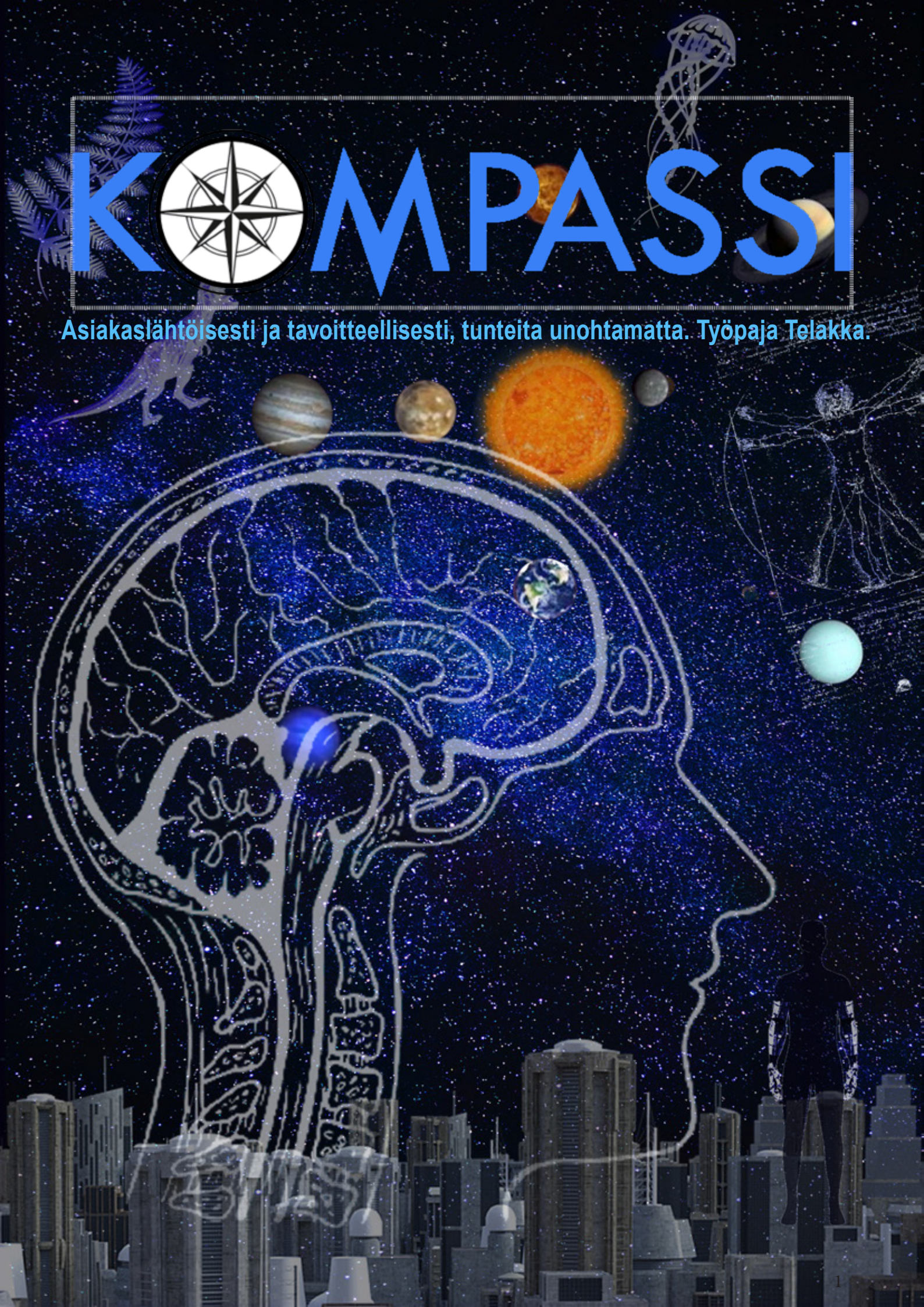


KOMPASSI

Asiakaslähtöisesti ja tavoitteellisesti, tunteita unohtamatta. Työpaja Telakka.



3 Päätoimittajan tervehdys

4 Maailman historia

5 Pelinurkka: Deus Ex

6 Voikukan Haituva

7 Runoja

8 Ihmisen vuosihuolto

10 Jennin matkat

11 Exalted Time

12 Tieteiskirjallisuus

14 Anime

15 Tekijänoikeusdirektiivi

16 Ohjaajaesittely

18 Sofian sarjis

20 Dinosaurukset

22 Mainos

23 Musavisa

Päätoimittaja: Matti

Toimittajat: Henri, Sini-Maaria,
Kaarlo, Pekka, Marko

Kuvittaja: Sofia

KOMPASSI

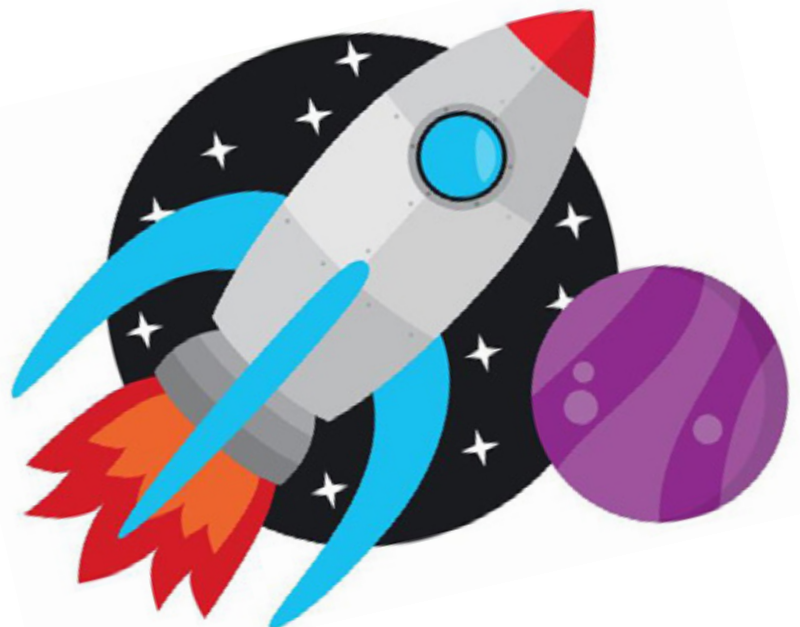
on Työpaja Telakan asiakkaiden oma lehti, joka kootaan asiakkaiden ja ohjaajien yhteistyönä. Sisältö on pääasiallisesti asiakkaiden tuottamaa materiaalia ja aiheet kerätään asiakkaiden keskuudesta ja heidän ehdoillaan. Lehden tarkoituksena on ilahduttaa ja tiedottaa talon omaa väkeä, mutta myös tehdä Työpaja Telakkaa ja sen toimintaa tunnetuksi kaikille savonlinnalaisille ja ympäristökuntalaisille, sekä mahdollisille yhteistyökumppaneille.

Lisätietoa Työpaja Telakasta ja sen toiminnasta löydät osoitteesta:

www.savonlinna.fi/tyollisyyspalvelut/tyopajat/tyopaja_telakka

Olemme myös Facebookissa, Instagramissa, Twitterissä, Snapchatissa ja Bloggerissa.

Tsekkaa pois!



”Avaruus on iso paikka. Tosi iso. Et pysty kuvittelemaankaan kuinka typeryyttävän, aivoja ravistelevan iso se on.”

Näin toteaa Douglas Adams kirjassaan Linnunradan Käsikirja Liftareille. Kyseinen lause saattaa olla joko suurin vähättely jonka kukaan on koskaan suustaan (tai kynästään) päästänyt, tai paras kuvaus aiheesta ikinä.

Tätä ajatusta sulateltaessa kallonpohjalta kaikuu alati koveneva ajatus, kuinka paljon meillä ihmiskuntana on tutkittavaa jäljellä ja miten pieni osa universumia jopa meidän oma aurinkokuntamme on.

