

Päivi Toikka

Ames

Kirjaintyyppin suunnittelu digitaaliseen sarjakuvatekstaukseen

Tekijä(t) Otsikko Sivumäärä Aika	Päivi Toikka Ames – Kirjaintyyppin suunnittelu digitaaliseen sarjakuvatekstaukseen 40 sivua + 3 liitettä 21.11.2011
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestintä
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja	Pekka Krankka
<p>Opinnäytetyössä tutkittiin perinteistä sarjakuvatekstausta, sen historiaa ja sen tyyliä. Ta-voitteena oli selvittää miltä se yleensä näyttää, miksi se on kehittynyt sen näköiseksi kuin se on ja miksi se on yhä käytössä valtaosassa sarjakuvia, vaikka vaihtoehtojakin olisi.</p> <p>Lisäksi vastakkain aseteltiin perinteinen käsintekstaus ja moderni digitaalinen tekstaus ja punnittiin molempien vahvuuksia ja heikkouksia. Tarkoituksena oli myös selvittää, kumpi vaihtoehto on missäkin tilanteessa paras ratkaisu.</p> <p>Johtopäätösten perusteelta suunniteltiin ja toteutettiin työn toiminnallinen osio, digitaaliseen sarjakuvatekstaukseen tarkoitettu kirjaintyyppi. Opinnäytetyössä esiteltiin fonttisuunnittelun eri työvaiheet ja työn tulos.</p> <p>Tutkimuksesta on apua sarjakuva-alalla toimiville tai alaa harrastaville, jotka haluavat ymmärtää sarjakuvan typografiaa paremmin tai valmistaa oman sarjakuvakirjaintyyppinsä. Suunniteltu kirjaintyyppi on tarkoitettu laittavaan ilmaiseen levitykseen sarjakuvataiteilijoiden työn auttamiseksi erityisesti Suomessa.</p>	
Avainsanat	sarjakuva, tekstaus, kirjaintyyppi, fontti, typografia

Author(s) Title	Päivi Toikka Ames – Designing a typeface for digital comic lettering
Number of Pages Date	40 pages 21 November 2011
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor	Pekka Krankka
<p>This thesis studied traditional comic book lettering and its history and style. The objective was to find out what it usually looks like, why it has evolved to look the way it does and why it is still widely used in comics while other options are also available.</p> <p>Traditional hand lettering and modern digital lettering were set against each other to weigh their respective strengths and weaknesses. The idea was to conclude which option would fit which situation best.</p> <p>The conclusions drawn were used to design and make the creative part of the thesis, a digital lettering font. All the stages of font design were documented and the final product was introduced.</p> <p>This study should prove useful to those working with comics, whether it is professional or as a hobby, who wish to understand the typography of comics better or who wish to make their own comic lettering font. The resulting font is going to be put into free circulation to help especially Finnish comic artists with their work.</p>	
Keywords	comics, comic, lettering, typeface, font, typography

Sisällys

1	Johdanto.....	1
2	Perinteinen sarjakuvatekstaus.....	4
2.1	Taustaa.....	4
2.2	Kirjainten muoto.....	6
2.3	Työskentely ja välineet.....	7
2.4	Tyylejä.....	9
3	Digitaalinen sarjakuvatekstaus.....	13
3.1	Taustaa.....	13
3.2	Suhtautuminen digitaalisiin kirjaintyypeihin.....	15
3.3	Painokirjaintyypit sarjakuvissa.....	19
4	Sarjakuvakirjaintyyppin käytössä huomioitavaa.....	22
4.1	Sarjakuvan kielioppi.....	22
4.2	Rivi- ja muut välit.....	24
5	Ames-sarjakuvakirjaintyyppin suunnittelu.....	26
5.1	Suunnittelu paperilla.....	27
5.2	Digitaalinen suunnittelu ja toteutus.....	30
5.3	Valmis kirjaintyyppi ja pari sanaa sen käytöstä.....	36
5.4	Jatkokehitys.....	38
6	Yhteenveto.....	39
	Lähteet.....	41

Liitteet (3 kpl)

Liite 1: Kuvälähteet

Liite 2: Ames-kirjaintyyppi

Liite 3: Kirjaintyyppi käytännössä, sarjakuva

1 Johdanto

Jos sarjakuva on muiden taiteiden huomiotta jätetty äpärälapsi niin tekstaus on silloin sarjakuvan – tuota – sarjakuva (Pakkanen 2011, 39).

Jo noin kaksikymmentä vuotta kestänyt romanssini sarjakuvien kanssa alkoi, kun opin polvenkorkuisena lukemaan Tove Janssonin *Muumi*-strippejä tavaamalla. Sen lisäksi että olin innokas lukija, aloitin omien tarinoideni kuvittamisen heti kun kynä pysyi kädessä ja piirsin ensimmäisen sarjakuvanovellini viisivuotiaana. Se kertoi nököhampaisista taikaolennoista, joiden harrastuksiin kuului muuntautuminen lepakoiksi torstai-iltaisin ja pannukakkujen loitsiminen.

Tänä päivänä olen siitä onnekaassa asemassa, että silloin tällöin joku erehtyy maksamaan minulle sarjakuvien piirtämisestä. Silloin yritän tietysti parhaani – otan paineita käsikirjoituksen viilaamisesta niin hyvään kuosiin kuin taitoni sallivat, pyrin tuottamaan mahdollisimman katseenkestävää piirrosjälkeä ja yritän sommitella sivuni huolellisesti. Yhden sarjakuvan tuottamisen osa-alueen jätin kuitenkin pitkäksi aikaa lähes täysin huomiotta: Tekstauksen ja tekstien asettelun. Ne olivat välttämättömiä pahoja, jotka viskasin paikoilleen viimeiseksi, nopeasti ja vähän miten sattuu. Tein parannuksen, kun menin keväällä 2010 viideksi kuukaudeksi työharjoitteluun helsinkiläiseen reproyritykseen, jossa ladotaan digitaalisesti suomenkielisiä tekstejä Tammen käännessarjakuviin. Alan tekniikoita opittuani ja satoja sivuja työstettyäni opin arvostamaan hyvin muotoil-

tuja puhekuplia ja tekstimassoja ja tuntemaan häpeää omien sarjakuvieni huolimattomasta tekstausjäljestä.

En ole ainoa sarjakuvapiirtämisen harrastaja, joka on jättänyt tekstaamisen vähälle huomiolle. Sarjakuvakursseilla ja -kouluissa sitä opetetaan vain harvoin. Tämä on samaan aikaan yllättävää ja ymmärrettävää. Yllättävää siksi, että sarjakuva on kuvan ja tekstin yhdistävä visuaalinen media, ja jos näkee vaivaa kuvapuolenkin eteen, ei ole mitään syytä tehdä tekstistä epämiellyttävän näköistä. Ruma tekstaus pistää silmään muuten kauniissa sarjakuvassa. Ymmärrettävää se taas on siksi, että tekstaus on hyvin tehtynä näkymätöntä – siihen ei pitäisikään kiinnittää huomiota itsessään, vaan sitä pitäisi pystyä lukemaan kitkattomasti ja antaa sen imaista mukaan tarinaan. Usein lukija huomaa tekstauksen vain, jos se on tehty huonosti ja se haittaa lukemista. Mutta vaikka lukijan ei kuulukaan kiinnittää huomiota tekstin ulkonäköön, oman sarjakuvansa tekstaavan sarjakuvantekijän pitäisi. On kaksi keinoa täyttää puhekuplansa tekstillä mahdollisimman laadukkaasti: Voi joko perinteiseen tapaan opetella huolellisen käsin tekstaamisen taidon, mikä vaatii sinnikästä ja pitkäjänteistä harjoittelua, tai voi hankkia omaan työhönsä sopivan, hyvin suunnitellun kirjaintyyppin, opetella kuvankäsittelyohjelman käytön ja lisätä tekstit puhekupliin digitaalisesti.

