



Venla Hannola

Piktogrammien käyttö informaation visualisoinnissa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

20.4.2021

Tiivistelmä

Tekijä:	Venla Hannola
Otsikko:	Piktogrammien käyttö informaation visualisoinnissa
Sivumäärä:	47 sivua
Aika:	20.4.2021
Tutkinto:	Medianomi (AMK)
Tutkinto-ohjelma:	Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto:	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja:	Lehtori Juha Pohjola

Tämä opinnäytetyö käsittelee pictogrammeja ja niiden käyttöä informaation visualisoinnissa. Työn tavoite on selvittää lukijalle mitä pictogrammit ovat, mihin niitä käytetään ja miten niitä suunnitellaan. Opinnäytetyö on laadultaan kirjallisuuskatsaus, jossa läpikäymieni lähteiden avulla pyrin muodostamaan johtopäätöksiä pictogrammien ominaisuuksista ja tavoitteista informaation välittäjinä.

Pictogrammien ominaisuuksia eritellessäni syvennyn ikonin ja symbolin käsitteisiin, kontekstin tärkeyteen, sekä pictogrammin suunnittelun haasteisiin. Koska käsitteelen aihetta informaatiomuotoilun näkökulmasta, pohjustan aihetta avaamalla informaatiomuotoilun päätavoitteen sekä tiedon visualisoinnin keskeisiä keinoja. Lähdemateriaalista saamani teorian tueksi esitän opinnäytetyön toiminnallisessa osuudessa itse valmistamani pictogrammisarjan, jonka avulla pyrin vertailemaan omaa suunnitteluprosessiani vakiintuneisiin suunnittelun käytänteisiin. Erittelemällä valintoja omaan suunnittelutyöhöni liittyen esimerkiksi pictogrammin kuvaosan, värien ja tyylin suhteen, pyrin soveltamaan ja reflektoimaan oppimaani käytännössä.

Opinnäytetyössä havaitaan, että pictogrammit välittävät viestin parhaiten, kun ne ovat muotokieleltään tunnistettavia ja yksiselitteisiä. Vaikka pictogrammien valmistamiseen ei ole määritelty yhtä oikeaa tapaa, on niiden suunnittelussa mahdollista noudattaa tiettyjä alalle vakiintuneita käytänteitä. Suunnitteluprosessissa tulisi huomioida suunniteltavan pictogrammisarjan konteksti ja käyttäjäryhmän tarpeet. Se, kuinka paljon pictogrammiin tulisi soveltaa tyyllillisiä tehokeinoja riippuu siitä, mitä tarkoitusta varten pictogrammi valmistetaan.

Opinnäytetyön tavoite on muodostaa lukijalle kokonaiskuva siitä, millaisia seikkoja pictogrammien suunnittelussa kannattaa ottaa huomioon graafisen suunnittelijan näkökulmasta. Opinnäytetyön tarkoitus on toimia tietopaketin kaltaisena johdonmukaisena katsauksena pictogrammeihin, jota suunnittelija voi halutessaan hyödyntää myös oman suunnittelutyönsä tukena.

Avainsanat:	Pictogrammit, informaatiomuotoilu, informaation visualisointi, tietokuvitus
-------------	---

Abstract

Author: Venla Hannola
Title: Pictograms in Information Design
Number of Pages: 47 pages
Date: 20 April 2021

Degree: Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme: Media
Specialisation option: Graphic Design
Instructor: Juha Pohjola, Senior Lecturer

This Bachelor's thesis examines pictograms and their use in information visualization. The aim of this thesis is to explain what pictograms are, how to use them and how to design them. The theoretical framework of this thesis is formed by going through literature and concrete visual examples regarding the subject.

The theory of this thesis focuses on pictograms explaining the terms 'icon' and 'symbol', the importance of context and possible challenges encountered in the design process. Viewing the subject from the standpoint of information design, I also clarify the main objective of information design and the fundamental concepts of information visualization. To support the written conclusions, I present my own series of pictograms through which I compare my own design process to the presented guidelines. By explaining the design choices in my own work through subject matter, color and style I reflect and show the things I learned in practice.

A well-designed pictogram conveys its message best by being recognizable and unambiguous. Following certain steps of established design principles and considering the context of the design and the need of its users, it is possible to use pictograms as a tool for universal communication. The esthetic choices applied to the design should be determined by taking into account the purpose of the design and individual circumstances case-by-case.

Creating a consistent introduction to the theme I hope to offer a clear overview on pictograms and their role in information design. This overview is bolstered by the reflection of my own design process and its relation to established practices. Findings of this thesis will hopefully support graphic designers in creating their own series of pictograms.

Keywords: Pictograms, icons, information design, information graphics, visualization

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Orientoituminen informaatiomuotoiluun	3
2.1	Informaatiomuotoilun ydinajatus	3
2.2	Informaation visualisoiminen	6
2.3	Kuvituksen rooli informaation visualisoinnissa	8
3	Piktogrammit osana infografiikkaa	11
3.1	Piktogrammin käyttötarkoitus	11
3.1.1	Symbolit ja ikonit	13
3.1.2	Kontekstin tärkeys	16
3.2	Piktogrammin suunnittelun haasteet	18
3.3	Piktogrammi informaation välittäjänä	21
4	Piktogrammin laatiminen ja käyttö	24
4.1	Vakiintuneita suunnittelun käytänteitä	25
4.1.1	Muoto	27
4.1.2	Kuvaosa	29
4.1.3	Tyyli	31
4.1.4	Värit	33
4.2	Oman piktogrammisarjani suunnitteluprosessi	35
4.2.1	Lopputulos	40
5	Yhteenveto	42
	Lähteet	45
	Kuvaluettelo	46

1 Johdanto

Kiinnostukseni informaatiomuotoiluun alkoi graafisen suunnittelun opintojeni harjoittelujakson aikana, jolloin pääsin tekemään töitä minulle uusien suunnittelualueiden kanssa. Yksi työstämistäni toimeksiannoista oli yrityksen infograafisen ohjeiston päivitys, jonka muistan sisältäneen paljon huomioitavaa tiedonvälityksen ja visuaalisten elementtien yhdistämiseen liittyen. Projektin haasteena oli esittää jokseenkin puisevia tilastoja mielenkiintoisella ja visuaalisesti viehättävällä tavalla, huomioiden myös asiakkaan olemassa olevan graafisen ohjeiston asettamat reunaehdot. Juuri tämä haasteellisuus tehdä esityksestä yhtä aikaa visuaalisesti miellyttävä mutta kuitenkin tiedonvälitystä palveleva sai minut ajattelemaan, että aiheesta voisi olla mielenkiintoista oppia lisää.

Tässä opinnäytetyössä kirjoitan piktogrammeista, jotka ovat yksi keino visualisoida informaatiota. Tavoitteenani opinnäytetyössä on luoda kokonaisuus, jonka avulla lukijan on mahdollista muodostaa käsitys piktogrammeista ja niiden roolista informaation muotoilussa sekä saada vinkkejä siitä, miten piktogrammeja voidaan suunnitella ja rakentaa. Tekstini pohjana käyttämäni lähdekirjallisuuden lisäksi pyrin avaamaan aihetta myös konkreettisten esimerkkien kautta, jotka ovat otteita erilaisista informaatiomuotoilun julkaisuista ja esimerkkitapauksista. Opinnäytetyöni loppupuolella esittelen myös itse valmistamani piktogrammisarjan, jonka suunnitteluperusteita käytän työn toiminnallisen osuuden pohjana.

Opinnäytetyöni aloitusluvussa avaan informaatiomuotoilun perusideaa ja siihen liittyviä toimintaperiaatteita selittämällä aihealueen termejä ja yleisimpiä käytänteitä. Koska informaatiomuotoilu kattaa allensa valtavasti aihesisältöä, pyrin poimimaan teemasta sellaisia yksityiskohtia, jotka näen oleelliseksi ymmärtää puhuttaessa piktogrammien suunnittelusta. Toivon välittäväni informaation visualisoinnista sellaisen yleisvaikutelman, jonka avulla suunnittelijan on mahdollista ymmärtää piktogrammeihin liittyvät visuaaliset perustelut ja saada käsitys siitä, millainen rooli niillä on informaatiomuotoilun kontekstissa. Käsittelen aloituslu-

vussa myös kuvituksen roolia tiedon esittämisen välineenä, joka on paitsi itseäni kiinnostava aihealue, myös apukeino ymmärtää piktogrammien sisältämien visuaalisten ominaisuuksien motiivit.

Piktogrammit osana infografiikkaa -luvussa keskityn piktogrammeihin syvällisemmin luoden pohjustusta siitä, mihin piktogrammeja käytetään, mitä mahdollisia haasteita niiden suunnitteluun liittyy ja mitä suunnitteluprosessin alussa on tärkeintä huomioida. Tässä osiossa pureudun tarkemmin symbolin ja ikonin käsitteisiin sekä kontekstin merkitykseen, joiden yhteydessä sivuan myös piktogrammien suunnittelun inklusiivisuutta. Tämän osion avulla lukijan olisi tarkoitus ymmärtää, minkälainen kommunikaation väline piktogrammit ovat ja mihin niiden tiedonvälityksellisyys pohjautuu.

Opinnäytetyöni viimeisessä luvussa syvennyn tarkemmin piktogrammin rakentamiseen ja nostan huomioita suunnitteluprosessista havainnollistavien esimerkkien kautta. Esittelen eri suunnitteluvaiheisiin liittyviä yksityiskohtia kuten värien, muotojen ja tyylin käyttöä hyödyntämällä teoreettisen sisällön lisäksi myös itse laatimaani piktogrammisarjaa, jonka tarkoituksena on toimia vertailukohtana vakiintuneille suunnittelun käytänteille. Pyrkimyksenäni on muodostaa piktogrammien laatimisesta tiivis kokonaiskuva, jonka avulla suunnittelija kykenee halutessaan tekemään perusteltuja valintoja myös omaa suunnittelutyötänsä varten.

Sen sijaan että esittelisin tekstissäni tiettyjä yksittäisiä piktogrammisarjoja tai niiden käyttöä, keskityn käsittelemään piktogrammeja yleisellä tasolla avaten niiden käyttömotiveja ja yleisimpiä suunnittelun käytänteitä. Opinnäytetyöni on laadultaan kirjallisuuskatsaus, jossa läpikäymieni lähteiden avulla pyrin luomaan tietopohjaa myös omien ajatuksieni perusteluiksi. Koska aihevalintani on suhteellisen laaja piktogrammien rajaamasta näkökulmasta huolimatta, koin erityisen haasteelliseksi sen, missä järjestyksessä asioita käsittelen. Toivon kuitenkin välittäväni tekstistäni johdonmukaisen yleisvaikutelman, jonka avulla lukijan on mahdollista muodostaa käsitys piktogrammeista ja niiden ominaisuuksista informaation välittäjinä.

2 Orientoituminen informaatiomuotoiluun

Tässä luvussa käsittelen lyhyesti sitä, mitä informaatiomuotoilu on ja mitä se karkeasti pitää sisällään. Informaatiomuotoilu kattaa allensa valtavan määrän tietoaainesta ja erilaisia tarkastelumahdollisuuksia, joten käsittelen informaatiomuotoilun kokonaisuutta vain sivuten, tuomalla siitä esiin keskeisiä toimintaperiaatteita ja etenkin opinnäytetyöni pääaiheen piktogrammien kannalta oleellisia seikkoja. Avaan muutamia informaatiomuotoilun peruskäsitteitä kuten pelkistämistä ja vertailua, joiden avulla pyrin perustelevaan tiedon visualisoimisen tapoja ja tavoitteita. Piktogrammien käyttötarkoitusten ymmärtämiseksi avaen myös kuvituksen roolia osana tiedon viestinnällistä prosessia ja erittelen siihen liittyvät haasteet ja niiden lähtökohdat.

Ennen kuin syvennyn informaatiomuotoilun maailmaan, on kuitenkin tarpeellista määritellä piktogrammi-termi lyhyesti. **Piktogrammit** ovat viestinnän apuvälineenä käytettäviä kuvamerkkejä, jotka kuvaavat yleensä jotakin objektiivista asiantilaa tai toiminnallista tapahtumaa (Abdullah & Hübner 2006, 24; Koponen, Hildén & Vapaasalo 2016). Niiden tehtävänä voi olla esimerkiksi jonkin kehotuksen, käskyn tai ohjauksen ilmaiseminen riippuen siitä kontekstista missä ne esiintyvät. Piktogrammeja voidaan käyttää osana isompaa opastejärjestelmää, tai ne voivat esiintyä itsenäisinä tietokuvituksina. (Koponen, Hildén & Vapaasalo 2016, 132.) Yksinkertaistettuna piktogrammit ovat siis tyyliteltyjä kuvia, joiden kyky välittää viestejä perustuu niiden tunnistettavuuteen. Pureudun perusteellisemmin tähän määritelmään, konkreettisiin esimerkkeihin sekä piktogrammin muihin ominaisuuksiin opinnäytetyöni kolmannessa luvussa.

2.1 Informaatiomuotoilun ydinajatus

Informaatiomuotoilu (engl. *information design*) on suunnittelua, jonka tehtävänä on välittää tietoa kohdeyleisölle mahdollisimman selkeästi kiinnittämällä huomiota viestin esitystavan toimivuuteen (Koponen, Hildén & Vapaasalo 2016). Näitä eri tiedon esittämistapoja voivat olla esimerkiksi infografiikat, taulukot, kartat, asteikot, diagrammit ja erilaisia aihekokonaisuuksia esittävät kuvat.

Informaatiomuotoilun perustana käytetään dataa eli tietoa, joka voi olla laadultaan konkreettista kuten esimerkiksi lukuja tai tilastoja, tai se voi perustua abstrakteihin, esimerkiksi näköaistin tavoittamattomissa oleviin aiheisiin. (Baer 2008, 12–13; Koponen, Hildén & Vapaasalo 2016.) Muotoilemalla monimutkainen esimerkiksi numeroihin perustuva data näkyväksi visuaaliseksi esitykseksi on tarkastelijan mahdollista analysoida aineistoa ja tehdä siitä johtopäätöksiä (Cairo 2013, 9–10). Globalisaation ja teknologioiden kehityksen myötä tarpeen informaatiomuotoilulle voidaan sanoa kasvaneen, sillä datan määrän ja saavutettavuuden lisääntyessä ihmisten arkikäytössä on tiedon hierarkisointi ja sen tehokas välittyminen yhä oleellisempaa. Käytännössä informaatiomuotoilu auttaa siis suodattamaan tarkasteltavasta tietomassasta harkittuja, tietomuotoilullisesti valittuja näkökulmia. (Baer 2008, 18–19.)

Yksinkertaisen käsitteen määrittelemisen informaatiomuotoilulle on suhteellisen haastavaa, sillä se yhdistää allensa useita toimialoja ja niiden oppeja riippuen siitä, minkä motiivien kannalta informaatiota on tarkoitus muotoilla. Puhuttaessa informaatiomuotoilusta laajempänä käsitteenä voidaan siihen soveltaa työkaluja esimerkiksi graafisesta suunnittelusta, käyttäjäkokemussuunnittelusta, kielitieteistä tai vaikkapa ergonomiasta (Baer 2008, 12–15; Visocky O’Grady 2008, 6–7). Suurten kokonaisuuksien informaatiomuotoilu vaatii usein paljon taustatyötä, johon voi liittyä esimerkiksi palvelumuotoilullisia toimintavaiheita kuten haastatteluja, testauksia ja analyyssejä. Syvimmillään informaatiomuotoilu on kytköksissä ihmisen psykologisiin ja fysiologisiin ominaisuuksiin sekä siihen, miten aivoimme käsittelevät värejä, muotoja ja kuvioita. (Visocky O’Grady 2008, 9, 19, 25.) Lähtökohtaisesti informaatiomuotoilu on kuitenkin ihmislähtöistä ongelmanratkaisua, jonka tavoitteena on helpottaa jonkin asian ymmärtämistä. Sen pohjimmainen idea on esittää tieto vastaanottajalle niin, että se on mahdollisimman yksiselitteisesti ja helposti ymmärrettävissä. (Baer 2008, 12–13.)

