

Suvi-Tuulia Taikalampi

Visuaalinen tapahtumamarkkinointi

Visuaalisen ilmeen suunnittelu Jurvan Nuorisoseuran ITE-taidetapahtumalle ja Siilinjärven Teatterin Ihmisen osa -näytelmälle

Opinnäytetyö

Syksy 2017

SeAMK Liiketoiminta ja kulttuuri

Muotoilun tutkinto-ohjelma

SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

Opinnäytetyön tiivistelmä

Koulutusyksikkö: Liiketoiminta ja kulttuuri

Tutkinto-ohjelma: Muotoilun tutkinto-ohjelma

Suuntautumisvaihtoehto: Graafinen muotoilu

Tekijä: Suvi-Tuulia Taikalampi

Työn nimi: Visuaalinen tapahtumamarkkinointi – Visuaalisen ilmeen suunnittelu Jurvan Nuorisoseuran ITE-taidetapahtumalle ja Siilinjärven Teatteri ry:n toteuttamalle *Ihmisen osa* -näytelmälle

Ohjaaja: Esa Savola

Vuosi: 2017

Sivumäärä: 56

Liitteiden lukumäärä: 2

Opinnäytetyöni aiheena oli suunnitella visuaalinen ilme Jurvan Kirkonkylän Nuorisoseuran järjestämälle ITE-taidetapahtumalle sekä Siilinjärven Teatteri ry:n toteuttamalle *Ihmisen osa* -näytelmälle. Molemmat tapahtumat järjestettiin vuoden 2017 aikana. ITE-tapahtuman osalta tavoitteena oli luoda visuaalinen ilme, jolla nuorempi kohderyhmä tavoitetaan paremmin. Ilmeen pohjalta tuotin tapahtumaa varten logon, julisteen sekä gif-animaation sosiaalisessa mediassa tapahtuvaa markkinointia varten. *Ihmisen osa* -näytelmän visuaalisella ilmeellä pyrittiin saavuttamaan yhtenäinen kokonaisuus tapahtuman markkinointia varten. Näytelmän osalta sovelsin suunnittelemaani graafista ilmettä julisteisiin, postikortteihin, käsiohjelmaan sekä lehtimainoksiin. Suunnittelin myös painatuksen näytelmän promopai-toihin.

Esitutkimusvaiheessa perehdyin toimeksiantajien arvoihin ja visioihin tarkastelin ITE-taiteen määritelmää. Työni teoriaosuudessa kävin läpi palvelumuotoiluproses-sia, jonka työskentelyvaiheita pyrin hyödyntämään myös osana omaa suunnittelu-prosessiani. Tutkimusosuudessa toteutin ITE-tapahtumaa koskevan kyselytutki-muksen, jonka tavoitteena oli selvittää jurvalaisten nuorten kiinnostusta järjestettä-vää tapahtumaa kohtaan sekä kartoittaa kohderyhmän suosimia viestintäkanavia. Kyselystä saatuja tuloksia hyödynsin työni suunnitteluosuudessa. Muotoiluosio koostui ideoinnista ja konseptoinnista, joiden pohjalta toteutin lopulliset produktiot. *Ihmisen osa* -näytelmän osalta projekti eteni pääasiassa toimeksiantajan määritte-lemän suunnitelman mukaisesti.

Arviointivaiheessa kertosin toimeksiantojen kulkua ja pohdin kriittisesti omaa on-nistumistani toteuttamieni projektien suhteen. Opinnäytetyöni kirjallisen osion poh-jana toimi alun perin päiväkirjaopinnäytetyö -malli, joten loppupäätelmissä kävin läpi myös päiväkirjamenetelmän etuja haittoja kirjallisen työn toteutuksessa.

Avainsanat: gif-animaatio, lte-taide, nuorisoseura, näytelmä, visuaalinen ilme

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Thesis abstract

Faculty: School of Business and Culture

Degree programme: Design

Specialisation: Graphic Design

Author/s: Suvi-Tuulia Taikalampi

Title of thesis: Visual Event Marketing – Visual Identity for the ITE Art Event organized by the Youth Association in Jurva and Ihmisen Osa Play produced by the Theater of Siilinjärvi

Supervisor(s): Esa Savola

Year: 2017 Number of pages: 56 Number of appendices: 2

The aim of my thesis project was to design the visual identity for the ITE Art Event in Jurva 2017. The client was the Youth Association in Jurva, and their goal was to reach the young target group better through a new visual identity. For the project, I made a feasibility study aimed at young people and children in Jurva, in which I asked them about their interest in the ITE Art Event and what communication channels they preferred.

Based on my study, I chose to apply the visual identity of the ITE Art Event to a poster and a gif animation to be used in marketing on social media. As a base for the design project, I followed the stages of service design.

I started my thesis following a diary-based working method, and I also worked on another commission alongside the ITE Art Event project. The other client was a theatre at Siilinjärvi, for which I designed a visual identity for their summer 2017 play. The goal of the project was to boost the marketing of the play through a unified visual identity. The client was familiar to me from previous projects, and so it was clear that the work would proceed by the stages defined by the client.

At the end of my thesis, I discuss the advantages and disadvantages of the diary-based method and compare the success of both of my design projects.

Keywords: gif-animation, Ite folk art, youth association, play, theater, visual design

SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä.....	2
Thesis abstract	3
SISÄLTÖ	4
Kuva-, kuvio- ja taulukkoluettelo.....	6
Käytetyt termit ja lyhenteet	8
1 JOHDANTO	9
2 BRIEF: ITE	11
2.1 Määrittely ja esitutkimus.....	11
2.2 Jurvan Nuorisoseuran ITE-tapahtuma	11
2.3 Lähtötilanne	12
2.4 Briefin kartoittaminen	13
3 BRIEF: IHMISEN OSA	15
3.1 Siilinjärven teatteri ja Ihmisen osa.....	15
3.2 Taustatekijät.....	15
3.3 Briefin keskeinen sisältö.....	16
4 TUTKIMUSVAIHE	17
4.1 Asiakasymmärryksen kasvattaminen	17
4.2 ITE-tapahtuman kyselytutkimus	18
4.3 Strateginen suunnittelu	19
5 SUUNNITTELU: ITE	21
5.1 Ideointi, prototypointi ja konseptointi	21
5.2 ITE-logo	21
5.3 ITE-juliste	24
5.4 ITE-gif	32
6 SUUNNITTELU: IHMISEN OSA	36
6.1 Näytelmän tunnus ja paitapainatus	36
6.2 Vapaaliput	37
6.3 Juliste.....	39
6.4 Postikortit.....	45

6.5 Lehti-ilmoitus.....	48
7 POHDINTA.....	51
LÄHTEET	54
LIITTEET	56

Kuva-, kuvio- ja taulukkoluettelo

Kuva 1. Vuoden 2016 ITE-tapahtuman juliste.....	14
Kuva 2. Luonnoksia ITE-tapahtuman logosta.....	22
Kuva 3. Ensimmäinen vektoroitu versio ITE-tapahtuman logosta.....	22
Kuva 4. Toinen vektoroitu versio ITE-tapahtuman logosta.....	23
Kuva 5. Ympyräversio ITE-tapahtuman logosta.....	23
Kuva 6. Neljäs versio ITE-tapahtuman logosta.....	24
Kuva 7. Ensimmäinen konseptivaihtoehto.....	25
Kuva 8. Erilaisia variaatioita vuohielementin sommittelusta.....	26
Kuva 9. Toinen konseptiehdotus.....	27
Kuva 10. Esimerkkejä kouluviikotöiherrys -kuvitustyylistä.....	28
Kuva 11. Ruut Järvisen piirroksia.....	28
Kuva 12. Kolmannen konseptin uudet logovariaatiot.....	29
Kuva 13. Kolmas konsepti eri pohjavärein.....	29
Kuva 14. Julisteen vaihtoehtoiset suunnittelulinjat.....	30
Kuva 15. Siveltimellä vai ilman?.....	31
Kuva 16. Lopullinen versio ITE-tapahtuman julisteesta.....	32
Kuva 17. Ensimmäisen gif-animaation kuvasarja.....	33
Kuvat 18. Toinen versio gif-animaatiosta.....	34
Kuva 19. Ruutuja lopullisesta gif-animaatiosta.....	35
Kuva 20. Näytelmän ensimmäiset logoehdotukset.....	36

Kuva 21. Havainnekuva paitapainatuksista.....	37
Kuva 22. Variaatioita näytelmän vapaalipuista.....	38
Kuva 23. Tulostettava arkki näytelmän vapaalipuista.....	38
Kuva 24. Värimääritys paidan mukaan.....	39
Kuva 25. Julisteen elementtien ideointia.....	40
Kuva 26. Ensimmäinen ehdotus julisteesta.....	41
Kuva 27. Toinen ehdotus julisteesta.....	42
Kuva 28. Juliste ennen viimeisiä muutoksia.....	44
Kuva 29. Vaihtoehtoisen typografian vertailua.....	45
Kuva 30. Ehdotus postikortin 2/2-puolesta.....	46
Kuva 31. Ensimmäinen versio postikortista.....	46
Kuva 32. Postikorttien lopullinen ulkoasu.....	47
Kuva 33. Korjattu versio postikortista.....	47
Kuva 34. Ensimmäinen ehdotus lehti-ilmoituksesta.....	48
Kuva 35. Lopullinen versio lehti-ilmoituksesta.....	49
Kuva 36. Muita variaatioita lehti-ilmoituksesta.....	50
Kuvio 1. Palvelumuotoiluprosessi.....	17
Kuvio 2. Printtimedia tavoitti heikosti kyselyyn vastanneet nuoret.....	19

Käytetyt termit ja lyhenteet

Antiikva	Päätteellinen kirjaintyyppi.
Benchmarking	Vertaisarviointia, jonka avulla pyritään havainnoimaan ja oppimaan muiden organisaatioiden tuotteista, palveluista tai toiminnasta.
Gemena	Pienaakkonen (a, b, c...).
Groteski	Päätteetön kirjaintyyppi.
Illustrator	Adobe Systemsin vektorigrafiikkaan perustuva piirto-ohjelma.
Kirjaintyyppi	(Kirjasintyyppi) Kirjainleikkaus, digitaalisesti sovellettuna fontti. Voidaan jakaa muotoilun mukaan: antiikvat, groteskit, egyptiennet, fraktuurat sekä kalligrafiset.
Magenta	Nelivärijärjestelmän punainen osaväri.
Mock-up	Esimerkiksi Adobe Photoshop -kuvankäsittelyohjelmalla luotu havainnekuva prototyypistä.
MSL	Maaseudun Sivistysliitto.
Photoshop	Adobe Systemsin kuvankäsittelyohjelma.
Positiointi	Tuotteen asettaminen kilpailijoita parempaan valoon.
Resoluutio	Kuvan pikselitiheys tietyllä alueella suhteessa kuvan koon.
Segmentointi	Kohderyhmän määrittely markkinoinnin näkökulmasta.
Typografia	Tekstikokonaisuuksien ja kirjainten asettelua suhteessa käytettävissä olevaan tilaan, väriin ja muihin graafisiin elementteihin.

Valööri	Värin valoisuus-/ tummuusaste.
Vektorointi	Digitaalisten alku- ja päätepisteiden kautta luotujen elementtien muotoilua esim. Adoben Illustrator -ohjelmalla.
Versaali	Suuraakkonen eli isokirjain, jota käytetään pääasiassa virkkeen ja erisnimien ensimmäisenä kirjaimena (A, B, C...).

1 JOHDANTO

Alkuperäisenä suunnitelmana oli toteuttaa opinnäytetyön muotoilutyönä visuaalinen ilme ainoastaan Jurvan Nuorisoseuran järjestämälle ITE-taidetapahtumalle, mutta päädyin lopulta ottamaan rinnalle myös toisen toimeksiannon Siilinjärven Teatterin *Ihmisen osa* -näytelmän visuaalisen ilmeen toteuttamisesta. Vaikka molemmat toimeksiantajista olivat yhdistyksiä, oli yhteistyökumppanien toimintavoissaan merkittäviä eroja ja tämän johdosta projekteista muodostui varsin erilaisia kokonaisuuksia.

Ensimmäisenä toimeksiantona suunnittelin visuaalisen ilmeen Jurvan Nuorisoseuran järjestämälle ITE-taidetapahtumalle. Tämän toimeksiannon osalta hyödynsin projektinhallinnan välineenä Juha Tuulaniemen *Palvelumuotoilu* -teoksessa esitettyä systemaattista (palvelu)muotoiluprosessia. ITE-tapahtuman osalta työskentelyni käsitti prosessin määrittely-, tutkimus- ja suunnitteluvaiheet. Aikataulusyistä sekä toimeksiantajan sisäisissä sidosryhmissä tapahtuneista muutoksista johtuen jouduin kuitenkin keskeyttämään suunnitteluprosessin prototypointivaiheeseen. Suunnittelemani visuaalista ilmettä on tarkoitus kuitenkin hyödyntää seuraavan vuoden tapahtumassa.

Osana ITE-tapahtuman muotoiluprosessia tein jurvalaisnuorille suunnatun kyselyn, jonka tarkoituksena oli selvittää heidän kiinnostustaan tapahtumaa kohtaan sekä kartoittaa tapahtumamarkkinoinnin osalta mikä viestintäkanava tavoittaa heidät parhaiten. Ideoin toimeksiantajaa varten visuaalisesta ilmeestä kolme konseptiehdotusta, joista asiakas valitsi yhden jatkokehittelyyn. Valitun konseptin pohjalta suunnittelin ITE-tapahtumalle julisteen sekä sosiaalisen median kanavissa tapahtuvaa markkinointia varten gif-animaation.

Toinen toimeksiantajani oli Siilinjärven Teatteri ry, jonka kesällä 2017 toteuttamalle *Ihmisen osa* -näytelmälle tuli suunnitella yhtenäinen visuaalinen ilme. Näytelmän ilme rakentui tiiviissä vuorovaikutuksessa toimeksiantajan kanssa, joten ensisijaisena pyrkimyksenä oli kyetä tunnistamaan toimeksiantajan tarpeita sekä tulkitsemaan visuaalisesti asiakkaan ideoita. Sovelsin näytelmää varten suunnittelemani visuaalista ilmettä julisteeseen, promopaitojen painatukseen, vapaalippuihin, julisteisiin, (lehti)mainoksiin sekä käsiohjelman taittoon.