Työharjoitteluajanani ja sen jälkeen keikkatöinä ladin tekstejä sarjakuviin jälkimmäisellä tavalla tarkoitukseen suunnitelluilla kirjaintyypeillä taitto-ohjelmassa. Olin muokannut sarjakuvia tietokoneella aiemminkin: vuonna 2006 piirsin tarinan antologiaan, johon kelpuutettiin vain koneella tekstattuja sarjakuvia, joten latasin fonttikansiooni tähän tarkoitukseen tarjotun ilmaisen kirjaintyyppin, avasin Adobe Photoshopin ja pistin toimeksi. Tulos oli kokemattomuuteni vuoksi vain marginaalisesti käsin kirjoitettuja harakanvarpaitani kauniimpaa katsella, mutta jälki oli paljon tasaisempaa ja ennen kaikkea nopeampaa ja helpompaa toteuttaa, joten aloin käyttää menetelmää muihinkin sarjakuviini. Käytin vuosikausia samaa kirjaintyyppiä, mutten siksi, että olisin ollut siihen erityisen kiintynyt, vaan pakon edessä – se oli ainoa tuntemani ilmainen, sarjakuvakäyttöön tehty fontti, joka ei näyttänyt sietämättömän ikävältä, jonka lisenssissä sallitaan myös kaupallinen käyttö ja jossa olivat mukana skandit. Internet on pullollaan hienoja ilmaisfontteja, mutta suomalaisen etsintä karahtaa usein juuri pohjoismaisten erikoismerkkien puutteeseen, eikä etenkään nuori harrastaja mielellään käytä pahim-

millaan satoja euroja huolellisesti eurooppalaisilla merkeillä varustettuun kirjaintyyppiin. Sopivan sarjakuvafontin puute ei siis ole millään lailla harvinainen ongelma, vaan siitä kärsii suurin osa tuntemistani harrastajista.

Graafisen suunnittelun opintoni herättivät minussa kiinnostuksen typografiaa kohtaan. Käytyäni kirjainsuunnittelukursseja ja tutustuttuani ammattilaisten käyttämiin kirjaintyyppeihin työskenneltyäni kymmenien sarjakuvakirjojen parissa havahduin eräänä päivänä megalomaaniseen ajatukseen: Minähän kykenisin suunnittelemaan ja toteuttamaan unelmieni konetekstauskirjaintyyppiä itse, ja voisin ratkaista kollegoidenikin ongelmat kertaheitolla laittamalla moisen luomuksen yleiseen jakoon, yhteisen hyvän ja kauniimpien sarjakuvien puolesta! Näin jo sieluni silmin itseni suomalaisten sarjakuvantekijöiden messiaana, ja samalla saisin aiheen opinnäytetyöhön, kohentaisin teknisiä taitojani fonttisuunnittelijana ja kehittyisin sarjakuvantekijänä.

Pian kuitenkin huomasin, että ennen kuin minusta voisi tulla mikään kaikkien sarjakuvafonttittomien sankari, aikamme legenda, minulla oli paljon tutkittavaa ja selvitettäviä ongelmia: Minun tulisi analysoida, millainen on unelmieni sarjakuvakirjaintyyppi, mitä sen tulisi sisältää ja miksi; pitäisikö sen näyttää perinteiseltä käsinkirjoitetulta tekstaukselta, vai pystyykö siitä laittamaan paremmaksi? Miksi lähtöolettamukseni edes on, että käsintekstausta jäljittelevä fontti on paras vaihtoehto? Kun löytäisin mielestäni täydellisen kirjaintyyppin reseptin, miellyttäisikö se myös muita? Jos ei olekaan olemassa universaalia sarjakuvakirjaintyyppin ihannetta, joka sopii kaikille tekijöille, kaikkennäköisiin tarinoihin, niin kuinka tiukasti joutuisin rajaamaan sen, kenelle fonttini on suunnattu? Haluavatko kaikki edes käyttää konefonttia käsintekstauksen sijaan, ja pitäisikö heidän haluta; sopiiko konetekstaus kaikkiin töihin? Ennen kuin osaan kertoa tutkimusteni tuloksista, millaiseksi kirjaintyyppini niiden myötä muotoutui ja tuliko siitä todella taivaan lahja sarjakuvamaailmalle – tai käyttökelpoinen edes minulle itselleni – on parasta palata juurille ja tutustua sarjakuvatekstauksen perinteisiin.

2 Perinteinen sarjakuvatekstaus

Käsintekstaus on orgaanista: Kuten käsinpiirretty taide, se muuttuu muotoaan jatkuvasti, näyttäen keskenään kuvittajan ja käsikirjoittajan työn tavalla, joka on itsessään taiteenlaji. (Klein 2004, 85.)

Länsimaisessa etenkin kaupallisessa sarjakuvassa on yhä vallitsevana tyylinä käyttää teksteihin perinteistä käsikirjoitettua tekstia tai sitä jäljittelemään suunniteltua kirjaintyyppiä. Vaikkei ole olemassa kahta taiteilijaa, joiden jäljet olisivat täysin identtiset, persoonallisuus ei ole sarjakuvatekstauksessa yhtä arvostettua kuin selkeys, luettavuus ja ennen kaikkea johdonmukaisuus, ja on tietty kaava, jota tavanomainen tekstaus noudattaa. Sen tyyli ja ulkonäkö ovat kehittyneet viimeisen vuosisadan kuluessa pikemminkin kaupallisilla ja teknisillä kuin taiteellisilla ehdoilla.

2.1 Taustaa



Kuva 1. Bayeux'n seinävaate (1070-luku).

Jos sarjakuva määritellään rinnakkaisiksi kuviksi, jotka on asetettu tiettyyn järjestykseen tarkoituksena välittää tietoa ja/tai herättää esteettistä vastakaikua lukijassa, kuten Scott McCloud (1993, 9) tekee kirjassaan *Understanding Comics*, sarjakuvia ovat piirtäneet jo muinaiset egyptiläiset, ja Bayeux'n seinävaatekin (kuva 1) voidaan laskea sarjakuvaksi. Nykymuotoinen sarjakuva puhekuplineen syntyi kuitenkin vasta 1800- ja 1900-

lukujen vaihteessa, kun sarjakuvasta tuli sanomalehtilevityksen myötä osa populaarikulttuuria USA:ssa muun maailman seurattessa pian perässä. Kun sarjakuvat löysivät tiensä amerikkalaisiin sanomalehtiin, niitä piirtävien taiteilijoiden oli tehtävä valinta: He voisivat joko antaa lehden latojien hoitaa tekstin asettelun ja opetella arvioimaan sokkona, paljonko tilaa tekstille pitäisi ruutuihin jättää, tai sitten he voisivat pistää latojien palkkiot omiin taskuihinsa ja hoitaa tekstauksen itse kynällä. Ne piirtäjät, jotka tekstasivat itse ja piirsivät omat puhekuplansa huomasivat pian säästyvänsä turhalta työltä, kun latojien jälkikäteen lisäämät puhekuplat eivät peittäneet vaivalla tuotettua taidetta.

