



LAHDEN
AMMATTIKORKEAKOULU
Muotoiluinstituutti
Graafinen suunnittelu
Syksy 2017
Opinnäytetyö
Timo Miettinen

Tiivistelmä

Tavoitteeni on suunnitteluprosessin systematisointi ideoinnista käytännön toteutukseen niin, että sama kaava on toistettavissa tarpeen vaatiessa nopeallakin aikataululla. Tästä seuraa, että olen halunnut työskennellä alusta loppuun nimenomaan tietokoneella.

Käytännön työnä toteutan dokumenttielokuvafestivaali Dok-Sampo -tapahtuman visuaalisen ilmeen. Työn tilaaja on Elokuvakulttuuriyhdistys Kino Sampo ry. Tilaaja on yleishyödyllinen yhdistys, jonka toiminta ei ole kaupallista, ja käytettävissä olevat taloudelliset resurssit siitä syystä hyvin rajalliset. Toimeksianto on tyypillinen low budget -projekti.

Suunnittelun aloitan taustatutkimuksesta ja perusidean käsitteellisestä konseptoinnista. Teoreettisesti ajatellen lähdän siitä, että ideat ovat työstettävissä olevia mentaalisia malleja tai perusperiaatteita, joiden pohjalta konkreettiset asiat saavat vähitellen muotonsa ja jalostuvat työskentelyn edetessä valmiiksi tuotteeksi.

Lopputulmana avautuu syvempi ymmärrys suunnitteluprosessista ja siitä, miten prosessia voi tietoisesti ja tarkoitushakuisesti kuljettaa eteenpäin olosuhteisiin ja käytössä oleviin resursseihin nähden parhaan mahdollisen lopputuloksen saavuttamiseksi.

Avainsanat:

graafinen suunnittelu, idea, ideointi, konsepti, ulkoasu, visuaalinen ilme

Abstract

The object of this project was to organize the process of design from ideation to the final outcome. My aim was to find a certain formula to utilize in the future, within a tight deadline if necessary. Because of that, I chose to use the digital tools only.

As a practise, I carried out the visual design for a documentary film festival Dok-Sampo. The customer was Elokuvakulttuuriyhdistys Kino Sampo ry. The customer was a small non-profit association with limited resources, which made this assignment a typical low-budget project.

The design starts with a background research and a conceptual ideation. In theory, I assume that ideas are some kind of mental representations, and they are workable and refineable by a conscious thinking. By the guidance of the ideas the final product takes its shape, step by step.

As a result of this project, a more conscious understanding of the process of ideation and design can be achieved. It helps to organize the design process for better results and the best possible outcome within the limits of the circumstances and resources.

Keywords:

concept, graphic design, idea, ideation, layout, visual design

Sisällys

1. Johdanto.....	9
2. Toimeksianto.....	10
3. Taustatutkimus.....	12
4. Idea ja ideointi.....	15
5. Käsitteellisestä ideasta visuaaliseksi konseptiksi.....	24
6. Käytännön sovellukset.....	34
7. Johtopäätökset.....	42
8. Lähteet.....	44

Jos et pysty kuvailemaan prosessina sitä mitä teet,
et tiedä mitä teet.

– *W.E. Deming*

1. Johdanto

Olin muutama vuosi sitten silloisen työnantajani järjestämässä seminaarissa kertomassa taittajan työstä ja kouluttamassa avustaville toimittajille valokuvauksen perusasioita. Jossain vaiheessa tuli puhe ammattilaisen ja amatöörin eroista, ja joku kertoi ihmetelleensä, että amatöörikuvaajien otokset ovat monesti parempia kuin ammattimaisten lehtikuvaajien kuvat. Mieleeni muistui erään valokuvaajan, en enää muista kenen, kommentti samasta asiasta. Hän kertoi kyllästyneensä ajatukseen täydellisen kuvan metsästyksestä. Hänelle kyse oli työstä. Oli kyettävä kerta toisensa jälkeen tuottamaan käyttökelpoista ja asiayhteyteen sopivaa materiaalia. Kyettävä säilyttämään hyväksyttävä laatutaso ja tehtävä asiat toimeksiannon mukaisesti. Uudestaan ja uudestaan, päivästä toiseen.

Ammattimainen työote vaatii systemaattista työnkulkua ja tietoisuutta siitä, mitä tekee ja miten toimii. Se on myös tämän opinnäytetyön punainen lanka. Erityisen haastavaksi olen omalta osaltani kokenut toimeksiantoon pohjautuvan työn ideoinnin, ja siitä syystä työni painottuu ideointiprosessin analysointiin. Pää tavoitteeni on kuitenkin koko suunnitteluprosessin systematisointi ideoinnista käytännön toteutukseen niin, että sama kaava on toistettavissa, tarpeen vaatiessa nopeastikin (tai jos aikaa on, pidemmälle työstäen). Toisin sanoen, tavoitteeni on, että voin hyödyntää toimintamallia omassa työssäni. Tästä seuraa myös se, että olen halunnut työskennellä nimenomaan tietokoneella, alusta loppuun asti.

Käytännön työnä toteutan Dokumenttielokuvafestivaali Dok-Sampo -tapahtuman visuaalisen ilmeen. Työ on minulle sikäli poikkeuksellinen ja ammatillisen mukavuusalueeni ulkopuolella, että leipätyökseni toimin asiakas- ja tiedotuslehtituotannossa graafisena suunnittelijana ja taittajana.

2. Toimeksianto

Työn tilaaja on riihimäkeläinen Elokuvakulttuuriyhdistys Kino Sampo ry. Yhdistyksen tavoitteena on laajentaa elokuvatarjontaa Riihimäellä ja tuoda ihmisille elokuvaelämyksiä kaupallisen elokuvatoiminnan rinnalle (www.kinosampo.com/yhdistys). Kyse on siis yleishyödyllisestä yhdistyksestä, jonka toiminta ei ole kaupallista eikä taloudellista hyötyä tavoittelevaa. Myös yhdistyksen budjetti on käytännössä sen mukainen, eli taloudelliset resurssit ovat minimaaliset. Toimeksiantoa voidaan luonnehtia ns. low budget -työksi, mikä asettaa omat rajoituksensa käytettävissä oleville mahdollisuuksille. Kaupallisille toimijoille tarkoitetut yritysilmemallit eivät nekään toimeksiantajan luonteen huomioon ottaen mielestäni ole sellaisenaan suoraan sovellettavissa.

Dok-Sampo on 2–3 päiväinen dokumenttielokuvatapahtuma Riihimäellä. Tapahtumapaikkana on elokuvateatteri Kino Sampo, jossa toimii myös Riihimäen nuorisoteatteri. Ensimmäisen kerran Dok-Sampo järjestettiin vuonna 2008, ja se on sittemmin vakiintunut vuosittain toteutettavaksi kulttuurifestivaaliksi. Tapahtumassa esitetään kymmenkunta elokuvaa, ja elokuvien lisäksi ohjelmaan kuuluu perinteisesti ohjaajavierailuja sekä keskustelutilaisuuksia.

Alkuperäinen toimeksianto sisälsi seuraavat suunnittelutyöt:

- tapahtuman tunnus
- juliste, jolla haetaan näkyvyyttä ja viestitään tapahtuman olemassaolosta
- flyer-tyyppinen pieni esite ohjelmiston esittelyä varten kahviloissa yms. julkisissa tiloissa jaettavaksi.
- A4-kokoinen tulostuspohja yksittäisten elokuvien esittelyjä varten
- sähköistä viestintää ja sosiaalista mediaa varten asianmukainen versio tunnuksesta

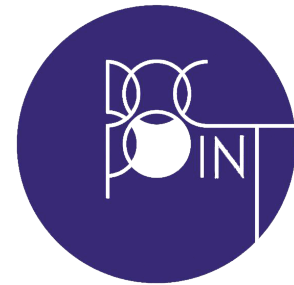
3. Taustatutkimus

Suunnittelun lähtökohtana on aina taustatyö. On tunnettava se, mitä on tekemässä. Alina Wheeler nostaa visuaalisen ilmeen suunnittelun ensimmäiseksi vaiheeksi nimenomaan taustatutkimuksen, jossa selvitetään perusasiat toimeksiannon kohteesta, siihen liittyvästä arvomaailmasta, toimintakulttuurista, kohderyhmästä ja niin edelleen (Wheeler 2013, 116–119). Wheeler käsittelee pääosin kaupallisten suuryritysten yritysilmeitä, joten paljon sellaista mitä hän edellyttää tehtäväksi ei ole relevanttia tai edes taloudellisesti mahdollista toteuttaa pienen yhdistyksen järjestämän tapahtuman yhteydessä, mainittakoon esimerkkinä vaikkapa kattavat markkinatutkimukset. Peruseriaatteet ovat kuitenkin sovellettavissa. Perustietojen hankkimisen lisäksi on olennaista perehtyä ”kilpailijoiden”, eli siis tässä tapauksessa muiden vastaavien tapahtumien konseptiin ja visuaaliseen ilmeeseen (ibid, 126–127).

