



KOSKETUS KUVAKSI

– mielikuvien merkitys graafisen ilmesuunnittelun prosessissa

MAIJU SILTAKOSKI

OPPONENTTI: EMMA HOVI

OHJAAJA: MINNA HAVERI

AALTO ARTS TAITEIDEN JA SUUNNITTELUN KORKEAKOULU

TAITEEN KANDIDAATIN OPINNÄYTE, 2018



Tekijä Maiju Siltakoski

Työn nimi Kosketus kuvaksi – mielikuvien merkitys graafisen ilmesuunnittelun prosessissa

Laitos Taiteen laitos

Koulutusohjelma Kuvataidekasvatuksen koulutusohjelma

Vuosi 2018

Sivumäärä 23

Kieli Suomi

Tiivistelmä

Tämä kandidaatin opinnäytetutkielma käsitteli Helsingin yliopiston Koskettava koulu - tutkimushankkeen visuaalisen identiteetin suunnitteluprosessia ja sen kautta mielikuvien merkitystä visuaalisessa suunnittelussa ja kuvallisessa tekemisessä. Koskettava koulu on Koneen Säätiön rahoittama, vuonna 2017 aloitettu kolmivuotinen hanke, jonka tutkimuskohteena ovat koskettamisen saamat merkitykset, vuorovaikutustehtävät ja normisto ala- ja yläkouluissa.

Tutkielman ongelmanasettelussa kuvattiin ja pyrittiin ymmärtämään yksittäistapauksen kautta ilmiötä, mielikuvien merkitystä visuaalisessa prosessissa, kokonaisvaltaisemmin. Tärkeimmäksi tutkimuskysymykseksi nousi, millaisilla eri tavoilla mielikuvat vaikuttavat graafisen ilmesuunnittelun prosessissa? Aihetta lähestyttiin tapaustutkimuksena, jossa aineistona oli hankkeelle suunniteltu visuaalinen ilme ja sen suunnitteluprosessi. Suunnittelijan omia kokemuksia ja suunnitteluprosessin aikana tehtyjä valintoja peilattiin kognitiotieteiden ja psykologian tieteenalojen kirjallisuudessa ja julkaisuissa käsiteltyyn tietoon mielikuvista ja niiden rakentumisesta.

Opinnäytetyön ensimmäinen osa kuvasi mielikuvien rakentumista kognitiivisesta ja psykologisesta näkökulmasta pääasiassa Pauli Bratticon ja Otto Lapin Mielikuvia-artikkeliin nojaten. Luvun toisessa osassa katsottiin mielikuvia oppimisen ja luovan prosessin näkökulmasta, jossa päälähteenä käytettiin Raimo Lindhin Mielikuvaoppiminen-kirjan näkökulmia. Lopuksi mielikuvia käsiteltiin osana organisaatioiden identiteetin rakennusta ja teksti nojasi muun muassa Kati Pauliina Pitkäsen, Timo Ropen ja Jari Metherin sekä Juha Pohjolan ajatuksiin mielikuvista osana markkinointia. Tutkielma esitteli myös Juhani Pallasmaan ajatuksia mielen ja kehon yhteistyöstä taiteellisessa tekemisessä.

Teoriaan keskittyvän luvun jälkeen tutkielma avasi graafisen ilmesuunnittelun käytännön prosessin, joka oli jäsennelty visuaalisen ilmeen työvaiheiden mukaan. Visuaalinen ilme käsitti hankkeen tunnuksen, kuvitusten, värien, typografian, Powerpoint-pohjan, internet-sivujen ja graafisen ohjeiston suunnittelun. Luvussa avattiin graafisen ilmesuunnittelun käsitteitä ja pohdittiin, mitä merkityksiä mielikuvat, niin suunnittelijan kuin asiakkaan, saivat prosessin aikana. Luvussa nojattiin pääasiassa Juha Pohjolan ajatuksiin graafisesta ilmesuunnittelusta ja Harald Arnkilin huomiointeihin väreihin liittyvistä teorioista.

Työn anti on graafisen ilmeenluontiprosessin näkyväksi tekemisen lisäksi mielen prosessien saonittaminen käytännön suunnitteluprosessin yhteydessä teoreettiseen taustaan peilaten. Suunnittelussa merkityksellisenä näyttäytyi mielikuvien subjektiivisuus ja alituinen läsnäolo. Jotta opettajina, suunnittelijoina tai taiteilijoina voimme hyödyntää mielikuvia taiteellisissa prosesseissa tai opettamisessa, meidän on ymmärrettävä miten ne rakentuvat. Kuvallinen ajattelu on myös visuaalisen alan ammattilaisten tärkeimpiä työkaluja ja sen ymmärtäminen näyttäytyy tärkeänä niin kuvan tekijälle kuin sen tekemistä opettavalle. Tutkielmassa konkreettisen tapausesimerkin kautta tuli näkyväksi, miten kyseisen projektin aikana mielikuvat muuttuivat kuviksi.

Avainsanat graafinen suunnittelu, graafinen ilmesuunnittelu, mielikuva, visuaalinen ilme, visuaalinen identiteetti, kuvataidekasvatus

SISÄLLYSLUETTELO

1. JOHDANTO	1
2. MIELEN KUVALLISUUS – KOLME LÄHESTYMISTAPAA	3
2.1 MIELIKUVIEN KOGNITIIVINEN RAKENTUMINEN	3
2.2 MIELIKUVAT, OPPIMINEN JA LUOVA PROSESSI	6
2.3 BRÄNDIMIELIKUVIEN MERKITYS JA MIELIKUVAMARKKINOINTI	7
3. KOSKETUS KUVAKSI KÄYTÄNNÖN PROSESSISSA	9
3.1 KOSKETTAVA KOULU – ASIAKKAANA TUTKIMUSHANKE	9
3.2 KÄDET, VIIVAT JA ESINEET – KOLME ILME-EHDOTUSTA	10
3.2.1 HANKKEEN TUNNUS ELI LOGO	10
3.2.2 KUVITUKSET	13
3.2.2 ASIAKKAAN MIELIKUVIA JA LOPULLINEN VALINTA	15
3.3 VÄRIT	15
3.4 TYPOGRAFIA	16
3.5 VISUAALISEN ILMEEN SOVELLUKSET	17
3.5.1 VERKKOSIVUT	17
3.5.2 POWERPOINT-POHJA	18
3.5.3 GRAAFINEN OHJEISTO	18
4. POHDINTA	19
5. LÄHTEET	22

1. JOHDANTO

Taiteelliseen ja luovaan tekemiseeni työntävä inspiraatio saa kimmokkeensa päässäni syntyvistä mielikuvista ja visuaalisista vihjeistä. Joskus nämä mielikuvat syntyvät tietynlaista musiikkia kuunnellessa, joskus herättelijänä toimii taideteos tai mainos bussipysäkillä. Graafisena suunnittelijana ja taiteen tekijänä koen olevani usein saman ongelman edessä: näen jotain päässäni mielikuvina, jotka haluan yleensä jossain muodossa siirtää, visualisoida, edessäni olevalle paperille tai tietokoneruudulle. Joskus on niinkin, etten yrityksistäni huolimatta saa mieleeni muodostettua selvää kuvaa aiheesta, jota yritän luoda paperille. Mielikuvat saattavat olla päässäni selkeitä tai epäselviä, ja joskus lopputulos ei ole lähellekään sitä, mitä alun perin näin mielessäni. Oli tilanne mikä tahansa edellä mainituista, voin todeta, että mielikuvien merkitys työskentelyssäni on kiistämätön.

Aiemmat ammattikorkeakouluopintoni viestinnästä ja graafisesta suunnittelusta ovat ohjanneet minua kuvataidekasvatuksen opintojeni aikana pohtimaan ja vertaamaan molempien tieteenalueiden keskustelua ja aihealueita keskenään. Halusinkin yhdistää tutkielmassani kiinnostukseni graafiseen suunnitteluun ja taidekasvatuksen teemoihin. Kandidaatin opinnäytetutkielmani käsittelee Helsingin yliopiston *Koskettava koulu* -hankkeen visuaalisen identiteetin suunnitteluprosessia ja sen kautta mielikuvien merkitystä visuaalisessa suunnittelussa ja kuvallisessa tekemisessä. *Koskettava koulu* on Koneen Säätiön rahoittama, vuonna 2017 aloitettu kolmivuotinen hanke, jonka työryhmään kuuluu viisi tutkijaa. Hankkeen tutkimuskohteena ovat koskettamisen saamat merkitykset, vuorovaikutustehtävät ja normisto ala- ja yläkouluissa. Hankkeessa pyritään tekemään näkyväksi koskettamisen kielioppi tämän päivän koulussa. Miten luokkahuoneessa kosketetaan ja mitä merkityksiä se saa oppituntien aikana?

Yritysmailmassa puhutaan paljon mielikuvista, joita liitetään esimerkiksi yrityksen brändiin. Puhutaan brändimielikuvan merkityksestä ja mielikuvamarkkinoinnista. Visuaalisen ilmeen tai identiteetin suunnitteluprosessissa kohtaavat niin asiakkaan, suunnittelijan kuin kohderyhmänkin mielikuvat yrityksestä tai omassa tapauksessani tutkimushankkeesta. Visuaalisella identiteetillä ja visuaalisella tai graafisella ilmeellä tarkoitan yrityksen tai tässä tapauksessa hankkeen tapaa näkyä: sen tyyliä, värejä ja muotoa, jotka näkyvät kaikessa sen viestinnässä aina tunnuksesta verkkosivustoon asti. Visuaalisen ilmeen suunnittelu lähtee siitä, mitä yhteisö tai organisaatio on: se on toisaalta yhteisöön liitettävien mielikuvien ja maineen luomista ja toisaalta niiden hallintaa. (Loiri & Juholin 1998, 129.)

Koskettava koulu -hankkeen visuaalisen ilmeen suhteen tutkijoiden toiveena oli stereotyyppisen koskettamisen kuvaamisen välttäminen. Se sai minut pohtimaan, miten irrottautuisin ensimmäisenä mieleeni tulleiden mielikuvien käyttämisestä visuaalisuudessa. Miksi kosketuksesta on mielessäni tietynlainen kuva, ja miten voisin välttää sen suoraviivaista tuomista visuaalisuuteen? Opinnäytetyöni kautta pyrin tekemään näkyväksi prosessin, jonka käymme läpi luovassa suunnittelussa, jossa mielikuvat – niin omat kuin muiden – vaikuttavat työhömmme.

