



KÄSIALAFONTIT JA TEKSTAAMI- NEN SARJAKUVAN ILMAISUKEI- NONA

Taina Koskinen

Opinnäytetyö
Maaliskuu 2013
Viestinnän koulutusohjelma
Visuaalinen suunnittelu

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma
Visuaalinen suunnittelu

TAINA KOSKINEN:

Käsialafontit ja tekstaaminen sarjakuvan ilmaisukeinona

Opinnäytetyö 30 sivua
Maaliskuu 2013

Tein opinnäytetyötäni varten fontin omasta käsialastani. Fonttiin sisältyvät suomalaiset aakkoset sekä numerot, välimerkit ja tarpeellisiksi katsomani erikoismerkit.

Tietopohjaa varten otin selvää missä suhteessa suomalaisessa sarjakuvassa käytetään käsin tekstaamista, käsialafontteja ja fontteja. Kerron yleisesti fonttien käytöstä sarjakuvassa, ja lopuksi puran auki oman käsialafonttini tekemistä suunnittelusta valmiiseen fonttiin.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Media programme
Visual Design

TAINA KOSKINEN

Hand written fonts and hand lettering in design of comics
Bachelor's thesis 30 pages
March 2013

For my thesis, I created a font based on my own handwriting. The font includes the Finnish alphabet, the numerals, punctuation marks and some special characters I felt are useful.

I made a study on the proportions in which Finnish comic books make use of hand lettering, handwritten fonts and normal fonts. I tell generally about the usage of fonts in comics, and finally describe the process of creating my own handwritten font, from planning to execution.

Key words: comics, font, typography

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	SARJAKUVAN HISTORIAA LYHYESTI	6
3	TEKSTAAMINEN JA FONTIT SUOMALAISESSA SARJAKUVASSA.....	8
4	KÄSIALAFONTIT JA TEKSTAAMINEN SARJAKUVASSA	9
4.1	Käsin tekstaamisen viehätys	9
4.2	Käsialafontit.....	11
4.3	Fontit.....	13
4.4	Versaalit vai gemenat?.....	16
4.5	Ei ole pakko tyytyä yhteen.....	17
4.6	Tekstaus työprosessina	17
5	FONTIN SUUNNITTELU.....	19
5.1	Miksi oma käsialafontti?.....	19
5.2	Valinnat.....	19
5.3	Käsin tekstaaminen pohjana	21
6	FONTIN TEKEMINEN	22
6.1	Käsin paperille	22
6.2	Pangrammin kirjoittaminen	23
6.3	Paperilta tietokoneelle.....	23
6.4	Vektorointi	24
6.5	Fontforge.....	25
7	POHDINTA.....	28
	LÄHTEET.....	29

1 JOHDANTO

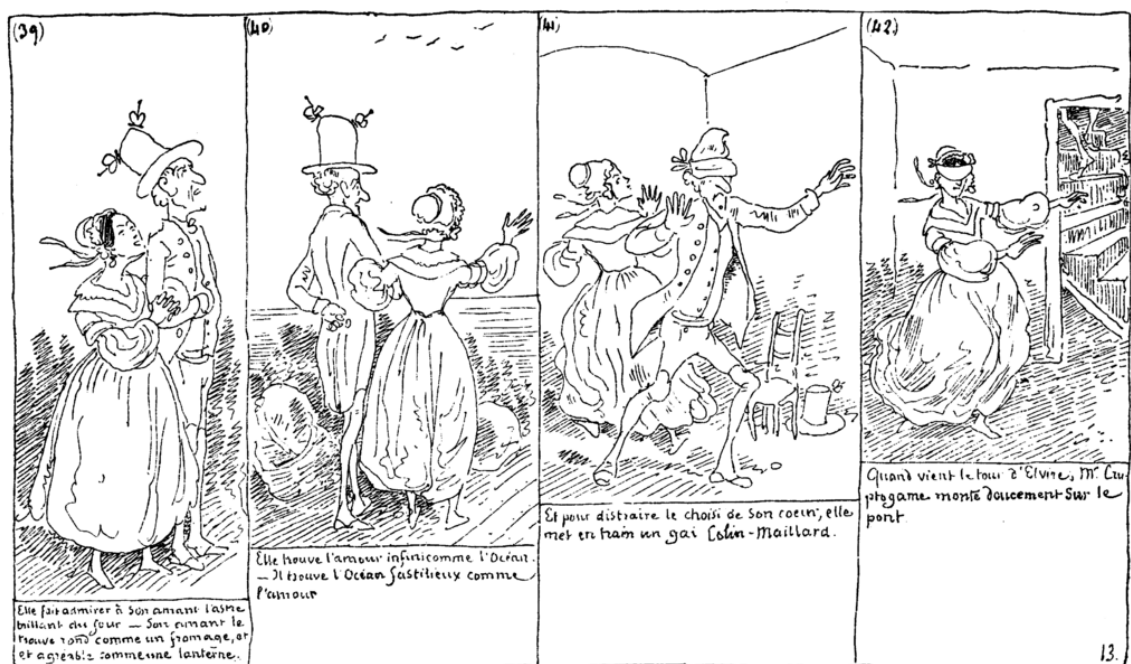
Sarjakuva on itsenäinen taidemuoto, joka yhdistää kuvan ja sanan ja ne yhdessä kertovat meille tarinan. Toki ilman sanojakin tehdään sarjakuvaa, mutta keskityn tässä opinnäytetyössä tekstiin. Tekstauksella on suuri merkitys tarinan välittymisen kannalta, koska sarjakuvassa tekstiä ei lueta erillisenä tekstinä vaan se luetaan kuvan kanssa yhtenä kokonaisuutena. Tekstaus on onnistunut silloin kun lukija ei enää kiinnitä siihen huomiota vaan jopa saattaa kuulla puhekuplien tekstit niiden esittämän hahmon lausumina painoituksineen ja äänensävyineen.

Toteutin opinnäytetyötä varten oman käsialafontin sarjakuvakäyttöön. Tutustuin tekstauksen teoriaan sarjakuvan parissa ja mitä asioita pitää ottaa huomioon kun valitsee tai tekee fonttia sarjakuvaan. Lopuksi kerron oman fonttini tekemisestä ja valinnoista sen parissa.

