

Rosa Malmi

# Vaikuttavan kuvan suunnitleminen julkiseen tilaan

Tapaus Mothership of Work

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi AMK

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

12.5.2017

Tekijä(t) Otsikko	Rosa Malmi Vaikuttavan kuvan suunnitteleminen julkiseen tilaan Tapaus Mothership of Work
Sivumäärä Aika	33 sivua 12.5.2017
Tutkinto	Medianomi AMK
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t)	Lehtori Arja Vuorio
<p>Opinnäytetyön aihe on vaikuttavan ja katsojaa osallistavan taideteoksen suunnitteleminen julkiselle paikalle. Käsiteltävä tapaus on Mothership of Work -yrityksen toimistolle toimeksiantona tehtävä seinämaalauk. Seinämaalauksen pääasiallinen tavoite on piristää ja elävöittää toimistorakennuksen yhteisiä oleskelutiloja. Lisäksi teoksen avulla pyritään osallistamaan katsojaa ja aiheuttamaan katsojassa halua jakaa työtä sosiaalisessa mediassa yrityksen hashtagilla.</p> <p>Tutkielmassa perehdyttiin erityisesti seinämaalauksen ideointi- ja suunnitteluvaiheeseen ja sen eri elementteihin. Onnistunut lopputulos saavutettiin tutustumalla asiakkaan ja kohdeyleisön lisäksi kuvallisen vaikuttamisen monimuotoisiin keinoihin. Kauttaaltaan harmonisen ja asiakasta miellyttävän kokonaisuuden luomiseksi tutustuttiin huolellisesti yrityksen yleiseen ilmeeseen ja maalauksen sijoituspaikkaan. Tutkielmassa syvennyttiin myös kyseisen seinämaalauksen visuaalisen teeman eli science fiction -lajityypin ominaiseen kuvitukseen ja joihinkin sen tyypillisiin elementteihin.</p> <p>Käytännön osuudessa ideoitiin ja suunniteltiin maalaus. Suunnittelussa käytettiin hyväksi tutkielmassa kerättyä tietoa mieleenpainuvan, erottuvan ja yrityksen tyylille sopivan työn luomiseksi. Suunnittelun päätteeksi päädyttiin geometriseen ja laskelmoituun ratkaisuun orgaanisen ja maalauksellisen teoksen sijasta. Teokseen haettiin myös persoonallista ja perinteisestä seinämaalauksesta poikkeavaa installaatiomaisuutta kolmiulotteisilla osilla, kuten listoilla, johdoilla ja muovilaseilla. Suunnitteluosuuden dokumentoinnissa keskityttiin myös demonstroimaan etenemisprosessia luonnoksin ja kuvin.</p> <p>Lopuksi esiteltiin teoksen lopullinen suunnitelma ja vertailtiin lyhyesti seinämaalauksen erilaisia toteutustekniikoita ja niiden mahdollisia vahvuuksia ja heikkouksia. Loppupäätelmässä todettiin työn saavuttaneen sille annetut tavoitteet.</p>	
Avainsanat	seinämaalauk, kuvallinen ilmaisu, science fiction, tieteisfiktio

Author(s) Title	Rosa Malmi Designing an expressive mural for a public space Case Mothership of Work
Number of Pages Date	33 pages 12 May 2017
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor(s)	Arja Vuorio, Senior Lecturer
<p>The theme of this thesis is designing an expressive and involving artwork in a public space. This design is a mural commissioned by the company Mothership of Work. The main objective of the mural is to refresh, revitalize and invigorate the common areas of the office building. In addition to this, the mural strives to prompt the spectator to take part in the artwork and to cause them to want to share the work in social media accompanied with the company hashtag.</p> <p>This thesis concentrates on the composition and design elements of the mural. The optimal outcome is when the artwork concentrates not only on the customer's preferences and the target audience, but also on the diverse means of graphic influencing. In order to create a thoroughly harmonious ensemble, the thesis will familiarize the reader with the general appearance of the company and location of the final product. Alongside these themes the thesis will focus on the visual theme of the mural: science fiction and the common elements often associated with it.</p> <p>Incorporating the knowledge and understanding from the composition phase is to be used in the design of the product. The aim of the design is to create an impressive mural which aligns with the company style. The piece is also aimed to be unique and divergent from the norm by using three-dimensional pieces such as wooden planks, electrical cords and Plexiglas. Progress will be demonstrated in the thesis through drafts and pictures.</p> <p>At the end of the design phase the final draft is introduced along with different possible methods for its execution and their possible strengths and weaknesses. The mural design was concluded to have reached the objectives set for it.</p>	
Keywords	mural, visual expression, science fiction, SF

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Toimeksiannon läpileikkaus	2
2.1	Asiakas	2
2.1.1	Yrityksen graafinen ilme	2
2.1.2	Toimiston sisustus	4
2.1.3	Some-profiilit ja web-näkyvyys	5
2.2	Tehtävänanto	6
2.3	Kohdeyleisö	8
3	Tieteiskuvasto	9
3.1	Lajityypille ominaiset muodot	10
3.2	Lajityypille ominaiset värimaailmat	11
3.3	Lajityypille ominaiset kirjaintyypit	13
4	Vaikuttamisen keinot kuvataiteessa	16
4.1	Sommittelu ja pinta	16
4.2	Visuaaliset peruselementit	17
4.3	Värit	18
4.4	Muut vaikuttavat tekijät	19
5	Suunnitteluprosessi	19
5.1	Suunnittelun pohjaksi	20
5.2	Ideointi ja suunnittelu	22
5.3	Materiaalit	25
5.5	Tilan hyödyntäminen	26
6	Seinämaalauksen toteutustekniikat	29
7	Yhteenveto	30

## 1 Johdanto

Aiheena opinnäytetyössäni on vaikuttavan ja positiivisesti mieleenpainuvan taideteoksen suunnittelu. Kyseessä on toimeksianto ja case study, jossa suunnittelen julkiselle paikalle toimistoon sijoitettavan seinämaalauksen. Suunnittelun lisäksi hoidan myös toteutuksen, mutta itse toteutus ja sen dokumentointi eivät olennaisesti kuulu tutkielmaani. Tulen silti pintapuolisesti käsittelemään mahdollisia toteutustekniikoita ja niihin liittyviä vahvuuksia ja heikkouksia.

Koulutusohjelmassani erikoistun digitaalisen ympäristön visuaaliseen suunnitteluun, joten seinämaalaus työnä on kiinnostavaa vaihtelua paikallaan istumiseen ja tietokoneella työskentelyyn. Sen myötä voin haastaa itseni poistumaan mukavuusalueeltani ja kokeilla jotakin täysin uutta. Lisäksi projekti kokonaisuudessaan tuo arvokkaan lisän ja uuden aluevaltauksen portfoliooni.

Valmiin työn tavoite oli luoda toimistoympäristöstä viihtyisämpi, herättää katsojassa mielenkiintoa ja rohkaista luovuuteen. Erityisesti halusin työlläni kiinnittää toimistossa vierailevien potentiaalisten asiakkaiden huomion. Pyrin myös herättämään katsojassa halua jakaa teosta sosiaalisessa mediassa ja sen myötä tuomaan yritykselle lisää näkyvyyttä. Halusin työni olevan näyttävä ja erikoinen, mutta silti yrityksen kokonaisilmeeseen sopiva.

Tutkielmaosiossa tavoitteeni oli perehtyä toteutuksen sijaan lähinnä projektin pohjatyöhön ja suunnitteluvaiheeseen. Työni pohjaksi tutkin sekä science fiction -lajityypille että vaikuttavalle kuvalle tyypillisiä elementtejä. Science fiction -genrellä viitataan fiktiivisten viihdejulkaisujen alalajiin, joka tunnetaan suomeksi nimellä tieteisfiktio. Science fiction -tyylilajille ominaisia aiheita ovat muun muassa tulevaisuus, avaruusmatkustus ja kehittynyt teknologia. Genre-sanalla taas viitataan esimerkiksi elokuvien, kirjojen ja videopelien tyylilajiin.

Tavoitteeseeni pääsin tutustumalla huolellisesti työni genreen, toimeksiantajan lähtökohtiin ja kohdeyleisöön. Tärkeimpänä lähtökohtana oli toimeksiantajan eli asiakkaani toiveet, mutta tutustumalla kohdeyleisööni sain suuntaa antavia ideoita siitä, millaisista asioista he pitävät ja haluaisivat nähdä työympäristössään.

## 2 Toimeksiannon läpileikkaus

Saadakseni hyvät lähtökohdat ideointi- ja suunnitteluprosessiin aloitin tutustumalla asiakkaaseen, tämän toiveisiin ja työn lopulliseen sijoituspaikkaan. Tässä luvussa käyn siis läpi asiakasta, asiakkaan visuaalista ilmettä, sosiaalisen median käyttäytymistä ja erittelen itse toimeksiannon. Lopuksi kerron lyhyesti työni kohdeyleisöstä.

### 2.1 Asiakas

Toimeksiantaja on vuonna 2016 perustettu Helsingin keskustassa sijaitseva Mothership of Work -niminen *coworking hub* eli yritysten yhteisöllinen toimistotila. Mothership of Work – lyhyemmin M.O.W. – vuokraa tilojaan freelancereille, yrittäjille ja pienille yrityksille. Kyseisellä yrityksellä on toimipiste Pienellä Roobertinkadulla ja toinen on rakenteilla Ruoholahteen. Pienen Roobertinkadun kuusikerroksisessa toimipisteessä on monenlaisia käytettäviä tiloja; sieltä voi vuokrata joko päiväpassin, pöytäpaikan, kokonaisen toimistohuoneen, kokoushuoneen tai yleisen oleskelutilan tapahtumaa varten. Rakennuksen yhteydessä, katutasossa sijaitsee myös ravintola, The Mess, jossa voi lounastaa, viettää iltaa tai tilata pitopalvelun kokoukseen.

Tyyliltään M.O.W. on raikas ja trendikäs uutuus toimistokulttuurissa. Vuokralaisen etuihin kuuluvat muun muassa kahvi ja useat teelajit, IT-tuki, sauna- ja suihkutilat, perjantaiset AfterWork-juomat ja yrityksen trademark eli popcorn-automaatit. Vuokralainen voi myös halutessaan varata käyttöönsä sähköauton tai polkupyörän.

M.O.W. asiakkaineen luo huomattavan aktiivisen yhteisön. Toimistolla järjestetään viikottain monenlaista ohjelmaa aina aamujoogasta lautapeli-iltoihin. M.O.W.:in asiakkaat voivat myös joko tuoda tai ehdottaa toimiston kirjastoon omia kirja-, lehti- tai pelisuosikkejaan ja vapaasti käyttää jo hankittua materiaalia.

#### 2.1.1 Yrityksen graafinen ilme

Yrityksen ilme on lähtökohtaisesti hyvin huomiota herättävä ja tehokas. Erityisen tehokkaan siitä tekee voimakkaat kontrastit. Vastakkainasettelut herättävät huomiota: selkeät linjat vastaan villit kuosit, moderni vastaan retro ja puhtaat värit vastaan murretut värit. Grafiikka ja taide voivat paikoittain olla jopa outoja ja psykedeelisiä. Usein käytettyjä värejä ovat musta, valkoinen, keltainen, turkoosi ja harmaan sävyt.

Yrityksen tehokasta visuaalista tyyliä havainnollistaa esimerkiksi yrityksen kotisivut. Kontrasteja on huomattavissa muun muassa kirjaintyypeissä (lihavoitu päätteetön vastaan kursivoitu päätteellinen) ja muotokielessä (taustan rönsyilevä kuvitus vastaan linkkien kurinalainen laatikoihin sulkeminen)(kuva 1).



Kuva 1. Kuvakaappaus M.O.W.:in kotisivuilta (Mothership of Work N.D.).

