



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Camilla Arjasmaa

Sosiaalipsykologian hyödyntäminen valistavan animaation suunnittelussa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

7.11.2018

Tekijä(t) Otsikko	Camilla Arjasmaa Sosiaalipsykologian hyödyntäminen valistavan animaation suunnittelussa
Sivumäärä Aika	26 sivua + 1 liite 7.11.2018
Tutkinto	Medianomi
Tutkinto-ohjelma	Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t)	Lehtori Ale Torkkel
<p>Opinnäytetyö tutkii sosiaalipsykologian hyödyntämistä valistavan animaation suunnittelussa. Tavoitteena opinnäytetyössä on selvittää, onko sosiaalipsykologian kentällä tehtyjen tutkimusten ja sitä kautta saatujen tutkimustulosten hyödyntäminen suunnittelussa tehokasta. Työssä tutkitaan, voiko näillä valinnoilla vaikuttaa katsojan tunnetilaan tai aikaansaada toimintaa. Tavoitteena on myös syventää tekijän ammattitaitoa visuaalisen viestinnän saralla.</p> <p>Opinnäytetyö on toiminnallinen. Työ rakentuu kirjallisesta tutkimuksesta ja toiminnallisesta osuudesta. Opinnäytetyön kirjallisessa osassa esitellään sosiaalipsykologian konseptina tähän projektiin nähden. Esitettyä hyödyntämällä kerätään käytännöllistä tietoa käytettäväksi suunnitteluprosessissa. Työssä esitellään tutkijoita, heidän tutkimuksiinsa ja näiden tutkimusten tuloksia. Tutkittiin seuraavia aiheita: tunteita, empatiaa, käyttäytymistä, motivoitumista sekä väreihin liittyvää aineistoa.</p> <p>Toiminnallisessa teososassa tekijä animaation, joka kertoo maidontuotannon vaiheista. Toimitettiin työn kokonaan itsenäisesti. Suunnitteluprosessin aikana implementoidaan teoriaosuuden tietoja käytäntöön aina kun mahdollista. Esitellään valistavia animaatioita ja reflektoidaan miksi ne ovat vaikuttaneet minuun katsojana. Suunnitteluvaihtoehdot perustuvat aiempaan tutkimukseen. Viimeisessä osiossa kootaan yhteen ajatukset, löydökset ja oivallukset.</p> <p>Tekninen toteutus ja tekniikat eivät ole pääosassa opinnäytetyössä. Kohteena on pääosin suunnitteluprosessi teknisen toteutuksen takana. Tekijä koki, että hänen suunnitteluprosessinsa kehittyi sosiaalipsykologian hyödyntämisen ansiosta.</p>	
Avainsanat	graafinen suunnittelu, suunnitteluprosessi, animaatio, sosiaalipsykologia

Author(s) Title	Camilla Arjasmaa Utilizing social psychology in designing an educative animation
Number of Pages Date	26 pages + 1 appendices 7 November 2018
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor(s)	Ale Torkkel, Senior Lecturer
<p>This thesis examines the utilization of social psychology in designing an animation. The goal of thesis was to study whether the research and the resulting findings done in the field of social psychology would be applicable in an effective design process. Author was interested if she could utilize those findings to affect the viewer's emotional state or to encourage a certain behavior. Author's objective was also to deepen my professional skills in visual communication.</p> <p>This thesis is a functional thesis and consists of a written study and designed animation. In first part of this thesis author explains social psychology as a concept regarding to this project. By utilizing this theory, author collect useful information to be used in this project. Author presents researchers, their studies and the results of these studies. The subjects investigated include feelings, empathy, behavior, motivation and color-related material.</p> <p>In the functional part of this thesis author designed an animation depicting milk production. Author carried out all the work entirely independently. In the design process author implemented the theoretical part into the design process when applicable. Educative exemplary materials are presented, and author reflects why they have influenced her as a viewer. Design choices are based on author's research. In the final part author sums up her thoughts, findings and insights.</p> <p>Technical implementations of the work and the techniques are not presented in detail in this thesis. Focus is mainly on the design process beyond the technical execution. The author felt that his design process developed thanks to the utilization of social psychology.</p>	
Keywords	graphic design, design process, animation, social psychology

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Sosiaalipsykologiaan tutustuminen ja tutkimusten esittely	2
2.1	Tunteet	2
2.2	Empatia	5
2.3	Värit	6
2.4	Motivoituminen ja toiminta	8
3	Valistavien materiaalien tutkiminen sosiaalipsykologian näkökulmaa hyödyntäen	10
4	Oma animaatioprojekti: Sosiaalipsykologian hyödyntäminen animaation suunnittelussa	15
4.1	Suunnittelun aloitus ja tyyli	15
4.2	Värien valinta	16
4.3	Kuvitustyyli	17
4.4	Äänimaailma	20
5	Yhteenveto	22
	Lähteet	24
	Liitteet	
	Liite 1. Ohje animaation katseluun	

1 Johdanto

Opinnäytetyöni rakentuu kirjallisesta tutkimusosuudesta ja sen pohjalta toteuttamastani toiminnallisesta teososuudesta. Tavoitteeni on löytää resepti valistavalle animaatiolle, joka vaikuttaa katsojaan mahdollisimman voimakkaasti. Toteutan opinnäytetyöni myös oman oppimisen näkökulmasta. Tavoitteeni on suunnittelijana kehittää taitojani uudelle tasolle ja omaksua uusia näkökulmia suunnitteluprosessieni tueksi.

Tarkastelen opinnäytetyöni ensimmäisessä osassa sosiaalipsykologian tutkimuksia ja löydöksiä. Osio koostuu taustatutkimuksen sekä viitekehyksen rakentamisesta. Tutkin avoimin mielin sosiaalipsykologian kenttää. Olen aina kokenut sosiaalipsykologian erittäin kiinnostavana ja uskon, että se tarjoaa paljon tietoa ja keinoja visuaalisen suunnittelun avuksi. Tavoitteeni on siis löytää tutkimustietoa, jota pystyn myöhemmin hyödyntämään omassa suunnitteluprosessissani. Minua kiinnosti erityisesti elämyksellisyys ja asenteisiin vaikuttaminen. Haluan tutkia, onko olemassa visuaalista reseptiä, jolla saan katsojan reagoimaan näkemäänsä. Mietin, miten voin visuaalisilla valinnoillani vaikuttaa siihen, minkälaisia tunteita tai parhaillaan jopa toimintaa animaatio aikaansaa.

Aikeeni on toteuttaa valistava animaatio maidontuotannosta. Toiminnallisessa teososuudessa pyrin hyödyntämään tutkimusosuuden tietoa suunnitteluprosessissa. Käyn läpi esimerkkejä valistavista animaatioista. Pohdin, voinko vetää lankoja yhteen asioiden välillä. Koen kiinnostavana sen, voiko sosiaalipsykologian hyödyntämisestä suunnittelussa saada todellista hyötyä lopputuloksen vaikuttavuuden kannalta.

Valitsin opinnäytetyöhöni tämän tulokulman, koska olen kiinnostunut yhteiskunnallisesta vaikuttamisesta visuaalisin keinoin. Tein vuosia sitten suuren elämäntapamuutoksen ja ryhdyin vegaaniksi. Aiheesta ja motiiveistani puhuessani olen huomannut, miten vaikeaa ihmisten on vastaanottaa ja käsitellä epämiellyttävää informaatiota. Minua kiinnostaa tämä ilmiö. Olen ymmärtänyt, kuinka tärkeää on, miten kuulijalle esittää asiat. Minua kiinnostaa tutkia, miten voin visuaalisin keinoin esittää katsojalle lähtökohtaisesti ikäviä asioita niin, että kiinnostus pysyy yllä. Pyrin tukimaan, miten voin vaikuttaa katsojan tunteisiin ja parhaimmillaan saada aikaan toimintaa.