2 SARJAKUVAN HISTORIAA LYHYESTI

Mistä ja milloin sarjakuva on lähtöisin riippuu siitä, miten sarjakuvan määrittelee. Esimerkiksi Scott McCloudin käyttämässä melko väljässä määritelmässä “rinnakkaisia kuvallisia ja muita ilmaisuja harkitussa järjestyksessä” voidaan laskea jo luolamaalaus-ten sarjalliset elementit eräänlaiseksi sarjakuvailmaisuksi. Samoin egyptiläisten seinämaalaukset ja muut historialliset seinämaalaukset ja vastaavat teokset, joissa kuvat ja mahdollisesti teksti kertovat tarinan kuvasarjan avulla. (McCloud, 2004 s.7-20)

Nykyisen sarjakuvailmaisun juuret ovat jäljitettävissä Euroopassa 1800-luvulle, jolloin sveitsiläinen Rodolphe Töpffer (1799-1846) piirsi satiirisia kuvakertomuksia. Hän yhdisti kuvaa ja tekstiä niin, että ne muodostivat toisistaan riippuvaisen yhdistelmän. Suomeksi Töpfferin teos Koipeliinin linnustus julkaistiin vuonna 1857.



Kuva 1. Rodolphe Töpffer, sivu 13 teoksesta Histoire de Monsieur Cryptogame, 1830. (Wikipedia 2013: Rodolphe Töpffer)

Amerikkalaiset taas pitävät heidän sarjakuvahistoriansa lähtökohtana Richard F. Focaultin (1863-1928) Yellow Kid -sarjakuvaa, jota julkaistiin 1895-1898 kahdessa sanomalehdessä, New York Worldissa ja New York Journalissa.

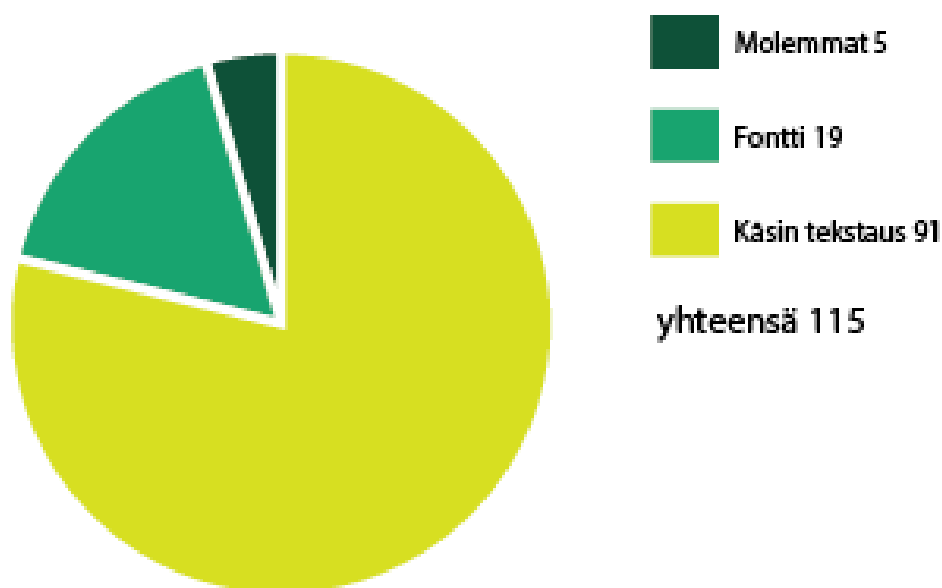


Kuva 2. Richard F. Foucalt, Yellow Kid. (Wikipedia 2013: Richard F. Foucalt)

Alussa teksti sijoitettiin vielä kuvan alle, kuten Töpfferin töissä (kuva 1), mutta 1900-luvun alussa jo alkoivat puhekuplat vakiintua käyttöön.

3 TEKSTAAMINEN JA FONTIT SUOMALAISESSA SARJAKUVASSA

Kävin Tampereen pääkirjasto Metsossa tutkimassa, miten paljon suomalaisessa sarjakuvassa käytetään käsin tekstaamista. Valikoin satunnaisesti hyllyistä suomalaisten tekemiä sarjakuvia. Valituista 115:sta teoksesta 91 oli käsin tekstattu, 19:ssa oli käytetty fonttia, ja niistä kahdeksan näyttivät selkeästi käsialafonteilta. Viidessä oli käytetty molempia, joskin useammassa sarjakuvassa oli lisätty fontilla joitakin pieniä yksityiskoh-
tia, kuten hahmon lukeman lehden otsikot tai taustan kaupan mainoskyltit. Sisällytin niihin viiteen vain ne sarjakuvat , joissa oli käytetty molempia tekstaustapoja sarjakuvan kerronnan kannalta olennaisissa teksteissä. En löytänyt mitään eroa sen suhteen, olivatko julkaisut omakustanteita, pienten kustantamoiden vai isompien kustantamoiden, kaikilta löytyi sekä käsin tekstattuja että fonteilla toteutettuja sarjakuvia. Vanhimmat julkaisuista olivat vuodelta 1993, uusimmat vuodelta 2012. Suurin osa eli 94 sarjakuvista oli kuitenkin julkaistu 2000-luvulla. Julkaisuvuodellakaan ei ollut vaikutusta siihen, oliko sarjakuva tekstattu käsin vai käytetty fonttia. Tämän perusteella näyttääkin, että suomalaisessa sarjakuvassa suositaan vahvasti käsin tekstaamista. Sarjakuvia selatessani etsin samalla esimerkkiä, jossa käsiala tai fontti sopisi erityisen huonosti yhteen piirroksijäljen kanssa. Oli positiivista huomata etteivät sellaiset sarjakuvat päädy julkaisuihin asti mitenkään runsaasti. Internetissä webbisarjakuvien tarjonnan laatu fonttien ja käsialan suhteen on paljon vaihtelevampaa, koska julkaisukynnys ja kustannukset ovat pienemmät.



