

Antti Mutta

SAUDADE -  
DEMOTEOKSEN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS

Viestinnän koulutusohjelma  
2013

## SAUDADE - DEMOTEOKSEN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS

Mutta, Antti  
Satakunnan ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelma  
Toukokuu 2013  
Ohjaaja: Merimaa, Henry  
Sivumäärä: 83  
Liitteitä: 3

Asiasanat: demo, demoscene, taide, visualisointi, graafinen suunnittelu, säveltäminen, typografia, kansainvälinen yhteistyö, projektinhallinta, käsikirjoittaminen

---

Opinnäytetyöni aiheena oli Saudade-nimisen demon suunnittelu ja toteutus. Demo tarkoittaa tässä yhteydessä reaaliaikaisesti tietokoneella laskettavaa audiovisuaalista esitystä, joka suoritetaan tietokoneohjelmien tapaan. Demon tekemisessä tekninen osaaminen ja taiteellinen luovuus yhdistyvät erityislaatuksella tavalla. Opinnäytetyöni on itsenäinen projekti, jolla ei ole toimeksiantajaa.

Saudade toteutettiin yhteistyössä slovakialaisen demotaiteilija Zdeno Hlinkan kanssa, joka vastasi teoksen ohjelmoinnista. Hän osallistui myös suunnittelutyöhön. Opinnäytetyöni toiminnallinen osuus sisälsi demon ideoinnin, käsikirjoittamisen, musiikin säveltämisen ja visuaalisen suunnittelun. Vastasin myös projektinhallinnasta.

Saudade tehtiin Saksassa pidettävän Revision-demotapahtuman kilpailutyöksi. Teos osallistui kilpailuun pääsiäisenä 2013 ja sijottui yhdeksänneksi 18 työn joukosta.

Käsittelen kirjallisessa osiossa Saudaden suunnittelun ja toteutuksen kattavasti kailta osa-alueiltaan. Lisäksi esittelen opinnäytetyössäni demoja tekevän demoscene-alakulttuurin ja demojen historiaa. Kerron myös Saudaden saamasta vertaispalautteesta demoscenellä.

## SAUDADE - THE DESIGN AND DEVELOPMENT OF A DEMO

Mutta, Antti

Satakunnan ammattikorkeakoulu, Satakunta University of Applied Sciences

Media and Communication

May 2013

Supervisor: Merimaa, Henry

Number of pages: 83

Appendices: 3

Keywords: demo, demoscene, art, visualisation, graphic design, composing, typography, international cooperation, project management, script writing

---

The subject of my thesis was the design and development of a demo named Saudade. The word demo in this context translates to an audiovisual presentation that is calculated in real-time by a computer programme. Development of a demo merges technical knowledge and artistic creativity in a unique way. My thesis was an independent project without a client.

Saudade was created in cooperation with a Slovakian demo artist Zdeno Hlinka, who was responsible for the programming. He also took part in the designing process. The practical part of my thesis included the initial planning of the demo, script writing, composing of the soundtrack and designing of visual material. I was also responsible for project management.

Saudade was developed as a competition entry for a demo event called Revision in Germany. It participated in the competition in Easter of 2013 and finished at 9th place out of 18 entries.

In the written presentation of the thesis I will cover the designing and development of Saudade from all perspectives. The presentation includes also introduction to the demo producing subculture called demoscene and the brief history of demos. I will also cover how demoscene reviewed Saudade.

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	DEMOSCENE JA DEMOT.....	7
2.1	Historia.....	7
2.2	Tekijät ja yhteisö.....	10
2.3	Demojen anatomia.....	11
3	DEMON VALMISTELU JA SUUNNITTELU.....	15
3.1	Lähtökohdat ja tavoitteet.....	15
3.2	Esivalmistelu ja taustaselvitys.....	16
3.3	Yhteistyökumppanin löytäminen.....	17
3.4	Ideointi ja suunnittelutyö.....	19
3.5	Musiikin merkitys.....	20
3.6	Visuaalinen tyyli.....	21
3.7	Käsikirjoittaminen.....	26
3.8	Sanoma.....	28
3.9	Demon nimeäminen.....	30
4	KÄYTÄNNÖN TOTEUTUS.....	32
4.1.1	Musiikin säveltäminen.....	32
4.1.1.1	Oma taustani musiikintekijänä.....	32
4.1.1.2	Musiikin tekeminen demoscenellä.....	33
4.1.1.3	Demokappaleen lähtökohdat.....	35
4.1.1.4	Musiikilliset tavoitteet.....	37
4.1.2	Kappaleen säveltämisprosessi.....	37
4.1.2.1	Melodian rakentaminen.....	37
4.1.2.2	Rytmin kehittäminen.....	38
4.1.2.3	Kappaleen rakenne.....	39
4.1.2.4	Valmis musiikki.....	40
4.1.2.5	Musiikin masterointi.....	40
4.1.3	Visuaalinen suunnittelu.....	41
4.1.3.1	Demon graafinen ilme.....	41
4.1.3.2	Logojen suunnittelu.....	44
4.1.3.3	3D-mallintaminen ja teksturointi.....	47
4.1.3.4	Muu graafinen suunnittelu.....	51
5	PROJEKTITYÖN KULKU.....	54
5.1	Erytishaasteet.....	54
5.2	Projektinhallinta.....	55
5.3	Kommunikointi.....	57

5.4 Yhteistyömetodit.....	61
6 VALMIS DEMO JA SEN ENSIESITYS .....	63
6.1 Demoparty ensiesityspaikkana .....	63
6.2 Esitys paikanpäällä ja yleisön reaktiot.....	65
7 PROJEKTIN EVALUOINTI .....	69
7.1 Yhteistyökumppanin palaute .....	69
7.2 Oma näkemykseni.....	71
7.3 Katsojien kokemukset.....	72
LÄHTEET .....	78
LIITTEET	

## 1 JOHDANTO

Olen Antti Mutta, mutta minut tunnetaan myös nimellä Shrine. Ryhmäni nimi on Halcyon. Teimme demotaidetta aktiivisesti 1990-luvun puolesta välistä vuoteen 2002. Tein musiikkia, grafiikkaa ja ideoin. Ryhmässä oli viisi muuta aktiivista jäsentä. Olimme suhteellisen kuuluisia muiden demoja tekevien keskuudessa, niin sanotulla demoscenellä. Teoksiamme odotettiin innolla, niitä kehuittiin ja ne saivat jopa palkintoja demokilpailuissa. Meidät muistetaan. Meitä kehuaan edelleen.

Tämä osa historiaani on määritellyt minut luovana yksilönä. Ilman demoja ja demosceneä en olisi todennäköisesti tehnyt muitakaan luovia asioita elämässäni. En olisi tehnyt luovan alan töitä tai hakenut Satakunnan ammattikorkeakouluun graafista suunnittelua opiskelemaan. Olen siis luonut demoja ja ne ovat luoneet minut.

Nämä ajatukset nousivat mieleeni noin vuosi sitten aloittaessani mietiskelyprosessin, joka johti lopulta opinnäytetyöaiheeni valintaan. Rakastin demojen tekemistä ennen ja olin pitkään halunnut palata niiden pariin. Olisiko mahdollista tehdä se nyt, opinnäytetyönä? Ajatus kuulosti erikoiselta ja epätodennäköiseltä, mutta mahdolliselta. Otin siis riskin ja vein ideani pidemmälle.

Halusin haastaa itseni opinnäytetyölläni ja olen niin tehnyt. Demoprojektissa jouduin käyttämään kaikkia osaamisalueitani, sillä halusin palata aikaan, jolloin tein musiikkia, grafiikkaa ja ideoin. Haastoin samalla kaiken SAMK:issa oppimani uuden tiedon ja taidon. Käyttäisin kaikkia kykyjäni mahdollisimman monipuolisesti.

Lopputuloksen olisi tarkoitus olla teknillis-taiteellinen kokonaisuus, kuten demot parhaimmillaan ovat. Kompromissit kävisivät teknillisellä puolella, mutta luovan puolen suhteen en tekisi myönnytyksiä. En voisi, sillä demon tekisin vanhan ryhmäni nimellä.

Käsittelen opinnäytetyöni kirjallisessa osuudessa demontekoprosessin mahdollisimman laaja-alaisesti ja monipuolisesti. Käyn myös läpi demosceneä alakulttuurina. Esittelen demojen historia, niiden tuntomerkkejä ja konventioita. Pysin purkamaan

vaikeat termit ja avaamaan alakulttuurille ominaisia käsitteitä. Toiminnallisen osion eri vaiheet käsittelen yksityiskohtaisesti, etenkin omien työvaiheitteni osalta.

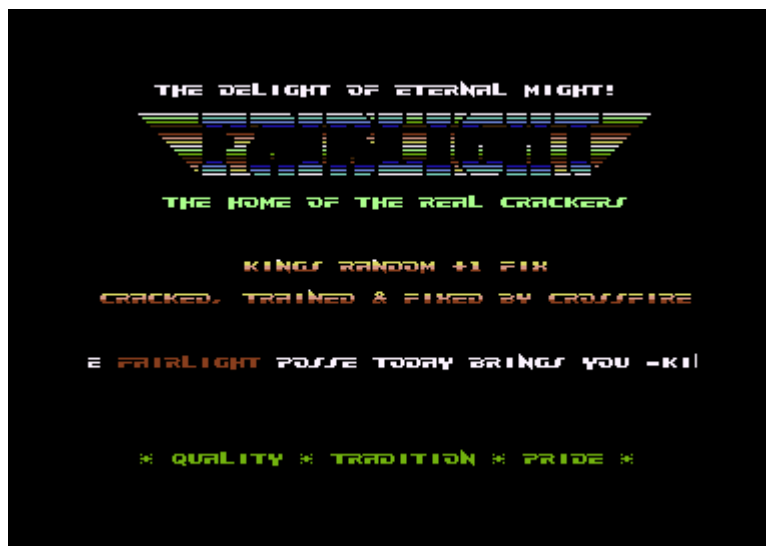
Opinnäytetyöni kirjallinen on helpommin jäsennettävissä, jos lukija on nähnyt valmiin demoteoksen etukäteen. Videokaappaus demosta on katsottavissa verkossa Youtube-palvelussa osoitteessa <http://www.youtube.com/watch?v=Cmby65lZr8c>. Vaihtoehtoisesti voi ladata erittäin laadukkaan videokaappauksen osoitteesta [http://zden.message.sk/files/str+hlc\\_saudade\\_hi.mp4](http://zden.message.sk/files/str+hlc_saudade_hi.mp4). Kolmas vaihtoehto on katsella demo alkuperäisessä muodossaan. Tällöin vaaditaan tehokas pc-tietokone. Demo on ladattavissa osoitteessa [http://zden.message.sk/files/str+hlc\\_saudade.zip](http://zden.message.sk/files/str+hlc_saudade.zip)

## 2 DEMOSCENE JA DEMOT

### 2.1 Historia

Demoscene on digitaalista taidetta tuottava, löyhästi järjestäytynyt ja suhteellisen vähän toimintaansa ja teoksiaan ulospäin mainostava alakulttuuri, jonka juuret ulottuvat 1980-luvun alkuun, ensimmäisten kuluttajille suunnattujen kotitietokoneiden aikakauteen ja niillä syntyneeseen piratismiin. (Leonard 2001; Hartmann 2010, 125.)

Alkusysäyksensä alakulttuuri sai peliohjelmien kopiosuojausten murtamisesta eli kräkkäämisestä (alkujaan engl. crack, murtaa). Hankalat suojaukset vaivalla ohittanut ohjelmoija ei halunnut jäädä nimettömäksi, joten pian kopiopelien alkuun ilmestyi murtotyön tekijöitä mainostaneita pieniä ohjelmoituja graafisia esityksiä, joita kutsuttiin crack-introiksi, cracktroiksi tai vain introiksi. Lyhyissä esityksissä salanimellä toiminut henkilö tai ryhmä mainosti urotekseen erilaisia graafisia keinoja käyttäen. (Tasajärvi 2004, 13.) (Kuva 1.)



Kuva 1. Kuvakaappaus Commodore C-64 –tietokoneella tehdystä Fairlight-piraattiryhmän crack-introsta. (intros.c64.org, viitattu 14.5.2013).

Kopiosuojausten murtaminen oli jo itsessään kisailun aihe, mutta pian piraatit alkoivat kilpailla keskenään myös introilla. Esityksiin panostaminen vaati uusien kykyjen opettelua ja ryhmät kasvoivat. Ryhmiin liittyi introihin erikoistuneita ohjelmoijia, graafikoita ja muusikoita. Pian näyttelypaikka videopelin rinnalla ei enää riittänyt. Luovasta ilmaisusta kiinnostuneet jäsenet erosivat piraattiporukasta ja irrottautuivat omiksi ryhmikseen, joista lopulta kasvoi oma yhteisönsä eli, amerikanenglannin slangia käyttäen, scene. Uudeksi päätuotteeksi muodostui graafinen esitys, jolle annettiin yksinkertaisesti nimi demo – lyhennelmä englanninkielen sanasta demonstration, esitys. Demoscene oli syntynyt. Vanhoista laittomista piireistä mukaan tarttuivat monet termit, kilpailuhenkisyys, salanimien käyttö ja tarve haastaa teknologia. (Hartmann 2010; Montfort 2012.)

Demoscenen ykköstuotteena on edelleen yleisesti demo, vaikka kategorisointiin taipuvassa alakulttuurissa on runsaasti demon alamuotoja. Piraattiaikojen lyhyistä crack-introista massiivisiin mittasuhteisiin kasvaneisiin demoihin kiteytyy alakulttuurin koko osaaminen ja historia. Toisten piraattiryhmien kanssa kilpailun sijaan mitellään toisten demoryhmien kanssa. Kopiosuojausten murtaminen on vaihtunut teknologisten esteiden ylittämiseen. (Leonard 2001.)

Pääasiassa ryhmätyönä toteuttavien demojen ohella ryhmien jäsenet tuottavat itsenäisesti muun muassa musiikkia ja tietokonegrafiikkaa. Teosten tarkoituksena on teki-



jöiden teknisen ja taiteellisen osaamisen esittely ja vaikutuksen tekeminen muihin demosceneläisiin. Piraattiaikojen perimää on myös kaikkien teosten ilmainen levittäminen. (Niinimäki 2008; Kauppinen 2011.)

Alakulttuuriin ajan myötä rakentunut kilpailuhenkisyys, omavaraisuus ja sisäänpäin kääntyneisyys erottavat ja jopa eristävät demoscenen muista digitaalisen taiteen alalajeista. Demoscene on kasvanut omaksi alakulttuurikseen irrallaan muun taidemaailman vastaavista trendeistä, kuten 1960-luvun tietokonetaiteesta. Tämän vuoksi teoksia tuotetaan demoscenen jäsenten omilla ehdoilla ja kriteereillä. Arvottaminen ja arvioiminen tapahtuvat myös omin voimin, omissa tapahtumissa ja ympyröissä. Tahalliset vuodot valtavirtaan ovat harvinaisia. (Räsänen 2008; Niinimäki 2008; Reunanen 2010.)

Gallerioiden ja näyttelyiden sijaan teokset saavat ensiesityksensä satoja ja jopa tuhansia osanottajia paikalle houkuttelevissa demopartyissa, Tapahtumien tärkeintä antia yhteisöllisyyden lisäksi ovat compot (lyhennys englanninkielen sanasta competition, kilpailu), joihin teokset osallistuvat. Voittajat valitaan avoimella äänestyksellä, joihin voivat osallistua kaikki paikallaolijat. (Green 1995.)

Vaikka demoscene on maailmanlaajuinen ilmiö, sen aktiivisin keskus on ollut aina Euroopassa ja varsinkin Pohjois-Euroopassa. Erityisesti Japanin ja Pohjois-Amerikan vähäinen osaan otto hämmentää, sillä taloudellisesti ja teknologisesti molemmat ovat Euroopan tasolla. Näin ollen ainakaan tietokoneiden käyttömahdollisuutta ei voida pitää syynä mantereellisiin eroihin. Markku Reunanen ehdottaa tutkimuksessaan, että luova tietokoneiden käyttö on näillä alueilla todennäköisimmin vain saanut toisenlaisia muotoja, kuten tietokoneiden omintakeiseen ja mielikuvitukselliseen käyttöön keskittyneen hakkerismin. (Green 1995; Reunanen 2010.)

Reunasen näkemys on perusteltu siinäkin mielessä, että demosceneä ja hakkerismiä yhdistää samanlainen anarkistisen luova suhtautuminen tietokoneisiin. Demoscene onkin lähtökohtaisesti enemmän teknisesti kuin taiteellisesti suuntautunut itseilmaisun kanava. (Yli-Annala 2008; Heikkilä 2010.)

## 2.2 Tekijät ja yhteisö

Demoscenen lähin alakulttuurillinen sukulainen on tietokonepiraattien verkosto, josta demomaailma on lähtöisin. Kumpikin kulttuuri jakaa samoja yhteisöön ja sen jäseniin liittyviä käytäntöjä ja termejä. Sisäisessä hierarkiassa on myös vastaavuuksia ja yhtymäkohtia. Yhteisöinä molemmat ovat tiiviitä ja toimintaansa ja teoksiaan vähän ulkopuolisille mainostavia. Molemmissa jäsenet toimivat salanimien takaa, yhtä lailla salaisesti nimetyissä ryhmissä, joiden koko vaihtelee muutamasta henkilöstä kymmeneen. Kummassakin lähtökohtaisena motiivina toiminnalle on suosion saavuttaminen toisten yhteisön jäsenten silmissä. Ja kumpikin harrastus on alkujaan nuorten miesten aloittama ja ylläpitämä. (Green 1995; Kuittinen 1999; Saarikoski 2001.)

Demosceneä on verrattu onnistuneesti myös graffititaiteeseen, jossa alakulttuurin jäsenet kohdentavat teoksensa pääasiallisesti muille alakulttuurin jäsenille. Matti Falerin vertailussa on nähtävissä myös yhdistäviä tekijöitä aina alakulttuuriin liittymisestä niin sanottuun ”mestarivaiheeseen”, jossa taiteilijat osaavat suvereenisti oman alakulttuurinsa ilmaisun. Pinnallisesti tarkasteltuna mielenkiintoisinta on kuinka graffitikulttuurissa toistuu samankaltaisissa yhteyksissä laittomuus, termi scene, jäsenten ja ryhmien salanimet sekä kunnioituksen kerääminen toisilta alakulttuurin jäseniltä. (Faler 2001, 14-15.)

Hyväksynnän haaliminen muilta yhteisön jäseniltä on ollut niin olennainen osa demoscenen yhteisön toimintatapaa, että esimerkiksi Markku Reunanen väittää omassa tutkimuksessaan demoscenen muistuttavan toimintamuodoltaan meritokratiaa. Termi tarkoittaa sosiaalista järjestelmää, jossa yleneminen tapahtuu pelkästään suoritusten perusteella. Toisin sanoen meritokratiassa yksilö arvotetaan ainoastaan tekojensa pohjalta. Demoscenen tapauksessa arvotus tapahtuu demojen ja muiden tuotosten perusteella. (Korpela 2008; Reunanen 2010, 34.)

Kunnioituksen kerääminen muilta yhteisön jäseniltä on ollut merkittävimmillään ensimmäisinä vuosikymmeninä. Tällöin demoja tekevien ryhmien sekä yksittäisten jäsenten välillä ollut kilpailu suosiosta oli erityisen kiivasta. Ryhmiä ja yksilöitä on kutsuttu muun muassa nimityksillä elite ja lamer, sen mukaan ovatko he suosittuja vai epäsuosittuja. Vaikuttavien demojen ja muiden teosten tekeminen johti korke-

amman sosiaalisen statuksen saavuttamiseen yhteisössä. Käytännössä tämä tarkoitti mahdollisuutta luoda yhteys maineikkaampiin tekijöihin ja saada näiltä tunnustusta esimerkiksi demoissa näkyvissä teksteissä. (Borzyskowski 1996; Reunanen 2010, 34.)

Tuotosten ilmaisen luonteen vuoksi toisten yhteisön jäsenten kunnioitus on usein ainoa palkkio, jonka demoscenellä toimijat saavat – riippumatta siitä, onko kyseessä musiikkiteoksen säveltäminen yksin vai 10 minuuttia pitkän demon tuottaminen usean henkilön voimin. George Borzyskowskin tutkimuksessa mainitaan yhtenä esimerkkinä isotöisestä teoksesta vuonna 1992 Alcatraz-nimisen ryhmän 33-minuuttia kestävä Odyssey-demo, jonka tekemiseen oli yhden jäsenen mukaan käytetty 10 kuukautta. (Borzyskowski 1996; Alcatraz, 2008.)

Ryhmiä kilpailuhengen vuoksi demoscenellä tapahtui etenkin alkuaikoina runsaasti taitavien yksilöiden metsästystä. Todella pätevä ohjelmoija saattoi esimerkiksi huomata saavansa useita tarjouksia toisilta ryhmiltä. Yleensä tällaisen toiminnan lopputuloksena olivat tulehtuneet välit ryhmien välille ja kiivasta keskustelusta demoscenen käyttämissä medioissa. (Green 1995.)

Tosikkomaisen suhtautumisen toisella puolella ovat demoscenen vitsiryhmät tai ”avant-garde”, kuten Ville-Matias Heikkilä ilmiötä kutsuu. Esimerkiksi HiRMU- ja Jumalauta-nimisissä kollektiiveissa kuuluisat demoscenellä toimivat henkilöt käyttävät toisia, yleensä humoristisia salanimiä. Näiden suojaamana tuotetaan kepeämpiä ja usein demoscenen konventioille naureskeleviä demoja ja muita teoksia. (Heikkilä 2009.)

### 2.3 Demojen anatomia

Mitä demot sitten tosiasiallisesti ovat? Tiivistettynä ne ovat tosiaikaisesti laskettavia, kerronnaltaan lineaarisia multimediaesityksiä, joissa esitellään käytössä olevan tietokoneen ja demon tekijöiden kykyjä taiteellisin keinoin. Sisällöltään ne voivat periaatteessa olla mitä tahansa, mutta todellisuudessa demoscenen konventiot ja vallalla olevat trendit sanelevat usein pitkälle sisällön. (Leonard 1998.)

Muusta taiteesta poiketen demot ovat yleensä neutraaleja viestinsä suhteen. Poliittisten tai muuten ladattujen aiheiden käsittely on ollut perinteisesti hyvin harvinaista. Sisältö koostuu yleensä musiikista ja siihen yhdistellyistä erilaisista abstrakteista graafisista efekteistä, populaarikulttuuriviittauksista, videopeleistä tutuista visuaalisista elementeistä tai realististen ilmiöiden matkimisesta - tai sitten näiden kaikkien luovasta yhdistelystä. Demoscenen ilmaisu on kuitenkin muuttunut sen historian aikana niin valtavasti, että karkea yleistäminen on mahdotonta. (Räsänen 2008; Reunanen 2010.)

Demojen ymmärtäminen ei ole vaikeaa, mutta niiden arvostaminen vaatii teknistä tietämystä, jota vihkiytymättömällä katsojalla ei ennakkoon yleensä ole. Vaikeus liittyy tosiaikaisuuden konseptiin, johon on helpointa pureutua tarkastelemalla demon kanssa samoja teknisiä tuntomerkkejä jakavia tietokoneanimaatioita ja videopelejä.

Demo vaikuttaa äkkiseltään tietokoneella tuotetulta animaatiolta. Sitä se ei kuitenkaan ole. Tietokoneanimaatioissa kaikki ruudulla nähtävä on tietokoneen etukäteen laskemaa kuvaa. Esimerkiksi uusimpien elokuvateattereissa esitettävien tietokoneanimaatioiden laskemiseen kuluu sadoilta koneilta tuhansia tunteja. Demoissa nähtävät asiat taas lasketaan tietokoneella samaan aikaan kuin ne esitetään. (Tasajärvi 2004, 17.) (Kuva 1.)



Kuva 2. Kuvakaappaus vuonna 2009 julkaistusta RGBA & TBC -ryhmien tekemästä neljä kilotavua tilaa vievästä Elevated-introsta. (Pehlivanian 2009)

Videopelit ja demot ovat puolestaan samanlaisia siinä mielessä, että myös videopeleissä kaikki ruudulla näkyvä lasketaan tosiaikaisesti. Ero on vuorovaikutuksessa. Demot ovat käytännössä aina lineaarisia, etukäteen käsikirjoitettuja esityksiä, kun taas videopeleissä käyttäjän teot vaikuttavat ruudun tapahtumiin. (Hartmann 2010)

Kysymys, joka usein herää kuulijalle tässä vaiheessa on, miksi demot ovat tosiaikaisia esityksiä, eivätkä etukäteen laskettuja animaatioita. Miksi tekijät päätyvät luomaan monimutkaisia ja erikoistuneita ohjelmia, jotka ovat tosiaikaisuuden tuottamien teknisten esteiden vuoksi rajoittuneita monimuotoisuudeltaan ja ilmaisultaan? (Faler 2001, 8.) Eikö olisi järkevämpää toteuttaa samat visiot animaatioina, jolloin rajana olisi vain oma mielikuvitus? Vastaus tähän piilee demoscenen ja samalla kotitietokoneiden historiassa.

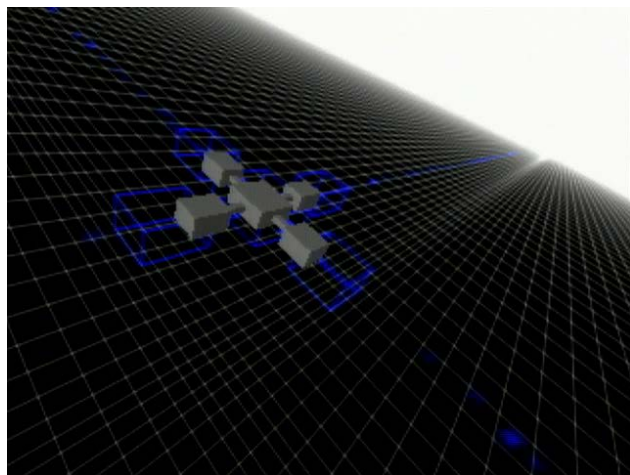
Demoscenen syntyessä 1980-luvun alussa kotitietokoneissa oli harvoin kovalevyjen kaltaisia kiinteitä tallennusvälineitä, vaan käytössä olivat kasetit ja levykkeet sekä koneen oma käyttömuisti, johon ohjelmat ladattiin niiden käytön ajaksi. Tila oli näin pitkään ylellisyyttä. (Reunanen 2010.) Megatavujen sijaan puhuttiin tuhat kertaa pienemmistä yksiköistä, kilotavuista, joita esimerkiksi 1980-luvun alun suosituimmassa kotitietokoneessa, Commodore C-64:ssa, oli nimensä mukaisesti kiinteästi 64. (Commodore C-64-mainos, 1982.)

Ohjelmien tosiaikaisuus oli näin käytännön sanelema pakko. Tilaa animaatioilla, videoille tai muille etukäteen tallennettua audiovisuaalista tietoa sisältäville mediatiedostoille ei ollut, eikä toisaalta tietokoneissa ollut myöskään tehoja ja ominaisuuksia näiden esittämiseen. Demojen tarkoitus olikin alkuaikoina taistella tietokoneen asettamia rajoja vastaan mahduttamalla uskomattomalta vaikuttavia esityksiä pieneen tilaan. (Reunanen 2010.)

Toimintamalli on jäänyt elämään olennaisena osana demoscenen perimmäistä filosofiaa. Tämän vuoksi demoja, etenkin kilpailuihin osallistuvia, koskevat lähes poikkeuksetta jonkinlaiset tekniset säännöt, jotka ovat joko sen hetkisen tietotekniikan tai demoscenen itsensä asettamia. Esimerkiksi demojen tosiaikaisuudesta tuli pakollinen ehto kilpailuissa vasta, kun tietokoneet pystyivät vaivatta toistamaan videotiedostoja ja huijaamisesta tuli mahdollista. (Heikkilä 2010.)

