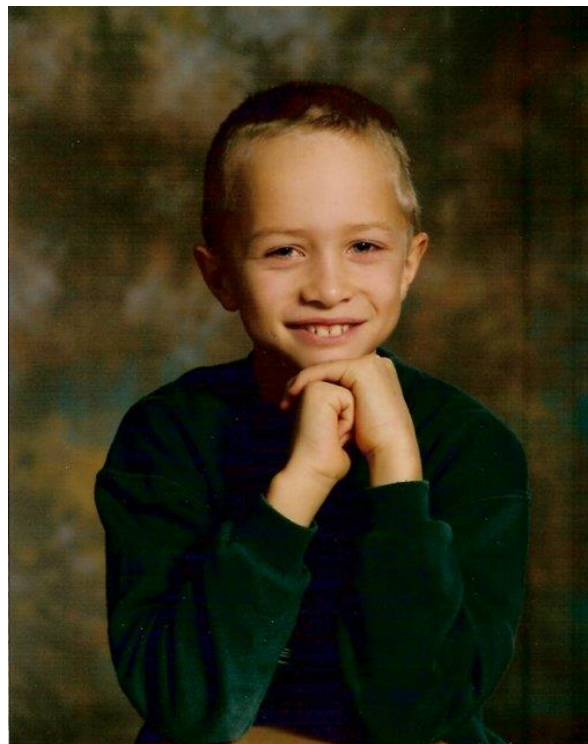


VainEinojutut

Taide ja muuttuva teknologinen ympäristö

EINO HEISKANEN



NÄYTTÉLIJÄNTAITEEN KOULUTUSOHJELMA

VainEinojutut

Taide ja muuttuva teknologinen ympäristö

EINO HEISKANEN

TIIVISTELMÄ

Päiväys: 4.4.2016

TEKIJÄ Eino Heiskanen		KOULUTUS- TAI MAISTERIOHJELMA Näyttelijäntaiteen koulutusohjelma	
KIRJALLISEN OSION NIMI VainEinojutut		KIRJALLISEN TYÖN SIVUMÄÄRÄ (SIS. LIITTEET) Esim. 60 s.	
TAITEELLISEN TYÖN NIMI Beverly Hills 90210-näytelmä, käsikirjoitus ja ohjaus Piia Peltola, ensi-ilta 26.4.2016 Teak Taiteellinen osio on suoritettu TeaKissa <input checked="" type="checkbox"/> Taiteellinen osio on suoritettu muualla (tekijänoikeuksista on sovittu) <input type="checkbox"/>			
Kirjallisen osion/tutkielman saa julkaista avoimessa tietoverkossa. Lupa on ajallisesti rajoittamaton.	Kyllä <input checked="" type="checkbox"/> Ei <input type="checkbox"/>	Opinnäytteen tiivistelmän saa julkaista avoimessa tietoverkossa. Lupa on ajallisesti rajoittamaton.	Kyllä <input checked="" type="checkbox"/> Ei <input type="checkbox"/>
<p>Opinnäytteeni koostuu kahdesta eri aiheesta, joista ensimmäisessä kerron itsestäni, taustoistani ja ajattelutavoistani. Molemmat vanhempani sekä setäni ovat näyttelijöitä, joten voisin sanoa tulevani näyttelijäsuvusta. Tänä keväänä valmistun itse näyttelijäksi. Minulle teatteri ei ole kuitenkaan ollut aina se ainoa vaihtoehto, vaan paikka tuoda taidekuplan ulkopuolista maailmaa näkyväksi ja tarjota uusia näkökulmia ja tarinoita katsojille. Siksi opinnäytteeni käsittelee myös paljon teatterin ulkopuolisia asioita. Kiinnostukseni kohteita ovat aina olleet tulevaisuus, tulevaisuuden tutkimus, tietotekniikka ja pelit. Pääaiheekseni muodostui näyttelijäntaiteen kehittyminen ja muuttuminen teknologisten innovaatioiden myötä sekä internetin mahdollistamat taiteen ja viihteen uudet kanavat. Internetin avulla taiteilijat voivat saavuttaa valtavia katsojamääriä ja tavalliset tallajat voivat ryhtyä taiteilijoiksi ilman minkäänlaista koulutusta. Tällä hetkellä internetin suosituimpana alustana pidän Youtubea, johon taiteilijat, näyttelijät ja amatööri- sekä ammattikoomikot julkaisevat joka päivä tuhansia videoita. Globaalit väylät ja julkaisualustat tulevat koventamaan tulevaisuuden sisällöntuottajien keskinäistä kilpailua. Tulevaisuuden näyttelijä eroaa perinteisestä filmitähdestä olemalla läsnä verkossa ja oikeassa maailmassa faniensa ja kollegojensa kanssa. Myös virtuaali- ja reaali maailmaa sekoittava laajennettu todellisuus tulee muuttamaan kaikkea näyttelijän taiteesta lääketieteeseen. Animaatiotekniikan myötä näyttelijän työnkuva muuttuu ja laajenee. Näyttelijäntyötä tullaan pilkkomaan osiin ja green screen, motion capture eli liikkeenkaappaus ja Cinematic virtual reality tulevat olemaan näyttelijän perustyökaluja näyttämön ja kameran lisäksi. Vaikka työkalut muuttuvat, niin sisällöt ja teemat pysyvät jokseenkin samana taiteessa ja vanhat taidemuodot, kuten mimiikka ja naamionäytteleminen saavat uusia muotoja. Käsittelem myös verrattain uutena taidemuotona videopelejä, virtuaalitodellisuutta ja näyttelijäntyötä peleissä. Pohdin sisältävätkö pelit taidetta tai voidaanko pelit itsessään laskea taiteeksi. Yritän kertoa peleistä ja uudesta tekniikasta sillä tavalla, että asiasta mitään tietämätön saisi niistä jonkinlaisen käsityksen. Lopuksi kerron millaisena näen oman tulevaisuuteni nyt koulusta valmistuvana taiteilijana.</p>			
ASIASANAT motion capture, blue screen, green screen, youtube, internet, näyttelijä, grafiikka, virtuaalitodellisuus, taide, teknologia, pelit, videopelit, roolipelit			

SISÄLLYSLUETTELO

JOHDANTO	9
KUKA ON EINO HEISKANEN	11
RUOSKA	14
<i>Itsekritiikin ja itsearvostuksen tasapaino</i>	14
<i>Jotain kaunista</i>	17
<i>Tosissaan, muttei vakavasti</i>	18

EINO IHMEMAASSA	20
PLAY	25
<i>Thank you Mario! But our princess is in another castle.</i>	25
<i>Play, Game, Act – Player, Gamer, Actor</i>	26
<i>What’s the point?</i>	28
<i>Putkijuoksu</i>	29
<i>Sandbox</i>	30
<i>First person shooter</i>	30

INTERAKTIIVISTA TAIDETTA	32
<i>Ovatko pelit taidetta?</i>	32
<i>Taidetta, viihdettä ja urheilua</i>	37

TULEVAISUUDEN NÄYTTELIJÄ PALAA JUURILLEEN	39
<i>Uusi tekniikka uudistaa ja laajentaa näyttelijän työnkuvaa</i>	42
<i>Benedict Cumberbatchin autioittama maa</i>	43

BROADCAST YOURSELF – TAITEEN UUDET KANAVAT	45
<i>You tube my space and I’ll google your Yahoo</i>	45
<i>Sara, Benjamin ja Ryan</i>	46

TÄSTÄ ETEENPÄIN EN OO VARMA	50
LÄHDELUETTELO	53

JOHDANTO

Vaikka tulenkin näyttelijäsuvusta ja veressäni on aina virrannut näyttelijän geenit, en ole kasvanut kiinni teatteriin. En ole käynyt teini-ikäisenä näytelmäharjoituksissa. Minä skeittasin, ammuin jousella kilpaa ja pelasin pleikkaria kavereiden kanssa. Mielestäni teatterin ei pitäisi olla näyttelijälle koko elämä. Siksi käsittelen opinnäytteessäni aika paljon teatterin ulkopuolisia asioita. Minulle teatteri ja näyttelemine ovat tulleet muiden asioiden rinnalle ja näyttelemine on minulle tapa tuoda elämän eri osia alueita esiin ja näyttää asioita taidekuplan ulkopuolelta. Arvostan ammattiani yhtä paljon kuin vapaa-aikaani, ystäviäni ja perhettäni.

Opinnäytteeni otsikko on VainEinojutut. Otsikolla on kaksi merkitystä. Yritän kertoa kuka ja millainen olen. Pyysin muutamaa henkilöä kertomaan minusta kysymällä ”Millainen Eino on?” ja kertomalla itse miten koen itseni sekä analyttisesti, että tarinallisesti.

Toinen merkitys liittyy alaotsikkooni sekä internetiin ja sosiaaliseen mediaan (Instagramin kuuluisat tilit Vainmuumijutut, Vainkuhajatut, Vainmujajatut). Uudistuvan teknologian myötä näyttelijän ja taiteilijan työnkuva muuttuu. Tämän päivän näyttelijä on halutessaan läsnä sekä verkossa, että oikeassa maailmassa. Internet ja teknologia on mahdollistanut täysin uusia kanavia tehdä ja esittää taidetta.

Kiinnostus lähes kaikkea kohtaan ja monipuolisuus ovat ehdottomasti voimavarojani. Lähtökohtani taiteen tekemiseen on, että tee niitä asioita, jotka kiinnostavat itseäsi. Ja tee taidetta, joka on eteenpäin suuntautuvaa. Kirjoitin tämän opinnäytetyön samalla logiikalla. Yksi suurista ja rakkaista kiinnostuksen kohteistani on tietotekniikka.

Olen pohtinut opinnäytteessäni kysymystä: millainen on tulevaisuuden näyttelijän työnkuva ja käytetäänkö sanaa näyttelijä tai taiteilija tulevaisuudessa. Puhun brändäyksestä, uudesta tavasta olla yleisön kanssa vuorovaikutuksessa ja uusista kanavista sekä peleistä.

Taiteilijan tehtävä on tarkkailla ja havainnoida ihmisiä ja ilmiöitä. Tällä hetkellä olen kiinnostunut huimaa vauhtia etenevästä teknologisesta murroksesta taiteessa, viihteessä ja kaikilla muilla elämän osa-alueilla. Vaikka väylät ja tekniikat muuttuvat, niin tutut sisällöt eivät katoa. Hyvän ja pahan taistelu, jännitys, toiminta ja rakkaustarinat pysyvät edelleen muodissa.

Kansikuvassa olen muistaakseni kahdeksanvuotias. Tuon koulukuvan ottamisesta on noin kaksikymmentä vuotta. Nyt olen lähes kolmekymppinen, pitkä parrakas mies, mutta välillä kuvittelen edelleen olevani tuo pikkupoika. Poika, joka löytää elämästä joka päivä jotain uutta ja katselee maailmaa uteliaan lapsen silmillä.

KUKA ON EINO HEISKANEN

”Eino on lämmin, avoin, huumorintajuinen, oppilaana vastaanottavainen ja osaa kannustaa myös opettajaa, mistä olen ollut kovin kiitollinen. Einon opettaminen on yleensä rentoa ja hauskaa. Varsinaisesti etuajassa Eino ei kyllä useinkaan ole... Herätettykin on, ainakin kahdesti. Että jos jossain on kehittämisen varaa, niin sellanen huolimaton jullikka se vähän on. Mutta toisaalta, jos olen osannut konkreettisesti sanallistaa, mitä tavoitetta kohti hänen pitäisi esim. puheessa pyrkiä, kokemukseni on, että Eino on tehnyt töitä ja silloin nopeasti kehittynyt. Sellaista kyllä arvostan.”

