

Launeen keskuspuiston

visuaalinen ilme ja infografiikka

Lahden ammattikorkeakoulu, Muotoilu- ja Taideinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma, Graafinen suunnittelu
Jenni Virtanen, Opinnäytetyö, Syksy 2013

Launeen keskuspuiston visuaalinen ilme ja infografiikka

Jenni Virtanen

0902227

Syksy 2013

Lahden ammattikorkeakoulu

Muotoilu- ja Taideinstituutti

Viestinnän koulutusohjelma

Graafinen suunnittelu

Opinnäytetyö, 90 sivua

Ohjaaja Eero Aulio

TIIVISTELMÄ

Lahden ammattikorkeakoulu
Muotoilu- ja Taideinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma
Graafinen suunnittelu

Jenni Virtanen
Launeen keskuspuiston visuaalinen ilme ja infografiikka
Opinnäytetyö, 90 sivua
Syksy 2013

Tämän opinnäytetyön aiheena oli suunnitella Lahdes-
sa sijaitsevalle Launeen keskuspuistolle visuaalinen il-
me ja sitä noudattavat sovellukset. Visuaaliseen ilmeen
suunnitteluun kuuluu logon, typografian ja tunnusvärien
suunnittelu. Sovelluksissa painotan erityisesti informatii-
visia sovelluksia, kuten opastejärjestelmää, aluekarttaa ja
infotaulun asettelua. Itse työ on konseptisuunnitelma.

Opinnäytetyötäni varten olen tutkinut suomalaisia tee-
ma- ja kaupunkipuistoja ja niiden visuaalisia ilmeitä. Pai-
notin tutkimuksessani erityisesti suomalaisia kaupunki-
puistoja, sillä ne muistuttavat niin sovelluksiltaan kuin
sijainniltaan eniten Launeen keskuspuistoa. Tutkimuk-
seni tavoitteena on selvittää Launeen keskuspuiston visu-
aalinen identiteetti ja sen vaikutus puiston visuaalisen il-
meen rakentamiseen.

Tutkimukseni koostuu puistojen visuaalisen identitee-
tin tutkimisesta ja siihen liittyvästä pohdinnasta. Tutkin,
miten puiston teema ja tyyli, kohderyhmä ja puiston ym-
päristö vaikuttavat puiston visuaalisen identiteetin raken-
tamiseen ja sen konkretisoimiseen visuaaliseksi ilmeeksi
puistossa ja sen sovelluksissa. Puistotutkimuksen ohella
olen tutkinut myös opastejärjestelmiä käsittelevää kirjalli-
suutta, jota olen hyödyntänyt konseptini informatiivisten
sovelluksien suunnittelussa.

Avainsanat:

Visuaalinen ilme
Visuaalinen identiteetti
Tyyli
Kaupunkipuisto
Opastejärjestelmä
Piktogrammit

ABSTRACT

Lahti University of Applied Sciences
Institute of Design and Visual Communications
Degree Programme in Visual Communications
Graphic Design

Jenni Virtanen
Visual Identity and Information Graphics of Laune Central Park
Thesis, 90 pages
Autumn 2013

The goal in this graduate project was to design visual iden-
tity and it's applications for Laune Central Park in Lahti.
The whole visual identity consists of designing a logo, ty-
pography and identification colours. Instead of the visual
side, I'm focusing more on the visual side of the applica-
tions which consists of the signage system, map of the area,
and a layout for the information screen. This thesis produc-
tion is based on a concept.

I researched visual identities of various Finnish theme
and city parks for this product, concentrating mainly on
city parks for them being more similar to Laune Central
Park in their applications and positions. This study's aim is
to reveal the new identity for Laune Central Park and how
it affects the final design of the identity.

The written part of this graduation project consists of
researching visual identity and thoughts it brought up. In
it I'm studying how theme and style, main target group and
surroundings of the park affect the design process itself.
Along with researching parks I have studied literature on
designing signage systems and applied this knowledge in
creating informative applications for Laune Central Park.

Keywords:

Visual Identity
Style
City Park
Signage System
Pictograms

SISÄLLYS

1 Johdanto	8
1.1 Aiheen valinta	8
1.2 Lähtökohdat	8
1.3 Tavoitteet	9
1.4 Suunnitteluprosessi	9
2 Puistojen visuaaliset ilmeet Suomessa	13
2.1 Visuaalinen ilme puiston identiteetin ilmentäjänä	13
2.1.1 Launeen keskuspuiston identiteetin muotoileminen visuaaliseksi ilmeeksi	18
2.1.2 Launeen keskuspuiston identiteetin avainsanojen selvittäminen	19
2.2 Teemat ja tyyli määrittelevät puiston visuaalisen ilmettä	20
2.2.1 Teeman ja tyylin määrittäminen Launeen keskuspuistolle	26
2.3 Kohderyhmien tavoittaminen visuaalisin keinoin	27
2.3.1 Kohderyhmän vaikutus Launeen keskuspuiston visuaalisen ilmeeseen	30
2.4 Ympäristö on osa visuaalista ilmettä	33
2.4.1 Kaupunkipuistoissa voi havaita ympäristömme historiaa	34
2.4.2 Launeen keskuspuiston ympäristön vaikutus visuaalisen ilmeeseen	36
3 Visuaalisen ilmeen soveltaminen suomalaisissa kaupunkipuistoissa	38
3.1 Sovelluksissa käytettävän visuaalisen ilmeen rakentuminen puistoissa	38
3.1.1 Visuaalisuutta tukevat sovellukset tyylin rakentajina	41
3.2 Informaatiota välittävät sovellukset helpottavat puiston käyttöä	42
3.2.1 Informaatiota välittävät sovellukset puistossa	42
4 Launeen keskuspuiston visuaalisen ilmeen suunnittelu	57
4.1 Logo	58
4.2 Typografia	63
4.3 Värit	66
4.4 Graafinen ilme	68
5 Launeen keskuspuiston sovellukset	69
5.1 Visuaalisten sovelluksien suunnittelu	69
5.2 Informaatiivisten sovelluksien suunnittelu	70
5.2.1 Aluekartta	71
5.2.2 Opasteet	76
5.2.3 Piktogrammit	81
5.2.4 Infotaulu	83
6 Arviointi	85
7 Lähteet	86

1 Johdanto

Opinnäytetyöni aiheena on suunnitella Launeen keskuspuistolle uusi visuaalinen ilme ja sitä soveltavat sovellukset sen käyttöön. Opinnäytetyöni on konseptisuunnitelma eikä sitä mahdollisesti toteuteta. Työhön kuuluu logon, tunnusvärien ja typografian suunnittelu, jonka pohjalta luon puistolle visuaalisen ilmeen. Lisäksi suunnittelen visuaalista ilmettä noudattavia erilaisia sovelluksia, joista tärkeimmät ovat informaatiota välittävät aluekartta, opasteet ja infotaulu.

1.1 Aiheen valinta

Ennen opinnäytetyöni aiheenvalintaa mietin, mikä olisi kiinnostava ja mahdollisimman antoisa aihe tulevan työkuvani kannalta ja päädyin yrityksen visuaalisen ilmeen suunnitteluun. Visuaalisen ilmeen suunnittelussa pääsen tekemään työtä laaja-alaisesti monilla graafisen suunnittelun alueilla, kuten logosuunnittelun, typografian, graafisten elementtien ja niistä muotoutuvan yhtenäisen kokonaisuuden kanssa. Opin myös lisää laaja suunnitteluprosessin kulusta ja työskentelyvaiheista, mistä uskon olevan hyötyä ammattillisesti tulevaisuudessa.

Päätettyäni opinnäytetyöni aiheen, halusin löytää sopivan asiakkaan työolleni. Uskoin, että oikealle asiakkaalle suunnitteleminen toisi omat haasteensa suunnitteluun, mutta toisaalta antaisi suunnittelutyölleni raamit, joiden sisällä työskennellä. Sain apua opinnäytetyöni aiheeseen opettajaltani Eero Auliolta, joka ehdotti Launeen keskuspuiston visuaalisen ilmeen suunnittelua.

Sovimme Eero Aulion kanssa tapaamisen Lahden kaupungin pääpuutarhurin Hannu Neuvosen kanssa lokakuussa 2012, jolloin opinnäytetyöprojektini lähti käyntiin. Tapaamisessa sovimme, että työ olisi konseptisuunnitelma, jolloin minulle ei tulisi paineita opinnäytetyön etenemisen kanssa ja minulla olisi mahdollisuus toteuttaa opinnäytetyöni sisältö haluamallani tavalla. Mahdollinen asiakas ei olisi tällöin myöskään sidottu toteuttamaan konseptiani.

Ensimmäisessä tapaamisessa kävimme läpi pääpuutarhuri Hannu Neuvosen toiveita visuaalisen ilmeen suhteen sekä neuvottelimme opinnäytetyöni laajuudesta. Emme rajanneet aihetta tarkasti, mikä antoi minulle liikkumavaraa sovellusten suhteen. Tarkoitukseni oli toteuttaa puiston visuaaliseen ilmeeseen sopiva logo sekä tehdä väri- ja typografiavalinnat. Tapaamisessa keskustelimme myös puiston tarpeista saada opastejärjestelmä ja aluekartta.

1.2 Lähtökohdat

Opinnäytetyöni lähtökohdana oli luoda uusi visuaalinen ilme Launeen keskuspuistolle, mikä kuvastaisi puiston arvoja ja toimintaa. Visuaalisen ilmeen tuli olla lähtökohdana puistossa käytettävien sovelluksien suunnittelussa niin, että ne ovat informatiivisia mutta samalla visuaalisesti yhteen sopivia ilmeen kanssa.

Aloitin projektin pohtimalla Launeen keskuspuiston identiteettiä sekä siihen sopivia tyylillisiä keinoja. Pohdin myös sen mahdollisia kohderyhmiä ja vallitsevaa ympäristöä. Lähestymistapani visuaalisen ilmeen määrittelemiseen painottui pitkälti markkinoinnista sekä viestinnästä sovellettuihin analysointeihin ja malleihin. Koin tämän kaltaisen lähestymistavan sopivan minulle, koska sain sen avulla hyviä työkaluja Launeen keskuspuiston identiteetin analysointiin ja sitä kautta sen identiteetin visualisointiin.

Tutkin opinnäytetyöni aihetta myös tekemällä havaintoja suomalaisista puistoista. Niitä vertailemalla ja tutkimalla sain tutkimusmateriaalia niiden visuaalisista ilmeistä ja sovelluksista. Rajasin visuaalisen ilmeen tutkimusalueekseni suomalaiset puistot, joiden visuaaliset ilmeet perustuvat pitkälti varioiviin teemoihin. Rajaustani perustelin sillä, että sain sitä kautta laajemman kuvan puistojen visuaalisista ilmeistä, mikä auttoi minua paremmin hahmottamaan erilaisten puistojen lähtökohdat ja tarpeet visuaalisen ilmeen suunnittelulle. Sain lisäksi monipuolisemman vertailupohjan omalle suunnittelulleni kuin olisin saanut pelkästään tutkimalla suomalaisia kaupunkipuistoja.

Sovelluksissa rajasin tutkimusalueeksi suomalaiset kaupunkipuistot, jotka sijainniltaan, toiminnoltaan ja rahoitukseltaan muistuttavat Launeen keskuspuistoa. Suomalaisista kaupunkipuistoista tutkin Helsingin Kaivopuistoa ja Kaisaniemen puistoa, Tampereen Koskipuistoa ja Kirkkopuistoa, Turun Kupittaaan puistoa ja Oulun Hupisaarten puistoalueen Ainolan puistoa.

1.3 Tavoitteet

Tavoitteenani opinnäytetyössäni oli suunnitella Launeen keskuspuistolle sen identiteettiin sopiva visuaalinen ilme, mikä toteutin konseptisuunnitteluna. Halusin myös kehittää puiston informaatiografiikan käyttöä ja saada sen toimimaan visuaalisen ilmeen kanssa saumattomasti, jolloin työn tuloksena olisi yhtenäinen kokonaisuus.

Ammatillisen oppimisen kannalta tavoitteenani oli saada kokemusta visuaalisen ilmeen luomisprosessista. Projektin suuruus ja puiston monipuoliset toimintamahdollisuudet toivat omat haasteensa puiston visuaalisen ilmeen suunnittelulle, joka poikkesi mielestäni jonkin verran yritysilmmeen suunnittelusta.

Oman ammattitaitoni rakentamisen kannalta oli mielestäni mielenkiintoista ja antoisaa oppia suunnittelemaan puistossa käytettävää informaatiografiikkaa. Olen ennestään tehnyt enimmäkseen käyttö- ja kokoamisohjeita sekä pieniä kartoja esitteisiin, minkä vuoksi ison aluekartan ja opasteiden suunnittelu tuntui haastavalta. Uskoin kuitenkin, että tulisin tulevaisuudessa tekemään töitä myös informaatiografiikan alueella, joten työ olisi merkittävä minulle myös ammatillisella tasolla.

Haastavinta prosessissa oli projektin hallinta sekä informaatiografiikan toteuttaminen. Aikataulutuksessa tuli ongelmia, sillä en ole pitkäjänteinen ihminen ja prosessi oli pitkä. Informaatiografiikan suunnittelu oli myös haasteellista johtuen kokemukseni vähäisyydestä. Konseptimaisen työn hyvänä puolena oli kuitenkin se, ettei minun tarvinnut keskittyä toteutukseen. Sen vuoksi pystyin keskittymään enemmän suunnitteluun kuin materiaalivalintoihin.

1.4 Suunnitteluprosessi

Opinnäytetyöni suunnitteluprosessin aloitin lokakuussa 2012, jolloin aloin tutkia Launeen keskuspuistoa ja siihen liittyvää tietoa. Taustatutkimuksen jälkeen tein aikataulun, jonka puitteissa pyrin toteuttamaan työn. Syksy kului kuitenkin muiden koulutöiden parissa, joten en päässyt kunnon aloittamaan prosessia. Hain kuitenkin lähdemateriaalia syksyn aikana ja kirjoitin muistiinpanoja opinnäytetyön kirjallista materiaalia varten.

Itse työn suunnitteluprosessin aloitin vasta tammikuussa 2013, jolloin aloin kerätä visuaalista tutkimusmateriaalia puiston visuaalista ilmettä varten. Keräsin Launeen keskuspuiston visuaaliseen identiteettiin sopivaa kuvamateriaalia, jonka myötä rupesin suunnittelemaan visuaaliseen ilmeeseen sopivaa logoa. Koin tällöin logon määrittelevän eniten visuaalista ilmettä ja sen pohjalta lähdin työstämäänkin muita visuaalisia keinoja. Päätettyäni muut visuaaliset keinot aloin rakentaa visuaalisen ilmeen sovelluksia sekä suunnittelemaan infografiikkaa puiston tarpeisiin.

Työskentelyni oli kuitenkin melko hidasta johtuen puistoihin liittyvän tutkimusmateriaalin keräämisen pitkitymisestä sekä motivaationi hiipumisesta. Mahdollisella asiakkaallani ei ollut myöskään selkeää kuvaa puiston visuaalisuudesta, joten jouduin pitkälti itse tekemään johtopäätökseni tutkiessani Launeen keskuspuistoa ja siihen liittyvää tutkimusmateriaalia. Suunnitteluni kuitenkin eteni, vaikkakin koin työn ajoittain haastavaksi ja hidastempoiseksi. Työteliäin työn osa oli aluekartan suunnittelu, johon käytiin erittäin paljon aikaa ja työtä. En ollut ennen tehnyt vastaavan kokoista karttaa, joten koin sen suunnittelun erittäin haastavaksi.

Työ alkoi olla valmis toukokuun lopulla, jolloin jäljellä oli enää infotaulun layoutin suunnittelu sekä työn osien viimeistely. Kesän aikana sain viimeistelyä työni haluamaani kuntoon. Kirjallisen osuuden tutkimuksen kirjoittaminen oli myös melko vaikeaa johtuen motivaation heikkenemisestä projektin pitkittymisestä. Koin myös vaikeuksia tutkimukseni kirjoittamisessa, sillä en löytänyt tutkimuskelista otetta työhöni kuin vasta syksyllä 2013.

PUISTOJEN VISUAALISISTA ILMEISTÄ

Puistojen visuaalinen ilme Suomessa	2
Visuaalisen ilmeen soveltaminen suomalaisissa kaupunkipuistoissa	3



2 Puistojen visuaalinen ilme Suomessa

Tutkimukseni tavoitteena oli tutkia suomalaisten puistojen visuaalisia ilmeitä. Tutkimukseni perustui pitkälti havaintoon perustuviin tutkimustuloksiin, sillä aiheesta sellaiseen oli vain vähän kirjallista aineistoa. Sidos tutkimukseni kuitenkin myös kirjalliseen tutkimusmateriaaliin, jota löysin visuaalisen identiteetin muodostumisen eri aihealueista.

Jokaisessa aihealueessa avasin ensin siihen liittyvää sisältöä ja annoin esimerkkejä, miten aihealueet näkyvät puistojen visuaalisissa ilmeissä. Aihealueen lopuksi pohdin

niiden vaikutusta omaan suunnittelutyöhöni ja sitä, mitkä asiat olisivat työlleni olennaisia.

Tutkimukseni alkaa visuaalisen ilmeeseen liittyvän sanaston avaamisella. Kerron visuaalisen ilmeen muodostumisesta yleisellä tasolla esimerkkejä käyttäen, jotka olen havainnut suomalaisissa puistoissa käytettävän. Käyn läpi visuaalinen identiteetti-käsitteen ja siihen liittyvät tekijät teeman ja tyylin. Lopuksi pohdin vielä kohderyhmän ja puiston ympäristön vaikutusta visuaaliseen ilmeeseen.

2.1 Visuaalinen ilme puiston identiteetin ilmentäjänä

Puiston visuaalisella ilmeellä tarkoitetaan niitä visuaalisia keinoja, joiden avulla puiston identiteetti pyritään rakentamaan konkreettiseen muotoon. Visuaalinen ilme muodostuu useiden visuaalisten keinojen käytöstä, jotka yhdessä muodostavat kokonaisuuden, jonka tarkoituksena on viestiä puistosta ja sen toiminnasta.

Puiston visuaalinen ilme pohjautuu puiston identiteettiin. Puiston identiteettiä voidaan kuvailla läpi puiston meneväksi yhtenäiseksi visuaaliseksi viestiksi tai viestien yhdistelmäksi, joka muodoltaan kertoo jotakin olennaista lähettäjäyhteisöstään, sen päämääristä tai toimintatavoista (Huovila 2006). Identiteetin muotoileminen visuaaliseksi ilmeeksi vaatii siis tietoa puistosta ja siihen vaikuttavista tekijöistä. Puiston vaikuttavia sisäisiä tekijöitä ovat puiston historia, arvot, visio ja tavoitekuva. Puiston ulkopuolelta tulevia vaikuttajia ovat kilpailijat, kilpailutilanne ja -ympäristö. Puiston identiteetin visualisoinnilla pyritään erottamaan kilpailijoista ja luomaan mahdollisesti siitä kilpailuvaltti sen tarjoamien toimintojen ohella.

Puiston identiteetin sisäiset tekijät, joihin kuuluvat puiston historia, arvot, visio ja tavoitekuva, ovat usein lähtökohtina identiteetin visualisoinnissa. Puiston historia voi esimerkiksi vaikuttaa puiston visuaaliseen ilmeeseen siten, että kehittyessään ajan mukana puisto voi tehdä pitkästä historiastaan kilpailuvaltti suhteessa muihin kilpailijoihin. Esimerkiksi Linnanmäellä on pitkät huvipuistoperinteet, joita se ylläpitää melko perinteisellä huvipuiston visuaalisella ilmeellä. Tällä tavoin Linnanmäen pitkät perinteet luovatkin sille uskottavuutta ja siten myös ihmisten kokemaa luottamusta.

Puiston arvot ovat usein myös selkeästi esillä puistojen visuaali-

sisä ilmeissä. Puiston arvoja voivat olla esimerkiksi ympäristö, liikunta tai perhe. Arvojen tulisikin näkyä kaikessa puistossa järjestettävässä toiminnassa ja sitä kautta myös visuaalisuudessa. Esimerkiksi Ähtärin eläinpuiston arvoihin kuuluu luonnonvaraisen eläimistön säilyttäminen sekä biologisen monimuotoisuuden säilymisen edistäminen. Tämä näkyy puiston toiminnassa siten, että puistossa ylläpidetään vain havumetsävyöhykkeen eli pohjoisen pallonpuoliskon lajeja, jotta puistossa pystytään tarjoamaan eläimille mahdollisimman luonnonmukaiset olosuhteet. Visuaalisessa ilmeessä tämä näkyy logossa, aitauksien ympäristöissä, luontotyöliä noudattavissa sovelluksissa sekä infotauluissa, joihin on pyritty sommittelemaan paljon tietoa eläimistä mielenkiintoa herättävällä tavalla. (Ähtärin eläinpuisto, viitattu 27.9.2013.) 1

Historian ja arvojen ohella myös puiston tulevaisuuden visio vaikuttaa visuaaliseen ilmeeseen. Visiolla tarkoitetaan puiston pitkän aikavälin päämäärää, jota ryhdytään toteuttamaan puistossa valituin keinoin. Visio määrittelee puiston



1 Ähtärin eläinpuiston visuaalisessa ilmeessä voi havaita eläinpuistoille tyypillisiä arvoja, kuten ympäristön suojelun, mihin ilmeessä käytetty vihreä väri assosioituu. (4.bp.blogspot: Ähtärin eläinpuisto, viitattu 18.8.2013)



2, 3, 4 Huvipuiston opasteen tyyli poikkeaa suuresti esimerkiksi kaupunkipuiston tai kansallispuiston opasteesta.
(Metsähallitus, viitattu 18.8.2013)
(Kupittaa puisto, Jenni Virtanen 2013)
(Theme Park View, viitattu 18.8.2013)

ton viestintään liittyvät tavoitteet, jotka voivat olla laadullisia tai määrällisiä. Puiston kannalta tämä tarkoittaa sitä, että puiston toiminnan tavoitteena voi olla Suomen käydyin puisto tai että sen halutaan olevan alueensa yksi johtavimmista virkistymisalueista. Visiot voivat myös vaihdella pitkällä aikavälillä riippuen puiston tavoitteiden muuttumisesta. Puiston visioiden muuttuminen voidaan havaita esimerkiksi pitkäikäisten puistojen visuaalisten tunnuskien kehittämisessä.

Vision ohella myös puiston tavoitekuva vaikuttaa puiston visuaaliseen ilmeeseen. Tavoitekuvalle tarkoitetaan niitä mielikuvia, joita puistosta halutaan välittää sidos- ja kohderyhmille. Viestit voivat olla sanallisia tai visuaalisia riippuen lähestymistavasta; sanallinen viesti voi olla nettisivujen tietopaketti puiston laajasta liikuntatarjonnasta, kun taas visuaalinen viesti voi olla aktivoivan punaisen värin käyttö visuaalisessa ilmeessä.

Tavoitekuvaan pyrkimistä kutsutaan profiloinniksi. Profiloointia voidaan kuvailla tietoiseksi ja tavoitteel-

liseksi toiminnaksi, jolla tavoitellaan tietynlaista mielikuvaa. Profiloinnissa pyritään vaikuttamaan niihin mielikuviiin, jotka välittyvät puistosta (Juholin 2009). Tavoitemielikuvan saavuttamiseksi puiston ylläpitäjät voivat käyttää puiston toimintaa edesauttavia strategisia perusviestejä tai kehittää tarinan, jolla kuvata puistoa omaperäisellä tavalla. Näitä viestejä vahvistetaan visuaalisella identiteetillä. (Loiri & Juholin 2006, 134-136.)

Puiston vision ja tavoitekuvan määrittelemät viestinnälliset tavoitteet pyritään saavuttamaan noudattamalla viestintästrategiaa. Käsite viestintästrategia voidaan määrittellä seuraavasti: "Viestintästrategia muodostuu niistä toimintaa yhdensuuntaistavista määrittelyistä, valinnoista ja tavoitteista, joita soveltamalla ja toteuttamalla yhteisö menestyy nyt ja tulevaisuudessa. Se tapahtuu hyödyntämällä viestintää koko organisaation voimavarana. Strategiaassa päähuomio on tulevaisuudessa." (Juholin 2009, 68-69.)

Viestintästrategian määrittelemisellä ja noudattamisella pyritäänkin to-

teuttamaan puiston visio ja viestimään siten, että tavoitekuva saavutettaisiin. Tämä tarkoittaa, että puiston visuaalisen ilmeen suunnittelu ja tavoitteiden määrittely on vain osa prosessia; viestintää tulisi jatkaa ja kehittää jatkuvasti tulevaisuudessa, jotta päästäisiin tavoitteisiin. Viestintästrategian noudattaminen jäisi tekemäni konseptin mahdollisille toteuttajille, ja on siten riippuvainen heidän työstään ylläpitää visuaalista ilmettä ja kehittää sitä kohti haluttuja tavoitteita.

Puiston identiteetin muotoilemiseen visuaaliseksi ilmeeksi tarvitaan puistoon liittyvän informaation ohella myös tietoa sen teemoista ja tyylistä sekä niihin liitettävistä mielikuvista ja konventioista. Perehtymällä teemoihin ja tyyliin liitetyt mielikuvat ja konventiot voidaan välttää suunnittelussa kliseiden käyttö ja keskittyä luomaan mielletävissä puistoon visuaalinen ilme. Sen täytyy olla omalaatuinen ja visuaalisesti mielenkiintoinen. Tyyliä voidaan kutsuakin visuaalisten keinojen yhdistelmäksi, joka muodostaa identiteettiä vastaavan visuaalisen muodon.

Puiston visuaalisen identiteetin muotoutuminen visuaaliseksi riippuu siis valitusta tyylistä ja siinä käytetyistä muodoista ja väreistä. Tyylin käsitettä voidaan kuvailla viestin muotoon liittyvänä ominaisuutena, joka on riippuvainen sen lähettäjistä. Tyyliä on havaittavissa tiettyjä toistuvia elementtejä, jotka yhdessä muodostavat kokonaisuuden eli tässä tapauksessa puiston visuaalisen ilmeen. (Pohjola 2003, 109.) Tyyliä käytetyillä visuaalisilla keinoilla rakennetaan visuaalisen ilmeen keskeisimmät elementit eli logon tai logon, liikemerkin tai liikemerkit, typografian eli käytettävät kirjaintyypit, niiden käyttöyhteydet sekä tunnusvärit ja niiden käyttöyhteydet (Loiri & Juholin 2006). Nämä valinnat näkyvät kaikissa puistossa havaittavissa sovelluksissa, joissa edellä mainittuja keinoja on käytetty.

Puiston sovelluksissa käytettävän tyylin tulisikin vastata puiston toimintaa, jotta se olisi hyvä (Huovila, 2006). Tyylin tulisi siis perustua sellaisiin muotojen ja värien sommittelurakennelmaan, joka vastaa puiston identiteettiä. Esimerkiksi huvipuistossa käytettävät opasteet ovat usein tyyliään iloisia ja värikkäitä, mikä voi saada kävijän assosioitumaan huvipuistossa käyntiin siten, että se on hauskaa. Hienostunut 1800-luvun loppua mukailevat takorautakyltit eivät samalla tavalla sovi huvipuiston räväkkään tyyliin. 2, 3, 4

Puiston visuaalinen ilme rakentuu ympäristöön edellä mainituista sovelluksista, joissa visuaalinen ilme konkretisoituu silmin havaittavaan muotoon. Sovelluksissa noudatetaan visuaalisessa ilmeessä määriteltyjä keinoja. Kuitenkin tutkimusmateriaalistani käy ilmi, että puistojen sovelluksissa on usein poikkeavuuksia, jotka saattavat johtua esimerkiksi kulumisesta, visuaalisen ilmeen vain osittaisesta päivittämisestä tai puutteellisesta visuaalisen ilmeen noudattamisesta. Visuaalisen ilmeen kanssa ristiriidassa olevat poikkeavuudet rikkovat ilmeen yhtenäisyyttä ja samalla vähentävät viestin tehoa. Esimerkiksi osassa puistoissa visuaalisen ilmeen päivittäminen ei ole kokonaisvaltaista, jolloin osa opasteista on vanhentuneen näköisiä ja osa uusia. Tämä rikkoo visuaalisen ilmeen kokonaisuutta varsinkin, jos ilme on päivittynyt radikaalisti. 5

Havaitsin, että puistojen visuaalista ilmettä noudattavat sovellukset voidaan jakaa tarkoituksen mukaan kahteen eri kategoriaan; sovelluksiin, jotka korostavat vain visuaalisuutta ja sovelluksiin, joilla on myös viestinnällinen tehtävä. Pelkkään visuaalisuuteen pohjautuvat sovellukset voivat

lisätä puiston viihtyisyyttä tai tukea sen tarjoamia toimintamahdollisuuksia. Viihtyisyyttä lisääviä visuaalisia sovelluksia ovat esimerkiksi tunnusvärein maalatut pinnat, taideteokset ja irtokalusteet. Toimintaa tukevia visuaalisia sovelluksia ovat taas esimerkiksi huvipuistossa erilaiset laitteet, leikkipuiston liukumäet ja urheilupuiston radat. Viestinnälliset sovellukset kertovat yleensä itse puistosta, sen toiminnasta ja ympäristöstä eli siihen liittyvästä tiedosta. Sovellukset voivat olla puhtaasti tiedon välittämiseen tarkoitettuja, kuten infotaulut ja erilaiset yksittäiseen aiheeseen liittyvät tietokyltit. Toisaalta sovellukset voivat olla myös puiston ympäristössä liikkumista helpottavia, kuten opasteet ja aluekartat.

Vaikka huomiota herättävällä visuaalisella ilmeellä voidaan erottua muista kilpailijoista, on muistettava, että puiston visuaalisen ilmeen tulee pohjautua todellisuuteen. Muuten visuaalisesta ilmeestä tulee epäuskottava (Pohjola 2003). Tämä tarkoittaa sitä, että luontoon ja eläimiin keskittyneelle eläinpuistolle kannattaa suunnitella sellainen visuaalinen ilme, jonka visuaaliset keinot tukevat eläin-



5 Kupittaa puistossa opasteet ovat eri ajoilta eivätkä ne ole yhteneväisiä visuaalisuudeltaan, mikä rikkoo puiston visuaalista ilmettä.
(Kupittaa puisto, Jenni Virtanen 2013)

miin ja luontoon liittyviä arvoja ja toimintoja. Esimerkiksi karkeasti muotoiltuna Ähtärin eläinpuisto on tehnyt näin käyttämällä tunnusvärinään luontoon yhdistettäviä värejä sekä orgaanisia muotoja graafisissa elementeissään. Eläinpuistoille ominaisten visuaalisten keinojen käyttö tekee Ähtärin eläinpuiston visuaalisesta ilmeestä sellaisen, että se vastaa sen identiteettiä melko hyvin. Tästä näkökulmasta katsottuna Ähtärin eläinpuiston visuaalinen ilme voidaan mieltää totuuden mukaiseksi. **6**

2.1.1 Launeen keskuspuiston identiteetin muotoileminen visuaaliseksi ilmeeksi

Launeen keskuspuiston visuaalisen identiteetin määrittämiseksi minun täytyi siis ensin selvittää identiteetin kannalta tärkeät asiat eli puiston historia, arvot ja visio. Näiden tietojen pohjalta pystyn tiivistämään identiteetin Tapani Huovilan metodin mukaisesti kolmeen avainsanaan, jotka toimivat visuaalisen ilmeen suunnittelun lähtökohtana. Lisäksi selvitin Launeen keskuspuiston tavoitekuvan, jonka pohjalta pyrin määrittelemään perusviestit, joita puistosta halutaan välittyvän kävijöille.

Launeen keskuspuisto on perustettu vuonna 1989, jolloin puiston nimi oli Launeen perhepuisto. Launeen keskuspuistoksi nimi vaihdettiin vuonna 2005 Lahden kaupungin 100-vuotisjuhlatilaisuudessa, jolloin kaupunginvaltuusto päätti rakentaa Launeen vapaa-ajankeskusta. Nimen vaihtoksen ajatuksena oli antaa ihmisille mielikuva siitä, että puisto sijaitsee keskeisellä paikalla Lahdessa.

Launeen keskuspuistoa edeltäneenä aikana puiston alueen läheisyydessä sijaitsi Launeen lähde, jonka mukaan Launeen kaupunginosa on saanut nimensä. Itse lähde on ollut peitettynä jo 1900-luvun alusta, jolloin sen päälle rakennettiin vesipumppuasema. Laune itse sanana on taas mahdollisesti tullut muinaissaksalaisesta sanasta *launa*, gootin kielestä *launs* tai keltistä *launo*, jotka kaikki merkitsevät iloista. Launeen lähteen nimi on saattanut liittyä myös metsästyksen, sillä suomen kielestä jo paikoin nohutunut sana *launi* tarkoittaa puista tai luista syöttipuikkoa (Lahden kaupungin kirjasto: Launeen lähde, viitattu 26.9.2013).

Launeen keskuspuistoa edeltävä historia herätti mielenkiintoni, sillä siinä oli sisältöä visuaalisen ilmeen suunnittelua varten. Launeen lähde olisi hyvä graafinen elementti visuaalisen ilmeen rakentamisessa esimerkiksi. Lähteestä saisi tarinallista sisältöä ja tunnuksena siitä voisi saada mieleenpainuvan. Laune-sanana mahdollisista merkityksistä ”iloinen” kiehtoi myös minua ja se voisi olla yksi lähtökohta visuaalisen ilmeen suunnitteluun.

Visuaalisen ilmeen suunnittelua varten kävin läpi historian ohella myös Launeen keskuspuiston nykyistä ilmettä. Nykyinen visuaalinen ilme on yhtä vanha kuin itse puisto, sillä ilmettä ei ole uudistettu vuoden 1989 jälkeen. Visuaalinen ilme on tehty Launeen perhepuistolle, joka edelsi nykyistä keskuspuistoa. Se oli suunnattu lapsiperheille, mikä näkyy esimerkiksi alkuperäisen ilmeen kirkkaissa tunnusväreissä ja logon fonttivalinnoissa, jotka pyrkivät vetoamaan



6 Ähtärin eläinpuiston visuaalisessa ilmeessä on huomioitu sen identiteetti ympäristöä vaalivana puistona.

(Ähtäri Zoo: Zoo-kartta, viitattu 18.8.2013)



7 Launeen perhepuiston logo on vanhentunut ja muutoksen myötä se pitää päivittää tai suunnitella uudelleen.

(Launeen perhepuiston logo-tarra, Lahden Kuntatekniikka)

mahdollisesti lapsiperheitä. Logon tunnuksessakin oli ilmeisesti tavoiteltu mielikuvaa perheestä tai ihmisten yhdessä olosta sommittelemalla eri värisiä ja kokoisia ihmishahmoja ryhmitellen. Turvallisuutta ja kodikkuutta on taas mahdollisesti tavoiteltu logossa olevalla mustalla ”katolla”. **7**

Nimenvaihdos ja uusien toimintakohteiden rakentaminen ovat siis luoneet tarpeen visuaalisen ilmeen kokonaisvaltaiselle päivittämiselle. Puiston historiaan liittyvänä suurimpana visuaalisena haasteena koen Launeen perhepuiston logon, joka halutaan säilyttää jollain tavalla osana visuaalista



ilmettä. Vanha logo on visuaalisuudeltaan ongelmallinen, sillä se on vanhentunut, siinä on paljon värejä ja muotoja sekä epäselväkö viesti. Puiston logo ei ole myöskään kovin tunnettu, joten en usko, että kävijät hämääntyisivät sen totaalisesta muutoksesta. En kuitenkaan vielä projektin alussa sulkenut pois vanhan logon hyödyntämistä konseptini suunnittelussa. Pohdin yhtenä ratkaisuna käyttää vanhaa logoa pohjana Launeen perhepuiston logon suunnittelussa, jossa voisin säilyttää joitakin vanhan tunnuksen elementtejä. Tunnuksen ja logon tulisi kuitenkin olla Launeen keskuspuiston logon alaisia eli logojen tulisi muistuttaa toisiaan.

Historian ohella selvitin Launeen keskuspuiston arvot haastattelemalla Lahden kaupungin pääpuutarhuri Hannu Neuvosta. Kysyin, millaisia arvoja hän piti tärkeänä Lahden keskuspuistolle. Hän painotti puiston monipuolisuutta ja liikkumiseen kannustavaa ilmapiiriä. Launeen keskuspuistossa pyritään hänen mukaansa toteuttamaan liikkumiseen liittyviä arvoja tarjoamalla monipuolisesti liikunta- ja leikki-mahdollisuuksia ja tukemalla lasten ja nuorten liikkumista. Launeen keskuspuiston arvomaailmaan kuuluvat myös ympäristön vaaliminen. Ympäristön arvostaminen näkyy arboritumin ylläpidossa ja puiston viheralueiden hoidossa.