Tutkielmani ongelmanasettelussa pyrin kuvaamaan ja ymmärtämään yksittäistapauksen kautta ilmiötä, tässä tapauksessa mielikuvien merkitystä visuaalisessa prosessissa, kokonaisvaltaisemmin. Tärkeimmäksi tutkimuskysymyksekseni nousee, millaisilla eri tavoilla mielikuvat vaikuttavat graafisen ilmesuunnittelun prosessissa. Opinnäytetutkielmani on strategialtaan empiirinen, laadullinen tutkielma, sillä pyrin ymmärtämään ihmisen elämismaailmasta lähtöisin olevaa ja siitä merkityksellisyytensä saavaa ilmiötä (Varto 1992, 23-25).

Lähestyn aihetta tapaustutkimuksena, jossa aineistonani on hankkeelle suunnittelemani visuaalinen ilme ja sen suunnitteluprosessi. Olen tehnyt tarkkoja muistiinpanoja prosessista aina tutkijoiden kanssa pidetystä aloitustapaamisesta lähtien. Keskiössä on siis oman kokemuksen kautta tuotettu tieto ja ymmärrys tutkimuskohteesta. Peilaan omia kokemuksiani ja suunnitteluprosessin aikana tekemiäni valintoja kognitiotieteiden ja psykologian tieteenalojen kirjallisuudessa ja julkaisuissa käsiteltyyn tietoon mielikuvista ja niiden rakentumisesta ja luonteesta. Aineistossani vuoropuhelua käyvät siis tuottamani dokumentit ja tietokirjallisuudesta harkinnanvaraisella näytteellä valitsemani valmiit dokumentit.

Aineistoanalyysimenetelmänä käytän fenomenologis-hermeneuttista analyysia, jossa tavoitteena on käsitteellistää kokemuksen merkitys. Tutkittava ilmiö tehdään tunnetusta tiedetyksi. (Tuomi & Sarajärvi 2018.) Menetelmässä kokemuksellisuuden kautta saatua tietoa ja yksityiskohtia pidetään merkityksellisinä ja ne vaikuttavat suoraan kokonaisuuden tulkintaan (Rouhiainen 2007). Yksittäistapauksen ymmärtämisen ja syvän tulkitsemisen kautta toivon oppivani ja tekeväni näkyväksi ilmiöön liittyviä lainalaisuuksia ja mekanismeja, jotka näyttäytyvät hyödyllisinä myös lukijalle (Varto 1992, 58-72; 86-89).

Pyrin tutkielmallani kysymään, tulkitsemaan ja ymmärtämään, mikä mielikuvien merkitys on prosessissa, en kyseenalaistamaan niiden vaikutusta. Hermeneutiikassa tulkinta on keskeinen menetelmä, kun peilataan yksittäisen ihmisen kokemusmaailmaa, tässä tapauksessa omaa kokemustani suunnittelijana *Koskettava koulu* -hankkeessa. Tulkinnan rinnalla merkitykselliseksi nousee ymmärrys, jolla tarkoitetaan hermeneutiikassa ilmiön merkitysten oivaltamista. (Tuomi & Sarajärvi 2018.)

Jotta opettajina, suunnittelijoina tai taiteilijoina voimme hyödyntää mielikuvia taiteellisissa prosesseissa tai opettamisessa, meidän on ymmärrettävä miten ne rakentuvat. Opinnäytetyöni ensimmäisessä osassa kuvaan ensin mielikuvien rakentumista kognitiivisesta ja psykologisesta näkökulmasta pääasiassa Pauli Bratticon ja Otto Lapin (2008) *Mielikuvia*-artikkeliin nojaten. Luvun toisessa osassa katson mielikuvia oppimisen ja luovan prosessin näkökulmasta ja käytän lähteenäni Raimo Lindhin (1998) *Mielikuvaoppiminen*-kirjan näkökulmia. Lopuksi käsittelen mielikuvia osana organisaatioiden identiteetin rakennusta ja nojaan tekstissäni muun muassa Kati Pauliina Pitkäsen (2001), Timo Ropen ja Jari Metherin (2001) sekä Juha Pohjolan (2003) ajatuksiin mielikuvista osana markkinointia. Nostan mukaan myös Juhani Pallasmaan (2017) ajatuksia mielen ja kehon yhteistyöstä taiteellisessa tekemisessä.

Mielikuvien rakentumiseen ja teoriaan keskittyvän luvun jälkeen avaan graafisen ilmesuunnittelun käytännön prosessin, jonka olen jäsentänyt visuaalisen ilmeen työvaiheiden mukaan. Luvussa avaan keskeisiä graafisen ilmesuunnittelun käsitteitä ja pohdin, mitä merkityksiä mielikuvat, niin omat kuin asiakkaan, saavat prosessin aikana. Avaan myös asiakkaalta saamiani kommentteja valmiista visuaalisesta ilmeestä. Luvussa nojaan pääasiassa Juha Pohjolan (2003) tekstiin graafisesta ilmesuunnittelusta ja Harald Arnkilin (2011) huomioihin väreihin liittyvistä teorioista.

Työni anti on graafisen ilmeenluontiprosessin näkyväksi tekemisen lisäksi mielen prosessien sanoittaminen käytännön suunnitteluprosessin yhteydessä teoreettiseen taustaan peilaten. Pyrkimyksenäni on luoda käytännön prosessin ja teoriakirjallisuuden välille dialogi, johon lukijan tekee mieli osallistua. Konkreettisen tapausesimerkin kautta tulee näkyväksi, miten kyseisen prosessin aikana mielikuvat muuttuvat kuviksi.

2. MIELEN KUVALLISUUS – KOLME LÄHESTYMISTAPAA

2.1 MIELIKUVIEN KOGNITIIVINEN RAKENTUMINEN

Mielikuviksi kutsutaan muistinvaraisesti tuotettuja havainnon kaltaisia elämyksiä tai representaatioita. Pauli Brattico ja Otto Lappi puhuvat representaatioista “havainnonkaltaisina tietoeduksina”. Kun aistimme ja havainnoimme ympäristöämme, muistiin jää näistä havainnoista tietoa, jonka pystymme toistamaan mielikuvina. Mielikuvat ovat siis muistinvaraisia ja syntyvät muistissa olevan tiedon pohjalta. (Brattico & Lappi 2008, 1-2.)

Mielikuvien avulla voimme nähdä sielumme silmin esimerkiksi vanhan koulurakennuksemme ja astua tuttuun luokkahuoneeseen. Mielikuvat ovat myös muokattavia, eli voimme halutessamme vaihtaa tuon luokkahuoneen verhojen väriä tai pulpettien järjestystä. Bratticon ja Lapin (2008, 1) mukaan tuo kokemus mielikuvasta myös tuntuu elämyksenä samankaltaiselta kuin itse havaitseminen. Juha Pohjola (2003, 65) esittää, että havainnon yhteydessä koettu tunne-elämys auttaa havainnon aikana saadun tiedon muistettavuutta. Timo Rope ja Jari Methner taas toteavat, että ihmisten tekemät päätökset ovat aina tunnepohjaisia. Yrityksen tai organisaation markkinoinnista puhuttaessa onkin erityisen tärkeää pyrkiä rakentamaan myönteistä mielikuvaa yrityksestä, josta on helppo tykätä. (Rope & Methner 2001, 15.)

Paitsi että kokemukset mielikuvista tuntuvat samoilta kuin itse kokemus, kuvallinen ajattelu aktivoi hermostollisesti aivoissa samoja alueita kuin itse suoritus. Tätä on käytetty hyödyksi muun muassa urheilussa liikeratojen opettelussa. (Brattico & Lappi 2008, 2.) Suunnittelijan työssä tämä mielikuvien ominaisuus näyttäytyy mielenkiintoisena, kun puhutaan esimerkiksi käden liikeradoista piirtämisessä tai maalaamisessa. Jos ympyrän piirtämisen ajattelu aktivoi samoja hermoratoja kuin sen piirtäminen, voisiko tällaisella tavoitehakuksella kuvallisella ajattelulla esimerkiksi oppia piirtämään?

Kuten Brattico ja Lappi esittävät, kaikkiin käsitteisiin tai sanoihin ei kuitenkaan liity minkäänlaista konkreettista mielikuvaa. Heidän mukaansa esimerkiksi huominen, ääretön ja minuus ovat tällaisia abstrakteja asioita, jotka eivät yhdisty ihmismielessä mihinkään aistein havaittavaan. Ne eivät ole mitään sellaista, jonka voisi todellisessa maailmassa kohdata, joten ne eivät myöskään saa aikaan mielikuvia. (Brattico & Lappi 2008, 4.) Graafiselle suunnittelijalle abstraktin aiheen kuvaaminen on mielenkiintoinen haaste. Tällöin on mielestäni tärkeää pohtia, miten visuaaliset tuotokset perustellaan ja mihin niitä peilataan. Vaikka aihe olisi abstrakti, visuaalisuudelle on usein määritelty jokin tavoitemielikuva. Oli kyse sitten logosuunnittelusta, esitteen visuaalisuudesta tai pakkauksen ulkoasusta, graafikko vastaa toimeksiantajan toiveisiin. Omassa suunnitteluprosessissani *Koskettava koulu* on sanaparina vahvoja mielikuvia herättävä, koska koulu ja koskettaminen ovat asioita, joista lähestulkoon jokaisella ihmisellä on kokemusta ja muistijälkiä. Toisaalta ne ovat yksittäisinä käsitteinä niin monitasoisia, etteivät niistä muodostuvat mielikuvatkaan ole yksiselitteisiä tai selkeitä.

Mielikuviin liittyy myös olennaisesti asioiden käsitteellisyys. Brattico ja Lappi esittävät tekstissään Descartes'n näkemyksen siitä, että mielikuvia ja havaintoja tutkittaessa on huomioitava tulkinnan rooli. Kun näemme kuvan, syntyy samalla kokemus siitä, että kuva esittää jotain. Kuva talosta yhdeltä suunnalta yhdistyy mielessämme ajatukseen kolmiulotteisesta talosta, jolla on enemmän ominaisuuksia kuin ne, jotka pystymme näkemään kuvassa. Toisin sanoen se, minkä mielikuvasta on kyse, talon julkisivun vai kokonaisen talon, on tulkinnallinen kysymys, eivät pelkästään kuvassa näkyvät elementit. (Brattico & Lappi 2008, 3.)

