



DICK



SISÄLLYSLUETTELO

Pääkirjoitus	3
Kaiken takana on tikkurila	4
Peliarvostelu	6
Haastattelu – Janne Korsumäki	8
Luovuttajat eivät koskaan voita ja voittajat eivät koskaan luovuta	12
Mitä löytyy laukustasi?	14
Sarjakuvat	15
Mä oon ihan tööt!	16
Kaaoksen siivilöimä valo	18
Visiitti Hämeentielle	20



PÄÄTOIMITTAJA
LAURA LERKKANEN

DICKILÄISET



VALOKUVAAJA
TUOMAS VALTANEN



GRAAFIKKO
JONAS LINDROOS



KUVITTAJA
JOHANNA LUMME

PÄÄKIRJOITUS

Jokin aikaa sitten, kun sisälläni alkoi pesiä kylmänkalsea syksy päätin, että on oikea aika perustaa lehti. Eikä tunne ollut lainkaan tavaton. Hetkessä kokoon kerääntyi, enemmän ja vähemmän vapaaehtoisesti, joukkokulttuurialojen opiskelijoita toteuttamaan yhteistä teosta. Kampuslehteä nimeltä Dick.

Mutta miksi valitsimme nimen Dick, kuulen kysyttävän. Päällimmäiseksi nimi on johdannainen lehden syntymälokaatiosta, Tikkurilasta (Dickursby) (ks. sivu x Sipin artikkeli) sekä urbaanilegendan maineen saavuttaneen mieshenkilön, Dick Ursbyn etunimestä. Toiseksi on väistämätön fakta, että nimi Dick on lyhyt, ytimekäs ja mieleenpainuva. Kuten kulttuurissa niinikään, nimessä Dick on sitä jotain – munaa.

Silti tärkeintä, kuten elämässä ja teoksissa yleensä, ovat merkitykset sanojentakana. Joten mitä Dick todella merkitsee? Sanoja, jotka yhdistävät kulttuurialojen opiskelijoita ja jotka ovat perustana koko lehden synnylle.

Design, eli muoto, muotoilu. Lyhyesti määriteltynä teoksen tuottaman mielikuvan konsepti. Luonnollisesti lehti on täynnä vain hyvää designia. Mitä hyvä design sitten on? Se on taas ihan toinen juttu.

Innovation, eli innovaatio. Positiivinen uusi muutos tai keksintö. Tällainen muutos on lehti itsessään olemalla

ensimmäinen Metropolian kulttuurialojen opiskelijoiden yhdessä toteuttama kampuslehti.

Creativity, eli luovuus, tai kyky nähdä uusia asiayhteyksiä ja kehittää jotakin tavanomaisesta poikkeavaa. Ominaisuus, joka yhdistää ainakin lehden tekotiimiä sekä lehden todennäköistä lukijakuntaa.

Knowledge, eli tieto yhdistettynä taitoon. Knowledge liittyy vahvasti kykyyn tehdä asia erityisen hyvin. Pyrkimys on, että tämä näkyisi myös lehdessä.

Ensiaskelista alkaen, emme lehden tekijäryhmän kanssa pyrkineet määrittelemään ensimmäiselle numerolle tiettyä teemaa. Syytä tai toisesta, suurimmasta osasta artikkeleita huokuusamasyksyinen melankolisuus jatoisinaan risuinen opiskelijaelämä. Aina ei ole syytä purkaa mielipahaansa ulkopuolelle. Sen voi purkaa aloittamalla jotain hyödyllistä, sillä siinä jos missä on munaa.

Toivotan kaikki tervetulleksi Dickin maailmaan.

laura lerkkänen

Päätoimittaja



KAIKENTAKANA ON TIKKURILA

Ensimmäisessä DICK:issä on oltava kirjoitus Tikkurilasta, tuosta harmaana hohtavasta aluekeskuksesta, joka on ollut innoittamassa lehden ylväänä seisovaa nimeä ja jossa suuri osa meistä metropolialaisista joutuu päivittäin lusaamaan. Vasta viime vuonna Vantaan keskustaksi julistettu kaupunginosa on harvalle kovinkaan tuttu, vaikka kaikki varmasti ovat sen läpi joskus joutuneet menemään.

Tikkurila on portti kaikkialle: oli määränpäänä sitten Oulu tai Uganda, sen kautta matkaamiselta on vaikea välttyä. Olisiko Tikkurilalla itsessään jotain tarjottavaa? Juna-aseman ja koulun välistä viidenkymmenen metrin matkaa päivittäin kulkemalla ei liikaa viisastu. Yritimme ottaa asiasta selvää.

Lehdissä kerrotaan Tikkurilan yhteydessä lähinnä puukotuksista ja joukkotappeluista. Asemalla leikitään hippaa ja Heureka puistossa pesäpalloa. Syyskuisen pesäpalloilutuokion yhteydessä viisikymmentä ihmistä loukkaantui ja kymmeniltä vietiin puhelimet. Luulisi, että Vantaan keskustasta löytyisi parempaa kintekemistä. Itse tiedän Tikkurilassa olevan ainakin Chico's ja jokin akvaarion kaltainen. Päätän olla tyytymättä tähän vähään, ja udella sisäpiirin

tietoa vastikään nurkilta pois muuttaneelta ystävältäni. Tiedustelin mahdollisia aktiviteetteja tylsälle viikonloppuillalle eli ihan perusjuttuja: mitä tehdä, missä syödä ja niin edelleen.

Ystävänikertoi lähteneensä yleensä viikonloppuisin "keskustaan" viettämään iltaa. Keskustalla ei kuitenkaan viitattu Tikkurilaan, vaan eteläiseen naapurikaupunkiin. Elokvateatteri Bio Grand on kuulema "oikeasti hyvä" ja lisäksi Tikkurilassa oli jokin mukava kahvila, kunnes se lopetti. Se niistä täsmävinkeistä. On mentävä itse paikalle.

Syksyisenä iltana paikka ei näyttäydä kauneimmillaan. Ei uskoisi, että Suomen suurin maalitehdas sijaitsee aivan kulman takana. Tikkurilan maalitehtaan lähes triljoonasta värisävystä noin kolme on nähtävillä alueen raken-

nuksissa ja muussa ympäristössä. Yksi näistä on harmaa. Iltaan mennessä lukuisat rakennustyömaat ovat jorjohiljen-
tyneet ja kadut autioituneet. Mopedeillaan ratsastavat
asfalttiseturitovatottaneet kadutomikseen, jätunnelma
on kuin Mad Max - elokuvassa.

Kello lähestyy kahdeksaa, kun päätämme lähteä met-
sästä määnsyötävää orastavaan alkäätydyttääksemme.
Kaupat ovat pitkälti jo kiinni, eikä ravintoloista ole ylitar-
jontaa, joten päädyimme aivan aseman tuntumassa sijait-
sevaan Pub Marianneen. Paikka on pubin lisäksi myös
jonkinlainen grilli, jonka kilometrin pituiselta listalta
saamme pitkän pätkä ilyn päätteeksi valittu itsellemme
jotain suuhun pantavaa.

Ruuasta ei kannata mainita sen enempää, mutta publi on
muuten mielenkiintoinen. Tunnelma on seesteinen mut-
ta aito, kuten lähiöbaareissa yleensäkin jukeboksin tois-
taessa hittejä kolmen vuosikymmenen takaa. Paikalle ei
tulla näyttäytymään, eikä koreilemaan muotivaatteissa,

mikä tuntuu pätevän Tikkurilaan laajemmassakin mitta-
kaavassa.

