



MOTIVOIVAN KUVITUKSEN HAASTEET

ARJENHALLINTAONGELMAISTEN NUORTEN MOTIVOINTI KUVITUKSEN AVULLA

HANNA HUUSKO

Motivoivan kuvituksen haasteet

Arjenhallintaongelmaisten nuorten motivointi kuvituksen avulla

Hanna Huusko

Opinnäytetyö

Koulutusala Kulttuuriala	
Koulutusohjelma Viestinnän koulutusohjelma	
Työn tekijä(t) Hanna Huusko	
Työn nimi Motivoivan kuvituksen haasteet. Arjenhallintaongelmaisten nuorten motivointi kuvituksen avulla.	
Päiväys	4.5.2012
Sivumäärä/Liitteet	54/6
Ohjaaja(t) Marja-Sisko Kataikko, Jouko Kivimäki	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t) Kuopion Yliopistollinen Sairaala/Terhi Töhönen, Iina Kokkonen	
Tiivistelmä	
<p>Opinnäytetyön tarkoituksena oli laatia arjenhallintaopas Kuopion Yliopistollisen sairaalan Julkulan psykiatrisen yksikön nuorten päivätoimintaryhmälle. Kohderyhmänä ovat päivätoimintaryhmässä kaksi kertaa viikossa käyvät 14-19 -vuotiaat nuoret, joilla on eri asteisia psyykkisiä ongelmia ja sairauksia. Oppaan päätavoitteena on motivoida nuoria arjenhallinnassa ja tukea heitä niin ryhmän kokoontumisten aikana kuin kotonakin.</p> <p>Minun tehtäväni prosessissa oli kuvittaa ja taittaa opas. Aikataulullisten ongelmien vuoksi työni painottui lopulta enemmän kuvitukseen, ja opinnäytetyön näkökulma vaihtui motivoivan kuvituksen tutkimukseen. Tutkin niitä kuvituksen elementtejä, jotka voisivat motivoida lukijaa, esimerkiksi kiinnostavuutta, esteettisyyttä sekä värejä ja muotoja. Kuvituksen päätavoitteena oli motivoida kohderyhmää lukemaan oppaan tekstit, sillä heillä on vaikeuksia keskittyä ja lukea pitkiä tekstejä.</p> <p>Tutkin kohderyhmää yksityiskohtaisesti KYS:n henkilökunnan antamien kommenttien pohjalta sekä internet-lähteistä. Lisäksi tutkin opinnäytetyössäni nuorisokulttuuriin liittyviä trendejä, jotta voisin muodostaa käsityksen siitä, mikä on nuorten keskuudessa suosittua, ja mikä tyyli taas on jo niin toisteista, ettei sitä kannata kuvitukseen tuoda mukaan.</p> <p>Pohdin myös osittain oppaan taittoa, vaikka taitto jäikin aikataulullisista syistä vielä pintapuoliseksi. Toteutusvaihe siirtyy kevään loppuun.</p>	
Avainsanat Arjenhallinta, motivaatio, kuvitus, taittaminen, julkaisun suunnittelu, opas	

Field of Study Field of Culture			
Degree Programme The Bachelor of graphic design degree programme			
Author(s) Hanna Huusko			
Title of Thesis The challenges of motivational illustration. Motivation of the young with problems of control over daily life with the help of illustration.			
Date	4.5.2012	Pages/Appendices	54/6
Supervisor(s) Marja-Sisko Kataikko, Jouko Kivimäki			
Client Organisation/Partners Kuopio University Hospital/Terhi Töhönen, Iina Kokkonen			
<p>Abstract</p> <p>The purpose of this thesis was to produce a guide of control over daily life for the young people who visit Kuopio University Hospital, Julkula psychiatric unit. The target group is the daytime group which has meetings twice a week, and has members from 14 to 19 years of age, with varying degrees of psychological problems and illnesses. The main objective of the guide is to motivate young people to manage everyday life and to support them both during the group meetings and at home.</p> <p>My job during the process was to illustrate the pictures and to design the layout for the guide. Because the original time frame had to be extended, my work ultimately focused at the illustration, and the perspective of the thesis changed to the study of motivational illustration. I examined the elements of illustration which could motivate the reader, for example attractiveness, aesthetics as well as shapes and colors. The main objective of the illustration was to motivate the target group to read the texts included in the guide, because they have problems to concentrate and read long texts.</p> <p>I studied the target group in detail based on the comments of KYS staff and internet sources. In addition, I researched contemporary youth culture trends, so that I could form a view of what is popular among young people. On the other hand, I wanted to find out what style is already so prevalent among young people that it is not worth to include in the style of illustrations.</p> <p>I also discuss the layout of the guide briefly, even though it remained superficial because of the time limitations. The implementation phase of the layout is postponed to the end of the spring.</p>			
Keywords Control over daily life, motivation, illustration, layout, publication design, manual			

SISÄLLYS

1. Johdanto	6
1.1 Aiheen valinta ja työn tausta	6
1.2 Työlle asetetut tavoitteet	6
1.3 Swot-analyysi omista vahvuuksista ja heikkouksista	9
1.4 Työn aikataulu	10
1.5 Keskeiset käsitteet ja niiden selitteet	11
2. Nuorille soveltuvan kuvituksen selvitystyö	13
2.1 Kohderyhmän kuvaus	13
2.2 Kohderyhmäanalyysi - Miten kohderyhmän rajaavat tekijät vaikuttavat kuvituksen ja taiton suunnitteluun?	14
2.3 Kuvituksen tarkoituksen pohtiminen ja selvittäminen	22
2.4 Johtopäätös eli ratkaiseva kysymys: Mitä on motivoiva kuvitus?	24
3. Arjenhallintaoppaan kuvitus - tyylilinjauksista toteutukseen	30
3.1 Kuvituksen ideointi ja luonnostelu, tyylisuunnan hakeminen	30
3.2 Kuvitustyylin valinta ja sen soveltaminen kuvituksessa	36
3.3 Kuvituksen muutos prosessin aikana	39
4. Arjenhallintaoppaan taitto	41
5. Lopputulosten esittely ja arviointi	45
5.1 Tavoitteiden toteutuminen	45
5.2 Yhteistyö toimeksiantajan ja yhteistyökumppaneiden kanssa	47
6. Pohdinta ja jatkosuunnitelmat	48

Aineistot

Lähteet

Kuvat

Liitteet (6)

1. JOHDANTO

1.1 AIHEEN VALINTA JA TYÖN TAUSTA

Savonia-ammattikorkeakoulun terveystalon opiskelijat Terhi Töhönen ja Iina Kokkonen eli yhteistyökumppanini ottivat yhteyttä Kuopion Muotoiluakatemiaan sähköpostilla keväällä 2012, koska he tarvitsivat graafisen alan opiskelijan suunnittelemaan taiton sekä kuvituksen arjenhallintaoppaaseen, jonka he toteuttavat opinnäytetyönään Kuopion yliopistollisen sairaalan Julkulan yksikölle, eli asiakkaallemme. Kuvitusta tai taittoa ehdotettiin sähköpostissa tehtäväksi joko harjoitteluna tai opinnäytetyönä. Päätin tarttua tilaisuuteen, sillä olen koko graafisen viestinnän opintojeni ajan halunnut erikoistua etenkin kuvittamiseen. Myös toimeksiannon aihepiiri on minulle henkilökohtaisesti tuttu aikaisempien opintojen osalta, sillä olen tehnyt kuvituksen ja taiton erääseen toiseenkin terveystalon opiskelijoiden toteuttamaan oppaaseen (ks. aineistot).

1.2 TYÖLLE ASETETUT TAVOITTEET

Henkilökohtaiset tavoitteet

Minulla on jo jonkin verran kokemusta kuvittajan ja taittajan tehtävistä, sillä opintoihini on edellä mainitun terveystalon oppaan kuvittamisen ja taiton lisäksi sisältynyt lukuisia muita samantyyppisiä töitä. Lisäksi työskentelen mainostoimistossa, jossa työnkuvaani kuuluu yhtenä tärkeänä osana kuvitusten laatiminen ja taittotyö. Henkilökohtaisiin tavoitteisiini opinnäytetyössä kuuluu ennen kaikkea pyrkimys kehittää omaa ammattitaitoani graafisena suunnittelijana asiakastyöskentelyn tärkeyttä unohtamatta. Haluan oppia yhdistämään paremmin omat taitoni sekä asiakkaan vaatimukset lopputuloksessa, koska tähän mennessä kuvittamistyöni tulokset ovat saattaneet helposti lipsahtaa enemmän omien mieltymysteni kuin asiakkaan tarpeiden mukaisiksi. Tärkeimpänä päämääränäni on opinnäytetyön ja Muotoiluakatemiasta valmistumisen jälkeen päästä jonkin suomalaisen kuvitus-toimiston listoille tai perustaa oma toiminimi, jonka alaisena teen kuvitusta freelance-työnä. Tavoitteenani on laatia oppaan ulkoasusta visuaalisesti niin laadukas, että voin lisätä sen portfoliooni ja tätä kautta hyödyntää sitä muun muassa työnhaussa.

Arjenhallintaoppaalle asetetut tavoitteet

Työn tuloksena syntyvän arjenhallintaoppaan ja sen kuvituksen ensisijaisena tavoitteena on motivoida Kuopion yliopistollisen sairaalan arjenhallintaryhmässä käyviä nuoria selviytymään itsenäisesti arjessa ja kohentaa heidän toimintakykyään erilaisissa heille haastavissa, mutta suurimmalle osalle ihmisistä tavanomaisille vaikuttavissa arjen tilanteissa, kuten asunnon puhtaana pidossa, kaupassa käymisessä tai vaikkapa puhelimitse asioiden hoitamisessa. Lisäksi tulevan oppaan on tarkoitus tukea päivätoimintaryhmän toimintaa, mutta myös auttaa nuoria selviytymään päivätoimintaryhmän ulkopuolella. Koska ryhmä kokoontuu vain kaksi kertaa viikossa, on oppaan rooli arjen tukipilarina

kokoontumisten ulkopuolella merkittävä. Tavoitteena on, että oppaan avulla nuoret ovat motivoituneempia etsimään ratkaisuja oman sairautensa välillisesti aiheuttamiin arjen ongelmiin.

Tulevan oppaan sisällön tavoitteena on kumota yleisiä nuorten keskuudessa vallitsevia ennakkoluuloja, sekä vähentää paineita osallistua tiettyihin sosiaalisiin tilanteisiin, joihin nuori ei välttämättä oikeasti halua mennä. Hyvänä esimerkkinä tästä ovat muun muassa kotibileet, joissa alkoholin käyttö on runsasta, ja joissa automaattisesti oletetaan, että kaikki ”ryyppäävät pään täyteen”.

Oppaan sisällön tulee myös tukea nuoria sairauksien aiheuttamissa ongelmissa. Sairauden näkökulma on tärkeää pitää mukana koko oppaan halki, mutta sitä ei saa liikaa korostaa.

Minun tulee laatia mahdollisimman toimiva ja motivoiva arjenhallintaopas yhteistyössä yhteistyökumppaneitteni ja KYS:n henkilökunnan kanssa. Oppaan tulee ehdottomasti soveltua kohderyhmälle, sen täytyy olla kiinnostava ja erottua muista kohderyhmälle jaettavista oppaista ja kilpailevista viesteistä, sekä aidosti auttaa ja tukea nuoria arjenhallinnassa. Oppaasta tulee olla välitöntä hyötyä.

Työn tuloksena syntyy käsitys arjenhallintaoppaaseen soveltuvasta kuvitustyylistä sekä kuvitus- ja ulkoasusuunnitelma. Yhteistyökumppanit laativat oppaan tekstisisällön. Asiakkaan vastuulla on oppaan tulostus tai painatus ja jakelu. Lisäksi aion ideoida mahdollisesti työhön liittyen muita alustavia konsepteja oppaan tueksi, kuten esimerkiksi facebook-ryhmän tai oman internet-foorumin, mikäli aikaa jää.

Keskeiset ongelmat, jotka on ratkaistava oppaan suunnitteluprosessin aikana

- Miten on mahdollista motivoida nuoria lukemaan opas kuvituksen avulla?
- Miten huomioidaan se, miten kohderyhmän ääripäät havainnoivat ja tulkitsevat kuvitusta?
- Miten oppaasta saadaan ytimekkäästi informaatiota välittävä kuvituksen ja taiton avulla?
- Otetaanko sarjakuvakerronta mukaan?
- Millä tavalla ja laajuudella nuorisokulttuuri tulee ilmi oppaassa?

Menetelmät, joiden avulla aion ratkaista ongelmat

- Keskustelut asiakkaan ja yhteistyökumppanien kanssa
- Internet-foorumien, nuorisolle suunnatun mainosmateriaalin ja viestinnän tutkimus
- Kohderyhmälle toteutetut kyselyt ja haastattelut
- Tiedonhankinta kohderyhmästä
- Tiedonhankinta kuvituksesta ja sen vaikutuksesta lukijaan
- Muiden vastaavien oppaiden tutkiminen
- Muiden kuvitukseen liittyvien opinnäytetöiden tutkiminen
- Motivaatiokäsitteen selvittäminen ja tutkiminen

Kuva 1. Keskeiset ongelmat oppaan suunnitteluprosessin kannalta ja menetelmät niiden ratkaisemiseksi.

Keskeiset ongelmat oppaan suunnitteluprosessin kannalta

Keskeisin ongelma, joka minun tulee ratkaista oppaan suunnitteluprosessin aikana, on motivoiden kuvituksen funktio ja ylipäätään se, voiko kuvituksella motivoida lukijaa tarkastelemaan myös tekstisisältöjä. Mikäli motivointi on mahdollista, on tärkeää myös ottaa selvää ja tutkia, mitkä ovat ne kuvituksen elementit, jotka motivoivat lukijaa. Minun tulee huomioida myös se, miten kohderyhmän ääripäät havainnoivat ja tulkitsevat kuvitusta, sillä heillä on hyvin erilaiset lähtökohdat tekstin ja ku-

vituksen tarkasteluun vaihtelevien ongelmatilojen ja sairauksien johdosta. Informaation välittäminen ytimekkäästi kuvituksen avulla on ehdoton vaatimus, sillä kohderyhmä ei välttämättä jaksa keskittyä tekstisisältöihin, jolloin he saavat kokonaiskuvan tekstistä kuvan avulla. Sarjakuvakerronnan osuus oppaassa on myös ratkaistava, ja se, otetaanko sitä ollenkaan mukaan. Nuorisokulttuurin esiintymisen muoto ja laajuus oppaan kuvituksessa ja taitossa on päätettävä ennen toteutusta.

Ongelmanratkaisumenetelmiksi olen valinnut pääasiassa erilaiset haastattelut ja kyselyt, sekä tutkimusmenetelmät. Keskustelut ja haastattelut KYS:n henkilökunnan kanssa ovat ensiarvoisen tärkeitä, sillä en pääse suoraan tekemisiin kohderyhmän kanssa missään vaiheessa yksityisyydensuojan vuoksi. Niinpä tietoperustani kohderyhmästä on täysin henkilökunnan kertomien yksityiskohtien varassa. Tutkin laajemmin kohderyhmää eli ongelmanuoria varsinkin internetin tutkimuksen kautta. Tällä tarkoitan internet-foorumien, lautakulttuurin ja muiden nuorten keskuudessa suosittujen sovelluksien tutkimusta. Tutkin myös nuorille suunnattua mainontaa ja viestintää sekä niiden vaikutusta nuoriin. Kuvituksen tietoperustaa vahvistaakseni tutkin ja hankin tietoa kuvituksen vaikutuksista lukijaan sekä perustietoa teoksista, opinnäytetöistä ja väitöskirjoista. Laajennan kuvituksen tutkimusta myös internet-lähteisiin. Etsin mahdollisimman paljon materiaalia jo olemassa olevista nuorille suunnatuista kuvituksista ja oppaista.

1.3 SWOT-ANALYYSI OMISTA VAHVUUKSISTA JA HEIKKOUSISTA

Tein SWOT-analyysin omista vahvuuksistani ja heikkouksistani, jotta pystyisin paremmin ohjaamaan omaa työskentelyäni ja osaisin varautua etukäteen uhkiin jotka mahdollisesti vaikuttaisivat projektin etenemiseen. Analyysin teko auttoi minua myös tiedostamaan hyödyllisiä mahdollisuuksia ja kirkastamaan työn tavoitteet.



Kuva 2. SWOT-analyysi vahvuuksista, heikkouksista, mahdollisuuksista ja uhista.

Vahvuudet

Aikaisemmasta kokemuksestani kuvittajana on olennaista hyötyä tässä opinnäytetyössä. Olen aikaisemmin työskennellyt erään kuvitustyön parissa kokonaan itsenäisesti, joten tiedän periaatteessa mitä prosessi sisältää ja miten asiakkaan kanssa tulee toimia. Mainostoimistossa harjoitteluni ja työskentelyni aikana olen itsenäistynyt ja suoriutunut myös asiakasprojekteista itsenäisesti, joten minulla on mielestäni erinomaiset valmiudet kuvittamiseen ja asiakastyöskentelyyn. Henkilökohtaisesti kiinnostava oppaan aihe motivoi minua suuresti tämän prosessin aikana. Olen vastuullinen ihminen, ja pidän vastuun ottamisesta ja kantamisesta, joten siltä kannalta itsenäinen työskentely on minulle luontevaa.

Heikkoudet

Asioita, jotka heikentävät suoriutumistani opinnäytetyön teossa ovat muun muassa samaan aikaan tapahtuva työharjoittelu, johon vie oman aikansa. Tartun herkästi minulle tarjottuihin töihin, joten mahdolliset freelance-työt vievät myös aikaa. Olen huono suunnittelemaan ajankäyttöä, joten suuri

työmäärä yhdistettynä huolettomaan suunnittelukykyyni voi kostautua myöhemmin kiireenä. Vaikka aihe motivoikin minua henkilökohtaisesti, on motivaation ylläpito minulle vaikeaa itsenäisesti.

Mahdollisuudet

Tämä opinnäytetyö tuo minulle useita mahdollisuuksia kehittää itseäni eri osa-alueilla. Kehittymisen kuvittajana ja suunnittelijana on minulle henkilökohtaisesti tärkeintä. Lisäksi minulle on tärkeää nuorten auttaminen ja motivointi, sillä olen joskus itsekin ollut samassa elämäntilanteessa kuin kohderyhmä. Haluan myös opinnäytetyöni avulla saada aikaan jotain konkreettista, jonkin lopullisen tuotteen, josta on aidosti hyötyä.

Uhat

Työn toteutumiseen vaikuttavia mahdollisia uhkia ovat muun muassa siirtymiseni harjoittelusta suoraan töihin, jolloin käytettävissä oleva aika vähenee olennaisesti. Vaikka aikaisemmin kerroin aikataulutuksen vaikeuksista, olen antanut asiakkaalle selkeän aikataulun, jonka mukaan tekstien ja muiden oppaaseen tulevien elementtien tulee valmistua. Nämä ”pakotteet” auttavat myös minua pysymään omassa aikataulussani. Usein asiakastöissä aikataulut venähtävät, mutta olen ottanut tämän huomioon +- 2 viikon virhemarginaalilla, mikäli asiakkaan aineistojen toimitus viivästyy. Olen huomannut mainostuotimistyössä, että materiaalin toimitukseen liittyvät ongelmat ovat suurin ja yleisin viivästystekijä työn edistymisen kannalta. Mikäli viivästyksiä tulee, voin hyödyntää ylimääräisen ajan raportin laatimiseen.

Toinen suuri uhka on oppaan mahdollinen teennäisyys. Se, minkä ajattelemme olevan nuorten keskuudessa ”in”, saattaakin olla jo auttamatta mennyttä, ja lähinnä ärsyttää nuoria tai sitten he suhtautuvat aiheeseen välinpitämättömästi. Se, että nuoret eivät innostu oppaasta, tai jaksa edes silmäillä sitä läpi, on pahin uhkakuva. Minun tulee tehdä kaikkeni, ettei oppaasta tule ikävyyttävä tai innostamaton, ”tylsä”. On todennäköistä, että nuoret katselevat oppaan vain nopeasti läpi ja heittävät sen sitten roskiin. Minun tehtäväni on estää tämä kuvituksen ja taiton avulla.

1.4 TYÖN AIKATAULU

Arjenhallintaoppaan ideoinnin aloitimme heti keväällä 2011 ensimmäisen tapaamisen jälkeen yhteistyökumppaneiden kanssa. Kesän 2011 lomailimme ja työskentelimme itse kukin, ja elokuussa jatkoimme oppaan työstämistä. Teen ensimmäiset kuvitustyyliehdotukset ja taittopohjan ennen joulukuuta, ja ensimmäiset kuvitusluonnokset ja taittoluonnoksen tammikuun jälkeen. Lopullisen taiton ja kuvituksen teen helmi- ja maaliskuun aikana. Aikataulun toteutuminen riippuu luonnollisesti minun lisäksi myös asiakkaasta ja uhkatekijöistä. Raportin palautan huhtikuun alussa. Seuraavalla sivulla on kaavio aikataulusta.

	2011		2012									
	Syksy	Kevät	Syksy					Kevät				
			Elo	Syy	Lok	Mar	Jou	Tam	Hel	Maa	Huh	Tou
Aiheen pohdintaa	—————											
Aiheen valinta, 1. tapaaminen yhteistyökumppaneiden kanssa		—										
Ideointi yhteistyökumppaneiden kanssa		—————										
Päätös kuvitustyylistä							—					
Kuvituksen luonnostelu								—				
Taiton luonnostelu									—			
Päätös taittoyylistä, taittomallin teko							—	—				
Kuvituksen teko									—			
Taiton teko										—		
Raportin teko							—	—	—			
Raportin palautus											—	
Opas valmis												—

Kuva 3. Alkuperäinen suunnitelma aikataulusta. Tämä aikataulu muuttui radikaalisti työn edetessä, ja kaatui lopulta lähes kokonaan.

1.5 KESKEISET KÄSITTEET JA NIIDEN SELITTEET

Arjenhallinta

Arkeen liittyvistä velvollisuuksista ja haasteista suoriutuminen sekä niiden kokonaisvaltainen hallinta; omien asioiden itsenäinen hoitaminen ja niistä vastaaminen; esimerkiksi laskuista tai kodin siisteydestä huolehtiminen sekä ostosten tekeminen.

