



Vili Pohjonen

Sarjakuvan digitaalinen tekstiladonta

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

18.4.2023

Tiivistelmä

Tekijä(t):	Vili Pohjonen
Otsikko:	Sarjakuvan digitaalinen tekstiladonta
Sivumäärä:	48 sivua
Aika:	18.4.2023
Tutkinto:	Medianomi (AMK)
Tutkinto-ohjelma:	Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto:	Visuaalisen viestinnän muotoilu
Ohjaaja(t):	Lehtori Kai Talonpoika

Tämä opinnäytetyö käsittelee sarjakuvan digitaalisen tekstiladonnan menetelmiä ja lainalaisuuksia. Työssä pyritään kartoittamaan, millaisia haasteita nykypäivän sarjakuvan digitaalisella tekstilatojalla on ratkottavanaan ja millaisia työkaluja ja perusperiaatteita niiden ratkaisemiseen löytyy. Keskeisinä tutkimuskysymyksinä on, miten ja millä perustein suunnittelija voi löytää sarjakuvateoksen tai -kohtauksen tyyliä ja sävyä parhaiten palvelevat typografiset ratkaisut. Työn tavoitteena oli selvittää mahdollisimman monissa sarjakuvayhteyksissä käytettävissä olevia perusperiaatteita.

Työn pääpaino on kirjallisuuskatsaustyyppisessä teoriaosuudessa, joka on jaettu kolmeen osaan. Ensimmäisessä käsitellään, miten perinteinen käsintehty sarjakuvatekstaus on vaikuttanut ja vaikuttaa digitaaliseen tekstiladontaan. Toinen osa keskittyy kirjaintyyppien valintaan ja yhdistelemiseen liittyviin seikkoihin. Siinä tarkastellaan sarjakuvien tarpeita erilaisille kirjaintyypeille ja pohditaan niiden mukanaan tuomia merkityksiä ja vivahteita. Kolmannessa osassa tutustutaan itse tekstiladontaan eli tekstin sarjakuvaan asetteluun ja muotoiluun. Siinä keskeisenä teemana on negatiivisen tilan hallinta ja sen suhde visuaaliseen miellyttävyyteen ja lukemiseen.

Teososuudessa käsitellään opinnäytetyön puitteissa sarjakuvakäyttöön suunniteltua dialogikirjaintyyppiä tekstiladonnan näkökulmasta. Lisäksi pohditaan opitun perusteella, millaisiin sarjakuvayhteyksiin se soveltuu ja millaisilla jatkokehitystoimenpiteillä sitä pystyisi viemään eteenpäin.

Työssä käy ilmi, että sarjakuvakirjaintyyppien valinnassa tulee ottaa huomioon niin varsinaisen piirrosjäljen kuin puhekuplien ominaisuudet. Huomattiin, että kirjaintyyppien tai sen leikkauksen vaihtumisella voidaan vaikuttaa äänen sävyjen viestimisen lisäksi teoksen jännitteen ja rytmityksen rakentamiseen. Työssä luodaan yhteys visuaalisen miellyttävyyden ja negatiivisen tilan hallinnan välille ja väitetään niiden olevan toisistaan erottamattomia tekijöitä, jotka yhdessä tukevat katkeamatonta lukukokemusta. Teososan lopputuloksena on laajentunut ymmärrys sarjakuvakirjaintyyppien suunnittelun haasteista ja sen onnistumisen edellyttävistä jatkokehitystarpeista.

Avainsanat: graafinen suunnittelu, sarjakuva, ladonta, typografia

Tämän opinnäytetyön alkuperä on tarkastettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

Abstract

Author(s): Vili Pohjonen
Title: Digital Comic Book Lettering
Number of Pages: 48 pages
Date: 18 April 2023

Degree: Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme: Media
Specialisation option: Visual Communications
Instructor(s): Kai Talonpoika, Senior Lecturer

In this thesis the aim was to map out what types of problems modern-day digital comic book letterers need to solve and what tools and basic principles they can use to aid with this task. The main research problem was to find out how letterers could find the typographic solutions that best serve the style, tone, and atmosphere of the comic or scene they are working on. The aim was to discover universal principles that could be of use in as many types of comics as possible.

The main focus of the thesis is on a literature review based theory section that is divided into three parts. The first one examines how traditional hand-lettering has affected and still affects its digital counterpart today. The second segment is about choosing and combining different typefaces and their meanings and nuances. The third part is about typesetting, i.e., the actual process of placing and shaping text into the confines of the comic itself. A central theme in this part is negative space and its relation to visual integrity and reading.

The functional section focuses on examining a comic book dialogue typeface designed as part of this study from a lettering perspective. The aim was to discover the legitimacy of the typeface and how well it suits its intended usage, if at all. Additionally, the need for future revisions was considered and accounted for.

It was discovered that when choosing comic book dialogue typefaces, one must consider both the linework of the drawings and the features of the text balloons themselves. It became apparent that the timing of switching typefaces and their weights can not only strengthen the intended message but also help in building the tension and pacing of a scene. A connection is formed between visual integrity and the proper handling of negative space. The thesis suggests these two are inseparable factors that both contribute to an unbroken reading experience. The challenges of designing a comic book dialogue typeface are also acknowledged.

Keywords: graphic design, comics, lettering, typography

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Digitaalisten sarjakuvakirjaintyyppien valinta ja yhdistely	3
2.1	Käsintehtyyn sarjakuvatekstauksen perintö	3
2.2	Dialogikirjaintyyppien valinta	6
2.2.1	Tekniset rajoitteet	6
2.2.2	Tyyli, sävy ja suhde ympäröivään kuvaan	7
2.2.3	Sarjakuvalle epätyypillisten kirjaintyyppien käyttö	10
2.3	Kirjaintyyppien yhdistely	12
2.3.1	Koheesio	13
2.3.2	Äänen korostaminen	15
2.3.3	Aikakäsitys	19
3	Tekstiladonta	21
3.1	Tekstin tekniset ominaisuudet	22
3.2	Puhekupla	23
3.2.1	Puhekuplan luonne	23
3.2.2	Negatiivisen tilan rooli lukemisessa	25
4	Rocket Punch -kirjaintyyppien suunnittelu ja jälkipyykki	34
4.1	Kirjaintyyppien suunnittelu	34
4.2	Sarjakuvaan soveltuvuus	38
4.3	Jatkokehitystarpeet	42
5	Lopuksi	43
	Lähteet	46

1 Johdanto

Toimialana sarjakuvien digitaalinen tekstiladonta on graafisen suunnittelun maailmassa nähdäkseni jokseenkin vähemmän tunnettu. Viime vuosien myyntidata kuitenkin osoittaa, että sarjakuvien myynti on esimerkiksi Yhdysvalloissa merkittävästi noussut (Hibbs 2021). Voi siis olla, että etenkin kansainvälisillä markkinoilla saattaa tulevaisuudessa olla entistä enemmän tarvetta osaaville tekstinlatojille. Nähdäkseni silloin olisi mielekästä, että aiheesta myös keskusteltaisiin ja jaettaisiin tietoa enemmän. Olen lukenut sarjakuvia pienestä pitäen, mutta tekstiladontaan olen alkanut kiinnittää huomiota vasta viime vuosina. Osaltaan tähän on taatusti syynä opintojeni kautta kerryttämäni typografiatietämys, mutta olen viime vuosina myös huomannut tekstiladontaa työkseen tekevien aktivoituneen keskustelemaan aiheesta esimerkiksi sosiaalisessa mediassa aikaisempaa avoimemmin. Koen aiheen kiinnostavaksi ja hyödylliseksi myös siinä mielessä, että tämänkaltainen kuvan ja tekstin yhteen sovittaminen tiivistää itseensä paljon hyviä graafisen suunnittelun peruseräitä. Siihen tutustuminen voi siis osoittautua antoisaksi, vaikkei sarjakuvan tekstiladonta itsessään niin inspiroisikaan.

Aiheelle englanninkielisissä yhteyksissä vakiintuneille termeille *typesetting* ja *lettering* ei tietääkseni tässä kontekstissa ole vakiintuneita suomenkielisiä vastineita, joten käytän käsitettä sarjakuvan tekstiladonta kattoterminä kuvaamaan koko *lettering*-prosessia typografisista valinnoista tekstin asetteluun. Vastavasti sarjakuvatekstauksesta tai käsin tekstauksesta puhuttaessa viitataan nimenomaan perinteiseen käsityönä ladottuun sarjakuvatekstiin.

Koska sarjakuvan julkaisukenttä on kovin moninainen, en tule ottamaan erityisesti kantaa eri julkaisijatahojen vakiintuneisiin käytäntöihin. Eri kielialueilla ja markkinoilla on omanlaiset taipumuksensa. Esimerkiksi Euroopassa käsintehty sarjakuvatekstaus tuntuu olevan suosittua myös pidemmissä, tarinavetoisissa sarjakuvissa. Amerikkalaisissa sarjakuvissa taas tekstinlatojat muotoilevat ladonnan yhteydessä myös puhekuplat, mutta tässä opinnäytetyössäni oletan, että kaikki kuvalliset elementit ovat kiinteä osa sarjakuvan varsinaista

piirrosjälkeä. Pyrin lähestymään aihetta mahdollisimman universaalisti sarjakuvantekemisen prosessin näkökulmasta. Siksi käsittelen puhekuplien muotoilua asiana, johon tekstinlatojan on sopeuduttava, enkä asiana, johon hän voi vaikuttaa. Osaltaan tästä syystä opinnäytetyön kuvaesimerkeistä iso osa on käänno- sekä verkkosarjakuvista peräisin. Esimerkit ovat pääosin myös isompia tarinakokonaisuuksia sisältävistä sarjakuvista, sillä käsin tekstaaminen on esimerkiksi lyhyissä strippisarjakuvissa edelleen suosittua. Opinnäytetyössä käsitellyt asiat ovat tosin sovellettavissa yhtä lailla myös sellaisiin sarjakuvateoksiin.

Opinnäytetyö keskittyy yksinomaan puhekuplatekstien ladontaan. Käsittelyn ulkopuolelle jäävät siis esimerkiksi ääniefektit, sillä koen, että ne ovat luonteeltaan lähempänä silkkää kuvallista ilmaisua ja usein täysin kiinteä osa piirrosta ja kuvasommittelua. Opinnäytetyössä ei myöskään sukelta ohjelmistojen teknisyksiin tai oteta varsinaisesti kantaa alan työkaluihin, vaan tarkoituksena on käsitellä aihetta enemmänkin periaatetasolla. Olen rajannut pois myös muut sarjakuvan tarinankerronnalliset menetelmät (kuten ruutusommittelu, katseenkuljetus tai perspektiivi) ja sivuan niitä vain silloin, jos se on olennaista tekstiladonnan kannalta.

Työn toteutustapa on kirjallisuuskatsaustyypinen, mutta tulen kartoittamaan aihetta myös alan ammattilaisten avoimesti jakamien neuvojen ja ohjeiden kautta. Opinnäytetyö keskittyy digitaalisiin menetelmiin, mutta työn alussa sivutaan myös käsintehtyä sarjakuvatekstausta ja sen suhdetta moderniin digitaaliseen sarjakuvaladontaan.

Teososassa käsittelen itse suunnittelemaani *Rocket Punch* -sarjakuvakirjaintyyppiä ja pohdin sen soveltuvuutta sarjakuvaan, sekä millaisia jatkokehitystarpeita sillä on. Kirjaintyyppin kehitys jatkuu vielä pitkälle opinnäyteprosessin jälkeenkin, eli se ei siis valmistu tämän työn puitteissa. Koska opinnäytetyöni käsittelee tekstiladontaa eikä kirjaintyyppien suunnittelua, on teososakin kirjoitettu enemmän tekstiladonnan näkökulmaa painottaen.

2 Digitaalisten sarjakuvakirjaintyyppien valinta ja yhdistely

2.1 Käsintehdyn sarjakuvatekstauksen perintö

Nykyajan sarjakuvantekijällä on kirjaintyyppiä valitessaan edessään ennennäkemätön määrä vaihtoehtoja. Vapaasti käytettäviä ilmaisfontteja on saatavilla valtavissa määrin, muun muassa Google Fontsin kaltaisista palveluista. Vaikka digitaaliset tekstiladonnan menetelmät teknisesti mahdollistaisivat minkä tahansa kaltaisen kirjaintyyppin käyttämisen, on sarjakuvassa ehtinyt ajan saatossa vakiintua tietynlaiset toimintanormit kirjainmuotojen suhteen. Nämä hyväksi todetut normit kaventavat realistisesti käytettävissä olevien kirjaintyyppien määrää reilusti pienemmäksi.

Sarjakuvatypografian historia käsin tekstauksesta digitaaliseen ladontaan on kaikkea muuta kuin lineaarinen. Koska sarjakuvan ydinmekaniikat – kuten typografian kannalta se tärkein, puhekupla – ovat pysyneet ajan saatossa verrattain muuttumattomina, ei typografiankaan saralla ole ollut tarvetta radikaaleille muutoksille. Siinä missä muualla graafisen suunnittelun kentällä digitaalisen kirjainmuotoilun synty mahdollisti monenlaisen kokeellisuuden, sarjakuvien maailmassa tavoitteena oli lähinnä tehostaa muutoin työlästä tekstaamisen prosessia. (Salervo 2013.) Sarjakuvatarkoitukseen suunnitelluissa kirjaintyypeissä lähettiin siis alusta asti toisintamaan käsin tekstauksen estetiikkaa (Kuva 1).



Kuva 1. Studio Daedaluksen vuonna 1993 julkaisema *WhizBang* on oletettavasti ensimmäinen kaupalliseen käyttöön julkaistu digitaalinen sarjakuvakirjaintyyppi. Kirjaintyyppin kotisivut kuvailevat *WhizBangia* 60- ja 70-luvun sarjakuvatekstausta simuloivaksi. (Studio Daedalus 2022.)

Miksi sitten käsin tekstausta näyttää siltä, miltä se näyttää? Aikanaan taiteilijat päätyivät tekstaamaan sarjakuvansa pääosin versaalikirjaimin, sillä isoja ”tikkukirjaimia” oli nopeampi kirjoittaa, eivätkä kirjainmuotojen aukot menneet painossa tukkoon yhtä herkästi kuin gemena- eli pikkukirjaimia käyttäen (Koskela 2016, 68). Gemenakirjaimet ovat myös haasteellisempia mahduttaa usein jo valmiiksi ahtaisiin puhekupliin, sillä niiden alapidennykset tunkeutuvat helposti alemman rivin kirjainten päälle.

Monesti piirtäjälle tai tekstaajalle oli kaikkein luonnollisinta tehdä tekstausta samoilla työkaluilla kuin itse taidekin oli piirretty (Koskela 2016, 68). Koska päätteellisten kirjaintyyppien on vaikeampi kuvitella tulleen samasta kynästä kuin sarjakuvan varsinaisen piirrosjäljen, on päätteettömyys edelleen vahvasti sarjakuvatekstausta määrittelevä tekijä (McCloud 2006, 202). Yhtenä ainoista poikkeuksista lienee englanninkielisissä sarjakuvissa käytettävä päätteellinen I-kirjain, jota käytetään pääasiallisesti I-minäpronominin yhteydessä (Kuva 2).



