

Ensimmäiset paikat joissa elektronista musiikkia esitettiin olivat taidegalleriat ja elokuvateatterit "...  
joissa varsinkin ajan tieteiselokuvat saivat taustalleen ansiokkaan soundtrackin. Teknoon on siis  
liittynyt alusta alkaen multimediaalinen ulottuvuus."  
(Sam Inkinen)

"Lähestyn työtäni pikemminkin taiteena, veistoksena tai maalauksena kuin designinä."  
(Neville Brody).

## Lahden ammattikorkeakoulu, Muotoiluinstituutti / Viestinnän koulutusohjelma

Reetta Nykänen

### **Astroschnautzer** -Elektronisen musiikkiryhmän visuaalinen identiteetti

Graafinen suunnittelu

Visuaalinen identiteetti

54 sivua

12.5.2006

Opinnäytetyöni on syntetisaattoreilla ja tietokoneella elektronista musiikkia tekevän Astroschnautzer -ryhmän visuaalisen identiteetin suunnittelu. Ryhmä aloitti toimintansa vuonna 1998.

Astroschnautzerin identiteetti sisältää logon ja interaktiiviset verkkosivut. Lisäksi työhön kuuluu printtimedian, kuten julisteiden, levyn kansien ja tarrojen suunnittelua. Työhön sisältyy myös kokeellisen kirjainleikkauksen muotoilua.

Astroschnautzerin musiikkityyli voidaan määritellä *Psykedeeliseksi elektroniseksi (Psy-Trance)* musiikiksi. Tyyliin yhdistetty visuaalinen maailma on saanut vaikutteita useista erilaisista etnisistä tyyleistä. Visuaalisen ilmeen hahmottamiseni lähtökohdat ovat mekaanisten ja orgaanisten elementtien yhdistäminen ja sekatekniikat. Kirjainleikkauksen tekoon on muun muassa käytetty kollografia -nimistä grafiikan menetelmää. Löytämästäni materiaalista on menetelmällä, yhdistelemällä tai *sämpläämällä*, tuotettu painettuja 'kirjainkuvia'. Tuon visualisoinneissa esiin 'maailmaa', joka edustaa minulle suomalaista etnistä tyyliä.

Bändin www-sivusto koostetaan Flash-ohjelmalla. Tavoite Astroschnautzerin verkkosivujen suunnittelussa on interaktiivisen verkkokokemuksen aikaansaaminen eri medioita - piirroksia ja valokuvia, videomateriaalia, erilaisia ääniä ja musiikkia - yhdistelemällä.

Myös painotuotteiden suunnittelussa ja painotuotteiden kuvitustyössä käytän erilaisia sekatekniikoita joita tulen yhdistämään digitaalisesti.

Kirjallisessa työssä tarkastelen eri lähteisiin nojautuen muun muassa kuvan ja äänen (musiikin) suhdetta yhtenä suunnittelutyöni lähtökoh-tana sekä tarkastelen musiikkia ja kuvaa vuorovaikutuksessa. Sitä voi selittää esimerkiksi fysikaalisten ominaisuuksien pohjalta. Kirjallinen osa sisältää myös omien äänen tuottamisen kokeilujeni analyysin yhtenä suunnittelutyöhön vaikuttaneena tekijänä.

Hakusanoja: Visuaalinen identiteetti, Elektroninen (tekno)musiikki, Goa/Psykedeelinen Trance, Syntetisaattori, Alakulttuuri.

## ABSTRACT

### ASTROSCHNAUTZER

A visual identity for an electronic music group

My final work is a visual identity for a band using synthesizers and computers in music making. The band called Astroschnautzer started performing in 1998.

The visual identity consists of a logo, interactive webpages and printed matters such as poster, record cover and sticker design. In addition, I designed an experimental typeface.

The style of Astroschnautzer music can be defined as *psychedelic electronic (Psy-Trance)* music. Visuals related to this genre are influenced by several different ethnic styles. When giving visual form the starting point is to combine mechanic and organic elements. Mixed media is used as well.

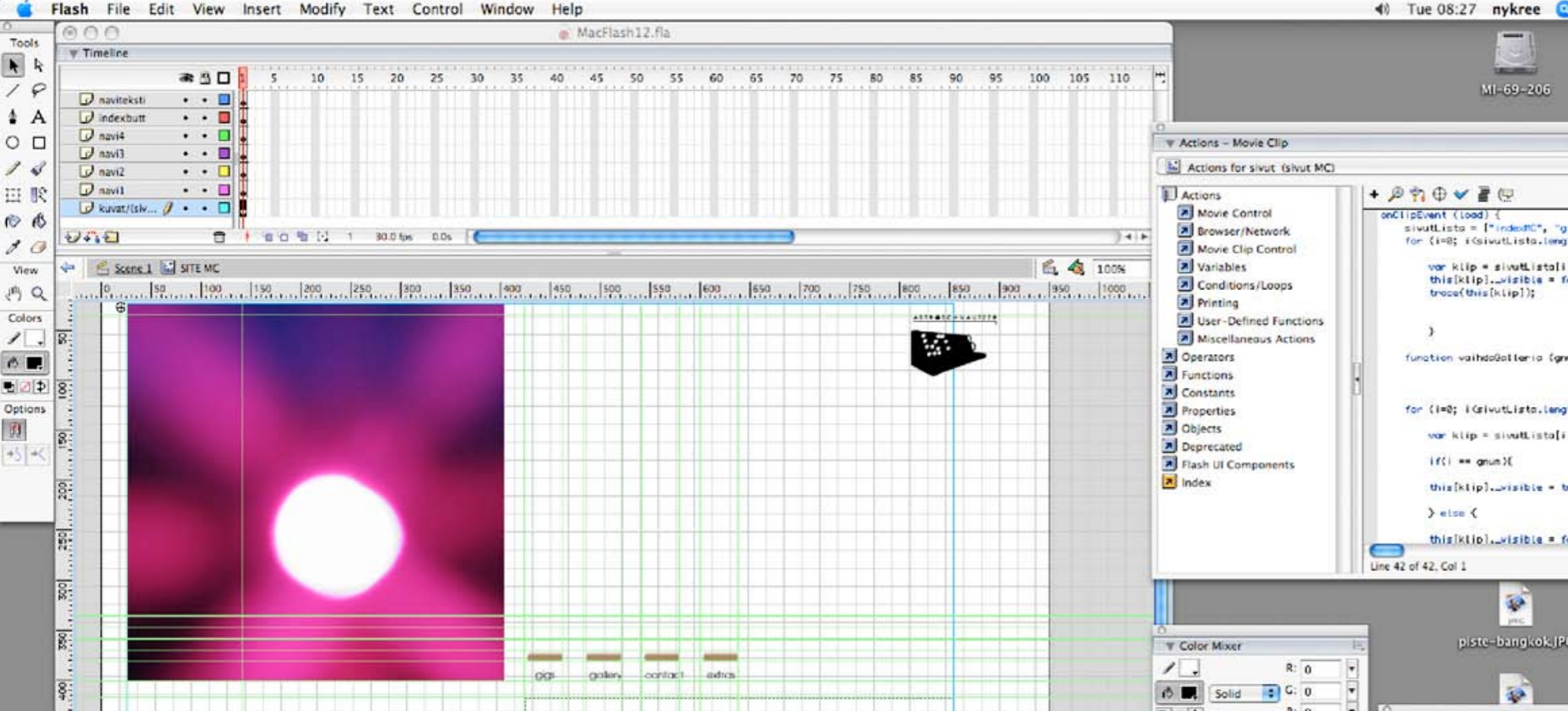
The font designed by me for printed media is made by collagraph, a traditional printmaking technique. In collography, mixed found objects form letter images. In typeface design one of my inspirations was traditional Finnish object design. The goal of my work is to analyze design related to (Psy-)Trance and differentiate Astroschnautzer's look from it.

The webpage is made in Flash programme. The goal is to create an interactive web experience by combining or sampling drawings, photos, video, sounds and music. Mixed media will be used in the printed media and illustration design as well, and then combined digitally.

In the written part, I will examine the relationship of image and sound as one of the fundamentals for my design work. The written part includes for instance analysis of my sound experiments as a base for the design.

		■	<b>1. Astroschnautzer</b> -Elektronisen musiikkiryhmän visuaalinen identiteetti
Abstract			
		■	<b>2. Johdanto</b> 6
2.1. Orgaanisia dioja ja wanderlustia	9		
konteksti	9		
metodeista	11		
2.2. Goa ja Psykedeelinen Trance (tai 604)	13		
2.3. Syntetisaattori	19		
Modulaari syntetisaattori	20		
Minun elektroninen tanssimusiikkini	23		
		■	<b>3. Tulta päin</b> 26
3.1. Typografia	28		
3.2. Pala -kirjainleikkaus	29		
Paina, skannaa, konvertoi, treissaa ja			
vektoroi, välistä sekä eksportoi	31		
3.3. Verkko -sivut	35		
Heksakoodi	37		
Käytettävyyden erilaistamisesta	38		
3.4. Julisteet	39		
Konsultaatio	39		
Tarrat	41		
Levyn kansi	41		
Logo	43		
3.5. Tutkimus	43		
Audio-osuus	46		
		■	<b>4. Keloja -kriittinen yhteenveto</b> 50
		■	<b>5. Lähteet</b> 52

Kiitokset: Visuaalisen ja kirjallisen osuuden ohjaamisesta Tarja Niemiselle sekä kirjallisen osuuden kommentoinnista Markku Koskelle ja Heikki Sarokselle. Kiitos myös Kari Ojapellolle, Mikko Varakkaalle, Chris Boltonille ja kaikille muille, joilta olen saanut rakentavaa palautetta työni visuaalisen ja muun sisällön suhteen.



Kuva 1: Flash työskentelyä 2006.

## 2. JOHDANTO

Vaikeivät elektronisen musiikin teorian ja tekemisen perusteet vielä kuulukaan kaikkien meidän taitoimme näkisin niiden tiettyjen piirteiden omaksumisen osoittautuneen hyvin tärkeäksi myös visuaalisen luomisen ja siihen liittyvän teorian ymmärtämisessä. Musiikin ja kuvan teorioissa käytetty terminologia

on hyvin samankaltaista. Musiikki ja kuva kulkevat muun muassa siltäosin käsikädessä. Molempien käsitteistöä on helpompi ymmärtää toistensa kautta.

Oma taustani selittää ainakin osittain opinnäytetyöni aihevalintaa. Se rajoittuu uusi media (nk. uusmedia) kentän piiriin, niinkuin myös typografian, julistesuunnittelun ja elektronisen (tekno) musiikin piiriin.

Astroschnautzerin kokoonpano on muuttunut kokoajan. Vuonna 2006 se koostuu virallisesti yhdestä henkilöstä joka on ollut alusta asti mukana, Wille Hermanssonista. Hän tekee Psykedeelistä elektronista tanssimusiikkia tai Psykedeelistä trancea, jota kutsutaan ainakin nimillä Psy-trance (tai Psy) ja Suomessa nimellä Psyke. Tätä genreä Astroschnautzer, tai Snautseri onkin koko historiansa ajan tehnyt. Tyylin lempinimiä ovat Polkka ja Tuuba. Kattokäsite jonka alle Psykekin mahtuu on Suomi-soundi, suomalainen (psykedeelinen) tanssimusiikki ja sitä tehdään pääosin sähköisin laittein, mutta live-keikoilla käytetään mm. perinteisiä puhallin ja lyömäsoittimia.

Musiikki on nykyään usein elektronisesti tuotettua, mutta äänen tai musiikin fyysikaalinen olemus ei ole muuttunut. Musiikki ja ääni voidaan määritellä värähtelyiksi ilmassa. Elektronista musiikkia voidaan luoda mm. erilaisin graafisin käyttöjärjestelmin varustetuilla tietokoneohjelmilla, joita myös käytetään elektronisen (tanssi)musiikin tekemisessä.

Musiikissa sointi (engl. Timbre/timber) on sana, joka kuvaa sävelen laatua eli ominaisuuksia, jotka erottavat sen muista instrumenteista tai äänen tuottamisen tekniikoista. Pienellä harjoittelulla esim. trumpetin voi erottaa saksofonista soinnin erojen perusteella. Puhuttaessa nk. soinnista, äänen fyysikaalisia luonteenpiirteitä luokitellaan esimerkiksi spektrin (Engl. spectrum) avulla. Spektri tarkoittaa modernissa kielenkäytössä valikoimaa niistä ratkaisuista, jotka ovat mahdollisia ja jotka ulottuvat molempiin ääripäihin. 1600-luvulla spektrin käsittehen esiteltiin optiikan yhteydessä ja se liittyi lähinnä



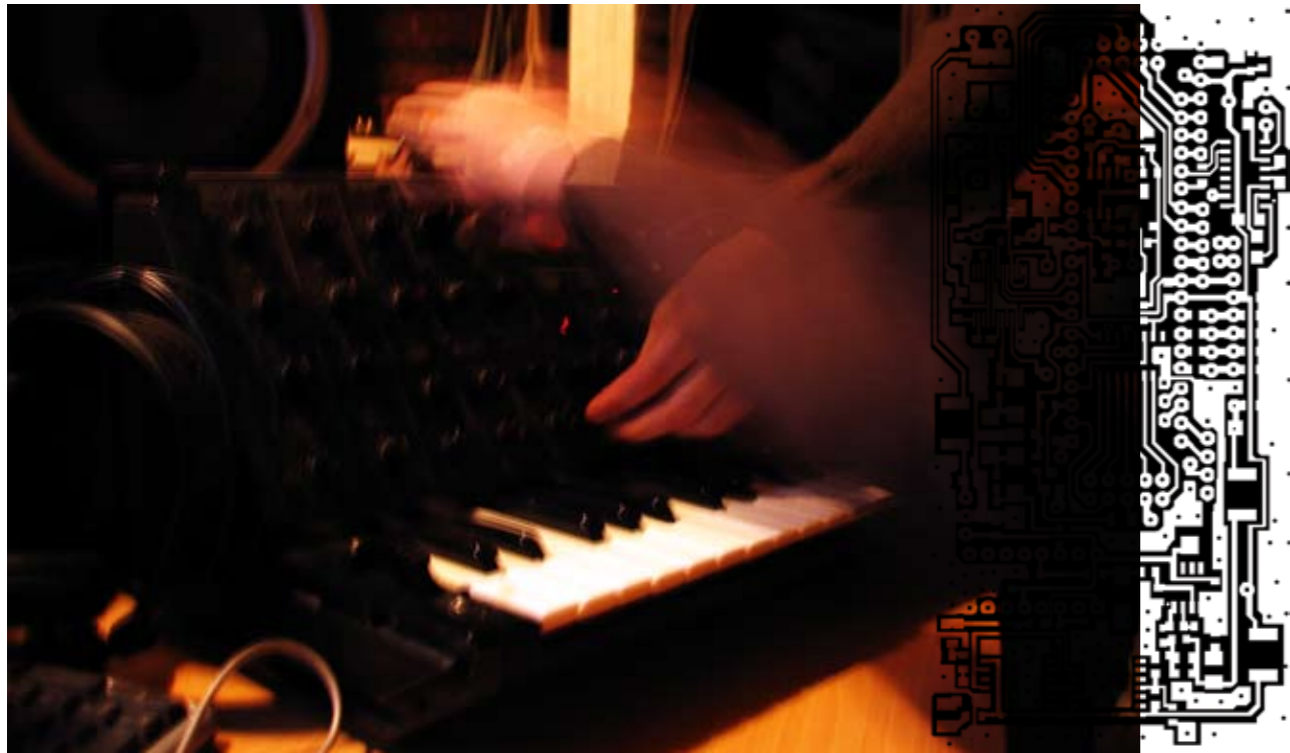
Kuva 2: Fruity Loops 6:en käyttöliittymän osa.



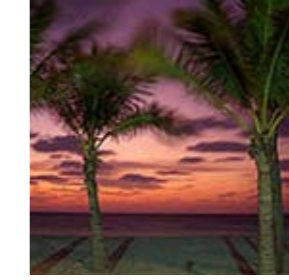
valon aallonpituuden ominaisuuksiin. Mielestäni sillä ei ole merkitystä, kumpi keksittiin ensin vaan sillä miten käsitteet selittävät toisiaan.

Värisävy taas on aallonpituuden ominaisuus. Musiikin ja kuvan, fysikaalises-  
ti selitettynä siis ilmanvärtelyjen ja erisävyisten aallonpituuksien välinen  
yhteys on ilmiö, joka on kiinnostanut esimerkiksi jo aivan 1900-luvun alussa  
mm. futuristeja. Palaan aiheeseen vielä.

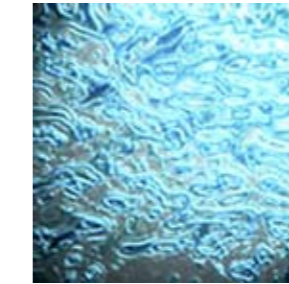
Graafista suunnittelua kuten musiikkiakin on mahdollista tuottaa yksinomaan  
tietokone päätyövälineenä. Ja molempien toteuttamiseen kaivataan myös  
yhä enemmän erikoisosaamista: tietoa ja taitoa alojen erikoispiirteistä,  
jopa uusista kielistä, joilla ohjelmissa koodataan. Graafisiin käyttöliitty-  
miin tutustuminen ja niiden käytön oppiminen mahdollistaa jopa graafisen  
taiteenkin tekemisen, joka taas on lähellä mediataidetta. Molempiin kuuluu



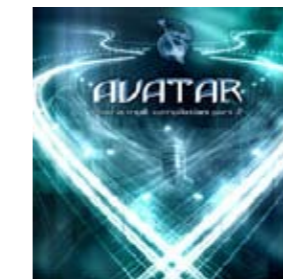
Kuva 3: Astroschnautzerin studiolla Porvoossa 2006 ennen keikkaa.



olennaisesti kuva ja ääni perusmateriaalina. Erityisesti graafisen suunnittelun  
keinoin voidaan luoda verkkokokemus -interaktiivinen verkkosivusto, joka on  
surffaajan saatavilla periaatteessa missä vaan.



Kuva 4:  
Orgaaninen dia toimii lämmöllä.



## 2.1. ORGAANISIA DIOJA JA WANDERLUSTIA

Teknomusiikin merkitys populaarikulttuurin kentässä on sen jaottelu ala-  
kulttuuriksi. Teknomusiikin genre jakautuu hyvin useisiin ala -genreihin ja vain  
spesialistit tuntevat tietyt alalajit. Teknoa kuitenkin pidettäneen yleiskäsitteenä  
konemusiikille. Ala -genreihin liittyy oma visuaalinen koodistonsa, joista mu-  
siikinlajin kuuntelijoiden, ja samalla sukupolvemme osan, kuvasto muodostuu.  
Tekno, kuten nykykulttuurikin on luonteeltaan nopeatahtista ja verkottunutta.  
Sana tekno (-logia) viittaa tavallaan kokonaiseen kulttuurin kenttään jossa  
elämme. Minulle teknologia on merkinnyt ilmaisunvapautta ja kone -estetiik-  
kaa on ihailtu pitkään. 1910-luvulla kuvataiteissakin vaikuttaneet *Futuristit*  
ihannoivat mekaniikkaa ja muuta tekniikan kehitystä, joka henki eläneen vie-  
läkin ainakin sen teknokulttuuriosan parissa, joka ei kyseenalaista (ilmiötä).