Yrityksen maskottina toimivat Helsingin Sanomien Nyt-liitteen fok\_it-sarjakuvastakin tunnetun Joonas Rinta-Kannon kuvittamat persoonalliset hahmot Pesonen ja Sirpa (kuva 2).



Kuva 2. Yrityksen yksivuotisjuhlissa sisäpihan seinälle heijastettu maskotti, Pesonen (kuva: Samuli Pentti).



Aiempien projektien tiimoilta M.O.W.:ille työskennellessäni pyysin saada käyttöni graafisen ohjeiston pysyäkseen linjassa yrityksen aiempien graafisten materiaalien kanssa, mutta vastaukseksi sain kuulla, ettei se ole tarpeen. Yritys haluaa mieluummin hyödyntää usean eri taiteilijan näkemyksiä visuaalisessa ilmeessään. Voisi jopa todeta, että joltain osin yrityksen yhtenäinen visuaalinen linja on se, ettei tiukkaa linjaa ole. Ilme on siis värikäs, uniikki ja raikas.

### 2.1.2 Toimiston sisustus

Tehtävänäni on suunnitella seinämaalaukset, jotka sopii toimiston ympäristöön, joten koin myös tarpeelliseksi hieman tutkia yrityksen sisätiloja ja muuta jo olemassa olevaa taidetta. Edellisessä kappaleessa totesin M.O.W.:in mieluummin hyödyntävän eri taiteilijoiden teoksia ilmeessään ja se käy erityisen hyvin ilmi Pienen Roobertinkadun toimiston sisustuksessa. Sisätiloja koristaa taideteokset useilta eri tekijöiltä; porraskäytävä on koko matkalta koristeltu seinämaalauksin ja joka kerroksessa on mielenkiintoisia teoksia.

Sisätiloissa käytetyt sisustusmateriaalit ja tekstuurit ovat erottuvia, kuten vanerilevy, korkki ja kierrätysmateriaalit. Sisustuksessa on käytetty myös runsaasti kotimaista designia. Käytössä on muun muassa Artekin huonekaluja ja Arabian astioita, joten on selvää, että sekä designiin että kestävään kehitykseen on panostettu. Kokonaisuuden toimivuus havainnollistuu kuvassa 3.



Kuva 3. Sisustuksessa yhdistyy leikkisä taide, siisti design ja poikkeavat materiaalit (kuva: Eetu Ahanen).



Kokoushuoneet ovat niin ikään jokainen omanlaisiaan erilaisine huonekaluineen. Kokoushuoneet voi olla sisustettu tyypillisesti sohvin ja pöydin tai vaihtoehtoisesti vaikka keinutuolein. Yhdessä huoneessa on Playstation3-pelikonsoli ja toisessa tavallinen pöytä on korvattu koulun puutyöpenkillä. Huoneet on pääosin nimetty tieteishahmojen, -sarjojen tai -termien mukaan, kuten “Jabba” ja “Galactica”.

### 2.1.3 Some-profiilit ja web-näkyvyys

Toimeksiantajan toiveena oli kannustaa kävijää jakamaan teosta somessa eli sosiaalisessa mediassa. M.O.W. onkin aktiivinen somessa, sillä heillä on tilit suosituimmissa palveluissa: Facebookissa, Instagramissa ja Twitterissä. Lisäksi yrityksellä on käyttäjätunnus Vimeossa ja omat nettisivut. Virallisia kotisivuja myöten kaikki M.O.W.:in web-materiaali on lähes poikkeuksetta englanniksi.

Facebook-sivullaan M.O.W. jakaa uutisiaan, tapahtumiaan, esittelee toimintaansa ja – kuten monilla yrityksillä on tapana – pyrkii houkuttelemaan uusia asiakkaita. Nykyiset asiakkaat ja vuokralaiset ovat antaneet hyvää palautetta, ja arvostelut ovat helposti näkyvillä yrityksen Facebook-sivulla.

Instagram-tilistä välittyy moderni ja trendikäs hipsteriesteettiikka. Tiliä selaamalla pääsee helposti kuvien kautta kokemaan M.O.W.:in tunnelmaa, sillä niistä välittyy aktiivinen, luova ja rento ilmapiiri. Julkaistut kuvat ja videot ovat värikylläisiä, kontrastisia ja teräviä.

Twitterissä M.O.W.:in tilillä julkaistaan lähinnä talon uutisia tai kiinnostavia luovan ja markkinoinnin alan kolumneja tai blogijulkaisuja. Tili myös aktiivisesti retweettaa asiakkaiden ja yhteistyökumppaneiden kokemuksia ja mainintoja.

M.O.W. käyttää sosiaalisen median julkaisuissaan omaa hashtagia, #mowhelsinki, jonka sisältöä päätin hieman tutkia työni pohjaksi. Instagramista tagiin liitettyjä kuvia ja videoita löytyi katseluhetkellä noin 350. Suurin osa kuvista liittyy tapahtumiin ja paikan päällä järjestettäviin sosiaalisiin kokoontumisiin. Kuvissa on paljon ihmisiä, mikä tukee ajatustani siitä, että katsojaa osallistava työ voisi olla some-menestys.

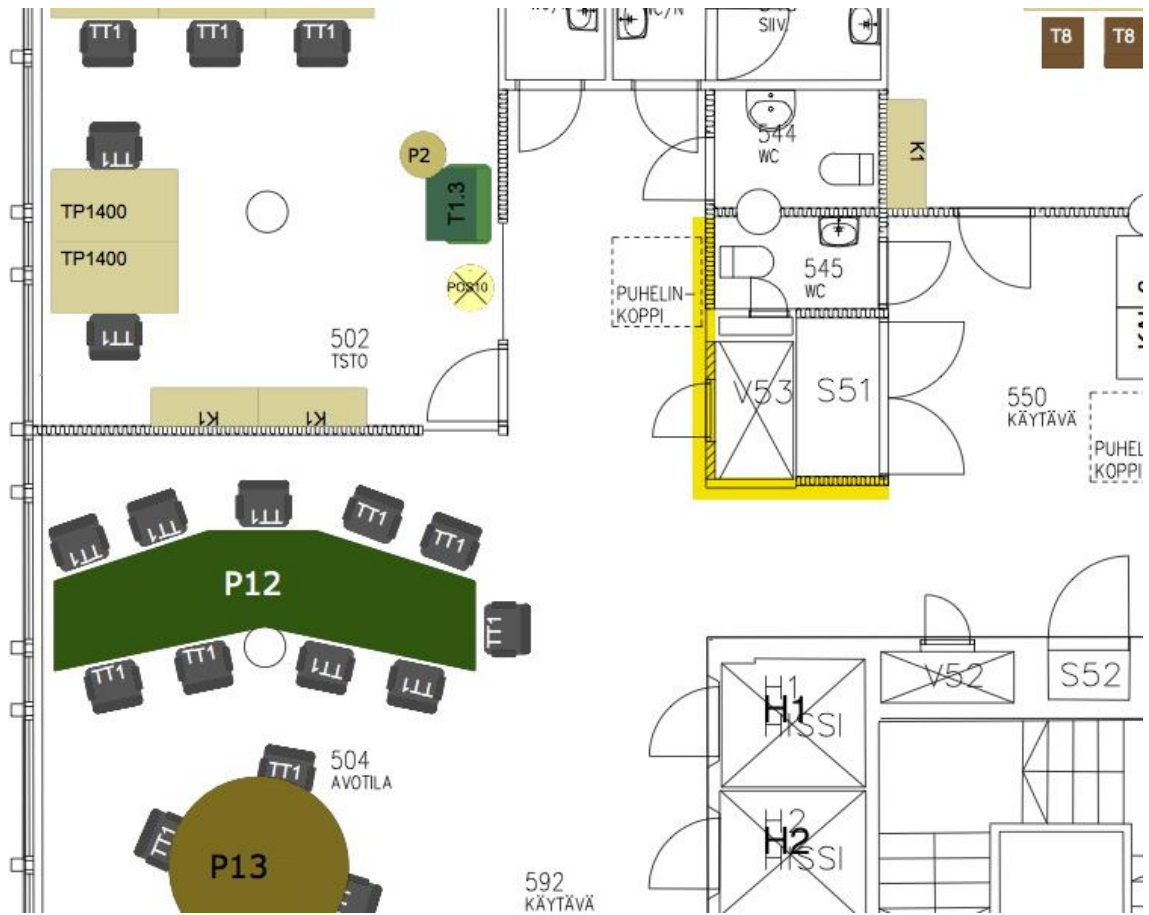
Työnantajan ehdotuksena oli, että seinämaalausprojektini edistymisestä voisi pitää

jonkinlaista blogia eli päiväkirjaa, jonne voisin päivittää kuvia työn etenemisen eri vaiheista. Tällaista päiväkirjaa voisi pitää esimerkiksi kuvin Instagramissa tai laajemmin yrityksen omilla nettisivuilla, sillä sivukokonaisuus on suunniteltu myös bloggaukselle sopivaksi alustaksi. M.O.W.:in nettisivujen blogi on jaoteltu seuraavien aihetunnisteiden mukaan: tapahtumat (*events*), ihmiset (*people*), uutiset (*news*), taide (*art*), projektit (*projects*) ja MOWin tyypit (*MOW folks*). Katseluhetkellä taide-tagin alla oli yksi julkaisu toisesta vastikään toimiston seinään valmistuneesta taideteoksesta. Julkaisussa on kuva graffititaiteilija Jussi TwoSevenin M.O.W.:iin tekemästä työstä ja lyhyt kuvaus sekä taiteilijasta että työstä. Jussin teos kuvaa tehokkaasti mustavalkoista sian päätä. Eläinaiheinen teos on toteutettu valuvilla spraymaaleilla ja sen yksityiskohtiin on kiinnitetty suurta huomiota. Se on sijoitettu niin ikään viidenteen kerrokseen käytävän päähän.

## 2.2 Tehtävänanto

Tehtäväni oli piristää viidennen kerroksen yleistä oleskelu- ja työskentelytilaa seinämaalauksella. Toimeksiantajan mukaan seinässä oleva usean neliön laajuinen tyhjä valkoinen tila kaipasi huomiota. Työnantajan visio työstä oli jonkinlainen mieleenpainuva ja vaikutuksen tekevä seinämaalaus tai taideteos. Avainsana työstä puhuttaessa oli ”wau-efekti”. Sen toivottiin aiheuttavan katsojassa mielenkiintoa ja halua jakaa se sosiaalisessa mediassa yrityksen hashtagilla. Muutoin minulle oli annettu hyvin vapaat kädet aiheen ja kuvallisten teemojen suhteen.

Tila on toimistorakennuksen viidennessä kerroksessa yleisissä tiloissa sijaitseva kulmaus. Pinta-alaa maalaukselle on noin 8 m<sup>2</sup>. Tilaan saavutaan hissillä tai porraskäytävää pitkin, ja hissistä poistuttaessa seinämaalaukselle varattu tila on heti oikealla (kuva 4).



Kuva 4. Seinämaalauksen paikka merkattuna 5. kerroksen pohjapiirrokseen keltaisella (Mothership of Work 2017).

Työstettävän kulman itäpuolella on vieraskirjana toimiva mustaksi maalattu seinä ja eteläpuolella ikkunat, jotka valaisevat tilaa. Muut ympäröivät seinustat on maalattu mustiksi. Tila itsessään on suurehko ja ikkunat osoittavat etelään, kadulle. Ikkunoiden tuntumassa on avonainen tila, jossa on pari suurta pöytää kahittelua, ryhmätyöskentelyä tai verkostoitumista varten. Kuvan 4 pohjapiirustukseen merkattu seinän eteen sijoitettu puhelinkoppi on poistettu tilasta, kuten voidaan havaita kuvasta 5.