- Laura Sipilä, Puheen lehtori

”Eino Heiskanen on särmä kaveri. Jos käytetään tämmöstä intti-termiä ja hänen tapauksessaan se on oikein relevanttia. Minimoidaan haitat ja maksimoidaan hyödyt, on hän joskus todennut. Ajoittain pieni keskittymisen puute vaivaa ja Eino onkin saanut luokkansa keskuudessa lisänimen ”Hölmö-Jaakko”.”

- Antti Heikkinen, kurssitoveri

”Eino Heiskanen on mutkaton kaveri ja hyvä jätkä.”

- Eino Heiskanen

Eino ei turhasta hätkähdä. Hän osaa olla tarpeen tullen rauhallinen, mutta saattaa olla myös hieman ylivireinen. Eino aloitti näyttölempimisen vasta Teatterikorkeakoulussa. Eino on taiteilijana siitä erikoinen tapaus, ettei hänellä ole traumoja tai isompia haavoja joita repiä auki näyttämöllä. Lapsuus sujui niin kuin lapsuuden kuuluu, urheillessa sekä perheen ja kaverien kanssa touhutessa. Einolla on aina ollut paljon kavereita ja Eino saa helposti uusia kavereita. Vasta aikuisena Eino on alkanut viihtymään yksin omissa oloissaan.

Einon lempiharrastuksiin kuuluu oman mukavuusalueen laajentaminen, kotona yksin sählääminen ja kaiken uuden kokeileminen. Välillä vaikuttaa siltä, että Eino osaakin vähän kaikkea. Eino tykkää opetella uusia taitoja ainakin alkeiden verran. Välillä Eino voisi keskittyä käyttämään omia vahvuuksiaan sen sijaan, että opettelisi kaikenlaista uutta. Eino pitää muiden ihmisten yllättämisestä ja ilahduttamisesta. Eino on ollut aina kova pelleilemään, välillä liiankin kova.

Eino on joskus helvetin itsekriittinen. Einon ystävät ovat kuulleet joskus Einon leikkimielisesti sanovan, ettei hänestä ole mihinkään ja hyppäävänsä rekan alle, jos vaikka kahvia on vähän läikkynyt sormille Einon kompastuessa kynnykseen.

Eino hyväksyy silti itsensä sellaisena kuin on. Ainakin melkein. Kehityshän loppuu tyytyväisyyteen. Eino ajattelee usein, että lihasta voisi olla hieman enemmän, notkeutta voisi vähän hankkia lisää, kirjoja olisi hyvä lukea enemmän ja elokuvia voisi katsoa useammin. Elämässä voisi olla hieman ahkerampi, niin saisi enemmän aikaan. Voisi myös opetella tehokkaan lomailutavan. Sellaisen, jolla saisi vapaapäivästä tai lomasta enemmän irti. Sitten olisi virkeänä touhuamassa taas muita asioita.

Eino on herkkä, mutta vahva ja sosiaalisesti taitava. Eino pyrkii sosiaalisissa tilanteissa luomaan tasapainon kaikkien ihmisten välille. Eino pitää holtittomuudesta, mutta kontrolloidulla tavalla. Eino pyrkii siisteyteen kodissaan, vaikka välillä näyttääkin siltä, että kotona olisi räjäytetty pommi. Eino pysyy pitkään paikallaan vain yöllä nukkuessaan, tietokoneensa ääressä tai jos pakottaa itsensä siihen. Eino on perinyt rauhallisuuden äidiltään ja rauhattomuuden isältään. Eino osaa olla *ZEN*, mutta osaa tarvittaessa huutaa *BANZAI!*

Eino yrittää olla mahdollisimman hyvä ihminen sekä itseään että muita ihmisiä kohtaan. Eino pelkää eniten sitä, että hän olisi kusipää tai käyttäytyisi huonosti seurassa. Eino kokee itseinhoa, jos huomaa myöhemmin käyttäytyneensä tyhmästi. Eino osaa pyytää anteeksi.

Einoa vaivaa usein ajatuksien harhailu, yliaktiivisuus ja keskittymiskyvyn puute, ellei kyseessä ole toiminnallinen tai itseään paljon kiinnostava aktiviteetti. Einon mielestä kirjoittaminen on hyvin hankalaa ja lukeminenkin jonkin verran. Eino lukeekin mielellään junassa tai bussissa, sillä siellä on istuttava paikoillaan joka tapauksessa.

Kaiken kaikkiaan Eino hoitaa arkensa mallikkaasti.

RUOSKA

Itsekritiikin ja itsearvostuksen tasapaino

Vittu mä oon heikko – Otteita ajatuspäiväkirjasta

Mikä vittu siinä kirjottamisessa on niin vitun vaikeaa? Ajatuksia kulkee päässä ja osaan varmasti naputtaa kirjaimia oikeassa järjestyksessä tietokoneelle, mutta kun kädet eivät suostu toimimaan ikinä, paitsi vasta sitten, kun on ihan pakko. Eli keskellä yötä. Miksi luova vaihe alkaa kahdelta yöllä, eikä vaikka päivällisen jälkeen kello 19:00? Onko tämä nyt sitä taiteilijuutta, että yömyöhään valvotaan ja naputellaan tietokonetta, kun kaikki tavalliset ihmiset nukkuvat? Vittu, että ärsyttää. Mä kirjoitan huonosti.

Musta tuntuu, että mä olen täysi luuseri ja laiska paska. Mielummin makaan matolla kaksi tuntia ja rämpytän kännykkää kuin kirjoittasin. Koko ajan mietin kirjoittamista, mutten tee asialle mitään. Mistä vitusta tää vaiva on tullut? Sama vaiva oli jo 7-vuotiaana. Onko mulla keskittymishäiriö? Vai oonko mä yliaktiivinen? Miksi mä en pysty istumaan paikoillani viittä minuuttia kauempaa ennenkuin alkaa joko jalat vispata tai käsien venyttely tai ruuan syöminen? Rankka maastavetotreeni saa mut kyllä istumaan rauhassa teatterissa.

Tänään treeneissä luin väärin tekstiä. Osaan kyllä lukea ja puhua ääneen, mutta tehtävänanto olikin lukea, niinkuin tarkoittaisi sitä, mitä sanoo. Epäonnistuin siinäkin. Minulle annettiin yksi tehtävä ja sekin epäonnistui.

Miks mä oon niin heikko? Mä en osaa mitään. Jos mun ajatukset olis ruoska, niin mun selkä olisi aivan verillä. Alkaako mulle tulla kolmenkymppin kriisi, kun haluisin olla hyvä kaikessa? Enhän mä ole juossut edes ultrajuoksua

koskaan, enkä tehnyt maailmanympärireissua, tai ajanut prätkäkorttia. Mä en pysty laulamaan G:tä. Haluan irroittaa mun vasemman jalan, koska se ei toimi niinkuin mä haluaisin. Mä en osaa neuvotella palkoista. Miks kaikki muut osaa kaikkea ja mä en osaa mitään kunnolla?

Todellisuudessa näitä ajatuksia ilmaantuu päähän vain silloin tällöin. Itsekritiikki on kuitenkin alati läsnä. Mestarikurssilla käsitelimme omaa pientä kriitikkoamme, joka asuu meissä jokaisessa. Heti aamulla, kun herään, saatan syyllistää itseäni liian myöhäisestä nukkumaanmenoajasta. Toisaalta, jos olen nukkunut hyvin, saatan aamulla olla virkeämpi huomaamaan, että en ole imuroinut ja pessyt pyykkejä edellisenä iltana. Tai, jos olen kirjoittanut lopputyötä, niin en ole ehtinyt harjoittelemaan repliikkejä. Niin tai näin, sisäinen kriitikko muistuttaa huonosti tehdyistä, tekemättömistä tai tehdyistä asioista. Kultainen keskitie ei sammuta kriitikon ääntä, sillä kultainen keskitie on aina kompromissi.

Sisäinen kriitikko on kuitenkin myös voimavara. Kriitikon ääni on kuin kännykän kalenterin muistutus, joka antaa ilmoituksen ”New task”. Se pitää huolen, että ihminen toimii järkevästi eikä laiminlyö velvollisuuksiaan tai nolaa itseään. Kriitikon läsnäolo on ihan hyvä asia, kunhan ei anna kriitikon lipsua ”pimeälle puolelle”. Niin kauan kuin ääni pään sisällä kysyy ”Voisiko tämän tehdä paremmin tai voisitko kehittää itseäsi tässä asiassa?” ei ole mitään hätää. Mutta siinä vaiheessa, kun kriitikko alkaa huutaa paholaisen äänellä ”SÄ OOT PASKA! MIKSET SÄ TEE MITÄÄN!” on hyvä keskeyttää hetkeksi toiminta ja hengähtää, ehkä syödä vähän jäätelöä ja katsoa hetki telkkaria, ottaa lasillinen hyvää viskiä ja puuhastella jotain mukavaa. Pieni kapina hiljentää kriitikon.

Vittu mä oon paras – otteita ajatuspäiväkirjasta

Leivoin tänään itse kotona kaksi kokonaista pellillistä voisilmäpullia! En ollut aiemmin koskaan yrittänytkään ja silti onnistuin ihan hyvin. Jes! Söin heti alkajaisiksi neljä pullaa. Jestas, kun olen ylpeä itsestäni. Yksin pienessä keittiössä leivoin..

Eikä siinä vielä kaikki! Tänään harjoituksissa ohjaaja nauroi ihan sairaasti mun jutuille. Enkä tehnyt muuta kuin makasin maassa selälläni ja puhuin mikrofoniin. Todella hieno ja luova ratkaisu kohtaukselle.! Minusta tulee vielä sairaan hyvä näyttelijä.

Akrobatiatunti meni aamulla vähän perseelleen, mutta se johtui vain siitä, että olimme Ollin kanssa treenanneet niin kovaa maanantaina. Kovilla treenaajilla on aina kroppa vähän väliä romuna. Olen kyllä ihan tyytyväinen mun vartaloon, vaikka en olekaan käynyt salilla kovin paljoa. Lihakset ovat vähän lähteneet, mutta onneksi on sellaiset geenit, että rasvat pysyvät noin kymmenessä prosentissa. Just hyvä.

Mä taidan olla aika lahjakas. Sain kesätöitäkin. Mä taidan osata jotain, kun kerran saan kutsuja koelauluihin ja koekuvauksiin. Tämähän lähtee hyvin käyntiin. Nyt jos miettii, niin kai sitä on tullut opittua yhtä sun toista viiden kouluvuoden aikana.

Jos kysyn itseltäni: Kuinka monta kertaa olen todennut kävellessäni taloon, että kylläpäs on hyvin tehdyt saumaukset ja todella hyvä tuntuma rappukäytävän lattiassa? Ja montako kertaa olen ihailnut hyvin toimivia termostaatteja? Vastaus on nolla kertaa. Mutta kauanko minulla kestäisi huomata tuulisella syysilmalla, että saumauksista vetää? Tai liukastuessa rappusiin, että onpas huono lattiamateriaali tai kesällä patterien hohkatessa kuumuutta, että termostaatit ovat viturallaan.

