

# VJ-Demo

Hakuvideoiden tuottaminen  
audiovisuaalisiin kulttuuritapahtumiin

Kristian Koskela

LAB-Ammattikorkeakoulu  
2024

H. c. church, Hispaniola

H. c. simon, Jamaica

H. c. bassler, Columbia

H. c. church, Hispaniola

H. c. tucker, Florida

H. c. vazquez, Mexico ad Par

student, Cuba

Melico, dus

**VJ-demo: Hakuvideoiden tuottaminen  
audiovisuaalisiin kulttuuritapahtumiin**

Opinnäytetyö  
Kristian Koskela

2024  
Medianomi (AMK)  
Mediasisällön suunnittelu  
LAB Muotoiluinstituutti

**VJ-demo: The production of video demos  
for audiovisual cultural events**

Thesis  
Kristian Koskela

2024  
Bachelor of Culture and Arts (UAS)  
Media Content Design  
LAB Institute of Design and Fine Arts

# Tiivistelmä

Opinnäytetyö keskittyi kahden eri audiovisuaalisen kulttuurin tapahtuman avoimiin hakuihin tehtyihin demoihin. Demot eli demonstraatiot olivat näytteitä siitä, miltä VJ-esitykset tapahtumassa tulisivat näyttämään. VJ, eli video jockey, on reaaliaikaisten visuaalien tuottaja ja ohjaaja. Työssä käytiin läpi 1700-luvulta eteenpäin VJ-kulttuurin taustalla olevaa auditiivisen ja visuaalisen yhdistämisen historiaa. Lisäksi käytiin läpi VJ:n roolia sekä VJ-kulttuuria nykyaikana suhteessa näihin kahteen tapahtumaan, jotka mahdollistivat työn toiminnallisen osan.

Ensimmäinen tapahtuma oli Kotimaan Teknokatsaus XIV. Työssä avattiin tapahtuman hakemusta ja merkitystä suomalaiselle konemusiikki- ja VJ-kentälle. Tapahtuma koostuu pareittain vaihtuvista DJ:stä ja VJ:stä, joista jokainen esiintyy 30 minuutin ajan. Työssä tutkittiin tapahtumaa suhteessa VJ:n rooliin klubeilla. Kotimaan Teknokatsaus XIV:n avoin artistihaku päättyi 31.1.2024.

Kuukausi myöhemmin 29.2.2024 päättyi Aavistus Festivalin hakuaika. Aavistus on audiovisuaaliseen taiteeseen keskittyvä festivaali, joka järjestetään joka toinen vuosi. Festivaalilla järjestetään VJ:lle tilaisuus tuottaa 30–60 minuutin pituinen esitys, jossa roolille poikkeuksellisesti he ja visuaalinsa ovat huomion keskipisteenä. Aavistus Festival heijastaa VJ:n taiteellisempaa ja ilmaisullisempaa puolta.

Tapahtumiin syvemmän tutustumisen jälkeen työssä kuvailtiin demojen tuotantoprosessi sen ideoinnista hakemusten lähettämiseen saakka. Työssä selvisi inspiraation lähteet, konseptin pohdinta, visuaalien ja demojen tuotanto sekä hakemusten valmistaminen. Tämä sisälsi myös avauksen käytettyihin menetelmiin ja työkaluihin. Niistä tarkimmin tutustuttiin animaatio-ohjelmaan After Effects ja livevisuaalien hallintaan erikoistuvaan Resolume Arena-ohjelmaan.

Asiasanat: VJ, video jockey, visual jockey, visuaali, demo

# Abstract

The final project focuses on the creation of two demos made for two events of audiovisual culture that both held an open call for artists. These demos were a preview of what the VJ-performance in the events would look like. A VJ, video jockey, is someone who produces and controls visuals in real time. This role is a result of the interesting history of attempts to combine auditive and visual stimuli, which the thesis examined starting from the 18th century to the present day. Additionally, the duties and role of a VJ and contemporary VJ-culture were investigated in relation to the two different events which made the operational part of the final project possible.

The first of these events was the Domestic Techno Inspection XIV. It's importance to the Finnish electronic music and VJ scene was discussed in the thesis. The event comprises of several 30 minutes long VJ-performances which are paired with live electronic music performances. In my thesis it represented the part of a VJ's work that is done at a club. The deadline of the open call for performers ended on the 31.1.2024.

A month later from that date, on the 29.2.2024, the open call for the biennial Aavistus Festival ended. Aavistus is a festival that celebrates audiovisual art and offers VJs an opportunity to perform for 30-60 minutes. The event represented the more artistic and expressive side of the work of VJs. The thesis discussed also the unique way this event sets the VJ at the center of attention.

After a deeper dive into these events the thesis went into the process of producing the demos starting from the idea stage right until the point of submitting the applications. This included a discussion on the sources of inspiration, reflections of the concept, and a look into the production of the visuals and demos. Additionally, the thesis gave a look into the tools and methods used in the project. Specifically, the animation software After Effects and the live visual controller Resolume Arena were studied.

Keywords: VJ, video jockey, visual jockey, visual, demo

# Sisällysluettelo

<b>1 Johdanto</b>	1
<b>2 Taustoitus</b>	3
2.1 Audiovisuaalista historiaa	3
2.2 VJ	10
2.3 Kotimaan Teknokatsaus	14
2.4 Aavistus Festival	16
<b>3 Prosessi</b>	17
3.1 Tavoitteet ja eteneminen	17
3.2 Visuaalit	18
3.2.1 Konsepti ja inspiraatiot	19
3.2.2 Animaation tuotanto	22
3.3 Musiikki	32
3.4 Demojen valmistus	34
3.5 Hakemus	38
<b>4 Yhteenveto ja pohdinta</b>	40
<b>Lähteet</b>	42

Liite: Linkit VJ-demoihin

# 1 Johdanto

Musiikin sitominen visuaalisiin elementteihin on viehättänyt minua niin pitkään kuin muistan sellaiseen törmänneen. Alkaen MTV:n televisiossa pyörittämistä musiikkivideoista kiinnostukseni on vain kasvanut edelleen näiden opintojenikin varrella. Siispä kun vuoden 2021 lopulla liikegrafiikan kurssin opettajani Tommi Mustaniemi käytti koulupäivän siihen, että avasi ikkunan VJ-kulttuurin maailmaan, lähti oma matkani tähän opinnäytetyöhön käyntiin.

VJ, eli video jockey tai joskus visual jockey, tarkoittaa henkilöä, joka erilaisissa tapahtumissa tuottaa ja ohjaa reaaliajassa visuaalista materiaalia. VJ luo yhteyden tapahtumassa soivaan musiikkiin, joka tyypillisesti toteutuu yhdistelemällä jatkuvasti toistuvia videoita. Taiteenlaji syntyi klubeilla konemusiikin pauhatessa, ja sama tiukka sidos konemusiikkiin ja sitä soittaviin DJ:hin jatkuu nykypäivänä.

Mietin erilaisia vaihtoehtoja opinnäytetyökseni, jotka kaikki kuitenkin liittyivät viimeisen kahden vuoden aikana kerryttämäni kokemukseen visuaalien tuottamisen parissa. Visuaalit tarkoittavat visuaalista materiaalia, jota VJ:t valmistavat ja esittävät. Pohdintani tulivat äkilliseen päätökseen saadessani tietää Aavistus Festivalin toteuttavan avoimen artistihaun helmikuussa 2024, jolloin päätin pistää energiani ja osaamiseni tähän mahdollisuuteen.

VJ-kulttuuria ja audiovisuaalista taidetta juhlistava Aavistus Festival järjestetään joka toinen vuosi Helsingissä. Se on yksi harvoja tilaisuuksia, jossa VJ nostetaan huomion keskipisteeksi. Toinen tapahtuma, joka tuo VJ:tä esille on Kotimaan Teknokatsaus, joka toteutuu 14. kertaa 23.3.2024. Olin jo aloittanut valmistamaan materiaaleja Aavistus Festivalin artistihakuun, kun sain tietää Kotimaan Teknokatsauksen artistihausta, joka puolestaan päättyi jo tammikuun lopussa.

Näissä molemmissa avoimissa hauissa pyydetään taiteilijoiden tuottavan demo eli näyte tyylistään ja osaamisestaan. Siispä jokainen kerta, kun kirjoitan demo, tarkoitan näytettä esityksestä, jonka itse tapahtumissa tulisin esittämään. Työni toiminnallinen osuus koostuu siis hakemuksista näihin tapahtumiin. Tapahtumilla on monia samankaltaisuuksia, mutta niillä on myös oleellisia eroja, jonka vuoksi päätin sitoa molemmat yhteen tähän opinnäytetyöhöni. VJ:n työ vaihtelee pääasiassa sen mukaan, missä tilaisuudessa työtä tehdään. Yleisesti ottaen työ jakautuu klubeilla tapahtuvaan ja klubien ulkopuoliseen ilmaisullisempaan työskentelyyn, joita nämä kaksi tapahtumaa kukin osaltaan heijastavat.

Aikaisemmasta kokemuksestani huolimatta avoimiin hakuihin osallistuminen oli minulle uusi haaste. Ensisijainen tavoitteeni oli tietenkin tuottaa hakemukset ja demot, joilla tulisin valituksi esiintymään kumpaankin tapahtumaan. VJ:n työ vaatii spontaanisuutta ja reagointia tilanteen elämiseen, joten artistihakuihin äkillisesti tarttuminen tuntui sopivalta taiteenlajin ajatustapaan.

VJ-kulttuuri on vieläkin suhteellisen tuntematonta, ja siitä on liikkeellä joitain väärinkäsityksiä. Toivon työni kirjallisen osuuden vahvistavan suomenkielistä informaatiota ja tuntemusta VJ-kulttuurista ja heidän työskentelystään. VJ-demojen tuottamisesta ei löydy aikaisempaa kirjallisuutta, joten työn uusin informaatio löytyy katsauksesta VJ-demon tuottamiseen.

## 2 Taustoitus

### 2.1 Audiovisuaalista historiaa

Jo antiikin Kreikasta Sir Isaac Newtoniin kuuloaistia on tieteellisesti pyritty yhdistämään näköaistiin (Gibson, Arisona, Leishman & Tanaka. 2023, 10). Tämä on merkki audiovisuaalisen taiteen pitkästä historiasta ja monista kehityksen vaiheista, joita on viisasta tarkistella katsoessa pitkälle kehittyneitä modernia taiteenlajeja. Haluan tuoda työhön selkeän ja historiallisen taustoituksen VJ-kulttuurista, josta löytyy varsinkin suomen kielellä hyvin vähän kirjallisuutta.

Käymme siis seuraavaksi tiiviisti läpi audiovisuaalisen performanssin kehitystä; alkaen sen ensiaskelista 1700-luvun tieteilijöiden kokeiluissa siirtyen aina kohti nykyajan audiovisuaalisia performansseja ja VJ-ilmiötä.

Näistä tieteilijöistä tuon ensimmäisenä esiin Louis-Bertrand Castelin (1688–1757), joka oli ranskalainen matemaatikko, fyysikko ja pappi, jolla oli erityinen kiinnostus väriin ja musiikkiin. Hänen mukaansa äänillä ja väreillä on luontainen yhteys toisiinsa. Hän keksi laitteen nimeltä Clavecin Oculaire, joka esittäisi väreinä cembalokosketinsoittimen sävelet ja soinnut. Hän ei koskaan rakentanut keksintöään, mutta siitä löytyy havainnollistava piirros (kuva 1), jonka muuan Charles-Germain de Saunt-Aubin piirsi vuonna 1757.

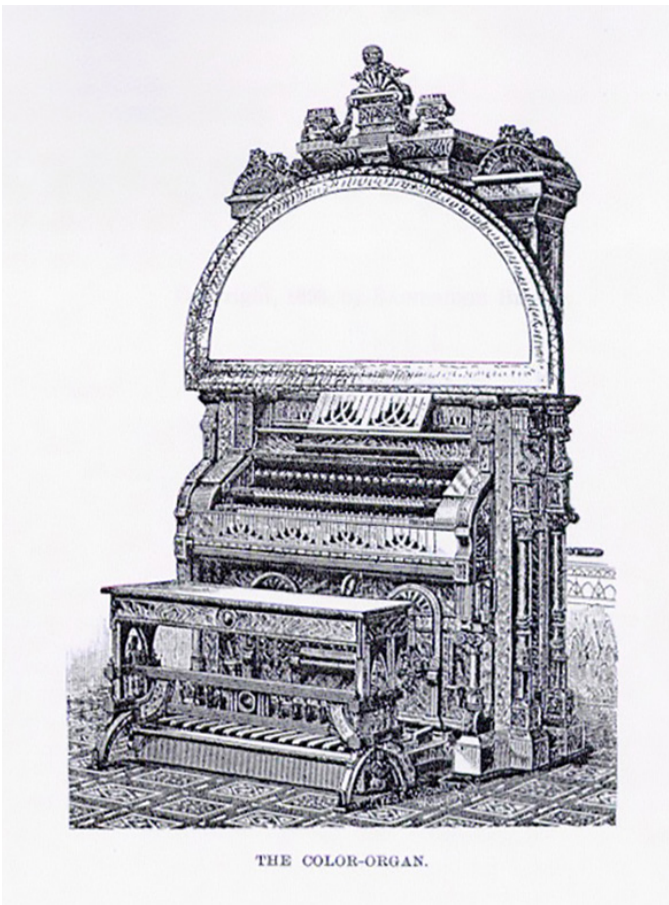
Tämän laitteen lisäksi Castel tuli kuuluisaksi kirjoituksesta, joissa hän kyseenalaisti Newtonin kehittämän väriympyrän, josta hänen tekemänsä muunnelma näkyi myös Clavecin Oculairen tarkasti valitussa väriskaalassa. (Gibson ym. 2023, 19.)



Kuva 1. Charles-Germain de Saint-Aubinin piirros, joka esittää Castelia soittamassa keksintöään. (Saint-Aubin 1757)

On vaikea olla huomaamatta Clavecin Oculairen ja sitä seuranneiden keksintöjen yhteyttä nykyajan MIDI-ohjaimiin, joilla ohjataan musiikkia, valoja sekä tietenkin visuaaleja. MIDI, eli Musical Instrument Digital Interface, on protokolla, joka kehitettiin 1980-luvulla viestien välitykseen syntetisaattoreiden ja muiden musiikkilaitteiden välillä (Faulkner 2006, 165). MIDI-teknologia mahdollistaa myös musiikin ja valojen tai visuaalin samanaikaisen ohjaamisen, jota monet nykyajan taiteilijat hyödyntävät. MIDI-teknologia oli kuitenkin vielä Castelin aikana kaukana tulevaisuudessa, joten palaan menneisiin vuosisatoihin.

1700-luvun edetessä näkyi jotain iteraatioita Castelin keksinnöstä, mutta harvat näistä keksijöistä ja tieteilijöistä oikeasti rakensivat keksintönsä. Bainbridge Bishop (1837–1905) poikkesi tästä joukosta, koska hän oikeasti rakensi osan monista instrumenteista ja kokeiluistaan. Näistä tunnetuin oli vuoden 1880 Color Organ eli ”väriurut”. Tällä instrumentilla pystyi samalla soittamaan musiikkia ja ohjaamaan taulua, jonka värit tulivat eloon, kun taulun läpi paistoi auringon tai sähkölampun valo. (Gibson ym. 2023, 29.) Bishopin 1893 julkaisemassa keksinnön dokumentoinnissa taulu näkyy urkujen yläosassa (kuva 2).



Kuva 2. Bainbridge Bishopin Color Organ. Kuva Bishopin julkaisemasta dokumentista, jonka on digitoinut Fred Collopy vuonna 2001. (Bishop 1893)

Bishopin Color Organ näki muiden keksijöiden käsissä lukuisia iteroiteja 1900-luvun aikana. Näistä huomattavimpia olivat esimerkiksi Preson Millarin Chromola, Thomas Wilfredin Clavilux sekä Oskar Fischingerin Lumigraph. (Gibson ym. 2023, 43.)

Näistä tieteeseen pohjautuvista värin ja musiikin yhdistävistä taideprojekteista syntyi tärkeä perusta, josta tulevat sukupolvet inspiroituivat ja jotka vielä nykypäivänäkin elävät jossain muodossa. Näitä projekteja ja keksintöjä seuraava kehitys tuli vasta 1900-luvun vaihteessa filmin mukana.

Liikkuvalla kuvalla ennen filmiä on myös oma kiehtova historiansa yltäen vähintäänkin 1600-luvulle asti, mutta joudun jättämään sen tältä opinnäytetyöltä lyhyeksi. Tuon kuitenkin mielenkiintoisena esimerkkinä animaatiosta yhden kiinnostavan keksinnön. Se oli laterna magica eli taikalyyhty jo vuodelta 1671, jolla pystyi esittämään diakuvia öljylampun valaisemana. Kun laitteen käyttäjä katsoi linssin läpi pieniä maalattuja kuvia, pystyi niissä hahmottamaan yksinkertaisen animaation. (Faulkner 2006, 16.)

Sekä animaatiolla että filmillä oli valtava vaikutus audiovisuaaliseen taiteeseen ja lopulta VJ-ilmioon. Animaatiolla ei mennyt kauaa päästä filmille, sillä jo 1908 ranskalainen Émile Cohl tuotti ensimmäisenä piirrettynä pidetyn Fantasmagorien (Internet Archive, 2015). Animaatioiden lisäksi monet ensimmäisistä filmielokuvista, kuten Georges Mélièsin vuoden 1902 *Le voyage dans la lune*, pyörivät vieläkin VJ-esityksissä niiden ekspressiivisten visuaalien ja historiallisen merkityksen ansiosta (Faulkner 2006, 17). Mélièsin elokuva on yksi monista, jotka ovat saaneet kliseisen maineen VJ:den seurassa niiden suosion vuoksi. Toinen esimerkki sellaisen maineen saaneesta elokuvasta on Godfrey Reggion *Koyaanisqatsi* (1982). *Koyaanisqatsin* näyttävät kuvat kulkevat käsi kädessä musiikin kanssa, joka on inspiroinut itseni lisäksi merkittäviä VJ:tä, kuten Coldcut (Faulkner 2006, 30) ja Robotfunk (Faulkner 2006, 115).

Filmi toi mukanaan myös monia editoinnin tekniikoita, efektejä ja prosesseja, jotka ovat säilyneet nykyajan ohjelmistoihin asti. Esimerkiksi luminanssiavainnus, värikorjaus ja kompositointi ovat keskeisiä toimintoja, jotka ovat nykyään rakennettu sisään editointiohjelmien lisäksi livevisuaali-ohjelmiin kuten Resolume Arena ja TouchDesigner. (Gibson ym. 2023, 43.)

Filmi on alusta asti ollut vahvasti sidoksissa musiikkiin. Ennen filmien ääniraitojen yleistymistä oli niin sanotut mykkäfilmit. Todellisuudessa ne olivat kuitenkin kaukana mykistä, sillä niitä komppasi yleensä aina paikalla soittava musisoija tai orkesteri. (Gibson ym. 2023, 44.)

Filmin saadessa synkronoidun ääniraidan 1920-luvulla ilmestyi myös uusi taiteen liike, jota kutsuttiin nimellä visual music film. Saksalainen Oskar Fischinger (1900–1967) teki näitä visuaalisen musiikin filmikokeiluja, joista tunnetuin on *Studie Nr 5*. Sitä pidetään yhtenä ensimmäisistä musiikkivideoista, ja hänen työnsä inspiroi tulevia sukupolvia näkemään filmi työkaluna tai alustana, jota voi manipuloida. (Gibson ym. 2023, 52.)

