

Lahden ammattikorkeakoulun Muotoilu- ja taideinstituutti

Muotoilun koulutusohjelma
Pakkausmuotoilu ja grafiikka
Opinnäytetyö
Kevät 2012
Tuomas Järvenpää

KUVAKIRJAINTYYPIN SUUNNITTELU

Kuvakirjaintyyppin suunnittelu

Lahden ammattikorkeakoulun
Muotoilu- ja taideinstituutti
Muotoilun koulutusohjelma
Pakkausmuotoilu ja grafiikka

Tuomas Järvenpää
Opinnäytetyö
Sivumäärä 70
Kevät 2012

Tiivistelmä

Tässä opinnäytetyössä käsittelen kuvakirjaimia ja kuvakirjaintyyppejä. Erityisesti kuvakirjaimien roolia lukemaan opetuksen apuvälineenä. Avattuani lyhyesti aihepiiriä, paneudun kuvakirjainten suunnitteluun ja toteutukseen oman projektini avulla. Taustatutkimuksella ja eri työvaiheista kertomalla tiivistä sen mitä olen oppinut aiheesta lukemalla ja mitä taas tekemällä.

ASIASANAT:

kirjainsuunnittelu
kuvakirjaintyyppi
lukemaan oppiminen

Designing a picture typeface

Lahti University of Applied Sciences
Institute of Design and Fine arts
Degree programme in Design
Packaging and Graphic Design

Tuomas Järvenpää
Final Thesis
Page Count 70
Spring 2012

Abstract

This final thesis is about picture letters and typefaces. Specifically about picture letters role in educational material for preschool reading and writing exercises. After short personal research on subject I go into process of designing one. By presenting the research and design process I aim to summarise which things I have learnt through research and which have come through design process.

KEYWORDS:

Type Design
Picture letters
Educational

Sisällys

Johdanto		
1	Aiheen valinta	6
2	Tehtävän määrittely	7
3	Sanastoa	8
Taustatutkimus		
4	Kuvakirjaimet	11
5	Kirjaintaiteesta tekstityypiksi	13
6	Kuvakirjaimet opetuskäytössä	16
7	Karolingialainen luuranko ja geometriset perusmuodot	24
8	Typografia esikouluikäisille	28
Suunnittelun lähtökohdat		
9	Yleisesti	31
10	Toiminta ja kokemus	32
Kirjainmuotoilu		
12	Ideointi	38
13	Toiminta valopöydällä ja sen ulkopuolella	40
14	Yhtenäisyys	42
15	Kuvakirjaintyyppin työstö ja loppumuoto	44
16	Studiotyöskentely	46
Konseptit		
17	Työ- ja reseptikirja	52
18	Digisovellus	62
Lopuksi		
19	Arviointi	66
	Lähdeluettelo	68
	Liitteet	70

1 Aiheen valinta

Tässä opinnäytetyössä käsittelen kuvakirjaimia ja kuvakirjaintyyppejä sekä niiden suunnitteluun liittyvää prosessia.

Toteutin aluksi omaksi ilokseni sarjan kirjainpareja satunnaisten hedelmien ja vihannesten valokuvista. Sääntöjä kirjainpareille ei tässä vaiheessa ollut kuin kaksi; kirjaimien tuli kuvastaa kyseisen kasviksen englanninkielisen nimen ensimmäistä kirjainta, toisen suuraakkosta ja toisen pienaakkosta, sekä niiden tuli olla mahdollisimman yksinkertaisia ja oivaltavia.

Jakaessani kuvia kirjainpareista sosiaalisessa mediassa lähipiirini keskuudessa, sekä keskusteltuani eri henkilöiden kanssa, päätin että haluan tehdä kirjaimista kokonaisen kirjaintyyppin. Kokonaisen kuvakirjaintyyppin huolellinen suunnittelu ja toteutus vie kuitenkin paljon aikaa, tästä syystä tein päätöksen toteuttaa kirjaintyyppin opinnäytetyönäni.

2 Tehtävän määrittely

Tehdäkseni itselleni selväksi projektin tavoitteet sekä kirjoittaakseni tehtävän määrittelyn oli minun tarpeellista perehtyä kirjainsuunnittelun perussääntöihin, kuvakirjainten ja kirjaintyyppien käyttöön sekä mahdollisuuksiin ja vaatimuksiin. Tärkeimmät päämäärät sekä vaatimukset kirjaintyyppille ja sen ominaisuuksille muodostuivat kuitenkin kohderyhmän sekä loppukäyttökohteen hahmottamisen ja määrittely avulla. Tästä syystä käyn opinnäytetyöni kirjallisessa osiossa suhteellisen laajasti läpi tekemääni taustatutkimusta, koska näen sen konkreettisenä osuutena opinnäytetyötäni.

Kohderyhmä

Idea kirjaintyyppin takana perustuu löyhästi jo 1800-luvulla käytettyyn metodiin helpottaa kirjaimien oppimista sitomalla ne johonin tuttuun kontekstiin. Kirjaintyyppin suunnittelulähtökohdaksi valitsin tästä syystä sen käytön lukemaan opetuksen apuvälineenä. Ensisijaisena kohderyhmänä ovat siis ensilukijat ja lukemaan oppivat sekä sen lisäksi ammattilaiset ja vanhemmat, jotka työskentelevät lukemaan opettamisen parissa. Tämän takia kirjaimien muotokielen tulee olla mahdollisimman yksinkertainen ja johdonmukainen.

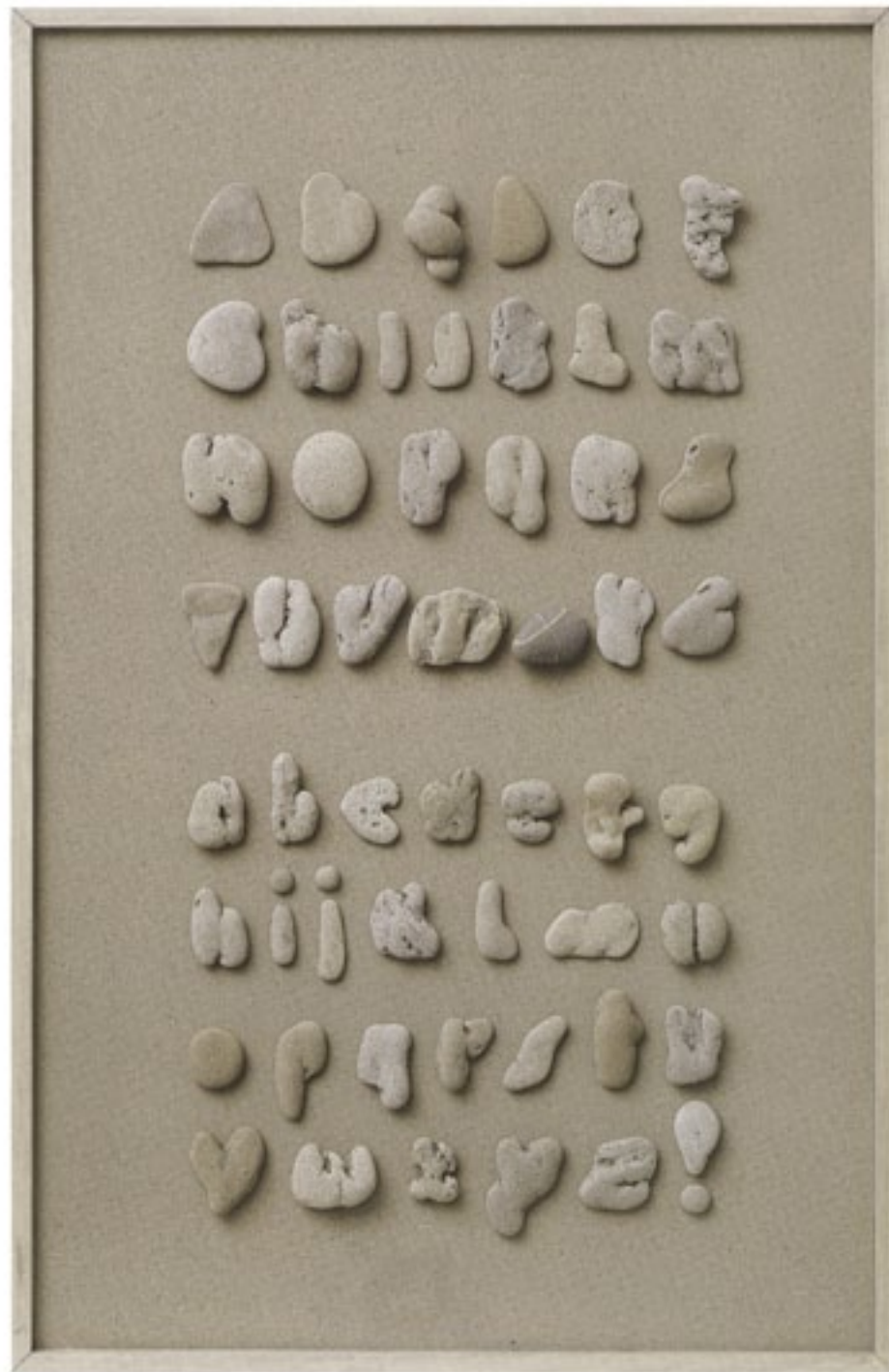
Loppukäyttö

Kirjaintyyppiä suunnitellessa on tärkeää kohderyhmän määrittelemisen lisäksi huomioida sen loppukäyttö. Tämän hetken kehitystrendit lukemaan opettamisessa keskittyvät digitaalisiin opetusympäristöihin ja eritoten erilaisiin oppimista ja leikkiä yhdistäviin ohjelmiin kosketusnäytöllisissä mobiili-laitteissa. Tästä syystä kirjaintyyppin ominaisuuksien ja levitysformaatin vaatimuksina on sen mahdollisimman helppo ja laaja-alainen käyttö sekä toisto erilaisissa digitaalisissa ympäristöissä.

3 Sanastoa

Käytän tässä opinnäytetyössä sanoja kuvakirjain ja kuvakirjaintyyppi. Kuvaan näillä sanoilla kirjaimia ja kirjaintyyppisiä jotka ovat toteutettu tai ovat lähtökohdiltaan jollain tavalla tavallisesta poikkeavia.

Taustatutkimus



KUVA 1. PEBBLES AND MORE Clotilde Olyff, *Kiviä joita Clothilde Olyff on kerännyt vuosikymmeniä Ranskan rannoilta.*



KUVA 2. 3D STUDY Oded Ezer, *Työ joka yhdistää 3 uloitteista ja 2 uloitteista viiden sen perspektiiviin.*



KUVA 3. FRIDGE LOVE Brusse 6

4 Kuvakirjaimet

Erilaisten kuvakirjaimien kirjo on hyvin laaja. Ne eroavat toisistaan muotoilu-periaatteiltaan, käyttötarkoituksiltaan ja toteutustavoiltaan. Perinteiset kirjaintyytit voidaan jakaa erilaisiin ryhmiin, vaikkapa antiikvoihin ja groteskeihin. Kuvakirjaimilla ei kuitenkaan ole varsinaisesti olemassa olevia luokituksia tai ryhmiä, en myöskään näe järkevää syytä jaotella niitä ryhmiin, ainakaan samoin perustein kuin perinteisiä kirjaintyypppejä. Kuvakirjaimienkin tietty ryhmittely on silti mahdollista, ryhmiä voisi olla esimerkiksi löydetyt[kuva 1], käsintehtyt, 3d-mallinnetut, tilainstallaatiot[2.1.2] ja vaikkapa sekatekniikka[2.1.3] käyttävät.



