



Osaamista  
ja oivallusta  
tulevaisuuden  
tekemiseen

Tuukka Ruottinen

# Ideointimenetelmät apuna luovassa suunnittelutyöskentelyssä

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

21.04.2020

|  |   |
|--|---|
| Tekijä(t)<br>Otsikko   | Tuukka Ruottinen<br>Ideointimenetelmät apuna luovassa suunnittelutyöskentelyssä |
| Sivumäärä<br>Aika  | 43 sivua<br>21.4.2020   |
| Tutkinto   | Medianomi   |
| Tutkinto-ohjelma   | Viestinnän tutkinto-ohjelma   |
| Suuntautumisvaihtoehto   | Graafinen suunnittelu   |
| Ohjaaja(t)   | Lehtori Juha Pohjola<br>Lehtori Kai Talonpoika                                  |
| <p>Tässä opinnäytetyössä käsitellään eri ideointimenetelmiä ja selvitetään, mitä hyötyä niistä on graafista suunnittelua opiskeleville opiskelijoille. Tavoitteena on tuoda esiin prosessi ja tulokset muistiinpanoilla, sekä erilaisilla vaiheilla ideointimenetelmien avulla. Välillä suunnittelijalla ei pakosti synny ideoita, kun niitä tarvitaan. Sen seurauksena voi suunnittelija jämähtää täysin paikalleen ja pahimmillaan motivaatio voi kadota täysin. Työn tavoitteena on löytää ratkaisu tähän ongelmaan.</p> <p>Tutkielma käsittelee ensimmäisenä luovuutta ja ideointia eri graafisen suunnittelun ammattilaisten näkökulmista. Tämän jälkeen testataan valittuja ideointimenetelmiä esimerkkitehtävissä ja reflektoidaan työprosessin kulkua. Lähteinä käytetään alan kirjallisuutta, opinnäytetyöstä saatua tuloksellista haastattelua ja paria kolumnia. Opinnäytetyössä on pyritty vuoropuheluun lähdeaineiston kanssa.</p> <p>Lopputuloksena saatiin aikaan monipuolisia ideoita, joiden avulla pystyttiin luomaan kaksi kuvituskuvaa ja yksi juliste. Jokainen vaihe näiden töiden osalta osoittautui tärkeäksi, jotta saavutettaisiin haluttu lopputulos. Onnistuneen tuloksen ansioista saavutettiin uutta osaamista menemällä pois omalta mukavuusalueelta. Tärkeää on löytää oma tyyli, jolla ideointimenetelmiä hyödyntää.</p> <p>Tutkielman tuloksena todettiin, että ideointimenetelmistä on hyötyä. Ideointimenetelmillä pääsee ideoinnissa eteenpäin ja paikalleen jumittumisen riski pienenee. Ideoita syntyy sitä mukaan, kun pääsee jostain aloittamaan.</p> |   |
| Avainsanat   | Luovuus, graafinen suunnittelu, ideointi, ideointimenetelmät                    |

|  |  |
|--|--|
| Author(s)<br>Title   | Tuukka Ruottinen<br>Ideation methods as an aid in creative design work |
| Number of Pages<br>Date  | 43 pages<br>21 April 2020  |
| Degree   | Bachelor of Culture and Arts   |
| Degree Programme   | Media  |
| Specialisation option  | Graphic Design   |
| Instructor(s)  | Juha Pohjola, Senior Lecturer<br>Kai Talonpoika, Senior Lecturer       |
| <p>This Bachelor's thesis examines ideation methods and tries to find out what benefits they have for graphic design students. The goal is to show the process and results with notes, along with ideation methods. Sometimes the designer cannot produce ideas when they are needed most. As a result, the designer may feel like being stuck and lose the motivation completely. The aim of the work is to find a solution to this problem.</p> <p>At first, the study deals with creativity and ideation from different viewpoints in graphic design. Defining these helps better understand the design process. In practice, a selection ideation methods was tested and then reflected through work process. The ideation methods that were used are the pomodoro technique, mind map, brainstorming and moodboard. Their purpose was to create a variety of ideas.</p> <p>The results show that diverse ideas were obtained which helped to create two illustrations and one poster. The names of the illustrations are <i>Fear and Shame</i> and the poster is called <i>Trolling, true or false?</i> The processes of producing these works proved important in order to achieve the desired outcome. It is important is to find one's own style of using ideation methods.</p> <p>It can be concluded that ideation methods are useful. Ideation methods allow moving forward in ideation, and the risk of getting stuck decreases. Ideas arise when work begins.</p> |  |
| Keywords   | Creativity, graphic design, ideation, ideation methods                 |

## Sisällys

|     |   |    |
|-----|---|----|
| 1   | Johdanto  | 1  |
| 2   | Mitä on luovuus ja ideointi graafisessa suunnittelussa ammattilaisten näkökulmasta? | 1  |
| 2.1 | Luovuuden näkökulmia graafisessa suunnittelussa                                     | 2  |
| 2.2 | Luovuuden viisi tasoa   | 4  |
| 2.3 | Ideointi mukana ongelmanratkaisussa   | 5  |
| 2.4 | Uudet ideat ovat usein vanhoja ideoita  | 9  |
| 3   | Ideointimenetelmät  | 9  |
| 3.1 | Pomodoro-tekniikka  | 10 |
| 3.2 | Ajatuskartta  | 17 |
| 3.3 | Pelko ja häpeä -projektin viimeistely   | 22 |
| 3.4 | Aivoriihi   | 28 |
| 3.5 | Moodboard   | 33 |
| 3.6 | Trollaaminen, totta vai tarua? -julisteen viimeistely                               | 35 |
| 3.7 | Lopputulos  | 38 |
| 4   | Yhteenveto  | 39 |
|     | Lähteet   | 40 |

## 1 Johdanto

Tässä opinnäytetyössä pyrin graafisen suunnittelun opiskelijana tutkimaan erilaisia ideointimenetelmiä ja selvittämään, onko niistä hyötyä graafisessa suunnittelussa. Itselläni on kokemusta, että ideoita ei synny helpolla ja voin jämähtää täysin paikalleen ja pahimmillaan motivaatio voi kadota kokonaan. Olen kiinnostunut tästä aiheesta, jonka vuoksi haluan tutkia erilaisia ideointimenetelmiä ja vastata kysymykseen mitä apua niistä voisi olla graafista suunnittelua opiskeleville opiskelijoille.

Pyrin vuoropuheluun omien kokemusten ja lähdeaineiston kanssa. Lähteinä käytän Heini Kristolan opinnäytetyössä olevaa haastattelua sekä eri asiantuntijoiden kirjallisuutta ja paria kolumnia luovuudesta ja ideoinnista. Käytän myös erilaisia nettisivuja, joista haen ideointimenetelmiä. Testaan valitsemiani ideointimenetelmiä esimerkkitoissa ja reflektoin työprosessien kulkua. Kummassakin projektissa käytän eri ideointimenetelmiä. Asetun itse osaksi tutkimusta, jolla pyrin tuomaan omia kokemuksia ja näkökulmaa muistiinpanojen kautta.

Luvussa kaksi avaan luovuutta ja ideointia suunnittelijoiden näkökulmasta. Kerron myös omia näkemyksiäni aiheesta. Luvussa kolme käyn läpi neljää ideointimenetelmää, jotka ovat minulle sopivia. Ideointimenetelmiksi valitsin pomodoro-tekniikan, ajatuskartan, aivoriihen ja moodboardin. Tavoitteeni on tuoda esiin prosessi ja tulokset muistiinpanoilla sekä erilaisilla vaiheilla näiden ideointimenetelmien avulla.

## 2 Mitä on luovuus ja ideointi graafisessa suunnittelussa ammattilaisten näkökulmasta?

Luovuutta on jokaisella elämän osa-alueella. Se ei ole pelkästään taiteilijoiden yksinoikeus. Luovuutta voi olla esimerkiksi siivoaminen siten, että se tarvitsee tehdä vain kerran viikossa. Sitä voivat olla ruokaostokset, joissa säästää aikaa ja rahaa. Ihmiset tekevät jatkuvasti arjessaan luovia ratkaisuja, jotta eläminen helpottuisi. (Koski & Tuominen 2005, 24–27.) Jokaisella on näkemys siitä, mitä luovuus ja ideointi on. Jokaisen vastaus on yhtä oikeassa kuin tulevissa luvuissa olevien asiantuntijoiden näkemykset.

Tässä luvussa tuodaan esiin erilaisia näkemyksiä ja tutkimuksia luovuudesta ja ideoinnista, koska se on graafisen suunnittelun kannalta hyvin keskeisessä roolissa. Rajaan tässä kohtaa pois kaiken, mikä ei liity suunnitteluun. Keskityn ainoastaan graafiselle

suunnittelulle oleelliseen asiaan. Käyn seuraavaksi läpi luovuutta ja sen eri tasoja, joista seuraavaksi siirrytään ideointiin.

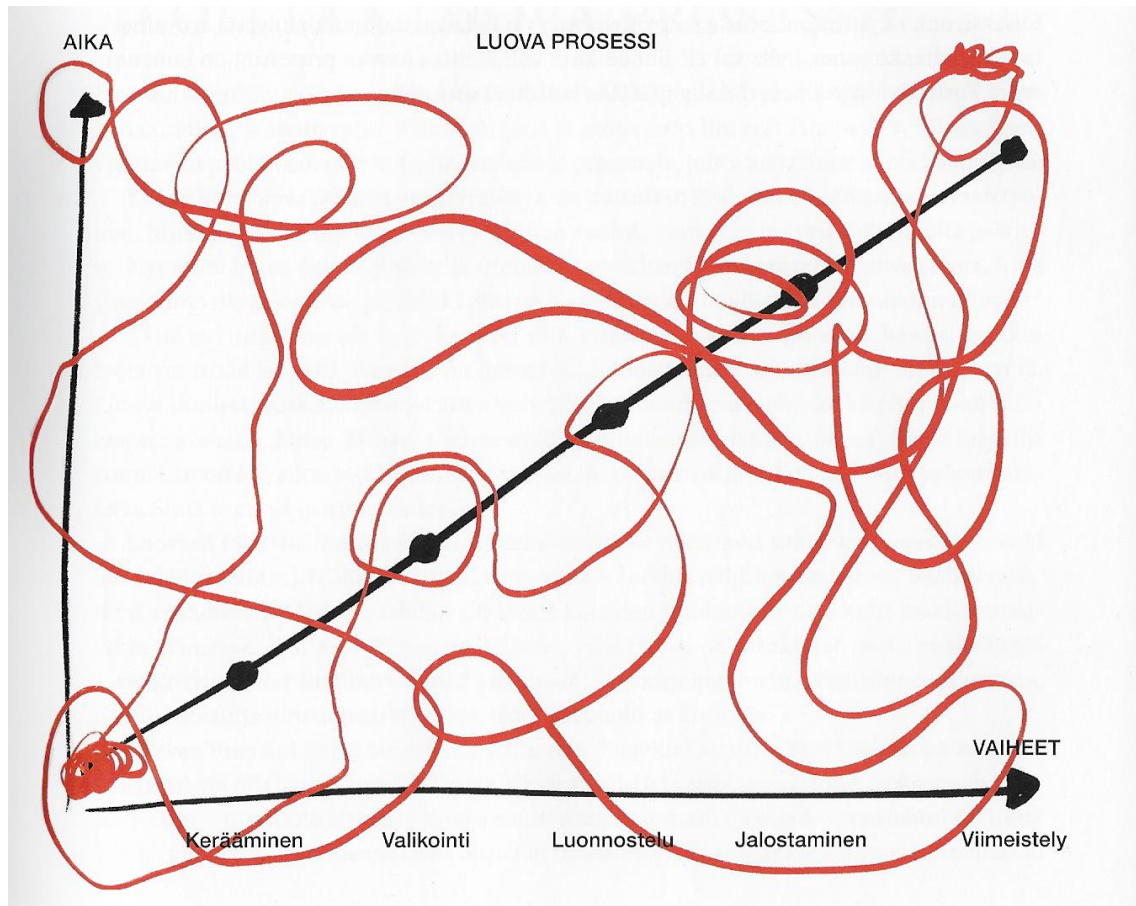
## 2.1 Luovuuden näkökulmia graafisessa suunnittelussa

Jyrki Reunanen puhuu kirjassaan *Luovan ajattelun metodologia*, että luovuus on mieleen juolahtava ajatus, joka tuntuu uudelta. Luovuus ei ole toistamista, vaan uusia keksintöjä ja ajatuksia, jotka vievät meitä eteenpäin. (Reunanen 2015.) Myös Jussi T. Koski ja Saku Tuominen puhuvat kirjassaan *Kuinka ideat syntyvät, Luovan ajattelun käsikirja*, että luova ajatus on ajatukseltaan aivan uusi. Tätä uutta ajatusta ei ole enemmin esitetty. (Koski & Tuominen 2005, 64.)

Heini Kristolan haastattelemat graafisen suunnittelun ammattilaiset, eivät osanneet suoraan vastata, mitä on luovuus. Kysymys oli hankala, todennäköisesti juuri sen laajuuden vuoksi. Sen lisäksi luovuus terminä on epäselvä, koska mikä voidaan lopulta nähdä luovuutena? Haastattelussa luovuus tulkittiin myös kirosanaksi, joka on mystinen, kaunis ja vaikeasti tavoiteltava. Mutta on selvää, että jos uutta halutaan, tarvitaan luovuutta. (Kristola 2019. 23–24.)