Lapset ja perhe ovat myös tärkeitä arvoja Launeen keskuspuistolle, jonka juuret ovat 80-luvulla perustetussa Launeen perhepuistossa. Arvoja pyritäänkin toteuttamaan kehittämällä perhepuiston toimintoja ja lisäämällä leikki-mahdollisuuksia tulevaisuudessa. Erilaiset kerhot perhepuiston alueella tarjoavat esimerkiksi ohjelmaa pienimmille.

Pyrin ottamaan edellä mainitut arvot suunnitteluni lähtökohdiksi, jotta visuaalinen ilme vastaisi Launeen keskuspuiston identiteettiä. Puiston visuaalisessa ilmeessä tuli siis korostaa liikunnan merkitystä, ympäristön vaalimista

sekä lasten ja perheiden arvostamista.

Haastattelin Lahden pääpuutarhuri Hannu Neuvosta Launeen keskuspuiston arvojen ja historian lisäksi puistoon liittyvistä tulevaisuuden toiveista ja tavoitteista. Hannu Neuvosen mukaan Launeen keskuspuiston visiona olisi tavoittaa yhä useampia kävijöitä tulevaisuudessa. Tavoitteena on saada siis kävijöitä myös Lahden ulkopuolelta, kuten Helsingistä ja lähikunnista. Launeen keskuspuistoon pyritään myös houkuttelemaan venäläisiä matkailijoita ja tällä tavoin saada ehkä myös kansainvälistä tunnettavuutta.

Launeen keskuspuiston tarkoituksena on tulevaisuudessa myös panostaa erityisesti liikuntaan ja sen mahdollisuuksiin. Uusia liikkumiseen liittyviä toimintoja tullaankin jatkuvasti rakentamaan lisää Hannu Neuvosen mukaan. Launeen keskuspuiston halutaankin olevan tunnettu erityisesti monipuolisesta liikuntatarjonnasta ja sen halutaan profiloitua Suomen parhaaksi liikuntapuistoksi. Tulevaisuudessa pyritään myös saamaan lisää sponsoreita, jotta puiston ylläpito olisi helpompaa ja uusia toimintoja pystyttäisiin rakentamaan lisää. Sponsorit houkuttelisivat Launeen keskuspuistoon esimerkiksi enemmän tapahtumajärjestäjiä, mikä taas palvelisi puiston visiota tulla suosituksi tapahtumien järjestyspaikaksi.

Minun piti huomioida visio ja tavoitekuva visuaalisessa ilmeessä siten, että valitsemani visuaaliset keinot tukevat niitä. Mahdollisena visioiden mukaisina ratkaisuna koin liikunnan nostamisen tärkeimmäksi visuaalisuuden määrittäjäksi. Tämän pitää siis näkyä visuaalisessa ilmeessä käyttämällä liikuntaan ja urheiluun liitettäviä mielikuvia viestinnässä. Visuaalisen ilmeen tuli olla myös niin kiinnostava, että se voisi mahdollisesti houkutella mahdollisia sponsoreita ja tapahtumajärjestäjiä.



8, 9, 10 Launeen keskuspuiston identiteettiä määrittelevät kolme avainsanaa: liikunta, leikki ja luonto. (Launeen keskuspuisto, Jenna Tähtinen 2012)

2.1.2 Launeen keskuspuiston identiteetin avainsanojen selvittäminen

Hankittuani tietoa Launeen keskuspuiston historiasta, arvoista sekä visiosta, täytyi minun muotoilla tietoni sellaiseen muotoon, jota voisin käyttää niitä suunnittelutyössäni. Sovelsin Tapani Huovilan metodia ”Look – visuaalista viestisi”-kirjasta (2006, 15-16), jossa hän kertoo tavasta muuntaa identiteetti visuaaliseen muotoon. Hänen mukaansa identiteetistä kannattaa tehdä lyhyt yhteenve-to, joka pitää tiivistää muutamaan lauseeseen. Lauseiden pohjalta voi löytää identiteettiä koskevat avainsanat. Avainsanojen pohjalta on helpompi muotoilla puiston identiteettiä visuaaliseen muotoon.

Tein metodin mukaisesti Launeen keskuspuiston identiteettiä koskevista tiedoista kirjallisen yhteenvedon, jossa määrittelin identiteetin lyhyesti. Lopuksi tiivistin identiteetin sitä kolmeen kuvaavaan lauseeseen:

1. Puisto tarjoaa monipuolisesti virikkeitä lasten ja nuorten liikkumiseen ja leikkiin.
2. Launeen keskuspuisto haluaa olla lähiympäristön paras liikuntapuisto.
3. Ympäristö on tärkeä osa Launeen keskuspuiston viihtyisyyttä.

Lopulta pelkistin tekstin kolmeen sanaan, jotka mielestäni ilmaisi puiston olemassaolon keskeisimmät asiat:

LIIKUNTA

LEIKKI

LUONTO

Näiden kolmen sanan pohjalta aloitin suunnitella Launeen keskuspuistolle visuaalista ilmettä, jossa ilmentyisi puiston olemusta vastaavat muodot, typografia ja värit. Toisin sanoen avainsanojen pohjalta sain osviittaa niistä tyylillisistä keinoista ja lähtökohdista, joita pystyin käyttämään visuaalisen ilmeen muotoilussa. Painotin myös liikuntaa tärkeimpänä avainsanana, sillä se on tavoitekuvan saavuttamisen kannalta merkittävin. **8, 9, 10**



(Launeen keskuspuisto, Jenna Tähtinen 2012)



(Launeen keskuspuisto, Jenna Tähtinen 2012)

2.2 Teemat ja tyyli määrittelevät puiston visuaalisen ilmettä

Puiston visuaaliseen ilmeeseen vaikuttavat merkittävästi puiston teemat. Teema määritellään suomalaisessa sivistyssanakirjassa jonkin asian aiheeksi, johtavaksi ajatukseksi tai keskeiseksi perusideaksi (Suomisanakirja, viitattu 15.9.2013). Puiston teema voidaan määrittellä siten, että selvitetään puiston keskeinen perusidea eli mitä varten puisto on perustettu. Puiston tarjoamat toimintamahdollisuudet noudattavat usein puiston teemoja ja siten kautta ne ovat havaittavissa sen visuaalisessa ilmeessä.

Teemat voidaan perusidean ohella käsittää myös niin sanotuiksi missiosisällöiksi, jos ne edustavat puiston olemassaolon kannalta tärkeitä asioita. Teemat voivat siis liittyä johonkin ajankohtaiseen yhteiskunnalliseen aiheeseen, jonka käsittelyssä organisatio haluaa olla mukana. Teemat voidaan jakaa eri ryhmiin riippuen siitä, ovatko ne omia vai muiden. (Juholin 2009, 85.) Liikuntapuiston oma teema voi olla esimerkiksi nuorten ja lasten liikkuminen ja sen edistäminen. Tätä puiston omaa

teemaa haastava teema voi taas olla esimerkiksi liikuntapaikkojen turvallisuuteen liittyvien ongelmien esille nostaminen julkisessa keskustelussa.

Teema kertoo puiston perusidean ja missiot, jotka ovat lähtökohtana sen toiminnalle, kun taas tyyli määrittelee sen, miten teemat välitetään visuaalisesti kävijälle. Teemat ovat myös usein kytkeytyneitä jollain tasolla puiston arvoihin ja ne limittyvätkin helposti yhteen. Otan esimerkiksi tästä Muumimaailman, jonka teemana on muumit sekä sitä kautta muumifilosofian ja siihen liittyvien arvojen toteuttaminen puiston toiminnassa (Muumimaailma: Arvot ja ympäristö, viitattu 28.9.2013). Muumit ovat puiston hallitsevana teemana näkyvin osa puiston rakennetussa miljöössä ja toiminnassa. Muumien ohella puisto noudattaa myös turvallinen lapsuus-teemaa toiminnassaan, mikä on mielestäni havaittavissa Muumimaailmassa. Vaikka turvallinen lapsuuden muotoileminen visuaalisesti on haastavaa, se näkyy mielestäni muumeihin liittyvässä ta-

rinallisessa puolessa sekä puiston kuvailemassa toiminnassa niin fyysisen kuin henkisen turvallisuuden luomiseksi puistossa. **11**

Puiston teemat ja sitä kautta sen tyyli vaikuttavat siis visuaalisen ilmeeseen. Tämän voi huomata tilanteessa, jossa verrataan kahta samoja teemoja ja samankaltaista tyyliä noudattavaa puistoa toisiinsa. Esimerkiksi huvipuistot muistuttavat usein toisiaan. Vaikka tunnukseltaan ja tietyiltä tunnusväreiltään huvipuistot eroavatkin toisistaan, niissä on silti havaittavissa samankaltaisuutta visuaalisuudessa. Tämä voi johtua huvipuistojen hauskapitoon liittyvästä teemasta ja tyylistä, joihin liitettäviä mielikuvia ja konventioita käytetään huvipuistojen visuaalisissa ilmeissä. Huvipuistojen noudattamaa tyyliä voisikin kutsua Juha Pohjolan (2003) esittämän käsitteen mukaisesti arkipäivän visuaaliseksi tyyliksi. Arkipäivän visuaaliset tyylit tarkoittavat tyylejä, joita esiintyvät jatkuvasti ympäristössämme ja jotka tunnistamme helposti. Arkipäivän



11 Muumimaailman turvallinen lapsuus-teema näkyy niin sen tarinallisessa puolessa kuin konkreettisesti puiston toiminnoissa. (Muumimaailma Oy, viitattu 7.10.2013)



12 Lentokentillä maailmanlaajuisesti noudatetaan usein samankaltaista visuaalista tyyliä, jota voidaan kutsua arkipäivän visuaaliseksi tyyliksi.

(Craneworks, viitattu 22.10.2013)



13 Vierumäen urheiluopiston ilme, joka pohjautuu liikunnallisuuteen ja urheiluun.

(Vierumäki: Vierumäen kuvapankki, viitattu 18.8.2013)

visuaalisia tyylejä voivat olla esimerkiksi lentokenttä-tyyli, urheilu-tyyli tai pohjoismainen sisustustyyli. Jokaiselle tyyliin yhtenäistä on se, että vaikka meillä jokaisella on oma näkemysemme edellä mainituista tyyleistä, silti eri näkemyksistä löytyy usein samankaltaisia elementtejä. **12**

Tyyli onkin vahvasti kulttuurisidonnaista, sillä se perustuu pitkälti kulttuurissa muodostuneisiin konventioihin ja mielikuviiin. Tällä tavoin saman kulttuurin edustajat pystyvät tunnistamaan tyylejä samankaltaisesti. Tämä johtuu tyylien käyttöyhteydestä ja tunnettavuudesta kyseisessä kulttuurissa (Pohjola 2003). Jo sana ”puisto” herättää aivan erilaisia mielikuvia suomalaisessa kuin vaikka eteläisemmässä maapallon puoliskolla elävässä henkilössä. Tämä voi johtua osittain kulttuurisista tekijöistä sekä ympäristöstä, joka on vaikuttanut suuresti kulttuurin muotoutumiseen.

Tietyn tyyliin muotoilemiseen vaikuttavatkin siihen liitettävät konventiot ja mielikuvat. Konventiot tarkoittavat niitä kulttuurisidonnaisia yleisiä tapoja tai käytänteitä, joita emme kyseenalaista vaan pidämme itsestään selvyyksinä. Mielikuvilla taas tarkoitetaan ihmisen muodostamia käsityksiä, joihin vaikuttavat erilaiset tekijät. Jokaisella ihmisellä on usein ”kuva” mielessä, kun hänelle puhutaan jostain käsitteestä. Mielikuvat eivät pysy samanlaisina aina, vaan voivat muuttua myös uuden tiedon myötä. Lähtökohtana mielikuvulle voi olla opittu, itse koettu tai muualta saatu tieto. Mielikuva voi siis perustua jonkun tutun ihmisen kertomaan kokemukseen, josta muodostuu mielessä positiivinen mielikuva. Esimerkiksi jos jo-

ku tuttu kehuu toiselle henkilölle uutta ravintolaa, hänessä voi herätä halu mennä kyseiseen ravintolaan perustuen tutun antaman tiedon synnyttämään positiiviseen mielikuvaan. Jaetun tiedon ohella haluun vaikuttavat myös ihmisen omat mielikuvat tutusta ja hänen maustaan, mikä on hyvä esimerkki useiden eri tekijöiden vaikutuksesta mielikuvan syntymiseen.

Tyylissä ja visuaalisuudessa ylipäätään voidaankin mielikuvia hyödyntämällä pyrkiä saavuttamaan haluttuja reaktioita sidos- ja kohderyhmissä. Visuaalinen ilme tai tyyli itsessään eivät voi kuitenkaan herättää haluttuja mielikuvia, vaan mielikuvat ovat aina niiden lähettämien viestien vastaanottajan rakentamia. Puiston tapauksessa viestinnän vastaan-

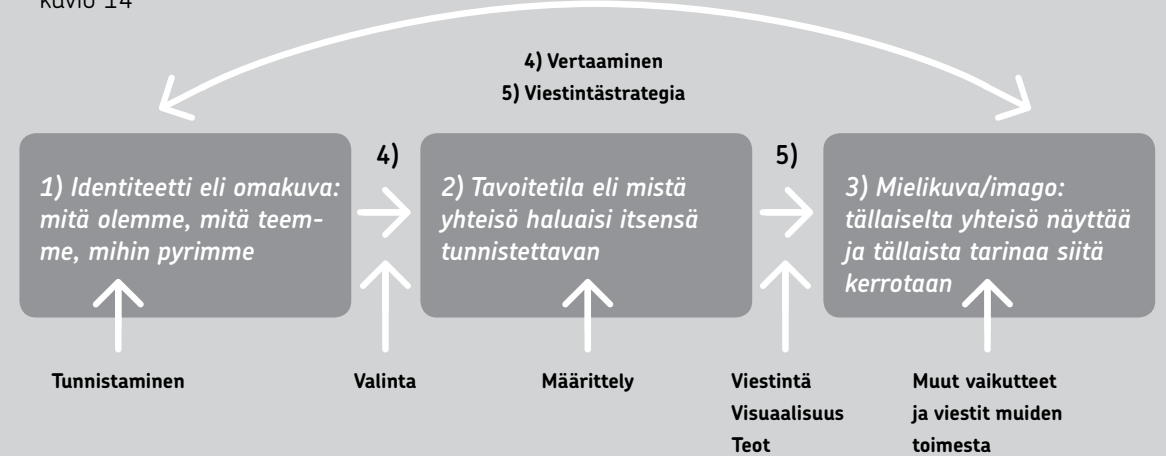
ottaja voi olla esimerkiksi puiston kävijä. Puiston onnistuneella visuaalisella ilmeellä voidaan vaikuttaa kävijöiden mielikuviiin siten, että kävijöiden mielikuvat muotoutuvat puiston tavoitteiden mukaisiksi (Malmelin 2005). Tämä tarkoittaa, että jos puisto haluaa profiloitua

“ Teema kertoo puiston perusidean ja missiot, jotka ovat lähtökohtana sen toiminnalle, kun taas tyyli määrittelee sen, miten teemat välitetään visuaalisesti kävijälle. “

liikuntapuistoksi, sen pitää kaikessa viestinnässään korostaa liikuntaan liitettäviä asioita, jotta ihmiset mieltävät puiston juuri liikuntapuistoksi. Liikuntapuisto-mielikuvaa edistäviä asioita visuaalisessa ilmeessä voivat olla esimerkiksi urheiluun ja liikuntaan miellettyjen muotojen, kuvien ja värien käyttö, mikä tukee visuaalisuudellaan puiston tarjoamia liikunnallisia toimintoja. **13**



Mielikuviin vaikuttamisen vaiheita
kuvio 14



(Juholin 2009, 195)

Mielikuvia ei voi siis täysin tai lopullisesti muuttaa, mutta niihin voidaan pyrkiä vaikuttamaan johdonmukaisella toiminnalla ja viestinnällä. Tämä tarkoittaa, ettei puisto viestinnällään voi muuttaa kävijöidensä jo rakentamia mielikuvia, mutta se voi omalla toiminnallaan ja visuaalisuudellaan pyrkiä muuntamaan niitä haluttuun suuntaan. Mielikuvien vaikuttamisen taustalla on vahva oman identiteetin tuntemus sekä määritelty tavoitetila, johon puisto pyrkii toiminnassaan. Näitä tietoja verrataan puiston sidosryhmien kokemuksiin, jonka perusteella ruvetaan tekemään haluttuja mielikuvia edistäviä valintoja. Sen jälkeen suunnitellaan tietojen pohjalta viestintästrategia, jolla pyritään tavoittamaan halutut mielikuvat. Tästä ketjusta löysin kuvion Elisa Juholinin kirjasta *Communicare – Viestintä strategiasta käytäntöön* (2009, 195). Kuviossa käydään läpi edellä mainitusti mielikuviin vaikuttamisen eri vaiheita. **14**

Koska mielikuvat ja konventiot ovat yhteneväisiä kulttuurin sisällä, niitä visuaalisesti noudattava tyyli voi olla melko yhteneväinen useammassa eri puistossa. Tämä tarkoittaa, että visuaaliset ilmeet voivat olla samankaltaisia lukuun ottamatta pieniä mahdollisia heittoja, jotka voivat johtua mahdollisesti sovelluksien teettämisestä eri paikoissa tai niitä koskevien ohjeiden väljyydestä. Esimerkiksi Suomen kansallispuistot noudattavat suomalaisen luonnon monimuotoisuuden säilyttämisen teemaa ja sitä edustavaa

tyyliä. Kansallispuistot muistuttavatkin tiettyjä omaleimaisia ympäristöjä lukuun ottamatta toisiaan, mikä johtuu Metsähallituksen määrittelemistä ohjeista, joita tulee noudattaa puistojen visuaalisessa ilmeessä ja sovelluksissa. Kansallispuistoissa tunnukset ovatkin samaa tyyliä, vaikka kuva-aihe muuttuu puiston mukaisesti (Metsähallitus: *Opastus ja opetuskäyttö*, viitattu 18.8.2013).

Puistossa voidaan noudattaa samanaikaisesti myös monta hyvinkin erilaista teemaa, joille voidaan kuitenkin muodostaa niitä kaikkia kuvaava yhtenäinen tyyli. Tästä esimerkkinä on PowerPark-elämyspuisto, joka on onnistunut mielestäni yhdistämään visuaalisessa ilmeessään puiston erilaiset teemat melko yhtenäiseksi tyylikokonaisuudeksi (PowerPark: *Yli 100 hehtaaria elämyksiä*, 18.8.2013). Moottoriturheilu ja elämyksellisyys näkyvät mielestäni tunnuksen muotoilussa sekä tunnusväreissä. Logossa käytetyt pyöreät muodot ja tiukat kulmat logon kirjainten muotoilussa luovat mielikuvan autonrenkaista ja voittopokaaleista. Logon läpi kulkeva viiva taas muistuttaa moottoriveneen rikkomaa järven pintaa auringonlaskun aikaan tai sulan kullan leikkäämistä. Tunnusvärien kullan ja mustan yhdistelmästä tulee myös mieleen rataurheilu ja palkinnot. Edellä mainittu tyyli poikkeaa suurensti huvipuistoille perinteisestä tyylistä, jossa usein käytetään kirkkaita värejä ja paljon erilaisia fontteja, mikä luo mielikuvan karnevaalitunnelma. **15**



15 PowerParkin logo poikkeaa visuaalisuudeltaan perinteisistä huvipuistologoista, sillä sen tyyli on muodostunut eri lähtökohdista. (PowerPark: *Logo*, viitattu 18.8.2013)

Puiston sisällä voi olla myös useampia eri tyyliä noudattavia alueita. Ne ovat melko yleisiä huvipuistoissa, joiden sisällä voi olla useita selkeästi eri teemojen alueita, joilla on oma visuaalinen ilmeensä ja tyylinsä. Esimerkiksi Särkänniemen huvipuistossa on useita eri teemojen ja siten tyylien alueita, joita ovat esimerkiksi Angry Birds- ja Koiramäki-teemapuistot. Niiden visuaaliset ilmeet ovat uskollisia alkuperäisille kuvälähteilleen, mutta sekoittuvat osittain Särkänniemen värikkääseen ja kirjavaan visuaaliseen ilmeeseen. Toisaalta niiden visuaaliset ilmeet saattavat olla liiankin erilaisia suhteessa Särkänniemen visuaaliseen ilmeeseen ilmenevään tyyliin. Sävyt ja kuvakielet teemapuistoissa eivät esimerkiksi kohtaa Särkänniemen tyyliin havaittavien graafisten elementtien värejä tai muotoja, mikä tarkoittaa sitä, että teemapuistot siis rikkovat jonkun verran Särkänniemen visuaalisen ilmeen yhtenäisyyttä. **16, 17, 18**

Useampia eri tyyliä onkin vaikea hallita visuaalisessa ilmeessä. Ongelmia tyylien hallinnan lisäksi voi ilmetä myös liian konventionaalisessa ja itsestään selvyyksiin nojautuvan tyylin noudattamisessa, joka voidaan kokea kliseiseksi. Tällöin kävijä voi torjua visuaalisen ilmeen, mikä johtuu ihmisen tarpeesta oivaltaa asioita ja tunnea si-



16, 17, 18 AngryBirds Land ja Koiramäki-teemapuistot eroavat visuaalisuudeltaan Särkänniemen huvipuiston visuaalisesta ilmeestä, jolloin se ei ole yhtenäinen. Toisaalta teemapuistojen logoissa voi havaita yhteneviä visuaalisia keinoja.

(Angry Birds Land Särkänniemi, viitattu 18.8.2013), (Koiramäki Särkänniemi, viitattu 18.8.2013), (Tampereen Urso: Särkänniemi logo, viitattu 18.8.2013)

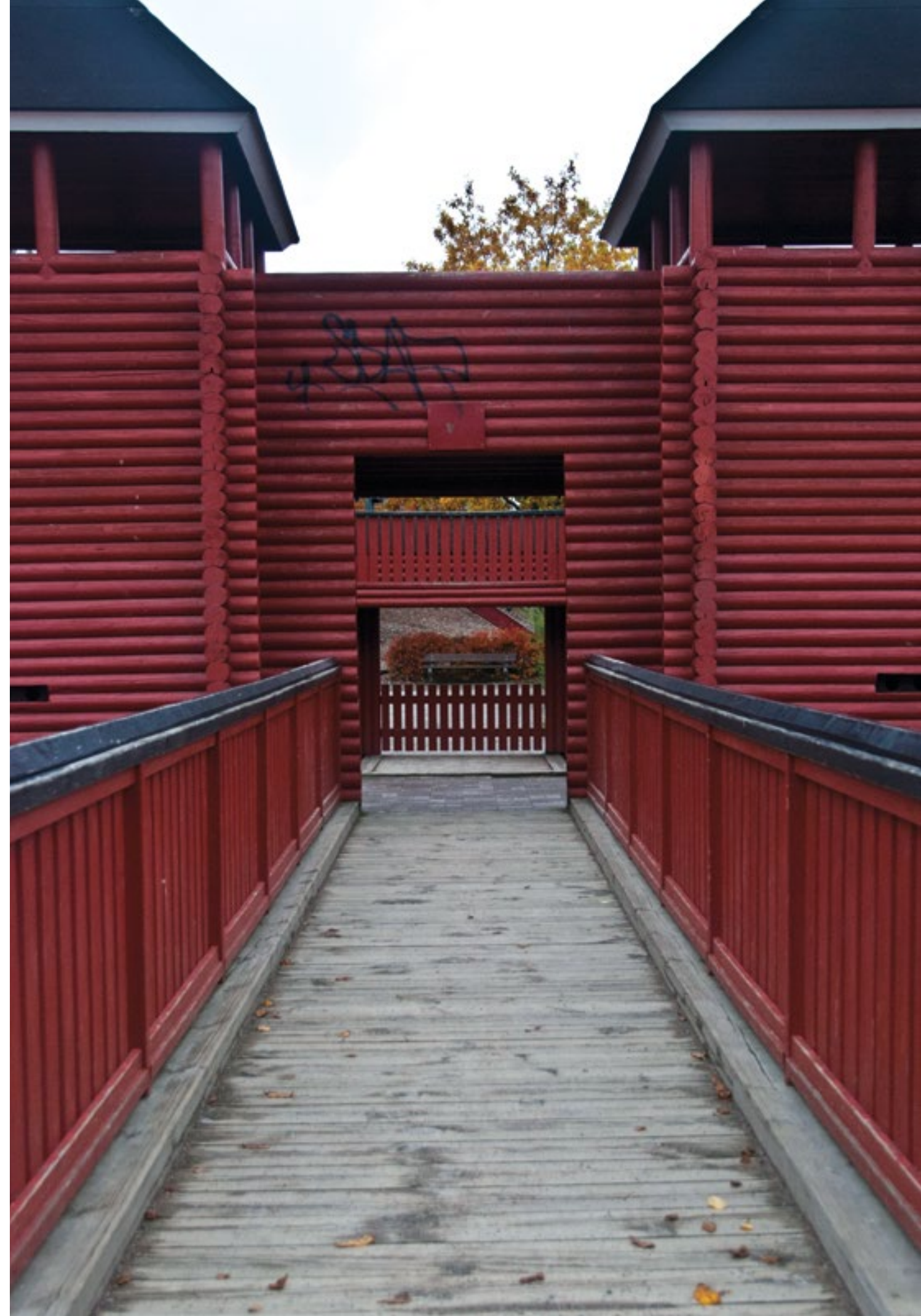
tä kautta ainutkertaisuutta (Ojapeltto 2012). Onnistunut visuaalinen ilme voidaan siis luoda käyttämällä puiston teemaan ja tyyliin liitettäviä mielikuvia ja konventioita hallitusti. Tiettyyn teemaan ja tyyliin liitettävien visuaalisten keinojen käyttö voi ollakin hyvä keino vastata kohderyhmän tarpeisiin, mikä perustuu ihmisen havainnointiin liittyvään pyrkimykseen jaotella asioita ja luoda erilaisia merkityksiä niille (Pohjola 2003). Ihminen pyrkii siis liittämään

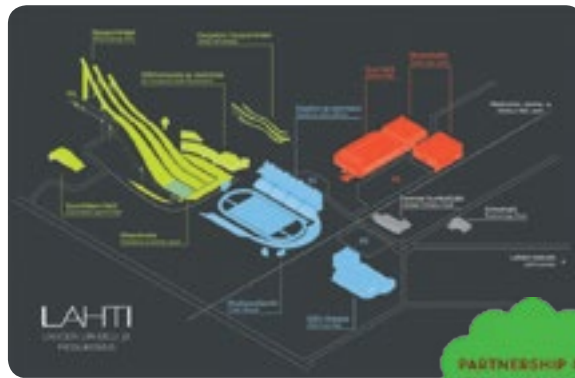
tiettyjä visuaalisia havainnot jo ennalta tuntemiinsa asioihin, jolloin ne tuntuvat tutuilta ja sitä kautta usein myös miellyttäviltä.

Hyvänä esimerkkinä mielikuvien ja konventioiden hallitusta käytöstä on mielestäni Korkeasaaren eläintarha. Se on onnistunut päivittämään visuaalisen ilmeensä siten, että vaikka sen visuaalisessa ilmeessään on käytetty perinteisesti eläintarhoihin liitettäviä mielikuvia ja konventioita, se ei ole kuitenkaan mielestäni konventionaalinen. Esimerkiksi logossa on käytetty eläintarhoille tyypilliseen tapaan eläinkuvaa, vihreää väriä ja antiikkikirjasinta. Korkeasaaren historiaa onkin korostettu muotokielessä ZOO-logon vahvapääteisellä antiikkivalla, joka henkii 1800- ja 1900-luvun vaihteen tunnelmaa, jolloin eläintarha on perustettu. Silti logon fontti on todella paksulla leikkauksellaan tuoreen ja raikkaan näköinen, mikä johtunee logossa käytetystä graafisesta ilmeestä. Logossa musta väri on yhdistetty kirkkaaseen limen vihreään, mikä väriyhdistelmänä on raikas. Logon eläinkuvan rasterisuus ei ole myöskään perinteinen tapa eläinaiheen visualisoimiseen suomalaisten eläintarhojen tunnuksissa, mikä on mielestäni tuore ja mielenkiintoinen oivallus. **19**



19 Korkeasaaren päivitetty logo poikkeaa jonkin verran muista suomalaisista eläinpuistojen ja -tarhojen logoista, vaikka siinä onkin käytetty samankaltaisia visuaalisia keinoja, kuten luontoon ja ympäristöön assosioituvaa vihreää väriä ja eläintunnusta. (Korkeasaari, viitattu 18.8.2013), (Top Camping, viitattu 18.8.2013), (Ranua Zoo, viitattu 18.8.2013)





2.2.1 Teeman ja tyylin määrittäminen Launeen keskuspuistolle

Muotoillakseni visuaalisen tyylin Launeen keskuspuistolle, oli minun ensin selvitettävä sen teemat. Havaitin tutkiessani puistoja, että teemat ovat usein lähellä puiston arvomaailmaa. Arvojen perusteella määrittelin Launeen keskuspuiston teemat karkeasti lasten ja nuorten liikkumisen tukemiseen, ympäristöystävällisyyteen ja perheiden yhteisen ajan vaalimiseen. Lisäksi huomioin teemojen määrittämisessä Launeen keskuspuiston tavoitekuvan Suomen parhaana liikuntapuistona, mikä näkyisi liikunnan korostamisessa tyylin visuaalisissa lähtökohdissa.

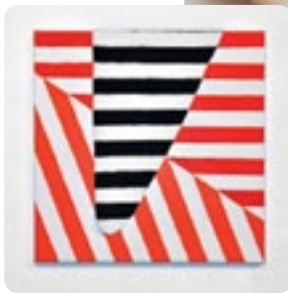
Tyylin visuaaliset lähtökohdat tulisi siis liittyä liikuntaan, ympäristöön sekä lapsiin ja perheisiin. Visuaalisen ilmeen tyylin luomista varten minun piti siis kerätä aiheisiin liittyviä inspiraatiomateriaalia. Pääpaino inspiraatiomateriaalissa tulisi olla liikuntaan liittyvässä visuaalisuudessa, mutta paras lopputulos saavutetaan mielestäni yhdistelemällä kaikkien teemojen visuaalinen materiaali yhtenäiseksi tyyliksi. Tämä oli haastavaa ja vaati luovia ratkaisuja suunnittelun suhteen. Havaitsin yhtenäisen tyylin olevan parempi vaihtoehto kuin useiden tyylien käyttö puistossa, sillä yhtenäinen tyyli on vahvan visuaalisen ilmeen lähtökohta.

Löysin paljon inspiroivaa kuvamateriaalia, joista lähteä suunnittelemaan visuaalista ilmettä. Liikuntaan liittyvää kuvamateriaalista löysin esimerkiksi myös infografiikkaa käytettyjä piktogrammeja ja symboleita. Piktogrammien assosioituminen vahvasti liikuntaan olympialaisiin kehitettynä merkkijärjestelmänä sopi Launeen keskuspuiston identiteettiin loistavasti. Piktogrammien käyttö ratkaisisi myös kielieroihin ja pienten lasten lukutaidottomuuteen liittyvät ongelmat mahdollisissa opasteissa.

Lapsiin liittyvästä kuvamateriaalista löysin taas värikkäitä ja kiehtovia lapsille suunnattuja tekstiilejä, joista sain inspiraatiota erityisesti värisuunnitteluun. Minua kiehtoivat iloiset perusvärejä toistavat tekstiilit, joista erityisesti Marimekon ”Kulkue”-kangas oli mielestäni väri- ja kuvakieleltään reipas, tuore ja samalla ajaton. Kuosi vaikutti vahvasti minuun ja halusinkin käyttää perusvärejä Launeen keskuspuiston visuaalisessa ilmeessä.

Etsin kuvamateriaalia myös erilaisten puistojen visuaalisista ilmeistä. Löysin paljon kiinnostavia ratkaisuja, joista orgaanisten muotojen käyttö visuaalisissa ilmeissä miellytti minua. Orgaanisten muotojen käyttö voisi olla yksi mahdollinen ratkaisu ympäristöön liitettävien mielikuvien tavoittamisessa visuaalisessa ilmeessä. **20, 21**

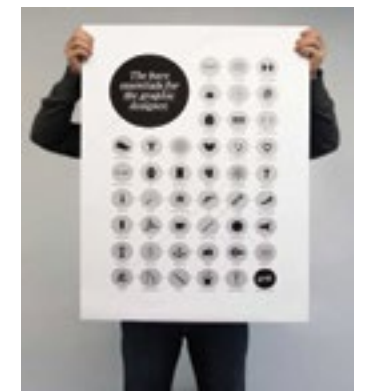
Inspiraatiokuvien keräämisen ohella minun piti pohdita, millaisia mielikuvia ja konventioita edellä mainittujen teemojen visualisoimiseen liitetään. Ratkaisin mielikuviihin ja konventioihin liittyvien mielikuvien siirtämisen työhöni siten, että käytin inspiraationi valittuihin teemoihin liittyvää kuvamateriaalia. Tavoitteenani oli siirtää kuvamateriaaliin kohdistuvat mielikuvat omaan työhöni. Kolmen eri teeman yhdistäminen yhtenäiseksi tyyliksi rajasi mielestäni pois myös mahdollisten kliseiden käytön visuaalisessa ilmeessä.



20 Useita visuaaliseen identiteettiin istuvia inspiraatiokuvia visuaalisen ilmeen suunnittelua varten.
(Kuvakollaasi, Jenni Virtanen 2013)

Ongelmana haluttujen mielikuvien tavoittamisessa oli kuitenkin se, etten pysty itse luomaan haluttuja mielikuvia vaan ne ovat riippuvaisia jokaisen yksilön omaa mielessä luomista mielikuvista. Voin vain pyrkiä vaikuttamaan niihin käyttämällä hallitusti tiettyihin visuaalisiin keinoihin liitettäviä mielikuvia hyväksi suunnittelussani. Isommilla resursseilla voisin pyrkiä tekemään sidosryhmäanalyysin tai haastattelututkimuksen, mutta en kokenut opinnäytetyön aikataulun ja laajuuden riittävän siihen. Tein kuitenkin pienen kohderyhmäanalyysin seuraavassa kappaleessa saadakseni jonkinlaisen käsityksen siitä, ketä puistoa käyttää ja kuinka heidät tulisi ottaa huomioon visuaalisen ilmeen suunnittelussa.

21 Kuvakieli inspiroi minua visuaalisen ilmeen suunnittelussa.
(Daniel Warner Smith: Ashwin Patel, viitattu 17.1.2013)



2.3 Kohderyhmien tavoittaminen visuaalisin keinoin

Puhuttaessa puiston kohderyhmästä tarkoitetaan niitä ihmisiä ja ryhmiä, joiden oletetaan olevan puiston kävijöitä. Kohderyhmäajattelu on perinteinen lähestymistapa markkinointiin, jossa asiakkaat koetaan tärkeämpänä ryhmänä menestymisen kannalta. Kohderyhmä käsitteessä ongelmana on siihen usein liitetty käsitys kohderyhmän edustajasta passiivisena ja vain kohteena toimivasta henkilöstä, jolle viestitään mutta jonka kanssa ei käydä vuoropuhelua (Juholin 2009). Ongelmallisuudesta huolimatta käytän termiä kohderyhmä, sillä koen, että kohderyhmäajattelu on minulle myös helpoin tapa lähestyä ja käsitellä aihetta.

Kohderyhmien analysoinnissa kohderyhmät luokitellaan erilaisiin segmentteihin. Tunnetuimpia luokittelutapoja ovat demografiset, geografiset ja psykografiset menetelmät. Demografisissa segmentoinnissa kuluttajia jaetaan väestötieteellisesti määriteltäviin ryhmiin useilla eri perusteilla, kuten iän, sukupuolen tai koulutuksen mukaan. Geografisilla menetelmillä taas voidaan jakaa kuluttajat maantieteellisesti eri segmentteihin eli heidät voidaan jaotella asuinalueensa mukaan. Psykografisilla menetelmillä taas voidaan pyrkiä käyttämään tilastollisia yleiskäsityksiä yksityiskohtaisempaan kuluttajien ymmärtämiseen. (Malmelin 2005, 45-46.) Näillä menetelmillä voidaan saadaankin arvokasta tietoa kuluttajien muodostamista kohderyhmistä, mutta ongelmana on, että nämä tiedot nojautuvat yleistyksiin kohderyhmän edustajasta.

