



Karoliina Kökkö

## VJ-visuaalien värimäärittely

Tutkimusmatka visual jockey -ilmiöön  
ja värin ulottuvuuteen

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

20.4.2021

## Tiivistelmä

Tekijä(t):	Karoliina Kökkö
Otsikko:	VJ-visuaalien värimäärittely: Tutkimusmatka visual jockey -ilmiöön ja värin ulottuvuuteen
Sivumäärä:	70 sivua
Aika:	20.4.2021
Tutkinto:	Medianomi
Tutkinto-ohjelma:	Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto:	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t):	Lehtori Lauri Huikuri

---

Tämä toiminnallinen opinnäytetyö koostuu kolmesta osasta. Ne pitävät sisällään VJ-ilmiön käsittelyn, väriteoriaan ja tutkimuksiin värien vaikutuksista perehtymisen sekä tutkielman teososan, jossa tehdään värimäärittely visuaaleille. Visuaalit ovat reaaliaikaisesti esitettävää kuvavirtaa, jolla tapahtumissa visualisoidaan musiikkia, ja tässä tutkielmassa juuri tietynlaista konemusiikkia. Visuaalien tavoitteena on syventää tapahtuman immersiota. Tutkielman tutkimuskysymys on seuraava: miten väriteoria ja tieteelliset tutkimustulokset värien vaikutuksista ohjaavat visuaalien tuotantoa?

Aiheiden kartoittamiseksi tutkielma hyödyntää laadulliselle tutkimusmenetelmälle tyyppillistä toimintatapaa. VJ-ilmiön käsittelyssä tutustutaan VJ:iden työhön ja heidän visuaaleihinsa. Tällä pohjustetaan värin ja tutkielman teososan käsittelyä. Väriä tutkitaan visuaalien kannalta olennaisilta osin avaten perusominaisuudet, värikontrastien merkityksiä, yleisimpiä väriharmonioita ja värien vaikutuksia psykologisesti ja fysiologisesti tieteellisiin tutkimuksiin perustuen. Tutkielman teoriaosuutta hyödynnetään teososan visuaalien värimäärittelyssä, jossa visuaaleihin sovelletaan luotua väripalettia. Teososan visuaaleja kuvaillaan pintapuoleisesti niiden muilta osin, mutta keskittyminen on väreissä.

Tutkielman tarkoituksena on tuoda näkyvyyttä vähemmän tunnetulle VJ-ilmiölle sekä viedä eteenpäin henkilökohtaista haavetta visuaalien tuottamisesta ja esittämisestä. Työn tavoitteena on edesauttaa visuaalien tuotantoa soveltamalla niihin edellä mainittua tietoa väristä. Haasteena on kehittää visuaaleja niiden kontekstin ulkopuolisella tiedolla, sillä suoraan visuaaleja käsitteleviä opetusmateriaaleja on niukasti.

Opinnäytetyössä todetaan teorian ohjanneen visuaalien värimäärittelyä mielekkäällä tavalla, joka sopii niiden käyttöön konemusiikkitapahtumissa. Tuloksena oli suunnitelma visuaalien väripaletille ja sen soveltamiselle, jonka kautta visuaaleilla on hyvät mahdollisuudet edesauttaa tapahtuman kävijöiden kokemuksen rikastamista. Tutkielma tarjoaa siis yhden perustellun tavan lähestyä visuaalien värimäärittelyä. Tieto väristä on valikoitu ja käsitelty nimenomaan visuaaleja ajatellen, mutta siitä on hyötyä laajasti visuaalisessa suunnittelussa.

Avainsanat: VJ, visual jockey, video jockey, visuaalit, väri

## Abstract

Author(s): Karoliina Kökkö  
Title: Color Grading for VJ Visuals: A Journey Into the Phenomenon of Visual Jockey and the Dimension of Color  
Number of Pages: 70 pages  
Date: 20 April 2021

Degree: Bachelor of Culture and Arts  
Degree Programme: Media  
Specialisation option: Graphic Design  
Instructor(s): Lauri Huikuri, Senior Lecturer

---

This final project comprises three parts. They involve examining the VJ phenomenon, exploring color theory and scientific research regarding the effects of colors on people, and the functional part of the study featuring the color grading process of visuals. Visuals are a real-time flow of images that visualize music in events, and in this study a specific kind of electronic music. The question that this study seeks to answer is how does color theory and scientific research on the effects of color guide the production of visuals?

A qualitative research method is utilized to cover the topics of this study. The first part will focus on the work of VJs and their visuals through which the examination of color and the functional part of the study will be better understood. In the second part of the project, color is studied with visuals specifically in mind. The topics explored are the basic attributes of color, significance of color contrast, the most common color harmonies, and the psychological and physiological effects of color. In the last part of the study this theory on color is utilized in the color grading process of visuals. The visuals are discussed to some extent overall but focus is kept on color.

The purpose of this study is to give exposure to the less well-known phenomenon of VJing and to review the process of producing and performing visuals. The goal is to assist the production of visuals by employing the aforementioned information regarding color. Learning materials directly addressing visuals are scarce, and therefore, the challenge is to develop them by applying knowledge outside of their context.

In conclusion, the theory guided the color grading of the visuals in a meaningful way that was beneficial for their use in electronic music events. The result was a plan for the color palette of the visuals and its implementation. Through this color palette the visuals have good potential to enrich people's experience of the event. Therefore, this study offers one valid way of approaching the color grading of visuals. Although the information explored regarding color is selected and investigated with visuals particularly in mind, it may still be applied widely in the field of visual design.

Keywords: VJ, visual jockey, video jockey, visuals, color

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Katsaus VJ-ilmiöön	3
2.1	Lyhyt historia ja teknologinen kehitys	4
2.2	Tyypillinen työskentely-ympäristö	7
2.3	Projisointipinnat	10
2.4	Visuaalien suunnittelun ja toteutuksen työnkulku	16
2.5	Visuaalien piirteitä	20
3	Värin tarkastelua visuaalien näkökulmasta	24
3.1	Värin ominaisuudet	25
3.2	Värikontrasti	27
3.3	Väriharmoniat	31
3.4	Värin havaittuja vaikutuksia kehoon ja mieleen	39
3.4.1	Värin ominaisuuksien yksilöllisiä vaikutuksia	39
3.4.2	Värikontrastin vaikutuksia	44
4	Visuaalien värimäärittely	45
4.1	Alustavan väripaletin suunnittelu	46
4.2	Väripaletin soveltaminen käytännössä	48
4.2.1	Materiaalin esikäsittely sävyjen soveltamista varten	48
4.2.2	Alustavan väripaletin hienosäätö	52
4.3	Lopputulokset	56
5	Yhteenveto	62
	Lähteet	65

# 1 Johdanto

Inspiraatiota opinnäytetyöhöni ei tarvinnut pitkään miettiä: tiesin haluavani sen liittyvän VJ-ilmiöön ja musiikin visualisoimiseen konemusiikkitapahtumissa eli visuaaleihin. VJ tulee sanoista video jockey tai visual jockey ja tarkoittaa näissä tapahtumissa toimivaa henkilöä, joka vastaa visuaalisen ärsykkeen tarjoamisesta musiikin rinnalla. Nämä visuaalit ovat reaaliaikaisesti esitettävää kuvavirtaa, jota VJ manipuloi aktiivisesti, reagoiden musiikkiin. Yleisin järjestely visuaalien näyttämiseksi on niiden projisoiminen videotykillä eli heijastaminen johonkin pintaan, kuten seinään tai valkokankaaseen. Itse VJ ohjaa esitystä tietokoneellaan.

Pitkäaikainen kiinnostus ja haaveeni on ollut tuottaa omat visuaalini ja toimia VJ:nä. Halusin sovittaa tämän opinnäytetyön raameihin, ja mietin, mikä olisi olennainen osa visuaalien tuottamista, joka on tutkittavissa ja minua kiinnostava. Totesin värin olevan yksi visuaalien peruspilareista, joka ansaitsee syvällisen perehtymisen ja harkinnan osana visuaalien tuotantoa. Aiheeksi muodostuivat VJ-ilmiön esittelyn rinnalle väri, sen ominaisuudet sekä potentiaalinen vaikutus tunteisiin ja tunnelmaan. Tutkimuskysymykseksi muotoutui seuraava: miten väriteoria ja tieteelliset tutkimustulokset värien vaikutuksista ohjaavat visuaalien tuotantoa? Tutkielma on tyypiltään toiminnallinen: teoriaosuutta hyödynnetään soveltamalla sitä tutkielman teososan käytännön projektiin, jossa määritellään värit visuaaleille.

Käytän siis opinnäytetyötä hyödykseni VJ-haaveideni toteutumisen jouduttamisessa, mutta myös tietojen ja taitojen kehityksessä värin suhteen, mille tulee käyttöä tulevaisuudessa muussakin ammatillisessa osaamisessani. Tarjoan myös näkyvyyttä ajankohtaiselle, mutta vähemmän tunnetulle VJ-ilmiölle, joka osaa Helsingin yöelämästä värittää.

Kartoitan aihekokonaisuutta painetun ja digitaalisen lähteistön avuin ja nojaan erityisesti VJ-ilmion kohdalla myös omiin havaintoihini. Tavoitteenani on syventyä värin monipuoliseen ulottuvuuteen ja ammentaa sieltä tietoa omien visuaalieni kehitykseen kohti laadukasta lopputulosta. VJ-ilmion lyhyestä historiasta johtuen suoraan visuaaleja käsitteleviä tietotekstejä tai opetusmateriaaleja on heikosti, joten haasteena on soveltaa kontekstin ulkopuolisia tiedonlähteitä.

Työ on suunnattu visuaalisen viestinnän alan ihmisille ja VJ-ilmioistä kiinnostuneille, eikä aiheeseen tarvitse olla entuudestaan perehtynyt. Vaikka väriä tarkastellaan visuaalien näkökulmasta, pätee siitä käsitelty teoria yleisesti visuaalissa suunnittelussa. Täten siitä on hyötyä esim. kuvituksessa, maalaamisessa, konseptitaiteessa ja yleisesti graafisessa suunnittelussa.

VJ:t saattavat toimia monenlaisissa tapahtumissa ja tilanteissa, mutta tässä tutkielmassa keskityn nimenomaan heidän klubikontekstin toimenkuvaansa konemusiikin parissa. Tuon olennaisen esille VJ:iden käyttämien ohjelmien ja laitteiden suhteen menemättä sen syvemmälle aiheeseen. Jotkut VJ:t hyödyntävät työssään projektiomäppäystä eli projisointipinnan muotojen hyödyntämistä visuaalisena tehokeinona, mutta sitä ei tässä tutkielmassa tarkastella aiheen laajuuden takia. Väriä käsittelen visuaalien kannalta niihin perehtyneen näkemykseni mukaan olennaisilta osin. Jätän käsittelemättä mm. fysiologian eli sen, miten kehon tasolla värien havaitseminen tapahtuu, henkilökohtaiset assosiaatiot väreistä aiheen subjektiivisuuden vuoksi sekä värien symboliset ja kulttuuriset seikat. Värin ohella esim. liike ja kuvasisältö visuaaleissa ovat niiden kriittisiä piirteitä, mutta tutkielman teososassa käsittelen visuaaleja vain värien osalta esittääkseni tutkielman liiallisen laajentumisen.

Tutkielma on kirjoitettu keväällä 2021. Työ alkaa luvussa 2 tutustumisella VJ-ilmioon ja visuaalien luonteeseen, jolla luodaan pohja näkökulmalle värin tarkasteluun ja teososan olemuksen ymmärtämiselle. Käyn läpi kevyesti historiaa, avaan tyypillistä työskentely-ympäristöä ja projisointiin käytettäviä pintoja sekä kuvailen VJ:n työn vaiheita. Päätän kokonaisuuden esittämällä havaintojani visuaalien piirteistä. Luvussa 3 siirrytään tarkastelemaan värejä: käsittelen värin

perusominaisuudet, värikontrastit, väriharmoniat ja värin potentiaaliset vaikutukset tieteellisiin tutkimuksiin perustuen. Läpi lukujen käsittelen tietoa visuaalien kontekstissa. Luvussa 4 eli opinnäytetyön teososassa kehitän visuaalieni väri-maailmaa teoriaosuudessa tekemieni huomioiden avulla.

## 2 Katsaus VJ-ilmioon

VJ:n visuaalit vahvistavat yleistä tunnelmaa visualisoimalla DJ:n (disc jockey) soittamaa musiikkia, luomalla reaaliaikaista kuvien ja videoiden sinfoniaa, joka elää puhtaasti hetkessä, on dynaaminen ja voi muuttua äkillisesti (Faulkner 2006, 8; Spinrad 2005, 12, 76). Visuaalien tärkein osa on niiden reaaliaikainen yhteys musiikin kanssa, eikä kuvavirtaa ole ennalta määriteltä, vaan työskentely perustuu improvisaatioon (Dekker 2005; Kangassalo 2016).

Tässä tutkielmassa käsitellään nimenomaan konemusiikkitapahtumissa työskentelevää VJ:tä, ympäristöinä julkiset klubit ja vaivihkaisemmat underground-tapahtumat. Sanalla "underground" (suom. maanalainen) viitataan tässä tapauksessa pienempiin, ei-kaupallisiin konemusiikkitapahtumien järjestäjiin, jotka pitävät kävijäkuntansa rajattuna supistetulla kutsulistalla eivätkä kuuluta julkisesti tapahtumistaan. Sana "visuaalit" on myös käytössä laajalti, ja tässä tutkielmassa sillä tarkoitetaan VJ:iden luomaa kuvavirtaa.

VJ:t saattavat myös työskennellä klubikontekstin ulkopuolella, kuten festivaaleilla, konserteissa, museoissa ja taidenäyttelyissä. Erityisesti kolmen jälkimmäisen suhteen työskentelyn luonne alkaa kuitenkin eroamaan, eikä näitä eroavaisuuksia käsitellä tämän tutkielman laajuuden raameissa.

Seuraavat alaluvut tarjoavat käsityksen ilmiön luonteesta, jonka kautta ymmärretään paremmin luvun 3 näkökulmaa värin käsittelyä kohtaan ja luvun 4 eli tutkielman teososan olemusta. Luvussa 2.1 tutustutaan ilmiön kehitykseen syntysijoilta nykyhetkeen, luvussa 2.2 tarkastellaan työskentely-ympäristöä, luvussa

2.3 perehdytään käytettäviin projisointipintoihin, ja luvussa 2.4 avautuu visuaalien suunnittelun vaiheet sekä livenä esiintyminen. Lopuksi luvussa 2.5 käydään läpi visuaaleissa yleisesti ilmeneviä piirteitä ja värien käyttöä.

## 2.1 Lyhyt historia ja teknologinen kehitys

Nykypäivän VJ ja visuaalit (kuvio 1) eivät varmaankaan olisi syntyneet ilman teknologista kehitystä (Dekker 2005). Visuaalien tuottamiseen, manipulointiin ja esitykseen tarvittavat laitteet ovat olleet edellytys alan muodostumiselle. Visuaalit ovat loppujen lopuksi valoa, ja valoesitysten suhteen niillä on joitakin esiisiä. Videon kaltaista sisältöä ne eivät kuitenkaan pystyneet projisoimaan, joten niitä ei käsitellä tämän tutkielman puitteissa.



Kuvio 1. VJ Nevroticin (2019) visuaalit underground-tapahtumassa Pasilassa Helsingissä 30.4.2019.

Teknologisen kehityksen lisäksi myös musiikki oli ratkaiseva tekijä nykyajan VJ:n syntyisessä. Konemusiikki alkoi löytämään jalansijaa maailmalla 1970-luvun lopulla ja teki läpimurtonsa 1980-luvun alussa house-musiikilla (Faulkner 2006, 14). Konemusiikki ei kuitenkaan ollut tarpeeksi kiinnostavaa itsessään



katseltavaksi: yleisöllä ei ollut mitään visuaalista viihdytystä, ei bändiä tai laulajaa. DJ:n vinyylien selaamista ei ole perin jännittävää katsella, joten tapahtumissa oli visuaalinen kolo täytettäväksi. (Dekker 2005; Spinrad 2005, 31.)

Samoihin aikoihin visuaalien luomiseen tarvittavien laitteiden hinnat alkoivat muuntua kuluttajaystävällisemmiksi. Käännekohta tuli edullisten videonauhureiden, -kameroiden ja -tykkien myötä (Dekker 2005; Spinrad 2005, 21). Tarve ja työkalut moderneille visuaaleille olivat kehissä, enää tarvittiin itse VJ.

Ilmiö oli hyvin satunnainen ja hajautunut, sillä täysin itsenäisesti useammat eri henkilöt ympäri maailman alkoivat luomaan visuaaleja yhtä aikaa. Tämä synkronisuus on osoitus toimenkuvan tarpeellisuudesta: VJ ja hänen visuaalinsa tulivat maailmaan puhtaasti käytännöllisistä syistä, eikä esim. jostain tietoisesta kehityksestä taiteiden kautta. (Faulkner 2006, 14.) Tämän alkuvaiheen aikana VJ:iden käyttämiä laitteita ei vielä ollut valmistettu juuri visuaaleja varten, vaan heidän piti nähdä vaivaa sekä hyödyntää omaa kekseliäisyyttään visuaaliensa toteuttamiseen (Dekker 2005). Missään ei kerrota tietokoneiden käytön aloittamisesta VJ-toiminnassa, mutta eittämättä varsinkin kannettavat tietokoneet löysivät paikkansa VJ:iden arsenaalista. 1990-luvun loppupuolella julkaistiin ensimmäiset VJ-ohjelmat ja 2000-luvun alkupuolella valmistettiin ensimmäiset VJ-laitteet (Spinrad 2005, 24).

1970-luvun lopulla visionääriset New Yorkin klubit asensivat näyttöjä visuaalien esittämistä varten sisällyttäen ne osaksi sisustustyyliään. Yksi näistä klubeista oli the Peppermint Lounge, joka nousi tunnetuksi ”VJ-yliopistona” kouluttaen henkilökuntaansa tätä uutta ja nuorta taiteen muotoa varten. (Spinrad 2005, 21.) Tämän suosituksen klubin henkilökunta myös keksi itselleen termin ”video jockey”, jolla he halusivat erottautua New Yorkin taiteen ja kulttuurin piiriin ”ummehtuneista” videotaitelijoista (Dekker 2005). Yksi Paul Spinradin (2005, 30) kirjassaan haastattelemissa VJ:istä, Olivier Sorrentino, kokee erityisesti termin ”jockey”-osan olevan osuva ja merkityksellinen: se viittaa siis kilparatsastajaan, ja jockey ratsastaa eri hevosilla improvisoiden joka kerta, työskennellen kokemuksensa pohjalta ja luottaen omaan arviointikykyynsä.

Televisiokanava MTV aloitti toimintansa New Yorkissa vuonna 1981 ja oli välitön menestys, jolla oli suuri vaikutus paikalliseen VJ-yhteisöön (Spinrad 2005, 21). MTV:n perustaja Bob Pittman otti VJ-termin itselleen käyttöön esitelläkseen ohjelmiansa isännät ja määritteli uudelleen termin merkityksen. Kun MTV etsi n. kuusi kuukautta ennen lanseeraustaan näitä ohjelmäisäntiä, he laittoivat paikallisille VJ:ille kutsun pyytäen lähettämään työnäytteitä. Kaikki sillä hetkellä työskentelevät VJ:t lähettivät suurella vaivalla tehdyt näytevideot visuaaleistansa luullen MTV:n tarkoittaneen etsivänsä juuri klubeissa työskentelevää VJ:tä. MTV:n piti julkaista tiedote, jossa he oikaisivat väärinkäsityksen. (Dekker 2005.) Muulle maailmalle VJ tuli tunnetuksi TV-persoonana suhteellisen anonyymien klubeissa työskentelevän VJ:n sijaan (Spinrad 2005, 21). MTV:n suuren suosion takia termin aito syntysija jäi hämärään peittoon uusiltakin klubeissa toimivilta VJ:iltä, jotka luulivat vielä paljon myöhemminkin MTV:n keksineen termin itse (Dekker 2005). 2000-luvulle tultaessa termin alkuperäinen merkitys oli kasvanut jälleen (Spinrad 2005, 21).

MTV onnistui myös houkuttelemaan pois lukuisia paikallisia VJ:itä työskentelemästä visuaalien parista – the Peppermint Lounge -klubista erityisesti. Näihin VJ:ihin kohdistui vihamielisyyksiä ja petossyytöksiä. MTV:n tulo tuotti kuitenkin myös hyvää: kiinnostus videotuotantoa kohtaan taiteellisen ilmaisun välineenä laajentui huomattavasti, ja MTV veti puoleensa lahjakkuuksia alan pariin eri puolilta maailmaa. (Spinrad 2005, 21.)

VJ-termistä on tehtailtu erilaisia variaatioita, mutta klubikontekstissa video jockey vaikuttaa säilyttäneen paikkansa. Tästä on tosin alkanut näkymään enemmän visual jockey -variaatio, ja henkilökohtaisestikin koen tämän olevan asteen osuvampi kuvaus. VJ:t eivät ainoastaan työskentele videon parissa, vaan käyttävät myös aktiivisesti esim. staattisia kuvia. Ja koska sekä suomen että englannin kielessä puhutaan heidän luomuksistaan visuaaleina (engl. visuals), on täysin luontevaa, että tittelikin sisältää saman termin.

Tällä hetkellä Suomen VJ-historiaa ei ole lainkaan dokumentoitu. Paikalliset VJ:t (Ahola, Forsander, Hietaniemi, Karp, Mustaniemi, Parrilla & VJ rajatonvimma 2018) pohdiskelevat, että on paljon ryhmiä, jotka olivat aloittaneet VJ-toiminnan jo 90-luvulla. VJ Indigon (2021) mukaan VJ:itä näkyi Suomessa ensimmäisen kerran mm. Helsingissä toimineella Screen-klubilla, ja klubi perustui nimensä mukaisesti visuaaleihin. Screenin Facebook-sivuilta löytyy tieto, että klubi oli aktiivinen vuosina 1997–2004. VJ SSuvereeni (Ahola ym. 2018) puolestaan muistelee nähneensä ensimmäisen kerran ”VJ-touhua” laitteiden suhteen Turussa 2000-luvun alussa, jolloin Turun mediapajalaiset ajoivat VHS-kasetteja tuomaansa VHS-mikseriin.

VJ Indigo (2021) huomauttaa, että Suomessa ylipäätään VJ oli aiemmin vain ”kiva lisä” ja vasta jonkin aikaa visuaalien on ollut mahdollista toimia tapahtuman päävalaisijana. Kymmenen vuotta sitten tapahtumassa ainoa valonlähde ei voinut olla videotykki, koska ne tapasivat olla ”sadan kilon mörssäreitä, joista tuli saman verran valoa kuin hehkulampusta” (Ahola ym. 2018).