Keskustan (huom.: nyt puhutaan Vantaan virallisesta
keskustasta, Tikkurilasta!) lukemattomat työmaaparakit
janostokurjet viestivät meneillään olevasta muutoksesta,
tai jopa murroksesta. Rakennusyritykset haluaisivat lunas-
taa keskustan matalatasuinalotitselleen rakentaakseen
tilalle korkeampia, kahdeksan kerroksisia rakennuksia.
Uuden asemarakennuksen ja jättimäisen ostos- ja toi-
mistokompleksin on määrä valmistua vuoden sisällä. On
mielenkiintoista nähdä, miten Pub Mariannen kaltaiset
reliikit selviää myllerryksessä. Kehtaako Tikkuraitilla tal-
lustaacrokseissa jänappiverkkareissa enää viiden vuoden
kuluttua?

pirita paananen

"Paikalle ei tulla näyttäytymään, eikä
koreilemaan muotivaatteissa, mikä
tuntuu pätevän Tikkurilaan laajem-
massakin mittakaavassa."



DESTINY

Xbox360, XboxOne, Ps3, Ps4 (testattu)

Destiny on Bungien uusi MMO-ominaisuuksia lainaava onlineräiskintäpeli. Tarkan lajityypin määrittelemisen on vaikeaa, sillä Destiny on samaan aikaan roolipeli, scifi-fantasia ja yksin- ja moninpelattava Haloa ja monia muita onlinepumpumpelejä yhdistelevä jättiläinen.

Pelin juoni on varsin yksinkertainen ja helposti tiivistettävä. Peter Dinklagen ääntä lainaava lentävä Ghost-tähden herättää pelaajan hahmon, Guardianin, kuolleista. Pelaajan tehtävä on pelastaa ihmiskunnan avaruudenvallituksen mahdollistanut Traveler-jumalhahmo pimeyden voimilta. Peli kertoo tarinaa hitaasti, ja kun pelaaja satunnaisesti palkitaan juonenrippeillä ei niistä saa juuri mitään irti.

Fantasia- ja scifiominaisuuksia yhdistelevä maailma on kiinnostava ja kaunis. Tarinan juonta ja muita yksityiskoh-
tia ei kuitenkaan juuri avata pelatessa. Pelin edetessä tarinasta saa pieniä rippeitä, ja moni asia jää kiinnostamaan ja vaivaamaan. Juonesta saa kyllä halutessaan lisätietoa, mutta vain Bungien sivuilta saavutusten avulla aukeavilla grimoire-korteilla. Kortit aukeavat vain bugie.netin nettisivuilta, eikä niitä ei ole mahdollista avata pelin sisällä.

Pelin ääninäyttelijöihin on pistetty selvästi rahaa. Ghost-robotin äänenä on aiemmin mainittu Peter Dinklage, jonka ankeaa muminaa on hiukan surullista kuunnella herran aiempien menestysroolien jälkeen. Pelin sosiaalisen keskusalueen eli Towerin sisältä voi löytää useita NPC hahmoja, joiden esittäjäkaartissa on monia suuria nimik-

keitä. On siis sääli, että pelin ääninäyttelijöiden loistavia roolisuorituksia hädin tuskin kuulee. Suurin osa repliikeistä on vain mutinaa samalla kun käyt toimittamassa tehtäviä päätökseen. Näyttelijöihin on kuitenkin pistetty niin paljon rahaa että voisi kuvitella roolisuoritusten aukeavan hiukan paremmin tulevilla DLC-paketeissa.

Destiny tarjoaa runsaasti kauniita maisemia ja hiottua pelimekaniikkaa, mikä on positiivista sillä joudut liikkumaan samoissa maisemissa satoja kertoja. Haastetta löytyy loputtomasti sitä kaipaaville. Perusjuonen voi pelata ihan perusvarusteilla, mutta pelin Strike missiot vaatii jo hiukan edistyneempää varustusta kovemmilla tasoilla. Suurimpia kritiikin aiheita onkin, ettei peli palkitse pelaajaa osaamisesta millään tavalla, vaan parhaat varusteet saa vain puhtaalla onnenkantamoisella. Todennäköisyydet hyviin varustustehisiin parantuu huomattavasti kovempien Strike-missioiden suorittamisesta, joita varten (arvasit oikein) tarvitset parempia varusteita. Varusteita saa päivitettyä myös ostamalla Towerissa sijaitsevien kiltojen tavaraa, tämä vaatii kuitenkin pitkäjänteistä grindaamista kiltojen piikkiin. Pelaajien välistä vaihtosysteemiä ei pelissä ole, joten varusteet on hankittava ihan itse. Omien hahmojen välillä voi kuitenkin vaihdella tavaraa.

Destiny tuntuu vielä tässä vaiheessa peliltä jossa on paljon hukkaanheitettyä potentiaalia. Siitä huolimatta sen pariin palaa mielellään uudestaan ja uudestaan hauskan ja toimivan moninpelipuolen takia. Destiny on always online-peli, eikä sitä näinollen voi pelata ilman verkkoyhteyttä. Jos netti pätkee tai Destinyn servereissä on vikaa, peli heittää välittö-

"Peliseuraa löytyy aina ja ei tarvitse murehtia huutelevista kakaroista..."

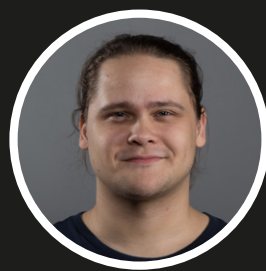
mäs-
ti pel-
lolle. On
mainittava myös,
että esimerkiksi Plays-
tation 4:n omistajan on
oltava valmis maksamaan plays-
tation plus palvelusta päästäkseen
käsiksi moninpeliominaisuuksiin, kuten ystä-
vien kanssa pelaamiseen tai PVP:hen. XP:tä ker-
tyy juonen edetessä yksinpelikampanjassa tappavan
hitaasti- tällä yritetään mahdollisesti kannustaa
pelaajia moninpelin pariin. Latausajat ovat
myös toisinaan murhaavia.