Kuvio 1. Tekstausten menetelmien jakauma suomalaisessa sarjakuvassa

4 KÄSIALAFONTIT JA TEKSTAAMINEN SARJAKUVASSA

4.1 Käsin tekstaamisen viehätys

“Sen [tekstauksen] pitäisi myös olla osa sarjakuvaa, sulautua sarjakuvan tyyliin.”
(Mari Ahokoivu, Sarjakuvantekijän opas, 2007, s. 79)

Miksi käsin tekstaaminen on sitten niin suosittua? Abel ja Madden perustelevat käsin tekstaamisen asemaa osuvasti sillä, että kun tekstausta tekee sama käsi joka piirtää kuvat, istuvat nämä kaksi saumattomasti toisiinsa. (Abel & Madden, 2008. s.88) Jokaisella on oma persoonallinen tyyliinsä ja tapansa piirtää, joka muodostuu muun muassa yhdistelmästä miten raskaalla kädellä piirtää, ovatko viivat yhtenäisiä, jopa mihin suuntaan ne piirretään ja millä ne ovat piirretty. Lyijykynällä, tussilla, siveltimellä tai terällä saa jokaisella aikaan hieman erilaisia viivoja, jotka eroavat toisistaan paksuudeltaan ja sillä miten viivan paksuus vaihtelee. Kaikki nämä asiat heijastuvat myös tekstaukseen. Käsin tekstaamalla pystyy myös varioimaan tekstin tyyliä ja ominaisuuksia helposti ja nopeasti. Fontin kanssa ilmaisu on sidottu hyvin rajattuun määrään erilaisia leikkauksia ja tehosteita, ja kun niiden ilmaisukeinot loppuvat, on siirryttävä seuraavaan fonttiin, joka on sovitettava edellisen fontin kanssa yhteen.

Jos kuva ja teksti ovat liian eri maailmoista, lukija ei lue niitä enää kokonaisuutena, vaan kuva katsotaan kuvana ja teksti luetaan tekstinä, jolloin lukijan huomio hyppii näiden kahden välillä. (Abel & Madden, 2008, s.88) Sellaista sarjakuvaa on raskasta lukea, ja väärä fonttivalinta voi kokonaan estää lukijaa uppoutumasta tarinaan.



Kuva 3. Tiitu Takalon käsin tekstattua sarjakuvaa. (Takalo, Kehä, 2007)



Kuva 4. Mikrokosmos ja käsin tekstausta. (Janatuinen, Tikkanen ja Nissen, Mikrokosmos, 2005)

4.2 Käsialafontit

Käsialafontti voi olla hyvä kompromissi, jos oma tekstausta ei pysy esimerkiksi rivillä ja luettavana, mutta kirjaimet ovat tunnistettavia. Omalla käsialafontilla tekstauksen tyyli pysyy uskollisena piirtojäljelle ja sen ei pitäisi erottua sarjakuvan visuaalisesta kokonaisuudesta häiritsevästi. McCloud perustelee käsialafontin käyttämistä myös sillä, että silloin satunnaiset käsin tekstatut tehosteet istuvat paremmin tekstin sekaan. (McCloud, 2006, s.156) McCloudin perustelu pätee myös jos käyttää jonkun muun tekemää käsialafonttia sarjakuvan tekstaamiseen, mikäli se sopii yhteen piirtojäljen kanssa. Käsialafontin huonona puolena on että siitäkkin, kuten muista fonteista, voi helposti tulla liian mekaaninen ja jäykkä. (Abel & Madden, 2008, s.89) Lukijana huomioni on toisinaan kiinnittynyt käsin tekstattuihin tehosteisiin negatiivisella tavalla, varsinkin jos on käytetty piirrosjälkeen sopivaa fonttia, ja äänitehosteet ovat haparoivaa tekstausta muuten varmojen viivojen keskellä. Esimerkkinä Tuomas Myllylän Rhenus (kuva 5), jossa on pääosin käytetty fonttia, mutta muutamissa puhekuplissa on käytetty tehokeinona käsin tekstaamista. Lopputulos on töksähtävä, fontti ja käsiala ovat keskenään aivan eri maailmoista, varsinkin kun fontti ei täysin istu piirtotyyliin alun perinkään.



Kuva 5. Rhenuksessa käytetty fonttia ja käsin tekstausta (Myllylä, Rhenus, 2011)



Kuva 6. Fontti, joka muistuttaa käsin tekstaamista musteella. (Nieminen, Keskiviikko, 2012)

4.3 Fontit

Fontti on hyvä vaihtoehto silloin kun tekijän oma käsiala tai taidot eivät sovellu tekstaamiseen ja syystä tai toisesta ulkopuolista tekstiajaja ei käytetä. Tekstien on kuitenkin oltava luettavat, jotta tarinan saa kerrottua. Lukija antaa todennäköisemmin anteeksi vähän piirrostyylistä poikkeavan fontin, jos vain tarina on hyvä ja lukeminen helppoa. Eikä fontti ole automaattisesti huono vaihtoehto, se vain vaatii huolellista valintaa että se sopii sarjakuvan muuhun tyyliin. Esimerkiksi Mattipekka Ratian Nakki ja Tappi sarjakuvan (kuva 7) selkeä fontti istuu hyvin selkään piirtojalkeen.



Kuva 7. Fontti (Ratia, Nakki ja Tappi, 2003)



Kuva 8. Fontti, joka ei istu sarjakuvan muuhun visuaaliseen ilmeeseen (Paasilinna, Lukkarinen, Ronkoteus, 2002)



Kuva 9. Päälle liimatun oloinen fontti- ja puhekuplavalinta. (Mäkilä, Taxi Van Goghin korvaan, 2008)

4.4 Versaalit vai gemenat?

Versaalit eli suuraakkoset, vai gemenat eli pienaakkoset? Tämä valinta on tehtävä, tekstaa sitten käsin, omasta käsialasta tehdyllä fontilla tai muulla fontilla. Sarjakuvan historissa versaaleilla tekstaamisella on pitkä traditio, jonka asema ei kuitenkaan enää ole itsestään selvä. Kummallakin tekstaustavalla on omat hyvät ja huonot puolensa, eikä mikään pakota pysymään edes saman sarjakuvan sisällä yhdessä valinnassa. Esimerkiksi Musta hevonen -sarjakuvassa (kuva 10) päähenkilö Heikki Hevosen puhekuplat ovat versaaleilla, kun taas sarjakuvassa Heikin tekemisiä kommentoivan Sini-linnun puhekuplat ovat gemenoilla.