Kuva 5. Seinämaalaukselle varattu kulma. Vasemmalla seinustalla ovi sähkökaappiin.

Heti alkuun tilan asettamia haasteita suunnittelutehtävään nähden oli kaksi. Haastavuutta lisäsi ensinnäkin seinän kulma. Maalattava pinta-ala piti hyödyntää siten, että molemmat seinät toimivat kokonaisuutena, mutta myös yksinään, mikäli teosta katsoisi toisesta kuvakulmasta. Toinen tilan asettama haaste oli eteläiselle seinälle sijoitettu sähkökaapin ovi. Ymmärrettävästi sitä olisi ollut mahdotonta siirtää, joten suunnittelun kannalta se tuli huomioida.

### 2.3 Kohdeyleisö

Aloitin työskentelyni perehtymällä kohdeyleisööni, sillä he tulisivat katselemaan maalaustani työympäristössään. Kohdeyleisööni kuului luonnollisesti kaikki rakennuksessa asioivat henkilöt, mutta heidät voidaan jakaa muutamaaan ryhmään.

Primäärikohdeyleisöni jakaisin seuraaviin ryhmiin: potentiaaliset asiakkaat tutustumiskäynnillä, M.O.W.:in henkilökunta ja vuokralaiset sekä vuokralaisten asiakkaat. M.O.W.:in Pikku-Roban henkilökuntaan kuuluu viisi jäsentä, jotka ovat noin 20–30-vuotiaita. Vuokralaisia eli asiakkaita M.O.W.:issa on noin 300 henkeä yhteensä 80 eri yrityksessä. Ikäluokaltaan vuokralaiset ovat noin 20–50-vuotiaita. Talon vuokralaisiin kuuluu useiden eri alojen yrityksiä, jotka puolestaan ajoittain tuovat toimistoon omia asiakkaitaan kokouksiin tai muihin tapaamisiin. Nämä asiakkaiden asiakkaat muodostavat hyvin monipuolisen joukon. Potentiaaliset asiakkaat ovat joko yksityishenkilöitä tai yrityksiä, joita M.O.W.:in konsepti kiinnostaa ja, jotka harkitsevat

työtilan vuokraamista. Myös tämän ryhmän tarkka määritteleminen on haastavaa sen monimuotoisuuden takia. Sekundäärikohderyhmääni kuuluvat muut, esimerkiksi tapahtumien yhteydessä, rakennuksessa vierailevat henkilöt.

### 3 Tieteiskuvasto

Päätin jo alusta alkaen hyödyntää science fiction -teemaa työssäni, sillä aiheena se on sekä kiinnostava että yrityksen linjaan sopiva. Science fiction -lajityypin kuvastoon kuuluu joitakin usein toistuvia elementtejä, joihin perehdyn tässä kappaleessa. Tutkimusprosessi alkoi lähteiden keräämisellä ja niiden kautta genreen syventymisellä. Inspiraation lähteisiini kuului useita tieteiselokuvia ja -sarjoja eri aikakausilta, muutamina esimerkkeinä Tron, Linnunradan käsikirja liftareille, The Matrix, Neon Genesis Evangelion, Prometheus, Tähtien sota, Star Trek ja henkilökohtainen suosikkini, Ghost in the Shell -anime. Elokvien lisäksi tutkin avaruusihteisten videopelien grafiikkaa aina Space Invadersista (1978) Mass Effectiin (2007–).

Muina inspiraation lähteinä minulle toimivat muun muassa huvipuistojen Space Mountain -tyyppiset sisävuoristoradat, kuten Linnanmäen Linnunrata ja lasertaistelupeli Megazonen sisätilat (kuva 6).

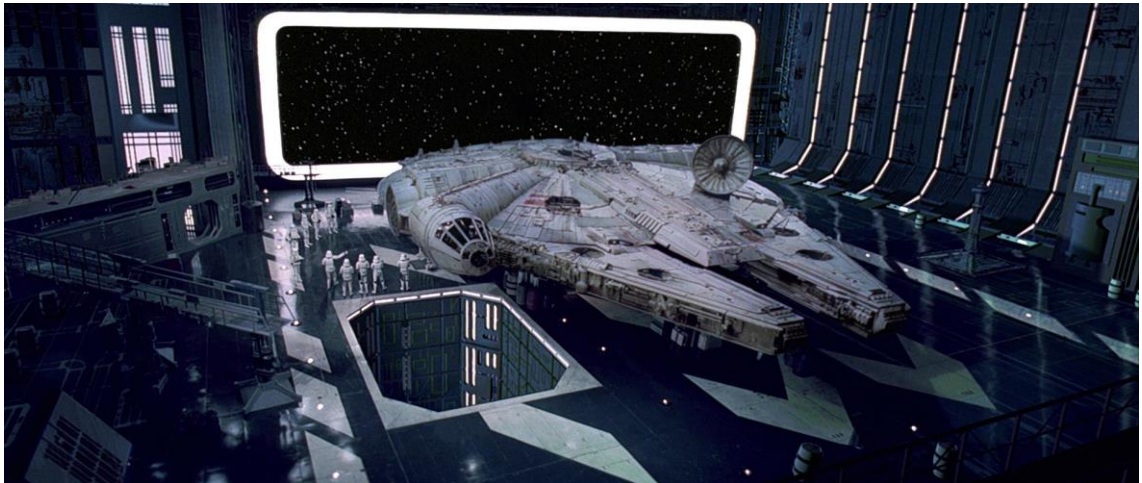


Kuva 6. Megazone-lasertaistelupelin sisustusta Helsingissä (Megazone N.D.).

Tässä luvussa kerron tekemistäni tieteisgenren kuvitusta koskevista havainnoista. Käsittelen erityisesti oman työni kannalta mielestäni kiinnostavia ominaisuuksia, kuten muotoja, värimaailmoja ja kirjaintyyppejä.

### 3.1 Lajityypille ominaiset muodot

Havaintojeni perusteella genrelle tyypillisiin elementteihin kuuluvat selkeät graafiset muodot, kuten neliöt, suorakulmiot sekä kuusi- ja kahdeksankulmiot. Suosittuja ovat esimerkiksi kahdeksankulmion muotoiset ikkunat ja ovet, etenkin avaruusaluksissa. Useissa genreä edustavissa julkaisuissa nähdään myös suorakulmien sijaan pyöristettyjä tai tylppiä kulmia muuten neliskanttisissa muodoissa. Pyöristetyt kulmat tuovat myös muotoihin futuristisen designin tunnelmaa. Useita esimerkkejä näistä epäorgaanisista muodoista on nähtävissä kuvassa 7.



Kuva 7. Star Wars: The Force Awakens -elokuvan (2015) lavasteita, joissa nähtävissä paljon geometrisia muotoja, kuten kahdeksankulmioita (TMZ 2014).

Kuvassa 7 havainnollistuu hyvin suorakulmien niukka käyttö, sillä jopa lattian ja seinän välinen kulma on tylppä (kuvassa oikealla). Kuvasta voi myös havaita oviaukkojen poikkeavat muodot: pyöristetty suorakulmio ja kahdeksankulmiot.

Huomioideni perusteella useissa tieteisaiheisissa kuvituksissa suositaan diagonaaleja linjoja ja saumoja, jotka muistuttavat muodoiltaan virtapiirejä. Suorien ja diagonaalien viivojen yhdistelmiä nähdään paljon muun muassa ovissa ja ilmalukoissa. Suoria ja diagonaalisia linjoja yhdistelmällä voidaan luoda limittäisiä osia seiniin tai oviin. Tiivistettynä, muodot ja linjat ovat pääosin hyvin täsmällisiä ja epäorgaanisia.



### 3.2 Lajityypille ominaiset värimaailmat

Värit tietesaiheisissa julkaisuissa voivat vaihdella aikakauden ja teeman mukaan ja niistä voi jo mahdollisesti päätellä jotakin julkaisun luonteesta. Yleisimmät havaitsemani värimaailmat ovat seuraavat kolme: harmaan sävyt, kliiniset valkoiset ja neonvärit (retro-science fiction, tulevaisuuden kaupungin tai avaruusaluksen komentosillan valot). Seuraavissa kappaleissa käyn läpi joitakin havaintojani science fiction -elokuvien eri värimaailmoihin liittyen.

Harmaan sävyinen värimaailma kertoo avaruusaluksista, teollisuudesta ja postapokalyptisesta maailmasta, jossa mikään orgaaninen ei menesty. Apaattisuudessaan ja kylmyydessään sitä käytetään usein dystooppisissa tarinoissa. Harmaita usein käytettyjä materiaaleja ovat betoni ja erilaiset metallit. Tällainen maailma on hallitsevana muun muassa Dead Space -videopeleissä ja Alien-elokuvissa (kuva 8).



Kuva 8. Kuvakaappaus elokuvasta Alien (1979), jossa hallitseva harmaa värimaailma.

Vaaleat ja kirkkaat värit puolestaan liitetään puhtauteen, kliinisyyteen ja futuristiseen ylelliseen designiin. Tyypillisesti vaaleita kohtauksia science fiction -elokuviissa ovatki sairaaloihin tai aluksen lääkintäsiipeen sijoittuvat kohtaukset. Materiaalina kiiltävissä valkoisissa pinnoissa on lähes poikkeuksetta muovi. Valkoista värimaailmaa on havaittavissa esimerkiksi Prometheus- ja Linnunradan käsikirja liftareille -elokuviissa (kuva 9).





Kuva 9. Ylellinen ja futuristinen valkoinen hytti avaruusaluksessa. Kuvakaappaus elokuvasta Prometheus (2012).

Hohtavat neonvärit taas liittyvät usein yöelämään, kaikkeen digitaaliseen ja avaruusaluksen komentosillan mittareihin. Tieteisjulkaisuissa ne ovat usein futuristisen suurkaupungin mainosvaloja tai aseista ammuttavia lasereita. Neonvärit yhdistetään usein mustaan tai muuhun tummaan sävyyn suurimman mahdollisen kontrastin luomiseksi. Tällöin ne luovat hyvin tehokkaan, jopa sokaisevan vaikutelman, joten yksinään tätä värimaailmaa hyödyntäviä julkaisuja on niukasti. Hallitsevan aseman sijasta sitä käytetäänkin useimmiten tehokeinona. Nykypäivänä neonvärit voidaan myös mieltää kuvastavan retrohenkisyyttä. Parhaana esimerkkinä neonmaailmasta toimivat Tron-elokuvat (kuva 10).



Kuva 10. Kuvakaappaus ensimmäisestä Tron-elokuvasta (1982), jossa hallitseva neonvärimaailma.

Useimmat julkaisut eivät kuitenkaan tyydy vain yhteen näistä värimaailmoista vaan yhdistelevät kahta tai jopa kaikkia kolmea niistä saumattomasti. Prometheus-elokuva (2012) toimii hyvänä tyypiesimerkkinä: sekä sisä- että ulkotilat ovat pääosin harmaan sävyisiä, mutta poikkeuksen tekevät komentosillalla hohtavat neonvalot ja lääkäintäöastion puhtaat valkoiset.

### 3.3 Lajityypille ominaiset kirjaintyypit

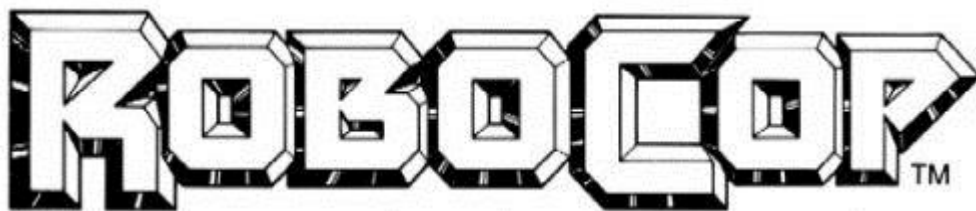
Tieteisgenren kuvitukselle ominaisista kirjaintyypeistä puhuttaessa tulee välttämättä mieleen kulmikkaat ja digitaaliset, lähestulkoon poikkeuksetta päätteettömät eli groteskit kirjainmerkit. Aikojen saatossa trendejä on kuitenkin ollut monenlaisia. Seuraavaksi käsittelen muutamia havaitsemiani tyypillisiä trendejä science fiction -julkaisujen, kuten elokuvien, tunnuksissa.

