, jotka sen jälkeen voitiin muuttaa alkeellisiksi animaatioiksi ruudulle. Vaikka tulos osoittautuikin olemaan hyvinkin yksinkertaista ja kankeaa, sen käyttö alkoi yleistymään televisioproduktioissa, muttei siltikään yltänyt varsinaiseen valtaviirran suosioon. (Mo-sys 2021.)

Vuosien saatossa liikkeenkaappauksesta tuli tarkempaa ja vaivattomampaa, vaikkakin laitteisto oli edelleen kookasta ja raskasta. Sitä käytettiin vaihtelevasti elokuvissa 80- ja 90-luvulla, mutta ensimmäinen kokonaan motion capture-teknologialla animoitu elokuva oli Sinbad: Beyond the veil of mists. Elokuva julkaistiin vuonna 2000 eikä se saanut toivottua vastaanottoa, mutta elokuvassa käytetty liikkeenkaappaus teknologia herätti ohjaaja Peter Jacksonin huomion. Myöhemmin Jackson käytti ja laajensi sitä Taru sormusten herrasta -elokuvasarjan tekemisessä 2000-luvun alkupuolella. Ensimmäistä kertaa oli mahdollista, että data-puvuissa näyttelevät näyttelijät pystyivät tekemään toimintoja animoimattomien näyttelijöiden kanssa samassa kuvassa. Vielä

tänä päivänäkin elokuvatrilogiassa nähtävää Klonkku-hahmoa pidetään yhtenä vaikuttavimpana tietokone-animaatiohahmona. (Mo-sys 2021.)

Liikkeen kaappaaminen ei aina vaadi erityisen puvun käyttämistä, vaan vaihtoehtoja on muitakin. Vuonna 2011 julkaistussa villiinlänteen sijoittuvassa Rango - animaatioelokuvassa käytettiin hieman erilaista tapaa lähestyä liikkeen kaappausta. Sen sijaan, että studioissa olisi ollut näyttelijöitä data-puvuissa, heillä oli päällään arkivaatteet. Syy oli se, ettei liikkeitä juurikaan kaapattu muulla, kuin perinteisellä elokuvakameralla. Elokuvan kaikki kohtaukset kuvattiin studiossa, jonka jälkeen kohtausten perusteella luotiin animaatio heidän liikkeistä, eleistä ja repliikeistä. Kuvassa 4. näkyy elokuvan päänäyttelijä Johnny Depp on kuvattuna näyttelemässä kohtausta omana itsenään, ja vieressä on kuva liskosta samassa asennossa ja kasvoillaan sama virne. Johnny Depp kertoi haastattelussa sen olleen vähemmän motion capturea, mutta enemmänkin *emotion capturea*, eli tunteen kaappausta. (Pursuistit 2010.)



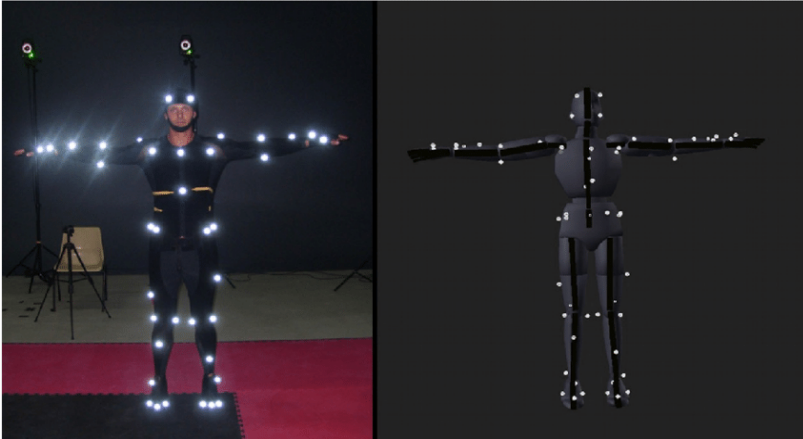
(Kuva 4.) Johnny Depp Rango(2011) -elokuvan kuvauksissa vierellään hänen eleiden perusteella animoitu Rango -hahmo. Kuva: Jordan Raup

Liikkeenkaappaus -teknologian yleistyessä laitteistoa on tullut valtavasti lisää ja mahdollisuudet ovat laajentuneet. Hyviä esimerkkejä ovat muun muassa tunnistimilla varustetut hanskat, jotka mahdollistavat sormien liikkeiden kaappauksen ja juoksumatot, joilla voidaan poimia liikkujan kävelyä, juoksua ja ennen kaikkea menosuuntaa (Cyberith 2022). Motion capture-teknologiaa on alettu myös käyttää enemmän pelaamiskokemuksen kehittämiseen esimerkiksi virtuaalitodellisuuslasien kanssa. Niiden avulla pelin immersio on vahvempaa, koska pelaaja pääsee ikään kuin itse päättämään päätä kääntämällä, mitä milloinkin katselee. (Cyberith 2022.)

3.2. Motion capture -laitteisto

Yleisesti motion capture-teknologian toimintaperiaate on laitteesta riippumatta hyvinkin samanlainen. Näyttelijällä on yllään puku, jossa on antureita, jotka lähettävät informaatiota tietokoneelle, joka sitten muuttaa sen ruudulla nähtäväksi hahmoksi.

Esimerkki tästä näkyy kuvassa 5.



(Kuva 5.) Vasemmalla näemme näyttelijän, jolla on yllään optiivinen data-puku ja oikealla näemme hahmon, joka rakentuu tietokoneelle antureiden antaman informaation perusteella. Kuva: Jacek Hordyj

Laitteiston toimintaperiaatteelle on olemassa muutama eri vaihtoehto. On passiivioptinen, jossa liikkujan kiinnitetyt tunnistimet heijastavat kameran läheisyydestä tuotettua valoa kameralle. Kun valo heijastuu, sen avulla lasketaan tunnistimien sijainti kolmiulotteisessa tilassa ja tallennetaan tietokoneelle. On myös aktiivioptinen, joka on käytännössä sama kuin passiivioptinen, ainoana erona on tunnistimien luonne, jotka heijastamisen sijaan tuottavat itse valoa kameralle. Tätä tapaa käyttäessä tunnistimet tarvitsevat erillisen virtalähteen. Tämän lisäksi on mahdollista myös jättää tunnistimet kokonaan pois, jolloin liike kaapataan syvyysherkillä kameroilla. Tämä tapa on monella tapaa hyvin käytännöllinen ja jokseenkin helpompi, joskin todettu vähemmän tarkaksi kuin tunnistimilla varustetun puvun käyttö. Vaihtoehtoisesti on myös mahdollista jättää kamera kokonaan pois ja käyttää valoherkkien tunnistimien sijasta tunnistimia, jotka sisältävät itsessään sensoreita liikkeen tunnistamiseksi. (Mo-sys 2021.) Kuvailen tarkemmin puvussa toimimista ja sen ulkonäköä luvussa 5.

4. MOTION CAPTURE NÄYTTELEMINEN VIDEOPELEISSÄ

Videopeleissä näyttelijän rooli on ollut vuosikausia sama kuin animaatioissa, eli toimia pääosin ääninäyttelijänä ja dubbaajana. Samalla kun motion capture alkoi yleistymään animaatioiden ja elokuvien tekemisessä, se löysi tiensä myös laajalti videopeleihin.

Nykyään valtaosa videopeleissä esiintyvistä näyttelijäntaiteesta syntyy motion capture -teknologialla. Haastattelin Remedy Entertainment Oy:llä animaattorina työskentelevää Teemu Kutvosta motion capturen hyödyntämisestä videopeleissä ja siitä, miten näyteltävä rooli, eli tässä tapauksessa pelihahmo rakentuu.

Kutvonen kertoo, että kun peleissä esiintyy valtavasti ihmishahmoja tai ihmisen kaltaisia olentoja, on vähintäänkin hyödyllistä käyttää liikkeen alkuperänä ihmiskehoa. Vaihtoehtona motion capturelle, animaattorin olisi luotava jokainen liike käsityönä, joten näyttelijä toimii suunnattomana apuna animaattorille. Joissakin tapauksissa työtilanteessa paikalla on pelkästään näyttelijä ja animaattori kahdestaan, jolloin ohjaajan pestiä hoitaa animaattori itse. Kysyessäni animaattorin ja näyttelijän suhteesta työtilanteesta, Kutvonen kertoo sen olevan hyvinkin läheinen ja parhaimmillaan se tuntuu lähinnä yhteistyöltä. Näyttelijä tarjoaa materiaalia, jota viedään yhdessä animaattorin kanssa eteenpäin. (Kutvonen 2022.)

Kutvosen mukaan on hyvä tiedostaa, että videopeleissä näyttelijän kehoa nähdään useassa eri osa-alueeseessa; *gameplay*, *cinematic* ja toisinaan myös *live-action*. *Gameplay*:llä tarkoitetaan tilannetta, jolloin peli on käynnissä, ja pelaaja voi liikuttaa hahmoaan pelin maailmassa ja kohdata muita hahmoja. *Cinematic*:illa tarkoitetaan aiemmin tässä työssä mainitsemaani tilannetta, jossa pelissä esiintyy elokuvallinen välivideo, joka edistää tarinan kulkua. Tässä tilanteessa pelaaja ei yleensä pysty liikuttamaan hahmoa, eli peli on ikään kuin tauolla. Nämä kaksi ovat yleisintä tapaa, mutta joissain tapauksissa käytetään myös *live-action* -kuvaa, joka tarkoittaa elokuvallista kameralla kuvattua materiaalia. Näyttelijät on siis puvustettu roolia varten, eikä materiaalin päälle animoida jälkikäteen mitään. Live-action materiaalia voidaan istuttaa sellaisenaan esimerkiksi pelimaailmassa nähtäviin televisioruutuihin. On

mahdollista, että peliprojektin sisällä jokaisella osa-alueella on oma ohjaajansa, jotka kaikki keskittyvät omaan osuuteensa. (Kutvonen 2022.)