### Konteksti

Elektroniseen musiikkiin liittyvää kuvamaailmaa voi luonnehtia kirjavaksi. Se  
koostuu osittain harrastelijoiden tekemästä suunnittelusta. He kuitenkin ovat  
usein hyvinkin tietoisia genren kuvallisista konventioista, hyvässä tai pahassa.  
Monesti Psy -trance fliereissä ja levykansissa on mielestäni läsnä 'wander-  
lust' -henki. Niissä kuvataan usein kaukaisia paikkoja, joskus muilta pla-  
neetoiltakin, tai toisia todellisuuksia joista tekijä lienee unelmoi. Printtimedia



-tuotteiden sisältö muiltakin osilta kuvanee hyvin tekijöidensä unelmia ja ihanteita. Monet ovat teknokulttuurin piirissä tyydyttäneet nk. wanderlustinsa muuttamalla esimerkiksi Intiaan, *Goalle*, ainakin osaksi vuotta. Toiset käyvät säännöllisesti *Ibizalla* tai Pietarissa. Myös uusmedian puolella, muun muassa screen-videoissa ja animaatioissa voi todeta osittain saman kaukai-  
 kaipuun. Lähinnä kuvat näyttävät prosessoidun Photoshopin efekteillä ja muiden ohjelmien spesifeillä toiminnoilla. Psy-tranceen liittyvät vahvasti fraktaalianimaatiot ja fraktaalikuviot, joita rakennetaan fraktaali-ohjelmissa mm. kontrolloimalla *parametrejä*. Vaikka sellaisenkin kuvamaailman luominen on haaste halusin itse rikkoo tietyt genren sisäiset konventiot. Jollen olisi kyseenalaistanut ja etsinyt uutta, olisin mielestäni sortunut samaan nurkkakuntaisuuteen kuin monet teknokuvaston luojat. Avantgarden idean-  
 kin mukaan on kyseenalaistettava totut konventiot, jonka itsekkin siis koen tavoittelemisen arvoiseksi. Suunnittelu, joka pyrkii eteenpäin on mielestäni sopivassa määrin genren rajoja rikkovaa. Siten voidaan esimerkiksi parhaassa tapauksessa avata suurempien kuluttajamarkkinoiden korvat uudelle musiikille. Musiikkiinhan pitäisi suhtautua genererajat unohtaen.

*“Korkean eli monimutkaisen teknologian käyttö animaatioissa, niinkuin muissakin uusissa taiteenmuodoissa on ollut ennustettavissa tieteellisesti orientoituneessa yhteiskunnassamme.”* (Russet & Starr, s.178.).

Kun moderni teknologia kehittyy, samalla kehittyy mm. uusi suunnittelijasukupolvi uudenlaisten työkalujen keskelle. Näitä työkaluja tai laitteita varten ihmisen on oltava sekä teknikko että taiteilija, ehkäpä tiedemieskin tai biologi. Kineettisen kuvaston luojia ovat esim. Ken Knowlton ja Ed Emshwiller 1970-luvulta. He esittelivät uusien tekniikoiden avulla elävän kuvan kenttään uuden kuvien ja kompositioiden sanaston, mutta myös tietoisuuden ja älykkyyden uuden tason. Peter Weibelin kokeellinen videotaideteos *Das Magische Auge* (Engl. *The Magic Eye*) vuodelta 1969 on kuvauksen mukaan erikoinen. Weibel luo ääntä valosta reseptorien avulla. Reseptorit on kiinnitetty



Kuva 5: First Conflict -levynjulkarit 2002.



Kuva 6: Punkaharjulla Elixirian 2-vuotis metsäbileissä 2005.

kankaalle johon animaatio heijastetaan. Reseptorit havaitsevat vaihtelevan valon ja muuttuvat ääneksi jolloin teoksesta tulee informaation muokkaaja. Informaatio voidaan erottaa semanttisista merkityksistään ja koetaan fyysikalisenä asiana, materiaalina. (Le Grice, 1981).

Tässä mielestäni mennään jo (filosofisesti) meta-tasoa olevien kysymysten pariin, kuten mitä on liike tai aika ja miten ne ilmenevät. Puhutaan abstraktista tai käsitteellisestä animaatiosta. Vastaavaa animaatiokokeiluahan on tehty teknomusiikkiyhteyksissä alusta alkaen

Näyttää siltä, että futuristien *Bruno Corran* ja *Arnaldo Ginnan* vuosien 1910-12 välillä tekemät elokuvat ovat ensimmäiset abstraktit elokuvat. Samalla ne ovat myös luultavasti ensimmäiset avantgardistiset elokuvat. Siitä todisteena on enää vain Corran teos *Abstract Cinema-Chromatic Music* (valmistunut 1912), jonka pidetään kuuluvan futurismin manifestiin. Elokuva ja musiikki ovat molemmat aikaan sidottuja medioita ja niiden välinen analogia esiintyi ja esiintyy edelleen abstraktin filmin yhteydessä. Astroschnautzerin verkkosivuilla on muun muassa op-taiteen piirteitä mukailien visualisoitu kuvienavautumisanimaatio. Se perustuu yksinkertaiseen ideaan palloista. Sivulla on myös animaatio, joka ilmestyy sattumanvaraiseen paikkaan kolmen minuutin välein. Se on kestoltaan noin kolme sekuntia ja ilmestyy koko sivuston päälle. Animaatio kehittyi lineaarisesti abstraktista, tunnistamattomasta pikselikuviosta paljastaen lopulta syntetisaattorin. Aluksi tein toisenkin abstrahoidun animaation. Animaation rakentamiseksi Flashissa on ymmärrettävä lineaarisen aikajanan toiminta ja se miten sitä kontrolloidaan.

### Metodeista

Elektroniseen musiikkiin ja erityisesti Psy-tranceen liittyvät tietoni ja käsitykseni ovat peräisin mm. ilmiöstä raportoimisesta ja osallistumalla genreen liittyviin



Kuva 7: Snautseri Vihdissä, Liquid Elixir -metsäbileissä 2003.



Kuva 8: Iltarusko Elixirian 2-vuotis bileissä.



tapahtumiin useiden vuosien ajan. Olen myös tehnyt useita suunnittelu ja muita töitä aihepiiriin liittyen. Saksalainen Psy-trance julkaisu Mushroom Magazine on julkaissut useita juttujani kuten myös Elixiria.com ja englantilainen Gurn.net. Olen tutkinut mm. fliereitä, levynkansia ja muuta kuvastoa aiheeseen liittyen. Kuvasto, joka liitetään Psy-tranceen on usein saanut vaikutteita eri etnisistä tyyleistä, usein Intian tai Meksikon kulttuureista. Tämä ei ole tietenkään sattumaa sillä molemmat paikat ovat itseasiassa Psy-trance-genren mekkoja. Usein video-screeneillä bileissä voi nähdä esim. Buddhan kasvoja ja sanskritin kielisiä sanoja tai eri Intiaanikulttuurien kuvastoa.

Teen nykyisin musiikkia itse. Olen osallistunut reiluun sataan teknobile-tapahtumaan ja ollut myös järjestämässä useita. Kun Hallucinogen (Simon Posford) oli viimeksi Suomessa, joskus 2000-luvun alussa, olin bileiden lavasteissa valokuvaamassa. Olen haastatellut suomalaisia ja ulkomaisia Psy-alan ihmisiä ja ystäväpiiriini kuuluu teknomuusikoita. Olen opiskellut elektron-teoriaa ja lukenut kaikkea muutakin siihen liittyvää, usein englanninkielisiä tekstejä joita olen käsiini saanut. Saan kiittää ystäviäni ja tuttujani, joiden ansiosta elämässäni on ollut kokemuksia ja sisältöä elektron, aiemmin lähes pelkästään Psyken merkeissä. Olen kiitollinen siitä, että kaikilla (Suomessa) on nyt, niin halutessamme, mahdollisuus valita myös psykedeelinen elektroninen tanssimusiikki ja sen kylkiäiset. Elektroninen musiikki on nykyajan musiikkia, jopa nykyajan äänimaisemaa.

Kraftwerkin (perustettu Saksassa 1970-luvulla) vaikutus acid-, house- ja teknomusiikin syntyyn myöhemmin (1980-luvun lopulla) Chicagossa ja Detroitissa on merkittävä. He ottivat futurismin hengessä käyttöönsä instrumentteja, joka teki heistä pioneereja uuden musiikki- ja audioteknologian käyttäjinä. 1970-luvun alkupuolella bändi hankki Minimoog-syntetisaattorin, joka tuolloin maksoi pienen omaisuuden. Kraftwerkinkin inspiroima alakulttuuri tekno kulkeutui Eurooppaan USA:sta pääosin Lontoon ja Berliinin kautta.



Kuva 9: Petikossa metsäbileissä 2002.



Kuva 10: Jani (oik,) kuuluu Tahizuun. Porukka koristelee eli decoittaa.

Äänimaisema, jossa olen kasvanut on ollut rikas ja tietenkin poikkeava aikaisempien sukupolvien vastaavasta. Siihen ovat syynä muun muassa tietty tekninen kehitys ja keksinnöt sekä niiden popularisoituminen, kuten syntetisaattorin ja myöhemmin Moog-syntetisaattorin. Vaikka instrumenteista on tullut osittain pitkältikin elektronisia vetoaa musiikki silti edelleen tunteisiin ja sitä kautta ihmisyyteen.

## 2.2. GOA JA PSYKEDEELINEN TRANCE (TAI 604)

*Goa trance*, jota usein kutsutaan vain Goaksi (tai numeroin 604) on elektronista trancemusiikkia. Se sai alkunsa Intiassa, Goalla, mikä erottaa sen muusta trancesta, joka syntyi pääosin Euroopassa. Goa Trance liittyy voimakkaasti *Psykedeelisen trancen* syntyyn 1990-luvun lopulla. Joidenkin mielestä nämä kaksi ovat sama asia. Molemmat poikkeavatkin äänillisesti muusta trancesta lähinnä erikoisella äänimaailmallaan. Kulttuurillisesti genret ovat enemmän alakulttuuria ja vähemmän kaupallista, kuin muu trance. *“...Ei kannata kysyä mitä sellaista trancesa on, jota ei muussakin musiikissa olisi. Kaikista Acid Housen alagenreistä trance on se, joka tunnetaan kaikissa maailman kolkissa.”* (Bussmann, s.134).

Vielä ainakin 1990-luvulla laajalti vallinneen mielipiteen mukaan *“Alakulttuurit edustavat meteliä (eli musiikin vastakohtaa).”* (Hebdige, s.90). Mielestäni esimerkiksi *Aphex Twin* teki 1990-luvulla syntetisaattorilla kakofoniasta musiikkia. Musiikillisia kokeiluja on toki tehty jo aiemmin, esimerkiksi John Cage (1912-1992) aloitti 1900-luvun puolessa välissä. Ainakin vuonna 1939 aloitettu *Landscape No 1-5* laskettanee jo musiikin avantgardeen. Siinä käytettiin äänen lähteinä radiovastaanottimia ja levysoittimia.



Kuva 11: Vieraita Venäjältä (kesk.) E2v-bileissä 2004.



Kuva 12: Bileiden koristeita E2v-bileissä.

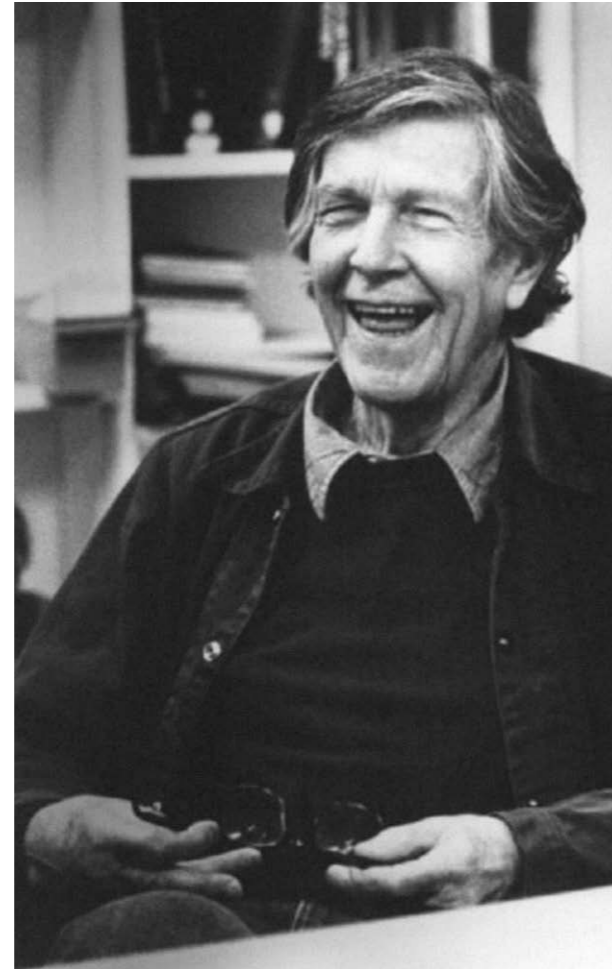


“Eliminoidakseen teoksistaan henkilökohtaiset tottumuksensa Cage etsi sävellysmenetelmiä, joissa säveltäjän omat valinnat olivat minimoidut: tähän hän pääsi käyttämällä erilaisia sattumaoperaatioita, kuten noppaa tai... I Chingia, tai valitsemalla sävellyksen pohjaksi alun perin ei -musiikillista informaatiota.” ([http://www2.siba.fi/historia/1900/eksperiment\\_artikkelit/cage.html](http://www2.siba.fi/historia/1900/eksperiment_artikkelit/cage.html)).

Ainakin brittiläinen lehdistö on uutisoinut vilkkaasti nuorison alakulttuurin, joksi trancekin laskettaneen, negatiivisista puolista ja samoin muu Eurooppa. Harvoin taas kohtaa uutisointia, joka puoltaisi kulttuurin hyviä puolia, muuta kuin alan median piirissä. “Yhteiskunnallisia ongelmia paljastavaa ja niihin ratkaisuja tarjoilevaa nuorisotutkimusta vastaan käy virtaus, jossa nuorisokulttuurit tahdotaan nähdä uutta luovina, omia ratkaisuja esittävinä ja myös jännittävänä eksoottisina alakulttuureina.” (Saarikoski, 2006).

Goaa voi kuulla useammin ulkoilmajuhlissa ja festivaaleilla kuin klubeilla tai sellaisissa paikoissa kuin Ibiza. Ensimmäisinä Goa -kokoelmina tai albumeina, jotka selvästi erottuvat muusta trancesta pidetään *Dragonfly Recordsin* (Brixton, London) julkaisemia tuotteita joiden nimet ovat *Project II Trance* ja *Order Odonata* ja jotka molemmat on julkaistu elokuussa 1993. Suomessa oli Order Odonata -bileet ainakin vuonna 1998, jotka tarjosivat minulle täysin uuden lähestymistavan tanssimusiikkiin. Jo 1995 Psy oli alkanut rantautua Suomeen. Koin ensimmäiset oikeat metsäbileet Pihlajasaarella, Helsingin edustalla, 15 -vuotiaana.

Vanhimpia ja kenties kuuluisimpia Psy -tracentekijöitä lienee englantilainen *Simon Posford* (*Hallucinogen*, *Younger Brother*), Suomen vanhimpia alalla edelleen toimivia bändejä on *Texas Faggot* joiden jäsenillä tiedän olevan yhteyksiä Lontooseen ja muusikko -DJ *Kris Kylven*, joka on tehnyt yhteistyötä kulttibändi *Juno Reactorin* kanssa Lontoossa asuessaan.



Kuva 13: John Cage.



Kuva 14: Tip 'tunnus'.



Kuva 15: Suomen rankat talvet ovat syy persoonalliseen soundiin. Artistit istuvat paljon koneilla.

## Suomi -soundi

Psy -trancen asema Suomessa on vakiintunut. Sillä on pienehkö, mutta hyvin uskollinen yleisönsä ja Suomi -skenen eli trancekansan yhteistyö kasvaa ei vain Suomessa vaan myös ulkomailta. Yhteistyötä on tehty ruotsalaisten, hollantilaisten ja venäläisten kanssa. Osittain tämä on mm. *Elixiria Ry:n* ([www.elixiria.com](http://www.elixiria.com)) ansiota, mutta ennen muuta kaikkien niiden ihmisten, jotka ovat innostuneet asiasta. Psy on myös rantautunut Itäiseen naapurimme Venäjälle. Suomi -soundilla on kysyntää siellä: artisteja halutaan keikoille ja levyjäkin julkaistaan. Venäjällä trancekulttuuri saa ihan uutta puhtia laajasta yleisöpotentiaalista. Venäjällä on syntynyt uusia tyyliä, esimerkiksi *Neurotrance*. Se on synkempää, mutta ei kuitenkaan vähemmän kokeellista kuin Psy. Kaikkialla Psy -trance -bileisiin liittyy vahvasti myös trancea hidastempoisempi *Chill -out* musiikki, johon on myös Suomessa alettu paneutua vakavammin asiaa harrastavissa piireissä. Suunnittelijoita luulisi tarvittavan.

Koska trancekin on yksi *Acid -housen* alagenreistä on hyvin vaikea vetää sellaista rajaa, joka erottaisi esim. trancen ja acidin toisistaan. Musiikin ja kuvallisen suunnittelun älyllisempi suuntautuneisuus toteutuu genererajat ylittävässä viestinnässä, joka ei ole suunnattu vain tietyille suppealle nurkkakunnalle. Varsinkaan varustettuna huonoilla sisäpiirin vitseillä (*Texas Faggotin* levy *Pilluminati Cunt Roll*). Käsitteitä ja nimiä genreille on hyvä muodostaa asioiden selkeyttämiseksi esim. kaupallisia tarkoituksia tai tutkimusta varten. Nimitysten ei ole tarkoituskaan kertoa taiteellista päämäärästä. On mentävä syvemmälle asian ytimeen, joka trancesakin kiinnostaa kuten melodiakuviot musiikissa tai trance -kulttuuri, ja tulkittava se vähintään yhtä hyvin kuin muut alan osaajat. Katu-uskottavuus skenessä syntyy herkkyydestä havaita ja toteuttaa hyväksi todettuja tapoja ja huomata ne aukot, jotka mahdollistavat genren sisäisen kuvallisen tai muun progression. Erilaiset kommentit ovat arvokkaita. Suomi -soundia arvostetaan muuallakin Euroopassa, esim. Portugalissa. Myös Israelissa ja Japanissa musiikkityyli tunnetaan. Hippiliikkeen



aikana syntyi *progressiivinen rock* jonka vaikutus teknoon on ollut voimakas. *Progressa* otettiin ennakkoluulottomasti käyttöön uudet instrumentit (mm. syntetisaattori) ja huolehdittiin, että kulttuurissa niin kuin musiikissakin tapahtuu kehitystä. Tyyli kulkeutui meillekin 'kulttuurivaihdon' mukana ulkomailta ja samalla se toi uutta kuvastoa. Esimerkiksi Alan Aldridgen surrealistinen kuvitustyylit tunnetaan julkaisusta, jossa Beatlesin laulujen sanat on kuvitettu pehmeisiin kansiin.

Olen itse haastatellut muun muassa Venäjän ensimmäisiin kuuluvia Psy -Trance ihmisiä Suomessa Helsingissä vuonna 2005. He kertoivat Psy -trance ilmiön kymmenvuotisesta historiasta kotimaassaan. Venäjällä kulttuuriin liittyy omat erityispiirteensä. Haastattelemiä henkilöitä olivat asuneet sekä Moskovassa että Pietarissa. Pietarissa on muun muassa kahvila, jota ylläpitää *Space of Joy* -järjestö. Yksi sen rahoittajista on entinen bisnes -guru, joka kääntyi 1990 -luvulla buddhistiksi ja halusi alkaa tukea kotimaansa Psy -kulttuuria.

Trance -kulttuuri on usein ulkotiloissa koettavaa. Joka keväiset, Suomessakin ympäri maan järjestettävät kadunvaltausbileet (Engl. Reclaim the Streets) tuovat elektrokulttuuriin poliittisen ulottuvuuden. Niiden teema on ympäristön huomioon ottaminen ja kaupunkien katujen vaatiminen (takaisin) jalankulkijoille, ei autoille. Tämä on yksi niistä ympäristön huolehtimiseen liittyvistä sanomista, jotka (tekno) kulttuurin piirissä koetaan tärkeiksi. Poliisi on suhtautunut maltillisesti kadunvaltaus tapahtumiin, joihin olen osallistunut useana vuonna Helsingissä, Lahdessa ja Turussa. Valtaukset ovat tapahtuneet vilkkailla pääkulkuväylillä kaikissa kaupungeissa.