Olisi mielenkiintoinen mahdollisuus ja kulttuuriteko lähteä kartoittamaan ja koostamaan teosta Suomessa tapahtuneesta VJ-ilmion noususta. Alkuaikojen lisäksi teoksessa olisi oleellista ja ehkä mielenkiintoisinta tarkastella myös nykyhetkeä.

## 2.2 Tyypillinen työskentely-ympäristö

Minkälaisia sitten ovat nämä julkisten klubien ja underground-tahojen konemusiikkitapahtumat, joissa VJ työskentelee? Tavanomaisessa asetelmassa DJ soittaa musiikkia pöytänsä takana yleisön edessä ja usein heidän kanssansa samalla tasolla. VJ puolestaan työskentelee samassa tilassa sivummalla tietokoneellaan, jolla hän ohjaa videotykillä projisoitavaa visuaalien virtaa yleisön nähtäväksi, yleensä DJ:n taakse tai yläpuolelle seinään tai valkokankaalle (kuvio 2). Tilojen suuruus ja korkeus vaihtelee runsaasti: tilat voivat olla pieniä matalalla katolla tai avaria halleja mahtavilla korkeuksilla. Tilaa saatetaan valaista hieman tunnelmallisesti tai käytössä on valoesitystä tarjoavaa kalustoa, joskus taas koko tila jätetään pimeäksi DJ:n pöydän himmeää kajoa lukuun ottamatta.



Kuvio 2. Basit Soomro Resolume-ohjelman äärellä ensimmäisellä VJ-keikallansa Helsingissä 20.2.2021, The Train Factory. (Kökkö, Karoliina 2021.)

Kuultaviin musiikin genreihin lukeutuu mm. tekno, trance, house ja minimal sekä lukuisia alagenrejä. Musiikki pauhaa armottoman kovaa, toisinaan jopa tärykalvoja raapien. Desibelit ovat sillä tasolla, että korvatulpat ovat suositeltavia. Tapahtumille ominaista yleisökäyttäytymistä on tanssia itsenäisesti mutta osana suurta joukkoa ja olla suuntautuneena kohti DJ:tä. Valtavirran klubeihin verrattuna ihmiset tanssivat havaintojeni mukaan vapaammin ja ovat enemmän uppoutuneita musiikkiin. He ovat kerääntyneet paikalle pitämään hauskaa, näkemään ystäviä ja tanssimaan tai muuten vain hengaillemaan. Ilmapiiri on hyväntahtoinen ja iloinen, vaikka musiikki olisikin väkivaltaista ja raskasta teknoa.

Miten VJ:n läsnäolo sitten muuttaa tilan ja tapahtuman luonteen? Vuonna 2020 ensimmäistä kertaa järjestetylle audiovisuaalisen taiteen festivaalille Aavistukselle kirjoittamani teksti "Verkkokalvot vailla" havainnollistaa visuaalien vaikutusta ytimekkäästi:

Yölliset vaeltajat ovat liikkeellä, kukin jättänyt oman kuplansa taakseen. He kokoontuvat rytmisen paukkeen äärelle, saman katon alle. Elämäntilanteita ja lähtökohtia on yhtä paljon kuin tupakan-tumppeja stögiksessä, mutta kaikilla on tänä yönä sama missio: ir-tiotto normista, mielen puhallus tyhjäksi.

Väkevä basso tärisyttää luuytimiä ja viettelee kehon liikkeelle. Huo-juvaan väkijoukkoon sulautuessa syntyy yhteisöllisyyden tunne tun-temattomien kanssa. Resepti on melkein täydellinen, vain yksi aisti harhailee vailla suurempaa tarkoitusta. Katse vaeltaa päämäärättö-mästi, ympäriinsä kimpoillen. Vilkuillaan DJ:tä, kanssatanssijoita, seiniä. Tanssilattialla navigoinnin ja törmäyskurssien ehkäisyn ohella verkkokalvot viettävät aikansa suurimmaksi osaksi ikävysty-neenä, huomiotta.

Ympyrä sulkeutuu, kun seismisen ihmislauman siunaa läsnäolol- laan VJ. Hypnotisoivilla visuaaleillaan hän tarjoaa levottomille kat-seille kiinnekohdan, johon ankkuroitua. Taukoamaton kuvavirta li- sää musiikin tarinaan oman maagisen mausteensa, vie kokonais- valtaisen kokemuksen uusiin syvyyksiin. Liikehditään äänitaajuuk- sien armoilla, antaudutaan visuaalien silmiä kosiskelevalle vyörylle. Ehkä ihan pieneksi hetkeksi unohtaa, kuka on, missä on, miksi on. Taianomaisen, sisintä ryöppäävän tuokion ajan voi olla vain.

VJ:n loihdinnan myötä muodostunut aukoton immersio pitää tanssi- jat entistä tiukemmin transsissaan. Sen tiimellyksessä, tuuletustau- olla ja kotimatalla toistellaan toheissaan, kuinka hyvät visut ja yö oli. Jälkihehku on pitkä ja lämmin. Sen saattelemana jaksaa taas mennä eteenpäin, kunnes tuttu kaipuu vetää ihmiset puoleensa jäl- leen, samaa tunnetta tavoittelemaan.

Visuaalit vapauttavat ihmiset uuteen ulottuvuuteen yhdessä musiikin kanssa. Parhaimmillaan se on eskapistinen kokemus, katoaminen johonkin tilaan tai ai- kaan. (Kangassalo 2016.) Tämän määrittelin VJ:n tavoitteeksi: tapahtuman immersion syventäminen vahvistamalla musiikin sanomaa visuaalisilla ärsyk- keillä rikastaen siten ihmisten kokonaisvaltaista kokemusta.

Tapahtumat tarjoavat VJ:lle mukavan ilmapiirin ja vastaanottavaisen joukon vi- suaaleja varten, mutta yleisön huomio on jakautunut, eivätkä he jatkuvasti ole katselemassa visuaaleja. Ihmiset tulevat paikalle eri aikoihin, socialisoivat tois- tensa kanssa ja nauttivat juomistaan tanssimisen ohella. Katse on rajoittunut eteen ja voi muuttua ja harhautua, kun taas musiikki ympäröi jatkuvasti. Jokai-

nen yksilöllinen kokemus on räätälöity, ja visuaalit ovat enemmänkin tunnelmalisessa roolissa. Täten visuaalit ovat matalamman huomion taidetta palvele-  
massa yleisöä, joka ei ole tullut paikalle yksinomaan niitä varten, vaan koko ympäristöä. VJ on osa tätä kokonaisvaltaista kokemusta. Visuaalien tunnelmallisen luonteen tärkeys korostuu siinä mielessä, että jos sisältö on liian huomiota varastavaa, tanssijat voivat jäädä tuijottamaan niitä sijoilleen. Jos yleisö katsoo visuaaleja kuin elokuvaa, he eivät nauti tapahtuman kokemuksesta kokonaisuudessaan. (Spinrad 2005, 14, 30, 32.)

## 2.3 Projisointipinnat

Luvun 2.2 alussa mainittiin, että tyypillisesti visuaaleja projisoidaan seinille tai valkokankaille. Jos tilassa ei ole paljoa korkeutta, projisoitava pinta voi olla DJ:n takana. Täten myös itse DJ kylpee visuaaleissa ja hänen hahmonsä jättää taakseen aukon visuaalien keskelle (kuvio 3). Katonrajan sijaitessa korkeammalla voidaan mahdollisuuksien mukaan projisoida DJ:n yläpuolelle, kuten kuviossa 2 jo nähtiin. Projisoimisen lisäksi käytössä on myös joskus eri kokoisia näyttöjä.

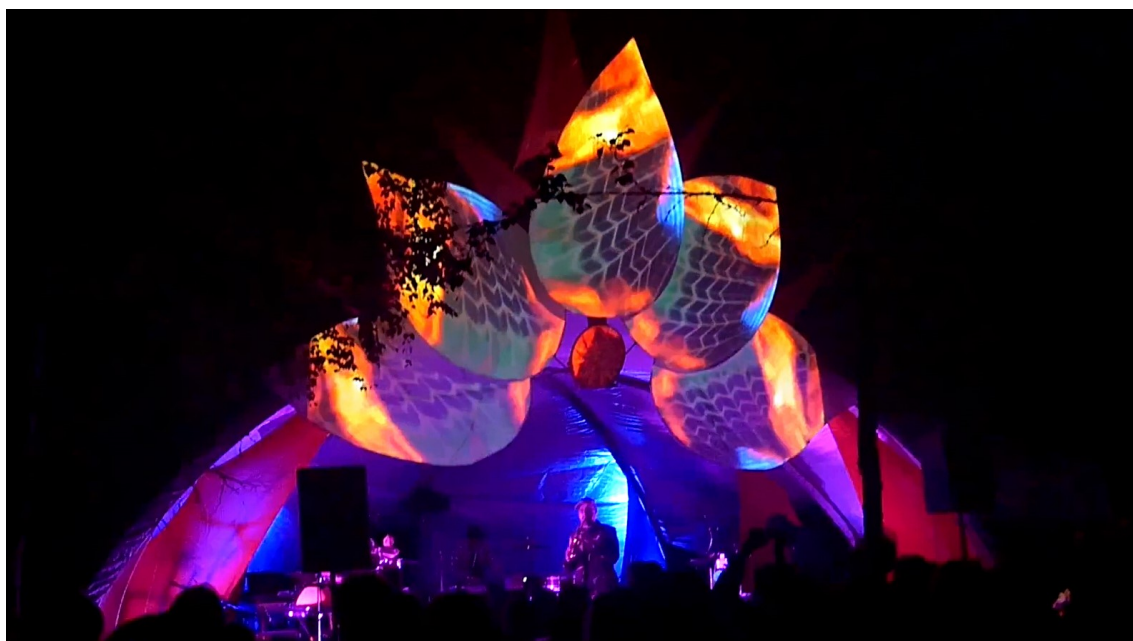


Kuvio 3. Sulo Seuranen työstämässä visuaaleja Resolume-ohjelmalla, James Bendandi DJ:nä. Yksityistilaisuus Helsingissä 23.1.2021. (Kökkö, Karoliina 2021.)

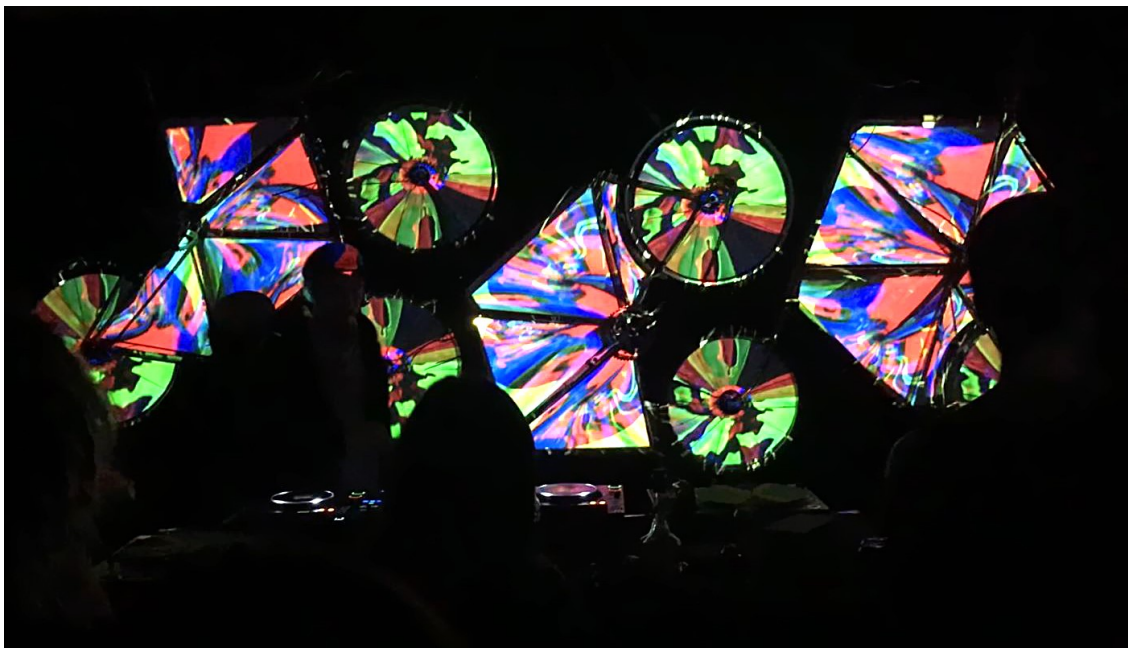
Yleisimmin käytetään videotykin valaisemaa pinta-alaa kokonaisuudessaan ja visuaalit sijoittuvat suorakulmion muotoisen tilan sisälle. Ratkaisu on nähdäkseeni suoraviivaisin, ja VJ saa käyttöönsä laajan leikkikentän. Joskus tätä muotia rikotaan ja luodaan monimuotoisempi ratkaisu visuaalien projisoimiselle (kuvat 4, 5, 6, 7 ja 8).



Kuvio 4. VJ Indigon visuaalit Entropy 25 years -tapahtumassa Suvilahdessa Helsingissä 24.11.2018. (Kökkö, Karoliina 2018.)



Kuvio 5. VJ VPardinhon visuaalit Kosmos-festivaaleilla Mikkelin suunnalla Ristinaassa 2016. (Puustjärvi, Antti 2016.)



Kuvio 6. VJ SSuvereenin (2017) visuaalit Helsingin Pyöräpajan kannatustilaisuudessa (Apupyörä 2) Suvilahdessa Helsingissä 21.10.2017.



Kuvio 7. VJ SSuvereenin visuaalit projisoituna domen eli kupolin muotoisen teltan sisäpuolelle, Inkeri Tähti DJ:nä. Saaren kartanon residenssi Turun suunnalla Mietoisissa 2017. (Saarikoski, Ville 2017.)



Eräs luova ratkaisu on käyttää läpinäkyviä harsoja. Harsoihin projisoitavat visuaalit näkyvät molemmilta puolilta tarkasteltaessa, ja täten ne voidaan sijoittaa keskeemmälle tilaa. Jos tila saadaan tarpeeksi pimeäksi, harsot eivät itsessään näy kuin niiltä osin, mihin videotykin valo osuu. Tällä tavoin voidaan luoda ilmassa leijuvan oloisia visuaaleja. Harsoja voi myös asettaa useamman peräkkäin, jolloin projisoitavat visuaalit toistuvat jokaisella muodostaen katseen vangitsevan, hypnoottisen kokonaisuuden (kuvio 8).



Kuvio 8. VJ Klaustrofobia (2010) & Random Doctors -visuaalit tanssilattian yläpuolella Darkroom-tapahtumassa 2010. Kuudes Linja, Helsinki.

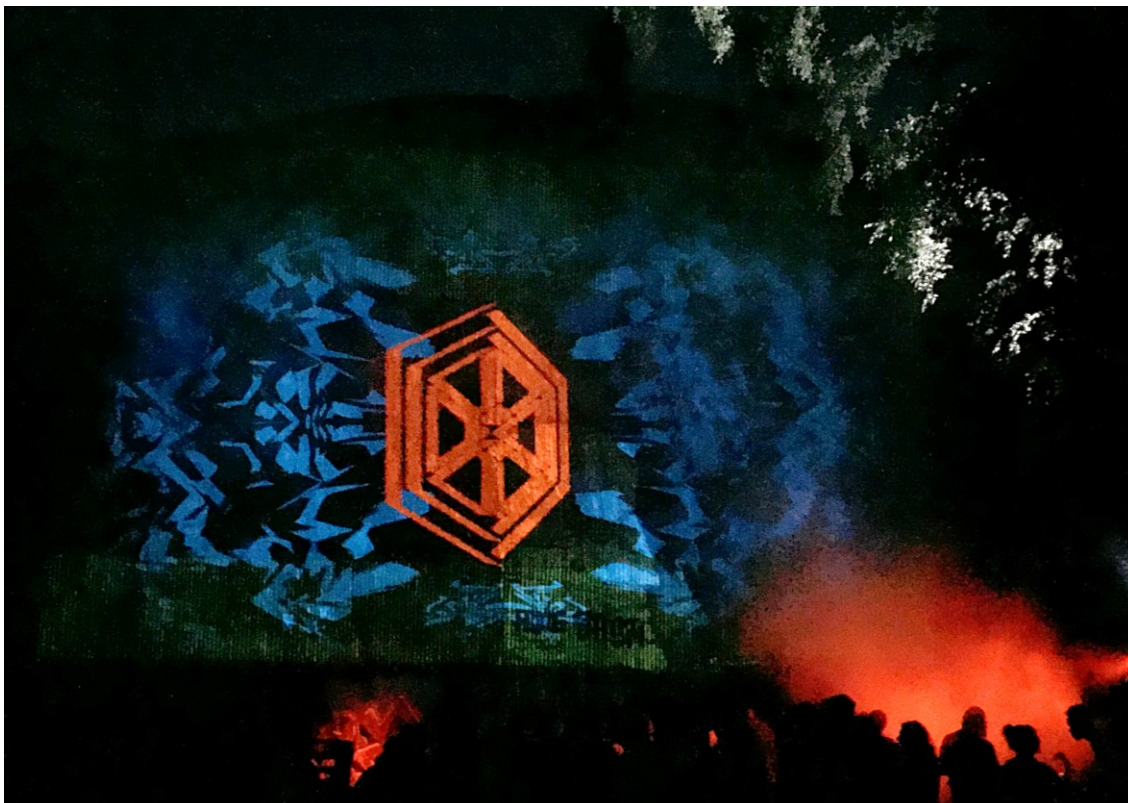
Käytännössä visuaaleja voi projisoida mihin pintaan haluaakin, joka on saatavilla ja missä visuaalit toistuvat järkevästi. VJ Indigo on projisoinut visuaalejansa yleisöön (kuvio 9) sekä matalan katon puomeihin yleisön yläpuolelle (kuvio 10) ja VJ Nervotic puolestaan ulkoilmatapahtumassa (engl. open-air event) paljastaen kallionseinämää (kuvio 11). Koolla on myös useimmiten väliä: mitä isommassa roolissa visuaalit ovat, sitä parempi (Dekker 2005).



Kuvio 9. VJ Indigon (2019) visuaalit projisoituna yleisön selkiin underground-tapahtumassa Helsingissä 9.2.2019.



Kuvio 10. VJ Indigon (2020) visuaalit projisoituna katon puomeihin tanssilattian yläpuolelle underground-tapahtumassa Helsingissä 7.2.2020.



Kuvio 11. VJ Nevroticin visuaalit projisoituna paljaaseen ja suhteellisen tasaiseen kallionseinämään ulkoilmatapahtumassa Viikin linnoitusalueella Helsingissä 8.8.2020. (Sarpaniemi, Elmo 2020.)

Se, miten visuaalit käytännössä esitetään, voi siis vaihdella huomattavasti. Projisointipintojen jalostuessa tyyppillisestä yhden suorakulman muotoisesta esityksestä korostuu visuaaleissa lavastuksellinen ominaisuus. Eri esitystavoilla visuaaleista voi tulla orgaanisemman oloisia, ja mm. läpikuultavuus ja heijastavuus voi vaihdella. Kaikilla näillä seikoilla ja projisointipinnan muodolla on myös vaikutusta siihen, miten VJ käsittelee visuaalejaan ja valmistautuu esitykseen.

Kaikki tapahtumat eivät kuitenkaan kutsu visuaaleja. Joissakin tiloissa ja tilanteissa ei yksinkertaisesti ole mahdollista toteuttaa visuaaleja, ehkä tila on pieni ja DJ:n takana ei ole tasaista seinää tai tilaa sijoittaa valkokangas. Tapahtuma voi olla onnistunut ilman VJ:täkin tai muita valoeffektejä.

## 2.4 Visuaalien suunnittelun ja toteutuksen työnkulku

Keikoilla visuaalien työstäminen on itse asiassa vain murto-osa toimenkuvan kokonaisuudesta: suurin osa VJ:n ajasta kuluu keikkoja edeltäviin vaiheisiin. Työn kulku ei ole välttämättä täysin lineaarinen, mutta omakohtaisen kokemukseni mukaan sen voi jakaa neljään eri vaiheeseen: materiaalin hankinta ja/tai tuottaminen, käsittely, toiston harjoittelu ja toisto tapahtumassa.

Aiheeseen liittyen mainittavan arvoinen seikka on, että toimenkuvan pariin ajautetaan yleensä oma-aloitteisesti ja itsenäisesti oppien, sillä nimenomaan VJ-koulutuksia on niukasti tarjolla Suomessa. Toimenkuvan salat ovat siis pitkälti hiljaista tietoa. Tällä hetkellä Aalto-yliopiston visuaalisen viestinnän muotoilussa kuuluu pakollisiin opintoihin VJ-kurssi (Candia, Elovirta, Hietaniemi, Honkanen, Kaartinen, Lehtonen & Olsson 2020). Jotkin yksittäiset tahot ovat myös järjestäneet epäsäännöllisesti itsenäisiä VJ-kursseja.

**Visuaalien materiaalin hankinta ja/tai tuottaminen** on lähtökohta, johon on eri lähestymistapoja. Ensinnäkin on oman materiaalin tuottaminen, joka voi tapahtua video- ja valokuvaamalla sekä tietokoneella grafiikkaa tuottaen. Jotkut VJ:t puolestaan kalastelevat materiaalina olemassa olevista tuotoksista, kuten elokuvista ja TV-sarjoista. Näissä tapauksissa tekijänoikeuslaki voi hankaloittaa tilannetta ja VJ voi olla vaarassa joutua rangaistuksi tekijänoikeusrikkomuksesta. Useat VJ:t haluavat välttää tämän seurauksen ja tuottavat itse kaiken materiaalina (Faulkner 2006, 12). Tekijänoikeuslain vältteleminen ei toki ole ainoa syy valintaan. Henkilökohtaisesti koen oman materiaalin tuottamisen itsessään tuovan minulle iloa, ja tuloksien näkeminen varsinaisten visuaalien muodossa on erittäin tyydyttävää. Välimuoto itse tuotetun ja toisten materiaalin käyttämiselle on hyödyntää materiaalia ilmaisista tai maksullisista kuva- ja video-paneista.

On olemassa myös yksi visuaalien laji, joka ohittaa täysin tämän materiaalin hankintavaiheen, nimittäin generatiiviset visuaalit. Tässä tapauksessa tietokoneohjelma reaaliaikaisesti generoi grafiikkaa VJ:n hallittavaksi livetilanteessa.

Generatiivinen grafiikka voi pitää sisällään mm. kolmiulotteisia partikkeleita tai geometrisia kuvioita, joita luodaan tai manipuloidaan usein musiikin taajuuksien avulla.