3.1. Miten muut sen tekevät?

Dokumenttielokuvatapahtumia järjestetään Suomessa harvakseltaan, suurimmat ovat helsinkiläinen DocPoint sekä lasten ja nuorten dokumenttielokuvatapahtuma Dokkino. Enimmäkseen dokumenttielokuvien festivaaliesitykset tapahtuvat kuitenkin muiden kuin dokumenttielokuvien esittämiseen omistautuneiden tapahtumien siivellä. Maailmalla tapahtumia sen sijaan on runsaasti. Huomattavimpia ovat IDFA Sheffield Doc Fest, Cinéma du Réel ja Hot Docs (ks. esim. www.pbs.org/pov/filmmakers/resources/film-festivals.php).

Sukunäköä ei tarkastelemieni festivaalien visuaalisissa ilmeissä ollut juurikaan havaittavassa, usein toistuvana elementtinä muodossa tai toisessa oli kuitenkin elokuvakamera tai filmin reunuksen



Eri puolilta maailmaa järjestettävien dokumenttielokuvafestivaalien tunnusten ja muiden visuaalisten elementtien kartoitus johtaa nopeasti selvään johtopäätökseen: ei ole olemassa yhteisiä tyylipiirteitä tai ylipäätään mitään sellaisia graafisia elementtejä, jotka välittömästi kertoisivat, että kyseessä on dokumenttielokuvafestivaali. Jonkinlainen symbolinen viittaus elokuvaan näyttää silti tyypilliseltä.

perforointi. Mitään erityispiirrettä, joka olisi ominaista nimenomaan dokumenttielokuvatapahtumalle, en havainnut, sillä vastaavia elokuvaan viittaavia elementtejä löytyy usein myös fiktioelokuvaan keskittyneiden tapahtumien markkinointimateriaalista. Siinä ei kuitenkaan ole mitään ihmeellistä, sillä dokumenttielokuvan määrittely elokuvantekijöille itselleenkin vaikuttaa olevan mahdoton tehtävä. Esimerkiksi Jouko Aaltonen kirjoittaa: ”Tekijälle dokumenttielokuva on paradoksi. Se on taidetta, joka on sidoksissa todelliseen sosiaalihistorialliseen maailmaan.[...] Dokumenttielokuvan tekijä on todellisuuden vanki vapauden valtakunnassa” (Aaltonen 2006, 245). Peter von Bagh puolestaan kirjoittaa massiivisessa dokumenttielokuvan historiassaan: ”Tulkoon siis aihe seuraavasti määritellyksi, vaikka en sitä kunnolla edes haluaisi tehdä. Yleismaailmallinen dokumentaariliitto on ottanut itse dokumentti-sanaan kantaa vuonna 1947. Dokumentaarina voidaan nähdä jokainen elokuva, joka rationaalisin tai emotionaalisin keinoin, todellisista ilmiöistä otetuin kuvin tai vilpittömän tai oikeutetun rekonstruktion kautta pyrkii lisäämään tietoisesti inhimillistä tietämystä sekä paljastamaan ongelmia ja vaikuttamaan niiden ratkaisuihin [...]” (von Bagh 2007, 9). Dokumenttielokuvatapahtuman ulkoisen ilmeen ideoinnin lähtökohdaksi ei siis tältä suunnalta ollut apua odotettavissa.

4. Idea ja ideointi

Graafinen suunnittelu on luovaa työtä, ja niin kuin Jyrki Reunanen ideointia käsittelevässä oppi-kirjassaan suoraan sanoo, luovassa työssä on paine keksiä jatkuvasti uusia ideoita (Reunanen 2011, 7). Mutta mikä oikeastaan on idea, ja mitä on ideointi? Kysymyksen esittäjä huomaa nopeasti olevansa saman ongelman edessä kuin kirkkoisä Augustinus Tunnustustensa kuuluisassa kohdassa ajan olemusta pohtiessan: ”Tiedän sen varsin hyvin, jos kukaan ei sitä minulta kysy. Mutta jos joku sitä kysyy, en minä osaa sitä selittää” (St. Augustine XI/14). Hiukan samoin käy Reunaselle hänen pohtiessaan idean käsitettä taideteollisessa kontekstissa: idean idea hukkuu moniäänisten määritelmien joukkoon (ks. Reunanen 2007 ja 2011 passim). Omasta puolestani lähestyn ideaa yksinkertaisemmalta pohjalta aatehistoriallisesta tulokulmasta. Reunasen termin tarkasteluni kohteena on filosofinen idea (Reunanen 2011, 42).

Länsimaisessa aatehistoriassa idean käsitettä on tullut tavaksi lähestyä platonisen ideaopin kautta. Platonin Valtio-teoksen kuuluisaa luolavertausta (Platon VII/514a) lienee tässä turhaa toistaa, riittää kun todetaan, että platoninen idea – *eidos* – ei ole hämärästi määriteltävissä oleva käsite, vaan pysyvä, muuttumaton ja tavoittelemisen arvoinen esikuva tai ihanne. Olennaista on myös se, että ideat ja ideointi ovat meille jotain synnynnäistä, ja ideat avautuvat meille nimenomaan käsitteellisen ajattelun kautta (ks. esim. Nordin 1995, 58–61).

Aristotelisessa filosofiassa *eidos* saa toisenlaisen merkityksen, ja tulkintatraditiosta riippuen Aristoteleen voi nähdä joko Platonin työn jatkajana ja kehittäjänä tai armottomana kriitikkona. Aristoteles joka tapauksessa katsoo Platonin tehneen virheen siinä, että tämä oletti ideoilla olevan jonkinlaisen itsenäisen olemassaolon, mikä sitten pakotti tekemään oletuksen jonkinlaisen ideamaailman olemassaolosta.

Aristoteles puolestaan tunnusti vain yhden maailman. Sen jonka me näemme, koemme ja jossa elämme. Aristotelisen filosofian yhteydessä on historian saatossa myös tullut tavaksi korvata kreikankielinen sana ”idea” latinankielisellä sanalla ”muoto” – *forma* – vaikka alunperin sekä Platon että Aristoteles puhuivat molemmat nimenomaan ideoista, *eidoksista*. Niinpä aristotelisessä traditiossa idean sisällön määrittely merkitsee nimenomaan muodon esittämistä. Aristoteleen muoto-käsitettä on kuitenkin mahdotonta ymmärtää ilman materian – *hyle* – ja päämäärän – *telos* – käsitteitä. Materia on se materiaali, josta jokin on muodostunut; muoto on se peruseriaate, joka määrittää minkälainen tuo jokin on; ja päämäärä jotain, jollaiseksi se jokin ajan kuluessa kehittyy. Siinä, missä platoninen idea on staattinen ideaali, aristoteelinen idea on prosessi, jossa potentiaalinen realisoituu (ks. esim. Nordin 1995, 83–85).

Kolmas huomattava virstanpylväs idea-käsitteen aatehistoriassa on John Locken Tutkielma inhimillisestä ymmärryksestä (An Essay Concerning Human Understanding). Locken mukaan kaiken inhimillisen tiedon taustalta löytyy joku idea – *idea* –, ja kaikki ideat ovat peräisin kokemuksesta. Ideat hän jakaa yksinkertaisiin ja monimuotoisiin. Yksinkertaiset ideat syntyvät välittömistä kokemuksista, ja jakautuvat edelleen kahteen ryhmään: ulkoisten aistikokemusten synnyttämiin ideoihin, kuten värit, ja sisäisten kokemusten synnyttämiin ideoihin, kuten ajatukset tai tunteet. Monimuotoiset ideat puolestaan synnyttää mielikuvitus, joka kykenee yhdistämään eri ideoita tai erottamaan niitä toisistaan. Olennaista tässä on se, että Lockelle ideat ovat tietoisuuden objekteja, joita voi mielikuvituksen avulla muokata (ibid 266–269).

Locken tavoitteet olivat ennen muuta epistemologisia, ja hän pyrki määrittelemään inhimillisen ymmärryksen ja tiedon rajat. Tästä näkökulmasta asennoituminen mielikuvituksen rooliin inhimillisessä

ajattelussa määrittää pitkälti sitä, miten Locken näkemykseen ideasta suhtautuu. Jos mielikuvituksen ja intuitiivisen päättelyn näkee positiivisena voimana joka mahdollistaa luovan ajattelun ja tiedon käsittelyn, Locken näkemys voi kertoa paljon siitä mistä ideoinnissa on kyse. Jos taas mielikuvitukseen suhtautuu negatiivisesti, ideointi pelkistyy puhtaaksi fantasian ja vapaan assosiaation työkaluiksi. Locken empiiristä kokemusta korostava näkemys ulkoisten aistikokemusten synnyttämistä ideoista sitoo hänen ajattelunsa joka tapauksessa tiukasti elettyyn ja koettuun reaalimaailmaan. Menemättä Locken varsinaiseen tieto-oppiin ja sen ongelmiin, voidaan Locken ”ideaoppi” kiteyttää siihen, että ideat perustuvat empiirisiin kokemuksiin, ja empiirinen tieto toimii ideoinnin polttoaineena.