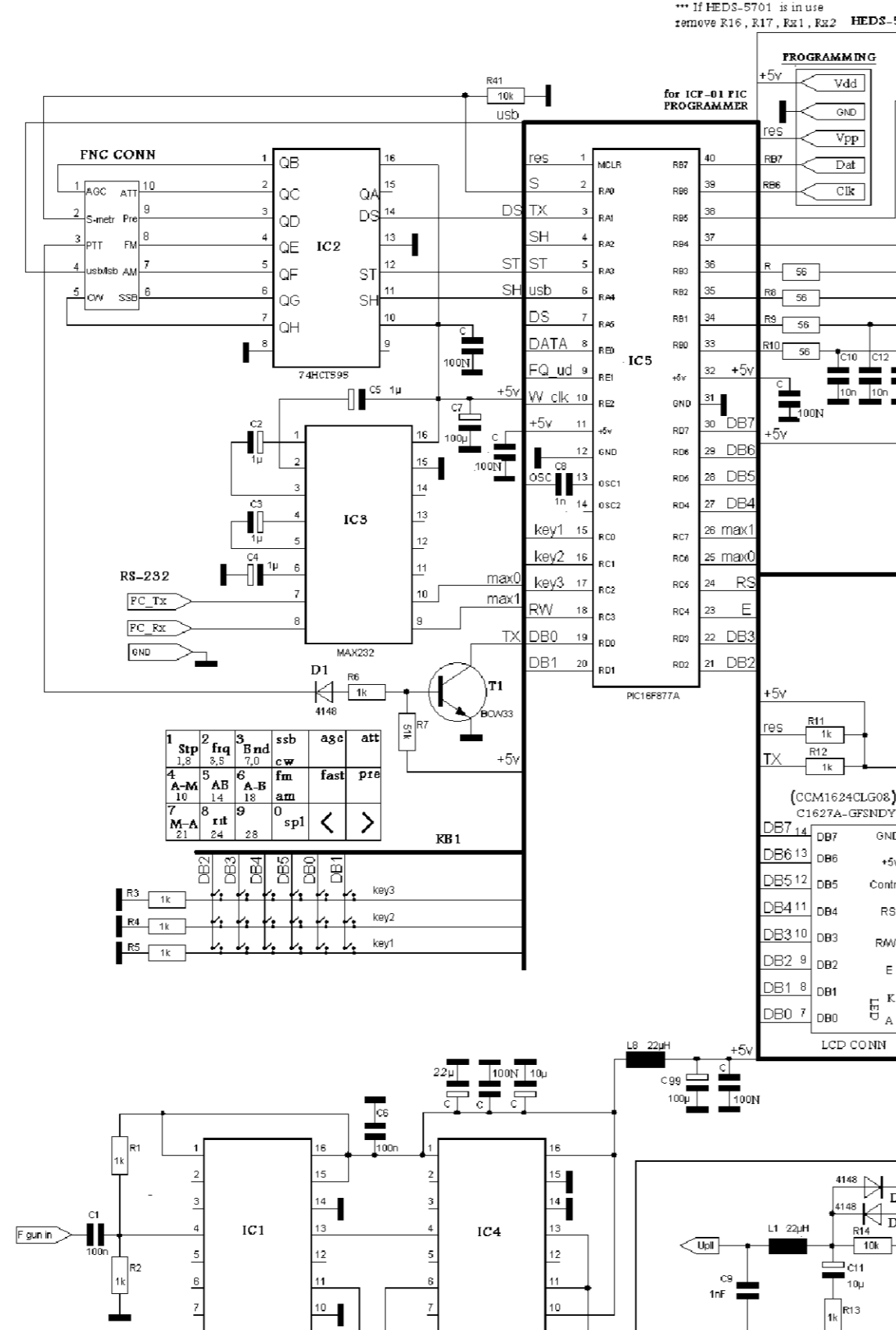
Suomalaisilla olisi vielä kuitenkin paljon opittavaa suurenluokan UG (underground) Trance -bileiden järjestämisestä esim. englantilaiselta *TIP Recordsilta*. Yhtiöllä tosin on suomalaisia suurempi yleisö ja tämän johdosta suurempi varallisuus ja myös paremmat "tanssit". Lontoolaisilla on esimerkiksi *Camden*

*Townissa* oma *Psychedelic Dream Temple*, kahvila ja levykauppa sekä salaisia ja julkisia Psy -bileitä melkein joka viikko ja viikonloppu. TIP records on *the Infinity Projectin* vuonna 1994 aloittama levymerkki. He suhtautuivat Goa tranceen hyvin avoimesti ja perehtyivät myös sen 'synkempään' puoleen. Heidän ansiostaan syntyi *Techtrance*. TIP onkin ollut voimakas vaikuttaja genrejensä sisällä.

Psydessä on kyse alakulttuurista, melko marginaalisesta ilmiöstä, joka kylläkin on kaupallistunut ja popularisoitunut sitten 90 -luvun alun. Lontoosakin voi (Psychedelic Dream Templestä) jo vuonna 2003 ostaa esimerkiksi ainakin suomalaisen *Eraser vs. Yöjalan* ja *Kiwan* levyt.







### 2.3. SYNTETISAATTORI



Kuva 16: Ääniaaltojen perustyyppit. Neliaallosta (Engl. Square wave) on kaksi versiota.

Syntetisaattori on elektronisen musiikin instrumentti, joka tuottaa elektronista ääntä sellaisilla graafikollekin tutunkuuloisilla tekniikoilla kuin additiivinen tai subtraktiivinen. 1970-luvun jälkeen syntetisaattorista eli *synasta* on tullut yksi itseään kunnioittavan bändin vakiovarusteista. Ääntä kontrolloidaan oskillaattorien avulla, jotka juuri tekevät äänet syntetisaattorissa. *“Kun kohde värähtelee se tekee toistuvasti saman liikkeen. Kokonaista liikesarjan osaa eli aaltoliikettä kutsutaan värähdykseksi (engl. oscillation), josta syystä mitä tahansa jatkuvaa värähtelyä tuottavaa laitetta kutsutaan oskillaattoriksi.”* (Russ).

Syntetisaattorin avulla luodaan ääniä joista taas saadaan äänimaisemia. Äänellä voi olla terapeutinen merkitys, esimerkiksi matalat äänet tutkitusti rauhoittavat ihmistä. Ääniterapiaa käytetään mm. kehitysvammaisten ja autististen lasten kuntoutuksessa, Parkinsonin-taudin hoidossa ja saattohoidossa. Myös epileptinen kohtaus saatetaan voida pysäyttää äänen avulla. Mielestäni ääntä ja musiikkia voikin kutsua psykofyysisesti vaikuttavaksi ilmiöksi. Vaikka sanotaan, että 70% ihmisen havainnoista ovat visuaalisia, on äänellä silti mahtava voima - sen voi tuntea fyysisesti, koska ääni kulkee värähtelyinä ilmassa (Basics of Electronic Music). Esimerkiksi kuvataiteilija *Piet Mondrianin* inspiraatio oli jazz-musikki.

Lazio Moholy-Nagy, joka tutki Bauhausissa äänen ja kuvan suhdetta päätteli seuraavaa: *“Kellon säännöllinen tikitys vaikuttaa voimakkaammin ajan*



kulumiselta kuin sekuntiviisarin säännöllisen liikkeen näkeminen erillään äänestä.” (Moholy-Nagy, s. 80). Siispä akustiikka auttaa visuaalisen havainnon kautta syntyvää ymmärtämistä.

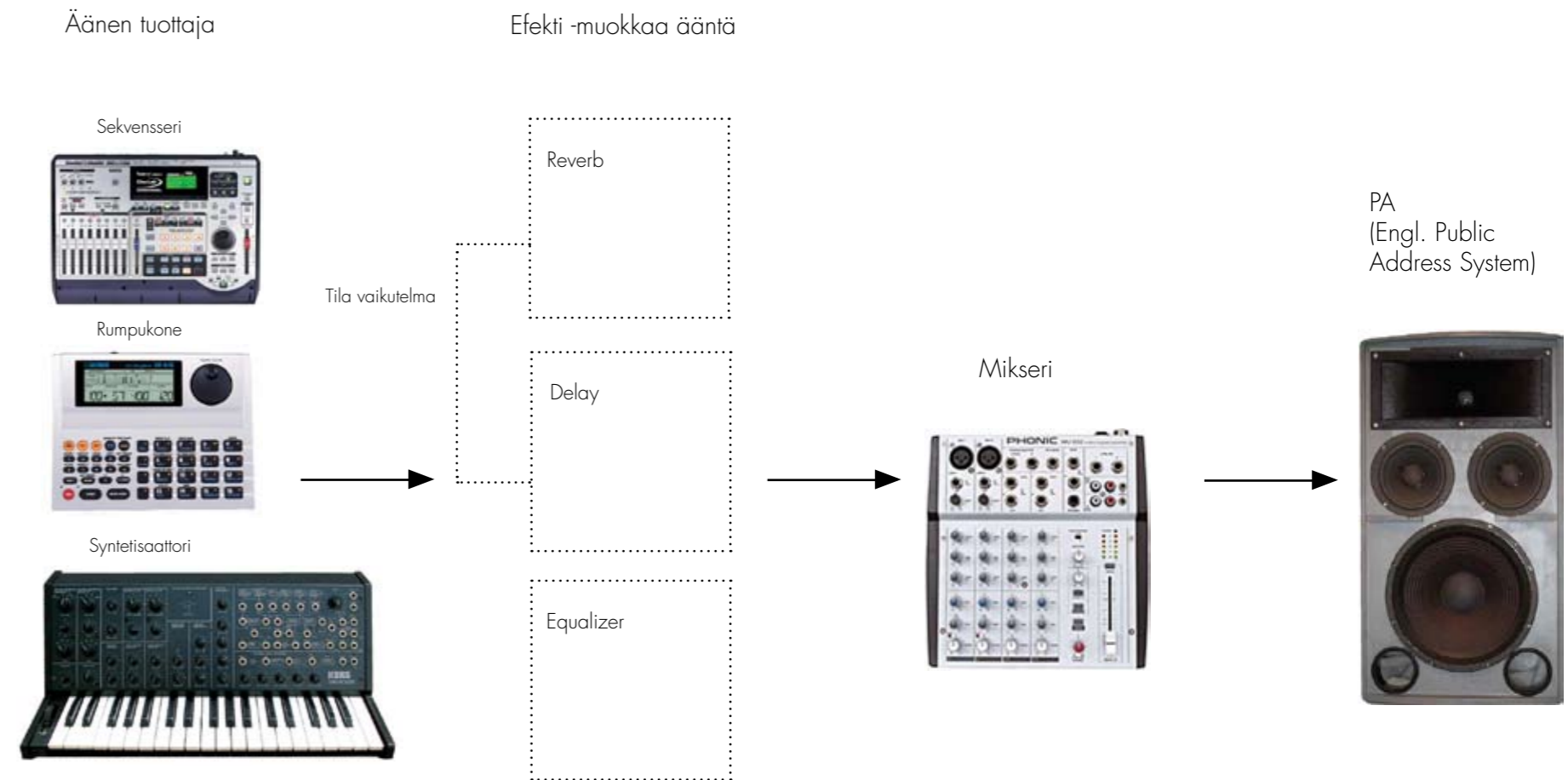
Syntetisaattoreilla saadaan ääniä manipuloimalla elektronisia jännitteitä (analogi syntetisaattori) ja tahtien arvojen matemaattisella manipuloinnilla (digitaalinen syntetisaattori) tai yhdistämällä molempia. Yleensä äänen manipulointia jatketaan vielä eri laitteilla (sekvensserit, samplerit...) eri ohjelmissa (Audacity, Cool Edit). Viimeistään syntetisaattorilla tehdyt elektroniset jännitteet aiheuttavat värähtelyjä, jotka kuuluvat kova-äänisistä tai kuulokkeista. Syntetisaattoria kontrolloidaan koskettimiston avulla ja usein niitä luullaankin kosketinsoittimiksi.

Sam Inkinen on teksteissään huomionut Erkki Kurenniemen toteamuksen jo vuodelta 1982, että ”Välillä jo näytti siltä, että musiikki syö tietokoneen. Sähkökitara ja syntetisoija ovat muuntuneet tavanomaisiksi soittimiksi. Koh-ta mikroprosessori tulee kaikkiin soittimiin. Syntetisaattorilla on oma karakteristinen soundinsa ja samoin tulee olemaan prosessorilla. Verhon toisella puolella kuitenkin prosessori syö koko orkesterin yhtenä suupalana.”

Sämpläminen on usein käytetty tekniikka ja se tarkoittaa, että otetaan osa jostain äänitetyä ääntä eli sample ja käytetään sitä uudestaan instrumenttina tai uuden kappaleen elementtinä. Sample tehdään samplerilla, joko analogisella tai digitaalisella. Selvennykseksi vanha periaate: sämplämisellä on tarkoitettu prosessia, jossa analoginen ääni muutetaan digitaaliseksi.

### Modulaari syntetisaattori

Modulaari syntetisaattori koostuu eri moduleista, jotka yhdistetään johdoilla toisiinsa. Nämä syntetisaattorit ovat hyvin joustavia. Jokaisesta äänen ulostulokanavasta saadaan elektroninen virta eri jännitteillä, ja kanava voidaan



Graafi 1:Äänen kulku tuottajalta yleisölle.

yhdistää melkein mihin tahansa sisäänmenokanavaan ääniä tuottaessa. Ääniaaltojen perustyyppit ovat sini-, neliö-, kolmio-, ja sahalaita -aalto.

Amerikkalainen Robert A. Moog on modernien syntetisaattorien historian tärkeimpiä henkilöitä. ”Moog alkoi rakentaa syntetisaattoreita 1950-luvulla lähinnä omana harrastuksenaan. Vuonna 1964 ilmestyi ensimmäinen laajempaan käyttöön tarkoitettu Moog -syntetisaattori, jonka kantavana ideana oli analogielektronikalla toteutettu vähentävä synteesi (oskillaattorin signaali ohjataan suotimen läpi). Vähentävän synteessin periaatteeseen tukeutuvan syntetisaattorin tärkeimpinä moduuleina voidaan useimmiten pitää jänniteohjattua oskillaattoria (VCO), suodinta (LPF, HPF, BPF tai BRF

eli notch) sekä jänniteohjattua vahvistinta eli vaippageneraattoria (VCA), jota usein ohjataan ADSR -periaatteeseen tukeutuvalla ajassa muuttuvalla kontrollijännitteellä.” (<http://fi.wikipedia.org/wiki/Syntetisaattori>).

Klassinen musiikki perustuu nuotteihin tai säveliin, mutta elektroninen musiikki säveliin tai ääniin. Suomessa on omat elektronisen musiikin pioneerinsa kuten *Erkki Kurenniemi*, joka rakensi ensimmäisen DIMI -syntetisaattorinsa DIMI-A:n vuonna 1969.

”Kurenniemi...perusti oman sähkösoitinyrityksen *Digelius Electronics Finland Oy:n* ja keskittyi seuraavien vuosien ajaksi DIMI -syntetisoijiansa (*Digital Music Instrument*) valmistamiseen. Sarjaan kuului monia ainutlaatuisia ja aikaansa edellä olleita laiteinnovaatioita.” (Kuljuntausta, s.385). Dimi -nimi lienee viittaus Midi -sanaan (Engl. Musical instrument digital interface). Midi on kieli jolla kontrolloidaan sähköisiä soittimia.

Äänen ja kuvan yhteyttä on siis tutkittu jonkin verran jo Bauhausissakin. *Lazlo Moholy -Nagy*, joka myöhemmin perusti *New Bauhausin Chicagoon*, Yhdysvaltoihin, kehitteli oman versionsa eräänlaisesta väri -pianosta. Moholy -Nagyn teorian mukaan värin sävyillä on vastaava sointu. Kun ääni on ilmassa tapahtuvaa värähtelyä ja valo tai väri sähkömagneettisen aallonpituuden heijastumista, ei toki ole vaikea kuvitella, etteikö niillä saattaisi olla jotain vastaavuutta keskenään. Olen yhdistänyt omaa musiikkiani ja kuvaa tai animaatiota useassa projektissa ja se on haastavaa.

Niinkuin kuvan merkitys muuttuu ja se ”...tavoittaa suurimman tehonsa elokuvassa.” (Moholy -Nagy, s.33) niin ääni saa suurimman tehonsa musiikki -kappaleessa, jossa esimerkiksi ylä- ja aläänet ovat rinnastettuja. Näin äänenvaihteet erottuvat paremmin ja syntyy vuorovaikutusta. Äänen voi myös synkronoida liikkuvaan kuvaan, joka on kenties vielä tehokkaampaa kuin pelkkä liikkuva kuva.



Kuva 17: Modulaari syntetisaattori.

## Minun elektroninen tanssimusiikkini

Kuvani Psykestä on, että se on kokeellista ja progressiivista musiikkia. Tavoitteenani on, että musiikki, jota itse teen on myös kokeellista ja progressiivista. Pysin myös sen tanssittavuuteen. Nämä kaikki kolme asiaa ovat yhtymäkohtia oman rytmipohjaisen musiikkini ja perinteisen Psy:n välillä. Artistinimeni on ollut *Sini* ja *Keero* ja olen julkaissut verkossa musiikkiani vuodesta 2004. Musiikkikappaleideni nimiä ovat mm. *RGB*, *Kappale* ja *Siperia*. Siperia on ensimmäinen kappaleeni.

1940 -luvulla Ranskassa syntyi musiikkityyli nimeltä *Musique concrète*. Sen puitteissa valmiita ääniä kasattiin teoksiksi. Eräs edelläkävijöistä oli Pierre Schaeffer. Samaan aikaan Saksassa keskityttiin tuottamaan ääniä elektronisilla instrumenteilla ja syntyi *Elektronische musik*. Yhdyn itse ehkä enemmän saksalaiseen koulukuntaan, jonka ideana oli tuottaa ääniä, jotka olisivat ”tieteellisesti täsmällisiä”. (Inkinen, s.177). Tämä silti vaikka uusin musiikkini ilmentääkin pyrkimyksiä arytmiaan, ja sitäpaitsi ranskalaisten *Musique concrète*stä ja saksalaisten *Elektronische musikista* myöhemmin muodostui periaatteessa toistensa synonyymejä.

Tutustuin tietokonemusiikin tekemiseen tarkoitettuun ohjelmaan nimeltä *Fruity Loops* ensimmäistä kertaa vuonna 1995 Astroschnautzerin toisen perustajajäsenen *Jarno Wallasvaaran* ohjauksella. Ensimmäinen kokeiluni oli tyyli -suunnaltaan *Hardcorea*. Sen lyöntitiheys voi olla jopa 200 bpm eli iskua minuutissa. Trancea on noin 140-150 bpm. En edennyt Hardcoren eli HC:n avulla mielestäni mihinkään, mutta yhteistyöni Wallasvaaran kanssa jatkui kuitenkin musiikin merkeissä. Teimme Rave -musiikkivideon *VHS* -muotoon. Jarno vastasi musiikista ja minä kaikesta muusta. Tässä vaiheessa Trance oli vasta rantautumassa Suomeen ja tämän tapahduttua ainakin minun ja *Schnautzerin* poikien elämät muuttuivat. Pojilla oli 1990 -luvulla elektro-



Kuva 18: Elektronista musiikkia 15.3.2006.



muusiikkikollektiivi *Kone*. Siihen kuului jopa kymmeniä eri musiikkigenrejä tekeviä jäseniä. Seuraavat kokemukseni Fruity Loopsista, joka siis on *Tracker* -ohjelma PC:lle, oli vuonna 2001 jolloin Wille Hermansson eli *Mara* opetti minulle bassokuvion tekemisen ja muita perusteita ohjelmasta. Olen saanut seurata myös ystäväni ja työn tilaajan Maran musiikillista kehitystä vuosien varrella hyvin läheltä.