Melianne Kines opastaa motion capture kuvaukseen valmistautumista seuraavalla tavalla:

Motion capture -kuvausten suunnittelu peliä varten eroaa hyvin paljon elokuvan kuvausten tai muun lineaarisesti etenevän produktion kuvausten suunnittelusta. Mikä on erona? Päämääränäsi on päätyä tilanteeseen, jossa sinulla on satoja yksittäisiä liikkeitä, jotka yhdistyvät toisiinsa täydellisesti. Täysliikkeisten välivideoiden liikkeet tulee käsitellä erillään gameplay hahmojen liikkeistä, välivideoiden ollessa lineaarisia. (Kines 2022.)

Kutvonen vertaa välivideoissa näyttelyä enemmän teatterinäyttelyyn, kuin kamerinäyttelyyn, vaikka niitä seurattaessa voisi kuvitella toisin. Usein videopeleissä nähdyt välivideot on kuvattu eri suunnista hyvinkin elokuvamaisesti käyttäen kameratyöskentelylle ominaisia sääntöjä ja kuvakokoja. Kuitenkin Kutvonen kertoo sen usein tapahtuvan niin, että kun kohtauksen liikkeitä kuvataan joka suunnasta lukuisilla kameroilla, ei näyttelijöiden tarvitse keskittyä kameroiden olinpaikkaan. Kun liikkeiden päälle animoidaan hahmo ja ympärille luodaan tapahtumapaikka, suuntaavan kameran voi ikään kuin lisätä mihin vain. Eli pelien välivideot ovat ikäänkuin teatterikohtauksia, joihin tuodaan kamera vasta loppuvaiheessa näyttämään tilanteen keskiössä olevan asian. Esimerkiksi kuvassa 6, näyttelijän edessä ei välttämättä ole konkreettista kameraa, vaan tallennettua liikettä voidaan kuvata mistä vain suunnasta, niin läheltä kuin haluaa. Vaikka kamera tuotaisiinkin kohtaukseen vasta jälkepäin, on kohtauksesta miltei poikkeuksetta laadittu kuvakäsikirjoitus³. Kuitenkin on mahdollista myös tuoda tilaan kamera helpottamaan näyttelyä suuntaamista. Tämän kaltaiset asiat ovat yleensä budjetti- ja aikataulukysymyksiä. (Kutvonen 2022.)

³ Kuvakäsikirjoitus on kohtauksia varten luotu ohje, josta työryhmä näkee kohtaukseen suunnitellut kuvakoot ja kuvaussuunnat järjestyksessä (Kutvonen 2022).



(Kuva 6.) Kuvassa kuvakaappaus pelin välivideosta, johon on leikattu elokuvamainen lähikuva päähenkilön kasvoista Red Dead Redemption 2 -pelissä. Kuva: Brandon Elliott (2020)

4.1. Pelihahmon rakentuminen

On hyvin tavallista, että yhtä pelihahmoa voi näytellä useampi henkilö. Peliä varten voidaan siis palapelin tavoin rakentaa täydellinen hahmo, joka sopii siihen kaikilla tavoin. Yhden näyttelijän kehon liikkeet, toisen näyttelijän kasvat ja ulkonäkö, kolmannen ääni ja kenties neljäs tekemään vaikeampaa akrobatiaa vaativat liikkeet. Roolihahmo rakentuu toteemipaalumaisesti näyttelijöiden yhteisenä fuusiona.

Kysyin Kutvoselta pelihahmon rakentumisesta. Hän kertoi sen olevan hyvin tapauskohtaista, mutta keskeisintä on tuoda käsikirjoituksen kannalta tärkeät asiat näkyviin. Hahmon taustatarina luodaan samoin keinoin, kuin muissakin käsikirjoituksissa. Jos hahmolle tarvitaan tietyn tyyppinen ääni, tai tietyllä tavalla liikkuva keho, se on mahdollista toteuttaa valitsemalla toinen näyttelijä paikkaamaan tiettyä osa-aluetta hahmosta. On kuitenkin myös mahdollista, että sama näyttelijä tekee kaikki liikkeet gameplay-liikkeistä cinematic-liikkeisiin. (Kutvonen 2022.)

Hahmonrakennuksesta keskustellessamme, esitin kysymyksen liittyen näyttelijän rooliin prosessissa. Kuinka paljon näyttelijä pääsee olemaan mukana hänelle rakennettavan roolihenkilön luomisessa? Kutvonen kertoi sen olevan päänäyttelijöiden suhteen asia, jota käydään läpi käsikirjoittajan kanssa. Käsikirjoittaja kertoo hahmosta tarvittavat tiedot näyttelijälle riippuen, kuinka paljon hahmosta ja tarinasta siinä vaiheessa tiedetään. Muissa tilanteissa, kun tehtävä rooli on esimerkiksi vihollisena

toimiva replikoimaton hahmo, luomisprosessi on näyttelijälle äärimmäisen lyhyt. On kuitenkin mahdollista, että ennen kuvauksia on hahmosta annettu näyttelijälle perustietoa tai näytetty jopa konseptitaidetta⁴ ja suunnitelmaa, jossa avataan hahmon käyttäytymistä *gameplay*-tilanteessa. Koska Aikataulu on yleensä nopeaa ja liukuhihnamaista, kuvauksiin saavutaan usein suuntaa antavilla ideoilla, joista yhdessä viilataan valmis lopputulos. (Kutvonen 2022.)

⁴ Konseptitaidete on graafisten suunnittelijoiden suunnitteluvaiheessa piirtämä kuva, joka on suuntaa antava näyte siitä, minkälaisista hahmoista, maisemista tai esineistä lopputulokseen halutaan (Fitzgerald 2019).

5. MOTION CAPTURE KOKEILUNI

Yksi tämän työni tavoitteista oli päästä itse kokeilemaan näyttelemistä motion capture teknologian parissa. On ollut pitkäaikainen haaveeni päästä kokemaan, miltä tilanne tuntuisi. Olin nähnyt paljon making of -videoita pelien ja animaatioiden tekovaiheesta, mutta minusta videoiden läpi ei välity aidosti tilanteen koko luonne. Joulukussa 2021 sain kunnian päästä kokeilemaan aitoa liikkeenkaappaustilannetta. Tässä kappaleessa kerron kokemuksistani liittyen tähän tilanteeseen ja vertaan kokemuksiani olettamuksiini siitä, mitä se saattaisi sisältää. Mikä oli vaikeaa, mikä helppoa ja mistä oli hyötyä.

Saavuini studiolle täysissä ulkovaatteissa suoraan merkittävistä pakkaslukemista aamutuimaan, hyvin syöneenä ja levänneenä. Tiesin prosessin olevan varsin fyysinen, joten pyrin pitämään huolta, että kehoni on valmis mahdolliseen äärimmäiseen rasitukseen. Ensimmäisenä kävimme läpi päivän ohjelmaa ja pyrkimyksiä. Kävimme pikaisesti läpi laitteistoa ja osa siitä oli minulle jo jokseenkin tuttua tehtyäni taustatutkimusta aiemmassa kirjoitusvaiheessa. Haimme studion reunalle riittävästi vesipulloja nesteytystä varten ja valmistautuminen sai alkaa.

5.1. Varustautuminen ja lämmittely

Ensimmäisenä piti vaihtaa vaatteet. Kävin pukuhuoneessa pukemassa ylleni varsin pieneltä näyttävän verkkapuvun, joka oli kauttaaltaan täynnä tarrapintaa ja joka oli mukavan venyvä ja tuntui lähinnä joustavalta pyjamalta. Studiolle takaisin tullessani pukuaani alettiin ehostaa. Minun ihaillessani huonetta, jonka seinillä oli lukuisia kameroita, asuuni lisättiin tarranauhoja, jotka pitivät puvun istuvana eikä paljasta pintaa näkynyt loppujen lopuksi muualta kuin kaulasta ja kasvoista. Päähäni laitettiin pieni myssy, joka oli myös kauttaaltaan tarrapintaa. Pukuni tarrapinnoille alettiin kiinnittää pieniä heijastinpalloja kaikkiin merkittäviin nivelyhtymiin varsin tarkasti. Sekosin laskuista, mutta niitä oli ainakin muutama tusina. Tunnistimien lisääminen ei vaikuttanut liikkumiseen juuri ollenkaan ja asussa toimiminen tuntui edelleen hyvin

vaivattomalta ja kevyeltä, joskin osasin aavistaa, että tässä asussa saattaisi hetken päästä tulla hyvinkin kuuma.

Kun puku oli valmis ja vaikutti siltä, ettei se vaikeuttaisi liikkumista, minut käskettiin lämmitellä, venytellä ja tehdä oloni mukavaksi tilassa. Tietokoneet kytkettiin käyntiin ja venyttelin parhaani mukaan paikkoja ihan kuin olisin suorittamassa kohta jonkinnäköistä tuplavolttia. Ensimmäiseksi tehtiin eräänlainen kalibrointi, jossa minulle annettiin käskyjä asennoista, joiden avulla tietokoneen näytölle saatiin ilmestymään luurankomainen tikku-ukko, jota peilailin isolta näytöltä. Ensin käskettiin nostamaan kädet sivuille ja seistä suorassa. Sitä seurasi päihtyneisyyttä testaavan oloinen liike, jossa levitetyillä käsillä kosketettiin vuorotellen omaa nenää. Sitten kävelin tilassa edestakaisin, kävin kyykyssä ja hyppäsin. Pelkästään tämä tuntui jo varsin uskomattomalta ja vietinkin hetken aikaa tuijotellen alkeellista videopelihahmoa, joka toisti kaiken mitä tein kehollani. Aina ennen tallennuksen aloittamista ja lopettamista piti ottaa niinsanottu *T-pose*, eli seistä suorassa ja kädet nostettuna sivuille ikäänkuin T-kirjainta imitoidakseni. Tämä helpottaa tietokonetta löytämään kaikki tunnistimet ennen kuin liike alkaa tapahtua.