Nuorten arjenhallintaryhmä

Yleensä nuorten psykiatrisen avohoitopuolen nuorisohjaajien ylläpitämä kerhotoimintatyyppinen ryhmä, jossa kuullaan nuorten ajatuksia, käydään läpi jokapäiväisen elämän selviytymiskeinoja ja annetaan ohjausta arjesta selviytymiseen. Tyypillisiin aktiviteetteihin kuuluvat muun muassa vertaistuen antaminen, ryhmässä keskustelu, lautapelejen pelaaminen tai muu yhteisöllisesti kehittävä toiminta. Tavallisesti paikalla on myös nuorisopsykologi, jonka kanssa nuoret voivat keskustella syvällisemmin.

Arjenhallintaopas

Neuvova ja ohjaava julkaisu, joka auttaa arjenhallinnassa. Ei yhtä laaja kuin kirja, muttei yhtä suppea kuin esite. ks. arjenhallinta.

Nuorten motivointi

Saada nuoret kokemaan jokin asia tarpeelliseksi ja asennoitumaan siihen myönteisesti; luoda motiiveja, joiden takia nuoret innostuvat jostakin.

Immersio

Voimakas eläytyminen, tässä tapauksessa internetiin tai internetpelien maailmaan uppoutumisen tai sulautumisen tunne (Suomen mediaopas).

Eskapismi

eli todellisuuspakoisuus. Usein eskapismia harrastavat eli eskapistit tuntevat olevansa pettyneitä todellisen maailman arkipäivän stressiin ja pyrkivät pakenemaan tässä tapauksessa internetiin tai internetpelien maailmaan.

J-ernu tai ernu

Lyhenne sanoista japanifani-erilainen nuori tai erilainen nuori. Käytetään pääosin loukkaavassa mielessä ja haukkumasanana. Yleisesti ottaen japanilaistyyllisesti pukeutuva 10-17 vuotta vanha nuori, joka heittelee satunnaisia japaninkielisiä lausahduksia sekä fanittaa j-rockia ja Japania. Lyhyesti Japani-fani (Urbaani sanakirja 2012).

Placeholder

Paikanvaraaja, elementti joka tilapäisesti korvaa tai varaa paikan puuttuvalle, myöhemmin valmistuvalle) elementille.

2. NUORILLE SOVELTUVAN KUVITUKSEN SELVITYSTYÖ

Tässä luvussa esittelen ja analysoin kohderyhmän, sekä kerron Kuopion Yliopistollisen Sairaalan päivätoimintaryhmän toiminnasta, jossa kohderyhmän nuoret ovat mukana. Kaikki tässä luvussa esiintyvät tiedot perustuvat KYS:n henkilökunnan kanssa käytyihin keskusteluihin.

2.1 KOHDERYHMÄN KUVAUS

Arjenhallintaopas on suunnattu Julkulan sairaalan päivätoimintaryhmän 14-19-vuotiaille toimintakyvyltään heikentyneille nuorille. Päivätoimintaryhmässä olevien nuorten selviytymiskyky erilaisissa tavanomaisissa arjen tilanteissa on selvästi alentunut. Esimerkiksi tiskaaminen tai kaupassakäynti voi olla näille nuorille erittäin vaikeaa tai lähes mahdotonta. Usein nuorten kotityöt, koulutehtävät ja ongelmat kasaantuvat, jolloin niiden aloittamisen kynnyks kasvaa ylitsepääsemättömäksi. Kohderyhmän edustajat eivät jätä näitä tehtäviä tekemättä laiskuuttaan, vaan heillä on erilaisia psyykkisiä ongelmia, jotka estävät tai vaikeuttavat tehtävistä suoriutumista, sekä eritasoisia kynnyksiä tehtävien aloittamiselle. Päivätoimintaryhmän nuorilla onkin kirjava joukko eri tyyppisiä henkisiä ongelmia tai psyykkisiä sairauksia. Hyviä esimerkkejä ovat esimerkiksi ADHD, vaikea masennus, kaksisuuntainen mielialahäiriö tai erilaiset persoonallisuushäiriöt. Joillakin ryhmän jäsenillä voi olla äärimmäisen huono itsetunto esimerkiksi koulukiusaamisesta tai muista henkisistä traumaista johtuen. Päivätoimintaryhmän nuorille on myös tyypillistä sosiaalisten tilanteiden välttely, joko huonon itsetunnon, heikon jaksamisen tai sairauden aiheuttaman häpeän takia.

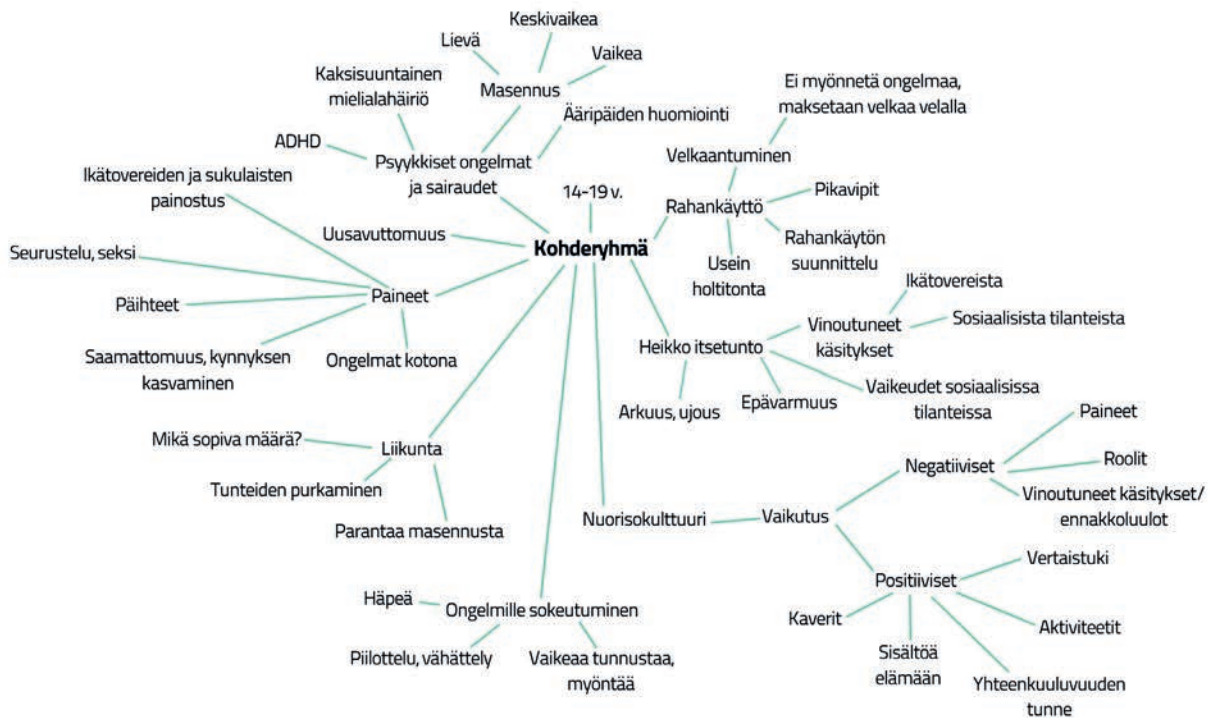
Ennakkoluulot ja harhakäsitykset

Kohderyhmällä on lukuisia ennakkoluuloja ja harhakäsityksiä ikätovereiden käyttäytymisen ja sosiaalisten tilanteiden luonteen osalta. Kaikkien nuorten keskuudessa kiertää automaattisia ajatuksia, kuten että kaikki ovat jo menettäneet neitsyytensä ennen muita, ja on noloa, jos on muista jäljessä. Kohderyhmällä nämä ajatukset ovat kuitenkin vielä paljon intensiivisempiä ja vaikuttavat käyttäytymiseen kohtuuttomasti. KYS:n henkilökunnan arjenhallintaryhmässä tekemien havaintojen mukaan luku on kuitenkin oikeasti melko pieni 14-19-vuotiaiden nuorten keskuudessa. Toinen vaikeasti kitkettävä oletus on se, että ryhmän painostuksesta on pakko osallistua esimerkiksi kotibileisiin ja käyttää alkoholia. Varsinkin huonolla itsetunnolla varustetut ryhmän jäsenet kokevat tällaisista tilanteista kieltäytymisen erittäin vaikeana ja ovat helposti johdateltavissa.

Päivätoimintaryhmän toiminta

Päivätoimintaryhmän yhteisissä tapaamisissa keskustellaan nuoria ahdistavista ja mietityttävistä asioista. Ryhmän jäsenet saavat myös tukea toisiltaan ja ohjaajat seuraavat nuorten toimintakykyä sekä arjenhallinnan valmiuksien kehittymistä. Kokoontumiset ovat rentoja ja vapaamuotoisia, ja nuorilla on mahdollisuus harrastaa erilaisia aktiviteetteja, kuten lautapelien peluuta tai vaikka vain ”hengai-

lua”. Arjenhallintaryhmän avulla pyritään nostamaan ryhmän nuorten toimintakykyä arjen tilanteissa ryhmän ulkopuolella, ja vähitellen vahvistaa heidän itsenäistymistä ja itsetuntoa. Nämä nuoret eivät siis ole päivittäisessä hoidossa laitoksen suljetulla puolella, vaan he asuvat vanhempiensa luona tai omassa asunnossaan ja käyvät muutaman kerran viikossa kokoontumisissa Julkulan sairaalalla. He pystyvät siis jonkin verran huolehtimaan itsestään ja asioistaan, mutta se on heille hankalaa.



Kuva 4. Miellekartta kohderyhmän ominaisuuksista. Kaavio on yhteenveto KYS:n henkilökunnan kanssa käytyjen keskustelujen pohjalta.

2.2 KOHDERYHMÄANALYYSI: MITEN KOHDERYHMÄN RAJAAVAT TEKIJÄT VAIKUTTAVAT KUVITUKSEN JA TAITON SUUNNITTELUUN?

Tässä kappaleessa käsittelen kuvitukseen ja taittoon vaikuttavia rajaavia tekijöitä, nuorisokulttuuria ja nuorten keskuudessa vaihtuvia trendejä, sekä kohderyhmäanalyysiä.

Rajaavat tekijät

”Koska katselijan persoona vaikuttaa siihen, mitä hän näkee kuvassa, kirjan tekijä voi manipuloida katsojaa haluamaansa suuntaan, jos hän tuntee kohderyhmänsä.” - Anja Hatva.

Minun on otettava kuvituksen ja taiton suunnittelussa huomioon kohderyhmän muutamat työtä olennaisesti rajaavat tekijät. Rajaavista tekijöistä kaikkein olennaisimmat ovat kohderyhmän erilaiset sairaudet ja oireyhtymät sekä muut psyykkiset ongelmat. Suurella osalla kohderyhmästä on ADHD tai muu varsinkin keskittymistä haittaava häiriö. Toinen yleinen ongelma kohderyhmällä ovat eristeiset masennustilat. Nämä molemmat edellä mainitut ongelmat haittaavat myös jaksamista, joten kohderyhmän edustajat eivät välttämättä jaksakaan lukea tai jaksakaan keskittyä tekstisisältöihin. Jopa lyhyiden tekstien lukemisessa voi esiintyä ongelmia. Näin ollen kuvituskuviin täytyy olla sopivan yksinkertaisia ja



Kuva 5. Poimintoja nuorten kommentista keskustelufoorumeilta. Kommentit koskevat japanilaiseen kulttuuriin ja mangasarjakuvatyylisiin kohdistuvia aggressioita (apinat.fi ja koululainen.fi).

helppoja ymmärtää, jotta niiden avulla voitaisiin välittää maksimaalisesti informaatiota, sillä voi olla myös mahdollista, että kohderyhmä jättää tekstit kokonaan lukematta tai he silmäilevät ne pintapuolisesti läpi. Tekstin sisältämän informaation tulee välittyä selkeästi jo pelkistä kuvituskuvista. Myös taiton tulee olla selkeää ja johdonmukaista, jotta tekstin seuraaminen ja lukeminen olisi mahdollisimman helppoa. Erityisesti minun tulee kiinnittää huomiota fonttivalintoihin ja tyhjän tilan käyttöön selkeyden ja lukemisen helppouden maksimoimiseksi.

Nuorisokulttuuri ja vaihtuvat trendit

Nuoret ovat välttämättä nuorisokulttuurin vaikutuksen alaisena. Minun tulee seurata, mitkä ovat vaihtuvia trendejä nuorten keskuudessa, ja mikä tällä hetkellä on ”in”. Vanhat tai liian pienelle kohderyhmälle suunnatut trendit aiheuttavat herkästi nuorissa kielteisiä reaktioita, jolloin oppaan uskottavuus kärsii. Hyvä esimerkki liian rajatusta trendistä on manga- ja animekulttuuri, joka ärsyttää monia. Olen törmännyt useisiin henkilöihin, joilla on erittäin rajoittunut mielikuva niin mangasarjakuvista itsestään kuin myös niiden lukijoista ja koko manga- ja animekulttuurista. Näitä kapeakatseisia henkilöitä oli kaikilla luokillani ala-asteesta aina lukioon saakka runsaasti, ja juuri tällä aikavälillä manga- ja animekulttuuri sekä japanilainen kulttuuri yleensä alkoi saada jalansijaa Suomessa. Internet-foorumeilla japanilaisen kulttuurin harrastajat tuomitaan ja leimataan usein harhaluuloisiksi tai ujoiksi ”hikkyiksi”, eli kotona koneella aikaansa viettäväksi hylkiöiksi, jotka poistuvat asunnostaan vain pakollisten asioiden hoitoon. Leimaaminen on varsin yleistä esim. Ylilauta.fi-internet-foorumissa.

Nuorisokulttuurista rajaamani alue ei saa kuitenkaan olla liian geneerinen, sillä liian yleistävällä tyylillä ei miellytetä ketään. Jos tarjotaan kaikkea kaikille, päädytään usein yleiseen tyytymättömyyteen, koska kukaan ei saa sitä, mitä haluaa (Puupponen, 2003). Minun on pyrittävä löytämään välimaastosta tyyli, joka miellyttää mahdollisimman monia. On mahdotonta valita tyyli, joka miellyttäisi kaikkia, mutta on mahdollista tehdä mahdollisimman monille soveltuva kuvitus. Aion pyrkiä kaikin keinoin eroon kategorisista ja geneerisistä tyyleistä joita nuorisolle nykyään tyrkytetään, ja löytää jonkin aivan uudenlaisen, mutta nuorille soveltuvan, kuvitustyylin. Vallalla olevat trendit nuorten keskuudessa ovat jo lyhyen aikavälin sisällä auttamattomasti vanhentuneita, kun ne tulevat ”kaikkien” tietoisuuteen.

Nuorista löytyykin vastareaktioita: nuoret ovat silloin tällöin tarkoituksella regressiivisiä eli taantuvia tai postmoderneja eli nykyaikaisia etäisyyden ottajia. Mitä enemmän muut puhuvat vaikkapa tekstiviesteistä ja mitä enemmän ilmiötä esitellään mediassa, sitä vähemmän nuoret siitä enää itse keskustelevat. Jokin vanha ilmiö voi kokea uudelleentulemisen nuorten keskuudessa: koska tekstiviestien näprääminen ei ole enää ”in”, voivat nuoret innostua vaikkapa perinteisistä kännykkäpuheluista. Mitä yleisempi kännykkä itsellä taas on, sitä vähemmän sitä halutaan muille korostaa. Mitä enemmän esimerkiksi ICQ:ta (pikaviestiohjelma) hehkutetaan, sitä vähemmän nuoret siitä enää innostuvat (Coogan & Kangas 2011, s. 37). Tämän takia nuorille suunnatut geneeriset ja toisteiset tyylit harvoin vetoavat ja vaikuttavat kohderyhmään, ainakaan kovin pitkään.

Nuoret huomaavat herkästi sen, että vanhemmat ihmiset ovat tehneet oppaan, koska lopputuloksesta tulee teennäinen, jos oppaan tekijät eivät ole pystyneet samaistumaan tarpeeksi kohderyhmään. Nykypäivän nuorisolle on kehittynyt ns. ”bullshit radar” (humpuukitukka), jonka avulla he tunnistavat herkästi mainonnasta ja markkinoinnista huijauksen sekä manipuloinnin. He eivät suostu tyytymään pelkästään yrityksen lähettämään viestiin (Silvennoinen & Komonen, 2012). Edellä mainittua voidaan suoraan soveltaa arjenhallintaoppaan suunnitteluun: vaikka oppaan kuvituksesta tulisikin

motivoiva, se ei saa olla propagandistinen, johdatteleva tai totuutta positiivisemmaksi vääristelevä, koska nuoret hyvin todennäköisesti huomaavat sen. Tärkeintä on aitous, jota myös nuoret arvostavat. Minulle samaistumisen ei kuitenkaan pitäisi tuottaa suuria vaikeuksia, sillä olen itse kuulunut muutamia vuosia sitten kohderyhmään terveydellisistä syistä, joten minulla on paljon omakohtaista kokemusta. Toki trendit ovat vaihtuneet nuorten keskuudessa, ja niitä minun on tutkittava. Itse asiassa nuoret ovat yksi suuri trendien levittäjäryhmä.

Nuoret esittelevät uusia sovelluksia mieluiten tuoreina, mikä tarkoittaa sitä, ettei massaväestö ole vielä omaksunut niitä eivätkä ne ole tulleet vielä markkinoille. Nuorille maine tarkoittaa sitä, että on nopea omaksuja ja trendien luoja. Muiden perässä hiihtäminen tai massan käyttämien sovellusten käyttö on noloa, etenkin silloin, kun on innoissaan jostain jo oman paikkansa löytäneestä. Luonnollisesti myös nuorten keskuudessa on esittelijöitä eli henkilöitä, jotka esittelevät uudet sovellukset muille ja näin niiden käyttö leviää mahdollisesti koko kaveripiiriin (Coogan & Kangas 2011, s. 37).

Aion tutkia trendejä pääasiassa netin välityksellä, sillä siellä nuorisotrendien syntyminen ja vaihtuvuus on tehokkainta ja nopeinta, ja suurin osa nuorista ja kohderyhmästä on jatkuvasti netin vuorovaikutuksen alaisena.

Myös nuorten ikähaarukan suuruus luo omat haasteensa kuvituksen ja taiton suunnitteluun. On vaikeaa löytää yhtenäisen kuvitustyylin, joka miellyttää ja palvelee mahdollisimman monta eri ikäistä oppaan käyttäjää. Eri ikäisillä nuorilla voi olla varsin erilaisia mieltymyksiä nuorisokulttuurin suhteen. Suurin uhka ikäkysymyksen kannalta on, että kuvituksesta tulee liian lapsellinen tai liian aikuismainen.

Seuraavaksi analysoin kohderyhmää tekemäni tutkimuksen ja KYS:n henkilökunnan kanssa käytyjen keskustelujen pohjalta. Kartoitan kohderyhmän tarpeita, toiveita ja yhteisiä tekijöitä samaistuakseni paremmin nuoriin. Lisäksi käsittelen kilpailevia viestejä, jotka voivat saada nuorten keskuudessa suuremman huomioarvon kuin painettu opas.

Kohderyhmän tarpeet, toiveet ja yhteiset tekijät

Tuotteiden, palvelujen ja ympäristöjen suunnittelun lähtökohta on niitä käyttävien ihmisten tarpeiden ja toiveiden tunteminen. Jos käyttäjät eivät ole tuttuja, hankitaan tietoa heidän toimintatavoistaan (Puupponen, 2003). Kohderyhmän tarpeisiin kuuluvat muun muassa vertaistuki, sosiaaliset kontaktit ja muiden ihmisten hyväksyntä. Näitä kohderyhmän edustajien voi olla kuitenkin vaikea hankkia erilaisten estojen takia. Kohderyhmän edustajat voivat olla niin sosiaalisesti estyneitä, etteivät poistu asunnostaan kuin vain pakollisten hoidettavien asioiden, kuten kaupassa käynnin tai sosiaalitoimistossa asioinnin takia. Kohderyhmän edustajat voivat kokea erilaiset sosiaaliset tilanteet uhkaavina tai pelottavina, tai heillä voi olla niin huono itsetunto, että he pelkäävät sitä, että muut eivät hyväksy heitä sellaisena kuin he ovat. Jo olemassa olevien ystävyys-suhteiden ylläpito voi olla vaikeaa tai mahdotonta, kuten uusien suhteiden solmiminenkin. Monet haaveilevat myös parisuhteesta, mutta se on useimmille mahdotonta huonon itsetunnon tai sairauden rajaavien tekijöiden takia.

Kohderyhmän toiveet voivat olla hyvinkin erilaisia. Osa jaksaa uskoa parempaan huomiseen, ja siihen että asiat voivat muuttua parempaan suuntaan. Osalla on motivaatiota opetella hallitsemaan omaa sairauttaan ja elämään sen kanssa. Pessimistisimmät taas ovat menettäneet toivonsa tulevaisuuden suhteen, joskin toivo voi olla vielä palautettavissa, esimerkiksi arjenhallintaryhmän vertaistuen avulla. Yksi keskeisimmistä arjenhallintaryhmän tavoitteista on elämän mielekkyyden löytäminen ja nuorten onnellisuustekijöiden selvittäminen.

Kohderyhmän yleisimpiä yhteisiä tekijöitä ovat muun muassa psyykkiset ongelmat ja sairaudet, nuori ikä, vaikeudet arjenhallinnassa sekä sosiaaliset ongelmat ja estot. Lisäksi useimmilla nuorista on paineita ja ennakkoluuloja. Heidän on vaikeaa keskittyä yhteen asiaan kerrallaan, ja useilta puuttuu elämänilo kokonaan. Usein nuoret päätyvät harhailemaan Internetissä, välttääkseen velvollisuuksien ja arjen töiden hoitamista. Myös eskapismi ts. internetiin tai internet-peleihin todellisuuden pakeminen on yleistä. Useiden nuorten elämä on päämäärätöntä harhailua eikä heillä ole todellisia tavoitteita elämässään. He ovat innottomia, ja elämä koostuu päivästä toiseen selviytymisestä. Nuoret voivat olla pessimistisiä, jopa kyynisiä, ja ongelmien myöntäminen voi olla heille äärimmäisen hankalaa.