KUVA 4. I LOVE ANIMALS, Maddox.
Kuvitus joka oli osa kasvisyöntiä käsittelevää artikkelia

5 Kirjaintaiteesta tekstityypiksi

Suurinta osaa kuvakirjaimista ei voi määritellä kirjaintyypeiksi vaan ne ovat luonteeltaan lähempänä kirjaintaidetta ja kalligrafiaa¹. Kirjaintyyppin perinteinen määritelmä puhuttaessa latinalaisista kirjaintyypeistä on vähintään kaikki 26 aakkosta versaaleina sekä gemenoina sisältävä yhtenäiseksi piirretty kirjainryhmä. Kirjaintyyppin suunnittelussa on keskityttävä siihen miten kirjaimet toimivat keskenään, ei siihen kuinka kauniilta tietyt ennalta määrätyt sanat tai yksittäiset kirjaimet näyttävät. Matthew Carterin sanoin, päämääräni ei ole ryhmä kauniita kirjaimia, vaan kaunis ryhmä kirjaimia.¹

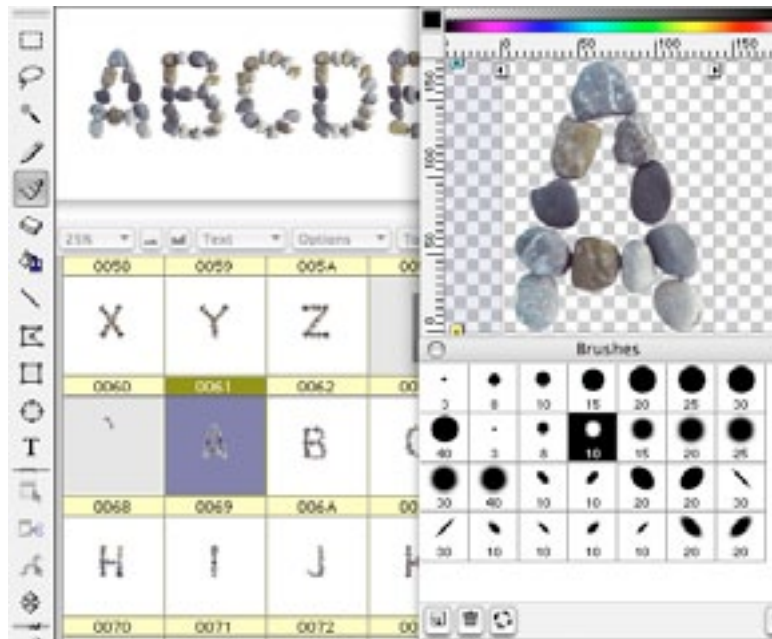
1. GERARD UNGER
2007: 116.

Suuri osa kuvakirjaimin toteutetuista kuvista on suunnittelulähtökohdiltaan lähempänä kirjaintaidetta tai kalligrafiaa. Kuvat koostuvat usein vain yhdestä kirjaimesta, sanasta tai lauseesta. Kirjaintaide on lähtökohtaisesti vapaampaa ja spontaanimpaa kuin kirjaintyyppien suunnittelu, tärkeämpää on kyseisen sanan tai lauseen luettavuus, esteettinen miellyttävyys ja sanoma, kuin kirjaimien toistettavuus ja toimivuus muissa yhteyksissä. Kirjaintaiteessa on siis mahdollisuus kommunikoida käsiteltävää aihetta muotoilun ja vaikka materiaalien ja toteutustavan avulla[kuva 4 & kuva 5].



KUVA 5. ZYGOMATIQUE, Serial Cut.
Zygomatique teksti toteutettuna muovailuvahasta

KUVA 6. BITFONTER
ohjelma jolla
voidaan työstää
Photofont®
kuvakirjaintyyppejä.



2. ANDREW
BYROM, 2011, 6.

Digitaalisen typografian ja tietokonegrafikan alkuvaiheina näyttöjen resoluutio, epätarkat tulosteet, matalat konetehot ja niissä olevat ohjelmistot määrivät suuresti sitä mitä tietokoneella pystyi tekemään ja toistamaan. Rajoitteiden lisäksi ne kuitenkin tarjosivat myös paljon uusia mahdollisuuksia. Nämä mahdollisuudet ja rajoitteet näkyivät usein hyvin voimakkaasti lopputuotoksissa. Ne toimivat myös usein omana inspiraationaan ja digitaalisuudesta tuli oma kuvatyylinsä. Andrew Byrom vertaa macintoshin vaikutusta 90-luvun typografiaan siihen miten syntetisaattori muokasi 70-luvun musiikkia.²

Teknologinen edistys on kuitenkin ollut uskomattoman nopeata ja suurin osa näistä rajoitteista on kadonnut. Sanotaan että kirjainsuunnittelu on käymässä läpi post-digitaalista vaihetta. Yksi esitetyistä todisteista on käsintehtyjen kirjaintyyppien kasvava suosio². Digitaalinen ei ole enää itseisarvo vaan enemmänkin työkalu ja digitaalisen ja käsintehtyn raja hämärtyy entisestään. Voisi ennemminkin sanoa että elämme hetkeä jossa konkreettinen käsin koskettava typografia on tullut samankaltaisen fetissin kohteeksi kuin digitaaliset efektit ja rajoitteet 90-luvulla.

Kirjaintyyppien suunnitteluun tehtyjen ohjelmistojen kehittyminen on ollut yksi tärkeä tekijä digitaalisten kirjaintyyppien kehitykseen. Mielestäni samankaltaisten ohjelmien kehittyminen on hyvin tärkeää jos halutaan luoda kuvakirjaimista kokonaisia kirjaintyyppejä. Mahdollisuus luoda yhä monimutkaisempia ja korkea



KUVA 7. SOIL TYPE, Vladimir Končar.
Kuvakirjaintyyppi joka on tehty mul-
lasta, mutta joka kirjainmuodoiltaan
on hyvin perinteinen.

resoluutioisempia kuvakirjaintyyppejä joiden kirjaimien välistyksen tekstityypin suunnittelija voi määrittää on tärkeää kirjaintyyppin eheyden mutta myös käytön kannalta.

Fontlab on kirjaintyyppien suunnitteluun tehty ohjelma, jonka kaltaisilla suurin osa kirjaintyypeistä nykyään tehdään. Niissä kirjaimet piirretään vektorigrafiikaksi, jotka tietokone sitten prosessoi haluttuun määrään pikseleitä. Bitfonter on Fontlabin tekemä ohjelma kuvakirjaintyyppien ja Photofont-kirjaimien suunnitteluun. Siinä kirjaimet eivät muodostu vektoreista vaan pikseleistä näitä kutsutaan bitmap fonteiksi. Samankaltaisia ohjelmia on ollut aiemminkin. Oikeastaan ne olivat ensimmäisiä tietokoneelle olevia kirjaintyyppien suunnitteluun tarkoitettuja ohjelmia, mutta niiden tarkkuus ja käyttötarkoitus oli aivan toinen. Bitmap fonteille ominaista on se, että ne suunnitellaan samaan kokoon kuin missä ne tullaan esittämään. Niitä ei ole tarkoitettu skaalata suuremmaksi tai pienemmäksi. Photofont-kirjaintyyppit ovat taas erittäin korkearesoluutioisia ja ne voidaan toistaa joko hyvin pieninä tai jättimäisen suurina [kuva 6].

6 Kuvakirjaimet opetuskäytössä

Kuvakirjaimilla on pitkä historia, niiden ensimmäisiä ilmenemismuotoja latinalaisissa teksteissä ovat anfangit. Koristeanfagit toimivat lähinnä visuaalisena lisäarvona eivätkä ne ole yleensä suorassa asiayhteydessä tekstin sisällön kanssa. Jo ennen kirjapainon syntymistä on tekstejä kopioineilla munkeilla ollut valmiita anfagikirjastoja.

Kuitenkin jo 1500-luvulta löytyy esimerkkejä kirjaimista, jotka toimivat osana kuvituksia joissa kirjaimien visuaalinen sisältö on suorassa yhteydessä kuvituksen tarinaan. Esimerkiksi Giacomo Paolinin tekemiä kuvituksia voisi pitää aapiskirjoissa esiintyvien kirjain sana rinnastusten esi-isänä [kuva 9].

Apple-pie lastenkirjat ovat yksi esimerkki siitä miten kuvitusten ja kirjaimien yhdistelmällä ollaan pyritty helpottamaan oppimisen prosessia sekä tekemään siitä samalla haus Kempaa [kuva 8]. Apple-pie kirjat juontavat juurensa vanhaan lasten loppusointuiseen runoon, ensimmäiset kirjoitetut viittaukset loruun löytyvät vuodelta 1671. Ensimmäinen painettu lastenkirja joka perustuu tähän



KUVA 8. A.B.C. OF THE APPLE PIE. 1899



KUVA 9. GROTESQUE ALPHABET IN MYTHOLOGICAL LANDSCAPES' Giacomo Paolini, *Atheonis transformed into a deer by Diana.*



KUVA 10. PEIKKO KOUKEROISEN AAPISKIRJA, Ulla von Wendt

KUVA 11. COCKATOOCA SUPERBA, NONSENSE BOTANY. Edward Lear. 1894

runoon on vuodelta 1742, se on yksi aivan uuden kirjatyypin edustajista. Tähän asti kaikki opetuskirjat olivat tarkoitettu kouluille ja olivat tiukasti opetukseen keskittyviä ja pragmaattisia. Kuitenkin kirjapainon muuttuessa halvemmaksi ja kilpailun kehittyessä ryhdyttiin kirjoja markkinoimaan myös kotikäyttöön, kohderyhmänä vanhemmat. Tätä myötä syntyi kasvava määrä kirjoja jotka yhdistivät opin ja leikin, sekä pyrkivät tekemään esimerkiksi lukemisen oppimisesta haus Kempaa. Apple Pie-runosta ollaan tehty lukemattomia eri versiota aina tähän päivään asti.³

3. APPLE PIE ABC, WIKIPEDIA.

Mielenkiintoinen suomenkielinen aapiskirja joka käyttää kuvakirjaimia oppimismetodin on Ulla Won Wendtin Peikko Koukeroisen Aapiskirja vuodelta 1945. Erilaiset kirjainmuodot käydään läpi yksitellen rinnastamalla ne arkipäiväisiin objekteihin kuvitusten ja lyhyen tarinan avulla [kuva 10 & kuva 12] Peikko Koukeroisen aapiskirjan lähestymistapaa voisi kuvailla humanistiseksi ja jopa kuvataide lähtöiseksi. Se herättää mielenkiintoisia kysymyksiä mistä kirjainmuotomme ovat peräisin ja tulisiko meidän rohkaista vai rajoittaa niihin liittyvää abstraktimpaa ajattelutapaa.

— Opetan sinulle kirjainkoukerot tuossa tuokiassa, vakuutti isä Koukeroinen edelleen.

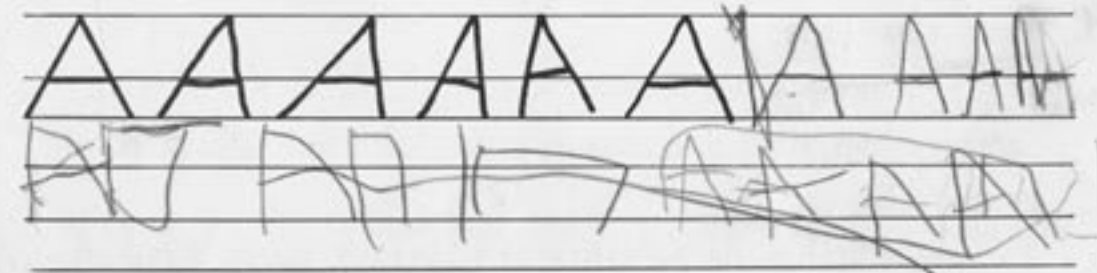
— Eläköön, innostui Kiekura, se joka osaa piirtää, osaa myös kirjoittaa. Milloin alamme piirtää kirjainkiekuroita?

— Heti paikalla, vastasi Koukeroinen. Kas näin: me aloitamme korkeakattoisesta talosta.

Ja Kiemura piirsi talon korkeine kattoineen.

— Katsele nyt tarkasti, sanoi Koukeroinen. Hän tarttui kynään ja piirteli talon uudelleen. Esinmäiseksi hän jätti pois aidan ja puun. Niitä ei tarvita, väitti hän. Sitten katosivat savu ja savupiippu, ikkunat ja ovet. Talo muistutti yhä enemmän ja enemmän A-kirjainta. Lopuksi muovasi peikko Koukeroinen sen suipoksi ja silloin pikku Kiekumura sai nähdä, miltä oikea A-kirjain näyttää.

Ja Koukeroinen jätti sivun alalaitaan tilaa, jotta Kiekumura saisi yllin kyllin harjoitella A-kirjaimen piirtämistä.