Kävimme läpi muutamia perus juttuja, jotka tulisi pitää mielessä nauhoitustilanteessa. Lattiaan oli merkattu rajat joiden ylittäminen johtaisi hahmon katoamiseen ruuduilta, kun kamerat eivät yletä enää näkemään minua. Oli hyvä tarkistaa aina ennen nauhoittamisen aloittamista, että missä kohdassa lattiaa seisoin, jotta liikkuessani en ajautuisi rajojen ulkopuolelle. Aloitusvaiheessa ei ollut niin suurta väliä oliko huoneen keskellä, joten jos tiesin joutuvani liikkumaan pitkälle vasempaan, pystyin aloittamaan lähempää tilan oikeaa laitaa ja toisinpäin. Liikettä tehdessäni, minun piti pitää mielessä tietynlainen perusasento, jossa olin T-poseden tiputtamisen jälkeen. Perusasentoon palattiin aina jokaisen toiminnon jälkeen, jotta sitä oli mahdollista leikata helpommin yhteen muiden liikkeiden kanssa.

5.2. Pelihahmoon sukeltaminen

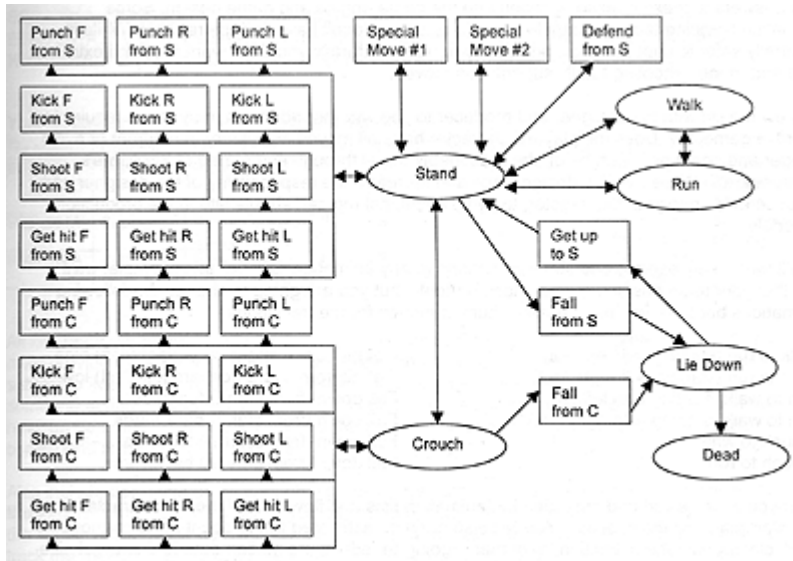
Tarkoituksenamme oli tehdä liikettä pelihahmolle, joka voisi toimia niin sanottuna rintamavihollisena videopelissä. Sain nähdä konseptitaidetta, joka tarkoittaa piirrettyä kuvaa hahmon mahdollisesta lopullisesta ulkomuodosta. Kuvasta voi saada inspiraatiota yleiseen elekieleen ja siihen, millä tavalla hahmon liikkeitä voisi lähestyä.



(Kuva 7.) Kuvassa esimerkki konseptitaideteesta, jolla työryhmä voi havainnollistaa hahmon ulkomuotoa prosessin aikana. Kuva: Peter Han

Hahmollani ei siis pelattaisi, vaan se toimisi vastuksena pelaajalle pelin aikana. Tarkoitus oli tehdä hahmolle liikkeit erinäisiin tilanteisiin, kuten paikallaan seisomiseen, kävelemiseen, kääntymiseen, osuman ottamiseen ja niin edelleen. Hahmon kuului vihollisen tavoin olla aggressiivinen ja hyökkäävässä asemassa, joten kehossani piti pysyä jatkuva valmius siitä, että kohta saattaisin käydä pelaajan päälle. Valmiustila oli siksi myös tärkeä seikka, koska paikallaan seisovasta liikkeestä tullaan leikkaamaan suoraan kävelevään tai kenties jopa juoksevaan liikkeeseen, eikä se näytä toimivalta jos asento on lukkiutunut tai muulla tavoin vähemmän valmis. Kuvassa 8. on kaavio, josta nähdään millaisia liikkeellisiä vaiheita jonkun tietyn asian näyttelemiseen on suunniteltu. Millaisesta liikkeestä tullaan etenemään seuraavaan. Valmiustilaa etsiessäni huomasin ensimmäisen omalle keholleni tyypillisen maneerin, eli lukkiutuvat polvet.

Jouduin laittamaan ylimääräistä keskittymistä omiin polviini, jotta kehoni säilyi rennossa, mutta aktiivisessa tilassa.



(Kuva 8.) Esimerkki kaaviosta, jossa näkyy millaisia mahdollisia liikkeitä hahmolle voidaan suunnitella. Kartta kertoo mistä asennosta tarvitaan siirtymäliike toisiin asentoihin. Esimerkiksi hahmon kuollessa on mentävä "Stand(Seisominen)" -liikkeestä, "Fall from S(Kaatuminen Seisten)" -liikkeen ja "Lie Down(makaaminen)" -liikkeen kautta päätyäkseen "Dead(Kuoleminen)" -liikkeen kohdalle. Käytännön tekemisen tasolla tämä tarkoittaa, että hahmon on kaaduttava ja oltava makuuasennossa, ennen kuin se voi olla kuollut. Kuva: Melianthe Kines

Agression tuominen kehonkieleen oli aluksi hieman hankalaa. Mietin ehkä jopa liiankin analyttisesti, miten kehoni käyttäytyy vihan vallassa. Käytänkö käsiäni? Liikkuuko pääni? Tekeekö mieleni steppailla vai olla maadoittunut? Paikallaan olevaa hahmoa tehdessä oli hankalaa saada kehoon elämää, kun oli juurruttanut jalkansa miltei puun omaisesti paikalleen. Hyvin pian sain animaattorilta neuvon, että voisin ottaa muutamia askelia tilassa kehitellen aggressiota ennen kuin palaan aloituspisteelle, josta tallentamisen voisi aloittaa. Askeluksia sai kyllä ottaa, mutta paikan muuttaminen oli tietenkin minimoitava, kun teimme hahmolle pysähtynyttä animaatiota.

5.3. Liikkeen ja äänen synergia

Vaikka sain käveltyä tilassa ja nostettua siten fyysistä energiaani, aggression löytäminen kehoon oli edelleen hieman hakusessa. Mietin päässäni keinoja, joilla voisin tuoda aidompaa raivoa kehooni, kunnes sain neuvon tietokoneen suunnalta. "Saat käyttää ääntä, jos se helpottaa". Tämän kuultuani aloin pikkuhiljaa tuomaan liikkumiseeni

alkuääniä ja palleasta potkivaa ölinää. Ensin hyvin pientä ja hienovaraista möngerrystä, mutta äkkiä se kasvoi metallimusiikissa usein tavattuun örinään ja rääkymiseen. Siinä muristessani ja karjuessani huomasin miten äänenkäyttö toi mukanaan ilmaisia eväitä. Aloin hengittää syvemmin, joka alkoi näkyä kehon muissakin osissa, kuin vain torsossa. Käteni alkoivat elää hengityksen mukana ja huutaessani taivutin käsiä taakse työntääkseni rintakehää enemmän eteen. Laskeuduin orgaanisesti matalemmalle ja oloni oli maadoittunut, muttei suinkaan lukkiutunut. Uskalsin jopa välillä kumartua ja kyykistyä konttausasentoon hakemaan energiaa eri asennoista. Aloin huomaamaan eläimellistä kehonkieltä, joka kaikki oli lähtöisin vapautuneesta äänen käytöstä.

Vaikka olenkin harjoitellut jo useamman vuoden erinäisiä huutamis- ja karjumistekniikoita ja miten niitä voi tehdä mahdollisimman vaivattomasti ja turvallisesti, taisin vähän innostua ja menettää hetkellisesti muutaman nuotin rekisteristäni. Kuitenkin tämä muistutti minua siitä, kuinka mieletön synergia vallitsee liikkeen ja äänen välillä. Miten paljon liikkeen laatuun saattaa saada voimaa ja elämää käyttämällä erinäisiä ääniä ja vapauttamalla äänihuulia. Miten vapaalle huudolle antautuminen antoi minulle helpon oikotien hengityksen maksimoinnille.

Vaihtoehtoisesti äänittäessäni lauluraitoja uutta kappalettamme varten bändini kanssa studiolla, koin vaikeuksia löytää oikeaa energiaa ja painotusta tiettyihin kohtiin johon sitä halusin. Kuitenkin äänittäjän muistuttaessa, että liikkuminen on sallittua, sain valtavasti voimaa ja energiaa huutoihini ja ärjynnässä tarvittava yliaktiivisuus poistui äänihuulien alueelta ja tipahti palleaan tukemaan suurempaa kuvaa.

5.4. Käveleminen ja juokseminen

Kokeillessamme hahmolle tehtävää kävelyanimaatiota, piti huomioida kävelyvauhti. Vauhdin kuuluisi olla sama aloituspisteestä lopetukseen. Jos vauhti muuttuisi välissä, liikkeen sulava ”looppaaminen” olisi vaikeampaa. Looppaamisella tarkoitetaan sitä, että tasaisesti toistuva liike, joka on tallennettu, monistetaan toistumaan useammin. Esimerkiksi juuri kävelemisestä pyritään tallentamaan mahdollisimman tasainen kävelyrytmi aloituksen ja pysähtymisen välistä, josta voidaan luoda jatkumo ja

animoida hahmo kävelemään pitempiä matkoja sen sijaan, että se pysähtyisi silloin kun näyttelijä pysähtyy tallennustilanteessa.

Juoksua tallentaessa tilan koosta tuli ongelma. Jouduimme avaamaan yhden huoneen ovista sitä varten, että saamme materiaalia täydestä vauhdista mahdollisimman pitkän pätkän. Myös täydestä vauhdista törmäämistä taltioitiin juoksemalla seinällä pystyssä olevaa patjaa päin.

