

Marleena Maliniemi

Visuaalinen suunnittelu pelimaailman sisällä

Miten Art Deco -tyylisuunta näkyy BioShock-pelin julisteissa?

Visuaalinen suunnittelu pelimaailman sisällä

Miten Art Deco -tyylisuunta näkyy BioShock-pelin julisteissa?

Marleena Maliniemi
Opinnäytetyö
Kevät 2023
Viestinnän tutkinto-ohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Viestinnän tutkinto-ohjelma, Visuaalinen suunnittelu

Tekijä: Marleena Maliniemi

Opinnäytetyön nimi: Visuaalinen suunnittelu pelimaailman sisällä. Miten art deco -tyylisuunta näkyy BioShock-pelin julisteissa?

Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo

Työn valmistusluku- ja -vuosi: Kevät 2023

Sivumäärä: 36 + 2 liitettä

Tekemäni opinnäytetyön tarkoituksena oli tutkia, millä tavoin art deco-vaikutteinen visuaalinen suunnittelu näkyy BioShock-pelille luodun maailman julisteissa. Tutkimus yhdistää oman ammattiosaamiseni yhteen mielenkiinnonkohteideni kanssa, jotka ovat videopelit sekä julistesuunnittelu. Tarkoituksena oli kehittää omaa visuaalista havainnointikykyä sekä löytää inspiraatiota tuleviin työelämän ja vapaa-ajan projekteihin.

Tietoperustana käytin graafiseen suunnitteluun, julisteisiin, typografiaan ja art decoon liittyvää kirjallisuutta sekä internetlähteitä. Kirjallisia lähteitä tukemassa oli liuta kuvallisia lähteitä. Keskityn visuaalisessa ja graafisessa suunnittelussa siihen, mitä ne ovat, sekä tarkemmin typografiaan ja julistesuunnitteluun. Lisäksi tarkastelen art decon piirteitä yleisesti, sekä julistesuunnittelun ja typografian näkökulmasta kuin myös pohjustan hieman pelimaailmaa.

Aineistoa keräsin ottaen kuvakaappauksia BioShock™ Remastered -pelistä, jonka rajasin yhteensä kahteenkymmeneen erilaiseen julisteeseen. Tutkimukseen valikoituneet julisteet olivat keskenään mahdollisimman erilaisia ja kuvalaadullisesti hyviä. Tutkin aineistoa analysoiden laadullisin menetelmin yhtenä kokonaisuutena. Etsin, mitä asioita julisteissa esiintyy ja ovatko ne tyypillisiä art deco-tyylisuunnalle.

Tutkimuksen perusteella art deco näkyy monin eri keinoin BioShockin maailman julisteissa. Tyypillisyyksiä art decoon löytyi runsaasti, ja se esiintyi vahvasti läpi aineiston. Löytynyt typografia sekä värimaailma edustivat eniten tyylisuunnan ominaisuuksia, kun taas kuva-aiheet ja niiden muotoilu oli sekalaisempaa.

Asiasanat: art deco, BioShock, graafinen suunnittelu, julisteet, typografia, videopelit, visuaalinen suunnittelu

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Programme in Communication, Option of Visual communication

Author: Marleena Maliniemi

Title of thesis: Visual design inside a game world. How does Art Deco show in BioShock's posters?

Supervisor: Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2023

Number of pages: 36 + 2 appendices

The purpose of this thesis was to research, how art deco has influenced the visual design of BioShock's in-game posters. The research combines my passion for video games and poster design. The point was to develop my own visual observation skills and find inspiration to future projects in both work and personal life.

Literature and internet sources together with added pictures were the basis of my source material. The material consisted of visual and graphic design, art deco and BioShock-game. More specifically the source material was about poster design and typography.

The research material was compiled from a group of screenshots from the game. I chose a total of 20 different posters for the final analysis. The posters were analysed as a bigger set to see how art deco is shown in them. I searched for visual elements that were typical for art deco.

The study showed that art deco can be seen in various ways in the research material. Typical elements were found, that were mostly to do with colours, contrasts and typography. The imagery and shapes were more chaotic.

Keywords: Art Deco, BioShock, graphic design, posters, typography, video games, visual design

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	SANASTO	7
3	VISUAALINEN SUUNNITTELU	8
3.1	Typografia	8
3.2	Julistesuunnittelu	10
4	ART DECO	12
4.1	Laaja ja moninainen tyyliuunta	12
4.2	Kuva-aiheiden inspiraatio	13
4.3	Vahvat värit ja muodot	13
4.4	Julistesuunnittelun piirteitä	14
4.5	Typografia	17
5	BIOSHOCKIN MAAILMA	19
5.1	Rapture – vedenalainen kaupunki	19
5.2	Pelin visuaalinen inspiraatio	20
6	METODIT	22
7	JULISTEET BIOSHOCKISSA	23
7.1	Visuaalinen aineisto	23
7.2	Kuva-aiheet ja muodot	25
7.3	Värit ja kontrastit	25
7.4	Typografia	26
8	JOHTOPÄÄTÖKSET	28
9	POHDINTA	30
	LÄHTEET	32
	KUVAT	35
	LIITTEET	3

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni tavoitteena on tarkastella yksittäisen videopelin, BioShockin, sisäistä visuaalista suunnittelua julisteissa. Haluan saada selville, miten tekijät ovat mukailleet art deco -tyylisuuntaa, joka on ollut inspiraation lähteenä pelin luomisprosessissa (Video game architecture 2013) ja näin saada vastauksen kysymykseen, onko näin myös ollut visuaalisen suunnittelun suhteen.

Aiheen rajausta on BioShock-pelin maailman sisältä löytyvä visuaalinen ja graafinen suunnittelu, tarkemmin pelin sisältämät julisteet, ja miten art deco -tyylisuunta näkyy niissä. Esittelen lyhyesti graafista suunnittelua yleensä, ja keskityn julistesuunnittelun teoriaan sekä typografiaan. Lisäksi tarkastelen art deco -tyylisuunnan ominaispiirteitä yleisesti ja julistesuunnittelussa. Pohjustan myös BioShock-peliä sivuten hieman sen juonta, aikaa, paikkaa ja luomisprosessia. Lopuksi kerään visuaalisen aineiston kyseisen pelin sisältä kuvakaappauksina pelimaailmassa esiintyvistä julisteista, ja vertaan niitä art decon piirteisiin.

Toivon tutkielman avulla saavani selville, onko julistesuunnittelussa art deco yhtä vahvasti läsnä, kuin muuallakin BioShock -pelin miljöössä. Oma tavoitteeni on syventää tietämystäni visuaalisessa viestinnässä, sekä kehittää tutkivaa havainnointikykyäni visuaalisten osa-alueiden suhteen. Inspiroivien niin sanottujen vanhojen tyyliuuntien implementointi moderneihin tuotoksiin kiinnostaa, ja tarkempi yksittäisen kohteen tutkiminen on henkilökohtaisesti myös hyvin mieleistä ja jännittävää.

2 SANASTO

Art Nouveau. Niin sanottu uusi taide. Tyylisuunta, joka perustui koristeellisuuteen. Tunnusomaisia piirteitä ovat luonnonmuodot, kuten kukat ja lehdet, yhdistettynä aaltoileviin linjoihin. Art decon edeltäjä. (Ambrose & Harris 2006, 29.)

Bauhaus. Taidekoulu ja tyyliuunta. Ominaista tyyllille ekonomiset ja geometriset muodot. (Ambrose & Harris 2006, 35.)

Futurismi. Uudistusliike ja tyyliuuntaus, joka sai alkunsa Italiasta. Keskeisinä aiheina liike ja moderni elämä, tyyllillisesti sisältää paljon monistuvia muotoja ja valoisuusefektejä. (Vallius 2011.)

Geometrinen. Geometrisiin muotoihin, kuten ympyrään, neliöön ja kolmioon, pohjautuva (Ambrose & Harris 2006, 115).

Kalligrafia. Käsien kirjoittamisen taide. Tyypillistä soljuvat linjat ja viivan paksuuden vaihtelu. (Ambrose & Harris 2006, 48.)

Kontrasti. Suuri erilaisuus kahden tai useamman asian välillä, mikä on nähtävissä niitä vertailemalla. Esimerkiksi tumman ja vaalean värin ero. (Collins Dictionary 2023.)

Konstruktivismi. Tyyliuunta. Tyypillistä teollisten materiaalien, kuten lasin metallin ja muovin, käyttö. Teokset yleensä ei-esittäviä, abstrakteja ja geometrisia. (Ambrose & Harris 2006, 64.)

Kubismi. Taidesuuntaus, jossa kuvattava kohde esitetään useammasta kuin yhdestä näkökulmasta. Kohde näyttäytyy sirpaleisena katsojalle. (Ambrose & Harris 2006, 70.)

Litografia. Painotekniikka, joka on keksitty vuonna 1798. Sana tarkoittaa ”kirjoitusta kivessä”, tavallisemmin kivipainoa. Kuva muodostuu painettavalle pinnalle painokivestä prosessilla, joka perustuu veden ja öljyn hylkimisreaktioon. (Ambrose & Harris 2006, 154.)