Kohderyhmä ei muodostu samankaltaisista ihmisistä, vaan usein kohderyhmän sisällä on useita erilaisia henkilöitä, joita yhdistää jokin yksittäinen tekijä. Niinpä kohderyhmien analysointi erilaisista tutkimuksista ilmenneiden tietojen perusteella ei kerro sitä, ketkä oikeasti tulevat käymään puistossa. Kuluttajatieto tuoreeltaankin on periaatteessa

vanhentunutta tietoa, sillä mielikuvat ja kuluttajiin vaikuttavat tekijät vaihtuvat alati. Puiston kohderyhmän kannalta varteenotettavampia tietoja saa analysoimalla kävijöiden mielikuviiin vaikuttavia muuttujia. Ihmisen mielikuvat muodostuvat jossakin tilassa, ajassa ja paikassa, jotka vaihtuvat koko ajan. Vakuuttavan viestin kannalta onkin tärkeää tuntea nämä muuttujat, jotta voidaan onnistua kohderyhmien tavoittamisessa. (Malmelin 2005, 52-53.)

Mielikuvien ohella viestintävälineiden merkitys on nykypäivänä kasvanut. Tämä johtunee siitä, että viestintävälineisiin kohdistuu erilaisia arvostuksia ja niitä käyttävät erilaiset yleisöt (Malmelin 2003). Viestintävälineiden käyttöä analysoimalla voidaankin tavoittaa paremmin kohderyhmiä. Perinteisesti puistojen käyttämä printti- ja tv-mainonta on vähenemässä, mikä johtuu muiden medioiden yleistyisestä. Netissä olevat erilaiset sosiaaliset mediat ovatkin tulleet tehokkaaksi tavaksi tavoittaa haluttu kohderyhmä. Osa sosiaalisten medioiden mainonnasta on median ylläpitäjän julkaisemaa, mutta osa mainonnasta voi olla myös käyttäjien jakamaa epäsuoraa markkinointia, joka voi olla esimerkiksi jonkun sosiaalisessa mediassa julkaisema kuva laavulta kansallispuiston maisemissa. Ihmisten on vaikea mieltää

julkaisemaansa kuvaa markkinoinniksi, mutta itse asiassa ihmiseltä toiselle jaetut positiiviset kokemukset ovat osoittautuneet tehokkaiksi markkinointivälineiksi (Ojapelto 2012).

Markkinoinnin kanavia on siis useita, mutta jotta sillä tavoitettaisiin mahdollisimman laaja kohderyhmä, on suunniteltava sen kannalta mahdollisimman toimiva viestintäkanavien yhdistelmä. Monikanavaisuus markkinoinnissa tarkoittaa useampien viestintäkanavien käyttöä mahdollisimman suuren kohderyhmän tavoittamiseksi. Tällöin on usein valittu mainoskampanjalle päämedia, jonka viestiä muut sivumediat tukevat (Ojapelto 2012). Monikanavaisuuden hyötynä on sen kustannustehokkuus, sillä valituilla viestintäkanavilla voidaan tavoittaa halutut kohderyhmät oikeassa paikassa, oikeaan aikaan ja oikealla sanomalla. Varsin-

“Kuluttajatieto tuoreeltaankin on periaatteessa vanhentunutta tietoa, sillä mielikuvat ja kuluttajiin vaikuttavat tekijät vaihtuvat alati.”



22 Lasten satukirjoista tuttu visuaalisuus vetoaa lapsiin huvipuiston ympäristössä ja laitteissa. Kuvassa Linnanmäen karuselli.

(Linnanmäki: Karuselli, viitattu 7.10.2013)



23 Laitteissa käydyt visuaaliset keinot ovat usein suunniteltu vetoamaan niiden käyttäjien iän mukaan. Pieni tyttö Hepparadalla Linnanmäellä.

(Linnanmäki: Hepparata, viitattu 7.10.2013)

kin niin sanotut ”uudet” kanavat, kuten sosiaaliset mediat, tuottavat tietoa siitä, miten asiakkaat saadaan kytkettyä mukaan markkinointiprosessiin. Kun asiakkaat ovat mukana markkinointiprosessissa, saadaan suoraan tietoa asiakkailta ja he pystyvät itse vaikuttamaan brändin muotoutumiseen. (Vierula 2009, 143-144.)

Eri viestintäkanavien käytön arviointi kohderyhmien tavoittamisessa on siis tärkeää, mutta myös viestin pitää olla sisällöltään kohderyhmää puhutteleva. Esimerkiksi puiston ylläpitäjän tavoitteena saada mahdollisimman suuren kävijämäärän käymään puistossa. Hän on teettänyt tutkimuksen kävijöiden käyttämistä viestintäkanavista ja tietää, millaisista asioista kohderyhmät ovat kiinnostuneita. Se ei kuitenkaan riitä, jollei puiston ylläpitäjä muotoile viestiään sellaiseen muotoon, joka tavoittaa halutun kohderyhmän. Halutun kohderyhmän analysoimiseen tarvitaan puistojen yllä-

pitäjiltä kohderyhmäymmärrystä, mikä on perusta ”hyvälle tuotteelle” eli puiston kohderyhmä tavoitetaan (Vierula 2009). Puiston viestinnän tulisi herättää tarkoin määritellyssä kohderyhmässä tietynlaisia reaktioita eli toisin sanoen sen, että kohderyhmä haluaa käydä puistossa. Tämän vuoksi pitäisi tuntee valittu kohderyhmä hyvin, jotta viestintä onnistuisi.

Puiston markkinoinnissa tulee siis olla hyvät viestintäkanavat ja oikea viesti, mutta miten saadaan haluttu viesti toimimaan useilla eri kohderyhmillä? Puistoilla on yleensä useampia kohderyhmiä, jotka hakevat puistosta erilaisia asioita. Osa käy puistossa esimerkiksi sen hyvien liikkumismahdollisuuksien vuoksi ja osa taas kavereiden kanssa piknikillä. Puiston markkinointi voi pyrkiä kehittämään useita kohderyhmiä puhuttelevan viestin tai sitten kohderyhmistä voidaan yrittää selvit-

tää pääkohderyhmä eli suurin käyttäjäryhmä. Pääkohderyhmää analysoidessa voidaan kartoittaa ne visuaaliset keinot ja tyyli, joka vetoaa määrältään suurimpaan mahdolliseen puiston kävijäjoukkoon. Esimerkiksi lapsiperheet ovat yleensä huvipuistojen pääkohderyhmä, jota pyritään houkuttelemaan lapsiin vetoavalla visuaalisuudella. Huvipuistojen ylläpitäjät näin ollen olettavat, että lapsia kiinnostavat värikkyyden ja piirretyistä runsaasti vaikutteita saanut kuvamaailma, joka onkin tuttu lapsille lasten elokuvista ja satukirjoista. **22, 23**

Kohderyhmäajattelu ja visuaalisen ilmeen merkityksen pohtiminen kohderyhmän näkökulmasta onkin haastavaa, sillä siihen liittyy melko yleistäviä käsityksiä kohderyhmien erilaisista ominaisuuksista. On helpompi miettiä yleistäen, millä tavoin tavoittaa juuri tietty kohderyhmä, mutta on vaikeampaa lähteä analysoimaan, millaiset ihmiset todella tulevat käymään puistos-



24 Vierumäen uusi visuaalinen ilme puhuttelee liikkunnallisella tyylillään aktiiviharrastajia.

(Mainostoimisto Ilme: Vierumäki, viitattu 7.10.2013)

sa. Kävijöiden valintoihin liittyy paljon sellaisia määrällisiä kuin laadullisiakin seikkoja, jotka yhdessä vaikuttavat siihen, kuka puistoa tulee käyttämään. Siksi on vaikea määrittellä tarkasti jokin tietty kohderyhmä, jonka sisältä löytyy kuitenkin niin paljon erilaisia ihmisiä. Tietysti määrällisin mittarein voidaan yrittää määrittellä puistokävijöiden alueellinen sijainti ja mahdollisesti keitä he ovat, mutta on vaikeampi määrittellä kävijöiden arvoja tai vaikka motiiveja sille, miksi he käyvät juuri jossakin tiettyssä puistossa. Nämä

tiedot ovat kuitenkin todennäköisesti tärkeämpiä kuin esimerkiksi ikä tai ammatti.

”Voiko siis kohderyhmää tavoittaa visuaalisin keinoin, jos kohderyhmän analysointikin on haastavaa?”

Voiko siis kohderyhmää tavoittaa visuaalisin keinoin, jos kohderyhmän analysointikin on haastavaa? Kohderyhmän ymmärtäminen määrällistä tietoa analysoidessa ei riitä, jotta puiston visuaalinen ilme voitaisiin rakentaa kohderyhmää ajatellen. Ratkaisu kohderyhmä- eli asiakaslähtöiseen visuaalisen ilmeen suunnitteluun voikin lähteä esimerkiksi kohderyhmänäkemyksestä. Markkinointi, myynti ja viestintä – Suuri Integraatio-kirjassa (2009) Markku Vierula käsittelee termiä kohderyhmänäkemyksellä, mikä lyhyesti tulkittuna tarkoittaa ajatushahmotelmaa siitä, mitä asiakas mahdollisesti voisi haluta, mikä olisi hänelle tärkeää. Tätä voidaan mielestäni soveltaa puistokävijöihin, joiden tarpeita ja toiveita puistojen tulisi ensisijaisesti toteuttaa toiminnallisilla ja mahdollisesti visuaalisilla keinoilla.

Epäilen kuitenkin asiakaslähtöisyyttä puistojen visuaalisissa ilmeiden alkuperäisessä suunnittelussa, vaikka

useat puistot ovatkin päivittäneet ilmeitään viime vuosina. Näin ollen oletan, että visuaalisen ilmeen päivityksen tarkoituksena on erottua kilpailevista puistoista ja lisätä kävijämääriä. Tällöin ilmeen uudistuksen pitäisi kaiken järjen mukaan lähteä asiakkaiden mieltymyksistä. Alkuperäistä tyyliä ja tunnusta ei voi kuitenkaan muuttaa täysin, jottei puisto menetä niiden ajan myötä tuomaa imago-arvoa. Imagonsa perusteella puisto erottuu kilpailijoistaan, joten sitä ei kannata täysin hylätä. Jos puisto on kuitenkin vuosien myötä muuttunut ja sen ilme on tullut vanhanaikaiseksi, visuaalisen identiteetin modernisoiminen asiakaslähtöisesti voi toimia kohderyhmän tavoittamisessa (Loiri & Juholin 2006). Esimerkiksi Vierumäen urheilupuisto ja sitä ympäröivä urheiluun ja liikkumiseen keskittyvä puistoalue päivittäneet ilmeensä viime vuosina modernimmaksi ja mielestäni asiakaslähtöisemmäksi, mikä näkyy selkeässä graafisessa ilmeessä sekä uudessa viestinnällisessä sisällössä. Esitteissä esiintyvä iskulause ”Onkohan semmoista, mitä ei Vierumäellä voisi tehdä?” on suunniteltu mielestäni puhuttelemaan aktiivisia ja monipuolisia liikuntamahdollisuuksia arvostavia ihmisiä. **24**

Pohdintani ja havaintojeni perusteella tulisi sellaiseen tulokseen, että visuaalinen ilme voi vaikuttaa jonkin verran siihen, kokeeko tavoiteltu kohderyhmä kyseisen puiston käymisen arvoiseksi. Siihen vaikuttavat puiston viestinnässä käyttämät viestintäkanavat sekä visuaalisten ilmeiden puhuttelevuus kohderyhmän keskuudessa. Havaintaini myös tutkiessani kuvamateriaalia ja käydessäni kaupunkipuistoissa, että visuaalinen ilme voi parantaa kävijän kokemusta itse puistosta tai saattaa houkuttaa kävijöitä puistoon. Kysymykseen, onko se merkittävä tekijä puistossa käymisen kannalta, en osaa vastata. Sen analysoimiseen tarvittaisiin laaja puistojen kävijätutkimus, jotta pystyttäisiin selvittämään, mikä on visuaalisen ilmeen merkitys puiston kävijöille.



2.3.1 Kohderyhmän vaikutus Launeen keskuspuiston visuaalisen ilmeeseen

Vaikka kyseenalaistin perinteisen kohderyhmäajattelun, huomasin sen tuovan apua Launeen keskuspuiston kohderyhmän määrittelemiseen. Lahden kaupungin puutarhuri Hannu Neuvonen määritteli puiston pääkohderyhmiksi lapsiperheet ja nuoret. Hänen mukaansa Launeen keskuspuiston kävijöiksi tavoitellaan myös ulkopaikkakuntalaisia ja venäläisiä perheitä, jotka matkailullaan vaikuttavat positiivisesti Lahden kaupunkiin. Hän ei kuitenkaan määritellyt, miten kohderyhmiä tavoitellaan ja mitkä olisivat hänen mukaansa hyviä visuaalisia keinoja heidän tavoittamiseksi.

Lähdin pohtimaan määriteltyä kohderyhmää ja sen relevanttiutta Launeen keskuspuiston tarjoamien toimintojen kautta. Valitsin toiminnot kohderyhmän määrittäjäksi siksi, että Launeen vapaa-ajankeskuksen alueelle on rakennettu viime vuosina paljon liikuntapainotteisia toimintoja. Tavoitteena puiston kehittämisessä oli luoda alueesta ympärivuotinen ja monipuolinen toimintapuisto, jossa voi järjestää myös isoja tapahtumia. Selvittämällä toimintojen käyttäjät, koin saavani käsityksen muutamasta kohderyhmästä, joita varten puistoa on kehitetty (Viherympäristö: Launeen keskuspuisto kokoa eri ikäryhmät liikkumaan, viitattu 23.5.2013).

Lahden kaupungin 100-vuotisjuhlien jälkeen rakennettu ja uusia toimintakohteita ovat skeittipuisto, sirkusareena, liikunta- ja oppimispainotteinen SmartUS-kohde perhepuiston alueella sekä pienet liikkumisalueet skeittipuiston vieressä. Skeittialue on mielletty nuorten suosimaksi vapaa-ajanvietoksi, minkä havaitsin todeksi kesällä käydessäni puistossa. Skeittailijoihin ja nuoriin vetoava kuvakieli voikin olla yksi lähtökohhta visuaalisen ilmeen suunnitteluun.

Perhepuiston toimintoja on myös kehitetty viime vuosina, ja tästä näkökulmasta sen täytyy olla kävijöiden suosima paikka Launeen keskuspuistossa. Kesällä käydessäni perhepuiston alueella havaitsinkin, että pienten lasten per-

heiden viihtyvän hyvin perhepuistossa. Visuaalista ilmettä suunnitellessa minun täytyy siis ratkaista, miten yhdistää nuoria puhutteleva kuvakieli lapsiperheitä kiinnostavaan kuvakieleen siten, että kokonaisuus on eheä. **25**

Kohderyhmän määriteltyäni tarvitsin metodin, jonka avulla pystyisin paremmin ymmärtämään valitsemani kohderyhmän tarpeita. Löysinkin Markku Vierulan (2009) käsittelemästä kohderyhmäymmärryksestä sopivan menetelmän oman kohderyhmänäkemykseni luomiseksi. Kohderyhmänäkemyksen pohjalta pystyin määrittelemään kohderyhmiä puhuttelevat visuaaliset keinot. Ongelmana metodissa on markkinatuntemukseni vähäisyys. Päätin siitä huolimatta käyttää metodia, sillä huomasin tutkiessani Launeen keskuspuistoa, että sillä ei ollut mainittavia kilpailijoita Lahdessa tai lähikunnissa. Koin myös tuntevani puistojen visuaalisia ilmeitä tutkimukseni perusteella sen verran, että pystyn toteuttamaan metodin.

Tavoittaakseni Launeen keskuspuiston kohderyhmän, täytyi minun pohtia, mikä on sen kilpailuvaltti suhteessa muihin vastaaviin puistoihin. Mietin lisäksi, miten saisin muotoiltua puiston kilpailuvaltinn visuaalisesti siten, että se olisi jatkuvasti läsnä puiston viestinnässä. Luin, että onnistuneessa kohderyhmän tavoittamisessa tarjotaan puistossa kävijälle jotain muista poikkeavaa. Samalla vahvistetaan Launeen keskuspuiston omaa identiteettiä sekä luodaan sen brändiin perustuva ja rakentava idea, joka puhuttelee kävijää erilaisuudellaan ja myös yllättävyydellään. (Vierula 2009, 118-119.) Launeen keskuspuiston kilpailuvaltiksi määrittelin laajat liikkumismahdollisuudet sekä perhepuiston leikki-alueiden monipuolisuuden, sillä vertailekseni Launeen keskuspuistoa muihin tutkimiini kaupunkipuistoihin, huomasin siellä olevan enemmän liikunta- ja leikkimahdollisuuksia kuin muissa puistoissa.

Neljä kysymystä, joiden avulla määrittelin Launeen keskuspuiston kohderyhmien tarpeet:

Millä (asioilla ja tunteilla) on merkitystä asiakkaille (kohderyhmälle) ja heidän valinnoilleen?

Lapsille leikki ja uusien asioiden oppiminen on tärkeää. Lapsilla pitäisi olla mahdollisuus toteuttaa omaa persoonallisuuttaan leikin avulla, sillä se on tärkeä osa lapsen luovuuden kehittymistä. Vanhemmat arvostavat lasten leikeissä kehittävyttä sekä lapsen oppimista leikin avulla. (Karimäki 2008: Leikki ja leikkiminen on kouluikäisille tärkeää, viitattu 26.9.2013.)

Lapsille ja varhaisnuorille tärkeitä asioita ovat myös kaverit, harrastukset ja seikkailut, eli uusien jännittävien asioiden kokeminen. Erityisesti kaverit ovat merkityksellisiä 9-15-vuotiaille lapsille, sillä kavereiden kautta lapsi hakee hyväksyntää itselleen. Erilaisten pelien ja yhteisen tekemisen kautta nuoret pyrkivät rakentamaan omia ryhmäänsä ja löytämään oman paikkansa ryhmässä. (MLL, viitattu 26.9.2013.)

Kuinka suurta merkitystä näillä tekijöillä on, ja kenelle asiakkaita ne ovat merkityksellisiä?

Leikin merkitys lapsille ja heidän vanhemmilleen on tärkeä, sillä leikki kehittää lapsen luovuutta sekä tapaa jäsentää ympäröivää maailmaa. Yhteisleikit leikkiympäristöissä myös yhdistävät lapsia leikkimään yhdessä. (Karimäki 2008: Leikki ja leikkiminen on kouluikäisille tärkeää, viitattu 26.9.2013.)

Sitä paitsi leikki on lapselle parasta arkiliikuntaa, jota lasten tulisi harrastaa vähintään kaksi tuntia päivässä. Liikkuminen tukee lapsen itsetuntoa ja oppimista, sillä se edistää lapsen ajattelun kehittymistä, muistamista ja käsitteiden oppimista. Liikunta auttaa myös lapsia havainnoimaan ympäristöään ja kehittää suhdettaan ympäristöönsä ja itseensä. Lisäksi liikkumisesta saadut onnistumisen kokemukset tuottavat lapselle mielihyvää, joka voi vaikuttaa positiivisesti liikunnan harrastamisen jatkamiseen myöhemmällä iällä. (Opetushallitus, viitattu 26.9.2013.) Lapsen hyvinvointi ja terveys ovat taas tärkeitä asioita lapsen vanhemmille, jotka haluavat tukea lastaan liikkumaan ja pitämään huolta itsestään nyt ja tulevaisuudessa.

Nuorille liikunta ei enää ole samalla tavoin tärkeää kuin lapsille, vaikka nuorten olisi hyvä huolehtia fyysisestä kunnostaan ja terveydestään. Nuorille merkityksellistä liikumisessa on nuoren harrastuskaverit, sillä nuori hakee seurastaan hyväksyntää liikkumiselleen (Opetushallitus, viitattu 26.9.2013).

Mikä merkitys näillä tekijöillä on meidän brändillemme?

Launeen keskuspuiston visuaalinen ilme tulisi kehittää lapsille ja vanhemmille tärkeiden asioiden eli leikin ja liikuttamisen pohjalta. Parhaiten tämä toteutuu siten, että visuaalisessa ilmeessä korostuvat leikkimielisyys, kehittävyys sekä liikunnallisuus. Visuaalisen ilmeen tulisi viestiä ympäristöstään muodoin ja värein, jotka miellyttävät lapsia ja heidän vanhempiaan.

Nuorille tärkeintä ovat taas kaverit ja niiden muodostamat ryhmät, joiden tulisi voida kokoontua puiston alueella. Visuaalisessa ilmeessä onkin otettava huomioon myös nuorten mieltymykset ympäristön visuaalisuudessa. Visuaaliseen ilmeeseen voisikin ottaa vaikutteita nuorten käyttämistä yhteydenpitovälineistä, kuten mobiililaitteista ja kännyköistä, tai nuorten suosimista ryhmäliikuntaharrastuksista, kuten skeittailusta ja pallopeleistä.

Missä arvoketjun osassa asiakkaille merkitykselliset asiat sijaitsevat?

Leikki ja liikunta ovat tärkeitä arvoja lapsille ja vanhemmilleen, sillä niihin liittyvä liikkuminen on lapselle luontainen tapa käsitellä ympäröivää maailmaa ja oppia uusia asioita. Nuorille leikkiminen ja liikkuminen eivät ole yhtä tärkeitä asioita kuin lapsille, vaan kavereiden merkitys menee arvotuksissa niiden edelle. Parhaimmillaan nuori ja hänen kaveriporukansa voivat kuitenkin liikkua yhdessä, jolloin liikkuminen tulee osaksi kavereiden kanssa yhteistä tekemistä.

Kaiken kaikkiaan leikki, liikunta ja kaverit ovat siis melko tärkeitä arvoja molemmille kohderyhmille, sillä niiden avulla kohderyhmät oppivat uusia asioita, muodostavat sosiaalisia siteitä muihin ihmisiin ja pitävät yllä terveyttään. Puiston visuaalisen ilmeen tulee suunnitella siten, että nämä tärkeät asiat ovat läsnä sen visuaalisuudessa koko ajan. **26, 27**

(Vierula 2009, 188; viittaus teokseen Ahonen, Rautakorpi: Arvoketjun johtaminen. 2008 WSOY)



26 , 27 Launeen keskuspuiston kohderyhmät ovat lapsiperheet ja nuoret, jotka käyttävät puiston toimintoja päivittäin. (Molemmat kuvat :Launeen keskuspuisto, Jenna Tähtinen 2012)

Kun sain kohderyhmäymmärryksen hahmoteltua, rupesin pohtimaan, millä tavoin voisin perehtyä syvemmin kohderyhmän tarpeisiin ja saada selkeän kohderyhmänäkemyksen Launeen keskuspuiston visuaalista ilmettä varten. Kohderyhmänäkemyksellä tarkoitetaan tässä tapauksessa ajatuksellista hahmotelmaa siitä, mitä sellaista kohderyhmä voisi haluta, joka olisi sille olennainen ja merkittävä (Vierula 2009). Kohderyhmänäkemyksellä lähestytään kohderyhmää yksilön ja hänen tarpeidensa näkökulmasta, jolloin visuaalinen ilme voidaan kokea henkilökohtaisempana ja hyvänä ratkaisuna tiedostettuun tai tiedostamattomaan tarpeeseen.

Kohderyhmänäkemyksen hahmottamiseksi minun täytyi miettiä syvällisemmin, sitä mitä haluan suunnittelemani visuaalisella ilmeellä viestiä. Kun sain ensimmäisen hahmotelmani mietittyä, tuli minun kyseenalaistaa näkemykseni monesta eri näkökulmasta. Näkemyksen tulisikin olla motivoiva, innostava ja inspiroiva, jottei siihen kyllästy. Lisäksi näkemyksen pitäisi olla ainutlaatuinen eikä pelkkiin konventioihin nojaava hahmotelma. Jos pystyn täyttämään kaikki edeltä mainitsemani kriteerit suunnittelussani, uskon työn olevan lähellä kohderyhmän toiveita ja siten konseptina toimiva.

Kohderyhmänäkemyksen hahmotamisen lisäksi visuaalisen ilmeen suunnittelussa minun täytyi miettiä myös kevyesti erilaisia viestintäkanavia, joita voitaisiin käyttää kohderyhmän tavoittamisessa. Tällä hetkellä ainoita kanavia viestinnässä ovat nettisivut ja Facebook-ryhmä, jotka kaipaavat päivitystä visuaaliseen ilmeeseen ja sisältöön. Nettisivuilla on yleisistä informaatiota puistosta ja Facebook-sivuilla kerrotaan puiston tapahtumista ja kerhoista sekä jaetaan kuvia puistosta. Mielestäni viestien sisällöt eivät kuitenkaan tavoita kohderyhmiä, sillä suurin osa viesteistä eivät ole lähellä kohderyhmän kiinnostuksia.

Ratkaisuna voisi olla lasten ja nuorten huomioiminen paremmin sosiaalisessa mediassa ja nettisivuilla. Sivuille kiinnostavamman visuaalisen ilmeen luomisen lisäksi olisi hienoa, jos sivut voisivat aktivoida lapsia ja nuoria tekemään asioita, jotka liittyvät Launeen keskuspuistoon jo kotona. Tämän kaltaisia sovelluksia voisivat olla eri puiston toimintoihin liittyviä aktivointitipelejä, kuten kasvialapeli pienille lapsille. Nuoret voitaisiin huomioida järjestämällä heille sopivaa toimintaa puiston sisällä, sillä tällä hetkellä kerhotoiminnat ja tapahtumat ovat vahvasti keskittyneet lapsiperheisiin. Nuorille tarkoitettuja tapahtumia voisivat olla esimerkiksi skeitti-iltamat tai minigolf-radalla järjestettävä nuorten

päivä, jolloin nuoret voivat minigolf-rata porukassa edullisempaan hintaan.

Launeen keskuspuisto on kuitenkin Lahden kaupungin ylläpitämä puisto, jonka ylläpitämiseen tarvittava raha tulee kaupungilta. Tämä rajoittaa tietenkin useiden toimintojen järjestä-

“ Kohderyhmänäkemyksellä lähestytään kohderyhmää yksilön ja hänen tarpeidensa näkökulmasta -- . ”

mistä ja toteutusta. Televisio ja printtimediat ovat kalliita viestintäkanavia suhteessa nettiin ja sosiaaliseen mediaan, minkä vuoksi niiden käyttöä ei voida taloudellisista syistä ottaa huomioon. Toisaalta Lahden kaupungin puutarhuri Hannu Neuvonen toivoi, että tulevaisuudessa Launeen keskuspuiston alueella voitaisiin järjestää isoja tapahtumia, jonka avulla voitaisiin saada lisärahoitusta puiston ylläpitoon ja ehkä myös viestintäänkin. Tapahtumajärjestäjien mielenkiinto pitäisi tavoittaa lisäämällä puiston suosiota, jossa visuaalisen ilmeen ja muun viestinnän päivittäminen voi olla yksi hyvä väline. Itse en kuitenkaan konseptisani mieltä enempää mahdollisia viestintäratkaisuja, sillä koen sen olevan opinnäytetyöni aiheen ulkopuolella.

2.4 Ympäristö on osa visuaalista ilmettä

Puiston kohderyhmän ohella myös sen ympäristö vaikuttaa sen visuaaliseen ilmeeseen. Puistot määritellään siten, että ne ovat useimmiten rakennettuja alueita tai sitten alueita, jonka rajatussa ympäristössä on rakennettuja osia (Suomisanakirja.fi, viitattu 15.9.2013). Puistoilla on merkittävä rooli ympäristömme monipuolisuudessa ja niiden tehtävänä onkin usein vaalia, parantaa tai suojella ympäristöä.

Luontoon rakennettuja ja siitä vaikutteita ottavia puistoja ovat kansallispuistot ja eläinpuistot, joissa esitellään monipuolisesti eläimistöä ja luonnon olosuhteita. Kansallispuistot ovat luonnonsuojelualueita, joiden tehtävänä on turvata suomalaisen luonnon monimuotoisuus sekä tarjota kävijöilleen virkistymismahdollisuuksia luonnossa (Metsähallitus: Kansallispuistot, viitattu 25.9.2013). Vaikka luonto on yleensä tärkein syy käymiselle kansallispuistoissa, niihin on perustettu myös rakennettuja alueita ja opastejärjestelmiä, joiden tarkoituksena on helpottaa kävijöiden kulkemista. Ympäristössä runsaasti olevaa materiaalia puuta, onkin käytetty opasteissa ja rakennuksissa kansallispuistoissa, sillä siihen liittyy vahvoja luontoon liittyviä assosiaatioita. Lisäksi se istuu ympäristöön visuaalisesti. **28**

Eläinpuistoihin ja -tarhoihin taas liittyy ympäristösuojelun lisäksi usein eläinsuojellullinen tehtävä. Esimerkiksi Korkeasaaren eläintarhassa on useita uhanalaisia eläinlajeja, joiden kantoja pyritään ylläpitämään (Korkeasaari: Koko maailma yhdellä saarella, viitattu 18.8.2013). Tämä näkyy visuaalisessa ilmeessä esimerkiksi värimaailmassa, joka on haettu luonnosta. Luontoon ja ympäristöön assosioituva vihreä väri onkin suosittu useimpien suomalaisten eläinpuistojen visuaalisissa ilmeissä. **29**

Luontoteema on vahva osa puistojen visuaalisuutta, jos niiden teemat liittyvät ympäristöön ja sen suojeluun. Jos puiston teema ei ole kytköksissä ympäristöön, puiston vi-



30 Urheilupuiston ilme ei välttämättä korosta ympäristöä. (Vierumäki, Vierumäen kuvapankki, viitattu 18.8.2013)

31 Tukkipuisto-elämys muodostuu ajasta luontoympäristöstä. (Wikipedia: Tukkipuisto, viitattu 10.10.2013)



28 Puiset opasteet noudattavat luontoteemaa materiaalillaan. (Flickr: Peteza, viitattu 18.8.2013)

29 Vihreä väri assosioidaan luontoon ja sitä kautta eläimiin. (Flickr: Lecyborg, viitattu 18.8.2013)

suaalisuus ei korosta luontoa. Esimerkiksi osa urheilupuistoista eivät pyri korostamaan luontoa ja siihen liittyviä assosiaatioita ympäristössään. Tällöin visuaalisuus rakennetaan muista lähtökohdista kuin ympäristöstä. Ympäristö voi olla vahvasti läsnä taustalla, mutta se ei määrittele visuaalisen ilmeessä käytettyjä keinoja, kuten Vierumäen urheilupuiston ympäristössä voidaan havaita. Sen tarjoamat urheilumaastot ovat pitkälti havumetsää ja niille raivattuja kenttiä, joissa metsäinen ympäristö on läsnä joka puolella. Vierumäen visuaalisessa ilmeessä ympäristöä ei ole otettu visuaalisen ilmeen lähtökohdaksi vaan se perustuu pitkälti urheilulliseen muotokieleen, johon liitetään vahvat diagonaalit, yksinkertaiset graafiset elementit sekä selkeät perusvärit. **30**

Huvipuistojen visuaalinen ympäristö on usein myös täyteen rakennettua ja luonto voi olla vain pieni osa ympäristöä. Useimmiten luontoa ja kasvillisuutta on käytettykin osana visuaalista ympäristöä sitten, että se tukee puiston viihtyisyyttä. Istutukset ja puut ruoka- ja istumapaikkojen läheisyydessä ovat esimerkiksi yleisiä. Muuten ympäristöä harvoin tuetaan huvipuistojen visuaalisuudessa, ellei kyseessä ole laite, joka vaatii tietyn tunnelman luomiseen luontoa, kuten esimerkiksi Särkänniemen tukkipuisto-laite. **31**

Suomalaisista puistoista löytyy monenlaisia tapoja ottaa ympäristö osaksi puiston visuaalista ilmettä. En kuitenkaan käsittele erikoisteeman puistoja enempää, sillä en koe siitä olevan hyötyä Launeen keskuspuiston visuaalisen ilmeen suunnittelussa. Sen sijaan käsitelen tarkemmin kaupunkipuistoja, jotka ovat tärkein tutkimusmateriaalini lähde.

2.4.1 Kaupunkipuistoissa voi havaita ympäristömme historiaa

Kaupungissa sijaitsevia puistoja pidetään olennaisena osana kaupunkikuvaamme (Tampereen kaupunki: Koskipuisto, viitattu 18.9.2013). Samalla puistoissa käytetyt visuaaliset ilmeet ovat saaneet vaikutteita kaupunkien ympäristöistä, jotka ovat kehittyneet ajan kuluessa. Suurin osa merkittävimmistä kaupunkipuistoistamme on perustettu 1800-luvulla, mikä näkyy osassa puistoissa historiallisuuden säilyttämisessä puiston visuaalisuudessa. Puistoissa voi olla esimerkiksi takorautaisia ja vanhahtavia katulamppuja ja penkkejä, kuten esimerkiksi Helsingin Kaivopuistossa tai Tampereen Koskipuistossa. Puistoissa voi olla myös vanhan ajan tyyliin assosioituvia rakenteita, kuten Oulun Ainolan puistossa olevat valkoiset sillat. **32**

Ympäristönä kaupunki on monipuolinen ja vaihteleva, jonka vuoksi puistot usein ”hukkuvat” visuaalisesti kaupunkikuvaan. Tästä syystä niitä ei pidetäkään välttämättä erillisinä alueina vaan kiinteänä osana itse kaupunkia. Puistot koetaankin usein itsestään selvytyenä kaupunkikuvaamme. Siitä ehkä johtuen niihin kiinnitetään vähemmän huomiota kuin esimerkiksi monumentteihin tai historiallisiin rakennuksiin, vaikka itse asiassa suomalaisilla kaupunkipuistoilla on usein pitempi historia takanaan kuin niitä ympäröivillä rakennuksilla. Tämä voi olla myös yksi syy, ettei puistoihin ole usein pyritty luomaan selkeää visuaalista ilmettä, vaan niitä on pidetty vain osana kokonaiskaupunkikuvaa.

Havaitsin siis tutkiessani suomalaisia kaupunkipuistoja, että kaupunkien ylläpitämässä puistoissa onkin harvoin käytetty mitään visuaaliselle ilmeelle tyypillistä tyyliä tai tunnusta. Ei olekaan yllätys, etteivät puistossa käytetyt eri sovellukset muistuttaneet toisiaan ja siten noudattaneet

yhtenäistä visuaalista linjaa. Huomasin, että on harvinaisempaa, että puistojen sovelluksissa käytettäisiin samankaltaisia visuaalisia ratkaisuja kuin että ne eroaisivat toisistaan. Tämä voi johtua siitä, ettei puistosuunnittelun tavoitteiden määrittelystä ole vastanneet vain puutarhurit ja arkkitehdit vaan siihen on vaikuttaneet myös muut ammattikuntien edustajat. Esimerkiksi nykyäänkin useat eri tahot, kuten urheiluväki, kerhonpitäjät, kuntapäätäjät, haluavat vaikuttaa puiston toimintoihin ja sitä kautta puiston visuaalisuuden rakentamiseen. Sen seurauksena puistot ovat jatkuvasti vaihtaneet tyylejään ja kehittyneet eri suuntiin ja samalla niiden visuaalinen ilme on pirstahoitunut.