Kuva 2. Päätteellinen I-kirjain minä-pronominin yhteydessä. Ote Dark Horsen julkaisemasta *Star Wars #03* -sarjakuvasta (Wood & D'Anda & Eltaeb 2013). Tekstinlatoja: Michael Heisler.

Scott McCloud kuvailee sarjakuvaa ”sirpaleiden mediaksi”, jonka lukija lukiesaan muodostaa mielessään eheäksi kokonaisuudeksi, olettaen että sen eri osa-alueet toimivat kuten on tarkoitus. Tämä rikkoutumaton, johdonmukainen kokemus puolestaan saa lukemisen tuntumaan immersiviseltä, miltei elämisen kaltaiselta. Sarjakuvissa tekstin ja kuvan on toimittava niin hyvin yhteen, että lukija häidin tuskin huomaa hyppelevänsä niiden välillä. (McCloud 2006, 129.)

Mielestäni tämä tekstin ja kuvan välisen yhteispelin kysymys on kaiken

sarjakuvan tekstiladonnan ytimessä: Miten saada nämä eri visuaaliset elementit toimimaan saumattomasti yhdessä? Miten heijastaa ympäröivien kuvien tapahtumia, tunnelmaa ja sävyä tekstimuodossa toimien tarinankerronnan tukena? Olen yhtä mieltä siitä, että käsin kirjoitettu teksti auttaa jo itsessään melko organisaalisesti tämän kuulun ylittämässä. Samalla kynällä vedetty kirjainmuoto ja hahmon ääriviiva näyttävät automaattisesti kuuluvan enemmän yhteen. Lisäksi eri tilanteissa käytettävät tekstauksen variaatiot, kuten lihavointi tai kallistus, syntyvät nekin tekstaajan omilla kynävedoilla samasta käsialasta ammentaen. Tämän kaltainen eheysajattelu, sekä yllä mainittu elävyyden tavoittelu ovat isoja syitä sille, miksi myös digitaalisessa tekstiladonnassa laajalti edelleen suositaan käsin tekstatun näköisiä kirjaintyyppisiä (Koskela 2016, 71). Ne varmistavat myös, etteivät edelleen käsityötä vaativat ääniefektit näytä kokonaisuudessa irrallisilta (McCloud 2006, 203).



Kuva 3. Kasaamani kooste Shonen Jump -sarjakuvalehden englanninkielisessä julkaisussa käytettävien kirjaintyyppien kirjoja. Oteita useista sarjoista (Manga Plus 2022).

Jonkun toisen paperille vetämistä kirjainmuodoista valmisteltu digitaalinen kirjaintyyppi on kuitenkin juuri sitä – jonkun toisen tekemä. Vaikka sarjakuvakirjaintyytit ammentavatkin samasta perimästä, muodostavat eri suunnittelijoiden kättenjäljet ja makunäkemykset monenlaisia lopputuloksia (Kuva 3). Millaisista lähtökohdista tekstinlatoja voi siis lähteä rakentamaan juuri tietyn sarjakuvan tarpeet täyttävää kirjaintyyppikatrasta?

2.2 Dialogikirjaintyyppin valinta

Dialogikirjaintyyppi on sarjakuvan tekstinlatojan tärkein ja merkittävin typografinen valinta (Linsley 2022). Se on perusluonteeltaan kunkin sarjakuvan eniten näkyvä ja käytetty kirjaintyyppi, jolloin sillä voisi väittää olevan visuaalisen eheyden kannalta merkittävin rooli. Toinen syy sen merkittävyydelle on, että kaikkien muiden samassa sarjakuvassa näkyvien kirjaintyyppien on tavalla tai toisella toimittava sen kanssa yhteen. Eli voisi sanoa, että sarjakuvan muut kirjaintyypit valitaan aina suhteessa dialogikirjaintyyppiin.

2.2.1 Tekniset rajoitteet

Dialogikirjaintyyppin valinnassa on kosolti teknisiä seikkoja ja rajoituksia, jotka voivat rajata valikoimaa. Muun muassa julkaisukieli luo omat vaatimuksensa saatavilla olevan merkistön suhteen. Esimerkiksi suomenkielisissä julkaisuissa käytettävästä fontista on totta kai löydyttävä tarkemerkilliset kirjaimet Ä, Ö ja Å. Suomen kielelle on tyyppillistä myös esimerkiksi kaksoiskonsonantit, jolloin peräkkäisten kirjainmuotojen monotoniana erottamaan voi olla hyvä valita kirjaintyyppi, jossa on kaksi tai useampi versiota kustakin kirjainmuodosta. Se myös vahvistaa vaikutelmaa käsin tekstauksesta. Lisäksi on pohdittava, onko sarjakuvassa tarvetta saman kirjaintyyppin eri lihavuuksille ja muille leikkauksille. Esimerkiksi tarinaltaan kovin verkkaiset tai vähäeleiset sarjakuvat eivät välttämättä kaipaa äänenpainoa viestiviä korosteleikkauksia yhtä paljon kuin kovaäänistä huutamista sisältävät toimintasarjat.

Luvussa 2.1 mainittu päätteellinen I-kirjain on hyödyksi ladottaessa englanninkielistä tekstiä. Työskenneltäessä sellaisen käänössarjakuvan parissa, jonka alkuperäiskieli käyttää tyystin eri kirjainmerkistöä, voi olla tarkoituksenmukaista yrittää jäljitellä alkuperäiskielen kirjaintyyppin tyyliä, mikäli mahdollista. Esimerkiksi viivan paksuus, kontrastivaihtelu tai kirjainmuodon korkeus ovat elementtejä, joita voi olla mahdollista yrittää toisintaa kielimerkistörajojen yli. Varovainen kannattaa kuitenkin olla sellaisten kirjaintyyppien kohdalla, jotka sisältävät kahden tai useamman kielialueen merkistöt. Usein ne on tehty selkeästi vain toisen

ehdoilla, jolloin esimerkiksi latinalaisen merkistön vakiovälistys saattaa olla jokseenkin vinksahtanutta (Kuva 4).



Kuva 4. Vakiovälistystä japanilaisen fonttisuunnittelutalo Fontworksin Jinba-fontin latinalaisessa merkistössä (Fontworks 2023).

Lisäksi huomionarvoista on tarkkailla, millaisia kyseisen sarjakuvan puhekuplat ovat muodoltaan. Mikäli alkuperäistaiteen puhekuplat ovat esimerkiksi kovin kaapeita, voi perusmuodoltaan leveitä kirjaintyyppejä olla vaikea mahduttaa niihin miellyttävästi. Amerikkalaisissa sarjakuvissa puhekuplien muotoilu kuuluu monesti tekstinlatojan vastuualueisiin, jolloin tekstin ja kuplan suhteeseen pystyy itse tarkemmin vaikuttamaan.

2.2.2 Tyyli, sävy ja suhde ympäröivään kuvaan

Tärkeää on, että valittu kirjaintyyppi vastaa varsinaisen sarjakuvataiteen tyyliä (Linsley 2022). Valintaprosessin voi aloittaa tutkimalla sarjakuvan piirrosjälkeä, esimerkiksi selvittämällä millaisia työkaluja sen tekemiseen on käytetty. Sarjakuvafontit jäljittelevät usein tietyn tyyppisten tussauskynien viivajälkiä, joten niiden vertaaminen itse kuviin voi olla hedelmällistä. Tämän lisäksi muun muassa genre ja piirrosjäljen realismin taso on hyvä ottaa huomioon. (Piekos 2021, 58–59.)

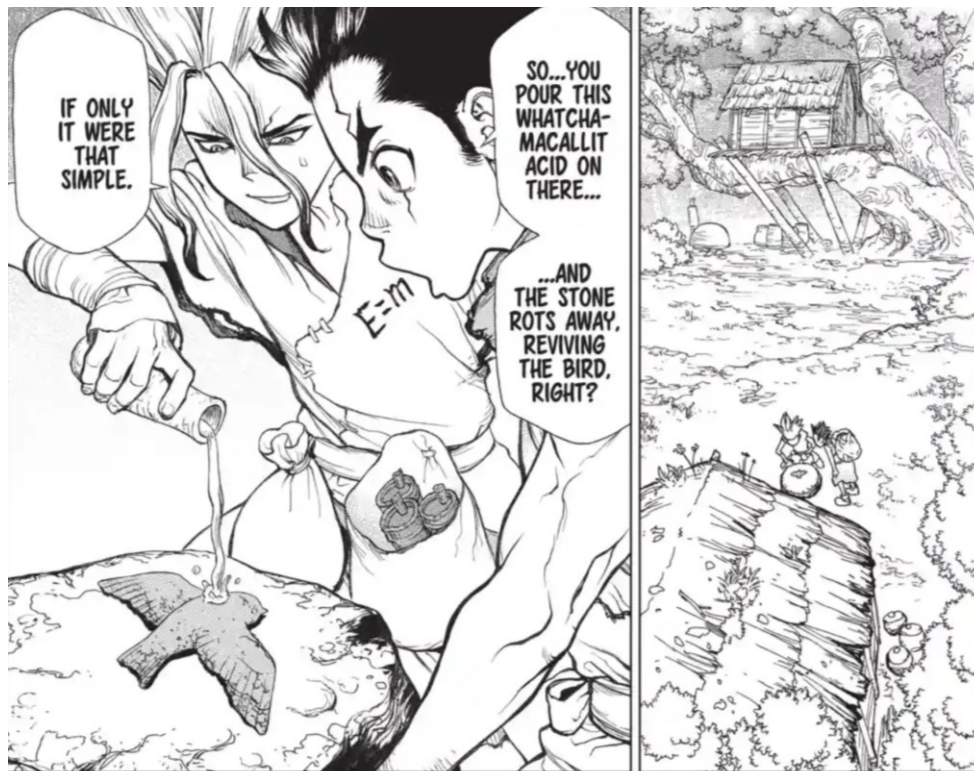
Näen, että kirjaintyyppin muotokieltä on hyvä verrata piirrostaiteen ääriiviivatyökentelyn lisäksi puhekuplien reunaviivoihin. Koska teksti on osa puhekuplan toiminnallisuutta, olen vakuuttunut, että niiden visuaaliset ominaisuudet ovat kirjaintyyppin valinnan kannalta erityisen merkittäviä.



Kuva 5. Lihavaa kirjaintyyppiä paksureunaisen puhekuplan sisällä. Ote sarjasta *Akane-Banashi* (Suenaga & Moue 2022). Tekstinlatoja: Snir Aharon.

Kuvassa 5 näkyy vahvasti ääntä korostava puhekuplan reunuus. Rosoinen reu-naviiva yhdistettynä paksuun viivaan luovat yhdessä kuvaa uhkaavasta ja määrätietoisesta äänensäyvystä. Sen lisäksi että dialogikirjaintyyppin paksumpi leikkaus toimii vuorosanojen painottajana, rakentaa se myös visuaalista eheyttä kuplan ja tekstin välille.

Kuvassa 6 sen sijaan on toisinaan varsin ohueksi ja yksityiskohtaiseksi äityvää piirrosjälkeä yhdistettynä melko paksuun kirjaintyyppiin. Lisäksi taiteen viivajäljen dynaaminen paksuusvaihtelu on visuaalisessa ristiriidassa lopulta melko matalakontrastiseen dialogikirjaintyyppiin. Mielestäni tämän kaltainen iso kontrasti viivamuotojen välillä korostaa dialogitekstiä liiaksi ja saa tekstin eräänlaiseen ylivoimasuhteeseen puhekuplan ominaisuuksiin nähden.



Kuva 6. Paksuja kirjainmuotoja ohutviivaisen piirrosjäljen keskellä. Huomaa myös valkeahko yleisilme. Ote sarjasta *Dr. Stone* (Inagaki & Boichi 2014). Tekstinlatoja: Steve Dutro.

Yksi sarjakuvakirjaintyyppin valintaan vaikuttava seikka, jota itse pohdin mutta josta en lähteistäni löytänyt mainintaa, on mustan ja valkoisen tasapaino kuvakokonaisuudessa. Koska mustavalkoisessa sarjakuvataiteessa ei ole värien tuomaa valööriasteikkoa käytettävissä, korostuu siis näkemykseni mukaan mustan rooli värikontrastin rakentajana. Piirtäjän on hyvä kiinnittää huomiota mustan ja valkoisen määräsuhteisiin sarjakuvasivun kokonaisilmeessä. Väittäisinkin, että myös kirjaintyyppin valinnalla on oma roolinsa tässä yhtälössä. Sarjakuvakirjaintyyppejä on paljon eripaksuisia ja -vahvuisia, jolloin eheän lopputuloksen varmistamiseksi myös ne olisi hyvä sovittaa muuta piirrosjälkeä vastaavaksi. Kuvassa 6 näkyvässä esimerkissä mielestäni sekä mustavalkotasapaino että kirjaintyyppin ja taiteen suhde eivät tässä määrittelemieni mittareiden puolesta täysin kohtaa.

2.2.3 Sarjakuvalla epätyypillisten kirjaintyyppien käyttö

Aku Ankka -lehdissä on perinteisesti läpi vuosien käytetty sarjakuvan tekstauserinteestä kovasti poikkeavia kirjaintyyppejä (Kuva 7). Valinnan taustalla voivat olla painotekniset seikat, mutta luulen lisäksi tavoitteena olleen luettavuuden maksimointi: *Aku Ankka* on monelle lapselle ensimmäisiä lukukokemuksia, joten tältä kantilta voi olla tarkoituksenmukaista käyttää kirjainmuodoiltaan johdonmukaista kirjaintyyppiä lukemista helpottamaan. Gemenakirjaimet sisältävä teksti muodostaa myös lukemisen kannalta edullisia sanakuvia ja siluetteja (Itkonen 2021, 73). *Aku Ankka* -lehden kerrontatyyli on myös jokseenkin staattista, ja yhteen puhekuplaan mahdutetaan monesti verrattain isokin määrä tekstiä. Käsintehtyä ilmettä mukailevat kirjaintyypit eivät perusluonteeltaan ole tarkoitettu käytettäväksi isoissa tekstimassoissa ja voivatkin pahimmillaan pitkissä pätkissä alkaa näyttää sotkuiselta tai tukkoiselta. *Aku Ankka* -julkaisuissa on myös samoissa kansissa aina useamman eri sarjakuvapiirtäjän teoksia, mikä voisi tehdä yhden kaikkiin eri piirrosjälkiin sopivan käsin tekstausta myötäilevän kirjaintyyppien löytämisestä vaikeaa.