Kohderyhmäanalyysi

<p>Tarpeet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vertaistuki - Sosiaaliset kontaktit, vaikka eivät estojen vuoksi välttämättä uskalla näitä hankkia - Muiden ihmisten hyväksyntä, voivat olla riippuvaisia tästä tai rakentavat itsetuntonsa tämän pohjalle - Se, että joku kuuntelisi, myös terapia vaikka eivät tarvetta yleensä myönnäkään - Ystävyyssuhteet (näitäkin voi olla vaikea solmia/ylläpitää) - Huolenpito, että joku hoitaisi heidän asioitaan/auttaisi niiden hoitamisessa - Lääkehoito, apua sairauden hoitoon, tietoa sairaudesta - Kannustus, positiivinen palaute, motivointi - Mahdollinen parisuhde/seurustelusuhde, seksuaalisuus 	<p>Toiveet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kyynisimmät menettäneet uskonsa tulevaisuuteen (tämä mahdollista korjata arjenhallintaryhmässä) - Toiveet paremmasta elämästä/ muutoksesta parempaan: kynnys itsenäisesti alkaa tekemään asian suhteen mitään liian suuri, tarvitsevat tukea - Työllistyminen, mielekäs elämä - Pari/seurustelusuhde, rakkaus, seksi, hyväksyntä - Osalla itsenäistyminen, toisilla se, että muut tekisivät vaikeat asiat heidän puolestaan (esim. siivoaminen, asioiden hoitaminen puhelimitse) - Ystävyyssuhteet, ystävien hyväksyntä - Vanhempien hyväksyntä - Löytää mielekkyyden elämään/elämänilo
<p>Yhteiset tekijät</p> <ul style="list-style-type: none"> - Psyykkiset ongelmat ja sairaudet - Nuoruus - Nuorisokulttuurin vaikutus - Vaikeudet arjenhallinnassa - Sosiaaliset ongelmat ja estot, sosiaalisten kontaktien vähyyden - Paineet - Ennakkoluulot - Vaikeaa keskittyä pitkään yhteen asiaan - Harhailu netissä, immersio nettiin/nettipeleihin, eskapismi - Päämäärättömyys, ei tavoitteita elämässä - Elämä päivästä toiseen selviytymistä - Ei elämäniloa, innottomuus - Pessimistisyys, kyynisyys, ongelmien myöntäminen vaikeaa 	<p>Kilpailevat viestit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Internet: <ul style="list-style-type: none"> -> keskustelufoorumit -> lautakulttuuri (esim. ylilauta.fi, 4chan.org) -> Nettipelit, esim. World of Warcraft, Counterstrike Source, tai muut pelit joissa vahva immersio pelimaailmaan ja samaistuminen pelihahmoon esim. The Elder Scrolls: Skyrim - Televisiosarjat, televisio-ohjelmat - Kännykkä, älypuhelimet joissa netti - Printtimateriaali, muut oppaat/lehdet - Mainonnan ja median luomat mielikuvat siitä, millainen pitäisi olla, varsinkin nuorten naisten ongelma

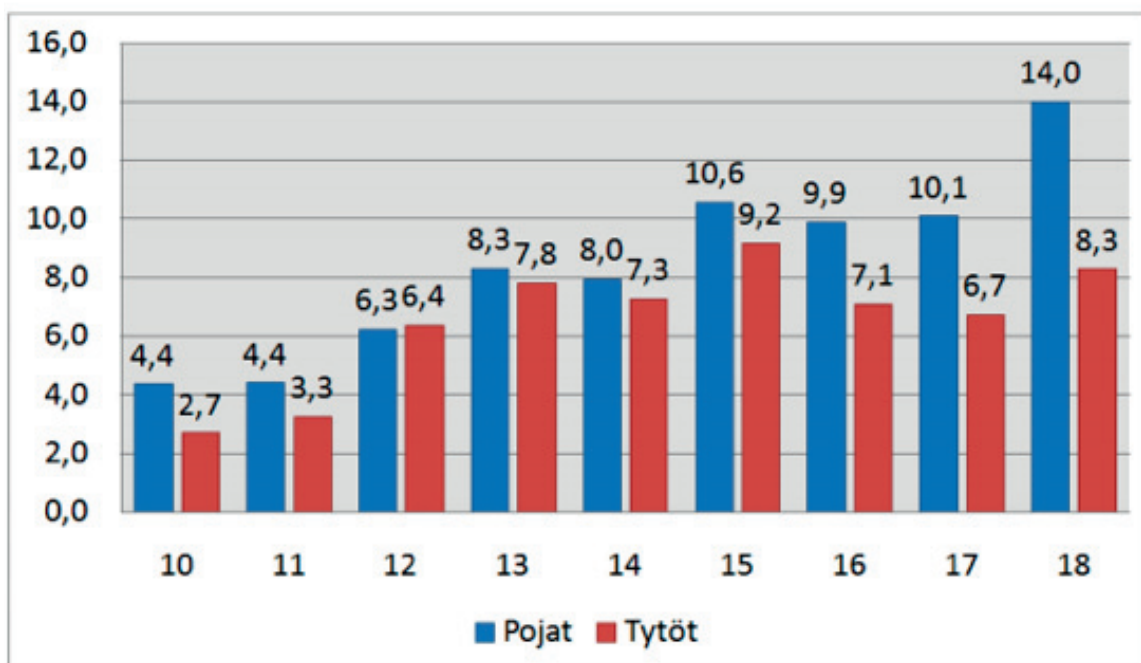
Kuva 6. Kohderyhmäanalyysi. Kuva pohjautuu KYS:n kanssa käytyihin keskusteluihin sekä omaan tiedonhankintaan nuorista.

Kilpailevat viestit

Vaikka tuotanto ja suunniteltava julkaisu ei olisikaan kaupallinen, työn onnistumiseen vaikuttaa se, että pystytään valloittamaan tavoitellun yleisön huomio kilpailevilta viesteiltä (Puupponen, 2003). On erityisen tärkeää ottaa huomioon ja selvittää muut oppaan kanssa kilpailevat viestit, jotka kohderyhmä saattaa priorisoida. Huomioon otettavia oppaan kanssa kilpailevia viestejä ovat muun muassa televisiosta tulevat ohjelmat, kännykät ja puhelimet, älypuhelimet joissa on internet-yhteys ja pelejä, muut oppaat ja lehdet sekä tietokone- ja konsolipelit. Nuoriin vaikuttavat suuresti myös mainonnan ja median luomat mielikuvat siitä, millaisia nuorten tulisi olla. Nämä paineet kohdistuvat tänä päivänä erityisesti nuoriin naisiin. Massiivisin kilpailija ja käytännössä mahdoton voitettava tekijä on kuitenkin näistä kaikista internet. Tämän vuoksi aion jättää asiakkaalle myös kehittämisehdotuksen

internet-sovellutuksista, sillä ”vihollinen” on järkevämpää yrittää kääntää eduksi kuin väkisin taistella sitä vastaan. Oikeastaan oppaan toteuttamisessa olisi kannattanut mielestäni hyödyntää modernimpaa julkaisutekniikkaa, esimerkiksi internet-peliä tai muuta interaktiivista web-sovellusta, tai vaikka vain websivuja, mutta asiakkaan toive meni edelle.

Internet ei kuitenkaan ole pelkästään hyödyllinen julkaisualusta, sillä nuoret kuluttavat nykyään niin paljon aikaansa netissä, että muu elämä saattaa kärsiä sen seurauksena. Internet on nykyään nuorten keskuudessa tärkein ja mieluisin media. Internet on selvästi ohittanut television katselun 12-20-vuotiaiden tärkeysjärjestyksessä. Vuonna 2004 internetin käyttö ja television katselu olivat vielä tasoissa. Vuonna 2008 80 prosenttia nuorista käytti internetiä vähintään lähes päivittäin ja puolet heistä useita kertoja päivässä (Kallionpää, 2008). Myös Taloustutkimus oy:n tekemä tutkimus nuorten internetin käytöstä viittaa internetin käytön ja suosion kasvuun. Tutkimuksen mukaan vielä 2000-luvun alussa internetin keskimääräinen käyttöaika oli nelisen tuntia viikossa vuoden 2008 kahdeksan tunnin sijaan. Tätäkin suurempi muutos on tapahtunut 15–24-vuotiaiden suomalaisten netin käytössä, joka on samaisena ajanjaksona kasvanut vajaasta viidestä tunnista kahteentoista käyttötuntiin per viikko (Roose, 2008).



Kuva 7. Kaavio: Nettitunteja viikossa. Kaavio nuorten internetin käytöstä ja internetin käyttöön varatusta ajasta. Pystyrivillä on tuntien määrä, vaakarivillä nuorten ikä. Sukupuolet on merkitty eri väreillä.

Internetillä on myös monia muita haittavaikutuksia nuorten elämään. Yhä useampi nuori käyttää enenevässä määrin aikaansa myös internet-pelien parissa. Runsaalla netinkäytöllä ei ole voitu osoittaa olevan suoraa yhteyttä terveydellisiin haittoihin, mutta tutkimuksissa korkeiden internet-riippuvuusasteiden saaneiden nuorten riippuvuuden ja masennuksen välillä on selvä yhteys. Varsinkin World of Warcraftia pelaavat nuoret saivat hyvin korkean internet-riippuvuusasteensa. Runsaasti internet-pelejä pelaavat nuoret myös nukkuvat keskimäärin muita nuoria vähemmän ja juovat enemmän energiajuomia pysyäkseen hereillä, ja pelaavat usein yön pikkutunneille asti. Fantasiapelaamaailma on houkutteleva vaihtoehto harmaalle, masentavalle arjelle, ja helppo keino paeta ongelmia, koska huomio keskittyy täysin pelaamiseen. Hahmoon samaistuminen saattaa aiheuttaa sen, että pelaaja kokee,

että hänellä on vahvempi ja parempi identiteetti pelissä kuin todellisuudessa. Tämä vahvistaa immersiota pelimaailmaan entisestään. Nuorten internetin käyttöä ja pelaamista ei erityisesti valvota, ellei vanhempien valvontaa lasketa, joka on usein heikkoa. On hyvin tavallista, että nuoret joutuvat itse valvomaan internetin käyttöönsä, jolloin varsinaisten rajoitusten puuttuessa käyttö riistyy helposti käsistä (Tossavainen, 2008, s. 6).

Nuorten median lukutaito saattaa olla niin heikoilla kantimilla, että he eivät pysty ajattelemaan ja käsittelemään kaikkea netistä löytyvää tietoa tarpeeksi kriittisesti, jolloin he altistuvat vääristyneille mielikuville ja vaatimuksille siitä, millaisia heidän pitäisi olla tai millaisia kaikki muut nuoret ovat. Peruskoulussa medialukutaidon opetus ei valitettavasti ole yhtenäistä. Opetussuunnitelmassa medialukutaito sisältyy erilaisiin aihekokonaisuuksiin nimellä media- ja viestintätaito. Ongelmana on, että aihekokonaisuus-käsite on epämääräinen ja kokonaisuuksia toteutetaan kouluissa eri tavoin. Alueelliset erot kokonaisuuksien toteutuksissa ovat suuria, varsinkin laadun ja laajuuden osalta. Näin jo peruskoulutasolta lähtien nuoren medialukutaito saattaa jäädä vajavaiseksi ja kykeneväisyys kriittiseen tiedon tarkasteluun puutteelliseksi. Pahimmassa tapauksessa medialukutaidon opetus puuttuu osassa kouluista kokonaan (Kupiainen, 2009, s. 1-2).



*Kuva 8. Kuvakooste kilpailevista viesteistä nuorten keskuudessa. Esimerkkeinä mukana ovat internetin keskustelufoorumit [Demi.fi](#), [Ylilauta.fi](#) sekä [4chan.org.](#), sekä herkästi immersiota ja eskapismia ruokkivat tietokonepelit *World of Warcraft* ja *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Lisäksi kuvassa on näkyvissä iPhone, joka voi myös aiheuttaa riippuvuutta jo itsessään, mutta myös kännykkäpelien kautta.*

Nuoret saattavat olla erittäin taitavia teknisesti toimiessaan internetissä, mutta he tarvitsevat tukea monissa vastuulliseen toimijuuteen liittyvissä kysymyksissä, joiden tuntemuksesta rakentuu medialukutaitoa. Esimerkiksi paljon internet-pelejä pelaavien nuorten ja lasten vanhemmat saattavat olla täysin tietämättömiä itsekin medialukutaidosta tai eivät välitä asiasta, ja kodissa ei tueta millään tavalla lasten median käyttöä. Mediakulttuurin merkitystä ei ole toistaiseksi ymmärretty riittävästi perheissä, kouluissa eikä opettajankoulutuksessakaan (Kotilainen, 2009).

Netistä tuleva tieto voi myös yksipuolistaa nuorten kuvaa nuorisokulttuurista. Nuorten keskuudessa suosittu lautakulttuuri on hyvä esimerkki tästä, sillä laudoilla leviävät käsitykset ja trendit voivat

olla hyvinkin vääristyneitä, koska laudoilla aktiivisesti kommentoiva joukko nuoria on suhteellisen marginaalinen (nimim. ”Nyymi85”, 2011). Lautakulttuuri kehittää erityisen nopeasti erilaisia memeejä, eli kulttuurisia ja viestinnällisiä kopioitujia ts. replikaattoreita, jotka vaikuttavat suoraan trendien syntymiseen. Laudoilla on harvoin mitään rajoituksia viestiketjujen luomisen tai kommentoinnin suhteen (poikkeuksena lakia rikkovia teemoja ei sallita), joten nuoret pystyvät keskustelemaan lähes mistä tahansa ja luomaan yhdessä mitä tahansa uutta teksti- tai kuvamateriaalia.



Kuva 9. Poimintoja ylilaudan käyttäjäkunnan kommenteista (iltalehti.fi sekä nelonen.fi).

2.3 KUVITUKSEN TARKOITUKSEN POHTIMINEN JA SELVITTÄMINEN

Ennen kuin aloitin kuvituksen pohtimisen, otin huomioon asiat, jotka tulivat esille tapaamisissa KYS:n henkilökunnan kanssa. Näihin kaikkiin ei välttämättä ole yhtä tai oikeaa vastausta. Keskeisiä ydinasioita kohderyhmän osalta oppaan tekstisisältöön liittyen (mutta auttavat myös kuvituksen funktion hahmottamisessa) ovat muun muassa seuraavat:

- *Nuorilla on heikko itsetunto: miten ylitetään kynnyks tehtävien aloittamiselle ja sosiaalisiin tilanteisiin osallistumiselle?*
- *Mistä tasapaino elämään? Mikä olisi hyvä tasapaino? Tasapaino on elämän kivijalka, jos yksi osa-alue murenee, koko homma kaatuu*
- *Mistä nuorille iloa ja voimavaroja elämään?*
- *Mitä kuuluu hyvään elämään?*
- *Mistä sisältöä elämään, mikä tuo mielekkyyden elämään?*
- *Miten nuoret saisivat oman elämänsä hallintaan?*
- *Opas ei saa olla saarnaava, vaan sen pitää olla motivoiva*
- *Mieluiten neutraali tiedon esittäminen, ei kehotuksia tai kieltoja: mitä esimerkiksi alkoholi tuo elämään, mitä se vie? Nuori saa itse punnita vaihtoehtoja ja tehdä valinnan tai päätöksen*
- *Oman ajattelun herättely, sisältä lähtevä motivaatio*
- *Perheen ongelmien huomioon ottaminen, lasten tehtävä ei ole huolehtia vanhempien asioista*
- *Sosiaalisten suhteiden tulee kulkea jokaisessa oppaan teemassa mukana*

Mikä on kuvituksen funktio?

”Taiteilijan on kuvittaessaan löydettävä esitystapa, joka parhaiten välittää annetun sisällön. ”Parhaiten” tarkoittaa sovittua päämäärää parhaiten palvelevaa kuvitusta.” - Anja Hatva

Kun aloimme pohtia kuvituksen tarkoitusta yhdessä yhteistyökumppanien kanssa, heillä ei ollut valmiiksi selvää käsitystä, mitä kuvitus voisi olla, vaan sain vapaat kädet. Heille tärkeintä oli se, että kuvitus valmistuisi määräajassa ja että he saisivat opinnäytetyönsä ja oppaan määräajassa valmiiksi. KYS:n henkilökunnan toiveena oli se, että kuvitus olisi mahdollisimman informatiivista.

Asioita voidaan kuvata monin eri tavoin, esimerkiksi sanallisesti, visuaalisesti tai matemaattisesti. Eri koodit eli merkit voivat kattaa samaa informaatiota, ja se, mikä kuvaustapa on hyödyllisin, riippuu siitä, mihin koodin sisältämää informaatiota on tarkoitus käyttää. Esimerkiksi verbaalisesti esitetty tieto saatetaan koodata johonkin toiseen muotoon, esimerkiksi visuaaliseksi mielikuvaksi (Hatva, 2009, s. 15).

Yksi kuvituksen tavoite on siis välittää informaatiota kuvituksen avulla ja koodata tekstin sisältämä informaatio kuvituskuvaksi, jotta kohderyhmä ymmärtäisi informaation sisällön helpommin. KYS:n henkilökunta halusikin, että oppaan asiasisältö olisi helposti ymmärrettävissä jo pelkästään kuvituksen avulla. Nämä KYS:n kanssa pidettyjen palaverien aikana esille tulleet asiat ovat mielestäni totta kai tärkeitä ja itsestään selviä kuvituksen laatimisprosessissa, mutta itselleni oli tärkeää löytää jokin vielä syvällisempi, uudenlainen ratkaisu sille, mikä kuvituksen funktio oppaassa loppujen lopuksi on.

Kuopion Muotoiluakatemia kuvituksen ja kuvittamisen lisäkurssin tietojen sekä kuvittamisen teorian perusteella minulla oli alustavasti käsitys, että kuvituksen tärkein tehtävä on aina välittää teks-

tisisällön informaatio mahdollisimman tehokkaasti ja ytimekkäästi. Olin siis osittain sulkenut silmäni muilta kuvituksen mahdollisuuksilta.

Ensimmäisessä keskustelutuokiossa ohjaavan opettajani kanssa esille tuli monia muita mahdollisia kuvituksen funktioita, mikä laajensi mielikuviani kuvittamisesta huomattavasti. Tapaamisessa tuli esille muun muassa seuraavia kuvituksen funktiota, joita pohdin oppaan kuvituksessa hyödynnettäväksi: mielikuvien luominen, tunnelman luominen, informaation välittäminen, motivoivuus, samaistuminen, elävöittäminen, tunteiden herättäminen sekä elämyksellisyys. Kuvituksen funktiota ja vaikutusta kohderyhmään pohtiessani tulin siihen tulokseen, että tehtävä ei olekaan niin helppo kuin aluksi luulin. Tietoperustaa kuvittamisen vaikutuksista ei ole paljoakaan saatavilla. Eri kuvitustapojen ja tyylien vaikutusta on tutkittu ja vertailtu melko vähän. Tehtävä onkin vaikea, sillä muuttujia on paljon ja niitä on vaikea kontrolloida. Taiteilijan ”käsiala” on yksi näistä muuttujista. Kuvittaminen ei ole pelkkää piirustustaitoa. Kuvitettavan tekstin luonne asettaa erilaisia lähtöasetuksia, samoin asetettu tavoite (Hatva, 2009, s. 60).

Omaa kuvittamisen käsialaani en ehdi alkaa tässä aikataulussa muuttamaan oppaseen sopivaksi, joten minun on kyettävä soveltamaan oppaaseen valittua kuvitustyyliä omaan tyyliini. Kuvitettava teksti on yksinkertaista, hyvää suomen kieltä, johon ei kuulu puhekielisyyksiä. Nuorten keskuudessa suositut lyhenteet ja toteamukset jätimme pois, sillä ne kuluvat nopeasti ja alkavat kääntyä itseään vastaan ja ärsyttää kohderyhmää (esim. liiakäytöstä kärsinyt ”LOL” = ”Lots Of Laugh”/”Laughing Out Loud”).

Tunnelman luominen ja tunteiden herättäminen olivat aluksi varteenotettavia vaihtoehtoja, samoin elävöittäminen. Ne eivät kuitenkaan olleet mielestäni tarpeeksi hyviä perusteita kuvitukselle, sillä ne eivät korreloineet kuvitukselle asettamieni tavoitteiden kanssa, joista tärkeimmät ovat saada kohderyhmä kiinnostumaan oppaasta ja lukemaan opas, sekä käyttämään sitä arjenhallinnan apuna. Toki tunteisiin vetoaminen voi myös saada ihmiset uppoutumaan asiasisältöön, mutta koin, että kohderyhmä vaatimuksineen tarvitsee jotain konkreettisempaa.

Motivointi

Lopulta priorisoin motivoinnin kuvituksen tärkeimmäksi ominaisuudeksi. Motivoinnilla tarkoitan sitä, että kuvitus yksinkertaisesti motivoisi oppaan tarkastelijan lukemaan myös tekstisisällöt. Tämän valitsin tärkeimmäksi tavoitteeksi kuvitukselle siksi, että suurimmalla osalla kohderyhmästä on keskittymisvaikeuksia, joten heille on vaikeaa lukea tekstisisällöt loppuun asti tai pahimmassa tapauksessa edes aloittaa tekstin lukeminen. Jos kuvitus epäonnistuu motivoinnissa, kohderyhmän edustaja saattaa jopa heittää oppaan saman tien roskeen tai muuten vain jättää sen lojumaan sen enempää siitä tai asiasisällöstä kiinnostumatta. Osa kohderyhmästä kärsii masennuksesta, joten he eivät välttämättä edes jaksaa kiinnostua oppaasta, osa taas kärsii ADHD:sta tai muusta keskittymiseen vaikuttavasta häiriöstä, joten heidän on vaikea jaksaa keskittyä oppaaseen täysipainoisesti. Näiden kahden ääripään huomioon ottaminen kuvituksen suunnittelussa tulee olemaan vaikeaa, sillä minun tulisi tasapainotella niiden välimaastossa ja löytää sopiva keskitie. Kuvituksesta ei saa tulla liian yleistävä, mutta se ei saa myöskään keskittyä liikaa huomioimaan jommankumman ääripään tarpeita.

Toinen tekijä, joka vaikutti (tosin vähemmässä määrin) päätökseeni oli se, ettei motivoivasta kuvituksesta ole vielä tehty paljoakaan aiempaa tutkimusta. Ainoa lähde jonka aiheesta löysin, oli Oulun seudun ammattikorkeakoulun opiskelijoiden Tanja Balkin ja Riikka Saarelan opinnäytetyö ylipainoitusten lasten painonhallinnasta. Balk ja Saarela ovat päätyneet yhteneväisiin johtopäätöksiin kanssani kuvituksen ja taiton suunnittelussa. He pyrkivät luomaan oppasta motivoivan ulkoisten tekijöiden ku-

ten värityksen ja kuvituksen avulla. Oppaassa olevien kuvituskuvien tarkoitus on innostaa ja motivoida lapsia liikkumaan sekä välittää liikunnan riemua. Kuvitus tukee tekstiä, ja valitut kuvat täydentävät ja selittävät tekstiä. Kuvat lisäävät oppaan kiinnostavuutta ja ymmärrettävyyttä (Balk & Saarela, 2009, s. 35). Balk ja Saarela ovat sitä mieltä, että oppaasta voi saada motivoivan ulkoisten tekijöiden avulla. Kuvien on tarkoitus innostaa ja motivoida liikkumaan.

