



Viola Klen

Kirjainmuotoilun keinot sekä käyttötarkoituksen ja tehtävänannon merkitys

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Muotoilija (AMK)

Muotoilun tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

18.4.2024

Tiivistelmä

Tekijä(t):	Viola Klen
Otsikko:	Kirjainmuotoilun keinot sekä käyttötarkoituksen ja tehtävänannon merkitys
Sivumäärä:	45 sivua
Aika:	18.4.2024
Tutkinto:	Muotoilija (AMK)
Tutkinto-ohjelma:	Muotoilun tutkinto-ohjelma
Pääaine:	Visuaalisen viestinnän muotoilu
Ohjaaja(t):	Lehtori Kai Talonpoika

Opinnäytetyössä käsitellään kirjainmuotoilua ja sen ympärille nivoutuvaa teoriaa ja toimintamalleja. Typografia on yksi tärkeimmistä graafisen suunnittelun työkaluista, ja kirjainmuotoilun keinot taitavalla on todellinen valttikortti hallussaan. Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on selvittää, mitä kaikkea kirjainmuotoilijan on osattava ottaa projektissa huomioon. Sellaisia asioita ovat muun muassa muotoilun ongelman ymmärtäminen, tiedot erilaisista kirjaintyyppien tyyliluokituksista, kirjainmuotoilun peruserätykset, tyylillisen harmonian ymmärrys sekä luettavuuden määrittely ja merkitys. Lisäksi kirjainmuotoilijan on ymmärrettävä erilaisten optisten illuusioiden olemassaolo ja niihin liittyvät säädöt.

Opinnäytetyössä pohditaan myös käyttötarkoituksen ja tehtävänannon merkitystä kirjainmuotoilussa. Käyttötarkoitus antaa kirjainmuotoilijalle raamit siitä, millaista kokonaisuutta voidaan lähteä tekemään. Millainen tyyli valitaan, kuinka monta merkkiä kirjaintyyppiin tarvitaan, mikä on haluttu kohderyhmä ja mitä muotoilulla halutaan saavuttaa.

Opinnäytetyöhön sisältyy oma suunnitteluprojekti, jossa hyödynnetään teoriaosuudessa opittuja asioita. Kuvitteellisen tehtävänannon puitteissa suunniteltu kirjaintyyppi on aikakauslehteen sopiva otsikkotyyppinen antiikvaleyhdys, joka on suunniteltu sopimaan yhteen kalligrafisten variable-kirjainmerkkien kanssa. Toiminnallisessa osiossa käydään projektia läpi vaiheittain ja pohditaan samalla fontin rakentamiseen liittyviä asioita. Lopuksi luodusta kokonaisuudesta tehdään kevyt kirjainanalyysi.

Asiasanat: Typografia, Kirjainmuotoilu, Tehtävänanto, Käyttötarkoitus, Kirjaintyyppi

Opinnäytetyön alkuperä on tarkastettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

Abstract

Author(s): Viola Klen
Title: The Methods in Type Design and the Significance of a Brief
Number of Pages: 45 pages
Date: 14 April 2024

Degree: Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme: Design
Major: Visual Communication Design
Instructor(s): Kai Talonpoika, Senior Lecturer

The thesis examines and defines known methods and typographic knowledge in type design and the overall importance of knowing these methods and tools as a graphic designer. The purpose of the thesis is to discover all aspects of typeface design, such as different styles, the basics of drawing the characters, visual harmony, meaning of readability and so on.

This thesis also defines the meaning of a brief and function in a typeface designing project. Brief gives the project structure and a frame which determines what kind of style the typeface can be, the style of the typeface, the number of glyphs, the target audience, and the goals. A good brief is thus the most important tool in type design and in design projects in general.

This thesis includes a case study of an upper-case sans-serif typeface which is designed to work as a header type in a magazine format. The letters are designed to work with alternative hand-lettering-styled calligraphic glyphs. Thesis also addresses the subject of constructing a working OpenType font which allows the font to have alternative glyphs, ligatures and so on. The project exploits the gathered knowledge to accomplish a functional typeface for the given brief. In conclusion the case study shows the importance of knowing the methods of type design and understanding the brief and function.

Keywords: Typography, type design, brief, function, typeface

This thesis has been checked using Turnitin Originality Check service.

Sisällys

Sisällys	3
1 Johdanto	1
2 Typografisesta terminologiasta	3
2.1 Kirjaintyyppi, -leikkaus ja fontti	3
2.2 Kirjaintyyppien tyyli luokituksesta	4
3 Kirjainmuotoilusta	5
3.1 Laadukasta kirjainmuotoilua	6
3.2 Muotoilun ongelma	7
3.3 kirjainmuotoilun perusperiaatteet	10
3.3.1 Humanistinen lähestymiskulma	10
3.3.2 Rationaalinen lähestymiskulma ja optiset illuusiot	12
3.4 Tyyllinen harmonia	14
3.5 Luettavuudesta	15
4 Tehtävänannosta ja käyttötarkoituksesta	16
4.1 Tehtävänannon ja käyttötarkoituksen merkitys	16
4.2 Erilaisia käyttötarkoituksia	17
4.3 Kohderyhmistä	21
5 Oma projektina uusi kirjaintyyppi	23
5.1 Alkuvaiheen ongelmat	23
5.2 Tehtävänanto ja käyttötarkoitus omassa projektissa	24
5.3 Taustatyö	26
5.4 Suunnittelun aloitus	28
5.5 Käsiakirjaimista, OpenTypen ominaisuuksista ja FontSelfistä	29
5.6 Negatiivinen tila	32
5.7 Työn eteneminen	33
5.8 Urbanika Luxe	37
6 Lopuksi	43
Lähteet	46
Kuvalähteet	48

1 Johdanto

Osa graafisen suunnittelijan maailmaa on havaita kokonaisuudessaan kaikki se visuaalinen hälinä ja saaste, joka meitä ihmisiä tänä päivänä ympäröi. Sen, jota tavan tallaja tulee tuskin edes tietoisesti ajatelleeksi. Ennen opintojani automatkalla näkyvät yritysten logot kertoivat vain sen, minkä liikkeen toimitilat siinä kohtaa sijaitsivat. Ravintoloiden menut olivat listauksia tarjottavista ruokalajeista. Opintojen alussa huomio alkoi kiinnittymään yritysten ja niiden logojen yleisilmeisiin ja ruokalistoihin valittuihin kirjaintyyppeihin ja niiden yleiseen taittokokonaisuuteen. Nykyään näen suunnittelijan käyttämät pienet yksityiskohdat. Saatan keskittyä siihen kohtaan, missä pienen h-kirjaimen kaari yhdistyy jalkaansa, tai kuinka hienosti iso L ja pieni o asettuvat vierekkäin. Varsinainen sisältö jää huomaamatta ja onkin pohdinnoissa täysin toissijainen asia. Mietin jatkuvasti, miten korjaisin tuon ruman kyltin tai miten olisin itse ratkaissut tuon julisteen typografisen hierarkian. Tämä on graafisen suunnittelijan kirous. Asia on niin, kuten Massimo Vignelli sanoo Helvetica-dokumentissa: Suunnittelijan elämä on taistelua rumuutta vastaan. Samaan tapaan kuin lääkärit taistelevat tauteja vastaan. Meille (suunnittelijoille) taudit ovat asioita, joita näemme ympärillämme. Niitä me pyrimme parantamaan suunnittelun avulla. (Helvetica-dokumentti 2007.)

Typografia on ollut tietyllä tapaa lähellä minua läpi elämän. Muistan, että pakkomielle kirjaimiin ja eritoten kaunokirjoitukseen alkoi kun äitini luki minulle Tove Janssonin Kuka lohduttaisi Nyytiä? -runokirjaa. Oli uskomatonta, että kirjaimia voi piirtää niin kauniisti, saati että tekstiä pystyy joku lukemaan. Seuraavat päivät menivätkin isoja kaunokirjoituskoukeroita piirtäen. Lisähuomiona se, että tämä oli aikaa, jolloin en vielä osannut lukea tai kirjoittaa, joten niin sanottu teksti oli vain sivutolkulla puhelinlangalta näyttävää kiemuraa. Myöhemmin, kun kotiimme tuotiin ensimmäinen pöytätietokone, graafisella alalla työskentelevä isäni näytti ala-asteikäiselle tyttärelleen Microsoft Paint -ohjelman ja sen sisällä olevan tekstityökalun. Piirtelin Paintilla kuvia ja kirjoittelin sanoja, ja saatoin käyttää jopa tunteja täydellisen kirjaintyyppin ja -leikkauksen

löytämiseen. Kun koulussa alettiin tekemään PowerPoint -esityksiä, käytin ajasta murto-osan oikean tiedon etsimiseen ja isoin työmaa oli diojen ulkoasu ja sopiva kirjaintyyppi. Sama teema on jatkunut läpi elämän. Tuntuukin eräänlaiselta ympyrän sulkeutumiselta tehdä samaa nyt työkseen.

Tässä opinnäytetyössä keskityn kirjainmuotoilun keinoihin kirjaintyyppien suunnittelussa. Mitä asioita graafisen suunnittelijan on otettava huomioon, ja minkälaisia sääntöjä ja toimintamalleja kirjainten muotoilussa ylipäätään on? Lisäksi pohdin tehtävänannon ja käyttötarkoituksen merkitystä. Tehtävänanto on graafiselle suunnittelijalle tärkeä työkalu, joka määrittelee raamit sille mihin suuntaan voidaan muotoilun saralla kulkea. Käyttötarkoitus rajaa lukuisien mahdollisuuksien määrän pienempään kenttään ja näin ollen helpottaa ja nopeuttaa koko muotoiluprosessia. Toiminnallisessa osuudessa suunnitellaan oma kirjaintyyppi. Kirjainmuotoilu on graafisen suunnittelun yksi haastavimmista osa-alueista, ja päätös kirjoittaa aiheesta, saati toteuttaa niin kunnianhimoinen projekti, ei ollut yksiselitteinen saati itsestään selvä valinta. Koen kuitenkin tehneeni oikean päätöksen. Kaiken kaikkiaan kirjainmuotoilun merkitys graafisen suunnittelun kaikissa osa-alueissa on valtava ja kirjainmuotoilun ja typografian moninaiset säännöt osaavalla on valttikortti hallussa.

Tavoitteeni tälle opinnäytetyölle onkin ennen kaikkea kehittää itseäni ja omaa osaamistani niin graafisena suunnittelijana kuin kirjainmuotoilijana. Suunnittelemani kirjaintyypille annan jonkin verran armoa. Aihe on mielenkiintoinen, sekä pitkäaikainen haave, mutta ennen kaikkea haastava ja aikaa vievä projekti. Tämänhetkisillä taidoillani en koe tarvetta lähteä erityisesti vertaamaan lopputulosta olemassa oleviin, oikeiden typografiaan erikoistuneiden kirjainmuotoilijoiden suunnittelemiin kirjaintyyppeihin. Annan tässä vaiheessa siis itselleni jonkinväkisen vapautuksen olla pyrkimättä täydellisyyteen vaan keskitän energiani oppimiseen. Kerron projektista ja sen etenemisestä ja pyrin avaamaan projektiani vaiheita mahdollisimman hyvin. Lopuksi analysoin kevyesti luomaani kirjaintyyppiä sekä projektin ja tavoitteiden onnistumista.

2 Typografisesta terminologiasta

Jotta voimme syventyä typografian ja kirjainmuotoilun maailmassa pidemmälle, täytyy tähän väliin määritellä käytössä oleva terminologia. Sanonta ”rakkaalla lapsella on monta nimeä” pätee erityisesti, kun puhutaan typografiasta ja tässä tapauksessa kirjaintyypeistä. Itkonen toteaa Typografian käsikirjassa seuraavasti:

Typografian sanasto muuttuu vaikeammin muistettavaksi, kun kirjaintyyppettä aletaan lajitella ja mukaan otetaan kirjain-alkuiset sanat: *kirjainleikkaus*, *fontti*, *kirjaintyyppi*, *kirjainperhe*, *kirjaintyyli*, *kirjainlaji*. Niitä käytetään usein sekavasti ja huolimattomasti (Itkonen 2019, 13).

Oma kokemukseni on, että arkikielessä sana fontti on terminä yleisimmin käytössä erilaisista kirjainkokonaisuuksista puhuttaessa. Se on täysin ymmärrettävää, onhan se suora käänös englanninkielisestä font -termistä. Font on myös se sana, joka lukee otsikkona erilaisten digitaalisten kirjoitusohjelmien kirjaintyylivalikoissa.

2.1 Kirjaintyyppi, -leikkaus ja fontti

Itkonen kertoo, että englanninkieliselle sanalle font löytyy kuitenkin myös suomenkielinen vastine, joka on kirjainleikkaus. Suomen kielessä termeissä kirjainleikkaus ja fontti on kuitenkin vivahde-ero: kirjainleikkaus viittaa lähinnä kirjainten visuaaliseen ulkomuotoon, kun taas fontti on leikkauksen tekninen ulottuvuus, itse tiedosto. Kuulostaa luontevammalta puhua fonttitekniikasta kuin kirjainleikkaustekniikasta. (Itkonen 2019, 15.) Siispä: kun puhun tiedostoihin ja tekniikkaan liittyvistä aiheista, käytän sanaa fontti. Kun taas puhun kirjainten estetiikasta ja muotoilusta, käytän sanoja kuten kirjaintyyppi ja kirjainleikkaus. Kirjaintyyppi on kaikkien eri leikkausten kokonaisuus. Esimerkiksi Times New Roman on kirjaintyyppi ja Times New Roman Italic on kirjainleikkaus.