Demot poikkeavatkin kaikesta muusta taiteesta siinä mielessä, että ne ovat aina tietyn standardin mukaisia. Asetusten taustalla on tekijöiden haastaminen. Demojen tarkoituksena ei olekaan olla pelkästään osoitus tekijöidensä luovuudesta, vaan myös heidän erityislaatuisuudestaan ja teknisestä taitavuudestaan. Tämä pätee erityisesti ohjelmoijiin, jotka pyrkivät jatkuvasti ylittämään yleisön odotukset tekemällä tietokoneella asioita, joiden ei pitäisi olla mahdollisia. (Räsänen 2008; Heikkilä 2010.)

Ohjelmoijille ja muillekin demontekijöille suurimpana haasteena ovat edelleen alkukulttuurin alkuhämärästä juontuvat kokorajoitukset, joita demoscenellä ylläpidetään etenkin introissa, kooltaan pienempään tilaan puserretussa demojen sisartuotteissa. Sisällöltään introt ovat identtisiä demojen kanssa. Yleisimmät introjen kokoluokat ovat nykypäivänä 4 kilotavua ja 64 kilotavua (Kuva 3.), mutta myös 96 kilotavun, 40 kilotavun ja erilaisia alle neljän kilotavun luokkia on käytetty vuosien varrella. (Reunanen 2010, 52.)



Kuva 3. Kuvakaappaus Halcyon-ryhmän 64 kilotavua tilaa vievästä Hplus-teoksesta (1998). (toolboxbrown 2007)

Myös demoissa on aina ollut kokorajoituksensa, jonka on asettanut joko aikoinaan teknologian, kuten levykkeiden koko, tai myöhemmin kilpailusäännöt. Todellisuudessa demot ovat aina olleet huomattavasti introja teknisesti vähemmän rajoitettu ilmaisun muoto. Nykyään demojen kokorajoitukset ovat niin suuret, että käytännössä nämä eivät toimi haasteena. (Kuva 4.) Esimerkiksi kesällä 2012 pidetyssä Assembly Summer 2012 –tapahtumassa demojen kokorajoitus oli 256 megaa, kun taas vertailun

vuoksi introkilpailussa kisattiin neljän ja yhden kilotavun luokissa (Assembly Organizing 2012a.)



Kuva 4. Kuvakaappaus CNCD- ja Fairlight- ryhmien yhteistyössä tekemästä Agenda Circling Forth -demosta (2010), joka vie 63,5 megatavua tilaa. (direct to video 2010)

Pienimpien introjen määrä onkin kasvanut merkittävästi demoscenellä 2000-luvulla, sillä muutamien kilotavujen teoksissa tosiaikaisuuden merkitys ja alakulttuurin perimmäiset arvot korostuvat entisestään. Kyseessä on vapaaehtoisesta paluusta aikaan, jolloin demontekijöiden oli itsestään riippumattomista syistä pakko haastaa itsensä digitaalisen taiteen tekijänä. (Reunanen 2010.)

### 3 DEMON VALMISTELU JA SUUNNITTELU

#### 3.1 Lähtökohdat ja tavoitteet

Vaikka olin viimeksi ollut suunnittelemassa demoa 10 vuotta sitten vuonna 2002, en ollut missään vaiheessa lopettanut tarkkailemasta ja mietiskelemästä erilaisia visuaalisia kehitelmiä. Osa näistä liittyi ajatukseen uuden demon tekemisestä, osa liittyi johonkin muunlaiseen projektiin. Kun siis lopulta päädyin suunnittelemaan ja toteuttamaan demon opinnäytetyönäni, minulla oli jo valmiina kiinnostavia ajatelmia siitä, mitä kaikkea demossa voitaisiin käsitellä.

Karkeimmalla tasolla tiesin pyrkiväni toteuttamaan visuaalisesti abstrakteja asioita esittelevän demon. En halunnut siis toisintaa asioita, jotka esittävät selvästi jotain olemassa olevaa tai popkulttuuristamme löytyvää, kuten osassa demoissa on tapana. Tämä on henkilökohtainen tyyllinen ratkaisu, joka on näkynyt lähes kaikissa demoissa, joissa olen ollut mukana vaikuttamassa. Päätös on vaikuttanut myös siihen, että monilla näiden demojen katsojilla on ollut varsin vahvojakin mielipiteitä kokemastaan.

Ehkä jopa hieman röyhkeänä ajatuksenani oli, että voisin tuoda nyt 10 vuoden jälkeen demokulttuurin tuoreen ulkopuolisen näkemyksen sellaiselta henkilöltä, joka on kuitenkin aikoinaan ollut tekemässä suhteellisen arvostettuja teoksia. Ajattelin, että tämä onnistuisi ideoimalla demon, joka tyydyttää kaikilta osiltaan lähinnä minua ja muita demoa tekeviä henkilöitä. Katsojilla ei tekovaiheessa olisi merkitystä, sillä ajattelin teoksen tinkimättömyyden välittyvän lopullisesta kokemuksesta.

### 3.2 Esivalmistelu ja taustaselvitys

Valittuani demon opinnäytetyönäni aiheeksi siirryin välittömästi projektin esivalmisteluun. Tein tämän jo ennen kuin esitin opinnäytetyöni ohjaajalleni, sillä muutama tärkeä kysymys saattaisi vielä kaataa koko projektin. Näistä merkittävimmät liittyivät demon tekemiseen vaadittavaan materiaaliin ja osaamiseen, joten esiselvitystä varten päätin ensin kartoittaa hieman kokonaistarpeita. (Anttila 2001, s. 52).

Tein ensin mielessäni karkean aihion projektin työvaiheista ja tavoitteista. Päädyin ratkaisuun, jossa aluksi lähdettäisiin liikkeelle abstraktilta ideointitasolta, sitten siirryttäisiin käytännönläheisempään suunnitteluvaiheeseen ja lopulta päädyttäisiin konkreettiseen toteutukseen. (Anttila 2001, s. 66, 104). Verrattuna aikaisempiin demontekoprosesseihin, joissa olin ollut mukana, tämä olisi huomattavasti suunnitelmallisempi ja hallitumpi lähestymistapa.

Seuraavaksi kävin läpi päässäni potentiaalisia visuaalisia kehitelmiä demoa varten. Hahmottelin millaista materiaalia tarvittaisiin, että projekti saataisiin toteutettua ja mietin millaista tietotaitoa tekoprosessissa lopulta kaivattaisiin. Arvioin voisinko to-



della tehdä kaiken yksin. Vastaus muotoutui nopeasti. Tarvitsisin vähintään yhden henkilön apua, jotta demo saataisiin toteutettua. (Anttila 2001, s. 86)

### 3.3 Yhteistyökumppanin löytäminen

Demot toteutetaan lähes poikkeuksetta usean tekijän voimin. Näin saadaan tehokkaasti yhdistettyä erilaiset teknisten ja taiteellisten alueiden osaajien erityiskyvyt. Toisaalta syynä on myös yksinkertainen tosiasia siitä, että harva osaa hyvin kaikkia tekoprosessissa vaadittavia taitoja. Yhteistyö on näin jopa käytännön sanelema pakko. Samoin oli omalla kohdallani. Taitoni rajoittuvat tällä hetkellä visuaaliseen ja musiikilliseen ilmaisuun, tässä järjestyksessä. Demojen toteuttamisessa tarvittavia ohjelmointitaitoja minulla taas ei ole. Yhteistyökumppanin etsiminen oli siis välttämätöntä demoprojektin ja näin ollen koko opinnäytetyöni onnistumisen kannalta.

Logistisia seikkoja harkittuani päädyin haastavampaan vaihtoehtoon. Päätin olla kysymättä projektiin mukaan suomalaista ohjelmoijaa ja samoin jätin vaihtoehtona pois vanhan demoryhmäni jäsenet. Jälkimmäiseen oli syynä myös projektini luonne. En halunnut sitouttaa vanhoja tuttujani osaksi kouluni päättötyötä ja sen tuomia paineita.

Seuraavaksi asetin rajoitteen ohjelmoijan kuuluisuuden ja osaamisen suhteen. Halusin yhteistyökumppanin, jonka taidot ja vaatimukset olisivat suunnilleen samat kuin omani tällä hetkellä. Näin emme päätyisi tilanteeseen, jossa jompikumpi turhautuisi toiseen. Pyrin arvioimaan oman taitotasoni mahdollisimman realistisesti. Olin viimeksi työstänyt demoa yli 10 vuotta sitten, joten tietotaitoni ja kokemukseni olivat ehtineet vanheta melkoisesti.

Valitsemisprosessi ei yllä mainituista tarkoista ehdoista huolimatta ollut pitkä ja vaivalloinen. Päinvastoin, ensimmäinen henkilö, johon otin yhteyttä suostui mukaan projektiin. Kyseessä oli Slovakian pääkaupungissa Bratislavassa asuva Zdeno Hlinka, joka on valmistunut Slovakian teknillisestä yliopistosta ohjelmistotuotannon maisteriksi vuonna 1999. Yli 20 vuoden kokemuksella Hlinka on demoscene-veteraani, joka tunnetaan paremmin aliaksella Zden demoryhmästä Satori. Hlinkalla on myös huomattavasti kokemusta toisenlaisesta reaaliaikaisen visuaalisen taiteen

tuottamisesta video jockeyna eli VJ:nä (Artist Zden Hlinka 2012). Video jockeyn tehtävänä on kuvittaa musiikki- ja ääniesityksiä. Nämä voivat olla mitä tahansa klassisen musiikin konserteista tanssimusiikkia soittavan DJ:iin keikkaan. (Momus 2005, s. 2)

Olin nähnyt joitakin Hlinkan aikaisempia tuotoksia, kuten *Metamorf II* -demon vuodelta 2012, mutta enemmän minut vakuutti hänen vapaa ja jopa anarkistinen asenteensa demokulttuuriin ja demojen tekemiseen (Kuva 5). Tämä oli lähempänä VJ-kulttuurista tuttua musiikin vapaamuotoista ja abstraktia visualisointia kuin demokulttuurin valtavirran tuotoksien esittävää, kerronnallista ilmaisua. Hlinkalle ei selvästikään ollut tärkeintä demon tekniset meriitit, vaan audiovisuaalisella kokemuksella itsellään oli suurempi merkitys. Tämä oli myös oma näkemykseni, joten koin tietynlaisen taiteellisen yhteyden välillämme olevan jo olemassa ennen projektin aloittamista.



Kuva 5. Kuvakaappaus Satori-ryhmän *Metamorf II* -demosta vuodelta 2012.(Hlinka 2012)

Samankaltaiseksi uumoilemani lähestymistavan lisäksi tiesin myös, että Hlinkan ohjelmointitaidot ja -ambitiot olisivat riittävän lähellä omia visuaalisia ja musiikillisia taitojani. Näin kumpikaan ei vaatisi toiselta välttämättä liikaa ja projektin onnistuminen olisi todennäköisempää.

En tuntenut Hlinkaa henkilökohtaisesti, mutta Halcyon-demoryhmässämme vaikuttanut Petri Lievonen oli vuonna 2003 ollut yhteisellä VJ-keikalla Hlinkan kanssa Bratislavassa *New Media Nation* -tapahtumassa (Pseudotoad gigography 2005). Ryhmiemme tiet olivat siis epävirallisesti ristenneet jo aikaisemmin, mutta varsinais-

ta yhteistyötä tai edes yhteydenpitoa emme olleet harjoittaneet. Meillä oli kuitenkin yhteinen hyvä ystävä, joka esitteli toiveestani Hlinkan ja minut sähköpostitse toisillemme elokuussa 2012. (Ruoho, sähköpostiviesti 3.8.2013).

Ajatukseni esittelin Hlinkalle kuitenkin vasta syyskuussa. Selitin tarkasti omat tavoitteeni sekä panokseni. Kyseessä olisi siis demo, jonka tekisimme Hlinkan kanssa yhdessä. Molempien demoryhmät saisivat tasapuolisesti kunnian tekijyydestä eli itse toimisoin Halcyon-ryhmän ja Hlinka oman Satori-ryhmänsä edustajana.

Kerroin alustavasta aikataulusta, jonka mukaan projektin olisi oltava valmis viimeistään maaliskuussa tai huhtikuussa. Ilmaisin selkeästi myös, että opinnäytetyöni vuoksi vaatisin ehdottoman sitoutumisen projektiin. Myöntävä merkitsisi siis todellakin sitä, eikä perääntyminen myöhemmin olisi mahdollista ilman pätevää syytä. Saamani vastaus oli todella positiivinen, jopa innostunut:

*Esa told me that u plan to ask me - excited!*

*U know you are my scene heroes and always your stuff pushed me forward. Coop will be really nice!*

*Around march/april there is Revision - so this is right place to present it (Hlinka, sähköpostiviesti 4.9.2012)*

Hlinkalla oli myös heti mielessä demolle sopiva ensiesityspaikka: pääsiäisenä Saksassa pidettävä demotapahtuma nimeltä Revision. Innostuin tästä mahdollisuudesta välittömästi. Oli myös miellyttävää kuulla, että Hlinka oli vaikuttunut aikaisemmista demoprojekteista, joissa olin ollut mukana. Päätimme siis aloittaa yhteistyön ja sovimme ensin työn kulusta.

### 3.4 Ideointi ja suunnittelutyö

Jyrki Reunasan mukaan ideointi on yksinkertaisesti ajatustyötä. Luovassa projektissa ideointi tapahtuu mielikuvia yhdistelemällä ja uusia assosiaatioita synnyttämällä. Taiteessa idea on puolestaan kolmivaiheinen prosessi, johon kuuluvat tekijöiden ideat teosta tehdessä, siihen esineellistyneet ideat ja jälkimmäisenä teoksen kokeneissa

katsojissa heränneet ideat. Reunasen näkemykset kuvaavat täydellisesti demomme ideointiprosessin toimintaperiaatteita ja tavoitteita. (Reunanen 2007 s.5-7; Reunanen 2011, s. 59)

Demomme lähtökohdat ja suuret linjaukset olivat ideoimiani, mutta yhteistyökumppanini kanssa käymämme dialogi muokkasi näkemystäni matkan varrella. Kehitimme ja suunnittelimme siis demoa yhdessä alkuperäisideani pohjalta. Lopullisessa teoksessa näkyy molempien tekijöiden vaikutus, mutta viimeiseen ideointivaiheeseen osallistuu katsoja.

Käytännön tasolla aloitimme projektin käymällä ideani läpi, jonka jälkeen kumppanini kommentoi ja teki ehdotuksia etenkin toteutuksen osalta. Suunnittelutyön kannalta vuoropuhelu olikin alkuvaiheessa avainasemassa. Dialogimme sai yksin kehittelemäni ideat puhkeamaan kukkaan ja myös oman luovuuteni virtaamaan kehitellessäni demoamme eteenpäin.

### 3.5 Musiikin merkitys

Suunnittelutyötä tehtiin koko projektin ajan, sillä jokainen konkreettinen edistysaskel antoi uuden mahdollisuuden tarkastella ideaa käytännöllisemmällä tasolla. Tästä johtuen demon musiikkiraidan valmiiksi saaminen alkuvuodesta 2013 oli merkittävin yksittäinen konkreettisen toteutuksen vaihe suunnittelun kannalta. Olin tähän asti esitellyt ideani musiikin suhteen vain sanoin. Kun sävellys oli mahdollista vihdoinkin kuunnella, muuttui moni muukin demoa koskeva mielikuva.

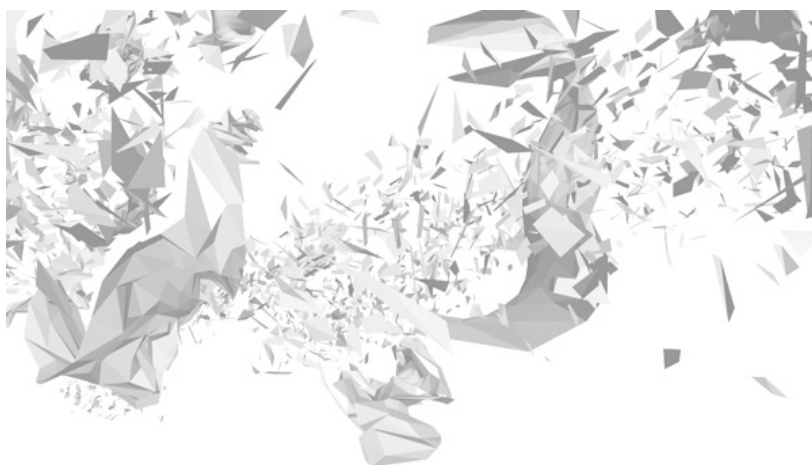
Musiikin merkityksen korostaminen johtuu myös yleisestä demojen tekemisen työjärjestyksestä, jossa sävellyksen pohjalle rakennetaan kaikki muu. Musiikki paljastaa demon tunnelman ja tempon. Se toimii kerronnan rakentajana ja siihen synkronisoidaan visuaaliset tehosteet. Muitakin lähestymistapoja on, mutta esimerkiksi kumpikin meistä oli tottunut toimimaan tältä pohjalta. Jälkikäteen tarkasteltuna ehkä tästä työtavasta johtuen osa konkreettisista työvaiheista jäi myöhäisempään ajankohtaan kuin olisi ollut lopputuloksen kannalta suotuisaa.

Alkuperäinen ideointiprosessi toteutui onneksi asianmukaisesti jo syksyllä, vaikka demon muoto hahmottui kunnolla vasta musiikin myötä. Syksyllä selvittelimme karkealla tavalla muun muassa demon sisällöllisiä ja tyyllisiä ratkaisuja. Toteutusvaiheessa käytettävissämme oli näin riittävän selkeät linjat, joihin tukeutua isommissa visuaalisissa kysymyksissä.

### 3.6 Visuaalinen tyyli

Demon visuaalisen ilmeen lähtökohtana oli yksinkertaisesti valkoinen väri. Projektinimenämme pidin Procol Harumin vuoden 1967 hittikappaleen nimeä *A Whiter Shade of Pale*, koska siinä kiteytyi samanlainen äärimmäisen vaaleuden tavoittelu samalla tavoin, kuin demomme värimaailmassa. Musiikillisesti tai sanomaltaan kappaleella ei kuitenkaan ollut minkäänlaista inspiroivaa vaikutusta. (*A Whiter Shade of Pale*, 1967).

Lähtökohtaisena ajatuksena oli, että asiat tapahtuisivat valkoisessa tilassa, jonka kooka tai muita määreitä olisi vaikea hahmottaa yksivärisyydestä johtuen. Maailman kolmiulotteinen tuntu saataisiin aikaiseksi tilaan ilmestyvien ja siinä kasvavien valkoisten kolmiulotteisten mallien avulla. Nämä puolestaan erottuisivat taustasta ainoastaan harmaan sävyjen ansiosta, jotka muodostuvat mallien kolmiulotteiseen pintaan luonnollisella tavalla näiden liikkuesssa ja reagoidessa valon sekä varjon vaihteluun. (Kuva 6.)



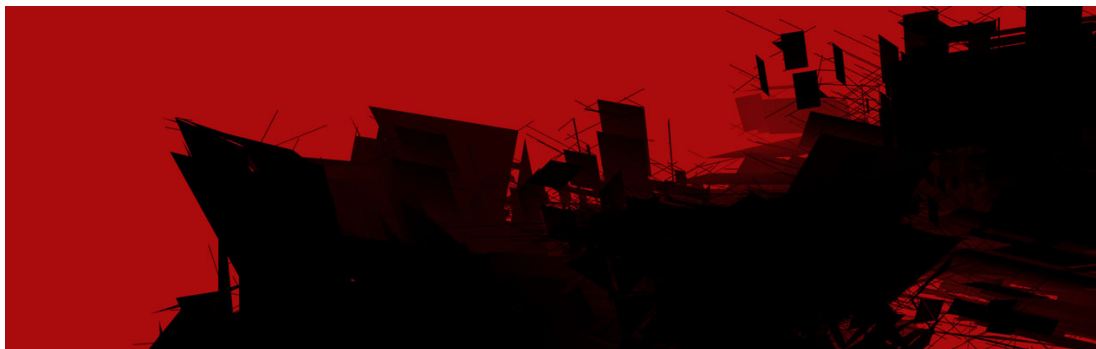
Kuva 6. Mallintamani esimerkki värimaailmasta.

Valitun tyylin taustalla on henkilökohtainen kiinnostus. Minimalistiset, abstrakteja valkoisia objekteja valkoisessa ympäristössä esittävät näkymät ovat jo pitkään kiehtoneet minua. Virtuaalisten tietokoneella tuotettujen näkymien lisäksi selkeämuotoinen arkkitehtuuri sekä muotoilu ovat samalla aaltopituudella kanssani (Kuva 7). Modernin taiteen tyyllilajeista minimalismi ja abstrakti taide ovat myös lähellä sydäntäni niiden muotokielen ja puhtauden vuoksi.



Kuva 7. Sisäkuva Massimiliano Fuksasin suunnittelemasta Peres Piece Housesta, joka sijaistaa Tel Avivissa, Isrealissa. (Behance 2012)

Demoprojektin värimaailma on melkoisessa kontrastissa viimeisimpiin suunnittelemiini demoihin. Yksitoista vuotta sitten Halcyon-ryhmämme julkaisema teos nimeltä Chimera tutki tummanpunaisen taustan ja jopa silhuettimaiseksi muuttuvien mustien objektien suhdetta (Kuva 8). Minimalismiin ja abstraktiin ilmaisuun pyrkiminen oli tällöinkin vahvasti läsnä. Sama pätee Chimeraa (2002) edeltäneeseen teokseen Hplus (1998), joka oli kuitenkin väreiltään monipuolisempi. Hplus-teoksen tärkeimpinä väreinä toimivat musta, valkoinen ja sininen.



Kuva 8. Kuvakaappaus Halcyon-demoryhmän teoksesta Chimera (2002). (Bires 2011)

Jo varhaisessa vaiheessa projektia oli selvää, että pelkästään valkoisen tilan ja valkoisten objektien suhteen käsittely ei välttämättä riittäisi kantamaan demoa alusta loppuun. Halusin pitää tämän kuitenkin tavoitteena, josta emme mielellään poikkeaisi.

Lokakuun 24. päivä 2012 ensimmäisessä yhteistyökumppanilleni jakamassani suunnitteludokumentissa ideoin myös mustan ja punaisen käyttämistä. Kerron myös olevani kiinnostunut tilkkutäkkimäisestä erilaisten väripintojen käytöstä. Päällimmäisenä ideana on kuitenkin, että musta, punainen ja muut värit saattaisivat paljastua valkoisen alta. Mietin myös, että värit voisivat tulla mukaan vasta demon loppuvaiheessa, kuten lopulta kävikin.

*Things I also would love to explore are the use of black AND red in this white space. Maybe we could strip away layers (break away vector faces, I guess) and reveal black void and bright red or crimson underneath. Or use black sources of light to affect the scene. It would be also really exciting to experiment with the white and black/red and their borders and boundaries. I would also love to explore this thing I've been interested in for couple of years now. I call it patchwork/quilt texturing.*

Marraskuun 22. päivä jatkoin dokumenttiin ideointia kirjoittamalla origameista saamastani inspiraatiosta. Ehdotin, että kolmiulotteiset objektit voisivat olla japanilaisesta paperitaittelutaiteesta vaikutteita saavia, sillä paperin valkoisuus ja yksinkertaiset taitokset sopivat alkuperäiseen visioonni (Kuva 9). Hahmottelin myös kameran liikkeitä, jotka vaikuttaisivat nytkähteleviltä samaan tapaan kuin jos kamera olisi

kiinni paperissa, kun sitä taitellaan. Lopussa ideoin, että demossa voitaisiin tuoda esiin valkoisia objekteja valkoisen taustan päällä niin, että näiden väliin ilmestyisi jonkin toisen sävyinen elementti. Ajatuksen avulla olisi ollut mahdollista leikkiä useilla eri tavoilla. Nämä ideat jäivät toteuttamatta kokonaan lähinnä erilaisten teknisten rajoitteiden vuoksi. Palasin kuitenkin origameihin myöhemmin logosuunnittelussa (luku 4.1.2.3).



Kuva 9. Paperitaittelutaidetta. Richard Sweeney: Torus. (Sweeney 2006)

Visuaalisen tyylin suunnittelu eteni seuraavan kerran vasta musiikin valmistuessa helmikuussa 2013, sillä samalla kokonaiskuva demon kestosta, tunnelmasta ja rakenteesta alkoi hahmottua häilyvästä konkreettiseksi. Uudeksi haasteeksi muodostui kesto, sillä ensimmäinen versio kappaleesta lähenteli 10 minuuttia. Tarkoitukseni ei ollut karsia tästä muutamaa minuuttia enempiä lopullista versiota varten, joten demosta oli tulossa varsin pitkä kokonaisuus. Sävellys rakentui kuitenkin kolmeen selvään osioon, joten tämä helpotti selvästi rakenteen hahmottelua ja uuden visuaalisen sisällön kehittämistä.

Nyt oli jo ilmeistä, ettemme voineet demon keston vuoksi pitäytyä pelkästään valkoisessa teemassa. Syksyn ideointisessioissa olin miettinyt muita värejä, etenkin mustaa, mutta lähinnä erilaisten kappaleiden pinnalla tai yksityiskohdissa. Valkoinen oli alkuperäisessä suunnitelmassa maailman pääväri koko demon ajan. Tämä ratkaisu ei enää sopisi, vaan olisi tehtävä isompia muutoksia.



Musiikin rakenne antoi minulle idean. Jakaisimme demon myös visuaalisesti toisistaan poikkeaviin osioihin, mutta taustalla olisi silti samoja teemoja ja ajatuksia. Ensimmäiseksi päädyin nappaamaan syksyn ideointisessioista mukaan ajatuksen valkoisen vastakohdasta ja päädyin miettimään niiden valta-asetelmia. Sen sijaan, että valkoinen dominoisi demoa koko keston ajan, värit itse asiassa taistelisivat tilasta. Tämä johti välittömästi ajatukseen, jossa demon ensimmäinen osio kuuluisi valkoiselle, toinen mustalle ja kolmas olisi jonkinlainen välimuoto tai kliimaksi. Kirjasin ajatukseni 15. helmikuuta 2013 uuteen suunnitteludokumenttiin, josta tulisi lopulta lopullinen ja virallinen demomme suunnitelma.

*Visually first and second part introduce their own motifs, which are combined in the third part (or act). The last part will provide a resolution to the things and provide an ending.*

Kolmannen osion visuaalinen tyyli ei hahmottunut välittömästi. Pyörittelin jääräpäisesti ideaa, jossa pitäytyisimme edelleen alkuperäisen ajatuksemme mukaan mahdollisimman minimalistisessä visiossa. Tämä koostuisi valkoisesta, mustasta ja näiden väliin mahtuvista harmaan sävyistä. Harkitsin pitkään, että kolmannessa osiossa musta ja valkoinen taistelisivat ja lopputuloksena valkoinen voittaisi. Ajatus tuntui myös pitkään täysin toimivalta.

