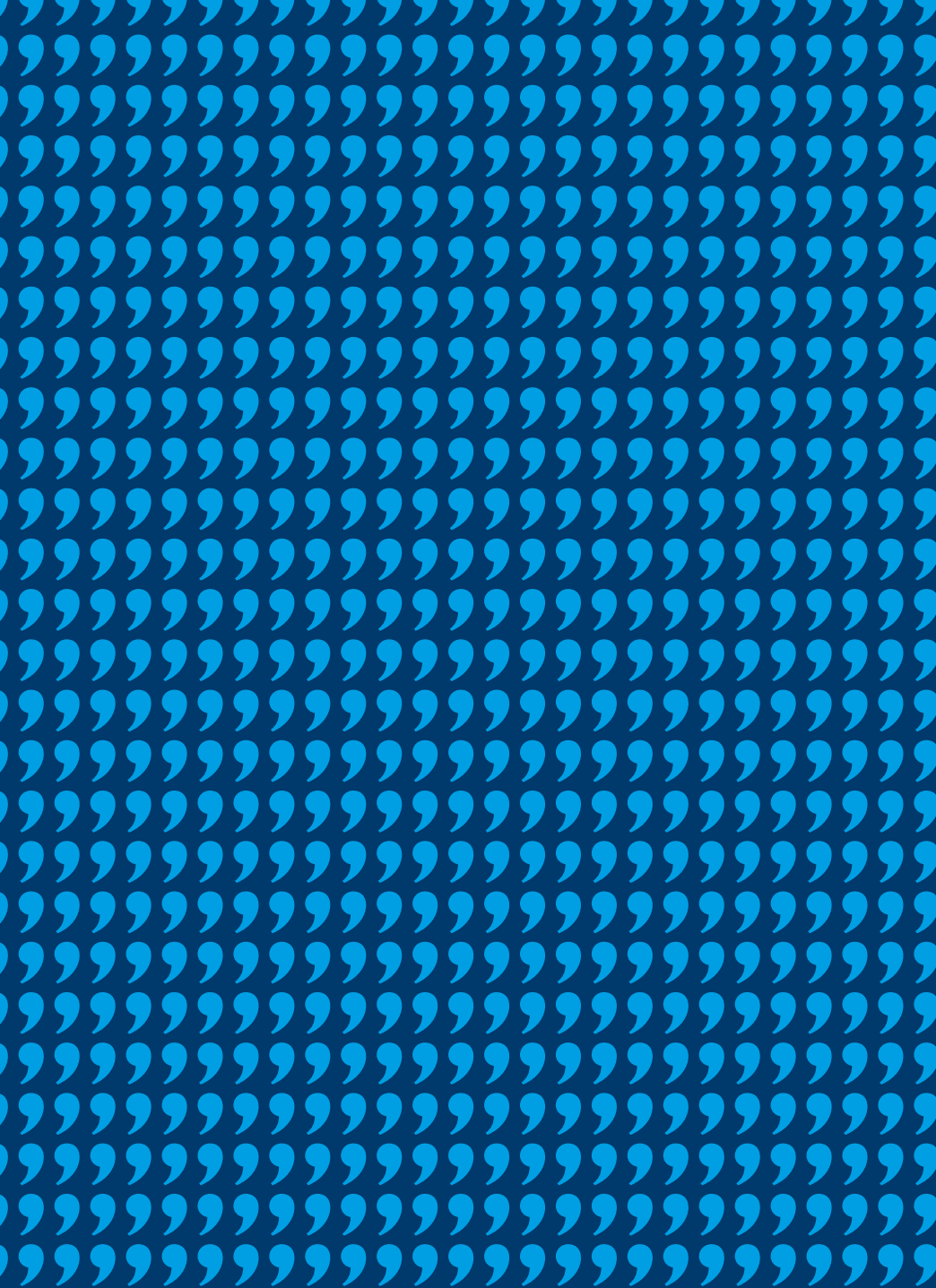




## **Pilkun viilausta**

Mitä on graafinen  
suunnittelu?



# **Pilkun viilausta**

*Mitä on graafinen  
suunnittelu?*

*Petra Ojala*

*Omistettu 19 -vuotiaalle itselleni, jolla ei ollut  
aavistustakaan siitä mitä oli lähdössä opiskelemaan.*

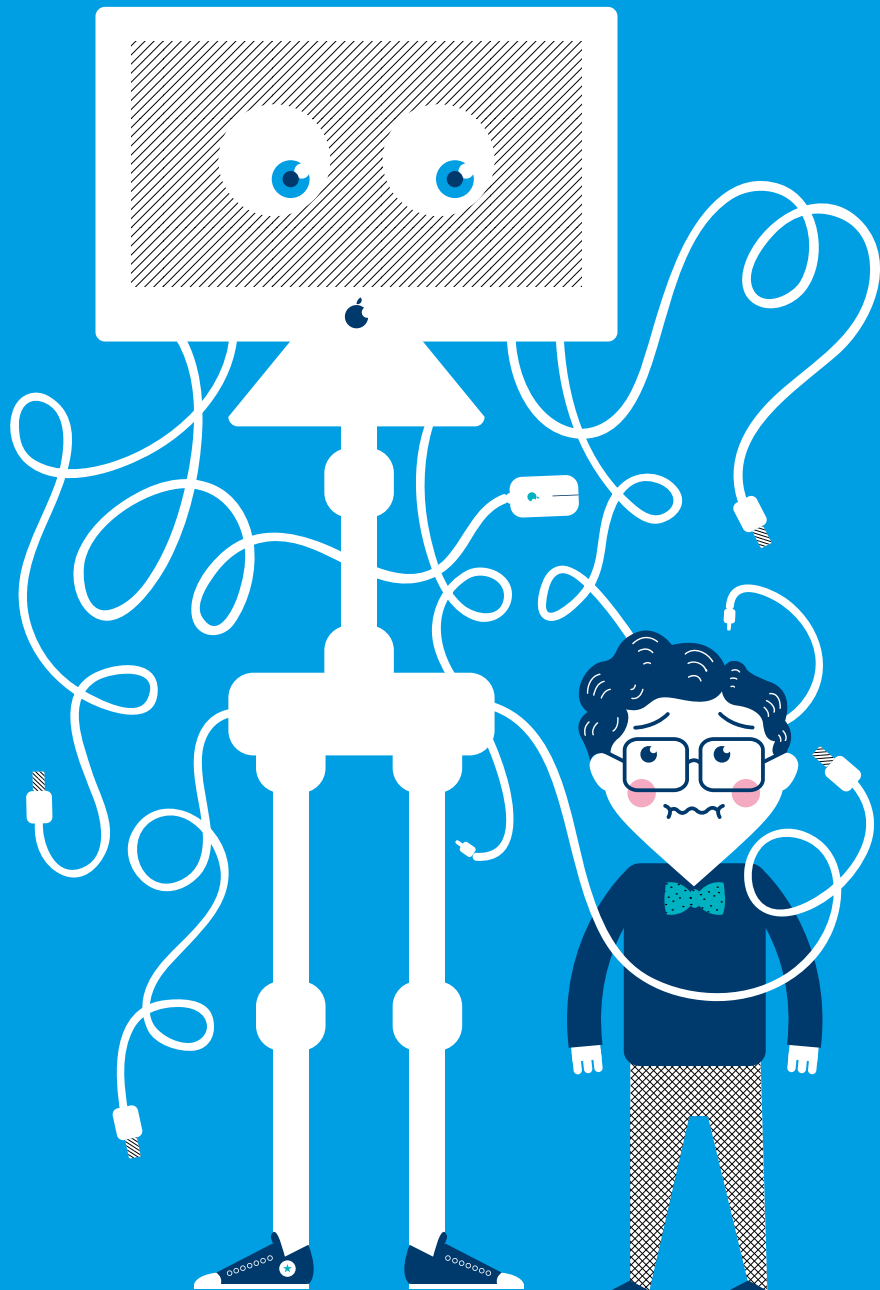
*Ja kaikille niille, jotka tunsivat samoin.*

Sisältö, ulkoasu & kuvitus Petra Ojala

Lahden Ammattikorkeakoulu

Muotoilu- ja taideinstituutti 2012

<i>Aluksi</i> . . . . .	009
<i>Mitä on graafinen suunnittelu?</i> . . . . .	010
<i>Mitä tapahtui vuonna käpy?</i> . . . . .	013
<i>Kuka sen teki ja miten?</i>	
<i>Yritysgrafiikka</i> . . . . .	026
<i>Kirjagrafiikka</i> . . . . .	037
<i>Lehtitaitto</i> . . . . .	042
<i>Mainonnan suunnittelu</i> . . . . .	047
<i>Kuvitus</i> . . . . .	055
<i>Typografia</i> . . . . .	061
<i>Digitaalinen media</i> . . . . .	066
<i>Freelance</i> . . . . .	072
<i>Lopuksi</i>	
<i>Minulta sinulle</i> . . . . .	082
<i>Lohko lainaa</i> . . . . .	084
<i>Mikä äpärä?</i> . . . . .	089
<i>Kirjallisuutta</i> . . . . .	100



## Aluksi

Palataan ajassa taaksepäin vuoden 2008 syyskuuhun. Olin tuolloin ensimmäisen vuoden graafisen suunnittelun opiskelija, introvertti introverttien joukossa. Uutuuttaan kiiltelevän iMacin edessä minulla ei ollut harmainta aavistustakaan siitä, mitä oikeastaan olin tullut opiskelemaan.

Miksi sitten halusin graafikoksi? Tiesin että siinä hommassa pääsee piirtämään ja ehkä tekemään levynkannet, jos hyvin käy. Melkolaille siihen rajoittui ymmärrykseni alasta, joka neljässä vuodessa näytti olevansa niin paljon enemmän.

Halusin siis tehdä kirjan, jonka avulla moniulotteisen alan opiskelu alkaisi hieman helpommin. Kirjan, joka kokonaisuutena on kuin sisällysluettelo siitä mitä tuleman pitää; tiedon murusia ja avaimia, joiden avulla voi päästä eteenpäin. En halua kertoa kaikkea, koska sitä varten ovat opintokokonaisuudet, kurssit ja opettajat. Pyrin kuitenkin keräämään ne olennaisimmat palaset, joista voi rakentaa korokkeen ja nähdä aidan yli vähän paremmin.

Toivon että kirjani aiheuttaa tiedonjanoa, antaa suuntaa tulevalle ja mikä tärkeintä, avaa silmät näkemään ja tutkimaan ympäristöä uudelta kantilta. Katsomaan vähän lähempää, kiinnittämään huomiota sekä yksityiskohtiin että kokonaisuuksiin, pohtimaan kysymyksiä kuten ”miksi” ja ”kuinka” ja erityisesti etsimään vastauksia niihin kysymyksiin.

Jos kirjaa lukiessasi törmäät outoon sanaan, sivuilta 90–99 löytyy pieni sanasto joka sisältää tavallisimpia graafisen suunnittelijan ammattitermejä ja -käsitteitä.

# Mitä on graafinen suunnittelu?

Graafinen suunnittelu on kuin hiljainen ninja, näkymätön arjen sankari josta joku on ehkä kuullut kerran jos toisenkin, muttei kuitenkaan osaa sanoa mitä se oikeastaan tekee.

Graafinen suunnittelu on universaalia. Se on kaikkialla ympärillämme, sisällä ja ulkona. Se selittää, koristelee, identifioi, kiteyttää informaatiota ja herättää huomiota. Se saa meidät pukeutumaan, ostamaan ja syömään. Graafinen suunnittelu lymyää kaupungilla jokaisen kulman takana, se piileskelee lukemamme tekstin riveissä ja lähes näkymättömänä rivien väleissä.

Graafinen suunnittelu on ystävällistä. Se opastaa meidät perille, pitää huolen että löydämme vessan isosta kauppakeskuksesta, ja neuvoo meille miten ruotsalaisfirman lastulevyinen sohvapöytä pitää koota – toisinaan hyvin, toisinaan epäonnistuen. Mutta parhaansa se yrittää.

Graafinen suunnittelu on myös ärsyttävää. Se tunkee päin silloin kun sitä vähiten kaipaa, ujuttautuu koteihimme postiluukusta ja keskeyttää elokuvan juuri siinä jännittävässä kohdassa. Eikä se kuitenkaan tarkoita pahaa.

Kaikista ikävintä graafinen suunnittelu on silloin, kun se tekee elämästä hankalaa. Kun kirjan teksti on liian pientä luettavaksi tai nettisivut pitää kahlata viiteen kertaan läpi löytääkseen kaipaamansa tiedot. Silloin graafinen suunnittelu ei ole



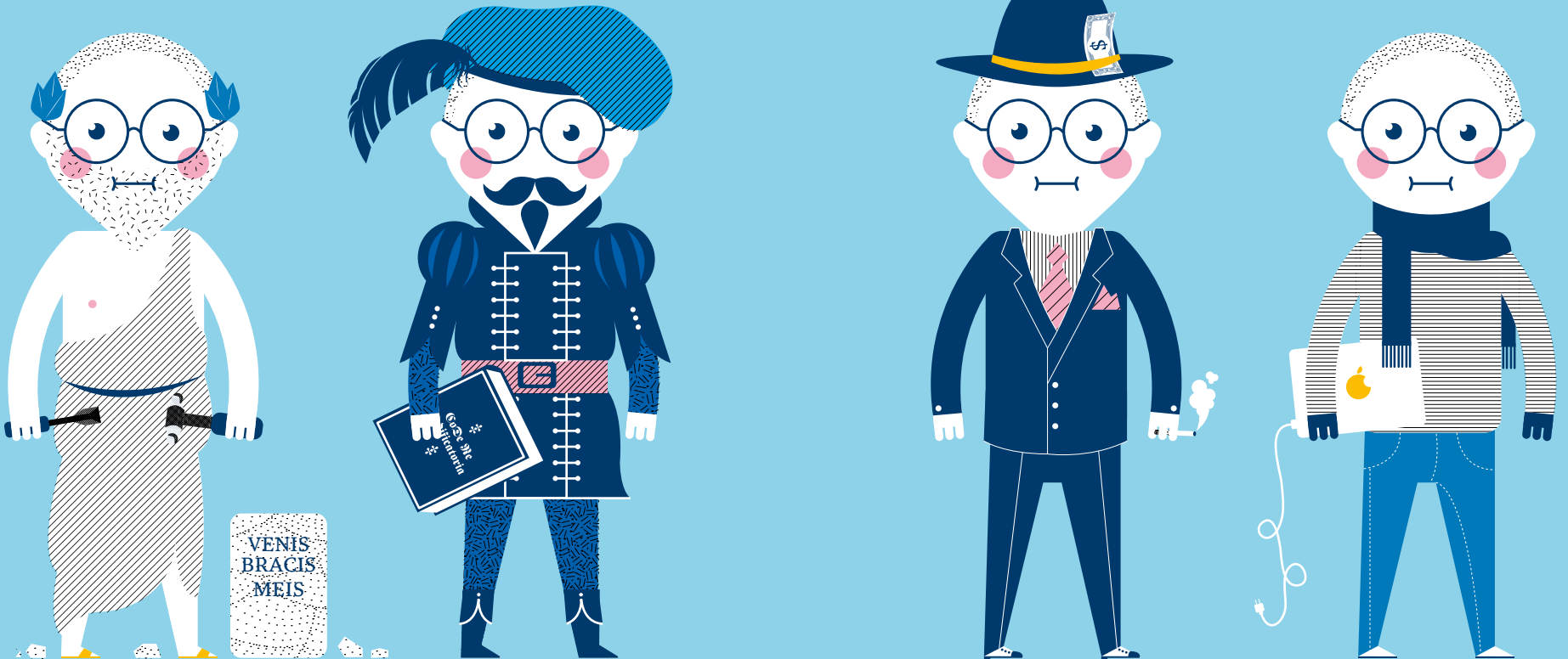
onnistunut tehtävässään. Parhaimmillaan se tekee elämästä kauniimpaa, siistimpää ja helpommin ymmärrettävää.

Graafinen suunnittelu ei ole vain modernin maailman ilmentymä. Tienviitat, merkit ja symbolit, kauppojen kyltit sekä ilmoitukset olivat yhtä tuttuja antiikin egyptiläisille ja keskiajan italialaisille kuin meillekin. Sillä on monta käyttötarkoitusta puhtaasta estetiikasta käytännöllisyyteen.

Ammattina se voi olla mitä vain, sillä erityisaloja, erilaisia työympäristöjä, projekteja sekä työskentelytapoja on yhtä monta kuin tekijöitäkin.

# Mitä tapahtui vuonna käpy?

*Matka graafisen suunnittelun  
historiaan ja takaisin*

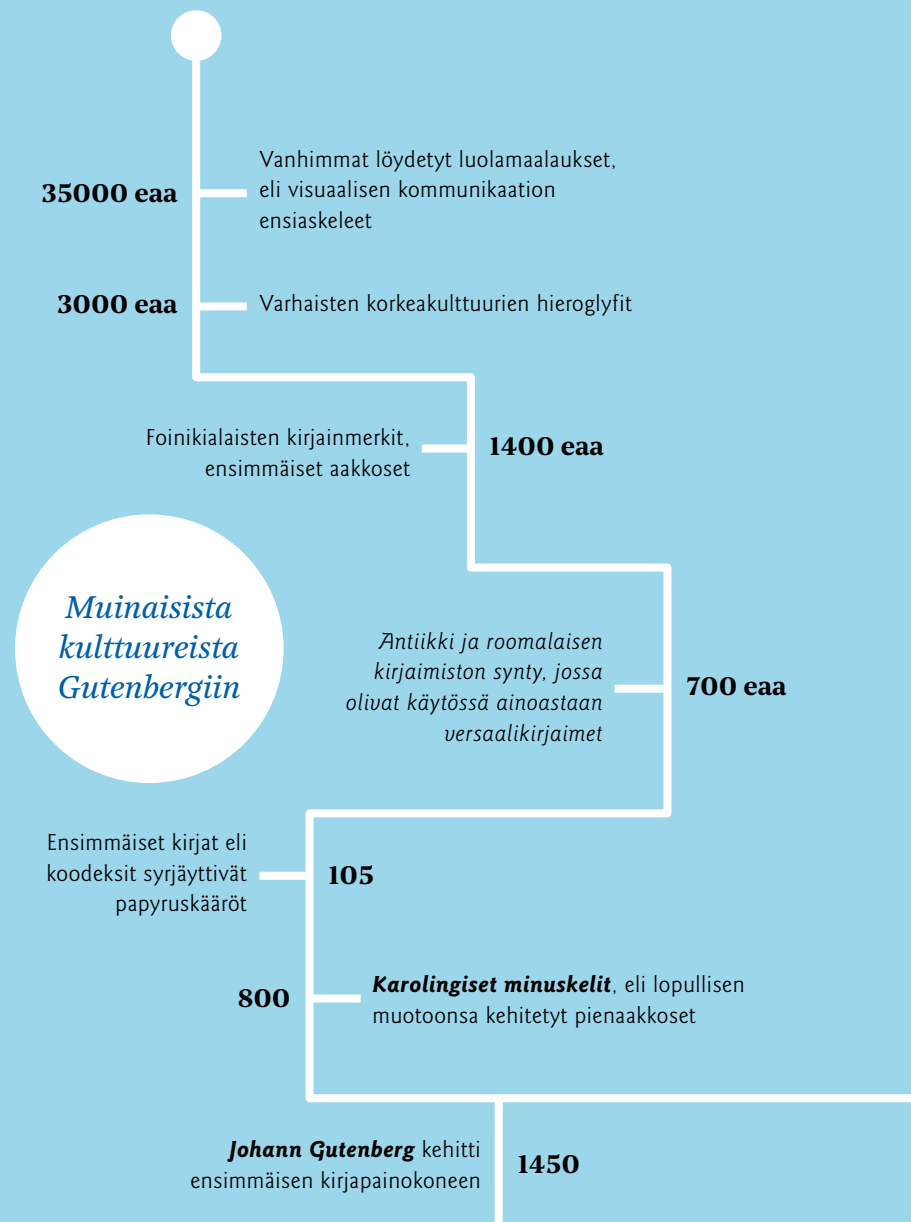


Graafisen suunnittelun alkuhetken voisi vetää niinkin kauas kuin esihistoriallisiin luolamaalauksiin, ensimmäisiin nuolenpääkirjoituksiin tai muinaisten korkeakulttuurien hieroglyfeihin. Kreikan ja Rooman valtakunnissa kiveen hakattuja kirjaimia tehneet tuskin kuitenkaan ajattelivat olevansa graafikoita. Myöskään keskiaikaisia kirjoja ei tekstannut tai kuvittanut graafikko, vaan tehtäväänsä erikoistunut munkki.

