

Atte Mäkinen

Mikä on Metropolia?

Animoitu infograafinen yleisesitys ja sen suunnittelu sekä toteutus

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestintä, Graafinen suunnittelu

Opinnäytetyö

23.04.2015

Tekijä	Atte Mäkinen
Otsikko	Mikä on Metropolia? Animoitu infograafinen yleisesitys ja sen suunnittelu sekä toteutus
Sivumäärä Aika	32 + 2 liitettä 23.04.2015
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestintä
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja	Lehtori Arja Vuori
<p>Opinnäytetyön aiheena on ”Mikä on Metropolia” infograafinen animaatio. Animaation tavoitteena on kertoa katsojalleen visuaalisen suunnittelun, animaation ja infograafien välityksellä Metropoliaa ja sen toiminnasta.</p> <p>Opinnäytetyön toiminnallinen osuus on itse animaatio ja projektin eri vaiheet. Projekti koostuu seuraavista vaiheista: ideointi, kuvakäsikirjoitus, visuaalinen suunnittelu, animaation suunnittelu, animaation toteutus, koostaminen ja julkaisu sekä jälkihoito. Samalla viitataan useisiin lähteisiin infograafien suunnittelun osalta ja käyn läpi visuaalisen suunnittelun perusteita sekä animaation suunnittelun perusteita. Miten kaikki edellä mainitut asiat nivoutuvat animaatioissa yhteen luoden lopullisen esityksen.</p> <p>Työn tarkoitus on antaa kuva siitä, miten monitahoista osaamista ja perehtymistä animoitu infograafinen esitys vaati tekijältään. Opinnäytetyön lopussa pohdin kokemuksen ja lähdemateriaalien välityksellä, miten animaatio herättämällä ja ylläpitämällä katsojan mielenkiintoa antaa lisäarvoa infograafiselle esitykselle.</p>	
Avainsanat	Animaatio, infografiikka, visuaalinen suunnittelu

Author	Atte Mäkinen
Title	“What is Metropolia?” – Planning, Design and Creation of an Animated Infographic Presentation
Number of Pages	32 pages + 2 appendices
Date	23 April 2015
Degree	Bachelor of Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Supervisor	Arja Vuorio, Senior Lecturer
<p>My final project involved creating an an animated infographic presentation for the Communication Unit of the Metropolia University of Applied Sciences. The presentation, entitled “What is Metropolia?”, introduces Metropolia and its functions and key figures. It aims to convey this information to the viewer by using visual design, animation and infographic techniques.</p> <p>This project consists of two parts. The creation process of the actual presentation including brainstorming, storyboard creation and graphic design, animation design and creation, compositing, publishing and maintenance support. The second part covers the theory of animation, visual and infographics design techniques. I have cross-referenced these two parts, in other words, I refer to several sources throughout the text. All this aims at providing the reader with an understanding of how these techniques will come together in the final presentation itself and which competencies are required to produce a presentation that is as complex as this one.</p> <p>At the end of this report, I reflect on what I have learned through the creation process and by studying the source materials. My conclusion is that animation adds value to a presentation by engaging the viewer’s attention.</p>	
Keywords	Infographics, animation, visual design

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Projektin aikataulu, rakenne, suunnittelu ja toteutus	3
2.1	Ideointi, miten animoitua infografiikkaa voitaisiin hyödyntää Metropolian viestinnässä	3
2.2	Kuvakäsikirjoituksen tekeminen ja visuaalinen suunnittelu animaatioon	5
2.2.1	Infograafien visuaalisen suunnittelun periaatteet	7
2.2.2	Infograafiset kuvaajatyytit, joita käytän animaatiossani	10
2.2.3	Visuaalinen suunnittelu	16
2.3	Animaation suunnittelu ja toteutus	19
2.4	Esityksen koostaminen, hienosäätö, julkaiseminen ja jälkihoito	23
3	Animaation lisäarvo infografiikalle	25
4	Yhteenveto ja pohdinta	27
	Lähteet	33
	Kuvalähteet	35
	Liitteet	36

1 Johdanto

Tämä opinnäytetyö käsittelee informaatiografiikkaa, sen visuaalista suunnittelua ja animointia sekä sitä, miten animaation keinoin voidaan yksinkertaiset kuvaajat saada pitämään katsoijan mielenkiinto yllä. Lopputyössäni tutkin visuaalisen suunnittelun ja animaation lisäarvoa infografiikalle refleктоimalla omia havaintojani lähdemateriaalin avulla. Pääsääntöisesti työssäni infografiikkaa edustavat tilastograafiset kuvaajat ja niiden muunnelmat. Animaation tarkoitus esityksessä on herättää ja ylläpitää mielenkiintoa, luoda esityksen eri kohtauksien välille luontevia siirtymiä ja luoda esitykselle mielekäs jatkumo. Työn tavoitteena oli siis luoda yleisesitys ”Mikä on Metropolia” käyttäen edellä mainittuja keinoja viestimään näitä asioita kohdeyleisölle.

”**Infografiikka** on kuvallinen esitys, jonka tarkoitus on yleensä joko välittää tietoa, vakuuttaa lukijansa jostain, tai viihdyttää. Infografiikkaan kuuluu tiedon visualisointia kuten diagrammeja sekä kuvitusta ja tekstiä” (Wikipedia 2014b.) Mielestäni Wikipediassa esitetty määritelmä infografiikasta on suhteellisen hyvä. Itse lisäisin listaan myös animaation, tiedon visualisoinnin, kuvituksen ja tekstin lisäksi. Vaikka määritelmä onkin aika laaja, se samalla kuvastaa niitä moninaisia keinoja, joiden välityksellä grafiikka voi välittää informaatiota. Infografiikan ehkä merkittävin tunnusmerkki mielestäni on se, että se visuaalisin keinoin pyrkii välittämään tietoa katsojalleen. Infografiikkaa julkaistaan nykyään niin printti- kuin sähköisissäkin medioissa.

Keväällä 2014 kävin esittämässä idean Metropolia Ammattikorkeakoulun viestintäyksikölle yhteistyöprojektista koskien infografiikkaa ja sen animointia. Heidän kanssaan kartoitimme mahdollisia alueita, joissa voitaisiin käyttää animoitua infografiikkaa tukemaan Metropolian markkinointiviestintää. Päädyimme lopulta rakentamaan animoidun infografiikkaesityksen Metropolian avainlukujen ympärille, kuten oppilasmäärät, työllistyminen, kokonaisbudjetti. Kohdeyleisöksi valitsimme työelämän edustajat ja Metropolian yhteistyökumppanit. Tämä tarkoitti sitä, että lopullisesta esityksestä tuli hyvin yleisluontoinen. Esitys antaa sisällöltään kaikille jotakin, ja informaatiota ei ole räätälöity vastamaan tietyn rajallisen kohdeyleisön tarpeita.

Esitykseen ei tarvittu interaktiivisuutta, koska siitä tuli esittelyvideon tapainen ja se julkaistiin verkossa. Pääkanavaksi esityksen levitykseen valittiin Youtube.com. Esitystä on mahdollista, kuten muitakin YouTube:ssä olevia videoita, hallita tarpeen vaatiessa

ohjauspainikkeilla. Tämä on tarpeen jos esitystä käytetään kokoustilanteessa tai jos loppukäyttäjä haluaa pysäyttää esityksen tai palata aiempaan kohtaan. YouTube-version lisäksi esityksestä on olemassa HD-tasoinen 1920 x 1080 pikselin resoluution laajakuvaversio, jota voi näyttää tietokoneen näytöltä, näyttää suuren erillisen näytön kautta tai heijastaa videotykillä kankaalle (Wikipedia 2014a). YouTube-version resoluutioksi valitsin 1280 x 720 pikseliä. Se oli mielestäni riittävän suuri useimmille näytöille ja taulutietokoneilta katseltavaksi mutta samalla kevyempi ja nopeammin latautuva kuin vastaava 1920 x 1080 pikselin resoluutiolla oleva laajakuvaversio. Kyseistä 1280 x 720 pikselin resoluutiota suositellaan laajakuvavideoille YouTuben tukisivustolla (YouTube Help 2014).

Mielenkiintoisen ja samalla haastavan tästä animoidusta infografiikkaesityksestä teki se, että sen toteuttamiseen tarvittiin osaamista useammalta alueelta. Jotta animoidusta infografiikkaesityksestä tulisi toimiva kokonaisuus, tuli hallita samanaikaisesti visuaalisen suunnittelun perusteet, infografiikan perusteet sekä animaation perusteet ja substanssietämys. Edward Tufte kiteyttääkin hyvin, mitä graafinen erinomaisuus infografiikassa tarkoittaa. Graafinen erinomaisuus koostuu hyvin suunnitellusta esityksestä, mielenkiintoisesta informaatiosta, tilastoista ja hyvin toteutetusta graafisesta suunnittelusta. Se sisältää monimutkaisia ideoita, jotka on kommunikoitu selkeästi, tarkasti ja tehokkaasti. Graafinen erinomaisuus on sitä, joka antaa katselijalle suurimman määrän ideoita mahdollisimman lyhyessä ajassa käyttäen mahdollisimman vähän mustetta pienimmässä mahdollisessa tilassa. Se on yleensä moniulotteinen ja se vaatii, että informaatiosta kerrotaan totuus. (Tufte 2001.51.) Tähän kun lisättiin animaatio lisäulottuvuutena, kokonaisuuden hallitseminen oli haastavaa. Laybournen(1998.2) sanoin animaatio on liikkeen taidetta.

Lähteiden löytäminen tuntui aluksi työläältä. Infografiikasta löytyy jonkin verran teoksia, mutta suurin osa niistä, joihin itse tutustuin keskittyi jo toteutettuihin projekteihin, ei niiden suunnittelussa käytettyihin periaatteisiin. Hyvä perusteos infografiikkaan ja varsinkin diagrammien suunnitteluun on Vesa Kuuselan vuonna 2000 julkaistu Tilastografiikan perusteet. Tästä teoksesta löysin viittauksia esimerkiksi Edward Tufteen teokseen ”The Visual Display of Quantative Information”, jota suosittelen kaikille infografiikasta kiinnostuneille. Samoin Alberto Cairon teos ”The Functional Art” on erittäin suositeltava teos luettavaksi. Vesa Kuuselan teokseen paneuduin kuitenkin eniten. Paras lähde animaation suunnittelun osalta kannaltani oli John Krasnerin ”Motion Graphic Design, Applied History and Aesthetics”.

Tämän lopputyön luvussa kaksi käyn läpi projektin eri vaiheet ja rakenteen. Tulen myös sivuamaan ulkoasun visuaalisen suunnittelun periaatteita, infografiikan suunnittelun periaatteita. Animaation sekä liikegrafiikan periaatteita ja miten ne toteutuivat projektissa. Vaikka esitykseni koostuu enemmänkin liikegraafiikasta, käytän lopputyössäni pääsääntöisesti animaatio-termiä sen tuttuuden takia. En tule käymään työssäni läpi juonirakennetta tai siihen liittyvää teoriaa.

2 Projektin aikataulu, rakenne, suunnittelu ja toteutus

Projekti aloitettiin maaliskuussa 2014, ja se saatettiin päätökseen tammikuussa 2015. Esitys oli jo valmis marraskuussa 2014, mutta siihen haluttiin vielä pieniä muutoksia, jotka lykkäsivät varsinaisen julkaisemisen tammikuuhun 2015. En asettanut itselleni tiukkoja aikatauluja, mikä näkyy siinä, että vasta loppuvuodesta esitys oli valmis. Toisaalta esityksen toteuttaminen vaati minulta uuden ohjelman Adobe After Effectsin opettelua, jolla toteutin animaatiot esityksessä. Adobe After Effects on ohjelma, jolla voidaan animoida grafiikkaa, valokuvia ja luoda erikoistehosteita. Sitä käytetään myös usein yhdistämään animoitua grafiikkaa ja videokuvaa. (Wikipedia 2014c.)

Projekti koostui neljästä vaiheesta:

- 1: Ideointi, miten animoitua infografiikkaa voitaisiin hyödyntää Metropolian viestinnässä.
- 2: Kuvakäsikirjoituksen tekeminen ja visuaalinen suunnittelu
- 3: Animaation toteutus.
- 4: Animaation hienosäätö, julkaiseminen ja jälkihoito

2.1 Ideointi, miten animoitua infografiikkaa voitaisiin hyödyntää Metropolian viestinnässä

Projekti aloitettiin maaliskuussa 2014. Aivan ensimmäiseksi aloimme Metropolian viestintäyksikön kanssa miettimään, mihin animoitua infografiikkaa voisi käyttää. Tarkoitus oli käyttää jo olemassa olevaa sisältöä pohjana infograafiselle esitykselle. Alun perin oli kaksi aihe-ehdokasta, joista lopulta valittiin Metropolian avainluvut, kuten oppilasmää-

rät, työllistyminen, kokonaisbudjetti. Animoidun infografiikan perustana oli myös Metropolian brändiviesti: Metropolialueen energisoiva kumppani.