Käytän tässä opinnäytetyössä myös muita typografiaan liittyvää termistöä. Gemenoilla tarkoitan pienaakkosia ja versaaleilla suuraakkosia. Lisäksi puhun antiikvoista, groteskeista ja muista kirjaintyyppien tyyli luokituksesta.

2.2 Kirjaintyyppien tyyli luokituksesta

Jos joku nyt pyytäisi minua lajittelemaan kirjaintyypit erilaisiin tyyliin niiden visuaalisten ominaisuuksien perusteella, sanoisin, että karkeasti se voidaan tehdä jakamalla tyypit antiikvoihin ja groteskeihin eli päätteellisiin ja päätteettömiin. Lisäksi saattaisin mainita vielä käsialatyyliiset, kokeilevat sekä goottilaiset kirjaimet.

Todellisuudessa tyylien luokittelu ei ole läheskään näin yksiselitteistä ja asiaa hankaloittaa se, että erilaisista tyyleistä on jopa runsauden pulaa. Itkonen toteaaakin Typografian käsikirjassaan, että yhtä ”virallista” luokitustapaa ei nykyisin ole olemassa vaan typografiaa käyttävät ovat luoneet omiaan. Yleensä luokitustavat seuraavat jonkinlaista yleistä järjestelmää, mutta esimerkiksi fonttivalmistajat, jotka monesti luovat merkkejä lähinnä kaupallisiin tarkoituksiin, saattavat tehdä luokituksia, jotka ovat vailla todellisuuspohjaa. Itkonen tekee omat luokituksensa myötäillen yleistä järjestelmää, mutta toteaa jo alkuun, että monen luokan raja on häilyvä, eivätkä esimerkiksi kaikkien termien suomennokset ole yleisessä käytössä. On myös hankalaa ratkaista, milloin tarvitaan uusia luokkia. Liian monimutkainen ja jatkuvasti muuttuva systeemi muodostaa lopulta hallitsemattoman kokonaisuuden. (Itkonen 2019, 28.)



Kuva 1. Kirjaintyyppien karkeajakoinen tyyliluokitus (Klen 2024).

Itkonen on typografian asiantuntijana aiheen syvässä päädyssä ja on mielestäni aivan oikeassa luokitteluun liittyvistä haasteista. Tässä vaiheessa kuitenkin uskon, että aiemmin mainitsemani karkeat tyyliluokitukset antiikvoihin, groteskeihin, käsiala- tai kalligrafiatyylisiin, kokeiliviin sekä goottilaisiin kirjaintyyppeihin ovat luokituksina täysin riittävät. Kuvassa 1 näkyy Adoben kirjastosta valitsemiani esimerkkejä kuhunkin luokitukseen sopivista kirjainleikkauksista.

3 Kirjainmuotoilusta

On olemassa kahta erilaista typomaniää. Yksi on halu ymmärtää kirjainmuotoilun kaikki yksityiskohdat, jotta voisi paremmin valita, yhdistää sekä käyttää typografiaa osana suunnittelua. Toinen on tietysti halu luoda

kirjaintyyppettä itse. Näin osuvasti lukee Karen Chengin Designin Type -kirjan alkusanoissa. (Cheng 2020, 8.)

Oma mielipiteeni onkin, että hyvän graafisen suunnittelijan perusominaisuuksiin kuuluu tietynlainen typomania tai vähintäänkin ymmärrys typografian yksityiskohdista, käytöstä sekä merkityksestä suunnittelussa. Mielestäni graafisen suunnittelijan pitää osata valita oikea kirjaintyyppi oikeaan käyttötarkoitukseen. Tämä sisältää tiedot erilaisista kirjaintyypeistä ja niiden tyyleistä, sekä muiden erityispiirteiden, kuten vaikkapa kirjainten leveyden, korkeuden tai paksuuden huomioon ottamisen. Graafisen suunnittelijan pitäisi hallita muun muassa typografinen hierarkia, tilankäyttö, tasaukset ja muut taittoon liittyvät osa-alueet. Hyvän graafisen suunnittelijan pitäisi siis osata etsiä laajasta tarjonnasta kuhunkin käyttötarkoitukseen sopiva ja laadukas kirjaintyyppi ja viestiä sen avulla haluttu tieto oikealle kohderyhmälle. Kirjassa The Typography Idea Book Steven Heller ja Gail Anderson kirjoittavat seuraavasti. Kaikki suunnittelijat eivät ole hyviä, saati loistavia typografian saralla. Oikeastaan vain erityisen lahjakkaat graafiset suunnittelijat hallitsevat typografian, joka kuitenkin on kiistattomasti graafisen suunnittelun tärkein osa-alue. Se vaatii kykyä luoda ymmärrettävä viesti, joka samalla ilmaisee, tuntee ja nousee esiin niin pienille kuin suurillekin yleisöille. (Anderson & Heller 2016, 7)

3.1 Laadukasta kirjainmuotoilua

Suunnittelijaa, joka luo uusia kirjaintyyppettä, sanotaan kirjainmuotoilijaksi. Jamie Clarke kertoo Google Fontsin artikkelissa, että kirjaintyyppien suunnitteluun ja fonttitiedostojen rakentamiseen käytettyjen ohjelmien kehittyminen on sujuvoittanut prosessia niin, että uusia fontteja julkaisee tänä päivänä monipuolinen joukko suunnittelijoita. Näistä teknisistä avuista huolimatta uuden kirjaintyyppin luominen ja julkaiseminen vaatii huomattavaa määrää sitoutumista, aikaa ja kykyä. (Clarke i.a.) Oma kokemukseni onkin, että laatutaso olemassa olevien kirjaintyyppien välillä on valtava. Laadun voi määrittellä monella tapaa, ja se on paljon muutakin kuin vain sitä, mikä näyttää päällisin puolin hyvältä. Laadukas fonttitiedosto voi pitää sisällään laajan

kattauksen erilaisia merkkejä, tai siinä voi olla huomattavan paljon suunnitteluun liittyviä yksityiskohtia, kuten ligatuureja tai vaihtoehtoisia merkkejä eli variableja. Laadukasta voi myös olla se, että kirjaintyyppillä on monipuolinen kattaus eri leikkauksia kuten vaikkapa extra light, extra light italic, light, light italic, regular, regular italic, book ja niin edelleen. Sanoisin, että laadukkuuden määrittelyyn vaikuttaa ennen kaikkea kirjainten käyttötarkoitus. Sama kirjaintyyppi voi yhdessä projektissa olla laadukas ja toimiva valinta, mutta toisessa tönkkö ja laaduton.

Clarke toteaa, että vaikka kirjaintyyppit ja niiden luojat yleensä noudattavat yleisiä metodeja ja formaatteja, niiden laatutaso vaihtelee paljon. Esimerkiksi (typografiasta) innoittuneiden graafisten suunnittelijoiden fontit eivät välttämättä pidä sisällään samaa määrää merkkejä tai ominaisuuksia verrattuna niihin, jotka ovat rakentaneet ammattilaiskirjainmuotoilijat. Monet fontit tuotetaankin nimenomaan kirjainmuotoiluun ja fonttien rakentamiseen erikoistuneissa yrityksissä. (Jamie Clarke i.a.) Hyvän graafisen suunnittelijan ammattitaito ja tärkeys tuleekin tässä tilanteessa mielestäni oivallisesti esiin. Taitava suunnittelija osaa valjastaa tietonsa ja taitonsa siitä, mikä on laadukasta ja hyvää sekä mikä kirjaintyyppi ja fonttiedosto sopii mihinkin projektiin ja tehtävänantoon. Hyvä graafinen suunnittelija tietää tai osaa selvittää, millaiset tarpeet asiakkaalla on kirjaintyyppiä käytettäessä. Voidaan siis todeta, että vastuu on aina kirjaintyyppijä käyttävällä suunnittelijalla, ei niiden varsinaisella luojalla.

3.2 Muotoilun ongelma

Erilaisia kirjaintyyppijä ja niiden leikkauksia on olemassa uskomaton määrä. Pelkästään Adoben kirjastosta aktivoitavia fonttiedostoja näyttäisi olevan lähemmäs kaksi- ja puolituhatta. Onko uusia tyylejä siis mitään järkeä edes suunnitella? Onko kaikki jo tehty ja nähty? Nämä ovat ajatuksia, joiden parissa olen tuskailnut, ja ne olivatkin tämän työn aloittamisessa yksi ensimmäisistä ja isoimmista kompastuskivistä. Uskon kuitenkin, että kun tullaan luovuuteen, saman kysymyksen äärellä on oltu aikojen alusta asti. On ymmärrettävä, että

tämänkaltainen ajattelu tuhoaa luovuuden jo sen alkumetreillä ja jonkin täysin alkuperäisen ja uniikin idean keksiminen on oikeastaan mahdotonta, saammehan jatkuvasti vaikutteita ympäriltämme.

Karen Cheng puhuu kirjassaan *Designing Type* motivaatiosta kirjaintyyppien suunnittelun aloittamiseen. Vaikein osa kirjainmuotoilua taitaa olla päätös siitä, lähteekö tekemään sitä ollenkaan. Olemassa olevien kirjaintyyppien määrä (arviolta 300 000 olemassa olevaa leikkausta tai 60 000 kirjainperhettä) voi olla ajatuksena uhkaava, varsinkin uudelle suunnittelijalle. Lisäksi on olemassa ihmisiä, joiden mielestä uusien kirjaintyyppien luominen on turhaa. Suunnittelija Massimo Vignelli totesi, että hänen valikoimaansa kuuluvat kuusi kirjaintyyppiä (Bodoni, Century, Futura, Garamond, Times Roman ja Helvetica) ovat toimivia lähes jokaiseen ongelmaan. Vastakkaista ajatuskulmaa edustaa suunnittelija ja opettaja Cristóbal Henestrosa julkaisussa *How to Create Typefaces, from Sketch to Screen*. Hän pohti, että mitä jos muilla samankaltaisilla aloilla ajateltaisiin samoin: miksi tehdä uutta kappaletta tai romaania tai elokuvaa? Onneksi on olemassa ihmisiä, jotka tekevät uusia yrityksiä mitä uskomattomimmin tuloksin. Olisimme menettäneet paljon, jos kukaan ei olisi tehnyt rockmusiikkia The Beatlesin jälkeen. (Cheng 2020, 11.)

Myös Yvonne Torrent-Lim kirjoittaa aiheesta artikkelissaan. Onko se, että on vaikutteille altis, sama asia kuin kopioiminen, hän pohtii. Heti perään hän toteaa vastauksen olevan ei. Perusteeksi väitteelleen hän nostaa Cannesissakin palkitun Adidaksen *Original Is Never Finished* -mainoksen. Se on nykyaikainen versiointi Frank Sinatran *My Way* -musiikkiteoksesta, yhdestä kaikkien aikojen esitetyimmästä ja käytetyimmästä kappaleesta musiikin historiassa. Mainoksessa esitetään ajatus siitä, että ottamalla kulttuurista vaikutteita ja viemällä niitä eteenpäin pystymme uudistamaan ajatuksen siitä, mikä todellisuudessa on uniikkia tai alkuperäistä. (Torrent-Lim 2017.)



Kuva 2. Nokian Connecting People -kädet aseteltu Michelangelon Aatamin luominen -teoksen käsien päälle (Klen 2024).

Ajatellessani asiaa tajuan, että moni hyvin menestynyt ja eniten oivalluksia tuottava luova ajatus onkin viittaus johonkin jo aiemmin keksittyyn. Mieleen tulee ikoninen Nokian Connecting People -kuva toisiaan kurkottavista käsistä ja sen samankaltaisuus Michelangelon Aatamin luominen -teoksen kanssa (ks. kuva 2).

FF Fudoni Std Two Re...

Kuva 3. Fudoni on villi yhdistelmä Futuraa ja Bodonia (MyFonts i.a).

Kirjainmuotoilussakaan ei siis tarvitse keksiä pyörää uudelleen. Moni tunnettu kirjaintyyppi onkin esimerkiksi muunnos jostain aiemmasta tai yhdistelmä kahdesta jo olemassa olevasta kirjaintyypistä. Itkonen kertoo esimerkin Typografian käsikirjassa Fudonista, joka on villi yhdistelmä Futuraa ja Bodonia (ks. kuva 3) (Itkonen 2019, 28).

