



KORKEASAAREN ELÄINTARHAN KARTTA

PROJEKTINA KARTAN UUSI SOVELLUS

MAARIT HOHTERI

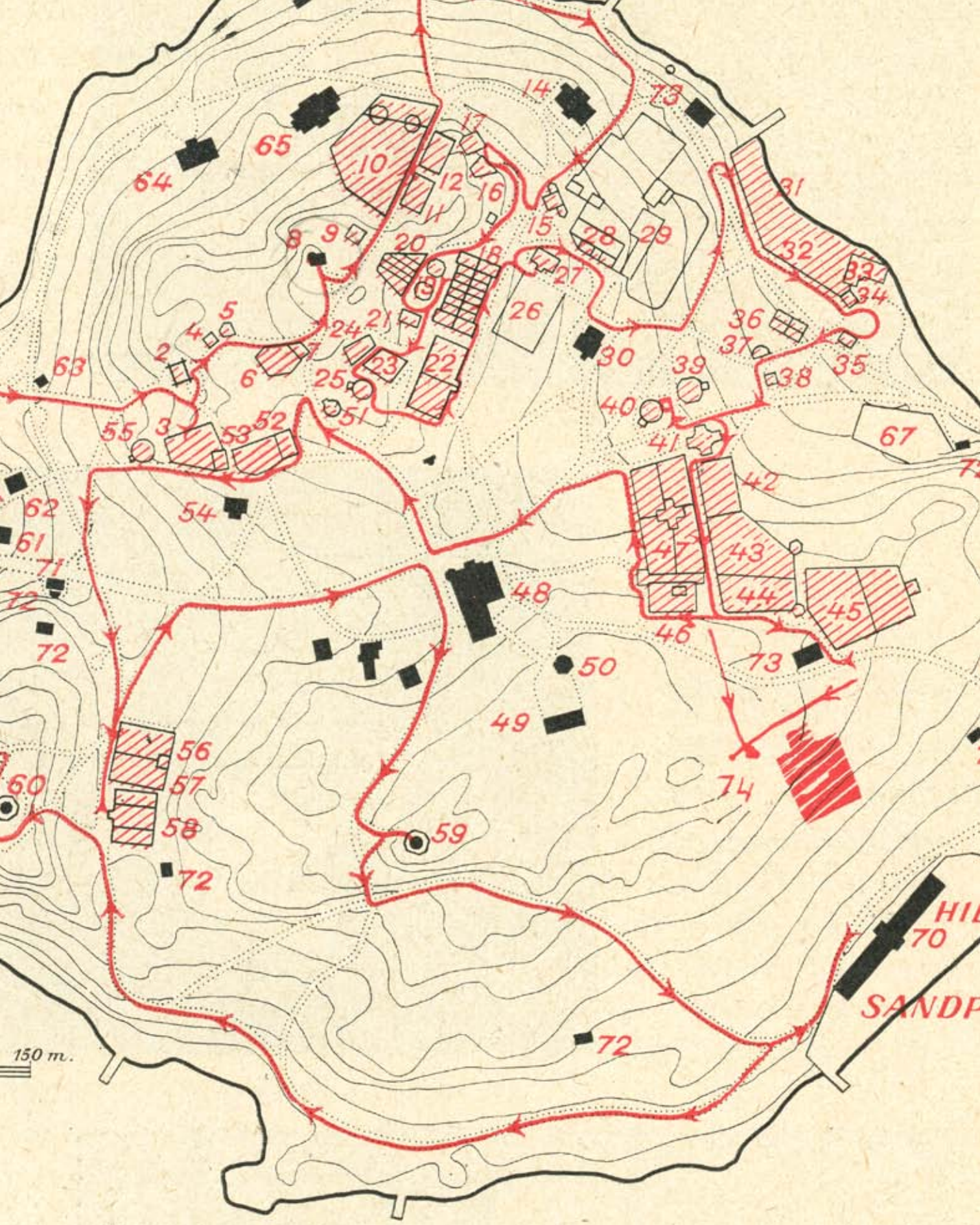
Kandidaatin opinnäytetyö
Aalto-yliopisto,
taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu
Graafisen suunnittelun koulutusohjelma
2013

KORKEASAAREN ELÄINTARHAN KARTTA

PROJEKTINA KARTAN UUSI SOVELLUS

MAARIT HOHTERI

Kandidaatin opinnäytetyö
Aalto-yliopisto,
taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu
Graafisen suunnittelun koulutusohjelma
2013



SISÄLLYSLUETTELO

JOHDANTO	6
TAUSTATYÖ	9
KARTOISTA	9
VANHAT KORKEASAAREN KARTAT	10
Informaatiotasot	11
Maantieteelliset elementit	14
Rakennukset	14
Eläimet	14
Piktogrammit	19
Eläintarhavierailijalle suunnitellut reitit	19
MUIDEN ELÄINTARHOJEN KARTAT	24
Pelkistetyt kartat	25
Kuvitukselliset kartat	25
SUUNNITTELUPROSESSI	28
TEHTÄVÄN TAVOITTEET	28
Asiakkaan toiveet	31
PIIRTÄMISTYÖ	31
Karttapohja	31
Rakennukset	34
Eläinhahmot	36
Piktogrammit	41
Informaatiotasot	42
PROJEKTIN LOPPUTULOS	45
Eläinhahmot	46
Piktogrammit	52
Rakennukset	53
LOPPUPÄÄTELMÄT	56
LÄHTEET	59

KARTTA 1
Yksityiskohta Korkeasaaren
kartasta vuodelta 1935.

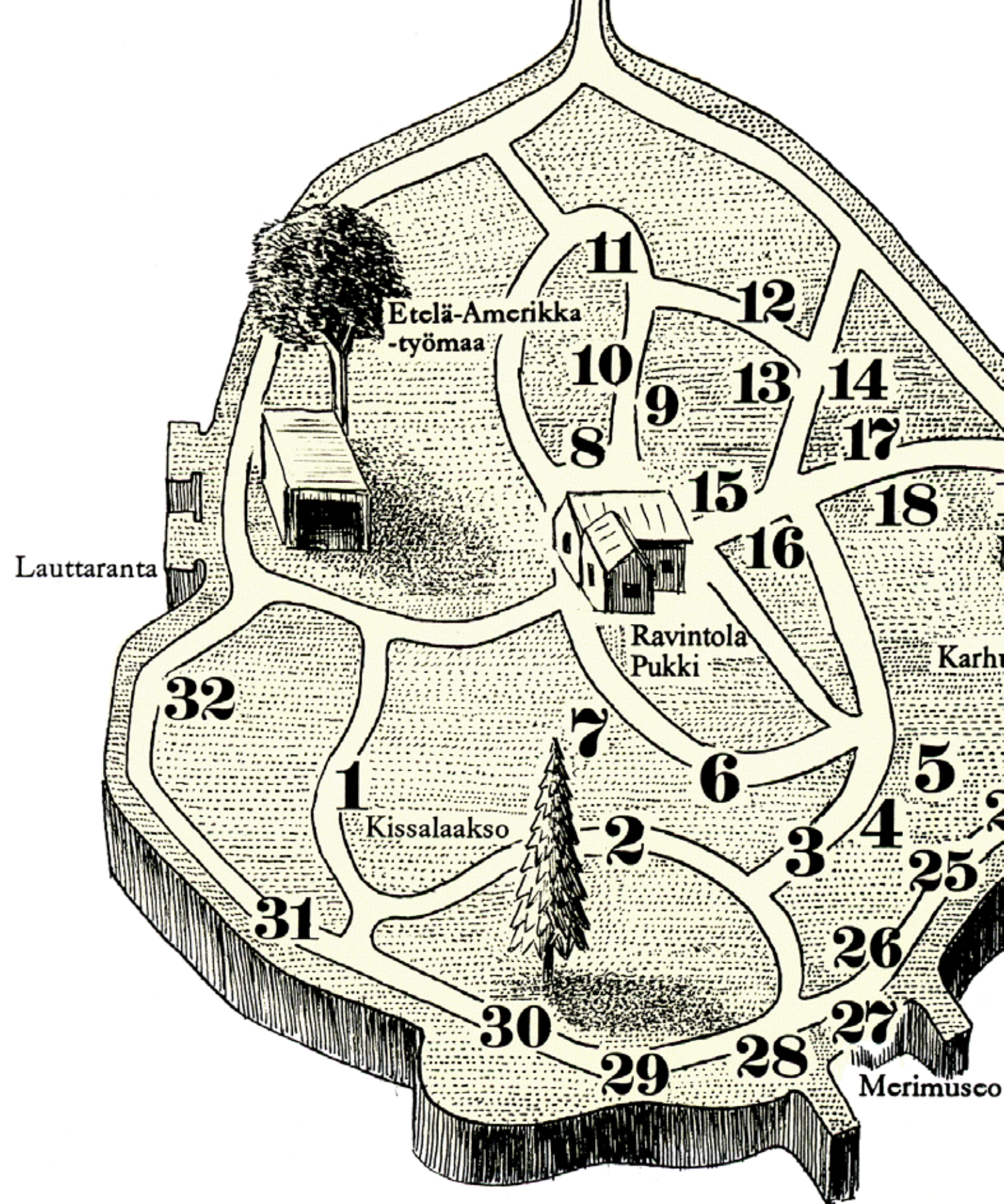
JOHDANTO

Opinnäytetyön aiheen päättämisen aikaan vuonna 2011 olin töissä Korkeasaaren eläintarhassa graafisena suunnittelijana ja olin saanut tehtäväkseni suunnitella Korkeasaarelle uuden asiakaskartan. Valitsin kartan opinnäytetyöni aiheeksi, koska olen kiinnostunut kartoista ja tämä oli mahdollisuus tutustua syvemmin kartan suunnitteluprosessiin.

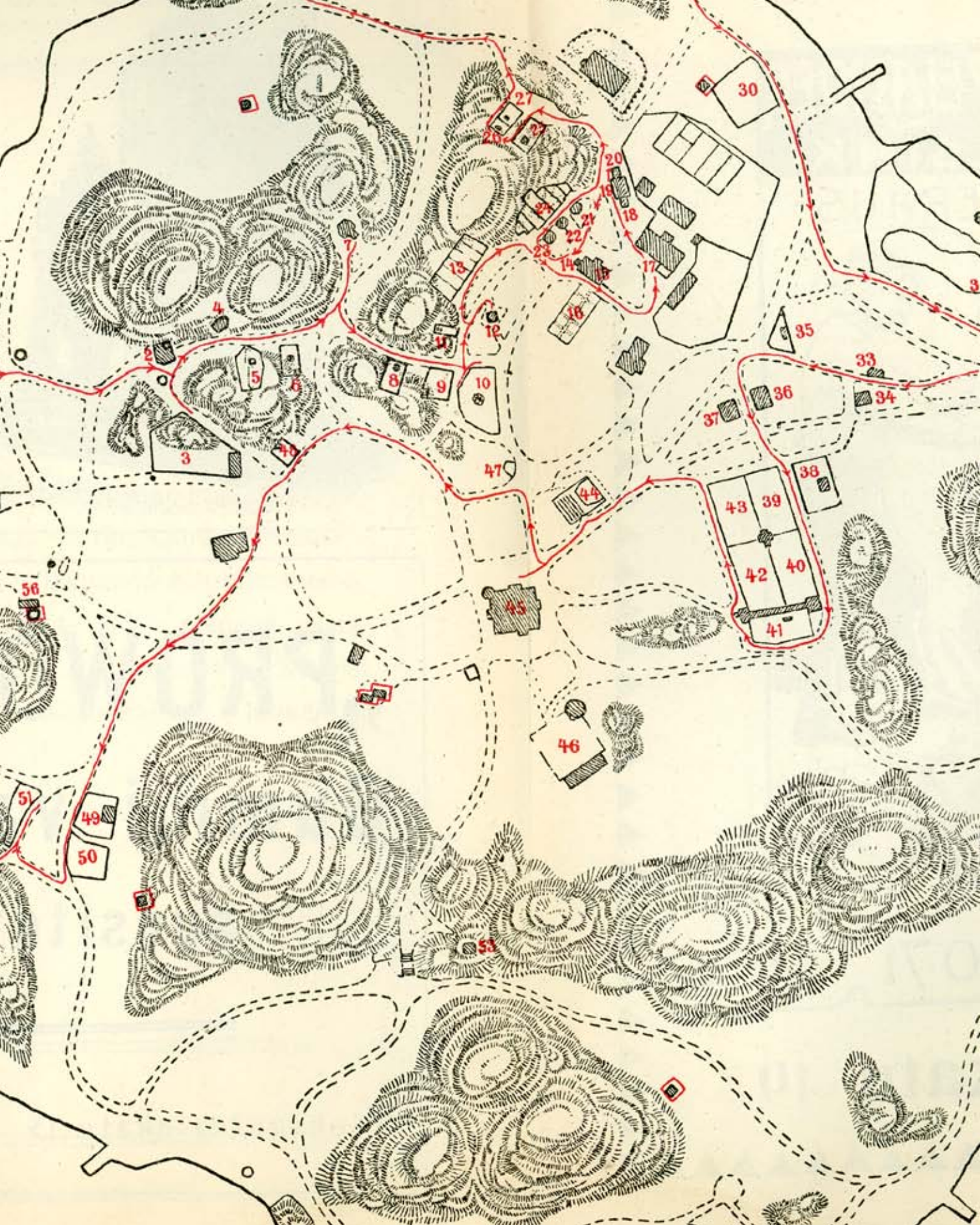
Opinnäytteeni pääosassa on produktio ja se keskittyy kartan tekemisen vaiheisiin ja haasteisiin. Produktioni koostuu kartta-pohjan, rakennusten, eläinhahmojen ja kartassa esiintyvien piktogrammien suunnittelusta. Työ on asiakastyö, joten asiakkaan toiveet ja mielipiteet ovat ohjanneet valintojani paljon. Sekä minua että asiakasta miellyttävän visuaalisen kielen löytäminen on ollut haasteellista.

Aloitin työn tutustumalla Korkeasaaren arkistosta löytämiini vanhoihin asiakaskarttoihin sekä etsin internetistä muiden eläintarhojen asiakaskarttoja ja tutkin niitä. Halusin saada jonkinlaisen yleiskuvan sekä Korkeasaaren karttojen historiasta että siitä, minkälaisia karttoja muissa maailman eläintarhoissa on käytössä. Tärkeää alkuvaiheessa oli tietenkin kartoittaa myös asiakkaan toiveet.

Tässä tekstissä tulen analysoimaan Korkeasaaren vanhoja karttoja ja muiden eläintarhojen karttoja, kuvaamaan kartan piirtämisprosessia ja siihen liittyviä haasteita sekä viimeiseksi esittelen lopullisen työn.