Vihdoin vuonna 2004 kappaleeni *Siperia* opetti paljon musiikista, koska tunsin onnistuneeni luomaan haluamani laista musiikkia ja innostuin tekemään lisää tanssimusiikkia. Se parani laadultaan *masteroinnin* ja äänten laadun osalta. On paljon oppimista kun tavoite on tehdä äänet itse syntetisaattoreilla. Olen aina tranceakin kuunnellessani seurannut eri instrumentteja ja rytmejä kappaleissa. Onneksi kokeneemmat artistit kuten *Troll Scientistsin Staffan Ström* ja *Muoviperimä* eli *Mikko Varakas* ovat olleet ohjaajina ja oppi-isinä kun tosissani aloin tehdä omaa musiikkia studiossamme Vallilassa. *Astroschnautzer* -soundikin on äänenlaadultaan hyvin paljon kehittyneempää vuonna 2006 kuin mitä se oli poikien aloittaessa. Keikat eivät esimerkiksi enää keskeydy toistamiseen muuntajan hajoamisen takia, koska pojatkin ovat siirtyneet digi -aikaan.

Olin New Yorkissa Detroit Preservation Society:n järjestämässä teknoklubi -tapahtumassa. Kokemus oli mitä mahtavin ja siellä tanssin afro- ja aasialaisvaikutteista sekä vähän ambientimpaa Detroit -teknoa. Kulttuurien kirjo oli voimakkaasti läsnä ilmeisesti DJ:den geeniperimässä ja teknossa, jonka toisaalta voi sanoa olevan globaalia, ja josta digitaalisuus on eliminoinut kaiken, joka jollain lailla viittaisi persoonalliseen ilmaisuun.

Minun tyyliuunnastani on sanottu, että se on minimalistista trancea ja mielestäni se kuvaa päämääriäni hyvin. Tästä löytyy yhtymäkohtia myös omaan visuaaliseen tuotantooni. Tahdon, että luomassani visuaalisessa materiaalissa ei olisi liikaa elementtejä muttei liian niukastikaan. Trance



Kuva 19: Musiikillinen idolini: Aleks Perälä, Astrobotnia.



Kuva 20: Musiikillinen idolini: Richard D. James eli Aphex Twin tai AFX.

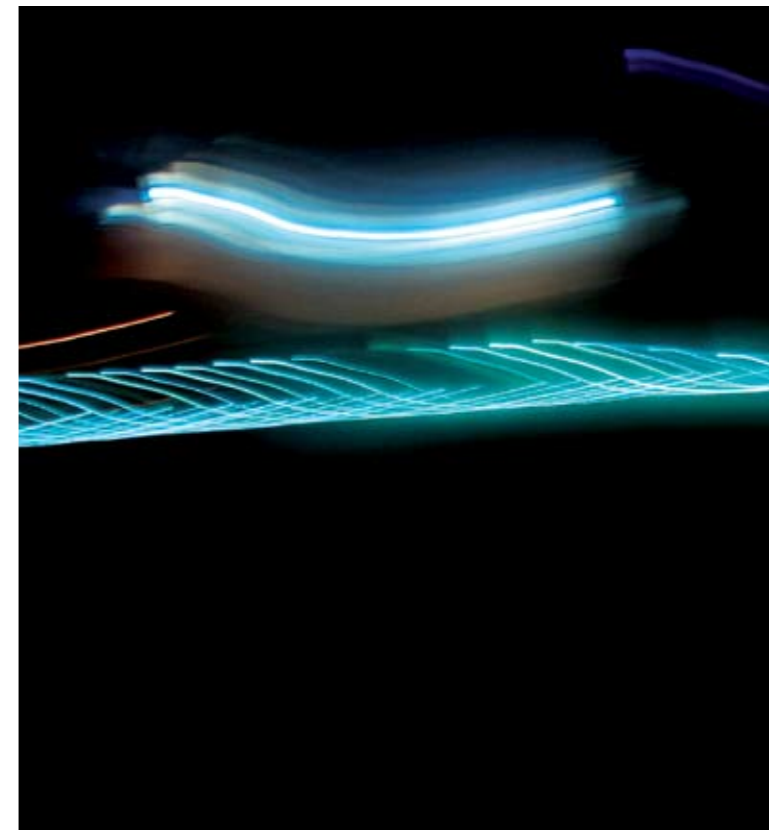


Kuva 21: Musiikillinen idolini: Coh on Venäjältä, mutta asuu Ruotsissa.

-kuvaston tekemisessä mielestäni hauskaa on muun muassa se, että etnovai-  
kutteita ei tarvitse kaihtaa ja, että on mahdollista kokeilla paljon visuaalisesti.  
Mielestäni IDM on teknomusiikin avantgardea. Elektron tyylit tai genret  
kehittyvät ja muuttuvat jatkuvasti ja muun muassa juuri tämä houkuttelee ja  
kiehtoo yleisöä. Vaikka huonosta leimasta on hiljalleen päästy eroon on tosi-  
asia, että psykedeeliseen kulttuuriin (ja musiikkiin) on liitetty mm. LSD -huume.



Kuva 22: Detroit vuonna 1942. Kaupunki on tunnettu autotehtaistaan ja levy -yhtiö Motown Recordsista.



Kuva 23: Detroit -teknoa. Sullivan Room, New York.



Kuva 24: Detroit -joki.







### 3. TULTA PÄIN



Kuva 25: Herb Lubalin.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
å ä ö 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
0 Æ ( ) - ! ? / + ; : , .

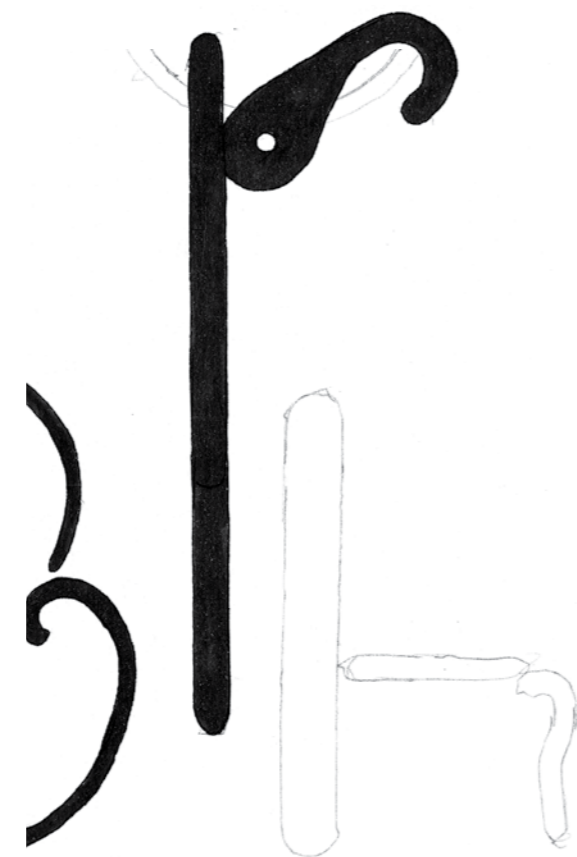
Kuva 26: ITC Avant Garde Gothic, Book 24 pt.

#### 3.1. TYPOGRAFIA

Herb Lubalin ja Tom Carnase suunnittelivat vuonna 1970 *ITC Avant Garde Gothic* -kirjainleikkauksen, jonka inspiraationa toimi Lubalinin tekemän *Avant Garde* -lehden logo. Toiset lähteet mainitsevat tekijöiksi samana vuonna myös Gschwindin, Gürtlerin ja Mengeltin ja valmistumisvuosiksi tarkemmin välin 1970 -77.

Viehätyin *Avant Garden* tasapainoiseen ulkonäköön ja käytännönkin syistä valitsin sen pohjaksi omalle kokeelliselle suunnittelulleni.

*"ITC Avant Garde Gothic on geometrinen, päätteetön kirjainleikkaus... joka muistuttaa 1920-luvun saksalaisesta Bauhaus -liikkeestä."* (Adobe Type Library). Klassisen Bauhaus liikkeen muotokieltä voitane sanoa lainattavan nykyisin ehkä erityisesti kun tehdään vanhaa jälkeä muistuttavalla tyyllillä *retroa*. *ITC Avant Gardesta* on vastikään suunniteltu uudempi leikkaus.



Kuva 27: Luonnostelua.

#### 3.2. PALA -KIRJAINLEIKKAUS

Suunnittelemini kirjainten lähtökohtana on *ITC Avant Garde Gothic*. Sen bauhauslaisen geometrinen ja jopa staattinen luonne on vahvuus, jota halusin käyttää tukena kirjaimia suunnitellessani. Kirjaimien muotoilussa on kokeellinen lähtökohta. Niiden pinta on erikoinen johtuen kollografia -painamisesta. Kirjainleikkaukseni on väljän typografisen luokittelun mukaan *Fantasia-fontti*, jossa on mekaanista jälkeä, otsikkofontiksikin sitä voi kutsua. *"Lukuisat kirjaintyytit matkivat tietoisesti sellaista ...karua jälkeä, jota esimerkiksi kirjoituskone...tuottaa...Kaikkia niitä yhdistää yleensä merkistön vakioleveys, joka on kirjoituskoneesta peritty ominaisuus ja tekee merkiväleistä epätasaisia."* (Itkonen, s. 58). Vaikka kirjainleikkaukseni vahva muotoilu rajoittaisikin käyttökohteita eli sitä mihin se sopii ja mihin ei, ainakaan merkivälien epätasaisuus ei tuota ongelmaa.

Kollografia on perinteinen painotekniikka jolla saa tehtyä kuvia litteistä esineistä. Pala -kirjainleikkaus on painettu tällä menetelmällä, johon sain erityisiä opetusta Lontoossa opiskellessani. Ideana oli, että keräilen ympäristöstä löytömateriaalia ja yhdistän ne uusiksi kokonaisuuksiksi. Löysin lähinnä *Dublinin, Tallinnan, Tampereen, Lontoon ja Helsingin* kaduilta minulle sopivaa esineistöä.

Neliönmuotoiset puulaatat, joihin kirjainaihiot liimattiin, ovat kooltaan 12 cm x 12 cm. Kirjainten x -korkeus on 7 cm. Sekä ylä- että alapidenys ovat 2 cm. *ITC Avant Gardenin* yläpidennys on yhtä pitkä kuin



Kuva 28: Pala -Regular ja -Light

kaakkois-aasiassa vuoden 2003 lopussa puhjennut ja edelleen alueen linnuissa leviävä h5n1-lintuinfluenssaepidemia on lisännyt maailmanlaajuisen influenssapandemian uhkaa.

Kuva 29: Uutisia, 2006 vuoden keväällä.

alapidennys. Jouduin vasaroimaan tai katkomaan keräämiäni kappaleita, jotta ne istuisivat gridiin. Kesä oli sopivaa aikaa ”keräilykulttuuriin”. Syksyllä työstin laatat ja painoin grafiikkaa kotona. Kolmas kirjainperheeseen suunniteltava kirjainleikkaus voisi olla tyylitelty versio fontista, jonka inspiraationa toimivat löydetyt esineet. Se voisi olla ulkonäöltään teknisempi.

Halusin painojäljellä nimenomaan etäännyttää kappaleet, joista kirjainaihiot koostuvat, alkuperäisestä muodostaan. Halusin niiden saavan uusia merkityksiä katsojan mielessä. Jotain, joka muistuttaisi vanhasta ajasta, vaikkapa kovasta työstä ratatyömaalla ja siihen liittyvistä äänistä. Halusin myös tutkia millaisen vastaanoton Pala -kirjainleikkaus saa. Sanonta ’sanakuva’ on vakiintunut, mutta ajatus kirjaimilla luotavasta ”kirjainkuvasta” on pyörinyt mielessäni. Mielestäni esimerkiksi ligatuurit ovat kirjainkuvia, ainakin ITC Avant Gardessa. Yritin tavoitella Palassa pelkistävää yksinkertaisuutta jottei kirjaimen ulkonäöstä tulisi liian ’kirpputorimaista’. Oli muutenkin hyvä huomata, että esine useimmiten muuttuu tunnistamattomaksi ja jopa tyylikkääksi kun se painetaan kaksikulotteiselle pinnalle.

Pala-kirjainleikkauksen toteutuksessa käytetty näkökulma luomiseen on omaksuttu myös elektronisen musiikin piirissä, mm. DJ -kulttuurissa, jossa miksaamalla eri materiaaleja luodaan uusia teoksia. DJ:llä voi olla varastossaan satoja keräiltyjä levyjä joista hän valitsee keikkapakettinsa. Paketti ei välttämättä koostu edes saman tyylin musiikista. Haasteena on luoda tasainen ”musiikkimatto”. Julkaisu *Around the World With King Nosmo* esittelee löydetyistä materiaalista valokuvaten tehtyä taidetta. Kuvataiteen saralla ainakin *Tate Modernissa* oli syksyllä 2003 esillä erään (kuva-) taideprojektin taiteilijoiden arkeologisia löytöjä *Thames -joen* penkereiltä, joista oli kasattu upea yhdistelmäteos.

Pala -kirjainleikkauksen valmistusprosessiin ja suunnitteluun liittyy mielestäni tutkimuksellisesti antropologisia ominaisuuksia, niin itse ainakin termin



Kuva 30: Suunniteltuani kirjaimet sahasin, lakkasin, vasaroin, muotoilin, liimasin ja kuivatin painoalustat.

käsitän. Yhdyskunta ja sen ’jäljet’ ovat toimineet kirjainleikkauksen raaka- materiaalina. Kirjainleikkaus ei ehkä ole niin klassisen näköinen kuin olisin halunnut. Sen kuvasto kuitenkin kertoo myös jotain nykyisistä sosioekonomisista oloistamme.

### Paina, skannaa, konvertoi, treissaa ja vektoroi, välistä sekä eksportoi

Skannasin kollografian printtini ja vektoroin ne Flashin *Tracing -toolin* avulla. Painojälki muuttui hieman prosessissa, mutta se täytti ainakin tyydyttävästi tavoitteeni. Flashista *exportoin* jokaisen kirjaimen Illustrator -tiedostoksi ja muokkasin kirjaimia vielä lisää ohjelmassa. Sen jälkeen importoin ne *Fontlabiin*. Ohjelma paljastaa kirjainsuunnittelun hienoudet. Siinä aletaan suunnitella muun muassa kirjain- ja sanaväliä. Ohjelma on myös oivallinen kirjaimien muotoiluun, sillä se on vektoripohjainen. Välistys tehdään yleensä o- ja n- kirjaimien avulla. Kun niiden välistykselle on etsitty sopivat suhteet, käytetään kirjaimista muodostuvaa riviä koko aakkoston välistämiseen. O -kirjaimen vasen välistys on esimerkiksi n. 70 yksikköä.

Sanaväli on yleensä kooltaan i -kirjaimen ja sen ympärillä olevan tilan levyinen. Ä:n ja ö:n pilkut ovat joko yhtä kaukana *emostaan* kuin i:n ja j:n pilkut tai sitten lähempänä. Usein ä:n ja ö:n pilkkujen ollessa yhtä kaukana emostaan kuin i:n ja j:n pilkut, ne näyttävät ikäänkuin lentävän pois. Päädyin itse lähentämään ä:n ja ö:n pilkut emomuotoon. Palan välistys on hieman väljempi kuin ’standardi’ fontin, mutta kuitenkin melko tiivis. Sanat muodostuvat helpommin sanakuviksi kun vielä levensin sanaväliä. Ajattelimme aluksi, että Pala 1:n erityispiirteenä olisi suuri tila pisteen jälkeen, mutta idea ei toiminut. Kirjainleikkauksessani ei ole toistaiseksi isoja kirjaimia, sillä en kuvittelukaan saavani koko merkistöä valmiiksi yhdeltä istumalta, vaan luultavasti vuosien työn tuloksena. Typografian ohjaajani Jürgen Sanides



Kuva 31: Aihio on otsikkofontti.



Kuva 32: Painolaatat valmiina.



(opiskellut typografiaa Bremenissä, Saksassa 6 vuotta) kertoi, että mm. Jan Tschichold (opinahjo Leipzig Academy) on myös suunnitellut fontin ilman isoja kirjaimia. Oma suosikkini kirjainmuotoilussa on kuitenkin *House Industriesin Movements* -kirjainperhe, johon kuuluvat mm. *Soiled* ja *Runway* leikkaukset. Perheen kaikki osat soveltuvat eri käyttötarkoituksiin ja poikkeavatkin hyvin paljon toisistaan. *House Movements* on *Andy Cruzin* ja *Rich Roatin* vuonna 1993 perustama suunnittelutoimisto, joka myy mm. typografista suunnittelua ja kuvitusta.

“Kirjaimen pistekoko mitataan pienaakkosten yläpidennyksen ylimmästä pisteestä (esim k -kirjaimessa) alapidennyksen alimpaan pisteeseen (esim. p -kirjaimessa). Lisäksi mukaan otetaan pieni tila kirjainten ylä- ja alapuolelta. Tämä tila...estää eri rivien kirjaimia osumasta toisiinsa silloin, kun riviväli on sama kuin kirjainten pistekoko.” (Itkonen, s.67).

*Atyp1* -typografiakonferenssissa Taideteollisessa korkeakoulussa syksyllä 2005 oli *Meta Newhousen* työpaja *Experimental Typography and Found Objects Workshop* eli kokeellisen typografian työpaja, jossa löydetyillä esineillä painettiin kirjaimia. Näin pajan tuotoksia ja mielestäni niissä oli tiettyjä yhtymäkohtia omiin kirjaimiini.

*Pala Light* -kirjainleikkaus on otsikkofontti, sitä siis voi käyttää lyhyissä teksteissä ja anfangaina. Sillä voisi painaa myös pieniä tekstejä, vaikka runo-kirjoja tai muita lyhyitä, voimakkaita tekstejä. Itse käytän fonttiani harkitusti, usein yhdistettynä *Avant Gardeen* tai muihin kirjainleikkauksiin. Tulin samalla luoneeksi Palan lisäksi toisenkin kirjainperheen, jonka nimesin *Aihioksi*. Sekin soveltuu käytettäväksi otsikoissa. Aihion kirjaimet ovat digivalokuvat niistä laatoista, joilla Pala Light ja Regular on painettu. Saamani Palaan liittyvä konsultaatio ja ohjaus osoittautui arvokkaaksi. Vaikka minulle aluksi jopa sanottiin ettei suunnitteleminen kirjainten tarpeellisuudesta olla ihan vakuuttuneita, oli minulla silti vahva näkemys niiden käytettävyydestä ja toimivuudesta

Kuva 33: Pala -light

“it shows you, madame, the dangers of conversation. it is a profound belief of mine that if you can induce a person to talk to you for long enough, on any subject whatever, sooner or later they will give themselves away.”

Kuva 34: Hercule Poirot -lainaus.

ja tarpeellisuudesta. On lisäksi haastavaa työskennellä uudenlaisen kirjainmuotoilun parissa. Vanhat, hyväksi todetut menetelmät ja säännöt saavat silloin ihan uuden merkityksen.

“The possibility of printing whole edition with X-ray radiography, the new cheap techniques of block making, etc., indicate the trend to which every typographer or typophotographer must adapt himself as soon as possible.” (Moholy -Nagy, s. 40).

Tällaiset anekdootit saavat ajattelemaan kuinka täkeää on nähdä samaan aikaan eteen ja taaksepäin historiassa. Käsiyöjäljen katoavaisuus huolestuttaa, sillä siitä on ehkä tullut lähes kuriositeetti suunnittelijoiden pyrkiessä ajantasalle aina uusien ja uusien tekniikoiden kanssa. Jälkitekollisen- ja nyt tietoyhteiskunnan piirre on nopea eteneminen lähes kaikessa. Ei kai meistä silti pidä tulla koneen kaltaisia tiedon käsittelijöitä, pelkkiä aivoja tai suunnittelukoneita joihin ohjelmoidaan aina uusi päivitysversio. Tekniikan kehityksen vauhdissa on hyvä muistaa sellaisia klassisia asioita kuin kädentaidot ja niiden jäljen arvostaminen. Museot ja taidemuseot ovatkin lähellä toisiaan muun muassa niiden arvostuksen säilyttämisessä. Käsiyöhön tarvitaan viitseliäisyyttä ja se ei ole elitististä, vaan tulee lähemmäksi ihmistä, arkipäivää ja harrastuksia. Käsiyön ja taiteen parissa voi tavallaan palata taaksepäin ajassa tai ajatuksissa. Ne ikäänkuin vievät johonkin puhtaaseen, alkuperäiseen olotilaan. Käsin tekeminen on minulle myös keino rauhoittua, päätyä lähes meditatiiviseen tilaan ja keskustella oman itsensä kanssa.