Helmikuun lopussa ymmärsin kuitenkin vihdoinkin tarttua uudelleen syksyn ideointi- ja suunnitteludokumenteista ensimmäiseen, jossa olimme keskustelleet ja esitelleet Zdeno Hlinkan kanssa näkemyksiämme demon sisällöstä ja visuaalisesta ilmeestä. Olin kirjoittanut 21. marraskuuta seuraavan ajatuksen:

*..The palette could also be a narrative vehicle. In other words, we would progress from just white and gray to black and then more vibrant colours.*

Kun vielä kuuntelin kappalettani uudelleen ja uudelleen, kävi yhä selvemmäksi, että demon tunnelma huipentuisi parhaiten ottamalla käyttöön kolmannessa osiossa koko

väripaletin. Yksinkertaisen nerokas ajatus tuntuu jälkikäteen selviöltä. Nyt visuaalinen suunnitelmamme oli valmis.

### 3.7 Käsikirjoittaminen

Demon kerronta ja rakenne olivat aikaisemmin mainituista syistä johtuen lopulta täysin alisteisia musiikille. Kyseessä oli ratkaisu, joka hidastutti yksityiskohtaisemman suunnittelun ja etenkin varsinaisen käsikirjoittamisen aloittamista muutamalla kuu-kaudella. Projekti ei kuitenkaan kärsinyt tästä, sillä aikataulumme oli suunniteltu väljäksi. Etunamme oli myös se, että toimin itse suunnittelijana ja muusikkona, joten demo hahmottui mielessäni samaan aikaan sävellystyön edetessä.

Aloittaessani käsikirjoittamisprosessia helmikuun puolessa välissä musiikkikappale oli siis riittävän valmis ja visuaalinen suunnittelu hyvin pitkällä. Näkemykseni demon tapahtumista oli näin varsin selkeä loppua lukuun ottamatta. Ajatuksena oli tällöin, että demo olisi kahden elementin, mustan ja valkoisen, kamppailu ja tämä esitettäisiin abstraktien kolmiulotteisten mallien avulla. Esittävään tai selittävään kerrontaan emme pyrkineet missään vaiheessa.

Rakenteesta tuli kolminäytöksinen musiikin myötä. Draaman peruseriaatteet konfliktiasetelmaa myöten toistuvat demossa yllättävän tyylikkäästi, vaikka tähän ei pyritty laskelmoidusti. Käsikirjoituksessa havaittava kaava on jopa tuttu useista amerikkalaisista elokuvista. Ensimmäisen osion viritys, sitten kehittäminen ja lopuksi ratkaisu. Ensimmäisen ja toisen osion välissä on käännekohta, kuten elokuvissakin, mutta toisen käänteen kohdalla tehdään poikkeus kaavaan. Demomme hyppää nimittäin suoraan kolmanteen näytökseen. Konfliktin demossa taas muodostavat taistelevat värit, joiden kamppailu ratkeaa viimeisessä näytöksessä. Pyrkimyksenäni oli, että katsoja kokisi euforian tunteen lopun kliimaksin aikana. Tätä voisi puolestaan verrata tunteet puhdistavaan katharsikseen, jonka Aristoteles mainitsee Runousopissaan tragedian rakenteesta kirjoittaessaan. (Aaltonen 2002, 51, 62, 67-69)

Käsikirjoitustyössä pidin tärkeänä, että tekstin avuksi tuottaisin myös kuvia. Tämä oli tärkeä seikka kahdesta syystä: demomme yleisestä abstraktiudesta johtuen sekä

yhteistyön sujuvuuden kannalta henkilön kanssa, jota en tapaisi kasvotusten projektin aikana. Kuvat takaisivat siis, että oma näkemykseni demosta ja sen sisällöstä välittyisi mahdollisimman selkeästi toiselle henkilölle, jopa toiseen maahan asti. Kuvakäsikirjoituksen tarkoituksena oli olla muodoltaan viitteellinen ja visualisoiva, eikä yksityiskohtainen kuvallinen representaatio tekstiversiosta, joka on esimerkiksi elokuvia tehdessä yleinen (Aaltonen 2002, 139).

Aloitin tekstin tuottamisesta. Päädyn käsikirjoitustapaan, jossa sidoin suunnittelemani tapahtumat tarkasti säveltämäni musiikkiin. Jaoin käsikirjoituksen kolmeen osioon ja selitin jokaisen osion alussa yleisesti tapahtumat. Tämän jälkeen kirjoitin osion sisällä tapahtumat kronologisessa järjestyksessä ja aikakoodattuna sekunnilleen. Ohessa esimerkki käsikirjoituksesta:

*PART I*

*The first part includes an almost completely ambient beginning before the building and evolution starts. Visually this ambient part will be calm and the main colour is white. Background will be white and all objects that appear are also white. Shadows and lights will make the objects stand apart from the background.*

*00:00-00:16*

*First part will appear from black using a flickering effect, it looks like someone put a fluorescent lamp on, which is broken. The flickering stabilizes and then we see the white landscape. Note that the flickering doesn't have to start at 00:00, but the black can be there for a few seconds and then as the bird sounds becomes more audible, the flickering can start.*

Käsikirjoitus valmistui 4. maaliskuuta. (Liite 1.) Tekstissä käsitellään varsin yksityiskohtaisesti demon tärkeimmät kohdat, mutta samalla jätetään huomattavan paljon tulkinnan varaa toteutuksen helpottamiseksi. Toisin sanoen käsikirjoituksessa määritellään mitä tietyllä hetkellä pitäisi tapahtua, mutta tämän toteuttamiseen liittyviä yksityiskohtia ei ole kuvattu välttämättä lainkaan. Ympäripyöreiden taustalla on yhteistyön joustavuuden takaaminen tilanteessa, jossa en vielä ollut täysin varma teknisistä mahdollisuuksistamme ja yhteistyökumppanini osaamisesta. Priorisoin näin käsikir-

joitukseen asiat, jotka tiesin mahdolliseksi jollain keinolla ja jätin mainitsematta yksityiskohdat, jotka voisivat olla liian vaativia.

*5:00-6:10*

*The snap/crackle sounds are synced to white objects exploding because of black material gaining momentum, bright melody is synced to white objects growing and gaining ground. Towards the end different bright colours are bursting out of exploding and collapsing black and white objects.*

Kuvakäsikirjoituksen tekeminen viivästy i luvattoman myöhäiseen ajankohtaan. Kuvallinen versio oli valmis vasta puolitoista viikkoa tekstiversiota myöhemmin, 17. maaliskuuta. Tässä vaiheessa oli jo kiire demon konkreettisen työstämisen kanssa, sillä takarajamme oli kuun lopussa. Tiivein ja tuotteliain työvaihe etenkin yhteistyökumppanini osalta sijoittui onneksi nimenomaan tähän vaiheeseen, joten kuvakäsikirjoituksesta oli edelleen huomattavasti hyötyä ideoideni välittymisen kannalta. Useissa kohtauksissa olisi ollut merkittävästi hankalampaa selittää tapahtumat pelkästään tekstin välityksellä. (Liite 2.)

### 3.8 Sanoma

Aloittaessani demon suunnittelun lähtökohtani olivat puhtaasti visuaaliseen ilmeeseen liittyvät. Projektin edetessä mieleeni alkoi kuitenkin rakentua kerronnallisia ja rakenteellisia elementtejä, jotka johtivat tietynlaisen sanoman syntyyn. En ole kuitenkaan henkilökohtaisesti kovin kiinnostunut selkeän sanoman välittämisestä, sillä pidän taiteessa erityisesti kokemuksellisuudesta. Mahdollisuus omaan tulkintaan on todella tärkeä ominaisuus ja ehkä vieläkin tärkeämpää on, jos teoksesta voi myös nauttia ilman tarvetta sen sanoman dekoddaamiseen. Taiteen voi kokea siis puhtaan aistimellisesti ja tulkinta tai tulkitsematta jättäminen on oma valinta (Reunanen 2011, s. 92).

Tästä huolimatta demoomme todella muotoutui luovan työprosessin myötä viesti tai sanoma, joka rakentui alitajuisesti käsikirjoituksen ja visuaalisen suunnittelun yhteis-

vaikutuksena. Minimalistisuus ja abstraktius tekevät viestin välittymisestä vaikeaa, mutta avain on yksinkertaisesti demon rakenteessa ja visuaalisissa teemoissa. Käsikirjoittaessani demoa en nähnyt koko sanomaa, mutta se avautui pikku hiljaa, kun sain ensin valmiiksi kuvakäsikirjoituksen ja sen jälkeen seurasin demon valmistumista vaihe vaiheelta.

Käsikirjoituksessa on siis karkeasti ottaen kahden yhtä vahvan elementin kamppailu. Ensimmäisessä näytöksessä näemme puhtaan valkoisen maailman, johon vaaleat kappaleet tai olennot syntyvät. Näytös huipentuu mustien kappaleiden ja suuren mustan aukon ilmestymiseen. Lopulta musta valtaa koko maailman. Toisessa näytöksessä maailma on musta, mutta valkoiset kappaleet tekevät paluun ja lisääntyvät kiihtyvällä tahdilla. Kolmannessa näytöksessä taistellaan kiivaasti, mutta kumpikaan ei voita, vaan tuloksena on jotain kaunista: värien synty.

Ensimmäistä visuaalista suunnitelmaa tehdessäni kolmas näytös ei sisältänyt synteesiä, vaan valkoinen olisi lopulta voittanut. Tällöin pidin ajatuksesta todella paljon. Musta ja valkoinen olisivat vahvoja symbolisia ja visuaalisia elementtejä, jotka herättäisivät selkeitä, voimakkaita tuntemuksia katsojissa riippumatta heidän kokemus- tai kulttuuritaustastaan. Lännessä valkoinen yhdistetään usein puhtauteen ja hyvyyteen sekä jumaluuteen, kun taas idässä väri yhdistetään suruun ja kuolemaan. Musta on taas lännessä usein surun lähettäjä. (Ambrose & Harris 2005, 126, 128). Pian mieleeni juolahti kuitenkin ajatus taistelevista väreistä taistelevien ihmisten metaforana. Mitä jos jollekin tulisi mieleen rotukysymys? Ajatus tuntui epämukavalta etenkin, koska olin ajatellut tässä vaiheessa valkoisen voittavan demomme lopussa.

Kun keksin monivärisen kliimaksin, ongelmat ratkesivat sanoman arveluttavuuden osalta. Mielessäni oli kuitenkin tässä vaiheessa vielä visuaalinen näkemys, enkä ajatellut demoa sisällölliseltä kannalta enempää. Vasta siirryessäni kuvakäsikirjoituksen pariin ja kirjoittaessani etusivulle lyhyttä synopsisia eli tiivistelmää demon tapahtumista, huomasin ymmärtäväni ensimmäistä kertaa, mistä demo todella kertoo kokonaisuutena. (Liite 2.) Etenkin viimeinen kappaleen syntyä kuin automaattikirjoituksena:

*THIRD and final act is about SYNTHESIS. Instead of battling it out, WHITE and BLACK try a new approach. They merge. This results in a BEAUTIFUL and PSYCHEDELIC colourscape. It is in essence and metaphorically, what LOVE does.*

Kirjoittaessani viimeisiä sanoja koin voimakkaan tunnereaktion. Demon sanoma oli siis rakkaus ja vaikka se tuntui kliseiseltä, helpolta ja yllätyksettömältä, se tuntui myös oikealta juuri sillä hetkellä. Ehkä demomme voisi nähdä myös rakkauden tunustamisen tai rakkauden fyysisen toteuttamisen metaforana.

Viimeisen kerran mietin demomme sanomaa maaliskuun viimeisellä viikolla, kun keskustelimme Zdeno Hlinkan kanssa sähköpostitse miltä demo silloin näytti ja mitä pitäisi seuraavaksi tehdä. Hlinka kutsui 25. maaliskuuta merkityssä viestissään demon alussa näkyvää kohtaa, missä ruudulla näkyy useita kappaleita nimityksellä ”born tank'of objects” eli säiliöitä, johon syntyy esineitä. Sain välittömästi ajatuksen siitä, että demomme onkin jonkinlainen metafora uuden elämän synnylle (Hlinka, sähköpostiviesti 25.3.2013). Kaksi ensimmäistä näytöstä ovat soidinmenoja ja kolmannessa näytöksessä elämä saa alkunsa värien ilotulituksessa.

Oli jännittävää, miten tahattomasti tarkoitus oli koodautunut teokseemme, jopa kirjaimellisesti Zdeno Hlinkan ohjelmoinnin oheistuotteena, ja miten tietyt tosielämän tapahtuman molempien tekijöiden elämässä tuntuivat näkyvän demossa. Itselleni sanoman selviäminen merkitsi paljon, sillä se kertoi oikeasta suunnasta. Tuntui, että olimme tehneet oikeita valintoja.

### 3.9 Demon nimeäminen

Sopivalla nimi houkuttelee katsomaan demon. Sillä voi myös tiivistää teoksen sisällön tai sanoman tai se voi viimeistellä täydellisen kokemuksen. Olin omasta mielestäni onnistunut loistavasti juuri näissä kaikissa asioissa etenkin Chimera- ja Hplus-teosten kohdalla. Olen myös vastuussa Halcyon-demoryhmän nimen keksimisestä, joka on mielestäni edelleen erinomainen esimerkki toimivasta nimestä, tai jopa brändistä.

Nimessä tärkeintä ei ole sen oikea merkitys, vaan se miltä se näyttää kirjoitettuna ja miltä se tuntuu sanottuna. Usein tarkka merkitys saattaa olla yllätys jälkikäteen. Halcyon-nimi on esimerkiksi lähtöisin alun perin Orbital-yhtyeen toisella levyllä olevasta kappaleesta Halcyon + On + On, josta pidin todella paljon vuonna 1993 (Halcyon + On + On 1993). Myöhemmin on käynyt ilmi, että Halcyon on muun muassa kreikkalaisessa mytologiassa esiintyvä jäälintu. Sana on myös tieteellinen nimitys oikealle lintusuvulle, kuningaskalastajien sukuun kuuluville metsäkalastajille. (Wanochius & Humbla 1682, s. 75; GrrlScientist 2011)

Nimeämisprosessissa käytän usein kiinnostavia sanoja tai sanontoja, joita olen kerännyt mieleeni. Samaa rutiinia hyödynsin syksyllä 2012, kun aloitin demon suunnittelun ja samalla nimeämisen. Mietin pitkään erilaisia mielenkiintoiseksi kokemiani sanoja. Lopulta mieleeni palasi sana yli 10 vuoden takaa.

Saudade oli ollut mielessäni jo vuodesta 2001 asti, jolloin törmäsin siihen housemuusikko Coco Da Silvan samannimisessä, erittäin hypnoottisessa kappaleessa. (Saudade 2001). Sana kuulostaa ja näyttää yhtä jännittävältä kuin kappaleen omituisen vellova ja sumea tunnelma. Päädyin siis tarkistamaan, mitä sana tarkoittaa ja olin tyrmistynyt. Wikipedian mukaan saudadelle ei ole täydellistä englanninkielistä vastinetta. Wikipediaan ei välttämättä voi aina luottaa lähteenä, mutta tällä kertaa idea oli tärkeämpi kuin sataprosenttinen totuus. Ajatus sanasta, jota ei voi suoraan kääntää toiselle kielelle oli huikea. Tapoja selittää sanaa oli kyllä ja nämä kuulostivat myös tunnetiltaan vaikuttavilta. Lähin sukulainen oli nimittäin kaipaus tai nostalgia, suomeksi mahdollisesti kaiho, joka itsessään on mielestäni uskomattoman kaunis sana. Olin välittömästi koukussa. (Wikipedia 2013).

Mielestäni Saudade ei sanana kuitenkaan välttämättä vastannut demoamme kiehtovuudestaan huolimatta. Yritin siis vielä väkisin keksiä muita vaihtoehtoja. Pitkään pyrin suoraan kääntämään visuaalista teemaamme sanalliseksi vastineeksi. Maistelin vaaleasta, valkoisesta ja kuulaasta löytyviä vaihtoehtoja eri kielillä. Yksi vaihtoehto oli esimerkiksi valkoista japaniksi tarkoittava shiro. Palasin myös Procol Harumin kappaleennimeen Whiter Shade of Pale, jonka sanoja pyörittelin ympäri. Lopulta kuin tarkoituksellisesti vinkkinä minulle helmikuussa julkaistiin brasilialaisen Andre

Sobotan huikean kaunis Saudade-kappale, joka sai minut lopettamaan turhan vaihtoehtojen pyörittelyn. (A Whiter Shade of Pale 1967; Saudade 2013)

Saudade jäi lopulta demon nimeksi, vaikka se ei tällä kertaa tuntunut niin täydelliseksi kuin Chimera ja Hplus aikoinaan. Nimivalinta on kuitenkin hyvin omaperäinen ja se on itsessään herättänyt muutamissa henkilöissä ihmettelyä. Portugalilainen Filipe Cruz, joka käyttää demoscenellä nimeä ps, ihmetteli nimeä yksinkertaisesti: ”portuguese title is still a wtf.” Youtubessa löytyvässä taltioinnissa demoa katsovat henkilöt yrittävät lausua nimeä. Mystisyys on tässä tapauksessa pelkästään plussaa ja luo teoksen ympärille erikoisen tunnelman, joka auttaa sitä erottumaan muista demoista. (Pouet.net, 2013c; Revision Demoparty 2013).

## 4 KÄYTÄNNÖN TOTEUTUS

### 4.1.1 Musiikin säveltäminen

#### 4.1.1.1 Oma taustani musiikintekijänä

Projektia hahmotellessani heitin itselleni tarkoituksellisesti haasteen liittyen demon musiikkiraitaan. Päätin säveltää demon musiikin omin voimin, jos vain suinkin mahdollista. Varasuunnitelmana pidin ulkopuolisen avun käyttöä ja näin kolmannen tekijän hankkimista ryhmään. Itseni haastamiseen oli muutama painava syy. Ensinnäkin tämä olisi mielenkiintoinen mahdollisuus palata nuoruuteeni, jolloin tuotin useamman vuoden ajan erittäin aktiivisesti tietokoneella musiikkia – etenkin demoscenellä. Toiseksi olen jo pitkään halunnut aktivoitua uudelleen musiikin tekemisen parissa.

Haastavaksi säveltämisen teki erityisesti se tosiasia, etten ollut varsinaisesti säveltänyt valmista musiikkiteosta yli viiteen vuoteen. Viimeksi tein kaverini harrastelijaelokuvaan muutaman kappaleen vuonna 2006, mutta sen jälkeen en ollut muutamaa keskenjäänyttä kokeilua ja yhtä kouluprojektia lukuun ottamatta saanut aikaiseksi mitään musiikin saralla. Onnekseni perustaidot eivät unohdu edes tässä ajassa täysin.



Sävellysohjelmatkaan eivät olleet muuttuneet käyttölogiikaltaan, vaikka ominaisuuksien ja mahdollisuuksien määrä oli kasvanut, joten asettamani haaste ei ollut täysin mahdoton.

#### 4.1.1.2 Musiikin tekeminen demoscenellä

Demokulttuurissa sävellysohjelmalla on perinteisesti suuri merkitys. Aloitin itse tutustumisen musiikin tuottamiseen ilmaisilla tracker-tyyppisillä sävellysohjelmilla, jotka olivat ja ovat edelleen demoskenellä suosittuja (Kuva 10). Nämä sampleja eli digitaaliseen muotoon tallennettuja ääninäytteitä soittiminaan käyttävät ohjelmat olivat monissa tapauksissa demoryhmien itsensä toteuttamia alusta alkaen. Tracker-ohjelmien valinta perustui ennen pitkälti kotitietokoneiden teknologian rajoittuneisuuteen. Kyseisillä ohjelmilla jokaisen oli mahdollista tuottaa yllättävän hyvän kulloista musiikkia kotioloissa. Toisaalta tracker-musiikin etuna oli myös ohjelmissa käytetyn kätevän tiedostomuodon mahdollistama levitettävyyys. Musiikkia oli mahdollista jakaa helposti muille alakulttuurissa toimineille tracker-muusikoille ja -musiikin kuuntelijoille. (Rhind-Tutt 2009, s. 120; Leonard 2001; Reunanen 2010, 62; Hastik & Steinmetz 2012, 46.)



Kuva 10. ProTracker (1991). Kuvakaappaus suosittuun sävellysohjelman Atari ST -versiosta. (Dead Hackers Society, viitattu 14.5.2013).

Vaikka olin tehnyt useita kymmeniä valmiita tracker-kappaleita 1990-luvun loppuun mennessä, olin aina ollut kiinnostuneempi sekvensseripohjaisesta säveltämisestä. Syynä tähän lienee se, että aikanaan alkaessani käyttämään tracker-ohjelmia kaupallista musiikkia tuottaneet esikuvani, kuten Vangelis, käyttivät säveltämissään syntetisaattoreita ja sekvensseriohjelmia (Clews 1997).

Sekvensserillä säveltäminen muistuttaa hyvin paljon trackerien lähestymistapaa. Molemmissa nuotit, rytmit ja muu instrumenttidata esitetään visuaalisessa muodossa, jolloin kokonaisen musiikkiesityksen hahmottaminen ja muokkaaminen on helpompaa. Sekvenssereillä on myös mahdollista ohjata MIDI-viestejä lähettäviä ja lukevia instrumentteja (Huber 2005, s.335). Tämä mahdollisuus puuttui kokonaan aikoinaan tracker-ohjelmista, jotka soittivat vain ohjelmaan ladattuja ääninäytteitä. Trackereissa oli myös tietokoneiden äänipiireistä johtuvat rajoitteensa samanaikaisesti soivien äänikanavien määrälle. Tämä merkitsi melkoisia haasteita rikkaita äänimaisemia harrasteleville muusikoille (Tasajärvi 2004, s. 35).

Tutustuin lopulta sekvensseri- ja syntetisaattoripohjaisen säveltämisen maailmaan demosceneltä ponnistaneiden muusikko- ja säveltäjäystävieni avustuksella jo ennen vuosituhanteen vaihdetta. Valitettavasti samoihin aikoihin oma sävellyksaktiivisuuteni lopahti ja keskityin toisenlaisiin haasteisiin. Vuosien varrella kiinnostukseni musiikkiin on kuitenkin pysynyt ja olen jatkuvasti pyrkinyt seuraamaan sen tuottamiseen liittyvää teknologista kehitystä.

Harrastuneisuuteni ansiosta olen oppinut perusteita erilaisista sekvensseriohjelmista. Viime vuosina lähimpänä sydäntäni on ollut saksalainen äärimmäisen monipuolinen Ableton Live –ohjelma, jota osaan käyttää edelleen tämän tyyppisistä ohjelmista parhaiten (Kuva 11). Ableton Liveä käytetään sekä musiikin säveltämiseen, esittämiseen että dj-keikkailuun. Musiikin säveltämisen sijaan olen itse käyttänyt Ableton Liveä viime vuosina eniten dj-miksausten tuottamiseen (Ableton 2013).



Kuva 11. Demon musiikki Ableton Livessä.

#### 4.1.1.3 Demokappaleen lähtökohdat

Opinnäytetyöprojektin musiikkia säveltämään lähtiessäni päätin jättää uusien vaihtoehtoisten ohjelmien selailun toiseen kertaan ja valitsin suoraan Ableton Liven. Käyttölogiikka olisi pitkälti tuttu ja moni asia jo ennalta tiedossa, vaikka tiesin joutuvani silti hakemaan ja kysymään ratkaisuja useaan hyvin yksinkertaiseenkin asiaan. Enhän ollut kuitenkin varsinaisesti säveltänyt mitään merkittävää ohjelmistolla vuosiin ja silloinkin työtapani oli mahdollisesti ollut toisenlaista lopputulosta kohti pyrkivä.

Ohjelman valitsin jo aikaisessa vaiheessa, mutta kappaleen rakenne, tyyli ja äänimaailma olivat vielä pitkälti avoimia kysymyksiä syksyllä 2012 ottaessani yhteyden Zden Hlinkaan. Päätinkin, että tiiviin yhteistyön onnistumisen nimissä olisi parasta kysyä kumppaniltani hänen musiikkimieltymyksistään. Keskusteltuamme aiheesta kävi selväksi, että molemmat olivat elektronisen musiikin kannalla. Päädyimme tämän jälkeen keräämään kappaleita, jotka olivat omasta mielestämme yleisesti ottaen tunnelmaltaan demoihin sopivia tai demon tekoa inspiroivia.

Valikoimani kappaleet edustivat pitkälti omaa musiikkimakuani hyvin pitkältä ajanjaksolta, mutta toisaalta se heijasti myös sellaisia äänimaisemia ja tunnelmia, joita toivoisin voivani luoda demon taustalle.

- *BT : 13 Angels on My Broken Windowsill (2013, Black Hole Recordings)*
- *Speedy J : Patterns (1997, NovaMute)*
- *Gez Varley : En Avant (2001, Force Inc. Music Works)*
- *Jesse Somfay : Hypnogogii (2009, Archipel)*
- *Elegia : Hypno (1999, F Communications)*
- *Lusine Icl : Chao (2003, Hymen Records)*
- *SebastiAN : Ross Ross Ross (2006, Ed Banger Records)*
- *Burial : Distant Lights (2006, Hyperdub)*
- *Laurent Garnier : Cycles d'Opposition (2000, F Communications)*
- *LFO : Jason Vorhees (1996, Warp Records)*
- *M83 : The Highest Journey (2008, Mute)*
- *Brothomstates : Viimo (2001, Warp Records)*

Yllätyksekseni Hlinka ilmoitti, ettei varsinaisesti inspiroitunut yhdestäkään kappaleesta. Tämä oli itselleni shokki, sillä olin pyrkinyt valikoimaan mielestäni varsin monipuolisen kokoelman erityyppistä elektronista musiikkia suunnilleen 15 vuoden ajalta. Mukana oli muun muassa Burialin tunnelmallista dubstepiä, LFO:n klassista teknoa, Jesse Somfayn kaunista äänimaailmaa ja SebastiAN:in ranskalaista elektroa. Artistitkin olivat hyvin arvostettuja ja pidettyjä elektronisesta musiikista pitävien parissa.

Tästä pelästyneenä varsinainen sävellystyöni viivästyivät lopulta melkoisesti alkuperäisestä suunnitelmasta, jossa olisin tehnyt muutamankin ehdotelman loppuvuoden 2012 aikana. Sain lopulta ensimmäisen version kappaleesta valmiiksi ja lähetetyksi kumppanilleni 11. tammikuuta. Tällöin kappale oli pituudeltaan yli 10 minuuttia pitkä ja suurimmaksi osaksi hiomaton raakile. Olin itse kuitenkin tuottamaani teokseen jo tässä vaiheessa äärimmäisen tyytyväinen.

#### 4.1.1.4 Musiikilliset tavoitteet

Projektinimellä teqn\_vv12arrcut2 kulkenut kappale oli erilainen kuin millaiseksi sen olin alun perin kaavaillut. Suunnitelmissani oli kokeilla Autechren myöhemmistä levyistä ja Vaetxhin viimeisimmästä julkaisusta tuttuja hyvin abstrakteja polyrytmejä, väkivaltaisia äänipurskahduksia ja äärimmäisen tarkasti muokattuja äänikollaaseja (Warp / Records / Autechre 2013; Music | vaetxh 2013). Nopeasti kävi kuitenkin ilmi, etten yksinkertaisesti kykenisi tuottamaan tämän kaltaisia musiikillisia kokeiluja taitojeni ja kokemattomuuteni vuoksi. Päätin siis se sijaan pyrkiä tuottamaan sellaista materiaalia, joka syntyisi mahdollisimman luonnonmukaisesti nykyisillä taidoillani.