Kaupunkipuistoista kuitenkin osa on onnistunut kehittämään ympäristöltään niin ainutlaatuisiksi, että puisto itsessään voi kantaa tietynlaista olemusta, joka voidaan kokea mielestäni visuaaliseksi ilmeeksi. Havaitsin tutkiessani kaupunkipuistoja, että ympäristösuunnittelulla voidaan luoda kaupunkeihin ympäristöjä, joissa on rakennettu niin vahva visuaalisten keinojen kokonaisuus, ettei puistoa voida sekoittaa mihinkään muuhun puistoon. Tällöin puistossa ei ole tyyllillisesti toisistaan poikkeavia elementtejä, vaan sen eri osat muodostavat yhtenäisen kokonaisuuden. Puiston ympäristö voi siis olla visuaalisesti omaleimainen, kuten esimerkiksi Tampereena Koskipuisto. Koskipuiston visuaalisuus rakentuu kosken ympärillä sijaitsevasta tehdasmiljööstä ja sen visuaalisuuteen assosioituvasta rouheudesta, jonka kontrastisuus suhteessa viheralueisiin, luo monipuolisen ja helposti tunnistettavan ympäristön. Yhtenäisen puistoympäristön muodostumiseen vaikuttanee myös puiston pieni koko sekä kosken vaikutus puiston eri puolia yhdistävänä tekijänä. **33**



32 Oulun Ainolan puiston sillat ovat tyyliään 1900-luvun alkupuoliskolta, minkä näkee niiden yksityiskohdissa. (Wikipedia: Hupisaaret, viitattu 7.10.2013)



33 Koskipuiston miljö on omaleimainen johtuen sen ympäristöstä kosken ja tehdasrakennusten keskellä. (Tampereen kaupunki, viitattu 7.10.2013)

Koskipuiston läpi virtaava koski ja viheristutukset ovat osa puiston rakennettua ympäristöä, jossa luonto pyritään saamaan osaksi kaupunkikuvaa. Kaupunkipuistoihin liitetäänkin vahvasti mielikuva luonnon virkistävästä vaikutuksesta kaupungin tiheästi rakennetussa ympäristössä. Kaupunkipuistot ovatkin usein perustettu alueille, jotka ovat olleet suosittuja vapaa-ajanviettopaikkoja kaupungin sisällä jo ennen virallista perustamista. Tämän kaltaisia puistoja ovat esimerkiksi Kupittaa puisto Turussa, Korkeasaari Helsingissä ja Särkänniemen huvipuiston alue Tampereella. Kaupungeissa sijaitsevista puistoista osa on saanut alkunsa myös puiston lähiympäristössä perustetusta virkistymispai-kasta, jonka ympärille puistoalue on rakennettu. Esimerkiksi Helsingin Kaivopuisto on rakennettu kylpylän ympärille (Vihreät Syli: Kaivopuisto, viitattu 2.6.2013). **34**

Ymmärtääkseni kaupunkipuistojen perustamisen lähtökohtina toimineita motiiveja ja sitä kautta niiden visuaalisuuden kehittymistä selvitin myös suomalaisten kaupunkipuistojen yleistä historiaa, joka alkoi vasta reilu sata vuotta sitten. Niiden esikuvana pidetään Keski-Englannin teollisuuskaupunkeihin perustettuja kaupunkipuistoja, joita rakennettiin muutama vuosikymmen aikaisemmin. Sitä ennen suomalaisissa kaupungeissa viheristutukset ja puualueet olivat istutettu paloturvallisuuden vuoksi. Istutuksia oli sijoitettu reunustamaan myös porvareiden kävely-

katuja tai virkistymisalueita, joita yksityisyritykset ylläpitivät. (Häyrynen 1998: Kaupunkipuistot historiallisen kaupunkiympäristön osana, viitattu 13.5.2013.) Tämän vuoksi vanhimmissa puistoissa voidaan havaita tämän ajan tyyllille ominaisia visuaalisia keinoja, joita on käytetty alkuperäisissä kylteissä tai veistoksissa. Uudemmissa irtokalusteissa voi myös aistia usein 1800-luvun lopun henkeä, jos puiston historiaa on haluttu myöhemmin korostaa visuaalisin keinoin.

Suomalaiset kaupunkipuistot ovat 1800-luvun lopulta lähtien käyneet läpi useita kehitys- ja tyyllivaiheita, mikä johtuu useiden eri ammatinharjoittajien vaikutuksesta puistoalueiden kehittymiseen. Tämä näkyy puistoissa vaihtelevina tyyleinä ja toiminnallisen ajattelun tuottamana kerroksellisuutena (Häyrynen 1998: Kaupunkipuistot historiallisen kaupunkiympäristön osana, viitattu 13.5.2013). Huomasin sen monessa kaupunkipuistossa, joissa puuttui mielestäni yhtenäinen linja visuaalisuudessa. Tämä eri tyylien ja toiminnallisten alueiden irrallisuus puistoissa oli paikoin häiritsevää, koska visuaaliset sovellukset kaupunkipuistoissa olivat usein eri tyyllisiä.

” Suomalaiset kaupunkipuistot ovat 1800-luvun lopulta lähtien käyneet läpi useita kehitys- ja tyyllivaiheita, mikä johtuu useiden eri ammatinharjoittajien vaikutuksesta puistoalueiden kehittämisessä. ”



34 Näkymä Helsingin Kaivopuistosta merelle päin. Kaivopuisto rakennettiin kylpylän ympärille 1800-luvun lopulla, jolloin se oli silloisen eliitin ajanviettopaikka. (Kaivopuisto, Jenni Virtanen 2013)

Osa sovelluksista oli puutarhurien suunnittelema, osa ympäristötekniikkojen ja osa puistossa toimintaa järjestettävien tahojen tekemiä. Näiden välillä ei tuntunut olevan yhtenäistä linjaa siitä, mikä sopisi visuaalisesti puiston imagoon vaan pikemminkin ne perustuivat eri toimintoja ylläpitävien omiin näkemyksiin siitä, mikä on hyvä tapa viestiä.

Huomasin, että kaupunkipuistojen suunnittelun visuaalisen historian selvittäminen on hankalaa. Tämä johtuu siitä, että puistosuunnittelua on harjoitettu vain vähän aikaa eikä sen dokumentointia ole juurikaan tehty, mikä voi johtua osittain arkkitehtien roolista kaupunkisuunnittelun historioitsijana. Kun arkkitehdit alkoivat 1800-luvun loppupuolella kirjata ylös ympäristömme historiaa, he jättivät sen ulkopuolelle oman ammattikuntansa kuulumattomien suunnittelemat ympäristöt. Tämä arkkitehtipainotteisuus ympäristömme historiassa ilmenee tietojen puutteellisuutena. (Häyrynen 1998: Kaupunkipuistot historiallisen kaupunkiympäristön osana, viitattu 13.5.2013.) Kuvia tietenkin löytyy jonkin verran eri aikakausilta, mutta niissä usein ei näy opasteita eikä niistä selviä suunnittelijoiden ajatuksia puiston kehittymisen suhteen.

2.4.2 Launeen keskuspuiston ympäristön vaikutus visuaalisen ilmeen suunnitteluun

Launeen keskuspuisto sijaitsee Lahden keskustan tuntumassa Launeen kaupunginosassa. Se ei sijaitse yhtä keskustassa kuin monen muun kaupungin keskustapuistot, vaan sen ympärillä on harvempaan rakennettuja liikekeskuksia ja asuinalueita. Tämän vuoksi puisto on kooltaan melko iso ja sillä on mahdollisuus laajentua. Ympäristöltään Launeen keskuspuisto muistuttaa enemmän lähiöalueiden tuntumassa olevaa puistoa kuin keskustapuistoa. Lahden kaupungilla on kuitenkin visio Launeen keskuspuistosta keskusta-alueen puistona, mikä liittyy arvioon Lahden kaupungin laajenemisesta. Ongelmana tavoitekuvan toteutumiseksi on rautatie, joka erottaa puiston keskustasta.

Puiston sijaintiin en voi vaikuttaa, joten minun tuli suunnitella puiston visuaalinen ilme siten, että se istuu ympäristöön mutta samalla tukee Lahden kaupungin visiota keskustapuistosta. Tämä ongelma voidaan ratkaista tekemällä puistoon kaupunkiin liittyviä visuaalisia elementtejä, jotka voivat olla esimerkiksi graffitityylisiä seinämaalauksia tai tuoda betonielementtejä sen ympäristöön. Samalla tulisi muistaa kohderyhmä eli lapsiperheet ja nuoret, jottei elementtien tyyli olisi liian karu kohderyhmälle.

Launeen keskuspuiston ympäristöön vaikuttaa myös, että se on paljon nuorempi kuin suomalaiset kaupunkipuistot yleensä. Se on perustettu vasta vuonna 1989, mikä on noin sata vuotta myöhemmin kuin useimmat suomalaiset kaupunkipuistot. Puistoympäristöön nuori ikä vaikuttaa siten, ettei se ole ympäristöltään tyyppillinen kaupunkipuisto. Useimmat 1800-luvun lopulla perustetut puistot ovat täynnä mutkittelevia teitä ja erilaisia maastoja, kuten Kaivopuisto, tai Koskipuiston tapaan selkeästi kävelypromenadien ympärille rakennettuja. Launeen keskuspuistossa näitä ei ole. Tämän tyyllisen poikkeavuuden vuoksi en voi tukeutua perinteisiin kaupunkipuistojen visuaalisiin keinoihin. **35, 36, 37**

Toisaalta on hyvä, ettei minun ei tarvitse ottaa huomioon perinteisiä mielikuvia kaupunkipuistoista. Näin voin välttää suunnittelussani tietyiltä konventioilta ja klišeiltä, joita kaupunkipuistoihin liitetään. Minulla on mahdollisuus ottaa halutessani vaikutteita suunnitteluuni puiston perustamisen aikakaudesta 80-90-luvun taitteesta tai modernisoida ennen puistossa jo käytettyjä visuaalisia keinoja. Sillä tavoin saan puiston visuaalisen ilmeen istumaan

ympäristöön historiallisesti eikä siitä tule todennäköisesti konventionaalinen kaupunkipuiston ilmeeksi vaan mahdollisesti raikas ja uudenlainen näkemys kaupunkipuistosta.

Vaikka puistot ovatkin rakennettu tuomaan luonto lähelle ihmistä kaupunkiympäristössä, haluan korostaa suunnittelussani muitakin kuin vain luontoon liittyviä asosiaatioita. Tämän ongelman ratkaisuna voi olla Launeen keskuspuiston alkuperäisen toiminnan eli perhepuiston esiin nostaminen suunnittelun lähtökohdaksi. Voin yrittää yhdistää luonnon visuaalisiin keinoihin muutoin kuin vihreällä värillä tai sitten voin käyttää viheristutuksia ja puustoa itsessään luonnon visuaalisena ilmentäjänä ympäristössä.

Liikunta on leikkiin keskittyvän perhepuistoalueen ohella merkittävin visuaalinen tekijä koko puiston ympäristössä, sillä puistoon on rakennettu paljon erilaisia liikku-mispaikkoja. Puiston ympäristön toimiminen liikkumiseen keskittyvänä alueena tulisikin ottaa huomioon visuaalisen ilmeen suunnittelussa. Sen vuoksi rupesin pohtimaan liikku-mispaikoissa käytettyjä muotokieltä ja värimaailmaa. Huomasin, että visuaalisessa ilmeessä olisi hyvä käyttää liikuntapaikkojen kirkkaita perusväriä, jotta ilme istuisi jo rakennettuun ympäristöön.

Ympäristön muutokset piti ottaa vielä huomioon visuaalisen ilmeen suunnittelussa. Launeen keskuspuiston sesonki-aika on kesäisin, mikä rajaa vihreän värin käytön pois opasteissa, jonka erottuminen ympäristöstä voisi olla haastavaa riippuen suunnittelusta. Ympäristön kannalta suuri ongelma on talviaika, jolloin puistossa on myös toimintaa. Ympäristön muuttuessa vuodenaikojen mukaan myös visuaalisten keinojen tulisi siis toimia niiden mukana. Esimerkiksi visuaalisen ilmeen tulee toimia myös talviaikoina, joka mielestäni rajaa pois ainakin valkopohjaisten opasteviittojen käytön sekä kaikki matalat visuaaliset elementit pois.

Ympäristö voi muuttua myös lyhyemmiksi ajankohdiksi, mikä johtuu Lahden kaupungin visiosta käyttää Launeen keskuspuistoa isojen tapahtumien järjestämiseen tulevaisuudessa. Tämä tarkoittaa sitä, ettei puiston visuaalinen ilme voi rakentua pelkkien rakennelmien varaan, vaan puiston ympäristössä tulisi olla paljon avointa tilaa, jotta voidaan pitää isomman kävijämäärän tapahtumia. Lisäksi ilme ei voi olla liian dominoiva, jotta puisto mukautuu myös tapahtumajärjestäjien tapahtumien ilmeisiin.



35, 36, 37 Launeen keskuspuiston on perustettu vasta vuonna 1989, mikä näkyy puiston ympäristösuunnittelussa.

(Hidden Helsinki, viitattu 23.10.2013), (New York Girl-blogi: Tampere, viitattu 23.10.2013), (Launeen keskuspuisto, Jenna Tähtinen 2012)

3 Visuaalisen ilmeen soveltaminen suomalaisissa kaupunkipuistoissa

Tutkiessani puistojen visuaalisia ilmeitä rajasin tutkimusmateriaaliksi suomalaiset puistot, sillä huomasin kaupunkipuistoista visuaalisen ilmeen kannalta löytyvän niin vähän tutkimusmateriaalia, että päätin yleisellä tasolla tutkia puistojen visuaalisia ilmeitä ja niiden rakentamiseen tarvittavia elementtejä. Visuaalisen ilmeen sovelluksien tutkimisessa taas rajasin tutkimuskohteikseni suomalaiset kaupunkipuistot, koska ne ovat lähinnä Launeen keskuspuistoa taloudellisesti sekä sijainnin ja sovelluksien sijoittamisen arvioinnin kannalta. Tutkimusmateriaalini perustuu omiin havaintoihin, kuviin ja muistiinpanoihini, joiden perusteella etsin kaupunkipuistoissa käytettyjä sovellusratkaisuja.

Aloitin sovelluksien tutkimustiedon jäsentämisen käymällä ensin läpi suomalaisten puistojen visuaalisen ilmeen konkreettiset osat. Tuntemalla käsitteet pystyin pohtimaan paremmin visuaalisia keinoja sovelluksissa. Seuraavaksi tut-

kin pelkkään visuaalisuuteen perustuvia sovelluksia, joiden tehtävänä on tukea puiston tyyliä ja siten vahvistaa niitä mielikuvia, joita puistosta tahdotaan välittää kävijöille. Päätelmäni pelkkään visuaalisuutta rakentavista sovelluksista perustuvat havaintoihin ja ovat siten tulkinnanvaraisia. Pyrin kuitenkin visuaalisia sovelluksia tutkimalla löytämään käyttökelpoisia ideoita oman konseptini suunnitteluun.

Lopuksi otin selvää myös kaupunkipuistoissa käytettävistä informaatiota välittävistä sovelluksista, joiden tarkoituksena on helpottaa puistossa kulkemista tai kertoa tietoa puistoon liittyen. Sovelluksien tutkimiseen hain myös kirjallista tietoa. Tutkin sovelluksien suunnittelussa huomioon otettavia asioita, jotka liittyvät sovelluksien hahmottamiseen sekä asiantuntijoiden suosituksiin eri sovelluksien suunnittelussa. Keräämiäni tietojen perusteella tein omat ratkaisuni informaatiota välittävien sovelluksien suunnittelussa.

3.1 Sovelluksissa käytettävän visuaalisen ilmeen rakentuminen puistoissa

Visuaalinen ilme muodostuu erilaisista visuaalisista keinoista, jotka muotoutuvat puiston visuaalisen identiteetin pohjalta. Visuaalinen ilme luodaankin käyttämällä identiteettiin sopivien muotojen, värien ja typografian yhdistelmää, josta muotoillaan puiston identiteettiä vastaava tyyli. Tyylin pohjalta suunnitellaan logo, typografia, tunnuskäsitteet ja muodot, joiden myötä visuaalinen ilme konkretisoituu puiston sovelluksissa.

Logoa pidetään identiteetin ilmaisevana elementtinä ja siten logo vaikuttaa ratkaisevasti visuaalisen ilmeen hyväksyntään kohderyhmässä (Evamy 2007). Logon rakentamiseen identiteetin pohjalta määritellyistä muodoista, väreistä ja typografiasta siten, että se erottuu muista kilpailijoista sekä viestii kantajansa toiminnasta, arvoista ja visiosta.

Pelkistetyksi ilmaisten logo on sitä käyttävän yrityksen tai yhteisön vakiintunut kirjoitustapa, johon voidaan liittää liikemerkki, joka voi symboloida yritystä tai osaa siitä. Logoja ja merkkejä voidaan käyttää yhdessä ja erikseen (Loiri & Juholin 2006). Esimerkkinä puistossa käytetystä logon ja liikemerkin muodostamasta tunnuksesta on Särkänniemen logo, jossa molemmat ovat helposti erotettavissa. Liikemerkki on visuaalisesti vahvempi, sillä se toimii hyvin ilman Särkänniemen logoa. Tästä esimerkkinä voi olla Särkänniemen paita, jossa on vain liikemerkki. **38, 39**

Hyvän logon oletetaan vastaavan puiston identiteettiä. Logon kokeminen hyvänä riippuu taas siitä, kuinka paljon logo havaitaan, sillä ihmiset omaksuvat helpommin merkke-

jä, jotka ovat läsnä jatkuvasti heidän ympäristössään. Ihmiset kiintyvät myös merkkeihin, joihin heillä on hyviä assosiaatioita. Logolla ei siis tarvitse olla merkitystä, vaan sen voi toimia pelkkänä viestinvälittäjänä puiston ja kohderyhmän välillä. Toisaalta ihminen pyrkii etsimään merkityksiä ympärillään olevasta maailmasta, jolloin tarinan merkitys logossa voi osoittautua hyväksi tavaksi lähestyä kohderyhmää. Kuvalliset merkit usein herättävät ihmisissä tunteita ja he kehittävätkin tarinoita logon taustalle. (Evamy 2007, 14-15.)

Logossa käytetty typografia jatkuu usein myös muualla visuaalisessa ilmeessä. Typografialla onkin merkittävä rooli visuaalisen ilmeen rakentamisessa ja siihen liittyvien viestien välittämisessä vastaanottajille. Typografiaa tarvitaan lähes kaikissa visuaalisen ilmeen sovelluksissa. Valittu typografialla voidaan pyrkiä erottautumaan muista kilpailijoista valitsemalla fontti, joka muotoilultaan poikkeaa muista. Esimerkiksi PowerPark-elämyspuiston logo eroaa selkeästi muista huvipuisto-logoista typografiavalinnallaan. Ongelmana on logon fontin siirtäminen sovelluksiin siten, ettei se ole ristiriidassa muiden fonttivalintojen kanssa. PowerParkin aluekartasta esimerkiksi näkyy hyvin, kuinka haastavaa on visuaalisesti vahvan logon yhdistäminen muihin fontteihin. **40**

Typografian kannalta valittujen fonttien luettavuus onkin tärkeää. Suomen kielessä luettavuudelle on vain yksi sana, jolla arvioidaan typografisen tekstin ulkoasun selkeyttä. Englannin kielessä, jossa on paljon laajempi typografinen sanasto, käytetään kuitenkin kahta erilais-



38, 39 Särkänniemen tunnus toimii ilman logoa ja logon kanssa.

(Huuto.net: Särkänniemi t-paita, viitattu 7.10.2013), (Tampereen Ursa: Särkänniemi logo, viitattu 18.8.2013)

40 PowerParkin aluekartassa Lapuanjoki ja muut vesialueet on merkitty sinisellä värillä, joka assosioidaan veteen.

(Flickr, viitattu 18.8.2013)

ta termiä *legibility* ja *readability*. *Readability*-sanaa käytettäessä tarkoitetaan kaikkia luettavuuteen vaikuttavia asioita, kun taas *legibility*-sanalla tarkoitetaan kirjaintyyppiin selvyttä luettavuuden kannalta. Luettavuus kirjaintyyppiin kannalta voidaan arvioida tarkastelemalla kirjaintyyppiin eri ominaisuuksia. Luettavuuteen vaikuttavat kirjaintyyppiin muotoilu, x-korkeus ja kirjaintyyppiin leikkaus. Luettavuutta voidaan parantaa myös välittämällä kirjaintyyppiä tarpeen vaatiessa sekä käyttämällä luettavuudeltaan selkeämmin hahmottuvia gemena-kirjaimia. (Itkonen 2012, 70.)

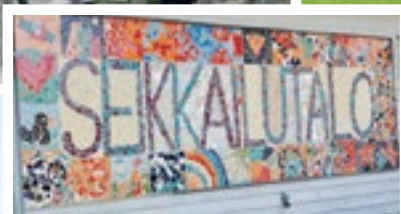
Luettavuudeltaan hyvässä fontissa on yleensä selkeä ja helposti tunnistettava muotoilu. Muotoilussa on tärkeää, että kirjaimet säilyvät avonaisina ja siten helposti hahmotettavina suuremmistakin etäisyyksistä. Termillä x-korkeus tarkoitetaan niiden pienaakkosten korkeutta, joissa ei ole ylä- tai alapidenyksiä, kuten esimerkiksi kirjaimissa x, m tai n. Iso x-korkeus helpottaa kirjaimien hahmottamista, sillä se saa teks-

tin näyttämään suuremmalta ja siten luettavammalta. (Itkonen 2012, 83-84.) Logon ja typografian ohella myös värit toimivat visuaalisen ilmeen rakennuselementteinä. Visuaalisessa ilmeessä määritellyt väriarvot perustuvat yrityksen identiteettiin ja siten niillä pyritään luomaan haluttuja mielikuvia yrityksestä kohderyhmille. Värien avulla on myös mahdollista jaotella, erottaa ja yhdistää visuaalisia elementtejä sekä johdattaa katsetta haluttuihin asioihin. Väriarvojen tekeminen on kuitenkin haastavaa, sillä väriin vaikuttavat monet tekijät, kuten tila, suhteet, sävyerot ja kontrasti. Onnistuneilla väriarvoilla voidaan kuitenkin luoda eheä ja tasapainoinen visuaalinen kokonaisuus, joka herättää katsojan mielenkiinnon (Arnkil 2007).

Värit määrittelevät visuaalista ilmettä esteettisillä ja symbolisilla tehtävillään. Eri väriin liitetäänkin tiettyjä ominaisuuksia, jotka ovat lähtöisin historiallisista tai uskonnollisista sopimuksista siitä, mitä värit symboloivat. Värisymboliikka on siten vahvasti kult-

tuurisidonnaista, minkä vuoksi värejä tulkitaan eri kulttuureissa eri lailla. Väri itsessään harvoin pystyy herättämään vahvoja mielikuvia. Värien yhdistyessä tiettyyn muotoon voi se kuitenkin luoda vahvoja assosiaatioita mielessä. Sen vuoksi värisymboliikkaa käytetäänkin visuaalisissa ilmeissä. (Arnkil 2007, 146.) Esimerkiksi värien symboliarvosta on puistoissa aluekarttojen vesialueet, jotka useimmiten kuvataan sinisellä värillä. Sininen onkin monessa kulttuurissa mielletty veden väriksi, vaikka tiedetään veden sinisyyden johtuvan taivaan heijastumisesta veden pintaan.

Väreillä voidaan myös korostaa ja jäsentää informaatiota visuaalisessa ilmeessä. Ne toimivat signaaleina, joita voidaan käyttää niin huomion herättämiseen kuin opastukseen. Esimerkiksi puiston opastuksessa tunnusteväreillä voidaan jaotella tietoa siten, että samankaltaiset toiminnot ovat merkitty opasteisiin yhdellä värillä. Ehtona värikoodauksen onnistumiselle on riittävät erot värien välillä ja suhteessa värien taustaan. Värien välisillä kontrastieroil-



43 Kuvia kaupunkipuistojen visuaalisista sovelluksista. (Suomalaiset kaupunkipuistot, Jenni Virtanen 2013), (Ainolan puisto, Olli-Pekka Vuoti 2013)

la sekä värialueen koolla voidaan myös vaikuttaa värikoodauksen onnistumiseen. (Arnkil 2007, 142-143.) Esimerkkinä värikoodauksen käytöstä puistossa on Särkänniemen huvipuisto, joka on jaotellut eri kokoisille ihmisille tarkoitettuja laitteita eri väreillä. Tämä näkyy laitteiden välittömässä läheisyydessä sijaitsevilla infotauluilla. **41**

Puiston ympäristössä voidaan värejä symbolisten ja esteettisten perusteiden ohella käyttää myös eri tilojen jäsentämiseen ja korostamiseen, minkä avulla kävijän on helppo kiinnittää huomionsa puiston kannalta keskeisiin asioihin. Värin käyttäminen esimerkiksi laajoina pintoina voi toimia tilanjakajana erilaisten toimintojen välillä. Laajojen väripintojen ohella voidaan käyttää myös koroste- eli aksenttiväriä, jolla voidaan herättää katsojan huomio nopeasti. Tämä perustuu aksenttiväriin huomioarvoon suhteessa laajoihin muihin väripintoihin. Aksenttivärien huomioarvo perustuu siis sen erottuvuuteen ympäristössä. (Arnkil 2007, 140.)

Logo, typografia ja värit yhdessä luovat siis pohjan visuaaliselle ilmeelle. Visuaalisessa ilmeessä voidaan kuitenkin käyttää myös kuvaelementtejä, jotka voivat olla lähtöisin liikemerkistä tai typografiasta. Visuaalisesta identiteetistä voidaan myös löytää teeman tai tarinaan liittyviä kuva-aiheita, jotka muotoillaan visuaalisen ilmeen mukaisiksi. Esimerkkinä puistossa käytetystä kuva-aiheesta on esimerkiksi Linnanmäen pelle-maskotti, joka seikkailee puiston rakennuksissa isoina ja pienempinä elementteinä. **42**



41 Särkänniemen infotaulussa on tietoa laitteesta. (4.p.blogspot, viitattu 18.8.2013)

42 Linnanmäen pelle-maskotti näkyy sen ympäristössä. (Lintsi-info, viitattu 7.10.2013)

3.1.1 Visuaalisuutta tukevat sovellukset tyylin rakentajina

Visuaalista ilmettä tukevat sovellukset usein noudattavat edellä mainittuja visuaalisia keinoja ja niiden pääasiallinen tehtävä rakentaa puiston ympäristön visuaalisuutta. Visuaalisia sovelluksia puistoissa voivat olla esimerkiksi maalattut elementit. Maalattuja elementtejä voivat olla tunnusvärein maalatut seinät, visuaalisen ilmeeseen sopivat maalatut irtokalusteet, seinämaalaukset ja niin edelleen. Maalatuilla pinnoilla voidaan muokata melko edullisesti ympäristön rakennetuista osista visuaaliseen identiteettiin sopivia.

Maalattujen elementtien ohella puistoissa voidaan käyttää myös rakennetuista osista irrallisia elementtejä, jotka tukevat omalta osaltaan visuaalista ilmettä. Tällaisia sovelluksia voivat olla liput, banderollit, seinävaatteet tai julisteet. Irralliset sovellukset eivät usein

kestä kuitenkaan kulutusta ja voivat olla vain määrätyn aikaa esillä. Esimerkiksi Suomen talviolosuhteet voivat rasittaa irtonaisia sovelluksia liikaa.

Pysyvämpiä visuaalisia sovelluksia ovat taideteokset, patsaat ja persoonalliset leikkilinet. Ne voivat olla tehty erilaisista materiaaleista ja niiden pääasiallinen tehtävä on usein parantaa puiston ympäristöä sekä tukea kulttuuria. Patsas- ja taidepuistojen visuaalisuus usein perustuu niiden teosten visuaalisuuteen suhteessa ympäristöön. Hyvänä esimerkkinä voisi olla Turun Kupittaaan puiston patsaspuisto. Patsaat ovat värikkäitä ja niiden muotokieli on orgaanista, mikä sopii Kupittaaan puiston yhteydessä toimivan Seikkailupuiston visuaaliseen ilmeeseen.

Puiston ulkopuolella toimivia visuaalisia sovelluksia ovat yleensä mark-

kinointiin tarkoitetut kampanjamateriaalit, joihin voivat kuulua niin mainokset kuin bussiteippauksetkin. Markkinointia varten suunniteltu materiaali voi paikoin olla kallista ja vain määrätyn ajan kestävä, mutta puhutellussa kohderyhmä se voi tuoda lisää kävijöitä puistoon sekä rakentaa puiston brändiä. Kaupunkipuistojaitseksään harvoin markkinoidaan, mutta ne saattavat olla tapahtumanäyttämönä esimerkiksi jollekin tapahtumalle.

Kaupunkipuistossa käytetyt sovellukset poikkeavat myös muuten muista tutkimistani puistoista, koska niillä usein ei ole selkeää visuaalista ilmettä. Keräsin aukeamalle kuvakollaasin, jossa on suomalaisissa kaupunkipuistoissa havaitsemiani visuaalisia sovelluksia, yksityiskohtia ja tiloja, jotka vaikuttavat puiston ympäristön visuaalisuuteen. **43**

3.2 Informaatiota välittävät sovellukset helpottavat puiston käyttöä

Havaitsin tutkiessani suomalaisia puistoja, että niissä käytetään infografikkaa monenlaisissa sovelluksissa riippuen puistosta ja sen identiteetistä. Vanhat puistot voivat esimerkiksi esitellä historiaansa aikajanallisella infotaululla tai luonnonpuiston infotaulussa voi olla tietoa eläimistöä. Kaupunkipuistossa informaatiota välittäviä sovelluksia ovat kuitenkin yleensä aluekartta, infotaulut ja opasteet.

Puistoissa käytetty informatiiviset sovellukset ovat useimmiten yksinkertaisia. Tärkeintä niiden suunnittelussa on välitettävän tiedon määrä ja laatu. Mitä monimutkaisempi ja suurempi välitettävän tiedon määrä on sitä

haastavampaa on suunnitella sovellus, joka on selkeä ja informatiivinen. Tiedon laatu myös määrittelee sitä, miten tietoa kannattaa välittää lukijalle.

Kaupunkipuistojen sovelluksia tutkimalla pyrinkin saamaan ideoita omaan suunnittelutyöhöni, jossa otin huomioon infografiikan suunnittelun haasteet. Aloitin keräämällä ensin kuvamateriaalia käymällä kaupunkipuistoissa ja sitten selvittämällä infografiikan suunnittelun kannalta olennaisia tietoja, jotka usein perustuvat asiantuntijoiden tekemiin kirjoihin opastusjärjestelmien ja infografiikan suunnittelemisesta.

3.2.1 Informaatiota välittävät sovellukset puistossa

Kaupunkipuistossa informaatiota välittäviä sovelluksia yleensä ovat siis aluekartta, infotaulut ja opasteet. Näistä monimutkaisinta ja määrällisesti eniten tietoa välittää kartta. Kartta onkin puhtaasti informaatiografiikan sovellus, joka kuvaa yleensä maantieteellistä tietoa. Kaupunkipuistojen kartat ovatkin usein temaattisia karttoja, joissa keskitytään eri paikkojen sijainteihin, joiden ohessa voi olla lisäksi puistoon liittyvää tietoa. (Rendgen 2012, 98.) Karttojen tarkoituksena on siis välittää tietoa ympäristöstä helposti ymmärrettävässä ja nopeasti hahmotettavassa muodossa.

Kartan typografian, värien ja graafisten elementtien olisi hyvä olla yhteneväisiä muiden sovellusten kanssa. Kartan tulisi siis sopia muuhun visuaaliseen ilmeeseen (Calori 2007). Tämä on kuitenkin haastavaa johtuen karttojen suuresta tietomäärästä, jonka jäsentämisessä tarvitaan paljon erilaisia visuaalisia keinoja. Useimmiten puistot eivät ole ottaneet huomioon kartan yhteneväisyyttä visuaalisen ilmeen kanssa, mutta osassa myös aluekarttaan oli pönnetty osana puiston visuaalista ilmettä. Esimerkiksi Helsingin Kaivopuiston aluekartta on mielestäni visuaalisuudeltaan puiston ilmaisiin sopiva. Sen värimaailma on neutraali ja lähes mustavalkoinen, kuten muutkin puistossa käytetyt visuaaliset elementit olivat. Mustavalkoiset kuvat sopivat hyvin karttaan, jonka tyyli oli havaittavissa vanhan ajan tunnelmaa. **44, 45, 46**

” Karttojen tarkoituksena on siis välittää tietoa ympäristöstä helposti ymmärrettävässä ja nopeasti hahmotettavassa muodossa. ”

Aluekartta sisältää siis useimmiten paljon tietoa, mikä tuo haasteita myös kartan tekstin taittamiseen. Kartan taitossa voi olla kartta-alueen ja siinä sijaintien merkitsemisen ohella informaatiota sekä kuvia puistosta. Oheistieto herättää mielenkiintoa ja avaa lukijalle puiston historiaa tai toimintaa, mikä on mielestäni viestinnän kannalta hyvä asia. Toisaalta havaitsin, että suuri oheistiedon määrä voi kuitenkin vaikeuttaa itse kartan nopeaa hahmottamista ja

siten vie kartalta sen tarvitsemaa visuaalista voimaa. Esimerkiksi Helsingin Kaivopuiston aluekartassa oli paljon tietoa Kaivopuiston historiasta suomeksi ja ruotsiksi sekä jonkun verran kuvia tehostamassa tekstiä. Tiedon suuri määrä vaikeutti mielestäni kartan lukemista, sillä karttaan merkittyjen kohteiden informaatio katosi tekstin paljouteen. Merkityt kohteet oli nimittäin sijoitettu kartan vasempaan alakulmaan tekstimassa alle samalla fontilla ja fonttikoolla, jonka vuoksi niitä oli vaikea hahmottaa nopeasti.

Kartan nopeaa hahmottamiseen vaikuttaa sen luettavuus, joka syntyy tiedon hierarkkisesta jäsentämisestä siten, että kartan kannalta oleelliset asiat on helposti havaittavissa sitä katsoessa. Luettavuuteen vaikuttavat kartan eri elementtien välinen visuaalinen kontrasti, symbolien käyttö ja paikkojen selkeä erottuminen taustasta. Tiedon tulisi-

kin avautua lukijalle siten, että tärkeimmät seikat erottautuvat kartan taustasta nopeasti ja selkeästi. Lisäksi keinojen tulee olla tarpeeksi hienovaraisia, ettei kartta näytä sekavalta ja esteettisesti epämiellyttävältä (Buckley: Make Maps People Want to Look At , viitattu 8.4.2013). Havaitsin kuitenkin, että osassa kaupunkipuistojen aluekartoista oli ongelmia kartan luettavuudessa. Esimerkiksi Turun Kupittaaanpuiston aluekartan ongelmat johtuivat tasavahvojen värien käytöstä, jotka olivat liian kontrastisia suhteessa taustaväriin.

Kartassa oli nimittäin käytetty osittain perinteistä karttaväriä, mutta osassa kartan alueista oli käytetty kirkkaita värejä ehkä suuremman huomioarvon saamiseksi. Esimerkiksi isot kentät oli merkitty kirkkaan vihreiksi, jotka riitelivät visuaalisesti lähes yhtä kylläisten purppuroiden alueiden kanssa. Yhdessä ne hyppäsivät lisäksi silmään perinteisen karttaväriyksen joukosta. Ongelmallisia kartan kirkkaissa väreissä oli myös pienehkö kontrasti osan numeroiden ja purppurataustan välillä, jonka vuoksi aluekartan paikkanumerot hävisivät värimassaan. **47, 48, 49**



44, 45, 46 Kaivopuiston aluekartta sopii visuaalisuudeltaan puiston identiteettiin.

(Kaivopuisto, Jenni Virtanen 2013)

47, 48, 49 Kupittaaan puiston kartan värit riitelevät keskenään johtuen värien osittain liian suuresta kontrastisuudesta ja osittain taas kirkkaiden värien liian vähäisestä kontrastisuudesta. (Kupittaaanpuisto, Jenni Virtanen 2013)





Luettavuuden kannalta haasteelliset asiat tulisikin ratkaista siten, että kartassa säilyy visuaalinen tasapainoisuus. Visuaalisessa tasapainossa oleva kartta näyttääkin esteettisesti harmooniselta. Kartan tasapainoisuuteen vaikuttavat sijainti, muoto, koko ja käytettyjen elementtien aihepiiri. Tekemällä poikkeuksellisia ratkaisuja näiden edellä mainittujen viiden asian suhteen, voidaan herättää kartan lukijassa enemmän huomiota. (Buckley: Make Maps People Want to Look At , viitattu 8.4.2013.) Hyvänä esimerkkinä sopivan visuaalisen tasapainon omaavasta aluekartasta oli Helsingin Kaisaniemen puiston reunalla sijaitsevan Helsingin yliopiston kasvitieteellisen puiston aluekartta. Visuaalisuudeltaan kartta oli selkeä ja vahvasti yksinkertaistettu. Kartassa ei ollut paljoakaan ylimääräistä tietoa, mikä helpotti alueen hahmottamista. Myös valkoisten numeroiden käyttö kylläisillä väripinnoilla toimi yllättävän hyvin, mikä johtui sopivan suuresta kontrastista taustan ja numeroiden värien välillä. Kartta ei ollut täysin perinteinen ja siksi erottui mielestäni edukseen muista kaupunkipuistojen kartoista. **50**

Havaitsin myös koon vaikuttavan aluekartan luettavuuteen. Aluekartan ”sopiva koko” riippuu alueen suuruudesta, toimintojen ja paikkojen määräästä suhteessa kuvattuun alueeseen ja halutusta katsomisestäisyydestä. Jos koko on liian pieni, se voi vaikuttaa kartan hahmottamiseen negatiivisesti. Hyvänä esimerkkinä pienestä aluekartasta kaupunkipuistossa oli edellisessä kappaleessa mainitsemani Helsingin yliopiston kasvitieteellisen puiston aluekartta sekä Oulun Hupisaarten puistoalueen, aluekartat. Niiden pieni koko vaikutti siten, että niitä tuli tarkastella erittäin läheltä. Pieni fonttikoko pakotti keskittymään karttaan, vaikkakin numerointi ja sijaintien merkitseminen oli toteutettu selkeästi ja erottuvasti. Kartan suunnittelussa ei oltu mielestäni siis otettu huomioon sopivaa katseluestäisyyttä. **51**

Kartan selkeyteen vaikuttaa myös se, mistä suunnasta karttaa tarkastellaan. Yleisesti käytetyin kartan asento on ylhäältä päin alueen kuvaaminen. Tällöin kartan lukijan on helppo arvioida, missä kukin paikka on ja mitkä ovat suurin piirtein paikkojen väliset etäisyydet.