Huomaisin nämä asiat heti. Samoin itseni kohdalla näen usein ainoastaan listan puutteita. Se johtuu siitä, että puutteet ovat paljon helpompia huomata

kuin asiat, jotka toimivat. Sama juttu on näyttelijäntyössä ja varsinkin näyttelijäopiskelijalla. En aina osaa arvostaa niitä taitoja tai tietoja, joita olen hankkinut, sillä ne tuntuvat itselleni tavallisilta. Helposti ajattelen, että kaikki muut ihmiset osaavat kaiken minkä minäkin. Jo hankittua oppia ei näe, ei kuule eikä tunne, sillä oppi ei tunnu kehossa tai aivoissa konkreettisesti.

Ammattiin opetteleminen on tähän mennessä kestänyt itselläni melkein viisi vuotta. Oppia on tullut todella paljon, mutta sitä on tullut sen verran tasaisen hitaasti, että en ole huomannut muutosta, mutta jos ajattelen itseäni ensimmäisellä vuosikurssilla ja nyt viimeisellä, ero on kuin yöllä ja päivällä. Itsetuntoni on ollut jo aikaisemmin ihan hyvä, mutta nyt myös ammatillinen itsevarmuuteni on sillä tasolla, että voin huoletta hypätä työelämään tekemään taidetta.

Jotain kaunista

Olen osallistunut kaksi kertaa Uneton 48 –lyhytelokuvakilpailuun. Ensimmäisen kerran osallistuin tuottajana, toisella kerralla näyttelijänä.

Ensimmäisellä kerralla yritin hoitaa kaiken niin hyvin ja tosissaan kuin pystyin. Kaikille oli jaoteltu selkeästi omat roolinsa pientuotannossamme. Saimme elokuvan valmiiksi ajallaan ja lähetimme sen tuomaroitavaksi.

Emme päässeet finaaliin.

Toisella kerralla 2015 osallistuin Uneton 48:iin Time Filmsin joukkueessa ja tällä kertaa näyttelijänä. Ohjaajamme Miro oli kilpailun starttitilaisuudessa Kampissa, jossa jaettiin elokuvan genret ja pakolliset elementit kullekin joukkueelle. Tiimin muut jäsenet olivat Time Filmsin toimistolla odottamassa. Genret jaettiin ja me saimme aiheeksemme elämänkouluelokuvan.

Miron tullessa toimistolle, hän läjäytti täyden viinitonkan ja mukit pöytään. Sitten aloimme juoda viiniä, rupattelemaan vähän niitä näitä ja

suunnittelemaan elokuvaa. Suunnittelu tapahtui rennossa hengessä ja pari ensimmäistä versiota lensi roskiin. Lopulta, kun viinitonkka oli jo tyhjä, elokuvamme löyhä runko oli jotakuinkin valmis. Me muut lähdimme nukkumaan kotiin ja Miro jäi yöksi käsikirjoittamaan.

Seuraavana päivänä heräsimme aikaisin ja aloitimme kuvaukset. En ole koskaan ollut niin rennoissa kuvauksissa, joissa olisin itse saanut määritellä omaa hahmoani ja näyttelystäni. Sain tehdä elämäntapakouluttajastani sopivasti karikatyyrin ja itseni näköisen. Näyttelin niin kuin itsestäni on hauskaa näyttellä. Miro ohjasi tilanteita haahuillen vähäanisesti pantteriaamutakissaan ja näyttelijät saivat vapaasti ehdottaa ohjaajalle omia ideoitaan. Meillä oli niin hauskaa, että useat kuvat menivät pieleen, koska ihmisten oli vaikeaa olla nauramatta.

Pääsimme finaaliin ja saimme kolmannen sijan kilpailussa. Elias Salonen valittiin kilpailun parhaaksi miesnäyttelijäksi.¹

Tosissaan, muttei vakavasti

Miksi onnistuimme niin hyvin?

Koska me teimme juuri sellaista juttua, jota itse halusimme ja uskalsimme olla röyhkeitä käsikirjoituksen, genren, näyttelijäntyön ja kuvauksen suhteen. Monen idean kohdalla aivoni sanoivat ei, mutta sydämeni sanoi kyllä. Emme arvottaneet mitään mitä teimme, vaan kuvasimme hauskaa materiaalia rennolla otteella. Sisäisen kriitikon mielestä heitimme asiat läskiksi, mutta lopputulos olikin lähes timanttia.

¹ <https://vimeo.com/140661490>

Omalla kohdallani paras hetki oli kuvauspäivän lopulla nuotiokohtauksessa. Valo alkoi loppua ja minun ja Eliaksen välillä käytävä pitkä dialogikohtausta piti saada nopeasti purkkiin. En osannut vielä repliikkejä kunnolla ja ohjaaja mietti miten tekisimme kohtauksen (Miro oli siinä vaiheessa valvonut jo varmaan 36 tuntia). Vilkaisin käsikirjoitusta, heitin sen pois ja sanoin, että nyt kuvataan. Kamera alkoi pyöriä ja minä annoin mennä. Repliikit tulivat oikein ja kohtauksesta tuli yksi elokuvan parhaista.

Rentous saa ihmisestä parhaat puolet esiin. Mohammed Ali ei mennyt kehään nyrkkeilemään, vaan tanssimaan. Usain Bolt heittää koko kisan ihan leikiksi ennen kuin pinkaisee sata metriä ja voittaa, Tippa-T tekee suomen roskaisimmat lyriikat, Niko Saarinen snäppää My Storyyn lähes pelkästään omaa krapulatilaansa koskevia kuvia ja videoita ja toimii tahallaan typerästi julkisuudessa. Jokainen voi tehdä heistä omat johtopäätöksensä ja olla mitä mieltä tahansa, mutta sitä ei voi kieltää, että jokainen heistä tekee omaa juttuaan rennosti, mutta silti täysillä. Kaikki nämä ovat tai ovat olleet huipulla omassa lajissaan.

Uneton 48:ssa sain kokemuksen siitä, miltä flow kuvaustilanteessa tuntuu. En ole itse ihan vielä löytänyt omaa tapaani tehdä näyttelijäntyötä ja muuta taidetta niin, että tuntisin olevani elementissäni, mutta luulen salaisuuden piilevän rentoudessa, ilossa, heittäytymisessä uusiin haasteisiin intuitiolla ja hakeutumalla aktiivisesti vain niihin juttuihin, jotka todella tuntuvat mielekkäiltä ja kiinnostavilta. Taide ei synny tuskasta, vaan taide syntyy ilosta.

EINO IHMEMAASSA

Kaksi päivää ennen ensi-iltaa

Näytteleminen ei kiinnosta yhtään. Näytteleminen tuntuu tylsältä, tyhjämpäväiseltä ja hyvin ei-tärkeältä. Huomaan kysyväni itseltäni jatkuvasti pääni sisällä, miksi teen tämän itselleni. Miksi olen valmis kärsimään näin paljon vapaa-ajallani? Miksi kukaan pukisi päälle erikoisia vaatteita ja menisi puhumaan valmiiksi opeteltuja sanoja puusta rakennetulle alustalle? Miksi menen yleisön eteen tekemään jotain näin typerää? Eihän ketään varmaan jaksa kiinnostaa minun heilumiseni siellä. Maailmassa on tärkeämpiäkin asioita. Miksi ihmiset kokoontuvat tuoleille palelemaan vanhaan linnaan vain nähdäkseen hassusti pukeutuneita ja oudosti puhuvia ihmisiä?

Luen Helsingin Sanomien verkkouutisia. Luen uutista kehittyvien maiden energiapulaongelmista. Energiavajeen ratkaiseminen tuntuu maailman tärkeimmältä asialta. Jos lukisin itseni nopeasti insinööriksi ja erikoistuisin uusiutuvaan energiaan, voisin kovalla työllä perustaa säätiön, joka keskittyisi rakentamaan toimivan sähköverkon ja muun infrastruktuurin maihin, joissa niitä ei vielä ole. Se vasta olisikin jotain. Se olisi konkreettista. Se olisi hyödyllistä. Sen jälkeen voisin taputtaa itseäni olalle ja sanoa ”Hyvä Eino! Sinusta on kaikille hyötyä.”

Ajatus katkeaa, sillä on pakko lähteä harjoituksiin. Esitys on vielä todella pahasti kesken ja edessä on pitkä päivä. En syö aamupalaa, koska ei ole aikaa. Hyppään pyörän selkään ja lähdän polkemaan lauttarantaan.

Pyörä on upouusi. Olen ostanut itselleni tuhat euroa maksavan pyörän. Työstä johtuva stressi, usein ensi-ilta, aiheuttaa minulle tarpeen ostaa

itselleni jotain tarpeellista. Anna-Riikka Rajanen on antanut minulle harjoituskaudella lempinimen Tuhlaajapoika. Tili on tyhjillään.

Ensi-illan aamu

En syö aamupalaa. Juon vain kahvin. Lounaskaan ei maistu. Ennen esitystä on pakko silti tunkea jotain kurkusta alas, sillä lavalle on parasta mennä hyvin syöneenä. Höttöruoka on silloin parasta, kuten juustonaksut, kolmioleivät ja thaikuutiot. Sokerijuomat maistuvat hyvin. Samoin kahvi, jossa pitää olla paljon sokeria.

Vaikka olen nukkunut hyvät yöunet, väsymys on niin kova, että epäilen flunssan tekevän tuloaan. Haluaisin vain nukkua ja peruuttaa esityksen. Haluan paeta todellisuutta unen maailmaan. Haluan päästää yleisön pahasta. Yleisölle on pienempi harmi peruuttaa Suomenlinnan retki kuin nähdä minun pilaavan esityksen ja nolaavan itseni. Esityksessähän on kyse minusta ja yleisön katseet keskittyvät tietysti minuun ja jos minä teen virheen, niin katsojat pahastuvat ja syy on yksin minun.

Pakkaan reppuni ja lähdän polkemaan pyörällä lauttarantaan.

Tunti ennen esitystä

Menen makaamaan johonkin nurkkaan, asettelen cyber-rastani varovasti patjalle, varon hieromasta päätatuointejani patjaan, laitan silmät kiinni ja nukahdan. Hakeutumalla nurkkaan viestin muille Ihmemaan asukeille, että Herttajätkä ottaa nyt päiväunet. En kuitenkaan nuku syvää unta, vaan koiran unta. Olen oppinut nukkumaan kevyttä unta armeijassa. Siitä tilasta pystyn heräämään nopeasti. Keho on täysin rento ja mieli rauhallinen. Vireystilan täytyy antaa käydä ihan pohjalla unen rajamailla ja ottaa

vauhtia tulevaan koitokseen. Vähän kuin lumilautailijan täytyy ottaa täydet vauhdit alaspäin hypätäkseen hyppyristä mahdollisimman korkealle ylöspäin.

Kaksikymmentä minuuttia ennen esitystä

Herään. Sydän alkaa takoa ja kehon läpäisee rauhaton energiapiikki. On vaikea fokusoida energiaa mihinkään. Energiaa ikään kuin vuotaa kehosta yli. Pyörittelen hartioita ja puhun kovaan ääneen. Kielenkäyttöön lipsuu todella paljon kirosanoja ja vyönalusvitsejä. Kakka-pissajutut naurattavat.

Minuutti ennen esityksen alkua

En oikeastaan ajattele mitään. Odotan vain merkkiä kuin pikajuoksija starttipistoolin ääntä. Nyt on liian myöhäistä peruuttaa. Ensimmäinen ammattiproduktioni alkaa nyt ja minä olen valmis. Nyt mennään perkele!