Jotkut eivät pidä kyseisestä ajatuksesta, koska se tarkoittaisi sitä, ettei meidän sininen pikku planeettamme olisikaan maailman ehdoton keskipiste, saatikka sitten se kummallinen kaksijalkainen laji joka sitä kansoittaa. Käytännössä se tarkoittaa, että meiltä ei todennäköisesti tule tutkimisen aiheet koskaan loppumaan ja ottaen huomioon ihmisen rajattoman uteliaisuuden, hyvä niin.

Meidän ei tarvitse edes poistua omasta ilmakehästämme. Stratosfäärin sisältä löytyy edelleen uusia lajeja eläimiä ja kasveja. Jos haluat jotain täydellisen uutta, me emme ole tutkineet kuin murto-osan maapallon meristä. Elementti jossa me emme olekaan ruokaketjun huipulla on pelottava, kaunis ja ennen kaikkea mielenkiintoinen, koska voit löytää jotain, jota ei ole vielä koskaan kohdattu.

Yksittäisellä ihmisellä ei ole koskaan ollut näin suurta pääsyä niin suureen määrään puhdasta informaatiota, kiitos internetin. Sitä kannattaa käyttää hyväkseen, koska maailma on, ja tulee aina olemaan, äärettömän mielenkiintoinen paikka.



MAAILMANHISTORIA

Elämä maapallolla on alkanut yksinkertaisista, yksisoluisista eliöistä. Jossain vaiheessa yksi näistä neropateista on päättänyt, että useammalla solullahan on helpompi kehittää ulokkeita, joilla pystyy tekemään tarpeellisia asioita. Kuten hampurilaisia. Ja sisustusblogeja.

Luonnollinen alku on tietysti pari limaista kasvia meren pohjassa ja läjä meduusoja. No hei, meduusoilla on vaikka kuinka monta uloketta joilla rakentaa vaikka mitä. Aivot niiltä puuttuu mutta niin tuntuu puuttuvan keskiverto toimittajaltakin, eikä se tunnu haittaavan menoa yhtään.

Seuraavaksi merenpohjaan syntyy monijalkaisia, ympäriinsä vipeltäviä öökkömönkiäisiä, jotka ovat ilmeisesti manifestoituneet suoraan jonkun araknofobisen onnettoman painajaisista.

Yhtään vähättelemättä yksi asia johtaa toiseen ja yhtäkkiä maan kamaralle putkahtaa ensimmäinen kasvi. Se meinasi nuivahtaa koska sitä unohdettiin kastella, vaikka äiti antoi selkeät ohjeet miten mokomaa saniaisen rutjaketta hoidetaan.

Koska maan päällä rupesi kukoistamaan aikamoinen salaatti, evoluution sanelemana merestä nousi maalle ensimmäinen kasvissyöjä. Sen suureksi harmiksi, heti perässä seurasi ensimmäinen lihansyöjä. Kaikkien vielä suuremmaksi harmiksi, hetken päästä maailma täyttyi mitä veikeimmistä, pistävistä, purevista ja ympäriinsä ärsyttävästi pörräävistä hyönteisistä.

Ei mene kauaa ennen kuin uusi tulokas valtaa merenpäällisen maailman. Jokaisen 90-luvulla kasvaneen pojan ehdoton suosikki ärähtää olemaan: Dinosaurukset! Nämä valtavat liskot olivat hetken aikaa maapallon ehdottomia valtiaita. Ne rymistelevät ympäriinsä, ärsyttäen naapureitaan ja pelotellen pienempiään. Homma meni sen verran pitkälle, että universumin portsari päätti, että siihen loppuu riehuminen ja poisti mokomat öykkärit paikalta.

Maapallon ilmaston muuttuessa nisäkkäät putkahtivat paikalle ja ihmettelivät suuresti, että mitä ihmettä juuri tapahtui. Jonkin aikaa puissa keikuttuaan, pari yksilöä päätti kokeilla luolissa asustelemista. Joku huomasi kepillä hutkimisen olevan tehokkaampaa kun se teroitetaan. Toinen sytytti vahingossa oivattonsa tuleen metsästysreissun jälkeen, näin keksien grillipihvin.

Miljardeja vuosia kehitystä ja tähän on tultu. Ajan alusta lähtien, kaikki on tähän hetkeen, jolloin sinä luet tätä tekstiä, mahdollisesti hampurilaista mutustellessasi, etsien aihetta sisustusblogiisi.



-2.000.000.000



-10.000.000.000.000



-5.000.000



-66.000.000



????



2018

PELINURKKA:

DEUS EX

Deus Ex on vuonna 2000 julkaistu tieteispeli, jonka on kehittänyt pelifirma Ion Storm. Peli seuraa nanoboteilla paranneltua agenttia nimeltä J.C. Denton. Denton työskentelee fiktionaaliselle ryhmitymälle nimeltä "United Nations Anti-Terrorist Coalition" (UNATCO). Dentonin tehtävä saattaa hänet mahdollisen salaliiton jäljille maailmassa, jota uhkaa paitsi valloiltaan päässyt epätasa-arvo, myös tappava synteettinen virus. Deus Ex:än maailma on mallinnettu "cyberpunk"-tyylilajin mukaan. Se tarkoittaa, että pelin maailma on paljolti samankaltainen kuin todellisuudessaakin mutta teknologisesti paljon kehittyneempi. Suuri paino tarinassa on teknologian yhdistäminen ihmisiin, yleensä mekaanisten tekoraajojen ja -elinten muodossa.

Deus Ex on yksi 2000-luvun innovatiivisimpia pelejä. Sitä pelataan ensimmäisestä persoonasta ja suurimman osan tehtävistä voi suorittaa monella eri tavalla. Päähahmolla on myös useita eri ominaisuuksia, joita voit avata pelin edetessä, näin luoden juuri sellaisen pelikokemuksen kuin itse haluat. Deus Ex:ää pidetään yhtenä modernien, niin kutsuttujen toimintaroolipelien esikuvana. Se perustuu paljolti päähahmon, muiden hahmojen sekä maailman vuorovaikutukseen keskenään. Tarina on nykyajan mittarilla kliseinen mutta erittäin hyvin toteutettu.

Deus Ex on ilmestynyt samoihin aikoihin kuin elokuva: "Matrix", ja sen huomaa. Denton käyttää pitkää mustaa takkia ja pitää aurinkolaseja sisälläkin. Tälle kerrotaan toki syy pelin aikana mutta välillä tuntuu, että jotkin ratkaisut hahmojen suhteen on tehnyt teini-ikäinen, joka keksi juuri lävistyksen ja mustan hiusvärin. Dentonin ääni kuulostaa siltä, kuin hän pureskelisi soraa ja huuhtoisi mokoman alas tabaskolla. Peli näytti todelta hyvältä ilmestytessään mutta on luonnollisesti nykygrafikoihin verrattuna vanhanaikainen. Vaikka tarina pysyy aina samana, eri valinnat joita voit pelin aikana tehdä antavat Deus Ex:älle uudelleenpelattavuutta. Pelin aikana on myös tehtävä tärkeitä valintoja joista monet muuttavat pieniä asioita pelin edetessä. Myös loppu on omalla tavallaan pelaajan käsissä.

Opa nostalgian huomioon ottaen, Deus Ex on yksi ehdottomampia suosikkejani. Se ottaa itsensä ehkä paikka paikoin hieman liian vakavasti mutta tarina salaliittoteorioineen pitää mielenkiinnon yllä loppun asti.



Voikukan haituva

Keittiö puoleensa vetee, sinne on helppoa mennä, kun oikean suunnan vain suunnittelee. Keittiö aamulla puurot ja kahvit keittelee, aamupalan muuten henkilökunta paikoilleen laittelee. Aamulla muutenkin päiväkahville leipomaan ruvetaan. Ai, että on ihanaa.

Kello 10:n maissa näyttävästi ruokaa ruvetaan esille laittamaan. Ensimmäiset ruokailijat tuleva syömään 10.30 ja siitä kaikki ihanat ruokailijat alkavat tykkäämään. Menen tästä ruokailuun nyt ruuasta tykkäämään, kuulen ihmisen samalla sanovan.