Luovuus on työnteon tulos. Se on ajatusten ajattelemista, ideoita, näkökulmia ja toimintatapoja. Niitä syntyy, kun yhdistellään vanhoja ideoita. (Koski & Tuominen 2005, 44.) Palaan tähän myöhemmin luvussa 2.4.

Paavo ja Lauri Järvilehto puhuvat kirjassaan *Pim! Olet luova*, että luovuutta voi tarkastella monella eri tavalla. Se voi olla vaikka prosessi, mutta luovuutta ei voida typistää mihinkään tiettyyn malliin. Erilaiset prosessimallit edistävät luovaa ajattelua. Erilaiset menetelmät mahdollistavat pääsyn uusiin ideoihin ja oivalluksiin. Luovaa prosessia voidaan kuvata monilla eri tavoilla. (Järvilehto 2019, 94–100.) Alla olevassa kuviossa 1 näkyy työvaihe, miten luova prosessi käyttäytyy.



Kuvio 1. Luova prosessi (Järvilehto 2019, 99).

Luovasti toimiessamme asiat eivät yleensä mene lineaarisesti kohti päämäärää. Ajatukset ja ideat sinkoilevat paikasta toiseen. Luova prosessi kulkee ennakoimattomasti, mutta siinä on kuitenkin aina tarkoitus. Tärkeää on tunnistaa, missä vaiheessa mennään sekä minkälaisesta työvaiheesta on kyse? (Järvilehto 2019, 98–100.) Koen, että oma työskentelyni kulkee juuri niin kuin kuvio 1. Usein joudun palaamaan prosessissa takaisin aiempiin vaiheisiin ja miettimään, mitä olen tehnyt, jonka jälkeen saatan karsia pois turhia asioita, joista ei ole hyötyä työssäni.

Havaintoni mukaan luovuutta voidaan määritellä monella eri tavalla. Eri ammattilaisten ja asiantuntijoiden näkemyksissä on eroavaisuuksia luovuuden määritelmässä. Heidän tulkintansa ovat erilaisia, mutta niin on minunkin. Graafisena suunnittelijana voisin sanoa, että meidän ei tarvitse olla keksijöitä, joiden pitää olla luomassa uusinta uutta, jota kukaan muu ei aikaisemmin keksinyt. Graafisen suunnittelijan työ on lähtökohtaisesti asiakaspalvelua ja asiakkaiden tarpeiden täyttämistä. Graafisessa suunnittelussa halu-

taan selkeä viesti katsojalle, kun taas taiteessa taideteokset antavat tilaa mielikuvitukselle ja moninaiselle tulkinnalle. Luovuus on omasta mielestäni sitä, että löytää oivaltavan ratkaisun asiakkaan tarpeeseen ja hän on tyytyväinen lopputulokseen. Luovuus on itsessään niin laaja käsite, että en lähde tässä sen syvällisemmin kertomaan siitä. Nik Mahon kertoo kirjassa *Ideation*, että jotkut meistä kokevat luovuutta tiettyyn aikaan päivästä tai aktiviteettien parissa. Osa ihmisistä voi kokea tietyt olotilat tai ympäristöt luovuutta edistävämmäksi. (Mahon 2011, 9.)

## 2.2 Luovuuden viisi tasoa

Antero Jokinen puhuu *Grafiian kolumnissa* luovuuden kategorisointimallista, jonka on kehittänyt vuonna 1969 psykologi Irvin A. Taylor. Kyseessä on viisi luovuuden tasoa. Näillä kategorisointimalleilla voidaan ymmärtää omaa ja muiden luovuutta sekä kehittää sitä samoin kuin esimerkiksi kokkaus- tai kestävyysjuoksutaitoja. (Jokinen 2019a, 7.)

Ilmaisullinen luovuus ilmenee lasten ja aikuisten piirroksissa sekä leikeissä. Tätä luovuuden tasoa pidetään kypsymättömänä ja yksinkertaisena. Tällä tasolla tärkeintä ei ole lopputulos, vaan luova prosessi. Aikuistuessaan henkilö saattaa alkaa määrittämään itseään ei-luovaksi henkilöksi, koska esimerkiksi koulutuslaitoksen toimesta luovuutta saatetaan tukahduttaa. (Jokinen 2019a, 7.) Tästä puhuvat myös Paavo ja Lauri Järvilehto kirjassaan. Vastaus löytyy teollistumisesta. Tehtaissa asiat tehtiin tarkassa järjestyksessä ja liukuhihnat hyytyivät heti, jos joku lähti sooloilemaan. Ihmistä ei ole tehty istumaan paikallaan pimeässä tehden tylsää työtä. Tehokkuus tehtaissa piti maksimoida. Oppijärjestelmä oli ratkaisu tähän. Kouluissa opetettiin toimimaan ja vastaamaan kysymyksiin oikein. Virhe tuli silloin, kun vastasit väärin. Oli vain yksi oikea vastaus tai toimintatapa, ja tästä poikkeavia rangaistiin. Ihmisille opetettiin ennen, että ei saa olla väärässä. Näistä ajoista on päästy eteenpäin ja kehitytty. Nykykouluissa osataan tukea luovaa ajattelua. (Järvilehto 2019, 24–26.) Omassa ammatissani koen, että epäonnistuminen on enemmänkin kasvattava kokemus kuin virhe. Ja tätä ei pitäisi hävetä.

Produktiiviseen luovuuteen vaikuttaa akateemisen ja teknisen tason ammattitaito. Omasta alasta on selkeä tieto koulutetulla henkilöllä, ja tämä kykenee ammatilliseen luovaan työhön. Tällä luovuuden tasolla korostuu ammatillinen käsitys omasta itsestään. (Jokinen 2019a, 7.) Koen, että omasta ammattitaidosta on ollut työelämässä valtavasti hyötyä. Työn aloittaminen on huomattavasti helpompaa, kun osaa valita oikeat työkalut



kuhunkin työtehtävään. Lisäksi koulutuksessa tulee tutuksi ammattisanasto, jota käytetään paljon työelämässä.

Kokeilevassa luovuudessa henkilö hyödyntää materiaaleja, menetelmiä ja tekniikoita, mikä voi johtaa keksimiseen. Tässä tasossa edellytetään haastamaan vallitsevia käsityksiä ja ajattelemaan uudesta näkökulmasta. Tämä mahdollistaa henkilön liikkumisen uusille osa-alueille sekä tiimityöskentelyn muiden toimijoiden kanssa. (Jokinen 2019a, 7.) Ideointimenetelmillä on hyvä tapa luoda erilaisia ideoita, joista voi löytyä hyviä ratkaisuja ongelmiin. Ideointimenetelmistä on tarkemmin luvussa 3.

Innovatiivisessa luovuudessa henkilö pystyy muuttamaan suunnitteluprosessia ja käsitteellisiä asioita uudella tavalla, joka parantaa lopputulosta. Luovalla ajattelulla saadaan muutettua ajattelutapoja sekä suuntauksia. Uusia ideoita tehdään tällä tasolla. (Jokinen 2019a, 7.)

Mielikuvituksellisessa luovuudessa syntyy uusia koulukuntia ja suuntauksia. Yksilöt toimivat suunnannäyttäjinä tällä luovuuden tasolla. He luovat omilla aloillaan uusia polkuja. Tälle tasolle on myös toinen termi, joka on nerous. Muun muassa Leonardo da Vinci, Johann Sebastian Bach ja Frida Kahlo ovat tällä tasolla tehneet kuuluisimpia töitään. (Jokinen 2019a, 7.)

### 2.3 Ideointi mukana ongelmanratkaisussa

Ideointi on osa työprosessia, joka alkaa jo suunnittelun alkuvaiheessa. Ideointia voidaan toteuttaa eri tavoilla, kuten esimerkiksi piirtämällä tai kirjoittamalla paperille ajatuksiaan tai erilaisilla ideointimenetelmillä. Ideointi elää koko työprosessin aikana. Joillekin ideointi tapahtuu ilman minkäänlaista tietoista ponnistelua tai ennakkoharkintaa. Se toisilla taas tapahtuu läpi sinnikkäiden yritysten, joka edellyttää enemmän järjestelmällistä lähestymistä erilaisten tekniikoiden kautta. (Mahon 2011, 9.)

Heini Kristolan haastateltavat kertoivat, ettei ideoita synny pyytämällä tai käskemällä. Yksi haastateltavista sanoi, että ideoita voi syntyä missä vain. Hänen mielestään ideoita tulisi luoda enemmän eikä vain lähteä liikkeelle yhdellä hyvällä idealla. Ideoiden määrä saa luovan ajattelun liikkeelle, ja sillä saadaan suuria määriä materiaalia taltioitua. Hän

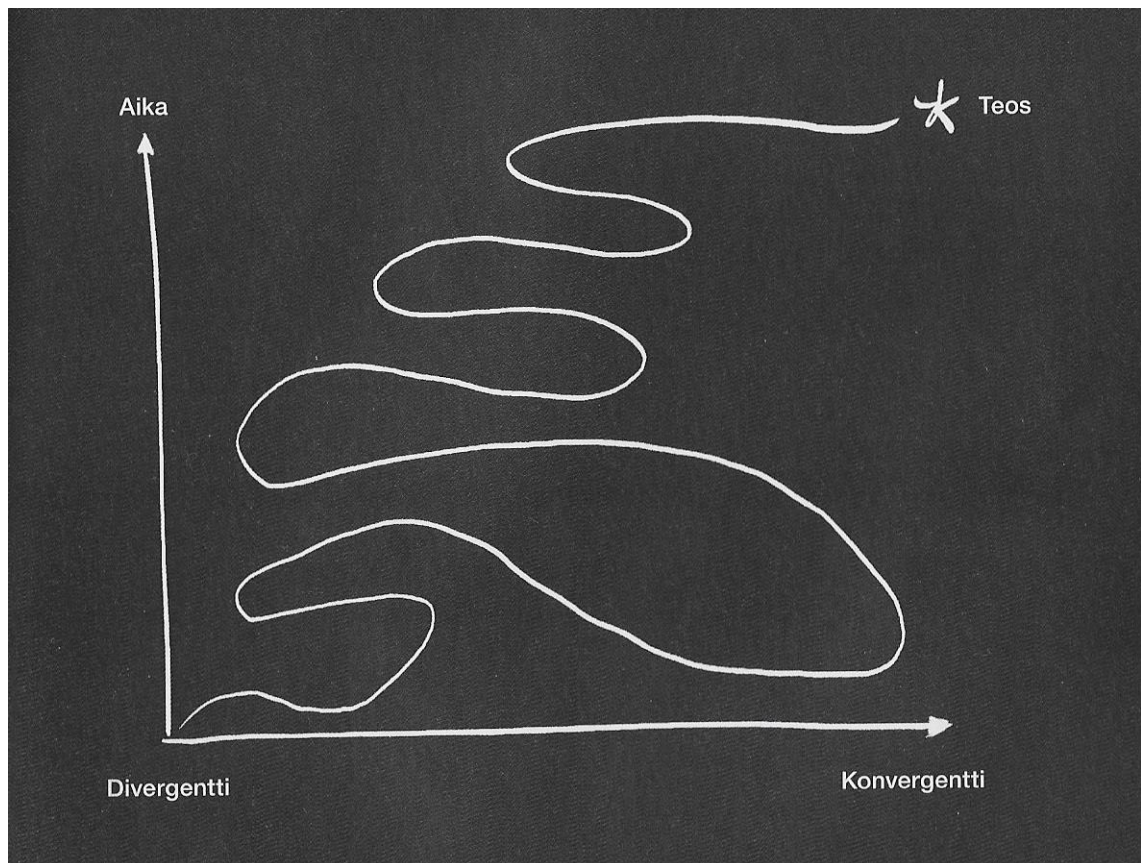
myös sanoi, että kun tehdään taustatyötä, hänellä alkaa ideoita ja inspiraatioita syntymään. Kaikki haastateltavat olivat samaa mieltä, että ideoiden pallottelu ja ryhmätyökentely auttavat ideoiden eteenpäin viemisessä. (Kristola 2019, 8–9.)

Jyrki Reunanen puhuu automaattisesta ajattelusta, kun ideointia käsitellään. Ideointi ei lähde pelkästään omasta tahdosta liikkeelle, vaan ideat pyörivät ja elävät alitajunnassa. Jokin asia laittaa ajatukset liikkeelle itsestään. Reunanen puhuu myös siitä, kun ideaa pyöritellään mielessä ja katsotaan eri tavoilla, sieltä voi tulla jotain uusia näkökulmia. Reunasen mielestä hyvän idean tulisi liikuttaa ihmisiä emotionaalisesti. Hän kuitenkin sanoo myös, että vaikka keksisi uuden ja hyödyllisen idean, se ei välttämättä johda haluttuun tunnetilaan. (Reunanen 2015, 27.) Tästä syystä on tärkeää katsoa asioita monesta eri näkökulmasta.

Kristolan ja Reunasen puheesta voisi ymmärtää, että tässä on nähtävissä *divergenttiin* eli hajaantuvaan ja *konvergenttiin* eli kokoavaan viittaavaa ajattelua. Divergentti representoi luovuuden ydintä. Se johtaa ideoihin, mutta yleensä se lähtee harhailemaan kauas itse työn aiheesta, johon pyritään löytämään ratkaisu. Tämän rinnalle tarvitaan konvergentista ajattelua. (Mahon 2011, 10; Järvilehto 2019, 54.)

