

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma / graafinen suunnittelu

Esa Alanko

SQUASHIN EUROOPAN-MESTARUUSKILPAILUIDEN VISUAALINEN ILME

Opinnäytetyö 2012

# TIIVISTELMÄ

## KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

### Viestintä

ALANKO, ESA	Squashin Euroopan-mestaruuskilpailuiden visuaalinen ilme
Opinnäytetyö	31 sivua + 3 liitesivua
Työn ohjaaja	Koulutusohjelmavastaava Auli Mattila-Möller
Toimeksiantaja	Suomen Squashliitto ry
Huhtikuu 2012	
Avainsanat	graafinen suunnittelu, graafinen ohjeisto, logo, squash, visuaalinen ilme

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on visuaalisen ilmeen luominen Squashin Euroopan-mestaruuskilpailuille 2012. Työn tilaaja oli Suomen Squashliitto ry. Suomen Squashliitto ry on suomalaisten squashseurojen kattojärjestö, Squashliitto toimii asiakaslähteisesti seurojen ja pelaajien toimintaa tukien ja edistämällä squashin tunnettavuutta. Visuaalisen ilmeen suunnittelun tavoitteena oli luoda kilpailuille mielenkiintoinen ja yhtenäinen ilme. Graafisen ohjeiston tarkoitus on auttaa liittoa kisojen mainos- ja markkinointimateriaalien valmistamisessa sekä hallinnassa.

Taustatutkimuksessa tutustutaan squashliittoon ja lajin historiaan. Suunnittelutyön lähtökohtina oli luoda tyhjältä pohjalta uusi ja mielenkiintoinen ilme Euroopan-mestaruuskilpailuille. Lajin mentaliteettia ja luonnetta pyrittiin kuvaamaan visuaalisissa materiaaleissa.

Valmiit materiaalit ja niiden määritykset koottiin graafiseen ohjeistoon, joka on yhtenäinen kokonaisuus ja joka ohjeistaa visuaalisen ilmeen soveltamisessa uusien materiaalien tuottamisessa.

## ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences

Media Communication

ALANKO, ESA

Bachelor's Thesis

Supervisor

Commissioned by

April 2012

Keywords

Visual Identity for Squash European Championships 2012

31 pages + 3 pages of appendices

Auli Mattila-Möller, Department Head

Suomen Squashliitto ry

graphic design, graphic manual, logo, squash,  
visual identity

The topic of this bachelor's thesis was a visual identity for Squash European Championships 2012. The work was commissioned by Suomen Squashliitto ry (supporters' association), which is Finland's head squash federation. Squash federation is customer-oriented association its main task is to support Finnish squash clubs and their players. Federation also promotes the sport and is always working to improve the games reputation. The main goal was to design an interesting and coherent visual identity for the competitions. The role of a graphic manual is to help federation to manage competitions visual identity properly and it also helps them to produce new graphic material for advertising or marketing purposes.

The background research familiarises with the history of squash and the Finnish squash federation. The design work started from clear table, and its main goal was to create new and interesting visual identity for European championships. The visual identity had to retain the sports mentality and its distinguishing features.

The completed materials and the instructions how to manage championships visual identity together combined a graphic manual. The graphic manual is coherent end product that helps federation to manage visual identity.

# SISÄLLYS

## TIIVISTELMÄ

## ABSTRACT

1 JOHDANTO	6
2 LAJIN JA LIITON ESITTELY	7
3 TAUSTATYÖ	8
3.1 Aiheeseen tutustuminen	8
3.2 Visuaalisen ilmeen merkitys	10
3.3 Tapahtuman identiteetti	11
3.4 Tapahtuman mainonta ja markkinointi	11
4 PROSESSIN KUVAUS	12
4.1 Tunnuksen ideointi	12
4.2 Tunnusluonnokset	13
4.3 Värivalinnat	16
4.4 Typografia	17
4.5 Julisteen ja graafisten elementtien suunnittelu	19
5 GRAAFINEN OHJEISTO	21
5.1 Graafisen ohjeiston tehtävä ja sisältö	21
5.2 Tunnus ja sen käyttö	22
5.3 Värit	23
5.4 Typografia	24
5.5 Julisteet	25
5.6 Kisapassi	25
5.7 Mediakortti	26
5.8 Kisapaidat	26
5.9 Käsiohjelman ja www-sivujen taittopohja	27

6 TYÖN ARVIOINTI	28
6.1 Valmiin työn vertailu aiempiin squashkisoihin	28
6.2 Työn ongelmat	29
6.3 Työn tulokset	29

LÄHTEET	30
---------	----

## LIITTEET

- Liite 1. Ensimmäiset logoversiot
- Liite 2. Valmiit logot
- Liite 3. Kisojen miestensarjan juliste

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni käsittelee visuaalisen ilmeen luomista squashin Euroopan-mestaruuskilpailuille 2012. Tavoitteeni oli luoda kilpailuille lajia kuvaava ulkoasu. Kilpailut järjestetään toukokuussa 2012 Talin urheiluhallissa Helsingissä. Squashin Euroopan-mestaruuskilpailuiden visuaalisen ilmeen tehtävänannon sain opettajaltani Auli Mattila-Mölleriltä. Kisoihin liittyvänä materiaalina sain haltuuni vuoden 2011 Euroopan-mestaruusjoukkuekilpailuiden ja Suomen-mestaruuskilpailuiden materiaalia, joka oli pääasiallisesti tekstipohjaisia tiedotteita, joiden avulla pääsin alkuun lajiin ja tapahtumaan tutustumisessa.

Asiakkaanani oli Suomen Squashliitto, ja yhteyshenkilöinä toimivat Antti Lind ja Keijo Vuorinen. Yhteyshenkilöiden tehtävänä oli tehdä päätökset visuaalisesta ilmeestä ja tapahtumaan liittyvien käytännön asioiden järjestelyistä sekä toimia Suomen Squashliiton edustajana suunnitteluprosessissa. Squashin Euroopan-mestaruuskilpailut järjestetään 23.5.–26.5.2012 välisenä aikana. Sarjoja on kolme: miesten, naisten ja juniorien sarja. Kymenlaakson ammattikorkeakoulun puolelta ohjaajani toimi Auli Mattila-Möller.

Ensimmäisessä asiakastapaamisessa tehtävänanto alkoi selkeytyä kokonaisuudessaan. Suunnittelun sai aloittaa aivan alusta, ja tärkeimpänä oli ensimmäisenä saada kilpailuille tunnus ensimmäiseksi valmiiksi. Värimaailman osalta toiveissa oli raikkaita ja erottuvia värejä, joista sinisen värin käyttö tunnuksessa oli ainoa ohjeistus suunnittelua varten. Väri toiveiden perusteluna oli kilpailujen ajankohta, jonka takia haluttiin käyttää keväisiä ja raikkaita värejä.

Tuotin Suomen Squashliitolle kilpailuja varten logon niin aikuisten kuin junioreidenkin sarjoille ja jokaiselle sarjalle myös oman julisteensa. Työhön kuuluu myös mediakortin taitto ja kisapassin suunnittelu sekä paita kilpailijoille. Kokonaisuus tuodaan esille graafisen ohjeiston muodossa. Kilpailuja varten toteutettiin myös esite ja www-sivusto, joita varten oli omat tekijänsä. Tehtävänäni oli auttaa esitteen ja www-sivustojen tekijöitä visuaalisen ulkoasun suunnittelussa, jotta visuaalisesta ilmeestä saataisiin yhtenäinen. Www-sivujen valmistuksesta vastasi Anni Jeskanen, ja tämä on samalla myös hänen seminaarityönsä produktiivinen osio. Kisojen käsiohjelman tai

esitteen taittamisesta vastaa Tatu Hyyppä, ja esite on myös hänen seminaarityönsä produktiivinen osio.

Aikaisemmin Suomessa on järjestetty squashin joukkueiden Euroopan-mestaruuskilpailut keväällä 2011. Aikaisemmille kilpailuille ei ollut luotu visuaalista ilmettä eikä tunnusta, joten niiden pohjalta sain alkaa luoda kilpailuille omaa visuaalista ilmettä ja ohjeistoa. Tehtävänäni oli pohtia, kuinka ilmeestä ja tunnuksesta saisi lajia kunnioittavan ja mielenkiintoa herättävän menettämättä lajille ominaisia piirteitä.

Lopullinen tuote eli graafinen ohjeisto koostuu peruselementeistä, julisteista sekä muista julkaisuista ja materiaaleista. Ohjeiston peruselementit sisältävät: tapahtuman tunnuksen, värimääritykset ja typografian luoden pohjan visuaaliselle ilmeelle, joita sovelletaan tarpeiden mukaan muissa graafisissa materiaaleissa.

## 2. LAJIN JA LIITON ESITTELY

Suomen Squashliitto ry on suomalaisten squashseurojen kattojärjestö, johon kuuluu 29 jäsenseuraa ja yli 2 000 aktiivipelaajaa Suomessa. Suomen Squashliiton piirissä on noin 25 000 harrastajaa. Squashliitto toimii asiakaslähtöisesti seurojen ja pelaajien toimintaa tukien ja edistämällä squashin tunnettavuutta. Squashliiton toimisto sijaitsee Helsingissä SLU-talossa. (Hyrskke 2010.)

