



Melissa Brandt

Kineettinen typografia: Ainekset onnistuneeseen tekstianimaatioon

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

2023

Tiivistelmä

| | |
|-------------------------|--|
| Tekijä(t): | Melissa Brandt |
| Otsikko: | Kineettinen typografia: Ainekset onnistuneeseen tekstiani- maatioon |
| Sivumäärä: | 45 sivua |
| Aika: | 18.04.2023 |
| Tutkinto: | Medianomi |
| Tutkinto-ohjelma: | Viestinnän tutkinto-ohjelma |
| Suuntautumisvaihtoehto: | Liikegrafiikka |
| Ohjaaja(t): | Lehtori Lauri Huikuri |

Tämä opinnäytetyö käsittelee kineettistä typografiaa ja tämän suunnitteluun ja tuotantoon merkittävästi vaikuttavia tekijöitä sekä potentiaalisia ongelmakohtia. Työn pyrkimyksenä on toimia ohjanuorana kineettisen typografian työn suunnittelussa ja tuotannossa mahdollistaen näyttävä mutta myös lukukelpoisena säilyvä kokonaisuus. Menetelmänä tälle opinnäytetyölle toimivat kirjoittajan omat pohdinnat sekä oivallukset lähdekirjallisuutta ja internetlähteitä vasten.

Tässä opinnäytetyössä käydään läpi kineettisen typografian työn tuotantoon oleellisesti vaikuttavat tekijät aina typografisista valinnoista liikkeen luonteeseen sekä julkaisu ympäristön vaikutukseen työn luettavuuden näkökulmasta. Työssä avataan ensin kineettisen typografian merkitystä ja käyttötapoja menneisyydestä nykypäivään. Tämän jälkeen pyritään avaamaan tärkeimpiä työn suunnitteluun, toteutukseen ja julkaisuun vaikuttavia tekijöitä ja pohtimaan, miten ennaltaehkäistä potentiaalisia ongelmia kohtia.

Opinnäytetyössä hyödynnetään lähdekirjallisuutta, nettimateriaaleja sekä kirjoittajan omia huomioita ja oivalluksia. Joidenkin yksityiskohtaisempien aihealueiden mukainen lähdemateriaalin määrä oli aika-ajoittain niukempaa, jonka vuoksi toiset osiot hyödyntävät kirjoittajan kokemuksia ja pohdintoja selvästi toisia enemmän.

Työssä tunnistetaan perinpohjaisen suunnittelun tärkeys työn lopullisen laadun sekä optimaalisen luettavuuden säilyttämisen kannalta. Työssä havaitaan typografisten valintojen olevan tärkeydeltään korrelaatiossa liikkeen luonteen kanssa, ja kuinka jo minimalistinenkin liike voi tuoda työlle huomattavaa lisäarvoa. Työssä käy myös selväksi julkaisualustojen merkittävä vaikutus videon katselukokemuksen ja työn luettavuuden kannalta. Perinpohjaisella suunnittelulla voidaan välttyä mittavilta virheiltä ja tuottaa hyvin mukautuva, luettavuuden säilyttävä ja vaikuttava teos.

Avainsanat: Animaatio, Typografia, Liikegrafiikka

Abstract

Author(s): Melissa Brandt
Title: Kinetic Typography: Fundamentals of Successful Text Animation
Number of Pages: 45 pages
Date: 18 April 2023

Degree: Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme: Media
Specialisation option: Graphic Design
Instructor(s): Lauri Huikuri, Senior Lecturer

This bachelor's thesis focuses on the main factors and potential problems in the production and planning of kinetic typography. The aim of the thesis is to provide an overview of the best practices for creating a visually impressive work while preserving optimal readability throughout different platforms.

The subject was chosen by the author to deepen their personal understanding of the topic as well as for the added value the experience and knowledge will bring to their future projects as someone working in the field of animation and graphic design. It was also perceived that there is little literature on the specific topic of kinetic typography and its optimal use in the ever-evolving publishing and viewing environments. Thus, the author wishes that the thesis can work as such to those in need.

The information used in this thesis was gathered from various literature and internet sources. In addition to kinetic typography, the thesis examines the design choices relative to the nature as well as readability of a text animation project. These choices mainly consist of the principles of typography and animation design. The thesis also touches on the effects the chosen digital platforms might have on readability. All these topics are complemented by the author's own observations and reflections as well as their experiences in the field.

In conclusion, it is recognized that thorough planning plays a vital part in retaining the readability of a high-quality work of kinetic typography. It is also recognized that in addition to the typographical choices, the nature and velocity of the movement plays a major role in achieving an optimal outcome. Even the most minimalistic movements can bring considerable additional value to the design without hindering its readability. In addition, it is clear that the chosen publishing platform has a significant impact on the video viewing experience. Extensive planning prevents the occurrence of major errors and enables highly adaptable, readable, yet effective animations.

Keywords: Animation, typography, motion graphics

Sisällys

| | | |
|-------|---|----|
| 1 | Johdanto | 1 |
| 2 | Kineettinen typografia | 2 |
| 2.1 | Animaatio ja kineettinen typografia | 3 |
| 2.2 | Kineettisen typografian käyttö | 5 |
| 2.2.1 | Mainosvideot | 6 |
| 2.2.2 | Verkkosivut | 7 |
| 2.2.3 | Otsikot ja animoidut logot | 8 |
| 2.2.4 | Lyriikkavideot ja taltioidut puheet | 9 |
| 3 | Kirjaintyyppin valintaan vaikuttavat tekijät | 10 |
| 3.1 | Kirjaintyyppin valinta animaatioon | 10 |
| 3.2 | Kirjaintyypit näytöllä | 13 |
| 3.2.1 | Pikselit | 13 |
| 3.2.2 | Stutter ja Jitter | 14 |
| 3.3 | Kirjaintyyppin käyttö | 15 |
| 3.3.1 | Kokokontrasti | 17 |
| 3.3.2 | Muotokontrasti | 18 |
| 3.3.3 | Vahvuuskontrasti | 19 |
| 3.3.4 | Värikontrasti | 20 |
| 4 | Ilmaisun keinot tekstianimaatiossa | 23 |
| 4.1 | Liikkeen luonne ja ilmaisu värein | 23 |
| 4.1.1 | Liikkeen luonne | 24 |
| 4.1.2 | Värit | 28 |
| 4.2 | Animaation ajastus | 29 |
| 4.2.1 | Rytmi | 29 |
| 4.2.2 | Nopeus ja aika | 30 |
| 4.3 | Havainnointi | 32 |
| 5 | Julkaisu ympäristön vaikutus kineettisen typografian tekemiseen | 34 |
| 5.1 | Resoluutio ja kuvasuhde | 35 |
| 5.1.1 | Resoluutio | 35 |
| 5.1.2 | Kuvasuhteet | 36 |
| 5.2 | Valitun alustan vaikutus vaadittaviin videon ominaisuuksiin | 39 |

| | |
|--------------|----|
| 6 Yhteenveto | 41 |
| Lähteet | 44 |
| Kuvaluettelo | 45 |

1 Johdanto

Animaatiota on ollut olemassa jo pitkään, ja siihen on kehittynyt useita eri muotoja ja alalajeja vuosien aikana. Yksi näistä alalajeista on kineettinen typografia, toisin sanoen animoitu teksti. Kineettisen typografian esimerkkejä löytyy animaatioiden tekstityksistä, elokuvien alkuteksteistä, mainos- ja lyriikkavideoista. Nykypäivänä voi kuulla puhuttavan liikkuvan kuvan olevan kaiken mainonnan tulevaisuus, ja monet yritykset ovat siirtyneet staattisista mainoksista animoituihin kokonaan tai ainakin osittain sosiaalisessa mediassa ja muissa digitaalisissa ympäristöissä. Kineettinen typografia on mainio väline yrityksen sanoman ja persoonallisuuden viestimisessä. Hyvin toteutettu tekstianimaatio voi olla jo itsessään visuaalisesti vaikuttava ja huomiota herättävä teos. Perusteellisella suunnittelulla voidaan taata, että animaatio näyttää vaikuttavalta ja myös toimii eri olosuhteissa.

Tämän opinnäytetyön tarkoitus on pyrkiä selvittämään ja selventämään, mistä aineksista hyvä ja selkeä kineettisen typografian animaatio koostuu. Tämän lisäksi pyrin kartoittamaan, mitä animaation tuotannon kannalta oleellisia asioita tulisi huomioida jo suunnitteluvaiheessa. Tarkoitukseni on selvittää, mitä kaikkea on hyvä ottaa huomioon työn suunnitteluvaiheessa, itse tuotannossa ja työn julkaisussa, jotta varmistetaan mahdollisimman selkeä ja toimiva toteutus. Lähestyn tätä aihetta löytämäni kirjallisuuden, internetlähteiden sekä omien oivallusteni kautta. Motiivi tälle opinnäytetyölle on henkilökohtaisen ymmärryksen syventäminen sekä sen tuoma potentiaalinen lisäarvo tulevaisuuden projekteihin ja työelämään liikegrafiikan opiskelijan näkökulmasta. Opinnäytetyöni sisältö sopii parhaiten jo animaatiosta ja typografiasta jonkin verran tietäville sekä alan ammattilaisille.

Valitsin tämän aiheen alun perin puhtaasti henkilökohtaisesta kiinnostuksesta kineettiseen typografiaan. Olen havainnut aiheen olleen vahvasti esillä viime vuosien design -trendeissä. Tämä on näkynyt erityisesti sosiaalisessa mediassa aktiivisten taiteilijoiden ja yritysten kanavilla sekä mainoksissa. Koin

hyödylliseksi selvittää oman oppimiseni kannalta, kuinka vastaavia töitä voidaan tuottaa ammattimaisesti ja suunnitelmallisesti. Liikkuvan grafiikan opintojen myötä minulle on ehtinyt muotoutua hyvä käsitys toimivan animaation vaatimuksista. Halusin päästä kertaamaan oppimiani asioita ja syventämään ammattitaitoani oppimalla hyvän pohjatyön kaikista aspekteista ja näiden vaikutuksesta lopulliseen teokseen.

Käsittelen aihetta animaatioprojektin suunnittelun ja tuotannon kannalta parhaaksi mielletyn etenemisjärjestyksen mukaisesti. Avaan aluksi kineettisen typografian tuotantoon keskeisesti vaikuttavia osia sekä niiden merkitystä teksti-animaation luettavuuteen ja viestin välittymiseen. Tarkoitukseni on selvittää, mitä kaikkea on hyvä ottaa huomioon työn suunnitteluvaiheessa, itse tuotannossa ja työn julkaisussa, jotta varmistetaan mahdollisimman selkeä ja toimiva lopputulos. Lopuksi keskityn miettimään käyttö- ja julkaisu ympäristöjen vaikutusta työn suunnitteluun ja julkaisuun. Tarkoitukseni on luoda ohjeisto tavoista, joilla voidaan pyrkiä varmistamaan kineettisen typografian työn olevan samaan aikaan visuaalisesti vaikuttava mutta myös sisällöltään helposti omaksettava ja luettava. Rajaen opinnäytetyön lähinnä kineettisen typografian kannalta oleelliseen asiasisältöön. Tämän vuoksi en syvenny esimerkiksi itse käyttöliittymän tai valitun julkaisualueen erityisominaisuuksiin, vaan avaen näiden keskeisiä ominaisuuksia yleisellä tasolla. Koska visuaalisella suunnittelulla on olennainen rooli onnistuneen tekstianimaation tuotannossa, tulen avaamaan lyhyesti myös sopivan kirjaintyyppin valintaan vaikuttavia seikkoja. Tämän vuoksi koen aiheelliseksi käsitellä myös esimerkiksi värien ja näiden kontrastien vaikutusta lopputulokseen. Tulen käsittelemään visuaaliseen suunnitteluun liittyviä valintoja vain niiltä osin kuin niillä on merkitystä liikkeen ja animaation suunnittelun ja tuotannon kannalta.

2 Kineettinen typografia

Tässä luvussa pyrin avaamaan, mitä kineettinen typografia merkitsee ja mitä lisäarvoa tämä tuo sekä kertomaan hieman tämän käytöstä aina menneisyydestä

nykyhetkeen. Tämän lisäksi käyn läpi esimerkkejä erilaisista tavoista ja tilanteista, joissa hyödyntää tekstianimaatiota.

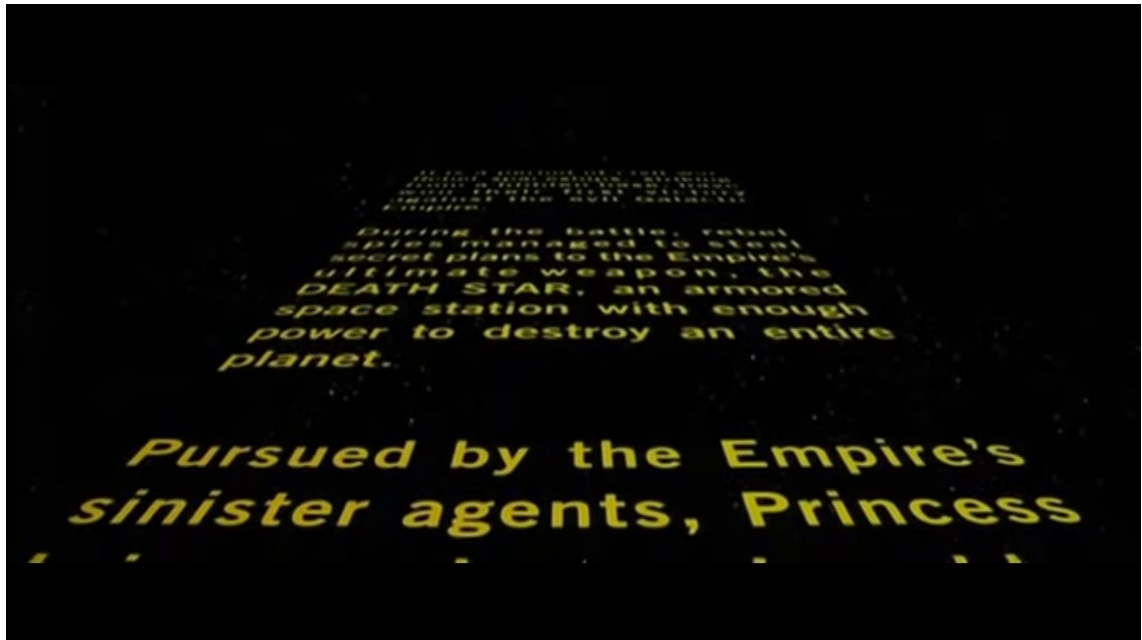
2.1 Animaatio ja kineettinen typografia

Sana kineettinen merkitsee liikettä. Kineettinen typografia (engl. *kinetic typography, moving type*) tai yksinkertaisemmin liikkuva teksti tarkoittaa nimensä mukaisesti animaation alatyyppejä, jonka pääosassa on liikkumaan animoitu teksti. Kineettiseksi typografiaksi voi laskea minimalistisesti liikkuvan otsikon tai esimerkiksi kokopitkän kappaleen liikkuvista sanoituksista koostuvan videon. Yleensä kineettiseksi typografiaksi ei vielä lasketa vain esiin tuloa tai pois häipymistä, vaan tekstillä tulisi olla selkeä liike. Kineettistä typografiaa on hyödynnetty laajasti mm. elokuvissa, musiikkivideoissa, videopeleissä, mainoksissa, interaktiivisessa mainonnassa. Nykypäivänä liikkuvaa tekstiä voi löytää lähes kaikesta digitaalisesta mediasta. Kineettistä typografiaa näkee erityisesti sosiaalisessa mediassa ja mainonnassa esiintyvissä, usein lähinnä tekstistä muodostuvissa teoksissa ja mainosvideoissa.



Kuva 1. Kuvakaappaus Alfred Hitchcockin elokuvasta *North by Northwest* (1959). Tekstit tulevat sisään joko vaaka- tai pysty akselilla, pysähtyvät hetkeksi ja jatkavat pois ruudusta toisten tullessa sisään.