Balk ja Saarela ovat tosin ilmeisen yksioikaisesti päättäneet, että kuvitus on hyvä näin, sillä he eivät sen enempää perustele valintojaan tai ota huomioon sitä, että kuvitus voi vaikuttaa lihaviin lapsiin myös negatiivisesti. Lapsien voi olla vaikea samaistua kuvituskuvien henkilöihin, jos he ovat terveellisen, iloisen ja sopusuhtaisen näköisiä. Heille voi tulla motivoituneisuuden sijaan ulos sulkemisen kokemuksia, eli että he eivät kuulu tuohon oppaassa esiintyvään iloiseen ihmisryhmään. Juuri tämä uhka minun tulee välttää oppaan kuvituksen suunnittelussa, sillä kohderyhmä ei pysty samaistumaan sellaisiin hahmoihin, joilla menee hyvin, jotka ovat liian positiivisia tai iloisia, vaan he päinvastoin vain tulevat entistä tietoisemmiksi omasta kurjuudestaan ja sairaudestaan. Kuvitukseen tulee siis tuoda tietty neutraalius mukaan, ja mieluummin tuoda positiivisuutta mukaan huumorin keinoin kuin yltiöpositiivisten henkilöihahmojen kautta.

Voivatko Balkin ja Saarelan käyttämät tekijät motivoida myös arjenhallintaoppaan lukijoita, ja mitä muita tekijöitä voisoin hyödyntää kuin esimerkiksi väritystä? Näitä elementtejä aion tutkia seuraavaksi.

2.4 JOHTOPÄÄTÖS ELI RATKASEVA KYSYMYS: MITÄ ON MOTIVOIVA KUVITUS?

Motivaatio käsitteenä

Motivaatio käsitteenä on hankala selittää yksinkertaisesti. Pohtiessani motivaatiota syvemmin tulin siihen lopputulokseen, että motivaatio on jotakin sellaista voimaa, jolla saadaan ihmiset kokemaan jokin asia tarpeelliseksi ja asennoitumaan tai suhtautumaan siihen myönteisesti. Motivaation avulla luodaan motiiveja, joiden takia ihmiset innostuvat jostakin asiasta tai kokevat sen tärkeäksi. Motiivit suuntaavat ihmisen toimintaa. Rikosjutuissakin kysytään ”mikä oli tekijän motiivi?”, eli miksi rikollinen teki tekonsa? Mikä oli se voima tai syy mikä motivoi henkilön rikokseen? Asian voisi ilmaista lyhyesti: miksi joku teki jotakin?

Katsojan omat motiivit kuvien katseluun liittyvät läheisesti hänen omiin odotuksiinsa. Odotuksilla taas on vaikutuksia kaikilla tiedonkäsittelyn tasoilla: mitä valitaan katselun kohteeksi, miten luodaan synteesiä eli yhteensulauttamista tekstin ja kuvan välillä sekä miten kuvan välittämää tietoa taltioidaan ja käytetään. Odotukset johtuvat motiiveista, jotka ovat kohteen aktiivisia tarpeita lukijassa. Lukijalla voi olla esimerkiksi tarve saada tietoa, taide-elämyksiä tai vain katsella kuvaa sen miellyttävyyden vuoksi (Hatva, 1987, s. 64).

Miksei tänä motivoivana voimana voisi toimia myös kuvitus? Motivoivan kuvituksen avulla voin saada kohderyhmän kokemaan oppaan asiasisällön tarpeelliseksi ja hyödylliseksi lukea. Kohderyhmä saattaa kokea oppaan saarnaavana tai ”pakkopullana”, mutta kuvitus voi aidosti innostaa heitä kes-

kittymään asiasisältöön ja huomaamaan sen tärkeys, sekä asennoitumaan oppaaseen ja sen sisältöön myönteisesti.

Parhaassa tapauksessa motivoiva kuvitus pystyy kääntämään kohderyhmän mielikuvat aiheesta ja oppaasta täysin päinvastaisiksi, mikäli heillä on alun perin ollut negatiivinen mielikuva oppaan sisällöstä. Motivoiva kuvitus vaikuttaa siis myös kohderyhmän mielikuviin aiheesta.

Kuvan motivoivat elementit: mitä ne voivat olla?

Hatvan mukaan kuvalla motivoiminen on mahdollista tilannekohtaisesti, mikäli kuva:

- herättää kiinnostuksen käsiteltävään aiheeseen eli kiinnittää katseen
- suuntaa tarkkaavaisuutta (esimerkiksi kuvan ja tekstin yhteyksien kautta)
- kannustaa toimintaan esimerkiksi osoittamalla hyvien ratkaisujen mahdollisuuden tai aiheuttamalla samaistumista kuvan henkilöihin, mihin myös mainonta usein perustuu

(Hatva, 1987, s. 80)

Seuraavaksi pohdin Hatvan pohdintojen perusteella kuvan kiinnostavuutta ja esteettisyyttä, jotka voisivat mahdollisesti motivoida oppaan lukijaa. Pohdin myös samaistumista ja toimintaan kannustamista. Kaikki tekijät vaikuttavat tietenkin toisiinsa ja niistä muodostuu kokonais käsitys kuvan motivoivuudesta. Lisäksi määrittelen lopuksi yhteisen motivaatiotekijän kohderyhmälle ja asetan lähtökohdat kuvituksen ideoinnille ja tyyli suunnan hakemiselle.



Kuva 10. Esimerkki kuvan sisällöllisestä kiinnostavuudesta. Kuvassa on havaittavissa selkeä tilanteen tuntu ja kerronnallinen juoni.

Kiinnostavuus

Ensimmäiseksi lukija täytyy saada kiinnostumaan kuvituskuvista. Kuvan kiinnostavuus on tärkeä kriteeri, joka ohjaa oppaan katselua ja jatkotoimenpiteitä. Mikäli kuvat eivät kiinnosta lukijaa, toden-

näköisesti tekstikin jää lukematta. Kiinnostavuus siis suoraan motivoi lukijaa lukemaan myös tekstit. Huomion suuntautuminen ja kuvan katseluajan pituus lisäävät tekstien lukemisen todennäköisyyttä. Painottamalla kuvan erilaisia sisällöllisiä ja ulkoisia tekijöitä voidaan ohjailta katsojaa sisällön omaksumiseen. Nämä tekijät vaikuttavat myös suoraan kuvan kiinnostavuuteen. Sisällöllistä kiinnostavuutta voi edustaa esimerkiksi kuvan juoni eli se, mitä kuvassa tapahtuu (Hatva, 1993, s. 51). Tällä perusteella olen ajatellut tehdä kuvituskuvista tilannekuvia, jotka kuvaavat jotakin aiheeseen liittyvää toimintaa. Toiminnan näkeminen kuvallisena voi innoittaa lukijaa lukemaan myös tekstin, jossa toiminnasta kerrotaan enemmän. Hän voi myös haluta samaistua kuvassa esiintyvään tekijään, eli toteuttaa itse saman tilanteen, joka kuvassa esiintyy esimerkinomaisesti. Näin pystytään kuvan avulla kannustamaan lukijaa tiettyyn toimintaan. Kuvan avulla voidaan myös esittää jokin oletettu kohde-ryhmälle vaikea tilanne tai toiminta positiivisena tai huumorin varjolla, ja näin mahdollisesti ohjata mielikuvia tilanteesta parempaan suuntaan ja poistaa turhia pelkoja. Nämä ovat tietysti hyvin positiivisia näkemyksiä, sillä todellisuudessa kuvituksella käytännön tekemiseen asti motivointi on vaikeaa.



Kuva 11. Esimerkki kuvituskuvan ulkoista kiinnostavuutta lisäävistä tekijöistä. Yksityiskohtien runsas mutta hallittu käyttö, värit sekä vesiväritekniikan monipuolinen hyödyntäminen tuovat kaikki kiinnostavuusarvoa kuvalle.

Ulkoista kiinnostavuutta edustavat kuvan muodolliset tekijät, esimerkiksi värit ja sommittelu. Värien tulee siis olla myös huomiota herättäviä, mutta niiden ei välttämättä tarvitse olla kirkkaita tai puhtaita, sillä kohderyhmä saattaa mieltää ne liian iloisiksi tai ärsyttäviksi. Hiukan murretummat sävyt voivat toimia paremmin. Värit kasvattavat kuvien vetovoimaa ja kiinnostavuutta oppaassa. Sommittelun taas täytyy olla melko hallittua ja selkeää, kohderyhmän rajoittavat tekijät huomioon ottaen.

Kuvan koolla on suuri merkitys huomioarvoon ja kiinnostavuuteen. Huonokin kuva voi suuressa koossa herättää ainakin huomiota, mahdollisesti myös kiinnostusta (Hatva, 1993, s. 56-58).

Suuremmassa koossa kuvasta myös erottuu paremmin yksityiskohtia. Myös aukeaman muiden kuvien koko vaikuttaa yksittäisten kuvien huomiarvoon. Olen ajatellut käytettäväksi yhdellä aukeamalla selkeyden vuoksi korkeintaan yhtä isoa kuvituskuvaa ja mahdollisesti yhtä pienempää lisäkuvaa, jos se tuo aukeamaan lisäarvoa. Ajattelin sijoittaa osan kuvista leikkausvaran yli, mikä lisää myös mielenkiintoisuutta. Minun tulee kuitenkin ottaa huomioon hahmojen katse suhteessa kuvien aseteluun. On tyypillistä, että katselija seuraa omalla katseellaan suuntaa, johon kuvan henkilö katsoo, joten sivun laidan yli suunnattua katsetta tulee välttää, koska se häiritsee tekstin havainnointia (Hatva, 1993, s. 58).

Oppaan kiinnostavuuteen vaikuttaa tietenkin myös toisteisuus. Edelliset sivut vaikuttavat seuraavien omaksumiseen, joten kuvituksen uutuusarvo heikkenee sitä mukaa kun opasta selataan eteen päin (Hatva, 1993, s. 58). Kuvitustyylin on pysyttävä samanlaisena yhtenäisyyden ja eheyden takia, mutta vaikka tyyli pysyisikin samana, voidaan kiinnostusta ylläpitää muilla elementeillä. Kuvan muoto, kontrastit ja sijoitus vaikuttavat kaikki kuvan huomioarvoon. Olen ajatellut tehdä kuvista rajattuja (eli toteuttaa ne ilman taustaa), joten kuvien ääriiviivat ja sitä kautta muoto muuttuvat jatkuvasti, lisäten jokaisen kuvan tuoreutta ja mielenkiintoisuutta. Kontrasteja luon kuvan sisäisten elementtien asetelulla ja väreillä. Pyrin vaihtelevaan kuvien sijoittelua erilaisiksi toisiaan seuraavilla aukeamilla, vaikka vaihteluvaraa onkin rajoitetusti taittoa rajaavien tekijöiden vuoksi. Kiinnostavuus on mielestäni ehdottomasti tärkein motivaatiotekijä ja lähtökohta, joka on ensimmäisenä otettava huomioon kuvitusta laadittaessa.

Esteettisyys

Hatvan mukaan kuvan esteettisyys on yksi kuvituksen tärkeimmistä rooleista ja liittyy läheisesti elämyksellisyteen. Hänen mukaansa kuvituksen tarkoitus on tuottaa miellyttävyyden kokemuksia. Ihmiset katselevat tietenkin mielellään miellyttäviä kohteita. Hatva pohtiikin sitä, onko epäestettiselle kuvitukselle koskaan olemassa todellista funktiota, sillä ihminen haluaa luontaisesti välttää epämieluisia ilmiöitä. Yksilölliset tulkinnat kuitenkin vaikuttavat suuresti siihen, mikä koetaan esteettisenä: joku voi nauttia kauhusta tai kokea esimerkiksi hyvin groteskinkin kuvamateriaalin miellyttävänä. Vaikka kuva-aiheet olisivatkin raakoja, yhteistä kaikelle laadukkaalle kuvitukselle on kuitenkin pyrkimys esteettisyyteen sommittelun ja kauniin teknisen toteutuksen kautta (Hatva, 1993, s. 51 ja 58).

Maallikot huomaavat ja tiedostavat kuvien visuaalisen toteutuksen usein vasta silloin, kun se on kömpelöä. Niin kauan kuin ikkunalasi on virheetön ja kirkas, siihen ei kiinnitetä huomiota. He asettavat etusijalle sisällön tärkeyden huomattavasti useammin kuin visuaalisen vaikutelman. Taiteen harrastajat reagoivat päinvastoin (Hatva, 1993, s. 69 ja 123). Koska oppaan lukijoista suurin osa on maallikkoja, voisi olettaa, että kuvan sisältö ja merkitys on tärkeämpi kuin esteettisyys. ”Harjaantumattomat” tulkitsijat etsivät kuvituksesta tunnistettavia objekteja, ”kokeneemmat” visuaalisia ominaisuuksia (Hatva, 1993, s. 70). Esteettisyyden rooli motivoinnissa liittyy siis lähinnä visuaalisuuteen ja miellyttävyyteen: kuvituskuvan tulee olla esteettinen, jotta sitä on miellyttävä katsella, eikä siihen reagoida negatiivisesti. Esteettistä kuvaa on helpompi lähestyä. Esteettisyys motivoi ja herättää mielenkiintoa tietoon ja sisältöön. Kaunis kuva on tehokas, sillä se koetaan miellyttäväksi ja koska se näin suuntaa lukijan tarkkaavaisuutta (Hatva, 1993, s. 80).



Kuva 12. Esimerkki hyvin esteettisestä kuvasta. Harmoniset värit, muotokieli sekä pehmeä liike luovat esteettisyyttä ja miellyttävyyttä.

Kuvituksen motivaatiotekijän ja lähtökohtien määrittely

Kuva voi motivoida eri tavoin. Ihmiset motivoituvat hyvin erilaisten seikkojen perusteella. Niinpä minun tuli löytää jokin perustavanlaatuinen yhdistävä motivaatiotekijä kohderyhmän jäsenten välillä, jotta voisin määrittellä kuvituksen yleistävyyden ja motivoivuuden tason oikein. Yhteiseksi motivoivaksi tekijäksi valitsin elämänilon ja elämän mielekkyyden hakemisen, jonka tärkeyttä myös KYS:n henkilökunta erityisesti korosti. Tämän tekijän valitsin siksi, että elämänilon löytäminen ja mielekkyyden hakeminen on jokaisen arjenhallintaryhmän jäsenen päätavoite, johon koko ryhmän toiminta kulminoituu. Elämänilon ja mielekkyyden löytämisen jälkeen voidaan keskittyä saatujen voimavarojen avulla parantamaan arjenhallintaa konkreettisesti päivätoimintaryhmässä. Elämänilo ja mielekkyys itsessään myös motivoivat kohderyhmää parantamaan arjenhallintaa, koska ne tuovat merkityksen heidän elämäänsä, jonka pohjalta he voivat rakentaa tulevaisuutta.

Päätin tehdä kuvituksesta tämän tekijän perusteella sopivalla tavalla humoristisen, kepeän, yksinkertaistetun ja helposti ymmärrettävän. Pysin ulos etenkin vakavahenkisyydestä ja liian yksityiskohtaisista tekniikoista. Kuvitus ei kuitenkaan saa olla tyyliään liian erikoinen, sillä katsoja poimii kuvasta odotustensa mukaisia relevantteja sisältöjä ja pohjaa havaintonsa siihen visuaaliseen materiaaliin, mitä on ennen nähnyt. Täysin yllättävä ja uudenlainen kuvainformaatio kuin se, mihin kohderyhmä on tottunut, saattaa hämmentää (Hatva, 1993, s. 58-61).

Voimakkaimman positiivisen reaktion aiheuttavat kuvat, jotka ovat yksinkertaisia, lämpimiä, emotionaalisesti hienovaraisia ja käsittelevät sosiaalista kanssakäymistä (Hatva, 1993, s. 68). Nämä kaikki ominaisuudet sopivat täydellisesti kuvitussuunnitelmaani.

Kuvista ei saa tehdä esteettisessä mielessä liian kauneutta tavoittelevia: harkittu rosoisuus ja murretut värit tukevat oppaan teemaa ja luovat uskottavuutta. Koska varsinkin keskittymishäiriöisten

kohderyhmän edustajien katse saattaa harhailia yksityiskohdissa löytämättä kiintopistettä tai ymmärtämättä kokonaisuutta, on pelkistetympi kuvitustyyli välttämätön. Yksityiskohtainen kuva voi lisäksi houkutella kohderyhmän ajatukset harhapoluille, sekoittaa heidän muotoutuvaan käsitystään asiasta tai jopa häiritä koko ymmärtämistapahtumaa (Hatva, 1993, s. 125).



Kuva 13. Esimerkki kuvan sisältämästä esteettisestä sommittelusta. Vaikka kuva-aihe itsessään olisi epämiellyttävä ja raaka, pyrkivät kaikki kuvituskuvat kuitenkin tietynlaiseen esteettisyyteen, esimerkiksi sommittelun ja linjojen kautta. Tästä kuvasta on esimerkiksi helppo erottaa erilaisia kolmiomaisia linjoja, jotka luovat harmoniaa ja sommitelmallisuutta kuvaan.

3. ARJENHALLINTAOPPAAN KUVITUS - TYYLILINJAUKSISTA TOTEUTUKSEEN

3.1 KUVITUKSEN IDEOINTI JA LUONNOSTELU, TYYLISUUNNAN HAKEMINEN

Henkilöhahmojen käyttäminen kuvituksessa on ilmiselvää, sillä se helpottaa samaistumista ja maksimoi huomioarvon. On osoitettu, että tutkimuksissa tehdyissä katseenratakuvioissa ihmisen hahmoon on aina kiinnitetty huomiota. Varsinkin silmät ja suu ovat merkittäviä huomiotehtäviä, sillä niiltä luetaan mielialoja ja reaktioita. Kasvonpiirteiden hienovarainen toteutus yksinkertaisissakin kuvissa on siis ensiarvoisen tärkeää, sillä pienikin viivan heitto voi muuttaa ilmettä oleellisesti. Kuvan sisältö ja muoto kietoutuvat erottamattomasti toisiinsa: sisällön esittämistapa vaikuttaa sanoman tulkintaan niin, että esimerkiksi jo viivan paksuuden muuttaminen saattaa painottaa jotakin piirrettä (Hatva, 1993, s. 59).

Aloitin kuvituksen luonnostelun avoimin mielin. Aluksi keskityin vain etsimään minua itseäni inspiroivia tyylejä, sillä koin, että pystyn samaistumaan kohderyhmään hyvin ja siksi ne tyylit jotka miellyttivät minua, miellyttäisivät hyvin suurella todennäköisyydellä myös kohderyhmän edustajia. Tietenkään tämä oletus ei ole aukoton, mutta tämä näkökulma auttoi minua rajaamaan pois epäolennaisia vaihtoehtoja. Tässä vaiheessa rajasin pois myös liian kategoriset ja geneeriset tyylit, sillä kuvituksen tuli olla myös erottuva ja uudenlainen, jotta nuoret innostuisivat siitä. Liian toisteista materiaalia ja vanhempien henkilöiden olettamuksia siitä, mistä nuoret pitävät, näkee aivan liikaa.

Tekniikoista rajasimme asiakkaan kanssa valokuvauksen heti pois, sillä se oli asiakkaan toive (mitä asiakas ei perustellut millään lailla), mutta myös siksi, että valokuvaaminen ei varsinaisesti kuulu vahvuusalueisiini. Kolmas peruste tälle ratkaisulle oli se, että koin valokuvan liian esittäväksi ja se antaisi liian realistisen ja rajatun mielikuvan kohderyhmästä. Kohderyhmä saa valokuvissa esiintyvistä iloisista nuorista herkästi negatiivisia mielleyhtymiä, osittain siksi, etteivät he pysty samaistumaan kuvien onnellisiin henkilöihin, ja osittain taas siksi, että he kokevat olevansa huonompia ihmisiä kuin kuvan henkilöt (ks. s. 32). He voivat myös kokea, että valokuvissa esiintyvien ihmisten onnellisuus on mahdotonta saavuttaa, tai kuvat herättävät aggressioita, miksi muilla menee paljon paremmin kuin minulla. Muiden aitojen ihmisten näkeminen kuvissa yhdessä ystävien kanssa voi olla monelle syrjäytyneelle kohderyhmän edustajalle liikaa. Negatiivissävytteiset valokuvat taas tuskin motivoivat ketään, sillä muiden samassa elämäntilassa olevien masentuneiden ja surkeiden nuorten näkeminen lähinnä masentaa kohderyhmää entisestään. Valokuva on liian konkreettinen ja personoituu kuvassa oleviin ihmisiin, eikä anna tilaa yleistämiselle ja yksinkertaistamiselle. Ainoa harkitsemisen arvoinen valokuvauksen tyyli olisi ollut abstraktius, jolla olisi pystynyt kuvaamaan tunnelmaa tai tunnetiloja, mutta asiakkaan toive valokuvauksen pois rajaamisesta painoi eniten vaakakupissa. Tyylin hakeminen jatkui perinteisten tekniikoiden ja digitaalisen piirtämisen sekä maalaamisen saralla, vektorigrafiikkaa unohtamatta.

Halusin rajata heti ideointivaiheessa pois tämän hetken liian rajatut ja geneeriset tyylit. Esimerkiksi japanilainen kulttuuri tuntuu halkovan mielipiteet suhteellisen tasan: toiset rakastavat, toiset

vihaavat. Liian kaksijakoista siis kuvitustyylin toimivuuden kannalta. Tällä hetkellä käytetään paljon nuorisolle kohdistetussa mainonnassa rosoista tyyliä, paremmin kuvattu englannin kielen sanoilla ”distorted” tai ”eroded”. Tyyliin kuuluu muun muassa rosoisten tekstuuri-pintojen käyttö, sekä kulu- neen tai halkeilleen näköiset fontit. Esimerkiksi Olvin Teho-tuotteessa sekä sen markkinoinnissa ja mainonnassa hyödynnetään näitä efektejä. Teho-juoman pääkohderyhmä ovat nuoret. Tähän tyyliin kuuluu katu-uskottavuuden ja ”raffiuden” eli tietynlaisen särmikkyuden tavoittelu. Tyyliin kuuluu myös runsas Photoshop-kuvanmuokkaus ja yksityiskohtien korostaminen. Kuvat saattavat myös vai- kuttaa ”ylikäsittelyiltä” ja epätodellisilta (ks. s. 33-34).