Modernismi. Usean tyyliuunnan summa vuosilta 1890–1940. Sisältää muun muassa bauhausin ja konstruktivismin. Mottona *muoto seuraa funktiota*. (Ambrose & Harris 2006, 164.)

3 VISUAALINEN SUUNNITTELU

Luvussa käyn lävitse visuaalista suunnittelua yleisesti. Lisäksi tarkastelen tutkielmalle olennaisia aihealueita, kuten typografiaa sekä julistetaidetta, tarkemmin.

Ympäristö koostuu monesta visuaalisesta tuotteesta. Tuttuja asioita voivat olla esimerkiksi mainokset, pakkaukset ja kirjojen kannet. Visuaalinen ja graafinen suunnittelu käsittää laajan määrän asioita elinympäristössämme, eikä se rajoitu pelkästään edellä mainittuihin omiin esimerkkeihini.

Visuaalinen tai graafinen suunnittelu on menetelmä, joka lukeutuu visuaalisen viestinnän sisälle (Itewiki 2023). Se tarkoittaa perinteisesti graafisen ulkoasun suunnittelua alusta loppuun, ja tuote puetaan tähän suunniteltuun ulkoasuunsa käyttötarkoituksensa mukaisesti. Lopputuloksen tehtävänä on välittää tietoa, eli viestiä, niin hyvin kuin mahdollista, oman itseisarvonsa lisäksi. Ulkoasu pyrkii herättämään mielenkiintoa, houkuttelemaan lukemaan, ja on esteettisesti puhutteleva. (Bohman & Hallberg 1985, 8, 48–49.) Suunnittelussa voi hyödyntää eri tekniikoita ja yhdistelmiä, kuten kuvataidetta, symboleita, sanoja, valokuvausta tai typografiaa. Suunnittelua hyödynnetään yleensä kokonaisvaltaisesti aina brändin luomisesta sen alle lukeutuviin tuotteisiin asti. (Itewiki 2023.)

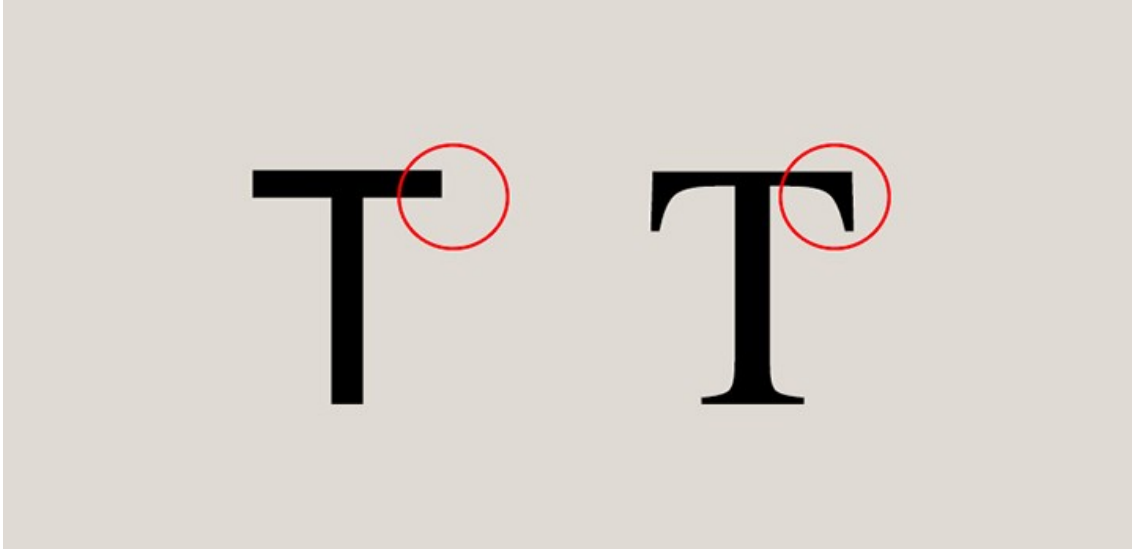
Taide ja suunnittelu ovat kytköksissä toisiinsa, vaikka eivät olekaan päämääriltään samoja. Taiteilija pyrkii toteuttamaan omia visioitaan ja tuntemuksiaan. Suunnittelija pyrkii mahdollisimman käyttäjäystävälliseen kokemukseen lopullisessa tuotteessa. (Kracov, Shemi & Monopoly 2021.)

Visuaalinen ja graafinen suunnittelu on jatkuvasti kehittyvä ala. Teknologinen kehitys on vaikuttanut voimakkaasti alaan menneisyydessä, ja tulee tekemään niin myös tulevaisuudessa. Jatkuvasti muuttuva ympäristö tuottaa lisää erilaisia ajattelutapoja siitä, miten tieto tulisi esittää. (Ambrose & Harris 2006, 8.)

3.1 Typografia

Typografia tulee kreikan sanoista *typos* (jäljennös, leima, merkki) ja *grafein* (kirjoittaa), eli jäljennöksillä kirjoittamista. Alun perin sana typografia on tarkoittanut koko kirjapainotaitoa. Lyhyesti sanottuna nykyajan typografian voisi sanoa olevan kirjaintyyppien valintaa ja käyttöä. (Itkonen 2019,

11.) Laajemmin tarkasteltuna asia on monimutkaisempi. Itkonen (2019, 11) kallistuu typografian suhteen siihen, että se käsittää tekstin valmistamisen ja sen muotoilun valmiilla kirjaimilla. Typografia ei siis sisällä esimerkiksi käsin tekstattua tekstiä tai kalligrafiaa.



Kuva 1. Ero groteskin ja antiikvan eli päätteettömän ja päätteellisen fontin välillä. (DeCotes & Todd 2023)

Käytetyssä aakkostossa on 28 kirjainta, joista jokaisesta on olemassa suur- ja pienaakkoset eli versaalit ja gemenat. Näiden lisäksi käytössä on useita merkkejä sekä kymmenen numeroa. (Bohman & Hallberg 1985, 51.) Tästä merkistöstä koostuu erilaisia kirjainleikkauksia- ja perheitä. Kirjainleikkaus tarkoittaa esimerkiksi yksittäistä arkikielessä kutsuttua fonttia, kuten Arial Narrow, joka on Oulun ammattikorkeakoulun opinnäytetyön muoto-ohjeiden mukainen leipätekstin leikkaus. Kirjainperhe taas pitää sisällään kaikki Arialin erivahvuiset kirjainleikkaukset, kuten **lihavoidun** ja *kurssivoidun* version. Kirjaintyyli- ja -perheet tunnetaan yleensä suunnittelijan antamalla nimillä. Leikkaukset ja perheet voidaan jaotella vielä erilaisten kirjaintyylien sisään samankaltaisuuksien perusteella. Raa’asti kirjaintyytit jaotellaan kahteen osaan: groteskit ja antiikvat (kuva 1). Groteskit ovat päätteettömiä ja yleensä tasapaksuja viivoiltaan. Antiikvakirjaimiin kuuluu vaakasuorat päätteet, ja niiden viivojen vahvuuksissa on selkeää vaihtelua. (Itkonen 2019 12, 14–15, 21.)

Yleiseen käyttöön vakiintunut tarkempi luokitustapa on Maximilien Voxin vuonna 1954 luoma luokittelu, joka sisältää yhdeksän eri kategoriaa. Ensimmäiset neljä ovat eri antiikvoja, viides sisältää egyptienneet, kuudes kaikki groteskit, seitsemäs kaiverretun kaltaiset, kahdeksas kaunokirjaimet ja yhdeksäs loput. Kirjaintyyppien määrä on kuitenkin tuosta ajasta kasvanut ja muuttunut räjähdyksmäisesti, joten luokittelu on muuttunut hankalammaksi. Mitään virallista ja ainoa oikeaa

luokitustapaa ei ole nykyisin olemassa. Sellaisen luominen on hankalaa, sillä esimerkiksi tulevaisuuden uudet kirjaintyytit saattavat muuttaa jo olemassa olevaa luokitusta. Jos luokittelutapa on jo valmiiksi monimutkainen, on sen ylläpitäminen jatkossa entistä haastavampaa. Typografian käsikirjassa oleva luokittelutapa pohjautuu mainittuun Voxin yleisjärjestelmään. Itkosen luokitus sivuaa lisäksi taidehistoriaa, jos kytkös siihen on selvä, sekä antaa enemmän tilaa groteskeille. (Itkonen 2015, 27–28.)

Testikirjoitus

Testikirjoitus

Kuva 2. Esimerkkitekstit Century-kirjainperheen regular-leikkauksella ja Acumin Variable Concept -kirjainperheen ExtraCondensed Thin Italic-leikkauksella (Maliniemi 2023).