Kyseessä ei kuitenkaan ole aivan uusi ilmiö tai trendi, vaikka termi onkin saanut uutta nostetta lähivuosina sosiaalisessa mediassa. Esimerkkejä animoidusta tekstistä on esiintynyt jo niinkin aikaisin kuin vuonna 1899 elokuvaohjaaja George Meliesin luomissa mainoselokuvissa. Meliesin esimerkit olivat kuitenkin lähinnä staattisia, vuoron perään ilmaantuvia ja katoavia tekstielementtejä, eivätkä jotkut pidä näitä 'oikeana' kineettisenä typografiana. Tämän vuoksi monet mieltävät kineettisen typografian juuret lähemmäs 1960-lukua. (Wikipedia 2022a.) Alfred Hitchcockin *North by Northwest* (1959) (kuva 1) on tituleerattu ensimmäiseksi kokopitkäksi elokuvaksi, joka käytti kattavasti kineettistä typografiaa alkuteksteissään. Alkutekstit loi amerikkalainen graafinen suunnittelija ja elokuvantekijä Saul Bass. Kyseisissä alkuteksteissä teksti elementit ikään kuin lensivät esiin ruudun ulkoa ja haihtuivat pois taustaan. Bass käytti samankaltaista tekniikkaa myös Hitchcockin elokuvassa *Psycho* (1960) (Wikipedia 2022a). Tämän jälkeen kineettisen typografian käyttö lisääntyi hiljalleen erityisesti elokuvissa. Näistä tunnettuna esimerkkinä toimivat ensimmäisen *Star Wars* -elokuvan alkutekstit vuodelta 1977 (kuva 2). Luovat alat kokivat 1980-luvun loppupuolella ja 1990-luvun läpi digitaalisten työasemien vallankumouksen, joka mahdollisti liikegrafiikan tuotannon sellaiseksi, mitä se on nyky muodossaan. Tietokoneiden, kameroiden ja tallennusvälineiden kaltaisten työvälineiden hinnat laskevat jatkuvasti samalla kun näiden tehokkuus ja kyvyt lisääntyvät. (Shaw 2019, 7.) Teknologian ja animaatiotuotantoon tarkoitettujen ohjelmien kehittymisen myötä nämä ovat muuttuneet helppokäyttöisemmiksi, ja yhä useammat ovat alkaneet tuottaa animaatioita myös harrastuksena. Tänä päivänä liikkuvaa tekstiä käytetään laajasti esimerkiksi animoiduissa logoissa, käyttöliittymissä ja sosiaalisessa mediassa. Tietokoneiden yleistyttyä kineettistä typografiaa on alkanut näkyä erilaisissa internetsisällöissä ja kaupunkiympäristöjen digitaalisessa mainonnassa, musiikkivideoissa, nettisivuilla, applikaatioissa jne.



Kuva 2: Kuvakaappaus elokuvan Star Wars (1977) kineettistä typografiaa näyttävästi hyödyntävistä aloitusteksteistä (engl. opening titles).

Animaatiolla pyritään kertomaan tarina tai välittämään katsojalle jokin viesti tai tunne. Tämän aikaansaamiseksi voidaan hyödyntää erilaisia elementtejä, kuten esimerkiksi hahmoja, kuvitusta ja ääntä. Yleensä tarinalla tai viestillä on jokin tai joku kertoja. Kineettisen typografian päähenkilönä ja kertojana on yleensä yksinomaan välitettävä viesti tekstin muodossa. Muotoillun tekstin viestiä pyritään vahvistamaan liikkeen eri keinoin. Usein jo yksinkertainenkin liike on itsessään riittävä kohdistamaan huomion tekstielementtiin. Jatkuvat liian vauhdikkaat tai voimakkaat liikkeet ja suuret muutokset liikkeessä voivat olla häiritseviä ja raskaita seurata. Kuten muussakin animaatiossa, liikkeiden on suositeltavaa olla tarkoituksenmukaisia ja harkittuja. Sanoille voi näiden merkityksen ja sanoman mukaisesti antaa luonnetta, ja näiden luomat liikkeet voivat hyvin suunniteltuna jo itsessään kertoa tai vahvistaa kerrottavaa tarinaa.

2.2 Kineettisen typografian käyttö

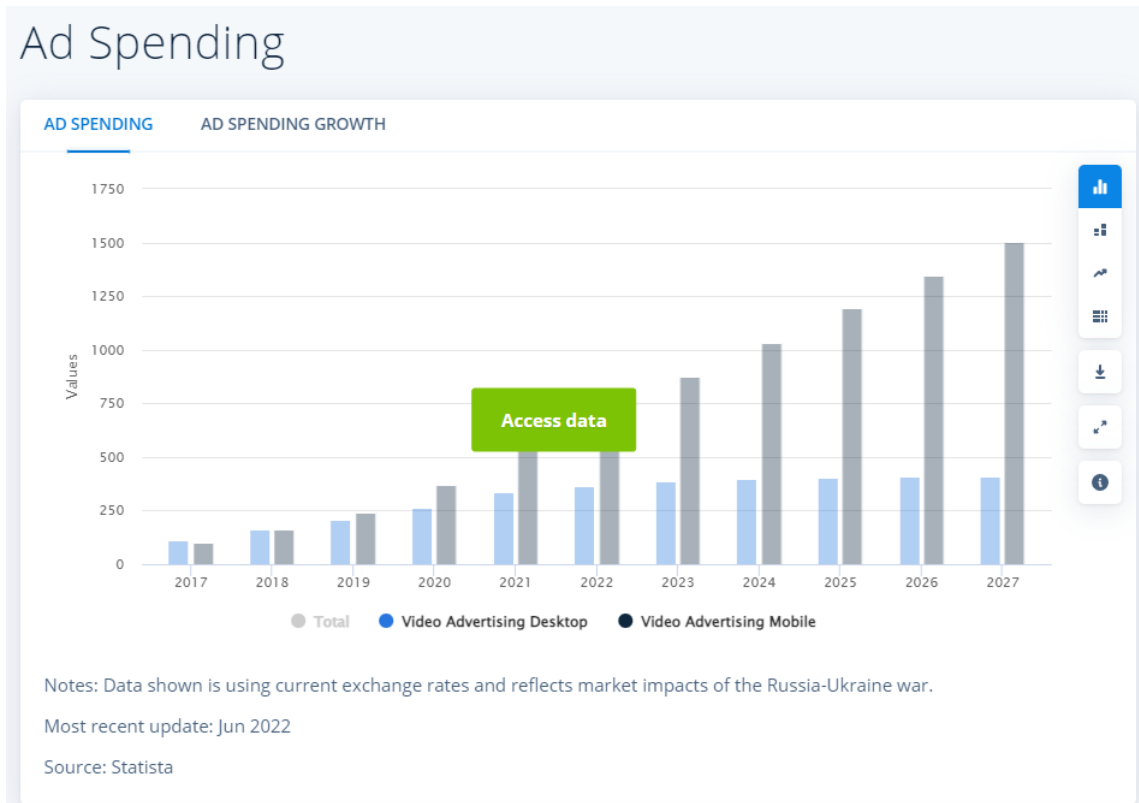
Kineettisen typografian hieno puoli on siinä, että sitä voi hyödyntää lähes missä tahansa. Liikkuvasta tekstistä on tullut osa valtavirtaa tietokoneiden ja ammattilaisten suosimien ohjelmien muuttuessa edullisemmiksi. Digitaaliset taiteenlajit

kuten liikegrafiikka ovat nyt myös harrastajien saavutettavissa. Animaatio-ohjelmien kuten *Adobe Flashin*, *Adobe After Effectsin* ja *Apple Motionin* myötä kiinnostus kineettiseen typografiaan on kasvanut niin ammattilaisten kuin amatöörienkin keskuudessa (Maxwell 2010). Nykyään myös 3D-ohjelmien, kuten *Blender* ja *Cinema 4D*, hyödyntäminen kineettisessä typografiassa on yleistynyt. Kolmiulotteisen ympäristön hyödyntäminen avaa uusia mahdollisuuksia näyttävälle ja dynaamiselle tekstianimaatiolle. Median siirtyminen staattisesta liikkuvaan ja televisiosta sosiaaliseen mediaan sekä muualle internetiin on ollut nähtävissä jo jonkin aikaa. Animaatio-ohjaaja Alessandro Foschini puhuu Penny Hiltonin kirjassa *Design in Motion* siitä, kuinka teksti ja liike nousee alati tärkeämpään asemaan nykykulttuurissamme. Kulttuurimme muuttuu elokuvien myötä alati visuaalisemmaksi ja tämä luo suunnittelijoille uudenlaisia haasteita. (Hilton 2020, 192.) Liikkuvan grafiikan huomioarvo on paljon suurempi kuin staattisen kuvan. Kaikkien siirtyessä liikkuvaan kuvaan tulee erottuminen muistayhä haastavammaksi. Oikein käytettynä liikkuva teksti voi tuoda viestille ja tämän välittämislle merkittävää lisäarvoa. Onnistuneen teoksen luomiseksi on tärkeää ymmärtää kaikki ominaisuudet, jotka vaikuttavat teoksen laatuun ja viestin välittymiseen.

Animoitu typografia voi olla vauhdikasta ja hyvin ekspressiivistä, mutta myös hienovaraista ja minimalistista (kuva 3). Suunnitteluvaiheessa on tärkeää huomioida, millainen liike on sopivaa juuri silloiseen käyttötarkoitukseen. Millaisissa tilanteissa juuri kineettinen typografia olisi optimaalista? Tavat käyttää kineettistä typografiaa ovat periaatteessa rajattomat. Mainitsen seuraavaksi muutamia esimerkkejä tilanteista, joissa kineettinen typografia on tehokkaimmillaan.

2.2.1 Mainosvideot

Viime vuosina kineettistä typografiaa on näkynyt paljon eri alojen yritysten mainonnassa etenkin mobiilialustoilla, ja monet panostavat yhä enemmän videomuotoiseen mainontaan (Kuva 3). Usein kineettiseen tekstiin törmää etenkin luovan alan yritysten, kuten muoti- ja elokuva-alan mainosvideoissa, mutta lukuisat muut alat ovat myös alkaneet hyödyntää tätä trendiä.



Kuva 3: Statistan tutkimuksen mukaan videomainontaan mobiilialustoilla varattujen budjettien arvioidaan nousevan noin 12,06 % vuosittain vuoteen 2027 saakka.

Animoitu teksti on loistava huomion nappaaja. Jo pelkkä liike itsessään vetää silmämme puoleensa, jonka vuoksi avainasemassa olevan viestin tai juuri tärkeimmän sanan tai lauseen erityinen animointi on tehokas keino saada ihmiset huomioimaan tämä. (Taylor 2021.) Sosiaalinen media on nopeaa ja ihmiset törmäävät mainosvideoihin usein selaillessaan läpi muuta sisältöä. Myös erilaisten videomateriaalien jakopalvelut mahdollistavat usein mainosten ohituksen viimeistään hetken kuluttua. Tällöin mainoksen on tärkeää napata katsojan huomio nopeasti, jottei tämä kelaa mainoksen ohi. Kineettinen typografia on täydellinen tapa tehdä näyttävä video, joka menee suoraan asiaan ja puhuttelee asiakasta.

2.2.2 Verkkosivut

Internetin kehityksen alkuvaiheissa suurin osa verkkosivuista koostui lähinnä tekstistä, sillä kuvatiedostot olisivat olleet pienille sivuille liian raskaita. Internetin

nopeuduttua tämä ongelma kuitenkin katosi. Verkkosivut eivät ole enää vain informaatiovarastoja, vaan ne voivat olla jopa jännittäviä asiakaskokemuksia (Taylor 2021). Kuten muissa ympäristöissä, voi tekstianimaatio toimia verkkosivuilla eri tavoin sen käyttötarkoituksesta sekä suhteesta muihin sivun elementteihin riippuen. Tarpeeton liike sivuilla voi viedä kaiken huomion ja vaikeuttaa keskittymistä sivujen tarjoamaan muuhun sisältöön. Tämän vuoksi on hyvä miettiä tarkoin, millainen liike todella on enemmän hyödyksi kuin haitaksi verkkosivuja suunnitellessa. Vastaavaa ongelmaa ei synny, kun tekstianimaation rooli on hetkellisessä pääosassa, kuten esimerkiksi verkkosivujen *Splash*-sivulla (engl. *Splash Page*). *Splash*-sivu tarkoittaa ennen verkkosivujen kotinäköä ilmestyvää sivua, jota käytetään ikään kuin tervetuloitukseksi vierailijalle. Näitä voi nähdä esimerkiksi nimekkäämpien yritysten sivuilla tai vaikka suunnittelijoiden portfolioissa. Sivulla, jotka vaativat vierailijalta keskittymistä laajempaan sisältöön, voi liikkuva teksti toimia paremmin hienovaraisina ja pieninä liikkeinä. Tällaiseksi voisi lukea esimerkiksi liiketoiminnan sivujen ajankohtaiset uutiset tai alennukset. Hidas liike ja pienempi elementin koko auttavat katsojaa huomaamaan kyseisen informaation, mutta eivät luultavimmin vie tältä kykyä keskittyä muuhun tarjottuun informaatioon.

2.2.3 Otsikot ja animoidut logot

Kineettinen typografia loistaa parhaiten lyhyissä teksteissä, sillä nämä vievät vähemmän tilaa näytöltä ja voivat antaa enemmän vapautta animaatiolla leikkimiselle paisumatta liian pitkäkestoisiksi. Suuret sanamäärät, etenkin monimutkaisella animaatiolla, voivat tehdä videosta liian pitkän ja katsojalle työlään ja haastavan lukea. Tämän vuoksi kineettinen typografia sopiikin hyvin otsikoihin ja animoituihin logoihin (kuva 4). Animoituja logoja on näkynyt jo pitkään esimerkiksi mainosvideoissa. Verkkosivuilla on paljon mahdollisuuksia liikkeen hyödyntämiseen. Yrityksen logo voidaan laittaa mainosten lisäksi liikkumaan minimalistisesti jatkuvasti (engl. *loop*) sivujen yläkulmaan. Myös logojen esiintuloanimaatiot ovat yhä useammin hyvin näyttäviä. Näistä esimerkkinä on viime vuosina pinnalla ollut niin kutsuttu *glitch*-efekti, joka tarkoittaa yksinkertaistettuna visualisoitua yhteys häiriötä tai vääristymää esimerkiksi television

ruudussa. Teksti ilmaantuu ja usein myös poistuu vastaavan efektin animaation saattelemana. Logoille ja otsikoille voi myös luoda looppaavia eli toistumaan animoituja liikkeitä, joita voi käyttää kotisivuilla, sosiaalisessa mediassa ja mainonnassa. 3D-ominaisuuksia hyödyntävät logot voidaan laittaa pyörimään jatkuvalla syötöllä 360 astetta. Jo yksinkertainenkin animaatio yhdistettynä kolmiulotteisuuden illuusion on visuaalisesti erittäin vaikuttava.



Kuva 4: Lyhyemmät animoitavat teksti, kuten otsikot ja yritysten nimet, antavat tilaa luovemmalle animaatiolle. Kuvakaappaus Cecilia Erlichin kineettisen typografian työstä.

2.2.4 Lyriikkavideot ja taltioidut puheet

Tekstin sanat fyysisessä muodossaan voivat tuntua itsessään neutraaleilta ja antaa näin lukijan etäännyttää itsensä ja tunteensa tekstistä. Kineettinen typografia taas kontrastina voi lisätä sanojen ekspressiivistä tehoa ja aiheuttaa näin lukijassa tahattoman reaktion. Parhaimmillaan ne voivat olla suorastaan hypnoottisia. (Maxwell 2010.) Liikkeeseen voi liittyä paljon yksilö- ja kulttuurikohtaisia assosiaatioita, jotka voivat tuoda pintaan erilaisia tunnereaktioita. Maxwellin mukaan poliittiset ja tietoisuuskampanjat hyödyntävät tämän vuoksi kineettistä typografiaa sanomansa levittämiseksi. Kineettinen typografia vie huomion itse sanoihin näiden ääneen sanoittajan sijaan. (Maxwell 2010.) Vastaavaa näkee myös erilaisissa poliittisesti tai muuten kantaaottavissa *Youtube* -videoissa, joissa puhujaa ei välttämättä näy lainkaan. Myös joidenkin yhtyeiden ja artistien

on voinut nähdä hyödyntävän kineettistä typografiaa konserteissaan, joissa esimerkiksi koko lyriikat tai tietyt osat näistä heijastuvat animoituina esiintyjien takana olevalle suurelle näytölle.

