

IRTI GRIDISTÄ! Baltic Circle 2015



Samuli
Saarinen



Tekijä Samuli Saarinen

Työn nimi Irti gridistä! Baltic Circle 2015

Laitos Median laitos

Koulutusohjelma Visuaalisen viestinnän muotoilu

Vuosi 2017

Sivumäärä 44

Kieli Suomi

Tiivistelmä: Opinnäytetyössäni pohdin, onko visuaalinen identiteetti mahdollista suunnitella ilman suunnittelutyötä ohjaavia “sääntöjä” — graafista ohjeistoa, ennakkosuunnitelmaa tai ilmeluonnosta. Aineistonani on nykyteatterifestivaali Baltic Circlen vuoden 2015 visuaalinen identiteetti, jota peilaan modernismin klassikoita vasten. Esitän oman luentani siitä, miten Baltic Circle 2015 -identiteetti asettuu osaltaan haastamaan sitä sääntöjen ja rajoitusten diskurssia, joka on jäänyt modernismin perintönä elämään nykymuotoilunkin kentälle ja pitkälti hallitsee edelleen alamme ammatillista “arkijärkeä”.

Avainsanat Gridi, modernism, postmodernismi, kollektiivinen suunnittelu, kriittinen suunnittelu, kokeellinen suunnittelu, identiteetti, metaidentiteetti

Samuli Saarinen
Taiteen kandidaatin opinnäytetyö
Visuaalisen viestinnän muotoilun koulutusohjelma,
Median laitos, Aalto-yliopiston
taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu
Kevät 2017

Kannen kuva on mukaelma kaaviosta, jonka laadimme
osana Baltic Circle 2015 -ilmepresentaatiota. Kuvitus:
Erik Solin

SISÄLLYS

JOHDANTO

IRTI GRIDISTÄI

- 9 Gridi suunnittelua ohjaavana periaatteena
- 12 Visuaalinen identiteetti arkkityyppisenä graafisen suunnittelijan toimeksiantona
- 14 Baltic Circle 2015 -identiteetti graafisen suunnittelun ammatillisella kentällä

BALTIC CIRCLE 2015

- 19 GRMMXI
- 20 Baltic Circle
- 21 Konsepti
- 22 Työmetodeista
- 24 Sovellutukset

KUVAT

LOPUKSI

- 37 (Design) paskapuheesta
- 38 Johtopäätöksiä

LÄHTEET

JOHDANTO

Opinnäytetyössäni pohdin, *onko visuaalinen identiteetti mahdollista suunnitella ilman suunnittelutyötä ohjaavia "saantöjä"* – graafista ohjeistoa, ennakkosuunnitelmaa tai ilmeluonnosta. Lyhyen vastauksen jo tiedämme: Totta kai voi, ainakin jos asiakas on valmis tyytymään minkälaiseen lopputulokseen tahansa. Vaikka graafisen suunnittelun diskursia ollaan monesti rakennettu juuri sääntöjen ja kieltojen kautta, "voiko" ja "saako" eivät mielestäni ole kysymyksenasetteluina erityisen kiinnostavia tai mielenkiintoisempaa tällaisessa täysin improvisoitussa identiteetissä voisi olla vaikkapa: Miten tämä eroaa visuaalisista identiteeteistä sellaisina kuin ne yleensä miellämme? Miten visuaalinen identiteetti "pysyy kasassa" ilman muotoiluratkaisuja ohjaavaa suunnitelmaa? Missä mielessä voidaan ylittää puhua identiteetistä, kun johdonmukaisuutta ja jatkuvuutta takaavaa ohjeistoa ei ole? Minkälaista suunnittelua on suunnittelu ilman suunnitelmaa? Eikö tästä seuraa täydellinen kaaos? Ja ennen kaikkea: *Mitä valia?*

Tällaisten kysymysten äärelle päädyin suunnitellessani kansainvälisen nykyteatterifestivaali **Baltic Circlen** vuoden 2015 visuaalista identiteettiä osana **GRMMXI**-kollektiivia. Projekti oli lähtökohdiltaan ja toteutukseltaan tavanomaisesta ilmeensuunnittelutoimeksiannosta (tai graafisen suunnittelijan toimeksiannosta ylittäään) varsin poikkeava. Meiltä tilattiin visuaalinen identiteetti, joka olisi samalla itsenäinen teoksensa. Viestinnällisen funktionensa lisäksi identiteetille sallittiin siis taideteoksen tapaan oikeus koetella käsitteellisiä rajojaan. Käytännössä tämä tarkoitti harvinaisen "vapaita käsiä" ja harvinaisen tasa-arvoista suhdetta asiakkaan ja suunnittelijoiden välillä; meitä kohdeltiin enemmänkin sisällöntuottajina kuin palvelun-

tarjoajina. Lähtökohtana suunnittelutyön toteuttamiselle oli ajatus suunnitteluprosessin (valta)suhteiden kääntämisestä päalalleen. Jos tavallisesti AD määrittää visuaalisen ilmeen keskeiset elementit, joita tuotantograafikot sitten jalkauttavat läpi kaikkien sovellutuksien, hylkasimme kokonaan ajatukset työnjaosta, "ilmettä määrittävistä palikoista" ja graafisesta ohjeistosta. Jokainen kollektiivin reilusta kymmenestä jäsenestä oli vapaa suunnittelemaan oman osuutensa täysin oman mielensä mukaan, yksin tai yhdessä. Kun näin syntyneet satunnaiset osaset yhdistettiin, syntyi identiteetti, joka on olemassa ainoastaan monenkirjavien sovellutustensa ennakoimattomana yhteissummana. Kunkin kollektiivin jäsenen osuus työprosessissa määrittyi lähinnä oman innokkuuden mukaan, työtehtävät kiersivät, eikä työnjako ollut hierarkisesti organisoitu tai eriytetty. Jokaiselle maksettiin myös sama tuntipalkka kollektiivin sisällä. *Grafia 2016, 32-33*

Tässä tutkielmassa esitän oman luentani siitä, miten Baltic Circle 2015 -identiteetti asettuu osaltaan haastamaan sitä *hallinnan, rajaamisen ja karsimisen diskurssia*, joka on jäänyt modernismin perintönä elämään nykymuotoilunkin kentälle ja pitkälti hallitsee edelleen alamme ammatillista "arkijärkeä". Tarkastelemalla Baltic Circle 2015 -identiteettiä ja sen tekoprosessia eräänlaisena rajatapauksena, toivon saavani vihiä visuaalisen identiteetin ja visuaalisen identiteetin suunnittelijan toimenkuvan reunaehdoista.

Aineistoni on Baltic Circle 2015 -identiteetti, jota luen kuten tekstiä luetaan. Taustalla tässä on käsitys, jonka mukaan graafisen suunnittelun objektit ja artefaktit (tässä tapauksessa visuaalinen identiteetti) nähdään nimenomaan luettavina ja tulkittavina *teksteinä*.

Rajaan käsittelyni koskemaan lähinnä työprosessia; sovellutusten visuaalinen lopputulos ja ns. esteettinen tarkastelukulma rajautuvat siis pääosin ulos. Työn (visuaalisia) lopputuloksia ei voi kuitenkaan täysin erottaa itse tekemisen tavasta, kuten myöhemmin selitän, sillä nämä sfäärit ovat tiukasti toisiinsa kietoutuneet.

Ensimmäisessä luvussa peilaan Baltic Circle 2015 -identiteettiä modernistista muotoiludiskurssia vasten lähteinäni alaa koskevan kirjallisuuden klassikoita. Esitän ajatuksen gridistä, eli ruudukosta, *graafista suunnittelua ohjaavana ja määrittävänä periaatteena* ja metaforana. Seuraavaksi käsittelen visuaalista identiteettiä *arkkityyppisenä graafisen suunnittelun toimeksiantona*, ja määrittelen Baltic Circle 2015 -identiteetin eräänlaiseksi *metaidentiteetiksi*. Lopuksi paikannan Baltic Circle 2015 -identiteetin osana graafisen suunnittelun kenttää ja perinnettä, ja kehystän sen *ei-modernistiseksi, kokeilevaksi ja kriittiseksi suunnitteluksi*.

