

Viika Sankila

TAMPEREEN KANSI JA AREENA VISUAALISENA KUVITELMANA

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta

Pro gradu –tutkielma

Huhtikuu 2024

Viika Sankila: Tampereen Kansi ja areena visuaalisena kuvitelmana
Pro-Gradu –tutkielma
Tampereen yliopisto
Visuaalisen journalismin maisteriohjelma
Huhtikuu 2024

Tutkielmassani keskityn tarkastelemaan kuvien vaikutusta kaupunki-identiteetin muodostumisessa. Keskityn Tampereen Kansi ja areena -hankkeen havainnekuvien kehitykseen aikavälillä 2009–2022. Tarkastelen mediassa esitettyjen näkemysten vaikutusta hankkeen toteutumiseen ja arvioin teknologian, fotorealismien, algoritmisen suunnittelun ja tähtiarkkitehtuuri -projektien vaikutusta kaupunkisuunnitteluun Tampereella.

Teoreettinen viitekehyseni pohjautuu Charles Sanders Peircen semiotiikan teoriaan, joka auttaa hahmottamaan merkkien toimintaa ja merkitysten muodostumista objektin, merkkiväliseen, tulkitsimen, ikonin, indeksin ja symbolin käsitteiden kautta. Tämä lähestymistapa tarjoaa mahdollisuuden tarkastella kuvien erilaisia tehtäviä ja niiden visuaalista muutosta hankkeen eri vaiheissa. Analysoimalla kuvien semiotiikkaa paljastuu myös kehitystä kuvien tuottamisen menetelmissä viimeisen vuosikymmenen aikana.

Tutkimusaineistoni koostuu pääosin Aamulehden ja Yle:n verkkouutisten kuvista, joista koostin yhteensä 77:n kuvan aineiston. Näistä olen valinnut tarkempaan analyysiin 20 kuvaa. Lisäksi olen hyödyntänyt muita maakuntalehtiä ja tekstiaineistoja, kuten Tampereen kaupungin tilaamia korkean rakentamisen selvityksiä sekä kaupungin omia verkkosivuja.

Havainnot osoittavat, että kuvien rooli ei rajoitu pelkästään visuaaliseen representaatioon, vaan etenkin arkkitehtuurin kontekstissa ne voivat aktiivisesti toimia todellisuutta tuottavina tekijöinä. Teknologian kehitys on mullistanut arkkitehtonisen visualisoinnin, mutta samalla riippuvuus digitaalisista työkaluista voi rajoittaa suunnittelijoiden inhimillistä luovuutta. Tämä mahdollisesti vahvistaa vanhentuneita näkemyksiä tulevaisuudesta ja kannustaa toistamaan aiempia ratkaisuja sen sijaan, että pyrittäisiin uudistumaan.

Avainsanat: suunnittelun tutkimus, visuaalisuuden tutkimus, kaupunkikehitys, tapaus-tutkimus, arkkitehtuuri, journalismi, semiotiikka

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin Originality Check ohjelmalla.

SISÄLLYSLUETTELO

1	JOHDANTO.....	1
2	VISUAALINEN SEMIOTIIKKA.....	5
	2.1 Semiotiikka merkkioppina.....	5
	2.2 Pragmaattinen merkkijärjestelmä.....	7
	2.2.1 Ikoni.....	9
	2.2.2 Indeksi.....	10
	2.2.3 Symboli.....	13
3	METODI JA AINEISTO.....	15
	3.1 Hybridi mediamaisema.....	16
	3.2 Havainnekuva.....	18
	3.2.1 Fotorealismi ja algoritminen suunnittelu.....	19
4	RAKENNUSSUUNNITTELUN VAIHEET.....	22
	4.1 Aikajana.....	23
	4.2 Kolme käännekohtaa.....	24
	4.2.1 2010 Tähtiarkkitehti ja luonnokset.....	27
	4.2.2 2016 Ihminen sijoitetaan kuvaan.....	36
	4.2.3 2019 Valokuvallinen realismi.....	44
5	VISUAALISUUS KAUPUNKISUUNNITTELUSSA.....	51
	5.1 Median rooli.....	51
	5.2 Kuvallinen ajattelu.....	53
	5.3 Kaupungin imago ja ikoninen arkkitehtuuri.....	58
6	JOHTOPÄÄTÖKSET.....	63
7	LÄHTEET.....	70

1 JOHDANTO

Tampereelle luodaan uudenlaista metropolimaista kaupunkikuvaa kuvin ja sanoin. Entinen tehdas - ja työläiskaupunki Manchester on muuttunut ja saanut lempinimekseen vaihtoehtoisia ehdotelmia, kuten Tamhattan, Mansehattan, tai Suomen Silicon Valley. Ei siis mikä tahansa metropoli, vaan esikuvanaan yksi maailman maineikkaimmista kaupungeista ja urbaanit alueet, jotka ovat tunnettuja korkeasta rakentamisestaan tai teknologisista innovaatioistaan. Manhattan -vertauksen juuret voidaan paikantaa kesällä 1989 Tampereella syntyneeseen protestiliikehdintään ja Tampella-liikkeeseen (Lammi 1992). Liike nousi vastustamaan kaupungin ja Tampella-yhtiön välistä sopimusta Tammerkosken rannalla olevan keskustatontin kaavoittamisesta, jolloin silloiset visiitit pilvenpiirtäjistä ("Tamhattan") torjuttiin järjestelmällisesti (Lammi 1992, 69). Suunnitelman pienoismalli, joka on Timo Penttilän käsialaa vuodelta 1988, on tällä hetkellä esillä Työväenmuseo Werstaan Teollisuusmuseo-näyttelyssä. Opastekyltissä todetaan, että sanomalehdissä esitetyt havainnekuvat suunnitelmasta herättivät kaupunkilaiset, mutta jossain vaiheessa suunnitelma katosi julkisuudesta ja "sen merkitys kaavasunnittelun lähtökohtana kiistettiin". Kesällä 1989 Wanhan kirjastotalon puistossa myös järjestettiin puistokonsertti nimeltään "Manse vastaan Manhattan".

Tampereen kaupungin teettämässä "Korkeanrakentamisen selvitys Tampereen keskusta-alueella"- asiakirjassa (2012, 23) mainitaan varhaisia korkeita visioita Tampereella, kuten Ragnar Ypyän ja Martta Martikainen-Ypyän vuonna 1936 esittämä "Cocktail à la Manhattan" tai vuonna 1957 järjestetyn Rastin talon suunnittelukilpailu, jossa esitettiin rakennettavaksi 43-kerroksista tornitaloa. Nämä kaupunkisuunnittelun vaiheet osoittavat, että korkean rakentamisen visioilla ja suurkaupunki viittauksilla on pitkä historia Tampereella. Selvityksessä (2012, 5) myös todetaan, että "rakennuskorkeuksien kasvu seuraa yleistä kansainvälistä trendiä, jossa on näkyvissä selvä korkean rakentamisen kiihtyminen 2000-luvun vaihteessa 2010-luvulle tultaessa". Syyt liittyvät selvityksen mukaan yleiseen kaupungistumiseen, kaupunkien väliseen kilpailuun, kulttuuriseen muutokseen suhtautumisessa korkeaan rakentamiseen sekä entistä suurempiin rakennushankkeisiin. Vaikka korkea rakentaminen itsessään on todettu epäekologiseksi, se tukee

kaupunkirakenteen tiivistämistä ja joukkoliikenteen hyödyntämistä, jonka vuoksi korkea rakentamista perustellaan myös osana kaupunkien “hiilijalanjäljen pienentämiseen tähtääviä strategioita”. Korkean rakentamisen rajapinta on määritelty yleisesti yli 12-kerroksisiksi tai yli 35 metriä korkuisiksi rakennuksiksi.

2020-luvulla vertauksia maailman suurkaupunkeihin viljellään niin mediassa kuin Tampereen kaupungin omissa markkinointimateriaaleissakin. Taito shopin kaupunki tuotteissa inspiraatiota on haettu Fritz Langin Metropolis -elokuvasta. Julisteessa kaupungin uusimmat maamerkit on sommiteltu yhteen “nykyhetkeä vastaavaksi ja tulevaisuutta visioivaksi kokonaisuudeksi” (Taitoshop 2022). Metropolis-elokuva vuodelta 1927, joka on tunnettu futuristisesta visiostaan, lavastuksestaan ja kekseliästä tilankäytöstä, on kuitenkin painajaismainen dystopia ja tarina, jossa maan alla raatavien alemman luokan kansalaisten työ on muuttanut heidät zombin kaltaisiksi työkoneiksi. Kaarina Lehtisalo (2020) kirjoittaa Kulttuuritoimitus-lehden analyysissa elokuvassa kuvailusta tulevaisuuden fantasiakaupungista, jossa yhteiskuntaa hallitsevat “omassa ylhäisökuplassaan elävät rikkaat” ja samanaikaisesti syvällä maan uumenissa raataa “työläisten nujerrettu orjajoukko”.

Kun saavuin paluumuuttajana Tampereelle syksyllä 2021, ajattelin vielä, että suurkaupunkifantasiat Tampereella vaikuttivat kaikessa absurdiudessaan jopa humoristisilta. Kymmenen vuoden aikana kaupunkikuvassa oli tapahtunut paljon, ja esimerkiksi pitkään suunnitellut rantatunneli ja raitiotien ensimmäiset reitit olivat valmistuneet. Kansi ja arena –hankkeeseen kuuluvat tornitalot olivat jo muuttaneet kaupunkisiluetta, kun aikaisemmin Tampereella kauas näkyivät kirkontornit, tehdaspiiput sekä Näsinneula, Tampereen yksi ikonisin rakenne. Monien tervetulleiden muutosten lisäksi aloin kiinnittää huomiota median, mm. *Aamulehden*, Yle:n ja *Helsingin Sanomien* puheisiin poikkeuksellisesta “rakennusbuumista” sekä Tampereen uudenaikaisesta vetovoimasta. Esimerkiksi HS Visio:n ylistävässä artikkelissa (29.10.2022) kuvaillaan kaupunkia, joka on dynaaminen ja houkutteleva, ja tarjoaa sekä paikallisille asukkaille että vierailijoille monipuolisia houkuttelevia mahdollisuuksia lähes kaikissa elämäntilanteissa.

Kun puolalais-amerikkalaisen arkkitehti Daniel Libeskindin studion luomat havainnekuvat Kansi ja areena -hankkeesta julkaistiin yli 13-vuotta sitten 3.11.2010, syntyi median käsiteltäväksi uusi visio Tampereesta. Daniel Libeskindin suunnittelema Tampereen kannen korkein torni tulisi olemaan 90 metriä korkea. Vuodesta 2011 saakka kaupunkia on pyritty uudistamaan "Viiden tähden keskusta" -kehitysohjelman mukaisesti, ja Kansi ja areena -hanke tornitaloineen on osa tätä kokonaisuutta (Tampereen kaupunki). Kansirakentaminen junaradan päälle tulee jatkumaan myös ns. Asemakeskuksen hankkeessa ja Tampereen kaupungin nettisivujen mukaan koko asemanseutu on määritelty korkean rakentamisen vyöhykkeeksi.

Tutkielmassani tarkastelen Kansi ja areena -hankkeen visuaalista kehittymistä mediassa esitellyissä kuvissa projektin alkuvaiheista aina areenan valmistumiseen saakka. Kansi ja areena -hanke tunnetaan monitoimiareenasta ja junaradan päälle rakennetuista tornitaloista, mutta lisäksi hankkeeseen sisältyy toimistotiloja, hotelli, kasino, joka kuitenkin suljettiin joulukuussa 2023, ravintoloita sekä muita kaupallisia toimijoita. Julkisessa keskustelussa hanke on ymmärretty nimillä: Keskusareena, Tampereen Kannen areena, Kansi ja areena, monitoimiareena sekä nykyinen sponsorinimi Nokia Arena, joka oli puoleltoista vuoden ajan myös Uros Live. Nimi muuttui Nokia Arenaksi muutama kuukausi ennen virallisia avajaisia, jotka järjestettiin 15. Joulukuuta 2021. Tekstissäni valitsen termin riippuen siitä viittaanko hankkeeseen kokonaisuutena, vai pelkästään areenaan.

Keskityn tarkastelemaan Tampereen Kansi ja areena -hankkeen havainnekuvien semioottisia merkityksiä. Pyrin hahmottamaan, millainen visuaalinen muutos kuvissa on havaittavissa projektin eri vaiheissa ajanjaksolla 2009–2020 ja millaisia vaikutuksia eri vaiheilla voi olla. Pureudun tähtiarkkitehtuurin rooliin kaupunkisuunnittelussa ja pohdin mediassa esitettyjen näkemysten vaikutusta nykyaikaisiin kaupunkeihin. Olen erityisen kiinnostunut siitä, miten luodut kuvalliset visiot, havainnekuvat ja niistä syntyvät assosiaatiot vaikuttavat ja muokkaavat Tampereen kaltaisen keskisuuren urbaanin alueen kaupunkikuvaa. Analysoin havainnekuvien käsittelyä paikallismediassa, kuten *Aamulehdessä* ja Yle:llä, ja tutkin niiden semioottista roolia ikonin, indeksin ja symbolin käsitteiden avulla. Teoreettinen viitekehyseni perustuu Charles Sanders Peircen

pragmaattiseen merkkiteoriaan, jota tulkitseen arkkitehtuurin kontekstissa professori Richard Coynen (2019) Peirce for Architects -kirjan pohjalta. Tutkimuskysymykseni heijastelevat laajempia kysymyksiä kuvien voimasta mukailen visuaalisen kulttuurin tutkija Mieke Balin (2021) pohdintoja siitä, miten kuvat vaikuttavat meihin, ohjaavat meitä harhaan tai johdattavat kohti oivalluksia ja muutosta.

2 VISUAALINEN SEMIOTIIKKA

Tässä luvussa selvitän valitsemani teorian taustaa ja käsitteitä. Semiotiikan teoria tarjoaa viitekehyksen, jonka avulla voi tarkastella välitettyjä merkityksiä sekä verbaalisesti että visuaalisesti. Yksi semiotiikan kulmakivistä on merkki, peruskäsite, joka viittaa kaikkeen, mikä kantaa merkitystä. Merkin toimintaa tarkastellaan osina: *merkitsijä, merkitty, objekti, merkkiväline, tulkitsin, ikoni, indeksi* ja *symboli*.

Arkkitehtuurissa semioottinen lähestymistapa tarjoaa mahdollisuuden tarkastella arkkitehtonista kieltä ja ympäristöä tavalla, joka paljastaa sen symboliset, ikoniset ja indeksiset elementit, jotka vaikuttavat ihmisten kokemuksiin ja tulkintoihin rakennetusta ympäristöstä erilaisten medioiden välityksellä.

2.1 Semiotiikka merkkioppina

Puhutun ja kirjoitetun lisäksi kieli koostuu merkeistä, eli symboleista, hieroglyfeistä ja kuvista. Semiootikot pyrkivät ymmärtämään, miten nämä merkit toimivat ja millaisia merkityksiä ne kantavat (Rose 2023, 171). Semiotiikassa merkki perinteisesti määritellään joksikin, joka edustaa tai kuvastaa jotakin muuta. Sen muoto voi olla melkein mitä tahansa - sana, kuva, ääni, haju, maku, teko, tapahtuma tai esine. Mikä tahansa siis voi olla tulkittavissa merkinä, vaikka asioilla itsessään ei ole sisäistä merkitystä. Merkitys syntyy vasta tulkinnan kautta, kun ihmiset antavat asioille merkityksen (Chandler 2022, 2).

Kielitieteilijä Ferdinand de Saussure (1857–1913) puhui *merkitsijästä* (signifier) ja *merkitystä* (signified) eli asiasta, johon merkki viittaa (Chandler 2022, 16). Tämä ajattelutapa erottelee asiat ja niihin viittaavat merkit. Saussuren mukaan kieli toimii abstraktien käsitteiden ympärillä, esimerkiksi sanat ja kuvat toimivat "todellisen" ulkopuolella ja merkitys syntyy suhteessa muihin merkitsijöihin (Coyne 2019, 14). Tämä näkemys korostaa rakenteen merkitystä kokonaisuuden ymmärtämisessä.

Charles Sanders Peircen (1839–1914) filosofian mukaisesti kaikki *merkkitapahtumat* synnyttävät kokijassa jonkinlaisen tulkinnan, käännöksen, vaikutuksen tai seurauksen (Coyne 2019, 30). Janne Seppäsen (2005, 110) sanoin merkki “kutsuu jonkun tulkitsemaan itsensä ja luo tämän henkilön mielessä jonkun mielikuvan”. Tulkitsija siten neuvottelee merkin merkityksestä ympäröivän kulttuurin ja henkilökohtaisen kokemushistoriansa viitekehyksessä (Seppä 2012, 134). Merkin olemus on prosessiluonteinen, koska merkitys muotoutuu jatkuvasti tulkitsijan mielen assosiaatioiden ja kokemusten kautta. Esimerkiksi sanat eivät ole suoraan yhteydessä niihin asioihin, joita ne merkitsevät, vaan ne liittyvät ihmisen “käsitykseen tästä oliosta, toiminnasta tai ominaisuudesta” (Ojutkangas 2013, 194). Koska tulkitsijan mielikuvat voidaan tulkita uudelleen loputtomasti, tämä tekee merkitysketjun määrittämisestä haastavaa (Raaphorst ym. 2020, 169).

Mikä tahansa voi siis olla merkki, kunhan sillä on merkitystä jollekulle. Peircen näkemyksen mukaan kaikki ajatukset toimivat merkkeinä, jopa elämä ja ihminen itsessään koostuvat merkkijärjestelmistä (Coyne 2019, 95). Tämä filosofia esittää näkemyksen, jossa kommunikaatio ja semioottiset prosessit tapahtuvat luonnossa ja universumissa, riippumatta siitä, ovatko ihmiset osa tätä kokonaisuutta vai eivät. Arkkitehtoniset ympäristöt ja visuaaliset esitykset niistä, kätkevät sisäänsä lukuisia viestejä, ja voidaan siten myös ymmärtää osana tätä merkkien järjestelmää.

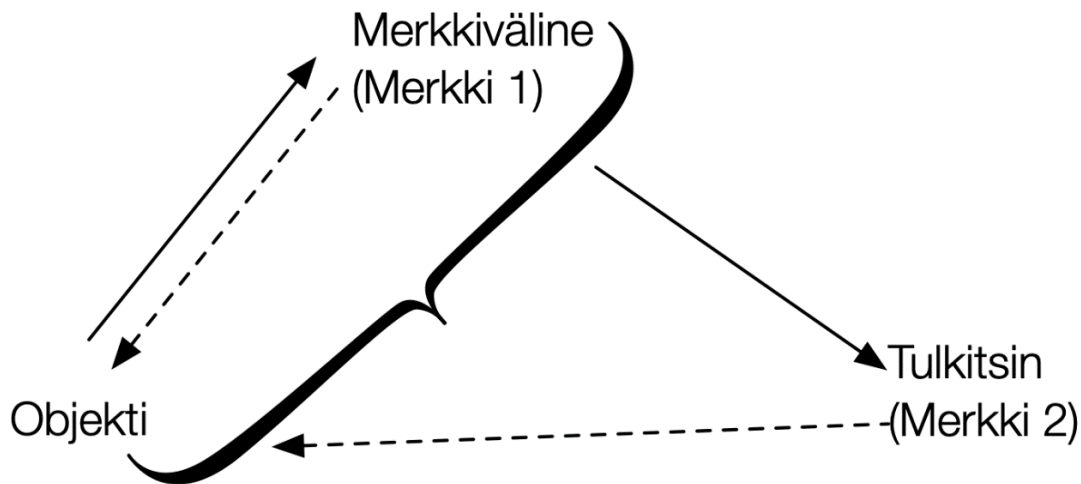
Arkkitehti ja teoreetikko Charles Jencksin (1980, 73) mukaan arkkitehtuurissa kommunikatiivisia elementtejä ovat mm. muoto, tila, pinta, tilavuus, rytmi, väri, tekstuuri, tiheys, ääni, haju, tunto, kineettinen laatu ja lämpö. Raaphorstin ja kumppaneiden (2020, 168–176) tutkimuksessa arkkitehtuurin semioottisuus käsittää laajasti niin visuaaliset elementit, tekniikat, jopa suunnittelijan tarkoitukset, kuin välineet, graafiset menetelmät, tilallisen projisoinnin, perspektiivin, mittakaavan, selittävät elementit ja ilmaisun tyylin. Peircen merkkiteorian kautta arkkitehtuuria voidaankin tarkastella laajana merkkijärjestelmänä, joka kattaa viestinnälliset tehtävät aina suunnittelusta rakentamiseen. Tähän sisältyvät erilaiset representaatiot, kuten piirustukset, valokuvat ja rakennuksiin liittyvät moninaiset merkitykset ja kontekstit aina lainsäädännöstä, arkistoista ja

rakennusperinnöstä raunioihin, purkamiseen, rappeutumiseen, jälkiin ja akustisiin ulottuvuuksiin (Coyne 2019, 27). Arkkitehtuurin kontekstissa on merkittävää huomioida tiloihin liittyvät tuntemukset, jotka usein muovautuvat odotusten kautta ja joilla on juurensa siinä, mitä olemme lukeneet tai kuulleet kyseisestä tilasta ja miten se on esitetty mediassa (Coyne 2019, 48–49). Tämä alleviivaa merkkien tulkinnan keskeistä roolia arkkitehtonisessa kokemuksessa.

2.2 Pragmaattinen merkkijärjestelmä

Siinä missä Saussuren alulle panemaa semiotiikan haaraa kutsutaan *strukturealistiseksi*, Peircen yhteyteen on liitetty *pragmatismi* (Chandler 2022, 30). Heidän näkemyksensä merkityksen syntymisestä eroavat toisistaan siten, että Saussuren semiotiikassa merkitys syntyy merkkien ja merkitysten välisen mielivaltaisen, mutta yhteisesti hyväksytyjen sääntöjen sekä kielen rakenteellisen järjestelmän mukaan, kun taas Peircen mukaan merkitys syntyy tulkinnan kautta. Hän ilmaisee tämän sanoen: "Kaikki ajattelu on erilaisen merkkien tulkintaa" (1998, 4). Peircen merkkiteorian mukaan *merkki* (sign) on materiaallinen tai mentaalinen havaittava asia, joka toimii jonkin toisen asian merkinä. Peircen semioottiseen prosessiin sisältyy kolmen suhde (Chandler 2022, 31):

- *Merkkiväline* (representamen, sign vehicle) – representoi jotain toista asiaa eli objektiaan, merkin havaittavissa oleva muoto
- *Tulkitsin* (interpretant) – merkin tuottama vaikutus tai merkitys henkilöön, toimijaan tai tahoon, joka viestin vastaanottaa, jatkuva merkitysketju
- *Objekti* (object) – asia, johon merkki viittaa tai jota se edustaa



Lähde: Bauters, Merja. Semioottinen analyysi. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto.

Merkkiväline on se osa koko merkistä, joka välittää viestin, eli sillä on viestinnällinen tehtävä. Tulkitsin taas on Peircen (1998, 163) mukaan mielessä oleva ajatus, jonka merkki saa aikaan, eli mentaalinen idea kohteesta. Se voi tarkoittaa merkitystä, tulkintaa tai toimintaa (Coyne 2019, 115). Objekti voi olla materiaallinen (areena) tai kuvitteellinen (visio areenasta), tai muu virtuaalinen idea, konsepti tai asia, johon merkki viittaa, josta se vihjaa, jota se muistuttaa tai edustaa (Coyne 2019, 116). Tutkielmani aineiston arkkitehtoniset havainnekuvat välittävät informaatiota ja luovat siten mielikuvia tulevasta hankkeesta. Näiden kuvien visuaaliset elementit toimivat merkkivälineinä, jotka auttavat tulkitsemaan ja ymmärtämään rakennettavan kohteen luonnetta. Itse kuvattava hanke on objekti, johon nämä merkit viittaavat. Tulkitsin puolestaan edustaa niitä näkemyksiä, arvioita ja tulkintoja, joita ihmiset muodostavat kohteesta ja sen esityksestä. Merkkien analysointi ja tulkinta voi siis perustua Peircen semioottiseen ajatteluun, jossa merkkien merkitystä analysoidaan niiden aineksen, kohdesuhteiden ja tulkintasuhteiden perusteella (Coyne 2019: Peirce 2001, 422).