50 Helsingin yliopiston kasvipuutarhan kartta poikkeaa perinteisistä kartoista. (Helsingin yliopiston kasvitieteellinen puutarha, Jenni Virtanen 2013)

51 Oulun Hupisaarten puistoalueiden aluekarttoja tulee tarkastella läheltä. (Ainolan puisto, Olli-Pekka Vuoti 2013)

52 Tampereen Koskipuistossa sijaitseva infokartta ei sovi vanhahtavaan tyyliin. (Koskipuisto, Jenni Virtanen 2013)

Suunnistamista helpottamaan voidaan kartan oheen sijoittaa ilman suunnan merkit, jotka voivat auttaa suunnistamista. Kartan lukemista helpottaa myös merkki, jolla kartan lukijan sijainti kerrotaan lukijalle. Tällöin kartan lukija osaa paikantaa sijaintinsa kartalla ja suunnistaa haluamaansa paikkaan helpommin (Calori 2007). Esimerkiksi Koskipuiston alueella sijaitsevilla Tampereen kaupungin yleisissä kartoissa oli helppo paikantaa oma sijaintinsa kaupungin keskustassa johtuen kartan lukijan sijainnin merkitsemisestä. Olet tässä -merkki erottuikin selkeästi kartasta, sillä se oli värikontrastiltaan tarpeeksi vahva suhteessa taustaansa ja kooltaan niin iso, että sen havaitseminen oli helppoa. **52**

Aluekartta ei välttämättä pysty kuitenkaan välittämään tietoa kävijälle, ellei sitä ole sijoitettu kävijän kannalta



sopivaan paikkaan. Aluekarttojen tulisi olla opasteiden tapaan sijoitettu pääsääntöisesti reittien varrelle, jotta kävijä löytää haluamansa tiedon kartasta ennen tutustua puistoon. Kartan sijainti onkin tärkeä ensimmäistä kertaa puistossa käyvälle, sillä sen avulla kävijä pystyy hahmottamaan puiston nopeasti. Kaupunkipuistoissa oli kuitenkin harvoin sijoitettu aluekarttoja siten, että ne sijaitsisivat kävijöiden kannalta otollisissa paikoissa. Esimerkiksi Helsingin Kaivopuiston aluekartat olivat sijoitettu melko järkevasti pysäköintialueiden reunaan ja rantabulevardin ja puiston yhtymäkohtaan. Ongelmana sijoittelussa oli kuitenkin aluekarttojen sijainti vain toisella puolella puistoa. Kaupungista päin tuleva kävijä ei törmää aluekarttoihin ollenkaan, mikä vaikeuttaa varsinkin ulkopaikkakuntalaisen suunnistamista puistossa.



53 Opasteen tehtävänä on ohjata ihmisiä liikkumaan puistossa.
(Helsingin yliopiston kasvitieteellinen puutarha, Jenni Virtanen 2013)

Aluekartan sijoittamisen ohella osasta Suomen kaupunkipuistoista puuttuvat aluekartat kokonaan. Puuttumiseen voivat vaikuttaa puiston alueen pieni koko, sillä kooltaan pienimmistä tutkimistani puistoista harvoin löytyi aluekarttaa. Aluekartta oltiin voitu myös korvata kaupungin yleisten infokarttojen käytöllä puiston alueella. Näiden karttojen ongelmana on kuitenkin usein puiston visuaalisen ilmeen ja kartan visuaalisuuden välinen ristiriita, sillä tyyllistään kartat ovat usein kaukana puiston muusta visuaalisuudesta. Esimerkiksi Koskipuiston alueella ei ollut puistoon suunniteltua aluekarttaa vaan sen reunamilla sijaitsi muutama Tampereen kaupungin yleinen kartta, josta näki oman sijaintinsa kaupungin keskustassa. Nämä aluekartat olivat melko selkeitä, isoja ja sieltä oli helposti hahmotettavissa kartan lukijan sijainti kartalla, mutta tyyllillisesti aluekartat eivät sopineet mielestäni Koskipuiston ja Kirkkopuiston 1800-luvun lopun hienostuneeseen ja vanhahtavaan ilmeeseen. Kartan typografia sekä kirkaat värit eivät mielestäni sopineet muuhun puiston visuaalisuuteen, joka muodostui vanhanaikaisista tummista metallisista lampuista ja pylväistä, valkoisista puupenkeistä ja runsaista istutuksista.

Aluekartan ohella myös opasteiden tehtävänä on välittää ihmisille tietoa ympäristöstään. Opasteet ohjaavat ih-

misiä, tarjoavat tietoa ympäristöstä sekä jäsentävät sitä siten, että ihmiset pystyvät suunnistamaan haluamaansa kohteeseen vaivattomasti. Opasteiden muotoiluun vaikuttavat informatiivisuus, visuaalisuus ja toteutus. Informatiivisuus eli opasteen tiedon sisältö koostuu tavasta, jolla informaatio on esitelty opasteessa. Tämä tarkoittaa niitä opasteen informatiivisuuden muodostuvan sen kirjallisen sisällön esittämistavasta, itse opasteen sijoittelusta ja siitä miten opasteet luovat yhtenäisen opastejärjestelmän keskenään. Opasteen visuaalisuuteen eli graafiseen sisältöön liittyvät opasteiden eri elementtien muotoilu ja niiden väliset suhteet sekä elementtien asettelu opasteissa ja niiden soveltaminen. Opasteen toteuttamiseen liittyviä asioita ovat taas opasteiden rakenne, kolmiulotteiset muodot sekä opasteissa käytetyt materiaalit ja niiden asettuminen puiston ympäristöön. (Calori 2007, 63-64.) **53**

Opasteen välittämä viesti määrittelee opasteen visuaalisuutta. Opasteet viestivät ympäristöstä eri tavoin ja ne voidaan jakaa opastetyypeiksi sen mukaan. Havaitsin, että kaupunkipuistoissa on useimmiten viittä erilaista opastetyyppiä. Tunnistusopasteet kertovat kävijälle, että hän on saapunut haluamaansa paikkaan, kun taas suuntaopasteet taas välittävät tietoa siitä, missä suunnassa jokin paikka on ja siten ohjaavat kävijän liikkumista puistossa. Varoituskyltit varoittavat kävijää mahdollisista vaaroista ja ohjeistavat kyltit taas pyrkivät säätelemään kävijöiden käyttäytymistä, kuten kieltämällä puiston alueella koirien ulkoiluttamisen. (Calori 2007, 72-75.) Lisäksi puiston alueella on usein puiston toimintaan vaikuttaneiden henkilöiden muistokylttejä, jotka yleensä poikkeavat puiston visuaalisuudesta. Infotaulut voidaan määrittellä myös opasteiksi, mutta mielestäni niissä käsiteltävä tieto on yleensä monipuolisempaa. Infotaulu poikkeaa visuaalisuudeltaan edellä mainituista opasteista, joten en käsittele asiaa tarkemmin.

Opasteiden muotoiluissa typografiassa on usein suuri merkitys opasteen viestin välittymisessä kävijälle. Opasteissa suositellaan usein käyttämään päätteettömiä fontteja, sillä ne ovat muodoltaan funktionalisempia kuin päätteelliset antiikvat (Uebele 2007). Toisaalta opasteiden typografian pitää sopia visuaalisuudeltaan puiston ympäristöön. Esimerkiksi 100-vuotiaan puiston ympäristöön, jonka visuaalinen ilme kunnioittaa vahvasti puiston alkuperää, nykyaikainen groteski ei välttämättä istu yhtä hyvin kuin puiston perustamisajan hengen mukainen antiikva. Opasteissa käytetty typografia ei saa olla myöskään liian trendikäs tai rönsyilevä, sillä sen tulisi myös kestää myös aikaa. (Calori 2007, 105-107.)

Visuaalisuuden lisäksi luettavuus merkitsee paljon opasteiden typografiassa. Käsitelin jo aikaisemmin luettavuuteen vaikuttavia ominaisuuksia, jotka vaikuttavat yhtä lailla opasteissa. Opasteissa luettavuuteen vaikuttavat niiden ohella myös kirjasimen leikkaus ja tekstin välistäminen. Välistämisellä voidaan avata hieman sanavälitystä ja siten muotoilla opasteen teksti miellyttävämmäksi lukea. Leikkauksen valinnalla voidaan taas parantaa opasteen hahmottamista. Asiantuntijoilla on opasteisiin soveltuvasta kirjasimen leikkauksesta monenlaisia mielipiteitä. Chris



54 , 55 Opasteissa käytetyn fontin leikkaus vaikuttaa opasteen luettavuuteen ja lukuetaisytyteen.
(Helsingin yliopiston kasvitieteellinen puutarha, Jenni Virtanen 2013), (Kupittaa puisto, Jenni Virtanen 2013)

Calori väittää kirjassaan Signage and Wayfinding Design (2007), että opasteissa käytetyn fonttileikkauksen tulisi olla keskipaksu, etteivät kirjasimen viivat ole liian ohuita tai paksuja, kun taas Andreas Uebele (2007) suosittelee paksuja leikkauksia niiden ympäristössä herättämän huomioarvon vuoksi. Suomalaisissa kaupunkipuistoissa käytetyissä harvoissa opasteissa suosittiin keskipaksua leikkausta, mutta havaitsin paksun leikkauksen erottuvan paremmin kauempaa tarkasteltaessa. **54, 55**

Kirjasimen luettavuuden kannalta opasteessa tulee ottaa huomioon haluttu lukuetaisyys, jonka mukaan opasteiden kirjasimen koko ja siten myös opasteen koko määräytyy. Kirjasimen koon laskemiseen voidaan käyttää laskukaavaa, jonka avulla voidaan laskea kirjasimen vähimmäiskoko lukuetaisyuden mukaan. Tässä esimerkkinä toimiva laskukaava on otettu Suomen Liikenneviraston Rautatieasemien staattisista ohjeista opastesuunnittelussa (Liikennevirasto, viitattu 6.5.2013).

Lukuetaisyys(mm) / 250 = kirjasinkoko (mm)

Laskukaavan mukaan esimerkiksi 170 pt eli 45mm voi olla hyvä fonttikoko, jos opastetta halutaan luettavan vajaan 15 metrin päästä. Opasteiden koko riippuu siis myös puiston koosta ja sen paikkojen sijainneista. Isossa puistossa opasteet voivat olla kooltaan hieman suurempia, jotta ne voidaan erottaa kauempaa. Puiston opasteiden ei muuten tarvitse olla huomattavan isoja, koska kävijöiden kulkunopeus on melko hidas, jolloin aikaa opasteen hahmottamiseen on enemmän kuin esimerkiksi liikenteessä.

Opasteen hahmottamista voidaan koon ohella vahvistaa selkeällä muotoilulla ja värien käytöllä. Opasteissa käytettyjen värien yhtenä tehtävänä onkin parantaa opasteen luettavuutta, mikä perustuu useimmiten taustan ja tekstin värien väliseen kontrastieroon. Esimerkiksi musta teksti valkoisella taustalla on lukemisen ergonomian kannalta toimiva ratkaisu, koska värien kontrastiero on suuri. Sen lisäksi ihmisen silmä reagoi taustan valkoisuuteen siten, että siitä ihmisen on helpompi hahmottaa erilaisia muotoja (Arnkil 2007). Esimerkkinä edellä mainitun kaltaisen kyltin käytöstä löytyi Turun Kupittaa puistosta. Puiston nimi-



56 Kupittaa puiston nimikyltti on luettavuudeltaan huono johtuen sen haastavasta kirjaintyylistä.
(Kupittaa puisto, Jenni Virtanen 2013)



57 , 58 Seikkailupuiston rakennuksien kyltit ovat mosaiikkitauluja, jotka ovat vaikea hahmottaa kaukaa. 59 , 60 Opasteet Seikkailupuistossa ovat sen visuaalisen ilmeen mukaisia.

(Kaikki kuvat: Kupittaanpuisto, Jenni Virtanen 2013)

kyltti on takoraudasta tehty 1800-luvun henkeä jäljittelevä kyltti, joka oli selkeä ja helppo hahmottaa puistoympäristössä. Toisaalta luettavuudeltaan kyltti ei ollut hyvä, sillä goottilainen kirjaintyyppi ei ollut helppo hahmottaa kauempaa. Lisäksi pohdin valkoisen taustavärin käyttöä opasteissa talviaikaan, jolloin opasteen hahmottaminen ympäristöstä heikentyy huomattavasti. **56**

Puiston opasteissa onkin useimmiten käytetty muita väriyhdistelmiä kuin mustaa tekstiä valkoisella taustalla. Tumman tai kirkkaan taustan käyttäminen valkoisella tekstillä on myös suosittua, sillä kontrastiero on opasteen hahmottamisen kannalta yleensä hyvä. Esimerkiksi Helsingin Kaivopuistossa kaupungin WC-kyltti erottuu selkeästi valkoisilla kirjaimillaan sinisestä taustasta. Värien käytön opasteissa

onkin oltava hallittua ja perusteltua, jotta opasteiden huomioarvo pysyisi mahdollisimman suurena.

Visuaaliseen ilmeeseen liiallinen noudattaminen opasteissa voi vaikuttaa negatiivisesti opasteiden luettavuuteen. Esimerkiksi Turun Kupittaan puistossa toimivassa Seikkailupuistossa, joka on keskittynyt leikkiin ja lasten tuottamaan kulttuuriin, on käytetty mosaiikki-opasteita sekä käsin maalattuja kirjavia kylttejä. Opasteiden mosaiikkisuus sopii Seikkailupuiston visuaaliseen ilmeeseen. Niiden värikkyys ja toteutustapa kuitenkin vähentävät opasteiden tehokkuutta, sillä niitä on vaikea hahmottaa nopeasti. **57, 58, 59, 60**

Opasteissa on usein myös käytetty kuvamerkkejä tukemaan kirjoitettua tekstiä tai ne toimivat itsenäisesti viestinvälittäjinä. Opasteissa ylipäättään usein käytettyjä merkkejä ovat nuolet

ja piktogrammit. Nuolet ovat käytettyjä suuntaopasteissa, joissa niiden tehtävänä on osoittaa missä suunnassa opasteissa ilmenevä tieto on. Esimerkiksi Helsingin Kaisaniemen puiston laidalla sijaitsevassa Helsingin yliopiston kasvitieteellisessä puutarhassa on käytetty opasteita, joissa suuntanuolia on korostettu kokohierarkiaa hyödyntämällä.

Nuolien ohella käytettyjä merkkejä ovat myös piktogrammit, jotka ovat taas ikonisia merkkejä. Piktogrammit esittävät yleensä monimutkaisia asioita ilman kieleen perustuvia rajoitteita, kuten sanan pituuden viemää tilaa. Piktogrammilla pyritään kuvaamaan sen lähettämä viesti mahdollisimman selkeällä tavalla, jotta viestin vastaanottaja ymmärtää sen. Piktogrammin ei kuitenkaan tarvitse muistuttaa viestimäänsä asiaa, kunhan sen viesti välittyy. (Abdullah & Hübner 2006, 10-11.)

Piktogrammit

Piktogrammit ovat ikonisia merkkejä, jotka esittävät monimutkaisia asioita. Piktogrammin tehtävänä on kuvastaa sisältämänsä viestiä mahdollisimman selkeällä tavalla, jotta vastaanottaja ymmärtää sen sisältämän viestin. Merkin ei tarvitse muistuttaa viestimäänsä asiaa, mutta viestin täytyy siis välittyä. Piktogrammeilla voidaankin viestiä abstrakteja asioita, kuten rakkautta, joka kuvataan usein punaisena sydämen muotoisena merkinä. (Abdullah & Hübner 2006, 10-11.)

Piktogrammien alkuperä voidaan sijoittaa 1900-luvun alkuun, jolloin ensimmäiset liikennemerkit otettiin käyttöön. Auton yleistyttyä kulkuvälineenä viranomaiset suunnittelivat neljä liikennemerkkiä, jotka otettiin käyttöön Keski-Euroopassa vuonna 1909. Merkkejä lisättiin vuonna 1927, jolloin Kansainliitto hyväksyi ne käyttöön. Liikennemerkkejä edeltäviä piktogrammeja muistuttavia merkkejä olivat vinjettikuvat ja vaakunat. Muinaisia merkkijärjestelmiä voidaan pitää myös piktogrammeja edeltävinä kuviin perustuvina kielinä. (Abdullah & Hübner 2006, 56.)

Piktogrammit ovat tulleet tutuiksi Euroopassa liikenteen ohella myös 30-luvulta lähtien olympialaisissa käytetyistä piktogrammeista. Ensimmäisen kerran piktogrammeja käytettiin Berliinin Olympialaisissa vuonna 1936.



62 Otl Aicherin suunnittelema piktogrammikirjasto on yksi tunnetuimmista järjestelmistä maailmassa.

(The Olympic Games; Munich, 1972/ Montreal, 1976, Pictograms, icons & signs: A Guide to Information Graphics 2006: 72-73)



61 Piktogrammeilla voidaan viestiä monin eri tavoin. Indikatiivinen kertoo mahdollisuudesta, imperatiivinen pyrkii vaikuttamaan käyttäytymiseen ja suggestiivinen yrittää vaikuttaa tunteita herättämällä ihmisen toimintaan.

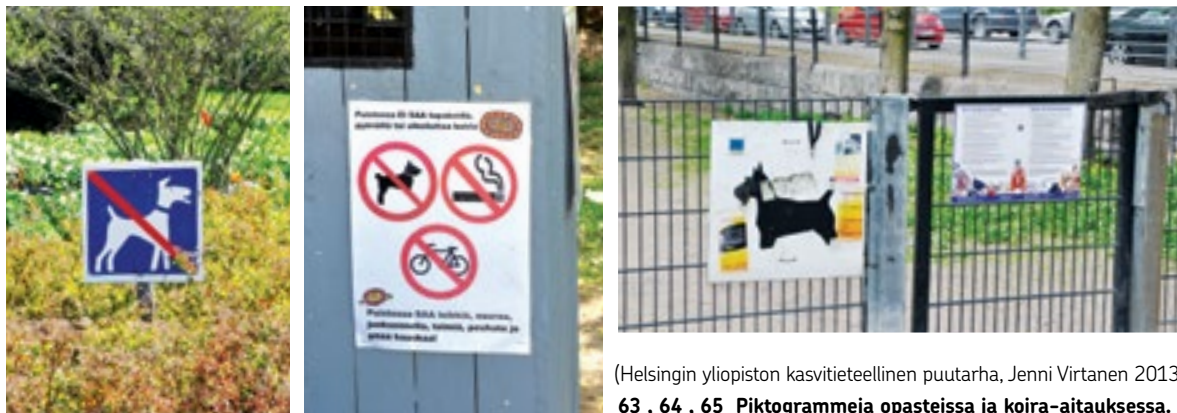
(The Pictogram and Pragmatics, Pictograms, icons & signs: A Guide to Information Graphics 2006 : 17)

Kuitenkin vasta vuonna 1964 Tokion olympialaisien jälkeen niiden käyttö nykyisenä konseptina tuli käyttöön. Piktogrammien tarkoituksena oli viestiä olympialaisten monikulttuurisessa tapahtumassa kävijöille urheilulajeista ja yleisestä informaatiosta. Saksalaisen Otl Aicherin Münchenin olympialaisiin (1972) suunnittelema piktogrammijärjestelmä on näistä tunnetuin. Sitä pidetään muotokielenä ja informatiivisuutensa vuoksi modernien piktogrammien innoittajana. (Abdullah & Hübner 2006, 64-87.) **61**

Piktogrammeja käyttäessä on päätettävä käyttäkö jo valmiiksi tehtyä piktogrammeja, joita muokkaa tarpeen mukaan, vai kehittääkö oma piktogrammikirjasto, jota käyttää vain tiettyssä työssä. Valmiissa piktogrammikirjastossa on puolensa, sillä ne ovat yleensä pitkälle kehiteltyjä ja käytettyjä, jolloin merkkien lukeminen on jo opittu. Lisäksi uuden piktogrammikirjaston kehittäminen on aikaa vievää. Uusien piktogrammien suunnittelu vaatii tutkimustyötä ja yksityiskohtien muotoilu vie paljon aikaa (Uebele 2007).

Piktogrammien tulisi olla selkeitä ja nopeasti hahmotettavia. Niiden tulee soveltua ympäristöön ja sopia yhteen muiden käytettyjen piktogrammien kanssa. Niiden tulee olla tarpeeksi isoja, väriltään huomioarvoa herättäviä ja sijainniltaan oikeassa paikassa. Piktogrammien sisältö ei saa myöskään loukata ketään kulttuuritaustasta riippumatta. Piktogrammien suunnittelussa tulee ottaa huomioon myös eri kulttuurien tavat lukea symboleja (Calori 2007). WC-piktogrammi esimerkiksi on haasteellinen johtuen eri laisista vaatetus- ja tapakulttuureista maailmassa.

Piktogrammien viestin välittymiseen vaikuttaa myös tapa, jolla viesti välitetään. (Abdullah & Hübner 2006, 40-43.) Piktogrammi voi olla indikatiivinen, jolloin se viestii paikan mahdollisuuksista. Liukumäki-piktogrammi kertoo esimerkiksi, että paikassa voidaan halutessa liukua mäkeä tai ei. Koira-kieltomerkissä taas kielletään koirien läsnäolo alueella. Lisäksi voidaan käyttää tunteisiin vetoavia merkkejä, joita voisi olla esimerkiksi hahmo, joka lyö päänsä pudottuaan telineestä. Merkki viestittää, että telineessä tulee olla varovainen tai voi pudota ja satuttaa päänsä. **62**



(Helsingin yliopiston kasvitieteellinen puutarha, Jenni Virtanen 2013)
63 , 64 , 65 Piktogrammeja opasteissa ja koira-aitauksessa.

(Yllä olevat kuvat: Kupittaaapuisto, Jenni Virtanen 2013)

Kaupunkipuistoissa ei kuitenkaan käytetä juurikaan piktogrammeja, mikä voi johtua puutteellisista opastejärjestelmistä tai piktogrammien käyttöön liittyvistä ongelmista. Piktogrammien käytön ongelmallisuus voi johtua sen katsojan erilaisesta kulttuuritaustasta, heikosta visuaalisesta esittävydestä tai sitten siitä ettei piktogrammit kenties kuulu standardisoituihin piktogrammikirjastoihin. Tällöin ihmiset eivät ole nähneet vastaavanlaisia piktogrammeja ympäristössään ja siksi niiden hahmottaminen voi olla vaikeaa (Mollerup 2005). Tutkimissani kaupunkipuistoissa käytettiin koira-piktogrammeja koira-aitauksien läheisyydessä tai sitten puistoissa saattoi olla koiran ulkoilutus kielletty- ja tupakointi kielletty-kielto-kytkejä. **63, 64, 65**

Opasteiden visuaalisten elementtien eli typografian, värien ja merkkien sommittelun pohjana on grid, jonka mukaan opasteiden visuaaliset elementit järjestellään siten, että se on mahdolli-

simman selkeä. Grid muodostuu yleensä vertikaalin ja horisontaalin viivan käytöstä, jossa määritellään etäisyydet eri linjojen välillä. Linjojen sisälle muodostuu tiloja, joihin voidaan sommitella opasteissa tarvittavat elementit, kuten esimerkiksi tekstin ja nuolen. Linjojen ohella elementtien sijaintiin vaikuttavat myös opasteissa käytetyt marginaalit, jotka määrittelevät elementtien etäisyydet opasteen reunoista (Mollerup 2005). Gridin käyttö oli helppo havaita esimerkiksi Helsingin yliopiston kasvitieteellisessä puutarhan opasteissa, jotka noudattivat yhtenäistä gridiä. Turun Seikkailupuiston opasteissa taas ei oltu käytetty gridiä, mikä näkyy opasteissa käsintehtyissä tyylissä. **66, 67**

Opasteiden sijoittaminen muotoilun ohella vaikuttaa sen toimivuuteen. Opasteet tulisi sijoittaa puistossa kulkijoiden suunnan mukaisesti, mikä tarkoittaa opasteiden sijoittamista pääväylien ja -sisäänkäyntien läheisyyteen. Opasteita voi olla myös sellaisissa

paikoissa, joissa kävijä joutuu päättämään, mihin suuntaan hän haluaa lähteä. Tämän kaltaisia kohtia puistojen reiteillä ovat esimerkiksi risteävät tienhaarat ja pitkien suorien alut. Suuntaopasteiden lisäksi voidaan sijoittaa päämääräopasteet itse paikkoihin, jotta kävijä ymmärtää saavuttaneensa päämääränsä. Opasteiden sijoittamiseen vaikuttavat myös jo edeltä mainittu lukuetaisyys ja katsomiskulmat eli paikat, josta opasteet voidaan nähdä. Katsomiskulmiin voivat vaikuttaa mahdollisesti myös näköesteet, jotka voivat johtua viheralueista tai puiston maastosta. Kävijän fyysiset ominaisuudet voivat myös vaikuttaa opasteiden sijoittamiseen, sillä lapset ja liikuntaesteiset kävijät eivät välttämättä pysty lukemaan liian korkealle sijoitettuja opasteita. (Calori 2007, 76-81.)

Havaitsin kuitenkin tutkiessani opasteita suomalaisissa kaupunkipuistoissa, ettei niissä juurikaan ole opasteita eikä siten myöskään opasteiden



66 , 67 Opasteiden grid voi olla tarkoin määritelty tai sitten gridiä ei ole käytetty, mikä riippuu puiston visuaalisesta ilmeestä. (Helsingin yliopiston kasvitieteellinen puutarha, Jenni Virtanen 2013), (Kupittaaapuisto, Jenni Virtanen 2013)





” Havaitsin puistojen infotaulujen välittävän kävijälle useimmiten tietoa puiston historiasta, puistossa järjestettävästä toiminnasta tai puiston ympäristöstä. ”



68 , 69 , 70 Kaivopuiston infotaulut ovat informatiivisia. (Sivun kuvat: Kaivopuisto, Jenni Virtanen 2013)

sijoittelua oltu juurikaan mietitty. Esimerkiksi Helsingin Kaivopuistossa ollut yhtäkään suuntaopastetta, mikä vaikeutti mielestäni kulkemista puistossa ulkopaikkalaisen silmin. Opastejärjestelmän avulla olisi ollut paljon helpompi suunnistaa esimerkiksi Ursan tähtitornille, jonka löytäminen ilman aluekarttaa oli melko haastavaa. Osassa kaupunkipuistoista ei opasteiden puuttuminen kuitenkaan vaikeuttanut puistossa liikkumista, kuten Tampereen Koskipuiston ja Kirkkopuiston alueella, jolla ei juurikaan ollut opasteita tai kylttejä. Puisto oli siitä huolimatta helposti hahmotettavissa, sillä se oli keskittynyt pienelle alueelle ja oli maastoltaan avoin. Tässä tapauksessa mielestäni puistot eivät välttämättä tarvitse opastejärjestelmää.

Opasteiden sijaan osassa puistoissa oli jonkin verran infotauluja. Havaitsin puistojen infotaulujen välittävän kävijälle useimmiten tietoa puiston historiasta, puistossa järjestettävästä toiminnasta tai puiston ympäristöstä. Yleisimpiä infotauluja olivat metalliset taulut, joihin puistossa järjestettävän toiminnan ylläpitäjä sai laitettua ilmoitukset lasin taakse suojaan sääolosuhteilta. Poikkeukselliset infotaulut, joissa oli käytetty erilaisia diagrammeja ja infografiikkaa, löytyivät Helsingin Kaivopuistossa, jonka viheralueilta löysin puihin liittyviä infotauluja. Ne olivat selkeitä taitoltaan ja niissä oli käytetty isoja informatiivisia kuvia. Infotauluissa oli käytetty myös infografiikkaa, joka oli mielestäni jäsennelty selkeästi ja siten, että tieto oli helposti omaksuttavaa. **68, 69, 70**



72 Koskipuiston patsaiden kaiverrukset pystyy lukemaan vain lähietäisyydeltä. (Koskipuisto, Jenni Virtanen 2013)

Puistoissa olevien infotaulujen rakenne vaihteli metallisesta ilmoitustaulusta epäsiisteihin kyltteihin, jotka peittyivät päällekkäin liimatuista ilmoituksista ja mainoksista. Infotaulut olivat myös usein ilkkivallan runteleimia. Ilkkivallan lisäksi puistojen infotauluissa käytetyt visuaaliset keinot poikkesivat usein muusta puistosta ja siten näyttivät hieman irrallisilta sen ympäristössä. Löysin kaupunkipuistoista myös infotauluja, jotka sopivat puistojen visuaalisiin ilmeisiin. Esimerkiksi Kupittaaan puistossa sijaitsevan Seikkailupuiston infotaulu sulautui mielestäni ympäristöön. Infotaulun muotoilussa oli käytetty esimerkiksi samoja muotoja ja kirkkaita värejä kuin puiston leikkipaikoissa. **71**

Suomalaisiin puistoihin on infotaulujen lisäksi rakennettu lukuisia muistokylttejä ja veistoksia nimikyltteineen, joissa on usein informaatiota puistosta tai puistoon vaikuttaneista tekijöistä. Esimerkiksi Helsingin Kaisaniemen puistossa oli muutama taideteos ja patsas, joiden yhteydessä oli kylttejä. Kylttien tyylit vaihtelivat perustamisajan mukaan. Materiaaliltaan kyltit olivat metallista tai kivistä tehtyjä laattoja ja kivikaiverruksia, jotka saattoivat olla yksittäisinä esineinä hienoja, vaikkakin usein vaikeasti luettavia. Heikko luettavuus johtui usein siitä, että kaiverrus on vaikea hahmottaa kauempaa ja valon suunta usein määrittelee sen, mistä suunnasta kaiverrettua tekstiä pystyy lukemaan. Hyvänä esimerkkinä kaiverretun tekstin hankaluudesta löytyi Tampereen Kirkkopuiston patsaasta ja Kaisaniemen puiston muistokivestä. **72, 73**



73 Kaiverretut tekstit ovat luettavuudeltaan usein heikkoja ja tarvitsevat valoa, jotta varjot saavat kirjaimet erottumaan taustasta. (Kaisaniemen puisto, Jenni Virtanen 2013)

LAUNEEN KESKUSPUISTON
VISUAALISEN ILMEEN
SUUNNITTELUSTA

**Launeen keskuspuiston visuaalisen 4
ilmeen suunnittelu**

Launeen keskuspuiston sovellukset 5

4 Launeen keskuspuiston visuaalisen ilmeen suunnittelu

Launeen keskuspuiston visuaalinen ilme sisältää logon, typografian, tunnusvärit ja niiden käyttöyhteydet sekä graafiset elementit. Ne muodostuivat valitsemistani visuaalisista keinoista, jotka muotoutuivat määrittelemäni puiston visuaalisen identiteetin pohjalta. Visuaalisen ilmeen piti pohjautua Launeen keskuspuiston identiteettiin, jonka muodostamiseen tarvitsin pohdintaa puiston nykyisestä tilanteesta, historiasta, visiosta sekä tavoitemielikuvasta, jotka yhdessä muodostivat Launeen keskuspuiston identiteetin. Launeen keskuspuiston visuaalisen ilmeen suunnittelussa otinkin huomioon puiston identiteetin, sen keskeiset teemat ja niihin sopivan tyylin, kohderyhmän ja ympäristön. Käsittelin aikaisimmissa luvuissa pohdintojani visuaalisen ilmeen suhteen, jonka perusteella aloitin suunnittelemaan visuaalista ilmettä.

Launeen keskuspuiston identiteettiä määrittellessäni löysin visuaalisen ilmeen rakentamisen kannalta tärkeitä asioita, joita käytin hyväkseni suunnittelussa. Historian pohjalta sain esimerkiksi idean lähteeseen perustuvan tunnuksen muotoilemisesta Launeen perhepuiston uuden logon tunnukseksi. Otin vaikutteita visuaaliseen ilmeeseen myös laune-sanana merkityksestä ”iloinen”, mikä näkyy värivalinnoissa ja muotojen leikkimielisyydessä.

Arvojen kannalta havaitsin, että visuaalisessa ilmeessä tulisi korostaa liikunnan merkitystä, ympäristön vaalimista sekä lasten ja perheiden arvostamista. Nämä havainnot perustuivat identiteettiä määrittelevien tietojen tiivistämisestä kolmeen avainsanaan, jotka ovat liikunta, leikki ja ympäristö. Näistä koin liikunnan olevan tärkein visuaalista ilmettä määrittelevä avainsana, joka liittyi vahvasti puiston arvomaailmaan ja tavoitekuvaan Suomen parhaana liikuntapuistona. Liikunnan merkitys kohderyhmän ja ympäristön näkökulmasta oli myös merkittävä.

Selvitettyäni identiteetin kannalta keskeisimmät avainsanat rupesin pohtimaan puiston teemoja ja tyylillisiä keinoja. Teemoiksi määrittelin lasten ja nuorten liikkumisen tukemisen, ympäristöystävällisyyden ja perheiden yhteisen ajan vaalimisen, jotka ovat lähellä puiston arvomaailmaa ja joihin puistoissa järjestettävä toiminta keskittyy. Näiden teemojen pohjalta aloin kerätä inspiraatiomateriaalia, joista etsin haluamani visuaaliset keinot ilmettä varten. Tavoitteenani oli siirtää tiettyihin visuaalisiin keinoihin liitettävät mielikuvat omaan työhöni, jotta visuaalinen ilme viestisi Launeen keskuspuistosta haluamallani tavalla.

Inspiraatiomateriaalista löysin alun perin olympialaisissa käyttöön otetut piktogrammit, jotka kiehtoivat minua. Piktogrammien avulla pystyin ratkaisemaan myös kielelliset ongelmat puiston viestinnässä. Sain keräämästäni inspiraatiomateriaalistani myös ajatuksen käyttää perusvärejä visuaalisessa ilmeessä, mikä toimii mielestäni hyvin lapsek-

kaan ja iloisen tunnelman luomisessa. Värien täytyi olla sävyltään ilmeeseen sopivia, jotta ne toimisivat haluamallani tavalla. Muotokieleen sain taas inspiraation ympäristöön ja luontoon assosioituvista orgaanisista muodoista, joita käytin visuaalisessa ilmeessä. Päätin esimerkiksi muokata piktogrammit ja muut visuaaliset elementit pehmeämpi linjaisemmiksi orgaanisuutta tavoitellessani.

Tueksi visuaalisen ilmeen suunnitteluun tein myös pieni-muotoisen kohderyhmäanalyysin, jonka pohjalta määrittelin Launeen keskuspuiston pääkohderyhmiksi lapsiperheet ja nuoret. Visuaalisen ilmeen kannalta olikin haasteellista löytää kokonaisuus, joka puhuttelisi mahdollisesti molempia. Molemmilla kohderyhmillä on melko erilaiset tarpeet, mutta havaitsin niiden pohjalta, että visuaalisen ilmeen tuli olla liikkumiseen ja leikkiin kannustava, leikkimielinen, kehitettävä ja yhdistävä. Pysin myös pitämään huolta siitä, että näkemyksestäni tulisi innostava ja inspiroiva ja aikaa kestävä.

Visuaalisen ilmeen suunnittelua varten pohdin myös itse Launeen keskuspuiston ympäristöä ja sen tavoitetta tulla miellettyksi kaupunkipuistona. Tutkin kaupunkipuistoja ja huomasin, ettei Launeen keskuspuisto ollut iältään eikä sijainniltaan kaupunkipuistomainen. Kaupunkipuistomaisuutta pyrin kuitenkin rakentamaan sovelluksien kautta, joissa käytin kaupunkialueille miellettyjä visuaalisia elementtejä. Tällaisia visuaalisia keinoja olisivat esimerkiksi graffitityylisten seinämaalauksien toteuttaminen puiston alueella. Pohdin myös puiston ympäristön asettamia vaatimuksia visuaaliselle ilmeelle, jotka vaikuttivat sovelluksien suunnitteluun.

Suurimpia haasteita identiteetin muodostamiseen tuo nykyinen ilme suhteessa tavoitemielikuvaan, sillä vanhentunut visuaalinen identiteetti ei vastaa tällä hetkellä puiston imagoa. Visuaalisen ilmeen suunnittelun tarkoituksena on uudistaa se lähemmäs nykyistä imagoa ja tavoitemielikuvaa. Suurimpana visuaalisena haasteena koinkin Launeen perhepuiston logon, joka haluttiin säilyttää osittain osana visuaalista ilmettä. Ratkaisin ongelman käyttämällä Launeen perhepuiston logossa samoja kuvaelementtejä kuin vanhassa logossa. Haasteena oli, että perhepuiston tunnuksen ja logon tuli muistuttaa Launeen keskuspuiston logoa, jonka alla Launeen perhepuisto toimii.