Aihe-ehdokkaan valinnan jälkeen keskityttiin siihen, mitä animaation tulisi sisältää. Sisällöksi valittiin Metropolia avainluvut, kuten aiemmin jo mainittiin, ja sen lisäksi haluttiin tuoda esille Metropoliaa seuraavia asioita: Strategia, osaamisalueet, tutkintonimikkeet ja esimerkkejä erilaisista projekteista työelämäkumppaneiden kanssa.

Sisällön valinnan jälkeen valittiin toteuttamismuoto. Olisiko kyseessä interaktiivinen animaatio vai ei? Päädyttiin siihen, ettei interaktiivisuutta tarvita ja esitys voidaan toteuttaa kerronnallisesti. Näin animaatiolla olisi alku ja loppu, vaikka esimerkiksi elokuvakerronnalle tyypillisiä piirteitä ei olisikaan. Esimerkiksi esityksessä ei voi sanoa olevan käännekohtia, kuten Syd Fieldin kolmen näytöksen mallissa (Wikipedia 2014d). Alun ja lopun välissä oleva informaatio voitaisiin myös periaatteessa esittää mielivaltaisessa järjestyksessä. Eli alun ja lopun välissä olevan materiaalin esitysjärjestys on keinotekoinen ja tukeutuu enemmänkin siihen, miten animaation kohtauksesta toiseen voidaan siirtyä luontevasti kuin varsinaiseen juonikehykseen tai aikajärjestykseen.

Toteuttamismuodon valinta vaikutti myös siihen, mitä sovelluksia toteutukseen voitaisiin käyttää. Koska toteutus ei tulisi olemaan interaktiivinen, voitaisiin animaatioissa niin usein käytetyn Adoben Flash-ohjelman sijaan käyttää Adoben After Effects -ohjelmaa, jossa on mielestäni kehittyneemmät animaatiotyökalut muttei interaktiivisuuden luomisen mahdollisuutta. Minulla ei ollut aiempaa kokemusta Adoben After Effects -ohjelmasta projektin alkaessa, joten opiskelin projektin kuluessa uuden sovelluksen käytön. After Effects -ohjelman valitsin internetissä olevien opetusvideoiden perusteella. Vertaamalla miten animaatiota voidaan tehdä Adoben Flashillä ja After Effectsillä tulin siihen tulokseen, että jälkimmäinen on helpompi ja soveltuu paremmin projektin luonteeseen.

Työn kulku ohjelmistonäkökulmasta oli seuraava. Ideoinnin ja alustavan suunnittelun tein Microsoftin PowerPointillä, minkä jälkeen siirryin käsikirjoituksen tekoon. Käsikirjoitusvaiheessa siirryin Adoben Illustrator-ohjelmaan. Käsikirjoitusvaiheessa aloitin nimittäin myös graafisen suunnittelun. Illustrator-tiedostot saa kätevästi tuotua Adoben After Effects -ohjelmaan. Adoben Illustrator-ohjelmassa luodut vektorelementit pystyin siis animoimaan sellaisenaan Adoben After Effects -ohjelmalla. Tämä säästi aikaa ja vai-

vaa. Jos olisin tehnyt asian toisin, olisin joutunut luomaan vektorielementit uudestaan Adoben After Effects-ohjelmassa.

Adoben After Effectsissä tein jokaisen kohtauksen omana erillisenä tiedostonaan. Tämä helpotti animaation hallintaa. On paljon helpompaa tehdä muutoksia yhteen pieneen osaan esitystä. Samalla se myös kevensi tietokoneen laskentataakkaa. Tietokone laskee nopeammin muutokset kevyempään tiedostoon.

Kun kaikki kohtaukset oli tehty Adoben After Effectsillä, niistä tehtiin videotiedostoja. Videotiedostot kasattiin yhdeksi esitykseksi Adoben Premiere -videoeditointiohjelmalla. Samalla siihen lisättiin taustamusiikki.

2.2 Kuvakäsikirjoituksen tekeminen ja visuaalinen suunnittelu animaatioon

Aiheen sisällön ja toteutustavan valinnan jälkeen projekti siirtyi seuraavaan vaiheeseensa, eli kuvakäsikirjoituksen tekemiseen ja alustavaan animaation visuaaliseen suunnitteluun.

Kuvakäsikirjoituksessa ja visuaalisessa suunnittelussa tuli ottaa huomioon Metropolian brändiviesti: Metropolialueen energisoiva kumppani. Kyseinen brändi-viesti tulee olemaan kantava voima niin graafisen suunnittelun kuin animaation suunnittelun ja toteutuksen kannalta. Kaikki tähtää tämän viestin viemiseen loppukäyttäjälle. Visuaalisen ulkoasun ja animaation suunnittelussa, johon paneudumme tarkemmin animaation toteutusvaiheessa, pyrin seuramaan neljää päämäärää, jotka on kuvattu Tapani Huovilan ”Look – Visuaalista viestisi” kirjassa. Ensinnäkin animaation ulkoasun ja animaation oli tuettava lähettävää viestiä ja sen arvoa. Toiseksi ulkoasun tehtävänä oli antaa animaatiolle tunnistettava identiteetti. Kolmanneksi sen tarkoitus oli antaa esitetylle informaatiolle järjestys, joka helpottaa loppukäyttäjän informaation läpikäymistä. Tämä toteutettiin visuaalisia ja animaation keinoja käyttäen. Neljänneksi ulkoasun ja animaation tuli herättää ja ylläpitää loppukäyttäjän mielenkiintoa. (Huovila 2006. 12–13.) Ohessa kuva-kaappaus Metropolian arvoista vuoden 2013 verkkovuosikertomuksesta.

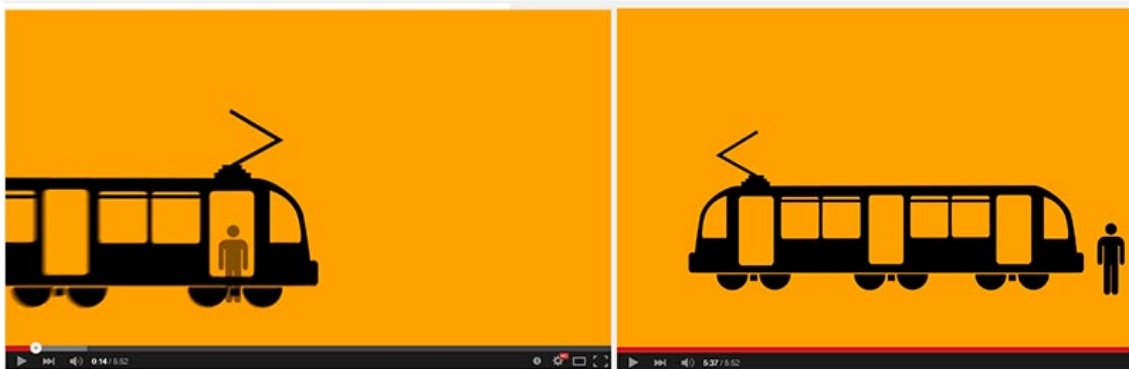


Kuvio 1. Metropolian arvot (Metropolia 2013).

Mielestäni saavutin tavoitteeni. Animaation ulkoasu tuki lähetettävää viestiä, sen suoraista sisältöä ja arvoa, sillä animaatio oli palautteen mukaan ammattimaisesti toteutettu. Samalla se oli energinen ja jopa hauska. Tämä loi mielikuvan Metropolian ammattimaisuudesta, merkittävydestä työelämäkumppanina ja energisyydestä. Raitiovaunu ja kaupunkinäkömät animaatioissa taas tukivat pääkaupunkimaisuutta. Epäammattimainen, kömpelö ja puiseva esitys olisi vastaavasti luonut päinvastaisen kuvan Metropoliaa. Animaation ulkoasu seurasi Metropolian graafista ohjeistusta ja näin varmisti sen, että animaatio on tunnistettavissa Metropolia-tuotannoksi. Animaation ulkoasun suunnittelussa pyrittiin myös jäsentelemään animaatiosta löytyvä informaatio siten, että loppukäyttäjän olisi mahdollisimman helppo sisäistää näkemänsä informaatio. Animaation ja visuaalisen ulkoasun tarkoitus oli houkutella ja ylläpitää loppukäyttäjien kiinnostusta. Näissä tavoitteissa onnistuttiinkin mielestäni hyvin.

Käsikirjoituksen tuli ilmentää Metropolian brändiviestiä: metropolialueen energisoiva kumppani. Tästä syystä tärkeä elementti animaatioissa on raitiovaunu, koska se toimii Suomessa ainoastaan Helsingissä. Tarina alkaa siitä, että henkilö nousee raitiovaunun kyytiin, lähtee ”kiertoajelulle” Metropoliaan liittyvän informaation maailmaan ja loppuruudussa hyppää pois raitiovaunusta käytyään läpi ”kiertoajelun”. Seuraten länsimaista

tulkintatapaa tarinan alussa, kun matka alkaa, raitiovaunu kulkee vasemmalta oikealle. Tarinan päättyessä raitiovaunu saapuu ruutuun oikealta, jättää matkustajan pois kyydistä ja poistuu vasemmalle. (Huovila 2006. 53.)



Kuvio 2. Esityksen alku- ja loppukohtaus: Kuvakerronta seuraa länsimaista perinnettä, jossa matkan alkaessa saavutaan ruutuun vasemmalta ja tarinan päättyessä poistutaan oikealle.

Vaikka tarinalla ei sinänsä ole varsinaista juonta, on sillä kuitenkin selkeä alku, keski-kohta ja loppu, kuten kolmen näytöksen struktuurissa. Tosin siitä puuttuvat käännekohtat, jotka ovat tunnusomaisia tarinaan pohjatuville elokuville, videoille ja animaatiolle. (Wikipedia 2014d.) Animaation keskivaiheessa oli animaation keskeisin osa koskien lopputyötäni: Animoidut infograafit ja niiden visuaalinen suunnittelu.

2.2.1 Infograafien visuaalisen suunnittelun periaatteet

Pätevyys toteutettaessa infograafeja vaatii osaamista kolmelta varsin erilaiselta alueelta: Sisällön tuntemusta, visuaalisen suunnittelun osaamista ja tilastotieteellistä osaamista (Tufta 2001.87). Opinnäytetyössäni pätevyys vaatii myös animaation hallintaa.

Infograafien suunnittelu eroaa jonkin verran tavallisesta visuaalisesta suunnittelusta. Edward Tuften lista onnistuneesta infograafista on hyvä lähtökohta suunnittelulle. Hänen mukaansa hyvin onnistunut tilastollinen infograafi viestii monimutkaisia asioita selkeästi, tarkasti ja tehokkaasti.

Tilastollisen infograafin pitäisi esittää seuraavat asiat (Tufta 2001.13.):

1. Näyttää informaatio
2. Houkutella katsoja ajattelemaan sisältöä, ei sitä millä menetelmällä, graafisella teknologialla tai miten se on suunniteltu
3. Välttää väärinäytystä siitä mitä informaatio esittää
4. Näyttää suuren määrän lukuja pienessä tilassa
5. Tekee suuresta informaatiomäärästä ymmärrettävän

6. Rohkaisee katsojaa tekemään vertailuja kuvion eri osien välillä
7. Esittää informaation useilla eri tasoilla.
8. Palvelee kohtuullisesti selkeää päämäärää: Kuvailee, tutkailee, taulukoi tai koristaa
9. On läheisesti kytköksissä muun taulukoissa ja tekstissä olevan aineiston kanssa

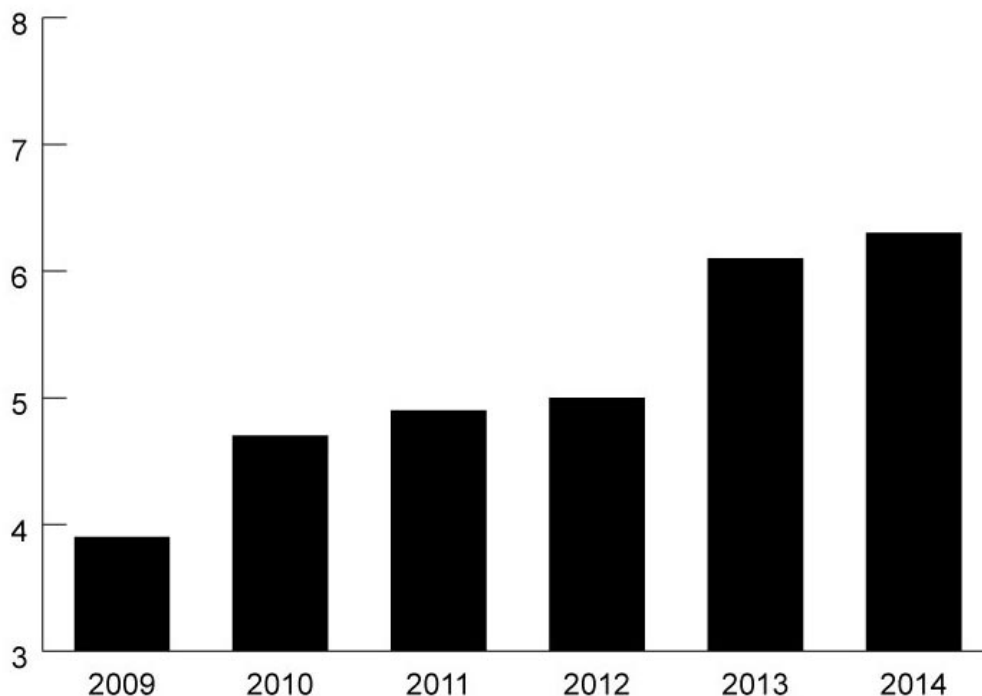
Omissa kuvaajissani saavutin suurelta osin edellä mainittuja päämääriä. Kuvaajat välittivät informaatiota vääristelemättä ja houkuttelivat katsojia tekemään vertailuja kuvaajan eri osien välillä. Ne myös näyttivät paljon informaatiota pienessä tilassa. Kuvaajilla oli myös selkeä päämäärä. Niiden tuli näyttää helposti omaksuttavassa muodossa Metropolian avainlukuja ja samalla sisällyttää myös Metropolia visuaalinen ilme. Ne myös olivat kytköksissä animaation kerrontaan.