KARTTA 2
Yksityiskohta Korkeasaaren
kartasta (vuosi ei tiedossa).



TAUSTATYÖ

KARTOISTA

Jonkinlaisia karttoja on tehty liki kaikissa maapallon kulttuuri-piireissä, usein jo ennen kirjoitustaidon omaksumista (Koponen, Hildén 2012). Vanhin löydetty savilaataan kaiverrettu kartta on peräisin 2300 vuotta eKr. entiseltä Babylonian alueelta (Holmes 1991, 19). Karttoja on rakennettu tikuista, niitä on maalattu savi-ruukkuihin ja muotoiltu puusta. Yksi vanhimmista paperille painetuista kartoista esittää Länsi-Kiinaa ja on kirjattu vuonna 1155 (Wildbur 1988, 77).

Kartan tekijä siirtää olemassa olevan kolmiulotteisen ympäristön kaksiulotteiselle kuvapinnalle, joka mahdollistaa kartan lukijan tarkastella esitettyä tilaa kokonaisuutena. Monet kartat sisältävät kerrostumia tietoa, mutta kartan tekijä tekee aina valintaa siinä, mitä tietoa hän karttaan sisällyttää ja mitä jättää pois. Kartta voi kuvata konkreettista paikkaa tai sitä käytetään havainnollistamaan erilaista tietoa, joista arkisia esimerkkejä ovat mm. sääkartat, metrokartta ja lehtien artikkeleissa tai koulukirjoissa tiedon visualisoinnissa käytettävät temaattiset kartat.

Graafinen suunnittelija ja teoreetikko Nigel Holmes jakaa kartat kahteen eri tyyppiin: maantieteellisiin karttoihin (atlas maps) ja kuvitettuihin karttoihin (pictorial maps). Maantieteellisiin karttoihin on merkitty paikan maantieteelliset ominaisuudet kuten vesialueet, vuoristot, metsät, tiet jne. Kuvitetuissa kartoissa jotkin maantieteellisestä kartasta poimitut elementit on puolestaan nostettu esiin kuvittamalla ja täten niille on annettu uusi arvo kartalla (Holmes 1991, 13). Opinnäytetyökseni suunnittelemani Korkeasaaren kartta kuuluu Holmesin mukaan kuvitettuihin karttoihin, koska siinä on korostettu kuvittamalla käyttötarkoitukseensa nähden tärkeitä elementtejä.

Tässä tekstissä en tule paneutumaan syvemmin karttasuunnittelun historiaan ja sen eri muotoihin, sillä opinnäytteeni pääosassa on produktio jonka vaiheiden kuvaukseen tulen keskittymään. Ennen piirtämisen aloittamista halusin selvittää minkälaisia karttoja Korkeasaarella on aikaisemmin ollut käytössä ja minkälaisia karttoja muut eläintarhat ympäri maailmaa nykyään käyttävät. Koin tämän itselleni tärkeäksi, koska halusin saada yleiskäsityk-

KARTTA 3
Yksityiskohta Korkeasaaren
kartasta vuodelta 1911.

sen eläintarhojen karttasuunnittelusta. Tutkin karttoja selkeyttäkseni itselleni, mitä erilaisia visualisointitapoja eläintarhojen infografikassa on löydettävissä, erotellakseni erilaiset muuttujat ja tehdäkseni valintoja siinä, mitä elementtejä otan käyttöön omaan suunnitteluuni.

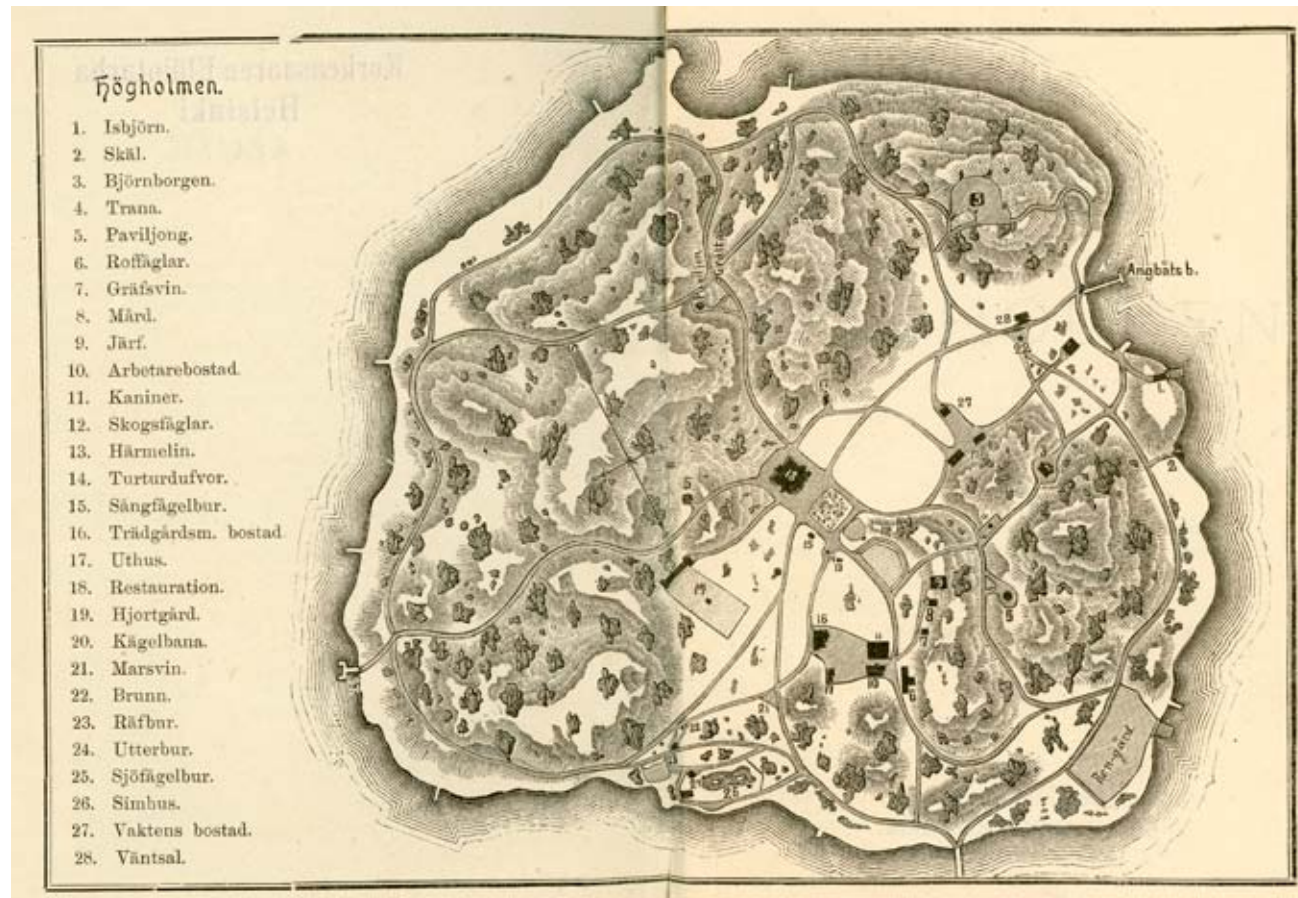
VANHAT KORKEASAAREN KARTAT

Eläintarha perustettiin aikaisemmin helsinkiläisten virkistysalueena toimineeseen Korkeasaareen vuonna 1889. Varhaisin Korkeasaaren arkistosta löytämäni eläintarhan kartta on vuodelta 1892 (kartta 4).

Korkeasaaren vanhat kartat voi karkeasti jakaa kahteen ryhmään, pelkistettyihin ja kuvituksellisiin karttoihin. Määrällisesti pelkistettyjä karttoja on enemmän. Kummassakin karttaryh-

KARTTA 4

Varhaisin Korkeasaaren arkistosta löytämäni eläintarhan kartta on vuodelta 1892.



mässä vaihtelevat kartan sisältämän informaation määrä ja esitystapa.

Kartta vuodelta 1892 on ruotsinkielinen, mustavalkoinen ja visuaaliselta ilmiänsultaan niukka. Eläimiä ei ole kuvitettu, eikä käytössä ole piktogrammeja. Tämäntyyppinen pelkistetty visuaalinen tyyli on hallitseva Korkeasaaren kartoissa 1960-luvun loppuun saakka. Piktogrammeja ja kuvitettuja eläinhahmoja esiintyy ensimmäisen kerran vuodelta 1970 olevassa kartassa (kartta 5). Tätä aikaisemmissa kartoissa on tyypillisesti esitetty polkuihin, viheralueisiin, eläinalueisiin ja rakennuksiin jaoteltu karttapohja, jossa eri elementit on numeroitu (kartat 6–8). Kartan viereen sijoitusta selitteestä (legend) löytyy numeroidun elementin selite. Ai- nut kuvitettu elementti on useassa kartassa laivarannassa oleva laiva. Ennen Mustikkamaan sillan rakentamista vuonna 1972 Korkeasaaren pääsi ainoastaan vesiteitse. Ensimmäiset kuvituksellisesti runsaat kartat ovat 1980-luvulta. Kuvituksellisiin karttoihin luokittelen kaikki kartat, joissa on laivan lisäksi muitakin kuvitettuja elementtejä.

INFORMAATIOTASOT

Edward Tufte kirjoittaa kirjassaan *Envisioning Information* kartan sisältämän tiedon erittelystä eri tasoihin (separation and layering information). Hän tarkoittaa tällä sitä, että kartan sisältämä erityyppinen informaatio tulisi visuaalisin valinnoin erottaa toisistaan, jotta saadaan luotua helppolukuinen eri informaatiotasojen sisältävä kartta. Visuaaliseksi erottelun keinoiksi hän mainitsee mm. muodon, tummuuden, koon ja erityisesti värin (Tufte 1990, 58).

Tuften tekstistä sain idean jakaa tutkimani kartat eri informaatiotasoihin eritelläkseni suunnittelutyöni kannalta keskeiset elementit. Korkeasaaren vanhoissa kartoissa esiintyvät informaatiotasot:

1. maantieteelliset elementit:
maa-alueet (kallio, viheralue, eläinalue),
vesialueet, tiet ja polut, sillat,
mittakaava ja ilmansuunta
2. rakennukset
3. eläimet
4. palvelut
5. asiakkaalle suunnitellut reitit.

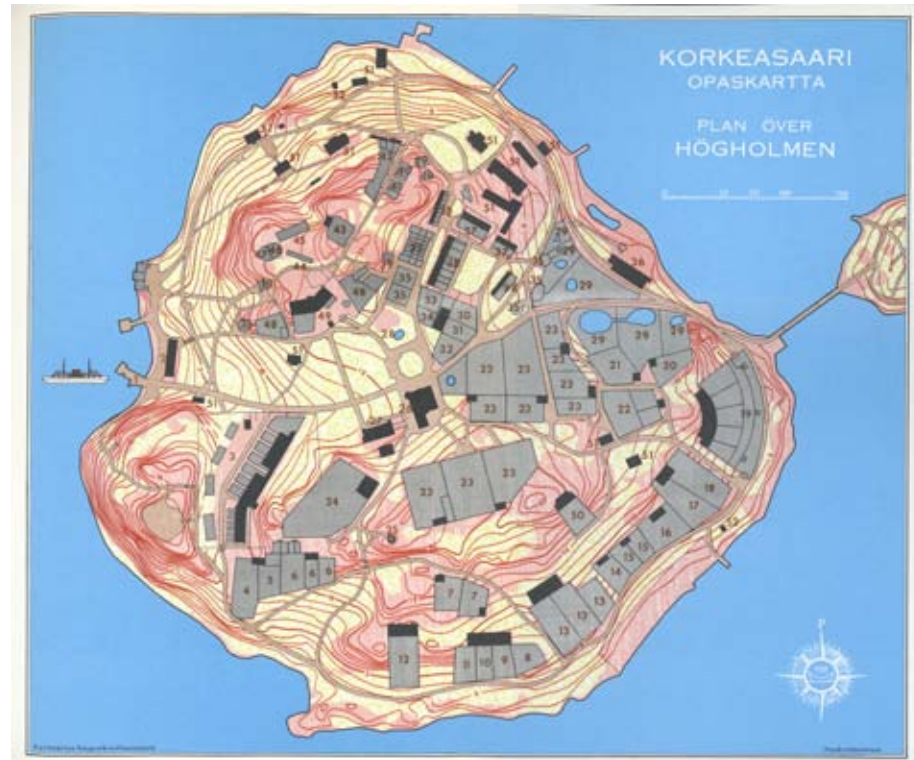
Jokaisessa kartassa ei ole kaikkia informaatiotasojen, ja annettu informaatio vaihtelee vuosittain. Myös tapa, jolla informaatio on esitetty, vaihtelee. Muutamaa karttaa lukuun ottamatta kaikissa kartoissa on käytössä eläinten, paikkojen ja palveluiden nume-

KARTTA 5
Ensimmäinen kuvituksellinen kartta on vuodelta 1970.



ESIMERKKEJÄ PELKISTETYISTÄ KARTOISTA
(kartat 6-8)

KARTTA 6
Kartta vuodelta 1965, jossa karttapohja on jaoteltu maa-alueisiin, eläinalueisiin, rakennuksiin, polkuihin ja vesialueisiin. Maantieteellisille kartoille tyypilliset korkeuskäyrät on jätetty esille. Kallioalueet on sävytetty haalean punaisella ja viheralueet vaaleanvihreällä.



KARTTA 7
Vuoden 1964 kartassa on edelleen korkeuskäyrät näkyvissä, mutta viheralueita ja kallioita kuvaavat värit on muutettu johdonmukaisemmiksi: vihreät kuvaavat viheralueita ja harmaat kallioita.



KARTTA 8
Vuoden 1967 kartassa korkeuskäyrät on poistettu ja eri maa-alueita kuvaavat värit on tummennettu. Kaikissa esimerkkikartoissa ainut kuvitettu elementti on laiva.



rointi. Joissain kartoissa numeroitu selite on otettu taitolliseksi osaksi karttaa ja joissain kartoissa se on sijoitettu eri sivulle.

Käyn tässä läpi kunkin informaatiotason ja millaisia tiedon visualisointitapoja niistä on löydettävissä.

MAANTIETEELLISET ELEMENTIT

Korkeasaaren kartoissa on hyvin erityyppisiä ratkaisuja maa-alueiden esittämisestä. Osassa kartoista maa-alueet on erotettu toisistaan värillä, joissain kartoissa erityisesti viheralueita on kuvitettu puin ja pensain. Kaikissa kartoissa ei ole esitetty maa-alueita koskevaa tietoa, tämä puuttuu lähinnä vanhoista mustavalkoisista kartoista.