Vaikka elementit joita graafikko käyttää työssään päivittäin ovatkin tuhansia vuosia vanhoja, ei graafista suunnittelua virallisena ammattina ole ollut olemassa ennen 1900-lukua. Siihen asti kirjat, ilmoitukset sekä muut visuaalisen suunnittelun työt ja tuotannon tekivät eri yksityiskohtiin sekä työväheisiin erikoistuneet *kaupalliset taiteilijat*.

Tietokoneet ovat olleet graafikkojen jokapäiväisinä työvälineinä vasta 1990-luvulta lähtien, eli verratuna käsintekemisen aikakauteen hyvin hyvin vähän aikaa. Jos nykygraafikolta ottaisi MacBookin pois ja käskisi taittamaan lehden, veikkaan että valtaosalla (allekirjoittanut mukaan lukien) menisi luo kurkkuun. Oletettavaa kuitenkin on että vältymme tietotekniikan apokalyptiseltä tuholta, joten vastaavaa tilannetta tuskin tulee eteen. Vaikka tietokoneet ohjelmistoineen ovat tänä päivänä suuressa roolissa kaikenlaisessa suunnittelu- ja taittotyössä, ne eivät (ainakaan vielä) ajattele tai luo mitään itsekseen – siitä syystä kynä ja paperi ovat kaiken teknologian keskellä edelleen korvaamattomia.

Jotta ymmärtäisimme paremmin mitä tahansa aihealuetta, on hyvä tietää mitkä tapahtumat ja henkilöt ovat historian aikana vaikuttaneet siihen millaiseksi maailma on kehittynyt. Seuraavasta aikajanasta löytyy graafisen suunnittelun historian tärkeimpiä henkilöitä, keksintöjä, oivalluksia ja tapahtumia aina 2000-luvulle asti.





1460

**Albrecht Pfister** oli ensimmäinen, joka liitti kuvituksia koneellisesti painettuun kirjaan

1470

**Nicolas Jenson**, yksi historian merkittävimmistä typografeista, määritteli nykyisenlaisten antiikvojen ulkomuodon

**Claude Garamond** alkaa suunnitella sekä tuottaa fontteja ja kirjasimia kirjapainoille

1530

1760

Teollistuminen alkaa ja edesauttaa painotekniikan kehitystä

1816

Groteskia fonttia käytettiin kirjassa ensimmäistä kertaa, peräti kokonaisen rivin verran

Sävykuvien rasterointi keksitään

1852

Kuumaladonta ja metallisten kirjasimien kehitys mullistaa typografian, sallien yksityiskohtaisempia ja monipuolisempia kirjainmuotoja

1886

**Art Nouveau** -kauden alku. Koristeelliset, orgaaniset muodot näkyvät niin arkkitehtuurissa kuin kirjainmuotoilussakin. Tunnettiin Saksassa nimellä **jugendstil**.

1890

1898

**N.W. Ayer & Son** on ensimmäinen mainostoimisto, joka perustaa erillisen design-osaston erikoistumaan mainonnan visuaalisiin keinoihin

1904

Saksassa aletaan opettaa taittoa geometrisen gridin avulla

Vajaassa vuosikymmenessä mainosten osuus kustantajien tuloissa on jo 202 527 925 dollaria

1909

Ensimmäiset värikuvat

1907

**Peter Behrensisä** tulee Düsseldorfin taidekoulun johtaja, ja hänen vaikutuksestaan jugendin koristeellisuus vaihtuu 1900-lukulaiseen geometrisyyteen

1903

1901

**Wassily Kandinsky** perustaa Phalanx-yhdistyksen ja taidekoulun Müncheniin.

1900

Yhdysvalloissa kustantajat tienaavat mainoksilla yhteensä jo 95 861 127 dollaria

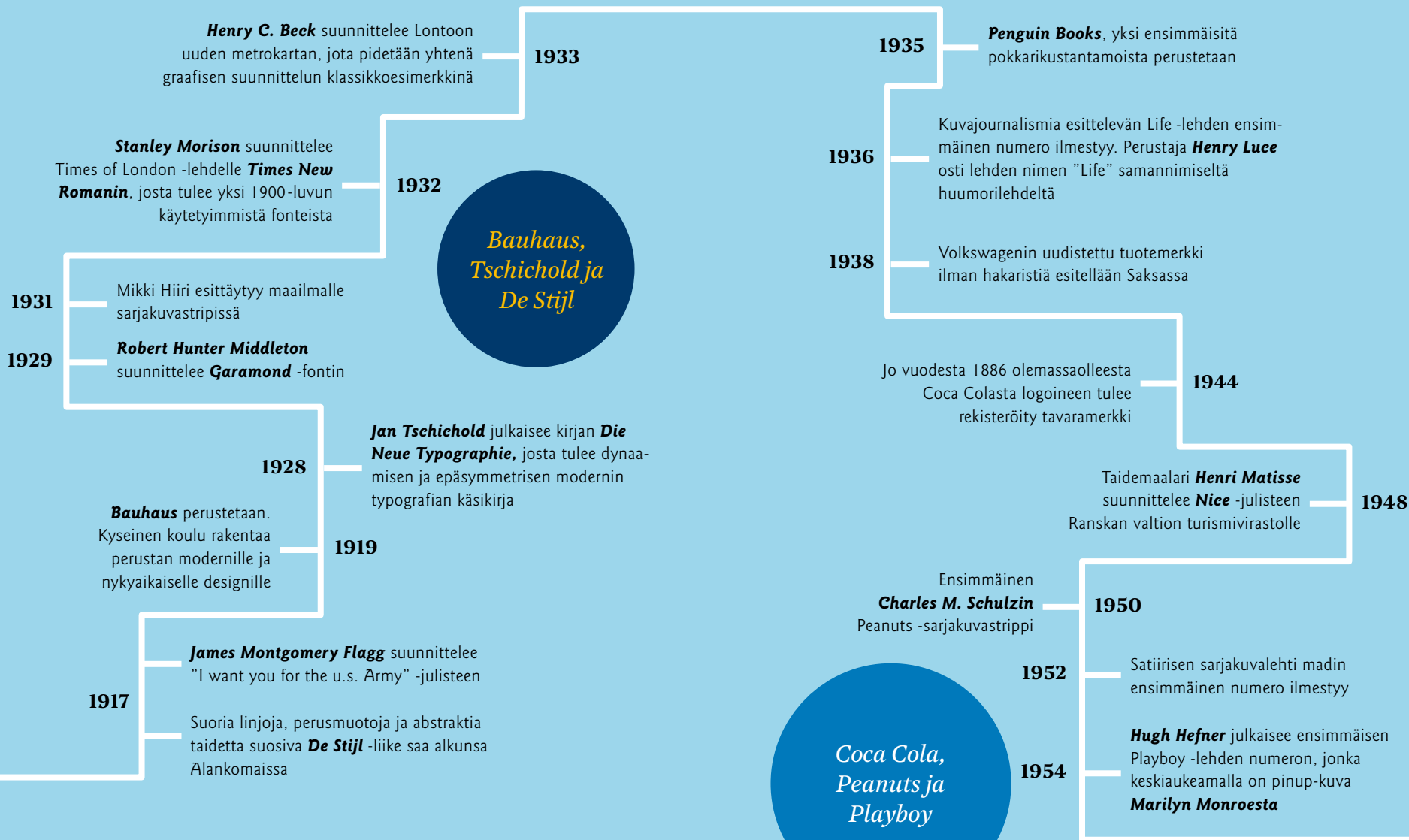
Ensimmäinen neonvalo mainostaa Cinzano -vermuttia Pariisissa

1912

Lontoon metron ikoninen logo otetaan käyttöön, mutta sen alkuperäistä suunnittelijaa ei kuitenkaan tunneta

1910

*Teollistuminen,  
Art Nouveau  
ja neonvalot*



1957

**Andy Warhol** voittaa New York Art Directors -klubin mitalin mittavista saavutuksistaan

**Eduard Hoffman** ja **Max Miedinger** suunnittelevat **Neue Haas Grotesk** -fontin, joka paria vuotta myöhemmin nimetään **Helvetica**ksi

Valoladonta ja hylkimis-prosessiin perustuva offset-paino syrjäyttävät kohopainokoneet

1960

**Jim Schindler** suunnittelee McDonald'sin ikoniset kultakaaret

1962

1967 Andy Warhol suunnittelee kuuluisan banaanin Velvet Undergroundin levykanteen

1969 **Douglas Engelbart** kehittää ensimmäisen tietokonehiiren

Maan päivää vietetään ensimmäistä kertaa. Samalla käyttöön otetaan maailmanlaajuisesti tunnettu kierrätysymboli, jossa kolme nuolta muodostavat kolmion

1970

Lahden taideoppilaitos perustetaan

1971

Adobe Postscript -ohjelmointikieli esitellään

1985

1984

Apple julkaisee Macintosh -tietokoneen, Hewlett-Packard ensimmäisen pöytämallin laserprintterin ja Sony cd-romin

1980

**John Hershey** ja **Mitsuo Katsui** uurtavat uraa tietokonekuvitukselle

1975

**Milton Glaser** suunnittelee i♥ny -symbolin

**Danne & Blackburn** suunnittelee nasa:n logon

1974

Ensimmäiset viivakoodit tulevat käyttöön Yhdysvalloissa Marsh Supermarketissa

1972

**Pioneer 10** -luotain lähetetään matkamaan aurinkokuntamme ulkopuolelle. Luotain kuljettaa mukanaan kultaista laattaa jossa on infografiikan keinoin kuvattu mm. sijaintimme avaruudessa, mikäli jokin älyllinen elämänmuoto sattuisi kohtaamaan luotaimen

*A is for Andy Warhol and Apple Mac*

1984

Ensimmäinen versio Bézier-käyriä hyödyntävästä piirustusohjelmasta, Adobe Illustratorista julkistetaan

1989

Adobe Systems Inc. kutsuu suunnittelijoita ja kuvittajia beta-testaamaan kehitteillä olevaa Photoshopiksi nimettyä ohjelmaa. Print -lehti nimeää tapahtuman "Camp Adobeksi"

1990

Adobe Photoshop julkaistaan

1993

Time-lehden ensimmäinen virtuaalinen numero julkaistaan internetissä, jota käyttää jo viisi miljoonaa ihmistä maailmassa

1995

Toy Story, ensimmäinen täysin tietokoneanimoitu kokoillan elokuva

1998

Virallinen euron merkki suunnitellaan kreikkalaisen epsilon-kirjaimen pohjalta

Värikkäät iMacit tulevat markkinoille

2000-luku

Esihistoriallisista luolamaalauksista, hieroglyfeistä ja papyruskääröistä on tultu pitkä matka nykypäivän graafiseen suunnitteluun. Erityisesti viimeisten vuosikymmenten aikana tapahtunut ja edelleen kiihtyvällä vauhdilla etenevä tekninen kehitys on aikaansaanut mullistavia muutoksia graafikon työhön. Perimmäinen tarkoitus on kuitenkin pysynyt samana: visuaalinen viestiminen kanssaeläjien kanssa.

Kehityksen jatkuessa tällä vauhdilla on mahdotonta sanoa mitä tulee tapahtumaan graafisen suunnittelun saralla seuraavien vuosikymmenten kuluessa. Minkälaista on graafinen suunnittelu vuonna 2040? Kuka suunnittelee seuraavan Helvetican tai Times New Romanin?

Se jääköön sinun tehtäväksesi selvittää.

*Tietotekniikka  
ja Adobe  
kasarilta  
2000-luvulle*

Tietokoneet ja ohjelmistot jatkavat kehitystään kiihtyvällä vauhdilla, ja digimaalaus mullistaa kuva- sekä kuvitusmaailmaa. Uudet laitteet kuten tablettitietokoneet ja älypuhelimet tuovat uusia ulottuvuuksia suunnittelijoiden työhön

# Kuka sen teki ja miten?

*Esittelyssä graafisen suunnittelun  
erityisalat ja niiden osaajat*



# Yritysgrafiikka

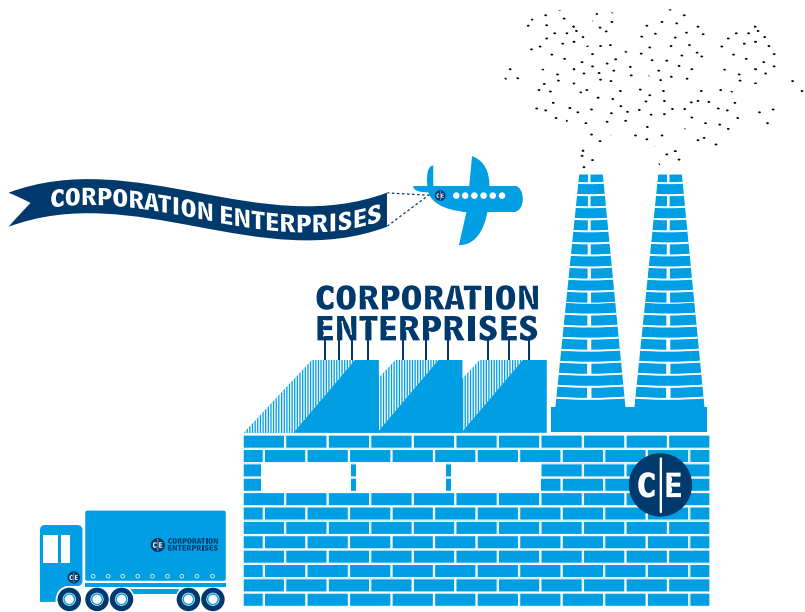
*”Tuotemerkissä yhdistyvät sekä muoto että sisältö, kuva ja idea. Ollakseen toimiva, sen muotokielen tulee olla tuttua ja tunnistettavaa, mutta tarpeeksi epätavallista jäädäkseen mieleen. Muodon täytyy olla niin yksinkertainen että sen lukee hetkessä, ja ulkoasuun tai merkitykseltään niin monipuolinen, että siitä tulee mielenkiintoinen. Sen täytyy olla moderni heijastaakseen aikaansa, mutta siten ettei se menetä tehoaan muodin muuttuessa. Lopuksi, sen tulee olla muistettava, ja edustaa niitä ideoita ja aatteita joita yhtiökin edustaa.”* Näin logojen ja tuotemerkkien ydintä kuvailevat suunnittelijat Ivan Chermayeff, Tom Geismar ja Steff Geisbuhler, joiden tuotantoon kuuluu muunmuassa öljy-yhtiö Mobilin logo.

Logot ja tuotemerkit ovat vain osa suurempaa kokonaisuutta, yritysilmettä, johon sisältyvät kaikki yrityksen painettavat ja virtuaaliset tiedotus- ja viestintämateriaalit, kuten esitteet, internet-sivut, käyntikortit ja lomakkeet. Yritysilmeitä alettiin suunnitella 1900-luvun alussa, kun Peter Behrens kehitti ensimmäisen yhtenäisen ja tarkasti määritellyn suunnittelujärjestelmän Saksan johtavalle sähköyhtiölle, A.E.G.:lle. Yksikään aiempi suunnittelija ei ollut aiemmin tehnyt tarkkaa ohjeistusta yrityksen visuaalisista standardeista. Behrensinkin skeemaan sisältyivät käytettävät fontit, taittopohjat, muodot ja yrityksen värit, sekä ohjeet kuinka logoa tai merkkiä tulee

käyttää. Näistä elementeistä kasataan nykyisinkin käytössä oleva graafinen ohjeisto, joka takaa yritysilmmeen yhtenäisenä pysymisen riippumatta siitä kuka materiaaleja työstää.

1900-luvun alussa logot ja merkit olivat melko monimutkaisia. Ne olivat vaakunan kaltaisia, useista eri elementeistä koottuja yhdistelmiä, jotka pyrkivät viestimään yksityiskohtaisesti yrityksen alaa tai historiaa. Nykyaikainen logo syntyi Saksassa, jossa yrityksen nimi tai vain nimikirjaimet yksinkertaistettiin ytimeikkääksi logoksi, tai yhdistettiin abstrahoituun symboliin joka edesauttaa yrityksen muistamista. Nimilogon ja merkin yhdistäminen on nykyisin tavallista, mutta suurimpien brändien ei aina edes tarvitse mainita nimeään merkin yhteydessä. Sini-puna-valkoinen pyörä tuo samantien mieleen sen toisen kolajuoman, bumerangimainen, dynaaminen muoto kehottaa *just do it* ja kultaiset kaaret tunnetaan ympäri maailmaa jopa paremmin kuin kristinuskon risti.