Kaikkien näiden kriteerien saavuttaminen voi olla haastavaa, tai siihen ei aina edes ole mahdollisuutta. Infograafinen kuvio ja se media ja tilanne, missä se esitetään luo omia rajoituksiaan. Näiden tavoittelemisen on kuitenkin hyvä lähtökohta. (Kuusela 2000.24.) Tästä esimerkkinä voisin ottaa esille sen, että kuvaajat, joita käytin olivat aika yksinkertaisia. Useimmissa oli vain kaksi muuttujaa. Syy siihen, miksi en käyttänyt monitasoisia kuvaajia on selkeä. Animaation tulee edetä jouhevasti, joten yhden kuvaajan informaation omaksumisen pitää tapahtua nopeasti. Toki loppukäyttäjällä on mahdollisuus pysäyttää animaatio silloin kun haluaa, mutta tämä ei ole tarkoituksenmukaista.

Cairon (2013, 36) mielestä yksi tärkeimmistä infografiikkaan ja visualisoinnin periaatteista liittyvistä säännöistä on se, että infograafin muodon tulisi olla rajoitettu esityksen tarkoituksen mukaan. Infografiikan tulisi olla käyttöönsä tarkoituksenmukainen siihen kulloiseenkin tilanteeseen, mediaan ja kohdeyleisölle. Infograafin visuaalista muotoa ei tulisi siis valita vain henkilökohtaisten mieltymyksien perusteella. Olen hyvin paljon samaa mieltä Cairon kanssa edellä mainituista periaatteista. Tämän takia animaatiossa näkyvät kuvaajat ovat selkeitä ja yksinkertaisia, kuten jo aiemmin mainitsin.

Cairon (2013, 26-27) lista ominaisuuksista, joita infografiikan tulisi täyttää on lyhyempi. Kuvaajan tulisi täyttää neljä toimintoa. Sen tulisi esittää useita muuttujia, näyttää informaatio, mahdollistaa helppo vertailu, auttaa organisoimaan informaatiota ja näyttää syy ja seuraus suhteet. (Cairo 2013, 26-27.) Tämä listaus on mielestäni selkeämpi ja helpompi muistaa kuin Tuften lista vaadituista ominaisuuksista tilastografiikalle. Se kiteyttää aika pitkälle saman sanoman.

Infograafien toteutuksessa on tärkeää, että ei vääristä informaatiota tahallisesti tai tahattomasti. Infograafien valekertoimen ollessa yksi voidaan puhua totuudenmukaisesta graafista. Yksinkertainen yhtälö kuvaa valekerrointa. Valekerroin on graafissa näkyvän efektin suurus jaettuna datassa olevan efektin suuruudella. (Tuftte 2001.57.)



Kuvio 3. Pystypylväskuvaajassa valeurroin ei ole yksi, kun määräasteikkoa typistetään. Yllä olevassa kuvaajassa yhden yksikön ero näyttää 100 %:n suuruiselta, vaikka todellisuudessa sen pitäisi olla noin 20 %:n luokkaa. Visuaalisen efektin suuruuden tulisi olla sama kuin informaatiossa oleva suuruuden ero.

Eli jos pystypylväskuvaajassa toinen pylväs on toista pylvästä puolta korkeampi, niin myös sen luvun, jota korkeampi pylväs esittää, tulee olla puolta suurempi. Tyypillinen esimerkki valekertoimen syntymisestä pystypylväskuvaajassa on sen määräasteikon typistäminen. (Kuusela 2000. 24.) Omissa kuvaajissani voin rohkeasti sanoa, että valeurroin on yksi. Typistin asteikkoa ainoastaan viivakuvaajissa. Tämä onkin erikoistapaus jossa voi niin tehdä, koska kuvaajien tuli näyttää trendi ja vaihtelu pelkästään sellaisenaan. (Kuusela 2000.89.)

Edward Tuftte korostaa myös sitä, että data-mustesuhde tai omassa työssäni datapikselisuhde tulisi optimoida. Tämä tarkoittaa sitä, että graafista tulisi poistaa kohtuuden rajoissa mustetta tai pikseleitä, jotka eivät välitä tietoa. Samalla tulisi poistaa tarpeetonta data-mustetta kohtuuden rajoissa. (Tuftte 2001. 96-100.) Edward Tuftte esittää

useita esimerkkejä kirjassaan näistä optimoiduista graafeista, ja mielestäni useissa niissä mennään jo liiallisuuksiin optimoinnin kanssa. Esimerkiksi pystypylväsgraafista jää jäljelle pylväitä kuvaamaan ainoastaan viivat (Tuftte 2001. 100-101). Mielestäni tulisi löytää tasapaino optimoinnin ja visuaalisuuden välille.

Omissa kuvaajissani optimoin data-pikselisuhdetta aika vähän. Jätin kuvaajistani yleisesti ottaen pois ainoastaan akseliviivat, jotka koin turhina. Muuten kuvaajissani, esimerkiksi pylväskuvaajissa jätin pylväisiin "massaa". Tämä siitä syystä, että kuvaajat olivat animaatioissa vain tietyn aikaa näkyvissä. Selkeät ja suuret elementit ovat nopeampia hahmottaa. Tulisi myös välttää turhaa itsetarkoituksellista koristelua, kuvaroinaa ja ruudukkoa graafeja suunnitellessa. Tuftte myös lisää listaan Moire-efektin välttämisen, mutta tämä ongelma esiintyy useimmiten rasteroiduissa mustavalkopainotuotteissa, joissa käytetään erilaisia viivoituksia ja ruudutuksia erottamaan esimerkiksi piirakkakuviosta eri aloja toisistaan. (Tuftte 2001. 96-100.)

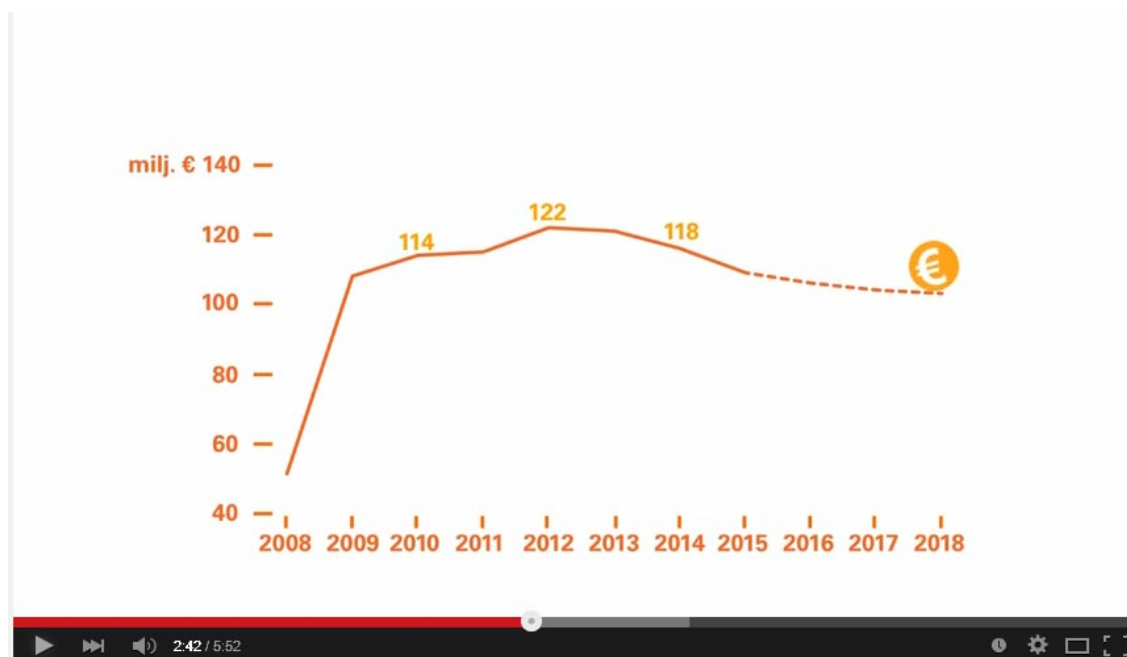
2.2.2 Infograafiset kuvaajatyypit, joita käytän animaatioissani

Vesa Kuuselan vuonna 2000 julkaistu Tilastografiikan perusteet antaa selkeitä ohjeita eri kuvaajatyypeistä ja varsinkin siitä, miten niitä tulisi käyttää. Tämä tieto antaa hyvän pohjan ymmärtää eri kuvaajia ja niiden ominaisuuksia. Kun ymmärtää kuvaajien käyttötarkoituksen, samalla luo selkeän ja turvallisen pohjan kuvaajien visuaaliselle suunnittelulle.

Viivakuvaajat

Viivakuvion keskeinen tietoa välittävä osa on viiva ja sen suunta. Tämä tekee viivakuviosta hyvän valinnan, kun pitää esittää vaihtelua ja kehityssuuntaa eli trendiä. Koska animaatioissa käyttämäni viivakuvioden pääsanoma oli vain vaihtelu ja trendi sellaisenaan, ei viivan alla olevalla tyhjällä tilalla ollut juurikaan mitään merkitystä ja näin ollen tyypistin määräästeikkoa. (Kuusela 2000.89.) Määräästeikon tyypistäminen toi samalla kuvaajiin napakkuutta, ja näin ne mahtuivat pienempään tilaan ruudulla. Viivakuviossa tulee kuitenkin kummankin asteikon olla tasavälinen. Ainoa yleisesti hyväksyttävä poikkeus tästä säännöstä on logaritminen määräästeikko. (Kuusela 2000.89.) Viivakuvaajille on tyypillistä myös aspektisuhde. Jos muutos on tasaista, muutosta pitäisi kuvata 45 asteen kulmassa kulkevalla viivalla. Tämä antaa mielikuvan muutoksen luonteesta. (Kuusela 2000.91.) Animaatioissa esiintyvissä viivakuvaajissani noudatinkin näitä peri-

aatteita. Näin kuvaajat eivät johda harhaan, koska kysymyksessä totuttu tapa viivakuvaajien käytössä.



Kuvio 4. Viivakuvaajassa merkityksellisempää on viiva ja sen suunta kuin viivan alla oleva tyhjä tila. Tästä syystä tätä kuviotyyppiä käytettäessä on mahdollista typistää määräästeikkoa.

Pystypylväskuvaajat

Pystypylväskuvaaja on useissa tapauksissa selkeä vaihtoehto viivakuvaajalle. Tästä johtuikin se, että myös pystypylväskuvaajassa kummankin asteikon tulisi olla tasavälinen. (Kuusela 2000.109.) Yleensä pystypylväskuvaajan vaaka-akselilla kuvataan kuluva-aikaa niin, että vasemmalla on aikaisin hetki. Pystyakselilla on näin ollen yleensä määräästeikkoa, joka on myös tasavälinen. Pystypylväskuvaajalla on siis kaksi jatkuva-arvoista asteikkoa. Suurin ero viivakuvion ja pystypylväskuvion välillä on se, että pystypylväskuvion määräästeikkoa ei saa typistää. Tämä siitä syystä, että pylväskuvaajissa pinta-ala välittää määrätiedon. Jos määräästeikkoa typistää, kuvaajan valekerroin kasvaa. Pylväiden suhde tulee olla sama kuin niitä vastaavien lukujen suhde. Jos luku on toista puolta suurempi, tulee sitä kuvaavan pylväänkin olla puolta suurempi. (Kuusela 2000.113.) Tämän takia valitsinkin pystypylväskuvaajan animaatioissani esittämään Metropolian vetovoimalukuja, eli kuinka monta hakijaa keskimäärin aloituspaikkaa kohden eri vuosina on ollut. Halusin näyttää täsmälleen eri vuosien vetovoimaluvut, jolloin pystypylväskuvaaja sopi tilanteeseen paremmin kuin viivakuvio. Viivakuvio olisi ollut

parempi vaihtoehto silloin, jos olisin halunnut katsojan keskittävän huomionsa pelkkään trendiin.