Piktogrammien suunnittelun kannalta oleellisinta tässä opinnäytetyössä on tarkastella informaatiomuotoilua graafisen suunnittelun näkökulmasta, joka keskittyy lähinnä erilaisiin tapoihin visualisoida tietoa. Graafisten esitysten valmistami-

sessä informaatiomuotoilun näkökulmasta on useimmiten kyse erilaisista tavoista järjestellä, sommitella ja luokitella annettua aineistoa ja muodostaa niistä parhaiten tarkoitustaan palvelevia esityksiä. Informaatiomuotoilun kontekstissa erilaisien esitystapojen suunnitteluun on sovellettavissa paljon sääntöjä ja lainalaisuuksia, joiden perusteella informaation esitystapoja voidaan myös jaotella erilaisiin lajityyppeihin ja kategorioihin. (Koponen ym. 2016, 32.) Opinnäytetyössä tarkoitukseni ei kuitenkaan ole avata yksityiskohtaisesti erilaisia käytänteitä, vaan tuoda esiin informaatiomuotoilun päätavoite.

Onnistuneesti muotoiltu infografiikka esittää tiedon kokonaisvaltaisesti niin, että se välittyy tarkastelijalleen selkeästi, tarkasti ja tehokkaasti. Infograafisten esitysten tulisi perustua todellisuuteen, ja niiden tulisi antaa kattava ja nopeasti tulkittavissa oleva kuva tarkasteltavasta aiheesta (Cairo, 25–25; Tufte 2001, 13, 51). Oleellisinta informaation muotoilemisessa on löytää datalle esitysasua, joka välittää halutun tiedon tarkastelijalleen selkeinten. Myös kohderyhmä ja konteksti, jota varten esitys suunnitellaan, tulisi huomioida esitystavan suunnittelussa. Infografiikan monimutkaisuus tulisi suhteuttaa tarkastelijan kykyyn ymmärtää ja tulkita esityksen ominaisuuksia (Cairo 2013, 59–61). Isossa kuvassa informaatiomuotoilun tavoitteen voidaan sanoa olevan ymmärryksen lisääminen. Sen ydinajatus on muotoilla data esitysasultaan sellaiseksi, joka olisi mahdollisimman helppo ymmärtää (Koponen ym. 2016, 326).

Koska informaatiomuotoilun tavoite on rakenteellinen ja visuaalinen selkeys, edellyttää se informaatiomuotoilijalta osaamista erotella oleelliset seikat irti annetusta tietomassasta. Oikean esitystavan valitseminen perustuu vahvasti suunnittelijan kykyyn hallita ja jäsenellä raakatietoa sekä soveltaa informaatiomuotoilun periaatteita tarkasteltavaan materiaaliin. Useimmiten selkeän esitystavan muotoilu edellyttääkin vain tietyn näkökulman valitsemista käsiteltävästä aiheesta. (Lipton 2007, 2–4.) Tässä korostuu mielestäni hyvin suunnittelijan oma vastuu: mitä informaatiosta karsitaan pois ja jätetään kertomatta, jos aineksesta esitetään vain osa?

2.2 Informaation visualisoiminen

Informaatiomuotoilun graafiset esitykset jaetaan usein kahteen osa-alueeseen, infografiikoihin ja visualisointeihin (Koponen, Hildén & Vapaasalo 2016). Käydessäni läpi lähdemateriaalia huomasin, että monet käsittelemistäni lähteistä eivät kuitenkaan käytä näitä termejä erillään, vaan puhuvat yleisesti esimerkiksi grafiikoista. Ero infografiikan ja visualisoinnin käsitteiden välillä onkin jokseenkin marginaalinen, ja syy termien erotteluun liittyy niiden tiedonvälityksellisesti hie- man poikkeaviin ominaisuuksiin. Siinä missä infografiikan tarkoituksena on selit- tää tai välittää jokin tietoinen suoraan tarkastelijalle, on visualisoinnin avulla tarkastelijan itse mahdollista hahmottaa aineistosta uusia piirteitä (Cairo 2013, 18). Koposen, Hildénin ja Vapaasalon (2016) mukaan näitä kategorioita onkin mielekkäämpää ajatella yhtenä jatkumona, sillä useimmiten muotoiltavalle infor- maatiolle syntyy sekä infografiikalle että visualisoinnille tyypillisiä piirteitä. Opin- näytetyöni kontekstissa käytän näistä kahdesta pääkategoriasta yhteistä nimi- tystä ”visualisointi”, jonka itsessään voi informaatiomuotoilun kontekstissa miel- tää kattotermiksi kuvaamaan tiedon saattamista kuvalliseen muotoon.

Puhuttaessa jonkin suuren datamäärän suunnittelemisesta sellaiseen muotoon, että se olisi helpompaa käsittää, oleellisimpina informaatiomuotoilun periaat- teina voidaan pitää vertailua ja pelkistämistä (Koponen ym. 2016, 25). Pyrki- myksenä informaation visualisoinnissa on usein esittää tieto niin, että sitä olisi mahdollista **vertailla** muihin joko visualisoinnin sisällä tai ulkopuolella oleviin ku- vioihin, kokonaisuuksiin tai grafiikkoihin. Näitä informaation vertailukohtia voivat olla esimerkiksi lukumäärät, sijainnit, järjestykset ja kategoriat, joiden vaihteluita tarkastelemalla esityksestä voidaan tehdä johtopäätöksiä. Hyvin laadittu visuaa- linen vertailtavuus vaatii suunnittelijalta usein kykyä valmistaa esitys ulkonäöl- tään johdonmukaiseksi, mikä yleensä tarkoittaa informaatiomuotoilun toisen pe- riaatteen **pelkistämisen** toteuttamista. Pelkistämällä, eli poistamalla muotoilta- vasta grafiikasta epäolennaisia yksityiskohtia ja visuaalisia elementtejä, eri si- sältöjen hahmottaminen helpottuu ja kokonaisuuksien vertailu keskenään sel- keytyy. (Koponen ym. 2016, 28.)

Hyvä esimerkki epäolennaisten elementtien poistamisesta on kartan valmistaminen, jossa kuvasta korostetaan vain niitä piirteitä, jotka ovat välttämättömiä kartan tulkitsemiseksi (kuvio 1). Informaatiomuotoilullisesti selkeän esitystavan muotoileminen tarkoittaaakin mitä useimmiten visuaalisten elementtien kuten viivan paksuuksien, värien, symbolien ja typografian johdonmukaista käyttöä (Vissocky O' Grady 2008, 97). Myös minimalistinen lähestymistapa koetaan tiedon visualisointiprosessissa usein hyväksi lähtökohdaksi, sillä liiaksi koristellussa esityksessä tietoa kuvastavat elementit saattavat sekoittaa tai hukkoa ylimääräisiin tehokeinoihin (Koponen ym. 2016, 28).



Kuvio 1. Esimerkki visuaalisen sisällön pelkistämisestä. Valmiissa karttakuvasessa on näkyvillä ainoastaan ne ominaisuudet, jotka ovat välttämättömiä sen tulkitsemiseksi. Kuvissa ilmakuva ja opastekartta (Helsingin karttapalvelu 2020).

Tiedon esittäminen visuaalisesti ei kuitenkaan aina ole tarpeellista. Mikäli visualisointi ei auta tarkastelijaa ymmärtämään tietoa selkeästi, on sen käyttäminen yhdentekevää ja jopa vahingollista (Koponen ym. 2016, 29). Juuso Koponen (2013) pohtii verkkoartikkelissaan "Visualisointi on työkalu, ei itsetarkoitus" visualisointien ulkoasua ja sitä, kuinka välttämätöntä niihin sovelletut esteettiset ominaisuudet ovat. Hän painottaa, ettei informaatiota ole syytä visualisoida pelkän visualisoinnin ilosta, vaan prosessin tulisi aina perustua tiedon selkeään välittymiseen. Ajatus visualisoinnin ehdottomasta tiedonvälityksellisyydestä monimutkaistuu etenkin silloin, kun infografiikkojen rakentamisessa hyödynnetään kuvittamista tai ylimääräisiä koristeellisia elementtejä. Seuraavaksi käsitellenkin

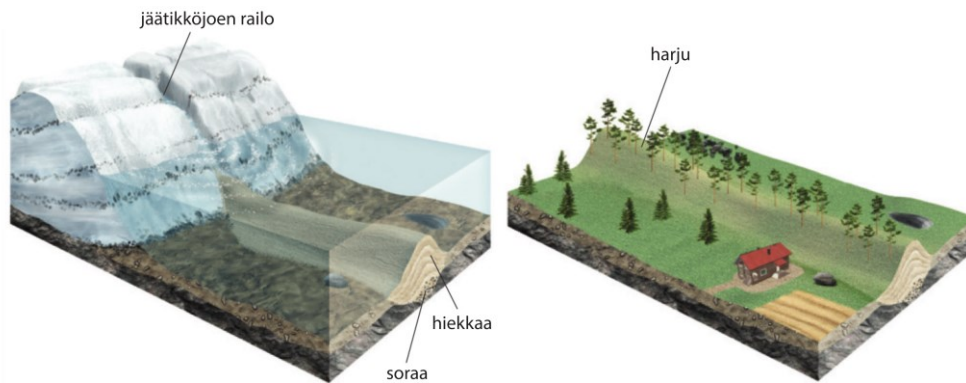
kuvituksen roolia suhteessa informaatiomuotoiluun, jossa esteettiset valinnat voivat vaikuttaa vahvasti viestin välittymiseen.

2.3 Kuvituksen rooli informaation visualisoinnissa

Koska informaatiomuotoilun perimmäinen tarkoitus on tiedon välittäminen mahdollisimman selkeässä esitysmuodossa, on sen suunnittelussa visuaalisella estetiikalla toissijainen rooli. Kuvitusten yhdistäminen informaation visualisointiin koetaan usein hieman ongelmalliseksi tai turhaksi, sillä riskinä ylimääräisten visuaalisten elementtien lisääntyessä on olennaisen tiedon hämärtyminen. Esteettiset valinnat eivät kuitenkaan ole kokonaan turhia, sillä ne edesauttavat lukijaa tunnistamaan julkaisun lajityypin ja kauniiksi muotoiltuina saattavat houkuttaa lukijoita herkemmin puoleensa. (Koponen 2012.) Kuvitukset saattavat myös auttaa viestin ymmärtämistä ja muistamista; esimerkiksi visualisoinnit on todettu muistettavan paremmin silloin, kun ne ovat ulkonäöltään miellyttäviä (Koponen ym. 2016, 24, 75–79).

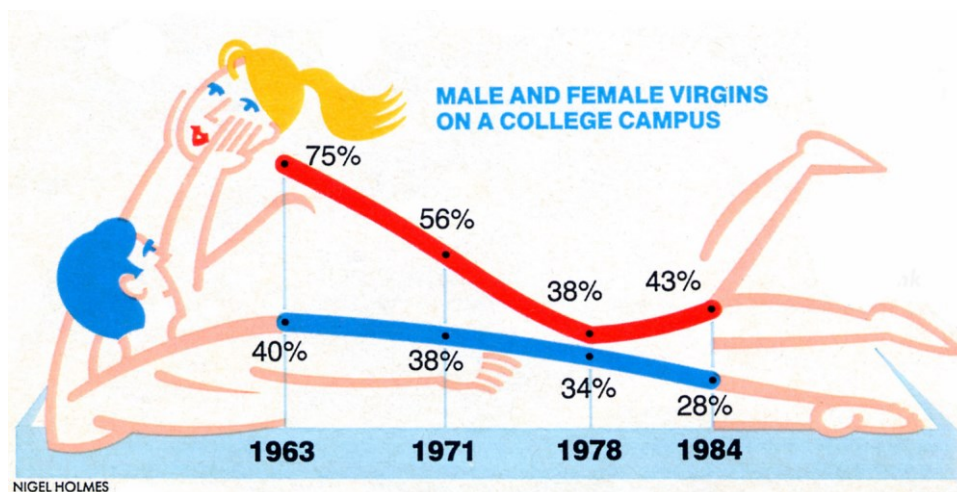
Kuvituksen hyödyllisyyttä informaatiomuotoilussa arvioidaan useimmiten tarkastelemalla sen kyvykkyyttä välittää tietoa. **Tietokuvituksella** tarkoitetaan selkeää esittävää kuvaa, joka ilmaisutavallaan pyrkii esittämään tietoa mahdollisimman yksioikoisesti (Koponen ym. 2016, 125). Tietokuvituksia voivat olla esimerkiksi valokuvat, havainnekuvat, diagrammit, tekniset piirroksiset sekä myös opinnäytetyöni pääaihe piktogrammit, joiden tiedonvälityksellinen kyky liittyy vahvasti niiden tunnistettavuuteen. Se, miten onnistuneesti tieto välittyy kuvituksesta, riippuu paljon siitä, millä tavalla kuvan valmistaa. Esimerkiksi valokuvan avulla kohteesta voidaan havainnollistaa ominaisuuksia hyvin tarkasti ja autenttisesti, kun taas piirroksessa tekijä voi korostaa juuri niitä yksityiskohtia, jotka hän kokee tärkeiksi. (Cairo 2013, 135–136.) Tietokuvitusten suunnittelussa onkin pitkälle kyse tiettyjen ominaisuuksien korostamisesta ja epäolennaisten tai häiritsevien attribuuttien pelkistämisestä. Esimerkiksi oppikirjakuvituksissa (kuvio 2) on yleistä liioitella kuvattavan kohteen yksityiskohtia niin, että kuvasta pystytään havaitsemaan enemmän tietoa, kuin sen realistisella kuvaustavalla pystyttäisiin ilmaisemaan (Koponen ym. 2016, 125).

Harjun synty



Kuvio 2. Esimerkki tietokuvituksesta, jossa harjun syntyä on helpompi hahmottaa siitä tehdyn piirroskuvan avulla. (Geos 2 Sininen planeetta -digikirja 2016.)

Silloin kun viestinnän päätehtävä ei ole tiedon välittäminen vaan esimerkiksi joidenkin arvojen, tunteiden tai mielikuvien ilmentäminen, voi kuvituksen esteettisyydelle antaa enemmän painoarvoa (Koponen ym. 2016, 24). Ylimääräisten kuvitusten käytöstä informaatiomuotoilussa voidaan kuitenkin olla montaa mieltä. **Höystegrafiikka** on esimerkki kuvittamisesta, jota käyttämällä suunnittelija voi lisätä julkaisunsa houkuttelevuutta ottamalla siihen mukaan ylimääräisiä visuaalisia elementtejä (kuvio 3). Höystegrafiikka eroaa visualisoinneista kuitenkin viestinnällisen funktionsa perusteella: siinä päätavoitteena on tehdä annettusta datasta visuaalisesti näyttävä esitys sen sijaan, että pyrkimyksenä olisi saada jokin viesti mahdollisimman selkeästi välitettyä. (Koponen ym. 2016, 24, 78.) Jotkut informaatiomuotoilijat kokevat tällaisten ylimääräisten visuaalisten ärsykkeiden käytön vahingollisena: esimerkiksi tilastotieteilijä ja informaation visualisointiin erikoistunut Edward Tufte kutsuu höystegrafiikan kaltaista kuvittamista **roskagrafiikaksi**. Hänen mukaansa esityksen kiinnostavuuden tulisi perustua itse sisältöön eikä niinkään esitystavan ulkonäköön. Pahimmillaan tiedon ylimääräinen koristelu voi johtaa käsitellyn datan vääristymiseen ja haitata sen visuaalista vertailtavuutta. (Tufte 2001, 121.)



Kuvio 3. Höystegrafiikassa visuaaliset elementit toimivat lähinnä koristeina elävöittämään julkaisun ulkonäköä. Kuvassa Nigel Holmesin infografiikkaa (Grimwade 2016).

Tiivistetysti sanottuna kuvituksen roolin informaatiomuotoilussa voidaan sanoa vaihtelevan sen käyttötarkoituksen mukaan. Hyvin suunniteltuna ylimääräiset koristeet ja kuvitukset saattavat tuoda esitykseen mielenkiintoisuutta, kun taas hukutettuna turhiin elementteihin informaatio muuttuu usein harhaanjohtavaksi. Omasta mielestäni kuvituksen hyödyntämisessä oleellisinta on huomioida viestinnällisen päämäärän saavuttamisen lisäksi myös suunniteltavan julkaisun lajityyppi ja konteksti, johon se suunnitellaan. Esityksen motiivin ollessa mielikuvien, tunteiden tai huomion herättäminen on koristeellisemmän kuvan valmistaminen perustellumpaa. Jos kuvitukset eivät varsinaisesti tuo informaatioon mitään lisäarvoa tai ne eivät auta selittämään käsiteltävää aihetta paremmin, voi ne olla parempi jättää kokonaan pois. (Cairo 2013, 81–83.)