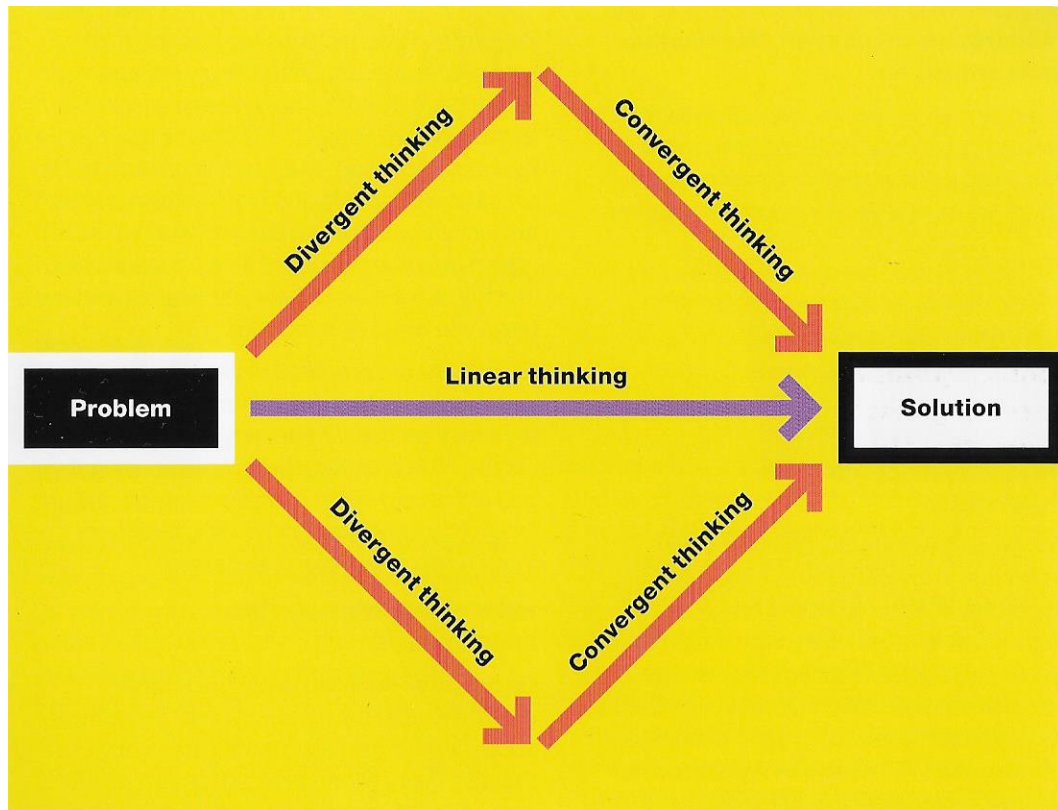
Konvergenttista ajattelua tarvitaan, kun halutaan ideat kohdistettua takaisin aiheeseen ja ongelmaan, joka pitää ratkaista. Silloin arvioidaan jo luotuja ideoita, jonka jälkeen katsotaan, voidaanko niitä käyttää tai muokata, mikä tarjoaisi mahdollisen ratkaisun työn ongelmaan. (Mahon 2011, 11; Järvilehto 2019, 54.)

Kuviossa 2 näkyy, miten teos etenee divergentin eli hajaantuvan ja konvergentin eli kokoavan ajattelun välillä. Kuviossa 3 divergentti ajattelu nousee kohti uusia ideoita, mutta konvergentti on vetovoimana vastassa, joka vetää alaspäin siitä syystä, että ajatukset eivät lähde liian valloilleen ja pois ongelmasta, joka pyritään ratkaisemaan.



Kuvio 2. Divergenssin ja konvergenssin välillä on jatkuvasti liikettä. Tämä saavutetaan vain, jos pyritään kohti jotain. Esimerkiksi kuvion mukaan teosta kohti. (Järvilehto 2019, 55.)

Nopein ja turvallisoin reitti ongelman ratkaisuun on suora, hyvin tasoiteltu tie, joka johtaa ensimmäiseen ideaan mielessä (kuvio 3). Jos käyttää samaa tavanomaista tapaa työssä, on todennäköistä, että ei luo mitään erilaista, joka poikkeaisi aiemmin tehdyistä töistä. (Mahon 2011, 10.) Mielestäni tämän takia on tärkeätä, että ei lähdetä heti työstämään ensimmäistä ideaa, joka tulee mieleen, vaan lähdetään etsimään vastausta jostain kauempaa. Täytyy kuitenkin muistaa, että otetaan muilta palautetta vastaan matkan varrella. Muuten saattaa käydä niin, että ideat ovat jo liian kaukaa haettuina, jolloin ne eivät liity aiheeseen eikä niitä saada mitenkään sovitettua siihen muottiin.



Kuvio 3. Samoin kun kuviossa 2, divergentti ajattelu lähtee etsimään ratkaisua kaukaa. Konvergentti ajattelu kohdistaa ajattelun takaisin aiheeseen ja ongelmaan, joka täytyy ratkaista. (Mahon, 2011, 11.)

Kuvioista 2 ja 3 tulee ilmi, että ideat eivät synny lennosta. Jokainen meistä on yksilö ja moni yrittää tehdä parhaansa. Ideoiden laatu ja niiden määrä vaihtelee hyvin paljon sen mukaan, minkälainen työtehtävä on kyseessä. Jos esimerkiksi työtehtävän aihe on aivan uusi suunnittelijalle eikä hän koskaan ole aikaisemmin perehtynyt aiheeseen, saattaa aiheen sisäistämiseen mennä oma aikansa, ennen kuin saa kiinni siitä, mitä asiakas oikeasti hakee. Kun aikaa taustatyölle saa tarpeeksi, ideoiminenkin helpottuu ja sen kautta ideoiden määräkin kasvaa. Näin myös saadaan laadukkaiden ideoiden määrää kasvatettua, ja niitä voidaan jatkojalostaa eteenpäin.

Tämän lisäksi on tärkeää pallorella omia ideoita muidenkin kanssa, jotta ei sattuisi niin, että tulee väärinymmärretyksi tai että idea ei ole sopiva juuri siihen tiettyyn aiheeseen. Silloin on vielä mahdollista kääntää kurssi oikeaan suuntaan.

## 2.4 Uudet ideat ovat usein vanhoja ideoita

Luvussa 2.1 esitin, että luova ajatus on ajatukseltaan aivan uusi ja että uutta ajatusta ei ole aiemmin esitetty (Koski & Tuominen 2005, 64). Voidaanko uutta ajatusta ymmärtää, jos yhteyttä vanhaan ei ole? (Jokinen 2019b, 19). Monella saattaa olla käsitys, että maailman merkittävimmät keksinnöt olisivat olleet uutta. Näin kuitenkin ei ole, sillä nimenomaan vanhoja ideoita oli yhdistelty olemassa olevan kanssa. Hieman tarkemmin katsottuna kaikki ideat perustuvat tavalla tai toisella jo aiemmin keksittyyn. (Koski & Tuominen 2005, 88– 89.)

Gutenberg keksi kirjapainotekniikan yhdistämällä rahanlyöntikoneen ja viinipuristimen. Dali loi surrealismin yhdistämällä taiteen ja unen. Lipman yhdisti pyyhekumin ja lyijykynän ja lopputuloksena oli lyijykynä, jossa on pyyhekumi. (Koski & Tuominen 2005, 86.)

Uusi on usein vanhaa, koska luovuus on asioiden ja ideoiden yhdistelemistä. Ne ovat vain eläneet erillään omissa oloissaan. Uusia ideoita tuotetaan yhdistämällä vanhaa ja mitä totutusta poikkeavalla tavalla. (Koski & Tuominen 2005, 86.) Näin myös Grafian kolumnissa Antero Jokinen kirjoittaa, että uusia ideoita ei ole. Vanhat ideat laitetaan oman mieleemme kaleidoskooppiin, ja näitä ideoita pyöritettyämme siitä syntyy uusia ideoita. (Jokinen 2019b, 19.)

## 3 Ideointimenetelmät

Ideointimenetelmät ovat hyvä apu silloin, kun ideoita ei synny. Ideointi on välillä haastavaa myös itselleni, mutta se ei tarkoita sitä, ettenkö olisi luova. Meissä jokaisessa on luovuutta, mutta sitä ei välttämättä tule ulos aina silloin, kun sitä tarvittaisiin. Näin myös Kristolan haastateltavat kertovat.

Luovuus on olotila, jota ei voi laittaa päälle tai pois päältä, vaan ideat syntyvät ajasta tai paikasta riippumatta (Kirstola 2019, 8). Suunnittelijat voivat törmätä työelämässä tilanteisiin, jossa asiakkaalla on oletus siitä, että suunnittelijat ovat ideavalmiita kaikissa tilanteissa. Tämän kannalta olisi hyvä, että jos joku aihe on vaikea ja ideoita ei synny, niin erilaisia ideointimenetelmiä hyödyntämällä voisi löytyä erilaisia ratkaisuja tähän ongelmaan.

Idea ei synny ensisijaisesti ideointimenetelmillä. Niihin ei pidä suhtautua kuitenkaan kielteisesti. Niistä ovat oppineet ammatikseen ideoivat ihmiset, jotka eivät edes kutsu niitä ideointimenetelmiksi tai tekniikoiksi. Ideointimenetelmistä voi oikeasti olla hyötyä yksilölle tai ryhmälle. Maailma on täynnä erilaisia ideointimenetelmiä. Niiden arvo kuitenkin riippuu siitä, kuinka ne auttavat sinua saavuttamaan tavoitteesi. (Koski & Tuominen 2005, 170–171.)

Ideointimenetelmistä, joita tulen hyödyntämään, on valikoinut itselleni mieluisat tekniikat. Aiheet, joita käyn läpi tulevissa luvuissa, ovat pomodoro-tekniikka, ajatuskartta, aivoriihi ja moodboard. Näistä jokaisesta kerron aluksi yleisesti mitä ne ovat. Jokaisessa aiheessa on mukana yksi projekti, jota olen tehnyt. Yhteensä näitä projekteja on kaksi: *Pelko ja häpeä* -kuvitus, josta teen kaksi kuvaa, sekä *Trollaaminen, totta vai tarua?* -juliste.

Luvuissa 3.1 Pomodoro-tekniikka ja 3.2 Ajatuskartta käyn läpi aiheen *Pelko ja häpeä* -kuvitusten prosessia. Lopputulos näistä kerrotaan luvussa 3.3 *Pelko ja häpeä* -kuvitusten viimeistely. *Trollaaminen, totta vai tarua?* -julisteessa edetään samalla tavalla. Ensiksi luvuissa 3.4 Aivoriihi ja 3.5 Moodboard käyn prosessia läpi ja seuraavaksi luvussa 3.6 kerrotaan lopputulos.

### 3.1 Pomodoro-tekniikka

Pomodoro-tekniikka on italialaisen Francesco Cirillon kehittämä ajanhallintamenetelmä. Pomodoro tarkoittaa suomeksi tomaattia ja tekniikan nimi juontuu klassisesta tomaatin muotoisesta munakellosta. Ideana on keskittyä tehokkaasti yhteen tehtävään lyhyiden jaksojen ajan, joiden välissä pidetään nopeita taukoja. (Komulainen 2017.)

Pomodoro-tekniikka perustuu intensiiviseen ajanhallintaan, jossa tehdään 25 minuutin pituisia työskentelyvaiheita. Näiden jokaisen 25 minuutin jälkeen pidetään lyhyitä taukoja, jotka ovat viisi minuuttia. Neljännen työskentelyvaiheen jälkeen pidetään pidempi tauko, joka on 15–20 minuuttia. (Komulainen 2017.) Pomodoro-tekniikassa saa itse päättää, mitä ajoitettujen työskentelyjaksojen aikana tekee, mutta tärkeintä on tehokkaasti paneutua juuri työskentelyyn. Lisäksi Pomodoro-tekniikkaa voi oman maun mukaan tehdä niin monta kierrosta kuin jaksaa. (Komulainen 2017.) Käytin pomodoro-tekniikkaa ideoidessani aiheesta *Pelko ja häpeä*.

Kahden ensimmäisen työvaiheen aikana keskityin pelkästään itse aiheeseen. Koulutyönä on *Pelko ja häpeä*, joten näiden pohjalta luin suoraan aiheeseen liittyviä artikkeleita netistä. Otin artikkeleista ylös muistiin erilaisia lauseita ja termejä. Tutkiskelin YouTubea ja löysin hyvän videon persoonallisuushäiriöstä, joka nimenomaan liittyi häpeään ja pelkoon.

Tämän jälkeen pohdiskelin, miltä pelko tai häpeä näyttää kasvoissa ja kehon olemuksessa. Mitkä ovat ne asiat, jotka vaikuttavat siihen, että olemmeko pelokkaita vai nolotuneita? Aloin etsiä pelon ilmaisevia piirteitä ihmisten kehonkielestä, kuten asentoja ja katseen suuntaa, joilla voisi tuoda ilmi halutun tunnetilan. Huomasin, että käsien ja pään asento sekä silmien suunta vaikuttavat kaikista eniten siihen, miltä ihminen näyttää näissä tunnetiloissa.