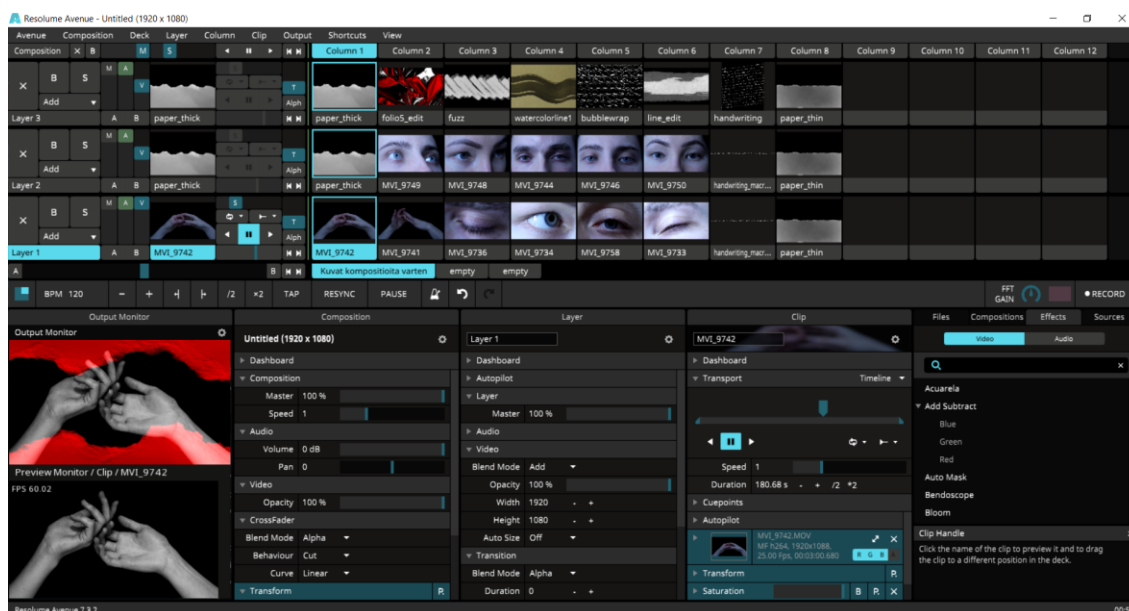
DJ:n lailla VJ on siis pohjimmiltaan kuraattori ja keräilijä (Spinrad 2005, 31). Se, mitä materiaalia VJ päätyy hyödyntämään, riippuu täysin hänen henkilökohtaisista mieltymyksistään ja materiaalin musiikkia varten soveltumisen arvioinnista.

**Visuaalien materiaalin käsittely** pitää sisällään materiaalin manipulointia hahmottuun ulkonäköön muokkausohjelmilla ja/tai itse VJ-ohjelmalla. Tässä vaiheessa VJ:n henkilökohtainen mieltymys rakentuu entisestään kohti yksilöllistä visuaalien tyyliä. Materiaalin kanssa eksperimentointi on se vaihe, jonka parissa useimmat VJ:t ovat kiinnostuneita viettämään aikansa (Dekker 2005). Eksperimentoinnissa haetaan materiaalille näyttävämpiä visuaalisia olomuotoja muokkaamalla niitä radikaalistikin, joskus alkuperäisen materiaalin päätyessä tunnistamattomaksi. Käsiteltyä materiaalia sitten testaillaan ja yhdistellään VJ-ohjelman sisällä visuaalien luomiseksi etsien sopivia tapoja manipuloida kuvavirtaa vaivattomasti livetilanteen musiikkiin reagoimiseksi.

VJ:n ollessa yleensä yksin vastuussa koko yön visuaaleista keikat ovat suhteellisen pitkiä. Puhutaan keskimäärin ehkä 6–9 tunnista, mutta reiluja poikkeuksiaikin on: lyhyimmillään keikat voivat olla vaivaiset puoli tuntia ja pisimmillään vuorokauden mitoissa. Jotta VJ:llä on varaa improvisoida visuaaleillaan keikan pituudesta huolimatta, vaatii se esivalmisteluja moninkertaisen määrän ja suuren kirjaston materiaalia (Ahola ym. 2018).

**Visuaalien toiston treenaaminen** tulee vielä ennen itse keikkaa. Käsiteltyä materiaalia ja sopivia manipulointitapoja käyttäen VJ voi ennen livetilannetta treenata visuaalien toistoa hyödyntämällä esim. internetissä jaettujen DJ-keikkojen musiikkia. Riippuen keikan luonteen vakavuudesta ja VJ:n omasta suhteesta visuaaleihinsa tämä vaihe voidaan ottaa hyvinkin vakavasti tai rennommin. Nämä ohjelmat, kuten suositut Resolume (Windows) ja VDMX (Mac), joilla

visuaaleja hallitaan tietokoneelta, ovat instrumentin laisia ja niillä pystyy nopeasti reagoimaan musiikin ja tilanteen muutoksiin (Kangassalo 2016). Esim. Resolumessa (kuvio 12) on laajat kontrollit materiaalin käsittelemiseksi ja manipuloimiseksi livetilanteessa, värien säätelystä lähtien vaikuttaviin lisäefekteihin asti. Ohjelmien instrumenttimaista käyttöä edesauttavat mm. niihin yhdistettävät MIDI:t (musical instrument digital interface), joiden painikkeisiin ja säätimiin ohjelmien toimintoja voidaan liittää (kuvio 13). VJ:llä tulee olla mietittynä etukäteen, mitä ja miten ohjelmasta linkitettyjä toimintoja valitsemisessa ohjaimissa käyttää. VJ:iden käyttämien laitteiden ja ohjelmien kombinaatiot eroavat yksilöiden välillä huomattavasti.



Kuvio 12. Ruutukaappaus Resolume Avenuen käyttöliittymästä. Resolumesta on kaksi eri versiota: Arena ja Avenue. Ne ovat muuten samanlaiset, mutta Arenassa on joitakin lisätoimintoja. (Kökkö, Karoliina 2021.)



Kuvio 13. APC40 MK2 -ohjain käytössä visuaaleja varten Resolumen tutoriaali-videossa. (Resolume 2020.)

**Visuaalien toisto livenä** on prosessin kulminaatio, jossa reaaliaikaisesti sekoitetaan materiaaleja ja luodaan niistä itse visuaalit tukemaan musiikkia tapahtuman kävijöiden kokemuksen rikastamiseksi. VJ saapuu paikalle henkilökohtaisten laitteidensa kanssa, ja tapahtumapaikalla on yleensä järjestäjien puolesta videotykki ja projisointipinta valmiina. Ja kuten luvussa 2.3 jo otettiin esille: riippuen mm. projisointipinnan muodosta VJ:n tarvitsee mahdollisuuksien mukaan etukäteen ja/tai paikan päällä mukauttaa visuaalinsa projisointipintaan ideaalilla tavalla soveltuvaksi.

VJ:n työlle on ominaista enemmän tai vähemmän aktiivinen työskentely visuaalien jatkumon ylläpidon ja kehityksen eteen musiikin evoluution tahdittamana, mutta sen intensiteetti määräytyy VJ:n henkilökohtaisen tyylin ja toimintatavan mukaan. Riippuen tästä yksittäistä hetkeä visuaalien luomasta kokonaisuudesta voi olla vaikea tai jopa mahdoton toisintaa.

Monesti tapahtuman asetelma on se, että VJ on sijoitettu taakse ja DJ on huomion keskipisteenä edessä. Tästä huolimatta VJ esiintyy visuaaliensa kautta

näkyvämmiin kuin DJ, ja hänellä on suuri vastuu siitä mitä visuaaleissa tapahtuu. Suurimmassa osassa tapahtumista ei ole mitään teemaa, joka ohjailisi visuaalien sisältöä, ja VJ saa toteuttaa vapaasti visiotaan. (Candia ym. 2020.) VJ:t eivät myöskään yleensä saa DJ:ltä ohjeistusta visuaaleilleen, vaikka livetilanteessa VJ vastaa suurta osaa ihmisten kokemuksesta. Heille annetaan vapaat kädet, sillä mikäli luovuutta rajoittavaa ohjeistusta tulee paljon, tulos ei yleensä ole hyvä. (Kangassalo 2016.) VJ kuuntelee siis musiikkia, tunnustelee sen pulssia ja hakee visuaalista maailmaa miettien, mikä voisi mennä yhdessä musiikin kanssa (Ahola ym. 2018). Musiikin ja visuaalien välillä on oltava aito ja luontainen liitto (Spinrad 2005, 72). Improvisaatio johtotähtenä VJ menee musiikin mukana pyrkien usein mahdollisimman hyvin seuraamaan ja ennakoimaan sen tapahtumia ja luomaa tunnelmaa. Juuri improvisaatio tuo vapautta ja luo myös voimakasta jännitettä. (Kangassalo 2016.) Ehkä jotakin on suunniteltu etukäteen, mutta välillä nämäkin suunnitelmat murenevat livetilanteessa, ja lähdetään rakentamaan aivan uutta visuaalista maailmaa (Ahola ym. 2018).

Miksei visuaalien reaaliaikaisen punomisen sijaan VJ vain purkita valmista videota, jota toistaa sellaisenaan tapahtumassa ilman vaatimusta hänen läsnäolollensa? VJ:iden näkökulmasta liveaspekti on enemmän kuin looginen: liveinä esiintyminen on koko toiminnan ydin, sitä kaikki bändin jäsenetkin haluavat tehdä (Dekker, 2005). VJ:n esiintyessä liveinä hän työskentelee musiikin, tilan, tunnelman ja yleisön kanssa, ja nivoo kokonaisuuden yhteen (Spinrad 2005, 75). DJ:n soittama musiikki on jatkuvassa muutoksessa, eikä yksikään keikka ole samanlainen. Ennalta tallennettu video ei pysty reagoimaan DJ:n musiikin ja tunnelman muutoksiin, jolloin yhteys musiikkiin katoaa. Tämän takia tarvitaan VJ, joka luo tämän yhteyden musiikin ja visuaalien välille.

## 2.5 Visuaalien piirteitä

Omintakeisten tyylien kehittyminen on synnyttänyt monentyyppisiä VJ-esityksiä, sillä visuaalit ovat taiteellinen väylä VJ:lle toteuttaa itseään (Ahola ym. 2018; Dekker 2005). VJ:n improvisoidessa henkilökohtaisen materiaalikirjastonsa kanssa visuaalit ovat kuin ikkuna hänen mieleensä (Spinrad 2005, 79). Suomen



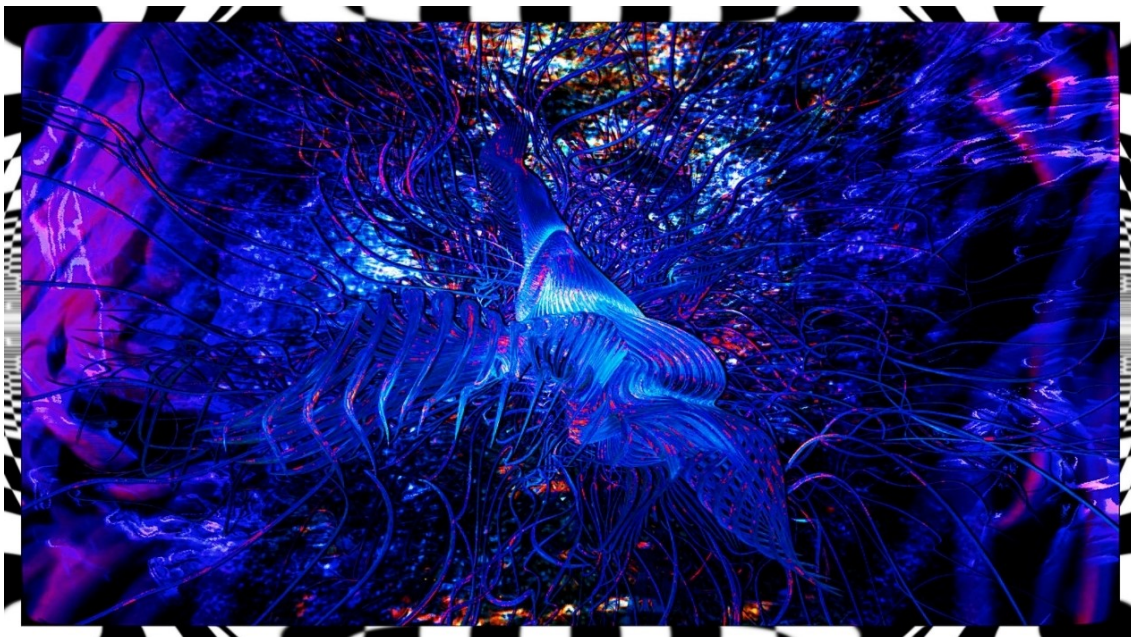
VJ-piireissä on hyvin taiteellinen meininki: jokaisella on oma tyyli ja lähestymistapa visuaaleilleen (Ahola ym. 2018). Omien havaintojenikin mukaan visuaalit ovat Helsingissä kirjavan artistisia, mutta joitakin trendejä on havaittavissa. Suomessa VJ-toiminta on tosiaan keskittynyt Helsinkiin, ja tähän mennessä visuaaleja on voinut nähdä underground-tapahtumien lisäksi mm. Kuudennen Linjan ja Ääniwallin konemusiikkitapahtumissa, Kaikun Kammarissa, Merikerholla ja The Train Factoryllä.

Onko visuaaleilla sitten videotaiteen status? VJ Klaustrofobia valaisee, että visuaalien ollessa riippuvaisia musiikista eivät ne ole videotaidetta akateemisen hyväksynnän mukaan. Taidestatus on tosin veteen piirretty viiva, jonka jokaisen tulee itse päätellä. (Kangassalo 2016.)

On haastavaa kuvailla sanoin ja kuvin jotain niin visuaalista, jossa äänellä ja liikkeellä on merkittävät roolit. Tästä huolimatta tässä luvussa pyrin omien havaintojeni avulla sanallistamaan mahdollisimman hyvin Helsingissä näkyvien visuaalien piirteitä.

Luvussa 2.4 sivuttiin jo hieman, että visuaaleissa käytettävä kuvasisältö voi pitää sisällään video- ja valokuvattua materiaalia sekä tietokoneella tuotettua grafiikkaa, joka voi olla kaksi- tai kolmiulotteista. Lisäksi käytössä on generatiivinen grafiikka, jonka tyyli abstrakteine muotoineen on hyvin tunnistettava.

Käytetyn grafiikan muodon lisäksi niiden sisällön voi jakaa esittävään ja abstraktiin. Visuaalit voivat muodostua joko kokonaan jommastakummasta (kuviot 14 ja 15) tai olla yhdistelmä molempia (kuvio 16). Esittäväältä puolelta visuaaleissa voi tunnistaa mm. luontoa ja kasveja, urbaaneja ympäristöjä ja niiden yksityiskohtia, koneita ja romua, ihmisiä ja ihmiskehon osia sekä mitä tahansa muuta, mikä VJ:tä on inspiroinut.



Kuvio 14. VJ rajatonvimman (2021) sisällöltään täysin abstrakti visuaali, jossa hyödynnetty mm. kolmiulotteista materiaalia.



Kuvio 15. VJ rajatonvimman (2020) sisällöltään täysin esittävä visuaali, jossa hyödynnetty kuvamateriaalia virkavallasta.



Kuvio 16. VJ rajatonvimman (2020) sisällöltään sekä abstrakti että esittävä visuaali, jossa hyödynnetty mm. kuvamateriaalia tanssijasta.

Visuaalien tyyliä määrittelee myös erilaiset yleiset piirteet, kuten sisällön runsaus tai minimalismi sekä digitaalinen täydellisyys tai analoginen särö. Nykyaikajan kuvauslaitteiden tallenteet ja tietokoneella tuotetut grafiikat ovat hyvin tarkkoja ja virheettömiä. Niihin voidaan hakea tekstuuria ja persoonaa lisäämällä visuaalista häiriötä ja kohinaa jälkikäsitteilyssä tai VJ-ohjelman efekteillä. Muita havaittavia luonteenpiirteitä visuaaleilla ovat mm. tietyllä tahdilla jatkuvasti muuttuva kuvavirta tai vastineena sille pitkään samanlaisena pysyvä näkymä.

Liike visuaaleissa on myös niiden olennainen osa, joka musiikkia visualisoi. Visuaalit voivat olla liikkeiltään äkkinaisen nopeita ja hektisiä tai seesteisen hitaita ja sulavia. Luonnollisesti kukin tyyppi sopii samoilla adjektiveilla kuvattavaan musiikkiin, mutta kokemukseni mukaan esim. liikkeiltään rauhalliset visuaalit sopivat myös hektiseen musiikkiin. Visuaaleissa liikettä voi sisältää käytetty materiaali itsessään, tai sitä voidaan luoda VJ-ohjelman efekteillä. Visuaaleja on myös mahdollista animoida audioreaktiivisesti, jolloin sisältö reagoi visuaalisesti musiikin eri taajuuksiin.

Tarinankerronnallista elementtiä visuaaleissa ei juurikaan näy. Henkilökohtaisesti en koe sen olevan muutenkaan tavoittelemisen arvoinen asia luvussa 2.2

kuvaillun tapahtuman kävijöiden jakautuneen huomion takia. VJ SSuvereeni (Ahola ym. 2018) tuumailee pitävänsä, että visuaalit voivat vain olla näyttäviä, eikä niillä ole tarvetta kertoa mitään. Tällöin ihmiset saavat myös vapaasti assosioida mahdollisia merkityksiä.

Visuaaleissa käytetyn kuvasisällön muotojen ja liikkeiden ohella ovat värit myös suuressa roolissa. Yleisesti olen havainnoinut VJ:iden pyrkivän hakemaan voimakasta kirkkauskontrastia, jolloin visuaalien vaaleat ja tummat väriarvot erottuvat selkeästi toisistaan. Sävyyn suhteen (esim. sininen) on käytössä koko kirjo, mutta selkeästi näkyvimmit trendit ovat mustavalkoisuus ja punaisuus sekä niiden yhdistelmä.

Värillä on visuaaleissa sen puhtaasti visuaalisten seikkojen lisäksi myös valaistuksellinen merkitys. VJ:n tulee arvioida visuaalien valovoimaa erityisesti tapahtuman tilan ollessa pimeä ja videotykin kirkas (Ahola ym. 2018). Jos visuaalien luoma valo on runsasta ja valkoista, yleisö näkyy suhteellisen tarkasti ja tunnistettavasti. Jos taas käyttää voimakasta ja kirkasta sävyä, kuten punaista, kylpee yleisökin kokonaan punaisessa. Vaihtelemalla vilkkaasti tumman ja vaalean kirkkauden välillä voi visuaaleja ”vilkkuttaa” ja luoda sillä tilaan valomäärän vaihtelua ja hektisyyttä. VJ Indigo (Ahola ym. 2018) mainitsee ihmisten haluavan tanssia melko pimeässä erityisesti teknomusiikin tapahtumissa. Omakohtaisen kokemukseni mukaankin liika valoisuus on hieman häiritsevää, joten VJ:nä todellakin arvioisin visuaalien valon synnyttämää määrää ja miten se sopii tapahtuman luonteeseen.

### **3 Värin tarkastelua visuaalien näkökulmasta**

Väriä ei tule valita vain, koska se näyttää ”kivalta”: sen tulee palvella tarkoitusta. Ymmärrys väreistä, niiden käyttäytymisestä yhdessä sekä värien kokemisesta on perustavanlaatuinen osa visuaalisen alan ammattilaisen työtä. (Feisner 2014.) Tietynlaisten tunnelmien ja tunteiden luonti värien avulla on taiteen, visuaalisen suunnittelun ja kommunikaation sisin olemus (Arnkil 2013, 250).

Tehdäkseni merkityksellisiä valintoja visuaalieni värien suhteen tutkielman teososassa, perehdyn värin eri osa-alueisiin, jotka koen olennaisiksi visuaalien kannalta. Luvussa 3.1 käsitellään värin kolme perusominaisuutta, luvussa 3.2 värikontrastin merkityksiä, luvussa 3.3 väriharmonian yleisimpiä muotoja, ja luvussa 3.4 värin havaittuja vaikutuksia psyykkisesti ja fyysisesti.

### 3.1 Värin ominaisuudet

Kaikki tavat kartoittaa ja kategorisoida värin variaatioita ja vivahteita ovat päätyneet minimissään kolmeen eri perusominaisuuteen, joiden yhdistelmästä väri muodostuu: sävy, kylläisyys ja kirkkaus (kuvio 17) (Arnkil 2013, 70; Feisner 2014). On helppo keksiä lisää ominaisuuksia, kuten lämpimyys tai viileys, puhtaus tai epäpuhtaus, keveys tai painavuus, jne. Tällöin ei kuitenkaan enää viitata perusominaisuuksiin, vaan koettuihin piirteisiin. (Arnkil 2013, 70.)



Sävy



Kylläisyys

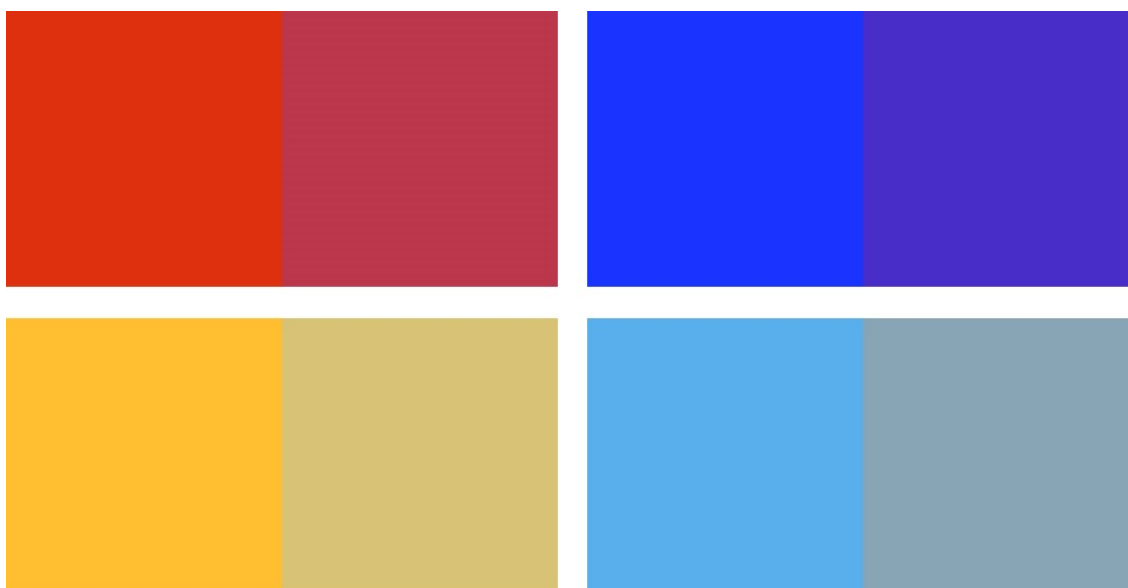


Kirkkaus

Kuvio 17. Värin kolme perusominaisuutta.