Aineistoni analysoinnissa keskeisiksi nousevat Peircen semiotiikan peruskäsitteet, *ikonit*, *indeksi* ja *symboli*, jotka voivat representoida kohteitaan kolmella eri tavalla (Peirce 1998, 13). Erityisesti tiedon visualisoinnissa paljon käytetyt ikonit ja symbolit tarjoavat toimivia tapoja ja konventioita tiedon visuaalisessa esittämisessä: arkkitehtoniset

havainnekuvat, tieteelliset kuvitukset ja kokoonpanopiirustukset hyödyntävät ikonisia merkkejä, jotka visuaalisesti muistuttavat edustamiaan asioita, kun taas kaaviot, graafit ja muut datan visualisoinnit edustavat symbolista visuaalista kieltä, joka perustuu enemmän mielivaltaiseen suhteeseen merkin ja sen edustaman kohteen välillä (Offenhuber & Telhan 2016, 289).

On tärkeää huomioida, että merkin ikoninen, indeksinen ja symbolinen taso toimivat merkissä usein yhtä aikaa (Seppä 2012, 139) ja näiden eri tasojen samanaikainen läsnäolo tuo merkeille monitahoisia merkityksiä.

2.2.1 Ikoni

Peirce määritteli ikonin merkiksi, jossa objekti määrää sen sisäisen luonteen juuri samankaltaisuuden kautta. Ikoni on sananmukaisesti kuva, joka edustaa tarkoittamaansa asiaa, ja sen ymmärtäminen perustuu objektin ja kuvallisen esitetyn asian väliseen verrattavuuteen tai yhdennäköisyyteen (Coyne 2019, 23). Tunnettuja esimerkkejä ikonisista merkeistä ovat valokuvat tai liikennemerkkit, jotka viittaavat kohteeseensa tunnistettavan yhtäläisyyden kautta. Peirce kuitenkin sijoittaa valokuvat sekä ikonin että indeksin luokkaan, mikä osoittaa, että hänen ajattelunsa mukaan merkkien luokittelussa on päällekkäisyyttä ja häilyviä rajoja. Valokuvilla on ikoninen puoli, koska ne muistuttavat visuaalisesti kuvattua kohdetta, mutta samalla valokuvat toimivat indekseinä, jotka yhdistävät objektin ja sen representaation automatisoidun prosessin, tässä tapauksessa kameran sensorin, välityksellä (Coyne 2019, 22). Seppä (2012, 138) muistuttaa kuitenkin näkemyksistä, joiden mukaan kuvat, mukaan lukien valokuvat, eivät luonnostaan ole vain ikoneita vaan aina myös symboleita, eli niidenkin lukutapa on opittava ja sopimuksenvarainen.

Yksittäinen kaavio tai käyrä voi olla ikoni. Peircen (1998, 13) mukaan diagrammi on erinomainen esimerkki ikonisesta merkistä, koska se rajoittaa yksityiskohtien määrää ja keskittyy olennaiseen, juuri niihin ikonin tärkeimpiin piirteisiin. Esimerkiksi *tietokuvitus* keskittyy ilmaisutapaan, joka ei pyri jäljittelemään näköhavaintoa, vaan tavoittelemaan

näköhavaintoa syvempää informaation esittämistä. Tämä saavutetaan korostamalla olennaisia seikkoja pelkistyksen avulla tai muilla keinoilla välittämällä tietoa asioista, jotka eivät mahdollisesti ole suoraan kuvattavissa (Koponen ym. 2016, 125–126).

Ikoniset merkit liittyvät suoraan havaintoon, kun taas symboliset merkit toimivat kielen puhutun ja kirjoitetun todellisuuden sekä logiikan alueilla (Coyne 2019, 26). Sanat voivat kuitenkin sisältää myös ikonisia elementtejä, kuten onomatopoeettiset verbit, jotka matkivat ääniä. Samoin metaforat ovat ikonisia, koska kielenkäyttäjät tunnistavat samankaltaisuuksia eri asioiden välillä ja nimittävät niitä toistensa nimillä (Ojutkangas 2013, 197).

2.2.2 Indeksi

Indeksi edustaa objektiaan todellisen yhteyden kautta (Peirce 1998, 14). Indeksi voi olla esimerkiksi taudin oireen ilmaantuminen (Peirce 2001, 433). Se osoittaa johonkin konkreettiseen tapahtumaan tai ominaisuuteen ei samankaltaisuuden kautta, vaan johtamalla siitä. Indeksi viittaa faktoihin ja tosiasioihin, ja fyysisen todellisuuden rooli kommunikatiivisissa rakenteissa ja kuvakielessä on indeksinen. Se voi liittyä syy-seuraussuhteeseen, mutta Peirce kuitenkin halusi olla sitomatta indeksimerkkiä objektiinsa aina kausaalisesti, ja tunnusti indeksin moninaisen toiminnan. (Coyne 2019).

Esimerkkejä indeksisistä representaatioista valokuvan lisäksi ovat savu merkinä tulesta, nuolen muotoinen liikennemerkki, joka ilmaisee suunnan ja etäisyyden, tai kirjan sisällysluettelon sivunumerointi, joka liittyy kohteeseensa eli tiettyyn sivuun menetelmän tai prosessin avulla, ei samankaltaisuuden perusteella (Coyne 2019, 34). Kielessä deiktiset elementit, kuten "minä", "eilen" tai "täällä", ovat indeksisiä merkkejä, ja niiden tulkinta on kielen ulkopuolisista seikoista tai edeltävästä tekstistä riippuvainen (Ojutkangas 2013, 196). Esimerkiksi pronominit saavat merkityksensä sen mukaan, kuka puhuu tai kehen puheessa viitataan, samoin aikaa ilmaiseva "eilen" tai paikkaa osoittavat "täällä", jotka tarvitsevat kontekstin tullakseen ymmärretyiksi. Arkkitehtoninen havainnekuva kaipaa rinnalleen tekstipohjaista informaatiota ja selitteitä, jotta se voidaan todella

ymmärtää, vaikka kuvan visuaalinen ikonisuus mahdollistaakin tulkinnan myös ilman täydellistä tietoisuutta kontekstista.

Sekä Peirce (1998) että Coyne (2019) käyttävät indeksin esimerkkinä myös tuuliviiriä, joka toimii tuulen suunnan merkkivälineenä. Itselleni valaisevampia vertailukohtia ovat taidegrafiikka, jossa mielikuvituksen tuottama (usein ikoninen) kuva vedostetaan painolevyltä alustalle, verrattuna fotogrammiin, jossa (indeksinen) kuva objektista muodostuu valoherkälle pinnalle varjokuvana. Kuten aiemmin todettu, vaikka valokuva on ikoninen eli kohdettaan muistuttava, merkki (Coyne 2019, 115), se on myös objektinsa indeksi, jossa kameran optinen prosessi yhdistää merkin kuvan aiheeseen. Filmivalokuvauksessa valo kulkee linssin läpi valoherkälle filmille, joka käynnistää kemiallisen reaktion tallentaen valon ja varjon ominaisuudet negatiiville myöhemmin vedostettavaksi.

Visuaalisen kulttuurin tutkimuksen metodologia oppaassaan Gillian Rose (2023, 185) kirjoittaa valokuvan olemuksesta todellisuuden kuvaajana. Hänen mukaansa enemmän kuin mikään muu visuaalinen tekniikka, kamera nähdään välineenä, joka suljimen lauetessa tallentaa todellisuuden sellaisenaan. Hän huomauttaa, että vaikka valokuvia voidaan rajata, filteeröidä ja käsitellä lähes loputtomasti, sekä käyttää hyvin monenlaisiin eri tarkoituksiin, ne silti aina säilyttävät visuaalisen jäljen siitä, mitä linssin edessä oli nähtävissä valokuvaa otettaessa. Indeksillä valokuvalla on siten suora yhteys todellisuuteen ja tämän vuoksi todisteen piirteitä.

Hanna Hyvösen (2022, 117) mukaan nykyinen "fotorealismi" arkkitehtuurivisualisoinnissa merkitsee käytännössä kameran fyysisten toimintojen laskennallista simulointia ja havainnekuvien luominen voidaan tällä tavoin nähdä virtuaalisena valokuvaamisena. Nykyisin kolmiulotteisen tietokonegrafiikan kykyä tuottaa realistisia esityksiä ei enää arvioida suhteessa silmin havaittavaan todellisuuteen, vaan valokuvien todellisuuteen eli valokuvalliseen realismiin (Seppänen 2005, 132). Tekoälypohjaiset grafiikkageneraattorit ovat tuoneet uuden tason fotorealististen kuvien tuottamiselle.

Elokvantutkija Gunning (2004) tarkastelee esseessään *What's the Point of an Index? Or, Faking Photographs* väitettä perinteisen valokuvauksen todistusvoimasta (truth

claim) indeksin näkökulmasta. Digitaalisessa valokuvassa indeksisyys syntyy siitä, kun valon tallentumista kameran sensorin kautta jäljitellään muuntaen se numeeriseksi dataksi. Tämä tarkoittaa, että kuva yhä syntyy kameran ulkopuolisesta valoa koskevasta informaatiosta ja erona filmikameraan on tapa, jolla tiedot tallennetaan. Gunning laajentaa indeksin käsitettä huomauttamalla, että jo ennen digitaalisen median aikakautta esimerkiksi monet lääketieteelliset laitteet ja välineet muuttivat tietonsa numeroiksi, kuten syke - tai ilmanpainemittarit. Tämä osoittaa, että indeksi ei välttämättä muistuta edustamaansa asiaa, vaan voi pysyä visuaalisesti tunnistamattomana (Gunning 2004, 40). Myös Offenhuber ja Tehan (2016, 299) korostavat, että esimerkiksi digitaalisessa ympäristössä yhteys datan ja sen kohteen välillä voi hämärtyä ja indeksisyyden tunnistaminen voi olla vaikeaa.

Havaintojeni mukaan arkkitehtonisia havainnekuvia arvioitaessa indeksisyyden määrittely osoittautuu haastavaksi. Asko Lehmuskallio (2016) huomauttaa, että nykyaikaiset kuvantamisohjelmistot pystyvät tuottamaan niin vakuuttavia kuvia, ettemme aina osaa erottaa kuvan alkuperää – ovatko ne peräisin kamerasta vai eivät. Lehmuskallion, Häkisen ja Seppäsen (2017, 427–451) tapaustutkimuksessa tutkittiin ammattivalokuvaajien ja kuvatoimittajien kykyä erottaa digitaalisia valokuvia ja fotorealistisia tietokoneella luotuja kuvia. Tulokset osoittivat, että alan ammattilaiset eivät aina pysty erottamaan tuotantomenetelmiä toisistaan. Tekoälyllä luodut ”huijauskuvat” ovat nostaneet tämän ongelman esiin suurillekin yleisöille. Valokuvat eivät siis ole luotettavia sen vuoksi, että ne on otettu tietynlaisella laitteistolla. Sen sijaan luottamus valokuvien objektiivisyyteen perustuu yhteisöjen käytäntöihin, joissa pyritään luomaan kuvia tietyllä esittämisen logiikalla, kuten kuvajournalismissa (Lehmuskallio ym. 2017, 451). Havainnekuvien uskottavuus näyttää lisääntyvän silloin, kun ne noudattavat arkkitehtonisen valokuvauksen standardeja, niiden tuottamiseen on investoitu merkittävästi resursseja ja ne heijastavat mainosmaailman kiiltokuvamaista estetiikkaa.

2.2.3 Symboli

Symbolit ovat merkkejä, joiden yhteys merkitykseen on sattumanvarainen, ja ne perustuvat yleisesti hyväksytyyn sopimukseen, tottumukseen tai luontaiseen taipumukseen (Peirce 2001, 433). Tällaisia symboleja ovat esimerkiksi kirjaimet, sanat ja numeeriset merkit, jotka toimivat kielen merkkeinä ilman välttämätöntä tai luonnollista, kielen ulkoista, motivaatiota muodon ja merkityksen välillä (Ojutkangas 2013, 196). Symbolista kieltä edustaa esimerkiksi viittomakieli, tai tiettyjen värien, kuvioiden ja visuaalisten symbolien käyttö tunnuksina, jotka liitetään eri kulttuureihin ja yhteisöihin. Symbolien tulkinta nojaa usein tiedostamattomiin sopimuksiin tai vakiintuneisiin yhteyksiin muodon ja merkityksen välillä, joten niiden ymmärtäminen edellyttää tämän sopimuksen tuntemista (Coyne 2019, 21). Esimerkiksi *piktogrammien*, eli kuvakirjoituksen, tunnistettavuus perustuu vakiintuneisiin kulttuurisiin stereotypioihin, mikä korostaa symbolien tulkinnan kulttuurisidonnaisuutta (Koponen ym. 2016, 135).

Arkkitehtonisten visuaalisten esitysten tavoitteet vaihtelevat. Välillä niiden tarkoitus on herättää aktiivista keskustelua, välillä havainnollistaa jo tehtyjä päätöksiä, mutta ennen kaikkea niiden on tarkoitus toimia viestinnällisenä välineenä kommunikoitaessa yleisöille, joilla on hyvin eritasoinen visuaalinen lukutaito (Raaphorst ym. 2020, 164). Tiedon visualisoinnissa kaaviot, kartat ja käsitteelliset diagrammit usein hyödyntävät symbolista kieltä, abstraktioita sekä kuvituksia (Offenhuber & Telhan 2016, 288). Näiden visuaalisten esitysten tarkoituksena on selkeyttää monimutkaisia käsitteitä, vakuuttaa vastaanottajia tietyn suunnitelman tai idean toimivuudesta, tai toimia opettavana välineenä. Esitysten tehokkuus riippuu niiden kyvystä välittää monimutkaista tietoa niin, että se on helposti ymmärrettävissä mahdollisimman monenlaisille yleisöille.

Arkkitehtonisissa havainnekuvisa valitut värit, elementtien esittäminen ja materiaalit eivät aina ole suorassa yhteydessä itse rakennuksen suunnitteluun. Usein ne ovat tarkoituksellisia valintoja, joilla pyritään luomaan tiettyä tunnelmaa tai välittämään haluttua viestiä. Esimerkkejä näistä voivat olla kasvit ja viheralueet, rakennusmateriaalit kuten betoni, lasi tai puu, sekä erilaiset symbolit, kuten nuolet tai viivat, jotka viittaavat liikkumiseen ja kulkureitteihin rakennetussa ympäristössä. Symbolit eivät ole yhtä

vakaasti kiinni kohteissaan kuin indeksit, mikä tekee niistä vähemmän soveltuvia faktojen tai todellisuuden välittämiseen (Coyne 2019, 63). Symboli on dynaamisen objektinsa määräämä siksi, että se tullaan tulkitsemaan sellaiseksi. Tämä piirre tekee symboleista tehokkaita kulttuuristen merkitysten välittäjiä. Havainnekuivissa käytetyt symbolit voivat liittyä abstrakteihin käsitteisiin, toimintoihin tai ajatuksiin, kuten viittaukset tiettyjen rakennustyylien edustamiin arvoihin ja ihanteisiin, tai esimerkiksi vaurautta, kestävyyttä tai innovaatioita heijastaviin materiaaleihin. Lisäksi symbolit toimivat osana markkinointia ja brändäystä, kun arkkitehtonisia suunnitelmia esitetään siten, että ne houkuttelevat haluttuja kohdeyleisöjä ja viestivät toivotuista mielikuvista ja asenteista.

3 METODI JA AINEISTO

Aineiston rajauksessa olen hyödyntänyt Helena Leinon (2014, 92) laatimaa aikajanaa Kansi ja arena –hankkeen vaiheista artikkelissaan ”Politiikan performatiivisuus Tampereen keskusareenan suunnittelussa” sekä Yle:n verkkouutisointia, joiden avulla olen valinnut aineiston tarkastelulle aikaväliltä 2009–2022. Uutisointi jakautuu tarkastelujaksolle epätasaisesti, joten olen keskittynyt erityisesti ns. *uutispiikkeihin*, eli niihin merkittäviin tapahtumiin, jotka ovat saaneet erityisen paljon huomiota, esimerkiksi arkkitehdin suunnitelmien julkistaminen ensimmäistä kertaa vuonna 2010.

Verkkoaineistoa kerätessäni olen käyttänyt hakusanoja "daniel libeskind", "tampereen keskusareena", "kansi ja arena" ja "nokia arena". *Aamulehden* artikkelit olen hakenut lehden omilta verkkosivuilta, ePressin digitaalisista lehtihyllyistä, Kansalliskirjaston sähköisistä sanomalehtiarkistoista sekä Tampereen yliopiston sanomalehtiarkistosta. Alunperin pyrin kattamaan tiedon vuosilta 2009–2022, mutta huomasin *Aamulehden* arkistojen olevan digitoitu vasta vuodesta 2016 eteenpäin. Tämän vuoksi jouduin etsimään kyseisen aikavälin aineiston paperimuotoisesta sanomalehtiarkistosta. Täydensin aineistoa valitsemalla tietyt merkittävät päivämäärät ja selaamalla lehtiä noin viikon ajalta ennen ja jälkeen kyseistä päivää. Harmillisesti osa *Aamulehden* artikkeleista jää siten tarkastelun ulkopuolelle ennen vuotta 2016, koska kokonaista sanomalehtiarkistoa ei ole mahdollista käydä läpi päivä päivältä tällä metodilla. Havainnekuvien julkaisutahti oli tuon ajanjakson aikana vähäisempi, sillä hankkeen keskiössä tapahtui enemmän taustalla, kun kunnanvaltuusto teki päätöksiä pääasiassa kaavoitukseen ja rahoitukseen liittyen.

Aineiston rajaamisessa keskityin havainnekuvien tutkimiseen, sillä halusin syventyä visuaaliseen semiotiikkaan ja tutkia näiden simuloitujen kuvien suhdetta todellisuuteen. Valitsin analysoitavaksi *Aamulehden* ja Yle:n artikkelit, joissa aihetta kuvitettiin nimenomaan havainnekuvilla tai muilla graafisilla esityksillä, mutta jätin esimerkiksi henkilökuvat pois. Tavoitteeni oli löytää keskeisiä artikkeleita tai uutisia, jotka auttaisivat ymmärtämään ilmiötä ja sen kontekstia syvällisemmin. Valitsin kuvia, jotka olivat tavalla tai

toisella merkityksellisiä suunnitteluprosessin kannalta, sijoittuivat tärkeisiin ajankohtiin aikajanalla, toistuivat mediassa usein tai olivat muuten konseptuaalisesti kiinnostavia, tai joita voisin analysoida ikonin, indeksin ja symbolin käsitteiden avulla. Kuvien kaksiulotteisen luonteen vuoksi keskityin erityisesti vision ulkoisiin piirteisiin, kuten julkisivuihin ja sijoitteluun kaupunkimaisemassa.

Pyrin tunnistamaan mihin rakennusvaiheeseen kukin kuva sijoittuu, oli kyse sitten *tarveselvityksestä, hanke-, ehdotus-, yleis- tai toteutussuunnittelusta, tai rakentamisvaiheen* visualisoinnista (Karvanen 2022). Rakennushankkeiden etenemiseen perehtymättömälle tämä oli haastavaa, koska tiettyjä kuvia kierrätetään mediassa, eivätkä julkaisuajankohdat välttämättä vastanneet kuvien varsinaisia tuotantoaikoja. Lisäksi kuvien muutosten piirteet kytkeytyivät vahvasti suunnitteluohjelmistojen ja fotorealististen työkalujen räjähdysmäiseen kehittymiseen viimeisen vuosikymmenen aikana. Vaiheiden tunnistaminen kuitenkin auttoi hahmottamaan prosessin kokonaisuutta.

Tutkielmassani pääpaino on kuvien merkityksellisten piirteiden tunnistamisessa, toistuvien visuaalisten koodien havaitsemisessa ja sen ymmärtämisessä, millainen visuaalinen kieli ja konventiot vaikuttavat rakennetun ympäristön visioiden esittämisessä. Erityishuomiota kiinnitän siihen, miten media esittää tulevaisuutta erilaisten graafisten kuvitusten ja arkkitehtonisten havainnekuvien avulla. Tutkimusmetodin visuaalinen analyysi laajentaa kuvallista ajattelua ja auttaa arvioimaan kuvien roolia medioituneessa yhteiskunnassa.

3.1 Hybridi mediamaisema

Hybridi mediamaisema (hybrid media system) kuvaa Andrew Chadwickin (2013) mukaan tämän päivän modernia ja monimuotoista mediaympäristöä, jossa eri mediatyypit vuorovaikuttavat keskenään ja jota voidaan tarkastella semioottisesti. Tämä maisema koostuu perinteisistä toimijoista kuten sanomalehdistä, televisiosta ja radiosta, mutta on samalla tiiviisti kytköksissä digitaalisiin alustoihin, kuten sosiaaliseen mediaan, erilaisiin verkkosivustoihin ja virtuaalisiin sisältöihin. Sanomalehdet ja muut perinteiset

mediamuodot ovat sopeutuneet muutoksiin, ja ovat nyt vaikuttavia toimijoita niin verkossa kuin reaaliaikaisessa uutisoinnissa (Chadwick 2013, 54). Hybridissä mediamaisemassa perinteiset uutisorganisaatiot kilpailevat verkossa toimivien julkaisijoiden kanssa, mikä asettaa paineita tuottaa uutisia yhä nopeammin ja tavoittaa yleisöjä laajemmin. Alun perin uutissykli tarkoitti yksinkertaisesti päivittäistä ajanjaksoa viimeisimmän ja uusimman sanomalehden numeron välillä, eli aikaa viimeisimpien kehityskulkujen tutkimiseen ja materiaalien keräämiseen, kirjoittamiseen, editoimiseen, kokoamiseen, valitsemiseen ja esittämiseen (Chadwick 2013, 62). Nykyisin uutistoimittajat joutuvat usein julkaisemaan tarinoita hyvin nopeasti vastatakseen yleisön tiedonnälkään. Jatkuva uutisyklin kiihtyminen, toimituksen työn järjestely, ajan puute uutisrutiineissa, käsitys uutisista katoavana sisältönä, painotus ajankohtaisiin tapahtumiin ja reaaliaikaisiin uutisiin (Waisbord & Russell 2020, 380) vaikuttavat ratkaisevasti siihen, miten uutiset tuotetaan ja vastaanotetaan.

Waisbord ja Russell (2020) käyttävät termiä "*uutispiikki*" (*news flashpoint*) kuvaamaan nopeasti syntyviä ja häviäviä ajanjaksoja uutisaiheissa, etenkin verkkojulkaisujen yhteydessä, jolloin valta- ja vaihtoehtoiset mediat, sosiaalisen median trendit, bloggaajat ja keskustelufoorumit käsittelevät samanaikaisesti tiettyjä aiheita. Myös perinteisten uutisorganisaatioiden, kuten sanomalehtien sivuilla uutiset leviävät laajalle tiettyinä ajanjaksoina esimerkiksi lukuisten jatkojuttujen ja erilaisten näkökulma kirjoitusten kautta. Mediamaisemassa, joka on täynnä nopeasti katoavaa uutisvirtaa, nämä uutispiikit erottuvat ja kuvaavat nykyaikaisen verkottuneen uutismaailman dynamiikkaa (Waisbord & Russell 2020, 378).