Asetin itselleni kuitenkin muutamia selkeitä musiikillisia tavoitteita: kappaleen tulisi ehdottomasti tukea demoon kaivattua tunnelmaa, sen tulisi myös noudattaa tiettyjä rakenteellisia lähtökohtia ja sen lisäksi sen tulisi olla äärimmäisen vaikuttava ja visuaalinen äänimaailmaltaan. Suurimpana musiikillisena inspiraationlähteenäni rakenteellisesti ja tunnelmaltaan pidin englantilaisen, elokuväsäveltäjänäkin tunnetun Jon Hopkinsin versiota Agorian kappaleesta Panta Rei. Hitaasti kohti huikaaa kliimaksia rakentuva, progressiivista housea musiikkityyliltään edustava esitys oli tehnyt minuun suuren vaikutuksen (Panta Rei (Jon Hopkins Remix) 2011)

#### 4.1.2 Kappaleen säveltämisprosessi

##### 4.1.2.1 Melodian rakentaminen

Varsinainen sävellystyö lähti liikkeelle melodiasta. Pidän itse kappaleista, jossa on yksinkertainen, mutta oikealla tavalla ja oikeassa kohdassa hyödynnetty melodinen elementti. Usein tällä saattaa olla helpotuksen tunteen tuova rooli muuten ankaran äänimaailman keskellä tai sen jälkeen. Tavoitteenani oli samanlaisen elementin keksiminen demon ääniraidalle. Kehiteltyäni ensimmäisen itseäni tyydyttävän version melodiasta, jäin muokkaamaan soittimen äänikuvaa itseäni miellyttäväksi. Tähän prosessiin kului vähintään yhtä huomattavasti aikaa kuin melodian sävelkulun keksimiseen.

Tässä kohtaa nykyisten Ableton Liven kaltaisten musiikkiohjelmien edut vanhaan tracker-maailmaan käyvät ilmeisiksi. Ennen olisin voinut ainoastaan valita äänittämistäni tai kopioimistani äänitiedostoista sopivan soittimeksi, mutta nyt saoin valita sopivan virtuaalisen syntetisaattorin ja luoda kokonaan uuden haluamani kaltaisen äänen (Kuva 12). Prosessi oli siis samanlainen kuin aikoinaan arvostamillani muusiikoilla, mutta fyysisen syntetisaattorin ja erillisen sekvensserin oli korvannut yksi ohjelma.



Kuva 12. Muokkaamani instrumentti Ableton Liven virtuaalisyntetisaattorissa.

#### 4.1.2.2 Rytmien kehittäminen

Seuraavaksi pyrin rakentamaan kappaleeseen kiinnostavan rytmien. Vaikka olin luopunut aikaisemmasta polyrytmisestä suunnitelmasta, en halunnut silti suunnata toiseen ääripäähänkkään. Erilaisia perkussiivisia elementtejä kokeilemalla päädyin lopulta itseäni miellyttävään lopputulokseen. Huomasin myös valikoivani ääniä, jotka olisin aikoinaan jättänyt valitsematta niiden synteettisen luonteen vuoksi. Nyt tunsin kuitenkin sopivaksi käyttää vähemmän orgaanisia perkussiivisia elementtejä. Suurin osa rytmisissä käytettävistä äänistä onkin lähtöisin vanhemmista rumpukoneista sen sijaan, että käytössä olisivat aidoista rummuista nauhoitetut ääninäytteet. En myöskään käyttänyt lainkaan rumpurytmiä, vaan rakensin rytmien kokonaan itse. Tämä oli myös olennainen muutos aikaisempaan sävellystyylini verrattuna.

Merkittävää osaa näyttelevän synteettisesti soivan rytmisektion vastapainona on kaksi orgaanisempaa elementtiä, joiden pohjana nimenomaan ovat ääninäytteet. Tärkein näistä on kappaleen aloittava, lopettava ja keskivaiheilla esiintyvä heinäsiirkoilta kuulostava ääninäyte, joka on itse asiassa alun perin nauhoite linnunlaulusta. Tämä toimii teoksen osioita yhdistävänä äänellisenä teemana. Toinen luonnollista alkuperää

oleva äänellinen elementti on pätkä ihmisen puhetta, joka nousee esiin kappaleen toisessa osiossa. Sävellyksen ensimmäisissä versioissa sanoista sai selvää, mutta lopulta muokkasin näytteen sanomaltaan suurimmaksi osaksi tunnistamattomaksi jännittävämmän ja mystisemmän tunnelman saavuttamiseksi.

#### 4.1.2.3 Kappaleen rakenne

Kappaleen kolmen osan rakenne noudattaa enemmän perinteistä draaman kuin pop-musiikkikappaleen rakennetta. Tarkoituksena oli pyrkiä vaikuttavuuteen. Musiikki rakentui tietoisesti palvelemaan tietynlailla etenevää kerrontaa, joten säkeistö-kertosäe-kaavaa ei toisteta teoksessa. (Aaltonen 2002, 51) Rakennetta hahmotellesani oli enemmän kuin edullista, että olin vastuussa sekä demon ideoinnista, käsikirjoituksesta että musiikkiraidan säveltämisestä. Kykenin siis samalla hahmottelemaan ja käsikirjoittamaan demoa ideatasolla, visuaalisesti ja musiikillisesti sekä toteuttamaan ääniraidan, joka tukisi kokonaisuutta mahdollisimman tehokkaasti.

Yhteisenä teemana musiikissa kaikille osioille on väkevä kasvu ja odottava tunnelma. Teos alkaa rauhallisella sirkkojen säksätyksellä, mutta pian päästään vahvan rumpurytmin pariin. Ensimmäisessä luodaan tunnelmaa ja kasvatetaan jännitettä, joka purkautuu väliaikaisesti toisen osan alussa, kun rytmisektio häviää kokonaan. Rauhalliselta aluksi vaikuttavassa toisessa osassa esitellään kappaleen melodinen elementti, josta kuitenkin toistetaan vain lyhyttä alkupätkää. Toisto ja hiljalleen palaava rytmi nostattavat tunnelmaa kohti kaiken ratkaisevaa kliimaksia. Tähän päästään kolmannessa osassa, jossa sekä ensimmäisen osan että toisen osan elementit päästetään vapaasti irti ja melodia kulkee koko pituutensa ensimmäistä kertaa. Voimakasta tunnetta tehostetaan muutamilla uusilla soittimilla ja tehosteilla, jotka pyrkivät kasvattamaan osion massiivisuuden huippuunsa. Kappale päättyy lopulta niin kuin se on alkanutkin – luonnonääniin ja ihan lopuksi lyhyeen ihmisen puhepätkään.

#### 4.1.2.4 Valmis musiikki

Olin erittäin yllättynyt teokseni toimivuudesta. Oma tyytyväisyyteni musiikkiraitaan ei kuitenkaan riittänyt, joten odotin suurella mielenkiinnolla ja jännityksellä yhteistyökumppanini mielipidettä teoksen ensimmäisestä versiosta. Ottaen huomioon aikaisemmin lähettämieni inspiraatioksi tarkoitettujen kappaleiden saaman palautteen, oli yllättävää, etten saanut kuulla teokseni ensimmäisestä ehdotelmasta tai sen jälkeisistäkään versioista lainkaan kritiikkiä. Sen sijaan Hlinka vaikutti innostuneelta ja mainitsi kuulevansa kappaleessani vaikutteita artisteista, kuten norjalaisesta ambient-musiikin pioneerista Biospheresta ja idm-musiikkityylin merkittävimpiin säveltäjiin kuuluvasta Aphex Twinistä. Mielenkiintoisinta oli ehkä kuitenkin, että Hlinka mainitsi myös samassa yhteydessä Autechren varhaisen materiaalin, jonka myöhempää materiaalia nimenomaan olisin halunnut mukailla alun perin musiikkiraidalla.

Otin palautteen positiivisena merkinä, ja päätin samalla olla tekemättä toista vaihtoehtoista kappaletta demoa varten. Sen sijaan päätin hioa ja muokata tekemästani ehdotelmasta mahdollisimman tiiviin ja toimivan kokonaisuuden. Käytännössä tämä tarkoitti ainakin kappaleen lyhentämistä minuutilla tai kahdella. Minun olisi myös keskityttävä ääniraitojen, soitinten ja elementtien miksauksen parantamiseen, sillä teos ei kuulostanut tarpeeksi dynaamiselta.

Demon musiikkiraidan lopullinen versio valmistui lopulta 28. helmikuuta, jolloin lähetin kaksi eripituista vaihtoehtoa Hlinkalle. Näistä demomme pohjaksi valitsimme pidemmän, 7 minuuttia ja 14 sekuntia kestävänsä sovituksen. Päädyimme siis haastavampaan vaihtoehtoon, sillä toiseen, 6 minuuttia ja 6 sekuntia kestävänsä sovitukseen olisi tarvinnut tuottaa vähemmän visuaalista materiaalia. Demoon tavoittelemamme tunnelman ja rakenteen kannalta pidempi oli kuitenkin parempi.

#### 4.1.2.5 Musiikin masterointi

Kappale oli siis rakenteellisesti tässä vaiheessa täysin valmis. Äänikuvaltaan teoksessa oli kuitenkin vielä toivomisen varaa. Päätin tässä vaiheessa kysyä ammattilaista apuun samaan tapaan kuin levyjä tekevät muusikot ja bänditkin tekevät usein saatu-



aan kappaleensa nauhoitettua. Pyysin kokenutta säveltäjäystävääni Lassi Nikkoa kertomaan mielipiteensä kappaleestani ja sen lisäksi pyysin häntä tekemään lopullisen masterin, jonka laittaisimme demoon. Nikon näkemysten pohjalta tein muutamia muutoksia ja tämän jälkeen toimitin kappaleen hänelle käsittelyyn. (Nikko, sähköpostiviestit ja verkkokeskustelut 19.3.2013).

Masterointi tarkoittaa prosessia, jossa muuten valmis musiikkiesitys viimeistellään äänikuvaltaan mahdollisimman täyteläiseksi ja onnistuneeksi. Masteroinnin tarkoituksena on myös saada musiikki kuulostamaan hyvältä mahdollisimman monenlaisissa tilanteissa, riippumatta oliko kyseessä kotikuuntelu vai isossa tilassa esittäminen. Tarkoituksena ei ole kuitenkaan korjata musiikkiteosta itsessään, vaan tuoda esiin sen hyviä puolia. Masterointi-insinööri Conor Dalton kutsuu *Future Music* –lehden artikkelissa prosessia ”audion feng shuiksi”. Käytännössä masterointi tapahtuu muokkaamalla valmista musiikkiesitystä eri tekniikoilla, kuten äänitaajuuksia säätämällä ja äänenvoimakkuutta monipuolisesti muokkaamalla. (Huber 2005, s.542-543; Dalton 2013)

Lopullisen masteroidun kappaleen saimme pääsiäistä edeltävällä viikolla, juuri sopivasti demon valmistumista ajatellen. Olin äärimmäisen tyytyväinen lopputulokseen, sillä masterointi nosti esiin juuri oikeita nyansseja kappaleen äänikuvasta. Samalla se tasapainotti dynamiikkaa niin, että kappale kuulostaisi oikealla tavalla täyteläiseltä muillakin kokoonpanoilla kuin omallani. Nikko kertoi muokanneensa etenkin matalia taajuuksia, joissa oli käyttämäni kaiuttimien vuoksi puutteita. Tärkeimpänä pidin itse sitä, että musiikki kuulostaisi etenkin riittävän vaikuttavalta kilpailupaikalla, jossa käytettäisiin suurta äänentoistojärjestelmää.

#### 4.1.3 Visuaalinen suunnittelu

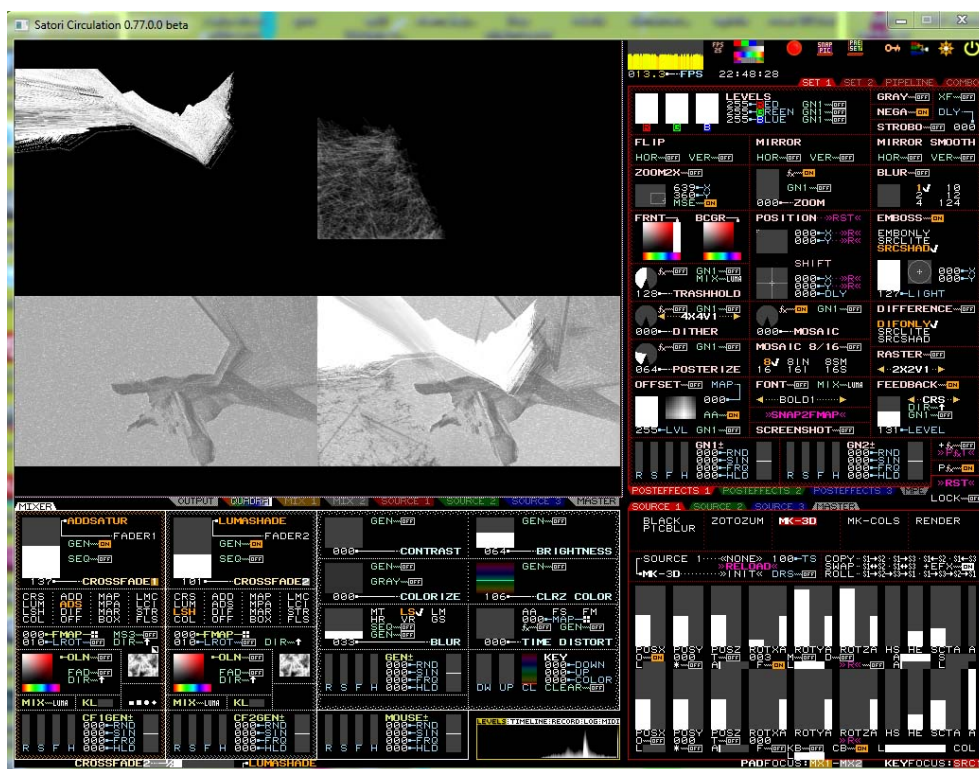
##### 4.1.3.1 Demon graafinen ilme

Musiikin säveltämisen jälkeen siirryin välittömästi seuraavaan demon käytännön toteutuksen vaiheeseen eli visuaaliseen suunnitteluun. Alkuperäisen suunnitelmani ja yhteistyökumppanini kanssa käytyjen keskustelujen mukaisesti tähän sisältyisi de-

mossa käytettävien logojen, kolmiulotteisten mallien ja kaikenlaisen esityksessä hyödynnettävän kuvallisen materiaalin suunnittelu.

Tekoprosessin aikana tarvittavan materiaalin määrä muuttui pitkälti olettamallani tavalla, mutta myös yllätyksiä mahtui matkalle. Näistä suurin osa liittyi yksinkertaisesti siihen, että emme olleet työskennelleet yhteistyökumppanini kanssa aikaisemmin yhdessä. Projektin edetessä kohti käytännön toteutusta ja etenkin vaihetta, jossa Hlinkan osuus tuli merkittävämmäksi, pääsin tutustumaan lähemmin teknisiin vaatimuksiin ja rajoitteisiin, joita kumppanini osaaminen ja ohjelmat asettivat. Mukautuminen näihin oli pääasiallisesti haastavaa positiivisessa mielessä.

Yksi suurimmista haasteista suunnitelmieni toteutumisen kannalta oli kumppanini käyttämä ohjelmisto. Zden Hlinka käyttää demojen tuottamiseen alusta asti itse toteuttamaansa VJ-ohjelmistoa nimeltä Circulation, jolla on mahdollista tuottaa ja yhdistellä varsin monimutkaisia, tosiaikaisesti tietokoneella laskettavia kaksi- ja kolmiulotteisia näkymiä. Tietokoneella luotuja visioita voidaan yhdistää myös valokuviiin ja videomateriaaliin. (Kuva 13).



Kuva 13. Satori Circulation 0.77.0.0 beta. (Hlinka 2013)

Lähtökohta, jossa demo tuotetaan käyttämällä erityistä tähän tarkoitettua ohjelmistoa, ei ole tänä päivänä uniikki. Useilla demoryhmillä on omat ohjelmistonsa, joilla on mahdollista toteuttaa teoksia huomattavasti nopeammin ja vaivattomammin. Muun muassa Farbrausch-ryhmällä on pitkälle kehitetyt demojen tekoon tarkoitetut työkalut (Bouma 2004). Käyttäjäystävällisen lähestymistavan etuna on ohjelmoijan työn helpottuminen ja roolin muuttuminen. Tämä sopii etenkin demo-ohjelmoijille, joita käsikirjoittamiseen ja visuaaliseen suunnitteluun liittyvät työvaiheet eivät välttämättä innoita yhtäläillä kuin tehosteisiin liittyvät selkeämmin pelkkään ohjelmointiin liittyvät haasteet.

Hlinkan käyttämä Circulation ei ole puhtaasti demoja varten rakennettu ohjelmisto. Se on käyttöliittymältään haastava ja enemmänkin tekijäänsä kuin muita varten suunniteltu työkalu, joka ainakin demoja tehdessä vaatii tietyn tason ohjelmointiosaamista. Lisäksi ikäväkseni pääsin kokeilemaan Circulationia vasta demon ensimmäisiä versioita katsellessani. Ohjelmiston monimutkaisuuden vuoksi tässä vaiheessa minun oli täysin mahdotonta osallistua demossa nähtävän liikkuvan kuvan muokkaamiseen.

Välitön liikkuvaan kuvaan liittyvä visuaalinen suunnittelu koostuikin osaltani erilaisen Hlinkan käyttämien elementtien kehittelystä ja toteuttamisesta. Välillisesti osallistuin suunnitteluun kertomalla mielipiteeni ja muutostoiveeni eri kohtiin demossa, jonka jälkeen Hlinka käytti ohjelmistoaan ja ohjelmointitaitojaan toteuttaakseen nämä. Loppujen lopuksi toteutimme siis demon juuri niitä rooleja käyttäen, jotka alun perin olimme sopineet. Käytännössä noudatimme samalla vanhanaikaista demojen tekotapaa, jossa ohjelmoija kokoaa teoksen. Tähän olin myös itse tottunut vuosia sitten.

Yhteistyön luonne oli siinä mielessä symbioottinen, että ilman tuottamiani elementtejä demossa on hyvin vähän nähtävää tai kuultavaa, mutta toisaalta ilman Hlinkaa ei olisi mitään millä tekemäni elementit olisi koettavissa demomuodossa. Visuaalinen suunnittelu oli näin äärimmäisen mielenkiintoinen ja luova prosessi, jossa molempien työpanoksella oli suuri merkitys. Lopputulokseen vaikutti merkittäväällä tavalla se, että Hlinka lisäsi osuuttaan työstäessään oman uniikin näkemyksensä kokonaisuuteen. Lopputuloksessa siis todella näkyy molempien kädenjälki.

#### 4.1.3.2 Logojen suunnittelu

Demon visuaalisen identiteetin näkyvin ja olennaisin osa selkeästi määritellyn värimaailman ohella ovat demoryhmien ja demon logot, joiden halusin olevan yhtäläillä minimalistiset ja abstraktit muun ilmeen kanssa. Pyrkisin käyttämään logoissa geometrisesti selkeitä muotoja, jolloin lopputuloksen yksinkertaisuus olisi parhaimmillaan jopa monumentaalista. Inspiraationani toimi etenkin paperitaitto- ja origami-työt, joissa geometriset muodot erottuvat kiehtovasti. Myös hyvin yksinkertaisten palapelien osat toimivat vaikuttimena (Kuva 14). Alitajuisesti mielessäni väikkyi varmasti myös vuonna 2009 toimintansa lopettanut suunnittelijakollektiivi The Designers Republic, jonka graafisesta suunnittelusta olen pitänyt 1990-luvulta asti (Burgoyne 2009).



Kuva 14. Palapeli. (Little Spruce Organics 2013)

Olin päättänyt jo varhaisessa vaiheessa lähestyä logojen suunnittelua typografisesta näkökulmasta. Ajatukseni oli, että logot olisivat kirjoitettu suunnittelemani kirjaimella. Pääsin näin myös toteuttamaan osittain toista, aikaisemmin hylkäämäni opinnäytetyöideaa, jossa olisin suunnitellut kokonaisen kirjainperheen. Kaikkien kirjainten sijaan tein kuitenkin nyt vain logoissa tarvittavat kirjaimet, mutta jätin avoimeksi mahdollisuuden tehdä koko perheen myöhemmin valmiiksi.

Typografisesti tiesin alusta asti, etten pyrkinyt hyvään luettavuuteen, vaan kuvalliseen kiinnostavuuteen. Tämä sotii perinteisiä typografisia ihanteita ja tavoitteita vastaan. Logojen kirjaimet olisivatkin lähempänä moderneja, kokeellisempia kirjaimia, kuin perinteisiä täydelliseen viestin välitykseen tarkoitettuja kirjaintyyppiä (Ambrose & Harris 2011, 65). Suunnittelemani kirjaintyyli kuuluisi näin fantasiakir-

jaintyyppien kategoriaan. Näitä käytetään yleensä poikkeuksetta otsikkokäytössä, sillä leipätekstissä ne olisivat huonosti luettavia ja vaivalloisia (Itkonen, 2007, 66). Tiesin myös kulkevani typografisen modernismin jalanjäljillä, sillä aikoisin luoda ainoastaan yhdenkokoisia kirjaimia. Pienet kirjaimet jättäisin kokonaan pois. (Itkonen 2002, 106)

Lähdin hahmottelemaan kirjaimia erilaisista yksivärisistä geometrisistä palikoista, sillä halusin tiettyjen muotojen toistuvan hyvin selkeästi jokaisessa kirjaimessa. Värivalinnan taustalla oli logosuunnittelun sääntö: erottuva muoto on tärkeämpi kuin väritys (Airey 2010, 184). Kehittelin tältä pohjalta kirjasimen sisäiset säännöt, joiden mukaan käyttäisin ainoastaan suoraan kulkevia tai 45 asteen kulmassa kulkevia viivoja. Kokosin palikkavalikoiman, joilla rakentaisin logot. Näihin sisältyi loppuvaiheessa neljä erilaista palikkaa (Kuva 15.)

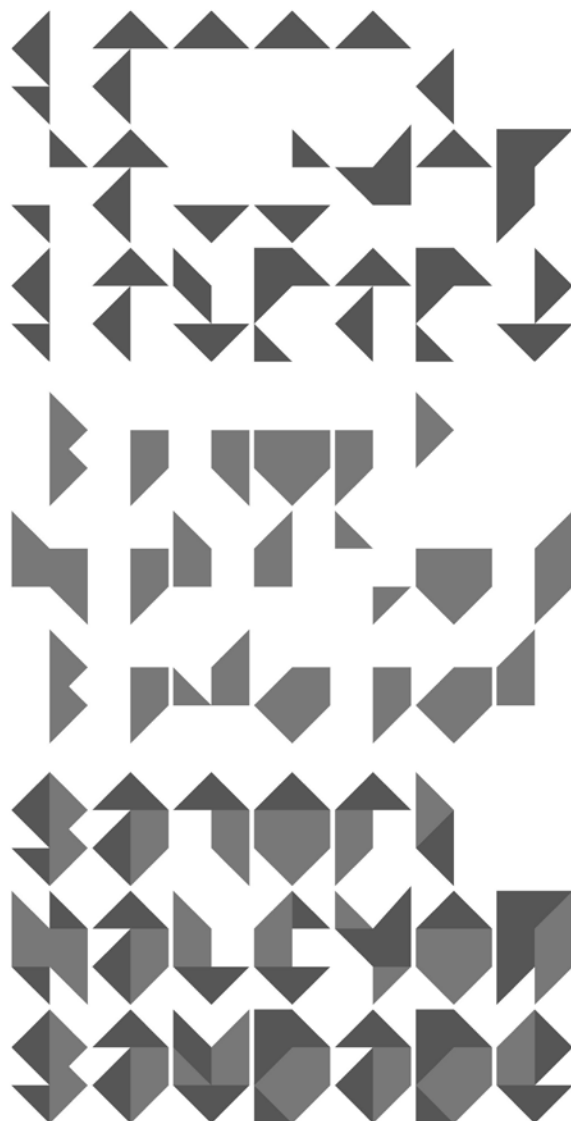


Kuva 15. Logon rakennusvälineet.

Ensimmäisten kokeilujen jälkeen huomasin, että kirjasimen sisäiset mittasuhteet ja käyttämäni säännöt tuottivat todella suuria luettavuusongelmia tiettyjen monimutkaisempien kirjaimien kohdalla, etenkin yksivärisenä. Kirjaimet eivät olleet tällöin ainoastaan kokeellisia, vaan jopa täysin tunnistamattomia. Sen sijaan, että olisin muuttanut asettamiani geometrisia sääntöjä, päätin kokeilla kaksiväristä lähestymistapaa. Ajatuksenani oli, että kirjasimet koostuisivat tällöin kahden värisistä geometrisistä palikoista. Suurimman osan kirjainten kohdalla muutos olikin huomattava. Kirjasin näytti paitsi luettavammalta myös yksinkertaisesti paremmalta.

Kahden värin käyttö toi mieleeni ajatuksen siitä, että logot voisivat rakentua ruudulle kahdessa osassa. Ensin ilmestyisivät toisen väriset palikat ja sitten toiset. Kiehtovaa oli, että kun kirjaimista näkyi vain toisen väriset osat, nämä muuttuivat täysin krypti-

siksi symboleiksi, joiden merkityksestä oli täysin mahdotonta saada selvää. Puolinaiset kirjaimet muistuttivat tällöin myös entistä enemmän pala- tai pulmapelin osasia. Olin siis onnistunut tavoitteessani. (Kuva 16.)



Kuva 16. Logo osina ja kokonaisena.

Logojen suunnittelun viimeisessä vaiheessa rakensin kaikki logot ja niissä tarvittavat kirjaimet. Kahden värin käytöstä huolimatta muutama kirjain tuotti päänvaivaa. Etenkin h ja d olivat pitkään muokkaamisen kohteena ennen kuin päätin hyväksyä niiden lopullisen muodon. Kirjaimista y on edelleen mielestäni onnistunein suhteessa tavoitteisiini ja inspiraationlähteisiini.

Logot näkyvät demon alussa, jolloin ryhmien nimet ja demon nimi näkyvät lyhyesti ruudulla sekä lopussa, jolloin näytetään ainoastaan demon nimi. Molemmissa tapauksissa olen muokannut logoista 3d-mallinnusohjelmalla versiot, jotka voidaan esittää demon kolmiulotteisessa tilassa. Muualla logoja käytettiin A4-kokoisissa pienissä julisteissa, joissa ei ollut muuta logojen lisäksi. Näissä typografinen suunnittelu pääsee parhaiten oikeuksiinsa, sillä demossa itsessään logot rakentuvat ruutuun palasista ja niiden liike tekee havainnoimisesta hankalampaa. Levitimme A4-julisteita demotapahtumassa Saksassa mainostaaksemme omaa teostamme (Kuva 17).



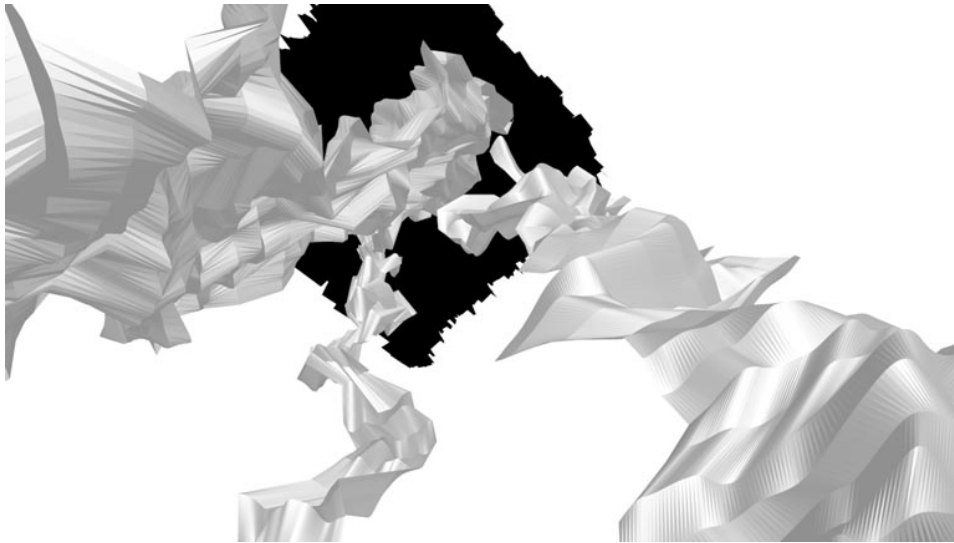
Kuva 17. Saudaden A4-mainosjuliste tapahtumapaikalla.