2 Sosiaalipsykologiaan tutustuminen ja tutkimusten esittely

Sosiaalipsykologia on yhteiskuntatiede, jonka voisi määritellä lyhyesti seuraavasti: tiede tutkii yksilöiden välistä vuorovaikutusta ja ryhmätoiminnan säännönmukaisuuksia. Sosiaalipsykologia on moniaineellinen ja monitahoinen tiede, jonka tutkijat eivät ole yksimielisiä tieteensä peruskysymyksistä. Helkama, Myllyniemi ja Liebkind määrittelevät peruskysymykset seuraavasti: ”Mikä on ihmisen sosiaalinen luonne? Mikä on yksilön ja yhteiskunnan suhde? Miten ihmisten arvot ja asenteet syntyvät? Voidaanko ryhmien väliset konfliktit poistaa?” (Helkama, Myllyniemi & Liebkind 1999, 15) Mielestäni he havainnollistavat tilannetta osuvasti kirjassaan. Kuvitellaan, että sosiaalipsykologian kenttä on kuin jättimäiset kangaspuut, joita on samanaikaisesti kutomassa kymmeniä tuhansia kankureita. Osa kutoo omaa kuviotaan, eräät kutovat malliaan yhdessä, toisaalla taas puretaan kangasta jostain päästä. Kuitenkin osa kuvioista ja kankaan juonteista on voimakkaana nähtävissä. (Helkama, Myllyniemi & Liebkind 1999, 20.)

2.1 Tunteet

Kirjailija Antoine de Saint-Exupéry'n kirjoittaa tunnetussa Pikku Prinssi -kirjassaan seuraavasti: ”Ainoastaan sydämellä näkee hyvin. Tärkeimpiä asioita ei näe silmällä” (Kuvio 1).

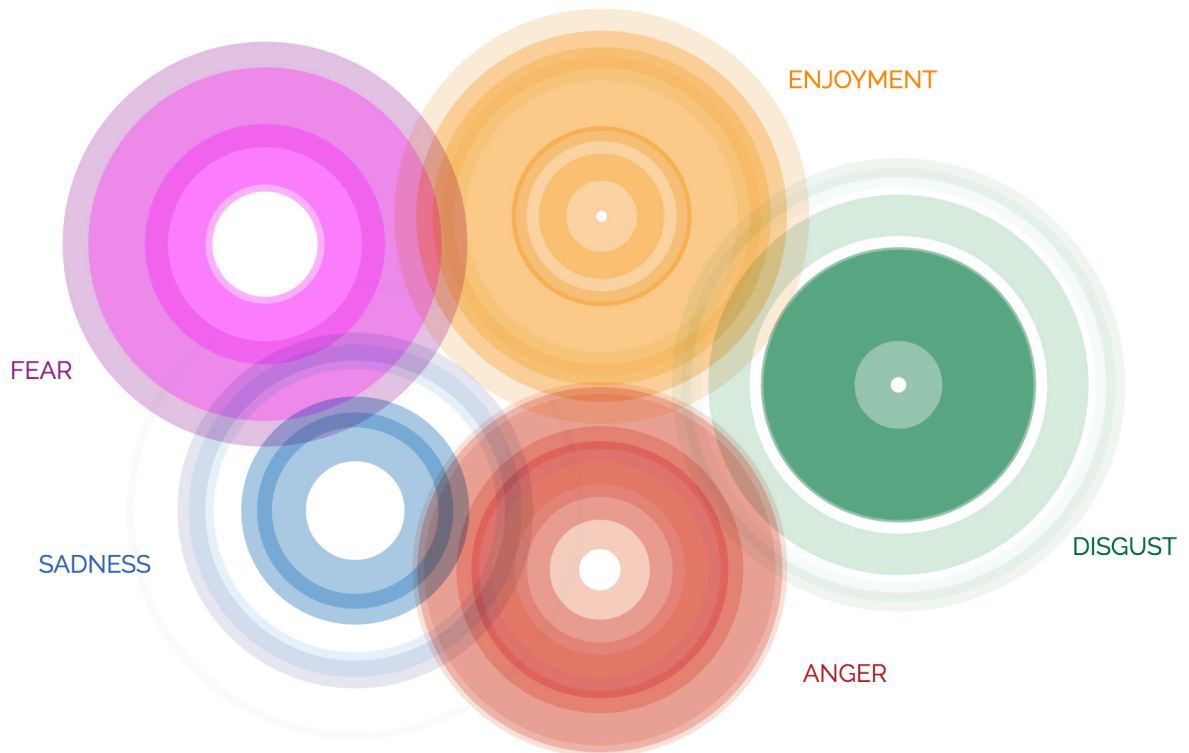


Kuvio 1. Pikku Prinssi (Le Petite Prince) on tunnettu ranskalainen pienoisromaani, joka julkaistiin vuonna 1943. Filosofisessa sadussa kerrotaan vertauksien avulla ihmisen onnen tavoittelusta. (Les Voix Du Monde 2016.)

Arjessa tunteet on helppo huomioida, ja tunnekäsitteillä puhuminen on tavallista. Asiaa voisi havainnoida esimerkiksi näillä ilmaisuilla: menetykset aiheuttavat surua ja saavutukset onnea. Tieteessä tunteista puhutaan emootioina. Emootiot koostuvat kokonaisuudesta, johon vaikuttaa muun muassa elämyslaatu, neurofyysiset muutokset, ilmeliikkeet, käyttäytymisvalmius ja kognitiiviset arvioinnit. Tunteet ovat psykologinen kokemus, joka saa aikaan tunnetilan. Tunteet vaikuttavat keskeisiin kognitiivisiin toimintoihin sekä tietoisella että tiedostamattomalla tasolla. Van Gorp ja Adams kertovat esimerkin uudenpien autojen hälytysäänistä. Jos käynnistää auton ja lähtee liikkeelle, muttei laita itselleen turvavyötä, alkaa häiritsevä hälytysääni soimaan taustalla. Ääni ei lopu ennen kuin turvavyö on kiinnitetty. Tämä on esimerkki tehokkaasta tunnesuunnittelusta. Negatiiviset tunteet kannustavat meitä välttämään, tiettyä toimintaa. Hälytysääni on tarkoituksenmukaisesti suunniteltu olemaan epämiellyttävä laukaistakseen tarpeen välttää sitä. Designilla pyritään usein saamaan aikaan tunteita. Aivotutkija ja neurologi Antonio Damasion mukaan yksilöt yleensä perustelevat tehneensä tilanteissa päätöksiä punnitsemalla plus- ja miinukset. Toiminta ja käytös kuitenkin usein rakentuvat päinvastaisesti, useimmiten teemme päätöksiä tunteiden pohjalta. Tämän teorian perusteella tunteet hallitsevat päätöksen tekoa, koska ne laukaistavat ja motivoivat käyttäytymistä. (Van Gorp & Adams 2012.)

Antonio Damasio on myös tutkinut potilaita, joiden etuotsalohko -manteliumakejärjestelmä on vaurioitunut. Potilaiden älykkyydosamäärä ja päättelykyky olivat pysyneet normaalina, mutta he olivat menettäneet kosketuksensa tunnekokemuksiinsa, joten he tekivät huonoja valintoja esimerkiksi työelämässä tai henkilökohtaisissa asioissa. Damasio onkin esittänyt, että tunteet ovat välttämättömiä järkevän päätöksenteon kannalta. (Goleman 1995, 48-49.)

Etsiessäni tunteisiin liittyvää tutkimusaineistoa törmäsin useasti psykologi Tohtori Paul Ekmanin töihin. Ekman on ansioitunut yhdysvaltalainen tutkija, joka tunnetaan työstään erityisesti ilmeiden ja tunteiden tutkimuksen saralla. Vuonna 2014 Paul Ekman ja Dalai Lama kohtasivat ja aloittivat mielenkiintoisen yhteistyöprojektin, jonka lopputuloksena syntyi Atlas of emotion -verkkosivu. Atlas of emotion on interaktiivinen työkalu, joka antaa ihmisille neuvoja ja keinoja tunteiden hallintaan. Sivuston tavoite on visualisoida psykologian kentältä tutkittua tietoa tunteista. Ekman toteutti sivustoa varten vuonna 2014 kyselytutkimuksen liittyen tunteiden universaaliuteen. Kyselyn otanta oli laaja: se lähetettiin sähköisesti yhteensä 248 tutkijalle, jotka tekivät tutkimuksia tunne kentällä. Kyselyyn



Kuvio 2. Paul Ekmanin kyselytutkimuksen perusteella ihmiset kokevat universaalisti seuraavat tunteet: viha, pelko, inho, suru ja nautinto. (Atlas of Emotions 2012.)

vastanneista 88 prosentin kanta oli, että universaaleja tunteita on olemassa. Vastaajista 66 prosenttia koki, että on universaalisti olemassa tapahtumia, jotka laukaitsivat tiettyjä tunteita. Tutkimuksen perusteella valtaosa tunteiden parissa työskentelevistä tutkijoista oli sitä mieltä, että on viisi empiirisesti havaittavaa tunnetta: viha (anger), pelko (fear), inho (disgust), suru (sadness) ja nautinto (enjoyment) (Kuvio 2). Näiden tunteiden kintereillä vahvistettiin myös häpeä, yllätys ja hämmennys. (Ekman 2016.)