Informaatiomuotoilun ydinajatuksen sekä kuvittamisen ja tietomuotoilun haasteellisen suhteen ymmärtäminen auttavat mielestäni hahmottamaan piktogrammien suunnitteluun liitettäviä käytänteitä. Tietokuvituksina piktogrammit erottuvat kuvittamisesta käyttötarkoituksensa perusteella, jossa informaatiomuotoilun ydinajatusta mukailien niiden ensisijaisena tehtävänä on välittää tietoa mahdollisimman yksioikoisesti. Jos piktogrammia kuitenkin itsessään käytetään koristeena kaltaisena höystegrafiikkana ja pelkästään osana jotain suurempaa infograafista kokonaisuutta, tulisi mielestäni sen tarkoituksenmukaisuutta arvioida

samoin perustein kuin kuvitustenkin oleellisuutta. Seuraavassa luvussa avaan syvällisemmin piktogrammin käsitettä, käyttötarkoitusta ja ominaisuuksia informaation välittäjänä. Luvun lopussa arvioin myös hieman piktogrammin tiedonvälityksellisen roolia, jonka voidaan kenties sanoa muuttuneen ehdottomasta tiedonvälityksestä kohti esteettisempiä motiiveja.

3 Piktogrammit osana infografiikkaa

Opinnäytetyötäni varten läpikäymissäni lähteissä piktogrammi-termin käyttö vaihteli hieman lähdemateriaalin julkaisuvuodesta riippuen. Puhuttaessa esimerkiksi opasteiden tai reittien suunnittelusta etenkin monet vanhemmista läpikäymistäni lähteistä puhuivat piktogrammeista sekaisin ikonien, symbolien, kylttien ja merkkien kanssa. Tässä opinnäytetyössä käytän kuitenkin käsitettä piktogrammi, sillä koen sen olevan yksiselitteisin termi kuvaamaan käsittelemääni aihetta.

3.1 Piktogrammin käyttötarkoitus

Piktogrammit eli kuvamerkit ovat kommunikaation tueksi valmistettuja tietokuvituksia, joita käytetään silloin kun halutaan ilmaista jokin objektiivinen asiantila tai toiminnallinen tapahtuma mahdollisimman selkeästi niin, että kuva on ymmärrettävissä myös itsenäisenä elementtinä irrotettuna esimerkiksi teksti- tai kulttuuriympäristöstään (Abdullah & Hübner 2006, 24; Koponen ym. 2016, 132). Piktogrammeja käytetään tilanteessa, jossa tavoitteena on ilmaista vain yhtä asiaa tai toimintoa; niiden tarkoitus voi olla esimerkiksi informoida, opastaa, kieltää tai kehottaa tarkastelijaansa johonkin toimintoon (Abdullah & Hübner 2006). Piktogrammeista saatetaan käyttää myös termiä *ideogrammi*, joka viittaa siihen, että yksittäisen asian sijaan kuvassa esitetään johonkin toimintaan liittyvää ideaa tai arvoasetelmaa (Koponen ym. 2016, 132). Tällainen arvoasetelma voisi olla esimerkiksi tupakointikieltoa ilmentävä piktogrammi, jossa esitetään laajempi ajatus tupakoinnin haitallisuudesta. Konkreettisimpia esimerkkejä piktogrammeista ovat esimerkiksi erilaiset opasteet kuten liikennemerkit ja kyltit, va-

roitukset tai vaikkapa käyttöliittymissä nähtävät ikonit, kuvakkeet ja hymiöt. Ytimekkäästi sanottuna piktogrammien tehtävä on toimia tehokkaina informaation välittäjinä viestin välittymisen perustuessa tunnistettavaan kuvaan kirjoitetun teksti sijasta.

Piktogrammin rakennuspalikoina voidaan pitää muotoa, väriä ja kuvaosaa, josta viimeksi mainitun on tarkoitus toimia pääasiallisena viestin välittäjänä (Koponen ym. 2016, 133). Piktogrammien kyky välittää informaatiota perustuu niiden tunnistettavuuteen. Ne voivat olla suoraan tyylieltyjä kuvia jostain tunnistettavasta esineestä tai asiasta, tai ne voivat perustua symboleihin, jotka ovat kohderyhmälle jo ennestään tuttuja. Toimiakseen tehokkaina tiedonvälittäjinä tulee piktogrammien olla helposti tunnistettavissa myös pienessä koossa sekä tilanteissa, jossa niiden tulkitseminen on vaikeutunut tarkastelijan ympäristön olosuhteiden vuoksi (Abdullah & Hübner 2006, 14–15; Koponen ym. 2016, 132). Kuviossa 4 näkyy esimerkkejä ympäristöstäni havaitsemistani piktogrammeista. Ottamistani kuvissa piktogrammeja hyödynnetään opasteissa, kirjoitetun tekstin tukena ja itsenäisinä kuvamerkkeinä.



Kuvio 4. Konkreettisia esimerkkejä piktogrammien käytöstä.

Asiayhteydestään riippuen, piktogrammeja suunnitellaan usein osaksi jotain piktogrammien sarjaa, jossa toistuvat samankaltaiset elementit, kuten värit, muodot ja symbolit, sekä samankaltainen visuaalinen muotokieli. Tyyllillisesti yhte-

näinen suunnittelukieli ja samanarvoiset visuaaliset osaset edesauttavat piktogrammien tunnistettavuutta ja mahdollistavat niiden johdonmukaisen käytön. (Koponen ym. 2016, 133.) Viestin välittymisen sujuvoittamiseksi piktogrammien yhteyteen saatetaan myös lisätä tekstiä, jolloin visuaalisen kuvakielen ja selite-tekstin on tarkoitus tukea toisiaan. Jokaisen yksittäisen viestin välitykseen tulisi kuitenkin valmistaa oma piktogramminsa, jotta viestin merkitys ei hämääry tai sekoitu muihin visuaalisiin elementteihin. (Abdulla & Hübner 2006, 47.)

Hyvin suunniteltuina piktogrammit voivat välittää universaaleja viestejä ja niiden esittämä tieto voi olla tekstiä nopeammin ymmärrettävissä. Siinä missä kirjoittamisella pystytään indikoimaan monimutkainenkin viesti hyvin seikkaperäisesti, mahdollistaa piktogrammien käyttö nonverbaalisen kommunikaation yhteisestä kieli- tai kulttuuriymmärryksestä riippumatta. (Abdullah & Hübner 2006, 52; Vissocky O'Grady 2008, 29.) Parhaiten tarve yleismaailmalliselle viestinnälle näkyy esimerkiksi julkisten paikkojen opasteistoissa tai asiayhteyksissä, joissa tarkoituksena on navigoida paikasta A paikkaan B. Esimerkiksi lentokentän opasteissa tekstin ohella asiaa kuvataan usein myös piktogrammilla, jotta viesti olisi monikielisen kohderyhmän ymmärrettävissä. (Baer 2008, 22–23.)

Huolimatta siitä, ettei piktogrammien laatimiselle ole asetettu yhtä oikeaa tapaa, on niiden suunnittelussa mahdollista noudattaa muutamia yleispäteviä ohjeita. Koska piktogrammien viestinnällinen tavoite on tiedonvälitys jostain asiasta, noudatetaan niiden rakentamisessa pitkälti samoja peruseriaatteita kuin informaation visualisoinnissakin. Päällimmäisiksi näistä nostaisin tavoitteet sisällön pelkistämisestä sekä johdonmukaistamisesta. Perehdyn piktogrammin vakiintuneisiin suunnittelun käytänteisiin sekä varsinaiseen rakennusprosessiin tarkemmin opinnäytetyöni neljännessä luvussa.

3.1.1 Symbolit ja ikonit

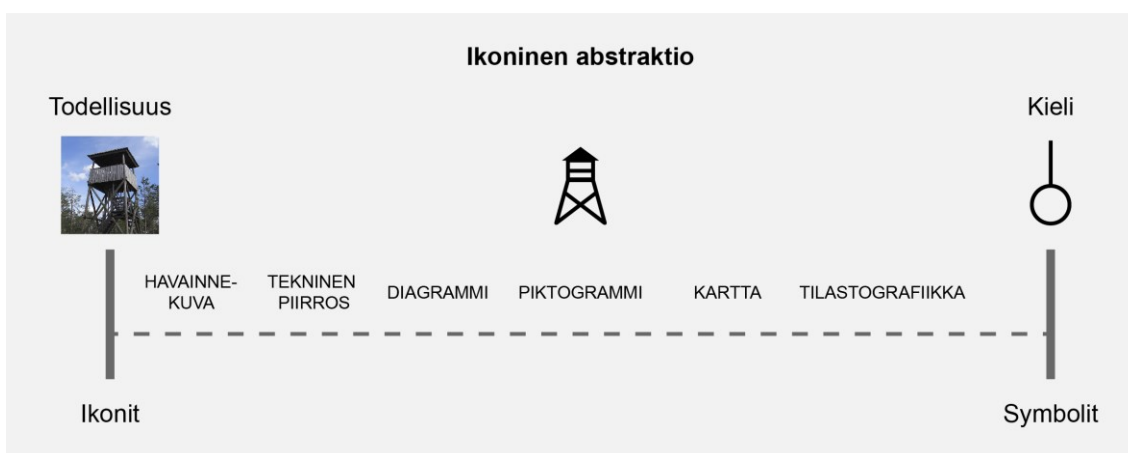
Puhuttaessa piktogrammien tunnistettavuudesta on oleellista määritellä sen tunnistettavuuteen yhdistettävät termit, joista helpoiten eriteltävissä ovat symbolin ja ikonin käsitteet. Koin itse nämä termit hieman haasteellisiksi määritellä, sillä

käyttämässäni lähteissä piktogrammin tunnistettavaan, viestinnälliseen kommunikointiin pyrkivään osaan viitattiin hieman eriävillä tavoilla riippuen lähteen kirjoittajasta. Esimerkiksi Abdullah ja Hübner (2006) määrittelevät piktogrammin ja ikonin vahvasti eri käsitteikseen, joista piktogrammin funktio on tiukasti tietoa, käskyä tai kehotusta välittävä, kun taas ikoni on viestinnältään vapaampi ja ilmaisultaan jopa viihteellisyyteen pyrkivä. Kumpiakin näistä käsitteistä he kuitenkin kutsuvat kuvamerkeiksi (*pictorial signs*), jotka he erottavat toisistaan niiden viestinnällisten tavoitteiden perusteella. Koponen, Hildén ja Vapaasalo (2016) taas puhuvat kirjassaan ikonien olevan yleensä piktogrammeja. Kertoessaan piktogrammien suunnittelusta he puhuvat symbolien piirrostyylistä, suunnittelu-kielestä ja kuvattavasta aiheesta. Omaa pohdintaani selkeyttääkseni käytän itse tekstissäni piktogrammin tunnistettavasta osasta nimeä ”kuvaosa”, joka sisällyttää ymmärrykseni siitä, että piktogrammin pääasiallinen tunnistettavuus voi perustua ikoniin tai symboliin. Kuvaosa-sanaa käytän myös puhuessani yleisesti piktogrammin laatimisesta ja silloin, kun avaan yksityiskohtaisemmin kuvaosan suunnittelun perusteita.

Karkeasti symbolin ja ikonin voi erottaa toisistaan tarkastelemalla niiden suhdetta kohteeseensa; **ikoni** on merkki, joka muistuttaa suoraan ulkoisesti kohdettaan, kun taas **symbolit** perustuvat yhteisiin sopimuksenvaraisiin päätöksiin jonkin asian merkityksellisyydestä (Crow 2003, 33; Tieteen termipankki 2019). Ikonit ovat siis suoria johdannaisia kuvattavan aiheen ulkonäöstä, kun taas symbolien tulkinta vaatii tietyn visuaalisen kieliopin tuntemista. Merkkiä, jolla on suora yhteys kuvastamaansa kohteeseen olematta kuitenkaan suora toisinnus sen ulkonäöstä, kutsutaan **indeksiksi** (Crow 2003; Visocky O’Grady 2008, 93). Esimerkiksi piktogrammi, jossa kuvataan eläintä sen pelkän tassunjäljen avulla, on indeksi sillä oletusarvolla, että tarkastelija tunnistaa tassunjäljen olevan peräisin eläimestä aiempien kokemustensa perusteella.

Sekä Crow että Koponen, Hildén ja Vapaasalo siteeraavat teksteissään amerikkalaisfilosofi ja semiootikko Charles Sanders Peircea, jonka mukaan merkit ovat jaettavissa näihin kolmeen edellä mainittuun kategoriaan. Peircen määritelmien perusteella, piktogrammin suhdetta ikoniin ja symboliin voidaan myös ilmentää

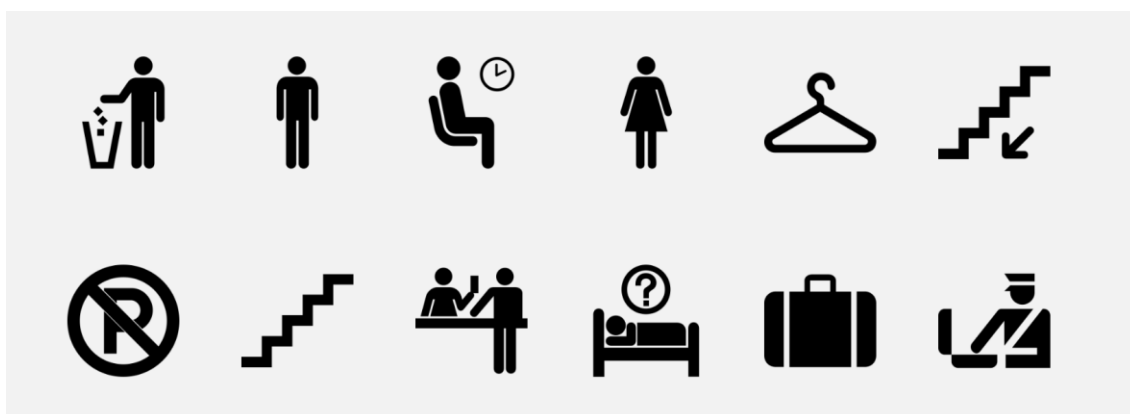
jatkumossa, jota kutsutaan **ikoniseksi abstraktioksi** (Koponen ym. 2016, 40). Ikonisessa abstraktiossa informaatiomuotoilun havaintokykyyn perustuvat esitykset sijoittuvat janalla ikoneja edustavaan päätyyn, kun taas esimerkiksi monimutkaisemmat tilastografiikat asettuvat lähemmäksi abstrakteja symboleita. Piktogrammit sijoittuvat janassa keskelle, sillä niiden kuvakieli voi perustua sekä ikoneihin tai symboleihin. Kuviossa 5 esitän Koposen, Hildénin ja Vapaasalon esimerkkiä mukaillen ikonisen abstraktion, jossa havainnollistan eri tapoja esittää näkötornia visuaalisesti. Lähimmin todellista näkötornia vastaa näkötorvista otettu valokuva, kun taas siitä abstraktein representaatio on peruskartoissa käytettävä näkötornin symboli. Ääripäiden välille jäävä pictogrammi on ikään kuin todellisuuden ja symbolin välimuoto, jossa sen tunnistettavuus perustuu näkötornin pelkistettyyn muotokieleen.



Kuvio 5. Valmistamani esimerkkikuva ikonisesta abstraktiosta (Koponen ym. 2016).

Menemättä syvemälle merkkien semiotiikkaan voidaan todeta, että pictogrammien valmistamisessa käytetään vahvasti sekä ikoneja että symboleja, hieman käyttötarkoituksesta riippuen. Oleellisinta on kuitenkin ilmentää kuvattavaa aihetta sellaisessa muodossa, joka edistää sen tunnistettavuutta (Abdullah & Hübner 2006, 24). Kuvan ollessa nopeasti tunnistettava, edesauttaa se pictogrammin tiedonvälityksellisen tavoitteen saavuttamista eli jonkin viestin, käskyn tai kiellon ymmärtämistä. Hyvä tunnistettavuus taas edellyttää kuvaosan yksinkertaisuutta ja visuaalisten elementtien johdonmukaista käyttöä (Koponen ym. 2016, 136).

Piktogrammien suunnittelussa voidaan myös hyödyntää olemassa olevia standardikirjastoja, joihin on koottu yhtenäisiä kokonaisuuksia erilaisista symboleista ja ikoneista. Standardikirjastojen tarkoituksena on helpottaa symbolien käyttöä muodostamalla niistä yhtenäisiä merkkipankkeja, joihin on koottu samaa visuaalista ilmettä noudattavia ikoneita ja symboleita. (Koponen ym. 2016, 260; Visocky O’Grady 2008, 166.) Merkkikokoelmien tarkoituksena on yleistää piktogrammien käyttö niin, että samojen asioiden viestimiseen käytettäisiin aina samaa kuvamerkkiä. Tunnetuimpia esimerkkejä näistä kokoelmista ovat esimerkiksi *International Organization for Standardization (ISO)*, sekä *American Institute of Graphic Artists (AIGA)* -standardien piktogrammijärjestelmät, jotka koostavat laajasti saman aihekokonaisuuden osiksi tunnistettavia piktogrammeja (kuvio 6). Standardoitujen piktogrammien etu on suunnittelijan kannalta siinä, että kyseiset kuvamerkit ovat näkyneet ympäristössä jo pidemmän aikaa, jolloin niiden käyttö on testattua ja ne ovat useimmille käyttäjille jo ennestään tuttuja. (Lipton 2007, 32–33.)