On tärkeää miettiä, miten katsojan huomio saadaan pidettyä työssä tarpeeksi kauan, jotta sanoma ehditään välittämään. Teksti itsessään voi olla pitkästyttävää luettavaa, mutta myös vain puhujan seuraaminen voi puuduttaa joitain katsojia. Pienikin liike tekstissä voi auttaa kiinnittämään yleisön huomion ja pitämään yllä katsojan tai kuuntelijan mielenkiintoa. Pitkissä teksteissä, kuten puheissa tai lauluissa animoitu osa on usein minimalistinen ja seuraa puhujan tai laulajan tahtia. Juuri äännettävälle sanalle annetaan huomio esimerkiksi värin muutoksella tekstissä tai tekstin ulkopuolisella ääneen puhuttua kohtaa seuraavalla elementillä, kuten karaoke- tai muissa lyriikkavideoissa. Sanat voivat myös tulla esiin ja kadota erilaisilla animaatioilla seuraten puhujan ääntä.

3 Kirjaintyyppin valintaan vaikuttavat tekijät

Tässä luvussa avaan typografiaa ja fontin valintaa koskevia seikkoja ja periaatteita, jotka olisi hyvä ottaa huomioon animointiin tarkoitettujen fonttien valintaa tehdessä. Ensin avaan typografian peruskäsitteitä ja kirjaintyyppien jaotteluperusteita niiltä osin kuin ne liittyvät olennaisesti kineettiseen typografiaan. Tulen pohtimaan sitä, mitkä seikat tekevät kirjaintyyppistä ideaalisen digitaalisessa animaatioissa ja millaiset asiat voivat haitata tämän toimivuutta. Tämän jälkeen käyn läpi muutamia digitaalisten kirjasinperheiden haasteita ja mahdollisia ratkaisuja. Lopuksi käyn läpi kirjaintyyppien käyttöä, kuten sommittelua, kontrastia ja kokoa koskevia periaatteita sekä näiden vaikutusta animaatioissa.

3.1 Kirjaintyyppin valinta animaatioon

Kirjaintyyppi tunnetaan myös nimityksellä fontti (engl. *font*). Kirjaintyypit ovat visuaalisesti yhtenäiseksi muotoiltuja merkkien ryhmiä, jotka tyyppillisesti sisältävät kaikkien kirjainten lisäksi numerot ja erikois- sekä välimerkit. Kirjaintyypit eli fontit taas kuuluvat aina johonkin fonttiperheeseen (Itkonen 2019, 27). Näihin on

sisällytetty erikseen omat kirjaintyyppinsä gemenoille eli pienaakkosille, versaa-
leille eli isoille kirjaimille, lihavoiduille (*engl. Bold*) sekä kursivoiduille (*eng. Italic*)
kirjaimille. (Wikipedia 2022b.) Esimerkkinä tästä on Helvetica-fontti, jonka fontti-
perheeseen kuuluvat mm. Helvetica Bold ja Helvetica Italic. Itkosen mukaan kir-
jaintyytit voidaan vielä luokitella näitä yhdistävien piirteiden perusteella omiksi
kirjaintyytleikseen. Näiden luokittelujen tavoite on kirjainmuotojen tyyllisten ke-
hitysten ja näillä tavoitellun vaikutelman parempi ymmärtäminen. (Itkonen 2019,
27.) Fonttiperheiden luokittelutapoja on useita erilaisia. Kenties yleisimmin tun-
nettu luokittelutapa on jakaa nämä kahteen pääluokkaan: serif ja sans serif.
Näitä kutsutaan myös nimityksillä Antiikvat (sans serif) ja Groteskit (serif) (kuva
5). Antiikvat tarkoittavat kirjaintyyppijä, joilla on päätteet (eli serifit) jokaisen kir-
jaimen päissä. Tunnettuihin antiikvoihin kuuluvat mm. Times New Roman- ja
Baskerville-fonttiperheet. Groteskit (serif) ovat taas päinvastoin päätteettömiä
kirjaintyyppijä. Näitä ovat esimerkiksi Helvetica ja Futura. Austin Shaw'n mu-
kaan groteskit mielletään traditionaalisemmiksi ja näiden katsotaan usein toimi-
van paremmin pitkissä teksteissä, kuten esimerkiksi leipäteksteissä (Shaw
2019, 226). Groteskit mielletään yleisesti luettavuudeltaan helpommiksi, jonka
vuoksi antiikvafontteihin voi törmätä ruudulla useammin esim. otsikoissa ja yri-
tysten logoissa. Antiikvaa näkeekin useammin nimenomaan staattisissa teks-
teissä kuten painetussa kirjallisuudessa. Nämä ovat kuitenkin yleistyksiä, ei-
vätkä antiikvojen ja groteskien roolit ole kiveen kirjoitettuja. Antiikvojen ja gro-
teskien vastakkainasettelun on huomattu olevan hedelmätöntä jo 1960-luvulla
(Itkonen 2019, 75).

The image shows two font names, 'Arial' and 'Georgia', separated by a vertical line. 'Arial' is a sans-serif font, and 'Georgia' is a serif font. Both are displayed in a blue color.

Kuva 5: Laatimani esimerkki groteskeista ja antiikvoista. Vasemmalla päätte-
tön groteski fontti (Arial) ja oikealla päätteellinen antiikva (Georgia).

Antiikvojen ja groteskien kyljessä puhutaan usein myös koristeellisista (*engl. decorative*) sekä script-fonteista. Script-fonteilla viitataan kirjaintyyppeihin, jotka ottavat vaikutteita tai jäljittelevät käsin kirjoitettua tekstiä. Koristeelliset fontit viittaavat nimensä mukaisesti tyylitellympiin fontteihin, jotka eivät sovi kolmen edellä mainitun lokeron sisään. (Wade, n.d.) Nämä fontit voivat olla hyvinkin erikoisia ja persoonallisia suuremmallakin vaihtelulla kirjainten välillä. Script-kirjaintyyppit voivat olla haastavampia lukea, ja etenkin liikkuvassa kuvassa niiden ymmärtäminen voi käydä jopa mahdottomaksi liikkeestä riippuen. Tämä pätee myös joihinkin koristeellisiin fontteihin. Kuten aiemmin mainittua, on hyvä huomioida, että kineettisen typografian töissä näkee harvemmin käytettävän kovin pitkiä tekstejä, joskin näitäkin tapauksia toki on. Lyhyen tekstin sisältävä teos mahdollistaa tekstin pitämisen suuressakin koossa, jolloin sekä antiikvat että groteskit sopivat tapauskohtaisesti mainiosti animaatioon. Animaatiota suunniteltaessa on tärkeää tietää ensin, millaista animaatiota lähdetään luomaan, jotta voidaan valita sopiva fontti sekä animaation luonteen että parhaan luettavuuden säilyttämisen optimoimiseksi.

Luettavuus

Puhuttaessa tekstin luettavuudesta tarkoitetaan tässä typografisen tekstin ulkoasun selkeyttä. Suomen kielessä tästä käytetään yleensä sanaa helppolukuisuus (*engl. legibility*). Tekstin selvyydelle tärkeää on eri kirjainten ja merkkien erottuvuus toisistaan ja se, kuinka nopeasti ja helposti nämä voidaan toisistaan erottaa. (Itkonen 2019, 73.) Fontin valinnassa kannattaa siis kiinnittää erityistä huomiota tähän silloin, kun tekstin sisältämä viesti on avainasemassa kineettisen typografian työtä. Itkosen mukaan gemenoiden eli pienaakkosten erottaminen toisistaan ja näin ollen lukeminen on helpompaa ja nopeampaa kuin versaalien (eli suuraakkosten). Gemenoissa on versaaleista poiketen yleensä ylä- ja alapidennyksiä, jotka tehostavat näiden erottuvuutta toisistaan. (Itkonen 2019, 73–74.) Oli sitten kyseessä mikä fontti tai leikkaus tahansa, on erottuvuudella lopulta eniten merkitystä tekstin helppolukuisuuden kannalta. Kaikissa tapauksissa tärkein luettavuuteen vaikuttava tekijä on kirjainmuotojen yksinkertaisuuden sijaan näiden yksiselitteisyys (Itkonen 2019, 75).

3.2 Kirjaintyypit näytöllä

Kineettisen typografian teosta suunniteltaessa on oleellista ottaa huomioon, missä kaikkialla animaatiota tullaan hyödyntämään, sillä esimerkiksi suurten ulkonäyttöjen ja pienen puhelimen ruudun vaatimukset ja rajoitteet eroavat toisistaan merkittävästi. Fontin valinnassa on tärkeää huomioida myös tämän toistuvuus näytöllä sekä selkeys ja toimivuus animaatioissa. Ruutukäytössä ideaalisia ovat yksinkertaisemmat fontit. Groteskit mielletään paremmiksi kuin antiikvat, sillä jälkimmäisten sisältämät päätteet voivat koitua haitaksi pienessä koossa. (Itkonen 2019, 70.) On myös hyvä miettiä kirjainten muotoilua. Muodoltaan avoimet ja paljon sisällään tyhjää tilaa pitävät kirjaimet eivät tukkeudu pienikokoisiinakaan, jonka vuoksi ne ovat ideaalisia usealla eri alustalla ja erikokoisilla näyttölaitteilla toistettavissa animaatioissa. Pienet näytöt ovat tänä päivänä yleinen näky. Useat tahot koettavat luoda juuri pienille näytöille optimoituja, pienesäkin koossa terävänä toistuvia ja hyvän tunnistettavuuden omaavia fontteja. Vastaavia fontteja ovat esimerkiksi Aller Sans, Droid Sans sekä PT Sans, jotka on pyritty suunnittelemaan siten, että kirjaimet ja merkit muistuttavat mahdollisimman vähän toisiaan. (Itkonen 2019, 72.) Myös aiemmin puhuttu merkkien väljempi välistys auttaa tuomaan näihin ilmavuutta ja tehostamaan kirjainten selkeyttä. (Itkonen 2019, 70.) Kirjainten yksinkertaisuus ja selkeä erottuvuus ovat siis avainasemassa helppolukuista animaatiota luodessa. On myös hyvä pitää huoli, että fontin koko on tarpeeksi suuri, jotta tämä on luettavissa myös pienemmillä älylaitteilla. Fontin valinnassa nämä seikat huomioiden pääsee jo pitkälle. Mutta mitä muita teknisiä ominaisuuksia olisi hyvä ottaa huomioon, kun mietitään nimenomaan digitaalista tekstianimaatiota?

3.2.1 Pikselit

Pikselit eli kuvapisteteet ovat pieniä pisteitä (engl. *picture elements*), jotka muodostavat kaikki ruudulla toistuvat kuvat. Kirjasinmuodon tuominen ruudulle tapahtuu rasteroimalla eli muuttamalla tämä pikseleiksi. Yksi pikseli (eli piste) on pienin mahdollinen näytöllä näkyvä elementti. (Woolman & Bellantoni 2000, 10.) Fonttia valitessa on syytä huomioida myös näiden leikkauksen koon toistuminen

ruudulla. Näyttöjen pikselitiheys eli erottelutarkkuus on painettuun tekstiin verrattuna huonompaa. Tämän vuoksi todella pienet kirjaimet eivät toistu näytöllä aivan terävinä. (Itkonen 2019, 70.) Kirjainten koon lisäksi on tärkeää huomioida näiden paksuus. Etenkin pienillä näytöillä on erityisen tärkeää välttää todella ohuita fontteja. Vaikka nämä voivatkin näyttää upealta suuressa koossa printattuna, tämä ei välttämättä päde, kun ne toistetaan pienessä pistekoossa digitaalisella ruudulla, etenkään skrollatessa. (Endcrawl 2022.) Niiden luettavuus heikkenee entisestään, kun mukaan tuodaan minkäänlaista liikettä. Eniten ongelmia aiheuttavat suurimman osan fontteja leikkauksista *thin* ja *light* sekä monet serif-fontit (Endcrawl 2022). Näyttölaitteiden kehityksen myötä digitaalisten fonttien toistamisessa näytöillä on onneksi ongelmia yhä vähemmän. Pikselitiheydet ovat pienilläkin näytöillä jo niin suuria, että näytöille sopivien ja sopimattomien fonttien väli alkaa olla häilyvä. Tietokoneiden näyttöihin verrattuna pieniruutuisten laitteiden, kuten älypuhelimien, näytöillä käytetään kuitenkin niin paljon pienempää kirjainkokoja, että tämä vaikeuttaa yhä kirjainmuotojen terävää toistumista. (Itkonen 2019, 72.)

3.2.2 Stutter ja Jitter

Kun on kyse esimerkiksi elokuvien tai animaatioiden lopputeksteistä, näkee joskus puhuttavan ongelmista kuten *stutter* ja *jitter*. Nämä ovat ongelmia, joihin voi törmätä erityisesti pienten ja ohuiden hitaasti liikkumaan animoitavien elementtien, kuten kirjainten kohdalla. *Stutter* tarkoittaa suoraan suomennettuna änkyttämistä tai sätkätystä. Vapaasti käännettynä tällä viitataan tekstin tai muun elementin tökkivään liikkeeseen. Esimerkiksi juuri lopputekstien tapauksessa alhaalta ylös ja ulos ruudusta hitaasti lipuvat kirjaimet näyttävät liikkuvan tökkien, kuin ne pysähtyisivät sekunnin sadasosaksi ja jatkaisivat taas matkaansa. Tämä ongelma voi syntyä erityisesti voimakaskontrastisten elementtien välillä. Erinomainen esimerkki näistä olisi juuri lopputekstien täysin mustan taustan ja vitivalkoisten tekstien kohdalla. Tämä vahva kontrasti luo jälkikuvia katsojan verkkokalvoille ja saa tekstin näyttämään tökkivältä. (Endcrawl 2022.) Kyseinen ongelma on onneksi suhteellisen helppo korjata. Mainitun voimakkaan kontrastin pehmentäminen muuttamalla sekä puhtaan mustan taustan että puhtaan

valkoisten tekstielementtien kylläisyyttä eli puhtautta (Endcrawl 2022). Mustan säätäminen aavistuksen vaaleammaksi ja valkoisen taas hienovaraisesti tummemmaksi voi tehdä merkittävän parannuksen ongelmaan. Tämän lisäksi voi kokeilla hidastaa tekstien liikettä. Liikkeen nopeudeksi suositellaan 3–6 pikseliä per kehys (engl. *pixels per frame*) riippuen animaation resoluutiosta. Tekstin voi myös kokeilla asettaa vierekkäin useammalle kuin yhdelle palstalle. Jo kaksi palstaa yhden sijaan puolittaa tekstien korkeuden, jolloin on mahdollista hidastaa tekstitysten liikettä huomattavasti. (Endcrawl 2022.)

Jitter taas tarkoittaa suomeksi värinää. Nimityksensä mukaisesti teksti näyttää tässä tapauksessa ikään kuin värähtelevän liikkuessaan. Tämä ongelma saattaa syntyä todennäköisimmin silloin, jos tekstitysten kokoa on muutettu uudelleen animaation renderöinnin eli videotiedostoksi muuttamisen jälkeen, jonka vuoksi ideaalisin ratkaisu olisikin välttää tätä. Tämä voi kuitenkin olla toisinaan haastavaa, sillä renderöintiin käytetty ohjelma saattaa muuttaa kokoa hieman itsestään. Varmin tapa välttää värinän aiheutuminen on pysyä ohjelman sisään rakennetuissa standardeissa. On myös hyvä välttää videotiedoston nopeuden muuttamista jälkeenpäin. (Endcrawl 2022.) Kaikki suuremmat säädöt on hyvä tehdä aina suoraan alkuperäiseen animaatioon ja tuoda tämä ulos uudelleen sen sijaan että editoisi pidemmälle jo renderöityä videotiedostoa. Värinän välttämiseksi on myös hyvä käytäntö työstää animaatiota muodossa, jota ei ole kompressoitu (Endcrawl 2022).