Toimiva tuotemerkki on minkä tahansa yrityksen kulmakivi. Sellaisen takana on paljon tutkimustyötä yrityksen tai yhteisön historiasta, tavoitteista ja arvoista. Merkki itsessään voi olla ei-esittävä, mutta yhdistettynä yrityksen nimeen ja imagoon niiden välinen vuorovaikutus luo sille merkityksen. Logon tarkoituksena ei ole vain erottaa sitä muista yrityksistä, vaan toimia eräänlaisena kansallislippuna joka edustaa kunkin yrityksen ja yhteisön aatteita. Samankaltainen merkitys on yritykselle määritellyillä väreillä, jotka esiintyvät useimmiten myös logossa ja merkissä. Tietynlainen värimaailma luo tietynlaisia mielikuvia, eikä sen valitsemisen perustana ole sattuma tai kenenkään henkilökohtainen mieltymys tiettyihin väreihin. Intensiivinen punainen viestii erilaisia asioita kuin vaalea sininen, siinä missä vihreän eri sävyillä on kullakin erilainen merkitys.



” Älkää unohtako käden taitoa, se on kombinaatio aivojen ja hermosolujen saumattomasta työstä

## Ilmo Valtonen

*Ilmo Valtonen on yksi Suomen kokeneimmista ja palkituimmista graafiseen muotoiluun ja yritysilmeisiin erikoistuneista suunnittelijoista.*

### Miksi päätit ryhtyä graafikoksi?

Tämä onkin enemmän kuin pitkä tarina, sillä jo peruskouluaikaan kiinnostuin Lahden käsi- ja taideoppilaitoksesta (nyk. Muotoiluinsti-tuutti), mutta onon kanta oli tyly tuohon aikaan: ”Kun et pääse lukioon, ei sinulla ole mahdollisuuksia päästä Lahteen opiskelemaan, lukio on sinne edellytys, mene johonkin muualle... ammattikouluun...” No, en ollut kiinnostunut tavan ammattikoulusta, vaan jostain sellaisesta, jossa piirustustaitoni lisäksi omaavani käden taidot tulisi hyödynnettyksi. ”Mihin siis” oli kysymykseni.

Koulutodistukseni oli surkea, koulu ei ollut enää yläasteella kiinnostanut ja edessä oli elämä. Lopulta löysin Leppävirran kotiteollisuuskoulun ja hain sinne perinteisen metallisepän koulutukseen heti peruskoulun päätyttyä. Kaksi vuotta meni ahjon ja alasiimen äärellä nopeasti ja saamani oppi oli valtava. Opin laaja-alaisesti metallialan työt taonnasta koneistukseen, hitsaukseen ja erilaisiin metallirakennetekniikoihin. Olin yllättäen luokan priimus (kolmesta oppilaasta) ja ammattiaineissa todistuksessa oli pelkkiä kiitettäviä. Pääsin aika pian töihin, olin vuorokorjausmiehenä Nurmeksen sahalla, olin iltapäiväkerhon ohjaajana alakoululaisille jne. kunnes

Selkeä värimaailma edesauttaa myös yhtiön tai tuotteen muistamista. Kotimaisena esimerkkinä erään suklaanvalmistajan mainos, jossa patentoidun sinisävyisen värिताustan päällä luki ”ajattele suklaata”.

Suuren yrityksen ilmeen suunnittelu voi olla jopa vuosia kestävä projekti, ja materiaaleineen se voi jatkuvasti työllistää useita ihmisiä. Yritykset jotka eivät panosta ilmeen suunnitteluun, antavat itsestään kokonaisuutena epämääräisen kuvan. Yritysilmettä voi tietysti aina muuttaa jälkikäteen, mutta erityisesti aloittavalle yritykselle on elintärkeää saada selkeä, näkyvä ilme heti alkuun. Suurimmilla firmoilla on usein niin-sanottuja ”in-house graafikoita”, jotka vastaavat vain työn-antajansa markkinointi- ja viestintämateriaaleista. Usein ilmeen suunnittelu ja materiaalien toteutus tilataan yritysgraafikkaan suuntautuneilta designtoimistoilta, tai freelancereilta.

pääsin pysyvästi alalle Nurmeksen työstö ja tarvike -nimiseen metallialan yritykseen. Työ oli kiinnostavaa ja haasteellista, vaikkakin se alkoi harjan varresta lakaisuhommilla. Sain nopeasti vastuuta mitä moninaisimmissa projekteissa ja korjaustehtävissä. Sain muutamia erikoiskoulutuksiakin mm. metallien pinnoittaminen sulattajien metallihiukkasin kappaleiden pintaan jne. Aina oli jotain uutta ja haasteellista. Kiehtovimpia olivat ongelmanratkaisutehtävät, joihin minut aina laitettiin ja aina niistä myös kunnialla selvisin.

Viimeisinä vuosina tein kone- ja laitesuunnittelua ja toteutin ko. laitteet myös itse. Suunnittelin mm. kalibrointilinjan Nunnalahden Uuni Oy:n tehtaalle ja muutamia muita kivityöstökoneita. Tuolloin aloin uudelleen pohtia, josko tämä ei sittenkään ole se minun lopullinen elämäntehtäväni ja välissä olin jo perustamassa omaa takomoa Nurmekseen Bomballe. Takomon rahoitus ja tuloslaskelma ennusteet olivat niin epävarmat ja surkeat, etten koskaan vienyt asiaa todellisuuteen saakka, vaan pohdin jotain muuta.

Sitten muistin Lahden ja kävin työvoimatoimistossa kysymässä asiasta. Se mitä siellä kuulin oli enemmän kuin ihmeellistä...Olin voinut hakea Lahteen jo heti valmistuttuni peruskoulusta, eli 7–8 vuotta aiemmin, koska sinne on ja oli koko ajan otettu myös sellaisia opiskelijoita, jotka eivät olleet käyneet Lukiota. P...kle ajattelin tuolloin opesta ja päätinkin hakea Lahteen.

Tilasin ennakkotehtävät keväällä 1985 ja tein ne, lähetin ja jäin odottamaan...keväällä sain kutsun tulla Lahteen karsintakurseille. 1700 hakijasta ennakkotehtävät oli palauttanut noin 750 ja joista 50 kutsuttiin karsintakurssille...sain lopulta vastauksen karsintakurssilta, olet ensimmäisellä varasijalla, siis yhdestoista. Kukaan ei perunut. Tuohon aikaan käsitykseni graafisesta suunnittelusta oli onneton ja liki täysin tietämätön mitä työ oikeastaan on. Ajattelin sen olevan lähinnä kirjan kuvittamista tai ”jotain sen tapaista”, kaiketi kiinnostavaa, uutta.

Siispä työni jatkuivat metallipajassa, samassa yhtiössä. Keväällä 1986 tilasin uudelleen ennakkotehtävät Lahteen ja taas tuli kirje ja kutsu tulla karsintakurseille...sain kesällä kirjeen: ”Onneksi olkoon, sinut on valittu 1700 hakijan joukosta opiskelemaan Lahteen”.

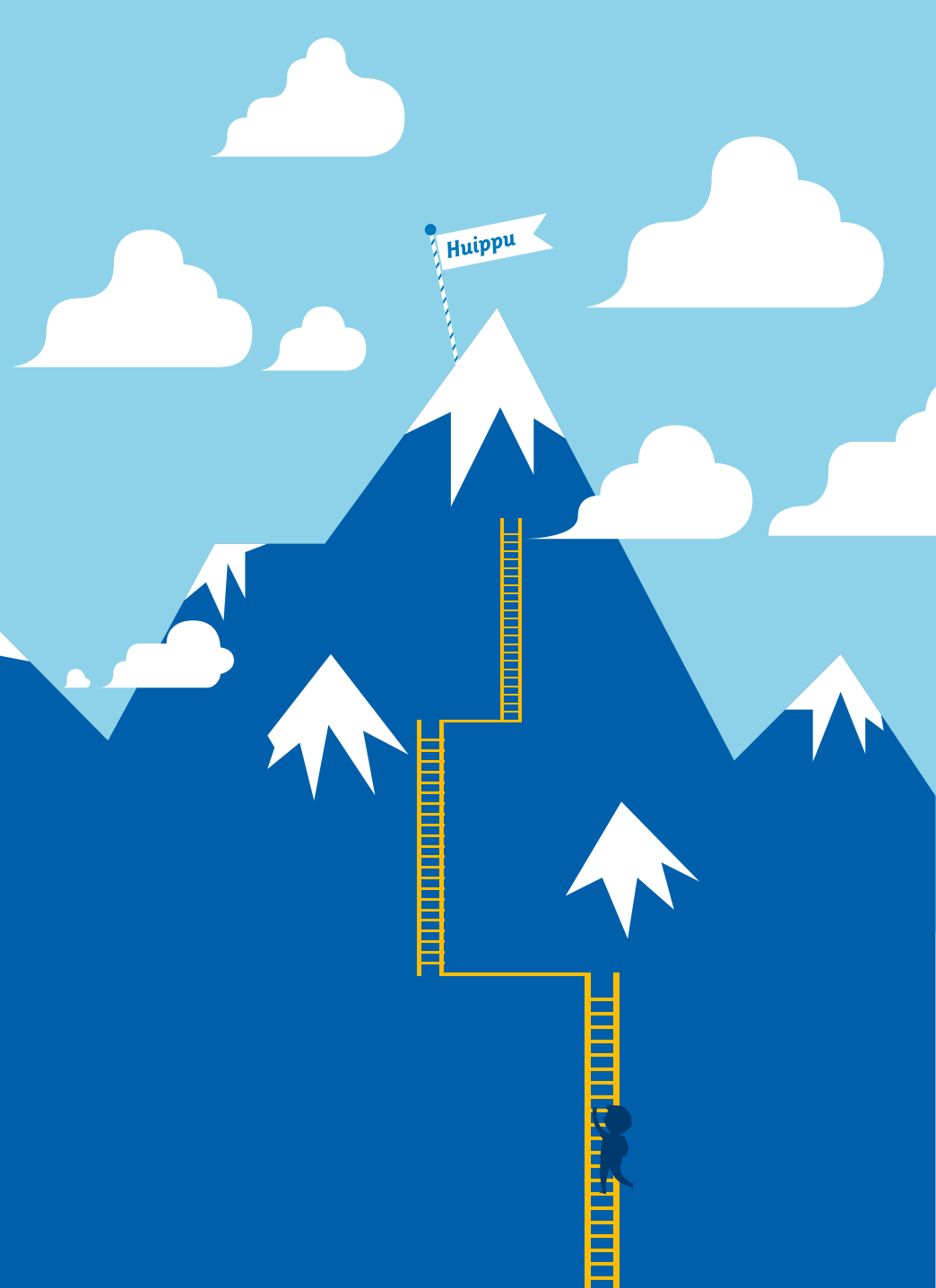
Toinen kerta toden sanoi, vai sanoiko? Kun syksyllä aloitimme, ihmettelin miksi meitä onkin kymmenen sijasta 11? Joskus loka-kuussa Tapani Aartomaa kutsui minut opettajainhuoneeseen ja kysyi: ”Miltä tuntuu olla täällä?” Vastain, että onhan tämä uskomaaton juttu, että pääsin tänne jne.... Tapani vastasi: ”Olet varmaan ihmetellyt miksi teitä on 11?” Teitä on 11 siksi, että sinä olisit taas jäänyt ensimmäiselle varasijalle, mutta kun sinulla oli niin valtava halu ja ambitio sekä nähdäksemme iso lahjakkuus, niin päätimme ottaa sinut ylimääräisenä koekaniiniksi ja katsoa mitä sinusta tulee.”Voi paska”, ajattelin itsekseni, paljastamatta sitä Tapanille. Olinko minä sittenkin niin huono, etten muuten olisi päästyköön, ajattelin. Tavallaan tieto oli suuri pettymys ja kolaus minulle, mutta jollain tavalla se sisunnutti minut ja halusin näyttää.

Myöhemmin vielä eläessään Tapani sanoi monta kertaa todenneen olleensa oikeassa. Iso kiitos hänelle ja silloisille opettajille.

### **Mitkä olivat odotuksesi kun aloitit opiskelusi?**

Odotukset olivat korkealla, vaikken juurikaan tiennyt mistä on kysymys, tosin ne hiukan murenivat kun kuulin tuon 11. uutisen. Aika nopeasti hahmotin, mihin suuntaan olen matkalle. Se, mitä olin luullut tekeväni, olla kuvittaja, ei olekaan vahvuuteni tai pareminkin, minulla onkin suurempia vahvuuksia muualla. Symboliikka ja sen hyödyntäminen visuaalisessa kielessä ja kommunikaatiossa ylipäättään on se juttu, vaikken tuotakaan silloin ymmärtänyt, asiat vain syntyivät. Odotuksiin vaikutui myös se ylimääräinen työ, jota joudin ei lukiota käyneenä tekemään.





### **Onko todellisuus työmaailmassa vastannut odotuksiasi?**

Jos olisin tiennyt mitä odottaa, en olisi osannut edes kuvitella mitä tuleman pitää ja jo vuoden sisällä valmistumisestani alan työstää sellaisen yhtiön kuin Nokia, visuaalisen ilmeen perustaa Varis & Ojalassa... Voisi kai sanoa, että kaikki odotukset, joita ei edes ollut ja jos olisi ollut, ne olisivat täyttyneet ylitsevuotavasti. On ollut suunnaton etuoikeus olla tällä alalla ja tehdä kaikkia niitä asiakkuuksia ja projekteja, joita olen saanut ja päässyt tekemään.

### **Mitkä ovat olleet mielenkiintoisimpia töitäsi?**

Ensimmäisenä tulee mieleen se kun Posti ja Tele eriytettiin ja syntyi Tele, ensimmäinen iso yhtiö. Sen jälkeen tulikin Nokia tai ne menivät rinta rinnan. Myös jo opiskeluaikana aloitettu yhteistyö Sinfonia Lahden kanssa on ollut merkittävä. Uran yksi kohokohta oli Postipankin ja Vientiluoton yhdistäminen ja sitä kautta uuden rahoitusalan konsernin syntyminen, eli Leonia konserni ja Leonia pankki, jossa suunnittelimme kaiken nimestä alkaen. Taitaa olla ainoa case, jossa lanseerauksessa olivat kaikki tv:n uutiskanavat paikalla ja pääsin referoimaan suunnittelua pääuutisille.

Kiinnostavaa oli myös toimia Grafiassa ja johtaa Grafian toimintaa 1993–97 ja nostaa järjestö konkurssin partaalta silloisen hallituksen tuella.

Kiinnostavia ovat olleet myös: Postin uudistaminen ja Itella, Lel-työeläkekassasta Etera, Rautaruukista Ruukki, ValtraValmetista Valtra (yhteistyö on jatkunut nyt vuodesta 96–97 tähän päivään, johon on sisältynyt uudistus, jonka saimme valmiiksi keväällä 2011. Lisäksi, Sibelistalo, Finlandia-talo, Helsinki Euroopan kulttuurikaupunki 2000 ja nyt oli Turku Euroopan kulttuuripääkaupunki 2011, Uusi Salon kaupunki, Vaasa, Espoo ja Helsinki. En tiedä, kaikki ovat olleet kiinnostavia ja jokaiseen on suunnittelijan annettava paljon, niin se on itsekästä ja narsistista, kaikki ovat lapsiani joihin jokaisen jää pala suunnittelijaa. Ilman ambitiota ei kukaan tule menestymään.

## Mitkä ovat ammattisi parhaat puolet?

Luovuus, uuden löytäminen, oppiminen, suunnittelija on juuri niin hyvä kuin hänen viimeinen työnsä, vanhoilla referensseillä ei kauan mennä eteenpäin. On ollut etuoikeus saada myös taloudellista vastinetta työstään, sekin on luonnollisesti yksi hyvä puoli. Nykyisin, miksipä ei myös aiemmin, oma vapaus ja vankeus. Matkustelu, olen työni puolesta saanut käydä liki kaikissa Euroopan maissa, Yhdysvalloissa, Kiinassa, Dubaissa jne. Olen ollut pakotettu myös oppimaan Englannin kielen, tietokoneen käytön ja oppinut ymmärtämään muotoilun kokonaisvaltaisuuden. Jokainen mikrosekuntikin on aistimisen arvoinen, kun liikkuu missä tahansa, aina ympärillä on visuaalinen maailma ja jota ei voi olla ihastelematta. On hienoa katsoa suojaatiemaalauksia ja ymmärtää niiden merkityksen, koodin joka ohjaa ihmisiä liikkumaan, nekin ovat visuaalista viestintää.

## Entä ammattisi nurjat puolet?

”Kelloon katsomatta” voi rikkoa normaalin päivärytmin ja joka minullekin on tapahtunut, luovin hetki ei asu kellossa tai ajassa, se tulee ja silloin on tehtävä, oli pakko tai ei. Ainutlaatuisia ideoita ei saa hukata katsomalla kelloon, se syö ihmistä hitaasti, se kuluttaa. Mutta vaihtoehtoja ei ole, tämä ei ole normaalia duunia.

## Minkä sanoisit olevan tärkein taito, jonka avulla graafinen suunnittelija voi menestyä urallaan?

Henkilökemia ja kyky presentoida oma työ. ”Ei ole tärkeää mitä sanot, vaan se miten sen sanot”, totta toinen puoli, sillä töillä pitää aina ole vahva perustelu ja argumentaatio kunnossa. Yhtä tärkeää on kyky ymmärtää asiakasyrityksen, -organisaation tai toimijan strategiset tavoitteet, jotta suunnitteluratkaisut toimitivat strategian toteutumiseksi ja tueksi. Tämä on se keskeisin vahvuus, joka ehkä itselläni on.

En ole vain graafinen suunnittelija ja vaan olen strateginen kumppani yritykselle, yleensä sen ylimmälle johdolle. Suunnittelua ei nykyään tehdä yksipuolisesti, vaan kysymyksessä on syvä, luotamuksellinen yhteistyö ja jossa suunnittelijalla tulee olla kyky kuunnella ja vastaan ottaa palautetta, informaatiota jne. Hyvä tulos syntyy yhteistyössä asiakkaan kanssa.

## Mitä haluaisit sanoa aloittelevalle graafisen suunnittelun opiskelijalle?

Joskus on parempi kun ei liian varhain tiedä, mitä tuleman pitää ja mikä on todellisuus. Peräänkuulutan kunnianhimoa, jaksamista halua oppia ja löytää. Opetelkaa perusasiat hyvin, mm. typografian hallitseminen vaikkapa välistysten osalta ei enää ole samalla tasolla kuin aiemmin ja on valitettavaa huomata yhden kulmakiven mureneminen. Toinen asia on tekijäoikeuksien ymmärtäminen ja kunnioittaminen. Ei tunnuksia ole tehty kevyin perustein ja niiden muuttamiseen tulee aina olla lupa alkuperäisen tekijältä. Tämä on valitettavasti romuttumassa ellei opetuksessa aleta kiinnittää tähän korostuneesti huomiota.