Erityisesti 1960–70-luvuilla suuressa suosiossa oli virtaviivainen logotyyppi, jossa tekstile luodaan kolmiulotteinen vaikutelma laittamalla linjat seuraamaan perspektiiviruudukkoa. Tekstin vääristäminen tällä tavalla luo tehokkaan efektin, mutta tekee luettavuudesta hieman haastavampaa. Tämä on silti erittäin yksinkertainen ja ilmiselvä tapa saada tekstiin futuristisuuden tunnetta. Tyypillisimmin logoissa on käytetty joko yhden tai kahden pisteen perspektiiviä, jonka mukaisesti teksti kapenee. Kirjainten kapeneminen voidaan mieltää eri luontoiseksi suunnasta riippuen. Kirjaimet voivat suunnata ylös (kohti taivasta), vasemmalle (kohti seikkailuja), oikealle (kohti kotia) tai alas (kohti maata) (Pusa 1979, 43). Tämä osoittaa katsojalle liikettä ja matkaa kohti tulevaa. Lajinsa puhtaina tyypiesimerkkeinä toimivat muun muassa Paluu tulevaisuuteen - ja Barbarella: Queen of the Galaxy -elokuvien logot (kuva 11). Tässä yhteydessä ei voi kuitenkaan jättää mainitsematta epäilemättä science fiction -genren yhtä suurimmista vaikuttajista, Tähtien sota -sarjaa. Yksi ikonisimmista ja kopiaidummista tämän kirjaintyyppin edustajista on Tähtien sota -elokuvasarjan alkutekstit, jotka perspektiiviä seuraten katoavat kaukaisuuden pakopisteeseen. Myös alkuperäisen Tähtien sota -elokuvan (1977) logo edusti tätä tyyliä.



Kuva 11. Barbarella: Queen of the Galaxy -elokuvan (1968) logo.

Kahdeksankymmentäluvulla teknologian kehittyessä erityisefektien luominen muuttui helpommaksi ja sen seuraukset on nähtävissä aikanaan suosituissa logotyypeissä. Tyypillisiä efektejä ovat muun muassa varjostukset, kiillot, metallinhoito, kohokuviointi, reunojen viistoittaminen ja tekstuurit. Edellä mainitussa logotyypissä tulevaisuuden tuntua viestittiin katsojalle menosuunnalla, mutta erityisefekteillä sitä voi ilmaista materiaalin tunnulla. Metallinhoitoiset kolmiulotteisen illuusion luovat tunnukset muistuttavat avaruusaluksista ja roboteista. Tämän tyylin logoissa erikoisefektien paljous voi olla ylivoimasta ja visuaalinen ilme voi toisinaan jopa syrjäyttää luettavuuden. Esimerkillisiä tyylin edustajia ovat The Terminator-, Tron- ja RoboCop-elokuvien logot (kuva 12). Tämä tyyli on kerännyt jälleen huomattavaa suosiota viime aikoina, mahdollisesti vastaliikkeenä vuosia hallinneeseen pelkistettyyn *flat design* -trendiin. Vielä joitakin vuosia sitten 80-luvun tyylinen kirjainmerkkien kohokuviointi yhdistettynä metalliseen varjostukseen ja neonväriihin nähtiin laimeana ja vanhanaikaisena design-tyylinä, mutta nyt sitä voidaan käyttää lämpimän nostalgisena ja jopa iloisen raikkaana valintana (Cousins 2017).



Kuva 12. RoboCop-elokuvan (1987) logo.

Kolmas käsittelemäni kirjaintyyppi on 70–80-luvuille tyypillinen digitaalishenkinen groteski pyöristetyillä kulmilla. Näille kirjaintyypeille ominaista on yksinkertaistetut, mutta pehmeät muodot ja tiivis välistys. Kuten luvussa 3.1. Lajityypille ominaiset muodot totesin pyöristetyt kulmat muutoin kulmikkaissa muodoissa luovat mielikuvan modernista ja futuristisesta designista. Luettavuudeltaan tämä tyyppi on melko selkeä, joskin tiheä välistys saa toisinaan kirjainmerkit yhdistymään tahallisesti tai tahattomasti. Tämän kirjaintyyppin käyttö ei rajoitu ainoastaan logoihin, vaan sitä nähdään usein

tieteismiljööseen, kuten avaruusaluksiin sijoitettuna (muun muassa Mass Effect -videopelisarja). Esimerkkeinä tästä tyypistä voidaan pitää elokuvien The Terminator (1984) ja Kolmannen asteen yhteys (1977) logoja (kuva 13). Lukisin mukaan tähän kategoriaan myös välistykseltään tiukat ja osittain pyöristetyt groteskit logot, kuten nykyiset Tähtien sota - tai Battlestar Galactica -sarjojen tunnukset.

## CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND

Kuva 13. Kolmannen asteen yhteys -elokuvan (1977) logo.

Moderneja ja yksinkertaistettuja tieteisgenren logoja on nähty kautta aikojen, mutta havaintojeni mukaan erityisesti 2000-luvulta alkaen niiden suosio on ollut jälleen huomattava. Useimmiten niissä käytetään siloteltuja ja tyylikkäitä päätteettömiä kirjaintyyppejä, jotka ovat tyypillisesti venytettyjä ja reilusti välistettyjä (kuva 14). Tässä kategoriassa kirjaimet voivat olla esimerkiksi korkeita ja kapeita, kuten Prometheus-elokuvan (2012) tunnuksessa, matalia ja leveitä, kuten WALL-E-elokuvan (2008) tunnuksessa tai geometrisia muotoja korostavia, kuten Gravity-elokuvan (2013) tunnuksessa. Kirjainmerkit ovat tässä tyypissä yksinkertaisia, mikä tukee luettavuutta. Tavallisesti suuret välistykset kirjaimissa voivat haitata luettavuutta, joskin tehokeinona otsikossa käytettynä teksti säilyttää selkeytensä (Itkonen 2007, 100). Suuret välit kirjainten välillä myös luovat kuvan avarasta tilasta ja siten hienovaraisen mielikuvan avaruudesta, sen laajuudesta ja ihmisen pienuudesta.

P R O M E T H E U S

Kuva 14. Prometheus-elokuvan (2012) logo.

Hieman poikkeuksellisempia kirjaintyyppejä tässä genressä ovat päätteelliset kirjaimet eli antiikvat. Se ei kuitenkaan tarkoita, etteikö niitä olisi käytössä. Esimerkkinä päätteellisestä logotyypistä science fiction -elokuviissa voisi mainita vuosituhat-

vaihteen suurimpiin nimiin kuuluvan The Matrix -sarjan. Tieteistunnelmaa logon antiikvoinhin on tuotu säröillä ja digitaalisilla vääristymillä.

## 4 Vaikuttamisen keinot kuvataiteessa

Kirjassaan *Zag : the number-one strategy of high-performance brands : a whiteboard overview* (2007) Marty Neumeier kertoo, että nykypäivänä huomion herättäminen ja vaikutuksen tekeminen kuvalla on entistä haastavampaa, sillä näköaistiamme pommitetaan jatkuvasti erilaisilla toinen toistaan räikeämmillä ärsykeillä. Tässä luvussa käyn läpi joitakin kuvallisen vaikuttamisen keskeisimmistä peruselementeistä.

### 4.1 Sommittelu ja pinta

Sommittelu eli kompositio on elementtien ja jännitteiden asettelemista sopusointuun rajatussa kuva-alueessa (Oja 1957, 197). Elementtien jäsentelyn ollessa harkittu ja onnistunut tulee kuvaan voimakas jännite, joka tekee siitä mielenkiintoisen. Jännite luodaan asettelemalla kuvan elementit strategisesti kuva-alueen kulmiin, reunoihin ja muihin elementteihin nähden. Täten riittävän jännitteen aikaansaamiseksi tarvitaan useiden elementtien yhdistelmien käyttöä. Kuva-alueen, eli minun tapauksessani seinän pinta-alan, eri alueet ovat eri vahvuisia huomioarvoltaan. Esimerkiksi omassa tapauksessani sommittelua jäykistää raskas alareunaan kiinnittyvä ovi. (Hakola 2002, Pusa 1979, 12.)

Pinnan määrittää kaksi horisontaalista ja vertikaalista linjaa. Peruspinnaksi voidaan kutsua rauhallista kuva-aluetta, jolle työ luodaan (Pusa 1979, 40). Pusa puhuu tässä kuva-alueen ominaisuuksista kaksiulotteisissa pinnoissa, mutta omassa tilanteessani alue ei ole yksinomaan kaksiulotteinen. Suunnittelussa on huomioitava kuinka seinän kulma vaikuttaa sommitelmaan ja käsitelläänkö kuva-aluetta yhtenä kolmiulotteisena vai kahtena kaksiulotteisena pintana? Haluan esittää työni yhtenä eheänä ja toimivana kokonaisuutena, joten suunnittelun kannalta päätin lähestyä seinää yhtenä taitettuna pintana. Esimerkkinä tämän tyyppisestä taideteoksesta voidaan pitää jatkuvaa diptyykkiä eli kaksiosaista maalausta.

Ojan mukaan sommittelun onnistumisessa olennaista ei ole pelkästään elementtien sijoitus ja niiden väliset jännitteet, vaan siihen vaikuttaa myös kuva-alan todellinen

koko. A4-paperilla tai tietokoneen ruudulla toimiva luonnos sommitelmasta voi näyttää täysin erilaiselta luonnollisessa koossaan seinällä. Oja toteaa kuvan ollessa oikein rakennettu sitä ei voi pienentää tai suurentaa ilman, että kokonaisuus kärsii. Esimerkkinä hän käyttää nimenomaan seinämaalausta. Elementtien asettelun toimivuus on siis suoraan riippuvainen kanvaksen, eli maalauksen pohjan, koosta. (Oja 1957, 201.) Lähinnä digitaalisten ja pienikokoisten töiden kanssa työskentelevänä suunnittelijana tämä on yksityiskohta, joka olisi voinut muutoin jäädä minulta huomioimatta. Suurikokoisen työn suunnitteleminen tuo mukanaan myös tämänkaltaisen haasteen. Päätin mitata seinän pinta-alan paikan päällä ja pyrkiä hahmottelemaan luonnollisen kokoisen testiteoksen ennen itse toteutuksen aloittamista, jotta pääsisin arvioimaan sen toimivuutta.

#### 4.2 Visuaaliset peruselementit

Unto Pusa teoksessaan *Plastillinen sommittelu* (1979) jakaa visuaaliset peruselementit pisteisiin, viivoihin, pintoihin ja kappaleisiin, mutta perimmiltään nämä kaikki lukeutuvat muodoiksi. Näitä muotoja on kaikkialla ja jokaisella elementillä on jokin muoto, esimerkiksi tekstuurit koostuvat toistuvista muodoista muotojen sisällä (Saw 2001b). Seuraavissa kappaleissa käynkin pintapuolisesti läpi muutamia peruselementtejä ja niiden ominaisuuksia.