3.3 Kirjaintyyppin käyttö

Typografia terminä tarkoittaa yksinkertaistettuna tekstin visuaalista muotoilua kirjasintyypeistä aina väreihin ja asetteluun. Kuten liikkeellä myös tekstin muotoilulla voidaan pyrkiä korostamaan viestiä. Typografiset valinnat voivat itsessään helpottaa tai vaikeuttaa tekstin ja viestin ymmärrettävyyttä. Fonttia vaihtamattakin voidaan helpottaa tekstin luettavuutta muuttamalla valitun fontin asetelua. Näihin ominaisuuksiin kuuluvat mm. välistys (engl. *kerning*), joka merkitsee vaakasuoralla olevaa tyhjää tilaa kahden vierekkäisen kirjaimen välillä (kuva 6). Tämän lisäksi on sanavälistys (engl. *tracking*), joka taas vaikuttaa

jokaisen sanan kirjaimen välissä olevan tilan suuruuteen. Rivivälitys (*engl. leading*) taas vaikuttaa eri tekstirivien pystysuuntaisten välien suuruuteen. (Wade n.d.) Damian Molley uskoo rivivälityksen olevan yhtä tärkeä osa suunnittelua kuin fontin koko. Tällä on arvioitu olevan vaikutus tekstin luettavuuteen, silmäilyyn ja saavutettavuuteen. Rivivälitys voi vaikuttaa muotoilun tuntumaan, tekstin rytmiin ja tämän luettavuuteen. Liian lähekkäin välistetty teksti tai rivit voivat myös vaikeuttaa merkittävästi tekstin seuraamista etenkin henkilöille, joilla on kognitiivisia haasteita tai heikentynyt näkö. (Jolley 2017.)

Kaikilla kolmella voidaan vaikuttaa tekstin selkeyteen ja helppoluikuisuuteen. Suuremmat välit voivat antaa ilmavuuden tunnetta ja keveyttä, kun taas toisaalta liika tila voi tehdä useamman sanan tekstissä erillisten sanojen erottamisesta toisistaan haastavaa. Tiukemmat sanojen välit voivat sopia hyvin esimerkiksi logolle, mutta hyvin niukat välit niin kirjainten, sanojen kuin rivien välillä voivat tehdä tekstistä jopa ahtaan tuntuisen ja liian suurten välien tavoin tehdä pidempien lauseiden lukemisesta vaikeampaa. Tämä ei onneksi usein koidu ongelmaksi lyhyitä tekstejä suosivien kineettisen typografian töiden kanssa.



Kuva 6: Fontin luettavuutta voidaan helpottaa myös tämän asettelua muuttamalla. Laatimani havainnollistava kuvitus välistyksen (*engl. kerning*), sanavälityksen (*engl. tracking*) sekä rivivälityksen (*engl. leading*) vaikutuksista tekstiin.

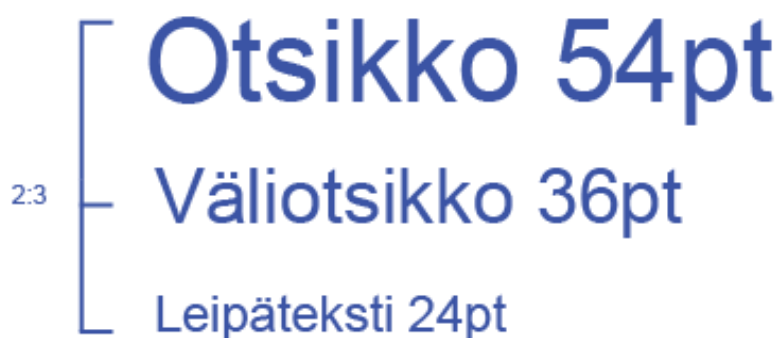
Oikeanlainen tekstin muotoilu lisää tekstin luettavuutta ja auttaa katsojaa pysymään mukana. Tämän merkitys korostuu animoidussa tekstissä.

Selkeälukuisen fontin ja siistin muotoilun lisäksi on syytä kiinnittää huomiota tekstin kontrastiin. Markus Itkosen mukaan hyvä typografia on yhdistelmä graafista taidetta ja viestintää. Molemmat tarvitsevat kontrastia asettamaan elementit haluttuun suhteeseen toisiinsa nähden. (Itkonen 2019, 81.) Maalattun taideteoksen tärkeimmät elementit asetetaan huomion keskiöön luomalla kontrastien hierarkia valon, asettelun ja värien avulla. Sama voidaan tehdä myös kineettisessä typografiassa, jotta huomio saadaan onnistuneesti oikeaan paikkaan oikeaan aikaan. Kontrasti merkitsee aina jonkinlaista muutosta kahden tai useamman elementin välillä. Tällä kontrastien muutoksella voidaan luoda teokselle rytmiä. Rytmä on tärkeä työkalu katsojan mielenkiinnon ylläpitämiseksi. (Itkonen 2019, 81.) Kuten taiteessa, voidaan typografiassa ja animoidussa tekstissä luoda kontrastia eri tavoin. Tämän tärkeimpiä keinoja ovat koko-, muoto-, vahvuus- sekä värikontrasti (Itkonen 2019, 81). Seuraavaksi avaamme muita selkeästi itse kirjaimien muotokieleeseen vaikuttavia kontrastin vahvistajia tekstianimaation näkökulman huomioiden.

3.3.1 Kokokontrasti

Taiteessa kokokontrastia käytetään yleensä asetelmallisesti ajatellen kolmiulotteista tilaa. Yksinkertaistettuna kauempana olevat esineet ovat pienempiä kuin lähellä olevat. Tekstissä kokokontrastia käytetään yleensä luomaan hierarkiaa tekstien välille esimerkiksi siten että otsikko on suurin, leipäteksti pienin ja väliotsikkojen koko on näiden kahden väliltä, mutta yleensä hieman lähempänä leipätekstiä (kuva 7). Markus Itkonen huomauttaa siitä kuinka eri arvot omaavien tekstien kirjainkoot on tarpeen pitää riittävän kaukana toisistaan. Muutoin koon muutos voi näyttää katsojan silmissä virheeltä. (Itkonen 2019, 81.) Toisaalta yliampuvan suuret kokoerot voivat myös rikkoa harmonian. Samantyyppistä kaavaa käytetään myös esimerkiksi julisteiden suunnittelussa, jossa tekstien koot riippuvat kyseisen informaation tärkeydestä yleensä alkaen esimerkiksi artistin tai tapahtuman nimellä ja pienimmät tekstit ovat lisätietoa tai tarkentavia. Samaa ajattelua on hyvä hyödyntää animaatiota tehdessä, kun tekstielementtejä on enemmän kuin yksi. Lyriikkavideoissa tekstile voidaan luoda kullakin hetkellä laulettavan kohdan seuraamista helpottava animaatio, jossa laulettavat

sanat suurenevat vuoron perään. Kineettisen typografian julisteissa animoitava ja suurin teksti voi olla joko hierarkiassa tärkein tai merkityksettömin. Tämä riippuu animoidusta liikkeestä. Suurin tekstielementti voi ottaa ikään kuin valtavan kuvituselementin aseman, jolloin juuri tämän luettavuuteen ei ole välttämätöntä kiinnittää yhtä suurta huomiota. Tällöin tärkein tieto voi olla esimerkiksi suurin staattisista tai selkeästi vähemmän liikkuvista elementeistä.



Kuva 7: Eriarvoisten tekstin osien koollisten kontrastien on syytä olla tarpeeksi voimakkaat, jotta nämä erottuvat selkeästi toisistaan. Laatimani esimerkki otsikon, väliotsikon ja leipätekstin välisestä kokonäkösuhteesta suhteella 2:3.

3.3.2 Muotokontrasti

Muotokontrastissa elementtien ero luodaan nimensä mukaisesti kahdella tai useammalla selkeästi toisistaan eroavien muotokielten omaavalla elementillä. Tekstissä vastaava ero luodaan tyypillisesti esimerkiksi käyttämällä antiikvan rinnalla kursiivia fonttia. Tätäkin vahvempi kontrasti on mahdollista saada aikaan sovittamalla kursivoitu antiikva yhteen lihavoidun groteskin kanssa. (Itkonen 2019, 81.) Selkeän kontrastin aikaansaamiseksi on tärkeää, etteivät fonttien muotokielet ole liian lähellä toisiaan. Itkonen mukaan esimerkiksi kaksi eri antiikvaa olisi heikoimpia parituksia, sillä näiden välillä ei ole tarpeeksi tyyllillistä ristiriitaa (Itkonen 2019, 81). Erilaiset leikkaukset tai toisistaan poikkeavat fontit voivat viestiä tekstin osien eriarvoisuutta ja painottaa avainsanoja.

Muotokontrastia voidaan hyödyntää eri tavoin myös kineettisessä typografiassa. Mikäli ruudussa on samanaikaisesti useampi tekstielementti, voidaan katsojan huomio kiinnittää ja siirtää muuttamalla kullakin hetkellä oleellisen tekstielementin leikkausta tai fonttia. Eri fontit ja leikkaukset voivat viestiä erilaista tunnelmaa ja persoonaa. Näiden rajua muuttaminen kesken animaation voi viestiä katsojalle jonkinlaista muutosta animaatioissa, tarinassa tai esimerkiksi puhujassa.

3.3.3 Vahvuuskontrasti

Vahvuuskontrastilla viitataan yleensä saman fontin eri lihavuuksien yhdistelyyn, esimerkiksi *Arial Narrow* ja *Arial Black* (Kuva 8). Useista fontteista löytyy myös 'boldia' vahvempi 'black' ja normaalia leikkausta laihempia versioita, kuten 'light'. Leikkauksia voi olla jopa kahdeksan, kuten esimerkiksi fontilla *The Sans*. Vahvuuskontrasti saadaan aikaan parittamalla vaikkapa groteskin kaksi eri lihavuutta. (Itkonen 2019, 82.) Saman fontin eri paksuuksissa on usein tarpeeksi eroa, jolloin voidaan valita käyttää vain tämän kahta eri lihavuutta. Hyvä käytäntö on kuitenkin pitää kahden rinnastettavan tekstin välillä ainakin kahden asteen ero, jotta kontrasti on tarpeeksi selkeä. Vahvuuskontrastia ei ole kuitenkaan suositeltavaa käyttää liiaksi, kuten lihavoimalla otsikosta yksi sana täysin perusteettomasti. (Itkonen 2019, 82.) Kuten muotokontrastilla, tekstianimaatioissa vahvuuskontrastilla voidaan viestiä yhden lauseen sisäisestä tai useamman lauseen välisestä hierarkiasta. Näillä eroilla voidaan myös ohjata katsojan huomiota haluttuun tekstiin ja painottaa tiettyjä sanoja. Vahvuuskontrastin hetkellinen muuttaminen toimii myös laulun sanoituksissa, joissa laulettava osuus voi muuttua hetkellisesti huomattavasti paksummaksi ja hieman suuremmaksi. Tämä auttaa katsojan silmiä seuraamaan laulun tahtia. Suurilla koon muutoksilla voidaan myös viestiä esimerkiksi volyyymiä tai korkeutta, jolla vaikkapa laulaja laulaa tietyn kohtauksen tai jolla hahmo puhuu elokuvan kohtauksessa.

Arial Narrow **Arial Bold**

Arial Regular **Arial Black**

Kuva 8: Laatimani kuvitus kuvastamaan vahvuuskontrastia. Tämä ero luodaan esimerkiksi saman fontin eri lihavuuksilla. Näiden eroavaisuuksien on suositeltavaa olla vähintään kaksi pistettä.

3.3.4 Värikontrasti

Värikontrasti tarkoittaa yksinkertaisesti toisistaan selvästi poikkeavien värien välistä eroa. Tällä kontrastilla voidaan korostaa oman halun mukaan esimerkiksi yhdyssanan tai -nimen eri osia tai kokonaisia sanoja. (Itkonen 2019, 82.) Värikontrastin käytössä on myös omat vahvuutensa ja heikkoutensa. Parhaiten tämä esiintyy lihavissa groteskeissa sillä liian laihoissa leikkauksissa värin vaikutus jää heikoksi eikä selkeää kontrastia synny (Itkonen 2019, 82). Värejä valittaessa on myös syytä ottaa huomioon näiden välinen vaaleustasojen kontrasti, mikäli on mahdollista, että työtä käytetään mustavalkoisena. Etenkin kun kontrastia pyritään luomaan vain värien avulla. Turvallisinta olisi käyttää värikontrastia yhdessä esimerkiksi vahvuuskontrastin tai kokokontrastin kanssa. Kineettisen typografian työn kannalta oleellisinta on huomioida taustan ja animoitavan tekstin värien tummuusasteiden, eli valöörien välinen kontrasti. Mitä tummempi tausta on, sitä vaaleampi tekstin tulee olla ja toisin päin. Tämän kontrastin täytyy olla riittävän suuri, jotta teksti säilyy yhä luettavana eikä aiheuta huommin näkeväälle lukijalle vaivaa (Kuva 9). Esimerkiksi hakusanalla *'Color contrast checker'* (vapaasti suomennettuna 'värikontrastin tarkastaja') Googlen verkkosivuilta hakemalla löytää useita kontrastien riittävyden tarkistamiseen tarkoitettuja ilmaisia apuvälineitä, joita hyödyntää. Kineettisen typografian töissä näkee usein käytettävän mustaa ja valkoista. Näiden välinen vahva kontrasti auttaa keskittymään liikkuvaan tekstiin ja tämän lukemiseen. Väreillä voidaan tuoda animaatiolle visuaalista lisäarvoa ja vahvistaa työn sanoman välittämää

tunnetta. On myös syytä varoa käyttämästä useita todella kylläisiä värejä sillä tämä vaikeuttaa yksityiskohtien huomioimista ja näin tekstin luettavuutta.



Kuva 9: Laatimani havainnollistava kuvitus värikontrastista. Eri elementtien välisen värikontrastin tulee olla tarpeeksi vahva luettavuuden säilyttämiseksi. Tärkeintä liene on näiden tummuusasteiden ero. Mitä tummempi teksti, sitä vaaleampi tausta ja päinvastoin.

Hyvän fontin valinta on hyvin subjektiivista. Kuten muussakin suunnittelussa, tähän vaikuttaa aina yksilön näkemys, käyttötarkoitus ja konteksti sekä tietysti itse teksti. Useissa tutkimuksissa on arveltu myös yksilökohtaisten tottumuksien ohjaavan sitä, miten miellyttäväksi ja nopeaksi kukin kokee eri kirjaintyyppien lukemisen (Itkonen 2019, 75). Täydellistä fonttia joka tapaukseen voi olla mahdoton löytää. Kuten Gerard Unger mainitsee, ovat yksilöllisyys ja vapaamuotoisuus yhä keskeinen osa fonttien suunnittelua ja valintaa ja pysyvät arvossa erityisesti kohderyhmiensä keskuudessa (Unger, 2018, 170). On hyvä huomioida myös nykykulttuurin, etenkin sosiaalisen median, vaikutus kieleen. Unger puhuu kirjassaan siitä, kuinka kirjoitettu kieli on muuttunut vapaamuotoisemmaksi. Kirjoitetussa tekstissä hyödynnetään paljon puhekieltä, tiivistyksiä, slangeja, lyhenteitä sekä hymiöitä. (Unger, 2018, 170.) Näitä trendejä on perusteltua hyödyntää myös kineettisessä typografiassa, jotta saadaan viesti lyhyemmäksi ja ytimekkäämmäksi. Näillä sosiaalisilla muutoksilla on Ungerin näkemyksestä seurauksia luettavuudelle ja sen tutkimukselle (Unger, 2018, 170). Sosiaalinen media on vaikuttanut merkittävästi etenkin nuorison käyttämään kieleen muuallakin

kuin sosiaalisessa mediassa. Nuorisolle suunnattujen yritysten voikin nähdä hyödyntävän tätä sosiaalisen median mainonnassaan. Hymiöt voivat myös muuttaa täysin saman lauseen vaikutelmaa sekä tunnelmaa ja näiden oikea käyttö voi vahvistaa viestiä näitä ymmärtävien katsojien keskuudessa. Tekstin kielellä voi myös olla työhön huomattava visuaalinen vaikutus. Suomen kielen sanat ovat yleensä pidempiä kuin englannin, joka vaikuttaa erityisesti asetelmallisesti. Tämä tulee huomioida myös esimerkiksi sanaväleissä. Itkosen mukaan suomen kieli kestää huomattavasti suurempia sanavälejä kuin esimerkiksi englannin kieli. Suuret sanavälit voivat saada englanninkielisen tekstin näyttämään rikkonaiselta, kun taas suomen kieli voi jopa hyötyä tästä. (Itkonen 2019, 99.)