Ajatellen omaa suunnitteluprosessiani olisi varmasti toimiva valinta tarttua joihinkin näistä universaaleista tunteista. Pelko ja viha ovat ryhmästä mielestäni hankalimmat tunteet, koska niiden kanssa työskentely voi helposti kääntyä itseään vastaan. Tällä tarkoitan, että animaation katsominen saattaa keskeytyä, jos tietty ärtymyksen raja ylittyy. Ajattelen itse, että suru ja nautinto olisivat toimivimmat tunnetavoitteet. Kyseessä on aika perinteinen kaava, mutta toki toimiva: animaation tarinaan voisi saada imua traagisuuden kautta, unohtamatta onnellista loppua.

2.2 Empatia

Empatia viittaa kykyyn lukea muiden mielialoja, ”sävelkorvaa tunteille”. Mitä paremmin ymmärrämme omia tunteitamme, sitä taitavammin havaitsemme muiden tunteita. Tutkiessani asiaa törmäsin mielenkiintoiseen tietoon: pienet lapset ovat syntyessään empaattisia ja kokevat toisten tunteet todella voimakkaasti. Vasta noin vuoden iässä lapselle kehittyy ymmärrys siitä, mikä on omaa hätää ja mikä toisen hätää. (Goleman 1995 130.) Usein tunteet eivät välity vain sanoin, vaan lukuisilla muilla viestinnän tavoilla: äänenpaino, eleet, ilmeet ja niin edelleen. Psykologi Robert Rosenthal kehitti empatiakokeen, joka tunnetaan nimellä PONS (Profile Of Nonverbal Sensitivity). Koe koostuu sarjasta videomateriaalia, jolla nuori nainen esittää erilaisia tunteita (kuvio 3). Videoihin on tarkoituksellisesti piilotettu sanattoman viestinnän signaaleja. Osassa kohtauksissa näytetään naisen kasvot vain lähikuvassa. Videoiden laatu on paikoin sotkettu niin, että



Kuvio 3. Psykologi Robert Rosenthal kehitti PONS-kokeen, jolla pystytään arvioimaan koehenkilön kykyä lukea sanattomia viestejä ihmisen käytöksestä. Kokeen videomateriaaleissa on nuori nainen, joka esittää variaatioita erilaisista tunnetiloista. (Candy 2015.)

osassa niistä äänestä ei saa selvää, jolloin päättelykyky on täysin kuvan varassa. Alkuperäiseen kokeeseen osallistui yli 7000 koehenkilöä 11 eri maasta. Mielestäni ei olekaan yllättävää, että tuloksissa vahvistui seuraava: henkilöt jotka menestyivät kokeessa hyvin, olivat tasapainoisempia, pidetympiä ja seurallisempia sekä herkempiä kuin muut. Kokeen perustella pystyi myös päättelemään, että naiset olivat empaattisempia kuin miehet. (Goleman 1995.)

Olen usein huomannut arkisissa tilanteissa, kuinka tarttuvia tunteet ovat. Pelkkä hymy tuntemattomalta ihmiseltä saattaa tehdä päivästä paremman. Usein tunteet tarttuvat huomaamatta, osana sanatonta viestintää. Ellen Sullin toteutti mielenkiintoisen tutkimuksen aiheesta. Samaan tilaan tuotiin vastakkain istumaan kaksi koehenkilöä. Koehenkilöparit oli pyritty valitsemaan siten, että toinen heistä ilmaisi tunteitaan selvästi voimakkaammin ja toinen henkilö oli pidättyväisempi. Ensin heitä pyydettiin rastiittamaan lomakkeelle tunteet, joita he sillä hetkellä kokivat. Tämän jälkeen lomakkeet kerättiin pois ja koehenkilöt istuivat ääneti vastakkain 2 minuuttia. Kun tuo aika oli kulunut, tuotiin heille uudelleen lomakkeet, jonne ilmoittaa tunteensa. Lähes jokaisen parin kanssa tapahtui seuraavasti: ilmaisukykyisemmän henkilön tunteet tarttuivat hiljaisempaan seuralaiseen. (Goleman 1995.)

Lukemani perusteella päädyin ajatukseen, että yritän luoda kuvittamistani hahmoista mahdollisimman ilmeikkäitä. Sanaton viestintä hahmojen eleillä tai ilmeillä voi vahvistaa animaation sanomaa ja auttaa katsojaa samaistumaan tarinaan.

2.3 Värit

Värit vaikuttavat yksilöihin voimakkaasti. Ne ovat sanaton, suoraan tietoisuuden ohi syvästi vaikuttava ilmiö. Värien vaikutusta on mahdotonta rajata pelkästään optisiin ja fysiologisiin ilmiöihin, koska niin kokemiseen vaikuttaa ratkaisevasti myös kokijan kulttuurinen, sosiaalinen ja emotionaalinen kokemuspohja. (Arnkil 2008, 15.)

Lähdin liikkeelle ajatuksesta, kuinka nappaan katsojan huomion. Arjessa huomaamme mediavirrasta pääasiassa ne asiat, jotka ylittävät tavalla tai toisella huomiokynnyksemme. Ajattelen, että väreillä on tässä suhteessa suuri merkitys. Tiedostan, että niin sanotut huomiovärit ovat tehokkaita katseenvangitsijoita. Tutustuessani lisää asiaan sain

vahvistuksen siihen, että väreillä voi ohjailla huomiota. Lämpimät värit ovat huomioarvoltaan tehokkaita. Näihin väreihin lukeutuvat muun muassa punainen, oranssi ja keltainen. Tätä sovelletaan esimerkiksi liikennemerkkien suunnittelussa (kuvio 4). Näillä väreillä on myös aktivoiva vaikutus, ja ne yhdistetään usein liikkeeseen (Anrkil 2008, 141). Tällaiset dynaamiset värit herättävät enemmän huomiota (Van Gorp & Adams 2012, 121). Viileät sävyt, kuten vihreä, sininen ja violetti eivät herätä huomiota niin tehokkaasti. (Anrkil 2008, 141.)



Kuvio 4. Liikennemerkkien suunnittelussa huomioväreillä on tärkeä rooli. (Tuima 2013.)

Harald Arnkil on koonnut *Värit havaintojen maailmassa* -kirjassaan yhteen monia tutkimuksia väreihin ja tunteisiin liittyen. Patricia Valdez ja Alber Mehrabian ovat yhdysvaltalaisia tutkijoita, jotka tekivät vuonna 1994 perusteellisen tutkimuksen, jolla he pyrkivät selvittämään värien väitetyjä ja todellisia vaikutuksia tunnereaktioihin. Mielestäni tuloksissa oli yllättävää, että itsessään värit eivät saaneet aikaan voimakkaita reaktioita, vaan kyseessä on monen asian summa. Arnkil toteaa että, voimakkaammin koehenkilöihin vaikuttivat värien kirkkaus sekä kylläisyys. Vaaleat sävyt olivat koehenkilöiden mielestä vähemmän hyökkäviä, kun taas tummemmat ja kylläisemmät sävyt aiheuttivat voimakkaampia reaktioita. Värien lämpötilalla on myös merkitystä. Negatiivinen mielikuva syntyy helpommin tummasta väristä, jolla on alhainen kylläisyys. Musta on värinä voimakas ja jopa hyökkävä (Anrkil 2008, 251). Länsimaisessa värisymboliikassa musta yhdistetään usein suruun, pahuuteen tai tietämättömyyteen (Anrkil 2008, 146).

Uskon, että värien valinta on yksi tärkeimmistä vaiheista animaation suunnittelussa. Tutkimani perusteella päättelen, että kannattaa yrittää valita animaatioon sellainen väripaletti, joka sisältää kirkkaita ja kylläisiä sävyjä. Tähtään myös värien valinnassa siihen, että väreissä on lämpöä, jotta ne herättävät huomiota. Mustaa kannattaa varmasti käyttää tehostevärinä, mutta sen käytön kanssa kannattaa olla varovainen, ettei katsoja koe sitä liian hyökkäävänä.

2.4 Motivoituminen ja toiminta

Toiminnan ohjaaminen ja siihen kannustaminen on minulle erityisen kiinnostava aihe. Koen, että tämä on myös aihe, joka ei ole minulle tuttu. Kun aloin kartoittamaan tietoa tätä opinnäytetyötä varten, huomasin aineiston laajuuden. Uskon, että nimenomaan tämän osa-alueen tiedon soveltaminen toisi suurimman hyödyn suunnitteluprosessilleni.