Valoa ja savua

Lavalla ensi-iltaesitys menee sumussa. Tapahtumat seuraavat toisiaan selkeänä jonona. Hiki virtaa. En ole tavallaan tietoinen siitä mitä teen, mutta kehoni tuntuu tietävän. Tuntuu, että astuessani ensimmäistä kertaa lavalle menen suoraan kumartamaan yleisölle. Harry Potter - saagassa velhot ja noidat osaavat kaikkoontua ja ilmiintyä paikasta toiseen. Minä kaikkoonnun mennessäni verhojen läpi lavalle ja ilmiinnyn loppukiitoksiin. Elämästä on kadonnut kaksi tuntia ja elämäni ensimmäinen ammattilaistuotanto Liisa Ihmemaassa – näytelmä on ohi.

Esityksen jälkeen

Hurmio on valtava. Ystävät, perheenjäsenet ja läheiset tulevat kiittelemään ja kehuaan. Tunnelma on juhlava ja tuntuu hyvältä olla valokeilassa, vaikkakin suomalaisittain vähän ujostuttaa ja hävettää, kun muut sillä lailla katsovat. Ensimmäinen kuohuviinilasillinen tuntuu ihanalta palkinnolta monen kuukauden kovasta työstä. Ystävien läsnäolo lämmittää mieltä. Nousuhumalainen euforia kasvaa ja sen huippu ajoittuu noin keskiyöhön.

Tyhjyys

Keskiyön jälkeen hymy alkaa hyytyä ja juhliminen tuntuu turhalta. Kahdelta yöllä suupielet alkavat jo väännyä alaspäin. Laskuhumala ei johdu muutamasta kuohuviinilasillisesta, vaan kliimaksista, joka päättää koko harjoituskauden ja aloittaa esityskauden.

Minulla on paha mieli, koska en olekaan tehnyt mitään mainittavan arvoista. Ihmettelen, eivätkö katsojat ole tajunneet, että esitys on kokonaan harjoiteltu ja siksi hyvä. Ei sen takia, että me tekijät olisimme olleet hyviä. Itsekin olen tavallaan huijannut katsojaa luulemaan, että olen ollut hyvä. Sitä paitsi en edes enää usko niitä ihmisiä, jotka ovat tulleet kehuaan minua tai esitystä. Eivät he kuitenkaan uskalla sanoa suoraan mielipidettään. Luottamukseni ihmisiin on horjunut. Tuntuisi hyvältä, jos joku tulisi sanomaan suoraan, että esitys oli ihan paska. Kurssivastaavani ja paras kaverini ovat ainoita, jotka antavat suoran palautteen.

Haluan lähteä kotiin ja olla yksin. En halua tehdä mitään. Haluan vain mennä kotiin, istua sohvalla, syödä vähän ja sitten mennä nukkumaan. Huomenna menen selaamaan Mol.fi - sivuston työpaikkatarjouksia. Menen sänkyyn ja nukahdan heti.

Hello World

Seuraavana aamuna olo on täysin normaali ja on hyvä olo, koska ei ole krapulaa. Edellisen illan paha mieli tuntuu oudolta ja kaukaiselta. Minulle on ilmeisesti käynyt samalla tavalla kuin lapselle, joka on viettänyt todella pitkän päivän Linnanmäellä. Kaikkihan tietävät kuinka lapsi alkaa itkeä, kun Linnanmäen portit sulkeutuvat ja pitää lähteä kotiin ja nukkumaan. Kivaa on tullut koettua niin paljon, ettei mieli pysty käsittelemään sitä.

Tunnen itseni ihmiseksi jälleen. Laitan aurinkolasit päähän ja lähdän jäätelöostoksille kioskille. Tuntuu mukavalta, kun ihmiset viihtyvät ja kollegojen lämpimät sanat kaikuivat mielessä. Kyllä on mukavaa olla näyttelijä.

PLAY

Thank you Mario! But our princess is in another castle.

”Saaks pelaa Nintendoo ilman ääntä?”

- Eino Heiskasen tyypillinen Lauantaiaamun kysymys vanhemmilleen

Täytin keväällä 1994 seitsemän vuotta. Perheessämme on ollut tapana herättää syntymäpäiväsankari aamulla laulamalla syntymäpäivälaulu ja kantamalla kakku tai lahja sankarin sänkyyn. Sinä syntymäpäivänä sänkyyn ei kannettu kakkua ja sen syntymäpäivän muistan ikuisesti.

Paketti oli sinä vuonna melkoisen iso ja paketoitu muistaakseni vaaleansiniseen paperiin. Hieroin unisia silmiäni enkä ehkä osannut aavistaa, miten merkittävä lahja paperien sisällä oli. Repäisin paketista ensimmäisen kulman auki ja repeämän alta paistoivat kirjaimet NIN...

Sisällä oli 8-bittinen Nintendo Entertainment System.

Olin saanut Nintendon, kaksi ohjainta, legendaarisen oranssin Duck Hunt -pistoolin sekä Super Mario Bros. 3 & Duck Hunt -pelit syntymäpäivälahjaksi. Vanhempani antoivat minulle lahjaksi harrastuksen, joka jatkuu vielä tänäkin päivänä.

Samaan aikaan tunsin suurinta riemua mitä seitsemänvuotias poika voi tuntea, kiitollisuutta ja syyllisyyttä siihen, että olin synttärilahjatoiveellani ajanut perheeni köyhyysloukkuun. Olin varma, että Nintendoon oli uponnut rahaa pienen perheauton verran.

(Tähän väliin on pakko kertoa, että harrastukseni on edelleen sen verran voimissaan, että jouduin luovuttamaan pelejäni hallitsevan Steam –sovelluksen salasanan parhaalle ystävälleni opinnäytteen kirjoittamisen

ajaksi. Pääsen tililleni takaisin vasta 4.4.2016, eli opinnäytteeni luovutuspäivänä.)

Play, Game, Act – Player, Gamer, Actor

Nintendon jälkeen olen omistanut lukuisia pelikonsoleita: Playstationin, Playstation II:n, Playstation III:n, Xbox 360:n, Nintendo DS:n ja rakentanut itselleni pelitietokoneen komponenteista. Kuulun sukupolveen, joka on kasvanut pelien kanssa ja nähnyt vuosien varrella pelialan huiman kehityksen. Pelaan edelleen aktiivisesti.

Englanninkielen sana ”play” kuvaa suhdettani teatteriin ja peleihin. Seuraavassa taulukossa on Googlen määritelmä ”play” sanan suomenkielisistä käänöksistä. Lista kertoo hyvin, minkä vuoksi pidän näyttelemisestä ja pelaamisesta.

leikkiä	play, trifle with, be at play, disport oneself, play-act
leikitellä	play, flirt, fool, dally
toimia	act, work, operate, function, do, play
käsitellä	deal with, handle, process, treat, consider, play
näytellä	play, act, act out, display, masquerade, appear
esittää	present, submit, put, propose, show, play
soitella	ring round, play, strum, tootle
karkeloida	play
liplattaa	play
häälyä	play
pelauttaa	play
pelata jkta vastaan	play
olla olevinaan	put on airs, play, look big
tekeytyä jksk	do, play, pose as, pretend
olla jkna	play
liikkua vapaasti	play
pidellä	hold, handle, poise, play
olla suunnattuna	point, play
suunnata	head, direct, target, orient, divert, play

leikki	play, game, fun, blindman's buff
pelejä	game, <u>play</u> , checkers, jig, rubber, set
näytelmä	play, spectacle, drama
huvi	amusement, pleasure, entertainment, fun, <u>play</u> , pastime
uhkapeli	gamble, gambling, gaming, game of chance, <u>play</u>
pelivuoro	<u>play</u> , inning
vuoro	turn, shift, service, relay, <u>play</u> , go
temppe	trick, stunt, gimmick, ploy, artifice, <u>play</u>
siirto	move, transfer, transmission, secondment, transplant, <u>play</u>
huvitukset	gaieties, <u>play</u>
teatterikappale	<u>play</u>
toimintavapaus	latitude, licence, license, <u>play</u> , scope

Minulle näyttelijänä listan kolme oleellisinta sanaa ovat näytelmä, peli ja leikki.

Minua kiehtovat videopeleissä mielikuvituksellisesti rakennetut maailmat, arkimaailmasta poikkeava logiikka, pelleily, itsensä haastaminen, leikkiminen moraalisesti arveluttavilla valinnoilla ja tavoitetta kohti pyrkiminen. Samoista syistä pidän teatterin ja elokuvien tekemisestä ja näyttelemisestä yleensä. Niin teatterin lavalla kuin videopeleissä pääsee kokeilemaan vapaasti uusia asioita, toimimaan eri rooleissa, olemaan hyvä tai paha, mies tai nainen, nuori tai vanha tai vaikka eläin tai pallo. Teatterissa on selkeästi eroteltavissa katsoja ja näyttelijä, mutta pelissä sekoittuvat tyypilliset teatterista tutut jaottelut. Pelaaja voi olla pelistä riippuen ohjaaja, käsikirjoittaja, yleisön jäsen, näyttelijä, lavastaja, pukusuunnittelija, kokija tai näitä kaikkia.

Olen esittänyt teatterissa Venetsian mauria Otelloa näytelmässä Otello, työn sankaria Nil Vasiljevitshia Pikku porvareita- näytelmässä ja hammaslääkärin osaa Mykkänäytelmässä. Olen leikkinyt bittiavaruudessa Dragonborn Kapteeni Pylyä (roolin sai nimetä itse) fantasiapelissä The Elder Scrolls: Skyrim, italialaista putkimestä Super Marioa samannimisessä pelissä ja vohta Goat Simulatorissa (Jotkut kiistelevät onko kyseessä simulaattori vai peli). Lempipeligenreni on roolipeli, sillä siinä kuten perinteisessä näytelmässä pääsen vaikuttamaan siihen, miten hahmoni rakennan.

What's the point?

Näinä kovina käytännöllisyyttä ja tuottavuutta korostavina aikoina herää kysymys: Voiko peleistä sitten olla jotain hyötyä? Voiko näyttelijä hyötyä peleistä. Molempiin kysymyksiin on vain yksi vastaus: Kyllä voi.

Internet on mahdollistanut uudet sosiaaliset suhteet, jossa ihmiset kutsuvat toisiaan ystäviksi, vaikkeivät koskaan ole tavanneet toisiaan IRL (In real life). Verkossa tavataan ystävien kesken ja tehdään yhdessä asioita. Sosiaalisuutta ja vuorovaikutuksellisuutta tarvitaan useissa online -peleissä. Useat pelit vaativat tarkkaa hierarkiaa ja ihmisiä kannustetaan nykyään mainitsemaan ansioluettelossaan, jos on vaikka toiminut tähtilaivaston kapteenina jossain pelissä. Sadan ihmisen johtaminen yhteisen tavoitteen eteen osoittaa johtajuutta. Sosiaaliset pelit vähentävät tutkitusti aggressiivista käyttäytymistä ja ajattelua.