#### 4.1.3.3 3D-mallintaminen ja teksturointi

Suunnitelmamme mukaisesti demossa nähtävä liikkuva materiaali esiintyy suurimmaksi osaksi kolmiulotteisessa tilassa, jonka tietokone tuottaa ruudulle tosiaikaisesti laskemalla. Alun perin olin kaavaillut, että tietokone loisi sekä satunnaisesti että ohjelmoijan antamien arvojen perusteella ainakin osan ruudulla nähtävistä kolmiulotteisista kappaleista ja malleista. Vaihtoehtona mietin myös, että vain esimerkkimallit olisivat etukäteen suunniteltuja ja tietokone kasvattaisi sekä muokkaisi näistä toisen näköisiä.

Olin jo mallintanut muutamia testikuvia, joilla pyrin näyttämään yhteistyökumppanilleni Zden Hlinkalle millaista visuaalista ilmettä suurin piirtein visioin (Kuva

18). Tässä vaiheessa en kuitenkaan tiennyt, että päätyisin mallintamaan kaikki demossa käytettävät kolmiulotteiset kappaleet.



Kuva 18. Testimallinnus.

Päädyimme nimittäin erilaisista rajoitteista ja ongelmista johtuen käyttämään ainoastaan ennalta tuotettuja kolmiulotteisia malleja, joita tietokone manipuloisi ruudulla. Tapa osoittautuikin työprosessin kannalta käytännöllisemmäksi, vaikka demon ilme muuttui alkuperäisestä. Saimme myös jaettua työkuorman tasaisemmin Hlinkan kanssa. Suunnittelisin siis kaikki käytettävät kolmiulotteiset mallit sekä niiden pinnalla mahdollisesti käytettävät kuvatiedostot eli tekstuurit (Kangas 2002, 1-2).

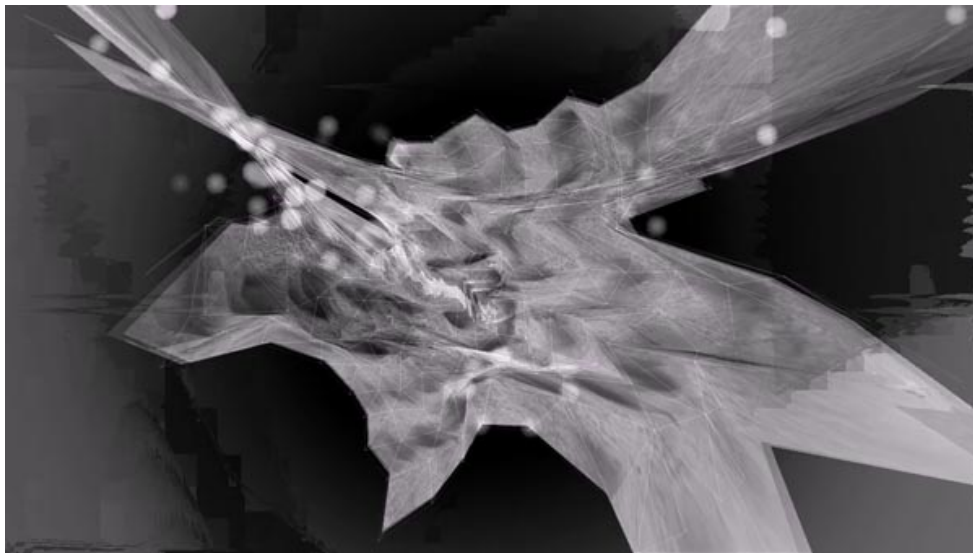
Käytin mallien tuottamiseen Autodesk 3DS Max -ohjelmistoa, joka oli itselleni tuttu koulun opintojaksolta sekä vuosien takaa aikaisemmista demoprojekteista. Tekstuurien valmistuksessa käytin Adobe Photoshopia, kuten muissakin projektiin liittyvissä kuvankäsittelytyöissäni.

Mallintaminen oli prosessina äärimmäisen vapaamuotoinen ja luova, sillä suunnitelmissa ei ollut toisintaa oikeassa maailmassa esiintyviä esineitä tai asioita. Visuaalisen ilmeen ollessa vastuullani minulla oli myös täysi vapaus tehdä mitä halusin. Mielestäni oli kuitenkin hyvin selkeä ja jälleen kerran yksinkertainen visio, joten malleista tuli tarkoituksellisen minimalistisia. Tässä vaiheessa en tosin vielä tiennyt, että tietyt tekniset rajoitteet vaikuttaisivat mallien asettelu- ja manipulointimahdollisuuksiin kolmiulotteisessa tilassa.



Hyödynsin demossa samoja malleja, jotka olin tehnyt aikaisemmin testikuvia varten. Olin näihin niin tyytyväinen, etten nähnyt syytä lähteä tuottamaan toisenlaista näkemystä. Valitettavasti myöhemmin selvinneistä rajoitteista johtuen malleja oli pakko muokata tai muuten demo ei olisi toiminut sujuvasti reaaliaikaisesti. Jouduin siis vähentämään mallien tarkkuutta laskemalla niiden polygonimäärää. Käytännössä tämä tarkoitti, että demossa näkyvistä malleista tuli karkeampia ja pienempiä kuin alun perin oli tarkoitus. Ruudulla koon muutosta ei huomaa, sillä kompensaaiona mallin voi asettaa lähemmäksi, jolloin se silti näyttää suurelta. Yksityiskohtia tässä vain on huomattavasti vähemmän.

Demon toista osiota tehdessä yhteistyökumppanini ilmoitti, että käyttämämme mallit olisi mahdollista saada liikkumaan kiinnostavasti, jos tekisin jokaisesta vaihtoehdoisella tavalla muotoillun version. Hlinka käyttäisi näistä samaansa tietoa niin, että ruudulla mallit muovautuvat pehmeästi muodosta toiseen. Esimerkiksi toisen osion ameebamaiselta näyttävä mallin liikehdintä on toteutettu tällä tekniikalla (Kuva 19).



Kuva 19. Ameebamaisesti liikehtivä 3D-malli demossa.

Alkuperäisestä suunnitelmastani poiketen päädyimme yhteistyökumppanini toiveesta kokeilemaan teksturoinnin käyttöä kolmiulotteisten mallien pinnalla. Alun perin olin kaavaillut, että mallien pinnalla käytettäisiin yksinomaan niin sanottua flat shading – tekniikkaa (tasainen varjostus), jolloin pinta olisi yksivärinen ja valo tuottaisi siihen yksinkertaisia värieroja (Johnson 2012). Perimmäisenä tarkoituksena olisi, että näin

mallien geometrisyys korostuisi ja tämä loisi omanlaisensa puhtaan minimalistisen estetiikan. Hlinka ei kuitenkaan pitänyt flat shadingistä tyylinä ja halusi käyttää kuvamateriaalia tekstuureina mallien päällä.

Tekstuureista ei haluttu mallikohtaisia, vaan niiden oli toimittava kohteiden koosta ja geometriasta riippumatta. Toisin sanoen kuva toistuisi todennäköisesti kappaleen pinnalla useaan kertaan. Tekstuurit oli suunniteltava niin, että niissä olevat kuviot tai kuvat vaikuttaisivat toistuvan saumattomasti, vaikka tekstuureja olisi vierekkäin kymmeniä ison mallin pinnalla.

Tekovaiheessa oli siis vielä täysin epäselvää, miten tai millä tavoin tekstuureja käytettäisiin, joten kokeilumielessä käytin lähdemateriaalina hyvin erilaisia kuva-aiheita. Osassa olen hyödyntänyt Adobe Illustrator -ohjelmalla tekemiäni geometrisiä kuvioita ja osassa ottamiani valokuvia. Kuvioita käyttävissä tekstuureissa toistuvuus oli mahdollista toteuttaa yksinkertaisesti rajaamalla ja skaalaamalla kuviot reunoihin. Haastavampaa oli sen sijaan valokuvien kanssa työskentely.

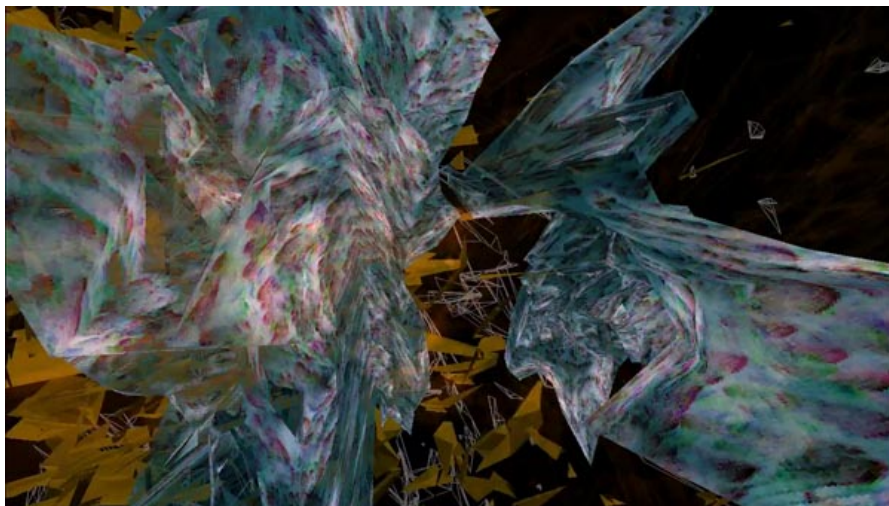
Tekstuurien tekeminen valokuvista oli tuttua puuhaa vuosien takaa, mutta tiesin käyttäneeni silloin liian monimutkaisia tekniikoita saumattomuuden luomiseksi. Löysinkin pian suosituksi muodostuneen tekniikan ohjeet ja opettelin tämän. Ideana on käyttää Photoshopissa olevaa kuvan siirtosuodatinta (offset) sekä pinnan kopiointityökalua niin, että kuvan reunat yhdistyvät saumattomasti. (Ahearn 2006, 137-138). (Kuva 20).



Kuva 20. Valmis saumaton tekstuuri.

Valmiita toistuvaa kuviointia hyödyntäviä tekstuureja valmistin kokeeksi viisi kappaletta. Myöhemmin tein vielä kuusi lisää pelkästään demon kolmatta osaa varten. Suurin osa näistä jäi kuitenkin käyttämättä teknisten rajoitteiden vuoksi. Tekstuurit veivät Hlinkan käyttämän tiedostomuodon takia paljon muistia, jota tarvittiin muunkin materiaalin käyttöön.

Valmiissa demossa teksturointia käytetään lähes jokaisessa kolmiulotteisessa mallissa. Tekstuurien ja mallien abstraktin luonteen vuoksi nämä eivät ole kuitenkaan pahasti ristiriidassa alkuperäisen minimalismia korostaneen visuaalisen suunnitelman kanssa. Tietyn tekstuurit luovat jopa sopivalla tavalla geometrisiä yksityiskohtia muuten yksinkertaisten mallien pinnalle. (Kuva 21.)



Kuva 21. Tekstuureja demon 3D-malleissa.

#### 4.1.3.4 Muu graafinen suunnittelu

Projektin edetessä ilmeni tarvetta graafiselle materiaalille, josta ei ollut syystä tai toisesta mainintaa suunnitteluvaiheessa. Suurin osa näistä liittyi demon ulkopuoliseen näkyvyyteen, sillä lopulliseen levitettäviin tiedostoihin oli mahdollista lisätä visuaalista identiteettiä korostavia ja yhdistäviä detaljeja.

Kun oma osuuteni konkreettisesta työstä väheni ja Zdeno Hlinkan kasvoi projektin loppuvaiheessa, käytin aikaani muun graafisen suunnittelun parissa. Toteutin ensin

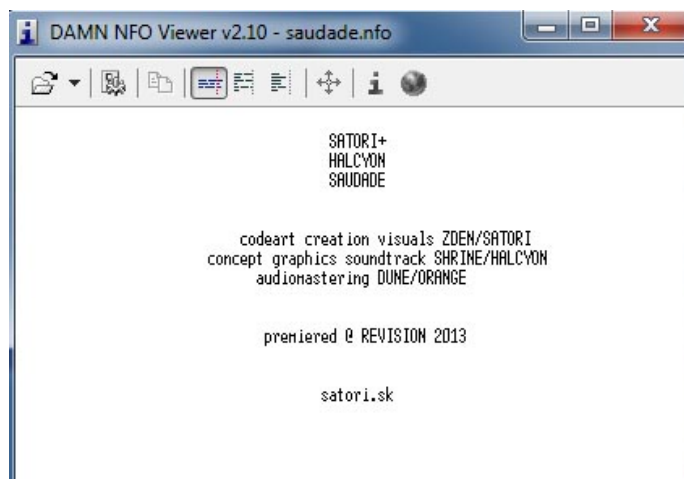
demon käynnistävälle tiedostolle kuvakkeen. Käytin tähän luomaani logotypografiaa, josta päädyin lopulta valitsemaan ikoniksi oman suosikkini, kirjaimen y. Ikonia varten grafiikka piti pienentää kahteen kokoon, 16 kertaa 16 ja 32 kertaa 32 pikseliin.

Toisena tehtävänäni oli demon latausruudun suunnittelu. Tähän sain Hlinkalta pikselikooltaan oikean kokoisen pohjan, jonka päälle suunnittelin sopivan grafiikan. Käytin jälleen demon logoja, sillä nämä toimivat mielestäni selkeimmin visuaalisen ilmeen yhdistäjänä. Logot eivät myöskään ole kovin näkyvästi esillä demossa itsessään, joten liikkäyttö oli epätodennäköistä. Taustalle valitsin yksityiskohtia demon kuvakäsikirjoitusta varten mallintamastani kuvasta. (Kuva 22).



Kuva 22. Latausruutu, joka näkyy demon käynnistyessä.

Graafista suunnittelua sinänsä, tosin hyvin karkeaa ja rajoittunutta sellaista, edustivat myös demoissa yleensä mukana tulevien .NFO- ja FILE\_ID.DIZ-tekstitiedostojen luominen. Nämä ovat muotoilemattomia kaikilla tietokoneilla toimiviksi tarkoitettuja ASCII-tekstitiedostoja, jotka antavat tietoa niiden mukana tulevista tiedostoista tai ohjelmista. ASCII on lyhenne sanoista American Standard Code for Information Interchange. Yksinkertaistettuna ASCII on se merkistö, joka on saatavilla tietokoneiden näppäimistöistä. ASCII-taide on puolestaan näillä merkeillä tuotettuja kuvia. (Holler 1994; Johnson 2013). Kokemukseni tästä ovat varsin vähäiset, joten päätinkin yksinkertaisesti keskittyä vain tekstin minimalistisen sisällön hiontaan ja tyylikkääseen asetteluun. (Kuva 23).



Kuva 23. NFO-tiedosto, josta käy ilmi demon tekijät.

Ainoat demossa näytettäväksi tarkoitetut ja loppuvaiheessa prosessia kehitetyt uudet graafiset elementit olivat kolmanteen osioon tarkoitetut kuvat, joita olisi voitu käyttää hyvinkin eri tavoin ruudulla. Nämä kuvat oli suunniteltu suoraan demon käyttämään 1280x720 pikselin näyttötarkkuuteen ja lähdemateriaalina käytin ainoastaan itse ottamiani valokuvia viimeisen viiden vuoden ajalta.

Kävin kuvia varten läpi yli tuhat valokuvaa, joista valitsin sopivat tunnelman ja värimaailman pohjalta. Tavoittelin kolmannen osion värilliseen kliimaksiin sopivaa lämmintä ja vahvaa tunnetta, mutta ilman selkeitä kuvallisia aiheita. Saatoinkin rajata kuvasta pois esittävän osion ja valita esimerkiksi sumeaksi jääneen kohdan, jossa oli kiinnostavat värit, pinta ja muotoja. Käsittelin myös kuvia Photoshopissa ja tein useita väri vaihtoehtoja samasta aiheesta. (Kuva 24).



Kuva 24. Demoa varten tehtyä käyttämätöntä kuvamateriaalia.

Valitettavasti projektin loppuvaiheen kiireen ja teknisten rajoitteiden yhdistelmä johti tilanteeseen, jossa emme pystyneet käyttämään yhtäkään valikoimistani ja valmistelemistani 52 kuvasta. Kuvat eivät yksinkertaisesti mahtuneet muistiin, joka täyttyi jo muustakin materiaalista. Toivon, että voin käyttää kuvia jossakin myöhemmässä projektissa.

## 5 PROJEKTITYÖN KULKU

### 5.1 Erityishaasteet

Opinnäytetyöni toiminnallisen osion toteuttamisen ja teoksen valmistumisen kannalta haastavinta oli ehdottomasti yhteistyön onnistuminen kahden toisilleen tuntemattoman, eri puolilla Eurooppaa asuvan henkilön välillä. Luottamuksen rakentaminen välillemme oli näin ymmärrettävästi vähintään yhtä merkittävässä roolissa kuin toimivien kommunikaatiotapojen löytäminen ja yhteisten työmetodien selvittäminen.

Yli seitsemän kuukauden aikana ehti tapahtua paljon sekä projektissa että sen ulkopuolella. Tämä on kuitenkin se aika, joka vierähti Zdeno Hlinkalle lähettämistäni ensimmäisistä viesteistäni demon valmistumiseen ja sen ensiesitykseen Saksassa. Kumpikaan ei toki työskennellyt aktiivisesti ja täyspäiväisesti projektin parissa koko aikaa. Etenkin vuoden 2012 syksy oli suunnitellusti verkkaisemman toiminnan aikaa. Silti väitän ajatelleeni projektia lähes joka päivä syyskuusta 2012 helmikuun loppuun 2013. Olinhan tekemässä samalla opinnäytetyötäni.

Projektin aikana oli vaihteita, jolloin olin epävarma valmistuuko demo koskaan. Huonoimpina hetkinä epäilin valmistuisinko minäkään tästä johtuen koulustani. Vaikeudet projektissa liittyivät pitkälti molempien tekijöiden henkilökohtaisiin asioihin, mutta syytä oli myös työtavoissa. Suurin stressin aiheuttaja itselläni oli vaillinaisen kommunikaatio tietyissä vaiheissa projektia. Toisaalta etenkin loppua kohden yhteistyömme tiivistyi ja työn määrä sekä laatu kohenivat huimasti. Samalla pelko epäonnistumisesta lievittyi ja toivo onnistumisesta kasvoi.

Tarkoituksenani on, että tässä osiossa purkaisin tarkemmin projektityössämme käyttämiämme erilaisia toimintatapoja. Pyrin myös miettimään mitkä olisivat olleet mahdollisesti parempia vaihtoehtoja, jos projekti tehtäisiin nyt uudelleen. Käyn myös läpi yksityiskohtaisesti tiettyjä työvaiheita, joissa yhteistyömme oli aktiivisinta ja demon valmistumisen kannalta olennaisinta. Käytän sitaatteja Zdeno Hlinkan kanssa käymistämme keskusteluista elävöittääkseni yhteistyömme kuvausta.

## 5.2 Projektinhallinta

Projekti on Kai Ruuskan mukaan lyhyesti kuvattuna ”joukko ihmisiä ja muita resursseja, jotka on tilapäisesti koottu yhteen suorittamaan tiettyä tehtävää”. Projekti on myös aina tavoitteellinen ja elinkaareltaan väliaikainen. Se koostuu useista muuttujista, jotka liittyvät niin ikään ihmisiin, kulttuureihin kuin teknologiaan. Olennaista on myös, että projekteihin liittyy aina riskejä ja epävarmuustekijöitä. (Ruuska 2005, s. 18-20). Niin myös meillä. Alussa näistä suurimmat liittyivät henkilödynamiikkaan, tai paremminkin epätietoisuuteen sen toiminnasta.

Kahden henkilön työstäessä yhteistä projektia saattaa selkeän hierarkian rakentaminen tekijöiden välille olla varsin vaarallista. Kohdallamme ajatus tuntui vielä pahemmalla, sillä Slovakiaan on Suomesta liki kaksituhatta kilometrejä matkaa eikä meillä ollut aikaisempaa työhistoriaa keskenämme. Jos henkilökohtaiseen kemiaamme tulisi särö, olisi yhteistyökumppanini periaatteessa helppo lopettaa kesken.

Roolijakomme oli alusta alkaen varsin selvä, vaikkakaan ei kiveen kirjoitettu tai ääneen sanottu. Olin suunnittelija, graafikko ja muusikko sekä projektin vetäjä. Hlinka toimisi ohjelmoijana ja suunnittelijana. Projektin vetäjän rooli muodostui minulle keskustelematta. Olin ollut projektin aloittaja ja opinnäytetyöni vuoksi projektilla oli myös minulle suurempi merkitys, joten vetovastuuni muodostui luonnollisesti.

Projektinhallinnallisesti olin siis mielenkiintoisen haasteen edessä.

Projekteja voi hallita kovilla tai pehmeillä tekniikoilla. Edelliset painottavat asioiden ja tehtävien johtamista. Jälkimmäisessä on taas kyse vuorovaikutuksesta ja viestinnästä. Tämä sopi mielestäni paremmin kahden hengen ryhmälle. Päätin siis käyttää

ihmislähtöistä, pehmeätä lähestymistapaa. (Ruuska 2005, s.30). En aikunut missään nimessä määrällä tai pakottaa, vaikka pyrkimyksenäni olikin toteuttaa mahdollisimman monia projektin johtajalle ominaisia tehtäviä. Halusin varmistaa, että saavuttaisimme tuloksia, olisimme aikataulussa ja että työnjako olisi sopiva. Pyrin myös huolehtimaan riskien hallinnasta. (Anttila 2001, s. 116).

Ajatuksenani oli positiivisen ajattelun korostaminen ja turhan kritiikin karsiminen. Tärkeimpänä päämääränä olisi projektin läpivienti, eikä laadullista rimaa tarvitsisi nostaa liioitellun korkealle. Minusta tuntui, että armeliaammalla asenteella olisi mahdollista saada toivomani viesti läpi yhteistyökumppanilleni ja samalla se olisi myös minulle hyvä ajatusmalli omia työvaiheitani varten. Yrittäisin nähdä asioiden positiiviset puolet ensin ja vasta sen jälkeen miettiä olisiko tarvetta kritiikkiin.

Malli osoittautui todella tehokkaaksi. Omalla kohdallani huomasin olevani tuotteli-aampi, kun olin hieman laskenut vaatimustasoani. Yhteistyökumppanini kanssa toimiessani huomasin, että positiivisuutta korostava tapa asioiden esittämisessä johti erinomaisiin lopputuloksiin. Palautetta antaessani olin siis korostetun innostunut asioista, joista oikeastikin pidin. Muutostoiveet esitin taas kohteliaasti, mutta selkeästi. Pyrin pitämään keskustelumme vireänä. Otin näin tiedostamattani vuoropuhelutilanteissa innoittajan roolin (Puro & Matikainen 2000, 34)

*the void part is SUPER PROMISING! with tweaking I would say it will be perfect.. I love how it looks.. how organic it looks.. again the background is so great.. and I like what you did with the void and the plane.. so the idea and how are you approaching is right there!*

*(Mutta, sähköpostiviesti 19.3.2013)*

*allright Antii*

*so i'll try to refine this part.*

*then all goes to black..*

*and i'll evolve black part..*

*uff i'm happy it's in good direction. its crucial part kinda :)*

*(Hlinka, sähköpostiviesti 19.3.2013)*



Tiukemmissakin tilanteissa päätin pitäytyä valitsemissani tyyliissä ja tavassa. Jos en esimerkiksi kuullut yhteistyökumppanistani vähään aikaan, jätin mainitsematta seikan seuraavan kerran keskustellessamme, vaikka olin ollut todella hermostunut. Pyrin joustamaan parhaani mukaani kaikissa tilanteissa ja antamaan ymmärtävän, mutta suoraselkäisen vaikutelman.

*Lets do what we can. I want to make this and go the the party and show it. Plus its part of my thesis! We will adapt and modify? Ok?*

*(Mutta, tekstiviesti 12.3.2013)*

### 5.3 Kommunikointi

Demon tekemisen kannalta kommunikoinnilla oli tärkeä, jos ei jopa tärkein rooli. Luova yhteistyö vaatii toimivan vuorovaikutussuhteen tekijöiden välille. Käytännössä tämä tarkoittaa sujuvaa ja jatkuvaa dialogia, joka mahdollistaa yhdessä ajattelemisen ja tämän synnyttämät uudet näkemykset sekä ideat. Välittömällä viestintäyhteydellä on myös syvempiä merkityksiä. Se auttaa merkittävästi keskinäisen luottamuksen tunteen luomisessa (Puro & Matikainen 2000 9, 27, 62-63). Valitettavasti kommunikaatiomahdollisuutemme olivat rajalliset.

Alusta alkaen vaikutti nimittäin hyvin todennäköiseltä, ettemme tapaisi yhteistyökumppanini kanssa kasvotusten projektin aikana. Jos tapaisimme, se tapahtuisi vasta viime senteillä, demotapahtumassa, johon aikoisimme viedä lopullisen teoksen. Näin oli väistämätöntä, että suurin osa työstä olisi etätyötä ja kommunikointi sähköisesti tapahtuvaa.

Erikoisena ratkaisuna jätimme mahdollisista kommunikointitavoista pois myös puhe-  
lut. Tämä siitäkkin huolimatta, että internetin välityksellä nämä olisivat mahdollisia ilman lisämaksuja ja että ehdotin tätä vaihtoehtoa jo alkuvaiheessa projektia. Käytimme lopulta koko seitsemän kuukauden ajan yhteydenpitoomme ainoastaan tekstipohjaisia kommunikointivälineitä, joista internetin ulkopuolisia edustivat yksin tekstiviestit.

Kysyin kommunikointitavastamme projektin jälkeen Hlinkalta ja hänelle tämä tapa oli täysin luonnollinen yhteistyötilanteissa. Voidaan siis sanoa, että viestintätapamme oli lähtöisin häneltä.

*it's regular way how to coop for me. on the phone i can communicate differently. writing an email is better, because i can get prepared for it and think about the subject. generally i was more used to emails and text communication with "outher"world*

Käytimme aluksi yhteydenpitoon etenkin Facebookia, jossa on mahdollista lähettää viestejä sähköpostimaisesti milloin haluaa sekä keskustella reaaliaikaisesti samaan aikaan verkossa olevan henkilön kanssa. Mainiota on myös, että saman henkilön kanssa käydyt sähköpostimaiset viestiketjut ja reaaliaikaiset keskustelut tallentuvat samaan viestiketjuun aikajärjestyksessä.

Suunnitteluvaiheessa otimme käyttööme pilvipohjaiset tekstinkäsittelysovellukset. Päädyimme ensin Hlinkan toiveesta kirjoittamaan ideoitamme ylös Tumblr-blogipalvelun luovan suunnittelijan Jacob Bijanin kehittämään notepad.cc-palveluun, joka on äärimmäisen minimalistinen lähtökohdiltaan. Dokumentin ulkoasua ei voi muotoilla lainkaan ja tallennuskin on automaattinen. Etuna on mahdollisuus salasanasuojaukseen, jota mekin käytimme omassa suunnitteludokumentissamme. (Zee 2010)

Seuraavassa suunnitteluvaiheessa siirryimme käyttämään Google Drive – pilvipalvelun osaksi integroitua Docs-tekstinkäsittelysovellusta. Olin tutustunut tähän erilaisten projektien myötä ja pidin sitä sopivan monipuolisena, mutta silti selkeänä käyttää. Etuina edelliseen notepad.cc-palveluun oli mahdollisuus dokumentin muotoiluun ja täysin reaaliaikaiseen monen käyttäjän samanaikaiseen tekstinmuokkaukseen. Käytimmekin kerran sovellusta vapaaseen keskusteluun, joka samalla tallentui kätevästi samaan suunnitteludokumenttiin. (Esittelyssä Google Drive - Google Finland Press Blog 2012).

