



SAVONIA

■ OPINNÄYTETYÖ - AMMATTIKORKEAKOULUTUTKINTO
KULTTUURIALA

KATUTAIDE JA TEOLLINEN MUOTOILU: OHJAUS UU- DENLAISEN MUOTOILUN ÄÄRELLE TUOTEKONSEP- TIEN KAUTTA

TEKIJÄ/T:
Santeri
Karttunen

Koulutusala Kulttuuriala	
Koulutusohjelma Muotoilun koulutusohjelma	
Työn tekijä(t) Santeri Karttunen	
Työn nimi Katutaide ja teollista muotoilu: ohjaus uudenlaisen muotoilun äärelle tuotekonseptien kautta	
Päiväys 20.5.2015	Sivumäärä/Liitteet 62/1
Ohjaaja(t) Antti Kares	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t)	
<p>Tiivistelmä</p> <p>Tämän opinnäytetyön aiheena on Katutaide ja teollinen muotoilu. Työ käsittelee katutaiteen ja teollisen muotoilun yhdistämistä tuotesuunnittelun alueella ja pyrkii löytämään edellä mainittujen aihepiirien rajapintoja. Työn tarkoitus on antaa ohjeita, kuinka katutaidetta voidaan uudella tavalla soveltaa muotoiluun. Katutaiteen osalta keskitytään graffititaiteeseen.</p> <p>Työ koostuu kahdesta pääosasta. Ensimmäisessä taustatutkimuksen osassa avataan katutaiteen maailmaa ja luodaan teoriapohjaa ja työkaluja katutaiteen hyödyntämiselle muotoiluprosessissa. Toisessa osassa sovelletaan taustatutkimuksen tietoja kahden ulkovalaisinkonseptin suunnittelussa, joiden avulla annetaan esimerkkejä ja pohditaan sitä, mitä katutaiteen ja teollisen muotoilun fuusio voi olla, ja miten esiteltyjä työkaluja voidaan käyttää.</p> <p>Opinnäytteen tuotekonsepteissa keskitytään ulkovalaisimiin. Valinta ulkovalaisinsuunnittelun käyttämisestä esimerkkikohteenä on perusteltu sen näkymisellä katukuvassa, innoittajansa ja lähtökohtansa katutaiteen tavoin. Molempien konseptien kohdalla käytetään erilaista lähestymistapaa suunnitteluprosessissa, millä pyritään esittelemään mahdollisuuksia ja monipuolisuutta aiheen sisällä. Valaisimien pelkän pinnan koristelemisen sijaan, konsepteissa keskitytään löytämään uudenlaisia ratkaisuja myös tuotteiden muotokielen osalta, hyödyntäen graffititaiteen lainalaisuuksia ja estetiikkaa.</p> <p>Siihen, miksi työ ansaitsee tulla tehdyksi on yksi selkeästi muita tärkeämpi syy. Tämä on se, ettei kyseisestä aiheesta olla tehty tähän mennessä vielä yhtään tutkivalla otteella tuotettua teosta. Siksi onkin järkevää tuottaa nyt uudelleen pinnalle nousseesta katutaiteesta muotoilun näkökulmasta teos, joka avaa keskustelua.</p> <p>Työssä käytetään useita eri tiedonhankinnan metodeja, ja työn pääasiallinen tutkimusote on fenomenologishermeneuttinen eli se nojaa vahvasti tekijän omaan tietoon aiheesta.</p>	
Avainsanat Katutaide, graffititaide, tuotekonsepti, ulkovalaisin, fuusio, tutkimus, suunnitteluprosessityökalu	

Field of Study Culture			
Degree Programme Degree Programme in Design			
Author(s) Santeri Karttunen			
Title of Thesis Street art and industrial design			
Date	20.5.2015	Pages/Appendices	62/1
Supervisor(s) Antti Kares			
Client Organisation /Partners			
<p>Abstract</p> <p>The topic of this thesis is Street art and industrial design. This study is about fusing street art and industrial design together in the field of product design and it seeks to find interfaces between the two subject matters. The purpose of this thesis is to give instructions on how to apply street art in design in a new way. The street art part focuses on graffiti.</p> <p>The thesis consists of two main parts. The first, background study part opens the concept of the world of street art and creates theories and tools for utilizing street art in the designing process. The second part applies information from the background study into the designing of two outdoor light concepts which help to provide examples and to reflect on what the fusion of street art and industrial design can be, and how to use the presented tools.</p> <p>The product concepts of this thesis focus on outdoor lights. The selection of using outdoor lighting design as an example is argued with it's visibility in the streets, like it's inspirer and basis – street art. In both concepts a different approach in the designing process is used, to show possibilities and versatility within the subject matter. Instead of just decorating the surface, the concepts focus on finding new solutions in terms of form, utilizing the laws and esthetics of graffiti.</p> <p>As to why this thesis is done, there is one reason more important than the others. This is the fact that there is no research on the subject available to this day. That is why it is reasonable to produce a study on the newly surfaced subject to open discussion.</p> <p>In this work many different methods of gathering information are used, and the main research method is phenomenologist-hermeneutic which means that it relies greatly on personal knowledge of the subject.</p>			
Keywords Street art, graffiti art, product concept, outdoor light, fusion, research, design process tool			

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO	6
1.1	Omalla asialla	7
1.2	Termit ja sanasto	9
2	TAUSTATUTKIMUS	11
2.1	Mitä on katutaide?	11
2.1.1	Graffititaide	12
2.1.2	Katutaide nykypäivänä	17
2.2	Taideteollisuus.....	18
2.3	Valaisimet.....	20
2.3.1	Ulkovalaisimet	23
2.4	Muoto ja tila	24
2.4.1	Kirjainten metamorfoosi	25
2.4.2	Muodon metamorfoosi	32
2.4.3	Tilallisuus	34
2.4.4	Esteettinen analyysi	34
3	TUOTEKONSEPTI 1.....	37
3.1	Suunnittelun lähtökohdat.....	37
3.2	Ensimmäinen luonnosteluvaihe	38
3.3	Jatkoluonnostelua	41
4	TUOTEKONSEPTI 2.....	46
4.1	Suunnittelun lähtökohdat.....	46
4.2	Ensimmäinen luonnosteluvaihe	46
4.3	Jatkoluonnostelua	47
4.4	Valmis konsepti.....	50
5	POHDINTA.....	55
	LÄHTEET JA TUOTETUT AINEISTOT	58
	LIITE 1: HAASTATTELURUNKO	61

1 JOHDANTO

Tässä opinnäytteessä käsitellään katutaiteen ja teollisen muotoilun yhdistymistä tuotemuotoilun alueella. Tarkoituksena on löytää ja esitellä mahdollisuuksia hyödyntää katutaidetta tuotteiden muotokielessä, sen sijaan, että keskityttäisiin pelkään katutaiteen päälleliimaukseen jonkin tuotteen osalta. Tuotesuunnittelua, missä on käytetty tätä taiteen alalajia hyväksi yksinomaan tuotteen pinnan maalaamisen osalta, on jo paljon. Todellista tutkimustyötä katutaiteen hyödyntämisestä tuotemuotoilussa laajemmin taas ei olla tehty. Kunnollisesti pureskeltu katutaiteen roolin avaus muotoilun kentällä on nyt hyvinkin ajankohtainen aihe ja minulle henkilökohtaisesti mielenkiintoinen ilmiön uudenlainen tarkastelukulma.

Katutaide on taas uudelleen pinnalle noussut ilmiö, ja yhteiskunnalliset asenteet alakulttuuria kohtaan ovat muuttumassa. Itse olen vuosien ajan seurannut kyseisen kulttuurimuodon harrastajana sen kehittymistä 2000-luvun Suomessa ja maailmalla. Perinteisesti laittoman taiteen rinnalle on hiljalleen noussut sen laillinen kaksoisolento, joka ammentaa alkuperäisestä sukulaisestaan laillisin keinoin tuotettuun taiteeseen. Esimerkiksi kotikaupungissani Oulussa, vuosia jatkuneen värikkään debaatin jälkeen, kaupunki on saanut ensimmäisen virallisesti laillisen graffitiseinänsä. Maailmalla ilmiön kehitys on ollut pohjoista Suomea vauhdikkaampaa, mutta myöskin täällä katutaiteilijat ja harrastelijat ovat saaneet tuoda osaamistaan uusin tavoin esiin. Laillisten seinien ja aitojen lisäksi yritykset ja yksityiset tahot ovat alkaneet tekemään tilauksia lailliselle taiteelle. Olen itsekin päässyt tätä useissa eri projekteissa kokeilemaan.

Helsingissä asennemuutos on näkynyt koko Suomessa kaikkein voimakkaimmin. Kaupungissa kokeiltiin kaupunginvaltuuston päätöksellä ja rakennusviraston toimesta vuodesta 1998 alkaen Stop Töhryille-kampanjaa, jonka suhtautuminen katutaiteeseen oli täysi nollatoleranssi, eli graffitit pyrittiin puhdistamaan heti niiden ilmestymisen jälkeen. Viime vuosien aikana Helsingin kaupunki on taas lisännyt eri puolilla kaupunkia sijaitsevien laillisten graffitiseinien määrää tasaisesti kasvalla tahdilla. Vuonna 2009 Helsingin Suvilahteen perustettiin laillinen graffitiseinä, josta tuli nopeasti erittäin suosittu ja se palkittiin vuoden 2010 alussa Helsingin kulttuuri- ja kirjastolautakunnan myöntämällä, silloin ensimmäisen kerran jaetulla, vuoden 2009 Helsingin kulttuuriteko-palkinnolla. Palkinto jaetaan kaupunkilaisten lähettämien

ehdotusten pohjalta. Suvilahden seinä oli kaupunkilaisten suosikki. Se sai 120 kai-
kista 460 annetusta äänestä. (Stop töhryille, Wikipedia; Suvilahden graffitaita on
vuoden helsinkiläinen kulttuuriteko, Yle)

Nyt Helsingissä on laillisia seiiniä jo yksitoista kappaletta, mukaan lukien Kiasma
Wall ja kaupungin tapahtumia kiertävä katutaidevaunu. Muutamat paikoista ovat
tekijöille avoinna kellon ympäri. Maalauspaikoille on kova kysyntä. Vuoden 2012 de-
signpääkaupunkivuonna järjestettiin lähes 140 graffityöpajaa, jotka keräsivät 3000
katutaiteista kiinnostunutta. (Helsinki lisää julkisia graffitiseiniä – nollatoleranssille
loppu, Helsingin Sanomat; Lisää maalipintaa kaupunkiin, Helsingin Sanomat)

1.1 Omalla asialla

Olen jo ala-asteikäisestä saakka ollut kiinnostunut katutaiteesta, ja kaikki alkoi
hiphop-alakulttuurin noususta suuren yleisön tietoisuuteen Suomessa vuosituhan-
nen vaihteessa. Oululaisesta katukuvasta alkoi pikkupojan silmäkulmaan tarttua
graffititaidetta, ja suomalainen rap-musiikki teki todellisen läpimurtonsa Fintelli-
gens-nimisen rap-yhtyeen toimesta, heidän ensimmäisen albuminsa ”Renesanssi”
muodossa. Levy myi nopeasti kultaa ja sen ääniraidat pauhasivat pian niiden ilmes-
tymisen jälkeen myös minun kotini olohuoneessa. Vuosi oli 2000. Aloimme veljeni
ja kavereidemme kanssa jäljitellä kotikaupunkimme kaduilla näkemiämme omituisia
merkintöjä ja hahmoja pahvialustoille tussikynillä. Naapurustossa alkoi näkyä nuori-
sossa hiphop-buumi. (Fintelligens, Rähinä)

En noina lapsuuteni hiphop-kulttuurin ensikosketusten hetkinä vielä ymmärtänyt,
kuinka isosta ja merkityksellisestä asiasta myöhemmän elämäni kannalta oli kyse.
Tein ystäväni kanssa ensimmäiset kokeiluni kaupunkikuvaan ala-asteen puolivälin
tuntumassa. Sitten kului muutama vuosi ja kuvaamataidon erityisluokalla yläasteella
innostuin aiheesta enemmän ja tein elämäni ensimmäisen varsinaisen ”piessin” eli
monivärisen graffitimaalauksen. Noista sunnuntaiharrastelijan päivistä ollaan tultu
pitkä matka. Nykypäivän Suomen muuttuneet asenteet ovat mahdollistaneet mi-
nunkin työllistää itseäni graffitimaalarina eri puolilla Suomea sijaitsevien yritysten ja
julkisten tahojen tilaustöiden parissa. Näiden yritysten joukossa ovat muun muassa
maailmalle ja kotimaahan vaalikoneita valmistava ohjelmistoyritys ZEF Oy, nuorten

jalkapalloseura Juniori KuPS ry sekä oma koululaitoksemme Savonia-ammattikorkeakoulu Oy. Myös yksityiseltä sektorilta on tullut tilauksia.

Muotoilukoulutuksessani aloin jo opintojen alkuvaiheessa huomaamaan, että katu- taide ja teollinen muotoilu olisivat tuotesuunnittelussa hyvä pari. En vain tajunnut, kuinka laajalle tällaisen fuusion varaan voisi rakentaa esimerkiksi suunnitteluprosessin tekniikoita tai muotokielen uutta merkityssuhteiden ja funktioiden taideteollisuushaaraa. Hyödynsin useampaan koulutyöhöni kiinnostustani katutaiteeseen ja sen visuaalisiin elementteihin ja kulttuurinormeihin, mutta kuten muidenkin teollisen muotoilun alan toimijoiden työt edelläni, minunkin aikasemmat työni olivat pintaraapaisuja aiheesta, eikä perusteltuja syitä ja validiutta suunnitteluratkaisuissa tarkasteltu oikeastaan lainkaan.



Kuva 1. Juniori KuPS-tilaustyögraffiti. 2014.



Kuva 2. Urban Points. 3D-katutaide- ja kuntoilupelikonsepti. 2013.

1.2 Termit ja sanasto

Baitata = matkia, kopioida

Baittaaja, baitteri = toisten tyylin matkija, kopioija

Blinkit, kiilteet, kiillot = jonkin maalauksen osan päälle tehtävät valon heijastuksia imitoivat korostukset

Bommata, tågittaa, tågätä = kirjoittaa *tägi*

Bubble, bubblet = pallomaiset, pehmeät *letterit*

Bäkkikset, bäkkärit, taustat = graffitimaalauksen taustaelementit

Chara, characteri = hahmo

Connectionit, connectorit = kirjaimia yhdistäviä lisäyksiä

Flow = teoksen rytmi, painopisteet ja osien asettelu

Fillit = kirjainten *linjojen* sisältä väritetyt alueet

Fillikikat = *fillien* sisälle tehtyjä erikoisuuksia, esimerkiksi tähtiä tai palloja

Graffiti = seinämaalaukset, taiteen alakulttuurimuoto

Lainit, linjat = kirjainten tai *charan* ääriiviivat

Letteri = graffitimaalauksen kirjain

Paneeli = junavaunun kylkeen tehty graffitimaalaus

Piissi, piece = monivärinen graffitimaalaus, joka sisältää ainakin elementit *bäkkikset* ja *letteri*

Throw-uppi, throweri, throwi = yksinkertainen muoto *piissistä*, yleensä kaksivärinen *bubble*, jossa lisäksi *kiillot*

Tägi, tagi = yksivärinen, nopeasti toteutettu nimimerkki tai kirjoitus

Tägittelijä, tääjä = *tägien* kirjoittaja

Wraitteri = graffitimaalari

2 TAUSTATUTKIMUS

Tässä osiossa käyn läpi opinnäytetyön sisällä kulkevia aiheita. Näiden aiheiden perinpohjainen taustatutkimus on olennaista onnistuneen ja uskottavan lopputuloksen kannalta. Ymmärrys siitä, mitä jokaisen osa-alueen sisällä tulee huomioida ja mikälaista koodistoa ne itsessään sisältävät, on koko työn ydin. Työn tehtävänä on osoittaa, kuinka näiden aiheiden hallitseminen auttaa pääsemään uudenlaisen muotoilun äärelle ja synnyttää uudenlaista ajattelua tuotemuotoilun sisällä, varsinkin taideteollisuuden alueella.

Lähtökohtainen tietymykseni aihealueista oli hyvä, sillä vuosien omakohtainen kokemus katutaiteesta ja teollisen muotoilun koulutukseni antoivat loistavat edellytykset hyvälle työlle. Näiden aiheiden tietojen ja osaamisen syventymisen lisäksi uutena aihealueena otin haltuun valaisinsuunnittelun perusteita. Ulkovalaisinten käyttäminen esimerkkinä työssä tuli ideana esille vasta, kun osa pohjatyöstä oli jo tehty. Tarkoituksena tällä valinnalla oli saada alun perin laajempaa aihekokonaisuutta rajattua sellaiseksi, että siitä saisi järkevästi esiteltävissä olevan kokonaisuuden. Ulkovalaisin sopi aiheen sisällä käsiteltäväksi tuote-esimerkiksi myös sen seikan vuoksi, että sen sijoituspaikka on sama kuin katutaiteella – kaupungin katukuva.