Myös KYS:n minulle luovuttamassa ja referenssinä käytettäväksi suositellussa Suosikki-kalenteris- sa on käytetty tätä efektiä. Päätin jättää kalenterin visuaalisen materiaalin hyödyntämättä, sillä se oli liian geneeristä eikä soveltunut mielestäni kohderyhmälle. Lisäksi jonkun henkilön henkilökohtaiset mieltymykset eivät ole lähellekään riittävä peruste tai lähtökohta kuvituksen suunnittelulle, sillä täl- löin kohderyhmäajattelu jätetään huomioimatta.

Toinen vallalla oleva trendi varsinkin nuorille suunnatussa mainonnassa on ”käsintehty” tyyli, joka on täydellinen vastakohta Photoshopilla käsitellylle kuvamateriaalille. Yleensä tähän trendiin vas- takohdat seuraavat toisiaan (Polvi, 2006), joten ehkä juuri tällä hetkellä ollaan näiden kahden trendin murrosvaiheessa. Joka tapauksessa tämä vastakkainasettelu on hyvin mielenkiintoinen.

Kävimme yhteistyökumppaneiden kanssa ideakarttoja läpi ja esittelin heille erilaisia tyyliä, mutta he eivät varsinaisesti ottaneet kantaa kuvitustyyliin. He rajasivat kuitenkin pois muutamia tekniikoita, kuten tussipiirtämisen ja muut liian tarkat ja yksityiskohtaiset tyylit.

Jatkoin kuvituksen ideointia perinteisten tyylien pohjalta. Perinteisistä menetelmistä suljin heti pois minulle tutuimman tyylin, eli yksityiskohtaisen tussipiirtämisen (ks. liitteet). Se on suurin vah- vuusalueeni ja mielläni itseni siinä erittäin hyväksi, mutta valitettavasti en päässyt hyödyntämään sitä tässä työssä, sillä se olisi ollut liian yksityiskohtainen ja vaikeasti hahmotettava kohderyhmälle. Lisäk- si värittömyys ei olisi soveltunut tähän kuvitukseen, mustavalkoisesta kuvituksesta olisi tullut yksin- kertaisesti liian ankea. Lyijykynäpiirroksissa oli sama ongelma. Vesivärit olivat yksi varteenotettava vaihtoehto niiden monipuolisuuden ja ilmaisuvoiman takia, mutta vesiväritekniikka oli mielestäni kuitenkin liian herkkä ja kaunis tapa ilmaista oppaan sisältöä. Lyijykynän ja vesivärin yhdistelmä taas olisi jäänyt liian vaisuksi ja herkäksi sekini. Mielestäni jokin tekniikka absoluuttisen realistisuuden ja yltiöpäisen kauneuden välimaastosta oli sopiva, sillä oppaan asiaa ei mielestäni tulisi turhaan kaunis- tella, muttei esittää liian karullakaan tavalla.

Koska hallitsemistani perinteisistä käsintehdyistä tekniikoista mikään ei mielestäni soveltunut kuvitukseen (eikä minulla ollut aikaa alkaa opetella uusia tekniikoita, niistä olisi helposti saanut aikaiseksi erillisen opinnäytetyön) aloin kokeilla tietokoneen avulla käytettäviä tekniikoita. Photos- hopilla ja piirtopöydällä maalaaminen ja piirtäminen muistutti liikaa perinteisiä tekniikoita, joten ne jätin suosiolla pois. Myös yhdistelmäkuvatekniikka osoittautui liian rajoittavaksi, ja muistutti liikaa valokuvailmaisua, jonka huonoista ominaisuuksista edellä kerroin. Toki yhdistelmäkuvatekniikassa olisi ollut paljon tilaa mielikuvien ja tunnelman luomiselle, mutta tekniikka ei tuottanut tulosta, ja hylkäsin senkin.

Lopullinen tekniikka löytyi yllättäen vektorigrafikan puolelta Illustrator-ohjelmaa hyödyntä- en. En ole aikaisemmin käyttänyt paljoakaan Illustratoria kuvittamiseen, sillä olen aikaisemmissa töissäni tehnyt lähes kaiken kuvituksen perinteisillä tekniikoilla. Vektorigrafikassa yhdistyivät kaikki kaipaamani ominaisuudet: helppous, yksinkertaisuus, selkeys ja oppaan henkeen sopiva ilmaisu. Yksinkertainen ja selkeä tekniikka tosin tekee kuvituksesta helposti lapsenomaisen, josta kerron

lisää luvussa 3.3. Vektorigrafiikkaa käyttämään minut innoitti Oivind Hovland, joka on tehnyt useita kuvituksia nuorten ja lasten julkaisuihin. Hän ei tosin käytä Illustratoria vaan Photoshopia, mutta silti hänen kuvituksensa muistuttavat erehdyttävästi vektorigrafiikkaa muotoineen ja tasaisine väripintoineen. Hänellä on lisäksi aina sopivasti huumoria mukana kuvituksissa, ja hänen tyyliinsä istuu mielestäni kuin nakutettu arjenhallintaoppaaseen. Seuraavaksi minun piti alkaa hyödyntää tyyliä kuvituksen suunnittelussa, sillä en tietenkään kopioinut puhtaasti Oivind Hovlandin tyyliä kokonaisuudessaan, vaan otin siitä lukuisia vaikutteita omaan tyyliini. Oma kuvitustyyliini toimi hyvin pohjana, jolle lisäti Oivind Hovlandin tyylistä elementtejä, sillä se on suhteellisen samankaltainen oman tyyliini kanssa (Oivind Hovlandin kuvituskuvia, ks. liitteet).



Kuvat 14-18. Malliesimerkkejä liian geneerisestä valokuvakuvituksesta. Kuvista on selvästi nähtävissä teennäiset ilmeet, yltiöpositiivisuus ja väkinäinen asettelu.



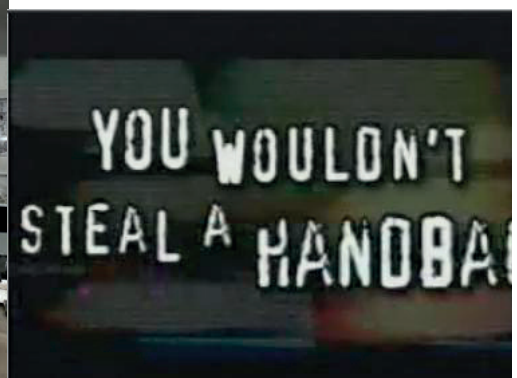
Kuvat 19-22. Esimerkki ”eroded” ts. ”distorted”-tyylistä, jota näkee nykyään usein nuorille suunnatun markkinoinnin ja mainonnan yhteydessä. Olvin Teho-energiajuoman tuotepakkauksien ulkoasu ja mainosbannerit.



Kuva 23. Yksi Christian Louboutinin mainoskampanjan mainoksista. Kuvasta on hyvin nähtävissä Photoshop-kuvankäsittely niin surrealistisista eli epätodellisista elementeistä kuin jälkikäsitteilyn jäljestäkin.



Kuvat 24 ja 25. Asiakkaan referenssiksi ehdottaman suosikki-kalenterin kuvitus- ja taittotyöliä.



Kuvat 26- 28. Esimerkkejä ”eroded” ts. ”distorted”-tyylistä ja Photoshopilla yksityiskohtien korostamisesta. Kuvien voimakas terävöinti on myös tyypillistä. Viimeinen esimerkki on ruutukaappaus televisio- ja dvd-mainoksesta, jossa kannustetaan välttämään piratismia.



Kuvat 29 ja 30. Esimerkkimainoksia käsitehtyä kuvitustyylillä koskien.



Kuva 31. Esimerkki käsin tehdyn tyyppisestä kuvitustyylisestä. Tämän tyylliset kuvituskuvat voidaan tuottaa joko käsin sommittelemalla tai Photoshopilla. Tähän lehtimainokseen on yhdistetty myös rosoista tyyliä, joka on nähtävissä esimerkiksi otsikossa.



Kuva 32. Kuvakooste kuvituksen ideointi- ja luonnosteluvaiheesta. Hylkäsin lopulta näistä tyyleistä jokaisen. Kartat sisältävät niin tussi- kuin lyijykynäpiirroksia, vesiväritekniikkaa, vektorigrafiikkaa, yhdistelmä kuvatekniikalla toteutettuja töitä kuin digitaalisia piirroksia ja maalauksia.

3.2 KUVITUSTYYLIN VALINTA JA SEN SOVELTAMINEN KUVITUKSESSA

Kuvitustyylin valinta

Asiakkaalle lähetin kaksi ehdotusta. Tässä vaiheessa mukana oli Oivind Hovlandin tyylin lisäksi myös toinen tyyli, jossa hyödynnetään lyijykynä- ja vesiväritekniikkaa. Olin pohtinut kaksi eri konseptia, toinen oli vektorigrafiikkakonsepti joka keskittyi tasaisiin väripintoihin, yksinkertaisiin muotoihin ja ymmärrettävyyteen sekä humoristisuuteen. Tämän konseptin tyyllille olennaisia ominaisuuksia olivat muun muassa naivistisuus, lähestyttävyyden, pirteys, kepeys sekä hallittu väripaletti.

Toisen konseptin laitoin mukaan siksi, että asiakkaalla olisi kuitenkin mahdollisuus valita kahdesta vaihtoehdosta. En myöskään tässä vaiheessa tiennyt, millaista mielikuvaa asiakas halusi välittää oppaan lukijoille, sillä minulle annettiin kuvitusprosessin luonnosteluvaiheessa vapaat kädet. Toisen konseptin tyyllille ominaisiin piirteisiin kuuluivat aikuismaisuus, herkkyys, yksityiskohtaisuus, luonnolliset värit ja rohkeus. Tämän tyylin avulla kuva-aiheista voitaisiin saada käsin kosketeltavan karuja mutta samalla äärimmäisen herkkiä.

Yhteistyökumppanit olivat ensimmäisen vaihtoehdon kannalla alusta asti. Asiakas valitsi ensimmäisen vaihtoehdon ja oli siihen hyvin tyytyväinen. Asiakas piti eritoten värien käytöstä ja naivistisuudesta, ja totesi että tyyli sopisi heidän mielestään mainiosti kohderyhmälle. Olin siis saanut KYS:ltä täyden tuen suosikkityylilleni, mikä oli tietenkin iloinen uutinen. Luotin myös KYS:n näkemykseen sataprosenttisesti, sillä heidän ovat tekemisissä näiden nuorten kanssa kaksi kertaa viikossa. Tunsin tässä vaiheessa pystyväni luottamaan ammattitaitooni kuvittajana enemmän kuin aikasem-

missa projekteissa, sillä olin onnistunut löytämään itsenäisesti kuvitustyylin, joka asiakkaan mielestä soveltuu kohderyhmälle erinomaisesti.

Tyyli 1

Naivistinen muttei liian lapsekas, helposti lähestyttävä, pirteä, hauska, käsintehty fiilis, hallittu väripaletti, helppo toteuttaa, piirretään Illustratorilla, viimeistellään Photoshopilla.



Tyyli 2

Aikuisempi tyyli, herkkä, yksityiskohtainen, rohkea, luonnollisemmat värit, värien käyttö hillittyä, toteutus vie enemmän aikaa, piirretään ja väritetään käsin, viimeistellään Photoshopilla.

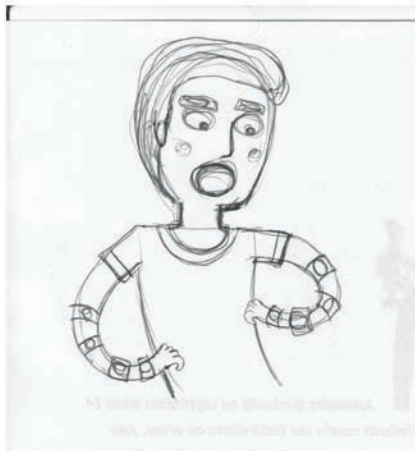


Kuva 33. Ehdotukset kuvitustyylistä asiakkaalle. 1. tyyli edustaa pirteyttä, kepeyttä, yksinkertaisuutta ja ymmärrettävyyttä. 2. tyyli keskittyy herkkyyteen, yksityiskohtiin ja vesivärimäisyyteen.

Kuvitustyylin soveltaminen kuvituksessa

Pystyin soveltamaan Oivind Hovlandin tyyliä melko vaivattomasti omaan tyyliini. Oma vektorigrafiikkatyyli muistuttaa melko paljon hänen tyyliään yksinkertaisine muotoineen, harkittuine väripintoineen sekä pienine rosoisuuksineen. Oma tyyli on tosin tähän mennessä ollut reittikynällä piirrettyä, tasaista ja kurinalaista jälkeä. Nyt halusin kokeilla ja ottaa mukaan tyyliin Hovlandin käyttämää vapaampaa tekniikkaa, eli Illustratorilla brushilla maalaamista ja piirtämistä. Tämä ei ole sama asia kuin Photoshopilla maalaaminen (jota Hovland myös käyttää), sillä Photoshop mahdollistaa paineentunnistuksen ja öljyvärimaalaustyyppisen jäljen, jossa värit voivat sekoittua tai niihin voi lisätä häiveitä. Illustratorilla käyttämässäni tekniikassa jälki on pienissä määrin rosoista ja siveltimen jäljet näkyvät, mutta väripinta pysyy yhtenäisenä ja tasaisena, mikä soveltuu täydellisesti oppaan kuvitukseen.

Omaan tyyliini otin mukaan Hovlandin tyyliissä esiintyvät äärimmäisyydet, kuten ylisuuret päät tai pikkiriikkiset sormet, sillä koin niiden olevan hauska ja omaleimainen lisä tyyliin. Pidin mukana naivistiset ominaispiirteet, kuten käden sormien vierekkäisyyden sivusuunnassa, tai sen, että silmät ovat samalla puolella päätä jos päätä katsotaan sivulta. Käytin kuvituksessa samantyyppisiä väripaletteja kuin Hovland, sillä havaitsin ne hyvin soveltuvaksi oppaan kuvitukseen. Jokaisen kuvan paletti hyödynsi muutamaa tai korkeintaan neljää murrettua värisävyä. Murretut värit soveltuivat oppaan kuvitukseen mielestäni erinomaisesti, sillä ne rouhentavat muuten naivistista ja yksinkertaista tyyliä juuri sopivasti. Kirkkaiden värien käyttö tekisi kuvituksesta liian lapsellisen.



Kuva 34. Ensimmäiset kuvitusluonnokset ja niiden jatkotyöstö. Tavoittelin Hovlandin naivistista tyyliä. Asiakas piti näistä luonnoksista, ja ehdotti, että jatketaan tällä tyyllillä. Ohjaavien opettajien mielestä tämä tyyli oli vielä liian lapsekas, mistä olen samaa mieltä. Olin vielä liian kiinni aikaisemman kuvittamani, lapsille suunnatun oppaan kuvitustyylissä. Tarkemmat kuvat, ks. liitteet.

3.3 KUVITUKSEN MUUTOS PROSESSIN AIKANA

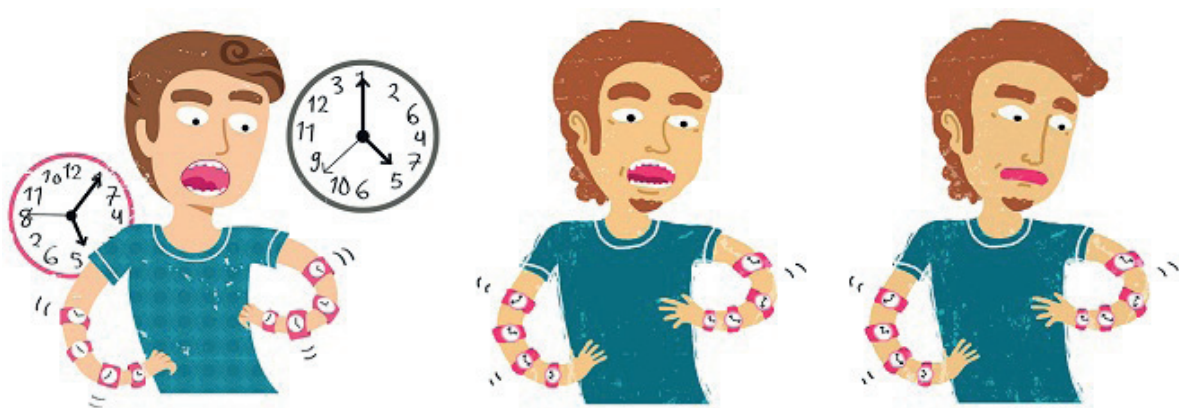
Haasteellisinta oli vapauttaa oma maalausjälki, sillä olen tottunut tekemään äärimmäisen hallittuja tussipiirroksia 0.05 mm kärjellä. Kontrollista, johon olen tottunut, oli erittäin vaikea päästä irti, ja ensimmäisiä luonnoksia sorruin korjailemaan reittikynällä tarkemmiksi ja siistimmäksi. Vähitellen totuttuani käyttämään sivellintä uskalsin alkaa maalata vapaamuotoisemmin ja suurpiirteisemmin, mutta siveltimen käytön opetteluun meni enemmän aikaa mitä olin suunnitellut. Minun oli vaikeaa sietää epämääräisyyttä ja sallia ”virheitä” siveltimen jälkiin.

Aluksi kuvitustistani tuli liian lapsenomaisia, ja tästä minulle huomautettiin ohjaavien opettajien kanssa pidetyssä rakenneseminaarissa. Olen aikaisemmin kuvittanut KYS:n lastenosastolle tulevan oppaan, jonka kuvitustyyli muistutti melko paljon tämän arjenhallintaoppaan kuvitustyyliä (ks. liitteet), joten joitakin jäänteitä ja kaikuja siitä projektista oli vielä havaittavissa tämän oppaan kuvituksen ensimmäisissä luonnoksissa. Minun oli vaikea päästä eroon näistä lapsekkaista piirteistä prosessin aikana.

Myös Hovlandin kuvissa käyttämän hienovaraisen rosoisuuden tuominen kuviin hienostuneesti tuotti vaikeuksia. Rosoisuutta oli vaikeaa jättää kuvaan sopivissa määrissä. Halusin välttää geneerisen rosoisen tyylin (ks. s. 23). Toteutin rosoisuuden luonnoksiin Photoshopilla jälkikäsitteilynä tekstuurin avulla. Lopulta päädyin vähentämään lopullisista luonnoksista rosoisuutta vielä melko rankalla kädellä.

Värien käyttö muuttui myös prosessin aikana. Aluksi käytin ensimmäisissä luonnoksissa suhteellisen kirkkaita värejä. Kirkkaat värit kuitenkin tekivät kuvituksesta liian lapsekkaan ja ylipirteän. Muunsin värejä murrettuihin sävyihin ja vähensin yksittäisessä kuvassa käytettäviä värejä maksimissaan kolmeen tai neljään, jolloin värimaailma tasoitti sopivasti kuvituksen naivistisuutta.

Seuraavan luonnoskierroksen aikana toteutetut luonnokset olivat mielestäni lähempänä tavoitetta ja tavoitemielikuvia, vaikken täysin vieläkään päässyt eroon liiallisesta naivismista. Nimenomaan tarkoitus oli tuoda kuvitukseen sopivassa määrin naivismia, muttei tehdä siitä täysin naivistista. Toisesta luonnoskierroksesta en ehtinyt saada kommentteja asiakkaalta ennen raportin palautusta. Yhteistyökumppanit kuitenkin kommentoivat ehdotuksiani, ja kommenttien pohjalta ehdin jalostaa tyyliä jonkin verran eteenpäin.



Kuva 35. Kuvitustyylin kehittyminen. Pääsin kuvittamisen loppuvaiheessa jossain määrin eroon liiallisesta naivistisuudesta ja kirkkaista väreistä. Tarkemmat kuvat, ks. liitteet.



Kuva 36. Toisen luonnoskierroksen luonnoksia oppaan kuvitukseen. Näistä luonnoksista kuvitusprosessi ei valitettavasti paljoakaan edennyt ennen raportin palautusta. Tarkemmat kuvat, ks. liitteet.

4. ARJENHALLINTAOPPAAN TAITTO

Taittoa lähdin ideoimaan ensin asiakkaan rajoittavien tekijöiden pohjalta, sillä ne oli otettava ensin huomioon, ettei myöhemmin tarvitsisi korjailta tai muuttaa formaattia turhaan. Hyvin luultavasti KYS:llä ei ole rahaa painattaa opasta, tai edes printata sitä mihinkään erikoisempaan kokoon, joten oppaasta tulee hyvin todennäköisesti perus A4-kokoinen pystysuuntainen kopiopaperille tulostettu esite. Tein myös toisen ehdotuksen mikäli rajoitteita ei olisi, mutta siitä myöhemmin tässä samassa luvussa. Ei ole takeita myöskään siitä, että oppaasta tulisi edes värillinen. Silti päätin tehdä kuvituskuvat värillisiksi, sillä niiden harmaasävyisiksi optimoiminen ei ole onneksi kovin suuritöistä.

Perus A4-kokoinen, tavalliselle 80-grammaiselle kopiopaperille tulostettava opas asettaa omat rajoituksensa. Taittoon jää kuitenkin jonkin verran pelivaraa. Kuvien sommittelulla ja tekstien asettelulla pystyn luomaan dynaamisuutta ja mielenkiintoisuutta taittoon pitäen sen kuitenkin mahdollisimman selkeänä. Kuvat ja tekstit aion pitää selkeästi omina ”palikka”-elementteinään, erillisinä palasina, joita voin pyöritellä ja kokeilla eri paikkoihin. Mitään erikoisia asetteluja ei kannata lähteä tekemään, sillä oppaan päätavoitteet, eli selkeys ja ymmärrettävyys, kärsivät.

Selkeyden ja ymmärrettävyyden takia myös fonttivalikoima on rajallinen. Antiikvat eivät tule mielestäni kysymykseen, sillä muuten oppaan leipäteksti näyttää liian asiakirjatekstimäiseltä, kirjaimaiselta ja tylsältä, mikä tekee tekstistä luotaantyöntävän. Mieluummin käytän tässä tapauksessa jotain modernia groteskia, joka on helposti luettava, ja jossa on jokin oma erityinen, vaikka pienikin, persoonallinen piirre tai ”tatsi”. Mielestäni se tekee tekstistä heti mielenkiintoisemman näköisen ja helpommin lähestyttävän. Leipätekstin värinä on pakko käyttää mustaa, mikäli on olemassa mahdollisuus, että opas printataan mustavalkoisena. Erityistä huomiota minun on kiinnitettävä rivivälitykseen ja palstan leveyteen, sillä tekstimassan on oltava helposti seurattavissa ja luettavissa. Itse leipätekstiä oppaaseen ei tule kovin paljon, joten riviväliä on varaa kasvattaa luettavuuden parantamiseksi.