Päivä kahvit tarjoillaan vuorostaan 12.45 – 13.40, josta todella tykätään. Täytyy tästä mennä muita ihmisiä ihailemaan.

Unelmissa tässä siispä eletään. Fantastisesti leivotaan pullat kirjastokahvila Joeliin myöskin. Unelmista unohtamatta täytekekut valmistetaan niiden valmistajille.

Ihanasti lennettyäni astianpalautus kärryt itse keittiöön haetaan, tiskaus aloitetaan, pöytien pesuun ryhdytään ja lattian harjaukseen ruvetaan. Kaikki ahkeroidaan ja nautitaan, ihanasti iloitaan.

Silmät kiinni täyttää keittiössä hetken oleminen. Onpa ihanaa olla keittiössä mahaansa näin haituvana täyttämässä. Lopussa erilaista musiikkia alkamassa, eri laulajatahtien esittäessä. Ei voisi enää elämän matkaa olla jatkamassa. Seuraava paikkaa odottaessa, kun sain tuulen aloittamaan taas matkan.

Työn iloa!

Kumarrunlähelle, että näkisin paremmin. Katson tarkempaan, katson ylhäältä.

Puhesorisee, on hyväntunne. Ohjaaja vastaa ~ hänet minä tavotan. Uusia asioita, kaikkea hyvää! Sanan vaihtaa, sanan saa tavuttaa!

Ihania ohjaajia niin työssään taito.

Kaunis päivä, käy ikkunasta aurinko.

Valo keltaharmaana ilahduttaa, lämmittää ikkaunasta valo.

Työ on tehty huolella, päivä päättyvä on.

Siistit lopputyöt - on kodin aika. Kaikki yhdessä taas huomiseen.

Isä

Soitellaan kitaraa.

Francesco Tanega!

Isäni siniset silmät. Kirkkaat!

Hän vain soittaa. Laulaa tuulesta.

Minä tiskaan. On sunnuntai.

Ulkona kävellen. Muuttavat linnut.

Vaaleansiniharmaata.

Koivut kaatuvat.

Vaahteranlehtipuu. Taipuvat oksat.

Laulan "maantietä kuljen"-laulua.

On levollinen olo. Rakas olo.

Isä antaa uudent-paitansa minulle.

Olen lähdössä Olen niin lähellä.

Koko sieluni - auki.

Poika

Kudonnan pauke. Puutyö sorvi. Hälinä, hulina, työpäivän kulkua.

Jokainensäie, lankavastaan lankaa, väri etsii sointua.

Pehmeästi aika kuluu.

Puutyöläisen hiontatyö. Maalaus vielä!

Työn äärellä, työn vierellä. Koko päivän, koko aavan viikon.

Tehden, ajatellen. Ikävä poikaa vastaan!

VUOSIHUOLTOPÖYTÄKIRJA

HUOLLETTAVA KOHDE: Henkilö, Homo Sapiens

MALLI: Mies

VALMISTUMISVUOSI: 1984

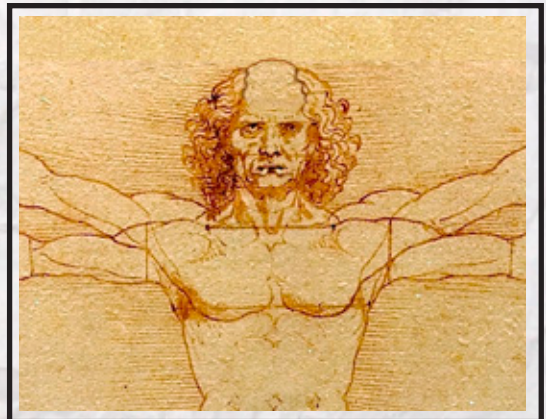
TAKUU VOIMASSA: Ei

VIKA:

Silmäripsien on tarkoitus suojata silmiä mutta melkein aina kun silmässä on jotain ylimääräistä, se on itse silmäripsi.

KORJausehdotus:

Tämä on yleinen tyyppivika ja sitä esiintyy kaikissa malleissa. Ehdotetaan ripsien kiinnittämistä vahvemmin, jotta ne eivät irtoa niin helposti. Silmään voisi myös rakentaa paremman poistomekanismin, jotta henkilö ei työntelisi sormiaan silmiin.



VIKA:

Henkilölle on asennettu useita turhia lisäosia, joista useat saattavat aiheuttaa jopa merkittävää vahinkoa pidemmässä käytössä.

KORJausehdotus:

Tällä hetkellä kaikista malleista joudutaan poistamaan turhat osat (mm. viisaudenhampaat) vasta kun ne alkavat haitata muita toimintoja. Jatkossa suositellaan, että osat ja niiden toiminnot tarkistetaan jo asennusvaiheessa.

VIKA:

Henkilö tankkaa itseään suositusten vastaisella polttoaineella.

KORJAUSEHDOTUS:

Joko tehdään suositellusta polttoaineesta helpommin nautittava tai yritetään muokata tulevia malleja suosimaan suositusten mukaisia aineita. Tällä hetkellä ei-optimaaliset polttoaineet ovat helpommin tankattavia jolloin henkilön kone ei saavuta optimaalisia tehoja.

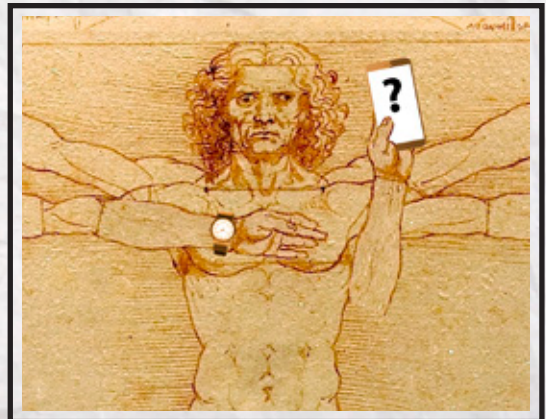
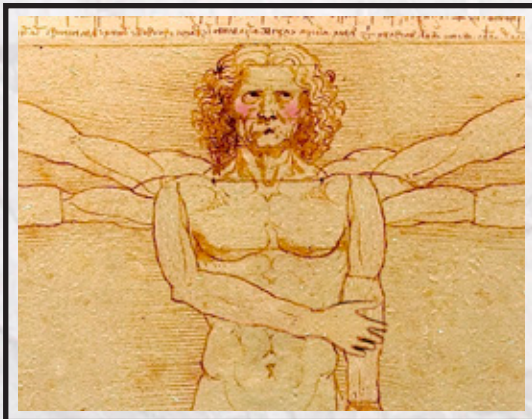


VIKA:

Aika ajoin henkilö ohjaa itsensä tiettyyn paikkaan ja unohtaa mitä oli sinne menossa tekemään. (Vika jossa henkilö katsoo kelloa, eikä välittömästi sen jälkeen tiedä aikaa saattaa johtua samasta viasta.)

KORJAUSEHDOTUS:

Kaikissa malleissa on tehdasvirheen takia "hajamielisyys"-ominaisuus. Monissa malleissa tämä on vahingossa asennettu "keskittyminen"-osan päälle. Ehdotetaan "keskittyminen"-osan putsausta ja kiristystä. "hajamielisyys" siirretään paikkaan jossa se ei haittaa muita toimintoja.



VIKA:

Kun henkilö yrittää kommunikoida naispuolisen mallin kanssa, jota pitää viehättävänä, havaitaan huomattava lasku aivojen tehoissa. Varsinkin limbinen ja lingvistinen puoli tuntuvat sakkaavan.

KORJAUSEHDOTUS:

Tämä vika on erityisen paha tulevien mallien valmistuksen kannalta. Ehdotetaan aivojen kokonaisvaltaista uusimista, jolloin ohjelmointimallit "Ahdistus" ja "Idiootti", asetetaan sekundäärisiksi toimenpiteiksi ja asennetaan ulkopuolinen ohjelma "Smooth Talker".