2.1 Mitä on katutaide?

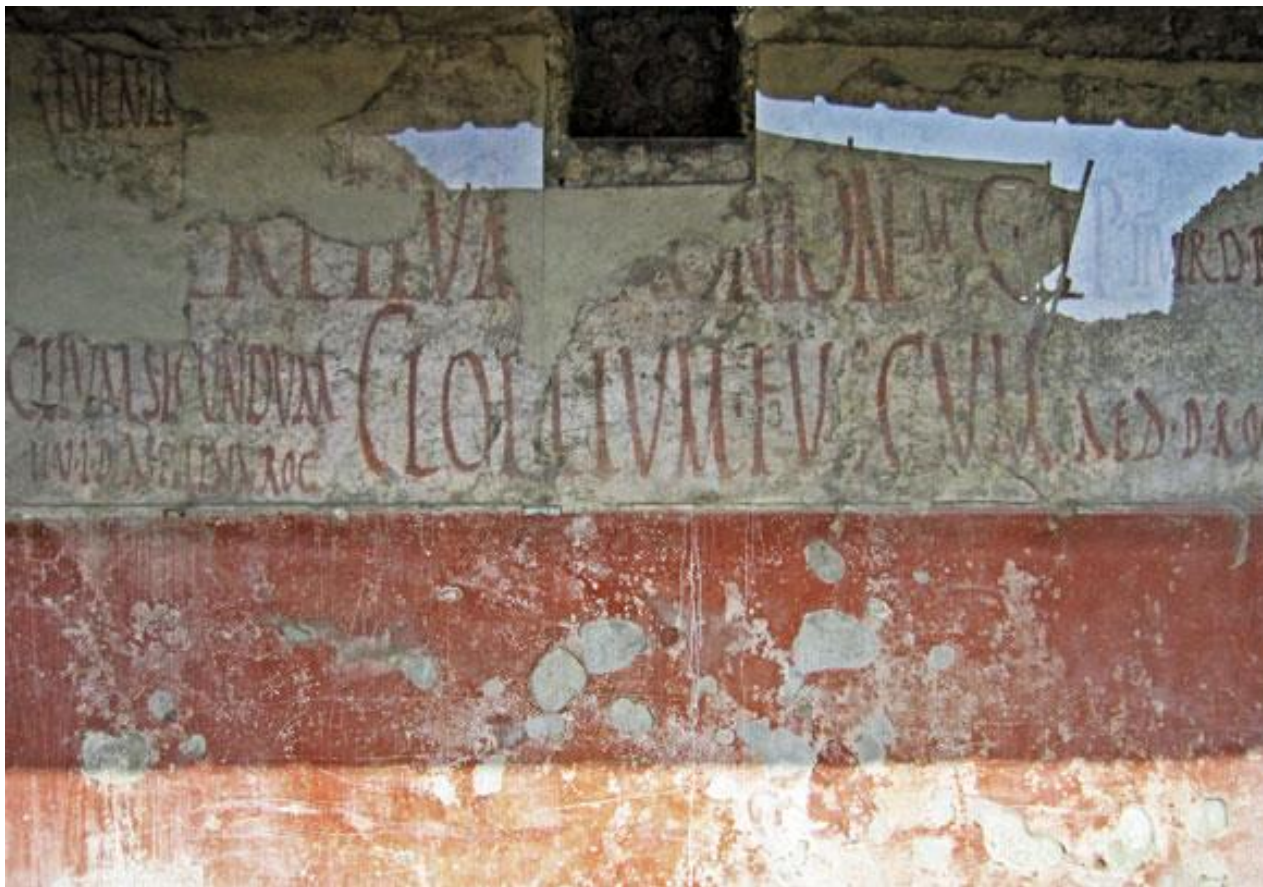
Katutaide on käsitteenä suhteellisen uusi, ja se käsittää laajan alueen taiteen eri alalajeja. On vaikea määrittää sitä, milloin jonkinlainen katutaiteeksi määriteltävien merkintöjen tekeminen rakennusten seinille, aitoihin ja muuhun katukuvaan on alkanut, mutta pohjimmiltaan ilmiö on todella vanha. Niin kauan, kun on ollut olemassa ajan mukana muuntuva, virallisesti taidehistorian piiriin määriteltävää, kirkkojen ja gallerioiden suojelun alle kuuluvaa kuvallista taidetta, on sen rinnalla ollut säännötöntä, itsemääräävää ilmaisua. (Stahl 2013, 6.)

Katutaiteeseen voidaan karkeasti laskea kuuluvaksi ainakin kaikki visuaalisesti katukuvaan muokkaavat teokset. Katutaide pyrkii usein myös hyödyntämään kaduilla olemassa olevia muotoja ja infrastruktuuria, ja mukautumaan niihin sopivaksi. Katutaiteen piiriin kuuluvat esimerkiksi erinäiset graffitimaalaukset, tarrat, täggit, tai vaikkapa neulotut taideteokset puiden runkojen ympärillä, joskin joku voisi väittää nii-

den kuuluvan enemmän ympäristötaiteen puolelle. Alakulttuurin sisäinen muutos on jatkuvaa ja uusia tyylejä, ilmaisumuotoja ja -välineitä kokeillaan taukoamatta. K kaikelle katutaiteelle on kuitenkin ainakin yksi yhdistävä ominaispiirre – väliaikaisuus.

2.1.1 Graffititaide

Graffititaide on nykypäivän käsitteen ”katutaide” alkuperäinen muoto ja usein sanaa ”graffiti” käytetään edelleen rinnakaisena terminä koko kulttuurille, vaikkakin se ei enää sovellu kuvastamaan koko kulttuurimuodon kaikkia ilmentymiä. Sana ”graffiti” tulee italian kielen sanasta ”sgraffire”, joka tarkoittaa vapaasti suomennettuna raapimista. ”Sgraffire”-sanasta johdettu termi ”sgraffitio” puolestaan tarkoittaa tietynlaista julkisivun koristelutekniikkaa, missä kontrastisia kerroksia laastia levitetään toistensa päälle ja päällimmäiseen märkään kerrokseen tehdään merkintöjä, jotka paljastavat alla olevan kerroksen erisävyisen pinnan. ”Graffiti”-sanaa käytettiin ensimmäisen kerran 1800-luvun puolivälissä, samaan aikaan, kun Pompeijin seiniltä löydettiin tuherteluja ja merkintöjä. (Stahl 2013, 6.; Sgraffito, Dictionary)



Kuva 3. Kirjoituksia seinällä. Pompeiji.

Tunnistettavien ja jokseenkin nykypäivänäkin käytössä olevan tyylisten nimimerkillisten graffitien, tai kirjaimiin ja nimiin keskittyvien graffitien tekeminen alkoi 1960-luvun puolenvälin jälkeen Philadelphiassa, ja räjähti lopullisesti käyntiin alakulttuurimuotona New Yorkissa 1970-luvulla, jolloin taide valtasi katujen lisäksi myös metrojunien kyljet. Alkuvuosien graffiti oli vahvasti tägeihin painottunutta, ja niitä viljeltiin nykypäivän tavoin kaikenlaisiin paikkoihin urbaanissa ympäristössä. Ensin graffitikulttuurin toteutusvälineinä toimivat pelkästään spraymaalit, mutta nykyään välineistö on jonkin verran laajentunut. (Waclawek 2011, 10, 12)

Suomalaisen katutaidesanaston sana "tägi" tulee sen englannin kielisestä alkuperäisestä vastineesta "tag". Sanalla tarkoitetaan yleisesti ottaen tekijänsä nimikirjoitusta ja se on luonteeltaan nopeasti toteutettava, yksivärinen versio kirjoittajansa graffitinimestä, henkilön omanlaisestaan alter egosta. New Yorkissa ensimmäiset tägit olivat henkilöiden oikeita nimiä, joiden perässä luki heidän asuinpaikkansa katunumero. Kun Taki183, Julio204, Eva62 ja muut ensimmäiset tägittelijät bommasivat kaupungilla, heidän päättään eivät vaivanneet vielä tyyli tai tekniikka. He halusivat saada nimensä kaduille visuaalisena osoituksena heidän olemassaolostaan. Nykyään tägit ovat tyyllillisesti kehittyneet useisiin eri suuntiin ja ovat monesti kulttuuria tuntemattomalle vaikeaselkoisia. Ennen 1970-luvun puoltaväliä ne olivat kuitenkin vielä selkeitä ja kaikkien luettavissa. (Waclawek 2011, 14.)



Kuva 4. Taki183. Aikaiset tägit.



Kuva 5. Tägejä Meilahden yläasteen koulussa, Helsingissä. 2006.

Tägien jälkeen kehittyivät kaksi muuta graffitin perusmuotoa, "throw-upit" ja "piis-sit". Throw-upit ovat periaatteessa piissien yksinkertaisempi ja nopeampi muoto. Throw-upit eli throwerit kehittyivät, kun 1970-luvun puolenvälin jälkeen tääääjien määrä New Yorkissa kasvoi ja wraitterit tajusit, että tullakseen edelleen nähdyksi, heidän piti kehittää tägejään värien ja koon suhteen. Throwerit ovat perinteisesti niin sanottua "bubble"-tyyliä edustavia, eli kirjaimet ovat pallomaisia ja pehmeitä. Bubble-tyylin keksijänä pidetään newyorkilaista Phase2-nimellä esiintyvää wraitteria. (Waclawek 2011, 16.)



Kuva 6. Klassisen tyyliä throw-uppeja.

Piissit ovat graffititaiteen monimutkaisin ja moniulotteisin muoto, jos käytetään klassista kolmijakoa – tägit, throw-upit ja piissit. Sana "piissi" tulee englanninkielisestä vastineestaan "piece", joka taas on lyhenne sanasta "masterpiece" eli "mestari-teos". Piissit ovatkin graffitin kolmesta perusmuodosta eniten aikaa vieviä ja niillä ansaitaan yleensä eniten "rispektiä" eli kunnioitusta graffitipiireissä. Piissien kehitys alkoi 1970-luvun puolenvälin lopulla ja on jatkunut voimakkaasti nykypäivään saakka. (Waclawek 2011, 18.)

Piissit ovat yleisesti ottaen suurempia kuin throw-upit ja niissä on useampaa filliväriä, fillikikkoja, bakkikset ja monesti klassisesti myös characteri. Tyypillisesti piissää suunnitellaan pidempään ja sitä varten voidaan luonnostella, vaikkakin luonnostelu kuuluu olennaisesti kaikkien osa-alueiden harjoitteluun ja hiontaan. Riippuen valitusta paikasta ja muista muuttujista piissin alle maalataan usein pohjamaalikerros jonkinlaisella talomaalilla. Tämä hyödyttää projektissa ainakin kahdella tavalla. Ensinnäkin se auttaa säästämään kalliimpaa spraymaalaa, joka ilman pohjaa imeytyisi

pintaan voimakkaammin ja se myös peittää säästävämmin mahdollisesti alla olevat teokset. Toiseksi pohjakerros auttaa saamaan maalaukselle yksivärisen taustan, joka rajaa piisiä jo itsessään hyvin. Spraymaali myös näkyy sävyineen paremmin pohjakerroksen päältä. (Waclawek 2011, 19.)

Piisien tyylit vaihtelevat laidasta laitaan, ja hyvin usein juuri piisseistä tunnistaa tekijän niiden ominaispiirteiden perusteella. Aikaisten vuosien wraitterit kehittivät useita tyylejä, joista tuli suosittuja alakulttuurin sisällä. Philadelphian TopCat126 loi elegantin, hoikan "broadway"-tyylin, joka antoi avaimet "blockbuster"-lettereille ja Phase2:n "bubblelle". Mikään muu tyyliuunta ei ole kuitenkaan vaikuttanut koko kulttuurin kehitykseen niin paljon kuin "wildstyle". Kunnian tyylin keksimisestä saanut Tracy168 kehitti tyyliuunnan, joka sisältää ehkäpä eri tyyleistä eniten kirjainten yksinkertaisen muodon monimutkaistamista. 1970-luvulla sanaa "wildstyle" käytettiin kuvailemaan energisiä piissejä, joissa oli paljon connectioneita lettereiden välillä, nuolia, "flow" oli terävä ja kokonaisuus näytti vauhdikkaalta. (Waclawek 2011, 19.)



Kuva 7. SEEN. New Yorkin metrojunagraffitia. Ylemmässä vaunussa nähtävissä klassista "wildstylea". 1980.



Kuva 8. ART. Oma tyyli. 2015.

2.1.2 Katutaide nykypäivänä

Katutaide voi nykypäivänä hyvin ja sen monimuotoisuus kukoistaa. Luvalliset ja luvattomat taideprojektit, mainokset, kyltit ja yleisemmin kaikki rakennettu urbaani ympäristö luovat kaupungin visuaalisen rakenteen ja ilmeen. Katutaide ottaa tässä suhteessa monin paikoin näkyvämpää roolia. Sitä käytetään paljon mainonnassa ja luvallisten teosten ajatellaan tuovan muutoin usein harmaaseen katukuvaan lisäarvoa. Oma mielipiteeni on kuitenkin se, että luvallista, muun muassa gallerioihin ja mainoksiin päätynyttä katutaidetta ei voida pitää enää sanan alkuperäisessä mielessä katutaiteena, vaan voidaan puhua uudesta, katutaidevaikutteisesta taiteen haarasta, mutta se ei vähennä tämän uuden suuntauksen arvoa. (Waclawek 2011, 157)

Yhä useampi katutaiteilija pystyy nykypäivän sallivamman ilmapiirin ansiosta saamaan jopa elantonsa tekemällä taidettaan. Itsekin olen ollut mukana jo useammassa rahallisen korvauksen sisältävässä projektissa. Tässä asiassa edistystä ajoi eteenpäin todennäköisesti kaikkein eniten Banksy-nimisen englantilaisen katutaitei-

lijan töiden nousu valtavaan suosioon 2000-luvun alkupuolella. Banksyn näyttelyissä on tähän päivään mennessä käynyt yhteensä aivan valtavasti ihmisiä ja hänen töitään on myyty tuhansilla euroilla. Los Angelesissa syyskuussa 2006 pidetyssä näyttelyssä kävi noin 30,000 ihmistä. Kadulla tuntemattomalta katutaiteesta uteleva saattaa usein kuulla esiin nostettavan juuri kyseisen herran nimen. (Ellsworth-Jones 2013, *The Story Behind Banksy*)

2.2 Taideteollisuus

Vaikka perinteinen taideteollisuus ei ole enää hetkeen ollut ehkä Suomessa niin voimissaan, on se pitkään ollut keskeinen osa suomalaista kulttuuria ja taloutta. Sitä on hyvä tarkastella tässä työssä muotoilun osa-alueena, sillä se omaa rajapintoja tämän opinnäytetyön ytimeen. Taiteen ja teollisen tuotannon ja valmistettavuuden naittaminen on monella tapaa yleisemminkin kulttuurillisesti tärkeä tutkimuskohde, joka molempien osa-alueiden kehittyessä muuttaa muotoaan. (Korvenmaa 2009, 7)

Suomalainen taideteollisuus on perinteisessä mielessään hieman hiipunut nykypäivään tultaessa, mutta sen kansainvälinen näkyvyys on ollut merkittävää. Sen juuriin voidaan käsittää alkavan 1800-luvun lopulta, jolloin teollinen vallankumous rantautui myös Suomeen. Vuonna 1871 alkanut alan koulutus oli taideteollisuuden alkuvaiheen kehittämistoimista kauskantoisin ja vaikuttavin. Suomeen perustettiin Veistokoulu, jonka kooltaan ja opetustarjonnaltaan laajentunut perillinen on nykypäivän Taideteollinen korkeakoulu, joka taas muutti nimensä Taiteiden ja suunnittelun korkeakouluksi yhdistyessään Aalto-yliopistoon vuonna 2010. Koulutuspuhjan luomisen jälkeen alkoi tapahtua. Esimerkiksi kulttuurillisesti merkittävä Arabian posliinitehdas aloitti toimintansa vuonna 1874 ja samana vuonna perustettiin myös Suomen taideteollisuusyhdistys. (Korvenmaa 2009, 14, 17., Taideteollinen korkeakoulu, Aalto-yliopisto)



Kuva 9. "Savoy"-maljakko. Alvar Aalto. 1936.

Taideteollisuuden alta omaksi muotoilualakseen nousut teollinen muotoilu on yhä enemmän marssimassa teknologiakehityksen mukana taideteollisen ilmaisun luota poispäin, mutta mahdollisuudet säilyttää taiteellisuus ja silti tehdä teknologisesti oivaltavia ja aallonharjalla ratsastavia tuotteita ovat edelleen olemassa. Elämme elämysyhteiskunnan aikaa. Muotoilunkin tulee luoda tuotteisiin ja palveluihin elämyksiä, jotka saavat aikaan tunnesiteen. Samankaltaistuvien teknologisten ratkaisujen keskellä muotoilun valttikorttina onkin kyky luoda erottuvuutta, ja tähän esimerkiksi katutaiteen oikeanlaisella hyödyntämisellä päästään. (Korvenmaa 2009, 315.)

Taideteollisuuden kehitysvuosien moderni ote muotoiluun on minunkin päämääräni tässä opinnäytteessä, tosin nykypäivän kehyksiin sovitettuna. Taideteollisen taiteen esimerkit ovat myös kiehtovia, sillä niissä yhdistyvät usein taiteen ja muotoilun näkökulmat moniulotteisiksi taideteoksiksi. Katutaiteen trendi on kasvattanut yleistä

kysyntää ja hyväksyntää taiteelle kaupunkien katukuvaan ja nyt vielä lapsen kengissä asian tiimoilta hoipertelevan teollisen muotoilun on myös aika tarttua haasteeseen kunnollisin ottein. Potentiaalia hyvin persoonalliselle muotoilulle on valtavasti ja tämä potentiaali pitää pystyä hyödyntämään.