2 BRIEF: ITE

2.1 Määrittely ja esitutkimus

Muotoilijan työ on tavallisesti pohjautunut asiakasymmärryksen, ideoinnin ja konseptoinnin pohjalle. Palvelumuotoilussa pyritään hyödyntämään tätä muotoiluosaamista tutkimus- ja suunnitteluvaiheeseen. Prosessi alkaa määrittelyllä, jonka tarkoituksena on selvittää, millaista ongelmaa ollaan ratkaisemassa ja millaisia tavoitteita asiakkaalla on toimeksiannon suhteen. Määrittelyvaiheen tavoitteena on saada selville organisaation strategiset tavoitteet, aikataulu, budjetti, kohderyhmät sekä käytettävissä olevat resurssit. (Tuulaniemi 2011, 127–130.)

Määrittelyä seuraa esitutkimusvaihe, jonka tavoitteena on muodostaa käsitys muotoilutyön tilaavasta organisaatiosta sekä sen tavoitteista analysoimalla sen toimintaympäristöä. Esitutkimuksessa perehdytään muotoilutyön tilaavan tahon toiminta-ajatukseen (missio), visioon ja arvoihin sekä kartoitetaan sen markkinatilannetta ja tavoitteita suhteessa nykyiseen toimintaympäristöön. Tässä vaiheessa selvitetään myös jo olemassa olevat ja tavoitellut kohderyhmät eli segmentit. (Tuulaniemi 2011, 127–130.)

2.2 Jurvan Nuorisoseuran ITE-tapahtuma

Jurvan Nuorisoseura on Suomen Nuorisoseurat -järjestön alaisuudessa toimiva paikallisseura, joka järjestää tapahtumia ja yhteisöllistä toimintaa eri-ikäisille Kurikan Jurvassa. Nuorisoseurojen keskeisinä arvoina ovat osallisuus, yhdenvertaisuus sekä yhteisöllisyys (Nuorisoseurat 2016a, [7.2.2017]). Jurvan Nuorisoseura on perustettu vuonna 1894, seurantalo *Toimela* rakennettiin 1905 (Jurvan Kirkonkylän Nuorisoseura, [7.2.2017]).

Jurvan Nuorisoseura järjesti 2016 syyskuussa kaikille avoimen ITE-taidetapahtuman. ITE -taiteella tarkoitetaan suomalaista nykykansantaidetta. Vuoden 2017 ITE -tapahtuma järjestetään Jurvassa syyskuun puolivälissä. Vuosi

on Jurvan Nuorisoseuran 123. toimintavuosi, ja samalla juhlitaan 100-vuotiaista Suomea.

2.3 Lähtötilanne

Kiinnitin Jurvan Nuorisoseuran nettisivuilla huomiota erityisesti suunnittelutyöhön liittyviin mahdollisuuksiin ja rajoituksiin. Nuorisoseura mm. (väärin)käyttää sekä uutta että vanhaa Nuorisoseurat -logoa samanaikaisesti. Suomen Nuorisoseurat -järjestölle on vuonna 2014 laadittu graafinen ohjeisto, jonka yhteydessä aiempi tunnus on korvattu uudistetulla versiolla (Nuorisoseurat 2016b, [7.2.2017]). Toimeksiantava taho käyttää organisaatiostaan epämääräisesti sekä *Jurvan Kirkonkylän Nuorisoseura* että *Jurvan Nuorisoseura* -nimitystä.

Lähes 30 vuotta sitten syntyneellä ITE-taiteella tarkoitetaan suomalaista nykykansantaidetta. ITE-lyhenne muodostuu sanoista *”itse tehty elämä”*, jolla viitataan ITE-taiteen yksilölliseen ja omaperäiseen luonteeseen verrattuna perinteiseen kollektiiviseen kansantaitteeseen. (Historiaa, [1.12.2017].)

Kun perinteisessä kansantaitteessa yhteisöllisyys ja traditionaalisuus ovat olleet keskeisiä elementtejä, ITE-taiteessa korostetaan taiteen tekijän yksilöllistä näkemystä ja omaperäistä luovuutta. ITE-taiteilijat ovat usein itseoppineita taiteen tai käsityön harrastajia. Myös innovatiivisuus liitetään vahvasti ITE -taiteeseen. ITE-taiteessa tekijän omalla elinympäristöllä ja kulttuurimaisemalla on keskeinen merkitys. Itseoppineet taiteilijat eivät usein koe tarpeelliseksi tulla tunnustetuksi ammattitaiteilijoiden piirissä. (Ite-taide, [8.2.2017].)

Tapahtumien suojelijana ja ITE-taiteen pääsasiallisena tukijana toimii Maaseudun Sivistysliitto, joka on kehittänyt ja organisoinut ITE -hanketta jo 1990-luvun lopulta lähtien. MSL pitää ITE -taidetta eli nykyistä kansantaidetta eräänä toimintansa tärkeimpänä aihepiirinä. Liitto pyrkii systemaattisesti kartoittamaan taiteilijat ja heidän teoksensa, ja siten säilyttämään ITE-taiteen osana kulttuuriperintöä. (Maaseudun Sivistysliitto 2015, [8.2.2017].)

Sosiaalisen median kanavista ITE-taideorganisaatio hyödyntää pääasiassa Facebookia ja Instagramia. Twitterissä ITE-taide on läsnä Maaseudun Sivistysliiton ja

ITE-museon kautta. Myös alueellisesti toimiva ITE Pirkanmaalla toimii aktiivisesti Twitterissä.

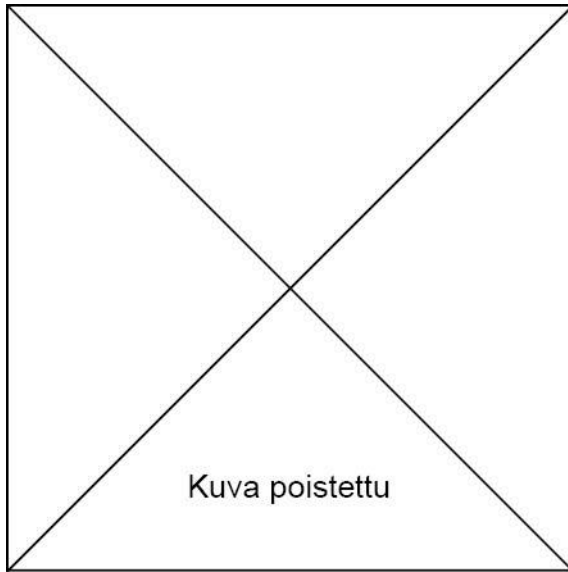
2.4 Briefin kartoittaminen

Jurvan Nuorisoseuran puheenjohtaja oli laatinut organisaationsa tarpeiden pohjalta melko laajan toimeksiannon. Sen mukaan toimeksianto kattaisi nuorisoseuran graafisen ilmeen sovelluksineen (jäsenkirjepohja, lomakkeet jne.), messuosaston ilmeen Vaasan taiteiden yö -tapahtumassa, Suomi 100v / Seura 123v -tapahtumailmeet sekä ITE-tapahtuman visuaalisen ilmeen. Tämän lisäksi toimeksiantaja toivoi seuran sosiaalisen median kanavien kehittämistä ja mahdollisesti myös niiden ylläpitoa.

Koska asiakkaalla oli tarvetta useammalle projektille, oli selvää, että toimeksiantoa oli rajattava. Ehdotin, että suunnittelen osana opinnäytetyötäni ITE-tapahtuman visuaalisen ilmeen, ja muista projekteista voisimme sopia myöhemmin.

Kartoitin toimeksiantajan kanssa mm. tulevan ITE-tapahtuman kohderyhmää. Vuoden 2016 tapahtumaa markkinoitiin pääasiassa maakunta- ja paikallislehdissä sekä julistemainonnalla (kuva 1). Toimeksiantaja toivoi saavansa tämän vuoden tapahtumaan mukaan erityisesti nuoria osallistujia, joten tavoitteena projektini tavoitteena oli selvittää myös sosiaalisen median kanavien kautta tapahtuvaa markkinointia ja tiedottamista. Jurvan Nuorisoseura hyödyntää tällä hetkellä somekanavista ainoastaan Facebookia, jossa se pääasiassa jakaa kuvia jo menneistä tapahtumista.

Sosiaalisen median hyödyntämisessä nuorisoseuralla olisikin huomasti kehitettävää. Koska Jurvan Nuorisoseuran sisäiset sidosryhmät koostuvat enimmäkseen iäkkäistä henkilöistä, joille älypuhelimien käyttö ei ole tuttua, siltä ei välttämättä löydy resursseja somekanavien ylläpitämiseen.



Kuva 1. Vuoden 2016 ITE-tapahtuman juliste.

3 BRIEF: IHMISEN OSA

3.1 Siilinjärven Teatterin Ihmisen osa -näytelmä

Siilinjärven Teatteri ry on toiminut harrastajateatteriyhdistyksenä vuodesta 1964 lähtien. Yhdistys järjestää kesäteatteriesityksiä Siilinjärven Mäntyranassa (Yhdistys, [15.2.2017].)

Teatterin näytelmät pohjautuvat pääosin suomalaisten kirjailijoiden teksteihin, joi-takin poikkeuksia lukuun ottamatta. Siilinjärvellä on nähty tähän mennessä kaikki-aan 53 Siilinjärven teatteriyhdistyksen toteuttamaa näytelmää (Historiikki, [15.2.2017].)

Siilinjärven Teatterin kesällä 2017 toteuttama näytelmä perustuu Kari Hotakaisen vuonna 2010 julkaistuun romaaniin *Ihmisen osa*. Näytelmän on dramatisoinut Jukka Keinonen ja ohjauksesta vastaa Katja Väänänen.

3.2 Taustatekijät

Siilinjärven Teatterin näytelmää varten suunnitellaan vuosittain visuaalinen ilme, joka koostuu näytelmää varten suunnitellusta logosta, värimaailmasta sekä typografiasta. Siilinjärven Teatteri ry:n vuosikymmeniä käytössä olleen tunnuksen tulee säilyä koskemattomana. Vektoroin viime vuonna teatteriyhdistyksen logon, jolloin sen käytettävyys kuitenkin parani huomattavasti. Visuaalista ilmettä sovelletaan näytelmän markkinointimateriaaleissa, jotka ovat käytännössä kaikki painotuotteita. Suurin osa tuotteista painetaan nelivärisinä Kuopion Grano -painotalossa. Pai-tapainatuksesta vastaa kuopiolainen Crazy Station. Yhtenäisen ilmeen tarkoituk-sena on tehostaa näkyvyyttä ja selkeyttää markkinointia. Vuoden 2017 teemaväri-nä on tumman sävyinen magenta.

Teatterin markkinoinnista vastaavalla puheenjohtajalla on jo selkeä visio siitä, mil-laisin elementein näytelmän visuaalinen ilme toteutetaan, joten ensisijaisena ta-voitteena on saavuttaa yhteisymmärrys toimeksiantajan näkemysten kanssa ja tuoda projektiin graafisen suunnittelun ammattilaisen näkökulmaa. Näytelmän

promootiopaidat on jo hankittu, joten visuaalisen ilmeen värimääritysten tulee pohjautua paitojen värisävyyn.

3.3 Briefin keskeinen sisältö

Olin aiemmin saanut Siilinjärven Teatterilta tarjouspyynnön, joka käsitti näytelmän 32-sivuisen käsiohjelman taiton (A5), julisteiden (A4, A3), Pohjois-Savon yhteistyöteatterien esitteen mainoksen (A5), postikortin (100 x 150mm), paitapainatukseen, lehti-ilmoituksen sekä vapaalippujen suunnittelun. Lisäksi olimme sopineet myös muiden markkinointimateriaalien tuottamisesta asiakkaan tarpeiden mukaan. Esimerkiksi näytelmän mainoksesta tulee yleensä valmistaa eri kokoisia variaatioita.

Jotta opinnäytetyöni ei paisuisi entistä massiivisemmaksi, rajaan käsiohjelman taiton pois opinnäytetyön kirjallisesta osiosta. Suunnitteluprosessini tulee etenevään pääasiassa toimeksiantajan saneleman aikataulun mukaisesti. Toimeksiantajan ohjeen mukaan aloitan työskentelyn näytelmän tunnuksen suunnittelulla. Tämän jälkeen näytelmän logoa tulee soveltaa paitapainatukseen ja vapaalippuihin. Näiden jälkeen siirryn ideoimaan näytelmän varsinaista visuaalista ilmettä, joita sovelletaan julisteeseen, mainoksiin, postikortteihin sekä käsiohjelmiaan.

Toimeksiantajalla on valmiit kontaktit painotaloihin, joten saan painoaikataulun ja yhteyshenkilöiden tiedot asiakkaalta. Painotuotteisiin sovellettavat valokuvat saan myöhemmin toimeksiantajan järjestämän valokuvausstudion kautta.

4 TUTKIMUSVAIHE

4.1 Asiakasymmärryksen kasvattaminen

Ennen varsinaista ideointi- ja suunnitteluvaihetta palvelumuotoiluprosessia kuvaavassa kaaviossa (kuvio 1) keskitytään asiakasymmärryksen kasvattamiseen. Tässä tutkimusosiossa pyritään selvittämään sekä toimeksiantavan organisaation että sen asiakkaiden toiveita ja tarpeita. Asiakastutkimuksen tavoitteena on hyödyntää tutkimuksessa saatua tietoa suunnitteluhaasteen ratkaisemisessa, jolloin suunniteltu tuote tai palvelu räätälöidään vastaamaan lopullisten käyttäjien todellisia tarpeita. Tiedonkeruu voidaan toteuttaa esim. haastatteluin, kyselyin ja havainnoimalla tai osallistamalla kohderyhmää. (Tuulaniemi 2011, 127–131, 142–146.)



Kuvio 1. Palvelumuotoiluprosessi (Tuulaniemi 2011, 130–131).

Tutkimusvaiheen jälkeen siirrytään strategiseen suunnitteluun, jolloin yleensä briefiä tarkennetaan analysoitujen tutkimustulosten valossa. Tämän vaiheen tavoitteena on saada organisaatio kohdistamaan tuotteensa strategisesti, jolloin se positioi brändinsä omassa toimintaympäristössään. Positioinnin avulla pyritään erottamaan yritys, tuote tai palvelu sen kilpailijoista sekä vahvistamaan brändiä kuluttajien mielessä. Valitun strategian avulla suunnittelua voidaan ohjata haluttuun suuntaan. (Tuulaniemi 2011, 127–142; Suomen Mediaopas, [5.10.2017].)