Projektin edetessä maaliskuussa vauhdikkaammin tarkemmin määrittelemättömästä syystä jätimme Facebookissa viestittämisen vähemmälle ja siirryimme sähköpostin pariin. Syynä saattoi olla reaaliaikaisen juttelun tarpeettomuus tässä vaiheessa. Palasimme Facebookiin aivan maaliskuun lopulla, kun projekti oli kriittisimmässä vaiheessaan ja nopea kommunikaatio oli avainasemassa. Samasta syystä käytimme tekstiviestejä projektin viimeisenä kahtena viikkona, kun oli tarve saada toinen henkilö välittömästi kiinni.

Päätymisen kirjalliseen kommunikaatioon ei ollut siis harkittua, mutta jälkikäteen mietittynä se oli erinomainen valinta, etenkin opinnäytetyöni kannalta. Käyttöni jäi nimittäin kaikki yhteydenpitomme juuri siinä muodossa, missä se käytiin. Kesken projektin oli puolestaan helppoa tarkistaa keskusteluistamme mitä olimme sopineet.

Valitsemamme viestintätavan huonona puolena pidän väliemme jäämistä etäisemmiksi. Keskustelimme kyllä henkilökohtaisista asioista, etenkin niiden vaikuttaessa projektin kulkuun, ja käytimme aikaa myös yleiseen jutusteluun, mutta itselleni näistä ei ole keskustelukumppanin äänen ja ilmeiden korvaajaksi.

Toisaalta kirjoitetusta kommunikaatiosta on etunsa, sillä puhuttua kieltä voi pitää myös muodoltaan epäjohdonmukaisena viestintämuotona, joka spontaanisuutensa vuoksi ei aina johda yhtä hyviin tuloksiin. Kirjallinen kommunikaatio pakottaa helpommin analyttisempaan ajatteluun (Ruuska 2005, s. 99).

Kirjallisen viestinnän huonona puolena on sen sijaan väärän tulkinnan vaara, etenkin jos vastapuolella olevaa henkilöä ei tunne kunnolla. Varsinkin monimutkaisissa tai hankalissa viesteissä sähköpostin tapainen puhtaasti tekstuaalinen viestintä voi johtaa sanoman väärinymmärryksestä johtuviin ylireagoointeihin. (Ruuska 2005, s.108-109). Olen aikaisemmin syylistynyt tähän, joten tätä projektia tehdessä pyrin lukemaan tekstit yksinkertaisesti ilman ylimääräisiä tulkintoja.

Jos onnistuinkin välttämään väärät tulkinnat tekstistä, tein niitä silloin kuin kommunikaatiossa oli katkoksia. Eniten huolestuin, kun tammikuussa oli kahden viikon väli, jolloin en saanut lainkaan vastauksia viesteihini. Samanlaisia lyhyempiä tilanteita oli ollut jo syksyllä, mutta keväällä aikaa oli paljon vähemmän jäljellä. Tilanteen taustal-

la oli henkilökohtainen asia, joka varjosti projektiamme loppuun asti ja varmisti myös sen, että Zdeno Hlinka ei pääsisi lainkaan demotapahtumaan.

Uutisista huolimatta oli kuitenkin huomattavasti helpompi toimia, kun viestintä ylipäätään toimi ja minua ei pidetty pimennossa. Onneksi samanlaista epävarmuutta luovaa katkosta kommunikaatiossa ei esiintynyt uudelleen. Pyrin myös parantamaan omaa viestintääni ja aloitin tarkempien päivitysten antamisen edistymisestääni työvaiheissani. Ilmoitin jatkossa myös välittömästi itse, jos myöhästyin asettamistani deadlinesta. Ajattelin, että läpinäkyvyyden lisääminen omissa toimissani olisi hyvä esimerkki.

*..moving on to something concrete: I am going to write a more detailed visual design document for us by next Wednesday (13th of February). here I will describe my ideas and how they would manifest in the demo. I will also do a first version of a sort of script (very free form) where I write what happens and when in the demo (some syncs to events in music). by next Friday (15th of February) I will have some 3d objects and graphics for you. these will be of course tests that we can work on based on our feelings and how the project progresses.. iteration is the key, like you said before.*

*(Mutta, Facebook-viesti 8.2.2013)*

*My schedule with other things has not been good this week so I am again behind with my deadlines on the demo. I will finish the stuff I was supposed to do by today on Friday instead, and the graphics and stuff I will have by early next week (I am not at home on weekend). Sorry for this..*

*(Mutta, Facebook-viesti 13.2.2013)*

Maaliskuun loppua kohden kommunikaatiomme tiheys kasvoi eksponentiaalisella tavalla. Käytimme Facebookia, sähköpostia ja tekstiviestejä. Usein Hlinka lähetti minulle ensin tekstiviestin, jotta osaisin tulla Facebookiin keskustelemaan. Sähköpostissa taas keskustelimme monisanaisemmin demomme sen hetkisistä versioista ja tarvittavista muutoksista. Matkustaessani Saksaan viemään demoamme tekstiviestien lähettäminen lisääntyi, koska en päässyt yhtä usein käyttämään internetiä.

## 5.4 Yhteistyömetodit

Viestintätapojen tapaan emme varsinaisesti suunnitelleet myöskään etukäteen yhteistyömetodejamme. Sen sijaan sovimme yksinkertaisesti töistä ja rooleistamme sekä karkeasta aikataulusta. Projekti etenisi esivalmisteluvaiheessa miettimäni suunnitelman mukaisesti: alussa suurin osa työstä olisi keskustelua ja suunnittelua, johon molemmat osallistuisivat, vaikka suurimman vastuun kantaisin minä, ja sitten suunnattaisiin vähän kerrallaan kohti konkreettista toteuttamista.

Etätyöskentelyn ja kommunikaatiotapamme vuoksi tämä johti automaattisesti hyvinkin itsenäiseen työskentelyyn omissa työvaiheissamme. Teimme kuitenkin selkeän sopimuksen työvaiheista, sillä muuten projekti olisi laajuutensa vuoksi saattanut muuttua vaikeasti hallittavaksi (Ruuska 2005, s. 48). Ennen tuottamieni materiaalien valmistumista ja Hlinkan intensiivisempää aktivoitumista yhteistyömme oli kuitenkin siis lähinnä demon suunnittelua koskevaa tekstuaalista viestintää.

Teknologisena yksityiskohtana on mainittava pilvitiedostopalvelu Dropbox, jota käytin kaiken tuottamani materiaalin jakamiseen. Jaoin palvelussa hakemiston, joka oli omalla koneellani. Kaikki kyseiseen hakemistoon tallennetut tiedostot päivittyivät automaattisesti koneille, jotka olivat osallisina jakoon. Hlinka sai näin aina suoraan tiedostot koneelleen, eikä minun tarvinnut erikseen siirtää näitä tai mainita asiasta. (Dropbox 2013).

Ainoa työskentelytapaa koskeva sana, joka mainittiin projektin aikana oli iteratiivinen. Ohjelmoinnista tuttu käsite tarkoittaa tapaa, jossa tuotetta hiotaan versio versiolta paremmaksi. Ensimmäinen versio voi näin olla hyvinkin epätoimiva, puutteellinen ja karkea. Tarkasteltava raakaversio antaa kuitenkin mahdollisuuden analysointiin ja palautteen antamiseen. (Larman & Basili 2003, s. 3). Tämä oli meillä tärkeätä etenkin roolituksemme ja osaamisalueittemme selkeän jakautumisen vuoksi. Olisi tärkeätä, että voisimme kommentoida toistemme tekemiä asioita jo varhaisessakin vaiheessa. Näin voisimme yhdessä osallistua demon suunnan määrittelyyn, vaikka emme puuttuisikaan toisen tekemiin asioihin omin käsin.

*..we will keeps things open; the worst things which could happen to us is not to spead openly even i dont like to hurt friends with comments like i dont like that track at all - so i hope i'll like it a lot as i do with many hlacyon demo music so head up and send me stuff - we will definitely it-erate - we just have to start”*

*(Hlinka, sähköpostiviesti 2.1.2013)*

Iteratiivisuuden oli tarkoitus koskea kaikkia työvaiheita, jos tämä olisi tarpeellista. Hioisin siis musiikkiani ja grafiikkaa palautteiden mukaisesti. Hlinka puolestaan ohjelmoi demosta uusia versioita, joita voisin kommentoida. Todellisuudessa iteratiivisuus, etenkin yhteistyömielessä, toteutui lähinnä Hlinkan osuudessa. Musiikkini toki koki useita vaiheita, mutta nämä eivät johtuneet yhteistyökumppaniltani saamasta palautteesta vaan omista näkemyksistäni. Sama koski graafista suunnittelua, joka kelpasi luovien ratkaisujen osalta sellaisenaan.

Maaliskuun alussa Hlinka aloitti demon työstämisen ohjelmoimalla ja käyttämällä itse tekemäänsä Circulation-ohjelmistoa. Yhteistyökumppanini ajatuksena oli, että visuaalinen suunnitelmani ja käsikirjoitukseni toimisivat luovana lähteenä ja rakentaisivat näin toisen puoliskon demosta työstämäni materiaalin kanssa. Toinen puolisko olisi Hlinkan luovien ratkaisujen ja ohjelmoinnin tulosta. Kokonaisuus olisi siis taiteellisten näkemystemme fuusio.

*EXACTLY what you write below; your script is 50: and the rest is up to me; some stuff i read .. like i read it from your mind; is like that, but i can do it the other way around; so if we are cool with thaat, it's the best solution; so let's collaborate and i'll keep you in touch on daily basis; and keep you informed about the progress; i'm just beginning..*

*(sähköpostiviesti, Hlinka 6.3.2013)*

Tämä aloitti pitkän iteratiivisen vaiheen, joka kesti demon valmistumiseen saakka. Työmetodi oli yksinkertainen: Hlinka lähetti version demosta, minä kommentoin. Ensimmäisissä versioissa demossa näkyi vain muutamia kymmeniä sekunteja materiaalia käsikirjoituksen alusta. Myöhemmin saatoimme työstää pelkästään keskivai-

hetta, jolloin saamani versio demosta alkoi suoraan keskeltä. Kaikissa tapauksissa Hlinka teki palautteeni pohjalta muutoksia ja parannuksia demoon.

Tiivein yhteistyövaihe oli aivan loppuvaiheessa, kun demoon ilmestyi yllättäen paha ohjelmointivirhe. Hankalaksi tilanteen teki se, että virhe ilmeni ainoastaan käyttämälläni koneella. Hlinka joutui näin etsimään ratkaisua lähes sokkona. Teimme lopulta aikaa säästääksemme niin, että kumppanini neuvoja ja omaa logiikkaani käyttäen yritin itse muokata demomme ohjelmointitiedostoja ja paikantaa virhettä. Tapa toimi ja vain päivää ennen lähtöäni Saksaan saimme virheen paikallistettua ja taltutettua.

Jälkikäteen tarkasteltuna yhteistyömme sujui luontevasti, kunhan saimme sen kunnon käyntiin. Samaa sanoi Hlinka, joka on omien sanojensa mukaan ”toiminnan mies”. Valitsimme työtapamme lähes alitajuisesti, todennäköisesti aikaisemmista projekteista oppineina. Demon kannalta on onni, että työmetodimme soveltuivat molemmille yhtä hyvin. On nimittäin helppoa nähdä, kuinka tietyt työvaiheet olisivat saattaneet tuntua toisista liian yksinäisiltä tai epäselviltä.

*as i don't cooperate often (but hope to do more), after reading of demo concept, i was a bit sceptical if we will discuss a lot of stuff during actual creation and move slowly further. but i was gladly surprised we actually builded it in good pace and actual process of creation was relaxed. of course with more given time it whould be better to stop at each part and refine it more detaily but we was forced to coop flawless in order to actually finish the demo and we did, what is great.*

*(sähköpostiviesti, Hlinka 29.4.2013)*

## 6 VALMIS DEMO JA SEN ENSIESITYS

### 6.1 Demoparty ensiesityspaikkana

Saudade-demomme valmistui juuri ennen sen ensiesitystä, joka tapahtui alkuperäisen suunnitelman mukaisesti pääsiäisenä Revision 2013 –nimisessä demotapahtumassa

eli demopartyilla. Saarbrückenissä lounaisessa Saksassa pidettyjen Revisionien tapaiset demopartyt ovat parhaimmillaan useita päiviä ja öitä kestäviä tapahtumia, joihin osallistuu satoja ja jopa tuhansia demosceneläisiä. Neljä päivää ja kolme yötä kestäneille Revision 2013:lle oli ennakkoon ilmoittautunut yli 700 henkilöä pääasiassa Euroopasta. Paikalla oli järjestäjien mukaan noin 1000 osanottajaa. (Saarbrücker Zeitung 2013)

Demopartyjen juuret juontavat demoscenen tapaan 1980-luvun piraattiympyröihin ja niin sanottuihin copypartyihin. Näissä tapaamisissa kokoonnuttiin nimensä mukaisesti tietokoneohjelmien kopioimisen merkeissä, mutta samalla vietettiin myös muuten vaan aikaa muiden alakulttuurissa vaikuttavien henkilöiden kanssa. Kun demoscene erottautui piraateista, kokoontumiset jäivät perinteeksi, vaikka tapaamisien luonne ja koko muuttuikin. (Faler 2001, 11; Pirtola 2008.)

Kopioimisen tilalle tulivat erilaiset luovaa demoscenetoimintaa tukevat kilpailut, joissa demoryhmät ja yksittäiset jäsenet pääsivät näyttämään taitonsa. Perinteisimmät kilpailukategoriat ovat parhaan demon, parhaan intron, parhaan musiikin ja parhaan grafiikan luokat. Näitä on muokattu ja varioitu tietotekniikan kehittyessä niin, että esimerkiksi musiikissa ja grafiikassa on ollut erilaisia alakategorioita, kuten neli-kanavaisen musiikin ja monikanavaisen musiikin luokat tai 3d-ohjelmilla tuotetun ja käsinpikselöidyn grafiikan luokat. (Reunanen 2010, 39.)

Demoissa ja introissa oli myös perinteisesti alakategoriat eri tietokoneille niin kauan kuin markkinoilla olevia kotitietokonemerkkejä oli useampia. Näin eri tehoisilla laitteilla tuotetut teokset kilpailivat samassa kilpailussa keskenään. Myöhemmin mukaan on tullut esimerkiksi niin sanottu wild-kategoria, jossa tehdyt tuotokset voivat olla tehty millä tahansa eksoottisemmallakin alustalla, kuten vaikkapa kännyköillä tai laskimilla. (Ibid.) Revision-tapahtuma on monipuolinen yhdistelmä mennyttä ja nykypäivää kilpailuluokissaan, joissa kilpailla erikseen nykyisillä ja vanhoilla tietokoneilla grafiikassa, musiikissa ja demoissa. Lisäksi on omat luokkansa muun muassa mediataideteokselle ja valokuvalle. (Revision 2013, 2013c).

Kilpailuteokset esitetään yleisölle ison ruudun ja äänijärjestelmän avulla, minkä jälkeen kaikilla osallistujilla on mahdollisuus valita ja äänestää mieleistään. Voittajat



palkitaan eri tavoin, isommissa tapahtumissa yleensä raha- ja tavarapalkinnoin, jotka voivat olla arvoltaan hyvinkin mittavia. Esimerkiksi kesän 2012 Assembly-tapahtuman demokilpailun voittaja sai 4000 euroa ja grafiikkakilpailun voittaja 800 euroa (Faler 2001, 12; Assembly Organizing 2012b.) Pienimuotoisemman Revision-tapahtuman palkintoja tai niiden arvoa ei julkistettu etukäteen, sillä sponsoreista huolimatta palkintojen suuruus riippuu kävijämäärästä (Revision 2013, 2013a).

Demopartyt ovat perinteisesti demoryhmien järjestämiä. Suurimmat ja vanhimmat demopartyt on järjestetty Pohjoismaissa ja Saksassa lähinnä siksi, että aktiivisin demoscene on keskittynyt Pohjois-Eurooppaan. Suurimmat tapahtumat ovat laajentuneet demosceneläisten omista kokoontumisista lukuisten sponsoroiden kansoittamiksi tietokonetapahtumiksi, joihin osallistuu kaikenlaisia tietokoneharrastajia, kuten pelaajia ja pelejä harrastukseen tekeviä. Demokilpailujen rinnalle on noussut lukuisia muita kategorioita ja jopa lyhytelokuvilla sekä animaatioilla on omat sarjansa. (Green 1995; Reunanen 2010, 37.)

Tapahtumien kaupallistumisen ja painopisteen siirtymisen muuhunkin kuin demosceneen on herättänyt närää alakulttuurissa vaikuttavien keskuudessa. Vastaliikkeenä on perustettu tapahtumia, joissa keskitytään ainoastaan demoaktiiviteetteihin ja joihin toivotaan ainoastaan demoscenestä kiinnostuneita osallistujia. Näistä nimekkäimmät ovat suomalainen taiteellisempaan ja kokeellisempaan ilmaisuun erikoistunut Alternative Party sekä likipitäen puhtaasti demosceneen keskittynyt Revision, jonka valitsimme oman demomme esityspaikaksi (Reunanen 2010, 38; Montfort 2012.)

## 6.2 Esitys paikanpäällä ja yleisön reaktiot

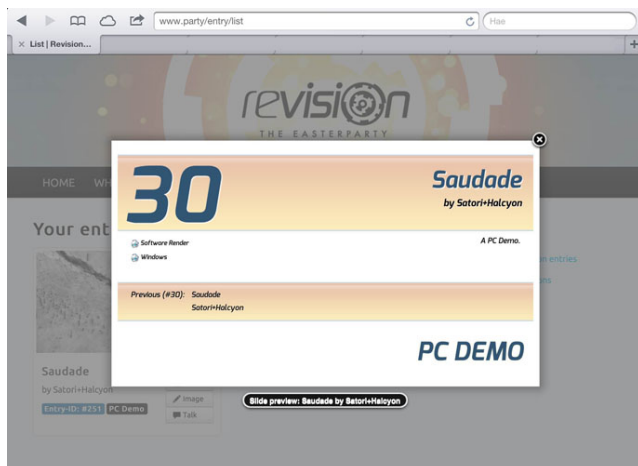
Revision 2013 pidettiin vanhaan tehtaaseen rakennetussa, noin 1900 neliötä käsittävässä E Werk –tapahtumakeskuksessa (Kuva 26). Neljä päivää kestävässä tapahtumassa nähtiin ja kuultiin satoja kilpailuteoksia lukuisissa sarjoissa, mutta kaiken huipentumana olivat viimeiselle illalle ja yölle jätetyt demot, joista ihan viimeisenä esitettiin nykyisille PC-tietokoneille tehdyt teokset. Tämän jälkeen tapahtuman virallinen sisältö oli likipitäen ohi, sillä jäljellä oli vain maanantaiaamupäivän palkintojenjakotilaisuus. (Revision 2013, 2013c).



Kuva 26. Revision 2013.

Demokilpailuun oli latautunut paljon odotuksia muidenkin kuin tekijöiden puolelta. Katsojille tämä oli kuin musiikkifestivaalin pääesiintyjän keikka. Itselleni sunnuntain ja maanantain välisenä yönä pidettävä kilpailu olisi puolestaan liki puoli vuotta kestäneen projektin kliimaksi. Pääsisin vihdoinkin esittelemään teoksemme demosceneläisille ja kokemaan heidän tuntemuksensa suoraan paikan päällä. Itse asiassa tämä oli minulle harvinaista herkkua, sillä olin nähnyt vain muutaman aikaisemman demoni kilpailutilanteessa.

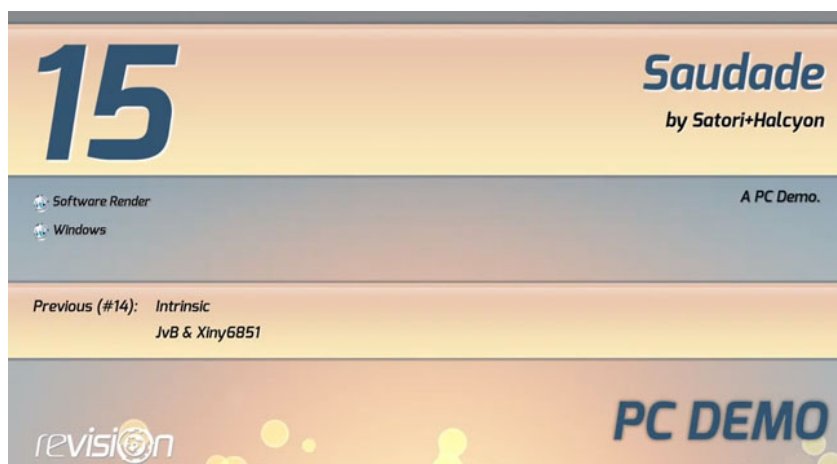
Kaksi kertaa aikaisemmin oli käynyt niin, että demoamme ei ollut näytetty kilpailussa. Ensimmäisellä kerralla demossamme oli ollut ohjelmointivirhe, joka ei esiintynyt tekovaiheessa omissa koneissamme. Toisella kerralla demomme oli liian kokeellinen tapahtuman esiraadille, joka päätti jättää teoksen näyttämättä. Jälkimmäisestä ei olisi pelkoa Revision-tapahtumassa, sillä ilmaisunvapaus oli osa eetosta. Sen sijaan oli edelleen mahdollista, että demo ei syystä tai toisesta toimisi tapahtuman järjestäjien koneessa.



Kuva 27. Saudaden esitysnumero tapahtuman järjestelmään syötettäessä.

PC-demokilpailu käynnistyi lopulta puolen yön paikkeilla. E Werkin pääsali oli täyteen ahdettu ja tunnelma oli aikaisempien demojen jäljiltä korkealla. Vaikutti ennakkoon myös siltä, että PC-demoja olisi tänä vuonna paljon. Lähettäessäni aikaisemmin demomme tapahtuman sisäverkkoon, järjestelmä oli antanut sille esitysnumeron 30, joka tuntui erittäin suurelta (Kuva 27). Mietin demokilpailun alkaessa voisiko osanottajia todella näin paljon ja olisimmeko todella viimeisten joukossa. Entä jos demomme karsiutuisi siksi, ettei aikataulu riittäisi kaikkien näyttämiseen.

Lopulta ensimmäinen demo pyörähti käyntiin. Kilpailijoiden teosten katsominen oli jännittävää. Tasossa oli uskomattomasti vaihtelua. Joukkoon mahtui pelleilymielessä tehtyjä huumoridemoja ja muutamia uusien tulokkaiden kokeiluja. Kymmenennen demon jälkeen oli väliaika, eikä demoamme ollut vielä esitetty.



Kuva 28. Saudade oli 15. esitettävä demo 18 joukossa.

Neljännentoista demon jälkeen suurelle kankaalle ilmestyi vihdoinkin kauan odotettu teksti: Saudade by Satori+Halcyon (Kuva 28). Ihmiset reagoivat yllättävän vahvasti jo nähdessään ryhmämme nimet. Kuulin ympärilläni huutoja ja taputusta, jotka ovat tallentuneet myös Youtubessa olevaan järjestäjien taltioimaan kilpailuvideosiin. (Revision Demoparty 2013).

Oli huikeaa seurata demoa paikan päällä. Tunnelma kasvoi koko demon pituuden ajan, kunnes kolmannessa näytöksessä saavutettiin huippu. Tämä kliimaksi vetosi katsojiin juuri niin kuin toivoin, sillä ihmiset jopa vihelsivät värillisen osion räjähtäessä kankaalle. Lopuksi demomme sai mahtavat aplodit ja massiiviset Satori-huudot. Olin ja olen edelleen otettu palautteesta. (Ibid.)

Jälkeemme olivat vuorossa kilpailun teknisesti ja visuaalisesti vaikuttavimmat demot. Tuntuikin siltä, että järjestys oli laadittu tarkoituksella. Tämä oli hyvä ratkaisu, sillä näin kilpailu säilytti mielenkiintonsa loppuun asti ja huikeimmat esitykset eivät vieneet tehoa vähemmän vaikuttavilta teoksilta. Nähtyäni viimeiset kolme demoa tajusin myös, että meillä ei olisi mahdollisuuksia voittoon. Toivoin kuitenkin, että meillä olisi edelleen tilaa viiden parhaan joukossa.

Loppuyön käytin kierrellessä tapahtumapaikalla ja tutustuessa tuttuihin ja tuntemattomiin demosceneläisiin. Kaikki tapaamani henkilöt olivat vaikuttuneet teoksestamme. Moni oli myös varsin yllättynyt osanotostamme, sillä olimme pitäneet projektin salassa tarkoituksella. Oli myös upeata törmätä täysin tuntemattomiin ihmisiin, joille aikaisemmin suunnittelemani demot olivat tärkeitä. Yllätyin kun todella taitavina pitämäni ja oikeasti nimekkäät demontekijät muistivat välittömästi esimerkiksi Chimerademon 10 vuoden takaa.

Saudade ei kuitenkaan pärjännyt kilpailussa ihan toiveitteni mukaisesti. Maanantain tulosten julkistustilaisuudessa demomme ei mahtunut edes seitsemän parhaan joukkoon äänestystulosruudulle. Pettymyksen tunne oli hetkellisesti vahva, vaikka olimme sentään 9. sijalla 18 demosta. Valitettavaa oli myös, että olisimme päässeet 8. sijalle vain viidellä lisäpisteellä. (Revision 2013, 2013b). Pettymys hälveni kuitenkin nopeasti, kun tilalle tuli helpotus ja hyvä olo projektin viemisestä loppuun. Demomme oli valmistunut ajallaan ja esitetty suunnitelmien mukaisesti.

## 7 PROJEKTIN EVALUOINTI

### 7.1 Yhteistyökumppanin palaute

Revision –tapahtuman jälkeen en kuullut yhteistyökumppanistani liki kuukauteen. Ehdin jo epäillä, että kommunikaatiokatkoksen taustalla olisi tyytymättömyys miinuun tai yleensä projektiimme. Pettymys sijoittumiseemme demotapahtumassa oli ainakin totta, sillä olimme harmitelleet yhdessä asiaa palkintojenjaon jälkeen. Tekstiviestitse, tietenkin.

Päätin, että kunhan saan Hlinkaan yhteyden, kysyn häneltä suoraan mitä mieltä hän oli demosta, projektistamme ja yhteistyöstämme. Tämä sopisi myös osaksi opinnäytetyötäni, sillä projektin arvioimisen kannalta olisi äärimmäisen mielenkiintoista tietää, miten yhteistyömme sujui molempien mielestä. Valmistelin kysymykset ja jäin odottamaan Hlinkan paluuta.

Sain lopulta vastaukseni viime hetkellä, 29. huhtikuuta 2013. Samalla kumoutuivat epäilykseni Hlinkan poissaolon syystä. Hän oli vain yksinkertaisesti ollut kiireinen. Projektista hänellä oli lähes pelkästään positiivista sanottavaa, mutta demon osalta Hlinka oli kriittisempi, varsinkin oman työnsä suhteen. Hän mainitsee useampaan kertaan aloittaneensa liian myöhään. Yleisesti ottaen ja käytettyyn aikaan nähden Hlinka on kuitenkin suhteellisen tyytyväinen lopputulokseen.