3.3 Kirjainmuotoilun perusperiaatteet

Cheng kirjoittaa, että moni suunnittelija aloittaa kirjainten suunnittelun pienaakkosilla. Tämä johtuu siitä, että gemenoissa on yleensä enemmän keskinäistä vaihtelevuutta verrattuna versaaleihin, ja ne ovat näin ollen suurin osa kirjaintyyppin persoonallisuutta. Kirjainmuotoilija Matthew Carter aloittaa suunnittelun gemena-kirjaimilla h, o, p, d ja v. Nämä kirjaimet muodostavat rakennuspalikat testisanaan (ks. kuva 4), joka pitää sisällään kaikki eri latinalaisen aakkoston muodot (pyöreä, vino, neliö ja niin edelleen). (Cheng 2020, 19.) Lähtiessäni itse suunnittelemaan kirjaimia huomasin, miten nopeasti ne lopulta muodostuivat toistensa avulla. Esimerkiksi pienen h:n rakennuspalikoista voidaan helposti saada muun muassa n, m, r ja u. Uskoakseni vaikeus onkin siinä, miten paljon muodot elävät suunnittelun aikana. Oma kokemukseni on, että kirjainten eri rakennuspalikat kannattaisi säilyttää irrallaan niin pitkään kuin mahdollista. Tämä mahdollistaa sen, että suunnittelun aikana tapahtuvat muutokset ovat helposti siirrettävissä kirjaimesta toiseen. Kun kirjaimet ovat täysin valmiit, rakennuspalikat voidaan yhdistää toisiinsa.

3.3.1 Humanistinen lähestymiskulma

Suunnittelu kannattaa aina aloittaa oikealla kynällä ja paperilla. Paperi on näyttöä ystävällisempi vaihtoehto luovalle prosessille, toteaa kirjainmuotoilija Nina Stössinger. Paperi tukee epämääräisyyttä ja luonnostelua tietokonetta paremmin. (Stössinger 2013.) Digitaalisen ympäristön tarkat reunat ja resoluutio voivat totisesti olla luotaantyöntävä ajatus, kun suunnittelun alkumetreillä elävä epävarmuus on vielä valloillaan. Silloin kun ei ole vielä pienintäkään käsitystä siitä, mitä ja minkä näköistä on tulossa. Kynällä piirtämisen epämääräisyys antaa mielelle siis rauhan siitä, että tämä tosiaan on vasta luonnos, eikä missään nimessä valmis tai lopullista edustava kokonaisuus. Toisaalta olen itse huomannut ongelman siinä, kun lopulta siirryn digitaaliseen ympäristöön ja äskettäin hyvännäköinen luonnos paperilla ei enää toimikaan tarkkoina vektoreina. Tästä syystä haluan yleensä siirtyä koneen ääreen mahdollisimman nopeasti, jotta näkisin lopullista tyyliä edustavat muodot jo suunnittelun

alkumetreillä. Tähän toki vaikuttaa se, millaista kirjaintyyppiä ollaan tekemässä. Käsialaan perustuvaa kirjaintyyppiä kannattaa varmasti miettiä pidempään paperilla.

Hamburgefonstiv *Hamburgefonstiv*
 Hamburgefonstiv *Hamburgefonstiv*
 Hamburgefonstiv *Hamburgefonstiv*
 Hamburgefonstiv *Hamburgefonstiv*
Hamburgefonstiv *Hamburgefonstiv*

Kuva 4. Hamburgefonstiv on testisana, jota käytetään usein kirjainmuotoilussa, koska se pitää sisällään kaikki oleelliset eri muotoja edustavat kirjaimet (PampaType Team 2014).

Cheng kertoo, että kirjainten piirtämiseen on olemassa monia eri tekniikoita.

Ennen digiaikaa ainoa keino tuottaa kirjaimia oli piirtää ne suoraan tarvittavalle alustalle esimerkiksi kynällä, siveltimellä, tussilla tai jopa taltalla.

Mainosgraafikot ja kyltinmaalajaat käyttivät näitä, tai muita kirjoittamiseen soveltuvia välineitä luodakseen logoja, lehtileikkeitä, lasi- tai vitriinipiirroksia, kirjankansia, julisteita ja kylttejä. Mutta vaikka tänä päivänä digitaalinen tuotanto on syrjäyttänyt kylttien maalauksen, näitä eri tekniikoita on niin mahdollista kuin hyödyllistäkin käyttää kirjainten suunnittelussa. Käsinpiirretyt kirjaimet skannataan ja niitä käytetään suunnittelun pohjana. (Cheng 2020, 19.) Olen huomannut, että käsin kirjoitetuista kylteistä ja mainoksista ei loppujen lopuksi ole luovuttu kokonaan. On totta, että usein laadukkaamman jäljen takaamiseksi yrityksen kannattaa tilata mainokset ammattilaisilta. Tällöin toimitettu aineisto on lähes poikkeuksetta digitaalisessa muodossa tai digitaalisilla välineillä tuotettu painoaineisto. Moni pienempi yritys, jolla ei kuitenkaan ole esimerkiksi rahallisia resursseja, joutuu turvautumaan käsin kirjoitettuun kylttiin sen helppouden takia.

Tällöin laatu määrittyy täysin yrityksessä työskentelevän henkilön käsialan ja visuaalisen silmän mukaan. Uskoakseni voidaan kuitenkin sanoa, että graafisella alalla käsin kirjoittamisesta on lähestulkoon luovuttu kokonaan tai sitä käytetään erityisenä vaikuttamisen tehokeinona. Cheng kertoo, että kirjainten piirtäminen vaatii todellisuudessa paljon harjoittelua, ja jopa palkitut kirjainmuotoilijat voivat myöntää, että he eivät ole taitavia käsivarapiirtäjiä (Cheng 2020, 19).

3.3.2 Rationaalinen lähestymiskulma ja optiset illuusiot

Toinen ääripää kirjainten suunnittelussa on muodostaa merkit tarkan kehikon eli niin sanotun gridin avulla. Esimerkki tämänkaltaisesta suunnittelusta voidaan nähdä kirjaintyyppissä 1692 Romain du Roi, joka luotiin pyöreistä paloista kahdeksanosaiseen gridiin. Lopputulosta kritisoitiin laajasti, ja piirroksia käytetään yhä tänäkin päivänä varoituksena siitä, mitä käy, kun jättää optiset illuusiot huomiotta. Silti strukturoitu rationaalisuuteen perustuva lähestymiskulma kirjainmuotoilussa oli tullut jäädäkseen, vaikkakin sen metodeja onkin jatkokehitetty ajan saatossa. Vaikka Romain du Roi sai inspiraationsa valistuksen aikakaudelta, todennäköinen syy rationaalisen lähestymiskulman menestykseen kirjainmuotoilussa oli tarve kirjaintyyppien massatuotantoon. Insinöörit, jotka loivat kirjaintyyppin DIN 1451, halusivat luoda kirjaimiston, jonka kuka tahansa voisi piirtää apunaan kompassi, viivoitin ja gridi. Moni suunnittelija ei pidä strukturoiduista ja gridiin perustuvista kirjaintyypeistä. Ne voivat näyttää kömpelöiltä ja hiomattomilta. Siltä, ettei niiden muotoiluun olla käytetty aikaa. (Cheng 2020, 21.) Ongelma onkin varmasti siinä, että täysin gridiin perustuvissa kirjaimissa ei ole otettu huomioon optisia säätöjä, joiden merkityksen jokainen suunnittelija tietää ja ymmärtää, mutta jotka insinööreiltä jäävät usein huomiotta. Optiset säädöt perustuvat siihen, että ihmissilmä näkee esimerkiksi saman pituiset pyöreät muodot pienempinä kuin terävät. Mielestäni gridi on kirjaimia suunnitellessa hyödyllinen työkalu, kunhan ei anna sen ehdottomuudelle periksi. Kirjaimia pitäisikin katsoa kokonaisuutena ja luottaa omaan silmään, kun se sanoo, että jokin merkeistä näyttää eri kokoiselta kuin muut.



Kuva 5. Pyöreisiin muotoihin tulisi aina lisätä overshootia, koska Ihmissilmä näkee pyöreät muodot pienempinä kuin terävät (Klen 2024).

Kattoorganisaatio Monotypen alla toimivan Hoefler&Co:n perustaja Jonathan Hoefler kirjoittaakin artikkelissaan optisista säästöistä seuraavasti.

Kirjainmuotoilu on taistelua optisia illuusioita vastaan, sen voi voittaa vain totaalilla antautumisella. Rationaalisten piirrosten sijaan silmä vakuutetaan näkemään asioita järjenvastaisin keinoin. Silmä voitetaan vääristämällä muotojen mittasuhteita niin, että näemme todellisuuden sijasta sen, mitä luulemme näkevämme. (Hoefler i.a.) Toisin sanoen: vääristämällä mittasuhteita katsojalle luodaan illuusio siitä, että kirjaimet ovat keskenään samankokoisia. Ihminen, joka tuijottaa kirjaimia suunnitellessa vain gridin asettamaa viivastoa, jättää huomiotta sen miltä kokonaisuus todellisuudessa näyttää ja unohtaa esimerkiksi psykologiasta tutut hahmolait, jotka määrittelevät sen, miten ihmissilmä näkee ja hahmottaa muotoja.

Hoefler toteaa, että kaikkien kirjainten saaminen näyttämään saman korkuisilta vaatii sen, että pyöreiden muotojen tulisi olla pituudeltaan korkeampia kuin tasaisissa muodoissa (ks. kuva 5). Tämä johtuu, ihmisen psyykkisistä ominaisuuksista nähdä ympyrät pienempinä kuin saman korkuiset neliöt. Näin ollen kirjaimet, joilla on pyöreä ylä- tai alaosa (kuten esimerkiksi C), tarvitsevat enemmän pituutta kuin vaikkapa tasainen kirjain (esimerkiksi T). Tätä kutsutaan termillä overshoot. (Hoefler i.a.)

3.4 Tyyllinen harmonia

Kirjaintyyppin tulisi olla kokonaisuus keskenään yhteensopivia merkkejä. Hyvä perussääntö mielestäni on se, että kirjainten tulisi näyttää siltä, että ne on piirretty käyttäen samaa välinettä, oli se sitten tussi, sivellin tai mustekynä. Cheng toetaakin, että moni suunnittelija on sitä mieltä, että ollakseen yhtenäinen kokonaisuus kirjaintyyppin kaikkien merkkien tulisi näyttää siltä, että ne olisi tehty samalla välineellä. Jokaisessa merkissä tulisi näkyä käytettyjen niin sanottujen siveltimenvetojen määrä, kirjainten suunta, järjestys ja siveltimenvetojen vauhti. Yleisesti ottaen latinalaisessa aakkostossa on taustalla kaksi hallitsevaa kirjoitustyökalua: leveä mustekynä, jolla saadaan aikaiseksi niin leveitä kuin kapeitakin viivoja riippuen kynän kulmasta, sekä kapeakärkinen sivellinkynä, jonka viivanpaksuuden määrittää se, kuinka kovaa sillä painaa. (Chang 2020, 34.)



Kuva 6. Taltalla hakattuja kirjaimia Itävallan pääkaupungissa Wienissä Stephansdom-kirkon ulkoseinässä (Klen 2024).

Mielestäni on äärimmäisen mielenkiintoista, että vaikka nykyajan kirjainmuotoilu on pääsääntöisesti digitaalisten fonttien suunnittelua, kaikki perustuu silti

kirjoittamisen alkulähteille eli mustekynään, siveltimeen tai jopa talttaan (ks. Kuva 6).

3.5 Luettavuudesta

Kokemukseni on, että luettavuudella tarkoitetaan kaikessa yksinkertaisuudessaan sitä, miten helposti teksti on luettavissa. Luettavuuteen vaikuttaa Google Fonts -artikkelin mukaan kolme tekijää: lukijan omat ominaisuudet kuten esimerkiksi silmien tarkkuus, vammat tai muut terveuteen vaikuttavat tekijät, se mitä teksissä ylipäättään lukee ja viimeisenä typografia. (Google Fonts i.a.) Jokainen graafisen alan ammattilainen tietää, että typografialla on valtava merkitys tekstin luettavuuteen. Luettavuuteen voi vaikuttaa lukuisin eri visuaalisin keinoin. Pelkkä luettavan kirjaintyyppin valinta ei useinkaan riitä, vaan graafikko vaikuttaa tekstin luettavuuteen myös muun muassa hierarkian, värien, pistekoon, rivivälin, välistysten, palstaleveyden ja muiden taittoon liittyvien valintojen avulla.



Kuva 7. Death metal -yhtyeiden visuaalisiin identiteetteihin kuuluu tietynlainen typografia (Band-logos i.a).

Mielestäni on kuitenkin muistettava, että kirjainmuotoilija ei useinkaan voi vaikuttaa siihen, miten ja missä hänen suunnittelemaansa kirjaintyyppiä tullaan käyttämään. Siksi luettavuuden tarkistaminen onkin aina kirjaintyyppiä valitsevan suunnittelijan vastuulla. Kirjainmuotoilijan kannattaa kuitenkin miettiä, kuinka suuri painoarvo luettavuudella kussakin projektissa on. Tähän vaikuttaa tehtävänanto ja haluttu käyttötarkoitus. Mielestäni kirjaintyyppi on lähtökohtaisesti oltava luettava ja kirjainten tunnistettavissa muodoissaan. On kuitenkin olemassa kirjaintyyppiä, jotka ovat luettavampia kuin toiset. Luoviin työkaluihin erikoistunut ja niitä kauppaava sivusto Creative Market kertoo artikkelissaan, että jotkut kirjaintyytit on luotu herättämään huomiota, mutta samalla esimerkiksi isoissa julisteissa käytettävät huomiota herättävät kirjaimet voivat olla raskasta luettavaa, kun niitä käytetään pidemmässä tekstissä. Parhaat kirjaintyytit pitkille teksteille ovat siistejä, elegantteja ja helppolukuisia niin näytöllä kuin printissäkin. (Creative Market 2021.) Joskus on mielestäni perustelua, että kirjainten luettavuus ei ole suunnittelun keskiössä. Esimerkkeinä mainitsen kokeilevat taideprojektit, katutaiteeseen kuuluvat graffitikirjaimet sekä death metal -yhtyeiden visuaalisiin identiteetteihin sopivat logot ja levynkannet (ks. kuva 7).