Kilpailustrategiana on usein hyödynnetty 1980-luvulla lanseerattua Porterin mallia, jonka mukaan yrityksen tulisi valita joku seuraavista kilpailustrategioista: kustannusjohtajuus, differointi tai keskittäminen. Kustannusjohtajuusmallin mukaan tuotetaan mahdollisimman suurella volyyymilla kustannustehokkaasti. Differoinnin kautta pyritään erottautumaan kilpailijoista, ja saavuttamaan markkinasijaa sen kautta. Keskittämällä pyritään huomioimaan valitun kohderyhmän erityistarpeita. Teknolo-

gian kehityksen myötä on muotoutunut myös uusi kilpailumallistrategia, jota mallin kehittäjät W. Chan Kimin ja Renée Mauborgne kuvaavat sinisen meren strategiaksi. Mallin lähtökohtana on löytää täysin uusia markkinoita kilpailun sijaan. (Tuulaniemi 2011, 172–174.)

4.2 ITE-tapahtuman kyselytutkimus

Tutkimuksen tavoitteena on parantaa ymmärrystä tavoitellun kohderyhmän suhteen. ITE-tapahtumaan toivottiin enemmän nuoria osallistujia, joten laadin kyselyn, jonka avulla pyrin selvittämään paikallisten nuorten kiinnostusta tapahtumaa kohtaan sekä viestintäkanavia, jotka tavoittavat heidät tehokkaimmin.

Olin rajannut tutkimuskohteeksi jurvalaisnuoret, koska he tulevat olemaan ITE-tapahtuman potentiaalisin nuoria edustava kohderyhmä. Vaikka vastaajamäärän suhteen ei ole suuria odotuksia, toteutin kyselyn määrällisenä eli kvantitatiivisena tutkimuksena. Lähetin kyselylinkin nuorille henkilökohtaisesti, jolloin se tavoittaisi tavoitellun kohderyhmän varmemmin. Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää onko ITE-tapahtuma nuorille tuttu entuudestaan, onko heillä kiinnostusta osallistua vuoden 2017 tapahtumaan ja millaisten viestintäkanavien kautta heidät tavoitetaan parhaiten (Liite 1). Avasin kyselyn 20.3.2017 ja pidin vastauslinkin avoimena kahden viikon ajan. Ideointi- ja suunnitteluvaiheen aloittamisen kannalta kyselyn tulokset oli aiheellista saada analysoitua mahdollisimman nopeasti.

Kysely ei ollut menestys. Kyselyyn vastasi ainoastaan 13 henkilöä, joista yhden vastaajan vastaukset oli hylättävä. Hylätyt vastaukset olivat tavoitellun kohderyhmän ulkopuolisen henkilön tekemiä ja siten vääristivät tuloksia. Kyselyyn vastasi enemmän tyttöjä (75% vastaajista) ja vastanneiden keski-ikä oli 16 vuotta.

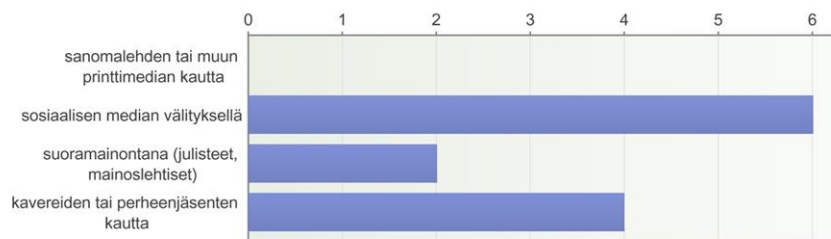
Vaikka sain vastauksia heikosti, kysely antoi silti viitteitä millaisia seikkoja kannattaa ottaa huomioon ITE-tapahtuman ilmettä suunniteltaessa. 25% vastaajista ei ollut koskaan vierailut Jurvan Nuorisoseuran tiloissa. 66,7% kyselyyn vastanneista jurvalaisnuorista ei osallistunut vuoden 2016 ITE-tapahtumaan, mutta 100% heistä oli kiinnostunut osallistumaan tulevaan tapahtumaan joko taiteilijana tai katsojana (25% taiteilijana, 75% katsojana). Suunnitteluni kannalta tärkein tieto koski kysy-

mystä, jolla pyrin selvittämään, mikä viestintäkanava tavoittaa kyselyyn vastanneet nuoret todennäköisimmin. Vastausten perusteella parhaiten nuoret tavoitetaan sosiaalisen median välityksellä (50% vastanneista). 33,3% vastanneista kertoi saavansa tiedon kiinnostavista tapahtumista kavereiden, perheenjäsenten ym. välityksellä. Suoramainonta (julisteet, mainoslehtiset) tehoi 16,7%:iin kyselyyn vastanneista. (Liite 2)

ITE-tapahtuman järjestäjän kannalta merkittävin tulos oli se, ettei yksikään vastanneista nuorista kokenut tulevansa tavoitetuksi sanomalehtimainonnan välityksellä (kuvio 2). Toisaalta kyselyn otanta oli niin pieni, ettei siitä voida vetää vedenpitäviä johtopäätöksiä. Vastausten perusteella herää kuitenkin kysymys kannattaisiko nuorisoseuran panostaa enemmän nettimainontaan, varsinkin jos tavoitellaan nuorta kohderyhmää.

6. Tieto kiinnostavista tapahtumista tavoittaa minut parhaiten:

Vastaajien määrä: 12



Kuvio 2. Printtimedia tavoitti heikosti kyselyyn vastanneet nuoret.

4.3 Strateginen suunnittelu

Nuorisoseuran puheenjohtaja oli jo ensimmäisen tapaamisen yhteydessä esittänyt toivomuksia ITE-tapahtuman visuaaliseen ilmeeseen liittyen. Toimeksiantajan päällimmäisinä toiveina oli, että tapahtumaa varten suunnitellaan ympyrän mallinen logo, ja että julisteeseen sovellettaisiin edellisvuoden ITE-tapahtuman voittajaksi valitun teoksen valokuvaa.

Vaikka toimeksiantaja oli jo aiemmin tiedostanut tarpeen kehittää ja tehostaa nuorisoseuran sosiaalisen median kanavia markkinoinnin ja tiedottamisen kannalta, toteuttamani kyselyn vaatimattomat tulokset olivat nuorisoseuran kannalta merki-

tyksellisiä. Nuorisoseura oli aiempaan ITE-tapahtumaa järjestäessään käyttänyt suurimman osan markkinointibudjetistaan mainostilan ostamiseen paikallis- ja maakuntalehdistä, mutta ainakaan kyselyyn vastanneet nuoret eivät kokeneet tulevansa tavoitetuksi lainkaan printtimedian kautta.

Mikä somekanava sitten tavoittaisi nuoret parhaiten? Some ja nuoret 2016 - tutkimuksen mukaan (2016a, [26.3.2017]) Facebook on kolmanneksi suosituin sosiaalisen median kanava nuorten ja nuorten aikuisten (13-29v) keskuudessa. Sen edelle kohosivat WhatsApp (1.) ja YouTube (2.). Muutaman vuoden takaisen rajun laskun jälkeen Facebookin suosio on pysynyt melko samana edellisvuoteen verrattuna. Instagram ja etenkin 13-17-vuotiaiden suosikki Snapchat ovat kasvattaneet viime vuonna suosiotaan. Oman kokemukseni mukaan olenkin juuri tavoittanut nuoret (n. 16v) parhaiten WhatsApp tai Snapchat -sovellusten kautta.

WhatsApp, YouTube, Facebookin ja Instagramin kyselytutkimus sen sijaan ennustaa jatkavan nuorten suosiossa myös vuoden kuluttua. Edellisvuonna ennustettiin Periscopen kaltaisten livestreemaus eli sosiaalisiin suoratoistopalveluihin keskittyneiden sovellusten nousua. Periscope olikin vuoden 2016 kyselyn mukaan noussut nuorten vastauksissa sijalle 22. Toisaalta vuoden 2016 aikana livelähetykset tulivat mahdolliseksi myös Facebookissa ja Instagramissa, joten Periscopen suosio saattaa myös romahtaa. (Some ja Nuoret 2016b, [26.3.2017].)

5 SUUNNITTELU: ITE

5.1 Ideointi, konseptointi ja prototypointi

Ideointi- ja konseptointivaiheessa ideoidaan suunnitteluhaasteeseen liittyen erilaisia ratkaisumalleja, joita mahdollisuuksien mukaan voidaan testata myös kohderyhmillä. Osana ideointia voidaan hyödyntää myös yhteiskehittämistä kohderyhmien kanssa. Ideointivaiheen aikana pyritään tuottamaan mahdollisimman paljon ideoita ottamatta suuremmin kantaa sen toimivuudesta. Ideointikierrosten aikana suunnittelun kohdetta tarkennetaan, jolloin toimivimmiksi koetut ideat tai niiden yhdistelmät valitaan jatkokehittelyyn. (Tuulaniemi 2011, 131, 180–183.)

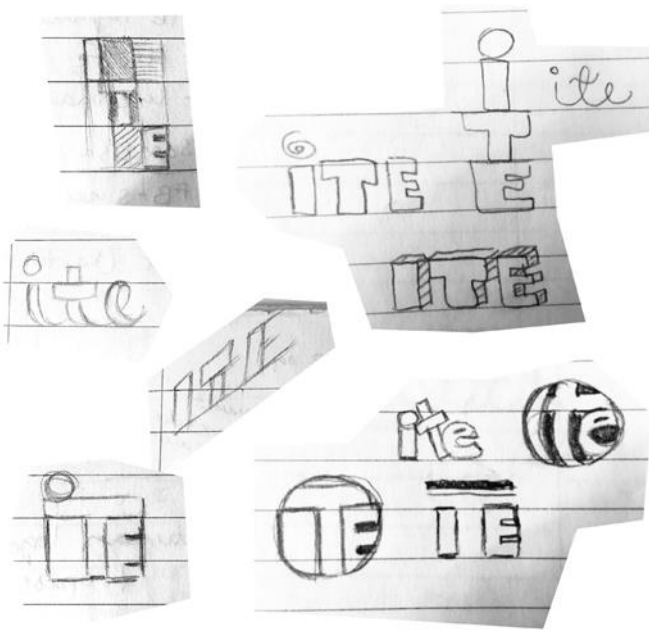
Konseptoinnin kautta pyritään hahmottamaan suunnittelun kokonaiskuva. Konseptointivaiheessa suunnittelun rakenne alkaa olla jo selvillä, mutta yksityiskohdat ovat vielä linjaamatta (Tuulaniemi 2011, 130, 189–190). Lead Designer Teemu Korpilahti kuvaa (2017, [20.10.2017]) blogissaan konseptointia työvaiheena, jolloin projektin eri sidosryhmät pyrkivät pääsemään yhteisymmärrykseen suunnittelun fokusoinnista.

Prototypointivaiheessa testataan konseptien toimivuutta käytännössä valikoidun testiryhmän kanssa. Tässä vaiheessa voidaan testata esim. tuotteen tai palvelun kiinnostavuutta ja käytettävyyttä asiakkaiden näkökulmasta, jolloin lopullista tuotetta voidaan kehittää entisestään annetun palautteen pohjalta. Myös palvelua tai tuotetta tarjoavan organisaation näkökulmasta pyritään tunnistamaan ja karsimaan toimimattomia elementtejä pois. (Tuulaniemi 2011, 130, 194–195.)

5.2 ITE-logo

Olin alustavasti sopinut Jurvan Nuorisoseuran puheenjohtajan kanssa kolmesta eri konseptista, joiden pohjalta toimeksiantaja valitsee ehdotuksen jatkokehittelyä varten. Aloitin ideoinnin ITE-tapahtuman logon suunnittelulla. Pyrin huomioimaan logon suunnittelussa toimeksiantajan toiveet, mutta tein myös vaihtoehtoisia ehdo-

tuksia, koska mielestäni ympyrän muotoinen logo saattaisi olla sommittelun kannalta ongelmallinen (kuva 2).



Kuva 2. Luonnoksia ITE-tapahtuman logosta.

Ideoinnin jälkeen jatkoin ITE-tapahtuman logon luonnostelua vektoriversioina. Eräs toteuttamistani vektoriversioista oli graafinen ja minimalistinen logo, jonka pohjana toimivat erikokoiset suorakulmiot. Tarkoituksena oli tehdä selkeä ja erottuva logo, joka toimisi kontrastina julisteen muille elementeille. Tällöin logoa tulisi soveltaa negatiivina (kuva 3). Ajatuksena oli hyödyntää logossa myös negatiivisen tilan käyttöä. Asettelin *ITE* -sanana niin, että se voidaan tulkita myös *ME* -sanaksi, jolloin logo viittaa myös ITE-tapahtuman yhteisölliseen luonteeseen.



Kuva 3. Ensimmäinen vektoroitu versio ITE-tapahtuman logosta.

Toisessa vektorilogossa päädyin käyttämään pelkkiä gemena- eli pienaakkosia. Edellisen staattisen logon jälkeen halusin tuoda tähän versioon dynamiikkaa.

T-kirjaimen muoto muistutti pelkistettyä hahmoa, jolla oli ikään kuin maalaussivellin kädessä. Sivellin ei kuitenkaan toiminut, koska hahmo alkoi muistuttaa enemmän olympiasoihdun kantajaa. Lopulta tein version, jossa logon i-kirjain oli tyyllitelly sivellin. Logo ei kuitenkaan toiminut parhaalla tavalla tässä yhteydessä, koska ainakin värillisenä versiona se toi mieleeni luontaistuotteet ja ekokaupat. Yksivärisenä logosta tuli taas niin abstrakti, että sen luettavuus heikkeni (kuva 4).



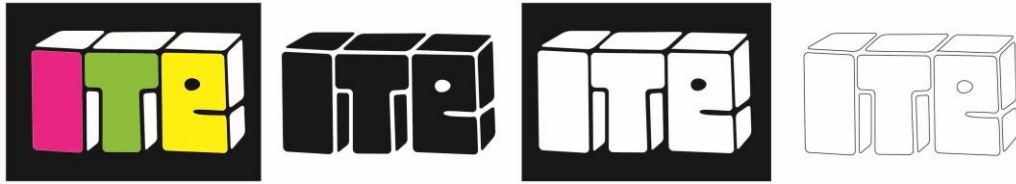
Kuva 4. Toinen vektoroitu versio ITE-tapahtuman logosta.

Seuraavaksi työstin toimeksiantajan toivomaa ympyränmuotoista logoa. Lopulta päädyin versioon, jossa leikkasin ympyrän neljällä suorakulmiolla. Hyödynsin tämänkin logon muotoilussa negatiivisen tilankäyttöä. Myös tämän logon voisi lukea muodossa *ITE* tai *ME*-muodossa (kuva 5).



Kuva 5. Ympyräversio ITE-tapahtuman logosta.

Viimeisessä versiossa toin logoon lapsenomaista käsin piirrettyä vaikutelmaa. Tällä kertaa tein logosta kolmiulotteisen. Tämä versio logosta toimi hyvin sekä värillisenä että negatiivina, ja myös sen luettavuus oli säilyi parhaiten verrattuna edellisiin logoihin (kuva 6).