Paikallislehdet ovat historiallisesti käsitelleet omaa alueellista identiteettiään julkisten diskursiivisten käytäntöjen kautta, toimien samalla välineenä, jonka kautta yleinen keskustelu leviää (Lindsay & Sawyer 2022, 67). Tampereen Kansi ja areena -hankkeesta uutisoitiin *Aamulehdessä* näkyvästi etenkin projektin alkuaikoina, ja uutispiikin tapaan tiettyiltä päivämääriltä on esillä runsaasti materiaalia. Toimitusten aikataulupaineiden ja nopean uutisrytmin vuoksi valmiiden kuvamateriaalien, esimerkiksi havainnekuvien, käyttö oli yleistä, verrattuna esimerkiksi lehden omiin graafisiin visualisointeihin

rakennushankkeesta. Resurssien ollessa rajallisia arkkitehtonisten havainnekuvien julkaiseminen nähdään uutistoimituksessa tehokkaana ja nopeana keinona tiedottaa lukijoita. Erityisesti tarkkuuden ja visuaalisen vetovoiman ansiosta ne myös houkuttelevat yleisöjä. Tämä asettaa journalistiseksi tehtäväksi taustojen tutkimisen, eri näkökulmien objektiivisen esille tuomisen sekä taloudellisten näkökulmien tarkastelun erityisesti kirjoitetun tekstin välityksellä.

3.2 Havainnekuva

Arkkitehtuurissa on tapahtunut merkittävä kulttuurinen muutos suunnittelun visuaalisessa esittämisessä, kun tietokoneavusteiset teknologiat (CGI) ovat vallanneet alaa ja antaneet valtavan sysäyksen luoduille representaatioille (Bates-Brkljac 2012, 187). Arkkitehtuurissa ja kaupunkisuunnittelussa keskeinen ajattelun väline on havainnekuva, joka välittää tietoa tilasta ja sen esteettisistä piirteistä, jotka eivät ole suoraan havaittavissa. Hanke on joko vasta suunnitteluvaiheessa tai kyseiset asiat ovat muuten vaikeasti kuvailtavissa. Havainnekuva on usein 3D-grafiikkaa yhdistettynä ilmavalokuvaan (Koponen, Hildén, Vapaasalo & Donner 2016, 128). Elsa Karvanen (2022, 67) tutki diplomityössään "Taustoitusta arkkitehtuurin havainnekuvien katsojalle ja tekijälle" havainnekuvien laajaa käyttöä rakennushankkeiden eri vaiheissa, joita ovat mm. *tarveselvitys, hankesuunnitelma, ehdotussuunnittelu, yleissuunnittelu, toteutussuunnittelu ja rakentaminen*. Karvanen tuo esille, kuinka edellä mainituissa vaiheissa käsitellään palautetta ja kritiikkiä, ja ratkaistaan mahdollisia ongelmia ennen seuraavaan vaiheeseen siirtymistä.

Arkkitehtonisen suunnittelun visualisoinnit nojaavat suunnitteluohjelmistoihin, erityisesti CAD-ohjelmistoihin (Computer Aided Design), sekä niiden nykyisiin tekoälypohjaisiin työkaluihin. Esitellessään Kansi ja arena –hankkeen suunnitteluprosessia Tampereen yliopiston tutkijoille ARCO:n (entinen Aihio) arkkitehti Lauri Mäkinen (2023) listaa projektissa käytetyiksi ohjelmistoiksi mm. Revit-nimisen tietomallinnustyökalun, Rhinoceros 3D-ohjelmiston sekä tietomallien yhdistämisessä käytetyn IFC-formaatin

(International Foundation Class). Eräs markkinointitarkoituksessa luotu video oli toteutettu joko Unity tai Unreal Engine -ohjelmistoilla, jotka molemmat ovat monialustaisia pelimoottoreita. Itse rakennusprosesseissa hyödynnettiin teknisiä kaavioita ja kolmiulotteisia malleja, kuten BIM (building information model) - tietomalleja, jotka sisältävät geometrian lisäksi rakennusprojektin kaikki halutut tiedot (Hyvönen 2022, 113). Arkkitehtitoimistojen omat tai ulkopuoliset 3D-artistit luovat havainnekuvia ja visualisointeja projektin monissa eri vaiheissa. Mäkinen (2023) näkee ohjelmistot kuitenkin edelleen pääasiassa mahdollistavina työkaluina, ja huomauttaa että varsinainen suunnittelu alkaa yhä arkkitehdin päänsisäisen vision luonnostelulla kynällä paperille, kunnes siirrytään tietokonemallintamiseen.

Havainnekuvat ovat osa suurempaa visiota, joka sisältää visuaalisen ilmaisun lisäksi narratiiveja ja abstrakteja ajatuksia tulevaisuudesta. Kuraattori ja suunnittelija Andrew Blauvelt (2021, 93) uskoo, että kuten kaikki suunnittelutyö, myös kuvat pyrkivät vakuuttamaan meidät yksityiskohtaisuudellaan ja totuudenmukaisuudellaan, toimien ikään kuin tulevaisuuden kuvitteellisen käsikirjoituksen lavastuksena. Työskentely piirustusten parissa voi olla yhtä lailla arkkitehtonista toimintaa kuin niiden toteuttaminen konkreettisesti rakennuskohteiksi (Bafna 2008, 536). Arkkitehdille, joka ensisijaisesti hahmottaa visioitaan kolmiulotteisina, kaksiulotteisen kuvan luominen on vain yksi vaihe monimutkaisessa suunnitteluprosessissa, jossa kuvalla on tärkeä viestinnällinen rooli.

3.2.1 Fotorealismi ja algoritminen suunnittelu

Arkkitehti Hanna Hyvönen työskentelee parhaillaan väitöskirjatutkimuksen parissa, jossa hän käsittelee valokuvamaisten havainnekuvien roolia arkkitehtuurissa (Koneen Säätiö 2020). Hän tutkii 2000-luvulla tapahtunutta ”merkittävää muutosta arkkitehtuurisuunnitelmien havainnollistamisessa”, ja epäilee että tietokoneavusteiset, valokuvamaiset havainnekuvat ovat nousseet vallitseviksi julkisessa keskustelussa. Käytän lähteenä Hyvösen (2022) kirjoittamaa artikkelia ”Digitaalisen arkkitehtuurin kuvälähteillä”,

jossa hän toteaa, että havainnekuva tuotetaan nykyään lähes kauttaaltaan laskennallisesti valokuvasimulaationa (2022, 119).

Yhdistämällä tietoa todellisesta ympäristöstä tietokonegrafiikkaan luodaan vuorovaikutteinen kokemus, joka hämärtää rajaa todellisen ja tietokoneella luodun välillä (Bates-Brkljac 2012, 188). Valokuvallisen jäljitelmän realismisuus perustuu yhteneväisyyteen sen kanssa, mitä koemme ja näemme sekä kuvissa että todellisuudessa. Mitä tarkemmin kuva mielestämme vastaa todellisuutta, sitä korkeampi on kuvan arvioitu realismi. Kuvien realismi on siten kulttuurisesti määritelty konventio, joka perustuu tulkintaan ja havaintoon (Bates-Brkljac 2012, 189). Fotorealististen kuvien tuottaminen vaatii edelleen aikaa ja resursseja, mutta grafiikkasuorittimien kehitys on mahdollistanut laskennallisten kuvien tuottamisen entistä nopeammin ja tarkemmin. Tämä teknologinen edistysaskel ei ole rajoittunut ainoastaan viihdeteollisuuteen, vaan yhä useammat sukupolvet ovat tottuneet odottamaan korkeaa ”realismin” tasoa niin pelien, elokuvien kuin arkkitehtonisten havainnekuvienkin osalta (Hyvönen 2022, 117).

Michele Nastasi (2020, 118) arvioi artikkelissaan ”Architecture of the Image: Photography Acting in Urban Landscapes” että fotorealistisessa lähestymistavassa etuna on vakuuttavan näköiset kuvat, jotka ovat helpommin ymmärrettävissä laajalle yleisölle. Niitä odotetaan myös sijoittajien ja sidosryhmien taholta. Toisaalta valokuvallisen realismin helpon ymmärrettävyyden käänköpuolena on myös mahdollisuus johtaa katsojaa harhaan, sillä mallintaja voi vapaasti rakentaa kuvan niin, että lopputulos vastaa hänen tarkoituksiaan (Day 2002, 363).

Arkkitehtuurissa vallitseva tapa keskustella luovuudesta on perinteisesti nojannut intuition ja lahjakkuuteen, korostaen yksilön neroutta tai ryhmän kollektiivista yhteistyötä. Digitaalisen representaation aikakaudella laskennalliset menetelmät ja algoritmit ovat kuitenkin nousseet keskeiseen asemaan. Gleiniger ja Vrachliotis (2012) kuvailevat prosessia, jossa suunnittelijan mielessä olevat ideat ja prosessit syötetään, muokataan ja tallennetaan tietokonejärjestelmiin. Kehitys vertautuu verkossa kaikkien saatavilla olevien tekoälyohjelmien toimintaan, jossa laajasta datasta kerätty informaatio syötetään ohjelmistoon, mikä johtaa järjestelmän toiminnan kehittymiseen tämän toistuvan

prosessin myötä. Arkkitehtoniset ohjelmistot määrittävät tilan ja muodon suunnittelua noudattamalla rakennustyyppien, rakentamismääräysten ja itse koodin sisäänrakennettua logiikkaa. Näin sekä mestariyksilön kuin arkkitehtikollektiivienkin luovuus suodattuu ohjelmiston rajoitteiden ja mahdollisuuksien läpi.

Gleinigerin ja Vrachliotiksen (2012, 81–82) mukaan yksi suurimmista haasteista nykyajan arkkitehtuurissa on datan valtava määrä ja kompleksisuus, erityisesti korkeiden rakennusten ja suurten projektien yhteydessä. He esittävät näkemyksiä laskennallisista teorioista, jotka tarjoavat vaihtoehtoisia näkökulmia suunnitteluprosessiin ilman tietoista suunnittelijaa. Algoritmi voidaan nähdä abstraktina ja yleisenä matemaattisena toimintona, jota sovelletaan eri tilanteisiin, korostaen algoritmin tehokkuutta, nopeutta ja yleiskäyttöisyyttä, eikä niinkään itse suunnittelijaa. Hyvönen (2022, 113–114) esimerkiksi toteaa, että algoritmisessa suunnittelussa rakentamista ohjataan ilman tarvetta perinteisille teknisille piirustuksille. Tämä metafyyminen vastakkainasettelu tarjoaa erilaisen lähestymistavan suunnittelun älylliseen alkuperään.

Algoritmi tuo rakennetta ja yhtenäisyyttä tietokoneavusteisiin 3D-malleihin, mutta toisaalta laskennallinen tietokoneavusteinen suunnittelu voi tukahduttaa luovaa prosessia. Toiminta ennalta määrättyjen sääntöjen mukaisesti tuo mukanaan riskin siitä, että innovaatio jää taka-allalle, etenkin jos tietokoneen laskentakyky ohjaa suunnitteluprosessia tietyntyyppisten visioiden painottamiseen. Mielestäni tämä on erityisen kiinnostavaa ei vain suunnittelun, vaan kaikenlaisten kuvien luomisen kannalta, koska kuvien tekoprosessi vaikuttaa pitkälti siihen, miten katsojat tulkitsevat kuvien merkityksiä.

4 RAKENNUSSUUNNITTELUN VAIHEET

Primääriaineistoni koostuu pääasiassa *Aamulehden* ja Yle:n verkkouutisten kuva-aineistoista, ja sekundääriaineistona olen hyödyntänyt mm. *Apu*-aikakausilehteä, *Helsingin Sanomia* ja *Tampere-laista*. Lisäksi perehdyin Tampereen kaupungin teettämiin korkean rakentamisen selvityksiin vuosilta 2012 ja 2015, sekä Tampereen kaupungin omiin nettisivuihin. Keskityn tutkielmassani erityisesti havainnekuviin, mutta viittaan myös artikkeleiden tekstisisältöihin ja otsikoihin, jotka auttavat kontekstoimaan ja syventämään analyysiäni läpi tutkielman.

Analysoin havainnekuvia, jotka ovat julkaistu kolmen merkittävän jakson, vuosien 2010, 2016 ja 2019, aikana. Näiden ajanjaksojen aikana oli havaittavissa ns. "uutispiikkejä", jotka mielestäni heijastivat keskeisiä tapahtumia rakennusprosessin aikana. Kuvien vertailu paljasti niin visuaalisen esitystavan muutoksen, kuin eri vaiheissa toteutettujen kuvien käyttötarkoituksia. Pyrin tunnistamaan, miten havainnekuvat sijoittuivat rakennussuunnittelun eri vaiheisiin ja millainen on niiden visuaalinen ilmaisu.

Aineiston keräämisen tuloksena syntyi 77 kuvan kokoelma, josta kahdeksan kuului kartta- tai muu grafiikka kategoriaan, kaksi oli pilapiirroksia ja loput havainnekuvia. Joi-tain kuvia julkaistiin useita kertoja, esimerkiksi (ks. Kuva 5), joka näytettiin yhteensä kuusi kertaa eri julkaisualustoilla. Osa kuvista on jutun samalta aukeamalta, osa eri päi-viltä. On huomionarvoista mainita, että kaikentyypisiä tuotettuja kuvia ei julkaista me-diassa ollenkaan, esimerkiksi kaavoituksen ja korkean rakentamisen selvityksiin tuotet-tuja 3D -kuvia tai kaavoitukseen liittyviä karttoja, vaan tyyli painottuu yleistajuisiin ja näyttäviin kuviin.

4.1 Aikajana

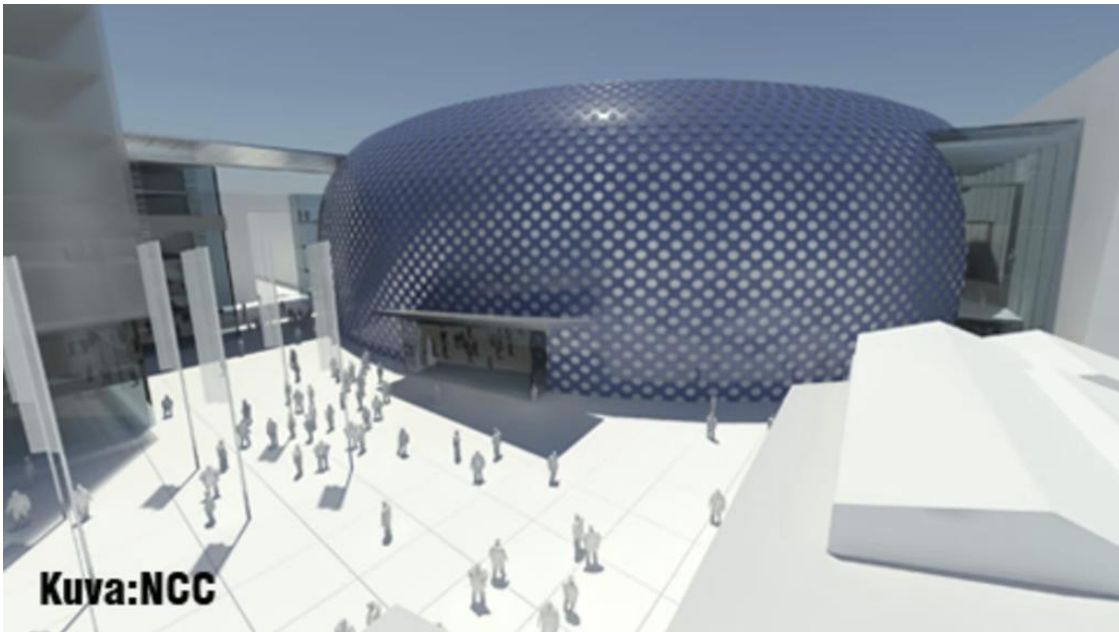


Lähteet Lauri Mäkinen (2023), Helena Leino (2014) sekä *Aamulehti* ja Yle.

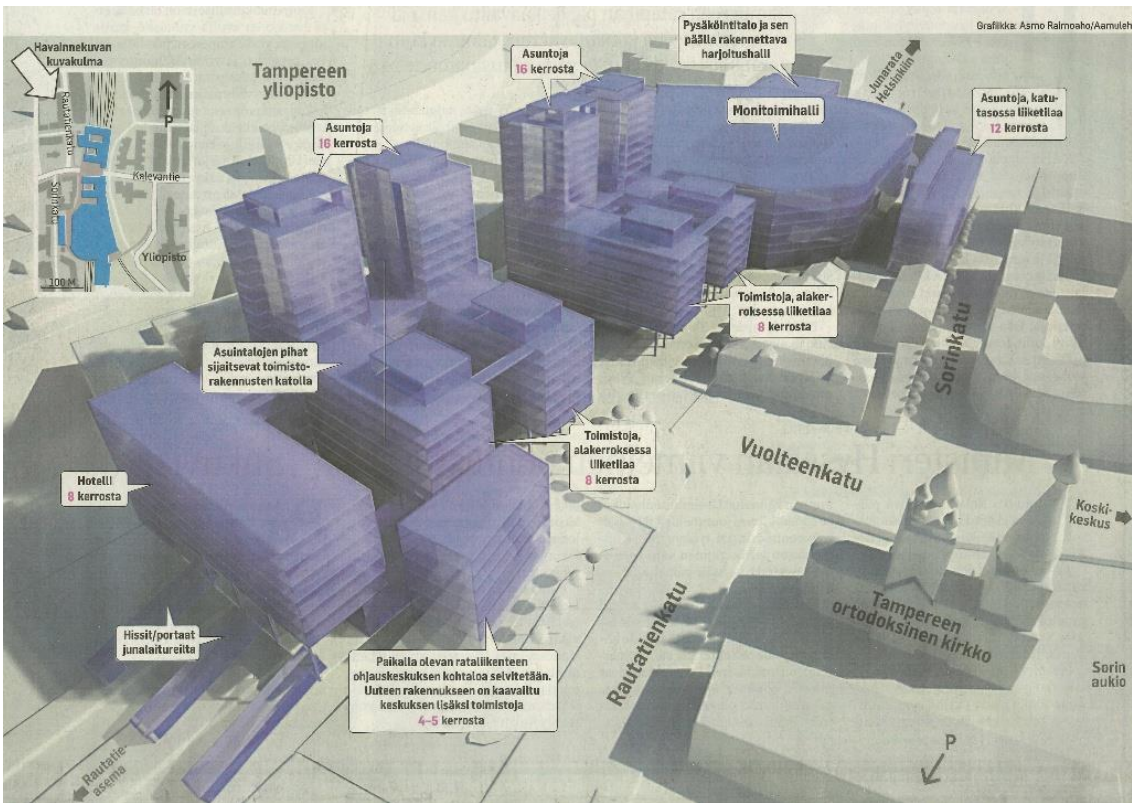
4.2 Kolme käännekohtaa

Tampereen Kansi ja areena –hankkeesta kertova prosessi mediassa on värikäs ja monivaiheinen. Hankkeen juuret juontavat toiveisiin monitoimihallista vuoden 2012 jääkiekon MM-kisoihin. Vuoden 2007 paikkeilla tehtiin mm. selvitys hallin rakentamiseksi Tampere-talon viereen Sorsapuiston urheilukentän paikalle (Yle 11.12.2018). Vuosien 2007–08 aikana NCC tilasi Aihio Arkkitehdeilta ideoita Ratapihankadulle, ja seuraavana vuonna Aihio esitti idean junaradan päälle rakentamisesta. Tamperelainen arkkitehtitoimisto yhdistyi vuonna 2021 osaksi Suomen suurinta arkkitehtitoimistoa Arco Architecture Companya (AL 28.10.2021).

Varhaisessa tarveselvitysvaiheessa mediassa esiteltiin erilaisia viitteellisiä ehdotelmia kansirakenteesta ja areenasta, kuten violetti kuplamainen rakennelma (ks. Kuva 1) tai legopalikkamainen "minikaupunki" (ks. Kuva 2), jossa korkeimmat talot olivat vielä 16 kerroksisia. Tarveselvitysvaiheessa rakennushankkeen tarpeellisuutta ja toteuttamismahdollisuuksia tutkittiin ja laadittiin alustava kuvaus tarvittavista tiloista ja niiden vaatimuksista, sekä määriteltiin vaihtoehdot tilantarpeen ratkaisemiseksi (Karvanen 2022, 66). *Aamulehti* esitteli kartan muodossa vision areenahallin sijoittelusta junaradan päälle (ks. Kuva 3), josta kävi ilmi mm. hankkeen sijainti ja laajuus, sekä sen läheisyys viereiseen puuasuintaloon.



Kuva 1. Yle 21.4.2009



Kuva 2. Aamulehti 21.4.2010



Kuva 3. Aamulehti 21.5.2010

Hanke ei edennyt toivotulla tahdilla ja hanketta pidettiin suorastaan mitänsanomattomana ja epäsuotuisalta kaavaa valmistelleiden virkamiesten ja rakennusyhtiön tavoitteiden kannalta (Leino 2014, 94). Tarvittiin iso nimi. Rakennusyhtiö NCC:llä oli valmiit yhteydet arkkitehti Daniel Libeskindiin, ja hänet valittiin tehtävään. Erillistä arkkitehtuurikilpailua järjestetty. Arkkitehtuurikilpailun ohittaminen mahdollisti suunnitteluprosessin nopeuttamisen ja ripeään siirtymisen seuraavaan vaiheeseen. NCC otti suoraan yhteyttä Studio Libeskindiin, jonka päivittäisestä toiminnasta vastaa arkkitehdin vaimo Nina Libeskind. Libeskindin toimiston vastuuarkkitehdi Stefan Blachin tehtävänä oli hankkeen massoittelu sekä julkisivut, ja Tampereella hankkeen pääsuunnittelijaksi Aihio Arkkitehtien puolesta tuli vuodesta 2009 alkaen kangasalalainen Marika Rökman (Tampereiläinen 29.11.2021). Koska projektiin saatiin Libeskind, myös Tampereen kaupunki innostui ja alkoi kehittämään hanketta yhteistyökumppaneidensa kanssa.

Aihio Arkkitehdit jatkoi visioidensa kehittämistä yhteistyössä Studio Libeskindin kanssa. Vuosien 2014 ja 2021 välillä Tampereen kaupungin yhteistyökumppanit vaihtuivat ja suunnitelmat muuttuivat radikaalistikin. Lopulta 3. joulukuuta 2021 Tampereen Keskusareena avasi ovensa Tapparan ja Ilveksen ottelun merkeissä. Kirjoitushetkellä Eteläinen

Kansi, Tampereen Keskusareena, hotelli areenan päällä, sekä tornitalot Topaasi ja Opaali ovat valmistuneet ja muuttaneet Tampereen kaupunkikuvaa. Toinen osa alkuperäisestä visiosta, eli pohjoinen kansi ja siihen liittyvät korkeammat toimisto – ja asuinrakennukset, odottavat yhä materialisoitumistaan.

4.2.1 2010 Tähtiarkkitehti ja luonnokset

Kesäkuussa 2010 NCC ilmoitti arkkitehti Daniel Libeskindin osallistumisesta Keskusareenan suunnitteluun konsultin roolissa (23.6.). Seuraavan päivän *Aamulehdessä* "arkkitehtiguru" toivotettiin tervetulleeksi pääkirjoituksessa, jossa todettiin, että "tähdien tilaaminen Keskusareenan suunnitteluun on hyvä idea, sillä varmin tapa hankkia huomiota kaupungille on edelleen rakennuttaa kiinnostava talo". *Aamulehdessä* esiteltiin aukeaman verran arkkitehdin tyypillistä estetiikkaa ja aikaisempia projekteja, ja arvioitiin että Libeskindin mukaantulo hankkeeseen tuo enemmän mielialaa kuin suoranaisesti houkuttelee rahoittajia. Otsikossa kysyttiin "aiotteko tehdä areenastakin särmikkään, herra Libeskind?" (AL 24.6.2010).