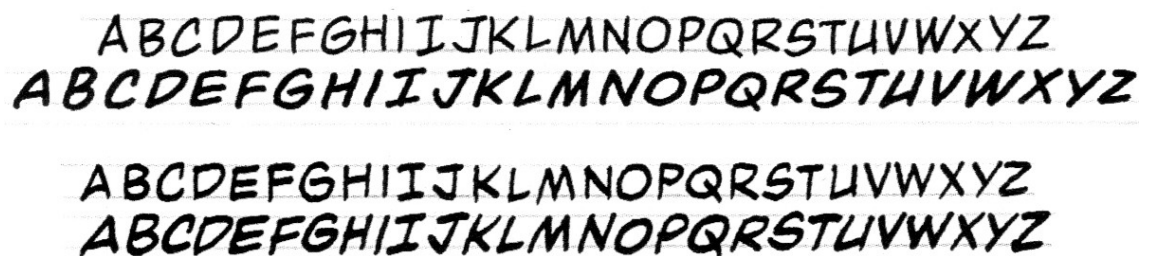


Kuva 2. Winsor McCayn *Little Nemo in Slumberland* (1905) on varhainen esimerkki käsintekstusta sanomalehtisarjakuvasta.

Kun sarjakuvastriippien ja -albumien kysyntä ja kustantajien vaatimukset kasvoivat huimiksi 1930- ja 1940-luvuilla, työskentely studioissa liukuihinatyyliin tuli kannattavammaksi – nyt piirtäjälle oli päinvastoin edullisempaa jakaa työnsä ja palkkionsa muiden kanssa. Tekstien kirjoittaminen käsin jäi kuitenkin tavaksi. Työ jaettiin osiin: Joku käsi-kirjoitti, joku teki lyjykylnäluonnokset, joku tussasi, joku väritti – ja joku lisäsi tekstit. Syntyi sarjakuvien tekstaajan työ. Tekstaajan tehtäviin kuuluu piirtää puhekuplat ja luoda kaikki teksti, mitä sarjakuvasisivulla on: Dialogi, kuvatekstit, ääniefektit, otsikot, kyltit ja logot. Toimenkuvaan kuuluu usein myös ruuturajojen tussaaminen. 1950-luvulla oli mahdollista elättää itsensä täysipäiväisenä sarjakuvien tekstaajana, ja 1960-, 1970- ja 1980-luvuilla ammattilaiset siirtyivät studioista työskentelemään kotoaan freelancereinä. (Starkings & Roshell 2003, 6–7.)

Tietokoneella tekstaamisen kehityttyä ja yleistyttyä käsintekstaajilla on ollut yhä vähemmän töitä, mutta se ei ole vielä kuollut taiteenlaji: Jotkut sarjakuvapiirtäjät suosivat yhä käsintekstausta esteettisistä tai tuotannollisista syistä tai koska on vaikeampaa saada kaupaksi sarjakuvasivujen originaaleja, joista puuttuvat tekstit. Käsintuotettu tekstausta on silti yhä harvinaisempi näky tämän vuosituhatosen sarjakuvissa. (Klein 2011b).

2.2 Kirjainten muoto



Kuva 3. Peruskirjainmuodot Todd Kleinin kynästä, kaksi ylemmää riviä teknisellä piirtimellä, kaksi alemmää musteterällä. (Klein 2004, 90.)

Käsintekstaajat omaksuivat alkuajoista lähtien valtaosin päätteettömän, versaaleja käyttävän tyylin (kuva 3). Suurin syy on käytännöllisyys: Isoja tikkukirjaimia on nopeinta kirjoittaa. Ne kestävät myös paremmin pienennystä kuin pienet kirjaimet ja pysyvät selkeinä, etenkin kun aukot esimerkiksi R-, P- ja A-kirjaimissa pidetään avarina. Koska versaaleissa ei ole ylä- eikä alapäätteitä, rivivälin voi jättää pienemmäksi, mikä säästää tilaa. (Klein 2004, 90.) Tehokkuuden lisäksi syynä olivat painotekniset rajoitukset. 1900-luvun alussa painotekniikka oli alkeellista ja sarjakuvalehdissä käytetty paperi laadultaan, kuten Pakkanen (2010, 34) asian elegantisti ilmaisee, venäläistä vessapaperia vastaavaa, joten tekstin piti sietää karua kohtelua ja pysyä silti lukukelpoisena. Tästä syystä esimerkiksi supersankarisarjakuvissa repliikit päättyivät usein huutomerkkeihin: Yksittäinen piste saattoi kadota kokonaan painofilmejä valmistaessa.

Sarjakuvatekstauksessa kirjaimet ovat enimmäkseen päätteettömiä, mutta muutama poikkeus on, näkyvimpänä päätteellinen I. Sitä käytetään selkeyden vuoksi englanninkielisessä tekstissä, kun kirjoitetaan persoonapronomini ”minä”, ”I”. Toinen yleisesti hyväksytty käytötapa on lyhenteissä, kuten F.B.I. Muissa tapauksissa I-kirjain kirjoitetaan

pelkkänä pystyviivana ilman päätyviivoja. (Piekos 2011b.) Myös J-kirjaimessa ja jopa C- ja S-kirjaimissa näkee joskus yksittäisen päätyviivan, mutta ne eivät ole mitenkään pakollisia ja niiden tarkoitus on vain tasapainottaa kirjaimen muotoa. (Klein 2004, 90.)

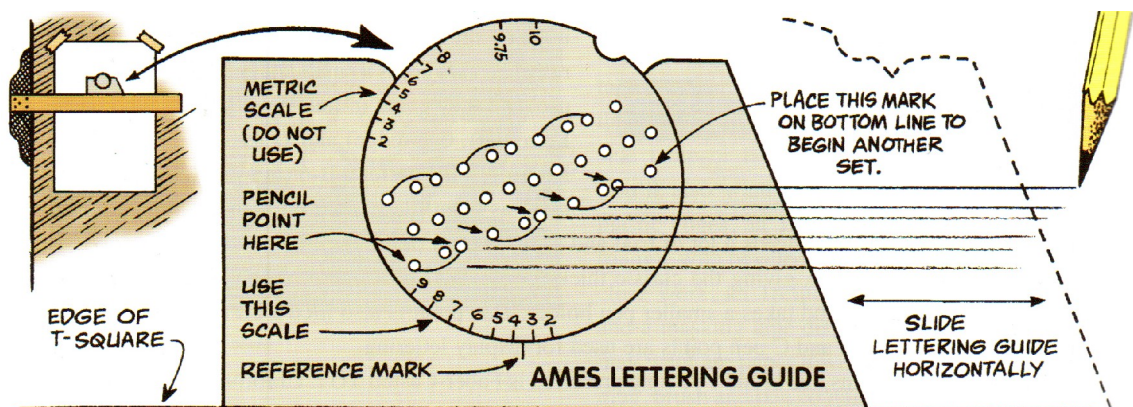
2.3 Työskentely ja välineet

Tekstaus ei ole pelkkää kirjoittamista, vaan jokainen kirjain kuuluu piirtää huolellisesti erikseen. Siihen tarvitaan lahjakkuuttakin, mutta se on taito, jonka voi oppia, vaikka oma normaali käsiala olisikin kuin lääkärin kynästä. Tarvitaan vain oikeat välineet, kärsivällisyyttä ja paljon harjoitusta – sarjakuvatekstauksen veteraani Todd Kleinilla on tapana käskeä toiveikkaita tekstaajanalkuja harjoittelemaan ensin tekstausta tunnin verran joka päivä kuukauden ajan, ja jos sinä aikana omassa jäljessä on tapahtunut kehitystä eikä pelkkä tekstausterän näkeminenkin aiheuta sen jälkeen huimausta ja pahoinvointia, aloittelijasta *saattaa* olla ammattilaiseksi. Harjoitellessa on tavoitteena oppia kirjoittamaan johdonmukaisilla viivanvedoilla, kirjainten korkeus, välistys sekä kynän kallistuskulma on pidettävä jatkuvasti muuttumattomina. Pystyviivat on pyrittävä piirtämään mahdollisimman pystysuoriksi, mutta vaakaviivat saavat nousta oikealta puolelta jonkin verran ylöspäin helpottamaan kirjainten erottumista toisistaan. Lisäksi kirjainten on oltava mahdollisimman samanleveyisiä, lukuun ottamatta leveämpiä M- ja W-kirjaimia ja kapeampaa I-kirjainta. Persoonallinen tekstaustyyli kehittyy ajan kanssa, mutta siihen ei tule ensisijaisesti pyrkiä – tekstin luettavuus on tärkeintä, ja yksinkertaisuus on aina parasta. (Klein 2004, 89, 97.)