Kuvio 5. Oikein tehty pystypylväskuvaaja, jossa valekerroin on yksi.

Vaakapylväskuvaajat eli palkkikuvaajat

Palkkikuvaajalla kuten pystypylväskuvaajalla määräasteikon tulisi olla sama. Tosin pystypylväskuvaajasta poiketen toisen asteikon ei tarvitse olla jatkuva-arvoinen tai edes järjestävä. Ominaisuus, joka ei ole jatkuva-arvoinen tulisi sijoittaa pystyakselille ja jatkuva-arvoinen ominaisuus vaaka-akselille. (Kuusela 2000.122-123.) Vaakapylväskuvaajissa on hyödyksi, jos pylväät voi järjestää siten, että pisin on ylimpänä ja lyhin pylväs alimpana. Kuvaajasta tulee näin informatiivisempi, ja eri lukujen eroa on helpompi tulkita. Näin ei tule kuitenkaan tehdä, jos luokittavalla ominaisuudella eli ei jatkuva-arvoisella ominaisuudella on jokin luontainen järjestys. Yleensä näin ei kuitenkaan ole. (Kuusela 2000.126.) Esimerkiksi verrattaessa eri opinto-ohjelmien oppilasmääriä, kuten ne animaatioissani ne esitin, aakkosjärjestyksestä seuraava sopimukseen perustuva järjestely ei olisi synnyttänyt parasta mahdollista lopputulosta. Paras tulos syntyi, kun palkit laitettiin ylhäältä alas suuruusjärjestykseen. Ylimpänä suurin luku ja alimpana pienin. Yhdistin tähän palkkikuvaajaan myös yksikkösymbolien käytön.

Yksikkösymbolien käytössä on huomattava muutamia seikkoja (Kuusela 2000.187.):

1. Symbolien tulee olla yksiselitteisiä ja helposti tulkittavissa. Niiden tulee myös liittyä esitettävään asiaan
2. Jokaisen symbolin on esitettävä tiettyä määrää. Symbolien tulee olla samankokoisia. Niitä kokoamalla tuodaan esille vaihtelu
3. Kuvio tulee tehdä niin yksinkertaiseksi kuin mahdollista, jotta kuvioroinan määrä pysyy mahdollisimman pienenä
4. Symbolikuvioilla annetaan vain ylimalkainen kuva. Yksityiskohtaiseen lukujen esittämiseen se ei sovellu
5. Kuvion tulisi tuoda esille vain yleinen vertailu
6. On paljon asioita joihin yksikkösymbolien käyttö ei sovellu. Harkintaa ja hyvää makua tarvitaan, kun päätetään mitkä kuviot esitetään tällä tavalla

Itse lisäisin listaan, että yksikkösymbolin tulee olla siten suunniteltu, että sen pystyy tulkitsemaan myös pienessä koossa. Aika usein kuvaajan näyttämiseen on vain rajoitettu tila.



Kuvio 6. vaakapylväskuvaaja jossa on käytetty myös yksikkösymboleita.

Piirakkakuvaaja

Piirakkakuvaaja on yksi yleisimmistä kuvaajamalleista. Syy mahdollisesti johtuu siitä, että sillä on muita kuvaajia sympaattisempi ulkoasu. (Kuusela 2000.145.)

Piirakkakuvaajan rakenne on seuraava. Ympyrä jaetaan erikokoisiin lohkiin. Kunkin lohkon pinta-ala kuvaa sen osuutta kokonaismäärästä. Lohko siis kuvaa prosenttiosuutta kokonaisuudesta. Piirakkakuviota voi käyttää ainoastaan kuvaamaan jonkin

tietyin asian suuruutta kokonaisuudesta. Muuhun käyttöön se ei kelpaa. (Kuusela 2000.146.)

Lohkojen sijoittelussa on käytössä kaksi tapaa. Vanhan käytännön mukaan lohko alkavat kello 12:sta ja kiertävät myötäpäivään. Uudemman tavan mukaan lohkot alkavat klo 15:sta ja kiertävät vastapäivään. Itse käytin animaatioissani uudempaa tapaa. Käyttää sitten kumpaa tahansa tapaa, niin tärkeintä on kuitenkin se, että lohkot ovat suuruusjärjestyksessä isoimmasta pienimpään. (Kuusela 2000.146.) Itse olen törmännyt useinkin sellaisiin piirakkakuvioidiin, joissa lohkot ovat satunnaisessa järjestyksessä tai vaikka jossain keinotekoisessa järjestyksessä, kuten esimerkiksi aakkosjärjestyksessä. Jos lohkoja ei järjestele koon mukaan, on niiden välisiä suhteita paljon vaikeampaa arvioida. Niin kuin muissakin kuvaajissa, on myös piirakkakuvaajissa hyvä sijoittaa nimiöt mahdollisimman lähelle sitä ilmaisevaa kuvaajan elementtiä. Piirakkakuvion ollessa kyseessä nimiö tulisi sijoittaa mahdollisimman lähelle lohkoa tai jopa sen sisälle. (Kuusela 2000.147.)



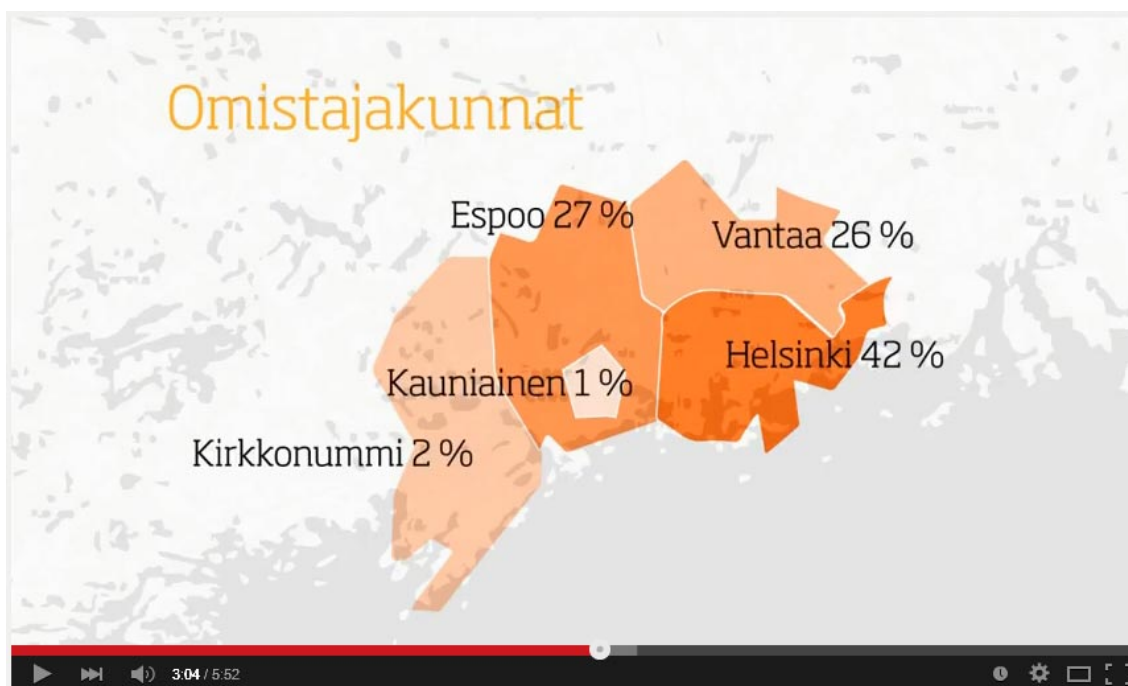
Kuvio 7. Piirakkakuvaaja, jossa lohkot alkavat kello 15:sta ja kiertävät vastapäivään. Nimiöt on hyvä sijoittaa mahdollisimman lähelle kyseessä olevaa lohkoa.

Piirakkakuvaaja on myös kritisoitu voimakkaasti. Esimerkiksi Tuften (2001) mielestä taulukko on aina parempi kuin tyhmä piirakkakuvio. Piirakkakuvaajaa huonompi vaihtoehto on vain se, että niitä on useita. (Tuftte 2001.178) Suurinta arvostelua piirakkakuviossa aiheuttaa sen vähäinen tietoiheys ja heikko visuaalinen vertailtavuus. Suoraan

sanottuna ne eivät ole kauhean tarkkoja. Piirakkakuvaajien kohdalla on hyvä muistaa, että ei ole suositeltavaa laittaa kuutta lohkoa enempää, koska silloin lohkojen välinen vertailu vaikeutuu. (Kuusela 2000.150.) Animaatiossani näkyvässä piirakkakuvaajassa on vain kaksi lohkoa, ja ne ovat selkeästi erikokoisia. Niistä saa mielestäni helposti yleiskuvan miten suuriin osuuksiin kokonaisuus jakautuu. Kuten Kuusela (2000) toteaa, silloin kuin esteettisyys, vetoavampi muoto ja näyttävyyys ovat tärkeitä, niin piirakkakuvaaja on hyvä vaihtoehto.

Teemakartta

Eräs animaatiossani käyttämistäni kuvaajatyypeistä poikkesi suuresti muista. Tämä kuvaajatyyppi on teemakartta. Tarkemmin sanottuna kuvaaja, jota käytin oli tilastollinen teemakartta, johon lisäsin koropleettikartalle tyypillisiä piirteitä tehokeinona. Tilastollinen teemakartta on kätevä työkalu silloin, kun pitää esittää tietoa alueellisesti. ”Tilastollinen teemakartta esittää symbolisin keinoin maastokarttapohjalla tilastotietoa, joka voidaan kohdentaa maantieteellisesti” (Kuusela 2000.154). Kuvaajassani, jossa näytin Metropolia omistajakunnat oli pohjalla pääkaupunkiseudun yksinkertaistettu kuntakartta. Lisäsin siihen koropleettikarttamaisesti saman värin eri tummuusasteilla suurimmasta pienimpään omistajakunnat. Tyypillisesti koropleettikarttaan liittyvä tieto luokitellaan ja luokittelun perusteella kullekin alueelle määritellään tummuusaste (Kuusela 2000.157). Itse käytin tätä vain ylimalkaisesti osoittamaan, millä kunnalla on suurin omistajuus: tummin sävy kartalla. Toisaalta vaalein sävy kertoi millä kunnalla on pienin omistajuus. Tarkentamaan tätä tietoa lisäsin karttaan omistajuuden prosenttimäärät kullekin kunnalle. Koropleettikartassa voidaan käyttää vain yhtä väriä ja sen eri tummuusasteita (Kuusela, Vesa 2000.159). Tätä periaatetta noudatinkin omassa koropleetti- ja tilastollisen teemakarttaan pohjautuvassa ratkaisussani.



Kuvio 8. Teemakartta, johon on lisätty koropleettikartan ominaisuuksia tehokeinona. Tummuuserot eri kuntien välillä kertovat omistajuussuhteiden erosta, kuten koropleettikartassa yleensäkin.

2.2.3 Visuaalinen suunnittelu

Aiemmin tässä opinnäytetyössä on käyty läpi hyviä infografiikan suunnittelun periaatteita, kuten data-mustesuhde. Siis mahdollisimman pienellä määrällä mustetta tai pikseleitä olisi hyvä kohtuuden rajoissa esittää kuvaajat. Kuvaajan tulee soveltua myös siihen tarkoitukseen, mihin sitä käytetään ja minkä median kautta sitä näytetään. Kuvaajan tulisi esittää tieto vääristelemättä, selkeästi ja rohkaista katsoja tekemään vertailuja eri kuvaajan osien välillä. Näiden hyvien periaatteiden lisäksi oli myös muita arvoja, joihin pohjautuen tein esityksen visuaalisen suunnittelun.

Tärkein ja yleisluontoisin ohjenuora, jota käytin visuaalisessa suunnittelussa ovat jo aiemmin mainitsemani neljä päämäärää, jotka on kuvattu Tapani Huovilan ”Look – Visuaalista viestisi”, kirjassa. Ensinnäkin animaation ulkoasun oli tuettava lähetettävää viestiä ja sen arvoa. Toiseksi ulkoasun tehtävänä oli antaa animaatiolle tunnistettava identiteetti. Kolmanneksi sen tarkoitus oli antaa esitetylle informaatiolle järjestys, joka helpottaa loppukäyttäjän informaation läpikäymistä visuaalisia keinoja käyttäen. Neljänneksi animaation ulkoasun tuli herättää ja ylläpitää loppukäyttäjän mielenkiintoa. (Huovila 2006. 12–13.)

Ensimmäinen ja ulkoasullisesti tärkeä valinta graafista suunnittelua ajatellen oli kuvasuhteen valinta. Käyttäisinkö suunnittelun pohjana tyypillistä 4:3-kuvasuhdetta, joka on käytössä yleisesti TV-tuotannoissa vai käyttäisinkö laajakuvan 16:9-kuvasuhdetta ja 1920 x 1080 resoluutiota, jota käytetään HDTV-tuotannoissa. (Wikipedia 2014a.) Valitsin 16:9, koska se antoi ensinnäkin mahdollisuuden tehdä HDTV-tasoisena animaation. 16:9-kuvasuhde antoi myös mielestäni paremman, eli vaakatasossa suuremman suunnittelualueen. Suunnittelualueen suurempi leveys mahdollisti väljemmän elementtien asettelun ruudulle.