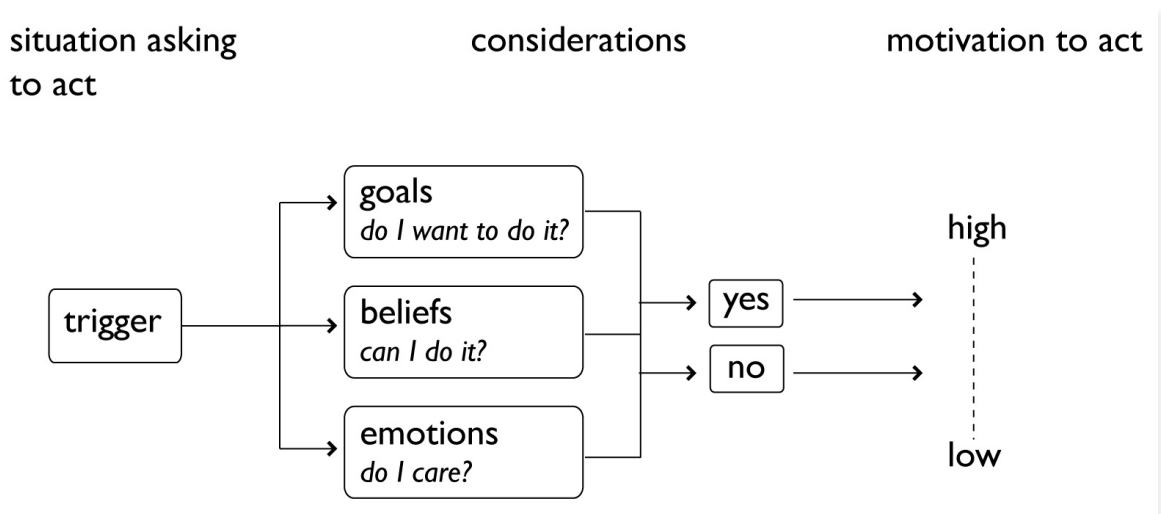
Van Gorp ja Adams kirjoittavat Design For Emotion -kirjassaan käyttäytymiselle suunnittelusta. Yksinkertaisimmillaan se voi tarkoittaa, että käyttäjä ohjataan toimimaan tietyllä tavalla, esimerkiksi painamaan sivulla olevaa painiketta tai tilaamaan uutiskirjeen. Van Gorpin ja Adamsin mukaan emotionaalisen suunnittelun periaatteiden soveltaminen lisää todennäköisyyttä saavuttaa käyttäjässä haluttu käytös tai toiminta (Van Gorp & Adams 2012, 19).

Suunnittelussa haluan ottaa huomioon myös sen, voinko osaltani vaikuttaa katsojan käyttäytymiseen. Helkama esittää, että kun yksilö jättää jotakin tekemättä, emme varmasti voi tietää johtuiko se siitä, ettei hän voinut vai halunnut toimia. Monesti tässä kohdassa on olennaisinta, mitä yksilö uskoo voivansa tehdä. Usko tähän voimiseen luo pohjan tavoitteisiin pyrkimiseksi. Käytännössä tämä tavoitteisiin pyrkiminen eli haluaminen on nimetty psykologian terminologiassa motivaatioksi. (Helkama ym. 1999, 147-148, 150.)

Aloittaessani tutkimukseni ajattelin, että olisi kätevää löytää motivaatioteoria, jota hyödyntää suunnittelussa. Ymmärsin kuitenkin pian, että monet motivaatioteoriat eivät olleet toimiva tapa edetä oman suunnitteluni kannalta. Esimerkiksi yksi tunnetuimmista motivaatioteorioista on Maslow'n tarvehierarkia (Maslow's Hierarchy of Needs). Tässä teoriassa tarpeet on koottu pyramidin muotoon. Ylimmät tarpeet, jotka liittyvät henkiseen kasvuun ja itsensä kehittämiseen, voi täyttää vasta, kun alla olevat tarpeet ovat kunnossa. Alimmissa kerroksissa on kyse perustarpeista, kuten fysiologisista tarpeista ja selviyty-

mistarpeista (McLeod 2017). Suunnittelijana koen, etteivät tällaiset asiat ole omassa käsissäni, joten teorian hyödyntäminen olisi epäluotettavaa. Myöhemmin törmäsin motivaatioteoreetikko Martin Fordin varsin uuteen motivaatioteoriaan (Motivational Systems Theory, MST). Tämän teorian mukaan motivaatio koostuu kolmesta vaiheesta: toiminnan tavoite, selviytymisodotukset sekä tunnelataus (Chambell 2007) (kuvio 5). Käytännössä voisin hyödyntää tätä omassa suunnitteluprosessissani seuraavasti. Toiminnan tavoite: esittäisin katsojalle ratkaisun eli käytännössä päämäärän, toimintatavan. Selviytymisodotukset: tähtäisin animaatioissa sellaiseen tunnelmaan, joka olisi kannustava ja korostaisin, miten helposti tavoitteeseen voi päästä. Tunnelataus: pitäisin huolen siitä, että tunnelataus on tarpeeksi voimakas.

Tarkoitukseni on tehdä animaatio epämiellyttävästä aiheesta. En suinkaan halua, että katsojalle jää ikävä tunne tai syytetty olo. Arvostan itse sellaisia valistavia materiaaleja, jotka tarjoavat jonkinlaisen ratkaisun esitettyyn tilanteeseen. Haluan animaatiolla ohjata katsojaa toimimaan asian eteen ja antaa selkeän viestin, mitä hän voi tehdä asian hyväksi.



Kuvio 5. Martin Fordin motivaatioteorian mukaan ihmisen motivaatioon vaikuttavat kolme asiaa: toiminnan tavoite, selviytymisodotukset sekä tunnelataus. (Kamp 2013.)

3 Valistavien materiaalien tutkiminen sosiaalipsykologian näkökulmaa hyödyntäen

Aloitin suunnittelun pohtimalla omia kokemuksiani. Mietin, minkälainen näkemäni materiaali on vaikuttanut minuun ja parhaimmillaan muuttanut käytöstäni. Ennen kaikkea mietin: miksi näin on? Yukai Dunin animoima tilaustyö CNN-kaapelitelevisioyhtiölle selvittää minkälaisia ilmastollisia vaikutuksia ihmisen toiminta aikaansaa vuorokaudessa (kuvio 6). Animaatiossa on mielenkiintoisella tavalla yhdistetty vakavaan aiheeseen värikäs ja heleä värimaailma. Mielestäni visuaalisesti maukas animaatio pitää otteessaan juurikin ilahduttavan kuvitustyylin vuoksi. Värivalinnat eivät mielestäni syö aiheen uskottavuutta tai vakavuutta. Kuten aiemmin on todettu, musta väri koetaan helposti hyökkääväksi. Tutkimani tieto tumman ja kylläisen värin vaikuttavuudesta nivoutuu kuitenkin hyvin tähän esimerkkiin. Dunin animaatiossa ei ole käytetty mustaa, vaan tummansininen väri tuo väripalettiin syvyyttä ja synkkyyttä.



Kuvio 6. Yukai Du oli valinnut ilmastonmuutos aiheeseen animaatioon värikkään ja leikkisän tyylin kuvitustyylin. (CNN 2017.)

Esittelen nyt dokumentin, joka sai minut ryhtymään vegaaniksi. Ohjaajakaksikko Kip Andersenin ja Keegan Kuhnin Cowspiracy-dokumentissa käytetään animaatiota tehokkaasti kerronnan tukena. Dokumentti esittää, että eläinten kasvatusta ja siihen liittyvä poliittinen valtamedi on ensisijainen ympäristön tuhoutumisen syy. Dokumentissa on rakennettu tunnelma dramaattiseksi erityisesti editoinnin ja äänimaailman keinoin. Esitettyjen faktojen yhteyteen on animoitu havainnollistavia grafiikoita, jotka auttoivat hahmottamaan mittasuhteita ja määriä (kuvio 7). Koen että vastaava havainnollistava kuvitustyyli sopisi hyvin myös omaan aiheeseeni. Dokumentin visuaaliset valinnat animaatioiden suhteen tuntuivat kuitenkin sekavilta. Värimaailmassa ei ollut yhtenäisyyttä ja animaatioiden tyylit vaihtelivat perinteisemmästä kaksiulotteisesta toteutuksesta 3D-mallinnuksiin. Jäin kaipaamaan selkeyttä kokonaisuuteen. Pohtiessani tämän dokumentin sisältöä ja graafisia valintoja, löysin muutaman linkin aiemmin tutkimaani. Mustan värin käyttö tuo grafiikoihin vakavuutta ja hyökkäävyyttä. Kokonaisuus on myös rakennettu taitavasti niin että lopputulos ohjaa katsojaa voimakkaasti toimintaa kohti. Ajattelen aiemmin mainitsemaani Martin Fordin motivaatioteoriaa, tässä dokumentissa kaikki kolme vaihetta toteutuvat. Teokseen on rakennettu voimakas tunnelataus. Katsojalle tarjotaan lopussa ratkaisua ja tavoite ryhtyä vegaaniksi. Viimeiseksi todetaan, että tavoitteen toteutuminen ei ole vaikeaa ja esitetään joukko dokumentin henkilöitä jotka ovat ryhtyneet vegaaniksi ja onnistuneet valinnassaan. Koin, että tämä inspiroiva esitystapa vahvistaa hyvän olon ja onnellisuuden -tunteita, antaen katsojalle motivaatiota toimia samoin kuin esimerkin henkilöt.



