

**FRAGMENTAATIO: HAJOAMINEN, KULUMINEN
JA TULKINNAN MUUTOS VISUAALISENA TEHOKEINONA**

Fragmentation: destruction, disintegration and reinterpretation as a visual device

*Ilmari Pohjolainen, Opinnäytetyö
LAB-ammattikorkeakoulu, Muotoiluinstituutti
Muotoilija (AMK), Graafinen suunnittelu
Kevät 2025*

Tiivistelmä

Opinnäytetyön tarkoituksena oli tarkastella fragmentaatiota eli visuaalisten kokonaisuuksien hajoamista suunnittelun ja semiotiikan näkökulmasta. Lähtökohtana oli ajatus, että fragmentaatio ei ollut pelkkää tuhoa, vaan se synnytti uusia merkityksiä ja visuaalisia entiteettejä. Työ nojasi semiotiikan teorioihin, kuten Peircen merkin kolmijakoon ja Barthesin studium–punctum-käsitteisiin, sekä affektiiviseen ja konseptuaaliseen rekisteriin.

Työssä analysoitiin, kuinka fragmentaatio vaikutti teosten hajoamisen lisäksi tulkinnan muuttumiseen. Visuaalisessa suunnittelussa fragmentaatio saattoi toimia semioottisena ja esteettisenä tehokeinona, joka houkutteli katsojaa tulkitsemaan teosta uudelleen.

Historiallisessa kontekstissa tarkasteltiin fragmentaation käyttöä taide- ja muotoiluhistoriassa. Taidesuuntauukset kuten kubismi, dadaismi, dekollassi ja glitch loivat raamit fragmentaation tarkastelulle.

Produktio-osuudessa sovellettiin glitch-taiteen metodeja ja fragmentoitiin teoksia visuaaliseksi videoteokseksi. Teos kritisoi eläinten tehotuotantoa ja kuvasi fragmentaation avulla eläinten hyötykäytössä yleistä ilmiötä, kognitiivista dissonanssia.

Avainsanat: graafinen suunnittelu, semiotiikka, tulkinta, fragmentaatio, hajoaminen

Abstract

The purpose of this thesis was to examine fragmentation—the breaking down of visual compositions—from the perspectives of visual design and semiotics. The starting point was the idea that fragmentation is not merely destructive, but rather a generative process that gives rise to new meanings and visual entities. The thesis draws on semiotic theories, including Peirce’s triadic model of the sign and Roland Barthes’ concepts of studium and punctum, as well as the affective and conceptual registers.

The thesis analyzes how fragmentation affects not only the disintegration of visual works but also the way they are interpreted. In visual design, fragmentation can serve as both a semiotic and aesthetic device that invites the viewer to reinterpret the work from a new perspective.

In a historical context, the use of fragmentation was examined through art and design movements such as Cubism, Dadaism, décollage, and glitch art, which provided a framework for understanding its applications.

The production of the thesis consisted of a montage that applied the fragmentation methods from glitch art. The work critiques industrial animal farming and uses fragmentation to depict a phenomenon commonly associated with the consumption of animal products: cognitive dissonance.

Keywords: graphic design, semiotics, interpretation, fragmentation, disintegration

Sisällys

1 JOHDANTO	6
2 SEMIOTIIKKA	9
2.1 Visuaalinen entiteetti	9
2.2 Hahmolait	10
2.3 Semiotiikan perusteet	12
2.3.1 Tulkinnan tarkkuus	13
2.3.2 Konseptuaalinen rekisteri	13
2.3.3. Affektiivinen rekisteri	14
2.3.4. Peircen merkin kolmijako	15
2.3.5. Barthes: Studium & Punctum	17
3 FRAGMENTAATIO	19
3.1 Fragmentaatio ilmiönä	19
3.2 Fragmentaatio semiotikassa	20
3.3 Fragmentaation estetiikka	22
3.3.1. David Carson	27
3.3.2. Dekollaasi	28
3.3.3. Glitch	30
3.3.4. Basinski & The Caretaker	31
4 PRODUKTIO	33
4.1. Produktion lähtökohdat	33
4.2 Suunnittelu	34
4.2.1 Lähdemateriaalin valinta	34
4.2.2 Tekniikat	37
4.3 Videoteos	40
5 YHTEENVETO	46
LÄHTEET	48

1 Johdanto

Aiheen valinta

Lähtökohtana opinnäytteelleni oli, että tahdoin ymmärtää miltä herkkyys näyttää visuaalisesti taiteessa ja muotoilussa. Tiesin, että aihe on abstrakti ja ominaisuutena herkkyys on vaikeasti määritettävissä, kun kyseessä on visuaalinen teos. Tavoitteenani oli pureutua visuaaliseen herkkyyteen ja herkkyyttä omaa visuaalista tyyliäni. Opinnäyte tarjosi mahdollisuuden pysähtyä aiheen pohdiskeluun ja oivaltaa jotain uutta.

Mielestäni minulla, muilla suunnittelijoilla ja jopa ihmisillä, jotka eivät kiinnitä niinkään visuaalisiin asioihin huomiota on intuitiivinen käsitys siitä, miltä herkkyys näyttää. Aiheesta löytyy kuitenkin hyvin vähän kirjallisuutta, tehden tästä väitteestä melko pohjattoman, etenkin opinnäytteen aiheeksi.

Aihe monimutkaistui entisestään, kun huomasin, että monilla on visuaalisesta herkkyydestä toisistaan poikkeava käsitys. Yhden mielestä klassinen veistostaide on herkkää, toisen mielestä taas uudet autot. Kolmas mieltää minimalistisuuden herkäksi. Ja samaan aikaan kaikki kolme ovat toistensa kanssa eri mieltä. Herkkyyden muotokieltä etsiessä tulin ummistaneekseni silmäni itsestään selvälle asialle: yksilön mieltymykset määrittävät sen, minkä he tulkitsevat herkäksi.

Hennot materiaalit olivat kuitenkin asia, jonka monet näyttivät mieltävän herkäksi. Jonkinlainen yhteisymmärrys herkkyydestä oli siis löydetty, vaikka tähänkin vaikuttaa yksilölliset mieltymykset. Herkkyys on ominaisuus, joka voidaan antaa materiaalille: asia voi olla herkästi hajoava esimerkiksi. Materiaalinen herkkyys antoi suunnan opinnäytteelleni, olin etenkin kiinnostunut materiaalin kulumisesta ja sen vaikutuksesta tulkintaan.

Teoreettinen viitekehys

Aiheeksi oli nyt muotoutunut hajoaminen ja kuluminen sekä niiden vaikutus tulkintaan. Olin tyytyväinen tähän aiheeseen, sillä siitä löytyi paljon lähdekirjallisuutta ja taustalla vaikutti edelleen herkkyyks, vaikka siitä ei opinnäytteessä suoraan kirjoitetaakaan. Aihetta pystyi myös lähestymään yllättävän monelta eri kantilta: materiaalin hajoaminen, asioiden taustalla vaikuttavan systeemin hajoaminen, tulkinnan hajoaminen, mielen rappeutuminen ja elämän hajoaminen.

Semiotiikka muodostui opinnäytteen teoreettiseksi pohjaksi. Semiotiikko Steven Skaggsin kirja *FireSigns: A Semiotic Theory for Graphic Design* tarjosi pääasiallisen lähteen semiotiikan teorioille, joita soveltamalla hajoamista lähdettiin tarkastelemaan. Taide- ja muotoiluhistoriasta etsittiin malleja sille, miten hajoamista on käsitelty visuaalisena tehokeinona.

Päätin käyttää vieraampaa fragmentaatio sanaa helpottamaan lukijaa irrottautumaan hajoamisen käsitteestä, joka helposti mielletään johtavan asian lopulliseen tuhoutumiseen ja häviämiseen. Opinnäytteessä fragmentaatiolla viitataan asian hajoamisesta osiin, fragmentteihin, joista voidaan hahmottaa uusi asia. Tuhoutumisen ja häviämisen sijaan fragmentoitunut asia siis tulkitaan uudella tavalla.

Aiemmin mainittu yksilöllinen kokemusmaailma ja sen vaikutus tulkintaan siirtyi myös avainasemaan opinnäytettä työstäessä. Fragmentaatiolla tuntui olevan taipumus riisua teokselta sen alkuperäinen tulkinta, vaikeuttaen teoksen tulkittamista ja täten tuoden sen lähemmäksi yksilöä.

Fragmentaatio jättää teokseen tyhjiä alueita, jotka teosta tulkitsevat joutuvat itse täyttämään. Pystyin myös suunnittelijana, teoksen fragmentoijana, täyttämään tyhjat alueet halutessani, tällä tavoin ohjaten yksilön tulkintaa tahtomaani suuntaan.

Fragmentaatio osoittautui voimakkaaksi visuaaliseksi tehokeinoksi, jota myös taide- ja muotoiluhistoriassa on käytetty paljon. Opinnäytteen produktio, videoteos, todistaa fragmentaation kyvyn riisua teokselta sen tulkinta ja uudelleenohjata se. Historian esimerkeistä innostuneena videoteoksessa fragmentaatiota käytetään paitsi visuaalisena tehokeinona myös kritiikin välineenä.

Tavoite

Opinnäytteen tavoitteena on oivaltaa hajoaminen prosessina, joka ei merkitse tuhoutumista ja katoamista, vaan uuden syntymistä. Visuaalisena tehokeinona fragmentaatio on yllättävä ja monipuolinen tapa välittää viesti aliarvioimatta vastaanottajaa. Minulle se avasi täysin uuden ja virkistävän näkökulman graafiseen suunnitteluun – toivon, että tämä opinnäyte rohkaisee myös lukijaa omiin kokeiluihin.

Rakenne

Opinnäytteen teoriaosuus rakentuu kahdesta luvusta. Luvussa 2 tarkastelen semiotiikan perusteita ja teoreettista taustaa, joiden kautta fragmentaation vaikutuksia tulkintaan on mahdollista jäsentää. Semiotiikka tarjoaa välineitä ymmärtää, miten visuaaliset merkit rakentuvat ja kuinka niiden merkitys voi muuttua fragmentaation myötä.

Luvussa 3 määrittelen fragmentaation opinnäytteen kontekstissa ja esittelen esimerkkejä sen käytöstä visuaalisena tehokeinona taide- ja muotoiluhistoriassa. Luku syventää ymmärrystä siitä, miten hajoaminen voi muuntaa teoksen tulkintaa, riisua sen alkuperäistä merkitystä ja avata tilaa uudelle.

Luku 4 esittelee produktio-osion, videoteoksen, jossa teoriaosan pohjalta tehdyt havainnot konkretisoituvat. Teoksessa fragmentaatiota hyödynnetään paitsi visuaalisena tehokeinona myös kritiikin välineenä. Teos kritisoi eläinten tehotuotantoa ja käyttää fragmentaation keinoja tulkinnan uudelleenohjaamiseen ja ristiriitaisen aiheen käsittelyyn.

Lopulta luvussa 5, yhteenvedossa, teoriaosuuden löydöksiä ja produktion aikana syntyneitä ajatuksia tarkastellaan erityisesti graafisen suunnittelun kannalta. Miten uniikkia ja kiehtovaa, mutta vaikeasti hallittavaa visuaalisuutta tuottava fragmentaatio soveltuu usein tarkkuutta vaativaan suunnittelutyöhön?

2 *Semiotiikka*

2.1 VISUAALINEN ENTITEETTI

Maailman voidaan katsoa koostuvan asioista, jotka odottavat tulevansa havaituksi. Semiotiikkaan perehtynyt yhdysvaltalainen professori Steven Skaggs (2017, 25, 38–41, 50–51) kutsuu näitä havaittavia asioita visuaalisiksi entiteeteiksi. Opinnäytetyössä visuaalinen entiteetti on lyhennetty pelkäksi entiteetiksi. Jotta entiteetti voi tulla havaituksi, sen tulee erottua ympäristöstään ja kiinnittää katsojan mielenkiinto. Havaitsemiseen kuuluu ulkoisen entiteetin näkemisen lisäksi katsojan sisäinen maailma, hänen kokemuksensa ja merkitys, jonka katsoja antaa havaitulle entiteetille. (Skaggs 2017, 25, 38–41, 50–51.)

Skaggs kutsuu (2017, 74) visuaalisen suunnittelun ja semiotiikan kontekstissa teokseksi sellaista entiteettiä, jonka koetaan pyrkivän kommunikoida jotain. Visuaaliset teokset koostuvat usein lukuisista entiteeteistä tai tutummin kuvan elementeistä, kuten typografiasta ja kuvituksista. Entiteetin muuttuminen teokseksi riippuu siis siitä, tulkitseeko entiteetin havaittaja sen olevan pyrkimys kommunikoida jotain. Opinnäytteessä käytetään Skaggsin määritelmää teoksesta.

Entiteetit ovat muuttuvaisia: ne havaitaan joko kokonaisuuksina tai erillisinä osina. Huomionarvoista on, että ryhmittymä entiteettejä on myös yksi kokonainen entiteetti, jos se sellaisenaan havaitaan. (Skaggs 2017, 51.) Hahmollait selittävät, kuinka ihmismieli kykenee hahmottamaan visuaalisia kokonaisuuksia.

2.2 HAHMOLAIT

1900-luvun alussa syntynyt hahmopsykologian suuntaus tutkii visuaalisten kokonaisuuksien hahmottamisen taustalla vaikuttavia mekanismeja. Suuntaus pyrkii ymmärtämään hahmotuskyvyn taipumusta ryhmitellä asioita yhteisiksi kokonaisuuksiksi. Hahmopsykologien tutkimusten pohjalta syntyi säännöt, jotka tunnetaan hahmolakeina. (Skaggs 2017, 51.)

Kuviossa 1 esitettyjen klassisten hahmolakien rinnalle on syntynyt viimeisen 20 vuoden aikana uusia lakeja, kun hahmopsykologia on kehittynyt. Kuvio 2 esittää opinnäytetyön kannalta oleelliset uudet hahmolait.

Hahmolait luovat hyvän perustan hahmottamisen analysointiin, mutta ne eivät ole absoluuttisen tarkkoja. Usein entiteetti voidaan ryhmitellä useammalla kuin yhdellä hahmolla. Lait voivat vahvistaa toisiaan tai niiden välillä voi olla ristiriitaisuuksia, kuten kuviossa 3 osoitetaan. (Wagemans 2015, 62.) Opinnäytetyön kannalta hahmolait tarjoavat selityksen sille, kuinka hajonneita kokonaisuuksia voidaan yhä hahmottaa, ja kuinka hajonneista osista voi mahdollisesti syntyä jopa uusia hahmotettavia kokonaisuuksia, joita ei ollut aikaisemmin olemassa.

● ● ● ● ● ● ● *Muodot ilman ryhmittämistä luo yksinkertaisen linjan.*

● ●● ● ●● ● **Läheisyyden laki**
Toisiaan lähellä olevat entiteetit mielletään kuuluvan samaan ryhmään.

● ■ ■ ● ■ ■ ● **Samankaltaisuuden laki**
Samoja ominaisuuksia omaavat entiteetit nähdään kuuluvan samaan ryhmään.



Sulkeutuvuuden laki
Entiteetit hahmotetaan yhdeksi kokonaisuudeksi, vaikka siitä puuttuisi osia.



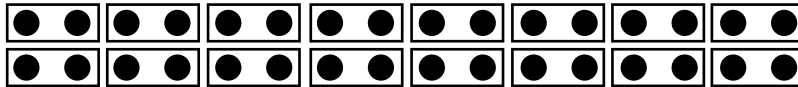
Jatkuvuuden laki
Loogisesti jatkuvat asiat havaitaan kokonaisuuksina.



Symmetrian laki
Symmetriset entiteetit havaitaan kokonaisuuksina.

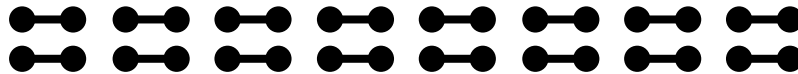
KUVIO 1. ESIMERKKEJÄ HAHMOLAISTA (MUKAILTU WAGEMANS 2015)

Yhteinen alue



Yhteisen alueen jakavat entiteetit havaitaan kokonaisuutena.

Entiteettien kytkeytyminen



Entiteetit voivat kytkeytyä toisiinsa luoden kokonaisuuden.

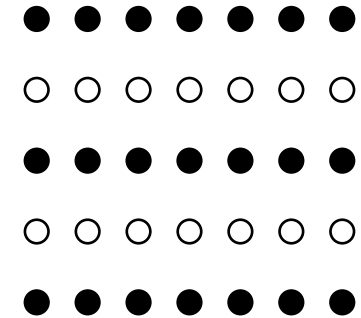
Johdattelu



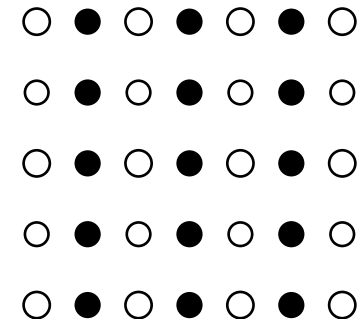
Kokonaisuutena hahmotettavien entiteettien sijoittaminen yksittäisten entiteettien läheisyyteen voi sitoa yksittäiset entiteetit kokonaisuudeksi.