Muodot voidaan jakaa geometrisiin ja orgaanisiin muotoihin. Geometriset muodot ovat esimerkiksi ympyröitä, suoria viivoja tai ympyrän osia, muotoja, joita ei sellaisenaan esiinny luonnossa. Tällaiset muodot ovat ihmisten piirtämiä ja niiden luomiseksi tarvitaan aina jonkinlainen työkalu, kuten viivotin tai harppi. Geometriset muodot huokuvat järjestystä ja kontrollia. Orgaanisia muotoja puolestaan ovat kaikki luonnossa esiintyvät ja vapaalla kädellä piirretyt muodot. Ne ovat loputtoman monimuotoisia ja luovat kuvan spontaaniudesta ja luonnollisuudesta. (Saw 2001b.)

Piste on dynaaminen maalaustaiteen alkuelementti, joka voi olla muodoltaan pyöreä, piikikäs, muita muotoja muistuttava tai täysin vapaamuotoinen. Lähekkäisillä pisteillä voi sekä erottaa pintoja että rakentaa kuvia. Elementtinä piste ei tosin sulaudu ympäristöönsä kovinkaan hyvin. (Pusa 1979, 10.)

Viiva taas on liikkuvan pisteen reitti tai kahden pinnan leikkaaja. Viivat voidaan jakaa niiden suunnan mukaisesti. Horisontaalinen viiva nähdään kantavana, tukevana ja

kylmänä, kun taas vertikaalinen viiva korkeana, kohoavana ja lämpimänä. Viivoja yhdistelemällä voidaan myös luoda kulmia, joilla kullakin on jyrkkyydestä riippuvainen oma luonteensa. Viivoja yhdistelemällä voidaan myös luoda erilaisia kulmia. Kulmista suorakulmaa pidetään hallittuna, mutta kylmänä, terävää kulmaa aktiivisena ja lämpimänä, kun taas tylppä kulma nähdään heikkona, saamattomana ja passiivisena. Käyrä viiva puolestaan on suora viiva, johon vaikuttaa kaksi eri suuruista voimaa, jotka saavat sen taipumaan. Sitä pidetään levottomana, mutta luonnollisena kurveineen. (Pusa 1979, 16–25.)

Viivoista puhuttaessa on syytä mainita myös linjat. Linjat teoksessa vievät katsetta eteenpäin, jolloin harkiten sijoitetusti niillä voidaan johdattaa katsojan huomiota haluttuun kohteeseen (Pusa 1967, 118). Linjat eivät välttämättä ole yhtä selkeitä ja konkreettisia kuin viivat, vaan ne voivat muodostua kuva-alalle tarkoin sommitelluista visuaalisista elementeistä.

#### 4.3 Värit

Värit ovat kuvallisessa vaikuttamisessa ehkäpä huomattavin keino. Puhuttaessa väristä osaamme useimmiten sanallisesti määritellä, onko kyseessä sininen vai violetti, vaalea vai tumma tai kirkas vai samea väri. Väri koostuukin juuri mainitsemistani arvoista: karaktääriarvo eli sävy, valööriarvo eli valoisuus ja kulööriarvo eli saturaatio (Saw 2001a, Pusa 1979, 80). Teknisesti sävy (*hue*) on arvo 0 ja 359 asteen välillä, mutta yksinkertaisemmin termi ”sävy” viittaa siihen sanaan, millä opimme tuntemaan ja erottamaan värit – esimerkiksi ”sininen”, ”violetti” tai ”magenta” (WorkWithColor.com 2008–2013). Valoisuusarvo (*value*) kertoo värin tummuus- tai vaaleusasteesta. Valoisuusarvon muodostaa siis puhdas sävy, johon on lisätty joko mustaa tai valkoista (Saw 2001a). Saturaatio (*saturation*) taas viittaa värikylläisyyteen. Värikylläisyys kertoo käytännössä siitä, taipuuko väri harmaaseen vai ei.

Värit eivät kuitenkaan vaikuta vain yksinomaan väritettävään pinta-alaan, vaan värittämällä tiettyä kohtaa vaikutamme myös sen ympäristöön. Tämä johtuu komplementtivärien, eli vastavärien, kumoavasta vaikutuksesta toisiinsa. Esimerkiksi kylmän ja lämpimän värin rinnastaminen tehostaa molempia värejä tehden lämpimästä entistä lämpimämmän ja kylmästä entistä viileämmän. Kahden lämpimän värin rinnastuksessa taas molempien värien kylmä komplementtiväri viilentää yhdistelmää. (Pusa 1979, 85.)



Väreihin liittyy myös voimakas symboliikka. Symboliikka on kuitenkin hyvin riippuvainen kulttuuristamme. Avaan tässä kappaleessa länsimaisissa kulttuureissa joitakin yleisimpiä väreihin liitettyjä assosiaatioita. Punainen on yleisesti mielletty intohimon, innostuksen, voiman, vaaran, rakkauden ja aggression väriksi. Keltainen puolestaan viestii iloisuutta, ystävyyttä, toivoa tai petosta. Sininen viittaa rauhaan, luotettavuuteen ja tietoon. Violetti liitetään mystiikkaan, arvokkuuteen ja viisauteen. Vihreä kertoo esimerkiksi terveydestä, nuoruudesta ja kateudesta. Musta mielletään pelon ja pahuuden lisäksi eleganssin, syvyyden ja tyylikkyyden väriksi. Harmaa puolestaan nähdään luotettavana ja käytännöllisenä, joskin tylsänä värinä. Siitä onko valkoinen väri voidaan kiistellä, mutta siitä huolimatta valkoiseen liittyy vahvaa symboliikkaa. Länsimaisissa kulttuureissa siihen liittyy usein puhtauden, viattomuuden ja kylmyyden mielikuvia. (Rohrer N.D.)

#### 4.4 Muut vaikuttavat tekijät

Edellä mainittujen elementtien lisäksi vaikuttavia tekijöitä ovat myös esimerkiksi harmonia, symmetria ja tila joita käsittelen pintapuolisesti tässä kappaleessa.

Harmonia on elementtien kokonaisvaltaista johdonmukaisuutta ja sopusuhtaisuutta. Toistolla ja samankaltaisuuksia hyödyntäen voidaan luoda esteettisesti harmoninen teos. (Pusa 1979, 118.) Symmetrialla taas tarkoitetaan sommitteluja tai muotoja, jotka ovat peilikuvia. Se on yksinkertaisin, joskin yksitoikkoisin tapa tasapainoisesti yhdistää elementtejä. Siinä missä symmetrisyys huokuu täydellisyyttä, jäykkyyttä ja elottomuutta, epäsymmetrisyys taas ilmentää luovuutta, liikettä ja elämää. (Pusa 1979, 119, 123.) Tila taas on värin, muodon ja suuruuden summa (Pusa 1967, 95).

## 5 Suunnitteluprosessi

Tehtävänantoni oli luoda seinämaalaus, mutta mikä seinämaalaus itse asiassa on? Seinämaalauksia on ollut niin pitkään kuin ihmisiäkin, aina luolamaalauksista katutaiteeseen. Ne ovat aikojen saatossa kuvanneet yhteiskuntaa, luoneet tarinoita ja tuoneet esiin epäkohtia. Seinämaalaukset ovat olleet huomattavassa osassa esimerkiksi uskonnon, mielipiteiden ja poliittisten näkemysten levittämisessä. Olemukseltaan seinämaalaus voi olla monenlainen: yksinomaan esteettinen elementti, ilmaisunvapauden työkalu tai jopa mainos. Yksinkertaisimmin sanottuna seinämaalaus

on silti mikä tahansa taideteos, joka on maalattu suoraan seinään tai johonkin muuhun liikkumattomaan pintaan. (Kordic 2017.)

Kirjassaan *Väri – muoto – tila* (1967) Unto Pusa toteaa seinämaalauksesta seuraavasti:

Se (seinämaalaustaide) on täydelleen riippuvainen ympäröivästä arkkitehtuurista. Rakennuksen muodollista yhtenäisyyttä ei saa rikkoa, maalarin on hyväksyttävä arkkitehdin käsityskanta. Seinämaalaustaide osallistuu oleellisesti koko sosiaaliseen elämään, ja näin on asianlaita erityisesti julkisten rakennusten maalauksiin nähden, sillä niiden puitteissa ajan uskonnolliset, historialliset ja sosiaaliset kysymykset voidaan valaista. Plastillinen seinämaalaustaide pyrkimyksessään väreillä loihtuun kolmanteen ulottuvaisuuteen ja tavoitteeseen säilyttää seinän pintaluonne, luo sellaista uutta tilaa, joka on vartavasten kuvallista tilaa.

Yhteenvetona värein luotavasta uudesta tilasta voimme pitää sitä, että maalari täydentää arkkitehdin luoman tilan tavalla, joka poistaa valkeiden ja tyhjien seinien sairaalamaisuuden ja rajoitettujen ulottuvaisuuksien luoman suljetun tilan kammon. Seinä pysyy edelleen seinänä, mutta väridynamiikalla se pannaan elämään ja hengittämään. (Pusa 1967, 104–105.)

Omalla kohdallani oli kuitenkin aiheellista miettiä, onko työni edes puhtaasti seinämaalaus, vaikka sitä työnimikettä siitä käytettiin. Pysin tietoisesti viemään työtäni kauemmas yksinkertaisesta seinämaalauksesta ja lähemmäs lavastetta tai installaatiota. Korkealentoisen taiteellisuuden tai tehokkaan mielenilmauksen sijaan työni päätavoite oli yksinkertaisesti katsojan viihdyttäminen.

## 5.1 Suunnittelun pohjaksi

Luvussa 2.1.1 Yrityksen graafinen ilme mainitsin ohimennen aiemmista toimeksiannoistani Mothership of Workilla. Useimpia aiempia töitäni on yhdistänyt yritykselle luonnollinen avaruus- ja tieteisteema. Olen myös toistuvasti käyttänyt niissä retromaisia elementtejä, kuten videopelimäistä pikseligrafiikkaa, kahdeksankymmentäluvulle tyypillisiä fontteja ja neonvärejä. Toimeksiannon saadessani ensimmäinen ajatukseni olikin käyttää seinämaalauksen suunnittelussa

näitä samoja teemoja. Muita M.O.W.:in seinämaalauksia tutkiessani huomasin myös, että ne eivät juurikaan mielestäni hyödyntäneet yrityksen avaruusalusteemaa, lukuun ottamatta Otto Majan spraymaaleilla toteuttamaa astronauttiihteistä seinämaalausta (kuva 15). Havaintojeni perusteella totesin myös, että lähes kaikki muut teokset on toteutettu vapaalla kädellä maalaten tai orgaanisia muotoja käyttäen, joten vahva geometrinen ilme omassa työssäni voisi olla huomattavan tehokas ja erottuva.



Kuva 15. Otto Majan astronauttiihteinen seinämaalaus rappukäytävässä (kuva: Samuli Pentti).

Kohdeyleisöni ikäryhmän huomioon ottaen esimerkiksi 90-luvun retrotyylinen lähestyminen voisi myös olla toimiva ratkaisu. Edellisessä projektissani M.O.W.:ille työskennellessäni sain asiakkailta positiivista palautetta retro- ja pelihenkisistä töistäni, sillä ne kuulemma aiheuttivat heissä nostalgiaa ja toivat mieleen pelit ja elokuvat, joista he nauttivat nuorempana. Tämä kommentti jäi erityisesti mieleen, joten halusin ottaa sen huomioon seinämaalauksen suunnittelussa. Lisäksi tyylini ja kokemukseni maalaamisesta huomioiden päätin pitää tekniikat yksinkertaistettuna. Täysin fotorealistisen avaruusaseman maalaaminen seinälle olisi haastava ja aikaa vievä projekti, joten totesin, että olisi järkevämpää keskittyä yksinkertaisempaan, selkeämpään ja sarjakuvamaiseen toteutustapaan. Nämä ovat muutamia lähtökohtia, jotka halusin huomioida työni suunnittelussa.