≡ HUOKAUS ≡
KYLÄPÄ ON PULMIA
KERRAKSEEN...



Kuva 10. Musta hevonen yhdistää versaaleita ja gemenoita. (Samson, Musta hevonen)

Fontin valinnalla pystyy kuvaamaan hahmon persoonaa ja vaikuttamaan siihen, millaisena lukija kuulee hahmon äänen päässään. Heiveröinen ja epävarma fontti luetaan hiljaisena ja epävarmana äänenä. Vastaavasti ISO on äänekkästä, lihavoitu teksti painokasta, ja tiettyjen sanojen lihavoinnilla tai kursivoinnilla voi tuoda tekstiin mukaan jopa äänenpainot.

Yleisesti ottaen versaaleilla kirjoitettua tekstiä on hankalampi lukea, koska suuraakkosissa ei ole tunnistusta nopeuttavia ylä- ja alapidennyksiä kuten pienaakkosissa, ja kirjaimet eivät siksi eroa ulkoasultaan yhtä paljon. (Itkonen, Typografian käsikirja, 2003, s. 62) Suuraakkoset myös vievät enemmän tilaa rivillä, mutta yllättäen niiden käyttöä sarjakuvassa perustellaan sillä, että ne säästävät tilaa. Koska suuraakkosista puuttuvat ylä- ja alapidennökset, rivien väliin voi jättää vähemmän tyhjää tilaa, ja rivit täyttävät puhekuplan tehokkaammin. (McCloud, 2006 s.156)

4.5 Ei ole pakko tyytyä yhteen

Sarjakuvassa on suuri merkitys sillä millaisia valintoja tekee fonttien ja tekstaamisen kanssa. Pelkällä tekstin visuaalisella ilmeellä pystyy jo tuomaan hahmosta esille ominaisuuksia ja tunnetiloja, johon ei teksti tai kuva yksinään pystyisi. Se on mahdollisuus, jota voi myös hyödyntää tietoisesti. Kaikkien hahmojen puhekuplien ja sarjakuvan muiden tekstien ei ole pakko olla toteutettuna yhdellä ainoalla fontilla tai juuri tietyn kokoisena ja muotoisena käsin kirjoitettuna tekstinä, vaan erilaisia tapoja voi yhdistellä ja antaa jokaiselle hahmolle oman persoonallisen ”äänen”, jonka lukija voi kuulla mielessään lukiessaan. Rönsyilevän runoilijasielun repliikit saavat uuden ulottuvuuden käsin kirjoitetusta kaunosta kun taas lakimiehen suuhun voi sopia jäykkä ja virallinen fontti. Auktoriteetit voivat puhua versaalein ehdottomasti ja lopullisesti gemena-kansalaisten edessä.

4.6 Tekstaus työprosessina

Tekstaus on otettava huomioon jo sarjakuvaa luonnosteltaessa ja sille on jätettävä tilaa. Puhekuplien sijoitteluun kannattaa kiinnittää erityistä huomiota jotta lukija lukisi ne tarinan kannalta oikeassa järjestyksessä. Tekstit luetaan samassa järjestyksessä kuin ruudutkin ja länsimaisessa kulttuurissa totuttu lukusuunta on vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas. Toinen tärkeä asia on huomioida missä koossa valmis sarjakuva tulee luettavaksi. Usein sivut piirretään isommiksi kuin julkaisukoko on, jolloin tekstienkin tulee olla isommat jotta ne olisivat luettavissa kun ne pienennetään.

Kun tekstille on varattu tila tai hahmoteltu esimerkiksi puhekuplien paikat jo valmiiksi, sen jälkeen onkin monta eri tapaa viimeistellä tekstaus. Käsin tekstatessa voi valita piirtääkö puhekuplat ja tekstaa tekstit ennen vai jälkeen piirrosten, tekeekö ne kenties samaa tahtia kuin piirtää sivua, yhden sivun kerrallaan vai useamman sivun kerrallaan. Jotkut myös leikkaavat paperista erilliset puhekuplat, joihin tekstaavat tekstin ja liimaaivat ne sivun päälle. Se mahdollistaa myös fontin käyttämisen, tekstejä ja puhekuplia voi sen jälkeen muokata vielä käsin paremmin sarjakuvan ilmeeseen istuviksi. Tai voi olla vanhanaikainen ja käyttää kirjoituskonetta.

Jos tekstaa sarjakuvan digitaalisesti, pitää etukäteen tietää piirtääkö puhekuplat vai lisääkö ne vasta kuvankäsittelyohjelmassa erillisinä elementteinä muun piirroksen päälle. Vaikka puhekuplat lisäisi jälkikäteen, niiden sijoittelu on hyvä pitää mielessä sisältöä piirtäessä jotta sommittelusta ei tulisi liian ahdasta ja kaikki haluttu teksti myös varmasti mahtuu sivulle tai sille varattuun ruutuun. Digitaalisesti tekstausta on yleensä loppupään työvaihe, varsinkin jos sarjakuvat muuten on piirretty käsin ja vain teksti lisätään kuvankäsittelyohjelmassa. Fonttia valitessa kannattaa varmistaa että siihen sisältyvät kaikki merkit, joita tulee tarvitsemaan. Kaikista fonteista ei löydy suomessa käytettyjä ä:ttä ja ö:tä.