**Sävy** on ominaisuus, mikä ehkä yleisesti ensimmäisenä tulee mieleen väriä ajateltaessa. Sävy on yksinkertaisesti värin nimi: esim. sen punaisuus, keltaisuus, vihreys tai sinisyys (Arnkil 2013, 70; Feisner 2014). Sävyyn liittyy myös yksi piirre, josta keskustellaan usein visuaalisessa suunnittelussa: lämpötila. Jotkut

tiedonlähteet nostavat lämpötilan merkityksen värin perusominaisuuksien tasolle. Lämpötila tarkoittaa nimensä mukaisesti värin koettua lämpimyyttä tai viileyttä (Feisner 2014). Lämpimiä sävyjä yhdistää yleensä punaisuus, ja lämpimin sävy on punaoranssi. Viileitä sävyjä puolestaan yhdistää yleensä sinisyys, ja viilein sävy on sinivihreä. Vihreä ja violetti eivät vaikuta olevan lämpimiä tai viileitä. Sävyä voi kuitenkin muuntaa vastakkaiseksi lämpötilakseen, ja on mahdollista puhua esim. viileästä punaisesta tai keltaisesta. (Feisner 2014.) Kuvio 18 havainnollistaa tällaisia muunnoksia. Lisäksi lämpimät sävyt – erityisesti punainen, oranssi ja keltainen – vetävät katseen puoleensa helpommin kuin viileät sävyt (Arnkil 2013, 140; Feisner 2014). Lämpimät värit vaikuttavat etenevän kohti katsojaansa, kun taas viileät värit tuntuvat vetäytyvän (Feisner 2014).



Kuvio 18. Vasemmalla lämpimät sävyt muunnettuna viileiksi ja oikealla viileät lämpimiksi.

**Kylläisyys** määrittelee sävyn puhtauden intensiteetin eli kuinka räikeä tai samea se on (Feisner 2014). Kylläisyyden ollessa huipussaan sävyn intensiteetti on voimakkaimmillaan ja kylläisyyden laskiessa alkaa se muuttua harmaaksi.

**Kirkkaus** viittaa värin vaaleuden tai tummuuden arvoon (Bacher & Suryavanshi 2018, 103). Tämä tarkoittaa sen sisältämän mustan määrää. Kun kylläisyys lasketaan nolnaan, jokainen sävy muuntuu sen sisältämän kirkkauden vastaamaksi

harmaasävyiksi (Bacher & Suryavanshi 2018, 75). Sävyt itsessään vaihtelevat kirkkaudeltaan ja esim. keltainen on kirkkaampi kuin violetti (Feisner 2014). Kuvion 19 sävyt on muunnettu harmaasävyiksi paljastaen eroavaisuudet niiden välillä. Usealla sävyllä on silminnähdyn sama kirkkauden taso.



Kuvio 19. Ylärivin sävyt muunnettuna harmaasävyiksi alarivissä, jolloin sävyjen sisältämät kirkkauksien eri määrät erottuvat. Säädettyinä sävyjen kirkkaudet samalle tasolle esiintyisivät ne harmaasävyinä täysin samoina.

Kirkkaus ja sen säätely ovat äärimmäisen tärkeä osa taiteilijan työtä, koska ilman valoa tai pimeää emme näe mitään (Feisner 2014). Muodon, tilan ja liikkeen havainnoimisessa kriittisin osa informaatiota ihmisäivoille on nimenomaan vaaleus ja tummuus (Arnkil 2013, 96).

### 3.2 Värikontrasti

Kohteiden tunnistaminen niiden taustoista on yksi värinäkömme päätoiminnoista. Kädellisille esi-isillemme kehittyi tämä ominaisuus auttamaan ravinnon erottamisessa visuaalisesti monimutkaisessa viidakossa. Siksi näköaistimme on äärimmäisen herkkä eroille ja muutoksille näkökentässä: neurologisesta näkökulmasta se reagoi ainoastaan niihin. (Arnkil 2013, 94, 138.)

Värejä voi asetella rinnakkain kontrastin luomiseksi monin tavoin, ja ne voivat esim. sulautua toisiinsa lempeästi tai ottaa yhteen jyrkästi. Värikontrastia voi muodostua sekä vierekkäisten että etäisempien värien kesken. Erilaisia värikontrasteja ovat mm. sävy-, kylläisyys-, kirkkaus- ja lämpötilakontrastit. (Arnkil

2013, 94, 100.) Sävyjen välinen kontrasti voi olla lähisukulaissävyjen keskinäistä pehmeyttä tai erilaisuuden huomiota herättävyyttä, ja samoin käyttäytyvät kylläisyyden ja kirkkauden arvojen väliset kontrastit. Asettelemalla lämpimiä ja viileitä värejä vastakkain saadaan luotua lämpötilakontrastia.

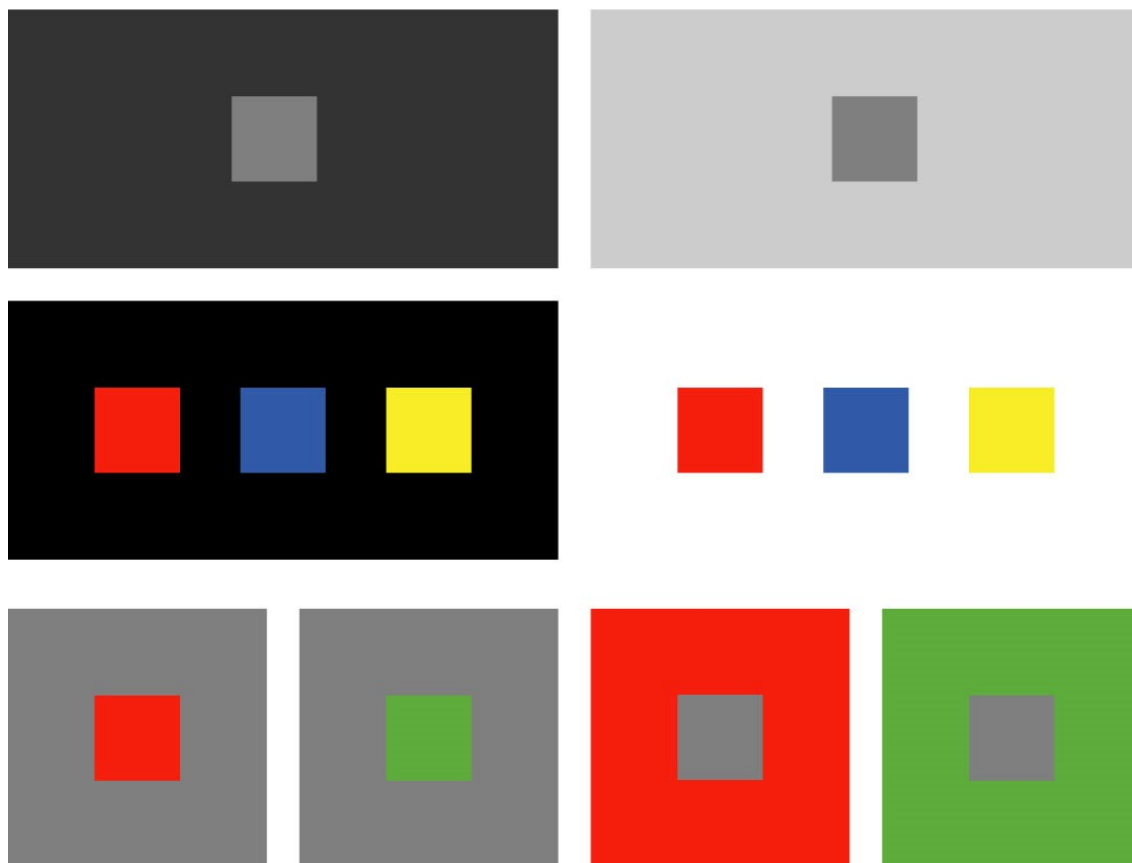
Musta ja valkoinen rinnakkain ovat kirkkauskontrastin ääripää, joka näyttäytyy ehdottoman ankarana ja yksiselitteisen selkeänä. Musta ja valkoinen yhdessä edustaa epäluonnollista ja abstraktia, koska luonnossa sitä esiintyy pääasiassa vain joidenkin eläinten suojaväriyksessä. Yhdistelmä huijaa eläinten näköaistia, mutta ei ihmisen: meille tämä räikeä kontrasti erottautuu erehdyksettä ja kiinnittää huomion tehokkaasti. (Arnkil 2013, 98.) Nämä seikat tarjoavat kenties selitystä sille, että miksi erityisesti teknomusiikissa käytetyt visuaalit usein esiintyvät mustavalkoisuuden terävässä kuosissa: se on yksinkertaista ja tehokasta. Teknosta on moneksi tunnelmallisesti, mutta luonnehtisin sitä mm. voimakkaaksi, armottomaksi, rajuksi, uhkaavaksi ja mysteeriseksi konemusiikin lajiksi. Musta-valkoiset visuaalit kuvaavat mielestäni, ja ilmeisesti monen muun VJ:n mielestä, varsin hyvin teknon maalaamaa mielenmaisemaa.

Kaikista ilmeisimpinä värien väliset suhteet esiintyvät välittömästi vierekkäisten värialueiden kontrasteissa. Nämä rajakontrastit voivat olla kovia ja teräviä tai pehmeitä ja epämääräisiä. (Arnkil 2013, 94.) Kovissa rajakontrasteissa värien ominaisuuksien arvot eroavat jyrkästi toisistaan ja pehmeissä ne ovat lähellä toisiaan.

Simultaaninen kontrasti tarkoittaa värin ulkonäössä havaittavaa muutosta johdettua vierekkäisen tai lähellä olevan värin vaikutuksesta (Arnkil 2013, 102). Sama väri vaikuttaa hohtavan sitä tummemmalla taustalla ja tummuvan entisestään sitä vaaleammalla taustalla (Bacher & Suryavanshi 2018, 109). Keskiharmaa tai keskitason kirkkauden värit ovat kaikkein herkinten vaikutuksessa sävyjen kanssa (Feisner 2014). Harmaa saa sävyn vaikuttamaan voimakkaammalta, ja sävy puolestaan värjää harmaan: punainen värjää harmaan vihertäväksi ja



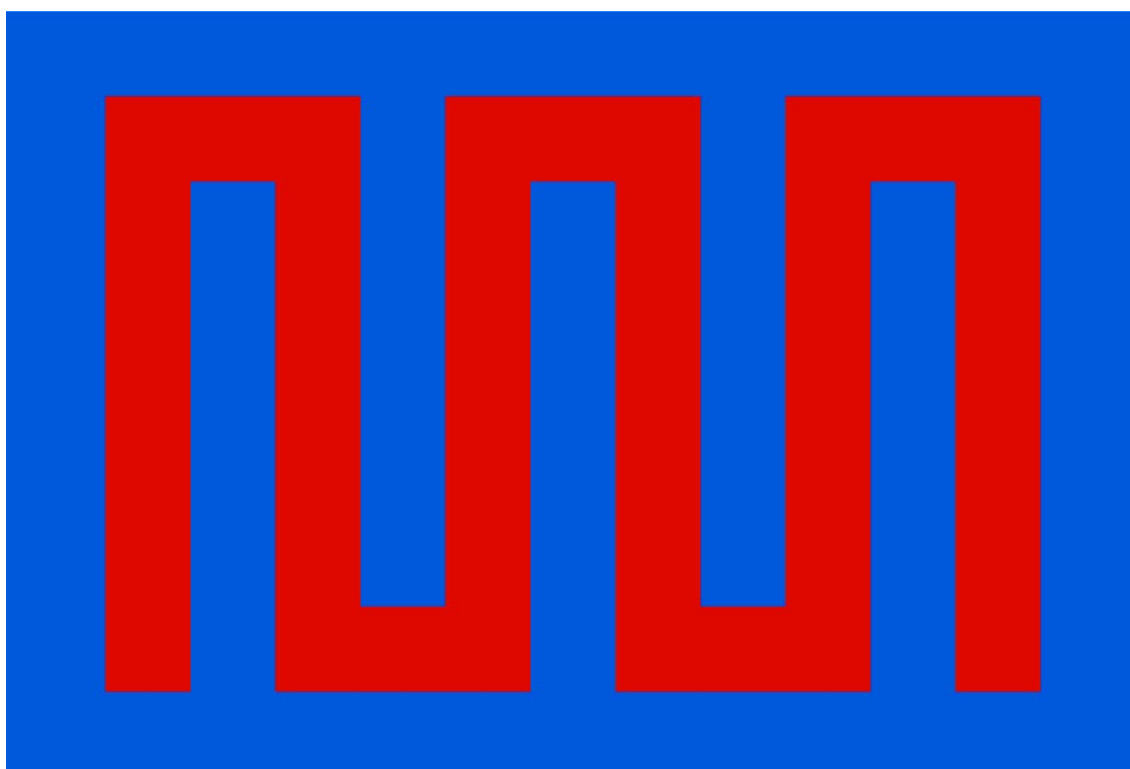
keltainen sinertäväksi (Arnkil 2013, 102; Feisner 2014). Simultaanisen kontrastin vaikutukset ovat siis aina tismalleen vastakkaiset verrattuna väreihin, jotka aiheuttavat ne (Arnkil 2013, 102). Kuviossa 20 on havainnollistettu näitä ilmiöitä.



Kuvio 20. Simultaanisen kontrastin vaikutuksen ansiosta ylärivissä keskiharmaa vaikuttaa hohtavan tummalla taustalla ja tummuvan vaalealla. Sama efekti on havaittavissa keskirivin sävyissä mustalla ja valkoisella taustalla. Alarivillä vasemmalla sävyjen kylläisyys vaikuttaa korostuvan niiden ollessa ympäröity keskiharmaalla, ja oikealla keskiharmaa ottaa päinvastaisia vaikutteita sitä ympäröivästä sävystä: punainen värjää keskiharmaan hieman vihertäväksi ja vihreä punertavaksi.

Visuaaleissa on siis hyödyllistä hakea tummia kirkkauksia halutessaan korostaa vaaleampia värejä. Simultaanisen kontrastin ansiosta esim. musta todellakin saa visuaalien vaaleat värit loistamaan, ja tämä yhdistyy vielä videotykin projisoiman valon omaan hohtavuuteen sen heijastuessa projisointipinnalta. Tämän hohtavuuden takia musta ei tosin ole projisoiduissa visuaaleissa täysin mustaa, ja videotykistä projisoitu musta sisältää ylipäättään kuitenkin hieman valoa.

Simultaanisen kontrastin mennessä äärimmäisyyksiin outoja asioita alkaa tapahtua näköaistissamme: liikehdintää, värähtelyä tai sykkimistä voi ilmaantua väripintojen rajoilla, ja havaittavissa on myös sädekehiä tai nykiviä varjoja (kuvio 21). Tämän ilmiön saavuttamiseksi värien tulee olla yhtäläiset kirkkauksissaan mutta suuressa kontrastissa sävyiltään. (Arnkil 2013, 108.) Simultaanisen kontrastin efektejä on pidetty optisina illuusioina ja luonnonoikkuina (Arnkil 2013, 110).



Kuvio 21. Äärimmäisessä simultaanisen kontrastin efektissä on havaittavissa mm. värähtelyä ja nykiviä varjoja. Punainen ja sininen ovat kirkkaudeltaan samanarvoiset.

Koen äärimmäisen simultaanisen kontrastin efektin olevan raskas katseelle. Silmä tuntuu taistelevan näiden haamujen ja kangastusten tarkasti näkemiseksi, havaitsematta niitä kuitenkaan ikinä selkeästi. Tämä on perin häiritsevää. Visuaaleissa en lähtisi hakemaan tätä efektiä, mutta muussa visuaalisessa suunnittelussa voisi sille tarkoituksenmukaisesti käytettynä olla mahdollisesti sija tehokeinona.

Väreissä on siis enemmän kyse niiden keskeisistä suhteista kuin yksittäisistä väreistä. Simultaaninen kontrasti osoittaa, että kontekstin valitseminen värille on yhtä tärkeää kuin itse värin valinta. (Bacher & Suryavanshi 2018, 109, 115.) Sopivat valinnat ja hallinta väreissä sekä niiden rajakontrasteissa ovat visuaalisen luovuuden ydin (Arnkil 2013, 94).

### 3.3 Väriharmoniat

Miten kaikista väreistä ja niiden yhdistelmistä saa selvää hyvän lopputuleman saavuttamiseksi? Valintojen tekemisen tukena ovat väriharmoniat. Ne näyttävät, kuinka eri sävyt toimivat toistensa kanssa muodostaakseen kokonaisuuksia, jotka miellyttävät silmää (Payman 2019). Väriharmoniat käyttävät väriympyrää havainnollistaakseen hyväksi koettuja sävy-yhdistelmiä: koostuen ympyrän muotoisesta sävyjen järjestelystä, väriympyrä tarjoaa raamit sävyjen ja niiden suhteiden käsittämiseksi sekä käytölle (kuvio 22) (Bacher & Suryavanshi 2018, 100; GCFLearnFree.org 2016). Väriympyrän perusteellinen ymmärtäminen on välttämättömyys visuaalisessa suunnittelussa (Bacher & Suryavanshi 2018, 105).

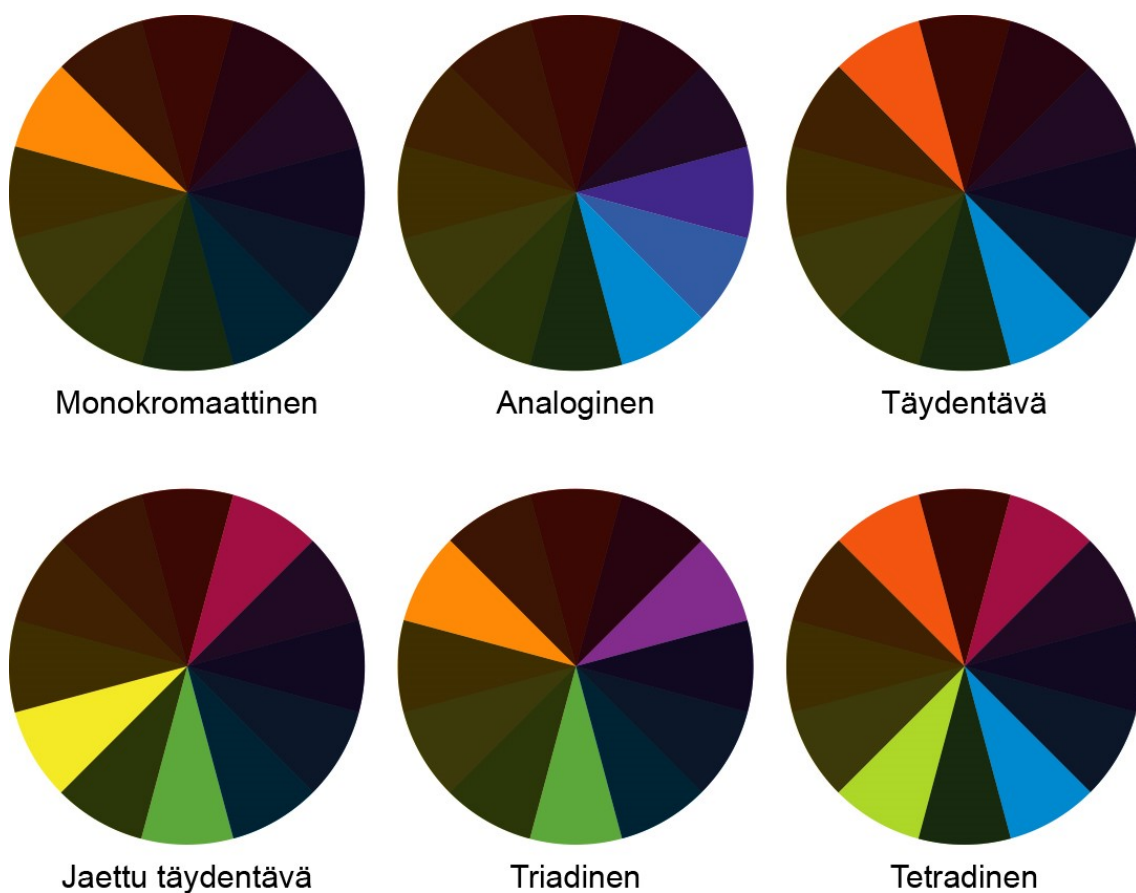


Kuvio 22. Väriympyrä.

Taidemaalarit alun perin kehittivät väriympyrän, ja tästä syystä sen päävärit ovat punainen, sininen ja keltainen (Payman 2019; Rodin 2015). Näitä päävärejä ei voi luoda maaleja sekoittaen yhdistelemällä mitään muita väriympyrän sävyjä, vaan ne muodostavat kaikille pohjan. Toissijaiset värit syntyvät yhdistämällä kaksi pääväriä, ja ne sijoittuvat väriympyrässä päävärien välille. (Payman 2019.) Toissijaiset värit ovat oranssi, violetti ja vihreä (Arnkil 2013, 88). Tertiäriset värit muodostuvat yhden päävärin ja toissijaisen värin kombinaatiosta, ja ovat siten keltaoranssi, punaoranssi, punavioletti, sinivioletti, sinivihreä ja keltavihreä (Arnkil 2013, 88; Payman 2019). Tertiäriset värit sijoittuvat loogisesti väriympyrässä niiden yhdistelmiensä välille. Lämpimät ja viileät sävyt asettuvat ympyrän eri puolille, ja vastavärit ovat nimensä mukaisesti toisiaan vastapäätä (Arnkil 2013, 88; Lackey 2015).

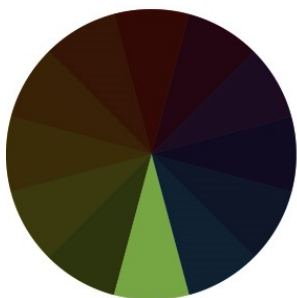
On olemassa muitakin väriympyröitä ja päävärejä, jotka perustuvat erilaisiin värien sekoittumisen ja havaitsemisen mekanismeihin. Niitä myös mahdollisesti hyödynnetään visuaalisessa suunnittelussa riippuen tilanteesta, mutta juuri tätä väriympyrää ja sen väriharmonioita hyödynnetään ensisijaisesti optimaalisten värikombinaatioiden tavoittelemisessa.

Väriharmonioiden kuusi yleisimmin esille nostettua muotoa ovat monokromaattinen, analoginen, täydentävä, jaettu täydentävä, triadinen ja tetradinen väriharmonia (kuvio 23). Jokaisella on omat piirteet ja potentiaalinsa, jotka soveltuvat erilaisiin tavoitteisiin. Kunkin väriharmonian havainnollistamiseksi on niiden käsittelyn yhteydessä tarjottu esimerkki elokuvateollisuudesta.



Kuvio 23. Kuusi yleisintä väriharmoniaa.