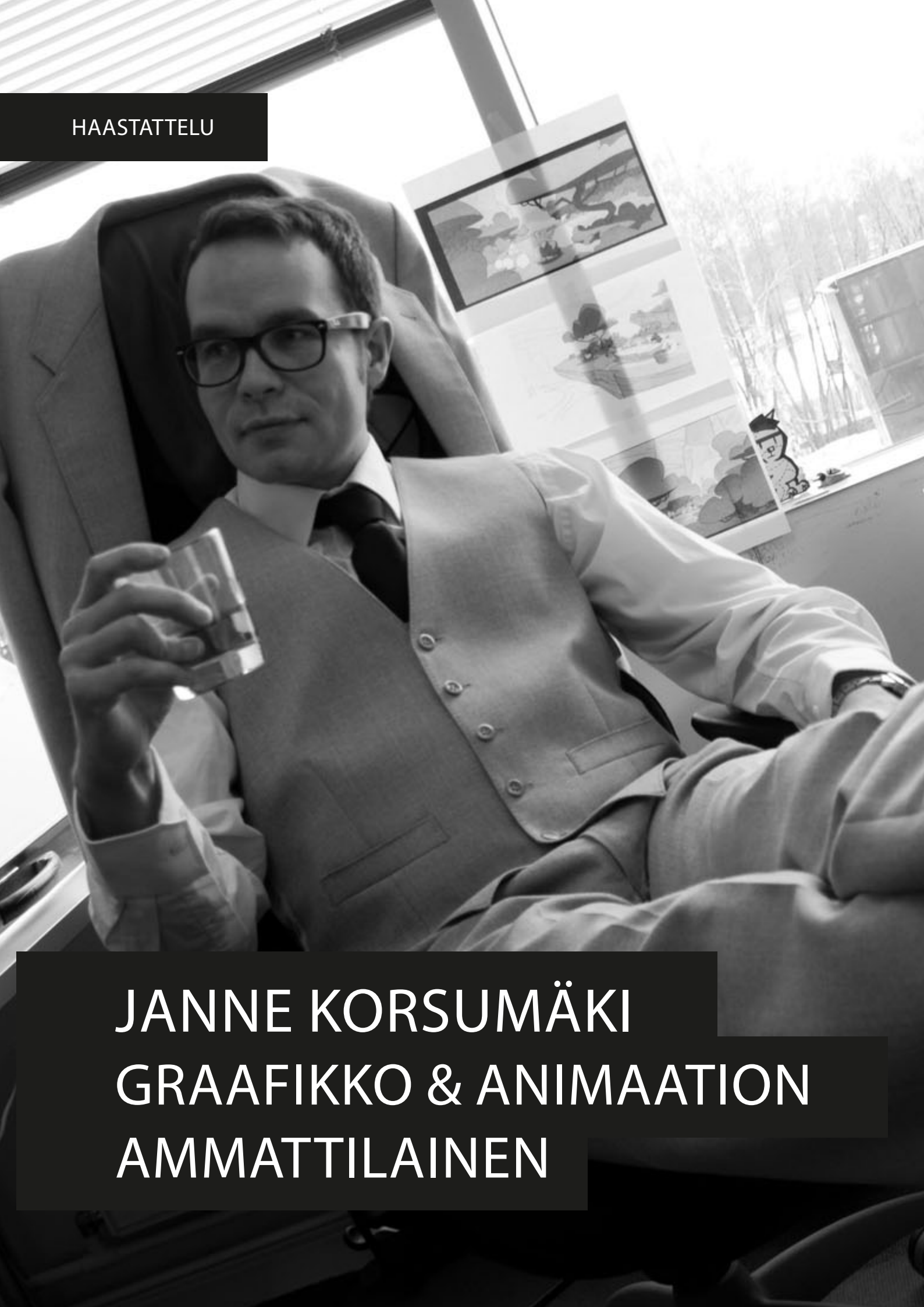
Destiny on kuitenkin jo nyt
oikein miellyttävää pelat-
tavaa, ja se antaakin
toivoa tulevas-
ta. Cru-
cible

eli PVP-tila tarjoaa pelaajalle toimivaa tekemistä juonen
läpihakkaamisen lisäksi. Peliseuraa löytyy aina ja ei tar-
vitse murehtia huutelevista kakaroista, koska puheyhteys
avautuu vasta toisen vaihtoehtoiseen fireteamiin liittyes-
sä. Cruciblen PVP-haasteet ovat helposti lähestyttäviä ja
niitä jaksaa pelata pitkään. Destiny on kuitenkin yksinpe-
linä lähinnä keskiverto, ja sen parhaat puolet aukeavatkin
moninpelissä. Jos kaveriporukassa on useampi pelin sa-
malla pelialustalla omistava, aukeaa moninpelipuoli aivan
erilaisella tavalla.

Destiny on julkaisussaan kohdannut paljon kritiikkiä, mut-
ta tästä huolimatta ehtinyt kerätä laajan pelaajakunnan
osakseen. Se yrittää jotain uutta ja onnistuu siinä hieman
kompuroiden. Pelin juonen keskeneräisyys haikahtaa
vahvasti tulevalta DLC-sisällöltä. Episodimainen pelimalli
onkin nyt muotia, mutta kuluttajan onkin hyvä kysyä itsel-
tään onko ensimmäinen osa täyden pelin arvoinen koke-
mus.

toni puumalainen





HAASTATTELU

JANNE KORSUMÄKI
GRAAFIKKO & ANIMAATION
AMMATTILAINEN

Helsingin Kalevankatu 34 ja illanhämyssä valoisa Gran Delicato. Väkeä on paikalla kourallinen. Mies Duudsonit hahmojen ja Angry Birds animaatioiden takana suosii tällaisia pieniä kahvila- / ruokapaikkoja. Piirtäminen on ollut hänelle itsestäänselvä harrastus pienestä pitäen ja nyt hän tekee sitä työkseen Roviolla Layout Supervisorina. Lohjan murteen kuulee puheesta, vaikka koti-seutu on reilu kymmenkunta vuotta sitten jäänyt selän taa.

Valmistuin graafikon tutkinnolla medianomiksi Kymenlaakson ammattikorkeakoulusta 2004. Kouvolassa opetuksen taso ei aina täyttänyt odotuksia, mutta puitteet tekemiselle olivat kuitenkin hyvät. Lopulta, kun asiaa miettii niin tärkeintä kouluajoissa oli kuitenkin opiskeluaikaiset luokkakaverit. Se verkoston kakoulussa loi. Ilman tuota verkostoa ei useimpia töitä olisi eteeni tullut, hän aloittaa puheen.

Teet töitä nyt Roviolla. Kerrotko työstäsi siellä?

Toimin Angry Birds animaatioiden Layout supervisorina. Layoutin tehtävä on seurata ja pysyä uskollisena storyboardin intentiolle, mutta viedä silti omalta osalta juttupidemmälle, muunmuassahienosäättäkuvakulmia, muuttamatta kohtauksen tarkoitusta. Vaativaa, mutta animaatioprosessiin kuuluu, että toimituksiin omassakentässä niin hyvin kuin pystyt ilman, että lähdet sooloilemaan. Piirretyn taustojen tulee olla konseptuaalisesti osia piirretyn maailmaa. Työ käsittää laajoja osa-alueita ja niiden yhteensovittamista, kuten esimerkiksi hahmojen eteneminen kuvassa, liikkeen suunnittelu taustassa Animaticia* apuna käyttäen. Eli, kun kaikki designelementit on olemassa ja animatic niin silloin voidaan aloittaa Layout-suunnittelu. vaiheeseen. Tarkkailen myös, että viiva on kaikkialla elävää, se on Angry Birds Toons -tyylin mukaista.

Olet aiemmin työskennellyt myös Sulakkeella, joka paremmin tunnetaan Habbo hotellista. Miten päädyit sinne ja sieltä nykyiseen työpaikkaasi?

Päädyin Sulakkeelle töihin pienen mutkan kautta. Hain heiltä töitä avoimeen peli graafikon toimeen, muttensaanut paikkaa. Kouluaikainen työharjoittelu- ja sen jälkeinen työpaikka pienessä käyttöliittymiä ja softia kännyköihin suunnittelevassa yrityksessä oli lopulta ratkaiseva tekijä. Sulake alkoi kehittämään uutta projektia johon tarvittiin käyttöliittymien suunnittelusta kokemusta saanutta henkilöä, joten pääsin samalla haulalla sisään, mutta

eri pestiin kuin mihin alunperin hain, hän kertoo.

He saivat Disneyltä toimeksiannon suunnitella isometrisen MMOG-peli, joka toimisi heidän teemapuistojensa 50-juhlavuoden markkinointivälineenä, muttakasvoikin omaksi eläväksi virtuaalimaailmaksi Habbon tyyliin. Virtual Magic Kingdom jatkoi elämäänsä vielä pitkään juhlavuoden jälkeenkin.