Strategiana visuaalisen ilmeen suunnittelussa olen käyttänyt graafista ilmettä, jossa tunnus tulisi olemaan keskeinen ja kokonaisuutta yhdistävä elementti. Sovelluksissa yhdistävinä keinoina toimivat visuaalisen ilmeen typografia, tunnusvärit ja tarpeen vaatiessa graafiset elementit. Valitsin graafisen ilmeen siksi, että sitä on helppo hallita ja sen toteuttaminen on yksinkertaista, mikä on mahdollisen asiakkaan kannalta toimivin ratkaisu (Pohjola 2003).

” Suurimpia haasteita identiteetin muodostamiseen tuo nykyinen ilme suhteessa tavoitemielikuvaan, sillä vanhentunut visuaalinen identiteetti ei vastaa tällä hetkellä puiston imagoa. ”

4.1 Logo

Aloitin logon suunnittelun jo marraskuun alkupuolella, jolloin olin jo ehtinyt keräämään visuaalista materiaalia luonnosteluvaihetta varten. Lähtökohdiana logosuunnittelussani oli Launeen keskuspuiston visuaalinen identiteetti sekä omat henkilökohtaiset tavoitteeni luoda aikaa kestävä tunnus. Visuaalisena lähdemateriaalina käytin muiden vastaavien puistojen logoja sekä liikuntaan liittyvää kuvamateriaalia.

Logon suunnittelun taustalla oli visuaalisen identiteetin määrittelyn pohjalta pelkistetyt kolme sanaa, jotka ovat liikunta, leikki ja luonto. Sanojen avaamiseksi aloin tehdä valitsemieni sanojen ympärille ajatuskarttoja, johon keräsin brainstorming-menetelmällä sanoja, jotka liittyivät liikuntaan, leikkiin ja luontoon. Liikuntaan liittyvistä sanoista valitsin aluksi liikkeen ja liikkumisen, joista johdetut sanat dynaamisuus, pyöriminen ja rytmi, sillä ne kiehtoivat logon muotoilun kannalta. Leikki-sanasta johdin sanan hauska, jonka ominaisuudet pyöreys ja iloisuus sopivat mielestäni hyvin logon ominaisuuksiksi. Luonto-sanaan taas liitin sanat eläin, vihreys ja orgaaninen, jotka myös sopivat logoon. Avainsanojen aukaisemisen lisäksi sanan "laune" merkitys sopi mielestäni hyvin yhdeksi logosuunnittelun lähtökohdaksi. Sanan vuoksi muutinkin lähestymistapaani suunnitteluun ja aloin miettiä, miten ilmeestä saisi itse nimeen liittyvän merkityksen mukaisen.

Huomasin pian, että kolmesta avainsanasta johdettuja sanoja oli liian monta ja että minun tuli rajata logon suunnittelua varten ne muutamaamaan avainsanaan, jotta logon suunnittelu ei hajoaisi ja tulos tulisi selkeäksi ja yksinkertaiseksi. Ensin valitsin sanat dynaaminen, pyöreä ja orgaaninen, mutta huomasin prosessin kuluessa, etteivät sanat toimineetkaan yhdessä haluamallani tavalla ja jouduin myöhemmin uudestaan valitsemaan logoon liittyvät ominaisuudet.

Logosuunnittelun alkuvaiheessa ihastuin liikuntaan liittyvään muotokieleen. Pidin erityisesti liikuntavälineiden ja vaatemerkkien logoista, kuten Nike ja Reebok, joiden pelkistetyt muodot ja taustatarinat herättivät mielenkiintoni. Keskityin aluksi juuri näiden logojen innoittamana pelkän L-kirjaimen perustuvan logon hahmottelemiseen. Halusin logosta dynaamisen merkin, joka sisältäisi pehmeitä muotoja luonnon ja leikin innoittamana. Huomasin kuitenkin usean luonnosteluvaiheen jälkeen, ettei L-kirjaimen perustuva logo sopinut Launeen keskuspuiston ilmeeseen. Yritin muotoilla logoa ihmishahmoa lähelle, jolloin leikki ja orgaanisuus yhdistyisi dynaamiseen muotokieleen ja liikunnalliseen merkkiin.

Kuvassa on Launeen keskuspuiston logon tunnuksen kehitysvaiheita aikajärjestyksessä. Hylkäsin L-kirjaimen perustuvan kuitenkin tunnuksen myöhemmin sen ongelmallisuuden takia.

launeen
keskuspuisto

launeen
keskuspuisto

launeen
keskuspuisto

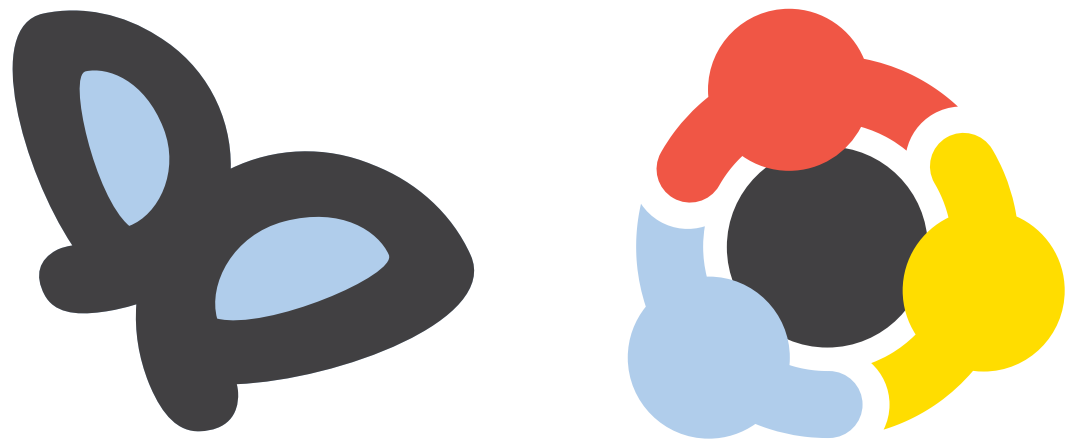
Piirsin luonnostelun jälkeen Illustratorilla luonnoksen logosta, johon aloin suunnittelemaan sopivaa tunnusta. Kuvassa tunnuksen ja logon kehitysvaiheita.

Lopulta huomasin siirtyneeni liian kauas asettamistani tavoitteista logosuunnittelussa, että luovuin koko L-kirjaimen käytöstä. Huomasin, ettei logo täyttänyt haluamani kriteereitä eikä sopinut Launeen keskuspuiston identiteettiin. Hylkäsin kaikki L-kirjaimen perustuneet luonnokseni ja palasin visuaalista identiteettiä kuvaavaan kolmeen sanaan liikunta, leikki ja luonto. Tällä kertaa valitsin logosuunnittelun pohjalle sanat iloinen, pehmeä ja dynaamisuus. Pääpainon logosuunnittelussa annoin iloiselle ja pehmeydelle, minkä lisäksi säilytin dynaamisuuden logon tunnuksen sommitteluun.

Muotoilin aluksi karkeasti kirjaintyylin, joka oli muotokieleltään pyöreä, jolloin logoon tuli lapsekkuutta ja sitä oli helppo lähestyä. Kirjasintyylin takana oli piktogrammeihin liittyvä kuvamateriaali, johon aloin mieltä helmikuun alkupuolella. Pidin logon luonnoksesta ja päätin suunnitella kirjaimiin perustuvaan logoon merkin, joka sopisi puiston identiteettiin.

Logon tunnuksen suunnittelussa halusin käyttää kirjaimiin perustuvia muotoja, sillä koin niiden toimivan hyvin logossa. Aluksi luonnostelin puun, mutta se ei sopinut liikuntaan ja leikkiin painottavaan visuaaliseen identiteettiin.

Seuraavaksi yritin siirtää ihmishahmoja logon ympärille, mutta huomasin logon muuttuvan liian monimutkaiseksi hahmottaa ja hahmojen läsnäolo muovasi logon visuaalisuutta lapsikerhojen suuntaan, mitä en halunnut. Hylättyäni ihmishahmot merkin suunnittelussa ja siirryin eläimiin. Leikkasin kirjaimia ja sovitteilin niitä yhteen saadakseni eläinhahmoja aikaiseksi. E-kirjaimen kaaresta sain kauniin ja dynaamisen muodon, jonka huomasin sopivan hyvin perhosen siiviksi. Ilokseni huomasin perhosen muodostavan myös havitteleman L-kirjaimen. Innostuin perhosesta ja etsin tietoa siihen liittyvästä symboliikasta ja



Keskuspuiston logon tunnuksiksi suunnittelin perhosen, jonka siipien asennosta tulee L-kirjain. Perhonen sopi symboliselta ja siihen liitettäviltä assosiaatioiltaan mielestäni Launeen keskuspuiston visuaaliseen identiteettiin. Perhepuistolle suunnittelin oman tunnuksen, jossa on vaikutteita alkuperäisestä Launeen perhepuisto-logosta. Tunnus perustuu Launeen lähteeseen.

vakuutuin siitä, että se sopi symboliselta merkitykseltään Launeen keskuspuiston visuaaliseen identiteettiin.

Tunnuksen ja kirjasintyylin muotoilun jälkeen aloin työstää lopullista logoa. Lopullisessa logossa on prosessikuvauksen mukaisesti käytetty visuaalisen identiteettiin pohjautuvia sanoja, joiden pohjalta logo on suunniteltu. Sanat liikunta, leikki ja luonto näkyvät logossa muodoissa, värivalinnoissa ja typografiassa. Dynaamisuus logoon tulee merkin sommittelussa, jossa vino viiva antaa liikkeen tunnun perhosen hahmoon.

Lopullisen logon suunnittelussa värin merkitys oli tärkeä. Pohdin logon värimaailmaa ja sitä miten logo erot-

tuisi edukseen muista puistojen logoista ja olisi kuitenkin uskollinen Launeen keskuspuiston visuaaliselle identiteetille. Halusin värivalinnan kestävän myös aikaa ja olla selkeä. Selkeyden kannalta tärkeintä on logossa käytettyjen värien riittävän suuri vaaleusero suhteessa käytettävää taustaan. Tällöin valkoisella pohjalla oleva musta merkki olisi selkein. Koin ongelmaksi mustan värin persoonattomuuden, sillä eri väreillä pystyisin saamaan lisää merkityksiä ja ilmeikkyyttä logoon. Perusvärejä pidetään tehokkaimpina katseenvangitsijoita, mutta ongelmana on niiden käytön yleisyys, mikä vähentää sen erottuvuutta suhteessa muihin logoihin (Arnkil 2007).

Päätin valita logon tekstin väriksi mustan, jolloin se erottuisi hyvin vaaleaa taustaa vasten. Musta värinä loi kuitenkin liian kovan kontrastin valkoista taustaa vasten, joten vähensin sen kyläisyyden 90 prosenttiin. Koin, että logossa olisi hyvä käyttää vielä väriä, joten päätin valita sopivan värin perhosen merkkiin. Rajasin perinteisesti puistoissa käytettävien värien, vihreän ja ruskean, käytön pois, sillä ne eivät mielestäni sopineet Launeen keskuspuiston visuaalisen identiteettiin. Minua kiinnostivat selkeät perusvärit, joista erityisesti sininen miellytti minua. Halusin sinisen sävyn olevan lähellä vaaleaa taivasta, jolloin värin kontrasti ei olisi liian suuri logon tekstin harmaan kanssa.

Logon kirjasintyylin suunnittelin alun perin itse. Se oli kirjain tyyppiään pyöreäkulmainen groteski, jonka muotoilu perustui geometrisiin perusmuotoihin. Prosessin edetessä muutin kuitenkin logon kirjasintyylin Chevin Pro-fonttiin, joka muistuttaa alkuperäistä logoa. Kirjasinperheeseen törmäsin etsiessäni visuaaliseen ilmeeseen sekä infografiikkaan sopivaa fonttia. Keskustelin asiasta ohjaavan opettajan Christopher Lekan kanssa, joka ehdotti kirjaimen siirtämistä fonttiin. Olin miettinyt samaa ratkaisua jo tovin, joten päätin muuttaa sen Chevin Pro:ksi. Logon kirjainleikkaukseksi valitsin paksun, sillä se oli näyttävämpi ja sopi mielestäni mittasuhteiltaan ja pyöreydeltään paremmin visuaaliseen identiteettiin.

launeen keskuspuisto

Kuvassa Launeen keskuspuiston ensimmäinen varteen otettava logo-luonnos. Muotoilemassani kirjasintyyliä oli kuitenkin paljon ongelmallisia kirjainmuotoja, jonka vuoksi vaihdoin logon kirjasimen Chevin Pro-fonttiin lopulliseen logoon.

Launeen keskuspuisto

Launeen PERHEPUISTO

Yllä on Launeen keskuspuiston lopullinen logo, jossa perhostunnuksen muotoilu sopimaan Chevin Pro-fontin kanssa. Alla on Launeen keskuspuiston alueella sijaitsevan perhepuiston logo, joka toimii keskuspuiston logon alaisuudessa. Launeen-sana on sama ja asetettu samankaltainen, mikä luo yhtenäisyyttä logojen välille.

Väliseminaarissa heräsi kysymys logoni kirjoitusasusta. Olin käyttänyt logossa vain gemena-kirjaimia sen visuaalisen yhtenäisyyden vuoksi. Vastuopettajani Kari Ojapelto nosti kuitenkin kysymyksen, siitä ymmärtäisivätkö ulkopaikkakuntalaiset asian vai tulkittaanko logon pieni l-kirjain isoksi I-kirjaimeksi. Lopulta päädyin vaihtamaan Launeen-erisnimen alkukirjaimen maskuli-kirjaimeksi, sillä se selkiytti nimen lukemista myös ulkopaikkakuntalaisten kävijöiden keskuudessa ja tällä tavoin olisi helpommin luettavissa.

Launeen keskuspuiston logon suunniteltuani keskustelin Lahden kaupungin puutarhurin Hannu Neuvosen kanssa Launeen perhepuistosta ja sille suunniteltavasta mahdollisesta omasta logosta. Olin aluksi vastaan ajatusta, mutta sain hyvän idean tehdä Launeen lähteestä tunnuksen, joka olisi osa logon kirjoitusasua. Tunnus muodostuu kolmesta käsistään toisiaan pitävästä hahmosta, joiden keskellä on lähde. Ajatuksena tunnuksen taustalla on kolmen eri toiminnan yhdistyminen Launeen perhepuistossa yhdeksi kokonaisuudeksi. Logoissa on sama sommittelu lukuun ottamatta tunnuksien eri kohtaa ja perhepuisto-sanan maskulikirjaimia. Logon merkin väreissä halusin käyttää kaik-

kia tunnusvärejä, joista keltainen korostuisi värikoodauksessa määritellyn viestinsä mukaan, joka keskittyy leikkiin liittyviin toimintoihin.

Logo onnistui mielestäni niin hyvin, että hetken mietin perhostunnuksen hylkäämistä ja lähde-tunnuksen siirtämistä Launeen keskuspuiston logoon. Kokeilinkin sitä, mutta tunnus tuntui persoonattomammalta eikä se sopinut mielestäni Launeen keskuspuiston tunnuksiksi niin hyvin kuin Launeen perhepuiston tunnuksiksi. Tämä johtui lähde-tunnuksen leikkisyydestä ja siitä, että se muistuttaa muodoltaan lasten leikkivälinettä. Olin lisäksi saanut innoituksen tunnuksen vanhasta Launeen perhepuisto-logosta, joten koin, ettei se sopinut koko puiston logoksi.

Tiedostin kuitenkin, että tunnuksien välillä olevan liikaa eroavaisuuksia. Esimerkiksi perhostunnuksen orgaaninen muotokieli ja lähde-tunnuksen geometrisuus ovat ristiriidassa keskenään. Olin kuitenkin käyttänyt jo huomattavan paljon aikaa logojen muotoiluun, joten päätin niiden tulevan tällaisenaan Launeen keskuspuiston visuaaliseen ilmeeseen. Uskon niiden loppujen lopuksi toimivan keskenään, vaikka yhtenäinen muotokieli tunnuksissa on vaillinainen.



4.2 Typografia

Typografialla on merkittävä rooli visuaalisen ilmeen luomisessa, sillä sitä tarvitaan kaikissa visuaalista ilmettä noudattavissa sovelluksissa. Typografiaa suunnitellessa minun piti ottaa huomioon työn vaatimukset. Esimerkiksi Launeen keskuspuiston visuaalisessa ilmeessä käytettävä typografia keskittyi opasteisiin ja aluekartan informaatioon. Sen vuoksi kiinnitin huomiota fonttivalinnassa kirjasintyyppin luettavuuteen ja selkeyteen. Kirjasintyyppiin tuli myös sopia Launeen keskuspuiston identiteettiin, mikä toi omat haasteensa typografian suunnitteluun.

Aloitin typografian suunnittelun päättämällä kirjaintyylin, jonka halusin olevan pyöristetty groteski eli päätteetön kirjaintyyppi. Groteski on ajallemme ominainen kirjasintyyli, joka soveltuu hyvin infografiikan sovelluksiin johtuen sen selkeydestä. Groteski kirjaintyyli on mielestäni sopiva opasteisiin painottuvan typografian kannalta, sillä niissä käsitellään vain pieniä tekstimääriä kerrallaan eikä lukemisen ergonomiaan tarvitse kiinnittää samalla tavoin huomiota kuin kirjan typografian suunnittelussa.

Seuraavaksi kiinnitin huomiota luettavuuteen. Luettavuus kirjaintyyppiin kannalta voidaan arvioida tarkastelemalla kirjaintyyppiin eri ominaisuuksia. Luettavuutta arvioidessa tulee kiinnittää huomiota kirjaintyyppiin muotoiluun, x-korkeuteen ja kirjaintyyppiin leikkaukseen. Luettavuutta voidaan parantaa myös välistämällä kirjaintyyppiä tarpeen vaatiessa sekä käyttämällä luettavuudeltaan selkeämpiä gemena-kirjasimia.

Luettavuudeltaan hyvässä fontissa on yleensä selkeä ja helposti tunnistettava muotoilu. Muotoilussa on tärkeää, että kirjaimet säilyvät avonaisina ja siten helposti hahmo-

Launeen
keskuspuisto

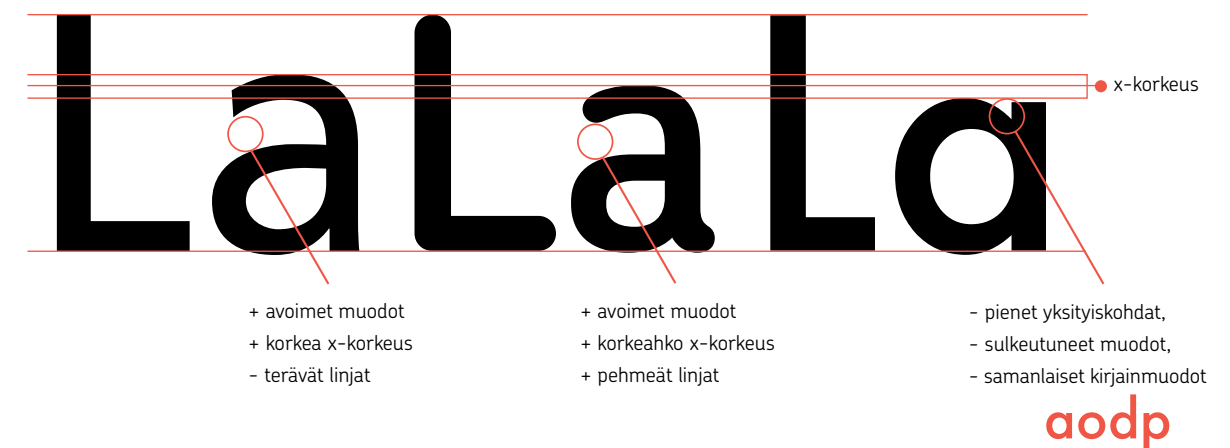
LAUNEEN
KESKUSPUISTO

Gemenat ovat luettavuudeltaan parempia, koska niiden muodoissa on vaihtelua. Maskuli-kirjaimet tekevät tekstimassasta palkkimaisen, jolloin kirjaimia on vaikeampi hahmottaa.

Frutiger, leikkaus Roman

Chevin Pro, leikkaus DemiBold

Futura, leikkaus Medium



Frutiger on suunniteltu opasteita varten. Fontissa onkin korkea x-korkeus ja kirjaimet erottuvat toisistaan selkeästi. Sen muoto-kieli ei kuitenkaan sopinut työhöni, vaan valitsin Chevin Pro-fontin, jossa on myös melko korkea x-korkeus ja avoimet kirjaimet mutta pehmeämmät linjat. Molemmat fontit ovat humanisistisia groteskeja, kun taas Futura on geometrinen groteski.

Chevin Pro (2003–2010)

Abcefgnopr

abcdefghijklmnopqrstuvwxyääö

ABCDEFGHIJKLMNopQRSTUVWXYZÄÖ

1234567890

Helvetica Rounded (1957)

Abcefgnopr

abcdefghijklmnopqrstuvwxyääö

ABCDEFGHIJKLMNopQRSTUVWXYZÄÖ

1234567890

Museo Sans (2011)

Abcefgnopr

abcdefghijklmnopqrstuvwxyääö

ABCDEFGHIJKLMNopQRSTUVWXYZÄÖ

1234567890

Etsin sopivaa fonttia Launeen keskuspuiston visuaaliselle ilmeelle ja päädyin lopulta Chevin Pro-fonttiin. Muita vahvoja kandidaatteja olivat Helvetica Rounded ja Museo Sans.

tettävina suuremmistakin etäisyksistä. Tämä seikka rajaa pois geometriset groteskit, joiden kirjaimet ovat muotokieleltään liian yhteneväisiä, jolloin niitä on vaikea saada erotumaan toisistaan (Itkonen 2012).

Ääriviivojensa paksuudeltaan kirjaintyyppi ei saanut olla liian paksu eikä liian ohut, jottei sen luettavuus heikkenä. Opasteisiin ei suositella myöskään liian leveitä tai kapeita leikkauksia (Calori 2007). Toisaalta paksua kirjasinleikkausta voidaan käyttää opasteissa, jotta niiden viesti välittyisi paremmin vaihtelevassa ympäristössä. Launeen keskuspuiston monipuolisessa maastossa opasteiden täytyi erottua, jolloin

paksu leikkaus oli hyvä vaihtoehto. Valitsinkin kirjaintyyppin paksun leikkauksen, sillä sen ladottua tekstiä on miellyttävämpi lukea ja se sopi mielestäni muotokieleltään Launeen keskuspuiston visuaaliseen identiteettiin.

Luettavuutta voidaan parantaa myös käyttämällä gemenoita ladottavassa tekstissä. Gemenoiden käyttö versaalikirjainten sijaan on luettavuuden kannalta esimerkiksi parempi vaihtoehto. Opasteissa oli pitkiäkin sanoja, kuten ”Frisbeegolf-korit”, jolloin tekstin hahmottamisen tulee olla viestin vastaanottajan helppo lukea. Vastaanottaja tulkitsee tekstiä yleensä pienten kirjaimien yläosan mukaan,

Launeen keskuspuiston visuaalinen ilme uudistuu.

Opasteet, aluekartan isot paikannimet ja numerointi, infotaulun isot otsikot

Launeen keskuspuiston visuaalinen ilme uudistuu.

Aluekartan taiton keskisuuret otsikot

Launeen keskuspuiston visuaalinen ilme uudistuu.

Aluekartan taiton leipäteksti, aluekartan käännökset

Launeen keskuspuiston visuaalinen ilme uudistuu.

Aluekartan pikkutekstit

Leikkauksia, joita käytin visuaalisen ilmeen eri sovelluksissa.

missä erot kirjainten välillä ovat suurimmat ja siten tunnistettavuus parhain. Tämän vuoksi niin ylä- kuin alapidennykset helpottavat kirjainten hahmottamista tekstissä. Versaaleita ei ole tarkoitettu samalla tavalla käytettäväksi toistensa yhteydessä vaan gemenoiden kanssa virkkeiden ja erisnimien yhteydessä (Huovila 2006). Huomasin versaalikirjaimien vievän myös enemmän tilaa, minkä vuoksi niiden käyttö opasteissa, joissa on vain rajoitetusti tilaa, ei ollut mielestäni varteen otettava vaihtoehto.

Typografiaa suunnitellakseni otinkin huomioon edellä mainitut luettavuuteen liittyvät seikat. Niiden lisäksi halusin löytää Launeen keskuspuiston identiteettiin sopivan fontin. Useimmat opasteisiin suunnitelluista fonteista ovat muotokieleltään melko teräviä ja hillittyjä, mikä rajasi fonttivaihtoehtojani. Suurin osa perinteisistä opastefonteissa, kuten Frutiger, Avenir ja Helvetica, rajautuivat pois jo pro-

sessin alussa, sillä en halunnut valita liian ilmeistä fonttia Launeen keskuspuiston opasteisiin. Halusin löytää informaatiografiikkaan soveltuvan fontin, joka kuvastaisi puiston identiteettiä.

Vaihtoehtoisiksi rajautuivat fontit Helvetica Rounded (1957), Museo Sans Rounded (2011) ja Chevin Pro (2003–2010) (MyFonts: Helvetica Rounded; Museo Sans Rounded; Chevin Pro, viitattu 6.3.2013). Helvetica Rounded ei miellyttänyt minua kuitenkaan tarpeeksi visuaalisella muotokielellään, sillä se oli muodoltaan liian leveä ja kirjaimet olivat liian sulkeutuneita. Fontti oli myös paljon käytetty eikä mielestäni kohdannut nykyistä muotokieltä. Museo Sans fontti ei myöskään vastannut täysin haluamiani ominaisuuksia. Museo Sans-fontissa on kyllä paljon leikkauksia ja on selkeä muotokieleltään, muttei se kuitenkaan visuaalisuudeltaan sopinut tähän työhön.

Chevin Pro valloitti minut selkeydellään, leikkisyydellään ja miellyttävällä muotokielellään. Chevin Pro on Nick Cooken suunnittelema kirjainperhe, joka on kohdannut nykyisen muotonsa vuonna 2010. Fontti onkin nykyaikainen, mutta samalla ajattoman oloinen selkeydessään ja yksinkertaisuudessaan. Fontti on suunniteltu painettua tekstiä varten ja soveltuu hyvin opasteisiin. Chevin Pro-kirjainperheeseen kuuluu 12 leikkausta, joka on hyvä monipuolisen käytön kannalta. Se on myös luettavuudeltaan hyvä, sillä fontissa on avattu kirjainten muotoja, joka parantaa fontin luettavuutta. Chevinia on kuvailtu hurmaavaksi fontiksi, joka on luettavuudeltaan hyvä pienessäkin tekstikoossa johtuen sen selkeästä muotoilusta. Fontista löytyy myös kyrilliset aakkoset, mikä on hyvä mahdollisuus venäjänkielisiä tekstejä varten. (MyFonts: Chevin Pro, viitattu 6.3.2013.)

Launeen keskuspuisto

Koin Chevin Pro-fontin olevan jo alkaen hyvin välistetty, joten en välistänyt sitä muutoin kuin muutamassa pitemmässä sanassa, jotka tulivat opasteisiin.

4.3 Värät

Launeen keskuspuiston värimaailmaa suunnitellessa otin huomioon värin eri tehtävät sekä visuaalisen identiteetin että myös infografiikan kannalta. Värien piti toimia esimerkiksi opasteissa selkein ja helposti hahmotettavina. Toisaalta tunnusvärien oli rakennettava myös Launeen keskuspuiston visuaalista ilmettä, jolloin niiden piti sopia sen identiteettiin. Sovellusten kannalta tämä tarkoitti sitä, että värin piti miellyttää myös isompina väripintoina erilaisissa puistoon viihtyvyyteen liittyvissä visuaalisissa elementeissä.

En halunnut lähteä suunnittelemaan tunnusvärejä Launeen keskuspuistolle värisymboliikan pohjalta, sillä värin kokeminen on havaitsijan taustoista, kokemuksista ja mieltymyksistä riippuvainen. Ymmärsin kuitenkin, että värin symbolisia ulottuvuuksia ja niihin liitettäviä assosiaatiota piti ottaa huomioon erityisesti suunnitellessa värejä opasteisiin, joihin vaikuttavat pitkät perinteet liikennemerkkien ja -opasteiden värisuunnittelussa. (Arnkil 2007, 140-141.) Halusin kuitenkin itse rikkoa perinteistä opasteiden värisuunnittelua, jossa punaiset merkit ovat varoitusmerkkejä ja siniset ja vihreät opastevärejä. Koin, että puisto on loppujen lopuksi erilainen ympäristöltään kuin liikenne eikä siellä tarvitse herättää huomiota samalla tavalla. Koin myös opasteväreihin perustuvien tunnusvärien olevan väärä lähestymistapa visuaalisen ilmeen kannalta katsottuna.

Päätin siis etsiä väreille visuaalista materiaalia muualta kuin opasteiden värisymboliikasta. Värien suunnittelusta varten selasin inspiraatiomateriaaliani, jonka pohjalta aloin hahmotella haluamiani värejä, jotka sopisivat Launeen keskuspuiston identiteettiin. Kiinnostuin lapsille suunnatuista teksteistä ja niiden raikkaista väriyhdistelmistä.



74 Suurin inspiraatiolähteeni työni värisuunnittelulle löytyi Marimekon Kulkue-kuosista, jonka värin iloisuus ja reippaus miellyttivät minua. (Finnish Design Shop: Marimekko, Kulkue, viitattu 2.3.2013)

telemistä. Graafiseen kuvakieleen sopiva tumma viiva yhdistettynä eri kokoihin väripintoihin miellytti minua, joten päätin valita ainakin valkoisen ja tummanharmaan taustaväreiksi työtäni varten. 74

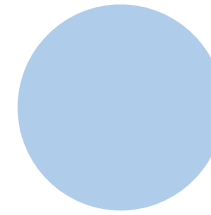
Seuraavaksi aloin jäsenellä tekstiilien värimaailmaa ja huomasin, että perusvärit toimivat saumattomasti keskenään. Huomasin myös, että päävärit ovat käytetty väriteema myös liikuntaan liittyvissä julkaisuissa ja muodissa. Päävärit sopivat myös puiston paikkojen tämänhetkiseen visuaalisuuteen. Pääväreihin oli myös helppo yhdistää valkoinen tausta. Toisaalta päävärit on turhankin paljon käytetty väriteema varsinkin lasten leikkipuistoissa.

En kuitenkaan hylännyt ajatusta päävärien käytöstä vaan aloin etsiä päävärien pohjalta uusia raikkaampia sävyjä, joilla piristää nykyistä ilmettä. Olin päättänyt pysyä pääväreissä eli keltaisessa, sinisessä ja punaisessa, sillä koin niiden sopivan Launeen keskuspuiston visuaaliseen identiteettiin. Päätettyäni väriteeman aloin miettimään värejä enemmän opasteiden suunnittelun kannalta, jotta valitsemani värit toimisivat myös infografiikassa. Värien tulikin olla selkeästi erottuvia eli luoda riittävän suuri kontrasti suhteessa valitsemani tummanharmaaseen taustaan. Niiden tuli myös erottua ympäristöstä.

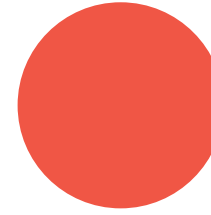
Halusin käyttää kolmea huomioarvoltaan hyvää väriä. Kiinnitinkin huomiota värin erottuvuuteen toisistaan ja valitsin värit, jotka ovat sävyiltään, kylläisyydeltään ja vaaleudeltaan erilaisia, mutta toimivat tarvittaessa yhdessä. Kokeilin myös, voisivatko värit toimia isoina pintoina, jotta niitä voidaan käyttää visuaalisen ilmeen rakentamisessa puistoympäristössä. Kokeiltuani värin toimivuutta eri taustoilla ja kokoisina pintoina tulin siihen tulokseen, että valitsemani värit soveltuivat molempiin tarkoituksiin.

Valitsemani värit ovat lämmin punainen, keltainen ja vaaleansininen. Punaisessa värissä on keltaisuutta sen verran, että se näyttää lähes oranssilta. Sävy on raikkaampi kuin perinteinen punainen, sillä se on kirkkaampi ja astetta vaaleampi. Keltainen on sävyiltään erittäin kylläinen ja sitä voisi luonnehtia auringonkeltaiseksi. Sininen on väreistä vaalein ja sävyiltään lähellä taivasta. Värit ovat enimmäkseen lämpimiä, joista poikkeuksena on sininen, joka luo kontrastia lämpimiin sävyihin.

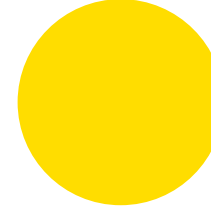
Valitsin keltaisen ja punaisen lämpimät sävyt siksi, että ne herättävät paljon huomiota verrattuna viileisiin väreihin, kuten siniseen tai vihreään. Ympäristö on enimmäkseen vihreä, joten huomioarvo on hyvä edellä mainituissa väreissä. Vaaleansinisen valitsin lämpimien sävyjen rinnalle siksi, että sen kontrasti suhteessa tummanharmaaseen taustaan oli taas niin vahva, että se luo



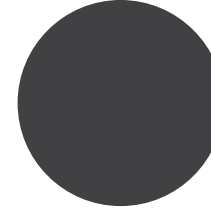
C 29, M 11, Y 0, K 0
pms 277U



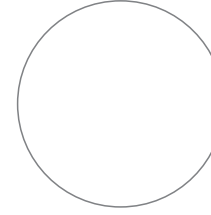
C 0, M 82, Y 76, K 0
pms Bright Red U



C 0, M 10, Y 100, K 0
pms Yellow 012 U



C 0, M 0, Y 0, K 90
pms Black 6 U



C 0, M 0, Y 0, K 0

huomioarvoa sitä kautta. Lisäksi se tuo pientä jännitystä värin välille, mikä tekee niistä mielenkiintoisia ja samalla miellyttäviä.

Kiinnostuin värejä koskevasta tutkimusmateriaalista selatessani. Erityisesti värikoodaus ja sen mahdollisuudet puiston infografiikan värisuunnittelussa kiinnittivät huomioni. Koin mielenkiintoisena tiedon, että erilaiset värikategoriat auttavat katsojaa hahmottamaan paremmin merkkien viestejä kuin pelkät kuviot tai tekstit. Aloin pohtia värikoodauksen käyttöä alueiden erottamiseen toisistaan toimintojen mukaan, jolloin opasteista olisi nopeampi hahmottaa, missä liikkumiseen, leikkiin tai luontoon liittyvät toimintapaikat ovat. Näin kävijän on helpompi suunnistaa puistossa opasteiden avulla, sillä hän tietää minkäväriset opasteet vievät leikkikentille ja millaiset taas liikuntapaikalle. Tämä johtuu siitä, että opasteiden käyttäjän mieli niin sanotusti valmistautuu etsimään haluamansa väriä ympäristöstä (Arnkil 2007).

Tunnisteväreinä valitsemani punainen, keltainen ja sininen ovat hyviä, sillä ne erottuvat hyvin toisistaan ja tummasta taustasta. Punaisen hahmottamisessa voi ilmetä ongelmia punavihervärisokeiden parissa, mutta värin kirkkaus auttaa kirjaimien ja merkkien hahmottamista opasteista. Värit poikkeavat myös riittävästi toisistaan. Lisäksi olen suunnitellut värin käytön niin, ettei opasteiden viitoissa ole käytetty kuin yhtä väriä kerrallaan.

Tunnusvärien soveltaminen kartassa oli hankalampaa johtuen sen suuresta informatiivisesta sisällöstä. Käytin kuitenkin valitsemani värejä erityisesti informaation selkeyttämissä elementeissä, kuten ympyröissä, joilla merkitsen paikkojen sijainnit kartalla. Värit ovat värikoodauksen mukaisia eli Launeen perhepuiston ympyrät keltaisia, liikuntapisteiden sijainnit sinisiä sekä luontoon ja eläimiin liittyvät ympyrät punaisia. Tällä tavoin on helpompi hahmottaa kartan eri aiheisiin liittyvät toimintapaikkojen sijainnit.

Värisuunnitelmani kehittyminen prosessin edetessä:

Päävärit

- raikkaat ja ajattomat
- helppo lasten omaksua
- sopivat jo olemassa oleviin toimintojen värikyseen
- käytetty
- tunkkainen
- liian tummat sävyt; vaikea soveltaa opastemalliin



Valitut värit

- perusvärien hyvät ominaisuudet
- tuoreet ja kirkkaat värit
- punainen hieman ongelmallinen mutta toimiva
- sopii identiteettiin
- väriyhdistelmä ei ole kovin käytetty
- iloisuus

4.5 Graafinen ilme

Graafinen ilme on yksi tapa toteuttaa identiteetin mukais- ta strategiaa visuaalista ilmettä rakennettaessa. Graafisen ilmeen strategiassa yrityksen tunnus on keskeinen ja yh- distävä elementti visuaalisen ilmeen viestinnän ja muotoi- lun kannalta. Graafisen ilmeen pohjana toimivat jo määrit- telemäni valinnat logossa, typografiassa ja tunnusväreissä. Graafiseen ilmeeseen voi kuulua myös jokin graafinen ele- mentti, joka yhdistää sovelluksia. Usein elementti liittyy lo- goon tai tunnuksen. Valitsin graafisen ilmeen visualiseen ilmeen strategiaksi, sillä sitä on helppo hallita ja käyttää, vaikka sillä olisi useampia soveltajia. Tiukka ennalta mää- ritelty muotokieli ja värivalinnat helpottavat visuaalisen il- meen toteuttamista puistoissa käytettävissä sovelluksissa.