**Monokromaattinen väriharmonia** (kuvio 24) on suoraviivaisin, koska se käyttää vain yhtä sävyä. Väriympyrästä valitaan mikä tahansa sävy ja sen kylläisyyksiä ja kirkkauksia säädellään vaihtelun luomiseksi. (GCFLearnFree.org 2016.) Kontrastin luominen tällä väriharmoniolla voi olla vaikeaa, mutta sen hyviin puoliin kuuluu takuu yhteensopivuudesta: värit sopivat toisilleen täydellisesti, koska niillä kaikilla on sama sävy (GCFLearnFree.org 2016; Payman 2019). Monokromaattinen väriharmonia välittää tunteita yhteenkuuluvuudesta ja sopuinnusta (Feisner 2014).



Kuvio 24. Monokromaattinen väriharmonia: The Matrix (1999).

**Analoginen väriharmonia** (kuvio 25) tarjoaa visuaalista yhtenäisyyttä ja rauhaa (Feisner 2014). Käytetyt sävyt istuvat toistensa vierellä väriympyrässä ja sopivat hyvin yhteen luoden seesteisen ja miellyttävän kokonaisuuden (Lackey 2015; Rodin 2015). Sävyjen ollessa toistensa lähisukulaisia niillä on pehmeä keskinäinen kontrasti, eivätkä lempeästi toisiinsa sulautuessa nähdäkseeni luo jännitettä. Eri tiedonlähteet havainnollistavat erilaisia määriä käytettyjen sävyjen summasta, aina kahdesta neljään.



Kuvio 25. Analoginen väriharmonia: American Hustle (2013).

**Täydentävä väriharmonia** (kuvio 26) on kaikista yleisin ja helppo havaita useista eri käyttökohteista (Rodin 2015). Väriympyrässä kahdesta vastakkaisesta sävystä muodostuva pari tuottaa hätkähdyttäviä kontrasteja. Tämä väriharmonia tarjoaa kaikista intensiivisimmän sävykontrastin, ja sävypareilla voi myös olla suuri kirkkauskontrasti ja laaja lämpötilakontrasti. (Feisner 2014.) Vahva sävykontrasti pursuaa voimaa etenkin suurella kylläisyydellä, ja voi yltyä epäsointuisaksi ilman kunnollista hallintaa (Rodin 2015). Tasapainoinen täydentävä väriharmonia on kutsuva ja mielenkiintoinen, eikä yhdistelmä ole aina itsestään selvä: kahden käytetyn sävyn välinen kontrasti on usein suhteellinen (Lackey 2015; Payman 2019). Tämä voisi tarkoittaa siis kylläisyyden ja kirkkauden välisiä kontrasteja, tai sävyjen pinta-alojen kokokontrastia. Tsei Payman (2019) ehdottaa sävyjen kokosuhteeksi 1:5 (20 % ja 80 %), sillä hänen mukaansa suhteen ollessa tasavertainen visuaalinen shokki voi olla liian voimakas tehden kokonaisuudesta vaikeaa katseltavaa. Ohjenuora voi olla täysin validi joissakin konteksteissa, mutta mielestäni visuaalinen shokeeraavuus on oma tehokeinonsa ja toimii tietyissä tilanteissa merkityksellisesti käytettynä.



Kuvio 26. Täydentävä väriharmonia: Amélie (2001).

Luvun 3.2 alussa otettiin esille, että näköaistimme reagoi herkinten eroihin ja muutoksiin näkökentässä eli kontrasteihin. Tämän takia täydentävän väriharmonian väriparit on erittäin helppo tunnistaa: ihmisaivot reagoivat erityisen voimakkaasti vastavärialueiden rajoihin (Arnkil 2013, 102). Ei ole siis ihme, että monet

taideteokset perustuvat tälle nimenomaiselle väriharmonialle. Sillä on helppo luoda eloisia tunnelmia, jotka saattavat näyttäytyä jopa väkivaltaisina äärimmäisillään. (Arnkil 2013, 102.)

**Jaettu täydentävä väriharmonia** (kuvio 27) on variaatio täydentävästä väriharmonia. Toisen vastakkaisen sävyn sijaan otetaan käyttöön sen molempinpuoliset sävyt, ja kontrasti on asteen vähemmän intensiivinen (Feisner 2014). Tämä tarjoaa myös enemmän sävyjä, joilla työskennellä, ja siten mahdollisesti myös mielenkiintoisempia tuloksia (GCFLearnFree.org 2016).



Kuvio 27. Jaettu täydentävä väriharmonia: Burn After Reading (2008).

**Triadinen väriharmonia** (kuvio 28) tarjoaa seuraavaksi silmiin pistävimmän kontrastin täydentävän väriharmonian jälkeen. Käytössä on kolme väriä, jotka ovat yhtä kaukana toisistaan väriympyrässä. (Feisner 2014.) Tuloksena on lämpimien tai viileiden sävyjen vallitsevuus: väriharmonia on joko kaksi lämmintä sävyä ja yksi viileä, tai päinvastoin yksi lämmin sävy ja kaksi viileää (Feisner 2014; Payman 2019). Kombinaation kanssa tulee harjoittaa tarkkaavaisuutta, koska se on taipuvainen häkellyttävyydelle kolmen sävyn runsaan keskinäisen kontrastin takia (GCFLearnFree.org 2016). Richard Lackey (2015) kertoo, että triadisen väriharmonian sävyt yhdessä välittävät eloisaa tunnetta, vaikka niiden kylläisyys olisi alhainen. Yhden sävyn olisi suotavaa olla vallitsevassa asemassa kahden muun toimien korostavissa rooleissa (Lackey 2015).





Kuvio 28. Triadinen väriharmonia: Pierrot Le Fou (1965).

**Tetradinen väriharmonia** (kuvio 29) muodostaa väriympyrässä suorakulmion kahdesta vastaväriparista (GCFLearnFree.org 2016). Sävykokonaisuudella on paljon eri mahdollisia variaatioita, ja kuten suurimmassa osassa väriharmonioita, yksi sävy on yleensä hallitseva (Lackey 2015). Neljää sävyä käytettäessä voi saada aikaan liiankin kirjavan kokonaisuuden, joten tetradinen väriharmonia vaatii hyvää tasapainottamista kylläisyyden ja kirkkauden säätelyillä. Tämä väriharmonia saattaa olla haastava tasapainottaa, mutta lopputulos voi näyttää hyvinkin vetoavalta. (Payman 2019.)



Kuvio 29. Tetradinen väriharmonia: Mamma Mia! (2008).

Väriharmoniat ovat vasta lähtökohtia, jotka auttavat ohjaamaan ja inspiroimaan (GCFLearnFree.org 2016). Väriharmonian pohjalta luodaan väripaletti säätelemällä sävyjen kylläisyyksiä ja kirkkauksia. Luotu väripaletti on kuin ainesosaluettelo käyttökohteen värejä varten (Bacher & Suryavanshi 2018, 109).

Mitä tahansa näistä väriharmonioista voisi onnistuneesti soveltaa visuaaleihin. Kylläisyyksien ja kirkkauksien suhteita säätelemällä on mielestäni mahdollista jokaisella visualisoida niin seesteistä, energistä kuin raakaakin musiikin tunnelmaa. Monokromaattinen ja analoginen väriharmonia ovat monipuolisia. Vaikka tiedonlähteissä molempia kuvailtiin sopusointuisiksi ja miellyttäviksi, koen niillä silti olevan potentiaalia visualisoida kiivasta ja aggressiivistakin musiikkia. Täydentävä väriharmonia sopii myös monenlaiselle musiikille erilaisin säätelyin ja suhteutuksin, mutta viemällä sävykontrastin äärimmilleen olisi sillä erinomaista korostaa räjähtävää energiaa. Jaetun täydentävän väriharmonian koen hieman hiusten halkomiseksi ilman suurempaa merkityksellistä funktiota visuaalien näkökulmasta, joten käyttäisin suoraan mieluummin täydentävää väriharmoniaa. Triadisessa ja tetradisessa väriharmonioissa koen henkilökohtaisesti sävyskaalan laajentuvan yli sen, mikä on tarpeellista visuaaleissa optimaalisen tunnelman välittämiseksi. En siis näe niillä olevan potentiaalia olla suuresti hyödyllisempiä kuin edeltävät väriharmoniat.

Värien optimaalinen hallinta ja soveltaminen ei kuitenkaan aina ole niin suoraviivainen prosessi. Hans Bacher ja Sanatan Suryavanshi (2018, 115) selittävät, että jos esim. haluaa luoda rauhallisen tunnelman väreillä, ja päättää käyttää väriympyrässä toistensa viereisiä vihreää ja sinistä (analoginen väriharmonia), on kuitenkin valittavissa miljoonia eri vihreitä ja sinisiä värejä. Jotkut niistä näyttävät hirvittäviltä yhdessä, vaikka teknisesti niiden pitäisi olla harmonisia. Taas toisaalta jotkin värit, jotka eivät teknisesti millään logiikalla ”sovi” toisilleen, näyttävätkin upeilta yhdistettynä. Ei ole olemassa varmaa kaavaa värien valitsemiselle. Täten pitää tietää intuitiivisesti, milloin jokin näyttää hyvältä tai huonolta, ja värien päälle ymmärtämisessä on enemmän kyse hyvän tuntuman kehittämisestä, kuin tietyn sarjan sääntöjen opettelusta. Se vaatii kärsivällisyyttä ja ahkeraa työskentelyä. Värinkäytön hyvien esimerkkien tarkastelu ja tutkiminen on

ehkäpä kaikista nopein tapa kehittyä. (Bacher & Suryavanshi 2018, 95, 115, 119.)

### 3.4 Värien havaittuja vaikutuksia kehoon ja mieleen

Värit usein koetaan tavoilla, jotka ulottuvat yli niiden puhtaiden ulkonäköseikkojen. Värit voivat tuntua virkistäviltä tai rauhoittavilta, ja niillä voi olla vaikutusta tunteisiin ja mielialoihin. Väreillä voi piristää synkkiä päiviä tai luoda erityisiä ilmapiirejä tiloissa, joten ne ovat välttämättömiä soveliaiden tunnelmien luomisessa. (Arnkil 2013, 248, 260.)

Väri on aistimus, eikä sen aiheuttamia reaktioita pysty siististi luokittelemaan (Feisner 2014). Tästä huolimatta tutkijat ovat pyrkineet selvittämään värien vaikutuksia sekä mielen että kehon tasolla. Väittämien erotteleminen datan tukemista ja intuitioon tai perinteisiin nojautuvista on muodostumassa kuitenkin kasvavassa määrin hankalaa (Westland 2017). Vaikuttaa siltä, että useampi helposti käsillä oleva tiedonlähde on innokas esittelemään väittämiä totuuksina värien eri vaikutuksista, tarjoamatta kuitenkaan perusteluja tai lähdeä. Kriittisyyttä on oleellista harjoittaa aiheeseen liittyen lukiessa.

Luvussa 3.4.1 tarkastellaan värien ominaisuuksien vaikutuksia niiden yksilöllisellä tasolla kolmen tutkimuksen voimin, ja lopuksi syvennyttään yhden omanlaisensa tutkimuksen mielenkiintoisiin tuloksiin kunkin ominaisuuden jakautumisesta eri tunnetiloihin. Luvussa 3.4.2 perehdyttään väriyhdistelmien luomien kontrastien vaikutuksiin yhden tutkimuksen kautta.

#### 3.4.1 Värien ominaisuuksien yksilöllisiä vaikutuksia

Ihmisen värinäköä määrittäviä fysiologisia mekanismeja on ymmärretty jo liki vuosisadan ajan, mutta vasta parilla viime vuosikymmenellä on alettu käsittää värien ei-visuaalisia vaikutuksia (Westland 2017). Niihin lukeutuu mm. tunteet, ja mitä ”tunteilla” tarkoitetaan väri- ja tunnetutkimuksissa, vaatii selvennystä: usein väritieteissä ne sekoitetaan esim. tunnetiloihin, mielialoihin, aisti-

muksiin ja assosiaatioihin. Psykologisesti tunteet ovat kiihottumisen tiloja aiheutuen ulkoisista tai sisäisistä ärsykkeistä, kuten käärmeen näkemisen tuottama pelko, tai mukavan tapahtuman muistamisen tuoma ilo. (Arnkil 2013, 250.)

Kiihottuminen tässä tapauksessa kuvailee siis tilaa, jossa henkilö tuntee olevansa hereillä ja aktivoitunut sekä on erittäin reaktiivinen ärsykkeisiin. Psykologisesti kiihottuminen assosioidaan subjektiivisten kokemusten tuntemuksiin korkeasta energiatasosta ja jännitteestä. Fysiologisesti keho on lisääntyneen reagoitakyvyn tilassa ja valmis toimimaan. Kohonnut syke on yksi fysiologisen kiihottumisen ilmiö. (Niven & Miles 2013.)

Patricia Valdez ja Albert Mehrabian vuoden 1994 tutkimuksessaan havaitsivat, että kiihottuminen lisääntyi kylläisyyden noustessa, ja lähes kaikki korkean kylläisyyden värit olivat kiihottavia sävystään huolimatta (Arnkil 2013, 257–258). Daniel Oberfeld ja Lisa Wilms (2015) myötäilevät omilla havainnoillaan näitä tuloksia, ja alleviivaavat kylläisyydellä olevan suurempi vaikutus kiihottuneisuuteen kuin sävyllä. Tulokset tukevat Edith Anderson Feisnerin (2014) tekemiä väittämiä kylläisyyden luomista vaikutelmista: korkeat kylläisyydet antavat aktiivisuuden tunteita, kun taas matalat kylläisyydet ovat hiljaisia ja hillittyjä, ja keskitason kylläisyydet ovat rentoja ja vaatimattomia. Visuaalien värimaailmoja ajatellen käyttäisin siis korkean kylläisyyden sävyjä halutessani erityisesti aktivoida ihmisiä, ja matalampia kylläisyyksiä musiikin rauhallisempiin tunnelmiin.

Valdez ja Mehrabian eivät löytäneet lineaarista suhdetta kiihottumisen ja sävyn välillä, ja sävyllä oli tutkimuksen perusteella odotettua paljon pienempi vaikutus tunteisiin (Arnkil 2013, 256). Oberfeld ja Wilms (2015) puolestaan löysivät sanojensa mukaan merkittäviä eroja sävyjen välillä suhteessa kiihottumiseen: harmaa oli vähiten kiihottava, sininen toiseksi, vihreä kolmanneksi, ja punainen oli eniten kiihottava. Valdez ja Mehrabian myös tutkivat harmaasävyjen kiihottavuuksia, joista keskiharmaa oli vähiten kiihottava, valkoinen keskitasoinen ja musta kiihottavin (Arnkil 2013, 256–257).

Värien kiihottavuuden lisäksi Valdez ja Mehrabian arvioivat niiden aiheuttamien tunteiden vallitsevuutta, eli kuinka hallitsevia tunteet ovat luonteeltaan. Tummat värit koettiin vallitseviksi, ja vallitsevuuden aste laski kirkkauden kohotessa. Kaikista kirkkaimmat värit tosin taas kohosivat vallitsevuudeltaan, mutta eivät kuitenkaan tummimpien värien tasolle. Tutkimus ei tuottanut merkittäviä tuloksia liittyen sävyn suhteesta vallitsevuuteen. (Arnkil 2013, 255, 256, 258.)

Bacher ja Suryavanshi (2018, 89) kertovat, että tumman hallitsevuus luo raskeampaa, vakavampaa ja jopa uhkaavaa tunnelmaa, ja tätä on parasta käyttää hyväkseen halutessaan yllyttää tuntemuksia vaarasta, dramaattisuudesta tai pelosta. Nämä ohjeistukset sopivat edellä mainittuihin tuloksiin mustan suurimmasta kiihottavuudesta ja tunteen vallitsevuudesta. Vaaleiden kirkkauksien hallitsevuudella on puolestaan tapana rauhoittaa tunnelmaa, joka soveltuu parhaiten vähempään dramaattisuuteen, kuten positiivisiin tai rentoihin tunnelmiin (Bacher & Suryavanshi 2018, 89). Tämä saattaa päteä elokuvaan, joiden suunnittelua Bacher ja Suryavanshi kirjassaan käsittelevät, mutta visuaalien suhteen vastaan tulee niiden luvussa 2.5 käsitelty valovoimaisuus. Jos visuaalien värit ovat pääasiassa vaaleat ja videotykki on kirkas, luovat ne mahdollisesti liikaa valoa tilaan. Myös rauhallista tai rentoa musiikin tunnelmaa on siis parempi pyrkiä visualisoimaan tummin värein.

Tämän luvun alussa mainittiin, että kohonnut syke on merkki fysiologisesta kiihottumisesta. Sykkeen muutoksia tutkineen australialaisen ryhmän (AL-Ayash, Kane, Smith & Green-Armytage 2015) tuloksien mukaan sävy vaikutti merkittävästi sykkeeseen, kohoten punaisesta ja keltaisesta. Stephen Westland (2017) viittaa näihin tuloksiin, mutta kuvailee vaikutuksen olleen pieni: punainen kohotti sykettä ja sininen laski sitä. Oberfeld ja Wilms (2015) puolestaan eivät löytäneet punaisella, sinisellä ja vihreällä olevan merkittäviä vaikutuksia sykkeeseen, mutta syke oli huomattavasti matalampi katsellessa harmaasävyjä. Mikäli värillä todella on vaikutus sykkeeseen, ei se vaikuta olevan sillä tasolla, että esim. punaisen kohottavaa vaikutusta pitäisi varoa visuaaleissa tai muussa visuaalissa suunnittelussa ylipäättäen.

Väreillä siis on vaikutusta tunteisiimme ja jopa käyttäytymiseen, muttei sillä tavalla, miten taide- ja suunnittelukirjallisuudessa usein esitetään. Värien psykologiset efektit ovat enemmänkin riippuvaisia niiden kirkkaudesta ja kylläisyydestä kuin sävystä. (Arnkil 2013, 257.)

Oswaldo da Pos ja Paul Green-Armytage suorittivat vuonna 2005 tutkimuksen värien yhdistämisestä tunnetiloja kuvaileville ilmeille. Kuudelle kuvalle tunnetiloja esittävistä kasvoista tutkittavat antoivat niitä mielestään parhaiten kuvaavat yksittäiset värit ensimmäisessä kokeessa, ja toisessa kolmen värin yhdistelmät. Kyseiset kuusi tunnetilaa edustivat suuttumusta, yllättyneisyyttä, inhoa, surua, iloa ja pelkoa. Vaikka jokaiselle tunnetilalle ei ole yhtä ”oikeaa” väriä, koska tunteet itsessään eivät ole yksiulotteisia, molempien kokeiden tuloksissa ilmeni selkeitä yhteisymmärryksiä: esim. 40 % tutkittavista linkitti mustan ja punaisen suuttumukseen. Kylläisyyden ja kirkkauden merkittävämpi rooli sävyyn verrattuna nousi myös esiin. (Arnkil 2013, 258.)

Yksittäisiä värejä annettaessa tunnetiloille kirkkaimpia värejä saivat yllättyneisyys, ilo ja pelko. Inho ja suru saivat keskitason kirkkauden värejä, ja suuttumus tummia. Suruun ja pelkoon liitetyt värit olivat erittäin matalia kylläisyyksiltään, kun taas suuttumukseen, yllättyneisyyteen ja iloon eli ”aktiivisiin” tunteisiin liitettiin korkean kylläisyyden värejä. Korkea kylläisyys vaikuttaa siis kuvaavan näitä aktiivisia tunteita ja kohottaa kiihottumista sävystä riippumatta, tosin useimmat aktiivisiin tunteisiin liitetyt sävyt olivat lämpimiä. (Arnkil 2013, 258.)

Toisessa kokeessa ilmeille annetut kolmen värin yhdistelmät (kuvio 30) olivat tuloksiltaan hyvin samankaltaiset ensimmäisen kokeen kanssa. Yllättyneisyys ja ilo saivat kirkkaita värejä, suru ja pelko keskitason, ja suuttumus ja inho puolestaan tummia. Kylläisyydeltään yllättyneisyys ja ilo ovat korkeita ja sävyjen puolesta lämpimiä, kuten suuttumuksessakin. Suru ja pelko olivat varsin matalia kylläisyydeltään. (Arnkil 2013, 260.)



Kuvio 30. Toisen kokeen tulokset visualisoituna Harald Arnkilin (2013) kirjassa. Ilmeille annetuissa väreissä on havaittavissa selkeitä jakautumisia, mutta jokaisessa esiintyy myös poikkeuksia.

Värit tai niiden kombinaatiot eivät ehkä vielä yksinään riitä kommunikoimaan tarkkoja tunteita. Niistä voi kuitenkin tulla voimakkaita viestin välittäjiä yhdistet-

tynä sopiviin muotoihin, kuviin ja teksteihin. (Arnkil 2013, 260.) Vaikka tässä luvussa viimeiseksi käsitellyn tutkimuksen tulokset osoittavat selkeitä jakautumisia tunnetilojen edustamien värien kesken, en usko, että esim. konemusiikkitahtumissa visuaalien tummat sävyt herättävät kenessäkään suuttumuksen tai inhon tunteita. Nämä ovat iloisia kerääntymisiä, ja ihmiset ovat hyvällä tuulella mielekästä musiikkia kuunnellessaan, tanssiessaan ja ystäviään tavatessaan. Kontekstilla on väliä. Mitä tästä tutkimuksesta kuitenkin voi visuaalien värimaailman kehitystä varten poimia, on se, että aktiivisia tunteita edustavat usein kylmät ja lämpimät sävyt.

### 3.4.2 Värikontrastin vaikutuksia

Rikard Küllerin tiimi testasi vuonna 2009 eriväristen huoneiden vaikutuksia kehoon ja mieleen. Ensimmäisessä kokeessa oli yksi huone maalattu voimakkain kontrastein punaisiin, oransseihin, mustiin ja valkoisiin, ja toinen huone oli maalattu keskiharmaaksi. Toisessa kokeessa kaksi huonetta oli realistisesti sisustettu joko kokonaan punaisin tai sinisin sävyin. Tulokset tuottivat eroja aivojen sähköisissä ilmiöissä, sykkeessä ja psykologisissa reaktioissa. Voimakkaat kontrastit omaavalla huoneella oli kaikista stimuloivin vaikutus keskushermostoon, punaisella huoneella toiseksi ja sinisellä kolmanneksi. (Arnkil 2013, 253, 254.)

Voimakkaiden kontrastien huone laittoivat tutkittavien aivot kiihtyneempään tilaan, ja joskus jopa siihen pisteeseen asti, että sykkeet hidastuivat. Tutkijat olivat yllättyneitä tästä ilmiöstä, joka jyrkästi poikkesi eri väreihin ja kiihottumiseen liittyvistä hypoteeseista. Aikaisempien tutkimusten tuloksiin nojaten he esittivät, että reaktion voisi tulkita stressireaktioksi, johtuen huoneen ylistimuloivasta efektistä. (Arnkil 2013, 253.) Värinäköemme perustuessa kontrastien havaitsemiseen, ei ole ihme, että äärimmäisiä kontrasteja täynnä oleva ympäristö aiheuttaisi myös äärimmäisiä reaktioita.