Joskus muotoilu voi mennä tarkoituksellisesti luettavuuden edelle. Tällaisia esimerkkejä näkee esimerkiksi artistien logoissa. Logon tekstin ymmärrettävyyden ei ole välttämätöntä olla keskiössä. Sosiaalisessa mediassa mm. nimi ja nettisivut on mahdollista laittaa erilliseen profiiliin informaatiokenttään, jolloin ihmiset saavat artistin tai yrityksen tiedot helposti muualtakin kuin virallisesta logosta. Ulkonäöllään vahvasti erottuva logo painuu mieleen ja voi olla jopa tunnistettavampi kuin maltillinen tekstilogo. Animaatiota ajatellessa on tärkeää olla vähintään pintapuolinen käsitys siitä, millaista animaatiota lähdetään luomaan, mitä ja miten tällä viestitään sekä kuinka pitkä itse animoitava teksti on. Tarkkoja sääntöjä ei ole niin kauan kuin pitää mielessä, että lähes mitä vain fonttia voi käyttää ruudulla niin kauan kuin sen koko on sopiva ja tämän lukemiseen on tarpeeksi aikaa. Yleisesti ottaen voisi ajatella, että mitä enemmän ja mitä luovempaa liikettä animaatio sisältää, sitä selkeämpi ja yksinkertaisempi fontti voi suuremmalla todennäköisyydellä turvata luettavuuden säilymisen niin hyvänä kuin mahdollista. Tällöin voisi ajatella, että päätteettömät groteskit olisivat todennäköisemmin turvallisempi valinta. Tämäkin on kuitenkin subjektiivista ja oikeaa toimintamallia ja typografisia valintoja voi todella tehdä paremmin aina tapauskohtaisesti. Kenties kineettisen typografian kohdalla voisi yleisesti ajatella olevan turvallisinta mennä fonttia valitessa helppolukuisuus edellä ja antaa itse animaation ja muiden muotoilullisten valintojen hoitaa teoksen luova ja persoonallinen osuus.

4 Ilmaisun keinot tekstianimaatiossa

Tässä luvussa käsittelen animaation ilmaisun keinoja ja sitä, kuinka niitä voi hyödyntää tekstianimaatiossa. Animaation suunnitteluun aina ulkonäöstä liikkeeseen ja muihin ilmaisun keinoihin, kuten ääneen ja värimaailmaan, vaikuttaa aina kohderyhmä ja välitettävä viesti. Aluksi on tärkeää miettiä tarkoin, kenelle viesti kohdennetaan. Rakenteelliset ratkaisut voivat jäädä sattumanvaraisiksi, ellei tarkka kohderyhmä ole jo tiedossa. (Penny Hilton, s.40, 2 lausetta) Kineettinen typografia on animaatiota siinä missä muukin, ja tämän vuoksi tulen ilmaisun osalta käymään tiiviisti läpi yleisesti animointiin liitettäviä käsitteitä ja keinoja, kuten Disneyn tunnetuksi tuomat animaation 12 periaatetta. Tämän jälkeen avaam rytmien, liikkeen ajastuksen ja nopeuden merkitystä animaatioon viestin selkeyden näkökulmasta. Lopuksi käyn läpi ja pohdin havainnointiin positiivisesti ja negatiivisesti vaikuttavia tekijöitä ja kuinka niihin voi tietoisesti vaikuttaa.

4.1 Liikkeen luonne ja ilmaisu värein

Virallisissa suuremman tuotannon mainoksissa voi olla sopivampaa priorisoida luottavuus, jolloin animaation luovuutta ja liikettä voi olla otollisempaa hillitä.

Tämä pätee myös, kun kyseessä on suuri määrä tekstiä. Mikäli animaation pituus on hyvin rajallinen voi olla turvallisempaa jättää visuaalisesti persoonallisemmat ja vauhdikkaammat animaatiot pienemmille tekstimäärille, kuten yksittäisille sanoille, lyhyille lauseille tai esimerkiksi yrityksen tai artistin nimelle.

Tässä osiossa käyn läpi erilaisia ilmaisun keinoja, joita hyödyntää tekstianimaatiossa. Käyn ensin läpi visuaalisia ilmaisun keinoja, kuten liikkeen luonne, värit sekä kontrasti ja pohdin, mitä näillä voidaan pyrkiä viestimään. Tämän jälkeen mietin itse liikkeellä ilmaisun teknisempiä yksityiskohtia, kuten rytmien ja nopeuden potentiaalinen vaikutus viestiin huomioiden liikkeen vaikutus itse tekstin luottavuuteen. Lopuksi pyrin avaamaan hyviä huomioon ja tämän häiriintymiseen vaikuttavia suunnittelun ja animoinnin käytänteitä.

4.1.1 Liikkeen luonne

Vaikka kaikkien tekstile tehtävien muutosten voitaisiin olettaa olevan kineettistä typografiaa, näin ei kuitenkaan ole. Mitään mikä liittyy ulkomuotoon, kuten värin tai fontin muutos, ei lasketa kineettiseksi tekstiksi. Toiminnan täytyy liittyä liikkeeseen, jotta tätä voidaan ajatella kineettiseksi. Tekstin vähitellen esiin tuleminen tai pois haihtuminen (engl. *fade in* ja *fade out*), vääntely kuten litistys, venytys ja muodon vääristäminen tai kolmiulotteisen tilan läpi liikuttaminen kuten kääntely tai pyörittäminen laskettaisiin kineettiseksi. (Taylor 2021.) Liikkeen tulee siis kohdistua nimenomaan tekstiin, jotta tätä voidaan sanoa kineettiseksi. Tekstin väri on sinänsä irrallinen osa, eikä suoraan liitoksissa tekstiin, joka muodostuu muodoista. Käyn seuraavaksi läpi tiiviisti oleellisimpia animaatioon liittyviä neuvoja, joita on hyvä hyödyntää myös tekstianimaatiossa, ja jotka vaikuttavat selvästi tämän selkeyteen. Liikkeellä voi ohjata ja ylläpitää katsojan huomiota, pyrkiä herättämään tunteita ja asettaa tunnelman. Oikein tehtynä pelkällä liikkeellä voi kertoa kokonaisen tarinan ilman ääntä tai sanoja.



Kuva 10: Esimerkki luovasta ja huomion nappaavasta kineettisen typografian työstä, joka ottaa inspiraatiota nesteen vaikutuksesta tähän iskeytyvään objektiin.

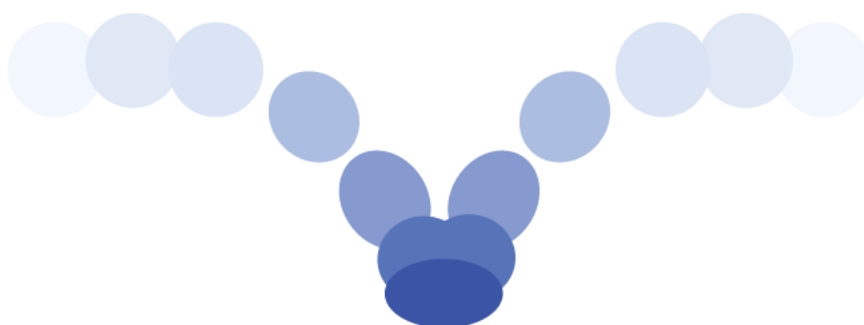
Liikkeellä voidaan ilmaista monin tavoin ja kaikki ilmaisun osa-alueet voivat vaikuttaa merkittävästi toisiinsa. Teksti on kuin näyttelijä, jonka pyrkimys on kommunikoida toivottu viesti (Hilton 2020). Animaatiotuotannon ala sisältää omia vuosien varrella kehittyneitä oppejaan, joiden avulla tarinankerrontaa voidaan selkeyttää ja ilmaisua vahvistaa liikettä hyödyntäen (Kuva 10). Nämä samat ohjenuorat voidaan valjastaa käyttöön tekstianimaatiota tehdessä. Näistä hyvänä ja erittäin tunnettuna esimerkkinä on Disneyn 12 animaation periaatetta. Ne

esiteltiin vuonna 1981 julkaistussa kirjassa *The Illusion of Life: Disney Animation*, jonka kirjoittivat Disney-animaattorit Ollie Johnston ja Frank Thomas. Periaatteet toimivat yhä edelleen käyttökelpoisina ohjenuorina animoijille, joskin tietokoneanimaation yleistyminen on tuonut helpotuksia joihinkin esitellyistä kohdista. (Animaatio 2016.) Jotkin näistä periaatteista ovat kineettisen tekstin kannalta toisia oleellisempia, joskin muistakin voi olla hyötyä harvinaisemmissa ja tyyllitellymmissä animaatioissa.

Liikettä on hyvin erilaista. On tarkoin elävää maailmaa jäljittelevää sekä hyvin epärealistista ja liioittelevaa liikettä. Myös reilusti yliampuvien liikkeiden ja eleiden taustalla on tieto näiden realistisesta toiminnasta. Liioittelemalla voidaan voimistaa liikkeellä ilmaisua esimerkiksi suurentamalla animoitavan elementin tai hahmon liikerataa (Animaatio 2016). Liikkeen animaation tyylejä voidaan myös jakaa animaation käyttötarkoituksen mukaan. Austin Shawn:n mukaan liikegrafiikalla on kaksi ääripäätä, joskin näiden välimuotojakin toki on. Nämä kaksi ääripäätä ovat taidetta jäljittelevä sekä enemmän design-henkinen tai kaupallinen liike. Kuvataidetta muistuttava liike on arvoituksellista ja monitulkintaista, kun taas niin kutsuttu kaupalliseen tarkoitukseen luodun liikkeen perimmäinen tarkoitus on viestiä varmuutta. (Shaw 2019, 1.) Taiteellisen liikkeen voisi siis ajatella olevan vapaampaa, luovempaa ja persoonallisempaa. Kaupallisen tyyppisen liikkeen perimmäinen tarkoitus välittää viesti mahdollisimman tehokkaasti ja selkeästi ilman ylimääräistä hämmennystä. Mitään selkeää rajaa ei kuitenkaan voi vetää, sillä esimerkiksi mainonnassa näkee aika-ajoittain hyvinkin luovia animaatioita. Kaikki riippuu yrityksen ja tuotteen luonteesta ja persoonasta. Kaiken animoitavan liikkeen voisi väittää hyötyvän jonkinasteisesta liioittelusta. Realismia tarkoin jäljittelevä animaatio voi jäädä latteaksi ja ponnottomaksi, jonka vuoksi pieni liioittelu on usein jopa tarpeen (Animaatio 2016). Kineettisen typografian työt teoksina tavoittelevat harvemmin realismia, mutta itse tekstin liike ottaa toki vaikutteensa useimmiten oikeasta maailmasta siinä missä muukin animaatio. Liike voi usein olla konemaista ja toistuvaa, kuten esimerkiksi pyörivän rattaan tai takaisin alkuun kelaavan liukuhihnan tyyppistä. Tekstielementillä voidaan myös pyrkiä jäljittelemään esimerkiksi juoksevan hahmon

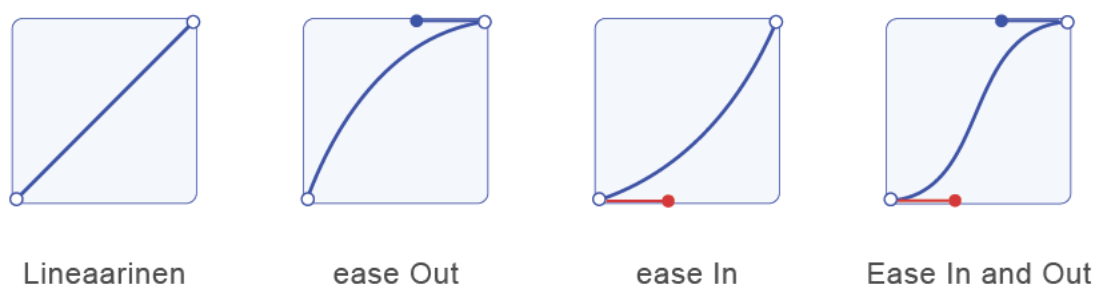
liikerataa ja luonnetta. Animaation keinoin voi myös tietoisesti pyrkiä luomaan liikkeitä, jotka eivät muistuta mitään mitä voimme nähdä luonnossa.

On olemassa tiettyjä yleisiä miellelyhtymiä siitä, miten haettua tunnelmaa voidaan vahvistaa liikkeellä. On hyvä pitää mielessä, että liikkeiden tulkinta on kuitenkin aina yksilöllistä. Voimme kuitenkin pyrkiä viestimään eri tunteita ja tunnelmia yleisesti hyväksi todettujen keinojen avulla. Otetaan esimerkiksi surun tai ilon tunne. Kineettisen typografian kohdalla tämä on ehkä enemmänkin tietyn kaltaisen vaikutelman tai tunnelman viestimistä. Jos esimerkiksi halutaan viestiä iloa ja intoa, voisi tekstin animaatio olla nopeaa ja rytmikästä. Surullista tunnelmaa voitaisiin pyrkiä vahvistamaan esimerkiksi hitaammilla, minimalistisilla liikkeillä. Liikkeellä, liikkeen minimaalisuudella tai jopa tämän hetkellisellä uupumisella voidaan pyrkiä luomaan jännitettä tai odotusta tulevaa liikettä kohtaan. Tietty liike voi luoda katsojalle myös mielikuvan tämän materiaalista ja painosta. Tästä on myös kyse ensimmäisessä Disneyn periaatteessa, joka on otsikoitu litistymiseksi ja venytykseksi (engl. *squash and stretch*) (Kuva 11). Monet kappaleet käyttäytyvät joustavasti liikkeessään, esimerkiksi putoava pallo litistyy hieman osuessaan maahan ja venyy hieman, kun sen pomppu lähtee ylöspäin. Efektin määrä riippuu kappaleen liike-energiasta ja elastisuudesta (Animaatio 2016). Vastaava liike on hyvä myös leikkisässä ja luovassa tekstianimaatiossa. Liikkuvan elementin painon illuusion kuvastamisessa on oleellisessa roolissa myös tämän nopeus ja kiihtyvyys.



Kuva 11: Laatimani havainnollistava kuvitus litistymisestä ja venymisestä pallon pomppiessa.

Ajoituksella on suuri vaikutus uskottavan liikkeen aikaansaamisessa. Esimerkiksi suuret ja painavat kappaleet kiihtyvät ja liikkuvat yleensä hitaammin kuin pienet ja kevyemmät kappaleet. Ajoituksen avulla voidaan ilmaista liikkuvan kohteen luonnetta ja jopa mielentilaa. (Animaatio 2016.) Tietokoneanimaatiossa vastaavassa tilanteessa voi hyödyntää lähes kaikista animaatio-ohjelmista löytyviä *ease in*- ja *ease out* asetuksia. *Ease in* saa animoitavan objektin aloittamaan liikkeen hiljalleen kiihtyen, kun taas *ease out* lopettaa tämän vähitellen hidastaen. Tietokoneanimaatiossa hidastuvuus ja kiihtyvyys luodaan yleensä animaatiokäyriä taivuttamalla. Tyypillinen kiihtymisen ja hidastumisen sisältävä animaatiokäyrä on hieman s-kirjaimen muotoinen. (Animaatio 2016.) (Kuva 12.) Myös leikkisät ja liioitellut animaatiot ovat mahdollisia asetuksia säätämällä. Ilmestymis- ja poistumisanimaatioissa on hyvä käyttää näitä *ease*-asetuksia, jotta liike olisi pehmeämpää eikä alkaisi tyhjästä tai loppuisi tasapaksusti seinään. Jos animaatiossa haluttaisiin korostaa jonkin sanoitetun asian merkitystä, tämä voitaisiin esimerkiksi laittaa putoamaan ylhäältä kuvan keskiöön kuin painava esine. Raskas liike voi antaa myös vakavan tai voimakkaan tunnelman vaikutelman. Kepeän ja huolettoman tunnelman voi pyrkiä taas kuvastamaan esimerkiksi höyhenen kevyellä ja paikalleen leijailevalla objektilla. Pehmeät ja kevyet liikkeet voivat viestiä rauhallisuutta ja keveyttä.



Kuva 12: Laatimani esimerkki animaation liikkeen käyristä. Animaatio-ohjelmien sisältämällä käyrillä voidaan muokata liikettä pehmeämmäksi ja realistisemmaksi. Pystyakseli kuvastaa objektin liikettä ja vaakasuora taas animaation aikaa.