Kuva 7. *Aku Ankka* -lehden suomijulkaisussa nykyhetkellä käytössä oleva kirjaintyyppi. Ote tarinasta *Valot sammuvat – ja hanaa!* (Seppälä & Miguel 2023).

Välittämättä siitä, onko spekulointi oikeassa vai ei, on epäsarjakuvamaisen kirjaintyyppien käytöllä kuitenkin vaikutuksia tekstin sävyyn ja sen herättämiin mielikuviin. Visuaalisen eheyden kannalta voisi väittää, ettei tämänkaltainen säännöllisistä muodoista rakentuva tasainen kirjaintyyppi ole täysin kotonaan eloisissa ja pyöreissä puhekuplissa. Kirjaintyyppien staattisuutta ilmentävät mielestäni

erityisesti tilanteet, joissa sitä on ladottu huutamista viestiviin puhekupliin (Kuva 8). Ongelma ei niinkään liene siinä, ettei kirjaintyyppi tai sen leikkaus vaihdu, vaan siinä, että siitä puuttuu perinteisten sarjakuvakirjaintyyppien eloisuuden tuoma viestinnällinen liikkumavara.



Kuva 8. Kirjaintyyppin ulkoasu ei juuri heijastele tekstin sisältöä. Ote *Aku Ankka* -tarinasta *Karhunpennut: Lasten leikkiä* (Moe & Esteban 2020).

Kuvassa 9 on samasta kohtauksesta muokkaamani versio, johon vaihdoin *ACME Secret Agent* -kirjaintyyppin. Valinta ei ole täysin ongelmaton, mutta osoittaa mielestäni huutavassa puhekuplassa kohonneen visuaalisen yhteneväisyyden. *ACME Secret Agent* koostuu melko suurikontrastisista viivavedoista, joilla on selkeä piirtosuunta. Tämä puolestaan luo vaikutelmaa vauhdikkuudesta, joka vastaa huutavan puhekuplan ominaisuuksia ja ruudun hahmojen eleitä.



Kuva 9. Sama kohtaus ladottuna Blambotin *ACME Secret Agent* -kirjaintyyppillä. Muokkaamani ote *Aku Ankka* -sarjakuvasta *Karhunpennut: Lasten leikkiä* (Moe & Esteban 2020).

Aku Ankassa käytössä oleva tasainen ja johdonmukainen kirjaintyyppi on siinä mielessä yleispätevä, että sen yhteneväisyys kuvaan nähden pysynee piirtäjästä riippumatta melko samalla tasolla. *ACME Secret Agentin* kaltainen perinteisempi kirjaintyyppi taas todennäköisesti voisi näyttää yhdessä tarinassa hyvältä ja toisessa väärältä. Koen, että nykyiseltä kirjaintyypiltä jää väistämättä tiettyjä korostamahdollisuuksia valjastamatta, mutta esimerkiksi aiemmin alaluvussa mainitut luettavuusseikat voivat aivan hyvin ajaa vaakakupissa niiden edelle. Kuin kaikenlainen muikin suunnittelutyö, on sarjakuvan tekstiladontakin täynnä priorisointia ja arvovalintoja. Valintojen vaikutuksia onkin hyvä punnita tarkkaan.

2.3 Kirjaintyyppien yhdistely

Vaikka dialogikirjaintyyppi eri leikkauksineen on tekstinlatojan tärkein valinta, on sarjakuvissa hyvin usein tarvetta myös monille muille kirjaintyypeille. Samalla aukeamalla voi esiintyä yllättävänkin iso määrä erilaisia kirjaintyyppejä, eikä mitään yleisesti hyväksyttyä määrää tai ylärajaa ole olemassa (Kuva 10).



Kuva 10. Monenlaisia kirjaintyyppejä ja niiden leikkauksia käytössä yhdellä aukeamalla. Mukana myös käsin tekstattu ääniefekti. Aukeama sarjasta *One Piece* (Oda 2022). Tekstinlatoja: Vanessa Satone.

Suunnittelijan on itse määritettävä tarve yksilöllisesti kunkin projektin ominaisuuksien mukaan. Eri julkaisijatahoilla ja markkina-alueilla on myös omat käytänteensä kirjaintyyppien käytön suhteen. Tekstinlatoja Sara Linsley esittelee omissa oppaissaan yhden ehdotelman yleisesti hyödyllisistä kirjaintyyppikategorioista, joita sarjakuvissa monesti käytetään:

- Dialogi
- Kertoja
- Takauma
- Sivuhuomautus
- Ääniefektit
- Muut suunnitteluelementit (Linsley 2022).

Listatuista dialogille ja kertojalle on myös tyypillistä saman kirjaintyyppien käyttäminen. Eron tekemiselle voi olla tarvetta, mikäli tarinan kertoja on selkeästi jokin henkilöahmo, tai puhuu eri ajankohdasta käsin.

3	SARJAKUVAN TYPOGRAFIAN TASOT	23
3.1	Leipätekstitaso	23
3.1.1	Dialogiteksti	25
3.1.2	Kertojateksti	29
3.2	Akustinen taso	33
3.3	Omistajataso	37
3.4	Lavastetaso	41
3.5	Detaljitaso	

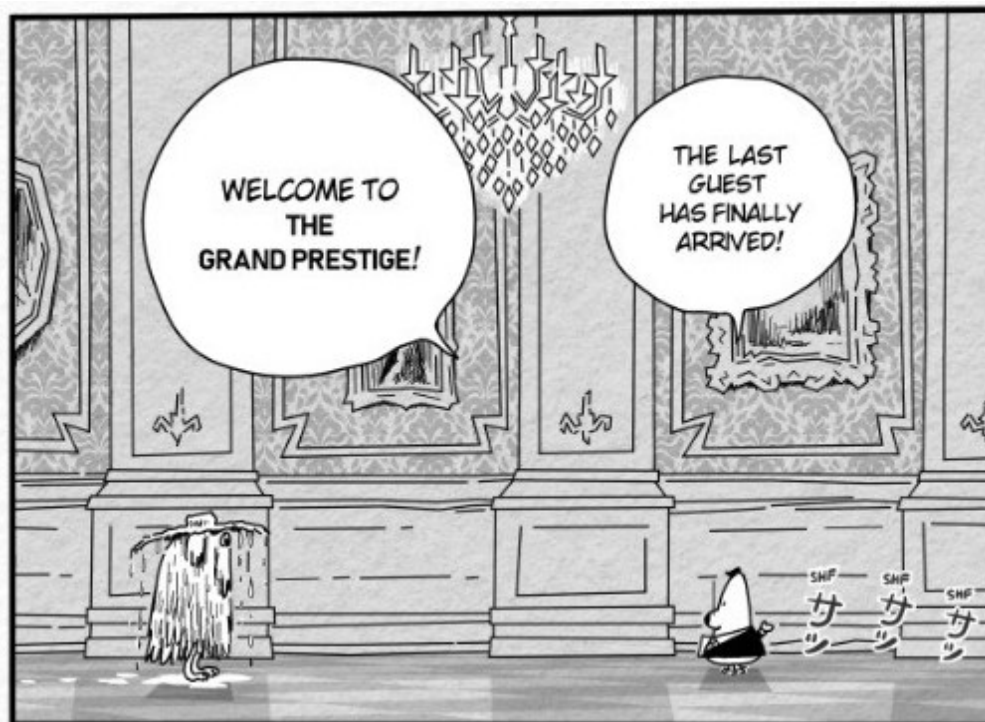
Kuva 11. Ville Salervon yksi määritelmä sarjakuvan typografian tasoille (Salervo 2013).

Myös Ville Salervon maisterin opinnäytetyössään määrittelemät sarjakuvatypografian tasot heijastelevat monelta osin samankaltaista kategoriajakoa, joskin hieman eri kantilta (Kuva 11).

2.3.1 Koheesio

Kirjaintyyppien yhdistämisessä on tavoitteena yhtä aikaa sekä riittävä eroavuus, että riittävä yhdenmukaisuus (Itkonen 2021, 83). Koska sarjakuvakäyttöön suunnitelluissa kirjaintyypeissä on lähtökohtaisesti keskenään paljon yhdistäviä

tekijöitä, jää nähdäkseni sarjakuvan tekstinlatojan haasteeksi siis pikemminkin riittävän eroavuuden tavoittaminen. Toisaalta olen myös havainnut, että puhekuplat selkeine rajoineen toimivat melko voimakkaina mentaalisina raja-aitoina kirjaintyyppien välillä, mahdollistaen kenties muutoin liian samanlaisilta tuntu-
vien kirjaintyyppien yhdistämisen.



Kuva 12. Esimerkki kirjaintyyppin vaihtumisesta puhekuplian sisällä. Ote sarjakuvateoksesta *The Dark Inheritance* (Merrivius 2020).

Voisivatko nämä raja-aidat toimia myös toisinpäin? Kuvassa 12 näkyy kaksi kirjaintyyppiä sijoitettuna saman puhekuplian sisälle. Tässä korosteena käytetty geometrinen groteski – eli säännöllisistä muodoista koostuva päätteetön kirjaintyyppi – eroaa kyllä muodoltaan muun tekstin klassisesta sarjakuvakirjaintyyppistä, mutta on kuitenkin miltei saman korkuinen kuin dialogikirjaintyyppi. Tämä osaltaan vähentää kirjaintyyppien välistä kontrastia ja nähdäkseni heikentää korosteen voimakkuutta.

Kontrastia kirjaintyyppien välillä voidaan rakentaa koko-, muoto-, vahvuus- tai väri vaihtelulla (Itkonen 2021, 81). Näkemykseni on, että kuvan 12 tilanteen voisi korjata käyttämällä kokonaan eri kirjaintyyppin sijaan dialogifontin paksumpaa

leikkausta. Periaatteessa korostekirjaintyyppin pistekoon suurentaminen korjaisi kontrastiongelman, mutta näkisin kaikkein parhaimpana ratkaisuna kuitenkin sijoittaa korostettava termi kokonaan omaan puhekuplaansa, jolloin se saisi kirjaintyyppin kontrastin lisäksi tehokeinoksi myös oman tilan muuhun tekstiin nähden. Yhteen puhekuplaan ei suositella ympäröivän liikaa erilaisia tunnetiloja, vaan ne olisi hyvä sijoittaa omiin kupliinsa (McCloud 2006, 143). Mielestäni samankaltainen sääntö voisi toimia myös kirjaintyyppien kanssa. Kokonaan eri kirjaintyyppit viestivät keskenään erilaisia tunteita ja korostavat eri asioita, joten myös ne olisivat mielestäni toimivinta pitää omissa kuplissaan.

2.3.2 Äänen korostaminen

Sarjakuvan dialogi on kirjalliseen muotoon käännettyä ääntä. Dialogitekstissä vivahteita ja merkityksiä luodaan erilaisin korostuksin. (Salervo 2013.) Usein syy, miksi sarjakuvaan ylipäätään tarvitaan useampia kirjaintyyppejä, on tarve havainnollistaa muutoksia äänen sävyssä ja voimakkuudessa. Tämä tarkoittaa, että kirjainmuotoja täytyy tarkastella nimenomaan äänen viestijöinä.



Kuva 13. Leikkaus vaihtuu lihavamaksi äänenpainoa ja avainsanoja korostamaan. Ote sarjasta *Love and Capes* (Zahler 2009).

Kirjainmuodon herättämään äänen vaikutelmaan voi vaikuttaa monilla tavoin. Äänen voimakkuutta tai painotusta viestii esimerkiksi kirjainmuodon koko, lihavuus ja kallistus (Kuva 13). Riittävä leikkausten välinen kontrasti on tällöin tärkeää. Äänen sointiväriä puolestaan kuvataan monesti esimerkiksi viivan rosaisuudella, aaltomuodoilla, kulmien terävyydellä tai reunojen utuisuudella. Lisäksi

äänien lähteen ominaisuuksia mukailevat muotoratkaisut auttavat assosioimaan tekstile äänimielikuvaa. (McCloud 2006, 147.)



Kuva 14. Molemmat keskustelijat huutavat vuorosanansa, mutta eri kirjaintyypeillä. Otteita sarjasta *Chainsaw Man* (Fujimoto 2022). Tekstinlatoja: Sabrina Heep.

Mikään ei toisaalta estä käyttämästä samaan korostustarkoitukseen myös useampaa erilaista kirjaintyyppiä. Kuvassa 14 näkyy käytettävän kahta uniikkia huutamista viestivää kirjaintyyppiä. Esimerkissä kovasta äänenvoimakkuudesta viestii kulmikkaat, terävät muodot sekä villi kokokontrasti eri kirjainten välillä.

Näkisin, että kuvan 14 esimerkin kaltaisessa tiheässä keskustelutahdissa ja tahallisesti tiiviiksi ja ahtaaksi sommitellussa sekvenssissä kahden huutavan kirjaintyyppien käyttäminen on varsin perusteltua. Se rikkoo monotonian, tukee keskustelun rytmitystä ja auttaa erottamaan tiheän sommittelun keskeltä keskustelun osapuolten äänet toisistaan. Huomionarvoista on mielestäni myös repliikkien sävyerot: kohtauksessa puhuja 1 huutaa gemenakirjaimet sisältävillä

kirjaintyyppillä ja selkeästi pidempiä lauseita, luoden vaikutelmaa nopeasta puhe-
tahdista. Tätä tukee myös täyteen ahdetut puhekuplat. Puhuja 2 taas huutaa ly-
hyitä ja ytimekkäitä virkkeitä käyttäen vahvaa, paksua pystymuotoisempaa kir-
jaintyyppiä. Tämä puolestaan luo vaikutelmaa vielä kovempiäänisestä, töksäh-
televästä puhetyylistä. Tietty korostetarkoituskkin voidaan siis jakaa vielä edel-
leen erilaisiin puheen sävyihin. Periaatteessa kohtausten äänimaisema on siis
jo pelkän puhetyylin ja kuvan avulla olemassa, mutta kirjaintyyppin valinta tukee
sitä antamalla sille visuaalisen muodon.

Sen lisäksi että kirjainmuodon ulkonäkö suoraan viestii äänen sävystä ja sen
muista ominaisuuksista, jäin myös pohtimaan miten kirjaintyyppin vaihtuminen it-
sessään toimii jo voimakkaana viestintäkeinona. Huolimatta uuden kirjaintyyppin
ominaisuuksista, pelkästään sen vaihtuminen viestii lukijalleen jo siitä, että teks-
tiin tulee suhtautua aikaisempaan verrattuna jotenkin eri tavalla. Kirjaintyyppin
vaihtaminen mahdollistaa myös vaihdon ajoituksella kikkailemisen.



Kuva 15. Antti Valkaman esimerkki kirjaintyyppien sävyeroista. Ote kirjasta *Tankasta Mangaan - Miten suomentaa Japanin kieltä ja kulttuuria* (Valkama 2022).