Bacherin ja Suryavanshin (2018, 89) ohjeistuksienkin mukaan radikaalit erot kirkkauksien kontrasteissa tuottavat suuria määriä visuaalista energiaa, tuntuvat



dramaattisilta ja omaavat korkean jännitteen, kun taas vähäinen kontrasti on hiljaisempi ja luo pehmeää tunnelmaa. Visuaalisella alalla vaikutetaan jo tietäneen alusta alkaen intuitiivisesti, miten eri tavoin värejä käyttäen saadaan aikaan erilaisia reaktioita ihmisissä. Tiede ja tutkimusdata ovat hiljalleen tulleet perässä todistamaan efektit, ja on jännittävää löytää intuitioon perustuvan tiedon ja tutkimustulosten välisiä yhtäläisyyksiä.

Visuaaleissa jyrkkien kontrastien hakeminen on tervetullutta tämän visuaalisen energian tuottaman aivojen toiminnan lisäksihtymisen vuoksi. DJ:t ja tapahtuman järjestäjät haluavat ihmisten aktivoituvan tanssimaan ja nauttimaan tapahtumasta, ja VJ voi edesauttaa tätä ideaalisilla värivalinnoilla visuaaleissaan.

## 4 Visuaalien värimäärittely

Tässä tutkielman toiminnallisessa osassa sovellan luvuissa 2 ja erityisesti 3 käsitellyjä aiheita visuaalien värimäärittelyyn, ja haen vastausta tutkimuskysymykselle: miten väriteoria ja tieteelliset tutkimustulokset värien vaikutuksista ohjaavat visuaalien tuotantoa? Tavoittelen myös värien osalta luvussa 2.2 esittämäni visuaalien funktiota, joka on siis tapahtuman immersion syventäminen ja kävijöiden kokemuksen rikastaminen.

Värimäärittelyn toteutusta varten olen valokuvannut ja videokuvannut omaa materiaalia visuaaleja varten. Kuvattavaksi kohteiksi päätyi ihmiskehon osilta silmiä, silmäpareja ja käsiä sekä abstrakteiksi elementeiksi käsin kirjoitettua tekstiä, rypistettyä alumiinifoliota, kuplamuovia, revittyjä paperin reunoja, siveltimellä vedettyjä vesiväri viivoja ja permanenttitussilla piirrettyä jälkeä. Tutkielman liian laajentumisen estämiseksi käsittelen visuaalieni kehitystä vain niiden värien osalta, vaikka kuvasisältö ja liikkeet ovat yhtä tärkeitä musiikin visualisoijia. Tulen kuitenkin supistetusti kuvailemaan visuaalieni sisältöä ja liikkeitä tarjotakseni kokonaiskuvan projektin olemuksesta.

Aluksi luvussa 4.1 avaan alustavan väripaletin muodostumiseen johtaneita päätöksiäni. Luvussa 4.2 esittelen kuvaamani visuaalien materiaalin tarkemmin

sekä niille tehdyn esikäsittelyn väripaletin sävyjen soveltamista varten, ja käyn läpi lopullisen väripaletin muodostumiseen johtaneen prosessin. Viimeiseksi luvussa 4.3 esittelen lopputulokset lopullisen väripaletin soveltamisen myötä, ja pohdiskelen visuaalieni ominaisuuksia yleisesti vastaten myös tutkimuskysymykseen.

#### 4.1 Alustavan väripaletin suunnittelu

Nopeatempoisen teknomusiikin ystävänä suunnittelen tässä projektissa visuaalijani nimenomaan tätä konemusiikin lajia ajatellen. Tämän musiikin tunteiden maailma voi olla aggressiivisen rajua, mysteerisen syvää tai ajoittain jopa kaihoisan kaunista. Jokaista tunnemaailmaa kuitenkin värittää kiivas tahti sekä energisyys, ja värivalinnoillani haluan tukea näitä musiikin piirteitä.

Ensimmäiseksi harkitsen kontrastia. Luvussa 3.4.2 käsitellyn tutkimuksen tuloksissa havaittiin voimakkailla kontrasteilla olevan stimuloivin vaikutus keskushermostoon, joten energistä musiikkia visualisoidessani haluan visuaalieni sisältävän jyrkkiä kontrasteja aktivoidakseni ihmisiä. Kontrastia haluan hakea ensinnäkin kirkkauden suhteen lukuisista syistä. Luvussa 3.2 käsitelty simultaaninen kontrasti vahvistaa vaaleita värejä tummien ympäröidessä niitä, ja visuaaleissa täysi musta säätelee niiden valovoimaisuutta, jonka en halua olevan liikaa estääkseni tilan liiallisen valaisemisen. Lisäksi musta visuaaleissa mielestäni ikään kuin sulauttaa niitä osaksi pimeää ympäristöään, vaikka videotykin projisoimassa mustassa on aina aavistus valoa havaittavissa. Mustan käyttöä puoltaa myös luvussa 3.4.1 käsitellyn tutkimuksen tulokset mustan suuresta kiihottavuuden asteesta, ja ylipäätään tummilla väreillä havaittiin olevan tunteiden vallitsevuutta korostava vaikutus. Tämä on tervetullut lisä, mutta en usko sillä olevan loppujen lopuksi suuri vaikutus tunteisiin visuaalien kontekstissa. Tapahtumien tilat ovat jo valmiiksi yleensä hyvin pimeät ja sisältävät täten paljon mustaa.

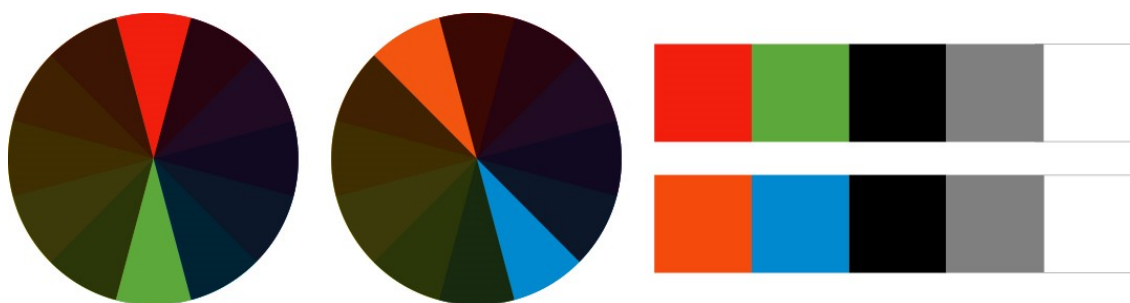
Sävyt ovat moniulotteisempi haaste. Haluan poiketa Helsingin visuaalien mustavalkoisuuden trendistä, joten tahdon visuaalieni sisältävän sävyjä. Sävyllä oli tutkimustuloksissa odotettua pienempi vaikutus tunteisiin, tosin Oberfeldin ja

Wilmsin tutkimus osoitti punaisella olevan sävyistä kaikista suurin kiihottavuuden aste. Sen sijaan tutkimukset osoittivat kylläisyydellä olevan merkittävä vaikutus kiihottuneisuuteen ja korkeat kylläisyydet kohottivat sitä, joten visuaalieni sävytkin määrittelen kylläiseksi halutessani aktivoida tapahtuman kävijöitä. Lisäksi da Posin ja Green-Armytagen tutkimuksessa huomattiin aktiivisiin tunteisiin liitettävän eniten lämpimiä sävyjä. Kaikkia edellä mainittuja tutkimuksia tarkasteltiin luvussa 3.4.1. Yhdistettynä luvussa 3.1 esille nostettuun lämpimien sävyjen kykyyn vetää katsetta puoleensa ja edetä kohti katsojaansa, haluan visuaaleissani lämpimän sävyn olevan näkyvässä roolissa.

Tekno on tehokkaasti Helsingissä visuaalien puolesta brändätty mustavalkoisuuden lisäksi punaiseksi, ja kuten luvussa 2.5 mainitsin, niiden yhdistelmä on myös yleinen ilmiö. Kombinaatio on vaikuttava kontrasteineen ja sopii hyvin teknomusiikkiin. Osa minusta tahtoo poiketa tästä trendistä, mutta toisaalta tunnustan itsekkin rehellisesti kallistuvan punaisen käyttöön. Kenties monia teknomusiikin tukena esitettyjä visuaaleja todistaneena minäkin assosioin punaisen luontaisesti siihen. Trendejä hieman taittaakseni haluan kuitenkin lisätä toisen sävyn visuaalieni värimaailman arsenaaliin. Tämä tuo minut harkitsemaan täydentävää väriharmoniaa (kuvio 26), joka jo entuudestaan houkuttelee sen luvussa 3.3 käsiteltyjen hätkähdyttävien kontrastien takia.

Kaikkien värien ei tarvitse olla jatkuvasti läsnä visuaaleissa, ja vaihtelemalla kombinaatioita ajoittain näkisin siten olevan hyviä mahdollisuuksia reagoida eri tavoin musiikin tunnelman muutoksiin, kuten kaikista energisiin huippukohtiin tai melodisen hetken suvantoihin. Mustan ja täydentävän väriharmonian vastaväriparin lisäksi haluan lisätä väripalettiin valkoisen, jotta minulla on myös käytössä luvussa 3.2 kuvailtu kirkkauskontrastin ääripää.

Alustavaksi väripaletin suunnitelmaksi muodostui siis käyttää täydentävää väriharmoniaa sisältäen ensinnäkin lämmintä punaista. Niiden rinnalle tiedän haluavani mustan ja valkoisen, joiden sekoittumisen myötä visuaalieni materiaaliessa tulee havaittavaksi myös harmaata. Kuvio 31 visualisoi tämän alustavan suunnitelman.



Kuvio 31. Alustavia visuaalien väripaletin suunnitelmia, jotka hyödyntävät täydentävää väriharmoniaa.

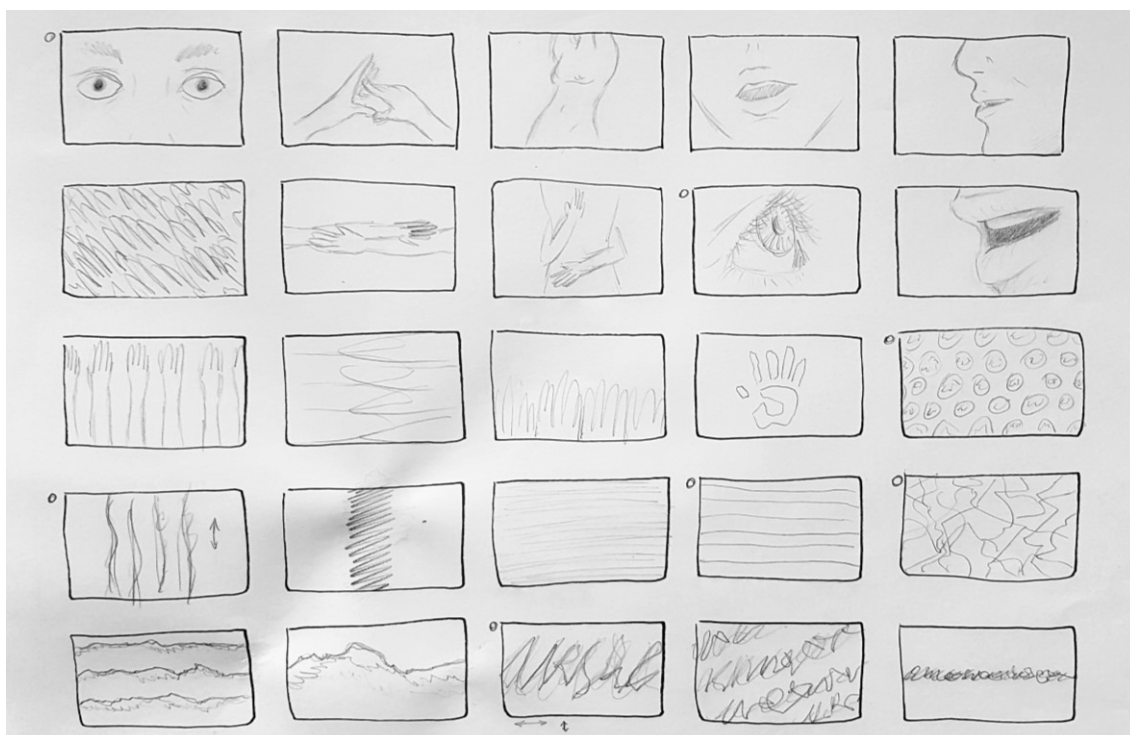
Jyrkät kontrastit todellakin ovat päätähtenä näissä alustavissa väripaaleissa: musta ja valkoinen tarjoavat kirkkauskontrastin ääripään ja vastaväripari sävykontrastin ääripään. Täydentävässä väriharmoniassa myös korostuu luvussa 3.3 mainittu laaja lämpötilakontrasti.

## 4.2 Väripaletin soveltaminen käytännössä

Alustavat suunnitelmat ovat järkeviä toimintaa edeltäviä valmisteluja, mutta niillä on tapana hieman muuttua käytännön myötä. Luvussa 4.2.1 avaan kuvaamani materiaalin sisältöä kuvin ja sanoin, kerron hieman miksi päädyin näihin kuvauskohteisiin, ja selostan materiaaliin kohdistuneen esikäsittelyn toimenpiteet. Luvussa 4.2.2 käyn läpi lopullisen väripaletin muodostumiseen johtaneen prosessin esitellen toisen väriympyrän ja sekoitustilat.

### 4.2.1 Materiaalin esikäsittely sävyjen soveltamista varten

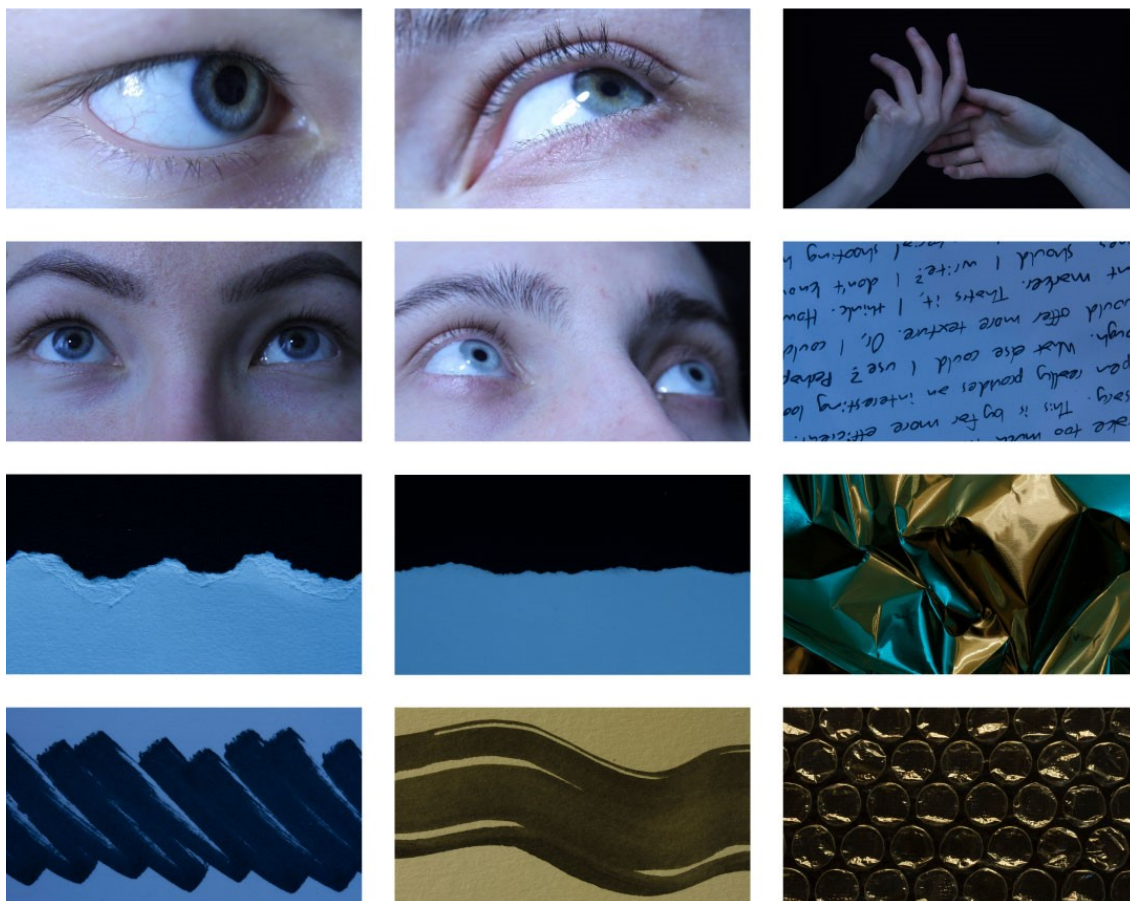
Visuaalieni materiaaliksi olin kuvannut kohteita, jotka henkilökohtaisen näkemykseni mukaan koin kiinnostaviksi ja soveltuviksi visualisoimaan valitsemaani musiikkia. En pyri viestimään mistään tietystä temasta. Luvussa 2.5 totesin, etten koe visuaaleissa tarinankerronnan olevan tavoittelemisen arvoista, joten sitä elementtiä visuaalini eivät sisällä. Kuviossa 32 on alustavia visuaalien luonnoksia potentiaalisista kuvauskohteista, kuviossa 33 näkyy osa kuvauskohteista, ja kuviossa 34 on valtaosa kuvatuista materiaaleista.



Kuvio 32. Alustavia visualisointejani visuaalien materiaaleista, joita loin hahmottaakseni paremmin kokonaisuuden. Kaikki eivät päätyneet toteutukseen.



Kuvio 33. Osa abstrakteihin materiaaleihin käyttämistäni kuvauskohteista, ja niiden luontiin työkaluina käytetyt sivellin ja permanenttitussikynä.



Kuvio 34. Valtaosa visuaaleja varten kuvatuista materiaaleista ennen käsittelyä. Kuvasin kaiken kotonani, ja saatavilla ei ollut kunnollista valaistusvälineistöä, joten oli haastavaa valaista kohteita hyvin ja tasaisesti. Siksi materiaalit alkuperäisessä muodossaan ovat hieman tummia. Tämä ei kuitenkaan ollut haitallista jatkokäsittelyä ajatellen.

Huomionarvoinen seikka on, että tämä oli ensimmäinen kokemukseni visuaalien materiaalin koostamisessa. Pyrin parhaan arviointikykyyni mukaan kuvaamaan kohteita, joiden visioin näyttävän hyvältä visuaaleina. Toki loppujen lopuksi kohteet myös valikoituivat sen mukaan, kuinka vaivatta ne olivat toteutettavissa. En halunnut lähteä tavoittelemaan jotain liian monimutkaista, jonka onnistumisen varmuus olisi epävarma. Kaikki kuvatut kohteet näyttäytyvät muodoiltaan minulle kiintoisina, ja sisältävät terävyyttä, rosoisuutta, sulavuutta ja pyöreiltä muodoiltaan ehkä jopa täydellisyyttä. Samoilla sanoilla voisi kuvata musiikkia.

Silmät koin äärimmäisen kiintoisiksi kohteiksi niiden liikkeiden ja tunteiden välityksen potentiaalin takia. Silmillä yksinään pystyy mielestäni viestimään kaikista

tunnetiloista. Lisäksi on jännittävää näyttää isona nämä ekspressiiviset kehonosat, jotka yleensä ovat meille kovin pieniä emmekä usein pääse tarkastelemaan niitä hyvin läheltä. Kahden ihmisen käsiä puolestaan halusin kuvata koskettelemassa ja tunnustelemassa toisiaan hitaasti, koska näkymä on minulle hyvin herkkä ja intiimi. Oli nurinkurisen hauska ajatus yhdistää tämä aggressiiviseen musiikkiin. Kirjoituksella, revityllä paperin reunalla ja kuplamuovilla koin olevan sekä koristavaa potentiaalia yhdistettynä muuhun materiaaliin että potentiaalia luoda abstrakteja kokonaisuuksia monistamalla kutakin yksinään. Rypistetyn folion abstraktisuus terävine muotoineen ja vaihtelevine kirkkauksineen näyttäytyi minulle hypnoottisen vaikuttavana. Tussin ja vesivärin koin mielekkäiksi työkaluiksi tuottaa lisää abstraktia materiaalia yhdistettäväksi muuhun materiaaliin.

Materiaaliani voisi käyttää monenlaisen musiikin visualisointiin, mutta miten materiaalia käyttää etenkin liikkeiden osalta määrittelee sen sopivuuden erilaisiin tunnelmiin. Liikkeiltään olen visioinut visuaalieni olevan sekä hektisiä että hitaita riippuen mm. musiikin tunnelmasta. Luvussa 2.5 pohdiskelin hektiseen musiikkiin (kuten nopeatemppoinen teknomusiikki) sopivan myös sulavat liikkeet. Mikään määrä sanoja ei kuitenkaan pysty antamaan eheätä kuvaa visuaalien liikkeistä ja niiden viestimistä tunnelmista, joten opinnäytetyön formaatin kautta ei saa täydellistä kuvaa visuaalien kokonaisvaltaisesta luonteesta. Vaikka pystyisinkin sisällyttämään videota musiikin kera, on visuaalit luotu koettavaksi itse tapahtumassa. Vasta niiden tarkoitettussa ympäristössä eli konemusiikkitapahtumassa voi tuntea visuaalien koko voiman.

Muuntaakseni kuvaamani visuaalien materiaalin väripaletin mukaiseksi, esikäsittelin ne ensin harmaasävyisiksi (kuvio 35). Tämä vaihe sisälsi myös harmaasävyjen kontrastien säätelyä alustavasti. Käsin kirjoitetun tekstin, siveltimellä vedettyjen vesiväriiviivojen ja permanenttitussin piirrosjälkien kohdalla tein vielä niille inversiot eli käänsin valkoiset mustiksi ja mustat valkoisiksi. Harmaasävyjen kirkkauksien säätelyn lisäksi tein materiaalille muut tarvittavat käsittelyt, kuten terävöittämisen.



Kuvio 35. Visuaalien materiaali esikäsittelynä sävyjen soveltamista varten.

Tämän esikäsittelyn jälkeen oli helppo alkaa yhdistelemään materiaalia luovasti erilaisia visuaalien sommitelmasuunnitelmia varten käyttämässäni VJ-ohjelmassa eli Resolume Avenussa. Suoritin esikäsittelyn pääosin Resolumessa, mutta hyödynsin Adobe Photoshopia ja After Effectsiä tarpeen tullen. Resolumessa tein myös valtaosan sävyjen lisäämisestä, ja vain yhtä tiettyä sävyyn liittyvän tekniikan käyttöä varten minun tarvitsi esikäsitellä materiaali After Effectissä.