Liitto vastaa myös Suomen-mestaruuskilpailujen järjestämisestä ja lajin organisoinnista. Liiton tehtävänä on myös huolehtia säättömuutoksista ja yhteyksistä kansainvälisiin lajiliittoihin sekä järjestöihin. Yksi liiton tärkeimmistä tehtävistä on lajin kehittäminen ja squashseurojen toiminnan edistäminen. Liitto järjestää myös valmentajakoulutuksia ja näin tukee lajin kehitystä. Tehtäviin kuuluu myös Squash-lehden julkaiseminen ja tuottaminen. Suomessa liitto on järjestänyt aikaisemmin joukkueiden Euroopan-mestaruuskilpailut keväällä 2011. Tapahtuma sai jatkoa, kun Suomi sai järjestettäväkseen myös yksilöiden Euroopan-mestaruuskilpailut kevääksi 2012.

Suomeen Squash saapui vuonna 1968 Sakari Salon toimesta. Salo toimi myös Suomen squashliiton ensimmäisenä puheenjohtajana. Aikaisemminkin lajia oli yritetty tuoda

suomeen välirauhan aikaan 1940–1941. *Squashin kuten monen muunkin pallopelin kotimaa on Englanti. Squashin alkumuotona pidetään Lontoon majataloissa ja vankiloissa 1800-luvun alussa harrastettua rackets-peliä, jossa pelaajat löivät palloa pihojen kivimuureihin.* (Niku 1991, 9.) Pelaajien määrän lisääntymisestä vuosisadan vaihteessa kertoo se, että ensimmäinen kirja squashista julkaistiin vuonna 1901 nimeltään: *The Game of Squash.* (Niku 1991.)

Squash-kenttä on noin 6,4 x 10 metrin suuruinen, neljän seinän rajaama tila. Pelaajia on yleensä kaksi, mutta myös nelinpeli myös yleistä. Pelaajat lyövät mailoilla pientä kumipalloa vuorotellen. Pallon saa lyödä, mihin seinään tahansa, mutta sen on aina kosketettava etuseinään ennen vastustajan lyöntivuoroa. Suljettu tila ja kovaa kiitävä pallo tekevät squashista nopean pelin, joka vaatii hyvää kuntoa.

Squashia tutkittaessa on havaittu, että laji poikkeaa muista pallopeleistä yhdessä asiassa: se pakottaa pelaajan jatkuvaan edestakaiseen liikkeeseen. Molemmat pelaajat ovat niin sanotusti samalla puolella verkkoa, joten squashissa on ajoittain myös kontaktipeilin piirteitä. Äkkipysähdykset ja -kääntymiset käyvät hyvästä kuntoilusta harrastelijoille, mutta huipputasolla squash koettelee ankarasti selkää ja niveliä.

Squashin aloittaminen on helppoa, kun siihen ei tarvitse aluksi kuin mailan ja pallon. Palloja on neljää eri nopeutta. Tärkeimmät kilpailut pelataan hitaalla pallolla, jota kutsutaan ns. tuplakeltapisteiseksi (double yellow dot) palloksi. Palloissa on erivärisiä pisteitä, jotka kuvaavat pallon kovuutta. Tavallisimmat on punaisella, valkoisella tai keltaisella pisteellä varustetut pallot. Televisioituja kilpailuja varten on omanlaisensa pallo, joka on yleensä valkoinen. Tätä käytetään vain näkyvyyden takia. (Hawkey 1989, 14.)

### 3 TAUSTATYÖ

#### 3.1 Aiheeseen tutustuminen

Ensimmäiseksi tutustuin aiheeseen Internetissä, jonka kautta etsin tietoa squashista ja visuaalista materiaalia liittyen erilaisiin urheilutapahtumiin ja squashkilpailuihin. Etsinnän myötä löysin paljon ulkomailla järjestettäviä kilpailuja, joilla oli mielenkiintoinen tapa viestiä visuaalisesti urheilutapahtumista. Squashkilpailujen ja lajiliittojen lo-



goja löytyi paljon ja pystyin aloittamaan niiden tutkimisen ja vertailun. Taustamateriaalin oli tarkoitus auttaa suunnittelutyössä, ja tavoitteena oli luoda uudenlainen ja lajia kunnioittava tunnus Euroopan-mestaruuskilpailuja varten. Suomesta ja Pohjoismaista ei löytänyt niin paljon erilaisia tai visuaaliselta ilmeeltään mielenkiintoisia tunnuksia, joten rajasin valitsin edustajiksi materiaaleihin vain Suomen Squashliiton logoon ja Euroopan Squashliiton logoon. Muita squashaiheisia ja urheilutapahtumiin liittyviä logoja löytyi runsaasti, ja niitä tutkimalla aloitin tunnuksen suunnittelun. Ohessa vielä Suomen Squashliiton ja Euroopan squashliiton logot (ks. kuvat 1–2).



Kuva 1. Euroopan squashliiton tunnus.



Kuva 2. Suomen Squashliiton tunnus

Squashkilpailuissa ja seurojen tunnuksissa on hyvin paljon käytetty kuvallisia tunnuksia, jotka sisältävät usein joko squashpallon tai -mailan. Lähdin siitä, että myös suunnittelemani tunnus sisältäisi kuvallisen logon, mutta sitä pystyisi myös käyttämään irrallaan kuvallisesta elementistä.

Tunnus, jota voidaan käyttää ilman kuvallista lisäosaa, on paljon monikäyttöisempi erilaisissa julkaisuissa ja toimii paremmin myös mustavalkoisena sekä pienemmän kokoisena. Tunnuksen ensimmäinen tavoite on luoda unohtumaton ensireaktio ja toimia niin pienessä koossa kuin suurenakin. Loistavan ensireaktion luominen on tärkeä tavoite, kun luodaan visuaalisia identiteettejä niin urheilutapahtumille, kuntosaleille,

lomakohteille tai kosmetiikka yrityksille. Tunnusta suunnitellessa tulisi tavoitella houkuttelevaa visuaalista muotoa, joka ei kainostele huutaessaan: Olen täällä! Pystyn toteuttamaan unelmasi. (Miller & Brown 1998, 61.) Tunnuksen toimivuutta ja sen tehokeinoja tutkin teoksesta nimeltään, *Brand Identity Now!* (Wiedermann 2009). Kirjassa esiteltyjä projekteja ja visuaalisia ilmeitä tutkimalla havaitsee nopeasti, miten monenlaisia tehokeinoja voi käyttää tunnuksen suunnittelussa, typografian avulla tai kirjainten linjanpaksuuden muutoksilla sekä väreillä.

### 3.2 Visuaalisen ilmeen merkitys

Visuaalisen ilmeen on lähtökohtaisesti oltava selkeä, informatiivinen ja kiinnostusta herättävä. Tunnuksen ja julisteen tarkoitus on herättää ihmisten mielenkiinto tapahtumaa kohtaan ja saada heidät tutustumaan aiheeseen enemmän. Tapahtuman materiaalien visuaalisen ilmeen tehokeinoina voi kuvan ohella käyttää yhtä tai useampaa huomiota herättävää väriä.

Kilpailujen tärkeimpinä ja näkyvimpinä markkinointimateriaaleina pidin tunnusta ja julistetta. Pohdin, mitkä ovat tärkeimpiä asioita julisteen ilmeen luomisessa. On kiinnitettävä huomiota visuaalisten elementtien selkeyteen, tekstien näkyvyyteen ja sanoman välittämiseen kohdeyleisölle.

Julisteen tehtävä on herättää huomiota mahdollisimman tehokkaasti ja selkeästi kertoa julisteen sisältämä viesti. Julisteen tarkoituksena on herättää katsojassa erilaisia tunteuksia, mielle yhtymiä, ajatuksia ja tiedonhalu kyseistä viestiä kohtaan. Juliste on parhaimmillaan tehokas tapa viestiä visuaalisesti tunteita, elämyksiä ja informaatiota tiivistetyssä paketissa. Pekka Loiri ja Elisa Juholin (1999, 11.) pohtivat julkaisun ulkoasua: *Millaiseen asuun puemme työmme? Teemmekö esitteennäköisen lehden vai lehdennäköisen esitteen vai jotain muuta? Myös typografinen tyyli, kuvavalinnat, tekstin kieli ja yrityskulttuuri kokonaisuudessaan vaikuttavat siihen kokonaisuuteen, jonka julkaisu lopulta saa.*

Ennen visuaalisen ilmeen rakentamista on perusteltua pohtia kilpailuun ja lajiin liittyviä mielikuvia. Mielikuvien avulla päästään luomaan tavoitteita ja päämääriä suunnasta, johon tapahtuman visuaalista ilmettä halutaan kehittää. (Juholin 2006, 41.)