KUVIO 2. ESIMERKKEJÄ UUSISTA HAHMOLAISTA (MUKAILTU WAGEMANS 2015)

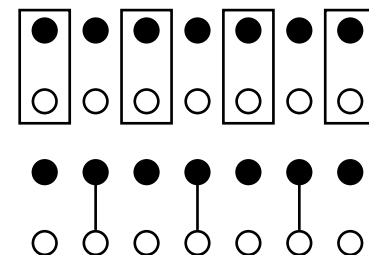
Samankaltaisuuden ja läheisyyden laki molemmat suosivat rivejä, jolloin lait vahvistavat toisiaan.



Kun samankaltaisuus suosii kolumneja ja läheisyys rivejä, alkaa lakien välille syntyämään ristiriitoja ja selkeät ryhmät hämärtyvät, vaikeuttaen niiden hahmottamista.



Yhteinen alue ja kytkeytyminen ovat tehokkaita luomaan kokonaisuuksia, syrjäyttäen samankaltaisuuden ja läheisyyden.



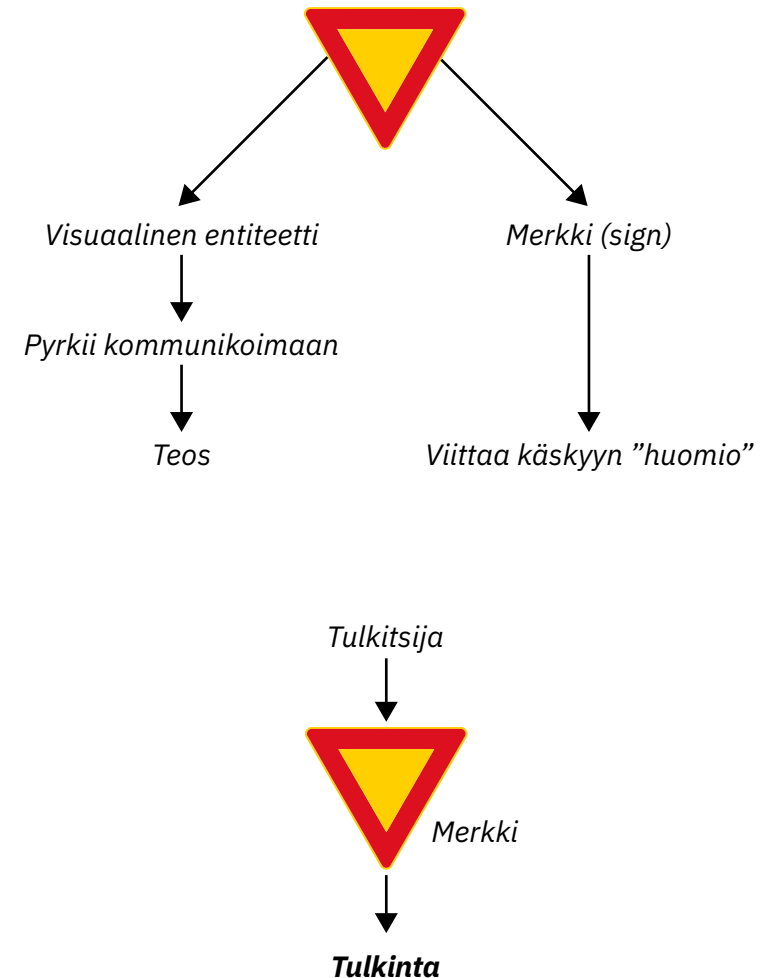
KUVIO 3. ESIMERKKEJÄ HAHMOLAKIEN VÄLISISTÄ SUHTEISTA (MUKAILTU WAGEMANS 2015)

2.3 SEMIOTIIKAN PERUSTEET

Semiotiikka tutkii merkityksiä, merkkejä ja niiden funktiota sekä vaikutusta. Se voidaan jakaa kahteen eri haaraan: Ferdinand de Saussuren ja Charles Sanders Peircen kehittämiin koulukuntiin. Saussure ja Peirce lähestyvät semiotiikkaa hie- man eri tavoin, mutta perusidea on sama. (Skaggs 2017, 62.) Opinnäytetyössä hyödynnetään Peircen mallia.

Peircen kolmijakoisessa mallissa semiotiikka perustuu kol- meen osaan: merkkiin (sign), tarkoitteeseen (referent) ja tulkintaan (interpretant). Merkki on väline, joka mahdollistaa ulkoisen maailman asioiden yhdistämisen sisäisiin kokemuk- siin. Kolmijakoisessa mallissa merkillä on yksi funktio: se toimii aina jonkin muun asian puolesta tai sijaisena. Merkillä viitataan aina tarkoitteeseen, eli johonkin kohteeseen, joka voi olla mitä tahansa kommunikoitavaa sisältöä. Tarkoite määrittää vahvasti merkin mahdollisen muodon. Tulkinta tarkoittaa sitä merkitys- tä, jonka katsoja antaa merkille. (Skaggs 2017, 41–45, 62, 64.)

Esimerkiksi puna-keltainen kärkikolmio-liikennemerkki on visuaalinen entiteetti (kuvio 4). Se on myös teos, koska sillä pyritään kommunikoimaan. Peircen mallissa kärkikolmio on merkki, joka viittaa käskyyn ”huomio”. Liikennemerkin koh- dalla tulkinta on yleensä selvä, mutta se voi muuttua esimer- kiksi ympäristön tai kyltin värin muuttuessa. Tämä osoittaa, että merkin tulkinta riippuu kontekstista. Graafisen suunnitte- lijän tehtävänä on usein viitata johonkin merkin avulla mah- dollisimman selkeästi, jotta katsojan tulkinta vastaisi sitä, mihin merkillä pyritään viittaamaan. Mutta suunnittelu ei kuitenkaan ole näin yksiselitteistä, kuten tulevissa luvuissa tullaan huomaamaan.



KUVIO 4. KÄRKIKOLMIO ESIMERKKI

2.3.1 Tulkinnan tarkkuus

Tarkkuus (specificity) kuvaa sitä, kuinka yksiselitteisesti merkki viittaa tarkoitteeseensa ja ohjaa katsojan tulkintaa. Korkea tarkkuus tarkoittaa, että katsojan tulkinta on hyvin selvä, eli hänelle on selvää mitä tarkoitetta merkki edustaa. Merkin tulkintaan vaikuttavat aina katsojan henkilökohtaiset kokemukset, minkä vuoksi absoluuttista varmuutta tulkinnasta on mahdotonta saavuttaa, vaikka pyrkimyksenä usein on varmistaa merkin välittämän tulkinnan selkeys. (Skaggs 2017, 111–112.)

Tarkkuuden ollessa korkean sijaan matala, vaikeutuu merkin tulkinta. Yhdestä selkeästä tulkinnasta siirrytään hämyiselle alueelle, jossa tulkintoja voi olla monia. Matalassa ääripäässä voidaan sanoa, että tulkintoja on loputon määrä. (Skaggs 2017, 114.)

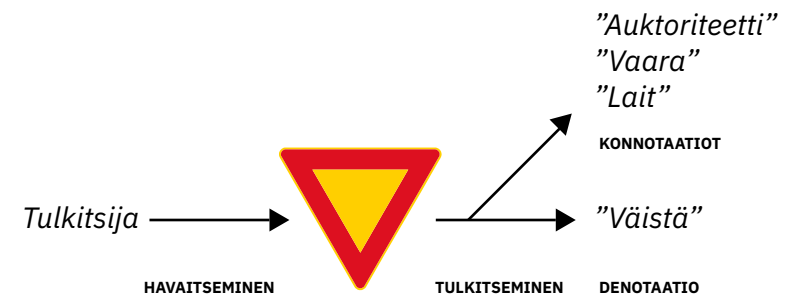
2.3.2 Konseptuaalinen rekisteri

Tulkintaa, joka on katsojalle välittömästi selvä, kutsutaan denotaatioksi. Denotatiiviset teokset ovat katsojalle usein itsestäänselviä, niille ei suoda huomiota enempää kuin on tarve, ja ne sijoittuvat tarkkuusasteikon yläpäähän. Denotaatiot pyrkivät selkeyteen ja yksiselitteisyyteen, sulkien pois vaihtoehtoiset tulkinnat. Denotaatiot ovat vahvasti kulttuuriin koodattuja. (Skaggs 2017, 115, 121–122.)

Skaggs väittää (2017, 118), että ihminen suosii selkeitä tulkintoja ja pyrkii jatkuvasti antamaan asioille nopeita ja yksiselitteisiä selityksiä. Epäselviä teoksia vältellään, elleivät ne onnistu herättämään mielenkiintoa – silloin niihin syvennytään ja niitä tutkitaan tarkemmin tulkinnan luomiseksi.

Usein teos, vaikka se olisikin hyvin denotatiivinen, viittaa yhden tarkoitteen lisäksi moniin muihinkin. Tällöin puhutaan konnotaatioista. Konnotaatiot perustuvat mielleyhtymiin, jotka ovat denotaatioita epämääräisempiä ja perustuvat katsojan yksilöllisiin kokemuksiin. Konnotaatiot ovat sivutulkintoja ja ne elävät toisten tulkintojen rinnalla. Yhdellä merkillä voi olla lukuisia konnotaatioita samaan aikaan. (Skaggs 2017, 119, 121.)

Kärkikolmio-liikennemerkki on kaikille autoilijoille vahvasti denotatiivinen, sillä sen tulkinta on opetettu osana ajokoulutusta. Se voi kuitenkin kantaa sisällään denotaation lisäksi monia konnotaatiota riippuen yksilön kokemuksista kyseisestä liikennemerkestä ja ympäristöstä, johon se on sijoitettu. Risteykseen asetetun kärkikolmion voi tulkita väistämis-käskyn (denotaatio) lisäksi viittaavan esimerkiksi risteyksen vaarallisuuteen, lakeihin ja auktoriteettiin (konnotaatio) (kuvio 5).



KUVIO 5. KONSEPTUAALINEN REKISTERI

Denotaatiot ja konnotaatiot ovat tulkintoja merkistä, mutta niiden syntyminen vaatii kuitenkin usein merkin äärelle pysähtymistä ja tulkinnan muodostamista. Ennen kaikkea tätä ihmisen tulee kuitenkin havaita merkki, ja havaitsemiseen liittyy vahvasti merkin välittämä välitön tunne. Affektiivinen rekisteri pitää sisällään nämä välittömät tapahtumat ennen tulkinnan muodostamista.

2.3.3. Affektiivinen rekisteri

Sosiaalipsykologiassa affektilla viitataan ei-tietoiseen, intensiiviseen kokemukseen, joka vaikuttaa ajatteluun ja arvostelmiin. Se on kokemus, jota ei voida täysin muotoilla kielellisesti, koska affektit syntyvät kehossa ennen kielellistä tai sosiaalista ilmaisua. Filosofissa affekti on yleisesti mikä tahansa toimintaan vaikutta yllyke, joka tekee kokemuksesta positiivisen tai negatiivisen. Esimerkiksi koira voi pelästyä keppiä, jolla sitä on hakattu aikaisemmin ja paeta. (Tieteen termipankki.)

Presenssi (presence) ja ilmaisu (expression) kuuluvat affektiiviseen semanttiseen rekisteriin, joka vaikuttaa ensisijaisesti ihmisen aisteihin henkilökohtaisten kokemusten tai kulttuurillisten vaikuttajien sijaan (Skaggs 2017, 105).

Presenssi on ominaisuus, joka määrittää kuinka vahvasti visuaalinen entiteetti erottuu sen ympäristöstä ja saa kiinnitettyä katsojan huomion itseensä. Teoksen sisältämällä viestillä tai estetiikalla ei ole merkitystä, sillä presenssin kiinnittämä huomio on aistillista. Huomio kiinnittyy usein alitajuntaisesti asioihin, jotka poikkeavat normaalista. Presenssia pidetään etenkin visuaalisessa suunnittelussa yleisesti positiivisena ominaisuutena. (Skaggs 2017, 106.)

Ilmaisu on visuaalisen entiteetin muodon synnyttämä välitön tunne. Visuaalisessa teoksessa esimerkiksi värit ja muodot herättävät katsojassa tunteita. Ilmaisulla on kaksi osaa, sävy ja määrä. Sävy viittaa tunteen luonteeseen, esimerkiksi iloinen ja surullinen ovat ilmaisun sävyjä. Määrällä mitataan tunteen intensiteettiä (kuvio 6). (Skaggs 2017, 110.)



Heikko presenssi



Vahva presenssi

*Sävyltään hauska
ja voimakkuudeltaan
vahva ilmaisu.*

Semiotiikka

*Sävyltään
ja voimakkuudeltaan
neutraali ilmaisu.*

Semiotiikka

KUVIO 6. AFFEKTIIVINEN REKISTERI

2.3.4. Peircen merkin kolmijako

Skaggs (2017, 77) purkaa merkin, tarkoitteen sekä tulkinnan välisen suhteen Peircen mallin mukaan kolmeen kolmijakoiseen osaan:

Ensimmäinen kolmijako

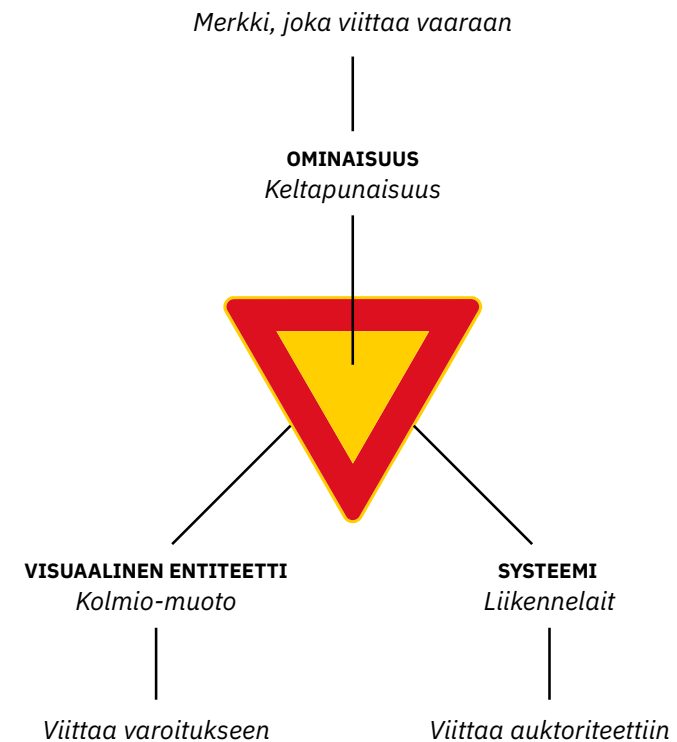
Ensimmäinen kolmijako vastaa kysymykseen: mitkä asiat voivat toimia merkkeinä?

Ensimmäinen osuus on ominaisuus, joka voi itsessään toimia jo merkinä. Usein abstrakteiksi käsitteiksi jäävät asiat kuten ”kovuus, punaisuus, pehmeys...” ovat ominaisuuksia, jotka voidaan nimittää merkeiksi, sillä nekin voivat viitata johonkin itsensä ulkopuolella. Punainen väri voi viitata esimerkiksi vaaraan tai liekkeihin. Merkki ei siis vaadi fyysistä, havaittavaa ulkomuotoa, vaan jo pelkkä ominaisuuskin voidaan nähdä merkinä. (Skaggs 2017, 77–78.) Suunnittelijan on oleellista ymmärtää mihin teoksen yksinkertaisimmatkin ominaisuudet viittaavat.

Toinen osuus luo merkin ympärille ulkomuodon, eli siitä tulee taustasta erottuva, hahmotettava visuaalinen entiteetti. Visuaalisessa suunnittelussa tähän osuuteen kuuluu elementit, joista teos koostuu, kuten muun muassa typografia, valokuvat, kuvitukset ja logot. (Skaggs 2017, 78.)

Kolmanteen osuuteen kuuluu systeemit kuten kulttuurit, säännökset, lait ja toimintaetiketit. Suunnittelussa tähän osaan kuuluu esimerkiksi brändiohjeistukset, väristandardit ja gridit. Systeemille ominaista on se, että se pitää sisällään jo ennestään merkkejä, tarkotteita ja tulkintoja. (Skaggs 2017, 79.)

Nämä kolme osuutta ovat jatkuvasti läsnä ihmisten elämässä. Kärkikolmio-liikennemerkkin värit on ominaisuus, joka toimii merkinä vaarasta. Liikennemerkkin elementit: väri, koko, teksti ja muoto, auttavat merkin havaitsemisessa, jolloin siitä syntyy havaittava ja tulkittava visuaalinen entiteetti ja teos. Liikennelait ovat kompleksinen systeemi monine merkkeineen, joiden kautta liikennemerkki tulkitaan väistämiskäskynä, mutta lait voi myös toimia tulkittavana merkinä esimerkiksi auktoriteetista (kuvio 7). (Skaggs 2017, 80.)