JENNIN MATKAT

Telakalta löytyy varsinainen maailmanmatkaaja. Päätimmeikin toimituksessa esittää hänelle patteriston kysymyksiä hänen lukuisista reissuistaan maailman eri kolkille.



MITÄ TEET LOMILLA?

”Nukutaan pitkään, loikoillaan, nautitaan lomakahvista. Altaalla käydään paljon uimassa.”

MISSÄ KAIKKIALLA OLET KÄYNYT?

Thaimaassa, Turkissa Bulgariassa ja Espanjassa ja monessa muuussa maassa.

MIKÄ ON PARASTA LOMAILUSSA?

Auringossa makoilu. Pitää kuitenkin muistaa laittaa aurinkorasvaa ja juoda paljon vettä. Yöksi laitetaan viilentävää voidetta.

OLETKO NÄHNYT REISSUILLA ERIKOISIA ELÄIMIÄ?

Olen nähnyt norsuja hiekkarannalla etelässä. Krokotiilin olen nähnyt ja alligaattorin.

MISSÄ PAIKASSA ON OLLUT PARASTA RUOKAA?

Marbellassa. Maailman paras pizza on kinkku-ananas pizza. Helenan ja Eskon lempipizza on tonnikala.

ONKO MATKOILLASI OLLUT HASSUJA SATTUMUKSIA?

Autot on meinannut törmätä yhteen. Lavataksilla mentiin kovaa kyytiä.

OLETKO OPPINUT MATKOILLA MUITA KIELIÄ?

Osaan sanoa ”thank you very much” ja osaan tilata ruokalistalta.

MISSÄ ON OLLUT HAUSKINTA KÄYDÄ?

Malagassa. Siellä on paljon tuttuja ihmisiä. Siellä on myös kiva katsella ulkomaalaisia.

MITÄ PAIKKAA SUOSITTELISIT MATKAILUKEOHTEEKSI?

Marbellaa ja Malagaa Espanjassa. Ne ovat tuttuja paikkoja eikä tarvitse pelätä rikollisia.

JOKO ON SEURAAVA REISSU TIEDOSSA?

Tänä talvena lähdetään Malagaan. Helena, Esko ja minä lähdetään äkkilähdölle. Kovasti odotan matkan alkua.



EXALTED TIME

Luku 0 Alku

Maailma on muuttuvainen... ajan ja avaruuden olennot yrittävät varoittaa tulevista tapahtumista, mutta kuolevaiset eivät tajua, ettei heidän kohtalonsa ole heidän omissa käsissään. Kerran oli Lohikäärme joka toi mukanaan koko maailmankaikkeuden tuhon: suuri Alakor, joka myös Unholan Varjona tunnetaan. Hänen armeijansa tuhosivat ja tappoivat kaikki edestään. Haltiat, ihmiset ja muut kansat taistelivat Alakorin demonisia lohikäärmetitaaneja, eläviä kuolleita ja Unholan vääristyneitä olentoja vastaan, mutta vain yksi kykeni pysäyttämään hänen suunnitelmansa. Suuri aikaritari Arthurian saapui ja tuhosi Alakorin manifestaation ja vangitsi hänet tasku-ulottuvuuteen. Palaako Alakor koskaan? Kuolevaiset eivät ymmärrä edes pelätä sitä. Vaikka Alakorin ruumiillistuman voimat häipyivät olemattomiin ja uusi alku koitti niin mantereelle kuin koko Asdanin maailmalle, joka päivä muuttuu edellistä pimeämmäksi ja vaarallisemmaksi. Alakorin ruumiillistuman demoninen olemus vaikuttaa hänen vankilaulottuvuuteensa. Hänen läheisyydessään luonto tuhoaa itsensä ja paitsi elävät olennot niin myös itse aika-avaruus vääristyy. Mutta toivoa on silti, kiitos Oikeamielisen Sankarin.

Eliz oli kävelyllä Asdanin korkeilla lumisilla vuorilla... hän näki kuinka linnut lensivät taivaalla ja elämä oli enimmäkseen rauhallista. Hän asui vuorilla, mutta hänen todellinen seikkailunsa tulisi alkamaan Yliopistossa, Acronin kuningaskunnassa, joka sijaitsee Maailman pohjoisosissa.

Hän meni isänsä luokse. Isä sanoi "Eliz, muistathan matkasi Yliopistoon?" "Totta kai", Eliz vastasi. Eliz oli tapaamassa ystäviään kylän suihkulähteellä joen lähellä, kun hän näki Arianin harjoittelemassa miekkailua. Eliz kysyi "Luuletko että sinusta voisi tulla Itäisen kuningaskunnan ritari?"

Arian katsoi Eliziä ja vastasi "Luulen niin, mutta mitä hyötyä on taistelemisesta, jos vain kuolee turhaan?" Eliz näki haarniskoidun vartiostolaisen lähestyvän heitä. "Onko täällä kaikki kunnossa?" Eliz vastasi "Kyllä, meillä on kaikki hyvin."

Kun kylänväki katsoi taivaalle, he näkivät jotain yllättävää: lohikäärme lensi kylän ylitse. Sen väriä ei voinut erottaa sen lentäessä vuorten läpi, ja sitten se äkkiä hävisi ääntä päästämättä. Seuraavana päivänä Eliz palasi isänsä luo. Hän laitto valmiiksi haltiaveitsensä ja kaiken muun mitä hän tulisi tarvitsemaan opiskellessaan.

Hänen isänsä sanoi "Tyttöseni, minun täytyy mennä tutkimaan näiden vuorten arcanialaisia raunioita." Eliz kysyi ihmeissään "Mitä niin ihmeellistä ja kiinnostavaa niissä on?" Hänen isänsä vastasi "Äitisi oli niistä kiinnostunut, mutta nyt hän on poissa... hän katosi matkallani arkanialaisiin raunioihin." Isä oli surullinen ja lähti talosta.

Jos tarina jäi kiinnostamaan, voit lukea lisää blogista: <https://exaltedtime.blogspot.com/2018/09/exalted-time-prologue.html>