Kolmannessa pomodoro-tekniikan työvaiheessa etsin inspiraatioita. Mietin, minkälaisella kuvitustyylillä tekisin lopulliset työni. Muodot, värit ja toteutustekniikka ovat merkittävässä roolissa tunnelman saavuttamiseksi. Etsin kansainvälisten kuvittajien portfolioista inspiraatioita, joista Petra Eriksonilta löytyi miellyttävällä tavalla tehty työ (kuvio 4). Lisäksi Shepard Faireyn kuuluisa *Hope*-juliste vuodelta 2008 tuli tässä kohtaa mieleeni (kuvio 5). Kummassakin työssä oli sitä tyyliä, jolla halusin tehdä kuvitukset. Kuitenkin niistä puuttui se värimaailma ja sellainen tunnetila, jota hain. Lopulta kuitenkin löysin oikeaan suuntaan menevän julisteen, jonka oli tehnyt Roy Nockolds vuonna 1942 (kuvio 6).



Kuvio 4. Kerry Washington in American Son (Eriksson, 2018).

Kuviossa 4 värikontrasti on hyvin voimakas sekä valon että varjon raja on hyvin terävä. Tähän suuntaan olin ajatellut kuvitustani viedä. Kuitenkaan se ei saisi olla värimaailmaan liian lämpimän oloinen. Pidän tässä kuvassa siitä, että kuvituksessa on käytetty vain neljää väriä sekä mustaa ja silti teos näyttää siltä kuin siinä olisi enemmän värejä.





Kuvio 5. Hope, Barack Obama (Fairey, 2008).

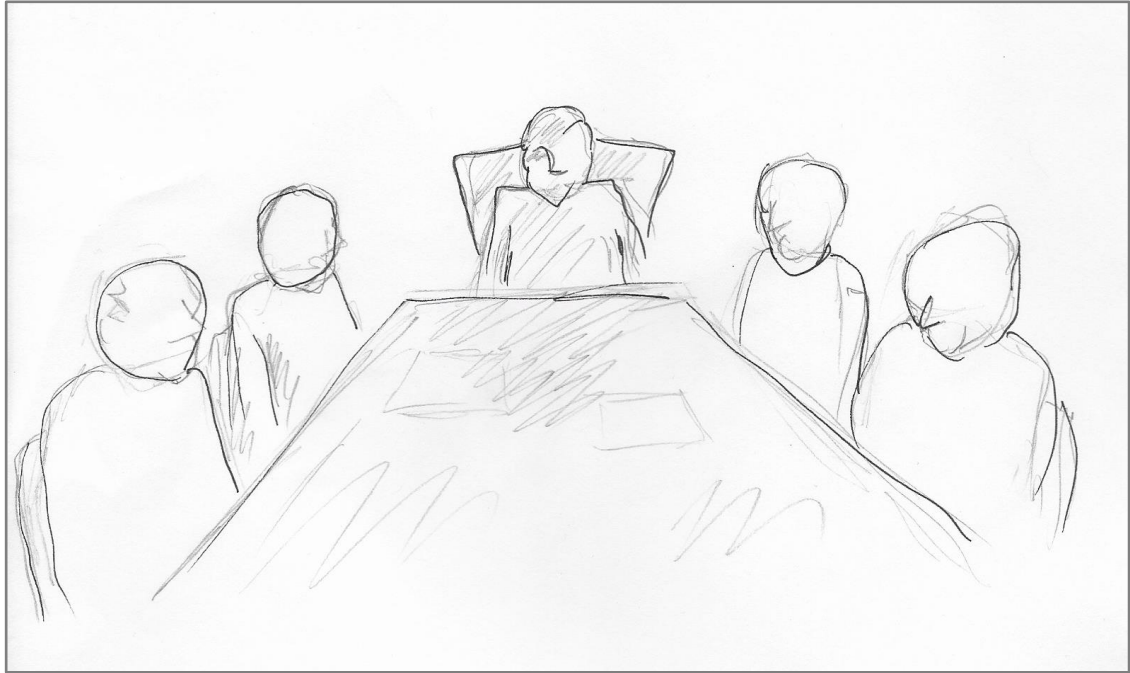
Vuoden 2008 *Hope*-juliste Barack Obamasta on ollut minusta aina kiehtova, ja sen tarina on myös hyvin mielenkiintoinen (kuvio 5). Värimaailmaltaan se on hyvin yhdysvaltalainen, mutta ei kuitenkaan sävyiltänsä ihan perinteinen, mitä on totuttu näkemään sieltä suunnasta. Nämä värit ovat sininen, punainen ja valkoinen. Tyyllillisesti se on myös saman oloista kuin Eriksonin kuvitus. Tässä valon ja varjon raja on huomattavasti pehmeämmän oloinen.



Kuvio 6. In Germany...Someone is Doing the Same Job As You. Beat Him! (Nockolds 1942).

Taidemaalari Roy Nockoldsin julisteessa vuodelta 1942 on juuri sitä tunnelmaa, jota hain. Värimaailmakin on sellainen, joka luo ahdistusta ja pelkoa (kuvio 6). Osa kasvoista on varjon peitossa ja ainoastaan kasvojen ulommat osat korostuvat. Se luo kuvan kuin henkilö olisi luuranko.

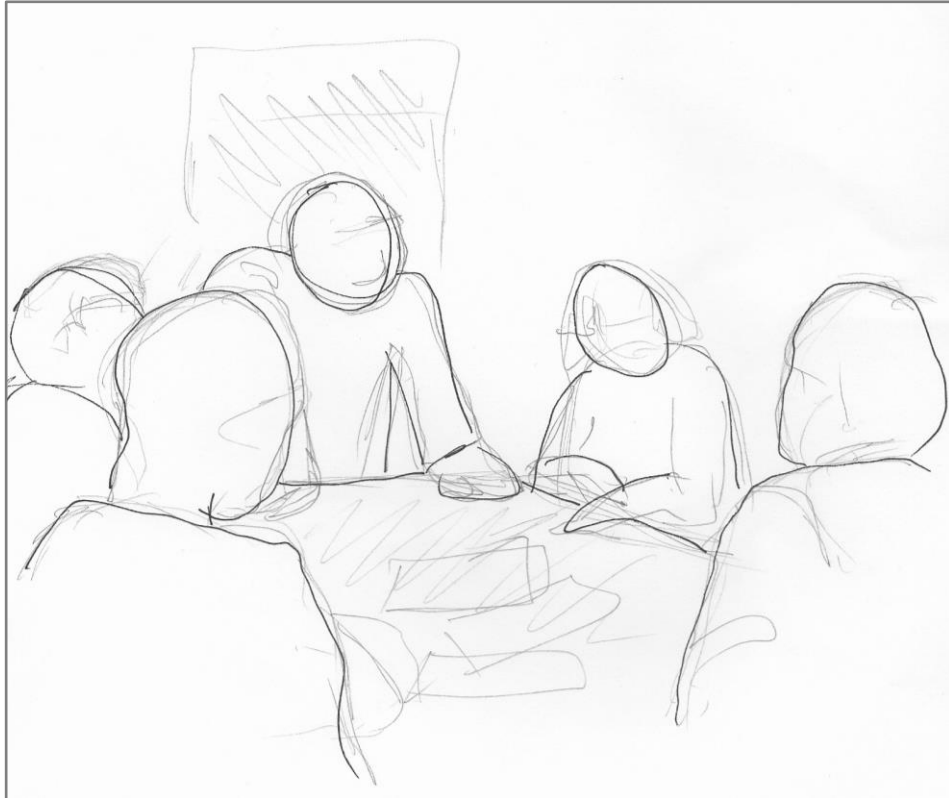
Neljännessä 25 minuutin työskentelyssä kävin kaikki aikaisemmissa työskentelyvaiheissa keräämäni sisällön ja muistiinpanot vielä kerran läpi. Sen jälkeen tein nopeita hahmotelmia sommitelman löytämiseksi. Sommitellessa hain intensiivistä ja tukalaa tunnelmaa, jossa katsoja tuntisi olevan itse mukana kuvassa. Kuvituksen kuvakoko tuli olemaan 205 x 265 mm, joten sommitelussa piti myös ottaa se huomioon.



Kuvio 7. Ensimmäinen hahmotelma kiusallisen hiljaisesta palaverista.

Ensimmäisessä hahmotelmassa (kuvio 7) piirsin tilanteen hiljaisesta palaverista. Kuvitteellisessa tilanteessa kaikki ovat hiljaa ja osalla on päät alhaalla. Kukaan ei uskalla sanoa ideoitaan peläten, että tiimin vetäjä ampuu ideat heti alas. Ajatuksena oli myös luoda sommitelma, jossa katsoja olisi mukana tilanteessa. Kuva olisi ikkuna toiseen maailmaan.

Toisessa hahmotelmassa (kuvio 8) on myös palaveri, mutta tässä yksi työntekijä on nolostunut ja häpeissään, koska oli tuonut oman mielipiteensä esille. Tämän seurauksena tiimin vetäjä näyttäytyy painostavana hahmona, joka nojautuu pöytää vasten ja katsoo synkästi nolostunutta työntekijää. Lisäksi ajattelin, että muutkin tässä kuvassa olevat olisivat osallisena painostukselle.



Kuvio 8. Toinen hahmotelma, jossa hain painostavaa tunnelmaa.

Kolmannessa hahmotelmassa (kuvio 9) työnantaja näyttäytyy valtavana hahmona, joka näyttää kuin hän ei edes olisi huomaavinaan heitä. Hänestä alaisensa ovat hänen alapuolellaan. Työntekijät ovat vaivaantuneita kertoessaan työn etenemisestä työnantajalleen, koska he tietävät, että hän ei välitä. Raha ratkaisee kaiken.



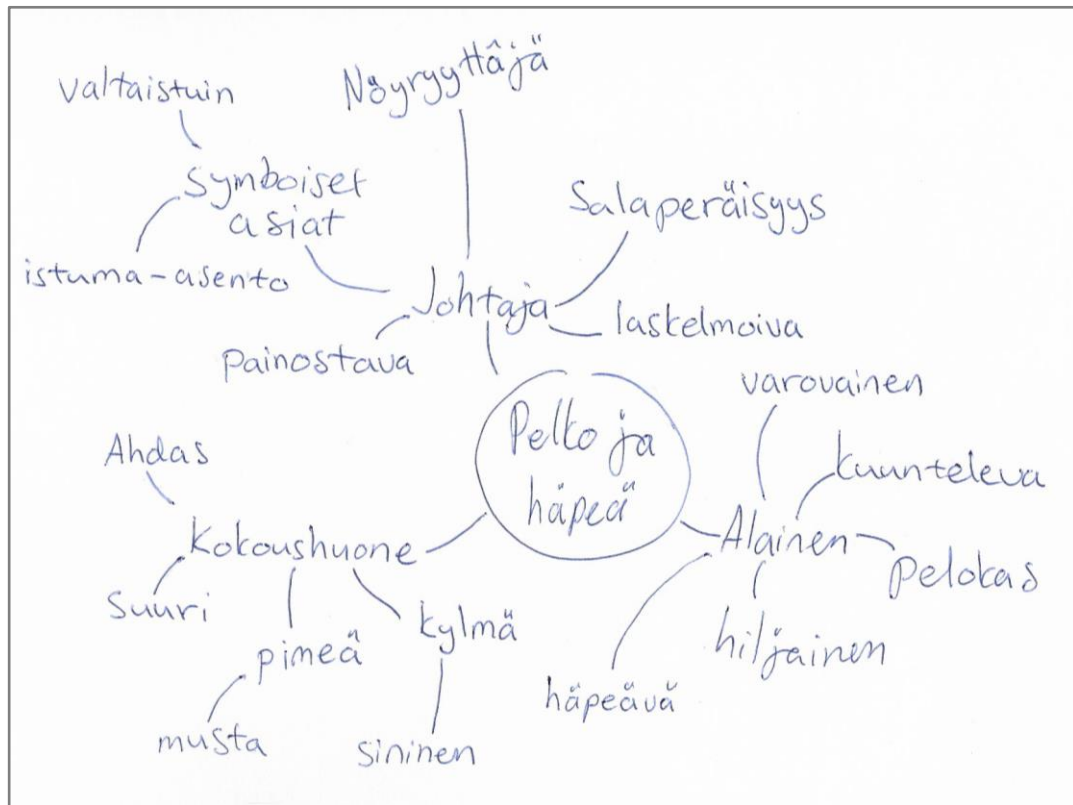
Kuvio 9. Kolmas hahmotelma, jossa työntekijät kohtaavat työnantajan.

### 3.2 Ajatuskartta

Ajatuskartta on ideoiden, asioiden ja esimerkiksi muistiinpanojen jäsentämistä varten suunniteltu esitysmuoto, jonka nykyaikaisen muodon luojana pidetään Tony Buzania. Ajatuskartta pyrkii jäljittelemään aivojen luonnollista tapaa ajatella: aivo-toiminta ei ole lineaarista, joten myöskään muistiinpanojen ei tulisi olla. Suurten asiakokonaisuuksien hahmottaminen, aihekokonaisuuksien tiivistäminen sekä asiayhteyksien löytäminen helpottuvat oikein laaditun ajatuskartan avulla. (Tiili 2018.)