Yksittäinen kuva, mielikuva tai havainto tietystä asiasta tai esineestä ei kuitenkaan koskaan voi vastata sen käsitettä. Jos puhumme taas talosta, käsitteeseen sisältyvät kaikki mahdolliset talot jotka ovat olleet, ovat olemassa nyt ja tulevat ikinä olemaan. On siis mahdotonta piirtää käsite, sillä sen pitäisi sisältää kaikki ja vain ne olemassa olevat piirteet, jotka ovat kaikille, esimerkiksi talolle, yhteisiä. Yksittäinen mielikuva on konkreettinen ja rakentuu joukosta piirteitä, jotka edustavat yksittäistapauksia. (Brattico & Lappi 2008, 4.)

Juhani Pallasmaan mukaan taiteellisessa prosessissa ei kuitenkaan pelkästään jäljenneta kohdetta, vaan herätetään henkiin kuvatun objektin olemus. Valmis kuva ei ole vain toisinnus tai jäljennos jostain objektista, vaan objekti sinällään. (Pallasmaa 2017, 52-55.) Pallasmaa (2017, 53) lainaa Sartrea (1967):

[H]än [maalari] tekee niitä [taloja], toisin sanoen hän luo kankaalle mielikuvatalon eikä talon merkkiä. Ja näin ilmaantunut talo sisältää todellisten talojen koko monimerkityksisyyden.

Tällaisen kokemuksellisen elämäntunnon herättäminen henkiin kuvassa on taiteilijan työn erityisyyttä. Näen yhtäläisyyksiä myös graafiseen suunnitteluun, jossa pyritään tavoittamaan esimerkiksi tietyn asiakkaan olemus visuaalisin ja viestinnällisin keinoin. Pallasmaa (2017,

54-55) puhuu taiteilijan tehtävän loogisesta mahdottomuudesta ja loputtomuudesta Merleau-Pontya (2012) lainaten:

Me näemme syvyyden, samettisuuden, pehmeiden, esineiden kovuuden – Cézannen mukaan jopa niiden hajun. Jos maalari haluaa ilmaista maailman, hänen on luotava värien keskinäinen järjestys, joka kantaa itsessään tätä jakamatonta kaikkeutta. Muuten hänen taiteensa vain viittaa olioihin eikä anna meille niiden vastaansanomaton ykseyttä ja läsnäoloa, sitä ylittämätöntä täyteyttä, joka meille kaikille määrittelee todellisuuden. Siksi jokaisen siveltimevedon on täytettävä ääretön määrä vaatimuksia (...) ‘sisällettävä ilma, valo, kohde, taso, luonne, piirros ja tyyl’. Olemassa olevan ilmaiseminen on loputon tehtävä.

On myös esitetty, että aivomme pyrkivät yhdistämään konkreettisia havaintoja perustuen niiden samankaltaisuuteen. Alamme kutsua samankaltaisiksi luokittelumiamme asioita jollain nimellä ja luomme näin illuusion käsitteestä, jonkun asian yleismaailmallisesta olemuksesta. Käsitteen mukaan mielen toiminta olisi siis kokonaan mielikuvien, aistimusten ja niiden välisiin mielleyhtymiin perustuvaa. (Brattico & Lappi 2008, 4.) Tuulikki Tuominen-Eilola (2004, 22-23) kutsuu prosessia representoitumiseksi: “(...) muistivaranto antaa karttuessaan aina paremmat mahdollisuudet mielelle löytää uusille aistimuksille vertailukohdan aiemmista aistimuksista tai kokemuksellisista sisällöistä.” Esimerkiksi yritystunnusta suunniteltaessa voidaan hyödyntää kuvan tai muodon yhteyttä ihmisen kuvallisen ajattelun taustalla vaikuttaviin yhteyksiin ja malleihin. Muoto voidaan siis tietoisesti suunnitella niin, että sillä herätellään viittauksia muistinvaraisiin mielikuviin ja muotoihin. (Pohjola 2003, 66.) Pyöreän muodon herättämät mielleyhteydet voivat olla hyvinkin erilaisia kuin vaikkapa kulmikkaan.

Graafisena suunnittelijana pyrin usein suunnitteluprosessin aikana löytämään konkreettisista asioista piirteet, jotka yhteen tuotuna kuvaavat mahdollisimman kattavasti ilmiötä käsitteellisemmällä tasolla. Harald Arnkil (2011, 34) esittää kirjassaan *Värit havaintojen maailmassa*, että aivojen tärkeänä tehtävänä on tunnistaa asioiden ja esineiden muuttumattomia piirteitä, jotta ne voidaan tunnistaa samoiksi muuttuvassa ympäristössämme. Arnkil (2011, 34) myös lainaa kirjassaan neurobiologi Semir Zekiä (1999):

Näköaivokuoren tärkein tehtävä on hankkia tietoa meitä ympäröivästä maailmasta. - - - Voidakseen kuvata reaali maailmaa aivojen (taiteilijan) on hylättävä (“uhrattava”) suuri osa niihin (tai hänelle) tulvivasta informaatiosta. Aivojen (taiteilijan) on hylättävä se osa informaatiosta, joka ei ole välttämätöntä niiden (taiteilijan) pyrkimyksille kuvata esineiden todellista luonnetta.

Voidaan siis mielestäni puhua asioiden yksinkertaistamisen taidosta, aiheen kirkkaan ytimen löytämisestä ja sen saamisesta visuaalisesti puhuttelevaan muotoon. Pelkistetty esitystapa esimerkiksi logosuunnittelussa kestää aikaa paremmin kuin esittävä. Toisaalta taas liian pitkälle

viety yksinkertaistaminen tai toimialan visuaalinen kuvaaminen voi olla kompastuskivi: tunnus ei erotu toimialan sisällä muista ja muiden on helppo hyödyntää samaa ideaa. (Pohjola 2003, 130.)

2.2 MIELIKUVAT, OPPIMINEN JA LUOVA PROSESSI

Miten voisimme hallita tai ymmärtää paremmin mielikuviamme ja käyttää niitä hyväksi uuden luomisessa tai esimerkiksi visuaalisessa ilmesuunnittelussa? Useimmilla ihmisillä ensisijainen mielikuva on visuaalinen eli näköhavaintoon perustuva (Lindh, 1998, 95). Erityispedagogian dosentti Raimo Lindh (1998) puhuu mielikuvaoppimisesta, jonka avulla voimme harjoittaa mielikuvien tietoista käsittelyä ja luoda ja oppia paremmin, kun ymmärrämme mielikuvien muodostumisen logiikkaa ja ehtoja. Hän toteaaakin, että visuaaliset mielikuvat ovat usein kuvataiteilijoiden “luovuuden väylä” ja monien alojen asiantuntemus perustuu tietynlaisen mielikuvaprosessin korkeatasoiseen toimintaan (Lindh 1998, 95). Brattico ja Lappi (2008, 3) puhuvat samasta asiasta: monien alojen ammattilaiset tutkijoista taiteilijoihin ovat kuvailleet ajatteluaan konkreettisten mielikuvien välittämäksi toiminnaksi. Esimerkiksi tilanteessa, jossa muusikko kirjoittaa sävelmän ylös soittamatta sitä lainkaan, voi ajatella muusikon kuulevan nuotit ilman suoraa havaintoa (Brattico & Lappi 2008, 3).

Lindhin mukaan kaikenlainen mielikuvaoppiminen ja luova tekeminen jakautuu kolmeen vaiheeseen: hyvään, rentoutuneeseen tilaan, mielikuvavirtausten vaiheeseen ja lopulta ilmaisuun. Mielikuvarentoutumisessa alitajunnasta mieleen nouseviin mielikuviin keskitytään tietoisesti. Siinä voidaan käyttää hyväksi muun muassa eläytymistä tiettyyn tilanteeseen tai tunnelmaan. Rentoutunut, hyvä tila auttaa havainto-, keho- ja muisti-impulssien kokoamista ja suuntaamista aivokuorelle. (Lindh, 1998, 72-73.)

Rentoutuneessa tilassa aistien sisäiset mielikuvat nostetaan mielen tietoisuuteen. Luovan prosessin toisessa vaiheessa taas puhutaan mielikuvavirtauksista, joissa aistien sisäisiä mielikuvia moniulotteistetaan ja elävöitetään, jotta ne alkaisivat tuottaa omia mielleyhtymiä. Visuaalisista mielikuvista puhuttaessa moniulotteistaminen tarkoittaa muun muassa mielikuvan liikkeeseen, paikkaan, väriin ja valoisuuteen keskittymistä. Loverockin ja Modiglianin (1995) ajatuksiin pohjaten Lindh kirjoittaa, että kuvittelu, eli mielikuvavirtausten tuottaminen on keskeisin osa muistia, suunnittelua ja ongelmanratkaisua. Kuvittelu on siis monimutkaisten tiedostamattomien ja tietösten prosessien tulos, jossa aivot käyttävät kokemusta ja tietoa muunnellen hyväksi. (Lindh 1998, 97-98.) Pallasmaa (2017, 96) esittää, että olemme ihmisiä juuri kuvittelukykyämme, emme esimerkiksi älykkyytemme tai käsienkäytön takia.

Mielikuvavirtaukset sisältävät spontaaneja ja tahdonalaisia mielikuvia. Spontaaneja aistinvaraisia mielikuvia syntyy jatkuvasti lisää, ja jos niihin ei tietoisesti kiinnitä huomiota, ne katoavat. Spontaani mielikuva kuitenkin muuttuu tahdonalaiseksi, kun siihen keskitytään

ja suunnataan energiaa. Mielikuvaoppiminen toimii yhdistelevänä ja luovana tapahtumana juuri tahdonalaisten mielikuvien alueella. (Lindh 1998, 99-100.)

Mielikuvavirtausten yhtenä ominaisuutena on niiden sekoittuminen. Tällainen sekoittuminen aiheuttaa synestesiaksi kutsutun tilan, jossa toinen aistiärsytys aiheuttaa mielikuvia toisen aistin piirissä. Tällainen kokemus voi olla esimerkiksi äänen näkeminen kuvana. (Lindh 1998, 98). Musiikin lisäksi kirjallisuus, taide ja makuelämykset voivat olla synestesian lähteitä. (Lindh 1998, 99.) Juha Pohjola puhuu siitä, miten muiden kuin näköaistin välittämät tuntemukset vaikuttavat näköhavainnon tulkintaan. Esimerkiksi musiikissa nopeus liitetään aktiivisuuteen ja onneen, ja hitaus taas tylsyyteen ja suruun. (Pohjola 2003, 116.) Yritysten olisikin hyödyllistä miettiä keinoja hyödyntää muitakin kuin näköaistia identiteetin rakentamisessa. Myös taidekasvatuksessa moniaistisuuden hyödyntämisellä on loputtomat mahdollisuudet.