Kuvan 15 esimerkissä esitellään eroja kirjaintyyppien sävyissä. Mielestäni ky-
seisen sivun kohtausta voisi vielä asteen verran tehostaa latomalla kaikki paitsi

viimeinen puhekupla ylimmän esimerkin kaltaisella perinteisemmällä dialogikirjaintyypillä. Tähän on pari syytä. Puhekuplun reunus muuttuu rosoiseksi ja paksummaksi vasta viimeisessä ruudussa, jolloin vastaavilla ominaisuuksilla varustettu kirjaintyyppi sopii siihen visuaalisen eheyden kannalta parhaiten. Tämän lisäksi kohtauksen kuvakulmat on rakennettu kasaamaan jännitystä viimeisen ruudun lähikuvaa varten.



Kuva 16. Huomioideni perusteella muokkaamani versio samasta kohtauksesta. Alkuperäinen ote kirjasta *Tankasta Mangaan - Miten suomentaa Japanin kieltä ja kulttuuria* (Valkama 2022).

Näen, että vaihtamalla kirjaintyyppiä vasta jännitteen rauetessa korostetaan tilanteiden välistä kontrastia ja voimistetaan entuudestaan viimeisen ruudun ponnekkua (kuva 16). Tehostekirjaintyypin käyttö jo ennen varsinaista tehoste-ruutua ikään kuin paljastaa kohtauksen sävyn etukäteen. Uskon, että ajoituksella on siis oma roolinsa tunnelman luomisessa.

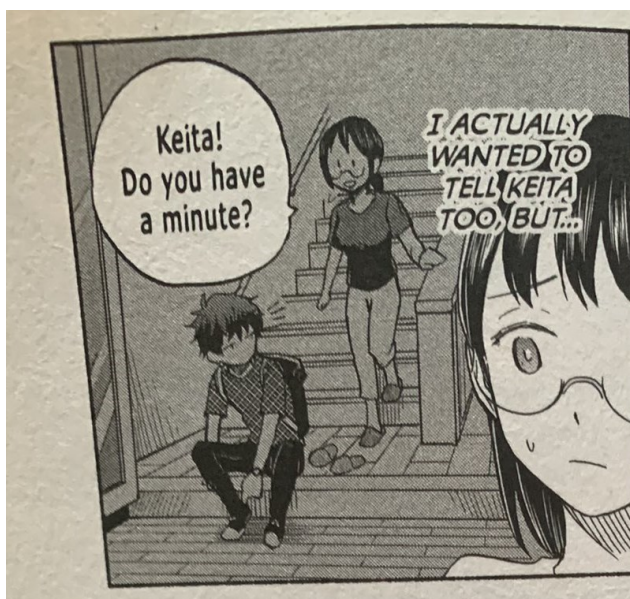
2.3.3 Aikakäsitys

Äänensävyjen kaltaisesti toisinaan voi olla myös tarpeen visuaalisesti erottaa takauman tekstit nykyhetkestä. Sarjakuvassa yleisesti on tekstin ilmeen lisäksi paljon muitakin tapoja viestiä menneistä tapahtumista, kuten harmaa- tai seepiasävyinen kuva (kuva 17). Utuisempi piirrosjälki, vähentynyt yksityiskohtien määrä tai vaikkapa kokomustat sivut ilmaisevat myös niin ikään menneiden tapahtumien tunnetta.



Kuva 17. Hetkellistä takaamaa tai muisteloja ilmaistuna seepiaväreillä. Ote nettisarjakuvasta *Paranatural* (Morrison 2015).

Koska näitä visuaalisia tehokeinoja on käytettävissä niin monia, takauman vaikutelma rakentuu havaintojeni mukaan melko harvoin pelkästään tekstin ominaisuuksien varaan. Nähdäkseni tällaisissa tilanteissa eri kirjaintyyppien käyttö on ikään kuin tehokeino tehokeinon päällä, eikä täten aina tilanteen ymmärrettävyyden kannalta täysin välttämätön.



Kuva 18. Sara Linsleyn esimerkki gemenakirjaimista takaumassa. Ote hänen latomastaan sarjasta *Sweat & Soap* (Yamada 2022).

Yksi yleisimmistä takaumaa ilmaisevista kirjaintyyppivaihdoksista lienee tekstin vaihtuminen gemenakirjaimiin (Kuva 18). Versaalikirjaimet koetaan monesti kovaaäänisempänä, tehden gemenakirjaimista vastaavasti versaaleihin verrattuna hiljaisemmän tuntuisia. Nähdäkseni tällä tavalla tekstiä ikään kuin etäännytetään nykyhetkestä saamalla se tuntumaan asteen verran hiljaisemmalta. Sarjakuvakerronnan kannalta takauman voidaan myös ajatella tapahtuvan hahmon muistoissa, eli toisin sanoen varsinaista ääntä ei kohtauksen nykyhetkellä siis tavallaan edes kuulu.

Kuvan 18 tilanteessa transitio takaumaan tapahtuu sellaisen ruudun sisällä, joka sisältää myös nykyhetken tekstiä. Toisin sanoen sama ruutu sisältää siis tapahtumia sekä nykyhetkellä, että menneisyydessä. Kontrastin luominen eri ajanhetkien välille voi tällaisissa tilanteissa olla tarpeen erottamaan dialogin eri aikatasot toisistaan. Jäin pohtimaan, olisiko tarve vaihtamiselle pienempi, jos transitio tapahtuisi ruutujen välillä. Kuva 19 sisältää tällaisen tilanteen, mutta myös siinä on nähty tarpeelliseksi vaihtaa kirjaintyyppin leikkausta italic-tyyliin. Ruutujako heikentäneesi typografisen kontrastin tarvetta jokseenkin, mutta korostuskaan ei liene pahitteeksi.



Kuva 19. Hetkellinen ajatuksenomainen takauma, jonka siirtymä tapahtuu ruutujen välissä. Ote sarjasta *One Piece* (Oda 2023).

Kirjaintyyppin vaihtaminen takaumaa osoittaakseen tuntuu rajoittuvan kuvien 18 ja 19 kaltaisiin hetkellisiin, ajatuksenomaisiin takaumiin. Kun tarinan fokus muuttuu pidemmäksi aikaa takaumamuotoon, tulee siitä ikään kuin senhetkisen kerroituksen nykytilanne. Väittäisinkin, että tällöin myös tarve vähäeleisemmälle kirjaintyyppille katoaa. Pidemmässä määrin ladottaessa korostetarkoitukseen valitun kirjaintyyppin vaikutelma myös heikkenee, eli siitäkin syystä sitä lienee hyvä välttää laajamittaisissa takaumakokonaisuuksissa. Tämän lisäksi pitkittyneessä takaumassa tulisi todennäköisesti eteen tilanteita, joissa olisi tarvetta erillisille korostekirjaintyypeille. Tällöin latojan tulisi löytää kokonaan uusi joukko korostekirjaintyyppisiä, jotka toimisivat suhteessa takaumakirjaintyyppiin. Tämä ei liene kovinkaan tehokas tapa työskennellä, saati muutenkaan järkevää.

3 Tekstiladonta

Kun tarvittava kirjaintyyppivalikoima on selvillä, varsinainen ladonta voi alkaa. Sarjakuva formaattina tuo tekstin muotoiluun ja aseteltuun kasan uniikkeja haasteita. Vaihtelevat puhekuplien muodot, rajallinen tila, useampaan puhekuplaan jatkuvat repliikit tai esimerkiksi painomenetelmät ja paperilaatu asettavat kaikki rajoitteita tekstin juoksutukselle. Sen lisäksi samanaikaisesti tulisi huolehtia siitä, että tekstin asettelu tukee viestin välitystä eikä tule lukemisen

tielle. Mikäli tekstinlatoja on yhtä aikaa myös sarjakuvan piirtäjä ja käsikirjoittaja, on helpompaa missä tahansa työvaiheessa itse viilata kutakin osa-aluetta parhaimman lopputuloksen saavuttamiseksi. Useimmissa julkaisukonteksteissa tekstinlatoja joutuu kuitenkin kamppailemaan vähintään lukkoon lyödyn käsikirjoituksen, mutta myös piirrostaiteen sekä puhekuplien tuomien rajoitteiden kanssa. Monesti kyse on myös tiimityöskentelystä: esimerkiksi asiansa osaava kääntäjä ottaa tekstin pituuden huomioon jo kääntäessään ja toimittajallakin voi olla omat kommenttinsa lopullisesta ladonnasta (Valkama 2022, 121). Näkisinkin, että lopputulos on usein lähes pakostakin kompromissi ja monen asian summa, eikä täysin ideaalia ladontaa ole julkaisukontekstista riippuen aina mahdollista saavuttaa.

Tekstinlatojan tehtävänä on omaksua kunkin asiakastahon tai julkaisijan määrittelemät käytännöt ja sopeutua heidän totuttuihin työtapoihinsa (Piekos 2021, 14). Onnistuneeseen sarjakuvatekstin muotoiluun löytyy kuitenkin joitain universaaleja hyviksi todettuja periaatteita, jotka ovat laajalti sovellettavissa erilaisiin sarjakuvaprojekteihin.

3.1 Tekstin tekniset ominaisuudet

Ammattimaisesti tehty välistys kuuluu laadukkaan kirjaintyyppin ominaisuuksiin. Sarjakuvaladonnan kontekstissa jatkuva kirjainvälien manuaalinen korjaaminen hidastaa työprosessia valtavasti, joten sen laatuun kannattaa kiinnittää huomiota jo kirjaintyyppejä etsiessä ja valittaessa.

Sarjakuvatekstin pistekokoon ei varsinaisesti ole mitään universaalista sääntöä tai käytäntöä. Tämä johtuu isolta osin siitä, että eri kirjaintyypit toimivat eri tavoin koosta riippuen. Samassa pistekoossa eri kirjaintyypit voivat näyttää hyvin eri suuruisilta, niiden viivamuotojen ominaisuuksista riippuen. Usein voikin olla suositeltavaa tehdä printtitestejä kohdekoossa oikean mitan löytämiseksi. (Piekos 2021, 64.) Kovin suuri teksti vie ennen kaikkea liikaa tilaa puhekuplista, mutta luo myös tahattomasti vaikutelmaa kovaäänisyydestä, eikä toisaalta jätä liikkumavaraa oikealle, tarpeelliselle volyyminvaihtelun kuvaukselle. Lisäksi

suuressa koossa kirjainmuotojen viivojen paksuus alkaa helposti erota liiksi piirrosjäljestä, rikkoen visuaalista eheyttä. Liian pienenä teksti taas on totta kai vaikealukuisempaa.

Rivivälin säätämisen tarve vaihtelee yhtä lailla valitun kirjaintyyppin mukaan. Sarjakuvakontekstissa riviväli uskalletaan rajallisen painotilan vuoksi usein pitää perinteistä taittamista tiukempana, joten monesti kirjaintyyppien vakioarvoja joutuu sarjakuvaan ladottaessa erikseen viilaamaan. Liian tiukka riviväli kuitenkin vaikeuttaa lukemista, sillä kirjainten viivat ottavat toisiinsa kiinni. Liian suurella välillä on taas sama ongelma kuin kohtuuttoman suurella pistekoollakin, eli turha tilan vieminen jo valmiiksi rajallisesta puhekuplan pinta-alasta. Yksi neuvo oikean rivivälin löytämiseksi on, että tekstiä kannattaa latoa dialogikirjaintyyppin bold- tai bold italic -leikkauksilla ja varmistaa etteivät eri rivien kirjaimet kosketa toisiaan. Tämän pisteen jälkeen voi rivivälistystä lisätä vielä hieman. Mikäli lii-
van leikkauksen viivat eivät kosketa toisiaan, ei perusleikkausta käyttäessäkään pitäisi tulla ongelmia. (Piekos 2021, 64.) Tämä mahdollistaa latomisen molemmilla leikkauksilla ja varmistaa samalla, että niiden yhdistely on saumatonta. Rivivälissä on lisäksi tärkeää ottaa huomioon eri kielten tarpeet ja ominaisuudet. Suomenkielistä tekstiä ladottaessa voi olla tarpeen käyttää hieman suurempaa riviväliä englanninkieliseen tekstiin verrattuna, sillä tarkemerkilliset kirjaimet Ä, Ö ja Å tarvitsevat pystysuunnassa enemmän tilaa.

3.2 Puhekupla

3.2.1 Puhekuplan luonne

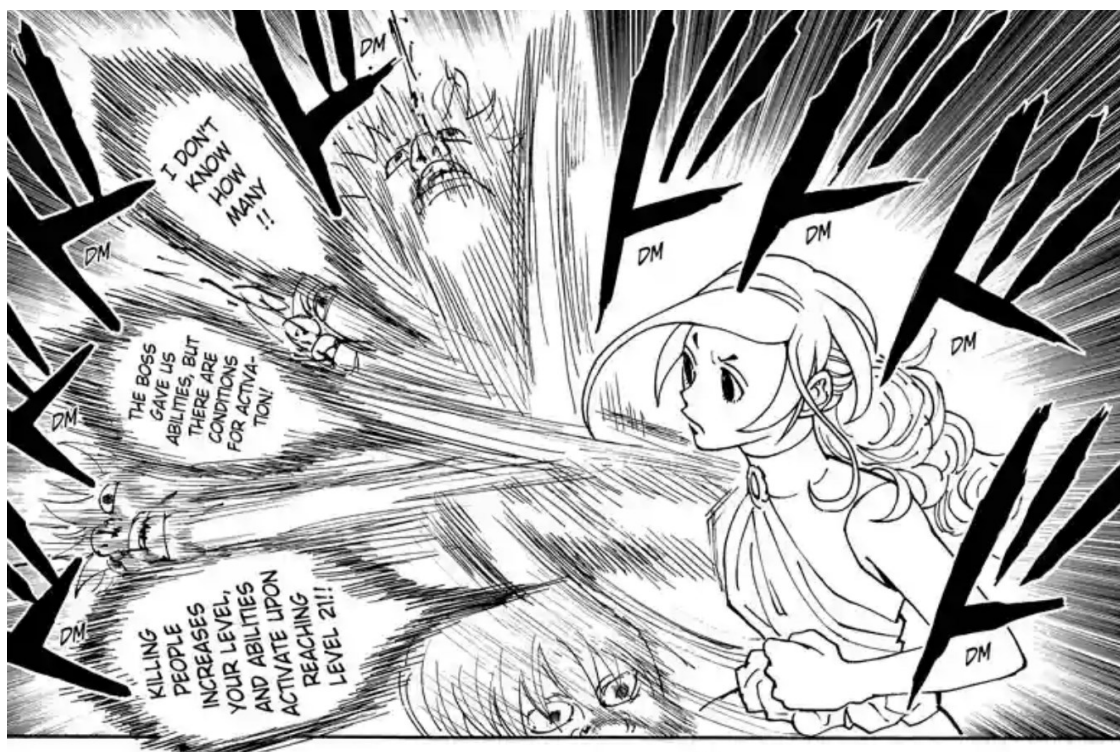
Scott McCloud kuvailee puhekuplien ja piirrostaiteen suhdetta hankalaksi. Puhekuplat eivät sijoitu samaan ulottuvuuteen kuin varsinaiset kuvat, mutta ne käyttäytyvät muutoin lähes kuin fyysiset objektit. (McCloud 2006, 142.) Puhekuplan rooli on kieltämättä erikoinen. Se ei ole osa sarjakuvan tapahtumia, mutta on yhtä lailla tärkeä visuaalinen elementti, joka vaatii sommittelua ja sovitamista ympäröivään piirrosjälkeen. Puhekuplat muodostavat sarjakuvan sisään ikään kuin uuden, erillisen todellisuuden tason: hiljaisen ääniraidan, jonka

sisältö täytyy sisäistää kuitenkin siihen liikaa keskittymättä. Ideaalitalanteessa puhekuplan ominaisuudet ja niiden välittämät viestit on tulkittava ajattelematta niiden olemassaoloa sen pidemmälle.