Tämä lyhyt ekskursio filosofisen idean lähteille kertoo ideasta ja ideoinnista siis seuraavaa: ideat ovat mentaalisia malleja tai peruseriaatteita, joiden pohjalta konkreettiset asiat saavat muotonsa, ja ideoita on myös mahdollista tietoisesti työstää ja kehittää. Erillisten ideoiden tietoista työstämistä lienee lupa kutsua ideoinniksi, ja ideoinnin lopputulosta perusideaksi, koska sen perusteella toimeksiannon lopputulema muotoutuu.

4.1. Perusidea

Mistä sitten lähteä liikkeelle? Reunanen neuvoo aloittamaan käsitteellisestä ajattelusta: ”kun olet havainnut kiinnostavan kohteen, nosta se tajuntaasi ja pyörittele sitä mielessäsi” (Reunanen 2007, 313). Päätin siis esittää itselleni kysymyksiä löytääkseni tuon mainitun ”kiinnostavan kohteen”. Mitä omaleimaista Dok-Sampo tapahtumassa on? Mikä erottaa sen muista vastaavista tapahtumista?

Mikä on se mahdollisesti ainutlaatuinen asia, joka on ominaista vain ja ainoastaan Dok-Sampo -tapahtumalle?

Nimensä Dok-Sampo -tapahtuma on saanut perinteikkäästä ja kulttuurihistoriallisestikin arvokkaasta elokuvateatteri Kino Sammosta. Teatteri on perustettu vuonna 1917, ja se kuuluu Suomen vanhimpiin edelleen alkuperäiskäytössä oleviin elokuvateattereihin (Kurkela ja Miettinen 2007, 29–36 ja 141–150). Olisiko siinä jotain riittävän omaleimaista, ja löytyisikö kulttuurihistoriasta jotain, josta lähteä liikkeelle?

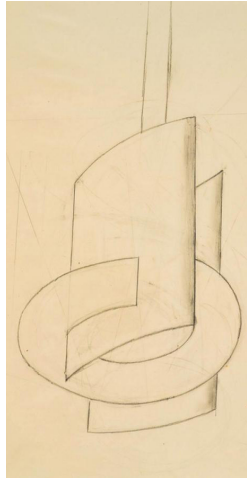
Sanasta Sampo tulevat ensimmäisenä mieleen Kalevala ja muinaissuomalaisen mytologian eepinen tarina Sammon taonnasta ja ryöstöstä. Kalevalassa Sampo on myyttinen ihmekone, joka särkyessään jakautuu osiin ja hedelmöittää sekä meren että maan (ks. esim. Haavio 1967, 179–182). Vapaasti assosioiden syntyi mielikuva elokuvaprojektorista jonkinlaisena sampomaisena ihmekoneena.

Toinen välittömästi syntynyt assosiaatio vei vuoteen 1917. Silloin käytiin edelleen ensimmäistä maailmansotaa, ja Suomi kuului yhä vallankumouksen repimään Venäjän valtakuntaan. Poliitiikka ja taide löivät kättä, kun vallankumouksen sanoman levittäminen valtakunnan lukutaidottoman työläis- ja maalaisväestön keskuuteen vaati kokonaan uudenlaisen kuvakielen luomista, ja vuosien 1917–1923 välillä levitettiin arviolta n. 3000 erilaista propagandajulistetta pitkin Venäjää (Moore 2010, 123–125). Christina Lodderin mukaan Venäjän vallankumous tuotti kolme asiaa, jotka olivat keskeisessä roolissa konstruktivistisen kuvakielen kehityksessä: taiteilijat oppivat tekemään propagandaa, he oppivat toteuttamaan projektinsa käytännöllisesti, ja he löysivät ideologian (Lodder 1985, 47).



Perusideat Dok-Sampo -projektiin löytyivät kulttuurihistoriasta. Festivaalin esityspaikkana on vuonna 1917 perustettu Kino Sampo -teatteri, ja nimi "Sampo" viittaa Kalevala-mytologiasta tuttuun ihmekoneeseen. Kuvissa Kino Sampo alkuperäisasussaan sekä Igor Baranovin tulkinta myyttisestä Sampo-koneesta.

Venäjällä konstruktivismista oli toki puhuttu jo ennen vallankumousta, ja länsieurooppalaisen kubismin innoittamien venäläisten konstruktivistien teeseihin kuului, ettei maalauksessa saanut tasopintojen ja viivojen lisäksi mitään ylimääräistä. Kuitenkin vasta Vladimir Tatlinin muotoilemista ohjelmallisista periaatteista tuli venäläisen konstruktivismin varsinaisia opinkappaleita, joiden pohjalta vallankumoukselliset taiteilijat liittyivät yhteen rakentaakseen omalla panoksellaan produktiotaiteeksi kutsumansa taidesuuntauksen keinoin sosialistista yhteiskuntaa. Niinpä vallankumouksen jälkeen



Julistetaidetta ja avantgardistista muotoilua ensimmäisen maailmansodan ja vallankumouksen ajalta Neuvosto-Venäjällä.

Euroopassa oli kaksi ideologisesti erilaista konstruktivistista liikettä. Toinen oli neuvosto-venäläinen, ja toinen länsieurooppalainen (Kallio 1995, 331–332).

Tatlinin innokas seuraaja Alexander Rodchenko on erinomainen esimerkki venäläisten konstruktivistien suhtautumisesta taiteeseen. Rodchenkolle taiteessa ei ollut kyse itseilmaisusta vaan työstä, ja hänelle kuvataide, graafinen suunnittelu ja valokuvaus olivat yksinkertaisesti uutta yhteiskuntaa rakentavaa luovaa toimintaa (Milner 2009, 15–36 passim).



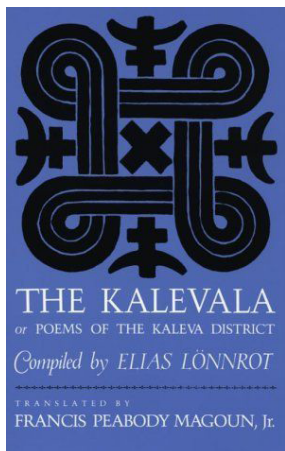
Rodchenkon sekä Shassin ja Koblevin konstruktivistisia tyylinäytteitä 1920-luvulta.

Sampo-mytologia, elokuvakone ja konstruktivismi. Siinä siis lähtökohtia tämän toimeksiannon ideointiin. Ei niissä vielä mitään kouriin tuntuvaa ollut – ehkä elokuvakonetta lukuun ottamatta – mutta joka tapauksessa jotain, josta lähteä kehittämään perusidea. Niinpä seuraavaksi seurasi sukellus syvemmälle Sampo-mytologiaan ja sen kosmologisiin ulottuvuuksiin. Martti Haavio liittää perusteellisessa tutkimuksissaan esi-kalevalaisen Sampo-myytin intialaisperäiseen maailmanpylväs-myyttiin: Sampo – tai Sammas – on osa suurta kosmista rotaatiokonetta, joka kannattaa maailmanpylvästä ja pyörittää taivaankantta (Haavio 1967, 190–204), ja sikäli kun olen myyttisen maailmanpylvään merkityssisällön

oikein ymmärtänyt, Sampo on samastettavissa myös muinaisen suomalais-ugrilaisen mytologian kosmiseen Taivaan naulaan, joka yhdistää maan aurinkoon, ja ainakin Timo Heikkilän mukaan vaikeasti kuvattavan myyttisen Sammon symbolina on tietävästi käytetty auringon symbolinakin tunnettua hakaristiä tai vastaavaa merkkiä (Heikkilä 1999, 124–127).

Hakaristi on konkreettinen visuaalinen symboli, mutta yksi niistä harvoista merkeistä, joita tuntuu olevan kerta kaikkiaan mahdotonta liittää käyttögrafiikkaan. Idea muinaissuomalaiseen mytologiaan liittyvän symbolin käyttämisestä Dok-Sampo -projektin tunnuksena tuntui kuitenkin hyvältä, ja kun lisääineistoa etsiessäni vastaan tuli englanninkielinen Kalevala, jonka kansikuvassa oli hannunvaakuna, päätin käyttää sitä tunnuksena. Kotimaiseen kulttuurihistoriaan vahvasti assosioituva merkki kuvastaa mielestäni hienosti Elokuvakulttuuriyhdistys Kino Sammon arvomaailmaa, ja sopiihan kulttuurinähtävyyttä kuvaavasta liikennemerkistä tuttu symboli sitä paitsi sisällöllisesti erinomaisesti kulttuuritapahtuma Dok-Sammon yhteyteen.