KUVIO 7. MERKIN ENSIMMÄINEN KOLMIJAKO ESIMERKKI

Toinen kolmijako

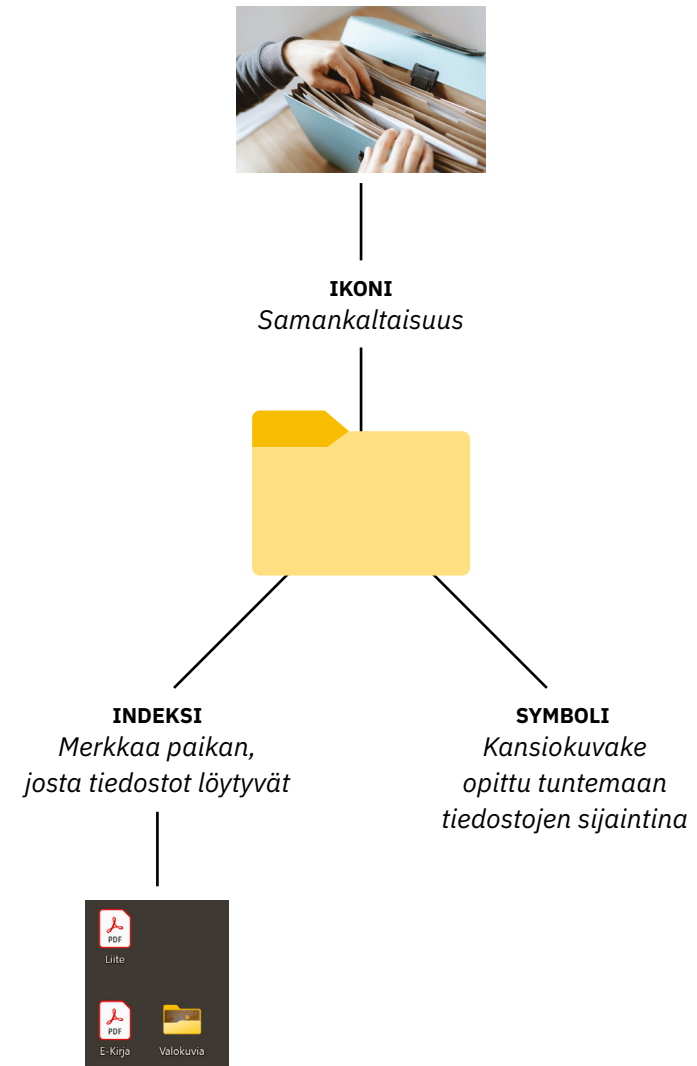
Toinen kolmijako sisältää kolme merkkityyppiä, jotka määrittävät minkälainen suhde merkillä voi olla tarkoitteen kanssa.

Merkki on ikoni, kun merkin ja tarkoitteen välinen suhde perustuu samankaltaisuuteen. Esimerkiksi passikuvat ovat ikoneja, sillä ne muistuttavat vahvasti kuvattavaa henkilöä. (Skaggs 2017, 80.)

Merkistä tulee indeksi, kun merkillä ja tarkoitteella on jonkinlainen ympäristöön viittaava suhde. Hätäpoistumistiemerkki ja kirjanmerkki ovat indeksejä, sillä ne merkkäavat jotain ympäristöstään. Indeksistä on huomioitava, että sen on merkittävä tai osoitettava johonkin ympäristössä. Hätäpoistumistiemerkki ei ole indeksi, kun se on pöydällä, mutta siitä tulee indeksi, kun se kiinnitetään oven yläpuolelle, sillä silloin se osoittaa oveen. Samoin kirjanmerkistä tulee indeksi, kun se merkitsee osuuden kirjan sisältä. (Skaggs 2017, 81.)

Symbolit perustuvat yksinkertaisesti kulttuurilliseen sopimukseen siitä, että ”tämä” tarkoittaa ”tuota”. Symbolit ja niiden tulkinnat ovat lähes aina opittuja. Käytännössä kaikki sanat ovat symboleja, sillä ne ovat opittuja ja perustuvat yhteiseen sopimukseen. (Skaggs 2017, 81.)

Merkin ja tarkoitteen välinen suhde voi olla myös monijakoinen (kuvio 8). Esimerkiksi tietokoneen kansio kuvake on ikoni, sillä se on samankaltainen tarkoitteensa (paperikansio) kanssa. Se on myös indeksi, sillä se merkitsee paikan, josta tiedostot löytyvät. Kansio kuvake on vuosien saatossa opittu tuntemaan merkinä, joka viittaa tiedostoluetteloon tehden siitä myös symbolin. (Skaggs 2017, 82.)



KUVIO 8. MERKIN TOINEN KOLMIJAKO ESIMERKKI

Kolmas kolmijako

Kolmas kolmijako viittaa siihen, kuinka paljon painoarvoa tulkitsija antaa merkille.

Merkki voidaan nähdä pelkästään teoksena, jonka ominaisuuksiin, sommitteluun ja sisältöön kiinnitetään huomiota. Tulkitsija antaa painoarvoa vain näille osuuksille merkistä, eikä se herätä tulkitsijassa muuta toimintaa. (Skaggs 2017, 82.)

Teoksen voi tulkita myös tekevän jonkin väitteen ympärivästä maailmasta. Teos ehdottaa ja väittää tulkitsijalle tällöin jotain. (Skaggs 2017, 82–83.)

Vahvimmillaan teos saattaa tulkitsijan johonkin johtopäätökseen, johtaen tulkitsijan toimimaan teoksen innoittamana. Tulkitsijalle syntyy jokin uusi uskomus tai vakaumus, joka hänellä ei ollut ennen teosta nähdessä. (Skaggs 2017, 83.)

Esimerkiksi elokuvia voidaan katsoa pelkästään teoksina antamatta niille sen suurempaa painoarvoa, mutta elokuvan voidaan tulkita myös tekevän esimerkiksi poliittisia väitteitä maailmasta, jolloin tulkitsija tarkastelee omia arvojaan ja suhtautumistaan elokuvan väitteisiin. Lopulta elokuva voi myös tehdä syvän vaikutuksen tulkitsijaan, muuttaa hänen maailmankuvaansa ja luoda uusia uskomuksia tulkitsijassa. (Skaggs 2017, 83.)

Visuaalisen suunnittelijan tehtävänä on usein luoda tulkitsijassa johtopäätöksiä, mutta on huomioitava, että teoksen tekijä pystyy vaikuttamaan vain teoksen ominaisuuksiin ja sen tekemisiin väitteisiin. Johtopäätöksen syntymiseen

vaikuttaa aina tulkitsijan yksilölliset ja yksityiset kokemukset joihin suunnittelijalla ei ole pääsyä. Teos ei voi koskaan herättää kaikissa tulkitsijoissa samaa johtopäätöstä, vaan paras mihin voidaan pyrkiä, on luoda keskustelua eri johtopäätösten välillä. (Skaggs 2017, 83, 96.)

Merkin kolmijako luo käytännölliset raamit merkin ja tarkoitteen välisen suhteen ymmärtämiseen ja se toimii tässä opinnäytetyössä oleellisen metodina tulkintojen analysoinnissa muiden semiotiikan perusteiden lisänä.

2.3.5. Barthes: *Studium & Punctum*

Teoksen tulkinnan avainasemassa on aina itse tulkitsija ja tulkitsijan yksilöllinen kokemusmaailma, joka vaikuttaa teoksen tulkintaan. Ranskalainen filosofi Roland Barthes korostaa juuri tulkitsijan roolia teoksen tulkitsemisessä. Barthes viittaa studium ja punctum termeillä siihen, kuinka teos vaikuttaa teoksen tulkitsijaan. (Ribiére 2008, 64.)

Studium on tulkitsijan yleinen mielenkiinto teosta kohtaan, joka voi olla hyvinkin innostunutta, mutta jää lopulta kuitenkin etäiseksi. Teoksia julkaistaan suuria määriä ja usein ne herättävät kiinnostusta juurikin yleisellä tasolla. Ne tyydyttävät tulkitsijan mielenkiinnon, tiedon tai nautinnon tarpeen. Historiallinen valokuva voi esimerkiksi tarjota tietoa miten aikoinaan on pukeuduttu. (Ribiére 2008, 64.)

Teos voi kuitenkin sisältää jotain: yksityiskohtan, joka pistää tulkitsijaa odottamattomalla tavalla. Barthes viittaa punctumilla juuri tähän pistokseen ja alleviivaa, että punctum ei ole teoksen tekijän tietoisesti tekemä yllättävä yksityiskohta teokseen, vaan pistos tapahtuu vahingossa. Valokuvassa voi

pistää esimerkiksi kuvan taustalla olevan hiekkatien tekstuuri tai kuvattavan henkilön huonot hampaat. Se järkyttää, nostaa teoksen yleistä mielenkiintoa korkeammalle ja herättää monia eri tunteita sympatiasta ällötykseen. (Ribiére 2008, 64–65.)

Maut ja tyyli kuuluvat studiumin kenttään ja se on usein kenttä, jota voidaan ennakoida ja hallita, tehden siitä alueen, jolla visuaalinen suunnittelija vaikuttaa. Punctumin vahingollisen luonteen vuoksi se on suunnittelijalle vaikea alue hyödyntää, mutta punctumin kautta hahmottaa hyvin sen, kuinka yksilöllistä teosten tulkinta usein on.

Etenkin punctumin käsitteeseen palataan seuraavassa luvussa, kun teoksien fragmentaatiota ja sen vaikutusta tulkintaan aletaan tarkastelemaan lähemmin.

3 Fragmentaatio

3.1 FRAGMENTAATIO ILMIÖNÄ

Fragmentaatio tarkoittaa yleisesti prosessia, jossa kokonaisuus jakautuu pienempiin osiin tai fragmentteihin (Suomisanakirja). Opinnäytetyössä käytetään fragmentaation käsitettä, jolla viitataan sekä entiteetin fyysiseen että tulkinnalliseen hajoamiseen, ja näiden takia syntyvään uuteen tulkintaan. Tulevassa luvussa osoitetaan, että fragmentaatio on prosessi, joka ei suinkaan johda entiteetin lopulliseen hajoamiseen ja häviämiseen, vaan uusien entiteettien ja tulkintojen syntymiseen.

Yhdysvaltalaisen professorin Melissa Freemanin (2025) mukaan historiaa ei voida hahmottaa yhtenä loogisena jatkumona, vaan ennemminkin jatkuvasti liikkuvina ja toisiinsa törmäävinä fragmentteina. Fragmentaatio visuaalisena tehokeinona heijastaa Freemanin mukaan todellisuuden aitoa luonnetta: se houkuttelee astumaan fragmenttien väliin ja julistaa, että ei ole yhtä oikeaa tapaa tulkita asioita.

3.2 FRAGMENTAATIO SEMIOTIIKASSA

Skaggs (2017, 107–110) selventää fragmentoitumisen käsitteen sota-asusteissa käytettävän maastokuvioinnin avulla. Maastokuviossa visuaalisen entiteetin muoto on hajonnut moniin pieniin osiin vaikeuttaen sen hahmotamista yhtenä kokonaisuutena. Osien satunnaisuuden vuoksi niiden ryhmittäminen osoittautuu mahdottomaksi. Fragmentaation vuoksi entiteetti liukenee osaksi ympäristöä, eli sen presenssi häviää. Fragmentaation tuottamat muutokset entiteetin ilmaisullisessa määrässä ja voimassa eivät ole yhtä yksiselitteisiä kuin presenssin muutokset, kuten luvussa 3.3 osoitetaan.

Affektiivisen rekisterin lisäksi fragmentoituminen vaikuttaa myös konseptuaaliseen rekisteriin. Teoksen denotaatio, eli sen selkeä ja välitön tulkinta vaikeutuu fragmentaation vuoksi, sillä merkki ei ole alkuperäisessä muodossaan, joten se ei viittaa enää samaan tarkoitteeseen kuin aiemmin. Fragmentaatio siis laskee usein teoksen tulkinnallista tarkuutta ja teokselle syntyy uusia tulkintoja.

Selkeyden vuoksi fragmentaatio on jaettu opinnäytetyössä kolmeen osaan (kuvio 9), joista jokainen pitää sisällään tulkintoja:

1. Fragmentaation mahdollisuus
2. Fragmentoituminen
3. Fragmentaation jättämä jälki

Fragmentaation mahdollisuus kuvaa sitä, että entiteetillä tulkitaan olevan mahdollisuus fragmentoitua. Esimerkiksi hennoilla ja haurailta materiaaleilla tulkitaan olevan korkeampi mahdollisuus fragmentoitua, kuin voimakkailla ja

kestävillä. Mahdollisuus fragmentaatiosta vaikuttaa siihen, kuinka entiteettiä lähestytään ja käsitellään. Mahdollisuuden kasvaessa siitä tulee yhä vahvemmin entiteetin ominaisuus, ja kuten aikaisemmin osoitettiin, ominaisuutena sitä voidaan tarkastella omana merkinään (Skaggs 2017, 77–78).

Fragmentaation tapahtuessa entiteetti hajoaa, sen tulkinnat muuttuvat ja tilalle tulee uusia tulkintoja ja sivutulkintoja. Fragmentaatio on aktiivinen prosessi ja edetessään tai vahvistuessaan siitä tulee yhä vahvemmin oma merkkinsä ja se jättää alleen alkuperäisen merkin tarkoitteineen ja tulkitointineen. Fragmentoitumiseen voidaan liittää voimakkaita, sävyllisesti usein negatiivisia tunteita, tehden siitä ilmaisullisesti voimakasta.

Fragmentaatio jättää entiteettiin jälkensä. Kahdessa eri ääripäässä jälki voi olla joko niin vähäinen, että fragmentaatiosta tapahtumana ei ole jäänyt mitään havaittavaa tai se voi olla niin kaikenkattava, että entiteetistä ei ole mitään havaittavaa jäljellä. Kaikenkattavan fragmentaation jättämä tyhjiys voidaan tulkita myös merkinä, jos entiteetin tiedetään esimerkiksi kuuluvan paikalle, josta tyhjiys on ottanut sen paikan.

Esimerkiksi kirjan, joka koostuu hauraista materiaaleista, denotaatio on yhä ”kirja”. Hauraat materiaalit luovat kuitenkin kirjalle sivutulkintoja, eli konnotaatioita esimerkiksi vanhuudesta ja herkkyydestä. Hauraat ja kuluneet materiaalit voivat myös olla jälki jo tapahtuneesta fragmentaatiosta. Tämän kaltaista kirjaa todennäköisesti käsiteltäisiin fragmentaation mahdollisuuden vuoksi varoen.

Jos kirja syttyisi palamaan, fragmentaatiosta tulisi aktiivinen, havaittava ja välittömiä tunteita herättävä prosessi. Fragmentaatiosta tulee erottamaton osa visuaalista entiteettiä, eikä tässä tapauksessa kirjaa voitaisi tulkita enää pelkästään kirjana. Liekehtivä kirja on äärimmäinen esimerkki fragmentaatiosta, mutta kaikki visuaaliset entiteetit fragmentoituvat, ja jossain vaiheessa fragmentoitumisen prosessia tapahtuu aina keikautushetki, kun entiteetti muuttuu ja se tulkitaan ”fragmentoituneeksi”.

Liekeissä tuhoutunut kirja ei hahmottuisi tulkitsijalle enää pelkästään kirjana vaan palaneena kirjana, joka merkinä viittaa suoraan kirjan palamiseen. Historiaan perehtyneenä tulkitsija tulkitsee palavan sekä hiileksi palaneen kirjan myös viittauksena sensuuriin, jolloin se tulkitaan symbolina.

Fragmentaatiolla on erityinen ominaisuus jättää jälkeensä havaittavia osia alkuperäisestä entiteetistä, viitaten johonkin mitä on ollut sekä fragmentaatioon tapahtumana. Jäljen voidaan tulkita olevan indeksi, joka väittää jotain tapahtuneen, tehden siitä esityksen tai todisteen tapahtuneesta (Skaggs 2017, 83, 91–93). Täydellisen hajoamisen tapauksessa fragmentaatio jättää jälkeensä tyhjyyden, joka sekin voi pitää sisällään tulkintoja, mikäli tulkitsija on havainnut entiteetin ennen sen hajoamista. Entiteetin poissaolo voi merkinä herättää vahvojakin tunteita ja konnotaatiota, huolimatta siitä, että sen presenssi on täysin hävinnyt.

Fragmentaation kohdistuessa teokseen, vaikuttaa se myös teoksen taustalla vaikuttavaan systeemiin. Systeemi sisältää säännöt, joita noudattamalla teokselle on syntynyt tunnistettava estetiikka, ja fyysinen hajoaminen fragmentoi väistämättä teoksen ominaisuuksia muuttaen myös sen estetiikkaa (Skaggs 2017, 79, 162).