### 3.3 Tapahtuman identiteetti

Tapahtuman identiteetti on urheilutapahtuma, joka on arvostettu ja laajasti näkyvyyttä saava kilpailu. Kisojen identiteetti muodostuu lajin identiteetistä ja siitä miten squash lajina yleisesti koetaan. Tapahtuman kisojen identiteettiä ja luonnetta pohtiessa on hyvä verrata kilpailuja yritykseen ja sen imagoon vaikuttaviin asioihin, jotka ovat suoraan verrannollisia urheilukisojen imagoon. Juha Pohjola (2003, 20.) on kirjoittanut yrityksen visuaalisesta identiteetistä seuraavaa: *Yrityksen visuaalinen identiteetti on yrityksen identiteetin näkyvin osa. Visuaalinen identiteetti on siis yritykselle yksi työkalu, jolla vaikuttaa imagoon eli mielikuvaan yrityksestä. Yritysidenteetti-termiä käytetään usein suppeassa merkityksessä kuvaamaan yrityksen graafista ohjelmaa tai visuaalisen identiteetin määrittäjiä.*

Visuaalisen ilmeen tulee pohjautua yrityksen tai tapahtuman todellisuuteen, ja identiteettiin. Muuten kokonaisuudesta tulee sekava ja epäuskottava. Visuaalinen ilme viestii usein abstrakteilla keinoilla. Se pitää sisällään eritasoisia ja -vahvuisia merkityksiä, mutta sisältö ja merkitys muodostuvat aina myös muun viestinnän ja todellisuuden kautta. Squashlajin merkittävimmät piirteet ovat rehellinen peli, aggressiivisuus, vauhti ja haastavuus fyysisyyden puolesta. Yleisesti squashtapahtumien visuaalinen ilme on ollut mielestäni kylmähkö ja kova, joka kuvaa hyvin tätä rankkaa lajia. Kuitenkin omassa suunnittelutyössäni lähtökohtaisesti halusin irtautua perinteisestä linjasta ja koittaa löytää lajille ominaiset piirteet pehmeämmästä ja helpommin lähestyttävästä suunnasta hävittämättä visuaalisesta ilmeestä lajille ominaista vauhdikkuutta ja aggressiivisuutta. Visuaalisen ilmeen aggressiivisen ja vauhdikkaan tunteen luomisessa käytettäviä tehokeinoja voivat olla värit tai typografian valinta tai näiden molempien tehokeinojen käyttö yhdessä sopivassa määrin.

### 3.4 Tapahtuman mainonta ja markkinointi

Tapahtuman markkinointiin liitto ei käytä paljon rahaa, joten materiaalien tulee olla laadukkaita ja erottuvia. Tapahtuman markkinoinnissa käytetään perinteisiä keinoja. Pääasiallinen tapahtumasta viestintä tapahtuu julisteiden ja web-sivujen avulla, myös Squash-lehti on yksi mainonnan kanava, jolla tavoitetaan kilpailujen kohderyhmä tehokkaasti. Juliste on tapahtuman markkinoinnissa katukuvassa näkyvin mainos, jolloin sen tulee olla näkyvä ja erottua edukseen muista katukuvassa näkyvistä julisteista.

Mainonnassa käytetään myös www-sivustoja, jonka kautta kisoja pystyy seuraamaan muualta Euroopasta. Kilpailujen mainonta on liitolle tärkeä keino saavuttaa lajille näkyvyyttä ja mahdollisesti uusia harrastajia. Mainonnan tärkeyden takia oli oleellista pohtia, miten mainonnasta saadaan persoonallista, tunnistettavaa ja erottuvaa. Ratkaisuna tähän voisi olla visuaalinen ilme, puhuttelu tapa tai mainosten muoto sekä eri tavat käyttää mediaa hyödyksi. Näillä päätöksillä ja eri keinojen avulla pyritään siihen, että mainos sekä mainonta huomataan ja että se vetoaa kohderyhmään.

Mainonnasta sekä markkinoinnista ja sen tehokeinoista seuraavaa sanoo Pirjo Vuokko (2010, 177) toteaa: *Toinen mainossanomaan liittyvä päätös koskee sitä, millaisia tehokeinoja käytetään. Tehokeinojen tarkoituksena on pysäyttää, lisätä huomioarvoa, havainnollistaa ja vakuuttaa. Tehokeinoja mainonnassa voivat olla esimerkiksi mainoksen koko, värit, huumori, käyttäjien kokemukset, sokeeraavuus, demonstraatiot, vertailut, tunteisiin vetoavat symbolit jne. Tärkeää on, että tehokeinot eivät ole ristiriidassa organisaation omien periaatteiden ja tavoitteiden kanssa. Siksi huomioarvo ei saa olla ainut tehokeinojen valintaan vaikuttava seikka. On myös tärkeää ottaa huomioon mainoksen tavoite, kohderyhmä ja mainostava organisaatio.*

## 4 PROSESSIN KUVAUS

### 4.1 Tunnuksen ideointi

Ensimmäisistä luonnoksista lähtien tunnuksen toteutustapa oli selvillä: tunnus toteutettaisiin vektorigrafiikkana. Vektorigrafiikka on luonnollinen tekniikka tunnuksen luomiseksi sen antaessa laadukkaan jäljen. Myös muokattavuus on huippuluokkaa. Tunnusta voi vektorigrafiikan ansiosta suurentaa tai pienentää haluttuun kokoon laadun kärsimättä. Luonnoksia ja alustavia ideoita tehdessäni pohdin squashiin liittyviä miellelyhtymiä ja elementtejä, jotka voisivat olla tunnuksen kuvallisessa osassa. Yleisimmät käytetyt elementit olivat maila ja pallo, jotka kuvaavat lajia selkeästi. Tunnusta ideoidessani jouduin pohtimaan, antaako kuvallinen logo lajille tai tapahtumalle lisäarvoa, kun squash sanana jo kertoo tunnuksessa kaiken oleellisen. Avuksi ideointiin hain inspiraatiota Celebration graphics sourcebook (Stones, 2009) ja Illusive: Contemporary illustrations and its context (Klanten & Hellige, 2007) teoksista.

Tunnusta suunniteltaessa pitää ottaa huomioon erilaisia asioita kuten sen, minkälaisia

mielikuvia jokin tietty väri aiheuttaa ja miten tunnuksesta saa mahdollisimman selkeän ja tunnistettavan. Aihetta avaavana pohdintana päätin erotella tunnuksen ja logon eroja, kun niistä molemmista muodoista usein puhutaan samalla nimellä. Tunnus on liikemerkki tai symboli eli yrityksen tai tuotetunnuksen kuvallinen osuus, logotyyppi taas yrityksen tai tuotteen nimen kirjoitusasu. Tunnisteena voidaan käyttää pelkkää logotyyppiä, liikemerkin ja logotyypin yhdistelmää tai niiden erilaisia välimuotoja. Liikemerkin eli tunnuksen käyttö antaa hyvin toimiessaan logolle lisäarvoa ja lisää tunnistettavuutta, jos kuitenkin tunnus on ristiriidassa tai ei anna lisäarvoa logolle sen käyttö ei mielestäni ole perusteltua. Pelkän logotyypin käyttö asettaa kuitenkin korkeat vaatimukset logon muotoilulle ja sen sovellettavuudelle. Pelkän logotyypin puolesta puhuu myös se, että usein pelkkää logotyyppiä käyttävät selviävät joko yhdellä tai kahdella painovärillä säästäen näin hieman painokustannuksissa. (Pohjola 2003, 105.) Kustannuksissa säästämisen tavoittelemisen suunnittelussa ei kuitenkaan ole lähtökohtaisesti suositeltavaa sen rajatessa suunnittelijan mahdollisuuksia ja ideointia. Tarvittaessa säästämismahdollisuudet on parempi suunnitella ja tutkia, kun työ alkaa jo löytää lopullisen muotonsa.

Logotyypin puolesta puhuu myös sen avoimuus ja sen kyky käyttää helposti peiteltympiä viittauksia kuin kuvituksellisempi tunnus. Tunnuksen viestin tulee tukea yrityksen brändin tai tapahtuman ydintä, sen keskeistä ja pysyvää viestiä, ei esimerkiksi kuvata toimialaa tai tuotetta. Yleisien toimialasta kertovien aiheiden käyttämisessä on vaarana erottumattomuus ja aiheen helppo kopiointi. Abstraktin tunnuksen taas pitää luoda halutunlaisia mielikuvia myös ilman yhteyttä muuhun viestintään tai toimintaan. Abstraktin tunnuksen eduksi voi laskea, että sen alle voidaan helpommin rakentaa kokonaan uusia tuotevariaatioita tai tuotealueita. Abstrakti ja pelkistetty tunnus kestää myös aikaa paremmin kuin voimakkaasti kuvallinen tunnus, jossa tulee väistämättä viittauksia aikakauteen jo pelkän muotoilutavan kautta. Conway Lloyd Morgan ja Chris Foges (2003, 15) kiteyttävät logon eri muodot lyhyesti näin: *Logo voi olla typografinen, kuvituksellinen, abstrakti tai näiden kaikkien yhdistelmä.*

## 4.2 Tunnusluonnokset

Tunnuksen luonnostelun aloitin perinteisesti kynällä ja paperilla. Ensimmäiset versiot olivat hyvin kuvaavia tunnuksen sisältäessä joko squashmailan tai -pallon. Halusin kuitenkin tunnuksen erottuvan perinteisistä squashiin liittyvistä logoista ja lähdin

luonnostelevaan tunnusta, joka olisi pelkästään logo tekstistä muodostuva ilman kuvallista tunnusta. Ensimmäiset logo luonnokset hakivat paperilla pyöreitä muotoja, jotka olisivat liiankin pehmeitä muotoja lajia ajatellen. Suunnittelussa halusin logon kirjainten olevan yhteydessä toisiinsa antaen vaikutelman squashpallon liikeradasta. Tunnuksen suunnittelussa inspiraatiota ja vertailukohtia muihin logoihin hain muun muassa teoksesta: *Los Logos: A selected logo collection*. (Klanten & Bourquin 2009.)

Siirtyessäni paperilta tietokoneelle luomaan lopullista logoa kisoille oli jo syntynyt päätös, jossa tunnuksesta luotaisiin ennemmin tuotemerkkimäinen kuin suoraan urheilutapahtumaa kuvaava kuvallinen tunnus. Logon lopullista muotoa aloin rakentaa Illustrator-ohjelmalla vektorigrafiikka muotoon. Vektorigrafiikka antaa mahdollisuuden korkeaan laatuun ja rajattoman skaalausmahdollisuuden tunnukselle.