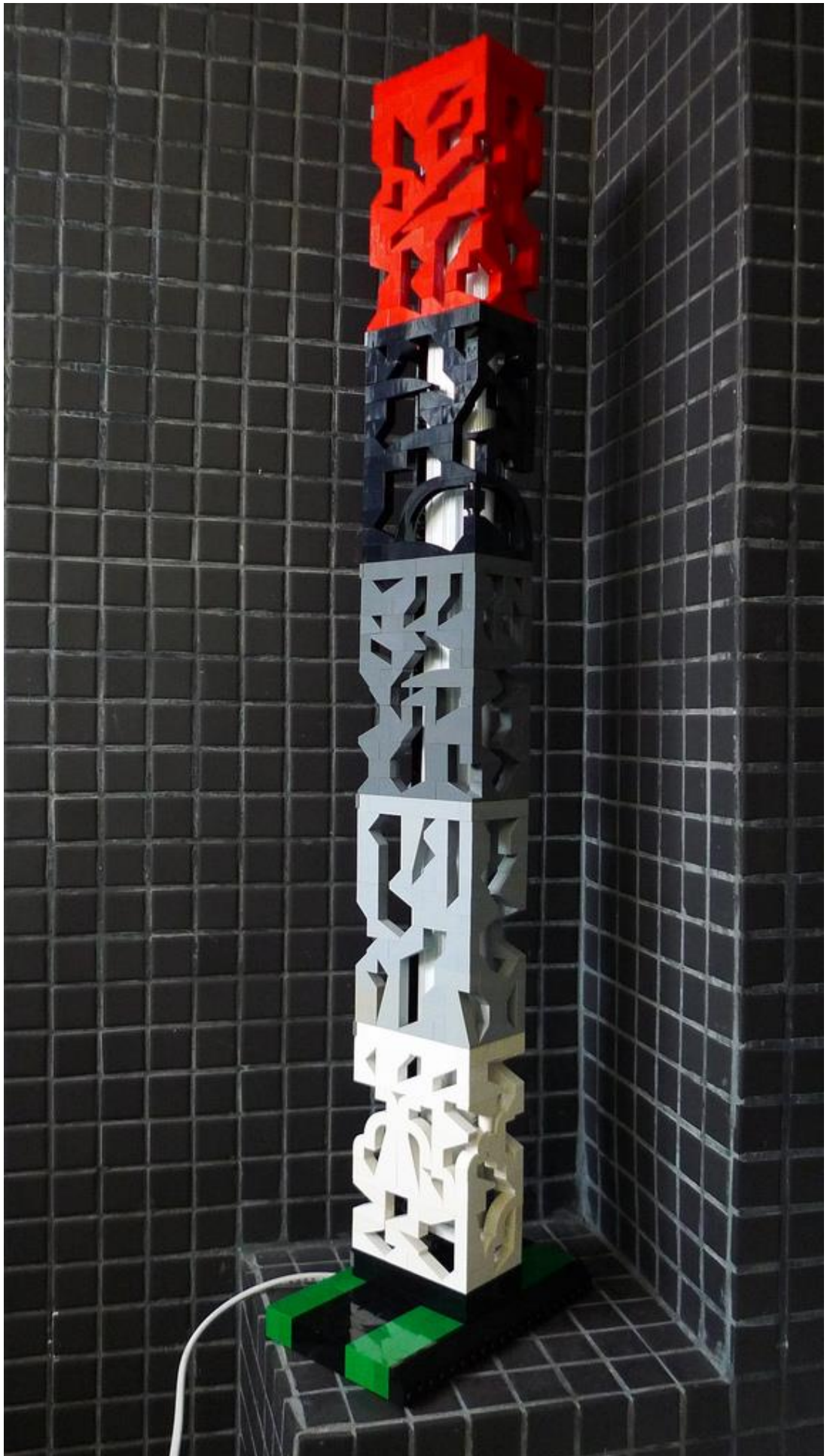
Kuva 10. Palanen teoksesta "Orvokkimeri". Birger Kaipiainen. 1967.

2.3 Valaisimet

Valaisinsuunnittelun osa-alue sisältyy työhön sen vuoksi, että sen kautta opastan käyttämään ja soveltamaan opinnäytteessä esiteltäviä suunnitteluprosessin teknii-koita. Valaisinsuunnittelun ottaminen työn tuotekonseptien aihealueeksi oli mielenkiintoinen valinta sikäli, että se on kaikista työn alueista ainoa, mikä ei ole minulle entuudestaan hyvin hallussa. Tämän vuoksi työn tarkoitus opastaa uudenvälisen muotoilun äärelle ja tarjota vaihtoehtoisia tapoja katsoa tuotemuotoilun prosesseja saa autenttisesti ensikasteensa.

Valaisimien suunnittelua voi mielestäni lähteä miettimään kärjistetyksi kahdella tavalla, muoto tai valo edellä. Muoto edellä suunnistava muotoilu haastaa itseään suunnittelemalla kiinnostavia muotokielellisiä ratkaisuja, joihin sitten lähdetään muodon lähtökohtien selvittyä rakentamaan valon paikkaa. Valo edellä taas lähdetään suunnitteluun niin, että mietitään vaikkapa valonlähteen tyyppiä ja sitä kuinka kestävän kehityksen kehyksissä rakennetaan luonnolle vähemmän rasittava valaisin ensimmäisenä valonlähteen kautta. Tämän jälkeen muut materiaalit ja niiden muotoilu lisätään suunnitteluun. Toki nämä kaksi tapaa eivät ole ainoita etenemissuuntia, mutta yksinään tai yhdisteltynä ne omaavat suunnittelun olennaisimmat pointit, myös huomioiden nykypäivän kysynnän käyttäjälähtöiselle muotoilulle.

Tälle työlle tärkeää oli keskittyä myös perustavaa laatua olevien suunnitteluun liittyvien seikkojen tunnistaminen, myös laaja benchmarkkaus jo olemassa olevista tuotteista, sillä näin varmistetaan erottuvuus muusta massasta. Benchmarkkasin useita erilaisia valaisimia, pienistä pöytävalaisimista moderneihin katuvalaisimiin, ja lisäksi etsin vastaavuuksia myös valotaiteen puolelta.



Kuva 11. Graffitista muotoja hakeva lamppu legoista. Modernia wildstylea. 2011.

2.3.1 Ulkovalaisimet

Valaisinsuunnittelun sisältä päädyin valitsemaan suunnittelukohteikseni kaksi ulkovalaisinta. Syy valintaan on siinä, että ne muokkaavat samalla tavoin hyvinkin visuaalisesti urbaanin ympäristönsä esteettistä puolta kuin katutaide. Ulkovalaisinten suunnittelu eroaa sisätiloihin tarkoitettujen valaisinten suunnittelussa ainakin niiltä osin, että sen tulee huomioida ympäröivien olosuhteiden vaikutusta paremmin. Valaisimien tulee kestää esimerkiksi Suomen olosuhteissa hyvin kylmää ja vaikkapa niiden päälle satavan lumen paino.

Ulkovalaisimet ovat minusta liian usein melko tylsiä ja ikään kuin varmistelevia muodollisesti ja tähän tarjoan omalla panoksellani vaihtoehtoa. Toki täytyy muistaa, että mitä tiivistyneempi ja eleettömämpi muoto on, sen suurempi mahdollisuus katsojalla on subjektiivisten täydentävien mielikuvien synnyttämiseen. Tämä pitää tietysti paikkansa, kun ajatellaan suuria massoja, eikä keskitytä lähemmin individualismiin. Minä liikuin näiden ajatusten välimaastossa. En tahtonut tehdä esimerkeistäni liian yksilökeskeisesti räätälöityjä, mutta en myöskään pyrkinyt liikaa naamioimaan tai abstrahoimaan tunnistettavaa katutaiteellista ilmaisuani. Mielikuvien syntyminen ei mielestäni kuole, vaikka muoto on selkeästi viety johonkin tiettyyn suuntaan – se vain muuttaa itsekin muotoaan. (Huittinen 2008, 83)

Ulkovalaisimien tilankäytöllisten ominaisuuksien ja niiden funktioiden variaatioiden osalta tein haastattelun maisema-arkkitehtuurin ammattilaisen, Tommi Heinosen, kanssa. Heinonen on VSU maisema-arkkitehdit Oy:n toimitusjohtaja, joka on yksi Suomen johtavia alan yrityksiä. Heinosen mukaan suunnittelukohteiden valaistuksen osuus on erittäin tärkeä osa kokonaisuutta, ja niin usein kuin se on mahdollista, otetaan tätä osuutta koko projektista hoitamaan valaistuksen eritysosaaaja. Tärkein osa kohteen valaistuksen yleisen kokonaiskuvan, eli ”masterplanin” suunnittelussa, on miettiä, mitä valaistaan ja miten. Esimerkkinä voidaan ajatella vaikkapa jotakin tilataideteosta, joka halutaan nostaa esiin.

VSU:n Tommi Heinosen mukaan he pyrkivät maisema-arkkitehtuurissaan hyödyntämään oikeastaan joka projektissa taiteellisia elementtejä, olivat ne sitten taidevalaisimia tai katutaidetta. Hän mainitsi, että katutaide sopii maisemalliseksi elementiksi ehdottoman hyvin. Lisäksi keskustelussamme nousi esiin, että eri kohteiden

suunnitteluun voidaan ottaa tiimiin vaikkapa taiteilijoita miettimään esimerkiksi katutaiteen tai valotaiteen osa-alueita. Tämä tukee erinomaisesti minunkin ajatuksiani katutaiteen hyödyntämisestä varsinaisen tuotesuunnittelun alueella, sillä mikä sen sopivampaa kuin yhdistää katutaide jo ulkovalaisimen suunnitteluun itsessään, jolloin siitä saadaan monihyödyllinen osa myös kaupunki- ja maisemasuunnittelua. Taiteen arvoa nostetaan entisestään sen käyttömahdollisuuksien laajentamisella.

Tämän työn konseptien kannalta merkittävän varmistuksen alustaville tiedoilleni Heinonen antoi myös käytettävien valaisinratkaisujen ekologisuuden osalta. Hänen mukaansa suunnittelussa annetaan valtavasti painoarvoa ekologisuudelle ja tässä suhteessa LED-valo on suunnittelijoiden valinta. Se onkin muihin valonlähteisiin verrattuna huomattavan paljon ekologisempi vaihtoehto ja nykypäivän ympäristötietoisemmassa yhteiskunnassa LED-valaisimet ovat jo enemmänkin vaatimus kuin vaihtoehto. Heinonen huomauttaa myös, että ekologisuutta ajatellaan valonlähteen lisäksi sen kannalta, kuinka hyvin valittavaa valaisinta on saatavilla vielä tulevaisuudessaakin, esimerkiksi 5-10 vuoden akselilla. Ei ole järkeä valita vaikkapa valaisinkupua, jota ei saada tilattua enää viiden vuoden kuluttua suunnittelukohteen valmistumisesta, kun olisi tulossa kohteen saneeraus.

2.4 Muoto ja tila

Muoto ja tila ovat auttamatta symbioosissa keskenään. Muodon olemassaolo vaatii itselleen tilallisen ulottuvuuden ollakseen havaittavissa. Muotoja onkin kaikkialla havaitsemassamme ympäristössä ja myös meidän aistiemme ulottumattomissa. Luonto muovaa maisemaa myös itse ja antaa meille puitteet, ja sitten me ihmiset annamme oman panoksemme. Muotojen variaatioita on loputtomasti ja niiden aistilliset ärsykkeet ovat osa jokapäiväistä arkeamme. Muotoilun ala pyrkii vastaamaan näiden aistiärsykkeiden tarjoamiseen ja hillitsemiseen omalta osaltaan. Katutaiteessa muoto on yleisimmin tasossa, kaksiulotteisena, kun taas muotoilussa se ilmenee kolmiulotteisena ja mielenkiintoista onkin juuri löytää polkuja näiden tilojen siirtymissä. Se, millä tavoin jokin muoto siirtyy ulottuvuudesta toiseen antaa erikoisia näkökulmia tuotesuunnitteluun.

2.4.1 Kirjainten metamorfoosi

Kirjainten metamorfoosi on oma teoriapohjani sille, kuinka graffititaiteessa muokataan eri kirjaimia uudenvuotisiin muotoihin, kuitenkin lähtökohtana yleensä yksinkertaisinta muotoa silmällä pitäen. Tapoja päästä johonkin yhteen lopputulokseen on rajattomasti, mutta keskityn muutama olennaiseen - vaiheittain, suoraviivaisesti, ja lainaten tapahtuvaan prosessiin. Tarkastelen hieman jokaista tapaa ja analysoin niiden ominaisuuksia. Lisäksi myöhemmässä tuotekonseptiosuudessa näytän, kuinka tätä teoriapohjaa voidaan soveltaa muotoilussa.

Ensimmäisenä otetaan suurennuslasin alle lainaus-tekniikan lähestymistapa, joka sopii mainiosti myös sellaiselle tekijälle, jolla ei ole paljoa kokemusta ja tietotaitoa katutaiteen puolelta. Lainaus-tekniikan olennainen voima piilee sen kyvyssä sysätä suunnittelu liikkeelle ilman alkuvaiheen ajatuskatkoksia ja liiallista itsekritiikkiä, jolloin voi käydä niin, ettei "tabula rasa" täyty ollenkaan.

Graffititaiteelle on tyypillistä kokeilla ja löytää oma kädenjälkensä. Asioista otetaan palasia, imetään vaikutteita ja kootaan omaa mielensisäistä ajatuskarttaa. Nykypäivänä on monien asioiden tavoin myös katutaiteessa enää hyvin vaikea kehittää jotain täysin uutta, mutta omaperäisen leimansa voi edelleen lyödä minkä tahansa asian kylkeen. Siispä kannattaa vain tehdä paljon töitä ja harjoitella aluksi esimerkiksi erilaisten tyylien matkimisen eli "baittaamisen" kautta oman jälkensä kehittämistä, kunhan muistaa olla jämähtämättä paikalleen pelkän kopioinnin tasolle. Jotta baitterin leimalta vältyttäisiin, onkin hyvä hyödyntää lainaus-tekniikkaa, sillä se saa käyttäjänsä kokeilemaan omia vivahteitaan jo harjaantuneemman kädenjäljen pohjalta.

LAINAUS

1. VALITSE KIRJAIN



2. MUOTOILE SILUETTI

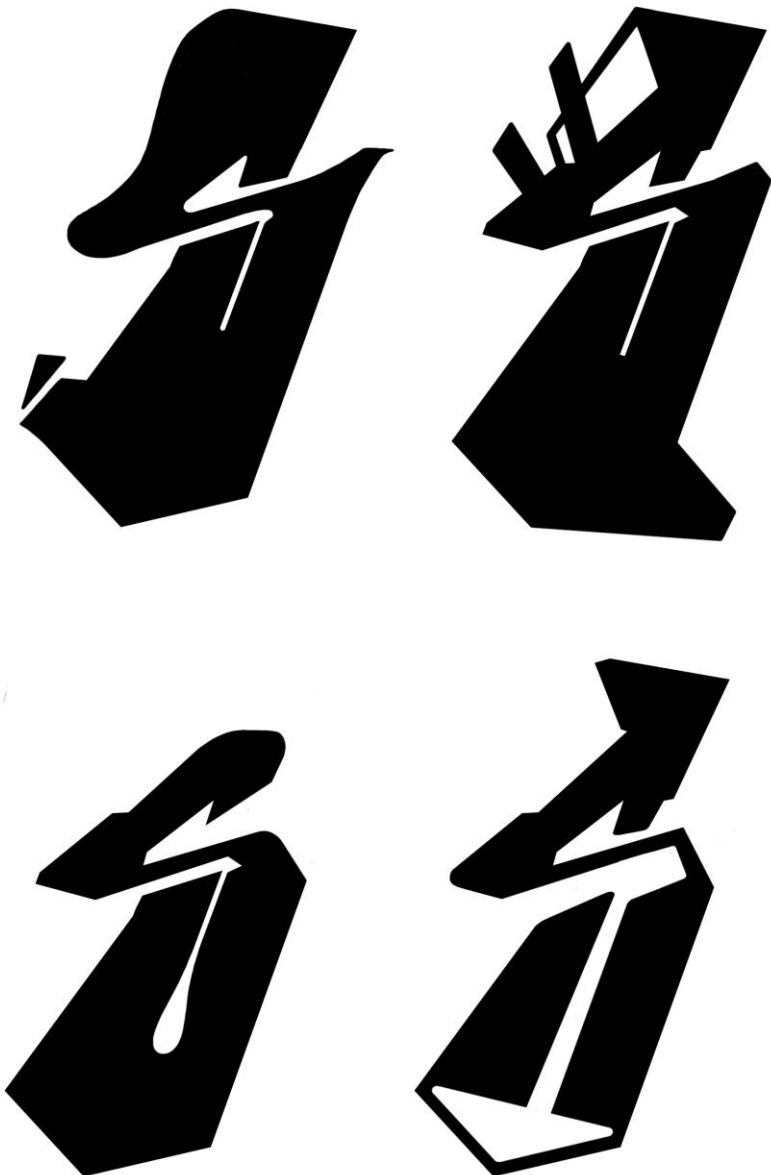


Kuva 12. Kirjainten metamorfoosi. Lainaustekniikka, osa 1. Perusmuodon valinta.

Lainaustekniikan ensimmäisessä kuvassa nähdään muodon hakemisen aloitustilanne. Tarkoituksena lainaustekniikan käytössä on löytää suunnittelun pohjalle olemassa oleva kirjaimen muoto, joka itseä miellyttää. Sopivan lähtömuodon löytäminen on tärkeää variaatioiden kehityksen helppouden kannalta, joten siihen kannattaa panostaa. Useampia vaihtoehtoja haluttaessa voidaan ottaa useampi kirjain lähtömuodoiksi, ja tehdä jokaisesta versioita ja karsintaa, sekä myös fuusioida niitä keskenään.

LAINAUS

3. MUOKKAA



Kuva 13. Kirjainten metamorfoosi. Lainaus-tekniikka, osa 2. Muokkaaminen.