KUVA 12. PEIKKO KOUKEROISEN AAPISKIRJA, Ulla von Wendt

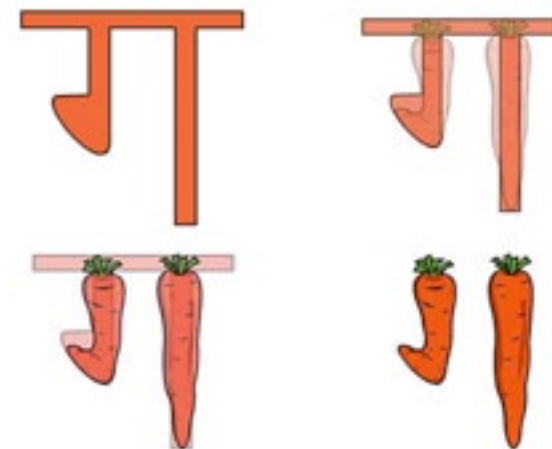


KUVA 13. KIDS POSTER, Tatiana Arocha. On olemassa myös laaja skaala lapsille suunnattuja aakkosjulisteita joissa jokaista kirjainta kuvastaa kuvakirjain joka esittää jotakin lapsille tuttua esinettä tai vaikkapa eläintä. Kuitenkin se miten hyvin näissä julisteissa esiintyvät kirjainmuodot sopivat esilukijoille ja lukemaan oppiville on usein kyseenalaista.

TARA Akshar on projekti joka opettaa lukutaidottomia aikuisia ihmisiä lukemaan ja kirjoittamaan eripuolilla Intiaa. Yritys käyttää avukseen uusia digitaalisia oppimisympäristöjä sekä muistitekniikoita. Digitaalisten opetusympäristöjen avulla he pystyvät käyttämään opetushenkilöstönä ihmisiä jotka eivät ole koulutukseltaan opettajia vaan ovat käyneet lyhyen koulutuksen kuinka käyttää ohjelmistoja.



Kuva 14. TARA Akshara projekti käyttää erilaisia animoituja siirtymiä kirjaimien ja niitä kuvaavien kuvien välillä, samalla käyttäjä kuulee ääntämisohjeet.



Kuva 15. We discovered that readers need to have instant ability to recognise letter sounds, or they will not learn to read fast. So we use "memory hooks" to get them to remember letters. This is the Hindi letter 'Ga', and the Hindi word for carrots is 'gajar'.⁴

4. JTARA AKSHAR, 2012.



KUVA 16. LIVING LETTERS, Craig Frazier. Kuvia sähköisestä kirjasta lapsille joka käyttää kuvakirjaimia opetustyökaluna.

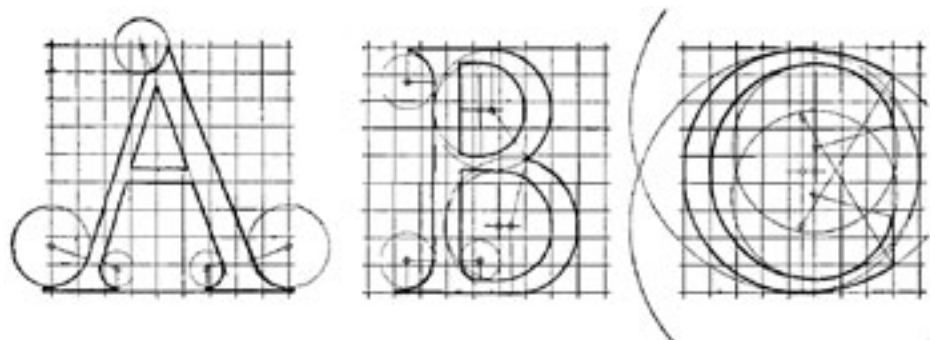


KUVA 17. Critter:inn kehitys moniväriseksi kuvakirjaintyypiksi.

Critter on kirjaintyppi jonka Craig Frazier suunnitteli vuonna 1989. Hän julkaisi myös lastenkirjan nimeltä The Alphabet Critter Playbook joka perustui näihin kirjaimiin. Myöhemmin vuonna 1992 yhteistyössä Adoben kanssa hän julkaisi Critter kirjaintyypin digitaalisena fonttina. Vuoden 2012 alussa hän julkaisi kirjan digitaaliversion nimellä Living Letters[kuva 16]. Kirja toimii lukemaan oppimisen apuvälineenä. Kirjaimina toimivat Frazierin suunnittelemat kuvakirjaimet sekä Futura-kirjaintyppi jonka pohjalta hän on oman kirjaintyypinsä suunnitellut. Digitaalisuutensa ansiosta kirja toimii samalla myös äänikirjana.

On pakko sanoa, että hetkellisesti järkytyin löytäessäni tämän työn. Se on toiminnallisesti ja visuaalisesti niin lähellä applikaatiota, jota olin itse pitkään suunnitellut. Lisäksi löysin julkaisun vasta 2 viikkoa ennen opinnäytetyöni palautusta. Käsittelen tätä aihetta paremmin kuitenkin arviointi osiossa.

KUVA 18. ROMAN
CAPITALS,
Sebastian Serlio.

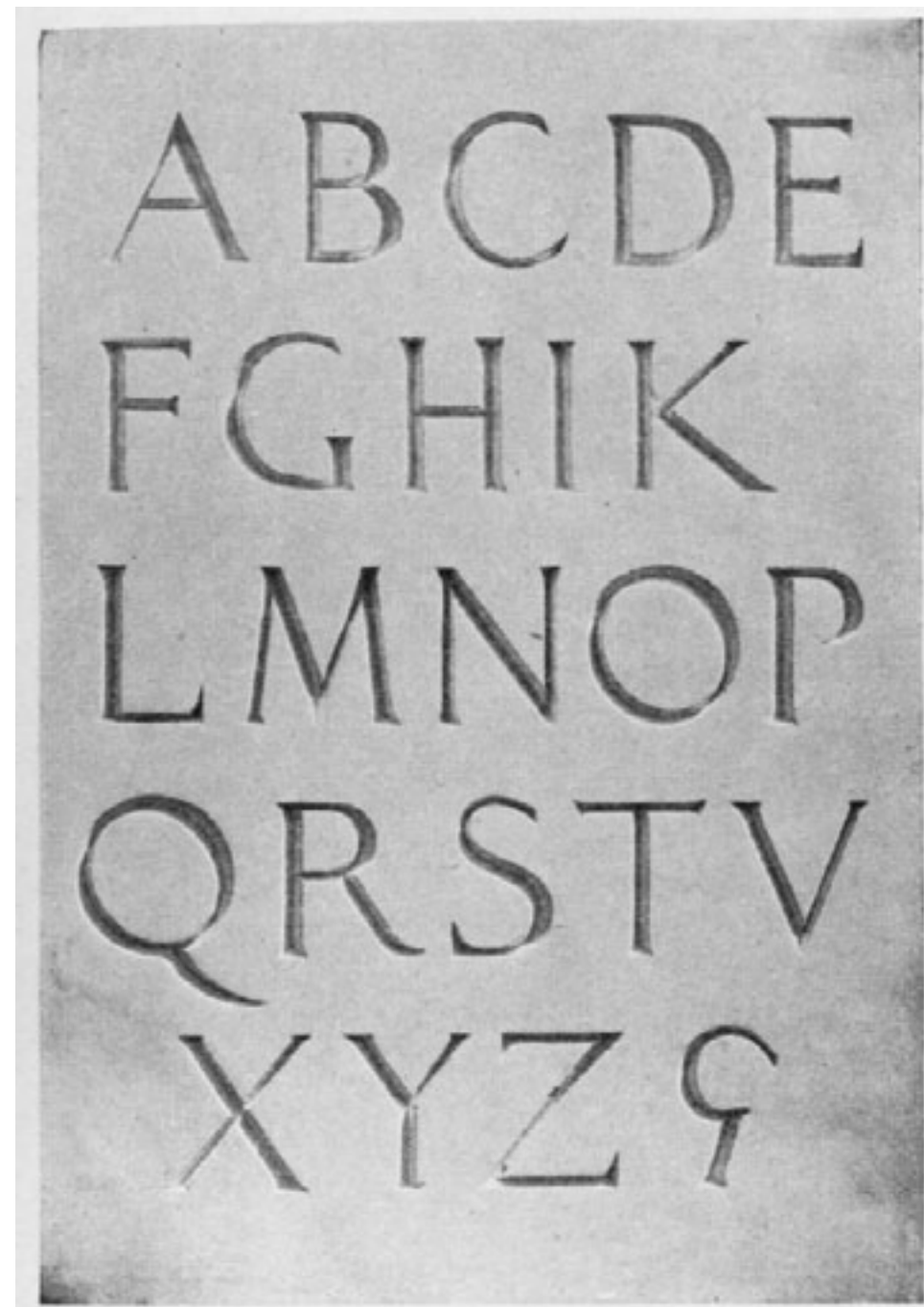


7 Karolingialainen luuranko ja geometriset perusmuodot

Latinalaisesta kirjoitusjärjestelmästäämme käytetään myös nimitystä roomalaiset kirjaimet, nimi vie aakkostomme nykyisten kirjainmuotojen juurille Rooman valtakuntaan. Varsinkin versaalikirjaimemme muodot ja mittasuhteet vastaavat hyvin tarkasti vanhoja Roomalaisia piirtokirjaimia. Tämä johtuu 1400 ja 1500-lukujen humanistien osoittamasta ihailusta antiikin Rooman ja Kreikan klassista kirjallisuutta ja kulttuuria kohtaan.

Roomalaisilla ei ollut kuitenkaan läheskään yhtä monipuolista kirjoitusjärjestelmää kuin meillä tänä päivänä. He käyttivät kirjoituksessaan ainoastaan versaaleja vaikka heillä oli myös erilaisia kirjoitusjärjestelmiä joita käytettiin vähemmän virallisten ja tärkeiden tekstien kirjoitukseen. Näitä kirjoitusjärjestelmiä voidaan pitää gemenajärjestelmän perustana. Väitetään että italialaiset humanistit luulivat kirjoituksia jotka olivat peräisin 800-luvulta Roomalaisiksi, mutta tämä saattaa olla virheellistä tietoa. Kuitenkin tekstit jotka he löysivät ja joiden pohjalta he loivat nykyiset gemenakirjaimemme perustuivat Karolingisiin minuskeleihin. Näiden pohjalta he loivat humanistisen minuskelin jota karolingisten minuskelien kanssa voidaan pitää pienkirjaimiemme perusmuotona [kuva 20 & 21].

Italialaiset humanistit omaksuivat samat ihanteet jotka vallitsivat roomalaisessa arkkitehtuurissa ja taiteessa. He halusivat järkeistä kaiken puhtaiden geometrinen perusmuotojen ja kultaiseen leikkaukseen perustuvien mittasuhteiden avulla. Tämä oli ehkä järkevää ja perusteltua versaalikirjaimien kohdalla, mutta minuskelit ovat toinen asia. Versaali kirjaimia on niiden suora-



KUVA 19. ROMAN CAPITALS, Boston Public Library

Kuva 20.
Carolingian text



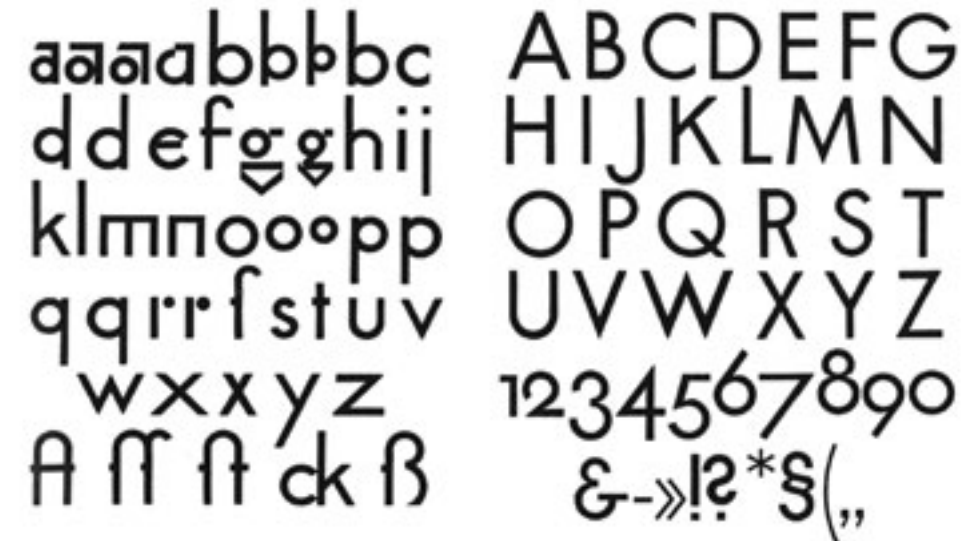
Kuva 21.
Humanistic
minuscule



viivaisuuden takia hyvin hidasta kirjoittaa käsin ja tämä on mitä todennäköisin syy miksi gemenakirjaimet ovat vuosi satoja kehittyneet versaalien rinnalla omana tekstityyppinä. Versaalit koostuvat lähinnä jyrkästi nousevista ja laskevista viivoista ja niistä puuttuu kaunokirjoitukselle ominainen jatkuvuus. Näin ollen niillä kirjoittaminen on hyvin hidasta verrattuna gemenoihin.