4.1.2 Värit

Värit voivat herättää ihmisissä voimakkaita tunteita. Väriin mielletty assosiaatiot ja tunne-elämykset ovat kuitenkin hyvin kulttuuri- ja yksilösidonnaisia. On kuitenkin olemassa tiettyjä yleisellä tasolla miellettyjä väriassosiaatioita, joita voimme pyrkiä hyödyntämään muun muassa luovassa tuotannossa. Vaikkakin värien kulttuurilliset assosiaatiot vaihtelevat, löytyy niistä useita samankaltaisuuksia puhuttaessa väri preferensseistä ja niiden merkityksestä. Suurimpaan osaan ihmisistä vetoavat kolme subtraktiivista pääväriä, joita ovat punainen, keltainen ja sininen. (Hilton 2020, 171.) Värien avulla voidaan pyrkiä ohjaamaan katsojaa ja tämän huomiota tämän tajuamatta. Hyvä ymmärrys väreistä ja näiden käytöstä vie pitkälle kaikessa suunnittelussa. Oikeanlaiset värit auttavat asettamaan animaatiolle haluttua tunnelmaa. Värit kannattaa suunnitella tarkoin oman teeman mukaan pitäen mielessä, millainen vaikutelma näillä halutaan saada aikaan. On tärkeää miettiä, onko animaatiolla tarkoitus ilmaista jokin tietty tunne tai mieliala, jonka vaikutelmaa voitaisiin värien suunnitelmallisuudella vahvistaa. (Hilton 2020, 181.) On tietysti selvää, ettei näihin pääse aina vaikuttamaan, kuten asiakastapauksissa, joissa brändin värit ovat ennalta tarkoin määritellyt.

Kineettisessä typografiassa käytetään vähintään kahta väriä: taustaväriä sekä tekstielementin väriä. Värien käytössä kannattaa olla varovainen tekstianimaatiota tehdessä, sillä väreillä voi myös olla vaikutusta tekstin luettavuuteen. On tärkeää miettiä kuinka värit reagoivat toisiinsa vieretysten asetettuna ja mitä tulisi huomioida, kun suunnitellaan värillisiä töitä ruudulle (Hilton 2020, 177). Tästä puhuttiinkin jo värikontrastien yhteydessä. Mikäli värejä päättää käyttää, on tärkeää, että näiden välillä on vahva kontrasti, jotta teksti erottuu tausta riittävästi hyvin. On hyvä harkita tarkoin värien käyttöä tekstianimaatiossa, sillä hyvin voimakkaasti vastakohtaiset värit voivat vain häkellyttää, jolloin huomio menee pois itse viestiltä. Hillitty väripaletti tekee tiettyihin elementteihin, kuten infografiikkaan, keskittymisestä helpompaa. Voimakkaan kirkkaat värit voivat myös raskastaa silmiä, jonka vuoksi näitä käytettäessä on tärkeää rajoittaa tekstin määrää videolla, jotta viesti tulee yhä läpi animaatiosta. (Hilton 2020, 182.) Värien

vaihtelun kanssa animaation kesken kannattaa myös olla varovainen, sillä tämä voi haitata tekstiin keskittymistä merkittävästi. Värien käyttö voi olla haastavampaa, mutta riittävällä suunnittelulla ja testailulla nämä voivat toimia mainiosti ja erottua edukseen. Kirkkaat värikontrastit ovat hyvä valinta etenkin, kun animaatiota katsotaan pieneltä näytöltä, mutta onnistuakseen nämä vaativat hyvää ja huolellista yhdistelyä (Hilton 2020, 182).

4.2 Animaation ajastus

Ajan ja animaation nopeuden hallinta ovat tärkeä osa animaation tunnelmaa ja luettavuutta. Seuraavaksi käyn läpi eri tapoja, joilla animaation ajastus voi vaikuttaa animaatioon ja välitettävään viestiin.

4.2.1 Rythmi

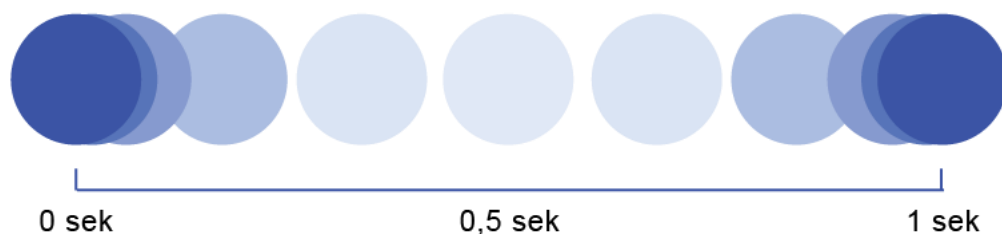
Rythmi mielletään yleensä musiikkiin. Animaatio voi olla helpompaa rytmittää, mikäli on mahdollista seurata musiikin kulkua. Toisaalta taas oikeanlaisen musiikin löytäminen animaatiolle voi koitua haastavaksi tehtäväksi. Katsojalla pitää olla tarpeeksi aikaa sisäistää tekstin tarjoama informaatio, muttei myöskään liikaa, jotta tämä ei menetä kiinnostustaan. (Hilton 2020, 97.) Rythmiä voidaan kuitenkin hakea onnistuneesti ilman seurattavaa musiikkiakin. Esimerkiksi elokuvan jokaisen kohtauksen keston tarkka kontrollointi on tehokkaimpia tapoja kontrolloida tämän rytmiä. Kohtausten keskimääräisen pituuden määrittäminen auttaa yleisöä tunnistamaan rytmin ja näin ennakoimaan tapahtumia ja liikettä. (DeGuzman 2021.) Tämä on hyvä tapa missä vain animaatiossa, jossa on useampi kohta. Esimerkiksi useiden modernien elokuvien keskimääräinen kohtauksen pituus on 4–6 sekuntia. Tämä asettaa katsojille vertailukohdan elokuvan tahdistaa. (DeGuzman 2021.) Useamman kuin yhden kohtauksen vaativan animaation, kuten kineettisen typografian, rytmiä on hyvä miettiä ja suunnitella etukäteen. Kun animaatio on suunniteltu ja kaikki tämän vaiheet ja toivottu kokonaispituus ovat selvillä, on hyvä arvioida, kuinka paljon aikaa kukin liike vähintään vaatii ja mikäli aika voitaisiin jakaa tasan transitioiden välillä rytmiä luodakseen. Elokuvan leikkaajan rooli on hallita rytmiä poikkeamalla tästä vertailukohdasta

jälkituotannossa. Kohtausten leikkaaminen lyhyemmiksi voi kasvattaa kohtauksen jännitettä. Näiden pidemmäksi jättäminen taas voi luoda hetkellisen helpotuksen ja rauhan. (DeGuzman 2021.) Esimerkkinä vastaavasta tilanteesta kiineettisen typografian näkökulmasta voisivat toimia elokuvien alkutekstit. Teksti voidaan laittaa liikkumaan paikalleen, jonka jälkeen tälle annetaan sopiva aika näkyä ja poistua. Vastaava animaatio on yleensä teknisesti tarkka, ja jokaiselle tekstielementille annetaan täsmälleen sama aika ilmaantua ja näkyä paikoillaan ruudulla, jotta tämän ennättää lukea. Esimerkiksi lyriikkavideoiden tekstit voivat taas noudattaa hyvin vaihtelevaa rytmiä musiikista ja laulusta riippuen. Liike luo mahdollisuuden leikkiä rytmin ja jännitteen eri ominaisuuksilla. Voimakkaan animaation luomiseksi on tärkeää ymmärtää, kuinka luoda kiinnostavaa kontrastia rytmille ajan myötä animaation kestosta huolimatta. (Shaw 2019, 1.)

4.2.2 Nopeus ja aika

Kuvataajuus (engl. *frame rate*) viittaa projektion (filmi) tai näytön (video/digitaalinen) nopeuteen (Woolman 2000, 13). Tätä kutsutaan myös ruudunpäivitysnopeudeksi. Kuvataajuus mitataan kuvissa per sekunti (engl. *frames per second*). 35:n mm filmi liikkuu 24 kuvaa per sekunti (24fps), joka tarkoittaa sitä, että 24 kuvaa filmistä liikkuu projektorin läpi joka sekunti. (Woolman 2000, 13.) Ruutu on aina yksi staattinen kuva tehdystä animaatiosta tai filmistä. Elokuvat koostuvat yksittäisistä kehyksistä (ruutu, engl. *frame*), jotka näytetään nopeaa peräkkäin yksi toisensa jälkeen luoden katsojalle näin illuusion jatkuvasta liikkeestä. Ruutujen määrä ja nopeus, jolla näitä näytetään määrittävät yhdessä videon pituuden. Liian alhainen kuvataajuus saa animaation näyttämään tökkivältä, kun taas liian nopea kuvataajuus hämärtää animaation yksityiskohdat. (Adobe 2021.) Elokuvissa yleinen standardi on 24 kehystä sekunnissa. Yli 24 fps:n meneminen on yleensä tarpeetonta, sillä ero animaatiossa on hyvin hieno. Alle 24 fps kuvataajuus on suositeltavaa etenkin, kun tehdään ruutu ruudulta-animaatiota (engl. *frame by frame*), jossa ruudut tuotetaan yksitellen manuaalisesti. Animaation monimutkaisuus ja animaation toistamiseen käytettävän tietokoneen nopeus vaikuttavat videon toiston pehmeuteen. Koska kuvataajuus määritetään vain kerran koko animaatio tiedostolle, tulee haluttu kuvataajuus

määrittää ennen itse animaation luomista. (Adobe 2021.) Liikkeen nopeus ja aika ovat korrelaatioissa toistensa kanssa. Mitä enemmän aikaa on, sitä hitaampi liike on mahdollista luoda ja päinvastoin. Ensimmäiseksi kannattaa selvittää tarkka aika joka animaatioon voidaan käyttää. Tämän perusteella voidaan suunnitella paljonko kukin liike tai elementti saa viedä aikaa ruudulla. Tekstin luettavuuden nimissä liikkeen tulisi olla aina joko tarpeeksi hidasta tai ajoittain hetkellisesti lakkaavaa. Jatkuvasti toistuvassa (engl. *looping*) animaatioissa liikkeeseen kuluvan ajan määrittely ja päättäminen on yksinkertaisempaa. Useamman tekstin pätkän tai kohtauksen animaatioissa tulee pitää huolta, että jokaisella tekstielementillä on tarpeeksi aikaa paikallaan. Lyhyemmässä animaatioissa, jossa aika on rajoitettua, tämä saattaa johtaa siihen, että liikkeitä tulee pitää hyvin yksinkertaisena. Tämä toki riippuu viestin ja näin ollen liikkeen luonteesta, sillä vauhdikkaat liikkeitä eivät vie paljoa aikaa. Voikin olla haastavampaa suunnitella hitaita liikkeitä tiukan aikahaarukan sisälle. Graafinen suunnittelija ymmärtää, kuinka luoda harmoniaa yhdessä kuvassa, kun taas animoija luo harmoniaa läpi sarjan kuvia. (Shaw 2019, 7). Liikkeen nopeudella ja käytettävällä ajalla voidaan myös viestiä asioita katsojalle. Vaihteleva liikkeen nopeus luo kontrastia ja jännitettä. Muuttuvat kompositiot ja vaihtelevat liikkeen nopeudet voivat luoda jännitettä ja rauhoittaa. Luodakseen vahvaa liikettä, täytyy suunnittelijan ensin hallita kyky luoda tehokkaita kompositioita. (Shaw 2019, 3) Kompleksien liikeratojen ja näiden välisten kontrastien ja jännitteen luomiseksi täytyy omata ensin hyvä ja kattava tietotaito yksittäisten liikkeiden luomiseksi. Animoijan täytyy osata muuttaa kompositioita tarkoituksenmukaisesti joko hienovaraisesti tai hyvin jyrkästi (Shaw 2019, 3).



Kuva 13: Laatimani kuvitus kuvastaa pallon hiljattaista kiihtyvyyttä ja pysähdystä. Tämä luo pallon liikkeelle realistisen vaikutelman.

Liikkeen nopeudella ja ajalla voidaan myös luoda jännitystä ja dynamiikkaa tai rauhaa kohtausten välille, mutta myös yhden ainoan elementin liikkeen muuttelu voi viestiä eri asioita. Tästä hyvä esimerkki on animaatiossa tunnettu käsite *easing*. *Easing* tarkoittaa suoraan käännettynä lievennystä tai vapautusta. Animaatiossa tällä tarkoitetaan liikkeen hiljalleen hidastamista (engl. *ease out*) pysähdykseen tai kiihdyttämistä (engl. *ease in*) pyrkimyksenä luoda luonnollisempi kiihtyvyyden vaikutelma (kuva 13). Ilman tätä tekniikkaa animoitava elementti lähtisi liikkeelle ja saapuisi perille täsmälleen samaa vauhtia (Adobe 2021). Tämä saa liikkeen näyttämään erittäin keinotekoiselta ja mekaaniselta. Kyseistä tekniikkaa käytetään kaikessa animaatiossa luomaan sulavampaa liikettä. Esimerkiksi auton liikkeelle lähtöä animoidessa on luontevampaa, jos tämä lähtee ensin liikkeelle hitaasti kiihdyttäen (Adobe 2021). Liikkeen nopeudella voidaan myös luoda vaikutelma tämän painosta. Mitä raskaampi objekti on kyseessä, sitä hitaammin tämä liikkuu. Objektiin nopeus voi ilmaista myös tunnelmaa, kuten mainittua liikkeen luonteen kohdalla. Nopeat liikkeet ja nopea ajastus mielletään usein esimerkiksi kiireeseen ja energisyyteen, kun taas hyvin hitaat liikkeet voidaan yhdistää mm. surullisuuteen tai tyyneyteen. Näitä molempia voidaan hyödyntää leikkisästi myös tekstianimaatiossa.

4.3 Havainnointi

Tässä osiossa on tarkoitus käydä läpi tapoja kiinnittää katsojan huomiota sekä tätä mahdollisesti haittaavia tekijöitä. Se, kuinka helposti huomiomme herpaantuu ja kiinnittyy asioihin, on monilta osin katsojasta ja tähän vaikuttavista ulkoisista tekijöistä riippuvaista. On kuitenkin olemassa tapoja, joilla voimme pyrkiä kiinnittämään ja ylläpitämään katsojan huomiota. Kuten ilmaisun keinoja käsittelevässä osiossa mainittua, voidaan värien oikeanlaisella ja tarkalla suunnittelulla tuoda lisäarvoa myös kineettiselle typografialle. Tärkeää on riittävän vahva kontrasti hallitsevien elementtien välillä siten että teksti nousee yli muun. Liian vahva kontrasti, liika tai sekava värien käyttö voi tehdä työstä visuaalisesti sekavan ja raskaan. On tärkeää ottaa huomioon värien fyysinen vaikutus silmiin.

Näytöllä olevia tummia värejä on helpompi katsoa pitkiä aikoja yhtäjaksoisesti, joka on hyvä ottaa huomioon suunnitellessaan väripalettia etenkin pidempää seuraamisaikaa vaativille töille, kuten esimerkiksi animaatioille tai nettisivuille. (Hilton 2020, 179). Värien käytön maltillisuuden lisäksi on oleellista, että itse työn kompositio on harmoninen. Lukuisat eri elementit animaatiossa voivat tehdä työstä tukkoisen. On tärkeää, että animoidulla pääelementillä on selkeästi oma paikkansa työn keskiössä, eivätkä mahdolliset koriste-elementit taistele tämän kanssa tilasta niin asetelmallisesti kuin koollisesti.