Otsikkofonttina voin käyttää jotain erikoisempaa fonttia, sillä otsikkofontin kirjainmuoto voi olla erikoisempi luettavuuden kustannuksella, koska otsikot eivät tässä taitossa ole pitkiä. Myös väliotsikoissa on varaa kikkailla, sillä ne ovat myös lyhyitä. Myös otsikoissa aion käyttää groteskia, edellä mainitsemieni seikkojen perusteella.

Lisäksi oppaaseen tulee erillisiä infolaatikoita, joihin tulee luettelotyyppisesti huomionarvoisia asioita. Näihin infolaatikoihin aion valita eri fontin kuin oppaan varsinaiseen tekstiin. Näissä infolaatikoissa teksti voi olla myös hieman isommalla pistekoolla, sillä asiaa on vähän mutta se on tärkeää.

Toisin esitteeseen mielelläni korosteeksi värejä, vaikkei värejä kannatakaan käyttää laajoina pintoina, koska silloin kuvituskuvien huomioarvo kärsii ja taitosta tulee tukkoinen. Valitsisin muutaman korostusvärin esimerkiksi otsikkotyyleihin, infolaatikoiden taustalle ja kuvateksteihin. Korostusvärin tulee olla yhtenäisiä kuvituskuviin käytettyjen värien kanssa.

Toiseen ehdotukseen annoin itseni ideoita vapaasti mitä tahansa, kuvitellen ettei rajoituksia olisi. Otin malliksi Toast Design-suunnittelutoimiston ideoiman uudenlaisen taskuformaatin. Tässä formaatissa esitteen kannet muodostavat taskun, jossa sisäsivut ovat säilössä ”infokortteina”. Koko esitemateriaali painettaisiin paksummalle paperille (n. 120g), ja kannet vielä paksummalle, päällystetylle mattapintaiselle kartongille. Mielestäni tämä formaatti sopisi oivallisesti arjenhallintaoppaaseen, sillä informaatio olisi ”hallinnassa” taskussa. Taskusta olisi helppo ottaa kortit ja selata niitä vaivattomasti,

jolloin etsimänsä asian löytäisi nopeasti ja helposti. Lisäksi jo itse korttien käyttö opettaisi hallintaa, sillä olisi lukijan vastuulla, että kortit pysyvät järjestyksessä. Tämä ratkaisu olisi myös huomattavasti mielenkiintoisempi, houkuttelevampi ja interaktiivisempi kuin tavallinen, tylsä A4-kokoinen ohut esite, joka jo itsessään houkuttelee ennemminkin hankkiutumaan eroon siitä kuin lukemaan sen. Kaikki me olemme tottuneet mustavalkoiseihin ohutpaperisiin A4-kokoiisiin esitteisiin ja siihen, miten ikävyyttäviä ne ovat. Lisäksi kohderyhmä saattaa turhautua sisällysluetteloihin ja tiedon etsimiseen sekä sivujen selaamiseen. Tämä taskuratkaisu tukisi siis myös oppaan käytettävyyttä.

Kuvien sijoittelu oppaan aukeamalla vaikuttaa suuresti siihen, miten opasta luetaan. Perinteisesti kuva kannattaa sijoittaa ensimmäiseksi pystyjärjestyksessä, sitten iso otsikko ja viimeisenä leipäteksti, kuten esimerkiksi sanomalehtitaitossa on tapana tehdä. Tämä lukutapa on tosin osittain opittu ja tottumuskysymys, muttei poista sitä tosiasiaa, että tämä asettelu toimii. Lukija näkee siis ensimmäiseksi kuvan, josta hän mahdollisesti kiinnostuu ja sitä kautta tarkastelee todennäköisesti läpi aukeaman muunkin sisällön.

Kuvien tulisi olla lähellä niihin viittaavaa tekstiä: kuvien huono sijoittelu ja kaukana tekstistä sijaitseva kuva aiheuttavat sen, että lukija joutuu jatkuvasti etsimään ja vertailemaan elementtejä turhaan. Tyhjän tilan käyttö on tärkeässä roolissa oppaassa: tyhjän tilan käyttö jäsentää materiaalia ja rikkoo sivun monotonian. Varsinkin selkeässä ja yksinkertaisessa taitossa tämä on ensiarvoisen tärkeää.

Minun on vielä myöhemmin selvitettävä, painetaanko esite vai tulostetaanko se, mutta tässä vaiheessa se ei ole vielä ajankohtaista, sillä oppaan toteutus siirtyy joka tapauksessa huhtikuun puolelle.

Kun opinnäytetyön raportin palautuspäivä lähestyi, minulle ei ollut tullut taitosta palautetta, joten pystyin laittamaan tähän raporttiin vain luonnokset. Oikeastaan taittoaukeamat ovat lähempänä kokeiluastetta, eli ne ovat vielä esivaiheessa.

Ehdin luonnostella taittoa varten grafiikkaa esitteen kanteen. Alla ovat kuvat antavaat suuntaa siitä, millainen kannessa oleva tunnus voisi olla. Placeholder-hahmot korvataan samankaltaisilla hahmoilla mitä esiintyy myös kuvituksessa, kuvitustyylille uskollisesti. Tunnuksluonnokset ovat alustavia suunnitelmia elementtien sommittelusta ja värimaailmasta. Oppaan nimi, ”Voimaa arkeen”, on alustava työnimi, jota pohdimme yhteistyökumppaneiden kanssa.



Kuva 37. Tunnuksideoita oppaan kanteen.

A.

GET INVOLVED WITH THE RED CROSS

RED CROSS CLUBS Start or join a Red Cross Club at your school. Plan and participate in service projects that impact your community and the world.

HEALTH & SAFETY PEER EDUCATORS Get trained and teach your peers in First Aid, CPR, Community Disaster Education. Kids will look up to you, too, as you teach them during child safety classes.

YOUTH ADVISORY BOARD Share your perspective and use your creativity and leadership to plan service projects and activities.

BLOOD DRIVES Host a blood drive at your school, plan the event and recruit donors.

MEASLES AND MALARIA INITIATIVE Fight these epidemics in Africa and Asia by raising awareness at your school. Raise money for the vaccines and bed nets that prevent and cure these deadly diseases.

SPECIAL EVENTS Assist with chapter events throughout the year such as CPR Training Days, Run Red, the Youth Summit and more!

DISASTER SERVICES Make comfort kits for people who are suffering after a disaster, help with sheltering needs, and educate communities about preparing for disasters.

INTERNSHIPS 18-year-olds and older! College students and recent grads can gain career experience while serving our humanitarian mission. Opportunities are available throughout the year!

WHY GET INVOLVED?

- Fulfill mandatory service learning hours
- Learn new skills
- Make friends while serving your community
- Feel good about making a difference
- Add impressive involvement to college applications and resumes!
- Eligibility for scholarships

To get involved with the American Red Cross of Greater Chicago, contact Youth Services at 312.729.4241 or chicago@usa.redcross.org

www.chicago.redcross.org

B.

ANSWERING THE CALL

STANDING OUT

STAND & SHINE! BE THE HEART AT A JOB

WHAT OUR EMPLOYERS SAY ABOUT US

HOW TO GET INVOLVED

INTERESTING IDEAS

WHAT OUR EMPLOYERS SAY ABOUT US

C.

**GET MOTIVATED!
GET EMPOWERED!
GIVE BACK!**

GET INVOLVED WITH THE RED CROSS!

American Red Cross of Greater Chicago

2000 W. Harrison Street
Chicago, Illinois 60611
www.chicago.redcross.org

D.

THE SALMON YOUTH CENTRE IN BERMONDSEY

14-16's

16+

the salmon youth centre

E.

WANT TIME AND SPACE TO DEVELOP YOUR ARTS PROGRAMMES?

WANT TO INVOLVE YOUNG PEOPLE IN ARTS ACTIVITIES?

the salmon youth centre

F.

we make it happen

3rock

3rock: The Story

The funny day back in 1993 when being 3rd was a winning strategy. It's all about how 3rd ranked teams often succeed. In the 3rd Age is all our looking for. Don't look any further than 3rd. It's all about you and your school.

www.3rock.co.uk

Kuva 38. Ehdotuksia taittotyylistä. Alimpana ehdotus erikoisemmasta ”tasku”taitosta.

Ajankäyttö

Jokaisella ihmisellä on käytössään aikaa 24 tuntia seitsemänä päivänä viikossa. Reilusti suurin osa tästä ajasta on arkea, joka koostuu työstä, kodin ylläpidosta, perheestä ja ystävästä sekä omasta ajasta. Sanotaan, että arki on barmaata ja tylsää, mutta loppujen lopuksi jokaisella meistä on mahdollisuus vaikuttaa oman arjen ulkonäköön. Ajankäytöltään tasapainoinen arki antaa käyttäjälleen mahdollisuuden elämäntilintaan ja mielekkääseen elämään.

Arjen suunnittelu

Sen lisäksi että tasapainoinen arki tuottaa mielihyvää se myös vaatii työtä. Työpaikka ja koulu vievät suuren osan päivästä, mutta antavat vastineeksi pääomaa, jolla arki pyörii. Näiden lisäksi koti vaatii ylläpitoa, joihin kuuluvat siivous ja ruuan laitto. Aikaa perheelle, ystäville ja itselle jää määrällisesti vähemmän, mutta näihin käytetty aika on entistä mukavampaa, kun arjen työt on hoidettu. Ystävien kanssa seurustelu ja tietokoneella vietetty hetki ovat huomattavasti miellyttävämpiä, kun ei tarvitse miettiä kotona odottavaa koulutehtävää tai tiskivuorta.

Tasapaino työn ja kodin sekä vapaa-ajan välillä tekee arjesta voimaa antavaa. On mahdollista hoitaa jokainen näistä alueista hyvin suunnittelemalla arjen ajankäyttöä. Voit suunnitella tulevaa esimerkiksi viikko kerrallaan ja laittaa kalenteriin ylös minkä verran käytät aikaa kuhunkin arjen osa-alueeseen. Vuorokauden suunnittelu peruskohdat tulisivat olla kymmenen tunnin yönunet, viisi ateriahetkeä sekä töihin ja koulun käytyä aika. Suunnitelmaan tulisi sisällyttää myös kotitöihin kuluvaa aikaa. Kotityöt vaihtelevat päivittäin eikä esimerkiksi ruokailu- ja pesu- ja siivoustarvitte käydyt joka päivä. Mikäli sinulla esiintyy arjessa yksi tai useampia ongelmia, ota tavoitteeksi yhden ongelman korjaaminen kerrallaan. Tavoitteiden toteutumista voit helpottaa lupamalla itsellesi



miehuvan palkinnon tavoitteeseen päästessäsi. Muista, että asiat muuttavat rutineeksi vain niitä säännöllisesti tekemällä. Kokeile suunnitella arkaasi tasapainoisemmaksi, se todella kannattaa!

Aikarosvot

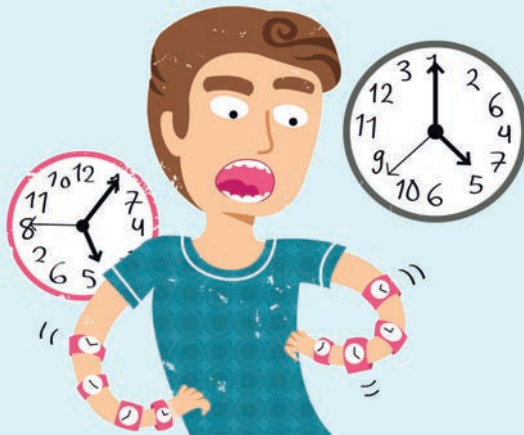
Ilkiseksi nuori tarvitsee unta noin kymmenen tuntia yössä. Yöuni laata paina aivojosi auki, mutta myös auttaa koko kehoa palautumaan edellisen päivän rasituksesta. Riittävä uni ehkäisee päivällä esiintyvää päänsärkyä, ärtyneisyyttä ja stressiä. Hyvät yönunet parantavat myös oppimista ja keskittymistä, joihin opiskelu tai työnteko helpottavat. Hyvin nukahtamisa jälkeen jaksat herätä reippaammin aamulla ja vähit päiväväsymystä!

Unen saaminen ei välttämättä ole aina itsestään selvää. Pienien tekojen avulla nukahtamisesta tulee kuitenkin helpompaa ja unen laadusta parempaa. Tasapainoinen vuorokausrytmi kannalta tulisi välttää päivänunaa ja pysyä samassa vuorokausrytmissä myös viikonloppuisin. Siinäkin tulee käyttää vain nukkumiseen eikä esimerkiksi kokeisiin lukemiseen. Ilta- ja aamunäköä kannattaa syödä kevyesti ja välttää kofeiinia sisältäviä juomia. Television ja tietokoneen kirkkaat valot karkottavat unta kuten myös niiden sykkästä nostattava ääni. Ennen nukkumista on hyvä rauhoittua ilman tekniikkaa tunnin ajan ja mietiskellä rentouttavia asioita tai lukea vaikka kirjaa. Muistathan, ettei alkoholi tai muut päihäte auta sinua saamaan hyvää yönunia vaan päinvastoin ne aiheuttavat uniongelmaa.

Aikarosvot!

Mieti mitkä ovat sinun arkesi aikarosvot? Käytätään aikaa kohtuudella tietokoneella olemiseen ja television katseluun. Järjestä aikaa myös perheellesi ystävien tapaamisen lisäksi. Internet on kätevä tapa tutustua uusiin ihmisiin, mutta ei saa muodostua ainoaksi keskusteluvälineeksi. Tekemättömät kotityöt ja tehtävät aiheuttavat kiireen tuntua ja siten stressiä.

Suunnittele päiväsi niin että pystyt nauttimaan pakollisten asioiden tekemisen jälkeen omasta vapaasta ajasta täysillä.



Kuva 39. Ensimmäinen alustava taittomalli.

Ajankäyttö

Jokaisella ihmisellä on käytössään aikaa 24 tuntia seitsemänä päivänä viikossa. Reilusti suurin osa tästä ajasta on arkea, joka koostuu työstä, kodin ylläpidosta, perheestä ja ystävästä sekä omasta ajasta. Sanotaan, että arki on barmaata ja tylsää, mutta loppujen lopuksi jokaisella meistä on mahdollisuus vaikuttaa oman arjen ulkonäköön. Ajankäytöltään tasapainoinen arki antaa käyttäjälleen mahdollisuuden elämäntilintaan ja mielekkääseen elämään.

Arjen suunnittelu

Sen lisäksi että tasapainoinen arki tuottaa mielihyvää se myös vaatii työtä. Työpaikka ja koulu vievät suuren osan päivästä, mutta antavat vastineeksi pääomaa, jolla arki pyörii. Näiden lisäksi koti vaatii ylläpitoa, joihin kuuluvat siivous ja ruuan laitto. Aikaa perheelle, ystäville ja itselle jää määrällisesti vähemmän, mutta näihin käytetty aika on entistä mukavampaa, kun arjen työt on hoidettu. Ystävien kanssa seurustelu ja tietokoneella vietetty hetki ovat huomattavasti miellyttävämpiä, kun ei tarvitse miettiä kotona odottavaa koulutehtävää tai tiskivuorta.

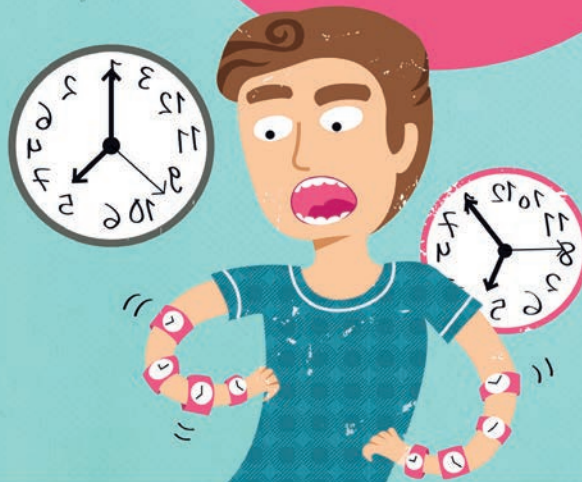
Tasapaino työn ja kodin sekä vapaa-ajan välillä tekee arjesta voimaa antavaa. On mahdollista hoitaa jokainen näistä alueista hyvin suunnittelemalla arjen ajankäyttöä. Voit suunnitella tulevaa esimerkiksi viikko kerrallaan ja laittaa kalenteriin ylös minkä verran käytät aikaa kuhunkin arjen osa-alueeseen. Vuorokauden suunnittelu peruskohdat tulisivat olla kymmenen tunnin yönunet, viisi ateriahetkeä sekä

Aikarosvot!

Mieti mitkä ovat sinun arkesi aikarosvot? Käytätään aikaa kohtuudella tietokoneella olemiseen ja television katseluun. Järjestä aikaa myös perheellesi ystävien tapaamisen lisäksi.

Internet on kätevä tapa tutustua uusiin ihmisiin, mutta ei saa muodostua ainoaksi keskusteluvälineeksi. Tekemättömät kotityöt ja tehtävät aiheuttavat kiireen tuntua ja siten stressiä.

Suunnittele päiväsi niin että pystyt nauttimaan pakollisten asioiden tekemisen jälkeen omasta vapaasta ajasta täysillä.



Kuva 40. Taittomallin jatkotyöstö. Loput taittomallit ovat liitteenä.

5. LOPPUTULOSTEN ESITTELY JA ARVIOINTI

5.1 TAVOITTEIDEN TOTEUTUMINEN

Henkilökohtaiset tavoitteet

Henkilökohtaisista tavoitteistani toteutuivat itseni kehittäminen graafisena suunnittelijana ja kuvittajana. Vaikka oppaan taiton ja kuvituksen toteutus ei ehtinytkään tähän raporttiin, koen silti, että olen jo luonnosvaiheessa pystynyt kehittämään taitojani, varsinkin Illustrator-piirtämisessä. Lisäksi olen pystynyt pyrkimään pois liian lapsekkaasta tyylistäni ja kehittämään tyyliäni enemmän nuorison suuntaan. Taittoluonnokset taas jäivät todella alustavalle tasolle ja täysin kesken, enkä ole niihin tyytyväinen. Luultavasti taitto muuttuu vielä radikaalisti, mikäli opas valmistuu. Taittomalleja voisi kutsua ennemminkin kokeiluiksi kuin luonnoksiksi.

Asiakastyöskentelystä kerron tarkemmin luvussa 5.2, ”Yhteistyö toimeksiantajan ja yhteistyökumppaneiden kanssa”.

Kuvitus ei valmistunut raportin palautuspäivään mennessä, joten portfoliomateriaalia en tästä prosessista itselleni saanut, mikä harmittaa minua suuresti. Olisin halunnut saada oppaan ulkoasun ja kuvituksen valmiiksi, jotta olisin voinut jo nyt hyödyntää niitä työnhaussa. Nyt jää epäselväksi, saanko materiaalia tästä projektista ollenkaan portfolioon, mikäli projekti vielä viivästyy lisää tai se päätetään jättää kesken, koska riski siihenkin on olemassa.

Suurin hyöty minulle oli tästä opinnäytetyöstä se, että sain tutkittua kuvan motivoivuutta monipuolisesti, ja mielestäni pystyin tuottamaan myös jonkin verran uutta tietoa kuvituksesta.

Arjenhallintaoppaalle asetetut tavoitteet

Kaikki arjenhallintaoppaalle asetetut tavoitteet jäivät toteutumatta, koska opas ei valmistunut raportin palautuspäivään mennessä. Opasta ei myöskään ehditty luonnollisesti testata kohderyhmällä.

Aikataulun toteutuminen

Aikataulu toteutui hyvin alun osalta eli syksystä jouluuun asti. Yhteistyökumppaneiden oppaan aiheiden koostaminen kuitenkin viivästyi. Koska minulla ei ollut riittävää käsitystä oppaan aihepiireistä, en pystynyt pohtimaan kuvitusta täysipainoisesti. Pystyin kuitenkin viemään tyylin pohdintaa eteen päin. Lähettämäni tyyliehdotelmat viipyivät liian pitkään KYS:llä. Päätöksen kuvitustyylistä olisi pitänyt tulla Jouluuun mennessä, ja yhteistyökumppaneiden laatimien tekstien olisi tuolloin tullut olla valmiina. Päätös kuvitustyylistä tuli lopulta melkein kaksi kuukautta myöhässä, jolloin oli jo liian myöhäistä ottaa menetetty aika kiinni kuvituksen toteutuksen osalta. Jatkoisin kuitenkin kuvituksen luonnostelua.

Joulukuuhun mennessä oppaaseen tulevien tekstien olisi pitänyt olla valmiina ja tarkistettuina, mutta sain joulukuun loppuun mennessä vain luonnosversiot teksteistä, jotka tulivat yhteistyökumppaneiden omaan opinnäytetyöstä tehtävään raporttiin. En voinut alkaa taittaa opasta aikataulun mukaisesti, koska ei hyödytä ketään taittaa pitkiä tekstejä oppaaseen, jos siihen pitää vaihtaa lopulliset,

lyhyemmät tekstit myöhemmin. Olisin tehnyt turhaa työtä. Lopullisia taitettavia tekstejä ei ole tähän mennessä tullut, vaan ne ovat ohjaavan opettajan ja KYS:n arvioitavina edelleen.

Myös kuvitusluonnokseni ovat edelleen arvioitavina yhteistyökumppaneilla ja KYS:llä, joten en voi viedä asiaa eteenpäin ennen kuin he reagoivat ja antavat palautetta. Suurin syy viivästyksiin oli yhteistyökumppanien aikataulun pettäminen. He eivät saaneet tekstejä valmiiksi määräajassa, joten minunkin aikatauluni siirtyi taiton osalta. Myös palautteen saaminen kuvituksista viivästy. Osaltaan aikataulu petti myös minun takiani. En saanut taittoluonnoksia määräaikaan mennessä valmiiksi, vaan taittoluonnosten teko viivästy viikolla työkiireiden takia. Aikataulliset tavoitteet pettivät mielestäni todella pahasti.

	2011		2012									
	Syky	Kevät	Syky					Kevät				
			Elo	Sy	Lok	Mar	Jou	Tam	Hel	Maa	Huh	Tou
Aiheen pohdintaa	—————											
Aiheen valinta, 1. tapaaminen yhteistyökumppaneiden kanssa		—————										
Ideointi yhteistyökumppaneiden kanssa		—————										
Päätös kuvitustyylistä									—			
Kuvituksen luonnostelu									—————			
Taiton luonnostelu									—————			
Päätös taittoylyistä, taittomallin teko											—	
Kuvituksen teko												—————
Taiton teko												—————
Raportin teko							—————					
Raportin palautus											—	
Opas valmis												—

Kuva 41. Muuttunut aikataulu.