Toisessa luvussa esittelen GRMMXI-kollektiivin ja nykyteatterifestivaali Baltic Circlen. Sen jälkeen käsittelen Baltic Circle 2015 -identiteetin taustalla olevia työmetodeja hieman johdantoa yksityiskohtaisemmin. Lopuksi käyn läpi keskeisimmät sovellutukset kuvin ja sanoin.

Sananen opinnäytteen ulkoasusta: Sikäli kun en pidä funktionaalisuutta ainoana tai keskeisimpänä graafisen suunnittelun tehtävänä, halusin painetun niteen visuaalisen ilmeen heijastelevan käsiteltävää aihetta. Opinnäytteen sähköisessä PDF-versiossa tein kuitenkin lukijalle myönnytyksen, enkä kikkaillut sen enempää. Käyttämäni kirjasintyyppit ovat gridistä irrottelun mestarin Mikko Varakkaan suunnittelemia.

IRTI GRIDISTÄ!

Tässä luvussa pyrin kartoittamaan niitä tapoja, joilla katson Baltic Circle 2015 -identiteetin haastaavan joi-tain graafisen suunnittelun keskeisimmistä konven-tioista. Tarkastelen gridiin perustuvaa muotoiluajatte-lua ja -käytäntöä keskeisenä graafisen suunnittelijan työprosessia ohjaavana periaatteena, modernisti-sen graafisen suunnittelun eetoksen kiteyttäjänä ja yhteiskunnallisena metaforana. Esittelen visuaalisen identiteetin arkkityyppisenä graafisen suunnittelun toimeksiantona, kuvaan Baltic Circle 2015 -identiteet-tin käsitteellistä pohjaa hieman johdantoa tarkemmin, ja määrittelen sen eräänlaiseksi metaidentiteetiksi. Luvussa hahmottelen myös projektin suhdetta graafi-sen suunnittelun kenttään.

GRIDI SUUNNITELUA OHJAAVANA PERIAATTEENA

Vuosien varrella ilmaus "irti gridistä" on vakiintunut kollektiivimme sisällä tarkoittamaan oman mukavuusalu-een, alan totunnaisuuksien ja muotoiluperinteen rajojen koettelemista. Lausahdus saattaa muistuttaa hieman sisustustauluistakin tuttua ohjenuoraa "think outside the box" (joka nykyään on ennemminkin kaiken luovan toiminnan uusi standardi, ellei imperatiivi, kuin kapi-nallinen mahdollisuus), mutta itse luen sen tarkoitta-maan jotain vähemmän ylimalkaista. Kyseessä on totta kai leikkimielinen tokaisu, mutta se tulee mielestäni sanoneeksi jotain sattuvaa graafisesta suunnittelusta totisemmassakin mielessä: Gridistä irrottautumisen voidaan katsoa merkitsevän ennen kaikkea *hallinnan ja rajaamisen tekniikoiden hylkäämistä* suunnittelua ohjaavana metodina ja periaatteena.

Gridi, eli ruudukko, on arkisuudessaan hyödyllinen graafikon apuväline ja työkalu, ja sen käyttö sellaisenaan on vain yksi monista muotoiluratkaisuja

ohjaavista tekniikoista, mutta tässä tulkitsem sen osuvana metaforana modernistiselle eetokselle¹: Gridissä kaikille elementeille on ennalta määrätty paikkansa tiukassa ja muuttumattomassa hierakiassa. Kaikki, joka vaarantaa viestin välittymisen tehokkaasti ja taloudellisesti, karsitaan pois selkeyden nimissä, ja monimerkityksisyyden mahdollisuus torjutaan. Suunnittelutyö etenee systemaattisesti ja loogis-matemaattisella vääjäämättömyydellä; tällaisenaan suunnittelutyö näyttää lähes koneellisen rationaalisen prosessina. Gridi on *ohjelma* Gerstner 2009 [1964], joka toteuttaa suunnittelutyön kuin itsestään. Suunnittelijan rooliksi jää toimia universaalien lakien lakeijana; hän on sivustaseuraaja gridin tehdessä työtä.

Modernismi aatesuuntauksena ja yhteiskunnallisena ilmiönä on aivan liian suuri ja monisyinen aihealue käsiteltäväksi kandidaatin opinnäytetyössä, joten tarkoitetaan modernismilla tässä tiettyä graafisen suunnittelun tyyli-suuntausta ja muotoilua-jattelun perinnettä. Modernismilla, tässä suppeassa mielessä, on kuitenkin yhtymäkohtansa *moderniteettiin* myös laajempana ilmiöiden joukkona. Esimerkiksi sosiologi Zygmunt Bauman esittää², että juuri tarve *hallita, rajoittaa ja karsia* ambivalenssia tai epämääräisyyttä määrittää olemuksellisesti modernia politiikkaa, ajattelua ja elämää. Hän myös huomauttaa, että moderni ei kykene suvaitsemaan asioita, jotka kieltäytyvät tulemasta määritellyiksi. Tämä suvaitsemattomuus on harvinaisen tuttua myös modernistisessä graafista suunnittelua koskevassa keskustelussa ja kirjallisuudessa.

¹ Modernistisen graafisen suunnittelun eetos saa ehkä selkeimmän ilmaisunsa kahden suunnittelijan, Jan Tschichold ja Josef Müller-Brockmannin, kirjoituksissa (ks. Tschichold 1995 [1928]; Müller-Brockmann 1996 [1981]). Samoja ajatuksia on kuitenkin kierrätetty läpi modernistisen graafisen suunnittelun kaanonin.

Muotoilusta puhuminen yhteiskunnallisten metaforien kautta saattaa monesti tuntua teennäiseltä tai mahtipontiselta, mutta tangentti ei ole täysin mielivaltainen: Graafisesta suunnittelusta ollaan puhuttu läpi sen historian yhteiskunnallisten ilmiöiden kautta tai niiden peilinä. Esimerkiksi **Josef Maller-Brockmann** koki työnsä suunnittelijana heijastelevan ja osaltaan toteuttavan modernin yhteiskunnan vaatimuksia ja ihanteita Müller-Brockmann 1996: 9-13 (1981).

Jos jätämme yhteiskunnalliset mielleyhtymät sikseen, suurin henkilökohtainen ongelmani modernistisen suunnittelu- ja ajatteluperinteen suhteen on tavassa, jolla se tasapainottaa graafista suunnittelua, tyypittää muotoiludiskurssia ja pyrkii rajoittamaan suunnittelijan vapautta koetella praktiikkansa rajoja. Vaikka modernistisen graafisen suunnittelun huippuvuosikymmenet ovat jääneet jo historiaan, monet sen keskeisistä uskonkappaleista ovat edelleen tunnistettavissa alan keskusteluissa ja käytännöissä². Tuntuu, että modernistiset käsityksen graafisesta suunnittelusta on sisäistetty niin olennaiseksi osaksi alan itseymmärrystä, että ne määrittävät edelleen eräänlaista alan "ammattillista arkijärkeä".

2 "The typically modern practice, the substance of modern politics, of modern intellect, of modern life, is the effort to exterminate ambivalence: an effort to define precisely - and to suppress or eliminate everything that could not or would not be precisely defined. Modern practice is not aimed at the conquest of foreign lands, but at the filling of the blank spots in the *complete mappa mundi*. It is the modern practice, not nature, that truly suffers no void.

Intolerance is, therefore, the natural inclination of modern practice. Construction of order sets the limits to incorporation and admission. It calls for the denial of rights, and of the grounds, of everything that cannot be assimilated - for de-legitimation of the other. As long as the urge to put paid to ambivalence guides collective and individual action, intolerance will follow - even if, ashamedly, it hides under the mask of toleration (which often means: you are abominable, but I, being generous, shall let you live)". (Bauman 1991: 7-8)

3 Modernismi on jäänyt kummittelemaan, Jeffery Keedyn sanoin, eräänlaisena elävänä kuolleena graafisen suunnittelun ammatillis-akateemiselle kentälle (Keedy 2009 [1995]).