Yksi näistä inspiroituneista taiteilijoista oli Len Lye (1901–1980). Hänen filmsä *Swinging the Lambeth Walk* (1940) on saman nimisen kappaleen tahtiin suoraan filmille piirretty animaatio, jonka eri muotoiset ja kokoiset elementit vastasivat eri instrumentteja musiikissa. (kuva 3) (Gibson ym. 2023, 51–53.) Muodot ja värit vastaavat ääniä muotojen terävyydellä, liikkeiden nopeudella ja sävyn kirkkaudella. Samantyylistä audioreaktiivisuutta nähdään usein VJ:den tekniikassa nykyaikana. Erityisesti niiden taiteilijoiden, jotka työskentelevät TouchDesigner-ohjelmalla, joka erikoistuu tarkkaan audioanalyysiin ja sen datan pohjalta visuaalien generatiiviseen renderöintiin. Generatiivisuus tarkoittaa, että tuotos on osittain tehty ilman ihmisen tarkkaa ohjausta (Pearson 2011, 11).



Kuva 3. Kuvankaappauksia Len Lyen *Swinging the Lambeth Walkista*. Katsottavissa Vimeossa British Council Filmin julkaisemana. (Lye 1940)

Toinen Fischingerin inspiroima taiteilija oli skottilaiskanadalainen filmitaiteilija Norman McLaren (1914–1987). Hänen töissään uniikkia oli filmille piirtäminen niin kuva- kuin ääniraidalle. Tämä tekniikka näkyy sekä kuuluu erinomaisesti työssään *Dots* (1940), joka on myös katsottavissa netissä YouTubesta. Hän selitti piirtämiensä viivojen tiheyden, paksuuden, terävyyden sekä tummuuden vaikuttavan äänten kovuuteen, säveleen ja karkeuteen. McLarenin ääniraidalle piirtämillään äänillä on myös mielenkiintoinen yhteys elektroniseen musiikkiin, jonka studiot saivat käyttöönsä vasta 10–15 vuotta myöhemmin. (Gibson ym. 2023, 54.)

Live visuaalit ja VJ-kulttuuri voivat kiittää elektronisen musiikin ja syntetisaattorin kehittäjiä ja nykyisestä muodostaan. Samoihin aikoihin, kun syntetisaattoreita alettiin kehittämään ja iteroimaan, alkoi visuaaleja näkyä elävässä muodossa ja livemusiikin yhteydessä. En kutsuisi näitä taiteilijoita VJ:ksi, mutta tämä ilmiö oli suuri harppaus kohti visuaaleja, kuten ne nykyään tunnetaan.

Yksi ilmiötä johtavista liikkeistä oli Fluxus, jota tunnetuimmin edustava taiteilija oli Nam June Paik (1932–2006). Hänelle ominaista oli työskennellä televisioiden parissa, ja hän teki monia kokeellisia teoksia, kuten Shuya Aben kanssa 1969–1992 toteuttamansa Paik-Abe Video-Sythesizer. Teos eli vuosien varrella, joina he rakensivat sitä, mutta se koostui useista televisioista, jotka näyttivät eri kameroiden kuvavirtaa, joiden värejä pystyi manipuloimaan reaaliajassa. Useamman videokanavan samanaikainen hallinta on tekniikka, joka näkyy nykyaikana vahvasti visuaalien hallintaohjelmissa kuten Resolume Arenassa. (Gibson ym. 2023, 69–70.)

1960-luvulla ilmaantui myös niin kutsutut psykedeeliset valoesitykset tai nestemäiset valoesitykset. Juuri 1960-luvulle ominaisesti esitykset olivat useimmiten psykedeelisen rockin yhteydessä, kuten Pink Floydin ja Soft Machinen konserteilla (Gibson ym. 2023, 72). Näissä esityksissä sekoitettiin värjättyjä öljyjä ja vettä, joka heijastettiin yleisön katsottavaksi. Esityksen aikana värejä ja öljyjä lisättiin ja liikuteltiin, luoden abstraktin ja värikkään kuvan, jota ohjattiin musiikin tahdissa. Nämä esitykset otettiin pian mukaan erilaisissa tapahtumissa ja konserteissa, useimmiten heijastettuna bändin taakse. Tämä tekniikka on yksi harvemmista, joita saattaa vielä löytää nykyaikanakin.

Sen sijaan pop-taidetta edustavan Andy Warholin (1928–1987) *The Exploding Plastic Inevitable* oli vuosina 1966 ja 1967 esitetty multimediaesitys, joka koostui monista projektoreista, ruuduista, filmistä, valoista sekä musiikista, jota soittivat The Velvet Underground & Nico. Aikaisemmin kuvatuista filmistä tehdyt visuaalit heijastettiin bändin taakse ja päälle (kuva 4). Visuaalit soljuivat sulavasti musiikin kanssa esitysten edetessä. Esitykset olivat monin tavoin aikaansa edellä audiovisuaalisina aistikonaisuuksina, joita osa VJ tyypillisesti nykyään on.



Kuva 4. Valokuva The Velvet Underground & Nicosta esiintymässä Andy Warholin *The Exploding Plastic Inevitable*-esityksessä. (Montone 1966)

1970-luvulla taiteilijat, kuten Gene Youngblood ja Tony Hill, puhalsivat edelleen henkeä visuaaleihin, jotka sinä aikana tunnettiin nimellä live cinema. Filmi muuntui performatiiviseksi tekniikaksi, jossa joko taiteilija itse tai yleisö saattoi kuulua osaksi teosta tai ohjata sitä muuten. Edellä mainittu Youngblood näki myös visuaalien tulevaisuuden syntetisaattorien, tietokoneiden ja ohjelmistojen äärellä, joka oli ajalleen vielä radikaali ajatus. (Gibson ym. 2023, 74–75.)

1970-luvulla taiteilijat, kuten Gene Youngblood ja Tony Hill, puhalsivat edelleen henkeä visuaaleihin, jotka sinä aikana tunnettiin nimellä live cinema. Filmi muuntui performatiiviseksi tekniikaksi, jossa joko taiteilija itse tai yleisö saattoi kuulua osaksi teosta tai ohjata sitä muuten. Edellä mainittu Youngblood näki myös visuaalien tulevaisuuden syntetisaattorien, tietokoneiden ja ohjelmistojen äärellä, joka oli ajalleen vielä radikaali ajatus. (Gibson ym. 2023, 74–75.)

Tämän tulevaisuus ei ollut kuitenkaan kovin kaukana, sillä jo vuonna 1971 ensimmäisiä prototyyppisiä videosyntetisaattorista alkoi ilmaantua. Huomattavimpia näistä analogisista laitteista olivat Daniel Sandinin Image Processor ja Stephen Beckin Direct Video Synthesizer tuolta samalta vuodelta. Syntetisoitu video loi jo alussaan tiukan siteen musiikkiin 70- ja 80-luvulla sen yleistyessään käyttöön musiikkivideoissa. Musiikkivideoiden suosio kiittää pitkälti MTV:tä ja vastaavia tekijöitä, jotka myös toivat oman ensikohtaamisen musiikin ja kuvan yhdistelyyn. Tämä sidos on jatkunut siitä eteenpäin myös siirtyessämme digitaaliseen aikaan. (Gibson ym. 2023, 79–80.)

Ennen kuin jatkan digitaaliseen aikaan siirtymistä, palaamme vielä hetkeksi 80-luvun alkuun, joissa monien eri taidemuotojen keskellä jotain tärkeätä oli syntymässä. Tämä syntyvä asia oli itse video jockey eli VJ. Ensimmäinen taiteilija, jonka tiedetään käyttäneen tätä termiä, oli New Yorkin Hurrah-klubilla esiintyvä Merrill Aldighieri (Gibson ym. 2023, 85). Nimen ilmaantumisen lisäksi koen myös 80-luvun lopulta eteenpäin tapahtuvan toiminnan asettuvan siististi VJ:n nimitykseen.

Seuraava vaihe 80-luvulla tuli VHS-kasettien, Panasonic MX10 Digital Video Mixerin ja alkeellisten digitaalisen videon editointitekniikoiden myötä. Nämä tekniikat olivat jo aikaisemmalla vuosikymmenellä massamedian käytössä, mutta tekniikan halventuessaan ne pääsivät vihdoinkin itse massan käsiin. Tästä syntyi uusi estetiikka, joka käytti paljon montaasia, ironiaa ja rinnakkain asettelua, ja tuli tunnetuksi nimellä scratch video. Scratch videon rinnalla suosioon nousi myös uutena ilmiönä reivit. (Gibson ym. 2023, 89.)

Rave- eli reivitapahtumat syntyivät 80- ja 90-luvulla acid house -musiikin mukana. Näissä tapahtumissa tuli uuden musiikin lisäksi uudet huumeet, kulttuuri sekä tärkeimpänä uusi tarve visuaaliselle speksaakelille. Tämän tarpeen oli ennen täyttänyt esiintyvä bändi, mutta reivitapahtumissa sen oli korvannut DJ. Scratch videosta teki myös uniikkia sen syntyminen täysin gallerioiden ulkopuolella hämärissä klubeissa ja laittomissa reivitapahtumissa. (Gibson ym. 2023, 90–96.) Nykyäänkin usean VJ:n tutustuminen työskentelyyn alkaa vastaavasti öisissä tanssitapahtumissa. Ilman reivikulttuuria VJ-kulttuuri ei olisi olemassa sen nykyisessä muodossa.

90-luvun loppupuolelta eteenpäin reivikulttuuri kasvoi uusin huippuihin, ja sen myötä syntyi myös DJ-supertähdet (Gibson ym. 2023, 106). Myöskään VJ ei enää ollut tuntematon tekijä satunnaisesti osana tapahtumia, vaan sen rooli oli kasvanut selkeäksi osaksi konserttiteollisuutta ja konemusiikkitapahtumia.

Uudet taiteilijat alkoivat myös muodostamaan erilaisia kollektiiveja. Yksi näistä vaikuttavimmista oli 1991 perustettu Emergency Broadcast Network, eli EBN, joka koostui nuorista amerikkalaisista taiteilijoista ja VJ:stä. Heidän tyyliinsä koostui poliittisesta ja häiritsevästä sisällöstä, jossa näkyi myös scratch videon

vaikutuksia. Heille tyypillistä oli käyttää paljon TV:stä otettua materiaalia. He kehittivät tekniikan, jossa he linkittivät ääni- ja videopätkät toistumaan samanaikaisesti. Tekniikka on nykyään yleinen audiovisuaalisissa esityksissä. (Gibson ym. 2023, 99–100.)

Monista näistä kollektiiveista syntyi alalle oleellista tekniikkaa, ohjelmistoja sekä laitteita. Toinen sellainen kollektiivi oli 1989 muodostettu Hex, joka myöhemmin tunnettiin nimellä Hexstatic. Hex tuotti erilaisia esityksiä sekä musiikkivideoita, joiden vaikutukset jatkuvat nykypäivään. Näistä huomattavin oli edellä mainittua tekniikkaa hyödyntävä 1998 julkaistu Hexstaticin ja Coldcutin yhdessä tuottama Timber. Videossa käytettiin myös paljon erilaisia efektejä, jotka kuuluvat nykyään leikkaus- ja livevideo-ohjelmistojen valikoimiin (kuva 5). Video on katsottavissa Vimeossa, jota suosittelen tekemään, jotta voi nähdä kuvan ja äänen yhteistoiminnan. Lisäksi merkittävää oli ydinjäsenen Matt Blackin 1997 valmistama audiovisuaalinen prosessointiohjelma VJAMM, joka markkinallisesta epäonnistumisesta huolimatta jätti jälkensä tuleville VJ-ohjelmistoille seurattavaksi. (Gibson ym. 2023, 102–103.)



Kuva 5. Kuvankaappauksia Coldcutin ja Hexstaticin musiikkivideosta Timber. Katsottavissa Vimeossa Holotronican julkaisemana. (Coldcut & Hexstatic 1998)

Digitaalinen teknologia oli kehittynyt valtavasti, ja se tarjosi VJ:lle valtavat mahdollisuudet tuottaa ja kontrolloida erilaista sisältöä. Merkittävin näistä kehityksistä tuli kuitenkin kannettavien tietokoneiden kautta, kun ne kehittivät siihen pisteeseen asti, että niillä oli mahdollista työskennellä videomateriaalin kanssa ilman viivettä.

Ilman kannettavaa tietokonetta ei ole VJ:tä (Faulkner 2006, 13). Tietokoneet, kuten 1991–2005 välillä valmistettu ja myyty Apple PowerBook ja sitä seuraava Apple MacBook Pro, olivat kulmakiviä VJ:n työssä (Block 2006).

Kannettava tietokone on nykyäänkin VJ:n tärkein työkalu. Sillä on mahdollista tuoda yhdessä pakkauksessa tarvittava materiaalipankki ja sen live-tilanteessa hallintaan tarvittavat tuotantotyökalut, jonka kaupan päälle saa yksinkertaisesti liitettyä kaapelilla projektoriin ja heijastettua yleisön katsottavaksi.

Tätä historiaa kokonaisuudessa katsoessa voi nähdä VJ:n työn olevan pitkälti teknologiaan sitoutunut. Eniten VJ-taide voi kiittää olemassaolostaan elektronista musiikkia, reivikulttuuria sekä kannettavia tietokoneita. Uudet tyyli ja tekniikat tulivat pitkälti uusien laitteiden ilmestymisen mukana. Näistä tyyleistä ja tekniikoista saamme silti lopulta kiittää niitä monia taiteilijoita, jotka ottivat kaiken irti uusista teknologioista ja haastoivat sekä puskiivat niiden alkuperäistä käyttötarkoitusta.

## 2.2 VJ

Kuten aikaisemmin mainittu, termi VJ ilmaantui ensimmäistä kertaa 80-luvun klubeilla New Yorkissa. Sittemmin video jockey -termin yleistä MTV, jolla he viittasivat musiikkivideoita esitteleviin juontajiin. Nykyään VJ:tä ei kuitenkaan tule sekoittaa näihin TV-persooniin, ja on hyvä pitää mielessä nimityksen oikea alkuperä. Lisäksi olen henkilökohtaisesti huomannut monen sekoittavan VJ:n työn valoteknikon työhön. VJ:n työtehtäviin ei siis kuulu valojen ohjaaminen, vaan he ohjaavat videomateriaalin toistumista.

Monet VJ:t ovat kokeneet viihdeteollisuuden ja klubikulttuuriin yhdistetyn termin alentavaksi, joten vaihtoehtoja video jockeylle on koitettu keksiä. Näitä nimityksiä ovat muun muassa pixel jockey, visual performer, video mix artist sekä vaihtoehtoista suosituin visual jockey. (Dekker 2005, 4.) Visual jockey on monelle tuntunut olevan sopivin termi, ja se myös sattuu jakamaan saman lyhenteen video jockeyn kanssa. Lisäksi kieleen on ilmaantunut käsite visuaaleista, eli visuaalisesta materiaalista, jota VJ:t käyttävät. Se tekee edelleen visual jockeystä sopivamman vaihtoehdon. Kuitenkaan yhteispäätöstä nimitykselle ei ole saatu tehtyä.

Dekkerin (2005, 4–6) haastattelemat hollantilaiset VJ:t selittivät MTV:n VJ:n ja klubien VJ:n välillä olevan yhtä suuri ero kuin radio-DJ:n ja klubi-DJ:n välillä. Joillekin VJ tarkoittaa kuitenkin enemmän kuin klubi-VJ, sillä

VJ voi tehdä reaaliaikaista taidettaan myös klubin ulkopuolella, kuten teatterissa tai näyttelytilassa. Kun vertaa DJ:n ja VJ:n vapautta ilmaista mitä haluaa, on VJ:llä selkeästi suurempi taiteellinen potentiaali. Kuvat voivat olla tunnistettavia tai epäselviä, abstrakteja tai kuvaavia, ikonisia ja monitulkintaisia. Usein käykin niin, että VJ:n löytäessään oman tyykinsä he siirtyvät klubien ulkopuolelle ja saattavat esiintyä kahviloissa, gallerioissa tai festivaaleilla. (Spinrad 2005, 14.)

Klubeille saapuva yleisö ei tule paikalle VJ:n takia. VJ nähdään usein alemmassa tärkeydessä musiikkiin verrattuna. Tässä voidaan nähdä mielenkiintoinen ero musiikkiteollisuuteen, jossa visuaalinen ilme on oleellinen osa musiikin markkinointia. Joskus se voi jopa uhata jättää musiikin varjoonsa. (Dekker 2005, 7.)

Tapahtumissa kuitenkin jokainen tekijä on osa yhtä moniaistillista kokemusta. DJ:n soittama musiikki, VJ:n pyörittämät visuaalit ja teknikon ohjaamat valot muodostavat ennalta suunnittelemtoman kokonaisuuden, joka muodostuu näiden yksilöiden osaamisen ja tyylin yhdistelmästä. (Faulkner 2006, 15.)

Kuten on tullut ilmi, VJ voi työskennellä klubeilla osana aistikokemusta, mutta myös olla huomion keskipisteenä tuottaessaan taidetta festivaalilla, tai jotain siltä väliltä. Tämä selittää myös syyn sille, että olen tuonut tähän opinnäytetyöhön kaksi eri tapahtumaa. Avaan näiden tapahtumien sijoittumista tälle skaalalle tarkemmin sekä niiden välillä olevia eroja ja yhtäläisyyksiä niille omistetuissa luvuissa.

Yksi VJ, joka myös pitää visuaaleja osana kokonaista aistikokemusta, on helsinkiläinen VJ Oka. VJ Oka on osa nuorta sukupolvea taiteilijoita, jotka puhaltavat Suomen VJ-kulttuuriin uutta henkeä. Hän oli myös osa samaa Kotimaan Teknokatsaus XIV -tapahtumaa, jonka avoin haku on tämän opinnäytetyön keskiössä. Haastattelimme häntä vuonna 2022 tekemäämme dokumenttielokuvaa Visuilija Oka varten. VJ Oka kuvaa työtään musiikin visualisoinniksi reaaliaikaisesti erilaisissa tapahtumissa ja klubeilla. (Koskela & Saastamoinen 2022.) VJ Okan näkemys klubi-VJ:n roolista on tyypillinen. Klubilla työskentelevän VJ:n tehtävä on musiikkia ja tunnelmaa seuraten tuottaa siihen sopiva visuaalinen näytös.

Toinen inspiroiva tekijä, jonka työ taas on VJ:n roolin toisessa päässä, on japanilainen taiteilija Ryoichi Kurokawa. Verkkosivuillaan hän kuvaa töitään ajallisiksi veistoksiksi, jotka toteutuvat installaatioina, nauhoituksina tai esiintymisinä (Kurokawa). Vaikka hän ei itse vaikuta käyttävän termiä VJ, asettuu hänen audiovisuaaliset esiintymiset mielestäni selkeästi termin alle. Vice-lehti tuotti osana Creators-projektiaan videon Kurokawan taiteesta. Videolla Kurokawa kuvaa työnsä keskeisimmiksi osiksi luonnon uudelleenkäytön ja synesteettisen kokemuksen luomisen (Vice 2013). Synestesia tarkoittaa tilaa, jossa aistikokemukset sekoittuvat keskenään, joka voi esiintyä esimerkiksi äänten havaitseminen väreinä (Cytowic 2002). Vaikka klubin VJ:n työ eroaa monin tavoin Kurokawan töistä, sitä voisi myös kuvata synesteettisen kokemuksen luomiseksi.

VJ:n työn voi nähdä yksinkertaisena periaatteessaan, ja se voi myös olla yksinkertaista käytännössä. VJ ottaa sisään syötön ja projisoi tulosteen. Materiaali voi olla nauhoitettua, skannattua, renderöityä tai mitä vain kameralla kuvattua. (Spinrad 2005, 136.) Lähes rajattoman valikoiman edessä VJ:n täytyy siis olla editoija ja osata tunnistaa mikä sisältö on hyvää ja mikä toimii. Tyypillisen editoijan työstä poikkeavasti VJ:n täytyy osata tehdä tämä liveinä yleisön edessä, joka tekee työstä jännittävää niin VJ:lle kuin yleisölle. (Faulkner 2006, 12.)