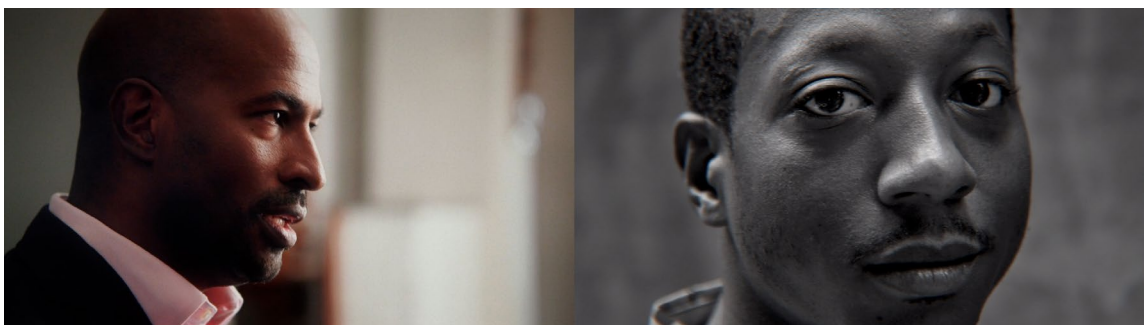
Kuvio 7. Cowspiracy -dokumentissa on kuvitettu määriä ja suhteita on visuaaliseen muotoon, jotta katsoja hahmottaisi paremmin mittasuhteita. (Cowspiracy 2014.)

Amerikkalaisen elokuvantekijä Ava DuVernayn ohjaama The 13th Amendment -dokumentti on toinen onnistunut esimerkki havainnollistavan animaation käytöstä (kuvio 8).



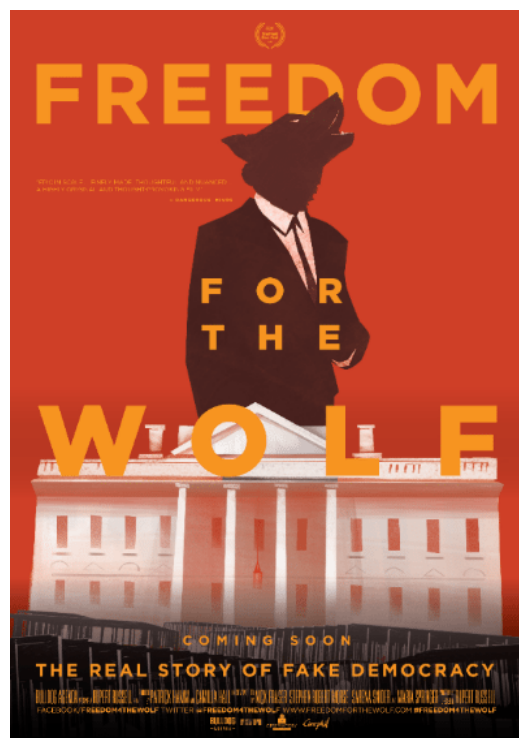
Kuvio 8. The 13th Amendment -dokumentissa kuvattiin vankien etnistä taustaa suhteessa vangittujen määrään ja esittivät laskelmansa siluettikuvitusten avulla. (The 13th Amendment 2016.)

Dokumentissa tutkijat, aktivistit ja poliitikot analysoivat afroamerikkalaisten kriminalisointia ja avaavat miten Yhdysvaltain vankilajärjestelmä yksityistettynä toimii. Tämän teoksen tyyliä puhutteli erityisesti mustan taustan käyttö ja dramaattinen tyyli. Kursailematton tyyli toimi hienosti aiheen kanssa. Mielestäni grafiikoiden yhtenäisyys läpi koko dokumentin oli myös vaikuttavaa. Siitä syntyi odotus katsellessa: nyt kuvaan vaihtui tuttu musta tausta ja pian varmasti esitetään jotain datavisualisointia aiheeseen liittyen. Selkeys teki dokumentin seuraamisesta helpompaa. Mieleen jäi myös se, että teoksessa on rakennettu tarinankerronnassa voimakas tunnelataus ihmisten kohtaloiden ja tapahtumien läpikäynnin avulla. Ihmiset ovat dokumentissa pääosassa ja heidät lähellä kameraa välillä tiukoissakin rajauksissa, joka saa katsojan kiinnittämään huomiota kasvoihin ja eleisiin (Kuvio 9). Uskon että tämä tyyllittely herättää katsojassa empatian tunnetta ja saa samaistumaan haastateltaviin.



Kuvio 9. The 13th Amendment -dokumentissa ihmisten kasvat on tuotu lähelle, jolloin eleet ja ilmeet korostuvat. (The 13th Amendment 2016.)

Freedom for the Wolf -dokumentissa käsitellään vapautta käsitteenä. Dokumentissa tutkitaan, mikä on vapautta ja kuvataan miten ihmiset ympäri maailmaa taistelevat vapaudesta. Teoksessa on vaikuttavaa kuvamateriaalia mielenilmauksista, taisteluista ja muista tapahtumista maailmalla, johon ihmiset ovat osallistuneet sankoin joukoin. Mielestäni juuri tämä joukkovoima tuo dokumenttiin vaikuttavuutta. Tämä joukossa toimimisen voima sai minut pohtimaan aiemmin esittelemääni Sullinin koetta, jossa todistettiin tunteiden tarttuvuutta. Ekmanin tutkimus universaaleista perustunteista nosti esiin voimakkaana tunteena vihan, joka on voimakkaasti esillä dokumentissa. Tämä dokumentti sai myös tuntemaan vihaa. Teoksen sisältämä animaatio on mielenkiintoista, koska siihen yhdistyy propagandajulisteiden tyyli ja symbolisuus. Vallanpitäjät ja poliitikot esitetään kuvituksessa muuten ihmismäisinä, mutta heillä on suden pää (kuvio 10). Se tekee näistä hahmoista outoja ja pelkoa herättäviä. Vaikutelma on samantyyppinen, kuin kreikkalaisen mytologian taruolennoissa kentaureissa. Kentaurit olivat puoliksi ihmisiä ja puoliksi hevosia. Näihin taruolentoihin yhdistettiin muun muassa raaka eläimellisyys sekä viettien ja intohimojen vallassa toimiminen. Inhimilliset piirteet yhdistyivät eläimen luontoon epätäydellisesti, herättäen kauhua (Wikipedia 2018). Koen, että Freedom for the Wolf -dokumentissa käytetään samantyyppistä tematiikkaa. Susi esitetään usein kerronnassa petollisena ja viekkana eläimenä ja se luo hahmoista voimakkaita mielikuvia.



Kuvio 10. Freedom for the Wolf -dokumentissa vallanpitäjät ja päättäjät on esitetty susipäisinä hahmoina. (Flickeringmyth 2017.)

Inspiroiduin vanhoista propagandajulisteista, joissa oli voimakas muotokieli ja karsitut värivalinnat. Tutkiessani julisteita huomasin, että niissä toistuivat huomiovärit, erityisesti mustan sekä punaisen käyttö. Kuvituksessa on saatu aikaan voimakas tunnelataus joka yleensä motivoi toimintaan (Kuvio 11). Julisteissa on usein myös käytetty näyttävää tyypografiaa välittämään informaatiota. Kuvituksissa on usein voimakas muotokieli ja liikkeen tuntu. Minua kiinnostaa tuoda samantyylinen vahva muotokieli omiin kuvituksiini animaatiota suunnitellessani.