Lopuksi, tietokoneella ei ole aivoja, vaikka se onkin Mac, se on vain ”kynä”, joten ajatelkaa, pyrkikää hyödyntämään ajattelun kautta tehtävän ensimallinnus/ideointi, näin voitte käsitellä tuhansia mallinnuksia tunnissa. Piirtäkää ideat talteen, älkää unohtako käden taitoa, se on kombinaatio aivojen ja hermosolujen saumattomasta työstä, toki sitä on myös hiiren tai ohjauslevyn käyttäminen.

Tulevaisuus on yhä enemmän ja enemmän visuaalinen, yhä enemmän on tarve pakata tietoa, informaatiota visuaalisen kielen keinoin. Meillä ei ole enää aikaa lukea verbaalisia viestejä, olemme pakotettuja kehittämään visuaalisessa kommunikaatiossa. Se on teidän tulevaisuuttanne, se on teidän mahdollisuutenne. Muotoilu on se jota te teette, olipa kysymys kuvasta, symboliikasta,

kirjaimista väreistä tunnetilojen tulkkina. Rikkokaa rajoja, älkää tyytykö siihen mikä on jo olemassa, uskaltakaa ottaa riski, ilman sitä ei synny uutta. Ymmärtäkää menneisyys, siellä on perusta tulevaisuudelle.

Älkää tehkö tuntitöitä, siis hinnoitelko töitänne tuntien mukaan, vaan sen mukaan minkä hyödyn asiakas saa työstänne tai minkä ongelman asiakkaalle ratkaisette. Työmme on ainutlaatuisia asian-tuntijapalvelua ja sen tulisi olla arvopohjaista hinnoittelua ja tämän asiakkaatkin ymmärtävät, ainakin ne jotka ovat valveutuneita. Ratkaisun hintaan vaikuttaa myös ns. ”näkyvätön tekijänoikeuskorvaus”...kuinka laajalle työ tulee näkymään, kuinka monta kontaktia työ kohtaa ja siten rakentaa asiakkaan hyväksi asiakkaan mielikuvaa, eli hienommin brandia.

## Kirjagrafiikka

Kirjat ovat olleet lähtökohtaisesti samanlaisia jo vuosisatojen ajan: sivukaupalla sisältöä sidottuna kansien väliin. Vaikka nykyisin ladonta tapahtuu irtokirjasimien sijaan taitto-ohjelmalla, monet kirjagraafikot tekevät työtään samoilla säännöillä ja perinteillä kuin Gutenbergin aikana.

Kirjagrafiikka jaetaan kahteen kategoriaan: kansisuunnitteluun, ja sisällön ulkoasun suunnitteluun. Perinteisesti nämä kaksi työstetään toisista erillään, mutta kustantajasta riippuen myös sama henkilö saattaa tehdä sekä kannen että sisällön taiton. Kirjojen kansien tekeminen on sisällön taittoa luovempaa, mutta taittotyössä korostuvat kaikki typografiset sekä sommittelulliset säännöt.

Kirjoja tuotetaan vuosittain useita miljardeja, joten tarjontaa on huikea määrä. Siitä syystä kirjan kansi ja ulkoasu ovat merkittäviä tekijöitä paitsi visuaalisessa, myös kaupallisessa mielessä. Kirjan kannen ulkoasusta päättää loppukädessä useimmiten kustantamon myyntiosasto, joten monet upeat kansiehdotukset ovat lentäneet roskiin ihmisten toimesta, joilla ei ole laisinkaan visuaalista mutta sitäkin enemmän kaupallista silmää. Aloittelevalle suunnittelijalle kommentit kuten ”kirjailijan nimi on liian pienellä” saattavat olla sietämättömiä, mutta ajan kanssa oppii ymmärtämään että tyylikäs suunnittelutyö ei valitettavasti ole aina etusijalla.

Jotta romaani olisi miellyttävä lukea, täytyy ottaa huomioon lukuisia pieniä yksityiskohtia, kuten esimerkiksi fontin ominaisuudet kirjan tyyllilajiin ja formaattiin nähden. Rivivälien tulee olla sopivan ilmavat, mutta tarpeeksi tiiviit jotta seuraavalle riville hyppääminen onnistuu vaivatta. Se, kuinka monta sanaa tai merkkiä kullakin rivillä on, ei myöskään tapahdu harkitsematta. Onko tekstipalsta tasainen, vai onko toisessa reunassa liehu? Alkaako uusi luku anfangilla? Onko uuden kappaleen edessä riviväli vai sisennys? Missä kohdassa on sivunumero? Ennen työn varsinaista aloittamista taittajan pitää luoda tarkat säännöt joita hän noudatta joka sivulla, jotta kirjasta tulee visuaalisesti ja toiminnallisesti miellyttävä kokonaisuus.

Graafikko kuin graafikko kykenee tuottamaan sekä kirjan kansia että sisällön taittoa, koska graafisen suunnittelun perussäännöt pätevät kumpaankin. Mutta se, pystyykö kuka vain tekemään niitä erinomaisesti, on eri asia. Tiedolla ja taidollakin tietysti pärjää, mutta kokemus tuo työn vaatiman varmuuden ja tarkkuuden yksityiskohtien huomioimiseen.



” Ole itsenäinen, tunne vastuusi, tee työsi, pese kätesi, syö ruokasi

## Eero Aulio

*Eero Aulio on graafisen suunnittelun sekatyöläinen, opettaja ja kirjasuunnittelija vuodesta 1983*

### Miksi päätit ryhtyä graafikoksi?

En varsinaisesti päättänyt ryhtyä miksikään – minusta piti tulla ensiksi lastentarhanopettaja. Mutta painotuotteet kiinnostivat jo nuorena – erityisesti tyhjä tila iltapäivälehtien otsikoiden ala- ja yläpuolella.

### ...Ja miksi erikoistuit kirjasuunnitteluun?

Kirja on hieno taiteellinen kokonaisuus, jossa voi toteuttaa omaa osaamistaan ja kokemusmaailmaansa ja siirtää näitä muille. Kirja on usein aarre, toisinaan roskaa. Kirja on monien osajien pitkälle kehitetty tuote alkaen paperin valmistamisesta ja painotekniikasta aina typografiaan ja kuvamaailmaan sekä sommitteluun ja paljoon muuhun.

### Mitkä olivat odotuksesi kun aloitit opiskelusi?

En oikeastaan tiennyt mitä graafikko tekee. Kun puhuttiin esimerkiksi lehdentaitosta niin ihmettelin että miten sitä oikein taitellaan? Asiat selvisivät toisena opiskeluvuonna TAIKISSA.

### Onko todellisuus työmaailmassa vastannut odotuksiasi?

On. Työ on ollut aikamoista seikkailua.

### Mikä on paras neuvo, jonka olet saanut työhösi liittyen?

Tee se itse – tee se NYT!

### Mitkä ovat olleet mielenkiintoisimpia töitäsi?

Ehdottomasti ARS 83, Siivellä ja Omafolio -kirjat. Olen saanut vapaasti toteuttaa itseäni.

### Ammattisi parhaat puolet?

Itsenäisyys, vapaus, luovuus, vastuu ja mahdollisuus toteuttaa näkemyksiäni.

### Ammattisi nurjat puolet?

Vastuu, vapaus... Siis joskus hirvittää se että vastaa päällään varsin hintavienkin painotuotteiden onnistumisesta. Pienehkönkin kirjan tekeminen maksaa uuden auton verran, kun kaikki toimitustyöt, paperin hinnat ja muu sellainen lasketaan.

### Mitä haluaisit sanoa aloittelevalle graafisen suunnittelun opiskelijalle?

Ole itsenäinen, tunne vastuusi, tee työsi, pese kätesi, syö ruokasi. Vastuun ottaminen tuo myös vapauksia.

# Lehtitaitto

Lehtien taittamisessa pätevät pitkälti samat lainalaisuudet kuin kirjataitossa, mutta siinä missä kuvakirjoissakin, lisähaasteen työhön tuo kuva- ja tekstisisällön välisen tasapainon aikaansaaminen. Sanoma- ja aikakauslehtiä löytyy joka lähtöön niin sisällön kuin ulkoasunkin puolesta, ja näiden elementtien tulee tukea toisiaan luoden tasapainoisen kokonaisuuden. Juorulehtien sekavalta näyttävä taitto on yhtä olemainen osa julkaisua kuin tyylikkään muotilehden hillitty ja rytmikäs ulkoasu.

Romaanit ja kuvakirjat ovat kukin oma, yhtenäinen kokonaisuutensa, joissa samaa kaavaa toistetaan sivulta toiselle ja sisältö sivuaa samaa aihealuetta kannesta kanteen. Lehdissä puolestaan on eri pituisia tekstipätkiä eri kirjoittajilta lukuisista eri aiheista, valokuvia eri valokuvaajilta, eri tyylisiä kuvituksia ja kaikenkokoisia mainoksia. Silti hyvin tehty lehti näyttää yhtenäiseltä alusta loppuun ja numerosta toiseen. Lehden sisällön taitossa elintärkeitä ovatkin gridien sekä teksti- ja paragrafityyliin noudattaminen.

Toimivan taittopohjan luominen lehdelle on vaativaa, sillä huomioon tulee ottaa sekä sivuittain että numeroittain vaihteleva sisältö. Leipäteksti kulkee usein samalla kirjaintyyppillä läpi lehden, mutta eri osiot ja artikkelit erotellaan toisistaan

muunmuassa otsikoiden ja ingressien fontteja vaihtamalla. Useissa lehdissä nähdään käytettävän myös värikoodeja eri osioiden eroavaisuuksien selkeyttämiseksi. Aikakauslehdessä värit, fontit ja kuvat tukevat tekstisisällön sanomaa ja tunnelmaa. Kuvituksien ja valokuvien ei tarvitse olla informatiivisia, siinä missä sanomalehtien kuvien täytyy olla osa informaatiota, tekstin jatke.

Kun säännöt lehden taitolle on luotu, niitä on noudatettava lähes orjallisesti jotta kokonaisuus säilyy, sillä lehden taittaminen ei ole yksilötyöskentelyä. Graafikoita on lehden designosastolla julkaisusta riippuen vaihtelevia määriä, ja jokaisella on oma vastuualueensa taittotyössä. Art Director toimii designosaston johtajana, ja myös taittaa sisältöä sekä kansia. Hänen vastuullaan on myös kuvittajien ja valokuvaajien värväminen. Lehdillä, etenkin suurimmilla sellaisilla, on usein luottovalokuvaajansa ja -kuvittajansa. Freelancereita käytetään paljon, mutta kuvittajia tai valokuvaajia edustavan agentuurin kanssa tehty sopimus on kustantamon kannalta yksinkertaisempaa kuin erillinen palkkioneuvottelu jokaisen kuvaajan ja kuvittajan kanssa.

Aikakauslehtien kannet ovat nykyään hyvin erilaisia sekä ulkomuodoltaan että tarkoitukseltaan. 1950-luvulla laadukkaimpien lehtien kannet olivat tasapainoisia kuvan ja tekstin elegantteja yhdistelmiä. Nykyään paperijulkaisut kilpailevat huomiosta paitsi toistensa, myös sähköisen median kanssa. Jokaisen lehden kannen tarkoituksena on erottua joukosta. Parhaimmin siinä onnistuvat ne, joiden AD on muistanut katsoa taaksepäin – nykyään lehtihyllystä erottuvat ne kannet, joissa on vähiten visuaalista meteliä. Niin kansien taitossa kuin muussakin suunnittelussa, vähemmän on useimmiten enemmän.



*Vierailin vähän aikaa sitten kirjapainossa ja totesin taas rakastavani painomusteen ja paperin tuoksua*

## Hanna Kahranaho

**Hanna on opiskellut Muotoiluinstituutissa, ja työskentelee Bonnier Publicationsilla graafisena suunnittelijana. Tulevaisuudessa Hanna toivoo pääsevänsä suunnittelemaan lehtikonsepteja alusta asti ja työskentelemään jonkun upean lehden AD:na**

### Miksi päätit ryhtyä graafikoksi?

Luin lukioikäisenä sattumalta haastattelun Nokialle silloin työskennelleestä suunnittelijasta ja trendien haistelijasta, jonka työ vaikutti kiinnostavalta. Se oli ensimmäinen kerta kun jokin ala todella kolahti. Menin lukion jälkeen vuodeksi kansanopistoon opiskelemaan graafista suunnittelua ja tiesin heti, että tämä on se mitä haluan tehdä.

### ...Ja miksi erikoistuit taittotyöhön?

Lehtityössä kiinnostavat laadukkaat kuvat, valokuvaajien kanssa tehtävä yhteistyö ja typografialla leikittelyn mahdollisuus. Pidän millintarkasta nyhertämisestä tekstin kanssa. On myös palkitsevaa nähdä lopputulos painettuna kauniille ja juuri oikealta tuntuvalle paperille. Vierailin vähän aikaa sitten kirjapainossa ja totesin taas rakastavani painomusteen ja paperin tuoksua.

### Mitkä olivat odotuksesi kun aloitit opiskelusi?

Opiskeluaika laajensi valtavasti käsitystäni suunnittelun eri aloista ja odotin todella kovasti pääseväni toteuttamaan oppimiani asioita työelämässä mahdollisimpaan laaja-alaisesti.

### Onko todellisuus työmaailmassa vastannut odotuksiasi?

On ja ei. Oikea asiakas tai esimerkiksi lehden konsepti sitovat käsiä suunnittelussa paljon enemmän kuin ehkä opiskellessa ymmärsin. Toisaalta se taas tuo työhön konkreettisuutta, jota välillä opiskeluaikana kaipasin. Lehden toimituksen kanssa yhteistyötä tehdessä päästään usein parempaan lopputulokseen kuin yksin asioita pyöritellessä.

### Mikä on paras neuvo, jonka olet saanut työhösi liittyen?

Taittotyötä ajatellen parhaan neuvoni sain opiskeluaikana lehtori Kari Lohkolta: Lehden taitto on kuin näytelmä lukijalle. Lehden ulkoasun tarkoitus on houkutella lukemaan ja helpottaa lukemista visuaalisin keinoin.

### Mitkä ovat olleet mielenkiintoisimpia töitäsi?

On ollut erittäin mielenkiintoista olla töissä Evita-lehdessä kun sen konseptia ja ulkoasua on samalla uudistettu. Oma opinnäytetyöni Lahden muotoilu- ja taideinstituuttiin, yritysilme designkauppa Nakedille oli myös kiinnostava työkokemus.

### Ammattisi parhaat puolet?

Työ käy harvoin tylsäksi. Samaa lehteäkin tehdessä kuvat ja tekstit aina vaihtuvat. Pidän taittamisen lisäksi kuvauksien suunnittelusta ja toteuttamisesta. On hauskaa olla studiolla kuvaajan kanssa asettele-

massa kuvattavia tavaroita oikeanlaiseen asetelmaan. Henkilökuvauksissa taas tutustuu uusiin ihmisiin ja huomaa kuinka hyvää jälkeä ryhmä ammattilaisia voi saada aikaan.

### **Ammattisi nurjat puolet?**

Joskus menee yötöiksi.

### **Mitä haluaisit sanoa aloittelevalle graafisen suunnittelun opiskelijalle?**

Ota ilo irti opiskeluaikasta kun suunnittelussa vain taivas on rajana. Koulussa saa ja pitää kokeilla erilaisia työskentelytapoja rohkeasti ja ennakkoluulottomasti kun ei tarvitse vielä niin paljon miettiä, että onko jonkin asian toteuttaminen oikeasti mahdollista. Kannattaa myös tutustua muiden alojen opiskelijoihin ja tehdä heidän kanssaan yhteistyötä jo opiskeluaikana.

## **Mainonnan suunnittelu**

Ennen 1900 -lukua mainokset olivat visuaalisesti ja konseptuaalisesti hyvin selkeitä. Mainoskuvan tarkoituksena oli yksinkertaisesti ilmoittaa tuotteen tai palvelun olemassaolosta, ja kertoa mistä ja miten se on saatavilla. Kulutuskuulttuurin ja markkinakilpailun kasvaessa mainontaankin alettiin kaivata uusia keinoja, kuten huomiotaherättävämpiä kuvia ja enemmän tekstiä. Tekstimäärät kasvoivat jopa niin isoiksi, että mainoksen lukemiseen vaadittava aika vastasi kokonaisen artikkelin lukemista lehdestä, jossa kyseinen mainos ilmestyi.

Sekavat ja tekstintäyteiset mainokset söivät omaa tarkoitustaan, kunnes mainosmiehet ymmärsivät kuvan ja tekstin tasapainon vahvistavan ilmoituksen viestiä. 1930 -luvun loppuun mennessä mainonta alkoi jo löytää nykyistä muotoaan; visuaalinen dynaamisuus ja viestin selkeys kohtasivat, eikä tärkeimpiä kohtia tarvinnut etsiskellä tekstimassan keskeltä. 1950 -luvulla visuaalisessa suunnittelussa alettiin kiinnittää yhä enemmän huomiota siihen, miten mainos ja sen viesti jäisivät parhaiten muistiin. Vahvat otsikot ja iskulauseet yhdistettynä nokkeliin kuviin havaittiin hyväksi keinoksi vahvistaa markkinoitavan asian muistettavuutta ja positiivisen mielikuvan luomista.

1980- ja -90 -lukujen aikana mainonta kehittyi kahteen suuntaan: yksinkertaiseen tyylikkyyteen ja tarkoituksenmu-



kaiseen sekaisuuteen (näiden välille mahtuu tietysti joukko variaatioita). Ensin mainitun tyylistä mainontaa käytetään, kun tuote on hintava tai laadukas. Minimaalinen määrä tekstiä yhdistettynä voimakkaaseen kuvaan luo mielikuvan tyylikkyudesta ja arvokkuudesta. Jälkimmäistä tyyliä noudatetaan esimerkiksi kun markkinoidaan jotakin nuorelle kohdeyleisölle. Paljon ja isokokoista tekstiä yhdistettynä räikeisiin kuviin, sekä silmille hyppäviä logoja.

Kirkuvat mainokset saattavat graafikon silmään näyttää tökeröiltä, ja eritoten uraansa aloittelevan on hankala ymmärtää miksi opetella kaikki graafisen suunnittelun ja hyvän maun säännöt, jos ne kaikki on tarkoitus rikkoa mainosmaailmassa. Kullekin tyyliä on kuitenkin tarkoituksensa. Mainoksen täytyy olla tehokas ja sen viestin pitää tulla esille sekunneissa kaikkien muiden mainosten keskeltä. Olemme oppineet lukemaan erilaisia visuaalisia viestejä sen tarkemmin edes katsomatta. Edullisia tekstiviestejä mainostavan operaattorin ei ole järkevää käyttää hillittyä ja yksinkertaista mielikuvamaailmaa, vaikka jokainen graafikko sellaista varmasti mielellään tekisikin. Kirkkaat värit ja hallittu sekamelska toimittavat halutun viestin alhaisesta hinnasta huomattavasti paremmin.