Olin lopulta Sulakkeella töissä 7,5 vuotta. Tein töitä muunmuassa uusien konseptien parissa ja Design-tiimissä, joka tavallaan oli talon sisäinen "mainostoimisto". Tein siellä kaikenlaista markkinointimateriaalia ja graafista suunnittelua printti- ja nettimainonnasta aina habbohotellin televisiomainoksiin jaisometrisiin pikselikuviin. Sulakkeella työ alkoi vuosien ajan muuttamaan jo hieman monotoniseksi. Kunnes Rovio ja tarkemmin sanottuna heidän animaatiostudions tulikuvioihin, hän sanoo ja ryhtyy muistelevaan tuota aikaa.

Huomasin äkkiä, että keski-ikä kanssatyöntekijöiden keskuudessa oli kymmenkuntavuotta vähemmän kuin mitä itse olin (33-vuotias nuori mies). Heillä oli paljon tuoreita ideoita ja lähestymistapoja tekemiseen. Paljon taitoa ja talenttia. Sitä olisi voinut jäädä ihmettelemään, että mitä annettavaa minulla on, mutta valitsin ennemmin syleillä tilannetta. Päätin, että vanha koirakin voi oppia uusille tavoille, hän toteaa nauraen.

Olet valmistunut graafikoksi, mutta oletko sitten enemmän sielultasi animaattori?

No, jos muksuna halusin Disneylle töihin niin sehän ei ollut kovinkaan mahdollista toteuttaa. Siihen aikaan ei alalle ollut Suomessa mitään järjestettyä koulutusta. Niinpä tietovätyökavereillakin monen kirjavat. Mennes-säni kouluun oli graafinen suunnittelu suosittu ala. Graafinen suunnittelija saa haltuunsa välineet kaikenlaiseen kuvalliseen tekemiseen ja ongelman ratkaisuun, tämä on iso etu. Nykyään hän koulutetaan ammattilaisia erityisesti pelialallekin.



Teet kaiken ohessa kuvitustöitä opiskeluidesi jälkeen perustamalla toiminimellä. Kannattaako mielestäsi graafikoksi nyt valmistuvien harvita samaa ?

Vastavalmistuneenamedianominajafreelancerinaseoli fiksuinta mitä saatoin tehdä töiden saamiseksi ja erotuakseni joukosta. Käsitin, että yritykset tahtovat verotuksellisista syistä maksaa palkkion mieluiten toiselle "yritykselle" kuin verokorttia vastaan yksityishenkilölle.

Se mitä valmistuneen opiskelijan kannattaa mielestäni kuitenkin nyt harkita ei välttämättä ole toiminimi vaan luoda osuuskunnan kaltainen porukka. Siellä voisi olla vaikkaerialanosaajia, kuten esimerkiksi muotisuunnittelijaa, arkkitehtiä, graafikkoa, kuvittajaa ja teollista muotoilijaa. Tämä toisi mukanaan monia etuja, esimerkiksi siinä voi yhdessä palkata kirjanpitäjän, vuokrata toimitilat ja sitä kautta mahdollisesti tulla ihan oikeaksi yritykseksi. Näin tehden saadaan myös hyvää ristipölytystä eri alojen välille. Mikä on ainoastaan hyvä asia, hän pohtii ja jatkaa pian:

Olen muutenkin huomannut että monet koulut valmistaa eri vuosikursseilta ulos hyvin homogenisoitunutta porukkaa. Heillä vaikutteet ovat hyvin samat, vaikka netin ansiosta meillä on koko maailma tutkittavana. Silti luodaan samannäköistä kamaa, en ymmärrä miten se on mahdollista. Trendit on tietysti trendejä joo..! mutta, vastauskysymykseen-enlähtisitoiminimeenvaan osuuskuntaan.

Koetko, että valmistuville graafikoille löytyy töitä tänäpäivänä ?

Graafikkona olen tehnyt töitä todella vähän, jos puhutaan taittohommissa, logonsuunnittelusta yms. tällaisesta perinteisestä graafikon ammattiin liitetystä työskentelystä tai lipäänsätyöstä jota tehdään mainostoimistossa. Sanoisin, että olen paremminkin sivutoiminen kuvittaja kuin graafikko. Mitä itse olen alaa seurannut, ja jos nyt puhutaan kuvittamisesta niin minusta tuntuu, että noi haasteet ovat aina vaihtuneet joka sukupolvelle, hän toteaa.

Olen kuvittajat Ry'n jäsen ja paljon toiminnassa mukana järjestämässä tapahtumia, käynyt kuuntelemassa luentoja ja jutellut ihmisten kanssa, jotka tekevät täyspäiväisesti töitä tällä alalla ja olen huomannut että se on aika vaikeata elää pelkällä kuvittamisella tai sarjakuvalla Suomessa.

Hän muistuttaa, että kouluaikoina luotu verkosto ja siellä luodut kaveruus-suhteet saattavat tässäkin asiassa olla se ratkaiseva tekijä. Luokkakaverin kautta muunmuassa Duudsonin kirjan kuvitus projekti päättyi hänen työpöydälleen. Hän myös painottaa, että vaikka verkosto on toiminut hänelle hyvin on se myös tärkeä vertaistuen lähde. Tapa jolla Janne tuon toteaa vakuuttaa, että se on juuri näin.

Onko alalla tapahtunut mielestäsi merkittäviä muutoksia ?

Viiden vuoden aikana alalla on tapahtunut selkeä muutospalkkioissa. Minun jamonen kuvittajajärjestöjen mielipide on se, että isot yritykset jyrää. Sopimuksillaan ne haluavat saada kaiken ja halvalla, mutta kuvitusten mahdollisten väärinkäytösten sattuessa vastuu jäisi tekijälle itselleen. Monta vuotta on väännetty kättä sopimuksista mm. Sanoma WSOY'n kanssa; freelancejärjestöt ihan toimittajista, kirjailijoista lähtien valokuvaajiin ja kuvittajiin saakka. Sanoma WSOY haluaa freelancersopimuksissa kaikki edut itselleen ilman mitään vastuuta. Itse tekijät ovat aika heikoilla tällaisten sopimusten kanssa. On monia, jotka ovat kieltäytyneet allekirjoittamasta tällaisia sopimuksia, sen seurauksena jää tietysti ilman duunia.

"Pelialalla tehdään hommia kovin ja niitä tehdään projektiin, siellä ei ole varaa turhaan sooloiluun."

Opiskelijan näkökulmasta ongelma kai on se miten sitten saada töitä? Yleensä vastaus on että halvalla. Onhan siinä tietysti se etu, että opiskelija saa duunin, ehkä jonkinlaista kokemustakin siitä, mutta pidemmän päälle, jos ei laskuta jollain tapaa alan standardien mukaan, niin tekee karhunpalveluksen itselleen ja muille. Alalle parempi tapa on vastustaa tällaista käytöstä. Muistan ettei kouluaikeinani näistä asioista puhuttu tarpeeksi: työn hinnoittelu, miten käytännössä asiakkaiden kanssa toimitaan, millaisia ovat sopimukset ja niistä neuvottelemisen. Näissä asioissa alan järjestöt voisivat tehdä enemmänkin yhteistyötä koulujen kanssa. Jonkin verran niitä kai tehdäänkin, mutta itse olin täysin valmistautumaton näihin asioihin koulusta päästyäni.

Millainen merkitys koulutuspaikalla on työhaussa vai onko sillä mitään näkyvää merkitystä?