Taiteen tekijän tai graafisen suunnittelijan tekemisen ja luovan tuottamisen keskiössä on ilmaisu. Ilmaisu on Lindhin (1998, 111) mukaan “mielikuvavirtausten käsittelyä oman elämyksen, kokemuksen ja ymmärryksen ohjauksessa”. Prosessissa vapaa mielikuvavirtaus muuttuu ohjatuksi mielikuvaohjelmaksi, joka kiinnittyy muistiin, ajatteluun ja toimintaan. Tällaista kokonaisvaltaista mielen käyttöönottoa on esimerkiksi aktiivinen tiedon kartuttaminen käsillä olevasta ongelmasta ja ongelman avoin havainnointi. Tämän jälkeen luovassa ongelmanratkaisutilanteessa pyritään rentoutuneeseen tilaan ja kuvitellaan tavoitteenmukaisia ratkaisuja ongelmaan. Ideat ja ratkaisut konkretisoituvat, kun tietoisesti hyväksyy mielikuvaprosessin tuottaman ratkaisuidean. Lopputuloksena on kokemus ahaa-elämyksestä eli äkillisestä oivalluksesta. Tuo elämys koetaan usein unen ja valvetilan välimaastossa, jolloin se pääsee myös helposti katoamaan. Idean kiinni saamiseksi olisi hyvä tehdä siitä välittömästi muistiinpanoja. (Lindh 1998, 111.)

2.3 BRÄNDIMIELIKUVIEN MERKITYS JA MIELIKUVAMARKKINOINTI

Vaikka en tutkikaan opinnäytetyössäni voittoa tavoittelevan yrityksen markkinointia tai brändin rakentamista, pätevät monet mielikuvamarkkinoinnin ja brändi-identiteetin rakentamisen ohjenuorat myös omassa prosessissani *Koskettava koulu* -hankkeessa. Rope ja Methier (2001, 26) määrittelevät mielikuvamarkkinoinnin “määritellyn kohderyhmän mielikuviin tähtääväksi tietoiseksi vaikuttamiseksi halutun tavoitteen toteutumiseksi”.

Pitkäsen (2001, 31) mukaan voidaan jopa sanoa, että olemme siirtyneet palvelukeskeisestä markkinataloudesta mielikuvatalouteen. Hän esittää, että elämme mielikuvayhteiskunnassa, jossa mielikuvat ohjaavat päätöksiämme ja käyttäytymistämme kaikilla elämän osa-alueilla. Mielikuvayhteiskunnassa tai -taloudessa mielikuvien merkitys on keskeistä. Omiin mielikuviin ja tulkintoihin luottaminen korostuu, kun tarjonnan määrä kasvaa ja asiantuntijoina pidetyt tahot antavat keskenään ristiriitaisia lausuntoja. Varmaa tietoa ei ole tarjolla tai sitä ei jakseta

hakea. Tulkinnat asioiden tilasta taas ohjaavat päätöksiämme ja valintojamme. Mielikuvien voi siis todeta olevan ihmisille keino hallita omaa ympäristöä. Kun puhutaan esimerkiksi yrityksistä, asiakkaille ja sidosryhmille on kyettävä tarjoamaan lisäarvoa aineettomista asioista, kuten tarinoista ja mielikuvista. Kehitys johtaa siihen, että sidosryhmien mielipiteet muodostuvat yhä tärkeämmiksi. (Pitkänen 2001, 37-38.)

Kun puhutaan mielikuvista mielikuvamarkkinoinnin ja brändäyksen yhteydessä, tarkoitetaan mielikuvalla usein ihmisen kokemusten, tietojen, asenteiden, tuntemusten ja uskomusten yhdistelmää jostain asiasta. Tämä yhdistelmä muodostaa hänen henkilökohtaisen totuutensa asiasta. ”Henkilökohtainen totuus” voidaan nähdä ristiriitaisena sanaparina, jos ajatellaan, että jossain on olemassa objektiivinen, uskomuksista ja asenteista vapaa totuus. Objektiivinen totuus näyttäytyy tässä valossa jokaisen subjektiivisena illuusiona. (Rope & Methner 2001, 18-19.) Tästä seuraa tilanne, että ei ole lopulta väliä, mikä on totta, vaan mikä mielikuva kullakin on aiheesta. Rope ja Methner toteavat myös, että mielikuva on aina subjektiivinen ja arvoperustainen. Voidaankin sanoa, että markkinoinnin tuloksellisuus rakentuu pitkälti kykyyn vaikuttaa ihmiseen mielikuvan avulla. (Rope & Methner 2001, 14.)

Yritykselle mielikuvat ovat pääomaa. Vaikka kenenkään mielikuvia ei voi määrätä, niihin voi yrittää vaikuttaa. (Pitkänen 2001, 9.) Rope ja Methner kyseenalaistavat väitteen, jonka mukaan markkinointi olisi mielikuvien manipulointia. Länsimaisessa markkinayhteiskunnassa voimme valita vapaasti kaikesta tarjolla olevasta informaatiosta sen, jolle meillä on käyttöä. Manipuloinnin, eli yhden oikean totuuden, tuputtamisen sijaan olisi parempi puhua ”tietoisesta suostuttelevasta vaikuttamisesta”. (Rope & Methner 2001, 19.) Visuaaliset mielikuvat saattavatkin muodostua jopa tosiasioita merkityksellisemmiksi, kun puhutaan siitä, minkä yritysten tuotteita ostetaan tai mihin yritykseen haetaan vaikkapa töihin. Kiinnostavuuden lisäksi ihmiset kiinnittävät yhä enemmän huomiota yrityksen arvoihin ja tuotteiden ”hyväksyttävyyteen”. (Pitkänen 2001, 100-101.) Pitkänen (2001, 31) kiteyttää: ”hyvät tarinat, vahvat elämykset ja omaleimaisuus luovat vahvimpia mielikuvia – muistipiikkejä”.

Pitkänen (2001, 9) puhuu myös yritysmielikuvien kehittämisen johdonmukaisuuden tärkeydestä. Systemaattinen ilmaisu tietyn viestin välittämiseksi on merkityksellistä, kun puhutaan erottautumisesta ja yksilöllisyydestä. Tarjonnan monipuolistuessa muista erottuminen on yhä vaikeampaa (Pitkänen 2001, 9). Ristiriitaista onkin, että vaikka organisaatio pyrkii erottautumaan, on sen herättämien mielikuvien avulla myös pystyttävä samaistumaan. Sidosryhmien on löydettävä organisaation välittämästä mielikuvasta tarttumapinta, jotain samaistuttavaa, joka aiheuttaa turvallisuuden tunnun. Erilaisuuden ja erottuvuuden hakemisen taustalla voidaankin nähdä olevan lopulta halu samaistua ja olla osa yhteisöä. (Pitkänen 2001, 196.)

Mielestäni tärkeä huomio on, että vaikka puhumme yrityksistä, ne koostuvat aina ihmisistä. Ihmiset taas ovat mielikuvallisia olentoja, jotka tekevät päätöksensä mielikuvien pohjalta (Rope & Methner 2001, 17). Siksi markkinointimaailmasta puhuttaessa näen olevan tärkeää, että ymmärrämme ihmisen käyttäytymistä ja mielikuvien syntymistä yksilössä. Myös Rope ja Methner (2001, 17) toteavat, että markkinoinnin kohteena olisi aina ajateltava yksilöä, ihmistä, ei esimerkiksi yritystä tai organisaatiota.

3. KOSKETUS KUVAKSI KÄYTÄNNÖN PROSESSISSA

3.1 KOSKETTAVA KOULU – ASIAKKAANA TUTKIMUSHANKE

Liityin mukaan *Koskettava koulu* -hankkeeseen syksyllä 2017 voidakseni yhdistää sen kautta mielenkiintoni graafisen suunnittelun ja taidekasvatuksen teemoja kohtaan. *Koskettava koulu* veti mukaansa myös kiinnostavan tutkimusaiheen ja sen ajankohtaisuuden kautta: keskustelu koulun kontekstissa tapahtuvasta koskettamisesta on ollut negatiivisesti väritynyttä jo jonkin aikaa. Pinnalla ovat olleet niin kansainvälisen *#metoo*-kampanjan esiin tuoma seksuaalinen häirintä koulumaailmassa kuin opettajien liiallinen voimankäyttö oppilaita kohtaan. *#Metoo*-kampanjasta ovat kirjoittaneet muun muassa Töyrylä (2018), Dahlblom (2018) ja Hanhinen (2017) ja opettajien voimankäytöstä esimerkiksi Lehtinen (2016) ja Kallio (2016).

Koskettava koulu -hankkeen visuaalisena suunnittelijana haasteenani oli luoda toimiva ja puhutteleva visuaalinen muoto jollekin monimerkitykselliselle – välittää mielikuvia ja viestiä koskettamisen monimuotoisuudesta kouluympäristössä. Tehtäväni ilmesuunnittelijana tutkimushankkeessa erosi perinteisestä tilanteesta, jossa visuaalinen ilme luodaan yritykselle, jonka arvot, kilpailijat ja historia ovat usein helposti määriteltävissä. Tutkimushankkeen visuaalisen ilmeen luomista määrittivät niin hankkeen työryhmän mielipiteet kuin tutkittavan aiheen laajuus ja moniulotteisuus. Koen, että mielikuvien merkitys on tämäntyypisessä prosessissa merkityksellisempi, kun hanke on tuore, muuttuva ja tutkii aihealuetta, joka ei ole tarkasti rajattavissa tai määriteltävissä.

Kolmivuotisen hankkeen aikana *Koskettava koulu* -hankkeen visuaalisuus näkyisi pääasiassa hankkeen verkkosivuilla ja tutkijoiden visuaalisissa esityksissä ja seminaareissa. Visuaalisuuden suhteen tarve määriteltiin logolle, kirjasintyyppien eli typografian valinnalle, tunnusvärien määrittelylle sekä kuvallisuuden suunnittelulle. Myös jonkinlainen graafinen ohjeisto, eli ohjeet siitä, miten suunniteltua visuaalisuutta ja sen sovelluksia käytetään, koettiin tarpeelliseksi. Hankkeen kohderyhmäksi tutkijat määrittivät muun tiedeyhteisön, opettajaopiskelijat ja kaikki aihealueesta kiinnostuneet: hankkeen blogi tulisi internetiin julkiseksi kaikkien selailtavaksi.