Oxford Dictionary of Architecture (2015) -oppaan mukaan Daniel Libeskind edustaa post-modernin arkkitehtuurin perinnettä, jossa yhdistellään modernia muotoilua ja symboliikkaa. Tätä rakennustyyliä luonnehtii usein geometrisuus, veistoksellisuus ja kulmikkaus. Arkkitehtinä Libeskind yhdistetään dekonstruktivismiin, joka tuli tunnetuksi MoMa:n vuoden 1988 näyttelystä "Deconstructivist Architecture", missä esiteltiin myös Libeskindin suunnitelmia. Arkkitehtuurioppaan kirjoittajat Curl & Wilson (2015) nostavat esimerkiksi Libeskindin City Edge -projektin Berliinissä vuodelta 1987, joka rikkoi vakiintuneita kaupunkirakenteen geometrioita vastauksena Berliinin muurin halkaisemaan alueeseen. Useat Libeskindin varhaiset projektit ovat rikkoneet jollain tavalla arkkitehtuurin konventioita ja symmetriaa.

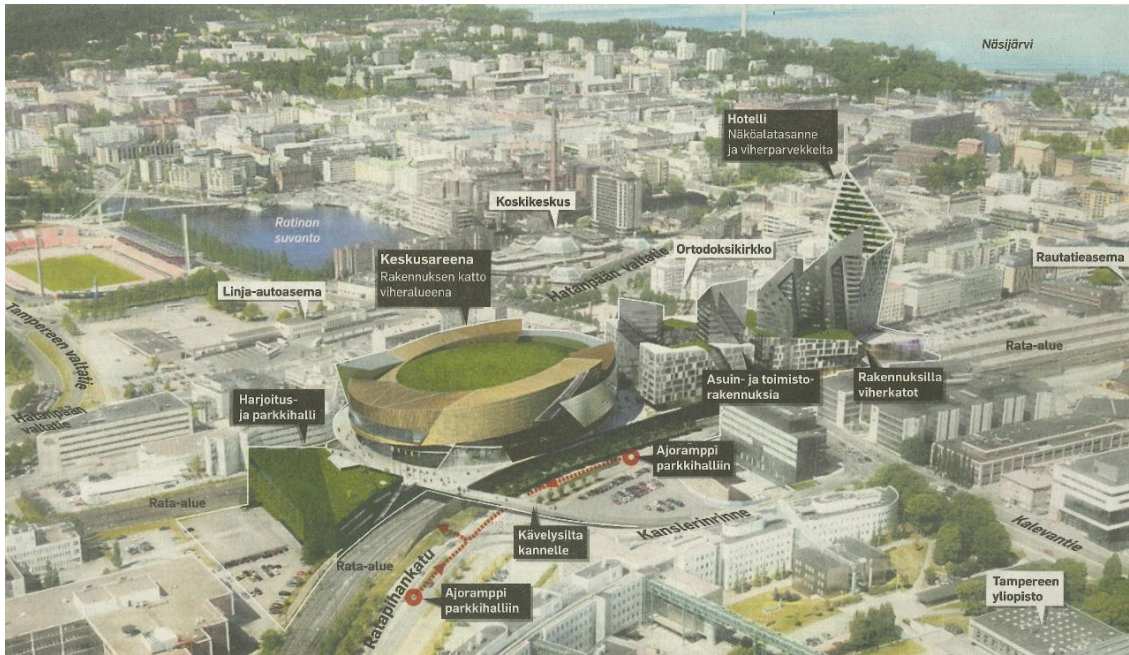
Libeskindin visiot Tampereella julkaistiin mediassa ensimmäisen kerran 3. marraskuuta 2010 puoli yhdeksän uutisissa (Leino 2013, 92), joka löytyy *Yle Areenasta* "Tampereelle Suomen modernein rakennuskokonaisuus" -videoklipissä, sekä seuraavana päivänä

Aamulehdessä usean aukeaman laajuisessa jutussa otsikolla “Tampere saa uuden vahvan sydämen” (ks. Kuva 4). Kuvissa yhdistettiin 3D-grafiikkaa valokuvaan, ja luotiin vaikutelma yhtenäisestä kuvatilasta, jossa visuaalisten elementtien väliset rajat häivytettiin synnyttäen illuusion kuvatun kohteen olemassaolosta.



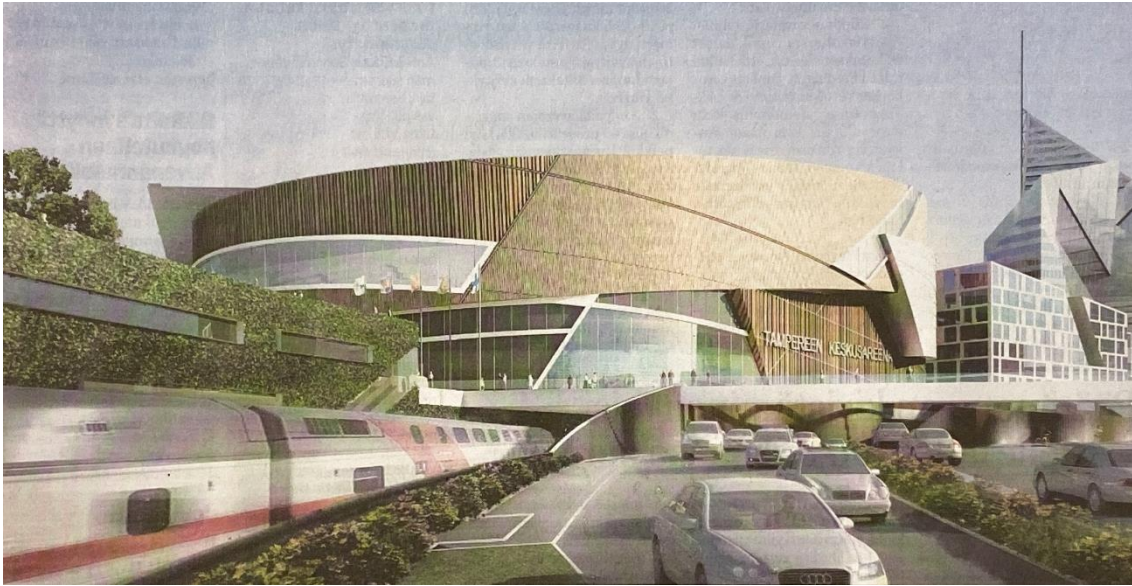
Kuva 4. Aamulehti 4.11.2010

Aamulehden Studio Libeskindin luomaan havainnekuvaan (ks. Kuva 5) lisäämät tekstilaatikat selittivät hankkeen massaa, sen sijaintia ja osoittivat tunnettujen maamerkkien paikat. Suunniteltujen rakennusten muotokieli poikkesi selvästi ympäröivästä matalammasta ja ruudukkomaisesta katutilasta. Esillä olivat viherkatot, pyöreän areenan puinen julkisivu, kävelysilta kannelle, ajoramppi parkkihalliin, harjoitushalli, asuin- ja toimistorakennuksia sekä näköalatasanne hotellin korkeimmalta huipulta.



Kuva 5. Aamulehti 4.11.2010

Simuloiduissa 3D-kuvissa kuvan rajaus, ts. “kehys”, on yleensä näkymätön (Lee & Pae 2018, 10). Tällainen kollaasimainen sulautuminen saa aikaan vaikutelman, että simulatio on jatkoa todelliselle ympäristölle. Valokuvallisen realismin helpon ymmärrettävyyden kääntöpuolena on myös mahdollisuus johtaa katsojaa harhaan (Day 2002, 369). Esimerkiksi kameran objektin toimintaa jäljittelemällä ja perspektiiviä hyödyntäen rakennusten mittasuhteita vääristettiin niin, että kirkko dominoi maisemaa (ks. Kuva 4). Tämä mahdollisesti sai katsojan kuvittelemaan kirkon paljon suuremmaksi suhteessa suunniteltuun areenaan kuin se todellisuudessa on. Valokuvallista realismia jäljiteltiin myös esittämällä areenan ja kannen alta kulkeva vilkas ajoväylä ja junan liike-epäterävyys, joka loi vaikutelman pitkästä kameran valotusajasta (ks. Kuva 6). Kulku areena kompleksin alta korosti myös hankkeen erityistä ominaisuutta – pilarien kannattelemaa kansirakennetta. Realismin taso kuvissa oli kuitenkin vielä melko vähäistä.

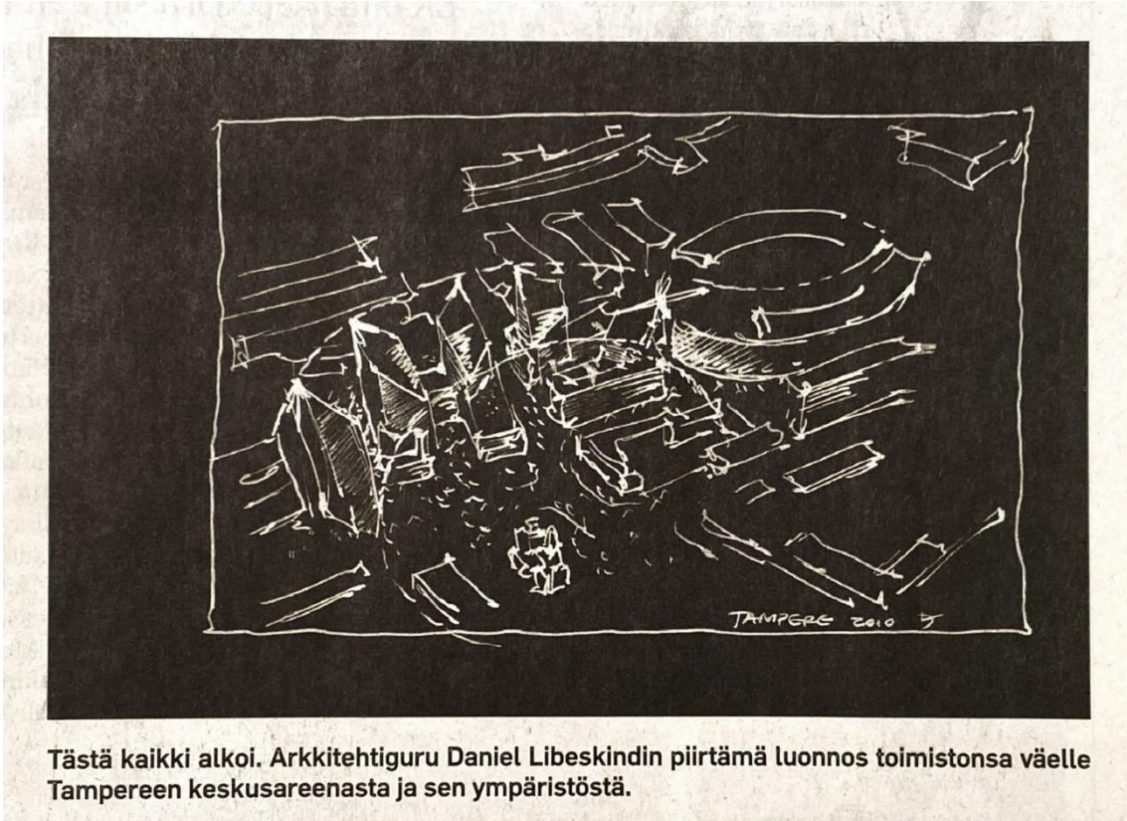


Kuva 6. Aamulehti 4.11.2010

Näissä kollaasinomaisissa havainnekuissa esiteltiin selkeästi, mitä on jo olemassa ja mitä suunniteltiin rakennettavaksi. Tampereen kaupunkikuva säilyi tunnistettavana useiden symbolisten elementtien ansiosta, jotka ovat olennainen osa kaupungin visuaalista identiteettiä. Esimerkiksi ortodoksinen kirkko ja vaaleanpunainen puutalo, ns. Akku Ekspertin -talo, eivät ainoastaan tarjonneet visuaalista kontrastia moderneille tornitaloille, vaan myös auttoivat paikantamaan vision juuri Tampereelle. Kirkko ja vanhat puutalot edustavat kaupungin kulttuurista ja historiallista perinnettä, ja niiden läsnäolo havainnekuissa toi esiin Tampereen historiaa.

Varhaisimmissa Libeskindin luonnoksissa areena ja tornitalot esitettiin lennokkaana, arkkitehdin käsin piirtäminä viivoina (ks. Kuva 7). Massaa ja muotoa hahmoteltiin vain viitteellisesti, ja mittakaavaa havainnollistettiin vertaamalla suunniteltuja rakennuksia vieressä olevaan ortodoksikirkkoon. Tästä ilmaperspektiivistä katsottuna mittasuhteet näyttävät oikeasuhtaisempina. Kuten kuvatekstissä todettiin, Libeskindin varhaiset piirrokset oli suunnattu hänen oman toimistonsa väelle, vaikka mediassa ne julkaistiin vasta myöhemmin muiden kuvien rinnalla. Nämä ikonisesti toimivat luonnokset muistuttivat tulevia rakennuksia ja korostivat arkkitehdin taiteellista työskentelytapaa. Tarkkuus ei ollut vielä olennaista, vaan luonnosten tehtävä oli ilmaista ideaa. Varhaisia piirroksia esitellessään media myös vahvisti myyttiä luovasta visionääristä, joka muutamalla kynän

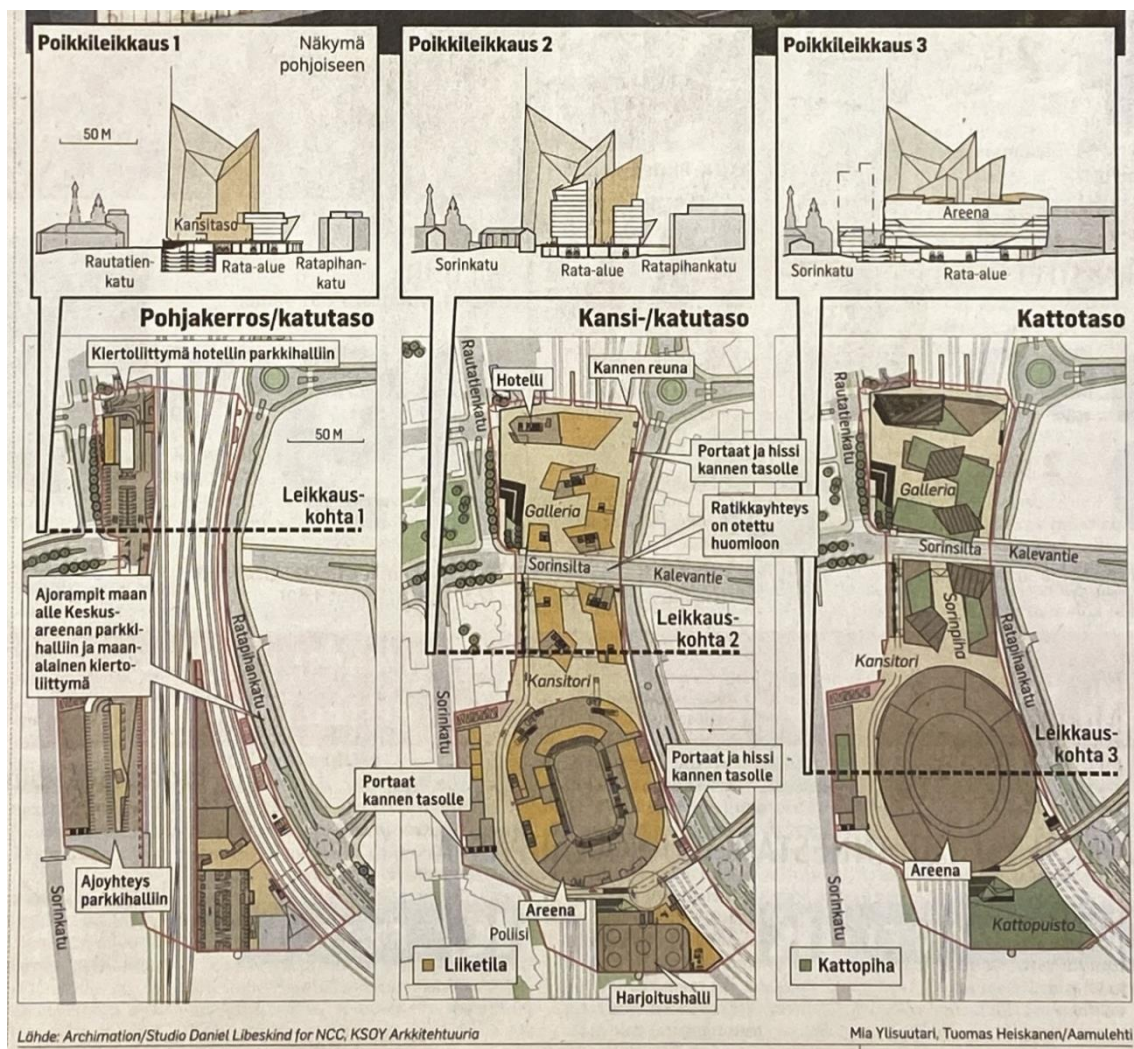
vedolla loi omaperäisen ja pelkistetyn, mutta toimivan arkkitehtuurikonseptin. Tarinan mukaan Libeskind luonnosteli myös Ontarion kuninkaallisen museon alkuperäisen konseptin paperilautasliinoille ravintolailallisella (AL 24.12.2010).



Kuva 7. Aamulehti 5.11.2010

Edellä mainitut kuvat sopivat tulkintani mukaan hanke- ja ehdotussuunnitteluvaiheisiin. Hankesuunnittelussa rakennushankkeeseen liitetään pääsuunnittelija ja tarvittavat erityissuunnittelijat, laaditaan arkkitehdin oma viitesuunnitelma ja arvioidaan arkkitehtuurin vaikutusta koko kaupunkikuvaan (Karvanen 2022, 70). Yleensä hankesuunnitelmaan sisältyy ilmakehuun istutettuja renderöityjä havainnekuvia, jotka tukevat visuaalisen ulkoasun arviointia, ja niiden pohjalta tehdään investointipäätöksiä. Rakennuttaja tulee mukaan usein tässä vaiheessa, mutta rakennusyhtiö NCC oli ollut hankkeen takana jo pitkään ennen tätä. Ehdotussuunnitelma puolestaan perustuu hankesuunnitelmaan ja pyrkii luomaan vaihtoehtoisia ratkaisuja asetettujen tavoitteiden saavuttamiseksi (Karvanen 2022, 77). Tarkoitus on valita kaikkia osapuolia tyydyttävä ratkaisu, joka toimii jatkosuunnittelun pohjana.

Alkuvaiheessa *Aamulehti* hyödynsi viestinnässään myös monenlaisia graafisia esityksiä, kuten *teknisiä piirroksia ja karttoja*, jotka täydentävät kokonaiskuvaa rakennushankkeesta ja tukevat tiedonvälitystä. Toisin kuin arkkitehtistudion tai rakennusyhtiön havainnekuvat, nämä visualisoinnit luotiin sanomalehden grafiikkatoimituksessa, jossa keskitytään päivittäisen uutisgrafiikan suunnitteluun ja toteutukseen. Tekninen piirros jäljittelee kolmiulotteista näköhavaintoa ja on ns. mittatarkka (Koponen ym. 2016, 138). Tällaisissa kuvissa keskitytään materiaalien ja mittakaavan esittelyyn, käytetään pelkistettyä ja viitteellistä esitystapaa sekä usein *yhdensuuntaisprojektiota*, kuten *aksonometrissa* perspektiiviä tai muita *tasoprojektiota* (Koponen ym. 2016, 138–139).



Kuva 8. Aamulehti 5.11.2010

Graafien ja karttojen symboliset merkit avataan tekstilaatikoissa (ks. Kuva 3 ja 4). Kuviin on sisällytetty runsaasti tietoa, joka on esitetty pelkistäen puhekuplamaisilla poiminoilla (ks. Kuva 8). Joitakin *Aamulehden* luomia kuvituksia (ks. Kuva 8) voidaan luonnehtia myös *yhdistelmägrafiikoiksi*, jolloin kuva koostuu useista erilaisista visualisoinneista, kuten tietokuvituksesta, kartoista ja tekstistä (Koponen ym. 2016, 145). Graafiset esitykset noudattavat vahvasti opittuja konventioita, mikä helpottaa niiden ymmärtämistä lukijoiden näkökulmasta. Nämä visualisoinnit toimivat ikonisesti ja symbolisesti, ja pyrkivät huomioimaan lukijoiden eritasoisen visuaalisen lukutaidon.

Libeskindin visioiden jälkeisissä *Aamulehden* jatkojutuissa käsiteltiin lukijoiden ja asiantuntijoiden, mm. arkkitehti Raili Pietilän näkemyksiä. Toimittaja Juha Vainio (19.11.2010) pohti näkökulmakirjoituksessaan mahdollisuutta "WTC-tornien" saapumisesta Tampereelle (ks. Kuva 9 ja 10). Jutussa Libeskindin visiota verrattiin Manhattanille World Trade Centerin (WTC) muistomerkin suunnitelmaan. Myöhemmin myös *Apu*-lehti osallistui keskusteluun julkaisemalla usean aukeaman jutun otsikolla "Mansesta Tamhattaniksi" (25.11.).



Kuva 9 ja 10. Aamulehti 19.11.2010

Jotta massiivinen rakennushanke ei näyttäytyisi minä tahansa rakennusprojektina, siihen liitettiin latautuneita ikonisia ja symbolisia viittauksia tuomalla mukaan maailman

metropoleista tuttu henkilöbrändi, tähtiarkkitehti Daniel Libeskind. Helena Leino (2014) käsittelee esseessään "Politiikan performatiivisuus Tampereen keskusareenan suunnittelussa" tähtiarkkitehti Daniel Libeskindin performatiivista habitusta medioituneella aikakaudella. Hänen mukaansa Kansi ja areena -hanke liittyy osaksi laajempaa globaalia tarinaa, jossa tähtiarkkitehti on keskeisessä roolissa viitaten Ground Zero -suunnittelukilpailuun, jossa Libeskindin visio myöhemmin sivuutettiin, ja toinen arkkitehtitoimisto valittiin alueen toteuttajaksi. Leino osoittaa, että Libeskindin epäonnistuminen New Yorkissa ja hänen samankaltaisten suunnitelmien päättyminen Tampereelle ovat dramaturgisesti vuorovaikutteisia tapahtumia. Aihetta käsiteltiin *Aamulehden* näkökulma-artikkelissa, jossa rinnastettiin kuvat Tampereen Kansi ja areena -hankkeesta sekä WTC-tornien muistomerkistä, ja todettiin niiden olevan "kuin kaksi marjaa!". Havainto tukee mielestäni huomiota siitä, että tunnistamme merkit helposti silloin, kun ne muistuttavat aiemmin näkemistämme asioista (Koponen, Hildén & Vapaasalo 2016, 135), ja uuden edessä etsimme vertailukohteita ja samankaltaisuuksia. Visuaalinen objekti yhdistää hetkellisesti joukon ulkomaailman piirteitä siihen, mitä jo tiedämme. Tietojenkäsittelyyn, visuaalisuuteen ja havaitsemisen psykologiaan perehtynyt tutkija Colin Wire (2010, 116) arvioi, että jopa noin 95 prosenttia siitä, mitä havaitsemamme perustuu pääosin siihen, mitä olemme aiemmin oppineet. Vertaus WTC -muistomerkkiin myös osoittaa, että Daniel Libeskindin suunnitelma heijastelee paitsi aikakauden rakennustrendejä, myös ikonisesti kopioi hänen oman studiossa estetiikkaa. *Aamulehden* artikkelissa paikallista vertailukohtaa haettiin myös Tampereen omasta korkeasta rakennuksesta - Näsinneulasta (ks. Kuva 5), niin korkeuden kuin Tampereen kaupungin arkkitehtonisen historian ja jatkumon kannalta. Leino (2014, 103) toteaa areenan olevan samankaltainen oman aikansa hanke kuin Tampere-talo, Näsinneula tai TV 2.