Karttoihin merkittyjen teiden ja polkujen määrä vaihtelee myös vuosittain. Monessa kartassa on esitetty ainoastaan pääkulkuväylät (kartta 9).

Kolme kartoista poikkeaa muista erikoisella perspektiivivalinnalla. Kartta vuodelta 1999 (kartta 10) on esitetty etelä ylöspäin, jolloin kartta on Mustikkamaalta saapuvalle vierailijalle oikeinpäin esitetty. Toinen kartoista on 1930-luvulta (kartta 11), ja se on esitetty tradition mukaisesti pohjoinen ylöspäin, mutta tekstit ovat kyljellään kartalla siten, että ne ovat laivalla saapuvalle vierailijalle oikeinpäin. Kolmas kartoista (kartta 12) on edelleen käytössä oleva yläviistosta esitetty kartta.

Merkintöjä ilmansuunnista ja mittakaavasta on käytetty vaihtelevasti. Pääsääntöisesti voisi sanoa, että 1990-luvun jälkeen kumpaakaan ei ole enää merkitty karttaan. Vuoden 2005 karttaan (kartta 13) on merkitty Helsingin maamerkkimäisiä saaren läheisyydessä olevia paikkoja helpottamaan kartan lukijaa saaren sijainnin hahmottamisessa.

RAKENNUKSET

Rakennuksia Korkeasaaren kartoissa on kuvattu kahdella eri tavalla. Pelkistetyissä kartoissa kuvataan rakennukset suoraan ylhäältä päin nähtyinä ja kuvituksellisissa kartoissa on pyritty kolmiulotteiseen esitystapaan kuvaamalla rakennukset yläviistosta nähtyinä. Monessa kartassa on esitetty vain eläintarhavierailijalle tarkoitetut tai suunnistamista auttavat maamerkkimäiset rakennukset.

ELÄIMET

Vuoden 1970 kartassa (kartta 5) esiintyy ensimmäisen kerran kuvitettuja eläimiä. Sen jälkeen eläinten kuvitustyyli vaihtelee sarjakuvamaisesta yksivärisen siluettikuvaan. Eläimistä on käytetty sekä kokovartalo- että naamakuvia. Eläinhahmot ovat käytössä



KARTTA 9

Vuoden 1990 kartassa on esitetty vain saaren pääkulkuväylät.



KARTTA 10

Etelä ylöspäin piirretty Korkeasaaren kartta vuodelta 1999.

KARTTA 12

Vuodesta 2007 nykypäivään
(huhtikuu 2013) käytössä ollut
kartta on piirretty perspektiiviin.



KARTTA 13

Vuoden 2005 karttaan on merkitty
myös saaren ulkopuolella sijaitsevia
paikkoja, kuten Suomenlinna ja
Tuomiokirkko.



KARTTA 11

Kartta 1930-luvulta, tarkka vuosi
ei tiedossa. Kartta on esitetty
pohjoinen ylöspäin, mutta teksti
on käännetty laivalla saapuvalla
asiakkaille oikeinpäin.

ESIMERKKEJÄ
INFOGRAFIIKAN
MONINAISUUDESTA
KORKEASAARESSA
(kuvat vuodelta 2011)

KUVA 1
Mutterikioskin
seinä laivarannassa
Korkeasaarella

KUVA 2
Mutterikioskin
seinä laivarannassa
Kauppatorilla

KUVA 3
Mustikkamaan
Lipunmyynnin ikkuna



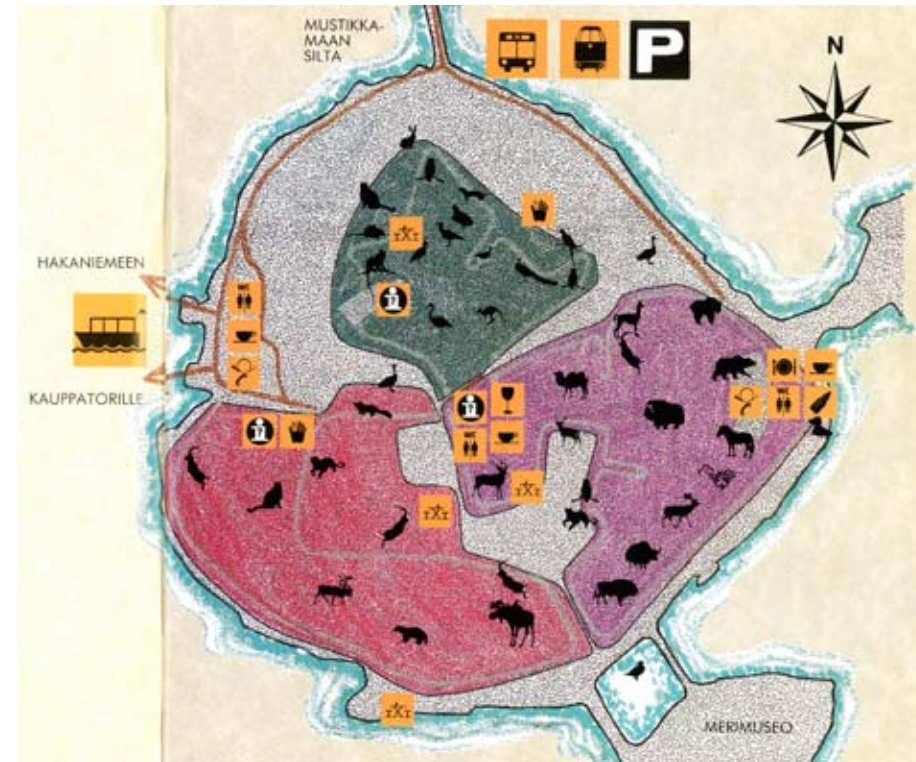
1



2

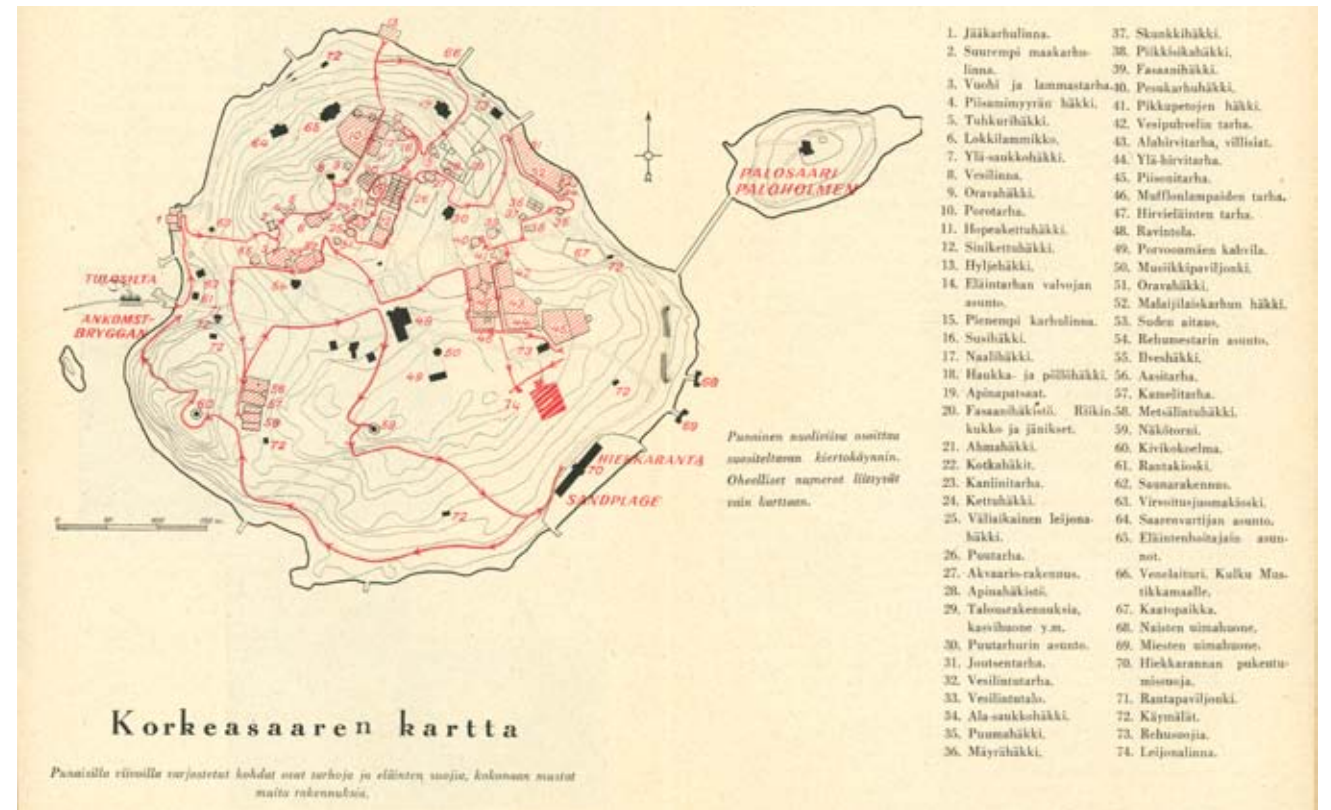


3



KARTTA 15
Reittikartta vuodelta 1989

KARTTA 14
Kartta vuodelta 1935,
jossa eläintarhavierailijalle
ehdotettu reitti on selvästi
merkitty.



KARTAT 16-19

Korkeasaaren karttojen kuvituksellisuuden lisääntyminen on selkeästi havaittavissa tarkastellessa vierekkäin karttoja vuosilta 1973-1983.



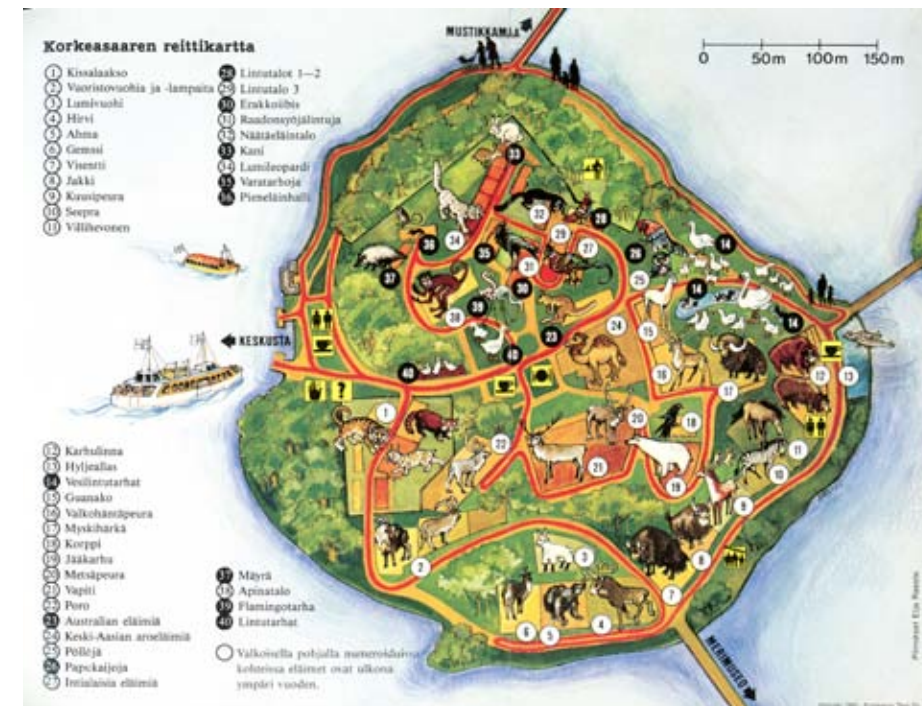
KARTTA 16
1973

KARTTA 17
1977



KARTTA 18
1982

KARTTA 19
1983



MUIDEN ELÄINTARHOJEN KARTAT

Internetistä etsimäni muiden eläintarhojen karttojen otanta on aika satunnainen. Pyrin keräämään eri maisten suurimpien eläintarhojen karttoja, mutta läheskään kaikilla tarhoilla ei ole karttaa saatavilla nettisivuilla. Etsin karttoja kuutisenkymmentä, jonka koin riittäväksi muodostaakseen minulle jonkinlaisen yleiskuvan olemassaolevista eläintarhojen kartoista.

Internetistä lataamani muiden eläintarhojen kartat voidaan yhtäläisesti Korkeasaaren vanhojen karttojen kanssa jakaa pelkistettyihin ja kuvituksellisiin karttoihin. Kuvitukselliset kartat ovat huomattavasti yleisempiä, jonka uskon johtuvan siitä, että kuvituksellisuus tekee kartasta elämyksellisemmän ja houkuttelevamman. Esimerkiksi Zoo de Granbyn kartan (kartta 20) pienet yksityiskohdat houkuttelevat tutkimaan karttaa ja näin herättävät kiinnostusta ja uteliaisuutta eläintarhaa kohtaan. Kartta synnyttää ajatuksen seikkailun mahdollisuudesta.

KARTTA 20

Kanadalaisen Zoo de Granbyn kartta on täynnä pieniä yksityiskohtia.



PELKISTETYT KARTAT

Kartoissa löytyy eroja elementtien pelkistämisen sekä kaksi- tai kolmiulotteisen esittämisen suhteen. Osassa kartoista eläimet on kuvattu siluetein, osassa numeroin tai tekstillä. Kirkkaiden värien käyttö on yleistä. Piktogrammeja esiintyy lähes kaikissa tutkimisani kartoissa.

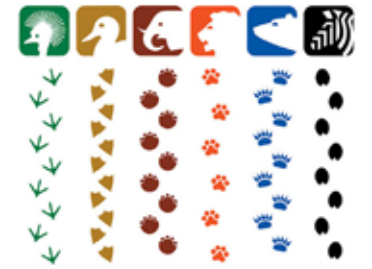
KUVITUKSELLISET KARTAT

Kartoissa löytyy eroja kuvitusten naturalistisuudessa, yksityiskohtaisuudessa ja siinä, miten kolmiulotteiseen lopputulokseen on pyritty. Etenkin luonnonmukaiseen esittämiseen pyrkivissä kartoissa käytetty värimaailma on maanläheinen sekä liukuvärien ja varjostusten käyttö on yleistä. Osassa kartoista eläimiä kuvitetaan valokuvin. Kaikissa kuvituksellisissa kartoissa ainakin osa kartan elementeistä on piirretty kolmiulotteiseksi. Kuvituksellisten fonttien käyttö on yleistä.

Monessa tutkimassani kartassa eläintarhan eläimiä kuvataan eläinhahmoilla ja lajinimillä. Joissain kartoissa laji on kirjoitettu eläinhahmon välittömään läheisyyteen, mutta paljon yleisempää on hahmojen numerointi ja viereen asetetun selitteen käyttö. Pinta-alaltaan suuremmissa safarityyppisissä eläintarhoissa on tyyppillistä karttakoordinaatiston käyttö (kartta 21), myös ilman suuntaa ja mittakaava on toisinaan merkitty.