Kirjainten paksuus ja paksuuden vaihtelu riippuvat käytetystä kirjoitusvälineestä, ja ne voidaan jakaa sen mukaan kolmeen luokkaan: tasapaksua jälkeä tuottaviin, vaihtelevaa jälkeä tuottaviin sekä siveltimein. Ensimmäiseen luokkaan kuuluvat tavalliset tussit, kuitukärki- ja huopakynät sekä tekniset piirtimet. Myös erityisesti tekstauskäyttöön tarkoitettut pallokärkiset terät tuottavat tasapaksuista viivaa. Näiden välineiden käyttö on yleensä hyvin vaivatonta ja jälki tasalaatuista, joten kynnyks tekstata niillä on matalin ja niitä käytetään tätä nykyä eniten. Piirtoterät, tietyt tekstausterät ja kalligrafiatussit ovat perinteisempi vaihtoehto ja tuottavat vaihtelevanpaksuista jälkeä, joka riippuu kulmasta, jossa kynää pidetään, ja siitä, kuinka kovaa sillä painetaan. Niillä tuotetaan yleensä kirjaimia, joissa pystyviivat ovat vaakaviivoja ohuempia, mikä voi helpottaa luettavuut-

ta. Sivellintä käytetään vain erikoistapauksissa, esimerkiksi otsikoihin ja efekteihin, koska sillä tekstaaminen on turhauttavaa ja pikkutarkkaa työtä eikä sivellinjälki pääse oikeuksiinsa pienessä koossa. Usein tekstaajat käyttävät kaikkia kolmentyyppisiä työkaluja vaihdellen niitä tilanteen mukaan. (Pakkanen 2011, 38.)

Kynien ja musteen lisäksi tekstaajat käyttävät työhönsä erilaisia insinöörien ja arkkitehtien erikoisapuvälineitä, kuten ympyrä- ja kaarimalleja puhekuilien piirtämiseen. Ehkä eksoottisin näistä työkaluista on "Ames lettering guide" (kuva 4), muovinen, litteä vempain, jonka keskellä on pyörivä kiekko täynnä reikärivejä. Sen käyttöön vihkiytyneet tekstaajat pystyvät piirtämään sen avulla nopeasti lyijykynällä kirjainrivien ohjeviivat ta-
saisille etäisyyksille toisistaan. (Klein 2004, 86–88.)



SET UP YOUR PAPER, T-SQUARE AND GUIDE AS IN THE SMALL DRAWING. SET THE WHEEL AT $3\frac{1}{2}$, AS SHOWN IN LARGE DRAWING, FOR STANDARD COMIC LETTERING. PLACE PENCIL POINT IN ONE OF HOLES MARKED, AND WHILE HOLDING T-SQUARE WITH ONE HAND, SLIDE **GUIDE ACROSS PAPER WITH PENCIL POINT. REPEAT WITH EACH HOLE, AND YOU WILL HAVE THE GUIDE-LINES FOR **THREE ROWS** OF LETTERS.**

Kuva 4. Klein (2004, 88) opastaa Ames-ohjaimen käyttöön.

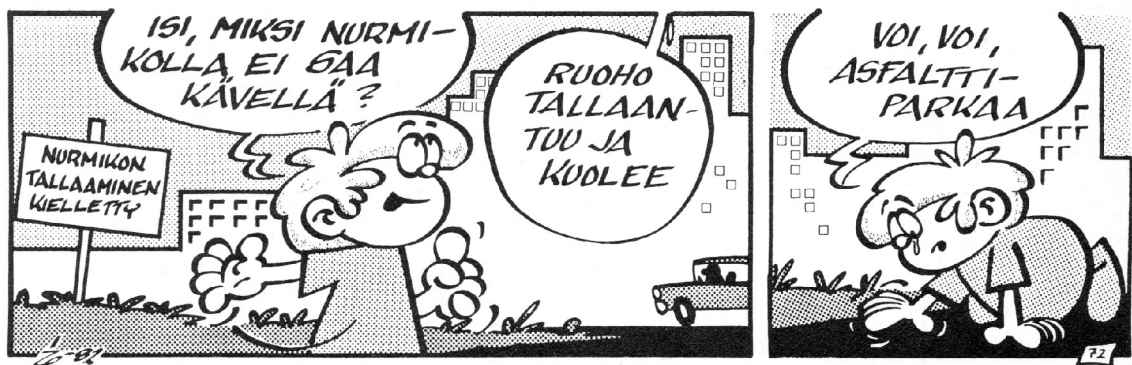
Tekstaaja aloittaa työskentelynsä arvioimalla, paljonko tekstille tarvitaan ruudussa tilaa ja piirtämällä sopivan määrän ohjeviivoja sen mukaan. Tämän jälkeen tekstin voi halutessaan ensin luonnostella hennosti viivoille lyijykynällä, tai jos rohkeutta on tarpeeksi tekstata suoraan musteella. Puhekupla piirretään vasta lopuksi valmiin tekstin ympärille. (Piekos 2011a.)

2.4 Tyylejä

Vaikka perinteinen sarjakuvatekstausjälki noudattaa tiettyä kaavaa, siitä on loputtomasti eri variaatioita – samalla tavalla kuin kaksi antiikvakirjaintyyppiä voivat näyttää aivan samanlaisilta maallikon silmään, mutta typografiaan perehtynyt erottaa ongelmitta Garamondin ja Timesin toisistaan, tekstausjäljissä on enemmän tai vähemmän hienovaraisia eroja. Näin on pakostakin, sillä sarjakuvan tekstin erikoispiirre on sen alisteisuus kuvalle. Kun esimerkiksi kirjoissa ja lehdissä tekstillä on suurin vastuu sisällön välittämisestä, ja muut elementit, kuten kuvat ja graafit, ovat vain mukana tukemassa tekstiä, sarjakuvassa tilanne on toisinpäin. Sarjakuva on visuaalinen media, ja jos sivulta ottaa pois kaiken muun paitsi tekstin, tulos on useimmissa tapauksissa käsittämätön kokonaisuus irrallisia lauseita. Tästä seuraa, että tekstausjäljen tulee noudattaa kuvituksen ilmettä ja sulautua siihen: Voimakasviivaisten kuvien ohessa hennot kirjaimet, pyöreälinjaisen taiteen vierellä teräväkulmainen teksti ja staattisten ja hallittujen piirrosten yhteydessä rennot ja energiset aakkoset pistäisivät häiritsevästi silmään. (Pakkanen 2010, 34.)