4 Tehtävänannosta ja käyttötarkoituksesta

Tässä luvussa syvennytään enemmän aiemmin mainittuun käyttötarkoituksen ja tehtävänannon merkitykseen. Työelämän työkaluihin erikoistunut Asana -sivusto kertoo artikkelissaan mitkä ovat hyvän tehtävänannon tärkeimmät ominaisuudet. Suunnittelutyön tehtävänanto kertoo projektin tärkeimmän peruspiirteet sekä odotukset. Hyvä tehtävänanto määrittää mahdollisuudet onnistuneeseen suunnitteluprojektiin antamalla sille tavoitteet, halutun laatutason ja tarvittavan lopputuotoksen. (Team Asana 2024.)

4.1 Tehtävänannon ja käyttötarkoituksen merkitys

Mikä tahansa suunnitteluprojekti tarvitsee tuekseen tehtävänannon, toteaa Karen Cheng. Tehtävänannon kirjoittaminen pakottaa suunnittelijan miettimään,

mitä tämä haluaa kirjaintyyppillään saavuttaa. Suunnittelija Nadine Chadine Monotypeltä kertoo, että kirjaintyyppin suunnittelun tehtävänannossa kuuluisi ottaa huomioon seuraavat kuusi osa-aluetta: mikä on kirjaintyyppin tarkoitettu käyttötarkoitus, missä formaatissa sitä tullaan käyttämään, mitä kieliä sillä tullaan kirjoittamaan, millaista persoonallisuutta sillä yritetään välittää, mitä ominaisuuksia sillä tulisi olla, ja minkälaista typografista tyyliä lähdetään tavoittelemaan. (Cheng 2020, 15.) Toisin sanoen tehtävänanto määrittää projektille tarkoituksen.

Käyttötarkoituksia kirjaintyypille onkin varmasti yhtä monta kuin on käyttäjäkin. Väitän, että on aivan eri asia suunnitella esimerkiksi aikakauslehtikäyttöön sopivia leipätekstimerkkejä kuin yksittäistä typografista julistetta, jossa kirjoitettu sana tai lause on määrätty ennalta. Leipätekstiksi tarkoitettussa kirjaintyypissä tulee olla mukana kaikki mahdolliset merkit mitä sujuvaan kirjoittamiseen vaaditaan. Nämä pitävät sisällään esimerkiksi sekä versaalit että gemenat, numerot ja väli- sekä erikoismerkit. Suunnittelijan on myös huomioitava eri kielissä käytettävät erikoismerkit, kuten vaikkapa suomen kieleen kuuluvat ä ja ö. Näiden lisäksi uskon, että tyyppissä olisi hyvä olla vähintään leikkaukset lihavoidulle sekä kursivoidulle tekstile, joita tarvitaan esimerkiksi typografisen hierarkian saavuttamiseen.

4.2 Erilaisia käyttötarkoituksia

Omasta kokemuksestani fysiikan oppimateriaalin kuvittajana tiedän, että kirjaintyyppikokonaisuus voi myös olla erikoistunut esimerkiksi matemaattiseen käyttöön, jolloin merkkeihin tulee sisällyttää myös lukuisat eri matemaattisessa käytössä olevat merkit ja symbolit. Yksi esimerkki tällaisesta kirjaintyypistä on Google-fonteista löytyvä Noto Sans Math, jossa on yli 2655 eri merkkiä (Google Fonts i.a). Väitän, että antiikvat sopivat matemaattiseen käyttöön groteskeja paremmin. Tämä johtuu siitä, että groteskisissa merkeissä on usein liikaa samankaltaisuuksia. Työssäni fysiikan oppimateriaalin kuvittajana kaaviokuvien luomiseen määrätty kirjaintyyppi oli kuitenkin groteskinen Arial. Se pitää sisällään lukuisia eri matemaatiikassa käytettäviä symboleja ja on näin ollen

toimiva kokonaisuus tarpeeseen. Ongelmia tuli kuitenkin vastaan, kun kaaviossa käytettiin perussuureiden symboleina toimivia kirjaimia, kuten sähkövirta I (iso i) tai valovoima I (pieni L). Iso i-kirjain ja pieni l-kirjain ovat Arialissa lähes toistensa kopiot. Ainoa ero näkyy kirjainten välityksessä, ja sekin vaatii sen, että asiaa katsoo hyvin tarkkaan osana pidempää tekstikokonaisuutta. Suureet kuitenkin esiintyvät yleensä itsekseen numeron perässä, ja olikin mielestäni täysi mahdottomuus erottaa, mistä suureesta oli todellisuudessa kysymys. Asiyhteys voi toki avata tilannetta ihmisille, joka sellaisia kaavioita ymmärtää lukea kuvittajaa paremmin. Suunnittelijana tein kuitenkin luettavuuteen vedoten valinnan vaihtaa sähkövirrasta puhuttaessa kirjaintyyppin antiikvatyylliseen kirjaintyyppiin.

Otsikkokäyttöön suunniteltu kirjaintyyppi antaa merkkien määrässä mielestäni enemmän anteeksi. Se on yleensä suunniteltu herättämään katsojan mielenkiinto ja erottaa se mahdollisesta leipätekstistä. Otsikkotarkoitukseen soveltuva kirjaintyyppi voi pitää sisällään esimerkiksi vain yhden leikkauksen versaalit. Suunnittelijan olisi kuitenkin hyvä miettiä, onko perusteltua jättää vaikkapa muiden kielten erikoismerkkejä kokonaisuudesta pois. Käytetäänkö kirjaintyyppiä esimerkiksi vain suomessa ja suomenkielisissä otsikoissa, vai voiko joku joskus kaivata kokonaisuuteen vaikkapa tanskalaista Ø-merkkiä? Kaikki riippuu tietysti käyttötarkoituksesta.

Cheng kertoo, että joskus kirjainten suunnittelussa ei tarvitse miettiä mahdollisia merkkejä tai leikkauksia nimeksikään. Tällainen on perusteltua, kun suunnitellaan ei-kokonaista kirjaintyyppiä osana logosuunnittelua, kuvitusta tai vaikkapa kirjan kantta. (Cheng 2020, 15.) Oma käsitykseni on, että kirjainmuotoilua hyödynnetään monessa graafisen suunnittelun eri osa-alueessa, ja aina ei ole tarpeellista lähteä rakentamaan kirjaimista varsinaista fonttiedostoa. Tämänkin määrittelee se, millaiseen käyttöön kirjaimia ollaan luomassa.

Tietty käyttötarkoitus voi antaa myös paljon anteeksi vaikkapa luettavuuden saralla. Esimerkiksi typografisissa julisteissa on perusteltua leikitellä kirjaimilla ja rikkoa niiden rajoja (ks. kuva 8).



Kuva 9. Netflixin alkuperäissarjan logossa ja kirjailija Stephen Kingin teoksien kansissa voidaan nähdä hyvin samantyyllistä typografiaa (Klen 2024).

Käyttötarkoitus ja annettu tehtävänanto määrittävät kirjaintyypille sen, mitä tyyliä kirjaintyyppin kannattaa edustaa. Kirjaintyyppi voi olla käyttökohteesta riippuen tyyliältään klassista ja tyylikästä antiikivaa, kaunista kalligrafiaa, muodikasta groteskia tai leikkisää kokeilevaa kirjaintyyppiä. Kirjaintyyppin avulla katsojalle saadaan välitettyä haluttu tunnelma. Esimerkiksi Netflixin Stranger Things alkuperäissarjaan, joka sijoittuu ajallisesti 1980-lukuun, on luotu ajan tuntu valitsemalla sen ajan muotiin sopiva kirjaintyyppi. Typeroom kertoo atikkelissaan, että kirjainten tunnelman määrittivät Stranger Thingsin luojat Ross ja Matt Duffer, joilla oli selkeä näkemys siitä, miltä heidän ohjelmansa tulisi visuaalisesti näyttää. Sijoittuihan se aikaan, jolloin vahva typografia oli esimerkiksi kirjankansien pääroolissa. Tätä nähtiin eritoten kauhukirjallisuudessa, kuten vaikkapa Stephen Kingin, sekä Richard Greenbergin kirjoissa. (Typeroom 2022.) Suurena sekä Kingin että Stranger Thingsin fanina olen ollut tietoinen teoksien yhtäläisyyksistä. Oli kuitenkin hauska huomata kuinka samankaltaisuus ulottui typografiaan asti, ja vieläpä niin vahvasti. Kirjainten tyyli on hyvin samankaltainen ja asetettelu lähes identtinen (ks. kuva 9).

4.3 Kohderyhmistä

Kun käyttötarkoitus on selvä, kannattaa kirjainmuotoilijan mielestäni miettiä haluttua kohderyhmää. Käytännössä kohderyhmä on kirjaintyyppin valitsija eli sitä käyttävä graafinen suunnittelija. Tavallinen ihminen tyytyy todennäköisesti kirjoitusohjelmista jo löytyvään kirjaintyyppivalikoimaan ja joko valitsee sieltä käyttöön sopivat merkit tai tyytyy oletukseen, joka yleensä on Arial. Mielestäni voi kuitenkin todeta, että vaikka pääasiallinen kirjaintyyppin valitsija ja siitä maksava taho on graafiset suunnittelijat ja näiden asiakkaat, lopullinen kohderyhmä on kuitenkin tekstiä lukeva henkilö. Tällöin hyvä ymmärrys kohderyhmästä on oleellinen tieto kirjaintyyppiä valittaessa. Siihen, kuinka tarkka kohderyhmä voidaan kuvitella, vaikuttaa varmasti käyttötarkoituksen ja tehtävänannon tarkkuus. Jos kirjainmuotoilija suunnittelee kirjaintyyppiä yleiseen leipätekstikäyttöön vaikkapa Adobe Fonts -palveluun, kannattaa suunnittelun pääpaino laittaa kirjaintyyppin yleiseen toimivuuteen ja luettavuuteen. Jos suunnittelija taas saa suoran tehtävänannon esimerkiksi kustomoidusta kirjaintyyppistä suoraan asiakkaalle tai johonkin tiettyyn tarkoitukseen, tarkempi kohderyhmä on todennäköisesti myös tiedossa. Kohderyhmiä voivat olla esimerkiksi lapset tai lapsenmieliset, urbaanit kaupunkilaiset tai vaikkapa metallimusiikin ystävät.

Mike Kaynov kirjoittaa Mediumin sivustolla artikkelissaan kohderyhmän määrittelystä ja sen tärkeydestä suunnitteluprojekteissa. Mitä tarkemmin kohderyhmä määritellään, sitä helpompi on kehittää toimiva strategia. Epämääräinen kohdeyleisön määritelmä tarkoittaa budjetissa hukkaan heitettyjä varoja ja epäonnistunutta lopputulosta. (Kaynov 2022.) Päätin havainnollistaa aihetta muutaman nopean esimerkin avulla. Seuraavassa kuvassa (ks. kuva 10.) mainostetaan lapsiperheille suunnattua tapahtumaa. Käytän näissä esimerkityksissä jo olemassa olevia kirjaintyyppejä. Pyrin pitämään julisteiden asettelun mahdollisimman samankaltaisina, jotta nähtäisiin kirjaintyyppien tekemät vaikutukset.



Kuva 10. Typografisilla valinnoilla tavoitellaan valittua kohderyhmää (Klen 2024).

Mielestäni on selvää, että vaihtoehdoista ensimmäinen vetoaa haluttuun kohderyhmään eli lapsiin ja lapsiperheisiin. Käytössä on rento käsialatyylinen

kirjaintyyppi, joka välittää katsojalle heti oikeanlaisen tunnelman. Värivalinnoilla on toki myös vaikutuksensa, mutta on mielestäni perusteellista sanoa, että ne tehostavat jo olemassa olevan ilmiön vaikutusta.

5 Omana projektina uusi kirjaintyyppi

Tässä osioissa avaan kevyesti projektini vaiheita ja lopuksi teen kevyen kirjainanalyysin luomalleni groteskiselle versaalikirjaintyyppille. Valitsen tarkempaan käsittelyyn muutaman merkkinnoston, joiden avulla havainnollistan kutakin käsittelyssä olevaa aihetta. Kerron, mitä ongelmia minulla oli, miten ne ratkaisin, miten projekti eteni, mitä ohjelmia käytin ja millaisia asioita minun tuli ottaa huomioon.