Hannunvaakuna eli käpälikkö tunnetaan eri puolilla maailmaa, mutta erityisen suosittu se on ollut Skandinaviassa ja Baltian maissa. Vanhimmat löydetyt suomalaiset hannunvaakunat ovat peräisin noin vuoden 1000 paikkeilta. Merkkiä on käytetty lukemattomissa eri yhteyksissä: koruissa, soljissa, juustomuoteissa, talojen kannatinpylväissä ja ladon seinissä vain muutaman esimerkin mainitakseni. Oletettavasti hannunvaakuna oli taikamerkki, jolla uskottiin olevan pahalta suojelevia voimia. Hannunvaakunan nimi tulee pyhästä Johanneksesta eli Hannuksesta, ja englanninkielisessä maailmassa merkki tunnetaan nimellä St. John's Arms. (www.taivaannaula.org/2009/09/03/hannunvaakuna-eli-kapalikko/)



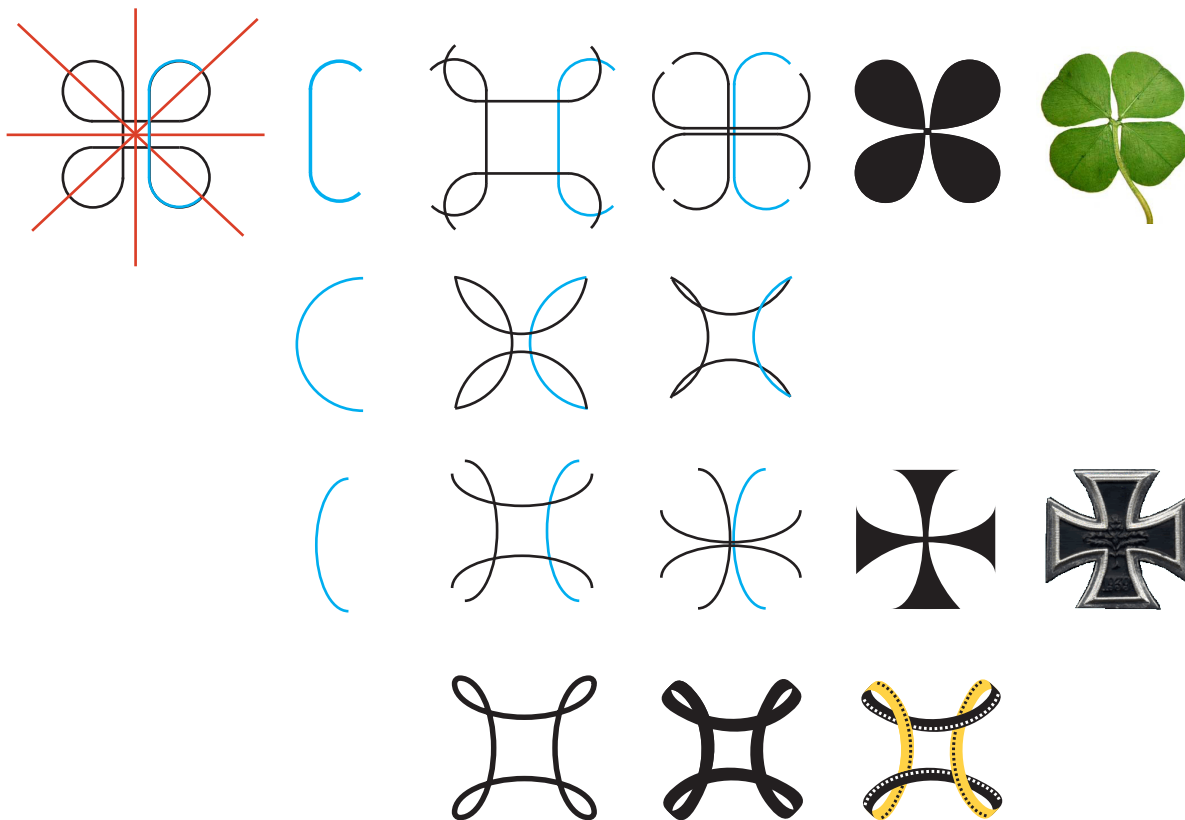
Hannunvaakuna eli käpälikkö on tunnettu eri puolilla maailmaa tiettävästi jo 1000-luvulta lähtien, ja sitä käytetään edelleen lukemattomissa eri yhteyksissä koruista liikennemerkkeihin.

5. Käsitteellisestä ideasta visuaaliseksi konseptiksi

Kun kyseessä on graafiselle suunnittelijalle annettu toimeksianto, ideoinnin konkreettisena tavoitteena on ennen muuta toimivan konseptin tuottaminen (Reunanen 2007, 169). Mutta mikä konsepti oikeastaan on? Sanakirjamerkityksessään se tarkoittaa ”luonnostelmaa”, mutta tässä yhteydessä ”sisältösuunnitelma” tai ”idean kiteytys” voisi olla onnistuneempi tapa kuvailla asiaa (Reunanen 2011, 111–112). Kun lopputulemana on visuaalinen tuote, jota konseptin on määrä edustaa, voisi konseptin tältä pohjalta määritellä myös jonkinlaiseksi visuaaliseksi sisältösuunnitelmaksi. Se on enemmän kuin luonnostelma, mutta se ei ole vielä valmis tuote. Käytännössä perusidean konseptointi eteni tässä tapauksessa konkreettisen visuaalisen symbolin, Hannunvaakunan, muotoanalyysillä ja muotojen osiin hajoittamisella sekä uudelleen kokoamisella ja siten aikaansaadun tuloksen parantamisella ja jalostamisella tuotekehittelymallia seuraten.

Tuotekehitysmalli perustuu kahteen osatekijään: luonnosteluun ja kehittelyyn, joita toistetaan johdonmukaisesti kunnes päästään niin tyydyttävään lopputulokseen, että sen pohjalta voi laatia yksityiskohtaisen suunnitelman. Johdonmukainen työskentely edellyttää myös, että ensin määritellään se perusta, mistä kaikki muu johdetaan, ja minkä pohjalta voidaan laatia useita eri osia sisältävä kokonaissuunnitelma. Olennaista on se, että osat voi suunnitella erikseen, mutta perusidea määrittää silti koko prosessin ajan suunnitelman sisältöä niin, että kokonaisuus on sisäisesti koherentti (ibid. 109–110).

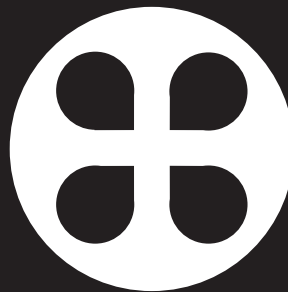
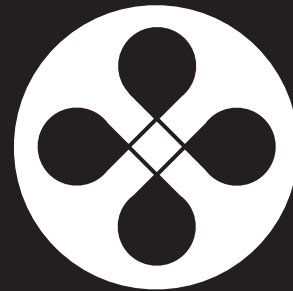
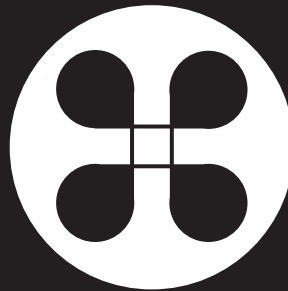
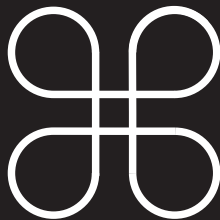
Dok-Sammon visuaalinen konsepti rakentui perusideansa mukaisesti Hannunvaakuna-symbolin ympärille. Katsoin kuitenkin, että on välttämätöntä liittää konseptiin jokin elokuvaan viittaava elementti. Niinpä tapahtuman tunnuksena toimiva Hannunvaakuna muodostui ensimmäisessä versiossa nauhasta, jonka



Hannunvaakunan muodon tutkimista ja analysointia, osiin pilkkomista sekä uudelleen kokoamista. Yllättävää on kuvion muodostuminen neljästä c-kirjaimen muotoisesta osasta sekä nelilehtisen apilan ja Mantovan ristin löytyminen kuviosta. Alimmalla rivillä Dok-Sampo -tunnuksen ensimmäinen versio.

reunassa on filmin perforointia muistuttava kuvio. Palautteen jälkeen ja kehitystyön edetessä tunnus pelkistyi kompaktiksi graafiseksi merkiksi, jossa yhdistyvät sekä filmikelan että hannunvaakunan muodot. Oli myös varsin luonnollista, että ideointivaiheessa esiin noussut ajatus elokuvaprojektorin ja myyttisen Sammon yhteydestä palasi työskentelyn edetessä mukaan. Ensimmäisessä versiossa elokuvaprojektoria edusti filmikeloista muodostettu sommitelma, mutta kehitystyön edetessä sommitelma jalostui hienovaraiseksi viittaukseksi tarinaan Sammon osien leviämisestä pitkin maailmaa. Lopullisessa versiossa tuon idean visuaalinen konkretisointi tapahtui jäljentämällä tekninen kaaviokuva projektorista vektorikuvaksi ja poistamalla vektorikuvasta sitten osia yksi kerrallaan. Lopputulos oli tekijällekin hiukan yllätyksellinen.