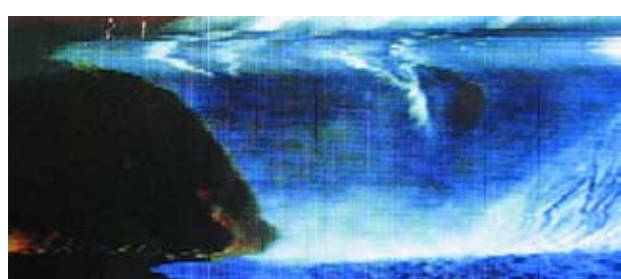
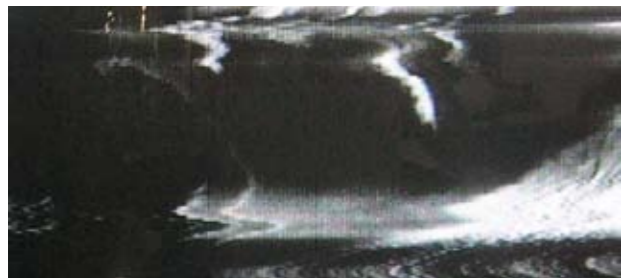
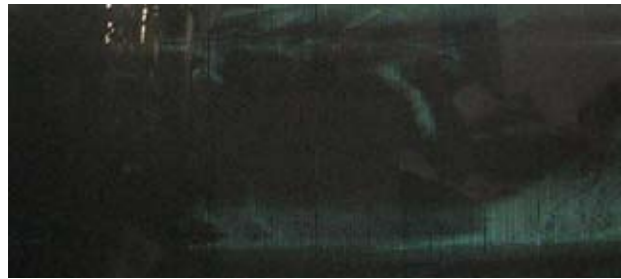
*Neville Brody* on ehkä kuuluisin englantilainen graafinen suunnittelija ja typografi. Brody, joka syntyi vuonna 1957, kasvoi *Southgatessa, Pohjois-Lontoossa*. Hän halusi pienestä pitäen olla taiteilija. Brody opiskeli kuvataidetta *Hornsey College of Artsissa* vuodesta 1975 alkaen. Taidemaailma oli Brodyn mielestä kuitenkin elitistinen ja hän päätyi graafiseen suunnitteluun. “Halusin kommunikoida mahdollisimman useille ihmisille, mutta myös tehdä

*populaaria taidetta, joka olisi henkilökohtaista eikä niin manipuloivaa.”* (Wozencroft. Brody 2, s.8). Brodyn vastaus kysymykseen mitä hän tarkoittaa organisaalisella typografialla kuuluu seuraavasti: “Kirjoitusta tai kirjaimia pidetään objektiivisina mutta ne eivät ole sitä; kirjoitusta käytetään ilmaisemaan sisäistä tunnetta ja reaktiota...kirjoitus on ihmisen luomaa. Toisaalta, jos uskot kirjainten muotojen puhtauteen uskot (myös) valheeseen. Teksti ja kirjaimet ovat joustava ilmaisun tapa, jota ihmisen pitäisi pystyä kontrolloimaan. Pitäisi kyetä soveltamaan kirjainten ja tekstin ulkonäkö niin, että se palvelee omaa tarkoitustasi.” (Wozencroft (Brody 1), s. 41).

Ensimmäinen versio suunnittelemani m -kirjaimesta oli liikaa Fontlabin suorituskyvyille. Kirjaimessa oli liikaa vektoripisteitä eikä ohjelma kyennyt tekemään *Open Typeä* m -kirjaimen sisältävästä tiedostosta. Alunperin m -kirjain on tehty vanhasta kammasta, ja suunnittelin muun muassa sen siis uudestaan. *Open Type* eli *Type 1* on skaalattava *Smartfont*, jollaisen Fontlabista voi tehdä. *Smartfont* on fontin *renderöinti* järjestelmä ja se on erittäin hyvä tietyiltä ominaisuuksiltaan, kuten valitsemaan oikean erikoismerkin (engl. glyph). *Renderöinti* tarkoittaa prosessia, jossa sähköisestä informaatiosta lasketaan pikselit. *Open Type* perustuu *Unicodeen* ja merkkejä voi siis olla jopa 65 536 yhdessä fontissa. Palassa on noin 70 merkkiä kirjoittamisen hetkellä.

Todellisena haasteena Palan suunnittelussa oli saada vaihtelevista kirjainmuodoista hyvin luettavat, pitkissäkin teksteissä. Silloin ohjeeksi voi antaa faktan joka on todettu yleisesti tekstin luettavuudesta: “Riviväliä tarvitaan sitä enemmän, mitä pitempiä rivit ovat, sillä riittävän suuri riviväli helpottaa lukijan pysymistä oikealla rivillä. Jo lyhyissäkin 35-40 merkin riveissä sitä on syytä olla hiukan - esim. 1 piste - kirjainkokoa enemmän...pitkissä 90-100 merkin riveissä riviväli saisi olla 3-4 pistettä kirjainkokoa suurempi.” (Itkonen, s.71)





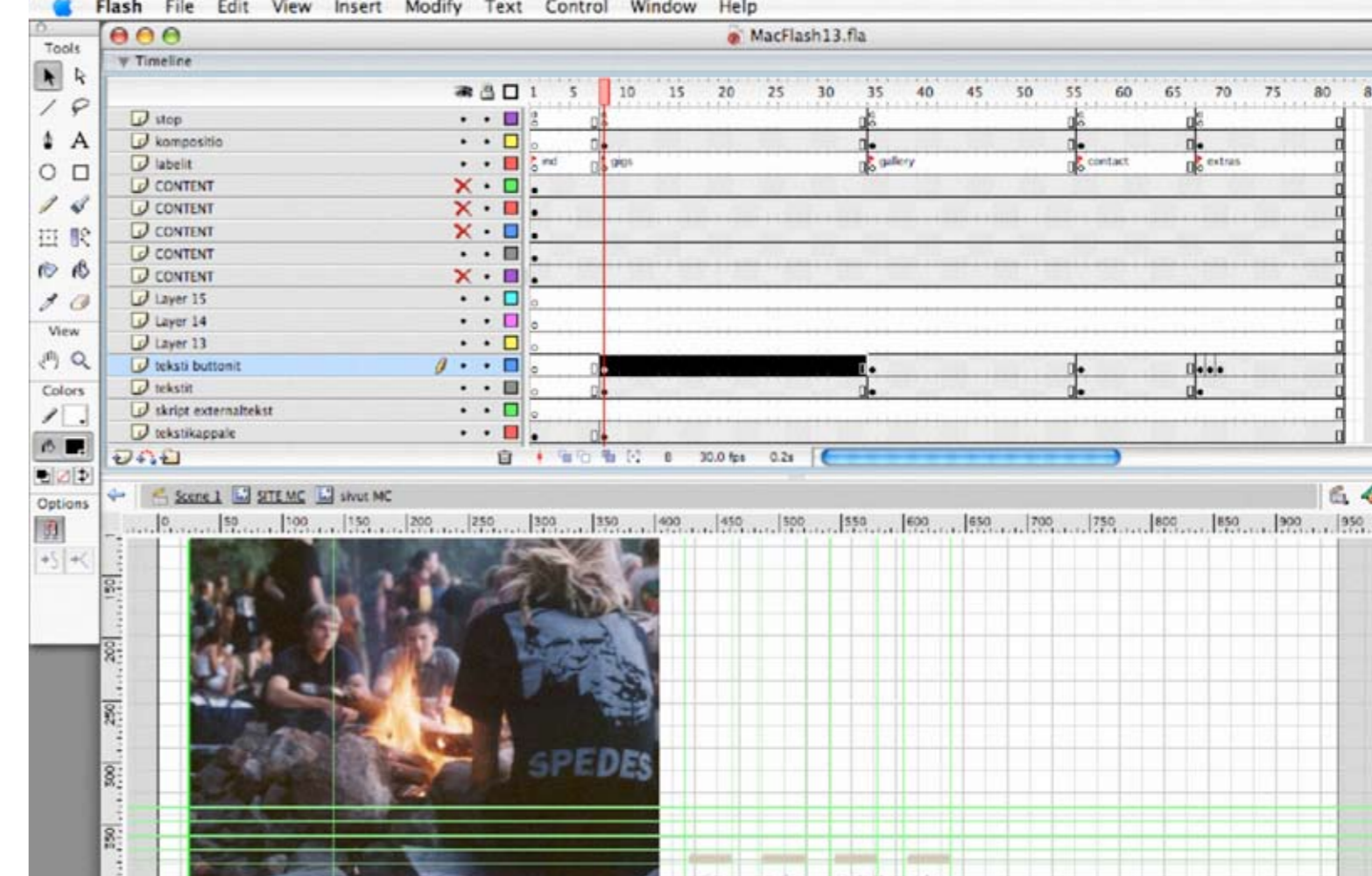
Kuva 35: Abstraktia animaatiota 2006.



Kuva 36: Ensimmäisen sarjan index-sivu verkkosivuille.



Kuva 37: Ensimmäisen sarjan extras-sivu verkkosivuille.



Kuva 38: Flashin layer-viidakko. Flashin toiminta perustuu lineaariseen aikajanaan (Engl. Timeline).

### 3.3. VERKKOSIVUT

”Käyttöliittymä on eräänlaista käyttötaidetta, jonka estettinen arvo mitataan tehtävässä johon tuote on tarkoitettu” (Sinkkonen, Kuoppala, Parkkinen, Vastamäki, s. 179).



Graafisia käyttöliittymiä suunniteltaessa tulisi ottaa huomioon ainakin sivuston yhtenäisyys ja selkeys. Nämä asiat helpottavat ja nopeuttavat sivuston käyttöä, varsinkin kun verkossa olevan tekstin lukemista on tutkittu jonkin verran. Tutkimuksissa on todettu, että ihmiset eivät lue Web -tekstiä kuten kirjaa, vaan pikemminkin silmäilevät sivuja läpi. Tyyli on likimain sama kuin aamuista lehteä silmäillessä. (Sinkkonen, Kuoppala, Parkkinen, Vastamäki, s. 145).

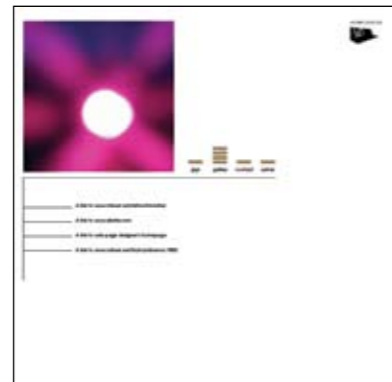
Perustelen sivujaon ja sivujen nimeämisen Astroschnautzerin verkkosivuilla pyrkimyksellä luoda kompakti kokonaisuus, jossa ei tarvitse navigoida tarpeettomasti tai odotella sivun latautumista tiedoston raskauden vuoksi. Jos käyttäjän kaikki energia menee sivustoilla navigointiin, varsinainen asia voi jäädä huonosti mieleen. *”Mitä vaikeampi käyttäjän päätehtävä on, sitä vaikeampi hänen on muistaa käyttöliittymän yksityiskohtia.”* (Sinkkonen, Kuoppala, Parkkinen, Vastamäki, s. 206)

Flash -töissä kannattaa ruutujen etenemisnopeuden olla 30 FPS eli kuvaa sekunnissa (engl. frames per second). Tv:lle ja videolle riittää kuitenkin 24 FPS. Illusion ajankulumisesta voi luoda, vaikka animaatiossa tai videossa ei juuri mitään tapahtuisikaan, kuten esimerkiksi Warhol on abstrakteissa videotöissään tehnyt. Tämä kuitenkin, ajankulun illusorinen pysäyttäminen tai pysäytettyjen kuvien (engl. still images) käyttäminen videotäiteessä muuttaa taiteenlajin valokuvan omaiseksi. Ja elokuvafilmin uudeksi materiaaliksi (Le Grice, s.93).

Verkkosivujen suunnittelun taiteelliset lähtökohdat ja tavoitteeni ovat kineettisen ja staattisen kuvaston, ja äänen yhdistäminen tasapainoiseksi interaktiiviseksi kokonaisuudeksi, jonka käyttö koettaisiin miellyttäväksi. Sivusto luo impression elektronisen musiikin maailmasta tai Psy -trance kulttuurista. Ulkoasu pohjautuu abstraktiin kompositioon, johon yhdistyy valokuva – mekaaninen kopio todellisuudesta.



Kuva 39: Lopulliset leiskat. Sivustolla on mm. viisi galleriaa.



## Heksakoodi

Väripaletini on verkkosuunnittelussa sähköinen. *” Summaavassa eli additiivisessa värinmuodostuksessa värisävyt syntyvät värillisten valon lähteiden yhdistymisestä, jolloin valon määrä lisääntyy... Tällöin puhutaan RGB -järjestelmästä.”* (Sinkkonen, Kuoppala, Parkkinen, Vastamäki, s. 147). Verkkosuunnittelussa RGB -värit ovat siis ainoat todelliset värit käytössä. Niille voi määrittää vielä erikseen verkkoväriarvot, Heksakoodin.

Lazlo Moholy -Nagy oli Bauhaus-koulussa opettanut muun muassa kineettisiä teoksia tehnyt taiteilija, joka vuoden 1925 tienoilla (Moholy -Nagy, s. 147) torjui ihmiskädenjäljen, luopui maalaamisesta ja alkoi ”piirtää valolla”. Hän lienee ensimmäisiä taiteilijoita, joka käytti materiaalinaan muutakin kuin pigmenttiä, liikkuvaa valoa esimerkiksi. Todennäköisesti hänenkin kokeilunsa ovat vaikuttaneet suunnittelun teorian ja tekniikan kehittämiseen. Nykyisin tietokoneella toteutettavassa graafisessa suunnittelussa käytetään kahta määritelmää väristä, subtraktiivinen eli vähentävä ja additiivinen eli summaava väri. Puhtaassa verkkosuunnittelussa käytetään additiivista eli RGB värimaailmaa, jossa värisävyt siis syntyvät värillisten valonlähteiden yhdistymisestä, jolloin valon määrä lisääntyy. CMYK -värit taas ovat mm. pigmentein luotuja värejä, jossa värin lisääntyessä tai sekoituessa valon määrä vähenee. Käytin itse lämpimiä sävyjä, jotka ovat mielestäni positiivisia, esim. sivun navigaatiossa. Niiden heksakoodi arvot ovat punainen # FF3333 ja oranssi # e5ac00.



Käytettävyyden psykologia -kirjassa on listattu joitain yleisiä verkko -suunnittelun kannalta olennaisia asioita, kuten mm. suositus groteskien kirjainleikkauksien käytöstä, kursiviin ja muiden kevyiden kirjainleikkausten välttämisestä ja tekstin vasemmalle tasaamisesta, joita kaikkia olen käyttänyt.



Astroschnautzerin verkkosivujen eri sivujen nimet ja muukin termistö perustuvat yleisesti musiikkiryhmien sivuilla käytettyyn sivujakoon ja termistöön kuten ”gigs” ja ”gallery” koska asiayhteydessä on syytä käyttää musiikki-alan ammattilaiskieltä. Käytettävyydspsykologisiin ammattitermeihin voidaan sanoa, että sivustoni *affordanssi* on Astroschnautzeriin tutustuminen musiikin kuulemisen ja valokuvien katselemisen avulla. Sivuston kautta bändiin saa myös yhteyden ja samalla saa tutustua Psyke -kulttuuriin. Sivustolla voi kuulla musiikkia, jonka päätimme olevan ”kohinaa” tai sähköistä huminaa puhelin-keskustelussa 23.12.2005 Willen kanssa.

*”Ääni on kuitenkin aikaan sidottu media, sitä ei voi pysäyttää tai ainakaan pysäytetyllä äänellä ei ole mitään merkitystä.”* (Sinkkonen, Kuoppala, Parkkinen, Vastamäki, s. 83).

Päätimme, ettei ääni ole automaattisesti päällä käyttömukavuuden takia sivuston auetessa vaan sivustolla vierailija surffaaja voi itse halutessaan klikata äänen kuuluville Flash -playerin avulla, jonka ääntä ei ole tarkoitettu ladattavaksi. Aluksi tein mp3 -playerin Flashin sisänrakennettujen *Knobs and Faders* -elementtien avulla. Niiden ulkonäkö on kuitenkin minusta sopimaton omaan suunnitteluuni, joten päätin suunnitella napin kokonaan itse. Siinä ei kuitenkaan ole äänen voimakkuutta kontrolloivaa liuku -nappia, jonka aiemmin olin Flashissa kyllä skriptannut.

### Käytettävyyden erilaistamisesta

Nettisivuilla oleva navigaatio kuvaa stereoiden tai muun äänentoistolaitteen äänentaajuuden digitaalista näyttöikkunaa tai ekvalisaattoria. Navigaatiiossa on myös neljän äänentaajuutta kuvaavan palkin kohdalla erilainen animaatio. Niihin jokaiseen liittyy oma äänensä, joka soi kun sivustolla vierailija on käynyt klikkaamassa navigaatio -painikkeen päällä ja vapauttaa sen, eli Flash-kielillä Buttonin *release* -tilassa.

Hahmolakien mukaisesti navigaation palkit ovat lähellä toisiaan suhteessa muihin lay -outin elementteihin. Ne ovat muutenkin samankaltaisia ja yhdistettävissä helposti toisiinsa. Napit eivät siten sekaannu sivuston muuhun animaatioon, kuten op -taidetta mukailevaan kuvien avautumisanimaatioon.

Värisokeat otetaan verkko -suunnittelussa huomioon ainakin niin ettei saisi viitata *”...ohjeissa pelkkään väriin (”Paina punaista painiketta”, ”Odota kunnes keltainen valo syttyy”)* (Sinkkonen, Kuoppala, Parkkinen, Vastamäki,, s. 157) tai käyttämällä kromaattistenkin värien kontrasteja niin, että kokonaisuus toimii mustavalkoisena.

Mekaanisen ja orgaanisen visuaalisessa yhdistelyssä on helppo joutua umpikujaan. Verkko-leiskojen lay -outin tekeminen tuntuikin aluksi siltä kuin harhailisi labyrintissä. Minulla oli selkeä kuva siitä, mitä haluan tehdä ja se olikin osittain ongelmani mm. yrittäessäni irrottaa Psykeen liittyvistä visuaalisistakin konventioista. Yksinkertaistaminen oli mielestäni ratkaisu oikean tien löytämiseen ja se lienee graafisen käyttöliittymän käytettävyydenkin kannalta paras ratkaisu. Olin kokeillut erilaisia puuvaiheisia kuvia ja mekaanisempia kuvia jotka tuntuivat liian täysiltä tai liian raskailta. Tämä harhapolku oli kuitenkin hedelmällinen Se auttoi mielestäni mm. julisteiden luomisessa ja toimi kanavia puhdistavana asiana.

Suunnittelussa olen ottanut huomioon sen, ettei sivuista saa tulla liian elävät - ne eivät saisi sisältää liikaa animaatiota tai eri elementtejä jotka sotkevat käyttäjän kuvaa kokonaisuudesta. (Sinkkonen, Kuoppala, Parkkinen, Vastamäki). Myös muun muassa sivuilla olevan elävän valokuvamateriaalin takia halusin päätyä yksinkertaistamiseen, vaikka monet muut Trance -kulttuuriin liitettävät visuaalit ovatkin lähinnä yksinkertaistamisen vastakohta. Flash on oivallinen ohjelma myös yksinkertaisten vektorikuvien tekoon ja sellaisen käyttöliittymän tekemiseen, joka sisältää animaatiota. Sivut rakennettiin niin, että ne olisivat kevyet ladata.