Asiakkaalle ensimmäiset sähköisessä muodossa toimitetut luonnokset sisälsivät viisi (liite 1) erilaista tunnusta. Viidestä luonnoksesta kaksi ensimmäistä olivat typografiselta muotokieleltään samankaltaisia kuin squashin yhteydessä on totuttu näkemään, sisältäen kovia muotoja ja kulmikkaan sommittelun. Kolmas luonnos oli sijoitettu sinisen neliön sisään, jossa squash-sana oli jaettu kahdelle riville ollen varsin konservatiivinen ja muotokieleltään usein käytetty tunnustyyppi. Neljäs tunnusluonnos oli hyvin abstrakti ja viivamainen ja siinä pallon liikerataa kuvattiin pyöreiden muotojen ja tiukkojen kulmien avulla. Tämän luonnoksen ongelmaksi muodostui heikko luottavuus ja tunnistettavuus. Viides luonnos oli sekoitus abstraktia ja perinteisempää logoa, jossa myös kuvattiin pallon liikerataa ja pelin kulmikkautta kirjasimien yhdistymisen avulla. Tunnuksen pohjana oli käytetty Slab Serif / Egyptienne (slab "laattamainen") -leikkauksellista fonttia, joka sopii muotokieleltään hyvin kuvaamaan squash-sanaa ja lajia. Fontin leikkauksen kovat muodot ja päätteiden pyöristetyt kulmat muodostivat harmonisen kokonaisuuden, jossa kirjaimet sitoutuivat toisiinsa päätteiden avulla. Yleisesti egyptienne-fontteja käytetään juuri tunnuksissa tai otsikkofontteina niiden näyttävyyden ja tehokkuuden ansiosta. Vahvojen päätteiden takia merkkivälistys on tehtävä huolellisesti, koska epämääräiset välit erottuvat heti.

Luonnoksista valittiin vaihtoehdot 2, 3 ja 5 jatkokehittelyyn. Kolmesta luonnoksesta viimeisteltiin valmiin näköiset ja huolitellummat versiot, joiden pohjalta valittaisiin luonnos, josta kehiteltäisiin lopullinen logo kilpailuille. Alkuperäisistä luonnoksista viides tunnus koki eniten eri vaiheita ja muodostui sekä omaksi suosikikseni että asi-

akkaan suosikiksi. Tunnuksen yhteyteen kokeiltiin kuvallista lisäosaa, joka kuvasi palloa. Pallo alkoi kuitenkin viedä huomiota pois varsinaiselta logolta ja antaa vääriä mielikuvia lajiin liittyen. Pallon jälkeen kuvalliseksi elementiksi oli ehdolla, kahdesta vihreän värin erisävystä muodostuva viuhkamainen elementti. Lopulta kuvallisesta elementistä päätettiin luopua lopullisesti sen takia, ettei kuvallinen elementti antanut minkäänlaista lisäarvoa tunnukselle.

Lopullinen tunnus alkoi muodostua, kun vaihtoehdot saatiin rajattua yhteen luonnokseen ja sen eri versiot kuvallisineen elementteineen oli kokeiltu. Logo havaittiin kuitenkin vielä hieman vaikeaksi lukea, jotta se toimisi sellaisenaan. Logon kirjasimet olivat vielä tässä vaiheessa eritasoissa ja tämä koettiin hankalaksi lukea. Logon jatkojalostuksessa halusin lisätä luettavuutta hävittämättä liikkeen tuntua ja logon yhtenäisyyttä. Logon kirjoitusasu muokattiin samalle riville ja kirjasimien yhdistyminen tapahtui vain kirjainten Q:n ja U:n kohdalla, näin tunnuksessa säilytettiin liikkeentuntu ja pallon liikerataa kuvaava muotokieli. Q-kirjaimen alatunnisteen yhteyteen sijoitin logon kilpailujen informatiivinen tekstiosion, joka sisälsi kilpailun nimen (European championships 2012) ja vuosiluvun. (Liite 2.)

Valmiin ja lopullisen tunnuksen pohjalta haluttiin vielä rakentaa junioreiden Euroopan-mestaruuskisoille oma erillinen tunnus. Junioreiden tunnuksen tuli lisäosaksi sana ”juniori” logon yhteyteen. Junior-sana lopulta sijoitettiin squash-sanan yläpuolelle. Ongelmaksi muodostui tunnuksen yhtenäisyyden menettäminen, ja näin ollen junior-sana jäi omaksi elementikseen. Etsin ongelmaan ratkaisua sijoittamalla junior-sanaa erikohtiin logon yhteyteen. Sanan sijoittelulla en kuitenkaan löytänyt toimivaa ratkaisua, vaan logon tasapainon ja yhtenäisyyden säilyttämisen kannalta sanan pystyi sijoittamaan tunnuksen yläpuolelle. Aloin etsiä ratkaisuja siihen, miten saisin sanan yhdistettyä tunnuksen luonnollisesti sen rikkomatta tasapainoa. Ongelmaan löytyi ratkaisu siten, että squash sanan h-kirjaimen yläpidennystä kasvatettiin ja näin junior sana saatiin sidottua logoon (ks. kuva 3).



Kuva 3. Junioreiden kisojen logo.

### 4.3 Värivalinnat

Tehtävänannon yhteydessä sain vapaasti alkaa miettiä värimaailmaa tapahtumalle. Ainoana toivomuksena oli sinisen värin käyttö. Sinisen värin valintaa pääväriksi perusteltiin sillä, että se on myös Euroopan ja Suomen squashliittojen pääväri. Sinisellä värillä saatiin mestaruuskisat ja lajiliitot helposti yhdistettyä toisiinsa. Näin kaikkien kolmen logoa pystyy helposti käyttämään yhdessä. Muuten värimaailmasta toivottiin raikasta ja erottuvaa. Kilpailut järjestetään keväällä, jolloin väreissä on huomioitava kevään raikkaus ja vuodenaikaan liittyvät värit.

Lopulta väreiksi valikoituivat sinisen lisäksi punainen, oranssi ja kaksi erisävyistä vihreää. Poikkeuksellisesti väreiksi valikoituivat kaikki väriympyrän päävärit. Yleisemmin on tapana valita yksi tai kaksi väriä visuaalisen ilmeen pääväreiksi. Erikoista valintaa käyttää kaikkia värejä voi perustella sillä, että vain yhtä väriä käytetään pääväriä ja isommilla pinnoilla, muiden värien tukiessa sitä. Tehoväriä käytetään oranssia ja sen valoisuuden vastakeinona käytetään muista väreistä tummempia sävyjä pienempinä pintoina, jolloin ne tukevat ja auttavat oranssia erottumaan vahvempana. Punainen ja oranssi toimivat huomion herättäjänä mainosmateriaaleissa ja tuovat materiaalien ulkoasuun katseenvangitsijan, jonka tehtävä on ohjata katse kilpailujen tunnuksen. Punaiseen väriin yhdistetään usein erilaisia tunteisiin ja miellelyhtymiin vetoavia merkityksiä, joista Tarja Ahjopalo-Nieminen kertoo kirjassaan Kuvittajan keinot (Ahjopalo-Nieminen 1999, 22) seuraavaa: *Punainen on tulen, lämmön, vallankumouksen ja rakkauten väri. Kun omassa kulttuurissamme punaisilla ruusuilla viestitään suurta rakkautta, muinaisessa Egyptissä punainen koettiin uhkaksi.*



Oranssi väri mielletään keltaisen värin kanssa samankaltaiseksi; se merkitsee aurin-gonvaloa, lämpöä ja läheisyyttä. Oranssi onkin tapahtuman visuaalisessa ilmeessä eniten pinta-alaa saava väri. Näin ollen se on ilmeen tehoväri, ja sitä käytetään tummilla pinnoilla. Yhdessä muiden värien kanssa se toimii erittäin tehokkaana huomiovärinä. Vihreä väri mielletään rauhoittavaksi ja luontoväriksi. Se symboloi uuden syntyä, ja sillä on sekä meren että metsän voima. Sinistä väriä taas pidetään usein luonteeltaan keveänä, etäisenä ja usein myös kylmänä. Näin ollen sininen väri tunnuksessa toimii loistavasti vastavärinä oranssille, jota materiaaleissa käytetään logon taustalla katseenvangitsijana. Taustan ja sen vierusvärin vaikutuksesta seuraavaa kertovat Pekka Loiri ja Elisa Juholin kirjassaan HUOM! Visuaalisen viestinnän käsikirja (Loiri & Juholin 1999, 113): *Värin määrittelyssä on otettava huomioon sen vierellä olevat värit ja taustavärit. Esimerkiksi harmaa pinta valkoisella taustalla näyttää vaaleammalta kuin mustalla taustalla. Kuvassa tai pinnalla eniten käytetty väri hallitsee ympäristöään ja vaikuttaa muihin pienempiin ja neutraalimpiin pintoihin. Haaleat värit muuttuvat usein tummemmiksi, jos niiden vierellä on voimakas väri.*

Värejä käytetään elementeissä, jotka ovat erikokoisia pyöreäkulmaisia neliöitä. Neliöiden sommittelu ja järjestys käyvät ilmi graafisesta ohjeistosta ja markkinointimateriaaleista. Julisteiden taustat toistuvat vain kisapassissa ja käsiohjelmassa. Taustojen värimaailma muodostuu siniharmaista neliöistä ja värillisistä neliöistä. Värienhallintaan ja oikeanlaisen lopputuloksen aikaansaamiseksi käytin apuna ja ohjeena kirjaa nimeltään Värienhallinta (Fraser, Murphy & Bunting 2004).