Muut sovellukset

Alun perin minun oli tarkoitus jatkaa arjenhallintaoppaan esittämän asian työstämistä johonkin toiseen formaattiin, josta olisi konkreettista hyötyä kohderyhmälle. Nuoret viettävät nykyään suuren osan ajastaan internetissä, joten paperinen, painettu opas ei välttämättä ole paras ratkaisu heidän aktivoimiseensa. Esimerkiksi inteneyhteisö tai -foorumi voisi toimia paljon paremmin, ja aktivoida nuoria itse keskustelemaan aiheesta ja tukemaan toisiaan arjenhallintaryhmän ulkopuolella. Nuorten on varmasti helpompi keskustella netin välityksellä, sillä netissä keskustelu ei vaadi fyysistä paikalla oloa tai todellista sosiaalista kontaktia. Tämä ei tietenkään tarkoita sitä, että nuorten täytyisi pidättäytyä sosiaalisista kontakteista täysin, sillä eihän se edistä heidän kuntoutumistaan, mutta internet-yhteisösä voisi olla matalampi kynnyks aloittaa luomaan kontakteja ja keskustella asioista.

Myös oma Facebook-ryhmä on oiva vaihtoehto viestinnän kannalta, jota aion suositella asiakkaalle toteutettavaksi, sillä se ei maksa mitään ja saisi varmasti kannatusta. Voisin suunnitella ryhmän timelinelle ulkoasun ja naamakuvan kohdalle tunnuksen.

Raportin valmistumiseen mennessä en ehtinyt alkaa suunnittelemaan näitä sovelluksia, vaan työ jäi lähinnä ideointipohjalle. Mikäli opas joskus valmistuu, voin jatkaa myös sovellusten ideointia eteenpäin.

5.2 YHTEISTYÖ TOIMEKSIANTAJAN JA YHTEISTYÖKUMPPANEIDEN KANSSA

Projektista suurin osa kaatui asiakasyhteistyön hankaluuteen. Miksi asiakkaan ja yhteistyökumppaneiden kanssa työskentely takkusi? Yksi suurimmista syistä tähän on varmasti se, että yhteistyökumppanit toimivat viestinvälittäjinä minun ja asiakkaan välillä. Tämä viestintä ei toiminut, ainakaan tarpeeksi nopeasti. Minun olisi pitänyt sopia projektin alussa, että pidän itse yhteyttä omalta osaltani asiakkaaseen.

Asiakastyöskentelystä opin sen, että minun tulisi olla määrätietoisempi, eikä antaa periksi. Sovituista aikatauluista tulisi pitää kiinni. Vastauksia ja kommentteja luonnoksiin sain monesti karhuta monta viikkoa. Viimeisimpiin kuvitusluonnoksiin ei ole tullut vielääkään vastausta, vaikka muihin tiedustelemiini asioihin vastattiinkin. Asiakas ei ole vielääkään lähettänyt hyväksyntää tai muutosehdotuksia luonnoksiini. Lopulta yhteydenpito loppui asiakkaan puolelta täysin raportin palautuspäivän tienoilla.

Tämän johdosta valmis työ ei valitettavasti ehdi liitteeksi tähän raporttiin. Opas valmistuu luultavasti huhtikuun aikana, mikäli asiakkaalta tulevat viimeiset kommentit ennen huhtikuun alkua. Itse olen yrittänyt pitää aktiivisesti yhteyttä yhteistyökumppaneihin, mutta en voi tehdä paljoa, jos he eivät itse ole myös aktiivisia. Jatkuva kommenttien tivaaminen ja muistuttelu ei myöskään ole mielestäni asiallista minun puoleltani, eikä koko projektin vetovastuu ole yksin minulla.

Tapaamisten organisointi asiakkaan ja yhteistyökumppaneiden kanssa olisi myös ollut helpompaa, jos olisin voinut ottaa yhteyttä suoraan molempiin. Lukuisista ehdotuksistani huolimatta tapaamisia ei järjestynyt tarpeeksi, koska viesteihini ei vastattu.

Seuraavissa mahdollisissa tulevaisuuden projekteissa aion ottaa enemmän vastuuta, ja heti alussa selvittää, onko mahdollista pitää itse yhteyttä asiakkaaseen. Yhteistyökumppaneiden toimiminen välikätenä hidasti prosessia oleellisesti, sillä tieto kulki liian hitaasti. Minulle myös asetettiin aikataullisia paineita, ja oletettiin, että ehdin parissa viikossa tehdä monen kuukauden työn. Näitä asioita en ollut ottanut huomioon alkuperäistä aikataulua laatiessani. Minun tulee jatkossa varata enemmän liikkumavaraa aikatauluihin, vaikkakin näin paljon ei tietenkään ole realistista venyttää aikataulua, kuin mitä tässä projektissa kävi.

6. POHDINTA JA JATKOSUUNNITELMAT

Minun olisi tullut heti alussa ottaa huomioon oppaan mahdolliset tekniset rajoitukset. Koska en tiennyt, painetaanko opas vai tulostetaanko se mustavalkoisena, ajattelin, että on parasta suunnitella se värilliseksi. Jos olisi kuitenkin ilmennyt, että opas tulostetaan mustavalkoisena, olisin tehnyt turhaa työtä koko opinnäytetyön ajan. Minun olisi pitänyt ottaa tämä huomioon ja lisätä se mahdollisiin ughiin swot-analyysin yhteyteen. Onneksi asiakas päätti kuitenkin lopulta painattaa oppaan värillisenä, sillä painosmäärä on niin pieni, että heillä riitti budjetti painattamiseen.

Olisin voinut tutkia ja hakea tietoa motivoivasta kuvituksesta vielä enemmän, ja hakea lisää kuvia pohdinnan tueksi. Minua jäi harmittamaan, että motivoivan kuvituksen tutkimus jäi nyt melko pintapuoliseksi, vaikka sainkin haettua tietoa ja pohdittua motivoivuutta jonkin verran. Jos minulla olisi ollut enemmän aikaa, olisin voinut selvittää aihetta laajemmin. Näkökulman vaihtaminen työn puolella välissä sekoitti liikaa ajatuksiani, enkä pystynyt enää keskittymään motivoivan kuvituksen tutkimukseen yhtä hyvin, kuin jos olisin alusta asti keskittynyt enemmän siihen.

Asiakkaan ja yhteistyökumppaneiden jokseenkin epäammattimainen työskentely vaikutti suuresti lopputuloksiin. Myös niukka yhteydenpito asiakkaan ja yhteistyökumppaneiden puolelta jarrutti prosessia ja minulle ei jäänyt paljon vaihtoehtoja prosessin eteenpäin viemiseksi. En ehtinyt vielä raportin palautuspäivään mennessä jalostaa tyyliä eteenpäin tarpeeksi, vaikka kommentit asiakkaalta tulivatkin. Tyylin jalostaminen ja kehitystyö nuorille sopivampaan suuntaan jatkuu edelleen, vaikka kaikki esimerkit eivät raporttiin ehtineetkään. En päässyt raportin palautuspäivään mennessä vielä tarpeeksi irti kuvituksen lapsekkaista piirteistä, mikä olikin minulle suurin haaste opinnäytetyön aikana.

Kattavasta pohjatyöstä huolimatta kuvitus jäi luonnosasteelle juuri edellä mainituista syistä. Aikataulu ei toteutunut, suurimmaksi osaksi asiakkaan takia. En myöskään ehtinyt saada kuvitustyylin kehitystyötä tarpeeksi eteenpäin raportin palautuspäivään mennessä tämän takia.

Kyseenalaistin myös koko oppaan formaatin. Mielestäni painettu, A4-kokoinen opas ei palvele käyttötarkoitusta, johon se on suunniteltu. Parempi vaihtoehto kohderyhmää ajatellen olisi esimerkiksi iternet-foorumi, interaktiivinen peli tai facebook-ryhmä. Toimeksianto kuitenkin oli painettu opas, ja asiakas myös halusi sellaisen, kohderyhmää sen enempiä ajattelematta. He eivät halunneet muuta.

Olen suunnitellut jatkossa ottavani jälleen yhteyttä asiakkaaseen, ja kysyä, onko oppaan tarkoitus valmistua ja milloin. Viimeisin asiakkaan ja yhteistyökumppaneiden antama deadline on huhtikuun loppu, ja viimeinen viikko tulisi heidän mukaansa varata oppaan testaamiseen kohderyhmällä. Ottaen huomioon sen, että Huhtikuuta on oppaan palautuspäivänä jäljellä enää kolme viikkoa, tämä aikataulu ei ole realistinen. Tekstit ovat edelleen hyväksyttävänä yhteistyökumppaneiden ohjaavalla opettajalla ja KYS:n henkilökunnalla, joten tekstien valmistumisen aikataulu viivästy kolmella kuukaudella. Tämän johdosta myös minulta hävisi kolme kuukautta aikaa, jonka olin varannut jatkotyöstöön ja toteutukseen. En voi myöskään jatkaa kuvitusta eteenpäin, ennen kuin yhteistyökumppaneilta ja asiakkaalta tulevat kommentit ja mahdolliset korjausehdotukset. Kyselyistäni huolimatta kommentteja ei ole vielä tullut.

Minua jäi harmittamaan se, etten saanut valmista materiaalia portfolioon. Odotin tältä projektilta enemmän. Toisaalta olen kiitollinen siitä, että sain arvokasta asiakastyöskentelykokemusta, ja nyt voin välttää tulevaisuudessa ne virheet, mitä tein tämän projektin asiakastyöskentelyn aikana. Olen myös

suhteellisen tyytyväinen tuottamiini tutkimustuloksiin, vaikka aiheeseen olisi tietysti voinut perehtyä syvemmin, mikäli aikataulu olisi sen sallinut. Opinnäytetyön näkökulman vaihto motivoivan kuvituksen tutkimukseen pelkästä oppaan kuvituksen ja taiton prosessinkuvauksesta oli mielestäni mainio idea ja pelastukseni tässä työssä. Innostukseni oli jo ongelmista johtuen lopahtamassa ja olin työn puolessa välissä jo epätoivoinen, mutta sain motivoitua itseni näkökulman muutoksen johdosta kirjoittamaan ja tekemään tutkimusta todella hyvin.

Jatkosuunnitelmat ovat seuraavat: otan yhteyttä asiakkaaseen ja ehdotan uutta aikataulua. Mikäli heidän ehdoton vaatimuksensa Huhtikuun lopun valmistumisesta ei muutu, en voi luvata, että pystyn toteuttamaan taittoa ja kuvitusta. Tiedän, että tästä tulee luultavasti erimielisyyksiä, mutta uskon, että asiakas ja yhteistyökumppanitkin ymmärtävät lopulta realiteetit, sillä aikataulua on viivytetty niin pitkään, etten pysty enää alkuperäisen aikataulun mukaan tekemään omaa osuuttani. Olen jo aikaisemmin todennut heille, että tarvitsen mielellään 2-3 viikkoa toteutukseen, koska olen myös mainostoimistossa töissä, ja se vie oman aikansa. Mikäli aikataulun venyminen hyväksytään, voin toteuttaa oppaan kuvituksen ja taiton, mutta aikataulu ei saa venyä yli Toukokuun, sillä sen jälkeen en ole enää opiskelija, enkä saa enää opintopisteitä eli korvausta työstäni. Mikäli aikataulu kuitenkin venyy kesään tai mahdollisesti ensi syksyyn, asiakkaalle jää kaksi vaihtoehtoa: joko maksaa minulle kohtuullinen korvaus työstäni, tai sitten jättää tekemäni kuvitus- ja taittosuunnitelmat jollekin toiselle opiskelijalle toteutettavaksi.

Toukokuun alussa minulle toimitettiin kaikki tekstit oppaaseen sekä annettiin kommentit kuvitusluonnoksiin. Pystyn jatkamaan kuvitusta eteenpäin, ja tyyliin ollaan tällä hetkellä tyytyväisiä. En pysty jalostamaan sitä huippuunsa, sillä aika loppuu kesken. Taiton saan valmiiksi toukokuun alkuun, eli 7.5., jolloin oppaan tulee olla valmis. Kaikkia kuvituskuvia en kuitenkaan millään ehdi saada valmiiksi deadlineen mennessä, joten osa kuvista jää taittoon luonnoksina, placeholdereiksi.

AINEISTOT

- Häivälä, J. 2011. *Mainostajan hakemisto*. Mainostajien liitto.
- Korkeila, S. 2011. *Illustrator CS5 vektorigrafiikka*. WSOYpro Oy, Docendo-tuotteet.
- Paananen, P. 2009. *InDesign CS4 - julkaisun tekeminen*. WSOYpro Oy, Docendo-tuotteet.
- Virnes, K., Asikainen, S. ja Huusko, H. 2011. *Botuliinihoidon opas*. Kuopion Yliopistollinen Sairaala. Savonia Ammattikorkeakoulu.

LÄHTEET

- Balk & Saarela, 2009. *Liikuntavinkkejä painonhallintaan - opas ylipainoisille lapsille ja nuorille sekä heidän vanhemmilleen* (saatavissa: https://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/39118/Balk_Tanja_Saarela_Riikka.pdf?sequence=1).
- Coogan & Kangas. Nuorisotutkimusverkosto ja Elisa Communications. 2001. *Nuoret ja kommunikaatioakrobatia. Elisa tutkimuskeskus, raportti nro 158. 16-18-vuotiaiden kännykkä- ja internet-kulttuurit*. Helsinki. Nuorisotutkimusverkosto (saatavissa: http://www.nuorisotutkimusseura.fi/sites/default/files/verkkajulkaisut/Coogan%20%26%20Kangas_Nuoret%20ja%20kommunikaatioakrobatia.PDF).
- Hatva, A. 1987. *Kuva - hyvä renki, huono isäntä*. Oy Urex.
- Hatva, A. 1993. *Kuvittaminen*. Rakennustieto oy.
- Hatva, A. 2009. *Merkityksen välittäminen kuvan avulla. Väitöskirja*. Tampereen yliopisto.
- Kallionpää. *Internet nousut nuorten tärkeimmäksi mediaksi*. 17.1.2008 [viitattu 3.2.2012]. Helsingin Sanomat. Sanomalehtien liiton tutkimus (saatavissa: <http://www.hs.fi/talous/artikkeli/Internet+noussut+nuorten+t%C3%A4rkeimm%C3%A4ksi+mediaksi/1135233357800/>).
- Nimim. ”Nyymi 85”. *Ylilauta 8 minuutissa*. Videotiivistelmä. 4.9.2011 [viitattu 3.2.2012] (saatavissa: www.youtube.com/watch?v=JHl_f92sbQA/).
- Komonen & Silvennoinen. *Tulevaisuuden työelämä ja nuoret puhuttavat*. 1.3.2012 [viitattu 3.2.2012] (saatavissa: http://uraneuvonta.monster.fi/strategia-tyopaikkahakuun/ajankohtaistoimialalla/tulevaisuuden_tyolama_ja_nuoret_puhuttavat/article.aspx).
- Kotilainen. *Lasten ja nuoren mediakulttuurit kasvattajien haasteena*. 13.8.2009 [viitattu 3.2.2012] (saatavissa: <http://www.minedu.fi/etusivu/arkisto/2009/1308/globaalivastuu.html/>).
- Kupiainen. *Medialukutaito lasten ja nuorten kansalaistaidoksi - Kannanotto peruskoulun tuntijakotyöryhmälle*. 5.10.2009. Mediakasvatusseura ja Viestinnän keskusliitto (saatavissa: http://www.oph.fi/download/118231_Medialukutaito_lasten_ja_nuorten_kansalaistaidoksi.pdf).
- Polvi, A. 2006. *Iisalmen Lyseon yhteiskuntaopin YH1 (yhteiskuntatieto) - kurssin opetusmateriaali*.
- Puupponen. 2003. *Viestinnän peruskysymykset*. 3.11.2013 [viitattu 3.2.2012] (saatavissa: <http://apro.mit.jyu.fi/essikurssi/viestinta/t1.4>).
- Roose. *Nuoret näyttävät suomalaisten internetin käytön suunnan*. 2008 [viitattu 2.3.2012] (saatavissa: http://www.taloustutkimus.fi/ajankohtaista/uutiskirje/uutiskirje_2_2008/nuoret_nayttavat_suomalaisten_in/).
- Tossavainen. *Internet lasten ja nuorten elämässä*. 18.12.2008. Toinen elämä-hanke (saatavissa: <http://www.ehkapa.fi/toinenelama/images/selvitys.pdf>).
- Suomen mediaopas. *Hakutulos sanalle ”immersio”*. 2012 [viitattu 3.2.2012] (saatavissa: <http://www.mediaopas.com/sanasto/immersio/>).
- Urbaani sanakirja. *Hakutulos sanalle ”ernu”*. 2012 [viitattu 3.2.2012] (saatavissa: <http://urbanisanakirja.com/word/ernu/25802/>).

KUVAT

- Kuva 1. Keskeiset ongelmat oppaan suunnitteluprosessin kannalta ja menetelmät niiden ratkaisemiseksi. Hanna Huusko 2012.
- Kuva 2. SWOT-analyysi vahvuuksista, heikkouksista, mahdollisuuksista ja uhista. Hanna Huusko 2011.
- Kuva 3. Alkuperäinen suunnitelma aikataulusta. Tämä aikataulu muuttui radikaalisti työn edessä, ja kaatui lopulta lähes kokonaan. Hanna Huusko 2011.
- Kuva 4. Miellekartta kohderyhmän ominaisuuksista. Kaavio on yhteenveto KYS:n henkilökunnan kanssa käytyjen keskustelujen pohjalta. Hanna Huusko 2011.
- Kuva 5. Poimintoja nuorten kommentteista keskustelufoorumeilta. Kommentit koskevat japanilaiseen kulttuuriin ja mangasarjakuvatyylisiin kohdistuvia aggressioita. Erilaiset nuoret - ernut - japanifanit. 21.5.2006 [viitattu 3.2.2012] (saatavissa: <http://www.apinat.fi/forum/1/918/18227/>). Teinimassaa vai omalaatuinen???. 17.11.2008 [viitattu 3.2.2012] (saatavissa: <http://koululainen.fi/valkka/t8576>). Hanna Huusko 2012.
- Kuva 6. Kohderyhmäanalyysi. Kuva pohjautuu KYS:n kanssa käytyihin keskusteluihin ja omaan tutkimukseeni nuorista. Hanna Huusko 2011.
- Kuva 7. Kaavio: Nettitunteja viikossa. Kaavio nuorten internetin käytöstä ja internetin käyttöön varatusta ajasta. Pystyrivillä on tuntien määrä, vaakarivillä nuorten ikä. Sukupuolet on merkitty eri väreillä. Internet nuorten ja lasten elämässä. Tommi Tossavainen, toinen elämä-hanke (saatavissa: <http://www.ehkapa.fi/toinenelama/images/raportti.pdf/>).
- Kuva 8. Kuvakooste kilpailevista viesteistä nuorten keskuudessa. Esimerkkeinä mukana ovat internetin keskustelufoorumit Demi.fi, Ylilauta.fi sekä 4chan.org., sekä herkästi immersiota ja eskapismia ruokkivat tietokonepelit World of Warcraft ja The Elder Scrolls V: Skyrim. Lisäksi kuvassa on näkyvissä iPhone, joka voi myös aiheuttaa riippuvuutta jo itsessään, mutta myös kännykkäpelien kautta. Google-kuvahaun tuloksia. Koonnut Hanna Huusko 2012.
- Kuva 9. Poimintoja ylilaudan käyttäjäkunnan kommentteista. Tämä keskustelupalsta vetää nuoria ja poliisia puoleensa. 20.11.2011 [viitattu 3.2.2012] (saatavissa: <http://www.nelonen.fi/uutiset/kotimaa/uutinen/t%C3%A4m%C3%A4-keskustelupalsta-vet%C3%A4%C3%A4-nuoria-ja-poliisia-puoleensa>). Törkeä, törkeämpi, Ylilauta - Nuorten huumorisivusto poikanut jo 17 poliisitutkintaa. 6.10.2011 [viitattu 3.2.2012] (saatavissa: http://www.iltalehti.fi/digi/2011100614498994_du.shtml/).
- Kuva 10. Esimerkki kuvan sisällöllisestä kiinnostavuudesta. Kuvassa on havaittavissa selkeä tilanteen tuntu ja kerronnallinen juoni. The Buffalo News (saatavissa: http://en.loadtr.com/interesting_-405751.htm).
- Kuva 11. Esimerkki kuvituskuvan ulkoista kiinnostavuutta lisäävistä tekijöistä. Yksityiskohtien runsas mutta hallittu käyttö, värit sekä vesiväritekniikan monipuolinen hyödyntäminen tuovat kaikki kiinnostavuusarvoa kuvalle. Nimim. "agnes-cecile" (saatavissa: <http://agnes-cecile.deviantart.com/gallery/23421000#/d356ezx>).
- Kuva 12. Esimerkki hyvin esteettisestä kuvasta. Harmoniset värit, muotokieli sekä pehmeä liike luovat esteettisyyttä ja miellyttävyyttä. Marian Rupp (saatavissa: <http://www.designflavr.com/Aesthetic-value-Marian-Rupp-i888/>).