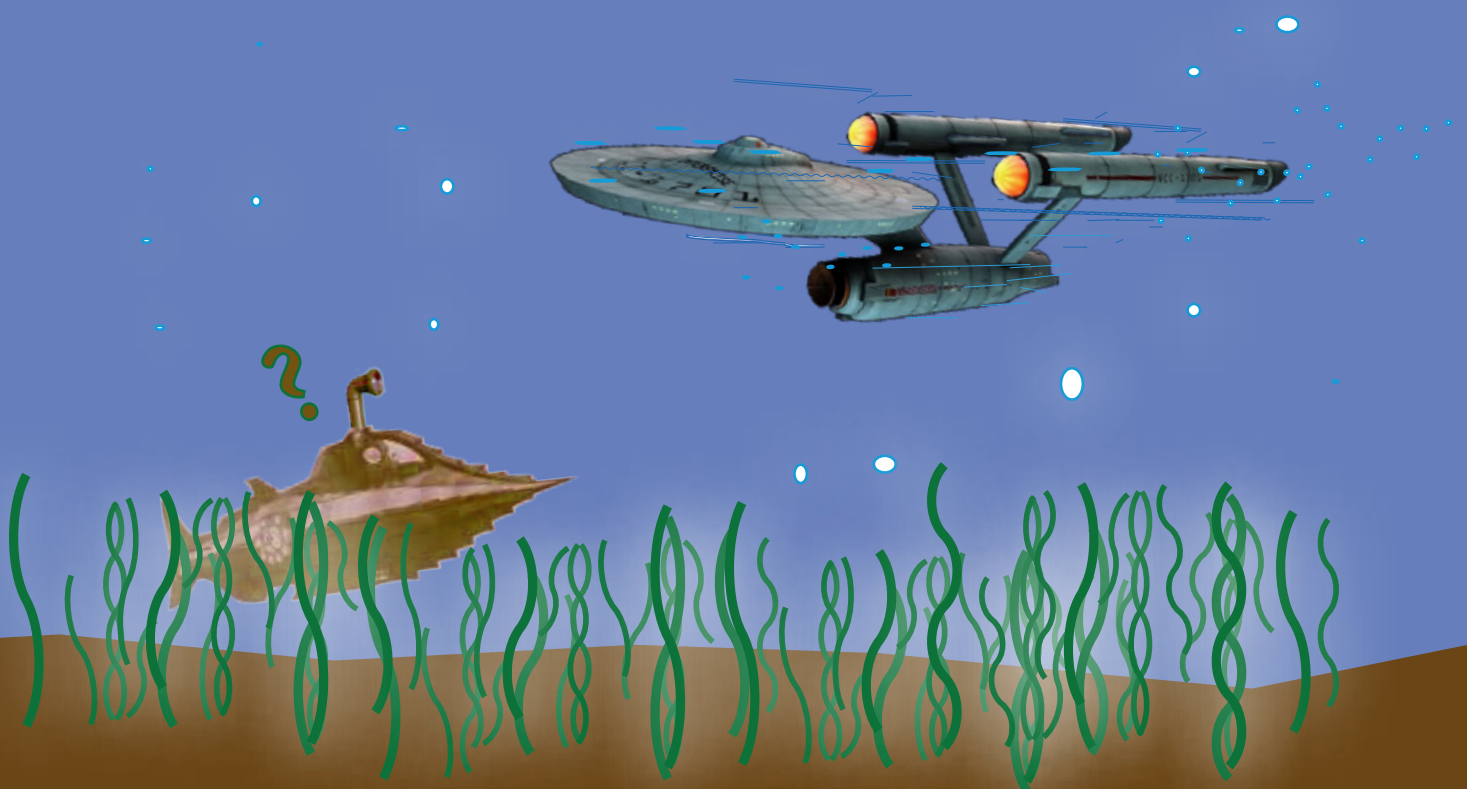
TIETEISKIRJALLISUUS

Tieteiskirjallisuus – science fiction – on erittäin laaja käsite. Se pitää sisällään kaiken fiktion, joka jossain muodossa käsittelee tieteen kehitystä ja sen vaikutusta maailmaan, joten sen tarkkoja rajoja on käytännössä mahdotonta määritellä. Jotkut väittävät Jules Vernen olevan scifin isä, ja toki hänen kertomuksensa avaruusraketeista ja sukellusveneistä loivat sapluunan johon tieteiskirjallisuutta verrataan vielä nykyäänkin. Toisaalta, jo vuonna 1818 Mary Shelley'n Frankenstein maalasi kauhukuvia sähköön moninaisista käyttömahdollisuuksista ja perustuihan esimerkiksi Gulliverin retket aikansa mediaseksikkäimpään tieteenalaan, tutkimusretkeilyyn.

Luulisi, ettei näin epämääräistä ja joustavaa genreä kukaan jaksaisi enää eritellä pienemmiksi osiksi, mutta on muistettava niin scifi-kirjailijoiden kuin –faniensa olevan pääosin nörttejä, eivätkä nörtit tiedä mitään parempaa kuin asioiden luokittelu ja lokeroiminen (kuten jokainen Wikipediaan tutustunut tietää).

Kenties olennaisin jakolinja kulkee ”kovan” ja ”pehmeän” scifin välillä; lyhyesti sanottuna, mitä kovempi, sitä realistisempi ja tosielämän tieteeseen perustuvampi. Monelle scifiinilölle juuri tämä kovuus on laadun tae ja heille tuottaakin suurta tuskaa se, että menestyksekkäimmät scifit ovat vastasyntyneen kalloa pehmeämpiä. Esimerkiksi Tähtien sota on silkkaa fantasiaa, paitsi että haltiat ja örkit on korvattu avaruusolennoilla, miekat on tehty lasereista ja velhot ovat... no, velhot ovat kylä ihan puhtaita velhoja mutta niitä ei sanota velhoiksi. Näin räikeä tapaus on vielä helppo sivuuttaa luokittelemalla se ”tieteisfantasiaksi”, mutta eipä Star Trek loppujen lopuksi sitä kovin paljon kovempi ole: nappia painamalla voi ylittää valon nopeuden tai luoda kahvikupin tyhjästä ja yllättävän monet galaksimme elämänmuodoista näyttävät kevyesti meikatuilta ihmisiltä.





Kovemman scifin ongelma piileekin siinä, että se tuppaa olemaan joko liian vaikeaselkoista tai sitten niin todenkaltaista, ettei sitä edes mielletä tieteiskirjallisuudeksi. Äärirealistinen Yksin Marsissa oli hittikirja ja vielä hitimpi elokuva, joka nappasi ”Paras musikaali- tai komediaelokuva” –Golden Globen.

Siinäpä ryppyotsaisille genren puhtauden vaalijoille nieleskelemistä!

Kovuusasteikon rinnalla scifin toinen suuri kahtiajako on tasapainottelu alussa mainittujen ”tieteen kehitys” ja ”vaikutus maailmaan” –elementtien välillä. Kovin usein yleisön huomio kiinnittyy ainoastaan laserpistooleihin ja avaruusaluksiin eikä siihen mitä niillä tehdään ja miksi.

Tätä taipumusta parhaiten edustava alagenre lienee vanha kunnon kyberpunk, joka käsittelee hakkereiden, narkkareiden ja muiden pienten ihmisten noirahtavia seikkailuja kyberavaruudessa ja lähitulevaisuuden neopilvenpiirtäjien välisillä synkillä kujilla. Kuulostaa melko siistiltä, ja vielä siistimpää siitä tulee, kunhan sivuuttaa kaiken sen tylsän yhteiskuntakritiikin ja keskittyy raflaavaan estetiikkaan. Kyberpunkin punk-osuus jää siis usein vähemmälle huomiolle, vaikka se onkin omittu monen asiaan liittymättömän sivugenren nimiosaksi, vähän kuin Watergatesta –gate aikoinaan. Esimerkiksi steampunk viittaa vaihtoehtohistoriallisiin tarinoin, joissa höyryenergia, zeppeliinit ja viktoriaanisen ajan Britannia hallitsevat maailmaa – ja arvatkaapa itse vapaasti, keskittyvätkö tarinat enemmän kolonialistis-imperialistisen luokkayhteiskunnan epäkohtiin vai hauskoihin seikkailuihin jossa silinterit lentää päästä ja korsetinnauhat paukkuu.

Loppujen lopuksi scifi (tai fantasia, tai spekulatiivinen fiktio, tai uuskumma, tai jne. yms.) ei ole mitään ilman jonkinlaista sanomaa, samoin kuin ei mikään muukaan kirjallisuuden laji, eikä siltä tosiasialta pääse pakoon poimunopeudella eikä hyperavaruuteen loikkaamalla.

ANIME

Termiä "anime" käytetään yleensä tarkoittamaan japanilaista animaatiota mutta japanin kielessä se tarkoittaa kaikkea animaatiota ylipäänsä. Tyyli on länsimaalaiseen animaatioon verrattuna hyvin erilainen ja hahmojen piirteitä korostetaan usein suurilla silmillä ja räikeän värisillä hiuksilla. hauska peli animea katsoessa on arvata tarinalle tärkeä hahmo joukosta identtisiä, mustatukkaisia Matti-meikäläisiä, joista ainoastaan yhdellä on pinkki tukka ja valtavat okulaarit. Suosittu miljöö tarinoille on useasti koulu, nimenomaan lukio, jossa päähahmot ja sankarit ovat teini-ikäisiä.