Tyypillisesti työ tehdään nykyään kannettavalla tietokoneella. Kuten historiallisessa läpikäynnissä huomasimme, on monia erilaisia tekniikoita, joista jotkin ovat vielä nykyäänkin tiettyjen taitelijoiden käytössä. Esimerkiksi nestemäisiä valoesityksiä tai analogista kuvasyötön manipulointia harrastetaan vieläkin jonkin verran.

Avaan seuraavaksi VJ:n käyttämiä digitaalisia tuotantomenetelmiä, sillä käytän niitä omassa tuotantoprosessissani. VJ:n työ periaatteessa kuvaa vain liveinä tapahtuvaa osaa, mutta käytännössä työhön useimmiten kuuluu esitystä varten tehtyjen materiaalien tuottaminen. Tuottamieni demojen tuotannosta suurin osa ajasta kului itse materiaalin suunnitteluun ja valmistamiseen, ja itse demojen valmistaminen tapahtui yhdessä päivässä. Tästä prosessista selitän kuitenkin enemmän vasta luvussa 3.

On loogisinta aloittaa VJ:n käyttämästä laitteistosta. Nykyteknologiaa voi kiittää sen yksinkertaisuudesta. Voimme tyypillisesti nähdä kannettavan tietokoneen, johon on kiinnitetty projektori tai näyttö sekä useimmiten jonkinlainen MIDI-ohjain, joka helpottaa ohjelmien käyttämistä.

Ohjelmille on jonkin verran vaihtoehtoja. Suosituin näistä on Resolume Arena, jota käytän myös itse. Puhuttaessa Arena-ohjelmasta useimmiten käytetään vain nimeä Resolume. Resolume soveltuu monenlaisiin tehtäviin, ja on ikään kuin VJ:n linkkuveitsi. Resolume Arena ja saman tyyppiset ohjelmat toimivat pääasiassa jatkuvasti itseään toistavien videopätkien avulla. Muita sellaisia ohjelmia on esimerkiksi Applen Mac -tietokoneille suunnitellut GarageCuben Modul8 sekä VIDVOX:in VDMX5. Resolumeen verraten Modul8 tarjoaa hyvin vastaavan kattauksen toimintoja. VDMX poikkeaa sen avoimella lähdekoodilla sekä tehokkaimmilla työkaluilla audioreaktiivisuutta varten. Yleisistä ohjelmista eniten poikkeava on Derivaten TouchDesigner, joka toimii node-verkoston kautta. Tämä toimintatapa mahdollistaa huikean potentiaalisen moninaisten visuaalien live-aikaiseen tuottamiseen sekä audioreaktiivisuuteen. Materiaalipankin hallitsemiseen TouchDesigner soveltuu huomattavasti heikommin kuin aikaisemmat vaihtoehdot. Lisäksi on olemassa niin sanottu demoscene, jossa taiteilijat ohjelmoivat kokonaan tai osittain uusia audiovisuaalisia ohjelmia. Tällä demoscenellä ei kuitenkaan ole yhteyttä tekemiini demoihin, vaikka niissä näkyikin sama sana.

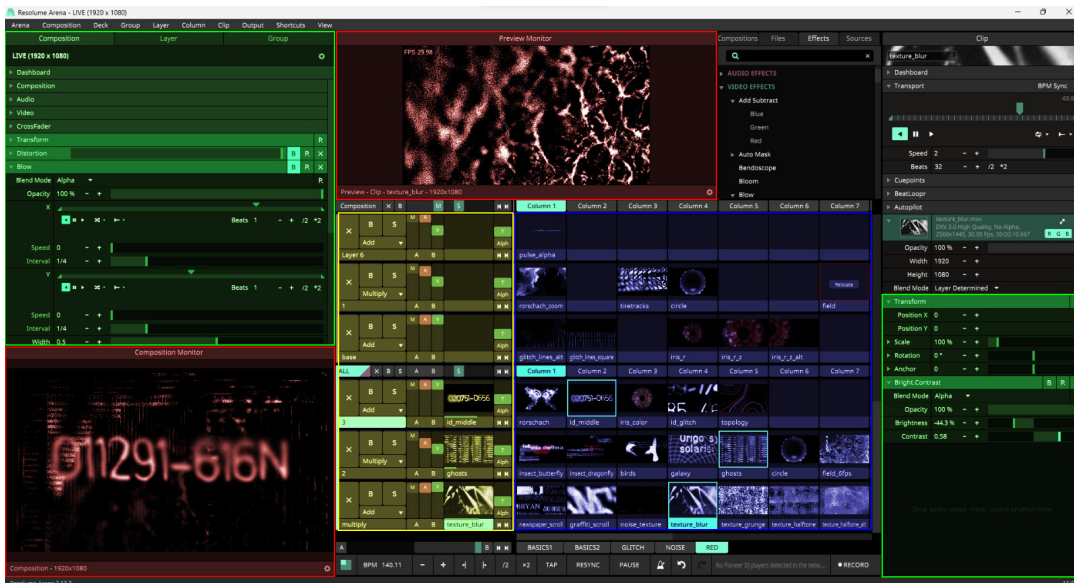
Sukellan muita ohjelmia syvemmälle Resolumen toiminnasta. Ymmärrys ohjelmistoihin parantaa ymmärrystä VJ:n työstä, ja ymmärrys yhdestä ohjelmasta antaa myös jossain määrin ymmärrystä muiden ohjelmien toiminnasta. On hyvä silti muistaa, että ohjelma on vain työkalu, eikä se tee VJ:n työtä hänen puolestaan.

Kuten aikaisemmin mainitsin, Resolume tarjoaa melko monipuolisen kattauksen visuaalien ohjaamiseen livetilanteissa. Ohjelman sisällä voi järjestää materiaalinsa, jotka ovat tyypillisesti jatkuvasti toistuvia videoluuppeja. Resolume tarjoaa myös toisen ohjelman, Resolume Wiren, jolla voi TouchDesignerin tapaisesti luoda node-verkoston omia generatiivisia visuaaleja tai efektejä. Lisäksi Resolume tarjoaa jo valmiiksi kattavan valikoiman valmiita efektejä, joita voi asettaa valitsemalleen videolle, tietyille ryhmälle videoita tai ohjelmasta ulostulevan videon päälle. Lisäksi Resolume Arena tarjoaa työkalut ulostulon muokkaamiseen sopivaksi heijastetulle pinnalle tai videota näytettävälle näyttölle. Resolumen monia asetuksia ja asettamiaan efektejä on helpoin ohjata erillisellä MIDI-ohjaimella. Lähes jokaista Resolumen sisäistä näppäintä tai arvoa voi ohjata MIDI-ohjaimen näppäimellä, nupilla tai liukusäätimellä. Nämä linkitykset ovat helposti muodostettavissa Resolumen ja ohjaimen välillä.

Alempana voi nähdä kuvankaappauksen tietokoneeltani, jossa Resolume on auki (kuvio 1). Resolumen käyttöliittymää tarjoaa käyttäjälle mahdollisuuden mukauttaa sen järjestystä, eli kuviossa näkyvä asetelma on vain minun näkemykseni siitä, mikä on kätevin asetelma ikkunoille ja alueille. Resolume tarjoaa siis laajan kattauksen toimintoja ja työkaluja, joista jokainen käyttäjä itse valitsee tärkeimmät ja tekee työkalusta oman näköisensä.

Resolume muodostuu useista eri ruuduista, joilla on eri toiminnot. Näistä ehkä tärkein on ruudukko, jossa kaikki käyttäjän valitsema sisältö ja videot ovat järjestettynä valmiiksi käyttöä. Tätä sisältöä voi esikatsella tai valita se aktiiviseksi yhteen videokanavista. Videokanavilla sisältöä voi kerrostaa, kompositoida tai yhdistää eri asetuksin käyttäjän tarpeiden mukaan. Materiaali voi olla video, kuva, generatiivinen tai kameran tai minkä tahansa muun lähteen syöte. Tälle sisällölle, videokanaville tai Resolumen tuottaman syötteen päälle voi myös asettaa efektejä. Resolumen mukana tulevien efektien lisäksi voi käyttää itse luomiaan tai toisten käyttäjien jakamia efektejä.

Kuviossa 1 olen värjännyt eri alueita havainnollistaakseni niiden sijainnit. Siniseksi värjätty alue merkitsee ruudukkoa, johon olen asettanut haluamani materiaalit. Sen vieressä on keltaiseksi värjätty lista videokanavia, joilla on myös omat asetuksensa. Vihreitä efektinhallinta-alueita on kaksi, joista vasemmalla olevasta hallitsen lopullisen syötteen päälle tulevia efektejä ja oikealla yksittäisen valitun videopätkän efektejä. Ylemmässä punaisessa alueessa voin esikatsella valittua videopätkää eristettynä, kun taas alemmassa punaisessa alueessa on lopullisen ulostulon esikatselu. Siinä näkyvä kuva on sama, joka on valmis lähetettäväksi projektoreihin, näyttöihin tai videomikseriin.



Kuvio 1. Kuvankaappaus Resolume-ohjelmasta, jossa värjättyinä käyttöliittymän tärkeimpiä alueita.

On hyvä pitää mielessä kuten aikaisemmin on mainittu, että Resolume on vain yksi monista ohjelmista, joilla on mahdollista tuottaa ja ohjata visuaaleja. Ymmärrys tästä työkalusta antaa jonkinlaisen idean myös joistain vastaavista ohjelmista, kuten Modul8 tai VDMX5. Kuten lähes kaikessa taiteessa, tärkeintä on tekijän tieto ja luovuus, eikä ne työkalut, joita hänellä on käytössään.

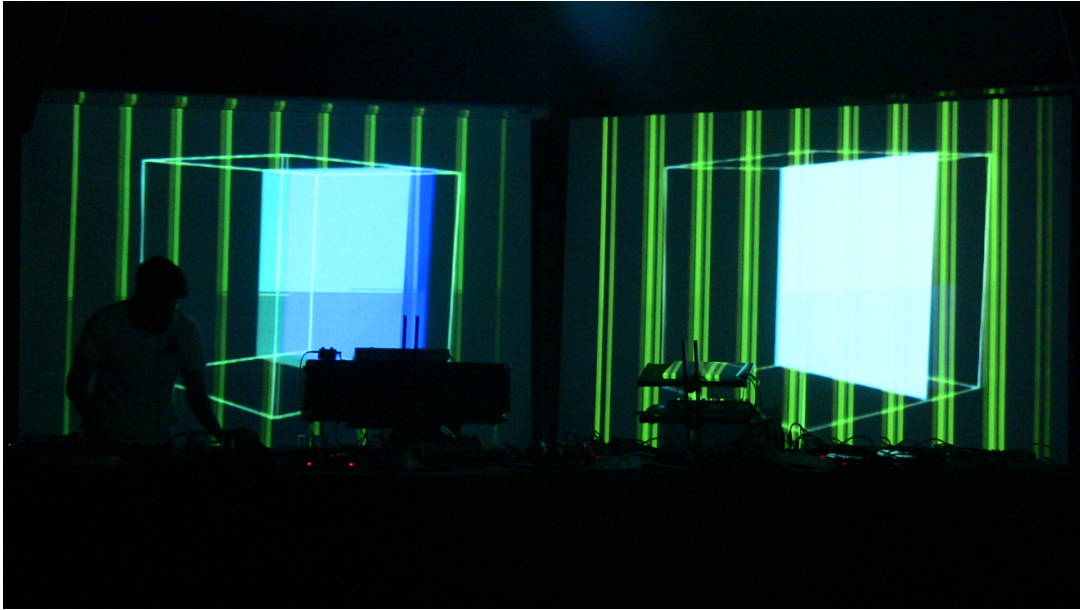
Koostettuna yhteen VJ on siis henkilö, joka tuottaa visuaalista materiaali reaaliajassa. Työssä oleellista on muodostaa yhteys kuvan ja äänen välillä, mutta työn muoto vaihtelee riippuen tekijästä ja tapahtumasta. Lisäksi olen nyt avannut perustaisoisen ymmärryksen VJ:n työkaluihin ja -tapoihin.

## 2.3 Kotimaan Teknokatsaus

Kotimaan Teknokatsaus on vuosittainen suomalaisen tekno- ja VJ-kulttuurin minifestivaali. Sen 14. vuosikerta toteutui 23.3.2024 Helsingin Kuudes Linja -klubilla. Tapahtuman tunnelma on pitkälti verrattavissa tavalliseen klubi-iltaan, mutta siitä uniikkia tekee pitkä lista taiteilijoita ympäri Suomea, jotka tapahtuma tuo yhteen. Tapahtuman toteutumisesta vastaa pääasiassa järjestäjä ja DJ Samuli Kemppi. Visuaalisesta puolesta ja VJ-tekniikasta vastaa sen sijaan valokuvaaja ja VJ Hannu Häkkinen, joka tunnetaan myös nimellä Rajatonvimma.

Tapahtuma koostuu kahdestatoista puolen tunnin pituisesta esityksestä, joista jokaisessa on uniikki pari, joka muodostuu livemusiikkia soittavasta artistista ja visuaaleja ohjaavasta VJ:stä. Tässä mielessä tapahtuma on varsin ainutlaatuinen, ja sitä vastaavia tapahtumia ei juurikaan ole. Lähimpänä on mahdollisesti opinnäytetyön toinen hakukohde Aavistus Festival. VJ:lle näin suuren huomion antaminen on myös poikkeuksellista, joka tekee Kotimaan Teknokatsauksesta tärkeän myös Suomen VJ-kentälle.

Kotimaan Teknokatsaus on myös tavallaan yksi ensikohtaamisiani VJ-kulttuurin kanssa, vaikka tämä 14. vuosikerta onkin ensimmäinen kertani, kun pääsen itse käymään tapahtumassa. Mainitsin johdannossa liikegrafiikan kurssin opettajani Tommi Mustaniemen, joka tekee myös VJ:n töitä nimellä Sellek. Hän piti luennon 9.12.2021 VJ-kulttuurista ja esitti myös testin Resolumella luennon lopuksi. Luennon aikana Mustaniemi näytti muun muassa materiaalia Kotimaan Teknokatsaus II -tapahtumasta, jossa hän oli itse ollut VJ:nä (kuva 6). Tämä luento oli silmiä avaava ja inspiroiva kokemus, ja latusin Resolumen samana iltana tietokoneelleni.



Kuva 6. Valokuva Kotimaan Teknokatsaus II -tapahtumasta 29.1.2010. Kuvassa soittaa J. Kusti ja taustalla VJ Sellek & Hanksin visuaalit. (Häkkinen 2010)

Jokainen Kotimaan Teknokatsauksessa esiintyvä taiteilija on valittu avoimen haun perusteella. Kotimaan Teknokatsaus XIV:n haku järjestettiin tammikuussa 12.1.–31.1. Huomasin itse haun Facebookin kautta tapahtuman sivuilla, jossa hausta annettiin tiiviisti ohjeet. Ohjeistus rohkaisee kaikkia hakemaan ennakkoluulottomasti, sillä valintaan merkitsee ainoastaan intohimoinen ja tyylikäs tekeminen. VJ:tä pyydetään lähettämään demona esityksestä lyhyt showreel tai videopätkiä. (Kemppe 2024a.) Ohjeistus tarjoaa siis paljon vapautta ja tulkinnanvaraisuutta jokaiselle hakijalle, joka näkyi myös tapahtumassa taiteilijoiden tyylin vaihteluna.

Vaikka Kotimaan Teknokatsauksessa VJ:n rooli on poikkeuksellisen korostettu, se silti asettaa VJ:n tyypilliseen asemaan, jonka keskiössä on musiikin seuraaminen ja sen ympärille visuaalisen maailman luominen.

Näen tapahtuman tärkeänä mahdollisuutena tavata muita taiteilijoita Suomesta sekä päästä osaksi hienoa taustarikasta tapahtumaa, mutta ilmaisullisesti se tarjoaa rajatut mahdollisuudet. Valtaosan yleisöstä voi olettaa tulleen paikalle musiikin perässä, kuten tapahtuman nimestäkin voi päätellä.

Opinnäytetyössäni Kotimaan Teknokatsaus XIV heijastaa siis sitä puolta VJ:n roolista, joka tuottaa visuaalisen osan aistikokonaisuutta, jota yleisö on tullut nauttimaan. Toinen puoli VJ:n roolista on ilmaisullisempi, taiteellisempi, ja opinnäytetyössäni sitä heijastaa Aavistus Festival.

## 2.4 Aavistus Festival

Aavistus Festival on audiovisuaalisen taiteen ja VJ-kulttuurin biennaali. Se kertoo verkkosivuillaan määrän-pääkseen tuoda esille kotimaisia ja kansainvälisiä taiteilijoita sekä audiovisuaalisen liveilmaisun potentiaalia. Sen kolmas toteutuminen tulee tapahtumaan 3.–6.10.2024. (Aavistus Festival 2024.)

Kotimaan Teknokatsaukseen verrattuna Aavistus on taiteellisemman lähestymistavan lisäksi huomattavasti laajempi. Vuoden 2022 tapahtuma 6.–9.10. koostui erilaisista näyttelyistä, työpajoista, luennoista sekä 8.10. olevasta päätapahtumasta Aavistus Club, jossa valitut VJ:t pääsivät esittämään puolituntisen setin visuaalejaan (Aavistus Festival 2022). Aavistuksen klubi-iltana tapahtumalla oli toteutuksellisesti paljon yhteistä Kotimaan Teknokatsauksen kanssa. Sisällöllisesti tapahtumissa on kuitenkin enemmän eroavaisuuksia.

Parhaiten nämä erot näkyvät katsoessa Aavistus Festivalin taitelijahakua. Aavistus järjesti siis myös avoimen taitelijahaun, joka oli tänä vuosikertana avoinna 1.–29.2.2024. VJ- ja audiovisuaalisten esitysten lisäksi hakuun kuului työpajoja, luentoja ja mediataideinstallaatioita. (Aavistus Festival 2024.) Verrattaessa VJ-esitysten hakuja ensimmäisenä huomaa hakemuksen laajuuden ja rajaavuuden Kotimaan Teknokatsauksen hakuun nähden.

Ensinnäkin Aavistus Festival 2024 käsittelee haussa rajattuja teemoja, joista pääteemana oli ”At the points of interconnection”. Aavistus ohjaa käsittelemään tätä teemaa seuraavien alateemojen kannalta:

- Soft Values in a Digital Age
- Observers and Participants
- Economies and Ecologies (Aavistus Festival 2024.)

Hakemuksessa pyydettiin kirjoittamaan 400–500 sanan kuvaus esityksestä sekä kuvaamaan miten työ liittyy Aavistuksen antamiin teemoihin. Tämän lisäksi kuuluu lähettää demo esityksestä Kotimaan Teknokatsausta vastaavasti. Valintakriteereiksi Aavistus ilmoitti etsivänsä töitä, jotka heijastavat festivaalin teemoja, joilla on vahva ja kiinnostava konsepti tai viesti, sekä alkuperäinen idea tai hyödyntää innovatiivista tekniikkaa. (Aavistus Festival 2024.) Kotimaan Teknokatsauksen kriteerit tuottaa intohimolla ja tyyllillä vaikuttavat varsin kevyiltä odotuksilta Aavistus Festivaliin verraten.

Koen tapahtumien tarjoavan mielenkiintoisen katsauksen erilaisiin VJ-kulttuurin tapahtumiin, niiden avoimiin hakuihin, sekä ylipäätään VJ-toiminnan eri muotoihin. Tässä siis tiivistettynä miksi olen ottanut kaksi eri hakemusta yhteen opinnäytetyöhön.