FRAGMENTAATION MAHDOLLISUUS



KONNOTAATIO
Vanhuus
Herkkyyys

DENOTAATIO
KIRJA

FRAGMENTOITUMINEN



KONNOTAATIO
Kirja,
tuho

DENOTAATIO
LIEKIT

FRAGMENTAATION JÄLKI



KONNOTAATIO
Sensuuri

DENOTAATIO
PALANUT
KIRJA

KUVIO 9. FRAGMENTAATION ERI ASTEITA (KUVAT PEXELS)

Fragmentaation tarkastelu semiotiikkaa hyödyntäen osoittaa, että visuaalisen entiteetin tulkinnat muuttuvat sen hajotessa, ja tilalle syntyy uusien tulkintojen lisäksi täysin uusi visuaalinen entiteetti. Fragmentaatiolla on ominaista viitata tapahtuneeseen ja siihen, mitä on ollut ennen fragmentaatiota, tehden siitä varteenotettavan tehokeinon visuaalisessa suunnittelussa ja taiteessa.

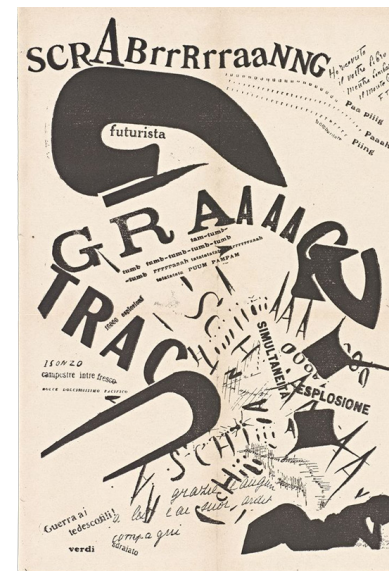
Seuraavassa alaluvussa fragmentaatio sidotaan osaksi taide- ja suunnitteluhistoriaa. Opinnäytetyöhön on etsitty esimerkkejä historiasta, jotka vahvistavat tässä luvussa tehdyt semioottiset huomiot fragmentaatiosta ja antavat konkreettisia malleja fragmentaation käytöstä tehokeinona.

3.3 FRAGMENTAATION ESTETIIKKA

Taidekenttä pyrki 1900-luvulla eroon perinteistä ja uudistamaan itseään. Fragmentaation voidaan katsoa olleen oleellinen osa monia tulevia taidesuuntauksia, sillä esimerkiksi 1900-luvun alussa syntynyt kubismi leikki ihmisen hahmotuskyvällä rikkomalla perinteisen kuvan osiin ja rakentamalla fragmenteista uusia kuvia (kuva 1). Futuristien visuaaliset runot hajottivat tekstisommittelun, korostaen sen ilmaisullista voimaa (kuva 2). Myöhemmin dada-taiteilijat kyseenalaistivat perinteisiä arvoja asettamalla elementtejä täysin satunnaisesti ja mielivaltaisesti ympäri teosta (kuva 3). Kubistien innoittamana kollaasista tuli dadaistien paljon käyttämä tekniikka (kuva 4). Kubistien, futuristien ja dadaistien rohkeat kokeilut innoittivat tulevia taidesuuntauksia, esimerkiksi 1920-luvulla Pariisissa surrealisteja tutkimaan unien ja tiedottomuuden maailmaa. Kuvataide vaikutti suoraan myös visuaaliseen viestintään. (Meggs 1998, 210, 231–233, 235, 238–241.)



KUVA 1. PABLO PICASSO. 1910. GIRL WITH A MANDOLIN (MOMA, ESTATE OF PABLO PICASSO).



KUVA 2. FILIPPO TOMMASO MARINETTI. 1919. IN THE EVENING, LYING ON HER BED, SHE REREAD THE LETTER FROM HER ARTILLERYMAN AT THE FRONT. (MOMA)

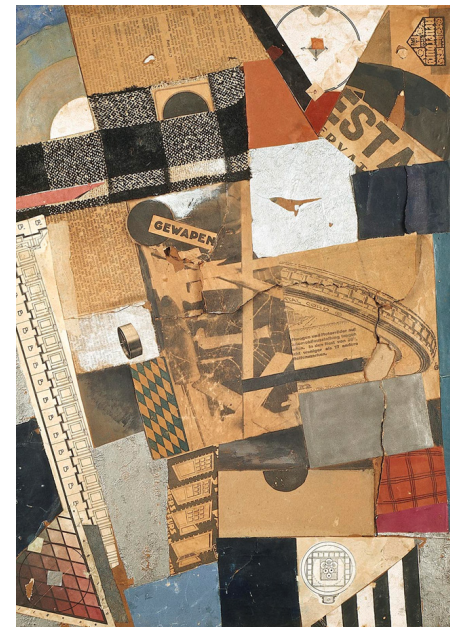
1920-luvulla persoonallisten ja villien kokeilujen rinnalla kehittyi toinen, rationaalisuuteen pohjautuva linja. Vuosina 1919–1933 Saksassa vaikuttanut taide- ja muotoilukoulu Bauhaus pyrki eroon yksilön henkilökohtaisesta mieltymyksestä kohti universaalia, funktionaalista muotokieltä. Saksalainen kirjainmuotoilija Jan Tschichold jatkoi Bauhauksen rationaalista linjaa kehittämällä ”uutta typografiaa” (*die neue Typographie*), joka perustui järkeen ja selkeyteen. Visuaalisen suunnittelun ja ennen kaikkea typografian tehtävä oli Tschicholdin mukaan välittää viesti lyhimmällä ja tehokkaimmalla mahdollisella tavalla. (Meggs 2016, luku 16.)

Koulu kehittyi, ja 1930-lukua lähestyessä funktionaalisuuden korostaminen vahvistui entisestään. Herbert Bayer, yksi koulun opettajista, kehitti universaalin kirjaintyyppin, joka yksinkertaisti aakkoston yksinkertaisiin, selkeisiin ja rationaaliin perusmuotoihin. Apuruudukkojen, mittojen, perusmuotojen ja niukkojen väripalettien käyttö yleistyi koulun opetuksessa. (Meggs 2016, luku 16.)

1950-luvulla Saksassa ja Sveitsissä kehittyi ”kansainvälinen tyyli” (*International Typographic Style*), joka ammentaa paljon samoista rationaalisista lähtökohdista kuin Bauhaus. Tyylille ominaista on visuaalisuuden yhtenäisyys, joka on saavutettu käyttämällä matemaattista apuruudukkoa visuaalisten elementtien sijoittamiseen ohjaamiseen ja päätteettömien kirjaintyyppien käyttö tasattuna vasemmalle (kuva 5). Objektiivista valokuvaa ja tekstiä käytettiin vahvistamaan teoksen faktuaalista pohjaa. Suunnittelijoita ei nähty taiteilijoina vaan välineinä, jotka välittivät viestin selkeydellä ja järjestyksellä yhteiskunnassa. Henkilökohtaista ilmaisua halveksuttiin. Kansainvälinen tyyli vaikutti vahvasti graa-



KUVA 3. THEO VAN DOESBURG. 1922. KLEINE DADA SOIRÉE (MOMA)

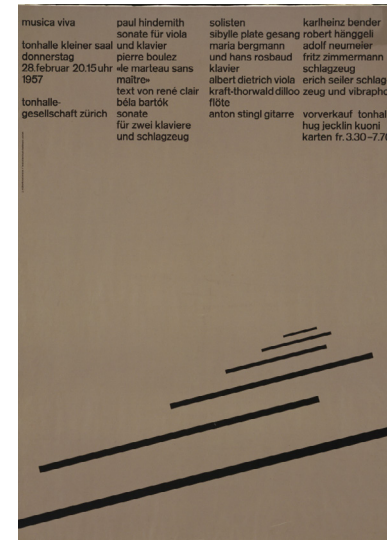


KUVA 4. THEO VAN DOESBURG. 1923. THE DENATURALIZED MATERIAL, DESTRUCTION 2. (FRIES MUSEUM)

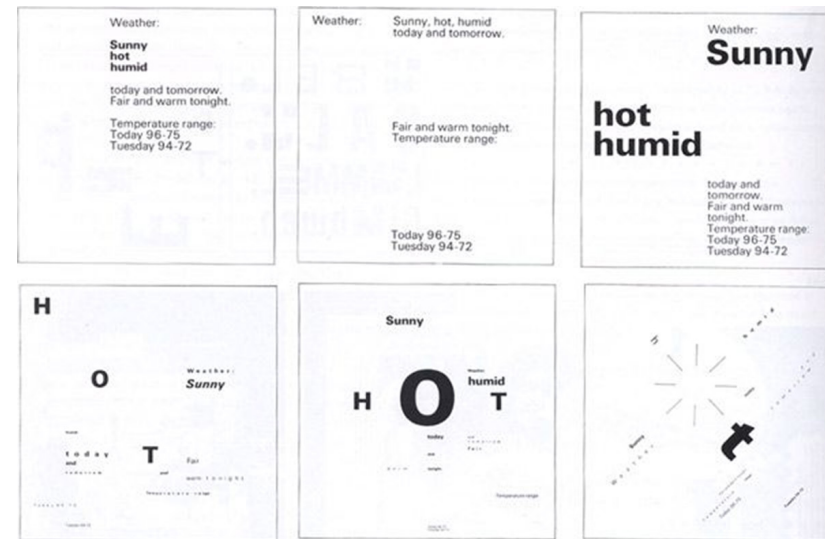
fiseen suunnitteluun syntyvuosiin ja monen tulevan vuoden ajan, vaikuttaen suunnittelukentällä vielä nyky-päivänäkin. (Meggs 2016, luku 18.)

1970-luvulla etenkin suunnittelun kenttä oli löytänyt rationalismista ja persoonattomasta turvallisen systeemin, jota seurata. Postmodernismi ravisteli kenttää, irrottautuen rationaalisesta kohti uutta, persoonallisempaa ja vapaampaa tyyliä. Teoksen tyylistä tuli itsessään tavoiteltava asia. Koristelu geometrisillä muodoilla, tekstuuriin, kuvioihin ja rikkaiden väripalettien käyttö sekä tekstin irrottaminen grideistä korosti teoksen leikkillisyyttä ja ilmaisuvoimaa. (Meggs 1998, 320–321, 432, 435, 439, 442, 447.)

Yhdysvaltalainen graafinen suunnittelija ja opettaja Dan Friedmann lähestyi typografiaa 1970-luvulla uudella tavalla. Friedmann uskoi, että tekstin hahmotettavuuden (legibility) ja luettavuuden (readability, ominaisuus, joka herättää mielenkiintoa, nautintoa ja haastetta lukemiseen) välillä on ristiriita. Hän kehotti oppilaitaan rikkomaan typografian konventioita, jotka korostivat erityisesti hahmotettavuuden tärkeyttä. (Meggs 1998, 439.) Friedmannin ja hänen oppilaidensa typografiset kokeilut havainnollistavat (kuva 6), kuinka tekstin ollessa selkeää, sen tulkinta on välitöntä, mutta ei järin nautinnollista. Selkeyden häiriin-tyessä, myös sen tulkinta vaikeutuu, haastaen lukijaa. Tämän voidaan nähdä lisäävän mielenkiintoa tekstiä kohtaan. Hahmolait selittävät, kuinka näennäisen satunnaisesti asetelluista kirjaimista voidaan kuitenkin hahmottaa järkeviä kokonaisuuksia.



KUVA 5. JOSEF MÜLLER-BROCKMANN. 1957. MUSICA VIVA. (MOMA)

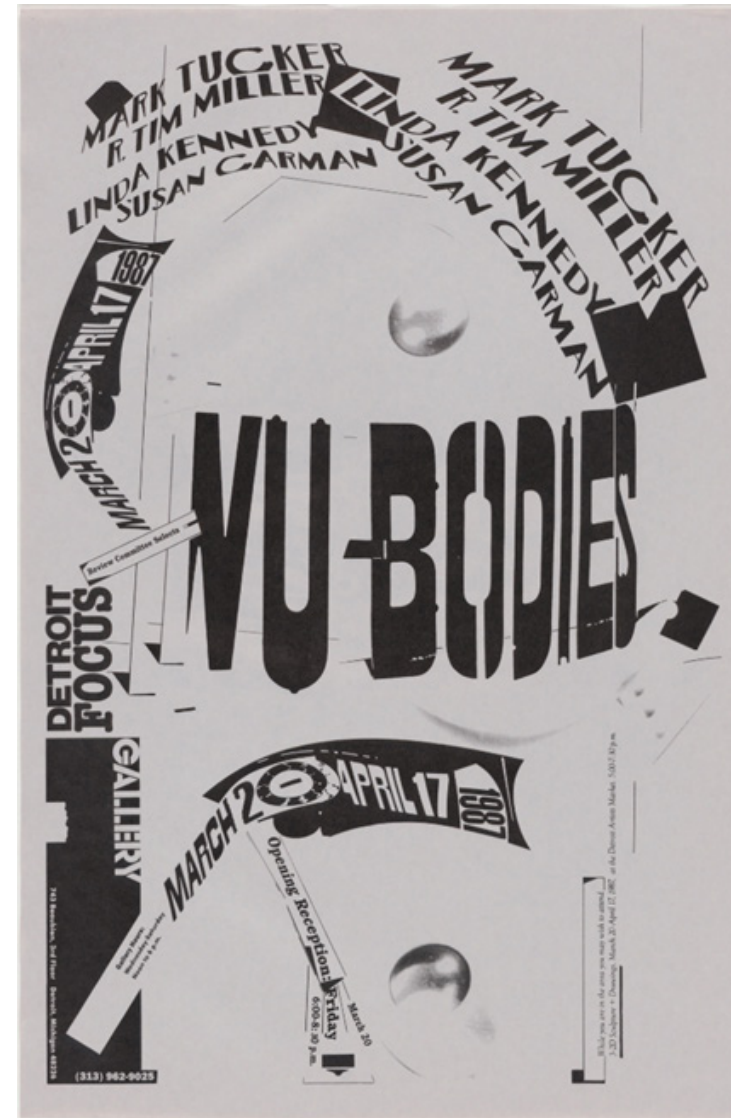


KUVA 6. DAN FRIEDMANN & ROSALIE HANSON. 1970. TYPOGRAFISEN UUELLEENJÄRJESTELY. (MEGGS, 2016)

Postmodernismin herättämä kokeileva ilmapiiri vahvistui 1980-luvun puolivälissä, kun tietokoneet yleistyivät. Suunnitteluprosessista tuli paljon vaivattomampaa ja uusia tekniikoita oli tarjolla. Visuaaliset teokset monimutkaistui-
vat ja niiden tulkinta vaati katsojalta yhä enemmän keskit-
tymistä. Yhdysvaltalainen graafinen suunnittelija Edward
Fella oli merkittävä suunnannäyttäjä uudelle muotokille:
hän tutki teoksillaan kulumaa, muodon hajoamista ja
lukuisia muita tekniikoita haastaen katsojaa ja inspiroiden
tulevia suunnittelijoita (kuva 7) (Meggs 1998, 454–461.)

Teknologian kehittyessä tietokoneesta tuli yhä vahvemmin
osa suunnitteluprosessia, syrjäyttäen perinteiset suunnitte-
lumetodit. Valokuvan objektiivinen luonne kyseenalaistettiin,
sillä tietokoneet mahdollistivat uskottavan valokuvamani-
puloinnin ja tämän myötä valokuvaajan, graafikon ja kuvitta-
jan rajat hämärtyivät. Tietokonesovellusten mahdollistamat
efektit, kuten läpinäkyvyys, häivyttäminen ja korostukset
sekä mahdollisuus käsitellä kuvia, piirtää ja maalata näkyi
vahvasti 1980-luvulla teoksissa, joita voidaan kutsua elekt-
ronisiksi fotomontaaseiksi (kuva 8). (Meggs 2016, luku 24.)

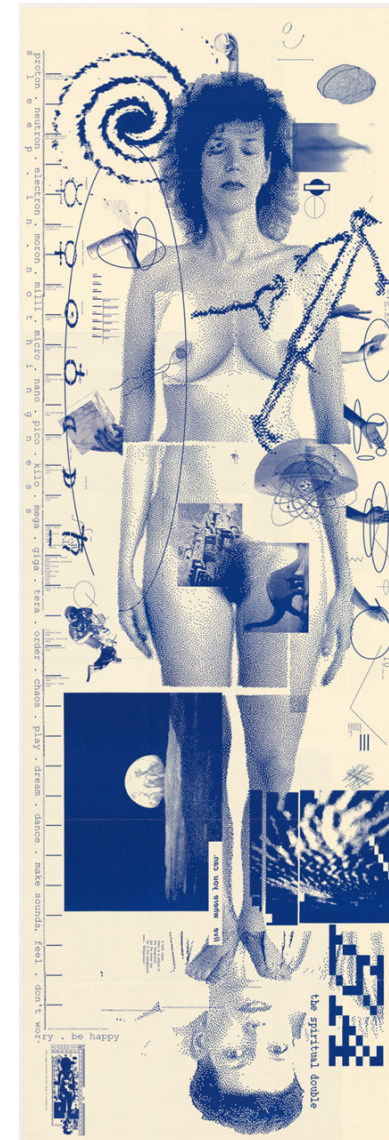
2000-luvulla yleistyneet matkapuhelimet ja myöhemmin
kehittyneet älypuhelimet muuttivat jälleen visuaalisen
suunnittelun luonnetta. Digitaaliseen ympäristöön pys-
tyttiin nyt tuomaan videoita ja ääntä. Vuorovaikutteisen
suunnittelun tärkeys korostui, suunnittelijan tuli nyt
huomioida, miten sisältö toimii eri alustoilla ja tehdä siitä
saavutettavaa. Sosiaalisen median yleistymisen myötä
valokuvien, videoiden ja lyhyiden viestien rooli kasvoi.
(Meggs 2016, luku 24.)