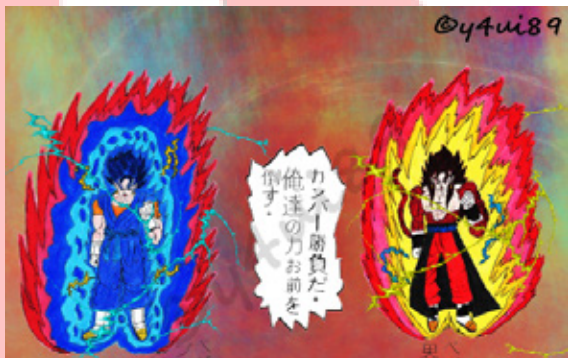
Yksi suosituimpia genrejä animessa on pitkään ollut Shōnen, joka kirjaimellisesti tarkoittaa poikia. Nämä sarjat ovat toimintapainotteisia ja lähes järjestään päähahmo on teini-ikäinen poika. Yleinen juoni on antaa päähahmoille jokin yliluonnollinen kyky ja vastuu maailman pelastamisesta samalla, kun he yrittävät pitää arvosanansa millään maallisella tasolla.

Animea löytyy kuitenkin joka genreä ja sitä tuotetaan todella paljon. Ihmiset yleensä yllättää se, että kaiken purukumitoiminnan keskellä Japanissa tuotetaan usein myös hyvää draamaa. Animoidun sarjan ei tarvitse aina esittää kahelia keltaista pesusientä perheen villeimmille ja varsinkin Suomessa on edelleen yleisesti käsitys, että piirretty media on tarkoitettu yksinomaan lapsille.



Suosituimpia animeja suomessa ovat olleet Dragon Ball Z ja Pókemon, joista jälkimmäistä näytetään edelleen lasten aamuohjelmana. Pókemonia lukuun ottamatta suomeksi puhuttuja animeja ei ole juurikaan Suomessa näytetty. Sen sijaan niitä katsotaan internetin videopalveluista joko englanniksi sanoitettuna tai puhuttuina. Tunnetuin anime joka on käännetty suomeksi, jonka ainakin noin kolmekymppiset tietävät, on Hopeanuoli, joka julkaistiin Suomessa 80-luvulla. Sen julkaisu on suorastaan surullisen kuuluisa, johtuen yhdestä huonoimmista dubbauksista mitä kukaan on ikinä kuullut.

Jos jokin ongelma animesta löytyy, se on eri japanilaisen ja länsimaalaisen kulttuurin välillä. Vitsit eivät välttämättä uppoa samalla lailla yleisöön tai ne ovat mahdottomia kääntää, mutta kun pääset sisälle animen maailmaan, tajuat, että se on viihdettä siinä missä mikä tahansa muukin. Eri kulttuuri ei tee siitä yhtään sen huonompaa kuin länsimainen viihde ja jos se tuntuu oudolta pitää muistaa, että eipä suomalainenakaan viihde ole aina ihan järkevimmästä päästä.



Kuvitus
©y4ui89



EU:n Tekijänoikeusdirektiivin tiivistelmä

Mistä on kyse?

EU:n tekijänoikeusdirektiivillä pyritään harmonisoimaan EU:n jäsenvaltioiden tekijänoikeuslait. Sen puolustajat pyrkivät sen avulla tavoittelemaan oikeudenmukaisempia korvauksia luovan työntekijöille. Ikävä kyllä direktiivissä linjatut keinot eivät tue EU:n nykyistä lainsäädäntöä ja ovat YK:N ihmisoikeussääntöjen vastaisia. Direktiivi siirtää velvollisuuden tekijänoikeusrikkomuksista käyttäjiltä verkkoalustoille. Toisin sanoen, jos yksi käyttäjä lataa esimerkiksi Youtubeen tekijänoikeuksia rikkovaa materiaalia, lain näkökulmasta se on sama kuin Youtubeen työntekijä olisi tehnyt sen rikkomuksen. Tätä on verrattu esimerkiksi siihen, että moottoritien ylläpitäjä olisi vastuussa kaikista sillä tapahtuvista kolareista.

Artikla 11 - Linkkivero

Artikla 11 suojaisi uutissivustojen artikkelit tekijänoikeudella ja vaatisi Facebookin ja Googlen kaltaiset sivustot maksamaan siitä, että heidän sisältöään näytetään heidän hakupalveluidensa tuloksissa. Tällä hetkellä Google saisi näyttää linkin, jossa olisi ”muutama saatesana”. Direktiivin puolustajat katsovat, että käyttäjät eivät klikkaisi linkkiä luettuaan siinä olevan uutisotsikon. Tämän säännön mukaan esim. käyttäjät eivät voisi enää jakaa aitoja uutisia sosiaalisessa mediassa.

Artikla 13 - sensuurikone

Tämä artikla siirtää vastuun tekijänoikeusrikkomuksissa käyttäjiltä verkkoalustoille. Youtube, Facebook ja muut verkkoalustat olisivat täysin vastuussa kaikista heidän sivustoillaan tapahtuvista tekijänoikeusrikkomuksista - ikään kuin yksi heidän työntekijöistään olisi tehnyt ne itse. Se tulee myös keskittymään käyttäjien kielenkäyttöön ja retoriikkaan.

Kuka hyötyy direktiivistä?

Suurimmat hyötyjät ovat tekijänoikeusjärjestöt ja auktoriteetit, sekä trollit, jotka voisivat edellä mainitsemiini artikloiden 11, ja erityisesti 13 nojalla ryhtyä poistamaan omien arvojensa vastaista sisältöä verkosta. Trollit voivat esiintyä jonkin teoksen tekijänoikeuksien omistajina ja vaatia noiden ja kaikkien niiden kaltaisten teosten poistamista verkosta. Tämä tulee olemaan täysin satavarma asia, sillä sitä tapahtuu jo Youtubessa sen käyttämän ContentID:n kanssa. Artikla 13:n kanssa trolleille tulee koittamaan kissanpäivät - oikea kultaisista ajoista kaikkein kultaisin. He tulevat EU:n tukemina viemään verkkokiusaamisen aivan uudelle tasolle, ainakin EU:n alueen käyttäjien osalta. Artistien olisi tarkoitus hyötyä tästä direktiivistä mutta artikloiden 14-16 heikentäminen saattaa itse asiassa heikentää heidän asemaansa. Tämän seurauksena he tulevat vaatimaan näitä samoja asioita entistä voimakkaammin muutaman vuoden päästä uudelleen. Näin artikloiden 11 ja 13 takana olevat tahot tulevat saamaan tekosyyntä sensuroida EU-alueen kansalaisia vielä lisää. Tavalliset kansalaiset ja pienet indie-artistit eivät tule tästä direktiivistä hyötymään sitten yhtään. Meitä ei ole noille tahoille olemassa.



OHJAAJAESITTELYSSÄ: Pirkko Ollikainen

Siivouspuolen toiminta keskittyy juuri siihen miltä se kuulostaakin. Telakka on suuri paikka ja se työllistää useita ihmisiä moniin eri tehtäviin. Sen siistinä pitäminen käykin usein työstä. Onneksi tätä urakkaa ohjaamaan on saatu jämäkkä ja iloinen Pirkko Ollikainen, jolla tulee parin vuoden päästä täyteen jo 30 vuotta täyteen Savonlinnan kaupungin palveluksessa.

Yksin Pirkko ei kuitenkaan pysty koko Telakkaa pitämään siistinä viikosta toiseen, askelmittarin mukaan kun käveltävää saattaa kertyä jopa yli seitsemän kilometriä, ja siivottavaa löytyy aina. Apunaan hänellä onkin joukko ahkeria mopin heiluttajia, jotka huolehtivat siitä että Telakka pysyy puhtaana ja raikkaana.





”Olen tullut Työpaja Telakalle sisäisellä siirrolla.

Työskentelin aikaisemmin Mäntykodilla ohjaajana ja Tolvasen Anna ehdotti minulle siirtoa Telakalle, ja innolla tartuin siihen.

Jo kolmas lukuvuosi alkaa täällä.

Siivoustiimissä minulla on kv.asiakkaat ja vammautuneet.

Lisäksi palkkatukelaisia on aina puolivuotta kerrallaan.

Heistä on suuri apu. Olisi myös kiva, jos muista tiimeistä tulisi muita kokeilemaan siivoushommia.”