Ajatuskartta on tehokas tapa järjestää muistiinpanot. Asian havainnollistaminen selkenee, kun rakenteet ja yhteydet ovat selvät (Tiili 2018). Koen, että ajatuskartassa on tärkeää käyttää yksittäisiä sanoja, koska näistä sitten lähdetään piirtämään uusia haaroja, joihin kirjoittaa taas lisää uusia sanoja. Sanojen sijaan voi myös käyttää kuvia tai symboleita (Tiili 2018). Käytin ajatuskarttaa ideoidessa aiheesta *Pelko ja häpeä*.

Ajatuskartassa käytin aikaisemmin saatuja muistiinpanoja, joita hyödynsin pomodoro-tekniikassa. Aluksi jäsentelin ja karsin muistiinpanoista turhia sanoja. Tämän jälkeen lähdin kirjoittamaan näiden ympärillä uusia erilaisia sanoja, sitten niiden ympärille taas sama juttu. Tein muutaman ajatuskartan ja valikoiduin viimeisimpään (kuvio 10).



Kuvio 10. Viimeisin ajatuskartta oli tarpeeksi selkeä ja ytimekäs.

Toisin kuin pomodoro-tekniikassa, ideat painottuivat enemmän henkilöihin ja ympäristöön, ei ilmeisiin tai olemuksiin. Tässä kohtaa lähdin pohtimaan sitä, minkälaisia ominaisuuksia henkilö, joka aiheuttaa pelkoa omaisi. Etsin erilaisia henkilöitä elokuvista ja sarjoista. Moni klassinen hahmo omaa tietynlaisia piirteitä (kuvio 11), kuten esimerkiksi asustuksen (kuvio 12), valtaistuimen (kuvio 13) tai karismaattisuutta. Näistä sitten otin inspiraatiota ja symboliikkaa mukaan koulutyöhön.



Kuvio 11. Ernst Stavro Blofeld, elokuvasta. Roolia esitti näyttelijä Christoph Waltz (Spectre, Yhdistynyt kuningaskunta 2015).

Ensimmäinen hahmo, joka tuli minulla mieleen, oli Ernst Stavro Blofeld (kuvio 11), ikoninen ja salaperäinen James Bondin arkkihollinen. Blofeld omaa paljon samoja piirteitä kuin Roy Nockoldsin julisteen hahmo.



Kuvio 12. Kohtaus sarjasta Mad Men (Mad Men, Yhdysvallat 2010).

Ensimmäinen asuste, jota ajattelin, oli puku. Se on virallinen ja konservatiivinen etenkin toimistoissa. *Mad Men* -sarjassa tuli hyvin nähdyksi entisajan pukeutumissäännöt (kuvio 12). Sarja perustuu 60-luvun aikaan. Kuvassa ollaan asiakastapaamisessa, josta näkee rennon, mutta virallisen tilanteen. Sain otettua mallia käsien asennoista omiin töihini.



Kuvio 13. Star Wars -elokuvan trailerista keisari Palpatinen valtaistuin (The Rise of Skywalker, Yhdysvallat 2019).

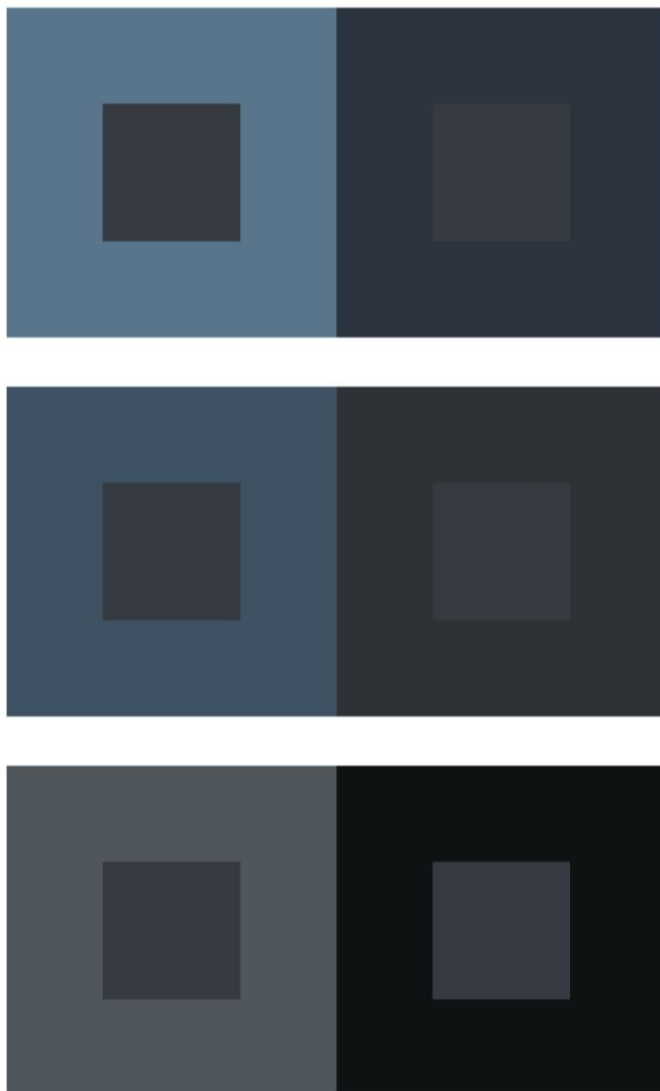
Värimaailma, johon lopulta päädyin tuli *The Rise of Skywalker* -trailerista (kuvio 13). Trailerin yhdessä kohtauksessa näkyy valtaistuin. Kohtaus kestää vain hetken, mutta se riittää välittämään katsojalle, että istuin sijaitsee jossain pimeässä, usvaisessa ja kylmässä paikassa. Lisäksi ympärillä vallitsee luonnoton valo.



Kuvio 14. Väripaletti, johon päädyin.



Lopullinen väripaletti tuli näyttämään kuvion 14 mukaiselta. Halusin välittää samanlaista tunnelmaa, kuin kuviossa 13. Koposen, Hildénin ja Vapaasalon (2016, 100–101) mukaan, värien avulla voidaan parantaa visuaalisten esitysten selkeyttä. Toisaalta väreillä on esteettinen ja kulttuurillinen merkitys. Eri väreihin liitetään eri kulttuureissa erilaisia merkityksiä. Nämä suunnittelijan täytyy ottaa huomioon. Värit ovat voimakkaita visuaalisia koodeja ja lukija liittää niihin aina merkityksiä. Suunnittelijan tehtävä on huolehtia siitä, että nämä merkitykset ovat niitä, jotka hän on väreille tarkoittanutkin.



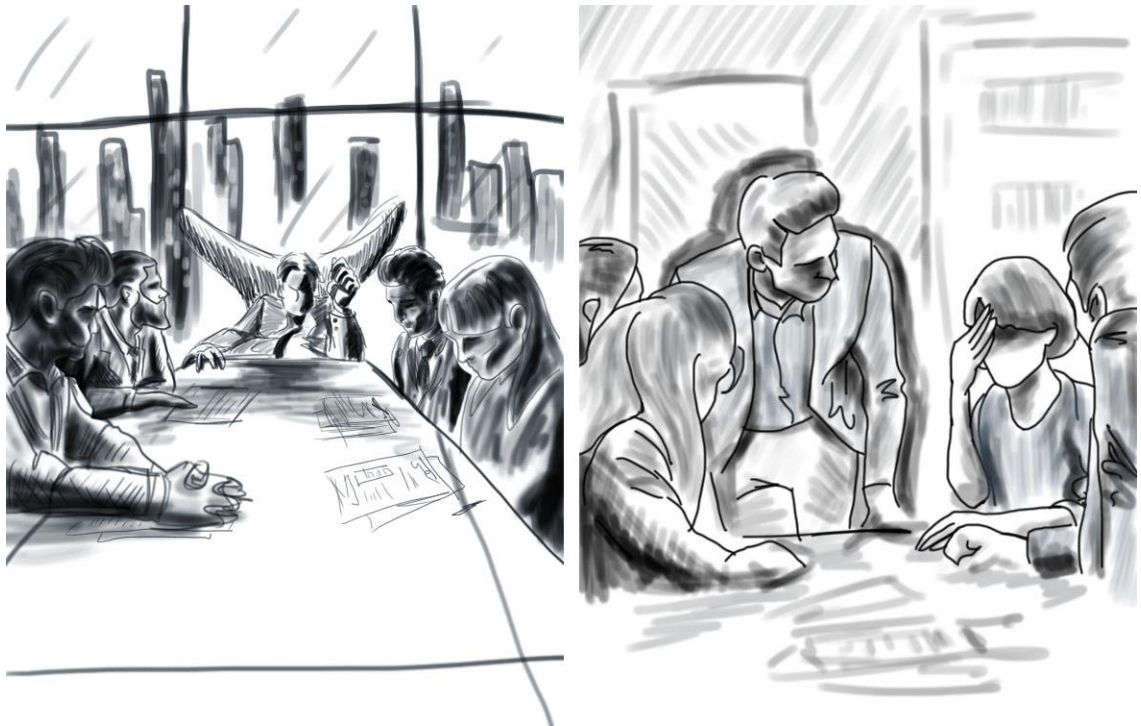
Kuvio 15. Värien ympäristön vaikutuksesta: tumma vaalentaa ja vaalea tummentaa.

Värien valinnassa huomasin, että osa väreistä aiheuttaa harhan lähekkäin, jolloin ne näyttävät normaalia vaaleammalta tai tummemmalta (kuvio 15). Se loi kuvan, kuin olisi käyttänyt enemmän värejä kuvituksissa. Kyseessä on *simultaaninen kontrasti* eli väri

muuttuu lähekkäisen värin vaikutuksesta. Se on kaikissa väririnnastuksissa läsnä, eikä sillä ole rajoituksia kuviin, jotka on painettu tai maalattu. (Arnkil 2008, 102–105.)

### 3.3 Pelko ja häpeä -projektin viimeistely

Ideoinnin ja inspiraatioiden jälkeen ryhdyin koneella tekemään luonnoksia. Tällä kertaa käytin luonnoksissa valitsemaani väripalettia. Lisäsin kuviin enemmän yksityiskohtia, kuten varjossa olevat silmäkuopat, millaisessa ympäristössä kuvassa ollaan. Kuviossa 16 vasemmalla puolella on tilava kokoushuone, jossa näkyy ikkunan takaa kaupunki. Lisäksi pöydälle on aseteltu papereita. Oikealla kuvassa on taas kokoushuone, joka vaikuttaa tiiviiltä. Ajatuksena siinä oli, että taustalla näkyisi mappeja ja tussitaulu, pöydällä olisi ripoteltuna kasa papereita.



Kuvio 16. Kaksi jatkoluonnosta aiemmista hahmotelmista, joissa on kokous meneillään. Kummassakin omanlainen tunnelma. Mukaan on lisätty väriä havainnollistamaan tunnelmaa. Päädyin jatkojalostamaan näistä kahdesta viimeistellyt versiot.

Kolmannessa luonnoksessa hain dramaattista ja uhkaavaa tunnelmaa (kuvio 17). Työntekijän valtava koko peittää kaiken valon, jonka seurauksena osa valosta pääsee ohi. Ajattelin ympäristön olevan avokonttorissa, jossa katossa olisi voinut olla tyypillinen ruudukko. Jatkojalostuksen kannalta tätä luonnosta en nähnyt kannattavana jalostaa eteen-

päin. Kuvassa pelko olisi ollut helppo tuoda esiin tehokkaammin, mutta siitä puuttuu häpeä, jonka vuoksi viesti ei ole ehyt kokonaisuus. Sommitelmallisesti tämä on minusta hyvä, mutta ajatus tässä on lähtenyt juoksemaan liian kauas, koska siihen on hankala saada mukaan häpeä. Kuvan etuosassa olevat henkilöt ovat kasvot poispäin. Tämän takia näihin kahteen henkilöön on vaikea saada yhteyttä. Tarvitaan sellaista tunnetilaa, joka viestisi häpeästä. Tässä minulla astui esiin konvergenttinen ajattelu (vrt. luku 2.2).



Kuvio 17. Kolmannessa jatkoluonnoksessa hain konttorimaista tunnelmaa, jossa valo tulee valtaavan työnantajan takaa, joka loi dramaattisuutta ja uhkaa. Tämä luonnos ei mennyt jätöskukseen.

Lopullisissa luonnoksissa piirsin jokaisen hahmon erikseen omalle paperilleen (kuvio 18 & 19). Tämän jälkeen skannasin kuvat ja vein ne Illustrator-ohjelmaan, jossa piirsin vektorikynällä ne puhtaaksi. Seuraavaksi pystyin skaalaamaan kuvia haluttuun kokoon ja asetella niitä työpöydällä oikeisiin paikkoihin.



Kuvio 18. Ensimmäisen kuvituksen lopulliset luonnokset.