Gridistä irrotetussa suunnittelussa rajoitukset ovat vain tilannekohtaisia työkaluja, eivät yleispäteviä lakeja. Suunnittelupraktiikan rajat ovat liukuvia ja joustavia, sen työmetodit moninaisia, ja sille sallitaan mahdollisuus muuttaa muotoaan. Gridistä irrotettu suunnittelu ei kavahda epämääräisyyttä, vaan elää nimenomaan ristiriidoista, ja syleilee kaaosta iloisena onnettomuutena.

Jos graafisesta suunnittelusta halutaan ylipäättään puhua yhteiskunnallisten vertausten kautta, niin gridistä irrotetun suunnittelun voidaan nähdä heijastelevan yhteiskunnallista todellisuutta, joka on verkottunut, moniarvoinen ja -aineinen, alati muuttuva ja, ennen kaikkea, muutettavissa.

VISUAALINEN IDENTITEETTI ARKKITYYPPISENÄ GRAAFISEN SUUNNITELIJAN TOIMEKSIANTONA

Visuaalinen identiteetti on herkullinen aihe graafista suunnittelua ajateltaessa, sillä se on eräänlainen graafisen suunnittelun kruununjalokivi ja samalla alan toimeksiannon *arkkityyppi*. Tavallaan kaikki graafisen suunnittelun artefaktit ja objektit ovat visuaalisia identiteettejä vähintään pienoiskoossa (kirjan identiteetti, lehden identiteetti, postimerkin identiteetti, pakkauksen identiteetti), mikäli visuaalinen identiteetti käsitetään siinä yksinkertaisessa mielessä, että se tekee jonkin muuten näkymättömän ja käsittämättömän entiteetin (idea, organisaatio, tapahtuma, arvo) näkyväksi, käsitettäväksi ja koettavaksi ^{Biffi 2016}.

Kruununjalokivi, *magnum opus*, visuaalinen identiteetti on sikäli, kun se on suurimmillaan graafisen suunnittelijan toimeksiannoista suurin niin työmaaratiaan, kattavuudeltaan, ulottuvuudeltaan kuin vaikutavuudeltaankin. Ylikansallisen yrityksen visuaalinen

identiteetti on väistämättä osa jokaisen arkipäivää, kun taas ylikansallinen juliste lienee kuviteltavissa vain vitsikkäänä ajatusleikkina. Sovellutuksissaan visuaalinen identiteetti myös sisältää muita graafisen suunnittelun perinteisiä objekteja ja artefakteja, kuten julisteita, julkaisuja, lentolehtisiä ja facebook-bannereita.

Ulottuvuutensa tai vaikuttavuutensa (reach) takia visuaaliset identiteetit myös puhuttavat alan kenttää (enemmän kuin vaikkapa yksittäinen event photo), ja määrittelevät näin osaltaan alan diskurssia.

Yleensä visuaalisen identiteetin keskiössä on graafinen ohjeisto⁴, joka määrittelee identiteetin keskeiset elementit (logotyyppi, typografia, väripaletti jne.) ja niiden suhteet toisiinsa (gridisysteemi, suoja-alueet) ks. Mollerup 1987. On aiheeni kannalta satutuvaa, että ohjeistoissa identiteetti määrittyy usein nimenomaan kieltojen (kielletty käyttö) kautta. Identiteetti syntyy karsimalla pois epäolennainen, ei-haluttu ja kaivamalla esille "ydin", jota liioittelemalla entiteetti tehdään näkyväksi Biffi 2016. Tässä mielessä identiteetti on *gridi*: Se on metodi ja periaate jolla osatekijöitä hallitaan, rajataan ja karsitaan. Gridi tai ohjeisto luo raamit, joissa identiteetti jalkautetaan sovellutuksiksi johdonmukaisesti ja ohjelmallisesti.

Baltic Circle 2015 -identiteetti poikkeaa perinteisestä visuaalisesta identiteetistä huomattavasti. Se on

4 Sain tarkasteltavakseni useampia graafisia ohjeistoja, joista tämän tutkielman kannalta käyttökelpoisimmaksi osoittautui Flow-festivaalin visuaalisen identiteetin graafinen ohjeisto, sikäli kun kyseessä on Baltic Circlen tapaan hieman alakulttuurisesta ja nuorekkaasta tapahtumasta. Sen graafinen ohjeisto on ohjeisto yksinkertaisimmillaan; siinä määritellään typografia, väripaletti, kuvitus, gridisysteemi ja elementtien kielletyt käyttötavat sekä neuvotaan elementtien asettelussa. (TSTO 2012) Osa tarkastelemistani ohjeistoista, HSL-tyyliopas sekä Suomi 100 graafinen ohjeisto, ovat vapaasti saatavilla verkossa. (Kokoro & Moi)

käänteinen suhteessa visuaalisiin identiteetteihin sellaisina kuin ne yleensä käsitetään. Perinteisesti identiteetti (kuten sitä edellä kuvasin) edeltää identiteetin soveltamista käytäntöön. Tässä sovellukset edeltävät identiteettiä: Identiteetti syntyy vasta osiensa ennakoimattomana summana. Sen sijaan että identiteetti toteuttaisi sovellutukset, sovellutukset toteuttavat visuaalisen identiteetin.

Emme laatineet minkäänlaista graafista ohjeistoa tai ennakkosuunnitelmaa, emmekä ennalta määritelleet toistuvia visuaalisia elementtejä tai parametrejä. Baltic Circle 2015 -identiteetti ei siten ole "visuaalinen": Samuutta identiteetin soveltusten välillä ei takaa mikään leimallinen visuaalinen ohjelma. Jatkuvuus syntyy suunnittelua ohjaavien periaatteiden samuudesta. Identiteetti totta kai näyttää joltain – sen reunaehdot eivät vain koske visuaalisia seikkoja. Baltic Circle 2015 -identiteetti onkin eräänlainen *meta-identiteetti*. Suunnitteluprosessissa muotoiltiin ilmeen reunaehdot, periaatteet ja työmenetelmät, eli alusta, jolla visuaaliset lopputulokset ikaankuin generoituivat. Biffi 2016

Kyseessä on silti identiteetti siinäkin mielessä, kuin se edellä määriteltiin: *Se on rajapinta, jolla festivaali tekee itsensä näettäväksi ja koettavaksi.*

Baltic Circle 2015 -identiteetti graafisen suunnittelun ammatillisella kentällä

Baltic Circle 2015 -identiteetti hylkää gridin suunnittelua ohjaavana periaatteena ja modernina pakkomielleenä. Se hylkää modernismin myös kahdessa muussa olennaisessa mielessä: Suhteessa *sisältöön* ja suhteessa *tekijyyteen*. Nämä aihealueet ovat kuumenaneet tunteita läpi graafisen suunnittelun histo-

rian (ja aika ajoin näyttäisivät kuumentavan edelleen); siksi koen tarpeelliseksi asemoida projektin myös suhteessa niihin.

Merkillepantavaa tässä suunnitteluprojektissa oli harvinaisen tasavertainen suhde graafisen suunnittelun (festivaalin identiteetin) ja festivaalin taiteelliseen "sisällön" välillä. Asiakas suhtautui festivaali-identiteettiin alusta asti yhtenä festivaalin teoksista tai osana kokonaistaideteosta, jonka festivaali teoksineen muodostaa. Näin festivaalin taiteellinen "sisältö" ulottuu visuaaliseen identiteettiin (tai kääntäen: identiteetti ulottuu taiteelliseen "sisältöön") samalla tapaa, kuin vaikkapa teatteriesityksen "sisältö" ulottuu kattamaan kaiken aina käsikirjoituksesta valosuunnitteluun asti. Käytän käsitettä "sisältö" lainausmerkeissä, sillä kuten pitkälle vakiintuneiden taidemuotojen (esimerkiksi teatterin) kohdalla huomaamme, joko "sisältöön" ja sen ulkopuoliseen "muotoon" on ajatuksena hupsu ellei käsitteellisesti mieleton. Modernissa graafista suunnittelua koskevassa kirjallisuudessa sisällön ja muodon kahviajako on kuitenkin ollut keskeinen olettaja, ja se esiintyy toistuvana motiivina nykyistenkin muotoilukoulujen oppisisällöissä *Rock 2009*. Muodon ollaan katsottu olevan eräänlainen itsessään merkityksetön säiliö sisällölle (Esimerkiksi kirja säiliönä tekstille). Näin muoto on käsitteellistetty alisteiseen asemaan suhteessa sisältöön, ja muodon mahdollisuus luoda merkityksiä itsenäisesti on kielletty. Kirkkaimmin ajatuksen muodosta tyhjänä sisällön astiana kristallisoit **Beatrice Warde** esseessään *Crystal Goblet* *Warde 2009 [1930]*. Modernissa tekijyyksityksessä suunnittelijan tehtäväksi jää viestiä sisältö mahdollisimman tehokkaasti, selkeästi ja havikkeettomasti: Luettavuuden takaa-

miseksi monimerkityksisyyden mahdollisuudet karsi-
taan pois. Luettavuus on sittemmin ymmärretty vain
yhdeksi osaksi "käyttäjäkokemusta", mutta viestinnän
tehokkuuden vaatimus on katsoakseni edelleen graafi-
sen suunnittelun vallitseva paradigma.