# 3 Prosessi

## 3.1 Tavoitteet ja eteneminen

Yksinkertaisimmillaan tavoitteeni on tuottaa hakemus, jonka perusteella tulisin valituksi esiintymään tapahtumissa. Toinen tavoitteeni opinnäytetyölläni on tuoda huomiota VJ-kulttuurille, sekä tuoda uutta ymmärrystä VJ:n ajattelutapoihin ja tekniseen työprosessiin erityisesti rajattuna VJ-demon tuotantoon. Prosessia käsitellessäni tuon esiin oman työskentelytapani tuottaessani VJ-materiaalia ja demot.

Päästäkseni ensimmäiseen tavoitteeseeni täytyy hakemuksen ja demon erottua hakijoiden joukosta sisällöllisesti, tyyllillisesti sekä laadullisesti. En ole aikaisemmin tuottanut demoa tai lähettänyt hakemusta avoimeen VJ-hakuun, joten projekti vaatii suunnitelmallisuutta, ajattelua sekä tehdessä oppimista.

Erytyisesti Aavistus Festivalin avoimen haun kohdalla koen äärimmäisen tärkeäksi, että työlläni on selkeä konsepti ja onnistunut toteutus. Se näkyy myös hakemuksen kirjallisessa osuudessa, joka oli huomattavasti kattavampi kuin Kotimaan Teknokatsaus XIV:n hakemuksessa.

Tuotantoprosessissa suurin osa ajasta kului visuaalien ideointiin ja animointiin. Käytin pitkälti samoja visuaaleja molempien hakemusten demoissa, eli erot hakemuksissa näkyvät lähinnä musiikkivalinnoissa, hakemuksen kirjallisessa osassa sekä siinä, miten suunnittelin demojen rakenteet.

Työprosessi alkoi jo marraskuussa 2023. Silloin käytin paljon aikaa projektien ideointiin ja visuaalisen tyylin löytämiseen, sillä en ollut vielä päättänyt tekeväni opinnäytetyökseni VJ-demoa. En ollut vielä päättänyt tehdä mitään tiettyä, mutta yleinen ajatukseni oli tuottaa jonkinlainen audiovisuaalinen installaatio tai esitys. Tänä aikana tein paljon kokeiluja ja testejä sekä etsin paljon inspiraatiota ympäriltäni ja internetistä.

Tutustuin muun muassa luvussa 2.2 mainittuun TouchDesigner-ohjelmaan. TouchDesignerissa minua kiinnosti sen audioreaktiivinen potentiaali ja avoin node-pohjainen reaaliaikainen ja generatiivinen kuvan renderöinti. Koin ohjelmassa olevan paljon mahdollisuuksia, mutta koin sen oppimisen myös haastavaksi. Vaikka jotkin testit olivatkin onnistuneita, sain palautteena opinnäytetyön ohjaajaltani Antti Heinonselta suosituksen välttää uusien ohjelmien oppimista opinnäytetyötä varten ja keskittyä jo olemassa oleviin vahvuksiini.

Tämä kasvatti epävarmuuttani, joka vaikutti nopeaan päätökseeni tarttua mahdollisuuteen, kun 19.12.2023 vastaan tuli Aavistus Festivalin Instagram-julkaisu, jossa he ilmoittivat kolmannen toteutuskertansa avoimen haun alkavan helmikuussa 2024. (Aavistus Festival 2023). Kokeiluni TouchDesignerin kanssa auttoivat silti löytämään projektin visuaalista tyyliä, jonka takia mainitsen tämän vaiheen työssä.

Aavistus Festivalin haku-aika oli helmikuun 1.–29. Aloin heti suunnitella demoani ja tammikuussa henkilökohtainen aikatauluni vapautui mahdollistaen keskittymisen tähän projektiin. Kotimaan Teknokatsauksen haku astui tietooni vasta tammikuun 12. päivänä, jona näin Facebookissa Samuli Kempin julkaisun artistihausta. Nähdessäni ilmoituksen Kotimaan Teknokatsauksen hausta mietin hakea myös sinne, ja idea yhdistää se Aavistus Festivalin lisäksi opinnäytetyöhön heräsi mieleeni muutamien seuraavien päivien aikana.

VJ-demojen tuottamisesta ei löydy juuri mitään aikaisempaa informaatiota. Internetistä hakemalla voi löytää joitain satunnaisia demoja eri VJ:ltä ympäri maailmaa. Demojen käyttötarkoitus on epäselvä ja on vaikea arvioida niiden onnistumista. Tietoa toteutustavoista tai muita ohjeistuksia ei juurikaan löydy. VJ:n työ saattaa olla muutenkin usein yksinäistä tapahtumien esiintymisien ulkopuolella. Monet VJ:t oppivat tekemään itsenäisesti paljolti internetistä löytyvien resurssien avulla. Suurin osa omasta oppimisestakin on tullut itsenäisen tutkimisen ja kokeilujen kautta, joten koin demon valmistamisen haastavaksi, koska siitä ei löytynytäkään valmista tietoa. Myös tämän puutteen takia koen työni aiheen tärkeäksi muille VJ:ille ja VJ-ilmioistä kiinnostuneille.

## 3.2 Visuaalit

Seuraavissa kappaleissa seuraa mahdollisesti työn tärkein osio. Työn rajaus ja tavoitteet ovat selkeät. Työskentelyn aikataulu on tarkasti rajattu hakemusten määräaikaisuuden vuoksi. Seuraavaksi siis täytyi vain ryhtyä töihin. Aavaan työn toiminnallista osiota mahdollisimman tarkasti pitäen erityisesti mielessä tavat, jotka ovat oleellisia VJ-työskentelylle.

Aloitan avaamalla esityksen konseptia ja prosessia, jolla päädyin konseptiin. Sen lisäksi kuvaan keskeisiä lähteitä, jotka inspiroivat omaa työtäni. Sen jälkeen menen työn teknisimpään osioon eli animaation tuotantoprosessiin. Tuon esille tekniset tuotantomenetelmät, jotka ovat keskeisiä animoidessa materiaalia VJ-esitystä varten. Pyrin myös esimerkein selittämään syyt sille, miksi olen valinnut kunkin tekniikan.

### 3.2.1 Konsepti ja inspiraatiot

Aloitan työni yleensä ensin visuaalisesta tai tyyllisestä lähtökohdasta. Tämä johtaa usein siihen, että töiden merkitys nousee esiin visuaalisuudesta tai työn toteutustavasta. Olen kokenut töissäni sisällöllistä puutteellisuutta, joten halusin jo tähän projektiin lähtiessä miettiä tarkemmin teemoja ja aiheita, joita haluan käsitellä. Vaikka lopulta suuri osa projektissa käyttämistäni ideoistani syntyi tai muokkautui visuaalisten inspiroitumisten myötä, oli tällä pohdinnalla tärkeä merkitys konseptini suuntaan. Seuraavaksi käsitellessäni teemat ja ajatukset, joita halusin esityksessäni tutkia. On hyvä pitää mielessä, että vaikka työ keskittyy VJ-demoihin, on demojen tarkoitus kuitenkin olla vain näyte siitä esityksestä, jota tulisin esittämään tapahtumissa. Siispä koko ajan demoa valmistaessani täytyy pitää mielessä esitys, jota varten demoa on ylipäätään tekemässä.

Yksi minua kiinnostava teema, jota halusin käsitellä, oli läsnäolo. Se on elämässäni tärkeä aihe, ja se on myös VJ-työskentelyssä keskeisiä. Itselleni läsnäolo tarkoittaa tarkoituksellista olemista hetkestä toiseen. Se ei siis välttämättä viittaa vain sosiaaliseen läsnäoloon, vaan aktiiviseen tietoisuuteen itsestään, oli tilanteessa sitten ajatuksissaan, työhön upoksissa tai keskustelun mukana viemä. VJ-esityksen aikana tämä keskittyminen on helppo saavuttaa, ja usein pääsee myös niin sanottuun flow-tilaan. Flow-tila tai virtauskokemus tarkoittaa tilaa, jossa ihminen uppoutuu täysin tekemäänsä asiaan, jolloin ajantaju katoaa ja haastavalta tuntuvat asiat sujuvat kevyesti (Csikszentmihalyi 1990, 39–40). Monet tapahtumiin saapuvasta yleisöstä etsivät myös tätä kokemusta hedonistisesti, jonka tanssiminen ja moniaistinen live-esitys voi mahdollistaa (Gibson ym. 2023, 274–275).

Läsnäolon teema esiintyy enemmän animaation ja visuaalien liveohjauksen tyyllissä kuin suoraan kuvissa esittävästi. Suurin osa kuvista, jotka visuaaleissa näkyy, vaihtuvat hetkessä toiseen. Tästä kuvavirrasta on havaittavissa yhtenäinen teema tai käsite, mutta yksittäistä kuvaa en anna yleisön tutkia. Valitsin tämän animaatiotyylin verratakseni sitä nykyiseen sosiaalisen median käyttöön ja sen negatiiviseen vaikutukseen käyttäjien huomiokykyyn ja läsnäoloon. Uudet lyhytmuotoisten videoiden sosiaalisen median alustat kuten TikTok aiheuttavat tutkitusti masennusta, ahdistusta, stressiä sekä muistin menetystä (Dong & Sha 2021, 2–3). Haluan tuoda työlläni näitä haittavaikutuksia esille. Lisäksi kun luon oman version näiden sovellusten kuvavirrasta, jäljittelen niiden kykyä kaapata ja pitää käyttäjän huomiota.

Läsnäolo ja huomiokyky linkittyy myös suoraan ihmismuistiin, joka näkyy myös edellä mainitussa yhteydessä TikTokin käytön ja muistin menetyksen välillä. Halusin käsitellä ihmismuistia digitaaliseen tallentamiseen verraten sekä sen yhteyttä tieteellisen kategorisoinnin pelkistävään vaikutukseen. Tämä teema työssäni syntyi vasta työprosessin myöhemmissä vaiheissa. Halusin visuaalisesti tuoda esille muistin yhteyttä tieteellisen ja digitaaliseen tallentamiseen. Ilmaisin tätä lisäämällä rakeisia ja karkeita tekstuureita, jotka peilaavat ihmismuistin epäluotettavuutta. Digitaalinen tallennus on periaatteessa täydellistä, eikä tallennettuun dataan pitäisi tulla virheitä ajan kanssa. Tieteellinen tutkimus sen sijaan pyrkii ymmärtämään, luokittelemaan ja arkistoida

kaikkea ihmisen ympäristössä sekä itse ihmisessä. Tämä pyrkimys voi johtaa monimutkaisten ja kauniiden asioiden pelkistämiseen, jonka riskiä halusin tuoda esille työssäni.

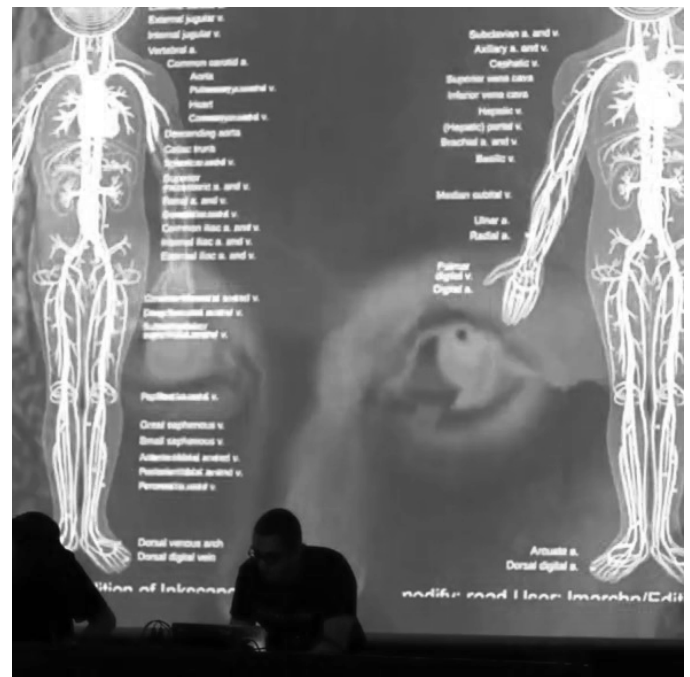
Sen jälkeen, kun olin miettinyt projektin teemoja, lähdin etsimään ja kokoamaan inspiraation lähteitä. Ensimmäisenä mieleeni tuli kaksi inspiroivaa esitystä, joita olin ollut katsomassa aikaisemmalla Aavistus Festivalilla 8.10.2022. Ensimmäinen näistä esityksistä oli VJ-kollektiivi Osaston, jonka vaikuttavasta esityksestä minulle jäi mieleen erinomainen tekstuuriin käyttö (kuva 7), sekä visuaalien tahti ja vaihtumiset. Esityksellä oli tärkeä merkitys minulla, koska se ylitti odotukseni siitä, kuinka hyvin visuaaleja voi tehdä ja esittää.

Toinen inspiroiva esitys, jonka näin samana iltana, oli Jassir Kurosen eli VJ RÖD MJÖLK:in. Hänen äärimmäisen rajattu väripaletti ja visuaalien nopeat vaihdot ovat lähellä omaa tyyliäni, jota tarkentui edelleen näitä demoja varten tehdyissä visuaaleissa. Visuaaleissa (kuva 8) näkyi vain mustaa ja valkoista lähes esityksen loppuun asti, jolloin RÖD MLJÖLK toi kuviin myös punaista väriä korosteena. Päädyin myös omassa visuaaleissa käyttämään näitä kolmea väriä. Koin värien rajoittamisen tuovan muodot ja pinnat paremmin esille. Musta sekä valkoinen ovat sävyltään voimakkaita, joten koin korosteväriä punaisen rikkaan tunnelatauksensa takia sopivaksi. Tuottaessani visuaaleja aloitin aina mustasta taustasta, johon toin valkoisia elementtejä, johon sitten saatoin lisätä punaista sävyä korosteena.

Näiden esitysten visuaalisten vaikutteiden lisäksi ne inspiroivat minua jatkamaan työskentelyä VJ:nä ja puskemaan tekemistäni korkeammalle tasolle. Pitäen nämä mielessä lähdin etsimään internetistä lisää materiaalia, joka auttaisi ideoinnissa ja toimisi inspiraation lähteenä.



Kuva 7. Kuvankaappaus visuaaleista, joita Osasto-kollektiivi esitti Aavistus Festivalilla. (Osasto 2022)



Kuva 8. Kuvankaappaus Aavistus Festivalin Instagram-videosta, jossa näkyy taustalla VJ RÖD MJÖLK:in visuaalit. (Aavistus Festival 2023)



## 3.2.2 Animaation tuotanto

VJ-videomateriaalia animoidessa täytyy pitää mielessä, miten pätkiä tulee käyttämään livetilanteessa ja millä ohjelmistolla. Itse hyödynnän esiintyessäni Resolumen BPM-sync-toimintoa, jolla videopätkän toiston nopeuden saa synkronisoitua haluamaan tahtiin. BPM, eli beats per minute, tarkoittaa iskua minuutissa, joka on yksinkertaisin tapa saada visuaalit toistumaan musiikin kanssa samassa tahdissa. Tiesin käyttäväni tätä toimintoa, joten animoidessani otin huomioon sen, että kuva vaihtui aina täsmälleen samoin väliajoin. Konemusiikki on myös tyypillisimmin tahtilajia 4/4, joka tarkoittaa sitä, että jokaisessa tahdissa on neljä tahtiosaa. Useimmiten jokaiseen tahtiosaan tulee bassorummun lyönti, joka luo konemusiikin tunnistettavan tanssiin vievän jyskytyksen. Seuratakseni tätä rytmikästä löyntiä katsoin animoidessani, että kuvien vaihtojen määrä jakautui neljällä, joka edelleen helpottaisi synkronisointia musiikin kanssa. Lisäksi animoidessa sisältöä VJ-esityksiä varten on pidettävä mielessä pinta, jolle kuvat tulevat heijastumaan. Esimerkiksi on tärkeää olla häikäisemättä yleisöä liian kirkkailla kuvilla, joka oli erityisen tärkeää pitää mielessä omilla visuaaleillani niiden jatkuvan välkkyvän vaihtumisen vuoksi. Tämän takia aloitin jokaisen visuaalin mustalta taustalta, ja pyrin pitämään kuvat suhteellisen tummina.

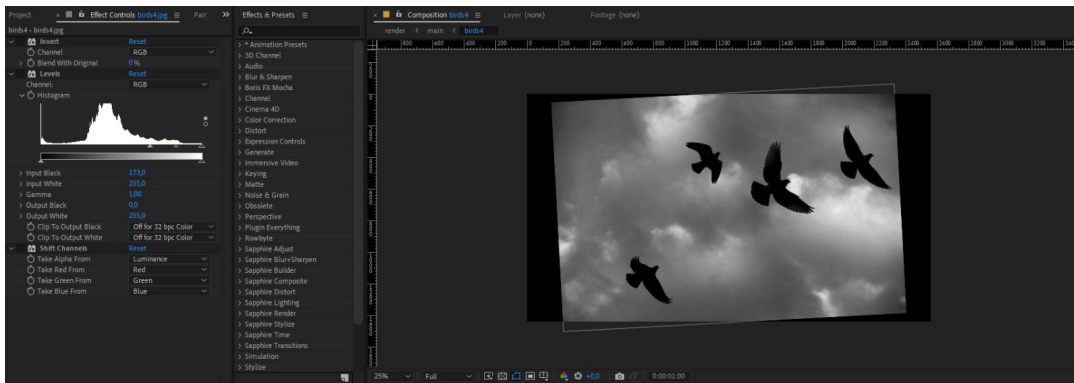
Animaatio-ohjelma, jolla valmistin jokaisen demossa näkyvistä videopätkistä, oli Adoben After Effects. After Effects julkaistiin alun perin jo vuonna 1993, ja se on nähnyt viimeisen 30 vuoden aikana yli 50 eri versiota, joista jokainen on ollut aktiivisessa käytössä eri aloilla. Yksinkertaisimmillaan After Effects on animaatio-ohjelma, mutta sillä voi myös luoda visuaalisia efektejä tai kompositoida eri videomateriaalia yhteen. Se on yleisessä käytössä elokuva-, TV- ja sosiaalisen median tuotannossa. Jätän taustoituksen suhteellisen lyhyeksi, mutta on tärkeää vielä ymmärtää ero perinteisellä käsin piirretyllä animaatiolla ja ohjelmien, kuten After Effects, tuottamalla liikegrafiikalla. Hyvä esimerkki perinteisestä kuva kerrallaan piirretystä animaatiosta on Walt Disney Picturesin vuoden 1994 Leijonakuningas. Jokaisen hahmon tärkeimmät asennot ovat etukäteen suunniteltuja, ja asentojen välille tulevien liikkeiden kuvat on täytynyt piirtää erikseen.

After Effects tarjoaa toisenlaisen lähestymistavan animaatioon. Käyttäjä voi muuntaa vektori- tai rasterigrafiikkaa liikuttamalla, kääntämällä, suurentamalla tai lisäämällä efektejä, joita After Effects tarjoaa kattavan valikoiman. After Effects laskee kaikki välivaiheet, joita muutosten välille tulee, jonka tulos on automaattinen ja sulava animaatio. (Plummer a.)

Avaan seuraavaksi työprosessiani After Effectsin kanssa. Tuon esimerkkinä kahden eri visuaalin tuottamisprosessin, josta selviää pitkälti tapa, jolla tuotin jokaisen visuaalin esityksen demoa varten.