Libeskindin 2010-luvun suunnitelmassa (ks. Kuva 5) korostettiin Tampereen kannen seudun muuttumista viheralueiden ja kävelyreittien keskuksiksi, joka liittäisi yhteen radan erottamat alueet. Vihertoimet, kuten tornitalojen vertikaaliset puutarhat tai areenan katolle suunniteltu nurmikkoalue, eivät ole kuitenkaan toteutuneet. Myöskään kävelysilta kannelle Kanslerinrinteen suunnalta on jäänyt toteutumatta. Vuonna 2010 Tampereen ympäristönsuojeluyhdistys esitti ehdotuksen Keskusareenan katolle istutettavasta

niitystä tukemaan luonnon monimuotoisuutta (Tampereen kansi ja keskusareena, asemakaavan muutos, 2011). Yleisötilaisuuden yhteenvedossa todettiin, että kaava ei estä tai ohjaa viherkaton toteuttamista, mutta sen toteuttaminen saattaisi olla rakenteellisesti haastavaa. Selvityksen mukaan oli myös harkittu aurinkopaneelien sijoittamista katolle. Valmista areenaa tarkastellessa huomaa, että idea viherkatosta jätettiin pois areenan katolta, mutta toteutui lopulta vaatimattomammassa muodossa viereisen harjoitushallin katolla.

Viherkasvustojen integroiminen korkeisiin rakennuksiin on haastavaa, ja edellyttää syvällistä ymmärrystä sekä kasvibiologiasta että arkkitehtonisista suunnitteluperiaatteista. Fabien Sigrist (2023, 25–37) tarkastelee tutkielmassaan Milanon "Vertikaalimetsä" (The Bosco Verticale) -hanketta vuodelta 2014, jossa kahden tornitalon julkisivuille istutettiin lukuisia puita, pensaita ja kasveja, tarkoituksenaan luoda viherkasvillisuudesta koostuvat "keuhkot". Viherkasvustoilla arkkitehtonisissa rakenteissa voidaan esimerkiksi sitoa hiilidioksidia, suodattaa ilman epäpuhtauksia ja säädellä sisälämpötilaa, mikä potentiaalisesti vähentäisi ilmastointijärjestelmien tarvetta. Sigrist arvioi, että pitkän aikavälin hyödyt saattavat kuitenkin olla riittämättömät kompensoimaan rakentamisen ympäristövaikutuksia, erityisesti jos puut eivät kasva odotetusti. Lisäksi esteettisesti lopputulokset eivät Vertikaalimetsä-hankkeessakaan vastanneet alkuperäisten havainnekuvien luomia odotuksia.

Tampereen kannen ja areenan havainnekuvien kohdalla kritiikki viherpesusta voi nousta esiin, koska suunnittelussa ja markkinoinnissa painotetut ympäristöystävälliset visuaaliset piirteet ja viheralueiden merkitys eivät käytännön toteutuksessa näy. Hankkeen edetessä viheralueet ja vertikaaliset puutarhat poistuivat vähitellen havainnekuvista yhteistyökumppaneiden ja rahoituksen varmistuessa. Vuosista 2018–2019 alkaen suunnitelma oli myyty onnistuneesti, rakennusluvut saatu ja rakentaminen vihdoinkin käynnistynyt.

Tampereen Kansi ja areena -hankkeen yhteydessä korostui alussa ikoniset piirteet. Arkkitehti Daniel Libeskindin liittyminen suunnittelutiimiin herätti laajaa huomiota ja toi hankkeelle erityistä näkyvyyttä mediassa. Libeskindin maine ja hänen edustamansa

postmoderni arkkitehtuuri loivat hankkeelle ikonisen leiman. Aamulehti hyödynsi uutisoinnissaan havainnekuvien lisäksi graafisia esityksiä, kuten ikonisesti ja symbolisesti toimivia mittatarkkoja teknisiä piirroksia ja karttoja. Vaikka visiot viheralueiden integroimista rakennuksiin herättivät aluksi innostusta, käytännön toteutuksessa niiden puuttuminen nosti esiin kysymyksiä ympäristöystävällisten piirteiden perusteettomasta korostamisesta havainnekuvin. Miksi vihreä ympäristö, yleinen viihtyvyys ja ekologiseksi mielletty puinen julkisivu esitettiin visuaalisesti näyttävästi, jos niiden toteuttaminen Tampereen vaihtelevissa sääolosuhteissa oli alun perinkin epärealistista? Onko viherkasvustojen puuttuminen perusteltua vain kustannus- ja paloturvallisuussyillä, vai ovatko ne edelleen mahdollisia skenaarioita?

4.2.2 2016 Ihminen sijoitetaan kuvaan

Vuonna 2014 NCC vetäytyi hankkeesta epävarman taloustilanteen vuoksi ja sen tilalle astui SRV. Tässä vaiheessa ilmaisumuoto havainnekuvin muuttui selkeästi kohti entistä fotorealisticempaa ja viimeistellympää suuntaa (ks. Kuvat 11–15). Alettiin painottaa hankkeen yksityiskohtia ja kaupallista luonnetta. *Yleissuunnitteluvaiheessa* visiota kehitettiin toteutuskelpoiseksi, määriteltiin tekniset ratkaisut ja arkkitehdit laativat pääpiirustuksia, joita käytettiin rakennuslupien ja tarvittavien asiakirjojen hakemiseen. Suunnitelmien yhdistämisessä ja niiden havainnollistamisessa hyödynnettiin visuaalista tietomallinnusta. Havainnekuvat usein toimivat liitteinä lupahakemuksessa, joka tarkoittaa, että valmisteltaessa suunnitelmia toteutuskelpoisiksi käytännön toteutusta varten, visuaalisuus on keskeinen osa suunnitelmien hyväksymisessä. (Karvanen 2022, 82).

John Berger totesi tv-sarjassaan *Näkemisen tavat* vuonna 1972, että perspektiivi tekee silmästä näkyvän maailman keskipisteen. Tapa katsoa maailmaa yhdestä pakopisteestä koskee myös kaupunkisuunnittelukuvia. Valokuvamaiset havainnekuvat asettavat katsojan kuvitteellisen kameranlinssin taakse ja tarjoavat näkymän kaupunkiin eri kuvakulmista, joskus katutasolta, joskus korkeuksista ilmasta. Lintuperspektiivi, joka esteettisesti jäljittelee nykykontekstissa dronien ilmakehän kuvauksia, auttaa hahmottamaan laajoja

kokonaisuuksia ja tarjoaa syvemmän käsityksen kolmiulotteisesta tilasta. Toisinaan havainnekuvan suunniteltu visio rakennetaan todellisen ilmavalokuvan päälle. Tässä tapauksessa sijaintiin viittaavat piirteet, kuten geologiset muodostumat tai jo olemassa olevat rakenteet, voivat toimia indeksisinä merkkeinä ja korostaa kohteen sijoittumista todelliseen ympäristöönsä. Taivaallisesta ilmaperspektiivistä esittäminen auttaa korostamaan tornitalojen yläkerroksista avautuvaa näkymää, joka antaa vaikutelman suurkaupungista. Historiallisesti kyky tarkastella maailmaa korkeammista näkökulmista on liittynyt vahvasti valtaan, tiedonhankintaan ja tiedonmuodostukseen (Jensen 2020, 421). Näkökulma ilmasta käsin antaa mahdollisuuden tarkastella maailmaa ikään kuin jumalallisesta perspektiivistä, ja saa massiivisetkin rakennusprojektit vaikuttamaan pieniltä.

Syvyysvaikutelma, joka syntyy etäämpänä olevien kohteiden näkymisestä vaaleampina ja sinertävämpinä, muodostaa keskeisen elementin fotorealistisissa havainnekuville (ks. Kuva 11). Digitaalisten fotorealististen havainnekuville rakentamisessa nojataan niin lineaariperspektiivin periaatteisiin kuin sfumato- eli valohämytekniikkaan (Hyvönen 2022, 119). Nämä tekniikat juontavat juurensa renessanssiajan maalaustaiteeseen, erityisesti valohämytekniikka, joka luo kuvaan unenomaista tunnelmaa sumentamalla etäisyyksiä tarkoituksellisesti (Lee & Pae, 2018, 11). Vaikka lineaarinen perspektiivi havainnekuville luo vaikutelman tilasta, se perustuu kuitenkin visuaaliseen katoamispisteeseen perustuvaan illuusion, eikä vastaa ihmisen todellista kokemusta kolmiulotteisesta tilasta (Lee & Pae, 2018, 12).



Kuva 11. Aamulehti 16.2.2016

Noin vuodesta 2016 alkaen Kansi ja areena -hankkeen havainnekuvien kehityksessä näyttää korostuneen areena kompleksin toiminnallisuus. Mittakaavaihmissä esitettiin erilaisissa tilanteissa rakennetussa ympäristössä (ks. Kuvat 11–16), joissa he osallistuvat tapahtumiin, kuten jääkiekko-otteluun, ajavat autolla areenan edustalla, shoppailevat areenan sisällä valoisissa tiloissa tai käyskentelevät näköalatasanteella ihailien kaupunkimaisemaa. Havainnekuvien elävöittäminen ihmishahmoilla toi suunnitelmaan vetovoimaa ja lisäsi sen visuaalista kiinnostavuutta. Ihmisten läsnäolo kuvissa auttoi hahmottamaan tilan käyttötarkoitusta ja tunnelmaa, ja tarjosi tietoa kohteen toiminnallisista ominaisuuksista sekä käytännön näkökulmista. Erityisesti markkinoinnissa ja rahoituksen

turvaamisessa ihmisten lisääminen havainnekuviin oli tärkeää. Samalla viestittiin mielikuvaa siitä, millaista sosiaalista ihmisryhmää areenan vieraiksi odotettiin ja toivottiin: valkoisia, keskiluokkaisia, puvuntakkeja tai business casual -tyylisiä asuja yllään pitäviä henkilöitä, kuin myös turisteja ja lapsia. Silmäänpistävästi, ja havainnekuville tyyppilliseen tapaan, suurin osa havainnekuviissa esiintyvistä hahmoista ei kuitenkaan vastannut todellisen Tampereen katukuvassa nähtävää ihmisjoukkoa.

Areenan symbolinen merkitys nousi esiin ulottuen kaupallisista elementeistä urheiluun ja tapahtumiin. Visuaaliset tunnusmerkit, kuten logot, valomainokset sekä myyntitilojen ja ravintoloiden värimaailma integroitiin osaksi ympäristöä, ja tuotiin näkyville tunnetut brändit, kuten Tappara ja Ilves, Burger King ja Holiday Inn (ks. Kuvat 12–13). Tornitalojen isojen ikkunoiden takana olevat toimistotilat symboloivat liiketoiminnan mahdollisuuksia ja monikansalliset yritykset kansainvälistä pääomaa. Jotain tämänkaltaista oli jo nähty maailman suurkaupungeissa, ja sitä kaavailtiin nyt myös Tampereelle.



Kuva 12. Aamulehti 16.2.2016



Kuva 13. Aamulehti 16.2.2016



Kuva 14. Aamulehti 16.2.2016

Visuaalisen vetovoiman merkitys kaupungin brändäyksessä ja imagon luomisessa, erityisesti sosiaalisen median aikakaudella, näyttäytyy myös havainnekuville. Arkkitehdit, sisustussuunnittelijat, kaupunkisuunnittelijat ja rakennuttajat tarkastelevat aktiivisesti tapoja, joilla rakennettu ympäristö voidaan tehdä mahdollisimman houkuttelevaksi myös sosiaalisen median sovelluksia varten. Näkymä korkean rakennuksen viherparvekkeelta

houkuttelee jakamaan kuvia alustoilla, joita käytetään visuaalisten sisältöjen jakamiseen. Harri Airaksinen, Visit Tampere Oy:n ja Business Tampereen toimitusjohtaja kommentoi Yle:n haastattelussa (2.10.2021) että “kaupungin pitää näyttää kaupungilta”, ja korostaa näkemystä, jossa rakentaminen ylöspäin luo oikeanlaista kaupungin estetiikkaa ja “piikimäinen” rakentaminen antaisi Tampereelle toivotun siluetin.



Kuva 15. Aamulehti 16.2.2016

Pelkistetty läpileikkauskuva (ks. Kuva 16) tarjoaa mahdollisuuden keskittyä olennaiseen: täyteen katsomoon areenassa ja maan alla kulkeviin juniin. Kuva auttaa havainnollistamaan, miten eri tilat ja kerrokset suhteutuvat toisiinsa, samalla paljastaen rakennuksen sisäisen toiminnallisuuden. Läpileikkaus tuo esille myös suurkaupunkimaisen kerroksellisuuden, jossa samanaikaisesti tapahtuu eri tasoilla - ytimessä, seinien takana, maan alla ja iltaan pimenevällä taivaalla. Tornitalojen huiput taustalla ilmaisevat toistaiseksi vain muotoa ja mittakaavaa. Läpileikkauskuvien tarkoituksena on tarjota katsojalle ymmärrettävä näkymä kohteen sisätiloihin ja rakenteisiin.



Kuva 16. Aamulehti 3.10.2017

SRV:n ottaessa projektin haltuunsa suunnitelmaa muutettiin merkittävästi niin esteettisesti kuin materiaalisesti. Varhaisissa Libeskindin kuvissa Keskusareena esiintyi vielä matalana rakennuksena (ks. Kuvat 4–11), kunnes vuoden 2017 suunnitteluvaiheessa hotelli päätettiin siirtää areenan päälle, joka toi siihen kierteisen muodon (ks. Kuvat 16–17). 2010-luvulta alkaen julkisessa rakentamisessa yhä suosittummat lasi ja alumiini (Górka 2020) valittiin materiaaleiksi myös areenan julkisivuun (ks. Kuvat 11 ja 15). Pääarkkitehti Marika Rökman toteaa *Aamulehden* haastattelussa (28.11.2021), että Aihion ja Libeskindin studion arkkitehdit pohtivat vielä vuonna 2019, voisiko Tampereen uuden areenan julkisivu olla puuta, mutta lopulta sitä ei valittu materiaaliksi “palo- ja kestävyysyistä”. Näin ollen uusi maamerkki hohtaa nyt "pronssin, samppanjan ja hopean sävyissä". Joissakin havainnekuvin puupinnat näyttävät kadonneen ja muuttuneen metalliksi jo vuonna 2016, joten joko erilaisia versioita on pohdittu samanaikaisesti, puunvärinen metalli on harhaanjohtavaa, tai jutussa julkaistu vuosiluku on virheellinen.

Alumiinin käyttö mahdollistaa entistä massiivisempien rakenteiden yhdistämisen suureen korkeuteen. Górka (2020, 38) arvioi, että pilvenpiirtäjät ja korkeat rakennukset tulevat muodostamaan symbolin kaikille tulevaisuuden suurkaupunkialueille ja

asutuskeskuksille, korostaen urbaanien alueiden visuaalista identiteettiä. Voidaan siis ajatella, että myös Tampereen kaupunkisuunnittelua leimaa globalisaation vaikutus niin esteettisesti kuin materiaalisestikin.



Kuva 17. Yle 30.8.2019

Kuvien symboliset piirteet korostuivat rakennusprojektin useissa eri vaiheissa, mutta erityisesti suunnitteluun keskeisissä muutosvaiheissa. SRV:n johdolla ilmaisumuoto havainnekuvisa muuttui fotorealistisemmaksi ja yksityiskohtaisemmaksi, ja samalla alettiin korostaa hankkeen kaupallista luonnetta tuomalla mukaan kaupallisten brändien logot, valomainokset ja värimaailma. Yleissuunnitteluvaiheessa keskityttiin vision muuttamiseksi toteutuskelpoiseksi, mikä edellytti huomion kiinnittämistä rahoitukseen sekä teknisten ratkaisujen määrittelyyn. Lupahakemuksissa visuaalinen tietomallinnus ja havainnekuvat nousivat keskeiseen rooliin.

4.2.3 2019 Valokuvallinen realismi

Vuonna 2018 eteläkansi sai rakennusluvan, mikä käynnisti mittavan rakennusprosessin. Sama toistui areenan osalta seuraavana vuonna. Lupa merkitsi siirtymistä toteutussuunnitteluun ja rakentamisvaiheeseen, jossa arkkitehdit laativat työpiirustuksia. Nämä suunnitelmat ovat aiempia pääpiirustuksia tarkempia, yksityiskohtaisempia ja niitä tuotetaan suurempia määriä (Karvanen 2022, 87). Vaikka Kansi ja areena -hankkeen yleisö ja sijoittajat oli saatu vakuutettua, rakentaminen oli vasta aluillaan.

Samanaikaisesti media julkaisi Studio Libeskindin ja Aihio-arkkitehtien laatimia uusia havainnekuvia, jotka esittivät rakennettua ympäristöä entistä fotorealistisemmin vahvistaen suunnitelmien valokuvamaista vakuuttavuutta (ks. Kuvat 17–20). Materiaalien ja tekstuuriin realistisempi esittäminen vahvisti siten havainnekuvien indeksisyyttä. Myös ohjelmistojen teknologiset puitteet olivat kehittyneet huomattavasti 2010-luvun alkuvuosista. Algoritmit ja tietokoneiden laskentatehon lisääntyminen olivat mahdollistaneet yhä tarkemman valaistuksen, varjojen ja materiaalien mallintamisen. *Virtuaalito-dellisuuden* (virtual reality) ja *lisätyn todellisuuden* (augmented reality) teknologiat tarjosivat uusia tapoja havainnollistaa ja simuloida arkkitehtonisia suunnitelmia entistä immersivisemmin. Lisäksi VR ja AR muuttivat ihmisten välistä vuorovaikutusta, mahdollistaen tilojen ja tapahtumien luomisen, joissa ihmiset voivat kohdata ja kommunikoida virtuaalisesti, vaikka olisivatkin maantieteellisesti etäällä toisistaan. Tällä on merkitystä kansainvälisten produktioiden kohdalla, jossa suunnittelutiimit toimivat eri paikoissa.



Kuva 18. Yle 30.8.2019

Todenmukaisuus uusissa havainnekuivissa saavutettiin monin keinoin, kuten hyödyntämällä valaistusta, mittakaavaihmisiä, liikkeessä olevia ajoneuvoja, näyttämällä jo olemassa olevia rakennuksia ja katuja, sekä simuloimalla muuttuvia sääolosuhteita ja yksityiskohtaista kasvillisuutta. Rakentamisvaiheen havainnekuivissa näkyivät tarkoin harkitut valinnat valaistuksen, vuodenajan ja sään suhteen. Esimerkiksi Aihio-arkkitehtien laatimissa havainnekuivissa näkyi heijastuksia lasi- ja metallipinnoilta, sateen kastelema tienpinta, vesilätäköistä heijastuvat ihmishahmot, maahan varisseita lehtiä tai kahvikupit kahvilan pöydillä (ks. Kuvat 19–20). Kameran toimintaa simuloiva liike-epäterävyys lisäsi tunnelman elävyyttä ja todentuntua. Nämä havainnekuvat pyrkivät kohti realistista yleistajuisuutta (Hyvönen 2022, 116) sisältäen viittauksia todelliseen ympäristöön ja sen fyysisiin ulottuvuuksiin. Valon heijastuminen aamun kirkkaassa valossa, auringonlaskun pehmeissä sävyissä sekä logojen hohto pimeässä toi esiin ns. "wow-efektin", joka on

merkittävä myyntivaltti projektin markkinoinnissa yleisölle (ks. Kuvat 17–18). Erityisesti lumipeitteen näyttäminen oli olennaista Tampereen kaltaisessa lumisessa kaupungissa (ks. Kuva 17). Jopa mittakaavaihmiset käyttäytyivät “realistisemmin”: kumartuivat katsomaan puhelimen näyttöä, poseerasivat ryhmäkuvassa, kantoivat sateenvarjoja tai kävelivät kohti areenaa. Tähän saattaa vaikuttaa myös se, että kuvat ovat paikallisen Arco arkkitehtitoimiston tuottamia, mikä antaa heille syvemmän tuntemuksen omasta kaupungistaan. Lisäksi monista suunnittelun yksityiskohdista oli tehty lopullisia päätöksiä.



Kuva 19. Tamperelainen 10.6.2020



Kuva 20. Tamperelainen 10.6.2020

Kun valon suunta muuttuu, katunäkymät saavat uusia sävyjä ja tornitalojen eri sivut heittävät ympärilleen varjoja, antaen viitteitä kellon- tai vuodenajasta. 3D-malleissa ja havainnekuvin tätä ilmiötä mallinnetaan laskennallisesti, ja aika välittyy indeksisesti valaistuksen, varjojen, värien ja heijastusten kautta. Tampereen kaupungin vuoden 2011 asemakaavaselostuksessa on esitetty karttamaisissa malleissa kannelle suunniteltujen rakennusten varjojen liikkuminen ylhäältä alaspäin katsottuna (Tampereen kaupunki 2011, 155). Selostuksessa todetaan, että suunniteltujen tornitalojen varjostus vaikuttaa ympäristöönsä merkittävästi enemmän kuin muiden rakennusten varjot alueen vieressä. Katutasolla näkyvät varjot kertovat indeksisesti suunniteltujen rakennusten

massasta ja korkeudesta, jota ei esimerkiksi perspektiivin vääristämistä havainnekuvista saa selville. Aineistoni havainnekuviissa varjoja on esitetty vain sen verran, että ne antavat kaksiulotteisille kuville vaikutelman kolmiulotteisuudesta. Todellinen dramaattisempi varjojen esiintyminen jää näyttämättä.

Coyne (2019, 35) korostaa indeksisten merkkien keskeistä roolia arkkitehdin työssä niin tiedonhallinnassa, arkistojen käytössä, aikatauluissa, taulukoissa ja tietokannoissa kuin niiden haku- ja etsintäalgoritmeissa. Indeksiset piirteet heijastavat suoraa kausaalisuutta todellisen maailman ilmiöihin ja siten muodostavat perustan suunnittelijoiden työlle. Mielikuvitus ei synnytä indeksisiä merkkejä, vaan niiden perusta on faktuaalinen suhde todellisuuteen (Coyne 2019, 62). Alussa idea voi olla vähemmän indeksinen, kunnes se muotoutuu reaali maailman puitteissa toteutettavaksi. Projektin loppuvaiheessa tuotettujen visualisointien vakuuttavuus perustuu siihen, että monia päätöksiä on jo lyöty lukkoon, ja silmien eteen rakentuva ympäristö muistuttaa hyvin pitkälle kuvien esittämää ympäristöä.

Kuten aiemmin todettu, valokuva toimii samanaikaisesti sekä ikonina että indeksinä. Voitaisiin helposti todeta, että valokuvallista realismia jäljittelevä digitaalinen 3D- havainnekuva ei ole indeksinen, koska kameran sensorin välittämää todellista yhteyttä ei ole. Se kuitenkin pyrkii imitoimaan esikuvansa valokuvallista indeksisyyttä. Gunningin (2004) analyysi digitaalisen valokuvauksen prosessista osoittaa, että valon käyttäytyminen todellisessa maailmassa muutetaan dataksi, joka indeksisesti syntyy kohteista kameran ulkopuolella, aivan kuten filmikuvauksessa. Tätä ajatusta mukaillen digitaalinen simulaatio 3D-ohjelmistossa voi välittää indeksisiä jälkiä todellisesta maailmasta, syöttämällä numeerista dataa valokuvausta jäljitteleviin työkaluihin. Ohjelmisto toimii työkaluna samalla tavalla kuin digitaalinen kamera, muodostaen laskennallisen yhteyden todelliseen maailmaan. Näin ollen fotorealistinen havainnekuva voi sisältää ikonisia ja indeksisiä piirteitä algoritmisen kuvamanipuloinnin taustalla.