En koe, että sillä olisi lopulta niin paljon painoarvoa. Muistan tilanteen, jossa erääseen työhön oli paljon hakijoita. Työhakemuksia tuli paljon myös taideteollisesta valmistuneilta henkilöiltä. Heidän portfoliotaan saatettiin joskus kommentoida tyyliin "Liian taiteellinen meille!". Ehkä se oli stereotyyppistä luokittelua, mutta tämä työnantaja tiesi millaista työntekijää etsi. Pelialalla tehdään hommia kovin ja niitä tehdään projektiin, siellä ei ole varaa turhaan sooloiluun.

En siis tarkoita, että pelialalla touhu olisi (aina) kauheata sweatshopia. Tietysti sielläkin on oma hetkensä luovaan suunnitteluun ja ideoiden pyörittelyyn, mutta yleensähan pelifirmoihin ei haeta sillä tapaa taiteilijoita vaan henkilöitä jotka tietävät mitä on tiimityöskentely projektissa jossa tulee olla yhdenmukainen tyyli kautta linjan.



Onko erikoistuminen tärkeää?

Nykypäivänä jotenkin tuntuu siltä, että on ihmisiä jotka näyttää, väittää ja puhuu olevansa sellainen "Jack of all trades." Mielestäni se usein kuitenkin menee niin, että "Jack of all trades is a master of none." ! Elikä henkilöllä on vähän sellainen valju yleiskuva, mutta ei osaa oikeastaan mitään todella hyvin, hän sanoo.

Tämä onkin sellainen ikuisuuskykysymys, että onko erikoistuminen se mitä pitää tehdä? Pelipuolella usein haetaan ihmisiä johonkin tiettyyn tehtävään ja kun osaat tehdä jotain todella hyvin niin se kiinnittää kyllä huomion. Sitten taas ja toisaalta en pidä hyvänä sitäkään, että jumiutuu tekemään vain sitä omaa spesialiteettiaan tai opiskelemaansa alaa.

Valmistunut 3D-ammattilainen erottuu työmarkkinoilla siten, että on näyttää jotain omaa. Jos portfolioista löytyy alusta loppuun itse tehty projekti niin se osoittaa tietysti päättäväisyyttä, saat tehtyä asioita alusta loppuun. Voi olla näyttöä esimerkiksi tarinankertomiseen vaikka sen ei tarvitse olla vahvin alueesi, vaan se voi hyvin olla siellä kuvallisellakin puolella, mutta kunhan osoittaa ymmärtävänsä tarinankerrontaa jollain tasolla. Tärkeintä on keskittyä portfolioissa oleelliseen juuri ko. työnantajalle. Kaikessa ei siis tarvitse edelleenkaan olla paras.

Päätämme haastattelun Helsingin Annantallolle, jossa par'aikaa on käynnissä Animaakarit -Toiminnallinen animaationäyttely (to 21.8.2014 - su 18.1.2015, 1.kerros). Janne on koordinoitunut Angry Birds Toons -näyttelyosion. Yhdellä näyttöllä pyörii looppina Angry Birds animaatioiden tekoprosessista kuvamateriaalia jota Janne selostuksellaan täydentää. Jatkan lopulta yksin 2.kerrokseen, jossa on käynnissä em. oma itsenäinen Angry Birds -näyttely. Seinällä esitellään mielenkiintoista tuotantomateriaalia ja kuvitusta. Tekijäjoukossa näkyy olevan Tikkurilan Metropolian käyneitä. Meistä on moneksi ajatellen, samalla, kun vahtimestari hätyyttää minua -viimeistä iltamyöhäistä- poistumaan.

mikko alapelto





LUOVUTTAJAT EIVÄT KOSKAAN VOITA JA VOITTAJAT EIVÄT KOSKAAN LUOVUTA

Maailmajossaelämmekehottaameitäjatkuvasti haaveilemaan. Hetkittäin tuntuu, että kaikkialla puhutaan pelkästään haaveilusta ja unelmista – ja siitä, miten haaveet toteutuvat haaveilemalla.

Haaveet ovat tärkeitä, sillä ne ohjaavat toimintaamme joko tiedostamattomalla tai tietoisella tasolla. Jollain tasolla haaveilu on jopa määrittelevää: jos henkilö ei haaveile urastamutoilijana, hän tuskin hakee opiskelemaan muotoilua. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että kaikki jotka haaveilevat muotoilijan urastapääsisivätedessiihen pisteeseen, että hakisivat opiskelemaan alaa.

Ensimmäisten askeleiden ottaminen vaatii pohjakseen haaveita. Vaikka haaveet näyttelevät kohtuullisen suurta roolia ensimmäisten askeleiden osalta, eivätkä ne missään kohtaa kokonaan poistu näyttämöltä, pieneneen niiden rooli loppua kohden merkittävästi. Mitä suuremmin uskallamme haaveilla, sen korkeammalle pystymme asettamaan omat tavoitteemme.

Jostavoitteena on juosta viisi kilometriä, jokainen meistä pystyy siihen pienellä harjoittelulla. Mutta jostavoitteena on juosta maratoni, ei viidestä kilometristä selviäminen ole vielä lähelläkään asettamaamme tavoitetta. Maratonarille viiden kilometrin juokseminen ei ole tavoite, joten maratonari saavuttaa kyvyn juosta 5 kilometriä työskennellessään kohti korkeammalle asettamaansa tavoitettaan.

Meillä kaikilla on omat henkilökohtaiset tavoitteemme jamekaikkityöskentelemme omientavoitteidemme saavuttamiseksi. Ne, jotka tavoittelevat suuria ja työskentelevät intensiivisesti, kehittävät taitojaan suuretavoitteet mielessään. Muiden vasta saavuttaessa omia haavetsojaan, he jatkavat työskentelyä kohti omia unelmiaan. Maratonarit eivät lakkaa treenaamasta tai kevennä treeniään, kun pystyvät juoksemaan viisi kilometriä. He jatkavat treenaamista.

Toisille riittää viiden kilometrin juokseminen, toiset haluavat enemmän. Ne jotka uskaltavat haaveilla suuremmin ja tavoitella niitä korkeintoisia haaveitaan, ovat elämän maratonareita. Koska he eivät lakkaa työskentelemästä viiden kilometrin kohdalla, hetodennäköisesti saavuttavat enemmän ja pääsevät korkeammalle, kuin ne, jotka tyytyvät siihen, että pystyvät juoksemaan sen viisi kilometriä.

Pelkkien haaveiden voimalla ei kuitenkaan juosta maratoneja. Maratonin juokseminen vaatii kurinalaista harjoittelua ja kovaa työtä. Menestyminen elämän mil-lä tahansa osa-alueella vaatii vastaavaa intensiivistä paneutumista ja työtä. Ja vaikka työ olisi miten mielekäästä ja miten tavoitteellista, ei se aina ole kivaa. Vaikeimpina

"Ainoa paikka missä menestys tulee ennen työtä on sanakirja."

päivinä sientyöntekeminen on vesisateessa vastatuuleen juoksemista. Se on sitä, että vaatteet liimautuvat ikävästi ihoon ja vesi valuu silmille. Pahimmillaan se on hampaat irvessä vääntämistä ja taistelua itsensä kanssa, kun koko kroppa särkee ja tuntuu etteivät jalat kannan enää yhtäkään askelta. Kysyy kanttia jatkaa, kun luovuttaminen ja sen hetkiseen tasoon tyytyminen olisi helppo tie ulos.

Nämä hetket ovat ne, jotka erottavat onnistujat muista: onnistujat jatkavat. Onnistujat palaavat treenin pariin seuraavana päivänä edellisen päivän huonosta treenistä huolimatta. Onnistujat eivät luovuta. Jos jätät harjoittelukesken, pystyt juoksemaan ehkä kymmenen kilometriä tai jopa puoli maratonin. Se on enemmän, kuin viisi kilometriä, mutta se ei vielä ole maratoni.