Muiden eläintarhojen karttoja katsellessani huomaan, kuinka juuri yksinkertaistamisen määrä määrittää ja erottaa karttoja. Osa kartoista on nopeasti piirretyn näköisiä tai visuaalisesti kömpelöitä (kartta 23). Tyylikkäästi pelkistetyt kartat miellyttävät miina graafisesti kuten Barcelonan eläintarhan kartta (kartta 22) sekä graafikko Lance Wymanin suunnittelemat eläinsymbolit Washingtonissa sijaitsevalle National Zoolle (kuva 4).

Kartta on tiedon lähde, mutta tutkittuani Korkeasaaren vanhoja karttoja ja muiden eläintarhojen karttoja havahtuin siihen, että kartta voi myös kertoa tarinaa. Huomasin, että runsaasti kuvitetut kartat luovat eläviä mielikuvia paikasta ja houkuttelevat seikkailuun paljon voimakkaammin kuin pelkistetyt kartat. Korkeasaaren vanhat pelkistetyt kartat koin etäisiksi ja mielestäni ne antavat saaresta apaattisen vaikutelman. Lopulta suurimmaksi visuaaliseksi innoittajakseni kaikista löytämistäni kartoista nousee San Diegon eläintarhan kartta (kartta 24). Haluan soveltaa siinä vahvasti läsnä olevaa realismia ja kolmiulotteisuuden vaikutelmaa omaan suunnitelmaani.



KUVA 4

Lance Wymanin suunnittelemat eläinsymbolit.

SUUNNITTELUPROSESSI

TEHTÄVÄN TAVOITTEET

Suunnittelutyön tavoitteena oli tehdä Korkeasaarelle helppokäyttöinen ja visuaalisesti kiinnostava kartta. Suurin osa Korkeasaaren kävijöistä on lapsiperheitä, joten kartan tulisi puhutella lapsia, mutta se ei saisi kuitenkaan olla liian lapsellinen aikuisille. Haasteellisenä koin kaiken tarvittavan tiedon mahdollistamisen karttaan ottaen huomioon, että lopullinen painettu myytävä asiakaskartta olisi A3:n kokoinen. Ehdotin painetun kartan koon suurentamista, koska aikaisempi kartta on piirretty perspektiiviin, jolloin pyöreänmallinen saari litistyy ja kartta saattaa olla suuremmassa koossa A3-pohjalla kuin suoraan ylhäältä päin kuvattu kartta. Asiakas ei kuitenkaan ollut valmis suurentamaan kartan kokoa.

Yksi minulle tärkeä suunnittelun kriteeri oli kartan käytettävyys. Korkeasaaren asiakaspalvelu on joutunut jatkuvasti vastailemaan suunnistamista koskeviin kysymyksiin, koska asiakkaat eivät ole löytäneet etsimäänsä asiaa. Mielestäni suuri syyppää tähän on vieläkin tällä hetkellä käytössä olevan kartan (kartta 12) perspektiivinen esitystapa, sekä se, että kaikki kartalla esiintyvä informaatio on esitetty visuaalisesti yhtenevässä asussa, jolloin kartasta on vaikea erottaa erityyppistä tietoa. Osa Korkeasaaren teistä on nimetty, mutta niitä ei ole merkattu katukyltein. Korkeasaari ei halua, että teiden nimiä käytetään tai että niiden olemassaoloa korostetaan, mikä sai minut miettimään asiakkaan keinoja suunnistaa saarella. Tärkeimmiksi suunnistamista auttaviksi elementeiksi nousivat merenranta, tunnistettavat rakennukset sekä eläimet, joiden läheisyydessä kartan lukija on.

Visuaalisen tyylin valinnassa nojauduin paljon muiden eläintarhojen karttoihin. Vanhoista Korkeasaaren kartoista en löytänyt tyyllisesti mitään, mitä halusin säilyttää. Muiden eläintarhojen karttojen visuaalisissa toteutuksissa on runsaasti variaatiota, ja minua kiinnostavia toteutuksia löytyi niin pelkistetyistä kuin kuvituksellisista kartoista. Asiakas ei kuitenkaan halunnut visuaalisesti pelkistettyä karttaa, joten työkseni tuli etsiä sekä asiakasta että minua miellyttävä kuvituksellinen tyyli. Huomasin uudestaan ja uudestaan katselevani San Diegon eläintarhan karttaa (kartta 24). Pidän sen kuvitustyylistä, se on tarpeeksi

KARTTA 25
Yksityiskohta Korkeasaaren
kartasta (vuosi ei tiedossa).





KARTTA 26

Kantakartan pohjalta piirtämäni karttapohja, joka muodostuu maa-alueista (viheralueet, eläinalueet ja kallioalueet), teistä ja poluista, vierailijoilta suljetuista alueista, silloista ja vesialueista.

KARTTA 27

Korkeasaaren kantakartta, jota käytin avukseni piirtäessäni karttapohjaan tiet ja polut, eläinalueet ja rakennusten paikat. Viheralueiden ja kallioiden hahmottaminen oli kantakartan avulla haastavaa, joten käytännössä kävelin ympäri saarta merkitsemässä ne. Myös kantakartasta puuttuvien polkujen piirtäminen tapahtui paikan päällä.

yksityiskohtainen pitääkseen mielenkiintoni yllä pidemmänkin aikaa. Ehdotukseni, hakea Korkeasaaren karttaan samanhenkistä tyyliä, hyväksyttiin.

ASIAKKAAN TOIVEET

Ennen suunnittelutyön aloittamista selvitin asiakkaan toiveet kartan suhteen. Asiakasta, eli Korkeasaaren eläintarhaa, edusti asiakaspalveluyksikkö ja sieltä erityisesti eläintarhanlehtori Taru Vuori sekä ympäristökasvattaja Marjo Priha, mutta myös muiden yksiköiden työntekijät saivat esittää mielipiteitä.

Karttaa koskevasta toivelistasta muodostui seuraavanlainen:

- Kartta oltava ylhäältä päin kuvattu.
- Vanhat rakennukset piirrettävä tunnistettavasti (vanhat karhulinna, jääkarhulinna, odotuspaviljonki, Ravintola Pukki, mutterikioskit ja vanhat metsäpeuratallit).
- Eläimet siirtyvät ja vaihtuvat, joten kartan on oltava helpposti muokattavissa, eri elementtien on oltava omilla tasoillaan (taso = layer Illustratorissa).
- Yleisölle ja henkilökunnalle tarkoitetut alueet oltava selkeästi erotettu toisistaan (esim. varastoalue kuningasmerikotkien takana, hallintoalue sekä asuinalue).
- Eläimet oltava kokovartalofiguureja, selkeitä mutta ei liian kliiniseksi pelkistettyjä.
- Piktogrammit suunniteltava.
- Kallioalueet oltava piirretty selkeästi kallioksi, ettei näytä maalta, kuten tämänhetkisessä kartassa (kartta 12).
- Saaren vehreyttä on korostettava.
- Kartan tulisi olla kolmiulotteinen.

PIIRTÄMISTYÖ

KARTTAPOHJA

Korkeasaaren tällä hetkellä käytössä oleva kartta (kartta 12) on kuvattu yläviistosta, jolloin eläintarha näyttyy erityisen kolmiulotteisena. Näin toteutettuna kartan käytettävyys kuitenkin kärsii suuresti. Saarella suunnistaminen vaikeutuu huomattavasti, koska polkuja jää pensaiden ja talojen taakse etenkin saaren pohjoisosassa, joka jää perspektiivisessä kartassa pienemmäksi kuin saaren eteläosa. Käytännössä perspektiiviin piirretty kartta on todettu liian vaikeaksi vierailijoiden suunnistaa, joten tehtäväkseni tuli piirtää kartta suoraan ylhäältäpäin nähtynä.

Aloitin työn piirtämällä Korkeasaaren karttapohjan kantakartan avulla. Siitä sain helposti piirrettyä saaren muodon, tiet, polut ja rakennusten paikat sekä eläinalueet, viheralueet ja kallioalueet. Kantakartassa oli pieniä virheitä, etenkin kaikkia polkuja ei oltu merkitty, joten kävelin saarella merkkimassa niitä. Keskustelua asiakkaan kanssa käytiin myös siitä, miten päin kartta tulisi esittää. Yksi ehdotus oli, että kartta käännettäisiin nurinpäin siten, että etelä olisi ylhäällä. Asiakas tuumasi, että tämä saattaisi helpottaa Mustikkamaalta saareen saapuvaa vierailijaa suunnistamisessa. Yksi tällä tavalla toteutettu kartta Korkeasaaren arkistosta löytyikin (kartta 10), mutta minusta kartan kääntäminen ei ollut hyvä idea. Kartta on totuttu näkemään pohjoinen ylöspäin esitettynä, ja tämän tradition rikkominen vaatii mielestäni erityisen syy. Syy voisi esimerkiksi olla tarkoituksenmukainen lukijan ravisuttaminen ja konventioiden kyseenalaistaminen, joista kumpikaan ei mielestäni ollut oleellista kyseessä olevan kartan suunnittelussa. Vapaasti käännettynä William Owen toteaa artikkelissaan *Beyond the horizon*: ”Kartat sisältävät hierarkioita, jotka vaikuttavat siihen, miten katsomme maailmaa. Ptolemaios esimerkiksi päätti piirtää kartan siten, että pohjoinen on ylhäällä. Tätä esimerkkiä muut kartantekijät ovat sen jälkeen seuranneet. Tähän ei oikeastaan ollut muuta syytä kuin tapa, mutta sen seurauksena on syntynyt käsitys, että tämä tietty kuvaustapa on ”oikea”. Tämä on vain yksi merkintä kartoissa, mutta arvokas, koska se kuuluu kartografian muodostavan merkistön joukkoon.” (Owen 2002, 11).

Kartassa käyttämäni värimaailma määrittyi pitkälti asiakkaan toiveiden mukaisesti. Korkeasaari haluaa korostaa saaren vehreyttä ja puistomaisuutta ja eläinten toivottiin olevan luonnollisen värisiä. Tekemässäni karttapohjassa on runsaasti kirkasta vihreää, joten päätin jättää merialueen viitteellisesti väritetyksi välttääkseni kartografian professori Eduard Imhofin mainitseman karttojen väritystä koskevan ongelman. Imhof kirjoittaa kirjassaan *Cartographic Relief Presentation* karttojen värisomittelusta vapaasti käännettynä seuraavasti: ”Jos kaikki kartalla olevat elementit, etenkin laajat alueet, väritetään kirkkailla puhtailla väreillä, syntyy räiskyvä, mutta sekava ja epämiellyttävä vaikutelma.” (Imhof 1965, 72). Näin mielestäni tapahtuu esimerkiksi Korkeasaaren vuoden 1997 kartassa (kartta 28).

KARTTA 28
Korkeasaaren kartta vuodelta 1997. Laajat tummat tasaväriset alueet vierekkäin asetettuna saavat aikaiseksi epämiellyttävän lopputuloksen.



RAKENNUKSET

Rakennusten piirtäminen oli kartan tekemisessä suurin haasteeni, koska en päässyt näkemään rakennuksia siitä kuvakulmasta, josta halusin ne esittää. Olin päättänyt piirtää rakennukset kolmiulotteisina yläviistosta nähtyinä, jotta saisin karttaan elävyyden tuntua. Kantakarttaa ja ortokarttaa tarkastellessa rakennuksista on nähtävissä ainoastaan talon muoto ja katon pinta. Piirtämisen apuna minulla olivat vanhat Korkeasaaren kartat, joissa rakennukset oli kuvitettu yläviistosta, valokuvat rakennuksista sekä rakennusten arkkitehtipiirustukset. Asiakkaan toiveena oli, että vanhat historialliset rakennukset (vanhat karhulinnot, odotuspaviljonki, Ravintola Pukki, huvila, Saarenvartijan tupa, vanhat metsäpeuratallit ja mutterikioskit), karhulinna sekä tropiikkitalot kuvattaisiin yksityiskohtaisesti, muut rakennukset saisivat olla pelkistetympiä. Piirtämisessä haastavaa oli perspektiivin lisäksi sopivan pelkistyneen ja yksityiskohtaisuuden välisen tasapainon löytäminen. Etenkin vanhat historialliset rakennukset ovat täynnä koristeellisia puuleikkauksia, erkkereitä ja pieniruutuisia ikkunoita.

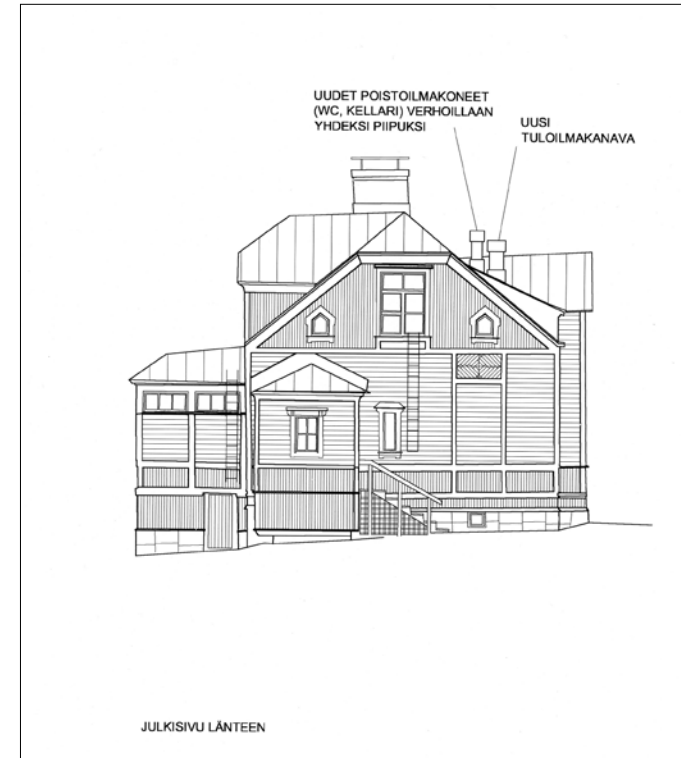
Piirrettyäni Ravintola Pukin (kuva 5), asiakas ei ollut siihen tyytyväinen, koska rakennus ei heidän mielestään ollut tunnistettavissa. Olin piirtänyt rakennuksen samasta suunnasta kuin muutkin rakennukset, joka Pukin kohdalla sattui olemaan rakennuksen takapuoli. Asiakasta edustavan Taru Vuoren mielestä tämä oli ongelmallista, koska eläintarhassa kävijä tunnistaa Pukin edestä eikä takaa. Vuori ehdotti, että Ravintola Pukki esitettäisiin etupuolelta, mutta mielestäni tämä oli kartan sisäisen logiikan vastaista, kaikki rakennukset tulisi esittää samoin. Halusin pyrkiä kartan toteutuksessa jonkintasoiseen realistiseen tilalliseen esittävytyteen, jonka rakennusten suoraan edestäpäin esittäminen olisi rikkonut. Tekemääni kuvitusta ei lopulta muutettu.