Seung-hoon Jeong (2011) tarkastelee simuloidun kuvan indeksisyyttä elokuvateorian näkökulmasta, keskittyen olennaisesti siihen, mihin indeksi viittaa ja millä tavoin se ilmenee, tai jää kokonaan pois, olipa kyse dokumentaarisesta tai kuvitteellisesta

kontekstista. Hänen mukaansa digitaalinen media korvaa perinteisen median luoman kuvan indeksisyyden digitaalisella binäärikoodilla, joka ei ainoastaan ikonisesti replikoi ja muokkaa kohdetta ilman kameran yhteyttä, vaan mahdollistaa myös sellaisten kohteiden luomisen, joita ei ole olemassa todellisessa maailmassa. Esimerkkinä hän mainitsee Jurassic Park -elokuvan dinosaurukset. Jeongin näkemys painottaa digitaalisen median moniselitteistä suhdetta indeksiin, ja haastaa kuvien edustamaa "reaalimaailmaa". Myös Gunningin (2004, 45) pohdinnoissa on kiinnostavia huomioita digitaalisten kuvien vakuuttavuudesta. Hänen mukaansa kuvien lumo syntyy osittain juuri niiden kyvystä herättää assosiaatioita totuudesta ja tarkkuudesta, vaikka ne samalla sisältäisivät selkeitä vääristymiä ja epätotuuksia. Simuloitujen kuvien kohdalla vaikuttaa siltä, että vaikka katsoja tiedostaisi digitaalisen kuvan olevan kuvitteellinen luomus, esimerkiksi havainnekuva, häiritsevää on kuitenkin enemmän simulaation virheettömyys tai liiallinen täydellisyys, kuin luodun maailman fiktiivisyys.

Rakennusvaiheessa tapahtunut areenan nimenvaihdos UROS Livestä Nokia Arenaksi juuri ennen avajaisia heijastaa sekä sponsorisopimuksen vaikutusvaltaa, että kaupungin arvoja. UROS Live -nimeä arvosteltiin sen epäselvyydestä ja sopimattomuudesta, ja se sai osakseen kritiikkiä maskuliinisista miellelyhtymistään (AL 7.10.2021). Maaliskuussa 2020 Tampereen vihreän valtuustoryhmän puheenjohtaja Olga Haapa-aho vaati tiedotteessa: "Nimi on vaihdettava. Tämä on tärkeää Tampereen uskottavuuden ja vetovoiman kannalta!". Lopulta nimisponsoriksi valikoitunut Nokia sen sijaan symboloi suomalaisille teknologiaa ja innovaatioita, ja kytkeytyy Tampereen teolliseen historiaan ja Suomen talouden nousuun 1990-luvulla. Lisäksi nimi viittaa myös maantieteellisesti Tampereen vieressä sijaitsevaan Nokian kuntaan. Tämä osoittaa, kuinka yksittäisellä nimellä voi olla vahva symbolinen merkitys kaupungin vakuuttavuuden kannalta.

Mielestäni tähän liittyvät myös "Mansehattan" kielikuvat, joilla pyritään luomaan assosiaatioita Tampereen ja New York Cityn välille. Manhattanin, joka on tunnettu mm. maailman kulttuuri-, talous-, media- ja viihdepääkaupunkina, oma lempinimi on yksinkertaisesti "The City" - kaupunkien kaupunki. Brändäämisellä, lempinimillä ja tunnuslauseilla, joilla rakennetaan uutta ideologiaa tai myyttiä kaupungista, uskotaan olevan

taloudellista arvoa. Miten tornitalojen rakentaminen Tampereelle edistää tätä tavoitetta, on tulkinnanvaraista. Toisaalta vertaus sisältää myös kriittisen näkökulman, “emme halua Manhattanille suunniteltua rakennushanketta, vaan jotain omaa”.

Havainnekuvan tehtävä on syvällisesti kytköksissä siihen fyysiseen ympäristöön, jota se pyrkii esittämään – olemassa oleviin rakennuksiin, ympäröivään katutilaan, vuodenaikoihin, sääolosuhteisiin ja paikalliseen yhteisöön. Tämä kaikki alleviivaa indeksisten merkkien keskeistä roolia arkkitehtonisissa 3D-havainnekuissa. Nämä merkit eivät pelkästään paranna kuvien visuaalista houkuttelevuutta, vaan auttavat katsojia hahmottamaan, miten digitaalinen visio istuu todelliseen ympäristöön. Realismin tavoittelu johtaa usein valokuvamaiseen estetiikkaan, joka on tuttua suurelle yleisölle, ja tämä näkyy erityisesti Tampereen Kansi ja areena -hankkeen myöhäisten vaiheiden havainnekuissa. Vain valon luonne ja viimeistely virheettömyys erottavat valmiit havainnekuvat todellisista, mutta vahvasti kuvakäsitellyistä valokuvista.

Indeksiset piirteet korostuivat hankkeen loppuvaiheiden, toteutussuunnittelun ja rakentamisvaiheen, aikana. Eteläkannen rakennuslupa vuonna 2018 merkitsi siirtymistä yleisuunnittelusta konkreettiseen toteutukseen, jolloin arkkitehdit laativat aiempaa yksityiskohtaisempia työpiirustuksia. Media julkaisi samanaikaisesti fotorealistisia havainnekuvia, jotka vahvistivat suunnitelmien vakuuttavuutta. Indeksisten piirteiden korostuminen näkyi havainnekuvien materiaalien ja tekstuurien entistä realistisemmassa esittämisessä. Valaistuksen, vuodenaajan ja sään hienovaraiset yksityiskohdat tarkentuivat, sisällytettiin viittauksia todelliseen ympäristöön ja sen fyysisiin ulottuvuuksiin. Indeksiset piirteet eivät ainoastaan lisänneet kuvien visuaalista houkuttelevuutta, vaan myös auttoivat katsojia hahmottamaan vision asettumista todelliseen ympäristöön.

5 VISUAALISUUS KAUPUNKISUUNNITTELUSSA

Tässä luvussa syvennyn näkökulmiin, jotka mielestäni liittyvät olennaisesti Tampereen Kansi ja areena -hankkeeseen osana laajempaa visiota kaupungista. Aloitan mediasuhteen merkityksestä, ja julkisessa keskustelussa heränneistä positiivisista ja kriittisistä näkökulmista. Tarkastelen myös kuvien ja todellisuuden välistä suhdetta, ja pohdin median vastuuta kuvien välittämisessä ja yleisön käsitysten muokkaamisessa. Lisäksi pyrin avaamaan huomioitani arkkitehtonisten havainnekuvien, kuvallisen ajattelun ja simulaation roolista metropoli idean muodostumisessa. Samalla pohdin kaupunkisuunnittelun kaupallisuuden korostumista, tornitalojen symboliikkaa ja älykaupunki-ideologian näkökulmaa. Huomioni kohdistuu myös tähtiarkkitehtuuri projektien vaikutukseen ja siihen, miten ikonisiksi muodostuneet hankkeet heijastavat kaupunkilaisten identiteettiä ja vaikuttavat kaupunkikuvan muotoutumiseen.

5.1 Median rooli

Libeskindin visioimat tornitalot Tampereella herättivät aluksi poikkeuksellisuutensa vuoksi keskustelua 2010-luvulla, mutta ajan myötä ne ovat sulautuneet osaksi globaaleja rakennustrendejä ja osoittautuneet samankaltaisiksi muualla maailmalla rakennettujen kohteiden kanssa. Vuosikymmeniä kestänyt suunnittelutyö alkoi kiinnittää uudelleen median huomioita, kun visiot vihdoinkin rakentuivat näkyville vuonna 2021. *Helsingin Sanomat* kuvasi hanketta Tampereen uutena ”käyntikorttina, joka hohtaa kauas” (20.8.2022). Lauantaiesseessä tarkasteltiin kaupungin siluetin radikaalia muutosta, ja verrattiin sitä aikaisempaan merkittävään muutokseen 1960-luvulla, jolloin ”puu-Tampereetta hävitettiin ja lähiöitä rakennettiin”. Museokeskus Vapriikin tutkija Antti Liuttunen mainitsee Yle:n artikkelissa (9.12.2022) Tampereen väestönkasvun merkittävän käännekohdan 1900-luvun vaihteessa, jolloin teollisuus laajeni voimakkaasti, väkiluku jopa kaksinkertaistui vuosikymmenessä ja ”kasvuennusteet olivat valtavia”. Tämä historiallinen vertailu luo kontekstin nykypäivän kaupunkikehitykselle, joka niin ikään pyrkii vastaamaan nopeasti kasvavan asukasmäärän tarpeisiin. Tampere on julistettu kerta

toisena perään Suomen sisäisen muuttoliikkeen “vahvimmaksi magneetiksi” (AL 23.10.2021), koska se houkuttelee enemmän kaupunkiin muuttajia kuin sieltä lähtijöitä. Muuttovoiton myötä Tampereen nykyinen kaupunkikehitys näyttäytyy perusteltuna.

Vaikka myönteiset näkökulmat Tampereen kehityksestä ja Kansi ja areena -hankkeesta ovat saaneet paljon huomiota ja näkyvyyttä mediassa, myös kritiikkiä ja huolenaiheita on esitetty. Niitä ei kuitenkaan ole tuotu esiin kovin laajasti. Kriittisiä ääniä on todennäköisesti esitetty 2010-luvulla esimerkiksi Keskusareenan osallisryhmässä, jossa keskusteltiin kaupunkilaisten näkemyksistä kaavaan liittyen (AL 6.2.2011). Sanomalehtien palstoilla arvostelu liittyi pääasiassa rakennuksen omaleimaisuuteen, suunnitteluprosessiin ja arkkitehdin motivaatioon toteuttaa hänelle henkilökohtaisesti merkityksellinen hanke, Manhattanilla epäonnistunut pilvenpiirtäjäprojekti, juuri Tampereelle. Kriittisiä kommentteja *Aamulehden* sivuille esitettiin mm. seuraavien lukijakommenttien muodossa: “Lennokkaan näköistä. Nyt vain sopii toivoa, että ulkomaisen WAU arkkitehdin nimi ja karisma ylittävät rakennusliikkeen kustannusinsinöörien vallan. Muuten on puu äkkiä puun näköistä peltiä, lasia vähemmän ja nämä vihreät kattopinnot kadoksissa.” Toinen lukija kaipasi jotain omaperäisempää: “Tällaisia kaltevia kattoja on näkynyt monessa kaupungissa. Jospa Tampere etsisi jotain sellaista mikä olisi sen omaa. Se olisi hienompi juttu.” (AL 3.11.2010).

Aamulehden uutisointi heijastelee kaupunkikehitystä myötäilevää näkökulmaa, jossa hanketta tuetaan ja se nähdään pääasiassa positiivisessa valossa. Samalla annetaan ymmärtää, ettei kulissien takana ole selkeää poliittista erimielisyyttä. Visuaalisen aineiston perusteella mahdollisia erimielisyyksiä onkin vaikea arvioida, koska havainnekuvat keskittyvät hankkeen näyttävyyden ja monumentaalisuuden esittelemiseen. Median tehtävänä on tarjota monipuolisesti näkökulmia eri sidosryhmien mielipiteistä ja asiantuntijoiden arvioista, jotta yleisö saisi kattavan kuvan hankkeesta ja sen vaikutuksista. *Aamulehdessä* hankkeen toteutuminen kuvien esittämällä tavalla nähtiin lähes yksimielisesti kaupungin ja sen asukkaiden etuna. Tämä näkemys välittyi pääkirjoitusten, asiantuntijoiden, arkkitehtien, kaupungin päättäjien ja muiden julkisuuden henkilöiden haastatteluiden kautta, sekä lukijoiden antamien kommenttien kautta. Tämä muistuttaa Helena

Leinon (2014, 99-100) kuvaamaa yleisötilaisuutta marraskuussa 2010, jonka päätteeksi puheenvetäjä pyysi yleisöä osallistumaan äänestykseen ja ilmaisemaan kantansa keskusareenan puolesta tai sitä vastaan nostamalla kätensä. Leino kuvaa tilaisuuden etene- mistä sanoin: "Yleisötilaisuuden performanssi pääesiintyjineen, osallistuvine katsoji- neen ja materiaalisine artefakteineen veivät tilaisuutta kohti sulkeumaa, tilannetta jossa argumentit oli esitetty, aika loppunut ja yhteinen mielipide muodostunut". Tilaisuuden järjestäjien, eli kaupungin virkamiesten ja rakennusyhtiö NCC:n edustajien, tulkinnan mukaan tilaisuus oli antanut "selvän vastauksen", jossa enemmistö yleisöstä osoitti tu- kensa hanketta kohtaan.

Havainnekuvat ovat tärkeä osa kaupunkikehityksen viestintää ja ne vaikuttavat ihmisten odotuksiin tulevaisuuden rakennetusta ympäristöstä. Kuitenkin niiden tulkitseminen il- man riittäviä taustatietoja voi olla haastavaa. Tulkinta myös vaatii aikaa, erilaisten näkö- kulmien kuulemista ja keskustelua. Elsa Karvanen (2022) toteaa diplomityössään, että "havainnekuvan medialukutaito ei synny lukijalle itsestään" ja siksi medially on vastuu selvittää ja raportoida kuvista niin, että ne tuovat esiin oikeat seikat. Tästä syystä medi- alla onkin vastuu raportoida kuvista niin, että ne myös mahdollistavat kriittisen pohdin- nan niiden sisällöstä. Kansi ja arena –hankkeen uutisoinnissa mahdollisesti oletettiin, että katsoja ymmärtää havainnekuvan kontekstin ja osaa lukea kuvien välittämät merki- tykset asianmukaisesti.

5.2 Kuvallinen ajattelu

Mieke Balin (2022) esittämät kysymykset kuvien toimijuudesta ja niiden käyttötarkoi- tuksista avaavat oven laajempaan pohdintaan kuvallisen ajattelun roolista havainneku- vien, mutta myös kaikenlaisten kuvien, kontekstissa. Balin tutkimus syventää käsitystä siitä, miten visuaaliset esitykset vaikuttavat ymmärrykseemme erilaisista aiheista ja il- miöistä. Hän hyödyntää eri tieteenalojen näkökulmia, kuten visuaalisen kulttuurin tutki- musta, taidehistoriaa ja semiotiikkaa. Bal (2022, 70) tulkitsee Peircen merkin määritel- mää seuraavasti: merkki on havaittava kohde, mutta tuo havainto itsessään ei

välttämättä ole fyysistä. Näemme kuvia ja kuulemme ääniä myös unissamme, voimme siis nähdä ja kuulla mieleemme sisällä. Balin pohdintojen myötä olen tullut entistä tietoisemmaksi siitä, kuinka kuvat ja sanat kietoutuvat toisiinsa. Visiointiin liittyy aina katsominen ja tulkinta, niin tekstuaalisessa kuin visuaalisessa lukemisessa. Lukija kykenee "näkemään" kuvia tekstin pohjalta, tai ajattelemaan sanoja nähdessään kuvia. Balin käsite "*kuvallinen ajattelu*" tai "*kuva-ajattelu*" (*image-thinking*) viittaa tapaan hahmottaa maailmaa kuvien kautta. Hän viittaa kaikenlaiseen ajatteluun, jossa kuvat ovat keskeisessä roolissa: mielikuvitukseen, muistiin ja simulaatioihin. Kuvasta tulee ajattelun väline silloin, kun se osallistuu aktiivisesti analyysiin ja mahdollistaa pohdinnan sekä spekuloinnin (Bal 2022, 70).

Visuaalinen ajattelu on nykyaikaisessa yhteiskunnassa keskeinen opittu taito, joka edellyttää kykyä tulkita ja ymmärtää monenlaista visuaalista informaatiota. Visuaalisen havainnollistamisen historian kehitys on vahvasti sidoksissa piirroksiin, luonnoksiin, tekniisiin kaavioihin ja muihin graafisiin esityksiin, joilla kaikilla on omat esteettiset norminsa ja konventionsa. Valokuvauksen historiassa vaikutteita on otettu maalaustaiteesta, ja toisin päin. Ns. fotorealismi, tai hyperrealismi, on 1960-luvulla syntynyt taidemuoto, jossa maalaamisen lähtökohtana eivät olleet itse todellisuus vaan valokuvat. Kuvataiteen perinteille nojaavat fotorealistiset havainnekuvat ovat ottaneet vaikutteita niin arkkitehtuurivalokuvauksesta, kuin elokuva- ja peliteollisuudesta (Hyvönen 2022). Taiteessa fiktiolla on erityinen asema luovuuden ilmentäjänä, ja kuvien muuntuminen todellisuudeksi vaatii usein epätäydellisten prosessien läpi kulkemista. Arkkitehtoniset kuvat sen sijaan arvioidaan suhteessa todelliseen ympäristöön, erityisesti silloin kun suunnitelma on tarkoitus konkreettisesti toteuttaa.

Havainnekuvan monipuoliset käyttötarkoitukset nousevat esiin tarkasteltaessa niiden tekijöiden suhdetta yleisöihin ja kuvalliseen ajatteluun. Vaikka valmiit kuvat ovat julkisia, suunnittelun sisäiset vaiheet ja luonnokset pysyvät usein piilossa, lukuun ottamatta poikkeuksia, kuten esimerkiksi Libeskindin käsin piirtämät, omalle studiolleen suunnatut, kuvat. Colin Ware (2010, 150) argumentoi, että päänsisäisten mielikuvien ymmärtäminen on tärkeää, koska suunnittelu on luovaa toimintaa, jossa osa työstä

prosessoidaan mielikuvina, osa mielikuvituksen ja fyysisen näkemisen yhdistelmänä (Ware 2010, 150). Virtuaalinen kuva on vain yksi mahdollisuus monista suunnittelijan päänsisäisistä visioista (Lee & Pae 2018, 16). Arkkitehdin mentaalinen mielikuva siitä, miten hän haluaa suunnitelmansa toimivan ja miltä hän haluaa sen näyttävän, ilmentää hänen kuvallista ajatteluaan. Kaikki ihmiset hyödyntävät sisäistä puhetta ajattelun välineenä, mutta kyky visualisoida kuvia sisäisesti on erityistaito, jonka suunnittelijat, arkkitehdit, insinöörit ja tieteen tekijät ovat oppineet, ja jossa he integroivat paperilla työskentelyn, diagrammit ja kaaviot osaksi ideoidensa hahmottamista ja jäsentämistä (Ware 2010, 155). Tässä ajattelussa ikonit, indeksit ja symbolit ovat tärkeitä merkityksen välittäjiä, jotka auttavat välittämään monimutkaisia ideoita, käsitteitä ja tunteita visuaalisen kielen avulla.

Fotorealistiset havainnekuvat ovat erityisen tärkeitä yleisölle suunnatun viestinnän välineenä, mutta Hyvösen (2022) mukaan tyyli laajenee myös arkkitehtien luonnostelutyöhön. Arkkitehdit ovat alkaneet käyttää valokuvamaisia esitystapoja myös oman luovuuksensa tukemiseen ja suunnittelun kehittämiseen, ja tämä on johtanut tilanteeseen, jossa viitteellisemmät esitystavat "kielivät jo useimmiten tietoisesta vastarinnasta" (Hyvönen 2022, 113). Arkkitehti Sam Jacobin (2017) Metropolis-verkkolehdestä esittämä huoli teknologian vaikutuksesta arkkitehtoniseen suunnitteluun viittaa ristiriitaan ohjelmistojen kehityksen ja suunnittelijan luovuuden välillä. Hänen mukaansa valtava laskentateho ja erittäin kehittyneet renderöintityökalut ovat kaventaneet arkkitehtonisen piirtämisen alaa samalla, kun tarkkuus on kasvanut ratkaisevasti. Hän varoittaa arkkitehtonisten ideoiden taipumisesta teknologian määräämään suuntaan: "Se rajoittaa meitä valmiiksi määriteltyihin ideoihin tilasta ja ennalta ohjelmoituihin asetuksiin sen sijaan, että se avaisi rakentamisen rajattomat ja monitulkintaiset mahdollisuudet". Vaikka algoritmi pystyykin nopeasti luomaan toimivan fotorealistisen arkkitehtonisen suunnitelman, se ei korvaa käsillä tekemisen tarvetta tai luovaa päätöksentekoa.

Havainnekuvat eivät ohjaa suoraan rakentamista; tämä on rakennuslupapaperustusten ja 3D-mallinnosten tehtävä. Kuitenkin kuvan kautta suunnittelijan idea konkretisoituu fyysisiksi todellisuudeksi. Esimerkiksi valokuvaajat usein suunnittelevat haluamansa kuvan

mielessään ennen sen toteuttamista, samalla kuitenkin huomioiden sekä oman vision, että ympäristön havainnoinnin ja sen mukanaan tuomat yllätykset. Voidaanko siis ajatella, että idea synnyttää kuvan, ja kuva synnyttää todellisuuden, Kansi ja areena -hankkeen tapauksessa rakennuksen, joka on aisteilla havaittava "kuva" itsessään? Esimerkiksi näin:

- Mielikuva tai idea (arkkitehdin tai katsojan päänsisäinen visio)
- Havainnekuva (virtuaalinen, fiktiivinen)
- Rakennettu ympäristö (fyysinen, todellinen)

Arkkitehtonisia havainnekuvia tarkasteltaessa voi olla vaikeaa erottaa digitaalisesti luotuja kuvia voimakkaasti kuvakäsitellyistä valokuvista, koska valokuvan konventionaalinen estetiikka vaikuttaa molempien taustalla. Lisäksi verkossa tarkasteltujen havainnekuvien erottaminen reaali maailmassa toteutuneista hankkeista esimerkiksi vain kilpailuihin luoduista visioista voi olla haastavaa. Herää kysymys, ovatko virtuaali maailmassa esitetyt suunnitelmat, mallit ja 3D-visualisoinnit oma kategoriansa, joilla on erilainen tehtävä kuin konkreettisesti rakennettavien kohteiden kuvilla. Arkkitehtonisia kuvia käytetään paljon myös itse rakentamisen ulkopuolisissa konteksteissa: elokuvissa, peliteollisuudessa, mainosmaailmassa ja muissa virtuaalisissa ympäristöissä. Näissä simuloituissa kuvissa konkreettisen toteutuskelpoisuuden ja uskottavuuden sijasta keskiössä on enemmänkin kyky vahvistaa tietyn idean kiinnostavuutta. Tämä kuvien monikäyttöisyys asettaa haasteita katsojan kyvylle arvioida ehdotettujen visioiden paikkansapitävyyttä.

Mediassa julkaistut valokuvamaiset havainnekuvat, olivat ne sitten sanomalehtien sivuilla tai muilla journalistisilla verkkosivustoilla, herättävät erityistä jännitettä, koska ne heijastavat rakennushankkeiden kaupallisia tavoitteita. Tämä liittyy journalismin ja markkinoinnin ristiriitaisuuteen. Oletus siitä, että uutismedia toimii objektiivisesti ja riippumattomasti ilman ulkopuolista poliittista, taloudellista tai muiden intressiryhmien vaikutusta (Stuart 2010, 44), periaatteessa estäisi sanomalehteä julkaisemasta mainoskuvia uutispalstoillaan. Havainnekuvat eivät ole puolueettomia tiedonlähteitä, vaan niiden tarkoitus on esittää rakennushanke suotuisassa valossa, ja usein ne korostavat piirteitä

tai näkökulmia, jotka eivät vastaa todellisuutta. Kuitenkin havainnekuvilla on myös tiedottamiseen kuuluvia tehtäviä. Voidaan myös ajatella, että *Aamulehden* yhtenä ydintehdävänä on nimenomaan kaupunkisuunnittelun visioista tiedottaminen ja rakennuttajien suunnitelmien näyttäminen.