Omien henkilökohtaisten päämäärien eteen työskenteleminen tarkoittaa myös luopumista. Työskentely vie aikaa ja aikaa on vuorokaudessa rajallinen määrä. Jos haluaa juosta maratonin, on pakko harjoitella. Jotta aikaa har-

joittelulle löytyy, on pakko karsia jostain muusta. Kova työkyllä palkitaan lopulta, mutta setyöskentely itsessään ei aina ole ihanaa. Se on verta, hikeä ja kyyneleitä. Kun lopulta saavutat itsellesi asettamasi tavoitteet, tunne on mieletön. Tiedät tehneesi töitä, tiedät ylittäneesi itsesi. Tiedät millaista on tehdä unelmista totta. Palkinnot, jotka tulevat kovasta työstä ovat aina parempia, kuin palkinnot, jotka vain sattuvat osumaan kohdalle.

Asetetaan siis tavoitteemme korkealle, ilman tavoitteita meillä ei ole syytä työskennellä. Ja ilman työtä ei tule menestystä.

pirita paananen

MITÄ LÖYTYY LAUKUSTASI, MUOTOILUN LEHTORI MERJA KOSONEN?

Metropolia Ammattikorkeakoulun teollisen muotoilun lehtori Merja Kosonen listasi meille tärkeimmät esineet laukustaan.

1. iPhone 4

On jännä, miten sitä onkin riippuvainen puhelimesta. Jos joskus lähtee sitä ilman, on suorastaan alaston olo. Puhelimessa on tallessa kaikki: kalenterit ja muistiot. Puhelimeni ei ole enää uusin malli, mutta olen ollut siihen tyytyväinen. Sitä on helppo käyttää.

2. Huulirasva

Pidän huulirasvaa mukana kesät talvet. Lähestulkoon joka takintaskussa ja laukussa on tuubi.

3. Matkakortti

En pidä yleensä käteistä mukana, joten matkakortti on välttämätön matkojen maksamiseen.

4. Aurinkolasit

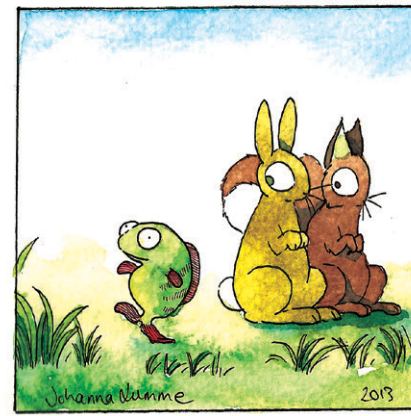
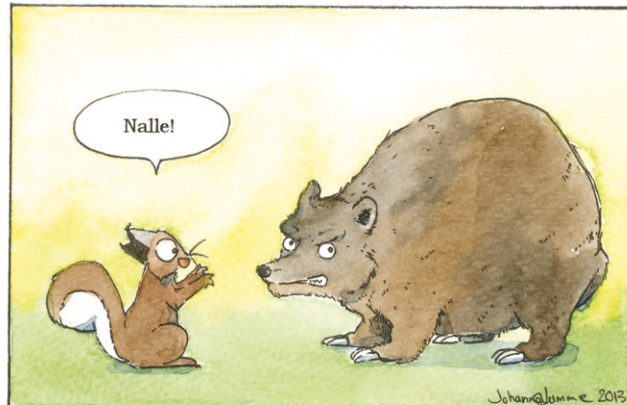
Pidän myös aurinkolaseja usein mukana. Nämä ovat mustat ja perusmalliset.

5. Kirja

Luen kirjoja julkisilla matkustaessani, sillä aikaa lukemiseen on muuten vähän. Lukemani kirjat liittyvät usein muotoiluun. Tällä hetkellä luen futuristi Elina Hiltusen teosta Matkaopastulevaisuuteen. Suosittelem tätä lämpimästi! Kirja on kansantajuinen tietokirja tulevaisuuden tutkimuksesta ja innovoinnista. Se myös esittelee, miten yritykset käyttävät ennakointistrategioidensa suunnittelun apuna.

jenni laurila, johanna lumme





KOLUMNI

MÄ OON IHAN TÖÖT!



A lunperinsainpäätoimittajaltamme tehtävän kirjoittaa artikkeli meidän ensimmäisen vuoden Tv- ja radiotuotannon opiskelijoiden alkaneista opinnoista ja kertoo hieman mitä meidän opiskelut pitää sisällään. Toissapäivänä laitoin kuitenkin hänelle viestin, etten ole ihan vielä kärryillä mitä ihmettä koulussa oikein tapahtuu, joten päätimmekin että kirjoitan näistä kokemuksista jotka nyt minulle on tämän syksyn aikana on ehtinyt kertyä.

Tämän artikkelin voisin kiteyttää itse asiassa yhteen lauseeseen: Opiskelu ammattikorkeakoulussa on rankkaa. Ja jotta niille jotka eivät koe samoin, aukeaa mitä tarkoitan, niin perustelen nyt hieman tätä näkemystäni. Meidän opetuskeskme Hämeentiellä tapahtuu arkinen kello yhdeksän ja neljän välillä, päivään kuuluu ruokatauko ja sopivasti kahvitaukoja. Se ei siis itsessään vielä ole kovin rankkaa. Minun päiväni kuitenkin alkavat jo kuudelta aamulla, kun nousen ensin laittamaan itseni valmiiksi koulupäivään ja sen jälkeen herätän alle vuoden ikäisen tyttärenti ja vien hänet ennen kahdeksaa päiväkotii. Koulupäivät onneksi kuluvat nopeaan, sillä ryhmäämmme on valikoitunut ainoastaan hyviä tyyppejä, joiden kanssa on mukava viettää päivät. Neljän jälkeen, ja itse asiassa jo mielellään hieman

ennen, säntään päiväkodille hakemaan tyttärenti ja hänen kanssaan suuntaamme yleensä kauppaan. Kotiin vihdoon päästyämme täytyy ruokkia tytär sekä aikuisen mies, käyttää koira ulkona ja antaa hieman leikkiaikaa myös lapselle, ennen kuin kahdeksan aikaan laitetaan iltapala, hoidetaan iltapesut ja nukutetaan lapsi. Sen jälkeen alan siivoamaan, pesen pyykki, laitan tiskit ja hoidan muutkin rästihommat. Suunnilleen yhdentoista aikoihin alkaa vihdoon se kuuluisa oma aika, joka useimmiten kuitenkin tyssää siihen, että koulusta on tullut läksyjä jotka pitää tehdä seuraavaksi päiväksi. Kun puolennyön jälkeen painan pääni tyynyyn, pyörii mielessäni ainoastaan yksi ajatus: Huomenna koittaa jälleen uusi päiväni murmelina.

Monille nuorille koulumme opiskelijoille tämä saattaa kuulostaa etäiselle, mutta itse asiassa suurin osa ryhmäni opiskelijoista käy myös töissä, jotkut jopa kahdessa, ja joillakin on koulun sekä työn lisäksi myös perhettä. Meille perheellisille ja työssä käyville usein tuntuukin, että joudumme joustamaan kaikesta muusta paitsi koulusta.