*I really like in given conditions that i was able to coop and create a longer format of demo release. on the other hand i'm annoyed about few mistakes or moments i feel i could do better. i feel i'm not completely finished with the production, but to find time to fix few "problems" will be hard, but i hope in that." "regret the time spent on the demo before the party release - i could do better!*

Yhteistyötä hän pitää onnistuneena. Tämän tyyppinen tapa tehdä demoja on Hlinkalle täysin uusi kokemus, joten hän myöntää olleensa skeptinen aluksi. Toiminnasta pitävänä henkilönä hän pelkäsi, että käyttäisimme liikaa aikaa keskusteluihin ja

suunnitteluun. Hlinka yllättyi iloisesti siitä, että siirryimme toteutusvaiheeseen varsin pian. Työilmapiiri oli myös hänen mielestään rento.

*of course with more given time it would be better to stop at each part and refine it more detaily but we was forced to coop flawless in order to actually finish the demo and we did, what is great.*

Hlinka on ollut suurimmaksi osaksi tyytyväinen demon saamasta palautteesta, vaikka hän ymmärtää sen olevan keskustelua herättävä ja erilainen teos. Hänen mielestään syy heikkoon menestykseen demotapahtumassa johtuu juuri tästä. Demomme sopii luonteeltaan paremmin katseltavaksi yksityisesti kuin julkisesti.

Omasta työpanoksestani kysyttäessä Hlinkan kehuilla ei tunnu olevan rajoja. On vaikea suhtautua isoilla kirjaimilla kokonaan kirjoitettuihin ylistyksiin täysin varauksetta, mutta lienee selvää, ettei hän ainakaan ollut tyytymätön tai pettynyt. Tyytyväisyys musiikkiin merkitsee minulle paljon, etenkin sen jälkeen kun projektin alussa Hlinka arvioi kaikki lähettämäni kappaleet epäkiinnostaviksi. Parasta on kuitenkin, että Hlinka ilmoittaa haluavansa tehdä yhteistyötä uudelleenkin.

*PERFECT.*

*MUSIC = AWESOME*

*OBJECT = CRAZY ENOUGH AND MINIMAL*

*CONCET = EXCELLENT! IT'S BEEN MY PLEASURE TO MAKE THIS WAY*

*TYPO = AMAZING*

*SPLASHSCREEN = STYLISH!*

*BITMAP ... everything we needed you provided and in good quality.*

*and there was no problem to discuss changes in 3d models [num of faces etc., mapping] - overall, let's make a project again :)*

## 7.2 Oma näkemykseni

Rakensin opinnäytetyöstä tarkoituksella mahdollisimman laajan ja haastavan. Valitsin aiheeksi henkilökohtaisesti merkittävän asian, josta minulla oli jo kokemusta vuosien takaa. Tällä varmistin, että laajuuden ja haastavuuden vastapainona olisi jostain tuttua, josta ottaa tukea. Silti matka on ollut pitkä, jopa kirjaimellisesti. Se on ollut moniin suuntiin polveileva ja välillä jopa epätoivoiselta tuntuva.

Kun siis Saudade lopulta esitettiin Saksassa jättimäisellä valkokankaalla ja massiivisen äänentoiston avustuksella sadoille ihmisille, oli tunnemyrsky sisälläni melkoinen. Olen käynyt läpi tunteita uudelleen ja uudelleen kotona Suomessa katsomalla demoa yksin sekä uudestaan yleisön kanssa Revision-taltioinnin avulla. Olen kuunnellut suosionosoituksia ja analysoinut näkemääni. Osa tunteista on avautunut vasta nyt, sillä Saksassa olin vielä liian sisällä projektissa.

Saudade on ehdottomasti erilaisten kompromissien tulos. Se on tehty lopulta liian kiireessä, eikä sitä ole hiottu tarpeeksi. Täydellisyyteen siitä on vielä matkaa, mutta se on samalla tavalla aistimuksellinen ja kokemuksellinen teos nykyisessä muodossaan kuin projektimmekin. Se heijastelee tekijöitään, työtapoja, ympäristöä ja olosuhteita. Saudade on niin hyvä kuin se voi olla.

Opin projektin aikana suunnattoman paljon etenkin projektinhallinnasta ja kommunikoinnista. Molemmat ovat tärkeitä asioita, joita ei pidä unohtaa projektin koosta, työntekijöiden määrästä ja työtavoista riippumatta. Kommunikointia on oltava riittävästi, mieluummin liikaa kuin liian vähän. Sen on oltava rehellistä ja suoraa, mutta tahdikasta. Projektia on puolestaan hallinnoitava riittävän rautaisesti, mutta mieluiten niin, ettei se käy liian ilmeiseksi alaisille tai omassa tapauksessani kanssatyöntekijöille. Tärkeintä on projektin valmistuminen oikeissa puitteissa.

Kehityin myös kaikkien käyttämieni ohjelmien käyttäjänä. Käytännön tekemisen osalta opin merkittävimmin musiikin tuottamisesta, sillä tämä osa-alue oli jäänyt viime vuosina vähälle huomiolle. Ableton Live tuli tutummaksi, samoin kuin miksaaminen, masterointi ja moni muu asia käsitteellisesti ja käytännön kautta. Ensi kerralla osaisin masteroida kappaleeni itse, ainakin periaatteessa. Musiikki on myös se,

joka miellyttää demossa minua eniten. Mielestäni se on Saudadeen tekemistäni asioista vaikuttavin ja onnistunein.

Tyytymättömin olen joihinkin omiin työtapoihin, jotka onnistuin korjaamaan vasta projektimme siirryttyä vuodelle 2013. Jälkikäteen minun olisi pitänyt olla aktiivisempi ja tuotteliaampi jo syksyllä 2012. Materiaalia syntyi myös liian vähän, vaikka olin tyytyväinen suurimpaan osaan. Vaihtoehdot olisivat olleet suotavia niin musiikissa kuin visuaalisessakin tuotannossa, vaikka näitä ei olisi esiteltykään muille. Esimerkiksi toinen musiikkikappale ei olisi haitannut lainkaan, vaikka sitä ei olisi Hlinkalle koskaan lähettänytäkään. Olisi ollut itsellä mistä valita.

Tämä opinnäytetyö on ollut yksi tähänastisen elämäni upeimmista kokemuksista, vaikka en ehkä sanoisi demomme olevan aivan samaa luokkaa. Kriittisesti tarkasteltuna Saudade on ehdottomasti kiinnostava ja jännittävä teos. Olen tyytyväinen siihen, että se onnistuu välittämään tunteita ja ajatuksia, joita alun perin tavoittelin ideoidessani opinnäytetyötäni alkusyksystä 2012. Saudade on demo, joka vaikuttaa tavalla tai toisella, mutta se ei ole merkityksetön. Olen ylpeä siitä ja sitä tehdessäni aloittamastani matkasta, joka jatkuu ainakin yhteistyön merkeissä Zden Hlinkan kanssa.

Saudaden tekeminen on herättänyt minussa uudelleen ajatuksen demojen ja vastavankaltaisten audiovisuaalisten teosten tekemisestä. Hlinkan kanssa olemme jo keskustelleet jatkosta, mutta olen myös innostunut muista mahdollisuuksista. Haastava, mutta onnistunut projektinhallinta sai myös ajattelemaan yleensäkin erilaisten hankkeiden parissa työskentelyä. Organisoinnin ja viestinnän suunnittelu saattaisi olla kiinnostavaa muunkinlaisissa projekteissa, joissa tehdään luovia ratkaisuja ja tuotetaan kiinnostavia sovelluksia.

### 7.3 Katsojien kokemukset

Molempien tekijöiden mielipiteiden jälkeen on ainoastaan oikeutettua antaa tilaa katsojien kommenteille. Heidän ideansa demostamme tekee vasta teoksestamme täydellisen. Saudaden herättämiä spontaaneja reaktioita oli huikeata seurata kilpailupaikalla



Saksassa, mutta vähintään yhtä vaikuttavaa on ollut lukea teoksemme saamia palautteita internetissä.

Määrällisesti kommentteja ei ole paljon. On kuitenkin huomioitava sekä demoscenen lähtökohtainen marginaalisuus että oman teoksemme vähäinen mainostus. Demomme julkaisua ei promotoitu toimestamme mitenkään merkittävästi demoscenellä, eikä etenkin sen ulkopuolella, joten mahdollisen yleisön määrä on ollut hyvin rajallinen.

Käytännössä demomme on julkisesti ladattavissa ainoastaan Pouet.net-sivustolta. Suoraan se on katsottavissa Youtubesta joko osana Revision-tapahtuman suoran internet-tv-lähetyksen taltiointia tai erillisenä videotaltiointina Zdeno Hlinkan Youtube-sivulta. Kirjoitushetkellä nämä ovat myös ainoat sivut, joilta olen päässyt lukemaan ja keräämään palautteita demostamme. (Pouet.net 2013c; Revision Demoparty 2013; Hlinka 2013).

Monisanaisimmat ja mielenkiintoisimmat palautteet Saudadesta on kirjoitettu demon sivulle Pouet.netiin. Vuodesta 2000 toiminut Pouet.net on liki 60 000 teoksellaan demoscenen suurin teosarkisto. Täällä demosceneläiset myös ruotivat välillä varsin kriittisesti ja suorasukaisestikin uusia ja vanhoja tuotoksia niille omistetuilla sivuilla. Rekisteröityneet käyttäjät voivat kommentoida teoksia vapaamuotoisesti. Lisäksi teoksille voi antaa arvosanan kolmen eri vaihtoehdon asteikolla. Peukalo ylöspäin on plussaa, porsaan kuva neutraali arvosana ja peukalo alaspäin merkitsee miinusta. Lisäksi teokselle voi antaa sydämen, jos kokee sen todella olleen jotain erityistä. (Pouet.net 2013c; Pouet.net 2013a)

Saudaden sivun aloitti yhteistyökumppanini välittömästi demokilpailun päätyttyä 31. maaliskuuta ja 1. päivä huhtikuuta välisenä yönä. Samana päivänä, heti kilpailun jälkeen, ilmestyivät ensimmäiset kommentit. Lähes kaikki kehuivat tuotosta, positiivisilla arvosanoilla tai myös tekstipalautteen kera. On myös mielenkiintoista huomata, kuinka monissa kommentissa mainitaan Hlinkan demoryhmä Satori, vaikka olimme tehneet demon yhteistyönä.

*"Hypnotic! Takes some time to get into the flow of it, but once you do it's quite a trip. Satori style!" -algorias (2013-04-01 01:34:21)*

*"The massive imagination and creativity of Satori at work again, wonderfully complemented and enhanced by the playfulness of Halcyon. Can't go wrong, maybe my favorite from the compo, or at least top 3." - noby (2013-04-01 01:43:56)*

*"best demo of 2013 certainly." -Bartoshe (2013-04-01 07:55:59)*

Toiset pitivät demostamme, mutta selvästi varauksella. Näillä kommentoijilla oli myös selkeästi kirjoitettua, rakentavaa kritiikkiä, jonka he jakoivat mielellään sivulla. Kriittisesti demoon suhtautuneiden määrä kasvoi myös selvästi mitä pidempi aika oli kulunut Revision-tapahtumasta.

*"This is Satori's best so far. I personally don't really like the title/end text, but the red/blue scenes more than make up for that."-MidKnight (2013-04-01 05:28:44)*

*"not my fav by satori but i enjoyed it" -wysiwtf (2013-04-03 02:02:14)*

*"A bit too uneven, might need some time to grow on me. Piggie for now." -Alpha C (2013-04-03 22:03:44)*

Selvityksenä SandLover-nimellä kirjoittanut henkilö vertaa demoamme Zdeno Hlinkan Satori-ryhmän aikaisempaan Metamorf II -demoon, joka sijoittui viidenneksi vuoden 2012 kesällä järjestetyssä Assembly-tapahtumassa Helsingissä.

Joukkoon mahtuu myös kommentteja henkilöiltä, jotka eivät yksinkertaisesti pitäneet demostamme lainkaan tai myönsivät, etteivät he ymmärtäneet demoamme. Toisille teoksemme tekniset vajavaisuudet olivat syynä negatiiviseen mielipiteeseen.

*"Too abstract and formless, imho. Nothing for the mind to latch onto. Everything's just passing by without a trace." -tomaes (2013-04-01 10:29:18)*

*"horrible and not entertaining in any way (for me at least)" -dwarf (2013-04-03 13:36:34)*

*"What the hell, I don't get this stuff anymore. Q:" -elend (2013-04-02 22:46:18)*

*" what disturbs me about this mostly is all those polygons etc clipping in and out of the picture, which is in a huge contrast to the otherwise soothing atmosphere. Also I find the demo too slow to "kick in" - especially, when seen on the big screen. Soundtrack is nice, however I'm not really on par with the crickets. I was more into metamorf ii, because it has more uhm.. "order" of the polygons that drive the visuals :)" -Puryx (2013-04-03 15:52:31)*

Yhdestä asiasta kaikki tuntuivat olevan kuitenkin yhtä mieltä. Demon musiikki oli tehnyt vaikutuksen suurimpaan osaan kommentoijista. Palaute sävellyksestäni oli positiivinen jopa niissä tapauksissa, missä muu demo ei ollut miellyttänyt tai visuaalinen puoli tuntui heikolta. Kehut tuntuivat yksinkertaisesti hämmentäviltä, kun ottaa huomioon milloin olin viimeksi tehnyt valmiin musiikkikappaleen.

*"Liked the soundtrack a lot, but the visuals did nothing for me." -break (2013-04-02 16:13:30)*

*"very nice music, ugly visuals" -cherri kandler (2013-04-03 15:58:18)*

*"Extremely moody & atmospheric soundtrack! Worth a thumb alone. Been listening to this nonstop for two days in a row. :) Visuals on the other hand weren't quite on par with the music - many parts seem unpolished and rushed to me. Lack of time?" -melw (2013-04-04 16:30:03)*

*"Superb soundtrack indeed!" -florent (2013-04-07 01:27:23)*

Mahtavimpia olivat kuitenkin kommentit, joiden kirjoittajat olivat kokeneet teoksemme juuri niin kuin olin suunnitellussani toivonut. Tuntuu todella palkitsevalta,

kun täysin tuntematon henkilö ilmaisee tunteensa jotain valtaisaan katseltuaan demoamme ja kertovansa, että yksinkertaisesti rakastaa sitä. Tällöin toteutuu Jyrki Reunanen kuvaama tunneidean käsite. Taideteos siirtää tunteen tekijältä kokijalle. (Reunanen 2011, s. 83)

*"I had an inkling about this one when I saw it with together with Corial. After it was over we agreed that "there's something in there". Yeah, and it really is a neat alchemical journey - or marriage, really - expressed by colour and sound" -d0DgE (2013-04-05 00:16:06)*

*"I have this this for more than six times now, and it never gets boring. The first part almost feels familiar by now, but the second one feels different every time I watch it. Damn I love that music so much, it just sucks you in - feels so good to be welcome to watch it instead of your wilds were one had the feeling you'd almost didn't want somebody to enjoy it all. I love this one <3" -mog (2013-04-14 03:07:15)*

Pouet.netissä olimme saaneet 28.4.2013 mennessä yhteensä 50 positiivista, 19 neutraalia ja 2 negatiivista arvosanaa sekä yhden sydämen henkilöltä, joka todella piti demostamme erityisen paljon. Kaiken kaikkiaan kirjallisia kommentteja oli 73. Kaikkien Pouetissa olevien 60 000 teosten joukossa olimme tällä hetkellä sijalla 2199. Kun taas katsotaan kaikkien Revision 2013 -tapahtumassa julkaistujen palautteita, olimme toinen demo, jolla oli yksi sydän. Edes voittaja ei ollut saanut tätä kunniaksi osakseen. (Pouet.net 2013c; Pouet.net 2013b).

Youtubessa demomme videoversio on saanut vain muutaman kommentin. Palaute on pelkästään positiivista ja harmiksi varsin vähäsanaisia. Katsomiskertojen lukumäärä on kuitenkin todella vaikuttava, etenkin kun edelleen huomioidaan teoksemme marginaalisuus. Kirjoitushetkellä 28.4.2013 video oli katsottu 1120 kertaa. Tykkäyksiä oli kertynyt 23. Negatiivista palautetta ei ollut lainkaan. (Hlinka 2013).

Kaiken kaikkiaan palautteiden perusteella vaikutti, että olin jälleen herättänyt todella monenlaisia ajatuksia, näkemyksiä ja tunteita demolla. Tämä heijasteli täydellisesti aikaa yli 10 vuotta sitten, jolloin toteutimme Halcyon-ryhmän kanssa kuuluisimmat

teoksemme. Myös nämä ovat herättäneet huomattavasti keskustelua ja mielipiteitä, etenkin Pouet.netissä. Harmillisinta olisi ollut, jos demomme olisi jäänyt vaille kommentointia. Nyt tiesin onnistuneeni ja saavuttaneeni tavoitteeni. (Kuva 29).



Kuva 29. Saudaden loppuruutu.

## LÄHTEET

### Painetut lähteet

- Aaltonen, J. 2002. Käsikirjoittajan työkalut. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Ahearn, L. 2006. 3D Game Textures. Focal Press / Elsevier.
- Airey, D. 2010. Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities. New Riders.
- Ambrose, G., Harris, P. 2005. Basics Design 05: Colour. AVA Publishing SA.
- Ambrose, G., Harris, P. 2011. The Fundamentals of Creative Design. Second edition. AVA Publishing SA.
- Anttila, P. 2001. Se on projekti – vai onko? AKATIIMI.
- Saarbrücker Zeitung. 2013. Eintausend Computer-Freaks programmieren um die Wette. 2.4.2013. Viitattu 28.4.2013. Saatavissa: <http://www.saarbruecker-zeitung.de/sz-berichte/saarland/Eintausend-Computer-Freaks-programmieren-um-die-Wette;art2814,4721180>
- Clews, R. 1997. VANGELIS: Recording At Nemo Studios. Sound on Sound, 11/1997. Viitattu 28.4.2013. Saatavissa [http://www.soundonsound.com/sos/1997\\_articles/nov97/vangelis.html](http://www.soundonsound.com/sos/1997_articles/nov97/vangelis.html)
- Dalton, C. 2013. The Ultimate Guide to Mastering. Future Music Issue 264, 04/2013.
- Faler, M., 2001. Johdatus demosceneen. Teoksessa Sähköä, Säpinää, Wapinaa: Risteilyjä teknologian kulttuurihistoriassa. Toim. Sihvonen, T. Turun yliopiston historian laitoksen julkaisuja nr. 59, Turun yliopisto, s.7–23.
- Green, D. 1995. Demo or Die! Wired 3.07, 7/1995.
- Hastik, C., A. Steinmetz. 2012. Demoscene Computer Artists and Community. Teoksessa Proceedings of CERC 2012. Toim. Patric Bours, Bernhard Humm, Robert Loew, Ingo Stengel, Paul Walsh. Department of Media, Hochschule Darmstadt – University of Applied Sciences, Darmstadt, Germany. s. 43-48.
- Huber, D. M., Runstein, R. E. 2005. Modern Recording Techniques (Sixth Edition). Focal Press / Elsevier.
- Itkonen, M. 2007. Typografian käsikirja. Kolmas, laajennettu painos. RPS-yhtiöt.
- Itkonen, M. 2002. ”Vanhaa” ja ”uutta” typografiaa. Teoksessa Typografia: Kieltä vai visuaalisuutta. Toim. Riitta Brusila. 2002. WSOY. s. 97-115.
- Kangas, A. 2002. Tekstuurien käytön historia (Artikkeli). Teknillinen korkeakoulu, Helsinki, Tietoliikenneohjelmistojen ja multimedian laboratorio. Viitattu 28.4.2013. Saatavissa [http://www.tml.tkk.fi/Opinnot/Tik-111.500/2002/paperit/antti\\_kangas.pdf](http://www.tml.tkk.fi/Opinnot/Tik-111.500/2002/paperit/antti_kangas.pdf)

Kauppinen, T. 2011. Cult of Real-Time Image (Pro Gradu). Aalto-yliopisto, Taideteollinen korkeakoulu, Porin taiteen ja median laitos. Viitattu 10.9.2012. Saatavissa [http://pixelcounter.files.wordpress.com/2011/06/cult\\_of\\_real-time\\_image\\_topi\\_kauppinen\\_2011.pdf](http://pixelcounter.files.wordpress.com/2011/06/cult_of_real-time_image_topi_kauppinen_2011.pdf)

Larman, C., Basili, V.R. 2003. Iterative and Incremental Development: A Brief History. Computer. Volume 36, Issue 6. 7/2003. Viitattu 2.5.2013. Saatavissa <http://www.craiglarman.com/wiki/downloads/misc/history-of-iterative-larman-and-basili-ieee-computer.pdf>

Puro, U., Matikainen, J. 2000. Dialogi: Yhdessä ajattelemisen taito. Työväen Sivistysliitto TSL ry.

Reunanen, J. 2007. Ideointiopas – Käsitteellisestä ajattelusta käytännöllisiin ideoihin. Pilot-kustannus Oy.

Reunanen, J. 2011. Idea taiteessa ja tuotekehityksessä. Aalto-yliopisto, Perustieteiden korkeakoulu, Tuotantotalouden laitos.

Reunanen M. 2010. Computer Demos – What Makes Them Tick?, (Lisensiaattityö). Aalto-yliopisto, Perustieteiden korkeakoulu, Informaatio- ja luonnontieteiden tiedekunta, Mediatekniikan laitos. Viitattu 10.9.2012. Saatavissa <https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/3365>

Rhind-Tutt, M. 2009. Music Technology From Scratch. Rhinegold Education.

Ruuska, K. 2005. Pidä projekti hallinnassa. Talentum.

Saarikoski, P. 2001. Valtavirtaa vastaan – demoscene suomalaisen kotimikroilun historiassa. Lähikuva 3/2001.

Tasajärvi, L. (toim.), Stammes, B. & Schustin, M., 2004. Demoscene: The Art of Real-Time. Even Lake Studios & katastro.fi.

Wanochius, A. & Humbla, E. 1682. Disputatio Physica de Halcyone. Winter, Turku 4:o. Pro ex. Viitattu 2.5.2013. Saatavissa <http://www.faroskustannus.fi/kirjat/humbla.pdf>

## **Verkkolähteet**

Ableton. What is Live?, 2013. Viitattu 28.4.2013. <https://www.ableton.com/en/live/>

Alcatraz. 2008. Viitattu 14.5.2013. <http://alcatraz.undergrund.net/>

Artist Zden Hlinka. 2012. Viitattu 2.5.2013. <http://www.saatchionline.com/zden>

Assembly Organizing. 2012a. Viitattu 23.9.2012. <http://www.assembly.org/summer12/demoscene/realttime>

- Assembly Organizing. 2012b. Viitattu 23.9.2012.  
<http://www.assembly.org/summer12/demoscene/prizes>
- Borzyskowski, G. 1996. The Hacker Demo Scene and it's Cultural Artifacts (Tutkimus). School of Design, Curtin University of Technology, Perth, Australia. Viitattu 22.9.2012. <http://www.scheib.net/play/demos/what/borzyskowski/>
- Bouma, F. 2004. Farbrausch releases their demo creator tool werkzeug! Viitattu 2.5.2013. <http://weblogs.asp.net/fbouma/archive/2004/06/22/162232.aspx>
- Burgoyne, P. 2009. The Designers Republic is Dead; Long Live The Designers Republic. Viitattu 28.4.2013. <http://www.creativereview.co.uk/cr-blog/2009/january/the-designers-republic-is-dead-long-live-the-designers-republic>
- Commodore C-64-mainos. 1982. Viitattu 23.9.2012.  
<http://archive.computerhistory.org/resources/text/Commodore/Commodore.Commodore64.1982.102646264.pdf>
- Dropbox: What is Dropbox. 2013. Viitattu 2.5.2013.  
<https://www.dropbox.com/tour/1>
- Esittelyssä Google Drive - Google Finland Press Blog. 2012. Viitattu 2.5.2013.  
<http://googlefipress.blogspot.fi/2012/04/esittelyssa-google-drive.html>
- Hartmann, D. 2010. Computer Demos and the Demoscene: Artistic Subcultural Innovation in Real-Time, tiivistelmä ISEA2010 RUHR –konferenssin Coded Art -paneelissa esitetystä luennosta. Viitattu 23.9.2012.  
[http://www.isea2010ruhr.org/files/redaktion/pdf/isea2010\\_proceedings\\_p11\\_hartmann.pdf](http://www.isea2010ruhr.org/files/redaktion/pdf/isea2010_proceedings_p11_hartmann.pdf)
- Heikkilä, V-M. 2009. Putting the Demoscene in a Context. Viitattu 21.9.2012.  
<http://www.pelulamu.net/countercomplex/putting-the-demoscene-in-a-context/>
- Heikkilä, V-M. 2010. The Future of Demo Art: The Demoscene in the 2010s. Viitattu 21.9. 2012. [http://www.pelulamu.net/countercomplex/the\\_future\\_of\\_demo\\_art/](http://www.pelulamu.net/countercomplex/the_future_of_demo_art/)
- Hlinka, Z. 2013. Saudade / Satori + Halcyon. Viitattu 2.5.2013.  
<http://www.youtube.com/watch?v=Cmby65lZr8c>
- Holler, R. 1994. FILEID.TXT v1.9. Viitattu 2.5.2013. Saatavissa  
<http://www.textfiles.com/computers/fileid.txt>
- Johnson, B, 2009. Shading: Flat (aka Lambertian, Cosine or Uniform Shading). Viitattu 2.5.2013.  
<http://courses.be.washington.edu/ARCH/481/1.Tapestry%20Reader/2.Rendering/4.Shading/2.Flat%20Shading.html>
- Johnson, C., 2013. What is ASCII Art? Viitattu 28.4.2013.  
<http://www.chris.com/ascii/index.php?page=what-is-ascii-art>
- Korpela, J., 2008. Pienehkö sivistyssanakirja. Viitattu 23.9.2012.  
<http://www.cs.tut.fi/~jkorpela/siv/index.html>



- Kuittinen, P. 1999. Computer Demos - The Story So Far. Viitattu 21.9.2012. <http://mlab.uiah.fi/~eye/demos/>
- Leonard, J. (aka Trixter). 1998. PC Demos Explained. Viitattu 22.9.2012. <http://www.oldskool.org/demos/explained/demos.html>
- Leonard, J. (aka Trixter). 2001. Demo History. Viitattu 22.9.2012. <http://www.dvara.net/HK/demohistory.asp>
- Montfort, N. 2012. Gamer vs. Scener, or, Scener Theory, linjapuhe DiGRA Nordic 2012 –konferenssista. Viitattu 21.9.2012. <http://nickm.com/post/2012/06/gamer-vs-scener-or-scener-theory/>
- Momus (Nick Currie). 2005. VJ: Design Takes Center Stage. Adobe. Viitattu 2.5.2013. [http://www.adobe.com/uk/designcenter/thinktank/vjculture/VJ\\_Culture.pdf](http://www.adobe.com/uk/designcenter/thinktank/vjculture/VJ_Culture.pdf)
- Music | vaetxh, 2013. Viitattu 13.5.2013. <http://vaetxh.com/music/>
- Niinimäki, T. 2008. Media Richness in Demos. Mustekala-verkkolehti 6/08, Volume 31. Viitattu 22.9.2012. <http://www.mustekala.info/node/941>
- Pirtola, P. 2008. Introduction to the Demoscene. Mustekala-verkkolehti 6/08, Volume 31. Viitattu 22.9.2012. <http://www.mustekala.info/node/951>
- Pseudotoad gigography, 2005. Viitattu 2.5.2013. <http://www.anioni.com/pseudotoad/gigs.html>
- Revision 2013. 2013a. Viitattu 2.5.2013. <http://2013.revision-party.net/about/firsttime>
- Revision 2013. 2013b. Viitattu 2.5.2013. <http://2013.revision-party.net/history/2013>
- Revision 2013. 2013c. Viitattu 2.5.2013. <http://2013.revision-party.net/events/timetable>
- Revision Demoparty. 2013. Revision 2013 - PC Demo Competition. Viitattu 2.5.2013. <http://youtu.be/zCx-IsmMGYc?t=50m50s>
- Pouet.net, 2013a. Viitattu 1.5.2013. <http://www.pouet.net>
- Pouet.net. 2013b. Revision 2013. Viitattu 2.5.2013. <http://pouet.net/party.php?which=1550&when=2013>
- Pouet.net. 2013c. Saudade by Satori & Halcyon. Viitattu 2.5.2013. Saatavissa <http://pouet.net/prod.php?which=61208>
- Räsänen, J. 2008. Miksi demoscene?. Mustekala-verkkolehti 6/08, Volume 31. Viitattu 22.9.2012. <http://www.mustekala.info/node/941>
- Warp / Records / Autechre. 2013. Viitattu 13.5.2013. <http://warp.net/records/autechre>
- Wikipedia: Saudade. Viitattu 2.5.2013. <http://en.wikipedia.org/wiki/Saudade>

Yli-Annala, K. 2008. Sattumia noidanpadassa – demoskene tietokonekulttuurin immanenttina kritiikkinä. Mustekala-verkkolehti 6/08, Volume 31. Viitattu 22.9.  
<http://www.mustekala.info/node/943>

Zee. 2010. Notepad.cc: The minimalist notepad in the cloud. The Next Web. 20.7.2010. Viitattu 2.5.2013. Saatavissa  
<http://thenextweb.com/apps/2010/06/20/notepad-cc-the-minimalist-notepad-in-the-cloud/>

### **Musiikkitalenteet**

A Whiter Shade of Pale. Procol Harum. Säveltänyt Brooker/Reid. LP. Deram (1967).