5 FONTIN SUUNNITTELU

5.1 Miksi oma käsialafontti?

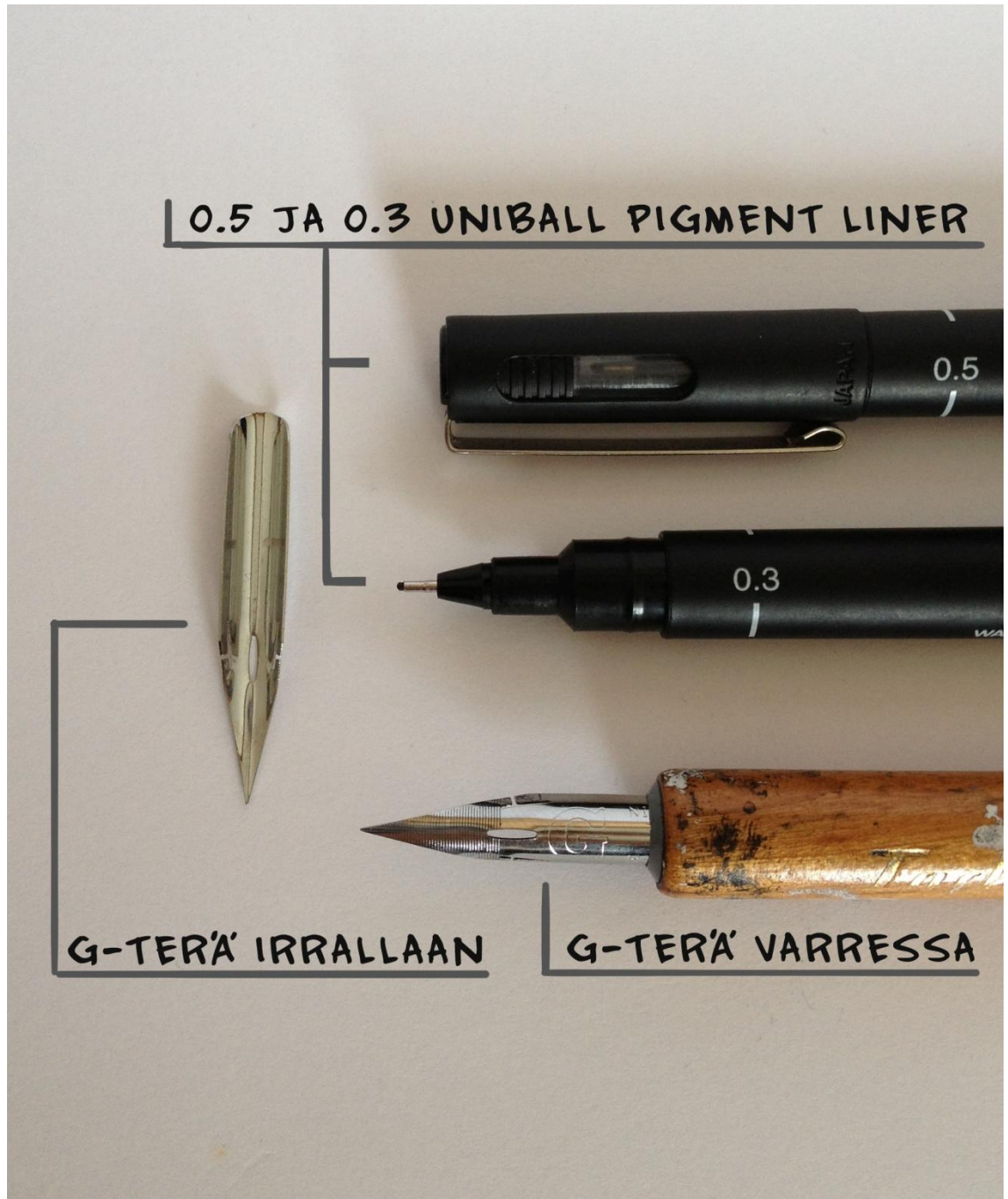
Omassa sarjakuvailmaisussani oman tekstauksen käyttäminen oli itsestään selvää alusta asti. Haluan että sarjakuva on tekstejä myöten minun näköiseni. Valmiin fontin käyttäminen olisi tuntunut siltä, kuin joku vieras puhuisi minun kirjoittamiani sanoja; vähän väärä painotus, vähän väärä muotoilu. Käsin tekstaaminen on ollut minulle tehokkaampi työskentelytapa, koska olen piirtänyt lähes kaikki sarjakuvat perinteisin menetelmin musteella ja terällä, tekstaten puhekuplat ja muut tekstit suoraan originaaleihin. Se ei vaadi tietokoneella jälkikäteen muokkaamista, lukuunottamatta mahdollisia virheiden korjauksia. Käsin tekstaamisen saa myös hyvin sarjoitettua muun tekemisen lomaan. Kun yhden sivun piirtojalkei kuivaa, tekstaan sillä välin edellisen sivun puhekuplat tai toisinpäin.

Käsialafontti on pitkään ollut houkutteleva ajatus, ihan käytännön syistä. Tähän mennessä olen tehnyt sarjakuvaa painetussa muodossa lähinnä vain suomeksi, mutta tulevaisuuden suunnitelmissa olisi laajentaa yleisöä internetin välityksellä. Se vaatii sarjakuvan kääntämistä englanniksi. En haluaisi tekstata käännöksiä uudestaan käsin koska se on liian työlästä, teki sen sitten käsin paperille tai piirtopöydän avulla kuvankäsittelyohjelmassa. Vierias fontti vieroksuttaa jo ajatuksena, sillä oma piirtojalkei ei ole tähän mennessä istunut vielä minkään fontin kanssa kovin saumattomasti yhteen. Kokeilujen lopputulos on aina ollut päälle liimatun oloinen. Käsialafontti sopisi paremmin töihini.

5.2 Valinnat

Lähtökohtana oli tuottaa sarjakuvaan sopiva omaan käsialaan perustuva fontti välineenä musta Uniballin 0.5 Pigment liner tussi (kuva 11). Halusin fonttiini vain versaalikirjaimet, numerot, välimerkit ja erikoismerkit, joita käytän. Koen käsialani helpommin luettavaksi versaaileilla kirjoitettuna, gemenoilla käsialani on hieman epätasaista ja hyppelehtivää. Versaaileilla kirjoitettu teksti on vakiintunut omassa käytössäni tekstauskäsialaksi, joka on selkeää ja tasaista, ja jota käytän kun tarvitsen helposti luettavaa teks-

tiä. Kyse on siis puhtaasti tottumuksesta, olisin yhtä hyvin voinut hioa pienistä aakosistakin selkeämmän, yhtenäisen version.



Kuva 11. Tekstaamiseen käyttämäni välineet.