Kun lapseni sairastui ja jouduin jäämään hänen kanssaan kotiin, sain koululta viestin että poissaoloni tulee korvata rästitehtävillä jotka "eivät sitten tule olemaan helppoja." Opiskelutoverini kyseli opettajaltaan mah-

"Suunnilleen yhdentoista aikoihin alkaa vihdoin se kuuluisa oma aika"

dollisuutta saada opintoja vastaavasta työstä mahdollisesti hyväksiluettavaa, mutta se ei kuulemma missään nimessä onnistu. Koulusta ei myöskään missään tapauksessa saa olla poissa töiden takia, vaikka töiden tekeminen on useille elinehto, jotta voi myös käydä koulua. Minulle tällainen työympäristö on täysin uusi ja outo. Ja hyvänä uutisena kaikille: Se mihin minä olen tottunut työelämässä, on kovin toisenlainen maailma!

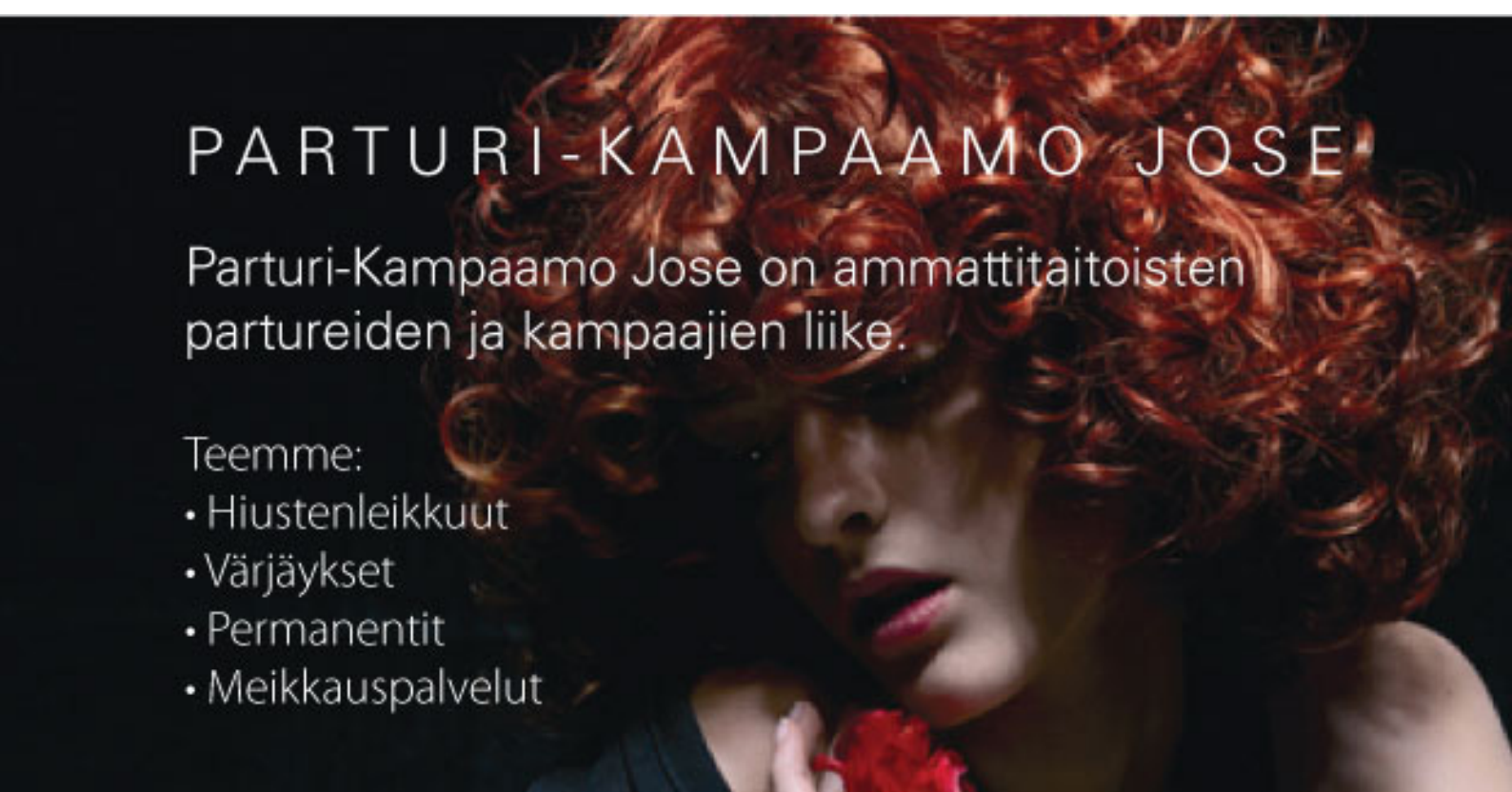
Jos työntekijän lapsi sairastuu, ei pomo siitä työntekijää rokotta, vaan laittaa ystävällisen viestin jossa toivottaa lapselle pikaista paranemista. Kun työntekijä haluaa töiden ohella opiskella ja sillä tavalla parantaa ammattiosaamistaan, hyvä työnantaja tukee myös tässä. Hyvä työnantaja seuraa työntekijän jaksamista ja auttaa mahdollisuuksien mukaan, mikäli taakka alkaa

käydä liian suureksi. Kun työnantaja on valmis joustamaan ja tukee työntekijöitään, aiheuttaa se sen, että myös työntekijä on tarpeen tullen valmis joustamaan ja tekee itse asiassa myös työnsä paremmin ja tehokkaammin.

Ja juurikin tämän kaltaista työympäristöä toivoisin kaikille koulumme opiskelijoille. Yhdessä toisiamme tukien ja kannustaen saisimme aikaiseksi ihan kaikille mukavan ja jaksamisen arvoisen koulun. Kenenkään ei siis tarvitse olla Kissi Vähähiilari, joka jaksaa painaa hokien "kolme viimeistä toistoa sotaveteraaneille."

laura kyntölä

Kirjoittaja on ensimmäisen vuoden aikuisopiskelija, pienen lapsen äiti ja aikuisen miehen vaimo.



PARTURI-KAMPAAMO JOSE

Parturi-Kampaamo Jose on ammattitaitoisten partureiden ja kampaajien liike.

Teemme:

- Hiustenleikkuut
- Värjäykset
- Permanentit
- Meikkauspalvelut

TIKKURAITTI 16, TERVETULOA!

KAAOKSEN SIIVI- LÖIMÄ VALO

KOLUMNI

Teatteri-ilmaisun ohjaaja kauhoo todellisuuden murtuma-altaassa

Olin keväällä 2014 työharjoittelussa Nepalissa, piskuisessa Balkotin kylässä lähellä pääkaupunki Kathmandua. Tehtäväni oli ohjata teatteriharjoitteita ryhmälähtöisin menetelmin orpokodin lapsille. Näin ei tapahtunut. Lapsia kiinnosti enemmän kriketti ja jalkapallo läheisellä kyntöpellolla. Minua oli alkanut kiinnostaa enemmän mitä voin oppia lapsilta kuin molemminpuolisesti vaivaantua teatterileikeistä joille ei ollut tilausta. Olin aika hämilläni. Mitä nyt? Pitäisikö tässä muuttaa suunnitelmia silläkin uhalla, että minusta saattaisi tulla aika hyvä kyntömaajalkapalloissa?

Huomasin, että ehkä kivuttomampaa on muuttaa omaa ajattelua kuin väkisin kertoa lapsille kulttuurialan opiskelijan agenda kulttuurintekemisen tärkeydestä. Pasikat kulttuurista. Parempi avata silmät. Mitä ympärilläni tapahtuu? Millaisia ihmiset täällä ovat? Mikä heille on tärkeää? Miten he toimivat? Miksi he toimivat kuten he toimivat? Millaista heidän arkensa on?