### 3.4. JULISTEET

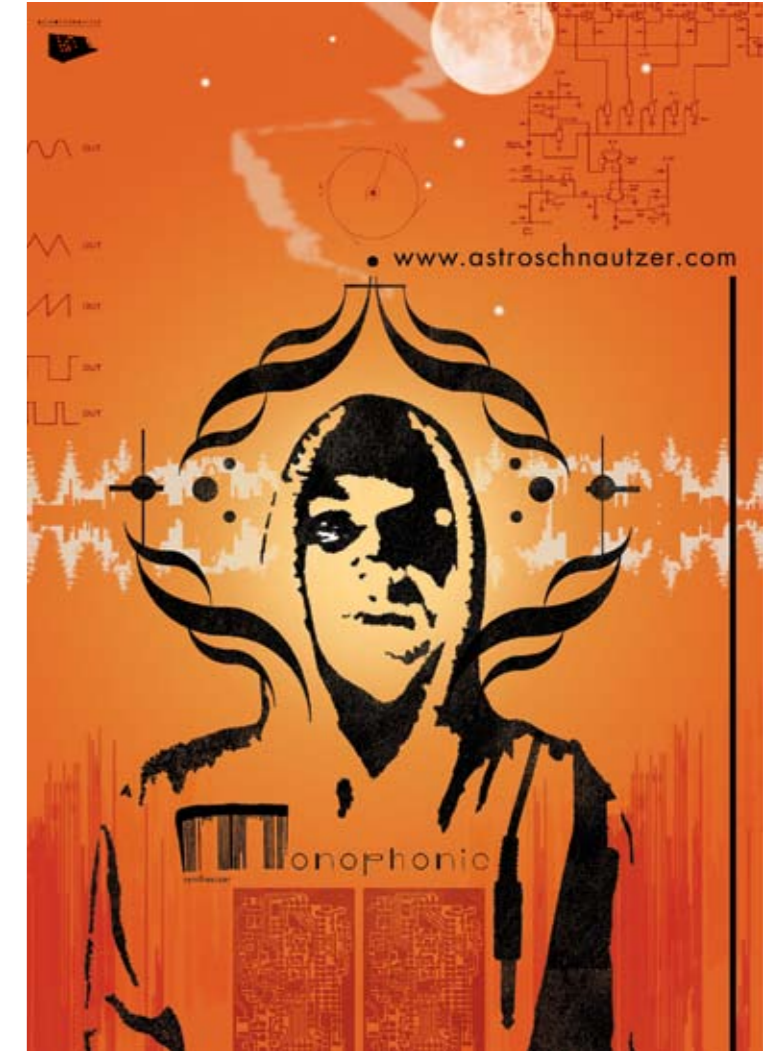
Tietty anonymisuus liittyy voimakkaasti elektroartistien imagoon. Siksi julisteiden hahmot ovat käsitelty melko tunnistamattomiksi. Olen tehnyt Marasta kirurgi-veitsellä sabluunan (engl.stencil), joka muodostuu huippuvalojen ja varjojen kohdista. Juliste on lämminsävyinen, ikäänkuin kellastunut vanha paperi. Inspiraation siihen sain eräästä vanhasta mustavalkovalokuvasta, jossa kuvan henkilö oli esitetty ikäänkuin yliluonnollisessa valossa säteilevänä hahmona vaaleana hehkuvalla taustalla. Myös toisessa julisteessa on samaa henkeä. Aluksi sitä tosin kritisoitiin liikaa hip -hop bändin julisteen kaltaiseksi, joten vaihdoin muun muassa sen taustan. Julisteissa ja muissa graafisissa käyttötuotteissa käytetään subtraktiivista eli vähentävää väriä. Tällöin valon sähkömagneettinen säteily heijastuu erilaisilta pinnoilta ja puhutaan CMYK väreistä.

Toinen juliste on tehty kollaasitekniikalla. Siinä on yhdistetty eri valokuvia ja muuta materiaalia eikä kuvassa olevia hahmoja helposti tunnista.

Olen julisteissa käyttänyt Pala -kirjainleikkaustani koska se on suunniteltu printtimediaa varten ja minua rohkaistiin siihen.

### Konsultaatio

Sain konsultaatiota julisteen tekoprosessiin *Chris Boltonilta*, tutultani suunnittelutoimistosta nimeltä *& -Sign*. Christopher Bolton (s. 1975) on englantilais-kanadalainen graafinen suunnittelija, joka työskentelee Helsingissä. Hän opiskeli graafista suunnittelua Englannissa *Berkshire School of Art & Designissa* ennenkuin muutti Helsinkiin työskennelläkseen eri mainos- ja suunnittelutoimistoissa. Tällä hetkellä hän on päättämässä maisterinopintojaan TAIK:ssa. Pääasiassa hän työskentelee freelance -suunnittelijana paikallisille ja ulkomaisille asiakkaille.



Kuva 40: Julisteet muuttuivat prosessin aikana useaan otteeseen.



Bolton kommentoi projektikonaisuuttani 24.3.2006 & -Signin toimistola, Iso-Roobertinkadulla Helsingissä. Keskustelumme jatkui reilun tunnin ja hän piti julisteista koska niissä oli paljon elementtejä. Sain mietittäväkseni haluaisinko karsia joitain elementtejä pois julisteista, tai kenties muuttaa niitä radikaalisti. Toisessa julisteessa oli häiritsevää typografiaa ja toinen oli kuvamaailmaltaan liian 'jo-nähdyn-kaltainen'.

Bolton totesi, että projektini typografia on valmis eli valittu. Usein sen löytäminen ei ole lainkaan niin helppoa ja hän halusi myös ostaa Pala-kirjainleikauksen itselleen. Se kuulemma sopisi vaikka näyttelykatalogiin. Hän rohkaisi minua käyttämään uutta fonttia projektissa, tiesin itsekkin olleeni kovin säästeliäs sen suhteen. Hän piti kokeiluistani typografian kanssa ja keskustelumme koski muun muassa psykedelian visuaalista luonnetta. Nyt ajattelen, että se on Op-taiteen kaltaista ja jotain oudon omituista. Vaikka kuva kissasta, jonka viikset ovatkin syntetisaattorin johdot. Täkeintä oli ymmärtää, että periaatteessa olen vapaa tekemään mitä vain.

Hän kommentoi myös levyn kansia ja yllätyksekseni sai minut ymmärtämään jotain, josta työn tilaaja oli minulle puhunut jo: elementtien eriarvoistamisesta ja toisaalta instrumenttien taustalle viemisestä. Yleinen tunnelma taisi olla yksinkertaistamisen puolesta niidenkin osalta. Vektorointia voisi kokeilla, joka tekisi instrumenteista hieman abstraktimmat elementit. Itselleni tuli mieleen, että ne voisi tehdä myös ääriiviivalla. Hän piti erityisesti kirjaimistani, levyn takakannesta, logosta ja verkkosivuista, joiden leiskan näytin hänelle.

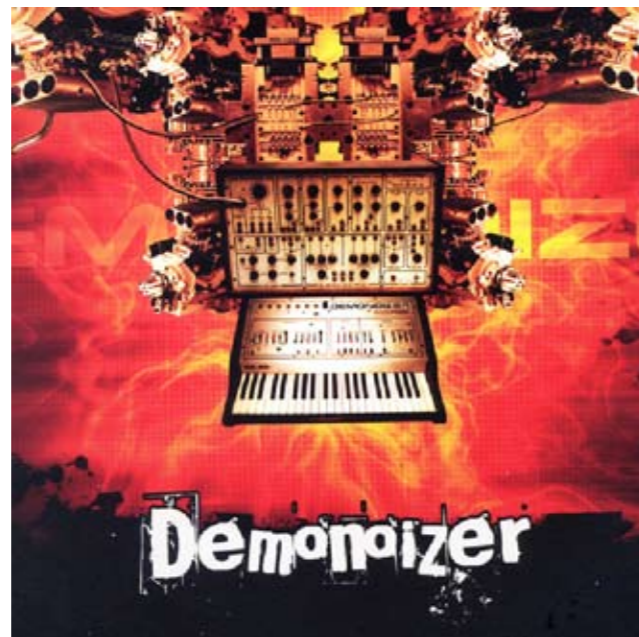
Myös Teemu Suviala (*Syrup Helsinki*) oli yksinkertaistamisen puolesta. Hän oli nähnyt jo julisteiden aiemmatkin versiot ja totesi, että olen ehdottomasti kulkemassa parempaan suuntaan niiden kanssa.



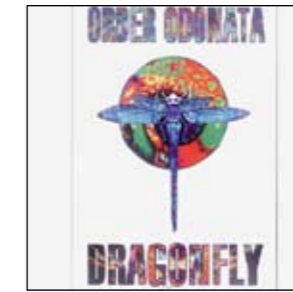
Kuva 41: Tarra 1.



Kuva 42: Levynkansi luonnokseni.



Kuva 43: Battle of the Future Buddhas: Demonizer



Kuva 44: Order Odonata (oik.), on eräs sudenkorento laji.



Kuva 45: Simon Posford on Hallucinogen on Shpngle, Psy'-guru'.



Kuva 46: Hallucinogen livenä Bristolissa, Tribe of Frog bileissä.

## Tarrat

Tarroja on kaksi ja ne on tehty kokoon jota voi painaa A4 -arkille yhdeksän kappaletta. Molemmat tarrat ovat samankokoisia ja toinen tarroista esittää bändin logoa. Toinen tarra on sekoitus mekaanista ja orgaanista jälkeä. Sain myös niihin konsultaatiota Chris Boltonilta.

## Levynkansi

Astroschnautzer on aiemmin julkaissut omakustanteen. Heidän musiikkiin on myös julkaistu verkossa ([www.elixiria.com](http://www.elixiria.com), [www.mikseri.net](http://www.mikseri.net)) ja kokoelmalevyillä. Tästä syystä minulla ei suunnittelussa ollut aluksi juuri mitään rajoitteita. Levynkansien on tarkoitus viestiä levyllä olevasta musiikista. Ne ovat levyn sisällön visuaalinen tulkinta. Kannen suunnittelun lähtökohta voi olla kokeellinen, myös pakkausmuotoilu voi olla mukana. Kustannussyistä visualisointitehtäväni rajoittui muoviin peruskansiin, joiden toivoin kuitenkin olevan kokonaan läpinäkyvät.

Miamaa Tirkkonen, Schnautzerin vokalisti, on maalailut vesiväreillä kuvia joita Mara aluksi halusi käyttää levynkansien suunnittelun lähtökohtana. Ne olivat mm. vihreäsävyisiä 'sielunmaisemia' joita rajasin uudestaan reilulla oteella. Tämä vaikutti toimivalta ratkaisulta melko vieraiden visuaalien käytössä. Innoitus kansissa olevaan muotoon tai kompositioon tuli vanhoista lerpusta (engl. floppy-disc). Lerpun muoto puhuttelee katsojaa syvemmillä, abstraktilla tasolla, sillä kuva oli abstrahoitu. Abstrahointi on toteutettu mm. Photoshop -efektien avulla. Silti lopputuloksessa on jotain (kaikille) tuttua, ehkä konventionaalistakin. Mukaan on liitetty trancen liittyvää kuvastoa, kuten mandalakuvia, jotka ovat Willen tekemiä. Mielestäni hän on kuvallisestikin lahjakas ja omaperäinen moderni ITE-taiteilija joka ansaitsi mahdollisuuden näkyä myös visuaalisesti, audio-taitojensa lisäksi. Elektron myötä usein pääsee helpolla levynkansien suunnittelussa, jos vain halutaan. Ei tarvita



useita sivuja kuvitettuja kappaleiden sanoituksia kansivihkoon. Ensimmäinen levykansiehdotukseni ei kuitenkaan miellyttänyt tilaajaa. Olin kai liian avoin genrejen välisille rajoille, sillä sain kommentin, että kannet ovat ihan kuin House -levylle suunnitellut. En edes pidä Housesta!

Wille etsii vielä levy -yhtiötä. Päätimme etsiä uuden tyylinkin kansiin, enemmän ehkä teknon tyylisuunnasta. Mielestäni tätä on *Battle of the Future Buddhasin -Demonizer* -levyn kannen suunnittelun ilme. Wille mainitsi minulle levyn esimerkkinä hyvästä suunnittelusta.

Useat ihmiset käsittävät musiikitalenteiden historian alkaneen n. 1950-luvulla jolloin äänitteet alettiin pakata kuvallisiin kansiin. Tämä liittyy läheisesti stereo-äänien syntyyn. Sen keksimisen johdosta äänitteistä tuli suosittumia ja saatiin markkinat myös vaihteleville (musiikki) mauille. (Rivers)

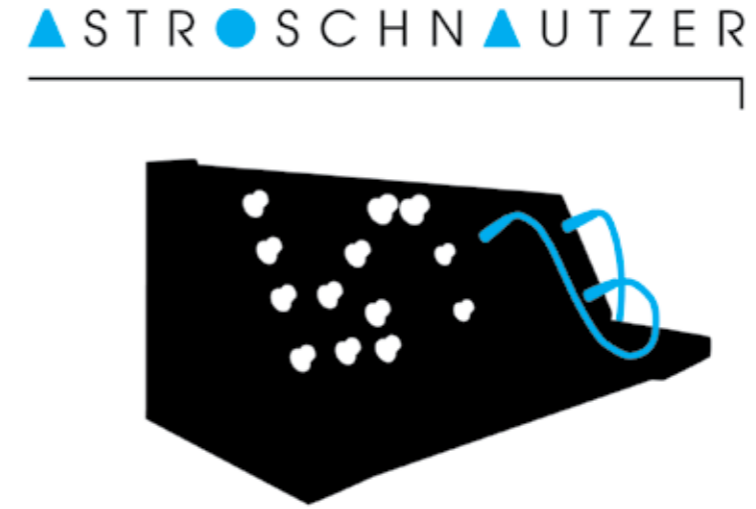
Ensimmäinen mieliinpainuva levykanssi joka on taiteilijan (*Peter Blake*) suunnittelema lienee ollut *Beatlesin Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* -albumin kansi 1970-luvulla.

Musiikki on keino hämärtää todellisuus, paeta sitä. Tanssimusiikki on voimakkainta sillä (transsi) tanssin avulla nousee kokonaan toisiin sfääreihin. Varsinkin suurimmilla levy-yhtiöillä on usein tietty *agenda*, jonka mukaan levyjen kannet suunnitellaan. Myös artistilla on usein selkeä ajatus siitä miltä (heidän) levynsä pitäisi näyttää (Rivers). Niin oli Astroschnautzerinkin tapauksessa. Sain kuitenkin olla onnekseni suorassa yhteydessä artistin kanssa ilman välikäsiä. Se ei toki kuitenkaan aina ole helpoin tie.

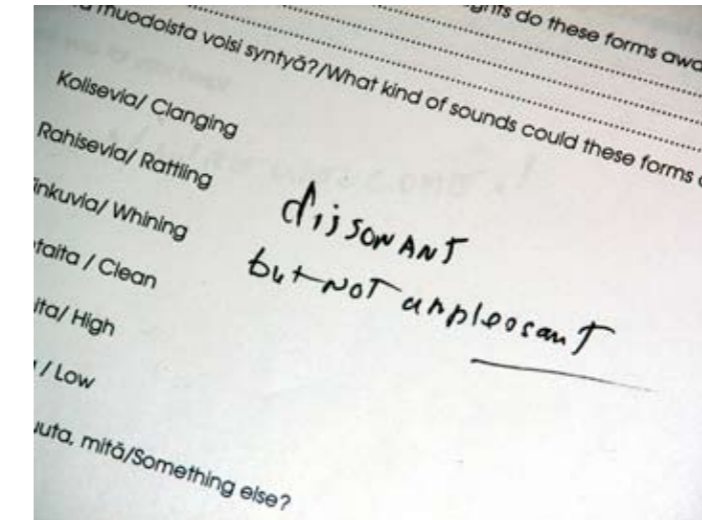


Kuva 47: Pienin koko on w: 35mm.

Kuva 48: KORG MS-20.



Kuva 49: Ryhmän merkissä väri on 100% syaani (Engl. cyan).



Kuva 50: Tutkimuksen vastausten kirjo oli laaja.

## Logo

Logon lähtökohta oli Astroschnautzerin Korg MS -20 (Monophonic Synthesizer) syntetisaattori, ja bauhauslainen funktionaalisuus. Värillisessä logossa on johdoissa käytetty puhdasta syaania, C 100 (engl. Cyan). Verkossa painotuotteita varten suunniteltu logo ei toiminut sellaisenaan, joten sitä varten suunniteltiin toinen logo. Logon sinisen Pantone -väri arvo on: 299 C.

Neville Brodyn logosuunnittelu on myös ollut inspiroijani ja suuri vaikuttaja työssäni, mutta halusin jotain pelkistetympää. Brody itse on todennut taistelevansa omassa (logo) suunnittelussaan ilmenevää monimutkaisuutta vastaan. Suunnittelun ei pidä olla vain tyhjää muotoa muodon päällä, asiat voi ilmaista hyvin yksinkertaisesti, jos sisältö on ytimekäs.

## 3.5. TUTKIMUS

Pyrin tekemään kirjainleikkaukseeni liittyvästä tutkimuslomakkeesta helposti täytettävän sekä aikuiselle, että lapselle. Tutkimuksen otos on yhteensä noin 50 kappaletta, sen saaneista noin 50% vastasi.