Selvästi osa humanisteista kuitenkin tiedosti myös vaatimukset paremmalle mallille käsin kirjoittamista varten ja 1420-luvun aikoihin Niccolò Niccoli suunnitteli karolingialaisen tekstin pohjalta uuden kirjainlajin, jota kutsumme tänä päivänä humanistiseksi kursiiviksi. Sitä voi pitää kirjainjärjestelmäämme kursiivitekstin esimallina. Voisi sanoa että humanistisen kursiivin hyväksyminen osaksi kirjainjärjestelmäämme on ylläpitänyt kirjainmuotojemme orgaanisempaa puolta.

Kirjainjärjestelmämme vakiintuminen tiettyä luurankoa mukailevaksi on toisaalta mahdollistanut suuren määrän erillaisia kirjaintyyppejä joiden kirjainmuodot ovat helposti tunnistettavina. Toisaalta se voi tuntua myös rasitteelta ja aika ajoin suunnittelijat ovatkin lähteneet sitä uhmaaviin yrityksiin. Yksi hyvä esimerkki on Paul Rennerin suunnitteleman Futura jonka ensimmäisen version gemenat olivat hyvin kokeellisia [kuva 22].



KUVA 22. FUTURA

8 Typografia esikouluikäisille



Times New Roman
kaksi kerroksinen
g-kirjain.



Times New Roman
kaksi kerroksinen
a-kirjain.

Lastenkirjallisuuden ja opetusmateriaalien tarpeisiin on olemassa suhteellisen laaja valikoima kirjaintyyppjä jotka on suunniteltu lukemisen eri oppivaiheisiin. On kirjaintyyppjä jotka on suunniteltu kirjoittamisen opetukseen. Näissä kirjaintyypeissä on yleensä huomioitu erilaiset oppimishäiriöiden kuten dysleksian luomat haasteet. Lisäksi on kasvava joukko muunnelmia olemassa olevista kirjaintyypeistä. Muutoksilla kirjainmuodoissa, suuremmalla x-korkeudella tai toisaalta pidemmällä ala- ja ylä pidennyksillä pyritään parantamaan usein vanhojen ja suosittujen kirjaintyyppien soveltuvuutta lastenkirjoihin. Toisissa tapauksissa tulokset saattavat olla varsin hyviä, toisissa ne ovat enemmänkin kirjojen julkaisijoiden, opettajien tai lasten vanhempien kosimista.

Erilaisten kirjaintyyppien suuri määrä ei silti suinkaan ole turha koska eri kehitysasteilla olevien lukijoiden ja lukemaan oppivien vaatimukset voivat olla hyvinkin erilaisia. Myös konteksti missä teksti esiintyy on tärkeä huomioida, samoin kuin muussakin typografiassa on lastenkirjoissakin tekstille tärkeää yhteensopivuus muun graafisen materiaalin kanssa. Myös eri ikäryhmien huomioiminen on tärkeää, kirjaintyyppi joka toimii hyvin lukemaan opettaessa saattaa tuntua kokeneemmasta lukijasta lapselliselle ja saattaa jopa hidastaa tämän kehittymistä lukijana. Se kuinka tärkeää opetuksessa on herättää lapsessa intoa ja halua oppia uutta sekä kehittyä aliarvioidaan aivan liian usein, samoin kuin oikeanlaisen typografian rooli lukemisen mielekkyydessä. Lapset oppii jo varhain lukemaan ja tunnistamaan suuren määrän erilaisia kirjaintyyppjä. Tämä kehitys tulee iän ja lukukokemuksen karttumisen kautta, mutta myös lapsen vääjäämättömästä altistumisesta lukuisille elinympäristönsään esiintyville teksteille. Alkuvaiheen opetusmateriaaleissa taas on erityisen tärkeää tehdä johdonmukaisia ja tietoisia valintoja eri kirjaintyyppjä yhdistäessä ja valitessa kun taas kehittyneemmällä lapsilla vaihtelu saattaa tehdä hyvää ja hieman erilainen kirjaintyyppi saattaa toimia lukuinnon herättäjänä.

AaGgLIiykJ14

Helvetica Neue

AaGgLIiykJ14

Sassoon Sans Regular

AaGgLIiykJ14

Sassoon Sans

Anna Magombe teki lopputyötänsä⁵ varten testejä joissa verrattiin testihenkilöiden lukunopeutta sekä tarkkuutta eri kirjaintyypeillä ja toisaalta sitä kuinka miellyttäväksi tai selkeiksi he samat kirjaintyyppit kokivat. Testissä päädyttiin tuloksiin jossa esimerkiksi kirjaintyyppi Helvetica Neue, jonka testihenkilöt kokivat selkeimmäksi ja helpoimmaksi lukea, pärjasi taas huonoiten lukutestissä. Helvetica Neue koettiin helpoimmaksi lukea ja se voitti muut testissä olleet kirjaintyyppit lukunopeudeltaan, mutta hävisi kaikille muille tekstityypeille lukutarkkuudeltaan.

Sassoon kirjainperhe on suunniteltu erityisesti kirjoittamisen opetuksen näkökulmasta. Kirjainmuodot mukailevat kirjoitettua tekstiä huomioi vaikka a ja g, sekä kirjaimet ovat selkeitä ja avoimia. Suunnittelussa on myös otettu huomioon myös dysleksiasta kärsivät ja sen testaus ja suunnittelu on vienyt vuosia. Lisäksi suunnittelussa ollaan huomioitu kirjaimien selvä erottuvuus toisistaan, esimerkiksi usein ongelmalliset l,l sekä 1 erottuvat selkeästi toisistaan.

5. ANNA
MAGOMBE 2011,
28.

Suunnittelun lähtökohdat

9 Yleisesti

Ensimmäiset kirjaimet, jotka suunnittelin perustuivat satunnaisiin oivalluksiin ja kasviksien valitseminen oli alunperin sattumaa. Hedelmät ja vihannekset ovat tietenkin visuaalisesti miellyttäviä ja niistä löytyy tiettyjä perusmuotoja joilla suuri osa kirjaimista voidaan rakentaa. Hedelmiin ja vihanneksiin kätkeytyvä estetiikka johtuu osaksi niiden pitkästä jalostusprosessista, mutta pohjimmiltaan siihen, että hedelmän funktio on tulla syödyksi. Tämä estetiikka kätkeytyy niiden väreihin, rakenteisiin, kerroksiin, tekstuureihin ja tietenkin muotoihin. Pelkästään niiden esteettiset ominaisuudet olisivat voineet olla työni lähtökohta.

Kuitenkin hyvin varhaisessa vaiheessa suunnittelutyötä syntyi idea aapis- ja reseptikirjan yhdistelmästä. Tätä kautta kiinnostuin toiminnan ja kokemusten kautta tapahtuvasta oppimisesta. Samaan aikaan olin kiinnostunut kosketusnäyttöllisten tabloidi-laitteiden kehityksestä. Kosketusnäyttölliset laitteet soveltuvat erityisen hyvin alustaksi opetusohjelmille. Niiden avulla ollaan saatu erittäin hyviä tuloksia esimerkiksi opetushäiriöistä kärsivien lapsien kanssa.

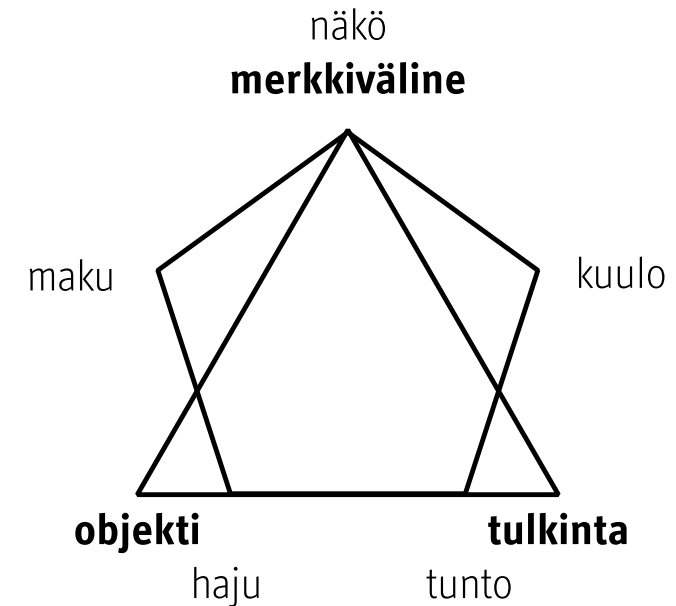
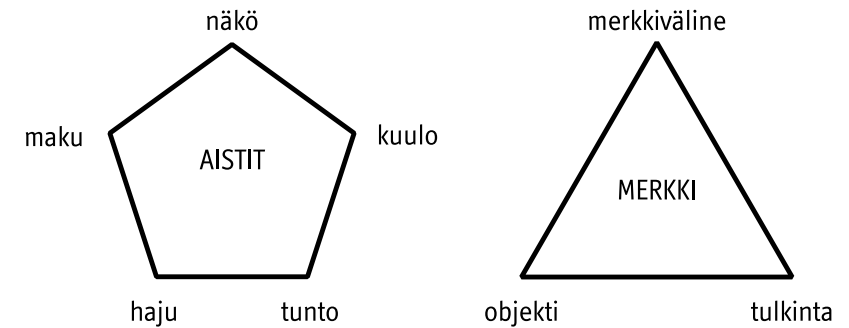
Nämä lähtökohdat toimivat innoituksena tutkia kuvakirjaimien suunnitteluun liittyvää prosessia.

10 Toiminta ja kokemus

Yksi syistä kehittää kirjaintyyppistä tarpeeksi yksinkertainen sopiakseen lapsille oli mahdollisuus luoda kasviksien kautta kokemuspohjaista toimintaa. Kasvikset jotka olen projektiin valinnut ovat kaikki kulinaarisesti arvostettuja niiden maun ja usein myös ravintoarvojen takia. Suurin osa näistä hedelmistä ja vihanneksista ovat suhteellisen helppoja ja halpoja hankkia tavallisen ruokakaupan hyllyltä. Osa taas on paljon harvinaisempia, mutta niillä on taas oma funktionsa kuriositeetin luojana. Luodun toiminnan kautta syntyi ajatus aapiskirjan ja kokkirjan sekoituksesta jota voidaan käyttää joko kotona tai esikoulussa. Tekemällä yhdessä aikuisen kanssa erilaisia jälkiruokia tai yksinkertaisesti syömällä ja paloittelemalla erilaisia hedelmiä ja vihanneksia saa lapsi kosketuksen moniin erilaisiin materiaaleihin, rakenteisiin, hajuihin ja makuihin. Myös ajatus siitä että lapsi voi leikin avulla kehittää muistisääntöjä helpottamaan kirjainten opettelua oli kiehtova.