Noudatin visuaalisten sovelluksien suunnittelumises- sa graafisen ilmeen strategiaa, jonka mukaisesti visuaalis- ten elementtien suunnittelun lähtökohdaksi on Launeen keskuspuiston logo ja tunnus. Logon muotokieli, joka on pyörästetty kulmista ja päistä, näkyy viivoissa, jotka som- mittelin käytettäväksi esimerkiksi seinämaalauksissa. Sain inspiraatiota myös tunnuksen perhosesta, jossa tiivistyy

puiston identiteettiä helposti lähestyttävissä ja mielenkiin- toisessa muodossa. Erityisesti perhoson symbolinen puoli ja selkeä muotokieli miellyttivät minua. Perhonen kuvae- lementtinä on käyttökelpoinen seinämaalauksissa, lomak- keissa, lipuissa, bussiteippauksissa ja niin edelleen. Käyttö- mahdollisuuksia on paljon.

Tunnuksen ja typografian pohjalta suunnittelemani pik- togrammit toimivat myös graafisen ilmeen kuvaelement- teinä, joita käytin hyväkseni puiston visuaalisen ilmeen ra- kentamisessa. Esimerkiksi jäähallin seinään voisi maalata jättiläismäisen luistelevan piktogrammiuikon tai jääkiekkoa pelaavan piktogrammiksi. Lisäksi piktogrammeja voi- si asetella muuallekin kuin opasteisiin, kuten roska-astioi- hin tai itse toimintapisteeseen.

Osana graafista ilmettä käytin värimaailmaa luomaan visuaalista ilmettä puistossa. Isot seinämaalaukset, joissa on isoja värripintoja, elävöittäisivät puiston yleistä ilmettä ja olisivat melko helppo ylläpitää. Graafinen ilme näkyisi- kin selkeimmin siis pelkkään visuaalisuuteen pohjautuvi- ssa sovelluksissa.



Graafinen ilme voisi näkyä puiston jo ole- massa olevien sovelluksien mahdollisessa kuva- ja värimaailmassa.

(Kuvamuokkaukset, Launeen keskuspuisto, Jenni Virtanen 2013)



Graafinen ilme puistossa muodostuu tunnuksen, typografian ja tunnusvärien käytössä puiston sovelluksissa.

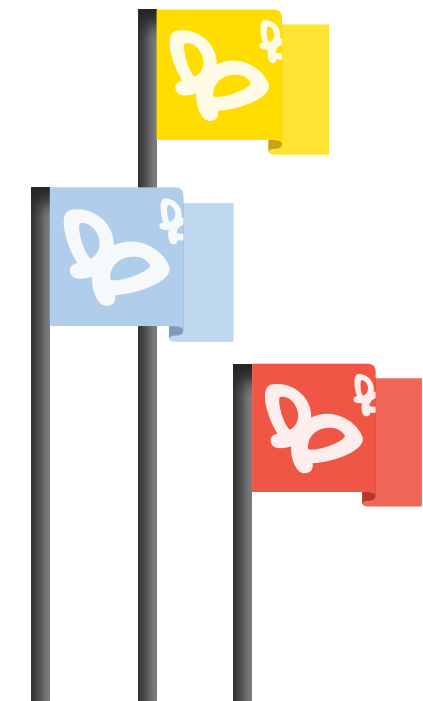
(Kuvamuokkaus, Launeen keskuspuisto, Jenni Virtanen 2013)

5 Launeen keskuspuiston sovelluksien suunnittelu

Launeen keskuspuiston sovellukset perustuvat visuaalisuudeltaan sen visuaaliseen ilmeeseen ja siten identiteettiin. Sovellukset voivat olla pel- kästään visuaalisuutta rakentavia tai sitten niissä voi olla informatiivis- ta sisältöä. Molemmat vaikuttavat puiston ympäristön muovaantumiseen visuaalisen ilmeen mukaiseksi. Käsitellen kevyesti visuaalisuutta tuke- via sovelluksia ja painotan enemmän informaatiota välittäviä sovelluk- sia, joista aluekarttaan ja opasteisiin olen panostanut suunnittelussani eniten.

5.1 Visuaalisten sovelluksien suunnittelu

Visuaalisuutta tukevat sovelluksien tehtävänä on rakentaa visuaalista il- mettä puiston ympäristössä. Ne perustuvat usein graafisiin elementteihin, jota määrittelevät logo, typografia ja tunnusvärit. En keskittynyt visuaalis- ta ilmettä suunnitellessani visuaalisuutta rakentavien sovellusten suunnit- teluun, vaan painotin opinnäytetyössäni informatiivisia sovelluksia, kuten aluekarttoja ja opasteita. Siksi käyn vain lyhyesti mahdollisia visuaalisuut- ta rakentavia sovelluksia työssäni. Käyttämiäni visuaalisia sovelluksia oli- sivat seinämaalaukset, irtokalusteiden maalaaminen tunnusväreillä sekä mahdollisesti betonielementtien käyttö puiston alueella.



Liput noudattaisivat graafista ilmettä.

5.2 Informatiivisten sovelluksien suunnittelu

Työssäni tulen suunnittelemaan uuden aluekartan, opastejärjestelmän ja infotaulun Launeen keskuspuiston käyttöön. Aluekarttaa suunnitellessa etsin keinot, joilla ohjata ihmistä paikantamaan eri paikkojen sijainnit puistossa sekä lajitella eri aihealueisiin liittyvät toiminnot toisistaan värikoodauksen avulla. Karttaan tuli paljon niin maantieteellistä kuin myös toimintaan liittyvää tietoa, mikä teki sen suunnittelusta haastavaa. Otin huomioon aluekartan suunnittelussa myös lapset kohderyhmänä, mikä näkyy kartan visuaalisuudessa. **75, 76, 77**

Opasteet olivat tietomäärältään vähäisiä verrattuna aluekarttaan, jolloin selkeys ja yksinkertaisuus olivat tärkeimmät kriteerit niiden suunnittelussa. Opasteiden piti kuitenkin yksinkertaisuudessaan välittää myös tietoa yli kielirajojen, sillä osa kohderyhmästä eivät pysty lukemaan. Opasteiden tulisi olla hahmotettavia myös esimerkiksi pienille lapsille, jotka eivät osaa vielä lukea, sekä kävijöille, joiden äidinkieli ei ole suomi.

Infotaulun suunnittelussa huomioin mahdollisen siihen tulevien aikataulujen suunnittelun ja niiden esittämisen selkeästi. Jaoin tiedon hierarkkisesti tärkeimpiin tapahtumiin ja viikoittaisiin pienempiin kokoontumisiin, kuten kerhojen aikatauluihin. Infotaulujen tiedon sisältö on epäselvää minulle, joten en käsittele asiaa kuin pintaa raapaisten. Infotaulu toteutettiin sähköisenä julkaisuna, joka asetti omat haasteensa suunnitteluuni.



75, 76, 77 Launeen keskuspuiston nykyisiä infografiikan sovelluksia; kasvikartta, opaste ja infotaulu keskuspuiston alueella. (Launeen keskuspuisto, Jenni Virtanen 2013), (Launeen keskuspuisto, Jenna Tähtinen 2013), (Launeen keskuspuisto, Jenna Tähtinen 2013)

5.2.1 Aluekartta

Omassa työssäni tarvitsin sijaintiin, luokitteluun ja hierarkiaan liittyviä infografiikan keinoja, joita sovelsin aluekartan suunnittelussa. Launeen keskuspuiston aluekartassa oli itse puistoalue selkeästi kuvattuna, johon merkittiin eri toimintojen paikat selkeästi. Merkitsin karttaan myös paikkojen nimitykset, joiden yhteydessä oli niiden toimintaa kuvaavat piktogrammit. Karttaa suunnitellessani minun piti ottaa huomioon, että kartassa piti olla myös yleistä tietoa Launeen perhepuistosta sekä QR-koodit Launeen keskuspuiston tapahtumille, Launeen perhepuistolle ja arboretumille. Minun piti merkitä karttaan lisäksi yleistä tietoa, kuten esimerkiksi vessojen ja infotaulujen sijainnit. Launeen keskuspuiston kartassa tuli olemaan siis enemmän tietoa kuin muissa kohtaamissani keskustapuistojen kartoissa, mikä loi omat haasteensa kartan suunnitteluun.

Karttaa suunnitellessani pohdin keinoja, joilla ohjata ihmistä paikantamaan eri paikkojen sijainnit puistossa sekä lajitella eri aihealueisiin liittyvät toiminnot toisistaan värikoodauksen avulla. Kartassa oli paljon niin maantieteellistä kuin myös toimintaan liittyvää tietoa, mikä teki sen suunnittelusta haastavaa. Kiinnitin aluekartan suunnittelussa myös paljon huomiota lapsiin puiston kohderyhmänä, joka ei arvosta tai osaa lukea kovin abstraktia tietoa, kuten kirjaimia tai sanoja. Tällöin kartan täytyi myös visuaalisuudellaankin kiinnostaa lukijaa.

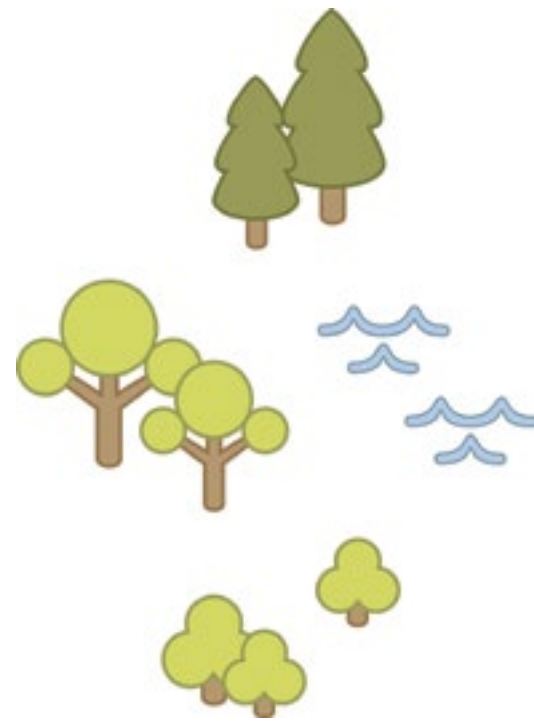
Kartan piirtämistä varten sain vanhoja kaupungin kuntatekniikkapuolen ilmakuvia ja istutuskarttoja, jotka eivät täsmänneet täysin nykyisen puiston muodon kanssa. Kartat olivat kaikki ylhäältä päin kuvattuja, jonka vuoksi päätin itsekin piirtää kartan samasta kulmasta. Lisäksi koin puistossa olevan niin paljon toimintoja, että kartan tekemiseen menisi ikuisuus, jos olisi pyrkinyt piirtämään karttaan kolmiulotteisesti. Niinpä piirsin itse Illustratorissa lopullisen kartan Layer-työskentelyllä. Sain apua kartassa ilmenevien virheiden muokkaamiseen yhteyshenkilöltäni. Kartan piirtäminen alusta asti vei paljon aikaa, mikä johtui kartan käsittelemästä isosta alueesta, jossa oli paljon erilaisia elementtejä. Kun sain kartan vihdoinkin piirrettyä, aloin miettiä värimaailmaa, jonka avulla kartta hahmotetaan.

Kartan värimaailmaa miettiessäni halusin, että se on selkeä ja helposti luettava. Puiston visuaalisuuden kannalta vihreä väri oli tärkeä nurmialueiden kuvaamiseen, mutta visuaaliseen ilmeeseen kyseinen väri ei kuulunut. Päätin tehdä kartan värimaailman noudattamaan lähes todellisuutta vastaavaa värimaailmaa, jota maustoin visuaalisessa ilmeessä käyttämilleni väreillä. Ratkaisuni pohjautui Harald Arnkillin (2007) väitteeseen, että tiedon omaksuminen on helpompaa, jos kartan värimaailma noudattaa sovittuja sopimuksia siitä, mitä värit tarkoittavat kartassa. Sen vuoksi mitä luonnollisempi väri on suhteessa välitettävään viestiin, sitä helpompi on katsojan omaksua se. Niinpä päätin kuvata nurmen vihre-

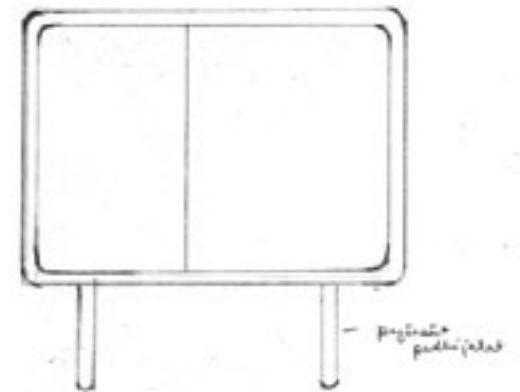
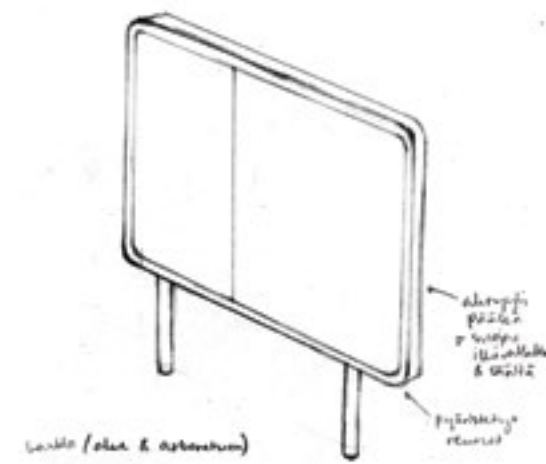
ällä ja vesialueiden sinisellä värillä, sillä perinteisesti kartoissa ne ovat merkitty edellä mainituin värein.

Koin tästä ratkaisusta huolimatta vaikeuksia etsiessäni värejä karttaan. Sävyt rupesivat helposti riitelemään keskenään ja värien kontrastierot piti olla tarpeeksi suuria, että olennainen tieto erottuisi. Lisäksi värien piti toimia myös tunnuskäytön kanssa. Oikean värien hierarkian löytäminen veikin haasteellisuudellaan paljon aikaa. Päätin esimerkiksi väri- ja muotohierarkian löytämiseksi, että aluekartassa hierarkkisesti tärkeimpiä olivat tiet, joten ne tulevat olemaan tummempia tai selkeästi vaaleampia kuin niitä reunustavat nurmialueet. Vaaleampia alueita tulevat olemaan myös vesialueet, päällystetyt asfalttialueet ja rakennukset, joilla ei ole suurta merkitystä puiston kävijälle.

Rakensin karttaa noin kuukauden verran saadakseni sen toimimaan. Saatua ensimmäisen version kartasta valmiiksi, kävin näyttämässä karttaa ohjaavalle opettajalleni Eero Auliolle sekä typografiaan erikoistuneelle opettajalle Christopher Lekalle, joilta sain vinkkejä kartan rakentamiseen. Neuvojen pohjalta esimerkiksi elävöitin karttaa piirtämällä kasvillisuutta puistoon puiden ja pensaiden muodossa. Lisäksi piirsin Launeen perhepuiston leikkilinnan piktogrammin pohjalta puistoon, sillä se on tärkein yksittäinen maamerkki puistossa. Aluksi kokeilin myös rakennuksien piirtämistä kolmiulotteiseen muotoon, mutta koin sen liian vaikeaksi suurien koerojen vuoksi.



Elävöitin karttaa piirtämällä puita, pensaita ja vesialueille aaltoja. Yksityiskohdat lisäsivät kartan mielenkiintoisuutta.



Aluekartta olisi metallisessa tummassa kehyksessä, jota suojaisi akryyli-laatta, joka kestää ilkvallan ja muut vauriot. Aluekartan rakenteen reunat olisivat pyöristetty ja kartta valaistu, jotta se näkyisi pimeälläkin hyvin. Aluekarttoja olisi sijoitettu pääkulkureittien päihin, jotta kävijöiden olisi helppo suunnistaa Launeen keskuspuistossa.



(Kuvamuokkaus: Launeen keskuspuisto, Jenni Virtanen 2013)

Paikkojen merkitseminen niin, että ne olisivat helposti hahmotettavissa kartassa, oli myös haasteellista. Paikat olivat kokonsa puolesta pieniä suhteessa koko karttaan, joten pelkkä numerointi ei toiminut. Lisäksi kartalla oli niin paljon paikkoja, että lukijalta meni ikuisuus etsiessään oikeaa paikkaa kartalta. Ratkaisin ongelman jakamalla paikat toimintansa perusteella ja tekemällä viivat paikkojen numeroiden ja paikkatietolaatikoiden välille. Lisäksi käytin jo hahmoteltua värikoodausta hyväkseni paikkojen merkitsemisessä. Ongelmana viivojen merkitsemisessä on niiden peittävyys kartan päällä. Ratkaisin ongelman käyttämällä pilkkuviivaa, jonka peittävyys ei ollut yhtä häiritsevää kuin kiinteiden viivojen.

Kartan ollessa jo pitkälle vietyä, sain tiedon mahdollisista kartan koosta. Kartta tulisi mahdollisesti olemaan

kooltaan 1200 mm leveä ja 900 mm korkea eli melko iso, mikä oli kartan visuaalisuuden ja luettavuuden kannalta hyvä asia. Koon pohjalta rupesin tekemään tulostuskokeilua toimivien fonttikokojen löytämiseksi. Päätin, että kartan tulisi olla hahmotettavissa vähintään kahden metrin etäisyydeltä, ja sen mukaisesti suunnittelin fonttikoot ja piktogrammien minimikoon kartalle. Iso koko helpotti myös kartan taiton suunnittelua, jossa päätin keskittää kartan keskelle. Kartan sivuille suunnittelin tekstiä sisältäviä tietolaatikoita, jotka olisivat jaoteltu toimintojen mukaan omiksi alueikseen. Visuaalisuudeltaan kartta olisi melko keskeissymmetrinen, vaikka tietolaatikoiden pituudet vaihtelevat johtuen tekstimäärien epätasaisesta jakautumisesta laatikoihin.



Launeen keskuspuiston aluekartan rakentamisen eri vaiheita. Kartassa on 37 eri layeria, joilla on omat elementtinsä, kuten nurmialueilla ja puilla on omat layerinsa.

Luontokohteet

Nature in the Park **Натура Мишенье**

-  **Arboretum**
Arboretum Арборетум
-  **Sorsalampi**
Duck Pond Уткавыя

Arboretumissa kasvaa noin 415 erilaista puuvartista kasvilajia: havu- ja lehtipuista, koristepensaita ja vέρjuja. Kasvit on sijoitettu kasvitieteellisesti järjestetyssä heimoittain. Puuvartisten kasvien lisäksi laumakoiden ja puron varalle on istutettu luonnonvaraisia rantakasveja ja niiden viljelymuotoja, kuten iriisiä ja tähdylleikettä.



Tervetuloa!
Welcome! Добро Пожаловать!

Launeen PERHEPUISTO

Perhepuisto – puuhaa koko perheelle

Launeen keskuksien alueella sijaitseva Launeen perhepuisto on palvellut pienimpiä kävijöitä ja vuodesta 1989.

Perhepuisto on koko perheen yhteinen vapaa-aikaviihdepaikka. Alueelta löytyy muun muassa vesileikkialue ja pelialue. Lapsille on tarjolla erilaisia kipeilytelineitä, lukumäkiä sekä liikennekaupunki välineineen.

Talvella perhepuistossa jäädytetään lukumäet sekä liustelureitti. Puistosta on helppo päästä viereisille hiihtoladuille.

Perhepuisto on kaikkien käytössä ympäri vuoden mukautettuna. Aamupäivisin puistossa järjestetään päivähoitoa ohjattua kerhotoimintaa 3–6-vuotiaille. Kouluikäisten itäpääntoiminta on käynnissä luku-

vuoden mukaisesti ja se on tarkoitettu ensimmäisen ja toisen luokan oppilaille. Molemmat ryhmät kokoontuvat puistossa sijaitsevassa kerhokäynnissä viitenä päivänä viikossa.



Tervetuloa!
Welcome! Добро Пожаловать!

Perhepuiston kohteet

Family Park Семейство Парк

-  **Leikkilinna**
Castle of the Park Царск Тоска
-  **Harrastemökki**
Activity Rooms Актив Пине
-  **Isot liukumäet**
Sliding Area Горка
-  **Kipeilytelineet**
Jungle Gym Конструкция Джек Пазанте
-  **Liikennepuisto**
Traffic Park Движение Парк
-  **SmartUs-alue**
SmartUs Area Место
-  **Sirkusareena**
Circus Arena Цирк
-  **Vesileikkipaikka***
Wet Playing Place Водянка Место

* Kysymykset aktiviteettien toiminnasta vain kesällä.
These activities are included only during summer.
Вопросы только летом.

Launeen keskuksipuisto

Aluekartta Park Map Парк Карта

Liikuntapaikat

Sport Activities Физкультура

-  **Minigolfradat**
Minigolf Tracks Минигольф Дорожка
-  **Lähiikuntapiste**
Exercise Place Физкультура Зона
-  **Palloilupaikat**
Game Area Игры Место
-  **Peliareena**
Game Arena Игры Арена
-  **Skeittialue**
Skateboarding Area Скейтборд Зона
-  **Rullaluistelualue**
Roller Skating Track Роллерский Конек Дорожка
-  **Parkour-alue**
Parkour Area Паркур Зона
-  **Jäähalli**
Ice Hall Лед Холл
-  **Lahten Keilahalli**
Lahti Bowling Alley 7 Керма Холл
-  **Frisbeekorit**
Frisbeegolf Track Летящий Диск Гольф Дорожка
-  **Hiihtoreitti***
Skiing Route Лыжный Спорт Пути
-  **Ulkojääkenttä***
Exterior Rink Внешняя Корт

3 11 12 * Kysymykset aktiviteettien toiminnasta vain kesällä.
These activities are included only during summer.
Вопросы только летом.

Yleistä tietoa

Information Информация

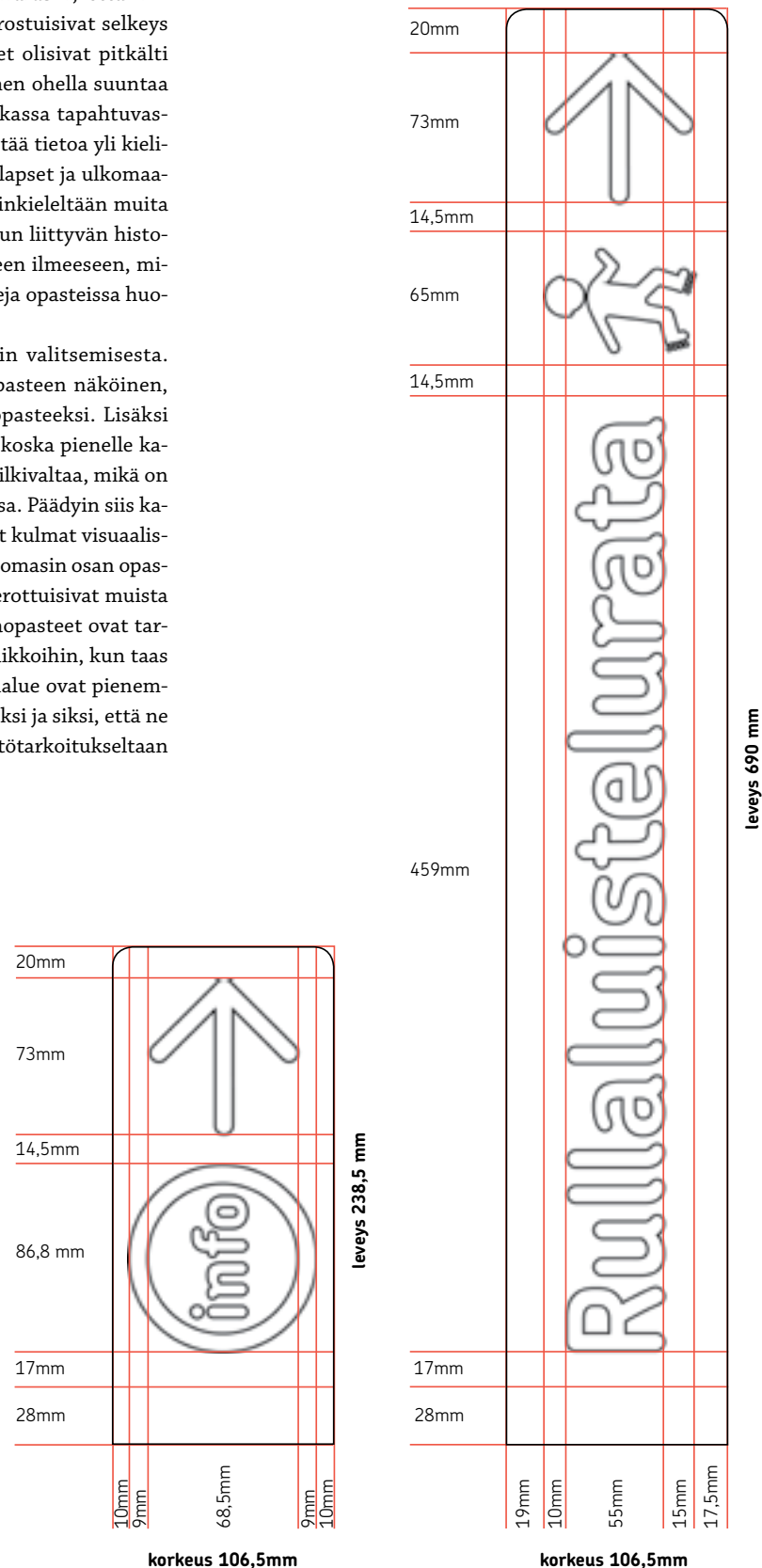
-  **Informaatiopiste**
Information Point Информационное Место
-  **Pysäköintialue**
Parking Lot Автостоянка
-  **WC-tilat**
Restrooms Туалет
-  **Kioski**
Kiosk Кассет
-  **Koira-aitaus**
Dog Park Собака Плато



5.2.2 Opasteet

Aluekartan ollessa suuri kooltaan ja tietomäärältään päätin, että opasteisiin tulisi mahdollisimman vähän informaatiota. Opasteiden suunnittelussa halusin, että niiden visuaalisuudessa ja viestinnässä korostuisivat selkeys ja yksinkertaisuus. Päätin, että opasteet olisivat pitkälti suuntaopasteita, joihin tulisi paikannimen ohella suuntaa merkitsevä nuoli sekä piktogrammi paikassa tapahtuvasta toiminnasta. Tällöin opaste voisi välittää tietoa yli kielirajojen, sillä osa kohderyhmästä, kuten lapset ja ulkomaalaiset, eivät osaa vielä lukea tai ovat äidinkieleltään muita kuin suomalaisia. Piktogrammit urheiluun liittyvän historiansa myötä soveltuvat myös visuaaliseen ilmeeseen, mikä tuki ratkaisuani käyttää piktogrammeja opasteissa huolimatta niihin liittyvistä ongelmista.

Aloitin suunnittelun opasteen mallin valitsemisesta. Halusin sen olevan perinteisen viittaopasteen näköinen, jolloin se olisi helposti mielletävissä opasteeksi. Lisäksi se vähentäisi ilkevallan mahdollisuutta, koska pienelle kapealle alueelle korkealla on vaikea tehdä ilkevaltaa, mikä on yleinen ongelma Launeen keskuspuistossa. Päädyin siis kapeaan viittamalliin, jossa olisi pyöristetyt kulmat visuaalista ilmettä myötäilevästi. Myöhemmin huomasin osan opasteista kaipaavaan omaa mallia, jotta ne erottuisivat muista opasteista. Päätinkin, että pitkät suuntaopasteet ovat tarkoitettu ohjaamaan kävijä puiston eri paikkoihin, kun taas yleiset paikat eli WC, Infopiste ja parkkialue ovat pienemässä formaatissa sanojen lyhyden vuoksi ja siksi, että ne ovat yleisiä paikkoja ja eroavat siten käyttötarkoitukseltaan puiston toimintapaikoista.



Opasteen gridin muotoilussa jouduin tekemään koetulostuksia sopuisuutensa viittaopasteen gridin luomiseksi.

korkeus 106,5mm

korkeus 106,5mm



Opasteet voidaan sijoittaa päällekkäin ja vierekkäin. Suosituksena on kolme viittaa päällekkäin maksimissaan, jolloin opasteet säilyvät nopeasti hahmotettavina ja korkeudeltaan sopivina. Värikoodaukset näkyvät selkeästi opasteissa.

Opasteiden typografiassa käytin puiston visuaalisessa ilmeessä määrittelemani Chevin Pro-fonttia, joka luetavuudeltaan sopi myös infografiikan käyttöön (MyFonts: Chevin Pro, viitattu 6.3.2013). Valitsin opasteisiin fontin paksun leikkauksen, sillä koin sen herättävän paremmin huomiota puiston ympäristössä. Lisäksi koin paksun leikkauksen sopivan visuaalisuudeltaan paremmin opasteisiin, sillä kapean viitan ja paksun fontin muotojen välinen kontrasti sopi mielestäni visuaalisesti hyvin yhteen. Muuten en välistänyt fonttia, sillä koin siinä olleen hyvän kirjainväliä jo alun

perin. Ainoastaan muutamassa opasteessa jouduin hieman kaventamaan kirjainväliä, jotta teksti mahtuisi opasteeseen. Typografian ohella tuin kirjallista viestiä värikoodauksella, joka erottaa toiminta-alueet toisistaan. Punaisella tekstillä olevat opasteet liittyvät luontoon, keltaisella tekstillä leikkipaikkoihin ja vaaleansinisellä tekstillä liikuntapaikkoihin. Tällöin värikoodin opetteluun jälkeen kävijä voi jo opasteen väristä päätellä, minkälaiseen toimintaan opaste on ohjaamassa. Seuraavaksi aloin selvittää sopivaa opastekokoa, johon vaikuttavat haluttu lukuääänisyys ja sen myötä myös so-

piva kirjainkoko. Halusin, että opaste olisi luettavissa melko kaukaa olematta kuitenkaan liian massiivinen. Fontin koon laskemiseen käytin jo edellä mainittua laskukaavaa (Liikennevirasto: Rautatieasemien staattiset ohjeet 2013, viitattu 6.5.2013). Aluksi suunnittelin opasteiden olevan luettavissa noin 20 metrin päästä, kunnes huomasin, että opastekyltistä tulisi liian massiivinen suhteessa ympäristöön. Tein koetulostuksia, joiden avulla yritin etsiä sopivaa kokoa opasteiden kirjaimelle. Päädyin fonttikokoon 170 pt, joka olisi luettavissa hie-

man vajaan 15 metrin päästä. Lukuetaisyys on mielestäni riittävä, sillä selkeä muotoilu ja värien kontrastierot tukevat koon lisäksi opasteiden viestiä. Lisäksi puiston tarpeisiin lyhyemmät lukuetaisyydet sopivat hyvin, koska kävijöiden kulkunopeus on melko hidas, jolloin aikaa opasteen hahmottamiseen on enemmän kuin esimerkiksi liikenteessä.

Seuraavaksi rupesin pohtimaan opasteen gridiä. Halusin sen olevan väljä, jolloin opasteen sisältö olisi selkeästi luettavissa. Gridiä suunniteltaessa valitsin opasteisiin haluamani elementit, jotka koostuivat paikannimestä, paikan toimintaa kuvaavasta piktogrammista ja nuolesta. Etäisyydet puistossa ovat pieniä, jolloin mielestäni matkan pituutta ei tarvinnut merkitä opasteeseen. Tällöin opaste säilyi myös mahdollisimman selkeänä ja iskevänä. Sommittelin gridiin haluamani elementit siten, että laitoin paikan nimen ensin ja sitten yhdistin piktogrammin ja nuolen, jotka muodostivat oman tilansa opasteen ulkoreunassa. Ajatuksenani opasteen sommittelussa oli yhdistää kuvallinen ja kirjallinen viesti siten, että ne tukevat toisiaan mutta erottuvat omiksi alueikseen opasteen sisällä selkeyden saavuttamiseksi.

Opasteiden sijoittamisessa minun täytyi miettiä, miten sijoitella opasteet puistossa siten, että opasteiden sijainti tukisi niiden viestintää. Opasteeni olisivat suuntaa näyttäviä, joten jouduin pohtimaan, missä paikoissa ihmiset tarvitsevat tietoa siitä, mihin he ovat suuntaamassa. Analysoin, mitkä ovat Launeen keskuspuiston kävijöiden käyttämät pääväylät puistossa, mistä sisäänkäynneistä ihmiset saapuvat puistoon ja minne he haluavat mennä puistossa. Tein tätä varten tutustumisretken puistoon, jossa kävin läpi kaikki reitit ja sisääntuloreitit, jotta saisin kuvan puiston kävijöiden käyttämistä kulkureiteistä.

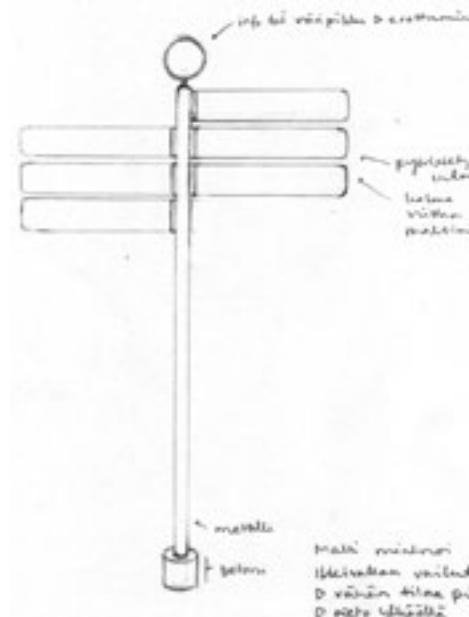
Otin huomioon myös opasteen sijoittamista rajoittavat muut tekijät, kuten näköesteet ja opasteen lukijan mahdolliset fyysiset rajoitteet. Kiinnitin huomiota opasteiden sijoittamisessa ja korkeudessa lasten pituuteen, jonka ratkaisin suunnitteleamalla opasteiden lukuetaisyyden suunnittelussa sekä opasteiden sijoittamisesta korkeammillaan 200 cm korkeudelle. Lisäksi vältin paikkoja, jossa olisi mahdollisesti näköesteitä, kuten pensaita tai puita estämässä opasteen näkyvyyttä. Tästä syystä opasteet tulevat sijaitsemaan konseptissani avoimilla paikoilla.

Opasteiden ohella minun suunnittelin myös kieltomerkkejä. Kieltomerkit perustuisivat suunnittelemini piktogrammeihin ja siten sopisivat visuaalisuudeltaan puistoon. Erotuksena opasteisiin olisi se, että kapean viitan sijasta kieltomerkit toteutettaisiin pyöristetyn neliön mallisina kyltteinä. Väreinä käytettäisiin punaista kieltoviivaa ja kehysiä mustan piktogrammin päällä valkoisella taustalla, jolloin se muistuttaisi perinteisiä kieltomerkkejä, joita sijaitsee muissa kaupunkipuistoissa.



Opasteet sijoitettaisiin risteysiin ja pääväylien varrelle helpottamaan kävijöiden kulkemista.

(Kuvamuokkaus: Launeen keskuspuisto, Jenni Virtanen 2013)



Halusin opasteiden olevan perinteisten viitta-opasteiden muotoisia. Metallisten opasteiden tekstit olisivat laminoituja tarroja, jotka kestävät sään aiheuttamaa kulumista.



Opasteiden sijoittamishdotus

- Opaste
- Opaste, ei välttämätön
- ★ Aluekartta
- ★ Aluekartta, ei välttämätön

Opasteiden sijoittamista varten olen käynyt tutkimassa Launeen keskuspuistoa. Yritin lähestyä opasteiden sijoittelua niin, että kävijöiden olisi helppo suunnistaa puistossa. Taustalla kokemukset puistoista ja niiden opastejärjestelmästä Helsingin Kaivopuistossa ja aisanpuistossa ja Turun Kupittaaanpuistossa.