Halusin tutkimuksen avulla mm. kerätä talteen ihmisten mielipiteitä ja ajatuksia kirjaimistani. Ne olivat vielä työn alla tutkimusta tehdessäni mutteivät ratkaisevasti kirjainten muotojen osalta. Oli hyvä kuitenkin kartoittaa millaista symboliikkaa ihmiset kirjaimiini yhdistivät ja myös millaisia ääniä heidän ajatuksissaan niihin assosioituu. Jos Avantgardea pidetään ilmiönä joka

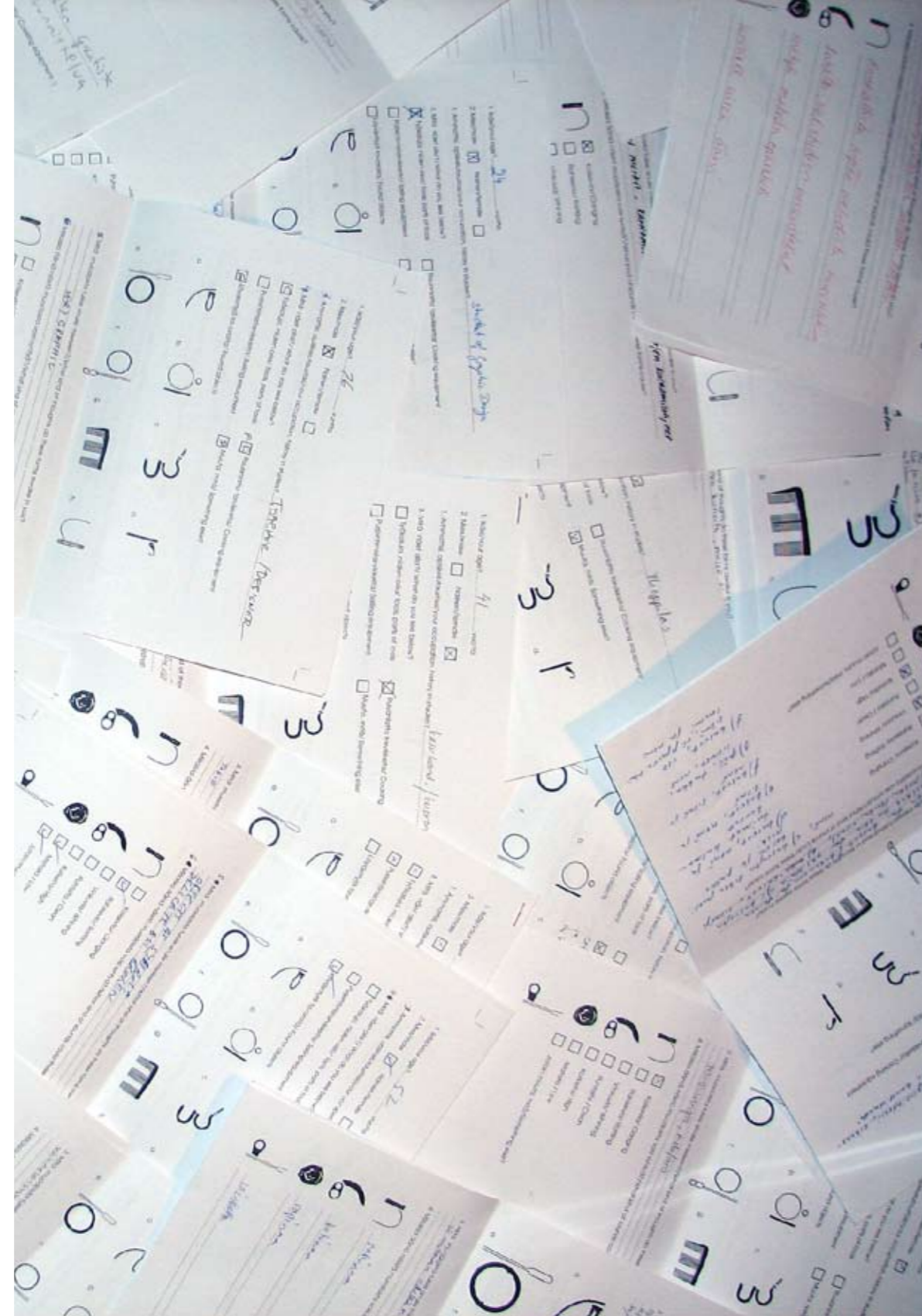


kyseenalaistaa sen mitä pidetään taiteen, politiikan ja kulttuurin normina pidän sitä hyvänä tavoitteena. Rajasin esimerkiksi julisteissa käyttämiäni kirjaimia hieman tutkimukseni perusteella havaittujen miellelyhtymien seurauksena. Esimerkiksi myös kirjainmuotoilussa. D-kirjain toi useille ihmisille mieleen soutamiseen liittyviä asioita, kuten aivot tai pelastusrenkaan – purjehdukseen kannustaminen ei kuitenkaan kuulu tähän. Esimerkiksi m-kirjain toi tutkimukseen vastanneen HIFK-pelaajan mieleen kaksi ulko-wc:tä, kun taas u-kirjain toi mieleen mp3-shufflen ja johdon joka on jo assosiaatiota parempaanpäin. Käytin tutkimustuloksia apuna myös julisteiden maailmaa luodessani. Ajattelin yhdistäväni koko opinnäytetyöprojektini sisällön kuvallisesti (ja äänellisesti mikäli mahdollista) yhteen. Toivoin myös tutkimuksen avulla saavani vinkkejä siitä millaisia ääniä verkkosivuilla voisi esimerkiksi käyttää.

Valmistelin kaksiosaisen tutkimuksen, josta 1. osan teetin vain lähimmillä ihmisillä. Tulosten perusteella oli helpompaa muokata tutkimus oikeanlaiseksi. Molemmat tutkimukset ovat kuitenkin melko yhteneväisiä. Molemmissa vain 1. sivu oli tarkoitus katsoa aluksi, eikä siinä vielä paljastettu, että oli kyse kirjaimista tai numeroista. Jotkut ihmiset kyllä tiesivät suunnilleen mistä on kyse. Lähes kaikki vastanneet päättelivät hauskasti, että kyseessä olivat kuvat, kuten aivot tai pommi. Kirjaimistani muodostui siis ihmisten mielissä (kirjain-) kuvia, joita he mielikuvituksellisesti selittelivät.

Halusin selvittää kuinka paljon typografiaa tunnetaan ja kuinka paljon ihmiset ylipäänsä ovat valmiita assosioimaan tai jopa improvisoimaan verbaalisesti tai akustisesti mielessään kuvien perusteella. Tulokset ensimmäisestä tutkimuksesta osoittivat, että lähes kaikki ihmiset mielellään keksivät kuville, jotka näyttävät olevan abstrakteja, verbaalisia merkityksiä, sisällöltään äänellisiä tai kuvallisia.

Huomasin, että tutkimus ei saa olla liian vapaa, vaan siinä pitäisi antaa vain muutamia monivalintavaihtoehtoja esimerkiksi siitä, mitä muodoista

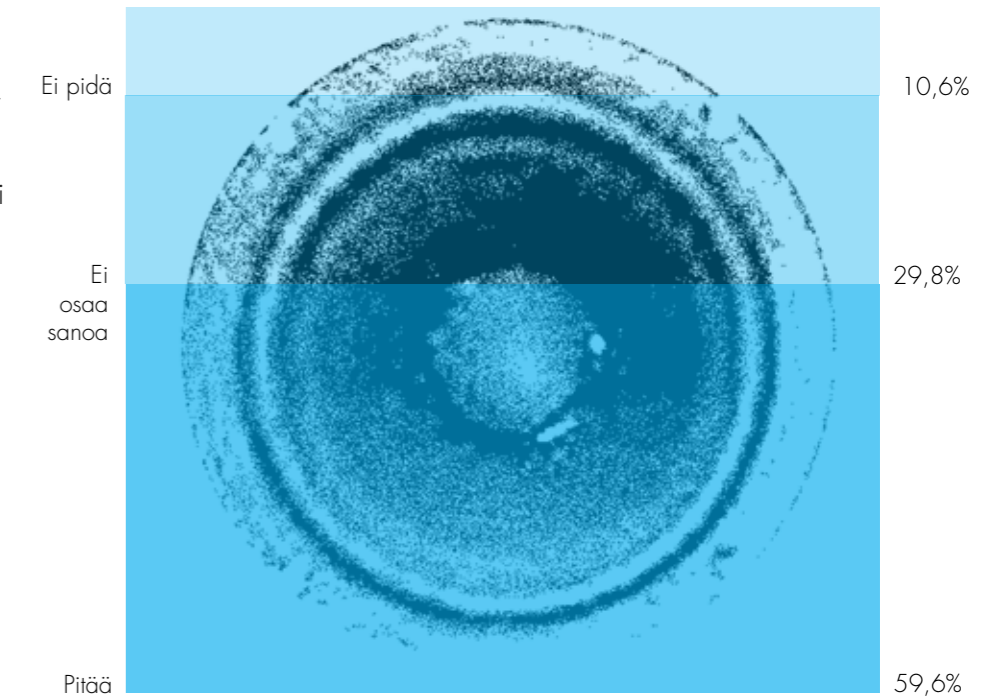


tulee mieleen. Siten ihmiset saadaan tarkemmin ilmaisemaan itseään ja kenties kirjoittamaan enemmän ajatuksiaan toisissa kohdissa. Olin yllätynyt siitä miten helppoa tutkimukseen vastaaminen ihmisille tuntui olevan. Näin varsinkin sen jälkeen, kun olin saanut heiltä tutkimuksen rakenteen laadintaan liittyviä vihjeitä.

Tutkimukseen vastanneista typografiaa katsoi tuntevansa noin 70% ja taidealaa opiskelleita olikin noin 60%. Vanhin tutkimukseen vastannut oli 76-vuotias ja nuorin 19-vuotias. Miehiä ja naisia oli suunnilleen saman verran. Vastanneista yli 20% arvasi, että muodot esittivät löydettyjä asioita. Muutama ihminen arvasi tai tiesi luettuaan ensimmäisen sivun, että kyseessä ovat kirjaimet. Eräs vastaaja yltyi lähes proosalliseen tulkintaan joissa e-kirjain toi esimerkiksi mieleen "Kalan, jota ei saatu kiinni" ja b-kirjain "Avaruusolion 1800-luvun leikeissä".

Tutkimuksen ensimmäisessä osassa assosiaatiomahdollisuuksia ei oltu rajattu, joten vastaukset olivat antoisimpia. Joillekin tulivat Pala-kirjainleikkauksesta mieleen purjehtimiseen, partiolaisuuteen tai ruuanlaittoon liittyvät asiat. Monelle tulivat mieleen työkalupakin pohjalla lojuvat esineet ja romu. Tutkimuksessa oli kohta, jossa testasin kirjainten luettavuutta kahden sanan avulla. Olin vaikeuttanut "pala"-sanana lukemista tiivistämällä kirjainväliä ja pienentämällä kirjaimia, mutta "sieni"-sanana lukemista en ollut vaikeuttanut. Vastanneista vain 20% ei ymmärtänyt lukemaansa pala-sanaa ja heistäkin ainakin yksi oli englanninkielinen, mutta kukaan ei erehtynyt sienen kohdalla. Kirjaimien voi siis päätellä olevan hyvin luettavia.

Vastanneista 26 ihmistä piti kirjaimista, neljä ei pitänyt ja 11 'ei osannut sanoa'. Niitä kuvailtiin moderneiksi ja käytettävyyden osalta eri esineissäkin toimiviksi. Helpompien muotojen sanottiin selittävän vaikeampia.



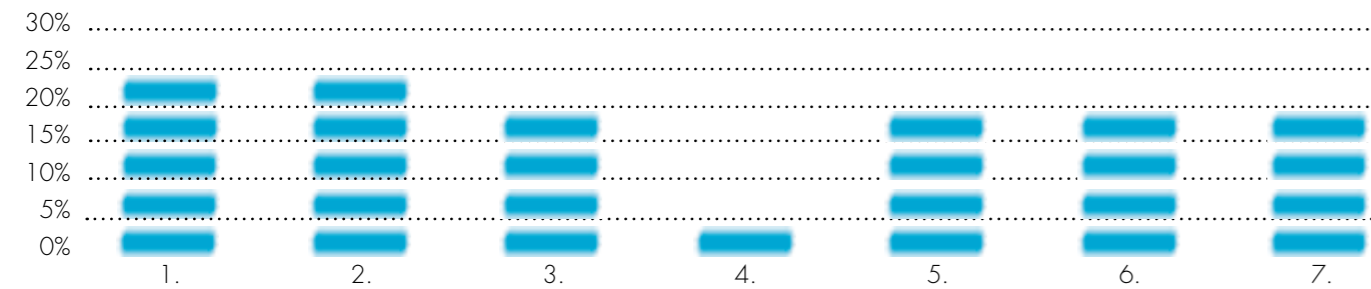
Graafi 2: Fontin miellyttävyys



## Audio-osuus

Akustiikan osalta monet ajattelivat kirjainkuvien aiheuttavan nakuttavia tai kumeita ääniä. Odotettavastikin harvalle tulivat Palan kirjaimista mieleen puhtaat äänet. Usealle tulivat mieleen kolisevat tai rahisevat äänet.

Muita ääniä ajateltiin olevan terävät/äkilliset äänet, riitasointu (engl. dissonant) ja puhallinsoittimet/kirkkaat äänet.



1. Koliseva 23% 2. Rahiseva 22% 3. Vinkuva 20% 4. Puhdas 5% 5. Korkea 20% 6. Matala 18% 7. Muu 20%

Graafi 3: Ääneen liittyvät assosiaatiot.

Verkkosivustolla navigaatio -painikkeissa olen käyttänyt vaihtelevia ja sä-  
rähtäviä ääniä eli korkeita ja matalia (ylä- ja ala-) ääniä. Liukuvat äänet ja  
kaiut ovat hallitsevassa osassa sivujen tausta -ääninä, näin ollen tausta- ja  
navigaatioäänet eroavat toisistaan riittävästi. Yhdessä kyselyn vapaista  
vastauksista ajateltiin kirjaimista aiheutuvan liukuvan äänen. Vastaja ei ollut  
kuullut sivujen taustaääntä. Olen siis saanut yhdistettyä kuva- ja äänimaail-  
masta johtuvia assosiaatioita projektissani, vaikka en lopulta itse sivustolle  
tehnytkään ääniä vaan tarkastelen niitä itsekini 'ulkopuolisena'. Reilu osa  
tutkimukseen vastanneista ihmisistä laulaa kuorossa.

Kyselyyn vastanneiden mukaan kirjaimia voisi käyttää: mainonnassa, liike-  
merkeissä, julisteissa, lehdissä, otsikoissa (lyhyet tekstit), nykytaiteessa,  
kuvituksissa, lasten ympäristöissä, *Syrup Helsingin* töissä, vaatteissa, luovuus  
kurssilla aikuisille, äidinkielen työkirjassa. Pää -asiassa Palaa ajateltiin käytet-  
tävän siis printtimediassa eikä uusmediassa.

Yksi tutkimukseen vastanneista oli Amerikkalainen graafikkotypografi ja  
opettaja *James Craig*, joka on julkaissut mm. *Designing With Type* -kirjo-  
ja (viisi kappaletta). Hänen mielestään kirjainperheeni on hyvin graafinen  
(‘very graphic’) ja siitä mieleen tulevat äänet ovat riitasointuisia mutteivät  
epämiellyttäviä. Hänen mieleensä tuli pala -sanasta naisen nimi, jonka hän  
ehkä kuvitteli olevan suomalainen. James Craig eritteli tuntevansa seitsemän  
kirjainperhettä ja 30 fonttia ja suhtautui muutenkin omaan typografian tunte-  
mukseensa hyvin kriittisesti, jopa vaatimattomasti.



Kuva 51: James Craig täyttää tutkimuksen New Yorkissa tammikuussa 2006.

palaa kirjainleikkaus  
on gemenä  
muo- toinen  
kir- jain leik-  
kaus johon  
kuuluu no-  
in 60 merkkiä, erikois-  
merkit  
mukaan  
lukien,  
palaa luo  
haas-  
teen...

...kirjoittaa yhä pienempiä  
lau- seita  
ja suomen-  
kie- lihän on  
sii- hen juuri  
sopi- va, melke-  
in kuin suunniteltu, palaa on  
saanut hyvää palaa-  
utetta ja ystäväni  
chris- topher boltton  
-sign toimistosta  
haluaa ostaa leikka-  
uksen, hän on valmis...

tumassa  
taiteen  
maisterik-  
si taitee-  
ollisesta  
korkeakou-  
lusta tänä  
keväänä  
ja työsken-  
telee paljon  
typografian  
kanssa, kun paneutuu kunnolla  
johonkin kirjainleikkaukseen, käyt-

...ti sitä sitten lähtökohta-  
naomal- lle suunnit-  
telul- le tai ei, op-  
piikat- somaan kir-  
jai- mia yleisesti  
eri- lailla, huomaa  
ne vivahteet jotka tekevät kirjai-  
mesta persoonallisen  
ja my- -ös säännön  
mukai- suudet on hel-  
pompi havaita, palaa  
opetti minulle paljon.



#### 4. KELOJA -KRIITTINEN YHTEENVETO

Vähintään yhtä tärkeää nykypäivänä graafisella alalla, kustannusten minimoinnin lisäksi esimerkiksi levynkansien suunnittelussa on ajankäytön optimointi. Tämä lisää kustannustehokkuutta, mutta mikä tärkeämpää näin voidaan vastata työelämän haasteisiin. Täytyy pystyä priorisoimaan työn- tekoa niin, että kiireisin projekti on ensin valmis ja, että silti muille tärkeille projekteille jää tarpeeksi aikaa. Usein tämä kaikki tämä tapahtuu yhtäaikaan.

Valitsin oman opinnäytetyöprojektini aiheen niin, että minulle tarjoutuisi paljon mahdollisuuksia kokeilla ja oppia uutta visuaalisesti. Minua pyydettiin tekemään ko. verkkosivut. En kuitenkaan väheksynyt sellaisten teknisten asioiden oppimista kuten Flashin *Action Scriptin* oppiminen. Flashia en ollut käyttänyt paljoakaan tätä ennen ja siihen tarvitsin ohjausta. Mietin monesti projektin alettua otinko liian suuren riskin. Opinnäytetyö on iso ja tärkeä kaikille siinä mukana oleville ja minun taitoni olivat työtä aloittaessa Flash-ohjelman suhteen kuitenkin vajavaiset.

Ajankäytön optimoiminen Flash-leiskoja tehdessä oli itselleni vaikeaa ehkä senkin takia, että koin verkkoosuuden eniten stressaavaksi. Saatuaani kovan työn jälkeen viisi hyvää leiskaa valmiiksi muutinkin koko verkkosivujen toiminnan periaatteen ja tein taas uuden composition ja uudet leiskat. Olin tietysti miettinyt jo ainakin typografian valmiiksi. Sekin osoittautui kestävämmäksi päätökseksi, sillä Flash MX:n antialiasointi (tekstin rasterointi) teki huonoa jälkeä ITC Avant Garde Gothicin Book-leikkauksesta ruudulla. Vaihdoin

sen lopulta vanhaan kunnon Verdanaan. Käyttämisen kannalta sivuston latautumisen nopeus ja käyttömukavuus riippuu nykyisinkin kysessä olevaan koneeseen yhteydessä olevan web-palvelimen tehokkuudesta ja nopeudesta. Sivuston koostamisen aikana ilmeni, ettei tiettyjä hyperlinkkejä voi avata välttämättä kaikilla selaimilla, jos niiden nimet sisältävät vääriä merkkejä, kuten isoja kirjaimia. Työn tilaaja piti suunnittelemistani verkkosivuista. Itsekin olin niihin lopulta oikein tyytyväinen. Olen mielestäni osoittanut kypsyttää ja itsenäisyyttä suunnittelijana. Työ haastavin osuus, verkkosivut, ovat mielestäni onnistuneet tyylikkyudessaan, jopa minimalismissaan, ainakin vertailussa (Psy) trance-ilmiön aiempiin visuaalisen suunnittelun konventioihin niin verkko-suunnittelussa kuin muissakin töissä. Astroschnautzerin sivut ovat tehneet ”*formaalisen*” vaikutelman myös asiasta kritiikkiä antaneiden mielestä. Sivut aukeavat selaimessa ikkunan vasempaan laitaan ja niitä vieritetään vain alas- tai ylöspäin. Sivujen kautta voi ladata myös Shockwave Playerin, jos sitä ei koneella ole.

Olin kuullut positiivista palautetta kollografian menetelmin Lontoossa vuonna 2003-2004 tekemistäni kirjaimista. Lähdin osittain siksi toteuttamaan samalla menetelmällä kirjainperhettä nimeltä Pala. Suunnitteluprosessi oli hedelmällinen. Varsinkin *Aihio* tuntui vallankumoukselliselta keksinnöltä. Mietin toisinaan, että kuinkakohan miellyttäväksi fonttini katsotaan, mutta kuten sanottu ei tarkoitukseni olekaan miellyttää, vaan luoda uutta ja jopa haastaa tarkastelija. Kirjainleikkaukset ovat hyvin kokeellisia, kenties enemmän kirjainkuvia sisältävä kuin kirjaimia sanan perinteisessä merkityksessä. Kirjainleikkauksen suunnitteluprosessi oli ehkä koko projektin opettavaisin ja avartavin kokemus.