Tutkimalla paremmin asiaa löysin esimerkkejä kouluissa on järjestetyistä työpajoista joissa oppilaat tutustuvat erilaisiin hedelmiin ja vihanneksiin. Työryhmissä ja opettajien avustuksella oppilaat arvioivat vaikkapa mikä hedelmä on makein ja mikä happamin ja mitä erityispiirteitä milläkin hedelmillä on. Näillä työpajojen pääasiallinen tavoite on ilmeisesti ollut oppilaiden ruokailutottumusten muuttaminen terveellisemmäksi hedelmien ja vihannesten syöntiä lisäämällä.⁶

6. ADAPTING
AND
AMENDING
SCHEMES OF
WORK: YEAR 1.



KUVA 23. Pohdintaa kuvakirjaimien olemuksesta graafisin menetelmin Charles S. Peircen kolmijakoa käyttäen. Jaoin aistit viisikulmioon ja lainasin Peircen kolmijakon määritelmää merkille.⁷

7. MERKKIOPPI,
WIKIPEDIA.

11 Kuvakirjoituksesta äännekirjoitukseen

Käyttämämme aakkosto perustuu latinalaiseen kirjaimistoon jonka symbolit merkitsevät tiettyä kielen äännettä tai äänneryhmää. Tällaisia kirjoitusjärjestelmiä kutsutaan äännekirjoitukseksi. Vaikka tänä päivänä kirjaimistomme on symbolinen eivätkä yksittäiset kirjaimet kuvaa mitään tiettyä asiaa ovat niidenkin muodot peräisin kuvakirjoitusjärjestelmien ajalta.



Egyptiläinen hieroglyfi eli kuvakirjain tai sanamerkki. Kyseessä on kuvakirjoitusjärjestelmä jossa kuva merkitsee suoraan jotain objektia, asiaa tai ideaa. Esimerkkinä härkää esittävä sanamerkki. Jossain vaiheessa sanamerkkien käyttö kehittyi ja niitä voitiin käyttää tavumerkkeinä ja osittain kirjain- ja äännekerkkeinä. Esimerkiksi härän kuvaa saatettiin käyttää kuvastamaan sen ensimmäisen kirjaimen h-äännettä.



Muinaisseemiläinen merkki 1900 eKr. Seemiläisiä merkkejä tunnetaan huonosti ja niitä on pitkään pidetty hieroglyfien kaltaisena sanakirjoituksena. Nykyään kuitenkin laajalti uskotaan että merkit ovatkin olleet vain äänneitä tarkoittavia merkkejä ja tätä myöten se olisi ensimmäinen tunnettu äännekirjoituksen muoto. Kuitenkin merkit ovat suoraan kuvanneet jotain asiaan ja sen nimeä.



Foinikialainen kirjainmerkki, jonka nimi on alf eli härkä, mutta merkitsee äännettä. Kyseessä on äännekirjoitusjärjestelmä, jossa muodot olivat kadottaneet suoran yhteytensä tarkoittamiin asioihin mutta kirjaimien nimet säästyivät.



Kreikkalaiset perustivat kirjainmuotonsa foinikialaisiin kirjaimiin. Kirjainmuodot periytyivät, mutta nimi ja merkitys muuttui. Vaikka kaikilla kirjaimilla on nimi, kirjaimen nimi viittaa itse kirjaimen eikä mihinkään toiseen asiaan.

Idea suunnittelemani kuvakirjaintyyppin takana on kielikohtainen. Sen lisäksi että kirjaimet kuvastavat suoraan jotain objektia ne viittaavat myös epäsuorasti tiettyyn sanaan. Tämä rajoittaa kirjaintyyppin käytön periaatteessa valitsemaani kieleen joka on englanti. Tarkemmin sanottuna se on lähimpänä amerikan englantia ja kasvien nimet ovat ennemminkin ruokasanastoa kuin kasvitieteellisiä termejä. Avaamalla sanakirjoitusjärjestelmiä herää mielenkiintoinen kysymys siitä millä kaikilla eri tavoilla näitä kuvakirjaimia voi käyttää ja kuinka paljon jokapäiväisessä elämässämme törmäämme kuvakirjaimiin esimerkiksi erilaisten brändien logojen kautta.

Monissa kielissä on yhteneväisyyksiä varsinkin mitä tulee kasvien nimiin. Varsinkin hyötykasvien kuten vihannesten ja hedelmien nimet perustuvat usein lainasanoille. Tämä johtuu kasvien leviämisestä kauppavarana ja kielten sekoittumisesta sitä kautta. Tästä syystä monissa kielissä kasvien nimet ovat hyvin samankaltaisia. Esimerkkinä avokaado on englanniksi avocado, espanjaksi (aguacate), portugaliksi (abacate) ja saksaksi (Avocadobaum). Nimen alkuperä löytyy muinaisesta meksikosta, nathualin kielinen nimi on avokaadolle on ahúacatl.



Kuva esittää itse objektia, tässä tapauksessa avokaadoa.



Kuvakirjain voi merkitä sen kuvastamaan kasvista, a-äännettä tai sanaa avocado.



symboli merkitsee vain a-kirjainta ja sen äännettä.

Kirjainmuotoilu

12 Ideointi

Projektini luonne on vahvasti kokeellinen ja se heijastui myös vahvasti kirjaimien suunnittelussa. Päämääräni kirjaimia suunnitellessa oli säilyttää ainakin osa kasvikselle ominaisesta muodosta ja löytää kirjainmuoto sen määrittämissä rajoissa. Hyödyntämällä kasviksen omaa rakennetta ja muokkaamalla sitä mahdollisimman vähän halusin saavuttaa muodon jossa kasvis näyttää mahdollisimman luontevasti omalta itseltään. Parhaimmillaan saavuttaen illuusion jossa katsoja ensi silmäyksellä näkee vain kyseisen kasviksen. Vastakohtana mihin pyrin on se että katsoja näkee ensimmäisenä kirjainmuodon, ja sen jälkeen huomaa että se on rakennettu kasviksien avulla.

Ensimmäisten suunnittelemini kirjainparien suunnittelu oli helppoa koska olin vailla sen suurempia sääntöjä. Kuitenkin siinä vaiheessa kun heräsi ajatus projektin viemisestä niin pitkälle että se kattaisi kaikki 26 kirjainta tiesin, että minun tulisi tehdä päätös mihin suunta haluan kirjaimia kehittää. Rakennanko niistä ehjän kirjaintyyppin, vai pyrinkö ennemmin toteuttamaan mahdollisimmat hauskoja kirjainpareja jolloin muotoiluprosessi olisi paljon vapaampaa. Päätin kokeilla kirjaintyyppin suunnittelusta koska se oli selvästi haastavampaa ja projektin lähtökohtana on alusta asti ollut uuden oppiminen. Päätös tuntui johdonmukaiselta myös siksi, että olin tässä vaiheessa miettinyt mahdollisuutta suunnata kirjaintyyppi erityisesti lapsille. Tämä kohderyhmä rajoittaisi jo ennestään haastavaa kirjainsuunnittelua koska kirjainmuotojen tulisi olla mahdollisimman oikeita ja selviä. Toisaalta kirjainmuotoilussa niin kuin muussakin muotoilussa kohderyhmästä ja rajoitteista voi olla paljonkin apua. Ainakin niiden avulla on helpompaa hahmottaa kokonaisuutta.

Määrittäessäni kohderyhmäksi lapset, joilla on hyvin vähän tai ei ollenkaan lukukokemusta sain hyvän syyn keskittyä suunnittelussa kirjainmuotojen yhtenäisyyteen joka taas tuki ajatusta kirjaintyyppistä. Pystyäkseen määrittelemään kirjainten niin sanotut perusmuodot piti minun perehtyä kirjainten historiaan. Paneutumalla kirjainten historiaan ja vertaamalla niitä kirjaintyyppihin joita käytetään tänä päivänä kirjoituksen ja lukemisen opetuksessa sain tietystä varmuudesta tehden valintoja kirjainten yleismuodoista.





13 Toiminta valopöydällä ja sen ulkopuolella

Joidenkin kirjaimien kanssa kirjainmuoto ja miten sen toteuttaisin oli täysin selvä mennessäni studioon kuvaamaan niitä. Toisissa tapauksissa taas vaadittiin enemmän aikaa ja useampi testikappale ennen kuin idea rakenteesta löytyi. Esimerkkinä versaa g-kirjain jonka leikkaamiseen piti löytää juuri oikea astekulma jotta perspektiivin vääristymä olisi oikeanlainen.

Ajoittain itse materiaali oli haastava ja vei aikaa oppia käsittelemään sitä oikein. Idea siitä miten rakennan c-kirjaimen kookoksesta oli alusta asti selvä, mutta sen halkaiseminen oikealla tavalla taas hyvin vaativaa. Varsinkin hyväkuntoisen mutta kypsän avokaadon löytäminen tai sen kypsyttäminen oikeaan aikaan vaati useamman yrityksen. Samoin hyväkuntoisen pitahayan eli dragon fruitin löytäminen osoittautui hyvin haastavaksi. Tämän takia jouduin osaa kasviksista putsaillemaan paljon kuvankäsittelyohjelmassa, toisten kanssa taas toimivat perinteisemmät menetelmät kuten hammasharja ja pesuaine.

Naarmujen puhdistaminen kasviksista mietitytti usein. Naarmut ja epätäydellisyydet poistamalla kuvista ja kasviksista tulee helposti muovisen oloisia sekä

kuvista katoaa helposti tietynlainen tarkkuuden tunne. Huomasin kuitenkin, että muovisuuden tunne vaivasi enemmän kuvissa jotka esittivät kasvista eikä itse kirjainversioissa. Myöskin kuvissa joissa kasvis leijuu ilmassa koska sillä ei ole varjoa, vaikuttavat luontevammille. Valitsemani leikkisän ja pehmeän muotokielen ja lisätyn kontrastin avulla kuvat muuttuvat kuvituksen kaltaisiksi eikä niiden muovisuus ollut enää lainkaan niin häiritsevää.

Yksi muotoiluprosessin lähtökohdista oli käyttää kasviksista löytyviä perusmuotoja ja ensisijaisesti toteuttaa kirjaimet yhdestä kasviksesta. Kuitenkin jo suhteellisen varhaisessa vaiheessa jouduin ja osalta halusin rikkoa myös tätä sääntöä. Esimerkiksi tomaatin, mansikan sekä munakoison kohdalla turvauduin rakentamaan kirjainmuodon useamman kasviksen asetelmalla. Varsinkin tomaatin ja mansikan tapauksessa perustelin päätöstä itselleni sillä, että ne kasvavat ryppäissä, me ostamme niitä yleensä enemmän kuin yhden ja sikäli esitystapa vastaa mielikuvaamme kyseisistä kasviksista. Munakoison tapauksessa tunsin kuitenkin kiteyttäneeni kasvikselle ominaista humoristista ilmettä.



14 Yhtenäisyys

Yhtenäisyyden nimissä halusin rakentaa kirjaimet noudattamaan samaa tyografista viivastoa. Esimerkiksi b:llä ja d:llä on kutakuinkin samankorkuiset yläpidennykset ja p:llä ja g:llä saman pituisen alapidennykset. Suunnittelun ohessa yksittäiseen kirjaimen keskittymisen sijaan pyrin koko ajan vertailemaan kirjaimia keskenään, niiden leveyksiä ja muotoja. Vaikka tärkeintä oli hedelmän oman muodon säilyttäminen, pyrin pitämään silmällä kirjaimien muotokielen yhtenäisyyttä sekä sopusuhtaisuutta.

Ajatus, jonka halusin myös sisällyttää kirjaimien ulkonäköön oli niiden toimivuus kirjainpareina. Tiedostan tosin ettei tämä ei ole perinteisen määritelmän mukaan välttämättä kovin hyvä lähtökohta kirjaintyyppin suunnitteluun. Kuitenkin loppukäyttökohde eli aapiskirja oli minulle hyvin tärkeä. Tämän takia annoin arvoa sille kokonaisuudelle mikä syntyy kun hedelmä, versaaliseksi gemenakirjain esitetään joukkona. Toisissa kirjaimissa tämä toimii paremmin kuin toisissa. Toiset kirjaimet onnistuvat esittämään kasviksen kokonaisuudessaan, esittäen ulkomuodon lisäksi sen sisäisen rakenteen. Kun taas toiset kirjaimet saattavat vaatia rinnalle kuvan itse kasviksesta jotta kirjaimen esittävä viittaus on selvä.





Vasemalla ensimmäisiä kokeiluja kotistudiossa. Alustana valopöytä ja valona kirkasvalolamppu ja taustalla kartonkia joka toimii heijastimena. Oikealla puolella oikeassa studiossa otettu kuva.



Koska en täydellisesti onnistunut muokkaamaan kookosta haluamaani muotoon käsin jouduin rakentamaan sen takaseinän osaksi photoshopissa. Taustaa poistaessani pyrin jättämään vaikutelman kookoksen ulkokuoren rosoisuudesta.