Baltic Circle 2015 -identiteetti tarkoituksellisesti
monimutkaistaa ja pitkittää havainnointiprosessia kiin-
nittääkseen katsojan huomion viestin lisäksi itse vies-
tinnän tapaan. Sen sijaan että kommunikoisi mahdolli-
simman tehokkaasti, se höpöttää sisällön ohi, ja sanoo
oman sanottavansa rekisterissä, joka ei välttämättä
ole palautettavissa luonnolliseen kieleen. Visuaalinen
identiteetti, ymmärrettynä omanlaisia merkityksiään
tuottavana teoksena ja tekstinä, avaa mielenkiintoisia
näkyviä suunnittelijan tekijyydelle, ja antaa myös kat-
sojalle enemmän toimijuutta. Lupton 2004

Baltic Circle 2015 -identiteetin yhteisöllinen suunnit-
teluprosessi ja toteutustapa haastaa myös perin-
teiset käsitykset *tekijyydestä*. Tekijyys modernissa
graafisen suunnittelun teoriassa ja käytännössä pin-
gottuu kahden navan väliin: Suunnittelija univer-
saalien lainalaisuuksien nöyränä vasallina ja suun-
nittelija kutsumustaan seuraavana sankarillisena
ongelmanratkaisijana⁵.

Modernismin hylännyt "postmoderni" graafinen
suunnittelu juhli "tekijän kuolemaa", mutta oli vaarassa
taantua omanlaisensa sankarisuunnittelijan henkilökoh-
taiseksi itseilmaisuksi Lupton 2004, ja tuotti sekin omat
*ateurinsa*⁶. Lienee tähdellinen yleishuomio, että alan

⁵ Esimerkeiksi näistä kahdesta käyköön Josef Müller-Brockmann
(Rock 2009 [1996]) ja Paul Rand (Rand 2009 [1987]). Nämä "ääripäät" eivät ole
kovin kaukana toisistaan, sikäli kun molemmat vannoiivat samojen hyveiden
nimiin: "yksinkertaisuus, puhtaus ja laatu" (Rand 2009 [1987]).

⁶ Kaksi hyvää esimerkkiä postmoderneista ateur-suunnittelijoista
ovat David Carson ja Neville Brody

historiankirjoitus ja kaanon jäsenyyt hyvin pitkälti yksittäisten suunnimien varaan, jättäen varjoonsa moninkertaisen määrän tuotantograafikkoja, harjoittelijoita ja muita hiljaisia työmyyriä.

Baltic Circle 2015 -identiteetti on häpeilemättömän subjektiivinen, mutta väistää romanttisen suunnittelijuuskäsityksen sudenkuopat tarjoamalla yksityiselle tekijyydelle raadikaalisti *kollektiivisen* vaihtoehdon. Visuaaliset lopputulokset saattavat näyttää "ekspressiivisiltä", mutta ne eivät ole kenenkään yksittäisen suunnittelijan henkilökohtaista itseilmaisua: Suunnittelijan henkilökohtainen panos uppoaa ryhmän muiden jäsenien tuotosten munaan ja muodostaa kokonaisuuden, josta on vaikea osoittaa tekijöidensä henkilökohtaisia tyylejä tai "omaa ääntä". Suunnittelijan ei myöskään yksin tarvitse (eikä hän pysty) ottamaan vastuuta "viestistä" tai "argumentista". Kyse ei kuitenkaan ole kovakouraisesta tasa-paistamisesta: Tekijä säilyttää äänensä, mutta saa säestyksekseen kuoron. Yhdessä tuotetussa suunnittelussa keskenään ristiriitaisetkin viestit hankkaavat toisiaan vasten, puhuvat toistensa ohi ja riitelevät katsojan huomiosta. Tekotapa pakottaa suunnittelijoita haastamaan henkilökohtaiset makumieltymyksensä ja koettelemaan mukavuusalueensa rajoja.

Voidaan sanoa, että työprosessi ja sen kautta syntynyt identiteetti on *kokeellista graafista suunnittelua*. Suunnittelutyö eteni kokonaisuudessaan (kirjaimellisesti) kokeillen, eivätkä työn tulokset olleet tiedossa (jos hädin tuskin kuviteltavissakaan) ennen kuin työprosessi oli saatettu loppuun. Kokeellisuudella ei tässä siis tarkoiteta mitään historiallista tyyli-suuntausta tai epämääräistä "vaihtoehtoisuutta", vaan edellytystensä

rajoja koettelevaa ja alati muotoaan hakevaa toimimisen tapaa, jossa toiminnan (visuaalisia) lopputuloksia ei voi erottaa itse toiminnan *tavasta*. Salmiinen 2015: 9

Vaikka Baltic Circle 2015 -identiteetin taustalla ei voi väittää olleen mitään julkilausuttua poliittista ohjelmaa (vaikkakin jonkinlainen poliittinen luenta on mahdollista tehdä edellä esittämieni huomioiden pohjalta) en voi vastustaa kiusausta yrittää asemoida sitä suhteessa niin kutsuttuun "kriittiseen suunnitteluun". Luennossaan *Critical of What?* muotoilun tutkija **Ramla Mazé** hahmottelee kriittisen suunnittelun (tai kriittisyyden suunnittelussa) määritelmää esittelemällä kolme kriittisyyden muotoa tai kriittistä positiota: Suunnittelijan kriittinen ja itsereflektiivinen suhtautuminen *omaan praktiikkaansa*, suunnittelupraktiikka kriittisessä suhteessa *omaan alaansa* ja suunnittelu *kritiikkina* (kritiikin muotona) muotoilun ulkopuolisia ilmiöitä kohtaan. Mazé 2009 Katsoakseni Baltic Circle 2015 -identiteetti on kriittinen, sikäli kun se arvioi kriittisesti ja haastaa alan sisäisiä käytäntöjä. Se tarjoaa esimerkin toisenlaisesta tavasta tehdä, ja osallistuu näin alan sisäiseen diskurssiin.

BALTIC CIRCLE

2015

Tässä luvussa esittelen GRMMXI-kollektiivin ja Baltic Circle nykyteatterifestivaalin, kuvaan lyhyesti tapaa jolla esittelimme identiteetin konseptin asiakkaalle ja kerron tarkemmin konkreettisista työmetodeista. Erittelen myös työprosessin keskeisimmät visuaaliset lopputulokset, eli identiteetin sovellutukset, ja kerron kunkin suunnitteluprosessista lyhyesti. Kuvat sovelluksista olen liittänyt luvun loppuun. Painotan esityksen niihin sovelluksiin, joiden suunnittelussa henkilökohtainen panokseni oli suurin. Ellen toisin mainitse, olin tiiviisti mukana jokaisen sovellutuksen suunnittelussa, ja henkilökohtainen panokseni oli merkittävä.