Edellisessä osiossa käsiteltiin liiallisen tai liian nopean liikkeen ja ajallisesti liian nopeiden kohtausten aiheuttamaa haastetta tekstianimaation sanoman luettavuuden suhteen. On myös hyvä huomioida, että pääelementtien liikkeet ja sisääntulon sekä ulosmenon suunnat olisi mielekästä pitää yhtenäisinä. Jos katsojan silmien täytyy liikkua jatkuvasti ympäri kuvaa, jotta tämä voi lukea tekstin, voi tästä seurata kommunikaatiohäiriöitä (Woolman 2000, 27). Mikäli työssä on enemmän kuin yksi liikkuva elementti, on tärkeää, ettei pääelementti joudu taistelemaan huomiosta toissijaisten elementtien kanssa. Kaikki ylimääräinen liike haittaa katsojan keskittymistä. Tämän välttämiseksi on hyvä pitää muiden elementtien liikkeet ja nopeus minimissä. Tällaista liikettä voisi esimerkiksi olla pääelementtiä kehystävien muiden elementtien erittäin hidas liikkuminen animaation reunoja myöten. Liikkeen avulla voidaan myös ohjata katsojan huomiota. Hyvä tekniikka tähän on näyttämöllepano (engl. *staging*), joka juontaa aikoinaan laadittuihin Disney:n kahteentoista animaation periaatteeseen (Animaatiot 2016). Esimerkiksi kineettisen typografian työn tapauksessa, jossa työssä on muita elementtejä kuin animoitava pääteksti, voidaan huomio kiinnittää tähän oikeanlaisella asetelulla. Näyttämöllepanossa hyödynnetään hahmojen asetelua niin, että pääobjekti ottaa aseman keskiössä. Tämän lisäksi huomiota voidaan ohjata kamerakulmilla ja valaistuksella. (Animaatiot 2016.)

Näistä ehkä keskeisintä tekstianimaation kannalta on sommittelu. Sommittelu on tärkeää erityisesti, kun ruudussa on useampi objekti. Yleensä keskeinen objekti halutaan mahdollisimman keskelle tai alueelle, jossa ei ole muuta, jottei tämä huku muiden elementtien sekaan. (Animaatiot 2016.) Toinen tässä

yhteydessä mainitsemisen arvoinen periaate on toissijainen liike (engl. *secondary action*). Toissijaiset liikkeet ovat liikkeitä, jotka tukevat ensisijaista liikettä. (Animaatiot 2016.) Näin ollen niiden tarkoitus ei yleensä ole viedä huomiota ensisijaiselta liikkeeltä. Jos teksti tulee esimerkiksi sisään sivusta ja samalla ilmestyy muita objekteja tai päätekstiä tukevia tekstejä, näiden tulisi myötäillä pääobjektin liikettä ja ilmestyä tämän ympärille sulavasti, mieluiten pehmeämmällä liikkeellä jotteivat ne kilpaile huomiosta pääobjektin kanssa.

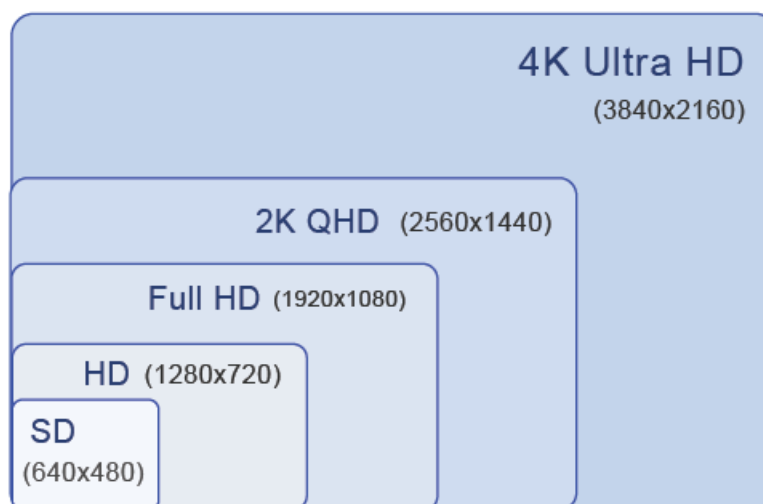
5 Julkaisuympäristön vaikutus kineettisen typografian tekemiseen

Videon kuvataajuuden valintaan liittyy monia tekijöitä, jotka voivat vaikuttaa työn muotoiluun ja ulkonäköön ja jopa tämän tarinankerrontaan. Joissain tapauksissa tämä voi vaikuttaa koko animaation ulkonäköön. Yleensä vaihtoehtoina ruutujen suhteen ovat eri kokoiset televisiot, tietokoneiden näytöt, tabletit ja puhelimet, mutta on myös mahdollisuus, että videon tarvitsee toimia huomattavasti suuremmalla näytöllä, kuten suuret *DOOH*-mainostaulut julkisissa tiloissa. Ennen työn tarkkaa visuaalista suunnittelua sommitteluineen on hyvä selvittää, missä kyseinen työ tulee näkymään ja mitä rajoitteita tämä ympäristö luo. Tämän kappaleen tarkoitus on pyrkiä avaamaan, miten valittu laite ja alusta vaikuttavat animaatioon, tämän laatuun sekä mitä asioita voidaan ottaa huomioon jo suunnittelu- ja toteutusvaiheessa sekä tietysti työn renderöintiasetuksissa animaatiotyön laadun ja toimivuuden optimoinniksi. Käsittelen aihetta kolmen tunnetun sosiaalisen median kanavan avulla havainnollistaakseni näiden erilaisuuksia animaation julkaisua ajatellen. Esimerkkeiksi olen valinnut *YouTube*-, *Instagram*- ja *TikTok* -applikaatiot. *YouTube* tunnetaan toisiksi suurimpana hakukoneena heti Googlen jälkeen ja tämä on oleellinen kanava videosisällön jakamiseksi (York 2022.) *YouTube* on loistava alusta mainostaa, opettaa ja jakaa brändivideoita (York 2022.) *YouTubessa* voi jakaa hyvin laajasti erilaista sisältöä eivätkä tämän kuvasuhteetkaan ole aivan yksiselitteiset.

5.1 Resoluutio ja kuvasuhde

5.1.1 Resoluutio

Näytön kuvatarkkuus eli resoluutio (engl. *resolution*) viittaa vaakasuoralla rivillä olevien pikselien määrään kerrottuna rivien määrällä. Näytön resoluutiota kutsutaan myös pikselitiheydeksi (engl. *pixel density*). Kuten aiemmin mainittua, Piste, eli pikseli, on pienin mahdollinen näyttöruudulla näkyvä elementti. (Woolman 2000, 10). Pikselit ovat siis pieniä pisteitä näytöllä. Jokainen näistä pisteistä osallistuu ruudulla näytettävien kuvien muodostamiseen. Digitaalisten näyttöjen ja kuvien resoluutio ilmaistaan pikseleillä per tuuma (engl. *pixels per inch, ppi*) (Woolman 2000, 10). Mitä enemmän näitä pisteitä eli pikseleitä on, sitä paremmin ne voivat toistaa jokaisen kuvan yksityiskohdan. Vaikka animoitujen elementtien kokoa voi aina muuttaa huoletta, jos nämä ovat yhä vektorimuodossa, aiheuttaa resoluution nostaminen jälkeinpäin ylimääräistä työtä. Tämän vuoksi on järkevää pitää video animointivaiheessa vielä tarpeeksi korkealla resoluutiolla, jotta voidaan varmistaa tämän vaivaton säätö erilaisiin tarpeisiin.



Kuva 14: Laatimani kuvitus yleisesti käytetyistä resoluutioista.

Toisin kuin vielä jonkin aikaa sitten, ei korkea resoluutio tuota ongelmia videon toistolle älypuhelimillakaan. Mobiililla ei korkean resoluution kanssa tule suuria ongelmia nykypäivänä. Pienten näyttöjen kasvaneet pikselitiheydet ovat

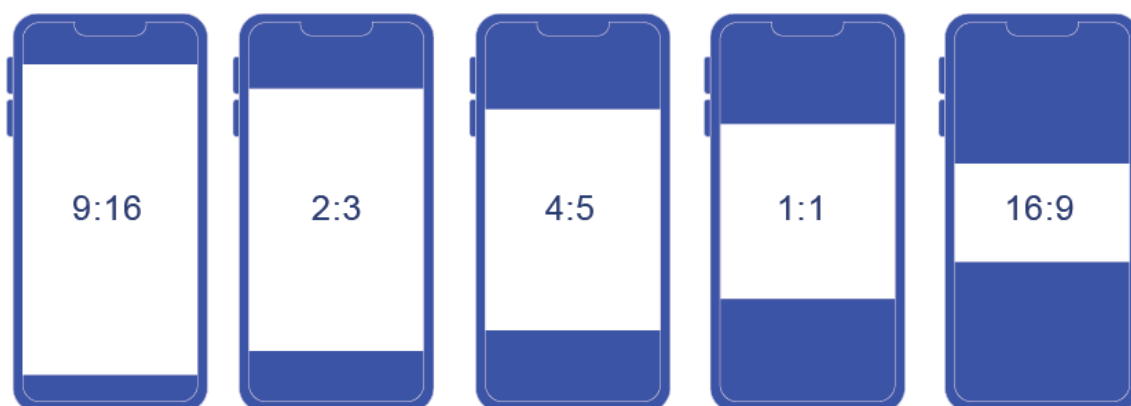
romauttaneet käsityksiä näytöille sopivista ja sopimattomista kirjaintyypeistä. Sen kokoinen teksti, jota olemme tottuneet lukemaan pöytätietokoneen tai kannettavan ruudulta, toistuu niistä hyvin. (Woolman 2000, 72.) 1080 resoluutio (1920 x 1080 pikseliä), jota kutsutaan usein myös täydeksi teräväpiirroksi (engl. *Full HD*), on nykyään standardi terävälle digitaaliselle videolle, joka ei kuormita koneen muistia liikaa (Kuva 14). Tämä on myös yleinen älypuhelin näytöjen resoluutio. Pieniin animaatioihin, joiden ei tarvitse toistua suuressa koossa, riittää myös 720 ppi resoluutio (1280 x 720 pikseliä). Mikäli kuitenkin tehdään haastavampaa animaatiota, jonka tulisi toistua myös suuremmalla näytöllä, esimerkiksi nettisivuilla, on syytä aloittaa suuremmalla resoluutiolla. (Leonard, Mike & Kurniawan, Margaret n.d.)

5.1.2 Kuvasuhteet

Näytön resoluution mittaamisen kanssa suorassa korrelaatiossa on kehyksen kuvasuhde. Kehyksen kuvasuhde, lyhyemmin kuvasuhde tarkoittaa suhdetta kuvan leveyden ja korkeuden välillä. (Woolman 2000, 13.) Esimerkiksi kuvasuhde 4:3 (neljän suhde kolmeen) merkitsee 4 tuuman leveyttä ja 3 tuuman korkeutta. Tällä suhteella on väliä, sillä se määrittää kuinka paljon tilaa kuvan (tai sarjan liikkuvia kuvia) kohdetta ympäröi (Holtz, Gerry, Kavanaugh, Taylor & Harriman, Toby n.d.). Kuvasuhteet kehitettiin alun perin kameran ja filmin rajoitusten pohjalta. Laajempi kuvasuhde pyrkii parhaiten imitoimaan sitä, kuinka me todellisuudessa näemme maailman. Näiden teknologian rajoitteiden vuoksi suunnittelija oli rajoitettu työskentelemään näiden valmiiksi määritettyjen mittojen mukaisesti. (Marques 2020.) Teräväpiirto-televisio on tasapainoinen vaihtoehto laatikkomaisen 1.33:n ja elokuvissa usein käytetyn 2.59:n välillä. Tätä keskitietä kutsutaan teräväpiirtoiseksi laajakangas-formaatiksi (engl. *high-definition widescreen*) 1.78, joka tunnetaan yleisemmin kuvasuhteella 16:9. (Holtz n.d.) Tämä kuvasuhde on yhä standardi elokuva- ja animaatioteollisuudessa. Pikseleissä tämä on 1920:1080 tai 3840:2160 (Holtz n.d.).

16:9 kuvasuhteen heikkous on se, ettei se ole kovin toimiva puhelinten näytöillä (Marques 2020). Tästä poikkeuksena on esimerkiksi YouTube, jossa puhelimen

vaakasuoraan kääntämällä voi 16:9 kuvasuhteen videota katsoa koko ruudun leveydeltä. Varsinkin isommissa puhelinmalleissa tekstitettyjenkin videoiden katsominen on suhteellisen toimivaa. 16:9 on standardi kuvasuhde *YouTube*-bessa, mutta valita voi myös kuvasuhteen 4:3. YouTube on myös esitellyt oman pystysuoraa kuvasuhdetta käyttävän 'shorts'-osion vuonna 2020 (York 2022.) Kyseiset videot ovat saaneet alkunsa mobiiliapplikaatioista, jonka vuoksi ne ovat tyypillisesti pystysuuntaisia ja niiden kuvasuhde on yleensä 9:16 (Kuva 15). Muille kuin 16:9 kuvasuhteelle *YouTube* lisää kuitenkin automaattiset mustat kehykset reunoihin täyttämään yli jäävän 16:9 mukaisen tilan. Tämä pätee myös muuhun videosisältöön, kuten mainoksiin, jonka vuoksi pystysuorat esim. *Tiktokkiin* suunnitellut mainokset toistuvat myös *YouTube*ssa. (Marques 2020.) Tällöin ole välttämätöntä luoda eri kuvasuhteiden mukaisia videoita. Videotiedostojen kanssa ei tarvitse juuri pelätä pituuden tai koon rajoitusten puolesta (York 2022).



Kuva 15: Laatimani esimerkkikuvitus tyypillisistä kuvasuhteista eri sosiaalisen median palveluissa.

Älypuhelinien ja sosiaalisen median myötä yhä useammat kuvaavat ja katsovat videosisältöä puhelimellaan. Tämä on vaikuttanut merkittävästi videoiden kuvasuhteisiin. *Tiktokin* ja *Instagramin* kaltaiset palvelut ovat nostaneet ennen harvemmin käytössä olleen pystysuoran formaatin pinnalle. Instagram sallii vielä nykypäivänä kolme eri kuvasuhdetta, jotka ovat pystysuuntainen 16:9, Instagramille perinteinen 1:1 sekä hyvin lähellä tätä oleva 4:5 (York 2022). Kahdesta muusta kuvasuhteesta huolimatta myös Instagram on siirtynyt hiljalleen

suosimaan pystysuuntaista 16:9 kokoa, joka on Tiktokin suosima standardi kuvasuhde. Vaakasuorat videot, kuten 16:9, saavat automaattisesti YouTuben tavoin kehykset tilaan, jota video ei täytä. Päinvastoin kun YouTubessa, Tiktokin tapauksessa kehykset tulevat siis videoiden ylä- ja alapuolelle. Toisin kuin YouTubessa, Tiktokissa ja Instagramissa videot eivät reagoi vaakaan kääntäessä, jonka vuoksi laajakuvavideot jäävät valitettavan pieniksi, ellei näitä lataa sovellukseen käännettynä väärin päin.

Videosisällön katsomisesta puhelimella on tullut niin suosittua, että pystysuora kuvasuhde on niittänyt laajempaa hyväksyntää (Holtz n.d.). Tämä toki jakaa mielipiteitä laidasta toiseen, mutta useat ottavat pystykuvan tuottamisen tervehdetyksi haasteena. Eniten ongelmia tämä aiheuttaa, kun video- tai kuvamateriaali sisältää useamman henkilön. Pystysuora video asettaa haasteita videolle kuin videolle, eikä kineettinen typografia ole poikkeus. Suurten määrien tekstiä näyttäminen samanaikaisesti voi käydä pian ongelmalliseksi, jonka vuoksi esimerkiksi *Tiktokin* ja *Instagramin* kaltaisiin sovelluksiin on suositeltavaa tehdä lyhyitä ja ytimekkäitä tekstisisältöjä sisältäviä videoita. Pystysuuntaisen videon vahvuus on sen immersivisyys. Oikein käytettynä pystysuuntainen koko puhelimen näytön hyödyntävä video voi olla erittäin vaikuttava. (Marques 2020.) Vaikkakin haastava, antaa pystysuuntainen video myös uusia luovia mahdollisuuksia tarinankerronnalle, animaatiolle ja kompositioille.

Tarkalla suunnittelulla on mahdollista saada sama video toimimaan niin vaakakuin pystysuorassa kuvasuhteessa. Jos kuvaat mainosvideota, kannattaa varautua siihen, että tätä tullaan näyttämään muutamassa eri formaatissa (Holtz n.d.). Asiakkaalta kannattaa aina kysyä saman tien, missä kaikkialla he tulevat näyttämään kyseistä videota. Pystysuoraa videota voi kuitenkin käyttää laajakuvaformaatilla lisäämällä mustat reunukset tämän nurkkiin. Turvallisinta on suunnitella ja tuottaa video laajana niin, että se sopii useampaan kuvasuhteeseen. Tämän lisäksi on otettava huomioon älypuhelisten vaihtelevat koon trendit. Älypuhelisten näytöt ovat alkaneet tulla jo sen verran suuriksi, että yksityiskohtaisempikin animaatio on helpompi nähdä puhelimen näytöltä. Tässä tapauksessa

on toki tiedostettava riski siitä, että pienemmän puhelimen omaavat katsojat eivät välttämättä tule saamaan videosta samaa arvoa.