5.3 Käsien tekstaaminen pohjana

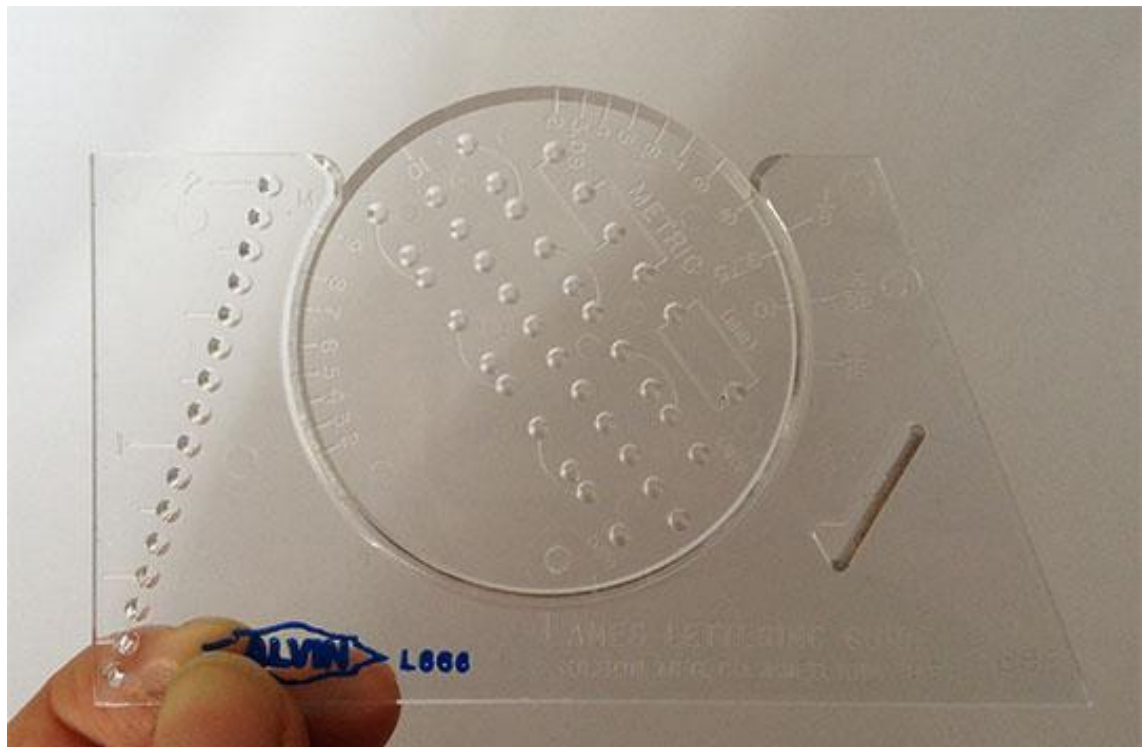
Jos tekstaan sarjakuvan puhekuplat käsin, käytän siihen yleensä G-terää (kuva 11). En ole vielä löytänyt mustaa tussia, jolla saisin aikaiseksi miellyttävän näköisiä ja sopivan paksuja puolen senttimetrin korkuisia kirjaimia, ja pidettyä tekstin tasalaatuisena. Toinen pienempi ongelma on, että tussin pigmentin täytyisi olla todella mustaa, ettei se harmaasävyinä skannatessa jäisi vahvemman musteviivan varjoon. Sävyerot ovat pieniä, mutta erottuvia jos piirtää vierekkäin viivan musteella ja viivan tussilla. Tussin jälki on usein aavistuksen hailakampaa. G-terällä saan aikaiseksi sopivan paksua viivaa, ja laiskan plussana on se, ettei tarvitse välillä vaihtaa piirtovälinettä ja otetta. Miinuksena on se, että kirjaimet ovat vähän huojuvampia kuin tussilla tekstatessa, ja niihin jää helposti kirjainten pitkien osien kärkiin ohuempia “häntiä” terän joustamisen takia.

Piirrän yleensä sarjakuvasivujen originaalit A4-kokoon lopullisen koon ollessa A5, jotta tekstienkin pitää olla isommat että niiden luettavuus säilyy pienemmällä sivulla, mutta ei liian isot, etteivät puhekuplat vie liikaa tilaa ja huomiota. Noin puoli senttiä toimii minun käsialallani originaaleissa. Aikoinaan olen sen valinnut sillä perusteella, että haluan tekstien olevan helposti luettavia. Leipätekstissä hyvä pistekoko on yleensä 9-12 pistettä (Itkonen, typografian käsikirja, 2003, s. 69), jolloin aika karkeasti yleistäen ja fontista riippuen kirjaimen x-korkeus on noin 2-4 millimetriä. Kun pienennän originaalit, jää tekstien korkeudeksi noin 2-3 millia.

6 FONTIN TEKEMINEN

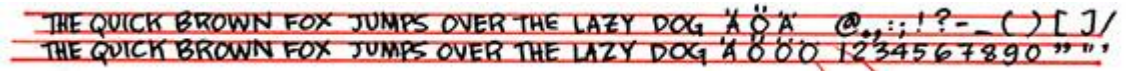
6.1 Käsien paperille

Halusin varmistua että kirjaimet pysyisivät piirtäessä suunnilleen samankorkuisina ja siihen käytin apuna Ames Lettering Guidea (kuva 12). Se on läpinäkyvää muovia oleva viivoitin, joka on tarkoitettu apuvälineeksi käsin tekstaamiseen. Siinä on valmiita mittoja riveille sekä tuumina että millimetreinä. Tein Ames lettering guide –työkalun avulla punaisella tussilla tasaiset rivit tekstille. Punaiset rivit eivät sekoitu mustiin kirjaimiin, ja punainen on helposti muokattavissa pois kuvankäsittelyohjelmassa tai jo kirjaimia skannatessa, kuten jälkikäteen tulini tajuamaan. Rivin korkeudeksi valikoitui muutaman kokeilun jälkeen 3 millimetriä 0.5 paksulla mustalla tussilla. Omalle käsialalle 3 mm rivikorkeus tuntui luontevimmalta, eikä kirjainten korkeuden pitäminen tasaisena vaatinut ylimääräistä huomiota kirjoittaessani. Lisäksi etuna on, että teksti tulee sarjakuviin suunnilleen sen korkuisena, joten pystyin suoraan arvioimaan sen luettavuutta tarvitsematta arvailla miten skaalaaminen kumpaankaan suuntaan vaikuttaisi kirjainten tunnistettavuuteen.