Mitä visuaaliseen tyyliin tulee, ideoinnin tuottamasta assosiaatiosta konstruktivistisen produktiotaiteen peruseriaatteisiin tuli jonkinlainen piilevä ohjenuora Dok-Sampo -projektin visuaaliseen ilmeeseen. En missään tapauksessa halunnut tehdä pastissia tai leimallisesti konstruktivistiselta näyttävää työtä. Kuitenkin pyrin soveltamaan joitain peruseriaatteita, jotka miellän nimenomaan konstruktivistisiksi, ja jotka syystä tai toisesta tunnistan omikseni. Jotkut niistä ovat filosofisia, jotkut esteettisiä. Vuonna 1921 käyty ns. kompositio-konstruktio debatti, jossa pyrittiin jollain tavoin määrittelemään konstruktivistisen taiteen olemusta, kertoo paljon näistä peruseriaateista. Lähtökohtana vaikuttaa olleen ajatus, että sommittelun tulee perustua elementtien rakenteelliseen yhdistämiseen tarkoin määriteltävissä olevalla sekä käytössä olevalla menetelmälle ominaisella tavalla niin, että lopputulos on mahdollisimman tehokas. Kaikista tarpeettomista elementeistä ja koristelusta on luovuttava, ja on suosittava geometrisia muotoja. Sommittelun tulee näin ollen perustua hierarkiselle järjestykselle ja kokonaisuuden yhteen integroimiselle

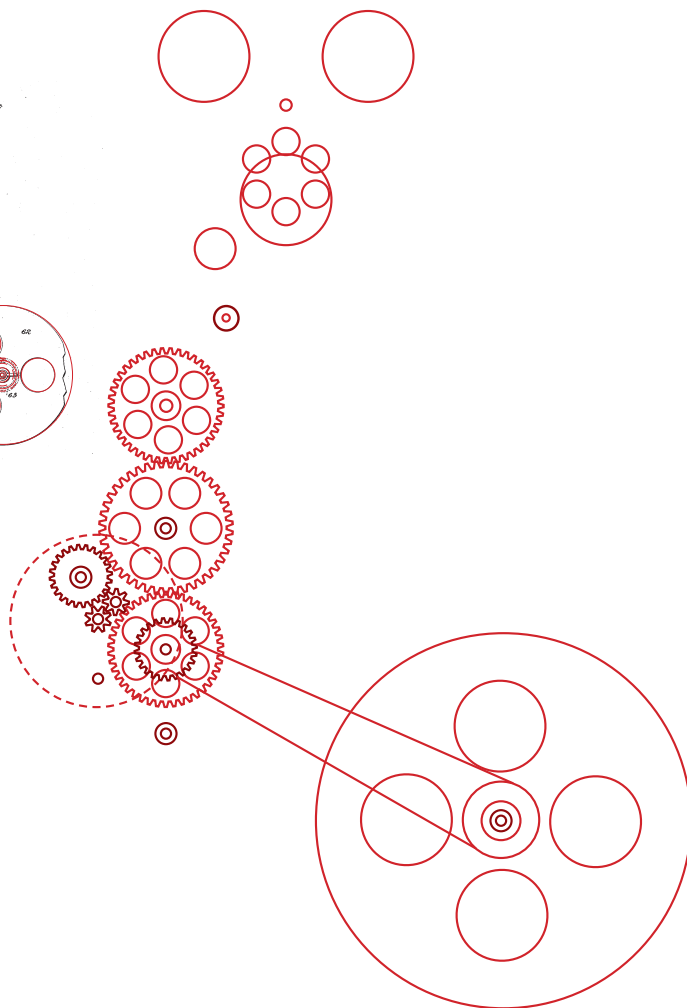
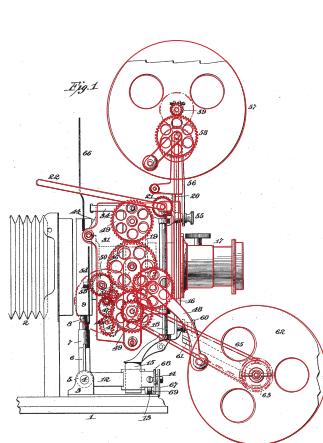
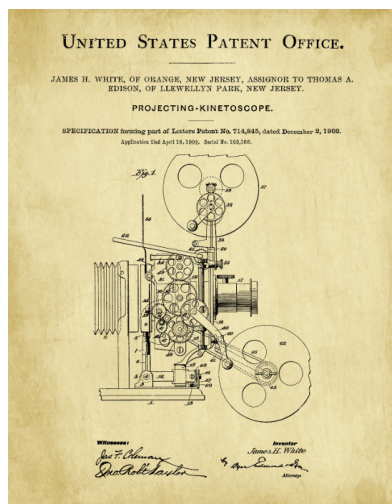


Dok-Sammon tunnuksen jalostuminen ensimmäisestä versiosta pelkistettyyn graafiseen merkkiin, jossa hannunvaakunan muodot muuttuvat viitteellisemmiksi. Viittaus elokuvaan säilyy visuaalisena viittauksena filmikelaan. Teoreettisesti ajatellen muutos tarkoitti perusidean säilyttämistä, mutta paluuta muotoanalyysin alkuihin ja uuden visuaalisen konstruktion rakentamista.

(Lodder 1985, 83–84). Mitä pidemmälle Dok-Sampo -projekti eteni, sitä lähemmäksi konstruktivistista ajattelutapaa koin liukuvani.

Konseptisuunnittelu tapahtuu yleensä projektin alussa, ja idean jalostamisen lisäksi sen tehtävänä on esitellä suunnitelma kaikille asianosaisille ennen kuin lopputulema siirtyy tuotantoon. Tämä projektin ensimmäinen versio eteni tuotantoon poikkeuksellisesti jo konseptointivaiheessa, mutta se ei ole ollenkaan tavatonta, vaikkei olekaan toivottavaa. Merkittävä osa tuotekehityksestä tehdään usein ensimmäisen lanseerauksen jälkeen, tosin yleensä rutiininomaisina teknisinä parannuksina, mutta tuotekehitystä voidaan myös jatkaa tekemällä valmiista tuotteesta päivitetty tai kokonaan uusittu versio. Havaitut epäkohdat korjataan ja esiin nousseet toiveet huomioidaan (Reunanen 2011, 115).

Seuraavilla sivuilla esitän yhteenvedon lopullisen Dok-Sampo -materiaalin visuaalisesta evoluutiosta. Ensimmäiseen versioon viittaa vain silloin, kun katson sen välttämättömäksi lopullisessa versiossa sovellettujen ratkaisujen perustelemiseksi. Koska typografialla on tässä evoluutiossa merkittävä osa, pari sanaa typografisista ratkaisuista on tässä vaiheessa paikallaan: olen pyrkinyt seuraamaan Robert Bringhurstin ohjeita valita sellainen kirjaintyyppi, joka ei pelkästään ole hyvin luettavissa, vaan sopii käyttökohteensa aihe maailmaan – historiallista ulottuvuutta unohtamatta – ja täyttää tarpeen vaatiessa tehtävänsä myös visuaalisena tehosteena (Bringhurst 2005, 95–102). Visuaalisia tehosteita tai ei, kirjaimet ovat joka tapauksessa visuaalisia elementtejä siinä missä muutkin graafiset elementit, ja tekstin integroiminen osaksi koherenttia visuaalista yleisilmettä osoittautui haasteellisemmaksi kuin olin odottanut. Ensimmäisessä versiossa teksti oli pitkälti muista elementeistä irrallinen sommitelman osa, mutta lopullisessa versiossa halusin liittää tekstin kiinteäksi osaksi kokonaisuutta.



Graafisten elementtien toteutus lähti liikkeelle vanhan projektorin teknisestä piirustuksesta. Vektoroin projektorin rataskoneiston ja lähdin rakentamaan sommitelmaa poistamalla koneiston osia. Halusin kokeilla tätä itselleni poikkeavaa tekotapaa, sillä se sisälsi mielestäni hienovaraisen viittauksen tarinaan Sammon hajoamisesta osiinsa. Samalla lopputulokseen tuli mukaan kiinnostava sattumanvaraisuuden elementti, koska etukäteen oli mahdotonta hahmottaa, millainen lopputuloksesta tulisi.



DOK·SAMPO Futura

DOK·SAMPO Avenir

DOK·SAMPO Helvetica

DOK·SAMPO Congress Sans

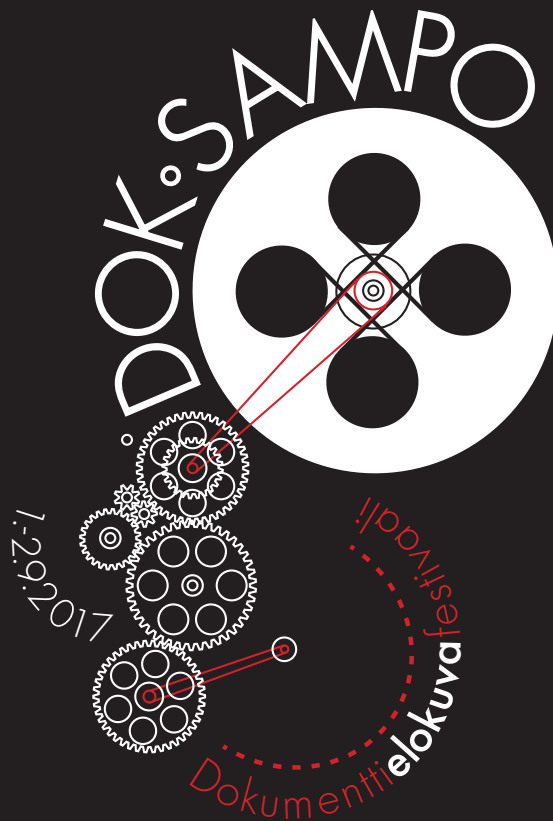
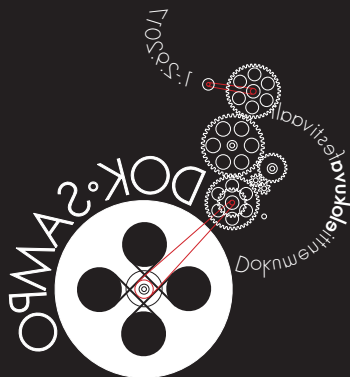
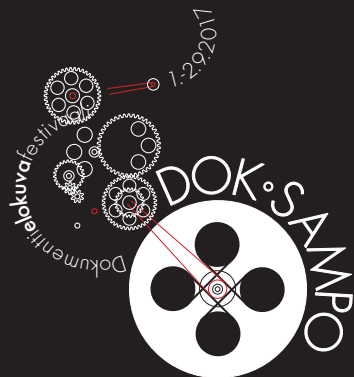
DOK·SAMPO Avenir Next Condensed Bold