#### 4.4 Typografia

Typografian valitseminen alkoi logosta ja sen informaatiotekstistä (European Championships 2012), jota varten tarvitsin päätteellisen groteskifontin jota kutsutaan egyptienneksi tai slab seriffiksi. Etsinnän aikana löysin internetistä Typolar.com-sivuston, jossa oli fontti (Calypso E: Medium), joka sopisi täydellisesti tukemaan logoa. Ongelmaksi muodostuivat fontin käyttöoikeudet ja fontin maksullisuus. Tiesin kuitenkin, että olisi mahdollista saada fontti ilmaiseksi käyttöön työn ollessa opiskelijan opinnäytetyö ja ei voittoa tavoitteleva työ. Otin yhteyttä Typolar.com-sivustolta löytyneiden yhteystietojen kautta fontin kehittäjään Jarno Lukkarilaan puhelimitse, jolta sain sopimuksen fontin käyttöä varten allekirjoitettavaksi ja sopimuksen palauttamisen jälkeen fontin käyttöni. Calypso E-fontti edustaa modernista fonttityyppiä. Se on päivi-

tetty tulkinta neo-groteski-mallisesta egyptiennestä maustettuna ripauksella humanis-  
tista keveyttä sen muodoissa. Calypso E:n perusmuoto on neliömäinen, ja sen vahvat  
päätteet tekevät fontista tukevan riippumatta leikkauksesta. (Lukkarila 2010.)

Otsikkotekstiin valikoitui leikkaukseltaan antiikvoihin kuuluva Garamond-fontti sen  
tuodessa materiaaleihin kontrastia leipätekstiin. Garamond-fontista käytin bold-  
leikkausta. Garamond kuuluu renessanssiantiikvoihin, ja sitä käytetään yleisesti pitkis-  
sä teksteissä, kuten kirjoissa sen erinomaisen luettavuuden ansiosta. Tässä tapauksessa  
päädyin kuitenkin käyttämään antiikvaa otsikkofonttina. Antiikvaa käytettäessä otsi-  
kossa varsinkin suuraakkosia käytettäessä tulee huomioida kirjainten välistys, jotta  
kirjainten päätteet eivät osu toisiinsa. Esimerkiksi antiikvojen käytöstä otsikoissa ja  
niiden välistyksestä kerrotaan Typografian käsikirjassa (Itkonen 2004, 84.) seuraavaa:  
*Antiikvan versaalien kevyt harventaminen on erityisesti klassiseen otsikkotypografiaan  
kuuluva tyylipiirre. Klassinen harvennus on tyylikeino, ei sääntö eikä yleispätevä suo-  
situs. Sille ei ole yhtä oikeata ohjearvoa.*

Leipätekstin typografiaa suunnitellessani päädyin uusgroteski Univers LT Std  
-fonttiin. Leipätekstiksi kutsutaan julkaisun varsinaista tekstiosuutta, jota on eniten  
verrattuna muihin tekstin osiin. Koska leipätekstiä on paljon, on erityisesti sen luetta-  
vuuteen ja toimivuuteen kiinnitettävä enemmän huomiota. Uusgroteskifontit ovat  
yleisvaikutelmaltaan rauhallisia, staattisia ja "asiallisia". Niiden tavoitteena on hyvä  
luettavuus, eikä kirjainten rakenne ole itseisarvo. Näiden ominaisuuksien ansiosta va-  
litsin Univers-fontin leipäteksti typografiaksi. Luettavuutensa ja hienostuneen ulko-  
muotonsa puolesta se luo kontrastia eloisaan graafiseen ilmeeseen. Typografia isoissa  
tekstialueissa rauhoittaa graafisten elementtien ja tunnuksen eloisuutta ja antaa tarvit-  
tavaa arvokkuutta kilpailujen visuaaliselle ilmeelle. Universia olen aikaisemmin käyt-  
tänyt vain otsikkofonttina, ja usein se mielletäänkin otsikkofontiksi. Fontti sopii kui-  
tenkin erinomaisesti, myös leipätekstiin sen muotoilu on eloisampaa, ja paksuusvaiht-  
telua on enemmän kuin esimerkiksi Helveticassa. Näin ollen sen lukeminen ei ole yhtä  
yksitoikkoista kuin useimpien groteskifonttien. *Groteskin visuaalinen ilme on yksin-  
kertaisempi kuin antiikva fontin ja sitä voidaan käyttää loistavin tuloksien uutislehtien  
otsikoissa ja julisteissa, joissa se antaa dramaattisen vaikutelman. Myös isommissa  
teksti kokonaisuuksissa käytetään päätteettömiä fonteja (groteski) joista osaa pide-  
tään jopa luettavampana kuin antiikvafonttia.* (Walton 2004, 111.)

Typografian käsikirja (Itkonen 2004, 42) kertoo seuraavaa groteskin ja uusgroteskikirjainten eroista: *Groteskilla kirjainten keskiakselin kaltevuus on hävinnyt lopullisesti. Groteskien alaryhmiä ovat geometriset groteskit ja humanistiset groteskit. Groteskinimi juontuu ranskan sanasta grotesque, joka tarkoittaa suhdaton ja luonnotonta. Varhaisimmissa groteskeissa oli jonkin verran paksuusvaihtelua, uusgroteskeissa sitä on hyvin vähän. Selvempi tuntomerkki groteskien ja uusgroteskien erottamiseksi on g-kirjaimen muoto: groteskeissa se on yleensä kaksisilmukkinen, antiikvoista periytyvä muoto, uusgroteskeissa alasilmukka on avonainen.*

Web-typografiaksi valitsin Verdanan, joka kuulu humanistisiin groteskeihin. Sen on suunnitellut Matthew Carter Microsoftille vuonna 1996. (The Story of Verdana 2010.) Sen pääasiallisin käyttö on internetissä ja tietokoneen näytöllä. Verdana onkin suunniteltu nimenomaan tietokoneen näytöltä luettavaksi, ja siksi se onkin yksi yleisimmistä internetistä käytetyistä fonteista. Verdana löytyy yleisesti jokaiselta tietokoneelta valmiina, ja näin ollen se toimii kaikilla internetselaimilla. Ominaisuuksiltaan Verdana on helposti luettava, ja sillä on groteskeille tyypillinen hienostuneempi ulkoasu.

#### 4.5 Julisteen ja graafisten elementtien suunnittelu

Julisteen suunnittelu oli visuaalisen ilmeen kannalta ratkaiseva, ja sen lopputulos tuli vaikuttamaan kaikkien materiaalien ulkoasuun. Julisteeseen tuli sisällyttää kilpailujen ajankohta, paikka sekä Euroopan ja Suomen squashliittojen logot. Kisojen julisteen suunnittelu oli haastava sen ansiosta, että se oli kolmiosainen ja kokonaisuuden tuli olla yhdenmukainen. Haasteen tehtävään loi eri sarjojen julisteiden ideointi, koska julisteessa haluttiin käyttää kuvia pelaajista. Oikean ratkaisun löytämiseen meni paljon aikaa, ja monien versioiden kautta alkoi lopullinen juliste hahmottua.

Kuvat julisteita varten sain asiakkaalta, Suomen Squashliiton edustajilta ja kuvaaja Petteri Revolta. Kuvien resoluutio ja niiden koko rajasivat julisteiden suurimman koon A3-paperiarkiksi. Suuremman kokoisina julisteet eivät olisi olleet hyvälaatuisia, ja kuvien tarkkuus olisi kärsinyt huomattavasti.

Graafiset elementit ja värit tuli saada julisteessa toimimaan harmoniassa keskenään. Julisteeseen luotavat graafiset elementit tulisivat vaikuttamaan läpi koko tapahtuman ulkoasuun. Lähtökohtana olivat neliöt pyöristettyine reunoineen, jotka syntyivät logon

suunnittelun yhteydessä. Ongelmaksi muodostui väreistä muodostuva kirkkaus ja kuvio, kun käytin sitä pohjana julisteelle. Ratkaisu oli värien häivyttäminen ja muotojen säilyttäminen. Julisteen pohjalle loin harmaa-sinisen taustan luomaan kontrastia julisteessa käytetyille tehosteväreille. Ongelmana oli vielä kuitenkin kuvien käyttö. Kuvia kokeilin käyttää neliöiden sisällä, jolloin pienistä neliökuvista muodostuisi kollaasimaisesti squashmaila. Lopulta hylkäsin tämän lähestymistavan huomattuani sen olevan liian sekava ja sen, ettei se tuonut itse lajia ja sen luonnetta esille. Lopulta suunnittelin kuvan kehyksestä squashmailan muotoisen ja sijoitin pelitilannekuvan sen sisälle. Lisää elävyyttä haettiin julisteeseen toisella mailalla, jossa olisi sama kuva mutta hieman eri tavalla sijoitettuna. Molempien mailojen kuviin laitoin hieman läpinäkyvyyttä, jolloin julisteisiin saatiin lisää syvyyttä ja tarvittavaa jännitettä.

Lopullisessa julisteessa taustan muoto oli samanlainen kuin tehosteina käytettyjen neliöidenkin. Julisteen pohja muodostui siis pienistä pyöristetyistä neliöistä, joiden päällä oli vielä samankokoisista värillisistä neliöistä muodostuva mailan muoto. (Liite 3.) Värillisten neliöiden päälle oli sijoitettu kuvat, joiden läpinäkyvyys loi efektin, jonka avulla kuvaan saatiin värilliset neliöt näkyviin. Logon sijoitin julisteen oikeaan alakulmaan ja sen vasemmalla puolella olivat liittojen ja kilpailupaikan tunnukset. Informatiivinen osio tuli lajiliittojen tunnusten yläpuolelle. Sisällöltään infoon ei tullut paljon tekstiä, vaan se sisälsi ainoastaan kilpailujen ajankohdan ja kaupungin, jossa kilpailut järjestetään.