Visuaalisessa suunnittelussa typografialla on keskeinen rooli viestin välittäjänä. Teksti antaa kirjoitetun sisältönsä lisäksi visuaalisesti mielikuvia esimerkiksi mainosteksteissä, joissa otsikkotekstien valinnoilla on psykologiset taustat: minkälainen persoona ja luonne kirjaimilla on, ja kuinka niitä yhdistelemällä saadaan toivottu lopputulos? (Bohman & Hallberg 1985, 79.) Kirjainten kokovaihtelut, onko käytössä suuraakkosia vai pienaakkosia ja se, onko leikkaus kursiivia vai lihavoitua ovat tietoisia valintoja typografiassa. Kuvassa 2 nähdään sama teksti kahdella eri fontilla, joiden välittävä tuntuma on täysin erilainen. Kenties ylempi tuntuu perinteiseltä, kun taas alempi modernilta. Ylempi on jämerä, alempi heiveröinen.

3.2 Julistesuunnittelu

Julisteita pidetään yhtenä ensimmäisistä visuaalisen markkinoinnin muodoista. Juliste on yleensä iso, painettu teos, jossa tyypillisesti yhdistyy kuvia ja sanoja, jotka luovat viestin. Julistetyyppejä on useita, kuten esimerkiksi elokuva-, mainos- ja tapahtumajuliste. (Arhipova 2018.) Esimerkki julisteesta kuvalla tehostetaan lauseen viestiä, ja yksittäinen sana on korostetusti eri värinen (kuva 3).



Kuva 3. Esimerkki julisteesta (Flagg 1917).

Julisteen historia on pitkä ja monimuotoinen. Modernin julisteen taival alkaa 1800-luvun lopulta, jolloin litografiapaino kehittyi uudelle tasolle. (Rivers 2007, 8.) Kehittynyt litografia mahdollisti isojen, värikkäiden kuvien massatuotannon teollisesti aikaisempaa helpommin (Ambrose & Harris 2006, 54.) 1900-luvun alun taitteessa mainostamisesta tulikin yleisesti suosittua (Vucic 2022).

Hyvä juliste kiinnittää heti katsojan huomion, ja ylläpitää sen siihen asti, kunnes katsoja on lukenut ja sisäistänyt viestin. Julisteen perimmäinen tarkoitus on, kuten visuaalisessa suunnittelussa yleisesti, välittää viestiä, tai tukea tapahtumaa, tuotetta tai aatetta. Julisteen vaikuttavuus tai tehokkuus riippuu siitä, miten erottuva, selkeä ja silmiinpistävä sen suunnittelu on. Silmiinpistävyyden tärkeys johtuu 1900-luvun lopun julisteiden tyypillisestä kiinnityspaikasta, joka oli ja on osittain edelleen, julisteryypit seinissä. Isossa joukossa samankaltaisia asioita täytyy erottua, jotta oma viesti menisi perille. (Jong, Purvis & Le Coultre 2010, 11.)

4 ART DECO

Tässä luvussa käsittelen art decon ominaispiirteitä, tyypillisyyksiä sekä ajan julistesuunnittelua. Pyrin käymään lävitse tarkemmin Yhdysvaltojen art decoa, sillä BioShock-pelin inspiraatio on kytköksissä siihen vahvasti.

Tyylisuuntana art deco oli erikoinen, sillä se ei todellisuudessa omannut täysin yhtenäistä teoreettista tai ideologista pohjaa (Erlhoff & Marshall 2008, 25–26). Tyylisuunta eli ympäristönsä mukaan ja synnytti useita eri tulkintoja saman termin alle. Nimensä, art decon, tyylisuunta sai vasta paljon myöhemmin 1960-luvulla, ja se on lyhenne Ranskan sanoista arts décoratifs, mikä tarkoittaa koristaidetta. Nimityksenä suuntauksesta on myös käytetty pelkkää decoa. (Duncan 1995, 8.) Art deco -nimitykseen asti tyyliä pidettiin osana modernismia (Itkonen 2015, 48).

4.1 Laaja ja moninainen tyylisuunta

Art deco -tyylisuunta syntyi osittain vastareaktiona art nouveaulle eli jugend-tyylille (Vallius 2011). Jälkeenpäin on kuitenkin tullut ilmi, että näiden kahden välillä on paljon samankaltaisuuksia. Duncanin (1995) mukaan art decoa voi pitää eräänlaisena jatkeena art nouveaulle. Osittain syy tyylisuunnan synnylle piili myös sen syntymäajankohdassa. Ajanjaksona tyylisuunta vaikutti maailmansotien välisenä aikana. Ensimmäinen maailmansota oli jättänyt valtavat arvet yhteiskuntaan. Ranska loi maailmannäyttelyn nimeltään *Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes* (Modernin koriste- ja teollisuustaiteen kansainvälinen näyttely) ja sen mukana elämäniloisen tyylisuunnan, art decon. (Vucic 2022.) Vahvimmillaan suuntaus näkyi eritoten arkkitehtuurissa (Bohman & Hallberg 1985, 21). Mielikuvat tyylisuunnan ympärillä olivat ja ovat edelleen täynnä eleganssia, luksusta ja ylenpalttisuutta (Vucic 2022).

Art deco levisi Ranskasta muualle Eurooppaan ja aina Aasiaan ja Amerikkoihin asti. Se muotoutui erilaiseksi ympäristönsä mukaan, ja esimerkiksi Yhdysvaltojen ja Ranskan versiot eriävät toisistaan rutkasti. Yhdysvaltojen tyyli painottui enemmän toiminnallisuuteen, kun Ranskassa keskityttiin koristeellisuuteen. (Duncan 1995, 7–9.)

Yhdysvalloissa 1930-luvun laman aikana presidentti Franklin D. Rooseveltin hallinto perusti *The Works Progress Administration* -viraston, jonka alle syntyi *Federal Art* -projekti. Projektin tavoitteena oli avustaa artisteja hankalassa tilanteessa. Projekti oli toiminnassa vuosina 1935–1943. (Soelle 2023.) Projekti, joka tuki rahallisesti taiteilijoita, mahdollisti uusien, modernien ja kokeellisten tyylien ilottelun (Eskilson 2007, 265).

Osittain sen ansiosta Yhdysvalloissa nosti päätään art decon alahaara *streamline moderne*, vaihtoehtoisesti pelkkä *streamline*. Suosittu ja ylenpalttinen art deco ei sopinut enää hankalaan lama-ajan elämäntilanteeseen, ja suunnittelijoiden tuli tehdä ratkaisuja. Art decon muotojen yksinkertaisuus muuttui miltei minimalistiseksi, käytännöllisemmäksi ja virtaviivaiseksi 1930-luvun edetessä. Vaikutteita tuli eurooppalaisesta designista, erityisesti Venäjän konstruktivismista, jossa arvostettiin urbaaneja ympäristöjä ja teollisia muotoja. Muodoissa näkyi ja välittyi liike ja nopeus. (Schenker 2021.) Kehittynyt tyyli edusti uutta, optimistista vaihetta lama-ajan keskellä. Taide, teollisuus, muotoilu ja tiede yhdistyivät, ja se näkyi pilvenpiirtäjistä aina kulkuneuvoihin asti. Muun muassa Chrysler Building, Rockefeller Center ja Empire State Building valmistuivat streamlinen innoittamina 1930-luvulla. (Itkonen 2015, 52.)

4.2 Kuva-aiheiden inspiraatio

Inspiraatiota tyyliuunta kirvoitti vahvasti taiteesta ja tekniikasta. Kubismi, Venäjän konstruktivismi ja Italian futurismi, eli abstraktit, vääristyneet ja pelkistetyt aiheet vaikuttivat tyylin muotokielen syntyyn. Lisävaikutteita tyyliuunta saattoi kaivaa muun muassa muodista, itämaista ja Afrikan heimoitaiteista. Tyyliuunnan yleisiä kuva-aiheita olivat muun muassa kukka-asetelmat, nuoret neidot sekä geometriset toistuvat kuviot kuten siksakki. (Duncan 1995, 7–8.) Kuva-aiheita tyyliuunta ammensi myös sijainnin mukaan aikansa ympäristöstä, kuten Yhdysvalloissa jazzista, pilvenpiirtäjistä ja mekaanisista tuotteista. (Vallius 2011.) Käyttötavan mukaan kuva-aiheet olivat erilaisia. Art decon geometrisen tyylin avulla mainonta kukoisti, ja kuva-aiheina oli usein tyyliuunnan mukaisiksi muutettuja kaupattavia tuotteita. (Lee 2016).

4.3 Vahvat värit ja muodot

Kuten edeltäjänsä art nouveau, myös art deco hyödynsi luonnonmuotoja koristeaiheina, tosin paljon hillitymmin ja eri tavalla (Duncan 1995, 7–8). Art deco edusti uutta uskoa teknologiaan.

Nouveaun hillittömät, vapaat muodot muuttuivat matemaattisiksi ja laskelmoiduiksi. (Lee 2016.) Luonnonmuodot muotoutuivat geometrisemmiksi ja pelkistetyimmiksi, voimakkaan kaksiulotteisiksi, yksinkertaisiksi muodoiksi. Yksinkertaisuudesta huolimatta tyyli suunta oli koristeellinen, erityisesti arkkitehtuurissa ja sisustuksessa. (Duncan 1995, 7–8.) Graafisessa suunnittelussa tyyli suunta näyttöy vähemmän koristeellisena (Itkonen 2015, 48).