Kuten Loiri ja Juholinkin (1998, 134-136) määrittelevät, visuaalisen identiteetin suunnitteluprosessin alkaessa suunnittelijan on hyvä selvittää yhteisön identiteetin ainekset, arvot ja vahvuusalueet, sen historia, tavoitteet sekä tavoitemielikuva. Suurimmalle osalle tutkijaryhmästä ajatus hankkeen visuaalisuudesta tuntui olevan epämääräinen, eikä suoria mielipiteitä tai mielikuvia visuaalisuudesta ollut. Ensimmäisellä tapaamiskerralla aloitin haastattelemalla ryhmää ja yritin muutamien kysymysten kautta selvittää tutkijoiden mielikuvia ja tavoitteita graafisen ilmeen suhteen.

Ryhmän sisällä tuntui olevan yhteinen ajatus siitä, että tällä hetkellä koskettamisesta puhuminen koulun kontekstissa luo suurelle yleisölle kielteisen mielikuvan. Visuaalisuuden tavoitteina esiin nousivatkin halu jäädä mieleen ja keino auttaa näkemään kosketus uudella tavalla. Koskettamisesta haluttiin välittää ensisijaisesti myönteistä mielikuvaa. Tutkijat käyttivät tässä yhteydessä muun muassa sanoja ”lempeys” ja ”tukeminen”. Selvää oli, ettei kosketuksen saamia kielteisiä mielikuvia tulisi kuitenkaan peitellä tai sivuuttaa.

Yritin herätellä tutkijoita kuvailemaan adjektiivein *Koskettavan koulun* mielikuvaa tai tavoitemielikuvaa heissä. Esiin nousi muun muassa sanat pyöreä, leikkisä, muttei liian leikkisä, vuorovaikutteinen, positiivinen ja lämmin. Puhuimme myös väreistä ja alussa ensireaktio oli, etteivät musta, harmaa tai kylmä sininen välittäisi hankkeesta oikeanlaista mielikuvaa. Myös liian kirkkaiden värien pelättiin vievän tutkimushankkeelta vakavastiotettavuutta ja arvokkuutta. Mattavärit tai murretut värit tuntuivat miellyttäviltä, mutta keskustelu johti ryhmän kuitenkin siihen lopputulokseen, että värit voivat myös tuoda vastaparin tunnuksen muotokielelle. Jos fonttivalinta olisi arvokkaampi, voisivat värit tuoda sen rinnalle leikkisyyttä ja toisinpäin. Logoon valittavan kirjaintyyppin suhteen toiveena oli selkeys ja hyvä luettavuus.

Sovimme, että tekisin tutkimusryhmälle kolme erilaista ehdotusta visuaalisuudesta. Avaan prosessin kuvauksessa jokaisen ilmeen osalta tunnuksen ja kuvitusten syntyprosessia, sillä koen, että tunnus ja kuvitukset olivat asiakkaan lopullisen valinnan perusta. Esittelen värimaailman muotoutumisen ja typografiset valinnat sekä sovellusten suunnittelun pelkästään valitun ilmeen osalta.

3.2 KÄDET, VIIVAT JA ESINEET – KOLME ILME-EHDOTUSTA

3.2.1 HANKKEEN TUNNUS ELI LOGO

Aloitin visuaalisen identiteetin suunnittelun tunnuksesta, logosta, eli kuten Loiri ja Juholin (1998, 130) määrittelevät: ”hankkeen nimen vakiintuneesta kirjoitustavasta”. Lähdin miettimään logon muotokieltä sen perusteella, mitä mielikuvia tutkimusryhmälle oli herännyt ensimmäisellä kerralla tekemäni haastattelun perusteella ylipäättään koskettamisesta koulussa: leikkisyys ja positiivisuus olivat jääneet päällimmäisinä mieleeni. Muodolla on aina käyttöyhteydessään merkitys, viittaus sisältöön (Pohjola 2003, 137).

Vaikka lopullinen tunnus viimeistellään koneella, aloitin tunnuksen luonnostelun kynällä paperille. Olen huomannut, että käsin tekeminen, virhevedot ja elävä viiva ajavat minut ideoiden ja muotojen äärelle, jonne en ilman piirrintä ja sen käyttämiseen liittyvää prosessia pääsisi. Kun piirtää käsin, muotojen keskinäinen tasapaino on helpompi saavuttaa kuin koneella piirtäen. Silmä myös korjaa epätäydellistä käsin piirrettyä luonnosta herkemmin kuin koneella piirrettyä ja tarkkaa. (Pohjola 2003, 139.) Juhani Pallasmaa puhuu taiteen tekijän silmän, käden ja mielen yhteistyöstä. Käsin tekien havainto, käden liike ja mieli sulautuvat yhdeksi niin, että käsillä oleva työ tuntuu parhaimmillaan jopa synnyttävän itse itsensä. Samanlaisen materiaallinen ja mielellinen ykseys on mahdollista saavuttaa myös muotoilijan ammatissa, vaikka prosessiin liittyy myös vähemmän luovia vaiheita. (Pallasmaa 2017, 52-54.)

Ensimmäisiä hahmotelmia tehdessäni huomasin, että omat mielikuvani koskettamisesta yhdistyivät vahvasti käsiin ja sormiin. Mieleeni tuli muun muassa kuva Michelangelon *Aatamin luominen* -freskosta. Mielikuvat koulusta taas toivat mieleeni koulurakennukset ja -käytävät, kirjat, opettajat ja luokahuoneet. Huomasin, että koulusta saamani mielikuva ei ollut selkeä, vaan enemmänkin joukko epämääräisiä välähdyksiä omista koulumuistoistani.

Aloin miettiä, miten toisiaan koskettavien käsien avulla voisi samalla kuvata koulua tai sen käsitettä. Ensimmäisen ilme-ehdotukseni nimesinkin *Käsiksi*. Tunnus (ks. Kuva 1) oli kolmesta ehdotuksesta arvokkain ja akateemisin, mitä se henki niin väriensä kuin muotokiелensä kautta. Ajatus lähti liikemerkistä, jossa kahden käden kosketus muodostaa koulun kehyksen. Tunnuksen muotokieltä olisi ollut helppo toistaa muussa visuaalisuudessa erilaisina pintoina ja sitä olisi ollut mahdollista käyttää myös erikseen omana elementtinään. Logon kulmikas, mutta persoonallinen fonttivalinta, *Quartz*, toimi vastaparina pyöreälle tunnusosalle.



Kuva 1. Kädet-ilmeen logoehdotus.

Toista suunnittelemaani logoa (ks. Kuvat 2 & 3) ja visuaalista ilmettä, *Viivat*, hallitsi ajatus jatkuvasta, kaikki yhteen sitovasta viivasta tai langasta. Tunnuksessa molemmat sanat ja melkein kaikki kirjaimet olivat kosketuksissa toistensa kanssa ja kuvamaailma toisti samaa muotokieltä viivapiirroksien kautta. Logon lähtökohtana oli *Bunita Swash* -niminen kirjaintyyppi. Olin suunnitellut, että tunnusta olisi ollut mahdollista käyttää

tilanteen mukaan ympärillä olevan pallon kanssa, tai ilman sitä. Kaunokirjoitusfontilla tavoittelin lempeää, pehmeää mielikuvaa.



Kuva 2 & 3. Viivat-logoehdotuksen versiot.

Rope ja Mether (2001, 190) kiteyttävät hyvän tunnuksen ominaisuuksiksi helppolukuisuuden, yksinkertaisuuden ja omaleimaisuuden. Mielestäni onnistuin vangitsemaan nämä kolme ominaisuutta parhaiten kolmannessa logosuunnitelmassani (ks. Kuva 4), jonka nimesin sen ympärille suunnittelemani kuvallisuuden takia *Esineiksi*. Tässä vaihtoehdossa logon kirjaimet olivat aavistuksen vinksallaan, kuin niihin olisi juuri nojattu tai niitä olisi kiusoittelevasti tönäistänyt tai leikkisästi nipistetty. Kirjainten pomppiva ja aaltoileva asettelu yhdistyi mielikuviini koulusta. Siellä rivit eivät ole koskaan täysin suorita, käsin kirjoitetut kirjaimet eivät ole koskaan ihan suorassa eikä yksikään oppilas tai luokka ole aivan samanlainen. Kirjaimet koskettavat tunnuksessa toisiaan vain yhdestä kohtaa: koulu ja koskettaminen yhdistyvät, koskettavat, mutta ovat kuitenkin myös erikseen tarkasteltavia asioita. Tunnuksen lähtökohtana on päätteetön, kulmikas, mutta ilmeikäs *Stereofidelic*-niminen fontti, josta päädyin muokkaamalla ja erilaisten välivaiheiden kautta lopulliseen tunnukseen.

**KOSKETTAVA
KOULU**

Kuva 4. *Esineet*-logoehdotus.

3.2.2 KUVITUKSET

Halusin kuvallisuuden avulla etäännyttää kosketuksen ihmiskosketuksesta, seksuaalisuudesta ja sukupuolesta. Lapset ovat hankkeen tutkimuskohteita ja sinällään tutkimuksen keskiössä, joten kuvallisuuden oli oltava ehdottomasti ei-seksualisoivaa. Etsin keinoa käsitteellistää kosketuksen visuaalisuudessa. Kuvalla niin kuin muillakin visuaalisilla elementeillä on sisältö, ilmaisu ja muoto. Kuvan rajaus voi toimia yhdistävänä periaatteena ja sen avulla saadaan alkuperäiseen kuvaan nähden uutta dynamiikkaa ja liikettä. Kuvan sisältämien esineiden vaikutus mielikuviin on merkittävä tekijä kuvan esittävydessä. Organisaation käyttämien kuvien sisällöstä voi tehdä vahvojakin päätelmiä brändin arvomaailmasta ja persoonasta, joten niiden täytyy vastata organisaation arvoja ja mielikuvaa. (Pohjola 2003, 139-140.)