KUVA 7. EDWARD FELLA. 1987. NU-BODIES. (MOMA)

Suunnittelutrendit vaihtuvat nykyään nopeaan tahtiin ja suunnittelijat pyrkivät jatkuvasti erottumaan muista ja pysymään merkityksellisinä. Samaan aikaan teknologiajätit kehittävät uusia, tehokkaampia innovaatioita, jotka vaikuttavat myös suunnitteluun. Vaikka digitaaliset alustat ovat nykypäivänä usein paikka, johon suunnittelija päätyy, on perinteisten suunnittelumetodien suosiminen kokenut myös uudelleenheräämisen, todennäköisesti vastalauseena juuri teknologiselle kehitykselle. (Meggs 2016, luku 24.) Fyysisen esineen aito tekstuuri ja materiaalisuus, käsin tekemisen epätäydellisyys ja ajan myötä kuluminen ovat nähtävästi asioita, joita halutaan ja arvostetaan.

Seuraavissa alaluvuissa historiasta nostetaan muutamia esimerkkejä siitä kuinka fragmentaatiota on käytetty tehokeinona taide- ja suunnittelukentällä. Esimerkkien avulla osoitetaan, että fragmentaatiolla voidaan välittää toisistaan eroavia tulkintoja ja että sitä voidaan käyttää monessa eri muodossa.



KUVA 8. APRIL GREIMAN. 1986. DOES IT MAKE SENSE? (MOMA)

3.3.1. David Carson

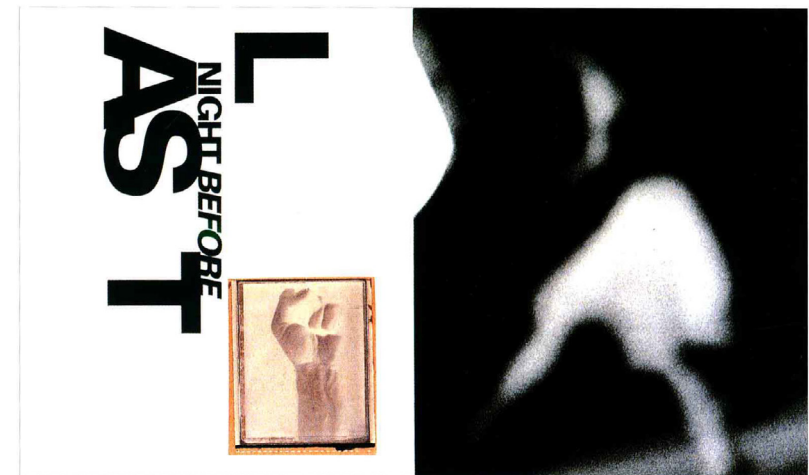
1990-luvun puolivaiheessa tietokoneiden innoittamat, monimutkaisemmat teokset alkoivat yleistymään visuaalisessa suunnittelussa myös valtavirrassa. Erityisesti lehtijulkaisuissa nähtiin edistyneiden tietokoneiden ja ohjelmien mahdollistamia kokeiluja. Yhdysvaltalainen graafinen suunnittelija David Carson hylkäsi typografiaan ja taittoon liittyvät konventiot pyrkien saavuttamaan ekspressiivisempiä ja persoonallisempia aukeamia (kuvat 9 ja 10). Carson haastoi tekstin selkeyteen liitettyjä sääntöjä esimerkiksi fragmentoimalla osan tekstistä, häivyttämällä tekstin osaksi taustaa ja latomalla otsikkotekstit ekspressiivisesti ympäri aukeamaa.

Carsonin kokeilut osoittaa, että vaikka tekstiä fragmentoitaisiin hyvinkin vahvasti, on se silti ymmärrettävää, ja lukijat ovat yllättävän sinnikkäitä tulkitsemaan tekstiä. Carson uskoi, että selkeä teksti ei vaikuta ja liikuta lukijaa samalla tavalla kuin ekspressiivinen teksti. (Meggs 1998, 461–462.) Semioottisesti tarkastellen, ekspressiivisellä teoksella on siis suurempi mahdollisuus saada tulkitsija kiinnostumaan teoksesta ja sen väitteistä, johtaen mahdolliseen johtopäätökseen (Skaggs 2017, 82–83).

Carson tuli myös osoittaneeksi Friedmannin aikaisemmin tehtyjen huomioiden paikkaansa pitävyyden tekstin hahmotettavuuden ja luettavuuden välisestä ristiriidasta. Barthesin punctumia voidaan myös varoen soveltaa Carsonin suunnittelemiin teoksiin. Vaikka teosten pistävät osuudet olivat Carsonin suunnittelemissa, nostivat ne teokset monelle tulkitsijalle studiumia korkeammalle tasolle. Toisaalta Carsonin tavasta lähestyä suunnittelua tuli nopeasti tunnistettava estetiikka, siirtäen sen studiumin puolelle.



KUVA 9. DAVID CARSON. 1991. DAD (CARSON)



KUVA 10. DAVID CARSON. 1991. FEATURE ON RUSSIAN BALLET PERFORMANCE. (CARSON)

3.3.2. Dekollaasi

Dekollaasi: irrottaa, aloittaa, nousta maasta, erottaa, poistua, kuolla (Taylor 2008, 20).

Kollaasin rinnalle kehittynyt dekollaasi syntyi Ranskassa 1950-luvulla. Dekollaasissa teosta fragmentoidaan repimällä, kuluttamalla ja hajottamalla osia teoksesta (kuva 11). Syntyvuosinaan sitä käytettiin Ranskassa etenkin poliittisena välineenä: poliittisia julisteita revittiin kaduilla öisin, seinälle jätettiin revitty juliste ja irrotetuista osista kasattiin uusi teos (kuva 13). Materiaalin kuluminen ja hajottaminen, yhtenäisen teoksen fragmentaatio, haastoi kuvantulkinnan konventioita ja pakotti teoksen uudelleentulkintaan. Fragmentoimalla ja häiritsemällä teoksen alkuperäistä tulkintaa sille syntyi uusi tulkintoja. (Freeman 2025.)

Kubistien kehittämä kollaasitekniikka koostaa uuden teoksen yhdistelemällä muiden teosten merkkejä uuteen teokseen. Merkit voivat olla toisistaan erillisiä ja tehdä kokonaisuudesta, teoksesta, vaikeasti tulkittavan, mutta usein merkit ovat kuitenkin havaittavia ja tulkittavissa. Dekollaasi astuu kollaasia pidemmälle asettamalla päämääräksi teoksen tuhoamisen. Kollaasi voidaan mieltää yksittäisinä sanoina, joista ei kuitenkaan synny järkevää lausetta, mutta dekollaasi jättää jälkeensä parhaimmillaan hajonneita kirjaimia, änktyystä ja muminaa. (Taylor 2008, 9, 14.) Dekollaasissa fragmentaatiosta tulee teoksen hallitseva merkki: teos on tulkittava sen kautta.



KUVA 11. JACQUES MAHÉ DE LA VILLEGLE. 1961. JAZZMEN. (TATE)

Saksalainen taiteilija Wolf Vostell koki teknologisen kehityksen lisäävän yhteiskunnassa kärsimystä ja homogeenisuutta. Vostell irrotti teoksen sen alkuperäisestä tulkinnasta leikkaamalla, kumittamalla, sumentamalla ja asettamalla teoksia päällekkäin, tällä tavoin häiriten teoksen alkuperäistä narratiivia ja luomalla fragmentoimalla uusia teoksia, jotka käsittelivät sotaa, historiaa ja kulutuskulttuuria. (Woolsey 2024.) Hän mielsi dekollaasin viittaavan pilaantumiseen sekä kuolemaan (Taylor 2008, 20), ja valjasti hajoamisen estetiikan herättämään katsojan maailmassa tapahtuvaan tuhoon ja kärsimykseen (Woolsey 2024).

Saksalainen taidehistorioitsija Thomas Heyden (2019) huomioi Vostellin teoksen *Nürnberg* (kuva 12) analyysissään teoksen tuhoamisen oikeastaan korostavan tuhotun teoksen viestiä sen häviämisen sijaan. Heyden toteaa teoksen tuhoutuessa syntyvän toinen, alkuperäisen tulkinnan kanssa ristiriidassa oleva tulkinta. Lopulta alkuperäinen teos ja sen tuho luo yhdessä kolmannen tulkinnan teokselle, joka ylentää sen tulkinnan alkuperäistä kuvaa vahvemmaksi.

Heydenin analyysi tukee aikaisemmin tehtyä huomiota teoksen tulkinnan muuttumisesta fragmentaation takia, lisäten, että fragmentoimalla teoksen tulkintaa voidaan muutoksen lisäksi myös korostaa. Vostell itse uskoi teoksen tulkitsijan täyttävän tuhon luomat tyhjät alueet omilla oletuksillaan siitä mitä tyhjällä alueella on ollut, synnyttäen tulkitsijassa jatkuvan jännityksen (Heyden 2019). Tuho ja tyhjät alueet pakottavat tulkitsijan tekemään oletuksia omien henkilökohtaisten kokemusten perusteella, tehden teoksesta jokaiselle tulkitsijalle henkilökohtaisen.



KUVA 12. WOLF VOSTELL. 1968. NÜRNBERG. (THE WOLF VOSTELL ESTATE)

Yhdysvaltalaisen taidehistorioitsijan Caitlin Woolseyn (2024) huomio kiinnittyy Vostellin taiteessa hajonnan estetisoinnin sijaan siihen, kuinka se ennakoiki nykyaikaisia käsityksiä hajonnan käytöstä tehokeinona. Etenkin mas-samedia- ja yhteiskuntakritiikin kontekstissa Vostellin taide muistuttaa Woolseya glitch-taiteesta, jossa systeemissä tapahtuvasta virheestä tulee tavoiteltu (visuaalinen) tehokeino.

3.3.3. Glitch

Glitch-termiä käytettiin 1940-luvulla viittaamaan koneissa tapahtuviin virheisiin ja bugeihin (Online Etymology Dic-tionary). Nykypäivänä glitch viittaa elektroniikassa ja digi-taalisisissa systeemeissä, esimerkiksi tietokoneiden käyttö-järjestelmissä, tapahtuviin virheisiin (Rutten, E. & de Vos, R. 2023). Glitch voidaan nähdä myös metaforana minkä tahansa systeemin virheestä: teoksessa *Glitch Feminism*, Legacy Russel (2022) esimerkiksi kokee glitchin mahdollis-tavan identiteetin, kehon ja mielen muutoksen.

Mark Nunes (2011, 1–2) näkee 2010-luvun utopistisena informaatioaikakautena: virheistä vapaana tehokkuuden, tarkkuuden ja ennakoitavuuden maailmana. Taloudellisia, poliittisia ja sosiaalisia verkostoja pyörittävät systeemit vaativat jatkuvaa ylläpitoa virheiden minimoimiseksi ja tehokkuuden maksimoimiseksi. Nunesin kuvailemassa maailmassa virhe tarjoaa luovan polun pois informaatio-kontrollin ennakoivasta maailmasta ennakoimattomuuden, muutoksen ja leikin maailmaan. Systeemeissä tapahtunut virhe mahdollistaa asioiden uudelleentulkinnan tavalla, johon systeemin tarjoamat säännöt eivät pysty (kuva 13).



KUVA 13. CHAD WYS. 2014. DIGITEX TRIACOTINE 18 (WYS)

Tim Barker (2011, 43, 46–47) jatkaa, alleviivaten, että glitch-taiteen olennainen osa on luoda tietoisesti edellytykset virheen tapahtumiselle, jonka lopputulos on ennakoimaton. Graafinen suunnittelija voi jossain määrin tietää mitä tapahtuu, jos systeemi ajetaan tiettyyn virhetilaan, luoden glitchin, mutta visuaalinen lopputulos on silti aina ennakoimaton.

Barker (2011, 50) havainnollistaa glitchille ominaista ennakoinnattomuutta amerikkalaisen säveltäjän John Cagen sävellyksellä *4'33"*. Sävellys koostuu hiljaisuudesta, jonka kuuntelijat konserttisalissa täyttävät omalla toiminnallaan. Täysin hiljainen sävellys luo edellytykset ennakoimattomalle lopputulokselle, joka on Cagen oman vaikutusvallan ulkopuolella. Cage voi kuitenkin jossain määrin määrittää minkälaiset äänet hiljaisuuden täyttää, esimerkiksi tietoisesti valitsemalla tietyn konserttisalin.

Seuraten Cagen esimerkkiä, graafinen suunnittelija voi fragmentoimalla luoda edellytykset uuden teoksen ja tulkintojen syntymiselle. Fragmentaatio hajottaa teoksen välittömän tulkinnan, tuoden sen lähemmäs tulkitsijan konnotaatioita: sivutulkintoja, jotka syntyvät tulkitsijan yksilöllisistä kokemuksista.

Vaikka fragmentaation luoma lopputulos on ennakoimaton, voidaan siihen liittyviä konnotaatioita kuitenkin myös ennakoita. Systeemin virheitä korostava fragmentaatio viittaa vahvasti itse systeemiin, paljastaen sen logiikan ja heikkouden, tehden siitä hyvän välineen esimerkiksi yhteiskuntakriittikin välineeksi. Fyysinen hajoaminen tulkitaan usein negatiivisena, välteltävänä asiana, mahdollisesti siksi, koska se muistuttaa ihmisiä heidän omasta hajoavuudestaan.

Juuri tätä, inhimillistä ulottuvuutta hyödynnetään seuraavissa esimerkeissä, jotka osoittavat, että negatiivisten konnotaatioiden lisäksi fragmentaatio voidaan tulkita myös lohduttavana, jopa parantavana voimana.

3.3.4. *Basinski & The Caretaker*

Vuonna 2001 yhdysvaltalainen säveltäjä William Basinski digitalisoi 1980-luvulla analogisille nauhoille äänitettyjä idyllisiä sävellyksiä. Digitalisaatioprosessin aikana Basinski huomasi, että vanhat ääninauhat kärsivät ja hajosivat jokaisen soittokerran jälkeen hieman enemmän. (Kim 2019.) Fragmentaatio tapahtui itsestään ja sävellyksen merkitys muuttui hieman jokaisen soittokerran aikana (Gotrich 2012). Jatkuvan kulutuksen myötä melodiat muuttuivat pelkäksi ääneksi ja lopulta täydelliseksi hiljaisuudeksi. Melodiasta ja sen hitaasta hajoamisesta syntyi albumi *The Disintegration Loops* (2002, Temporary Residence Ltd.), jonka aikana kuuntelija voi kokea melodian hajoamisen hiljaisuuteen. Teoksen on koettu tulkitsevan hajoavuutta, kuolemaa ja katoavaisuutta, mutta hajoamisen tuomaa hiljaisuutta on kuvailtu myös kauniiksi ja meditatiiviseksi. (Richardson 2012.)

The Disintegration Loops on esimerkki siitä, kuinka fragmentaatio toimii itsessään merkinä ja sen mahdollisuudesta muuttaa koko teoksen merkitystä. Idyllinen sävellys saa välittömästi uusia tulkintoja, konnotaatioita, kun fragmentaatio havaitaan. Kyseisen teoksen kohdalla toiston myötä tapahtunut satunnainen fragmentaatio on ainoa asia, jonka säveltäjä on teokseen lisännyt, mutta silti teoksen merkitys muuttuu täysin. Fragmentaation takia syntynyt hiljaisuus on jälki fragmentaatiosta, indeksi, joka viittaa siihen mitä on ollut. Koko teoksen kuunnellut tulkitsija liittävät hiljaisuuteen tulkintoja,

mutta hiljaisuus itsessään ei merkitse mitään – fragmentaatio on pitänyt kokea ja havaita. Siitä on tullut osa tulkitsijan henkilökohtaista kokemusta.

Englantilainen muusikko The Caretaker julkaisi vuonna 2019 suuren suosion saaneen, kuusiosaisen albumin *Everywhere at the End of Time* (2019, *History Always Favours the Winners*). Reilun kuuden tunnin pituinen teos kuvaa Alzheimer taudin kehittymistä sekoittamalla ja progressiivisesti fragmentoimalla 1920-luvun tanssialimusiikkia, kunnes musiikki on hädin tuskin hahmotettavaa. (Howe, 2016.) Fragmentaatio on oleellinen osa molempien, The Caretakerin ja William Basinkin teoksia, mutta *Everywhere at the End of Time* -albumin fragmentaatio on artistin tietoisesti luomaa, kun taas Basinkin teoksessa fragmentaatio on sattumanvaraista.