GRMMXI

GRMMXI on vuonna 2011 Aalto yliopiston graafisen suunnittelun osastolla opintonsa aloittaneen vuosikursin opiskelijoista muodostunut kollektiivi, jonka jäsen olen. GRMMXI aloitti toimintansa lähinnä ajanvieton merkeissä, mutta on vuosien varrella omaksunut muotoilutoimistomaisia piirteitä ja alkanut vastaanottaa toimeksiantoja. Kollektiiviin kuulumisen ainoa kriteeri on samalla vuosikurssilla opiskeleminen, joten periaatteessa siihen kuuluu 13 jäsentä. Ryhmä on kuitenkin löyhä ja epätarkkarajainen, ja eri projekteihin osallistutaan eri kokoonpanoilla. Jotkut projektit toteutetaan pienemmissä, muutaman hengen "iskuryhmissä", mutta Baltic Circle 2015 -identiteetin suunnitteluun osallistui kutakuinkin kaikki kollektiivin jäsenet kolmea lukuun ottamatta. Tästedes mainitessani GRMMXI-kollektiivin, viittaan kollektiivin niihin jäseniin jotka osallistuivat Baltic Circle 2015 -identiteetin suunnitteluun.

GRMMXI ei ole yritys, eikä kukaan sen jäsenistä laske toimeentuloaan kollektiivin varaan. Tämä, ja osittainen anonyymiys, on mahdollistanut kollektiivin jäsenien hyödyntää GRMMXIä eräänlaisena laboratoriona kokeiluille, jotka eivät olisi mahdollisia varsinaisessa "työelämässä". GRMMXI on itsessään alati muotoaan hakeva ja muuttava kokeilu, jolla ei ole kasvusuunnitelmaa tai ennalta määrättyä ohjelmaa. Paitsi vaihtoehtoisia suunnittelutyön organisoinnin tapoja pohtiva kokeilu, GRMMXI on alan diskurssiin osallistumiseen pyrkivä muotoilupoliittinen mediaprojekti.

Kollektiivin jäseniä ei yhdistä makumieltymykset tai (muotoilu)poliittiset mielipiteet vaan jaettu hierarkiattomuuteen ja *yhdessätekemiseen perustuva etiikka*.

BALTIC CIRCLE

Baltic Circle on poikkitaiteellinen ja poliittisesti kantaaottava nykyteatterifestivaali, joka järjestetään vuosittain Helsingissä. Omien sanojensa mukaan:

Baltic Circle uskoo taiteen esteettiseen ja affektiiviseen voimaan sekä esityksen sosiaaliseen ja poliittiseen toimijuuteen. Festivaalilla nähtävät teokset tarttuvat aikamme ilmiöihin ja polttaviin kysymyksiin sekä etsivät uusia esitystaiteen muotoja ja tekemisen tapoja. [...] Baltic Circle korostaa yhteisöllisyyden, yhteistyön ja pitkäjänteisyyden merkitystä festivaalin rakentamisessa ja pyrkii omassa toiminnassaan edistämään sosiaalista oikeudenmukaisuutta, solidaarisuutta ja sukupuolten välistä tasa-arvoa. (Baltic Circle 2015)

Minulle Baltic Circle oli ennestään tuttu erityisesti aikaisempien vuosien visuaalisista identiteeteistä, joista moni oli muotoilutoimisto TSTO:n ja Johannes Ekholmin käsialaa.

Baltic Circle otti alunperin yhteyttä kollektivimme jäseniin, Tuomas Kortteiseen, edellisen vuoden festivaali-identiteetin suunnitelleen Ekholmin

suosittelemana. Organisaatio teki tarjouspyynnön ja Kortteinen ehdotti identiteetin suunnittelijaksi GRMMXI-kollektiivia. Mitään varsinaista briiffiä ei annettu, mutta visuaalinen identiteetti toivottiin uudistettavan niin, että se toimisi viestinnällisen funktionsa lisäksi *itsenäisenä teoksena*.

KONSEPTI

Ensimmäistä PDF-presentaatiota varten järjestimme kollektiivimme kesken aivoriihen, jossa vapaasti assosioiden laadimme sekalaisia muistiinpanoja, ajatuskarttoja, viitteitä ja kaavioita. Näistä koostimme visuaalisen presentaation, joka toteutettiin jakamalla kullekin kollektiivin jäsenelle muutama sivu taitettavaksi täysin oman mielensä mukaan. Syntynyt kokonaisuus oli visuaalisesti sekava ja käsitteellisesti ylitsepursuava esitys siitä, milta identiteetti *saattaisi* näyttää.

Kilpailuehdotuksemme ei sisältänyt minkäänlaista luonnosta lopulliseksi ilmeeksi; Emme siis antaneet asiakkaalle lainkaan esimerkkejä siitä milta lopullinen ilme tulisi näyttämään. Esittelimme ainoastaan konseptuaalisen ehdotuksen työskentelytavasta ja -metodeista, ja tunnustimme rehellisesti, että lopullisen identiteetin visuaaliset lopputulokset ovat ennalta-arvaamattomissa. Idea identiteetistä esitettiin sisällöllisesti kutakuinkin sellaisena kuin sitä edellisessä luvussa kuvasin. Asiakas oli odottanut perinteistä ilmeluonnosta, mutta innostui ehdotuksestamme, ja oli valmis ottamaan riskin.

Identiteetti uudistus oli kokonaisvaltainen edellisvuotiseen ilmeeseen nähden. Aiemmistä ilmeistä päätimme säilyttää vain otsikkotypografian asettelun viittauksena (tai kunnianosoituksena) aiempien vuosien ilmeisiin.

Myöhemmin vuoden 2015 festivaalin sloganiksi varmistui "Contemporary Gut Feelings". Slogan on mielenkiintoisessa suhteessa festivaali-identiteettiin, sillä juuri "mutu-tuntuma", intuitio sekä lopputulemien ennalta-arvaamattomuus ja yllätyksellisyys, on koko identiteettikonseptin keskiössä. Suolen, *gut*, voidaan lukea enteilevän myös ylijäämää; jotain, joka syntyy hallitsemattomasti jonkin toisen sivutuotteena.

TYÖMETODEISTA

Työprosessimme keskeisimpiä työkaluja olivat jaetut *Google Drive* -kansiot, joita leikkisästi kutsuimme "kikkarekansioiksi". Kansioista muodostui eräänlainen kuvapankki, johon kertynyttä materiaalia hyödynnettiin identiteetin sovellutuksissa.

Työnkulku jäsenyi "kikkaretalkoiden" ympärille. Talkoot, olivat eräänlaisia improvisaatioseessioita, *jameja*, joissa syntynyt kuvamateriaali tallennettiin yhteiseen kuvapankkiin. Valmistautuaksemme sovellustusten tekemiseen, kokoonnuimme yhteiseen tilaan tietokoneiden äärelle, ja tuotimme kukin tahollamme sekalaisia typografia- ja kuvitusvinjetteja – *kikkareita*. Jokainen kollektiivin jäsen sai mielensä mukaan luoda graafisia elementtejä, kuva-aihoita, nopeita töheryksiä ja kuvituksia. Materiaali sai olla mitä tahansa, eikä lupaa tarvinnut kysyä toisilta kollektiivin jäseniltä. Talkoo-vaiheessa kenenkään ei myöskään tarvinnut miettiä, kuinka kuvaelementtejä voitaisiin hyödyntää lopullisissa sovelluksissa. Joku kollektiivin jäsen saattoi myöhemmin kehittää jotain kuva-aihiota pidemmälle tai käyttää sitä sellaisenaan sovellutuksissa riippumatta siitä, oliko kuvaelementti alkuperäisen tekijänsä mielestä "valmis". Kuvapankki täyttyi tyyllillisesti

hyvin monenkirjavasta kuvamateriaalista; skaala ulottui valokuvista ja 3D-rendauksista aina vektori- ja väriliitupiirroksiin.

Työmetodi tarjosi kollektiivin jäsenille matailan kynnyksen ja monenlaisia tapoja osallistua yhteiseen tekemiseen. Se myös mahdollisti rohkeitakin muotoiluratkaisuja, sillä minkään yksittäisen ratkaisun ei tarvinnut "toimia" johdonmukaisesti kaikissa sovellutuksissa. Kokemuksella oli myös eräänlainen pedagoginen antinsa; se altisti vieraille makumieltymyksille, ja pakotti näin haastamaan omia tottumuksiaan.

Voidaan myös ajatella, että työmetodeissamme suunnittelu ikaänkuin *pelillistyi*; niissä vahvistettiin suunnittelun *leikillisiä* ominaisuuksia ks. Ham 2016. Käytimmekin useassa sovellutuksessa hieman dadaistien *cadavre exquis* -pelin kaltaista työtapaa, jossa itsenäisesti suunniteltu yhdistyy sattumanvaraisesti yhdessä suunniteltuun.