Tämän lisäksi sijoitin kaikki elementit tekstiturva-alueen sisäpuolelle. Kyseinen turva-alue on tarkoitettu tv-lähetysiin. Sen tarkoitus on varmistaa, että tekstitys näkyy millä tahansa näytöllä leikkaantumatta pois ja on erittäin tärkeä varsinkin jos esitystä katsotaisiin vanhalta putkinäytöltä. Uudet LCD-, LED- ja plasmanäytöt pystyvät näyttämään suurimman osan kuvasta myös turva-alueiden ulkopuolella. Laajakuvan kanssa näkyy kaikki, mikä on suunniteltu ruudulle ja varsinaista näkymätöntä aluetta ei ole, kuten 4:3-kuvasuhteen tuotannoissa. (Wikipedia 2014e.) Omassa esityksessäni sijoitin kaikki animoidut elementit tekstisuoja-alueen sisälle sen takia, että se loi ilmavan marginaalin animoitujen elementtien ympärille. Samalla se keskitti katsojan huomion pienemmälle kuva-alueelle ja mielestäni nopeutti havainnointia ja informaation tulkintaa. Esteettisesti näkökulmasta tyhjä tila luo ilmavuutta esitykseen, samalla kun se tekee ruudusta vähemmän tiheän ja sekavan, eikä katsoja muserru elementtien paljouteen. (Krasner 2008. 215.)

Toinen pohdintaa vaativa kohta graafista suunnittelua aloitettaessa oli se, että onko visuaalisesti kysymyksessä kertakäyttöinen tuote vai kestokulutustuote. Koska kysymyksessä oli kertaluonteinen esitys, pystyin panostamaan vapaammin näyttävyyteen ja samalla muusta aiemmin julkaistuista esityksistä ja materiaaleista poikkeavaan ulkoasuun. Tämä antoi minulle enemmän vapauksia esityksen tekemiseen, eikä tarvinnut tehdä erillistä graafista ohjeistusta tulevia tuotantoja ajatellen. Jos esitys olisi ollut kestokulutustuote, niin kyseistä animaatiota tulotaisiin käyttämään pohjana kokonaiselle sarjalle uusia animaatio-esityksiä, niin silloin graafinen ohjeistus olisi ollut välttämättömyys. Kestokulutuksessa visuaalinen ulkoasu on yleensä paljon hillitympi. Kummassakin tapauksessa pyritään kuitenkin tyylikkääseen lopputulokseen. (Huovila 2006. 27-28.)

Erittäin tärkeää graafisen suunnittelun kannalta oli esityksen tunnistettavuus Metropolia-tuotannoksi. Tunnistettavuuden varmistamiseksi käytin esityksen alussa oikeassa alareunassa Metropolian tunnusta. Samaa tapaa yhtenäisyyden luomiseksi käytetään esimerkiksi televisiossa kanavatunnuksia käyttämällä (Huovila 2006. 127). Tunnistettavuuden lisäksi koin, että yhteneväisyys muiden Metropolia-tuotantojen kanssa on tärkeää. Tämä siitä syystä, että Metropolialla on selkeä brändi ja sitä tukeva graafinen ohjeistus. Tästä syystä animaatioissa käytetyt värit eri elementeissä valittiin Metropolian brändikirjan värioppaan mukaan. Näin varmistettiin elementtien yhteneväisyys kohtauksesta toiseen. Jos esitys on yhteneväinen Metropolian brändikirjan ohjeistuksen kanssa, niin samalla se vahvisti myös esityksen tunnistettavuutta (Huovila 2006. 17-19). Yhtenäisyyden tavoittelu ulottui myös typografiaan. Animaation typografisissa elementeissä seurattiin Metropolian brändikirjan ohjeita. Otsikkotekstit luotiin käyttämällä Soho-kirjaisinperhettä, leipätekstitasoisessa tekstissä ja graafien mittayksiköissä käytettiin taas Univers-kirjaisinperhettä. Typografia on ulkoasun yhteneväisyyden perusta (Huovila 2006. 19).

Väreillä oli tärkeä rooli suunnitellessani esitystä. Kuten olen aiemmin todennut, seurasin Metropolian brändikirjan väriohjeistusta. Värit olivat monella tapaa kantavana voimana esityksessä. Ne loivat yhtenäisyyden ja samalla tunnistettavuuden muiden Metropolia-tuotantojen kanssa. Käyttämällä brändikirjan väriohjeita varmistin sen, että lopputulos oli mahdollisimman harmoninen ja samalla Metropolian identiteettiä ja viestiä tukeva (Huovila 2006. 126). Esityksessä ovat voimakkaimmin esillä oranssit värit, jotka ovat näkyvästi esillä niin Metropolian tunnuksessa kuin muissakin julkaisuissa. Muut värit, jotka näkyvät esityksessä ovat pääsääntöisesti vain erottamamassa eri elementtejä toisistaan ja luomassa järjestystä ruudulla näkyvään informaatioon. Väriin viestin tulee olla yhtenäinen läpi koko julkaisun (Huovila 2006. 126).

	PMS	484			PMS	123	
	CMYK	0 95 100 30			CMYK	0 20 100 0	
	RGB	155 50 35			RGB	253 200 47	
	HTML	9B3223			HTML	FDC82F	
	PMS	Orange 021			PMS	Process Yellow	
	CMYK	0 55 100 0			CMYK	0 0 100 0	
	RGB	255 90 0			RGB	249 227 0	
	HTML	FF5A00			HTML	F9E300	
	PMS	137			PMS	Cool Gray 9	
	CMYK	0 45 100 0			CMYK	0 0 0 60	
	RGB	255 161 0			RGB	116 118 120	
	HTML	FFA100			HTML	747678	

Kuvio 9. Metropolian päävärit (Metropolia 2014).

2.3 Animaation suunnittelu ja toteutus

Kävin läpi useitakin animaatio-oppaita läpi, mutta pääsääntöisesti ne keskittyivät hahmoanimaation tekemiseen. Niistä ei juuri ollut hyötyä esityksessä, jossa suurin osa animoiduista elementeistä ei ole hahmoja vaan animoitua grafiikkaa. Paras lähteeni oli vuonna 2008 julkaistu John Krasnerin ”Motion Graphic Design, Applied History and Aesthetics”.

Animaation suunnittelun kivijalka itselläni oli, että animaatio on liikkeen taidetta (Laybourne 1998.2). Keskityin animaatiossani paljon liikkeiden suunnitteluun. Liikkeiden suunnittelu on voimallinen tiedon välittäjä. Sillä voidaan ilmaista tietoa, välittää tunteita ja ilmaista esteettistä kauneutta. (Krasner 2008. 130.) Liike itsessään voi olla viesti. Esimerkiksi jos elementti pomppaa tai viuhahtaa vauhdikkaasti ruudulle, se voi välittää viestin leikkisyydestä, kiireestä tai jopa epävakaudesta. Jos taas elementti liikkuu hitaasti ruudulla, se taas välittää viestin rauhallisuudesta, kiireettömyydestä tai vaikka raskaudesta. (Krasner 2008. 131.) Käytin näitä keinoja antaakseni animaatiossa näkyville eri elementeille omia vivahteita. Esimerkiksi mekaanisesti toimivat esineet, kuten heiluri ovat ennakoitavissa, mutta taas luonnon ilmiöt ovat usein vaikeammin ennustettavissa ja ovat epäsäännöllisiä, kuten esimerkiksi tuulussa heiluvat lehdet. (Krasner 2008. 137.) Yhdistelin näitä kumpiakin esityksessä. Esimerkiksi alussa näkyvä raitiovaunu ei voi liikkua epäsäännöllisesti. Jos raitiovaunu animoidaan liikkumaan epäsäännöllisesti, se antaisi mahdollisesti kuvan siitä, että raitiovaunu on rikkoontunut eikä toimi, kuten sen on suunniteltu toimivan.

Sen lisäksi, että esineitä animoidaan, voidaan animoida myös kameraa. Näin voidaan simuloida videoista ja elokuvista tuttuja kamera-ajoja, kuten ajoja eteenpäin ja taaksepäin sekä panorointeja (Krasner 2008. 139). Itse hyödynsin tätä esimerkiksi kohdassa jossa on näkyvissä maailmankartta ja siitä piti siirtyä Suomen pääkaupunkiseudulle. Animoimalla Adoben After Effectsissä virtuaalisen kameran ajamaan eteenpäin pystyin luomaan illuusion vastaavasta kamera-ajosta, ja maailmankartasta ”sukellettiin” Suomen pääkaupunkiseudulle.

Animaatiossa on myös tärkeää tarkastella animaatioissa esiintyvien eri elementtien kiihtyvyyttä. Harva asia liikkuu tavallisessa arkimaailmassa lineaarisesti. Useimmiten esineet kiihtyvät ja hidastuvat epälineaarisesti. Tähän tietenkin vaikuttavat fysiikan lait. (Krasner 2008. 146.) Esimerkkinä on jälleen animaatioissa nähtävä raitiovaunu. Raitiovaunu ei voi pysähtyä kuin seinään, mutta se ei voi myöskään siirtyä pysähdyksistä suoraan huippunopeuteensa. Liikkeen kiihtyvyyttä suunnitellessa on hyödyllistä tarkkailla ympäristöään ja havainnoida, miten eri esineet, eläinten ja ihmisten liikkeet kiihtyvät ja hidastuvat. Tämän lisäksi tarvitaan taitoa luoda havaittu ilmiö animaatioon. (Krasner 2008. 147.) Hyvä esimerkki tästä on useissa animaatio-oppaissaakin malliksi nostettu pallon pomppiminen. Pallohan pudotessaan kiihtyy, kunnes osuu vaikka lattiaan. Tämän jälkeen pallo taas kiihtyy tiettyyn pisteeseen saakka, kunnes alkaa taas hidastua ja on hetken pysähdyksissä saavuttaessaan kaarensa lakipisteen. Tämän jälkeen liike taas kiihtyy pallon liikkuessa lattiaa kohden. Pallon liikkeen kiihtyvyys vaihtelee siis koko ajan.

Animaatiossa harvoin vain yksi elementti liikkuu kerrallaan. On siis tärkeää tarkastella, miten eri liikkeetkin ruudulla toimivat yhteen ja millaisen yhteisvaikutuksen ne tekevät. (Krasner 2008. 156.) Omassa esityksessäni eri elementit eivät liiku ruudulla samanaikaisesti hyvin suurilla nopeuseroilla. Liian suuret nopeuserot eri elementtien välillä loisivat mielestäni kaoottisen vaikutelman, joka vaikeuttaisi katsojan keskittymistä informaation havainnointiin. Koordinoidessa liikettä on myös tärkeää miettiä, miten liikkeet alkavat ja minne ne päättyvät. Elementit voivat ilmestyä ja poistua ruudulta kaikilta neljältä eri sivulta. Ne voivat kasvaa kokoa tai pienentyä. Ne voivat häipyä tai tulla näkyviin vaiheittain, rakentua pala kerrallaan tai tulla esille muiden elementtien toimesta. (Krasner 2008. 158.) Omassa esityksessäni käytin usein elementtien saapumiseen niiden pudottamista ruudulle sen yläreunasta. Elementit taasen poistuivat putoamalla ruudun alareunasta pois. Seuraavassa ruudussa elementit putosivat taas yläreunasta

näkyviin. Näin saatiin aikaan jatkumo eri kohtauksien välille, vaikka niillä ei varsinaisesti juonellista tai sisällöllistä jatkumoa muutoin ollutkaan.

Graafinen jatkuvuus ottaa huomioon viivan, muodon, tummuusasteen, värin ja tekstuurin. Sen sijaan, että ristiinhäivyttäisi kahden kohtauksen välillä, voi esimerkiksi ajaa sisään sellaiseen elementtiin, joka vastaa muodollisesti seuraavassa kohtauksessa näkyvää elementtiä. (Krasner 2008. 251.) Käytin tätä sisäänajomenetelmää siirryttäessä yhteistyöammattikorkeakouluverkostosta omistajakunnatkohtaukseen. Liikkeellinen jatkuvuus saadaan aikaiseksi, jos leikkaa kohtauksesta toiseen kesken liikkeen. Se saadaan aikaiseksi myös, jos leikataan kahden erilaisen liikkeen ja elementin välillä kohtauksesta toiseen kunhan liikkeiden suunta on sama. Jos leikataan kohtauksesta toiseen kesken kamera-ajon, jatkuvuus saadaan aikaan jatkamalla kamera-ajoa myös seuraavassa kohtauksessa. (Krasner 2008. 254.) Esityksessäni käytin hyväkseni liikkeellistä jatkuvuutta useinkin pudottamalla ruudulla olevat elementit kohtauksen lopuksi ruudun alareunasta pois, ja tuomalla uudet elementit seuraavaan kohtaukseen pudottamalla ne ruudun yläosasta ruudulle.