Neliöiden tarkoitus ja tehtävä visuaalisen ulkoasun lisäksi oli antaa lisäarvoa ja luoda miellelyhtymä squashpallon liikeradasta pelikentällä. Julisteessa olevan squashmailan muoto on kärjistetyn kulmikas sen yläosasta, jolla se saadaan julisteessa enemmän muistuttamaan squashmailaa kuin esimerkiksi tennismailaa. Ensimmäisen julisteen pohjalta toteutettiin vielä kaksi eri julistetta, joilla oli sama visuaalinen ulkoasu, mutta kuva vaihtui. Kaksi muuta julistetta suunniteltiin junioreille ja naisten sarjalle. Naisten sarjan juliste oli samanlainen miesten julisteen kanssa. Ainoa eroavaisuus oli erilainen kuva. Junioreiden julisteeseen tuli kuvan muutoksen lisäksi muutos kilpailun logoon, jossa käytettiin junioreille suunniteltua logoa.

Julistesarjan kokonaisuuden suunnittelussa tuli huomioida julisteen tärkein tehtävä eli herättää huomiota ja saada ihmiset hakemaan lisää tietoa tapahtumasta. Julisteen suunnittelun apuna käytin Esa Ojalan julisteista tehtyä historiikkia, Julisteita Posters

(2000), josta löytyi hyviä Ojalan kirjoittamia huomioita liittyen julisteiden suunnitteluun. Pekka Loiri ja Elisa Juholin (Loiri & Juholin 1999, 52) toteavat julisteen merkityksestä seuraavaa: *Yksi kuva voi myös sisältää monta merkitystä tai viestiä. Tämä pätee erityisen hyvin julisteeseen, jossa kuva hallitsee ja tekstiä on vähän. Hyvästä julisteesta on sanottu näin: Ensimmäisen kerran nähdessään sanoo ”Aha”. Toisen kerran katsoessaan sanoo ”Haa” ja kolmannella keralla ”Aah”.*

## 5 GRAAFINEN OHJEISTO

### 5.1 Graafisen ohjeiston tehtävä ja sisältö

Graafisen ohjeiston tarkoitus on toimia apuvälineenä yrityksen tai yhdistyksen visuaalisten materiaalien valmistamisessa ja suunnittelussa. Graafisen ohjeiston on oltava selkeä ja noudattaa luotua visuaalista linjaa, jotta se olisi johdonmukainen. Tarkoituksena on, että sen avulla pystytään soveltamaan yrityksen tai yhdistyksen ilmettä käytännön tilanteissa, oli kyseessä lehti-ilmoitus, esite, kirjelomake, pakkausmateriaali, ajoneuvon mainosteippaus tai mikä muu tahansa. Graafinen ohjeisto voi olla laaja, painettu kirja tai suppeampi ohjeisto, jonka voi esimerkiksi vaikka ladata internetistä. Suppea ohjeistokin riittää, jos se sisältää kaiken tarpeellisen. *Ohjeiston laajuus riippuu siitä, kuinka paljon sovellettavia kohteita on olemassa. Ohjeistoon tulee liittää originaalit liikemerkistä ja logosta – nykyisin näiden tulisi olla saatavissa suoraan digitaalisessa muodossa.* (Pesonen 2007, 7.)

Squashin Euroopan-mestaruuskilpailujen kohdalla suppea ohjeisto riittäisi, ja se oli opinnäytetyöni varsinainen produktiivinen osio. Graafisen ohjeiston tulee sisältää ainakin seuraavia tietoja: tunnuksen ja logon kuvaus ja tieto, kuinka sitä tulee käyttää eri yhteyksissä ja tunnusvärit määriteltynä CMYK- ja RGB-väreinä. Usein myös PMS-värit määritellään ohjeistoon, jos niitä on tarkoitus käyttää. Lisäksi määritellään värien käyttöyhteydet ja se, miten niitä saa käyttää.

Squashin Euroopan-mestaruuskisojen graafinen ohjeisto on sisällöltään seuraavanlainen. Sisältöön kuuluu tunnus, sen eri käyttötavat ja versiot suoja-alueineen. Värimääritykset ja se, miten värejä käytetään eri yhteyksissä, sekä esimerkit painomateriaaleista, joihin kuuluvat julisteet, kisapassi ja mediakortti. Www-sivustojen esimerkki layout sisältyy myös tärkeänä osana kilpailujen materiaaleihin ja myös kilpailujen

paidat. Ohjeiston avulla kisojen visuaalisen ilmeen hallinnan tulisi olla helppoa ja liisämateriaalien tuotto onnistuu seuraamalla annettuja ohjeita ja esimerkkejä. Nämä materiaalit on valittu ohjeistoon esimerkeiksi ja avuksi ohjaamaan, kuinka visuaalista ilmettä sovelletaan erilaisissa tuotteissa. Ohjeiston avulla yhteisölle tai yritykselle luodaan yhtenäinen visuaalinen linja joka vahvistaa ja auttaa ihmisiä tunnistamaan yhteisön tai yrityksen. Graafisen ohjeistuksen Milla Toro (1999, 38) on määrittänyt näin: *Graafinen ohjeistus on nykyään käytössä yhä useammilla niin pienillä kuin suurillakin yrityksillä ja yhteisöillä. Graafisella ohjeistuksella saavutetaan yrityksen ja yhteisön erilaisten painotuotteiden samanlainen linja. Samaan muottiin luotu ulkoasu vahvistaa ja tekee yrityksen tutuksi tuotteiden palveluiden käyttäjille. Tämä on hyvin tarkoin harkittua markkinointiviestintää.*

Graafisen ohjeiston ulkoasua noudattaa kilpailujen visuaalista linjaa. Ohjeisto on neliön muotoinen, kooltaan se on 21 cm x 21 cm, se on saatavilla sähköisenä versiona Suomen Squashliitolta ja opinnäytetyön esityksen yhteydessä se on myös nähtävissä vihkomaiseksi taitettuna. Ohjeiston sivujen numeroinnin alle on sijoitettu graafiset elementit, jotka antavat ohjeistolle yhtenäisen ilmeen muiden painettujen materiaalien kanssa. Ison osan ohjeiston visuaalisesta ilmeestä muodostuu jo kilpailuille tuotetuista materiaaleista, jotka noudattavat samaa visuaalista linjaa. Näin ohjeiston sivut ovat samankaltaisia ja antavat vaikutelman yhtenäisyydestä. Ohjeiston neliömäinen muoto myös saa alkunsa elementtien muodosta, ja vaikutelman on tarkoitus kuvastaa squash-pelin kenttää, joka on suorakulmainen lasihuone. Ohjeiston layoutin suunnittelussa apunani käytin Mooren kirjaa *Design Secrets: layout* (2004).

## 5.2 Tunnus ja sen käyttö

Ohjeistosta löytyvät logon kaikki eri versiot ja niiden käyttö tarkoitukset ja ohjeistukset. Logon minimikoko ja tunnuksien suoja-alueet on myös tarkasti määriteltyinä ohjeistossa. Logosta on erilliset versiot niin junioreiden kuin aikuistenkin tunnuksesta. Molemmissa noudatetaan samoja värimäärityksiä niin värillisissä kuin mustavalkoisessakin tunnuksessa. Logon mustavalkoista versiota käytetään vain, jos sen käyttö on perusteltua ja tarpeellista. Mustavalkoista tunnusta siis käytetään vain silloin kun käyttötarkoituksessa ei voida käyttää värillistä tunnusta. Negatiivitunnuksen käyttöä koskee samat säännöt kuin mustavalkoista tunnustakin ja sen käyttö on hyvin harvinaista. Pääasiallisesti tunnuksesta tulee käyttää vain värillistä tunnusta, jonka minimikoko on

leveydeltään 37 mm. Minimikoko on sama niin junioreiden kuin aikuistenkin kisojen tunnuksessa, ja myös samat määrittelyt koskevat mustavalkoista ja negatiivista logoa.

Suoja-alue luodaan tunnuksille ja logoille sen takia, että logon ympärille jää riittävästi tyhjää tilaa esimerkiksi paperinreunasta, tekstimassasta tai valokuvasta (ks. kuva 4). Squash logon suoja-alueen määrittelyssä jouduin pohtimaan asiaa monesta eri näkökulmasta. Nyt käytetyissä materiaaleissa tunnus on yleisimmin sijoitettu oikeaan alakulmaan värilliselle pohjalle, jossa se löytää heti oman paikkansa. Suoja-alueen oikean reunan ajattelin aluksi olevan pienempi kuin muilla sivuilla. Vasta suunniteltuani tunnuksen käyttöä muunlaisissa materiaaleissa tajusin sen olevan aivan liian vähän. Tutkimusten perusteella oli suoja-alueen määrittysten oltava jokaiselta reunalta samansuuruiset. Näin tunnukselle jää riittävästi tyhjää tilaa ympärilleen, ja muut elementit eivät vie siltä pois huomioarvoa. Etenkin asiakirjojen pohjissa olisi ollut mahdollista tekstin tuleminen liian lähelle tunnusta, jos suoja-alue olisi ollut oikealta pienempi. Tästä olisi seurannut riski, että koko tunnus olisi menettänyt näkyvyyttä tai se olisi näyttänyt painavammalta toisesta kulmasta.



Kuva 4. Tunnuksen suoja-alue.