Vaikka työtapamme salli kollektiivin jäsenille paljon vapautta toteuttaa itsenäisesti henkilökohtaisia mieltymyksiään, suurin osa sovelluksista tehtiin fyysisesti samassa paikassa, ideoita jaettiin avoimesti kollektiivin jäsenien kesken ja muotoiluratkaisuja esiteltiin muille. Suuret linjat, kuten sovellutusten toiminnallisuudet, formaatit ja materiaalivalinnat sekä sovellutuskohtaiset roolitukset, sovittiin yhteisissä kokouksissa. Sovellutuskohtaiset työryhmät määräytyivät lähinnä halukkuuden ja ehtimisen mukaan. Itse olin mukana suunnittelemassa suurinta osaa sovellutuksista.

SOVELLUTUKSET ks. kuvat

NETTI-TEASER: Ilmeen ensimmäinen sovellutus oli ennen festivaalin varsinaisten kotisivujen päivittämistä julkaistu teaser-etusivu, joka paitsi julkisti vuoden festivaalin teeman ja ajankohdan, myös esitteli uuden visuaalisen ilmeen. Siinä myös testattiin ensi kertaa joitain työtavoista, jotka osoittautuivat hedelmällisiksi, ja joita käytimmekin muiden sovellutusten suunnittelussa. Tämän sovellutuksen suunnitteluprosessi siis pitkälti määritteli työtapaamme tulevienkin sovellutusten kohdalla.

Vaikka kyseessä oli vain yksi kuvapinta, haluttiin teaserista ilmeen hengen mukaisesti mahdollisimman moniaineinen ja -ääninen, jotta vaikutelma yhteisestä ilmeestä vaistettaisiin jo ensimmäisessä sovellutuksessa. Tämä toteutettiin tekemällä etusivunäkymästä liikkuva, modulaarinen ja interaktiivinen. Näkymä koostuu kolmesta päälekkäisestä kuvatasosta, jotka näyttöä vieritettäessä liukuvat eri suuntiin, muodostaen erilaisia kuvayhdistelmiä. Sivun "alkaa" eri asetelmasta jokaisella päivityskerralla (refresh). Myös kulmien typografisten elementtien kirjasintyyppi vaihtuu sivua päivitettäessä. Päällimmäinen, alaspäin vierittyvä kuvataso koostuu syvätyistä vinjettikuvista, jotka paljastavat lomastaan keskimmäisen, typografisen tason, jossa keskeinen infosisältö pysyy liikkumattomana. Alimmainen taso, taustakuva, vierittyy päinvastaiseen suuntaan suhteessa päällimmäiseen.

Kuvatasojen kuvamateriaali tuotettiin yhteisissä talkoissa, joissa kukin kollektiivin jäsen tuotti improvisoiden erilaisia kuvitusvinjettejä. Syntyneestä sekalaisesta materiaalista koostettiin tiheä, monenkirjava kuvapinta. Lopputulos innosti niin meitä kuin asiakastakin, ja "kuvitustalkoot" metodina vakiintui projektin keskeisimmäksi suunnittelutyökaluksi.

Flyer oli identiteetin ensimmäinen painettu sovellutus. Halusimme kaikkien sovellutuksen antavan vaikutelman alati muuttuvasta ja liikkeessä olevasta identiteetistä, mutta painettu media tarjosi omanlaisensa haasteen: Painettu kuva on muuttumaton. Ratkaisuksi tähän päätimme tehdä kolme erilaista flyerä, jotka asetettuna vierekkäin muodostavat jatkuvan kuvapinnan.

Flyer suunniteltiin pienemmässä työryhmässä osittain samanaikaisesti nettiflyerin kanssa, ja hyödynsimmekin samoissa kuvitustalkoissa syntynyttä kuvamateriaalia myös tässä.

Festivaalikatalogin suunnittelutyö toteutettiin siten, että jokainen kollektiivin jäsen otti taitettavakseen muutaman aukeaman. Omat aukeamansa sai taittaa haluamallaan tavalla, miettimättä julkaisua kokonaisuutena sen enempää, ja kyselemättä lupaa ratkaisuihinsa muilta kollektiivin jäseniltä. Ainoa muotoiluratkaisuja ohjaava kriteeri oli tekninen painokelpoisuus (muutaman aukeaman kohdalla tämäkään kriteeri ei meinannut täyttyä, ja painolta saatiin kiihtynyttä palautetta). Koska jokainen kollektiivin jäsen työskenteli itsenäisesti, osa aukeamista saattaa olla sisäisesti yllättävänkin yhtenäinen tai esteettisesti eheä, mutta katalogi kokonaisuutena on hyvin moniaineksinen. Jokainen aukeama näyttää siltä, kuin olisi osa aivan eri julkaisua, ja näin ikaankuin pettää edeltäjänsä. Tyyliiltään aukeamat vaihtelevat lähes modernistisesta lehtitaitosta 2000-luvun puolivälin hollantilaiseen anti-designiin. Toteutin itsenäisesti neljä aukeamaa, jotka suunnittelin kunkin omannäköisekseen, ikaankuin esiintyen kolmena eri suunnittelijana. Jaetun tekijyyden tarjoama anonymiteetti mahdollisti muotokokeiluja, jollaisia harvemmin kehtaan tai uskallan

tehdä työskennellessäni freelancerina. Mielestäni juuri tässä on koko työskentelytavan vahvuus: Se mahdollistaa omien rajojensa ja tottumustensa koettelemisen, kollektiivisen identiteetin tarjotessa turvallisen ympäristön villeillekin kokeiluille.

Kannet toteutettiin flyerin tapaan pienessä työryhmässä, hyödyntäen yhteisen kuvapankin materiaaleja.

NETTISIVUT: Osana festivaalin kotisivujen uudistusta suunnittelimme etusivun netti-teaserin tilalle aloitus-sivun, jossa animoitu taustakuva lipuu näytön poikki. Taustakuva vaihtuu jokaisella päivityskerralla. Pienissä työryhmissä suunnittelimme typografisia kuvituselementtejä, jotka vaihtuvat näyttöä vieritettäessä. Nettisivujen muissa osioissa oli jokaisella eri taustakuvansa. Verkkosivujen layout, typografia ja rakenne oli myös GRMMXin suunnittelema, mutta itse osallistuin tässä sovellutuksessa lähinnä kuvitusten tekemiseen.

Traileri: Festivaalin videotrailerin suunnittelimme kahdestaan toisen kollektiivin jäsenen, Kiia Beilinsonin kanssa. Itse vastasin trailerin äänisuunnittelusta ja musiikin säveltämisestä, Kiia puolestaan kuvasi ja leikkasi videon sekä esiintyy trailerin ääniraidalla. Käytin äänisommitelmissani myös katkelmia Kiian tekemästä äänimateriaalista; tässä suhteessa yhteistyö oli tiivis erillisistä vastuualueista huolimatta. Vaikka tämä sovellutus toteutettiin kahden suunnittelijan työryhmässä, pyrimme tekemään trailerista muun ilmeen mukaisesti tyylillisesti moninaisen.

Festivaalijulisteet suunniteltiin samalla metodilla kuin flyerit. Järjestimme yhteiset kuvitustalkoot, joissa tuotimme materiaalia yhteiseen kuvapankkiin, josta koostimme pareittain kolme erilaista julistetta samoilla tekstisisällöillä. Jokainen yksittäinen juliste ikaankuin "jatkaa" seuraavan julisteen kuva-alalle, muodostaen näin yhteyden eri julisteiden välille. Kadulla kohdattu yksittäinen juliste "toimii" itsenäisenä, mutta vihjaa muiden julisteiden olemassaolosta.

Graafisen suunnittelijan ydintoimialaan (perinteisesti) kuuluvien sovellutusten lisäksi kollektiiviltamme tilattiin radiomainos, jonka suunnittelimme kahdestaan toisen kollektiivin jäsenen, Erik Solinin, kanssa. Trailerin suunnittelun yhteydessä kultakurkuksi paljastunut Kiia Beilinson esiintyy radiomainoksen kertojana.