#### 4.2.2 Alustavan väripaletin hienosäätö

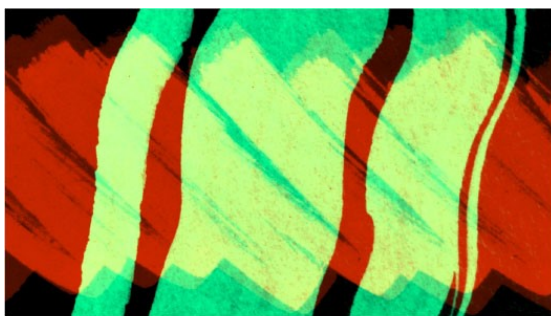
Teknomusiikissa edustettu punainen on yleensä täyttä punaista eli ilman lisättyä keltaista. Aluksi halusin hieman kapinoida tätä vastaan päätyen punaoranssin ja vihertävän turkoosin yhdistelmään, joka on täydentävästä väriharmoniasta pieni variaatio. En koe tarpeelliseksi seurata väriharmonioita aivan pilkuntarkasti:



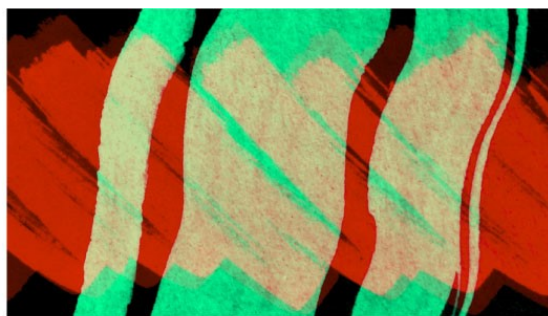
mielestäni sävyjä voi hieman taittaa suuntaan tai toiseen henkilökohtaisen mieltymyksen mukaan, menettämättä esim. täydentävän väriharmonian intensiivistä sävykontrastia.

Resolumessa visuaaleja ja värejä testaillessani huomasin kuitenkin varhain haasteen liittyen RGB-väriavaruuteen (red, green, blue) ja visuaalien läpinäkyvään kerrostamiseen sekoitustilojen (engl. blending modes) avulla. Käyttämällä Resolumen add-sekoitustilaa (suom. lisää) syntyy punaoranssin ja turkoosin päällekkäisyyksissä vaaleaa keltaista, joka johtuu valoon perustuvasta additiivisesta eli lisäävästä värien sekoittumisesta. Esim. maaleissa ja painossa käytävissä musteissa on kyse subtraktiivisesta eli vähentävästä värien sekoittumisesta, jolloin tuloksena on aina tummempi väri. Vaalea keltainen ei ollut toivottu lisäefekti visuaaleilleni, eivätkä ohjelman muutkaan sekoitustilat tarjonneet ratkaisua. Minun tarvitsi siis ratkaista asia toisella tavalla, joka ottaa huomioon additiivisen värien sekoittumisen.

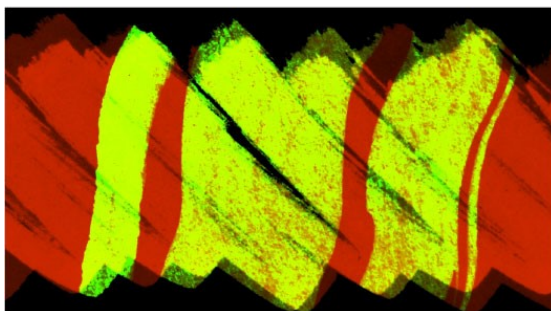
Sekoitustiloilla siis saadaan mm. Resolumessa visuaalinen sisältö reagoimaan ja yhdistymään eri tavoin sen alapuolella olevan sisällön kanssa (kuvio 36). Sekoistustiloja käytetään laajasti visuaalisen sisällön muokkausohjelmissa.



Add



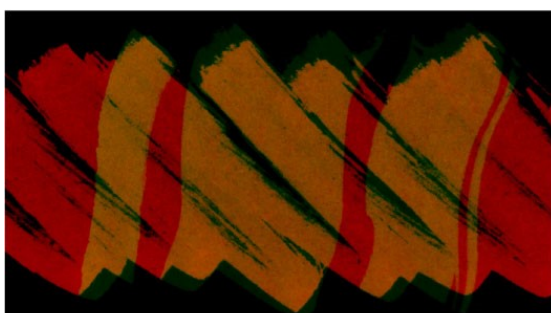
Difference



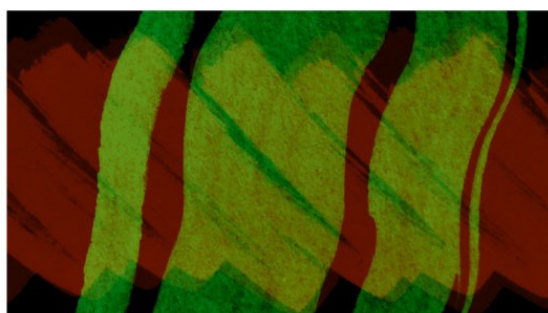
Dodge



Multiply



Overlay



Soft light

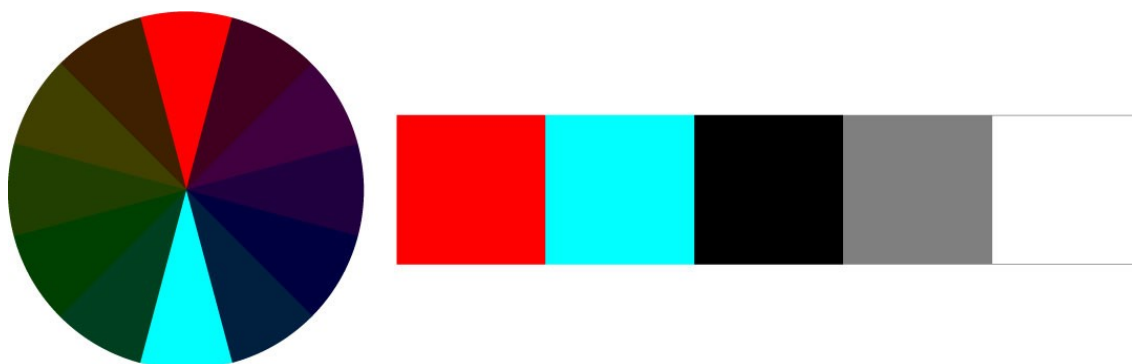
Kuvio 36. Eri sekoitustiloja, joita kokeilin havaitessani värien sekoittumisen haasteen. Nämä esimerkit ovat vain häviävän pieni osa kaikista Resolumen sekoitustiloista, ja jotkin niistä ovat enemmänkin videoefektejä. Monilla sekoitustiloilla oli samanlainen vaikutus tähän esimerkkiin.

Luvussa 3.3 ilmaisin, että on olemassa useampia väriympyröitä, ja yksi niistä on additiivinen väriympyrä (kuvio 37). Päävärit additiivisissa väreissä ovat punainen, vihreä ja sininen. Näitä kaikkia tai ympyrän vastavärejä sekoittamalla syntyy valkoista, mikä on alustavan väripaletini kannalta hyödyllinen ominaisuus.



Kuvio 37. Additiivinen väriympyrä, jossa sävyjä on yhtä paljon kuin luvussa 3.3 käsitellyssä subtraktiivisiin väreihin perustuvassa väriympyrässä (kuvio 22).

Halutessani pitää lämpimän punaisen sävyn väripaletissani sekä kirkkaan turkoosin, valikoitui additiiviseksi vastaväripariksi punainen ja syaani. Tämä ei ole kaukana alustavan väripaletin vastaväriparista, joka perustui subtraktiivisiin väreihin. Yrityksen ja erehdyksen kautta siis muodostui visuaalieni lopullinen väripaletti (kuvio 38).



Kuvio 38. Visuaalieni lopullinen väripaletti, joka hyödyntää additiivisen väriympyrän vastaväriparia.

Vaikka en pystynytkään käyttämään alustavasti suunnittelemani sävyjä, olen silti varsin tyytyväinen tähän väripalettini lopulliseen muotoon. Sillä on vahvat kontrastit sekä sävyjen että kirkkauksien suhteen. Punainen on aggressiivisen

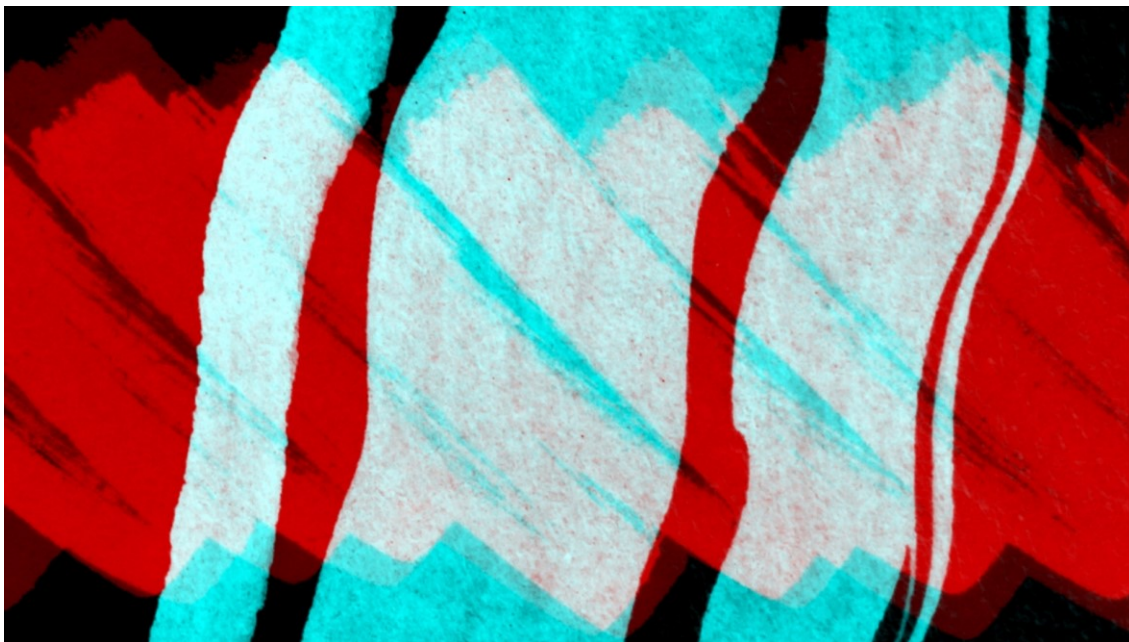
polttelava ja syaani jäisen kylmä, jonka kautta korostuu sävyjen jyrkkä lämpötilakontrasti.

### 4.3 Lopputulokset

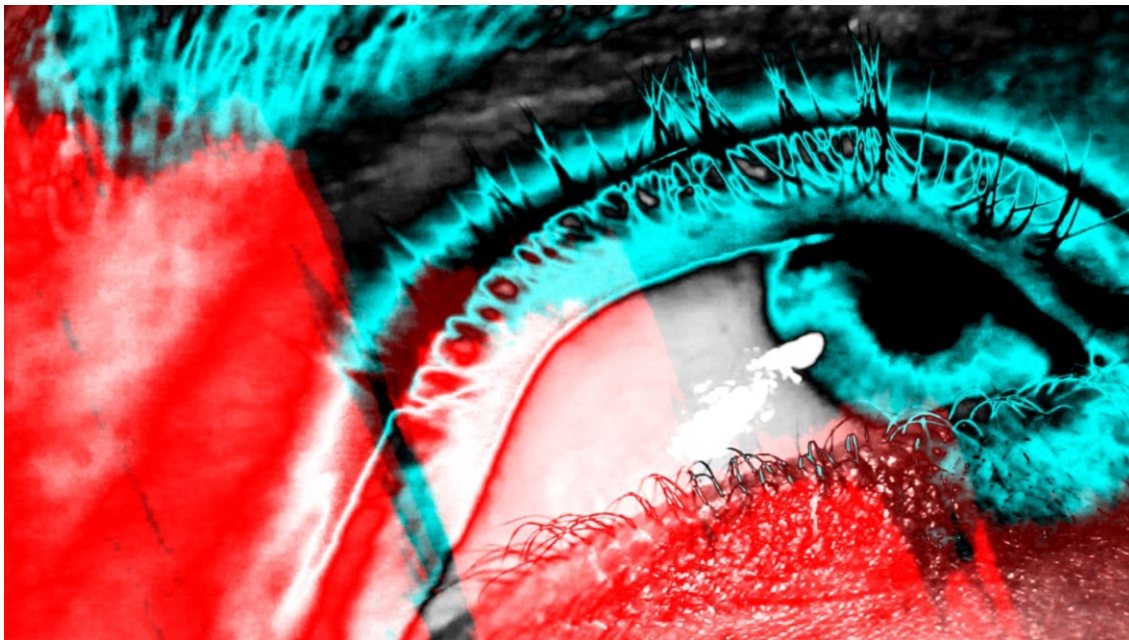
Lopullinen väripaletti selvitettyä ja testattuna oli suhteellisen helppoa lähteä ja löytämään visioita visuaalisen sisällön asetelusta ja yhteen pelaamisesta. Visuaalisen suuntaa antavat sommitelmat koostin ajatellen sellaista visuaalisen projisoinnin tilannetta, jossa käytössä on koko videotykin projisoima suorakulman muotoinen tila esteettömästi. Kuviot 39, 40, 41, 42, 43, 44 ja 45 esittelevät erilaisia visuaalisen sommitelmasuunnitelmia, joissa on vaihtelevasti yhdistelty väripalettia. Punainen ja syaani eivät visioni mukaan ole aina välttämättä läsnä yhdessä, mutta yhden sävyn aion pitää aina käytössä. Sommitelmia luodessa säädin myös kirkkauksia vielä tarpeen tullen.



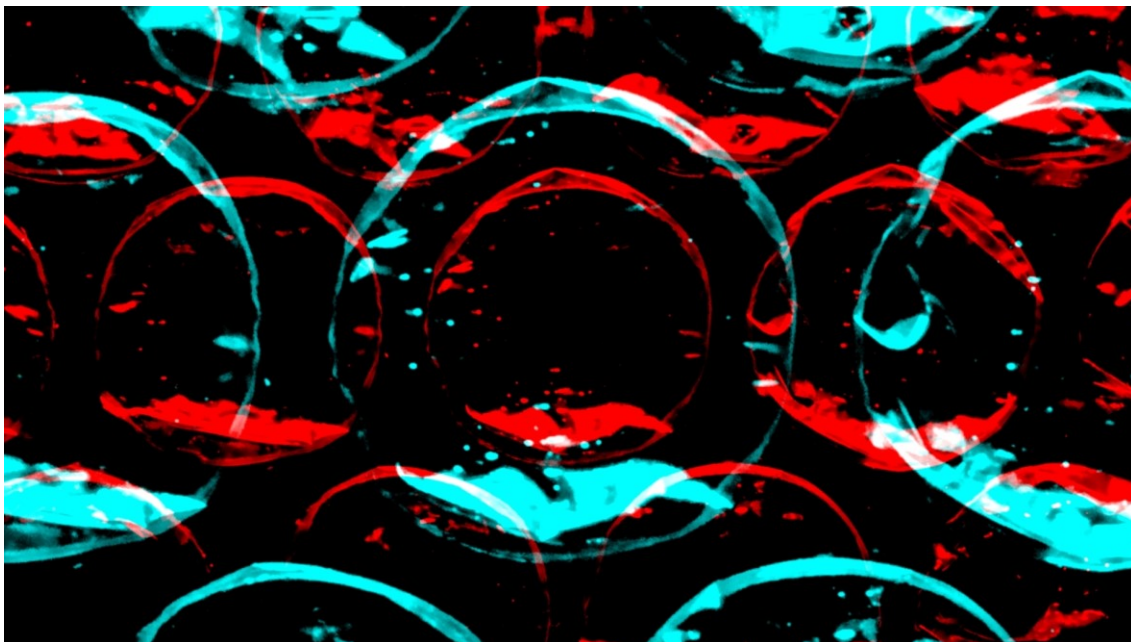
Kuvio 39. Videokuvaa kahden eri ihmisen käsistä koskettelemassa ja tunnistelemassa toisiaan verkkaisesti, ja käännetyt kirjoitukset lipuvat hitaasti eri suuntiin. Käsissä käytetty värieffekti on luotu Adobe After Effectsissä.



Kuvio 40. Permanenttitussilla piirretty jälki (punainen) ja siveltimellä vedetty vesiväriiviiva (syaani). Tussi on stop motion -animaatiota, jossa vaihtuvat kuvat jäljestä luovat hektistä liikettä. Vesiväriiviivan olen suunnitellut nopeasti liikkuvan ylhäältä alas. Tässä sommitelmassa korostuu hienosti punaisen ja syaanin sekoittuminen additiivisesti, jolloin syntyy valkoista.



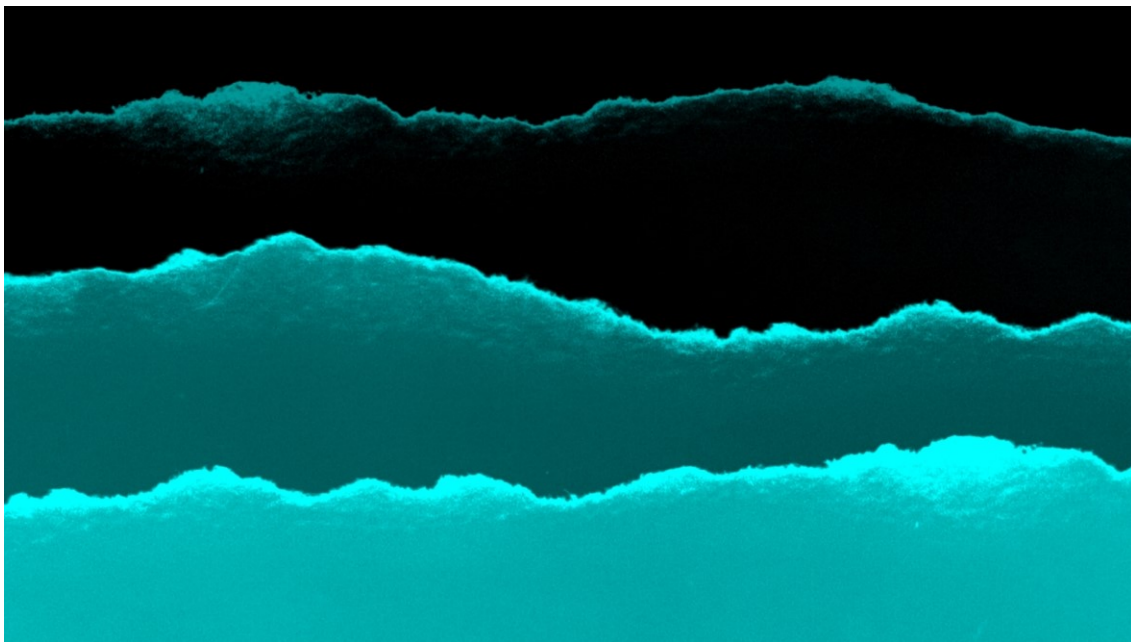
Kuvio 41. Videokuvaa silmästä, joka katselee hieman ympäriinsä ja räpsyttelee. Silmän värieffekti on luotu samalla tekniikalla kuin käsien kuviossa 39. Oikeassa alalaidassa punaisena liikkuu kuviossa 40 kuvailtu tussin piirrosjälki.



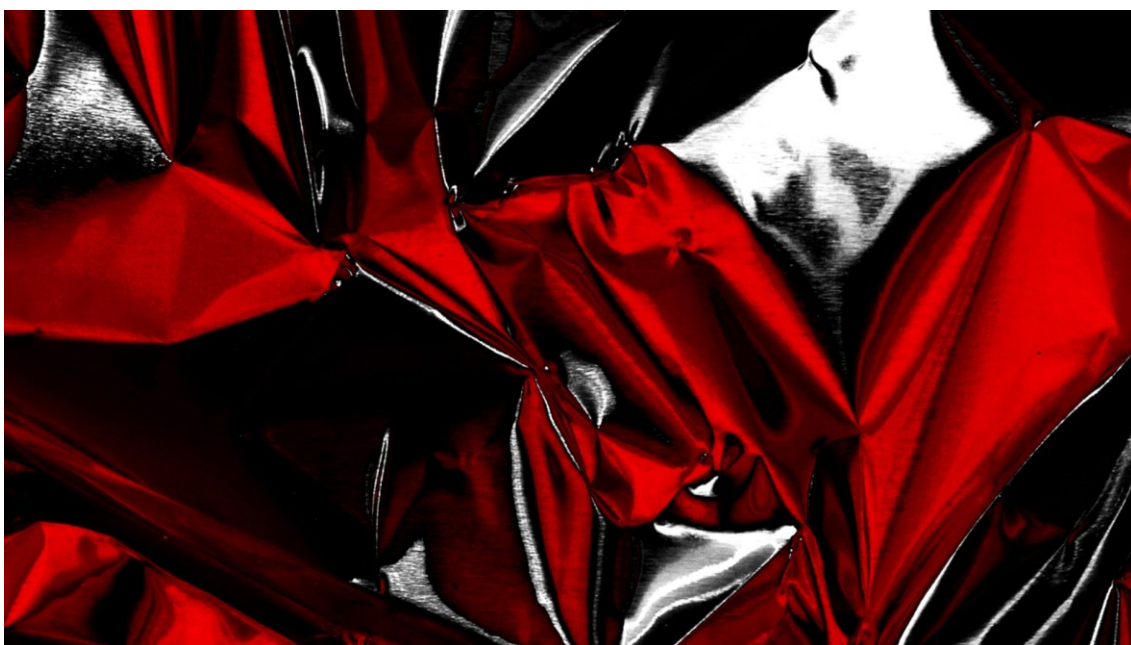
Kuvio 42. Tässä sommitelmassa olen testaillut Resolumessa animoida kolmea eri kuvaa samasta kuplamuovista, jotka sisältävät erilaisia liikkeitä ja animoituvat näkyviin sattumanvaraisesti. Tuloksena on levottomasti liikkuva ja vilkkuva kokonaisuus.



Kuvio 42. Videokuvaa katseesta, joka liikuskelee ympäriinsä ja silmät räpyttelevät. Paksun paperin revityt reunat liikkuvat samaan tapaan eri suuntiin, kuten tekstit kuviossa 39.



Kuvio 44. Revitty ohuen paperin reuna. Reunojen luomat linjat voisivat liikuskella hitaasti joko samaan suuntaan hieman eri tahdilla tai eri suuntiin.