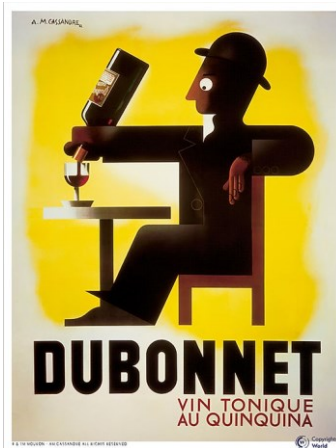
Kuva 4. Chicagon maailmannäyttelyn juliste vuodelta 1933. Malliesimerkki laskelmoiduista ja pelkistetyistä muodoista yhdessä korkeakontrastisten ja kirkkaiden värien kera. (Pursell 1933.)

Värit puolestaan tekivät täyskäännöksen art nouveaun hempeistä pastellin sävyistä (Kuva 4). Art deco hyödyntää tummia, kirkkaita sekä intensiivisiä värejä (Vallius 2011). Kirkkaat, iloiset ja rohkeat värit yhdistettynä arvokkaiseen metallisävyihin kuvastivat menestystä ja vaurautta: juuri sitä, mitä ensimmäisen maailmasodan jälkeen kaivattiin (Vucic 2022). Värien välillä oli myös vahvoja kontrastieroja (D., Anika 2015).

4.4 Julistesuunnittelun piirteitä

Litografiapainon kehitys mahdollisti uusien ideoiden synnyn julistesuunnittelussa. Oli vihdoin kohtuullisen helppoa tuottaa värikkäitä ja isoja kuvia kaiken kansan nähtäville. (Ambrose & Harris 2006, 54.)

Unkarilaistaustainen Adolphe Jean-Marie Mouron, joka käytti pseudonyymiä *Cassandre*, oli art decon ajan graafisen suunnittelun tunnetuimpia nimiä ja edistyksellinen julistesuunnittelija (Eskilson 2007, 172). Hän oli lisäksi maalari ja lavastesuunnittelija (Duncan 1995, 152–154). Cassandren muutettua Ranskaan hänen tuoreet ideansa elävöittivät maan graafisen suunnittelun alaa. Hän edesauttoi art decon kehitystä niin julistetaiteessa, kuin myös typografiassa. Hänen taiteellisten valintojensa ansiosta kubismi alkoi näkymään myös muiden tekijöiden töissä, ja art decon julistesuunnittelu kehittyi siksi, mitä se lopulta oli. (Jong, Purvis & Le Coultre 2010, 127.) Sisällöltään Cassandren teokset juhlistivat muun muassa moderneja koneistoja (Vucic 2022). Hänen tunnetuimpia julisteitaan ovat Dubonnet-viinin (kuva 5) sekä Normandie-aluksen (kuva 6) mainosjulisteet.



Kuva 5. Cassandren Dubonnet -julistesarjan kolmas eli viimeinen osa (Cassandre 1932).



Kuva 6. Cassandren Normandie-juliste (Cassandre 1935).

Tyyliuunin ajan julisteet olivat kuluttajille helposti lähestyttäviä ja visuaalisesti pidettyjä. Mainonnan näkökulmasta tyyli oli täydellinen muodikkaille, moderneille kulutustuotteille (Kuva 7). Kuluttaja näki tuotteet silmiä hivelevän art decon geometrisen tulkinnan kautta, jonka visuaalisuus luotti kohderyhmän ostohalukkuuteen. (Lee 2016.)



Kuva 7. Vasemmalla Francesco Fabregasin juliste *El Papel de Fumar*. Oikealla Jean Chassaingin juliste *La Ligne Aurore*. (Chassaing & Fabregas.)

Yhdysvaltojen Federal Art -projektin myötä art decon ja sen haaran streamlinen näkyvyys maan julistesuunnittelussa räjähti. Art decon lisäksi julisteissa oli paljon vaikutteita bauhausista. Aiemmin art deco oli tuttu muun muassa Vogue, Fortune ja Vanity Fair -lehdistä niiden lukijoille, mutta projektin myötä tyylin näkijäkunta kasvoi. Kahdeksan vuoden projektin olemassaolon aikana taiteilijoilta tilattiin 35 000 uniikkia designia, joiden myötä päivän valon näki noin kaksi miljoonaa julkaistua julistetta. (Eskilson 2007, 265.) Digitoituja versioita projektin jäljiltä on säilynyt useita satoja (Kuva 8).

Posters: WPA Posters: Search Results

Print Subscribe Share/Save

PRINTS & PHOTOGRAPHS
ONLINE CATALOG (PPOC)

Search All Search This Collection


GO Advanced Help

Results 1 - 100 of 932 1 2 3 4 5 ... 10

View: List Gallery Grid

932 results containing ""

■ Larger image available anywhere (932) ■ Larger image available only at the Library of Congress ■ Not Digitized



Kuva 8. Works Project Administration/Federal Art Project-hankkeen digitoitu julistegalleria (Library of Congress 2023).

4.5 Typografia

Tyypillinen ajan typografia oli täysin groteskeja kirjaintyyplejä käyttävää ja toisinaan kaksivahvuista eli viivavahvuudeltaan vaihtelevaa. Viivavahvuuden vaihtelu on yleisesti groteskille epätyypillistä. Art decossa muodot olivat geometrisia, ja kuten väritkin, joskus hyvinkin vahvoja kontrastiltaan. Yleensä aakkostojen o-kirjaimet olivat täysin ympyröitä. A-kirjaimissa taas oli usein kolmiomaiset poikkiviivat (Itkonen 2015, 48.) Esimerkkinä Mostra Nuova-kirjaintyyppi (kuva 9). Poikkeuksia toki oli käyttötarkoituksesta ja ympäristöstä riippuen, kuten Fabergasin El Papel de Fumar-julisteeseen Smoking-teksti (kuva 7). Oli käytössä sitten groteski tai ajalleen poikkeava, päätteellinen fontti, typografia suosi suuraakkosten käyttöä (Vucic 2022).

Art deco

Bifur Mostra Nuova
BIFUR MOSTRA NUOVA

Yhdysvaltojen art deco

Broadway **Bodega Sans**
BROADWAY **BODEGA SANS**

Yhdysvaltojen streamline

HUXLEY VERTICAL

Kuva 9. Itkonen (2015, 49–52) esille nostamia art deco -kirjaintyyppejä (Maliniemi 2023).

Yhdysvaltojen art decon typografia poikkesi eurooppalaisesta vahvasti, sillä viivavahvuuden vaihtelu vietiin äärimilleen (Itkonen 2015, 51), ja leipätekstillisiin tarkoituksiin päätteellinen fontti on helpommin luettava (Duncan 1995). Paikallinen typografia tähtäsi näyttävyyteen ja luksukseen, art decon mukaisesti, mutta erilaisella lähestymistavalla. Streamline vaikutti myös Yhdysvaltojen typografiaan. Jo ennestään art decolle tyypilliset pitkät viiva- ja sädekuviot siirtyivät otsikkokirjaimiin, mistä seurasi korkeita, kapeita ja virtaviivaisia kirjaintyyppejä. (Itkonen 2015, 52.)

5 BIOSHOCKIN MAAILMA

BioShock on toistaiseksi kolmiosaisen pelisarjan ensimmäinen osa, joka on julkaistu vuonna 2007 2K-pelitalon toimesta (Steam 2007). Peliä on hauskan monimutkaisesti kuvattu toiminta-seikkailu-kauhuteemaiseksi first person shooteriksi eli ensimmäisessä persoonassa kuvatuksi ammutape-liksi. Teos on Ken Levinen luoma, ja se on henkinen jatkumo saman tekijän aikaisemmalle teokselle System Shock 2 -pelille. BioShockin hahmot ja maailma on saanut paljon vaikutteita kirjailija Ayn Randin teoksesta *Kun maailma järkkyy* (BioShock Wiki 2023a).

5.1 Rapture – vedenalainen kaupunki

Peli sijoittuu todellisen maailman aikajanalla vuoteen 1960, ja sen miljöönä toimii Rapture-niminen vedenalainen kaupunki. Andrew Ryan -niminen hahmo on rakennuttanut kaupungin Atlantin valtameren pohjaan paetakseen poliittisia, sosiaalisia ja uskonnollisia rajoitteita toisen maailmansodan jälkeen. Rakentaminen alkoi vuonna 1946, ja kaupunki valmistui viisi vuotta myöhemmin 1951. Ryan mainosti kaupunkia paikkana, jossa työläiset voivat vapaasti työskennellä ja ansaita elantonsa ilman rajoittavia välikäsiä. Ihmiset asuttivat Rapturea utopian toivossa, ja maailmassa elettiinkin mukavasti. Pikkuhiljaa kaupunki alkoi vajoamaan dystopiaan luokkaerojen muodostumisen, vaarallisen ja addiktoivan uuden teknologian, sekä Ryanin vainoharhaisuuden vuoksi. Ryan teki lopulta parhaansa piilottaakseen Rapturen olemassaolon muulta maailmalta, ja sulki vedenalaisen maailman oman onnensa nojaan. Pelin juoni alkaa dystopiaan vajoamisen ja piilottamisen jälkeen, jolloin tyylikäs ja elinvoimainen Rapturen kaupunki on revitty kappaleiksi, ja on vain pieni muisto kulta-ajoiltaan (Kuva 10).