Yritykselle tunnuksenomaiset värit ovat musta ja keltainen. Mustan ja keltaisen

yhdistelmä kontrastillaan, neon ja musta, huokuu vahvasti cyberpunkkia. Lisäksi tämä väriyhdistelmä on tehokas ja herättää usein jonkinlaisen tehokkaan assosiaation, kuten esimerkiksi miellelyhtymän varoitusmerkistä. Alusta alkaen mietin niukkaa värimaailmaa, jossa käyttäisin taustavärinä valkoista tai harmaata ja aksenttivärinä mustaa ja keltaista. *Plastillinen sommittelu*-kirjan väriosion mukaan yhdistämällä harmaata toiseen väriin saadaan se väri loistamaan kirkkaimmin (Pusa 1979, 85). Lähdin siis miettimään harmaan värin käyttämistä taustavärinä. Se tuntui hyvin luonnolliselta, sillä metallinen harmaa sopisi hyvin avaruusaluksen seinämateriaaliksi. Minulta oli erityisesti toivottu huomiota herättävää teosta, joten näiden kolmen värin yhdistelmän käyttäminen tuntui hyvin perustellulta. Lisäksi huomioin, että hyödyntämällä yritykselle tunnuksenomaisia värejä osana työtäni saisin sen luonnollisesti sidottua osaksi toimiston kokonaisilmettä.

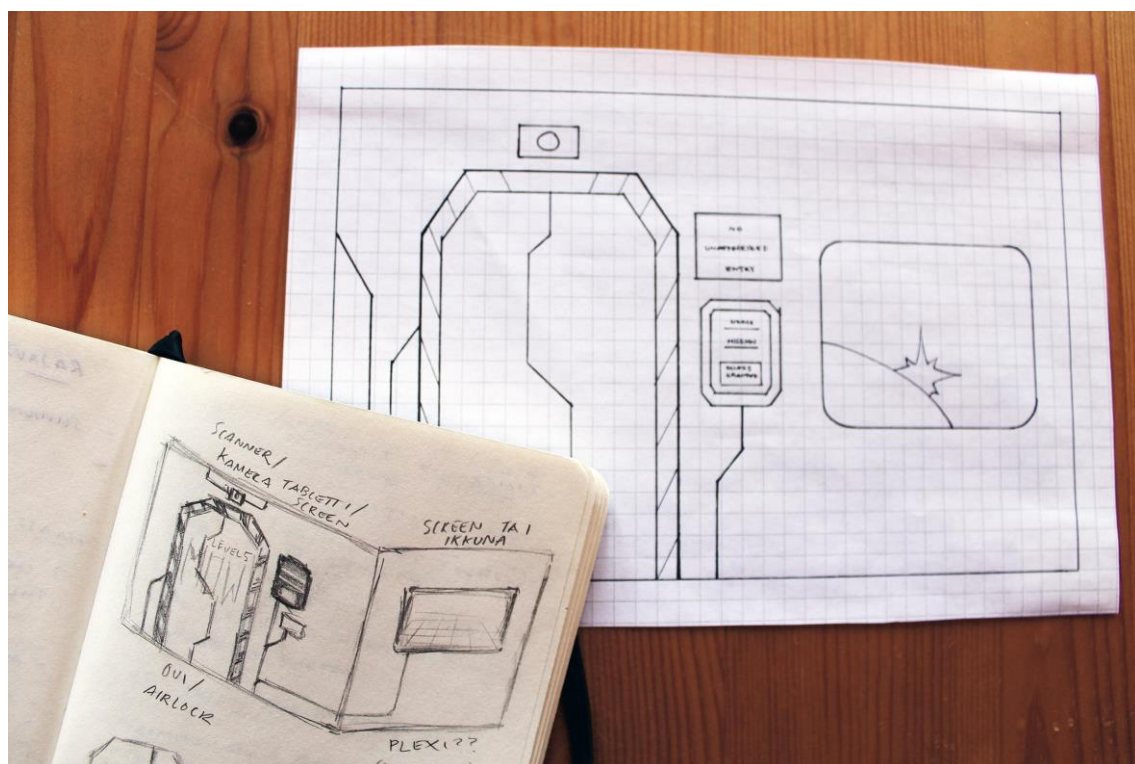
Näiden pohdintojen myötä minulla alkoi olla mielestäni hyvät lähtökohdat suunnittelun aloittamiseen. Lähdin siis pyörittelemään mielessäni ideoita näillä elementeillä: avaruusalus, nostalgia, puhtaat linjat, musta, keltainen ja harmaa.

## 5.2 Ideointi ja suunnittelu

Suunnitteluprosessini alkoi tilan alustavalla valokuvaamisella. Ideoinnin aloitin science fiction -kuvien selailemisella ja elokuvien katselemisella. Tämän jälkeen aloin jäsenellä ideoitani paperille luonnostelemalla. Ideoita oli paljon, joten aloitus ei tuntunut kankealta. Alustavana ajatuksenani oli luoda jonkinlainen katsojaa osallistava seinämaalauksen, installaation ja lavasteen välimuoto. Seinämaalauksen edessä kävijä voi ottaa tai otattaa kuvan itsestään emoaluksella. Kokemukseni mukaan etenkin sosiaalisessa mediassa ihmiset ovat lähtökohtaisesti kiinnostuneempia kuvista, joissa esiintyy ihmisiä, joten halusin sisällyttää teokseeni myös henkilön, tässä tapauksessa katsojan itsensä.

Asettelen kannalta huomioon tulee myös ottaa kanvaksen muoto ja koko, sillä sommittelun onnistuminen on täysin riippuvainen kuvan suhteista (Hakola 2002). Omassa tilanteessani tämä viittaa siis seinän pinta-alaan ja suhteisiin. Luvussa 2.2 Tehtävänanto käsittelin tilan asettamia haasteita ja mainitsin toisella seinällä olevasta ovesta. Suunnittelun kannalta näin kaksi vaihtoehtoa: joko naamioda ovi mahdollisimman vähän häiritseväksi tai reilusti korostaen ottaa se mukaan suunnitelmaani. Päädyin jälkimmäiseen vaihtoehtoon, sillä mielestäni oven

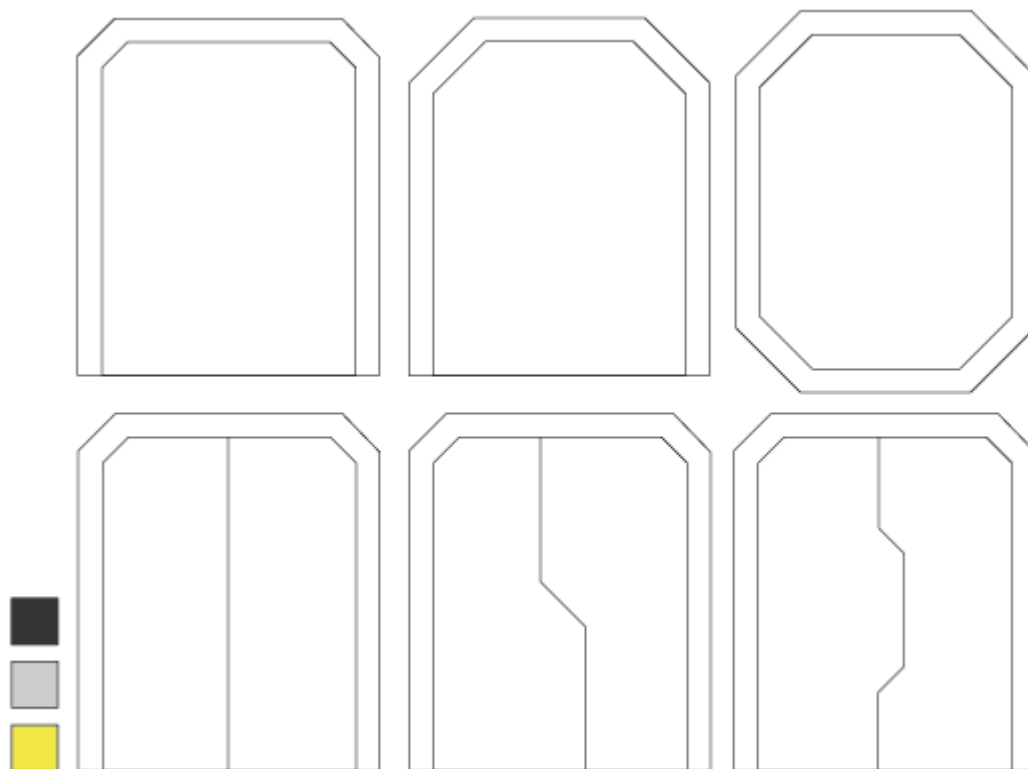
kolmiulotteisuus sellaisenaan sopi kaavailemaani lavastetta muistuttavaan teokseen. Ajatuksenani oli siis sisällyttää teokseen avaruusaluksen ovea muistuttava muoto, joka olisi sulautettu seinässä jo olevana oveen. Katsojan osallistamista edistävä osa työssä olisi oven viereen sijoitettava tablettitietokonetta muistuttava taulu, johon kävijä voisi itse kirjoittaa esimerkiksi nimensä ja missionsa. Luonnostelin kokonaisuutta, jossa olisi avaruusalusmainen tausta, *backdrop*, jonka edessä katsoja ikään kuin leikkimielisesti skannataan emoaluksen ovilla (kuva 16). Oven viereisellä futuristisella tabletinäyttöä muistuttavalla taululla lukisi kävijän nimi ja missio ja vahvistus hyväksynnästä emoalukselle.



Kuva 16. Varhaista ideointia. Kannoin aina mukana pientä vihkoa (vasemmalla), johon pystyin hahmottelemaan ajatuksiani milloin vain.

Luvussa 3 Tieteiskuvasto mainittujen havaintojen perusteella luonnostelin joitakin potentiaalisia ideoita. Halusin sisällyttää työhöni avaruusaluksen oven, jonka edessä kävijä skannattaisiin, joten aloitin keskittymällä ovien ja ikkunoiden mahdollisiin muotoihin ja yleiseen väriskaalaan (kuva 17). Oveen päätin maalata näyttävästi keltaisella M.O.W.:in logon ja tekstin "Level 5", joka viittaa teoksen kerrokseen. Tekstityypiksi suunnittelin aiemmin 3.3 Kirjaintyytit-luvussa esittelemääni helppolukuista hieman pyöristettyä digitaalista groteskia, sillä se luo vahvan vaikutelman avaruusaluksen sisätiloista. Oven karmit taas voisi koristella mustakeltaisilla huomio- ja varoitusviivoilla. Ovi tulee koollaan, värityksellään ja

raskaasti alareunaan juurretulla sijainnillaan olemaan teoksen huomattavin elementti (Pusa 1979, 41). Kokonaisuuden tasapainottamiseksi ja teoksen jatkuvuuden ylläpitämiseksi suunnittelin ympärille virtapiirimäisiä linjoja johdattamaan katseen muihin elementteihin ja kulman toiselle seinustalle. Käytin hyväkseni tietoa siitä, että vinot viivat yllyttävät katsetta seuraamaan muotojen mukaisia suuntia ja luovat eloa muuten pysty- ja vaakasuorien muotojen hallitsemaan teokseen (Pusa 1967, 118).



Kuva 17. Luonnoksia erilaisista ovimalleista.

Oven viereiselle seinustalle, jonne pyrin linjoilla katsetta johdattamaan, suunnittelin ikkunaa, josta avautuisi avaruusnäky, mahdollisesti planeettamme Maa kaukaisuudessa. Tätä näkymää varten hain lähteeksi avaruudesta otettuja kuvia maapallosta.