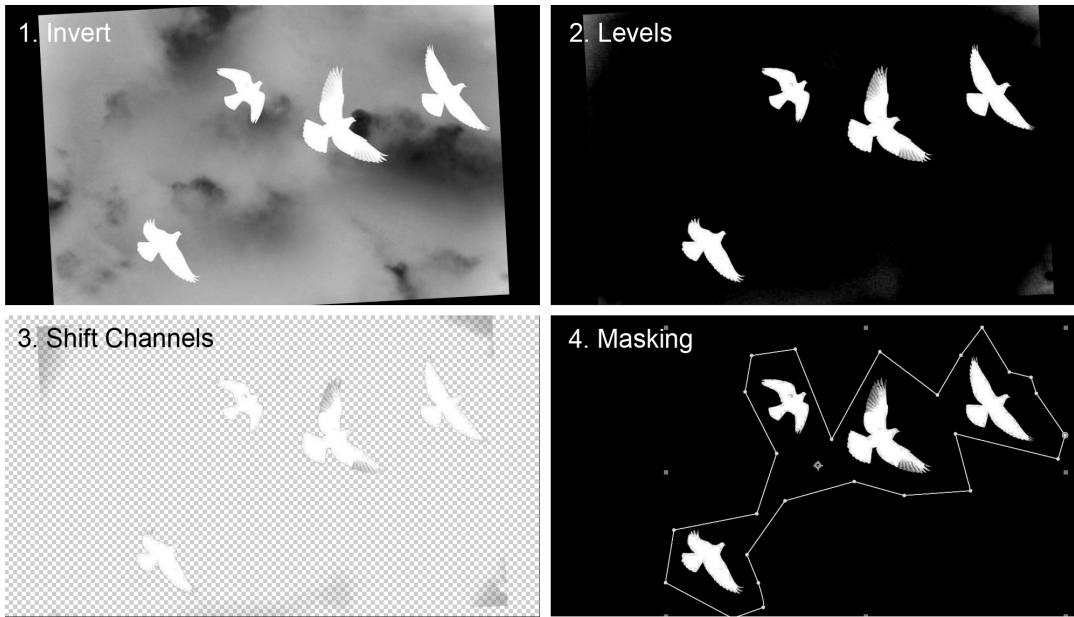
Ensimmäinen esimerkki on 17.2.2024 tuottamani lintuteemainen video. Halusin tuottaa kuvia, joissa näkyy lintujen siluetteja ja tieteellisen näköistä tekstiä. Etsin kuvia, joissa oli eri määriä lintuja, alkaen yksittäisistä parviin asti. Tein tämän valinnan näyttääkseni erilaisia kauniita muotoja, joita linnut yksin ja yhdessä muodostavat. Nämä rinnastettuna tieteellisen tekstin kanssa viittaa tieteelliseen pelkistämiseen tiedoksi ja dataksi, joka riskeeraa todellisen kauneuden unohtamisen. Tieteellisen näköistä tekstiä hankin yksinkertaisesti kopioimalla latinankielisiä tekstejä Wikipedia-verkkotietosanakirjan artikkeleista, jotka liittyivät lintuihin.

Löydettyäni kuvat ja tekstin, lisäsin ne After Effectsiin. Pitääkseni kuvat tarpeeksi tummina välttääkseni yleisön häikäisemistä lisäsin niihin tarpeen mukaan efektejä. Poistin lintujen takana näkyvän taivaan, jotta jäljelle jäi vain valkoinen siluetti. Kuvankaappauksessa After Effectsistä (kuva 10) näkyy oikealla yksi käyttämästäni lintukuvista, jota olen hieman pienentänyt ja kääntänyt haluamaani asetelmaan. Kuvan vasemmalla puolella näkyy kolme käyttämäni efektiä, Invert, Levels ja Shift Channels, jotka olen ottanut pois päältä näyttääkseni miltä lintukuva näytti alkuperäisenä.



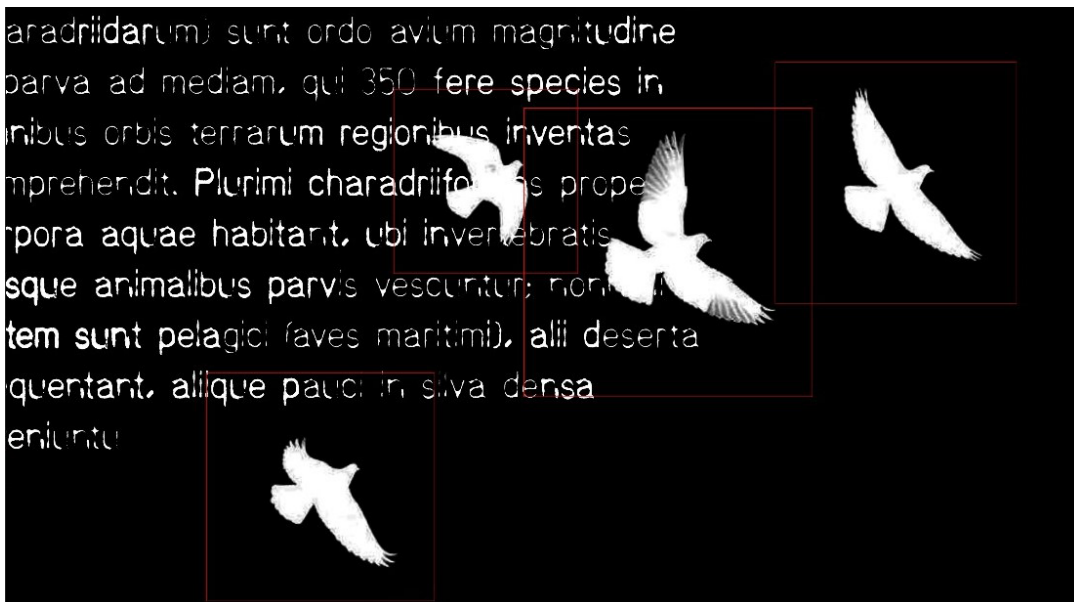
Kuva 10. Kuvankaappaus Adobe After Effects -ohjelmasta.

Kuviossa 2. näkyy eri efektien vaikutukset kuvaan. Ensin lisäsin Invert-efektin saadakseni käänteiset värit. Sitten lisäsin Levels-efektin lisätäkseni kontrastia ja häivyttääkseni taivaan mustaksi. Sitten lisäsin Shift Channels -efektin, jolla muutin kuvan mustan sävyn kuvan alphakanavaksi, joka määrittää kuvan läpinäkyvyyden. Kuvion vasemmassa alakulmassa olevassa kuvankaappauksessa asetin esikatselun taustan vaaleaksi ruudukoksi, jotta kuvan läpinäkyvyys olisi ymmärrettävämpi. Kuvaan jäi kuitenkin jonkin verran valkoisia kohtia taivaasta, joista pääsin eroon käyttämällä masking-työkalua rajatakseni kuvan pelkästään alueeseen, jossa linnut olivat. Oikeassa alakulmassa näkyvässä kuvankaappauksessa näkyy piirtämäni masking-viivat, joiden sisäpuolella oleva alue tulee näkymään lopullisessa kuvassa.



Kuvio 2. Kuvankaappauksia Adobe After Effect -ohjelmasta, jossa numeroituna kuvassa käytetyt efektit.

Tämän jälkeen lisäsin latinankielistä kuvausta linnuista, jonka sain Wikipedian artikkelista. Käytin fonttia, joka muistutti vanhan kirjoituskoneen kirjasimia. Säädin tekstin paksuutta vaihtelevasti vahvistaakseni tekstin ilmettä, jonka halusin näyttävän vanhalta ja rapistuneelta. Sitten lisäsin lintujen ympärille graafisena elementtinä ohuella ääriviivalla neliöitä, joille valitsin korosteväriksi punaisen. Otin kuvankaappauksen kaikista elementeistä yhdessä (kuva 11).



Kuva 11. Kuvankaappaus After Effects -ohjelmasta.

Halusin lisätä osaan kuvasta sumennusta, joka parhaiten onnistuu Compound Blur -efektillä. Efektin voi asettaa sumentamaan kuvan alueita toisen kuvan luminanssi- eli kirkkausarvojen perusteella. Päätin luoda tämän sumennusta ohjaavan kuvan 4-Color Gradient -efektin avulla. Efekti luo sulavasti muuttuvan gradientin neljän värin välille, joiden sijaintia kuvassa hallitaan pikselikoordinaattien avulla. Valitsin neljän värin sävyiksi mustan, tumman harmaan, vaalean harmaan ja valkoisen. Tiesin haluavani lisätä eri kohtia sumentavan efektin jokaiseen kuvaan, mutta en halunnut asettaa manuaalisesti sumennusta ohjaavan gradientin pisteiden koordinaatteja jokaisen kuvan kohdalla.

Tämän automatisointiin helpoiten toimi Expression-toiminnalla. Expressionit ovat After Effectsissä komennon pätkiä, joilla voi automatisoida toistuvia muutoksia (Plummer b). Tämä osa After Effectsin toimintoja jää helposti pois usean käyttäjän työprosessista, mutta se on todella hyödyllinen työkalu tuottaessaan visuaaleja VJ-esiintymistä varten. Tämän takia avaan joitain tapoja, joilla käytin Expression-komentoja animoidessani visuaaleja.

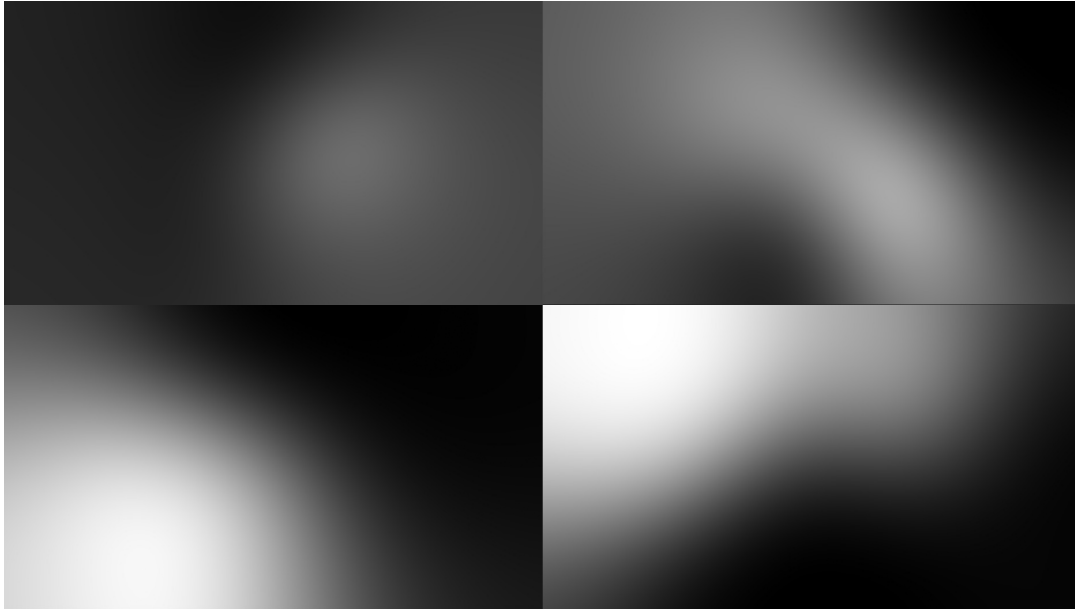
Ensimmäiseksi valitsin yhden gradientin värien koordinaateista, jonka halusin muuttuvan tietyin väliajoin satunnaisesti tietyllä koordinaattialueella. Värien keskikohtien koordinaatit muodostuvat kahdesta luvusta, jotka viittaavat kuvan pikselien x- ja y-koordinaatteihin. Lopullinen Expression-komento oli kolme riviä pitkä seuraavasti:

- `posterizeTime(3);`
- `seedRandom(effect("Random seed")("Slider"));`
- `random([0,0],[2560,1440])`

Ensimmäinen komento, `posterizeTime`, hallitsee, kuinka usein sekunnissa seuraavat komennot toistetaan. Olin asettanut jokaisen kuvan pysymään näkyvässä kymmenen kuvan verran, joka 30 kuvaa sekunnissa etenevällä videolla tarkoitti sekunnin kolmasosaa. Siispä kirjoitin `posterizeTime`-komennon jälkeen sulkuihin 3.

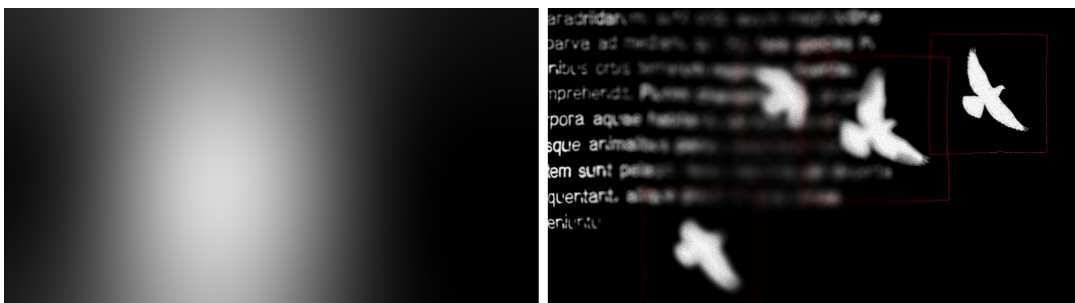
Toisen rivin komento, `seedRandom`, helpottaa kolmannen rivin komennon, `random`, ohjaamista. `Random`-komento antaa satunnaisen arvon valitulla välillä jokaiselle kuvalle. Tämän takia tarvitsin `posterizeTime`-komennon, jotta se tapahtuisi vain joka kymmenes kuva. Ensimmäisten hakasulkeiden sisään tulee x- ja y-koordinaatti, josta suurempia arvoja `random`-komento satunnaisesti arpoo. Toisten hakasulkeiden sisään sen sijaan merkitään arvot, joita suurempia lukuja ei halua komennon arpovan. Tuottamani videon resoluutioksi olin asettanut 2560 pikseliä vaakatasossa ja 1440 pystytasossa, joten väli, jolle halusin koordinaattien arvottavan, oli rajattu niin, että koordinaatit olivat aina kuvassa näkyvällä alueella. Palataksemme toisen rivin komentoon on ymmärrettävä vähän tapaa, miten `random`-komento arpoo lukuja. Koko prosessin avaaminen on tämän opinnäytetyön rajauksen ulkopuolella, mutta tiedettävää on se, että prosessi alkaa aina luvusta, joka tunnetaan nimellä `seed`. Toisen rivin komento mahdollistaa tämän luvun hallitsemisen `Slider`-efektin liikusäätimellä. Täten jos satunnaisti valittu koordinaatti ei miellytä minua, voin muuttaa `seed`-luvun arvoa, jolloin `random`-komento tuottaa täysin uuden satunnaisen arvon.

Näiden komentojen avulla yksi gradientin pisteistä vaihtaa keskipistettään satunnaisesti. Saadakseni muitakin gradientin väreit liikkumaan, täytyi kopioida vain samat komennot jokaiseen neljän värin koordinaateista. Tämän tuloksena oli kolme kertaa sekunnissa muuttuva gradientti. Otin neljästä satunnaisesti luodusta gradientista kuvankaappaukset esimerkkinä siitä, miltä gradientit näyttävät (kuva 12).



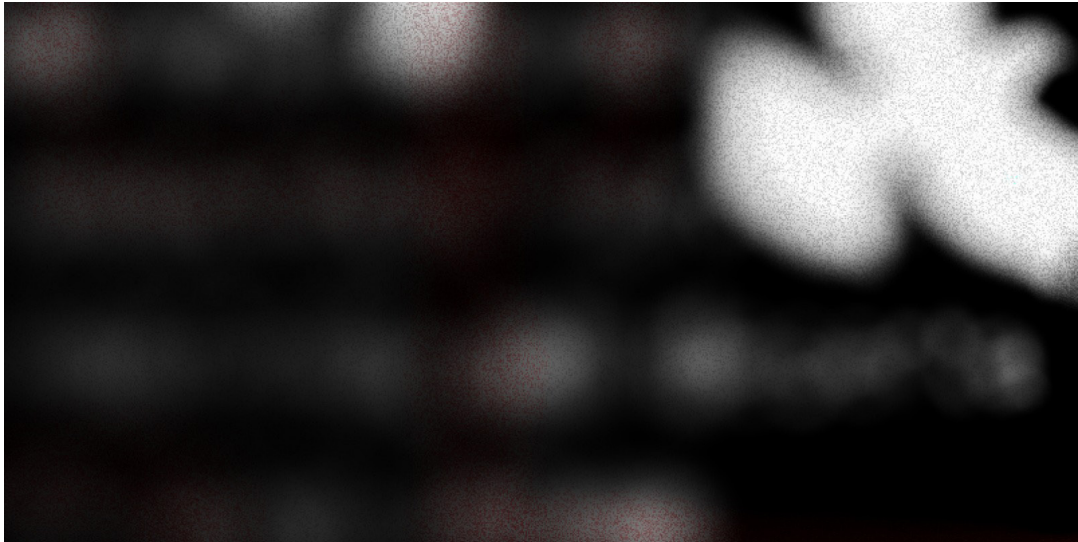
Kuva 12. Kuvankaappauksia After Effects -ohjelmalla satunnaisesti generoiduista gradienteista.

Lopulta voimme palata Compound Blur -efektiin, josta koko gradientiprojekti alkoi. Compound Blur siis sumentaa aluetta gradientin kirkkauden perusteella. Eniten sumennusta on gradientin kirkkaimmilla alueilla ja täysin mustilla gradientin alueilla sumennusta ei tule lainkaan. Otin kuvankaappauksen gradientista, joka lintukuvassa ohjaa sumennusta. Alla olevassa kuvassa voi nähdä kuinka gradientin vaalealla alueella lintukuvassa on vastaavasti sumennusta (kuva 13).



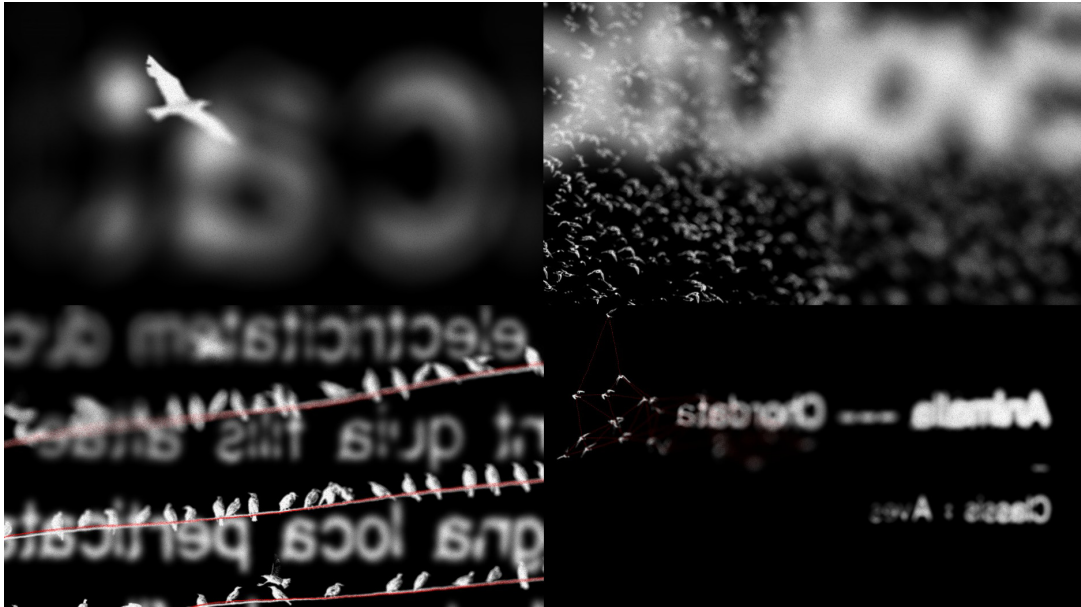
Kuva 13. Kuvankaappauksia After Effects -ohjelmasta. Gradientti ja sen ohjaama sumennus lintukuvassa.