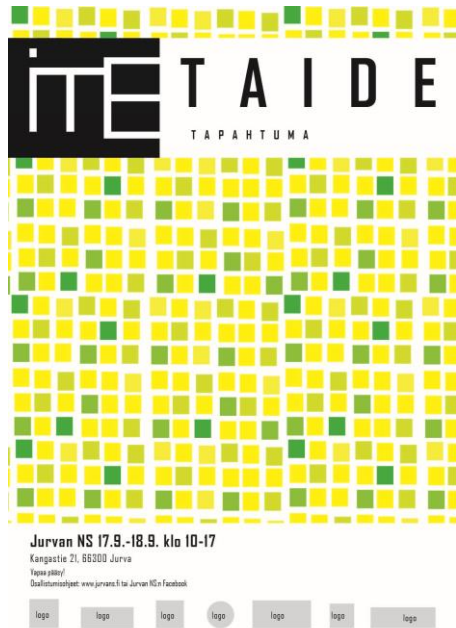
Kuva 6. Neljäs versio ITE-logosta.

5.3 ITE-juliste

Nuorisoseuran toimeksiantaja oli toivonut, että julisteessa sovellettaisiin edellisvuoden voittajateoksen kuvaa. Koska teos koostui useasta eri taulusta, niiden soveltaminen julisteeseen ei ollut mielestäni paras mahdollinen ratkaisu. Selvää oli, että sellaisenaan kuva ei toimisi ainakaan kovin tehokkaana katseenvangitsijana. Edellisvuoden voittajateos oli mosaiikkein toteutettu, joten pohdin erilaisia ratkaisuja tämän idean toteuttamiseksi graafisin keinoin. Eräänä ratkaisuna olisi muodostaa julisteeseen mosaiikkimainen elementti edellisvuoden ITE-tapahtuman valokuvista. Ongelmaksi muodostui kuitenkin se, ettei tapahtumasta löytynyt tarpeeksi valokuvia. Vaihtoehtona olisi ollut samojen kuvien toistaminen tai tapahtumasta irrallisten kuvien käyttö. Päädyin kuitenkin rakentamaan mosaiikin graafisten elementtien avulla. Tämä oli visuaalisesti toimivin ratkaisu, mutta myös viittaus viime vuoden tapahtuman voittajateokseen.

Koska olin suunnitellut tätä konseptia varten pelkistetyn ja staattisen logon, pyrin visuaalisten elementtien kautta tuomaan ilmeeseen väriä ja eloisuutta. Rakensin mosaiikkielementin erivärisistä nelikulmioista. Neliöt ovat tarkoituksella epäsymmetrisiä, ja myös niiden asettelussa on ITE-hengessä tavoiteltua rosoisuutta. Tämän konseptin väriskaala rakentuu kirkkaista ja elinvoimaisista väreistä. Pääväriksi valitsin keltaisen, jonka rinnalle eloisuutta toi kaksi eri vihreän sävyä.

Julisteen typografiaksi valitsin minimalistiseen logoon sopivan uusmodernin *Agency FB* -kirjaintyyppin, josta löytyy lukuisia erilaisia leikkauksia. Typografian asettelussa jatkoin neutraalilla ja pelkistetyllä linjalla, tasaten tekstit oikealievuiksi. Tapahtuman sponsorit eivät ole vielä selvillä, joten tässä vaiheessa havainnollistan logot julisteen alaosaan graafisesti (kuva 7).



Kuva 7. Ensimmäinen konseptivaihtoehto.

Myöhemmin heräsi ajatus, onko tähän konseptiin valitsemani värimaailma sittenkään paras mahdollinen, koska tapahtuma järjestettäisiin syksyllä, ja nyt väriskaalalla viittasi enemmän vuodenajoista kevääseen tai kesään. Toisaalta mosaiikkielementti toimisi varmasti myös muilla väriyhdistelmillä, mikäli toimeksiantaja haluaisi jatkaa tämän konseptin kehittämistä. Muuten konsepti kuvasti mielestäni melko perinteisesti moderniin taidenäyttelyyn viittaavaa tapahtumaa. Julistetta ei ehkä heti miellettäisi nykykansantaiteeseen liittyväksi, mutta siitä löytyisi silti elementtejä, jotka ovat ominaisia ITE-taiteelle; esim. assemblaasia eli kollaasin kolmiulotteista versiota hyödynnetään usein ITE-taiteessa. Julisteen kollaasimaiseen mosaiikkikuviointiin voisi tuoda kolmiulotteisuutta esimerkiksi kohopainotekniikoiden avulla.

Toista konseptia ideoidessani pyrin huomioimaan toimeksiantajan toivomuksen ympyränmuotoisesta logosta. Toimeksiantaja oli toivonut myös, että julisteessa sovellettaisiin edellisvuoden voittajateoksen valokuvaa. Koska ITE-taideteokset ovat usein massiivisia ja rönsyileviä installaatioita, niiden pelkistäminen julisteeseen saattaisi olla haastavaa. Toisaalta rajaamalla yksittäistä teosta voisi saada luotua mielenkiintoisia abstrakteja muotoja. Lopulta tämän konseptin kuvaelementiksi valikoitui edellisvuoden ITE-tapahtumassa esillä ollut vuohipatsas. Valitsin

julisteen pohjaväriksi oranssin, koska nuorisoseura on mieltynyt väriin ainakin nettisivuillaan, ja se toimisi myös tehokkaana huomiovärinä.

Tein vuohesta vektoriversion Photoshopin ja Illustratorin avulla, jolloin erilaisten väriyhdistelmien testaaminen helpottui. Valitsin tähän konseptiin edelliseen konseptiin verrattuna syksyisemmän värimaailman, joka kuvastaisi ainakin paremmin tapahtuman ajankohtaa. Tein vuohielementin sommittelusta erilaisia versioita (kuva 8), joissa varioin elementin kokoa, määrää ja värejä.



Kuva 8. Erilaisia variaatioita vuohielementin sommittelusta.

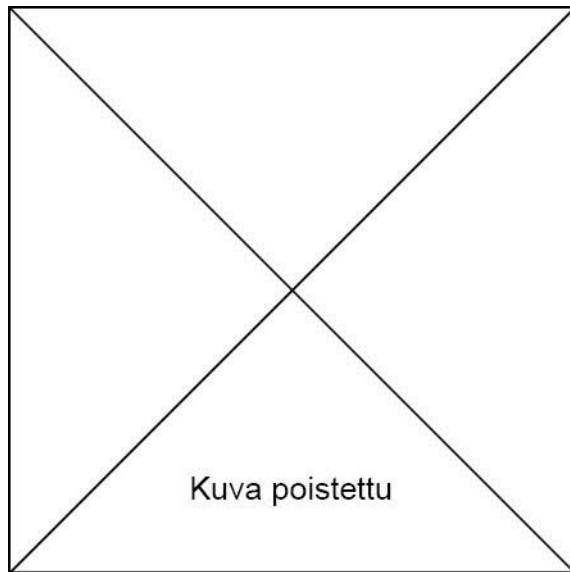
ITE-taide koostuu usein patsassarjoista, joten toistuva vuohielementti olisi hyvin voinut soveltua julisteen elementiksi. Lopulta päädyin kuitenkin jatkamaan suunnittelua yhdellä suureksi skaalatulla elementillä, koska olin jo ensimmäisessä konseptissa hyödyntänyt toistuvaa kuvioelementtiä.

Pyrin hyödyntämään tässä konseptissa mahdollisimman pitkälle toimeksiantajan toivomia elementtejä, joten valitsin tähän ehdotukseen ympyränmallisen logoversion. Valitsin logoon hieman vihreään taittavan sinisen sävyn, jolloin se oranssin vastavärinä korostuisi taustasta. Logon ilme oli melko massiivinen, joten kevensin sitä vaihtelevan paksuisella ääriviivalla. Viiva toi logoon ITE-hengessä käsintehtyä, liitumaista efektiä. Käsinkirjoitettua vaikutelmaa toi myös valitsemani *Rough Notes* -kirjaintyyppi. Muihin tekstiosioihin valitsin *Antonio* sekä *American Typewriter* -kirjaintyyppit (kuva 9).

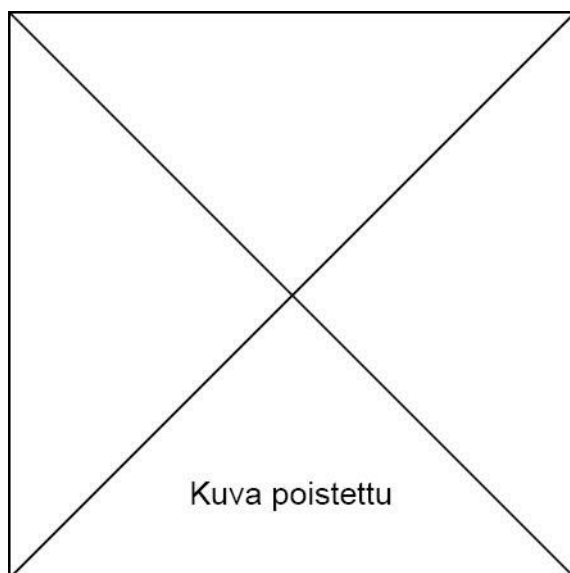


Kuva 9. Toinen konseptiehdotus.

Toimeksiantaja oli toivonut, että ITE-tapahtuman ilme vetoaisi paikkakunnan nuorisoon, joten pyrin huomioimaan tämän lähtökohdan kolmannen ehdotuksen ideoinnissa. Viimeisen konseptin suunnittelulähtökohtana oli naivistinen kädenjälki. Teoksessaan *Naive Art* Nathalia Brodskaiä (2012, 52) kuvaa naivismia nimenomaan itseoppineiden ”sunnuntaitaiteilijoiden” tyylisuuntana, joten se voisi toimia myös ITE-tapahtuman kuvitustyylinä loistavasti. Jo ennen varsinaista ideointivaihetta olin benchmarkkausmielessä kerännyt inspiraatiokuvia ”kouluvihkotöherrys” -tyyppisestä kuvitustyylistä, jota mahdollisesti halusin hyödyntää suunnittelussani (kuva 10). Benchmarkkausta eli vertaisarviointia voidaan hyödyntää, kun halutaan oppia muiden hyväksi havaituista tekniikoista tai toimintatavoista (Tuulaniemi 2011, 138–139). Ajatuksena oli hyödyntää vektorigrafiikka näiden nykynaivististen kuvitusten tekemiseen. Toisena ideana oli hyödyntää osana konseptin suunnittelua erään edellisvuoden ITE-tapahtumaan osallistuneen lapsen tekemiä piirroksia (kuva 11).



Kuva 10. Esimerkkejä "kouluviikotöiherrys" -kuvitustyylistä.



Kuva 11. X:n piirroksia.

Testasin eri piirrosten toimivuutta julisteen osana graafisia elementtejä, mutta lopulta päädyin hyödyntämään suunnittelussani ainoastaan sateenkaaripiirrosta. Tein sateenkaarikuvasta vektoriversion Illustratorissa, jolloin sain nopeasti sovellettua piirrokseen eri väri vaihtoehtoja. Piirsin sateenkaaren viivat Illustratorissa uudelleen, joten nyt ainoastaan pilvet olivat alkuperäisen piirroksen mukaisia.

Kolmanteen konseptiehdotukseen kaavailemani logo ei mielestäni ollut täysin toimiva, joten päädyin muokkaamaan sitä vielä radikaalisti. Halusin keventää logoa,

koska sateenkaarielementtiin yhdistettynä julisteen ilme muuttui melko raskaaksi. Aiemmin suunnittelemastani logosta olisi saattanut myös syntyä helposti mielleyhtymä pelaamiseen. Pysin säilyttämään edellisestä logoversiosta perusidean, mutta poistin siitä kolmiulotteisuuden ja selkeytin sitä luettavuuden kannalta. Näin logosta tuli yksinkertaisempi, mutta leikkisyys säilyi (kuva 12).



Kuva 12. Kolmannen konseptin uudet logovariaatiot.

Logon e-kirjain toi mieleeni Pacman -hahmon, joten kokeilin sijoittaa sen eteen palloista muodostuvan viivan. Sen pohjalta syntyi elementti, jolla korostin ja erotteletin julisteen typografista sisältöä. Olin alun perin kaavaillut julisteen pohjaväriksi valkoista, mutta päädyin lopulta mustaan, koska se toi väreihin ja valkoisiin pilviin voimakkaamman kontrastin (kuva 13). Sponsoreiden logoille varatun tilan jätin valkoiseksi.



Kuva 13. Kolmas konsepti eri pohjavärein.

Kolmesta konseptista toimeksiantaja valitsi jatkoon viimeisen eli sateenkaariaiheisen ehdotuksen. Toimeksiantaja perusteli valintaansa sillä, että värien ja kontrastin ansiosta ilme erottuisi esittelemistäni vaihtoehdoista parhaiten. Toimeksiantajaa

miellytti myös, että kuvituksen pohjana oli hyödynnetty aiempaan ITE-tapahtumaan osallistuneen lapsen piirroksia. Toimeksiantajan valintaan saattoi myös vaikuttaa se, että nuorisoseuran puheenjohtajalla oli vaikeuksia hahmottaa kahden ensimmäisen konseptin logojen lukutapaa (*ite, me*). Selvensin tietysti, että logot kuten muutkin eri konseptien elementit ovat vielä vapaasti muokattavissa. Toimeksiantaja kuitenkin päätti, että suunnittelua jatketaan sateenkaariaiheella.

Jatkaessani ideointia julisteen ilme alkoi näyttää yhä raskaammalta kookkaan sateenkaarielementin vuoksi. Olin hyödyntänyt ITE-logossa samoja värisävyjä kuin sateenkaareissa, joten nämä kaksi elementtiä tuntuivat heikentävän toistensa tehoa. Halusin hyödyntää julisteessa enemmän sekä kontrastia että tyhjää tilaa. Kokeilin aluksi keventää logoa muuntamalla sen viivaversioksi. Kokeilin myös rikkoa sateenkaarielementtiä yksinkertaisilla viivakuvituksilla. Vaihtoehtoisessa versiossa poistin massiivisen sateenkaarielementin kokonaan ja korvasin sen maaliläiskillä, jolloin julisteen ilme keveni huomattavasti. Tein myös pilvielementeistä eri kokoisia, jolloin isomman pilven sisältämä teksti korostui hierarkisesti paremmin. Maaliläiskiä ajatellen sivellin toimi kynän sijaan parempana kuvituselementtinä. Nuolimainen sivellinelementti johdatteli katsetta tapahtuman pääotsikosta sen järjestämisajankohtaan (kuva 14).