Kuvio 11. Vanhoissa propagandajulisteissa käytetään usein huomiovärejä ja pyritään välittämään voimakas tunne ja aikaansaamaan motivaatiota. (A. Lemeshenko 1975, Artist Unknown 1945.)

Referenssimateriaaleja tutkiessani, koin mielenkiintoiseksi, kuinka paljon löysin yhteneväisyyksiä aiemmin tutkimani sosiaalipsykologian materiaalin kanssa. Samankaltaiset elementit ja visuaaliset valinnat toistuvat usein valistavissa materiaaleissa. Tällä tarkoitan dramaattista esitystapaa, joka luotiin erityisesti voimakkaalla värien käytöllä. Mustan värin käyttö oli pääosassa useissa kuvituksissa. Tarinallisuudella oli myös tärkeä rooli voimakkaan tunnekokemuksen välittämisessä katsojalle.

4 Oma animaatioprojekti: Sosiaalipsykologian hyödyntäminen animaation suunnittelussa

Minulla oli alusta alkaen mielessä aihepiiri, josta halusin valita aiheen. Oma maailmankuvani on muuttunut vegaaniksi ryhtymisen myötä. Aloittaessani vegaanisen ruokavalion eläinten hyväksikäyttöön liittyvät eettiset ongelmat tulivat minulle osin yllätyksenä. En ollut koskaan ajatellut asiaa. Se, miten maidontuotanto toimii käytännössä, oli minulle yllättävä tieto, jonka sain selville vasta, kun aloin itse ottamaan selvää asioista. Siksi päädyin siihen, että tahdon valita aiheeksi maidontuotannon. Aiheen rajausta oli työläs vaihe, johon kulutin suhteessa paljon aikaa projektia suunnitellessani. Kaikkea aiheesta ei ehdi kertoa, enkä kokenut sen olevan edes tarpeellista. Pyrin välittämään kuvan kokonaisuudesta, en niinkään yksittäisistä työvaiheista. Löysin Animalian verkkosivuilta lähdemateriaalin, jonka ympärille aloin rakentaa kuvakäsikirjoitusta. Animalia on eläinten oikeuksia edistävä asiantuntija- ja kansalaisjärjestö. Otin materiaalin suoraan pohjaksi työhöni sen kummemmin kyseenalaistamatta, koska järjestö on minulle ennestään tuttu ja pidän sen tuottamia materiaaleja luotettavina. Jälkikäteen ajatellen olisin voinut käyttää muitakin lähdemateriaaleja, koska huomasin myöhemmin, ettei aineistoon oltu merkitty julkaisupäivämäärää, kirjoittajaa tai lähteitä. Kuitenkin etsiessäni aiheesta tietoa löysin isolle osalle väitteistä tukea eri tahojen sivuilta.

4.1 Suunnittelun aloitus ja tyyli- ja tyylitaulu

Minulle ensimmäinen askel suunnittelussa oli tyyli- ja tyylitaulun tekeminen. Päätin, etten halua animaation ilmaisun olevan liian hyökkäävää. Tyyli- ja tyylitaulua koostaessani pyrin keräämään kuvia, jotka välittivät haluamaani tunnelmaa ja kuvitustyyliä. Vaikka inspiroiduin draamatisista tyyleistä, pelkäsin, että liian painostavan tunnelman luominen tekee teokselleni hallaa karkottamalla katsojan ruudun ääreltä. Lopulta päätin kuvituksissa tähdätä samaan suuntaan, kuin Yukai Du ilmastonmuutosaiheisessa animaatiossaan. Ajatukseni oli pyrkiä naivistiseen ja vilpittömään tyyliin. Ajattelin tyyli- ja tyylitaulun tuovan mielenkiintoista vastakkainasettelua aiheen kanssa ja tekemään animaatiosta helposti lähestyttävän (kuvio 12). Naivismi käsitetään taidesuuntauksena, jonka yleisvaikutelma on useimmiten lapsenomaisen, hauskan ja optimistisen. Ilmaisuun kuuluu myös usein pyrkimys johonkin yhteiskuntakritiikkiin (Jyväskylän yliopiston Koppa).



Kuvio 12. Tyyli-taulu auttoi hahmottamaan minkäläistä tunnelmaa ja kuvitustyyliä haen animaatioon.

4.2 Värien valinta

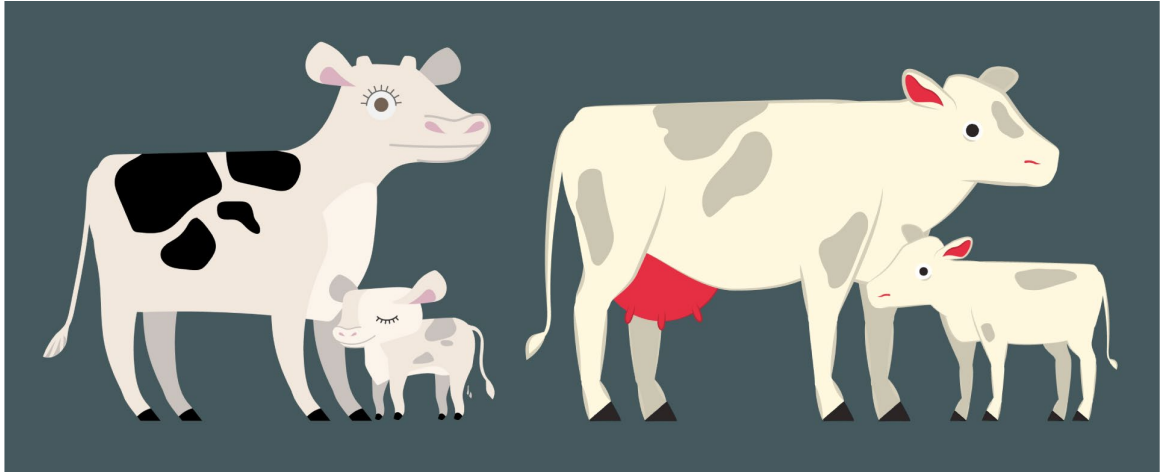
Tarinan värimaailma oli tärkeä lähtökohta suunnitteluprosessissa. Pidin mielessä linkin tunteiden ja värien välillä. Etsiessäni referenssimateriaalia työtä varten törmäsin monesti Valio-yrityksen kuvituksiin. Yrityksen viestinnässä sekä tuotteissa käytetään valikoituja värejä. Osa näistä väreistä on brändätty tiettyjen tuotteiden väreiksi. Ajattelin, että olisi mielenkiintoista yhdistää nämä tutut Valion brändiin liitettävät värit animaatioon (kuvio 13). Uskon, että valinta houkuttaa katsojaa animaation ääreen, koska väreihin liittyy tietty odotus ja tunnelataus, joka ei ole lainkaan vaikeasti lähestyttävä. Päätin valita tunnistettavimmat värit, jota on liitetty tuotteisiin: tummansinisen (kevytmaito), vaaleansinisen (ykkösmaito) sekä punaisen (täysmaito). Otin punaisen värin mukaan palettiin, jotta kokonaisuudessa olisi yksi tehokas huomioväri herättämään mielenkiintoa. Lisäsin väripalettiin vielä vaalean beigen, joka muistuttaa maidon väriä. Aiemmin tekemäni tutkimus värien osalta sai minut myös tuomaan mustan mukaan väripalettiin. Tein tietoisesti päätöksen pitää väripaletin kapeana, koska halusin lopputuloksen olevan tyylikäs ja selkeä.



Kuvio 13. Valio-yrityksen maitopakkaukset ovat tuttuja monille. Tuotteet on värikoodattu niin, että ne on helppo tunnistaa. Väripalettiin valitsin sävyt Valion tuotteiden väreistä. (Brand New 2009.)