Saimme myös kunnian vastata festivaalin avajaisklubin ohjelmasta ja videoprojektioista. Toimimme illan aikana kaikki DJ:nä ja VJ:nä, ja esitimme elävää musiikkia.

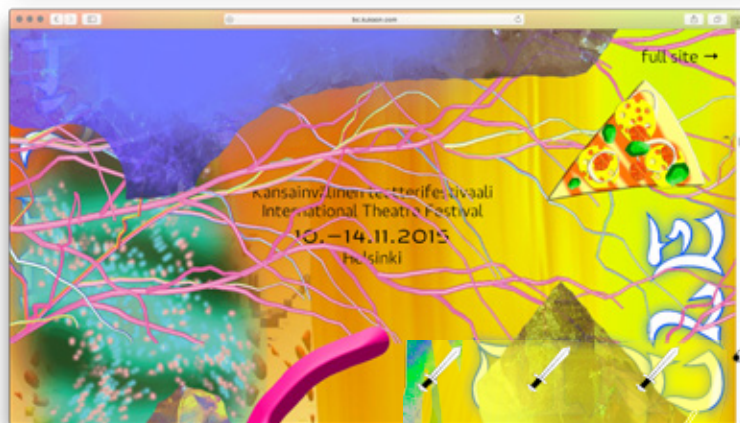
Suunnittelimme myös läjäpäin pienempiä sovellutuksia, kuten lehti-ilmoituksia, nettimainoksia ja somebannereita. Nämä toteutti tilannekohtaisesti milloin kukakin kollektiivin jäsenistä yksin, eivätkä ne ole identiteetin sovellutuksina erityisen mielenkiintoisia. Lisäksi suunniteltiin pitkähihainen t-paita, esityskohdattaiset käsiohjelmat ja festivaalipassit, mutta näiden sovellutusten suunnitteluun en itse ottanut osaa.

KUVAT



Kaksi konseptipresentaatiota varten suunnittelemani sivuista (yllä) ja yksi konseptia kuvaava kaavio (Kannen kuva on mukaelma juuri tästä kaaviosta)





Netti-teaser kahdessa eri näkymässä ja kaksi tekemistäni "kikkareista"



Flyer kolmena kappaleena. Alimman flyerin suunnittelin pääasiassa yksin (käyttäen kuvituksena yhteisen kuvapankin materiaalia)

W O R K S H O P

BRINK / LABORATORY / POLITICS / PHOTOGRAPHY / PARTICIPATE

Mårten Spångberg (SWE)

Choreography is for People, Dance of the Angels



34


...new workshops—processes and examples, thinking and more examples—comes
with the busy rise of dance as 'attached' from choreography and application.
A dance produced in a post-critical environment gaining momentum through
contemporary phenomena, spiritual practices, analogue and digital technology and
various modes of removing, editing and combining. Thoughts and people that I
study, articulates an entirely new operative system for dance.

Are we today experiencing the coming of *Dance 2.0*? It is a
question that has to, or can allow itself, a productive incompatibility with tradition,
taste, training, representation etc. of 20th-century dance.

Two days, a journey through dance, choreography, visual art,
politics and thought in order to figure out how it cannot be otherwise and how this
is our lucky day, resulting dance a wild cinema. As before or ahead, all our
senses meet the 21st-century, wonderful dances that nobody needs to know about.
As a spectator you also know how not to produce emancipation but nevertheless be
emancipated and have some real fun.

The workshop
is organized in
collaboration with
Zodiak — Center
for New Dance.

14.-15.



ATTENDANCE IS LIMITED, SO SIGN UP IN TIME!

Welcome letters and invoices are sent to participants immediately after
registration closes. Cancellations must be communicated to us prior than seven days
before the course begins. With the exception of injuries and illnesses certified in
writing by a doctor, cancellations made later than seven days before the course or
workshop are subject to the full course fee.

Please bring a receipt of your course payment to the first meeting of
your course. Zodiak's courses and workshops can also be paid using pre-paid
American and International vouchers (American Express) as well as Visa/maestro
Vouchers (International).

For further enquiries, please contact Inger Pärsson at
in@zodiak.se or +46 8 50 50 20 20, 10h (weekdays from 11 am to 4 pm).
The workshop is aimed for professional artists.

WORKSHOP 14-15.11.4 10:00-17:00 • PLACE TO BE CONFIRMED LATER

REGISTRATION FEE: 120 € • DURATION: 4 WEEKS / 12 hours

Produced by: 30.10. www.zodiak.se

35



29

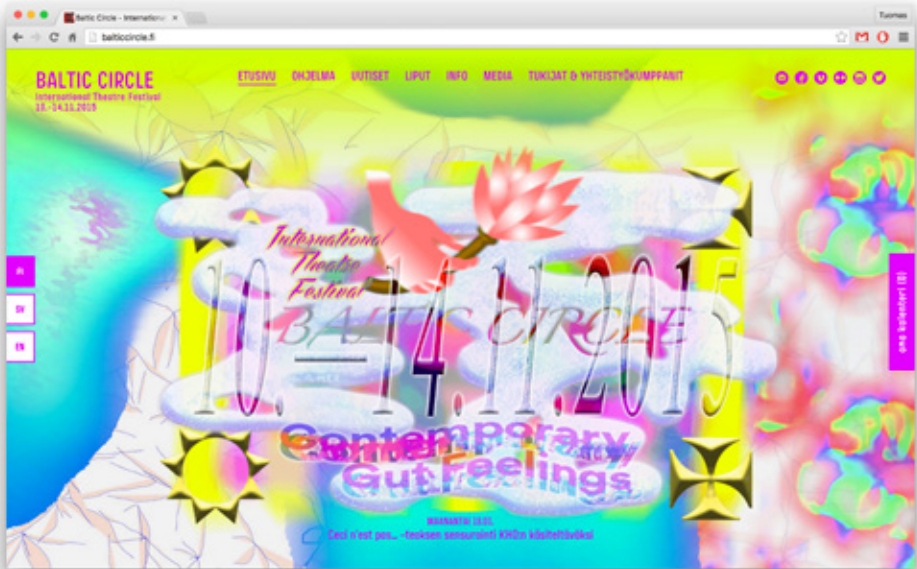


BALI

International
Dance Festival
10-11.2015
Indonesia

CIRCLE

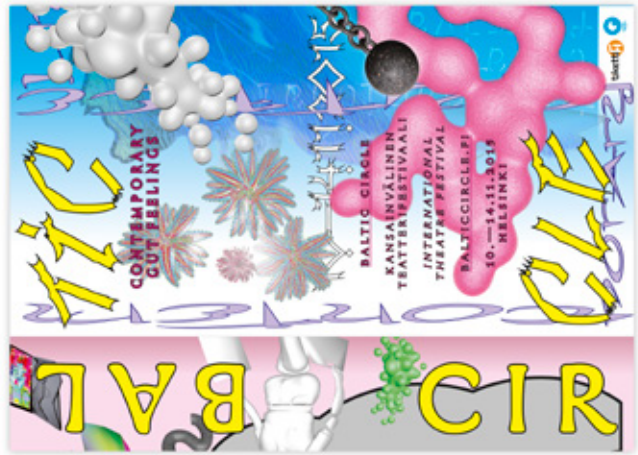
CONTEMPORARY PERFORMANCES



Nettisivut (yllä) sekä otteita trailerista (alla)



Julistect. Vasemmanpuoleiseen julisteen suunnittelin pääosin yksin, käyttäen yhteisen kuvapankin materiaalia.