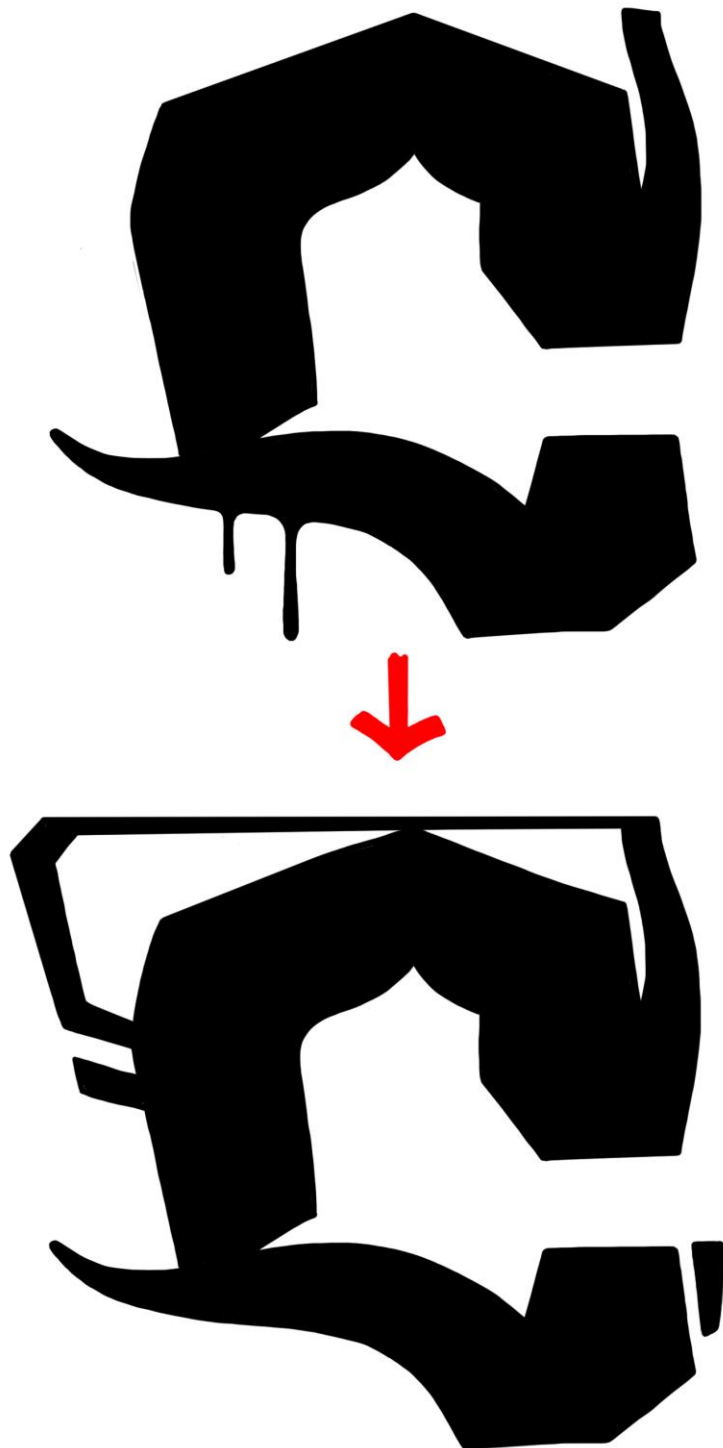
Toisessa vaiheessa nähdään lainaus-tekniikan muokausperiaate, johon on oikeastaan niin monta lähestymistapaa kuin on tekijääkin, mutta helpoimpina pidän itse yksinkertaisimpia tapoja – perusmuodosta poistamista tai siihen lisäämistä. Kuvan 13. ylärivin kaksi muotoa ovat lisäämisen tulosta ja kaksi alempaa muotoa taas poistamisen esimerkkejä. Ideana on tuottaa mahdollisimman paljon suunnittelun alkupuolella variaatioita pohjamuodoista jollekin tuotteelle, mikä auttaa tekemään kohdistetumpaa valintaa haluttuun lähtösuuntaan.

Lainaus-tekniikka toimii erinomaisesti, jos suunnittelun alussa ei ole selkeää kuvaa siitä, minkälaista muotoa tai tyyliä halutaan alkaa jalostamaan. Se avaakin tuotesuunnittelussa tutun benchmarkkauksen käytännön tavoin silmiä sille, mitä jo ollaan kokeiltu, joka auttaa pääsemään irti toiston kierteestä. Aivan kuten brändeillä, yksittäisillä tuotteilla ja taiteessakin oma kädenjälki on useimmiten hyvä saada näkyviin, tehtiin se sitten pienesti tai suureellisesti.

Suoraviivainen tekniikka taas vaati paljon enemmän asiantuntemusta ja hiljaista tietoa kuin lainaus. Suoraviivaisessa lähestymistavassa tekijä lähtee liikkeelle suoraan omasta päästään keksimällään letterimuodolla, joka on jo valmiiksi mahdollisimman lähellä tavoiteltua lopullista muotoa, mitä suunnitteluun sitten sovelletaan.

Suoraviivaisen tekniikan käyttäjä hallitsee graffitin peruseriaatteen ja osaa soveltaa niitä oman tyyliinsä näköisesti. Tekniikan ehdottomasti paras puoli on sen nopeus. Suunnittelijan ei tarvitse tehdä valtavaa määrää erilaisia pohjamuotojen variaatioita löytääkseen oikean suunnan. Ongelmana ilmenee kuitenkin samasta syystä se, että voidaan edetä ilman usein tarpeellisia välivaiheita, jolloin lopputulos voi vääristyä, eli ei päästä parhaimpaan mahdolliseen lopputulokseen. Tosin suoraviivainen tekniikka antaa tilaa useille nopeille kokeiluille hyvinkin erilaisista lähtökohdista, ja tähän voidaan sitten yhdistää karsintaa ja kriittistä analysointia. Pohjimmiltaan suoraviivainen tekniikka soveltuu kuitenkin tyyllillisesti varman tekijän käsiin, joka tietää mitä haluaa.

SUORAVIIVAINEN TEKNIikka



Kuva 14. Kirjainten metamorfoosi. Suoraviivainen tekniikka.

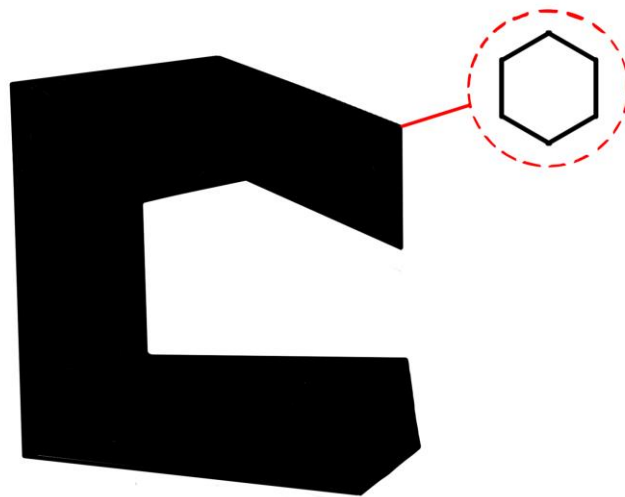
Vaiheittainen tekniikka on kätevä tapa lähestyä kirjainpohjamuotojen suunnittelua, jos esimerkiksi halutaan yhdistää lettereihin vaikkapa tyypillisiä bakkiksien muotoja kuten bubblea tai salamoiden kaltaisia paksuja tai ohuita viivoja. Vaiheittaisen tek-

niikan hyödyt saa parhaiten esiin, jos osaa varioida valitsemiaan alkumuotoja omaperäisellä tavalla, eikä tekniikan käyttäjän siis tarvitse olla harjaantunut graffititaiteilija.

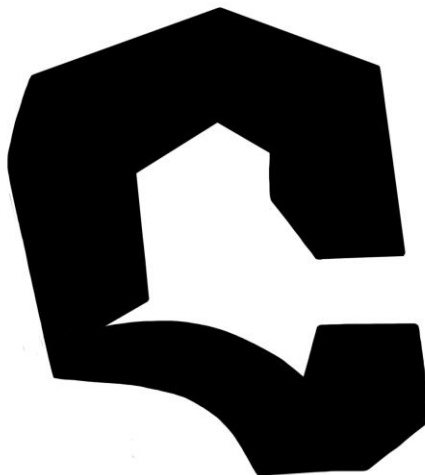
Vaiheittaisen tekniikan ideana on, että missä tahansa vaiheessa voidaan pysähtyä ja tarkastella aikaansaatuja muotoja. Tarkastelun kautta voidaan päätyä lisäämään suunnitteluun uusia alkumuotoja, joiden muotokieltä taas jälleen sovelletaan osaksi aikaisempaa materiaalia.

VAIHEITTAINEN TEKNIikka

1. HAE ALKUMUOTO



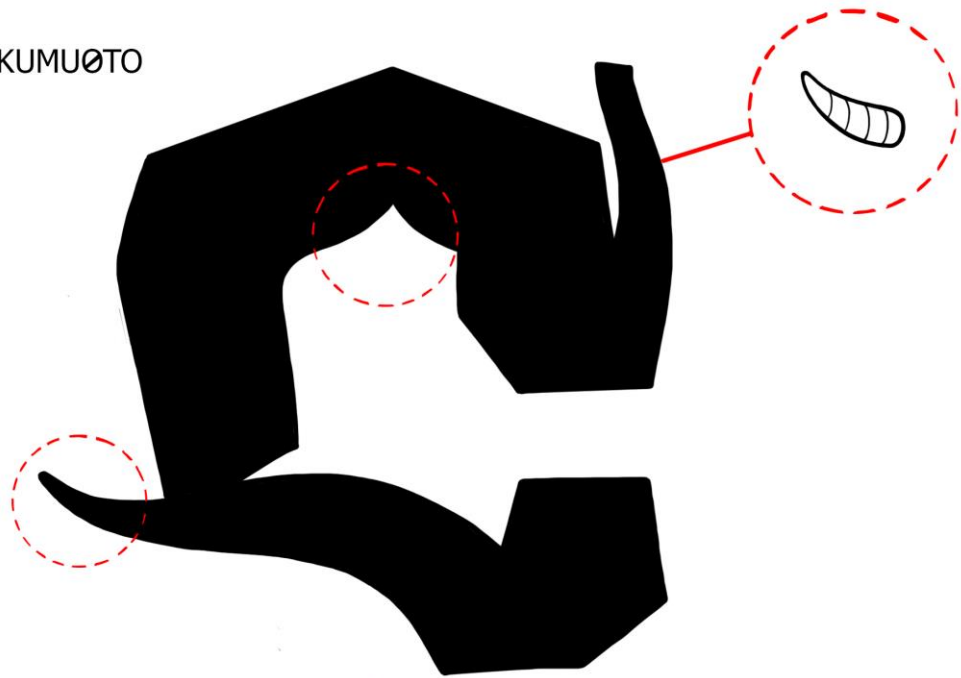
2. MUOKKAA



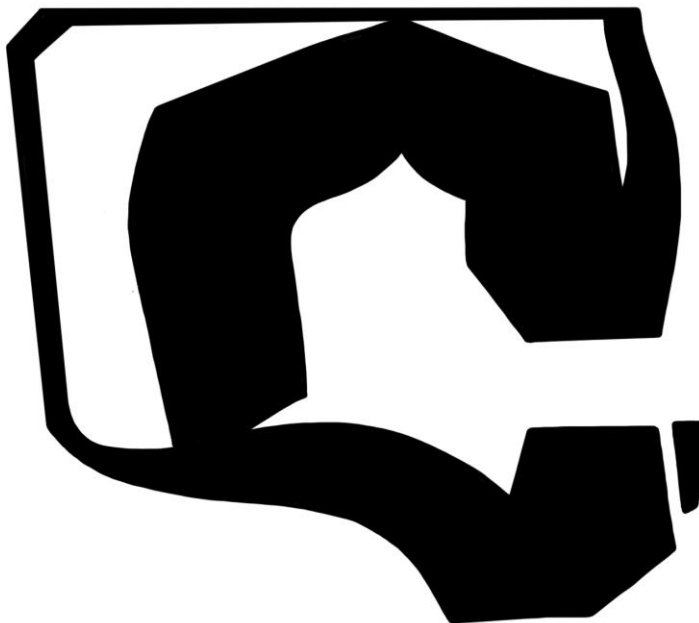
Kuva 15. Kirjainten metamorfoosi. Vaiheittainen tekniikka, osa 1. Alkumuoto ja vapaa muokkaus.

VAIHEITTAINEN TEKNIikka

3. HAE UUSI ALKUMUOTO



4. MUOKKAA

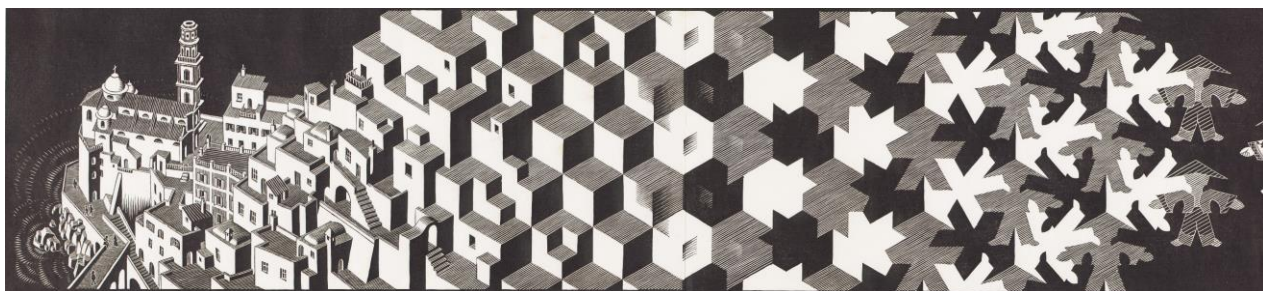


Kuva 16. Kirjainten metamorfoosi. Vaiheittainen tekniikka, osa 2. Uuden alkumuodon lisäys ja vapaa muokkaaminen.

2.4.2 Muodon metamorfoosi

Muodon metamorfoosi on tuotemuotoilussakin käytetty teoriapohja, vaikkakin pitkälti vain muotoilun ehdoin sovellettuna. Sovelsin aikaisempia tutkimuksia muodon metamorfoosista katutaiteen kenttään niin, että keskityin tutkimaan miten muoto muuttuu, kun se saa uuden ulottuvuuden, eli x- ja y-akselit saavat seurakseen z-akselin. Kaksiulotteisuus muuntautuu kolmiulotteiseksi. Kuvataiteiden puolella muotoa ja sen muokkautuvuutta on myös tutkittu pintaa syvemältä. Mielestäni yksi tärkeimpiä vaikuttajia tähän tutkimusosuuteen kuvataiteen puolelta on ehdottomasti maailmankuulu hollantilainen kuvataiteilija ja graafikko nimeltään Maurits Cornelis Escher (1898-1972), joka tunnetaan ehkäpä paremmin nimellä M.C. Escher. (Biography, The M.C. Escher Company B.V.)

Escher tunnetaan parhaiten hänen niin sanotuista mahdottomista rakennelmistaan, kuten "Ascending and Descending" eli "Nouseva ja Laskeva" ja hänen Transformaatio Printeistään, kuten esimerkiksi "Metamorphosis I" ja "Metamorphosis II", sekä "Reptiles" eli "Matelijat". Juuri näissä muodonmuutoksia tutkivissa transformatiivisissa printeissä on se visuaalinen tutkimusaines, joka eniten hyödyttää myös ajateltaessa muotoilua katutaiteen kautta uudella tavalla. (Biography, The M.C. Escher Company B.V.)



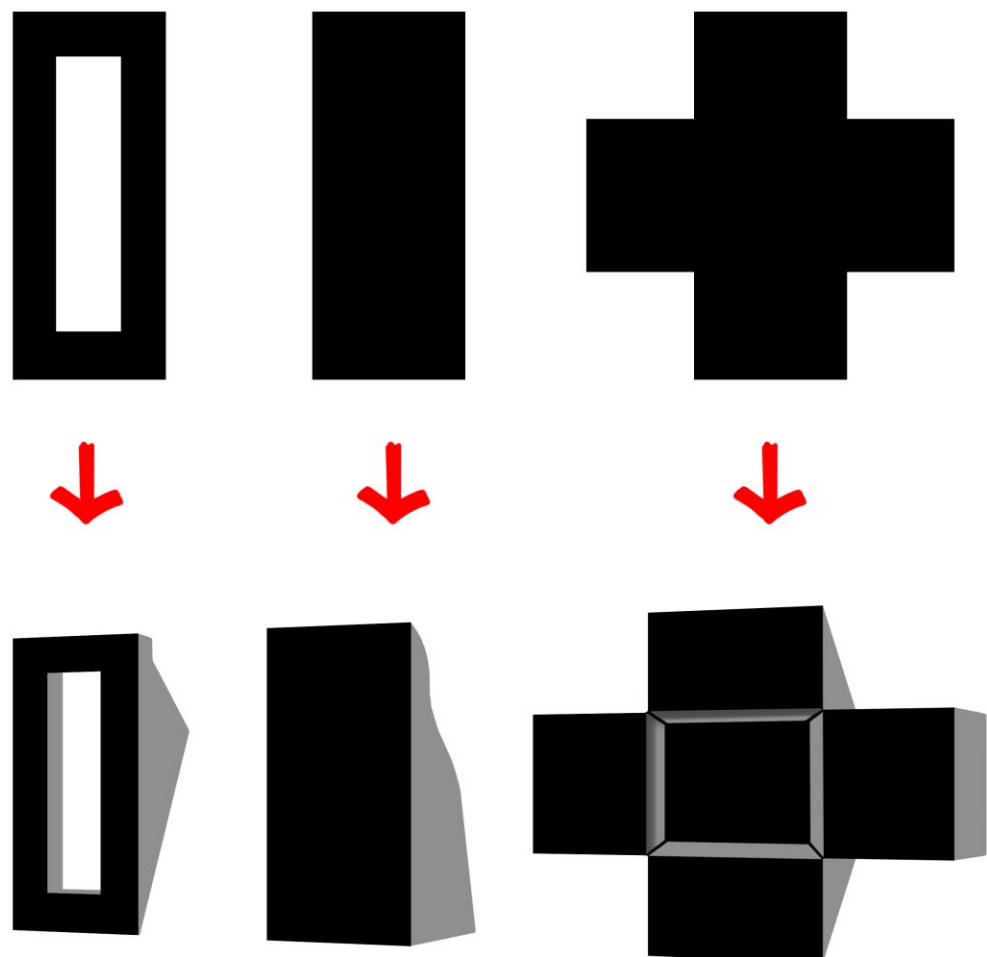
Kuva 17. M.C. Escher. Metamorphosis I. 1937.