5.2 Valitun alustan vaikutus vaadittaviin videon ominaisuuksiin

Kuten aiemmin mainittua, on asiakaslähtöisen animaatioprojektin aluksi aina hyvä selvittää missä julkaisukanavilla työtä tullaan näyttämään. Näin voidaan varmistua siitä, että videon muotoilu ja tekniset säädöt toimivat kullekin tilanteelle. Itse laitteen näyttö ei ole kuitenkaan ainoa rajaava tekijä. Sosiaalisen median applikaatioissa on myös huomattavia eroavaisuuksia ja tekijöitä, jotka tulee ottaa huomioon etukäteen animaation suunnittelussa. Etenkin kun puhutaan mainoksista tai kineettisen typografian työstä, jossa itse animoitava asia on samalla informaatio. Joissain tapauksissa erot ovat niin suuret, että animaatioon voi tehdä suurempiakin julkaisualustan mukaisia muutoksia. Applikaatioiden rajoitteet voivat vaihdella suuresti myös päivityskohtaisesti, jonka vuoksi ajan hermolla pysyminen on tärkeää. Asiakastöissä on oleellista varmistaa myös, missä kaikissa applikaatioissa videon voidaan odottaa näkyvän. Mikäli julkaisuapplikaatiot vaihtelevat suuresti voi tilanteen mukaan olla paras ratkaisu luoda ainakin parin eri kuvasuhteen variaatiot animaatiosta, jotta tämä soveltuu ympäristöön kuin ympäristöön. Seuraavaksi käyn läpi pari merkittävintä laitekohtaista ja julkaisualustasta riippuvaa ongelmaa sekä pohdin miten näitä voisi lähteä ratkomaan.

Yksi suurimpia ongelmia videoiden julkaisussa internettiin on älypuhelinien vaihteleva koko ja tämän tuomat haasteet videolle. Monet nykypuhelimet eivät tue standardia 16:9 kuvasuhdetta, vaan monet puhelinien näytöt ovat esimerkiksi hieman leveämpiä. Tämän vuoksi näissä on valmis "Zoom to full screen"-ominaisuus, joka voi olla päällä automaattisesti. Tämä ominaisuus pyrkii tuomaan vaaka-asennossa katsotun videon koko näytön leveydelle, jonka vuoksi se rajaa osan videon ala- ja ylälaidoista jotta 16:9 kuvasuhteen video yltäisi puhelimen leveämmän näytön mittoihin laidasta laitteen. (Swanson n.d.) Jo tämän vuoksi on erityisen tärkeää, ettei videon kannalta tärkeitä tietoja tai elementtejä laiteta videon reunoille. Tehokas keino erilaisiin ympäristöihin mukautuvan

animaation suunnitteluun on hyödyntää videotuotantoon suunniteltuja turvakehyksiä (engl. *title safe & safe margins*). Turvakehykset on luotu alun perin elokuva- ja televisiotuotantoa varten turvaamaan riittävä tila tekstityksille ja muille tärkeille elementeille. Näiden lisäksi on yleensä *action safe*-kehykset, jotka ajavat samaa asiaa itse videolla tapahtuvalle liikkeelle, avainelementeille ja hahmoille. (Swanson n.d.) Useista videoiden tuottamiseen tarkoitetuista tietokoneohjelmista kuten After Effectsista löytyy valmiit turvakehykset. Riskien minimoimiseksi 16:9 kuvasuhteen videota tehdessä voi käyttää perinteisiä turvakehyksiä, jotka ovat noin 80 % 16:9 kuvasuhteen tilasta (Swanson n.d.). Turvakehykset on hyvä ottaa mukaan jo tehdessä animaatio suunnitelman ensimmäisiä luonnoksia.



Kuva 16: Laatimani esimerkki käsiteltäväksi valittujen sosiaalisen median applikaatioiden (Tiktok, Instagram sekä YouTube) turvarajoista.

Älypuhelimien kuvasuhteiden eroavaisuuksien lisäksi merkittävän haasteen luovat applikaatiokohtaiset eroavaisuudet ja häiriötekijät. Sosiaalisen median

ohjelmien muuttuessa koko näytön täyttävän kuva- ja videomateriaalin suuntaan tulevat myös välttämättömät painikkeet julkaistun materiaalin päälle. Valittavasti perinteiset turvarajat eivät aina riitä tässä tapauksessa, joskin näillä pääsee jo pitkälle. Instagramissa tilanne on yhä harmiton, sillä ainoat julkaisun päälle tulevat elementit ovat jakajan oma profiilikuva sekä nimimerkki. Tämän lisäksi musiikilla varustetun videomateriaalin päälle voi tulla käytetyn kappaleen tiedot, jotka nämäkin ovat pienellä jakajan tietojen alla. Vahvimmin käsiteltävä ongelma näkyikin esimerkiksi Tiktokin kaltaisissa applikaatioissa, joissa videomateriaalin päälle tulevat kaikkien painikkeiden lisäksi mahdollisesti käytettyjen filttareiden listaus, videon otsikko sekä kaksi riviä videon kuvailun tekstistä, käytetyn audion tiedot sekä monia muita painikkeita (Kuva 16). Monet tahot ovatkin luoneet seurattavia ja ladattavia sovelluskohtaisia ohjanuoria ja turvakehyksiä avuksi videoiden tuottamiseen ja suunnitteluun.

Applikaatiot muuttuvat jatkuvasti, eikä videoiden tuottamiseen ja julkaisuun ole varsinaisia yleispäteviä ja vedenpitäviä ohjeita turvakehyksiä koskien. Kuten turvakehyksistä puhuttaessa ilmeni, on turvallista olettaa, ettei mitään tärkeitä visuaaleja kannata sijoittaa aivan videon reunoille. (York 2022.) Mitä lähemmäs videon keskustaa voit työsi oleelliset osat saada, sitä parempi. Kineettisen typografian töissä tekstin näkyvyys on tärkeää. Tämän vuoksi näitä puhelinapplikaatioihin julkaistessa on syytä pitää huoli, ettei työn tekstiosuus ole liian pitkä tai muuten pienikokoinen, jotta tämä on vielä helposti luettavissa pienemmänkin älypuhelimien näytöltä tarkastellessa. Kuten yleensä kaikessa suunnittelutyössä, perusteellinen pohjatyö ja asiakastapauksissa hyvä kommunikaatio auttavat välttämään suurimman osan ongelmista.

6 Yhteenveto

Joskus on vaikeaa ymmärtää miten paljon taustatyötä yksinkertaiseltakin vaikuttava työ voikaan taustallaan pitää. Kineettisen typografian työ sisältää laajalti erilaisia aspekteja, jotka ottavat oman roolinsa työn onnistumisessa. Tekstianimaatiolla on useita kerroksia aina itse viestistä tekstin ulkonäköön ja lopulta liikkeen luonteeseen. Jokainen näistä vaikuttaa merkittävästi tuotannon laatuun.

Tärkeintä on huomioida kohdeyleisö sekä viestin sanoma ja luonne. On myös hyvä miettiä, millainen liike on työn kannalta kannattavaa. Liike tuo aina lisähaasteen tekstin luettavuuteen, ja tämän vuoksi on tärkeää suunnitella teksti ja liike tarkoin luettavuus huomioiden. Näin lopullinen työ säilyy ymmärrettävänä ja animaatio tuo tälle lisäarvoa haitan sijaan. Suunnittelun kanssa ei kannata hätiköidä, sillä jokaisella vaiheella ja vastatulla kysymyksellä on oma merkittävä roolinsa ongelmien ennalta ehkäisyksi. Toimivan ja näyttävän työn suunnittelu vaihe on puolet onnistuneesta työstä ja tämä käytetty vaiva ja aika maksaa itsensä takaisin minimoiden riskit ja virheiden mahdollisuudet työn tuotanto- sekä julkaisuvaiheessa.

Oma kokemukseni työn onnistumisesta on positiivinen. Sain käytyä läpi teksti-animaation kannalta merkittävimpiä aihealueita tämän merkityksestä ja typografisista valinnoista aina viestin visuaalisiin ilmaisun keinoihin, liikkeen luonteseen ja työn julkaisu ympäristön vaikutukseen. Uskon onnistuneeni myös avaamaan tehokkaasti onnistuneen kineettisen typografian työn kannalta oleellisimpia ongelmia sekä pohtimaan keinoja näiden ennakoimiseksi ja ehkäisemiseksi. Ongelmiakin matkan varrella oli. Erityisesti haasteita ilmeni aihealueen selkeä jäsentely. Koin myös haastavaksi sisäistää selkeästi, mitkä kaikki asiat kussakin kappaleessa tulisi huomioida ja tiedonhaku oli paikoittain tämän vuoksi vaikeaa. Tarkempi suunnitelmallisuus työn kappaleiden rakenteeseen ja näiden tarpeelliseen sisältöön olisi varmasti auttanut. Koen lopulta selvinneeni tästä kuitenkin hyvin, ja vaikeuksien kautta opin paljon myös opinnäytetyön kaltaisen tekstin rakentamisesta. Työ auttoi minua selkeästi syventämään omaa ymmärrystäni ja kokemaan uusia oivalluksia matkan varrella. Koen opinnäytetyöni auttaneen minua ymmärtämään laajemmin ja vahvemmin kattavan pohjatyön kokonaisvaltaisen vaikutuksen onnistuneeseen työhön niin tekstianimaation kannalta kuin yleisemmälläkin tasolla.

Koska aihealueeni pitää sisällään useita eri käsitteitä, työn rajaus ja tiedon jäsentely tarjosi paljon haastetta. Aihealue oli lopulta melko suuren oloinen käytäväksi läpi opinnäytetyön pituisessa työssä, mutta koen kuitenkin onnistuneeni avaamaan aiheen kannalta merkittävät osat riittävässä määrin hyvän

kokonaisvaltaisen ymmärryksen muodostamiseksi. Useista aiheista, kuten värien merkityksestä visuaalisessa ilmaisussa sekä käyttöympäristöjen vaikutuksesta animaation tuotantoon ja julkaisuun voisi tehdä aivan omat työnsä. Sanoisin kuitenkin onnistuneeni pitämään näiden alueiden avaamisen työn aiheen kannalta sopivan mittaisena myös verrattaessa muiden osioiden avaamisen määrään. Joistain aihealueista oli melko heikosti hyviä lähteitä tietoaiksen koostamiseen ja jouduin nojaamaan paljon nettilähteisiin sekä omiin havaintoihini ja kokemuksiini. Vaikka työ onkin suunnattu alaa jo opiskeleville ja tästä tietäville, uskoisin työn olevan riittävän selkeä ja yksinkertainen myös alasta tietämättömälle.

Koen opinnäytetyöni alkuperäisen pyrkimyksen henkilökohtaisen tietotaidon lisäämiseksi ja aihealuetta koskevan ymmärryksen syventämiseksi täyttyneen. Tämä opinnäytetyö on auttanut minua syventämään ymmärrystäni kineettisen typografian käyttötavoista ja hyvistä käytänteistä tämän optimoimiseksi. Työ on myös auttanut palauttamaan mieleen typografisia sekä liikegrafiikkaa koskevia ohjanuoria koulun ajalta sekä vahvistamaan ymmärrystäni visuaalisesta ilmaisun keinoista ja mahdollisuuksista. Koen opinnäytetyöni auttaneen minua ymmärtämään paremmin hyvän pohjasuunnitelman moniulotteisuutta ja painoarvoa ammattimaisen lopputuloksen aikaansaamiseksi, ja tulen varmasti hyötymään tämän työn tarjoamasta tiedosta ja kokemistani oivalluksista merkittävästi jatkossa.

Lähteet

Adobe 2021. Timeline, Adobe Animate User Guide.

<<https://helpx.adobe.com/animate/using/time.html>> (Luettu 01.04.2023).

Animaatiot.com 2016. Animadmin. Animaation 12 peruseriaatetta. <<https://animaatiot.com/index.php/2016/07/01/animaation-12-peruseriaatetta/>> (Luettu 05.10.2022).

Endcrawl 2022. Why are my credits jittering (or stuttering, flickering, pulsing, ringing, strobing)?, Endcrawl Help. <<https://help.endcrawl.com/article/64-why-are-my-credits-jittering/>> (Luettu 20.03.2023).

Grothaus, Michael, 2019. Pixels Per Inch (PPI): What It Means & Why It's Important. <<https://www.knowyourmobile.com/user-guides/pixels-per-inch-ppi-what-it-means-and-how-it-s-calculated/>> (luettu 20.03.2023).

Hilton, Penny 2020. Design in Motion - Applying design principles to filmmaking, Bloomsbury Publishing Inc.

Holtz, Gerry, Kavanaugh, Taylor & Harriman, Toby. How to Select and Change Your Video Aspect Ratio. Adobe. <<https://www.adobe.com/creativecloud/video/discover/aspect-ratio.html>> (Luettu 11.03.2023).

Itkonen, Markus 2019. Typografian käsikirja. Helsinki: Typoteekki.

Jolley, Damian 2017. Why you should go big with line spacing, InVisionApp Inc. <https://www.invisionapp.com/inside-design/line-spacing/?utm_source=global-search> (Luettu 11.09.2023).

Leonard, Mike & Kurniawan, Margaret. A Beginners Guide to Video Resolution, Adobe. <<https://www.adobe.com/creativecloud/video/discover/video-resolution.html>> (Luettu 03.11.2022).

Marques, Raff 2020. Best Practices for Making an Animation in Multiple Aspect Ratios, MOWE Studio. <<https://mowe.studio/common-video-aspect-ratios/>> (12.04.2023).

Matt Woolman & Jeff Bellantoni 2000. Movin Type: Designing for Time and Space, RotoVision SA.

Maxwell, Kerry 2008. Kinetic Typography, Macmillan Education Limited. <<https://www.macmillandictionary.com/buzzword/entries/kinetic-typography.html>> (Luettu 11.03.2023).

Shaw, Austin 2019. Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design, Routledge.

Swanson, Erik 2022. Title Safe Still Matters, Erik K Swanson – Filmmaker. <<https://eks.tv/title-safe-still-matters/>> (Luettu 03.11.2022).

Taylor, Ryan 2021. Bringin Words To life: The Role of Kinetic Type in Modern Design, Shutterstock. <<https://www.shutterstock.com/blog/kinetic-type-in-modern-design>> (Luettu 14.10.2022).

Unger, Gerard 2018. Theory of Type Design. Rotterdam: nai010 publishers

York, Alex 2022. Always Up-to-Date Guide to Social Media Video Specs, Sprout Social, Inc. <<https://sproutsocial.com/insights/social-media-video-specs-guide/>> (Luettu 11.03.2023).

Wade, Sara. Fonts and Typefaces for Motion Design, School of Motion. <<https://www.schoolofmotion.com/blog/fonts-typefaces-typography-for-motion-design>> (Luettu 14.03.2023).

Wikipedia 2022 a. Kinetic Typography <https://en.wikipedia.org/wiki/Kinetic_typography> (Luettu 14.10.2022).

Wikipedia 2022 b. Font. <<https://en.wikipedia.org/wiki/Font>> (Luettu 14.10.2022).

Kuvaluettelo

Kuva 1. Youtube 2012. 830Q. North by Northwest – Opening Titles. North By Northwest (1959). <https://www.youtube.com/watch?v=xBxjwarp_04&t=1s> (Luettu 10.04.2023).

Kuva 2. Youtube 2016. Movie Buff Guy. Star Wars (1977) – Original Theatrical Crawl. Star Wars (1977). <<https://www.youtube.com/watch?v=2VZlnp2RGQg>> (Luettu 10.04.2023).

Kuva 3. Statista 2023. Video Advertising – Worldwide. <<https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-advertising/video-advertising/worldwide>> (Luettu 10.04.2023).

Kuva 4. Dribbble. Cecilia Erlich. <<https://dribbble.com/shots/5616633-Butters>> (Luettu 17.04.2023).

Kuva 10. Dribbble. Alena Hovorkova. <<https://dribbble.com/shots/4947316-Yes-No>> (Luettu 17.04.2023).