Pelaamisella on tutkitusti osoitettu olevan stressiä lievittäviä ominaisuuksia aikuisilla ja lapsilla. Videopelit opettavat lapsia samaistumaan toisiinsa ja toimivat välineenä uusien ystävien saamisessa yhteisten puheenaiheiden kautta. Videopeleillä oppimisvaikeuksista kärsivät lapset voivat saavuttaa onnistumisen kokemuksia. ²

Videopelit, aivan kuten teatteri, voivat opettaa empatiaa. Asiaan vihkiytymättömän voi olla vaikeaa käsittää tätä, sillä osa peleistä on hyvin väkivaltaisia. Useisiin roolipeleihin on luotu esimerkiksi karmajärjestelmä, jossa jokaisella pelaajan tekemällä valinnalla on seurauksensa. Pelissä voi tietoisesti rakentaa hahmostaan joko hyvän tai pahan, tai jotain siltä väliltä. Tutkimuksen mukaan hyppäämällä pahan ihmisen nahkoihin, empatia voi itse asiassa kasvaa. Tämän olen itse huomannut myös teatterissa.

Ihmisen aivot ovat rakentuneet niin, että vasta kun pääsee itse kokemaan tai näkemään jollekin henkilölle tapahtuvan asian, alkaa ymmärtää häntä. Minulla on tästä konkreettinen esimerkki. Näin pahasti kasvonsa polttaneen

² https://fi.wikipedia.org/wiki/Videopelien_vaikutustutkimus#cite_note-19 (4.4.2016)

miehen New Yorkissa metrossa. Normaali reaktio ihmisellä on kavahtaa kaikkea radikaalisti normaalista poikkeavaa. Olin pelannut itse ydintuhon jälkeiseen aikaan sijoittuvaa peliä ja tuo mies vaikutti ulkoisesti täysin samanlaiselta kuin eräs pelissä ollut hahmo. Minulle mies vaikutti tutulta.

Asiaan vihkiytymätön (videopelitermillä Noob) voisi helposti ajatella, että pelaaminen on vain sellaista räpsimistä ja räiskimistä ja lasten touhua. Pitää paikkaansa, että osa peleistä onkin tarkoitettu vain nopeaksi ajanvietteeksi, jota on mukava tehdä bussimatkalla töihin tai kouluun ja lapsille on omat pelinsä. Nämä pelit edustavat kuitenkin vain murto-osaa siitä kirjosta, jota pelit voivat tarjota pelaajille. Itse rinnastan osan peleistä hyvin vahvasti kirjoihin tai elokuvaan, sillä monissa peleissä on selkeä juoni päähenkilöineen ja sivuhahmoineen. Genrejä on loputtomasti urheilupeleistä shakkiin. Esittelen seuraavaksi karkeasti jaoteltuna muutamia pelityyppejä.

Putkijuoksu

Putkijuoksuksi kutsutaan peliä, jossa pelin käsikirjoittaja on tarkkaan määrittänyt pelaajan kulkemat reitit ja tapahtumien järjestyksen. Usein putkijuoksu on juonellinen, jossa on päähenkilö tai päähenkilöitä. Usein putkijuoksuun on yhdistetty elokuvaa tarinaa kuljettavien välidemojen muodossa. Putkijuoksuissa ammutaan yleensä lukuisia vihollisia, joten genreä voisi verrata perinteiseen toimintaelokuvaan. Pelin kesto on myös lähellä perinteistä elokuvaa eli 1-5 tuntia. Tämän genren pelille on leimallista voimakkaiden tunnepiikkien tarjoaminen pelaajalle. Peli työllistää useita näyttelijöitä, sillä usein virtuaaliset hahmot luodaan motion capture – tekniikalla ja perinteisellä ääninäyttelemisellä. Peli on käsikirjoitettu ja näyttelijöitä on ollut ohjaamassa ammattiohjaaja.

Sandbox

Sandbox tarkoittaa avointa pelimaailmaa. Useat roolipelit ovat sandbox -pelejä. Pelaaja saa itse päättää mitä tekee ja milloin tekee ja millaisen hahmon haluaa rakentaa itsestään. Sandbox -tyyppisessä pelissä on yleensä pääjuoni ja usein lukuisia sivujuonia ja pelaaja saa päättää järjestyksen, jossa tehtävät tehdään. Toisaalta kaikkia tehtäviä ei ole pakko tehdä, eikä oikeastaan yhtään tehtävää, jos ei halua. Pelaaja voi vaikka juoksennella kartalla vapaasti ja nauttia maisemista ja auringon nousuista ja laskuista. Kartan koko voi olla pelistä riippuen muutamasta kymmenestä neliökilometristä kymmenkertaisen maapallon kokoiseen alueeseen.

Käsikirjoittajat ovat kirjoittaneet peliin dialogeja, joissa pelaaja saa valita useista eri vaihtoehdoista, miten puhua pelin hahmojen kanssa. Tätä kutsutaan dialogipuuksi ja usein valituilla sanavalinnoilla on juonen kannalta pysyvät seuraukset. Sandbox-pelit ovat luoneet uuden taiteenhaaran, eli videopelivalokuvaajat. Heitä kutsutaan Screenshotereiksi ja heidän teoksiaan voi olla nähtävillä oikeissa museoissa. Sanoisinkin, että Sandbox -pelit ovat kuin interaktiivisia taidegallerioita, joita pelaaja voi joko muokata tai vain ihaila samalla tavoin kuin esimerkiksi graffitiseinää. Katso tai maalaa päälle.

First person shooter

FPS- eli First Person Shooterit eli ensimmäisen persoonan ammuntopelit ovat pelejä, jotka vaativat pelaajiltaan nopeita refleksejä. Ehkä maailman kuuluisin FPS-peli on Counter Strike

Counter Striken suosituin pelimuoto on internetissä pelattava moninpeli. Pelaajat ovat jaettuina kahteen joukkueeseen eli terroristeihin ja erikoisjoukkoihin. Joukkueiden aseistus on myös erilainen. Pelimuotoja on useita. Deathmatchissa yritetään tappaa kaikki muut pelaajat tai niin monta kuin on mahdollista. Defusessa terroristit yrittävät asentaa pommin johonkin kartalla erikseen merkittyyn kohtaan ja erikoisjoukkojen tehtävä on estää

tämä. Jos pommin asennus onnistuu, on se vielä mahdollista purkaa erikoisjoukkojen toimesta.

FPS -peleille on tyypillistä, että niitä pelataan myös ammattilaistasolla. Ammattilaistason pelaamista kutsutaan elektroniseksi urheiluksi, eli E-urheiluksi. E-urheilulla on oma lajiliittonsa IeSF ja se kuuluu kansainväliseen antidopingtoimikuntaan. Yle on aloittanut E-urheilulähetykset kanavillaan. Fps – peliä voisi verrata jääkiekkoon, eikä tässä pelimuodossa ole varsinaista juonta, ei käsikirjoittajaa eikä ohjaajaa.

INTERAKTIIVISTA TAIDETTA

Ovatko pelit taidetta?

Haastattelin ystävääni Patrick Hallorania Ubisoftin Redlynx -yhtiöstä.

Mistä olet kotoisin

Mä olen syntynyt Australiassa, muuttanut myöhemmin Suomeen ja mulla on kummankin maan kansalaisuus.

Missä yhtiössä työskentelet?

Ubisoft Redlynxillä. Toimistomme sijaitsee Pasilassa. Meidän firma tekee konsoli- ja mobiilipelejä.

Miten ajauduit pelialalle?

Ajauduin pelialalle kouluni Keudan kautta. Keuda on pelianimaatioon ja pelituotantoon keskittyvä koulu.

Mikä on rooliisi Redlynxillä?

Mun oikee nimike on Quality Control, eli lyhyesti laadunvalvoja tai testaaja. Meillä ei hommat rajoitu siihen mikä sun nimike on, vaan pääset tekemään *design* hommia, *level* -suunnittelua, ihan mitä vaan. Parasta mun hommassa on, että pääsee olemaan mukana ihan koko pelin suunnittelun ajan.

Miksi pelaat?

Pelaan monestakin syystä. Jos miettii ni ihan nuorena, katto elokuvia ja pääs eläytyä sellasiin kaiken maailman fantasia- ja skifiseikkailuun, mutta sä et

ikinä ollu ite se, joka sitä koki niin sanotusti, vaan olit mukana jonkun muun seikkailussa. Niin nuorena halusit jossai vaihees lähtee luomaan niitä omia seikkailuja, ja se jotenki toimi parhaiten just videopelien kautta. Sä sait tunteen, että sä oot *in control*, sä oot se hahmo ja sä luot niitä sun seikkailuja. Ja aina siitä tuli vaan hyvä fiilis yleisesti.

Mikä on peleissä sinulle tärkeintä tai parasta?

Se herättää mussa jotain fiiliksiä tai tunteita yleisestikin. Joskus ihan niinkin raaka tunne ku raivo, tietsä semmonen raivo saattaa saada sut ylittää ittes. Etenkin monessa nykypäivän pelissä haetaan sitä, että sä ylität jotain itessäs, pääset yli jonkin esteen, sit sul tulee sellanen saavutuksen tunne ja siihen jää koukkuun ja sä haluat lisää sitä fiilistä.

Opetettiinko teitä Keudassa taiteen näkökulmasta tai opetettiinko teille taideaineita? Onko pelit taidetta?

Joo. On. Me käytiin läpi tarinankerrontaa, vanhoja elokuvia ja sitä, miten ne on vaikuttanut. Teimme myös esimerkiks savitöitä ja moni turhautu ja monet ei valmistunu, koska me käytiin niin paljon läpi kaikkee muuta, ennen kuin me päädyttiin itse pelien tekoon. Et vähän avattiin sitä ymmärrystä, että mitä kaikkea pelisuunnittelu voi olla. Ainahan pelin ei tarvii olla taiteellinen. Mutta jos pelissä on grafiikkaa, se on taidetta. Eli grafiikka jo itsessään on taidetta.

Nykyään esimerkiks maalataan paljon peleihin juttuja. Mut mä nään sen silleen, että siinä ku sä istut siinä tällä hetkellä ja kirjotat, katot sun konetta, sun pöytää, tai sun verhoja, niin ne on kaikki jonkun suunnittelemlia. Sama peleissä, eli ne kentät on jonkun *designii*. Ja joku on sen *designannu* ja se, että pureeks se kaikkiin, niin siitä ei voi sanoo mitään. Siinä missä taidekin, että joku yrittää luoda jotain sen omasta näkökulmasta ja se, että toteutuuko se ni se voi olla kiistanalaista. Mut mulle se, jos pelissä on grafiikkaa, ni se on automaattisesti taidetta. Jotkut pelit ovat niin sanotusti *artistic games*, eli niissä haetaan vaan sitä taiteellisuutta ja ne saattaa olla usein tosi outoja.

Mitä taidelajia pelit ovat lähellä? Mihin vertaat pelejä?

Tosi paha sanoo, riippuu niin paljon pelistä, et jos miettii että pelejä voi pelaa nykyään, liiketunnistimilla tai Vr:llä, eli Virtual Reality-laseilla. Peleissä voi luoda tai rakentaa ja joissain peleissä voi olla, et sä vaan luet...et se on vaikeet sanoo. Mä en pysty mihinkää yhteen sitä lyömään.

Pelifirmat työllistävät paljon koodaajia. Onko koodaus taidetta?

On. Se voi olla mieletöntä taidetta. Mä en tiedä siitä itse asiassa kovin paljoa, mut kuvittele, et sä dataat tekstiä ja sit ne viivat ja numerot tekee taidetta... esimerkiksi juoksevia leijonia musiikin tahtiin. Koodausta voisi verrata esimerkiksi musiikkiin. Sä nuotinnat tapahtumia ja sä pystyt koodauksel puhaltamaan sielun projektille, koska mikään ei liiku, mikään ei tee mitään ilman koodausta. Se on se ilma, joka menee sen saksofonin läpi ja se luo siihen sen *melodyn*.