Gunning (2004, 42) korostaa, että kaikki valokuvauksen käytännöt eivät ole pyrkineet ylläpitämään totuusväitteitä ja kaikenlaisten valokuvien manipulointi ja väärentäminen ovat olleet mahdollisia aina filmiarjan alusta lähtien. Vain tietyt instituutiot, kuten journalistiset organisaatiot ja hallituksen valvontajärjestöt, ovat pyrkineet säilyttämään valokuvien kyvyn tukea totuudellisuutta tietyissä tilanteissa. Gunning (2004) viittaa esseessään valokuvien objektiivisuuden liittyvään luottamukseen, joka perustuu hänen mukaansa valokuvien syntyprosessin ymmärtämiseen. Valon heijastumisen kausaalinen (indeksinen) suhde tuottaa uskomuksen valokuvien totuudenmukaisuudesta. Arkkitehtonisten visualisointien syntyprosessi ei ole yhtä tuttu suurelle yleisölle kuin perinteisen valokuvan tai nykyisin myös tekoälysovellusten luoman kuvan, joissa realismin tavoittelu tapahtuu pitkälti juuri valokuvankaltaisuuden kautta. Arkkitehtoniset havainnekuvat osana laajempaa kuvallisen representaation problematiikkaa nykyisen algoritmisen kuvatuotannon aikakaudella edellyttävät kaupunkien visioiden tulkinnassa kriittistä silmää ja entistä syvällisempää ymmärrystä kuvien tuotantoprosessista. Visuaalinen ajattelutaito murroksen keskellä herättää monia kysymyksiä:

Onko fotorealistinen havainnekuva uskottavampi sen vuoksi, että se ulkoisesti muistuttaa tätä totuusväitteeseen perustuvaa kuvallista menetelmää? Miten kuvan totuudenmukaisuus tulkitaan silloin, kun se julkaistaan journalistisella alustalla? Miten suunnitteluprosessi muuttuu, kun visuaalisen esityksen tekeminen ulkoistetaan algoritmille? Missä määrin koko suunnittelun lähtökohtana on valokuvauksellinen tai valokuvanomainen ympäristö?

5.3 Kaupungin imago ja ikoninen arkkitehtuuri

Tampere on panostanut vahvasti markkinointiin ja pyrkinyt herättämään kiinnostusta sekä kotimaassa että ulkomailla. Tammikuussa 2023 *The Times* -lehdessä kuvailtiin Tamperetta "satumaisena" ja "aliarvostettuna" eurooppalaisena kaupunkina artikkelissa, jossa esiteltiin nähtävyyksiä ja tarjottiin tietoa matkailijoille erilaisista aktiviteeteista. Ylistävä teksti hiveli tamperelaisten itsetuntoa, mutta herätti myös keskustelua median riippumattomuudesta, sillä jutussa ei ollut mainintaa siitä, että brittiläisen toimittajan matkan oli sponsoroinut Visit Tampere. Toimittaja perheineen vieraili mm. Lumikuningatar-jääshowssa Nokia Arenalla.

Myös paikallismedia toimii kaupungin äänitorvena, välittäen tietoa kaupungin asukkaille tapahtumista, päätöksistä ja ajankohtaisista aiheista. Julkisen keskustelun kautta eri intressiryhmät tuovat esiin omia näkemyksiään ja tavoitteitaan, mikä edistää kaupunki-identiteetin muotoutumista. Paikallismedia toimii foorumina, jossa kaupunki ikään kuin keskustelee itsensä kanssa siitä, millainen se on ja millaiseksi se haluaa tulla (Georgia & Sawyer 2022, 69). Kaupunkisuunnitteluhankkeissa keskustelun ytimessä ovat usein julkaistut havainnekuvat, joilla on vaikutusta siihen, miten asukkaat suhtautuvat kaupunkinsa arkkitehtuuriin. Nämä sekä kuvitteelliset, että tarkkaan harkitut visualisoinnit herättävät laajaa keskustelua, jakavat mielipiteitä ja toimivat samalla tehokkaina markkinointivälineinä.

Aamulehti, *Yle* ja *Helsingin Sanomat* ovat olleet kaikki osaltaan luomassa positiivista kuvaa Tampereesta ja koko alueen kehityksestä, vahvistaen mielikuvaa kaupungista, joka uskaltaa tarttua toimeen. Aamulehden toimituspäällikkö Riina Nevalainen (2022) määrittelee "modernin tamperelaisuuden" tarkoittavan tekemistä "laadukkaasti, raikkaasti, rohkeasti ja käytännönläheisesti", ja perustelee juttujen tuottamista sillä, että "Suomen vetovoimaisimman kaupungin" imagon muutos herättää suurta kiinnostusta lukijoiden keskuudessa. Kaupungin nimi nousi esiin myös kevään 2023 Kokoomuksen eduskuntavaalien kampanjan katumainoksissa, joissa hehkutettiin "Nyt on oikea aika saada Tampere-ilmio Suomeen". Käsitteenä "Tampere-ilmio" on kuitenkin jäänyt epämääräiseksi ja sillä voidaan viitata niin kaupungin muuttovoittoon, pitkäaikaiseen rakennusbuumiin

kuin yleiseen kaupunkimarkkinointiin. Useissa keskusteluissa Tampereen elinvoimaisuus näyttää liittyvän siihen, kuinka paljon yksityistä pääomaa kaupunki luokseen houkuttelee, eikä esimerkiksi voittoa tavoittelemattomiin kulttuurin muotoihin. Tässä kaikessa myös havainnekuvilla on keskeinen rooli, sillä ne toimivat osana tätä markkinointia esitellen visuaalisesti kunnianhimoisia rakennushankkeita ja vahvistaen näin mielikuvaa rohkeasta Tampereesta.

Tunnettujen arkkitehtien suunnittelemat projektit ovat tiiviisti sidoksissa globaaleihin kaupallisiin voimiin ja kansainvälisen pääoman voitontavoitteluun kaupunkitilassa, jossa ikonista arkkitehtuuria kehitetään kapitalistisen kulutusideologian kulttuurisessa kehyksessä. Ikonisen arkkitehtuurin yhteydessä on olennaista käsitellä estetiikan suhdetta valtaan (Sklair 2017, 11). Ns. *tähtiarkkitehtuuriprojekteilla* on suuri vaikutus paitsi kaupungin taloudelliseen menestykseen myös siihen mentaaliseen kuvaan, joka muokkaa kaupunki-identiteettiä ja käynnistää keskusteluja kulttuurista, arkkitehtuurista sekä muista kaupungeista (Georgia & Sawyer 2022, 80). Brändi kattaa yhtiön tai yksilön nimen sekä niihin liitetyt arvot ja tunteet (Rose 2023, 176). Tähtiarkkitehdin brändi koostuu hänen suunnittelemistaan rakennushankkeista, mutta myös hänen persoonastaan sekä hänen liitetystä assosiaatioista. Esimerkiksi Daniel Libeskindin suunnittelemat juutalais-museot San Franciscossa, Kööpenhaminassa ja erityisesti 2001 valmistunut ikoniseksi muodostunut Juutalainen museo Berliinissä (Jiang & Jiang 2012, 1813) ovat nostaneet hänet arkkitehtuurin eturintamaan ja toimineet hänen brändinsä kulmakivinä. Konseptuaalisen rakennuksen vinot seinät, akselit ja paljas betoninen ”tyhjyys” kuvastavat hollokaustin seurauksia.

Tutkielmassani ymmärrän tähtiarkkitehtuurin jakavan samoja piirteitä kuin ikoninen arkkitehtuuri. *Oxford Dictionary of Architecture* (2015) määrittelee ikonisen arkkitehtuurin viittavan arvostuksen ja ihailun arvoiseen arkkitehtuuriin. Richard Coynen (2019, 24) mukaan ikonisen aseman saavuttaminen arkkitehtuurissa edellyttää visuaalista erottuvuutta, mutta samalla huomauttaa, että sen saavuttamiseksi usein kopioidaan aiempia tunnettuja esimerkkejä sekä ammennetaan jo menestyneiden hankkeiden suunnittelumenetelmistä ja muotokielestä. Keskusareena ja siihen liittyvät tornitalot Tampereella

ovat osa laajempaa visionääristä hanketta, jonka kaupungin päättäjät ja suunnittelijat ovat laatineet ammentaen inspiraatiota ikonisen arkkitehtuurin tyyliuunnista. Tämä muokkautuva kaupunkisiluetti tehdaspiippujen ja Näsinneulan kaupungista areenan ja tornitalojen kaupungiksi kenties ajan mittaan nousee ikoniseen asemaan mm. kaupunkituotteiden, postikorttien ja digitaalisten kuvien kautta (Sklair 2017, 155). Nastasi (2020, 118) painottaa havainnekuvien erityislaatuista vallankäytössä, sillä kuvat muodostavat kentän, jossa arkkitehtien luovuus, kunnianhimo ja taito, sekä markkinoiden vaatimukset ja poliittinen konsensus kohtaavat. Rakennusprojektit nojaavat vahvasti kuvien viestinnälliseen voimaan, erityisesti julkisten hankkeiden ja suurten sijoitusten, kuten luksuskiinteistöjen, kontekstissa. Tähän kuuluvat niin havainnekuvat, jotka tekevät hankkeista ymmärrettävämpiä laajoille yleisöille, kuin myös ammattimainen, pääasiassa markkinointikuvia tuottava arkkitehtuurikuvaus, sekä amatöörikuvaajien ja matkailijoiden spontaanisti sosiaaliseen mediaan jakamat kuvat (Nastasi 2020, 115–116).

Suomessa maan arvo ei ole ollut riittävän korkea perustelemaan tarvetta korkealle rakentamiselle, eivätkä kaupungit ole olleet niin tiheään asuttuja, että tällainen rakentaminen olisi ollut välttämätöntä. Kahden suuren vesistön välissä kasvavassa kaupungissa kuitenkin annetaan ymmärtää, että kasvusuunta täytyy olla myös kohti korkeutta. Kanan alueen sekä Asemakeskuksen -hankkeiden havainnekuvat maalaavat kuvaa Tampereesta metropolimaisena, urbaanina älykkään teknologian keskuksena. Kaupungin suunnitelmissa korkeat tornitalot kohoavat kohti rautatieasemaa eksponentiaalisesti kasvavaen, ja koko radan seutu on sittemmin määritelty korkean rakentamisen alueeksi. Suunnitelmia käsitellään asiakirjoissa, kuten "Korkean rakentamisen selvitys Tampereen keskusta-alueella" (30.10.2012), "Korkean rakentamisen selvitys Tampereen aluekeskuksissa" (27.1.2015) sekä "Kaupunkikuva- ja kulttuuriympäristöselvitys sekä alustava vaikutusten arviointi" (7.5.2020). Kansihanke liittyy koko Asemakeskuksen muutokseen, jossa radan seudulle rakennetaan uusia toimi- ja liiketiloja, asuntoja ja palveluita, ja kaupungin siluettia muokataan Euroopan muiden suurkaupunkien kaltaiseksi. Pilvenpiirtäjät toimivat symboleina kaupungin kasvulle ja sen pyrkimyksille houkutellessa uusia

asukkaita ja investointeja. Tähtiarkkitehdin nimeen liittyvä kansainvälinen arvostus ei hyödytä pelkästään Kansi ja areena -hanketta, vaan tukee siten koko kaupungin muutosta.

Modernissa kapitalistisessa kaupungissa korostuu hallitsevan luokan taloudellisten etujen ylivalta, joka ei aina tue monimuotoista yhteiseloä. Esimerkiksi Libeskindin suunnittelema areena ja tornitalot, jotka ovat synnyttäneet kannelle uuden Airbnb-keskittymän Tampereella (*Tampere*lainen 26.1.2023), näyttävät heijastavan suuntausta, jossa tiettyjen ihmisryhmien taloudellinen voiton tavoittelu on ensisijaista. Vuokrien ja kiinteistöjen hintojen nousu saattaa tehdä asumisesta entistä vaikeampaa paikallisille asukkaille, erityisesti suurissa kaupungeissa, joissa asuntojen saatavuus ja kohtuuhintaisuus ovat ongelmana. Galič ja Schuilenburgin (2020) mukaan älykaupunkien kehitys, johon Tamperekin on pyrkinyt, kuvastaa neoliberalistista lähestymistapaa kaupunkitilan tuotannossa, jossa tilan taloudellinen arvo ja yksityisomistusoikeudet asetetaan etusijalle muihin vaatimuksiin verrattuna. Älykaupungit pyrkivät luomaan standardoituja, ennakoitavia ja siistejä tiloja, joissa kansalaisia ohjataan ja kontrolloidaan. He ovat osallistujia, testaajia tai pelaajia, jotka antavat palautetta tai ehdotuksia, sen sijaan että he toimisivat suunnittelijoina, päätöksentekijöinä tai johtajina (Galič & Schuilenburg 2020, 11). Tampereen Älykaupunki kaupunkilaisille -kehitysohjelman ohjelmapäällikkö Outi Valkaman (Tampereen kaupunki 2023) mukaan ohjelman tavoitteena on tarjota asukkaille ja yrityksille toimivampi ympäristö, edistää hyvinvointia ja elinvoimaa digitaalisen murroksen ja datan tehokkaan hyödyntämisen kautta. Hän korostaa, että datan keräämisen tulisi pohjautua todellisiin tarpeisiin, ja hyödyntää ajantasaista, eettisesti ja lainmukaisesti toimittua dataa. Areena-projekti avaa yrityksille ja kaupungille uusia mahdollisuuksia seurata ihmisjoukkojen käyttäytymistä datan avulla esimerkiksi liikkumisen, tapahtumien osallistumisen ja kulutuskäyttäytymisen osalta.

Lindsay ja Sawyer (2020, 70) haastavat näkökulman, jonka mukaan tähtiarkkitehtuuri reagoisi yksinomaan neoliberalin hegemonian voimiin, ja toteavat että tämä antaisi liian vahvan toimijuuden yksittäisille tahoille. He korostavat, että ikonisilla arkkitehtuuriprojekteilla on aina syvällisemmät perustat kuin niiden ulkoinen loisto antaa

ymmärtää. Hankkeet eivät synny tyhjiössä, vaan ovat syvästi juurtuneet asukkaiden käsitteeseen omasta kaupungistaan, sekä liittyvät muihin jo olemassa oleviin rakennuksiin niin maantieteellisesti kuin diskursiivisten käytäntöjen kautta (Lindsay & Sawyer 2020, 80). Yhteensopivuus ympäristön kanssa on keskeinen osa kaupunkiympäristön kehittämistä ja luonteen säilyttämistä (Korkean rakentamisen selvitys Tampereen aluekeskukissa 2015, 42). Tampereella kaupungin imagoon yhdistyvät teollinen perintö, teknologia ja kulttuuri, sekä sijainti järvien ja viheralueiden keskellä. Vanha ratapiha-alue, joka nyt toimii keskeisenä liikenteen solmukohtana, muutetaan Kannen alueeksi ja Asemakeskukseksi yhteistyössä Studio Libeskindin kanssa. Radan varrelle rakennetaan asuntojen ja toimitilojen lisäksi “puistomainen julkinen kaupunkitila sekä suora kulkuyhteys Nokia Arenan ja rautatieaseman välille” (Tampereen kaupunki 2023). Jääkiekkohistoria, joka toimi katalyyttinä massiivisen uudistusprojektin käynnistämisessä, sai Tampereen kaupungin sijoittamaan areenaan, joka ei ainoastaan palvele jääkiekon tarpeita vaan myös vahvistaisi kaupungin asemaa kulttuurisena viihdekeskuksena. Taustalla piilee monimutkainen prosessi, joka on paikallisesti juurtunut ja vaikeammin hahmotettavissa kuin aluksi voisi kuvitella.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tutkielmani tavoitteena oli tarkastella visuaalisuuden merkitystä kaupunkiympäristön identiteetin ja vetovoiman muokkaajana, erityisesti keskittyen havainnekuvien rooliin mediassa. Käsittelin myös semioottista merkkijärjestelmää, sen soveltamista maailman tarkasteluun ja suunnittelun visuaalisia menetelmiä. Valitsin analyysin kohteeksi Tampereen Kansi ja areena -hankkeen, koska sen elinkaari tarjosi kattavan kuva-aineiston aina hankkeen varhaisista vaiheista ensimmäisten rakennusten valmistumiseen saakka. Aiheen valinta kumpuaa myös henkilökohtaisesta halusta sopeutua uuteen elinympäristöni, joka eroaa merkittävästi aiemmasta muistikuvieni Tampereesta sekä kokemuksistani yli kahdeksan miljoonan asukkaan suurkaupungissa asumisesta. Manhattan -viit- tausten koomisuus sai uuden ulottuvuuden, kun ymmärsin niiden kantavan syvempää symboliikkaa ja vertauskuvien voimaa. Retorinen kielikuva Manhattan, jota vastustettiin vielä 1980-luvun lopulla, oli jossain vaiheessa muuttunut positiiviseksi.

Tutkielmani alussa perehdyin valitsemaani semiotiikan teoriaan ja sen soveltamiseen arkkitehtuurin kontekstissa, ja keskityin visuaalisessa tutkimuksessa usein käytettyihin Charles S. Peircen käsitteisiin ikoni, indeksi ja symboli. Metodologia-osiossa avasin aineistonkeruumenetelmiäni, jotka pääosin keskittyivät sanomalehtien sivuilla julkaistuihin kuviin ja verkkoartikkeleihin, painottuen tiettyihin ratkaiseviin ajankohtiin. Lisäksi käytin aineiston kontekstoinnissa Tampereen kaupungin julkisia asiakirjoja korkeaan rakentamiseen ja asemakaavoihin liittyen. Luvussa tarkensin käsitteitä, kuten hybridi mediateoria ja uutispiikki (news flashpoint), joiden avulla rajasin aineistoani, sekä tarkaste- lin havainnekuvan, fotorealismien ja algoritmisen suunnittelun määritelmiä.

Analyysivaiheessa järjestin tapahtumat ja kuvat aikajanelle, ja jaoin ne kolmeen eri vaiheeseen, joissa tapahtui merkittäviä muutoksia. Tässä yhteydessä tarkastelin kuvia ikonin, indeksin ja symbolin käsitteiden avulla. Ensimmäisessä vaiheessa 2010-luvulla vaikuttivat korostuvan tähtiarkkitehtuurin ja suunnitelmien ikoniset piirteet. Noin vuode- desta 2016 alkaen ihminen sijoitettiin kuviin, korostettiin toiminnallisuutta, ja havait- tava oli enemmän symbolisia, kielen konventionaalisiiin merkityksiin pohjautuvia

viestinnällisiä elementtejä. Rakennuslupien myöntämisen jälkeen noin vuodesta 2019 eteenpäin kuvissa alkoi painottua entistä tarkempi valokuvallinen realismi ja indeksinomaiset viittaukset todellisuuteen. Kaikissa kuvissa oli kuitenkin havaittavissa sekä ikonisia, indeksisiä että symbolisia piirteitä samanaikaisesti. Lopuksi pohdin kaupungin imagon muotoutumista ja ikonisen arkkitehtuurin ja median roolia tässä prosessissa, sekä kuvallisen ajattelun merkitystä ja kuvan tekijöiden suhdetta kuvaan.

Tutkielman keskeisimmät havainnot liittyvät kuvien voimaan luoda kuviteltuja assosiaatioita rakennetusta ympäristöstä ja visuaalisuuden merkitykseen kaupunkien kehityksessä yleisesti. Kuvat yksityiskohtineen valaisevat suunniteltuja maiseman muutoksia ja antavat käsityksen siitä, millaiseksi alueen on tarkoitus muotoutua ehdotettujen muutosten jälkeen. Mediassa esitetyt kuvat ovat usein valokuvanomaisia ja ne otetaan vastaan visionaarisina näkemyksinä. Nämä kuvat ovat peräisin pääasiassa suurilta arkkitehtitoimistoilta sekä rakennus- ja kiinteistöyrityksiltä. Pienen osan visualisoinneista muodostaa sanomalehtien ja verkkojulkaisujen omat selittävät grafiikat ja kartat, joissa korostuu otsikot, kuvatekstit ja mittasuhteiden vertailu.

Visioiden täyttäessä tehtävänsä kuvat väistyvät uusien tieltä ja painuvat lopulta unohduksiin internetin ja arkistojen syövereihin. Tutkielmassani halusin tuoda esille vanhempia ja keskeneräisempiä visioita Kansi ja areena –hankkeesta, joista osa eroaa paljonkin siitä, mitä silmien eteen on rakentunut tähän päivään mennessä. Havainnekuvien tarkastelu aikajanalla paljastaa rakennusprosessin eri vaiheet sekä muutokset suunnitelmien ja toteutuksen välillä. Esimerkiksi viherkatoissa ja julkisivumateriaaleissa tapahtuneet muutokset kertovat suunnitelmien sopeutumisesta käytännön vaatimukseen. Tämä osoittaa myös, kuinka aluksi pyritään saavuttamaan hankkeelle yleinen hyväksyntä ja varmistamaan tarvittavien lupien saanti kuvien avulla, kunnes törmätään todellisuuden rajoitteisiin ja tehdään muutoksia. Jotta keskustelu ja päätöksenteko hankkeesta perustuisivat totuudenmukaiseen tietoon, tulisi havainnekuvien välittää mahdollisimman realistinen kuvan siitä, millainen lopputulos tulee olemaan. Visualisoinnit ovat kuitenkin idealisoituja koska niiden tehtävä on esittää hanke mahdollisimman houkuttelevana sijoittajille ja saada myönteistä julkisuutta. Havainnekuvista puuttuvat aineiston ja omien

havaintojeni perustella esimerkiksi raskas liikenne, todelliset tamperelaiset ja harmaa metallinen kolkkaus, joka usein hallitsee areenakompleksia ilman optimaalista valaistusta ja viherkasvillisuutta.

Havainnot herättävät kysymyksiä myös siitä, millaisiksi kaupungit muodostuvat ja kenelle niitä suunnitellaan. Kaupunkilaisten mahdollisuudet osallistua uuden kaupunkitilan käyttöön ja hyödyntämiseen vaikuttavat Kansi ja areena –hankkeen kohdalla rajallisilta. Areena voi toki parantaa tietyn ihmisryhmän elämänlaatua tarjoamalla heille lisää viihde- ja urheilutapahtumia tai luomalla uusia työpaikkoja ja sijoituskohteita. Yksi mahdollinen kehityskulku kaupunkien muodostumisessa on, että keskitytään enemmän kaupallisiin viihdetarkoituksiin, kun suuret stadionit ja niihin liittyvät toiminnot houkuttelevat lisää turismia ja liiketoimintaa. Tämä voi ilmetä esimerkiksi paikallisten tapahtumien vähenemisenä tai niiden korvaamisena suurilla viihdeproduktioilla. Suuret hankkeet luovat taloudellista kasvua, mutta samalla ne saattavat myös lisätä eriarvoisuutta ja gentrifikaatiota, kun keskustan alueet kehittyvät ja hinnat nousevat. Lisäksi ne voivat muuttaa kaupungin luonnetta ja kulttuurista identiteettiä, kun kaupunkitila suunnitellaan enemmän viihde- ja kulutusmahdollisuuksien ympärille. Kaupallinen massakulttuuri harvoin tuo mukanaan uusia ajatuksia, konsepteja ja innovaatioita, koska se pyrkii turvaamaan suuren yleisön hyväksynnän ja maksimoimaan taloudellisen tuoton. Ennennäkemättömät ideat ovat riskialttiimpia ja vaikeammin ennakoitavia. Monimuotoinen kulttuuri, joka edistää erilaisten näkökulmien esiintuomista ja vuorovaikutusta eri yhteisöjen välillä, vaatii kuitenkin aktiivista tukemista ja panostuksia. Kaupunkitilan suunnittelu enemmän yritysten ja kaupallisten intressien ehdoilla kuin asukkaiden tarpeiden ja toiveiden pohjalta voi heikentää demokraattista päätöksentekoa ja osallistumismahdollisuuksia.