Kuva 10. Rapturen ränsistynyt kaupunki (BioShock Wiki d).

Pelaaja seikkailee maailmassa Jack-nimisenä hahmona, joka sattuman kaupalla päätty lento-on-nettomuuden takia Raptureen johtavalle majakalle. Jack alkaa avustamaan Atlas-nimistä hahmoa, jonka kanssa tämä on yhteyksissä radiopuhelimen välityksellä. Atlas ja Jack pyrkivät yhteistyössä tuhoamaan Andrew Ryanin. Alkuisysäys on mukaansatempaava, ja tarina vie pelaajan seikkailemaan ympäri Rapturea, aina kalatehtaista ostoskeskuksiin ja plastiikkakirurgisiin laitoksiin (BioShock Wiki 2023c).

5.2 Pelin visuaalinen inspiraatio

Pelin taiteellisen johtajan Scott Sinclairin ja teknisen artistin Nate Wellin mukaan pelin visuaalinen ilme oli aluksi sidoksissa sen tapahtuma-aikaan ja käytännöllisyyteen. Ympäristö oli täynnä 40–60-lukujen teknologiaa ja arkkitehtuuria. Tulos kuulemma muistutti paljon New Yorkin metroa. Yhteisymmärryksessä he ja muu tiimi totesivat kokonaisuuden olevan liian kuiva, ruskea ja lattea. Ympäristö oli pelaajalle käytännöllinen, mutta liian tylsä. (2K Games 2007)

Art decon valikoituminen pelin tyyliuunnaksi oli osittain Ayn Randin teosten inspiroimaa, ja osittain sattuman kauppa. Pelin ohjaaja ja tarinan luoja, Ken Levine, otti tarinaan inspiraatiota Ayn Randin teoksesta *Kun maailma järkkyy*. Kuunnelleessaan äänikirjaa toisesta kirjailijan teoksesta, hän näki kirjasta toteutetun art deco -tyylisen kansikuvan, jossa Atlas pitelee maapalloa. Kirjan kanteen oli

otettu vaikutteita New Yorkin Rockefeller centeristä. (TheBioShockHub 2020.) Myöhemmin hänen vieraillessaan kyseisessä paikassa, hän vaikutti sen arkkitehtuurista ja symboliikasta (Nick960 2019).

Tekijätiimi alkoi testaamaan erilaisia elementtejä yksittäisessä pelikentässä, joka sijoittui rautatie-asemalle. Elementteinä toimivat muun muassa parkettilattiat, matot ja koristeelliset pylväät. Testausten edetessä he tiesivät olevansa tyylivalinnassaan oikeilla jäljillä. Sinclairilla oli aluksi hankaluuksia erottaa art nouveau ja art deco toisistaan, mutta hän oppi pian niiden erot. Lisäksi osalla pelin tekijöistä oli aiempaa taustaa art deco -tyylisuunnan parissa. (Making of BioShock 2007.)

6 METODIT

Aihevalinta on tarkka ja rajattu, joten tutkintametodi on laadullinen. Laadullisen tutkimuksen käsite on hyvin laaja, ja se toimii kattoterminä sisältäen useita eri tutkintatapoja. Kvalitatiivista tutkimusta ei voi siis yleistää yhdeksi isoksi tutkintatavaksi. Laadullisessa tutkimuksessa isossa roolissa on teoria ja se on välttämätöntä. Tutkintametodi ei ole objektiivinen. Tuloksissa näkyy pakostakin subjektiivisia tuloksia, sillä tutkija päättää itse tutkimusasetelmasta, sekä käytettävästä teoriasta, mistä syystä teorian tärkeys korostuu. Toisaalta myös empiiristä, eli kerättyä aineistoa tarvitaan, sillä tutkimus on päällisin puolin pelimaailman havainnointia ja sen vertaamista olemassa olevaan teoriaan ja aineistoon. (Tuomi & Sarajärvi 2017, johdanto, luku 1.1.1, luku 1.1.2.)

Aineistonkeruu tapahtui keräämällä visuaalista aineistoa pelistä kuvakaappauksina, sekä tekemällä peliä pelatessa muistiinpanoja. Kuvakaappaukset on jälkikäteen muokattu helpommin tarkasteltavaan muotoon. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että vain relevantti visuaalinen tieto on rajattu kuvista käyttöön, ja ne on koottu yhteen.

Tutkimustapana oli teorialähtöinen analyysi, jossa teoriana toimi aiemmissa luvuissa esitetty tietoperusta. Art decon ominaisuudet toimivat kategorioina, joihin suhteutin kerätyn aineiston. (Tuomi & Sarajärvi 2017, luku 4.2.) Käytännössä tarkastelin visuaalista sisältöä yhtenä isona kokonaisuutena erillisissä kategorioissa nostaen esiin tyypillisyyksiä ja poikkeamia.

Määrällinen menetelmä olisi voinut olla toimiva apuväline määrittämään, kuinka paljon tyypillisyyksiä aineistossa esiintyy. Koin kuitenkin kokonaisuutena tarkastelun sopivammaksi, sillä tämän tutkimuksen kysymyksenä oli se, miten art deco aineistossa näkyy, eikä kuinka paljon.

7 JULISTEET BIOSHOCKISSA

Tutkimusaineisto koostuu kahdestakymmenestä pelin sisältä löytyneestä julisteesta, joiden muoto on perinteinen. Perinteisellä tarkoitan sellaisia julisteita, joiden leveys on pienempi kuin korkeus. Rajaus julisteisiin määrittyi siksi, koska erilaisia julisteita löytyy BioShockin maailmasta runsaasti, ja ne ovat olennainen osa pelin immersiiivisyyttä. Lisäksi juliste on hyvin yleinen ja tuttu painotuote.

Aineisto on kerätty BioShockin remasteroidusta vuonna 2016 julkaistusta versiosta (Steam 2016). Kaikki julisteet löytyivät pelin etenemisen aikana näkyvistä ja helpoista paikoista, eikä niitä tarvinnut erikseen etsiä. Keräsin aineistoa 4,8 tunnin pelaikana. Arviota pelin prosentuaalisesta edistyksestä on hankala sanoa. Jokainen pelaaja pelaa omalla tahdillaan, ja muuttujia voi luoda myös ylimääräinen paikkojen tutkiminen.

Osa julisteista esiintyi useita kertoja pelin aikana, ja osa oli täysin paikkasidonnaisia. Karsin julisteita rankalla otteella pois, jotta tarkastelu on helpompaa. Karsintakriteereitä olivat kuvalaadun heikkous, tilan hämäryys sekä liika samankaltaisuus. Halusin käsiteltävään osioon mahdollisimman monipuolisen edustuksen julisteita. Julisteiden kokonaismäärästä on mahdollista tutkia, miten art deco on näkyvissä pelin sisäisessä visuaalisessa suunnittelussa, sillä niissä on vaihtuvuutta sisällöllisesti kaikissa tarkasteltavissa kategorioissa. Kaikki julisteet pitävät sisällään julisteen ominaispiirteet, eli viestin muodostavan kuvan ja tekstin yhdistelmän. Sisältö tulee selville jokaisen kohdalla teosta tarkasteltaessa.

Tarkastelin lopullista joukkoa julisteita kolmessa eri kategoriassa: Värät ja kontrasti, kuva-aiheet ja muodot, sekä typografia. Kategorioissa tarkastelin julisteista löytyviä asioita, ja onko niillä millainen yhteys art decoon. Pyrin etsimään tyypillisyyksiä, kuin myös epätyypillisiä asioita.

7.1 Visuaalinen aineisto

Valikoidut julisteet järjestin itselleni helppoon muotoon, eli kollaasiksi. Se on rakennettu alkuperäisistä kuvakaappauksista rajatuista osista. (Kuva 11.) Liitteistä löytyvät esimerkki rajaustavasta (Liite 1) sekä alkuperäisten kuvakaappausten tiedot (Liite 2). Tarkastelun yhteydessä käytössäni oli myös kuvien isommat versiot. Kollaasin sisällä julisteet on luokiteltu sisällön mukaan teemoihin.

Jokainen rivi kuvastaa yhtä teemaa. Teemat määräytyivät toistuvista aiheista, jotka tulivat esille peliä pelatessa. Lajittelutavat olivat tuotetta, palvelua, paikkaa ja tapahtumaa mainostavat julisteet. Teemojen tarkoituksena on helpottaa omaa tarkastelua. Lisäksi julisteet on numeroitu viittaamisen helpottamiseksi.