Graafinen suunnittelu on sovellettu taidemuoto, joka eroaa tarkoituseriltään perinteisistä taidemuodoista. Siinä missä taidemaalari, graafinen suunnittelija ei luo kuvia omista lähtökohdistaan itseään ilmaisten. Mainosalalla tämä tulee selkeimmin esille. Monilla yhtiöillä ja tuotteilla on jo olemassaoleva graafinen ilmeensä, ja mainoksia tehtäessä graafikko ei välttämättä luo yhtään uutta visuaalista elementtiä. Mainostoimistotyön luovuus keskittyykin monesti sisällön kekseliäisyyteen ja sen tukemiseen kuvallisin keinoin.

## Mainostoimiston projektin työtiimi voi olla esimerkiksi seuraavanlainen:

### Luova johtaja tai AD

Vastaa visuaalisesta kokonaisuudesta ja ilmeen yhteneväisyydestä



### Projektinjohtaja

Vastaa kokonaisuuden hallinnasta ja paimentaa muita tiimin jäseniä. Ei välttämättä luovan alan ammattilainen

### Yhteyshenkilö

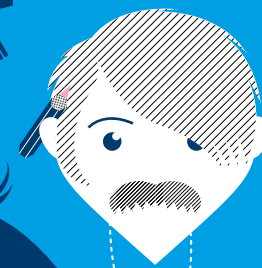
Toimii välikätenä luovan tiimin ja asiakkaan kommunikaatiossa



I bring the *jingle* to your jingle

### Copywriter

Suunnittelee verbaalisen ilmaisen ratkaisut



### AD assistentti

Avustaa AD:ta visuaalisten materiaalien toteutuksessa



Asiakas ottaa yhteyttä mainostoimistoon ja kertoo yrityksen tai tuotteen mainonnan tavoitteet

Yhteistyöstä sovitaan ja määritellään käytettävät mediat, budjetti ja aikataulu

Projektinjohtaja briiffaa tiimin jäseniä, ja alkaa armoton brainstormaus. Tätä seuraa ideatason esittely asiakkaalle ja mahdollinen uusi ideointi

Asiakkaan hyväksynnän jälkeen varsinainen tuotanto käynnistyy

Visuaalisen konseptin ideointi ja luonnostelu

Copy luo verbaalisen sisällön yhteistyössä projektinjohtajan ja AD:n kanssa

Lähes valmiin materiaalin esittely asiakkaalle

"Logot voisi olla isommalla"

Materiaalien viimeistely, lopullisten versioiden toteutus ja mainoskampanjan julkaisu.

Mainosmateriaalin tuotanto: printtimainokset; julisteet, valomainokset, lehtimainokset, flyerit, banderollit. Radiomainonta, tv-mainonta, digitaalinen mainonta. Promootiomateriaalit: standit, huomionherättäjät, ilmapallot, t-paidat...

” *Mainosmaailma kaikkine ihmisineen,  
juhlineen ja draamoineen on  
erittäin kiinnostavaa*

## Henri Haka

*Henri päätti ryhtyä AD:ksi ja ujuttautui mainostoimisto PHS:lle töihin, jotta saisi tietää mitä ad oikeastaan tekee.*

### Miksi päätit ryhtyä graafikoksi?

Päätin tulla isona graafiseksi suunnittelijaksi yläasteen ja lukion välimaastossa. Olin saanut paljon positiivista palautetta kuvataiteen opettajiltani, ja koin visuaalisuuden vahvuudekseni. En kuitenkaan halunnut muotoilijaksi, saati vapaaksi taiteilijaksi. Serkkuni, joka opiskeli taidissa, kertoi minulle ammatista nimeltä graafinen suunnittelija. Mielestäni siinä yhdistyi sopivasti taiteellinen näkemys kaupallisuuteen (ennen tätä valaistusta halusin nimittäin rahoitusosalalle).

### ...Ja miksi päädyit mainosalalle?

Heti päästyäni kouluun, päätin että haluan isoon mainostoimistoon ad:ksi. Ei minulla silloin ollut hajuakaan mitä ad tekee, mutta se kuulosti hyvältä tavoitteelta.

### Mitkä olivat odotuksesi kun aloitit opiskelusi?

Ks. edellinen kohta. Odotin saavani valmiudet toimia ammattilaisena graafisena suunnittelijana tai vastaavana.

### Onko todellisuus työmaailmassa vastannut odotuksiasi?

Työelämä on jotain paljon parempaa, kuin mitä uskoin toivookaan. Toki Art Directorin työ ei ollut ollenkaan sitä mitä ajattelin, mutta itse asiassa tämä työ istuu minulle paremmin kuin pelkkä graafinen suunnittelu. Nyt saan tehdä suuria ideoita ja kokonaisuuksia graafisen suunnittelun lisäksi.

### Mitkä ovat olleet mielenkiintoisimpia töitäsi?

Ensimmäiset projektit suurien ja tunnettujen asiakkaiden kanssa olivat varmasti mielenkiintoisimpia uutuuden viehättyksen vuoksi. Projektin lähtökohtien kiinnostavuus ei varsinaisesti tarkoita vielä mitään. Työstä tulee mielenkiintoinen silloin, kun saat hyvän idean, johon tunnet omistajuutta, ja pääset toteuttamaan sitä.

### Mikä mainonnassa kiehtoo?

Klassinen vastaus olisi, että mainosalalla pääsee ratkomaan niin monen eri toimialan ongelmia. Mielestäni kuitenkin luovaan ideaan pohjautuvan mainonnan tekemisen kiehtovin puoli on sen koko prosessi. Jännitys siitä, mitä asiakas seuraavaksi tilaa. Idean joskus erittäinkin tuskallinen synnytyks. Asiakkaan reaktiot heidän tunnistessaan loistavan luovan ajatuksen. Tuotantojen suunnittelu, ja niiden loppuun vienti. Tietty vallan tunne siitä, että ad:na minulla on viimeinen sana visuaalisissa asioissa, ja ohjaajien ja valokuvaajien on hyväksyttävä se. Lopullisen tuotteen esittely asiakkaalle ja työ-kavereille. Viimeiseksi mainonnan tuloksien jännittäminen, ja niiden myötäeläminen asiakkaan kanssa. Extrabonusena oikein hyvällä idealla saatat kerätä vuoden ajan palkintoja alan galoissa.

Myös mainosmaailma kaikkine ihmisineen, juhlineen ja draamoineen on erittäin kiinnostavaa.

## Ammattisi parhaat puolet?

Ks. edellinen + erittäin vapaa työympäristö ja työajat.

## Ammattisi nurjat puolet?

Pitkät päivät eivät minua varsinaisesti haittaa, mutta yhdistettynä kausittaiseen äärimmäiseen stressiin ne voivat joskus ajaa ihmisen aika reunalle.

## Mitä haluaisit sanoa aloittelevalle graafisen suunnittelun opiskelijalle?

Mieti läpi opiskelujesi mitä haluat tehdä. Oletko kuvittaja, graafinen muotoilija, 3D-mallintaja, lehden taittaja tjs. Heti kun tiedät mitä haluat, ala raivokkaasti tehdä töitä unelmiasi eteen. Huippuviulistit harjoittelevat 10 000 tuntia. Sinäkin voit tulla mestariksi, vaikkeet olisikaan syntynyt wacom kädessä. Tee työharjoitteluja. Palkattomia, kouluajalla, aluksi pienissä firmoissa, mutta suunnittele mitä haluat harjoitteluiltasi loppujen lopuksi. Itse tein neljä puolen vuoden palkatonta tai pienipalkkaista harjoittelua, joista viimeinen oli firmassa, jossa nyt olen töissä. Harjoittelut ovat helpoin portti työelämään tällä alalla. Tutustut oikeisiin ihmisiin, ja olet käden ulottuvilla kun seuraavaa rekrytointia suunnitellaan.

# Kuvitus

Graafisen suunnittelun osa-alueista kuvitus on lähimpänä perinteisiä taidemuotoja, eikä kuvittaja välttämättä tarvitse graafikon koulutusta toimiakseen ammatissaan. Siitä on kuitenkin hyötyä – pelkällä kuvittamisella työllistyminen on Suomessa vain harvojen herkkua.

Kuvittamiseen tarvitaan paljon muutakin kuin pelkkää lahjakkuutta ja intohimoa piirtämiseen. Teknisesti erinomainen kuva on kaunis katsoa, mutta ollakseen kuvituksena toimiva sen täytyy myös kertoa tarina. Hyvän kuvituksen pieninkin yksityiskohta on tarkoin harkittu, jotta se tukee tekstiä jonka yhteyteen se on asetettu, ja jopa laajentaa sekä syventää sen kerrontaa.

Menestyvä kuvittaja tarvitsee myös tunnistettavan tyylin. Nykypäivänä asiassa kuin asiassa tulee vastaan se fakta, että kaikki on jo tehty. Kuvittajaksi pyrkivän ei tarvitse niinsanotusti keksiä pyörää uudelleen, mutta löytää töihinsä ”se jokin” joka erottaa omat kuvitukset muista. Se voi olla esimerkiksi tyylille ominainen muotokieli, väritys tai tekniikka. Myös tekijälleen tyyppillisen näköiset ihmis- ja eläinhahmot sekä kuvitusten aiheet tekevät kuvituksista tunnistettavia. Kuvittajan täytyy olla monipuolinen, mutta tunnistettavuuden tarpeelle on syynsä; työn tilaaja haluaa tietää mitä saa.

Kuvittaja voi työskennellä itsenäisenä freelancerina tai kuvitusagentuurin kautta. Varmin tapa työllistyä on päästä agentuurin listoille, kotimaisista mainittakoon Agent Pekka ja Napa Illustrations. Muunmuassa lehtien kustantamot käyttävät mielellään luottokuvittajia ja -agentuureja julkaisuissaan, sillä sellaisen kanssa työskentely on tasaisella tahdilla julkaitavien ja tiukalla aikataululla tehtävien lehtien kannalta käytännöllisempää. Kuvitusagentuuri tarjoaa sekä kotimaisia että ulkomaisia kuvittajia, ja takaa laadun sekä aikataulun pitävyyden. Agentuurin nettisivuilta kuvituksen tilaajan on helppo etsiä haluamansa kuvittaja, jonka tyyli sopii haluttuun julkaisuun tai mainokseen.

Pekan tai Napan listoille pääsy ei kuitenkaan ole helppo nappi. Kuten arvata saattaa, sinne haluvia kuvittajia ja ”kuvittajia” on enemmän kuin tarve vaatii. Tämän hetken suosituimmat, nuoret suomalaiset kuvittajat löytyvät kahden mainitun leireistä. Muoti kuitenkin muuttuu myös kuvituksissa, ja ennen pitkää agentuureistakin vapautuu paikkoja uusille lahjakkuuksille.

Myös Kuvittajat RY esittelee kuvittajien portfolioita internet-sivuillaan. Sinne voi liittyä yhdistyksen jäsenmaksua vastaan henkilö, joka pystyy osoittamaan työskentelevänsä merkittävässä määrin kuvituksen parissa. Jos freelancer ei kuulu agentuuriin, on Kuvittajat ry hyvä keino saada töilleen näkyvyyttä, toiminta- ja työskentelyapurahoja sekä yhteistyötä ja vuorovai- kutusta muiden kuvittajien kanssa.



” En osannut odottaa että pystyisin elättämään itseni pelkästään kuvituksia tekemällä

## Pietari Posti

*Pietari valmistui graafiseksi suunnittelijaksi vuonna 2005, ja muutti pian sen jälkeen Barcelonaan. Hän on tehnyt kuvituksia muunmuassa The New York Timesille, The Guardianille ja Iltalalle.*

### Miksi päätit ryhtyä graafikoksi?

Pidin aina piirtämisestä, mutta sarjakuva tai kuvitus ei tuntunut kovin otolliselta ammattivalinnalta siinä vaiheessa ja graafinen suunnittelu liippasi kuitenkin tarpeeksi läheltä. Tiesin että siellä pääsee piirtämään ainakin jonkin verran, niin päätin hakea opiskelemaan sitä.

### Mitkä olivat odotuksesi kun aloitit opiskelusi?

Hyvä kysymys, täytyy sanoa että olin melko hukassa ekana vuonna. Opiskelu sinänsä oli kivaa ja opettavaa mutta en osannut odottaa mitään koska en oikeastaan tiennyt juuri mitään graafisesta suunnittelusta, tai miten laaja koko alan kenttä ja mahdollisuudet todellisuudessa olivat.

### Onko todellisuus työmaailmassa vastannut odotuksiasi?

Joo ja ei, tiesin että alalla on töitä osaaville tekijöille mutta en osannut odottaa että pystyisin elättämään itseni pelkästään kuvituksia tekemällä. Ajattelin että tekisin graafisen suunnittelun töitä jossain kuukausipalkalla ja siinä sivussa jotain kuvituksia aina silloin tällöin.

### Mitkä ovat olleet mielenkiintoisimpia töitäs?

Suurin osa töistäni julkaistaan printattuna paperille, lehtiin ja sanomalehtiin, niin aina välillä on hauska päästä tekemään töitä eri tuotteisiin esim. Pauligin kahvirasia oli erilainen ja mielenkiintoinen projekti, jossa piti ottaa huomioon että kolmiulotteisen esineen täytyy näyttää hyvältä, joka kulmasta katsottuna. Myös kirjankansien suunnittelutyöt ovat mieluisia projekteja, jossa pääsee yhdistelemään kuvitusta ja graafista suunnittelua.

### Ammattisi parhaat puolet?

Vapaus, valita työ ajat, paikka ja sanoa ei töille joita ei halua tehdä. Myös se että pääsee työskentelemään täysin erilaisten projektien parissa, ei kyllästy.

### Ammattisi nurjat puolet?

Epävarmuus tulevaisuudesta, vaikka toistaiseksi on mennyt hyvin niin aina silloin tällöin on pieni pelko mielessä, että mitä jos työt loppuvat yhtäkkiä. Välillä olisi myös olisi kiva päästä tekemään töitä isommassa tiimissä ja tavata ihmisiä kasvatusten. Kuvittajan työ on loppujen lopuksi melko yksinäistä puurtamista.

### Mistä inspiroidut?

Moni suunnittelija ja kuvittaja sanoo että musiikista, mutta minä tarvitsen jotain visuaalista joka saa oman mielikuvituksen liikkeelle esim. hyvä taidenäyttely, sarjakuva, graafinen suunnittelu, kuvitus oikeastaan mikä vaan mikä miellyttää silmää. Käyn paljon myös kirjakaupoissa selaillessa graafisen alan julkaisuja.

## Miten kuvailisit kuvitustyyliäsi, ja miten olet sitä kehittänyt?

Vaikea kysymys ... värikäs, vintage, jotain sarjakuvamaista mutta siinä on myös jotain abstraktia. Viime vuosina tyylini on ehkä virtaviivaistunut ja siistiytynyt, vähemmän mustaa viivaa enemmän isoja väripintoja.

## Mitä sanoisit kuvittajan tärkeimmiksi ominaisuuksiksi?

Tietysti pitää osata luoda jotain originaalia ja kaunista, mutta on myös osattava kommunikoida asiakkaiden ja toisten kanssa, ymmärtää mitä ne haluaa ja puhua "kieltä" jota asiakas ymmärtää, olla ystävällinen ja helppo kanssakäymisissä. Vaikka melko itsestäänselvää niin ei ikinä missata deadlinea!

## Mitä haluaisit sanoa aloittelevalle graafisen suunnittelun opiskelijalle, joka haluaa erikoistua kuvittamiseen?

Luonnostele paljon, tee omia projekteja, jos töitä ei ole, niistä voi muodostua jotain. Pidä nettiportfoliosi ajan tasalla. Laita sinne vain mieluummin muutama hyvä työ kun kaikki mitä olet tehnyt opiskeluaikoina. Älä rajoitu pelkästään Suomeen vain tarjoa töitä myös ulkomaille.

# Typografia

Typografia on kenties graafisen suunnittelun osa-alueista samaan aikaan näkyvin ja näkymättömin. Tekstiä ja näinollen kirjaimia on kaikkialla kirjoista rekisterikilpiin, mutta harva tulee ajatelleeksi että joka ikisen kirjainmuodon takana on sen tekijä ja lukematon määrä työtunteja.

Ei kovinkaan kauan sitten kirjainmuotoilu oli vain harvojen ja valittujen tosiammattilaisten heiniä. Yksi syy tähän on se, että fontin suunnittelu kaikkine pistekokoineen ja leikkauksiineen oli todella aikaavievää. Toisaalta myös se, että metallikirjasimien valmistus oli hintavaa eikä virheisiin näinollen ollut varaa. Niinpä fontteja tuottavat yritykset ottivat leipiinsä vain luotetuimpia ja kokeneimpia suunnittelijoita, joten alalle pääsy vaati vuosikausien oppia ja harjoitusta.

Jälleen kerran tietokone mullisti kaiken, niin hyvässä kuin pahassakin. Tietokoneohjelmien avulla kirjainmuotoilijat voivat tuottaa fontteja pienemmällä vaivalla ja suuremmalla kapasiteetilla. Nämä kenen tahansa ostettavissa olevat ohjelmistot mahdollistavat tosin sen että myös noviisit ja harrastelijat pääsevät käsiksi kirjainmuotoiluun, ja voivat internetin välityksellä jakaa heikkolaatuisiakin fontteja. Hyvä graafikko kuitenkin erottaa ammattitaidolla tehdyn fontin, joten laadukas työ pysyy arvossaan.



Vaikka tietokoneet ovat huomattavissa määrin helpottaneet typografin työtä, kattavan kirjainperheen rakentaminen on silti aikaavievä ja pikkutarkka projekti. Iso osa työstä tapahtuu edelleen käsin, eritoten antiikvojen ja kalligrafisten fonttien suunnittelussa. Kirjainten muodot piirretään usein mahdollisimman pitkälle käsin, jonka jälkeen ne viimeistellään ja hiotaan lopulliseen muotoonsa tietokoneella. Metallikirjasimien ja valoladonnan aikakausiin verrattuna suuri etu nykypäivän ohjelmistoissa on se, että fonttia voi helposti testata ennen sen lopullista julkaisua. Yksittäisen kirjaimen yksityiskohtien hioaminen on yhtä lailla tärkeää kuin se, että mikä tahansa kirjainyhdistelmä näyttää hyvältä.