Kuva 14. Julisteen vaihtoehtoiset suunnittelulinjat.

Seuraavassa versiossa tein sateenkaarielementtiin ohuimmat viivat, jolloin se ei varastaisi liikaa huomioita ITE-logolta. Elementin tuli olla mahdollisesti sovellettavissa gif-animaatioon, joten pyrin huomioimaan suunnittelussa myös tämän lähtökohdan. Sateenkaari- ja sivellinelementti olivat nyt niin samankaltaisia, että alkoivat riidellä keskenään (kuva 15).



Kuva 15. Siveltimellä vai ilman?

Lopulta päädyin soveltamaan julisteessa alkuperäistä paksuviivaista sateenkaarielementtiä, koska se toimisi kuitenkin tehokkaampana katseenvangitsijana. Elementti oli kuitenkin niin massiivinen, että rajasin osan siitä pois. Tällöin se ei varastaisi täysin huomioita muilta elementeiltä. Päätin jättää pois myös viivakuvitukset, koska julisteessa oli jo hyödynnetty monia erilaisia visuaalisia komponentteja. Korostin nuorisoseuraa eli NS-kirjainyhdistelmää tapahtuman järjestäjänä, jolloin se ei jäänyt aivan totaalisesti voimakkaan logon ja sateenkaarielementin varjoon. Dynamiikkaa sommitteluun toi vinoon aseteltu ”Jurvan kk:n”. Vastoin toimeksiantajan toivomuksia en halunnut käyttää julisteessa ilmaisua *kirkonkylä*, koska sillä oli mielestäni hieman vanhanaikainen kaiku. Rauhoitin julisteen ilmettä myös muuttamalla somelotot yksivärisiksi (kuva 16).



Kuva 16. Lopullinen versio ITE-tapahtuman julisteesta.

5.4 ITE-gif

Ehdotin toimeksiantajalle, että perinteisen staattisen kuvamainoksen sijaan suunnittelisin ITE-tapahtumalle gif-animaation somemarkkinointia varten. Gif on tiedostformaatti, joka on lyhenne sanoista *Graphic Interchange Format*. Yhdysvaltalainen Steven Wilhite kehitti gif-formaatin alun perin värikuvia tehokkaasti pakkaavaksi tiedostomuodoksi, mutta jo parin vuoden sisällä siihen lisättiin ominaisuus, jolla voitiin luoda animaatioita. Gif-tiedostomuotoa on hyödynnetty animaatioiden lisäksi mm. huumorivideoklippeihin sekä verkkosivustoilla jopa häiritsevästi välkkyvinä mainoksina (Määttänen 2017, [15.10.2017]). Älypuhelinien yleistymisen ja sosiaalisen median nousun myötä, myös gif-animaation suosio visuaalisen markkinoinnin tehokeinona on kasvanut (Cross 2017, [10.10.2017]).

Muun muassa Adidakselle ja Apple Musicille gif-animaatioita tehnyt kuvittaja ja graafinen suunnittelija Anna Salmi (Sandell 2017, [viitattu 15.10.2017]) perustelee

gif-animaation ajankohtaisuutta osuvasti: *”Sanomalehdissä mietitään tarkkaan, miten kuva soljuu taitossa, mutta samaa ei ajatella netissä. On jämähdetty ajatukseen, että still-kuva vain siirretään nettiin”.*

Koska giffien olemus oli toimeksiantajalle täysin tuntematon, tein valitun konseptin pohjalta ideani havainnollistamiseksi lyhyen animaation ITE-tapahtuman mainoksesta. Tässä vaiheessa tapahtuman lopullinen graafinen ilme ei ollut selvillä, joten tein animaatiosta yksinkertaisen näytteen. Toteutin gif-animaation Photoshopissa tuomalla julisteeseen tekemäni vektorielementit eri tasoille. Tässä vaiheessa tuli päättää mitkä elementit animoidaan liikkuviksi, jolloin staattiset osat voidaan upottaa taustaan. Päätin animoida ITE-logon liikkuvaksi lisäämällä aikajanan ruutuihin yhden kirjaimen kerrallaan. Lopussa Pacman -hahmoa muistuttava e-kirjain liikkuu vasemmalta oikealle ja ”syö” edessään sijaitsevan palloviivaelementin. Päätin tuoda liikettä sateenkaarielementtiin myös vaihtelemalla sen kaarien värien valööriä (kuva 17).

Toimeksiantaja oli samaa mieltä siitä, että gif-animaationa ITE-tapahtuman mainos erottuisi huomattavasti paremmin. Animaation sisällön puolesta toimeksiantaja ei kuitenkaan osannut antaa kehitysehdotuksia, joten sain vapaat kädet sen kehittämiseen.



Kuva 17. Ensimmäisen gif-animaation kuvasarja.

Jatkoin giffin suunnittelua sillä ajatuksella, että hyödyntäisin ääriviivoin toteutettuja kuvituksia osana animaatiota. Ensimmäisenä ajatuksena oli hyödyntää kuvitusta siten, että kynäelementti liikkuisi ja piirtäisi sateenkaaren viivoja. Tämä vaati sateenkaarien muodon ja kynän asennon muutosten kautta tapahtuvaa animointia. Koska julisteen lopullinen ilme ei ollut vielä selvillä, ei työlästä animointia kannattanut kuitenkaan tehdä vielä tässä vaiheessa loppuun saakka. Havainnollistaak-

seni toista ideaani toimeksiantajalle, toteutin pätkän animaatiota, jossa värikynä piirtää erivärisiä sateenkaaren viivoja (kuva 18).



Kuva 18. Toinen versio gif-animaatiosta.

Julisteen löytäessä lopullisen muotonsa myös animaation perusideaan tuli muutoksia. Jatkoisin ideaa edellisen animaation pohjalta siten, että sateenkaaren viivat piirtyvät mustaa taustaa vasten, mutta jätin niitä piirtävän kynäelementin kuitenkin lopulta pois. Näin animaatio pysyi selkeämpänä. Viivojen piirtyessä taustaa vasten lisäksi myös samanvärisiä roiskeita maalausefektin aikaansaamiseksi. Näillä tekijöillä animaatio oli kuitenkin vielä liian lyhyt (pari sekuntia), joten kehitin tarinaa eteenpäin siten, että sateenkaaren viimeisenä piirtyvän kaaren väri alkaa tulla ja hukuttaa muista taustan elementtejä allensa.

Jotta animaatiossa olisi jonkinlainen loppuhuipennus, ITE-logon kirjaimet eivät jääneet violetin väritulvan alle vaan jäivätkin kellumaan sen pinnalle. Väriin saavuttaessa kirjaimet ne lähtevät liikkeelle ja siirtyvät lopulta aaltoilevan värimassan mukana pois näkyvistä, kunnes animaatio alkaa taas alusta. Koska violetin värin nouseminen kestää muutaman sekunnin ajan, halusin saada siksi aikaa pientä liikettä myös animaation staattiseen yläosaan. Jotta animaatiosta ei kuitenkaan tulisi liian sekava, liikkeen tuli olla melko hienovaraista. Tapahtuman vuosiluvun kirjoittaminen sopi tähän tarkoitukseen parhaiten. Animoin aluksi kynäelementin piirtämään vuosilukua, mutta lopulta idea toimi pelkistettynä paremmin (kuva 19).



Kuva 19. Ruutuja lopullisesta gif-animaatiosta.

6 SUUNNITTELU: IHMISEN OSA

6.1 Näytelmän logo ja paitapainatus

Toimeksiantaja oli toivonut Siilinjärven Teatterin näytelmän logoon vanhanaikaisen kirjoituskoneen painojäljen tyyppistä efektiä, joten lähdin muotoilemaan erilaisia vaihtoehtoja sen perusteella. Osan kirjaimista tulisi näyttää heilahtaneilta. Tein logosta eri variaatioita, joista valitsin kolme ehdotusta asiakasta varten (kuva 20).

Ihmisen Osa

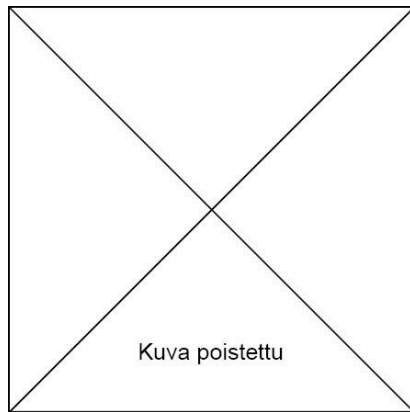
Ihmisen Osa

Ihmisen Osa

Kuva 20. Näytelmän ensimmäiset logoehdotukset.

Teatterin puheenjohtaja mieltä ylimpään logovaihtoehtoon, mutta halusi siihen vielä joitakin muutoksia: alalinjaan painuvat s-kirjaimet tuli muuttaa keskilinjaan muiden kirjainten kanssa, ja *Ihmisen* -sanana toinen i-kirjain tuli taas nostaa ylälinjaan. Myös *Osa* -sanana o-kirjain tuli muuttaa pieneksi.

Paitapainatuksessa tuli olla myös teatterin logo. Toimeksiantajan mukaan teatterin logo tuli sijoittaa näytelmän logon eli *Ihmisen osa* -tekstin perään. Tein kuitenkin asetteluista erilaisia vaihtoehtoja, ja havainnekuvan paitapainatuksesta (kuva 21) nähtyään toimeksiantaja mieltä eniten vaihtoehtoon, jossa teatterin logo on sijoitettu näytelmätunnuksen eteen.



Kuva 21. Havainnekuva paitapainatuksista.

Kun toimeksiantaja oli hyväksynyt ehdotuksen, lähetin tiedoston painoon. Painoteknisistä syistä logojen asetteluun piti tehdä vielä muutoksia. Kehotin tällöin toimeksiantajaa olemaan suoraan yhteydessä painoon.

Myöhemmin toimeksiantaja ehdotti, että näytelmän logo muutettaisiin sittenkin samanlaiseksi kuin kuvittaja Elina Warstan suunnitteleman *Ihmisen osa* -romaanin kannessa. Kehotin toimeksiantajaa selvittämään kirjan kuvitukseen liittyvät tekijänoikeudet.

6.2 Vapaaliput

Teatterin toimeksiantaja pyysi, että paitapainatuksen jälkeen jatketaan näytelmän vapaalippujen suunnittelulla. Tässä vaiheessa tulisi ajankohtaiseksi miettiä myös julisteissa ja käsiohjelmassa sovellettavaa typografiaa. Koska liput tulostetaan tavallisella pöytätulostimella, suunnittelussa tulisi huomioida taloudellisuus värienkäytössä.

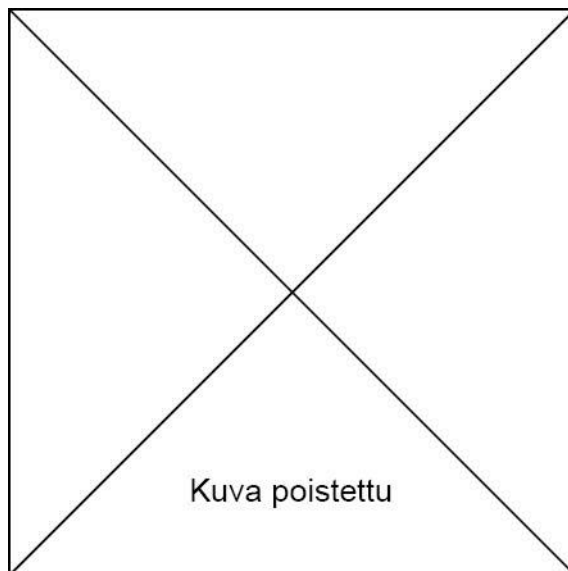
Liput oli tarkoitus tehdä samaan kokoon kuin edellisvuonna. Myös sisältö oli pitkälti sama kuin aiemmin. Lippuihin tuli sommitella teatterin ja näytelmän logot, esityskausi sekä kirjailijan nimi. Suunnittelin erilaisia vaihtoehtoja, joista toimeksiantaja sai valita mieluisensa jatkokehittelyyn (kuva 22).



Kuva 22. Variaatioita näytelmän vapaalipuista.

Siilinjärven Teatterin hallitus oli päättänyt, ettei valittua logoa enää muuteta (romaaniversion kuvituksen mukaiseksi). Itse asiassa paidat oltiin jo painettu, ja sain siitä myös oman kappaleen (kuva 6).

Tavatessani teatterin puheenjohtajan ideoimme yhdessä millaisia visuaalisia elementtejä julisteissa ja muissa painotuotteissa oli mahdollisesti mukana. Samalla hioimme näytelmän vapaaliput toimeksiantajan toiveiden mukaiseksi. Tapaamisen pohjalta tein vapaalipuista A4-kokoisen tiedoston (kuva 23).



Kuva 23. Tulostettava arkki näytelmän vapaalipuista.

6.3 Juliste

Siilinjärven Teatterin toimeksiantajan mukaan julisteen visuaalisena elementtinä voisi mahdollisesti käyttää postikortteja, koska niillä on keskeinen rooli itse näytelmässä. Julisteen värimaailman tulisi olla yhtenäinen aiemmin painettujen paitojen kanssa.

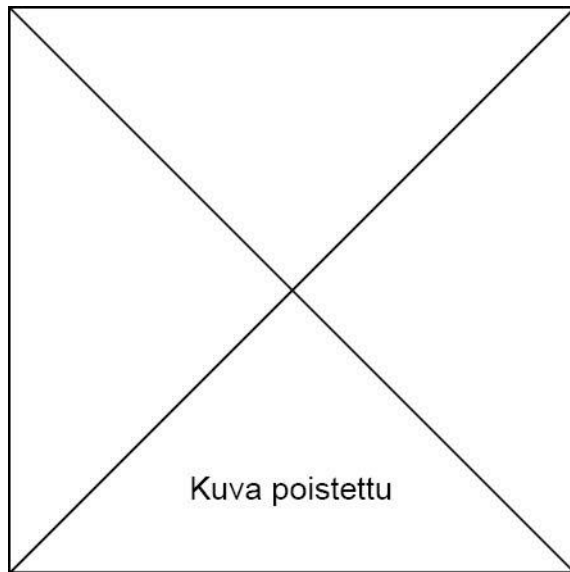
Juliste painetaan nelivärinä päällystetylle paperille, joten vertasin painetun paidan väriä Pantone (*coated*) -värivihkaan ja valitsin alustaviksi väriarvoiksi C=0, M=100, Y=10, K=10 (kuva 24).



Kuva 24. Värimäärytykset paidan mukaan.