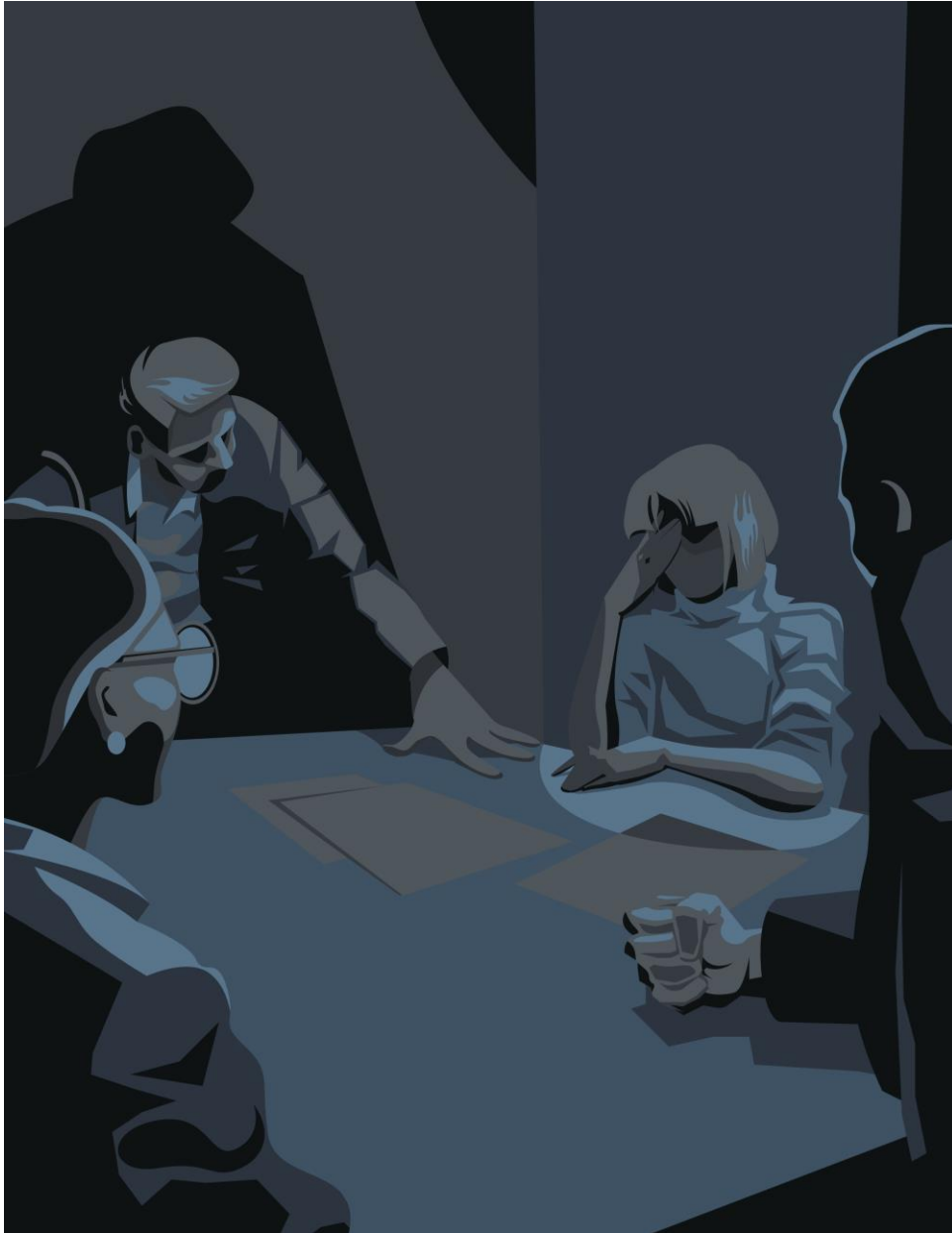
Kuvio 19. Toisen kuvituksen lopulliset luonnokset.

Luonnokset (Kuvio 18 & 19) pysyivät melkein alkuperäisessä muodossa suurimmalta osin valmiissa kuvituksissa. Pieniä muokkauksia ryhteihin, yhden hahmon hiuksien pelkistämistä ja selkänojan kaventamista tuli tehtyä lopullisiin kuvituksiin (Kuvio 20 & 21). Värit lisättyäni sain esille haluamani tunnelman. Osa kuvien elementeistä sulautui mukavasti toisiinsa. Silmä rakentaa itse kuviin puuttuvat kohdat, vaikka niitä ei ole kuvissa. Omasta mielestäni onnistuin luomaan halutun tunnelman.

Halusin välittää kuvioissa 20 ja 21, että katsoja olisi osana kuvaa eri näkökulmista. Kuviossa 20 katsoja olisi mukana palaverissa, ja kuviossa 21 katsoja olisi sivusta katsojassa, kun työntekijä on tukalassa tilanteessa. Värimaailmalla halusin kuvata pelon ja häpeän tunnetilaa kummassakin kuviossa.

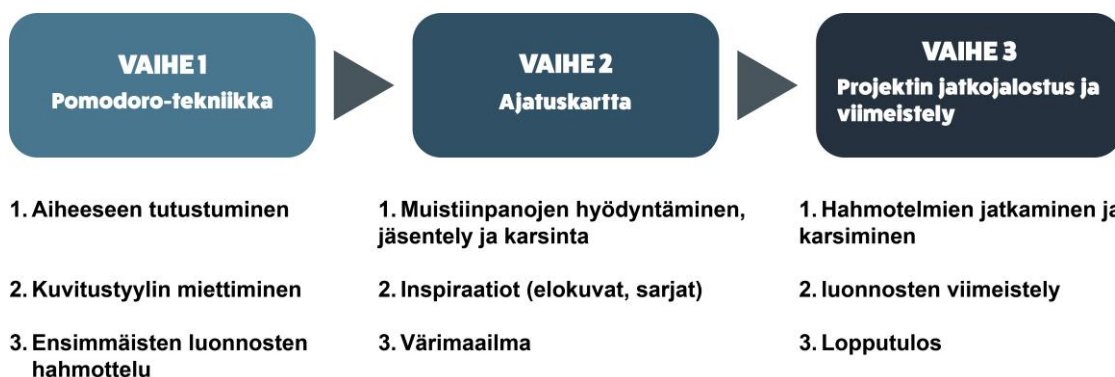


Kuvio 20. Ensimmäinen valmis kuvitus. Katsoja on mukana palaverissa.



Kuvio 21. Toinen valmis kuvitus. Katsoja on sivusta todistamassa nöyryytystä.

Loppuun kokosin pienimuotoisen prosessikaavion suunnittelutyöstä (kuvio 22), jonka *Pelko ja häpeä* -projekti kulki. Tiivistettynä projektissa oli kolme vaihetta, ja jokaiseen vaiheeseen kuului kolme omaa vaihetta. Vaikka kaavio vaikuttaa lineaariselta ja selkeältä, kulki projekti kuitenkin ennakoimattomasti. Erityisesti vaiheiden yksi ja kaksi aloitukset olivat hyvin sinkoilevia. Kuitenkin tiesin mitä tein, ja pystyin pitämään ohjat käsissä.



Kuvio 22. Pelko ja häpeä -kuvituksen suunnittelutyön pienimuotoinen prosessikaavio.

### 3.4 Aivoriihi

Aivoriihi on perinteinen ideointimenetelmä, jonka tavoitteena on tuottaa mahdollisimman paljon erilaisia ideoita ja näkökulmia, joista soveltuvimpia voidaan jalostaa eteenpäin. On tärkeää, että kenenkään ideoita ei ideointivaiheessa aseteta arvioinnin kohteeksi, jotta erilaiset ideat mahdollisimman varauksetta tuodaan esille. (Tevere 2017.)

Aivoriihessä edetään siten, että ensimmäisenä määritellään aihe. Tähän etsitään ratkaisua erilaisilla ideoilla tai kokemuksilla. Aihe on hyvä laittaa muistiin. Ideoita luodaan vapaasti niin paljon kuin voidaan yksin tai ryhmissä. (Tevere 2017.) Omalla kohdallani ideoin yksin. Ideat kannattaa laittaa aina ylös, olivat ne sitten huonoja tai hyviä, sillä niistä voi aina tulla myöhemmin jotain uutta. Ideointivaiheen jälkeen arvioidaan, kehitetään ja mahdollisesti ryhmitellään tuotettuja ideoita (Tevere 2017). Käytin aivoriiheä ideoidessani aiheesta *Trollaaminen, totta vai tarua*.

Aiheen ensimmäinen osa *Trollaaminen* kertoo nimensä mukaisesti trollaamisesta. Sen ensisijainen tarkoitus on aiheuttaa provosointia eli negatiivisia reaktioita ihmisissä (Wikipedia 2020). Otsikon *Totta vai tarua* -osa tulee mukaan, jolla mitataan katsojan media-lukutaitoa ja lähdekriittisyyttä. Valitsin koronaviruksen tehtävän aiheeksi sen ajankohtaisuuden vuoksi, koska aiheesta leviää paljon väärää tietoa.

Aivan aluksi aloin kirjoittamaan ylös koronaviruksesta mieleeni tulleita asioita. Kävin myös läpi erilaisia valheellisia väitteitä maailmalta liittyen koronavirukseen. Näiden pohjalta valitsin sopivat ideat luonnosteltavaksi. Luonnoksissa hain humoristista näkökulmaa julisteeseen, koska halusin tuoda järjettömyyden esiin, mikä valeuutisissa on.



Joulukuussa 2019 Kiinassa alkoi levitä aiemmin tuntematon koronavirus. Koronavirus nimettiin sen sukulaisviruksen SARS-koronaviruksen mukaan. Nimeksi tuli SARS-CoV-2. Tätä koronaviruksen aiheuttamaa tautia kutsutaan nimellä COVID-19, joka tulee sanoista *corona, virus, disease*. Todennäköisesti tämä uusi virus on saanut alkunsa yksittäisestä tartunnasta ihmisen ja eläimen välillä. (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2020.)



Kuvio 23. Ensimmäisiä luonnoksia, jotka tein aivoriihen muistiinpanojen pohjalta.

Kuviossa 23 luonnostelin erilaisia aiheita liittyen koronavirukseen. Sosiaalisessa mediassa levitettiin väittämiä siitä, että delfiinit uiskentelisivat kanaaleissa. Ympäri maailmaa kuin myös Suomessa alettiin paniikin lailla hamstraamaan vessapaperia kaupoista kuin maailma olisi loppumassa. Sosiaalisessa mediassa myös liikkui valeasiantuntijoiden kikkvoja siitä, kuinka kotikonstein pääsee eroon koronaviruksesta. Yhdysvalloissa ihmiset luulivat Corona-oluen olevan syy koronavirukseen.



Kuvio 24. Lisää aivoriimestä tulleita luonnoksia valheista ja salaliittoteorioista.

Koronaviruksen levitessä jatkoin ideoiden ylös ottamista ja niistä luonnoksien tekoa. Kuvion 24 luonnostelin Donald Trumpin, joka antaa hänen ohjeitaan koronavirukseen liittyen. Vieressä on poimittu Afrikasta valeuutinen, jossa väitettiin, ettei suojamaskista ei ole mitään hyötyä, jos maskin käyttäjällä on parta. Alempana kuviossa 24 luonnostelin erilaisia maailman laajuisia salaliittoja, kuten esimerkiksi 5G-yhteys aiheuttaisi koronavirustartunnan tai että koronavirus olisi saapunut maapallolle mystisen meteoriitin mukana. Lisäksi jotkut salaliittoteoreetikot uskovat, että kuningatar Elisabet II olisi liskoihminen ja että hän ohjailisi naruilla taudin kulkua.



Kuvio 25. Luonnos Corona-pullon hyökkäyksestä ja Venetsian delfiinit.

Luonnostelun jälkeen valitsin jatkojalostukseen viisi luonnosta kuvioista 23 ja 24. Näitä luonnoksia pyörittelin koneella ja lisäsin niihin mukaan värit. Kuviossa 25 muutin Corona-pullon hyökkäämistä muuttamalla kuvan perspektiiviä. Corona-pullo laskeutuu kohti pa-koon juoksevia ihmisiä. Lisäksi poistin pullosta hirviön ominaisuuden. Corona-olut on se hirviö, joka tekee siitä itsestään huvittavan.

Ajatukseni delfiineistä Venetsiassa (kuvio 25) toi idean, että voisiko tämä idea toimia mainosjulisteena. Venetsian turismiin suunnattu mainos olisi maalausmaisella tavalla toteutettu ja väririkas. Lisäksi kuvassa olisi paljon lupauksia, mutta mukana olisi iskulausetta vai tarua. En päätenyt jatkojalostamaan tätä eteenpäin, koska se ei ole minun mielestäni kovinkaan kiinnostava. Lisäksi julisteeksi jalostamisessa tulisi ongelmia typografian sommittelun kanssa, joka kuuluu osaksi tätä työtä.



Kuvio 26. Luonnoksessa Trumpin pää ja esimerkki iskulauseesta sen yläpuolella. Alapuolella julisteen iskulause. Vieressä 5G-yhteys levittää koronavirusta.

Kuviossa 26 Donald Trumpin pää on keskellä tyypillinen ilme kasvoilla. Taustalle ajattelin koronavirukseen liittyviä iskulauseita, joita hän on päästellyt pandemian aikana suustaan. Iskulauseita voisi olla paljon, mutta se saattaa tehdä kokonaisuudesta epäselvän. Yläosassa on vain esimerkki siitä, mitä Trump voisi sanoa. Trumpin alapuolella olisi punainen laatikko, jossa lukisi taas totta vai tarua.