Minulle oli jäänyt mieleen yhden tutkijan kommentti, kun olimme keskustelleet *Koskettavan koulun* kuvallisuuteen liittyvistä tavoitemielikuvista. Hän oli nähnyt jossain valokuvan, jossa kaksi lasta kävelee kaulakkain: tuo kuva välitti hänen mielestään oikeanlaista mielikuvaa hankkeesta. *Kädet*-ilmeen kuvallisuus sai ideansa tuosta mielikuvasta. Suunnittelin ilmeen ympärille mustavalkoisen kuvamaailman, jossa tyylikeinona olisin käyttänyt rajattuja lähikuvia erilaisista kosketustilanteista. Kuvien rajaus olisi toteutettu niin, että ne olisivat antaneet enemmänkin vihjeitä kosketuksesta kuin näyttäneet sen suoraan. Keskiössä olisi ollut ihmiskosketus ilman, että kuvissa olevat ihmiset olisi olleet millään lailla tunnistettavissa. Mustavalkoisuudestaan huolimatta kuvien luonne olisi ollut lämmin ja pehmeä. Esimerkiksi nettisivuilla mustavalkokuvat olisivat toistuneet vain artikkelin pääkuvassa – tekstin seassa olisi voinut olla myös värikuvia.

Viivat-ilmeen kohdalla suunnittelin, että hallitun ja siron tunnuksen rinnalle olisin tuonut särmää kuvallisuudella, joka olisi rakentunut vesivärimäisestä rouheasta pinnasta ja viivapiirroksista. Viivapiirrosten avulla koskettamisen kuvausta olisi saanut etäännytettyä symbolisemmalle tasolle, vaikka piirroksissa olisi kuvattu ihmishahmoja.

Esineet-ilme sai nimensä siihen suunnittelemani kuvallisuuden takia. Sain idean internetissä törmäämistäni kuvista, joissa oli kirjapinoja ja kynäkasoja. Tutkijaryhmä oli tapaamisissa puhunut kirjojen merkityksestä heille ja heidän tutkimukselleen. Myös omat mielikuvani koulusta konkretisoituvat pitkälti kirjoihin ja niiden kanssa työskentelyyn. Ne olivat läsnä arjessa alakoulussa ja ovat sitä yhä yliopisto-opinnoissani.

Esineen kautta pystyin käsittelemään kosketusta moniulotteisesti. Aluksi pyörittelin mielessäni vaihtoehtoja useampien koulunkäyntiin liittyvien esineiden käyttämisestä kuvallisuudessa, mutta lopulta päädyin käyttämään vain kirjoja. Kuvallisuus etäännytti kosketuksen ihmisten välisestä kanssakäymisestä symboliseksi ajatukseksi koskettamisesta,

3.2.2 ASIAKKAAN MIELIKUVIA JA LOPULLINEN VALINTA

Esittelin asiakkaalle lupaamani kolme ilme-ehdotusta, joista yksi valittiin jatkoon. Ensimmäisessä visuaalisuudessa, *Kädet*, asiakasta miellytti värit ja tunnuksen idea. Tunnus, jossa kaksi kättä muodosti koulun, viestitti oikeanlaista mielikuvaa ja oli visuaalisesti miellyttävä. Se koettiin kuitenkin jopa liiankin jäykäksi tai arvokkaaksi. Yhdelle ryhmän jäsenistä se toi mieleen Gaudeamus-kustantamon logon ja toiselle viininpunainen väri yhdessä logon muotokielen kanssa sai aikaan miellelyhtymän kirkosta.

Viivat-ilmeessä asiakasta miellytti kuvallisuus: vesiväripinnat ja viivapiirrustukset. Tähän ilmeeseen suunnittelemani logo koettiin kuitenkin liian sieväksi. Keskustelussa heräsi ajatus kaunokirjoituksesta ja sen sensitiivisyydestä, mikä taas toi mieleen suoraan tutkijoiden kommenttia lainaten: ”koulun kiltit tytöt”. Logosta ei välittynyt tarpeeksi koskettamisen monimuotoisuus. Väreistä pidettiin, mutta sininen väri tunnuksen taustalla olevassa pallossa yhdistyi joidenkin mielessä luonnontieteisiin ja maapalloon. Ilmeen toivottiin pikemminkin synnyttävän mielikuvia liittyen äidinkieleen ja kirjallisuuteen, jotka ovat tutkijoiden erityisosaamisaluetta.

Esineet-ilme valikoitui heti asiakkaan suosikiksi myös kuvallisuutensa puolesta. Leikkisyydestä pidettiin ja tunnuksen ja kuvallisuuden sekä värien iloisuus miellytti. Visuaalisuudesta välittyi samalla rauhallisuus ja leikkisyys. Ilme viesti huumorista, joka näkyy myös tutkimusaineistoissa. Ajatus koskettavista kirjoista oli kaikkien mielestä hyvä, mielikuvituksen herättävä ja symbolinen, jopa yllättävä. ”Kirjat on meidän juttu!”, kommentoitiin yhteen ääneen. Myös kuvien yksinkertaisuus ja ryhdikkyys toimi leikkisän logon rinnalla. *Esineet*-ilme-ehdotus oli koko ryhmän suosikki ja valikoitui yksimielisesti ilmeen rakentamisen lähtökohdaksi.

3.3 VÄRIT

Värien valinta on olennainen osa toimivan visuaalisen ilmeen rakentamista. Eri kulttuureissa väreillä on eri merkityksiä ja se on muotoa tärkeämpi erottava tekijä. Värien käytössä keskeistä on johdonmukaisuus: värien järjestelmällinen hyödyntäminen määrittää, kuinka voimakas tunniste väristä tulee yritykselle. Tärkeää on huomioida painotekniset asiat: joskus useampien värien toteuttaminen painokoneella nostaa kustannuksia. (Pohjola 2003, 136-137.)

Väreillä tiedetään olevan vaikutus ihmisen mielentilaan, sillä ne kiinnittyvät muistojen kautta mielessämme tiettyihin asioihin, kuten vaikkapa sininen väri veteen ja vihreä kasveihin (Pohjola 2003, 52). Ilmeen värien suunnitteluun lähdin mielikuvatasolta. Halusin valita muodoltaan leikkisälle tunnukselle värin, joka yhdistyisi rauhallisuuteen ja olisi taustaväriin, eli valkoiseen, nähden tarpeeksi kontrastinen ja erottuva. Halusin myös, että väri välittäisi mielikuvaa tietynlaisesta tieteellisen keskustelun arvokkuudesta ja vakavuudesta. Logoväriksi ja ilmeen hallitsevaksi väriksi valitsin tumman ja arvokkaan petroolin sävyn. Sen rinnalle

toin mausteeksi raikkaan oranssin ja kirpeän turkoosin. Kuten Pohjolakin toteaa, värien ilme muuttuu, kun niiden rinnalle tuodaan toinen väri. Kahden tai useamman värin käyttö myös mahdollistaa värien keskinäisen dynamiikan hyödyntämisen. (Pohjola 2003, 136.) Nimenomaan useammasta väristä ammentava visuaalisuus kuvasi mielestäni hyvin koulun ja siellä tapahtuvien kosketustilanteiden moninaisuutta.

Sähköisille kuvankäsittelyprosesseille ja toisaalta taas painokoneille on omat väriarvonsa, jotka suunnittelijan on otettava ilmettä luodessa huomioon. Sähköisessä ympäristössä toimitaan RGB-väriavaruudessa, jossa R ilmoittaa punaisen, G vihreän ja B sinisen värivalon määrän. HEX-arvot, eli heksadesimaaliset väriarvot taas ovat tietokoneohjelmistojen käyttämän HTML-ohjelmointikielen koodeja väreille. (Arnkil 2011, 170-171.) Jotta visuaalinen ilme pysyisi yhtenäisenä, on tärkeää määrittää ilmeelle valitut värit tarkkaan, jotta ilme on mahdollista pitää yhtenäisenä sen sovelluksia muokatessa. Tästä syystä, vaikka tiedämme, että voimme vaihtaa mielikuvissamme esimerkiksi elementtien värejä, tarkan värisävyn määrittely vaatii värien näkemisen konkreettisesti (Brattico & Lappi 2008, 1).

Vaikka *Koskettava koulu* -projekti tulisi näkymään vain sähköisenä, verkkosivujen ja Powerpoint-esitysten muodossa, tutkimuksesta tullaan julkaisemaan tulevaisuudessa kirja. Mahdollisia painomateriaaleja silmällä pitäen koin myös painoprosesseissa käytettävien CMYK- ja Pantone-väriarvojen määrittelyn tärkeäksi. CMYK-väriavaruus koostuu neljästä painoväristä: cyanista eli kirkkaan sinisestä, magentasta eli kirkkaan purppuran punaisesta, keltaisesta ja key-väristä, eli mustasta. Pantone-spotti- tai lisävärit taas ovat graafisen teollisuuden yleisesti käyttämiä värejä, jotka vaativat oman painokertansa. (Arnkil 2011, 170-171.)

3.4 TYPOGRAFIA

Typografialla, eli kirjaintyyppien ja tekstin asetteluun ja valintaan liittyvällä suunnittelulla, voidaan muuttaa visuaalista ilmettä haluttuun suuntaan. Typografisen ilmeen muodostumiseen vaikuttaa kirjaintyyppin valinnan lisäksi myös olennaisesti sommittelu. Tekstityypin luomaan mielikuvaan vaikuttaa vahvasti se, miten ja missä yhteyksissä sitä on käytetty lähihistoriassa. Tietty fontti voi nousta trendikkääksi, kun se esimerkiksi saa huomiota suosituksen lehden kannessa. (Pohjola 2003, 144-145.)

Koskettava koulu -hankkeessa tekstityypin tärkeimmäksi tavoitteeksi asetettiin selkeys ja hyvä luettavuus. Esineet-ilmeelle tekemäni typografiset valinnat lähtivät käytännön tarpeista. Wordpress-blogialustalle valittu teema määritteli typografian nettisivulle. Valitsemassani teemassa fontteina olivat Googlen päätteetön *Noto Sans* ja sen rinnalla päätteellinen sisarfonttiperhe *Noto Serif*. Noto oli helppolukuinen, tasapainoinen ja toimi useilla eri kielillä. Se myös sisälsi kaikki tarvittavat leikkausvaihtoehdot kursiivista vahvennettuihin leikkauksiin. Sivustolla tekstityylin väri oli määritelty tummaksi harmaaksi, mikä sopi hahmottelemaani värimaailmaan.

Powerpoint-ympäristössä typografisia valintoja määritteli ennen kaikkea helppokäyttöisyys. Jotta hankkeen tutkijoiden ei tarvitsisi asentaa koneilleen uusia fontteja tai pelätä, että fontit muuttuvat, kun esityksen avaa vieraalla koneella, päädyin valitsemaan käytettävän fontin Microsoft-ohjelmiston fonteista. Valitsin käyttöön yhden fontin, *News Gothic MT* -nimisen groteskin, eli pääätteettömän kirjaintyyppin, josta löytyy kolme leikkausta, lihavoitu, kursivoitu ja normaali. Fontti on selkeälinjainen, hillitty ja sopii luettavuudeltaan pidempiinkin teksteihin. Alun perin vuonna 1908 suunniteltu *News Gothic MT* edelsi 1920-luvun rajumpaa geometrysten muotojen trendiä ja oli ennen kaikkea monikäyttöinen (Jacobs 2017). Fontin selkeä linjakkuus antoi tilaa visuaalisen ilmeen vahvalle kuvallisuudelle.