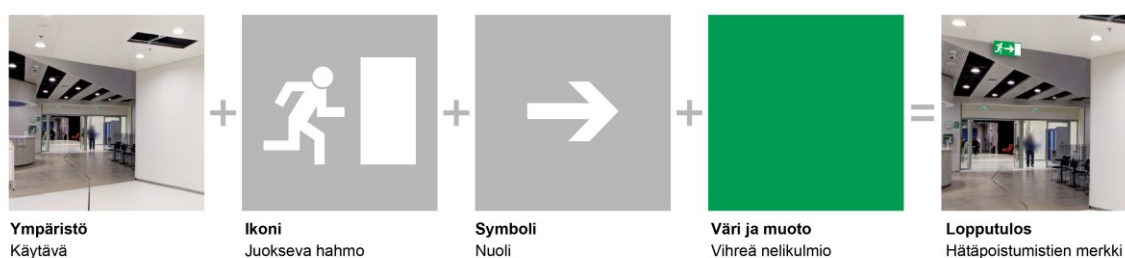
Kuvio 6. AIGA-piktogrammijärjestelmän piktogrammeissa toistuu yhtenäinen suunnittelukieli (The Noun Project; AIGA Icon Collection n.d.).

3.1.2 Kontekstin tärkeys

Konteksti eli asiayhteys, jossa piktogrammi esitetään, on kuvamerkin tunnistavuuden ohella oleellisin osa piktogrammin viestinnällisen päämäärän saavuttamisesta. Ennen piktogrammin suunnittelemista tulee siis tietää, mihin ympäris-

töön ja mitä tarkoitusta varten se valmistetaan. Se, millainen piktogrammi tiettyyn ympäristöön suunnitellaan, riippuu paljon sen käyttötarkoituksesta ja käyttäjäryhmän tarpeista (Abdullah & Hübner 2006, 24, 41; Koponen ym. 2016, 256–257). Huomioitavia asioita kontekstissa voivat olla esimerkiksi ympäröivän tilan asettamat rajoitteet, piktogrammia tarkastelevan henkilön kyky vastaanottaa tietoa tai se, esiintyykö samassa tilassa useita muita kuvamerkkejä. Varsinaisen viestin ymmärtämiseen voivat vaikuttaa lukuisat tekijät. Esimerkiksi tarkastelijan kieli ja kulttuuri, näkökyky tai vaikkapa hänen aikaisemmat kokemuksensa piktogrammeista vaikuttavat siihen, miten hyvin piktogrammin sanoma on tulkittavissa (Abdullah & Hübner 2006, 40–42).

Asettamalla piktogrammi erilaiseen asiayhteyteen voi sen viesti saada uuden merkityksen tai muuttua kokonaan. Esimerkiksi tupakointikieltoa ilmentävä piktogrammi on merkitykseltään erilainen asetettuna esimerkiksi kirjan sivulle, sen sijaan että se olisi esillä vaikkapa jonkin rajatun tilan seinällä (Abdullah & Hübner 2006, 25). Tätä piktogrammin ja kontekstin riippuvuutta ilmennän alla olevassa kuviossa 7. Siinä piktogrammi on jaoteltu eri rakennuspalasiin, jotka irrallaan toisistaan ilmentävät pelkkiä visuaalisia ominaisuuksia. Kokonaisen viestin hätäpoistumistiestä pystyy muodostamaan vasta, kun osaset summataan yhdeksi kokonaisuudeksi.



Kuvio 7. Rayan Abdullah ja Roger Hübnerin (2006) esittelemän esimerkin mukaan laatimani kuva piktogrammin rakenteen osista.

E erityisen tärkeää kontekstin huomioiminen on silloin, kun piktogrammeja suunnitellaan osaksi opastejärjestelmiä, tai niiden tarkoituksena on helpottaa suun-

nistamista. Piktogrammien käyttö opasteissa edellyttää niiden nopeaa tunnistettavuutta ja helppolukuisuutta, kun taas varsinaisten kylttien suunnittelussa tulee kiinnittää huomiota esimerkiksi kyltin materiaalivalintaan, säänkestävyyteen sekä paikkaan, johon se sijoitetaan. Nämä ominaisuudet vaikuttavat vahvasti siihen, miten hyvin opasteet ovat eri käyttäjäryhmien saavutettavissa. (Koponen ym. 2016, 260–263.)

3.2 Piktogrammin suunnittelun haasteet

Piktogrammien toimintalogiikan perustuessa niiden tunnistettavuuteen, hyödynetään niiden kuvaosien suunnittelussa varsin usein stereotyyppisiin perustuvia kuvituksia ja symboliikkaa (Koponen ym. 2016, 135–137). Vahvoihin stereotyyppioihin perustuvien kuvitusten ollessa usein voimakkaasti sidoksissa aikaansa, ovat ne myös herkkiä näyttämään vanhentuneilta, loukkaavilta tai rasisisilta asiayhteyksien ja ajan muuttuessa. Esimerkiksi ihonvärin tai muiden fysiologisten piirteiden korostaminen kuvattaessa jotain tiettyä ihmisryhmää, on nykyäänä varsin ongelmallista. Kuvan muotokielen perustuessa eräänlaisiin kulttuurisidonnaisiin liioitteluihin tai pelkistykseen, aiheuttaa niiden toistaminen vääjäämättä myös tiettyjen yhteiskunnallisten valta-asemien vahvistumista. (Koponen ym. 2016, 135.)

Pohjattaessaan piktogrammien visuaalisen muotokielen vahvasti yksinkertaistettuihin yleistyksiin esimerkiksi jostain ihmisryhmästä tulee suunnittelija vahvistaneeksi yhteiskunnassa vallitsevia oletuksia ja normeja (Koponen ym. 2016, 136). Piktogrammeissa, joissa esitetään jotain toiminnallisuutta esimerkiksi ihmisfiguurin kautta, geneerinen ihminen on usein ollut tapana kuvata miespuolisena hahmona. Vaikka piktogrammien muotokielessä oleellisin huomioitava asia onkin niiden pelkistetty ja visuaalisesti samankaltaistettu ulkonäkö, jättää oletusarvoisesti cis-sukupuolista valkoista miestä esittävä kuva ulkopuolelleen laajan kirjon muita representaatioita ihmisen moninaisuudesta. Eri sukupuolten, etnisyyksien, seksuaalisuuksien ja yhteiskuntaluokkien jäädessä jatkuvasti esitysten ulkopuolelle, saattaa se lisätä vähemmistöryhmien kohtaamaa epätasa-

arvoisuutta ja syrjityksi tulemisen kokemusta. Esimerkiksi AIGA-piktogrammikirjaston toiminnallisuutta kuvastavissa piktogrammeissa seikkailee pääasiallisesti selkeästi mieshahmo, kun taas naishahmo esiintyy siinä ainoastaan naisille stereotyyppisesti miellettyissä rooleissa (Koponen ym. 2016, 135–136).

Tässä yleistyksiin perustuvassa muotokielessä piileekin piktogrammien suunnitteluun liittyvä haaste. Samalla kun piktogrammeista pyritään rakentamaan mahdollisimman tunnistettavia ja selkeitä pelkistämisen tai korostamisen avulla, on vaarana esittää jokin ihmisryhmä ongelmallisella tavalla. Tähän ratkaisuna voisi olla moninaisuuden huomioiminen piktogrammeissa esimerkiksi tuomalla esiin toiminnassa tai tapahtumassa käytettäviä välineitä niiden käyttäjien sijasta (Koponen ym. 2016, 62, 136). Tilanteissa, jossa kuvataan jotakin toiminnallisuutta ihmishahmoa käyttäen, näkisin oivaksi vaihtoehdoksi hahmon esittämisen ulkonäöllisesti mahdollisimman neutraalin näköisenä. Hyvä esimerkki tällaisesta hienovaraisesta esitystavasta on vuonna 2017 keskustelua aiheuttanut liikennemerkkien uudistamisprosessi, jossa liikennemerkeissä esiintyviä ihmishahmoja päivitettiin sukupuolineutraalimpaan muotoon (kuvio 8). Uudistuksessa liikennemerkeissä esiintyvistä hahmoista karsittiin pois ominaisuuksia, joiden voitiin olettaa kuuluvan joko nais- tai miespuolisille hahmoille. Perusteluna uudistamiselle oli myös pyrkimys tehdä opasteista entistä selkeämpiä ja helpommin tunnistettavia.



Kuvio 8. Uuden tieliikennelain mukaan päivitettyissä liikennemerkeissä ihmishahmoja pyritään kuvaamaan mahdollisimman sukupuolineutraalisti (Ilta-Sanomat 2017).

Toinen mielestäni hyvä esimerkki tällaisesta valtarakenteisiin puuttumisesta on vuonna 2009 alkunsa saanut *The Accessible Icon Project*, jossa suunnittelijakaksikko Brian Glenney ja Sarah Hendren aloittivat kiinnittämään huomiota esteettömyyttä kuvastamaan piktogrammiin. Alun perin ISO DOT 50 -standardin mukaan suunnitellussa piktogrammissa pyörätuolissa istuva ihminen kuvataan paikallaan istuvana hahmona, joka vahvistaa vääristynyttä viestiä liikuntarajoitteisten ihmisten passiivisuudesta. Projektin tavoitteeksi muodostui suunnitella esteettömyyspiktogrammi uudestaan niin, että uudessa versiossa hahmo kuvattaisiin aktiivisena toimijana, joka liikkuu pyörätuolillaan itsenäisesti kuvion 9 mukaisesti. (Henderen 2016.) Piktogrammin päivitys oli tarpeen, sillä uusittu versio edustaa liikuntarajoitteisuutta kokonaisvaltaisemmin ja huomioi vähemmistöjen oikeuden kuulua osaksi yhteiskuntaa. Projekti perustui pitkälti yhteisön vapaaehtoistyöhön, jonka myötä uusittu versio piktogrammista on myös ladattavissa ilmaiseksi projektin kotisivuilta.



Kuvio 9. Kuva alkuperäisestä esteettömyyspiktogrammista sekä sen päivitystä versiosta.

The Accessible Icon -projektin kaltainen suunnittelutyö on mielestäni tärkeää ja korostaa hyvin suunnittelijan mahdollisuuksia puuttua vallitseviin arvoihin ja yhteiskunnan ongelmakohtiin konkreettisesti. Huolellisella suunnittelulla piktogrammin laatija voi haastaa yhteiskunnassa vallitsevia haitallisia konventioita vastuullisen suunnittelutyönsä kautta (Koponen ym. 2016, 136). Haastamalla stereotyyppisiä käsityksiä ja huomioimalla suunnittelussa esimerkiksi eri vähem-

mistöryhmien näkökulmia, voidaan ihmisten tarpeisiin vastata entistä kattavammin. Piktogrammien kuvakielen ollessa tarkasti pohdittua, kestävät ne todennäköisesti myös paremmin aikaa ja kritiikkiä.

3.3 Piktogrammi informaation välittäjänä

Tarkastellessani pictogrammeja informaatiomuotoilun näkökulmasta, on mielestäni myös oleellista arvioida niiden tiedonvälityksellistä kyvykkyyttä. Hyvän näkemyksen pictogrammin viestinnällisestä roolista saa tarkastelemalla sen käyttömotiivien muuttumista historiassa. Kuvamerkin historian erittely tässä kontekstissa on kuitenkin hieman epätarkoituksenmukaista, sillä ihmisen visuaalisen viestinnän menneisyyteen liittyessä valtavasti aineistoa ja erilaisia tarkastelukulmia, jäisi katselmus vääjäämättäkin hyvin pintapuoliseksi. Lienee kuitenkin osuvaa todeta, että visuaalisuudella on aina ollut merkittävä rooli ihmisten välisessä kommunikaatioissa ja esimerkiksi nykyiset tapamme ilmaista itseämme kirjoittamalla juontavat juurensa kuvamerkkien käytöstä (Koponen ym. 2016, 117–121).

Nykyistä määritelmäänsä mukailevan pictogrammin voidaan sanoa syntyneen 1900-luvun Euroopassa, kun tehokkaalle kommunikaatiolle koettiin uusia tarpeita kehittyvien teknologioiden ansiosta (Abdullah & Hübner 2006, 20–21). Tuolloin **Isotype** (*International System of Typographic Picture Education*) -ryhmään kuulunut joukko suunnittelijoita alkoi valmistamaan kuvamerkkejä soveltamalla systemaattisesti informaatiomuotoilun periaatteita datan visualisoimiseen (Visocky O'Grady 2008, 34). Isotypen isäksi tituleeratun, itävaltalaisen filosofi ja matemaatikko Otto Neurathin tarkoituksena oli luoda pictogrammikuvasto, joka mahdollistaisi yhteisen universaalien kielen ja ”inhimillistäisi tiedon” kaikkien saataville kulttuurisesta tai taloudellisesta taustasta huolimatta. Käyttämällä julkaisuissaan intuitiivisesti tunnistettavia kuvamerkkejä, onnistui Neurath muotoilemaan informaatiota sekä mielenkiintoisemmaksi että helppolukuisemmaksi, niin että myöhemmin Isotypen periaatteita alettiin soveltamaan laajemmin myös maailmanlaajuisiin julkaisuihin. (Cairo 2013, 70–72.)

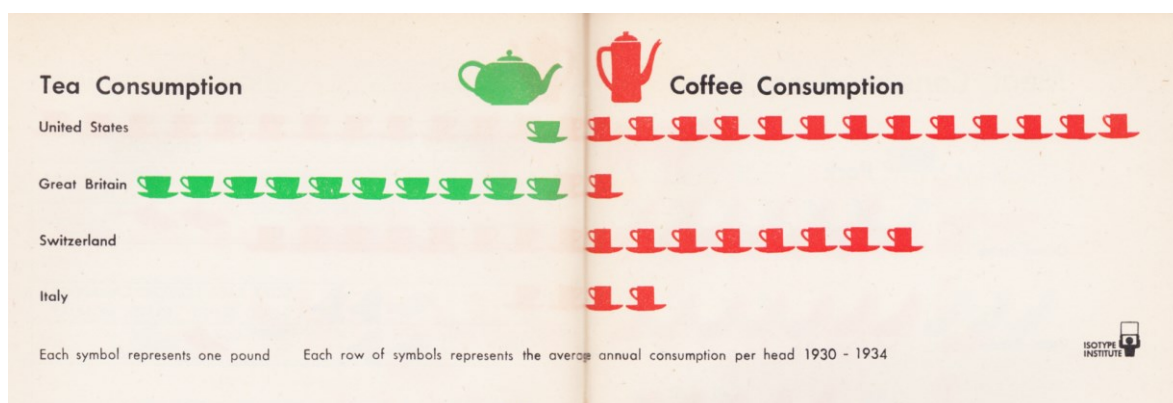
Isotype-ryhmän piktogrammien voidaan sanoa antaneen pohjan nykyisille piktogrammistandardeille, jotka tosin ovat muokkautuneet käyttäjäryhmän tarpeiden mukaan kulttuurillisten ja sosiaalisten konstruktoiden muuttuessa ajan saatossa. Teollistumisen aikakauden jälkeen piktogrammit vakiinnuttivat paikkansa yhä tiiviimmin esimerkiksi liikennejärjestelmissä ja opasteistoissa. Kuvamerkkien suosio selittyi aikansa teknologioiden ja viestinnän ottamista kehitysaskeleista; universaalit piktogrammit olivat hyödyllinen ja tehokas väline kommunikointiin globalisoituvassa maailmassa. (Abdulla & Hübner 22–23; Koponen ym. 2016, 132.) Visuaaliselta kuvakieleltänsä pelkistettyjen piktogrammien lisäksi Isotypen perintönä voidaan pitää myös yksikkösymbolikuviota, jonka käyttöidea ja haasteellisuutta avaan tekstissäni hieman myöhemmin.