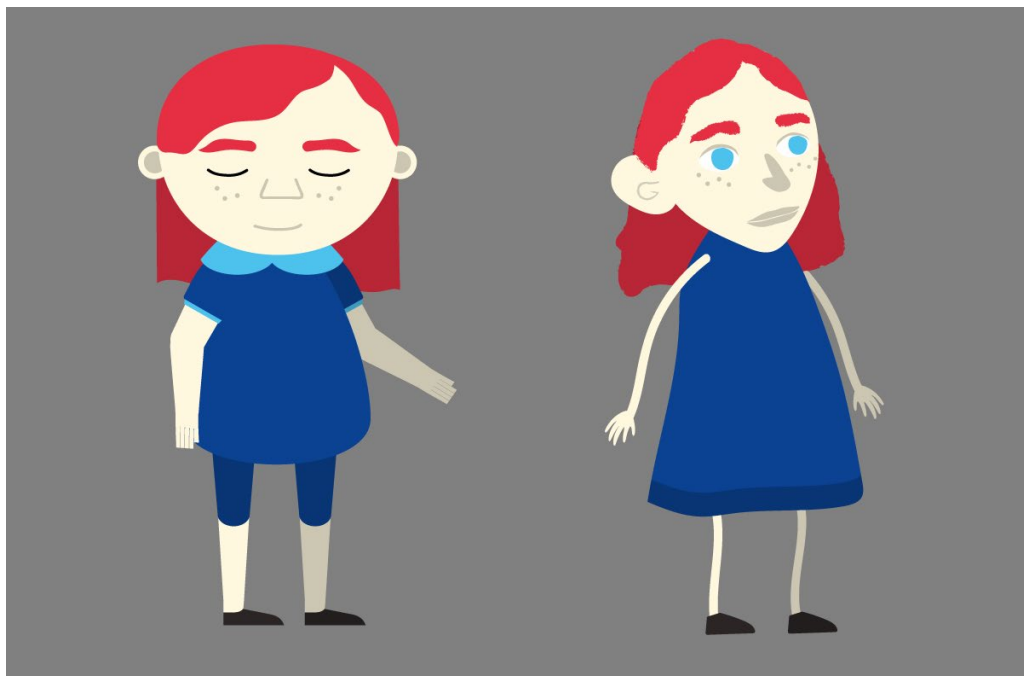
4.3 Kuvitustyyli

Kuvakäsikirjoituksen tekeminen oli loistava työkalu animaation suunnittelua varten. Käytännössä jaottelin Animalian tarjoaman materiaalin aiheesta mielestäni selkeäksi kokonaisuudeksi ja aloin väripaletin avulla suunnittelemaan kuvituksia. Saatuani kuvakäsikirjoituksen valmiiksi, minulla oli selkeä kuva siitä miltä kokonaisuus tulisi näyttämään. Aiemmin tutkimassani törmäsin universaaleihin perustunteisiin. Näistä tunteista päätin lähteä tavoittelemaan surun tunnetta kerrontaani. Pyrin siihen nimenomaan eläinhahmojen ilmeillä ja eleillä, herättääkseni katsojassa emootioita (kuvio 14). Aluksi suunnittelin kuvittavani animaatioon ihmishahmoja, koska tutkimani perusteella se olisi voimistanut viestin välittymistä (kuvio 15). Tein kuitenkin ratkaisun jättää ihmishahmot pois animaatiosta. Päädyin ratkaisuun siitä syystä, että halusin eläinhahmojen olevan pääosassa ja



Kuvio 14. Animaation eläinhahmojen suunnittelu oli tärkeä osa projektia. Oikealla näkyy lopullinen versio lehmästä ja vasasta.

etteivät ihmishahmot kiinnitä liikaa huomiota asiasta. Päätös oli myös aikataulullinen. Tiesin, etten ehtisi animoida molempia haluamallani tavalla. Rakensin animaation tunnelman niin, että loppua kohden kuvituksissa käytetään enemmän mustaa ja tummansinistä, jotta se vahvistaisi surullista tunnetta. Kuvakäsikirjoitukseen tuli paljon tekstiä kuvien tueksi, koska en tuolloin vielä ajatellut, että tulisiko animaatioon myös kertojan ääni. Päädyin käyttämään kahta eri kirjasinta. Pysin typografiassa korostamaan olennaisia tietoja



Kuvio 15. Suunnittelin aluksi tuovani animaatioon ihmishahmoja ja tein erilaisia luonnoksia.

leikittelemällä tekstin koolla ja kirjasimilla. Aloittaessani animoinnin nojasin vahvasti aiemmin rakentamaani kuvakäsikirjoituksen. Tarinan kaari muuttui hieman animoinnin aikana, kun huomasin sen etenemisessä epäloogisuuksia. Animoinnin rakentuessa huomasin myös ongelmia kuvakerronnan staattisuuden kanssa. Tämä johtui siitä, että iso osa kuvaruuduistani oli keskitettyjä ja liikettä tuli lähinnä siirtymien kautta. Tein typografian kanssa uusia ratkaisuja matkan varrella. Karsin paljon tekstiä, koska halusin nimenomaan vahvistaa tunnelatausta ja koin, että tekstit veivät huomiota kuvituksilta. Päätös toi eloa kuvakerrontaan ja väljyyttä sommitteluun. Yllätyin siitä, kuinka pitkä animaatiosta tuli. Päätin myös jälkikäteen tuoda animaatioon runsautta tekstuurilla, jonka upotin grafiikan päälle (kuvio 16).



Kuvio 16. Kuvia valmiista animaatiosta. Päätin tuoda animaatioon mielenkiintoa lisäämällä kuvituksen päälle teksturointia.

Kuvakäsikirjoitusta tehdessäni minulla oli vielä kirkkaana tavoite tutkimani soveltamisesta mielessäni. Animoidessani huomasin kuitenkin solahtaneeni työskentelyyni niin, että havauduin vasta jälkikäteen havainnoimaan lähes valmiista työtä.

Oli mielenkiintoista huomata, että olin tiedostamatta työn tohinassa tehnyt ratkaisuja kokonaisuuden visuaalisuuden nimissä ja jättänyt hyödyntämättä aiemmin selvittämäni tietoa. Tein animaatioon jälkikäteen korjauksia vastaamaan löydöksiäni ja mietin erityisesti surullisen tunnelman välittymistä.

Animaatiovaiheen loppua kohden ymmärsin, että erityisesti suunnittelemani loppukohde ei tukenut aiemman tutkimuksen löydöksiä. Loppu oli visuaalisesti tyylikäs muttei

motivoiva. En tarjonnut katsojalle ratkaisua tai ohjetta toiminnalle. Olen sitä mieltä, että alkuperäinen suunnitelmani loppukohtaukselle oli tyylikkäämpi, mutta tein kompromissin luottaen aiemmin lukemaani. Kuvitin uuden loppukohtauksen ja päätin tuoda loppuun positiivisen sävyn.

4.4 Äänimaailma

Äänimaailmaa aloin työstää vasta saatuani animaation muutoin melko valmiiksi. Musiikin valinta osoittautui erittäin haastavaksi. Halusin löytää taustamusiikin, joka tukisi informaatiota, eikä herättäisi liikaa huomiota. Toivoin silti, että musiikki korostaisi tunnelmaa varsinkin loppua kohden, johon halusin rakentaa intensiteettiä. Äänimaailman muodostaminen tuotti haasteita. Animaation pituuden vuoksi kävi selväksi, että kerronta vaati kertojaa, jotta työhön tulisi kerroksellisuutta. Näin jälkikäteen ajattelen, että olisi ollut hyvä aloittaa kertoja äänen nauhoituksella ja musiikin etsimisellä. Nyt kun toteutin työvaiheen viimeisenä, oli mielessäni visio mitä halusi rakentaa mutta äänten etsinnät eivät tuottaneet haluttua tulosta.

Ymmärrän nyt, että minulla ei ole liioin kokemusta äänien kanssa työskentelystä. Käytännössä olen aina saanut valmiit äänitiedostot lisättäväksi työhöni: en ole joutunut tähän asti aiemmin etsimään ääninäyttelijää, äänittämään tai muokkaamaan ääniraitaa jälkikäteen. Näihin vaiheisiin kului yllättävän paljon aikaa prosessin edetessä. Kertojaaäänen nauhoitin moneen kertaan, monen eri ääninäyttelijän toimesta. Oli vaikeaa löytää puheääni, joka sopi animaation kanssa yhteen ja toi siihen tarinallisuutta. Lopulta toimin kuitenkin niin että äänitin itse tekstit ja muutin ääntäni manuaalisesti erillisessä äänenkäsittelyohjelmassa. Tässä vaiheessa koin turhautumista siitä, kuinka amatöörimäiseltä kerronta kuulosti, kaikesta vaivasta huolimatta. Lopputuloksesta tuli kuitenkin yllättävän toimiva, kun äänimaailmaa lihotettiin muilla äänitehosteilla.

Vaikka äänien suunnittelu lähti siitä ajatuksesta, että etsin työhön taustamusiikkia, kävi lopulta niin, että valmis äänimaailma ei sisältänyt lähes lainkaan taustamusiikkia vaan rakentui pitkälle äänitehosteilla. Koen, että väljä äänimaailma toimi animaatiossa hyvin ja korosti esitettyjä asioita, sekä auttoi keskittymään asiasisältöön.