3.5 VISUAALISEN ILMEEN SOVELLUKSET

3.5.1 VERKKOSIVUT

Verkkosivujen visuaalisuuteen vaikuttaa vahvasti sivuston käyttöliittymä ja sisältörakenne (Pohjola 2003, 163). *Koskettava koulu* -hankkeessa verkkosivujen ohjelmistoalusta *Wordpress* oli ennalta päätetty, sillä se oli tutkijoille tuttu ja helppokäyttöinen sekä Helsingin Yliopiston yleisesti käyttämä. Kun liityin hankkeeseen, *Koskettavalle koululle* oli luotu valmiiksi sivusto, ja minulta toivottiin panosta ulkoasun suunnitteluun. Verkkosivut löytyvät osoitteesta <http://blogs.helsinki.fi/koskettavakoulu/>.

Kuten Pohjolakin (2003, 163) linjaa, verkkosivujen erottuvuudella ei ole samaa merkitystä kuin esimerkiksi ulkomainonnalla. Sivustolle hakeutuvat ihmiset ovat oletetusti valmiiksi kiinnostuneita aihepiiristä. Keskityin verkkosivujen visuaalisuudessa eri osia jäsentävän visuaalisuuden miettimiseen ja siihen, että selkeys ja hyvä luettavuus pysyisivät sivustolla keskiössä. Hankkeen sivuston tärkein osa-alue oli tekstisisältö: hanke-esittely, tutkijoiden tekemät blogimerkinnät, tapahtumat, ajankohtaiset asiat sekä julkaisut ja esitelmät. Näistä tärkeimmät nostettiin omiksi selkeiksi linkeikseen sivupalkkiin. Kirjakuvitukset suunnittelin näkymään blogijulkaisuihin liitettävänä artikkelikuvina. Blogijulkaisut olivat etusivunäkymänä sivustolla ja sivua selaillessa kirjakuvitukset rytmittivät sivurakennetta ja toivat siihen väriä.

Wordpress-alusta tarjoaa valmiita tyyliopohjia, joita voi muokata tietyin rajoituksin. Esimerkiksi fontteja ei pääse muokkaamaan helposti ja järkevästi, ellei ole pääsyä verkkosivujen hallinnoijan serverillä oleviin tiedostoihin. Valitsin siis *Wordpressin* tarjoamista ilmaisista perustyyleistä parhaiten asiakkaan toiveita fonttivalinnoiltaan ja asettelultaan vastaavaan pohjan. Halusin, että verkkosivut antaisivat hankkeesta asiantuntevan, mielenkiintoisen, selkeän ja raikkaan mielikuvan. Valittu tyyliopohja sopi tavoitteisiin ja salli tarpeeksi muokkausta.

3.5.2 POWERPOINT-POHJA

Powerpoint-esityspohja oli hankkeen tutkijoille tärkeä työkalu, jota he käyttäisivät ja muokkaisivat itsenäisesti. Tavoitteena oli suunnitella monenlaisia erilaisiin käyttötarkoituksiin sopiva tyyli-pohja, jota olisi helppo käyttää ja muokata. Sain asiakkaalta malliksi vanhan esityksen, josta otin vinkkejä siitä, millaisia erilaisia asetelumalleja tarvittaisiin.

Tyylivalikoimaan suunnittelin asetellut muun muassa tekstisivuille erilaisin palstavaihtoehdoin, kuva- ja videopotussivuille ja otsikkovälilehdille. Hankkeen sidosryhmien logot piti sijoittaa esityssivulle niin, etteivät ne häiritsisi sisältöä, mutta olisivat kuitenkin selvästi näkyvissä. Jotta tyyli-pohja pysyisi yhtenäisenä, sijoitin visuaalisuuden rungon muodostavat elementit, hankkeen logon, yläreunan värillisen palkin ja alareunan sidosryhmien tunnukset lukitulle tasolle tiedostossa. Visuaalisen ilmeen sovellusten kohdalla tärkein suunnittelua ohjaava tekijä oli mielikuva yhtenäisestä visuaalisuudesta.

3.5.3 GRAAFINEN OHJEISTO

Oli tärkeää, että hankkeen tutkijoiden oli mahdollista hyödyntää ilmeen sovelluksia itsenäisesti, mutta kuitenkin johdonmukaisesta ja yhtenäisestä visuaalisuudesta kiinni pitäen. Tarpeeseen suunniteltiin projektin loppuvaiheessa visuaalisuuden ydinkohdat avaava graafinen ohjeisto. Graafisen ohjeiston pyrin suunnittelemaan selkeää ja asiantuntevaa mielikuvaa välittäväksi. Ohjeistuksen kohderyhmä oli sisäinen, eli hankkeen tutkijat, eivät esimerkiksi hankkeen sidosryhmät. Hankkeessa viestintä on vain muutaman henkilön käsissä, joten tarvetta ei ollut kovin laajalle ohjeistolle.

Ohjeistus toimii viestinnästä vastaaville ihmisille apuna jatkuvuuden takaajana. Ohjeistuksen keskeisenä tehtävänä on osoittaa visuaalisen identiteetin pysyvät elementit ja se, miten niitä käytetään. Tähän liittyy muun muassa käyttöön liittyvien rajoitusten huomioiminen. (Pohjola 2003, 152-154.) Sisällytin ohjeistoon tiiviit määrittelyt logon, värien, fonttien, kuvitusten, verkkosivujen ja Powerpoint-pohjan käytölle. Tunnuksen osalta määrittelin logolle minimikoon, eri väri-vaihtoehdot ja turva-alueen. Värit määrittelin sekä painetuille että painamattomille julkaisuille. Koska tutkijat eivät ole graafisen alan ammattilaisia, sisällytin ohjeistoon muutaman ilmeen soveltamiseen liittyvän käytännön ohjeen, jolla oli ilmeen jatkuvuuden kannalta suuri merkitys. Näitä olivat muun muassa artikkelikuvan liittäminen verkkosivujulkaisuun ja värien määrittely sähköisissä julkaisuissa.

4. POHDINTA

Pureudun tutkielmassani mielikuvien merkitykseen graafisen ilmesuunnittelun prosessissa, jossa luotiin ilme *Koskettava koulu* -tutkimushankkeelle. Tutkielmani ensimmäisessä sisältöluvussa perehdyin psykologian kirjallisuudesta valitsemani otannan avulla mielikuvien rakentumiseen ja merkitykseen luovassa tekemisessä. Raimo Lindhin (1998) mielikuvaoppimisen kolmiportainen malli antoi suoria vinkkejä ja ohjeita mielikuvien hyödyntämiseen niin taiteellisessa tekemisessä kuin opettamisessa ja oppimisessakin. Ideat ja luova ajattelu tarvitsevat rentoutuneen tilan, jotta aktiivinen, mielikuvien hyödyntäminen, kuvittelu, tulisi mahdolliseksi.

Tekemäni kirjallisuuskatsauksen jälkeen koen olevani tietoisempi oman mieleni toiminnasta ja sen mahdollisuuksista ja rajoitteista. Ennen kaikkea olen ymmärtänyt, että suurin osa suunnittelusta tapahtuu mielen sisällä, ei suinkaan tietokoneen äärellä. Konkreettinen tekeminen seuraa myöhemmin ja noudattaa usein jo mieleen muodostuneita kuvia siitä, miltä kokonaisuuden pitäisi näyttää. Visuaalisen ilmeen kannalta tärkeää on pitää mielessä yhdenmukaisuus. Prosessissa korostuu määrätietoisuus ja kyky huomioida ja ymmärtää oman mielikuvan lisäksi myös muiden mielikuvia. Kokemani perusteella uskon, että suunnittelijalle on hyötyä muiden asemaan eläytymisen taidosta.

Tutkielmassani katson prosessia omasta näkökulmastani, graafisena suunnittelijana ja taiteen tekijänä, ja yhteen suunnitteluprosessiin peilaten. On siis sanomattakin selvää, että tutkielmani raapaisee vain aihealueen pintaa. Taiteellisiin prosesseihin liittyy paljon kehollista tietoa ja mielensisäisiä prosesseja, joita lienee mahdotonta edes yrittää sanallistaa täysin. Tekemäni kirjallisuuskatsauksen perusteella mielikuvat ovat lähtökohtaisesti läsnä kaikessa tekemisessämme, tiedostaen ja tiedostamatta.

Projektin alkuvaiheessa mielikuvat konkretisoituivat omina ennakkoluulojinani ja -käsitteisinäni. Omia ensimielikuvia projektista ja koskettamisesta muokkasivat asiakkaan kanssa vaihdetut ajatukset ja toiveet hankkeen tavoitemielikuvista. Suunnittelijan näkökulmasta tärkeänä näyttäytyivät keinot ja kyky saada asiakas sanallistamaan omat mielen sisällä olevat kuvat. Mielikuvia alkoi löytyä, kun niihin keskittyi ja johdatteli kysymyksillä. Jälkeenpäin ajateltuna hyvinä aistiärsykkeinä ja mielikuvien herättelijöinä olivat toimineet esimerkiksi kuvat tai musiikki. Suunnittelijan näkökulmasta on myös tärkeää tiedostaa, että asiakkaan mielikuviin ei voi vaikuttaa ja ne voivat mennä ristiin omien mielikuvien kanssa.

Kun käytännön prosessi saatiin vauhtiin, minun oli suunnittelijana tiedostettava mielikuvien subjektiivisuus. Pysin irrottautumaan omista mielikuvistani ja suuntaamaan kohti hankkeelle asetettuja tavoitteita. Hedelmällisimpiä keskusteluja koettiin asiakastapaamisissa, joissa pääsin kuulemaan ilme-ehdotusteni herättämät mielikuvat tutkijoilta. Koska mielikuvat ovat muistoihin ja omiin kokemuksiin ja havaintoihin perustuvia, niistä keskustelu herättää aina tunteita. Jos tapamme katsoa asioita on aina henkilökohtaisten havaintojen ja muistojen värittävä, voikin pohtia, keskustelemmeko aina lopulta asioista vai asioiden mielikuvista?