Halusin myös sisällyttää työhöni jonkinlaisen katsojaa ilahduttavan tai yllättävän elementin, kuten kulttuurillisen viittauksen tai populaarikulttuurissa niin kutsutun “pääsiasmunan” (*Easter egg*). Omassa tapauksessani se voisi olla kuvallinen viittaus suosittuun tai tunnettuun science fiction -julkaisuun, esimerkiksi symboli Tähtien sota -elokuvista, pikselihahmo Space Invaders -pelistä tai yksinkertaisesti numero 42 (viittaus Linnunrata käsikirja liftareille -kirjaan). Päättelin, että tällaisen yksityiskohdan havaitseminen voisi aiheuttaa katsojassa löytämisen iloa ja positiivisen ahaa-

elämyksen, joka lisäisi työni mieleenpainuvuutta.

### 5.3 Materiaalit

Ajatuksenani oli luoda jonkinlainen kolmiulotteinen vaikutelma, joten luonnosteltuani yksinkertaista perinteistä maalausta pohdin, voisiko olla mahdollista käyttää esimerkiksi puisia listoja koristeina lavastemaisen efektin luomiseksi. Listoilla tai laudoilla voisi tehdä näyttävämpiä ja kolmiulotteisempia muotoja ovenkarmeihin.

Tehtävänantoni oli olla luova, jännä ja erottuva, joten lähdin viemään suunnittelua eteenpäin sulkematta pois epätavallisempiakaan ideoita. Suunnittelin maalaavani seinään ikkunan, joka autenttisemman vaikutelman luomiseksi olisi päällystetty plexilasilla. Kaavailin myös kiinnittäväni tabletin näyttöä muistuttavan elementin oven viereen, joka senkin olisi päällystetty plexilasilla. Siihen kävijä voisi halutessaan kirjoittaa nimensä ja tehtävänsä liitutussilla ennen kuvan ottamista. Kävijän ottama lopullinen kuva muistuttaisi siis hieman esimerkiksi poliisien ottamia pidätyskuvia, paitsi tässä tapauksessa rikollisen sijaan henkilö on avaruusaluksella osana miehistöä ja valmiina seikkailuun. Se lisäisi jokaiseen kuvaan jännitystä, persoonallisuutta ja henkilökohtaisuutta.

Olin myös suunnitellut oven yläpuolelle valvontakameraa muistuttavaa elementtiä. Maalattuna idea ei tuntunut vakuuttavalta, joten halusin tuoda mukaan vähän kolmiulotteisuutta. Suunnittelun kannalta piti pohtia, millä materiaalilla kameran voisi toteuttaa toimivasti. Paras vaihtoehto olisi oikea kamera, mutta sellaisen saatavuudesta ei voisi olla varma. Aloin siis suunnitella vaihtoehtoista, puolipallon muotoista kameraa. Tähän tarkoitukseen voisi sopia esimerkiksi kirkas superpallon puolikas. Sellaisen voisi löytää esimerkiksi kirpputorilta tai kierrätyskeskuksesta. Helposti saatavista materiaaleista keksin, että myös käytöstä poistettuja vanhoja johtoja ja kaapeleita voisi kiinnittää seinään koristeeksi ja tekstuurin luomiseksi.

Lisäksi ideoin, että käyttämäni keltainen maali voisi olla UV-väri, jolloin UV-lampun valo saisi sen hohtamaan kirkkaasti pimeässä. Näin saisin yhdistettyä kaksi aiemmin mainitsemistani science fiction -genreille tyypillisistä värimaailmoista, harmahtavan avaruusaluksen ja retron futuristiset neonvärit.

Ideoita oli yhtäkkiä paljon ja, koska halusin kiinnittää elementtejä seinään, päätin ensin



konsultoida toimeksiantajaani. Olisi ajan haaskausta jatkaa ideointia, jos suunnittelemieni tekniikoiden käyttö ei olisi mahdollista. Mikäli kuitenkin saisin hyväksynnän, pitäisi myös selvittää, millaisesta materiaalista seinä on tehty, mitä sen toisella puolella on ja miten erilaisten materiaalien kiinnitys mahdollisesti onnistuisi. Näiden pohdintojen myötä menin paikan päälle Helsingin toimistolle neuvottelemaan asiakkaani kanssa ja esittämään ideani kokonaisuudessaan. Näytin hänelle mood boardini eli kokoelman tunnelmaa visualisoivia kuvia ja Adobe Illustrator -ohjelmalla tekemäni luonnoksen.

Toimeksiantajani innostui jokaisesta ideastani ja sain hyväksynnän luonnokselleni. Minun käskettiin päästää ”luovuuteni valloilleen” ja listamaan tarvikkeet, joita tulisin tarvitsemaan työhöni. Asiakkaani intoutui ideoimaan itsekkin ja ehdotti, josko suunnittelemani yksinkertaisen harmaan taustamaalin sijaan käyttäisinkin metallinhoitoista väriä, kuten hopeaa, avaruusasemamaisen vaikutelman luomiseksi.

#### 5.4 Havainnointi

Alkuperäisissä luonnoksissani käytin perinteistä kynää ja paperia sekä tietokoneella Paint Tool SAI -ohjelmaa ja piirrustuspöytää. Halusin kuitenkin luoda selkeämmän luonnoksen asiakkaalle esiteltäväksi. Käytin viimeistellymmän luonnoksen piirtämiseen Adobe Illustratoria. En ollut koskaan aiemmin käyttänyt Illustratorin Perspective Grid -työkalua, mutta ottaen huomioon, että käsiteltävä tilani on kulmauksessa tuntui perspektiivin tai jonkinlaisen 3D-elementin käyttäminen perustellulta ja paremmin havainnollistavalta.

Yhtenä vaihtoehtona on myös sisätilan mallintaminen Blender-ohjelmalla ja luonnoksen asettaminen paikalleen realistisen 3D-vaikutelman luomiseksi. Tällöin asiakas saa helposti käsityksen siitä, miltä valmis tuotos voisi näyttää luonnollisessa ympäristössään. Riskinä voi olla, että valmis lopputulos poikkeaa 3D-luonnoksesta, joka voi johtaa asiakkaan tyytymättömyyteen. Tämän ehkäisemiseksi pyrin luomaan mahdollisimman lopullisen luonnoksen oikeassa mittakaavassa.

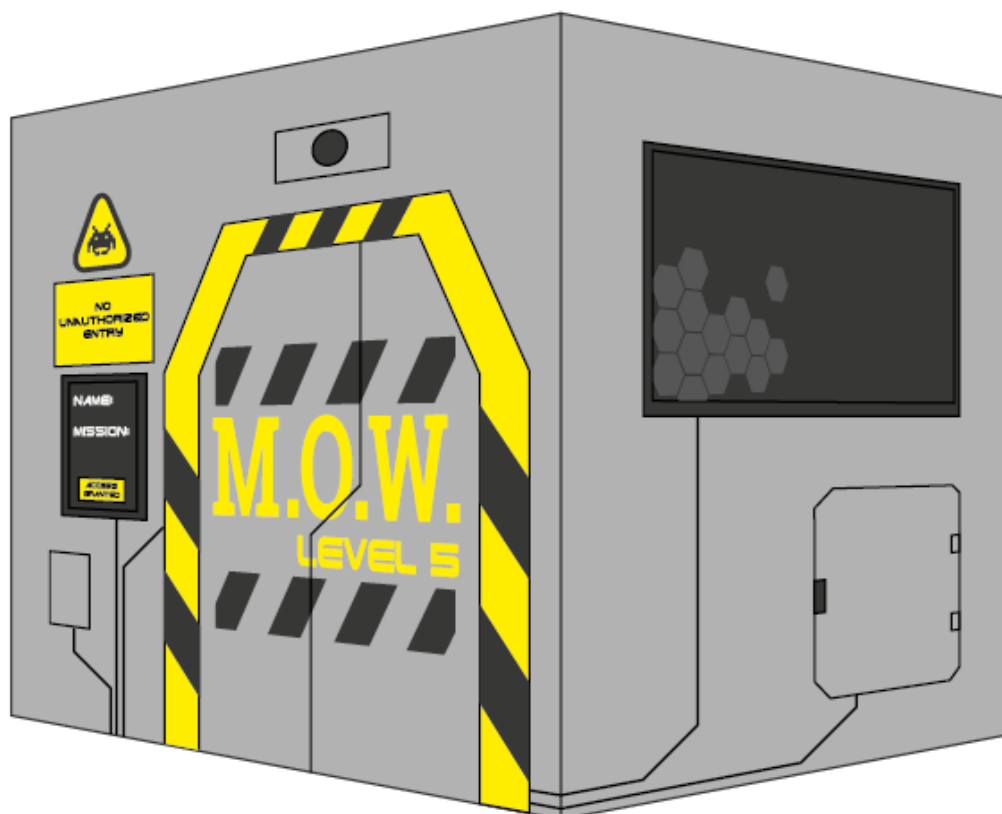
#### 5.5 Tilan hyödyntäminen

Aiemmin mainitsin seinällä olevasta sähkökaapin ovesta, joka tulee myös ottaa huomioon. Haluaisin hyödyntää sen muotoja ja siten saada teoksestani hieman

elävämmän. Ajatukseni oli rakentaa näyttävät, avaruusaluksen ilmalukkoa muistuttavat pariovet, mutta varsinaista tilaa katsellessani totesin sen pulmalliseksi. Ovea koskeva ratkaisu piti miettiä huolellisesti, voisinko rakentaa lavastemaisen parioven vaikka seinällä on vai yksi ovi. Vai olisiko järkevintä suunnitella maalaukseen yksi kapea ovi tilaa noudattaen? Ovi itsessään on jo sommittelullinen haaste, sillä sitä ei luonnollisesti voi siirtää silmää miellyttävämpään kohtaan. Sommittelu pitää siis tehdä oven ehdoilla ja tasapainoinen, mutta mielenkiintoinen kuva rakentaa sen ympärille.

Onni Oja ehdottaa kirjassaan *Piirtämisen taito* (1957) sivulla 199 leikkaamaan paperista muotoja ja leikkimään niillä miellyttävän sommitelman löytämiseksi. Päätin kokeilla tätä tekniikkaa työssäni, joten leikkasin kuva-alaani ja elementtejäni vastaavat palaset paperista ja kokeilin erilaisia asetteluvaihtoehtoja. Sähkökaapin ovea vastaavan paperin palan liimasin paikoilleen, jolloin minun oli helpompi asetella muut palat sen ympärille.

Sommittelukokeilussani ongelmaksi koitui myös luonnokseeni kuuluva maalattu ikkuna, jota olin kaavaillut oven viereiselle seinustalle. Realistisesti ovi ja ikkuna eivät voisi olla kulman vierekkäisillä seinillä, jollei ovi joko vie ulos tai ikkunasta avaudu näkymä sisätilaan. Oli siis päätettävä, sallinko teokseeni epäjohdonmukaisuutta vai muutanko suunnitelmiani. Totesin, että suunnitelmien muuttaminen olisi minulle mieluisampi ratkaisu. Pleksillä päällystetyn ikkunan voisi helposti muuttaa esimerkiksi television näytöksi (havainnollistettu kuvassa 18).



Kuva 18. Lopullinen toimeksiantajalle esitelty suunnitelma.