Sen sijaan, että piktogrammit perustuisivat puhtaasti funktionaaliseen informaationvälitykseen, on niiden modernit käyttötarkoitukset siirtyneet yhä enemmän kohti viihteellisempää ja tulkinnanvaraisempaa ilmaisua (Abdullah & Hübner 2006, 22). Itse näen tämän muutoksen piktogrammien käyttötarkoitusten monipuolistumisessa; piktogrammeja näkee käytettävän niin sosiaalisessa mediassa, pakkaussuunnittelussa kuin pienyritysten brändi-ilmeissäkin, jossa suunnittelumotiivit perustuvat lähtökohtaisesti yksilön tarpeisiin. Erityisen paljon piktogrammien suunnitteluperiaatteet kyseenalaistuvat silloin, kun ne irrotetaan kontekstistaan tai kun niitä käytetään kuvituksenomaisina koristeina jonkin sisällön elävöittämisessä. Hyvä esimerkki piktogrammin käytöstä esteettisenä elementtinä on se, kun niitä käytetään yksikkösymbolikuvioina erilaisissa infograafikoissa, kuten pylväsdiagrammeissa ja kaavioissa (kuvio 10).

Yksikkösymbolikuviolla tarkoitetaan symbolia, joka on määritelty edustavan infograafisessa esityksessä tiettyä lukumäärää, ja jonka avulla voidaan tarvittaessa vähentää kirjoitettujen selitetekstien tarvetta (Koponen ym. 2016 202). Yksikkösymbolikuviot voivat olla abstrakteja tai geometrisia muotoja kuten neliöitä tai ympyröitä, mutta usein ne ovat piktogrammeja, jolloin ne on erikseen valmistettu sopimaan infograafisen esityksen aiheeseen. Esimerkiksi setelipinoa esittävä piktogrammi voidaan nimetä esityksessä edustamaan 1000 euroa, jolloin esityksen tarkastelija ymmärtää jokaisen setelipinon määrään ilman toistuvaa

selitetekstiä tuhannesta eurosta. Piktogrammien käyttöä yksikkösymbolikuvioina perustellaan niiden tuoman visuaalisen lisäarvon perusteella; infografiikkaan sopivat kuvamerkit kiinnittävät herkemmin katsojan huomion ja voivat tuoda esitykseen lisää mielenkiintoa. Koristeelliset yksikkösymbolikuviot saattavat kuitenkin vaikeuttaa esityksen tulkitsemista, sillä pictogrammien esittäessä vain kokonaismääriä, edellyttää kokonaisten kuvioiden esittäminen lukumäärien pyöristämistä. Puolikkaiden tai sitä pienempien lukumäärien esittäminen samalla pictogrammilla vaikeuttaa taas esityksen visuaalista vertailua, jonka perusteella grafiikasta voi tulla vaikeasti tulkittavaa tai harhaanjohtavaa. (Cairo 2013, 83; Koponen ym. 2016, 203.)

Pictogrammien käyttö yksikkösymbolikuvioina voi olla myös haasteellista silloin, kun kuvattavassa grafiikassa käsitellään jotakin arkaluontoista aihetta. Herkän aiheen kuvaaminen pictogrammilla voi olla vahingollista, sillä monimutkaisen teeman pelkistäminen yksinkertaiseen kuvaan voidaan kokea trivialisoivan aihetta liikaa. (Koponen ym. 2016, 137.) Mielestäni tällaisiin tilanteisiin kannattaa suhtautua samoin kuin kuvitusten hyödyllisyyden arvioinnissa. Jos pictogrammit eivät tuo infografiikkaan mitään lisäarvoa tai hankaloittavat datan tulkitsemista, ovat ne silloin turhia ja suosiolla jätettävä pois.



Kuvio 10. Pictogrammeja voidaan käyttää myös yksikkösymbolikuvioina erilaisissa infograafisissa esityksissä. Kuvassa Isotype-ryhmän infografiikkaa teen ja kahvin kulutuksesta vuosilta 1930–1934 (Forrest 2020)

Itse näen pictogrammien viestinnällisten ominaisuuksien painoarvon pitkälti riippuvaiseksi niiden käyttötarkoituksesta ja kontekstista. Pictogrammin viestiessä

jotain kieltoa tai käskyä tai ollessa esillä julkisella paikalla, tulee sen mielestäni noudattaa tarkasti vakiintuneita suunnittelun käytänteitä, ja pohjautua esimerkiksi ennalta määriteltyihin standardeihin. Jos piktogrammin käyttötarkoitus ei ensisijaisesti perustu informaation välittämiseen vaan ennemminkin esimerkiksi visuaalisen ilmeen elävöittämiseen tai tunteiden herättämiseen, näkisin sen tulokinnanvaraisuudella olevan enemmän liikkumavaraa. Piktogrammit välittävät informaatiota parhaiten silloin, kun ne esittävät kuvattavan aiheen mahdollisimman yksitulkintaisesti. Mikäli valittavan aiheen kuvaaminen piktogrammilla osoittautuu hankalaksi, voi viestinnässä olla parempi käyttää pelkkää tekstiä (Koponen ym. 2016, 203).

4 Piktogrammin laatiminen ja käyttö

Tässä luvussa annan konkreettisia esimerkkejä siitä, mitä vaiheita piktogrammin suunnitteluun liittyy ja mitä yksityiskohtia kussakin vaiheessa kannattaa huomioida. Teoreettisen pohdinnan lisäksi esittelen itse valmistamani esimerkkikonaisuuden piktogrammisarjasta, jonka valmistin opinnäytetyöni toiminnallisen osuuden tueksi. Tarkoitukseni on ensin keskittyä piktogrammien vakiintuneisiin ja suhteellisen muuttumattomiin suunnitteluperiaatteisiin, jonka jälkeen perustelen valintojani omaan suunnitteluprosessiini liittyen. Jaottelin suunnitteluvaiheet karkeasti muodon, kuvaosan, tyylin ja värin aihealueisiin, joita pyrin käsittelemään tiivistetyn johdonmukaisesti.

Erittelemiini suunnitteluvaiheisiin on yhdistettävissä paljon suhteellisen kompleksikin teemoja, joten jouduin rajaamaan tekstistäni pois paljon materiaalia, opinnäytetyöni laajuuden huomioiden. Jätin esimerkiksi piktogrammeihin mahdollisesti yhdistettävän typografian kokonaan opinnäytetyöni ulkopuolelle, sillä niin laajan osa-alueen syvälinen analysoiminen ei mielestäni ollut tarkoituksenmukaista. Myös saavutettavuuteen liittyvät tekijät ovat sellaisia, jotka tulisi ottaa huomioon piktogrammien valmistuksessa, vaikken aiheeseen tässä kontekstissa syvennykään. Esittelemiini suunnittelun käytänteisiin sekä omaan pohdintaani tulisi suhtautua suuntaa antavasti niin, että kokonaisuudesta olisi hahmotettavissa tärkeimmät perusasiat piktogrammien suunnitteluun liittyen.

4.1 Vakiintuneita suunnittelun käytänteitä

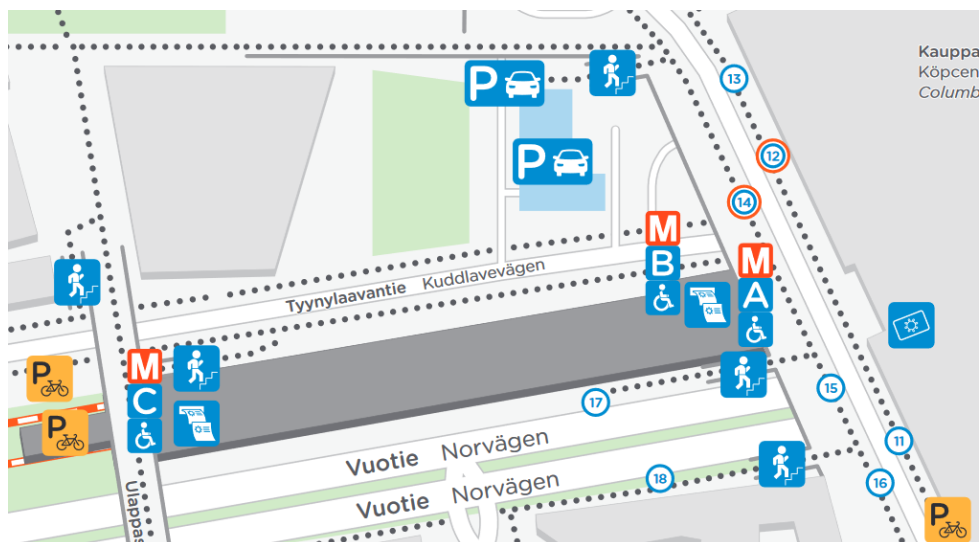
Piktogrammien visuaalisen ilmeen voidaan sanoa koostuvan yhtenäisistä muodoista, piirrostyylisestä ja johdonmukaisesta värien käytöstä (Holmes 2001). Näiden ominaisuuksien suunnittelussa hyödynnetään yleisesti graafisen suunnittelun työkaluja sekä informaatiomuotoilun peruseriaatteita. Teknisesti piktogrammeja suunnitellaan yleensä vektoriohjelmassa, sillä ne mahdollistavat kuvamerkkien skaalaamisen erikokoisiin mittoihin ilman vaikutusta kuvan resoluution heikkenemiseen (Abdullah & Hübner 2006, 39; Visocky O'Grady 2008, 168). Huolimatta siitä, ettei piktogrammien suunnittelemiselle ole määritelty yhtä oikeaa kaavaa, korostuu niiden valmistusprosessissa kuitenkin tietyt päätavoitteet ja säännöt. Tekstissäni seuraavaksi esittelemäni pointit piktogrammin koosta, kontekstista, sekä samankaltaisten ominaisuuksien toistumisesta ovat seikkoja, jotka suunnittelijan kannattaa pitää mielessään koko suunnitteluprosessin ajan.

Piktogrammin valmistamisessa tulee huomioida sen toimivuus ja tunnistettavuus pienessä koossa ja tilanteissa, jossa sen saavutettavuus on lähtökohtaisesti hankalaa (Koponen ym. 2016). Haastavia asiayhteyksiä piktogrammin esittämiselle voivat olla esimerkiksi tilanteet, joissa kuvamerkin ja sen tulkitsijan välillä on huomattava etäisyys tai jolloin piktogrammin viesti olisi tarkoitus pysyä ymmärtämään vain nopealla vilkaisulla. Nopeaa tulkittamista vaativissa tilanteissa kuten reitinohjauksessa tai liikenteessä, piktogrammien tulisi olla tarpeeksi suuria, jotta ne olisivat tunnistettavissa myös kaukaa. Vastaavasti staattisissa tilanteissa, joissa kuvamerkkien tulkittamiseen on reilusi aikaa, ei niiden suuri koko ole välttämätöntä. (Abdullah & Hübner 2006, 40.) Piktogrammi tulisi valmistaa niin, että se on valitussa koossaan erottuva, looginen ja tunnistettava (Lipton 2007, 187).

Koon arvioinnissa tärkeimmäksi yksittäiseksi vaikuttajaksi näkisin kontekstin, joka on myös yksi oleellisimmista huomioitavista suunnitteluprosessin alkuvaiheissa. Jos suunnittelija tietää ennalta, mihin ympäristöön piktogrammi tulee valmistaa, tulisi suunnitteluvalintojen perustua tähän lähtötietoon (Abdullah & Hübner 2006, 41). Kontekstin tiedostaminen voi edesauttaa myös piktogrammin

kuvaosan laatimista; koska kulttuuri on omiaan vaikuttamaan siihen, minkälaisia assosiaatioita piktogrammin kuvaosa ja sen mahdollisesti sisältämä symboliikka herättää, tulisi kulttuurisidonnaiset tekijät ottaa aina huomioon (Visocky O'Grady 2008, 93). Yhtenä tärkeimmistä piktogrammin suunnitteluprosessin alkuaskeleista on määrittellä myös motiivi, jonka perusteella kuvamerkki suunnitellaan. Motiivilla tarkoitan tässä yhteydessä piktogrammin viestinnällistä päämäärää, joka määrittää sen, mitä käyttötarkoitusta varten piktogrammi valmistetaan. Kyseessä voi olla esimerkiksi tarve ohjata, osoittaa, neuvoa tai kieltää jokin asia. Vaihtoehtoisesti suunnittelun motiivi voi perustua esteettisyyteen, jolloin piktogrammien tehtävänä on toimia enemmänkin jonkin sisällön elävöittäjinä. (Abdullah & Hübner 2006, 30.)

Suunniteltaessa kokonaista piktogrammisarjaa tulee piktogrammeissa huomioida niitä tyylillisesti yhdistävien tekijöiden yhtenäisyys ja samanarvoisuus. Yhdenmukaisen kokonaisuuden rakennuspalikoina pidetään useimmiten samassa piktogrammijärjestelmässä esiintyvien kuvaosien samankaltaisuuteen pyrkivää muotokieltä, kuten yhtenäisiä visuaalisia elementtejä ja kuvitustyyliä (Koponen ym. 2016, 133). Samankaltaisuuden lain mukaan (engl. *the Principles of Similarity*) samoja ominaisuuksia sisältävät kuviot mielletään usein osaksi samaa kokonaisuutta (Visocky O'Grady 2008, 64–65). Käyttämällä johdonmukaisesti samalla tavalla toistuvia visuaalisia elementtejä, auttavat ne tarkastelijaa tunnistamaan yksittäisten piktogrammien kuuluvan samaan kokonaisuuteen, joka taas antaa mahdollisuuden vertailla niitä järjestelmän muihin osiin. Piktogrammeissa tällaiset samanlaiset ominaisuudet voivat olla esimerkiksi yhtenäisiä värejä, muotoja, tekstuureita, typografiaa tai viivan paksuuksia. Piktogrammisarjan ollessa visuaalisesti yhtenäinen suunnittelijan on myös helppo halutessaan korostaa jotakin piktogrammia antaakseen sille toimintakontekstissaan jonkin erityishuomion. Esimerkiksi karttojen valmistamisessa tietyt piktogrammit voidaan suunnitella väreiltään muista poikkeaviksi, jolloin ne erottautuvat kartalta selkeämmin (kuvio 11). (Koponen ym. 2016, 133–134.)



Kuvio 11. Esimerkki piktoigrammien yhtenäisestä visuaalisesta ilmeestä, jossa yksittäiset piktoigrammit ovat tunnistettavissa saman kokonaisuuden osiksi. Tässä Helsingin seudun liikenteen karttakuvassa korostuvat metron ja kaupunkipyörien piktoigrammit, jotka erottuvat muista piktoigrammeista tunnusomaisen värinsä avulla. (HSL tyyliopas 2021.)

Mikäli piktoigrammisarja suunnitellaan toimeksiantona asiakkaalle, tulisi suunnittelijan huomioida myös asiakkaan mahdolliset graafiset ohjeistot ja niiden asettamat ehdot visuaalisten elementtien käytöstä. Noudattamalla tai ottamalla viitteitä olemassa olevan tyylioppaan jo valmiiksi määritetystä visuaalisesta kielestä, on piktoigrammien sovittaminen asiakkaan yritysilmeeeseen vaivattomampaa. (Abdullah & Hübner 2006, 30.) Kontekstin, suunnittelumotiivin ja koon määrittämisen ohella on mielestäni myös oleellista muistaa piktoigrammien ensisijaisen tehtävän olevan tehokkaan tiedonvälityksen tavoittelu. Kuuluessaan tietokuvituksiin, tulisi piktoigrammien suunnitteluvalinnat tehdä aina informaation selkeyden ehdolla.

4.1.1 Muoto

Muoto on yksi suunnittelun elementeistä, jolla voidaan edesauttaa piktoigrammien muodostamien kokonaisuuksien johdonmukaisuutta (Koponen ym. 2016, 133; Abdullah & Hübner 2006, 30). Puhuessani piktoigrammin muodosta tarkoitan sillä tässä yhteydessä piktoigrammia rajaavaa suoja-aluetta. Se, minkä muotoiseksi piktoigrammit kannattaa laatia, riippuu usein kontekstista, johon se

suunnitellaan. Esimerkiksi liikennemerkit on suunniteltu jaoteltaviksi varoituspaste- ja kieltomerkkeihin muotonsa perusteella, jotta ne olisivat liikenteessä helpommin tunnistettavissa (Abdullah & Hübner 2006, 35; Koponen ym. 2016, 257). Jos suunnittelija tietää suunnittelutyön kontekstin vaikuttavan piktoqrammin muotoon, tulisi muotovalinnat tehdä sen perusteella (Abdullah & Hübner 2006, 31). Kuviossa 12 hätäpoistumistien piktoqrammia on sovellettu niin, että se toimisi ympyränmuotoisessa kylttissään mahdollisimman hyvin.