Opinnäytteeni käytännön prosessin lopputuloksena *Koskettava koulu* sai visuaalisen ilmeen, jonka kautta se välittää mielikuvaa asiantuntevasta, mutta monimuotoisesta hankkeesta, jossa saavat näkyä kaikki koskettamisen koulumaailmassa saamat sävyt. Tätä halusin korostaa muun muassa suunnittelemallani värimaailmalla ja laajalla kuvituspaletilla, jonka pääosassa olivat kirjat. Kirjojen avulla onnistuin kuvaamaan koskettamista symbolisesti ja monelta näkökannalta. Hankkeelle luomani graafisen ohjeiston avulla tutkijat pystyvät pitämään tulevaisuudessa kiinni yhtenäisestä visuaalisesta ilmeestä ja jatkamaan sen käyttöä ja hyödyntämistä itsenäisesti.

Projektin päätyttyä koen, että opinnäytetyön laajuuteen nähden käytännön prosessin osuus paisui suhteettoman suureksi ja työlääksi. Jouduin muun muassa opettelemaan *Wordpress*-alustan käytön kokonaan, sillä se ei ollut itselleni ennestään tuttu. Työn paisumisessa oli osuutta myös itselläni: ammattiympyräni takia halusin toteuttaa ilmeen rungon huolellisesti, jotta sitä olisi mahdollisimman helppo hyödyntää jatkossa. Kolmen ilme-ehdotuksen tekeminen oli myös oma ideani, mikä toi projektiin lisätyötä. Koin ilme-ehdotusten työstämisen kuitenkin tärkeäksi myös oman työskentelyni kannalta. Ne olivat ikään kuin välivaiheina osa prosessia, jossa lopullinen ilme sai muotonsa. Kaikesta työstä huolimatta nautin projektiin osallistumisesta ja työskentelystä tutkimusryhmän kanssa. Oli palkitsevaa nähdä, miten innoissaan ja kiitollisena asiakas otti lopullisen ilmeen vastaan.

Olen pyrkinyt katsomaan tutkielmaani myös taidekasvatuksen näkökulmasta ja peilaamaan oppimaani opetukseen. Kun tiedostamme mielikuvien merkityksen, pystymme paremmin hyödyntämään niitä ja oppimaan niiden avulla. Pallasmaa (2017, 97) kirjoittaa:

Opetuksen velvollisuus on kultivoida ja tukea inhimillistä kuvittelu- ja empatiakykyä, mutta kulttuurin vallitsevat arvot eivät rohkaise fantasiaa vaan alistavat aisteja ja kovettavat maailman ja minuuden välistä rajaa. Aistien harjoittelun ajatus liittyy nykyisin vain puhtaaseen taiteelliseen kasvatukseen, mutta aistimellisen lukutaidon ja ajattelumuotojen hiomisella on korvaamaton arvo kaikessa inhimillisessä toiminnassa.

Elämme maailmassa ja ympäristössä, jossa mielikuvitukselle ei jätetä tilaa. Loputon kuvavirta ja viihteen helposti ja valmiina annetut, vaivattomat kuvat eivät ruoki mielikuvitusta, vaan turruttavat sen. Ne tekevät ihmisistä passiivisia katsojia, jotka voivat katsoa esimerkiksi julmuuksia ilman, että se vaikuttaa heihin millään tavalla. (Pallasmaa 2017, 96.) Maailman tila korostaa kuvittelun ja mielikuvien merkityksen tärkeyttä. Näen, että tällainen maailma tarvitsee erityisen kipeästi taidekasvatusta, jossa moniaistinen havainnointi on alati läsnä niin taiteen kokemisessa kuin ilmaisussakin.

Graafinen suunnittelu on toisaalta vapaata, luovaa taiteellista tekemistä ja toisaalta ulkopuolelta määriteltyä, hallittua design-suunnittelua tietyn päämäärän saavuttamiseksi. Graafinen suunnittelu luetaan usein soveltavaksi taiteeksi eli käyttötaiteeksi. Siinä pyritään tunteen ja kokemuksen herättämiseen tuotteen ja vastaanottajan välillä. Myös esimerkiksi emotionaalisen estetiikan teorian mukaan taiteen on ajateltu olevan elämyksen ja tunteen siirtämistä teokseen, jonka kautta se siirtyy vastaanottajaan. (Pohjola 2003, 70.)

Koenkin, että monissa tapauksissa taiteen ja designin tekeminen voivat mennä limittäin, muuttua samaksi tai tukea toisiaan. Myös taiteilijan luomisprosessiin voi olla vaikuttamassa omien mielikuvien lisäksi joko mahdollisen asiakkaan tai teoksen tulevan yleisön mielikuvat. Määriteltiin graafinen suunnittelu sitten taiteenlajiksi tai visuaaliseksi kulttuuriksi, on sen sisältämien prosessien ymmärtäminen ja merkitys tärkeää myös kuvataidekasvatuksessa niin kuvan tekijöille kuin sen tekemistä opettaville. Mielikuviutus ja kuvallinen ajattelu ovat kaikkien visuaalisen alan ammattilaisten tärkeimpiä työkaluja.

5. LÄHTEET

PAINETUT LÄHTEET

- Arnkil, Harald 2011. Värit havaintojen maailmassa. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.
- Lindh, Raimo 1998. Mielikuvaoppiminen. Juva: WSOY.
- Loiri, Pekka & Juholin, Elisa 1998. HUOM! Visuaalisen viestinnän käsikirja. Helsinki: Gummerus.
- Loverock, D. & Modigliani, V. 1995. "Visual Imagery and the Brain: A review. Journal of Mental Imagery, 19 (1&2), 91-132. Julkaisuun viitattu teoksessa: Lindh, Raimo 1998. Mielikuvaoppiminen. Juva: WSOY.
- Merleau-Ponty, Maurice 2012. "Cézannen epäily". Maurice Merleau-Ponty. Filosofisia kirjoituksia. Helsinki: Nemo, 127. Julkaisuun viitattu teoksessa: Pallasmaa, Juhani 2017. Ajatteleva käsi – arkkitehtuurin eksistentiaalinen ja ruumiillinen viisaus. Norderstedt: ntamo & P&C.
- Pallasmaa, Juhani 2017. Ajatteleva käsi – arkkitehtuurin eksistentiaalinen ja ruumiillinen viisaus. Norderstedt: ntamo & P&C.
- Pitkänen, Kati Pauliina 2001. Yrityskuva ja maine menestystekijöinä. Helsinki: Edita Oyj.
- Pohjola, Juha 2003. Ilme – visuaalisen identiteetin johtaminen. Helsinki: Inforviestintä Oy.
- Rope, Timo & Mether, Jari 2001. Tavoitteena menestysbrandi – Onnistu mielikuvamarkkinoinnilla. Helsinki: WSOY.
- Sartre, Jean-Paul 1967. Mitä kirjallisuus on? Helsinki: Otava, 19. Julkaisuun viitattu teoksessa: Pallasmaa, Juhani 2017. Ajatteleva käsi – arkkitehtuurin eksistentiaalinen ja ruumiillinen viisaus. Norderstedt: ntamo & P&C.
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällön analyysi. Helsinki: Tammi.
- Tuominen-Eilola, Tuulikki 2004. Tarvitaanko representaation käsitettä kuvattaessa objektien havaitsemisen kehitystä? Teoksessa Raine Mäntysalo (toim.) Paikan heijastuksia. Ihmisen ympäristösuhteen tutkimus ja representaation käsite. Jyväskylä: Atena kustannus, 19-49.
- Varto, Juha 1992. Laadullisen tutkimuksen metodologia. Helsinki: Kirjayhtymä.
- Zeki, Semir 1999. Inner Vision – An Exploration of Art and the Brain, Oxford University Press, UK. Julkaisuun viitattu teoksessa: Arnkil, Harald 2011. Värit havaintojen maailmassa. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.

PAINAMATTOMAT LÄHTEET

Brattico, Pauli & Lappi, Otto 2008. Mielikuvia. Johdatus kognitiotieteeseen. Helsinki: Helsingin yliopisto <http://www.helsinki.fi/kognitiotiede/kurssit/salaiset_kansiot/cog101/cog101_mielikuvia.pdf>. (18.01.2018.)

Dahlblom, Taika: Kohu Aino-taulun ympärillä on poikunut enemmän taulun poistopyyntöjä kuin #metoo-liikehdintä itsessään, kertoo Ateneumin taidemuseon johtaja Susanna Pettersson – ”Selkeitä provokaatioita”, Helsingin Sanomien verkkolehti 7.2.2018. <<https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000005556580.html>> (31.3.2018.)

Hanhinen, Hanna: Me too -kampanja täytti somen – Seksuaalinen häirintä näkyy karuina lukuina jo koululaisten kyselyissä, Yle Uutiset 17.10.2017, <<https://yle.fi/uutiset/3-9886385>>. (28.3.2018.)

Jacobs, Mike: News Gothic MT font family. Microsoft Typography 20.10.2017. <<https://docs.microsoft.com/en-us/typography/font-list/news-gothic-mt#news-gothic-mt>>. (7.4.2018.)

Kallio, Henripekka: Hovioikeus: Opettaja sai tarttua oppilasta rinnuksista – voimankäyttö päätty harvoin oikeuteen, Kaleva 8.1.2016 <<http://www.kaleva.fi/uutiset/kotimaa/hovioikeus-opettaja-sai-tarttua-oppilasta-rinnuksista-voimankaytto-paatyy-harvoin-oikeuteen/716884/>> (31.3.2018.)

Lehtinen, Juha: Opettaja kertoi tehneensä virkavirheitä – näin niistä sanoo laki, Aamulehti 8.2.2016, <<https://www.aamulehti.fi/kotimaa/opettaja-kertoi-tehneensa-virkavirheitä-nain-niista-sanoo-laki-23444388/>> (31.3.2018.)

Rouhiainen, Leena 2007. Fenomenologis-hermeneuttisen tutkimuksen keskeisiä periaatteita. Mikäkö tutkija? Johdatus laadulliseen/postpositivistiseen tutkimukseen. Taideteollinen korkeakoulu & tekijät <<http://www.xip.fi/tutkija/0401.htm>>. (2.3.2018.)

Töyrylä, Katriina: Yhden miehen sikailun paljastamisesta se alkoi: Näin #metoo-tviitti on ravistellut maailmaa, Yle Uutiset 1.2.2018, <<https://yle.fi/uutiset/3-10048821>>. (28.3.2018.)