5.5. Hahmon ominaisuudet

Oli tärkeää, että niin kävely- ja juoksuanimaatiot, kuin hyökkäys- ja vahingoittumisanimaatiot olisivat hahmolle tyypillistä. Jos hahmolle annetaan tietynlainen fyysinen olemus, sen on oltava läsnä kaikissa liikkeissä, jotta hahmo pysyy eheänä ja selkeänä. Siksi juuri selkeät ja isot muutokset ja liikkeet fyysisesti ovat näyttäviä motion capturesissa. Pelkkä hengittäminenkin kannattaa tehdä varsin karrikoidusti, kun on kyseessä hahmo, jota tutkaillaan kenties etäisyyden päästä. Rinnastaisin sitä suureen näyttämöön, jossa suureleisyys on mielestäni välttämätöntä, jotta takarivilläkin istuva ymmärtää mistä on kyse. Vaikka vahvoja fyysisiä eleitä ja asentoja arvostetaankin motion capturesissa, on hahmon fysiikkaa luodessa syytä pitää mielessä tietty ergonomia. Ihan kuten teatterissakin, jos tarkoitus on tehdä samaa asiaa useita tunteja ja kenties useita päiviä tai viikkoja, kannattaa ideoita tarjotessa säilyttää järki ja varmistaa, että terveys säilyy. On hyvä yrittää arvioida se, kuinka kauan tiettyä asiaa täytyy pitää yllä.

Sama pätee myös äänitöissä. Jos esimerkiksi dubatessa olisi tarkoitus tehdä pitkää roolia, on varsin kunnianhimoista lähteä etsimään hahmoon groteskia korinaa, jolla täytyisi replikoida yhteensä tunnin verran tavaraa kovalevyille. Kuitenkin joskus huutaminen ja äänen rankka käsittely on välttämätöntä, jolloin esimerkiksi äänitaiteilija ja imitaattori Jarkko Tamminen neuvoo rankkojen repliikin säästämistä äänityspäivien loppupuolelle (Tamminen 2021).

Sain motion capture kokeilussani selkeän käytännön opin hahmon luomisesta ja ergonimoiasta. Annoin tarjoukseksi hyvinkin luonnottoman fyysisyyden, jota piti pitää kokonainen työpäivä yllä. Silti kattava lämmittely ja venyttely oli hyvä apukeino, ja säästyin suurimmilta kivuilta itse työpäivänä, joskin seuraavana päivänä liikkuminen oli hyvinkin raskasta.

Nautin työntekoprosessissa siitä, että loimme hahmoa yhdessä. Mukana olleet ihmiset auttoivat ulkopuolisina silminä ja sain antaa myös omia mielipiteitäni ja ideoitani. En siis suinkaan toiminut niin sanotusti räsynukkeksi animaattorille, vaan tuntui siltä, että sain tuoda prosessiin omaa tietoaani peleistä ja myös omaa mielikuvitustani. Olin ennen aloittamista saanut nähdä eräästä työstettävästä hahmosta tehdyn luonnoksen, josta sai hieman ideaa hahmon lopullisesta ulkonäöstä. Nämä mielikuvitukselle annetut raamit auttoivat hahmon fyysiikan luomisessa. Ne myös toivat mahdollisuuden tutkia hahmolle suunniteltuja liikkeitä eri näkökulmasta. Esimerkiksi yhdessä tilanteessa huomasin, että hahmolle oli suunniteltu liike, joka ei minusta enää tekovaiheessa tuntunut sopivalta. Fyysisesti liike olisi näyttänyt mielestäni hahmon tekemänä kömpelöltä tai se ei hahmon keholla olisi oman mielikuvituksen perusteella ollut ehkä edes mahdollinen. Jakaessani ajatuksen muiden kanssa, he olivat kanssani samaa mieltä ja kokeilimme erilaista liikettä.

5.6. Tilanne ja suunta

Näyttelijänä työtäni helpottaa, kun roolihahmollani on jokin suunta ja tilanne missä se elää. On kyse sitten teatterityöstä, kamera- tai ääninäyttelemisestä tai vaikkapa laulamisesta. Sama pätee myös motion capture näyttelemiseen. Asia, joka vaikeutti suunnan ja tilanteen hahmottamista oli se, että konkreettiset elementit, kuten kohde ja tila täytyi kuvitella. Huomasin yhtymäkohtia viidennenvuosikurssin syksyllä käytyyn Marc Gassotin miimikurssiin, jossa koko ympäristö, tila ja esineet täytyi kuvitella itse. Miimissä on tärkeää pitää mielessä, että mitä selkeämmin asiat pystyy näkemään omassa mielikuvituksessa, sitä helpompi toimintoa on seurata katsojana ja tässä tilanteessa pelaajana (Gassot 2021).

Myös näyttelijän selkeä tietoisuus suunnasta ja siitä, mitä missäkin tilanteessa edessä tai ympärillä on, helpottaa animaattorin työtä. Animaattorin täytyy jälkeinpäin luoda näyttelijän merkkamalle kohdalle ympäristöä ja esineitä. Kuitenkin joissakin tilanteissa oli mahdollista tuoda tilaan jotain, joka voisi toimia mallina. Esimerkiksi joku voisi seistä siinä missä mahdollisesti pelaajan hahmo olisi pelatessa tai käteen voitaisiin antaa merkkava esine. Tilanteita luodessa minulle oli usein tärkeintä tietää, mikä on pelaajan olinpaikka kussakin tilanteessa ja onko se tämän näyttelemäni vihollishahmon tiedossa. Uskon, että tämän kaltainen eläytyminen on yksi suuri syy siihen, miksi motion capture töissä on hyödyllistä käyttää näyttelijää, eikä ketä tahansa muuta.

Huomasin kappaleen alussa mainitusta T-posesta tulevan hyvin pian itselleni rituaalin omainen hetki. Juuri ennen kuin näyttelemisen alkaa, tyhjennän mieleni, tilaan vaipuu syvä hiljaisuus pariaksi sekunniksi ja keskityn seuraavaan liikeeseen. Keskustellessani aiheesta kurssikaverini Vilma Kinnusen kanssa, hän huomautti hetken yhteneväisyydestä Chekhov -tekniikkaan⁵. Chekhov -tekniikassa pyritään fyysisellä eleellä luomaan mieleen esimerkiksi laajenemisen tai supistumisen tunnetta, joka saattaa näyttäytyä näyttelijäntyössä erinäisin tavoin (Marjo-Riikka Mäkelä 2017). T-pose -asennossa olennaisinta oli käsien levittäminen sivuille, jolloin rinta oli auki ja huomasin mielessäni laajenevani ja mietin ”Noniin, nyt lennetään”, ja kun tietokoneen ääreiltä kuului ”käy”, hahmon fysiikka siirtyi kehooni. Samanlaista laajenemisen ajattelua olen käyttänyt myös keinona valmistautua lavalle tai kameran eteen mentäessä.

⁵ Chekhov -tekniikka on Michael Chekhovin kehittämä näyttelijäntyön tekniikka, jossa lähestytään näyttelemistä psykofyysisyyden kautta. Siinä työskennellään muuntautumisen, impulssien seuraamisen, mielikuvituksen ja psykologisten eleiden kanssa. (michaelchekhovactingstudio.com.)

6. NÄYTTELIJÖIDEN KOKEMUKSIA VIDEOPELISSÄ NÄYTTELEMISESTÄ

Tässä luvussa haastattelen näyttelijöitä, jotka ovat tehneet töitä motion capture teknologian parissa, ja millaisia mietteitä ja kokemuksia heillä on siitä. Kuinka iso osa on heidän mielestään näyttelemistä ja kuinka iso osa ikään kuin stunt-taiteilua? Mitkä asiat olivat hankalia sisäistä ja mitkä onnistuivat vaivattomammin? Miten motion captureen tulisi valmistautua, mistä on hyötyä studioon mentäessä ja millainen fyysinen suoritus se on? Tuntuiko tehdessä siltä, että olisi tekemässä taidetta? Samalla halusin kysyä heiltä myös mielipidettä siitä, että voiko videopeli olla heidän mielestään taidetta.

Haastattelin Remedy peliyhtiön Control -nimisessä pelissä ensimmäisen motion capture kokemuksensa saanutta näyttelijä Martti Suosaloa, sekä saman yhtiön Alan Wake -nimisessä pelissä pääroolia näytellyttä näyttelijä Ilkka Villiä. Lienee tarpeellista sanoa, että Remedyn, kuten muidenkin kansainvälisten peliyhtiöiden käyttämät tekniikat ovat kilpailusyistä osittain salattuja, joten keskustelen haastateltavien kanssa lähinnä näyttelemiseen liittyvistä asioista ja tuntemuksista enkä niinkään teknologiasta.

6.1. Martti Suosalo – Ahti

Käytän tässä kappaleessa lähteenä omaa pelikokemustani, puhelinhaastatteluni Suosalon kanssa, sekä Iltalehteen tehtyä haastattelua samasta aiheesta.

Taustatutkimukseksi opinnäytteen kirjallista osiota varten (enkä suinkaan omaksi huvikseni) tutustuin tarkemmin suomalaisen peliyhtiön, Remedyn, videopelituotantoon. Ostin itselleni 2018 julkaistun tarinapohjaisen pelin nimeltä Control ja pelasinkin sen varsin sukkelaan tahtiin alusta loppuun. Koska Martti Suosalon roolisuoritus pelissä oli saanut suurta julkista suosiota, olin jo aikaisemminkin törmännyt hänen hahmostaan julkaistuihin videopätkiin. On erikoista, että Suosalon hahmo, Ahti, ei pelkästään näyttänyt häneltä, mutta hänellä oli myös Suosalon ääni. Remedyn pelit ovat kaikki englannin kielisiä, joten vaikka peleissä nähtäisiinkin suomalaisten näyttelijöiden kasvoja, heitä lähes poikkeuksetta ääninäyttelee joku, jonka äidinkieli on englantia.