Kuva 20. Kuvan ja tekstin todellisuuden suhteella leikkelyä. Ote sarjasta *Chainsaw Man* (Fujimoto 2022). Tekstinlatoja: Sabrina Heep.

Toisaalta puhekuplien fyysisyydellä leikkely voi toimia myös voimakkaana tehokeinona. Kuvassa 20 puhekuplan repliikki saadaan vaikuttamaan kaukaisemmalta ja huonommin kuuluvalla sijoittamalla se ikkunankarmien taakse ja peittämällä osa kirjainmuodoista. Kuvassa 21 taas puhekuplasta on tehty suoraan osa tarinaa, kun hahmoista kirjaimellisesti lyödään vuorosanat pihalle teoksen oman supervoimalogiikan mukaisesti. Kuvien kaltaiset formaatilla leikkelyt ovat osuvia esimerkkejä puhekuplien paradoksaalisesta luonteesta. Vaikka tässä opinnäytetyössä käsitelläänkin tietynlaisia sääntöjä ja hyviä periaatteita, mielestäni sarjakuvakerronnan yksi hienoimmista puolista on juuri sen joustavuus. Sen valjastamista toivoisinkin näkeväni yhä enemmän.



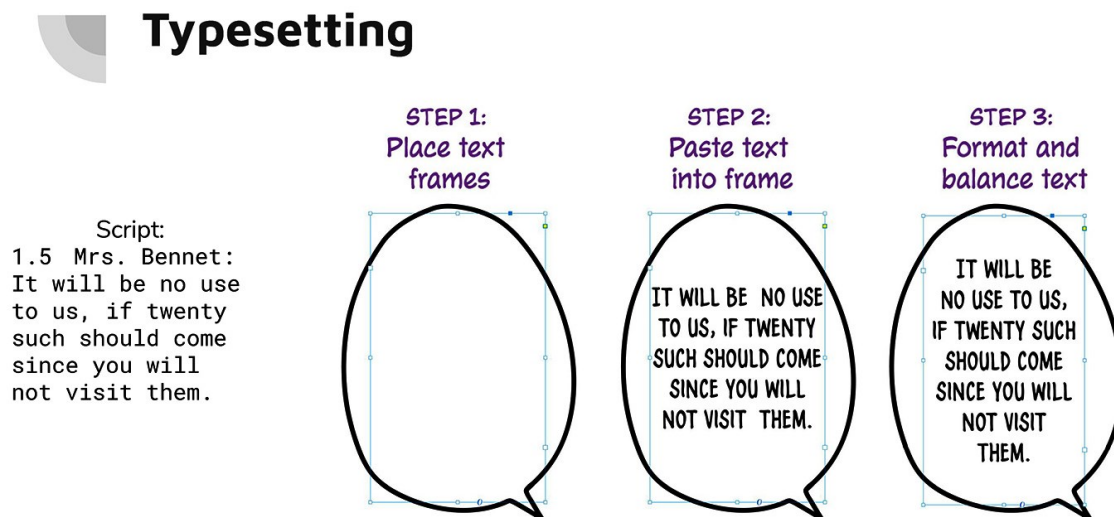
Kuva 21. Puhekupla yhdistyy teoksen sisäiseen logiikkaan. Ote sarjasta *Hunter x Hunter* (Togashi 2018). Tekstinlatoja: Mark McMurray.

Pidemmän päälle useimmissa tapauksissa lienee kuitenkin tarkoituksenmukaista, etteivät piirrostaiteen ja puhekuplien eri todellisuuksien tasot kohtaa liikaksi. Luulen, että puhekuplalla leikittely on tehokasta vain harvakseltaan käytettynä, kun kontrastina on normaalitilanteen hienovaraisuus. Pitkän linjan ammattilatoja Nate Piekosin mukaan hyvä tekstiladonta ei suinkaan ole näkymätöntä, vaan se pikemminkin kohottaa ja tukee sarjakuvaa kiinnittämättä liikaa huomiota itseensä (Piekos 2021, 155). Mitä tämän saavuttamisen eteen konkreettisesti sitten voi tehdä?

3.2.2 Negatiivisen tilan rooli lukemisessa

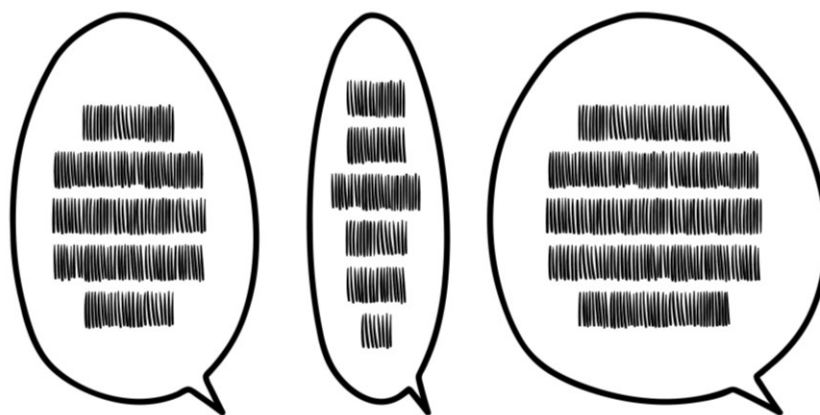
Jan Middendorp kuvailee graafisen suunnittelun kontekstissa negatiivisen tilan roolia lukemisen ja lukukokemuksen kannalta yhtä merkittäväksi, kuin tekstin ja kuvan (Middendorp 2012, 126). Uskallankin väittää, että myös sarjakuvan tekstiladonta on monissa määrin oikeastaan puhekuplan negatiivisen tilan hallitsemista. Puhekuplan muoto määrittää, millaisena teksti siihen luontevimmin asetuu – toisin sanoen voisi siis sanoa, että se on tekstiladontaprosessin lähtöpiste

ja merkittävin yksittäinen rajoittava tekijä. Juuri epätasapainoinen negatiivinen tila on se, mikä saa heikosti ladotun tekstin näyttämään väärältä (Piekos 2021, 91).



Kuva 22. Tekstiladonnan työprosessi. Ote presentaatiosta (Linsley 2022).

Yllä on esimerkki tekstin asettelun ja muotoilun työvaiheista (Kuva 22). Kaikkein yksinkertaisimmillaan sarjakuvan tekstiladonta on siis tekstin keskittämistä puhekuplaan niin, että lopputulos näyttää tasapainoiselta (Koskela 2016, 74). Tavoitteena on mukaila puhekuplan ovaalia muotoa siihen malliin, että tekstin viemä tila on ylhäältä kapeampi, keskeltä leveä ja taas alhaalta kapea. Visuaalisesti miellyttävimpänä lopputuloksena pidetään mahdollisimman täyttä timantin mallista muotoa, jossa teksti asteittain levenee ja kapenee alaspäin mentäessä (Kuva 23). Liian suuri leveysero rivien välillä on pahasta, sillä se muodostaa ovaalin mallisiin puhekupliin epätasaisen negatiivisen tilan (Piekos 2021, 68). Tämän lisäksi toivottavaa olisi myös, että tekstin ja puhekuplan reunan väliin jäisi riittävästi tilaa.



Kuva 23. Tekstimassan ideaaleja tavoitemuotoja erimallisissa puhekuplissa (Linsley 2022).

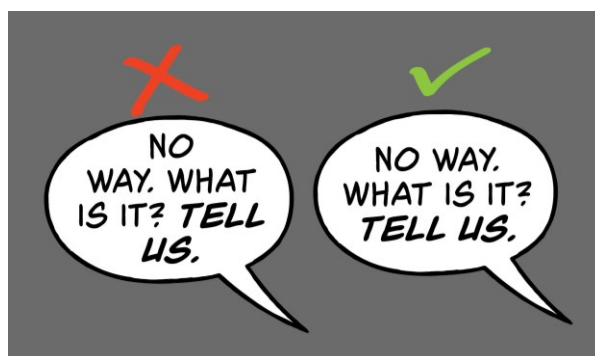
Tekstin sovittaminen puhekuplan muotoon totta kai näyttää nätiltä, mutta onko tekstiladonnassa kyse sitten pelkästä estetiikasta? Kokemukseni mukaan typografiaan perehtyneet ovat yhtä mieltä siitä, että vasta asiaan valveutuneena alkavat ympäröivän maailman virheet ja kirjainrikokset näyttäytyä selkeämmin. Välittääkö tavan lukija siis ladonnan laadusta?

Mikäli hyvää tekstiladontaa kuvaillaan huomiota herättämättömäksi, samalla loogiikalla taas huonolle ladonnalle voisi sanoa olevan tyypillistä huomion vieminen pois itse lukuprosessista. Jari Laarni kuvailee, että lukemisessa on kyse eräänlaisesta automaattisesta hahmontunnistuksesta, jonka tavoitteena on vapauttaa tietoiset kognitiiviset prosessit käsittelemään tekstin merkityksiä ja rakentamaan mielikuvia luetun pohjalta. Sen varjolla tilanne on sitä parempi, mitä vähemmän lukija joutuu kiinnittämään lukemiseen huomiota. (Laarni 2002, 125.) Esimerkiksi liian isot tekstimäärät puhekuplissa ovat ongelmallisia juuri tästä syystä, koska ne saavat lukijan aktiivisesti tiedostamaan, että he lukevat tekstiä (McCloud 2006, 143).



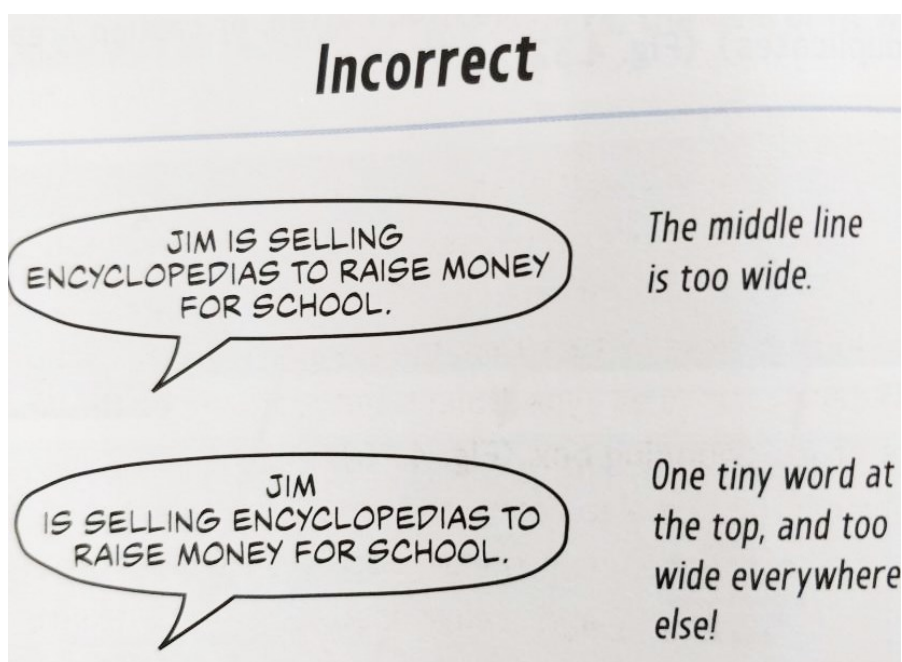
Kuva 24. Eräänlaista metatason lukijan huomion herpaannuttamista liioitellun pitkällä tekstimasalla puhekuplassa. Ote sarjasta *Chainsaw Man* (Fujimoto 2023). Tekstinlatoja: Sabrina Heep.

Tämä vaikutus on helppo huomata, kun sitä käytetäänkin tarkoituksenmukaisesti ovelana tehokeinona saamaan hahmon puhe tuntumaan pitkäveteiseltä jauhamiselta (kuva 24). Tämän kaltainen tekstin runsaus ikään kuin rikkoo luvussa 3.1 mainitun McCloudin kuvaileman huomaamattoman, elämisen kaltaisen immerstiivisen lukukokemuksen. Luulenkin, että useimmat epäonnistuneen sarjakuvan tekstiladonnan piirteet voidaan tavalla tai toisella jäljittää tähän samaan ydinongelmaan.



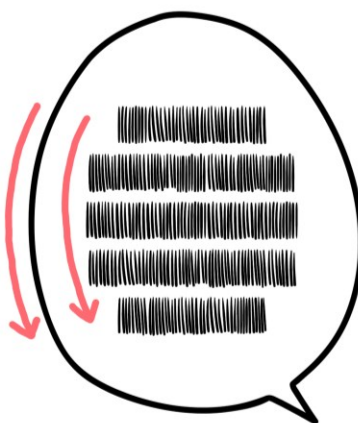
Kuva 25. Nate Piekosin esimerkki virkkeiden katkeamista riviväleissä (Piekos 2023).

Kuvassa 25 esitellään epäonnistunutta rivinvaihtoa puhekuplan sisällä. Orvot ja lesket, eli yksittäiset sanat tekstimassan ensimmäisellä ja viimeisellä rivillä tuovat mukanaan muutamiaakin ongelmia. Sen lisäksi, että yksin jäävät sanat tekevät puhekuplan negatiivisesta tilasta epätasapainoisen, on niillä vaikutus myös tekstin lukemisen sujuvuuteen. Ihminen ei lue tekstiä kirjain kirjaimelta, vaan eräänlaisissa ryppäissä - rajallisen määrän merkkejä kerrallaan. Tekstiä silmäillessä aivot ikään kuin salamannopeasti ennalta arvaavat seuraavan sanan, tai sanojen ryhmän näkemänsä perusteella. (Middendorp 2012, 15.) Tämän lisäksi virkkeen katkeaminen rivinvaihdon mukana tavallaan myös katkaisee lukijan ajatuksen hetkellisesti. Tämä on virkkeen vaihtuessa jopa toivottavaa, mutta kesken ajatuksen se voi kankeuttaa lukemista hieman. Sarjakuvatekstiä kannattaa siis latoessa käsitellä lause-, ajatus- tai virkekokonaisuuksina ja mahdollisuuksien mukaan ottaa ne asettelussa huomioon, jotta kukin yksittäinen ajatus säilyisi mahdollisimman katkeamattomana. Joskus ajatuksen tai sanan katkeamattomuutta säilyttämään voi olla tarpeen myös yhden rivin leveyden paikallinen kaventaminen välistystä säätämällä. Yli kuuden prosentin ero alkaa kuitenkin jo selkeästi näkyä, joten prosenttilukema 94 on hyvä ottaa muistisäännöksi sen suhteen (Piekos 2021, 94).