LOPUKSI

(Design) paskapuheesta

Esseessään *On (Design) Bullshit* graafinen suunnittelija **Michael Bierut** kutsuu tiettyä tapaa, jolla suunnittelija puhuu työstään asiakkaalle, paskapuheeksi. Valtaosa suunnittelijan tekemistä muotoiluratkaisuista ja -valinnoista syntyy intuitiivisesti, hetken mieli-johteesta tai vahingossa. Paskapuheella suunnittelija alyllistää ja perustelee ratkaisujaan – yleensä jälkikäteän. Bierut ei tuomitse paskanpuhumista, mutta äänenpainosta voi arvella hänen pitävän sitä jollain tapaa valheellisena. Bierut 2005

Niin kutsutun jälkistrukturalistisen teorian innoittamina graafiset suunnittelijat oivalsivat, että graafista suunnittelua (julisteita, ulkomainoksia, facebook-bannereita, shampoopullon etikettejä, koirankakkapusseja, visuaalisia identiteettejä) luetaan kuten mitä tahansa muitakin tekstejä. Tekstin tuottajalla ei ole yksinoikeutta tekstin luentaan, eikä tekstin merkityksellisyys palaudu tuottajan intentioon. Merkitysten tällä tapaa kelluessa, graafisen suunnittelijan alkuperäisen intention ja valmiin artefaktin välisen syy-yhteyden ongelma näyttäytyy yhtäkkiä epämielenkiintoisena muna-vai-kana -jankkaamisena, ja ajatus intentiosta tekstin ainoana merkityksellistäjänä menettää oikeutuksensa.

Minulle nimenomaan jälkikäteän keksitty paskapuhe, mahdollinen luenta, on mielenkiintoisinta graafisessa suunnittelussa. Paskapuhe kääntää tekijän ja tekstin asetelman pääläelleen ja vie fokuksen tekijän intentiosta itse suunnittelutyöhön. Se on puhetta jonka totuusarvo ei ole lukittu, ja avaa näin tilaa erilaisille tulkinnoille. Juuri tämä tulkinnalle jäävä tila mahdollistaa kypsän muotoiludiskurssin.

Tässä opinnäytetyössä olen pyrkinyt esittämään mahdollisia tapoja merkityksellistää Baltic Circle 2015 -identiteetti osana ja suhteessa graafisen suunnittelun kentää. Vaikka aiheeni käsitteli työprosessia, nimenomaan sitä mitä tapahtui ennen varsinaisia visuaalisia lopputuloksia, on otteeni ollut tässä tarkoituksellisen jälkiviisas. Totunnaisuuksia haastavan suunnittelun kohdalla epäillään usein, ettei sen "takana ole ideaa" (yleensä vaivautumatta kysyä suunnittelijalta itseltään). Tässä kuitenkin toivoakseni osoitin, että improvisoiden, hetken huumassa luotu muotoilu voi avata joitain mielenkiintoisia näkökulmia graafiseen suunnitteluun, ja osallistua näin alan diskurssiin.

Johtopäätökset

Kaivelemalla vanhoja arkoja paikkoja, pyrin tässä tutkielmassa esittämään, että vanhoissa (design)riidoissa on edelleen puitavaa. Nykymuotoilun kentälle modernismista on jäänyt elämään kaikki sen pahimmat puolet, säännöt ja rajoitukset, samalla kun sen optimismi ja kiinnostus yhteiskunnallista todellisuutta kohtaan on unohdettu.

Pyrin myös esittämään, että modernismi on kohdannut arvoisiaan haastajia: Modernismin hylkäävä muotoiluperinne on olemassa, ja nykymuotoilu voi halutessaan asettua osaksi tätä perinnettä.

Itse projekti, Baltic Circle 2015 -identiteetti onnistui erinomaisesti. Sekä GRMMXI, että asiakas olivat tyytyväisiä lopputulokseen. Identiteetti voitti myös parhaan visuaalisen identiteetin palkinnon tärkeimmässä suomalaisessa graafisen suunnittelun kilpailussa (Vuoden huiput). Palkinnot eivät sinällään ole mielestäni paras mittari työn onnistuneisuutta

tai tarpeellisuutta mitatessa, mutta tunnustuksena se osoittaa, että alan ammatillisella kentällä on tilaa kokeilla toisenlaisia tekemisen tapoja. Osaltaan se saattaa myös rohkaista muita nuoria suunnittelijoita irrottautumaan gridistä.

Keväällä 2017

LÄHTEET

- Bauman, Zygmunt 1991: *Modernity and Ambivalence*. Cambridge: Polity Press; 7-8.
- Gerstner, Karl 2009 (1964): *Designing Programmes*. Kokoelmassa Armstrong, Helen (toim.): *Graphic Design Theory. Readings from the Field*. New York: Princeton Architectural Press; 58-61.
- Grafia 2016: *Vuoden Huiput 2015. Vuosikirja*. Helsinki: Grafia Ry; 32-33
- Ham, Derek A. 2016: *How Designers Play. The Ludic Modalities of the Creative Process*. Julkaisussa *DesignIssues: Volume 32, Number 4 Autumn 2016*. MIT Press Journals; 16-28
- Keedy, Jeffery 2009 (1995): *Zombie Modernism*. Kokoelmassa VanderLans, Rudy (toim.): *Emigre No. 70 – The Look Back Issue*. Berkeley: Gingko Press; 171-177.
- Mazé, Ramia 2009: *Critical of What?*. Kokoelmassa Ericson, Magnus et al. (toim.): *Iaspis Forum on Design and Critical Practice. The Reader 2009*. Berlin: Sternberg Press; 379-397.
- Mollerup, Per 1987: *The Corporate Design Programme*. Kööpenhamina; Danis Design Council.
- Müller-Brockmann, Josef 1996 (1981): *Grid Systems in Graphic Design*. Niederteufen: Braun Publish; 9-13.
- Rand, Paul 2009 (1987): *Good Design is Good Will*. Kokoelmassa Armstrong, Helen (toim.): *Graphic Design Theory. Readings from the Field*. New York: Princeton Architectural Press; 64-69.
- Rock, Michael 2009 (1996): *The Designer as Author*. Kokoelmassa Armstrong, Helen (toim.): *Graphic Design Theory. Readings from the Field*. New York: Princeton Architectural Press; 108-114.
- Salminen, Antti 2015: *Kokeellisuudesta. HIstoriallisesta avantgardesta jälkifossiiliseen elämään*. Helsinki: Osuuskunta Poesia; 9.
- Tschichold, Jan 1995 (1928): *The New Typography*. Berkeley: University of California Press; 66-70.
- Warde, Beatrice 2009 (1930): *Crystal Goblet, Or Why Printing Should Be Invisible*. Kokoelmassa Armstrong, Helen (toim.): *Graphic Design Theory. Readings from the Field*. New York: Princeton Architectural Press; 39-43.

PAINAMATTOMAT LÄHTEET

Baltic Circle 2015

Internetlähde: Baltic Circle

<http://balticcircle.fi/info/>

Viitattu 13.5.2017

Bierut, Michael 2005: On (Design) Bullshit.

Internetlähde: Design Observer

<http://designobserver.com/feature/on-design-bullshit/3347>

Viitattu 13.5.2017.

Biffi, Marcello J. 2016: Meta-Identity. Maisterin opinnäytetyö: AKV|St.Joost

Kokoro & Moi: HSL-tyyliopas.

Internetlähde: <https://www.hsl.fi/tyyliopas>

Viitattu 16.5.2017

Kokoro & Moi: Suomi Finland 100 -tunnus. Graafinen ohjeisto. Lokakuu 2015.

Internetlähde: [http://suomifinland100.fi/wp-content/uploads/2015/11/](http://suomifinland100.fi/wp-content/uploads/2015/11/SuomiFinland100_tunnus_graafinen-ohjeisto_lokakuu2015_14791.pdf)

[SuomiFinland100_tunnus_graafinen-ohjeisto_lokakuu2015_14791.pdf](http://suomifinland100.fi/wp-content/uploads/2015/11/SuomiFinland100_tunnus_graafinen-ohjeisto_lokakuu2015_14791.pdf)

Viitattu 16.5.2017

Lupton, Ellen 2004: Deconstruction and Graphic Design. History Meets Theory.

Internetlähde: Typotheque.

[https://www.typotheque.com/articles/](https://www.typotheque.com/articles/deconstruction_and_graphic_design_history_meets_theory)

[deconstruction_and_graphic_design_history_meets_theory](https://www.typotheque.com/articles/deconstruction_and_graphic_design_history_meets_theory)

Viitattu 14.5.2017.

Rock, Michael 2009: Fuck content.

Internetlähde: 2x4

<http://2x4.org/ideas/2/fuck-content/>

Viitattu 13.5.2017

TSTO: Flow 2012. Graafinen ohjeisto.