Onko sulla lempigenreä?

Ei tuu just nyt mieleen mitään erityistä. Mä oon lähiaikoina luonut aika paljon omia pelejä. Tällä hetkellä mä pelaan yhtä semmosta kauhupeliä. Sen nimi on Playable Teaser. Se julkaistiin hetkellisesti Konamilta Playstation neloselle.

Pelin idea on, että sä kävelet jatkuvasti käytävää pitkin ja aina tuut käytävän päässä ovelle, josta sä meet sisälle, ja sit sä tuut samasta ovesta sisälle, mistä sä alotit. Sama toistuu joka kerta ja joka kerta jotain käytävällä muuttuu. Ja samalla sä kuulet radiosta sellasta tarinaa, esimerkiksi, että tässä talossa on murhattu joku. Ja siinä on mukana se kauhuelementti ja se mysteeri, että onko se murhaaja vielä siellä talossa. Sä kuulet ääniä ja joku on välillä sun selän takana ja se on semmosta psykologista kauhua. Eli sä luot ite enemmän sitä pelkoa kuin se peli itse. Se psykologinen kauhu on ollu mulle aina sellasta jännää.

Voisiko sanoa, että tunnelma on Alfred Hitchcockmainen?

KYLLÄ! Itse asiassa mä ite *personally* tykkään tosi paljon Alfred Hitchcockista.

Onko peleissä ohjaajaa/käsikirjoittajaa näyttelijää/ jotain muuta?

On. Ihan oikeestaan kaikki mitä elokuvassakin ja joskus enemmänkin. Esimerkiks meil on näyttelijä, joka näyttelee hahmoa ja sen lisäksi jonkun pitää suunnitella se kolmiulotteinen hahmo, luoda se, teksturoida se, pistää se liikkuu siihen peliin ja tehdä efektit sun muut. Eli pelissä on käytännössä kaikki samat tekijät kuin elokuvassa ja joskus jopa enemmänkin, ainakin nykypäivän suuren tuotannon peleissä. On orkesterit, on niinku kaikki. Ja Hollywood – näyttelijöitä pomppii peleissä, tai tekee äänet pelin hahmoille.

Kuka voi kutsua itseään pelaajaksi?

Hyvä kysymys. Mä tunnen monii pelaajii, jotka esimerkiksi antaa oman puolisonsa pelata, mutta silti näkee itsensä pelaajana. Mä uskon, että jos sä yleisesti olet kiinnostunut peleistä sä voit kutsua itteäs pelaajaks, koska pelaaminen on niin laaja käsite. Otetaan esimerkkinä Pelaaja-lehti. Sä vaan luet sitä ja sä oot silloin ihan yhtä kiinnostunu siitä ja sä voit luokitella ittes pelaajaks. Niin kauan ku sä oot *passionate* siitä alasta ja tykkäät vaik kattoo pelei, ni kyl mä voisin luokitella sut pelaajaks.

Miten peliala on muuttunut aikojen saatossa?

Pelaaminen on nykyään muutakin ku 8-bittinen Nintendo ja peliala on nykyään täysin kunnioitettu ala, josta porukka on ylpeitä. Kaikki pelaa, eikä kukaan enää kiusaa pelaajia, niinkuin meidän nuoruudessa. Mä esimerkiks yritin koko ikäni päästä pelialalle ja kaikki opettajat ja ihan kaikki opinto-ohjaajat sano, että EI.

Mä oon taistellu koko elämäni sen eteen ihan lapsesta saakka. Mä piirsin ruutuvihkoihin leveleitä, aattelin, et Zeldassa ja Mariosssa oli tällasia ja piirsin vihkon neliöihin. Mä en ollu tietokonenörtti, enkä osannu tietokoneita. Olin

lapsesta saakka suunniteltu, eikä mitään aukkoa löytynyt. Kuvittele, et mulla oli hirveen paljon *passion* peleihin, eikä mitään hajuu miten sen saavuttaa. Ihan kuin välissä olis ollu luodin kestävä lasi, jonka läpi sä näät mitä sä haluat, eikä mitään mahista päästä sinne ja päästä levittämään *joy* muille.

Sitten vasta, kun aikuistui, alko löytää enemmän väyliä. Aluks mulla ei ollu kykyjä, mutta lopulta pääsin kouluun. Ilman koulua en olisi tässä. Työharjottelu oli portti.

Nykyään joka tiistai pelialan tyypit esimerkiksi Rovioltta ja Remedyltä kokoontuu ja niiden kaa voi päästä kuka tahansa *face to face*. Meidän aikana kaikki oli harmaata vielä, mut nykyään peliala on tosi ajankohtaista.

Mikä on seuraava juttu pelialalla?

Virtual Reality. Vaikka me kuullaan siitä paljon ja sitä näkee siellä sun täällä, niin se ei oo puskenu läpi itteään vielä. Tänä vuonna tulee monia virtuaalilaseja markkinoille, kuten Sony Morpheus Playstation 4:lle, Oculus Rift tietokoneelle ja lisäksi vielä Otc Vive. Vivessä laitetaan pienet kamerat olohuoneeseen, ne seuraa sun liikkeitä, voit liikkua ite kotona, ja hahmo liikkuu samalla tavalla. On niin monta tasoa miks se tulee *revolutionize* kaiken, eikä pelkkä pelialaa, vaan myös lääketiedettä, opetusta ja ihan kaikkee.

Peleissä ite kauhun ystävänä odotan paljon, koska se tulee muuttuu TÄYSIN. *You literally shit in your pants*. Ja fakta on, että *sex industry* tulee muuttuu ja muuttamaan kaikkee, koska se päättää kaikesta. Esimerkiks Bluray voitti HD DVD:n, koska *sex industry* valitsi sen omaks formaatiks.

Kuvittele ku rankan päivän jälkeen, on paska keli, tuut himaan, isket kypärän päähän, oot *in fantasy world*, tai *in spaceship*...sun kavereiden kaa.. ja siinä on mukana se immersio ja sosiaalisuus samaa aikaa.

Kiitos haastattelusta!

Joo ei mitään.

Taidetta, viihdettä ja urheilua

Keisari Vespasianus rakennutti maailman kuuluisimman amfiteatterin Colosseumin vuonna 72. Rakennus sijaitsee Etelä-Euroopassa ja sitä pidetään arkkitehtuurin taidonnäytteenä. Colosseum toimi kulttuurin, urheilun ja viihteen keskuspaikkana. Kymmenet tuhannet ihmiset saapuivat katsomaan julmia gladiaattorinäytöksiä areenalle. Voitokkaimmat gladiaattorit olivat juhlittuja sankareita kansan keskuudessa.

De_dust2 on Lähi-Itään sijoittuva pieni kylä tai kaupunginosa. Kylä sijaitsee ilmeisesti aavikolla ja siellä paistaa koko ajan aurinko. Kaupunginosan on suunnitellut David Johnston. De_dust2 on tullut kuuluisaksi lukuisista pomminpurkamisturnauksista, joita kaupunginosassa järjestetään joka päivä ympäri maailmaa. Todellisuudessa kaupunginosa on digitaalinen ja sijaitsee servereillä. Turnauksien voittajat ovat juhlittuja sankareita, joiden kamppailua tuhannet ihmiset seuraavat kotikoneidensa ääreltä.

Patrickin haastattelu sai minut ajattelemaan maailman ensimmäistä elokuvaa *L'Arrivée d'un train en Gare de la Ciotat:ia* (1895). Elokuva kestää neljäkymmentäviisi sekuntia ja siinä kuvataan junan saapuminen asemalle. Elokuvan nähdessään useat ihmiset juoksivat pakoon valkokankaalla lähestyvää junaa. Elokuva pidetään nykyään yleisesti taidemuotona, mutta ajateltiinko elokuvasta 1800-luvulla samoin? Tullaanko videopelejä pitämään tulevaisuudessa yleisesti taiteena? Junaelokuva ei ehkä ollut vielä silloin taidetta eikä Pong-tennispeli varmaankaan ollut ilmestyessään taidetta, mutta molemmat ovat olleet synnyttämässä uusia taidemuotoja.

Taide, viihde ja urheilu ovat aina olleet toisiinsa sekoittuneita ja tulevat aina olemaan. Samoin todellisuus ja virtuaalitodellisuus tulevat sekoittumaan keskenään. Termi laajennettu todellisuus kuvaa ilmiötä hyvin. Virtuaalisuus tulee olemaan tulevaisuudessa saumaton osa arkeamme ja tulee hämärtämään käsityksiämme, mikä on taidetta, viihdettä, urheilua, peliä,

leikkiä, sosiaalista kanssakäymistä, ammattia tai harrastusta ja kuka on opettaja, oppilas, vihollinen tai ystävä.

TULEVAISUUDEN NÄYTTELIJÄ PALAA JUURILLEEN

Viihdeteollisuus on koko ajan kasvava ja muotoaan muuttava ala ja digitaalisuus on vahvasti siinä läsnä. On selvää, että näyttelijäntyö ei tule tulevaisuudessa kattamaan vain elokuvaa ja näyttämöä. Omien vanhempieni sukupolvi oli onnellinen, jos jostain saatiin kamera ja filmiä. Nykyään ei edes käytetä filmiä, vaan kuvan tallennus tapahtuu digitaalisesti kiintolevyille.

Olen ollut osallisena kuvauksissa, joissa kuvaajalla oli kädessään kamera, jossa ei ollut fyysistä linssiä eikä näyttelijästä otettu videokuvaa vaikka häntä kuvattiinkin. Näyttelijästä ei näkynyt itse asiassa mitään kuvatuissa kohtauksissa eikä valmiissa elokuvassa. Kamera ”kuvasi” tai oikeastaan tallensi ainoastaan liikkeidemme luomaa dataa.

Kyseessä oli Motion capture -tekniikalla (lyhennetään mocap) toteutetut animaatiokuvaukset Taideteollisella korkeakoululla, jossa minä, Joonas Kääriäinen ja Pihla Maalismaa olimme näyttelijöinä. Motion capturessa eli liikkeenkaappauksessa näyttelijän, tanssijan tai liikkujan, joka voi olla vaikka eläin tai esine, ylle puetaan asu, johon kiinnitetään useita heijastinpisteitä eli markkereita, joita studion ympärille sijoitetut infrapunakamerat seuraavat. Tietokoneohjelmisto tulkitsee jokaisen markkerin liikedatan ja yhdistää ne niin sanotuksi luurangoksi, jota näyttelijä voi seurata reaaliaikaisesti valkokankaalta. Luurangon päälle voidaan liittää mikä tahansa animaatiohahmo ja hahmoa voidaan vaihtaa hiiren klikkauksella kesken kuvauksen. Yksi ihminen pystyy siis tekemään saman päivän aikana vaikka kymmenen animaatoroolia ilman, että erillistä puvustusta tai maskia tarvitsee tehdä. Edes näyttelijän koko ei ole este, sillä kokoa voidaan muuttaa.