Kuvio 12. Mikäli suunnittelija tietää kontekstin johon piktoqrammi valmistetaan, tulisi muodon suunnittelu perustua annetun kontekstin asettamiin rajoihin. (Abdullah & Hübner 2006.)

Piktoqrammit voivat esiintyä itsenäisesti seisovina, autonomisina kuvina, tai ne voidaan yhdistää johonkin taustamuotoon, yleisimmin esimerkiksi neliön tai ympyrän muotoiseen kehykseen. Piktoqrammin tausta voi käytännössä olla minkä muotoinen tahansa, jos se helpottaa piktoqrammin asettelua muodostamalla sille suoja-alueen (Abdullah & Hübner 2006, 30–33). Yhtenäistä ilmettä tavoittelevan piktoqrammisarjan suunnittelussa on kuitenkin suotavaa tavoitella geometrisia muotoja, jolloin niiden samanlaisen muotokielen toistaminen on helpommin saavutettavissa (Lipton 2007, 194). Samaan sarjaan kuuluvien piktoqrammien tulisi olla muodoltaan ja kooltaan yhtenäisiä (Koponen ym. 2016, 133).

4.1.2 Kuvaosa

Piktogrammien toimintalogiikan perustuessa kuvaan jostain asiasta tai toiminnosta, on niiden viestinnällinen toimivuus pitkälti riippuvainen kuvien tunnistettavuudesta. Piktogrammin kuvaosan tulee esittää kuvattavaa asiaa tai tapahtumaa mahdollisimman selkeästi ja yksinkertaisesti, niin että vaihtoehdot sen tulkinnalle ovat mahdollisimman rajatut; kuvan tulee siis olla mahdollisimman yksiselitteinen. (Abdullah & Hübner 2006, 16, 24.) Graafisen suunnittelijan tehtäväksi jää pohtia, millä keinolla kuvattavan aiheen saa muotoiltua niin, että se välittäisi halutun viestin parhaiten. Oleellista on esimerkiksi päättää, kuvataanko piktogrammin aihetta esineen, asian vai kenties jonkin toiminnallisen tekemisen kautta (Koponen ym. 2016, 134). Tärkeää olisi muistaa myös kuvaosien samankaltaisuus; piktogrammisarjan osat tulisi tunnistaa osaksi samaa kokonaisuutta myös silloin, kun niissä kuvataan eri teemoja (Koponen ym. 2016, 134).

Tärkeää kuvaosan valmistamisessa on myös pohtia, pohjaako piktogrammin ulkonäön ikoneihin vai symboleihin. **Redundanssi** (suom. *toiste*), on termi, jolla tarkoitetaan sitä, että kuvituksessa ilmennettävä kohde omaa ulkonäöllisesti samankaltaisia piirteitä alkuperäisen kuvauskohteensa kanssa (Koponen ym. 2016, 40). Voidaan esimerkiksi sanoa, että valokuva kauppakeskuksesta on redundanssiltaan parempi kuin siitä tehty yksinkertainen piirroskuva, sillä valokuva toistaa kohteensa ulkonäön tarkemmin. Tämän perusteella voitaisiin siis sanoa, että kuvaosan valmistamisessa olisi suotavampaa käyttää ikoneja, sillä ne ovat hyvän redundanssinsa ansiosta helpommin assosioitavissa kuvaimensa kohteen kanssa, eli toisin sanoen nopeammin tunnistettavissa. Ikonin käyttäminen piktogrammissa ei kuitenkaan aina ole ilmeistä, sillä joitain aiheita on helpompi kuvata abstraktilla symbolilla. Tällaisia aiheita voivat olla esimerkiksi aineettomat tunnetilat, arvoasetelmat tai tapahtumat. (Abdullah & Hübner 2006, 15; Visocky O'Grady 2008, 93.)

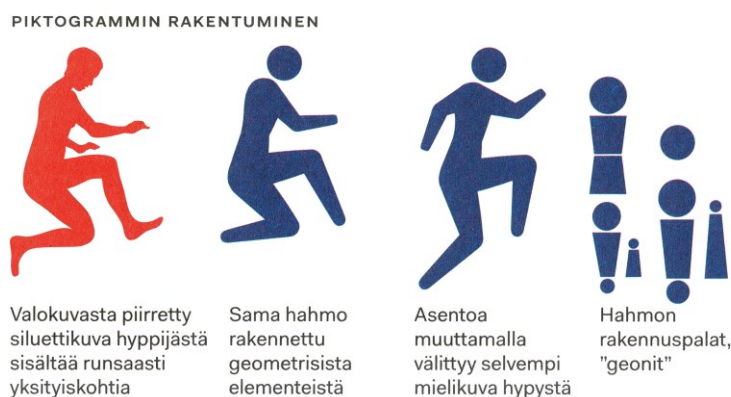
Se, miten abstraktisti piktogrammissa esitettävä kuva kannattaa esittää, riippuu paljon sen käyttötarkoituksen luomista vaatimuksista (Abdullah & Hübner 2006,

31). Piktogrammien kuvaosan pohjaaminen abstraktiin symboliin on lähtökohtaisesti hankalampaa, sillä symboleiden käyttö tulee olla jo ennestään tuttua kohderyhmälle. Symbolit voivat olla tarkastelijalleen täysin tuntemattomia, tai vaihtoehtoisesti ne voivat herättää vahvoja assosiaatioita kulttuurillisesta ympäristöstä riippuen. Esimerkiksi risti on symboliikaltaan hyvin monitulkintainen ja sen luomat assosiaatiot riippuvaisia kontekstista, jossa se esitetään (Crow 2003,17). Mikäli piktogrammi päätetään kuitenkin pohjata symboliin, kannatta kuvaosan valmistamisessa hyödyntää olemassa olevia standardeja vakiintuneista symboleista ja ikoneista, jolloin ne saattavat olla jo lähtökohtaisesti tarkastelijalleen tuttuja. Kokonaan uuden symbolin esittäminen voi olla kryptistä, sillä uusien merkien ymmärtäminen vaatii kokonaan uuden järjestelmän oppimista. (Lipton 2007, 34.)

Piktogrammin kuvaosan suuntautuessa ikonisella abstraktiolla kumpaan päätyyn tahansa, tulisi kuvaosan olla kuitenkin nopeasti tulkittavissa. Tyyllisesti yhtenäisten ja selkeiden kuvaosien valmistamiseksi piktogrammien suunnittelussa voidaan soveltaa informaatiomuotoilun pelkistämisen ja johdonmukaistamisen periaatteita. Muotoillakseen tunnistettavan, mutta myös pienessä koossa toimivan piktogrammin, suunnittelijan täytyy mahdollisesti karsia kuvattavan kohteen yksityiskohtia tai vaihtoehtoisesti esittää siitä vain tyyllitelty osa. Kyse on tällöin tiettyjen ominaisuuksien korostamisesta, ja epäolennaisten tai häiritsevien attribuuttien pelkistämisestä (Abdullah & Hübner 2006, 37).

Tapoja yksinkertaistetun kuvan luomiseen on monia. Esimerkiksi graafinen suunnittelija Nigel Holmes käyttää piktogrammiensa rakentamiseen pelkistettyjä geometrisia perusmuotoja, joita hän kutsuu geoneiksi. Geonien toimivuus perustuu niiden pelkistettyyn ulkoasuun ja osien rajalliseen määrään (Holmes 2001). Itse kuvaisin geoneita palapelin paloiksi, joiden eri yhdistelytavoilla voidaan luoda helposti saman muotokielen omaavia kuvia. Toinen pätevä tapa kuvien muodostamiseen on hyödyntää piktogrammien suunnittelussa siluettikuvia (Holmes 2001; Koponen ym. 2016, 135). Esimerkiksi valokuvasta pohjatut siluetit voivat kuvastaa kohdettaan hyvin, toisaalta siluetin runsas yksityiskohtai-

suus saattaa edellyttää niiden muotokielen karsimista yksinkertaisempaan muotoon. Kuviossa 13 näkyy Koposen, Hildénin ja Vapaasalon 2016 valmistama esimerkki piktogrammin rakentumisesta. Havainnollistuksessa näytetään, kuinka kuvattavaa kohdetta voidaan ilmentää joko valokuvasta piirretyn siluetin avulla, tai vastaavasti rakentamalla hahmo geometrisista muodoista.



Kuvio 13. Koposen, Hildénin ja Vapaasalon 2016 esittämä havainnollistus piktogrammin muotokielen rakentumisesta.

Hildén (2011) kirjoittaa blogitekstissään "*Hymynaamoista ja pelkistämisestä*" objektiivisesti hyväksi mielletyistä suunnitteluperinteistä sekä kuvien tyyllisistä valinnoista. Hänen mukaansa geometrisiin, minimalistisiin ja symmetrisiin muotoihin pohjautuva suunnittelutapa mielletään usein toimivimmaksi, sillä karsiessa kuvan ominaisuuksia jäljelle jäävät vain ne piirteet, jotka ovat välttämättömiä sen tunnistamiselle. Yksinkertaistetun muotokielen puolesta puhuu myös Cairo, joka mainitsee pelkistettyjen piirrosten olevan valokuvaa nopeammin tunnistettavissa (Cairo 2013, 145–147). Hildén kuitenkin peräänkuuluttaa blogitekstissään, että vaikka tunnistettavan kuvan valmistamiseen onkin olemassa yleisesti hyvänä pidettyjä keinoja, tulisi valinnat visuaalisen tyylin liittyen tehdä aina toimeksiantokohtaisesti, kuvan käyttötarkoituksen ja kontekstin ehdoilla.

4.1.3 Tyyli

Tunnistettavuuden saavuttamiseksi piktogrammien suunnittelussa tulee kiinnittää huomiota myös visuaaliseen tyyliin, jonka mukaan kuvaosa muotoillaan.

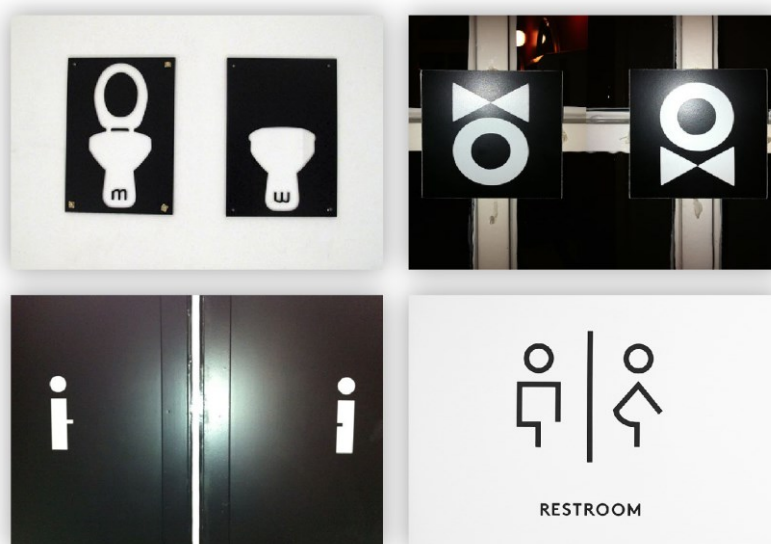
Tässä yhteydessä tyylillä tarkoitan suunnittelukieltä, eli kuvitustyyliä ja visuaalisia ominaisuuksia, joita piktogrammiin sovelletaan. Piktogrammien tyylillisiin kuvitustapoihin ei ole määritelty mitään tiettyjä sääntöjä, ja niihin voidaankin soveltaa hyvin monipuolisia visuaalisia tyylejä. Piirrostylei saattaa määrittyä myös jonkin ulkopuolisen suunnittelukielen mukaan, jos piktogrammisarja suunnitellaan esimerkiksi jonkin graafisen ohjeiston mukaisesti. Oleellisinta on kuitenkin saman piktogrammijärjestelmän sisällä olevien tunnusten yhteneväisyys ja samanarvoisuus. (Abdullah & Hübner 2006, 38–39.) Kuviossa 14 on esimerkkejä olympialaisiin valmistettujen piktogrammien kuvitustyyleistä eri vuosilta. Vuosittain vaihtuva piirrostylei näyttää, miten monella tapaa samaa aihetta voi kuvata. Vaikka piktogrammisarjat ovatkin keskenään varsin erilaisia, toistuu saman vuoden kuvamerkeissä kuitenkin yhtenäinen suunnittelukieli.



Kuvio 14. Piktogrammit voivat olla tyyliltään monenlaisia. Tärkeintä on kuitenkin saman kokonaisuuden sisäinen yhteneväisyys ja johdonmukaisuus. (theolympicdesign.com 2020.)

Se, miten paljon piktogrammin tyylillisille tehokeinoille, esteettisille tekijöille ja persoonallisuudelle kannattaa antaa painoarvoa, riippuu vahvasti kontekstista, johon kuvamerkki suunnitellaan. Esimerkiksi wc-tilojen erottamiseksi käytettyjen

piktogrammien ei välttämättä kannata olla ulkomuodoltaan kryptisiä, mikäli tavoitteena on välttää erehdyksistä johtuvia väärinkäsityksiä (kuvio 15). Kuvituksen tyyli ja esteettiset ratkaisut ovat kuitenkin ominaisuuksia, joka muodostavat pictogrammeille niiden visuaalisen identiteetin ja tekevät niistä tunnistettavia ja mielenkiintoisia (Abdullah & Hübner 2006, 38). Käyttötarkoituksen salliessa näkisinkin suunnittelijan oikeutetuksi toteuttaa itseilmaisuaan luomalla pictogrammeille persoonallisen ja tyylitellyn ulkonäön. Keskeisintä suunnittelijan on kuitenkin pohtia pictogrammin tarkoituksenmukaisuutta: jos sen tulkitsemisessa on olemassa useita eri vaihtoehtoja vahvan suunnittelukielen ansiosta, on silloin tiedostettava, että pictogrammin kyky välittää tietoa voi heikentyä.



Kuvio 15. Näissä wc-tilojen merkitsemiseen käytetyissä pictogrammeissa on paljon tulkinnanvaraa. Kyseisiä kuvamerkkejä ei välttämättä tunnistaisi irrotettuna kontekstistaan.

4.1.4 Värit

Hyvän luettavuuden kannalta turvallisin ratkaisu on suunnitella pictogrammit yksivärisiksi, jotta ne säilyisivät ulkonäöllisesti mahdollisimman yksinkertaisina. Mikäli pictogrammeissa käytetään värejä, tulee niissä huomioida saavutettavuuden ja viestintään liittyvät lainalaisuudet: värien tulee erottua toisistaan helposti

ja samoilla väreillä tulee lähtökohtaisesti koodata samoja asioita. (Koponen ym. 2016, 134.)

Värien johdonmukaisella käytöllä informaatiosta voidaan korostaa sisällön yhtäläisyyksiä tai erilaisuuksia. Käyttämällä jotain yksittäistä väriä, voidaan esimerkiksi auttaa jonkin tietyn elementin erottautumista ympäristöstään, tämän tietysti edellyttäessä sitä, että ympäristön väripaletti suhteessa korosteväriin on hillitty. (Koponen ym. 2016, 258.) Piktogrammien huomioarvoa pyritään kasvattamaan voimakkailla väreillä esimerkiksi silloin kun niitä käytetään opasteissa. Tällöin värejä pyritään käyttämään kategorioittain, jolloin kullekin värille sovitaan jokin tietty merkitys. Esimerkiksi lentokenttien reitinohjauksessa voi olla hyödyllistä soveltaa opasteisiin värejä, jolloin eri värit indikoivat lentokentän eri osia tai toimintoja. (Lipton 2007, 229.) Johdonmukaista värien käyttöä hyödynnetään myös liikennemerkeistä, joissa tarkkaan määriteltyjen värien ja muotojen on tarkoitus tukea piktoigrammien välittämiä viestejä (kuvio 16). Saavutettavuuden kannalta eri värien yhdistelemisessä samaan kokonaisuuteen tulisi huomioida, että niiden kontrastierot toisiinsa nähden ovat tarpeeksi suuria (Lipton 2007, 154). Selkeimmin toisistaan erottuvat perusvärit punainen, sininen, keltainen, vihreä, musta ja valkoinen, joista keltaisen ja mustan yhdistelmä on kontrastiltaan voimakkain (Koponen ym. 2016, 258).