Tein päätöksen jättää kuvittamatta kolmiulotteisesti sellaiset rakennukset, jotka joko eivät ole tarkoitettu eläintarhassa vierailuille tai jotka jäävät heille täysin näkymättömiin, kuten huoltoalueilla sijaitsevat rakennukset tai joidenkin eläinaitausten sisätilat. Näitä rakennuksia kuvaa kartalla kaksiulotteinen tummanharmaa muoto. Joitain vierailijoilta suljettuja rakennuksia kuitenkin on kuvitettu yksityiskohtaisesti, kuten sillan lähetyvillä sijaitseva huvila. Asiakas koki huvilan kuvittamisen tärkeäksi, koska se on maamerkinäinen helposti tunnistettava rakennus, joka auttaa vierailijoita saaressa suunnistamisessa.



KUVA 5

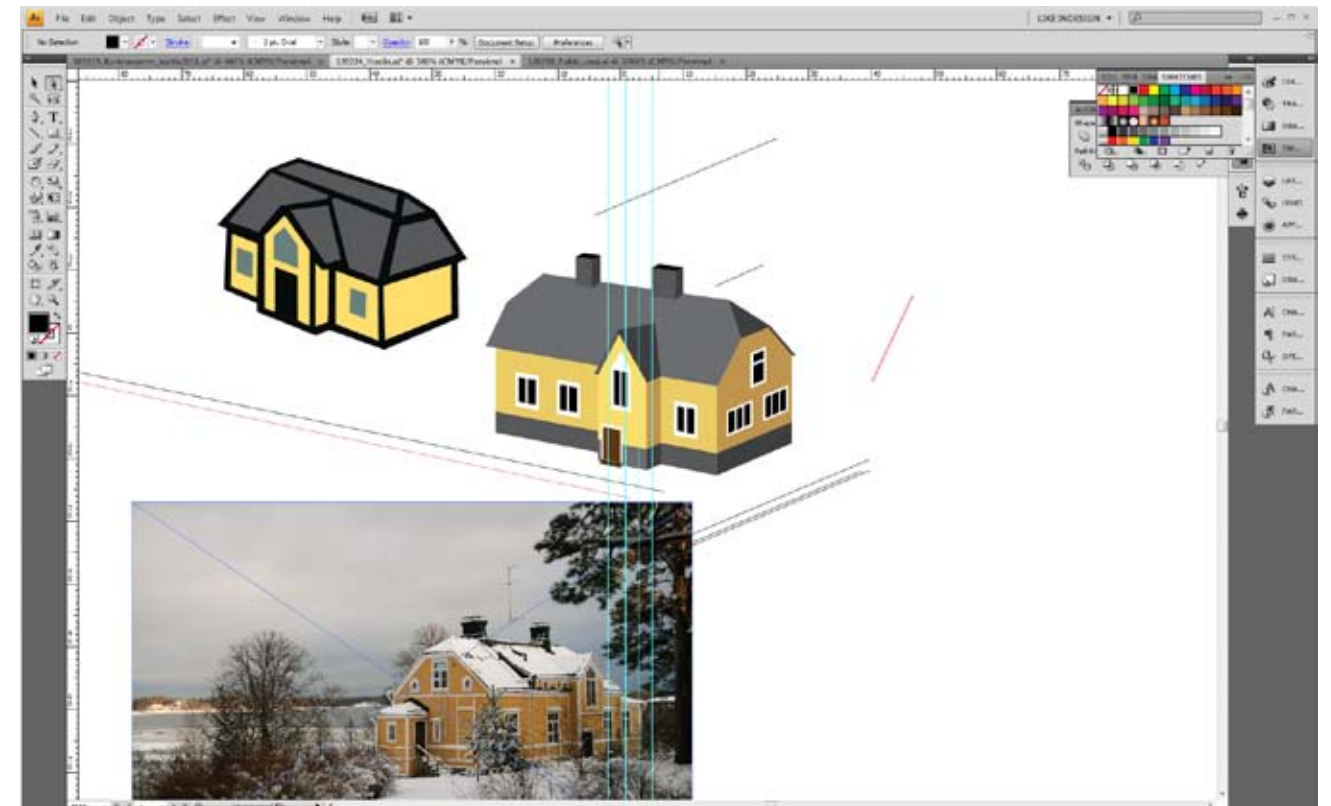
Piirtämäni takaapäin kuvattu Ravintola Pukki, jonka tunnistettavuus askarrutti asiakasta. Kuvitusta ei kuitenkaan muutettu.



KUVA 6

Huvilan arkkitehtipiirustus

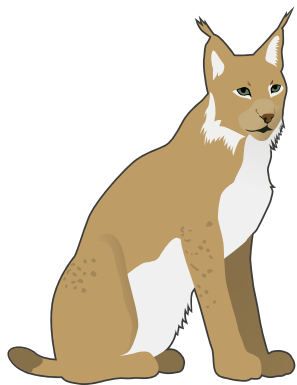
Kuvakaappaus tietokoneen näytöltä: huvila piirustusvaiheessa. Apuna käytin valokuvaa, arkkitehtipiirustusta sekä vanhan kartan (kartta 12) kuvitusta.



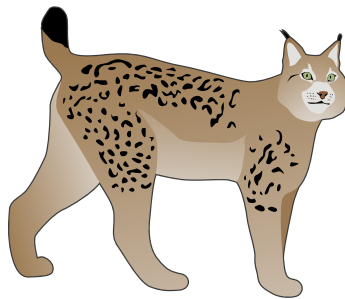


KUVA 7

Valokuva Korkeasaaren ilveksestä, jota käytin ensimmäisen ilveshahmon piirtämiseen.



Ilveksen ensimmäinen versio, jota ei hyväksytty liian suuren pään takia.



Ilveksen toinen, hyväksytty versio.

ELÄINHAHMOT

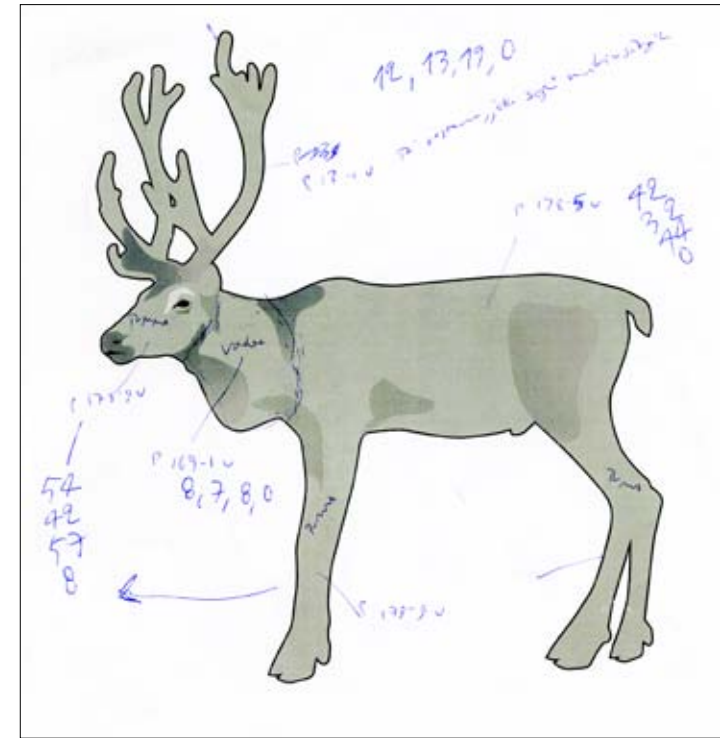
Vanhoissa Korkeasaaren kartoissa esiintyy sekä siluettieläimiä, lapsekkaita kokovartalokuvia että tyylieläimiä, lapsettuja eläinten naamakuvia. Asiakkaan toiveena oli eläimen kokovartalokuva sivuprofilissa, koska heidän uskomuksensa mukaan näin esitettyinä lajit ovat tunnistettavimpia eläintarhan kävijälle. Kuvitustyylistä sain ohjeeksi: selkeä mutta ei liian kliiniseksi pelkistetty (kliinisellä asiakas viittasi yksivärisen siluettikuvaan).

William Owen toteaa kartalla esitettyjen elementtien kuvasymbolimaisuuden (iconographic representation) olevan yksi karttasuunnittelun keskeisistä seikoista (Owen 2002, 12). Korkeasaaren kartan piirtämistyötä vaikeutti ristiriita infografiikan vaatiman pelkistämisen ja asiakkaan vaatimusten välillä. Asiakas nimittäin edellytti, että kartalla kuvatut eläinhahmot ovat realistisia.

Piirsin eläimet Illustratorilla käyttäen hyväkseni Korkeasaaren kuva-arkiston valokuvia sekä internetistä lataamiani valokuvia. Pyrin tekemään eläimistä luonnollisennäköisiä jäljittelemällä niiden luonnonmukaista väritystä ja jättämällä hahmojen visuaalisen tyyllittelyn vähäiseksi. Hahmojen väritys on poimittu väripipetti-työkalulla eläintä esittämästä valokuvasta. Siltikään Korkeasaarella työskentelevät biologit eivät olleet tyytyväisiä kaikkiin eläinhahmoihini, koska he tarkastelivat niitä omasta näkökulmastaan. Jouduinkin parantelemaan useaa hahmoa, ja metsäpeuran oikeasta värityksestä sain hyvinkin yksityiskohtaiset ohjeet (kuva 8).

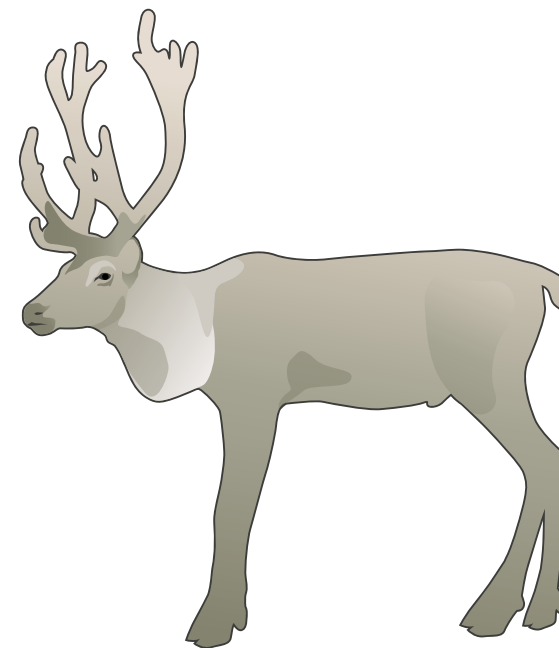
Tekemäni eläinhahmot ovat hyvin pienessä koossa kartassa, ja jos niitä ei tulla käyttämään kuvituksena suuremmissa koossa esim. infotauluissa, niihin käyttämäni työaika ja pikkutarkka viilaaminen ovat mielestäni ylimitoitettuja.

Eläinhahmot on lajiteltu kolmeen kokoluokkaan: suuret, keskikokoiset ja pienet eläimet. Luettavuuden kannalta eläimet eivät voineet olla todellisessa kokosuhteessa toisiinsa, koska muuten pienet eläimet olisivat aivan liian pieniä kartalla ja suuret eläimet aivan liian suuria. Lopullisessa kartassa eläinten välillä vallitsee viitteellinen kokosuhte, jolla tarkoitan sitä, ettei kani ole suurempi kuin tiikeri, mutta kani ja perhonen ovat samankokoisia, koska ne on luokiteltu samaan kokoluokkaan. Eläinhahmot eivät ole myöskään todellisessa kokosuhteessa niitä ympäröivään muuhun karttaan.



KUVA 8

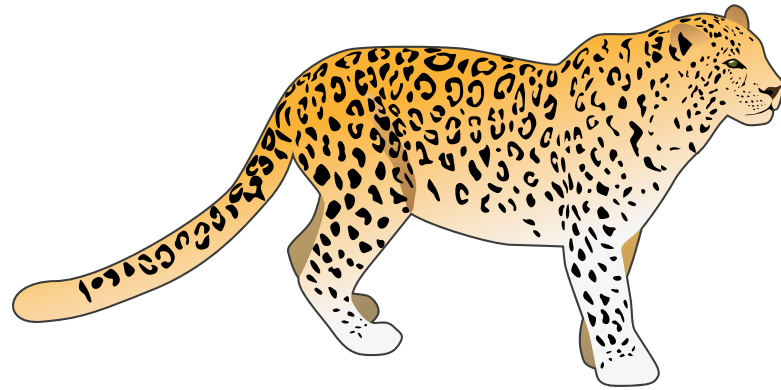
Asiakkaan metsäpeuraan korjaamat värisävyt Pantone värikarttaa hyväksi käyttäen.