5.1 Alkuvaiheen ongelmat

Kuten johdannossa kirjoitin, minulla oli jo alkumetreillä haasteita projektin aloittamisen suhteen. Eniten tuskailin sen kanssa, miten voisin luoda mitään kiinnostavaa, kun kaikki on jo tehty ja nähty. Tein monta suunnitelmaa erilaisista kirjaintyypeistä, joista kaikki perustuivat lähinnä siihen, mikä viehätti juuri sillä hetkellä silmää. Oli vaikeaa sitoutua yhteen tyyliin, kun halu oli tehdä vähän kaikkea. Palasin kuitenkin aina yhteen tiettyyn kirjaintyyppiin, jota olinkin työstänyt eteenpäin pitkin lukuvuotta (ks. kuva 11). Lopulta tajusin ongelman. Kirjaimilla ei ollut mitään käyttötarkoitusta. En ollut lainkaan miettinyt millaisessa ympäristössä sitä käytetään ja miksi. Asia kirkastui mitä enemmän aiheesta luin. Itse kirjaintyyppissä ei varsinaisesti ollut mitään vikaa. Se oli ja on edelleen mielestäni hieno. Ongelma oli siinä, ettei minulla ollut siitä visuaalisten ominaisuuksien lisäksi juuri mitään sanottavaa. Olisin tietysti voinut jälkeinpäin lähteä miettimään sille jonkin käyttökohteen ja tekaistua tehtävänannon, mutta se tuntui päälle liimatulta eikä olisi varsinaisesti tukenut oppimistani. Päätin siis aloittaa työn alusta, aseeni paremman tiedot ja kantapäähän kautta saadut taidot.

abcdefghijklmnop
qrstuvwxyz
åäö



jäätelö
mummon
lihapullat

Kuva 11. Alkuperäinen kirjaintyyppi, jonka kanssa tulin umpikujaan, mutta jonka parissa opin paljon kirjainten muotoilun teknisistä rakennuskeinoista (Klen 2024).

5.2 Tehtävänanto ja käyttötarkoitus omassa projektissa

Kuten aiemmin olen todennut, tehtävänanto ja käyttötarkoituksen määrittely on suunnitteluprojektille elintärkeä työkalu. Sanoisin, että hyvällä graafisella suunnittelijalla on valtava tieto kaikesta siitä, millaista suunnittelua voidaan tehdä, mitkä ovat tämän hetken tai tulevan vuoden trendit ja millaisilla eri visuaalisuuden keinoilla voidaan ylipäätään viestiä. Mahdollisuuksia on ääretön määrä. Tällöin tehtävänannon tärkeä merkitys onkin rajata aluetta hieman pienemmäksi.

Sen sijaan, että olisin lähtenyt itse keksimään kuvitteellista käyttötarkoitusta, päätin säästää aikaa ja henkisiä kapasiteetteja kääntymällä tekoälyn puoleen. Pysyin ChatGPT:tä antamaan minulle tehtävänannon uudesta otsikkokäyttöön soveltuvasta kirjaintyypistä. Tekoälyn avulla pystyin luomaan asiakastyön kaltaisen kokemuksen, jossa sain ulkopuoliselta taholta tehtävänannon sekä

käyttökohteen ja jonka kanssa pystyin keskustelemaan ja kysymään esimerkiksi jatkokysymyksiä. Tällaisen tehtävänannon se minulle antoi (ChatGPT 2024):

- **Projektin nimi:** Urban Elegance.
- **Asiakas:** Luxe City Aikakauslehti.
- **Projektin yleiskatsaus:** Luxe City Magazine on alan johtava julkaisu, joka keskittyy luksusmatkailuun, fine diningiin, muotiin ja kulttuuriin pääkaupungeissa ympäri maailmaa. Julkaisu on tunnettu sen sivistyneestä ja elegantista ilmeestä, ja sen kohderyhmää ovat varakkaat kaupunkilaiset ja maailmanmatkaajat.
- **Objektiivi:** Asiakas haluaa personoidun otsikkotyypin kirjaintyyppin, joka viestii kaupungin urbaania tyylikkyyttä.
- **Kohderyhmä:** Kohderyhmä koostuu tarkan maun omaavista pääkaupunkilaisista, mukaan lukien maailmanmatkaajat, muotiintoilijat, ruokakulinaristit sekä kulttuurin ystävät. Kirjaintyyppin tulisi viestiä kohderyhmälleen tiettyä eksklusiivisuutta.
- **Kirjaintyyppin pääpiirteet:**
- **Tyylikkyys:** Kirjaintyyppin tulisi olla pystyformaattiin sopiva tyylikäs ja luksusta uhkuva kokonaisuus.
- **Monipuolisuus:** Kirjaintyyppin tulisi olla tarpeeksi mukautuva toimiakseen asiayhteydestä riippumatta.
- **Urbaanius:** Kirjaintyyppin tyyliin pitäisi saada mukaan pääkaupunkien urbaania energiaa ja henkeä.
- **Luettavuus:** Kirjaintyyppin tulisi kaikesta huolimatta olla mahdollisimman luettava, jotta se soveltuisi moneen eri mediaan ja toimisi hyvin pistekoosta riippumatta.
- **Suunta:** Kirjaintyyppin tulisi ottaa inspiraatiota arkkitehtuurisista elementeistä, joita voi löytyä pääkaupunkien miljööstä. Esimerkiksi pilvenpiirtäjistä, suorista linjoista, sekä geometrisistä muodoista. Kirjaintyyppissä pitäisi yhdistyä niin tämän päivän muoti kuin klassinen eleganssikin luodakseen ajattoman, mutta huomiota herättävän kokonaisuuden.

Tehtävänannon myötä ajatukset lähtivätkin heti liikkeelle, ja tällä kertaa oikean suuntaisesti. Nyt minulla oli selvät raamit sille, mitä lähtisin tekemään ja miksi.

5.3 Taustatyö

Aloittaessani projektin alusta päätin, että aikaa säästääkseni teen kirjaintyyppistä vain yhden versaalileikkauksen, johon lisään mielenkiintoa muutamalla eri kirjainvariaatiolla eli varieblella. Päätös on mielestäni perusteltu, sillä monesta otsikkotason kirjaintyyppistä on olemassa vain isot kirjaimet. Esimerkiksi Akhmad Reza Fauzin suunnittelema ja Grenzline Studion julkaisema Rodetta-kirjainperhe sisältää vain versaalit kirjaimet (My Fonts i.a). Tulevaisuudessa voisin niin halutessani laajentaa kokonaisuutta myös gemenoilla.

Suuri kysymys kuului, tulisiko kirjaintyyppin olla antiikva- vai groteskityylinen. Antiikva olisi tyylikkyyden suhteen varma valinta, mutta olisiko se valintana jopa liian ilmeinen? Groteskillakin voisi kuitenkin saada varsin tyylikkään, mutta myös urbaanin kokonaisuuden.

Kuten minkä tahansa suunnitteluprojektin alkumetreillä, lähdin ensitöikseni luomaan itselleni ajatuskarttaa eli niin sanottua moodboardia (ks. kuva 12). Käytin hakusanoja, kuten typography inspired by architecture, luxury typeface sekä urban typography. Itselläni oli ajatus korkeista ja kapeista kirjaimista, ne edustaisivat hyvin pääkapunkien kerrostalojen arkkitehtuuria ja sopivat usein tyylikkään kirjaintyyppin kuvaukseen.



Kuva 12. Moodboard tehtävänantoon sopivalle kirjaintyypille (Freepik i.a.; Carnival Sounds i.a.; Forrest i.a.; Lennon i.a.; Usova i.a).

Sain inspiraation groteskisten versaalikirjainten ja kauniiden kalligrafia gemenoiden yhdistelystä. Tämä olisi täydellinen kokonaisuus tyylikästä, mutta mielenkiintoista ja huomiota herättävää otsikkokirjaintyyppiä. Erilaisten variable-kirjaintyyppojä on näkynyt viime vuosina paljon katukuvassa. Esimerkkinä mainitsen Teo Tuomisen sekä Emil & Erik Bertellin yhteistyössä suunnitteleman kustomoidun kirjaintyyppin Linnanmäelle (ks. kuva 13). Kirjaintyyppissä samoista kirjaimista on monta eri variablea. Tuominen kertoo sivuillaan projektista. Tilaustyönä toteutettiin huvipuiston ympäristöön sopivan kustomoitu kirjaintyyppi Linnanmäelle osana sen uudistunutta visuaalista identiteettiä. Fonttiin tuli sisällyttää lukuisia vaihtoehtoisia merkkejä (variableja) kullekin kirjaimelle luoden näin huvipuiston teemaan sopivan leikkisän ja hektisen vaikutelman. Kirjaintyyppi on ohjelmoitu vaihtamaan variableja sillä kirjoittaessa. Graafiselle suunnittelijalle tämä tekee kirjaintyyppin käytöstä helppoa ja käytännöllistä. (Tuominen i.a.)



Kuva 13. Linnanmäelle suunniteltu kirjaintyyppi, jossa jokaiselle kirjaimelle löytyy variable (Tuominen i.a).

Yleensä variable-merkit kuuluvat samaan muottiin muun kirjaintyyppin kanssa. Tässä tapauksessa halusin kuitenkin käyttää huomiota herättävänä tehokeinona sitä, että variable-merkit olisivatkin aivan eri tyyliä muun sarjan kanssa. Ajatuksenani oli, että variableina toimivat kalligrafiset kirjaimet olisivat lähestulkoon vastakohta jäykille groteskiversaaleille. Niissä saisi näkyä käsinpiirretty hulmuava jälki. Käytännössä sama fonttiedosto pitäisi siis sisällään kaksi täysin erilaista kirjaintyyppiä. Miksi siis sisällyttää eri kirjaintyyppit samaan fonttiedostoon? Ajatus onkin siinä, että niiden yhdisteleminen ja niillä kirjoittaminen olisi käyttäjälleen mahdollisimman helppoa. Kirjainten suunnittelijana minä olisin tehnyt päätökset esimerkiksi välistysten suhteen ja käyttäjän ei tarvitse kuin klikata variable-kirjain haluttuun kohtaan.

5.4 Suunnittelun aloitus

Aloitin työn piirtämällä kirjaimet suoraan satunnaisiksi teemaan sopiviksi sanoiksi (ks. kuva 14). Käytin luonnosteluun iPadia ja ProCreate piirto-ohjelmaa. Tablettiin sopiva kynä ja erilaiset sivellinvaihtoehdot luovat mielestäni parhaan mahdollisen luonnostelukokemuksen. Cheng sanoo, että moni kokenut kirjainsuunnittelija piirtää merkkinsä suoraan koneella, mutta hänen kokemuksensa mukaan opiskelijat saavuttavat yleisesti parhaan lopputuloksen piirtämällä kirjaimet ensin käsin (Chang 2020, 19.)



Kuva 14. Ensimmäisiä luonnosteluja uudesta kirjaintyypistä ProCreate ohjelmalla (Klen 2024).

Chengin sanoista huolimatta siirryin työstämään kirjaimia digimuotoonsa melko nopeasti Adoben Illustrator -ohjelmalla. Osittain siksi, että piirtäminen Illustratorilla tuntuu minulle luontevalta, ja osittain siksi, että haluan nähdä kirjaimet digitaalisessa muodossa mahdollisimman aikaisessa vaiheessa suunnitteluprojektia. Tämä estää sen, etten kiinny liikaa käsinpiirretyn kirjaimen hataroihin ääriivoihin, jotka eivät kuitenkaan olisi osa tämän kirjaintyyppin lopullista muotoa. Lopputuloksen olisi tarkoitus olla siisti ja geometrinen kokonaisuus yhteensopivia kirjaimia.

5.5 Käsilakirjaimista, OpenTypen ominaisuuksista ja FontSelfistä

Koska ajatuksena oli, että kalligrafisilla variableilla ei kirjoitettaisi kokonaisia sanoja, minun ei tarvitsisi murehtia siitä, miten kirjaimet liittyisivät toisiinsa. Tämä onkin mielestäni yksi vaikeimpia asioita kalligrafisten kirjaintyyppien muotoilussa ja niiden fonttiedostojen rakentamisessa. Monotype. -sivuston artikkelissa kerrotaankin, että käsinkirjoitustyylliset kirjaintyypit ovat kaikkein

hankalin fonttikategoria. Viime vuosina ollaan nähty markkinoilla valtava määrä edullisesti tuotettuja käsinkirjoitusfontteja, tarjoten asiakkaille isomman valinnanvaran sekä isomman kilpailukentän koko kategorialle. Aikanaan käsinkirjoitusfonttien tekeminen oli valtavasti aikaa vievä projekti, mutta teknologian kehittyminen on mahdollistanut paljon helpomman tavan luoda OpenType-fonttiformaatteihin kuuluvia ominaisuuksia, kuten esimerkiksi variableja, ligatuureja, kuvioita ja muita monimutkaisia ominaisuuksia, jotka ovat oleellisia käsinkirjoitustyyllisiä kirjaintyyppettä suunniteltaessa. Kaikesta tästä teknologian kehittymisestä huolimatta käsialakirjaintyyppien luominen on yhä aikaa vievä projekti suorittaa onnistuneesti. Isolla työllä, pohdinnalla ja kärsivällisyydellä se on kuitenkin mahdollista. (Monotype. 2021.) Koska kalligrafia on aihealueena laaja ja siitä voisi kirjoittaa täysin oman oppinäytetyönsä, en syvenny tässä vaiheessa aiheeseen sen enempää. Keskityn jatkossa vain niin sanottuihin päämerkkeihin. Havainnekuviissa tulee kuitenkin näkymään jonkin verran piirtämiäni kalligrafisia merkkejä. Tämä johtuu siitä, että molemmat kirjaintyyppit ovat suunniteltu toimimaan yhdessä ja niiden muotoilut vaikuttavat näin ollen toisiinsa.