Äänimaailman rakentamisesta muodostui odottamattoman suuri haaste. Äänten kanssa työskentely ei itselleni ole millään lailla ydinosaamista. Äänimaailmaa suunniteltaessa oli vaikea pitää mielessä tutkimustiedon soveltaminen, koska tällä osa-alueella työskentely

oli minulle haastavaa muutenkin, kokemuksen puutteen vuoksi. Opin, että soveltaakseni suunnitteluuni sosiaalipsykologian tarjoamia teoreettisempia ajatuksia, vaatii se vakaan osaamis pohjan osa-alueella, jolla työskentelen.

5 Yhteenveto

Opinnäytetyössä käsittelin sosiaalipsykologian hyödyntämistä suunnitteluprosessissa. Työ rakentui kirjallisesta tutkimusosuudesta ja tulosten soveltamisesta toiminnalliseen osioon eli animaation suunnitteluun. Tavoitteeni oli selvittää, onko tutkimustiedon soveltamisella suunnitteluprosessiin todellista hyötyä lopputuloksen vaikuttavuuden kannalta. Opinnäytetyön näkökulma on suunnitteluprosessini kehittämisessä.

Tässä opinnäytetyössä esittelen pienen segmentin sosiaalipsykologian kentästä. Lähteitä tutkiessani pyrin valitsemaan ja esittelemään tutkimuksia, joista koin mahdollisesti olevan hyötyä animaation suunnittelussa. Esittelen itseeni voimakkaan vaikutuksen tehneitä valistavia materiaaleja. Reflektoin näiden esimerkkien tyyliä valintoja sosiaalipsykologian näkökulmaa hyödyntäen. Pohdin samalla, voinko hyödyntää havaintojani oman animaation suunnittelussa. Suunnittelen valistavan animaation maidontuotannon prosesseista. Sovellan aiemmin selvittämäni tietoa suunnitteluvalintoihini. Käyn läpi suunnittelun vaiheita ja avaan suunnitteluprosessini etenemistä.

Koen, että sosiaalipsykologian hyödyntämisestä suunnitteluprosessissa oli hyötyä lopputuloksen vaikuttavuuden kannalta. Yllätyin siitä, kuinka palkitsevaksi koin omien ajatusteni uudelleenjärjestelyn muokatessani suunnitteluprosessiani. Olen oppinut paljon uutta opinnäytetyön tekemisen myötä ja herännyt ajattelemaan laajemmin valintojani suunnittelussa. Pyrin jatkossakin haastamaan itseäni sen suhteen, mihin tavoitteeseen pyrin tehdessäni suunnitteluvalintoja.

Ottaen huomioon resurssit ja ajan, jonka käytin opinnäytetyön kirjallisen ja toiminnallisen työn toteuttamiseen, olen tyytyväinen lopputulokseen. Minulle jäi tunne, että olen kehittynyt suunnittelijana opinnäytetyön myötä.

Suuremman hyödyn saamiseksi työn sosiaalipsykologian tutkimuksen osuutta olisi voinut kartoittaa laajemmin, jotta suunnitteluun sovellettavaa tietoa olisi ollut enemmän. Jälkikäteen ajatellen uskon, että olisi ollut mielenkiintoista reflektoida myös mielestäni epäonnistuneesti suunniteltuja valistavia materiaaleja. Tällaisella analysoinnilla olisi voinut saada ymmärrystä siihen, minkälaiset ratkaisut eivät toimi, ja väistää etukäteen suunnittelussa sudenkuoppia.

Sosiaalipsykologian kenttä on niin laaja-alainen, että opinnäytetyöhöni liittyvien tutkimuksien lisäksi riittää vielä paljon tutkittavaa. Tämän opinnäytetyön tuloksista on hyötyä visuaalisen alan opiskelijoille, joita kiinnostaa kehittää omaa suunnitteluprosessiaan.

Lähteet

Animalia. <http://animalia.fi/tuotantoelaimet/lypsylehmat/> (luettu 15.4.2018)

Arnkil, Harald 2008. Värit havaintojen maailmassa. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy

Campbell, Michael M. 2007. Motivational Systems Theory And The Academic Performance Of College Students. Florida A&M University: Florida

Cartwright, Dustin 2014. How to make your code easily maintainable with living style guides. WebdesignerDepot.com <http://www.webdesignerdepot.com/2014/09/how-to-make-your-code-easily-maintainable-with-living-style-guides> (luettu 18.12.2017).

Ekman, Paul 2016. What Scientists Who Study Emotion Agree About. Sage Journals. <http://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1745691615596992#>

Goleman, Daniel 1995. Tunneäly. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy

Helkama, Klaus, Myllyniemi, Rauni & Liedbkind, Karmela 1999. Johdatus sosiaalipsykologiaan. Helsinki: Edita.

Jyväskylän yliopiston Koppa 2010. Naivismi. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/taiku/taidehistorian-aikajana/modernismi/1800-luvun-modernismi/naivismi> (luettu 14.10.2018)

McLeod, Saul 2017. Maslow's Hierarchy of Needs. Simplypsychology.org <https://www.simplypsychology.org/maslow.html> (luettu 15.2.2018)

Monia kirjoittajia 2018. Kentauri (taruolento) [https://fi.wikipedia.org/wiki/Kentauri_\(taruolento\)](https://fi.wikipedia.org/wiki/Kentauri_(taruolento)) (luettu 1.11.2018)

Van Gorp, Trevor & Adams, Edie 2012. Design for emotion. Waltham, MA: Morgan Kaufmann.

Kuvalähteet

- Kuvio 1. DR 2016. Les Voix Du Monde. <http://www.rfi.fr/culture/20160406-le-pe-titprince-70-ans-saint-exupery>
- Kuvio 2. Ekman & Dalai-Lama 2014. Atlas of emotion. <https://stamen.com/wp-content/uploads/2016/05/atlas1.jpg>
- Kuvio 3. Candy, Fiona Jane 2005. The Fabric of Society: an Investigation of the Emotional and Sensory Experience of Wearing Denim Clothing. <http://www.socresonline.org.uk/10/1/candy.html>
- Kuvio 4. Tuima 2013. Liikennemerkki lähti lätkimään <http://tuima.fi/liikennemerkki-lahti-latkimaan/>
- Kuvio 5. Kamp, Irene 2013. Theories from literature – part 2: Motivational Systems Theory (MST) <https://irenekamp.wordpress.com/2013/11/14/theories-from-literature-part-2-motivational-systems-theory-mst/>
- Kuvio 6. Du, Yukai 2017. CNN Econundrum – The Environmental Cost of A Day on Earth <https://vimeo.com/214399707>
- Kuvio 7. Andersen, Kip & Kuhn, Keegan 2014. Cowspiracy Cowspiracy: The Sustainability Secret <https://www.netflix.com/search?q=Cowspiracy&jbv=80174177&jbp=1&jbr=0>
- Kuvio 8. DuVernay, Ava 2016. The 13th Amendment <https://www.netflix.com/watch/80091741?trackId=13752289&tctx=0%2C0%2C9d7e0b0e-9a47-4ad8-86f1-b8c475136cba-42259802%2C%2C>
- Kuvio 9. DuVernay, Ava 2016. The 13th Amendment <https://www.netflix.com/watch/80091741?trackId=13752289&tctx=0%2C0%2C9d7e0b0e-9a47-4ad8-86f1-b8c475136cba-42259802%2C%2C>
- Kuvio 10. Collinson Gary 2017. Watch the trailer for acclaimed documentary Freedom for the Wolf <https://www.flickeringmyth.com/2017/11/watch-trailer-acclaimed-documentary-freedom-wolf/>
- Kuvio 11. A. Lemeshenko 1975. Vintage Soviet propaganda poster, 1975 <https://www.galerie-parallele.com/en/wall-decorations/151-vintage-soviet-propaganda-poster-1975.html>
- Tuntematon tekijä 1945, YOU, TOO, ARE NEEDED IN A WAR JOB-WORK IN A FOOD PROCESSING PLANT <http://www.fortmissoulamuuseum.org/WWII/detail.php?id=50>

Kuvio 13. Armin 2009. Better Logo = Happier Cows https://www.underconsideration.com/brandnew/archives/better_logo_happier_cows.php

Linkki animaatioon

Animaatiotiedosto on toistaiseksi katseltavissa osoitteissa:

<https://vimeo.com/299269897>

Salasana: Maidontuotanto