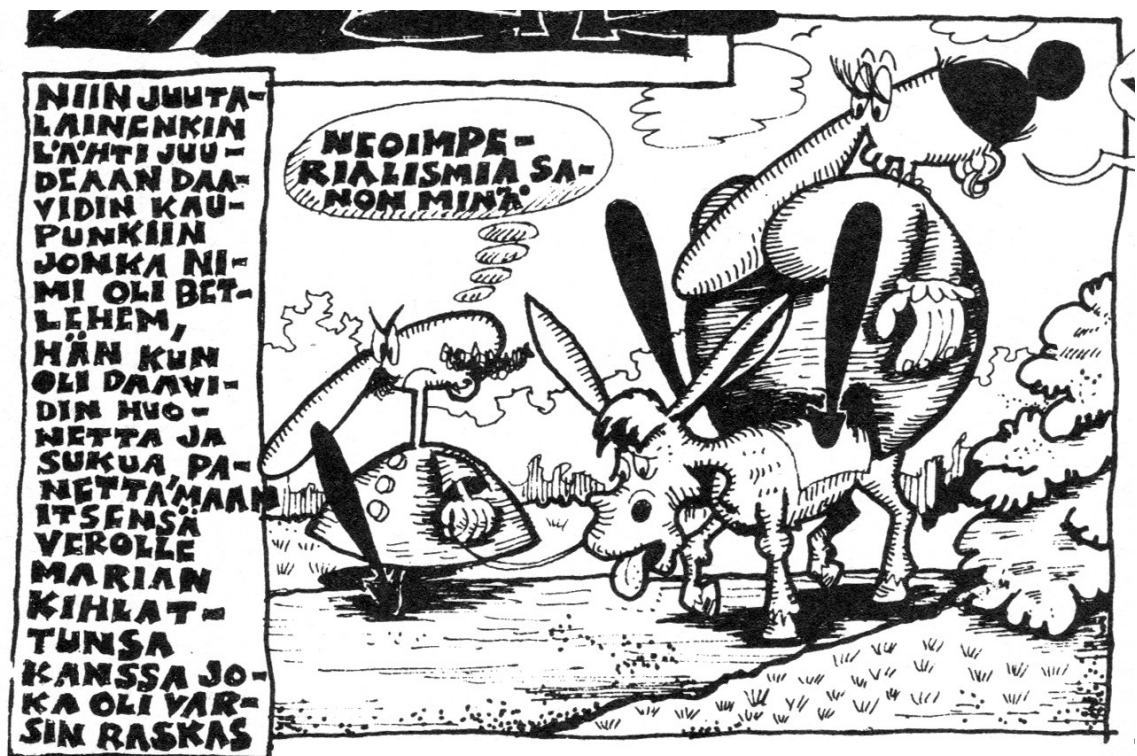
Kuva 5. Yllätyksetöntä ja huolellista piirrosjälkeä, yllätyksetöntä ja huolellista tekstausjälkeä DC Comicsin *Batmanissa*.



Kuva 6. **Yllä:** Tarmo Koiviston *Mämmilässä* (1994) tekstaus on yhtä rentoa ja vaivattomanoloista kuin kuvituskin. **Keskellä:** Rauli Nordbergin *Tanelissa* (1982) sekä piirtämiseen että tekstaamiseen on käytetty samaa, hyvin vaihtelevanpaksuista viivaa tuottavaa musteterästä. **Alla:** Jyrki Nissisen (2005) tekstaus on rujoa, mutta selkeää ja sopii kuvitustyyliin kuin nenä päähän.

Mitä taiteellisemmaksi ja epäkaupallisemmaksi sarjakuva menee, sitä useammin näkee poikkeamista yleistekstauksesta, esimerkiksi kaunokirjoituksen muodossa. Perinteinen tekstaus on suosiossa siksi, että se on sarjakuvanlukijoille tuttua ja selkeää eikä sitä lukiessa tarvitse ponnistella – mitä eksoottisempaa kirjaimistoa käytetään, sitä enemmän sen tulkitseminen vaatii opettelua ja sitä hitaampaa ja vaikeampaa lukeminen on, ja kynnys lukea sarjakuva nousee. (Sarjakuvantekowiki 2011.) Pakkanen (2011, 39) ohjeistaa tähän tapaan:

Tällaisen tekstin käyttöä harkitsevan kannattaa kysyä itseltään onko se varmasti oikea ratkaisu. Jos vastaus on kyllä, kysyä uudestaan mutta ponnekkaammalla ja syyllistävämmällä sisäisellä äänellä. Jos vastaus on edelleen myönteinen niin siitä sitten vaan. Ainoa väärä taiteellinen ratkaisu on tietämättömyydestä johtuva.



Kuva 7. Rauli Nordbergin omalaatuinen tekstityyli 1970-luvulta ei juuri rohkaise lukemaan.

Joskus irroittelu on kuitenkin perusteltua, ja taitava tekstaaja pystyy esimerkiksi korostamaan sarjakuvassa tietyn hahmon persoonallisuutta ja puhetapaa tekstaamalla tämän repliikit poikkeavalla tyylillä. Käytetyn tyylin ei kuitenkaan sovi olla niin epätavallinen, että luettavuus kärsii, eikä keinoa kannata ylilyödä – tarinaa, jossa jokaisella hahmolla on oma tekstityylinsä, voi olla painajaismaista lukea. (Klein 2004, 98–99.)



Kuva 8. **Yllä:** Neil Gaimanin *Sandman*-sarjassa tekstaaja Todd Klein luo hahmoille omat äänensä leikittelemällä väreillä, koolla ja muodolla, pitäen kuitenkin tekstin luettavana. Versaalkirjaimet ovat sarjakuvissa yleisempiä, mutta gemenaakin näkee silloin tällöin. **Keskellä ja alla:** Nicholas Gurewitch hallitsee tuhat ja yksi piirustustyyliä, ja valitsee tekstaustyylin kulloisenkin *The Perry Bible Fellowship*-stripin ilmeen mukaan. Koska tekstiä on niin vähän, epätavallisennäköisen tekstin lukeminen ei ehdi käydä raskaaksi.

3 Digitaalinen sarjakuvatekstaus

Yksikään tuntemistani ”käsintekstaajista” ei oikeasti käytä *käsiään* tekstaamiseen; he käyttävät kynä-nimistä työkalua. Minä käytän tietokone-nimistä työkalua. Tietokoneet eivät teksteä sarjakuvia. Sen tekevät ihmiset. (Starkings 2003, 63.)

Käsintekstaukselle löytyy tänä päivänä digitaalinen vaihtoehto: Sarjakuva siirretään kuvankäsittely- tai taitto-ohjelmaan joko skannaamalla tai piirtämällä se suoraan tietokoneelle esimerkiksi piirustuslaudun avulla, ja tekstit asetellaan paikoilleen ohjelmassa käyttäen valmista kirjaintyyppiä. Koska puhekuplista tulee parhaiten oikean muotoiset ja kokoiset kun ne piirretään tekstien ympärille vasta jälkikäteen, ne luodaan usein myös digitaalisesti.

Vaikka tietokone mahdollistaa sarjakuvatekstien latomisen millä kirjaintyyppillä tahansa, juuri sarjakuvakäyttöön tehdyt fontit suunnitellaan useimmiten muistuttamaan mahdollisimman läheisesti käsintekstausta. Tämä johtuu sarjakuvanlukijoiden tottumuksista – tutunnäköistä tekstiä voi vain lähteä lukemaan tietoisesti ponnistelematta – ja siitä, että käsintekstaus sulautuu parhaiten käsinpiirretyn kuvituksen joukkoon. Lisäksi satunnaiset kynällä tekstatut ääniefektit eivät ole niin silmäänpistäviä, jos dialogifontti on ilmeeltään samankaltainen. Kuten Scott McCloud (2006, 202) sanoo, konetekstaajan sopii vapaasti kokeilla kaikenlaisia fontteja maan ja taivaan välillä ja katsoa mitä syntyy, mutta kannattaa olla tietoinen siitä, että sarjakuvatekstaus on syystäkin kehittynyt aikojen saatossa sen näköiseksi kuin se on.

3.1 Taustaa

1980-luvulla markkinoille tulivat halvat mutta tehokkaat pöytäkoneet, jotka vaikuttivat välittömästi mutta asteittain sarjakuvien tekstaamiseen. Muutamat tekstaajat ostivat Fontographer-kirjainsuunnitteluohjelman ja tuottivat käsialastaan konefontin omaan käyttöönsä nopeuttaakseen työtään. Tähän joukkoon kuului esimerkiksi yksi *Hellboy*-sarjakuvan käsikirjoittajista ja piirtäjistä, John Byrne, joka tosin teki sen virheen, että käytti joskus kirjaintyyppiensä pohjana muiden taiteilijoiden käsialoja kysymättä heiltä lupaa (kuva 9). (Klein 2011a.)