Kuvio 16. Nämä liikennemerkit on jaoteltu varoitus- kielto- ja määräysmerkeihin värinsä ja muotonsa perusteella. (Väylä.fi 2020)

Huomioarvonsa lisäksi värillä on ominaisuus assosoida mielleyhtymiä ja välittää tietoa nonverbaalisesti, esimerkiksi punainen väri mielletään usein kieltoa ilmaisevaksi väriksi (Abdullah & Hübner 2006, 44–45; Lipton 2007, 157). Se, miten paljon värien omaan symboliikkaan tulisi nojautua, on mielestäni hyvin pal-

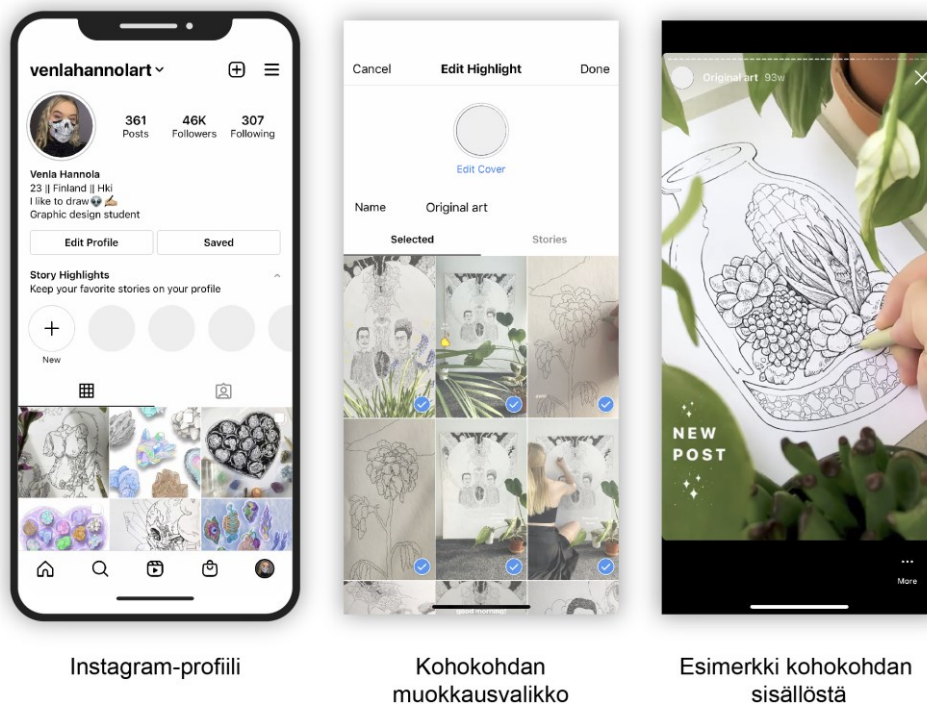
jon riippuvainen kontekstista, johon piktogrammi suunnitellaan. Ottamatta syvemmin kantaa värien vuorovaikutukseen tai niiden viestinnällisiin merkityksiin voi joskus olla perusteltua hyödyntää väreihin liittyviä yleisiä stereotypioita. Esimerkiksi vesiaiheisia piktogrammeja suunnitellessa voisi olla loogista perustaa niiden väripaletti siniseen väriin. Vaikka väri on visuaalisena elementtinä tehokas, tulisi sen kuitenkin olla piktogrammin muotoilussa ainoastaan muotoa ja kuvaosaa täydentävä tekijä. (Koponen ym. 2016, 136, 259.)

4.2 Oman piktogrammisarjani suunnitteluprosessi

Oman piktogrammisarjani suunnittelun aloitin määrittämällä ensin suunnittelutarpeen sekä kontekstin, jonka perusteella piktogrammit valmistan. Tavoitteekseni muodostui suunnitella yhtenäinen sarja piktogrammeja osaksi omaa graafisen suunnittelijan brändi-ilmettäni, jonka pääasiallinen edustuskanava on sosiaalisen median tilini Instagramissa. Valitsin Instagramin piktogrammisarjani ensisijaiseksi julkaisualustaksi, sillä halusin ulottaa visuaalista ilmettäni entistä vahvemmin osaksi siellä julkaisemaani sisältöä. Instagramissa olen jo pitkään dokumentoinut harrastuneisuuttani, niin taiteen tekemisen kuin myös graafisen suunnittelun näkökulmasta.

Motiivini piktogrammisarjan suunnittelulle oli tehdä visuaaliseen ilmeeseeni sopivat kaksitoista piktogrammia, jotka olisivat näkyvillä profiilini kohokohtat-osiassa. Kohokohtat (engl. *highlights*) on Instagram-profiilin ylävalikossa oleva ominaisuus, jonka avulla käyttäjä voi korostaa kuviaan ja videoitaan luomalla niistä erillisiä esityksiä profiilin yläreunaan kuvion 17 mukaisesti. Kohokohtat koostuvat useimmiten käyttäjän aikaisemmin julkaistuista kuvista ja videoista, jotka hän voi halutessaan nostaa uudelleen esiin seuraajiensa nähtäväksi. Nimensä mukaisesti, kohokohtien avulla käyttäjä voi siis korostaa haluamaansa sisältöä. Henkilökohtaisesti kohokohtiin nostamani julkaisut ovat useimmiten kuvia ja videoita työstämieni projektien ja teosten työvaiheista, joiden kautta avaan ajatuksiani työprosessien kulusta. Piktogrammisarjan soveltaminen Instagramin käyttöympäristöön tarkoittaisi tässä tapauksessa niiden toimimista ikään kuin

kohokohtien kansikuvina, jotka auttaisivat profiilissani vierailevaa saamaan kuvan siitä, mitä kyseinen kohokohta sisältää. Lähtökohtaisesti piktogrammit toimisivat Instagram-sivuillani elävöittävinä yksityiskohtina, sekä opinnäytetyöni kontekstissa ne toimivat esimerkkeinä piktogrammin rakentamisen osasista.



Kuvio 17. Instagramin kohokohtat ovat koosteita käyttäjän aiemmin julkaisusta kuvista ja videoista. Ne näkyvät profiiliin yläosassa ympyränmuotoisina kuvakkeina. (instagram.com/venlahannolart 2021).

Hahmotettuani piktogrammisarjan suunnittelumotiivin ja tiedostettuani valitun kontekstin asettamat rajat, pääasialliseksi kysymykseksi nousi sen määrittäminen, minkälaista sisältöä haluan profiilissani korostaa. Kohokohtat-ominaisuuden mahdollistaessa myös lyhyen, noin kahdentoista merkin pituisen otsikon yhdistämisen kuvaikkunan yhteyteen, aloin muotoilemaan ideoitani kategorioihin, jotka mielestäni muodostaisivat loogisia kokonaisuuksia niistä kuvista ja videoista, joita olin valinnut profiilissani korostaa. Päätettyäni noin viisitoista eri aiheotsikkoa käynnistin suunnitteluprosessin luonnostelemalla määrittelemistäni aihealueista karkeita piirroksia paperille, jotka näkyvät kuviossa 18. Ensimmäisten luonnosten valmistuttua päätin jatkaa piktogrammien suunnittelua suoraan Adoben Illustrator-ohjelmassa.



Kuvio 18. Ensimmäisiä luonnoksia suunnittelemani piktoگرامmeista.

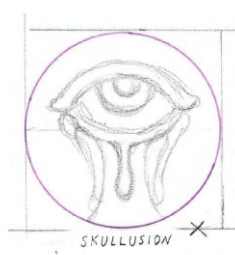
Piktoگرامmisarjani kuvaosien suunnittelussa lähdin lähestymään aihetta käyttöalustan ja kohderyhmän näkökulmasta. Koska suunnittelutyöni konteksti oli oma sosiaalisen median sivuni, halusin että piktoگرامmit liittyisivät jotenkin aiheisiin ja teemoihin, joita sivuillani ilmennän. Instagram-profiilini käsitellessä harrastuneisuuttani, pyörivät aiheet taideprojektieni, kuvittamisen sekä graafisen suunnittelun ympärillä. Kuvaosien suunnittelussa pyrkimykseni oli nostaa aiemmin määrittelemistäni aihekategorioista tunnistettava yksityiskohtia, joiden pohjalta lähdin tavoittelemaan sekä ikoneihin että symboleihin perustuvia kuvia. Instagram, joka toimi pääasiallisena kohteena piktoگرامmisarjani esillepanoon, mahdollistaa kuvakkeiden asettamisen ympyränmuotoisiin kehyksiin, jotka näkyvät varsinaisessa käyttöalustassa halkaisijaltaan noin yhden senttimetrin kokoisina. Päädyin valmistamaan piktoگرامmini suoraan ympyränmuotoisiin pohjiin, jotta ne täyttäisivät sovelluksen asettamat kuvaikkunat mahdollisimman tarkasti.

Oman piktoگرامmisarjani kohdalla tyyllilliset ratkaisut ja omaan piirrostyyliini sopivat kuvaosat olivat yksi suunnitteluprosessini lähtökohdista. Halusin, että piktoگرامmit olisivat tunnistettavissa osaksi omaa tyyliäni ja tukisivat sivuni visuaalista ilmettä. Päädyin lopulta hyödyntämään piktoگرامmien kuvaosissa tun-

nistettavia yksityiskohtia tekemistäni töistä, sekä aiheista, jotka olisivat luokiteltavissa osaksi luovan tekijän kuvamaailmaa. Lähdin piirtämään piktogrammeja kohokohtiin määrittelemistäni aiheista, joista johdin sekä symboleihin että ikoneihin perustuvia kuvia. Jotkin piktogrammeista pohjasin suoraan tekemiini taideteoksiin ja niissä näkyviin yksityiskohtiin, etenkin silloin, kun kohokohdan aiheena oli jonkin tietyn taideteoksen syntyprosessin esittely. Tällaisia taideteoksisiani johdettuja piktogrammeja ovat esimerkiksi *Skullusion*- ja *Midsummer*-nimiset piktogrammit, joista *Skullusion*-piktogrammin syntyprosessia hahmotan kuviossa 19.



1. Inspiraatio piktogrammin kuvaosalle: yksityiskohta tekemästani piirustuksesta



2. Luonnos piktogrammista



3. Luonnoksesta johdettu viivapiirros

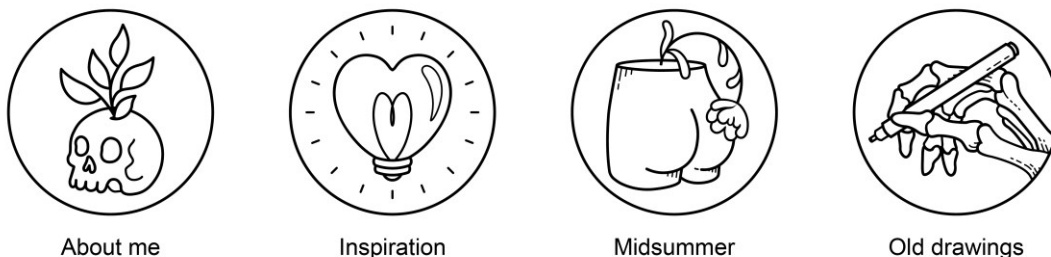


Skullusion

4. Piirustuksen mukaan nimetty valmis piktogrammi

Kuvio 19. Pohjasin piktogrammien kuva-aiheet tekemiäni teosten yksityiskohtiin sekä teemoihin, jota sivuillani ilmennän. Tässä kuvassa havainnollistan yksittäisen piktogrammin suunnitteluprosessia ideasta valmiiseen kuvamerkkiin.

Pohjatessani osan piktogrammeista omiin piirustuksiini ja itse kehittämiini ikoneihin ja symboleihin tiedostin ottavani riskin, sillä käyttämäni kuvat olisivat mitä todennäköisemmin tarkastelijalleen vieraita. Esimerkiksi *About me* -kohokohdan piktogrammissa näkyvän pääkallon voitaisiin sanoa olevan kuvana haastava, sillä pääkallot mielletään usein symboliikaltaan vaaran tai kuoleman merkeiksi (Visocky O'Grady 2008, 93). Pääkallot esiintyvät kuitenkin jakamissani teoksissa toistuvasti, ja niillä on omassa taiteellisessa itseilmaisussani yleisestä symboliikasta poikkeava merkitys. Samantapaista tyylilleni ominaista leikittelyä jatkoin myös *Old drawings* -nimisessä piktogrammissa, jossa kynää pitelee luurankomainen käsi. Symbolikieleen perustuvaa kuvaa hyödynsin myös *Inspiration*-otsikolla nimetyssä kohokohdassa, jonka hehkulampun näköisen muodon koen symboloivan idean saamista. Esimerkkejä valmistamistani kuvaosista näkyy kuviossa 20.



Kuvio 20. Valmistamissani piktogrammeissa avainasemassa olivat tyyllisesti tunnistettava suunnittelukieli ja persoonalliset kuvavalinnat.

Suunnittelemani piktogrammien ollessa esillä ainoastaan omassa profiilissani seliteotsikoilla varusteltuina, koin kuvaosiin liittyvät valintani tarpeeksi perustelluiksi. Vaikka piktogrammeihin olisikin yhdistettävissä useita eri tulkintoja, en koe sitä tässä kontekstissa liian vahingolliseksi, sillä suunnittelumotiivini mukaan piktogrammieni tulisi ensisijaisesti toimia mielenkiintoisina yksityiskohtina tarkan tiedonvälityksen sijaan. Määrittelemässäni kontekstissa piktogrammien on tarkoitus toimia estetiikan jatkumona, kiinnittää huomiota ja herättää tunteita. Mielestäni piktogrammeilla voi olla rooli myös pelkästään sisällön elävöittäjinä, jolloin niiden informatiivisuuden sijaan tavoitteena onkin rytmittää tai johdonmukaistaa jotakin kokonaisuutta tuomalla siihen esteettistä hierarkiaa. Tärkeintä on se, että piktogrammit palvelevat tarkoitusta, johon ne on suunniteltu ja ovat keskenään tunnistettavissa yhtenäiseksi kokonaisuudeksi.

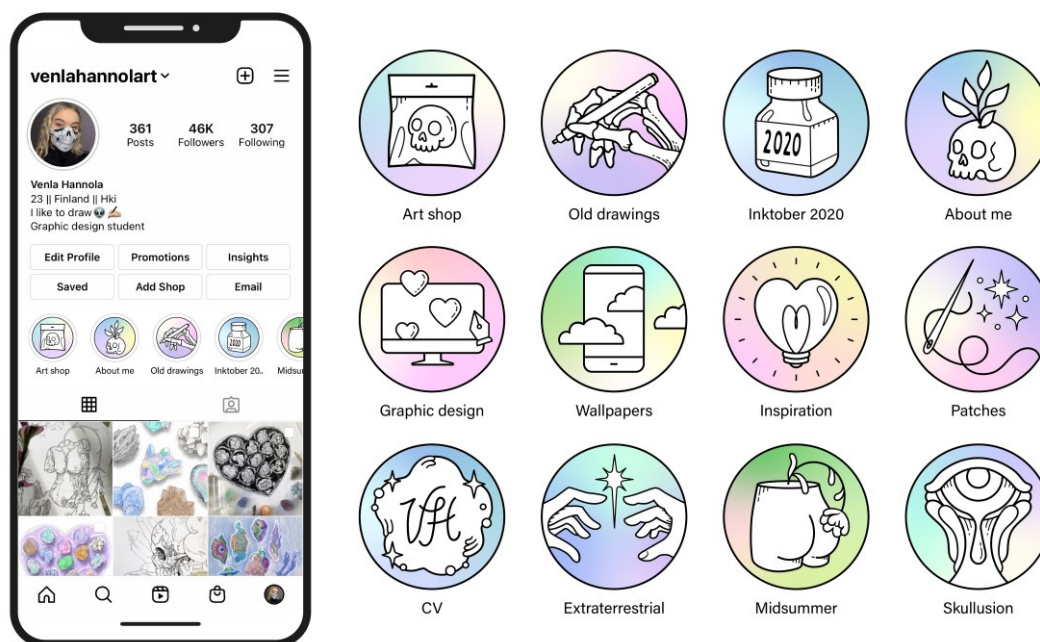
Omassa piktogrammisarjassani värien suunnittelu tapahtui suunnitteluprosessin loppupuolella. Rakentaessani piktogrammisarjan suoraan vektoriohjelmaan oli värien muokkaaminen ja erilaisten väriyhdistelmien kokeileminen suhteellisen helppoa ja nopeaa. Päädyin määrittelemään piktogrammisarjalleni melko monipuolisen väripaletin (kuvio 21), jonka värivalinnat sopivat myös Instagram-profiilissani tavoittelemaani visuaaliseen ilmeeseen. Ajauduin käyttämään väriyhdistelmiä ainoastaan kuvamerkkien taustalla, jolloin varsinainen kuvaosa rajautui värimaailmaltaan mustavalkoiseksi värin lisätessä kuvan ja taustan välille kontrastia. Piktogrammieni esittäessä useita eri teemoja en nähnyt värikoodaamiselle syytä. Vahvojen ja monipuolisten värien käyttöä perustelen myös sillä, että ne kiinnittävät herkemmin katsojan huomion.