Escherin omintakeinen tyyli paljastaa äärimmäisen ovelasti sen, kuinka erilaisten muotojen olemus voi muuttua ulottuvuusasteiden vaihdellessa. Teoksissa ilmenee myös erinäisten muotojen välinen siirtymä tai liukuma muodosta toiseen, joka on oleellista myös graffititaiteen saralla. Muotojen sulava yhdistyminen toisiinsa tai vas-

taavasti tarkoituksellisesti luodut jännitteet ovat erittäin oleellinen piirre niin graffititaiteessa kuin tuotemuotoilussakin.

Graffititaiteessa kaikki visuaalinen aineisto on kaksiulotteista, minkä vuoksi tarvitaan muodon metamorfosointia kolmiulotteiseksi, mikäli halutaan vaikuttaa tuotteiden pelkän pinnankäsittelyn lisäksi myös itse niiden muotokieleen. On hyvä muistaa, ettei metamorfoosin ole pakko noudattaa hyvinkin ennalta arvattavaa kaavaa ja esimerkiksi neliöstä syntyy näin kuutio, vaan siinä voidaan käyttää valtavan paljon mielikuvitusta.

MUODON METAMORFOOSI



Kuva 18. Muodon metamorfoosi. Kaksiulotteisesta kolmiulotteiseksi.

2.4.3 Tilallisuus

Tilallisuudella tarkoitan tässä yhteydessä sitä, kuinka jokin tuote näyttäytyy ulkoti-
lassa. Hallitsee se näkymää vai sulautuuko se ympäristöönsä? Peilaako se sitä
ympäröivien muotojen maailmaa vai pyrkiikö se erottautumaan? Tilallisesti nerokas
tuote on minun mielestäni sille osoitetussa tilassa omassa pääfunktiossaan toimiva.
Mikäli pääfunktio on esimerkiksi valaisimen osalta tilan yleisvalaistuksen hoito, sen
tulee hoitaa tämä tilaan sopivasti erinomaisesti ja jos vaikkapa saman tuotteen pin-
tastruktuurit eivät näy tilassa selkeästi tuotteen sijoituspaikan vuoksi, ei sen pinta-
materiaaleilta tarvitse vaatia visuaalista näyttävyyttä.

Tilankäyttö on yksi graffitin kulmakiviä. Näinpä on luontevaa siirtää tätä perinteistä
taiteen sommittelun näkökulmaa myös muotoiluun. Graffitissa tilallisuus ilmenee
korkeimmillaan nerokkaana sijoituspaikan hyödyntämisenä teoksen letterien, taustae-
lementtien, charojen tai kaikkien yhdistelmän muovaamisessa. Teoksen tekijä
käyttää tilaa antamaan lisäarvoa omalle työlleen, esimerkiksi jättämällä alkuperäistä
pintastruktuuria näkyviin niin, että se korostaa haluttuja ominaisuuksia tai alueita
taiteessa.

2.4.4 Esteettinen analyysi

Esteettisten arvojen analyysiin ei ole yhtä valmista mittaria. Joidenkin mielestä tuo-
te-estetiikka toteutuu, kun siinä on otettu huomioon kaikki tuotteeseen ja sen laa-
tuun myönteisesti vaikuttavat tekijät, olivatpa ne millaisia tahansa. Näitä voivat olla
esimerkiksi tuotteen valmistusmenetelmiin liittyvät tekijät, tarvejärjestelmiin liittyvät
seikat, tuotteen aikaan saamat assosiaatiot sekä tuotteen kuuluminen tiettyyn ai-
kaan ja tyyliin. Näitä tekijöitä on välillä haluttu pelkistää muutamaankin käsitteeseen:
tuotteen täsmällisyyteen ja yksinkertaisuuteen. (Anttila 1992, 165.)

Esteetikan tunnesidonnaisuus on olennaista. Siksi tuleekin miettiä tuotteiden käyttä-
jiä, jotta tunnesiteiden muodostumista positiiviseen suuntaan muovaavat tekijät
voidaan oikealla tavalla huomioida. Kokemuksia ja assosiaatioita aikaansaava eri-
tyispiirre on sellainen merkityksiä sisältävä muoto, joka herättää ihmisen kauneus-
aistin toimimaan. Suunniteltaviin tuotteisiin voidaankin sijoittaa tekijöitä, joiden tar-
koituksena on herättää tunnetiloja tai kokemuksia. Muotoilun keinoja vaikuttaa on

monia. Vaikutusta voidaan hakea muodoin, värein, pinnoin, rakentein tai esimerkiksi rytmillä ja jännitteillä. (Anttila 1992, 166.)

3 TUOTEKONSEPTI 1

Ensimmäisessä tuotekonseptissa sovelsin useita eri teorioita ja suunnitteluprosessitekniikoita yhteen ja tuloksien kautta selvitän tarkemmin, mihin ja miten kutakin tekniikkaa voitaisiin teollisen muotoilun alalla hyödyntää. Ensimmäisen konseptin lopputuloksena syntyi betoninen, pääasiallisesti maahan asetettavaksi tarkoitettu ulkovalaisin, joka on laajalti varioitavissa.

3.1 Suunnittelun lähtökohdat

Tämän valaisinkonseptin ensimmäisenä reunaehtona ja suunnittelun lähtökohtana oli valaisimen pääasiallisen materiaalin valinta – betoni. Betonin valitsin päämateriaaliksi sen vuoksi, että se on graffititaiteelle olennainen pintastruktuuri, johon teoksia tehdään. Lisäksi pidän betonin kovasta, eleettömästä ja hienostuneesta ilmeestä, sekä sen rakenteellisista ominaisuuksista. Eritoten se sopii mielestäni juuri urbaaniin ympäristöön ja sitä voi yhdistää sekä muiden kovien että myös pehmeiden materiaalien kanssa. Lisäksi ajattelin, että betoni on ainakin suuremman kappaleen pääasiallisena materiaalina melko painavaa, joten luontevaa olisi sijoittaa valaisin maahan.

Materiaalivalinnan jälkeen tein muiden alkuasetelmaa muovaavien asioiden valintaa. Valitsin inspiraation lähteekseni legendaarisen ruotsalaisen graffititaiteilijan, Casterin tai Cazterin, jonka teoksista ottaisin suunnitteluuni ideoita kirjainten metamorfoosin lainaus-tekniikkaa hyödyntäen (ks. 2.4.1 Kirjainten metamorfoosi). Casterin tyyli on mielestäni hyvin persoonallinen ja muotokieleltään mielenkiintoinen. Hänen teoksissaan on useimmiten hyvin ohuet lainit, ja ohuen ja paksun letterien muodon vuoruttelu toimii erinomaisesti. Letterien muoto on myös perustavalta ilmeeltään hyvinkin teknisen ja teollisen oloinen, ja niiden selkeä tyylillisesti yhtenäinen piirre on kirjainten kulmikkuus. Minun silmäni miellyttävät aina myös nerokkaasti käytetyt connetionit, joita esiintyy kautta linjan Casterin teoksissa.

Valonlähteen suhteen valitsin pohjaten haastatteluuni Tommi Heinosen kanssa, ja tuloksena oli käyttää LED-valoa.



Kuva 19. Caster. Taustamateriaalia. Karlskrona. 2005.

3.2 Ensimmäinen luonnosteluvaihe

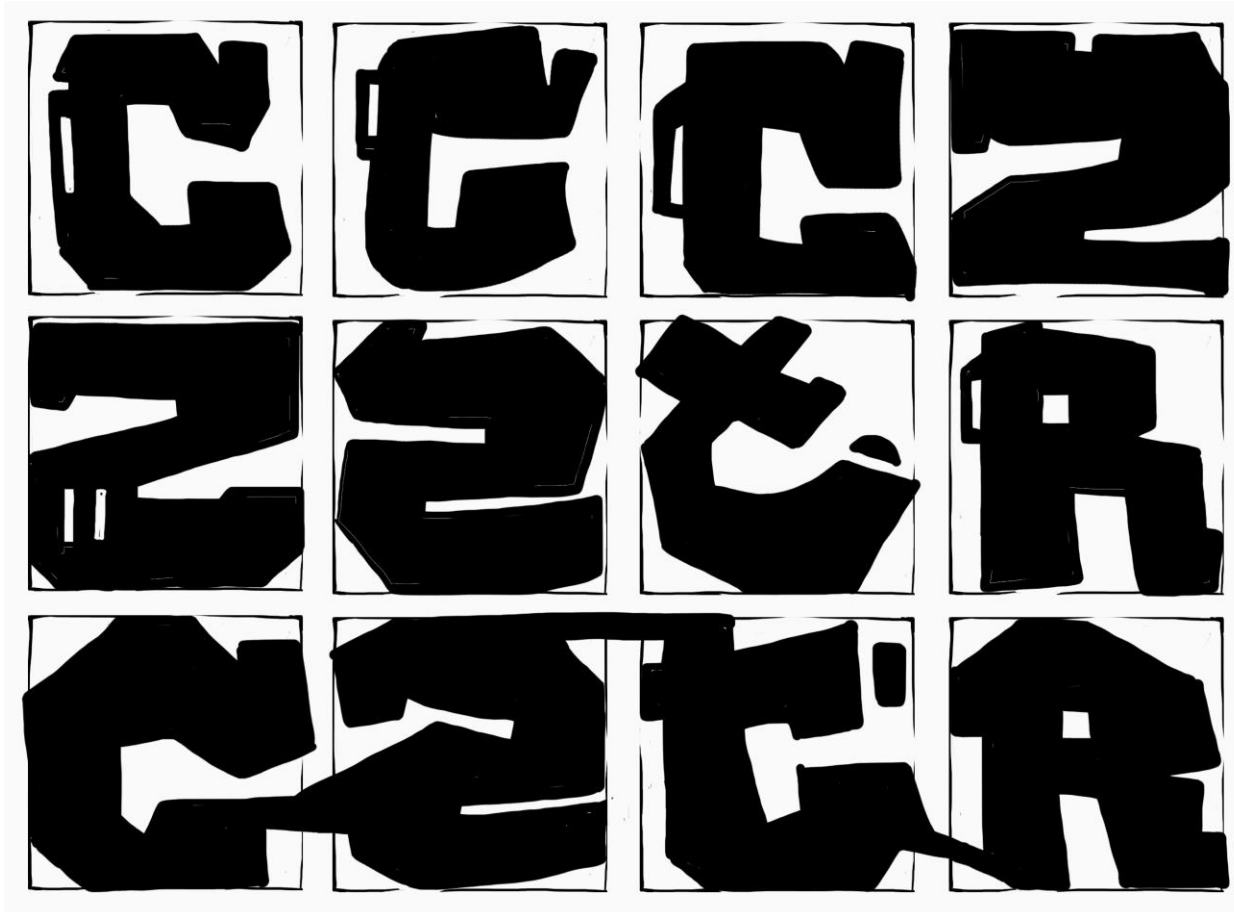
Ensimmäisessä luonnosteluvaiheessa sovelsin kirjainten metamorfoosin lainaus-tekniikan periaatteita (ks. Kuvat 12. Ja 13.). Sovelsin teoriapohjaa niin, että otin Casterin töiden letterien kootummasta muotokielellisestä profiilista c-kirjaimen, ja aloin tätä pohjaa hyödyntäen varioimaan omaa tyyliäni. Kokeilin tyylin sisällä myös muiden Casterin taiteilijanimessä esiintyvien kirjainten muokkaamista ja pohdin osaksi sitä, kuinka kirjainten välinen flow ja yhteinäisyys tyyliä toimisi.

Ensimmäisten luonnosten aikana päättiin myös yhden lopputuloksen kannalta olennaisimmista asioista. Päätin, että kaiken muun visuaalisen aineiston rajaajana ja pohjamuotona tulisi toimimaan kuutio. Ajatuksena oli siis, että kuution muoto olisi ainakin pääpiirteissään tuotteen isoin, hallitseva muoto, jonka sisälle rakentuisi muu, katutaidevaikutteinen muotomaailma. Näin ei siis päädyttäisi kuitenkaan vielä

tilanteeseen, missä katutaiteen vaikutus muotokieleen olisi hyvin päälle liimatun oloinen.

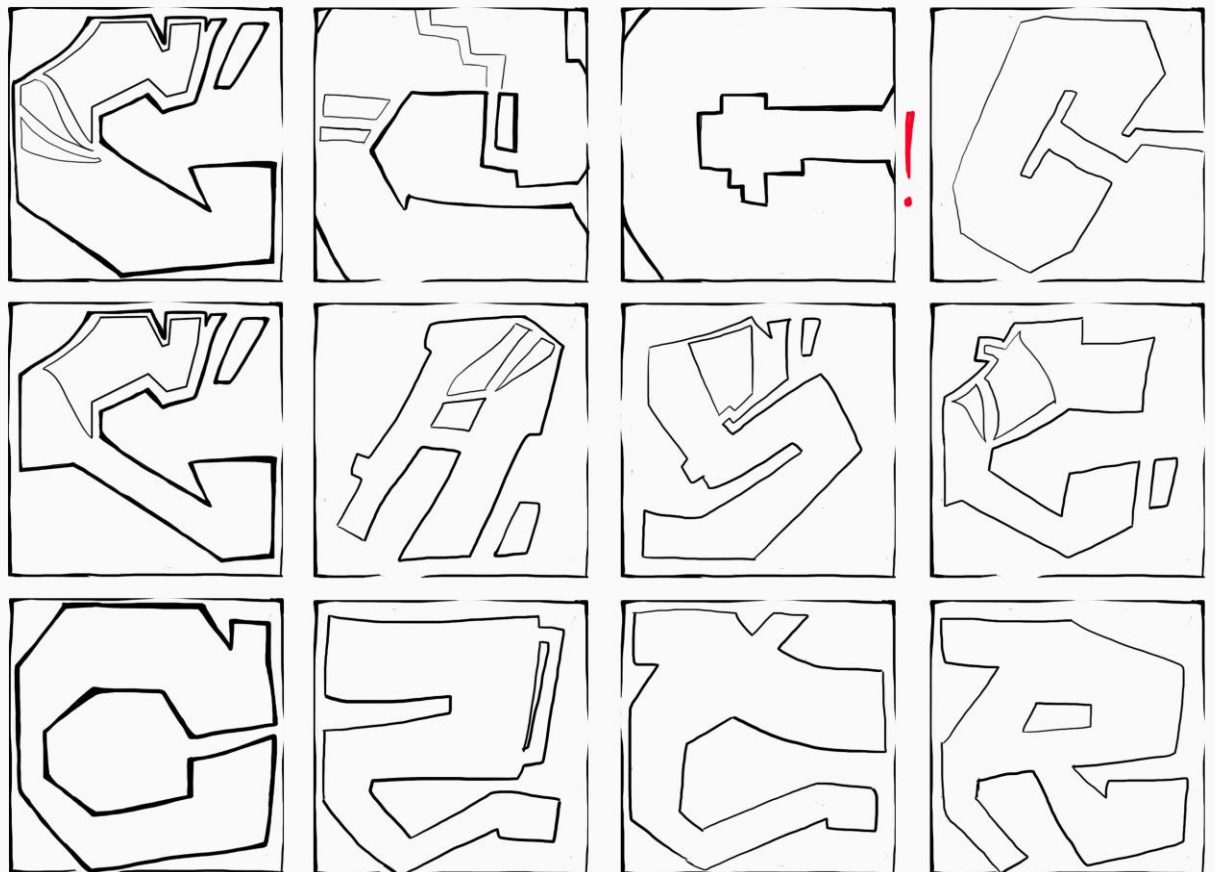
Kuution alkumuodoksi valitseminen oli päätöksenä pätevä useasta eri syystä. Ensinnäkin se oli pääpiirteisenä tuotteen muotona valmistusta helpottava seikka, kun ajatellaan valmistusteknisiä ratkaisuja. Vaikkakaan kokonaisuudessaan opinnäytteen tarkoituksena ei missään vaiheessa ollut fokuoittaa tarkastelemaan paremmin valmistettavuutta ja perustelevaan tehtyjä muotokielellisiä ratkaisuja valmistusmenetelmien pohjalta, tein molemmat konseptit sillä ajatuksella, että ne olisivat nykypäivän tekniikoilla valmistettavissa, ja suhteellisen vaivattomasti. Suhteellisella vaivattomuudella tarkoitan tässä lähinnä sitä, ettei valmistusprosessi sisältäisi valtavaa määrää eri tekniikoiden hyödyntämistä ja isoa kasaa välivaiheita. Betonisen ulko-kuoren voisi esimerkiksi valmistaa valamalla.