5.2.3 Piktogrammit

Päätin käyttää piktogrammeja osana opasteita. Ennen piktogrammien käyttämistä minun täytyi päättää, käytätkö jo valmiiksi tehtyä piktogrammeja, joita muokkaan tarpeen mukaan vai kehitätkö oman piktogrammikirjaston, jota käytän vain tässä projektissa. Valmiissa piktogrammikirjastossa on omat puolensa, sillä ne ovat usein pitkälle kehitettyjä ja käytettyjä. Uuden piktogrammikirjaston kehittäminen vie myös aikaa ja on haastavaa, sillä niiden suunnittelu vaatii tutkimustyötä ja yksityiskohtien muotoilu vie aikaa.

Itse päädyin edellä mainituista haitoista huolimatta suunnittelemaan omat piktogrammin, sillä en löytänyt valmiista piktogrammikirjastoista muotokieleltään sopivaa. Useimmat piktogrammikirjastot ovat teräviä ja hahmot muodoltaan aikuisia. Halusin itse tehdä hahmon lapsen kokoon ja pyöristää kulmat käyttämäni fontin innoittamana. Huomasin myös puiston merkkien vaativan niin haastavia piktogrammeja, etten löytänyt niille vastaavia piktogrammeja vanhoista piktogrammikirjastoista.

Aloitin piktogrammien suunnittelun määrittämällä tarvitsemani piktogrammit. Sen jälkeen ryhdyin tekemään pieniä mindmappeja, joiden avulla suunnittelisin piktogrammit mahdollisimman selkeiksi. Keräsin jokaista piktogrammia varten sanastoa, joka liittyi sen merkitykseen. Sitten keräsin ne mindmappina sanan ympärille. Tarpeeksi sanoja kerättyäni valitsin parhaimman sanan tai sanayhdistelmän, jonka pohjalta aloin rakentaa piktogrammia luonnosten avulla. Idean piktogrammien rakentamiseen tätä kautta sain kirjasta Pictograms, Icons and Signs – A Guide to Information Graphics (Abdullah & Hübner 2006).

Piktogrammien määrittelyn jälkeen rupesin muotoilemaan piktogrammeja. Piktogrammeja suunnittelussa huomioin, että niiden tuli olla selkeitä ja nopeasti hahmotettavia eivätkä ne saaneet sisällöltään loukata ketään. Piktogrammien tuli myös soveltua puiston visuaaliseen ilmeeseen ja sopia yhteen muiden käytettyjen piktogrammien kanssa. Valitsin piktogrammien muotokieleksi pyöreän, joka sopi mielestäni hyvin Launeen keskuspuiston identiteettiin. Viivat, reunat ja muodot ovat siis pääasiassa pyöreitä tai pyöristettyjä. Tämä sopi hyvin yhteen käyttämäni fontin kanssa sekä teki piktogrammeista helposti lähestyttäviä. Pyöreät muodot tekivät hahmoista leikkisiä ja lapsenomaisia, mikä oli tavoitteeni piktogrammeja suunnitellessani.

Liikuntapiktogrammit



Leikkipiktogrammit



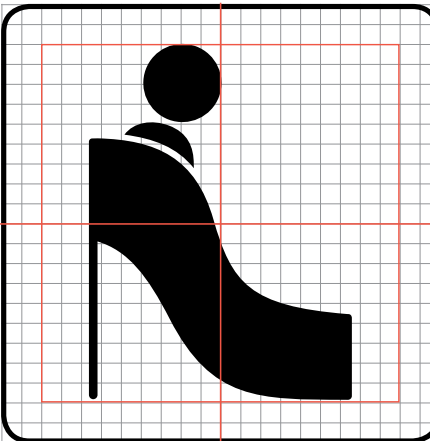
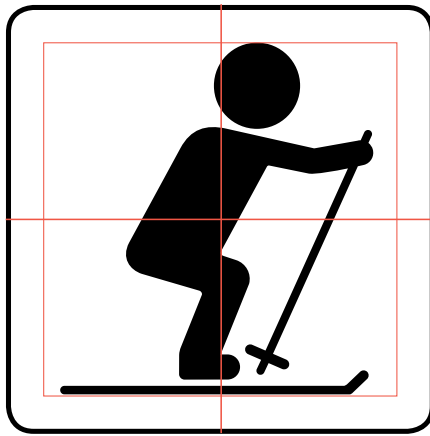
Luontopiktogrammit



Yleiset piktogrammit



Piktogrammit ovat jaettu toiminnan luonteen mukaan. Liikuntaan liittyvät piktogrammit ovat usein toimintapainotteisia, poikkeuksena peliareena, joka on helpompi hahmottaa rakennelmasta. Leikkiin liittyvät piktogrammit ovat sidoksissa perhepuisto-alueen toimintoihin, joista osa kuvaa rakennuksia, missä toiminta tapahtuu. Yleisiä toimintoja kuvaavat piktogrammit ovat ympyröity. Poikkeuksena ovat kioski, olet tässä-merkki ja koirapuisto, jotka ovat suunniteltu vain aluekarttaan liitettäväksi.



Piktogrammit ovat suunniteltu neliömuotoon, jonka grid näkyy yllä. Piktogrammien leveydet vaihtelevat, mutta ne ovat kaikki keskitetty nelioon.

Yhtenä tietoisena päätöksenä piktogrammien rakentamisessa oli myös runsas ihmishahmojen käyttö. Halusin piktogrammien kuvastavan toimintaa ja liikkumista, joka toimi parhaiten ihmishahmon eli tekijän kuvaamisen kautta. Pelkkä pallo tai rullaluistin ei sopinut ideologiaani liikumiseen ja leikkiin innostavasta kuvakielestä, joka pohjautuu Launeen keskuspuiston identiteettiin liikuntaan keskittyvänä puistona.

Piktogrammeissa käytin erikokoisia tiloja, jotka muodostavat piktogrammin kuvan. Viivan paksuus negana piktogrammeissani ovat melko paksuja lukuun ottamatta yksityiskohtia piktogrammeissa. Opasteissa piktogrammin koko on sen verran iso, että viivan erottaa helposti, mutta pienessä kuvassa se voi olla vaikeasti hahmotettavissa. Piktogrammit ovat kuitenkin suunniteltu opastekäyttöön eikä kirjan sivulle, joten pidin viivat melko ohuina suhteessa muihin viivoihin.

Piktogrammin rakenteen suunnittelussa valitsin formaatiksi neliön, jonka minimimita käytössä olisi 2cm x 2cm. Neliö määrittelee, kuinka paljon kuva-alaa maksimissaan merkin sisältö voi viedä. Osa merkeistä on kapeampia, mutta aseteltu niin, että ne näyttävät tasapainoisilta. Valitsin värittömän taustan merkeille, jotka ovat pääasiassa negana opasteissa. Vain aluekartassa piktogrammit ovat positiivina paikkojen nimien yhteydessä.

Suunnittelin paikkoja merkitsevien piktogrammien yhteyteen myös muutaman kieltoimerkin, joita voidaan tarvittaessa käyttää infotauluissa tai omina kyltteinään esimerkiksi telineiden ja leikkipaikkojen läheisyydessä. Kieltoimerkit eroavat paikkamerkeistä siten, että niiden lävitse kulkee 45 asteen diagonaali viiva ja piktogrammia kehystä paksu punainen kehys. Olen ottanut mallia suunnitteluun yleisesti käytetyistä kieltoimerkeistä, joiden muotoilu perustuu NO-sanaan. N-kirjaimen diagonaali yhdistettynä yleensä O:n ympyrään (tai konseptissani pyöristettyyn neliöön) muodostavat kehyksen kielletylle asialle. (Abdullah, & Hübner 2006, 44-45.) Suunnittelemani kieltoimerkit kieltävät koirien läsnäolon, tupakoinnin ja pyöräilyn ympäristössä ja niitä on mahdollista suunnitella lisää.



Kieltopiktogrammit ovat suunniteltu puistossa jo olevien kieltoimerkkien tilalle. Piktogrammit voidaan tehdä kylteiksi tai lisätä jo olemassa oleviin ilmoitustauluihin, joissa entiset kieltoimerkit ovat olleet esillä.



Tässä on esimerkki mahdollisesta infotaulun taitosta, jonka visuaalisuus perustuu perhepuiston logoon ja keltaiseen leikkiä merkitsevään väriin.

(Kuvamuokkaus: Screen infotaulut, Jenni Virtanen 2013)

5.2.4 Infotaulu

Suunnittelin Launeen keskuspuistoon myös infotaulun, joka voitaisiin toteuttaa puistoille poikkeuksellisesti sähköisessä muodossa. Sähköinen infotaulu voisi olla ratkaisu hankalalle printtien käytölle, sillä sen päivittäminen olisi helppoa ja visuaalisuutta pystyttäisiin hallitsemaan käyttämällä tiettyjä puiston visuaalisen ilmeen mukaisia layout-pohjia. Suunnittelin infotaulun Launeen keskuspuiston alueella sijaitsevalle perhepuistolle, jonne suurin osa järjestettävästä ohjelmasta keskittyy. Visuaalisuudessa se näkyy esimerkiksi keltaisen värin käytössä, jonka olen koodannut tarkoittamaan leikkitoimintoja.

Infotaulun suunnittelussa otin huomioon mahdolliset aikataulujen käytön ja niiden esittämisen selkeästi. Jaoin aluksi tiedon hierarkkisesti tärkeimpiin tapahtumiin ja viikoitettiin pienempiin kokoontumisiin, kuten kerhojen aikatauluihin. Tietoa tuli tällöin liian paljon yhdelle leiskalle, joten rajasin yhden sivun yhden päivän tapahtumille. Harmaan alalaatikon kohdalle voisi tulla tietoa isommista tapahtumista tulevaisuudessa. Infotauluihin tulevan tiedon sisältö oli epäselvä, joten en käsitellyt asiaa enempää. Teinkin konseptisuunnittelun mukaisesti malliesimerkin siitä, miltä infotaulu tulisi mahdollisesti visuaalisesti näyttämään.

Screen, jossa infotaulu on, upotettaisiin mahdollisesti perhepuiston päärakennukseen tai vaihtoehtoisesti olisi screenin sijoittaminen jalallisena perhepuiston keskeisimmille alueille. Ongelmana tällöin voisi olla mahdollisesti ilkvallta, joka on yleistä puiston alueella.



Screen upotettaisiin mahdollisesti rakennuksen seinään ja sitä suojaisi vahva lasi. Jalallinen screen on hyvänä vaihtoehtona on alttiimpi ilkvallalle.

(Kuvamuokkaus: Screen infotaulut, Jenni Virtanen 2013)

6 Arviointi

Sain opinnäytetyöni konseptin valmiiksi noin vuosi projektin käynnistymisestä, mikä johtui liian laajasta aihevalinnasta ja konseptin eri osa-alueiden hiomisesta. Pitkittynyt prosessi vei osittain mielekkyyden opinnäytetyöni tekemisestä, mutta toisaalta sen myötä olen oppinut suunnattomasti uusia asioita visuaalisen ilmeen rakentamisesta sekä opastejärjestelmän ja aluekartan suunnittelusta.

Ongelmallisinta opinnäytetyössäni oli se, että aihevalintani olikin loppujen lopuksi liian laaja. Tulin myös itse naiiviudessaani laajentaneeksi sitä lisää omilla valinnoillani, kuten piktogrammien suunnittelulla ja yksityiskohtaisen kartan piirtämisellä. Näin jälkikäteen ajateltuna minun olisi pitänyt keskittyä vain visuaalisen ilmeen suunnitteluun tai aluekartan ja opastejärjestelmän suunnitteluun. Ongelmallista valinnassa olisi ollut kuitenkin Launeen keskuspuiston visuaalisen ilmeen puuttuminen lähes kokonaan, johon opasteiden visuaalisuus olisi voinut nojautua. Koin aluekartan ja opasteet kuitenkin tärkeimmiksi sovelluksiksi puiston kannalta, jolloin niiden pois sulkeminen ei mielestäni ollut oikea ratkaisu. Lopulta päädyin toteuttamaan molemmat, vaikka ajallisesti ja määrällisesti työhön on mennyt kauemmin kuin olisi opinnäytetyön puitteissa pitänyt mennä.

Itse aihe vaikutti kuitenkin aluksi mielenkiintoiselta, mutta heti alusta lähtien koin vaikeuksia löytää aiheesta tutkimusmateriaalia. Puistojen visuaalisista ilmeistä tai opastejärjestelmistä ei löytynyt juurikaan kirjallista materiaalia, joten päädyin pitkälti hakemaan tutkimusmateriaalini markkinoinnista ja opastejärjestelmien yleiseen suunnitteluun liittyvästä kirjallisuudesta. Tästä syystä johtuen jouduin miettimään paljon, mistä näkökulmista minun tulisi lähestyä aihetta, mikä toi omat haasteensa tutkimustyön kirjoittamiseen. Lisäksi havaitsin, että jos haluan validia tutkimusmateriaalia, minun tulee itse käydä vastaavanlaisissa puistoissa nähdäkseen, miten niissä on ratkaistu valitsemani aiheeseen liittyvät ongelmat, mikä taasen vei myös paljon aikaa.

Sain kuitenkin kerättyä alun vaikeuksien jälkeen paljon tietoa, jonka pohjalta lähdin työstämään opinnäytetyöni produktia eli konseptiani. Ongelmana keräämäni tutkimusmateriaalin suhteen oli sen muuttaminen kirjalliseen muotoon siten, etteivät tutkimukseni eri osa-alueet vaikuttaisi irrallisilta kirjallisessa osuudessa. Ratkaisin tutkimuksen muotoilemiseen liittyvät ongelmat vasta melko myöhään projektin edetessä, mutta olen nyt melko tyytyväinen tekemääni kirjalliseen osioon. Tutkimukseni on melko laaja, mutta olen onnistunut mielestäni tutkimuksen avulla perustelevaan valintani työssäni melko perusteellisesti.

Projektin edetessä huomasin, että tapani jäsentää ja soveltaa lukemaani tietoa parantui huomattavasti. Aloin

ymmärtää paremmin visuaalisen ilmeen suunnitteluun vaikuttavia tekijöitä ja löysin uusia lähestymistapoja sen suunnitteluun. Kiinnostuin erityisesti markkinoinnissa vallitsevista erilaisista näkemyksistä, kuten viestinnän ja markkinoinnin integroitumisesta.

Ammattillisesti opin paljon myös opastejärjestelmien suunnittelemisesta ja kartan piirtämisestä. Opasteiden suunnitteluun liittyi paljon asioita, joita tuli ottaa huomioon suunnittelussa, mitä ennen projektin alkua en ollut ajatellut. Lukemisetäisyydet, hahmottamista parantavat valinnat ja kielirajat rikkovat ratkaisut rupesivat kiehtomaan minua. Kartan piirtäminenkin oli haastavampaa, mitä olin kuvitellut. Olen kuitenkin tyytyväinen omaan näkemykseeni Launeen keskuspuiston aluekartasta, jonka sain tehdä alusta lähtien oman näkemykseni mukaan.

Vaikka opinnäytetyöprojektini pitkittyi, huomasin löytäväni itsestäni melkoisen puurtajan, jolla on kykyä isompienkin projektien loppuun viemiseen. Kokonaisuutena olen siis melko tyytyväinen konseptiini, joka poikkeaa perinteisistä puistojen visuaalisista ilmeistä ja on suunniteltu pitkälti kohderyhmän tarpeiden mukaiseksi. Mielestäni onnistuin melko hyvin tavoitteessani, vaikkakin olen hieman pettynyt siihen, ettei lopputulos ole sittenkään niin nuoriin vetoava kuin olin suunnitellut. Pieni rosoisuus ja ehkä hieman terävämpi ote muotokieleeseen olisi ollut ehkä sittenkin paikallaan, sillä nyt visuaalinen ilme on vielä hieman liian pehmeä ja siloteltu. Onneksi työ on vasta konseptisuunnitelma ja siten kehitettävissä vielä.

Konseptini pääasialliset tuotteet eli Launeen keskuspuiston visuaalinen ilme, johon kuuluu logo, typografia ja tunnusvärit, onnistui siis mielestäni melko hyvin noudattamaan Launeen keskuspuiston visuaalista identiteettiä, mikä oli tavoitteenani opinnäytetyössäni. Niiden pohjalta suunnittelemani graafinen ilme tarvitsisi vielä hiontaa ja selkeämpiä ratkaisuja, sillä en ehtinyt panostaa siihen juurikaan johtuen keskittymisestäni opasteiden ja aluekartan suunnitteluun. Opasteisiin ja aluekarttaan taas olen tyytyväinen, sillä koen niiden noudattavan visuaalista ilmettä ja samalla olevan selkeitä ja informatiivisia kohderyhmään vetoavalla tavalla.

Lopuksi haluan sanoa, että opinnäytetyöprojekti on kehittänyt itseäni niin graafisena suunnittelijana kuin ihmisenäkin. En ole koskaan painunut näin suuren projektin kanssa, joka vaatisi näin paljon niin ammattillisesti kuin työmäärällisestikin. Sain kuitenkin työn loppuun vietyä, vaikka aikataulutukseni eivät pitäneet, mikä ei taas opinnäytetyön tekemisen pitkittymisen kannalta ollut ideaalista. Osittain aikataulutuksen pettäminen johtui siitä, etten osannut hahmottaa, kuinka suuri koko projekti todellisuudessa tulisi olemaan.

Kirjalliset lähteet

Abdullah, Rayan; Hübner, Roger 2006.

Pictograms, icons & signs: A Guide to Information Graphics
London: Thames & Hudson.

Arnkil, Harald 2007.

Värit havaintojen maailmassa

Jyväskylä, Gummerus Kirjapaino Oy: Taideteollisen korkeakoulun julkaisuja B 85.

Calori, Chris 2007.

Signage and Wayfinding Design –

A Complete Guidet to Creating Enviromental Graphic Design Systems

The U.S.A : John Wiley & Sons Inc.

Evamy, Michael 2007.

Logo

London: Lauren King,

Huovila, Tapani 2006.

“Look” – visuaalista viestisi

Hämeenlinna, Karisto Oy kirjapaino: Inforviestintä Oy,

Itkonen, Markus 2012.

Typografian käsikirja

4.painos. Riga. Livonia Print: RPS-yhtiöt.

Juholin, Elisa 2009.

Communicare! Viestintä strategiasta käytäntöön

5. uudistettu painos. Porvoo, WS Bookwell Oy: Infor Oy.

Malmelin, Nando 2003.

Mainonnan lukutaito –

Mainonnan viestinnällistä luonnetta ymmärtämässä

Tampere, Tammer-Paino: Gaudeamus Kirja Oy, Yliopistokustannus University Press.

Ammatilliset lähteet

Ojapelto, K. 2012

Mainonta ja kampanjasuunnittelu

Lahden Ammattikorkeakoulu 2012

Malmelin, Nando; Hakala, Jukka 2005.

Yhdessä – Viestinnän ja markkinoinnin integraatio

Jyväskylä, Gummerus Kirjapaino Oy: Inforviestintä Oy.

Mollerup, Per 2005.

Wayshowing –

A Guide to Enviromental Signage Principles & Practices

Italy: Lars Müller Publishers.

Loiri, Pekka; Juholin, Elisa 2006.

Huom! Visuaalisen viestinnän käsikirja

2. painos. Jyväskylä, Gummerus Kirjapaino Oy: Inforviestintä Oy,

Pohjola, Juha 2003.

Ilme – Visuaalisen identiteetin johtaminen

Jyväskylä, Gummerus Kirjapaino Oy: Inforviestintä Oy,

Rendgen, Sandra 2012.

Information Graphics

Köln: Taschen.

Uebele, Andreas 2007.

Signage Systems & Information Graphics –

A Professional Sourcebook

2.painos. China: Thames & Hudson Ltd.

Vierula, Markku 2009.

Markkinointi, myynti ja viestintä – Suuri integraatiokirja

Hämeenlinna, Kariston Kirjapaino Oy: Talentum.

Wiedemann, Julius 2011.

Logo Design Volume 3

China: Taschen,

Sähköiset lähteet

Arvot ja ympäristö – Muumimaailma

http://www.muumimaailma.fi/fi/muumimaailma/arvot_ja_ymparisto

[Viitattu 28.9.2013]

Buckley, A. : Make Maps People Want to Look At – Esri

<http://www.esri.com/news/arcuser/0112/make-maps-people-want-to-look-at.html>

[Viitattu 8.4.2013]

Chevin Pro – MyFonts

<http://www.myfonts.com/fonts/g-type/chevin-pro/>

Helvetica Rounded – MyFonts

<http://www.myfonts.com/fonts/adobe/helvetica-rounded/>

Museo Sans – MyFonts

<http://www.myfonts.com/fonts/exljbris/museo-sans/>

[Viitattu 6.3.2013]

Eläinpuistomme toiminnan perusteet – Ähtärin eläintarha

<http://ahtarizoo.fi/index.php/fi/ahtari-zoo/elainten-pitonormeista>

[Viitattu 27.9.2013]

Kaivopuisto – Helsingin kaupunki

<http://www.hel.fi/hki/HKR/fi/Viheralueet/Puistot/>

Puistot+alueittain/Kaivopuisto

[Viitattu 3.3.2013]

Kaivopuisto – Vihreät Sylit

http://www.vihreatsylit.fi/?page_id=59

[Viitattu 2.6.2013]

Kansallispuistot – Metsähallitus

<http://www.luontoon.fi/Retkikohteet/kansallispuistot/Sivut/Default.aspx>

[Viitattu 25.9.2013]

Opastus ja opetuskäyttö– Metsähallitus

<http://www.metsa.fi/sivustot/metsa/fi/Luonnonsuojelu/>

Suojelualueidenhoitajakaytto/Opastusjaopetuskaytto/

Opetuskaytonvarustukset/Sivut/Opetuskayttoonerityistavarustusta.aspx

[Viitattu 25.9.2013]

Karimäki, Reeli : Leikki ja leikkiminen on kouluikäisille tärkeää 2008 – Lapsiasiavaltuutettu

[http://www.lapsiasia.fi/c/document_library/get_file?](http://www.lapsiasia.fi/c/document_library/get_file?folderId=97173&name=DLE-20208.pdf)

[folderId=97173&name=DLE-20208.pdf](http://www.lapsiasia.fi/c/document_library/get_file?folderId=97173&name=DLE-20208.pdf)

[Viitattu 26.9.2013]

Koko maailma yhdellä saarella – Korkeasaari

<http://www.korkeasaari.fi/elaintarhantehtavat>

[Viitattu 27.9.2013]

Koskipuisto – Tampereen kaupunki

<http://www.tampere.fi/ymparistojaluonto/puistotjaviheralueetvirkisty>

[jarentoudu/puistotjareitit/koskipuisto.html](http://www.tampere.fi/ymparistojaluonto/puistotjaviheralueetvirkisty)

[Viitattu 3.3.2013]

Kouluikäisen terveyden polku – Opetushallitus

http://www.edu.fi/kouluikäisen_terveyden_polku/liike_on_tarkea

[Viitattu 26.9.2013]

Launeen keskuspuisto kokoa eri ikäryhmät liikkumaan – Viherympäristö

www.viherymparisto.fi/index.php?action=view&id=430&module=newsmodule&src=%40random49f7ff5527f86

[Viitattu 23.5.2013]

Launeen lähde – Lahden kaupungin kirjasto

<http://kaupunginkirjasto.lahti.fi/vellamo/paikannimet/laune.php>

[Viitattu 26.9.2013]

Häyrynen, Maunu : Kaupunkipuistot historiallisen kaupunkiympäristön osana – Agricolan tietosanomat

<http://agricola.utu.fi/julkaisut/tietosanomat/numero4-98/puistot.html>

[Viitattu 23.5.2013]

Miten lapsi kasvaa ja kehittyy? – Mannerheimin Lastensuojeluliitto

http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu_ja_kehitys

[/9_12-vuotias/](http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu_ja_kehitys)

http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu_ja_kehitys

[/12_15-vuotias/](http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu_ja_kehitys)

[Viitattu 26.9.2013]

Rautatieasemien staattiset ohjeet 2013 – Liikennevirasto

http://www2.liikennevirasto.fi/julkaisut/pdf3/lo_

[2013-03_rautatieasemien_staattiset_opasteet_suunnittelu_web.pdf](http://www2.liikennevirasto.fi/julkaisut/pdf3/lo_)

[Viitattu 6.5.2013]

Teema – Suomisanakirja.fi

<http://www.suomisanakirja.fi/teema>

Puisto – Suomisanakirja.fi

<http://www.suomisanakirja.fi/puisto>

[Viitattu 15.9.2013]

Yli 100 hehtaaria elämyksiä – Power Park

http://powerpark.fi/powerpark_yrityksena

[Viitattu 18.8.2013]

Kuvien lähteet

1 4.bp.blogspot: Ähtärin eläinpuisto, viitattu 18.8.2013,
<http://4.bp.blogspot.com/-yjgi-Rjw1n8/UF8dR9DSbZi/AAAAAAAAAFcU/bSk0laLsfe0/s640/035.JPG>

2 Metsähallitus: Luontoo-kuvagalleria, viitattu 18.8.2013
[http://yhteiso.luontoon.fi/gallery/show/asset-1363?GallerySearchForm&Region=Lappi&Tags\[51\]=51&action_PaginatedFileList_x=45&action_PaginatedFileList_y=5&Description=&Type=&gallerystart=168](http://yhteiso.luontoon.fi/gallery/show/asset-1363?GallerySearchForm&Region=Lappi&Tags[51]=51&action_PaginatedFileList_x=45&action_PaginatedFileList_y=5&Description=&Type=&gallerystart=168)

3 Kupittaan puisto, Jenni Virtanen 2013

4 Theme Park View: Linnanmäki, viitattu 18.8.2013
http://www.themeparkreview.com/forum/files/wp_000459.jpg

5 Kupittaan puisto, kuvakollaasi, Jenni Virtanen 2013

6 Ähtäri Zoo: Zoo-kartta viitattu 18.8.2013
<http://ahtarizoo.fi/index.php/fi/kavijainfo/zoo-kartta>

7 Launeen perhepuiston logo-tarra, Lahden Kuntatekniikka

8, 9, 10 Launeen keskuspuisto, Jenna Tähtinen 2012

11 Muumimaailma Oy, viitattu 7.10.2013
<http://web.materiaali.fi/muumimaailma/kuvat.php>

12 Craneworks, viitattu 22.10.2013
<http://www.craneworks.fi/referenssejae>

13 Vierumäen urheilupuisto, Vierumäen kuvapankki, viitattu 18.8.2013
<http://kuvapankki.vierumaki.fi/kuvat/Vierum%C3%A4ki+-+julkinen+kuvagalleria/>

14 Juholin, Communicare – Viestintä strategiasta käytäntöön (2009, 195).
 Kaavion uudelleen tuotoilu Jenni Virtanen 2013.

15 PowerPark: Logo, viitattu 18.8.2013
<http://powerpark.fi/images/pressikuvat/LOGOT/POWERPARKlogo1.jpg>

16 Angry Birds Land Särkänniemi, viitattu 18.8.2013
http://www.sarkanniemi.fi/img/pages/AB_Logo.jpg

17 Koiramäki Särkänniemi, viitattu 18.8.2013
http://m.sarkanniemi.fi/wp-content/uploads/2013/04/koiramaki_logo_kv.jpg

18 Tampereen Ursa: Särkäniemi logo, viitattu 18.8.2013
http://www.tampereenursa.fi/pictures/Sarkanniemen_logo.jpg

19 Korkeasaari, viitattu 18.8.2013
http://www.korkeasaari.fi/themes/summer/images/header/header_logo.jpg

Top Camping: Ähtäri Zoo logo, viitattu 18.8.2013
https://www.google.fi/search?q=%C3%A4ht%C3%A4ri+zoo+logo&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=OHFmUuCCIHg4QTt0YEI&ved=OCC4QsAQ&biw=1680&bih=897#facrc=_&imgsrc=yYn5k6iIM8CqfM%3A%3BK5MP_-5mrLBnuM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.topcamping.fi%252Fuserfiles%252Fhahtarizoo_logo_40v_slogan.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.topcamping.fi%252Ffi%252Fhahtari_fi%252F%3B1260%3B857

Ranua Zoo, viitattu 18.8.2013
https://www.google.fi/search?q=%C3%A4ri+zoo+logo&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=OHFmUuCCIHg4QTt0YEI&ved=OCC4QsAQ&biw=1680&bih=897#q=ranua+zoo+logo&tbm=isch&facrc=_&imgdii=_&imgsrc=3YnRn607plsEpM%3A%3BI7fxANmhMnQ4YM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.ranuzoo.com%252Fayouts%252Ffranuzoo%252Fimages%252FzooLogo.png%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.ranuzoo.com%252F%3B200%3B126

20 Kuvakollaasi, Jenni Virtanen 2013

21 Daniel Warner Smith: Ashwin Patel, viitattu 17.1.2013
<http://danielwarnersmith.tumblr.com/post/1023343030/grid-ashwin-patel-the-bare-essentials-for-the>

22 Linnanmäki: Karuselli, viitattu 7.10.2013
<http://www.linnanmaki.fi/index.php/laitteet/karuselli/>

23 Linnanmäki: Hepparata, viitattu 7.10.2013
<http://www.linnanmaki.fi/index.php/laitteet/hepparata/>

24 Mainostoimisto Ilme: Vierumäki, viitattu 7.10.2013
<http://ilme.fi/fi/tyot/vierumaki/>

25 Launeen keskuspuisto, Jenni Virtanen 2013

26, 27 Launeen keskuspuisto, Jenna Tähtinen 2012

28 Flickr: Peteza, viitattu 18.8.2013
<http://www.flickr.com/photos/peteza/233089953/sizes/o/in/photolist-mADwi/>

29 Flickr: Lecyborg, viitattu 18.8.2013
<http://www.flickr.com/photos/lecyborg/7719888582/sizes/o/in/photolist-clLbrVh-clLbZnS-clLcmMQ-clLc68f-clFchW-clcfcEC-clbUWy-clLbCUL-clC9VA-clLbQnQ-h8NoM-h8G4E-h8L2K-6zhJQJQ-d7zZJ9-h8LJr-6NmamT-h8GCB-eFfhqy-8sGVkK-8t1PwH-8NAQbq-eFfhgJ-btbMBL-btbfkG-btasxd-btbPjE-bG64Yv-bG6pgD-bG6B2z-btcEpW-bG65nZ-bG65Yr-btbfwf-bG6snc-bG6Wbx-btchUE-btbGCC-bG6VKe-btccfW-btc8qN-bG6Fs8-btbfHE-btcbPG-btcCdQ-bG6wXn-bG54Pz-btc5QS-bG4LV8-bt9VSA-bG7tvV/>

30 Vierumäki, Vierumäen kuvapankki, viitattu 18.8.2013
<http://kuvapankki.vierumaki.fi/kuvat/Vierum%C3%A4ki+-+julkinen+kuvagalleria/Vierum%C3%A4ki.jpg>

31 Wikipedia: Tukkiäjoki, viitattu 10.10.2013
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:S%C3%A4rk%C3%A4nniemi_-_Tukkiäjoki.jpg

32 Wikipedia: Hupisaaret puisto, viitattu 7.10.2013
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hupisaaret_Park_Oulu.jpg

33 Tampereen kaupunki, viitattu 7.10.2013
<http://www.tampere.fi/ymparistojaluonto/puistotjaviheralueet/suunnittelu/viheruunnitelmat.html>

34 Kaivopuisto, Jenni Virtanen 2013

35 Hidden Helsinki, viitattu 23.10.2013
<http://www.hidden-helsinki.com/>

36 New York Girl-blogi: Tampere, viitattu 23.10.2013
<http://www.lily.fi/blogit/new-york-girl/tampere>

37 Launeen keskuspuisto; Jenna Tähtinen 2012

38 Huuto.net: Särkänniemi t-paita, viitattu 7.10.2013
<http://www.huuto.net/kohteet/sarkanniemi-t-paita/280632046>

39 Tampereen Ursa: Särkänniemen logo, viitattu 18.8.2013
http://www.tampereenursa.fi/pictures/Sarkanniemen_logo.jpg

40 Flickr, viitattu 18.8.2013
http://farm3.staticflickr.com/2810/9229482843_ba83eae2dd_c.jpg

41 4.bp.blogspot, viitattu 18.8.2013
http://4.bp.blogspot.com/-HRT0Zu7bx7o/Uek-lvdggdl/AAAAAAAAIgM/_nixjFy9PBg/s1600/269_850.JPG

42 Lintsi-info, viitattu 7.10.2013
<http://www.lintsi.info/lintsi/huvipuisto.htm>

43 Suomalaiset kaupunkipuistot, Jenni Virtanen 2013
Ainolan puisto, Olli-Pekka Vuoti 2013

44, 45, 46 Kaivopuisto, Jenni Virtanen 2013

47, 48, 49 Kupittaanpuisto, Jenni Virtanen 2013

50 Helsingin yliopiston kasvitieteellinen puutarha, Jenni Virtanen 2013

51 Koskipuisto, Jenni Virtanen 2013

52 Ainolan puisto, Olli-Pekka Vuoti 2013

53, 54 Helsingin yliopiston kasvitieteellinen puutarha, Jenni Virtanen 2013

55, 56, 57, 58, 59, 60 Kupittaanpuisto, Jenni Virtanen 2013

61 The Pictogram and Pragmatics,
 Pictograms, icons & signs: A Guide to Information Graphics 2006: 17

62 The Olympic Games; Munich, 1972/ Montreal, 1976,
 Pictograms, icons & signs: A Guide to Information Graphics 2006: 72-73

63, 64 Kupittaan puisto, Jenni Virtanen 2013

65 Kaivopuisto, Jenni Virtanen 2013

66 Helsingin yliopiston kasvitieteellinen puutarha, Jenni Virtanen 2013

67 Kupittaan puisto, Jenni Virtanen 2013

68, 69, 70 Kaivopuisto, Jenni Virtanen 2013

71 Kupittaan puisto, Jenni Virtanen 2013

72 Koskipuisto, Jenni Virtanen 2013

73 Kaisaniemen puisto, Jenni Virtanen 2013

74 Finnish Design Shop: Marimekko, Kulkue, viitattu 2.3.2013
<http://www.finnishdesignshop.fi/sisustus-kankaat-marimekko-kankaat-kulkue-kangas-p-2412.html>

75 Launeen keskuspuisto, Jenni Virtanen 2013

76, 77 Launeen keskuspuisto, Jenna Tähtinen 2013

Koko sivun valokuvat:

s. 12 Launeen keskuspuisto, Jenna Tähtinen 2012

s. 17 Launeen keskuspuisto, Jenna Tähtinen 2012

s. 22 Launeen keskuspuisto, Jenni Virtanen 2013

s. 25 Launeen keskuspuisto, Jenna Tähtinen 2012

s. 30 Launeen keskuspuisto, Jenni Virtanen 2013

s. 37 Launeen keskuspuisto, Jenni Virtanen 2013

Kuvamuokkaukset:

s.62 Launeen keskuspuisto, Jenni Virtanen 2013

s.68 Launeen keskuspuisto, Jenni Virtanen 2013
 (alkuperäinen kuva, Jenna Tähtinen 2012)

s.69 Launeen keskuspuisto, Jenni Virtanen 2013
 (alkuperäiset kuvat, Jenna Tähtinen 2012)

s.73 Launeen keskuspuisto, Jenni Virtanen 2013

s.78 Launeen keskuspuisto, Jenni Virtanen 2013

s.80 Launeen keskuspuisto, Jenni Virtanen 2013

s.83 Screen infotaulut, Jenni Virtanen 2013

KIITOKSET

Haluan kiittää opinnäytetyöprosessin etenemiseen vaikuttaneita ihmisiä, sillä ilman heidän tukeaan olisi projektin loppuun vieminen lähes mahdotonta:

Erityiskiitos Aino-Maria Vuotille, joka antoi minulle tärkeää vertaistukea projektihulinoissa ja auttoi minua opinnäytetyöhön liittyvissä teknisissä asioissa

Kiitokset myös valokuvaajille Jenna Tähtiselle ja Olli-Pekka Vuotille valokuvista, joita olen hyödyntänyt opinnäytetyössäni

Ohjaavalle opettajalleni Eero Auliolle lämmin kiitos tuesta ja avusta projektin etenemisessä sekä kiitokset Christoffer Lekalle typografiaan liittyvistä vinkeistä ja opetuksesta

Kiitos myös Kari Halmeelle, joka on auttanut lähes tulkoon kaikissa kouluprojekteissa viimeisen neljän ja puolen vuoden ajan

Lisäksi haluan kiittää tärkeitä kotijoukkoja, jotka tukivat minua koko opinnäytetyöprojektin ajan:

Kiitos Mikko Majurille ja Elmolle, jotka tukivat minua kotona työskennellessäni, ilman teitä ei minulla olisi muuta elämää kuin opinnäytetyö ollutkaan!

Erityisen suuret kiitokset myös ihanille vanhemmilleni, jotka mahdollistivat keskittymiseni opintoihini ammattikorkeakoulussa ja ovat auttaneet minua kaikissa elämäni haasteissa