Voi sitä riemua, kun ensimmäisen kerran puin puvun päälle ja minut yhdistettiin tietokoneella animaatiohahmoon. Tunnin päästä olin liikkunut itseni näännyksiin ja hiki virtasi. Seuraavana päivänä pääsimme näyttelemään yhdessä ja virtuaalisissa lavasteissa. Immersio oli niin vahva, että välillä

kiersin studion lattialla jonkin esteen, joka näkyi ruudulla ja jota ei todellisuudessa ollut studiossa. Samoin tuntui siltä, että vatsassa olisi muljahtanut, kun kävelin virtuaalisesti baaritiskin läpi. Päässäni ei siis ollut mitään laseja, vaan näin studion omin silmin. Silti todellisuuden kuvani muuttui, sillä liikkeenä oli niin vahvasti kiinni animaatiohahmon liikkeissä.

Olimme siis huippumodernissa studiossa, jossa oli satojen tuhansien eurojen edestä uusinta teknologiaa. Tajusin tuon radioliikennesekamelskan ja laitekasojen keskellä erään seikan näyttelijäntähtöstyömme.

Näyttelijäntähtöstyömme oli sekoitus mimiikkaa ja naamionäyttelemistä. Välineet olivat vain erilaiset verrattuna perinteisiin naamioihin, kasvomaaleihin ja valkoisiin hansikkaisiin. Tuntui, että olimme tavallaan näyttelijäntähtöstyön ytimessä.

Liikkeenkaappaus on mimiikkaa puhtaimmillaan. Jouduin miettimään, miten kehollistan surun tai ilon, miten näyttelen kehollani loukkaantunutta ja krapulaista elämän potkimaa henkilöä. Emme kaapanneet kuvauksissa kasvojen liikkeitä tai puhetta, joten näyttelemisenä oli siltä osin kuin naamioiteatteria. Hauskana yhtymäkohtana pidän naamioiteatterin kultaista sääntöä olla peittämättä naamioita ja mocapin kultaista sääntöä olla peittämättä markkeria. Mieleeni muistui kokemus eräältä aiemmalta kurssilta:

Fysical mime ja virtauskokemus

Kävelen koulumme liikuntasalin poikki hitain askelin. Olen Radim Vizvaryn, fyysisen teatterin huippunimen Fysical Mime -kurssilla. Radim on pitänyt meille tunnin mittaisen alkulämmittelyn, johon kuuluu sirkusharjoitteita, lihaskuntoa, koordinaatiota, hyppimistä ja notkeusharjoituksia. Pohkeeni ovat edellisestä päivästä niin tulessa, että jouduin ottamaan aamulla särkylääkettä, jotta pääsin lähtemään kouluun.

Teemme harjoitusta, jossa kävelemme hyvin hitaasti liikuntasalin poikki pituussuunnassa ja käymme läpi omaa elämäämme hiljaa ajatuksissamme. Aloituspiste salin alkupäässä on syntymämme ja salin pääty elämämme

päätepiste. Tehtävänanto oli kuvitella kaikki elämämme tapahtumat, lapsuus, nuoruus, aikuisuus ja vanhuus. Kävelyn päätepisteessä tuli kuvitella se, miten tulemme poistumaan tästä maailmasta.

Ohitan liikuntasalissa sen hetken, jota nyt elän. Tunnen, että sisälläni liikahdaa jotakin. Jatkan kävelyä. Vuodet juoksevat eteenpäin. Näen ja käsittän asiat usein hyvin elokuvallisella tavalla ja lähestyessäni salin päätyä alan nähdä mielessäni lentävästä helikopterista kuvattua kuvaa sademetsästä. Kuva liukuu valtavan sademetsän yllä ja ylittää välillä kukkuloita ja valtamerta. Padot murtuvat mielessäni ja kyynelöt alkavat valua pitkin poskiani. Mieleni tuntuu täysin vapaalta enkä oikein muista olevani liikuntasalissa. Tulen perille liikuntasalin päätyyn, eikä mielessäni näy muuta kuin vihreää sademetsää ja sinistä valtamerta. Kuvailisin tilannetta sanalla virtauskokemus. Mieleeni tulvii kuvia ja koen samaa aikaa voimakkaita tunteita. Itkusta ei meinaa tulla loppua ja lopulta ravistelen itseni takaisin normaalitilaan.

Äitini kutsui minua gibboniksi, kun olin pieni ja olin kateellinen Tarzanille ja Mowglille, koska he saivat asua viidakossa ja kiipeillä puissa kaikki päivät. Olen aina pitänyt viidakoista ja sademetsistä. Luulen, että sademetsä edustaa minulle sekä miljardien vuosien jatkuvuutta, että äärimmäistä hetkellisyyttä: elämän kiertokulkua. Miljardien vuosien evoluution tuloksena jossain syntyy perhonen, joka elää yhden päivän.

...ja takaisin studioon

Radim puhui kurssilla siitä, että miimiset liikkeet eivät ole itsessään tärkeitä, vaan se mitä liikkeet kertovat ja mitä ajatuksia liikkeillä saa kerrottua. Minusta tuntuu, että kaikissa taiteissa on kyse jonkin sisäisen maailman näyttämisestä. Mitä mahdollisuuksia näyttelijällä onkaan, jos pystyisi yhdistämään tuon vanhan taidemuodon ja voimakkaiden mielikuvien aiheuttaman kehollisen näyttelijäntyön tuohon uuteen tekniikkaan?

Uusi tekniikka uudistaa ja laajentaa näyttelijän työnkuvaa

Mitä jos tää huone oliskin punanen?

-Jukka Ruotsalainen, nykyteatterinäyttelijä ja näyttelijäntaiteen lehtori

Mitä jos tää huone oliskin sininen?

-Eino Heiskanen, erikoisefektinäyttelijä ja opiskelija

Tällä hetkellä itseäni kiinnostaisi tutustua työskentelyyn videopelien ja animaatioiden parissa. Oculus rift, Blue screen, Green screen, SFX, Motion capture ja VFX kiinnostavat todella paljon. Mikään ei ruoki näyttelijän mielikuvitusta niin hyvin kuin blue screenin kanssa näyttelemine. Se on todella vaikeaa ja on palkitsevaa nähdä lopputuloksesta oman mielikuvituksensa tuotokset valmiissa elokuvassa

Jotkut näyttelijät vihaavat sitä ja jotkut rakastavat. Tämä käy hyvin ilmi Samuel L. Jacksonin ja Liam Neesonin haastattelusta. Olen kadottanut linkin kyseiseen haastatteluun, mutta muistan kuinka Neeson kertoi viettäneensä kuukausitolkulla aikaa sinisessä studiossa ilman vastaanäyttelijöitä. Hän vihasi sitä, että joutui näyttelemään tyhjille seinille. Jackson taas sanoi pitävänsä siitä. Hänen mielestään näyttelijä pääsee silloin todella käyttämään mielikuvitustaan. Minä kuulun Jacksonin kanssa samaan koulukuntaan. Haluan viettää aikaa kuukausitolkulla sinisessä huoneessa

Olen kerran päässyt tekemisiin erikoisefektien kanssa. Jouduin kuvittelemaan räjähdykset ja laserit kaksintaistelukohtaukseen näytellessäni Jeremy Folderolin Little sister -musiikkivideolla. Kaiken videolle tulevan visuaalisen tavaran kuvittelemine on todella tärkeää. Ajatus- ja näyttelemisketju meni eräässä kohtauksessa jotakuinkin näin:

Aseen nosto, laukaisu, rekyyli, kilpikäden nosto, laserkilven aktivointi, vastustajan laseraseen ammuksen vastaanotto ja oman kilven ja aseiden säteiden purkautumine ja paineaallon vaikutuksesta heilahtamine ja lopuksi selälleen kaaressa lentamine ja ilmassa räjähtamine.

Näiden asioiden muistaminen ja rytmitys ja samalla näyttelemine oli todella vaikeaa. En koskaan tiennyt kuinka paljon taitoa vaatii ottaa laserammus vastaan uskottavan näköisesti.

Luokkalaiseni Pihla Maalismaa on päässyt tekemään yhden 360 asteen lyhytelokuvan eli CVR -elokuvan (Cinematic virtual reality). CVR eli vapaasti käännettynä elokuvamainen virtuaalitodellisuus perustuu kameroihin, jotka ovat yhdistettyinä kuvaamaan 360 astetta joka suuntaan. Katsoja voi katsoa elokuvaa virtuaalilaseilla, jolloin päätä liikuttamalla voi valita mihin suuntaan haluaa katsoa elokuvan sisällä. Tekniikasta on tällä hetkellä 2D ja 3D versiot ja kehitteillä on versio, jossa katsoja voi vähän liikkuaakin elokuvassa).

Nykytekniikalla näyttelijäntyötä voidaan pilkkoa osiin, käyttää vain kehon liikkeitä, kasvojen eleet ja ilmeet, ääni ja puhe ja loput luoda tietokoneella. Luokkalaiseni Miila Virtanen ja Antti Heikkinen ovatkin jo tehneet huikeat roolityöt Hevisauruksina. Hevisauruksessa yhdistettiin perinteiset dinopuvut ja -naamiot sekä virtuaalisesti animoidut dinojen kasvot. Dinojen puhe jälkiäänitettiin studiossa. Hevisauruksessa tuotantoyhtiö esimerkiksi osti Antti Heikkiseltä liikkeellisen näyttelijäntyön ja Miilalta sen lisäksi myös äänityöt.

Benedict Cumberbatchin autioittama maa

Benedict Cumberbatch on näyttelijäntyön ytimessä näytellessään kohtausta The Hobbit: Desolation of Smaug – elokuvassa. Hän näyttelee elokuvan ilkeää lohikäärmettä motion cap -puku yllään (<https://youtu.be/FHuXSZv6Tqs>). Pukuun sekä naamaan on kiinnitetty pieniä heijastinpisteitä, joiden liikkeitä seuraa parisenkymmentä huoneeseen sijoitettua infrapunakameraa. Päähän on kiinnitetty oma kamera kaappaamaan kasvojen liikkeitä.

Mitä mies näkeekään ympärillään kuvauksissa? Vastaus on harmaat seinät, paljon johtoja, teknikkoja, kameroita ja ohjaajan. Huomaako mies niitä? Ei siltä näytä. Herra Cumberbatch on aivan omissa maailmoissaan ja vaikuttaa mielipuolelta kiemurrellessaan lattialla ja puhuessaan täydellisellä brittiaksentillaan.

Tuossa kohtauksessa ollaan näyttelijäntyön ytimessä. Vain näyttelijä, tyhjä lava ja teksti. Lohikäärme ja kaikki mahdolliset yksityiskohdat luodaan jälkikäteen, mutta rungon koko kohtaukselle tekee edelleen teksti ja näyttelijä. Mikään ei siis ole muuttunut, paitsi käytettävät työkalut.

BROADCAST YOURSELF – TAITEEN UUDET KANAVAT

You tube my space and I'll google your Yahoo

Kuvitelkaa tilanne, jossa taiteilija tekee kotonaan yksin omat teoksensa, hänen yleisönsä kattaa lukuisia katsojia ja hän tienaa elantonsa taiteellaan.

Australiassa asuu yksi heistä ja häntä voisi kutsua nyky maailman performanssitaiteilijaksi.

Hän tienaa vuodessa yli miljoona dollaria mainostuloilla ja hänen teoksiaan on katsottu yli miljardi kertaa.

Kukaan ei tiedä hänen nimeään eikä hän ei ole koskaan näyttänyt kasvojaan julkisuudessa.

Hän on ehkä internetin anonyymein Youtubetähti ja hänen käyttäjänimensä on How to Basic.