Minua ohjasi osittain intuitio koko opinnäytetyöprojektini ajan. Työhön sain tukea, ohjausta ja kritiikkiä matkan varrella monelta ammattilaiselta. Tein monia ratkaisuja ja paljon työtä, jonka arvoa en heti ymmärtänyt. Olin valmis joskus jopa pistämään työn tulokset roskikseen. Kuitenkin tällä tavalla

työskentelemällä edeten kaikissa osuuksissa samaanaikaan sain projektini kaikille osille yhtenäisen ulkoasun. Tajusin, että graafista suunnittelua on tehtävä kuten esimerkiksi perinteistä maalaustakin. Maalauksessa värit ja kompositio asetuvat suhteeseen keskenään vasta kun ne on määritelty ja ne sijoittuvat johonkin kontekstiin. Graafisessa suunnittelussa sama tapahtuu ainakin tekstin ja kuvan kesken. Projektin oma visuaalinen kuvamaailma kehittyy kunkin projektin aikana sitä työstämällä. Kokeileminen kannattaa, koska yhtä asiaa edistämällä saattaakin vaikuttaa kokonaan toiseen asiaan, tekijän itse asiaa aina edes tajuamatta. Näin immateriaalinen konkretisoituu ja palapelistä muodostuu ehjä kuva, yrityksen ja erehdyksenkin kautta. Tästä esimerkkinä voivat olla ensimmäiset tekemäni internetsivuston visualisointi sunnitelmat ja ehkä myös logo, jonka aluksi ajattelin muodostuvan vain suunnittelemistani kirjaimista sellaisenaan, yhdistettyinä esimerkiksi ligatuuriksi tai muuksi kuvioksi. Verkkosivujen composition piti aluksi koostua jonkinlaisesta maisemasta, jossa on puita ja soittimia. Ajatus ei kantanut pitkälle tässä yhteydessä, mutta on mielenkiintoinen idea. Kuvallista inspiraatiota olen hankkinut myös tarkastelemalla ammattilaisten tekemää (graafista) suunnitellua lehdistä, kirjoista ja näyttelyistä projektini aikana, jota olen intensiivisesti tehnyt tammikuusta 2006 alkaen.

*“It is the duty of the artist of today to penetrate the still unrecognised defects of our biological function, to investigate the new fields of the industrial society and to translate the new discoveries into the stream of our emotions.” (Moholy-Nagy, s. 149).*

*“Tämän päivän taiteilijan velvollisuus on tunkeutua mahdollisesta biologisesta vajavaisuudestamme huolimatta tutkimaan uusia teollisen yhteiskunnan piirteitä ja tulkita nämä uudet löydöt tunteidemme virtaan.” (Suom: Reetta Nykänen).*





## 5. LÄHDELUETTELO

- Bussmann, Jane (1998). *Once in a lifetime -The Crazy Days of Acid House and Afterwards*. Virgin Books
- Hebdige, Dick (1979). *Subculture: The Meaning of Style*, Routledge
- Inkinen, Sam (1999). Teknokokemus ja zeitgeist. Rovaniemi: Lapin yliopisto
- Inkinen, Sam (1999). Teknokokemus ja zeitgeist -artikkelit. Rovaniemi: Lapin yliopisto (Ei kertaakaan lainattu tässä)
- Itkonen, Markus (2003). *Typografian käsikirja*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy
- Kuljuntausta, Petri (2002). *On/Off -Eetteriäänistä sähkömusiikkiin*. Kiasma Tummavuoren kirjapaino/Dark, Like
- Le Grice, Malcom (1981). *Abstract Film and Beyond*. The MIT Press
- Moholy -Nagy, Lazlo (1986). *Painting, Photography, Film*. London: Lund Humphries
- Paul, Christiane (2003). *Digital Art*. Thames & Hudson
- Rivers, Charlotte. *CD -art: Innovation in CD Packaging Design*. Rotovision SA
- Russ, Martin (1996). *Sound Synthesis and Sampling*. Oxford: Focal Press
- Russett, Robert & Starr. Cecile (1976), *Experimental Animation -An Illustrated Anthology*. Van Nostrand Reinhold Company
- Sinkkonen, I., Kuoppala, H., Parkkinen, J., Vastamäki, R. (2002). *Käytettävyyden Psykologia*, Helsinki: 2002, IT Press
- Smith Brindle, Reginald (1987). *The New Music -The Avant -Garde since 1945*. Oxford University Press
- Wozencroft, Jon (1988). *The Graphic Language of Neville Brody*. Spain: Thames and Hudson
- Wozencroft, Jon (1994). *The Graphic Language of Neville Brody*. Singapore: Thames and Hudson

## LEHTILEIKE

- ”Hyviä uutisia nuorista miehistä”, Helena Saarikoski, Helsingin sanomat 15.1.2006
- ”Vihaan koristeellisuutta”, Leena-Maija Rossi, Helsingin sanomat 9.6.1989.

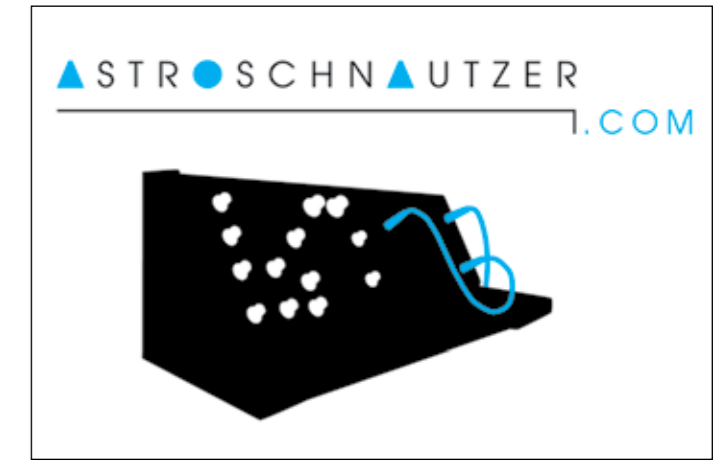
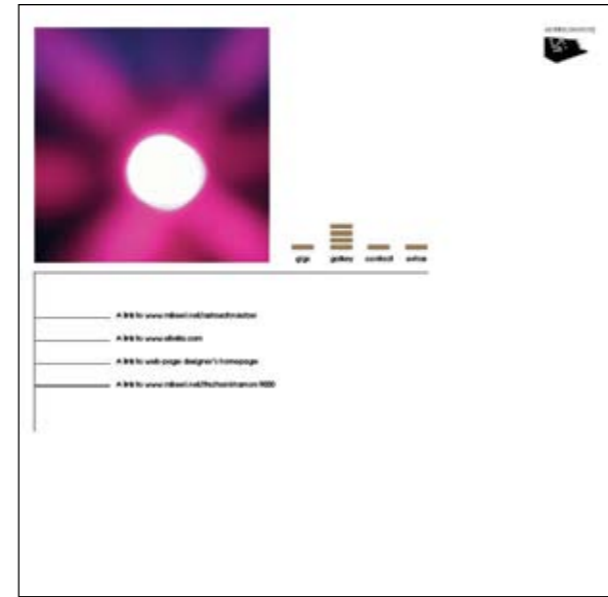
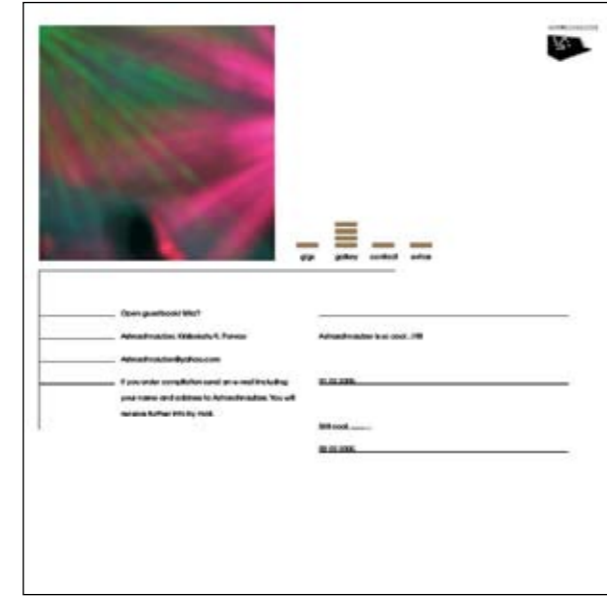
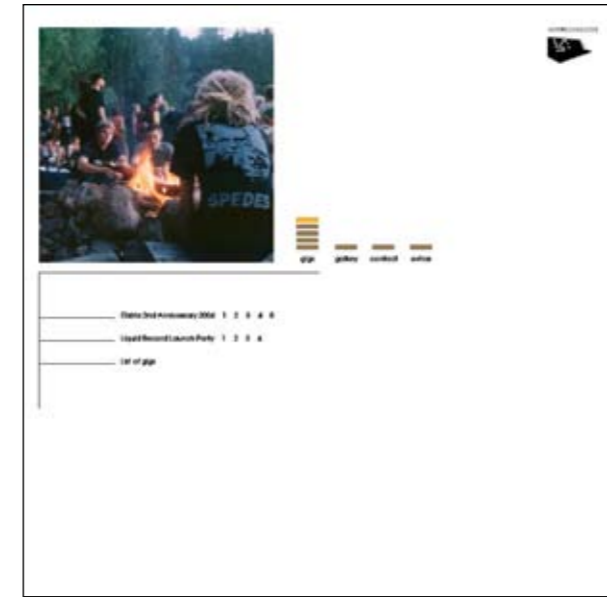
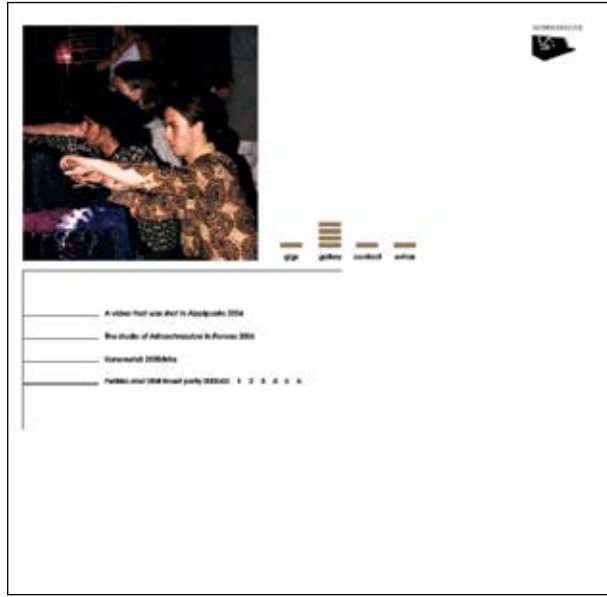
## SÄHKÖISET

- [www.adobe.com/type](http://www.adobe.com/type) (13.12.2005).
- [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com) (23.12.2005).
- [http://www2.siba.fi/historia/1900/eksperiment\\_artikkelit/futurismi.html](http://www2.siba.fi/historia/1900/eksperiment_artikkelit/futurismi.html) (20.3.2006)
- [http://www2.siba.fi/historia/1900/eksperiment\\_artikkelit/cage.html](http://www2.siba.fi/historia/1900/eksperiment_artikkelit/cage.html) (23.12.2005)
- <http://fi.wikipedia.org/wiki/Syntetisaattori> (23.23.2005)

## HAASTATTELUT

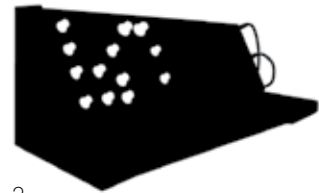
- Chris Bolton/ & -Sign, 24.3.2006, & -Sign toimisto, Helsinki.
- Teemu Suviola/ Syrup Helsinki, 24.3.2006, Helsinki.





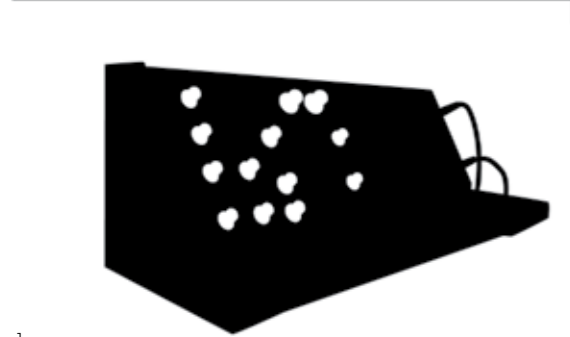
Liite 1: Sivuston viisi galleriaa:  
 Index -sivu  
 Gigs -sivu  
 Gallery -sivu  
 Contact -sivu  
 Extras -sivu >  
 Preloader eli sivuston intro-animaatio >

ASTROSCHNAUTZER



2.

▲STR●SCHN▲UTZER



1.

▲STR●SCHN▲UTZER

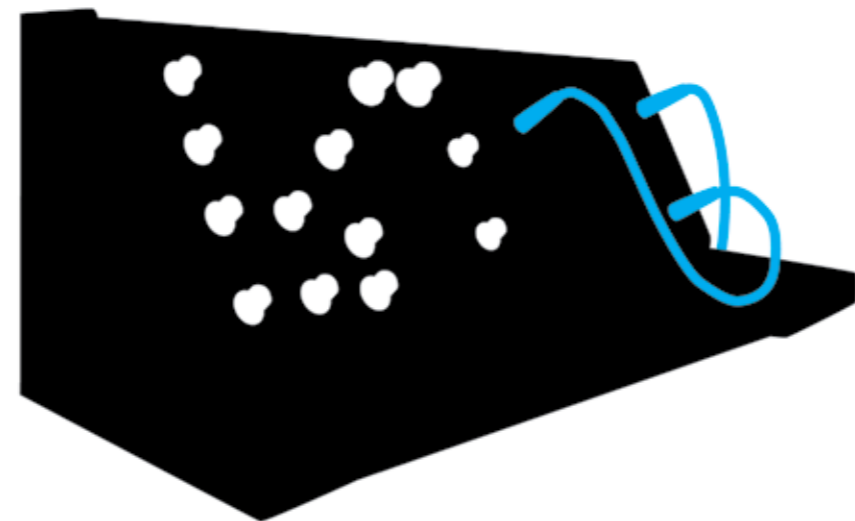


4.

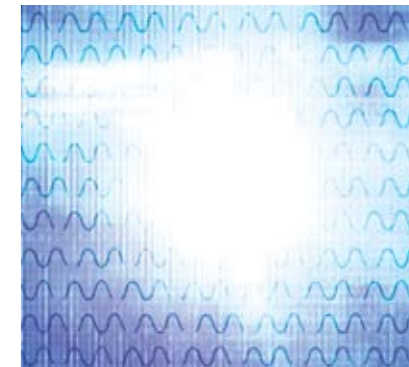
Liite 3: Logot

- 1. Mustavalko -logo
- 2. Verkko -logo
- 3. Väriallinen -logo
- 4. Logo käyntikorttikoossa

▲STR●SCHN▲UTZER



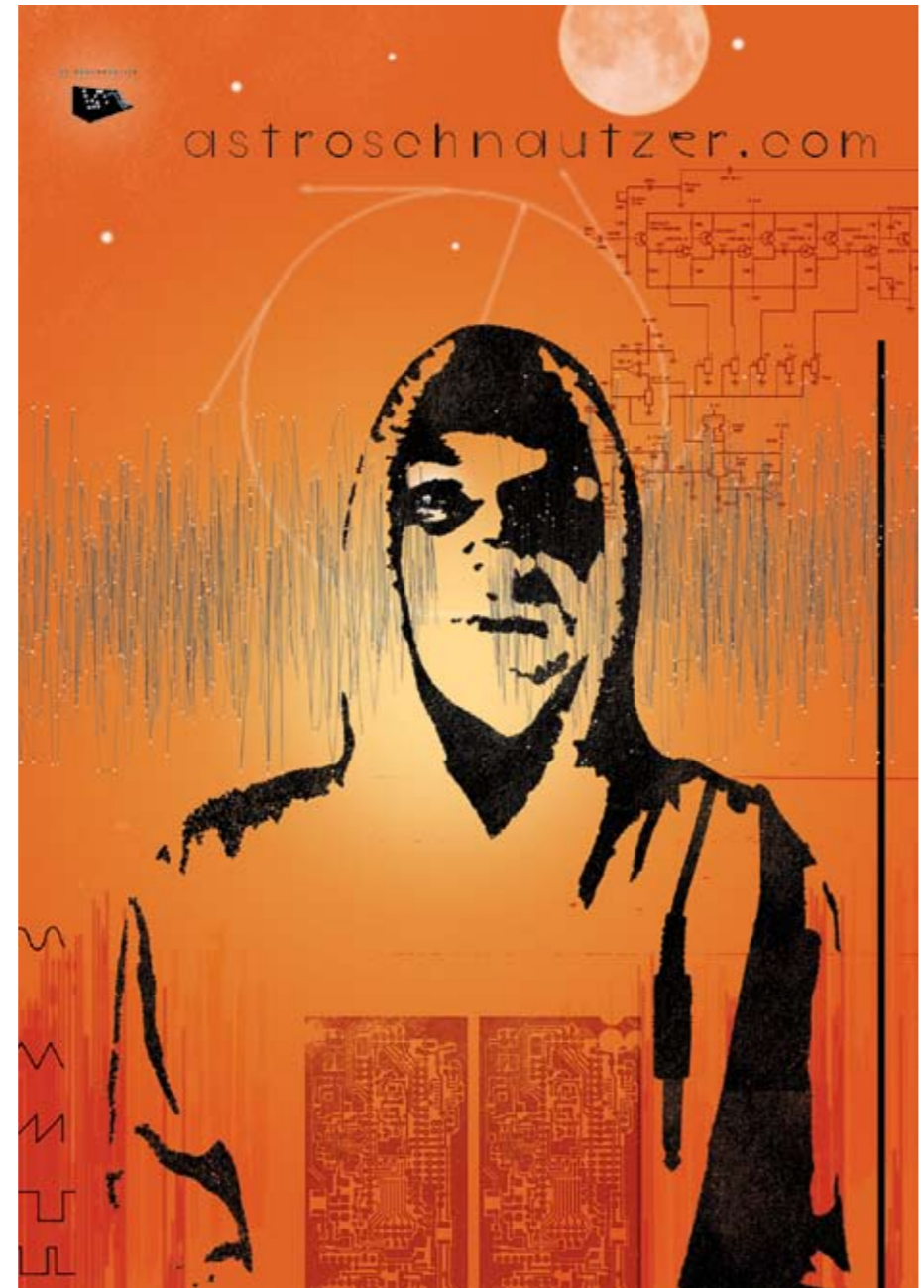
3.



Liite 4: Levynkannet

- 1. Etukansi
- 2. Sisäkansi
- 3. Takakansi
- 4. Sisäviikko





1. Ikäsi/your age? .....vuotta

2. Mies/male  Nainen/female

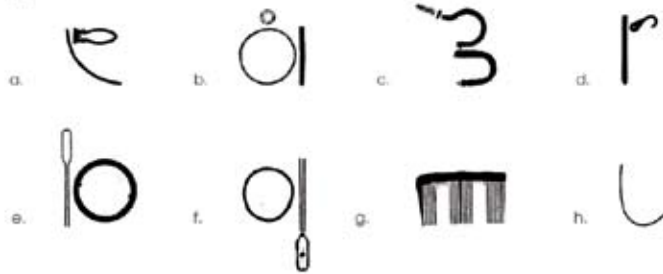
1. Ammattisi, opiskelutaustasi/your occupation, history in studies? .....

3. Mitä näet alla? / What do you see below?

Työkaluja, niiden osia/ Tools, parts of tools  Ruuanlaitto tarvikkeita/ Cooking equipment

Purjehtimistarvikkeita/ Sailing equipment  Muuta, mitä/ Something else?

Löydetyt tavaroita/ Found objects



3. Mitä muodoista tulee sinulle mieleen?/What kind of thoughts do these forms awake in you?  
.....  
.....

4. Millaisia ääniä näistä muodoista voisi syntyä?/What kind of sounds could these forms cause?

- 
- Kolisevia/ Clanging
  - Rähiseviä/ Rattling
  - Vinkuvia/ Whining
  - Puhlailta / Clean
  - Korkeita/ High
  - Matalia / Low
  - Jotain muuta, mitä/Something else?

5. Mitä tässä lukee?/What is written here?

6. Mitä tässä sitten lukee?/What is written here?

5. Missä voit kuvitella käytettävän tällaisia kirjaimia?/Where do you think this typeface could be used?  
.....  
.....

7. Mitä itse ajattelet näistä kirjaimista?/What do you think about these letters?  
.....  
.....

8. Minkä verran tunnet erilaisia kirjainperheitä (mainitse esim. 3 kpl)?/How many typefamilies/typefaces can you remember (mention 3 for example)?  
.....  
.....

9. Oletko tutustunut typografiaan ja miten?/Are you familiar with typography and where do you use it?  
.....  
.....

Kiitos avustasi / Thank you for your help!