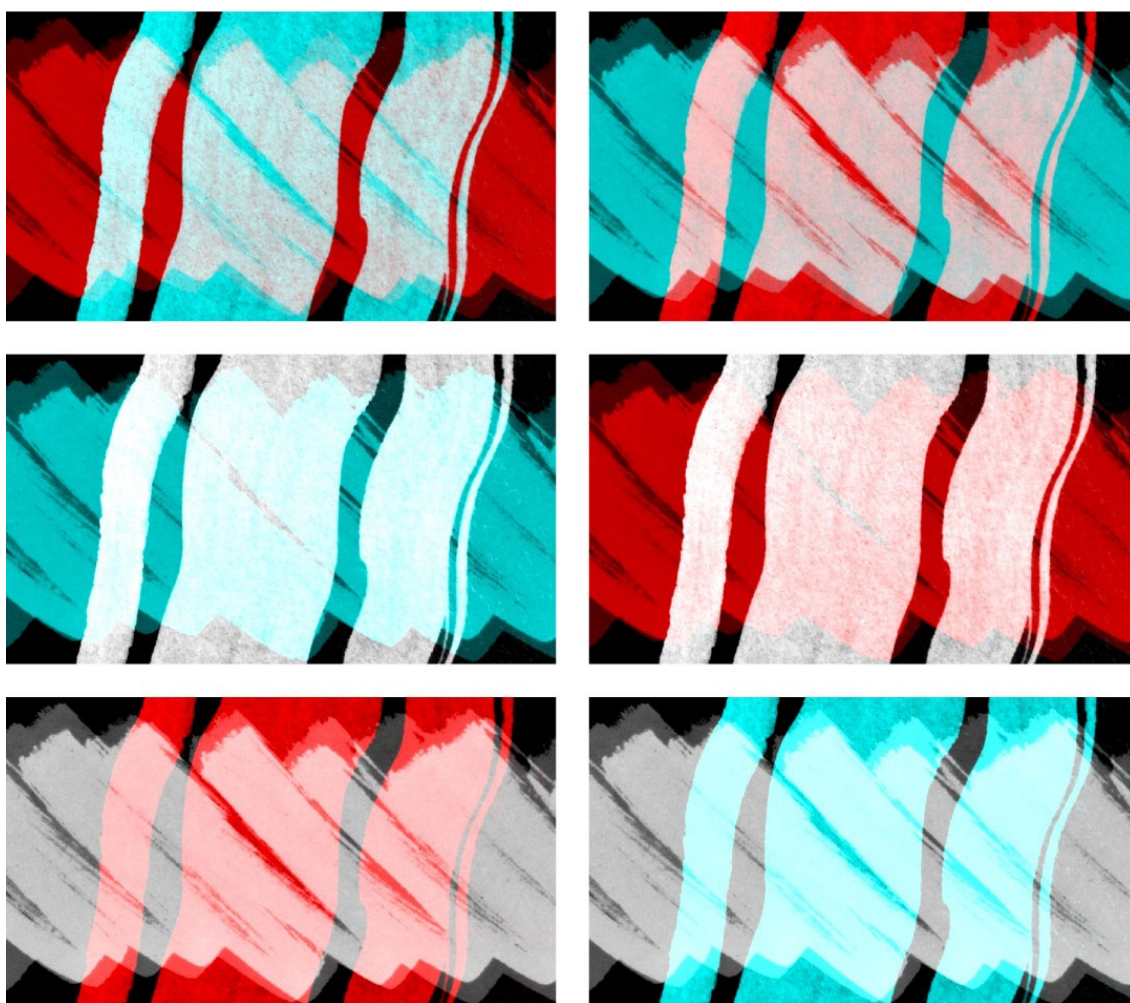


Kuvio 45. Rypistetty alumiinifolio, jonka värieffektissä käytetty samaa tekniikkaa kuin kuvion 39 käsissä ja kuvion 41 silmässä. Useampi uniikki kuva rypistyksistä vaihtuu hitaasti häivytyksen kautta luoden sulautuvia muotoja.

Käytännössä lopullisen väripaletin soveltaminen visuaalien materiaaliin oli helppoa. Kaikki tarvittavat toimenpiteet, paitsi terävöittäminen ja kuvioissa 39, 41 ja 45 mainitun värieffektin, pystyi suorittamaan hyödyntämällä Resolumen omia

efektejä. Näitä efektejä pystyy vaivattomasti hallitsemaan ja säätämään live-tilanteessakin. Kuvioiden 39 ja 41 esikäsitellyn värieffektin sävyn voi muuttaa Resolumen sävyä vaihtavalla efektillä, tai vaihtoehtoisesti materiaalista pystyy lataamaan Resolument molemmat sävyt sisältävät vaihtoehdot.

Nämä sommitelmat ovat vain häviävän pieni osa kaikista mahdollisista materiaalien kombinaatioista, joita voi luoda yhdistelemällä niitä eri tavoin. Jokaisessa sommitelmassa voi myös vaihdella sävyjä päikseen luoden erilaisia näkymiä ja tunnelmia (kuvio 46).



Kuvio 46. Sävyvariaatioita kuvion 40 sommitelmasta. Vaihtelemalla sävyjä päikseen tai poistamalla toisen kokonaan saadaan luotua samaan visuaalien sommitelmaan erilaisia tunnelmia.



Visuaalieni sisällöstä tuli sisänsä minimalistisia luonteeltaan, sillä yksinkertaisia kohteita on yhdistelty korkeintaan kahden elementin voimin. Kuvavirran haluan pitää jokseenkin vaihtuvana, jotta visuaalien mielenkiintoisuus pysyy yllä. Toki livetilanteessa ajattelisin antavani visuaalien levätä sellaisenaan hetken, kun saavutan hyvän sommitelman, jonka koen toimivan sen hetken musiikin kanssa. Näin ainakin kuvittelisin toimivani, mutta käytäntöä ei tietenkään voi täydellisesti ennakoita. Kuten luvussa 2.4 mainittiin, ehkä jotakin VJ:t suunnittelevat etukäteen, mutta näilläkin suunnitelmilla on tapana murentua.

Nämä kuvat visuaalieni sommitelmista eivät ole vielä visuaalisesti täysin lopullisessa muodossaan, vaan ajatuksenani on lisätä Resolumessa luvussa 2.5 kuvailtuja visuaalisia häiriöitä ja analogisen särön efektejä. Näillä efekteillä kehitän edelleen visuaalieni mielenkiintoisuutta, ja luon lisää pientä liikettä visualisoimaan musiikkia. Ylipäätään kaikki tämä on alustavaa suunnittelua käytäntöä varten, ja esim. kuvailemani liikkeet voivat vaihtua ja muuttua kokeilun myötä.

Luvussa 2.2 käsiteltiin visuaalien tunnelmallista roolia tapahtumissa ja miten ne eivät saisi liikaa varastaa huomiota, jottei tapahtuman kävijöiltä unohtuisi nauttia kokemuksesta sen kaikilta osin. Vaikka värivalintani ovat kontrasteineen silmiä kosiskelevia, en kuitenkaan henkilökohtaisesti koe visuaalieni lopputulemalla olevan liikaa valtaa vangita katseita. Sisältö on abstraktia ja yksinkertaista, ja näkymien vaihtumiset aion tehdä sulavasti.

Valaistuksellisesti on vaikea arvioida etukäteen, mikä määrä vaaleaa väriä tulee olemaan liikaa ja valaisee tapahtuman tilaa liiaksi. Tämä riippuu mm. videotykin valovoimasta. Visuaalien värejä pystyy kuitenkin Resolumessa nopeasti lennossa säätelemään, joten valovoiman oikaisu ei tule olemaan ongelma.

Kaiken kaikkiaan tämä visuaalien värimäärittely perustuen tutkielman teoriassa käsiteltyihin aiheisiin oli mielenkiintoinen ja tuloksekas prosessi. Arvioisin kuitenkin intuitiivisesti päätyneeni samanmoiseen ratkaisuun ilman tätä tutkielmaa-

kin jo todistamieni muiden visuaalien ohjaamana. Eittämättä tämä kokemus to-  
mutti mielessä vanhoja tärkeitä oppeja ja opetti aivan uusiakin asioita, joita har-  
kita visuaaleissa ja muussa visuaalisessa suunnittelussa ylipäättään.

Eli mikä on vastaus tutkielman tutkimuskysymykseen? Miten väriteoria ja tie-  
teelliset tutkimustulokset värien vaikutuksista ohjaavat visuaalien tuotantoa?  
Tutkimustulokset selkeästi kannustivat käyttämään räikeitä kontrasteja ja kylläi-  
siä sävyjä ihmisten mielten stimuloimiseksi. Sävyt eivät saaneet suurta painoar-  
voa, mutta optimaalisinta olisi käyttää lämpimiä sävyjä aktivoimisen maksimoi-  
miseksi. Väriteoria mm. havainnollisti sävyjen suhteita ja opetti käyttämään niitä  
tehokkaasti hyväkseen. Väriteoria ja värien vaikutusten tutkimustulokset siis oh-  
jasivat visuaalieni värimäärittelyä mielestäni merkityksellisesti ja järkevin loppu-  
tuloksien, jotka ehdottomasti edistivät niiden laadukkuutta. Uskon näiden visuaa-  
lien väreineen tehostavan konemusiikitapahtuman immersiota ja parantavan  
näin sen kävijöiden koko kokemusta.

## 5 Yhteenveto

Tutkielman tavoitteeksi olin asettanut väriin monipuolisesti syventymisen löy-  
tääkseni sieltä tietoa, jolla edesauttaa omien visuaalieni laadukasta kehitystä.  
Käytin tutkielmaa hyväkseni VJ:nä toimimisen haaveideni edistämässä: halu-  
sin minulla olevan paremmat valmiudet tulevaisuuden keikkoja ajatellen. Koen  
saavuttaneeni asettamani tavoitteen kiitettävästi. Rajasin värin käsittelyn näke-  
mykseni mukaan kriittiseen kokonaisuuteen visuaaleja ajatellen, ja kerrytin hyö-  
dyllistä tietoa sovellettavaksi tutkielman teososaan. Tutkimuskysymykseen sain  
vastauksen, joka oli hyödyllinen visuaalien tuotannon näkökulmasta. Tutkielman  
tuloksena oli tutkitun tiedon tukema visuaalien väripaletti, jonka soveltamisen  
myötä koen visuaaleillani olevan hyvät mahdollisuudet edesauttaa konemusiik-  
kitapahtuman immersion syventämistä. Tämä tulos tarjoaa siis yhden perustel-  
lun tavan visuaalien värimäärittelyn lähestymiseen.

Havaitsin kuitenkin väriteorian ja värin tutkimuksien ohjanneen visuaalieni väri-  
määrittelyä samaan suuntaan, mitä visuaaleissa olin jo ennestään havainnoinut.

Tästä johtuen arvioisin päätyneeni samankaltaisiin ratkaisuihin ilman tätä tutkielmaakin, mutta siitä huolimatta koin koko prosessin arvokkaaksi ja avuliaaksi. Erityisesti tunnen tämän vahvistaneen taitojani yleisesti graafisena suunnittelijana. Käsittämäni tieto väriin liittyen on sovellettavissa laajasti visuaalisessa suunnittelussa, joten siitä on hyötyä yleisesti visuaalisella alalla. Koen tämän kuitenkin olleen vasta alkusoittoa värin haltuunotossa, ja oppimista riittää tulevaisuudessakin. Visuaalien suhteen tutkielman toteuttamisella oli konkreettinen vaikutus VJ-haaveideni edistämisessä, jotka olivat olleet haaveiden tasolla jo pitkän aikaa, mutta ovat nyt lähellä toteutumista. Käsitelmäni VJ-ilmiöstä kokonaisuudessaan laajentui, ja opin uusia asioita toimenkuvaan liittyen.

Mielestäni tutkielma on kokonaisuudessaan kattava ja onnistunut. Siitä tuli paljon pidempi, mitä olin odottanut, mutta pyrkiessäni tekemään karsintoja en löytänyt tuntemukseni mukaan paljoa irtonaisia osia. VJ-ilmiön käsittelyssä olen erityisen tyytyväinen visuaalien yleisten piirteiden esittelyyn. Aiheesta on hyvin heikosti kirjallista tietoa, jos ollenkaan, ja oli innostavaa tuottaa tietoa siihen perustuen omiin havaintoihini. Suomen VJ-historian käsittelyn ja visuaaleja havainnollistavien kuvien suhteen olisin voinut olla aikaisemmin yhdeydessä paikallisiin VJ:isiin: historia olisi saanut täydennystä ja tutkielmaan olisi sisällynyt laajemmin kunnioittamieni VJ:iden visuaalien kuvia. Värin käsittelyssä olen hyvilläni tutkimuksellisesta otteestani sen vaikutuksiin kehon ja mielen tasolla. Olin alun perin odottanut värin käsittelyni olevan subjektiivisemmalla alueella, mutta tutkittuun tietoon perustuva lopputulema oli mielekäs käänne. Tutkielman teososan suhteen olin epävarma, ja pelkäsin aluksi, että värimäärittely olisi liian suppea sisällöltään. Tämä osoittautui kuitenkin turhaksi peloksi, ja teososasta tuli varteenotettava kokonaisuus.

Tutkielma tuotti uutta tietoa erityisesti suomen kielellä VJ-ilmiöstä. Suomessa ilmiötä kokonaisuudessaan on dokumentoitu hyvin vähän, joten suomenkieliset tekstit aiheeseen liittyen ovat minimaaliset. Myös löytämäni opinnäytetyöt sekä kandidaatin ja maisterin tutkintojen lopputyöt koskien VJ-aihetta olivat hyvin pinnalliset ilmiön käsittelyn osilta. Näin ollen arvioisin tutkielmani VJ-osuuden olevan yksi eheimmistä suomenkielisistä kokonaisuuksista, joka ilmiötä käsittelee.

Värien vaikutuksien tutkimisen ollessa vasta aluillaan ei aiheeseen liittyen löytynyt yltäkylläisesti lähteitä, mutta kenties tulevina vuosina olisi mielenkiintoista perehtyä näihin tarkemmin. Visuaalien suhteen jatkotutkimuksille olisi tarvetta runsaasti jo nyt. Aivan tutkielman suunnittelun alussa visioin hyödyntäväni paikallisten VJ:iden haastatteluja, joihin resurssini eivät harmillisesti riittäneet, joten haastattelupohjainen VJ-tutkimus olisi paikallaan. Visuaalien erilaisia piirteitä voisi havainnoida ja kartoittaa laajemmin, ja visuaalien värimäärittelyyn olisi mahdollista kehittää lisää lähestymistapoja. Myös visuaalien sisältämä liike olisi kullanarvoinen tutkinnan alue, jonka näkisin haasteellisena sanoittaa, mutta lopputulokset olisivat potentiaalisesti antoisat.

VJ:t ja heidän visuaalinsa ovat ilmiönä kokonaisuudessaan mielenkiintoinen ja omintakeinen. Lyhyehkön olemassaolon aikanaan se ei ole ehtinyt vielä kangistumaan ennalta määritettyihin kaavoihin, ja työhön on monenlaisia raikkaita näkökulmia. VJ-ilmiöllä on ollut värikäs vaikutus klubikulttuuriin: visuaalit lisäävät reippaasti konemusiikkitapahtumien näyttävyyttä ja houkuttelevat kävijöitä paikalle nauttimaan tapahtumista. Tekniikan kehittyessä visuaaleista on tulossa ainakin entistä näyttävämpiä nykymuodossaan, mutta kenties niiden esitystavatkin muuttuvat kaukana tulevaisuudessa. Ehkä käytössä voisi olla lisätyn todellisuuden teknologiaa, jonka avulla tapahtuman kävijät voisivat kokea visuaalit sijoiteltuna täysin vapaasti tilaan.

Onko VJ-ilmiö tosin tullut jäädäkseen? Olisiko mahdollista, että visuaalien esittäminen hiipuisi pois jossakin vaiheessa? Eräs Annet Dekkerin (2005) haastattelema alankomaalainen VJ ei ole huolissaan: hänen mielestään ilmiö ei ole ohimenevä, sillä ihmiset haluavat tulla aina vain tulla enemmän stimuloituksi.

## Lähteet

Al-Ayash, Aseel, Green-Armytage, Paul, Kane, Robert T. & Smith, Dianne 2015. The influence of color on student emotion, heart rate, and performance in learning environments. <<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/col.21949>> (luettu 22.3.2021).

Arnkil, Harald 2013. Colours in the Visual World. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Bacher, Hans P. & Suryavanshi, Sanatan 2018. Vision: Color and Composition for Film. London: Laurence King Publishing Ltd.

Dekker, Annet 2005. VJ Culture: A Phenomenon in History, Presentation, and Perception. <<http://www.vjcultuur.nl/vjculturereportEnglish.pdf>> (luettu 26.11.2020).

Faulkner, Michael 2006. VJ: Audio-Visual Art and Culture. London: Laurence King Publishing Ltd.

Feisner, Edith Anderson 2014. Color Studies, 3<sup>rd</sup> edition.

GCFLearnFree.org 2016. The power of color. <<https://edu.gcfglobal.org/en/beginning-graphic-design/color/1/>> (luettu 10.3.2021).

Kangassalo, Olli 2016. VJ-hommia teknon tahtiin – näin musiikkia visualisoidaan. <<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/06/22/vj-hommia-teknon-tahtiin-nain-musiikkia-visualisoidaan>> (luettu 16.3.2019).

Lackey, Richard 2015. 5 Common Film Color Schemes – Learning Cinematic Color Design. <<https://www.cined.com/film-color-schemes-cinematic-color-design/>> (luettu 15.3.2021).

Miles, Eleanor & Niven, Karen 2013. Affect Arousal. <[https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007%2F978-1-4419-1005-9\\_1089](https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007%2F978-1-4419-1005-9_1089)> (luettu 22.3.2021).

Oberfeld, Daniel & Wilms, Lisa 2015. Effects of color on emotion: Evidence from self-report ratings and physiological measures. <[https://www.researchgate.net/publication/283356671\\_Effects\\_of\\_color\\_on\\_emotion\\_Evidence\\_from\\_self-report\\_ratings\\_and\\_physiological\\_measures](https://www.researchgate.net/publication/283356671_Effects_of_color_on_emotion_Evidence_from_self-report_ratings_and_physiological_measures)> (luettu 9.3.2021).

Payman, Taei 2019. Color Psychology in Marketing: The Ultimate Guide. <<https://medium.com/sketch-app-sources/color-psychology-in-marketing-the-ultimate-guide-a0f5fb4523ae>> (luettu 15.3.2021).

Rodin, Rikard 2015. Color Harmony: Why Hulk Wears Purple Pants. <<https://zevendesign.com/color-harmony-hulk-wears-purple-pants/>> (luettu 15.3.2021).

Spinrad, Paul 2005. The VJ Book: Inspirations and Practical Advice for Live Visuals Performance. Los Angeles: Feral House.

Westland, Stephen 2017. Does colour really affect our mind and body? A professor of colour science explains. <<https://theconversation.com/does-colour-really-affect-our-mind-and-body-a-professor-of-colour-science-explains-84382>> (luettu 9.3.2021).

### **Julkaisemattomat lähteet**

Ahola, Janne (Matlock Visuals), Forsander, Juha (VJ Indigo), Hietaniemi, Antti (BeigeHarmaa), Karp, Merle (Folded Visuals), Mustaniemi, Tommi (Sellekhanks), Parrilla, Suvi (VJ SSuvereeni) & VJ rajatonvimma 2018. Last night a VJ saved my life, VJ-paneelikeskustelu 26.4.2018. Helsinki.

Candia, Maria (Taru N Hohtonen), Elovirta, Artturi (VJ Turu Sanoma), Hietaniemi, Antti (BeigeHarmaa), Honkanen, Sannimari (TÄY9Q), Kaartinen, Jugi, Lehtonen, Paula (VJ Vixen) & Olsson, Claes 2020. Läpivetoja, Aavistus Festival 2020 VJ-paneelikeskustelu 3.10.2020. Helsinki.

Forsander, Juha (VJ Indigo) 2021. Chat-haastattelu Facebookissa.

## **Kuvaluettelo**

Kuvio 1. VJ Nevrotic 2019. <<https://www.instagram.com/p/Bw9JtZEB4Bv/>> (luettu 3.4.2021).

Kuvio 2. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 3. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 4. Kökkö, Karoliina 2018.

Kuvio 5. Puustjärvi, Antti 2016. <<https://vimeo.com/222683740>> (luettu 7.3.2018).

Kuvio 6. Parrilla, Suvi (VJ SSuvereeni) 2017.

Kuvio 7. Saarikoski, Ville 2017.

Kuvio 8. Nyqvist, Klaus (VJ Klaustrofobia) 2010. <<https://www.youtube.com/watch?v=yZ4cZZ-5NhA>> (luettu 7.3.2018).

Kuvio 9. Forsander, Juha (VJ Indigo) 2020. <<https://www.instagram.com/p/BttdYOMhB0A/>> (luettu 31.3.2021).

Kuvio 10. Forsander, Juha (VJ Indigo) 2019. <<https://www.instagram.com/p/B8d4-znBuyY/>> (luettu 19.1.2021).

Kuvio 11. Sarpaniemi, Elmo 2020.

Kuvio 12. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 13. Resolume 2020. <<https://www.youtube.com/watch?v=TXOpT94ivF0>> (luettu 1.4.2021).

Kuvio 14. VJ rajatonvimma 2021. RandomLab 020 Creatures of the Deep. <<https://www.flickr.com/photos/rajatonvimma/50471895847/>> (luettu 11.4.2021).

Kuvio 15. VJ rajatonvimma 2020. RandomLab 020 ACAB (Stop Police Brutality). <<https://www.flickr.com/photos/rajatonvimma/50436895262/>> (luettu 11.4.2021).

Kuvio 16. VJ rajatonvimma 2020. RandomLab 021 For Nothing (My Favorite Things). <<https://www.flickr.com/photos/rajatonvimma/50872502098/>> (luettu 11.4.2021).

Kuvio 17. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 18. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 19. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 20. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 21. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 22. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 23. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 24. The Matrix. 1999. Lana Wachowski & Lilly Wachowski. Lana Wachowski & Lilly Wachowski. Yhdysvallat: Warner Bros. 2h 16min.



Kuvio 25. American Hustle. 2013. Eric Warren Singer & David O. Russell. David O. Russell. Yhdysvallat: Columbia Pictures. 2h 18min.

Kuvio 26. Amélie. 2001. Guillaume Laurant & Jean-Pierre Jeunet. Jean-Pierre Jeunet. Ranska: Miramax. 2h 2min.

Kuvio 27. Burn After Reading. 2008. Joel Coen & Ethan Coen. Joel Coen & Ethan Coen. Yhdysvallat: Joel Coen & Ethan Coen. 1h 36min.

Kuvio 28. Pierrot le Fou. 1965. Jean-Luc Godard. Jean-Luc Godard. Ranska: Films Georges de Beauregard. 1h 50min.

Kuvio 29. Mamma Mia! 2008. Catherine Johnson. Phyllida Lloyd. Yhdysvallat: Littlestar Productions & Playtone. 1h 48min.

Kuvio 30. Arnkil, Harald 2013. Colours in the visual world. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Kuvio 31. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 32. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 33. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 34. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 35. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 36. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 37. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 38. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 39. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 40. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 41. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 42. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 43. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 44. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 45. Kökkö, Karoliina 2021.

Kuvio 46. Kökkö, Karoliina 2021.