Tuotteet



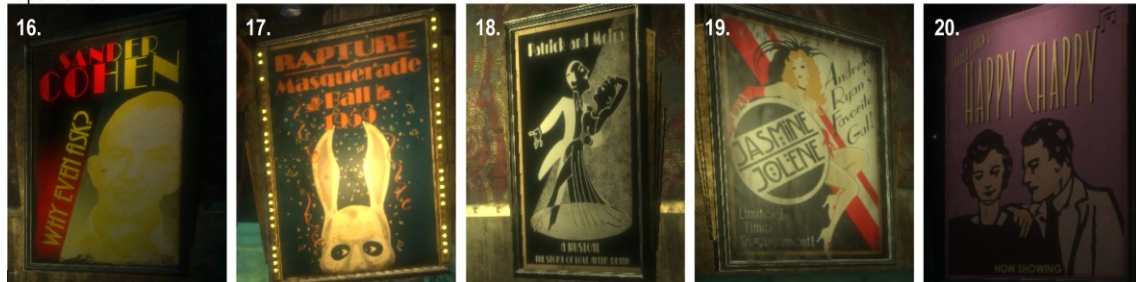
Palvelut



Paikat



Tapahtumat



Kuva 11. Kaksikymmentä julistetta BioShockin maailmasta (BioShock™ Remastered 2016).

7.2 Kuva-aiheet ja muodot

Julisteissa esiintyvät kuva-aiheet ovat suurimmassa osassa kirjaimellisia, tai mainostettavaa ilmiötä tai tuotetta esittäviä. Kuvat ovat ominaisia mainonnalle: sanat tukevat kuvaa, ja toisinpäin. Esimerkkeinä Rapturen naamiaistanssiaisten tapahtumajulisteessa on naamarin kuva (17.), Champion pianos -yrityksen julisteessa on piano (11.) ja Fontainen tekohammasmainoksessa on teko-hampaat (3.). Julisteet kauppaavat kuluttajalle mielikuvia positiivisilla kuvauksilla, oli sitten kyseessä niinkin makaaberi asia, kuin orpocodeista hankittava lapsityövoima (9.).

Suuresta osasta julisteista löytyy ainakin pieni viite art decon muotojen tyypillisyyksiin. Geometrisia muotoja kyllä löytyy ympyröinä, laatikoina ja kirjaintyyppien valinnoissa. Patrick and Moira -julistee (18) parin esitys viittaa kubistiseen lähestymistapaan. Geometrisilla muodoilla leikkimällä on saatu illuusio parrasvaloista, vaikka todelliset muodot ovat ovaali ja epäsymmetrinen kolmio. Rapture Radio -julistee (6) on leikittelyä salama- ja viivakuvioilla.

Virtaviivaisia muotoja löytyy useasta julisteesta, kuten pyörämainoksesta (1) ja Jasmine Jolenen julisteesta (19). Lähempää katsottuna asiaa, ihmistä tai vastaavaa esittävässä julisteessa niin kutsuttu ääriviiva on kuitenkin hyvin rosainen.

Iso osa julisteissa esiintyvistä ihmishahmoista ovat hyvin realistisella otteella kuvattuja kasvonpiirteiltään, ja useissa julisteissa näyttää siltä, että valokuvasta tai alkuperäisestä hahmomallista olisi muokattu kaksiulotteisempi ja piirrosmaisempi versio.

7.3 Värit ja kontrastit

Värit vaihtelevat paljon ja niitä on hieman hankala tarkastella. On otettava huomioon, että BioShock sijoittuu vedenalaiseen, jo ränsistyneeseen maailmaan, jossa sinisen sävy vuotaa ympäröivästä vedestä ikkunoiden lävitse. Lisäksi valaistus on paikoittain keho, ja se on sävyltään lämmin. Likaa ja kulumaa löytyy joka puolelta, eivätkä julisteetkaan ole säästyneet tältä kohtalolta.

Kaikista julisteista löytyy intensiivisiä, kirkkaita tai tummia värejä. Isossa osassa kuvia toistuvat punaisen ja sinisen voimakkaat sävyt. Vahva kontrasti julisteiden sisäisten vierekkäisten

elementtien välillä toteutuu kaikissa: joissakin enemmän, joissakin vähemmän. Isoimmat poikkeukset tässä mielestäni tekevät julisteet 5 ja 14. Värit ovat pirteitä, mutta kontrastia muotojen välillä ei juuri ole. Kuvat vaikuttavat muita latteammilta. Kontrasti kuitenkin löytyy kirjaintyyppin ja kuvan väliltä.

7.4 Typografia

Tarkastelin julisteita typografian näkökulmasta etsien art decon aikaisia tai ajasta vaikutteita otta-neita kirjaintyyplejä. Käytin apuna fonttien tunnistuksessa BioShock wikin (2023b) sivua, jossa osa käytetyistä kirjaintyypeistä oli lueteltuna.

Ensimmäinen havaintoni julisteista oli typografian puolesta se, että kaikissa esiintyy versaalia, eli suuraakkosilla kirjoitettua tekstiä. Osassa versaalin käyttö on nimenomaan otsikossa, osassa se on niin sanotussa leipätekstissä.

Useimmiten julisteissa esiintyy Broadway-fontti sekä sitä muistuttavat LHF Bell Boy-, Atlas Solid- ja Betty Noir-kirjaintyyppit (BioShock Wiki 2023d). Kyseiset kirjaintyyppit löytyvät kuvasta 12. Broadway on ikoninen Yhdysvaltojen art deco-fontti. Sen versaaliversion loi vuonna 1926 Morris Fuller Benton, ja Sol Hess suunnitteli pienaakkosversion saman vuosikymmenen lopussa. Broadway on viivavahvuudeltaan vahvasti vaihtelevaa ja päätteetöntä. (Itkonen 2015, 51.) Hess on myös toisen pelissä esiintyvän groteskin, Century Gothicin, takana. Hän piirsi sen vuosien 1936 ja 1947 välillä. (Microsoft Learn 2022.) Century Gothicissa on art decolle ominaiset geometriset muodot, kuten täysin ympyrän mallinen o-kirjain.

Kirjaintyyliä viittaavat enemmän yhdysvaltalaiseen typografiaan muodoiltaan. Eniten esiintyvä Broadway ja sitä muistuttavat fontit ovat pääosassa. Lisäksi korkeat ja kavennetut fontit, kuten julisteissa 9, 16 ja 20, viittaavat streamlinen ominaisuuksiin.

Poikkeuksia tyypilliseen art decon aikaan typografiaan, joka oli yleensä groteskia, löytyi myös. Antiikvoja esiintyi niin versaalina ja pienaakkosina, kuin kalligrafisina ja käsialaa mukailevina kirjaintyyppeinä. Esimerkkinä Brush Scriptin (Kuva 12) esiintyminen julisteessa 12. Muutamissa julisteissa, kuten 4 ja 13, on pääosassa päätteellinen kirjaintyyppi.

Broadway
LHF Bell Boy
ATLAS SOLID
BETTY NOIR
Brush Script
Century Gothic

Kuva 12. Bioshock Wikin (2023b) listaamia pelin julisteissa esiintyviä yleisimpiä kirjaintyyppejä (Mäliniemi 2023).

8 JOHTOPÄÄTÖKSET

Art deco -tyylisuunta näkyy julisteissa monipuolisesti läpi pelin. Ominaispiirteitä löytyy joskus runsaasti, joskus vähemmän, ja joskus art deco on miltei olematonta. Kiistatonta on kuitenkin se, että se näkyy selkeästi ja laajasti.

Muodot ja kuva-aiheiden esittämistapa vaihtelee runsaasti eri julisteiden välillä. Julisteissa esiintyvät henkilöt saattavat olla kuin valokuvasta, toisinaan ne ovat todella leikkisällä tyyllä toteutettuja viivapiirroksia, tai vain tasavärisiä muotoja. Joskus geometrisia muotoja esiintyy isoina elementteinä osana kokonaisuutta, joissakin julisteissa ainoa geometrinen muoto on kirjaimissa tai itse julisteen muodossa.

Värimaailmat ovat tyypillistä art decoa iloisine kirkkaine, rohkeine väreineen ja kontrasteineen. Julisteissa oli yhteistä se, että ensivaikutelma oli heti silmiinpistävä juuri kontrastien ansiosta, oli se sitten suuri ARCADIA-teksti mainostaen parempaa asuinpaikkaa (Kuva 11, juliste 14) tai kauniit kasvot tukemassa kosmeettisen kirurgian palveluita (Kuva 11, juliste 7). Muutamien julisteiden kuvamaailmassa oli latteammat värisävyt, mutta kontrasti kuvan ja tekstin välillä oli vahva.