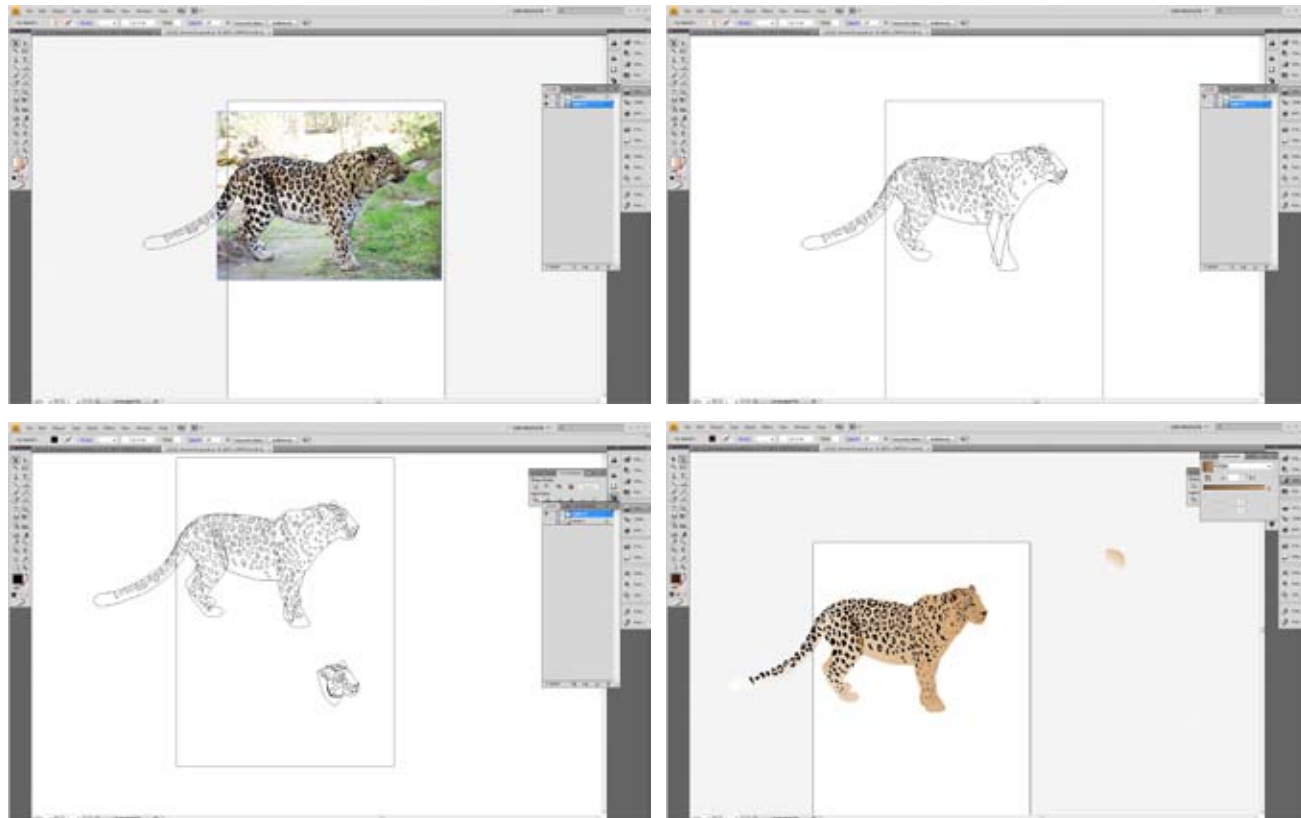
Metsäpeuran lopullinen hyväksytty väritys.

AMURINLEOPARDI

Amurinleopardin piirustusprosessi. Hahmo on piirretty valokuvan pohjalta. En ollut tyytyväinen leopardin päähän, joten piirsin sen toisesta kuvasta ja yhdistin ne yhdeksi eläimeksi. Tämän metodin tulin tehneeksi useammankin eläimen kohdalla. Vieressä lopullinen hahmo.



Kuvakaappauksia tietokoneruudulta työskentelyn eri vaiheissa.



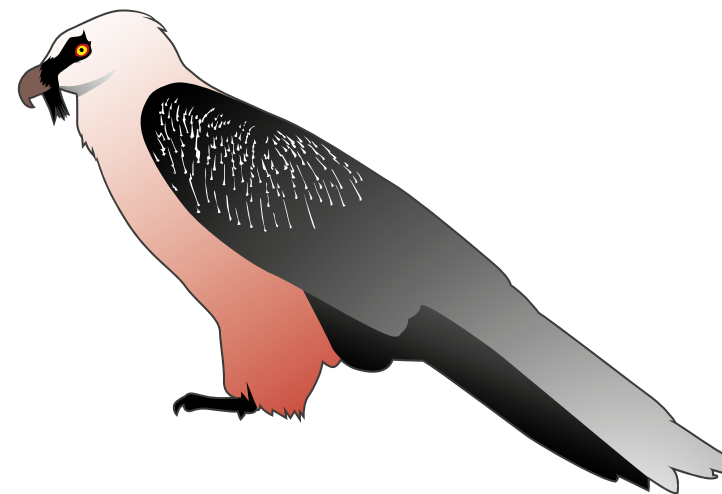
9



10



11



PARTAKORPPIKOTKA
Partakorppeikotkan piirsin itse kuvaamieni kuvien pohjalta. En ollut kuvannut kuvia karttaprojektia varten, joten kuvatessa en ollut ottanut huomioon, että eläin tulisi olla kokovartalokuvana sivuprofilissa. En löytänyt linnusta edustavaa kuvaa, joten yhdistin kaksi kuvaa luodakseni hyvän kuvan, jonka pohjalta piirtää.

KUVAT 9-11
Kahdesta kuvasta rakennettu piirtämiseen hyvin soveltuva kuva.

Lopullinen hahmo

INFORMAATIOTASOT

Pohjaten aikaisempaan viittaukseeni Tufteen esitän tässä karttani jaoteltuna eri informaatiotasoihin.

Neljäs taso: Piktogrammit ja numerot

Kolmas taso: Eläinhahmot

Toinen taso: Yksityiskohtaisesti piirretyt rakennukset, eläintarhan vierailijalle tarkoitetut tai suunnistamista helpottavat maamerkkimäiset rakennukset

Alin taso: Kantakartan pohjalta piirretty karttapohja, jossa eri väreillä eroteltuna kalliialueet, viheralueet, eläinalueet, tiet ja polut, vierailijoilta suljetut alueet, sillat ja vesialueet

Visuaalisesti yhdenmukaisia tasoja ovat kolme alinta tasoa, ja ongelmaksi piirustusvaiheessa nousikin se, etteivät eläinhahmot erottuneet taustastaan kunnolla. Yksi ehdotus oli, että eläinten väriä olisi muutettu räikeämmäksi, joka taas oli ristiriidassa biologien vaatiman luonnonmukaisen värityksen kanssa. Ratkaisuna ongelmaan oli sekä eläimen taustan sävyn haalentaminen että eläimen varjostaminen. Varjostus ei ollut asiakkaan mielestä tarpeeksi voimakas, joten päädyin lisäksi tekemään eläinhahmoihin reunaviivan.

Kartta sisältää kolmesta eri perspektiivistä piirrettyjä olemassa olevaa maailmaa kuvaavia elementtejä: karttapohja on piirretty suoraan ylhäältäpäin nähtynä, rakennukset yläviistosta nähtyinä ja eläinhahmot sivuprofilista nähtyinä. Asiakkaan toiveena oli, että eläimet esitetään sivuprofilissa, mutta koska halusin luoda karttaan kolmiulotteisuuden tuntua, en halunnut esittää rakennuksia samoin. Eläimet ovat myös mittakaavaltaan suurempia kuin maaston mittasuhteita mukailevat rakennukset.

Edelleen käytössä olevassa kartassa (kartta 12) on mielestäni ongelmallista se, että kaikki siinä olevat elementit on visuaalisesti toteutettu samalla tyylillä. Karttapohja, eläinhahmot, pictogrammit sekä numerot sekoittuvat toisiinsa, eikä selkeää informaatiotasojen visuaalista erottelua ole. Omassa suunnitelmassani halusin selkeästi erottaa numeroinnin ja pictogrammit muusta kartasta.

Korkeasaaren uusimmassa kartassa (kartta 12) on eläinmerkkejä, pictogrammeja sekä sini- että oranssipohjaisia numeroita. Numerot viittaavat kartan viereen sijoitettuun listaan, josta käy ilmi, mitä numeroidusta paikasta löytyy. Sininen tausta numerossa kertoo kyseessä olevan palvelu tai nimeämistä vaativa paikka ja oranssi väri merkkää eläinalueita. Asiakas haluaa säilyttää saman logiikan suunnittelemissani uudessa kartassa, mutta

mielestäni nykyinen kartta (kartta 12) on liian täynnä numeroita, pictogrammeja sekä eläinmerkkejä. Päätin säilyttää numeroinnin eläinhahmojen yhteydessä, mutta pictogrammeilta poistin sen, koska mielestäni se on turha. Ehdotin asiakkaalle, että eläimillä on valkopohjaiset numerot, jotka juoksevat 1-49 (tällä hetkellä numeroituja eläinalueita on 31, mutta lisäksi on hyvä jättää varaa). Palvelut ehdotin jätettävän merkatuksi ainoastaan pictogrammilla ja nimeämistä vaativat paikat saivat sinipohjaiset numerot, jotka alkavat numerosta 50. Pictogrammien merkitykset listattaisiin numeroiden tapaan kartan yhteyteen. Se, mitä asiakas lopulta päättää tehtäväksi, jää nähtäväksi.



Eläinhahmot reunaviivalla vaaleammalla taustalla.



Eläinhahmot ilman reunaviivaa tummammalla taustalla.

PROJEKTIN LOPPUTULOS

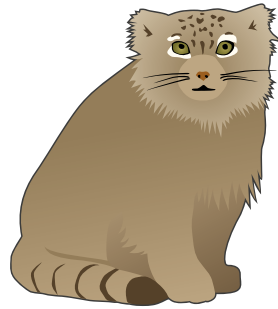
Tekemääni karttaa ei ole vielä huhtikuussa 2013 otettu käyttöön, joten en voi tässä esitellä lopullista painettua karttaa.



KARTTA 29
Suunnittelemani
Korkeasaaren kartta
2013

ELÄINHAHMOT

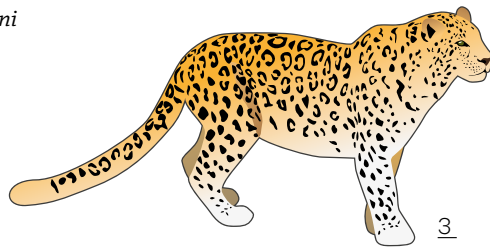
1. Manuli
2. Lumileopardi
3. Amurinleopardi
4. Pesukarhu
5. Kettu
6. Ilves
7. Aasianleijona
8. Amurintiikeri
9. Skunkki
10. Pikkupanda
11. Euroopanvillikissa
12. Saukko
13. Ahma
14. Ruskeakarhu
15. Vaippapaviaani
16. Kani



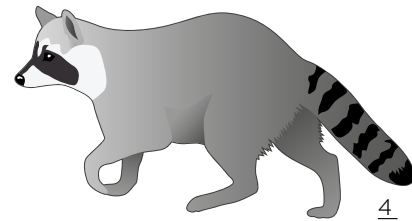
1



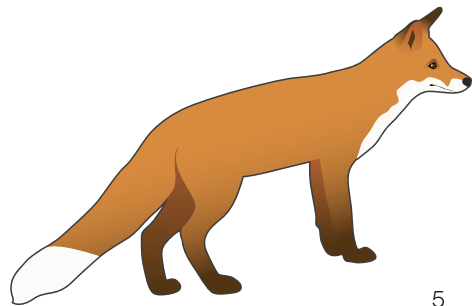
2



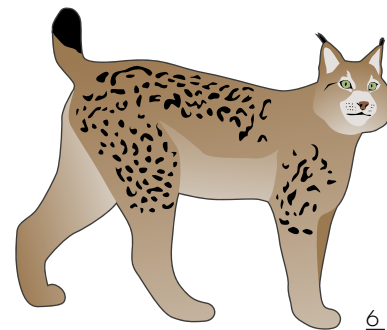
3



4



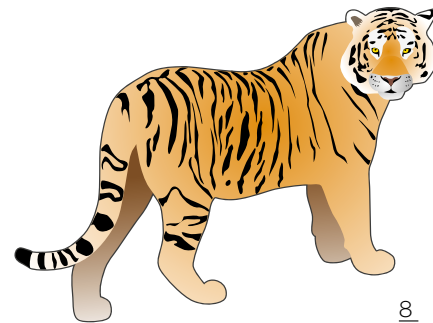
5



6



7



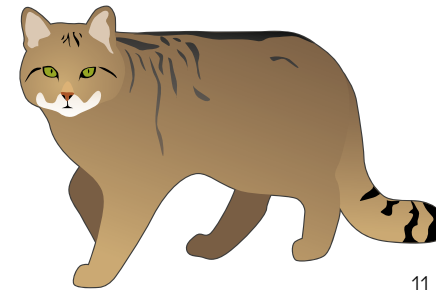
8



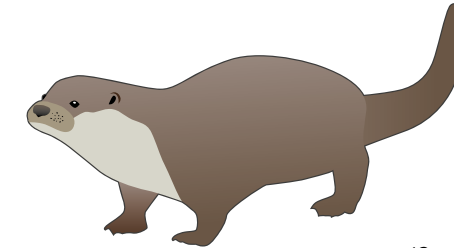
9



10



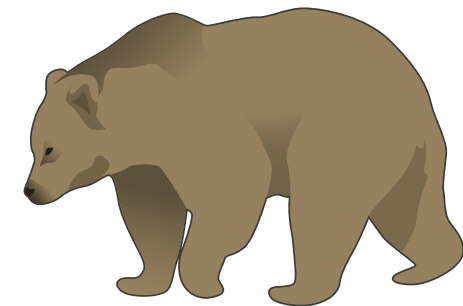
11



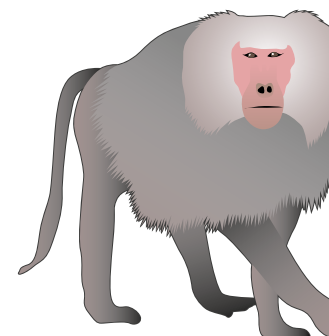
12



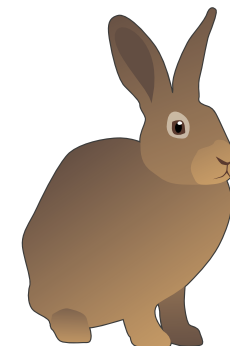
13



14

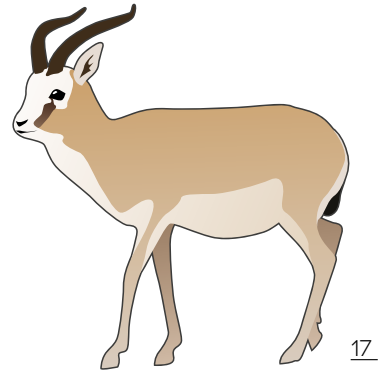


15

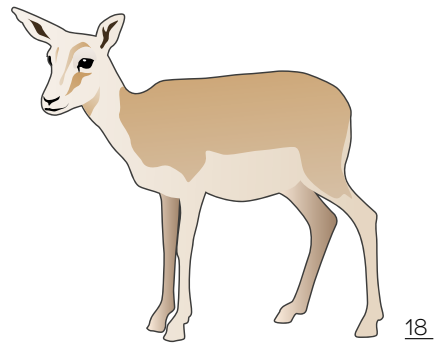


16

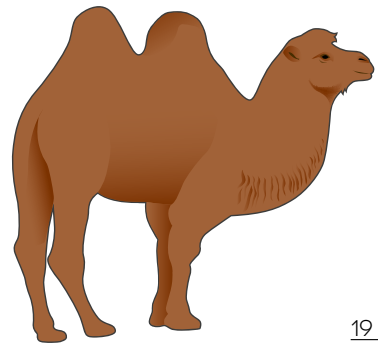
- 17. Kuhertajaselli (uros)
- 18. Kuhertajaselli (naaras)
- 19. Kaksikyttyräinen kameli
- 20. Guanako
- 21. Myskihärkä
- 22. Takini
- 23. Lumivuohi
- 24. Visentti
- 25. Alppivuohi
- 26. Markhor
- 27. Mongolian-villihevonen
- 28. Kulaani
- 29. Vapiti
- 30. Metsäpeura
- 31. Sahelin-suurkilpikonna
- 32. Punaniskavallabi