Toinen hyvä asia kuution muodon hyödyntämisessä tuotteen pohjana oli se, että näin pakotin itseni muotoilemaan graffititaiteen elementtejä kuution rajoitteisiin sopivaksi. Tämä oli minulle sikäli uusi asia, että vaikka graffiti usein mukautuu juuri sijoituspaikkansa raamien mukaisesti, oli tällainen rajoite kolmiulotteisessa muodossaan uudenlainen kokemus. Se loi myös itsessään todistusaineistoa suunnitteluprosessissa käytettävien tekniikoiden toimivuudesta ja paljasti aukkoja ja puutteita. Kuution antamat mahdollisuudet ja osittain sitovat reunaehdot antavat myös hyvän kuvan siitä, kuinka kirjainten metamorfoosia voidaan käyttää tuotemuotoilun suunnittelun osana erittäin joustavasti yhdessä muiden tekniikoiden kanssa. Lähdin purkamaan ensin kuution tahkojen muotoilua erillisinä palasina, joista aloitin sitten yhdistelemään kokonaisuuksia ja kokeilemaan connectioneja ja flowta täydessä kanvaksessa.



Kuva 20. Luonnostelua. Kirjainten metamorfoosi, sovellettu lainaus-tekniikka.

Kuva 21. Luonnostelua. Kirjainten metamorfoosi, sovellettu lainaus-tekniikka.



3.3 Jatkoluonnostelua

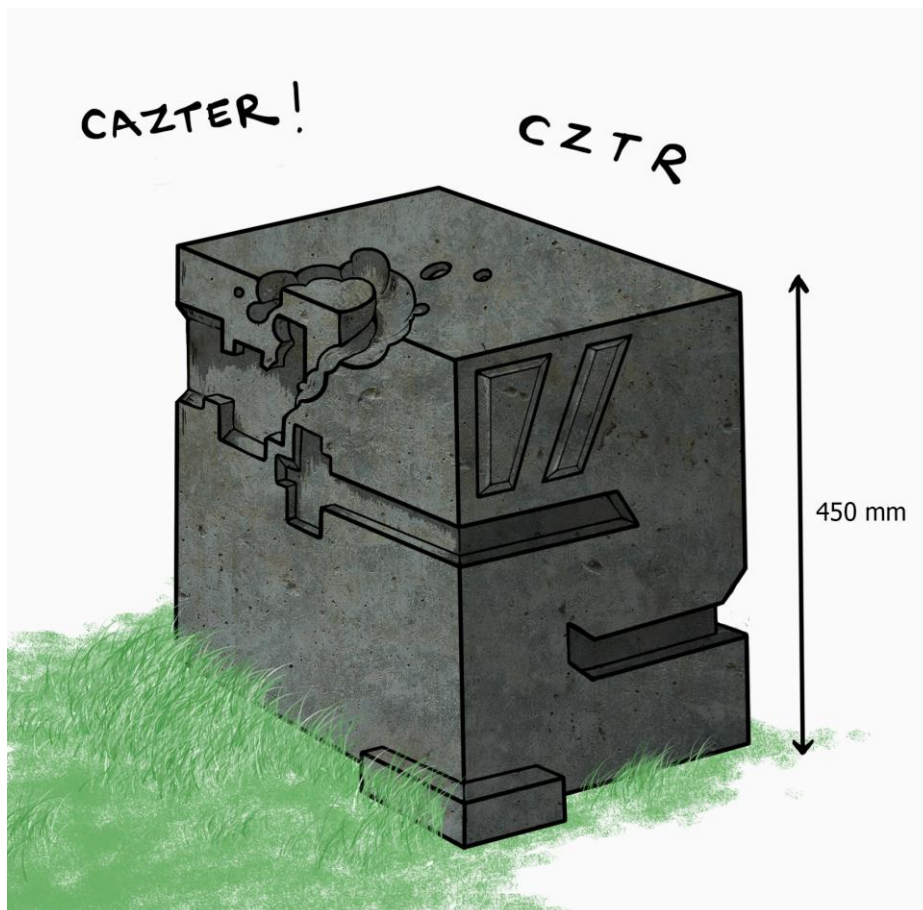
Jatkoluonnostelun aikana aloitin miettimään käytettävien kirjainten määrää ja sitä, mitä kirjaimia tulisin konseptissa hyödyntämään. Ajattelin heti ensimmäisenä minulle luonnollisimmalta tuntuneen ratkaisun kautta. Kuutiossa kun sattuu olemaan pystyasossa neljä tahkoa, niin niihin on hyvä sijoittaa yhteensä neljä letteriä: yksi aina yhdelle tahkolle. Syitä sille, miksi en heti ajatellut tekeväni sanan "Caster" kaikista kirjaimista suunnitelmaa oli muutama erittäin oleellinen. Ensinnä voin nostaa esiin sen, että valaisimen sijoituspaikan ollessa maanpinta, ei kuution kaikkiaan kuudesta tahkosta ollut tuotteen ulkoisen estetiikan kannalta merkittävässä käytössä kuin viisi. Lisäksi graffitissa ei katsota hyvällä täydellistä läpipaistavaa baittausta, joten tein pienen alakulttuurille ominaisen kikan, ja lyhensin Casterin nimeä. Jäljelle jäivät kirjaimet C, Z, T ja R.

Jatkoluonnoksissa sain myös ajatuksen yhdistää lettereihin fillikikkoja ja bakkiksiä, joista saataisiin valaisimeen lisää muotoilullisia elementtejä sekä ulottuvuutta. Ajatus oli myös saada näin tuotettua ikään kuin piissimäinen valaisinkonseptin kuori. Samalla tämän ajatuksen myötä muodostin konseptin kannalta tärkeimmän päätöksen eli kuinka näistä muodoista saataisiin muotoiltua valaisin. Piissin connectioneina toimisivatkin normaalin, letterien linjoihin liitettävän, käytännön sijaan niiden linjojen väliin ja ulkopuolelle jäävät alueet.

Connectioneina ei yleensä koskaan käytetä näitä letterien välialueita itsessään, joten ajattelin kokeilla ajatusta. Mietin myös termien kannalta sopivaa ilmaisua tälle uudelle tyyllilajille, ja keksin termin "negatiiviset connectionit", englanniksi käännettynä "negative connections". Tuotteen ilmeen osalta päätin hyödyntää näitä negatiivisten connectionien alueita valonlähteen läpipääsyn paikkoina. Lisäksi ajattelin, että ne voisivat luoda jokaisen kuutiosta hyödynnettävän tahkon alueella tasoeroja, joka antaisi lisää ulottuvuutta valaisimelle.

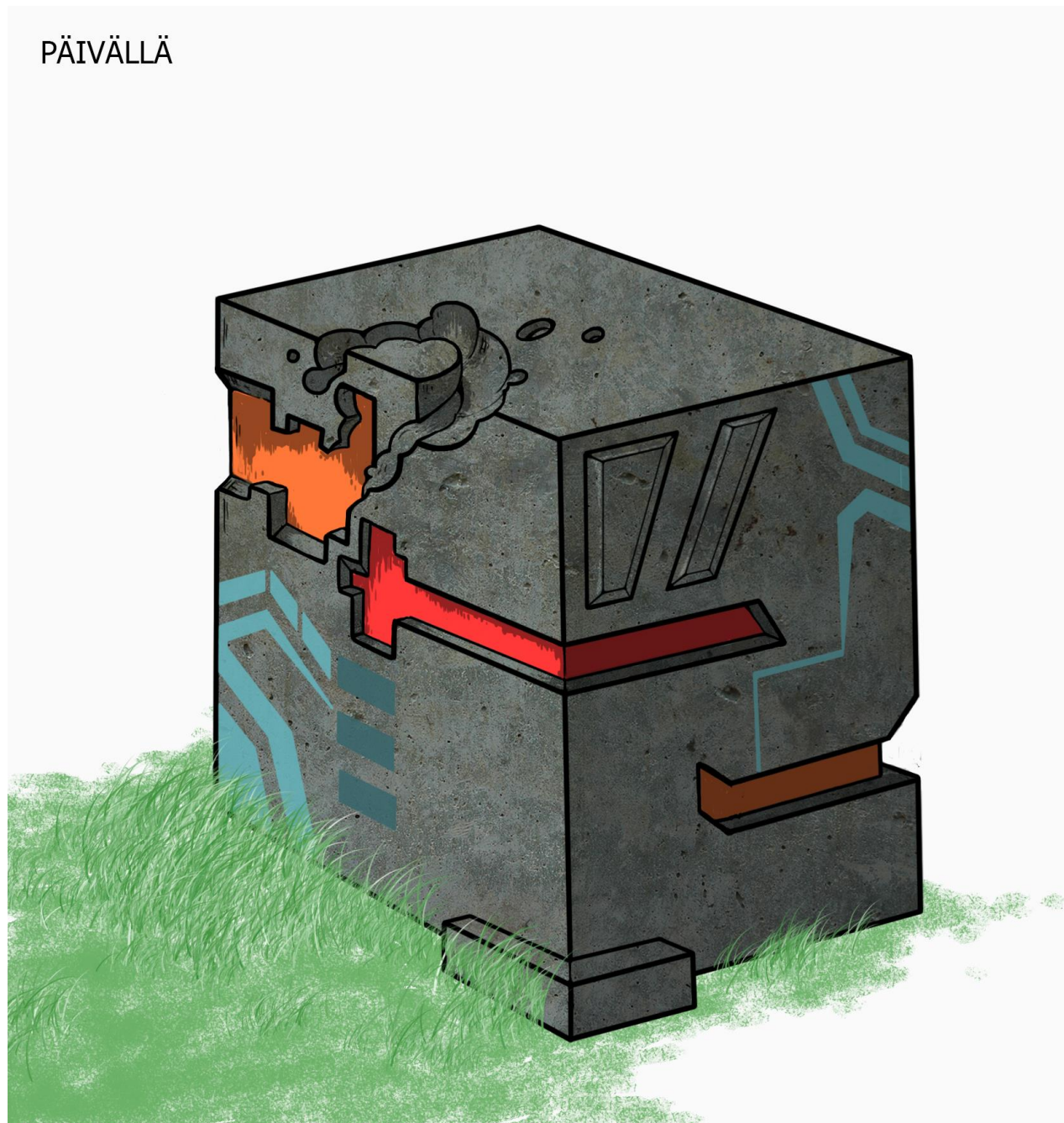
Viimeisenä osa-alueena jatkoluonnosteluvaiheessa tein päätöksen tuotteen mitta-kaavasta. Halusin valaisimesta riittävän näkyvän, kuitenkin muuttaen piissille ominaisinta kokoluokkaa (n. 2m x 4m). Päädyin valitsemaan koon, jolla saataisiin ensinnäkin tuote näkyviin, mutta sille saataisiin myös samalla lisäfunctio – istuma-

paikka. Benchmarkkasin kotonani suurpiirteisen pystymitan Aalto-jakkarasta, ja sovelsin mitan sopivaksi konseptiin. Pystysuuntaisen sivun korkeudeksi määritytti näin 450mm.



Kuva 22. Jatkoluonnostelua. Elementtien yhdistelyä. (ylempänä) Kuva 23. Jatkoluonnostelua. Betonikuutio CZTR. Kokoluokan valinta.

3.4 Valmis konsepti



Kuva 24. Valmis konsepti 1. Päivä.

Valmiiseen konseptiin ei tullut enää muotokielen osalta jatkoluonnostelun jälkeen muutoksia, mutta muutama avainasia ratkesi vasta tässä vaiheessa lopullisesti. Ensimmäisenä näistä, päätin tässä vaiheessa lopullisen materiaalin negatiivisten connectioneiden alueiden osalta, eli alueiden, jotka toimivat valonlähteen aukotuksina. Aukotusten materiaaliksi valitsin plexilasin, sillä se on riittävän kevyttä, mutta sa-

malla kestävä. Pleksiosat olisivat värillisiä ja ne voitaisiin pultata sisältä onttoon betonikuoreen kiinni.

Toinen hyvin olennainen päätös oli siinä, miten LED-valoa käytettäisiin tässä valaisimessa. Sisältä onton betonisen kuoren alle saataisiin rakennettua LED-valoista seinät, jotka valaisisivat pleksin läpi valaisimen läheisyyden ulkotilaa. Valoseinille voitaisiin rakentaa tarvittaessa jonkinlainen tuki valaisimen alaosaan. Kuution maata vasten makaava tahko olisi siis jätetty kokonaan auki, jonka kautta valonlähteet saataisiin alun perin sisään, ja tarpeen tullen vaihdettua. Valaistuksen tarkoitus olisi luoda tunnelmaa sijoituspaikassaan, esimerkiksi puistossa, ja valo ei olisi liian hallitsevaa. Valolla korostettaisiin lähinnä itse valaisimen muotokielellisiä elementtejä, ja tarkemmin ottaen negatiivisten connectioneiden osuutta.

Lisäksi ajattelin, että vaikka itsessään pelkän pinnankäsittelyn alueella katutaidetta oltiin jo käytetty hyvinkin paljon, voitaisiin sillä tuoda pientä lisämaustetta myös tuotteisiin, joiden muotokieli olisi itsessään jo katutaidevaikutteinen. Tämän konseptin kohdalla halusin lisätä betonin pintaan maalattuja osioita, ikään kuin fillikikkojen tapaan.

Tuotteen funktiona olisivat siis taideteos, istuin ja valaisin, joista valaisimen funktio toteutuisi ajastetusti illasta aamuun. Taideteoksen virkaa tuote ajaisi sen tilataideteoksen omaisella, omaperäisellä muotoilullaan ja istuimena se toimisi korkeutensa puolesta ja tietysti oikeanlaisella kantavuudella. Luonnollisesti en tämän työn puitteissa laskelmia tai alustavia päätöksiä betoniseinämien paksuuksista tehnyt, mutta oikeanlaisella varioinnilla istumapaikan virkakin saataisiin tuotteen funktioiden listalle. Lopuksi heräsi myös ajatus siitä, että tätä konseptia voitaisiin hyvin helposti varioida eri kokoihin ja muotoihin, jolloin saataisiin myös aikaan oiva tuoteperhe.

YÖLLÄ



Kuva 25. Valmis konsepti 1. Yö.

4 TUOTEKONSEPTI 2

Toisen tuotekonseptin soveltavuus keskittyi suoraviivaisempaan lähestymistapaan kuin ensimmäinen konsepti. Tämän valaisimen kohdalla minulla oli jo lähtönsä paljon selkeämpi kuva siitä, mitä tulisin tekemään, joten suurempi tie lopputulokseen oli luonteva.

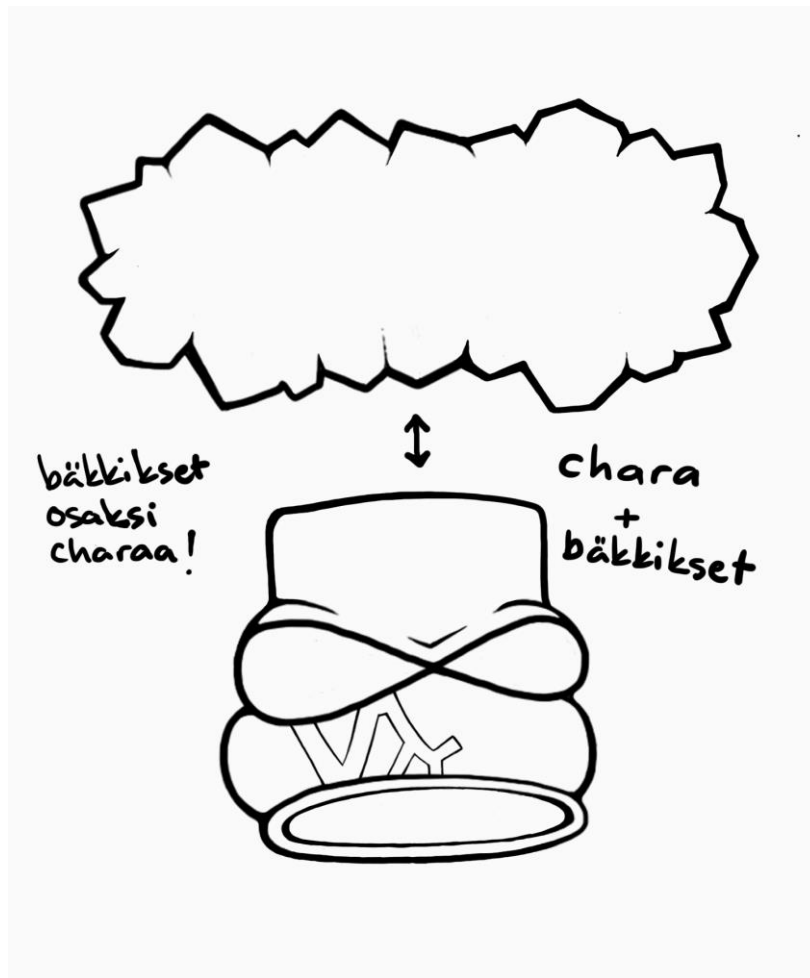
4.1 Suunnittelun lähtökohdat

Toisen valaisinkonseptin suunnittelu lähti liikkeelle hieman eri tavalla kuin ensimmäisen. Tämän konseptin kohdalla aloitin valitsemalla valaisimen tyyppin, eli suunnittelisinko seinävalaisimen, lattiavalaisimen vai jonkin muun tyyppisen ratkaisun. Päädyin seinävalaisimeen, sillä halusin ensinnäkin esitellä työssäni kahden eri valaisintyyppin suunnittelua uusia tekniikoita hyödyntäen. Toinen syy oli se, että minulle tuli heti mielikuva ulkovalaisimesta, joka koristaisi esimerkiksi puiston reunalla sijaitsevaa betonista muuria. Näin mielessäni ikään kuin ennemminkin taideteoksena toimivan valaisimen, jonka funktiona olisivat kaksi toisiinsa liitoksissa olevaa toimintaa – taiteellisuus ja valaistusominaisuudet.