OpenType-fonttiformaatin ominaisuudet ja uudenlaiset ohjelmistot ovat tosiaankin helpottaneet fonttien rakentamista tänä päivänä. Itselläni on käytössä Illustratoriin ostettava lisäosa FontSelf Maker, joka mahdollistaa sen, ettei minun tarvitse poistua Illustrator-ohjelmasta missään vaiheessa, vaan voin hypätä fontin rakentamiseen heti kun tuntuu siltä, että kirjaimet ovat tarpeeksi valmiita. Prosessia helpottaa mielestäni myös se, että kun halutut kirjaimet ja merkit vie FontSelf Makeriin, jossa ne tallennetaan fontiksi, voi fonttiedoston ja kirjaintyyppin päivittämistä jatkaa yhä sen jälkeenkin. Graafinen suunnittelija June Escalada arvioi FontSelfiä ja muita fonttityökaluja artikkelissaan. FontSelf Maker on hyvä valinta Illustratorin ja Photoshopin käyttäjille, sillä se mahdollistaa työskentelyn jo entuudestaan tutussa ympäristössä. Lisäksi se on erittäin helppokäyttöinen. Käyttäjän täytyy vain ladata lisäosa, ja raahata kirjaimet paneeliin. FontSelfissä käyttäjän on myös helppoa säätää välistykset sen älytyökalujen avulla, joka tekee työn automaattisesti käyttäjän puolesta ilman, että jokaista merkkiä täytyy käydä yksitellen läpi. FontSelf on paras

työkalu aloittelijalle, joka jo käyttää Adoben ohjelmia. (Escalada 2023.) Sanoisinkin, että FontSelf on hyvä ohjelma graafiselle suunnittelijalle, joka haluaa kokeilla kirjainten muotoilua. Ammattimaiseen käyttöön valitsisin jonkin muun ohjelman. Kuten esimerkiksi FontLabin, joka Escadan mukaan on paras ohjelma ammattilaisille (Escalada 2023).



Kuva 15. Kokeilin illustratorissa muutamaa erilaista viivanpaksuutta alkuperäisen luonnoksen pohjalta (Klen 2024).

En syvenny tässä opinnäytetyössä enempää fonttiedostojen rakentamiseen vaan pidän pääpainon merkkien visuaalisten ominaisuuksien ja muotoiluprosessin analysoinnissa. Koska tehtävänanto on kuvitteellinen, en koe

tässä vaiheessa painetta käyttää enempää aikaa fonttiformatiikkaan liittyvien teknisten ulottuvuuksien tutkimiseen. Joskin ymmärrän, että se on oleellinen osa oikean kirjainmuotoilijan työtä.

5.6 Negatiivinen tila

Pidin kuvassa 15 näkyvien kirjainten ulkonäöstä, mutta koin että tässä kohtaa minulla oli muutama ongelma edessäni. Ensinnäkin olisiko kirjaintyyppi tarpeeksi luettava? Yhdessä sanassa kirjaimet näyttävät hyvältä, mutta uskon että yhtään pidemmässä otsikossa vastaan olisi tullut ongelmia selkeyden ja luettavuuden kanssa. Toinen ongelma oli se, että olin epähuomiossa vaikuttunut vähän liikaakin moodboardiin lisäämistäni kirjaimista. Päätin siis muuttaa suuntaa ja ottaa kirjaimiin enemmän diagonaalisia muotoja mukaan. Siten lisäisin kirjaimiin myös enemmän negatiivista tilaa ja näin ollen parantaisin koko kokonaisuuden luettavuutta.



Kuva 16. Kuvassa näkee negatiivisen tilan ja sen lisäämisen vaikutukset muun muassa luevvavuuteen (Klen 2024).

Interaction Design Foundationin sivuilta löytyvässä artikkelissa puhutaan negatiivisen tilan käytöstä suunnittelussa. Yksi negatiivisen tilan käytön tärkeimmistä eduista suunnittelussa on se, että se edistää luettavuutta ja saavutettavuutta. On tutkittu, että kun käytetään sopivasti tilaa riveissä ja marginaaleissa, lukija pystyy lukemaan ja ymmärtämään viestin helpommin. (Interaction Design Foundation i.a.) Vaikka tässä tapauksessa puhutaan lähinnä tekstin taitollisista ulottuvuuksista, väitän että sama pätee myös kirjainten

suunnitteluun. Isompi negatiivinen tila ja kirjaimen sisällä olevat vastamuodot antavat kirjaimille enemmän tilaa hengittää ja lukijalle paremman kyvyn vastaanottaa haluttu viesti. Negatiivinen tila antaa konkreettiselle eli näkyvälle muodolle merkityksen.

5.7 Työn eteneminen

Tämän jälkeen kirjaimet syntyivät melko jouhevasti. Tässä vaiheessa käytin apuviivoja kirjainten ylä- ja alareunoissa pitämään ne suhteessa saman korkuisina. Olin päättänyt käyttää muotoilussa jokseenkin rationaalista lähestymiskulmaa ja katsoa tarvittavat optiset säädöt vasta lopuksi. Kirjaimet syntyivät melko satunnaisessa järjestyksessä. Tiesin, että esimerkiksi aakkosjärjestyksessä suunnittelemista ei suositella, koska se johtaa nopeasti umpikujaan.



Kuva 17. Varhainen esimerkitys kirjaintyyppin käytöstä (Klen 2024).

Esimerkitin käyttöä kirjainten listauksen lisäksi nopeassa aikakaulehtitaitossa (ks. kuva 18), kun lähetin työn arviointiin omaohjaajalleni. Halusin näyttää,

millaiseen käyttötarkoitukseen kirjaimet oli luotu, ja nähdä myös itse, toimiko kokonaisuus kuten olin ajatellut. Olin tässä vaiheessa tyytyväinen kirjainten sen hetkiseen toimivuuteen suhteessa siihen, kuinka nopeasti projekti loppujen lopuksi eteni.



Kuva 18. Omaohjaajani Kai Talonpojan teki merkintöjä lähettämäni pdf-tiedostoon ja skannasi dokumentin minulle kommenttien kera (Klen & Talonpoika 2024).

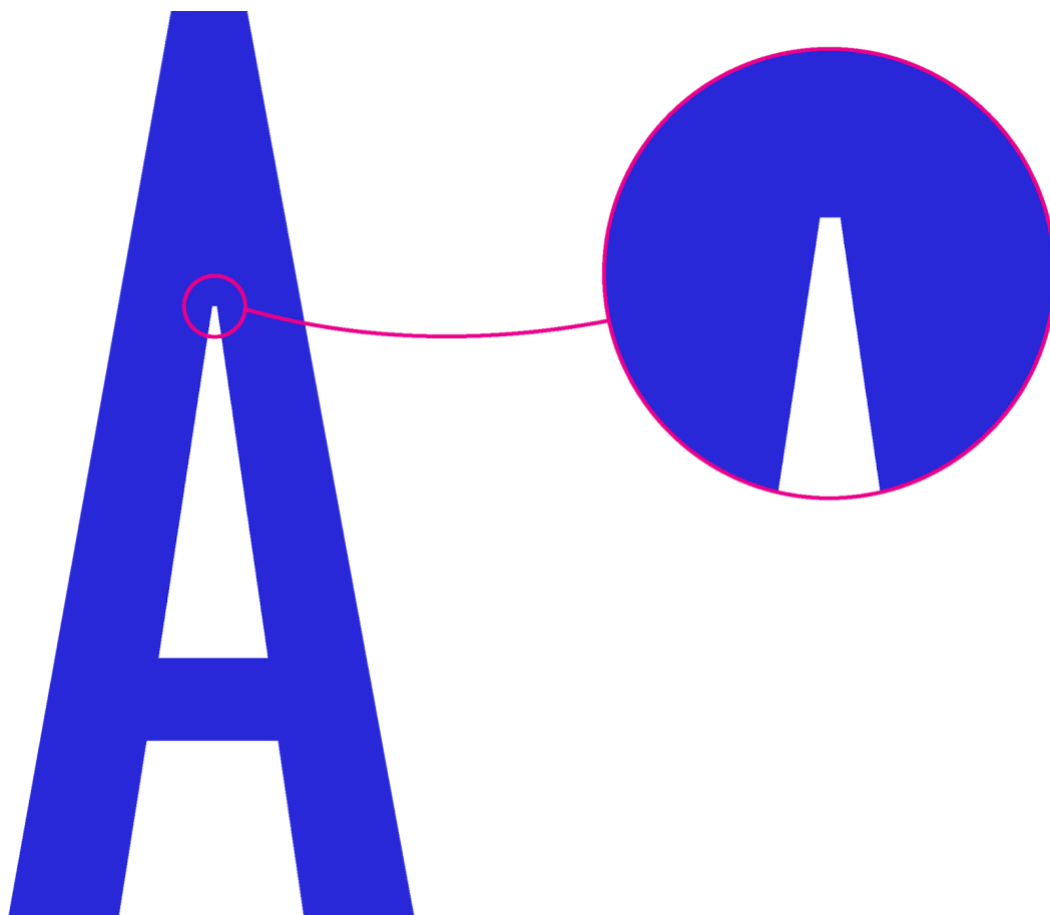
Sain omaohjaajaltani hyödyllisiä kommentteja (ks. kuva 18), joiden pohjalta tein joitain perusteltuja muutoksia. Otin käyttööni enemmän apuviivoja (ks. kuva 19), jotta saisin toivottua struktuuria kirjaimiin. Luovuin myös pyöreistä pisteistä, pilkuista ja lainausmerkeistä, jotka eivät sopineet muuten kulmikkaaseen kokonaisuuteen.



Kuva 19. Urbanika Luxiin suunnitellut päämerkit apuviivoineen (Klen 2024).

Lisäsin enemmän overshootia pyöreisiin kirjaimiin ja keksityin muutenkin siihen, miltä kirjaimet kaukaa katsottuna näyttivät. Ongelma kirjainmuotoilun kaltaisessa yksityiskohtien hiomista vaativassa suunnitteluprosessissa onkin omasta mielestäni se, että suunnittelija jää helposti jumiin yksityiskohtiin. Vaikka kaikkialla ohjeistetaan katsomaan kirjaimia kaukaa, huomaan silti monesti jääväni hinkkaamaan kirjaimen yksityiskohtia liian lähelle. Näin silmät sokeutuvat helposti koko kokonaisuudelle. Esimerkiksi lisäämäni terävien

kulmien tasaukset (ks. kuva 20) jäivät lähestulkoon huomaamattomiksi, kun työtä katsoi kauempaa. Halusin pehmentää vastamuotojen tiukkoja sisäkulmia, mutten ole varma oliko lisäämälläni tasauksella mitään todellista vaikutusta. Tulevaisuudessa kannattaa muistaa, missä koossa kirjaimia tullaan käyttämään ja mikä on niiden katseluetäisyys.



Kuva 20. Teräviin kulmiin lisätyt tasaukset kaukaa ja läheltä (Klen 2024).

Niin kuin kaikessa tekemisessä, olisi myös kirjainten muotoilussa hyvä tehdä välillä jotain aivan muuta ja katsoa kokonaisuutta uusin silmin myöhemmin. Koska aikataulu oli tiukka, annoin itselleni armoa kokonaisuuden viimeistelun suhteen. Olen suhteellisen tyytyväinen siihen mitä olen saanut aikaseksi ja ennen kaikkea siihen, mitä olen oppinut matkalla. Jatkossa voisin työstää kokonaisuutte pidemmälle ja lisätä kirjaintyyppiin esimerkiksi numerot, jotka ovat oleellinen osa sujuvaa kirjoittamista.

5.8 Urbanika Luxe

Suunnittelemani kirjaintyyppi Urbanika Lux on Luxe City -aikakauslehdelle suunniteltu kustomoitu otsikkokäyttöön sopiva groteskinen kirjaintyyppi. Se sisältää yhden antiikvaleykkauksen ja kalligrafisia variablekirjaimia, jotka on suunniteltu lisäämään otsikoiden mielenkiintoa ja tyylikkyyttä. Tässä kirjainalyysissä keskityään kuitenkin niin sanottuihin päämerkkeihin, eli groteskiseen antiikvaleykkaukseen.

Urbanika Lux on saanut inspiraationsa selkeistä linjoista ja geometrisistä muodoista. Se on pelkistetyin kaunis kokonaisuus luettavuudeltaan saavutettavia merkkejä. Kapeat ja korkeat kirjaimet ovat saaneet innoitteen pääkaupunkien korkeista pilvenpiirtäjistä. Kirjainmuodoiltaan Urbanika Lux on moderni, rationaalisella lähestymiskulmalla suunniteltu groteski. Sen viivanpaksuuden vaihtelu on melko vähäistä ja sen muodot perustuvat löyhään gridiin eivätkä esimerkiksi samanlaisiin mustekynän viivoihin kuten vaikkapa humanistiset klassiset kirjaintyypit perustuvat.