### 5.3 Värät

Värimäärittysten tehtävä ohjeistossa on auttaa asiakasta tai seuraavaa suunnittelijaa käyttämään yrityksen tai yhdistyksen värimaailmaa oikealla tavalla. Värejä kisoja varten on käytössä kuusi, ja lisäksi on vielä kaksi harmaan sävyä, joita käytetään vain taittojen pohjavärinä ja typografian väreinä. Kaikki värit ovat käytössä aineistoissa tunnuksissa ja graafisissa elementeissä, jotka syntyivät jo tunnuksen valmistumisen yhteydessä. Tunnuksen päävärit ovat kaksi sinisen eri sävyä, vaaleansininen ja tum-

mansininen. Tummansininen on logon pääosan (squash-sanan) väri, ja vaaleansinistä käytetään logon informatiivisessa osiossa (European Squash Championships). Tummansinistä käytetään myös graafisissa elementeissä muissa materiaaleissa.

Sinisten värien lisäksi materiaaleissa käytetään punaista, oranssia ja kahta erisävyistä vihreää. Punaista, oranssia ja kahta vihreää väriä käytetään vain graafisissa elementeissä. Ainoana poikkeuksena on oranssi jota käytetään myös tunnuksen taustalla pohjavärinä, jos sen käyttö on perusteltua, kuten on esimerkiksi julisteessa käytetty. Julisteessa oranssin värin käyttö tunnuksen taustalla pohjavärinä on perusteltua, koska ilman tehosteväriä tunnus ei erottuisi kunnolla muuten tummasta ja sinisävyisestä julisteesta.

Typografiassa on myös käytetty spesifikoitua väriä, joka on 80-prosenttinen harmaan sävy. CMYK-arvoissa sen mustan arvo on 80 %. Myös painomateriaalien pohjalla voidaan käyttää CMYK-arvoltaan 10-prosenttista harmaata tuomaan muutosta muuten valkoiseen paperin väriin. 10-prosenttista harmaata on käytetty esimerkiksi kisapassin taustavärinä. Lisäksi on vielä 50-prosenttinen harmaan sävy, jota käytetään viivaelementeissä, joita käytetään niin kisapassissa kuin kilpailujen käsiohjelmistossakin.

## 5.4 Typografia

Ohjeistossa tärkeänä osana ovat typografian määritykset, jotka ovat yksi visuaalisen ilmeen peruselementeistä. Typografia osuudessa on määritelty käytettävät fontit ja niiden käyttötarkoitukset. Jokaiselle fontille on oma tarkoituksensa, ja kun niitä käytetään ohjeiston neuvomalla tavalla painettavissa tai sähköisissä materiaaleissa, saadaan oikea lopputulos aikaan. Erilaisia määrityksiä on esimerkiksi isoissa tekstimassoissa käytetty leipätekstin määritykset. Leipätekstin fontti on Univers LT Std Roman-leikkauksella. Fontin pistekoko on 10 pt tai maksimissaan 12 pt.

Logon yhteydessä käytetyn informatiivisen tekstin fontti on Calypso E medium-leikkauksella. Tämä on suomalainen fontti. Garamond-fonttia käytetään otsikoissa Bold-leikkauksella. Muuhun käyttöön Garamondia voi käyttää vain nostoteksteissä. Www-sivujen typografiassa on käytetty Verdana-fonttia, leipätekstissä regular-leikkauksella ja lihavoituna bold-leikkauksena otsikoissa.



## 5.5 Julisteet

Kilpailuja varten tehtiin jokaiselle sarjalle oma julisteensa, joita olivat miesten-, naisten- ja junioreidensarja. Ohjeistossa on esitelty eri sarjojen julisteet, ja ne löytyvät valmiina tiedostoina asiakkaalta eli Suomen Squashliitolta tarvittaessa. Julisteet olivat ulkoasultaan samanlaisia sillä muutoksella, että jokaisella sarjalla olivat omat edustajansa kuvissa esiteltyinä. Lisäksi junioreiden julisteessa oli junioreita varten suunniteltu oma logonsa.

Julisteiden kooksi muodostui A3-koko, ja sen suurempia julisteita ei tehty johtuen osittain kuvien resoluutioista, joita ei olisi hyvä laatusina pystytty käyttämään suuremmissa julisteissa. Julisteiden käyttöä ei ole tarkemmin ohjeistossa alettu rajata tai määrittellä, koska julistemateriaalit sisältävät selkeästi omat alueensa tekstien ja logojen osalta. Tärkeimmät tiedot, jotka julisteiden tulee sisältää, ovat tapahtuman aika ja paikka, squashliittojen tunnukset, kishallin tunnus ja itse kilpailujen tunnus.

## 5.6 Kisapassi

Kisapassin tarkoitus on auttaa järjestäjiä tunnistamaan kilpailujen henkilökuntaa ja kilpailijoita yleisöstä. Kisapassin tärkeimmät tiedot ovat kilpailijan nimi, kilpailijan sarja ja, jos kyseessä henkilökunnan jäsen, on tiedoissa kyseisen henkilön tehtävä merkittynä. Kisapassissa on myös henkilön kuvalle varattu paikka, mutta se ei ole pakollinen, jos se on hankala järjestää.

Kisapassin ulkoasu seuraa kilpailujen visuaalista ilmettä, ja ulkoasu on tunnistettavissa heti muistakin materiaaleista. Etupuolella on kilpailijoiden ja henkilökunnan tiedot, kuva ja oikeassa alareunassa on logo oranssilla pohjalla. Yläreunassa on oikealla graafisista elementeistä muodostuva alue, joka antaa ryhtiä ja liikkeentuntua ulkoasuun. Takakansi on julisteiden kaltainen ja sisältää siniharmaita neliöitä, joiden päälle on sijoitettu värillisiä graafisia elementtejä (pyöreäreunaisia neliöitä) squashmailan muotoiseen muodostelmaan. Takapuolella on myös molempien lajiliittojen tunnukset ja isolla vielä kilpailujen tunnus. Kisapassi on asiakkaalla, ja tieto-osiot ovat muokattavissa tarpeiden mukaan seuraamalla annettua esimerkkiä ja ohjeiston määräytyksiä.

## 5.7 Mediakortti

Mediakortin tehtävänä on olla apuna mainostilan myynnissä kilpailujen pelikentille. Mediakortti sisältää yhteystiedot henkilöihin, jotka vastaavat mainostilojen myynnistä ja erilaisten mainospaikkojen hinnat. Yleisessä osiossa selvitetään kilpailujen taustoja, ajankohtia ja tarjolla olevia mainontatapoja. Mediakortti on A4-kokoinen ja kaksisivuinen informatiivinen tekstitiedote. Mediakortti seuraa samanlaista visuaalista ilmettä sen ylä- ja alareunassa on graafisia elementtejä samalla tapaa aseteltuina kuin esimerkiksi julisteissa. Squashkilpailuiden logo on sijoitettuna graafisten elementtien yläpuolelle valkoiselle pohjalle. Muuten mediakortin pohja on vaaleanharmaa. Alareunaan on laitettu tunnusten pohjalle valkoinen alue, josta muodostuu alatunniste logoja varten.

## 5.8 Kisapaidat

Kisapaidat on tummansinisiä väriltään. Kilpailujen logo ja graafiset elementit on sijoitettu pyöristettyreunaisen suorakaiteen sisään (ks. kuva 5). Graafiset elementit on suorakaiteen alareunassa ja tunnus on elementtien yläpuolella. Materiaalit on sijoitettu sen takia suorakaiteen sisään sen takia, että paidan tummansininen väri on sävyltään hyvin samankaltainen tunnuksen päävärin kanssa. Elementit ja tunnus erottuvat oranssilta pohjalta hyvin ja luovat yhtenäisen "tunnuskuvan". Tunnuskuvan alapuolelta löytyy infotekstit eli se, mitä tapahtuu ja milloin. (Kilpailujen ajankohta 23.–26. toukokuuta ja paikkakunta, jolla kilpailut järjestetään.)

Kilpailujen sponsoreiden logot ja tunnukset sijoitetaan informatiivisen osion alapuolelle, jolloin ne muodostavat alaspäin menevän suorakaiteen paidan vasempaan reunaan. Squashliittojen tunnukset on sijoitettu paidan takapuolelle vasempaan alareunaan jolloin ne muodostavat yhtenäisen alueen paidan takaosaan. Liittojen tunnusten sijoittamisella paidan takapuolelle haetaan paidalle nuorekasta ilmettä, ja halutaan hieman erilainen paita urheilutapahtumalle.



Kuva 5. Kilpailuja varten suunniteltu paita.

## 5.9 Käsiohjelman ja www-sivujen taittopohja

Käsiohjelman kansien ulkoasu perustuu julisteiden ulkoasuun, ja etukansi oli hyvin samanlainen kuin miesten julisteen ulkoasu. Takakansi on kisapassin takapuolen kanssa hyvin samankaltainen tunnusten sijoitteluineen ja elementteineen. Käsiohjelman toteutus meni Tatu Hyypälle seminaarityöksi, ja tekemäni käsiohjelma on vain taittopohja ja ohjenuora varsinaisen ohjelman tekijälle. Tekemäni käsiohjelman taittopohjaan on suunniteltu osiot pelaaja esittelyille ja isommille tekstikokonaisuuksille.