Kuvio 10. Esimerkki liikkeellisestä jatkuvuudesta. Tärkeimmät elementit ilmaantuvat ruudulle ylhäältä ja poistuvat alas. Sama toistuu seuraavassa kohtauksessa.

Kuten visuaalisessa viestinnässä, niin myös animaation suunnittelussa tärkeä päämäärä on yhtenäisyyden luominen. Animaatiossa tällä tarkoitetaan sitä, että kaikki elementit luovat yhdessä harmonisen ja tasapainoisen lopputuloksen. (Krasner 2008. 209.) Kuvallinen yhtenäisyys voidaan saavuttaa käyttämällä johdonmukaisesti elementtien tummuutta, värejä ja tekstuureja. Tämän lisäksi on otettava huomioon elementtien suhteellinen koko, sijoittelu, suunta ja niiden läheisyys ruudun reunaan. (Krasner 2008. 210.) Nämä seikat otin huomioon käyttämällä Metropolian brändikirjassa määriteltyjä värejä, käyttämällä tekstisuoja-aluetta marginaalina elementtien sijoittumiselle ruudulla ja käyttämällä eri otoksissa suhteellisesti samankokoisia elementtejä.

Samoin hierarkian suunnittelu animaatiossa on yhtä tärkeää kuin vaikka printtimedian graafisessa suunnittelussa. Printissä nämä hierarkian luovat elementit ovat yleensä otsikko, alaotsikko, kuvat, värit, eri kirjasimien käyttäminen, koko, paragrafit. Animaatiossa hierarkia rakennetaan tietyssä mielessä samalla tavalla. Katselija tulisi saada kiinnittämään huomionsa tärkeimpään elementtiin ruudulla ja sen jälkeen johdattaa muuhun sommitteluun ruudulla. Samalla katselijalle tulisi välittyä ruudulta sen tärkein informaatio, luoda tunnelmaa tai herättää tunnepohjainen reaktio riippuen siitä, mitä halutaan viestiä. Tämän jälkeen katselija tulisi saada kiinnittämään toissijaisiin elementteihin huomio, minkä tarkoitus on vahvistaa kokonaisvaltaisesti viestiä ja lisätä visuaalista vaikuttavuutta. Näiden lisäksi muiden ruudulla näkyvien elementtien tulisi tukea ensisijaisia ja toissijaisia elementtejä ja tukea kokonaisvaltaista viestiä. (Krasner 2008. 223.)

Omassa esityksessäni loin hierarkiaa esimerkiksi elementtien koon välityksellä, värillä, ryhmittelemällä elementtejä ja tuomalla niitä näkyviin ruudulle vaiheittain. Pääelementti oli yleensä ruudulla lähellä keskipistettä, joka on myös huomiopiste televisioruudulla (Huovila 2006. 159). Toinen tapa, jota käytin esityksessä oli kolmanneksien käyttö. Yritin hyödyntää tietyissä kohtauksissa myös kultaista leikkausta, joka on hyvin lähellä kolmanneksia. Kolmanneksia, eli ruudun jakamista kolmeen osaan käytetään valokuvauksessa ja videoinneissa (Huovila 2006. 31). Niissä kohtauksissa joissa ruudun keskelle sijoittaminen, tai kolmanneksien hyödyntäminen ei mielestäni olisi ollut toimiva ratkaisu, ohjasin katsojaa elementtien ruudulle ilmaantumisen avulla huomaamaan tärkeimmät asiat.

Kuvakoot eivät näytelleet suurta osaa esityksessäni. Ihmisiä kuvatessa tai tehdessä hahmoanimaatiota samat säännöt pätevät kuin videokuvauksessa. Kuvatessa muuta

kuin ihmistä yleisimmät kuvakoot ovat yleiskuva, puolikuva ja lähikuva. Omassa esityksessäni voisin sanoa käyttäneeni useasti yleiskuvaa. (DV Wiki 2007.) Yleiskuvan lisäksi käytin kohtauksissa useasti myös laajaa kokokuvaa tai kokokuvaa. Yleiskuvan ja laajan kokokuvan ero ei ole huikea. Kohde on laajassa kokokuvassa, jonkin verran suurempana näytöllä kuin yleiskuvassa. Samoin kokokuvan ja laajan kokokuvan ero on suhteellisen pieni (Yle 2014.) En kaikkia kohtauksia suunnitellessa miettinyt, että mikä kuvakoko olisi siihen sopiva. Tärkeämpää oli, miten elementit asettuvat muuten ruudulle, ja miten eri kohtaukset sopivat kokonaisuutena toisiinsa.

2.4 Esityksen koostaminen, hienosäätö, julkaiseminen ja jälkihoito

Esityksen koostaminen sujui helposti. Tämä johtui siitä, että olen aiemmin tehnyt useita videotuotantoja, joissa olen hoitanut niin kuvauksen kuin editoinninkin. Koska olin jo Adoben After Effectsissä tehnyt animaatioklipit niin, että yksi klippi vastasi aina yhtä kohtausta esityksessä, oli klipit helppo sijoittaa Adoben Premiere -videoeditointiohjelmassa suoraan aikajanelle oikeaan järjestykseen. Näin ollen projektin loppuvaiheessa, kun tarvitsi tehdä muutoksia tiettyihin kohtauksiin, oli helppoa lisätä uudet muokatut klipit aikajanelle vanhojen paikalle. Tämä lähestymistapa teki muokkausten tekemisen esitykseen helpommaksi. Myös mahdollinen päivittäminen tulevaisuudessa on helpompaa, koska muokkauksia tehdään aina vain tarvittaviin kohtauksiin, joista kaikista löytyy oma tiedosto.

Koostamisvaiheessa esitykseen lisättiin lopputekstit ja taustamusiikki. Musiikilla ja äänillä on yleensä suuri merkitys niin videoelokuvissa kuin animaatioissakin. Olen tähän saakka tekemissäni videoissa käyttänyt kahta eri lähestymistapaa koskien videoiden musiikkia. Joko olen jo käsikirjoitusvaiheessa valinnut musiikin, jota tulen käyttämään tai sitten vasta koostamisvaiheessa etsinyt sopivan musiikin esitykseen. Ensimmäisen tapa toimii hyvin silloin, jos halutaan esityksen rytmityksen ja tunnelman ohjaavan tiettyssä määrin koko esityksen suunnittelua ja toteutusta. Jälkimmäinen tapa taas eneminkin tukee jo luotua esitystä äänimaailmallaan, mutta ei vaikuta esimerkiksi leikkausten ajastukseen. Tässä animoidussa Metropoliayleisesityksessä käytin jälkimmäistä tapaa. Musiikin valitsin sellaisten teosten joukosta, joita on mahdollista käyttää myös kaupallisesti.

Vaikka Metropolia onkin oppilaitos niin koulun käyttäessä esitystä mahdollisesti markkinoinnissaan, on aina varmempaa valita teos, jota voidaan käyttää myös kaupallisesti. Valitsin esitykseeni Zest-nimisen kappaleen, jonka on tehnyt Basematic-nimimerkillä

toimiva henkilö. Kyseinen teos kuuluu Creative Commons 3.0 attribution-lisenssin piiriin, mikä mahdollistaa myös käytön kaupallisessa tarkoituksessa (Creative Commons 2014). Tekijä piti kuitenkin mainita esityksessä. Esityksen loppuun laitoinkin tiedot musiikin tekijästä ja myös tiedot, minkä lisenssin alla kyseistä kappaletta käytetään.

Valittu musiikki sopi mielestäni hyvin esitykseen, koska se sopi tunnelmaltaan Metropolian brändiviestiin: Metropolialueen energisoiva kumppani. Vaikka aiemmin totesin, että valitsin musiikin vasta projektin loppuvaiheessa, ja yleensä loppuvaiheessa valittu musiikki toimii ainoastaan taustamusiikkina ja sen ei ole tarkoitus esimerkiksi rytmittää esitystä, niin siitä huolimatta rytmitin ensimmäisen rummunkumahduksen kuulumaan samaan aikaan kuin alkukohtauksessa ”Metropolia Ammattikorkeakoulu – Osaamista ja oivallusta tulevaisuuden tekemiseen!”, teksti räjähtää ruudulla. Tämä antaa mielestäni hyvän ja rytmikkään alun esitykselle ja antaa mahdollisesti katsojalle sellaisen tunteen, että musiikki ja esitys ovat enemmän yhteydessä toisiinsa kuin ovatkaan. Tunnelman lisäksi musiikkia käytetään yhdistämään kohtauksia toisiinsa (Huovila 2006. 194).

Koostamisvaiheessa ei juurikaan tarvinnut tehdä leikkauksia eri kohtauksien välille, koska jatkuvuus kohtauksesta toiseen oli jo pääsääntöisesti hoidettu jo aiemmin. Suunnittelin jatkuvuuden tai ehkä tarkemmin jatkuvuusleikkauksen osaksi suurinta osaa kohtauksista. Jatkuvuus saavutettiin yleisesti liikkeellä. Adobe After Effectsissä toteuttamani kohtaukset siis päättyivät yleensä liikkeeseen, joka jatkui seuraavassa kohtauksessa.

Leikkauksella on neljä perustyyppiä. Liikkeen jatkuvuus tarkoittaa sitä, että liike jatkuu samankaltaisen leikkauskohdan yli. Toinen tapa on pitää huomiopiste samana leikkauskohdan molemmin puolin. Kolmas tapa on hyödyntää muotoa, joka toistuu leikkauksen jälkeen. Neljäs tapa on ajatuksellinen yhteys. Tämä voi myös tarkoittaa vertauskuvaa. (Huovila 2006. 193.) Jatkuvuusleikkauksen lisäksi käytän leikkauksissa myös ajatuksellista yhteyttä. Vältin esityksessäni mahdollisimman paljon erilaisten siirtymäefektien käyttöä, kuten esimerkiksi ristikuvan käyttöä. Niiden käyttäminen ei olisi ollut tarkoituksenmukaista, koska jatkuvuus kohtauksesta toiseen oli jo muuten turvattu. Liiallinen lisäefektien käyttö olisi voinut vain luoda enemmän hälinää kohtauksien välille, ja viedä osan katsojan huomiosta tärkeämpien elementtien kustannuksella. Huomiopisteen säilyttäminen oli tärkeää esityksessäni, koska sekin varmistaa jatkuvuuden kohtausten

välillä (Elokuvantaju 2014). Tämän varmistin siten, että tärkein elementti oli usein kohtauksesta toiseen asteltu ruudulle samaan kohtaan.

Koostamisen aikana varmistin myös sen, että kohtauksien animaatiot ovat sopivan nopeita. Varmistin sen, että katsojalla on riittävästi aikaa omaksua ruudulla näkyvä informaatio, ja ettei informaatio ole liian kauan näkyvässä ja ala puuduttamaan katsojaa.

Animaatioiden nopeuden säätö oli myös helpompaa Adoben Premiere -videoeditointiohjelmalla kuin Adoben After Effects –ohjelmalla. Se osa klipistä, jota haluttiin nopeuttaa tai hidastaa onnistui määrittämällä prosentuaalisesti avainkuvien eli keyframejen välillä oleva osa klipistä. Näin pystyi hidastamaan tai nopeuttamaan vain tarvittavan osan klipistä. Adoben After Effects –ohjelmassa olisin joutunut määrittelemään elementtien liikenopeudet uudestaan. Jos kyseisessä kohtaa otosta useampi elementti liikkuu, niin muutos olisi pitänyt tehdä kaikille elementeille. Tekemällä klippien sisällä tarvittavat nopeuden muutokset koostamisen yhteydessä säästin paljon aikaa. Kaikkia ajastuksia ei pystynyt tekemään näin helposti, jolloin ajastus tehtiin itse animaatiotiedoston sisällä tarvittaviin elementteihin.

Koostamisen jälkeen valmis esitys ladattiin YouTube-palveluun ja siellä Metropolian omalla YouTube-kanavalle. YouTuben käyttö varmistaa myös sen, että animaatio on katsottavissa myös mobiililaitteilla. Animaation toteutuksen puolivälissä tein myös testi-version siihen saakka valmiista materiaalista mobiililaitteille. Tämä sen takia, että halusin varmistaa animaation käyttökelpoisuuden myös pienemmillä näytöillä.

Jälkihoito tämän esityksen julkaisun jälkeen on ollut varsin pientä. Jälkihoidolliseksi toimenpiteeksi voi kuitenkin lukea sen, että toimitin Metropolian viestintäyksikölle kaikki alkuperäistiedostot ja lyhyen ohjeen, kuinka animaatiota voi päivittää ja miten korvata vanha klippi päivitettyllä kilpillä videoeditointiohjelmassa.