Hyvä typografi tuntee kirjainmuotoilun historian ja teorian, ja hänellä on silmää sekä tarkkuutta niin pienimmällekkin detaljille kuin suuremmalle kokonaisuudellekin. Typografin on myös osattava suunnitella oikeanlainen fontti kuhunkin tarpeeseen, seurattava aikaansa ja jopa arvioida tulevia trendejä; yhdenkin leikkauksen tekemiseen voi mennä kuukausia. Kirjainmuotoilun oppiminen vaatii runsaasti teoreettista opetusta sekä itsenäistä harjoittelua, mutta kelle tahansa se ei sovi. Kirjaimellisesti, pilkun viilaaminen viikosta toiseen saattaa käydä hermoille.



” Välillä työ tuntuu samalta  
kuin ratkoisi sudokua

## Lauri Toikka

*Lauri on valmistunut graafiseksi suunnittelijaksi Lahdesta, tehnyt typografian maisterintutkinnon Haagissa ja työskentelee Berliinissä Schick Toikka -yrityksensä parissa.*

### Miksi päätit ryhtyä graafikoksi?

Kokeilin koska kaveritkin.

### ...Ja miksi juuri typografia?

Käsitän typografian informaation järjestämisenä visuaaliseksi kokonaisuudeksi. Hyvä typografia viestii toivottuja arvoja, jotka voivat olla esimerkiksi esteettisiä, funktionaalisia tai emotionaalisia.

Typografian suunnittelussa hämmentää mahdollisuuksien rajallisuus ja rajattomuus. Toisaalta on työskenneltävä rajatussa kehyksessä rajatulla määrällä elementtejä, toisaalta niin oikeita kuin vääriäkin ratkaisuja on loputon määrä. Lopulliseen ratkaisuun johtava valintaprosessi on haastava mutta kiehtova.

### Mitkä olivat odotuksesi kun aloitit opiskelusi?

Toivoin saavani aikaa oman ilmaisun löytämiseen.

### Onko todellisuus työmaailmassa vastannut odotuksiasi?

Aloitin tekemään töitä pikkuhiljaa opiskelun ohella ja valmistumisen jälkeen päätoimisesti oman firman kautta. En ehtinyt luomaan odotuksia vaan pikemminkin loin itselleni sopivan tavan tehdä töitä. Niinpä työelämän todellisuus on ollut aika suoraviivaista jatkoa itse opinnoille.

### Mitä pitäisit typografin tärkeimpinä ominaisuuksina?

Kiinnostus pienimpiinkin detaljeihin ja kyky nousta työn yläpuolelle.

### Mitkä ovat olleet mielenkiintoisimpia töitäs?

On kivointa olla mukana isommissa projekteista joissa voi tehdä yhteistyötä ja jakaa mielipiteitä muiden alojen osaajien kanssa.

### Ammattisi parhaat puolet?

Omalla kohdallani parasta on vaikutusvalta omiin työaikoihin. Työtä on myös helppo tehdä ulkomailta käsin. Välillä työ tuntuu samalta kuin ratkoisi sudokua.

### Ammattisi nurjat puolet?

Totaalinen riippuvuus internetistä ja kannettavasta.

### Mitä haluaisit sanoa aloittelevalle graafisen suunnittelun opiskelijalle, joka haluaa erikoistua typografiaan?

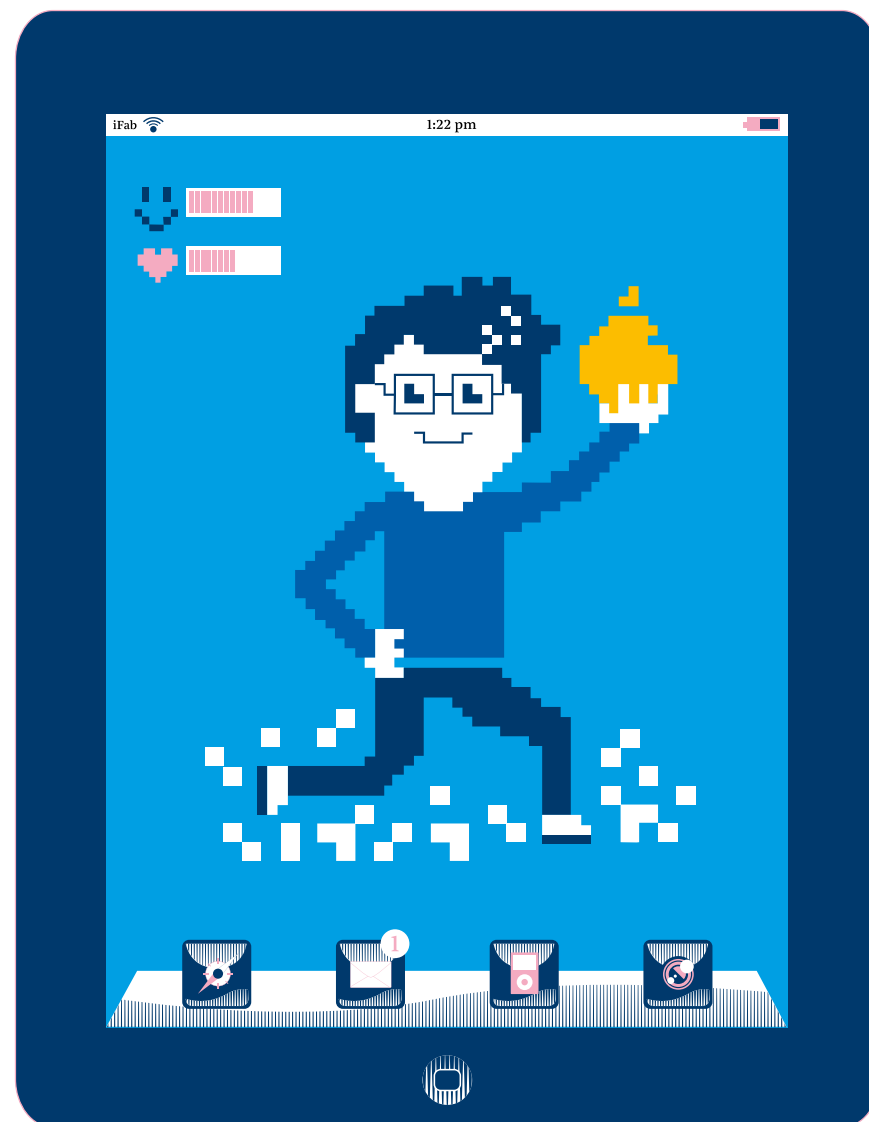
Legendaarisen Kari Lohkon sanoin: pitää tehdä ja tehdä ja tehdä. Sitten pääsee tekemään lisää.

# Digitaalinen media

Kaikki graafisen suunnittelun osa-alueet uudistuivat tietokoneiden valtaanastumisen jälkeen ja niiden siivellä saapui myös niinsanottu *new media*, joka nykyisin tunnetaan paremmin interaktiivisena medianä. Se sisältää muunmuassa www-sivujen, CD-ROMien sekä mobiililaitteiden sovellusten ja sisällön suunnittelun.

Yksinkertaisten web-sivujen rakentaminen erilaisten pohjien avulla on nykyisin tehty hyvin helpoksi, ja jopa ilmaiseksi. Tästä syystä internetin syövereistä löytyy lukemattomia määriä itse väsäyttäjä yritysten nettisivuja, jotka eivät aina palvele tarkoitusta. Eritoten pienyrittäjät eivät aina ymmärrä internetin todellista potentiaalia. Ammattimaisesti tehdyt sivut ovat kuitenkin korvaamaton väline tänä päivänä, jolloin jokainen etsii tietoa yrityksistä ja palveluista netin välityksellä.

Internet-sivut toimivat yrityksen käyntikorttina. Vaikka palvelut ja tuotteet olisivat luotettavia, kotikutoiset sivut antavat helposti vääranlaisen kuvan. Laadukkaasti tehtynä ne ovat paitsi visuaalisesti tyylikkää, myös helppokäyttöiset. Tarpeellisen informaation tulee löytyä parilla klikkauksella ja esimerkiksi ravintolan ruokalistan olisi hyvä aueta selaimessa, koska .pdf:t jäävät monelta lataamatta.



” Ylipäättään elämässä sitä on pettynyt siihen, että aikuiset eivät keskimäärin ole yhtään sen fiksumpia kuin lapset

Graafinen suunnittelija ei useimmiten tee www-sivuja alusta loppuun yksin, vaan avuksi tarvitaan joku joka käyttää sujuvasti tarvittua koodikieltä. Graafikko toimiikin niinsano- tusti arkkitehtinä, ja koodaaja puolestaan rakennusinsinöörinä. Graafikon on kuitenkin hyvä tietää koodauksen perusteet ja internet-sivujen käyttömahdollisuudet, jotta osataan vali- ta tehdäänkö sivut esimerkiksi Flash- vai HTML -pohjaisiksi. Sama pätee muuhunkin digitaaliseen mediaan. Kullakin me- dialla on omat rajoittensa ja mahdollisuutensa jotka on hyvä tietää ettei koodaaja saa harmaita hiuksia. Samoin kuin print- timediaa tehtäessä on hyvä tietää mitä painotalossa tapahtuu, vaikka graafikko ei välttämättä näekään prosessia joka tapah- tuu aineistojen lähettämisen jälkeen.

## Niko Hakkarainen

***Yli kymmenen vuoden multimediakokemuksen ja oman yri- tyksensä Small Creativen voimin Niko haluaa tehdä digitaal- lisesta maailmasta sujuvaa ja käyttäjätavallista.***

### **Miksi päätit ryhtyä graafikoksi?**

Olin se naapurin poika, joka osasi piirtää ja jolta pikkupaikka- kunnalla pystyi tilaamaan logon halvalla. Graafinen suunnittelu oli luova ala, jolle minulla oli jo ennen kouluun hakemista jonkinlainen ammatillinen kosketuspinta. Yhtä hyvin olisin voinut alkaa vaikka muotoilijaksi tai arkkitehdiksi.

### **...Ja miksi erikoistuit digitaaliseen mediaan?**

Digipuoli on ollut vahvasti mukana koko uran ajan, mutta varsinaisesti olen erikoistunut siihen vasta aivan viime vuosina. Digipuol- lella on paremmin mahdollista olla aidosti parantamassa tuotteita ja palveluita, sen sijaan että yrittäisi mainonnan keinoin saada ne esitettyä paremmassa valossa. Esimerkiksi VR voisi halutessaan joko toteuttaa suuren mainoskampanjan matkalipun ostamisesta verkos- sa tai tehdä itse verkkopalvelusta niin hyvän, että siitä tulee suosittu melkein itsestään. Mielestäni jälkimmäinen noista tavoista on kes- tävämmällä pohjalla. Itse olen usein mukana ulkoasun suunnittelun lisäksi myös konseptoimassa tuotteita ja palveluita.

### **Mitkä olivat odotuksesi kun aloitit opiskelusi?**

Aika pitkälle sen suuntaiset, mitä opiskelu käytännössä olikin. Yllätyin positiivisesti oppilaille suodusta luottamuksesta ja vapauksista toimia oman päänsä mukaan. Suurin yllätys kuitenkin oli se, että paras oppi tuli lopulta toisilta oppilailta.

### **Onko todellisuus työmaailmassa vastannut odotuksiasi?**

On. Tosin ylipäättään elämässä sitä on pettynyt siihen, että aikuiset eivät keskimäärin ole yhtään sen fiksumpia kuin lapset. Siksi etenkin isoissa organisaatioissa homma voi saada farsin piirteitä. Freelancerina toimiminen on sopinut minulle hyvin, koska voin itse järjestää käytännön asiat niin kuin parhaaksi näen ja valita mielenkiintoisimmat projektit.

### **Mitkä ovat olleet mielenkiintoisimpia töitäsi?**

Olen viimeaikoina työskennellyt paljon älypuhelimilla käytettävien sovellusten ja verkkopalveluiden parissa sekä suunnitellut käyttöliittymiä esimerkiksi sairaalaohjelmistoihin ja koulutusohjelmistoihin. Valitettavasti nämä projekti eivät ole vielä julkisia. Parasta on, kun tietää että tekemäsi asiat tulevat helpottamaan satojentuhansien ihmisten elämää tai jopa pelastamaan ihmishenkiä.

### **Mitkä ovat työsi suurimmat haasteet?**

Teknologia on oleellinen osa digimediaa ja se kehittyi niin kovaa vauhtia, että joka asiassa on mahdotonta pysyä mukana. On osattava valita mitä asioita seuraa ja mistä mediasta. Käyttöliittymissä on usein satoja erilaisia näkymiä ja tilanteita, joita kaikkia ei millään voi visualisoida suunnitteluvaiheessa. Siksi itse projekteissa suurin haaste on suunnitelmien kommunikoiminen asiakkaalle ymmärrettävässä muodossa.

### **Ammattisi parhaat puolet?**

Digituotteissa parannusten tekeminen on usein nopeaa ja halpaa. Siksi yksittäinen suunnittelija voi vaikuttaa paljonkin ihmisten arkeen. Tuotekehityspuolella aikataulut ovat usein järkevämpiä kuin mainosmaailmassa ja työllisyysnäkyvät loistavat.

### **Ammattisi nurjat puolet?**

Toimistotyö tappaa, ellei pidä kunnostaan huolta vapaa-ajalla. Digimedian teknologinen kehitys on niin kovaa, että iso osa hankitusta tiedosta vanhenee puolessa vuodessa ja vain aivan motivoituneimmat tyypit pärjäävät. Digipuolella suunnitellaan usein järjestelmiä, joita käytetään kymmenillä erilaisilla laitteilla, joissa tiedon määrä voi vaihdella ja joita voi ylläpitää kuka tahansa. Siksi kauniin ulkoasun aikaansaaminen voi usein olla todella työlästä, ellei jopa mahdotonta.

### **Mitä haluaisit sanoa aloittelevalle graafisen suunnittelun opiskelijalle, joka on kiinnostunut digimediasta?**

Digipuolella pitää joka päivä koko uran ajan seurata ja sisäistää mitä teknologiarintamalla tapahtuu. Jos se on ok, niin tervetuloa!

# Freelance

Freelancerit työskentelevät itsenäisesti yhdelle tai useammalle työn tilaajalle samanaikaisesti. He eivät ole minkään firman palkkalistoilla, vaan toimivat usein omalla toiminimellä tai freelance-verokortilla. He voivat olla jonkun alan spesialisteja kuten kuvittajia, tai yleispäteviä graafikoita jotka kykenevät tekemään lähestulkoon työn kuin työn. Useamman eri osa-alueen taitaminen on kieltämättä hyödyksi, sillä moni freelancer joutuu jatkuvasti etsimään uusia asiakkaita ja työtarjouksia. Freelancerin työhön kuuluu niinkään vapautta ja omaa päättäntävaltaa, kuin myös rajoituksia ja taloudellista epävakautta. Vapaus tuo mukanaan aina paljon vastuuta, ja *vice versa*.

Freelancer voi työskennellä joko omalla tai yhteisellä työhuoneella, kotona tai missä itse lystää. Yleensä työskentely tapahtuu itsenäisesti, mutta suurempiin projekteihin friikku tarvitsee esimerkiksi toisen friikun apua. Yksin työskennellessä on kuitenkin hyvä näyttää työtä muille kollegoille, jottei ainoa palaute tule vain työn tilaajalta vaan myös toisen ammattilaisen suunnalta.

Työtehtävät vaihtelevat pienistä julistekeikoista suurempiin kokonaisuuksiin, kuten yritysilmeluihin. Tilaajat vaihtelevat yhtä lailla; esimerkiksi mainos- tai suunnittelutoimisto saattaa joskus tarvita ulkopuolista työntekijää jos oman toimiston kapasiteetti ei riitä, tai jos kenenkään työntekijän erityisosa-

## \*Freelancer

Sanan alkuperäinen merkitys tarkoittaa keskiaikaista palkkasotilasta, mustaa ritaria. Heraldisessa mielessä musta ritari on tunnukseton tai tunnuksensa peittänyt ritari. Koska mustilla ritareilla ei ollut suvun kunniaa ja omaisuutta suojeltavanaan, he muodostivat villin kortin taistelukentällä, eivätkä aina noudattaneet ritarien kunniaakoodia.



” Opettajilta voi saada hienoja vinkkejä, mutta oppiminen ja alasta hurmaantuminen ovat omalla vastuullasi

## Helmi Honkanen

**Helmi ihastui kirjaan ja päätti ryhtyä graafikoksi, vaikeiden sanojensa mukaan osaa edes piirtää.**

### Miksi ryhdyit graafikoksi?

Opiskelin aiemmin viestintää ja minulla oli aikeenani alkaa kirjoittavaksi toimittajaksi. Sitten yhtenä syksynä idea graafisen suunnittelun opiskelusta iski kuin lekalla päähän. Luin tenttikirjaa, joka oli ihan helvetin kaunis. Sen jälkeen ajattelin, että minusta tulee graafinen suunnittelija.

### Mitkä olivat odotuksesi kun aloitit opiskelusi?

Olin tosi innoissani Muotoiluinstituuttiin hakemisesta. Olin juuri nähnyt silloisen Syrup Helsingin töitä (nykyinen Kokoro & Moi) ja ajattelin, että haluan olla yhtä hyvä ja rohkea kuin he.

Haastavinta ja hienointakin oli koulun ensimmäinen vuosi. En ole taitava piirtäjä ja kouluun pääsin varmasti enemmän ideoiden kun teknisen taituruuden ansioista. Hieman järkytykseksi toteisin että ensimmäisenä vuonna tehdään melkein kaikki käsin.

Opettajista jäi mieleen Kari Lohko. Legendaarinen, ihana ja hullu mies. Hän otti riveleistä kiinni ja sanoi että muotoilijuus pitää näkyä teillä tästä lähtien kaikessa.

minen tai tyyli ei sovellu työn vaatimuksiin. Muita työn tilaajia voivat olla minkä tahansa alan isommat tai pienemmät yritykset ja yhteisöt, yksityishenkilöt, tapahtumanjärjestäjät tai kustantamot.

Freelance-työ on erinomainen mahdollisuus opiskelijalle. Esimerkiksi työharjoittelun jälkeen toimisto saattaa tarjota satunnaisia töitä, ja samalla testata olisiko freelancerissa ainesta vakituiseksi työntekijäksi opiskelujen jälkeen. Heti opiskelujen jälkeen moni aloittaa freelancerina etsiessään vakituista työpaikkaa. Myös joku joka on aiemmin työskennellyt toimiston leivissä saattaa päättää, että haluaa mieluummin olla oman itsensä pomo. Toisille itsenäinen työ sopii, mutta se vaatii paljon omaa panosta jotta talous pysyisi riittävän vakaana. Toiset taas kaipaavat säännöllisen palkan luomaa turvaa, mutta toimistotyössä ei taas voi valita omia työaikojaan.