Kuva 9. Digitaalisesti tekstattu *Hellboy* vuodelta 1994. Kirjaintyyppi perustuu tekstaaja Dave Gibbonsin kynänjälkeen.

Ensimmäisen kaupallisen sarjakuvakirjaintyyppin, Whizbangingin, tuotti Studio Daedalus noin vuonna 1990. Se oli jonkin aikaa käytössä niin laajalti, että jotkut lukijat ehtivät kyllästyä siihen. Myös brittiläinen tekstaaja Richard Starkings valmisti itselleen näihin aikoihin kirjaintyyppin selvittääkseen paremmin kustannustoimittajien asettamista tiukoista aikatauluista. 1990-luvun alussa hän perusti John Roshellin kanssa Comicraftin, joka on nykyään sarjakuvafonttien johtava tuottaja ja myyjä. Starkings oli ensimmäinen, joka paitsi mainosti kirjaintyyppejään käyttämällä niitä itse tekstaamiseen, myös alkoi myydä niitä menestyksekkäästi verkkosivuillaan. Nykyään Comicraftin merkittävimpiin kilpailijoihin alalla kuuluu Nate Piekosin vuonna 1999 perustama Blambot. (Klein 2011a.)

Suhtautuminen digitaaliseen tekstaukseen oli aluksi nihkeää, mutta kustantajat lämpenivät pian uudelle tekstausmenetelmälle, joka oli ennennäkemättömän siisti, helppo ja ennen kaikkea nopea. (Starkings & Roshell 2003, 10.) Tekniikasta tuli lyömätön etenkin sen jälkeen, kun tekstausprosessi alettiin suorittaa kokonaan digitaalisesti – konefont-

tien käytön alkuaikoina tekstit tulostettiin vielä paperille ja liimattiin fyysisille sarjakuvakuvakustantajien sivuille. Suuret yhdysvaltalaiset sarjakuvakustantajat, kuten Marvel ja DC Comics siirtyivätkin kokonaan digitaaliseen tekstaukseen 2000-luvulle tultaessa (Klein 2011b). Suomessakin viimeistään 2000-luvun aikana käännessarjakuvien tekstaamisesta tietokoneella tuli normi, ja esimerkiksi Sanoma Magazines käyttää nykyään Disney-sarjakuviinsa tekstaaja Raimo ”Remppu” Aaltosen käsialaan perustuvaa fonttia. Useat suomalaisetkin sarjakuvataiteilijat, kuten Tarmo Koivisto (*Mämmilä, Tää pääkaupunki*) ja Pertti Jarla (*Fingerpori*), ovat valmistaneet tai valmistuttaneet käsialaansa pohjautuvan sarjakuvakirjaintyyppin.

3.2 Suhtautuminen digitaalisiin kirjaintyyppeihin

Vaikka kustantajat ovat mieltyneet tietokonetekstauksen kätevyYTEEN, se jakaa yhä tekstaajat ja sarjakuvaharrastajat kahteen eri leiriin. Spektrumin jyrkän kielteisessä päässä on nimettömäksi jäävä Sarjakuvantekowikin (2011) tekstausion kirjoittaja. Artikkelin alku on sanoilla: ”Ihmiset pilaavat sarjakuvansa korvaamalla käsintekstauksen sopimattomilla konefontteilla. Jos käyttää fonttia, hahmokin puhuu koneellisesti”, ja jatkaa tähän sävyyn hyvän matkaa, artikkelin huipentuen lopulta ironisesti valmiita leikekuvia käyttävään sarjakuvamuotoiseen valmisfonttien vastaiseen manifestiin (kuva 10).

Sen lisäksi, että kirjoittaja pitää konekirjaintyyppin muuntelemista tilanteen mukaan hankalana, kritiikkiä saavat myös viivoitinsuorat tekstirivit ja yleisestikin ottaen jäykän mekaanisen tekstin sotiminen käsintehtyjä piirroksia vastaan. Hän tekee kuitenkin pari myönnytystä:

Konefontin käyttö on perusteltua pitkässä sarjakuvakertomuksessa, jonka tekstiä joutuu kehittämään uudestaan ja uudestaan, takautuvasti, kun uudet korjaukset vaikuttavat aikaisempiin teksteihin. Myös käänösversion toiselle kielelle voi joutua tekemään fontille. (Sarjakuvantekowiki 2011.)

Näissäkin tapauksissa hän pitäisi parempana käyttää fonttia vain niin kauan kuin tekstiä tarvitsee muokata, ja lopullisen version voisi tekstata käsin. Myös Klein (2004, 84) on kohdannut konetekstauksen kritikoita, jotka pitävät fontin jälkeä liian kylmänä, persoonattomana ja rajoittavana. Tämä johtuu suuressa osin siitä, että yksittäiset kirjaimet toistuvat joka kerta samanlaisina.



Kuva 10. Sarjakuvawikin (2011) manifesti.



Kuva 11. Käyhän tämä näinkin.

Täysin vastakkaista mielipidettä edustaa Richard Starkings (2003, 63), sarjakuvakirjaintyyppiejä suunnittelevan Comicraftin perustaja. Hän näkee tietokoneen vain yhtenä tekstausvälineenä muiden joukossa – musteen sijasta se vain on täytetty kirjaintyypeillä ja kynätyökaluilla. Starkings ei koe tietokonetta persoonallisuuden vihollisena, vaan vapauttajana:

Jos minun ei enää koskaan tarvitse tekstata sarjakuvasisivuja kynällä, olen onnellinen mies, sillä pidän tietokonetta ylivoimaisesti monipuolisempana välineenä. Fonttisuunnittelu- ja piirto-ohjelmien luojien mielikuvituksen ansiosta tekstaajan työ on vaihtunut tarkasta ja ahkerasta kalligraafikon roolista joustavaan ja kauaskantoiseen graafisen suunnittelijan rooliin. Sen sijaan, että kysyisin itseltäni, ”onko käsintekstausta kuollut?” kysyn: ”Kuinka sarjakuvatekstausta voi syleillä uutta teknologiaa ja jatkaa tarinoiden kertomista uusilla mielikuvitusrikkailta ja kekseliäillä tavoilla?” (Starkings 2003, 63.)

Myös Jussi Pakkanen (2011, 39) pitää tietokonefonttien käyttöä tulevaisuuden menetelmänä, jota kaikki tulevat käyttämään, sillä ”se on siistimpää ja nopeampaa ja tekstiä voi muuttaa viime hetkeen asti.”

Tekstaajaveteraani Todd Klein (2004, 84) asettuu tiukasti näiden kahden näkökannan väliin. Hänen mielestään kumpikin puoli esittää hyviä pointteja, joten tänä päivänä tekstaamisen harjoittajan kannattaisikin yrittää oppia mahdollisimman paljon sekä käsin- että konetekstauksesta. Käsintekstaajat voivat tuoda osaamisensa tietokoneelle, joka on vain yhtä luova kuin sen käyttäjäkin, ja konetekstaajat hyötyvät käsintekstauksen perusteiden hallitsemisesta fontin valinnassa ja oikeassa käytössä. Henkilö, joka hallitsee molemmat selviytyy todennäköisemmin millaisesta tekstaushaasteesta tahansa.