3 Animaation lisäarvo infografiikalle

Tässä lopputyössä on aiemmin tuotu esille animaation suunnittelun periaatteita, mutta mitä lisäarvoa ne antavat esitykselle? Tämä on varmasti se merkittävin ja tärkein ydin kohta. Jos animaation suunnittelulla ei olisi mitään lisäarvoa, niin miksi nähdä vaivaa ja animoida esitys. Hyvällä visuaalisella suunnittelulla, eli kuvien käytöllä, typografialla, sommittelulla ja värien käytöllä voitaisiin päästä jo aika pitkälle siinä, että loppukäyttä-

jän kiinnostus sisältöä kohtaan herää ja säilyy. Visuaalisuus tukisi viestin sisältöä ja sen arvoa. Informaatio on järjestelty visuaalisen suunnittelun keinoin helposti omaksuttavaksi. (Huovila 2006. 12-13.) Näiden periaatteiden pohjalta voitaisiin suunnitella vaikka PowerPoint-esitys ja julkaista se internet-sivuilla.

Lähtökohdaksi ottaisin sen, että animaatio on aina kiinnostanut ihmisiä. Se luo illuusion, jossa eloton herää henkiin. Animaatiossa on aina kysymys elottoman kohteen herättämisestä eloon animaattorin käsissä. On työkaluna sitten tietokone, kamera tai kynä ja paperi. (Lehtinen 2013.6.) Voisi siis sanoa, että animaatio tuottaa lisäarvoa infograafikalle ainakin puhaltamalla liikkumattomiin kuvaajiin eloa herättämällä ne henkiin.

Animaation keinoin näille infograafisille kuvaajille on mahdollista antaa myös luonnetta. Miten kuvaajat ilmestyvät näytölle, ovatko ne raskaan vai kevyen tuntuisia, onko niihin liittyvä liike vilkasta vai rauhallista? Minkälaisia tuntemuksia animaatio katsojassa siis herättää. Animaatiossa oleellisempaa on antaa liikkeelle tyyli kuin saada esineet vain liikkumaan (Laybourne 1998.58). Animaation tarkoitus on siis herättää erilaisia tuntemuksia ja kokemuksia katsojassa, joita olisi vaikea herättää muulla tavoin kuin antamalla elottomalle liike ja liikkeelle ominaispiirteitä. Liike on myös tärkein elementti myös elokuvassa (Huovila 2006. 79).

Voitaisiin jopa sanoa, että elokuvaa ei ole olemassa. Elokuvahan koostuu perättäisistä liikkumattomista kuvista. Animaatio niin kuin elokuvakin syntyy siis katsojan mielessä, kun liikkumattomia kuvia näytetään nopeaa tahtia peräkanana. (Lehtinen 2013.8.) Tästä päästään siihen, että elokuvalla ja animaatiolla on todella paljon yhteistä ja ne herättävät samaan mekaniikkaan perustuen kiinnostusta katsojissa. Elokuva ja animaatio on siinä mielessä ainutlaatuisia, että ne yhdistävät visuaalisen ja äänellisen stimulaation.

Kognitiivisen neurotieteen tutkimusten perusteella, elokuvalla ja näin myös animaatiolla on myös voimallinen kyky ohjailla aivojen aktiviteettiä ja silmien liikkeitä (Wikipedia 2014f). Tämän perusteella voisi melkein sanoa, että hyvä animaatio kaappaa katsojansa aivot. Psykologisissa tutkimuksissa on todettu, että liike kiinnittää huomion (Wikipedia 2014f). Toisaalta katsojan huomio on hyvä rikkoa välillä animaatiossa. Tämä siitä syystä, että saadaan katsoja kiinnittämään huomio seuraaviin tärkeisiin kohteisiin ruudulla. Tähän tarkoitukseen voidaan käyttää mitä tahansa liikettä, kunhan se siirtää katsojan huomion. Animaation vetovoima on kuin pieni lapsi, joka hyppää ylös alas ja huutaa saadakseen huomiosi (Sanders 2015).

Animaatio on myös hyvä työväline brändiviestinnässä. Sen avulla on helpompi esittää konsepteja ja ideoita kuin pelkästään tekstillä ja kuvituksella. Sen välityksellä on myös nopeaa laukaista positiivinen tunnereaktio ja liittää se brändiin. (Begeron 2012.)

Eräällä internet-sivustolla oli hyvä seitsemän kohdan lista miksi yritysten tulisi käyttää 3D -animaatiota. Mielestäni lista sopii suurelta osin myös animoituun 2D -infografiikkaan.

Miksi siis käyttää infografiikkaesityksissä animaatiota (Efford 2014.) :

1. Animaatio näyttää nopeasti visuaalisen yhteenvedon
2. Animaatio on dynaaminen ja aikajaksollinen media
3. Animaatio kiinnittää helposti huomion
4. Animaation välityksellä voi näyttää sen mitä ei voi valokuvata tai videokuvata.
5. Animaation välityksellä voi myös näyttää sellaista mitä ei ole vielä tehty tai mitä ei ole tapahtunut
6. Animaatio antaa yrityksestä hienostuneen kuvan
7. Animaation välityksellä voidaan korostaa tyyliä ja loistoa

Tietysti monet edellä mainituista kohdista ovat riippuvaisia siitä, kuinka laadukkaasti animaatio on toteutettu. Jos animaatio ei ole ammattimaisesti toteutettu, voi lopputulos olla täysin päinvastainen kuin yllä olevassa listassa. Eräällä toisella sivustolla oli vastaavanlainen viiden kohdan lista, mutta mielenkiintoisin väite sivulla oli se, että animaation välityksellä viestitty informaatio jää 58 prosenttia paremmin mieleen kuin esimerkiksi tavallisesta lehdestä luettuna. Tämä siitä syystä, että animaatio stimuloi kumpakin aivopuoliskoa. Oikea aivopuolisko pitää animaatiosta, koska se synnyttää tunteita ja tuntemuksia. Vasen aivopuolisko muuttaa ajatuksia kuviksi mahdollistaen viestinnän vasenta aivolohkoa käyttäville tavalla, jota ei voitaisi saavuttaa pelkästään sanoilla. (Three motion 2013.)

Yllä käytyjen hyötyjen lisäksi video ja tätä kautta myös animaatiot ovat lyöneet rytinällä läpi sosiaalisessa mediassa (some). Animaatioklippit on siis helppo jakaa ja markkinoida eri some-kanavien kautta ja se on tehokas viestintäväline. Tällä hetkellä videosisällön jakaminen somessa on kasvussa. Vuonna 2014 selkeästi suurin osa 40–60-vuotiaista suomalaisista on lopulta some-kanavien ulottuvissa. Nyt myös keski-ikäiset jakavat sisältöä ko. kanavien kautta. (Kurio 2014.)

4 Yhteenveto ja pohdinta

”Mikä on Metropolia?”, animoitu infograafinen yleisesitys oli äärimmäisen mielenkiintoinen ja opettavainen projekti. Olen aiemmin työskennellyt vastaavien videotuotantojen parissa mutta en ole koskaan aiemmin tehnyt yhtä laajaa animaatiota taikka perehtynyt infografiikkaan näin syvällisesti. Kummassakin osa-alueessa oli paljon opittavaa.

Projekti koostui useasta vaiheesta. Niihin kuuluivat seuraavat: ideointi, kuvakäsikirjoitus ja graafinen suunnittelu, animaation suunnittelu ja toteutus, esityksen koostaminen, hienosäätö ja julkaisu. Jokaisessa vaiheessa oli omat haasteensa mutta niiden kautta myös oppinsa.

Ideointi oli tärkeä lähtökohta tietenkin koko toteutukselle. Tässä vaiheessa määritettiin esityksen sisällön laajuus ja toteutustapa. Ideoinnin vaiheessa haasteita loi muun muassa se, että en omannut sisällöllistä asiantuntijuutta aiheesta. Se tietenkin rajoitti omalta osaltaan ideointia. Miten lähestyä aihetta, mitkä aihealueen esittämisen haasteet yleensä ovat kohdeyleisön kannalta? Näihin asioihin tuli selkeyttä tietysti vaiheittain ideoinnin edetessä.

Avoin keskustelu Metropolian viestintäyksikön kanssa oli avainasemassa. Heillä oli asiantuntijuus liittyen esitettävään sisältöön ja kohdeyleisöön. Oppina tästä voisin nostaa esille sen, että kannattaa tutustua kaikenlaisiin saatavilla oleviin materiaaleihin niin syvällisesti kuin mahdollista ja aina, kun materiaaleja läpi käydessä herää kysymys niin kirjoittaa se ylös. ”Ei ole olemassa tyhmiä kysymyksiä”, pätee myös tähän. Kannattaa kysyä sisältöasiantuntijalta kaikki, mitä mieleen vaan juolahtaa, koska koskaan ei tiedä, miten merkityksellinen vastaus tulee olemaan toteutuksen kannalta. Vaikka asiakas olisikin asiantuntija sisällön suhteen, hän ei ole välttämättä ajatellut asiaa samasta näkökulmasta aikaisemmin. Kysyminen ja avoin keskustelu kannattavat aina. Tähänkin vaiheeseen kuului aika paljon iteraatiota, ja toteutuksen sisällön määrä ja rajaus muutuivat. Itse olisin ennemmin keskittynyt pelkästään avainlukujen infograafien animointiin. Olisin rajannut esityksestä pois niin strategian kuin osaamisalueet, tutkintonimikkeet ja esimerkkiprojektit.

Kuvakäsikirjoitus ja graafinen suunnittelu oli seuraava vaihe projektissa. Tässä vaiheessa alkoi hahmottumaan visuaalisesti toteutuksen ulkoasu ja alustavasti animaation eteneminen. Eli ideoinnin tuotokset saivat konkreettisemmän muodon ja rakenne alkoi hahmottua. Tämän vaiheen merkittävin haaste, jonka nostaisin esille, oli yhteisen ter-

minologian löytäminen. Kaikenlaisen ns. ammattislangin käyttö voi aiheuttaa väärinymmärryksiä.

Tästä syystä koitin kuvailla mahdollisimman selkeästi ilman jargonia kuvakäsikirjoituksen jokaisen eri kohtauksien sisällön, ja miksi olin päätenyt visuaalisessa suunnittelussa mihinkin ratkaisuun. Ammattislangin käyttäminen johtaa auttamatta väärinkäsityksiin silloin, kun työskennellään muiden kuin oman alan asiantuntijoiden kanssa.

Hyvä esimerkki terminologian väärin ymmärtämisestä on aiemmista projekteista, joita olen tehnyt. Sana dynaaminen on aika usein viestinnän kanssa työskennellessäni tarkoittanut liikkuvaa kuvaa internet-sivulla, kun taas itse olen ymmärtänyt termin siten, että kyseessä on toiminnallisuus, jonka välityksellä jokin sisältö päivittyy automaattisesti internet-sivulle toisesta lähteestä. Animaatiossa ja visuaalisessa suunnittelussa on myös paljon termejä, jotka ovat hyvinkin kuvaavia ja yksiselitteisiä samalla alalla työskenteleville, mutta eivät avaudu ilman selittämistä muille.

Animaation suunnittelu- ja toteutusvaiheessa siirryttiin kuvakäsikirjoituksesta tekemään varsinaista esitystä. Koska aiempi kokemukseni animaation tekemisestä oli kohtalaisen vähäistä, tein käsi kädessä suunnittelua ja toteutusta. Tällä tarkoitan sitä, että koska en tiennyt, mikä kaikki olisi kohtalaisessa ajassa mahdollista toteuttaa esityksessä, niin suunnittelu tapahtui samalla, kun kokeilin, miten saisin toteutettua kuvakäsikirjoitusvaiheessa ideoituja kohtauksia mahdollisimman lähelle alkuperäistä ideaa. Suurin haaste oli uuden työkalun Adobe After Effects -ohjelman opettelu. Ohjelmankäytön opiskelu tapahtui opetusvideoiden välityksellä, joita löytyy esimerkiksi Adoben internet-sivuilta. Toinen hyvä lähde opetusvideoiden suhteen on lynda.com. Itse en tässä projektissa käyttänyt ko. lähdettä, koska löysin kaiken tarvitsemani muualta internetistä. Tähän vaiheeseen liittyi myös, jonkin verran iteraatiota. Se osittain kertoo siitä, että mahdollisesti en onnistunut täydellisesti kuvailemaan Metropolian viestintäyksikölle esityksen etenemistä. Toisaalta on myös mahdollista, että ensimmäinen versio animaatiosta herätti uusia ideoita, miten asiat voisi tämän median välityksellä esittää.

Esityksen koostamisvaihe sujui ilman suurempia haasteita, koska olen käyttänyt samaa Adobe Premiere-videoeditointiohjelmia aiemminkin. Ainoastaan uuden CS 6-version käyttöliittymän opettelu vaati totuttelua. Esityksen tekeminen sovittuihin videoformaatteihin ei ollut haasteellista. YouTube-version formaatin tiedot hankin YouTuben tukisivustolta.