4.2 Ensimmäinen luonnosteluvaihe

Ensimmäisen luonnosteluvaiheen osa oli tämän konseptin osalta hyvin lyhyt, sillä minulla oli jo ennalta melko selkeitä mielikuvia siitä, minkä tyylistä valaisinta lähtisin suunnittelemaan. En myöskään käyttänyt hiljaisen tietoni tukena tai lisänä tässä konseptissa esimerkiksi tyyllilainauksia ja inspiraatiokuvia, vaan synnytin koko konseptin oman graffititaiteen tietämykseni ja osaamiseni pohjalta.

Ensimmäisessä luonnosvaiheessa päätin jo heti, että halusin tehdä eri elementtien yhdistelmän ja olin myös alusta asti sitä mieltä, että tämän konseptin osalta voisin ottaa ainakin yhdeksi hallitsevaksi elementiksi jonkinlaiset ”kivimäiset” tai ”kalliomaiset” bakkikset.



Kuva 26. Ensimmäinen luonnos. Pohjaelementtien fuusion mietintää.

4.3 Jatkoluonnostelua

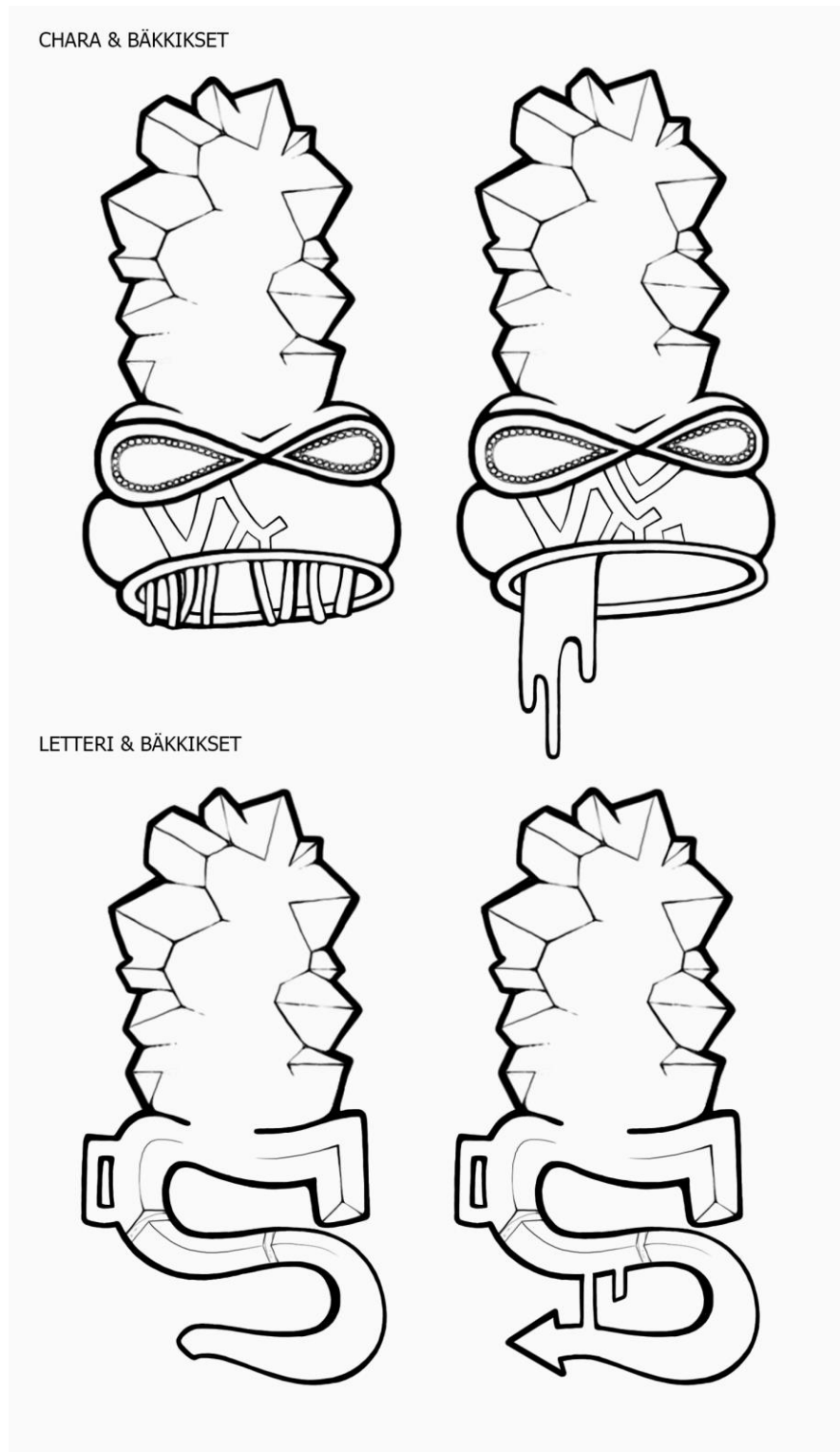
Jatkoluonnosteluvaiheessa tein valintaa siitä, mitä elementtejä halusin graffititai- teesta hyödyntää. Tein luonnoksia muotofuusioista sekä letterien ja bäkkiksien yh- distelmästä että alkutilanteen lähtökohdasta, charojen ja bäkkiksien yhdistelmästä. Sain ajatuksen characterista, jolla olisi ikään kuin taustat hiuksinaan. Aluksi halusin myös hyödyntää charan suun aluetta valollisena elementtinä, mutta tämä idea kar- siutui nopeasti, kun ajattelin valaisinta hieman kokonaisvaltaisemmin. Suun alueen käyttö valaisevana elementtinä olisi tuonut designiin liikaa ennaltaarvattavuutta ja melko konservatiivistakin suuntaa.

Kokeilin jatkoluonnoksissa myös kirjainvariaatiota samasta bäkkisvoittoisesta poh- jaideasta. Kirjainvariaation pointtina oli lähinnä antaa itselleni vertailukohde charac- teriversion rinnalle, ja pystyisin näin pohtimaan kummankin version hyviä ja huono- ja puolia taiteellisesta ja muotoilullisesta näkökulmasta. Letterien tuonti osaksi lo- pullista konseptia lopetti etenemisensä kuitenkin heti, kun huomasin, että jättämäl-

lä ne elementtinä pois tästä suunnitelmasta, saan enemmän variaatiota molempien tuotekonseptien kautta annettavaan yleiskuvaan aiheesta.

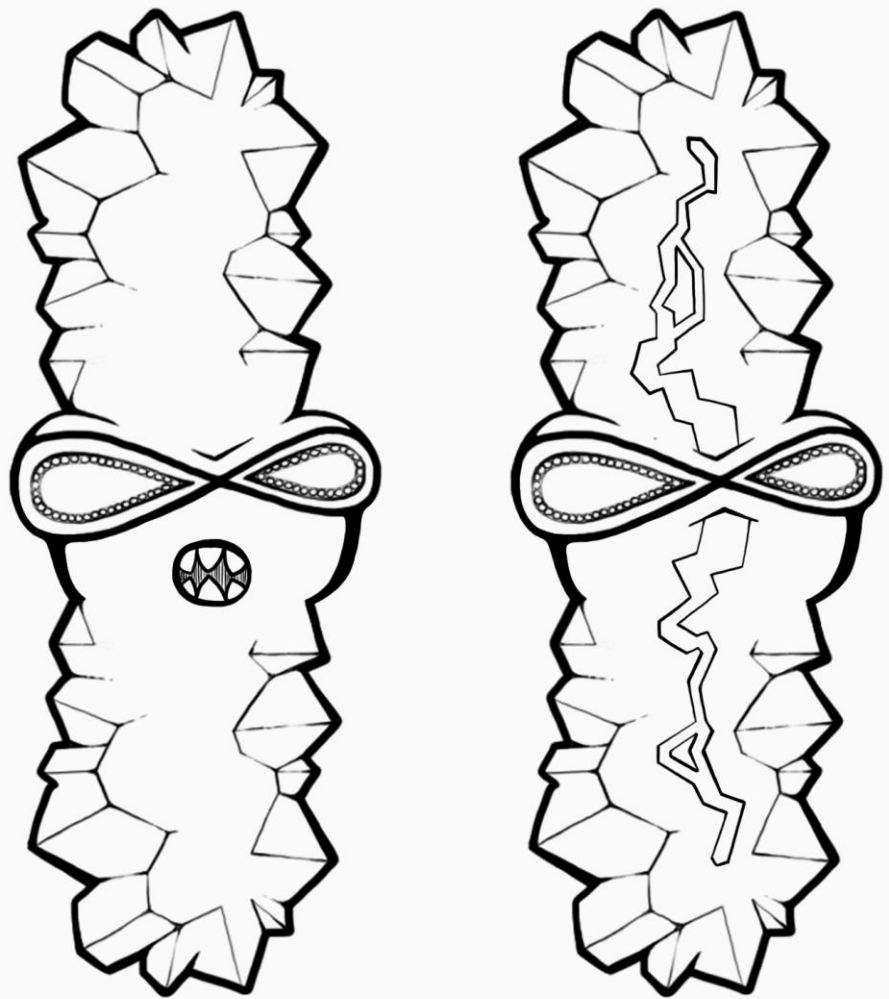
Tein tässä vaiheessa suunnittelua myös tärkeitä päätöksiä sen suhteen, kuinka graffitin eri osa-alueiden muodon metamorfosointi voisi tuotteessa näkyä. Bäckisten alueella otin myös graffititaiteelle luontaisen lähetymistavan ja ikään kuin monimutkaistin kiviaihion kolmiulotteiseen muotoon linjojen sisäpuolelle. Tämä on yleisesti käytetty kikka graffititaiteessa, tosin yleensä sovellettuna niin, että koko kivireunusten keskelle muodostuva alue on tulta tai laavaa.

Taustaelementtien hallitsevuus oli tässä konseptissa viimeistään ratkaisevaa, kun tajusin kokeilla peilata kallioisen bäkkiselementin characterin ylä- ja alapuolelle. Näin pääsin irti myös liiallisesta charamaisuuden hallinnasta, joka taas hiusefektillä oltaisiin saavutettu. Jatkoluonnosteluvaiheen viimeisissä sketseissä (ks. Kuva 28.) näkyy hyvin charan osuuden vähentyminen kokonaiskuvasta, tai oikeastaan ikään kuin sen muuntautuminen alkukantaisempaan, tietyllä tapaa abstraihoidumpaan muotoon. Lisäksi nostan vielä viimeisessä sketsissä aiemmin mainitsemani kivitaustoiissa usein esiintyvän laavan osaksi designia omalla tyyllilläni.



Kuva 27. Jatkoluonnostelua. Eri elementtien yhdistelyä. Elementtien muodon metamorfosointia.

CHARA & BÄKKIKSET



Kuva 28. Jatkoluonnostelua. Chara ja bakkisten peilausta.

4.4 Valmis konsepti

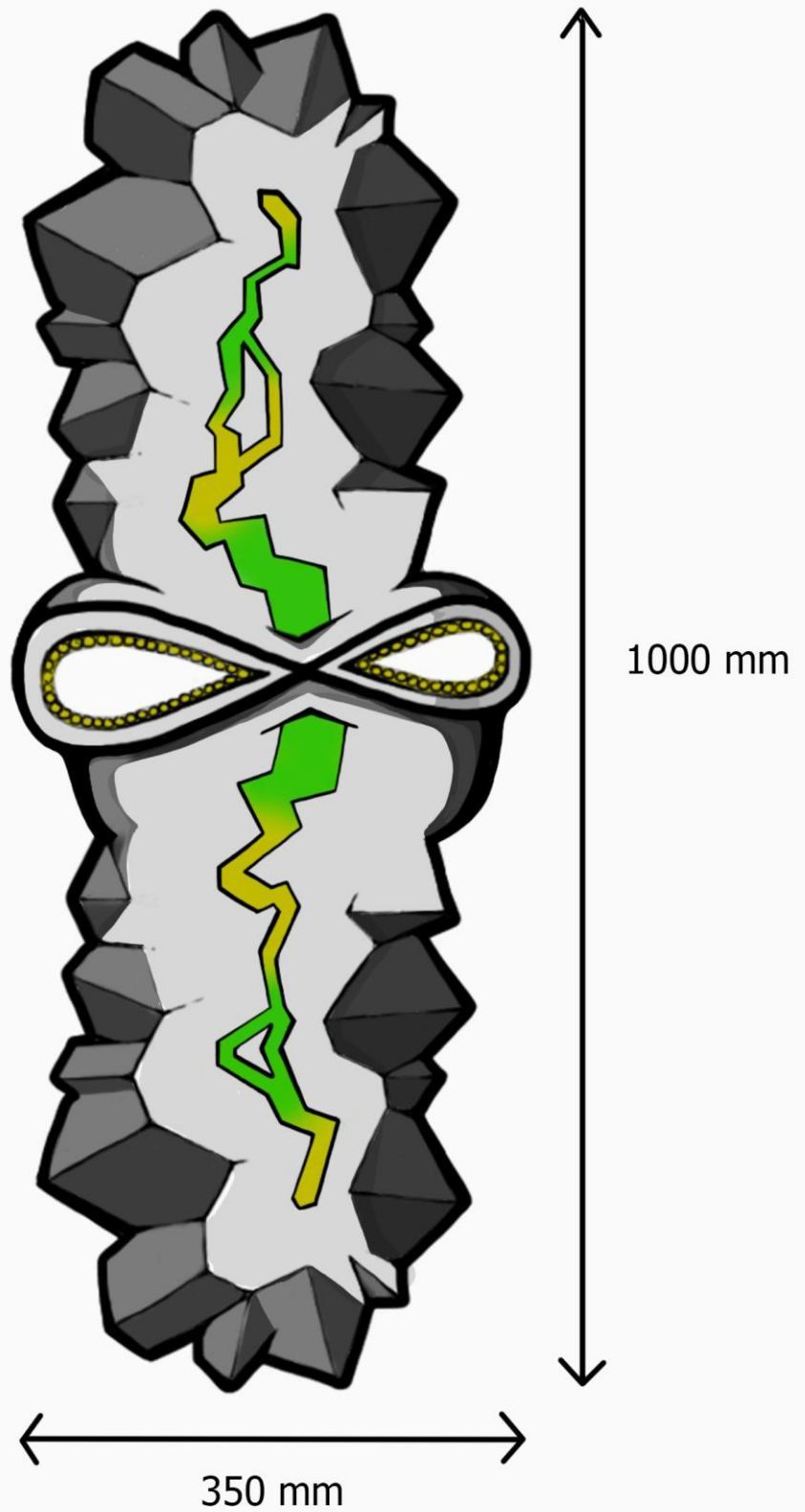
Valmiin konseptin osuuteen jäivät jälleen muutama valaisimen oleellinen kohta hiottaviksi. Ensinnä tuli kysymykseen se, kuinka muodosta saataisiin valaisimelle tarkoitettuun kohdevalaisemiseen tarvittavat kohdat esiin. Heti ensimmäisenä mieleeni juolahti, että tähän seinävalaisinkonseptiin voisi yhdistää niin sanotun ”backlightin” eli taustavalon, joka toisi mukavasti sijotuspaikan, esimerkiksi rakennuksen julkisivun rakenteita ja kokonaisilmettä esiin korostamalla sitä valon keinoin. Toinen valaisinfunktion pääosuus täytyi sillä, että ajattelin osittain samalla tapaa kuin ensimmäisen konseptini kanssa, eli että valaisimella olisi eräänlainen kuoriosa, jonka sisälle voitaisiin piilottaa valonlähde. Samoin kuin edellisessä konseptissa, myös tämän valaisimen valonlähteenä toimisi LED-tekniikka. Halusin myös antaa charan

näkyä hieman korostuneemmin silloin, kun valaisin olisi päällä ja niinpä charan silmänympäryksiä kiertäisi LED-nauha valaisimen ulkopinnalla.

En ollut myöskään vielä muotokielellisten ratkaisujen päätännän jälkeen tehnyt viimeistä päätöstä tuotteen materiaalivalintojen suhteen. Alkupuolella suunnittelua minulla oli pitkään mielessäni metallin käyttö, mutta lopulta päädyin valitsemaan päämateriaaliksi muovin. Valaisimen kuoriosaa tehtäisiin esimerkiksi muottiin puristamalla, vaikka konseptin suhteellisen teräviä kulmia pitäisikin hieman pyöristää. "Laavavanan" osalta käytettäisiin samaa taktiikkaa kuin ensimmäisessäkin konseptissa. Se olisi värjättyä pleksiä, jonka läpi LED-valo pääsisi valaisimen etupuolelle, ja se kiinnitettäisiin isomman kuoriosan sisäpintaan. Backlightin toiminteen ja esteettisten nyanssien vuoksi koko valaisin olisi hiukan irti kohdepinnasta, ja kiinnistys hoituisi kätevästi metallisilla tapeilla, jotka niin ikään olisivat kiinni muovisen kuoriosan sisäpinnassa. Metalliset tapit voitaisiin toisesta päästä pultata kohteeseen.