Tässä tilanteessa kuitenkin näyttelijän suomalaisuus oli tärkeä osa roolihahmoa, joten täydelliselle englanninkielen lausumiselle ei ollut tarvetta.

Controlin maailma on jokseenkin kauhun omainen, jopa psykologiseksi trilleriksikin tituleerattu peli, jonka tarinan poukkoilevuus pyrkii pitämään pelaajan hämmentyneenä ja uteliaana läpi pelin. Päähenkilönä toimiva Jesse Faden saapuu The Oldest House -nimiseen virastorakennukseen etsimään kadonnutta veljeään, Dylania, joka kidnapattiin seitsemäntoista vuotta aikaisemmin paranormaalien tapahtumien seurauksena.

Rakennus toimii valtion instituutiona, joka on erikoistunut paranormaalien asioiden löytämiseen ja tutkintaan. (Meyer-Lorey 2019.)

Pelatessani ja kohdatessani hyvinkin näyttävästi animoidun Ahti -hahmon, hämmästelin animoinnin tarkkuutta. Hahmoa ei olisi voinut erehtyä luulemaan muuksi, sillä se oli ilmetty Martti Suosalo. Kuvassa 9. nähdään heidän yhdennäköisyytensä. Ahti on pelissä koluttavan New Yorkilaisen virastorakennuksen talonmies, joka pyyhkii lattiaa kellarikerroksessa työhuoneensa edessä. Hänen luokseen kävellessä käy hyvin pikaisesti ilmi, ettei Suosalon suomalaisuutta ole koetettu peittää. Hahmo tangertaa täydellistä ralli-englantia ja kertoo joka toisessa lauseessa jonkun suomalaisen sananlaskun englanniksi. Voin vaan kuvitella miltä ”Dissapear like a fart in sahara” kuulostaa jollekin, joka ei ymmärrä suomea. Sananlaskujen väleissä kuullaan myös lukuisia suomalaisia kiro sanoja, joka saa tietenkin kaltaiseni suomalaiset aikuislapset hihittelemään. Keskityin tarkastelemaan hyvin tarkasti animointia ja sitä kuinka luontevasti hahmon kehon liike oltiin saatu sopimaan hahmon kasvoihin ja puheeseen, vaikka kehoa oli ollut tekemässä toinen näyttelijä. Myöhemmin pelin edetessä on kuultavissa myös suomalainen tango-laulu, joka on sävelletty peliä varten ja kyseisessä laulussa laulaa, kuka muu, kuin itse Suosalo. Koko rooli oli mielestäni hyvin käsikirjoitettu tarinaan hauskoine letkautuksineen ja sitä katsellessa minua ilahdutti ajatus siitä, että olisi ehkä mahdollista saada omat kasvoni ja ääneni jonain päivänä videopeliin.



(Kuva 9.) Suomalaisen peliyhtiö Remedyn pelissä *Control*(2018) nähtävä Ahti -hahmo (vas.) ja häntä näyttelvä Martti Suosalo (Janiko Kemppi, Remedy)

6.1.1. Suosalon haastattelu

Haastattelin Suosaloa tähän näyttelemiskokemukseen liittyen ja hänen kantaansa videopelistä taiteena. Hän kertoi kokemuksen eronneen hyvin paljon kaikista hänen aikaisemmista töistään. Hän kertoi sen olleen kaiken kaikkiaan hyvin teknistä työtä ja olleensa ensimmäistä kertaa moisten ”vermeiden” kanssa tekemisissä. Paikalla työskentelevät henkilöt olivat hänen mielestään hyvin ammattitaitoisia ja kaikki tiesivät mitä oltiin tekemässä ja millaista lopputulosta haetaan. Esimerkiksi pelin tarinasta vastaava Sam Lakenakin tunnettu Sami Järvi oli varsin selkeä siitä mitä halusi Ahti-hahmosta, joten hänen kanssaan työskentely tuntui vaivattomalta. (Suosalo 2022.)

Kuten aiemmin mainitsin, Suosalo antoi hahmolle vain kasvonsa ja äänensä. Hän alkujaan teki kyllä myös kehonliikkeet hahmolle, mutta lopulliseen versioon kehoa varten palkattiin toinen näyttelijä. Mainittakoon myös, että hahmo on niin sanottu NPC, eli *Non playable character*, joka ei ole pelaajan kontrolloitavissa oleva hahmo. Tämä hahmo on pelissä ikään kuin avustamassa pelaajan etenemistä ja tukemassa tarinan rakennetta. Hahmo ei myöskään liiku maailmassa, vaan nähdään aina seisovan erinäisissä paikoissa pesemässä lattiaa. Tämän takia Ahti hahmolle ei ole tarvinnut tehdä erillisiä kävely animaatioita kääntymisineen motion capturella.

Laitteiston tuntemattomuus aiheutti Suosalon mukaan haasteita näyttelijäntyössä. Kasvojen liikkeitä tallentaessa näyttelijän on pysyttävä mahdollisimman paikallaan, jotta tietokoneelle saatu data on tarkkaa. Suosalon mukaan tämä tuntui hieman haastavalta aluksi, sillä kokeneena näyttelijänä keho on pysynyt näytellessä mukana enemmän tai vähemmän poikkeuksetta. Hän kuvaili tilannetta siten, että niskaa vasten oli laitettu tennispallo, joka auttoi pitämään pään paikallaan ja myös vaikeutti muuta liikkumista (Kempfi 2018). Haastavan asetelman sisäistämisessä meni tovi, mutta siihen tottui ennen pitkää kuvauksia tehdessä. Lisähaastavuutta tuotti nopealla aikataululla tullut jokseenkin vieras teksti, jota luettiin prompteri-ruudusta⁶. Kuvaustilanteet olivat Suosalon mukaan ilmeisen raskaita ja taukoja piti pitää useasti. ”Jos tekisi pelkästään kasvojen animointia viikkotolkulla, niin kyllä se varmasti puuduttaisi” hän sanoi puhelimeen ja naurahdin ymmärryksestä. Hän haaveilee tekevänsä jatkossakin samankaltaisia töitä, tosin toivoen myös saavansa ensikerroille kehonsa mukaan toimintaan. (Suosalo 2022.)

Kysyessäni Suosalolta, onko hänen mielestään videopeleillä tekemistä taiteen kanssa, hän vastasi oitis, että on. Hänen mukaansa videopeli voi ehdottomasti olla taidetta, mutta kenen taidetta se on, se on eri kysymys (Suosalo 2022). Se oli mielestäni hyvä vastaus, sillä olen itsekin puinut sitä, kuinka monen ammatin asiantuntijoita on mukana pelin luomisessa. Kuulin joskus jonkun sanovan, että elokuva on ohjaajan taidetta, tv-sarja on käsikirjoittajan taidetta ja teatteri on näyttelijäntaidetta, enkä väitä sen olevan täyttä potaskaa. Kuitenkin olen itse sitä mieltä, että jos tuon teokseen edes yhden asian omasta itsestäni, omista kokemuksistani tai elämästäni, se teos on silloin yhtäläillä minun taidettani näyttelijänä, kuin se on muidenkin työryhmänjäsenten taidetta.

Lopuksi utelin Suosalolta, että kokiko hän tekevänsä taidetta lukiessaan repliikkejä siinä kopissa liikuttamatta päätään. Hän vastasi ytimekkäästi, ettei koe juuri muissakaan projekteissa miettivänsä tekohetkellä, että tekeekö hän sillä hetkellä taidetta vai ei. Hänen mielestään lopullinen teos on taidetta siinä missä esimerkiksi elokuva tai näytelmäkin on. (Suosalo 2022.)

⁶ Prompteri, eli teleprompteri, on myös uutisten lukemisessa käytetty ruutu, josta liukuhihnaisesti näkyy repliikit siinä rytmisessä, jossa ne kuuluu lukea ääneen. Ruutu on läpinäkyvä, joten sen läpi on mahdollista kuvata kameralla. Tällä tavoin esiintyjä voi katsoa samaan aikaan suoraan kameraan, kun lukea tekstiä ruudulta. (Parantainen 2020.)

6.2. Ilkka Villi – Alan Wake

Toiseksi taustatutkimuksen lähteeksi valikoitui samaisen Remedy -peliyhtiön kehittämä peli, Alan Wake (2010), joka on huomattavasti Control -peliä vanhempi. Peli oli jo aikaisemmin minulle tuttu reilun kymmenen vuoden takaa, mutta nyt pääsin virkistämään muistiani sattumalta hiljattain julkaistun, uudelleen masteroidun⁷ version parissa.

Peli on tarinapainotteinen seikkailu, joka pitää sisällään paljon kauhuelementtejä, välillä jopa ironisten kliseiden muodossa. Sen päähenkilönä toimii kirjailija Alan Wake, joka kärsii kirjoitusvaikeuksista ja päätyy lomailemaan vaimonsa, Alicen, kanssa kuvitteelliseen Bright Falls nimiseen pikkukaupunkiin Yhdysvaltojen luoteisosassa. Alice katoaa ja Wake joutuu keskelle outoja tapahtumia, jotka perustuvat hänen kirjoittamaan kauhuromaaniin, jonka kirjoittamista hän ei itse muista. Peli etenee episodeittain ikään kuin imitoiden televisiosarjaa. (Remedy Entertainment 2022.) Jos en tietäisi entuudestaan, olisin voinut kuvitella tarinan perustuvan romaaniin. Se on valtavan moniulotteinen ja korostaa mielestäni hyvin väitettäni pelien taiteellisuudesta, tässä tapauksessa tarinan muodossa. Pelasin pelin läpi kohtuullisen nopeasti muutamassa illassa, sillä minulla oli outo pakonomainen tarve ahmia koko tarina miltei yhdeltä istumalta. Pelikokemus oli varsin miellyttävä ja koin jälleen ylemmyyden tunnetta siitä, että Suomessakin luodaan sen kaltaisia taideteoksia.