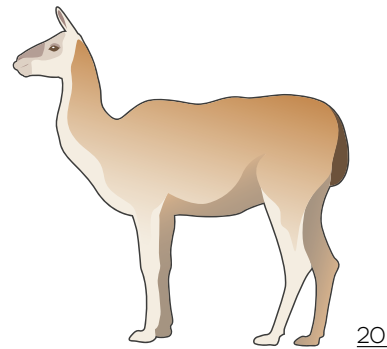
17



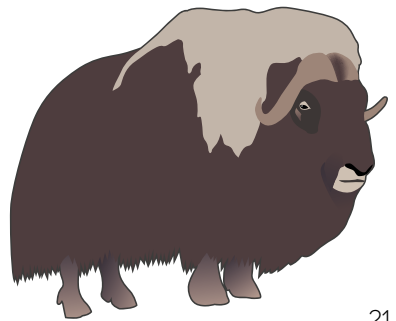
18



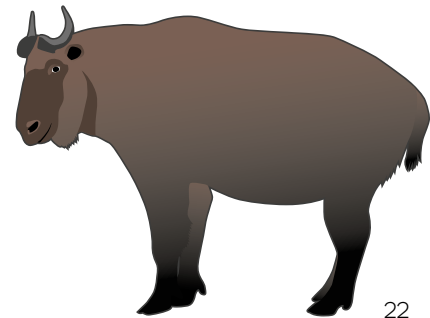
19



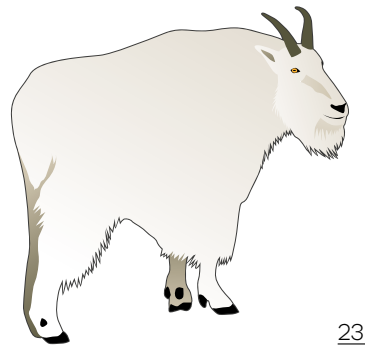
20



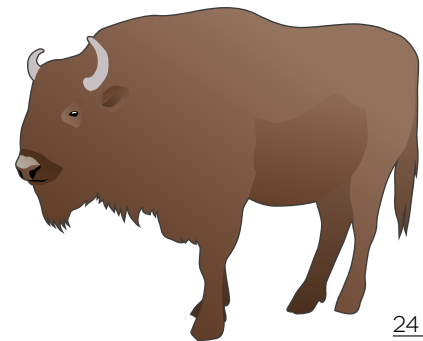
21



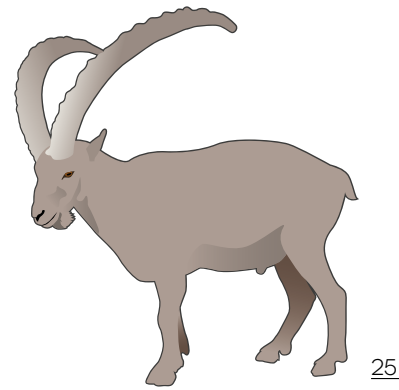
22



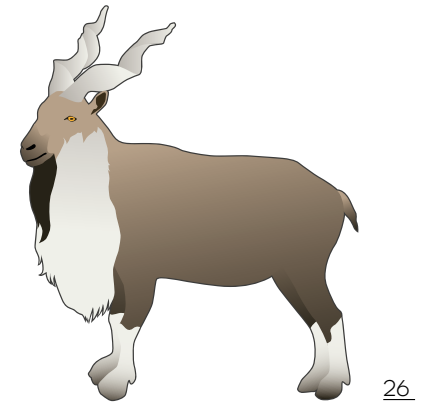
23



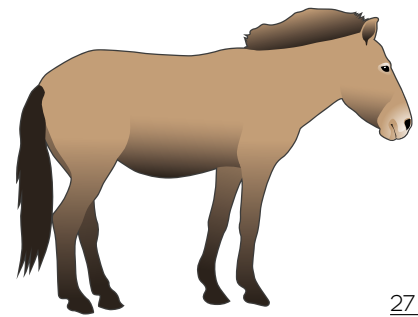
24



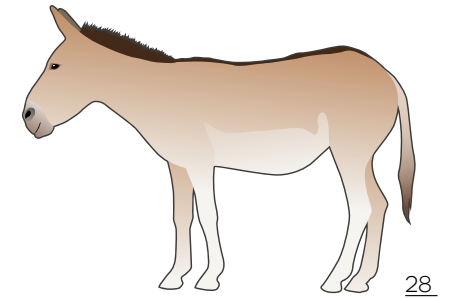
25



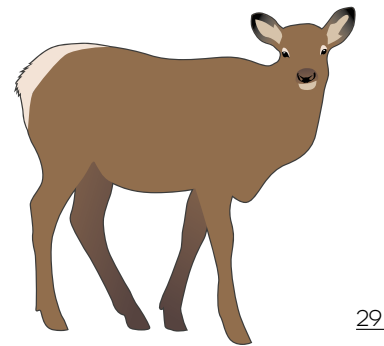
26



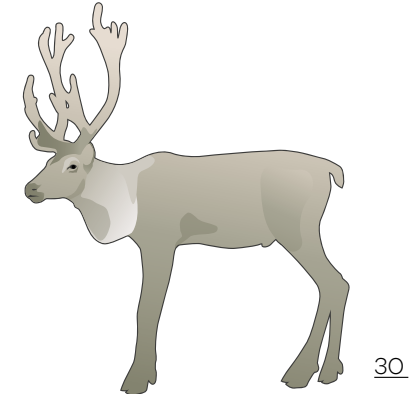
27



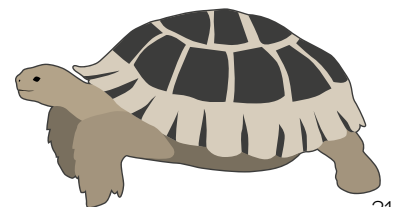
28



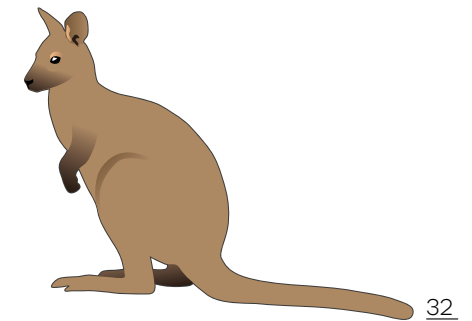
29



30

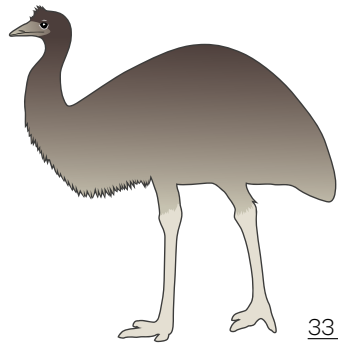


31



32

- 33. Emu
- 34. Sinikurkuuara
- 35. Riikinkukko
- 36. Suokukko
- 37. Maatiaiskana
- 38. Laulujoutsen
- 39. Kuningasmerikotka
- 40. Partakorppikotka
- 41. Tunturipöllö
- 42. Huuhkaja
- 43. Helmipöllö
- 44. Hiiripöllö
- 45. Ritariperhonen
- 46. Kiljuhanhi
- 47. Isopäivägekko
- 48. Boomslang



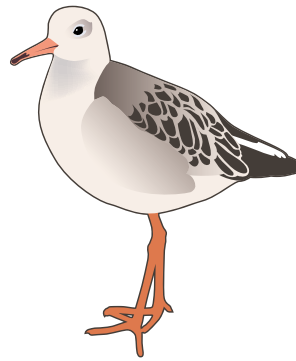
33



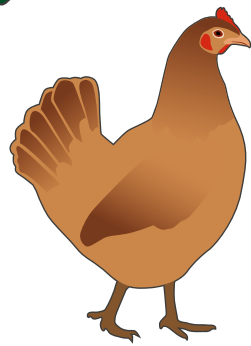
34



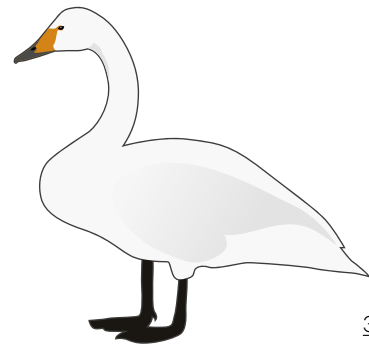
35



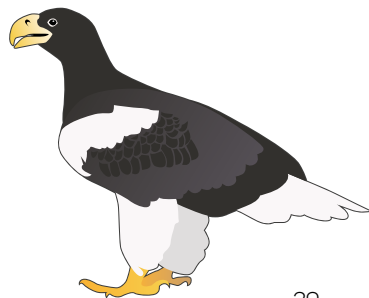
36



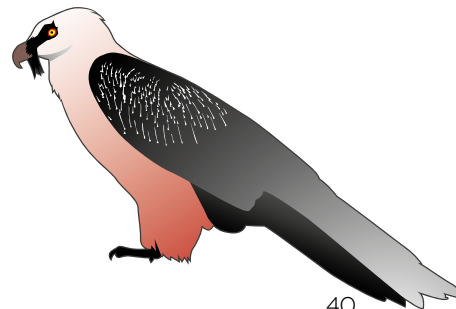
37



38



39



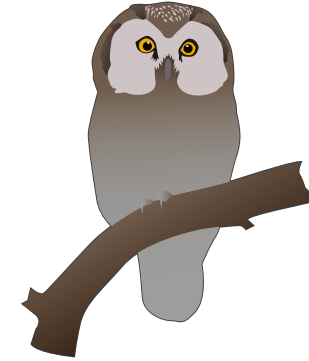
40



41



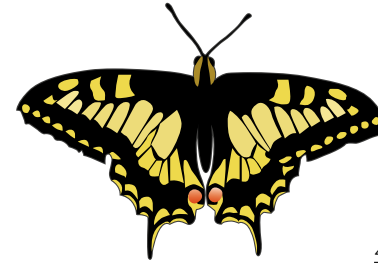
42



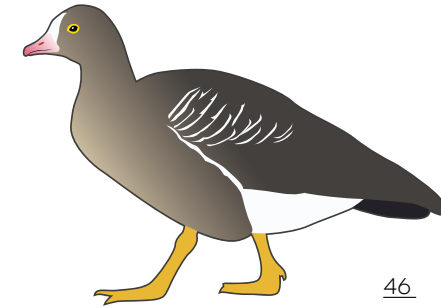
43



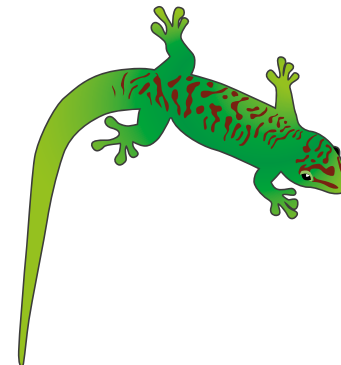
44



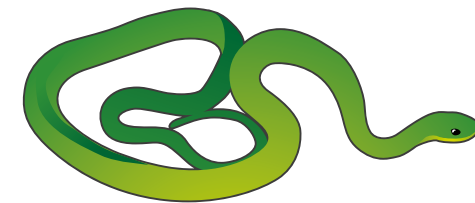
45



46



47



48

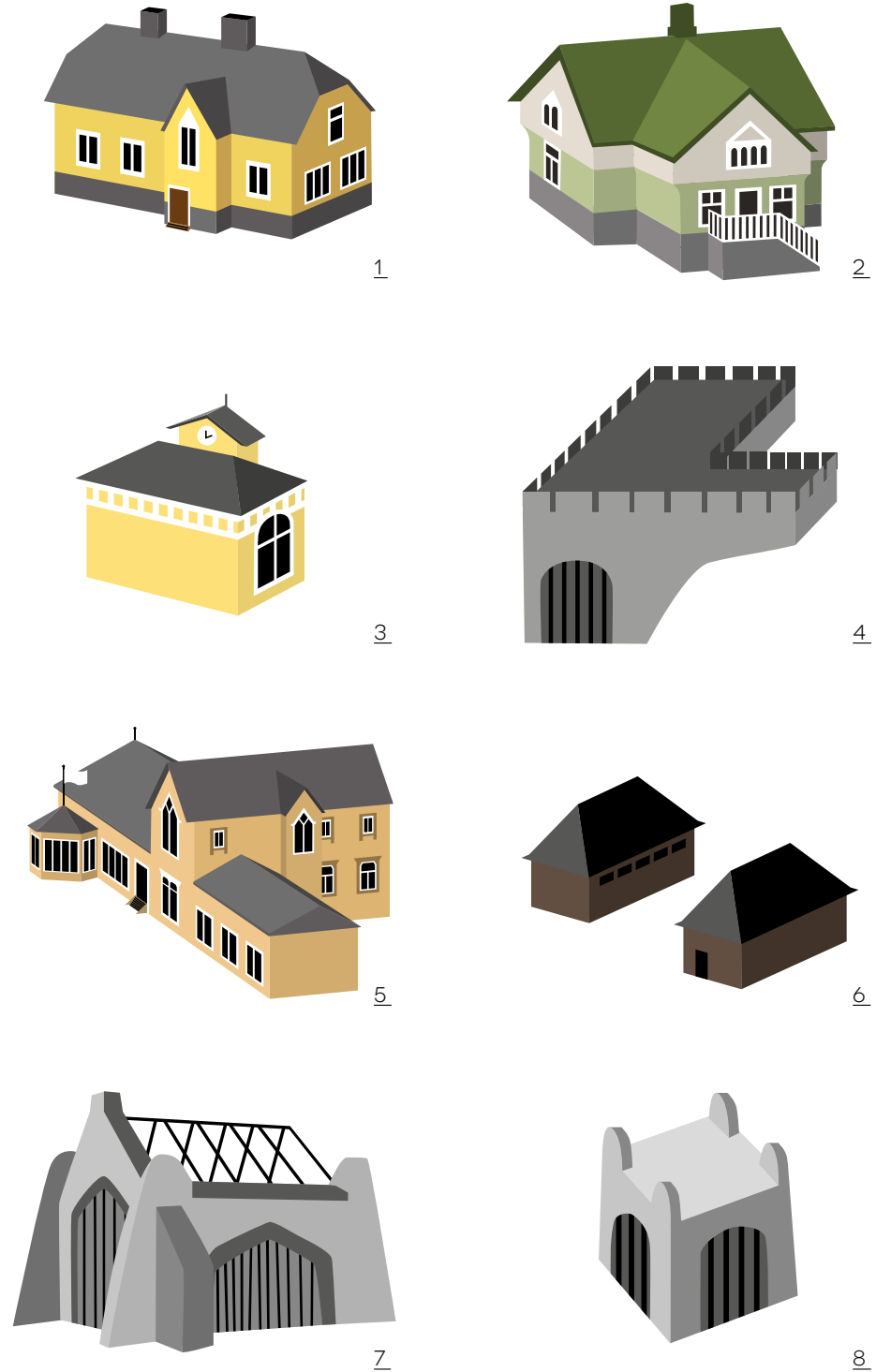
PIKTOGRAMMIT

1. Info
2. WC
3. Lastenhoitopaikka
4. Lastenrattaiden vuokraus
5. Lipunmyynti
6. Pääsy pyörätuolilla
7. Löytötavarat
8. Postilaatikko
9. Laivaranta
10. Bussipysäkki
11. Kahvila
12. Ravintola
13. Kokoonumispaikka
14. Matkamuistomyymälä
15. Ensiapu
16. Roskat
17. Leikkipaikka
18. Piknikpaikka
19. Grillipaikka
20. Tupakointipaikka
21. Tupakointi kielletty
22. Eläinten ruokkiminen kielletty
23. Vierailijoilta pääsy kielletty
24. Lemmikkien tuominen kielletty
25. Rullalautailu kielletty
26. Polkupyörien tuominen kielletty