Freelancer voi laskuttaa työstään tunti- tai urakkapalkkaa. Palkkaus neuvotellaan kunkin asiakkaan ja työtehtävän kohdalla erikseen sopivaksi. Ammattilainen jolle työtä riittää voi pyytää työstään korkeampaa tuntipalkkaa, mutta esimerkiksi opiskelijan ei kannata alkaa vaatimaan kuuta taivaalta – silti kuitenkin pitää ymmärtää työnsä todellinen arvo.

Jos aikoo perustaa oman suunnittelutoimiston, freelance-työ on erinomainen keino kartuttaa vakituisia asiakkuuksia ja mainetta. Omaa firmaa ei kannata pistää pystyyn suoraan koulusta päästyä, vaan ensin saada mahdollisimman paljon työkokemusta kullakin graafisen suunnittelun alalla. Enemmän asiakkaita tarkoittaa enemmän työtä, ja jossain vaiheessa työmäärä saattaa kertyä niin suureksi että apuun tarvitaan toistuvasti yhtä tai useampaa freelanceria. Silloin hyvä vaihtoehto on perustaa suunnittelutoimisto.

## Onko todellisuus työmaailmassa vastannut odotuksiasi?

Työmaailman todellisuus on monimuotoisempi ja haastavampi kuin olina jätellut. Tietyllä tapaa kovempikin. Nuorena on oleellista hakea paikkansa kentällä ja uskaltaa hakeutua sellaiseen duuniin, jossa on oikeasti hyvä.

Itse koen etten viihdy niin hyvin tuotantotyössä esim. tuotanto-AD:na mainos- tai suunnittelutoimistossa. En myöskään ole siinä kovin hyvä.

Tuotantotyyppiseltä tekijältä odotetaan tehokkuutta ja ohjelmistojen vahvaa hallintaa, mutta ei niinpä paljon luovuutta tai kokonaisnäkemystä. Olen huomannut että nautin kokonaisuusien miettimisestä ja siitä että asiat todella viedään loppuun asti hyvin.

Tällä hetkellä free-suunnittelijana voin tehdä erilaisia toimeksiantoja. Teen esimerkiksi ilmesuunnittelua ja parhaillaan toimin AD:na projektissa, jossa toteutetaan MTV3:n ja YLE:n toimittajille suunnattu nettisivu. Graafisten töiden ohella teen suunnitteluun liittyviä lehtijuttuja esimerkiksi Grafia-lehteen.

## Mitkä ovat olleet mielenkiintoisimpia töitäsi?

En osaa sanoa yhtä ja mukavinta duunia, mutta printit Lonkenstein longboardfirmalle on hauska esimerkki siitä miten monenlaisia töitä tulee eteen. Oli hienoa saada oma näkemys alueelle, joka on muotokieleltään aika geneerinen. Luulen myös, että seuraava henkilöjuttuni tulee olemaan hurmaava työ.

## Mikä on parasta freelancerina työskennellessä?

Parasta freelancerin työssä on vapaus. Voin rakentaa päiväni sillä tavoin kun itse haluan ja tehdä töitä ihmisten kanssa, joiden kanssa homma toimii. Työskentelen joko kotona tai työhuoneella, joka on kävelymatkan päässä kotoa.

Vaikka voin vapaasti valita milloin teen työni, olen huomannut

että tunnollinen aamulla aloittaminen toimii parhaiten. Hyvä päivä alkaa aamulenkillä. Sillä tavalla ”siirryn” töihin, vaikka tekisin duunia kotona.

Myös se tuntuu hienolta, että voin pyytää omasta mielestäni nastoja kollegoita projekteihin. Työt vaihtelevat ja voin itse suuntautua alueille, joita osaan parhaiten. Vieraammilla suunnittelun alueilla kaverit tulevat apuun.

Toisaalta pidän siitä että freenä on vähän pelko perseessä tulevien duunien suhteen – sillä tavoin on pakko olla itse aktiivinen. Toisaalta en kuitenkaan pidä siitä epävarmuudesta.

## Mitkä ovat freelancerin työn nurjat puolet?

Juuri tämä vapauden ja epävarmuuden ristiriita on tavallaan koko ajan läsnä freetyössä. Se on nurja puoli. Kokeilemalla oppii toimiiko se omalla kohdalla. Rohkea pitää olla ja keskittyä nöyrästi myös siihen, että tekee asiakkaansa onnelliseksi. Sillä tavalla duuneja tulee lisää. Pitää olla näkemystä, mutta myös joustavuutta.

## Miten etsit ja löydät uusia asiakkaita?

Monet työt tulevat hyvin menneiden vanhojen projektien pohjalta tai kavereiden vinkeistä. Toimin myös suunnittelutyössä osana tiimiä esimerkiksi poikaystäväni kanssa. Tällä hetkellä meillä on projekti, jossa hän ja kaksi muuta ovat vastuussa graafisesta suunnittelusta ja minä yrityksen nimen luomisesta.

## Mitkä ovat freelancerin tärkeimmät ominaisuudet?

Freelancerin on hyvä olla rohkea, aktiivinen ja tietysti hyvä siinä mitä tekee. Jos on herkkä stressaantumaan, niin freetyö ei välttämättä ole paras ratkaisu. Freenä joutuu kohtaamaan asiakkaita ja myymään omaa työtään. Toimistoissa tämä työ jää yleensä asiakkuus- tai projektipäälliköiden harteille.

## Mitä haluaisit sanoa aloittelevalle graafisen suunnittelun opiskelijalle?

Aloittelevalle graafikolle sanoisin, että älä jätä oppimisestasi vastuuta muille. Opettajilta voi saada hienoja vinkkejä, mutta oppiminen ja alasta hurmaantuminen ovat omalla vastuullasi.

Haali ympärillesi visuaalisia asioita, jotka innostavat sinua ja tee perässä. Kokeile, tee virheitä – hyppää sekaan. Etsi sellainen suunnittelun alue, jota kohtaan tunnet intohimoa. Ainoastaan sillä tavoin voit tulla todella hyväksi.

*”Teidän pitää unohtaa koti, kirkko, kaverit ja isänmaa kun te teette tätä duunia. Tehkää niin kuin teistä itsestänne tuntuu.”*

-Kari Lohko

*”Sinun ei tarvitse tehdä niin kuin muut tekevät.”* Vuokko Nurmesniemelle annettu suunnitteluneuvo. Hänen mielestään paras.





# Lopuksi

*Vielä pari sanaa graafisesta suunnittelusta ja sen opiskelusta, jotta olet valmis aloittamaan*



# Minulta sinulle

Graafisen suunnittelun opiskelu on ollut minulle hienoa aikaa. Elävänmallin tunneilla piirtäessäni olen fiilistellyt ajatusta, että voisin yhtälailla olla jossain parinsadan opiskelijan keskellä auditoriossa tekemässä muistiinpanoja tai pänntäämässä kokeeseen nenä kiinni kirjassa yön pikkutunneille asti. Olen opiskellut sitä, mikä minua kiinnostaa ja missä olen kehittynyt opettajien ja erityisesti kanssaopiskelijoiden sekä vanhempien, jo ammattilaisten opiskelijakavereiden avustuksella. Siispä haluan antaa muutaman neuvon ja kannustavan lauseen, jotta sinunkin opiskelustasi voisi tulla yhtä antoisaa.

Avaa silmäsi ja näe kauneutta siellä, missä muut eivät sitä aina näe. Inspiroidu kaikesta. Älä kadota lapsenomaista mielikuvitustasi, koska sieltä on hyvä ammentaa. Kiinnostu uusista asioista, katso kiven alle ja kokeile jotain uutta. Katso työtäsi ja mieti, voisitko tehdä jotain toisin. Uskalla aloittaa alusta.

Arvosta omaa työtäsi, koska olet taitava. Älä kuitenkaan vertaa omaa työtäsi muihin, koska oma visuaalinen kielesi on yhtä ainutlaatuinen kuin muidenkin. Älä pistä itseäsi tai ketään muutakaan paremmuusjärjestykseen. Kuuntele, mitä muilla on sanottavaa, äläkä pelkää kritiikkiä. Siitä opit parhaiten. Kysy apua jos et osaa, tai olet epävarma. Älä koskaan lakkaa oppimasta uutta.

Tee kaikki annetut tehtävät ajallaan, koska löydät ne kuitenkin edestäsi jossain vaiheessa. Deadlinen kunnioittaminen on paitsi reilua kanssaopiskelijoitasi kohtaan, siitä on myös hyötyä tulevaisuudessa. Koulussa dedis on ehkä venyvä, mutta työelämässä kukaan ei jää odottelemaan.

Muista myös kyseenalaistaa. Opettajatkin ovat vain ihmisiä, eikä heidän mielipiteensä ole aina se oikea. Sama pätee myös muihin opiskelijoihin. Jos haluat tehdä jonkun asian niinkuin sen itse parhaaksi näet, tee se juuri siten. Jos se ei ole hyvä, sen opit näkemään myöhemmin itsekin. Perustelee kaikki tekemäsi valinnat.

Yksi tärkeimmistä asioista mitä opiskeluaikana voit tehdä, on tutustua niin moneen ihmiseen kuin mahdollista. Ne tyytit joita näet koulun käytävillä ja bileissä, ovat niitä ihmisiä jotka työskentelevät samalla kentällä kanssasi muutaman vuoden kuluttua. On hyvä tuntee oman alansa ihmisiä, koska heiltä saat asiantuntevaa kritiikkiä ja jopa työmahdollisuuksia. Saman design-koulun opiskelijat ovat myös hyvin samanhenkistä porukkaa, ja tulet hämmästyämään minkälaisia määriä loputtoman hyviä tyyppejä vastaasi kävelee joka päivä. Ole sosiaalinen ja pidä hauskaa, seuraavat vuodet tulevat olemaan ne elämäsi parhaat vuodet joita muistellaan hamaan hautaan asti.

Muista myös, ettet ota itseäsi graafikkona ja graafista suunnittelua itsessään liian vakavasti. Loppujen lopuksi se on kuitenkin vain työ muiden joukossa.

# Lohko lainaa

*Pyysin visuaalisen muotoilun lehtoria, maanteiden kuningasta ja elävää legendaa Kari Lohkoa kirjoittamaan kirjaani loppukaneetiksi lyhyen, vapaa-aiheisen tekstin. Ei kirjoittanut. Sen sijaan sain häneltä Antti Hassin kirjoittaman runon, sekä sitaatin verran Stanislawskia.*

1

*Luulet, että minä olen jänis*

2

*En ole jänis. Olen jäniksen kuva*

3

*Päässäsi on jäniksen kuva*

4

*"Jänis" on sana. Se viittaa minuun*

5 a

*Olen viesti ja viestitän*

5 b

*Jälkenikin ovat viestejä*

6

*Kaikki, mitä tiedät, on päässäsi*

7

*Mielikuvat asuvat päässä*

8

*Tieto asuu mielikuvissa*

9

*Jos sinulla ei ole mielikuvia, et ajattele*

10

*Teksti on niin kuin se luetaan*

11

*Teksti on puheen kuva*

12

*Puhe on mielikuvan tulkintaa*

13

*Kuva on niin kuin se nähdään*

14 a

*Sinäkin olet kuva*

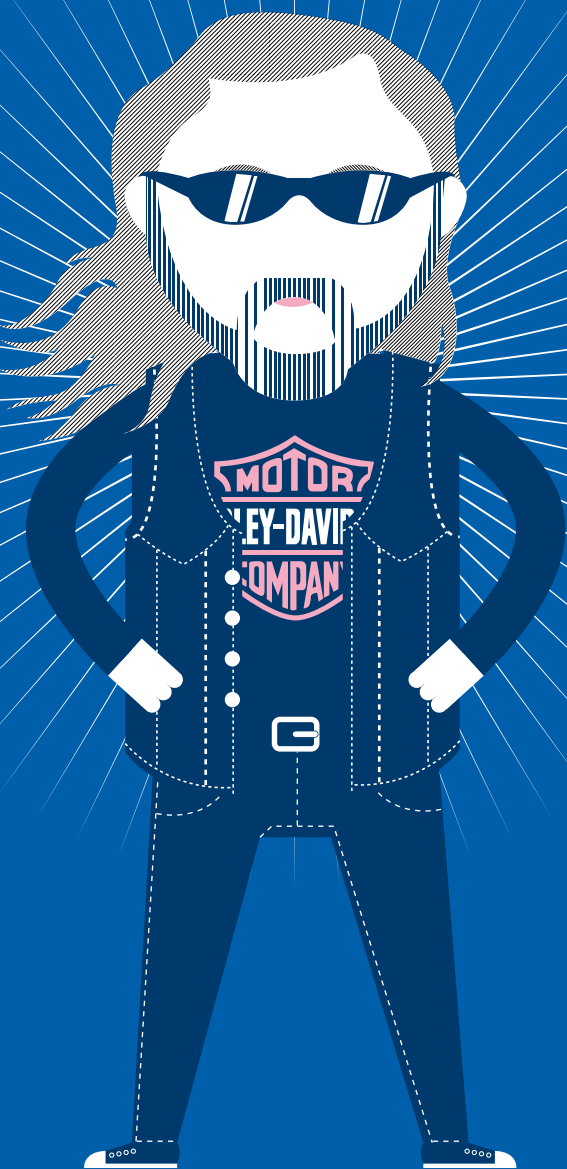
14 b

*Olet tässä kuvassa*

15

*Et voi ajatella, ellet havaitse*

- Antti Hassi

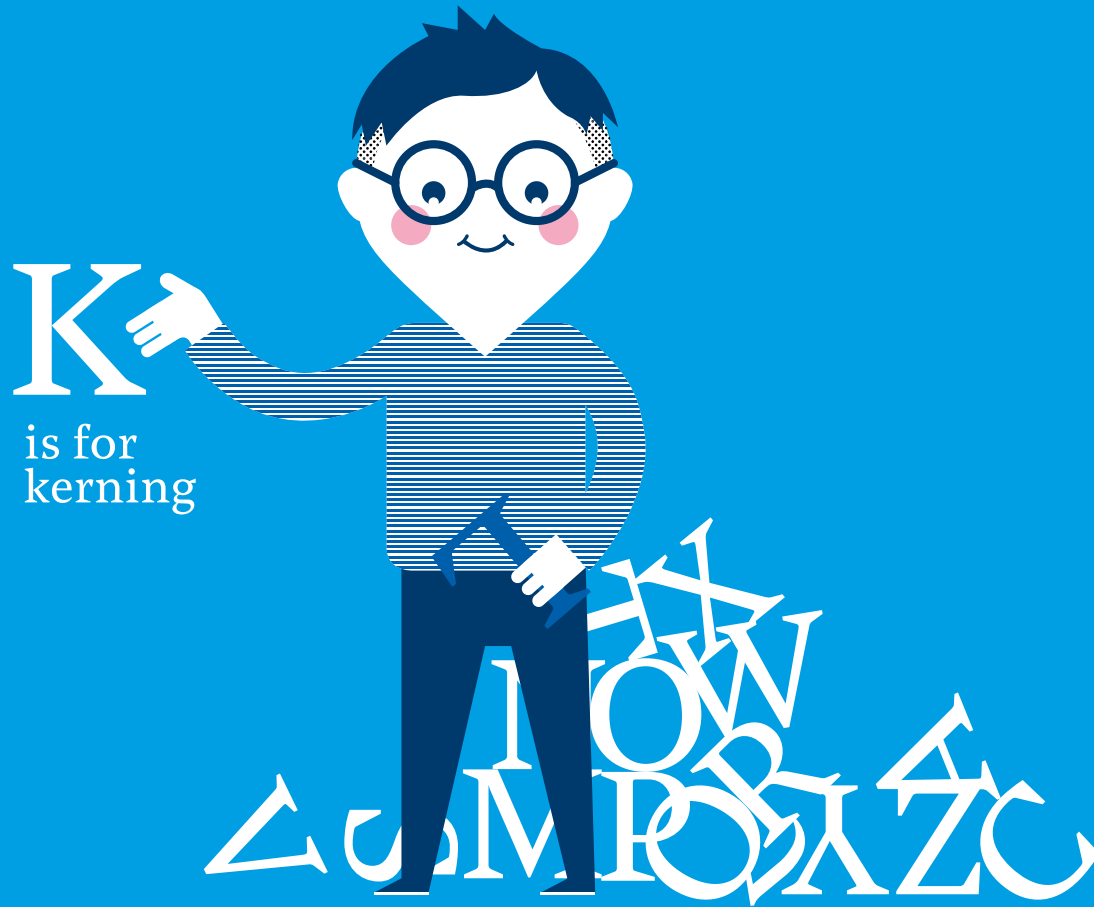


*"Rakasta taidetta itsessäsi, älä itseäsi taiteessa"*

- Stanislawski

# Mikä äpäpä?

*Äpäpä, groteski, ligatuuri ja  
muita graafisen suunnittelijan  
ammattillisia termejä*



## AD

Eli *Art Director* on mainos- tai suunnittelutoimiston visuaalinen suunnittelija, joka vastaa töiden ulkoasusta.

## Alapidennys

Kirjaimen osa, joka ulottuu *peruslinjan* alapuolelle

## Anfangi

Suurikokoinen alkukirjain, jonka tehtävänä on parantaa tekstin visuaalista kiinnostavuutta. Anfangia voidaan käyttää *leipätekstin* alussa ja muuallakin tekstissä silloin, kun väliotsikoita ei ole.

## Antiikva

Antiikin Rooman kirjaimistoon ja kalligrafiaan perustuva kirjaintyyppi, johon kuuluvat vaakasuorat päätteet ja erivahvuiset kirjainten viivat. Pystysuorat viivat ovat paksumpia ja vaakasuorat ohuempia, kuten käsin tekstatuissa kirjaimissa ylös- ja alaspäin vedetyt viivat. Tässä

kirjassa käytetty fontti Colette on antiikva.

## Apinalaatikko

Sanoma- ja aikakauslehtien alkusivuilla oleva osio, ”laatikko”, jossa on esimerkiksi kustantajan ja toimituksen yhteystiedot

## Bauhaus

Saksassa 1919–1933 toiminut taide- ja arkkitehtuurikoulu, jonka perintö näkyy nykyäänkin modernissa muotoilussa ja muotoilukoulutuksessa.