15 Kuvakirjaintyyppin työstö ja loppumuoto

Yksi tavoitteista joita projektille määritin oli tutustua mahdollisimman laajasti kuvakirjaimien historiaan ja niiden käyttöön nykypäivänä. Tämän tutkimusosion avulla onnistuin muodostamaan tietyn määritelmän sille millainen ja missä muodossa suunnittelemani kuvakirjaintyyppi tulisi olla. Tavoitteeksi määrittyi kuvakirjaintyyppi, jonka käyttö olisi mahdollisimman helppoa ja käyttömahdollisuudet mahdollisimman laajat.

Rajoittaakseni mahdollisimman vähän kuvakirjaimien loppukäyttöä halusin että kuvakirjaimia pystyy käyttämään lähes missä koossa tahansa ja haluamallaan taustalla. Kuvasin kuvat niin suurella resoluutiolla ja tarkkuudella kuin käyttössäni olleilla laitteilla oli mahdollista. Kuvasin kohteet Canon 5D mark 2 kameralla jossa on 21,1 megapikselin kenno jonka pitäisi tuottaa tarpeeksi laadukkaita kuvia A3 kokoon tulostusta varten. Tärkeämpää silti tässä projektissa oli tuottaa kuvia digitaalisiin ympäristöihin jolloin ehkä enemmän kertoo resoluutio 5616×3744. Tämä resoluutio kattaa suurimman osan digitaalisista käyttömahdollisuuksista nyt ja myös johonkin pisteeseen asti tulevaisuudessa.

Suuresta koosta ja studiovalaistuksesta oli myös hyötyä lähtiessäni poistamaan kuvien taustaa. Poistin taustan kuvista mahdollisimman huomaamattomasti ja tarkasti. Lisäsin kuvien reunoihin muutaman pikselin pehmenyksen, suuren koon vuoksi tämä ei vaikuta suuremmin kuvien tarkkuuteen. Kuvakirjaimien tausta on siis läpinäkyvä joka mahdollistaa kirjaimien käytön erilaisilla taustoilla. Kirjaimet toimivat mustaakin taustaa vasten, mutta toisien kirjaimien pyöreiden muotojen heijastumien vuoksi en ensisijaisesti suosittelut kirjaintyyppiä käyttöä keskiharmaata tummemman taustan kanssa. Tietenkin tämä riippuu siitä miten kirjaimia käyttää ja kuinka paljon vaivaa näkee niiden muokkaamiseen.

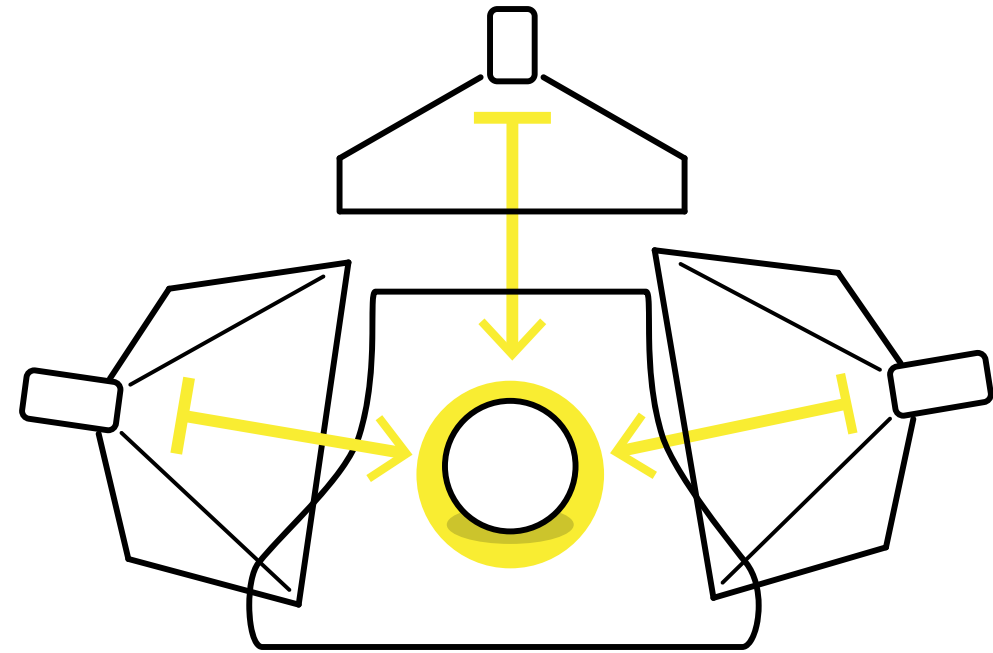
Olisin halunnut viedä kuvakirjaintyyppiä vielä lähemmäksi oikeata kirjaintyyppiä määrittelemällä sen kirjaimille välistyksen. Kuitenkaan resurssien puutteen takia en saanut hankittua siihen tarvittavaa ohjelmistoa. Ohjelmisto johon viittaan on BitFonter, kirjoitin siitä aiemmin taustatutkimuksessa. Eniten hyötyä siitä olisi luultavimmin ollut hyötyä välistyksen tekemisessä ja sen kautta kirjaimien sopusuhtaisuuden ja juoksutuksen arvioinnissa.

16 Studiotyöskentely

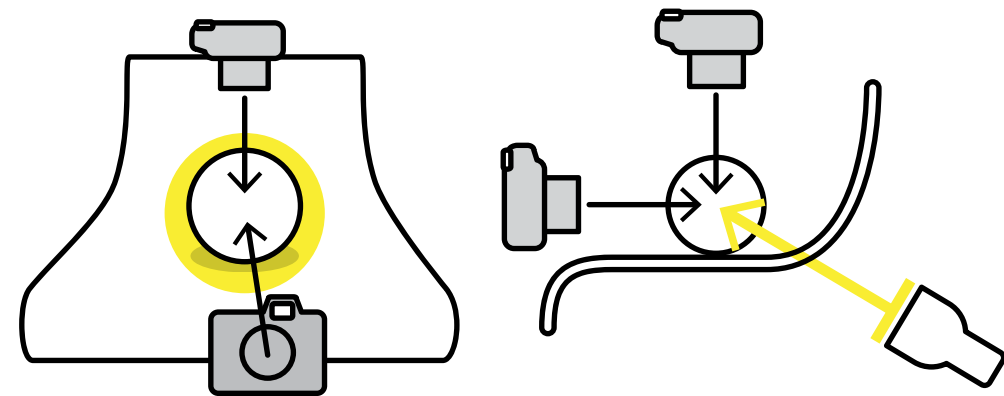
Itseäni on pitkään kiehtonut kolmiulotteisen litistämisen kaksiulotteiseksi ja toisaalta sen vastakohta eli alunperin kaksiulotteiselle muodolle kolmiulotteisen muodon antaminen. Se onkin ollut yksi projektin perusideoista. Alunperin kaksiulotteisten kirjainmuotojen ajattelu ja rakentaminen kolmiulotteisten objektien avulla. Ja lopulta näiden ideoiden esittäminen kaksiulotteisena.

Jotta kaikki kirjaimet näyttäisivät yhtenäisiltä kuvasin kaikki kasvikset samanlaisessa valossa. Rakensin studioon valoteltta tyyppisen rakennelman jossa käytin yhteensä 4 eri studiosalamaa. Tällä tavoin pyrin minimoimaan selkeiden varjoja syntymisen mahdollisimman tasaisella valolla. Sanotaan että valokuvaaminen on valolla ja varjolla rakentamista. Tässä tapauksessa se oli ennemminkin kasviksien värien taltioimista. Tässäkin tapauksessa tein silti poikkeuksia tarpeen mukaan, esimerkkinä kookos. Tasainen valo tekee kuvista litteämpiä ja antaa enemmän voimaa väripinnoille ja niiden muodoille. Vahvistaakseni tätä illuusiota käytin kuvatessani mahdollisimman pientä aukko jolloin syväterävyyden alue kuvissa on suuri.

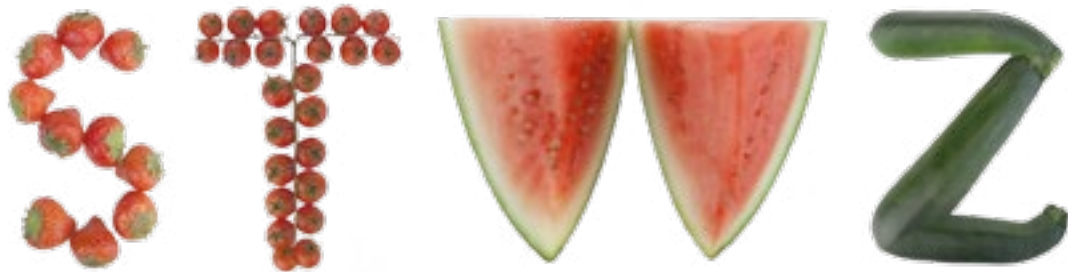
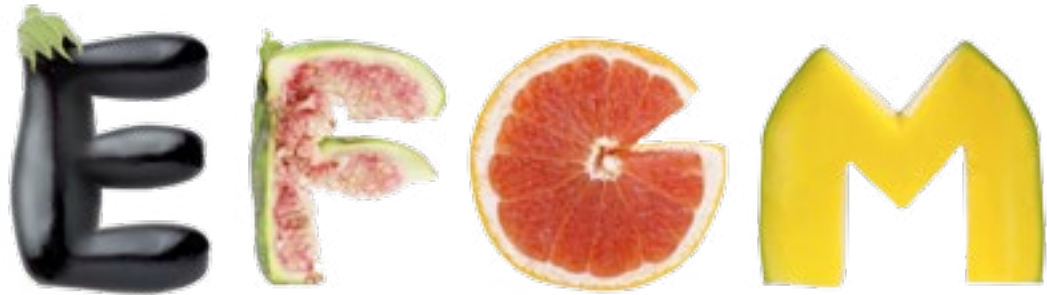
Pyrin kuvaamaan suurimman osan kasviksista vaakatasossa mutta sellaisissa tapauksissa, jossa kasviksien asettelu pystysuoraan oli liian vaativaa kuvasin kasvikset suoraan ylhäältä päin. Vain harvoja kirjaimia pystyi rakentamaan lopulliseen muotoonsa studiossa vaan kuvasin paljon kasvien eri osia yksittäin yhdistääkseni ne jälkeenpäin kuvankäsittelyohjelmassa.



Neljän valon kuvausrakennelma. Kaikki valot ovat suurin piirtein samalla etäisyydellä ja niiden valovoima on sama. Neljäs valo on kuvauspöydän alla takaviistossa.



Kuvatessani pyrin pitämään kameran aina samalla tasolla kuvattavan objektin kanssa. Tällä tavoin pyrin minimoimaan mahdolliset vääristymät. Vinoa perspektiiviä käytin tietoisesti vain niissä tapauksissa joissa kirjainmuoto sitä vaati tai halusin kirjaimen enemmän jännitettä.