Vapaa-ajastaan suuren osan Pirkko kertoo viettävänsä kotipihallaan, joka on melko suuri.

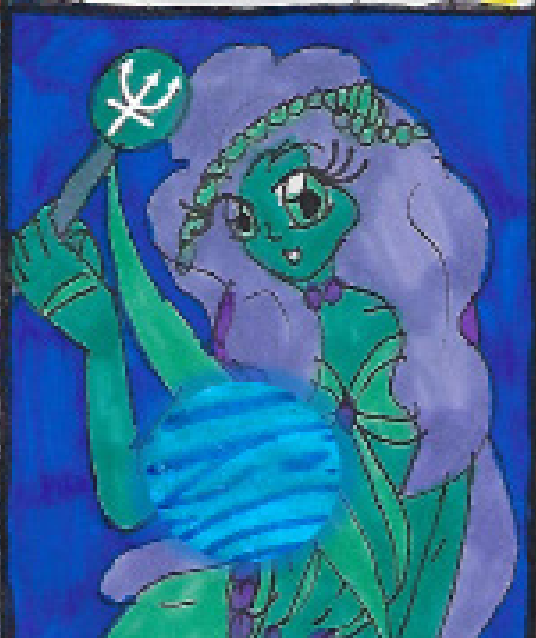
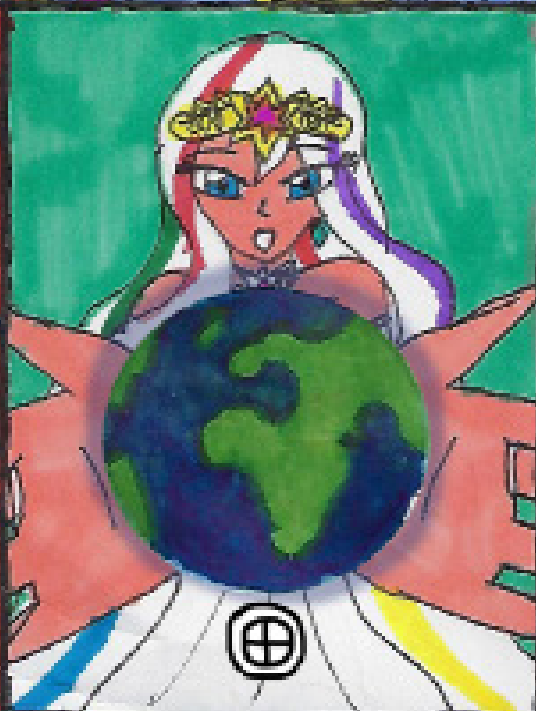
Pirkko pitää erilaisista väreistä ja se näkyy hänen puutarhassaan.

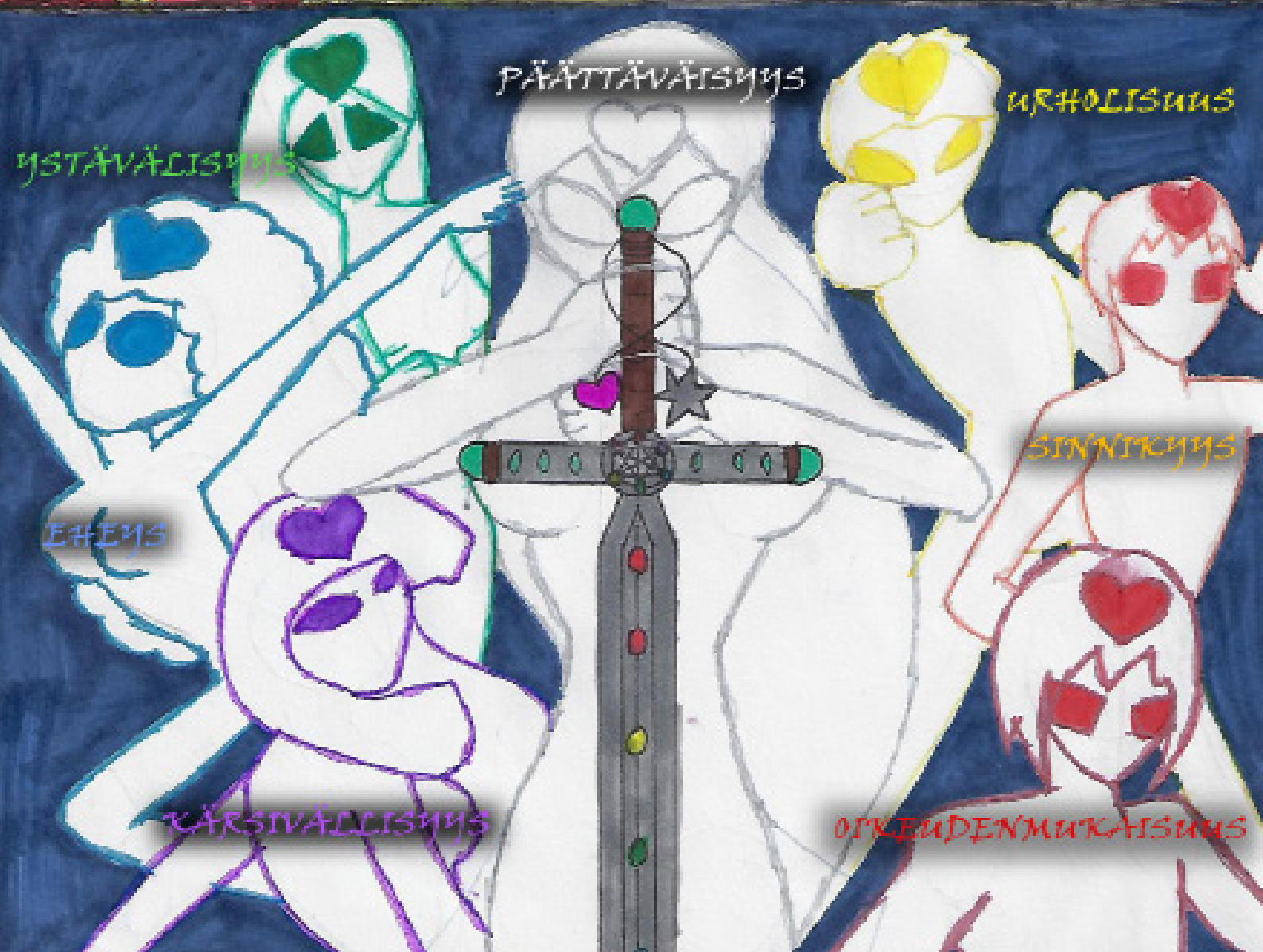
Hänen pihaltaan löytyy erilaisia havupuita, erilaisia pensaita, satoja perennoita ja kaksi kasvihuonetta, joissa hän kasvattaa mm. tomaatteja ja viiniköynnöksiä.

Apulaisina puutarhaa hoitaessa hänellä on 2 puutarhakissaa, eikä pihaa hoitaessa työ loppu käytännössä koskaan.



SOFIAN SARJIS





Hirmuinen liskospekulointi

Tyrannosaurus Rex



Viimeistään vuoden 1993 jälkeen, minun ikäisilläni pojilla oli yksi asia joka oli ylitse kaiken muun: Dinosaurukset. Kyseisenä vuonna nimittäin ilmestyi yksi suosituimmista tieteiselokuvista, joka koskaan on televisioruutuasi hyväillyt: Jurassic Park. Lauma valtavia, pelottavia hirmuliskoja uhkaa syödä lauman pöljiä ihmisiä, joilla on luonnollisesti selviytymisvaistot kuin haarukallisella salaattia. Eipä hirveästi tarvitse miettiä minkä VH-S:n yhdeksän vuotias pikku-minä katseli kuluneeksi.