Kirjaintyylien valinnat ovat mielestäni vahvin ja näkyvin osa-alue siinä, miten art deco näkyy BioShock-pelin julisteiden suunnittelussa. Suuressa roolissa oli usein toistuva Broadway-kirjaintyyli, joka oli ja on edelleen hyvin tyypillinen Yhdysvaltojen art decoa edustava valinta. Suunnittelijat ovat valikoineet kirjaimet tyyliuunnan ajalta, tai ottaneet art decosta vaikuttuneita kirjaintyyliä osaksi julisteita. Kirjaintyyliä punovat julisteet yhteen ja pitävät ne kasassa läpi pelin. Jos typografia poistettaisiin aineiston kuvista kokonaan, ei niistä äkkiseltään löytäisi yhdistäviä tekijöitä. Toki mukana oli poikkeuksia, joiden typografia ei viitannut suoraan art decoon.

Aihe oli lopulta hyvin hankala, ja tulkintatapoja on yhtä monta, kuin katsojiakin. Art decon näkymien pelin julistekuvastossa on kuitenkin kiistaton, vaikka aineisto olikin moninainen ja keskenään poikkeava. Samankaltaisuudet ja erilaisuudet tukevat toisiaan. Toistoa ja variaatiota löytyy, ja se pitää kokonaisuuden kasassa. Art deco on jättänyt jälkensä. Yhtenäisenä joukkona julisteet edustavat tyyliuuntaa, vaikka yksittäisistä julisteista löytyikin kaikkea muuta. Poikkeus kai vahvistaa säännön, eikä sääntöjä varsinaisesti ole, miten asiat pitäisi tehdä. Kyseessä on kuitenkin videopeli,

joka sijoittuu todellisen maailman tilannetta mukailevaan keksittyyn ympäristöön, eikä sellaiselle ole noudatettavia normeja.

9 POHDINTA

Kesti alun perin pitkään, ennen kuin uskaltauduin pelaamaan ensimmäisen BioShock-pelin läpi asti. Jo pelkkä kansitaide ja pelistä näkemäni pätkät aiheuttivat minulle pientä pelkoa ja ahdistusta. En liiemmin pidä liian synkistä ja intensiivisistä peleistä. Huomasin kuitenkin peliin liittyvästä yleisestä keskustelusta sekä näkemistäni teokseen liittyvistä sisällöistä sen, että art decolla on jotain tekemistä pelin kanssa. Käymäni keskustelut pelistä ilman omaa varsinaista kokemusta yhdessä fanikunnan kuin myös kaveripiirin kanssa kertoivat minulle siitä, kuinka vahvasti pelin art deco on vaikuttanut ihmisiin. Uskaltauduin tarttumaan peliohjaimeen vuonna 2021, ja huomasin vihdoinkin saman asian, minkä muutkin: art deco on nerokkaasti sisällytetty maailmaan, ja se on osasyynä pelin ikimuistoisuudelle ja kulttimaineelle.

Nichol (2011) toteaa art decon olleen tyyliuunta, joka katsoo tulevaisuuteen, ja BioShockissa näemme, kuinka se tulevaisuus menee pieleen. Peli sijoittuu todellisen maailman aikajanalla ajankohtaan, jolloin art decon kulta-aika on jo ohi. Myös art decon pohjalta rakennetun kaupungin rakennustöiden aloitus sijoittuu art decon jälkeiselle ajalle. Lähtökohtaisesti tyyliuunta oli valloillaan maailmansotien välissä, ja peli sijoittuu toisen maailmansodan jälkeiselle ajalle. Tarinan premissi on dystopiaan vajonnut utopia, jossa mainoskuvasto on osittain propagandaa.

Pelin visuaalinen tarjonta oli runsas, ja osittain myös hämmentävä. Visuaaliset ärsykkeet maailmassa olivat tunnelmaltaan paikkaan sopivia, mutta ne olivat keskenään kovin erilaisia. Toki tämä tulkinta on täysin henkilökohtainen, mutta se kirvoitti alun perin kiinnostuksen aiheen tarkempaan tutkailuun. Rapturen maailmasta löytyi paljon graafista suunnittelua, jossa art deco yhdistyi myöhemmän ja aikaisemman mainoskuvaston kanssa. Osassa julisteista oli vahvoja vaikutteita edeltäjästä, art nouveausta, jossa tyypillisiä olivat hempeät pastellisävyt, luonnonaiheet ja herkäät muodot. Totta tosin on myös se, että art deco on jatkumoa art nouveulle, ja kuvien tarkastelu voi ajoittain sekoittua omaan mielessäni kahdeksi täysin erilaiseksi asiaksi.

Tyyliuuntaa on hankala mukailla yhtenäisesti jo pelkästään sen monimuotoisuuden takia. Toisaalta se voi myös helpottaa sitä. Art decolla ja sen haaroilla ei ollut lopulta kovin yhtenäisiä ohjeita, ja tyyliuunta venyi monipuoliseksi vuosien saatossa. Suuntauksen aallot voivat sekoittua keskenään, sekä muiden modernismin ajan tyyliuuntien kanssa.

Poikkeushan kuitenkin vahvistaa säännön. Toki se, onko täysin erilaisten visuaalisen suunnittelun elementtien sisällyttäminen sinne tänne pelin tekovaiheessa ollut tahallista, olisi kiinnostavaa saada tietää. Visuaalisen suunnittelun määrä pelissä pelin sisäisissä julisteissa on jo uskomattoman suuri. Oliko syynä lopulta aika ja resurssit, jolloin aikaa yksittäisten julisteiden toteutukselle ei ollut paljoa? Jos näin oli, miten julisteiden tärkeys visuaalisesti määrittyi? Oliko mahdollisesti tahallista se, että osan värit ovat vain haalistuneet ajan saatossa? Oliko niin sanottu paperilaatu huonompaa osassa julisteita, kuin muissa värien suhteen? Vaikka en näihin kysymyksiin tässä tutkielmassa vastausta saanut, tai tarvinnut, lopulliseen tutkimustulokseen se ei vaikuta. Se ei myöskään haittaa pelin visuaalista ilmettä. Julisteet ympäristöineen tukevat pelin kerrontaa, ja luovat omalta osaltaan tarkempaa kuvausta pelin maailmasta. Niiden sisältämät viestit kätkevät toisinaan taakseen maailman tapahtumien seurauksia niin hyvässä ja pahassa.

Mielenkiintoinen perhosvaikutus pelin visuaalisen ilmeen synnyssä oli art decon ja streamlinen synnyttämällä Rockefeller Centerillä. Ken Levinen vierailu kyseisessä paikassa, sekä rakennuksen innoittama kansitaide, vaikuttivat vahvasti siihen, miltä Rapturen maailma valmiissa pelissä näytti. Visuaalinen ilme oli tätä ennen pelin tekijöiden mukaan liian tylsä ja mitäänsanomaton. Art deco oli oiva valinta elävöittämään pelin visuaalista ilmettä historiallisen painoarvonsa, ja edelleen miellyttävän ulkonäkönsä ansiosta.

LÄHTEET

2K Games 2007. Making of BioShock. Hakupäivä 3.4.2023. https://www.youtube.com/watch?v=OyZJ-JEFBCY&ab_channel=SanchezdelCampo.

Adobe Fonts 2023a. LTC Broadway. Hakupäivä 10.5.2023. <https://fonts.adobe.com/fonts/ltc-broadway#recommendations-section>.

Ambrose, Gavin & Harris, Paul 2006. The Visual Dictionary of Graphic Design. Lausanne: AVA Publishing SA.

Arhipova, Alina 2018. The art of poster design: goals, types and directions. Design4users. Hakupäivä 3.5.2023. <https://design4users.com/the-art-of-poster-design-goals-types-and-directions/>.

BioShock Wiki 2023a. BioShock. Hakupäivä 10.3.2023. <https://BioShock.fandom.com/wiki/BioShock>.

BioShock Wiki 2023b. Fonts. Hakupäivä 9.5.2023. <https://bioshock.fandom.com/wiki/Fonts>.

BioShock Wiki 2023c. Rapture. Hakupäivä 10.3.2023. <https://BioShock.fandom.com/wiki/Rapture>.

Bohman, Jan & Hallberg, Åke 1985, 1987. Graafinen suunnittelu. Jyväskylä: Gummerrus Oy.

Collins Dictionary 2023. Contrast. Hakupäivä 29.5.2023. <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/contrast>.

D., Anika 2015. What is Art Deco? Everything You Need To Know About the Most Popular Early 20th Century Decorative Style. Widewalls. Hakupäivä 11.5.2023. <https://www.widewalls.ch/magazine/what-is-art-deco-decorative-style>.

Duncan, Alastair 1995. Art Deco. Uudistettu painos. Lontoo: Thames and Hudson Ltd.

Erlhoff, Michael & Marshall, Timothy 2008. Design Dictionary : Perspectives on Design Terminology. Basel: Birkhauser Verlag AG. Hakupäivä 8.5.2023. Ebook Central Perpetual, DDA and Subscription Titles. Vaatii käyttöoikeuden.

Eskilson, Stephen J. 2007. Graphic Design A New History. Lontoo: Laurence King Publishing Ltd.