Nuorena nähdessäni kuvia ja videoita Alan Wakesta, en osannut kuvitella, että hahmon ulkoasu oltiin tehty jonkun olemassa olevan henkilön perusteella. Pelissä esiintyi kappale suomalaiselta Poets of the Fall -yhtyeeltä, jonka musiikkivideota katsoessani ihmettelin, kuinka sopivan näköisen näyttelijän he olivat löytäneet näyttelemään Alan Wakea. Vasta vuosia myöhemmin sain tietää, että hahmolla tosiaan on ihmisvastine; suomalainen näyttelijä Ilkka Villi (Kuva 10). Hän lainasi roolihahmolle ulkonäköään, niin kehoaan kuin kasvojansakin, mutta toisin kuin Suosalo, hän ei päässyt antamaan roolihahmolle ääntään. Waken ollessaan yhdysvaltalainen, hahmolle päätettiin palkata erillinen ääninäyttelijä, Matthew Porretta, joka puhuu äidinkielenään amerikan englantia. Näyttelijöiden fuusiona luotu hahmo toimi moitteettomasti, enkä itse olisi

⁷ Uudelleen masterointi tarkoittaa valmiin version ehostamista, tarkoittaen, että pelin pinnallista laatua parannellaan, eikä niinkään muokata uudenlaiseksi (Hayton 2020).

tietämättäni osannut arvata, etteivät kaikki osat hahmosta ole peräisin samalta näyttelijältä.

6.2.1. Villin haastattelu

Suosalon Ahdin ollessaan NPC-hahmo, Ilkka Villin Alan Wake oli monella tapaa luonteeltaan laajempi ja moniulotteisempi. Hahmo on koko pelin ajan pelattavana toimiva päähenkilö, joten näyttelijäntyöllistä tehtävää oli rutkasti. Oman kokeiluni perusteella tiedän, että pelkälle tilassa liikkuvalla viholliselle tehdään hyvin kattava määrä liikkeitä aina kääntymisistä lyönteihin ja juoksuihin. Siitä vielä seuraavalla tasolla on hahmo, jota pelaaja pääsee kontrolloimaan. Pelattava hahmo vaatii kaikki mahdolliset kyykkyyn menemiset, hyppäämiset, loukkaantumiset, ampumiset ja tähtäämiset, kiipeämiset ja lukuisia muita perusliikkeitä. Tämän lisäksi tekemistä löytyi myös tarinaa eteenpäin vievistä välivideoista, joissa näyttelijäntyö pääsee enemmän keskiöön. Oletukseni oli, että Villi olisi päässyt tekemään motion capture näyttelystä, ellei eniten, niin ainakin huomattavasti enemmän, kuin kukaan muu suomalainen näyttelijä. Tästä syystä koin, että hänen haastattelemisensa olisi lähes välttämätöntä.



(Kuva 10.) Kuvassa Alan Wake -hahmolle ulkonäkönsä lainannut näyttelijä Ilkka Villi. Kuva: Mikko Aaltonen

Saadessani Ilkka Villin puhelinyhteyden päähän haastateltavaksi, päädyin aluksi kysymään hänen henkilökohtaista mielipidettään näyttelijäntaiteeseen yleisesti. Hänen mielestään näyttelijäntaiteen keskeisimpiin asioihin lukeutuu empatia, toisen asemaan asettuminen ja itsensä avoimena pitäminen. Oli sitten kyse mistä tahansa näytteläisen

muodosta, lukkiutuminen ja sisään päin katsominen osoittautuu vaikeuttavaksi tekijäksi. Kysyessäni tavoista, joilla hän saavuttaa vapautuneen tilan näytellä, hän kertoi rentouden olevan siihen avain. Työolosuhteet ja -kaverit vaikuttavat selkeästi siihen, miten rennosti ja pelottomasti hän kykenee näyttelemistilanteissa olemaan. Vaikka valtavan usein näytellessä kello tikittää ja kiire on välttämätöntä, Villin mukaan liiallisesta kiireen ja paineen tunteesta tulee pyrkiä pois eri keinoin. (Villi 2022.)

Kysyessäni Villiltä hänen tekniikoistaan ja metodeistaan, hän kertoi ettei hänellä ole varsinaista tiettyä metodia, joka toimisi kaikissa tilanteissa. Hän kertoo työskentelevänsä rentouden saavuttamisen parissa, johon eri tilanteissa toimii eri menet. Yksi merkittävä keino on fyysisen rentouden tavoittelu, jonka johdosta myös ajatus rentoutuu. Se on keino, jolla hän pyrkii saamaan ajatuksen suojautumisen tarpeen puuttumisesta. Ensimmäisellä vuosikurssilla liike & ääni -jaksolla opettajamme Seppo Kumpulainen neuvoi, että kun kävelee reippaasti, tulee reipas olo (Kumpulainen 2017). Koen, että sama pätee myös Villin mainitsemaan rentouteen; Kun Keho on rento niin tulee rento olo. Joissain tilanteissa myös vahvoilla ja tarkoilla piirteillä varustettu roolihahmo saattaa Villille toimia jo itsessään rentouttavana tekijänä. Esimerkiksi, jos hahmo on puvustettu tietyllä tavalla tai sen ryhti tai olemus eroaa vahvasti hänen omasta, on hänen helpompi löytää rentous, kun hän saa olla ikään kuin suojassa hahmon syövereissä. Hän mainitsee myös toimivan käsikirjoituksen olevan merkittävä tekijä oman rentouden saavuttamisessa työtilanteessa.

Kysyessäni videopelissä näyttelemisestä Villi kertoi kokemustensa olevan kauttaaltaan todella hyviä. Hän kokee asemansa etuoikeutetuksi, kun pääsee näkemään vierestä miten tekniikka on kehittynyt. Hän myös nimittää vitsikkäästi saaneensa erikoismiehen roolin Suomen peliteollisuudessa, kun on päässyt tekemään töitä pelien parissa niin useasti. Erityisesti hän kertoo rinnastavansa työtilanteet lasten leikkeihin, jossa mielikuvitus on päämateriaalina. Hän ajattelee ”Nyt tää tulis täältä ja sit se menis tähän autoon” ja istuu puulaatikoista kasattuun, etäisesti auton rakennetta muistuttavaan rakennelmaan ja kuvittelee loput. Kuten mainitsin aiemmin kappaleessa 5.5, esineiden ja ympäristön kuvittelemista voidaan helpottaa niitä merkkeillä asioilla, kuten laatikoilla tai kepeillä. Välillä tilannetta ollaan voitu värittää myös lisäämällä siihen sopivaa musiikkia soimaan taustalle. (Villi 2022.)



(Kuva 11.) Vasemmalla Ilkka Villin kasvot antureiden peittämänä ja valmiina tallennettavaksi tietokoneelle. Oikealla autolla ajamista muistuttava lavastus, jotta ajamisen liikkeitä voisi kaapata sujuvammin. Kuva: Alanwake.info 2012.

Kuten Control -pelissä Suosalon kanssa, kehon ja kasvojen liikkeet tehtiin erikseen. Ajoittain kävi niinkin, että saman kohtauksen liikkeen ja kasvojen kaappauksen välissä vierähti liki kuukausi, joka tietenkin teki prosessista näyttelijän näkökulmasta haastavan. Kun liike ei ollut välittömässä lähimuistissa, kesti hetki päästä tilanteen tasalle ja muistaa mitä tapahtuu missäkin kohdassa. (Villi 2022.)



(Kuva 12.) Ilkka Villin ulkonäön perusteella luotu Alan Wake hahmo pelin remasteroidussa versiossa. Kasvojen tarkkuus ei ole kenties niin edistynyt kuin Suosalon Ahti hahmolla, mutta mielestäni Ilkka Villi on tunnistettavissa. Kuva: Katharine Castle 2021

Keskutellessamme näyttelemisen eroista videopeleissä ja esimerkiksi teatterissa, Villi mainitsi teatterinäyttelemisen olevan avointa ja näkyvää. Teatterilavalla kaikki mitä näyttelijä tekee on esillä, kun taas videopelissä näyttelijä luo materiaalia, joka toimii ikään kuin palapelin palasena suuressa kokonaisuudessa. Toisena huomattavana erona hän mainitsi sen, että toisin kuin teatteriproduktioissa, kokonaista käsikirjoitusta ei ollut mahdollista nähdä, kun monia asioita rakennettiin ja muunneltiin prosessin aikana. Hän mainitsee yhteneväisyyden amerikkalaisiin isoihin sarjoihin, joissa näyttelijät saattavat saada käsikirjoituksen yhdestä jaksosta kerrallaan. Se tietenkin tekee tarinan kokonaisen

kaaren työstämisestä haastavaa, mutta Villi kertoi luottavansa suuresti käsikirjoittaja Sami Järveen ja ohjaaja Anssi Määttäen tarinan ja hahmon rakentamisessa. Kohtauksen sisällä on ohjaajan ja käsikirjoittajan avulla mahdollista löytää millaisessa olotilassa roolihenkilö on tarinaan nähden. Esimerkiksi onko roolihenkilö hukassa tai onko hän päättäväinen. Hänen mukaansa on tärkeämpää, että näyttelijä keskittyy itse tilanteeseen, kun käsikirjoittaja keskittyy kokonaisuuteen. Villi kertoo, ettei koe niinkään hyödylliseksi tietää roolihahmon kokonaiskaarta vaan hän haluaa elää hetkessä, vähän niinkuin oikeassa elämässä. (Villi 2022.)

Vaikka Alan Waken ääninäyttelijä Matthew Poretta dubbaa hahmoa kaikissa pelin kohtauksissa, tuli Villin opetella ja puhua repliikit kaikissa kohtauksissa. Sen avulla kohtauksissa näyttelemine oli luontevampaa, vaikka repliikkien päälle tallennettiin aivan toisen näyttelijän ääni. (Villi 2022.)