5G-verkkoyhteyden väitetään salaliittoteoreetikoiden mukaan helpottavan koronaviruksen leviämistä. Jo ensimmäisessä luonnoksessa (kuvio 24) sain hyvin aiheen tuotua esille. Tolpasta pulssin omaisesti syntyy viruksia. Kuviossa 26 halusin nähdä, miltä se näyttäisi. Tätä luonnosta ajattelin jatkaa jalostamaan eteenpäin.



Kuvio 27. Elisabet II piti kansalle puheen huhtikuun alussa. Kuva on muunnelmani, miten salaliittoteoreetikot näkevät hänet.

Urheilutoimittaja David Ickenin kuuluisan salaliiton mukaan maailmaa kontrolloi reptiliaanit eli liskoihmiset. Nämä liskoihmiset kykenevät ottamaan ihmisen hahmon. Kuviossa 27 Elisabet II pitämän puheen inspiroimana, tein hänestä salaliittojen mukaisen muunnelman. Elisabet II pidetään yhtenä liskoihmisistä salaliittoteoreetikoiden keskuudessa.

### 3.5 Moodboard

Moodboard on kollaasi kuvia, videoita, tekstiä, piirroksia tai merkintöjä. Se on kätevä menetelmä visuaalisen tunnelman ja tavoitetilan hahmottamiseen esimerkiksi tilasuunnittelussa, kuvakielen määrittelyssä, tuote- tai palveluilmeen suunnittelussa tai brändin tavoiteposition linjaamisessa. Moodboardin kautta aiheen moodi tai fiilis tulee näkyväksi, jolloin siitä on helpompi keskustella konkreettisella tasolla. (Tolonen 2016.)

Moodboardilla halusin tuoda tietynlaisen tunnetilan esille. Tähän vaikuttaa erityisesti kuvitustyyli, muodot, typografia ja värit. Pelkillä luonnoksilla ja niiden kehitetyimmillä versioilla, ei pelkästään saada tunnelmaa ja viestiä katsojalle kerrottua. Hyödynsin moodboardia vasta, kun olin päätenyt yhteen ideaan aiheesta *Trollaaminen, totta vai tarua*. Vasta tämän jälkeen aloin siitä jalostamaan lopullista julistetta.

Päävärinä julisteessa käytin punaista ja sen rinnalle tuli vielä pari muuta väriä, jotka ei vielä olleet valikoituneet täysin. Punainen väri valikoitui moodboardin (kuvio 28) mukaisesti sen takia, koska se korostuu todella hyvin. Julisteessa haen räikyvää, huutavaa ja vaarallista tunnelmaa. COVID-19 keskuudessa leviää paljon väärää informaatiota. Jotkut pyrkivät sillä lietsomaan pelkoa ja pyrkiä saamaan lukijat levittämään sitä eteenpäin.

Pyrin tehostamaan typografiaa värikorostuksella. Kaikista tehokkaimmin värikorostus onnistuu, kun sen lisää ympäristöön, jossa muut värit ovat himmeämpiä tai sitten neutraaleja. Kuitenkaan sävyjen tai kylläisyyksien muutos ei itsessään riitä erottamaan kohdetta taustasta riittävän selkeästi. Jotta visuaalisesti voimakas ero voitaisiin saavuttaa, täytyy myös värien vaaleus olla erilainen. (Koposen & Hildénin & Vapaasalon (2016, 105.)



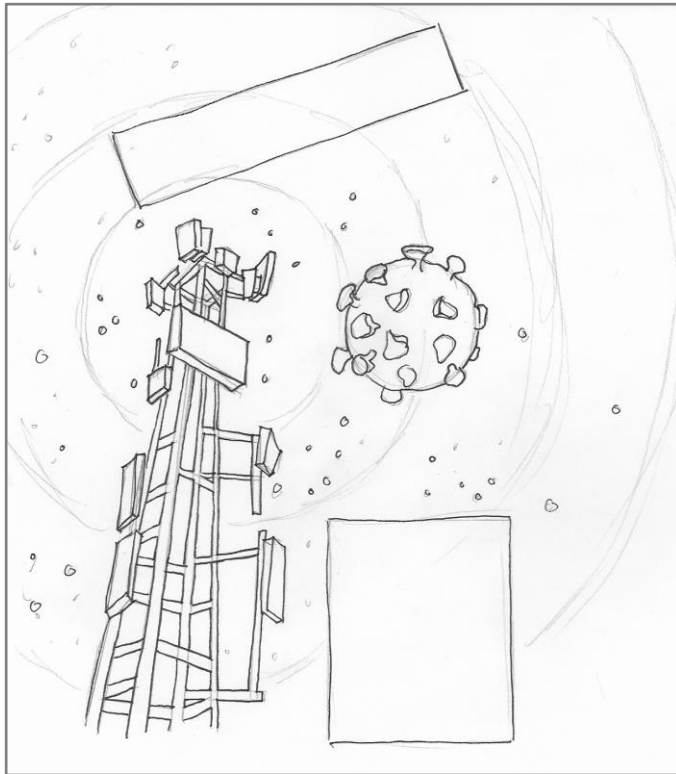
Kuvio 28. Moodboard, jonka tunnelmaa pyrin hakemaan lopullisessa julisteessa. Moodboardissa julisteiden kontrasti ja korostus on tarpeeksi selkeä, koska värit ovat riittävän erilaisia taustaan nähden. (artsandculture.google.com 2012a; metropolisjapan.com 1942; artsandculture.google.com 2012b; artsandculture.google.com 1923; artsandculture.google.com 2013; Mahdollinen väripaletti; artsandculture.google.com 1971).

Typografialla on muukin tärkeä roolin. Se ei ole vain viestintää, vaan myös taidetta. Näin Markus Itkonen kuvaa kirjassaan *Typografian käsikirja 2019*. Viestissä tarvitaan kontrasteja, jolla asetetaan haluttu asia tiettyyn suhteeseen. Jotta mielenkiinto pysyy viestin vas-

taanottajalla, täytyy viestissä olla rytmi. Tämä rytmi saavutetaan, kun käytetään kontrastia eri keinoilla. (Itkonen 2019, 81.) Kuviossa 28 joidenkin julisteiden typografiassa näkyy erilaisia kontrasteja kuten muotokontrasti ja värikontrasti.

### 3.6 Trollaaminen, totta vai tarua? -julisteiden viimeistely

Ennen kuin aloin Illustrator-ohjelmalla tekemään lopullista kuvaa julisteesta, tein vielä paperilla sommitelman mihin kaikki tarvittavat elementit pitäisi sijoittaa (kuvio 29). Julisteeseen kooksi tuli 594 x 841 mm eli A1, jotta sen huomio tulisi vielä näkyvämmiin esiin. Tässä vaiheessa olin päättänyt lopulliset värit julisteeseen (kuvio 30). Värimaailman tulisi olla mahdollisimman räikeä. Paperin valinnassa päädyin päällystettyyn paperiin, koska se tuo tarvittavan voimakkaan ja tarkan toiston väreihin ja kuvaan.



Kuvio 29. Totta vai tarua -julisteiden sommitelma.



Kuvio 30. Väripaletti, johon lopulta päädyin.

Antennimaston piirto oli yksinkertainen Illustrator-ohjelman Pen-työkalulla (kuvio 31), ja Ellipse-työkalulla sain kätevästi taustalle antennista lähtevät signaalit. Käytin julisteessa Adobe Fontsin päätteetöntä groteskia *Stenciletta Solid Bold*. Osaa fontin välistyksistä täytyi manuaalisesti korjata, koska osassa kirjasimet olivat liimautuneet kiinni toisiinsa. Fontti sopii mielestäni julisteeseen ja hoitaa tehtävän. Viimeisenä lisäsin yksittäisen koronavirusta symboloivan kuvituksen.



Kuvio 31. Julisteen kehityksen kulku.

Vein Illustrator-ohjelmassa tehdyt kuvat Photoshoppiin, jossa lisäsin antennimastoon hieman metallin oloista tekstuuria. Taustaan tuli kanssa tekstuuria erilaisilla siveltimillä, joka kuvaa miljoonia viruspartikkeleita, jotka tulevat antennimastosta. Yksittäinen koronavirus sai myös oman tekstuurin ja tumman liukuvärin tuomaan kolmiulotteisuutta. Viimeistelin lopuksi sanan Trollaaminen, johon laitoin kevyen Drop shadow -efektin, jolloin se ei huku taustaan. Kuviossa 32 näkyy kaikki viimeistelyt.

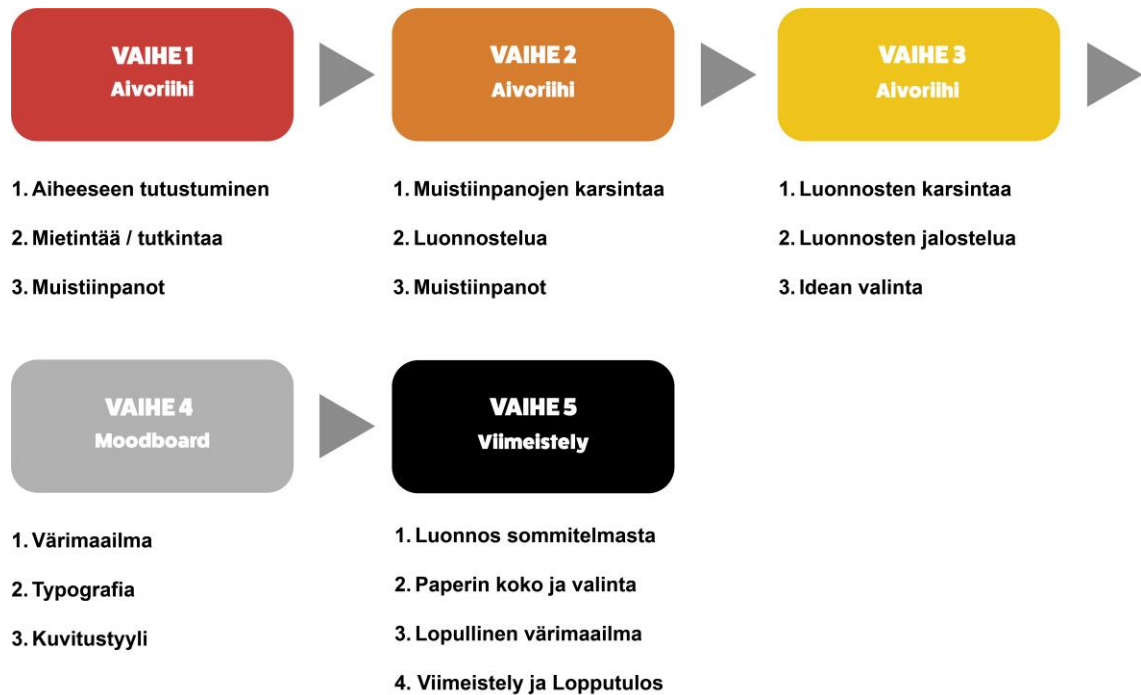




Kuvio 32. Viimeistely juliste, jonka kooksi tuli A1. Laadukkuuden varmistamiseksi paperiksi valikoitui päällystetty paperi.

Julisteella halusin viestiä salaliittoteoreetikoiden järjetöntä väittämää siitä, että 5G-verkko levittäisi koronavirusta. Tämän salaliiton seurauksena maailmalla tuhoaan 5G-verkkoantenneita sen pelossa, että ne levittäisivät koronavirusta. 5G-yhteydellä ja koronaviruksella ei ole minkäänlaista yhteyttä, joten tämä on tarua.

Kuten aiemmassa projektissa *Pelko ja häpeä*, tein Trolaaminen, *Totta vai tarua* -projektista myös pienimuotoisen prosessikaavion missä näkyy, miten projekti eteni tiivistettynä (kuvio 33). Aivoriihi oli vaiheiltaan kolmivaiheinen, koska käytin aikaa enemmän aiheen tutkimiseen. Sen lisäksi muistiinpanoihin, mietintään, luonnosteluun ja jatkojalostamiseen. Muuten prosessi eteni samalla tavalla kuin aiempikin.



Kuvio 33. Julisteen Trolaaminen, totta vai tarua? -prosessikaavio.

### 3.7 Lopputulos

Näillä menetelmillä sain monipuolisia ideoita. Niin kuin Jyrki Reunanen sanoi, kun jotain aihetta availaan, arvailaan, pyöritellään ja yhdistellään mielessä, siitä löytää uusia näkökulmia aiheeseen (Reunanen 2015, 27). Omasta mielestäni pystyin vastaamaan kysymykseen: mitä apua ideointimenetelmistä on graafista suunnittelua opiskeleville opiskelijoille?

Ideointimenetelmien käyttäminen helpottaa työn eteenpäin viemistä. Ajatus ei pääse jumittumaan, kun on jo saanut ideoita tuotua esille. Ideointimenetelmien käyttäminen vaatii kuitenkin keskittymistä ja tietynlaista itsekuria. Itselläni ensimmäistä kertaa pomodoro-tekniikkaa käytettäessä ajatukset olivat koko ajan kellossa, sillä mietin miten paljon aikaa, on kulunut. Kuitenkin lopulta päästessäni hyvään työskentelytilaan en enää ajatellut

kulunutta aikaa. Koen että tärkeintä on löytää itselleen oma tapa soveltaa ideointitekniikoita, jotta ne ei tuntuisi hankalilta ja vastenmielisiltä. Jokainen meistä tekee asiat eri tavalla, koska olemme yksilöitä.