avocado



banana



coconut



dragon fruit



eggplant



fig



grapefruit



honeydew



ita palm



jack fruit



kiwano



lime



mango



nectarine



orange



pineapple



quince



rambutan



strawberry



tomatoe



ugli fruit



vanilla



watermelon



xigua



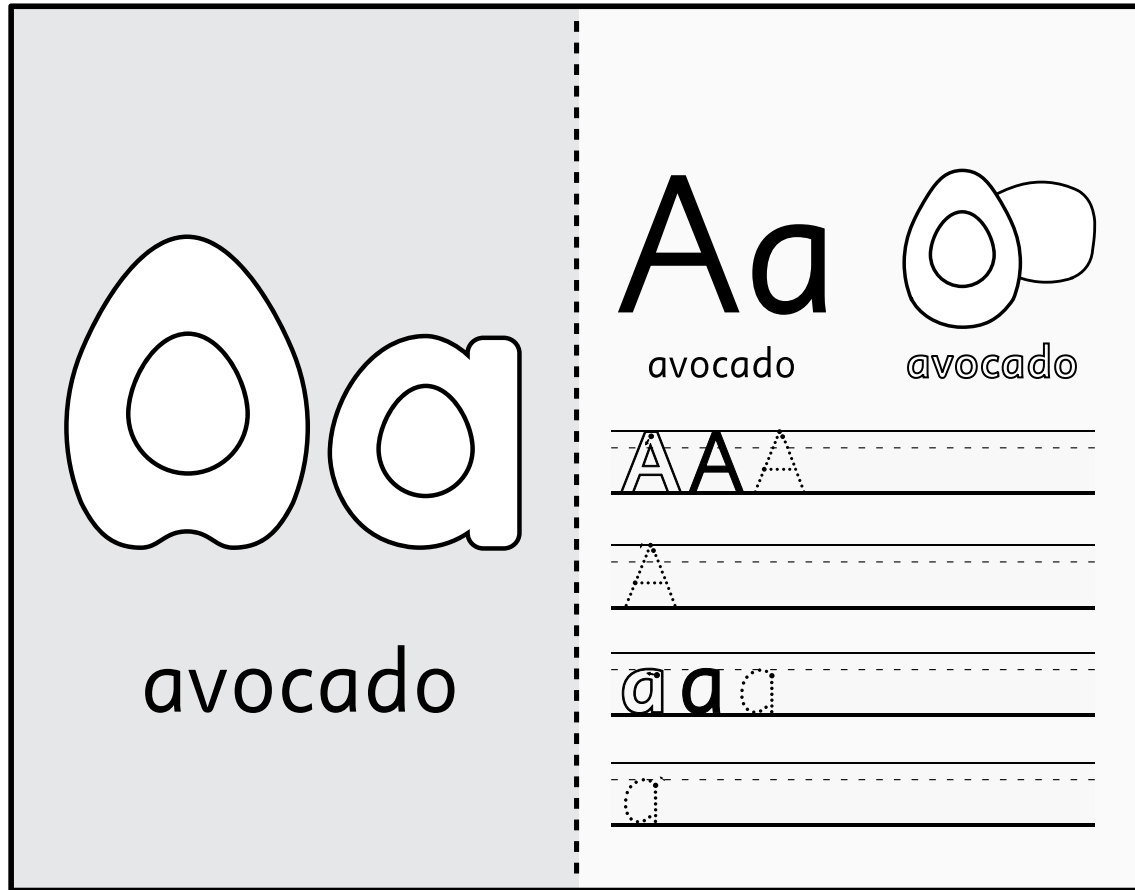
yumberry



zucchini

Konseptit

17 Työ- ja reseptikirja



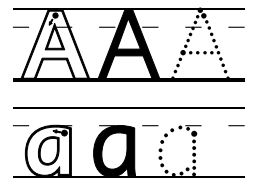
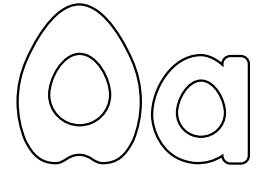
Yksi luontevimpia käyttökohteita suunnittelemini kuvakirjaimille on lapsille suunniteltu työkirja. Elementtien asetelun sekä järjestyksen tulisi olla työkirjoissa sekä aapisissa erityisen johdonmukaista. Myös värien tulisi olla tarkkaan mietityt eikä liian voimakkaat. Varhaiseen opetukseen liittyvää materiaalia tehdessä on aina hyvä tarkastaa miten valinnat vaikuttavat esimerkiksi niihin jotka kärsivät visuaalisista stressioireista.

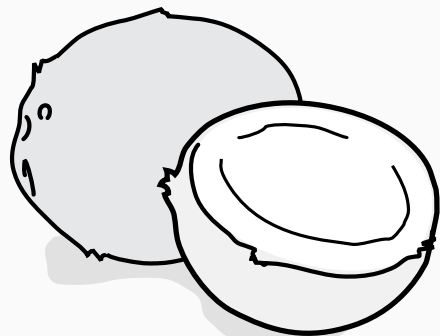
Kuvakirjain pari joka esittelee sekä versaali- ja gemenakirjaimen. Taustaksi on valittu väri joka on kontrastiltaan ja väriteholtaan harmoniassa kirjaimessa esiintyvien värien kanssa.

Kirjainperhe johon suunnittelemani kirjaimet rinnastan on Sassoon Sans. Se on suunniteltu erityisesti lukemaan ja kirjoittamaan oppiville ja noudattaa käsinkirjoitetun tekstin mallia.

Kuvitus tai valokuva joka esittää kasviksen muodon mahdollisimman pelkistetyksi. Kuvitus esittää miltä kasvis näyttää ulkoa ja sisältä. Voidaan käyttää myös värityskirjan tapaan.

Kirjainmuotojen harjoittelemista varten tehty apuviivasto sekä kirjainta esittävät mallit. Kirjainleikkauksina erityisesti kirjainten kirjoittamisen apumalliksi suunnitellut Tracker ja Dotted.





sweet bitter hard soft

notes: _____



Coconut milkshake

Dorothy lived in the midst of the great Kansas prairies, with Uncle Henry, who was a farmer, and Aunt Em, who was the farmer's wife. Their house was small, for the lumber to build it had to be carried by wagon many miles.

ingredients

1. Put the milk, ice cream, coconut flakes, and cream into a blender.
2. Blend for 1-2 minutes.
3. Serve in large glasses with a straw.

2 cups chocolate almond milk

2 cups vanilla coconut ice cream

2 tablespoons toasted coconut flakes

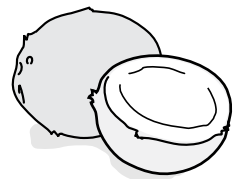
1 teaspoon vanilla extract

3 tablespoons chocolate chips

Reseptin tulisi olla helppo ja mahdollistaa lapsen osallistuminen ruuanlaittoon. Helppoja ja hyviä reseptejä ovat erilaiset pirtelöt, jäädykkeet ja muut jälkiruoat. Tekstityyppinä olen käyttänyt tässäkin yhteydessä Sassoon Infanttia. Kirjainkoko 13pt.

Valokuva esittää miltä kasvis näyttää ulkoa ja sisältä. Jos lapsella on mahdollisuus tutustua kasvikseen kokkauksen yhteydessä pystyy hän luomaan kuvan perusteella muistiyhteyden siihen miltä eri kerroksien tekstuurit tuntuvat. aikuinen voi myös lapsen kanssa kirjata ylös millaisia kasvikset olivat ja mitä erityispiirteitä kullakin oli.

Tt



hard

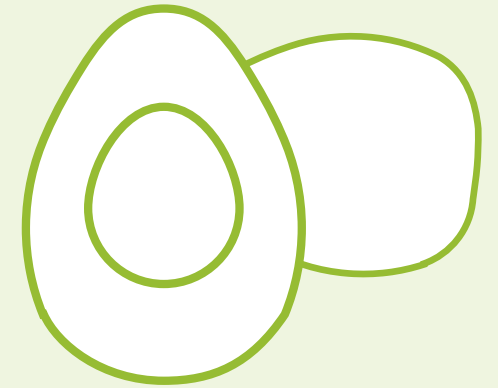
Työkirjan yhteyteen voisi liittää esimerkiksi reseptikirjan jossa on helppoja ja herkullisia reseptejä joita lapsi voi aikuisten avustuksella kokeilla.



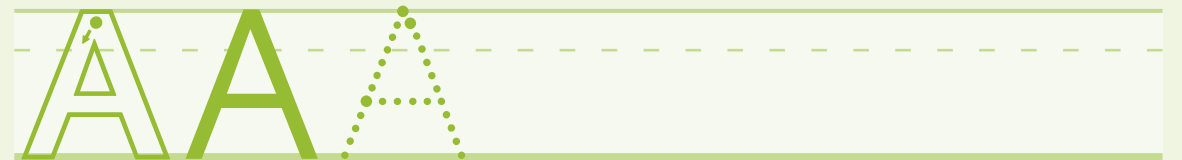
avocado

Aa

avocado



avocado

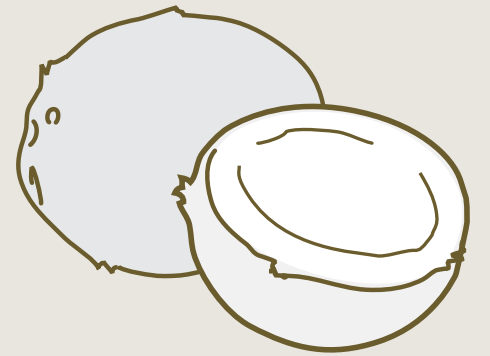




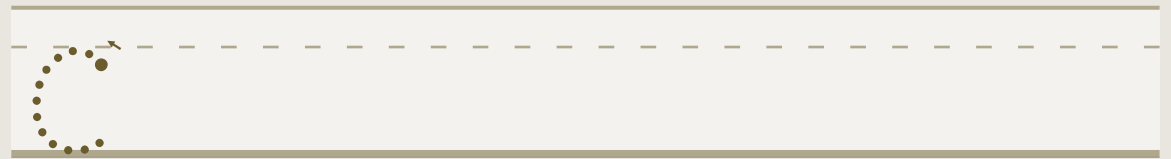
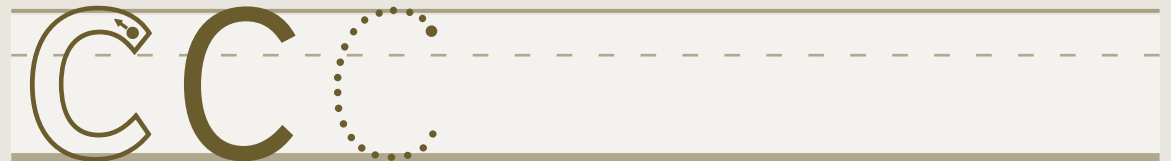
coconut

Cc

coconut



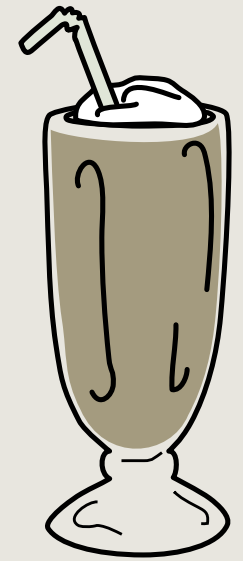
coconut





sweet sour hard soft

notes:



Coconut milkshake

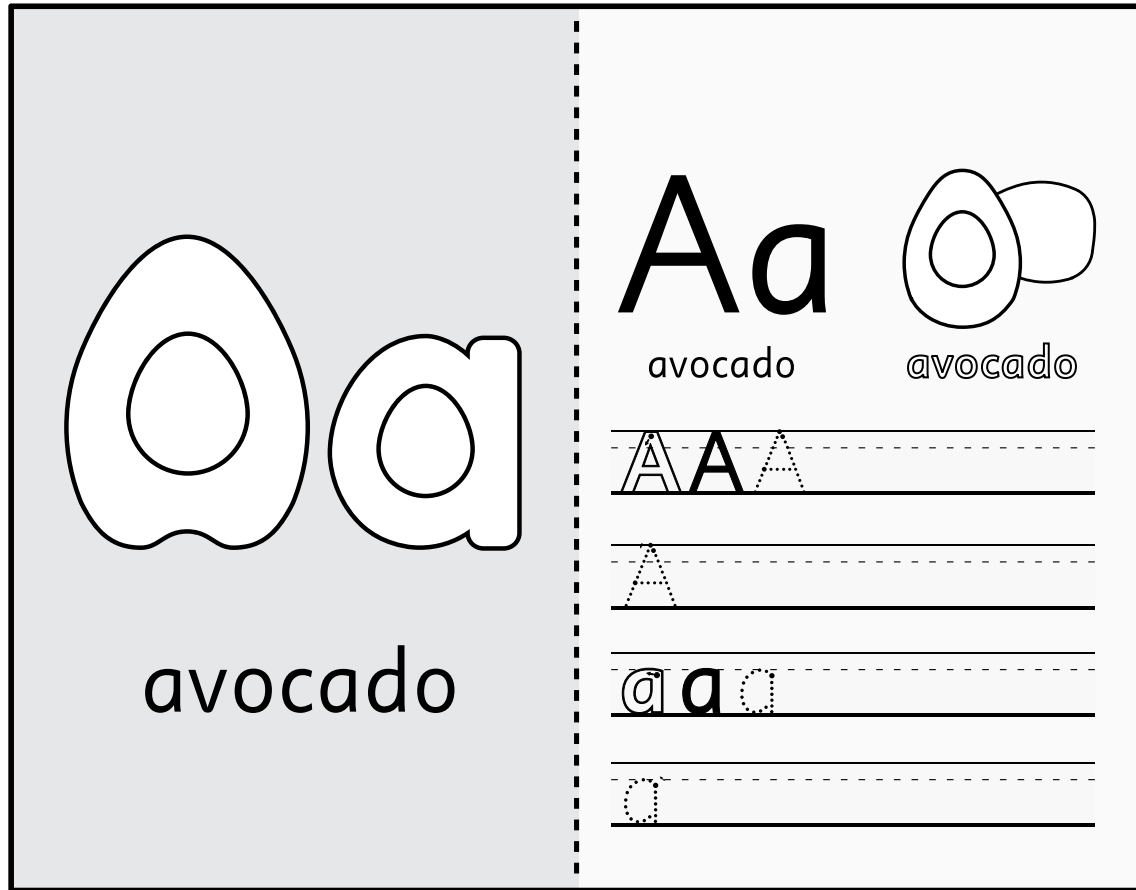
Dorothy lived in the midst of the great Kansas prairies, with Uncle Henry, who was a farmer, and Aunt Em, who was the farmer's wife. Their house was small, for the lumber to build it had to be carried by wagon many miles.

ingredients

1. Put the milk, ice cream, coconut flakes and cream into a blender.
2. Blend for 1-2 minutes.
3. Serve in large glasses with a straw.