Kuva 21. W:n viivanpaksuus verrattuna A:han (Klen 2024)

Urbanika Luxin viivanpaksuussissa ei ole silminnähtävää suurta heittelyä. Kun kirjaimia alkaa katsoa tarkemmin, voi jotain vaihtelua kuitenkin havaita. Esimerkikkinä mainitsen kirjaimen W, jonka keskelle muodostuva niin sanottu X on viivoiltaan muita pysty- ja diagonaaliviivoja huomattavasti kapeammat. Valinta on tehty, jotta kirjain pysyisi mahdollisimman kapeana menemättä kuitenkaan tukkoon. Paksummilla keskiviivoilla kirjaimen negatiivinen tila jäisi liian pieneksi ja viivojen liitäntäkohdat liian tummiksi. Viivanpaksuus ei kuitenkaan ole satunnaisesti valittu, vaan se tulee muiden kirjaimien vaakaosista, jotka ovat pysty- ja diagonaaliviivoja kapeammat. Vaakaviivoissa ero ei ole huomattava ennen kuin sen havainnollistaa viivanpaksuuksia mittaavien ympyröiden avulla (ks. kuvat 21 ja 22). Muotoilun valinta perustuikin täysin samanpaksuisiin viivoihin liittyvään optiseen illuusion. Christian N.L. Olivers, Erik Van der Burg ja Jasper De Waard kutsuvat Ilmiötä paksuusilluusioksi, joka käytännössä se tarkoittaa sitä, että ihminen näkee samanpaksuiset vaakaviivat pystyviivoja paksumpina. He todistivat pitkään kirjainmuotoilijoiden yleistiedossa olleen ilmiön virallisen tutkimuksen avulla vuonna 2019. (Olivers & Van der Burg & De Waard 2019.) Säätojä Urbanika Luxin merkkeihin on tehty myös aiemmin mainitsemani pyöreisiin muotoihin liittyvien optisten illuusioiden korjaamiseksi. Kirjainten pyöreisiin muotoihin, joita löytyy kirjeimistä kuten esimerkiksi O, U, G ja niin edelleen, on lisätty overshootia eli ne ovat muita kirjaimia aavistuksen korkeampia. Pituutta voisi olla niissä hieman enemmänkin ja se onkin asia, jonka korjaan kirjaintyyppistä ensimmäiseksi, jos joskus tulen jatkaneeksi tätä projektia.



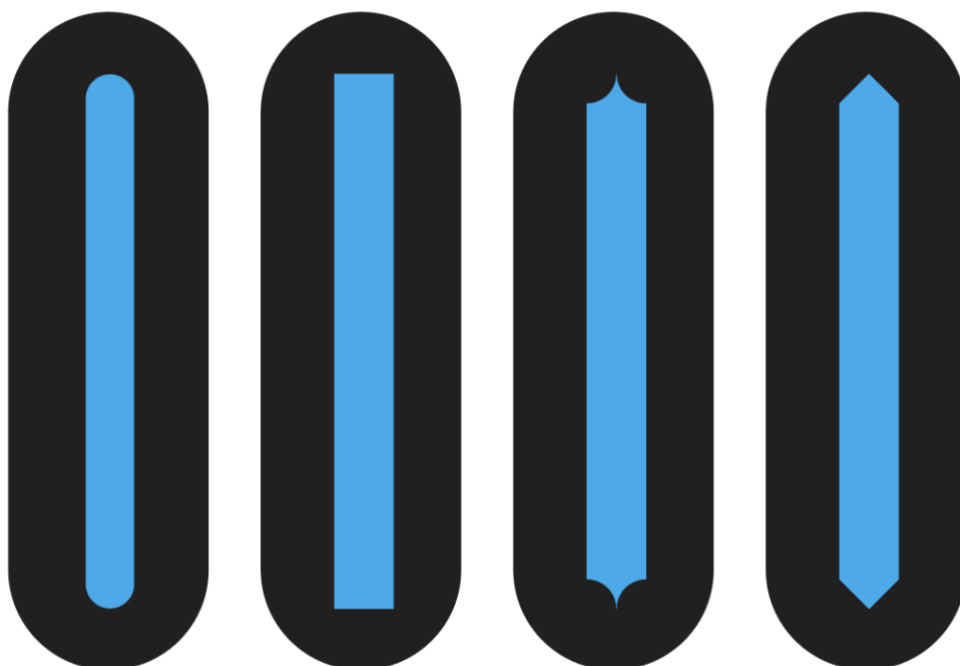
Kuva 22. Viivanpaksuutta demonstroidaan eriväristen ympyröiden avulla (Klen 2024).

Puhuin aiemmin hieman negatiivisen tilan merkityksestä muotoilussa, syvennyttään aiheeseen vielä vähän lisää. Negatiivinen tila on siis kaikki se näkymätön alue konkreettisten muotojen ympärillä (ks. kuva 23). Kuten aiemmin totesin, negatiivinen tila antaa näkyvälle asialle merkityksen ja tilaa hengittää. Mietitäänpä asiaa kirjainten kannalta. Kirjainten avulla voidaan mielestäni hienosti konkretisoida negatiivisen tilan merkitys. Mitä kirjaimet olisivatkaan ilman niiden sisälle jääviä vastamuotoja?



Kuva 23. Kuvassa konkretisoituu kirjainmerkkien sinisellä merkityt vastamuodot ja niiden väliin jäävä magentalla merkitty negatiivinen tila (Klen 2024).

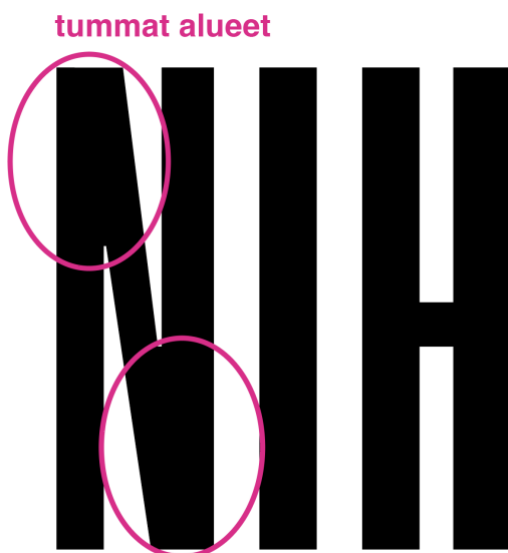
Stuart Balcomb toteaa artikkelissaan, että ilman negatiivista tilaa, me emme edes näkisi kirjaimia. Ilman tilaa kirjaimet kuten O, B ja R olisivat vain muodottomia möykkyjä. Siispä negatiivinen tila onkin se asia, joka lopulta määrittelee minkä tahansa (kirjaimen) identiteetin. (Balcomb 2021.) Asia on kuten Balcomb ilmaisee, negatiivinen tila ja kirjainten vastamuodot toden totta määrittelevätkin suurimman osan kirjainten visuaalisesta identiteetistä. Kuvassa 24. näkyy esimerkki siitä, miten paljon valittu vastamuoto kirjaimen O sisällä vaikuttaa koko kirjaimen identiteettiin, vaikka kirjaimen viivanpaksuus pysyisikin samana. Suuri osa Urbanika Luxin yhtenäisyyteen perustuukin sen merkkien sisälle muodostuvista keskenään yhtenäisiin vastamuotoihin.



Kuva 24. Vastamuotojen merkitys havainnollistettuna O:n avulla (Klen 2024).

Väitän, että yhdessä positiivinen ja negatiivinen tila muodostavat kirjaintyyppin tummuuden. Urbanika Luxin kapeisiin ja korkeisiin merkkeihin jäävät vastamuodot jäävät melko pieniksi. Sen merkit ovat siis melko tummat. Kokonaisuuden luettavuuden parantamiseksi välistämiseen, eli merkkien väliin jätettävän tilan määrään on jätetty sopivissa määrin ilmaa kirjaintyyppin kokonaisuuden vaalentamiseksi.

Kokemukseni on, että usein joissain kirjaimissa erityisesti pysty- ja diagonaaliviivojen liitänäkohdat jäävät helposti muita kohtia tummemmiksi. Tällöin kirjainmuotoilijan täytyy turvautua optisiin säätöihin saavuttaakseen harmonisen kokonaisuuden. Esimerkiksi Urbanika Luxissa kirjain N vaati sen, että sen pystyviivoja hieman kavennettiin suhteessa muihin kirjaimiin (ks. kuva 25.)



Kuva 25. Kirjainten tummat alueet (Klen 2024).

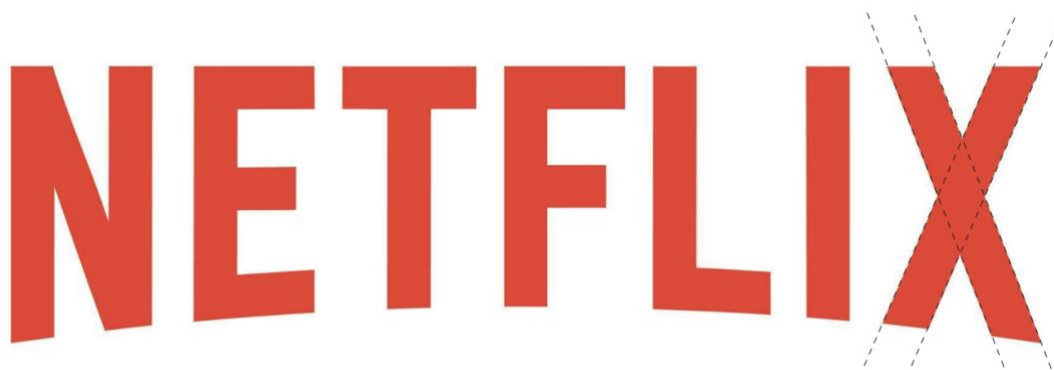
Myös kirjaimissa, joissa kaksi diagonaalista viivaa liittyvät yhteen, kuten vaikkapa kirjaimissa V ja A, on täytynyt tehdä viivan paksuuden vaihtelulla korjauksia muuten liitoskohdilta liian tummiksi jääviin kirjaimiin.



Kuva 26. Optiset säädöt kirjaimissa, joissa diagonaaliset viivat liittyvät yhteen (Klen 2024).

Kirjainmuotoilun maailmassa mielestäni varmasti ilmiselvin optinen säätö tapahtuu kuitenkin kirjaimessa X. X:n tarvitsema optinen säätö perustuu siihen,

että kun kaksi diagonaalista viivaa kohtaavat toisensa, ne näyttävät ilman säätöä siltä, etteivät viivat olisivatkaan keskenään linjassa. Piotr Lukaszkiwicz kirjoittaa aiheesta artikkelissaan. Latinalaisessa aakkostossa ei ole montaa keskenään poikkileikkaavaa viivaa. Yleensä viivat loppuvat kohdatessaan toisensa. Poikkeuksia sääntöön kuitenkin löytyy ja yksi niistä on kirjain X. Lähes kaikissa tapauksissa X:n viivojen leikkauspisteiden kulmat ovat jyrkemmät kuin 45° . Tämä tekee X:stä uhrin niin kutsutulle Poggendorff-illuusiolle. Se on outo ilmiö, joka vääristää katsojan tulkinnan viivoista, jotka kohtaavat toisensa muussa kuin 90° kulmassa. Jostain syystä silmä vääristää risteävät viivat niin, että ne vaikuttavat olevan epälinjassa. (Lukaszkiwicz i.a.) Juuri tästä syystä suoratoistopalvelu Netflixin logo onkin monen kirjainmuotoilun säännöt ymmärtävälle henkinen isku vyön alle (ks. kuva 28). Siinä käytetty X on nimittäin kaksi täysin suoraa keskenään poikkileikkaavaa viivaa.



Kuva 27. Suoratoistopalvelu Netflixin logossa näkyvä X on esimekki siitä, kun Poggendorff-ilmiötä ei oteta kirjainmuotoilussa huomioon (Klen 2024).

Urbanika Luxissa X:n liittyvä Poggendorff-illuusio on otettu huomioon. Samaa muotoilua voidaan havaita myös kirjaimessa W, jossa kahden V:n viivat risteävät X:n lailla muodostaen tuplaveen (ks. kuva 29).



Kuva 28. Keskenään risteävät viivat tulisi säätää niin, etteivät ne olisi suorassa linjassa (Klen 2024).

Urbanika Lux on mielestäni sen käyttötarkoitukseen sopiva kirjaintyyppi. Siinä on paljon hyvää, mutta myös paljon kehitettävää. Toimiakseen todellisuudessa, esimerkiksi välistämiseen ja sen teoriaan pitäisi tutustua tarkemmin. Käytin välistyksessä apuna Fontselfin sisälle rakennettua älytoimintoa, joka välistää kirjaimet automaatiolla. Tämän jälkeen korjasin jotkut ilmeisimmät ongelmat manuaalisesti. Tein välistyksen siis niin sanotulla mututuntumalla eli siten, miten se sattui näyttämään sillä hetkellä hyvältä. Jotain sanoja kirjoittaessani huomaan kuitenkin ongelmia, ja tiedän että ne olisivat helposti ratkaistavissa, kun aiheeseen paneutuisi vähän enemmän. Haluaisin myös tulevaisuudessa lisätä kokonaisuuteen mahdollisesti muutaman erilaisen kirjainleikkauksen esimerkiksi kursiviin.