Kuva 12. Ames lettering guide –työkalu.

6.2 Pangrammin kirjoittaminen



Kuva 13. Pangrammi ja muut merkit apuviivoineen mustalla 0.5 tussilla kirjoitettuna.

Päädyin käyttämään englanninkielistä pangrammia eli lausetta joka sisältää kaikki englannin kielessä käytettävät kirjaimet: “the quick brown fox jumps over the lazy dog”. Suomalaisia vastaavia on tarjolla, mutta tämä oli ainoa, jonka muistin ulkoa. Lauseen kirjoittaminen tuntui järkevämältä kuin täyttää esimerkiksi lappu, jossa jokaisella kirjaimella on oma ruutunsa. Lauseessa kirjaimet ovat suhteessa toisiinsa, niiden korkeus ja leveys pysyvät todennäköisemmin yhtenäisempänä ja kirjaimia kirjoitetaan osana kokonaisuutta, ei erillisinä merkkeinä. Kun kyseessä on käsialafontti, pidin tärkeämpänä sitä, että kirjaimet muistuttaisivat omaa kirjoitettua käsialaani kuin sitä, että jokainen yksittäinen kirjain olisi hiottu esteettisesti mahdollisimman miellyttäväksi ja tasapainoiseksi, mihin voisin helposti sortua jos tarkastelisin kirjaimia toisistaan erillään niitä piirtäessäni. Sen verran kuitenkin annoin periksi että kirjoitin pangrammin kahteen kertaan, ja valitsin niiden väliltä jokaisesta kirjaimesta parhaiten käsialaani edustavan kirjaimen. Kaksi kertaa sen takia, että jos ensimmäisellä kerralla jokin kirjaimista epäonnistuu, voin toisella kerralla kiinnittää siihen enemmän huomiota ja kirjoittaa sen huolellisemmin. Useammat toistot taas olisivat olleet liiallista hiomista, ja valinta kirjainten välillä olisi vaikeutunut.

6.3 Paperilta tietokoneelle

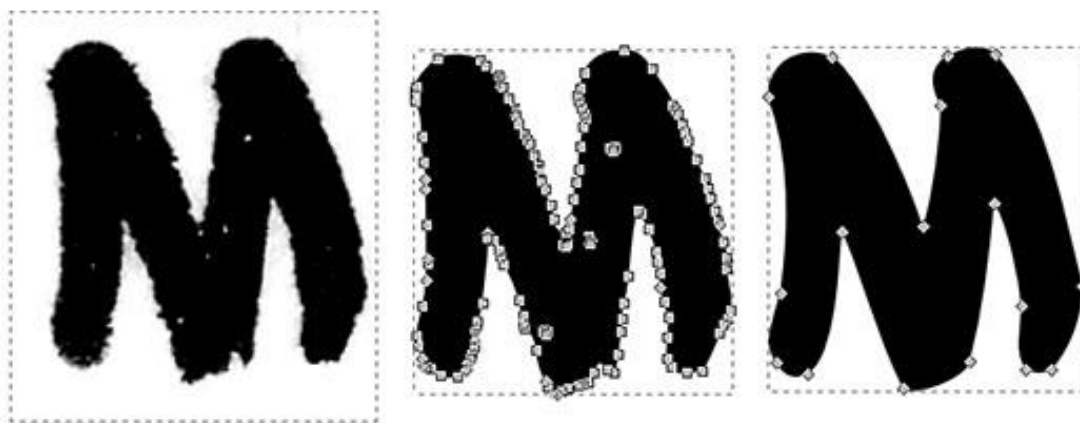
Kirjaimet on skannattu suoraan Aboden Photoshoppiin resoluutiolla 1200 dpi, ensimmäiset väreissä ajatusvirheen takia ja loput suoraan mustavalkoisina, jolloin ne eivät tarvitseet paljoa siistimistä. Värillisinä skannatessa jouduin ensin poistamaan punaisen värikanavan, jotta saisin punaiset apuviivat hävitettyä kuvasta. Apuviivojen hävittäminen jälkeen muunsin kuvan harmaasävyihin ja säädin värisäädöillä kuva mahdollisimman mustavalkoiseksi niin, että tausta olisi mahdollisimman tasaisen valkea ja kirjaimet tasaisen mustia. Valikoin kirjaimet, rajasin ne yksittäin ja tallensin erillisinä tiedostoina. Yksittäisiä kirjaimia on helpompi käsitellä vektoroidessa ja viimeistään vektoroinnin

jälkeen ne pitäisi kuitenkin tallentaa jokainen omana tiedostonaan, joten oli helpompaa erotella ne jo heti alussa.

6.4 Vektorointi

Vektoroimiseen käytin Inkscape –ohjelmaa, joka on vapaaseen lähdekoodiin perustuva vektorigrafiikkaohjelma. Syynä Inkscapen valintaan oli ohjaajan ohjeistus että sen tuottamat tiedostot toimivat paremmin itse fontin rakentamiseen tarkoitettun FontForge –ohjelman kanssa.

Vektoroin kirjaimet trace bitmap -toiminnon avulla kahdella värillä, jotta mahdollisesti jäljelle jääneet värit eivät toisi siihen turhia polkuja tai alueita. Sen jälkeen käytin vielä useimpiin kirjaimiin simplify-toimintoa, mikä tiputti ankkuripisteiden määrän järkevälle tasolle (kuva 14). Kirjaimet olisivat muuten olleet täynnä ankkuripisteitä, ja niiden poistaminen yksitellen olisi ollut työlästä ja aikaa vievää. Viimeisen säädön tein käsin. Poistin turhia ankkuripisteitä tai lisäsin niitä varsinkin kulmiin, jos ohjelma oli laskenut ne kaariksi mutta itse tahdoin selkeän kulman. Yritin päästä mahdollisimman vähään ankkuripisteiden määrään niin, että kirjaimissa olisi vain muodon kannalta olennainen tieto, pitäen samalla kuitenkin tussille ominaisen viivan paksuuden elämisen kulmineen. Paperista tullutta tekstuuria en halunnut kirjaimissa säilyttää. Tekstuurin toistuminen tekee fontista helposti konemaisen kun sama tekstuuri toistuu samoissa kirjaimissa aina samassa kohdassa.