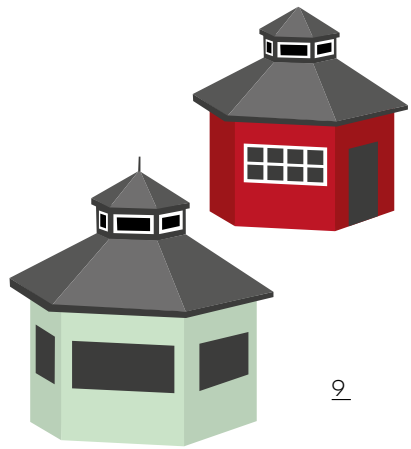


RAKENNUKSET

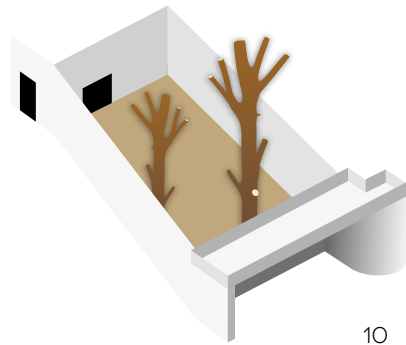
1. Huvila
2. Saarenvartijan tupa
3. Odotuspaviljonki jääkarhulinna
4. Vanha ravintola Pukki metsäpeuratallit
5. Iso karhulinna
6. Pieni karhulinna



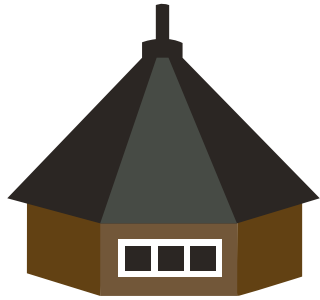
- 9. Mutterikioskit
- 10. Paviaanilinna
- 11. Kota
- 12. Karhulinna
- 13. Kioski
- 14. Näkötorni
- 15. Eläintiloja
- 16. Luontokoulu Arkki
- 17. Africasia
- 18. Amazonia
- 19. Borealia
- 20. Lintuhäkki
- 21. Talleja
- 22. Infotori
- 23. Laiva
- 24. Pukki-patsas



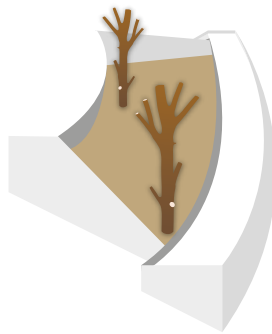
9



10



11



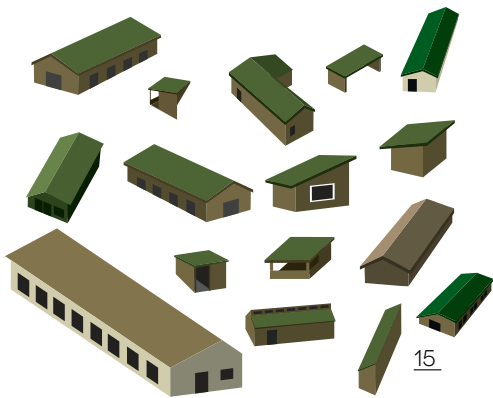
12



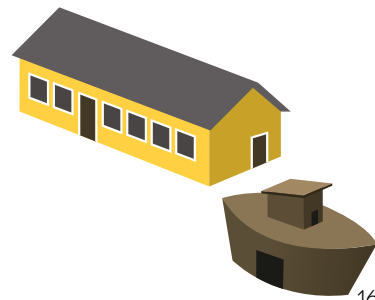
13



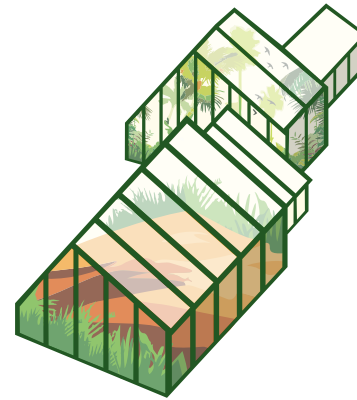
14



15



16



17



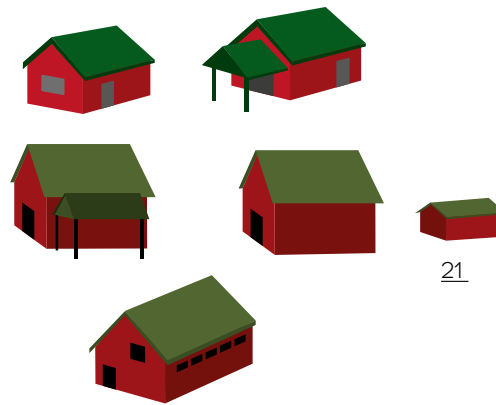
18



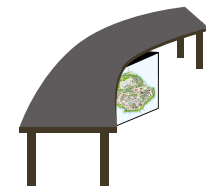
19



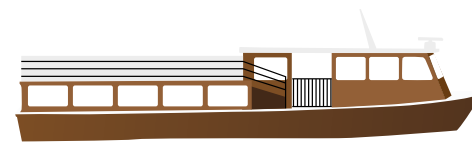
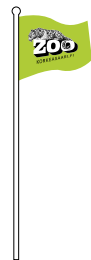
20



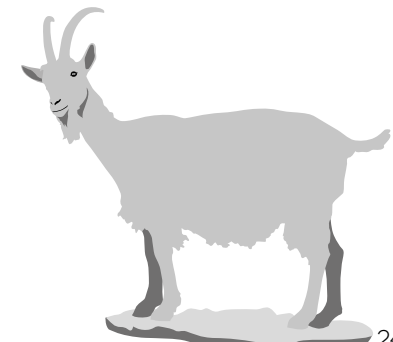
21



22



23



24

LOPPUPÄÄTELMÄT

Korkeasaaren kartalla on omanlainen visuaalinen ilmeensä, siinä on tietyt eläinmerkit ja tietyt piktogrammit. Eläintarhan maastossa käytössä olevat opasteet eivät ole yhteneväisiä kartan visuaalisen ilmeen kanssa, eivätkä ne keskenäänkään noudata mitään visuaalista linjaa. Merkit ovat vuosikymmenten saatossa ympäristöön kerrostuneita ja luovat kävijälle visuaalisesti kaoottisen ja suttuisen kuvan saaresta.

Korkeasaarelle ei ole suunniteltu koskaan yhtenäistä infograafista merkistöä. Rajatunlaajuinen graafinen ilme saarella on, jossa muun muassa määritellään julisteiden visuaalinen ilme. Saarella on oma graafinen suunnittelija mutta myös Photoshopin omaava muuta henkilökuntaa, joka ei näe merkitystä sillä, että kaikessa opasteissa, julisteissa, ilmoituksissa ja kylteissä olisi syytä noudattaa visuaalista yhdenmukaisuutta. Oman näkemykseni mukaan ongelman ytimenä on yleinen vuosia saarella vallinnut tee-se-itse -mentaliteetti. Myöskään monet työntekijät eivät ymmärrä, mitkä työt kuuluvat graafisen suunnittelijan työnkuvaan.

Ollessani Korkeasaarella työharjoittelussa, tehtäväkseni tuli tehdä muutoksia asiakaskarttaan, joita sijaitsi ympäri saarta. Tein vaaditut muutokset, kartat tulostettiin ja asetettiin paikoilleen, mutta koska asiaa ei oltu mietitty loppuun saakka, puuttui kartoista orientaatiota helpottava ”Olet tässä” -merkki. Eikä hetkeäkään kun eräs omatoiminen työntekijä oli tehnyt, tulostanut ja teipannut paikoilleen puuttuvat merkit. Merkissä ei oltu käytetty graafisessa ohjeistuksessa määritettyä fonttia, eikä leikkisä kuvituksena käytetty kissantassun jälki ollut visuaalisesti yhtenevä kartan muun ilmeen kanssa.

Minua turhauttaa, että saamani tehtävänanto oli suunnitella kartta, koska tällöin asiakas hyppäsi paljon oleellisemman suunnitteluvaiheen yli. Ensin pitäisi suunnitella eläintarhalle kokonaisvaltainen visuaalinen ilme, joka sisältäisi myös infograafisen merkistön ja opastejärjestelmän ja vasta tämän jälkeen tehdä sovelluksia. Myös minussa herätti ihmetystä Korkeasaaren kieltä käyttää olemassa olevia teiden nimiä. Mielestäni teiden nimet olisi järkevää ottaa käyttöön, koska se helpottaisi saarella suunnistamista ja täten olisi palvelu vierailijoille.

Projektina Korkeasaaren kartta oli työläs, ja sen loppuun saatamiseen meni noin puolitoista vuotta. Työ ei ole osaltani vieläkään päättynyt, sillä minulta on tilattu viisi uutta eläinhahmoa. Eläintarhaan on nimittäin hankittu lisää eläinlajeja ja näin tulee tapahtumaan tulevaisuudessakin. Jatkanko minä hahmojen piirtämistä vai joku muu, jää nähtäväksi. Kuulin entisiltä työtovereiltani, että Korkeasaaren tullaan suunnittelemaan kokonaisvaltainen infograafinen järjestelmä. Tämä tieto ilahduttaa minua, mutta samalla mietin, mikä tulee olemaan tekemäni kartan kohdalla. Otetaanko se osaksi uutta suunnitelmaa vai jääkö se vain lyhytaikaiseksi siirtymäkauden kartaksi?

Olen tyytyväinen työni lopputulokseen. Varmasti joitain seikkoja olisin voinut tehdä paremminkin, mutta kokonaisuutena kartta on mielestäni toimiva. Asiakkaan puolelta en ole saanut palautetta kartasta.



LÄHTEET

- Holmes, Nigel 1991.** *Pictorial Maps*. New York: Watson-Guption Publications.
- Imhof, Eduard 1965.** *Cartographic Relief Presentation*. Berlin: Walter de Gruyter & Co. Publishers.
- Koponen, Juuso ja Hildén, Jonatan 2012.** *Informaatiomuotoilu tekee tiedon näkyväksi*. www.informaatiomuotoilu.fi. Luettu 3.3.2013.
- Owen, William 2002.** *Beyond the horizon*. Teoksessa Robert Fawcett-Tang ed. 2002. *Mapping – an illustrated guide to graphic navigational systems*. Mies: RotoVision SA.
- Tufte, Edward R. 1990.** *Envisioning Information*. Cheshire, Connecticut: Graphics Press LLC.
- Wildbur, Peter 1988.** *Information graphics*. London: Trefoil Publications.

KUVALÄHTEET

- Kannen kuva:** Korkeasaaren arkisto 2011
- Kartat 1–19:** Korkeasaaren arkisto 2011
- Kartta 20:** Zoo de Granby.
http://www.zoodegranby.com/zoo/images/documents/zoee_plan_de_site.pdf.
Luettu 14.4.2013
- Kartta 21:** Adelaide Zoo.
http://www.zoossa.com.au/_files/f/328446/Adelaide%20Zoo%20Map.pdf.
Luettu 5.11.2011
- Kartta 22:** Zoo de Barcelona.
http://www.zoobarcelona.cat/uploads/tx_zoobarcelona/PLANOZOO_03.pdf.
Luettu 19.12.20011
- Kartta 23:** Moscow Zoo.
http://www.zoo.ru/moscow/frame_e1.htm. Luettu 14.4.2013
- Kartta 24:** San Diego Zoo.
http://www.sandiegozoo.org/images/zoo/SanDiegoZoo_GuideMap_Jan2012-2.pdf.
Luettu 5.11.2011
- Kartta 25:** Korkeasaaren arkisto 2011
- Kartta 26:** Maarit Hohteri, Korkeasaaren arkisto 2013
- Kartat 27–28:** Korkeasaaren arkisto 2011
- Kartta 29:** Maarit Hohteri, Korkeasaaren arkisto 2013
- Kartta 30–31:** Korkeasaaren arkisto 2011
- Kuvat 1–3:** Maarit Hohteri, Korkeasaaren kuva-arkisto 2011
- Kuva 4:** Maher, Martin 2012. *Heroes – Lance Wyman*. Designers Journal.
<http://www.designersjournal.net/jottings/designheroes/heroes-lance-wyman>.
Luettu 14.4.2013
- Kuva 5:** Maarit Hohteri, Korkeasaaren arkisto 2013
- Kuva 6:** Korkeasaaren arkisto 2011
- Kuva 7:** Korkeasaaren kuva-arkisto 2011
- Kuva 8:** Maarit Hohterin arkisto 2013
- Kuvat 9–11:** Maarit Hohteri, Korkeasaaren kuva-arkisto 2011
- Kuva 12:** Pictograms and Icon Graphics 2002. *From Public Signage to Web Icons*. Nippan: P.I.E Books
- Kuva 13:** AIGA 2013. <http://www.aiga.org/symbol-signs/>. Luettu 11.4.2013
- Piktogrammit 1–4:** Korkeasaaren arkisto 2011

KARTTA 30
Yksityiskohta Korkeasaaren kartasta vuodelta 1892.