Lopullinen suunnitelmani on nähtävissä kuvassa 18. Päädyin ratkaisuun, jossa yhden oven sijasta rakennan seinälle pariovet. Sommittelukokeilussani tämä ratkaisu vaikutti tilaan nähden harmonisemmalta ja vaikuttavammalta. Pariovet antoivat mielestäni riittävästi tilaa yrityksen logolle ja tekstille, joiden halusin olevan huomattavassa asemassa. Ovia ympäröi leveät mustakeltaiset laudoista rakennetut karmit. Päätin myös siirtää aiemmissa luonnoksissa oven oikealla puolella sijaitsevat elementit, kuten tabletin näytön ja keltaisen varoituskilven, oven vasemmalle puolelle tasapainoisemman kokonaisuuden luomiseksi. Lisäsin suunnitelmaan varoituskolmion, jossa on kulttuurillinen viittaus Space Invaders -videopeliklassikkoon (1978). Kuten edellisessä kappaleessa totesin, oikeanpuolimmaisesta seinän ikkunan muutin näytöksi. Ikkunan avaruusmaisesta sijasta siihen on maalattu yksinkertainen musta pohja, mutta maalauksen päällä olevaan plexilasiin voisi liitettävillä kirjoittimia M.O.W.:in ajankohtaisia uutisia tai infoa tapahtumista. Elementtejä yhdistää virtaviivaiset johdot. Kokonaisuudessaan suunnitelma on toteutettu annetun tilan ehdoilla. Työ on mielestäni yrityksen ilmeeseen sopiva ja sekä tasapainoinen että mieleenpainuva.

## 6 Seinämaalauksen toteutustekniikat

Lopputuloksen onnistumiseen ja luonteeseen vaikuttaa myös käytettävä toteutustekniikka. Seinämaalauksen toteutustekniikat voivat olla monenlaisia, muutamana esimerkkinä perinteinen maalaus, spraymaalit, tarrat ja teipit. Kuten luvussa 5.2 Ideointi ja suunnittelu jo totesin, pelkän seinämaalauksen sijasta haluan kuitenkin teokseni olevan jotakin maalauksen, installaation ja lavasteen väliltä, joten yllä mainitut tekniikat yksinään eivät tule olemaan riittäviä haluamaani lopputulokseen.

Tekniikoista tutuin minulle on perinteiset maalit ja se oli minulle alusta alkaen mieluisin ajatus. Työni sisältää erilaisia materiaaleja, kuten puisia lautoja tai listoja, muovilla päällystettyjä johtoja ja metallisen oven, joten mielestäni on tärkeää, että voin maalata kaikki tarvittavat alueet samoilla väreillä. Maaleja valitessa pitää siis varmistaa, että ne sopivat kaikille tarvittaville pinnoille. Maalikerroksille täytyy tosin antaa riittävästi aikaa kuivua, jotta lopputuloksesta tulee siisti. Suunnitelmani sisältää paljon suoria geometrisia linjoja, joten työkaluihin, joita tulen tarvitsemaan työssäni lukeutuvat siveltimet, telat, teipit, viivoittimet ja mitat. Mikäli logo ja tekstit toteutetaan myös maalaten, käytän niihin apuna muotteja tai sapluunoita tarkkojen ja symmetristen rajojen aikaansaamiseksi. Tosin mielestäni maalien vahvuuksiin lukeutuu myös mahdollisuus virheiden korjaamiseen.

Yhtenä toteutusvaihtoehtona voidaan pitää myös spraymaaleja. Spraymaalien vahvuuksiin kuuluu mahdollisuus maalin nopeaan ja tasaiseen levittämiseen. Sapluunoita tai teippejä käyttäen saadaan aikaan myös siistejä ja tarkkoja reunoja. Tekniikan heikkouksia tapauksessani ovat suihkeen pehmeät ja epätarkat reunat ja maalin valuminen, jota on vaikea kontrolloida. Omassa työssäni spraymaaleja voisi käyttää tasaisella ovi- tai seinäpinnalla sapluunoiden kanssa, esimerkiksi logossa ja teksteissä.

Toimeksiantajani väläytti myös mahdollisuutta tarrojen ja teippien käytöstä, mutta omassa tapauksessani uskon, että työtäni olisi hyvin vaikea toteuttaa täysin teipeillä tai tarroilla. Teippejä käytettäessä taitekohtien, kuten listojen kulmien ja reunojen sileäksi saaminen voi olla yllättävän haastavaa, joten niiden käyttö tulisi mielestäni rajoittaa tasaisille pinnoille. Teippitekniikan vahvuuksia puolestaan voisi olla tarkat kauniit reunat muodoissa ja sileä kiiltävä pinta. Siinä mielessä myös teippitekniikka voisi toimia optimaalisesti osana työtäni M.O.W.:in logo- ja tekstiosuuksien toteuttamisessa.

Teippien käyttö aikaa vievissä yksityiskohdissa olisi hyvinkin työtä helpottavaa ja perusteltua. Tällöin teipit olisi kuitenkin syytä tilata etukäteen halutussa koossa ja muodossa.

Visionani on pleksilasilla eli muovilasilla simuloida futuristista ja siroa näyttöpäätettä, joten mitä ohuempaa pleksiä käytän, sitä enemmän se muistuttaa realistista näyttöä. Pleksin ei myöskään tarvitse olla erityisen raskasta käyttöä kestävä, sillä se on tarkoitettu ainoastaan koriste-elementiksi. Pleksilaseista valitsin siis ohuen ja kevyen, 2 mm paksun, lasin. Kiinnittämistekniikoita akryylilevyille voivat olla muun muassa liimaus, ruuvaus tai pulttaus (Biltema 2017). Muiden suunnittelemini koristeosien, kuten johtojen ja puisien listojen seinään kiinnittämisessä voisi käyttää ruuveja. Johtoja varten on olemassa johtokiinnikkeitä, joita käyttäen johdot voi saada kulkemaan suorissa ja symmetrisissä linjoissa.

Jokaisella yllä mainitulla tekniikalla on vahvuutensa ja heikkoutensa, joten mielestäni omalla kohdallani olisi ajattelematonta rajoittaa toteutus vain yhteen tekotapaan. Nähdäkseni seinämaalaukseni toteutuksessa usean eri tekniikan yhdistäminen olisi aikaa säästävin ja järkevin vaihtoehto. Tästä esimerkkinä: pohjaväri ja ovenkarmit voisi maalata perinteisesti telalla ja pensseleillä, kun taas yksityiskohtaiset logo- ja tekstiosuudet toteuttaa joko teipein tai spraymaalein ja sapluunoin.

## **7 Yhteenveto**

Pyrkimykseni tässä projektissa oli suunnitella asiakasta miellyttävä, katsojaa osallistava ja edukseen erottuva taideteos julkiseen tilaan. Lähestyin aihetta usealta kannalta. Aloitin tutustumalla asiakkaan lähtökohtiin, toiveisiin ja visuaaliseen ilmeeseen. Selvitin kohdeyleisöni ja tutkin monipuolisia visuaalisia ilmaisutapoja aina kuvallisen viestinnän perusteista rajatun science fiction -lajityypin ominaispiirteisiin. Näihin tutkimuksiin perustuviin havaintoihin pohjasin itse ideointi- ja suunnittelutyöni.

Suurimmat haasteet työssä olivat peruspinnan epäsäännöllisyyteen liittyvät seikat, kuten ovi ja kulma seinässä. Lopullisessa suunnitelmassani päätin käyttää tilan asettamia haasteita ja rajoitteita edukseni ja elävöittää niillä työtäni. Oli myös jokseenkin haasteellista keksiä, miten tehdä persoonallinen ja erottuva teos taloon, jossa on jo valmiiksi runsaasti lahjakkaiden tekijöiden taidetta. Tähän pulmaan hain ratkaisua viemällä työtäni kauemmaksi orgaanisista ja maalauksellisista teoksista kohti

geometrista ja konkreettista rakennelmaa.

Jatkokehitysmielessä suunnitelmassa on vielä joitakin täsmennystä kaipaavia kohtia. Mielestäni johtojen muodostamia linjoja voisi vielä harkita optimaalisen komposition saavuttamiseksi. Suunnitteluprosessin aikana ei myöskään ollut mahdollisuutta koota luonnollisen kokoista harjoitelmaa maalauksesta, mikä olisi suositeltavaa ennen maalaamisen aloittamista.

Teoriaosiossa hankittu uusi tieto on hyödynnetty lopputuloksessa eli seinämaalauksen lopullisessa suunnitelmassa, joka esiteltiin asiakkaalle (kuva x). Asiakkaalta saatu palaute valmiiseen suunnitelmaan oli ylivoimaisen positiivista ja rohkaisevaa. Toimeksiantaja ei rajoittanut luovaa prosessia millään tavalla, vaan sen sijaan antoi täyden siunauksensa ideoimalleni työlle. Rajoituksien sijaan sain asiakkaaltani hauskoja lisäideoita, joilla jatkokehittää suunnitelmaani. Tämä osaltaan viittaa siihen, että työtä voisi luonnehtia onnistuneeksi. Valmis suunnitelma täyttää asiakkaan kriteerit ja sille annetut tavoitteet. Ennen varsinaista seinämaalauksen toteuttamista ei kuitenkaan voida olla täysin varmoja teoksen menestyksestä. Valmiin seinämaalauksen tavoite oli katsojan aktivoiminen ja sosiaalisessa mediassa leviäminen, joten teoksen lopullisen vaikutuksen ja onnistumisen määrittelee käytännön työn kohdeyleisöltä saama vastaanotto.

## Lähteet

Biltema 2017. Muovilasi. Biltema.

<<http://www.biltema.fi/fi/Rakentaminen/Muut/Muovilasi-2000030030/>> (luettu 5.5.2017).

Cousins, Carry 2017. 8 Reasons 80s Flair Will Rule Design in 2017. Web Designer Depot.

<<https://www.webdesignerdepot.com/2017/01/8-reasons-80s-flair-will-rule-design-in-2017/>> (luettu 8.5.2017).

Hakola, Eva-Maria 2002. Johdatus kuvalliseen viestintään. Viestintätieteiden yliopistoverkoston oppimateriaalit.

<<https://viestintatieteet-wiki.wikispaces.com/Johdatus+kuvalliseen+viestint%C3%A4%C3%A4n>> (luettu 15.4.2017).

Itkonen, Markus 2007. Typografian käsikirja. 3. laajennettu painos. Helsinki: RPS-yhtiöt.

Kordic, Angie 2017. Mural. The History and the Meaning. Widewalls.

<<http://www.widewalls.ch/what-is-a-mural-the-history-and-meaning/>> (luettu 8.5.2017).

Megazone N.D. <<http://megazone.fi/hki/kuvagalleria/>> (luettu 10.5.2017).

Mothership of Work N.D. <[www.mow.fi](http://www.mow.fi)> (luettu 10.5.2017).

Neumeier, Marty 2007. Zag : the number-one strategy of high-performance brands : a whiteboard overview. Berkeley, Kalifornia: New Riders.

Oja, Onni 1957. Piirtämisen taito. 5. painos. Porvoo: WSOY.

Pusa, Unto 1979. Plastillinen sommittelu. 8. painos. Espoo: Otakustantamo.

Pusa, Unto 1967. Väri – muoto – tila. 2. painos. Espoo: Otakustantamo.

Rohrer, Ken. N.D. Color Symbolism and Culture. In Incredible Art Department.

<<http://www.incredibleart.org/lessons/middle/color2.htm>> (luettu 27.4.2017).



Saw, James T. 2001a. Color. 2D Design Notes, ART 104: Design and Composition.  
<<http://daphne.palomar.edu/design/color.html>> (luettu 28.4.2017).

Saw, James T. 2001b. Part V: Design Elements. 2D Design Notes, ART 104: Design and Composition.  
<[http://daphne.palomar.edu/design/part\\_v.html](http://daphne.palomar.edu/design/part_v.html)> (luettu 3.5.2017).

TMZ 2014. 'Star Wars Episode 7': Millennium Falcon -- HOLY CRAP!! [SET PHOTOS].  
Thirty Mile Zone.  
<<http://www.tnz.com/2014/06/03/star-wars-episode-7-millennium-falcon-set-photos/>>  
(luettu 19.4.2017).

WorkWithColor.com 2008–2013. Color properties/Terminology. Work With Color.  
<<http://www.workwithcolor.com/color-properties-definitions-0101.htm>> (luettu  
28.4.2017)