Tähän päivään mennessä, uusien fossiililöytöjen myötä, teorioita ja päätelmiä dinosauruksista on muutettu ja jotkin aitoina pitetyt lajit on jopa todistettu olemattomiksi. Uusin julkisuuteen noussut teoria pyörii sen mahdollisuuden ympärillä, että suurella osalla dinosauruksista olisi ollut höyhenet. Tämä olisi kova kolaus pikku kakaralle pääni sisällä, sillä verrattuna esimerkiksi Tyrannosaurus rexiin, jättimäinen kana popsimassa ihmisiä syrjäisellä saarella, kuulostaa ö-luokan indiekauhulta.

Spinosaurus



Ala-asteen pihalla käytiin kiivaita väittelyitä: Kuka on paras Turtles-hahmo? Entä kovin supersankari? Ja tottakai: Mikä on paras dinosaurus? Kimeän vihaiset äänet, kaikuivat pitkin pihaa ja lihansyöjät pääsivät yleensä niskan päälle, joskin paikkansa vakiinnuttaneet kasvissyöjät, kuten Stegosaurus, pitivät sitkeästi pintansa. Selkeää voittajaa ei koskaan saatu selville ja asiaa tarkemmin ajatellen, väittely ei koskaan loppunut, väittelijät vain vaihtoivat maisemaa.

Kappas kumma ideoita ilmoille heitellessään, Digipaja huomasi omaavansa pari dinosaurusexperttiä! No expertti saattaa olla hieman vahva ilmaisu...Okei pari pälliä jotka eivät koskaan kasvaneet aikuisiksi ja joille dinosaurukset ovat edelleen siisteintä ikinä. Tämä tarkoittaa tietysti sitä, että yli kaksi vuosikymmentä tauolla ollut aihe saatetaan viimein ansaitsemaansa lepoon: Mikä on paras dinosaurus?

Oletettavasti tässä tapauksessa puhutaan vahvasti nostalgialasien takaa. 90-luvulla yksi yleisimpiä sauruksia piirretyissä oli kolmisarvinen ystävämmme. Ja vaikka kaveri onkin aika pirun siisti, niin miksi tykätä Triceratopsista, kun Styracosaurus on olemassa, joka on käytännössä Triceratops 2.0.

Kuningas itse! Mikään historiassa ei ole ollut niin siisti kuin T-rex Jurassic Parkissa. No joo se ei välttämättä ollut ihan oikein esitetty ja nykyään sille yritetään heittää jotain höyhenpeitettä, mutta ihan sama. Tyrannosaurus rex on aina yksi historian kovimpia otuksia (ainakin elokuvissa)!

Uusi haastaja saapuu paikalle! Spinosaurus Pistää kovan kovaa vastaan T-rexille. Tämä janteri ei ole paitsi iso, tutkijoiden mukaan se saattaa olla suurin maalla elänyt saalistaja koskaan. Sillä on selässä perhanan iso purje ja lärvi muistuttaa epäilyttävän iloista krokotiilia. Se oli myös kotonaan niin vedessä, kuin maallakin. Se ei kuitenkaan syönyt juuri muuta kuin kalaa ja ihan suoraan sanottuna, nopeasti vilkaistuna se muistuttaa läskiä iguaania.

Brachiosauruksen mainetta haittaa se, että se on käytännössä iso lehmä. Se oli suhteellisen persoonaton ja veteli pisimpien puiden latvoja tasaisiksi kaikessa rauhassa. Toisaalta tämä lehmä oli saattoi kasvaa jopa 21 metriseksi ja painaa melkein 60 tonnia. Jäbä oli iso.

Velociraptor. Näet ehkä hännän vilahtavan heinikossa ja hetken päästä toinen mokoma käy kimppuusi toiselta suunnalta. Dinosaurumaailman ninja yhdistettynä gepardiin, varustettuna isoilla raatelukynsillä. Paitsi että... Jurassic parkissa esitetty Velociraptor on oikeasti Deinonychus. Oikea velociraptor oli noin läskin kalkkunan kokoinen pikku piru. Joten jos haluat oikeasti kovan dinon, kannata Deinonychusta.

Plesiosaurus ensi näkemältä muistuttaa ihan isoa pehmolelua. Sitten kuvittele sukeltavasi veden alle ja kaukaisuudessa näet 17 metrisen, 10 tonnia painavan pedon, joka keikku ravintoketjun ehdottomalla huipulla. Ja sinä olet sen elementissä. Mutta siisteyspisteitä laskee se, että tämä otus on käytännössä dinosaurumaailman saimaannorppa.

Stegosaurus on jälleen yksi esimerkki dinosauruksista, jotka ovat suosittuja koska niitä on esitetty mediassa niin paljon. Sen ulkomuoto on aika siisti: Vahva häntä jonka päässä on valtavat piikit ja ala-asteen jouluesitelmä selässä, mutta sen lärvi muistuttaa hieman muulia ja se on löysä ja hidasliikkeinen.

Pterodoniksikin kutsuttu otus on perhanan painajainen! Jos yhdistäisit lokin ja Frankensteinin hirviön, se varmasti muistuttaisi tätä liskoa. Se muistuttaa lepakkoa, jolla on alligaattorin naama, kotkan kynnet ja Terry Crewsin lihakset. Tosin vaikka se onkin paha kuin mikä, se tuntuu silti dinosaurus-versiolta perus harmaalokista.

Styracosaurus



Brachiosaurus



Linnunpönttö kesäisille tirriäisille!

Myynnissä Telakan
myymälässä.



Linnunpönttö

Hinta
8 eur.



Maitolaituri

Maitolaituri pihan koristeeksi!

Tilaukset puuverstas
puh. 044 417 4094

Voit tilata laiturin myös
haluamallasi värillä tai
puuvalmiina.

Hinta
115 eur.

TIETEISVISA

1. Kuka tieteiskirjailija on luonut "Robottien kolme lakia?"
a. Isaac Asimov
b. Douglas Adams
c. C.S. Lewis
d. EU-komissio

2. Mikä on aurinkokuntamme suurin planeetta?
a. Maa
b. Uranus
c. Jupiter
d. Pluto on planeetta!

3. Mikä uhka "Skynet" on elokuvassa Terminaattori?
a. Paha myrsky
b. Valloiltaan päässyt tekoäly
c. Lohikäärme
d. Hidas internet yhteys

4. Miksi kutsutaan kiinalaista avaruuslentäjää?
a. Kosmonautti
b. Astronautti
c. Taikonautti
d. Jotta hän tulisi kotiin

5. Mikä oli ensimmäinen avaruuteen lähetetty elävä olento?
a. Koira nimeltä Laika
b. Simpanssi nimeltä Ilja
c. Ihminen nimeltä Juri
d. Kultakala nimeltä Hupsista

6. Minkä nimisellä asteikolla maanjäristyksiä mitataan?
a. Kelvinin asteikolla
b. Richterin asteikolla
c. Desibelin asteikolla
d. Järjestyttävän hyvällä asteikolla

7. Missä maassa ns. "teollinen vallankumous" alkoi?
a. Saksassa
b. Englannissa
c. Yhdysvalloissa
d. Savonlinnassa

8. Mitä termiä käytetään lämpötilasta: -273,15 celsiusta?
a. Ydintalvi
b. Veden jäätymispiste
c. Absoluuttinen nollapiste
d. Ei vitsi miten kylmä!

9. Mikä oli nimeltään maailman suurin, esihistoriallinen hai?
a. Megalodon
b. Velociraptor
c. Plesiosaurus
d. Risto

10. Miten iso paikka avaruus on?
a. Iso
b. Todella iso
c. Loputon
d. Olen nähnyt isompiakin

11. Minkä mallinen on auto, jolla matkataan ajassa elokuvassa "Paluu tulevaisuuteen?"
a. Pontiac
b. DeLorean
c. Chevrolet
d. Amis Corolla

12. Miksi kutsutaan tiivistä, vetovoimaltaan niin suurta massaa, joka vetää puoleensa jopa valoa?
a. Musta aukko
b. Supernova
c. Stratosfääri
d. Juvan köydenvetojoukkue



TYÖPAJA TELAKKA
MATKALLA
TULEVAISUUTEEN