Hyvät ideat eivät tule pakottamalla. Näin sanovat Koski ja Tuominen kirjassa *Kuinka ideat syntyvät, Luovan ajattelun käsikirja*. Ne voivat tulla ihan missä vain, ilman mitään varoitusta. Osa meistä on luovuudeltaan huomattavasti aktiivisempia kuin toiset. Kokeemukset, elämykset ja tieto auttavat luovaa ihmistä ideoimaan. Ideoiden saamiseksi on nähtävä aikaa, vaivaa, muutosta omissa asenteissa, avoimuutta kaikelle uudelle ja innostumista erilaisille rohkeille mielipiteille sekä ajatteluille. (Koski & Tuominen 2005, 190–194.)

#### 4 Yhteenveto

Pyrin graafisen suunnittelun opiskelijana tutkimaan erilaisia ideointimenetelmiä ja onko niistä hyötyä graafisessa suunnittelussa. Omasta mielestäni ideointimenetelmistä on hyötyä. Tarkoitukseni ei ollut pyrkiä luomaan uutta teoriaa, vaan selittämään ja ymmärtämään ilmiön luonnetta.

Näillä resursseilla onnistuin saamaan tolkkua itse ongelmaan, jota olen tässä opinnäytetyössä tarkastellut. Ongelmani oli se, ettei ideoita synny. Ideointiin tarvitaan oikeanlainen mielentila ja motivaatio, jotta ideoita ylipäänsä syntyy. Ideointimenetelmät auttavat ideoinnissa ja paikalleen jumittumisen riski pienenee. Ideoita alkaa syntyään, kun pääsee aloittamaan jostain. Silloin myös luovuus alkaa kukkimaan ja ideoita alkaa tulvia.

Kovinkaan usein ei tule ajateltua sitä, kuinka paljon aikaa menee suunnitteluun ja sen loppuun viemiseen. Säästettyäni muistiinpanot, luonnokset, inspiraatiot ja työvaiheet, näin työni tässä opinnäytetyössä aivan eri tavalla mitä normaalisti. Työn eri välivaiheet rikastuttavat lopullista työtä merkittävästi ja niiden kautta tulee nähtyä töiden koko prosessi alusta loppuun. Omista luonnoksista en kovinkaan paljoa pidä, koska ne ovat sellaisia töherryksiä, mutta kun niitä katsoo kokonaisuutena muun työn kanssa, ne näyttävät oikein hyviltä. Tässä opinnäytetyössä olen oppinut arvostamaan omia luonnoksia ja en enää nolostele niitä.

## Lähteet

Arnkil, Harald 2008. Värit havaintojen maailmassa. Painos 2. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.

Itkonen, Markus 2019. Typografian käsikirja. Painos 5. Helsinki: Typoteekki / Graafinen suunnittelu Markus Itkonen Oy.

Jokinen, Antero 2019a. Luovuuden tasoista viis! Julkaisu 3. Helsinki: Grafia ry.

Jokinen, Antero 2019b. Varasta kuin taitelija. Julkaisu 4. Helsinki: Grafia ry.

Järvilehto, Paavo & Järvilehto, Lauri 2019. Pim! Olet luova. Jyväskylä: Tuuma.

Komulainen, Vilma 2017. Pomodoro-tekniikka – tomaateilla tehokkuutta ajanhallintaan. duunitori.fi <<https://duunitori.fi/tyoelama/pomodoro-tekniikka>> (luettu 4.11.2019).

Koponen, Juuso & Hildén, Jonatan & Vapaasalo, Tapio 2016. Tieto näkyväksi. Helsinki: Aalto-yliopisto.

Kristola, Heini 2019. Kilpailutustyön toteuttaminen mainostoimistoympäristössä. Opinnäytetyö. Helsinki: Metropolia Ammattikorkeakoulu. Luettavissa osoitteessa <[https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/166828/Opinnaytetyo\\_kristolaheini\\_final.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/166828/Opinnaytetyo_kristolaheini_final.pdf?sequence=2&isAllowed=y)> (Luettu 23.10.2019).

Koski, Jussi T. & Tuominen, Saku 2005. Kuinka ideat syntyvät – Luovan ajattelun käsikirja. Painos 2. Porvoo: WSOY.

Mahon, Nik 2011. Basics Advertising 03, Ideation. Lausanne: Ava Academia.

Reunanen, Jyrki 2015. Luovan ajattelun metodologia - Idea käänteenä teoriasta käytäntöön ja keksintöihin. Painos 12. Helsinki: Unigrafia Oy. Luettavissa osoitteessa <<https://aaltodoc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/18493/isbn9789526064901.pdf?sequence=4&isAllowed=y>> (luettu 31.10.2019).

Tevere. Aivoriihi. Tevere.fi <<https://tevere.fi/menetelmat/aivoriihi>> (luettu 11.3.2020).

Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos 2020. Koronavirus COVID-19. Thl.fi <<https://thl.fi/fi/web/infektioaudit-ja-rokotukset/audit-ja-torjunta/audit-ja-taudinaiheuttajat-a-o/koronavirus-covid-19>> (luettu 17.4.2020).

Tiili, Jonne 2018. Ajatuskartta | Jäsentele ajatuksesi ja opi nopeammin. studentti.fi <<https://studentti.fi/opiskelutekniikat/ajatuskartat-jasentele-ajatuksesi-ja-opi-nopeammin/>> (luettu 4.11.2019).

Tolonen, Antti 2016. 15 tapaa luoda ideoita. blinkhelsinki.fi <<https://www.blinkhelsinki.fi/blogi/15-tapaa-luoda-ideoita>> (luettu 11.3.2020).

Wikipedia 2020. Trolli (internet). wikipedia.org <[https://fi.wikipedia.org/wiki/Trolli\\_\(internet\)](https://fi.wikipedia.org/wiki/Trolli_(internet))> (luettu 19.4.2020).

## Kuvaluettelo

Kuvio 1. Järvilehto, Paavo & Järvilehto, Lauri, 2019. Pim! Olet luova. Kuvitus Mika Matikainen 2019, 99. Jyväskylä: Tuuma.

Kuvio 2. Järvilehto, Paavo & Järvilehto, Lauri, 2019. Pim! Olet luova. Kuvitus Mika Matikainen 2019, 55 Jyväskylä: Tuuma.

Kuvio 3. Mahon, Nik 2011, 11. Basics Advertising 03, Ideation. Kirjan suunnitellut David Shawn 2011. Lausanne: Ava Academia.

Kuvio 4. Eriksson, Petra 2018. Kerry Washington - American Son. [www.petraeriksson.com](http://www.petraeriksson.com). [Viitattu 3.4.2020] <<https://www.petraeriksson.com/kerry-washington.html>>.

Kuvio 5. Fairey, Shepard 2008. Hope. Date accessed. [www.sartle.com](http://www.sartle.com). [Viitattu 3.4.2020]. <<https://www.sartle.com/artwork/barack-obama-hope-poster-shepard-fairey>>.

Kuvio 6. Nockolds, Roy 1942. In Germany...Someone is Doing the Same Job As You. Beat Him! artsandculture.google.com. [Viitattu 3.4.2020]. <<https://artsandculture.google.com/asset/original-grand-old-party-in-germany-someone-is-doing-the-same-job-as-you-beat-him-roy-nockolds/6wE9vDHfAEIJLg>>.

Kuvio 7. Ensimmäinen hahmotelma kiusallisen hiljaisesta palaverista.

Kuvio 8. Toinen hahmotelma, jossa hain painostavaa tunnelmaa.

Kuvio 9. Kolmas hahmotelma, jossa työntekijät kohtaavat työnantajan.

Kuvio 10. Viimeisin ajatuskartta oli tarpeeksi selkeä ja ytimekäs.

Kuvio 11. Spectre. 2015. John Logan. Sam Mendes. Yhdistynyt kuningaskunta: Sony Pictures Releasing. Kesto 2h 28min. Imdb.fi. [Viitattu 3.4.2020]. <<https://www.imdb.com/video/vi1184215833?ref=ttpvviaiv2>>.

Kuvio 12. Made Men. 2010. Phil Abraham. Weiner Matthew. Yhdysvallat: Lionsgate Television. Kesto 48min. Imdb.fi. [Viitattu 3.4.2020]. <[https://www.imdb.com/title/tt1615656/?ref=ttfc\\_fc\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt1615656/?ref=ttfc_fc_tt)>.

Kuvio 13. The Rise of Skywalker. 2019. Chris Terrio. J.J. Abrams. Yhdysvallat: Walt Disney Studios. Kesto 2h 22min. Imdb.fi. [Viitattu 3.4.2020]. <<https://www.imdb.com/video/vi534953753?ref=ttpvviaiv3>>.

Kuvio 14. Väripaletti, johon päädyin.

Kuvio 15. Värien ympäristön vaikutuksesta: tumma vaalentaa ja vaalea tummentaa.

Kuvio 16. Kaksi jatkoluonnosta aiemmista hahmotelmista, joissa on kokous meneillään. Kummassakin omanlainen tunnelma. Mukaan on lisätty väriä havainnollistamaan tunnelmaa. Päädyin jatkojalostamaan näistä kahdesta viimeistellyt versiot.

Kuvio 17. Kolmannessa jatkoluonnoksessa hain konttorimaista tunnelmaa, jossa valo tulee valtavan työnantajan takaa, joka loi dramaattisuutta ja uhkaa. Tämä luonnos ei mennyt jalostukseen.

Kuvio 18. Ensimmäisen kuvituksen lopulliset luonnokset.

Kuvio 19. Toisen kuvituksen lopulliset luonnokset.

Kuvio 20. Ensimmäinen valmis kuvitus. Katsoja on mukana palaverissa.

Kuvio 21. Toinen valmis kuvitus. Katsoja on sivusta todistamassa nöyryytystä.

Kuvio 22. Pelko ja häpeä -kuvitusten suunnittelutyön pienimuotoinen prosessikaavio.

Kuvio 23. Ensimmäisiä luonnoksia, jotka tein aivoriihen muistiinpanojen pohjalta.

Kuvio 24. Lisää aivoriihestä tulleita luonnoksia valheista ja salaliittoteorioista.

Kuvio 25. Luonnos Corona-pullon hyökkäyksestä ja Venetsian delfiinit.

Kuvio 26. Luonnoksessa Trumpin pää ja esimerkki iskulauseesta sen yläpuolella. Alapuolella julisteen iskulause. Vieressä 5G-yhteyden synnyttävä koronavirus.

Kuvio 27. Elisabet II piti kansalle puheen huhtikuun alussa. Kuva on muunnelmani, miten salaliittoteoreetikot näkevät hänet.

Kuvio 28. Moodbard, jonka tunnelmaa pyrin hakemaan lopullisessa julisteessa. Moodboardissa julisteiden kontrasti ja korostus on tarpeeksi selkeä, koska värit ovat riittävän erilaisia taustaan nähden.

Kuvio 28a. Gates, Jeff 2012a. Warning Politicians! You Are What You Eat. artsandculture.google.com. [Viitattu 12.4.2020]. <<https://artsandculture.google.com/asset/CAFRkDAsw0I7VQ>>.

Kuvio 28b. Rodchenko, Alexander 1924. Constructivism. metropolisjapan.com. [Viitattu 12.4.2020]. <<https://metropolisjapan.com/rodchenko-stepanova-visions-of-constructivism/>>.

Kuvio 28c. Gates, Jeff 2012b. Check Their "Facts". artsandculture.google.com. [Viitattu 12.4.2020]. <[https://artsandculture.google.com/asset/\\_igE7DRbKj66DoA](https://artsandculture.google.com/asset/_igE7DRbKj66DoA)>.

Kuvio 28d. Arndt, Alfred 1923. KONSUM GENOSSENSCHAFT. E.G.M.B.H. BÄCKEREI JENA. artsandculture.google.com. [Viitattu 12.4.2020]. <[https://artsandculture.google.com/asset/konsum-genossenschaft-e-g-m-b-h-b%C3%A4ckerei-jena-poster-design-alfred-arndt/XwHGj98\\_k4ut9g](https://artsandculture.google.com/asset/konsum-genossenschaft-e-g-m-b-h-b%C3%A4ckerei-jena-poster-design-alfred-arndt/XwHGj98_k4ut9g)>.

Kuvio 28e. Gates, Jeff 2013. We Won't Tolerate Rhetoric Instead of Recovery. artsandculture.google.com. [Viitattu 12.4.2020]. <[https://artsandculture.google.com/asset/\\_gHRxYwh1HbQXw](https://artsandculture.google.com/asset/_gHRxYwh1HbQXw)>.

Kuvio 28f. Mahdollinen väripaletti.

Kuvio 28g. Briggs, Ken 1971. Coriolanus - National Theatre Posters. artsandculture.google.com. [Viitattu 12.4.2020]. <<https://artsandculture.google.com/asset/1971-coriolanus-national-theatre-posters-ken-briggs/pgFvxGMkwFmAFw>>.

Kuvio 29. Totta vai tarua -julisteen sommitelma.

Kuvio 30. Väripaletti, johon lopulta päädyin.

Kuvio 31. Julisteiden kehityksen kulku.

Kuvio 32. Viimeistelty juliste, jonka kooksi tuli A1. Laadukkuuden varmistamiseksi paperiksi valikoitui päällystetty paperi.

Kuvio 33. Julisteiden Trollaaminen, totta vai tarua? -prosessikaavio.