Molemmat teokset osoittavat, että fragmentaatiolla on inhimillisiä ominaisuuksia, jotka voidaan tulkita metaforana olemassaolon hauraudelle. Fragmentaatioon liitetään usein negatiivisia konnotaatiota, mutta se voidaan kokea myös lohduttavana ja parantavana ilmiönä (Gotrich 2012).

Edellä mainitut esimerkit antavat toimivat mallit fragmentaation eri käyttötapoihin. Teosta voidaan fragmentoida kuluttamalla sitä Basinkin tapaan jatkuvalla toistolla, jolloin lopputulos on osittain satunnainen ja herkkä. Dekollaasin tapa lähestyä fragmentaatiota on välittömämpi ja väkivaltaisempi, aiheutettu tuho on tietoista ja kohdistettua. Glitch-estetiikka alleviivaa erityisesti systeemissä tapahtunutta virhettä.

Hidas kuluminen, välitön tuho, systeemin virheet. Jokainen tapa lähestyä fragmentaatiota pitää sisällään toisistaan eroavia tulkintoja, ja graafisen suunnittelijan on hyvä tiedostaa mitä nämä tulkinnat mahdollisesti ovat. Mikä on teoksen esittämä väite ja miten fragmentaatio voidaan valjastaa tämän väitteen korostamiseen?

Seuraavassa luvussa tarkastellaan kuinka dekollaasin ja glitch-estetiikan innoittamana luotu videoteos onnistuu todistamaan teoriaosuudessa luodut väitteet.

4 *Produktio*

4.1. PRODUKTION LÄHTÖKOHDAT

Fragmentaatiota lähestytään digitaalisessa ympäristössä luvussa 3 esitetyn glitch-taiteen innoittamana. Tekniikat perustuvat materiaalina käytettävien tiedostojen tuhoamiseen, jonka takia lopputulokseen voidaan vaikuttaa vain rajallisesti: prosessi on pitkälti kokeilua, lopputulosten analysointia ja niistä oppimista. Produktio toimii ennen kaikkea kokeilualustana uuden tekniikan harjoittelulle ja teoriaosuuden väitteiden todistamiselle. Oletuksena ei siis ole, että teos tulisi valmiiksi, vaikka siihen tietysti pyritäänkin. Teoksen suunnittelusta enemmän luvussa 4.2. Lukuun on tuotu myös omaa pohdintaani käytettävästä materiaalista ja produktiosta, osoittaen niin valitun tekniikan satunnaisuutta, kuin alleviivaten teoriaosuudessa osoitettua henkilökohtaisten kokemusten merkitystä konnotaatioiden muodostumisessa.

Teoksen motiiviksi muodostui prosessin alkupuolella eläinten tehotuotannon kritiikki. Näin glitchin tuottaman fragmentaation oivana keinona korostaa virheitä ja vääristymiä, joita eläinten hyötykäytössä ilmenee paljon. Syitä teoksen teemoille avataan tulevassa alaluvussa.

Prosessi alkoi fragmentoitavan lähdemateriaalin etsimisellä ja glitch-tekniikoiden kokeilulla.

4.2 SUUNNITTELU

4.2.1 Lähdemateriaalin valinta

Fragmentoitava materiaali teokseen on haettu ensisijaisesti ilmaisista kuvapankkikuvista ja videoista. Materiaaliksi valittiin sävyltään iloista ja huoletona kuvitusta ruokailusta ja eläimistä. Välitön tulkintani sivuston tarjoamista ruokakuvista viittasi seesteisyyteen ja yhteisöllisyyteen (kuva 14), eläinkuvista söpöyteen ja hellyyteen (kuva 15). Alustava suunnitelma oli riisua kuvilta nämä ominaisuudet tuhoamalla kuvia, vähentää tulkinnan tarkkuutta ja katsoa miten se vaikutti tulkintaani.

Produktion tavoitteena ei kuitenkaan ollut vain tuhota olemassa olevaa materiaalia, vaan luvussa 3 esitettyjen dekollaasi taiteilijoiden tapaan käyttää fragmentaatiota kritiikin välineenä. Teoksen fragmentaation ja tulkinnan hämärtyminen myötä tulkinta tuli siis kohdistaa kritiikin kohteeseen.

Teoksen kritiikin kohteeksi valikoitui eläinten tehotuotanto. Valintaan vaikutti tehotuotannon kuvaston yleinen järkyttävyyttä, joka toimii vastakohtana kuvapankkikuvien huolettomuudelle. Tämän lisäksi valintaa ohjasi henkilökohtaiset kokemukseni kuvien vaikuttavuudesta ja pysäyttävyydestä. Teoksesta tuli tässä vaiheessa henkilökohtainen, ja käytin tästä eteenpäin fragmentaatiota tulkinnan uudelleenohjauksen lisäksi omien kokemuksieni käsittelemiseen ja niiden kuvaamiseen. Valikoin sellaista kuvastoa osaksi teosta, jotka vaikuttavat jatkuvasti omaan tulkintaani ympäröivästä maailmasta, korostaen tällä henkilökohtaisten kokemusten merkitystä tulkinnan muodostamisessa.



KUVA 14. COTTONBRO STUDIO. 2019. MIES IHMISET LOMA AIKA JUHLAVA (PEXELS)



KUVA 15. KAT SMITH. 2017. 678448 (PEXELS)

Kuvamateriaali eläinten tehotuotannosta on hyvin julmaa ja väkivaltaista. Materiaali on usein salakuvattua, jonka vuoksi se on laadullisesti huonoa (kuva 16). Salakuvauksen asettamat rajoitukset ja huono laatu tekee materiaalista uskottavampaa ja pistävämpää, kuin mitä se olisi korkea-laatuksena ja tarkkaan suunniteltuna. Huono laatu viittaa rajoituksiin, joita tehotuotannon kuvaamiselle on asetettu ulkopuolelta, ja tämän kautta luo onnistuneesti todisteen siitä, että kuvamateriaali paljastaa jotain, mitä piilotellaan.

Lämminhenkinen ja huoleton ruokailukuvasto voi saada hyvinkin yllättävän käänteen, jos tulkitsijalla on kokemus eläinten tehotuotannosta. Muutos positiivisesta ruokailukuvastosta olisi näiden huomioiden perusteella helpointa tehdä altistamalla tulkitsija ensin järkyttävään kuvastoon eläinteollisuudesta ja sen jälkeen näyttää hänelle iloista ruokailukuvastoa. Tämä olisi hyvin alleviivaava ja selkeä tapa tehdä väite, mutta järkyttävän kuvaston vaarana on kääntää tulkitsija pois välittömästi teoksen luota.

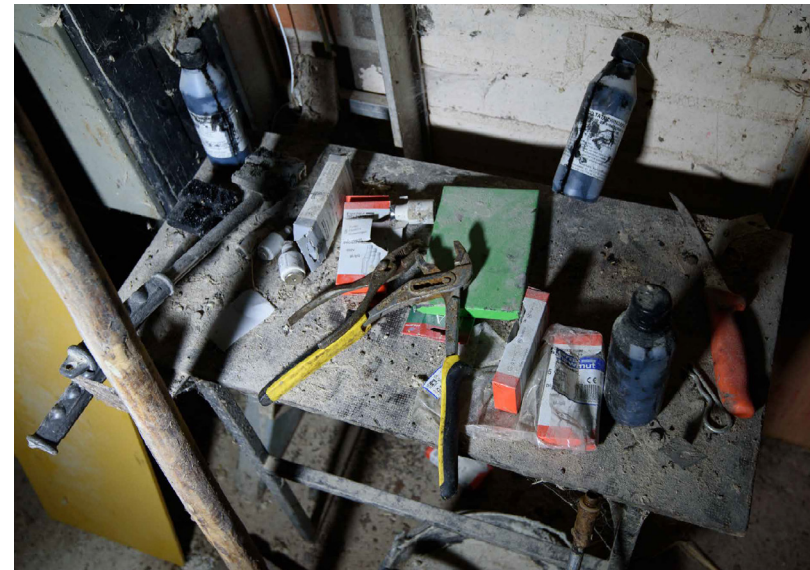
Kuvaston fragmentointi sen sijaan siirtää sen hämyiselle alueelle, jossa tulkintojen määrä kasvaa, kuten luvussa 3 osoitettiin. Tulkitsija joutuu tekemään töitä tulkinnan eteen ja Carsonin mallia seuraten, mielenkiinto teosta kohtaan kasvaa. Fragmentaatio tuo teoksen lähemmäs tulkitsijaa ja suunnittelijana hämyisellä alueella toimiminen mahdollistaa tulkinnan uudelleenohjaamisen. Fragmentointi hajottaa teoksesta osia pois, ja suunnittelija voi halutessaan täyttää tyhjät alueet tai, kuten Vostell totesi, antaa tulkitsijan itse täyttää ne.



KUVA 16. OIKEUTTA ELÄIMILLE. 2016. TILATEURASTAMO SATAKUNNASSA (OIKEUTTA ELÄIMILLE/ELÄINTEHTAAT.FI)

Teos nojaa vahvasti kognitiiviseen dissonanssiin, joka on yleistä eläinten tehotuotannossa ja eläintuotteiden kuluttamisessa. Tässä kontekstissa kognitiivinen dissonanssi viittaa liharadoksinakin tunnettuun ilmiöön: kuinka eläimiä rakastava ihminen voi samaan aikaan hyötyä käyttä heitä. (Aaltola 2019, 3.) Teoksen väitteeksi muodostuu eläintuotannon kritiikki ja toivottavana johtopäätöksenä on tulkitsijan oma suhtautuminen eläintuotantoon ja suhtautumisen kriittinen tarkastelu. Fragmentoimalla teosta sen väitettä pyritään hienovaraisesti häivyttämään, sillä liian vahva ja selkeä väite aiheuttaa, etenkin eläintuotantoa kritisoivien teoksien kohdalla, vahvan vastareaktion tulkitsijassa (Muurimaa & Kerola 2018, 88).

Pohdin pitkään minkälaista materiaalia tahdoin eläinten tehotuotannosta tuoda mukaan teokseen, koska teoksen tavoitteena ei ole ensisijaisesti järkyttää tulkitsijaa, vaan saada hänet itse oivaltamaan tehotuotannon järkyttävät epäkohdat. Tulkitsen nykyään, paljon järkyttävää materiaalia nähneenä, väkivaltaan ja raakuuteen hienovaraisesti viittaavat teokset huomattavasti tehokkaampina, kuin näitä asioita suoraan kuvaavat teokset. Esimerkiksi (kuva 17) on jäänyt mieleeni. Kuvan denotaatio on ilmeinen: pölyisiä työkaluja pöydällä. Mutta tiedän, että kuva on osa salakuvattua sarjaa sikalasta, jonka takia kuvaan syntyy konnotaatioita väkivallasta, siitä mitä kaikkea työkaluilla voidaan sioille tehdä. Mikään kuvassa ei viittaa väkivaltaan, sen sijaan se kutsuu minut itse kuvittelemaan väkivallan, tehden minusta, ainakin ajatuksen tasolla, pahoinpitelijän. Kuva onnistuu pistämään minua tavalla, jonka voisin kuvitella olevan sitä jotain selittämätöntä, jota Barthes kutsuu punctumiksi.



KUVA 17. OIKEUTTA ELÄIMILLE. 2015. VARSINAIS-SUOMI, SIKALA (OIKEUTTA ELÄIMILLE)

Järkytys on affekti. Kuten luvussa 2.3.3. osoitettiin, affekti on intensiivinen kokemus, joka tapahtuu ennen tulkinnan muodostamista, vaikuttaen tulevaan tulkintaan. Ainakin tämän teoksen kontekstissa, järkytys tekee kokemuksesta negatiivisen. Tavoitteena oli tuoda kuvapankkikuvien miedolle, huoltomalle ja positiiviselle sävyille jokin kriittinen vastakohta, joka synnyttäisi tulkitsijassa negatiivisen affektin ja vaikuttaisi hänen tulkintaansa, ohjaten sen uuteen suuntaan. Tämän vuoksi päädyin valitsemaan teokseen suhteellisen järkyttävää materiaalia, vaikka vaarana onkin päätyä luomaan vastareaktio ja ajaa tulkitsijat pois teoksen luota.

Lähdemateriaalin löydettyä jatkoin materiaalin fragmentointiin ja glitch-tekniikoiden kokeiluun.

4.2.2 Tekniikat

Videokuvia voidaan tuhota luomalla videoon virheitä sekoittamalla ja poistamalla sen sisältämiä ruutuja. Tekniikan englanninkielinen termi on datamoshing. Virhe tapahtuu, kun videon sisältämät ruudut eivät vaihdu, vaikka niiden pitäisi. Virhe on huomattava kohtauksissa, joissa on liikettä tai kun kuva vaihtuu toiseen.

Nykyaikaiset videoeditointisovellukset ovat erittäin hyviä korjaamaan materiaalissa ilmentyvät ongelmat ja tätä korjaamista on vaikeaa, ellei mahdotonta, ohittaa. Tämän vuoksi datamoshingia varten täytyy käyttää jotain ei niin kehittyntä sovellusta, joka ei korjaa videossa tapahtuneita virheitä. Kanadalainen kehittäjä ja hakkeri Phil Tucker (2025) suosittelie käyttämään *Avidemux*-ohjelmaa, joka mahdollistaa videon muokkaamisen ja sen sisältävien ruutujen manipuloinnin.

Tässä kohtaa korostuu suunnittelijan vaikutusvalta lopputulokseen. Suunnittelija voi valita sekoitettavan videon sekä kohdan, jossa virhe tapahtuu, mutta lopputulos on kuitenkin satunnainen. Barthesin mukaan punctumia ei voi suunnitella osaksi teosta, mutta videossa tapahtuvan virheen satunnaisuuden vuoksi voitaisiin todeta, että teos on altis vahingoille ja mahdollisen punctumin syntymiselle.

Punctumin syntymistä edesauttaa myös se, että teoksellani ei pyritä esteettisesti miellyttävään lopputulokseen, vaan sen annetaan pysyä ajoittain hyvinkin hankalasti tulkittavana ja epäesteettisenä. Glitch on nykypäivänä jo tunnustettava estetiikka ja sillä on oma kannattajakuntansa: yhteisöt kuten Glitchology.com tuottaa glitch taidetta ja ohjeita, päämääränä virheen ja kaaoksen luoma esteettinen kauneus. Yhteisö on toisin sanoen luonnut systeemin, jota noudattamalla voidaan luoda glitch estetiikan mukaista taidetta. Luvussa 3.3.3 kuva 13 (sivu 29) on hyvä esimerkki siitä, millaisena glitch estetiikka mielletään nykypäivänä.

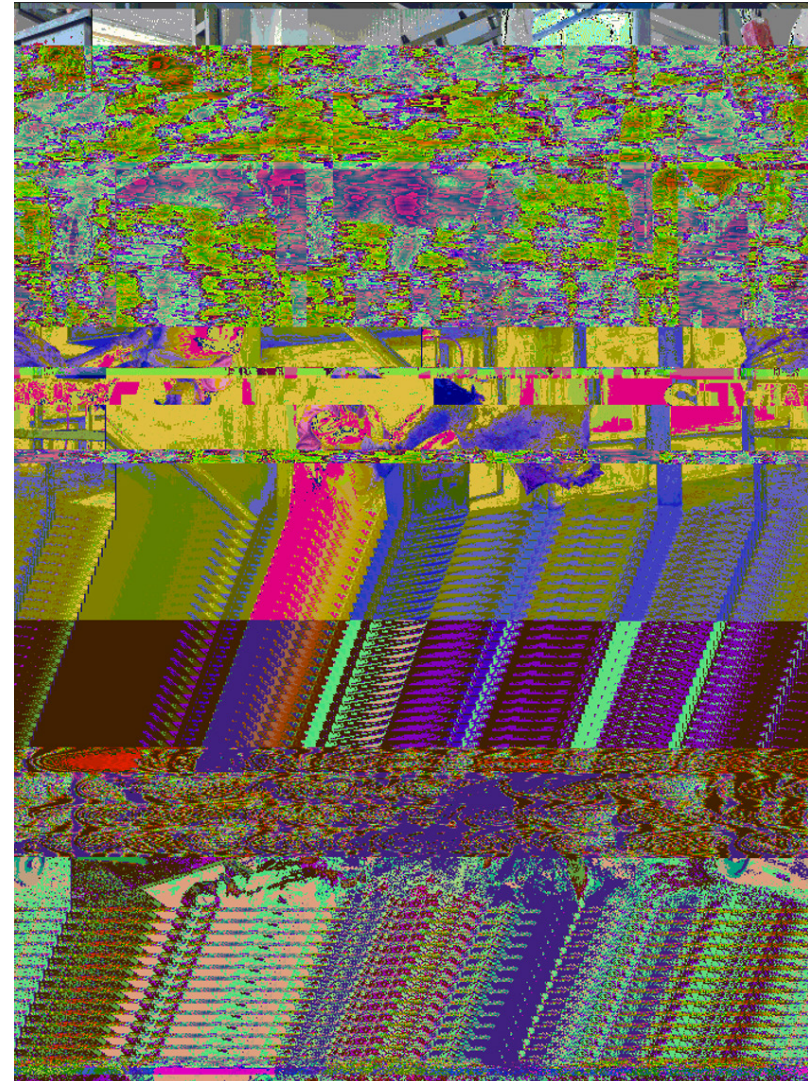
Pyrin välttämään tämän systeemin noudattamista, sillä selvä estetiikka siirtäisi teoksen välittömästi studiumin piiriin ja poistaisi siltä täten pistävyyden. Keskityn omassa teoksessani aidon virheen luomiseen, eli tuhoan kirjaimellisesti kuva- ja videotiedostoja. Tiedostojen tuhoaminen on hienovarainen ja hidas prosessi, sillä tiedostot voivat hajota liikaa, jonka jälkeen niitä ei voi enää käsitellä.