Taittopohja sisältää typografiset määrytykset ja fontit oikeilla paikoillaan ja oikeissa käyttötarkoituksissaan. Kuvien käytölle on myös annettu taittopohjassa oma paikkansa ja muotonsa se antaa vinkkiä varsinaisen käsiohjelman taittajalle kuvien käytöstä. Käsiohjelman koko ei vielä tässä vaiheessa ole lopullinen vaan suunnitelma. Käytin pohjan suunnittelussa kokoa A5, mutta lopullinen ohjelma voi olla aivan hyvin A4-kokoinen, jos sisältöä on paljon, ja taittoon ei jää riittävästi tyhjää tilaa. Tyhjä tila on taiton tehokeino. Sen tehtävänä on antaa taitetuille sivuille rytmiä ja tasapainoa.

Www-sivujen ulkoasu seuraa samankaltaista graafista ilmettä kuin muutkin markkinointimateriaalit. Layout on suunniteltu ja toteutettu Adobe'n InDesign-ohjelmalla, ja sen käyttö tarkoitus on olla ohjenuora varsinaisten sivustojen toteuttajalle Anni Jeskalle, joka tekee www-sivut seminaarityönään. Www-sivut on tärkeimpiä kisojen tie-

dotuskanavia. Sen takia sisällön, ja rakenteen tulee olla selkeä ja helppo käyttää. Kiso- ja pystyy seuraamaan sivujen välityksellä Ylen järjestämän internetlähetyksen välityksellä. Ympäri maailmaa ihmisillä on mahdollisuus sivujen kautta seurata tuloksia ja omien kilpailijoidensa menestystä.

Sivujen ulkoasussa on käytetty graafisia elementtejä harkiten ja omassa versiossani niitä käytettiin vain navigaatiopalkissa. Muuten sivuissa on käytetty tyhjää tilaa hyväksi, ja taustalla on sivuilla näkyvissä harmaan vaalea sävy. Alueet ja aiheet on rajattu selkeästi omiksi kokonaisuuksiksi, ja näin sivun käytön tulisi olla helppoa ja selkeää. Typografiana on käytetty Verdana-fonttia joka sopii hyvin yhteen muiden materiaalien typografian kanssa.

## 6 TYÖN ARVIOINTI

### 6.1 Valmiin työn vertailu aiempiin squashkisoihin

Squash Euroopan-mestaruuskisojen visuaalisen ilmettä vertailin aikaisempiin kilpailuihin, joita on Suomessa järjestetty. Parhaimpana vertailukohtana on keväällä 2011 järjestetyt joukkueiden Euroopan-mestaruuskisat. Vuonna 2011 kisojen visuaalinen ilme oli sekava, ja yhtenäistä linjaa kisojen visuaalisessa ilmeessä ei ollut, varsinaista tunnusta kisoille ei ollut tehty, ja graafiset elementit, joita materiaaleissa olisi voitu käyttää, olivat jääneet suunnittelematta. Omassa suunnittelussani lähtökohtana oli tarjota liitolle jo valmiiden materiaalien lisäksi keinot hallita materiaalien käyttöä helposti ja kyy luoda uusia materiaaleja ohjeiston pohjalta.

Vuoden 2012 kisojen ilme onnistui mielestäni aikaisempiin verrattuna erottumaan edukseen, ja toivottavasti jatkossa myös kilpailujen visuaalisuuteen panostetaan enemmän. Toivon myös, että jatkossakin uskalletaan rikkoa lajille tyypillisiä rajoja visuaalisten materiaalien yhteydessä ja etsiä uusia tapoja visualisoida lajia. Mielestäni suunnittelemani tunnus on käyttökelpoinen myös jatkossa. Yritysmäinen tunnus ikään tyy hitaammin kuin kilpailuille tyypilliset, lajia tarkemmin kuvaavat tunnukset.

## 6.2 Työn ongelmat

Tehtävänannon jälkeen heti idean kehittäminen vaiheessa ongelmaksi muodostui tunnuksen tai logon suunnittelu. Logon erottuvaksi tekeminen ja tunnistettava ulkoasu ilman kuvallista osaa oli hankala toteuttaa ja vaati paljon kehittelyä sekä useita työvaiheita. Onnistuminen tunnuksen suunnittelussa antoi paljon lisämotivaatiota ja uskoa omiin päätöksiin julisteen kanssa. Julisteen suunnittelu oli myös haastavaa, ja välillä pieni epätoivokin alkoi ottaa valtaansa. Varsinainen ongelma oli kuvan käyttö julisteessa, sekä kuvan sovittaminen elementtien ja tunnuksen kanssa yhteen, jotta näillä olisi samanlainen muotokieli. Kuvan antama lisäarvo oli kuitenkin kilpailujen ilmeen kannalta erittäin tärkeä, koska tunnuksessa ei käytetty kuvallisia viitteitä lajiin.

## 6.3 Työn tulokset

Kokonaisuudessaan olin tyytyväinen työn lopputulokseen ja onnistuneeseen kilpailujen visuaaliseen ilmeeseen. Koin tehdessäni työtä onnistumisen ja löytämisen riemua, varsinkin löytäessäni vastaan tulleisiin ongelmiin ratkaisun. Aiheen parissa oli mukava työskennellä, ja koin tämän haastavaksi ja opettavaiseksi projektiksi. Tunsin oppineeni löytämään uusia ratkaisuja sekä toteutustapoja tunnuksia, yritysten ja yhteisöjen visuaalisia ilmeitä varten. Koin valmiuteni erilaisten suunnittelu töiden tekemiseen kasvaneen ja ammattitaitoni kehittyneen.

Koko prosessin ajan sain positiivista ja myös kriittistä palautetta kisojen mainonnasta vastaavalta työryhmältä. Asiakkaan puolelta Keijo Vuorisesta oli paljon apua lopullisen työn suunnittelun kannalta. Palautteen ja kommenttien avulla pystyin katsomaan suunnittelemani työtä kriittisesti ja tarkastelemaan sitä ulkopuolisen silmin. Asiakkaan kanssa oli helppo työskennellä ja tarvittaessa yhteyshenkilö oli aina tavoitettavissa puhelimen tai sähköpostin välityksellä. Asiakkaan mielestä tunnus, juliste ja visuaalinen ilme kokonaisuudessaan onnistuivat kuvastamaan hyvin lajin luonnetta ja henkeä.

## LÄHTEET

Ahjopalo-Nieminen, T. 1999. Kuvittajan keinot. Jyväskylä: Kirjayhtymä Oy.

Fraser, B., Murphy, C. & Bunting, F. 2004. Värinhallinta. Helsinki: Edita Publishing Oy.

Hawkey, D. 1989. Nyt pelaamaan Squash. Hämeenlinna: Karisto Oy.

Hyrskke, M. 2010. Saatavissa: <http://www.squash.fi/?p=2380>

Itkonen, M. 2004. Typografian käsikirja. Jyväskylä: RPS-yhtiöt.

Juholin, E. 2006. Viestintä strategiasta käytäntöön. 4. uudistettu painos. Helsinki: Elisa Juholin ja Inforviestintä Oy.

Klanten, R. & Bourquin, N. 2009. Los Logos: A selected logo collection. Berlin: Die Gestalten Verlag GmbH & Co.

Klanten, R. & Hellige, H. 2007. Illusive: Contemporary illustration and its context. Berlin: Die Gestalten Verlag GmbH & Co.

Loiri, P. & Juholin, E. 1999. HUOM! Visuaalisen viestinnän käsikirja. Jyväskylä: Inforviestintä Oy.

Lukkarila, J. 2010. Saatavissa:  
<http://www.typolar.com/our-fonts/calypso-e/features-and-characters>

Miller, R. A. & Brown, J. M. 1998. What logos do and how they do it. Gloucester: Rocport Publishers, Inc.

Moore, R. J. 2004. Design Secrets: Layout. Massachusetts: Rockport Publishers Inc.

Morgan, C. L. & Foges, C. 2003. Logos, letterheads, business cards. Switzerland: RotoVision SA.

Niku, R. 1991. Palloa päin seiniä! Suomalaisen squashin tarina. Helsinki: Suomen Squashliitto.

Ojala, E. 2000. Julisteita Posters. Helsinki: Libris Oy.

Pesonen, E. 2007. Julkaisijan käsikirja. Porvoo: WSOY.

Pohjola, J. 2003. Visuaalisen identiteetin johtaminen. Helsinki: Inforviestintä Oy

Stones, J. 2009. Celebration graphics sourcebook. Switzerland: RotoVision SA.

Toro, M. 1999. DTP & painotyö käytännön opas painotuotteiden tekijöille ja tilaajille Porvoo: WSOY.

The Story of Verdana. Saatavissa: <http://www.fonts.com/aboutfonts/verdana.htm>

Vuokko, P. 2010. Nonprofit-organisaatioiden markkinointi. Helsinki: WSOYpro Oy.

Walton, R. 2004. Design rules for letterheads. New York: Harper Design International

Wiedermann, J. 2009. Brand Identity Now! Köln: Taschen



[1]  
**sash**  
european 2012  
Championships

[2]  
**Squash**  
european 2012  
Championships

[3]  
**SQUASH** European 2012  
Championships

[4]  
**Squash**  
european 2012  
Championships

[5]  
**squash**  
european 2012  
Championships







**squash**  
european 2012  
Championships

**Junior**  
**squash**  
european 2012  
Championships



A large, stylized white outline of a squash racket is superimposed over a photograph of a squash match. The photo shows two players in action on a red court. One player in a blue shirt is in a low, lunging position, ready to hit the ball. The other player in a white shirt is in the background, also ready for action. The background of the entire poster is a pattern of overlapping squares in shades of blue, green, and orange.

**HELSINKI**  
**23 - 26 May**



**squash**  
european 2012  
Championships