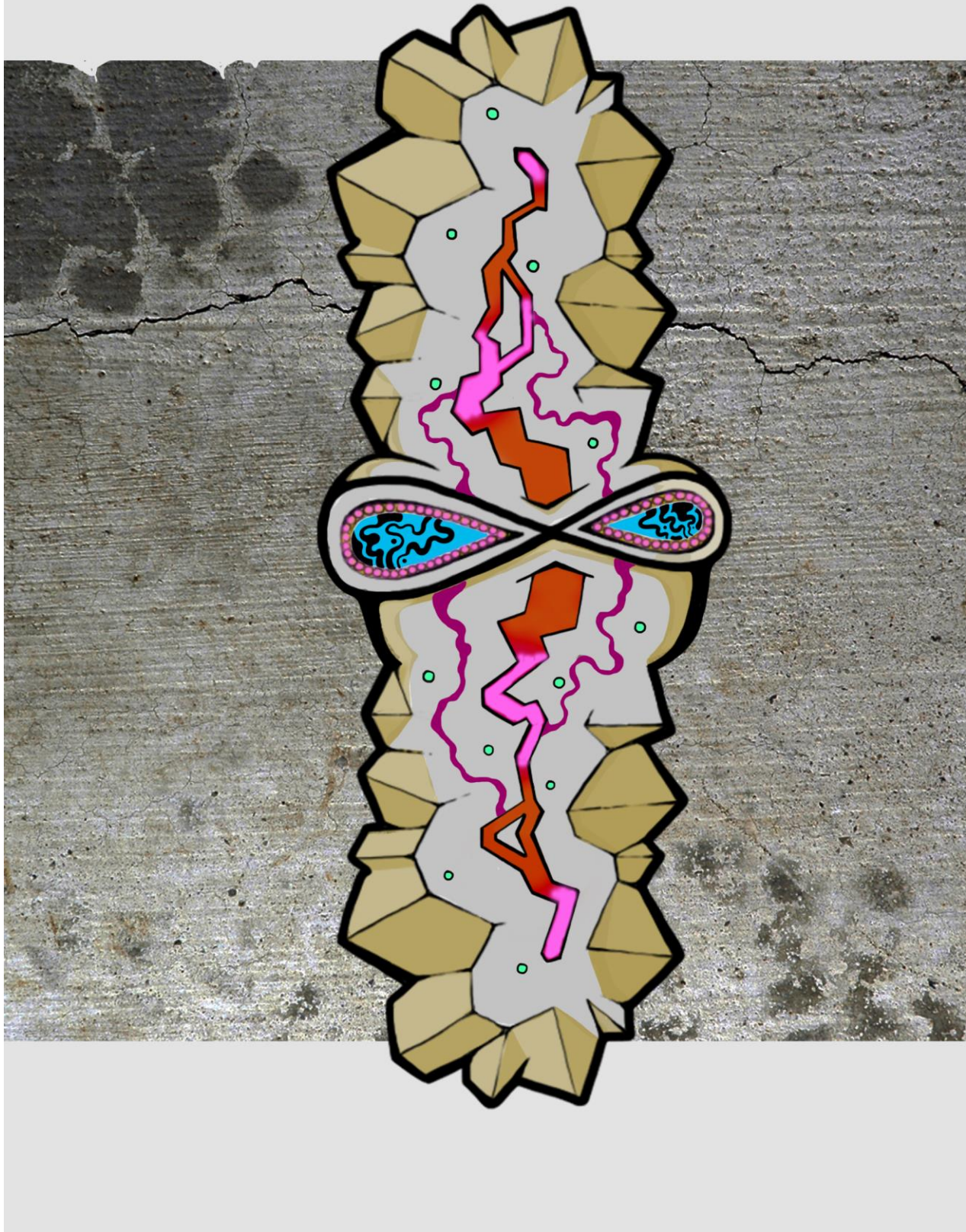
Näiden päätösten jälkeen löin lukkoon tuotteen mittakaavan ja värivalinnat, sekä avasin variointimahdollisuuksia. Halusin tuotteesta riittävän kookkaan, jotta sen valaisinominaisuudet antaisivat sijoituskohteelle enemmän ja, että se olisi huomiota herättävä myös päivänvalossa taideominaisuuksineen.

PELKISTETTY VERSIO



Kuva 29. Valmis konsepti 2. Pelkistetty versio päivänvalossa.

TYYLITELTY VERSIO



Kuva 30. Valmis konsepti 2. Tyylitelty versio päivänvalossa.

TYYLITELTY VERSIO



Kuva 31. Valmis konsepti 2. Tyylitelty versio illalla.

5 POHDINTA

Näin lopuksi tuleekin hieman reflektoida ja pohtia, mitä saatiin oikeastaan aikaan ja ennen kaikkea, oliko siitä kellekään mitään hyötyä? Toinen huomiota kaipaava asia tähän loppuun on myöskin se, mihin suuntaan tämän tutkimuksen tulokset voivat lähteä tulevaisuudessa ja minkälaista vastausta muotoilun kentältä voidaan ehkä odottaa tulevien vuosien aikana. Näitä kysymyksiä avaan oman kykyni mukaan, loppu ei sitten enää olekaan täysin minun käsissäni.

Alun perin järjettömän laajasta aihe-alueesta, katutaiteen ja teollisen muotoilun liitoksien tutkimisesta yleisellä, laajakatseisemmalla tasolla, päästiin työsuunnitelmaseminaarin jälkien saattamana tähän nykyiseen, tiiviimpään pakettiin. Kanssaopiskelijoiden ja ohjaajani Antti Kareksen neuvot supistaa työni pääfokuksellista näkökulmaa olivat ehdottomasti lopputuloksen kannalta kullannarvoisia. Ennen varsinaisen kirjoitusprosessin alkamista en ollut riittävän realistisesti arvioinut, kuinka paljon järkevänä kokonaisuutena pysyvään opinnäytteeseen menee aikaa, vaikka se olisi aihealueeltaan hyvinkin tiivis. Aikaa oman työni suunnitteluun, konseptien toteutukseen ja raportin kirjoittamiseen minulla oli yleisiin ajankäytön määriin nähden melko vähän, ainoastaan noin kaksi kuukautta. Siksi olisikin ollut lopputuloksen asiasisällön kannalta katastrofi, jos en olisi rajannut aiheen sisällä tarkasteltavia alueita. Mielestäni aiherajaus toimi koko alueen sisällä hyvin ja palveli työn tavoitteiden toteutumista. En lähtenyt haukkaamaan liian suurta palaa ja keskityin minulle katutaiteen puolelta vahvimpien alueiden tarkasteluun ja muovaamiseen muotoilun käyttöön.

Graffititaiteen muokkaamisessa muotoilulle ominaisempaan työskentelytapaan sopiviksi ohjeistuksiksi oli paljon haasteita ja vaikeuksia sen vuoksi, että graffititaiteen sisäiset lainalaisuudet ovat minulle itsestäänselvyyksiä. Ainoa seikka, joka jäi harmittamaan tässä osuudessa, oli se, etten ajanpuutteen vuoksi voinut kehittää suunnittelun tekniikoita vielä pidemmälle ja tehdä niiden rinnalle vielä muitakin prosessitekniikoita. Tämä olisi ollut erittäin hedelmällistä työn opetustarkoituksen ja luovan tutkimuksen kannalta katsottuna. Kehitettyihin tekniikoihin olen kuitenkin todella tyytyväinen ja ne ovat mielestäni innovaativisia ja selkeitä. Niitä voidaan myös hyödyntää laajasti katutaiteen ulkopuolelle ja ne tarjoavat mahdollisuuden abstraktiinkin ilmaisuun.

Moniosaaminen on nykypäivän suomalaisessa, kansainvälisessä yhteiskunnassa yhä arvokkaampaa ja siksi monet hankkivatkin useamman kuin yhden alan koulutuksen, mukaan lukien itseni. Katutaiteen ja teollisen muotoilun alueet hallitseva voi hyvin tehdä osaamisestaan kilpailuvaltin ja erottua sillä massasta. Esimerkiksi maisema-arkkitehtuurin alalla on kysyntää taiteilijoille ja katutaiteen osaajille. VSU:n Tommi Heinosen mukaan he pyrkivät käyttämään katutaidetta jossain muodossaan jokaisessa suunnittelukohteessa, ja käyttävät tähän suunnitteluosuuteen yleensä aina alan ammattilaista. Itse aion hyödyntää osaamistani ainakin kuvataidekasvatuksen jatko-opintojeni gradutyössä ja myöhemmin todennäköisesti itse ammatissa.

Lopuksi esillä olevat kuvat tekemästani moottoripyöräkonseptista todistavat metodien pätevyyden ja käyttösovellusten laajuuden tuotemuotoilun sisällä. Haluan tällä korostaa työn aiheen olevan relevantti ja hyvin ajan tasalla. Toivonkin, että mahdollisimman moni löytäisi tämän työn ja veisi sen esittämiä väitteitä ja teoriaa pidemmälle. Uskon, että katutaiteen trendi ei ole nähnyt vielä edes parhaita päiviään.



Kuva 32. Yamaha FZ8 moottoripyörä. Sivuprofiili.

Kuva 33. Yamaha FZ8 kustomoitu versio. Chara- ja taustaelementtivaikutteita. 2015.

KUSTOMOITU MOOTTORIPYÖRÄ



LÄHTEET JA TUOTETUT AINEISTOT

KIRJALLISET

ANTTILA, Pirkko. 1992. Käsityön ja muotoilun teoreettiset perusteet. Suomi: WSOY.

Biography. The M.C. Escher Company B.V.. [viitattu 2015-4-29] Saatavissa:

<http://www.mcescher.com/about/biography/>

Fintelligens. Rähinä. [viitattu 2015-4-19] Saatavissa: <http://rahina.com/artist/fintelligens/>

ELLSWORTH-JONES, Will. 2013. The Story Behind Banksy. Smithsonian Magazine.

[viitattu 2015-4-28] Saatavissa:

<http://www.smithsonianmag.com/arts-culture/the-story-behind-banksy-4310304/?no-ist=&page=2>

HUITTINEN, Tuula. 2008. Muodon taju: muotoilun metafysiikkaa. Suomi: Kymenlaakson ammatti-
korkeakoulu.

KORVENMAA, Pekka. 2009. Taide & teollisuus : johdatus suomalaisen muotoilun historiaan. Suomi:
Aldus Oy

LAITINEN, Joonas. 2014-3-2. Helsinki lisää julkisia graffitiseiniä – nollatoleransille loppu. Helsingin
Sanomat. [viitattu 2015-4-20] Saatavissa: <http://www.hs.fi/kaupunki/a1393652241884>

MURTO, Roosa. 2013-5-15. Lisää maalipintaa kaupunkiin. Helsingin Sanomat [viitattu 2015-4-20]
Saatavissa: <http://www.hs.fi/kaupunki/a1368503999276>

Sgraffito. Dictionary. [viitattu 2015-4-21] Saatavissa:

<http://dictionary.reference.com/browse/sgraffito>

STAHL, Johannes. 2013. Street Art. Kiina: h.f.ullmann publishing GmbH.

Stop töhryille. Wikipedia. [viitattu 2015-4-19] Saatavissa: http://fi.wikipedia.org/wiki/Stop_töhryille

2010-1-19. Suvilahden graffitaita on vuoden helsinkiläinen kulttuuriteko. Yle. [viitattu 2015-4-19]
Helsinki. Saatavissa:

http://yle.fi/uutiset/suvilahden_graffitaita_on_vuoden_helsinkiainen_kulttuuriteko/1377403

Taideteollinen korkeakoulu. Aalto-yliopisto. [viitattu 2015-4-30] Saatavissa:

<http://www.aalto.fi/fi/about/history/arts/>

WACLAWEK, Anna. 2011. Graffiti and Street Art. Iso-Britannia: Thames & Hudson Ltd.

KUVALLISET

Kuva 1. KARTTUNEN, Santeri; TURPEINEN, Paula. 2014. Tilaustyönä toteutettu graffitimaalaus Ju-
niori KuPS ry:lle. Kuopio.

Kuva 2. KARTTUNEN, Santeri; TORNBERG, Lauri. 2013. Urban Points. *Google Glass* 3D-laseilla pelat-
tava katutaide- ja kuntoilupelikonsepti. Koulutyö. Kuopio.

Kuva 3. WHITE, Derek. 2012. Procession no. ∞: *Creative Evolution*, Tirunesh Dibaba, the vital im-
pulse, dueling tendencies, Chinook jargon & becoming, ... all amidst accidental flux from Pompeii.
5cense. [viitattu 2015-4-23] Pompeiji. Saatavissa: [http://www.5cense.com/12/numb-
daze/pompeii_text.jpg](http://www.5cense.com/12/numb-daze/pompeii_text.jpg)

Kuva 4. 2010-9-3. THE WILD TIMES OF THE SUBWAY GRAFFITI ERA 1970-1989: AT THE CITY'S
WORST, AN ART FORM FLOURISHES ALONG TRANSIT LINES. Bowery Boys. [viitattu 2015-4-23]
Saatavissa: <http://www.boweryboyshistory.com/wp-content/uploads/2010/09/taki.jpg>

Kuva 5. 2006-6-5. File:Graffiti tags 2.JPG. Wikimedia. [viitattu 2015-4-23] Helsinki. Saatavissa: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b9/Graffiti_tags_2.JPG

Kuva 6. POWERS, Ruth. 2009. RE-THROW UP GANG. [viitattu 2015-4-28] Saatavissa: <https://www.flickr.com/photos/ruthpowers/3680057219/>

Kuva 7. 2014-10-5. "THEY CALL ME THE GODFATHER OF GRAFFITI" by SEEN (Chapter One 1973-1981 Graffiti New York City Archives) LTD to 1000!. The Kool Skool. [viitattu 2015-4-22] New York. Saatavissa:

http://1.bp.blogspot.com/-CcgS8ZS3VwQ/VDGF7RpGmel/AAAAAAAAAL_s/n14fIUHQ8x8/s1600/screen-capture-7.png

Kuva 8. KARTTUNEN, Santeri. 2015. ART. Oma tyyli. Oulu.

Kuva 9. Savoy 9750 = 3030. Designlasi.com. [viitattu 2015-5-1] Saatavissa: http://www.designlasi.com/sites/www.designlasi.com/files/images/aalto-savoy-3_0.jpg

Kuva 10. 2014. fukuya. [viitattu 2015-5-1] Saatavissa: <http://fukuya.up.n.seesaa.net/fukuya/image/1305557505140.jpg?d=a0>

Kuva 11. KAYE. 2011. Graffiti Lamp. [viitattu 2015-5-2] Saatavissa: <https://www.flickr.com/photos/kaye-lego/5907570921/>

Kuva 12. KARTTUNEN, Santeri. 2015. Kirjainten metamorfoosi. Linaus-tekniikka, osa 1.

Kuva 13. KARTTUNEN, Santeri. 2015. Kirjainten metamorfoosi. Linaus-tekniikka, osa 2.

Kuva 14. KARTTUNEN, Santeri. 2015. Kirjainten metamorfoosi. Suoraviivainen tekniikka.

Kuva 15. KARTTUNEN, Santeri. 2015. Kirjainten metamorfoosi. Vaiheittainen tekniikka, osa 1.

Kuva 16. KARTTUNEN, Santeri. 2015. Kirjainten metamorfoosi. Vaiheittainen tekniikka, osa 2.

Kuva 17. ESCHER, M.C.. 1937. Metamorphosis I. [viitattu 2015-4-29] Saatavissa: <http://www.escherinhetpaleis.nl/wp-content/uploads/2012/09/Metamorphose-1-1937-htsn-298-klein-best.jpg>

Kuva 18. KARTTUNEN, Santeri. 2015. Muodon metamorfoosi.

Kuva 19. CASTER. 2005. Kalrskrona. *The cazter thread!*. 12ozProphet. [viitattu 2015-4-29] Saatavissa: http://static.flickr.com/77/189410980_01e9de5489_b.jpg

Kuva 20. KARTTUNEN, Santeri. 2015. Luonnostelua. Kirjainten metamorfoosi, sovellettu linaus-tekniikka.

Kuva 21. KARTTUNEN, Santeri. 2015. Luonnostelua. Kirjainten metamorfoosi, sovellettu linaus-tekniikka.

Kuva 22. KARTTUNEN, Santeri. 2015. Jatkoluonnostelua. Kokonaiskuvan hahmottamista ja tyylin yhdenäistämistä.

Kuva 23. KARTTUNEN, Santeri. 2015. Jatkoluonnostelua. Elementtien asettelu kuutioon.

Kuva 24. KARTTUNEN, Santeri. 2015. Valmis konsepti 1. Päivä.

Kuva 25. KARTTUNEN, Santeri. 2015. Valmis konsepti 1. Yö.

Kuva 26. KARTTUNEN, Santeri. 2015. Ensimmäinen luonnos. Elementtien fuusion pohdintaa.

Kuva 27. KARTTUNEN, Santeri. 2015. Jatkoluonnostelua.

Kuva 28. KARTTUNEN, Santeri. 2015. Jatkoluonnostelua.

Kuva 29. KARTTUNEN, Santeri. 2015. Valmis konsepti 2. Pelkistetty versio. Päivä.

Kuva 30. KARTTUNEN, Santeri. 2015. Valmis konsepti 2. Tyyllitelty versio. Päivä.

Kuva 31. KARTTUNEN, Santeri. 2015. Valmis konsepti 2. Tyyllitelty versio. Ilta.

Kuva 32. 2014-8-15. Yamaha-FZ8-Side-View. Info Motor Baru. [viitattu 2015-5-4] Saatavissa:

<http://infomotorbaru.com/wp-content/uploads/2014/08/2011-Yamaha-FZ8-Side-View.jpg>

Kuva 33. KARTTUNEN, Santeri. 2015. Yamaha FZ8 kustomoitu versio.

LIITE 1: HAASTATTELURUNKO

Puhelinhaastattelun kysymysten asettelu VSU maisema-arkkitehdit Oy:n toimitusjohtajan, Tommi Heinosen, kanssa. Haastattelu toteutettiin 5.5.2015.

KYSYMYS 1: Kuinka tärkeä osa maisema-arkkitehtuuria valaistuksen suunnittelu on?

KYSYMYS 2: Mitä jonkin suunnittelukohteen valaistuksessa tulee ottaa huomioon?

KYSYMYS 3: Mitä ajattelet taidevalaisimista? Entäpä valotaiteesta?

KYSYMYS 4: Kuinka paljon painoarvoa annetaan valaisimen ekologisuudelle?

KYSYMYS 5: Mitä mieltä olet katutaiteesta maisemallisena elementtinä?