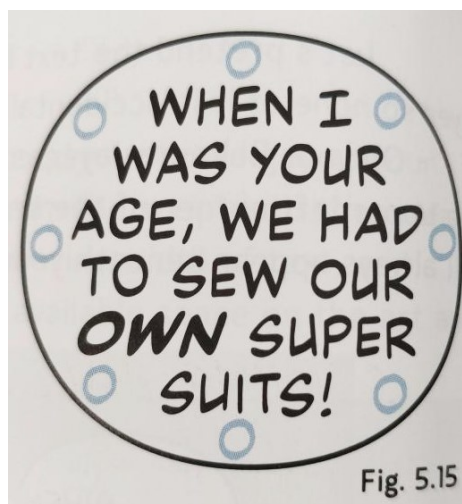
Kuva 26. Esimerkki suuresta rivileveyden vaihtelusta. Ote kirjasta *The Essential Guide to Comic Book Lettering* (Piekos 2021).

Perinteisessä tekstin taittamisessa liian leveät rivit vaikuttavat negatiivisesti luetavuuteen. Tämä johtuu siitä, että seuraavan rivin alkukohtaan hahmottaminen ja löytäminen on sitä hankalampaa, mitä pidemmän matkan silmä joutuu sivulla kulkemaan. (Middendorp 2012, 120.) Nähdäkseni liian suurella rivileveysvaihtelulla on sarjakuvassa hieman samankaltainen vaikutus (Kuva 26). Sarjakuvan tekstiladonta on siinä mielessä uniikkia, että lähestulkoon kaikki teksti on keskitettyä. Toisin sanoen rivin alkupiste muuttuu siis miltei jokaisen luetun rivin jälkeen, hieman puhekuplan muodosta riippuen. Tekstin asettelu puhekuplaa myötäillen muodostaa siis jälleen visuaalisesti miellyttävän negatiivisen tilan, mutta vaikuttaa samaan aikaan suoraan myös lukemisen jouhevuuteen minimoimalla rivin lähtöpisteiden väliset muutokset. Nähdäkseni ideaalitulanteessa rivien lähtöpisteet siis muodostavat puhekuplan reunaan myötäilevän kaarevan linjan, jolloin sekä se, että puhekuplan reuna toimivat yhdessä eräänlaisena visuaalisena ohjeena silmän kuljetukselle (Kuva 27).



Kuva 27. Näkemykseni puhekuplan reunuksen ja tekstimassan reunan muodostamista yhte-neväsistä lukemisen visuaalisista ohjeista. Muokattu versio Sara Linsleyn ladonta-esimerkistä (Linsley 2022).

Negatiivisen tilan kannalta tärkeää on myös, ettei puhekuplaa ahda liian täyteen. Yksi muistisääntö on, että kaikkialle tekstin ympäröityä ja puhekuplan reunan välille tulisi mahtua vähintään jokin kulloinkin käytössä olevan dialogikirjaintyyppin versaalikirjaimista. (Kuva 28.)



Kuva 28. Nate Piekosin muistisääntö puhekuplan täyttämisestä (Piekos 2021),

Liian ahtaasti ladotuissa puhekuplissa voi ilmetä ongelmia visuaalisten tangenttien kanssa. Kuvataiteessa tangenteilla tarkoitetaan kohtaavia, törmäviä tai muuten vain limittäin meneviä viivavetoja tai muotoja, jotka muodostavat kuvassommitteluun tahattomia ja tarpeettomia kiintopisteitä (Kuva 29).



Kuva 29. Chris Schweizerin esimerkkejä tangenttien aiheuttamista visuaalisista kiintopisteistä (Schweizer 2011).

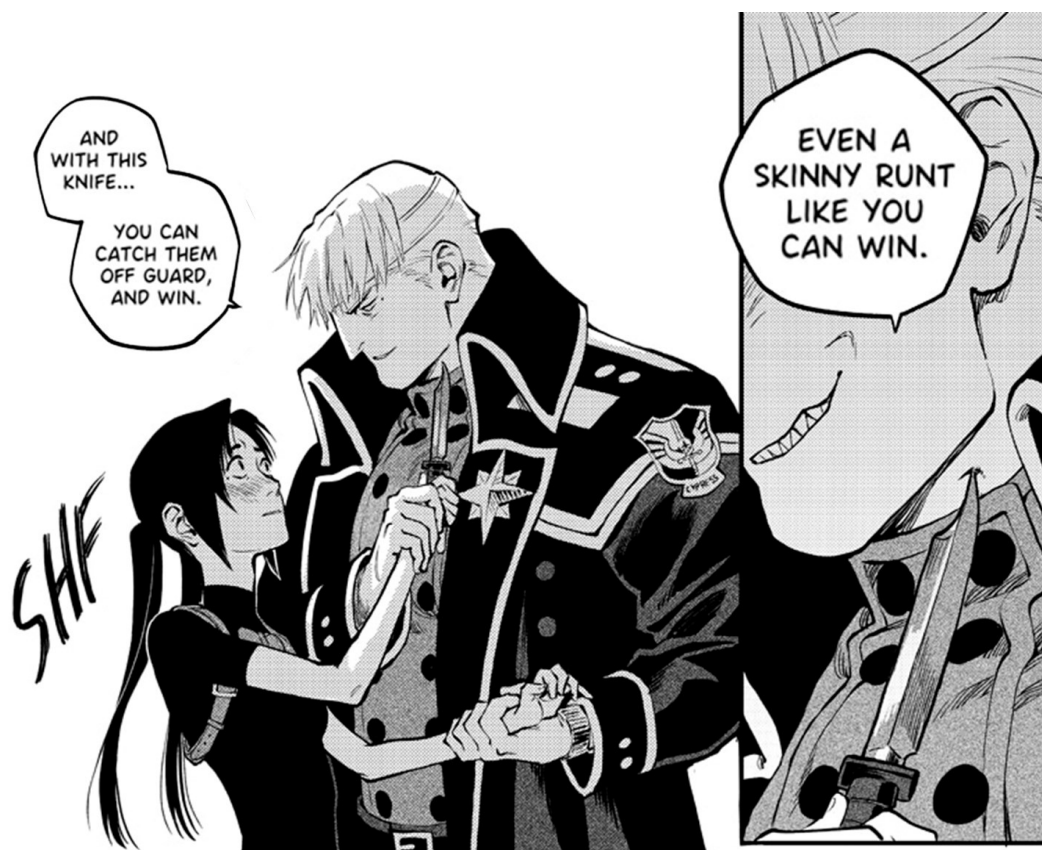
Tietyllä tavalla liian tiheään ladotuissa puhekuplissa käy samankaltainen efekti: kirjainten viivavedot liippaavat liian läheltä puhekuplan reunaviivoja ja kiinnittävät huomion tekstin sisällön lukemisesta puhekuplan ominaisuuksiin ja olemassaoloon. Mitä vähemmän tilaa tekstimassan ja puhekuplan reunojen väliin jää, sitä helpommin huomio kiinnittyy muualle.

Todellisuudessa mitään kivenkovia universaaleja sääntöjä tälle ei ole, ja latojan tehtäväksi jääkin oikean tasapainon löytäminen omaan sommittelusilmäänsä luottaen. On myös täysin mahdollista, että sarjakuvan tyyliin kuuluu hieman laajempikin tila tekstimassan ja puhekuplan välille (kuva 30).



Kuva 30. Verrattain laaja negatiivinen tila tekstin ja puhekuplan välillä. Ote sarjasta *Phantomland* (Laurinen 2022).

Näyttää siis siltä, että Piekosin mainitsemasta suojarajasta voi tilan määrää nostaa, mutta ei mielellään laskea. Kuvasta 31 näkee, että samat ruudut toimivat myös pienemmällä kuplien reunatilalla, mutta tyyli on eittämättä erilainen. Negatiivisen tilan määrän yläraja vaihtelee luultavasti kunkin sarjakuvan tyylin mukaan, mutta liiallisella tilalla törmätään jälleen kerran epätehokkaan tilankäytön ongelmiin. Millaiseen tyyliin sarjakuvassaan päätyykään, on tämänkaltaisten tyyli- ja ratkaisuiden kohdalla kuitenkin tärkeää olla johdonmukainen ja mahdollisuuksien mukaan ylläpitää samaa tyyliä läpi teoksen (Piekos i.a.).



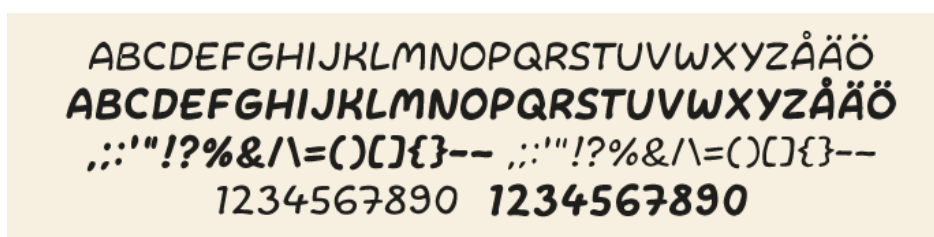
Kuva 31. Reunoilla on edelleen oikeaoppisesti tilaa, mutta visuaalinen tyyli on erilainen. Muokkaamani esimerkki aikaisemmasta (Laurinen 2022).

Mielestäni tässä aluvuussa käsiteltyjen esimerkkien nojalla voisi siis väittää, että negatiivisen tilan hallinnassa on yhtä aikaa kyse sekä visuaalisen miellyttävyyden, että lukemisen sujuvuuden ylläpitämisestä, eikä niitä varsinaisesti voi edes erottaa toisistaan. Puhekuplien negatiivinen tila on konkreettinen työkalu, jolla voi aktiivisesti ylläpitää sarjakuvan lukemisen immersiota. Sen laiminlyöminen puolestaan saa aikaan sen, että lukijan huomio herpaantuu ja kiinnittyy lukukokemusta häiritseviin tekijöihin, jälleen rikkoen McCloudin kuvailemaa immersiiivistä sarjakuvanlukukokemusta. Sarjakuvan tekstiladonnassa estetiikka ja lukukokemus kulkevat käsi kädessä rakentaen yhdessä eheää kuva- ja tekstikonaisuutta. Se jos joku on tässä ”sirpaleiden mediassa” elintärkeää.

4 Rocket Punch -kirjaintyyppin suunnittelu ja jälki- pyykki

4.1 Kirjaintyyppin suunnittelu

Suunnittelin ja toteutin oman Rocket Punch -sarjakuvakirjaintyyppini osana kirjainmuotoilun kurssia vuoden 2022 syksyllä, eli ennen opinnäytetyöni kirjoittamista (Kuva 32).

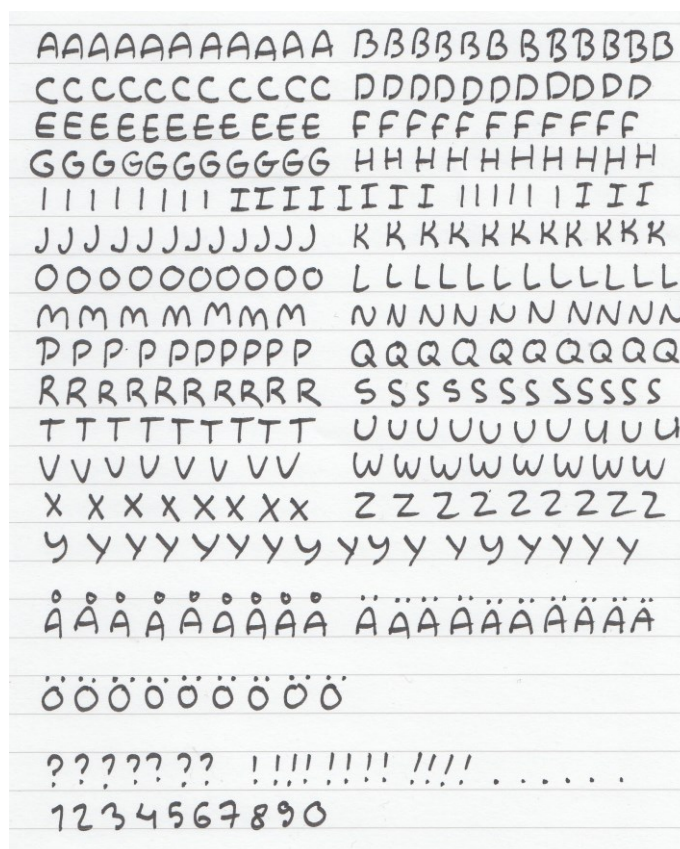


Kuva 32. Rocket Punchin täysi merkkirivistö.

Toisin sanoen sen aikainen tietopohjani aiheeseen liittyen on väistämättä ainakin jokseenkin vanhentunutta. Saman aikaisesti työstin kuitenkin sarjakuvakirjaintyyppin valintaan ja yhdistelyyn liittyvää pienoistutkielmaa, joka hieman muokattuna päätyi osaksi myös tätä opinnäytetyötä. Koin, että ne projekteina tukivat toinen toistaan. Tässä teososuudessa aion avata kirjaintyyppini suunnitteluprosessia ja pohtia sen suunnitteluun vaikuttaneita seikkoja. Lisäksi pyrin selvittämään, millaiseen sarjakuvakäyttöön kirjaintyyppini oikein soveltuu (jos mihinkään) sekä mitä kehitettävää kirjaintyyppiini jää vielä opinnäytetyön jälkeiselle ajalle.

Lähdin suunnittelemaan omaa sarjakuvakirjaintyyppiäni jokseenkin tavallisista lähtökohdista: halusin testata, miltä omiin kynävetoihini perustuva kirjaintyyppi näyttäisi ja mitä kaikkea sellaisen suunnittelu varsinaisesti pitäisi sisällään. Halusin luoda nimenomaan varsin perinteisen dialogikäyttöön soveltuvan sarjakuvakirjaintyyppin. On myönnettävä, etten vielä tässä vaiheessa juuri osannut pohtia tulevan kirjaintyyppini sävyä tai tunnelmaa. Alitajuntaisesti luulen kuitenkin ottaneeni esikuvakseni laajalla käytöllä olevan Comicraftin *Wild Words* -kirjaintyyppin, joka on komistanut varsin montaa lukemaani sarjakuvateosta vuosien

alitajuisesti alkaisi harkita niiden muotoja liiaksi etukäteen ja tulisi piirtäneeksi liian staattisia tai vähemmän eläväisiä kirjaimia.