- 2 cups chocolate almond milk
- 2 cups vanilla coconut ice cream
- 2 tablespoons toasted coconut flakes
- 1 teaspoon vanilla extract
- 3 tablespoons chocolate chips

18 Digisovellus

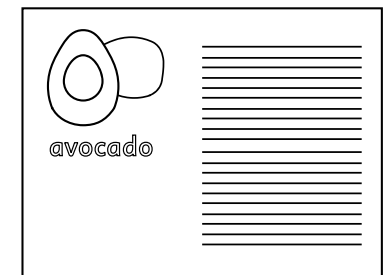
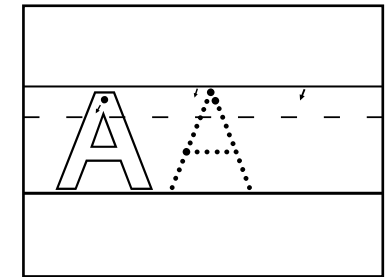


Yksi luontevimpia käyttökohteita kuvakirjaimille on lapsille suunniteltu digitaalinen opetusohjelma. Digitaalisuus tuo mukanaan erittäin paljon uusia puolia, joilla voidaan luoda oppimiskokemusta monipuolisemmaksi. Esimerkiksi ääntämisohjeet ja äänikirjat. Muuttuva informaatio ja käyttöliittymä joka voi kehittyä käyttäjän taitojen mukaan. Tämän konseptin parissa olen viettänyt paljon aikaa ja pyrin kehittämään sitä eteenpäin opinnäytetyön jälkeenkin. Yksi hyvin mielenkiintoinen ratkaisu olisi kollektiivinen oppimisalusta jonne kerättäisiin useampien suunnittelijoiden toteuttamia kuvakirjaimia. Materiaalin laajentaminen voisi ratkaista monia ongelmia mitä tulee kuvakirjaimien heikkouksiin opetuskäytössä kuten suunnittelijan subjektiivinen näkemys. Lapsi näkisin suuremman kavalkadin erilaisia kirjainmalleja ja voisi valita laajemmasta valikoimasta itselleen henkilökohtaisesti mieluisan kuvakirjaimiston.

Kirjainmuotojen harjoittelu käy samoin kuin paperilla, tietokone voi myös ohjeistaa piirtoprosessia animaation avulla. Alkuun vapaata harjoittelua, piirtämisestä jää jälki jolloin lapsi voi tutkia tekemiään kirjaimia. Myöhemmin tietokone voi tunnistaa onko kirjainmuoto oikein tehty.

Digitaalisen oppimisympäristön yksi suurista vahvuuksista on mahdollisuus tuottaa ääniä ja liikettä.

Sisältö voi laajentua lapsen edistyksen myötä. Kuvakirjaimien kuvaamista asioista löytyy paljon mielenkiintoista tietoa joka on kuitenkin selkeästi järjestelty.



Lopuksi

19 Arviointi

Valinta lähteä työstämään opinnäytetyökseni projektia joka oli lähtenyt satunnaisesta ideasta ja jota olin aluksi tehnyt vain omaksi ilokseni oli hyvin riskialtis. Tehdessäni päätöksen valita projekti opinnäytetyökseni olin kuitenkin vakuuttunut siitä, että haluan oppia sekä kehittyä niissä taidoissa, joita kokonaisen kuvakirjaintyyppin toteuttaminen vaatii.

Aluksi täytyy sanoa, että eniten projektissa harmittaa etten saanut joitain harvinaisimpia hedelmiä ja mausteita hankittua ja kirjaintyyppini jäi siksi puutteelliseksi. Toisaalta uskon ettei loppujen kirjaimien toteuttaminen olisi muuttanut mitään niin konkreettisesti. Kirjaintyyppin visuaalinen dna on hyvin pitkälti määritelty niissä kirjaimissa, jotka ehdin toteuttaa.

Projektin aikana opin paljon työskentelemisestä studiossa. Aluksi onnistuin saavuttamaan yksittäisiä hyviä tuloksia, mutta tasalaatuisen kuvamateriaalin saaminen onnistui vasta harjoituksen ja varmuuden myötä. Myös nopeus ja varmuus kuvankäsittelyssä kasvoi merkittävästi. Näissä asioissa koen saavuttaneeni ne tavoitteet jotka projektin osalta määrittelin. Se kuinka hyvin itse kirjainmuotoilussa onnistuin on vaikea kysymys, koska tällä hetkellä minulla on siitä ainoastaan hyvin subjektiivinen näkemys. Myöskin kuvakirjaintyyppeihin liittyvä kenttä on hyvin kokeellinen ja on vaikeaa löytää mittareita joiden perusteella arvioida saavuttamaani lopputulosta. Jälkeenpäin minusta tuntuu, että työskentelyni olisi voinut olla paljon systemaattisempaa kehittämällä erilaisia metodeja suunnittelutyön avustukseksi. Tätä tulenkin kehittämään jatkossa oppimieni asioiden avulla.

Mielenkiintoisinta projektissa on ollut matka jonka olen aihetta tutkiessani tehnyt. Lähtökohtaisesti takaperoisesti liikkeelle lähtenyt projekti on ollut omiaan pohtia yhtä tarkemmin sitä miten käsittelee inspiraatiota, informaatiota ja oivallusta. Siitä kun tein ensimmäiset kuvakirjaimet hetkellisen inspiraation varassa on jo useampi vuosi. Olen iloinen tehneeni silloin päätöksen jatkaa niiden tekemistä eteenpäin. Hetkellinen idea tai päätös ei kuitenkaan ole syntyneen lopputuloksen takana vaan päätökset joita olen tehnyt matkan varrella. Tutkiessani kuvakirjaimien käyttöä ja eri tapoja olen mielestäni onnistuneesti rakentanut rationaalisen polun kirjaimien käyttöön lukemisen esiopetuksen työvälineenä.

Mainitsin hetkellisesti järkyttyneeni löytäessäni Craig Frazier toteuttaman kuvakirjaimiin perustuvan digitaalisen aakkoskirjan ja sen tietyt yhtäläisyydet omien suunnitelmieni kanssa. Kuitenkin hyvin pian alkujärkytyksen jälkeen tajusin löydön olevan lähinnä vahvistus siitä, että olin kulkenut projektini kanssa oikeaan suuntaan.

Kyseinen projekti on ollut myös pitkä kestoisin mitä minulla on tähän mennessä ollut. Ajoittain on tuntunut siltä etten ole edennyt mihinkään, mutta uskon että tämä kuuluu asiaan. Edellä mainitun Craig Zrazierin projekti alkoi vuonna 1989 alkuperäisten kirjaimien ja kirjan suunnittelusta. Digitaalisen muotonsa vuonna 2012, hän luonnehti projektia sanoin "Some projects take more time than others. This one took about 20 years!".

Lähdeluettelo

Kirjalliset lähteet

1. GERARD UNGER: *While your're reading*, 2007, s.116.
2. AGATHE JACQUILLAT, TOMI VOLLAUSCHEK: *The 3D Type Book*, 2011.
- TIMOTHY DONALDSON: *Shapes for sounds*, 2008.
- MARKUS ITKONEN: *Typografian käsikirja*, 2004.

Digitaaliset lähteet

- BITFONTER, <http://www.fontlab.com/font-editor/bitfonter/>
3. APPLE PIE ABC, Wikipedia, http://en.wikipedia.org/wiki/Apple_Pie_ABC
http://en.wikipedia.org/wiki/Nursery_rhyme
<http://bibliodyssey.blogspot.com/2009/06/grotesque-alphabet.html>
 4. JTARA ASKHAR, <http://taraakshar.com/TaWhat.html>
 - LIVING LETTERS, <http://36pages.com/living-letters-ipad-app/>
 - SASSOON, <http://www.clubtype.co.uk/fonts/sas/sassoonfonts.html>
 5. ANNA MAGOMBE: *Research into Typographic Design for Young People*, BA Design for Graphic Communication 2010, s.28.
 6. ADAPTING AND AMENDING SCHEMES OF WORK: *Year 1, science year primary cd rom*, 2002.
 - MERKKIOPPI, <http://fi.wikipedia.org/wiki/Merkkioppi>,
<http://en.wikipedia.org/wiki/Logograph>
<http://fi.wikipedia.org/wiki/Aakkoset>
 - JUKKA K. KORPELA: *Kirjainten tarinoita*, 2011, www.cs.tut.fi/~jkorpela/kirjaimet/tarinoita.pdf
 - JANE REGISTER DEACLE: *Are Alphabet Books Appropriate For Preschool Children to Use to Learn the Alphabet?* 2002.

Kuvalähteet

1. CLOTILDE, OLYFF: *The 3D Type Book*, 2011.
2. ODED, EZER: *The Typographer s Guide to the Galaxy*, 2009.
3. BRUSSE 6: *Love Injections*, http://www.injectlove.com/files/imagecache/gallery_900/pictures/fridgelove.jpg
4. MADDOX: 2012, http://thebestpageintheuniverse.net/c.cgi?u=vegetarian_test
5. SERIAL CUT: *Zygomatique*, <http://www.serialcut.com/>
6. BITFONTER: <http://www.fontlab.com/font-editor/bitfonter/>
7. VLADIMIR, KONČAR: *Soil Type*, <http://www.koncar.info/portfolio/index.php?diarytype/soil-type/>
8. *A.B.C. of the apple pie*, 1899, http://www.childrenslibrary.org/icdl/LinkToBook?bookid=__abco_00870529&lang=English&ilang=English
9. GIACOMO PAOLINI: *Grotesque Alphabet in Mythological Landscapes*, 1500-luku, The Trustees of the British Museum
10. ULLA VON WENDT: *Peikko Koukeroisen Aapiskirja*, 1945.
11. EDWARD LEAR: *Cockatooca Superba*, Nonsense Books. 1894. <http://www.gutenberg.org>
12. ULLA VON WENDT: *Peikko Koukeroisen Aapiskirja*, 1945.
13. TATIANA AROCHA: *Kids Poster*, http://payload.cargocollective.com/1/0/16968/1750603/002_2_700.jpg
- 14&15. TARA AKSHAR: <http://taraakshar.com/TaDemos.html>
- 16&17. CRAIG FRAZIER: *Living letters*, <http://36pages.com/living-letters-ipad-app/>
- 18&19. FRANK CHOUTEAU BROWN: *Letters and Lettering: A Treatise With 200 Examples*, 1921, The Project Gutenberg EBook.
- 20&21. TIMOTHY DONALDSON: *Shapes for sounds*, 2008.
22. CRISTOPHER BURKE: *Paul Renner: the art of typography*, 1998.

Liitteet

Liitteenä juliste sekä lehtinen, jossa esitellään paremmin kirjaintyyppiä.

Kiitos

Marja Lampainen, Jürgen Sanides, Eero Miettinen, Noora Nylander, Kari Halme,
Katriina Lahtinen, Helena Lehtimäki,
Maria Okkonen, Miira Seppänen, Miska Kuntsi, Piia Kokkarinen, Oona Viskari,
Ilari Laitinen, Kasper Ojala, Elisabeth Vesanto, Aina Viukari, Nikolo Kerimov

Sekä kaikille muille opinnäytetyöhöni osallistuneille.