Valokuvien kohdalla kokeilin kahta eri lähestymistapaa virheiden luontiin: valokuvan muokkaamista äänieditointiin tarkoitettulla *Audacity*-ohjelmalla ja valokuvan HEX-koodien sekoittamista. Ensimmäisessä tavassa virhe syntyy, kun tiedosto

avataan ja sitä muokataan ohjelmalla, joka ei ole tarkoitettu kyseisen tiedostomuodon käsittelyyn. HEX-koodien sekoittaminen taas sekoittaa kuvan taustalla vaikuttavaa koodia, aiheuttaen virheen kuvassa (kuva 18).

Molemmissa tavoissa kuvatiedosto meni hyvin helposti rikki, ja lopputulosta oli vaikeaa ennakoida, tehden prosessista erittäin hitaan. Hitaus ja ennakoimattomuus ei sinänsä ollut ongelmia, mutta päädyin videoformaattiin, sillä luonnostelun aikana huomasin, että liikkeen fragmentaatio johti vaikuttaviin ja merkiliisiin lopputuloksiin. Tuttuja liikeratoja, kuten pesäpallomailan heilautusta pystyi fragmentoimaan paljon, ja liike oli silti tunnistettavaa, mutta se mihin liike viittasi jäi hämärän peittoon. Pesäpallomailalla pallon lyönti viittasi hajotessaankin heilautukseen ja lyöntiin, mutta pallo oli häipynyt liikkeestä. Pystyin siis, kuten teoriaosuudessa osoitettiin, riisumaan teokselta sen välittömän tulkinnan. Nyt valinnaksi jäi, että jätänkö fragmentaation tähän vai ohjaanko tulkinnan johonkin suuntaan.

Toinen huomio luonnostelun aikana oli, että ruutujen poistaminen videosta siirtymäkohdissa johti kahden videon yhteensulautumiseen. Sujuvan siirtymän sijaan toinen video ikään kuin poltti itsensä ensimmäisen alta. Kananrintaa leikkaava veitsi leikkasikin itsensä nyt videoon lattialla kärsivästä broilerista, luoden näiden kahden asian välille hyvin vahvan miellejohdon. Näin tässä paljon yhtäläisyyksiä dekolleasi taiteilijoiden tapaan repiä julisteita ja asettaa niitä päällekkäin, paljastaen ja piilottaen osia toisistaan. Yhteensulautuminen toimi myös hienosti merkinä, joka viittasi kognitiiviseen dissonanssiin. Kuvapankkikuvan takaa paljastuva kuva pyyhittää pois, samoin kuin ihminen usein pyyhkii pois ajatuksen eläinten kärsimyksestä.



KUVA 18. AUDACITY ÄÄNIEDITOINTIOHJELMALLA JA HEX-KOODIEN SEKOITTAMISELLA VALOKUVAAN LUOTUJA VIRHEITÄ

Virheeseen viittaavia efektejä voisi luoda tuhoamatta tiedostoja kuva- ja videoeditointi sovelluksilla, kuten *Adobe Photoshopilla* ja *After Effectsillä* (kuva 19). Glitch-taiteen luontiin löytyy nykyään myös mobiilisovelluksia, esimerkiksi *Glitché*, *Decim8* ja *Mextures*. Nähdäkseni kuvamuokausohjelmalla luodulla efektillä tehty viittaus virheeseen epäonnistuu kuitenkin korostamaan erityisesti systeemissä tapahtuvaa virhettä, jonka olennainen piirre on satunnaisuus. Efektien luomisen kompastuskivenä on suunnittelijan vaikutusvalta lopputulokseen, joka johtaa helposti liian suunnitellun näköiseen lopputulokseen sekä siihen, että tulkitsija tajuaa virheen olevan epäaito.

Tästä huolimatta, tiedostossa tapahtuvaan virheeseen voidaan viitata muokkaamalla kuvaa ja tuhoamalla tiedostoja, jos kuvanmuokkaus on tehty tavalla, joka onnistuu luomaan kuvan merkin, jonka tulkitsija tulkitsee viittaavan virheeseen.

Tutustuttuani eri keinoihin luoda teokseen virheitä ja sen myötä tuhota tiedostoja, koin olevani valmis lopullisen teoksen suunnitteluun ja toteuttamiseen.



KUVA 19. PHOTOSHOPILLA LUOTU VIRHEESEEN VIITTAAVA EFEKTI

4.3 VIDEOTEOS

Lähtökohtanani oli, että tahdoin kuvata eläinteollisuuteen liittyvää kognitiivista dissonanssia videoteoksella. Luonnollista oli asettaa kahta toisistaan poikkeavaa kuvastoa päällekkäin ja fragmentoida ne osaksi toisiaan. Tarkoitus oli myös osoittaa teoksella pelkän fragmentaation kyvyn häivyttää sen alkuperäistä tulkintaa.

Valitsin teokseen tuttuja eläinteollisuudessa käsiteltäviä eläimiä: lammas, lehmä ja kana. Jokainen eläin toimisi omana osuutenaan videoteoksessa. Eläin symbolina eri kulttuureissa ja niiden käyttö tehotuotannossa ovat aiheita, jotka ovat tässä opinnäytteessä liian suuria käsiteltäviksi. Ne silti vaikuttivat tapaan, jolla materiaalin fragmentaatioita lähestyttiin teoksessa.

Lammas

Lammas toimii lauhkeana aloituksena teokselle, pehmeänä sisääntulona tulkitsijalle. Kristinuskossa lampaalla on merkittävä symbolinen arvo: se viittaa Kristukseen, puhtauteen, neitsyyteen ja ylösnousemukseen (DeMello 2021, 373). Teoksen avaava lammaskuvasto on hyvin seesteistä ja puhdasta, mutta tulkinta hajoaa nopeasti, kun videokuva alkaa hajoamaan ja taustalta paljastuu materiaalia teurastamolta. Teurastamon ympäristö on veristä ja likaista, lampaita käsitellään väkivaltaisesti ja välinpitämättömästi. Alkuperäistä tulkintaa lampaasta puhtaana ja viattomana eläimenä häiritsee nyt jokin aivan toinen: teurastamon todellisuus (kuvat 20 ja 21).

Nähdäkseni väkivaltainen materiaali järkyttää useita, ja ainakin omassa tapauksessani se jyrää kaikki positiiviset tulkinnat, jota teoksella oli, alleen. Tähän todennäköisesti vaikuttaa aiemmin tehty huomio järkytyksestä affektina, joka vaikuttaa tulkintaan. Tein kokeiluja myös niin, että iloinen materiaali pyyhkisi järkyttävän teurastamomateriaalin alleen, mutta tulkinnan muuttaminen tähän suuntaan ei vaikuttanut toimivan ollenkaan. On mielenkiintoista, että kognitiivinen dissonanssi, joka on tunnistettu ilmiö, perustuu järkyttävän todellisuuden unohtamiseen, vaikka tämän teoksen kontekstissa järkytys on se, joka jyrää kaiken muun alleen. Ehkä yhden videoteoksen aikana on mahdotonta unohtaa se, mitä on nähty.



KUVA 20. STILL-KUVA TEOKSESTA



KUVA 21. STILL-KUVA TEOKSESTA

Lehmä

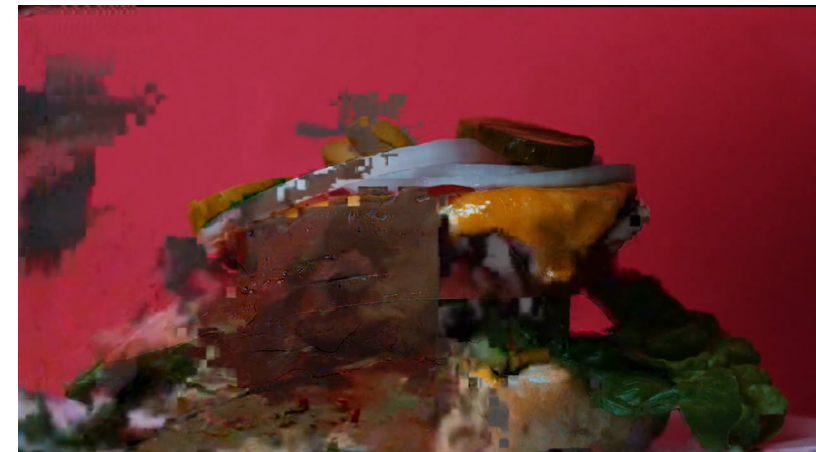
Seuraava osio jatkaa ensimmäisen osion mallia, aloittaen iloisella videolla, joka fragmentoituu, paljasten jälleen eläintuotannon arkea (kuva 22). Osion eläin, lehmä, nähdään etenkin uskonnollisissa kulttuureissa pyhänä eläimenä. Esimerkiksi hindulaisuudessa lehmää ei saa teurastaa ja syödä (DeMello 2021, 375).

Toisaalta ihmistä voidaan loukata, jos häntä verrataan eläimeen. Kutsuessa toista ihmistä, usein naista, lehmäksi, viitataan sillä siihen, että ihminen on lihava ja laiska. Kyseiseen sanaan on rakennettu konnotaatioita lihavuudesta ja laiskuudesta, vaikka ne eivät ole lehmälle olennaisia ominaisuuksia, mutta sanan yleinen käyttö tässä kontekstissa on luonut mielikuvan lehmästä laiskana. Näin ihminen luo etäisyyttä itsensä ja usein tehotuotannossa käytettävien eläinten välille. (DeMello 2021, 341.)

Lehmäosuuden alussa esiintyy lehmä ja vasikka, jotka tehotuotannossa erotetaan toisistaan hyvin varhain syntymän jälkeen, aiheuttaen paljon stressiä biologisesti toisiinsa kiintyneessä emossa ja hänen poikasessaan (Kivijärvi 2023). Tämä on ensimmäinen vastakkainasettelu, joka jatkuu videoon lehmän epäonnistuneesta tainnutuksesta. Osiossa on myös videoita ruoan valmistuksesta ja ruoan seassa ilmestyvistä kuvista kuolevista lehmistä, korostaen ruoan alkuperää, joka usein yritetään unohtaa (kuva 23).



KUVA 22. STILL-KUVA TEOKSESTA



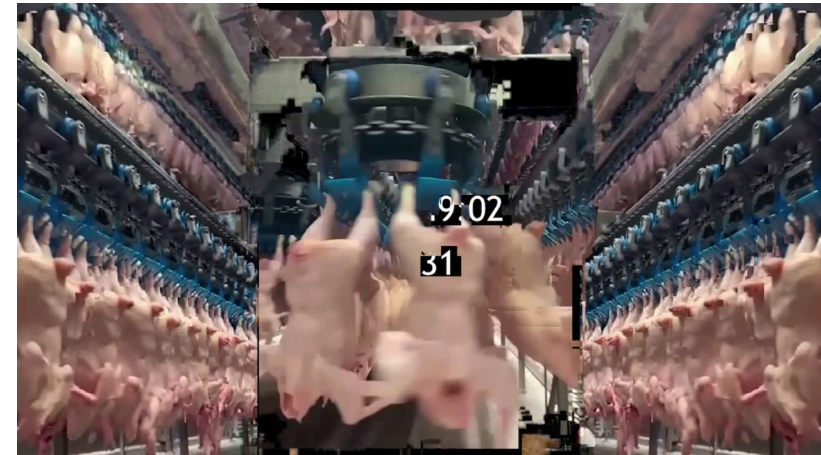
KUVA 23. STILL-KUVA TEOKSESTA

Kana

Lehmäosuuden päättänyt ruokailuteema jatkuu kanaosuudessa. Osuuden taustalla vaikuttaa Helsingin Sanomien (Niskakangas 2024) julkaisema uutinen lihayhtiö Atrian uudesta tehtaasta, jossa tapetaan yli 100 000 broileria vuorokaudessa. Määrä tuntuu absurdilta, ainakin Suomen mittakaavassa, ja uutisen kuvitukset korostavat sen järjettömyyttä. Videoteokseen on tuotu video (Koponen 2024) Helsingin Sanomien jutusta, jossa linjastolla pyörii lukematon määrä broilerin ruhoja. Samalla mukaan tulee kello ja laskuri, jotka laskevat aikaa ja kuinka monta ruhoa linjastolla on kulkenut. Linjastot kuluttavat teosta, hajottaen itse itsensä pieniksi pikseleiksi, hieman samoin kuin Basinskin sävellys, kunnes niitä ei voida hahmottaa enää (kuva 24).

Osiossa on myös materiaalia tipuista ja siitä lohduttomasta kohtalosta, joka kukoiksi syntyneitä tipuja odottaa (kuva 25). Kukoilla ei ole arvoa eläinteollisuudessa, sillä ne eivät voi munia: maailmassa jauhetaan tai kaasutetaan kuoliaaksi miljardeja tipuja vuosittain (DeMello 2021, 159).

Toivo paremmasta kuitenkin on olemassa, sillä teoksessa tiput hajottavat kuvan nokkimalla, tuoden ruudulle vihreää ruohoa ja hetkellisen rauhan (kuva 26). Tämänkin voi toisaalta myös tulkita kognitiivisen dissonanssin kautta pyrki- myksenä unohtaa juuri nähty.



KUVA 24. STILL-KUVA TEOKSESTA, JOSSA HELSINGIN SANOMIEN VIDEO: MADE IN FINLAND (KOPONEN 2024)



KUVA 25. STILL-KUVA TEOKSESTA

Videoteoksessa fragmentaation pääasiallinen funktio on hajottaa video osiin ja mahdollistaa osien välistä paljastuva toinen video. Teosta ei ole muokattu muulla tavalla kuin hajottamalla videotiedostoja, aiheuttaen niissä virheitä. Välitön tulkinta, joka virheestä syntyy, on, että tiedosto on jollain tavalla viallinen. Virheeseen liittyvät konnotaatiot voisivat olla hyvinkin erilaisia, mutta nyt, kun virheen takaa paljastuu kuvia eläinteollisuudesta, on sivutulkinatkin helpommin ennakoitavissa. Videotiedosto on yhä viallinen, mutta viallista on myös se, mitä virheen takaa paljastuu. Tästä muodostuu teoksen pääasiallinen väite.

Teoksessa tapahtuvat virheet toimivat indekseinä: merkkeinä, jotka viittaavat ympäristöönsä. Ne merkkäavat osuudet, joissa tapahtuu jotain järkyttävää, tehostaen tilannetta. Virheitä tulee myös tarkastella teknologian kanssa kehittyneen kulttuurin kautta. Kulttuurin opettamana virheet ymmärrettään symbolina, merkkinä siitä, että kaikki ei ole kunnossa. Virhe on asia, joka pitää korjata pois. Se häiritsee, asettaa tulkitsijan varuilleen ja epämukavaan tilaan.

Aikaisemmin tehty huomio järkyttävän materiaalin negatiivisesta jyräävästä voimasta vaikuttaa pätevän myös fragmentaatioon. En onnistunut, yrityksistä huolimatta, riisumaan negatiivisesti sävyttyneen teoksen negatiivisuutta pois fragmentaatiolla samalla tavoin, kuin positiivisen teoksen. Päinvastoin, vaikutti siltä, että teoksen hajoaminen korosti teoksen negatiivisia piirteitä. Tämä voi johtua samasta syystä kuin se, miksi Vostellin taideteokset, huonolaatuiset, järkyttävät videot ja väkivaltaan viittaavat teokset ovat niin tehokkaita: ne piilottavat osan teoksesta, kutsuen tulkitsijan tekemään omia päätelmiään.



KUVA 26. STILL-KUVA TEOKSESTA

Teosta tehdessä tuli myös pohtia, kuinka selkeästi tulkitsijalle tahdotaan näyttää, että virheet ovat tarkoituksellisia, suunniteltuja. Pienet ja lähes huomaamattomat virheet eivät rekistöröidy tulkitsijalle tarkoituksellisina, jolloin niiden voimakkuus merkkeinä on myös vähäinen. Hienovaraiset virheet tosin luovat teokseen jännityneen tunnelman: tunteen, että kaikki eivät ole oikein.

Tulkitsijalle huomattavat virheet ovat selkeästi tarkoituksella luotuja, tehden niistä toimivampia merkkeinä. Videoteoksen tarkoituksena oli luoda selkeästi väite, joten suuret ja huomattavat virheet olivat perusteltuja, jopa pakollisia.