Kuva 34. Rocket Punch -fontin ensimmäinen luonnos.

Varsinainen työstäminen alkoi luonnostelemalla aakkosia ja muita merkkejä vihkon viivastolle (Kuva 34). Kirjoittamiseen käytin erityistä tähän tarkoitukseen suunniteltua talttapäistä lettering-kynää. Viivavetojen suunnan yhdenmukaisuuden ylläpitämisen kannalta pyrin pitämään käden kulman mahdollisimman samana eri kirjainten välillä. Kirjoitin jokaisen kirjaimen ja merkin useampaan kertaan, jotta voisin vektorointivaiheessa valita parhaiten onnistuneen yrityksen tai mahdollisesti jopa yhdistellä kahden eri version piirteitä.



Kuva 35. Photoshopissa väriarvoja säätämällä mustavalkoiseksi muutettu luonnos (vas.) sekä image trace -toiminnolla vektoroitu versio (oik.).

Luonnosteluvaiheen jälkeen skannasin tekeleeni ja vektoroin sen Adobeen Illustrator-ohjelmassa image trace -toimintoa käyttäen (Kuva 35). Jälkikäteän ajateltuna olisi voinut olla järkevää skannata luonnos vielä 300 DPI:täkin tarkemalla resoluutiolla, mutta tulos oli ihan kelpo myös näin tehtynä. Olin varautunut siihen, että kirjainten muotoja täytyy vektorimuotoisena muokata vielä kosolti, mutta säätämisen tarpeen määrä yllätti silti. Yrityksistäni huolimatta kirjainten kallistuskulma vaihteli välillä villisti, ja visuaalisesti muuten miellyttävän luonnosversio saattoi olla kallistuskulmaltaan eniten vinksallaan, ja toisin päin. Aluksi aloitin yhteneväistämään kirjainmuotoja suoraan Illustratorissa, mutta totesin varsinaisen fonttisuunnitteluohjelmisto Fontlabsin työkalujen olevan siihen tarkoitukseen tehokkaammat.

Leijonaosa kirjaintyyppin suunnitteluun käyttämästäni ajasta kului tähän kirjainmuotojen hienosäätämiseen. Erityiset hinkkaamisen kohteet olivat samaan suuntaan vedettyjen viivojen yhteneväisyys, kirjainten paksuusvaihtelu, sekä eri kirjainten aukkojen negatiivisten tilojen yhteensovittaminen. Aakkosittain kirjainten luonnostelemisessa oli se ongelma, ettei voinut etukäteen ennakoida miltä kirjaimet näyttäisivät suhteessa toisiinsa. Täytyi siis kirjoittaa erilaisia

lausekokonaisuuksia ja tarkastella miltä eri kirjainparit näyttävät yhdessä. Hellemällisempi lähestymistapa tulevaisuuden kannalta saattaisi siis olla suoraan oikeita sanoja ja lauseita sisältävällä tekstillä luonnostelu.

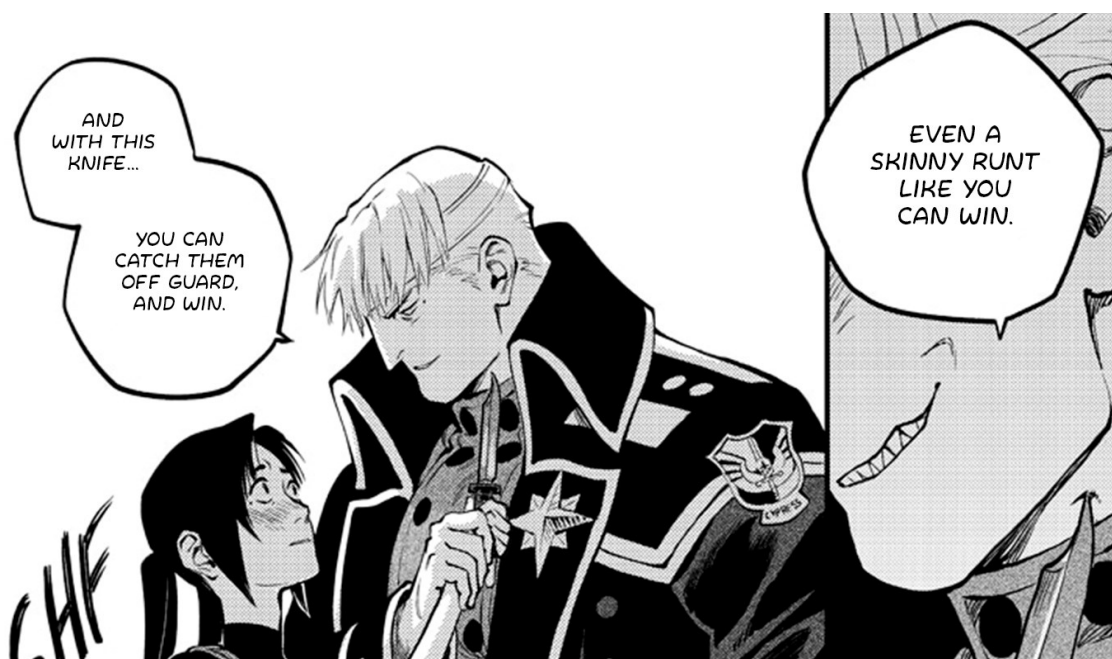
Kun kirjainmuodot oli viilattu kutakuinkin kuntoon, oli välistyksen vuoro. Tiesin tämän työvaiheen vievän aikaa, mutta tulin silti aliarvioineeksi urakkaa. Eri kirjainpareja on lukemattomia määriä, ja likimain kaikki tulee manuaalisesti käydä läpi. Välistysparien jäsentelyyn on suunnittelijoilla usein omia erilaisia lähestymistapojaan. Todd Klein lähestyy savottaa systemaattisesti listaamalla kaikki kunkin merkin mahdolliset välistysparit aakkosjärjestyksessä (Klein 2004, 124). Nate Piekos puolestaan kertoo kehittäneensä uransa mittaan itselleen noin 12 000 välistysparin listan, joka kattaa suurimman osan ongelmatapauksista (Piekos i.a.). Itselleen optimaalisin työvaihe todennäköisesti vakiintuisi ajan myötä, kun itse suunnittelemlia kirjaintyypppejä olisi jo useampi alla. Rocket Punchin kohdalla koin luontevana listata erilaisia sana- ja lausekokonaisuuksia, joissa ilmenee mahdollisimman monia eri merkkejä samalla kerralla. Välistyksen säätäminen oikeita sanoja ja lauseita käyttämällä tuntui jokseenkin orgaanisemmalta, kuin yksittäisten parien viilaaminen. Tällä tavoin oli mahdollista tarkkailla, miltä välistys näyttää isommissa kokonaisuuksissa. Samalla pystyin edelleen puntaroimaan kirjainmuotojen keskinäistä dynamiikkaa ja tarvittaessa muokkaamaan merkkejä. Tämänkaltaisen lähestymistavan ongelmallisuus on ehdottomasti sen epämääräisyydessä, sillä mitään varsinaista loppupistettä ei tällä metodilla ole olemassa. Lisähaastetta välistämiseen toi kahden kielen tasapainottelu. Suomen ja englannin kielissä on käytössä keskenään kovin erilaisia kirjainyhdistelmiä, mikä puolestaan lisää tarkastettavien parien määrää entuudestaan. Ylipäätään välistys on yksi niistä kirjainmuotoilun työvaiheista, jotka tuntuvat likimain loputtomilta. On selvää, että jonkinlaiselle prosessia nopeuttavalle järjestelmälle on siis oikeasti tarvetta.

4.2 Sarjakuvaan soveltuvuus

Työvaihe, joka jälkikäteen ajateltuna varsin valitettavasti 2022 syksyllä jäi liian vähälle, oli kirjaintyyppin testaaminen oikeassa sarjakuvaympäristössä. Nyt

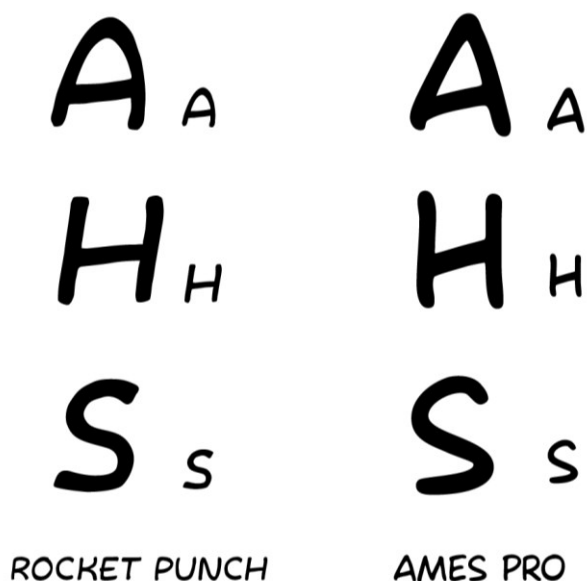
opinnäytetyön puitteissa kasvaneella tekstiladonnan ymmärryksellä lähdin sovittamaan kirjaintyyppiäni tässäkin työssä käsittelemiini esimerkkeihin. Tämä toimenpide paljasti muutamia avainseikkoja kirjaintyyppini käytettävyydestä ja ongelmakohtista.

Kirjaintyyppiä työstäessäni pidin miltei itsestään selvänä, että sen viivojen paksuustaso olisi riittävä – tai jopa paikoitellen liian paksu. Yllätyksekseni tulos oli kuitenkin päinvastainen. Regular-leikkauksen viivamuodot näyttävätkin helposti melko hennoilta, etenkin yhtään paksumpireunaisten puhekuplien sisällä (Kuva 36). Tämä selittyy osaltaan sillä, että kirjaintyyppiä suunnitellessa kirjaimia tulee tuijottaneeksi varsin suurikokoisina tietokoneen näytöltä käsin. Erityisen tärkeää on siis tehdä työn eri vaiheissa printtitestejä ja järjestelmällisesti kokeilla, miltä kirjaimet näyttävät niiden oikeissa käyttöympäristöissään.



Kuva 36. Rocket Punchia ladottuna paksureunaisiin puhekupliin. Muokkaamani ote sarjasta *Phantomland* (Laurinen 2022).

Lisäksi totesin, että riittävän pieneksi mentäessä kirjaintyyppin viivojen paksuusvaihtelu lakkaa näkymästä kovinkaan selkeästi (Kuva 37). Rocket Punchin kirjainmuodoissa löytyy kyllä jonkun verran dynaamisuutta, mutta näyttäisi siltä, ettei kontrasti ole riittävän korostettua näkyäkseen kunnolla pienessä koossa.



Kuva 37. Rocket Punch eri koossa verrattuna varsin kelvoksi toteamaani suomalaisen Ames Pro -sarjakuvakirjaintyyppiin. Huomaa jälkimmäisen selkeämpi kontrasti- ja muotovaihtelu koosta riippumatta.

Tämä tekee kirjaintyyppini yleisilmeestä eittämättä hieman toivottua klinisemmän ja heikentää jokseenkin sen tietynlaista sarjakuvamaisuutta, mikä puolestaan rajoittaa sen käyttömahdollisuuksia. Fonttisuunnittelijat varoittavat putsaamasta sarjakuvakirjaintyyppien muotoja ja viivoja liiaksi, jotta käsin kirjoitettu ote säilyisi (Klein 2004, 122). Pelkään, että saatoin itse astua tähän ansaan.



Kuva 38. Rocket Punchia ladottuna tasaisiin, vektorein tehtyihin puhekupliin. Muokkaamani ote sarjakuvasta *Star Wars #03* (Wood & D'Anda & Eltaeb 2013).

Sen sijaan yllättävän hyvin Rocket Punch näyttäisi sopivan amerikkalaistyyliisiin vektoreilla rakennettuihin puhekupliin (Kuva 38). Kirjaintyyppin vertaisistaan

hieman poikkeava puhtaus pelaa visuaalisesti hyvin yhteen vektoripuhekuplien tasaisuuden kanssa. Huomattavaa tosin on kuvan 38 esimerkistä näkyvä bold-leikkauksen liian vähäinen kontrasti regulariin nähden. Amerikkalaiset julkaisijat tuntuvat pitävän bold italicia tärkeimpänä korosteleikkauksena, ja alan vähitellen ymmärtää miksi näin on (Klein 2004, 127).

Ilahduttavaa oli myös huomata, että kokeilemistani esimerkeistä Rocket Punch tuntui toimivan parhaiten sarjakuvassa, joka alun perin käyttää hämmäisenä inspiraationani toiminutta Comicraftin *Wild Wordsia*. Kuten kuvassa 39, myös kuvan 38 esimerkissä kirjaintyyppiin valitsemani hieman tavallista pyöreämpi yleisilme vastaa sarjakuvan pehmeitä ja kaarevia puhekuplamuotoja. Myös kirjaintyyppin nykytilanteen viivanpaksuus vastaa paremmin kyseisen piirrosjäljen viivoja.



Kuva 39. Rocket Punchia ladottuna alun perin *Wild Wordsia* käyttäneeseen sarjakuvaan. Muokkaamani ote sarjasta *One Piece* (Oda 2023).

Vaikka koenkin, että vaikutteet jäivät lopullisessa ulkoasussa melko vähäisiksi, saattoivat ne osaltaan ohjata kirjaintyyppiäni kuitenkin oikeaan suuntaan.

Tämänhetkisessä tilassaan Rocket Punch näyttäisi siis soveltuvan parhaiten sarjakuviin, joissa ilmenee jokin tai jotkin näistä ominaisuuksista:

- Korostetun pyöreät puhekuplamuodot
- Vähäisemmällä viivojen paksuusvaihtelulla varustetut puhekuplien ääriiviivat
- Yleisesti ohuenpuoleisempi piirrosjälki

Sen sijaan kirjaintyyppiä on vaikeampi kuvitella muotokieleltään kulmikkaampiin puhekupliin tai yleisilmeeltään kovin luonnosmaiseen, realistiseen tai rosoiseen sarjakuvaan.

En koe onnistuneeni tekemään yhtä universaalisti käyttökelpoista sarjakuvakirjaintyyppiä, kuin olisin alun perin toivonut. Näkisin tälle olevan kaksi isompaa syytä, jotka molemmat nivoutuvat saman teeman alle. Koen, että päätökseni kokeilla innoittajistani poiketen asteen verran pyöreämpää yleisilmettä vähensi kriittisesti kirjaintyyppini käsintehtyä tunnelmaa. Pyöreystä johtuva vähäisempi kulmikkaus vähentää samalla myös mahdollisuuksia viivan dynaamiselle paksuusvaihtelulle, ja heikentää esimerkiksi viivojen vetosuuntien hahmottamista. Toinen syy lienee liiallisessa kirjainmuotojen yhdenmukaistamisessa ja epätasaisuuksien korjaamisessa. Riittävä eloisuus on tärkeää, jotta kirjaintyyppin yhdistäminen uskottavasti piirrosten maailmaan onnistuu.