Lopulta vielä halusin tuoda kuvaan enemmän tekstuuria, koska se tuntui liian puhtaalta ja digitaaliselta. Saavuttaakseni tämän lisäsin koko kuvan päälle Noise HLS -efektin, joka lisää satunnaista kohinaa. Noise HLS:n luoma kohina ei kuitenkaan vaihdu automaattisesti, vaan se säilyy samana, jos sen Phase-säädintä ei kosketa. Tämä oli kuitenkin haluamani tulos, sillä vaihtoehtoinen Noise -efekti vaihtaisi kohinaa jatkuvasti, vaikka sen alla oleva kuva ei vaihtuisi. Loin Noise HLS:n Phase-säätimelle kaksi jo tuttua Expression-komentoa. Ensimmäinen niistä oli posterizeTime ja toinen oli random. Näiden komentojen avulla jälleen joka sekunnin kolmasosa kohina satunnaisesti muuttui. Kohinaa on vaikea huomata pienessä kuvassa, joten otin suurennetun kuvankaappauksen, jossa kohina on helpompi huomata (kuva 14).



Kuva 14. Suurennettu kuvankaappaus After Effects -ohjelmasta, jossa näkyy kohinan luoma tekstuuri.

Sitten toistin saman prosessin luodakseni lisää kuvia, joissa oli sama teema. Yksinkertaistettuna aloitin lisäämällä siluettiksi käsitellyn kuvan linnuista, jonka jälkeen lisäsin tekstiä ja mahdollisesti jonkin punaisen korosteen. Sitten kuvan päälle tulee satunnainen sumennus ja kohinaa. Yhteensä näitä kuvia videopätkässä on 16, jotta kuvat jakautuisivat tasan neljälle tahtiosalle. Lopuksi renderöin videon After Effectsin sisällä Resolumen julkaisemalle DXV3-formaatille, joka on Resolume Arenassa tehokkaampi kuin tavallisemmat videoformaatit kuten H264 tai Quicktime. Otin lopullisesta lintuvisuaalista kuvankaappauksia esimerkiksi siitä, miltä muut kuvat näyttivät (kuva 15).

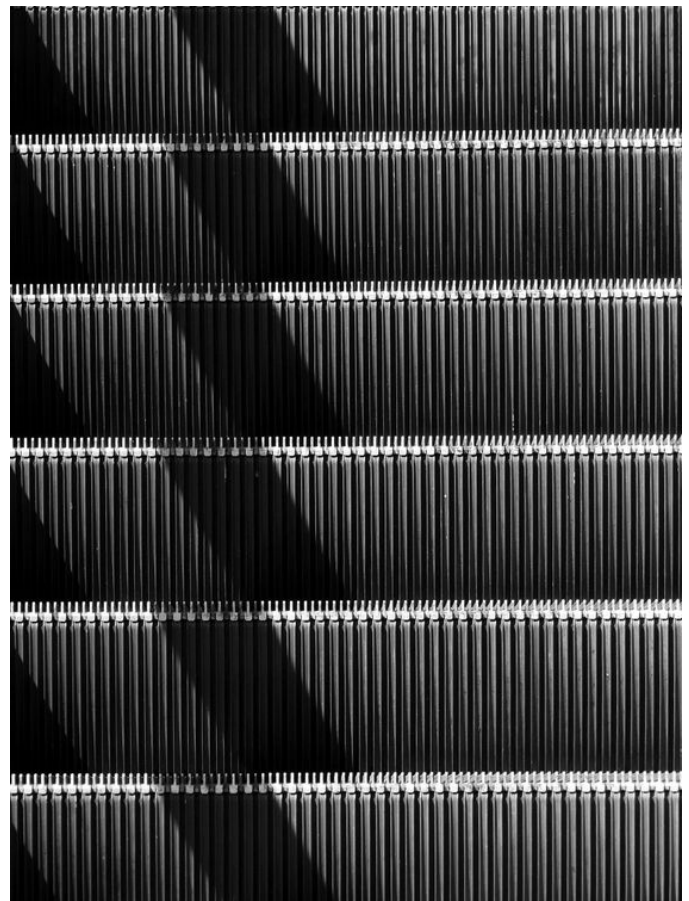


Kuva 15. Kuvankaappauksia lintuvisuaalista.

Tein hyvin samankaltaisella tekniikalla useamman muun visuaalin, jotka näkyvät demojen keskiössä. Näissä visuaaleissa käytin paljon verkosta löytämiä kuvia ja tekstiä muodostaen yhtenäisen estetiikan. Haluan ottaa toiseksi esimerkiksi esille visuaalin, jonka tuotin täysin After Effectsistä valmiiksi löytyvillä työkaluilla.

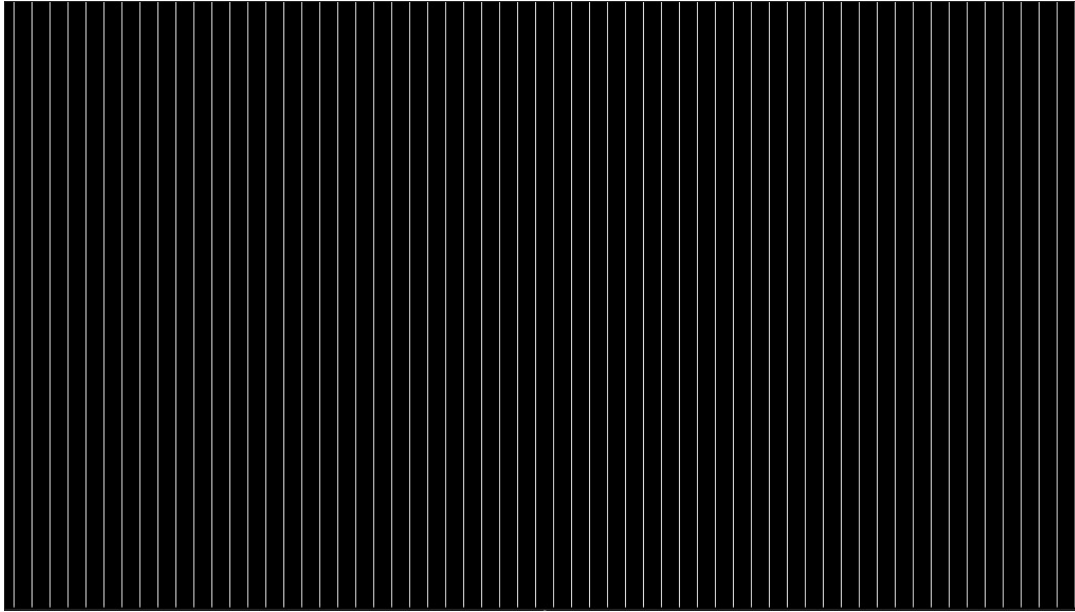
Tämän visuaalin valmistin 10.–11.1.2024. Inspiroiduin tekemään visuaalin nähtyäni kuvan liukuportaista Pinterestissä (kuva 16). Liukuportaiden vahvat metalliset linjat ja niitä poikki leikkaavat portaat olivat vahvoja elementtejä, jotka halusin toteuttaa visuaalina. Portaatt muuttuvat myös näin läheltä otetussa kuvassa mielestäni vieraisiksi, kylmiksi ja abstrakteiksi.

Kuvan tunnelma on ristiriidassa liukuportaisiin, joita voi pitää nerokkaana teknologisen kehityksen näytteenä, jonka tarkoitus on viedä käyttäjä kirjaimellisesti uudelle tasolle. Ristiriitainen ajatus kehityksestä ja ihmiskunnan etenemisestä yhdistyy uudelleen tieteelliseen pelkistämiseen, jota aikaisemmassa visuaalissa oli käsitteillä.



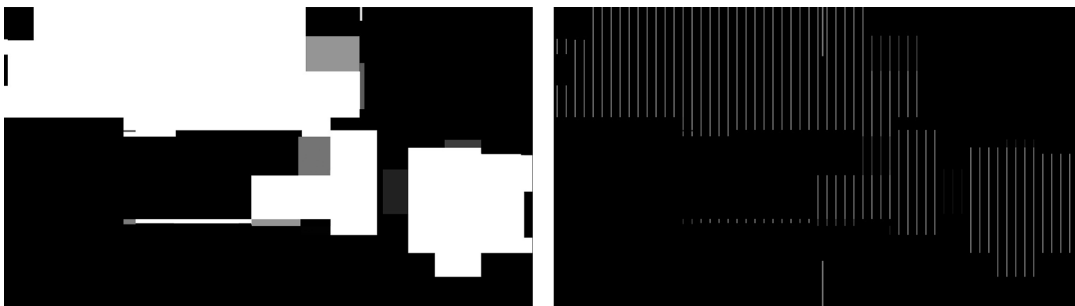
Kuva 16. Liukuporras-visuaalin inspiroinut kuva. (123RF)

Koin helpoimmaksi tavaksi lähestyä tätä visuaalia After Effectsin työkaluilla kuvien käyttämisen sijaan. Aloitin After Effectsin mukana tulevalla Repeating Lines -efektillä. Se luo vierekkäisiä viivoja, joiden paksuutta, tiheyttä ja pituutta pystyy säätämään. Käytin jälleen jo aikaisemmasta visuaalista tuttua random-komentoa vaihtaakseni viivojen asetelmaa kuvasta toiseen valitsemillani asetuksilla. Käytän jälleen esimerkkinä prosessista yhtä kuvaa visuaalista. Ensimmäisen vaiheen tulos oli siis ohuita viivoja, jotka eivät vielä juurikaan muistuttanut liukuportaita (kuva 17).



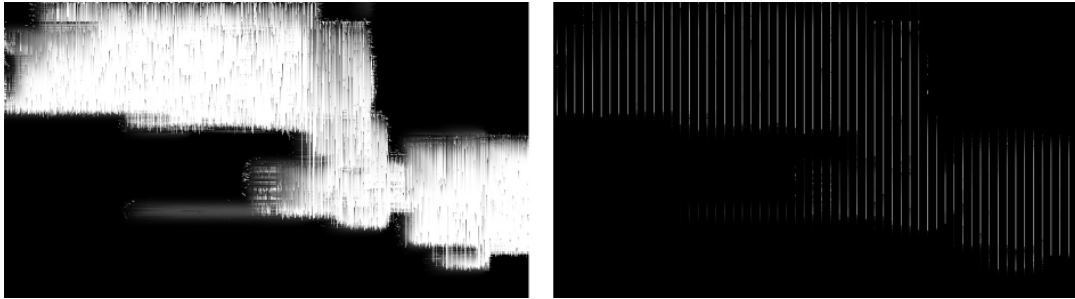
Kuva 17. Kuvankaappaus After Effects -ohjelmasta, jossa näkyy generoidut viivat.

Seuraavaksi aloin miettiä tapaa, jolla voisin rikkoa viivojen täydellisyyttä. Ensimmäiseksi halusin rajoittaa aluetta, jolla viivat olivat näkyvillä. Valitsin tehdä tämän valmistamalla jälleen toisen kuvan, joka määrittäisi tällä kertaa sumennuksen sijaan alueen, jolla viivat ovat näkyvissä. En kuitenkaan halunnut käyttää samaa sulavaa gradienttia, vaan onnistuin luomaan Fractal Noise -efektillä neliskanttisia muotoja, jotka alla olevassa kuvassa näkyy vasemmalla (kuva 18). Oikealla näkyy miten muodot rajaavat viivoja.



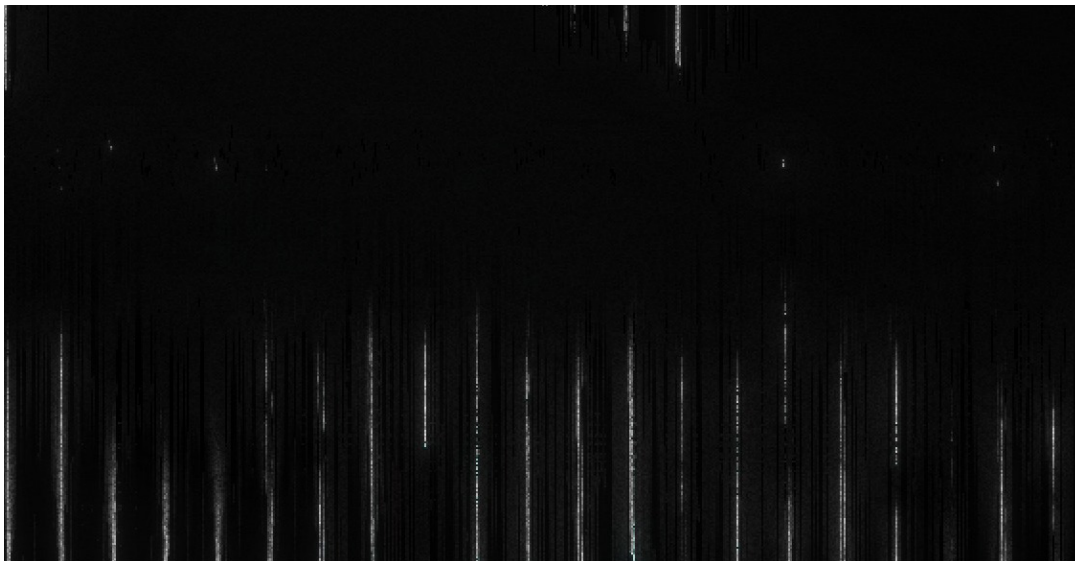
Kuva 18. Kuvankaappausia After Effects -ohjelmasta, joissa näkyy generoidut neliskanttiset muodot ja niiden vaikutus viivoihin.

Mielestäni viivat olivat vieläkin liian täydellisiä ja puhtaita, joten lisäsin Fractal Noise -efektin päälle Sapphire Pixelsort -efektin, jonka säädin vääristämään neliöitä satunnaisilla viivoilla eri suuntiin (kuva 19). Tämä saavutti haluamani satunnaisuuden ja samalla kuva alkoi siirtymään kauemmas pelkästä liukuporraskonseptista.



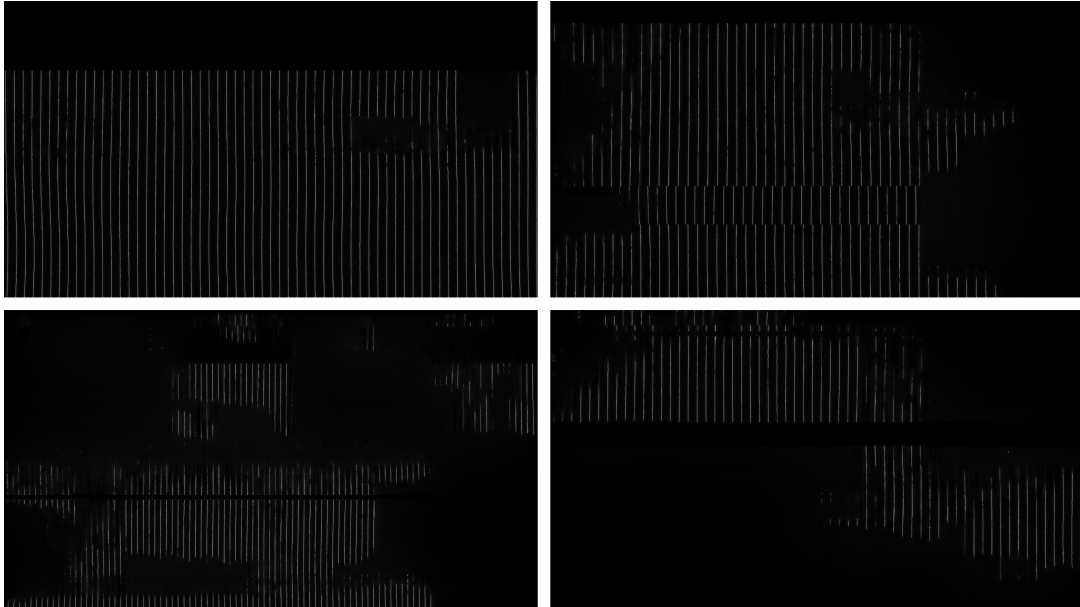
Kuva 19. Kuvankaappauksia After Effects -ohjelmasta, joissa näkyy vääristetyt neliöt ja niiden vaikutus viivoihin.

Nyt olin löytänyt muodot, joihin olin tyytyväinen, mutta ne tuntuivat silti liian siisteiltä ja persoonattomilta. Monien kokeilujen jälkeen päädyin löytämään yhdistelmän efektejä ja asetuksia, joilla sain rikottua viivojen siistiä tyyliä pidemmälle. Käytin useaa eri tekniikkaa ja efektiä saavuttaakseni lopputuloksen, mutta työprosessi oli käytännössä samantyyppinen kuin aikaisemmat vaiheet. Yksi huomattavimmista lisäyksistä oli vaakasuorat aukot, jotka toivat jo melkein kadonneen yhteyden liukuportaisiin takaisin. Lisäksi viivat saavuttivat mielenkiintoisen tekstuurin monien efektien ansiosta. Otin jälleen suurennetun kuvankaappauksen helpottaakseni tekstuurin ja yksityiskohtien näkemistä (kuva 20).



Kuva 20. Suurennettu kuvankaappaus After Effects -ohjelmasta, jossa näkyy viivojen tekstuuri.

Otin vielä esimerkiksi kuvankaappauksia visuaalin neljästä muusta kuvasta, jotka automaattisesti generoivat asettamillani efekteillä (kuva 21). Oikealla alhaalla näkyvä kuva on prosessia kuvatessani käyttämäni kuvan lopullinen versio. Osittain manuaalisesti tehtyyn lintuvisuaaliin verraten tätä liukuporrasvisuaalia pystyi periaatteessa tuottamaan rajattoman määrän vaivatta. Tämän ansiosta pystyin renderöimään pidemmän pätkän visuaalia, jonka muodot ja tekstuuri jatkuvasti muuttui ja eli.



Kuva 21. Kuvankaappauksia liukuporrasvisuaalista.

Suurin osa demojen visuaaleista vastaa näissä kahdessa esimerkissä nähtyjä tuotantomenetelmiä tai niiden yhdistelmiä. Mainitsin aikaisemmin, että liukuporrasvisuaali valmistui 11.1. ja lintuvisuaali vasta 17.2. Tämä tarkoittaa siis sitä, että lintuvisuaali sekä monet muut tuotokseni eivät olleet ajoissa valmiit Kotimaan Teknokatsauksen hakuajan loppumista ennen, joka oli tammikuun loppuun asti avoinna. Siispä monet onnistuneimmista visuaaleistani tyylini ja tekniikkani tarkentuessa pääsivät vain Aavistus Festivalin hakuun, joka päättyi helmikuun lopussa.

### 3.3 Musiikki

Samalla olin alkanut miettiä musiikkia, jonka yhdessä demon visuaalit toimisivat. Musiikkivalinnat erosivat toisistaan huomattavasti. Aavistus Festivalin demoa tehdessä minulla oli enemmän aikaa käytettävissä sekä visuaalien tuottamiseen, että musiikin valintaan. Tarkemmin sanottuna prosessi oli enemmänkin musiikin ohjausta, sillä Aavistus Festivalin demossa käytetty musiikki oli italialaisen artistin Benjaminon alkuperäinen kappale. Avaan kuitenkin ensin Kotimaan Teknokatsaukseen valitsemaani musiikkia, jonka jälkeen sukellan syvemmin yhteistyöhöni Benjaminon kanssa sekä syytä siihen, miksi päätin tuoda demoon alkuperäisen kappaleen.

Kotimaan Teknokatsaus on nimensä mukaisesti kone- ja erityisesti teknomusiikin juhlistus. Klubin VJ seuraa aina yleensä musiikkia, joten Kotimaan Teknokatsauksen demoa varten koin sopivaksi etsiä valmiin kappaleen, joka antaisi demolle tahdin. Aloitin selailemalla Spotifyssa tekemääni teknosoittolistaa löytääkseni kappaleen tai artistin, joka sopisi visuaalini tyyliin.