Villin mukaan videopeleissä näyttelemine ei varsinaisesti sovi niin sanotulle ”tekniikanviholliselle”. Jos säpsähtää suuresti tekniikan paljoudesta, työtilanteista voi tulla haastavia. Sen sijaan fyysisen ilmaisun tarkkuudesta on valtavasti hyötyä. Liikkeitä tallentaessa on hyvä olla tietoinen omasta kehosta, jotta pyydetessä sitä on helppo muuttaa esimerkiksi hitaammaksi tai äkkinäisemmäksi. Hän mainitsee myös kuvauspäivien olevan pitkiä ja siitä syystä myös fyysisesti raskaita ja näyttelijän tulee olla valmis melkoiseen rasitukseen. (Villi 2022.)

Esittäessäni Villille kysymyksen videopelien taiteellisuudesta, hän vastasi oitis mieltävänsä ne taiteeksi. Hänen mukaansa pelit ovat vain yksi tarinankerronnan muoto. Hän kokee asemansa etuoikeutetuksi päästessään sukeltamaan upeaan tarinaan ja maailmaan, joka on luotu valtavasti tarkasti. Silti itse tekovaiheessa työ tuntui monesti käsityöläishommalta ja tekniikka oli enemmän mielessä, mutta päivän päätteeksi tuntui, että oli osana suurta kertomusta. Hän oli mukana prosessissa kokoajan, joten aina silloin tällöin oli mahdollista nähdä aikaisempina kertoina tallennettua materiaalia, joka valmistui edetessä. Joka käväisy kerralla hänen suhteensa koko projektiin ja sen tekijäkuntaan vahvistui, jonka johdosta välivaiheita oli vielä helpompi pyytää nähtäväksi. Pitkän prosessin aikana Ilkka Villistä ja käsikirjoittaja Sami Järvestä tuli läheiset ystävät ja he ovat olleet paljon tekemisissä prosessin jälkeenkin. (Villi 2022.)

7. YHTEENVETO

Aion pitää väitteessäni entistä tiukemmin; Videopelit ovat kasvava taiteenlaji. Kuten Suosalo sanoi haastateltaessa, on hyvä tiedostaa, kenen taidetta se missäkin tilanteessa on. Loppujen lopuksi kuitenkin koen, että teoksen julkaisun jälkeen tekijöiden taide muuttuu kuluttajan taiteeksi. Vastuu teoksen menestyksestä tai katsojan tavoittamisesta siirtyy katsojalle itselleen ja tekijöiden tulee asettua taka-alalle. Ihan niin kuin teatteriproduktiossa, jossa ensi-illan jälkeen ohjaaja päästää esityksen lentämään ja siirtyy mahdollisen seuraavan työnsä pariin. Esityksestä tulee silloin mielestäni katsojan taidetta.

Elokuvan ja pelin välillä on selkeitä eroja taidealustana ja molemmilla on omat hyvät puolensa. Tärkeimpänä näen videopelin mahdollisuuden luoda immersiiivinen taidekokemus, jossa isossa roolissa on asioihin vaikuttaminen ja tarinan henkilöiden ohjaaminen. Voin päästä katsojana, tai tässä tilanteessa pelaajana, syvemmälle tarinan sisälle ja kokemus tuntuu enemmän henkilökohtaiselta. Kuitenkin peliin animoitujen hahmojen kasvot ja kehot jäävät yleensä ontoiksi ja oikeaa samaistumista toiseen ihmishenkilöön on vaikeaa saavuttaa. Samalla, kun ihmisen syvintä sisintä on liki mahdoton luoda peliin, elokuvassa näyttelijöiden ihmismäisyys ja orgaanisuus toimii lähinnä itsestäänselvyytenä.

Roolihahmon rakentumiseen syventyminen toi mukanaan sen, että nyt pelejä pelatessani huomaan ajattelevani enemmän pelin tekemisen prosessia. Onko tässä kohtauksessa käytetty kasvojen kaappausta? Näytteleekö hahmon kaikkia osia sama henkilö vai onko työtä jaettu osiin esimerkiksi budjetti syistä? Toimivatko kasvojen ja kehon eleet yhdessä uskottavasti vai tökkiikö kokonaisuus? On mielestäni kiehtovaa ajatella, miten peliin on mahdollista luoda ikään kuin ”täydellinen” roolihenkilö, kun kaikkiin osiin voidaan roolittaa paras mahdollinen vaihtoehto. Tämä saa minut miettimään, että performanssitaiteilijat, tanssijat ja muut fyysisesti monipuoliset ihmiset voisivat hyvinkin työllistyä videopelialalla.

Motion capture -teknologian kanssa näytteleminen oli mielestäni hyvin avartavaa. Luulen sen olevan aika monelle näyttelijälle aluetta, josta heillä ei ole mitään käsitystä.

Puhuessani lopputyöni aiheesta kolleegoilleni, hyvin monen tietämys asiasta oli pieni tai olematon. Uskon, että pelifirmoilla on kasvava tarve näyttelijöille, jotka ovat asiasta kiinnostuneita. Vaikka ei kokisikaan oloaan valtavan itsevarmaksi elektroniikan kanssa, olen varma, että uteliaisuudella ja innokkuudella pärjää jo pitkälle.

Tunnistin selkeää samaistumista Ilkka Villin verratessa motion capture -näyttelemistä lasten leikkiin. Oman motion capture kokeiluni aikana tuntui useasti siltä, että minulle ja muutamalle muulle olisi varattu iso Sali, jossa leikimme porukalla. Salin reunalla istuvat kaverit antavat minulle neuvoja siitä, miten sen leikin saisi näyttämään vielä siistimmältä.

Villi mainitsi myös kiireen aiheuttaman huolimattomuuden, jonka heijastin heti omaan näyttelijäntyöhöni. Huolimattomuus tuottaa herkästi hetkiä, jolloin huomaamattani koetan näytellä useampaa asiaa yhtä aikaa ja näyttelemisen tarkkuus kärsii. Motion capturen kanssa näytellessä on tärkeä pitää mielessä, että vaikka pitää keskittyä moneen tekniseen asiaan samaan aikaan, tärkeintä on edetä yksi ajatus kerrallaan. Työtilanteessa jokaisen tarjouksen välissä täytyy palata aloitusasentoon liikkeiden sujuvan leikkaamisen takaamiseksi, joten liian pitkiä liikejaksoja tulee välttää.

Nautin suuresti motion capture -näyttelemisestä, sillä pääsin käyttämään hyödyksi omia vahvuuksiani; fyysisyyttä, videopelitietämystä ja mielikuvitusta. Kehon aktivoiminen ja hahmon ylläpitäminen oli mukavan haastavaa ja uskon sen olevan monipuolista työtä, jossa on paljon vaihtelevuutta. En päässyt vielä replikoimaan tai käyttämään kasvojen kaappausta. Voin vain kuvitella, miten vaikea Suosalon mainitsema työtilanne on, jossa päätä ei saa liikuttaa. Miten tuoda luontevuutta lähes tuntemattomiin repliikkeihin äänellisesti ja ilmeellisesti ilman pään tai kehon liikkeitä? Tällainen työtapa tuo haastavuutta ilmaisuun jo pelkästään ajatuksen tasolla miettiessäni mainitsemaani liikkeen ja äänen synergiaa. Minun on hyvin vaikeaa kuvitella esimerkiksi laulavani studiolla ilman, että pää liikkuu ja elehtii sen mukana. Monessa tilanteessa liikkeestä on hyötyä lauluteknisesti ja myös tunneilmaisullisesti. Uskon, että tämän kaltaiset työtehtävät ovat aluksi vaikeita, mutta helpottuvat tehdessä, niinkuin Suosalo kertoo.

Lapsena muistan yleisen mielipiteen videopeleistä olleen huomattavasti negatiivisempi kuin nykyään. Oman kokemukseni mukaan peleistä tiedettiin kauttaaltaan vähemmän ja yleisesti keskityttiin enemmän pelien negatiiviseen vaikutukseen sen sijaan, että oltaisiin haluttu nähdä niiden positiiviset puolet. Nykyään pelaamista pidetään mielestäni hyväksyttävämpänä ja arvostettavampana harrastuksena ja myös työnä. Se ilahduttaa minua aktiivisena videopeliharrastajana. On ilo ollut huomata, että pitkäaikaiset intohimoni; videopelit ja näytteleminen, ovat viimevuosina alkaneet kohdata yhä isommissa määrin. Vaikka teknologian kehittyessä monia saattaa pelottaa orgaanisten asioiden katoaminen, uskon sen olevan valtava osa myös taiteen kehittymistä. Myös musiikki koneellistuu ja tehdessämme bändimme kanssa musiikkia studiolla, käytämme nauhoittaessa monien muiden tapaan virheitä korjaavia automaattisia hienosäätöjä. Mielestäni helpoin tapa käsitellä teknologian kehityksen valtavaa vauhtia on yrittää ymmärtää sitä enemmän. Parhaimmassa tapauksessa siitä perillä oleminen laajentaa valtavasti näyttelijän työkenttää ja tekee uuden teknologian kanssa työskentelystä miellyttävämpää.

Toivon hartaasti, että Suomessa näyttelijöiden työllistyminen videopeleissä yleistyisi ja työkenttä laajenisi entisestään. Omana haaveenani on aina ollut tehdä näkyvä rooli tarinapohjaisessa videopelissä. Olla mukana tarinan rakentamisessa, luoda maailmoja ilman rajoja, ja käyttää mielikuvitusta. Käydä pitkä prosessi kaikkine outoine kohtauksineen, jossa suurin osa ympärillä tapahtuvista asioista joutuu kuvittelemaan itse. Pelata itse lopullinen kokonaisuus ja nähdä pitkän ajan jälkeen, kun omat mielikuvitellut paikat, esineet ja elementit heräävät henkiin. En malta odottaa, minkälaisia uusia mahdollisuuksia tulevaisuuden teknologia pitää sisällään näyttelijälle. Uskon, että hämmästyttävän lyhyessä ajassa tämänhetkinen videopelitalouskin on vanhentunutta ja motion capture ehkä vain pintaraapaisu teknologian rajattomasta maailmasta. Turha siis kangistua robotin edessä; kätelee sitä, vaikka se saattaakin tuntua vähän oudolta.