Kuvio 21. Piktogrammeissani käyttämäni värit ja muutamia niistä johdettuja väriyhdistelmiä.

4.2.1 Lopputulos

Valmistamastani piktogrammisarjasta sain mielestäni muodostettua johdonmukaisen kokonaisuuden, jonka suunnitteluperusteiden toivon antaneen selkeän kuvan tavoitteistani. Koin piktogrammisarjan suunnittelun hyvin vapaamuotoiseksi, sillä lähtökohtana suunnittelutyölle oli luoda kokonaisuus henkilökohtaista käyttötarkoitustani varten. Itse näen tyyllisten seikkojen olevan se prosessin osa, jossa suunnittelija voi eniten toteuttaa luovuuttaan ja luoda piktogrammeille persoonallisen visuaalisen ilmeen. Mielestäni valintani piktogrammien kuvaosiin liittyen olivat perusteltuja, sillä ensisijainen motiivi niiden valmistamisessa ei varsinaisesti ollut esimerkiksi käskyn tai kiellon esitys, vaan ennemminkin tunteisiin vetoaminen ja huomion herättäminen. Näkisin suunnittelemani piktogrammit ehdottavina, kutsuvina ja mielenkiintoisina; ne toimivat kansikuvia kohokohtien sisältämille materiaaleille, joihin tutustuessaan katselija voi löytää yhteneväisiä elementtejä myös julkaisemistani kuvista.



Kuvio 22. Valmis piktogrammisarja sekä muutamia piktogrammeja yhdistettynä kontekstiinsa.

Kuviossa 22 näkyy valmis piktogrammisarja, sekä piktogrammit yhdistettynä kontekstiinsa, Instagram-profiilini kohokohdat-osioon. Kunkin piktogrammin yhteydessä lukee nyt myös otsikko, jonka tarkoituksena on tukea piktogrammin visuaalista viestiä viittaamalla aiheeseen, jota kyseisessä kohokohdassa käsitellään. Mahdollisuus lisätä piktogrammin yhteyteen kuvaava selite oli myös yksi osatekijä vaikuttamaan suunnittelutyössäni tekemiini valintoihin. Tiedostaessani, että voin käyttää piktogrammin tukena myös tekstiä, pystyin antamaan kuvaosien tyylitellylle enemmän painoarvoa. Irratettuna kontekstistaan, en kuitenkaan uskoisi piktogrammien toimivan niin hyvin ja ilman Instagramin asiayhteyttä ne olisivat enemmänkin joukko irrallisia kuvituksia.

Se kuinka onnistuneita piktogrammini ovat informaation välittäjinä, riippuu varmaankin siitä, kuinka ehdottomaksi piktogrammin tiedonvälityksellisen roolin määrittelee. Abdullahin ja Hübnerin esittämän määritelmän mukaan valmistamani piktogrammisarja olisikin ehkä enemmän joukko ikoneita, sillä niiden motiivi perustuu tunteiden herättämiseen varsinaisen tiedonvälityksen sijaan. Koen

kuitenkin tekemäni valinnat aiheellisiksi, sillä motiivi piktogrammisarjan toteuttamiselle oli jo alusta asti määritelty perustuvan kontekstin ja kohderyhmän ympärille. Valmistamieni piktogrammien on tarkoitus olla kädenjäljelleni ominaisia, tyyliteltyjä yksityiskohtia töistäni, jotka mahdollisesta kryptisyydestään huolimatta olisi mahdollista tunnistaa osaksi samaa visuaalista jatkumoa. Mielestäni piktogrammien suunnittelussa voi ottaa luovia vapauksia sillä ymmärryksellä, että informaation välittyminen saattaa hankaloitua. Juuso Koponen kirjoittaa informaatiomuotoilua käsittelevässä blogitekstissään mielestäni osuvasti. Vaikka informaatiomuotoilun kontekstissa kuvan tulisi aina olla enemmän kuin koriste, on kuitenkin syytä muistaa, että kuvalla voi myös olla motivoiva vaikutus, jolloin sen kiinnostavuus itsessään tuo syyn esteettisille tyylivalinnoille (Koponen, 2011).

5 Yhteenveto

Koen informaatiomuotoilun pitkälti ongelmanratkaisuna, joka pohjautuu vahvasti suunnittelijan kykyyn erotella, jäsentellä ja soveltaa tietoa oikein. Näen informaation visualisoinnin myös melko vastuullisena tehtävänä, jossa suunnittelijalla on valtaa vaikuttaa siihen, mitä osia annetusta datasta esitetään ja millä tyylillisillä keinoilla esityksen sanomaan voidaan vaikuttaa. Digitalisaatio on mahdollistanut meille tilanteen, jossa tietoa on helposti ja nopeasti lähes kaikkien saatavilla ja informaatiota vilisee päivittäin silmiemme edessä aivan ähkyksi asti. Uskaltaisin väittää, että eri tietosisältöjen visuaalisella ulkonäöllä ja esteettisyydellä tulee olemaan tulevaisuudessa yhä enemmän painoarvoa, kun puhutaan tiedon erottautumisesta tietolähteiden välisessä kilpailussa. Informaatiomuotoilu tarjoaa varmasti myös uusia haasteita eri lähteiden luotettavuuden arviointiin. Vähentyykö tietosisältöihin kohdistuva lähdekriittisyyden määrä, jos tietosisällöt ovat taidokkaasti muotoiltuja tai kiinnostavan näköisiä? Mistä erottaa luotettavan tiedon esimerkiksi disinformaatiosta, jos molemmat näyttävät visuaalisesti uskottavilta?

Piktogrammit näen mielenkiintoisena informaatiomuotoilun elementtinä, ja ne vaikuttavat olevan tällä hetkellä myös melko trendikkäitä. Koen piktogrammit tilanjakajina, jotka voivat yksinkertaistaa edes hieman sitä tietomassaa, jota käymme päivittäin läpi median ja tietotulvan kyllästäjän arjessa. Informaation välittäjinä koen piktogrammien onnistuneisuuden riippuvaksi vahvasti sen kuvaosan tunnistettavuuden, kontekstin ja tarkastelijan taustan muodostamasta yhdistelmästä. Piktogrammien kyky välittää tietoa on tehokkaimmillaan silloin, kun ne ovat meille ennestään tuttuja.

On mielenkiintoista nähdä, muuttuuko piktogrammien rooli informaation välittäjästä yhä enemmän esteettisyyttä korostavaan suuntaan, jossa suunnitteluperusteet painottuvat yksilöllisiin ja persoonallisiin ratkaisuihin. Voisin kuvitella individualismin synnyttävän tulevaisuudessa yhä enemmän uusia suunnittelutarpeita, kun esimerkiksi yksittäiset toimijat haluavat piktogrammisarjan tukemaan brändinsä visuaalista ilmettä. Myös kehittyvät teknologiat ja muuttuvat tapamme nähdä maailmaa kehittävät kysyntää kokonaan uusien piktogrammien suunnittelulle. Vaikka kasvava piktogrammikuvasto mahdollistaa meille yhä vahvempaa tapaa ilmaista asioita kuvin yhteisestä kielestä ja kulttuuriympäristöstä riippumatta, en silti usko niiden viestinnällisten arvon koskaan yltävän kirjoitetun kielen tasolle. Lähimmäksi utopiaa yhteisestä kuvakielestä olemme kenties päässeet emojiilla, joiden maailmalaajuisen tunnettavuuden uskon olevan sosiaalisen median ansiota.

Opinnäytetyöni hyödynnettävyyttä arvioidessa huomioni kiinnittyy käyttämäni lähdemateriaaliin ja oman suunnittelutyöni tuomaan panokseen. Tavoitteenani opinnäytetyössä oli luoda tiivis tietopakettin kaltainen kokonaisuus, joka auttaisi suunnittelijaa ymmärtämään piktogrammien suunnitteluun liittyvät perustelut niin graafisen suunnittelun kuin informaatiomuotoilunkin näkökulmista. Lähdekirjallisuutta läpikäydessäni ymmärsin kuitenkin aihealueen laajuuden etenkin informaatiomuotoilun osalta, jonka perusteella jouduin karsimaan tekstistäni pois paljon materiaalia. Kirjoittamaani informaatiomuotoilua käsittelevään lukuun tulisin siis suhtautua harkinnalla, sillä katsaukseni aiheeseen jäi vääjäämättäkin

melko pintapuoliseksi aiheen rajauksen takia. Informaatiomuotoilun käytänteiden ja teorioiden syvälliseksi ymmärtämiseksi suosittelenkin perehtymään tarkemmin alan kirjallisuuteen, esimerkiksi käyttämieni lähteiden kautta. Piktogrammin suunnittelusta toivon antaneeni johdonmukaisen kokonaiskuvan, jonka otollisin anti lienee oman prosessini vertaaminen vakiintuneisiin suunnittelun käytänteisiin. Valinnat piktogrammien suunnittelussa tulisi kuitenkin mielestäni aina tehdä tapauskohtaisesti huomioiden toimeksiannon kontekstin ja kohderyhmän asettamat reunaehdot.

Omaa piktogrammisarjaa suunnitellessani koin tekemäni suunnitteluun liittyvät valinnat suhteellisen vapaiksi, sillä tiesin kuvamerkkien tulevan vain marginaalisen kohderyhmän katseltavaksi omille sivuilleni. Informatiivisuuden painoarvon kasvaessa piktogrammien suunnittelumotiiveissa näkisin kuitenkin tärkeäksi, että suunnitteluprosessiin osallistuisi yhden suunnittelijan sijasta useampi eri taho, jotta mahdollisimman monen käyttäjän ääni saataisiin kuuluvaksi. Ottamalla suunnitteluprosessiin mukaan erilaisia käyttäjäryhmiä esimerkiksi palvelumuotoilun avulla suunnittelijan on mahdollista tuottaa inklusiivista suunnittelutyötä, joka huomioi kohderyhmän tarpeet monipuolisemmin. Erityisen tärkeäksi näkisin tällaisen osallistavan suunnittelutyön sellaisissa tilanteissa, joissa valmistettavalla piktogrammilla pyritään viestimään kulttuurisidonnaisia tai arkaluontoisia teemoja. Piktogrammien suunnittelutyön pohjautuessa yhteiseen keskusteluun, lopputuloksessa voitaisiin välttyä vahingollisilta tai harhaanjohtavilta yleistyksiltä, sekä lisätä monimuotoisuutta ja edistää yhdenvertaisuutta. Sillä minkä näköistä sisältöä tuotamme, on paljon vaikutusta siihen, miten tulkitsemme maailmaa, niin informaation välittymisen kuin visuaalisen kiinnostavuudenkin kannalta.

Lähteet

Abdullah, Rayan & Hübner, Roger 2006. Pictograms, Icons & Signs: A Guide to Information Graphics. Lontoo: Thames & Hudson.

Baer, Kim 2008. Information Design Workbook. Beverly, Massachusetts: Rockport Publishers Inc.

Cairo, Alberto 2013. The functional art. An introduction to information graphics and visualization. Berkeley, California: New Riders.

Crow, David 2003. Visible signs. Lausanne, Sveitsi: AVA Publishing SA.

Hendren, Sara 2016. An Icon is a Verb: About the Project. The Accessible Icon Project. <<https://accessibleicon.org>> (luettu 15.3.2021).

Hildén, Jonatan 2011. Hymynaamoista ja pelkistämisestä. Informaatiomuotoilu.fi <<http://informaatiomuotoilu.fi/2011/08/hymynaamoista-ja-pelkistamisesta/>> (luettu 24.3.2021).

Holmes, Nigel 2001. Pictograms: a view from the drawing board or, what I have learned from Otto Neurath and Gern Arntz (and jazz). John Benjamins Publishing Company. Luettavissa osoitteessa <http://courses.washington.edu/art377/kcheng_2008/Pictograms_Nigel.pdf?fbclid=IwAR2jRb6q2eMyLGm0mpJCmdRH-LJryUAiUkH0dpObgGm4VPS8cvBSNAWm4DLM> (luettu 5.3.2021).

Koponen, Juuso 2012. Pitääkö visualisoinnin olla kaunis? Informaatiomuotoilu.fi. <<http://informaatiomuotoilu.fi/2012/06/pitaako-visualisoinnin-olla-kaunis/>> (luettu 6.4.2021).

Koponen, Juuso 2013. Visualisointi on työkalu, ei itsetarkoitus. Helsinki region infoshare. Hri.fi. <<https://hri.fi/fi/visualisointi-on-tyokalu-ei-itsetarkoitus/>> (luettu 6.4. 2021).

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

Lipton, Ronnie 2007. The practical guide to information design. New Jersey: John Wiley & Sons.

Tieteen termipankki 2019. Semiotiikka: symboli. <<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Semiotiikka:symboli>> (luettu 10.2.2021).

Tufte, Edward R. 2001. The Visual Display of Quantitative Information. 2. painos. Cheshire: Graphics Press.

Visocky O'Grady, Jenn & Ken 2008. The Information Design Handbook. Cincinnati, Ohio: HOW Books.

Kuvaluettelo

Kuvio 1. Helsingin karttapalvelu 2020. Opaskartta ja ilma-kuva.
<<https://kartta.hel.fi>> (katsottu 8.4.2021).

Kuvio 2. Cantell Hannele, Jutila Heikki, Lappalainen Sirpa, Sorvali Mari. Geos 2 Sininen planeetta -digikirja 2016. <<https://sisalto.sanomapro.fi/tiedostot/digikirjat/demot/prod/736/digikirja.html>> (katsottu 8.4.2021).

Kuvio 3. Grimwade, John 2016. Nigel Holmes on humor. Johngrimwade.com.
<<https://www.johngrimwade.com/blog/2016/10/03/nigel-holmes-on-humor/>> (luettu 8.4.2021).

Kuvio 4. Hannola, Venla 2021.

Kuvio 5. Koponen, Juuso, Hilden, Jonatan & Vapaasalo, Tapio 2016. Tieto näkyväksi: informaatiomuotoilun perusteet.

Kuvio 6. The Noun Project n.d. AIGA Icon Collection. <<https://thenounproject.com/aiga-icons>> (luettu 11.3.2021).

Kuvio 7. Abdullah, Rayan & Hübner Roger 2006. Pictograms, Icons & Signs. Hätäpoistumistien malli: Turvakilvet.fi <https://www.turvakilvet.fi/epages/turvakilvet.sf/fi_FI/?ObjectPath=/Shops/turvakilvet/Categories/1> (luettu 9.11.2020).

Kuvio 8. Ilta-Sanomat 2017, uutinen <https://www.is.fi/kotimaa/art-2000005412811.html> (luettu 14.3.2021).

Kuvio 9. The Accessible Icon Project 2016. <<https://accessibleicon.org>> (luettu 11.4.2021).

Kuvio 10. Forrest Jason 2020. Lessons of Isotype part 2, "Exploring Isotype Charts: "Our Private Lives". Medium.com. <<https://medium.com/nightingale/exploring-isotype-charts-our-private-lives-part-2-a3aa51c7b08f>> (luettu 12.3.2021).

Kuvio 11. HSL: tyyliopas 2021 <<https://tyyliopas.hsl.fi/d/h8JR9dHegfgd/matkustajainformaatio#/pysaekkeillae-ja-asevilla/terminaalit>> (luettu 29.3.2021).

Kuvio 12. Abdullah, Rayan & Hübner Roger 2006. Pictograms, Icons & Signs.

Kuvio 13. Koponen, Juuso, Hildén, Jonatan, Vapaasalo, Tapio 2016. Tieto näkyväksi: informaatiomuotoilun perusteet.

Kuvio 14. Olympic Pictograms 2020. <<https://www.theolympicdesign.com/olympic-design>> (katsottu 13.3.2021).

Kuvio 15. Esimerkit wc-tilojen piktoگرامmeista: <https://www.boredpanda.com/funny-bathroom-signs/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic> (katsottu 20.3.2021).

Apartment One 2019. <<https://aptone.com/beespace/>> (katsottu 20.3.2021).

Kuvio 16. Väylävirasto, vayla.fi 2020. <<https://vayla.fi/vaylista/liikennemerkit>> (luettu 29.3.2021).

Kuvio 17. Instagram-profiili 2021.<<https://www.instagram.com/venlahannolart/>> (katsottu 5.4.2021).

Kuviot 18–22. Hannola, Venla 2021.