Demon musiikkivalinnalla on myös esiintymisen kannalta oleellinen vaikutus, sillä se on selkein ohjaus tapahtuman järjestäjälle musiikista, jonka tahtiin VJ toivoo pääsevänsä työskentelemään. Tyypillisesti vastaavissa tanssitapahtumissa ja klubi-illoissa artistit ovat järjestetty musiikin intensiteetin mukaisesti. Käytännössä tämä tarkoittaa musiikin voimakkuuden ja tempon nousemista sekä synteettisen bassorummun terävöitymistä illan edetessä. Kuten ehkä paremmin musiikkia tunteva voi kuvauksestani arvata, koulutukseni ei ole musiikkialalla, joten tarkempi kuvaus musiikin intensiteetistä jää tämän opinnäytetyön rajauksen ulkopuolelle.

Tässä työssä periaatteessa oleellista on vain se osa musiikista, joka liittyy VJ:n työhön. Musiikin intensiteetin voi ymmärtää intuitiivisesti, joka on tärkeä kyky VJ:lle, jotta intensiteetin voi vastata visuaaleissa. Omat visuaalini välkkyvät jatkuvasti ja niissä on paljon valkoista, joka valkoiselle kankaalle heijastettuna toimii kuin kirkasvalo. Tämä tyyli olisi yleisölle liian voimakas alkuillasta. Musiikin voimistuessa loppuilltaa kohden VJ:llä on suurempi vapaus sekä tarve vastata musiikin voimistuminen visuaaleissa. Siispä vastatakseni visuaalieni intensiteettiä aloin etsimään myös voimakasta musiikkia demoon.

Soittolistaltani esiin nousi alankomainen industrial techno -artisti Brecc. Koin hänen tuotantonsa vääristyneen ja tekstuurisen tyylin sopivaksi visuaaleihini, jonka visuaalista tyyliä voisi kuvata näillä samoilla adjektiveilla. (Spotify.) Kuunneltuani hänen julkaisemiaan kappaleita päädyin hänen remiksiin espanjalaisen teknoduo 753 kappaleesta Dare. Tämä kappale heijasti auditiivisesti juuri niitä osia visuaaleistani, jotka koin oleellisimmiksi.

Taitelijana on aina oltava tarkka käyttäessään materiaalia, jonka tekijänoikeudet omistaa joku muu. Tässä projektissa käytin musiikkia vain hakemustani varten, joten ainut huoleni tekijänoikeudellisesti oli siinä, että video on katsottavissa Youtubessa hakemuksen valinnan ajan. Youtubessa käytettyjen kappaleiden alk-

uperäisillä omistajilla on oikeus poistaa kuuluvista videon kappale tai poistaa näkyvistä koko video, jossa kappaletta käytetään. Voi olla siis mahdollista, että työn liitteenä oleva linkki Kotimaan Teknokatsauksen demoon lakkaa jonain päivänä toimimasta. Jos näin tapahtuu, on demo kuitenkin tehnyt jo tehtävänsä ja tullut tapahtuman järjestäjien katsomaksi. Youtuben automaattinen tunnistusjärjestelmä oli tunnistanut kappaleen, ja kappaleen omistaja valinnut jättää kappaleen videoon ilman minkäänlaisia rajoituksia. Tämän luvun kirjoittamisajankohtana 2.4.2024 on kulunut yli kaksi kuukautta videon lataamisesta Youtuben palveluun. Tämän perusteella on oletettavaa, että tilanne pysyisi kuitenkin samana, ja demo olisi jatkossakin katsottavissa linkin kautta. Youtube tarjoaa myös työkalun, jolla tekijänoikeuksia loukkaavan kappaleen voi poistaa videosta julkaisun jälkeen. Jos kappaleen omistaja päättää poistaa videon näkyvistä, pyrin poistamaan kappaleen demosta, jolloin ainakin demon visuaalinen puoli olisi vielä nähtävissä linkistä.

Aavistus Festivalin hakuun tehdyssä demossa ei myöskään olisi huolehdittavaa tekijänoikeuksien puolesta, sillä käyttämäni kappale on alkuperäinen demoa varten. Olin ollut yhteydessä italialaiseen artistiin Beniamino jo ennen, kuin sain tietää Aavistus Festivalin hausta. Silloin ideani oli tehdä jonkinlainen audiovisuaalinen installaatio tai performanssi. Vaikka suunnitelma muuttui Aavistus Festivalin avoimen haun vuoksi, päätimme yhä jatkaa yhteistyötämme.

Halusin alkuperäisen kappaleen demooni, jotta se vastaisi työni teemoja ja tyyliä parhaiten, sekä erottakseni hakijoiden joukosta. Lisäksi aikaisempi idea audiovisuaalisesta teoksesta jatkui yhä demossa. Koin tämän tilaisuuden tehdä yhteistyötä toisen taiteilijan kanssa hakemuksessa uniikiksi kokemukseksi, johon en todennäköisesti tarttuisi jonain toisena hetkenä.

Beniamino Sciabica, eli taitelijanimeltään Beniamino, on italialainen artisti ja taiteilija. Hänen työnsä jakautuvat ääni- ja visuaaliseen taiteeseen. Hän kertoo töilleen keskeiseksi niissä esiintyvän narratiivisen elementin, joka muodostuu eri tekniikoiden yhdistelystä ja kokeiluista. (Sciabica 2024a). Hän tuottaa erilaista elektronista musiikkia, jonka genret vaihtelevat ambientista breakcoreen. Tutustuin häneen työharjoitteluni aikana Italiassa joulukuussa 2023. Kuten mainitsin, silloin en tiennyt vielä tarkalleen, mikä opinnäytetyöni aihe tulisi olemaan. Sovimme kuitenkin alustavasti tekevämme jotain yhdessä sitten, kun projektin suunta tarkentuisi.

Joidenkin alustavien keskustelujen jälkeen aloitimme työprosessin helmikuun 2. päivä. Sovimme palkkioksi hänen tuotoksestaan symbolisen 125 €, koska minulla ei ollut taloudellista tilaisuutta laittaa sen enempää rahaa tähän osaan opinnäytetyötäni. Taiteilijana tiedän, kuinka vaikeata on saada vaivansa arvoinen palkkio työstä, joten tämän summan pieni suuruus jäi jonkin verran harmittamaan jälkikäteen. Koen taiteilijoiden palkkioihin liittyvät asiat olevan usein liian salattuja, jonka vuoksi halusin tuoda rahallisen osan yhteistyötämme julkiseksi.

Kuvailen yhteistyön etenemistä avatakseni tätä varsin uniikkia osaa työprosessiani. Aloitin kuvaamalla Benjaminolle Aavistus Festivalia ja sen hakua, jonka lisäksi lähetin Kotimaan Teknokatsaukseen tekemäni demon sekä joitakin ideoita ja referenssejä siitä, minkälaisen kappaleen haluaisin häneltä. Keskustelimme sitten musiikista, tyyleistämme ja tavoitteistamme.

Yhtäläisyys haluamassani kappaleessa Kotimaan Teknokatsauksen demossa käyttämäni Breccin kappaleeseen oli sen tyyllillisissä elementeissä. Halusin Aavistuksen demoan ne samat vääristyneet ja tekstuuriset äänet. Samankaltaisuudet loppuvatkin aika lailla siihen muuten kuin siltä osalta, että molemmat ovat elektronista musiikkia. Halusin demon musiikin olevan rakenteeltaan ja rytmiltään vähemmän staattinen. Kappale alkaisi rauhallisesti ja nousisi intensiteetiltään loppua kohden. Halusin, että kappaleessa ei olisi selkeästi seurattavaa rytmiä, ja sen äänet olisivat sekoitus luonnollisia ja synteettisiä. Tämä sekoitus luontoa ja teknologiaa vastaa myös visuaalieni sisällöllisiä teemoja, joita avasin luvussa 3.2.

Sain kuulla ensimmäisen version kappaleesta 11.2.2024. Annoin siitä palautetta suunnatakseni ja pohdimme yhdessä kappaleen suuntaa sen tarkentuessa. Beniamino teki joitain muutoksia ja sama prosessi toistui uudelleen joitakin kertoja.

Kysyin jälkikäteen huhtikuussa Beniaminon kokemusta prosessista, johon hän vastasi Whatsapp-viestissä 5.4.2024. Hän kertoi aloittaneensa keskustelujemme pohjalta kerrostamaan erilaisia ääniä, jotta hän saavuttaisi tietyn tunnelman, joka hänellä oli mielessään. Tämä ensimmäinen versio ei ollut musikaalinen ja keskittyi vain sopivan vääristyneen äänen löytämiseksi. Hän kuvasi uniikiksi projektissa kappaleen valmistamisen visuaalista esitystä varten, jonka hän oli ottanut huomioon myöhemmissä kappaleen versioissa.

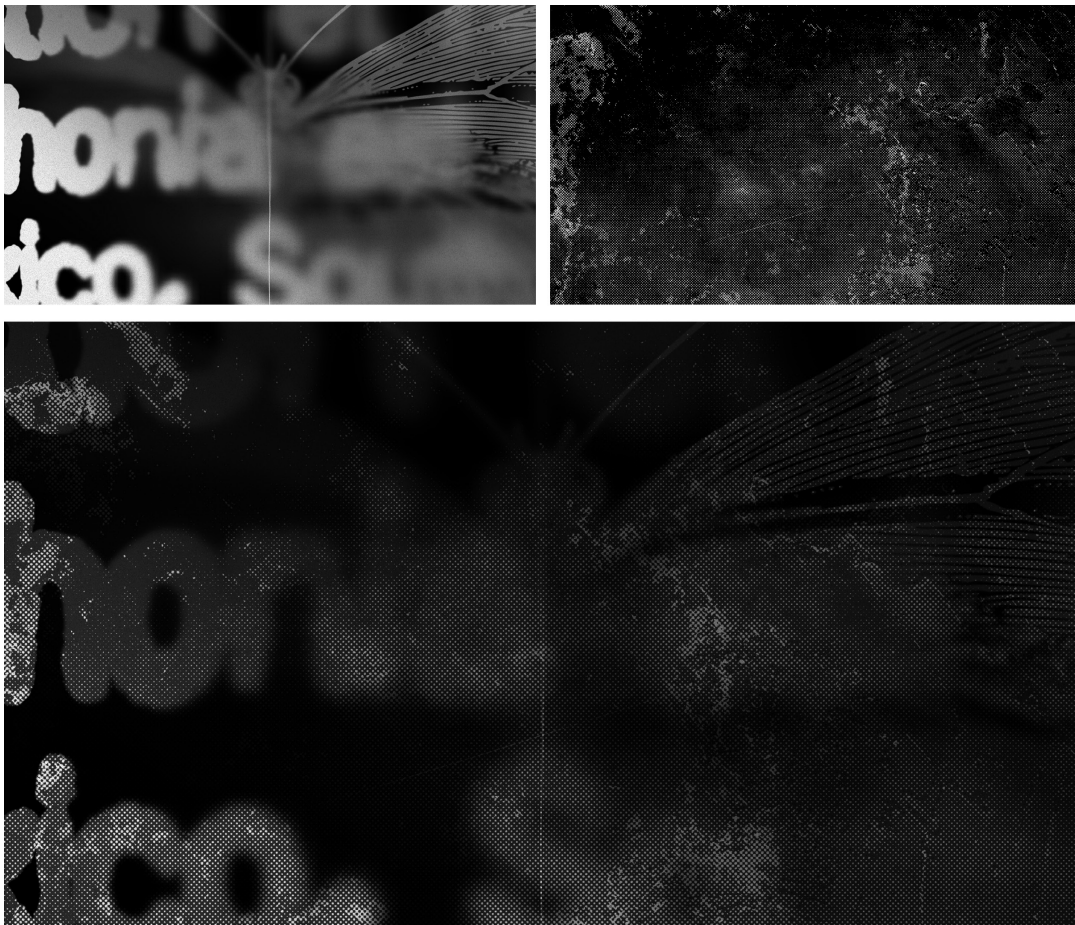
Lopullinen versio valmistui 24.2. Beniaminon mukaan kappale sopii kokeellisen elektronisen musiikin genreen, mutta sitä voisi myös kuvata noise- tai glitch-musiikiksi (Sciabica 2024b). Hän kuvailee kappaletta nopeana aikamatkana muistin ja tilan läpi. Beniamino jatkoi, ”It’s rapid but slow, waving but still. A combination of different elements such as nature and technology.” (Kappale on nopea, mutta hidas, aaltoisa, mutta tyyni. Se on yhdistelmä luonnon ja teknologian elementtejä) (Sciabica 2024a). Lopullinen versio on kuultavissa Aavistus Festivalin demossa, jonka linkki on opinnäytetyön lopussa (liite 1).

### **3.4 Demojen valmistus**

Toteutin molemmat demot suhteellisen samanlaisesti. Halusin demojen vastaavan mahdollisimman realistisesti esitystä, joka oli helpoin saavuttaa nauhoittamalla Resolume Arenan ulostuloa. Siten demo olisi periaatteessa identtinen visuaaleihin, joita esityksessä toistaisin.

Kuten esityksessäkin tekisin, käytin demoja tehdessä kannettavaa tietokonetta. Yhdistin tietokoneeseen toisen näytön, jotta pystyin näkemään ulostulon isompana ja samalla nauhoittamaan sen. Nauhoitukseen käytin OBS Studio -ohjelmaa. Se on videokuvan nauhoittamiseen ja suoratoistoon tarkoitettu ohjelma. Pystyin ohjelmalla samalla tallentamaan Resolumesta tulevan videon ja erillisestä ohjelmasta tulevan musiikin.

Resolume Arenan sisällä asettelin suurimman osan videopätkistä ruudukossa päällekkäisille riveille. Ylempi videokanava oli asetettu sekoitustilaan Multiply. Sekoitustila tarkoittaa tapaa, jolla ohjelma prosessoi päällekkäisten kuvien pikselit. Sekoitustilassa Multiply ylemmässä kanavassa olevan videon kirkkaat alueet paljastavat alempana olevan kanavan kuvan. (Gimp 2024.) Käytännössä ei ole kuitenkaan väliä kumpi kuva on päällimmäisenä ja kumpi alempana. Asetin ylemmälle riville videopätkät, joissa näkyi enemmän tunnistettavia elementtejä, kuten aikaisemmin käsittelemäni lintuvisuaali. Alemmalle riville asetin abstraktimmat videopätkät, joiden tarkoitus oli vain lisätä tekstuuria ja monipuolisuutta muihin materiaaleihin. Lisäksi pystyin tekniikalla edelleen rajoittamaan visuaalien valon määrää, jotta häikäisisi yleisöä liikaa. Kuvassa 22 on esimerkki siitä, miten Multiply-sekoitustila vaikuttaa kuvaan. Ylhäällä näkyy videokanaville menneet kuvat, joista vasemmalla on päällimmäisen videokanavan kuva ja oikealla pohjimmaisena videokanavan kuva. Alempana näkyy sekoitustilan saavuttama lopputulos.



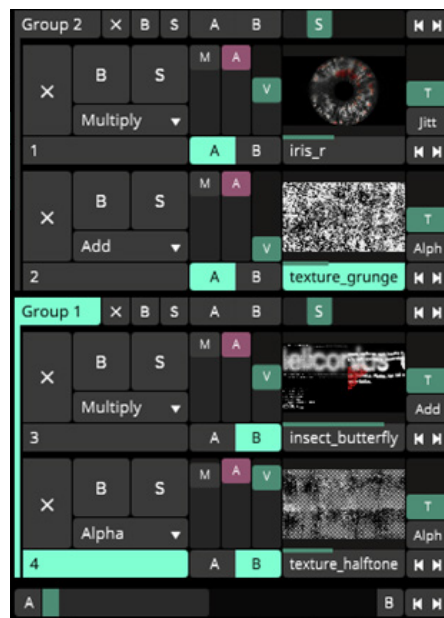
Kuva 22. Kuvankaappauksia Resolume Arena -ohjelmasta, jossa näkyy Multiply-sekoitustilan toiminta.

Seuraavaksi aloitin ohjelmoimaan Resolumea MIDI-ohjaimeni. Käytin projektissa Akai APC Mini -ohjainta. Ohjaimessa on 64 painiketta ruudukossa, jonka olen ohjelmoinut vastaamaan Resolumen sisäistä materiaaliruudukkoa. Täten pystyn valitsemaan minkä tahansa videoista painamalla MIDI-ohjaimen näppäintä. Ohjaimen ruudukossa palaa vihreä väri jokaisessa kohdassa (kuva 23), jossa Resolumen sisäisessä ruudukossa on videopätkä.



Kuva 23. APC Mini -ohjain.

Käytin myös demoissani paljon Resolumen Crossfader-toimintoa. Crossfader mahdollistaa videokanavien valitsemisen A- tai B-ryhmiin. Crossfader-liukusäädin mahdollistaa näiden ryhmien näkyvyyden nopeaa vaihtamista toisiensa välillä. (Resolume.) Kuvassa 25 näkyy neljä videokanavaa, joista kaksi ylempää on asetettu A-ryhmään ja kaksi alempaa B-ryhmään. Niiden alla on Crossfader-liukusäädin (kuva 24), jonka olen myös linkittänyt yhteen MIDI-ohjaimen fyysisistä liukusäätimistä. Tämän toiminnon avulla pystyn vaihtamaan monikanavaisten ja kerrostettujen visuaalien välillä musiikin tahdissa MIDI-ohjaimen välityksellä.



Kuva 24. Kuvankaappaus Resolume Arena -ohjelmasta, jossa näkyy A- ja B- ryhmät ja -liukusäädin.

Jokaisen VJ:n prosessi on uniikki, jonka takia jokaisen VJ:n tuotos on myös uniikkia. Työn eroihin vaikuttaa pääasiassa käytetty tekniikka, laitteisto, ohjelmisto ja MIDI-ohjaimet. Oma työskentelytapani on vain yksi ratkaisu, joka täyttää tarvitsemani tarkoituksen. Se on mielestäni hyödyllistä esitellä esimerkkinä siitä, millä tavalla VJ saattaa työskennellä. Arvioisin työprosessini olevan suhteellisen yleistettävä esimerkki siitä, miten niin sanottu tavallinen VJ saattaa tehdä visuaalejaan. Tämä on perusteltu vain omalla kokemuksellani siitä, miten olen nähnyt muiden VJ:den työskentelevän.

Sen jälkeen, kun olin saanut aseteltua laitteiston ja ohjelmiston haluamallani tavalla, olin valmis nauhoittamaan ensimmäisen demon. Kotimaan Teknokatsauksen demoa varten pidin suunnitelmani suhteellisen yksinkertaisena. Olin vain päättänyt etukäteen visuaalit, joita esittäisin demossa, kaiken muun tekisin lennosta.

Laitoin nauhoituksen päälle, jonka jälkeen laitoin Breccin kappaleen soimaan. Toistin visuaaleja suhteellisen spontaanilla tavalla vaihdellen musiikin tahdissa A- ja B-ryhmien välillä. Lisäksi olin valmistanut ryhmän efektejä, jotka muistuttivat visuaalisesti digitaalista häiriötä. Olin ohjelmoinut efektit aktivoitumaan MIDI-ohjaimen napin painalluksesta, jota sitten painoin musiikin tahdissa sopivaksi kokemallani tavalla. Tätä VJ:n reaktiivista ja spontaania osaa työskentelystä on vaikea kuvata. Jokainen VJ katsoo oman maun ja tyyliinsä mukaisesti, miten haluaa visualisoida musiikkia efekteillä ja ajoituksilla. Liukusäädinten rytmikäs siirtely ja sormien tanssi näppäinten välillä muistuttaa paljolti tapaa, joten klubien DJ:t uppoutuvat musiikkiin sitä soittaessaan.