On myös huomionarvoista, että suunnittelijana tiesin mihin ympäristöön teos tultaisiin asettamaan. Videoteos on osana näyttelyä, joten teoksen katsojat tulisivat tulkitsemaan sen taideteoksena. Tiesin siis ennakkoon tulkitsijalla olevan oletus, että näyttelyn teokset ovat viimeistelyjä, joten teokseni sisältämät virheetkin ymmärrettäisiin osana teosta, eikä siitä erillisinä vikoina: keskeneräisyyksinä, jotka tulisi korjata. Jossain toisessa ympäristössä, esimerkiksi yrityksen verkkosivuilla, virheet tulkittaisiin epäpätevyytenä.

Se mitä olen opinnäytettä tehdessä oppinut, on, että en voi ennakoida mitä johtopäätöksiä teoksestani tullaan tekemään. Teoksen väitteet ovat tehty tarpeeksi selkeiksi, ja ne tulevat herättämään katsojissa eri tulkintoja ja tunteita. Teos voidaan ohittaa välinpitämättömästi ja sen äärellä tullaan ehkä nauramaan, ehkä jopa liikuttumaan. Toivottavaa olisi, että edes osaa se tulisi pistämään samalla tavalla, kuin vastaavat teokset ovat pistäneet minua.

VIDEOTEOKSEN TIEDOT:

TEOKSEN NIMI: THE MEAT PARADOX

PITUUS: 09_{MIN} 58_S

MEDIA: VIDEO, 1280x720_{PX}

TEKIJÄ: ILMARI POHJOLAINEN

5 Yhteenveto

Opinnäytteen tavoitteena oli löytää visuaaliseen suunnitteluun uusi tulokulma hajoamisen ja kulumisen kautta, samalla kehittäen omaa visuaalista ilmaisuani ja kykyä tulkita kuvia. Produktion pääasiallisena tavoitteena oli todistaa teoriaosuudessa tehdyt väitökset fragmentaatiosta visuaalisen tehokeinona ja sen kyvystä muuttaa teoksen tulkintaa. Toissijaisena tavoitteena oli valjastaa fragmentaatio luovasti kritiikin välineeksi ja luoda merkityksellinen teos.

Semiotiikan taustoitus, sen ymmärtäminen ja siitä kirjoittaminen osoittautui opinnäytteen haastavimmaksi ja palkitsevimmaksi osuudeksi. Se loi pohjan oivallukseen hajoamisen vaikutuksesta yksilön tulkintaan ja tarjosi metodin aiheen tarkasteluun sekä siitä keskusteluun. Kävi ilmi, että hajoaminen voidaan ylettää paljon laajemmalle alueelle, kuin pelkkään esineen fyysiseen hajoamiseen. Hyvin mielenkiintoiseksi ja abstraktiksi aiheeksi nousi esimerkiksi tulkinnan hajoaminen tai asioiden taustalla vaikuttavan systeemin hajoaminen. Semiotiikan teoriat, joita opinnäytteessä esiteltiin, oli pintaraapaisu laajaan ja monimutkaiseen tieteenalaan, joka on kehittynyt vuosien varrella paljon. Tämän opinnäytteen laajuus ei riitä aiheen syvällisempään pohdintaan, mutta se voi toimia aloituksena tai innoittajana muille.

Taide- ja muotoiluhistoria esitettiin lyhyesti 1900-luvun alusta nykypäivään, nostaten historiasta teoksia ja taidesuuntauksia, joissa fragmentaatio oli huomattavasti mukana. Tässä osuudessa korostui taidesuuntauksille ominainen reaktiivisuus ja pyrkimys hajottaa vanhaa uuden tieltä, eli toisin sanoen systeemin hajottaminen. Historiasta nostetut esimerkit tarjosivat toimivat mallit fragmentaation tarkasteluun ja oman teoksen tekemiseen. Muotoilu- ja taidehistorian tarkastelu oli suppeaa ja valikoivaa, paljon jouduttiin jättämään pois ja tiivistämään, joka on harmillista.

Produktio haki aikansa muotoaan, mutta selventyi sitä mukaan, kun taide- ja muotoiluhistoriaan tutustuttiin. Etenkin dekollaasi ja glitch-taide tarjosivat toimivan pohjan produktiolle, jonka tahdoin sisältävän jonkin itselleni tärkeän sanoman. Tapa jolla produktiona toimivaa videoteosta lähestyttiin, perustui tiedostojen kirjaimelliseen hajottamiseen ja virheen luomiseen. Liian pitkälle vietynä tiedosto hajosi käyttökelttomaksi, tehden prosessista välillä tuskaisen ja välillä kiehtovan.

Graafinen suunnittelija usein kartoittaa oman suunnittelu-prosessinsa ennen työn aloittamista ja ideaalissa tilanteessa kulkee järjestelmällisesti kohti hallittua lopputulosta. Suunnitteluprosessi luo varmuutta niin suunnittelijalle kuin mahdolliselle asiakkaallekin. Jos työtiedostoihin syntyy hallitsemattomia virheitä, niiden tuoma epävarmuus vaikuttaa myös suunnitteluprosessiin. Virheiden luomat efektit ovat uniikkeja ja mielenkiintoisia, mutta epävarmoja ja satunnaisia, jonka vuoksi metodi, jota produktiossa käytettiin ei sovellu suunnittelutöihin, joissa haetaan tiettyä, hallittua lopputulosta.

Tulkitsijalle, joka näkee vain visuaalisen teoksen, ei ole väliä tapahtuuko tiedostossa oikeasti virhe vai ei. Virheeseen voidaan viitata hallitusti esimerkiksi muokkaamalla kuvaa Photoshopissa, tosin tällöin suunnittelijan tulee tietää miltä virhe oikeasti näyttää. Epäuskottavasti toisinnettu virhe tulkitaan helposti sekasotkuna eikä virheenä, ja tällöin virheeseen viittaamisessa on epäonnistuttu. Virheiden visuaalisuuden analysointi on yksi suunta, johon tästä opinnäytteestä voitaisiin jatkaa.

Kaikesta epävarmuudesta ja turhautumisesta huolimatta prosessi oli innostava ja opettavainen. Rohkeasti epätyypillisen ja uuden metodin harjoittelu ja asettamieni tavoitteiden saavuttaminen on kasvattanut itsevarmuuttani suunnittelijana sekä antanut paljon ideoita siitä mihin suuntaan aihetta voin vielä viedä. Tätäkin tärkeämpää on, että koen opinnäytteen toimivan muille suunnittelijoille hyvänä inspiraation lähteenä ja pääsin tuottamaan mielestäni merkityksellisen teoksen osana opinnäytettä.

Lähteet

Aaltola, E. 2019. The Meat Paradox, Omnivore's Akrasia, and Animal Ethics. *Animals*, 9(12), 1125. Viitattu 14.4.2025. Saatavissa <https://doi.org/10.3390/ani9121125>

Barker, T. 2011. Aesthetics of the Error: Media Art, the Machine, the Unforeseen, and the Errant. Teoksessa Nunes, M. 2011. *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*. New York: Continuum. 42–57.

DeMello, M. 2021. *Animals and Society: An Introduction to Human-Animal Studies*. New York: Columbia University Press.

Freeman, M. 2025. Interstitial Ruptures: A Décollage. *Qualitative inquiry*. Viitattu 25.4.2025. Saatavissa <https://doi-org.ezproxy.saimia.fi/10.1177/10778004251319459>

Gotrich, L. 2012. Divinity from dust the healing power of the disintegration loops. NPR. Viitattu 8.4.2025. Saatavissa <https://www.npr.org/sections/therecord/2012/11/12/164978574/divinity-from-dust-the-healing-power-of-the-disintegration-loops>

Howe, B. 2016. Levyarvio: Everywhere at the End of Time. Pitchfork. Viitattu 8.4.2025. Saatavissa <https://pitchfork.com/reviews/albums/22470-everywhere-at-the-end-of-time/>

Kim, H. 2019. How William Basinski's masterpiece, The Disintegration Loops, captured a world crumbling around us in slow motion. Crackmagazine. Viitattu 8.4.2025.

Saatavissa <https://crackmagazine.net/article/long-reads/how-william-basinskis-masterpiece-the-disintegration-loops-captured-a-world-crumbling-around-us-in-slow-motion/>

Kivijärvi, S. 2023. Osaavatko eläimet rakastaa, Elisa Aaltola? Tulva. Viitattu 28.4.2025. Saatavissa <https://tulva.fi/lue/osaavatko-elaimet-rakastaa-elisa-aaltola/>

Meggs, P. B. 1998. A history of graphic design. New York: John Wiley & Sons.

Meggs, P. B. 2016. Meggs' History of Graphic Design. New York: John Wiley & Sons [e-kirja]. Viitattu 25.4.2025. Saatavissa <https://www.ellibslibrary.com/book/9781118772058>

Muurimaa, K. & Kerola, J. 2018. Eläintehtaat: Suomalaisten salakuvausten tarina. Helsinki: Into Kustannus

Niskakangas, T. 2024. Made in Finland. Helsingin Sanomat. Viitattu 15.4.2025. Saatavissa rajoitettusti <https://www.hs.fi/visio/art-2000010810011.html>

Nunes, M. 2011. Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures. New York: Continuum.

Online Etymology Dictionary. Glitch. Viitattu 10.4.2025. Saatavissa <https://www.etymonline.com/word/glitch>

Rutten, E. & de Vos, R. 2023. Trash, dirt, glitch: The imperfect turn. European journal of cultural studies. 26(1), 3–13. Viitattu 25.4.2025. Saatavissa <https://doi.org/10.1177/13675494231152371>

Russell, L., Liwata, L. & Liwata, L. 2022. Glitchfeminismi: Manifesti. Helsinki: Tutkijaliitto.

Ribière, M. 2008. Barthes. England: Humanities-Ebooks.

Richardson, M. 2012. Levyarvio: The Disintegration Loops. Pitchfork. Viitattu 8.4.2025. Saatavissa <https://pitchfork.com/reviews/albums/17064-the-disintegration-loops/>

Skaggs, S. 2017. FireSigns: A Semiotic Theory for Graphic Design. Cambridge: MIT Press.

Suomisanakirja. Fragmentaatio. Viitattu 17.4.2025. Saatavissa <https://www.suomisanakirja.fi/fragmentaatio>

Taylor, B. 2008. Urban Walls: A Generation of Collage in Europe and America. Hudson Hills

Tieteen termipankki. Sosiaalipsykologia:affekti. Viitattu 10.4.2025 Saatavissa <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Sosiaalipsykologia:affekti>

Tieteen termipankki. Filosofia:affekti. Viitattu 10.4.2025. Saatavissa <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Filosofia:affekti>

Tucker, P. 2016. Blogikirjoitus: How to Datamosh Videos. Datamoshing. Viitattu 10.4.2025. Saatavissa <http://datamoshing.com/2016/06/26/how-to-datamosh-videos/>

Wagemans, J. 2015. The Oxford handbook of perceptual organization. Oxford: Oxford University Press.

Woolsey, C. 2024. Näyttelyarvio: Wolf Vostell: De-coll/age Is Your Life. Afterimage. 51 (2), 119–126. Viitattu 25.4.2025. Saatavissa <https://doi.org/10.1525/aft.2024.51.2.119>

KUVIO 1. Wagemans, J. 2015. Classic Gestalt Principles [kuvio]. Teoksessa Wagemans, J. 2015. The Oxford handbook of perceptual organization. Oxford: Oxford University Press. 58.

KUVIO 2. Wagemans, J. 2015. Recent principles of perceptual grouping [kuvio]. Teoksessa Wagemans, J. 2015. The Oxford handbook of perceptual organization. Oxford: Oxford University Press. 65, 68, 71.

KUVIO 3. Wagemans, J. 2015. Ceteris paribus rules [kuvio]. Teoksessa Wagemans, J. 2015. The Oxford handbook of perceptual organization. Oxford: Oxford University Press. 64.

KUVIO 9. Pixabay. 2016. kirja paperi teksti sivut [valokuva]. Pexels. Viitattu 5.5.2025. Saatavissa <https://www.pexels.com/fi-fi/kuva/kirja-paperi-teksti-sivut-161366/>

Patt Vielma. 2018. avoin kirja hiiltynyt [valokuva]. Pexels. Viitattu 5.5.2025. Saatavissa <https://www.pexels.com/fi-fi/kuva/1474928/>

Kaboompics.com. 2020. charcoal covered with white ashes [valokuva]. Pexels. Viitattu 5.5.2025. Saatavissa <https://www.pexels.com/photo/charcoal-covered-with-white-ashes-4750315/>

KUVA 1. Pablo Picasso. 1910. Girl with a Mandolin (Portrait of Fanny Tellier) [öljyvärimaalaus]. Viitattu 8.4.2025. MoMA, Museum of Modern Art, Estate of Pablo Picasso. Saatavissa <https://www.moma.org/collection/works/80430>

KUVA 2. Filippo Tommaso Marinetti. 1919. In the Evening, Lying on Her Bed, She Reread the Letter from Her Artilleryman at the Front [kohopaino]. Viitattu 8.4.2025. MoMA, Museum of Modern Art, Jan Tschichold Collection. Saatavissa <https://www.moma.org/collection/works/7680>

KUVA 3. Theo van Doesburg. 1922. Kleine Dada Soirée [litografia]. Viitattu 8.4.2025. MoMA, Museum of Modern Art. Saatavissa <https://www.moma.org/collection/works/5533>

KUVA 4. Theo van Doesburg. 1923. The Denaturalized Material, Destruction 2 [kollaasi]. Viitattu 8.4.2025. Fries Museum, Leeuwarden- Bruikleen Collectie Rijksdienst voor het Cultureel Erfgoed. Saatavissa https://collectie.friesmuseum.nl/?diw-id=tresoar_friesmuseum_P1985-462

KUVA 5. Josef Müller-Brockmann. 1957. Musica Viva [valokuvalitografia]. Viitattu 29.4.2025. MoMA, Museums of Modern Art. Saatavissa https://www.moma.org/collection/works/4885?artist_id=4154&page=1&sov_referrer=artist

KUVA 6. Dan Friedmann & Rosalie Hanson. 1970. Typografinen uudelleenjärjestely. Viitattu 25.4.2025. Teoksessa Meggs, P. B. 2016. Meggs' History of Graphic Design. New York: John Wiley & Sons. Luku 20. Saatavissa <https://www.ellibslibrary.com/book/9781118772058>

KUVA 7. Edward Fella. 1987. Nu-Bodies [litografia]. Viitattu 8.4.2025. MoMA, Museum of Modern Art. Saatavissa <https://www.moma.org/collection/works/8764>

KUVA 8. April Greiman. 1986. DOES IT MAKE SENSE? Design Quarterly #133 (Design for special issue of Design Quarterly, no. 133) [litografia]. Viitattu 8.4.2025. Museum of Modern Art. Saatavissa <https://www.moma.org/collection/works/172729>

KUVA 9. David Carson. 1991. Dad. Teoksessa Blackwell, L., Carson, D., & Byrne, D. 2000. The end of print : the grafik design of David Carson (revised edition.). Lontoo: King. 71

KUVA 10. David Carson. 1991. Feature on russian ballet performance. Teoksessa Blackwell, L., Carson, D., & Byrne, D. 2000. The end of print : the grafik design of David Carson (revised edition.). Lontoo: King. 71

KUVA 11. Jacques Mahé de la Villeglé. 1961. Jazzmen [dekollaasi]. Viitattu 22.4.2025. TATE (T07619). Saatavissa <https://www.tate.org.uk/art/artworks/villegle-jazzmen-t07619>

KUVA 12. Wolf Vostell. 1968. Nürnberg [silkkipaino ja sumennus]. The Wolf Vostell Estate. Viitattu 8.4.2025. Saatavissa <https://www.vostell.de/collection/>

KUVA 13. Chad Wys. 2014. Digitex Triacotine 18 [digitaalinen]. Chad Wys. Viitattu 30.4.2025. Saatavissa <https://chadwys.com/digital>

KUVA 14. cottonbro studio. 2019. mies-ihmiset-loma-aika-juhla [valokuva]. Pexels. Viitattu 30.4.2025. Saatavissa <https://www.pexels.com/fi-fi/kuva/mies-ihmiset-loma-aika-juhla-3171207/>

KUVA 15. Kat Smith. 2017. 678448 [valokuva]. Pexels.
Viitattu 30.4.2025. Saatavissa <https://www.pexels.com/fi-fi/kuva/678448/>

KUVA 16. Oikeutta Eläimille. 2016. Tilateurastamo
Satakunnassa [valokuva]. Oikeutta Eläimille/Eläintehtaat.
fi. Viitattu 30.4.2025. Saatavissa <https://elaintehtaat.fi/satakunta-tilateurastamo.html>

KUVA 17. Oikeutta Eläimille. 2015. a_002 Varsinais-Suomi,
Sikala [valokuva]. Viitattu 25.4.2025. Oikeutta Eläimille.
Saatavissa <https://flic.kr/p/AiVZ6q>

KUVA 24. Kalle Koponen. 2024. Made in Finland [video].
Viitattu 4.5.2025. Helsingin Sanomat. Saatavissa rajoitetusti
<https://www.hs.fi/visio/art-2000010810011.html>