Lähteet

Kirjallisuus ja kurssimuistiinpanot:

Gassot, Marc, 2021. Näyttelijäntaiteen erityisalat (Fyysinen teatteri) -kurssi syksyllä 2021. Nilssonin muistiinpanot kurssilta. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, Helsinki.

Kumpulainen, Seppo, 2017. Liike & ääni -kurssi syksyllä 2017. Nilssonin muistiinpanot kurssilta. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, Helsinki.

Kuutti, Karoliina, 2019. ” *Tarinavetoisen videopelin tuotanto – Yhtäläisyydet fiktiivisen elokuvatuotannon kanssa*”. Medianomin elokuva ja television opinnäytetyö, Metropolia Ammattikorkeakoulu, Helsinki.

Laukkanen, Anne-Maria & Leino, Timo ja Gaudeamus, 1999. *Ihmeellinen ihmisääni*. Oy Yliopistokustannus University Press Finland, Helsinki.

Mäkelä, Marjo- Riikka, 2017. Johdatus näyttelijäntaiteeseen -kurssi syksyllä 2017. Nilssonin muistiinpanot kurssilta. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, Helsinki.

Tamminen, Jarkko, 2022. luento Yle Kuunnelma -kurssilla 15.12.2021. Nilssonin muistiinpanot kurssilta. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, Helsinki.

Teixeira J. P, Oliveira C.& Lopes C, 2013. *Vocal Acoustic Analysis – Jitter, Shimmer and HNR parameters*. Procedia Technology, Vol.9 2013, 1112-1122.

Internetlähdeet:

Caballar, Rina Diane 2019. *What is the Uncanny Valley - Creepy robots and the strange phenomenon of the uncanny valley: definition, history, examples, and how to avoid it*, IEEE Spectrum. <https://spectrum.ieee.org/what-is-the-uncanny-valley> . haettu 13.1.2022

Castle, Katherine 2021. *Alan Wake Remastered review: a handsome lick of paint on a decade-old classic* <https://www.rockpapershotgun.com/alan-wake-remastered-review> haettu 3.3.2022

Cyberlith GmbH <https://www.cyberlith.com/entertainment/> haettu 17.1.2022

Fitzgerald, Ryan 2019. *What is concept art?* <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-concept-art> haettu 22.3.2022

Kemppi, Janiko 2019. *Martti Suosalosta tuli kansainvälisen toimintapelin hahmo – katso, miltä suosikinäyttelijä näyttää 3d-mallinnettuna* <https://www.iltalehti.fi/pelitjaesports/a/e2c19e25-0ee1-4de8-8dab-623f058744e0> haettu 3.2.2022

Kines, Melianthe 2022. *Planning and Directing Motion Capture for Games* https://www.gamasutra.com/view/feature/3420/planning_and_directing_motion_capture.php?print=1 haettu 10.3.2022

King, Jack 2022. *Deepfake Luke Skywalker is another step down a ghoulish CGI path*. GQ-magazine. <https://www.gq-magazine.co.uk/culture/article/boba-fett-luke-skywalker> haettu:13.1.2022

Meyer-Lorey, Robin 2019. *Control Full Story Summary and Recap* <https://gamerant.com/control-story-summary-recap/> haettu 3.2.2022

Michael Chekhov Acting Studio 2022.

<http://michaelchekhovactingstudio.com/philosophy.html> haettu 23.3.2022

Mo-Sys Academy 2022, <https://www.mo-sys.com/what-is-motion-capture-and-how-does-it-work/> haettu 13.1.2022

Parantainen, Jari 2020. *Prompteri auttaa, koska haluat katsoa silmiin*
<https://pollitasta.fi/2020/10/25/prompteri-auttaa-koska-haluat-katsoa-silmiin/>
haettu 22.3.2022

Pursuist, 2010. *Johnny Depp Acting In Rango: A Behind the Scenes Look*
<https://www.youtube.com/watch?v=CDyYGBL0HKw> haettu 4.2.2022

Remedy Entertainment Plc 2022. <https://www.remedygames.com/games/alan-wake/> ,
haettu 3.3.2022

Sample, Ian 2020. *AI-generated fake videos are becoming more common (and convincing). Here's why we should be worried*
<https://www.theguardian.com/technology/2020/jan/13/what-are-deepfakes-and-how-can-you-spot-them> haettu 14.3.2022

Screenrant 2019. *Complete timeline and major events of Red Dead Redemption 2*
<https://screenrant.com/red-dead-redemption-rdr2-complete-timeline-major-events/>
haettu 12.12.2022

Haastattelut:

Ilkka Villin puhelinhaastattelu 3.3.2022. Haastattelija Tuomas Nilsson

Martti Suosalon puhelinhaastattelu 3.2.2022. Haastattelija Tuomas Nilsson.

Teemu Kutvosen puhelinhaastattelu 17.3.2022. Haastattelija Tuomas Nilsson

Kuvalähteet:

Kuva 1. Colin Polonowski, Red Dead Redemption 2

<https://www.thedigitalfix.com/gaming/news/red-dead-redemption-2-pc-stadia/> haettu 12.12.2021

Kuva 2. Masahiro Mori, Uncanny Valley kaavio <https://spectrum.ieee.org/what-is-the-uncanny-valley> haettu 13.1.2022

Kuva 3. James Troughton, Deepfake kasvot <https://www.thegamer.com/the-book-of-boba-fett-luke-skywalker-deepfake/> haettu 24.3.2022

Kuva 4. Jordan Raupe, Rango <https://thefilmstage.com/johnny-depp-a-natural-chameleon-in-rango-behind-the-scenes-featurette/> haettu 4.2.2022

Kuva 5. Jacek Hordyj, Motion Capture -puku <https://thefilmstage.com/johnny-depp-a-natural-chameleon-in-rango-behind-the-scenes-featurette/> haettu 4.2.2022

Kuva 6. Brandon Elliott, Kuvakaappaus kohtauksesta <https://www.quora.com/What-was-the-most-emotional-scene-for-you-in-Red-Dead-Redemption-2-and-why> haettu 10.3.2022

Kuva 7. Peter Han, Konseptitaide <http://vgpavilion.com/defiance-2050/concept-art/enemies/> haettu 10.3.2022

Kuva 8. Melianthe Kines, Liikekartta

https://www.gamasutra.com/view/feature/3420/planning_and_directing_motion_.php?print=1 haettu 10.3.2022

Kuva 9. Janiko Kemppi, Martti Suosalo ja Ahti

<https://www.iltalehti.fi/pelitjaesports/a/e2c19e25-0ee1-4de8-8dab-623f058744e0> haettu 2.3.2022

Kuva 10. Mikko Aaltonen, Ilkka Villi <https://www.alanwake.info/2012/02/exclusive-interview-with-ilkka-villi.html> haettu 3.3.2022

Kuva 11. Alanwake.info, Alan Wake kuvauksista
<https://www.alanwake.info/2012/02/exclusive-interview-with-ilkka-villi.html> haettu 3.3.2022

Kuva 12. Katherine Castle, Alan Wake uudelleen masteroituna
<https://www.rockpapershotgun.com/alan-wake-remastered-review> haettu 3.3.2022

Pelit ja elokuvat:

Alan Wake, 2010. Videopeli. Kehittäjä: Remedy Entertainment, Julkaisija: Microsoft Game Studios, Käsikirjoitus: Sami Järvi

Control, 2019. Videopeli. Kehittäjä: Remedy Entertainment, Julkaisija: 505 Games, Käsikirjoitus: Sami Järvi

Cyberpunk 2077, 2020. Videopeli. Kehittäjä: CD Projekt RED, Julkaisija: CD Projekt, Ohjaus: Mateusz Kanik

Death Stranding, 2019. Videopeli. Kehittäjä: Kojima Productions, Julkaisija: Sony Interactive Entertainment, Ohjaus: Hideo Kojima

Detroit: Become Human, 2018. Videopeli. Kehittäjä: Quantic Dream, Julkaisija: Sony Interactive Entertainment, Quantic Dream, Ohjaus: David Cage

Forsaken, 2015. Elokuva. Ohjaus: John Cassar, Käsikirjoitus: Brad Mirman, Rooleissa: Kiefer Sutherland, Donald Sutherland, Brian Cox, Michael Wincott, Demi Moore

Lord Of The Rings: Saga, 2001-2003. Elokuvasarja. Ohjaus: Peter Jackson, Käsikirjoitus: Fran Walsh, Philippa Boyens, Stephen Sinclair, Peter Jackson, Rooleissa: Elijah Wood, Sean Astin, Dominic Monaghan, Billy Boyd, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Orlando Bloom, John Rhys-Davies

Matrix, 1999. Elokuva. Ohjaus ja käsikirjoitus: Wachowskin sisarukset. Rooleissa: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving

Rango, 2011. Elokuva. Ohjaus: Gore Verbinski, Käsikirjoitus: Gore Verbinski, John Logan, James Byrkit, Rooleissa: Johnny Depp, Isla Fisher, Abigail Breslin, Bill Nighy.

Red Dead redemption 2, 2018. Videopeli. Kehittäjä: Rockstar Studios, Julkaisija: Rockstar Games, Tuottaja: Rob Nelson

Star Wars: The Book Of Boba Fett, 2021. TV-sarja. Luoijat: Jon Favreau, Dave Filoni, Rooleissa: Temuera Morrison, Ming-Na Wen, Pedro Pascal

Walking Dead, The, 2010-. TV-sarja. Kehittäjä: Frank Darabont, Rooleissa: Andrew Lincoln, Jon Bernthal, Sarah Wayne Callies, Lauren Cohan, Norman Reedus