Olen itse Kleinin kanssa samoilla linjoilla. On totta, että mikään ei voita taitavan käsintekstaajan kynänjälkeä sarjakuvassa, ja jos konefontti on tehty taitamattomasti, sitä käytetään huolimattomasti tai se on valittu väärin, tulos on tietenkin karua katseltavaa. Tämä pitää paikkansa typografian kanssa yleisestikin. On kuitenkin niin, että etenkin pitkissä sarjakuvissa konetekstausta on kätevytydessään voittamatonta – se on nopeaa ja korjausten tekeminen on helppoa, ja jälki ja sanavälit pysyvät koko ajan tasaisina. Lisäksi käsintekstausta on taito, joka vaatii kuukausien, jopa vuosien harjoittelun, jotta siinä pääsisi ammattimaiselle tasolle. Kaikki sarjakuvantekijät eivät ole valmiita panostamaan niin paljoa vaivaa työvaiheeseen, johon kukaan ei edes loppujen lopuksi kiinnitä

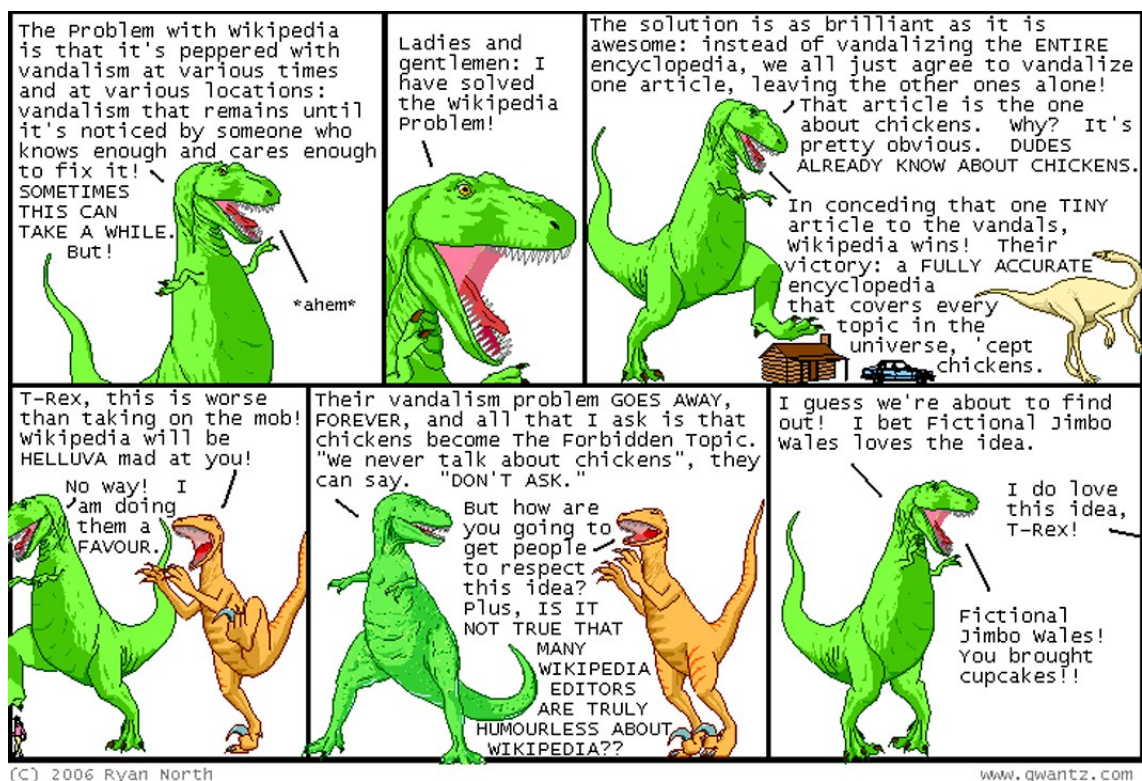
huomiota, joten konefontti on houkutteleva vaihtoehto rumalle käsintekstaukselle. Eikä pidä paikkaansa, etteikö digitaalisessa tekstauksessa esimerkiksi kirjainten koolla ja muodolla sekä rivien suoruudella voisi leikitellä – se käy helposti vaikkapa Adobe Illustratorin kaltaisessa piirto-ohjelmassa, kuten demonstroin nenäkkäästi kuvassa 11. Ohjelman käyttö täytyy vain opetella.

On kuitenkin hyvä pitää mielessä, että alkuun pääsemisen hinta on konetekstauksessa paljon korkeampi kuin käsintekstauksessa. Kynät ja viivoittimet eivät paljoa maksa, kun vertaa tietokoneeseen, skanneriin, tulostimeen, ohjelmistoihin ja mahdollisesti valmiisiin fontteihin. On myös tutustuttava tarvittavien ohjelmien käyttöön, ja jos ei aio suunnitella omaa kirjaintyyppiä, on löydettävä omaan jälkeen sopiva fontti, mikä, kuten itse olen huomannut, voi olla hankalaa. Käsintekstauksessa on kyllä se hyvä puoli, että sen ainakin saa erittäin helposti oman sarjakuvan ilmeen mukaiseksi, ja se onkin ideaali vaihtoehto lyhyisiin, vähätekstisiin sarjakuviin. Jos sarjakuvia tekstaa paljon, tekstiä riittää, haluaa mahdollisuuden tehdä helposti viime hetken muutoksia tai jos sarjakuvasta haluaa tuottaa useita eri kieliversioita, digitaalisen tekstaamisen aloittamiseen käytetty raha ja vaiva ovat sen arvoisia.

Sarjakuvatekstauksen konventioihin perehtyminen auttaa fontin käytössä, etenkin jos aikoo valmistaa omaan käsialaansa perustuvan kirjaintyyppin, sillä aloittelijan on helpompaa piirtää kirjaimet ensin paperille ennen fonttisuunnitteluohjelmaan viemistä. Sarjakuvafontti on helppo tehdä kehnosti, ja monet pettyvätkin tulokseen ensimmäisellä kerralla, mikä kuuluu Sarjakuvantekowikin artikkelinkin katkerasta sävystä (Sarjakuvantekowiki 2011). Silloin kannattaa hankkia asiaan vihkiytynyt opaskirja ja yrittää uudelleen – jos kirjaintyyppiin valitsee tarpeeksi rennolla kädellä tehtyjä kirjaimia ja tekee välistyksen huolellisesti, sillä voi saada aikaan kauniisti käsinkirjoitusta simuloivaa jälkeä.

3.3 Painokirjaintyyppit sarjakuvissa

Vaikka digitaalisesti tekstatuissa sarjakuvissa käsintekstaukseen perustuvat kirjaintyyppit ovat yleisimmin käytössä, normaaleja painokirjaintyypppejäkin näkee tänä päivänä käytettävän silloin tällöin. Etenkin internetissä julkaistavissa sarjakuvissa näkee välillä kokeellisia ratkaisuja, kun digitaalinen tekstausta antaa siihen rajattomat mahdollisuudet. Epätavalliset kirjaintyyppivalinnat ovat omimmillaan silloin, kun ne kulkevat käsi kädessä epätavallisten kuvitustapojen kanssa, kuten esimerkiksi Ryan Northin *Dinosaur Comicsissa*, jonka jokaisessa sarjakuvastripissä käytetään samoja leikekuvia dinosauruksista ja ainoa stripistä toiseen muuttuva elementti on teksti, jotka on ladottu Courier-kirjaintyyppillä (kuva 15); ja Emily Hornen ja Joey Comeaun *A Softer Worldissä*, jonka stripit on kuvitettu valokuvin, joiden päälle on aseteltu kirjoituskoneen jälkeä jäljitteleviä tekstejä, jotka antavat niille uusia merkityksiä (kuva 16).



Kuva 12. Northin *Dinosaur Comicsissa* T-Rex on astunut saman hirsimökin päälle nyt tuhansia kertoja.



Kuva 13. Kanadalaisten Hornen ja Comeaun *A Softer World*.