Toistin prosessin kappaleen alusta muutaman kerran, kunnes koin onnistuneeni visuaalien esittämisessä. Sen jälkeen toin nauhoituksen After Effectsiin. Korvasin nauhoituksen audion alkuperäisellä tiedostolla kappaleesta varmistaakseni musiikin laadun. Pituudeltaan demo oli noin minuutin pituinen. Luvussa 2.3 mainitsin Kotimaan Teknokatsauksen hakuohjeet, joissa VJ:ltä pyydettiin lyhyt show reel tai videopätkiä. Ohjeiden perusteella päätin pitää demon lyhyenä, mutta näyttävänä, jotta se jättäisi kaipaamaan nähdä enemmän. Lisäksi ohjeet uudelleen luettuani päätin lisätä demon loppuun kaksi kuvaamaani videota aikaisemmista tapahtumissa, joissa näkyvät visuaalit sopivat demon tyyliin. Koin tämän lisäyksen hyödylliseksi osoittaakseni aikaisempaa kokemustani vastaavista klubitapahtumista. Sitten renderöin demon After Effectsistä ja latusin sen Youtubeen, jonka jälkeen demo oli valmis lähetettäväksi. Demon nauhoitus ja valmistus toteutui parissa tunnissa, eli ajallisesti demo oli vain murto-osa koko työprosessista.

Aavistus Festivalin hakua varten tekemääni demoa suunnittelin Kotimaan Teknokatsauksen demoa tarkemmin. Suurin ero tuli suoraan musiikista, jota käytin demossa. Kappale alkaa rauhallisesti, mutta nousee loppua kohden kaoottisemmaksi ja voimakkaammaksi, jonka jälkeen se aivan lopuksi vielä palaa rauhalliseksi. Halusin seurata tätä rakennetta myös visuaaleissani. Lisäksi kappale oli noin kahden minuutin pituinen, joka mahdollisti useamman visuaalin näyttämisen demossa. Olin myös ehtinyt tuottaa usean uuden visuaalin Kotimaan Teknokatsauksen demon valmistumisen jälkeen.

Tein suunnitelman visuaalien järjestyksestä, joka tukisi teemoja ja ajatuksia, joita halusin työssäni käsitellä. Olin tuottanut visuaaleja, joissa näkyi eri kokoisia elementtejä. Esimerkkinä yhdessä visuaaleista näkyi sudenkorentoja, toisessa ihmisiä ja kolmannessa tähtiä. Suunnitelmani mukaan näyttäisin ensin rauhallisemmin pienemmät asiat, josta musiikin voimistuessa siirtyisin suurempiin asioihin visuaalien kaoottisuuden

kasvaessa. Loppuhuipennuksen jälkeen musiikki jälleen rauhoittuu, jonka kohdalla päätin vaihtaa rauhallisempaan visuaaliin, jossa näkyi niittyjä ja peltoja.

Demon valmistus alkoi pitkälti Kotimaan Teknokatsauksen demon tavalla. Järjestelin uudet videoklippini Resolumen ruudukkoon, jonka jälkeen yhdistin jälleen toisen näytön tietokoneeseen nauhoitusta varten. MIDI-ohjaimen ohjelmointi pysyi demosta toiseen käytännössä samana.

Pitään suunnitelmani mielessä laitoin musiikin taas soimaan, ja aloin toistamaan visuaaleja sen tahdissa. Tämä osoittautui kuitenkin ensimmäistä demoa huomattavasti haastavammaksi. Benjaminon tuottamassa kappaleessa ei ollut helposti seurattavaa rytmiä tai bassorumpua, jota olin tottunut konemusiikkitapahtumissa seuraamaan. Jouduin kuuntelemaan kappaletta useamman kerran osatakseni ennustaa tiettyjen elementtien ajoituksen, jotta voisin ajoittaa vaihdon tai efektin niiden kohdille. Haastavuutta lisäsi myös suunnitelmani monimutkaisuus. Halusin kahden minuutin aikana tehdä vaihdon kahdeksan eri visuaalin välillä, jotka minun täytyi ajoittaa manuaalisesti. Lisäksi halusin samalla tehdä Crossfader-liukusäätimellä vaihtoja projektille keskeiseen silmävisuaaliin musiikin mukana. Näiden vaihtojen aikana pyrin myös aktivoimaan digitaalisia häiriöefektejä, joita käytin myös Kotimaan Teknokatsauksen demossa.

Useiden yritysten jälkeen sain kuitenkin nauhoitettua visuaalit tyydyttävällä tavalla. Tällä kertaa en päättänyt laittaa demon loppuun mitään videoita aikaisemmista esiintymisistä. Halusin koko huomion olevan visuaaleissa, jonka koin sopivammaksi Aavistus Festivalille, koska se myös tapahtumana keskittyy enemmän vain taiteeseen. Täten nyt oli myös Aavistus Festivalin hakua varten tehty demo valmis, joten latasin sen katsottavaksi Youtubeen.

## 3.5 Hakemus

Nyt jäljellä oli enää hakemusten lähettäminen. Kuten taustoituksessa tuli ilmi, hakemukset erosivat huomattavasti monimutkaisuudessaan. Kotimaan Teknokatsaus XIV:n hakemuksen ohjeet keskittyivät vain itse demoon, kun taas Aavistus Festivalin haussa odotettiin hakijalta enemmän tietoa.

Kotimaan Teknokatsaus XIV:n hakemus toteutui sähköpostitse. Halusin huomion keskittyvän demoon, joten pidin viestini lyhyenä. Selitin muutamin lausein työskentelyä ja tyyliäni VJ:nä.

Aavistus Festivalin hakemus toteutui sen sijaan Google Forms -verkkolomakkeella. Verkkolomakkeessa syötettiin linkki demoon, jonka lisäksi pyydettiin kirjoittamaan 400–500 sanaa laaja kuvaus teoksesta, 200 sanan pituinen artistiesittely sekä avaus teoksen yhteyksistä tapahtuman teemoihin. (Aavistus Festival 2024).

Teoksesta kirjoittaminen osoittautui sekä haastavaksi antoisaksi tehtäväksi. Tähän mennessä teos oli ollut ensimmäisten pohdintojeni jälkeen täysin visuaalinen, jonka konsepti oli vain oman pääni sisällä. Teoksen ja sen merkityksen avaaminen mustana valkoiselle selkeytti teosta paljon myös itselleni. Käytin lomakkeen täyttämiseen useamman päivän mieltiessäni teosta ja sen merkitystä festivaalin teemoihin. Mielestäni teokseni liittyi parhaiten festivaalin pääteemaan ”At the points of interconnection” sekä sen alateemaan ”Soft Values in a Digital Age”. Keskeisin teema visuaaleissani oli yksittäisten osien muodostuminen kokonaisuudeksi, joka liittyi festivaalin pääteemaan. Visuaalisena esimerkkinä se näkyi lintuvisuaalissa yksittäisten lintujen lyöttäytyessä lintuparviksi. Alateemaan työni liittyi muun muassa pohdintojeni kautta, joissa tutkin ihmismuistin ja huomiokyvyn yhteyksiä digitalisointiin ja tieteelliseen pelkistämiseen. Työni merkityksen sanallistaminen toi esiin yhteyksiä, joita en olisi välttämättä huomannut muuten.

Hakemusten tulleessa valmiiksi ei ollut enää muuta jäljellä, kuin lähettää ne arvioitavaksi ja toivottavasti valituksi. Lopulta näytölläni luki vain kiitosviesti hakemukseen osallistumisesta sekä Kotimaan Teknokatsauksen kohdalla yksinkertainen ilmoitus sähköpostiviestin onnistuneesta lähettämisestä. Näin seremoniattomasti päättyi opinnäytetyön toiminnallinen osio.

## 4 Yhteenveto ja pohdinta

Kuten johdannossa mainitsin, tärkein tavoitteeni työssäni oli tulla valituksi esiintymään tapahtumiin. Arviointi onnistumisesta ensisijaisessa tavoitteessani on aika suoraviivaista. Joko hakemukseni tuli valituksi tai ei tullut valituksi. Tätä yhteenvetoa kirjoittaessa 4.4.2024 voin kertoa jo osittain onnistuneeni tässä tavoitteessa.

12.2.2024 vastaanotin sähköpostiviestin Kotimaan Teknokatsausta järjestävältä Samuli Kempiltä, joka onnitteli valituksi tulemisesta. Viesti avaa valintapäätöstä lyhyesti mainitsemalla hakijoiden määrän olleen 97 ja hakijoiden tason olleen yleisesti korkea. (Kemppi 2024b.) Tämä hakijamäärä sisältää myös livemusiikkia soittamaan pyrkineet artistit. Valittuja artisteja ja VJ:tä oli yhteensä 24. Joka tapauksessa Kotimaan Teknokatsaus XIV:n kohdalla voin siis sanoa päässeeni ensisijaiseen tavoitteeseeni.

Aavistus Festivalin hakemuksesta en ole vielä kirjoittamisajankohtana saanut mitään vastausta. Missään hakuohjeista tai verkkosivuilla ei ollut mainittuna päivää, jona valituille taiteilijoille ilmoitettaisiin päätöksistä. Tällä hetkellä voin vain siis odottaa tietoa järjestäjiltä. Tapahtuma on vasta lokakuussa, joten voi olla, ettei valintoja tapahtuman esiintyjiin tehdä vielä useampaan kuukauteen.

Työn uniikein informatiivinen lisäys on katsaus VJ-demojen tuottamiseen, josta aikaisempaa informaatiota ei löydy. Työ tarjoaa näkemyksen yhteen lähestymistapaan VJ-työskentelyyn ja hakemusten valmistamiseen. Lisäksi olen työssäni kattanut VJ-kulttuurin historian tiivistetysti, sekä tutkinut yleisemmin VJ:n työskentely- ja ajattelutapoja. Tämä työ lisää myös vähäiseen suomenkieliseen informaatioon VJ-ilmioistä, ja selvittää mahdollisia väärinkäsityksiä alasta.

Pääsijaisen tavoitteen lisäksi minulla oli myös toki omat odotukseni prosessille ja sen tulokselle. Koin molempien demojen onnistuneen yleisesti kokonaisuudessaan hyvin. Olen tyytyväinen luomani esityksen konseptiin ja visuaaleihin, jotka tuotin demoja varten. Koen myös lähetetyt demot pääosin onnistuneiksi. Demot ovat mielestäni selkeitä ja tehokkaita näytteitä siitä, mitä esityksessä tulisin tekemään. Ne ovat suhteellisen lyhyitä, mutta sisältävät tärkeimmät visuaaliset ja temaattiset elementit. Koen lyhyiden ja tehokkuuden hakemukseni vahvuuksiksi. Koin myös Aavistus Festivalin hakemukseen kirjoittamani kuvaukset selkeiksi, ja uskon niiden edesauttavan mahdollisuuttani tulla valituksi esiintymään.

Hakemuksissa oli toki myös kohtia, jotka olisin voinut toteuttaa paremmin. Aavistus Festivalin hakuun tekemäni demo oli jälkikäteen ajatellen liian monimutkainen toteutettavaksi manuaalisesti, ja se olisi hyötynyt tarkemmasta harjoittelusta. Olisi ollut parempi ratkaisu automatisoida joitakin osia nauhoittaessani demoa. Esimerkiksi olisin voinut asettaa käyttämäni häiriöefektit aktivoitumaan audioreaktiivisesti. Koen, että demon toteutuksen liika monimutkaisuus näkyy demossa manuaalisesti ajoitettujen efektien ja vaihtojen epätarkkuudessa. Se saa mahdollisesti demon vaikuttamaan huolimattomalta tai hiomattomalta. Kotimaan Teknokatsauksen demossa olen jälkikäteen hieman epävarma siitä, toivatko loppuun lisäämäni videot aikaisemmista esiintymisistä lisäarvoa vai vähensivätkö ne sitä. Tämä epävarmuus syntyi vasta sen jälkeen, kun olin saanut Aavistus Festivalin hakemuksen valmiiksi, jonka demossa ei ollut mitään lisäyksiä. Demoissa tekemieni valintojen arviointia tekee myös vaikeaksi se, että oikeastaan ainoa palaute, jota demoilta saan, on tieto siitä, tulenko valituksi esiintymään vai en. Nyt tiedän tulleeni valituksi, mutta se ei silti kerro videopätkien vaikutusta valintaan.

23.3.2024 Kotimaan Teknokatsaus XIV pärähti käyntiin 21:30 aikaisemman vuoden tapahtumasta tehdyllä dokumenttielokuvalla. Oma esiintymiseni oli vasta aamuyöllä kello 03:00, kuten olin kappalevalinnallani pyrkinyt saamaan tapahtumaan. Esitystä jälkeinpäin katsoen mielestäni lähettämäni demo oli lopulliseen esitykseen nähden hyvä ja realistinen näyte siitä. Kotimaan Teknokatsaus XIV:n esiintyminen toimi myös tavallaan harjoituskertana mahdollista esiintymistäni Aavistus Festivalissa varten. Nyt voin vain odottaa vastausta Aavistus Festivalilta, mutta odotukseni ovat positiiviset.

## Lähteet

Aavistus Festival, 2024. Verkkosivut. Viitattu 26.2.2024.

Saatavissa <https://www.aavistusfestival.fi/>

Aavistus Festival, 2023. Instagram-julkaisu. Viitattu 29.3.2024.

Saatavissa <https://www.instagram.com/p/C1B3a5ltJVj/>

Aavistus Festival, 2022. Instagram-julkaisu. Viitattu 26.3.2024.

Saatavissa <https://www.instagram.com/p/Cjcxh11t8cH/>

Block, R. 2006. 30 years in Apple products: the good, the bad, and the ugly. Viitattu 21.3.2024.

Saatavissa <https://www.engadget.com/2006-04-01-30-years-in-apple-products-the-good-the-bad-and-the-ugly.html>

Csikszentmihalyi, M. 1990. Flow: The Psychology of Optimal Experience. Harper & Row.

Cytowic, R. 2002. Synesthesia: A Union of the Senses. The MIT Press.

Dekker, A. 2005. VJ Culture: A Phenomenon in History, Presentation, and Perception. Viitattu 21.3.2024.

Saatavissa <http://www.vjcultuur.nl/vjculturerereportEnglish.pdf>

Dong, X. & Sha, P. 2021. Research on Adolescents Regarding the Indirect Effect of Depression, Anxiety, and Stress between TikTok Use Disorder and Memory Loss. MDPI.

Faulkner, M. 2006. VJ: Audio-visual art + VJ culture. Laurence King Publishing Ltd.

Gibson, S., Arisona, S., Leishman, D. & Tanaka, A. 2023. Live Visuals: History, Theory, Practice. Routledge.

Gimp, 2024. User Manual: Layer Modes. Viitattu 3.4.2024.

Saatavissa <https://docs.gimp.org/en/gimp-concepts-layer-modes.html>

Kemppi, S. 2024a. Facebook-julkaisu 12.1.2024. Viitattu 26.3.2024.

Saatavissa <https://www.facebook.com/reel/1566898004069817>

Kemppi, S. 2024b. Kotimaan Teknokatsaus XIV. Sähköpostiviesti. Lähetetty 12.2.2024.

Koskela, K. & Saastamoinen, J. 2022. Visuilija Oka -dokumenttielokuva.

Kurokawa, R. Verkkosivut. Viitattu 25.3.2024.

Saatavissa <https://www.ryoichikurokawa.com/>

Internet Archive, 2015. Fantasmagorie : Émile Cohl. Viitattu 8.3.2024.

Saatavissa <https://archive.org/details/Fantasmagorie>

Pearson, M. 2011. Generative Art: A Practical Guide Using Processing. Manning Publications.

Plummer, R. a. What is Adobe After Effects? School of Motion -blogi. Viitattu 1.4.2024

Saatavissa <https://www.schoolofmotion.com/blog/what-is-adobe-after-effects>

Plummer, R. b. Six Essential Expressions for Creative Coding in After Effects. School of Motion -blogi. Viitattu 1.4.2024

Saatavissa <https://www.schoolofmotion.com/blog/six-essential-expressions-creative-coding-after-effects>

Resolume. Support: Composition. Verkkosivut. Viitattu 3.4.2024.

Saatavissa <https://resolume.com/support/en/composition#crossfader>

Sciabica, B. 2024a. Whatsapp-viesti. Lähetetty 5.4.2024.

Sciabica, B. 2024b. Whatsapp-viesti. Lähetetty 2.3.2024.

Spinrad, P. 2005. The VJ Book: Inspirations and practical advice for live visuals performance. Feral House.

Spotify. Spotify-suoratoistopalvelun kuvaus artistista Brecc. Viitattu 2.4.2024

Saatavissa <https://open.spotify.com/intl-it/artist/4QtOZMHDnbnNaHLGMm26rc>

Vice, 2013. Synesthetic Sensory Stimulation with Ryoichi Kurokawa. Youtube-video 26.10.2013. Viitattu 25.3.2024.

Saatavissa [https://www.youtube.com/watch?v=\\_XAK248\\_apY](https://www.youtube.com/watch?v=_XAK248_apY)

## Kuvalähteet

Kuva 1. Saint-Aubin, C. G. 1757. Que n'ont ils tous Employés leurs tems à la même Machine. Viitattu 2.3.2024.

Saatavissa <https://waddesdon.org.uk/the-collection/item/?id=17198>

Kuva 2. Bishop, B. 1893. The Color-Organ. Viitattu 4.3.2024.

Saatavissa <https://rhythmiclight.com/1998/books/HarmonyOfLight.pdf>

Kuva 3. Len Lye, 1940. Swinging the Lambeth Walk. Vimeo-video. Viitattu 7.3.2024.

Saatavissa <https://vimeo.com/92722063>

Kuva 4. Montone, C. 1966. Velvet Underground at The Trip Nightclub Discotheque In Los Angeles. Viitattu 8.3.2024.

Saatavissa <https://www.flickr.com/photos/christianmontone/>

Kuva 5. Coldcut & Hexstatic, 1998. Timber. Vimeo-video. Viitattu 21.3.2024.

Saatavissa <https://vimeo.com/3763282>

Kuva 6. Häkkänen, H. 2010. VJ Sellek & Hanks with J. Kusti. Viitattu 26.3.2024.

Saatavissa <https://www.flickr.com/photos/rajatonvimma/4366038740/in/album-72157623330639269/>

Kuva 7. Osasto, 2022. Osasto Aavistus Festival 2022. Instagram-julkaisu. Viitattu 31.3.2024.

Saatavissa <https://www.instagram.com/p/Cj2sN1otOUH/>

Kuva 8. Aavistus Festival. 2023. VJ RÖD MJÖLK ja Samuli Kemppe Aavistus Festival 2022. Instagram-julkaisu. Viitattu 31.3.2024.

Saatavissa <https://www.instagram.com/p/C00MIMGxhvC/>

Kuva 9. Pinterest. Verkkosivut. Viitattu 31.3.2024.

Saatavissa <https://www.pinterest.com/>

Kuva 16. 123RF-kuvapankki. Black and white escalator with light and shadow. Viitattu 1.4.2024.

Saatavissa rajoitetusti [https://www.123rf.com/photo\\_76417211\\_black-and-white-escalator-with-light-and-shadow.html](https://www.123rf.com/photo_76417211_black-and-white-escalator-with-light-and-shadow.html)

# Liitteet

## Linkit VJ-demoihin

Linkki 1. VJ Demo - Kotimaan Teknokatsaus XIV

[https://www.youtube.com/watch?v=tc8s\\_UUgmR8](https://www.youtube.com/watch?v=tc8s_UUgmR8)

Linkki 2. VJ Demo - Aavistus Festival

<https://www.youtube.com/watch?v=957xlm4lsZc>