DOK·SAMPO Futura Condensed Bold

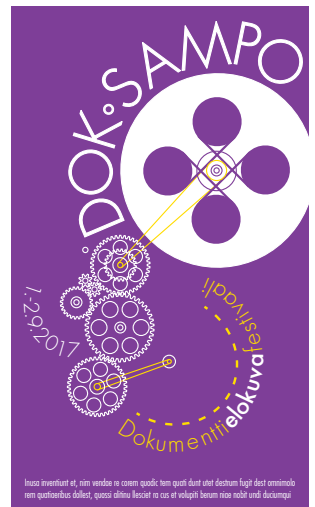
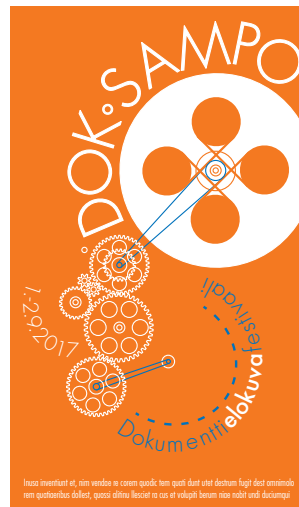
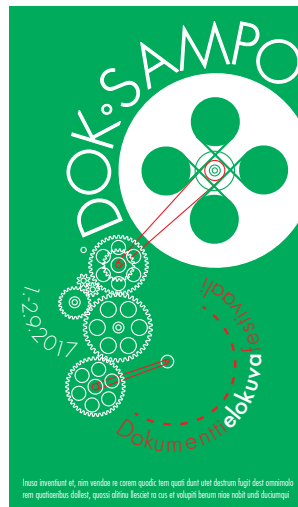
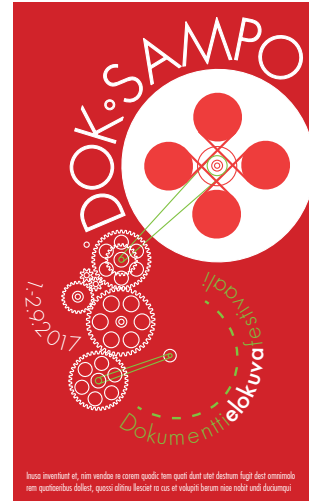
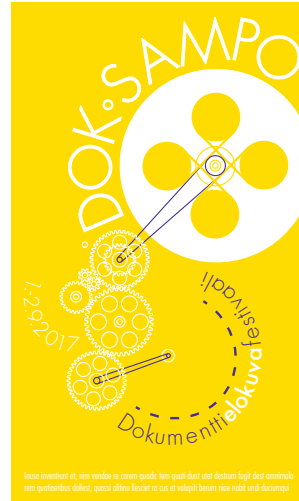
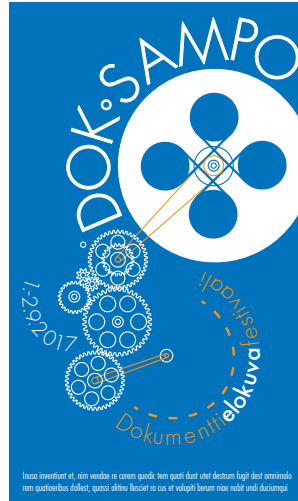
DOK·SAMPO Helvetica Neue Condensed Bold

DOK·SAMPO Dharma Gothic Bold

Typografian lähtökohtana oli Kino Sampo -teatterin tornissa oleva mainosteksti. Tavoitteeni oli löytää samanhenkinen tekstityyli, joten tekstin oli oltava jokin geometrinen ja groteski tekstityyppi. Ensimmäisessä versiossa käyttöön valikoitui japanilaisen Flat It -suunnittelutoimiston luoma Dharma Gothic, jolla etsin miellelyhtymää elokuvajulisteiden kapeisiin krediittiteksteihin, ja joka viistoon ladottuna kursiiivina muistutti kovasti vanhoissa elokuvissa suosittua otsikointitapaa. Vahvoihin ympyrämuotoihin nojautuva grafiikka kaipasi kuitenkin suvuköisemmän tekstityypin. Lopulta tekstityypiksi valikoitui Paul Rennerin 1920-luvulla suunnittelema Futura, jonka pyöreä o-kirjain sopi mielestäni loistavasti Dok-Sampo-grafiikan ympyrämuotoja korostavaan yleisilmeeseen, ja jonka ankara geometria oli muutenkin linjassa geometrisille muodoille rakentuvan grafiikan hengen kanssa. Integroidakseni tekstin kiinteäksi osaksi sommittelua ladin sen seuraamaan hallitsevien visuaalisten elementtien ympyrämuotoja.

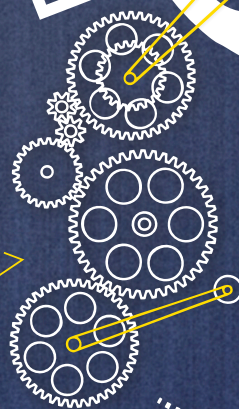


Ensimmäisen version värimaailma oli kelta-musta. Keltainen on tunnetusti värispektrin kirkkain sävy, ja Sampo-mytologiassa varhaiset runoelmat liittävät Sammon taivaannaulaan, jonka päässä hohtaa joko yötaivaan kirkkain tähti, Pohjantähti, tai vaihtoehtoisesti aurinko. Musta taustaväri viittasi luonnollisesti elokuva-teatterin pimeyteen. Kehitysversioissa halusin kuitenkin kokeilla myös muita väriyhdistelmiä, ja lopulta musta tausta korvautui astetta kevyemmällä tumman sinisellä teksturoidulla sävyllä.



DOK:SAMPO

1.-2.9.2017



Dokumenttielokuva
festivaali!

Dok-Sammon visuaalisen ilmeen
graafiset elementit, joita varioimalla
käytännön sovellutukset toteutetaan.