## Bézier-käyrät

Eli *vektorikäyrät* ovat kaarevia viivoja, jotka on määritelty ankkuripisteiden avulla. Bézier-käyriä käytetään yleensä graafisissa ohjelmistoissa piirtoelementtien piirtämiseen, ja niitä voidaan skaalata rajattomasti laadun kärsimättä.

## Brief

Työn tai tehtävän toimeksianto, joka sisältää työn

vaatimukset, tavoitteet sekä aikataulun.

## CMYK

*Substraktiivinen* eli valoa vähentävä väriavaruus, johon kuuluvat syaani, magenta, keltainen ja musta. Näitä värejä käytetään neliväripainossa. Kunkin värin määrää muuttamalla CMYK -väreistä voidaan saada jopa miljoonia erilaisia värisävyjä.

## Copywriter

Tekstisuunnittelija, joka vastaa esimerkiksi mainosten kielellisestä sisällöstä.

## Deadline

Valmiin aineiston luovutuspäivä, graafikon arkkivihollinen.

## Gemena

Pienaakkonen.

## Grid

Painotuotteen pinnanjaon perusratkaisu, eli niinsano-

tut apuviivat joita käyttämällä julkaisu pysyy yhtenäisenä. Sen avulla määritellään tekstipalojen sekä kuvallisten ja typografisten elementtien sijainti sivulla. Gridin voi luoda joko geometrinen sääntöjen ja kultaisen leikkauksen avulla, mutta tehokkaan taittopohjan saa aikaan myös silmämääräisesti. (*Esimerkki-kuva tässä kirjassa käytetystä gridistä sivuilla 98–99*)

## Groteski

Eli *sans-serif* on kirjaintyyppi, jossa viivat ovat tasapaksut eikä kirjaimissa ole päteviivoja. Groteskien viivojen paksuuserot ovat pieniä.

## Hiusviiva

Kirjaimen ohuempi viivaosa

## Ingressi

Artikkelin tai jutun ensimmäinen kappale, joka sisältää tiivistetysti kaikkein tärkeimmän asian. Ingressissä käytetään leipätekstistä erottuvaa

painatusta, esimerkiksi suurenusta tai lihavoitua.

### Informaatiografiikka

Infografiikan keinoin voidaan visualisoida esimerkiksi asennus- tai kokoamisohjeita. Infografiikkaa ovat myös mm. opasteet ja liikennemerkit, joiden opitut merkitykset helpottavat kulkemista liikenteessä ja kaupunkiympäristössä.

### Kerning

Eli kirjainten *välitys*. Jokaisen kirjaimen välin toiseen tulisi olla optisesti sama. Erittäisesti otsikkoteksteissä manuaalinen välitys on usein tarpeen.

### Ladonta

Aiemmin ladonnalla on tarkoitettu metallikirjasimien kirjaimellista latomista painoalustaan. Nykyään sana tarkoittaa tekstin valmistamista painettavaan muotoon taitto-ohjelmalla.

### Leading

Eli tekstirivien välistys. Leipätekstissä leading on useasti aavistuksen harvennettu, otsikoissa ja isommissa pistekoissa tiiviimpi. Jos leipätekstin rivivälit ovat liian ahtaat tai harvat, riviltä toiselle siirtyminen vaikeutuu. Otsikoissa taas liian harva leading saa sen näyttämään kokonaisuutena epäyhtenäiseltä, mutta sitä voi käyttää myös tarkoituksellisenä tehokeinona.

### Leipäteksti

Painotuotteen varsinainen sisältöteksti.

### Leski

Palstan loppuun jääneet kapaleen ensimmäiset rivit.

### Lettering

Letteringiä ei sovi sekoittaa *typografian* kanssa, vaikka ne kulkevatkin käsi kädessä. Letteringillä tarkoitetaan joko käsin tai tietokoneella tehtyjä



kirjaimia, jotka eivät muodosta yhtenäistä fonttia vaan jokainen sama kirjain on keskenään erilainen. Letteringiä käytettiin paljon *Art Nouveau*-kauden julistetaiteessa, nykyisin sitä näkee julisteiden lisäksi esimerkiksi logoissa.

### Liehu

Tekstipalstan oikeaan tai vasempaan reunaan jäävä ”liehuva” reuna silloin kun palstaa ei ole tasattu molemmilta puolilta. Tämä palsta on tasattu vasemmalle, ja oikealla reunalla on liehu.

### Ligatuuri

Kahden tai useamman merkin yhdistelmä, jossa merkit

osittain limittyvät tai yhdistyvät. Ligatuureja tarvitaan muunmuassa silloin kun jokin aakkospari ei sovi saumattomasti yhteen. Esimerkiksi kirjainpari fi on usein ligatuuri.

### Logo

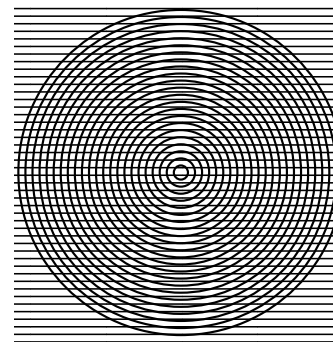
Graafisessa sanastossa logo on tuote- tai toiminimen muotoiltu kirjoitusasu. Siinä on aina kirjaimia, useimmiten sana tai sanoja. Sana logo tulee kreikan sanasta *logos*, joka tarkoittaa sanakuvaa.

### Lorem ipsum

Niinsanottuna *placeholderina* eli täytetekstinä usein käytetty teksti, joka helpottaa tait-

# Typografia

# Typografia



*Moiré-kuvio*

tosuunnittelua silloin kun lopullista tekstiä ei vielä ole. Teksti muistuttaa latinaa, mutta ei oikeastaan tarkoita mitään. Sisällöllisesti merkityksettömän tekstin latomiseen on syynsä: lorem ipsumia käyttämällä vältetään tekstin sisällön lukemiselta, jolloin suunnittelija voi keskittyä taiton visuaalisuuteen.

### Merkki

On kuva-aihe tai symbolikuva. Tuotteen, yhtiön tai yhdistyksen merkki on joko logotyypin kanssa tai itsenäi-

senä käytettävä pelkistetty symboli, joka logotyyppiin yhdistettynä saa merkityksen. Tunnetuimpien brändien merkit ovat vakiintuneet kulttuuriin, jolloin yhtiön tunnistaa pelkästä symbolista eikä logotyyppiä tarvitse aina käyttää.

### Moiré

Kuvio syntyy, kun kaksi eri kulmassa olevaa pintakuviota asetetaan päällekkäin.

### Nosto

Erityisesti aikakauslehdissä käytetty leipätekstistä irrotettu pätkä (usein sitaatti), joka asetetaan artikkelin yhteyteen herättämään kiinnostusta.

### PMS

*Pantone Matching System*, eli erityinen standardisoitunut painoteollisuuden värijärjestelmä, jolla saadaan CMYK-profilia kirkkaampia ja tarkempia värejä.



### Quick Brown Fox Jumps Over the Lazy Dog

Lause sisältää kaikki englannin kielen aakkoset, ja sitä käytetään usein fonttien testaamiseen.

### Rasteri

Rasterilla simuloidaan harmaa- tai värisävyjä. Kaukaa katsottuna eri tiheydelle asetetut mustat pisteet muodostavat erilaisia harmaasävyjä, ja siniset, punaiset sekä keltaiset pisteet eri tiheyksinä ja määrinä luovat optisen illuusion eri väreistä.



### RGB

Digitaalisen median *additiivinen* eli valoa lisäävä väriarvaruus, joka koostuu punaisesta, vihreästä ja sinisestä valosta.

### Serif

Tarkoittaa kirjaimen päätettä, tai fontin nimen perässä päätteellistä kirjaintyyppiä.

### Taitto

Taittamisella tarkoitetaan teksti- ja kuvasisällön asetelua taittopohjalle visuaalisesti mielenkiintoiseksi ja helppolukuisiksi kokonaisuudeksi.

### Typografia

Typografia on kirjainten ja sanojen visualisointia. Typografiaa on se kuinka kirjaimet on muotoiltu, miten niistä rakennetut sanat on aseteltu itsenäisinä ja suhteessa toisiinsa, ja minkälaisessa visuaalisessa kontekstissa ne ovat – ja kuinka.

Typografiaa on fontin valitseminen ja sen pistekoon, välistyksen ja muiden yksityiskohtien huomioiminen suhteessa käytettävään mediaan, kohderyhmään ja tarkoitukseen.

### Versaali

Suuraakkonen.

### X-korkeus

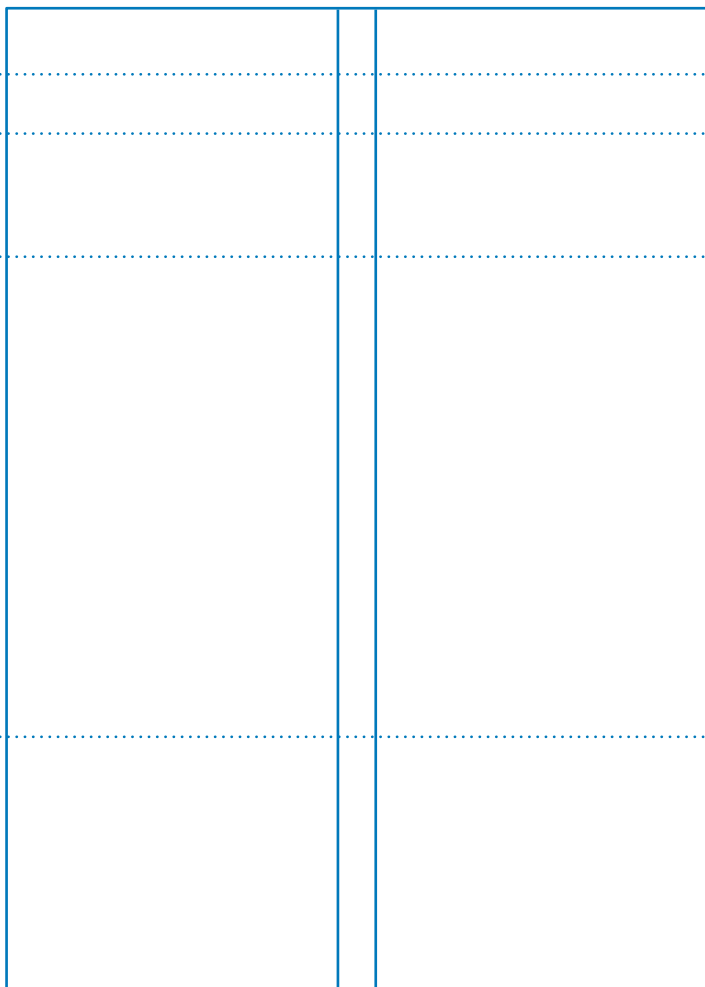
Kirjaimen perusrungon korkeus ilman ala- ja yläpidennyksiä

### Yläpidennys

Kirjaimen osa, joka ulottuu x-linjan yläpuolelle

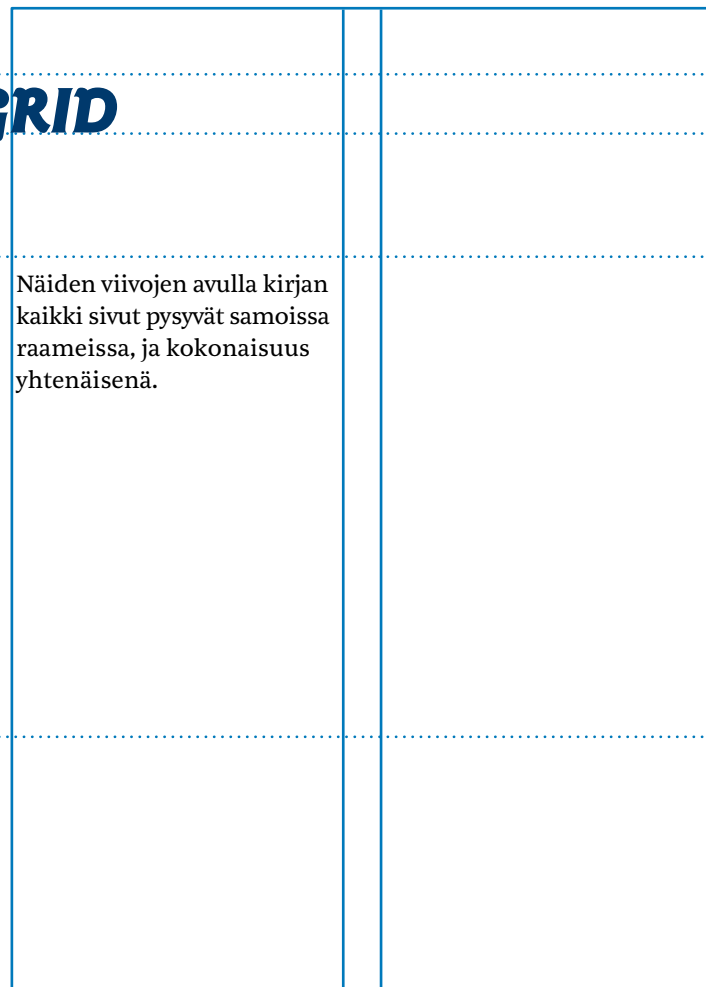
### Äpä

Tekstipalstan alussa oleva kappaleen viimeinen vajaa rivi.



## **GRID**

Näiden viivojen avulla kirjan kaikki sivut pysyvät samoissa raameissa, ja kokonaisuus yhtenäisenä.



# Kirjallisuutta

Heller & Pettit, 2004. *A Century of Design Milestones: Graphic Design TimeLine*. New York: Allworth Press

Hollis, 1994. *Graphic Design: A Concise History*. Lontoo: Thames&Hudson Ltd

Pipes, 1997. *Production for Graphic Designers, Second Edition*. Lontoo: Laurence King Publishing an imprint of Calmann & King Ltd

Itkonen, 2007. *Typografian käsikirja, kolmas, laajennettu painos*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Heller & Fernandes, 2006. *Becoming a Graphic Designer: A Guide to Careers in Design, 3rd Edition*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

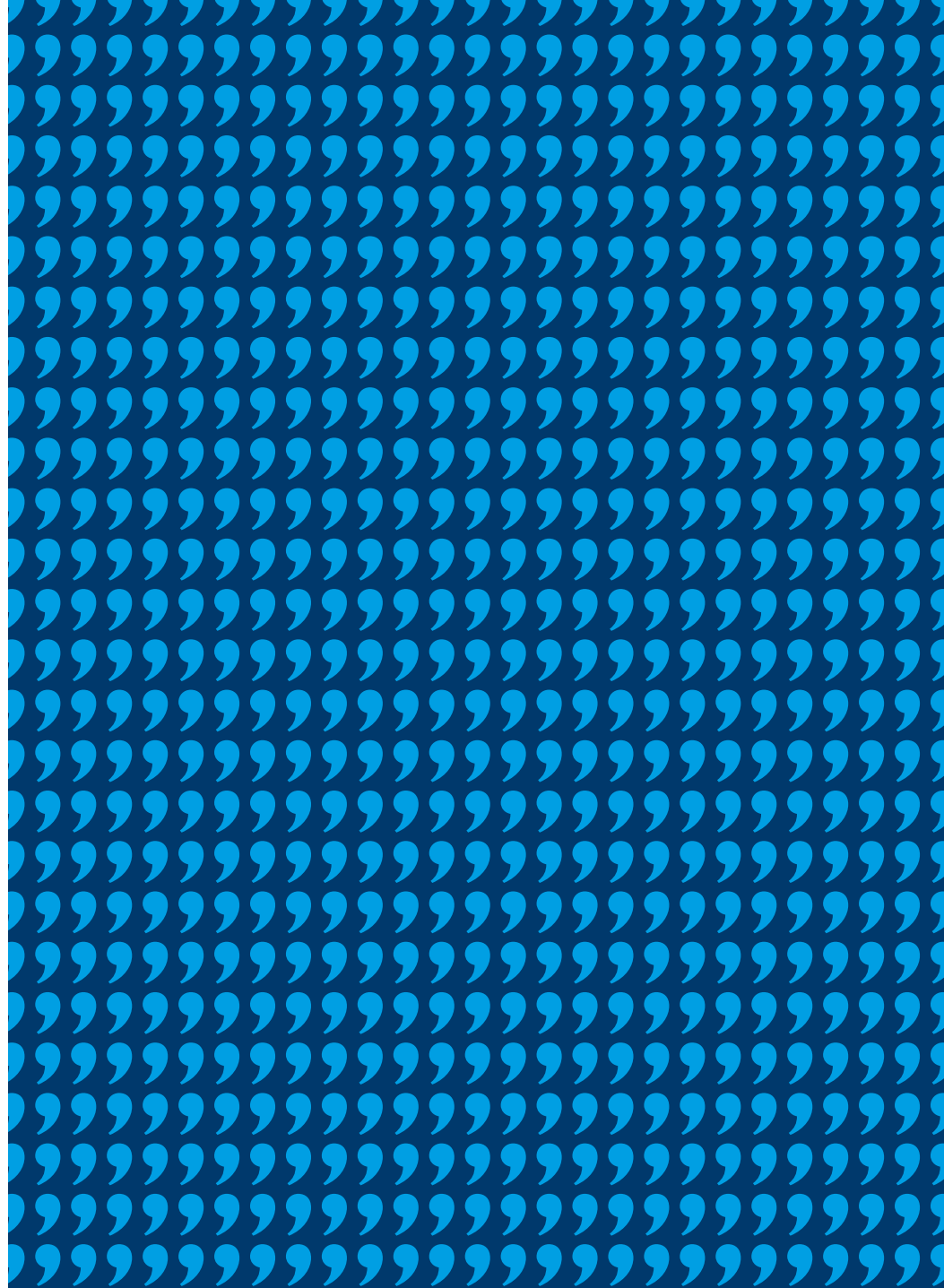
Supon Design Group, 1998. *International Logos and Trademarks 4*. New York, Madison Square Press

Newark, 2002. *What is Graphic Design?* Mies: RotoVision SA.

Lyytikäinen & Riikonen, Opetushallitus 1995. *Painotuotteen suunnittelu*. Gummerus.

Mijksenaar, 1997. *Visual Function: An Introduction to Information Design*. Rotterdam: o1o Publishers.

Harkins, 2010. *Basics: Typography 2; Using Type*. Lausanne: AVA Publishing SA.



Pilkun viilausta on pieni käytännön ja teorian opas graafisesta suunnittelusta graafiseksi suunnittelijaksi aikovalle. Mitä tekee typografi? Minkälaista on kuvittajan työ? Mitä tarkoittaa lettering tai ladonta? Mitä tapahtui graafisen suunnittelun historiassa vuonna 1898? Näihin ja muihin kysymyksiin löydät vastauksen tästä kirjasta.