Kuva 14. M-kirjaimen vektorointi. Vasemmalla bittikarttakuva, keskimmäisenä kirjain ”Trace bitmap”-toiminnon jälkeen Inkscapessa ja viimeisenä viimeistelty kirjain.

6.5 Fontforge

Fontin kokosin FontForgessa, joka on fonttien tekemiseen suunniteltu ohjelma. Vektoroin jälkeen toin kirjaimet yksi kerrallaan Fontforseen ja säädin niiden koon ja välistyksen siellä. Välistyksen tein hyvin pitkälle silmämääräisesti, en halunnut siitä liian konemaista ja tasaista. Aluksi säädin jokaiselle kirjaimelle saman oikean ja vasemman välin, kuten esimerkiksi Leslie Cabargan (2004) kirjoittamassa fonttien tekemistä käsittelevässä osiossa neuvotaan, mutta sen jälkeen testasin eri sanoilla ja kirjainpareilla mitkä kirjaimet vaativat pienemmän välin. Osaa kirjaimista piti erikseen vielä nostaa tai laskea etteivät ne hyppää esille liiaksi muiden kirjainten seasta. T-kirjainta oli pakko jopa lyhentää, se muuten nousi muita ylemmäs tai alemmas häiritsevästi. Hankalinta oli yrittää pitää mielessä missä koossa tulen käyttämään fonttiani. Jos välistän sen liian isossa koossa juuri sopivaksi, muuttuu teksti pienemmässä koossa liian tiheäksi. Valmiin fontin tallensin Truetype-muotoon. Nimeksi fontille jäi työvaiheessa syntynyt Myrnifont, joka on yhdistelmä taiteilijanimestäni Myrntaista väännetyistä lempinimestä ja fontti-sanasta. Käytännöllinen ja kuvaava nimi, en kokenut sen tarvitsevan mitään hienompaa tai nokkelampaa varsinkin kun se on tulossa vain omaan käyttööni.

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

Kuva 15. Valmiilla käsialafontilla kirjoitettu pangrammi.

ABCDEFGHIJKLMNOP
 QRSTUVWXYZÅÄÖ
 1234567890
 .,:;-_+=!?"'@*#%&/
 ()[]{}+<>€£\$%

Kuva 16. Fontin kaikki merkit.



KÄSIN TEKSTAUS MUSTEELLA JA
G-TERÄLLÄ



MYRNISFONT LISÄTTY
KUVANKÄSITTELYOHJELMASSA

Kuva 17. Vertailu käsin tekstaamisesta ja fontista.

7 POHDINTA

Oman fontin tekeminen on ollut hyvin mielenkiintoinen projekti, johon en välttämättä olisi tullut lähteneeksi ilman tätä opinnäytetyötä. Typografia on aina ollut heikoimpia osaamisalueitani ja olenkin pysytellyt turvallisessa käsin tekstaamisen maailmassa, jossa on riittänyt kun tietää hyvän tekstauksen perusteet ja saa tuotettua luettavuudeltaan selkeää tekstiä. Vieläkään en voi sanoa että tietäisin tarpeeksi miten hyvä käsialafontti tehdään, mutta tiedän miten tehdä käytettävä käsialafontti. Oma tietämys sarjakuvailmaisun teoriasta on kasvanut matkan varrella, on hyvä saada tekemisen tueksi tietopohjaa.

Myrnisfonttiin olen, vähän yllättäen, tyytyväinen. Tajusin vasta lopullisen fontin nähdessäni että olin alitajuisesti aina ajatellut että oma käsiala sopisi huonosti fontin pohjaksi tai että siitä tulisi hyvin jäykkä fontti. Tätä fonttia voin ja varmasti tulenkin käyttämään tulevaisuuden sarjakuvissani kun ne digitaalista tekstaamista tarvitsevat. Hiomista fontti tulee vielä vaatimaan kun käytön yhteydessä huomaan minkä kirjaimien välistys vaatii säätämistä, mutta nyt tiedän miten se tehdään. Fontti on vähän paksumpi kuin mitä g-terällä tuottamani tekstausta tai viivat esimerkkikuvassa (kuva 17), mutta en koe sitä häiritseväksi.

LÄHTEET

Abel, J. & Madden, M. 2008. Drawing Words & Writing Pictures. New York: Roaring Book Press

Ahokoivu, M. 2007. Helsinki: BTJ Finland Oy

Cabarga, L. 2004. Logo, Font & Lettering Bible. Ohio: F&W Publications.

Itkonen, M. 2003. Typografian käsikirja. Helsinki: RPS-yhtiöt.

McCloud, S. 1994. Sarjakuva - näkymätön taide. (Understanding comics - the invincible art.) Helsinki: Good Fellows (Painatuskeskus).

McCloud, S. 2006. Making comics : storytelling secrets of comics, manga and graphic novels. New York : HarperCollins, cop. 2006

Comic Art & Graffix Gallery. Luettu 18.3.2013 <http://www.comic-art.com/history/history1.htm>

Comics. Wikipedia. Luettu 18.3.2013 <http://en.wikipedia.org/wiki/Comics>

Janatuinen, J., Tikkanen, M. & Nissen, H. 2005. Mikrokosmos. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi

Myllylä, T. 2011. Rhenus. Sastamala: Musta Ritari

Nieminen, E. 2012. Keskiviikko. Kangasala: Kustannusosakeyhtiö Kumiorava

Ratia, M. 2003. Nakki ja Tappi. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Nemo

Takalo, T. 2007. Kehä. Tampere: Suuri Kurpitsa

Samson, Musta Hevonen, luettu 18.3.2013

<http://mustaheppa.sarjakuvablogit.com/2013/03/14/ongelmia-ongelmia/>

Paasilinna, A. & Lukkarinen, H. 2002. Ronkoteus. Porvoo: WS Bookwell Oy

Mäkilä J. 2008. Taxi Van Goghin korvaan. Vammala: Kustannus Itikka