6 Lopuksi

Hyvä graafinen suunnittelija ymmärtää typografian keinot ja osaa valjastaa ne käyttöönsä. Loistava graafinen suunnittelija taas ymmärtää kirjainmuotoilun moninaiset säännöt ja yksityiskohdat. Kaiken kaikkiaan opin, että kirjainmuotoilu perustuu paljolti optisiin illuusioihin, niiden ymmärtämiseen ja kiertämiseen. Kirjaimissa ja niiden muotoilussa konkretisoituu näiden illusioiden olemassaolo ja säätöjen merkitys. Uskon, että tämä tieto ja sen kautta tuleva taito on

hyödyksi jokaisessa muotoilun osa-alueessa. En sano, että olen nyt loistava graafinen suunnittelija, mutta väitän että tämän opinnäytetyön myötä oppimani kirjainmuotoiluun liittyvät moninaiset yksityiskohdat ovat työntäneet minut hyvälle polulle siihen suuntaan. Olen siis loppujen lopuksi onnistunut tavoitteessani oppia aiheesta mahdollisimman paljon. Lyhyessä ajassa tapahtunut kehitys näkyy siinä, miten näen ympäröivää maailmaa ja sen visuaalisuutta entistäkin paremmin. Tunnistan mielestäni laadukkaan työn jäljen ja pystyn huomaamaan ja arvostamaan suunnittelijoiden tekemät pienet yksityiskohdat. Sen sijaa, että näkisin vain hienoa suunnittelua, ymmärtämättä miksi se on hienoa, tiedän paremmin mihin sen onnistuminen perustuu. Sen, miksi tämä logo toimii niin hyvin ja miksi tuo kirjaintyyppi on niin monipuolinen ja onnistunut kokonaisuus. Lisäksi osaan valjastaa nämä tiedot omaan työhöni. Olen mielestäni aina ollut visuaalisesti lahjakas, mutta on eri asia tehdä jotain vain koska se näyttää hyvältä kuin tehdä jotain minkä taustalla on merkitys ja tutkittua teoriaa. Tästä päästäänkin tehtävänannon tuomaan merkitykseen.

Opin, että tehtävänanto on graafisen suunnittelijan tärkein työkalu. Se rajaa loputtomien mahdollisuuksien määrän pienempään alueeseen. Se estää henkisen hukkumisen liian isojen asioiden äärellä. Hyvä graafinen suunnittelija osaa siis rajata käyttötarkoituksen puitteisiin sopivat mahdollisuudet niin kokemuksen kuin opitun teoriankin avulla. Tajusin tämän opinnäytetyön myötä sen, minkä jollain tasolla olen aina ymmärtänyt, mutten koskaan kunnolla sisäistänyt. Sen, että tehtävänannolla on kuin onkin suuri merkitys luovassa työssä. Moni luova ihminen tunnistaakin omien projektien aloittamiseen liittyvät ongelmat. Sen kun edessä seisoo tyhjä taulu ja vain taivas on rajana. Moni visuaalisella tai muuten luovalla alalla työskenteleväkin voi varmasti myöntää, että vaikka töissä projektit edistyvät, vapaa-ajalla vallitsee inspiraation puute. Väitän, että suurin ongelma onkin tällöin puuttuva tai vajavainen tehtävänanto. Tämä opinnäytetyö todisti mielestäni sen. Ennen käyttötarkoituksen määrittelyä toiminnallinen osuus eli kirjaintyyppin suunnittelu ei inspiroinut ja alkuperäiset suunnitelmat tuntuivat mitäänsanomattomilta. Hyvä tehtävänanto oli tällöin koko projektin pelastus.

Toiminnallinen osuus opetti käytännön avulla opitun teorian todeksi. Minulla on tapana tehdä ensin ja miettiä sitten. Tavallaan voisi kuvitella, että tällainen elämäntyyli veisi yksilön oppimiskäyrässä enemmän aikaa, mutta minä väitän toisin. Tekemällä näet oppii ja jokainen epäonnistunut suoritus onkin todellisuudessa osa tärkeää kokonaisuutta. Minä teen ja sen jälkeen mietin miksi jokin ei toimi. Minä opin ja teen uudestaan. Tätä toistetaan niin pitkään, kun tarve vaatii ja tavallaan uskon, että tämä oppimiskokemus on elämän pituinen. Sen sijaan, että jumittuisin teoriaan, minä toimin, teen virheitä ja joskus onnistunkin. Suunnittelemani kirjaintyyppi ei ole läheskään täydellinen, eikä sen tarvitsekaan olla. Silti väitän, että sen tekeminen on kokonaisuudessaan tärkeä pala tätä niin sanottua oppimatkaa, jota elämäksi kutsutaan. Osaan ottaa seuraavassa projektissa ne asiat ja kohdat huomioon joiden kohdalla kompastuin tällä kertaa. Ehkä palaan tämän projektin äärelle, ehkä en. Mutta se ei mielestäni ole oleellista. Sata keskeneräistä projektia on sata palaa omassa oppimisen käyrässä.

Lähteet

Anderson, Gail & Heller, Steven 2016. The Typography idea book. Englanti: Laurence King Publishing.

Balcomb, Stuart 2021. Positive/Negative Space. Artikkel. Medium.
<https://stuartbalcomb.medium.com/positive-negative-space-681106a3ce6d>
(viitattu 10.4.2024).

ChatGPT 2024. Urban Elegance Typeface Brief.
<https://chat.openai.com/auth/login?next=%2F09439324-a060-4552-8d49-771f3c623baa> (viitattu 12.4.2024).

Cheng, Karen 2020. Designing type 2. painos. Englanti: Yale University Press.

Clarke, Jamie i.a. How typefaces are designed & fonts are made. Artikkel. Google Fonts.
https://fonts.google.com/knowledge/introducing_type/how_typefaces_are_designed_and_fonts_are_made (viitattu 10.4.2024).

Creative Market 2021. The Most Legible Fonts for Super Long Texts. Verkkosivu. <https://creativemarket.com/blog/legible-fonts-for-long-texts> (viitattu 10.4.2024).

Olivers, N. L. Christian & Van der Burg, Erik & 2019 & De Waard, M. Jasper. A Thickness Illusion: Horizontal Is Perceived as Thicker than Vertical. The National Center for Biotechnology Information
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6802759/> (viitattu 10.4.2024).

Escalada, June 2023. 6 Best Font Design Software. Artikkel. Illustratorkhow.
<https://illustratorkhow.com/best-font-design-tools/> (viitattu 10.4.2024).

Google Fonts i.a. Noto Sans Math. Verkkosivu.
<https://fonts.google.com/noto/specimen/Noto+Sans+Math> (viitattu 10.4.2024).

Google Fonts i.a. Readability. Verkkosivu.
<https://fonts.google.com/knowledge/glossary/readability> (viitattu 10.4.2024).

Helvetica -dokumenttielokuva. USA 2007. Ohjaus Gary Hustwit. 80 min.

Hoefler, Jonathan i.a. Tools for Teaching Typographic Illusions. Verkkosivu. Hoefler & Co. <https://www.typography.com/blog/typographic-illusions> (viitattu 10.4.2024).

Interaction Design Foundation i.a. What is Negative Space? Verkkosivu. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/negative-space> (viitattu 10.4.2024).

Itkonen, Markus 2019. Typografian käsikirja 6. painos. Suomi: RPS Markkinointi.

Kaynov, Mike 2022. How the target audience influences the design. Artikkel. Medium. <https://bootcamp.uxdesign.cc/how-the-target-audience-influences-the-design-f5d6f4a107be> (viitattu 10.4.2024).

Łukaszkiwicz, Piotr i.a. Typography Illusions:Intersections. Artikkel. Piotr Łukaszkiwicz:in verkkosivut. https://www.piotrlukaszkiwicz.pl/08_intersections/?lang=en (viitattu 10.4.2024).

Monotype. 2021. Common Issues in Script Fonts. Verkkosivu <https://foundrysupport.monotype.com/hc/en-us/articles/360061288131-Common-Issues-in-Script-Fonts> (viitattu 10.4.2024).

My fonts i.a. Rodetta. Verkkosivusto. https://www.myfonts.com/collections/rodetta-font-grezline-studio?tab=individualStyles&queryId=undefined&index=universal_search_data&objectIDs=5381793002 (viitattu 10.4.2024).

Stössinger, Nina 2013. Sketching Out of My Comfort Zone: A Type Design Experiment. Artikkel. Typographica. <https://typographica.org/on-typography/sketching-out-of-my-comfort-zone-a-type-design-experiment/> (viitattu 10.4.2024).

Team Asana 2024. How to create a design brief in 7 steps. Artikkel. Asana. <https://asana.com/resources/design-brief> (viitattu 10.4.2024).

Torrent-Lim, Yvonne 2017. How to be original when everything's been done before. Artikkel. Medium. <https://medium.com/moi-video/how-to-be-original-when-everythings-been-done-before-5b0f92d47c19> (viitattu 10.4.2024).

Tuominen, Teo i.a. Linnanmäki. Projektin työnäyte. Teo Tuomisen verkkosivut. <https://www.teotuominen.com/project/lintsi> (viitattu 10.4.2024).

Typeroom 2022. Stranger Things: the inspiration, the alternatives, and the final homage to design's iconic legends in a single logo. Verkkosivu. <https://www.typeroom.eu/stranger-things-the-inspiration-the-alternatives-and-the-final-homage-to-designs-iconic-legendsin-a-single-logo> (viitattu 10.4.2024).

Kuvalähteet

Kuva 1. Klen, Viola 2024. Oma kuva.

Kuva 2. Klen, Viola 2024. Oma kuva.

Kuva 3. MyFonts i.a. Kuvakaappaus. <https://www.myfonts.com/collections/ff-fudoni-font-fontfont> (viitattu 14.4.2024).

Kuva 4. PampaType Team 2014. Artikkel. <https://www.pampatype.com/blog/amster-concept> (viitattu 14.4.2024).

Kuva 5. Klen, Viola 2024. Oma kuva.

Kuva 6. Klen, Viola 2024. Oma Valokuva.

Kuva 7. Band-logos i.a. Logo. Verkkosivu. <https://band-logos.com/brutal-death-metal-logo/> (viitattu 14.4.2024).

Kuva 8. Osawa, Yudai 2023. Ware ware wa ware ware da. Juliste. Verkkosivu. <https://www.typographicposters.com/collections/62476cc7700e25e48b73bb7b> (viitattu 14.4.2024).

Kuva 9. Klen, Viola 2024. Oma kuva.

Kuva 10. Klen, Viola 2024. Oma kuva.

Kuva 11. Klen, Viola 2024. Oma kuva.

Kuva 12. Kuvakooste. Kuvat vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas.

- Freepik i.a. Urbanica. Kirjaintyyppi. Verkkosivu. https://www.freepik.com/premium-vector/urbanica-urban-font_8441009.htm?epik=dj0yJnU9NIRLdjlVRjNrZ2g2U1dXbzZ5UTUtRC1KUIJXeJllaHlmcD0wJm49REV5Q2I1bGZQS2RaWm1BcFJPTDBCQSZ0PUFBQUFBR1IXZWFN (viitattu 14.4.2024).

- Carnival Sounds i.a. Kuvakaappaus. Verkkosivu. <https://carnival.withspotify.com/sound-systems/virgo-international/> (viitattu 14.4.2024).

- Forrest, Jack i.a. Juliste. Verkkosivu. <https://www.behance.net/gallery/108715667/Posters-Posters-II> (viitattu 14.4.2024).

· Lennon, Saint i.a. Kuva. Pinterest.
<https://fi.pinterest.com/pin/705517097909806494/> (viitattu 14.4.2024).

· Usova, Natasha i.a. Kuva. Pinterest.
<https://fi.pinterest.com/pin/688558230548763966/> (viitattu 14.4.2024).

Kuva 13. Tuominen, Teo i.a. Linnanmäki. Projektin työnäyte. Teo Tuomisen verkkosivut. <https://www.teotuominen.com/project/lintsi> (viitattu 14.4.2024).

Kuva 14. Klen, Viola 2024. Oma kuva.

Kuva 15. Klen, Viola 2024. Oma kuva.

Kuva 16. Klen, Viola 2024. Oma kuva.

Kuva 17. Klen, Viola 2024. Oma kuva.

Kuva 18. Klen, Viola & Talonpoika, Kai 2024. Skannattu pdf-tiedosto.

Kuva 19. Klen, Viola 2024. Oma kuva.

Kuva 20. Klen, Viola 2024. Oma kuva.

Kuva 21. Klen, Viola 2024. Oma kuva.

Kuva 22. Klen, Viola 2024. Oma kuva.

Kuva 23. Klen, Viola 2024. Oma kuva.

Kuva 24. Klen, Viola 2024. Oma kuva.

Kuva 25. Klen, Viola 2024. Oma kuva.

Kuva 26. Klen, Viola 2024. Oma kuva.

Kuva 27. Klen, Viola 2024. Oma kuva.

Kuva 28. Klen, Viola 2024. Oma kuva.