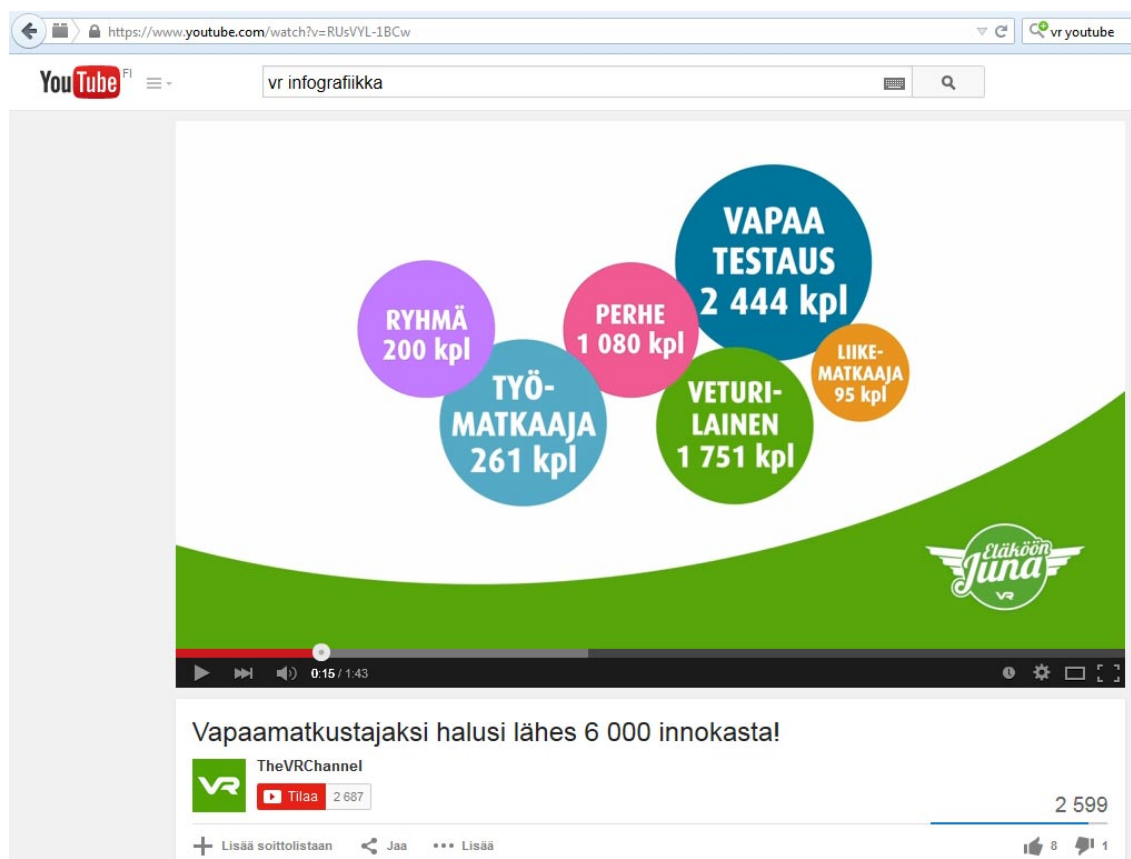
Esityksen julkaisemisesta YouTubessa vastasi Metropolian viestintäyksikkö. Jälkihoitollisena toimenpiteenä toimitin alkuperäistiedostot ja ohjeet, kuinka niitä voi käyttää, ja miten ja missä koostaa, jos esitykseen halutaan jatkossa tehdä muutoksia. Itse oletin, että kysymyksessä olisi ollut kertakäyttöinen esitys, jota hyödynnetään tietyn aikaa. Jokainen kohta esityksessä on oma tiedostonsa, joten on kohtalaisen helppoa tehdä aina vain tarvittavaan kohtaukseen muutoksia ja korvata kyseinen kohta uudelleen koostettaessa.

Tietyissä mielessä animaation työläys yllätti suuresti. Rinnastin tiedostamatta projektin vastaavaan videotuotantoon, mikä oli virhe. Kummankinlaisessa projektissa on paljon samankaltaisuuksia mutta työn painotus on erilainen. Videotuotannossa itse olen painottanut hyvään käsikirjoitukseen, suunnitteluun ja kuvaukseen. Jos nämä ovat hallinnassa, lopputuloksesta tulee hyvä. Editointiohjelmaa käytetään vain otoksien yhdistämiseen, koska hyvin kuvattu materiaali on jo kuvausvaiheessa leikattu. Animaatiossa painotus on toki myös hyvässä suunnittelussa ja käsikirjoituksessa, mutta toteutuspuoli tapahtui tässä tapauksessa sovelluksessa ja suuri painoarvo tulee liikkeille, niiden suunnittelulle ja hiomiselle.

Animaation osalta suurimpia oppimisia oli tietenkin uuden ohjelman Adobe After Effectsin oppiminen, mutta myös ihan teoriapuolelta jäi monia tärkeitä asioita mieleen. Animaatio vaatii paljon suunnitelmallisuutta varsinkin liikkeiden osalta, missä järjestyksessä, nopeudella, mihin suuntaan ja mihin elementtien liikkeet lopulta päätyvät ruudulla vai poistuvatko ne kokonaan ruudulta? Kaiken tämän tarkoitus on tietenkin ohjailta katsojaa näkemään asiat oikeassa järjestyksessä, antaa ruudulla näkyvälle informaatiolle hierarkia ja pitää katsojan mielenkiintoa yllä. Animaation ja sen tyylin on tarkoitus myös herättää tuntemuksia katsojassa. Ei ole ihan sama, millaisia ratkaisuja tekee kunkin elementin animoinnin suhteen. Liikkuuko elementti nopeasti vai hitaasti, epämääräisesti, suoraviivaisesti jne? Kaikki antavat oman mausteensa ruudulla näkyvään kokonaisuuteen.

Kannattaako sitten animoitua infografiikkaa käyttää viestinnässä työläyden ja mahdollisesti videotuotantoa korkeampien kustannusten takia? Mielestäni kyllä, koska animaatio vaikka onkin jo kauan aikaa sitten käyttöön otettu media, on edelleenkin hyvin mahdollinen. Tämän ovat myös yritykset huomanneet. Esimerkiksi VR on tuottanut animoitua infografiikkaa ja levittänyt sitä omassa YouTube-kanavassaan. Esimerkkinä voisin

nostaa vapaamatkustaja kampanjaan liittyvän infograafisen animaation. Linkki ko. esitykseen löytyy lähdeluettelosta. VR:n Vapaamatkustaja markkinointikampanjan animoitu infograafinen esitys on konstailematon, yksinkertainen mutta samalla viihdyttävä. Näen heidän toteutuksessaan paljon samoja piirteitä, joita koitin saada näkymään omassa esityksessäni. Muualta YouTubesta löytyy myös aiempia VR:n käyttämiä animoituja infograafisia esityksiä.



Kuvio 11. VR:n YouTube -kanavasta löytyy esimerkki animoidun infografiikan käytöstä markkinointi kampanjassa (TheVRChannel 2014).

Animaation vetovoima yhdistettynä infografiikan selkeyteen ja nopeaan omaksuttavuuteen kertoo katsojalle paljon ja mielenkiintoisesti lyhyessä ajassa. Tämä tietenkin vaatii hyvää ja ammattimaista suunnittelua ja toteutusta. Vaikka animaation tekeminen on työlästä, hidasta ja näin ollen kallista, ei monikameratuotantokaan esittelyvideoissa ole ilmaisia. Mielestäni animaatio antaa hyvää vastinetta rahalle, jos kyseistä tuotosta on tarkoitus käyttää viestinnässä tai markkinoinnissa suhteellisen pitkän ajan. Nopeasti päivittyvää informaatiota sen sijaan en julkaisisi animaation välityksellä.

Omasta mielestäni onnistuin hyvin tekemässäni animoidussa infograafisessa yleisesityksessä ”Mikä on Metropolia?”. Se kertoo infograafein, kuvin, tekstein ja animaation keinoin ydinasiat Metropolista ja tukee tyylillään Metropolian brändiviestiä. Sain esityksestäni hyvää palautetta niin Metropolian viestintäyksiköltä kuin muiltakin, joille olen esitystä näyttänyt. Olen tyytyväinen lopputulokseen, vaikka projektin toteutus venähti-kin paljon siitä, mitä alun perin ajattelin sen kestävän. Projekti oli erittäin opettavainen ja arvokas kokemus mahdollisia tulevaisuuden työtehtäviä ajatellen.

Lähteet

Cairo, Alberto 2013. The functional Art. Berkley, CA: New ride

Begeron, Al 2012. Contagious-ideas.com, Why is animation popular? [verkkodokumentti]

<<http://contagious-ideas.com/animation-popular/>>(luettu 15.10.2014)

Creative Commons 2014, Licences [verkkodokumentti]

<http://creativecommons.org/licenses/>

(luettu 10.11.2014)

DV wiki 2007, kuvakoot [verkkodokumentti]

<<http://www.dv.fi/wiki/index.php/Kuvakoko>>

(luettu 10.11.2014)

Efford, Mike 2014. Marketing With Computer Animation:7 Reasons Why Your Company Should Use It [verkkodokumentti]

<<http://www.mike-efford-motion-design.com/7ReasonsWhy1.htm>>

(luettu 10.3.2015)

Elokuvantaju 2014, Huomiopiste [verkkodokumentti]

<<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/jalkituotanto/huomiopiste.jsp>>

(12.11.2014)

Huovila, Tapani 2006. "Look" – visualisoi viestisi. Helsinki: Inforviestintä Oy.

Krasner, John 2008. Motion graphic design, applied history and aesthetics. Oxford: Focal Press

Kurio, SOME-markkinoin trendit 2014 [verkkodokumentti]

<http://kurio.fi/kurio/wp-content/uploads/2013/12/Kurio-some-markkinoinnin-trendit-2014-low-res.pdf>

(luettu 15.2.2015)

Kuusela, Vesa 2000. Tilastografiikan perusteet. Helsinki: Oy Edita Ab

Laybourne, Kit 1998. The Animation Book. New York: Three Rivers Press

Lehtinen, Jani 2013. Animaation historia. Helsinki: Finn Lectura.

Metropolia, tietoa Metropoliaista [verkkodokumentti]

<http://www.metropolia.fi/tietoa-metropoliasta/>

(luettu 15.8.2014)

Sanders, Andrien-Luc 2015. What Is Attraction In Animation [verkkodokumentti]

<http://animation.about.com/od/faqs/f/What-Is-Attraction-In-Animation.htm>

(luettu 10.3.2015)

Three motion 2013. 5 reasons to use animation[verkkodokumentti]

<http://threemotion.co.uk/5-reasons-to-use-animation/>

(luettu 10.3.2015)

Tufte, Edward R 2001. The Visual Display of Quantative Information. Cheshire, Connecticut: Graphics Press LLC. 2nd edition.

Yle 2014, Kuvakoot [verkkodokumentti]

<<http://yle.fi/vintti/yle.fi/mediakompassi/mediakompassi/4-6-luokkalaiset/kuvakoulu/kuvan-lumo/kuvakoot.htm> >

(luettu 10.11.2014)

YouTube Help 2014, Advanced settings[verkkodokumentti]

<https://support.google.com/youtube/answer/1722171?hl=en>

(luettu 10.11.2014)

White, Tony 2006. Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator. Oxford: Focal Press

Wikipedia 2014a. Aspect ratio [verkkodokumentti]

<http://en.wikipedia.org/wiki/Aspect_ratio_%28image%29 >

(luettu 19.02.2014)

Wikipedia 2014b, infografiikka. [verkkodokumentti]
<<http://fi.wikipedia.org/wiki/Infografiikka> >
(luettu 10.11.2014)

Wikipedia 2014c, Adobe After Effects [verkkodokumentti]
<http://fi.wikipedia.org/wiki/Adobe_After_Effects>
(luettu 1.11.2014)

Wikipedia 2014d, Three-act structure.[verkkodokumentti]
<http://en.wikipedia.org/wiki/Three-act_structure>
(luettu 4.12.2014)

Wikipedia 2014e, Safe area(television) [verkkodokumentti]
<http://en.wikipedia.org/wiki/Safe_area_%28television%29>
(luettu 19.02.2014)

Wikipedia 2014f, Psychology of film [verkkodokumentti]
<http://en.wikipedia.org/wiki/Psychology_of_film>
(luettu 20.12.2014)

Kuvalähteet

Metropolia 2013, vuosikertomus [verkkodokumentti]
<http://vuosikertomus.metropolia.fi/2013/fi/metropolia-lyhyesti>
(luettu 10.11.2014)

Metropolia 2014, värit[verkkodokumentti]
<<https://tuubi.metropolia.fi/portal/fi/group/tuubi/henkilokunnalle/viestinta-ja-markkinointi/graafinen-ohjeisto/typografia/varit>>
(luettu 01.04.2014)

TheVRChannel 2014, Vapaamatkustajaksi [verkkodokumentti]
<<https://www.youtube.com/watch?v=RUVYL-1BCw>>
(luettu 10.03.2014)

Liitteet

“Mikä on Metropolia?” – Animoitu infograafinen yleisesitys



Kuvakäsikirjoitus