Tässä vaiheessa en ollut saanut vielä näytelmän promokuvia, joten aloitin julisteen luonnostelun vaihtoehtoisilla valokuvilla. Lopulliset valokuvat lisäisin siinä vaiheessa, kun julisteen idea alkaisi olla selvillä. Tässä vaiheessa kävi ilmi, ettei aiemmin vapaalippuja varten valitsemani kirjaintyyppi toimikaan julisteessa odotetusti. Luetavuuden varmistamiseksi valitsin julisteen kirjaintyyppiksi *Clearface Gothic LT*:in.

Kokeilin erilaisia sommitteluratkaisuja toimeksiantajan ideoiden pohjalta suunnitelluille graafisille elementeille. Edellisvuoden projektista viisastuneen pyrin tekemään visuaalisesti mahdollisimman yksinkertaisia ratkaisuja. Teatterin logo vaati kuitenkin paljon tilaa, joten sen sijoittaminen oli jälleen haasteellista (kuva 25). Ihanteellista olisi muotoilla se täysin uudelleen, mutta se ei ole toimeksiantajalle vaihtoehto. Tosin vektoroidessani logon edellisvuoden projektin yhteydessä olin tehnyt siitä jonkin verran symmetrisemmän.



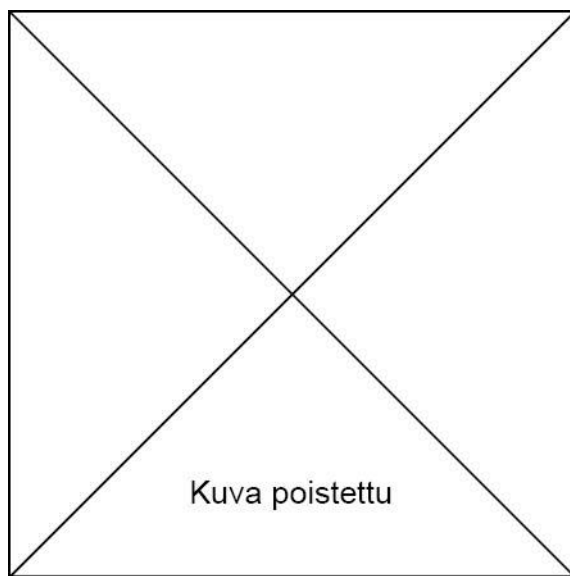
Kuva 25. Julisteen elementtien ideointia.

Näytelmän julisteen tuli toimia erikokoisena (A5, A4, A3). Julisteen A5-versiota sovellettaisiin mainoksena Pohjois-Savon yhteistyöteatterien haitariesitteessä ja tarpeen vaatiessa myös muissa julkaisuissa. Kun olin saanut käyttööni promokuvien matalaresoluutioiset koevedokset, pääsin yhdistämään kuvaelementtejä aiemmin suunnittelemani pohjaan. Painokelpoiset kuvat lisäisin julisteeseen vasta siinä vaiheessa, kun toimeksiantaja olisi päättänyt mitä kuvia kussakin painotuotteessa käytettäisiin.

Koska toimeksiantaja ei ollut vielä ilmaissut tahtoaan julisteen kuvan suhteen, valitsin tässä vaiheessa kuvan, joka oli omasta mielestäni sopivin. Valitsemassani kuvassa näyttelijöiden keskinäinen dynamiikka toimi mielestäni parhaiten. Julisteen typografia ja värimaailman oli kuta kuinkin selvillä, joten nyt tuli miettiä sommittelua ja elementtien välistä hierarkiaa.

Mielestäni kuvan tausta oli hieman sekava, joten rajasin sen kuvasta pois. Tällä tavoin sain skaalattua näyttelijöiden kuvaa suuremmaksi, mutta tilaa jäi myös muille graafisille elementeille, kuten näytösajoille. Koska olin joutunut rajaamaan alkuperäisestä kuvasta halkotelineen pois, lisäsin näytösaikataulun taustalle halkopion.

Näytelmän suositusikäraja oli kymmenen vuotta, joten sijoitin tiedon ikärajasta alastoman näyttelijän eteen sommiteltuun stop-merkkiin. Vielä tässä vaiheessa suunnittelua en panostanut viimeistelyyn kuvankäsittelyyn, koska toimeksiantaja ei ehkä halua edes käyttää kyseistä kuvaa (kuva 26).

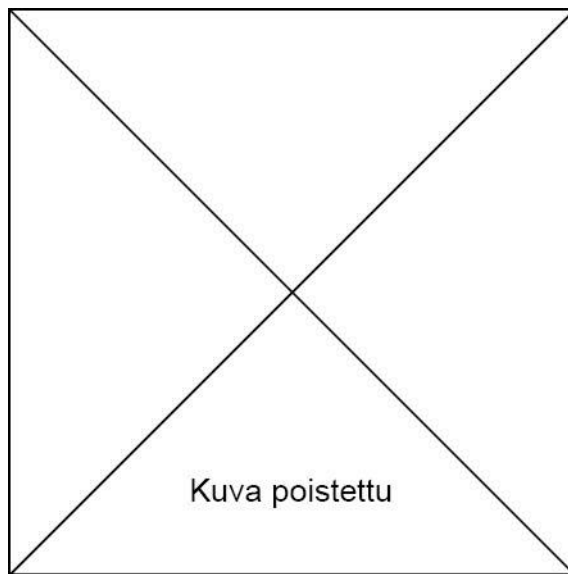


Kuva 26. Ensimmäinen ehdotus julisteesta.

Aluksi toimeksiantaja oli tyytyväinen ensimmäiseen juliste-ehdotukseeni, mutta tuli myöhemmin toisiin ajatuksiin. Teatterin puheenjohtajan mukaan *Ihmisen osa* -ilmaisu sekä suositusikärajakyltti antoivat näytelmästä liian seksuaalissävytteisin vaikutelman. Toimeksiantajan mukaan julisteessa tulisi käyttää toista valokuvaa eikä henkilöitä saisi irrottaa taustasta pois.

Olin jo aiemmin luonnostellut pohjan julisteelle, jonka elementteinä toimivat postikortit. Toimeksiantaja ehdotti, että julisteessa olisi kaksi postikorttia, josta toiseen sijoitetaan näyttelijöiden kuva. Toisen postikorttielementin "kääntöpuolelle" tulisi sijoittaa näytösajat ym. tiedot ikään kuin osoiteriville kirjoitetuksi tekstiksi.

Rajasin kuvaa mahdollisimman vähän, sillä toimeksiantajan toiveena oli jättää kuvan vasemmassa reunassa oleva punainen rakennus näkyviin. Taustalla olevat postikortit sekä tekstiosuuden sisältävän postikortin muunsin seepian väriseksi, jolloin ne sointuivat yhtenevämmiin toisiinsa. Jotta promokuva ei näyttäisi täysin irralliselta muihin elementteihin verrattuna, tein kuvaan myös oranssinsävyisen maskin. Lisäsin varjot kahteen päällimmäiseen korttiin, jolloin sain tuotua niihin kolmiulotteisen efektin. Vaikka teatterin logo muistutti jo hieman postileimaa, vektoroin korttiin vielä erillisen vesileiman. Sijoitin vesileimaan näytelmän esitysajan kohdan (29.6.-3.8.). Jätin vesileiman melko haaleaksi, koska se ei kuitenkaan sisältänyt merkittävää informaatiota (kuva 27).



Kuva 27. Toinen ehdotus julisteesta.

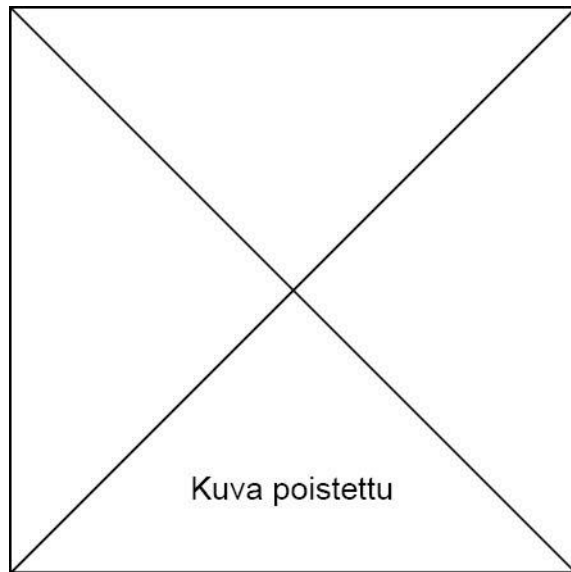
Toimeksiantaja oli tyytyväinen toiseen juliste-ehdotukseen, mutta halusi siihen vielä joitakin muutoksia. Julisteen päävalokuvan korkeutta tuli pienentää, jolloin se olisi muodoltaan enemmän perinteisen postikortin mallinen. Ylempi kortti, joissa oli näyttelijöiden kuva, tuli kallistaa toiseen suuntaan. Lisäksi punaisen matkalaukun ja vasemman reunan rakennuksen värikylläisyyttä tuli lisätä. Toimeksiantaja pyysi myös, että alla olevaan korttiin lisätään ikään kuin allekirjoitukseksi näytelmässä esiintyvä repliikki *"Tämä on vihje –Äitis"*. Allekirjoituksen tulisi näyttää käsinkirjoitelta. Postimerkin kuvaelementiksi tulisi vaihtaa Suomen Leijona.

Edellisessä versiossa julisteen ylempi kortti eli näyttelijöiden valokuva oli ollut teksti kortin alla. Uudessa sommittelussa se ei kuitenkaan enää toiminut, koska kortti peitti valokuvasta tärkeitä elementtejä. Valokuvan alapuolelle sijoitettuna tekstikortin esitysajat sisältävä tila kutistui taas entisestään. Tilaan tuli mahtua vielä lainaus näytelmän repliikistä.

Jos kortit suoristaisi, tilaa jäisi enemmän. Tällöin julisteen ilmeestä tulisi kuitenkin liian staattinen. Ratkaisin ongelman venyttämällä näytösaikojen ym. tietojen pohjana toimivaa korttia. Poistin siitä luettavuutta häiritseviä tekijöitä ja muutin osoite-rivien viivojen sijaintia. Tällä tavoin teksteille syntyi enemmän tilaa, ja myös repliikki/allekirjoitus mahtui näytösaikataulun alapuolelle. Jotta repliikki näyttäisi aidolta, kirjoitin sen käsin piirtopöydällä.

Teatterin toimeksiantaja oli aiemmin lähettänyt ilmakuvan Mäntyranan teatterista eli kesäteatterista, jossa *Ihmisen osa* -näytelmää tullaan esittämään. Sijoitin ilmakuvan erääseen taustalla olevaan postikorttiin, ja lisäsin kuvan julisteen vasempaan reunaan, jonka tyhjää tilaa toimeksiantaja oli toivonut hyödynnettävän paremmin. Vaikka kesäteatterin ilmakuvan merkitys tuskin avautuu kaikille, teatteri ja sen sidosryhmät varmasti tunnistavat näkymän.

Tekemäni muutokset olivat toimeksiantajan mieleen. Erityisesti toimeksiantaja ilahtui kesäteatterin maisemakuvan hyödyntämisestä sekä käsinkirjoitetusta allekirjoituksesta. Olin tehnyt allekirjoituksen vaaleanruskealla, jolloin se ei varastaisi huomioita informaation kannalta olennaisimmilta tekijöiltä (kuva 28). Toimeksiantaja kuitenkin halusi korostaa repliikki/allekirjoitusta, ja siten muuttaa sen mustaksi. Lisäksi se tuli sommitella alkamaan samasta linjasta esitysaikojen kanssa.

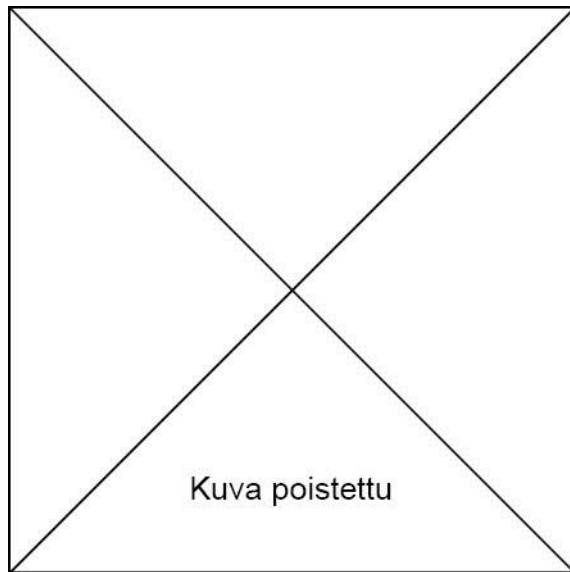


Kuva 28. Juliste ennen viimeisiä muutoksia.

Lopullisen sommittelun ollessa selvillä lisäsin Illustratorissa julisteen varsinaiset typografiset elementit. Muutin tekstit poluiksi, jolloin julistetta voisi skaalata eri kokojen välillä. Valokuvat rajasin tietysti oikealla koolla ja resoluutiolla jokaiseen julistekokoon sopivaksi.

Toimeksiantaja oli pyytänyt, että tekisin julisteen pohjalta mainoksen myös Osuuspankin jäsenlehteä varten. Otin yhteyttä lehden taitosta vastaavaan henkilöön, jonka mukaan Osuuspankin lehden omat ilmoitusvalmistajat taittavat mainoksen asiakkaan toimittaman aineiston pohjalta. Pyysin teatterin toimeksiantajaa huolehtimaan tekstiaineiston toimittamisesta, kuvat ja logot lupasin toimittaa itse. Liitin mukaan myös näytelmän värimääritykset.

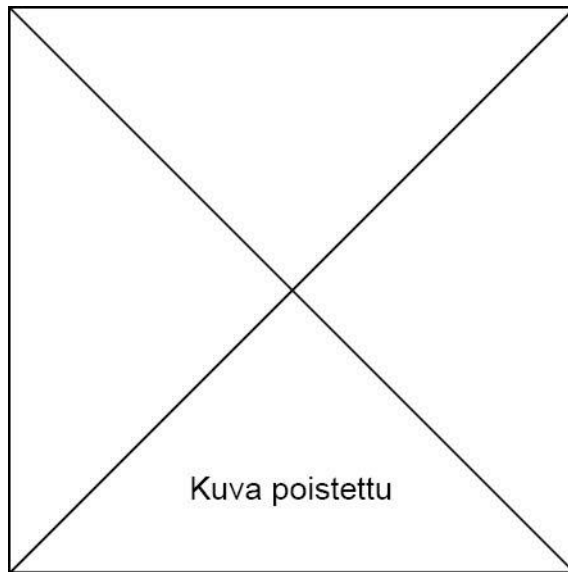
Julisteessa käyttämäni typografia alkoi mielestäni näyttää jotenkin raskaalta, joten tein siitä vielä toisen version vaihtoehtoisella typografialla. Valitsin siihen kirjaintyyppiä kirjoituskonehenkisen *Typo*:n. Se oli ilmeeltään kevyempi kuin aiemmin valitsemani *Clearface* -kirjaintyyppi. Lisäksi se sopi mielestäni paremmin yhteen näytelmän logon kanssa. Toimeksiantaja halusi kuitenkin säilyttää aiemmin valitun typografian, koska piti sitä selkeämpänä (kuva 29). Vielä ennen julisteen painoon lähettämistä teatterin logo muutettiin mustaksi.