How to basicin ensimmäinen Youtube-videopalveluun lataama video on nimeltään How To Pick Up a Umbrella. Video kestää neljä sekuntia ja taiteilija nostaa videossa kylpyhuoneen kaappia vasten nojaavan sateenvarjon ilmaan. Tätä neljän sekunnin videota on katsottu 1 773 064 kertaa. Hänen uusin videoteoksensa on How To Slow Cook Meat (2 654 435 katselukertaa). Wikipedian määritelmän mukaan videoiden genre on surrealistinen komedia ja musta komedia. Videot ovat parodioita suosituista opetusvideoista, joita internet on nykyään pullollaan.

Kaikki alkoi siis yksinkertaisesta parodiavideosta vuonna 2011, jossa opetettiin nostamaan sateenvarjo maasta. Videot muuttuivat ajan kuluessa

yhä oudommiksi ja monimutkaisimmiksi ja nykyään teoksen otsikko ja sisältö voivat poiketa toisistaan hyvin paljon. Hallitsevana elementtinä videoissa on järkyttävä sotkeminen kananmunilla ja muilla päivittäiskaupasta saatavilla aineksilla. Taiteilija myös hajottaa osia asunnostaan videoissa.

Internetin suosituin videopalvelu Youtube on tämän päivän Agora. Antiikin Kreikassa Agorat olivat urheilun, taiteen, hengellisyyden ja politiikan julkisia aukioita tai kokoontumispaikkoja, jossa kuka tahansa saattoi mennä puhumaan tai esiintymään julkisesti. Youtubeen videoita lataavia henkilöitä kutsutaan englanniksi sanalla Youtuber. Youtuberiksi voi ryhtyä kuka vain perustamalla oman kanavan ja julkaisemalla mitä tahansa sisältöä. Kuka tahansa voi kommunikoida kanavan omistajalle tai yleisön jäsenelle kommentoimalla videota. Kanavan omistaja voi halutessaan vastata kommentoijille.

Perinteinen elokuva tai teatteri jää vuorovaikutuksellisuudessa jalkoihin Youtubelle. Toiminto, jonka olemassaolosta Julius Caesar olisi iloinen, on vanha kunnan peukkunappi ylös tai alas riippuen siitä pitikö videosta vai ei. Ihanan antiikkista, mutta samalla niin nykyaikaista. Youtuben kautta on mahdollista saavuttaa miljoonayleisö ja saada itselleen miljoonatulot, vaikka ei osaisikaan yhtään mitään. Hannu Karpo kysyisi tässä vaiheessa varmasti ”Onko tämä nyt oikein? Saako taiteilija tienata tulonsa mainoksilla, joita näytetään hänen videoidensa yhteydessä? Vai pitäisikö taiteilijan hankkia elantonsa perinteisiä apurahakanavia pitkin? Saako Youtubeen videoita puskeva kouluttamaton teini-ikäinen finninaama edes kutsua itseään taiteilijaksi?”

Sara, Benjamin ja Ryan

Internet ja sen lukuisat palvelut ja kanavat ovat siitä käytännöllisiä, että ne voivat joko toimia valkokankaana, teatterin lavana, casting-toimistona,

portfoliona tai taidenäyttelynä käyttäjälleen. Enää ei ole yksiselitteistä, että ensin opetellaan jokin taiteenlaji kuten näyttelemine, opiskellaan sitä niin pitkään, kunnes taidot ovat sillä tasolla, että voi päästä esille jossakin mediassa kuten elokuvassa ja lopulta breikata julkisuudessa. Tärkeämpää tuntuu olevan breikkaaminen ensin millä tahansa alueella ja vasta kun tunnettuus on vaaditulla tasolla, voidaan valita oma taiteenala.

Enää ei ole helppoa jaotella tekijöitä taiteilijoihin, koomikoihin, näyttelijöihin, artisteihin, vloggaajiin, bloggaajiin, kirjailijoihin, käsikirjoittajiin, ohjaajiin tai yhtään mihinkään. Todennäköisesti on mahdollista, että suuren suosion saanut taiteilija/sisällöntuottaja voi vaihtaa suuntautumistaan hetken mielihohteesta ja olla edelleen suosittu ja arvostettu yleisön keskuudessa.

Benjamin

Benjamin oli ihan tavallinen koulupoika, joka teki itselleen Instagram-tilin vuonna 2012. Aluksi Benjamin julkaisi maisemakuvia, mutta kuvien huonon vastaanoton vuoksi Benjamin alkoi julkaista kuvia itsestään. Seuraajia tuli hyvän ulkonäön ja hyvien kuvien vuoksi kymmeniä tuhansia, joista suurin osa oli teini-ikäisiä tyttöjä. Benjaminista tuli internetjulkkis. Hän halusi alkaa tekemään ensisijaisesti mallin tai näyttelijän töitä ja ehkä ryhtyä laulajaksi, vaikkei omasta mielestään osannutkaan laulaa tarpeeksi hyvin.

Benjamin Peltosella on nyt levytyssopimus Warner Music Finlandin kanssa ja hän levyttää ja keikkailee. Hän on siis nykyään laulaja. Benjaminille Instagram oli väylä tulla joksikin.

Sara

Sara on ihan tavallinen suomalainen ravintolakokki, tai ainakin koulutukseltaan. Sara tuli tunnetuksi Youtubessa silloisella käyttäjänimellään Smoukahontas ja hänet julkisuuteen ponnauttanut video oli What Languages Sound Like To Foreigners. Videolla Sara imitoi taitavasti eri kieliä, vaikka puhuikin täyttä siansaksaa.

Sen jälkeen Sara Forsberg on saanut levytyssopimuksen Yhdysvalloista, alkanut tehdä musiikkia Suomessa taiteilijanimellä Saara, luonut keinotekoisen kielen Star Wars: The Force Awakens –elokuvaan, näytellyt Renny Harlinin elokuvassa ja julkaissut oman vaatemalliston.

Ryan

Ryan perusti ystävänsä Seanin kanssa Nigahiga – nimeä kantavan Youtubekanavan. Kanavan sisältö koostui alun perin amerikanjapanilaisten kaveruksien pelleily-, how to be - ja lipsync -videoista. Nykyisin kanava tuottaa videoita, joita voisi luonnehtia sketseiksi ja huumorivideoiksi. Kanava on yksi Youtuben suosituimpia ja kanavan tilaajia on tällä hetkellä hieman yli 13 000 000. Heille Youtube ei ollut väylä jonnekin muualle, vaan se on heidän sisältönsä päämedia.

Ryan Higan arvioidut vuosittaiset tulot ovat 1,6 miljoonaa dollaria ja hänen videoitaan on katsottu yhteensä yli miljardi kertaa.

Taiteen arvoa ei tietenkään mitata rahassa tai katsojamäärissä, mutta kyllä se pistää miettimään. Miljardin katsojan eteen saa vääntää aika monta runoiltaa, monologia, teatteriesitystä ja musikaalia.

Uudet väylät luovat täysin uudenlaista taiteilijuutta tai viihdetäiteilijuutta. On mahdollista, että vuonna 2016 syntyvät diginatiivit eivät enää käytä sanaa näyttelijä tai koomikko. Heidän uransa muodostuu täysin toisenlaiseksi verrattuna esimerkiksi omaan uraani. Alan kilpailu tulee myös kasvamaan ja muuttumaan yhä globaalimmaksi.

TÄSTÄ ETEENPÄIN EN OO VARMA

Lähetin opinnäytteeni keskeneräisen version tarkastajalleni ja olin kirjoittanut punakynällä ”tästä eteenpäin en oo varma” kohtaan, josta alkoi epäselvä ja jäsentymätön osuus opinnäytteessäni. Olin jo vähällä pyyhkiä lauseen pois, kunnes tajusin tuosta lauseesta jotain näyttelijäntyöstä ja tulevaisuudestani.

Yhä enemmän minusta alkaa tuntua siltä, että ihminen kulkee elämässään tien. Oman tieni alussa olin huolissani siitä, kasvanko koskaan oikeaksi taiteilijaksi, löydätkö oman juttuni. Olen lapsesta saakka halunnut näyttelijäksi. Ala-asteella tehty ammatinvalinta oli kummitellut mielessäni pitkään. Vuonna 2011 nimeni löytyi kouluun sisään päässeiden listalta ja olin ikionnellinen. Paino putosi hartioilta.

Nyt tuntuu siltä, että koulun lähestyessä loppua, hartioilleni on kasaantunut lisää painoa. Olen kohta valmis Teatteritaiteen maisteri ja näyttelijä, Suomen arvostetuimmasta teatterikoulusta valmistunut ammattilainen, ainakin paperilla. Olenko valmis siihen? Mitäs nyt, kun olen näyttelijä? Tähänhän olen aina pyrkinyt.

Mikko Roiha sanoi näyttelijäntyön olevan kesken olemisen taidetta. Tuossa ajatuksessa on jotain perää. Näyttelijänä joudun opettelemaan ammattini käytännössä joka kerta uudelleen. En ole, enkä tule olemaan koskaan valmis. Ottaessani vastaan työn tai aloittaessani uuden näytelmän, olen täysin tietämätön minkälaiseen juttuun olen lähtenyt mukaan. Teatterissa ostan tavallaan joka kerta sian säkissä tai lähden matkalle, jonka määränpäättä en tunne. Näyttämötaiteissa tyyllilajeja on yhtä paljon kuin teoksiakin, joten en ole koskaan täydellisesti varautunut. Ja koskaan en ole täysin varma harjoituskaudella olenko tekemässä samaa juttua muiden työryhmäläisten kanssa ja tuleeko juttu kantamaan.

Nyt valmistuessani koulusta ja todennäköisesti elämäni viimeisestä koulusta minulla on tunne, että tästä eteenpäin en oo varma. Tunne on vatsanpohjaa kutkutteleva, mutta samaan aikaan hirvittävä ja kädet lamaannuttava. Voin sanoa suoraan, että minua pelottaa. Pelko voi olla aiheetonta tai aiheellista, sen aiheuttaa epävarmuus tulevaisuudesta, mutta myös se, että olen nyt tavallaan perillä ja löytänyt oman paikkani maailmassa.

Olen kuin entisaikojen purjehtija, joka on lähtenyt ylittämään suurta valtamerta. Purjehtija, joka ei ole varma odottaako meren tuolla puolen maailman laita ja tyhjiys, vai uusia tutkimattomia mantereita.

Retkikunnan varustautuminen ja matka on kestänyt viisi vuotta ja mukaan on yritetty pakata mahdollisimman tehokkaasti vain kaikki tarpeellinen.

Kapteenin karttaan on piirretty valtameren kohdalle Bermudan kolmio, jättiaaltoja, muinaiskertomuksien hirviö Kraken, merirosvolaivoja, paratiisisaaria ja aarrekätköjä. Reitti on pitänyt suunnitella tarkkaan.

Nyt vuosien purjehduksen jälkeen ruokavarastot ovat tyhjä, tuuli on tyyntynyt ja vaatteet kuluneet riekaleiksi. Makaan laivan kannella ja minulla on jano...elämän jano. Tunnen kuinka laiva lipuu eteenpäin, hidastaa vauhtiaan ja lopulta pysähtyy kokonaan rantahiekkaan.

Olen tullut perille. Uusi tutkimusmatka voi alkaa.



LÄHDELUETTELO

https://fi.wikipedia.org/wiki/Videopelien_vaikutustutkimus#cite_note-19

<https://vimeo.com/140661490>