Halcyon + On + On. Orbital. Säveltänyt Hartnoll/Hartnoll/Barton. CD. Internal (1993)

Panta Rei (Jon Hopkins Remix). Agoria. Säveltänyt Agoria/Jon Hopkins. MP3. Infiné (2011).

Saudade. Coco Da Silva. Säveltänyt Coco Da Silva. LP. Kismet (2001).

Saudade. Andre Sobota. Säveltänyt Andre Sobota. MP3. Toolroom Records (2013).

### **Verkkokeskustelut**

Hlinka, Z. Facebook-viestit, sähköpostiviestit ja tekstiviestit. 4.9.2012, 2.1.2013, 6.3.2013, 19.3.2013, 29.4.2013. Tekijän hallussa.

Mutta, A. Facebook-viestit, sähköpostiviestit ja tekstiviestit. 8.2.2013, 13.2.2013, 12.3.2013, 19.3.2013 Tekijän hallussa.

Nikko, L. Sähköpostiviestit ja verkkokeskustelut. 19.3.2013. Tekijän hallussa.

Ruoho, E. Sähköpostiviesti. 3.8.2012. Tekijän hallussa.

### **Kuvalähteet**

Kuva 1. intros.c64.org. Viitattu 14.5.2013.  
<http://intros.c64.org/main.php?module=showintro&iid=494>

Kuva 2. Pehlivanian, A. 2009. Don't Settle For Mediocrity or: How They Crammed 3½ Minutes Of Video Into A 4kB File. Viitattu 14.5.2013.  
<http://arapehlivanian.com/dont-settle-for-mediocrity/>

Kuva 3. toolboxbrown, 2007. halcyon - hplus. Viitattu 14.5.2013.  
<http://www.youtube.com/watch?v=bs1h6F9mw5I>

Kuva 4. direct to video. 2010. agenda circling forth. 19.4.2010. Viitattu 14.5.2013.  
<http://directtovideo.wordpress.com/2010/04/19/agenda-circling-forth/>

Kuva 5. Hlinka, Z. 2012. Metamorf II - Satori - MMXII. Viitattu 14.5.2013.  
<http://www.youtube.com/watch?v=fsSvbsKEhDs>

Kuva 7. Behance. 2012. Peres Peace House on Behance. 12.3.2012. Viitattu 14.5.2013.  
<http://behance.vo.llnwd.net/profiles6/991333/projects/3361781/d45f46c421beb798ef08914f20bda063.jpg>

Kuva 8. Bires, S. 2011. Halcyon - Chimera (demoscene, 2002) (HD). Viitattu 14.5.2013. <http://www.youtube.com/watch?v=sy4J4bA2Mgc>

Kuva 9. Sweeney, R. 2006. Torus. Viitattu 14.5.2013.  
<http://www.richardsweeney.co.uk/pleated.html>

Kuva 10. Dead Hackers Society. Viitattu 14.5.2013.  
<http://dhs.nu/files.php?t=single&ID=65>

Kuva 13. Hlinka, Z. 2013. Circulation - Visual Engine - Optimised for Performance! Viitattu 14.5.2013 <http://circulation.sk/>

Kuva 14. Little Spruce Organics. 2013. Wooden Octagon Mosaic Puzzle, 32 Triangles. Viitattu 14.5.2013. <http://store-ca7b7.mybigcommerce.com/wooden-octagon-mosaic-puzzle-32-triangles/>

Saudaden käsikirjoitus

**SATORI +  
HALCYON  
SAUDADE**

**GENERAL**

The three part structure of the demo consists of smaller parts and effects, which are explained here minute by minute, second by second.

**PART1**

The first part includes an almost completely ambient beginning before the building and evolution starts. Visually this ambient part will be calm and the main colour is white. Background will be white and all objects that appear are also white. Shadows and lights will make the objects stand apart from the background.

*00:00-00:16*

First part will appear from black using a flickering effect, it looks like someone put a fluorescent lamp on, which is broken. The flickering stabilizes and a completely white background which starts to evolve into a landscape really slowly when the objects start growing and appearing. Note that the flickering doesn't have to start at 00:00, but the black can be there for a few seconds and then as the bird sounds becomes more audible, the flickering can start.

*00:16-1:15*

At this point the faint melodic riff becomes audible. At the same time the chord mass / strings starts to become audible. This is a good place to start the slow growth of objects in the landscape. This could be completely random, but it should be very slow. It would be good if there would be some empty space at all times at this point in the demo. The idea is that the first part is really calm and cool.

During this period there are a few noteworthy sync points in the music. First of all, there the "whoosh" sounds. These are good for the titles. The title typography is inspired by origami as well as jigsaw puzzles. The typography is built from pieces of two colours. In the title sequence in the beginning the first two "whoosh" sounds could show the different pieces in a way that it is not possible to put together the actual text. The last "whoosh" which ends with a loud snap/crackle sound could be the point where we are presented with both pieces and are able to read the titles. This could include just the group names "Satori" and "Halcyon". The demo name can be left to the end of the demo.

After this point the beat starts in the soundtrack and so ends the more calm part of the demo. It's worth noting that there is also a constant small percus

sion sound that starts at 0:47. This could be used for some syncing, especially early in the demo, when it's still easy to hear it among the soundscape.

*1:15-1:54*

When the bass drum beat starts the growth of the objects should become more radical by nature. At the same time the camera should become more violent in its moves and cuts between different angles more often.

*1:54-2:44*

This part is followed by another "whoosh" and a snap/crackle. Here the chord mass / strings gain more volume and prominence. Right after the snap/crackle the bass drums gains a companion from straight-forward hitting snare. The sound of the snare evolves from a tight sound to more open one where there is noise. This snare sound will provide the rhythm and soundtrack for the black void that appears in the horizon.

The snare rhythm track is isolated in .wav file `saudade_track--void.mp3` to spot it more easily. If possible the black void should move closer to camera and become larger to the rhythm of the snare.

All of these changes mark further evolution and anticipation, maybe even suspension. Visually they mark even more radical evolution of objects and movement. This change builds towards the next part where the white structures start collapsing.

*2:44-3:14*

In this part the snaps/crackles become constant part of the soundtrack's rhythm. They are synced to objects blowing apart by the exposure to black (ie. other world). What happens is the black gains more and more space up until the end of this part when the whole landscape collapses and all of the remaining objects disappear into the black void.

## **PART2**

Second part is similar to the first part but this time the colour white is at first completely absent. White landscape starts growing and gaining ground when the melody is introduced.

*3:34-4:59*

Here the bright melody is the key to growth and evolution, in essence it gives the birth to the landscape. Appearance of growing landscape is synced to the tone but it keeps building even in between the tones. This section also includes different camera angles and cuts in between these. If possible the white growing objects could pulsate, even glow, in to the rhythm of the melody.

## **PART3**

Third part is intended to be the synthesis of the two parts. This is where the two colours battle it out and leave behind a multicoloured aftermath. So what

happens is that neither black or white wins in the end, but instead the sum is more than its parts.

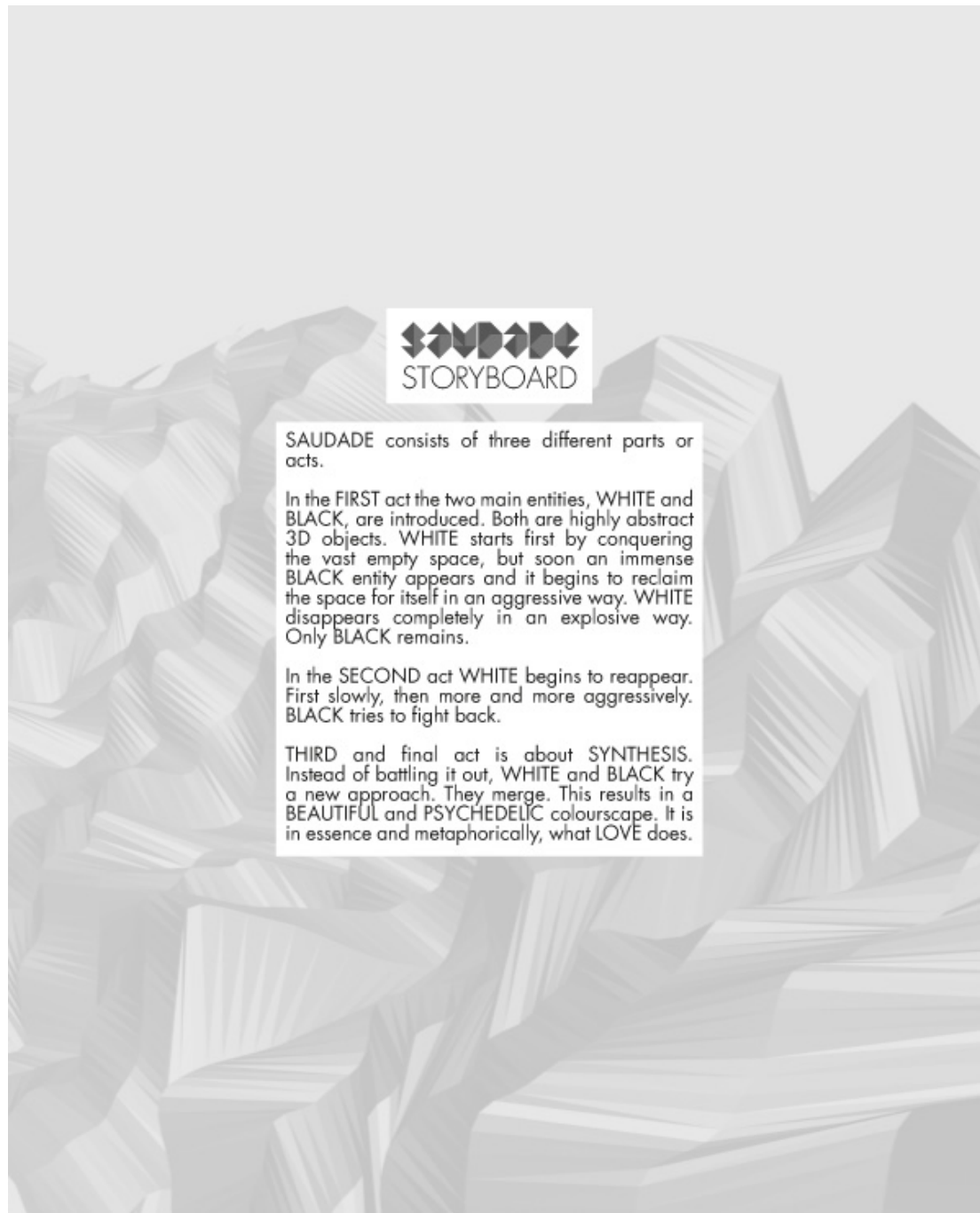
*5:00-6:10*

The snap/crackle sounds are synced to white objects exploding because of black material gaining momentum, bright melody is synced to white objects growing and gaining ground. Towards the end different bright colours are bursting out of exploding and collapsing black and white objects.

*6:10-7:14*

The ending is like a calming storm where the movement of objects becomes less jerky, objects stop exploding and just before the end everything fades out to white, which in turn flickers to black. The last speech sample introduces either the name of the demo or that and also the group names.

## Saudaden kuvakäsikirjoitus sivu 1.



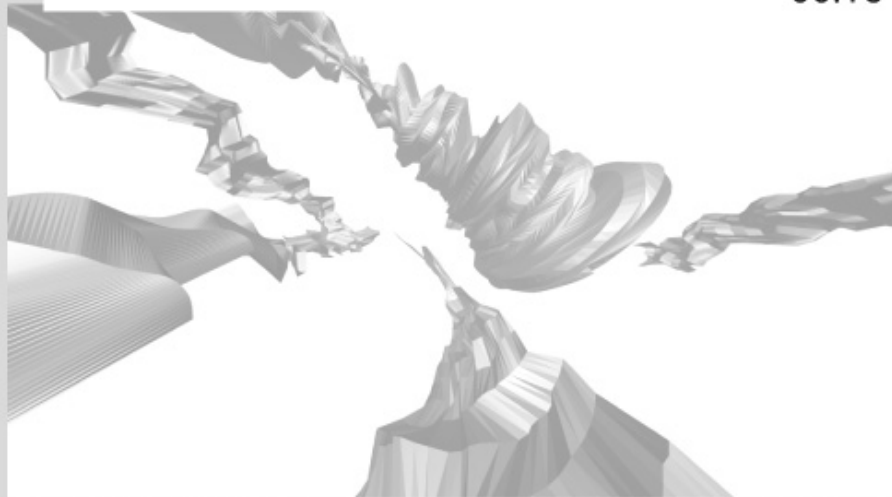
Saudaden kuvakäsikirjoitus sivu 2.

2

00:00-0:16 **THE BEGINNING**

First part of the demo will appear from complete blackness via a flickering effect, which looks like someone lit a broken fluorescent lamp. The flickering stabilizes and we can see only white.

00:16-1:15



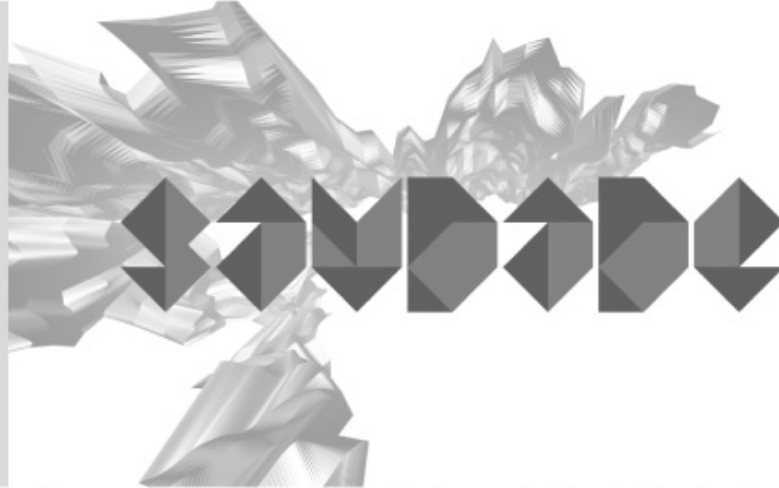
Empty white background starts evolving into an abstract scenery. This is achieved by introducing various objects that grow and appear everywhere in 3D space.

**SAUDADE**  
STORYBOARD



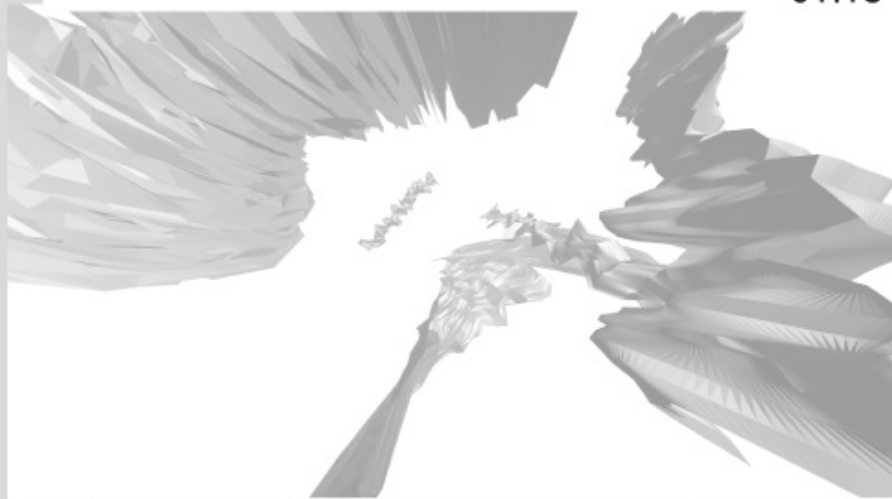
## Saudaden kuvakäsikirjoitus sivu 3.

3

00:16-1:15 **TITLE SEQUENCE**

The titles will appear over the evolving scenery. The typography is inspired by origami and jigsaw puzzles. The typography is built from pieces of two colours. The text will appear in sequence where separate pieces appear first on their own and then as a complete set when they are on screen at the same time. The sequence is synced to three "whoosh" sounds that appear on the soundtrack.

01:15-1:54



The soundtrack gains a rhythmic component when the bass drum starts beating. Growth of the objects should become more radical by nature. At the same time the camera should become more violent in its moves and cuts between different angles more often.

Saudaden kuvakäsikirjoitus sivu 4.

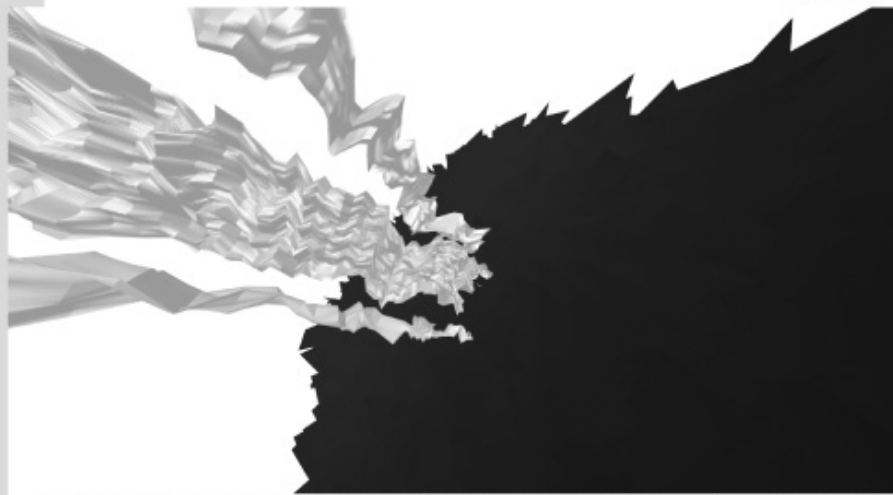
4

00:16-1:15 **THE BLACK VOID APPROACHES**



The rhythm track becomes even more aggressive as a hard hitting snare is introduced. This snare sound will provide the rhythm and soundtrack for the black void that appears in the horizon. Every hit will make the void move closer and conquer more white space.

01:15-1:54

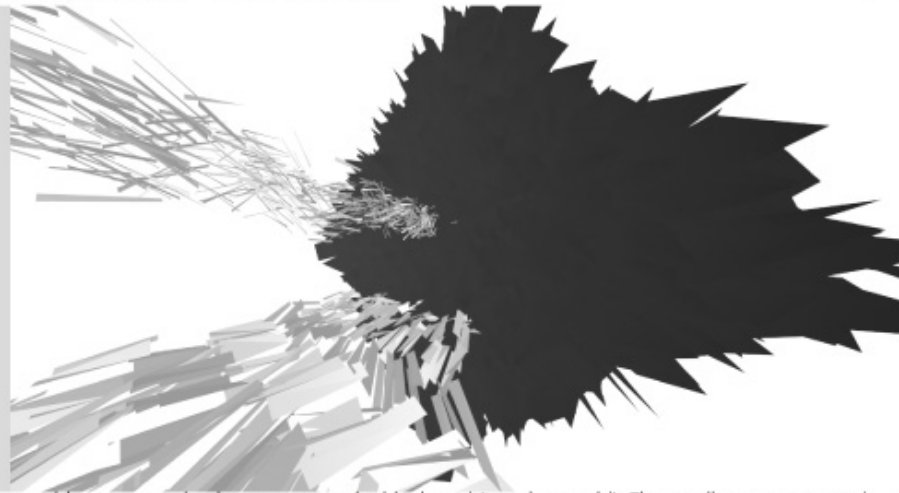


The soundtrack gains a rhythmic component when the bass drum starts beating. Growth of the objects should become more radical by nature. At the same time the camera should become more violent in its moves and cuts between different angles more often.

**SOUND**  
STORYBOARD

Saudaden kuvakäsikirjoitus sivu 5.

5

**02:44-3:14 THE COLLAPSE**

Objects start blowing apart by the exposure to the black void (ie. other world). These collapses are synced to the tight snare sound on the soundtrack. The black gains more and more space up until the end of this part when all of the white vanishes and all of the remaining objects disappear into the black void.

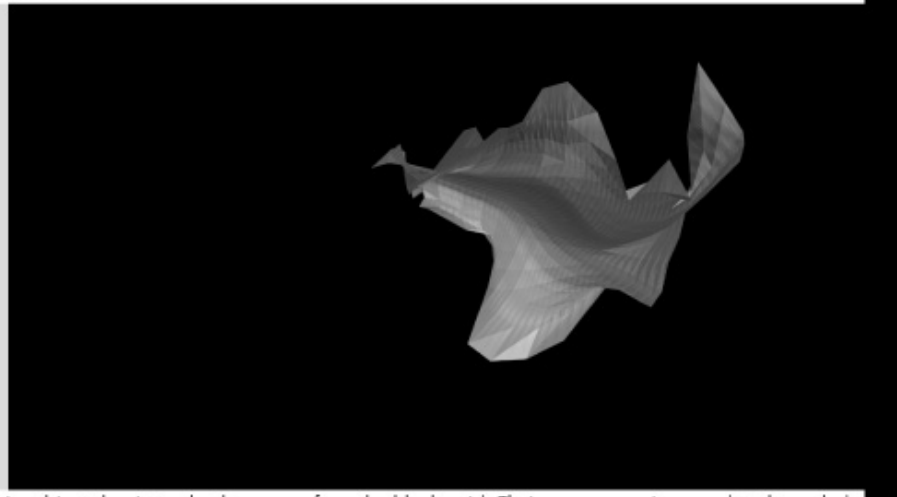
**03:14-3:33**

These 20 seconds are mostly black with maybe some visual interference effects that are tied to the things happening on the soundtrack.

Saudaden kuvakäsikirjoitus sivu 6.

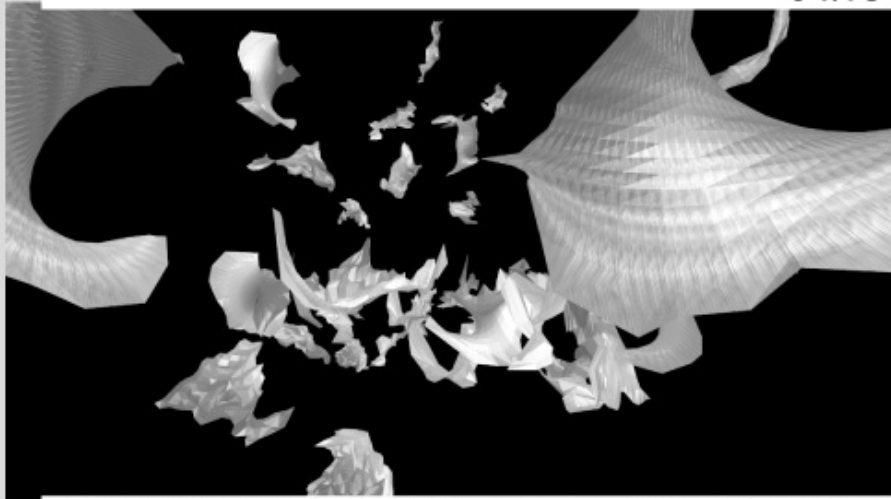
6

03:33-4:18 **THE NEW BEGINNING**



The white objects begin to slowly appear from the black void. Their emergence is synced to the melody on the soundtrack. If possible the white growing objects could pulsate, even glow, in to the rhythm of the melody.

04:18-4:59

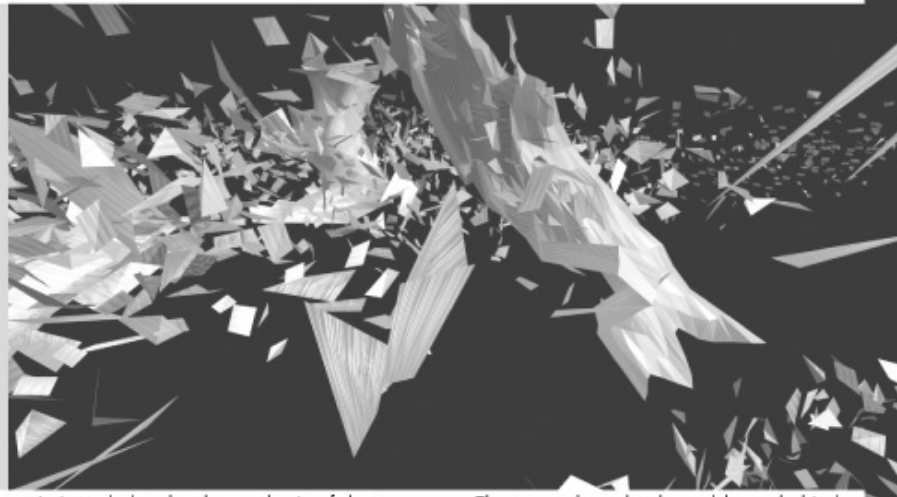


The growth and appearance of the white objects will speed up towards the end of this section. At the same time the soundtrack becomes more intense. There is a definite feeling of anticipation. This will build until the climax and the beginning of the third and last part of the demo.

Saudaden kuvakäsikirjoitus sivu 7.

7

05:00-6:10 **SYNTHESIS AND THE END**



Third part is intended to be the synthesis of the two parts. The two colours battle and leave behind a multicoloured aftermath. Neither black or white wins in the end, instead the sum is more than its parts. White objects start exploding again because the black material gains momentum, yet the melody keeps playing and new white objects are born.

6:10-7:15



Towards the end different bright colours burst out of nowhere, colours bleed into each other and everything becomes rather psychedelic. At the same time the black and white collapse entirely. When the drums disappear from the soundtrack everything flickers to white and then black, just like in the beginning but in reverse. The last speech sample in the end introduces the credits.

Saudaden kuvakäsikirjoitus sivu 8.



Saudaden juliste