- Kuva 13. Esimerkki kuvan sisältämästä esteettisestä sommittelusta. Vaikka kuva-aihe itsessään olisi epämiellyttävä ja raaka, pyrkivät kaikki kuvituskuvat kuitenkin tietynlaiseen esteettisyyteen, esimerkiksi sommittelun ja linjojen kautta. Tästä kuvasta on esimerkiksi helppo erottaa erilaisia kolmiomaisia linjoja, jotka luovat harmoniaa ja sommitelmallisuutta kuvaan. Christophe Gans, Konami. Kuvankaappaus Silent Hill-elokuvasta.
- Kuvat 14-18. Malliesimerkkejä liian geneerisestä valokuvakuvituksesta. Kuvista on selvästi nähtävissä teennäiset ilmeet, yltiöpositiivisuus ja väkinäinen asettelu. (saatavissa: <http://www.vaestoliitto.fi> ja <http://www.nuoret.fi>).
- Kuva 19. Olvin Teho-energiajuoman mainosbanneri (saatavissa: <http://www.energydrink.fi/wp-content/uploads/2008/03/teho2.jpg>).
- Kuva 20. Olvin Teho-energiashotin tuotekuva (saatavissa: http://www.energydrink.fi/wp-content/uploads/2010/03/teho_energiashotti.jpg).
- Kuva 21. Olvin Teho-energiajuoman tuotekuva (saatavissa: <http://www.lantrek.org/2012/uploads/images/teho2.jpg>).
- Kuva 22. Olvin Teho-energiajuoman mainosbanneri (saatavissa http://www.ltr-racing.com/images/teho_banneri.jpg).
- Kuva 23. Yksi Christian Louboutinin mainoskampanjan mainoksista. Kuvasta on hyvin nähtävissä Photoshop-kuvankäsittely niin surrealistisista eli epätodellisista elementeistä kuin jälkikäsitteilyn jäljestäkin. Khuong Nguyen, Christian Louboutin. Louboutin ”Stories”-mainoskampanja.
- Kuva 24. Suosikki-kalenterin kuvitusta (saatavissa: <http://mediatiedot.otavamedia.fi/mediauutiset/suosikki-kalenteri.aspx>).
- Kuva 25. Suosikki-kalenterin kansitaitto (saatavissa: <http://www.suosikki.fi/s/f/editor/images/Reetan%20kuvat/Kalenterin%20kansikuva.jpg>).
- Kuva 26. Every drink counts - kampanjan mainos. The Queensland Government (saatavissa: <http://safetyatworkblog.files.wordpress.com/2008/11/drink-counts.png>).
- Kuva 27. Foster-vaatemerkin mainos (saatavissa: <http://www.museopublicidad.cl/2000/06/jeans-foster-social-tendency-recycle-yourself/>).
- Kuva 28. Piracy It’s a Crime-videomainoskampanjan videon kuvankaappaus (saatavissa: <http://www.youtube.com/watch?v=l5SmrHNWhak/>).
- Kuvat 29 ja 30. Esimerkkimainoksia käsitehtyä kuvitustyylillä koskien. The Line Ad Campaign. Australian government (saatavissa <http://www.cuded.com/2011/01/the-line-ad-campaign/>).
- Kuva 31. Esimerkki käsitehdyn tyyppisestä kuvitusyylistä. Tämäntyylliset kuvituskuvat voidaan tuottaa joko käsin sommittelemalla tai Photoshopilla. Tähän lehtimainokseen on yhdistetty myös rosoista tyyliä, joka on nähtävissä esimerkiksi otsikossa. Ilmestynyt Rolling Stone-lehdessä 2007. R.J. Reynolds Tobacco Co. (saatavissa: <http://snus-news.blogspot.com/2009/07/july-14-2009-for-second-time-in-two.html/>).
- Kuva 32. Kuvakooste kuvituksen ideointi- ja luonnosteluvaiheesta. Hylkäsin lopulta näistä tyyleistä jokaisen. Kartat sisältävät niin tussi- kuin lyijykynäpiirroksia, vesiväritekniikkaa, vektorigrafikkaa, yhdistelmäkuvatekniikalla toteutettuja töitä kuin digitaalisia piirroksia ja maalauksia. Kuvat aakkosjärjestyksessä: a. Kuvitus West East Youth - lehteen. Respect Creative (saatavissa: <http://www.r3sp3ct.com/?p=433/>). b. Crocodile, or The Dream. Henkilökohtainen kuvitus. Maléa Gaudory (saatavissa: <http://www.maleagadoury.com/illustration.html/>). c. A wasted Youth? Kuvitus Magasinet-lehteen. Oivind Hovland (saatavissa: <http://www.oivindhovland.blogspot.com/>). d. Adolescence/ Drug Addiction. Kuvitus stern GESUND LEBEN-lehteen. Dieter Braun (saatavissa: [53](http://dieter-

</div>
<div data-bbox=)

- braun.blogspot.com/2010/10/illustrations-for-health-magazine.html/*). e. Frank Zappa interpretation. Henkilökohtainen kuvitus. Fred Jourdain (saatavissa: <http://affranchi.myshopify.com/products/frank-zappa-2-art-illustration/>). f. Discovery Channel - Deadliest Catch. Mainoskuvitus Discovery Channel-televisiokanavan Deadliest Catch-ohjelmalle. Peter Jaworowski (saatavissa: <http://browse.deviantart.com/?qh=§ion=&q=discovery+channel#/d1yi5lb/>). g. Nimimerkki mydeadpony. Henkilökohtainen kuvitus (saatavissa: <http://mydeadpony.deviantart.com/gallery/?offset=24#/d2zrv27>). h. Ice Cream Soldiers. Tunnus Uusiseelantilaiselle yhteisölle. Nimimerkki Pocketowl (saatavissa: <http://pocketowl.deviantart.com/art/Ice-Cream-Soldiers-100240676/>). i. Kuvitus Happiness Lab video ja esiintymis-workshopiin. Tekijä tuntematon (saatavissa: http://www.iniva.org/events/2008/happiness_lab_video_amp_performance_workshop/). j. Kuvitus. Tekijä tuntematon (saatavissa: <http://s1191.photobucket.com/albums/z468/nuevocaos/?action=view¤t=4b8a2a1f70bdf7018152a7e24c53190.jpg/>). k. Garden in the ceiling. Muotokuva. Nimimerkki Angès-cecile (saatavissa: <http://browse.deviantart.com/?qh=§ion=&q=garden+in+the+ceiling#/d3bme8t/>).
- Kuva 33. Ehdotukset kuvitustyylistä asiakkaalle. Tyyli 1: kaikki kuvat Oivind Hovland (saatavissa: <http://www.oivindhovland.blogspot.com/>). Tyyli 2: kaikki kuvat Esra Roise (saatavissa: <http://shop.esraroise.com/>).
 - Kuva 34. Ensimmäiset kuvitusluonnokset ja niiden jatkotyöstö. Tavoittelin Hovlandin naivistista tyyliä. Asiakas piti näistä luonnoksista, ja ehdotti, että jatketaan tällä tyylillä. Ohjaavien opettajien mielestä tämä tyyli oli vielä liian lapsukas, mistä olen samaa mieltä. Olin vielä liian kiinni aikaisemman kuvittamani, lapsille suunnatun oppaan kuvitustyylistä. Hanna Huusko 2011-2012.
 - Kuva 35. Kuvitustyylin kehittyminen. Pääsin kuvittamisen loppuvaiheessa jossain määrin eroon liiallisesta naivistisuudesta ja kirkaista väreistä. Hanna Huusko 2011-2012.
 - Kuva 36. Toisen luonnoskierroksen luonnoksia oppaan kuvitukseen. Näistä luonnoksista kuvitusprosessi ei valitettavasti paljoakaan edennyt ennen raportin palautusta. Hanna Huusko 2012.
 - Kuva 37. Tunnusideoita oppaan kanteen. Hanna Huusko 2011 -2012.
 - Kuva 38. Ehdotuksia taittotyylistä. Alimpana ehdotus erikoisemmasta ”tasku” taitosta. Kuvat aakkosjärjestyksessä: a. Erica Barracada. Youth Brochure (Nuorisoesite). American Red Cross of Greater Chicago (saatavissa: <http://www.behance.net/gallery/Youth-Brochure/730653/>). b. Serif. Church Outreach Ministries Pro Template Pack Brochure. Esitemallipaketti (saatavissa: http://www.serif.com/Templates/Brochure/Church-Outreach-Ministries_Brochure_Template/). c. Erica Barracada. Youth Brochure (Nuorisoesite). American Red Cross of Greater Chicago (saatavissa: <http://www.behance.net/gallery/Youth-Brochure/730653/>). d. Hills, Daniel. 2009. Esite Salmon Youth Centerille (saatavissa: <http://www.danielhills.co.uk/2009/08/salmon-youth-centre-brochure-design/>). e. Hills, Daniel. 2010. Arts Brochure Design (Taide-esite) (saatavissa: <http://www.danielhills.co.uk/2010/03/arts-brochure-design/>). f. Suunnittelutoimisto Toast. Esite 3 rock - yritykselle (saatavissa: <http://www.toastdesign.co.uk/brochure-design/>).
 - Kuva 39. Ensimmäinen alustava taittomalli. Hanna Huusko 2011-2012.
 - Kuva 40. Taittomallin jatkotyöstö. Hanna Huusko 2011-2012.
 - Kuva 41. Muuttunut aikataulu. Hanna Huusko 2012.

LIITE 1. TAITTOMALLIT

Ajankäyttö

Jokaisella ihmisellä on käytössään aikaa 24 tuntia seitsemänä päivänä viikossa. Reilusti suurin osa tästä ajasta on arkeen, joka koostuu työstä, leidiin ylläpidosta, perheestä ja ystävästä sekä omasta ajasta. Sanotaan, että arki on barmausta ja työtä, mutta leppäisen lopuksi jokaisella meistä on mahdollisuus vaikuttaa oman arjen ulkonäköön. Ajankäyttöäni tasapainoinen arki antaa käyttäjälleen mahdollisuuden elämäntilanteen ja mielekkäiseen elämään.

Arjen suunnittelu

Sen lisäksi että tasapainoinen arki tuottaa miellyttäviä se myös vaatii työtä. Työpäika ja koulu vievät suuren osan päivästä, mutta antavat vastineeksi palkan, jota arki pyöri. Näiden lisäksi koti vaatii ylläpitoa, johon kuuluvat siivous ja ruuan laitto. Aikaa perheelle, ystäville ja itselle jää määrittämisen jälkeen, mutta näihin käytetty aika on erittäin mukavampaa, kun arjen työt on hoidettu. Ystävien kanssa seurustelu ja teko-kooneilla viettäytyminen ovat huomattavasti miellyttävämpiä, kun ei tarvitse miettiä kotona odottavaa koulunpäivää tai iltavuorot.

Tasapaino työn ja kodin sekä vapaa-ajan välillä tekee arjesta voimaa antavaa. On mahdollista hoitaa jokainen näistä alustoista hyvin suunnitelmalla arjen ajankäyttöä. Voit suunnitella tulevaa esimerkiksi viikko kerrallaan ja laittaa kalenterin ylös sinnekin verran käytit aikaa kuhunkin arjen osa-alueeseen. Vuorokauden suunnittelun perusluku on tietysti olla kymmenen tunnin ylönsä, viisi ateriähetkeä sekä töihin ja koulun käyty aika. Suunnitelmaan tulisi sisällyttää myös kotiin kuuluva aika. Kottitit vaihtelevat päivittäin eikä esimerkiksi nukkautapassa tarvitse käyttää joka päivä. Mikäli sinulla esiintyy arjessa yksi tai useampia ongelmia, ota tavoitteeksi yhden ongelman ja korjaaminen kerrallaan. Tavoitteiden toteutumista voit helpottaa lupamalla itsellesi



miehen päivän on toteutettava päätöksesi. Muista, että asiat muuttavat tutuksi van näin säännöllisesti tekemällä. Kokeile suunnitella arkesi tasapainoisemmaksi, se todella kannattaa!

Miksi yöllä pitää nukkua?

Ikänsä nauti tarvitsee unta noin kymmenen tuntia yössä. Yöni lataa parisi aivot ja keho, mutta myös auttaa koko keho palautumaan edellisen päivän rasituksesta. Riittävä uni ehkäisee päivittäisiä mielenhäiriöitä, ärtyneisyyttä ja stressiä. Hyvä yönsä parantavat myös oppimista ja keskittymistä, jolloin opiskelu tai työnteko helpottuu. Hyvä nukkuminen yöt jälkeen jakavat herättä nopeamman aamulla ja välistä päivävaihtelusta.

Unen saaminen ei välttämättä ole aina itsestään selvää. Pienen tekemisen avulla nukkuminen tulee kullekin helpompaa ja unen laadusta parempaa. Tasapainoisen vuorokauden kannalta tulisi välttää päivien ja pyrittäisiin saamaan vuorokaudenmyymälä myös viikonloppuisin. Siinäkin tulee käyttää vain nukkumiseen eikä esimerkiksi kokonaisen lukemiseen. Itäpöytä kannattaa syödä kevyesti ja välttää kofeiinia sisältäviä juomia. Televisio ja soittokeino laittavat väliä karkotavat unen myös niiden syyttä nostattava sisältö. Ennen nukkumista on hyvä rauhoittaa ilman tekniikkaa tunnin ajan ja miettiä mielenrauhaa tuottavia tai lausa vaikkakin. Muistathan, ettei alkoholi tai muut päihäet auta sinua saamaan hyvää yötä vaan päinvastoin ne aiheuttavat unen ongelmia.

Aikarovat!

Mieti mitkä ovat sinun arkesi aikarovat? Käytätän aikaa kotoisella tietokoneella olenisen ja television katseluun. Järjestä aikaa myös perheelle ystävien tapaamien lisäksi. Internet on kietävä tapa tutustua uusiin ihmisiin, mutta ei saa muodotua ainakaan keskustelunäkökulaksi. Tekemättömät kiihtyvät ja tehtävät aiheuttavat kiireen tuntea ja siten stressiä. Suunnittele päiväsi niin että pytyt nauttimaan pohollisten asioiden tekemisen jälkeisen omasta vapaasta ajasta työssä.

Seksuaalisuus

Seksuaalisuus on luonnollinen osa ihmistä ja kehityttyä heidän kasvun aikana. Seksuaalinen kypsyminen etenee epäsuorasti ja pyrkii kehittymään, eikä sen tavoin ole ier- nostuudessa yksilöiden kehitysmuoto. Tärkeintä on tietää, että seksuaalisuus on osa elämää ja että tietoa seksuaalisuudesta sekä seksin liittymistä asiasta.

Mistä on seksi tehty...

...penistä kauniista sanosta, hellistä kosketuksista, toisen läsnäolon nautinnosta, yhteisistä muistoista ja katseista. Seksi voi olla myös yhdynnä, joka on tosin vain yksi seksin muoto. Seksissä on kyse kahden toisensa rakastuneen ihmisen yhteydestä, joka vastaa ihmisen luonnollisen tarpeensa tulla hyväksytyksi ja halutuksi. Parhaimman tunteen seksestä voi saada silloin, kun kumpikin tuntee toisensa ja heidän välillään välitsee luottamus.



Miksi ensimmäisen kerran odottaminen kannattaa?

Oikean kumppanin kanssa harrastettu seksi on itänsä. Pöytä alle kätymyksen jälkeen ihmisen kanssa tuo kullekin mukanaan vastuita, joista vastaanotetaan vastin monenlaisia tunteita. On tiedostettava vaskaaksi tuleminen ja sukupuoliutuden riski. Aina keino välttää molemmilta on kondomin käyttö. Seksin harrastaminen vaikuttaa ihmisen mieleen voimakkaasti ja voi olla vahingollista, jos sekain ei ole valmis eikä kumppanin kanssa pysty keskustelemaan omista pelkoista, toivomista ja halusta. Seksuaalisesti kypsällä nuorella tulee olla myönteinen minäkuva ja hyvä tunteet. Tällöin pystyy myös kieltäytymään seksistä ja hyväksymään toisen kieltäytymisen.

Onnistuneen illan resepti

- luo rento ja turvallinen ilmapiiri huolehtimalla yksityisyydestäsi
- laita musiikkia soimaan taustalle tai vasa elokuvaa katsottavaksi, voit myös harkkia pientä syöttöä
- suunnittele illa etukäteen, etään halua harrastaa seksiä ilman kondomia!
- tärkeintä on, että molemmilla on hyvä olla toisen kanssa
- yhteisen illanvieton ei tarvitse johtaa seksin ja siihen luseen ryhtyä van miksi molemmat sitä painostamatta haluavat
- mikäli tarvitset alkoholia rentoutukseen, ei seivätkään ole valmis harrastamaan seksiä



Pornoelokuvat opettavat oleelliset asiat seksuaalisuudesta ja näyttävät, millaista hyvä seksi on.

Toimivassa parisuhteessa tertiä keskustelematta, mikä toisesta tuntuu hyvältä.

FARUA

Porno on pornoteollisuuden tuottamaa fantasiaa, jolla pyritään luomaan kiinnostavaa mielikuvaa katsojalle. Pornossa esiintyvät yksipuoliset mallit naisten ja miesten seksuaalisuudesta voivat vaikuttaa toisen ihmisen seksuaalisuuden kohtaamista todellisuudessa elämässä. Oikein käytetty porno voi olla piristävä väline seksielämään, kunhan käyttäjä muistaa sen poikkeavan arjen todellisuudesta!

FARUA

Hyvässä parisuhteessa välitsee luottamus ja rehellisyys, jolloin omista sekä toisen tarpeista ja toivomista tulee pystyä keskustelemaan. Rakkaudenkaan vuoksi ei tarvitse tehdä sellaista mitä ei itse halua tai johon ei ole vielä valmis.

TOFFA

Ekhäsiyttä huolehtiminen kuuluu kaikille seksin harrastaville. Niin epätoivottu raskaus, sukupuoliutaut kuin morkkikin ovat välttämättä oikeataisella ekhäsiyllä. Sukupuolitauteja voi ekhäsiitä van kondomilla!

TOFFA

Naisen seksuaalinen nautinto ei ole riippuvainen peniksen koosta.

FARUA

Yhdynnä ja seksi tarkoittavat samaa asiaa.

FARUA

17-vuotiaista nuorista 70 % on ollut yhdynnässä.

Seillä pyritään hyvään cloon ja nautintoon ja sitä voidaan harrastaa yksin tai yhdessä. Seksiä ei voida määrätellä tarkasti, sillä jokainen lukee siihen kuuluvaksi erilaisia asioita. Yhdyntä, keskusteleminen ja hellyty ovat kaikki seksin eri muotoja.

Ensimäinen yhdyntäkerta ei pelota miestä.

töihin ja kouluun käytetty aika. Suunnitelmaan tulisi sisällyttää myös kotiöihin kuluva aika. Kotityöt vaihtelevat päivittäin eikä esimerkiksi ruokakaupassa tarvitse käydä joka päivä. Mikäli sinulla esiintyy arjessa yksi tai useampia ongelmia, ota tavoitteeksesi yhden ongelmakohtaan korjaaminen kerrallaan. Tavoitteiden toteutumista voit helpottaa lupaamalla itsellesi mieluisan palkinnon tavoitteeseen päästessäsi. Muista, että asiat muuttuvat rutiineiksi vain niitä säännöllisesti tekemällä. Kokeile suunnitella arkeasi tasapainoisemmaksi, se todella kannattaa!

Miksi yöllä pitää nukkua?

Ikäisesi nuori tarvitsee unta noin kymmenen tuntia yössä. Yöuni lataa paitsi aivojesi akkuja, mutta myös auttaa koko kehoa palautumaan edellisen päivän rasituksesta. Riittävä uni ehkäisee päivällä esiintyvää päänsärkyä, ärtyneisyyttä ja stressiä. Hyvät yöunet parantavat myös oppimista ja keskittymistä, jolloin opiskelu tai työnteko helpottuvat. Hyvin nukutun yön jälkeen jaksat herätä reippaammin aamulla ja vältät päiväväsymystä!

Unen saaminen ei välttämättä ole aina itsestäänselvää. Pienien tekojen avulla nukahtamisesta tulee kuitenkin helpompaa ja unen laadusta parempaa. Tasapainoisen vuorokausirytmän kannalta tulisi välttää päiväunia ja pysytellä samassa vuorokausirytmissä myös viikonloppuisin. Sänkyä tulee käyttää vain nukkumiseen eikä esimerkiksi kokeisiin lukemiseen. Iltapalalla kannattaa syödä kevyesti ja välttää kofeiinia sisältäviä juomia. Television ja tietokoneen kirkkaat valot karkottavat unta kuten myös niiden sykkettä nostattava sisältö. Ennen nukkumista on hyvä rauhoittua ilman tekniikkaa tunnin ajan ja mietiskellä rentouttavia asioita tai lukea vaikka kirjaa. Muistathan, ettei alkoholi tai muut päihitteet auta sinua saamaan hyviä yöunia vaan päinvastoin ne aiheuttavat unio ongelmia.



LIITE 2. TUNNUSLUONNOKSIA



voimaa
ARKEEN

voimaa
ARKEEN

voimaa
arkeen

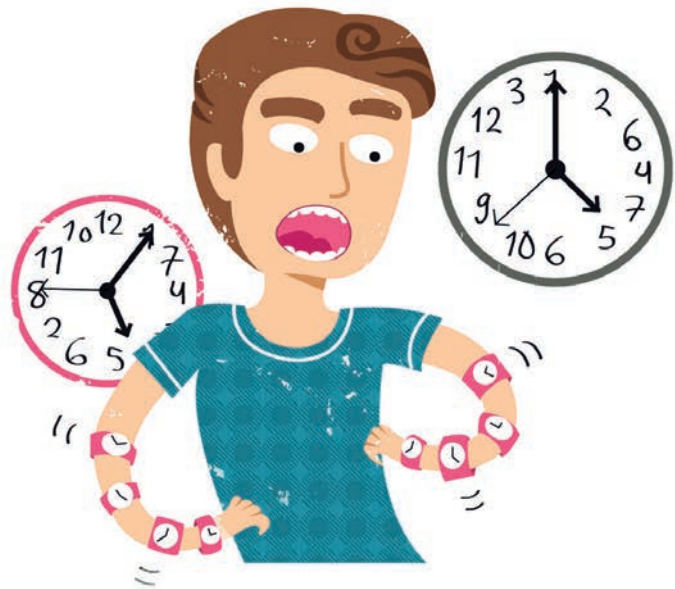
voimaa
arkeen

LIITE 3. TUSSIPIRUSTUSTYTYLINI





LIITE 4. KUVITUKSEN JATKOTYÖSTÖ

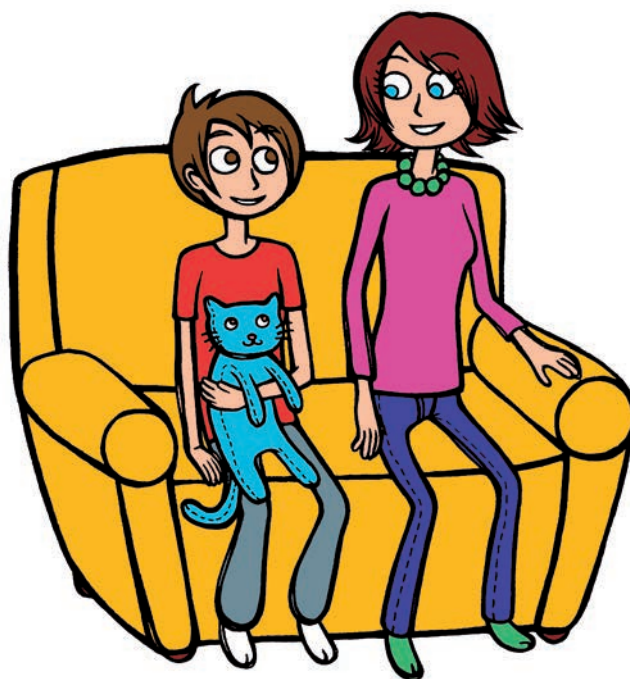








LIITE 5. AIKAISEMPI KUVITUSTYYLINI KYS:N LASTENOSASTON OPPIASEEN



LIITE 6. OTTEITA OIVIND HOVLANDIN KUVITUSTYYLISTÄ