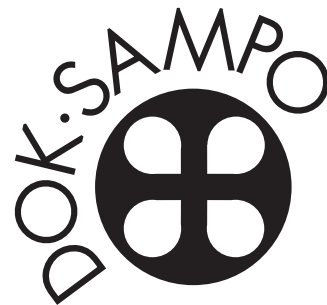
6. Käytännön sovellukset

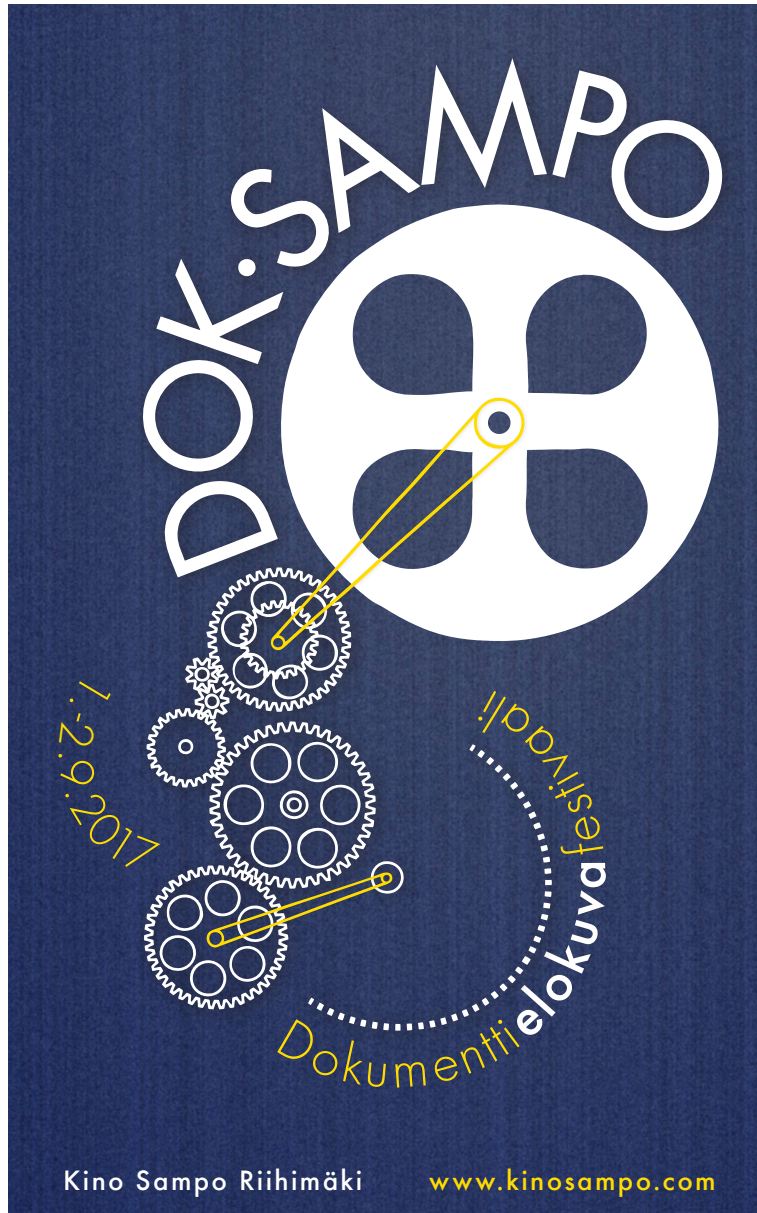
Visuaalisen konseptoinnin keskeisimpänä tavoitteena näen sukunäköisen ja riittävän laajan materiaalin tuottamisen, jonka pohjalta on mahdollista rakentaa konkreettisia käytännön ulkoasusovelluksia ilman uutta ideointia ja stressaavaa luovan työn painetta. Olemassa olevia elementtejä voi tarpeen mukaan varioida ja sommitella tapauskohtaisesti. Tässä projektissa visuaalisen konseptin tuottaminen vaati kuitenkin pienen loikkauksen käytännön sovellusten alueelle, ja konsepti syntyi julisteen ja tunnuksen työstämisen rinnalla. Lopputulemana konsepti joka tapauksessa valmistui, ja sen pohjalta sitten toimeksiannon muut tuotteet.

Alkuperäisestä toimeksiannosta poiketen on tilaajan toiveesta mukana ohjelmistopianssi, jonka olen suunnitellut toteutettavaksi roll-up -telineenä. Olen liittänyt mukaan myös ehdotuksen teatterin ulkopuolelle pystytettävistä lipuista. Ne ovat edullinen ja helposti toteutettavissa oleva tapa tehostaa festivaalin näkyvyyttä tapahtumapaikalla ja sen lähiympäristössä.

Koska Dok-Sampo festivaalien sähköinen tiedotus hoidetaan käytännössä Elokuvakulttuuriyhdistys Kino Sammon kautta, eikä festivaalilla ole esimerkiksi omaa Facebook-sivua saati omia web-sivuja, olen lopuksi tehnyt ehdotuksen festivaalin graafisen ilmeen käytöstä yhdistyksen web-sivulla festivaalin aikana.

Dok-Sammon tunnus, joka toistuu
muodossa tai toisessa kaikessa
festivaalin visuaalisessa viestinnässä.





50x80 cm juliste lyhtypylväisiin
kiinnitettäviin kovalevyihin,
ja pienemmässä koossa liiketilojen
tuulikaappeihin ja muihin vastaaviin
tiloihin tapahtuman olemassaolosta
tiedottamiseen ja julkisen näkyvyyden
luomiseksi sekä web-sivuille
houkuttelemiseksi.

10x11 cm flyer kahviloihin, kirjastoon
ja vastaaviin julkisiin tiloihin jaettavaksi
tapahtuman olemassaolosta sekä sisällöstä
tiedottamaan.



Kaikki näytökset Kino Sammossa (Suokatu 9, Riihimäki)	
1.9. LAUANTAI	2.9. SUNNUNTAI
13.00 SIELUN METSÄ Ohj. Anu Kuivalainen	13.00 HOBBYHORSE REVOLUTION Ohj. Selma Vilhunen Keppihevosen kanssa maksutta sisään.
14.50 TULEVILLA RANNOILLA Ohj. John Webster	15.00 KIEHUMISPISTE Ohj. Elina Hirvonen Vapaa pääsy
16.30 Keskustelu luonnon- suojelijoiden johdolla	16.30 Keskustelutilaisuus Kiehumispiste- elokuvasta
17.30 SALAINEN METSÄNI Ohj. Niina Brant	18.00 MR GAGA Ohj. Tomer Heymann
19.00 UUDET DIKTAATTORIT Ohj. Aleksi Pohjavirta	
20.00 EDORF Ohj. Juuso Aalto Vapaa pääsy	

Lisätietoja ja tarkemman info:n löydät osoitteesta www.kinosampo.com

Festivaalin järjestää Elokuvo- ja kulttuurijärjestö Kino Sampo ry

Liput 5 /näytös tai 30 /sarjalippu (sis. kaikki elokuvat)



Mainoslippu esityspaikalle festivaalin
katunäkyvyyden tehostamiseksi



Roll-up -vuota ohjelmiston esittelemiseksi
tapahtumapaikalla.



1.9. LAUANTAI

13.00
SIELUN METSÄ
Ohj. Anu Kuivalainen

14.50
TULEVILLA RANNOILLA
Ohj. John Webster

16.30
Keskustelu luonnon-
suojelijoiden johdolla

17.30
SALAINEN METSÄNI
Ohj. Niina Brant

19.00
UUDET DIKTAATTORIT
Ohj. Aleksi Pohjavirta

20.00
EDORF
Ohj. Juuso Aalto
Vapaa pääsy

2.9. SUUNNUNTAI

13.00
**HOBBYHORSE
REVOLUTION**
Ohj. Selma Vilhunen
Keppihevosen kanssa
maksutta sisään.

15.00
KIEHUMISPISTE
Ohj. Elina Hirvonen
Vapaa pääsy

16.30
Keskustelutilaisuus
Kiehumispiste-
elokuvasta

18.00
MR GAGA
Ohj. Tomer Heymann



Su 2.9.2017 klo 14.00



KIEHUMISPISTE

Ohjaaja: Elina Hirvonen

Valmistusmaa: Suomi

Vuosi: 2017

Kesto: 90

Ikäraja: K12

Kuvaaja: Jarkko M. Virtanen

Leikkaus: Timo Peltola

Ääni: Kimmo Vänthinen

Tuotanto: Sami Jahnukainen, Timo Vierimaa / Mouka Filmi

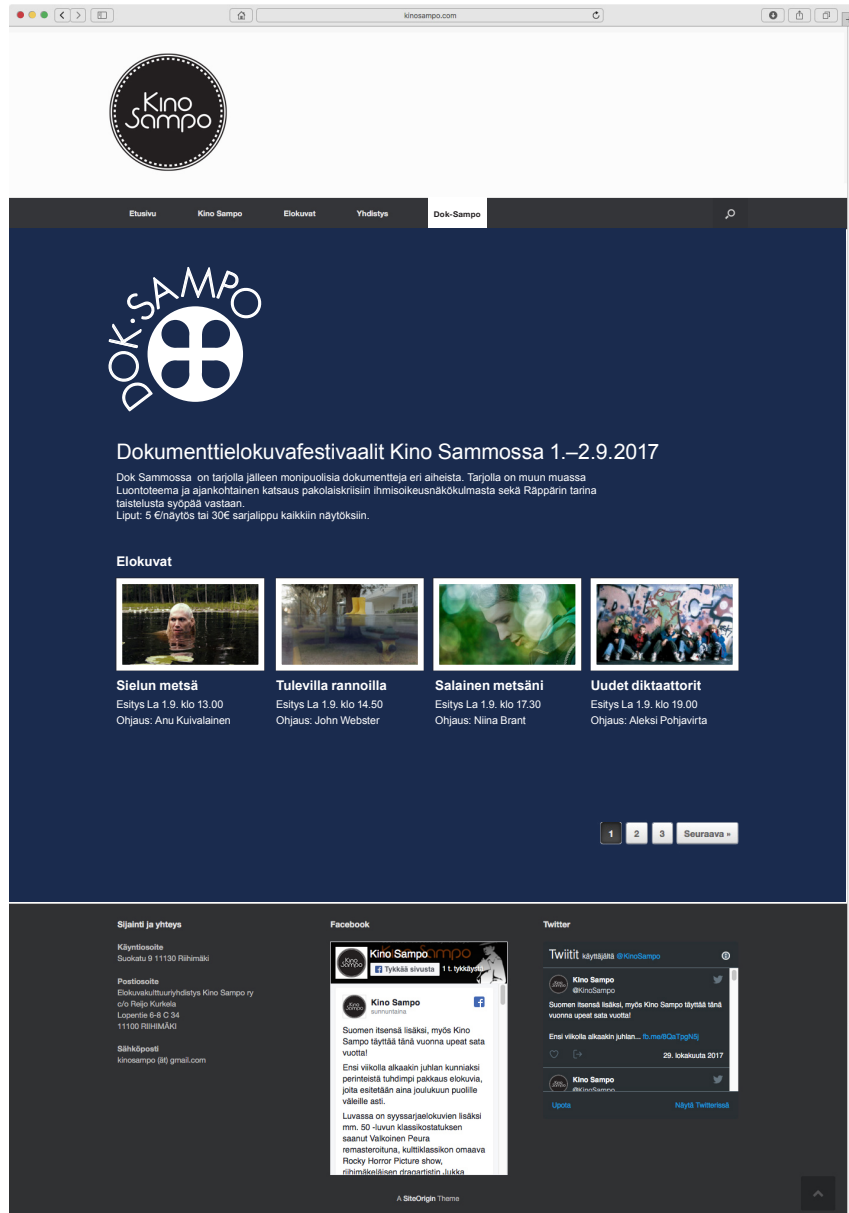
“Rajalle, rajalle!” huudettiin vuonna 1939. Leikkaus nykyaikaan, jolloin Suomeen saapunut turvapaikanhakija on saattanut ylittää matkallaan yhdentoista valtion rajat. Kun mietitään, onko melkein Saksan kokoisessa maassa tilaa maahanmuuttajille, kyse ei ole aareista tai hehtaareista. Puolesta ja vastaan argumentoidaan niin eduskunnassa, Kemissä kuin Kotiharjun saunan pukuhuoneessa: “Suomi on hullu maa, joka rikkoo omia lakejaan ja kansainvälisiä ihmisoikeuksia.” “Suvaitsevaisuuden taudin tulos on kuolema.” “Voidaan sanoa, että plusmerkisiä asioita on.”