Kuva 29. Vaihtoehtoisen typografian vertailua.

6.4 Postikortit

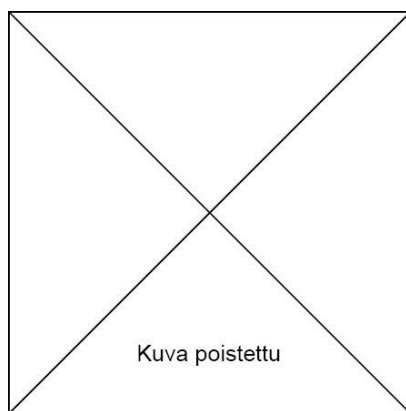
Kun julisteen ilme oli selvillä, siirryin suunnittelemaan näytelmän postikortteja. Aloitin suunnittelun kortin 2/2-puolesta, koska se säilyi lähes samanlaisena kuin edellisvuoden kortissa. Oikeastaan vain typografiaan tuli muutoksia, se tuli muuttaa yhteneväksi julisteessa käytettyjen kirjaintyyppien kanssa. Korostuksiin käytin pääasiassa kirjaintyyppin *Clearfacen* black -leikkausta. Hyödynsin nostoihin myös versaaliaakkosia, koska käytössäni oli vain rajallinen määrä valitun kirjaintyyppien leikkauksista (kuva 30).



Kuva 30. Ehdotus postikortin 2/2-puolesta.

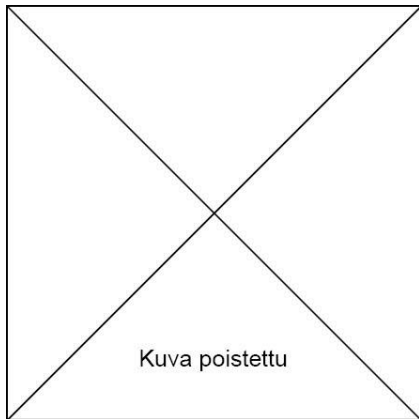
Postikortin 1/2-puoli oli selkeästi haastavampaa suunnitella. Kortissa tuli soveltaa aiemmin suunnittelemaani ilmettä, mutta paljon pienemmässä koossa. Haasteita muotoiluun toi paljon tilaa vievät elementit kuten magentan värinen kaareva graafinen elementti sekä päävalokuva, joka julisteissa oli sommiteltu kaltevaksi. Myös näytelmän ja teatterin logot kaipasivat tilaa ympärilleen.

Päävalokuvan taustalla olevaa postikorttirykelmää oli vaikea hyödyntää niin, että sen funktio olisi säilynyt samanlaisena kuin julisteessa. Tilan säästämiseksi kokeilin muuttaa pinkin graafisen elementin muotoa, mutta visuaalisen ilmeen yhteneväisyys rikkoutui heti (kuva 31).



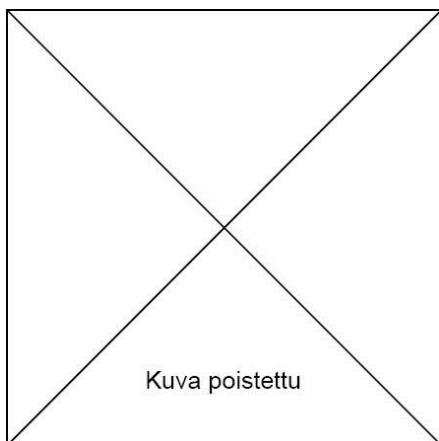
Kuva 31. Ensimmäinen versio postikortista.

Lopulta ratkaisu sommitteluun tuli toimeksiantajalta, joka kehotti suoristamaan ja rajaamaan valokuvan koko kortin levyiseksi. Samalla keksin sijoittaa pinkin kaari-palkin vertikaalisesti, jolloin se veisi vähemmän tilaa. Toimeksiantaja halusi lisätä korttiin vielä pinkit reunat. Itse epäilin reunojen toimivuutta, koska kortteja leikates-
sa niistä saattaisi tulla eri paksuisia. Myöhemmin toimeksiantaja pyysi tekemään postikortista vielä toisen version, jossa käytetään toista valokuvaa (kuva 32).



Kuva 32. Postikorttien lopullinen ulkoasu.

Kun osa korteista oli jo painettu, ilmeni että kirjailija *Kari Hotakaisen* nimi olisi pitänyt esiintyä kortin 1/2-puolella. Tästä toimeksiantaja ei ollut maininnut mitään, vaikka olin esitellyt kortit hänelle myös tulostettuina vedoksina. Onneksi painossa oli tapahtunut väärinymmärrys ja ainoastaan toinen kortti oli päätynyt painoon, joten sain lopulta lisättyä Hotakaisen nimen toiseen painoerään (kuva 33).



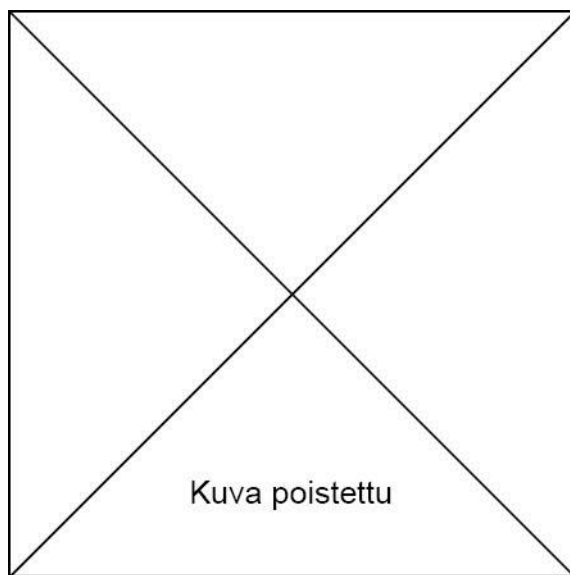
Kuva 33. Korjattu versio postikortista.

6.5 Lehti-ilmoitus

Olin tehnyt viime vuoden näytelmän lehti-ilmoituksen moduulikokoon 82mm x 95mm. Tänä vuonna ilmoitus olisi suunnilleen samaa kokoa, ja sen pitäisi olla myös muokattavissa. Erotuksena muihin näytelmän painotuotteisiin, lehti-ilmoituksessa ei tarvitse olla mukana leikkausvaraa.

Olen työskennellyt lehtien ilmoitusvalmistuksessa aiemmin, joten kokemuksesta tiedän, millaisia seikkoja on tärkeä ottaa huomioon suunnitteluvaiheessa. Pääasiassa asiakkaat haluavat mahdollisimman paljon aineistoa pieneen tilaan, joten tekstiin sovelletaan usein melko pientä pistekokoa. Tällöin negatekstin käyttö saattaa olla riskialtista. Pienessä ilmoituskoossa suosin yleensä groteskeja kirjaintyyppejä antiikvojen sijaan. Myöskään värit eivät toistu huokoiselle sanomalehtipaperille aina odotetusti. Painopeltien heilahtaessa varsinkin pieni ilmoitus saattaa mennä suttuiseksi, jos sen värit koostuvat useammasta cmyk-arvosta.

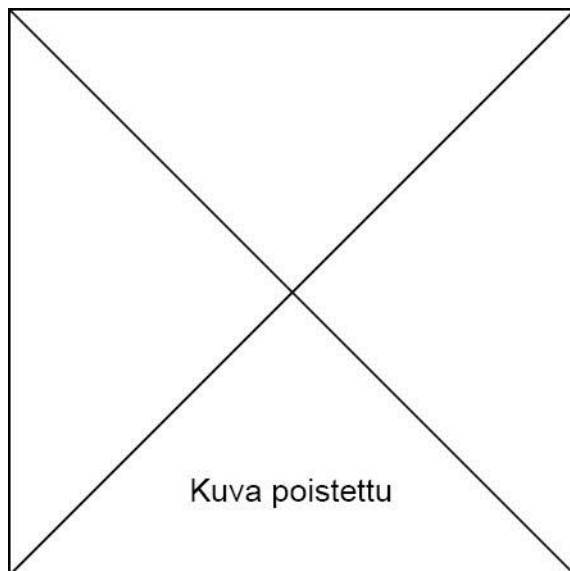
Jotta ilmoitus olisi mahdollisimman selkeä eikä negatiivina sovellettujen tekstien erottuvuus vaarantuisi, päätin jättää yläpalkista pois joitakin julisteissa käyttämiäni visuaalisia elementtejä (logon varjo sekä leimaelementti). Ensimmäiseen ehdotukseen lisäsin esitysaikataululle neutraalin taustakuvan, jotta se ei vaarantaisi näytösaikojen luettavuutta (kuva 34).



Kuva 34. Ensimmäinen ehdotus lehti-ilmoituksesta.

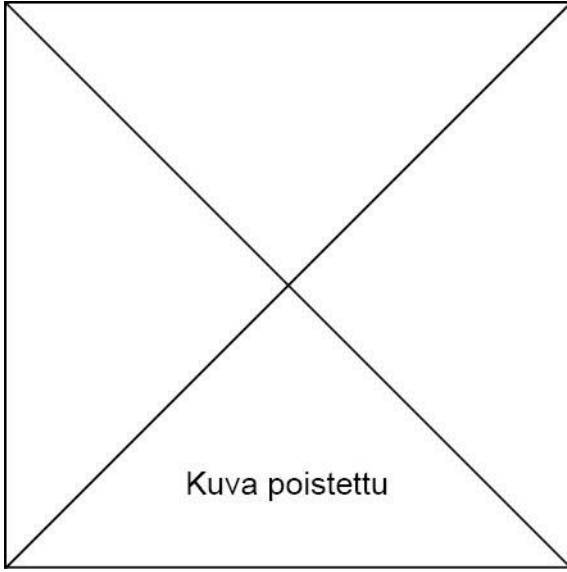
Aluksi toimeksiantaja halusi, että lehti-ilmoitusta pienennetään entisestään (koon 82mm x 88mm). Toivomuksena oli kuitenkin, että siihen lisättäisiin julisteissa käytetty promokuva sekä ”*Tämä on vihje –Äitis*” tunnusrepliikki. Ja tietysti Kari Hotakaisen nimi! Sen johdosta ilmoituksen korkeutta oli lopulta pakko suurentaa moduulikokoon 82mm x 113mm.

Valitsin lehti-ilmoituksen pinkin sävyksi 100% magentan (julisteessa ym. käytetyt arvot olivat $c=0$, $m=100$, $y=10$, $k=10$), jolloin negatekstien suttaantuminen olisi epätodennäköisempää. Näytösajoissa ym. tärkeässä informaatioissa käytin mustaa neutraalia taustaa vasten. Toimeksiantaja toivoi, että myös osa pinkillä pohjalla olevasta tekstistä tulisi myös mustalla (kuva 35).



Kuva 35. Lopullinen versio lehti-ilmoituksesta.

Tein myöhemmin toimeksiantajan pyynnöstä vielä pari erilaista versiota lehti-ilmoituksesta. Koska mainostila oli ostettu pakettimyyntinä moduulikokoisena, lehti-ilmoituksen koko säilyi samana, mutta sen ilmettä voitiin keventää poistamalla menneiden näyttösten päivämääriä. Myös kuvaa voitiin silloin skaalata suuremmaksi. Vaakamallinen ilmoitus (105mm x 148mm) meni vaihtoilmoituksena Mansikkaniemen kesäteatterin käsiohjelmaan (kuva 36).



Kuva 36. Muita variaatioita lehti-ilmoituksesta.

7 POHDINTA

Jo opinnäytetyöni alkumetreillä osoittautui, ettei projektini etene suoraviivaisesti vaan se hakee muotoaan jatkuvasti. Alkuperäisenä ideana oli suunnitella visuaalinen ilme ITE-tapahtumalle, mutta lopulta päätin ottaa myös toisen toimeksiannon rinnalle. Tasapainoilu näiden kahden eri toimeksiannon välillä ei ollut aina helppoa. Siilinjärven Teatterin näytelmän visuaalisen ilmeen suunnittelu meni pääasiassa aina edelle, koska kyseessä oli maksava asiakas. Myös asiakkaan oma aktiivisuus edisti valtavasti projektin etenemistä ja aikataulussa pysymistä. Nuorisoseuran toimeksiantaja oli huomattavasti passiivisempi ITE-tapahtuman visuaalisen ilmeen ideoinnin ja toteutuksen suhteen. Lopulta yhteyshenkilönäni toiminut nuorisoseuran puheenhohtaja erosi tehtävästään ja yhteys organisaation katkesi hetkellisesti.

Siilinjärven Teatterin osalta olin aiemmin pitänyt toimeksiantajan (yli)aktiivisuutta suunnittelua kohtaan projektia rajoittavana tekijänä. Näiden kahden rinnakkaisen projektin jälkeen voin todeta, että tiivis yhteydenpito ja toimeksiantajan mielenkiinto projektia kohtaan edesauttoi huomattavasti projektin etenemistä. Teatterin toimeksiannon osalta asiakas määritteli yksityiskohtaisesti sekä projektin aikataulun että mitkä graafiset hyödykkeet päätyvät lopulliseen tuotantoon. Lisäksi toimeksiantaja huolehti, että yhteydenpito toimii projektin eri osapuolten kesken.

Nuorisoseuran toiminta ITE-tapahtuman suhteen taas ei ollut lainkaan organisoitua, ja toimeksiantaja todennäköisesti oletti, että hoidan ilmeen suunnittelun ohella myös muita käytännön asioita. Nuorisoseuran edustaja vaikutti kuitenkin innostuneelta monista asioista, kuten tekemästäni ITE-tapahtumaan liittyvästä kyselystä sekä gif-animaatiosta. Sain ideoilleni kannatusta, ja koin toiseen toimeksiantajaan verrattuna saavani toimia suunnittelun suhteen huomattavasti vapaammin. Vapaus oli kuitenkin myös kuin vankila. Monissa asioissa olisin toivonut toimeksiantajalta aktiivisempaa osallistumista projektiin. Esimerkiksi edes jonkinlainen projektin aikatauluttaminen olisi helpottanut omaa työskentelyäni huomattavasti.