Toisaalta pidän kirjaintyyppini yleisilmettä sinänsä itsessään onnistuneena ja yhdenmukaisena. Sen ongelmat ovat lähinnä siinä, miten se vastaa sarjakuva-kontekstin vaatimuksia. Olen kuitenkin tyytyväinen, että se näyttää edes jokseenkin sopivalta tietynlaisessa ympäristössä. Se osoittaa, että kirjaintyyppillä on potentiaalia.

4.3 Jatkokehitystarpeet

En hyvällä omalla tunnolla uskalla väittää näiden asioiden valossa Rocket Punchia valmiiksi sarjakuvakirjaintyyppiksi. Tulen todennäköisesti kehittämään sitä pikkuhiljaa eteenpäin vielä pitkälle tulevaisuuteen, mutta uskon ja toivon sen lopulta joskus myös valmistuvan. Näen myös mahdollisena, että tästä prosessista

oppineena aloittaisin alusta edistyneemmällä tietopohjalla ja -taidolla. Oli niin tai näin, tahtoisin vielä tähän loppuun tunnistaa niitä kipukohtia ja kehitystarpeita, joiden korjaamista Rocket Punch vaatii tullakseen varteenotettavammaksi sarjakuvakirjaintyyppiksi.

Ensisijainen korjaustarve lienee juuri se yleisen käsin tekstatun tunnelman liisääminen. Kirjaintyyppini kaipaa enemmän muoto- ja paksuusvaihtelua, sekä selkeämmin näkyvää viivojen vetosuuntaa. Eloisuutta kirjaintyyppiin loisi myös vaihtoehtoiset kirjainmerkit, jotka automaattisesti tulisivat käyttöön tilanteissa, joissa esiintyy kaksi samaa kirjainta peräkkäin. Tämä tarkoittaisi jokaisen kirjaimen suunnittelua kahteen kertaan.

Bold-leikkaus ei tuo vielä riittävää kontrastia, jotta sitä pystyisi tehokkaasti käyttämään korostetarkoituksiin. Sarjakuvissa laajemmin käytöllä oleva bold italic eroaa sekä paksuudellaan että kallistuskulmallaan perusleikkauksista, mikä puolestaan varmistaa, ettei koroste mene ohi edes nopeasti silmäillessä. Sellainen tulisi siis selkeästi kehittää pelkän lihavamman leikkauksen tilalle.

Lisäksi suotavaa olisi sisällyttää eri kielille ominaisia tarkemerkillisiä kirjaimia ja välimerkkejä. Sarjakuvateksteissä toisinaan esiintyvät erikoismerkit, kuten sydämet tai tähdet lisäisivät myös kirjaintyyppin joustavuutta edelleen.

5 Lopuksi

Siihen nähden, että sarjakuvan tekstiladonta on aiheena tavallaan hyvin pienen piirin mielenkiinnon kohde, koen sen tietopohjan yllättävän vankaksi. Länsimaisen tekstiladonnan kaanoni on muodostunut melko selkeäksi vuosien saatossa ja koenkin, että asiaan perehtyneiden kesken isoista linjoista ollaan lopulta melko lailla yhtä mieltä. Teoria pohjaa vahvasti samojen nimien varaan, kuten Nate Piekosin ja Todd Kleinin kaltaisiin kokeneisiin tekijöihin. Ongelma lienee pikemminkin siinä asiaan perehtyneiden määrässä sekä julkaisijoiden halussa ylipäättään panostaa ladontaan. Sarjakuvien tekstiladonta voi näyttää yksinkertaiselta puuhalta, mutta kuten minkä tahansa suunnittelutyön, myös sen

toteuttamiseen tarvitaan kosolti tietoaainesta ja teoriaosaamista. Toisaalta juuri se, että asiasta puhutaan melko vähän, tekee siitä myös mielenkiintoisen kohteen tutustua. Olen tyytyväinen, jos työni voi olla edes yksi pieni linkki tässä sarjakuvatypografiakeskustelun jatkumossa.

Yllä mainittujen asioiden varjolla on hieman vaikea arvioida, onnistuinko varsinaisesti luomaan aiheesta kovinkaan paljoa täysin uutta tietoa maailmalle. Mielestäni onnistuin hyvin kuitenkin pyrkimyksessäni kartoittaa, purkaa ja tehdä näkyväksi tekstiladonnan lainalaisuuksia ja nyansseja. Tavoitteeni henkilökohtaisesta oppimisesta meni myös täysin maaliin, ja oivalsin läjäpäin sellaisia nyt itsestään selviltä tuntuvia seikkoja, joita en aiemmin ollut ajatellut tai kyennyt sanoittamaan. On siellä mukana myös jokunen tiedonjyvänen, josta en ole ennen kuullut puhuttavan. Etenkin kirjaintyyppien valintaan liittyvät seikat herättivät kiinnostukseni ja laittoivat aivot toiminnan liikkeelle. Isoimmat oivallukseni tunnenkin kokeneeni juuri sen osion parissa ja luulen, että siinä riittäisi kosolti kaiveltavaa vielä laajemmallekin jatkotutkimukselle. Varsinaisesta tekstin asettelusta oli asteen verran hankalampaa löytää uusia tulokulmia, mutta esimerkiksi lukemisen mekanismeihin perehtyminen sen näkökulmasta oli antoisaa ja mielekästä.

Aiheelle tekemäni rajaukset olivat omasta näkökulmastani mielekkäät, mutta ymmärrän, miksi jotkut harrastajat voisivat niitä karsastaa. Digitaalinen tekstiladonta on jo itsessään joillekin kirosana, vaikka mielestäni sen käytölle on alusta asti ollut varsin hyvät perusteet. Hyvin tehtynä minun on vaikea nähdä sen olevan sarjakuvateosta millään tavalla heikentävä tekijä. Vastaavasti en näe, että käsin tekstausta olisi jotenkin automaattisesti se parhain vaihtoehto. Puhekuplien muotoilun pois jättäminen mietitytti itseäni, koska se perustui lähinnä omiin mieltymyksiini. Puhekuplien muotoilu ikään kuin jälkikäteen taiteen päälle on toimintatapana itselleni vieraampi ja rehellisesti sanottuna vähemmän kiinnostava vaihtoehto. Koen, että siihen liittyvät osiot olisivat todennäköisesti päätyneet olemaan jonkin hyväksi todetun opasteoksen uudelleenlämmittelyä omilla sanoillani. Lisäksi opinnäytetyöni pituutta katsomalla ei sille varmaan olisi ollut edes tilaa. Puhekuplateksteihin keskittyminen sen sijaan oli oleellinen rajaus

niin ikään opinnäytetyön mittakaavan huomioon ottaen. Ääniefektien muotoilusta kun voisi tehdä kokonaan oman työnsä.

Ylipäättään sukellukseni sarjakuvan tekstiladontaan osoittautui yhtä mielenkiintoiseksi kuin alun perin arvelinkin. Koen saaneeni yhtä lailla uutta ymmärrystä ja tietotaitoa, mutta myös arvostusta alan ammattilaisia kohtaan. Parhaimmillaan latojat joutuvat julkaisukontekstista riippuen pallotella paljon erilaisia asioita tekstiladonnan ydintehtävän ohella. Minusta kaikkien sarjakuvista kiinnostuneiden olisi hyödyllistä tutustua tekstiladonnan oppeihin. Kehno ladonta ei ehkä kokonaan pilaa sarjakuvateosta, mutta hyvin toteutettuna sillä on vain nostattavia vaikutuksia. Sarjakuvat ansaitsevat sen.

Lähteet

Hibbs, Bryan 2022. Tilting at Windmills #289: Looking at NPD BookScan: 2021 – and it's a doozy. Verkkosivu. <https://www.comicsbeat.com/looking-at-npd-bookscan-2021-and-its-a-doozy/> (viitattu 17.04.2023).

Itkonen, Markus 2021. Typografian käsikirja. 6. tarkistettu painos. Helsinki: Typoteekki.

Klein, Todd 2004. The DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics. New York: Watson-Guption Publications.

Koskela, Ilpo 2016. Uusi Sarjakuvantekijän Oppikirja. Espoo: Arktinen Banaani.

Laarni, Jari 2002. Tekstin graafisen ulkoasun vaikutus lukemisen tehokkuuteen. Brusila, Riitta (toim.): Typografia: Kieltä vai Visuaalisuutta. Porvoo: WS Bookwell Oy.

Linsley, Sara 2022. Lettering tutorials. Verkkosivu. <http://sara.pizza/resources> (viitattu 17.04.2023).

McCloud, Scott 2006. Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels. New York: HarperCollins Publishers.

Middendorp, Jan 2012. Shaping Text. Amsterdam: BIS Publishers.

Piekos, Nate 2021. The Essential Guide to Comic Book Lettering. Portland: Image Comics.

Piekos, Nate i.a. Blambot. Lettering tips. Verkkosivu. <https://blambot.com/pages/lettering-tips> (viitattu 17.04.2023).

Salervo, Ville 2013. Sarjakuvan typografiasta. Maisterin opinnäytetyö. Helsinki: Aalto-yliopisto, median laitos. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:aalto-201305306457> (viitattu 17.04.2023).

Valkama, Antti 2022. Mangan suomentaminen. Länsisalmi, Riikka (toim.): Tankasta mangaan: Miten suomentaa Japanin kieltä ja kulttuuria. Tampere: Vastapaino.

Kuvalähteet

Kuva 1. Studio Daedalus. WhizBang Font. Verkkosivu. <http://www.whizbangfont.com> (viitattu 17.04.2023).

Kuva 2. Wood, Brian & D'Anda, Carlos & Eltaeb Gabe 2013. Star Wars #3. Milwaukee: Dark Horse Comics.

Kuva 3. Manga Plus 2022. San Francisco: Viz Media, Tokio: Shueisha. Verkkosivu. <https://mangaplus.shueisha.co.jp>

Kuva 4. Fontworks. Jinba. Verkkosivu. <https://en.fontworks.co.jp/fontsearch/fotksojinba/?word=> (viitattu 17.04.2023).

Kuva 5. Suenaga, Yuki & Moue, Takamasa 2022. Akane-Banashi. San Francisco: Viz Media.

Kuva 6. Inagaki, Riichiro & Boichi 2014. Dr. Stone. San Francisco: Viz Media.

Kuva 7. Seppälä, Jaakko & Miguel 2023. Aku Ankka 15/23. Valot sammuvat – ja hanaa! Helsinki: Sanoma Media Finland.

Kuva 8. Moe, Gaute & Estéban, Ignaci Calvet 2020. Aku Ankka 13/23. Karhunpennut: Lasten leikkiä. Helsinki: Sanoma Media Finland.

Kuva 9. Moe, Gaute & Estéban, Ignaci Calvet 2020. Aku Ankka 13/23. Karhunpennut: Lasten leikkiä. Helsinki: Sanoma Media Finland.

Kuva 10. Oda, Eiichiro 2022. One Piece. San Francisco: Viz Media.

Kuva 11. Salervo, Ville 2013. Sarjakuvan typografiasta. Maisterin opinnäytetyö. Helsinki: Aalto-yliopisto, median laitos. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:aalto-201305306457> (viitattu 17.04.2023).

Kuva 13. Merrivius 2020. The Dark Inheritance. Verkkosarjakuva. <https://medibang.com/book/o82008231744269080004378258/> (viitattu 17.04.2023).

Kuva 11. Zahler, Thomas F. 2009. Love and Capes. San Diego: IDW Publishing.

Kuva 12. Fujimoto, Tatsuki 2022. Chainsaw Man. San Francisco: Viz Media.

Kuva 15. Valkama, Antti 2022. Mangan suomentaminen. Länsisalmi, Riikka (toim.): Tankasta mangaan: Miten suomentaa Japanin kieltä ja kulttuuria. Tampere: Vastapaino.

Kuva 16. Valkama, Antti 2022. Mangan suomentaminen. Länsisalmi, Riikka (toim.): Tankasta mangaan: Miten suomentaa Japanin kieltä ja kulttuuria. Tampere: Vastapaino.

Kuva 17. Morrison, Zack 2015. Paranatural. Verkkosarjakuva. <https://www.paranatural.net/comic/chapter-5-page-50> (viitattu 17.04.2023).

Kuva 18. Yamada, Kintetsu 2022. Sweat & Soap. New York: Kodansha.

Kuva 19. Oda, Eiichiro 2023. One Piece. San Francisco: Viz Media.

Kuva 20. Fujimoto, Tatsuki 2022. Chainsaw Man. San Francisco: Viz Media.

Kuva 21. Togashi, Yoshihiro 2018. Hunter x Hunter. San Francisco: Viz Media.

Kuva 22. Linsley, Sara 2022. Lettering tutorials. Verkkosivu.
<http://sara.pizza/resources> (viitattu 17.04.2023).

Kuva 23. Linsley, Sara 2022. Lettering tutorials. Verkkosivu.
<http://sara.pizza/resources> (viitattu 17.04.2023).

Kuva 24. Fujimoto, Tatsuki 2023. Chainsaw Man. San Francisco: Viz Media.

Kuva 25. Piekos, Nate 2023. It can't always be helped, but how you stack text...
Twitter-päivitys 6.2.2023.
<https://twitter.com/blambot/status/1622628074964631553> (viitattu 17.04.2023).

Kuva 26. Piekos, Nate 2021. The Essential Guide to Comic Book Lettering.
Portland: Image Comics.

Kuva 27. Linsley, Sara 2022. Lettering tutorials. Verkkosivu.
<http://sara.pizza/resources> (viitattu 17.04.2023).

Kuva 28. Piekos, Nate 2021. The Essential Guide to Comic Book Lettering.
Portland: Image Comics.

Kuva 29. Schweizer, Chris 2011. The Schweizer Guide to Spotting Tangents.
Tumblr-päivitys 26.10.2011.
<https://schweizercomics.tumblr.com/post/11966164633/the-schweizer-guide-to-spotting-tangents> (viitattu 17.04.2023).

Kuva 30. Laurinen, Maaria 2022. Phantomland. Verkkosarjakuva.
<https://tapas.io/episode/2558834> (viitattu 17.04.2023).

Kuva 31. Laurinen, Maaria 2022. Phantomland. Verkkosarjakuva.
<https://tapas.io/episode/2558834> (viitattu 17.04.2023).

Kuva 33. Comicraft i.a. Wild Words. Verkkosivu.
<https://www.comicbookfonts.com/Wildwords-font-p/bl003i.htm> (viitattu 17.04.2023).

Kuva 36. Laurinen, Maaria 2022. Phantomland. Verkkosarjakuva.
<https://tapas.io/episode/2558834> (viitattu 17.04.2023).

Kuva 38. Wood, Brian & D'Anda, Carlos & Eltaeb Gabe 2013. Star Wars #3.
Milwaukie: Dark Horse Comics.

Kuva 39. Oda, Eiichiro 2022. One Piece. San Francisco: Viz Media.