Ohjaaja ja kirjailija Elina Hirvosen ensimmäinen pitkä elokuva Kiehumispiste kuvaa 2010-luvun Suomea, jossa “suvakki” on vakiintunut termi, leipäjonot kasvavat pituutta, Soldiers of Odin partioi ja peli halutaan viheltää poikki – eikä kyse ole Leijonista, joita kannattavat sekä mustat että valkoiset. Kamera viedään maahanmuuttoa, rasismia ja hallituksen leikkauspolitiikkaa vastustavien mielenosoitusten keskelle. Yhdessä kohtauksessa seurataan turvapaikanhakijoita, toisessa Suomi ensin -aatteen kannattajia. Keskushenkilöt eivät ole stereotyyppisiä vaan moniulotteisia ihmisiä.

Kiehumispiste syntyi reaktiona tässä ajassa käynnissä oleviin muutoksiin. Niitä käsitellään kiihottomasti, mutta samalla elokuva on täynnä tunteita. Kukaan ei lopulta tiedä, kuka meitä hoitaa, kun olemme vanhainkodissa.

Elokuvan jälkeen klo 16.30 on keskustelutilaisuus elokuvan keskeisistä teemoista.

A4-sivupohja elokuvien
esittelylehtisten tulostamista
varten näytökseen tulijoille
jaettavaksi. Futura-fontin
pariksi leipätekstiin
valikoitui samanhenkisen
geometrisen muotoilunsa
ansiosta toinen klassikko,
Bodoni.



Layout Dok-Sampoa verten Elokuvalaajayhdistys Kino Sampo ry:n käyttämälle web-sivustolle tapahtuman sisällön yksityiskohtaiseen tiedottamiseen ja elokuvien trailereiden esittelyyn.

7. Johtopäätökset

Lopputuloksena tässä projektissa ei loppujen lopuksi ollut Dok-Sampo -festivaalin mainosmateriaali, vaan syventynyt ymmärrys luovan työn ideointiprosessista ja suunnitteluprosessista kokonaisuutena. Työskentelytapoja on epäilemättä yhtä paljon kuin suunnittelijoitakin, ja jokaisella on varmasti omat kipukohtansa. Omalta osaltani stressaavin ja tuskallisin työvaihe on aina ollut kantavan idean löytäminen, ja kovin usein tulee ”lainattua” jotain muualla nähtyä ja hyväksi todettua. Tästä kulmasta olennaista tässä projektissa oli päästä kiinni ideoinnin mekaniikkaan ja pohtia reaaliaikaisesti sitä, miten ideointiprosessia voi tietoisesti ja tarkoitushakuisesti kuljettaa eteenpäin ja tuotekehityspäätteellä jalostaa. Omalla kohdallani se käytännössä tarkoittaa tietopuolista toimeksiantoon ja aiheeseen perehtymistä sekä taustatiedon hankkimista ideoinnin ja vapaan assosiaation polttoaineiksi. Ja jos jotain sitten täytyy ”lainata”, se olkoon mieluummin lainan kohteen sisäinen idea kuin ulkoinen muoto. Tietopuoliseen materiaaliin perehtyminen johti myös kiintoisaan löytöön: historia on uskomattoman rikas ideoiden lähde, ja historiantuntemus erinomainen työkalu myös graafiselle suunnittelijalle.

Tärkeää suunnitteluprosessin kokonaisuuden hahmottamisen kannalta on oivaltaa, ettei käsitteellinen idea ole sama asia kuin sen visuaalinen ulkomuoto. Ideointi on yksi työvaihe, idean visualisointi toinen. Itselleni ideointi on luovaa työtä, visualisointi taas enemmän tai vähemmän kokeiluluontoista puurtamista, joka tapahtuu yrityksen ja erehdyksen kautta, idean pohjalta luonnostellen ja vähitellen muotoutuvia visuaalisia elementtejä työstäen. Visualisointiin pätee siihenkin tuotekehitysmalli: havaitut virheet korjataan ja esiin nousseet ongelmat huomioidaan. Konkreettisuudestaan johtuen visualisointi ei ole minulle niin kuluttavaa kuin luova ideointi. Pikemminkin päin vastoin – ellei ankara deadline paina liikaa päälle. Mitä Dok-Sampo -projektin visualisointiin tulee, se ei edennyt ongelmitta. Työn ohjaajilta

saamani palautteen perusteella oli selvää, että ensimmäinen visuaalinen konsepti vaati täydellistä uusimista. Kiusallista vain oli se, että tilaajan asettaman aikataulun vuoksi käytännön sovellukset oli jo tehty ja otettu käyttöön. Toinen versio oli jo huomattavasti parempi (ja kolmas olisi varmasti erinomainen). Huomionarvoista tässä uudelleen tekemisessä oli kuitenkin se, että uudistusta vaati nimenomaan visuaalinen konsepti. Ideointivaiheeseen ei ollut tarvetta palata.

Vastauksena johdannossa julkilausumaan tavoitteeseeni suunnitteluprosessin systematisoinnista kiteytän Dok-Sampo -projektin työvaiheet yksinkertaiseksi kolmivaiheiseksi malliksi:

- 1) Käsitteellinen ideointi (taustatutkimus ja luova ajatustyö)
- 2) Visuaalinen konseptointi (käsitteellisen idean visualisointi)
- 3) Käytännön sovellusten tuottaminen (toimeksiannon toteuttaminen visuaalisen konseptin pohjalta)

Ei ole mitenkään pieni asia hahmottaa kokemusperäisesti työskentelymallia, jonka pohjalta voi jatkaa eteenpäin.

8. Lähteet

KIRJALLISUUS:

- AALTONEN, JOUKO: *Todellisuuden vangit vapauden valtakunnassa*, Like 2006
- ST. AUGUSTINE: *Confessions*, Penguin Books 1961
- VON BAGH, PETER: *Vuosisadan tarina – Dokumenttielokuvan historia*, Teos 2007
- BRINGHURST, ROBERT: *The Elements of Typographic Style*, Hartley & Marks 2005
- HAAVIO, MARTTI: *Suomalainen mytologia*, WSOY 1967
- HEIKKILÄ, TIMO: *Kalevalan metafysiikka ja fysiikka*, Like 1999
- KALLIO, RAKEL: “Konstruktivismi”, *Taiteen pikkujättiläinen*, WSOY 1995
- KURKELA, REIJO JA MIETTINEN, TIMO: *Suokylän Broadway*, Elokuvakulttuuriyhdistys Kino Sampo ry 2007
- LODDER, CHRISTINA: *Russian Constructivism*, Yale University Press 1985
- MILNER, JOHN: *Alexander Rodchenko Design*, Antique Collectors Club 2009
- MOORE, COLIN: *Propaganda Prints*, A&C Black Publishers Ltd 2010
- NORDIN, SVANTE: *Filosofian Historia*, Pohjoinen 1995
- PLATON: *Valtio*, Otava 1999
- Reunanen, Jyrki: *Ideointiopus*, Pilot kustannus Oy 2007
- *Idea taiteessa ja tuotekehityksessä*, Aalto-yliopisto 2011
- WHEELER, ALINA: *Designing Brand Identity*, John Wiley & Sons Inc 2013

SÄHKÖISET LÄHTEET:

- Elokuvakulttuuriyhdistys Kino Sampo ry*, <http://kinosampo.com/yhdistys/> (24.10.2017)
- Documentary Film Festivals*, www.pbs.org/pov/filmmakers/resources/film-festivals.php (24.10.2017)
- Hannunvaakuna eli käpälikkö*, www.taivaannaula.org/2009/09/03/hannunvaakuna-eli-kapalikko/ (24.10.2017)