Näytelmän visuaalisen ilmeen suunnittelussa oli monia asioita, jotka olisin jälkikäteen tarkastellen tehnyt toisin. Ilmeen toimivuuden kannalta suunnittelu aloitettiin varsin epämääräisessä järjestyksessä, koska toimeksiantaja halusi näytelmän

logon ja paitapainatuksen kiireellisesti valmiiksi ennen kuin muut visuaaliset elementit olivat selvillä. Sen takia jouduin vaihtamaan muun muassa valitsemani typografian työn edetessä. Olisin mielelläni suunnitellut ilmeestä graafisemman, mutta toimeksiantajalla oli vahva näkemys siitä, miltä ilmeen tulee näyttää ja millaisin elementein se toteutetaan. Saman toimeksiantajan aiemmasta projektista viisastuneena keskityin tässä projektissa kuuntelemaan ja seuraamaan asiakkaan toiveita sen sijaan, että olisin yrittänyt saada toimeksiantajaa ymmärtämään graafisen muotoilun lainalaisuuksia. Kommentoin tietysti suunnittelua asiakkaalle muotoilun näkökulmasta, mutta lopulliset päätökset teki silti aina asiakas. Tekijänoikeuksiin liittyviin seikkoihin suhtauduin kuitenkin vakavasti, enkä suostunut tekemään toimeksiantajan tietämättömyyttään ehdottamia laittomuuksia (kuten luvaton kuvien käyttö).

Vaikka näytelmän visuaalisen ilmeen suunnittelu aloitettiin poikkeuksellisessa järjestyksessä, koin kuitenkin onnistuneeni tekemään siitä ainakin yhtenäisen. Ilmeen toimivuus ilmeni myös käsiohjelmaa taittaessani. Sen toteuttamiseen sainkin huomattavasti vapaammat kädet. Monissa elementeissä olisi kuitenkin ollut parantamisen varaa. Esim. näytelmän logon kirjainvälistys jäi mielestäni häiritsevän väljäksi. Myöskään typografian suhteen en ole täysin tyytyväinen. Varsinkin julisteissa olisi eri kirjaintyyppien välillä voinut olla enemmän kontrastia. Käsiohjelmassa sitä vastoin leipäteksti toi ilmeeseen vaihtelua keveydellään. Juliste sisälsi niin paljon yksityiskohtia, että se olisi toiminut luultavasti paremmin suuremmassa koossa.

ITE-tapahtuman konseptien suunnittelussa pyrin välttämään liikaa ajattelua, jotta ideointivaihe olisi mahdollisimman vapautunut. Suhtaudun yleensä omiin ehdotuksiin todella kriittisesti ja se saattaa usein viivästyttää tai jopa estää suunnittelun etenemistä. Luonnosteluvaiheessa pyrin tekemään kolme erilaista ehdotusta, joista toimeksiantaja valitsi jatkokehittelyyn yhden. Toimeksiantaja huomioi päätöksessään tekemäni kyselyn ja päätyi sen johdosta sateenkaariaiheiseen julisteeseen. Sain ITE-tapahtumaa koskevaan verkkokyselyyn melko vähän vastauksia, joten toteutin kyselyn myöhemmin myös paperiversiona. Näitä vastauksia en kuitenkaan ehtinyt analysoida ennen suunnittelun aloittamista. Tiedonkeruu antoi kuitenkin viitteitä, että paikkakunnan nuoret ja lapset ovat kiinnostuneita ITE-tapahtumasta ja myös kiinnostuneita osallistumaan siihen, jos vain Jurvan Nuori-

soseura onnistuisi tavoittamaan heidät. Olisi ollut hienoa päästä testaamaan suunnittelemaani ilmettä käytännössä ja nähdä miten se olisi toiminut tavoiteltuun segmenttiin. Toisaalta tämä vaatisi, että joku hoitaisi aktiivisesti nuorisoseuran sosiaalisen median kanavia.

ITE-tapahtuman osalta oli ikävää, etten saanut julistetta ja gif-animaatiota lopulliseen tuotantoon. Toisaalta toimeksiantaja ei ottanut yhteyttä missään vaiheessa ja osoittanut kiinnostusta projektin etenemistä kohtaan. Tiedustelin nuorisoseuralta julisteen tarvetta noin kaksi viikkoa ennen tapahtumaa, mutta toimeksiantaja oli jo ehtinyt jo itse valmistaa korvaavan julisteen. Kun yhteyshenkilönäni toiminut nuorisoseuran puheenjohtaja oli eronnut tehtävästään, tarjosin tekemiäni tuotoksia toiselle seuran tapahtumista vastaavalle henkilölle. Hänen mukaansa ITE-tapahtumallaan mahdollisesti järjestämään myös seuraavana vuonna ja nuorisoseura mielellään hyödyntäisi suunnittelemaani julistetta ja gif-animaatiota tapahtuman markkinoinnissa.

Vaikka ITE-tapahtuman ilme ei vielä ehtinytkään lopulliseen pilotointivaiheeseen, mielestäni onnistuin rakentamaan suunnittelemillani elementeillä mielenkiintoisen ja yhtenäisen kokonaisuuden sekä julisteeseen gif-animaatioon. Mustan ja värikäiden elementtien johdosta ilme toimiikin ehkä parhaiten digitaalisessa ympäristössä. Toisaalta ilmeen soveltaminen erilaisiin sukunäköisiin painotuotteisiin (paidat, kangaskassit, pinssit jne.) ei ole mahdottomuus.

Opinnäytetyöni kirjoittaminen oli sekin oma lukunsa. Aloitin opinnäytetyöraportin kirjoittamisen perinteisellä tavalla, mutta jatkoin sen työstämistä ohjaajan kannustuksesta päiväkirjatyypisenä. Lopulta päädyin takaisin perinteiseen malliin, koska koin sen ainoaksi ratkaisuksi jäsentää päiväkirjamuistiinpanot luettavampaan muotoon. Eli sen lisäksi että toteutin muotoilutyön kahdelle eri toimeksiantajalle, tein myös opinnäytetyön kirjallisen osion kahteen kertaan. Mielestäni päiväkirjamuotoinen opinnäytetyö soveltuu mahdollisesti paremmin toteutettavaksi säännöllisen päivätyön tai työharjoittelun ohessa. Monien yhtäaikaisten projektien rinnalla päiväkirjan työstäminen oli melko työlästä. Toisaalta lopullinen opinnäytetyöraporttini rakentui melko vaivattomasti tekemiäni päiväkirjamerkintöjen pohjalta. Sen takia päiväkirjamenetelmä sopii mielestäni loistavasti hyödynnettäväksi tekstiaineiston tuottamiseen, vaikka toteuttaisi opinnäytetyön muutoin perinteisen mallin mukaan.

LÄHTEET

- Brodskaja, N. 2012. Naive Art: Naive Artists and Folk Art, 52. [E-kirja]. Parkstone International. [Viitattu 17.9.2017]. Saatavana ProQuest Ebook Central - tietokannasta. Vaatii käyttöoikeuden.
- Cross, J. 2017. Mother Board: The GIF Format Is 30 Years Old and More Popular Than Ever. [Verkkolehtiartikkeli]. Vice Media LLC. [Viitattu 10.10.2017]. Saatavana: https://motherboard.vice.com/en_us/article/ev49wp/the-gif-format-is-30-years-old-and-more-popular-than-ever
- Historiaa. Ei päiväystä. Ite-net. [Verkkosivu]. Helsinki: Maaseudun Sivistysliitto. [Viitattu 1.12.2017]. Saatavana: <http://itenet.fi/>
- Historiikki. Ei päiväystä. [Verkkosivusto]. Siilinjärven Teatteri. [Viitattu 15.2.2017]. Saatavana: <http://www.siilinjarenteatteri.fi/fi/Historiikki.html>
- Ite-taide. Ei päiväystä. Ite-net. [Verkkosivu]. Helsinki: Maaseudun Sivistysliitto. [Viitattu 8.2.2017]. Saatavana: <http://itenet.fi/>
- Jurvan Kirkonkylän Nuorisoseura. Ei päiväystä. Historia. [Verkkosivusto]. [Viitattu: 7.2.2017]. Saatavana: <https://jurvannuorisoseura.kotisivukone.com/historia.html?82982>
- Korpilahti, T. 2017. Crasman: Mitä konseptointi tarkoittaa käytännössä? [Blogikirjoitus]. Helsinki: Crasman Oy. [Viitattu]. Saatavana: <https://blog.crasman.fi/mik%C3%A4-konseptointi>
- Maaseudun Sivistysliitto. 2015. Taide ja kulttuuri: Ite-taide. [Verkkosivusto]. Maaseudun Sivistysliitto. Helsinki: Maaseudun Sivistysliitto. [Viitattu 8.2.2017]. Saatavana: <https://msl.fi/kulttuuritaide/ite-taide10/>
- Määttänen, J. 2017. [Verkkolehtiartikkeli]. HS: Nämä lyhyet videonpätkät jäävät suomalaisen huumorin historiaan – 30-vuotinen gif luo yhä uusia klassikoita. [Verkkolehtiartikkeli]. Sanoma Media Finland. [Viitattu: 15.10.2017]. Saatavana: <https://www.hs.fi/nyt/art-2000005383110.html>
- Nuorisoseurat. 2016a. Strategia ja arvot. [Verkkosivusto]. [Viitattu 7.2.2017]. Saatavana: <https://nuorisoseurat.fi/jarjesto/strategia-ja-arvot/>
- Nuorisoseurat. 2016b. Nuorisoseurojen työkalupakki: Logot ja graafinen ohjeistus. [Verkkosivusto]. [Viitattu 7.2.2017]. Saatavana: <https://nuorisoseurat.kuvat.fi/kuvat/J%C3%A4rjest%C3%B6ty%C3%B6/Suomen+Nuorisoseurat+logo/>

- Sandell, E. 2017. Suomalaiset gif-animaatiot ihastuttavat maailmalla – gifit ovat supersuosittuja mutta olemmeko tajunneet niiden potentiaalin? [Verkkolehtiartikkeli]. Yle. [Viitattu: 15.10.2017]. Saatavana: <https://yle.fi/uutiset/3-9743015>
- Some ja nuoret 2016. 2016a. Tiivistelmä. [Verkko-julkaisu]. Oulu: ebrand Suomi Oy & Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelut. [Viitattu 26.3.2017]. Saatavana: <http://www.ebrand.fi/somejanuoret2016/tiivistelma/>
- Some ja nuoret 2016. 2016b. Tulevaisuus ja trendit. [Verkko-julkaisu]. Oulu: ebrand Suomi Oy & Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelut. [Viitattu 26.3.2017]. Saatavana: <http://www.ebrand.fi/somejanuoret2016/6-tulevaisuus-ja-trendit/>
- Suomen Mediaopas. Ei Päiväystä. Positiointi. [Verkkosivusto]. Opasmedia. [Viitattu 5.10.2017]. Saatavana: <http://www.mediaopas.com/sanasto/positiointi/>
- Tuulaniemi, J. 2011. Palvelumuotoilu. Hämeenlinna: Kariston Kirjapaino Oy.
- Yhdistys. Ei päiväystä. [Verkkosivusto]. Siilinjärven Teatteri. [Viitattu 15.2.2017]. Saatavana: <http://www.siilinjarventeatteri.fi/fi/Yhdistys.html>

LIITTEET

Liite 1. ITE-tapahtuman Webpropon -kyselylomake

Liite 2. Webpropon -kyselyn tulokset

Jurvan Nuorisoseuran ITE-tapahtuma

1. Syntymävuosi: *

4 merkkiä jäljellä

2. Sukupuoli: *

- nainen
 mies

3. Olen vierailut Jurvan Nuorisoseuralla (Toimelassa): *

- usein
 muutamia kertoja
 en koskaan

4. Osallistuin syksyllä 2016 Jurvan Nuorisoseuran järjestämään ITE-taidetapahtumaan: *

- taiteilijana
 katsojana
 en osallistunut

5. Olen kiinnostunut osallistumaan syksyn 2017 ITE-tapahtumaan *

- taiteilijana
 katsojana

en ole kiinnostunut, perustelu:

6. Tieto kiinnostavista tapahtumista tavoittaa minut parhaiten: *

- sanomalehden tai muun printtimedian kautta
 sosiaalisen median välityksellä
 suoramainontana (julisteet, mainoslehtiset)
 kavereiden tai perheenjäsenten kautta

Jurvan Nuorisoseuran ITE-taidetapahtuma

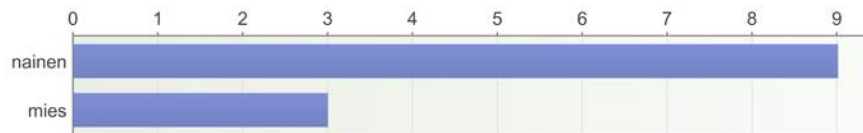
1. Syntymävuosi:

Vastaajien määrä: 12

- 2001
- 2003
- 2004
- 2001
- 2001
- 2001
- 2006
- 1997
- 1998
- 1998
- 2001
- 2001

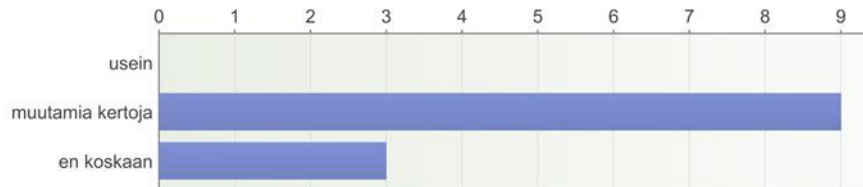
2. Sukupuoli:

Vastaajien määrä: 12



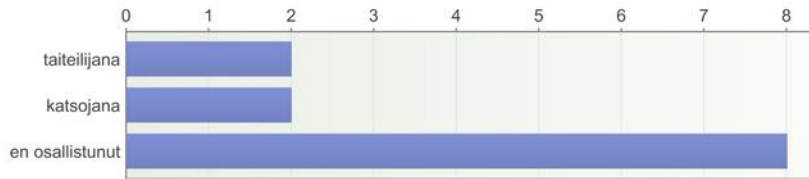
3. Olen vierailut Jurvan Nuorisoseuralla (Toimelassa):

Vastaajien määrä: 12



4. Osallistuin syksyllä 2016 Jurvan Nuorisoseuran järjestämään ITE-taidetapahtumaan:

Vastaajien määrä: 12



5. Olen kiinnostunut osallistumaan syksyn 2017 ITE-taidetapahtumaan

Vastaajien määrä: 12



6. Tieto kiinnostavista tapahtumista tavoittaa minut parhaiten:

Vastaajien määrä: 12