Itewiki, 2023. Digitalisoinnin opas, graafinen suunnittelu. Ite-wiki. Hakupäivä 3.5.2023. <https://www.itewiki.fi/opas/graafinen-suunnittelu/>.

Itkonen, Markus 2015. Kirjaintyypit ja tyyli. Helsinki: RPS-yhtiöt.

Itkonen, Markus 2019. Typografian käsikirja. 5. painos. Helsinki: Typoteekki.

Jong, Gees W. de, Purvis, Alston W. & Le Coultre, Martijn F 2010. The poster : 1,000 posters from Toulouse-Lautrec to Sagmeister. New York: Abrams.

Kracov, David, Monopoly, Alec & Shemi, Calman 2021. Art vs Design. Eden Gallery. Hakupäivä 8.5.2023. <https://www.eden-gallery.com/news/art-vs-design>.

Lee, Patina 2016. The Irresistible Nature of an Art Deco Poster. Widewalls. Hakupäivä 10.5.2023. <https://www.widewalls.ch/magazine/art-deco-poster>.

Microsoft Learn 2022. Century Gothic Font Family. Hakupäivä 11.5.2023. <https://learn.microsoft.com/fi-fi/typography/font-list/century-gothic>.

Nichol, Robert 2011. Art perspective: BioShock & Art Deco. WhatCulture. Hakupäivä 20.3.2023. <https://whatculture.com/gaming/art-perspective-BioShock-art-deco>.

Nick930 2019. History of BioShock (1994 – 2019). Hakupäivä 3.4.2023. https://www.youtube.com/watch?v=bmS9C3PYHIE&ab_channel=Nick930.

Schenker, Marc 2021. A Closer Look at Streamline Moderne's Timeless Flair. Creative Market. Hakupäivä 7.5.2023. <https://creativemarket.com/blog/streamline-moderne>.

Soelle, Sally Bradstreet. Federal Art Project. The Encyclopedia of Oklahoma History and Culture. Hakupäivä 8.5.2023. <https://www.okhistory.org/publications/enc/entry.php?entry=FE001>.

Steam 2007. BioShock™. Hakupäivä 10.3.2023. <https://store.steampowered.com/app/7670/BioShock/>.

Steam 2016. BioShock™ Remastered. Hakupäivä 10.5.2023. [https://store.steampowered.com/app/409710/BioShock Remastered/](https://store.steampowered.com/app/409710/BioShock_Remastered/).

Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2017. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Uudistettu laitos. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi. Hakupäivä 11.5.2023. Ellibs. Vaatii käyttöoikeuden.

Vallius, Antti 2011. Taidehistorian aikajana. Jyväskylän yliopisto. Hakupäivä 3.3.2023. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/taiku/taidehistorian-aikajana/modernismi/1900-luvun-modernismi/tai-deteollisuus/art%20deco>.

Video game architecture 2013. BioShock: The Art Deco design of Rapture. Hakupäivä 20.3.2023. <https://videogamearchitecture.wordpress.com/2016/06/08/BioShock-the-art-deco-design-of-rapture/>.

Vucic, Svetlana 2022. An exploration of Art Deco and it's use in Design. Qode Interactive. Hakupäivä 20.3.2023. <https://qodeinteractive.com/magazine/art-deco-design/>.

KUVAT

Kuva 9. DeCotes, Madeleine & Todd, Dylan 2023. Kuva. Picking the right font: Serif vs. sans serif. Adobe. Hakupäivä 20.3.2023. <https://www.adobe.com/creativecloud/design/discover/serif-vs-sans-serif.html>.

Kuva 2. Maliniemi, Marleena 2023. Kuva. Esimerkkejä kirjaintyypeistä. Hakupäivä 20.3.2023.

Kuva 3. Flagg, J.M 1917. Juliste. Artikkelissa 50 Posters that Rocked the World. I Want YOU for US Army. Xerox. Hakupäivä 11.5.2023. <https://www.xerox.co.uk/en-gb/digital-printing/insights/custom-poster-prints>.

Kuva 4. Pursell, Weimer 1933. Juliste. Chicago world's fair, a century of progress, expo poster. Hakupäivä 11.5.2023. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Chicago_world%27s_fair,_a_century_of_progress,_expo_poster,_1933,_2.jpg.

Kuva 5. Cassandre 1932. Juliste. Dubonnet. Poster gallery by A.M. Cassandre. Hakupäivä 10.5.2023. <https://www.cassandre-france.com/poster-gallery-by-am-cassandre>.

Kuva 6. Cassandre 1935. Juliste. Normandie. Poster gallery by A.M. Cassandre. Hakupäivä 10.5.2023. <https://www.cassandre-france.com/poster-gallery-by-am-cassandre>.

Kuva 7. Chassaing, Jean & Fabergas, Francesco. Juliste. Artikkelissa Patina Lee. The Irresistible Nature of an Art Deco Poster. Widewalls. Hakupäivä 10.5.2023. <https://www.widewalls.ch/magazine/art-deco-poster>.

Kuva 8. Library of Congress 2023. Kuvakaappaus. WPA Posters. Hakupäivä 11.5.2023. <https://www.loc.gov/pictures/search/?st=grid&co=wpapos>.

Kuva 9. Maliniemi, Marleena 2023. Kuva. Itkosen (2015, 49–52) mainitsemia kirjaintyyppejä. Hakupäivä 11.5.2023.

Kuva 10. BioShock Wiki 2023d. Kuva. Welcome to Rapture. Hakupäivä 20.3.2023.
https://BioShock.fandom.com/wiki/Welcome_to_Rapture.

Kuva 11 BioShock™ Remastered 2016. Kollaasi kuvakaappauksista. Kuvakaappausten alkuperäiset tiedot liitteessä 2. Hakupäivä 10.5.2023.

Kuva 12. Maliniemi, Marleena 2023. Kuva. Bioshock Wikin (2023b) listaamia pelin julisteissa esiintyviä kirjaintyyppejä. Hakupäivä 11.5.2023.



Jokaisen julisteen sijainti on kerrottu tason nimellä. Jokaisella tasolla on oma kartta-alueensa.

Juliste 1. BioShock™ Remastered 2016. Kuvakaappaus. Taso: Fort Frolic. Hakupäivä 7.5.2023.

Juliste 2. BioShock™ Remastered 2016. Kuvakaappaus. Taso: Welcome to Rapture. Hakupäivä 6.3.2023.

Juliste 3. BioShock™ Remastered 2016. Kuvakaappaus. Taso: Medical Pavilion. Hakupäivä 6.3.2023.

Juliste 4. BioShock™ Remastered 2016. Kuvakaappaus. Taso: Fort Frolic. Hakupäivä 7.5.2023.

Juliste 5. BioShock™ Remastered 2016. Kuvakaappaus. Taso: Medical Pavilion. Hakupäivä 6.3.2023.

Juliste 6. BioShock™ Remastered 2016. Kuvakaappaus. Taso: Welcome to Rapture. Hakupäivä 6.3.2023.

Juliste 7. BioShock™ Remastered 2016. Kuvakaappaus. Taso: Medical Pavilion. Hakupäivä 6.3.2023.

Juliste 8. BioShock™ Remastered 2016. Kuvakaappaus. Taso: Medical Pavilion. Hakupäivä 6.3.2023.

Juliste 9. BioShock™ Remastered 2016. Kuvakaappaus. Taso: Farmer's Market. Hakupäivä 7.5.2023.

Juliste 10. BioShock™ Remastered 2016. Kuvakaappaus. Taso: Welcome to Rapture. Hakupäivä 7.5.2023.

Juliste 11. BioShock™ Remastered 2016. Kuvakaappaus. Taso: Fort Frolic. Hakupäivä 7.5.2023.

Juliste 12. BioShock™ Remastered 2016. Kuvakaappaus. Taso: Fort Frolic. Hakupäivä 7.5.2023.

Juliste 13. BioShock™ Remastered 2016. Kuvakaappaus. Taso: Fort Frolic. Hakupäivä 7.5.2023.

Juliste 14. BioShock™ Remastered 2016. Kuvakaappaus. Taso: Farmer's Market. Hakupäivä 7.5.2023.

Juliste 15. BioShock™ Remastered 2016. Kuvakaappaus. Taso: Fort Frolic. Hakupäivä 7.5.2023.

Juliste 16. BioShock™ Remastered 2016. Kuvakaappaus. Taso: Fort Frolic. Hakupäivä 7.5.2023.

Juliste 17. BioShock™ Remastered 2016. Kuvakaappaus. Taso: Welcome to Rapture. Hakupäivä 6.3.2023.

Juliste 18. BioShock™ Remastered 2016. Kuvakaappaus. Taso: Fort Frolic. Hakupäivä 7.5.2023.

Juliste 19. BioShock™ Remastered 2016. Kuvakaappaus. Taso: Fort Frolic. Hakupäivä 7.5.2023.

Juliste 20. BioShock™ Remastered 2016. Kuvakaappaus. Taso: Fort Frolic. Hakupäivä 7.5.2023.