Aloin tutkia kylää ja maisemaa, yhteiskuntaa ja sen rakenteita. Kiinnekohdaksi tutkimustyölle muodostui yksi orpokodin lapsista, vajaa kymmenvuotias poika, joka ei osannut puhua. Sain kuulla tarinan lapsesta, jolla oli synnytyssään huulihalkio. Lapsi oli elänyt aiemmin toisessa orpokodissa, jossa hänen vammallaan oli kerätty rahaa orpokodin johtajan taskuun. Poika saatiin pois tuosta orpokodista ja lääkäriin leikattavaksi liian myöhään. Puheenoppimisen kriittinen ikäkausi oli ehtinyt mennä ohi.

Huomasin lapsen vasta useamman viikon jälkeen. Lapsi ei ensiksi erottunut muista. Kerran orpokodilla ruokaillessa kuitenkin huomasin, että hän vastaa keskustelussa eri tavalla kuin muut. Poika käytti äännähdyksiä, eleitä ja ilmeitä sujuvan puheen sijaan. Kuultuani hänen tarinansa aloin seurata poikaa. Hänen kommunikaationsa oli mielestäni erityislaatuista. Kaikki muut lapset vaikuttivat ymmärtävän hänen tapaansa vaihtaa ajatuksia. Minussa poika herätti tutkimuskysymyksen, jota lähdensitteemmin



seuraamaan: Miten kommunikoida maailman kanssa ilman yhteistä kieltä?

Tarkoitukseni oli alun alkaenkin kirjoittaa taiteelliseksi lopputyöksi näytelmä, joka pohjaa enemmän tai vähemmän työharjoitteluaikojen kokemuksiini. Huomasin suunnitelmanvaihdoksen kannattaneen. Olin löytänyt tutkimuskysymyksen, jonka kautta maailma alkoi avautua, ja josta tulisi näytelmän lähtökohta. Pyöriteltäni kysymystä aikani kirjoitin intuitiivisena tahdonsa elemanan näytelmän nimiehdotuksen: Julkiset Kuolemat (sanaväännös Salatuista Elämistä). Idea olisi tämä: näytelmä ammentaisi kaaoksesta, kommunikaatiostajien todellisuudesta niiden välisessä puristuksessa. Ainakin lähtökohtaisesti. Päähenkilö pohjautuisi poikaan, joka ei oppinut puhumaan, ja esityskertoisi hänen yrityksestään hahmottaa maailmaa, joka olisi kaoottinen ja omalakinen. Faktaa ja fiktiota sekoitettaisiin. Tyyli laji liikkuisi jossain sadun ja faabelin välimaastossa, mielikuvituksen ja toden rajamailla. Juoneen liitettäisiin Nepalin todellisuutta orpokoti-bis-

neksestä Bollywood-sankareihin. Parhaassa tapauksessa näytelmä itsessään laukoisi jotain todellisuudesta.

Kulttuuri on yksi tapa hahmottaa todellisuutta. 2000-luvulla merkittävän moni kulttuurialan koulutusohjelma on tullut taloudellisten intressien ylijäämäksi eli joutunut leikkauslistalle koulutusbisneksessä. Metropolia AMK päätti keväällä 2013 koulutusvastuita tarkastaessaan lakauttaa teatteri-ilmaisun ohjaajakoulutuksen. Tässä kohdin voisi kertoa kulttuurialan opiskelijan agendaan kulttuurintärkeydestä, mutta, kuten aiemmin todettua, ehkä kivuttomampaa on muuttaa omaa ajattelua: paskat kulttuurista. Parempi avata silmät. Mitä ympärillä tapahtuu? Millaisia ihmiset täällä ovat? Mikä heille on tärkeää? Miten he toimivat? Miksi he toimivat kuten he toimivat? Millaista heidän arkensa on? Miten minusta tuli pulu?

terho aalto

VISIITTI HÄMEEN- TIELLE

Arabianrannassa Hämeentien varrella opiskelee Metropolian kulttuurialan opiskelijoita kolmessa eri toimipisteessä. Jos Tikkurilan toimipisteestä on kuultu puhuttavan lempinimellä Tylypahka, voisi Hämeentien sekamelskan ristiä vaikkapa Tylyahoksi. Kuulostaako sekavalta? Sitä se toki on, mutta ehkä tämä opastus selkeyttää mielikuvaa, tai sitten se hämmentää soppaa vähän lisää. Kokeillaan!

Kuvitellaan lähtevämme liikkeelle Helsingin keskustasta päin kohti Arabianrantaa. Melkein pä heti Arabian kaupakeskuksen jälkeen tulee ensimmäisenä vastaan pop/jazz -musiikin opiskelijoiden kampus: punatiilinen sokkeloinen rakennus, jonka käytävillä vastaantulemonen näköistä musiikkia soittimeen.

Jatkettaessa Hämeentietä hieman pidemmälle, ohi Aalto-yliopiston taideteollisen korkeakoulunkampuksen, tulee vastaan oikein maukasta brunssia tarjoava ravintola Dylan. Dylanin yläkerrasta löytyy kampuksemme numero kaksi, eli kulttuurituotannon opiskelijoiden oma kampus. Tämä yhteisöllisyyttä huokuva toimipistetunnetaan myös nimillä Tuottamo ja Kutula.

Viimeisenä Hämeentien päädyistä löytyy Tavi-talo, jossa opiskelevat digitaalisen viestinnän, elokuvan ja television sekä esittävän taiteen opiskelijat. Kampus sijaitsee aivan Vanhankaupunginkosken kupeessa vanhassa voimalarakennuksessa. Opintahjon takapihan nurmialueella on vietetty yhdet jos toisetkin piknikit sulassa sovussa Valkoposkiahienien kanssa, auringonporottaessa taivaalta ja kosken pauhatessa vieressä.

Vaikka puhutaan kolmesta eri kampuksesta, sijaitsevat ne kuitenkin kävelymatkan päässä toisistaan. Aika usein muilla kampuksilla opiskeleviin törmää esimerkiksi lounastauolla. Kun on tutustunut eri alojen opiskelijoihin muissavapaa-ajan merkeissä, voi yhtäkkiä huomata bongaavansa koulupäivien aikana tuttuja naamoja ympäri Hämeentietä. On kuitenkin turha yrittää maalata liian idyllistä ja yhteisöllistä kuvaa Hämeentien opiskelijoiden



yhteiselosta, sillä pääasiassa kaikki hengaaavat kuitenkin omilla kampuksillaan.

Ympäri Hämeentietä on mukava määrä erilaisia opiskelijaravintoloita. Harvemmin tulee syötyä joka päivä juuri sen oman toimipisteen ravintolassa, kun on kerran varaavalita. Ehdottomasti kokeilemisen arvoinen paikka on Kipsari, joka tarjoaa kasvis- ja vegaaniruokaa tunnelmallisessa ja uniikkisamassa miljöössään. Jätietysti opiskelijajystävälliseen hintaan!

Kulttuurinnälkäisille löytyy myös ajanvietettä joka läh- töön. Yksi varmasti toimiva menovinkki on kotoisan viihtyisä Sarjakuvakeskus. Sinne voi pistäytyä vaikka kahvikupilliselle pakoon stressaavaa arkea, jätietysti ihailemaan Galleria Sarjakuvakeskuksen kuukausittain vaihtuvia näyttelyitä.

Hymyillään, kun tavataan Hämeentiellä!

noora kääriäinen

”Yksi varmasti toimiva meno- vinkki on kotoi- san viihtyisä Sar- jakuvakeskus.”

design

innovation

creativity

knowledge