Kansi ja areena -hankkeen suunnitteluun ja toteutukseen liittyneet julkiset kuulemiset ja osallistavat prosessit, joissa kaupungin asukkailla oli mahdollisuus ilmaista mielipiteensä ja antaa panoksensa suunnitelmiin mainittiin aineistossani vain lyhyesti. Hankkeen edetessä kaupunkilaisilla oli mahdollisuus seurata kaupunginvaltuuston päätöksentekoa ja hankkeen kehittymistä julkisten raporttien, tiedotustilaisuuksien ja

verkkosivustojen kautta. Tässä median rooli nousee keskeiseksi, koska se raportoi hankkeen edistymisestä ja päätöksistä, ja käy keskustelua sen vaikutuksista kaupunkiin ja asukkaisiin. Median avulla luodaan siten tarvittavat olosuhteet rakennusprojektin toteuttamiseksi ja vaikutetaan kaupunkikehityksen arvopohjaan. Visuaalisen aineiston perusteella syvällisempi tutkiva journalismi, joka käsittelisi hankkeen taustoja, taloudellisia näkökohtia, ympäristökysymyksiä, kaupunkisuunnittelun haasteita ja asukkaiden huolenaiheita perusteellisesti, jäivät Kansi ja areena –hankkeessa vähemmälle huomiolle. Tällaisia kirjoituksia on toki voinut olla. *Aamulehden* ja muiden medioiden uutisointi Tampereen Kansi ja areena -hankkeesta vaikuttaa kuitenkin voimakkaasti siihen, millaisia arvoja ja tavoitteita kaupunkikehityksessä pidetään tärkeinä. Palkkaamalla tähtiarkkitehti saatiin haluttua mediahuomiota ja muutettiin yleisön, investoijien, turistien, sosiaalisen median vaikuttajien, mutta myös paikallisten mielikuvaa kaupungista. Helena Leinon (2014) tulkinan mukaan yksi Tampereen Kansi ja areena -hankkeen merkittävistä kohokohdista oli uusien visioiden julkistaminen 2010, ja sitä seurannut mielialan muutos.

Toisinaan kehityshankkeiden esittely ja yleisen vetovoiman korostaminen mediassa saattavat muistuttaa tuotteiden tai palveluiden markkinointia, kuten aikaisemmin mainitsemani *HS Visio*:n tai *Time* -lehden julkaisemat Tampere -esittelyt, mikä kertoo journalismin ja markkinoinnin välisten rajojen hämärtymisestä. Hankkeiden sama julkisuus saattaa keskittyä enemmän brändäämiseen ja markkinointiin kuin objektiiviseen raportointiin, mikä asettaa haasteita kehityshankkeiden asianmukaiselle arvioinnille ja ymmärtämiselle.

Palatakseni tutkimuskysymyksiini visuaalisten muutosten osalta, kolmen merkittävän vaiheen erottaminen aikajanalla avasi näkökulmia kuvien erilaisiin tehtäviin ja paljasti myös kymmenen vuoden aikana tapahtuneita edistysaskeleita kuvantuottamisen menetelmissä. Pyrkimykseni ymmärtää visioista muodostuvien assosiaatioiden vaikutusta Tampereen kaupunkikuvaan johti huomioihin, joiden perusteella vaikuttaa siltä, että päätös rakentaa radan päälle merkitsee isoa käännekohtaa Tampereen kaupunkisuunnittelussa. Kansirakenne mahdollisti keskeisen maa-alueen käyttöönoton. Vaikka 1980-

luvun lopulla hahmotellut korkeat rakennukset Tampellassa eivät koskaan toteutuneet, Libeskindin tornitalot ydinkeskustassa toimivat uuden korkean rakentamisen aikakauden alkusysäyksenä. Olisiko tapahtumakulku ollut erilainen ilman tunnetun tähtiarkkitehdin nimeä? Joukkoliikenteen solmukohtan ympärille, junaradan ja aseman läheisyyteen, on sittemmin noussut korkeita rakennuksia, kuten Hotelli Torni, Luminary ja Wallesmanni. Tämä kehitys vahvistaa median raportoimaa Tampereen murrosta.

Metodologisia lähtökohtia käsitellessäni olen huomannut haasteita erityisesti symbolien monitulkintaisuuden kohdalla. Merkkien merkitys on vahvasti sidoksissa ympäröivään kontekstiin, mikä vaikeuttaa johtopäätösten tekemistä. Merkkien välittämä informaatio ja niiden herättämät mielikuvat ovat ennen kaikkea subjektiivisia, riippuen siitä, kuka niitä tarkastelee ja milloin. Sama merkki voi viestiä eri asioita eri tilanteissa tai ympäristöissä, ja uudelleentulkinnan mahdollisuudet ovat loputtomia. Tulkitsijan, tässä tapauksessa itseni, mieltymykset ja tausta sekä symbolisten, ikonisten ja indeksisten merkkien satunnainen ristiriitaisuus vaikuttavat päätelmiin. Tästä syystä indeksi nousee erityisen kiinnostavaksi, koska se haastaa merkkien tulkinnan mielivaltaisuutta, ikonista samankaltaisuutta ja symbolien abstraktia roolia. Indeksit vahvistaa merkkien todistusvoimaa ja paljastaa piilevää kausaalisuutta.

Alussa aiheen käsittely tuntui vaativan enemmän pohjatietoa arkkitehtuurista ja kaupunkisuunnittelusta. Laajan aineiston rajaaminen ja hakusanojen ulottumattomissa olevan materiaalin löytäminen osoittautui myös haastavaksi. Kuten aiemmin todettu, piirustuksilla ja havainnekuvilla on potentiaalia toimia todellisuutta tuottavina tekijöinä ja muovata maisemaa halutuksi tulevaisuuden tilaksi, mutta niiden välisen yhteyden löytäminen tai suoranaisesti todistaminen oli silti vaikeaa. Havaitsin, että semioottinen lähestymistapa kuitenkin tarjoaa mahdollisuuden tulkita asioita puutteellisellakin asiantuntemuksella. Abstraktien visioiden muuntuminen todellisiksi ympäristöiksi on tulkinnanvaraista ja edellyttää monipuolista analyysiä. Tutkimuksen kohteena Kansin ja areenan hanke on monitieteinen ja voi avautua tarkastelulle myös arkkitehtuurin, kaupunkitutkimuksen, politiikan, aluetieteen, journalismin, visuaalisen kulttuurin, kielitieteiden, teknologian ja lukuisien muiden alojen näkökulmista.

Tutkielma osallistuu keskusteluun visuaalisten representaatioiden roolista kaupungin identiteetin muokkaamisessa, asukkaiden osallisuudesta kaupunkitilan luomisessa sekä tähtiarkkitehtuurin olennaisesta vaikutuksesta näkemyksiin kaupungin tulevaisuuden potentiaalista. Tietokonegrafiikan nousu on mullistanut arkkitehtonisen visualisoinnin, vaikuttanut itse suunnitteluun ja siten myös rakennusprosesseihin. Teknologinen kehitys ei kuitenkaan ole täysin ongelmaton. Riippuvuus digitaalisista työkaluista voi rajoittaa suunnittelun inhimillistä luovuutta ja vähentää kosketusta perinteisiin rakennusmateriaaleihin ja käsityötaitoon, jotka ovat olleet olennainen osa arkkitehtuurin historiaa. Samalla saatetaan vahvistaa vanhentuneita näkemyksiä kaupunkien tulevaisuudesta ja kannustaa toistamaan aiempaa, sen sijaan että luotaisiin jotain aidosti innovatiivista. Havainnekuvat valkoisista, näennäisesti energiatehokkaista pilvenpiirtäjistä viherysten ja vilkkaan liikenteen keskellä heijastavat visioita älykkäästä kaupungista, jossa kaupunkilaisten käyttäytymistä ja arkea muutetaan hallittavaksi ja tulkittavaksi dataksi. Tämä herättää kysymyksiä siitä, voidaanko ja tulisiko todellista kaupunkielämää muuttaa sellaiseksi, ja kuinka paljon tilaa on erilaisille ideoille ja vaihtoehdoille, jos kasvu ja korkea rakentaminen nähdään välttämättöminä.

Kiinnostava suunta jatkoanalyysille kaupunkikehityksen visuaalisuudesta voisi olla erilaisten mediasisältöjen ja uusien digitaalisten visualisointien, kuten tekoälyllä tuotettujen kuvien tai sosiaalisessa mediassa jaettujen, ihmisten itse luomien kuvien, roolin tutkiminen. Simuloitujen arkkitehtonisten havainnekuvien ja valokuvien vertailu voisi tuoda esiin uusia näkökulmia fotorealismien suosioon ja kuvan suhteesta ajallisuuteen, sillä havainnekuvat ovat spekulatiivisia ja tulevaisuuteen suuntautuneita, kun taas valokuvat ikuistavat nykyhetken. Haastatteleamalla kuvatoimittajia, graafikkoja, journalisteja tai arkkitehtejä, rakennuttajia ja kaupunkilaisia voitaisiin lisätä ymmärrystä siitä, miksi visuaalinen sisältö luodaan tietyllä tavalla, ja miten se vaikuttaa yleisöjen ja tekijöiden mielikuviin, ja sitä kautta rakennusprosesseihin ja kaupunkikehitykseen. Tutkimuksessa voitaisiin myös syventyä journalismin keinoihin visualisoida kuvitteellisia, ei vielä olemassa olevia aiheita, sekä digitaalisten työkalujen vaikutukseen kaikenlaiseen visuaaliseen viestintään. Vertaamalla Tampereen ja Helsingin lähestymistapoja

kaupunkisuunnitteluun avautuisi mahdollisuus saada uusia näkökulmia kaupunkien väliseen kilpailuun ja niiden tulevaisuuden tavoitteisiin. Lisäksi kansainväliset vertailut samankaltaisessa kehitysvaiheessa oleviin kaupunkeihin voisivat paljastaa mielenkiintoisia lainalaisuuksia ja oppeja.

7 LÄHTEET

Allan, Stuart. 2010. *News Culture*. 3rd ed. Maidenhead; McGraw-Hill/Open University Press.

Arkkitehdit MY. Hakula, Anna, Antti Moisala, Tiia Ruutikainen & Kimmo Ylä-Anttila.

“Korkean rakentamisen selvitys Tampereen aluekeskuksissa.” 27.1.2015.

https://www.tampere.fi/sites/default/files/2022-05/Korkea_rakentaminen_aluekeskuksissa.pdf

Arkkitehtistudio M&Y Moisala & Ylä-Anttila. “Korkean rakentamisen selvitys Tampereen keskusta-alueella, selvityksen loppuraportti.” 30.10.2012. https://www.tampere.fi/sites/default/files/2022-05/korkeanrakentamiseselvitys_keskusta.pdf

Bafna, Sonit. “How Architectural Drawings Work - and What That Implies for the Role of Representation in Architecture.” *Journal of architecture* (London, England) 13, no. 5: 535–564.

Bal, Mieke. 2022. *Image-Thinking: Artmaking as Cultural Analysis*. Edinburgh, Scotland: Edinburgh University Press.

Bates-Brkljac, Nada. 2012. “Photorealistic Computer Generated Representations as a Means of Visual Communication of Architectural Schemes in the Contemporary Culture.” *International journal of architectural computing* 10, no. 2: 185–204.

Bauters, Merja. Semioottinen analyysi. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto. Viitattu 28.5.2023.

<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/teoreettis-metodologiset-viitekehukset/semioottinen-analyysi/>

Chadwick, Andrew. 2013. *The Hybrid Media System: Politics and Power*. Oxford University Press.

Coyne, Richard. 2019. *Peirce for Architects*. 1st ed. Vol. 1. Milton: Routledge.

Cruz, Edgar Gómez, ja Asko Lehmuskallio. 2016. *Digital Photography and Everyday Life: Empirical Studies on Material Visual Practices*. 1st ed. London: Routledge.

Day, Alan. 2002. “Urban Visualization and Public Inquiries: The Case of the Heron Tower, London.” *Arq* (London, England) 6, no. 4: 363–372.

- Galič, Maša ja Marc Schuilenburg. 2021. "Reclaiming the Smart City: Toward a New Right to the City." *Handbook of Smart Cities*, 1419–1436. Cham: Springer International Publishing.
- Gleiniger, Andrea ja Georg Vrachliotis. 2008. *Complexity Design Strategy and World View*. Basel: Birkhäuser.
- Gordon, Ian E. 2004. *Theories of Visual Perception*. 3rd ed. Hove, East Sussex: Psychology Press.
- Górka, Monika. 2020. "Use of Aluminium and Glass Facades in Urban Architecture." *Budownictwo i Architektura* 18, no. 3: 29–40.
- Gunning, Tom. 2004. "What's the Point of an Index? Or, Faking Photographs." *Nordicom review* 25, no. 1–2: 39–49.
- Haapala, Riina. 2021. "Rata ja tila haastoivat areenan suunnittelijat – Pääasiallinen arkkitehtuuri on pidetty aika neutraalina ja tumman sävyisenä." *Tamperelainen*, 29.11.2021. <https://www.tamperelainen.fi/paikalliset/4386250>
- Hyvönen, Hanna. 2022. "Digitaalisen Arkkitehtuurin Kuvalähteillä: Katsaus Tietokoneavusteisen Arkkitehtuurin Kuvahistoriallisia Taustoja Koskevaan Tutkimukseen." *Tahiti (Helsinki)* 12, no. 2: 112–123.
- Isomäki, Sanni & Valtteri Kujansuu. 2022. "Viisi kuvaparia paljastaa: Suomen halutuin kaupunki on käynyt läpi valtavan muutoksen." *Yle*, 9.12.2022. <https://yle.fi/a/74-20007790>
- Jacob, Sam. 2017. "Architecture Enters the Age of Post-Digital Drawing." *Metropolis*, 21.3.2017. <https://metropolismag.com/projects/architecture-enters-age-post-digital-drawing/>
- Jensen, Klaus Bruhn. 2013. *A Handbook of Media and Communication Research: Qualitative and Quantitative Methodologies*. 2nd ed. Florence: Taylor and Francis.
- Jeong, Seung-hoon. 2011. "The Para-Indexicality of the Cinematic Image." *Rivista di estetica* 51, no. 46: 75–101.
- Jiang, Si Jia, & Hao Jiang. 2012. "The Architecture of Daniel Libeskind's Jewish Museums." *Applied Mechanics and Materials* 174–177 (2012): 1812–1819.

- Kalliosaari, Kati. 2021. "Tampereen vetovoima on ihan omaa luokkaansa, Helsinki putosi jumbosijalle – En olisi tällaista tilannetta uskonut näkeväni." *Aamulehti*, 23.10.2021. <https://www.aamulehti.fi/tampere/art-2000008352935.html>
- Karvanen, Elsa. 2022. *Taustoitusta arkkitehtuurin havainnekuvien katsojalle ja tekijälle*. Helsinki: Aalto-yliopisto.
- Koponen, Juuso, Jonatan Hildén, Tapio Vapaasalo & Otto Donner. 2016. *Tieto näkyväksi: informaatiomuotoilun perusteet*. Helsinki: Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu.
- Lammi, Johanna. 1992. *Taru Tampella-liikkeestä: tutkimus kansalaisaloitteesta ja julkisuudesta oppimisprosessina*. Tampere.
- Lee, Myeong-Jun, & Jeong-Hann Pae. 2018. "Photo-Fake Conditions of Digital Landscape Representation." *Visual communication* (London, England) 17, no. 1: 3–23.
- Lehmuskallio, Asko, Jukka Häkkinen, & Janne Seppänen. 2019. "Photorealistic Computer-Generated Images Are Difficult to Distinguish from Digital Photographs: A Case Study with Professional Photographers and Photo-Editors." *Visual communication* (London, England) 18, no. 4 (2019): 427–451.
- Lehtisalo, Kaarina. "Metropolis tehtiin vain hetki ennen Hitlerin valtaannousua: mitä elokuvalla ja sen tekijöille tapahtui?" 6.3.2020. <https://kulttuuritoimitus.fi/artikkelit/artikkelit-elokuva/metropolis-tehtiin-vain-hetki-ennen-hitlerin-valtaannousua-mita-elokuvalla-ja-sen-tekijoille-tapahtui/>
- Leino, Helena. 2014. "Politiikan performatiivisuus Tampereen keskusareenan suunnittelussa." *Tulkinnan mahti: johdatus tulkitsevaan politiikka-analyysiin*. Tampere: Tampere University Press.
- Lindsay, Georgia, & Mark Sawyer. 2022. "A Constellation of Stars: What a Local Newspaper Talks about When It Talks about Star Architecture." *European planning studies* 30, no. 1 (2022): 66–84.
- Mäkinen, Lauri. 2023. "Nokia Arena Design Process". Puhe osana Tampereen yliopiston Kaupungin visioiden työpajaa Nokia Arenalla 20.6.2023.

- Nastasi, Michele. 2020. "Architecture of the Image: Photography Acting in Urban Landscapes." Teoksessa *About Star Architecture Reflecting on Cities in Europe*, 115–131. Cham: Springer International Publishing.
- Nevalainen, Riina. 2022. "Tampereesta tuli kaupunki, josta kaikki puhuvat ja monet ha-
luavat ottaa mallia." *Sanoma*, 5.12.2022. [https://media.sanoma.fi/ajankoh-
taista/nakemyksia-markkinoinnista/tampereesta-tuli-kaupunki-josta-kaikki-puhu-
vat-ja-monet](https://media.sanoma.fi/ajankoh-taista/nakemyksia-markkinoinnista/tampereesta-tuli-kaupunki-josta-kaikki-puhuvat-ja-monet)
- Peirce, Charles S., & Markus Lang. 2001. *Johdatus tieteen logiikkaan ja muita kirjoituksia*. Tampere: Vastapaino.
- Peirce, Charles S., Nathan Houser, Jonathan R. Eller, Albert C. Lewis, André De Tienne, Cathy L. Clark & D. Bront Davis. 1998. *The Essential Peirce Selected Philosophical Writings*. Volume 2, 1893–1913. Bloomington: Indiana University Press.
- Offenhuber, Dietmar, & Orkan Telhan. 2016. "Indexical Visualization—The Data-Less Information Display." Teoksessa *Ubiquitous Computing, Complexity, and Culture*, 288–302. 1st ed. Routledge.
- Ojutkangas, Krista, Meri Larjavaara, Matti Miestamo & Jussi Ylikoski. 2009. *Johdatus kielitieteeseen*. Helsinki: Sanoma Pro Oy.
- Palomaa, Antti. 2018. "Video kertoo Tampereelle vihdoinkin rakennettavan areenan yllät-
tävät vaiheet – Kalervo Kummolalla ja Epuilla ollut sormensa pelissä." *Yle*,
11.12.2018. <https://yle.fi/a/3-10543965>
- Raaphorst, Kevin, Gerda Roeleveld, Ingrid Duchhart, Wim Van der Knaap, & Adri Van den Brink. 2020. "Reading Landscape Design Representations as an Interplay of Validity, Readability and Interactivity: A Framework for Visual Content Analysis." *Visual communication* (London, England) 19, no. 2: 163–197.
- Rantanen, Miska. 2022. "Tampere – dynaaminen kasvukeskus." *Helsingin Sanomat*,
20.8.2022. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000009012399.html>
- Rantasalo, Tuuli. 2021. "Video: Näin Uroksen ja areenan yhteistyö esiteltiin tamperelai-
sille 1,5 vuotta sitten – Ei ole sellaista juttua, mikä on mahdotonta." *Aamulehti*,
7.10.2021. <https://www.aamulehti.fi/tampere/art-2000008315307.html>

- Rose, Gillian. 2023. *Visual Methodologies : An Introduction to Researching with Visual Materials*. 5th edition. London: SAGE Publications Ltd.
- Roth, Raili. 2021. "Tästä löydät kaiken, mitä Tampereen Nokia-areena pitää sisällään – Katso kuvat ja jokaisen kerroksen pohjapiirrokset: Todella moderni." *Aamulehti*, 28.11.2021. <https://www.aamulehti.fi/tampere/art-2000008422596.html>
- Saarinen, Merja. 2022. "Terveisiä Tampereelta!" *Helsingin Sanomat*, 29.10.2022. <https://www.hs.fi/visio/art-2000009086608.html>
- Sandelius, Ninni. 2010. "Mansesta Tamhattaniksi." *Apu* No 47, 25.11.2010, 32–37.
- Sigrist, Fabien Quentin. 2023. "Greenwashing in Architecture and Urban Planning." Pro gradu -tutkielma, Tampereen yliopisto.
- Sirén, Anna. 2021. "Millaista Tamperetta rakennetaan juuri nyt? Kiipesimme kaupungin kattojen ylle – katso huimat maisemat varjoliidon kyydistä" *Yle*, 2.10.2021. <https://yle.fi/a/3-12124067>
- Seppä, Anita. 2012. *Kuvien tulkinta: menetelmäopas kuvataiteen ja visuaalisen kulttuurin tulkitsijalle*. Helsinki: Gaudeamus.
- Seppänen, Janne. 2005. *Visuaalinen kulttuuri: teoriaa ja metodeja mediakuvan tulkitsijalle*. Tampere: Vastapaino.
- Tampereen kaupunki. "Asemakaavaselostus, kaava nro 8366." 5.4.2011. https://ekstrat.tampere.fi/ytoteto/aka/nahtavillaolevat/8366/hyvaksty/8366_aseamakaavaselostus.pdf
- Tampereen kaupunki. "Kannen alue." Päivitetty 21.6.2023. <https://www.tampere.fi/kaupunkisuunnittelu/kaupunkiymparisto-uudistuu/kannen-alue>
- "Tampereen kansi ja keskusareena, asemakaavan muutos, kaava nro 8366", 24.1.2011. https://ekstrat.tampere.fi/ytoteto/aka/nahtavillaolevat/8366/hyvaksty/liite_9_palaute_ja_vastineet_luonnos.pdf
- Tampereen kaupunki. "Sujuva arki ja paremmat palvelut kaupunkilaisille rakennetaan tiedolla ja tekoälyllä." 13.10.2022. <https://www.tampere.fi/ajankoh-taista/2022/10/13/sujuva-arki-ja-paremmat-palvelut-kaupunkilaisille-rakennetaan-tiedolla>

Tampereen kaupunki. "Tampereen asemakeskus. Kaupunkikuva- ja kulttuuriympäristöselvitys sekä alustava vaikutusten arviointi." 7.5.2020. https://www.tampere.fi/sites/default/files/2022-11/aseakeskus_kaupunkikuva_ja_kulttuuriymparisto_ja_kaukonakymat_20200507_1.pdf

Tampereen kaupunki. "Viiden tähden keskusta – kehitysohjelma." Viitattu 20.9.2023. <https://www.tampere.fi/organisaatio/viiden-tahden-keskusta-kehitysohjelma>

"Tampereelle Suomen modernein rakennuskokonaisuus." *Yle*, 3.11.2010. <https://areena.yle.fi/1-1291391>

Ware, Colin. 2010. *Visual Thinking for Design*. 1st ed. San Diego: Elsevier Science.

Waisbord, Silvio, & Adrienne Russell. 2020. "News Flashpoints: Networked Journalism and Waves of Coverage of Social Problems." *Journalism & mass communication quarterly* 97, no. 2: 376–392.

https://www.tampere.fi/sites/default/files/2022-11/aseakeskus_kaupunkikuva_ja_kulttuuriymparisto_ja_kaukonakymat_20200507_1.pdf