Painetunolaiset tekstit sopivat näihin strippeihin hyvin, koska kun kuvat eivät näytä käsinpiirretyiltä, ei tekstienkään tarvitse. Sen sijaan vaikkapa Disneyn *Aku Ankassa*, jossa piirroksiset tekstit sopivat näihin strippeihin hyvin, koska kun kuvat eivät näytä käsinpiirretyiltä, ei tekstienkään tarvitse. Sen sijaan vaikkapa Disneyn *Aku Ankassa*, jossa piirroksiset tekstit ovat eloisaa sivellinviivaa, ladotut tekstit eivät ole elegantti valinta, vaikka niitä onkin sarjan lehdissä ja pökkareissa käytetty vuosikymmeniä. Tämä onkin jääne lehtisarjakuvan alkutaipaleelta, jolloin erityisiä sarjakuvakäyttöön suunniteltuja kirjaintyyppejä ei ollut, ja käsintekstauksen ainoa vaihtoehto oli tekstin latominen tavanomaisilla painokirjaintyypeillä. Tätä tyyliä käytettäessä tekstit ja kuvat jäävät selkeästi omiksi elementeikseen eivätkä sulaudu yhteen, ja vaikutelma on kuvakirjamainen sarjakuvamaisen sijasta (kuva 17).



Kuva 14. ITC Garamondia ja Helveticaa *Aku Ankassa*.

Muunlaiset ratkaisut eivät toki ole kiellettyjä, jos tulos pysyy luettavana, mutta tavanomaiset sarjakuvakirjaintyytit ovat aina se turvallis ja varmimmin piirroskuvan kanssa toimiva vaihtoehto.



Kuva 15. Vaikka Comic Sans -kirjaintyyppi pohjautuukin sarjakuvatekstausjälkeen, se ei ole edukseen useimmissa sarjakuvatarinoissa käytettynä. Brendan Powell Smithin *The Brick Testamentissa*, legoilla kuvitetussa Raamatussa, se kuitenkin toimii.

4 Sarjakuvakirjaintyyppin käytössä huomioitavaa

Kun sopiva sarjakuvakirjaintyyppi on valittuna tai suunniteltuna, digitaalisen tekstaamisen voi aloittaa. Mutta jos ei tiedä, mitä tekee, niin mitä erinomaisimmin suunnitellulla fontillakin voi saada aikaan visuaalisia katastrofeja, esimerkiksi väärillä kokoasetuksilla tai huolimattomalla sommittelulla. Sarjakuvan ammattilaisten suunnittelemista fonteista löytyy usein myös pari sarjakuvatekstauksen perinteisiin perustuvaa jekkua, joista on hyvä olla tietoinen, jotta kirjaintyyppiä osaisi käyttää oikein ja siitä saisi kaiken irti.

4.1 Sarjakuvan kielioppi

Sarjakuvatekstauksella on omia, uniikkeja kieliopillisia ja esteettisiä perinteitään, ja etenkin kaupallisten sarjakuvakirjaintyyppien valmistajat suunnittelevat fonttinsa ottaen ne huomioon. Yleistä on esimerkiksi, että sarjakuvafontista löytyy kolme eri leikkausta: Normaali, *kursivoitu* ja **lihavoitu ja kursivoitu**. Tämä johtuu siitä, että sarjakuvissa käytetään perinteisesti yksittäisten sanojen tai repliikkien korostamiseen tekstiä, joka on sekä lihavoitu että kursivoitu, sillä modernin sarjakuvan historian alkuaikoina painotekniikka oli vielä lapsenkengissään, ja kehnon painojäljen takia pelkkä lihavointi tai kursivointi ei olisi välttämättä erottunut, joten oli parasta laittaa molemmat. (Pakkanen 2010, 35.) Pelkästään kursivoitua tekstiä käytetään esimerkiksi laulun sanoihin tai ajatuskuplissa, mutta ainoastaan lihavoitua tekstiä ei juuri näe, joten lihavoitu leikkaus jätetään usein kirjaintyypeistä pois (Piekos 2011b).

Koska versaalikirjainten käyttö on vallitseva tyyli, suurimmassa osassa fontteja ei ole mukana gemenakirjaimia. Sen sijaan gemenakirjainten paikalle on monesti suunniteltu toinen, hienovaraisesti poikkeava setti versaalikirjaimia. Tähän on syynä se, että mekaanisen kirjaintyyppin erottaa helpointen käsinkirjoituksesta silloin, kun samaa kirjainta on kaksi vierekkäin, ja ne molemmat ovat identtisiä. Vaihtoehtoista versaalikirjainsettiä voi käyttää tuomaan tekstiin vaihtelua pelkällä vaihtonäppäimen painalluksella. Joihinkin fontteihin on jopa ohjelmoitu OpenType-ligatuureja niin, että kaksi vierekkäistä samaa kirjainta korvautuvat automaattisesti toisistaan hieman eroavalla parilla.

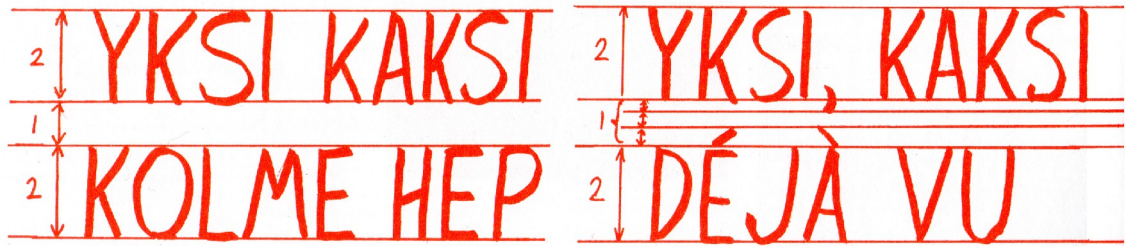
Aiemmassa luvussa mainittiin, että englanninkielisissä sarjakuvissa sana ”minä”, ”I”, kirjoitetaan luettavuuden helpottamiseksi I-kirjaimella, jossa on päätyviivat. Sarjakuvafon-teissa päätteellinen I on yleensä asetettu versaaali-I:n paikalle, kun taas normaali, päät-teetön I, jota käytetään kaikkialla muualla, löytyy gemena-i:n kohdalta. Yleisin amatöö-rin virhe onkin käyttää päätteellistä I:tä väärissä paikoissa – näin tapahtuukin helposti, jos käyttää valmiiksi koneelle kirjoitettua käsikirjoitusta, jossa I-kirjain lauseiden alussa on tietenkin kirjoitettu versaalilla, tai jos Caps Lock on jäänyt päälle. Nämä I:t pitäisi kuitenkin mielellään muistaa vaihtaa päätteettömiksi.

Sarjakuvakirjaintyyppistä saattaa myös löytyä ainutlaatuisia sarjakuvissa käytössä olevia erikoismerkkejä, kuten ”huokausmerkit”; kolme päällekkäistä viivaa, jotka laitetaan huokauksen, yskäisyn tai muun vastaavan äännähdyksen vasemmalle ja oikealle puo- lelle. Merkeistä voi myös muodostaa pienen, rikkoutuvaa kuplaa muistuttavan kuvion, jota käytetään merkkamaan, kun puhuva hahmo menettää tajuntansa. Fonttiin huo- kausmerkit on usein laitettu esimerkiksi aaltosulkeiden, { }, paikalle. Vastaavasti merke- jä, joita sarjakuvissa ei tule tarvinneeksi, on yleensä jätetty pois. Perinteisesti sarja- kuvissa ei esimerkiksi käytetä ajatusviivoja, vaan en-viivan tai em-viivan sijasta hahmon yhtäkkiä katkeava puhe merkataan kahdella peräkkäisellä tavuviivalla (kuva 12).



Kuva 16. Nate Piekosin taiteilemia esimerkkejä: Vasemmalla päätteellinen ja päätteetön I, keskellä huokausmerkit, oikealla kaksoisviiva.

4.2 Rivi- ja muut välit

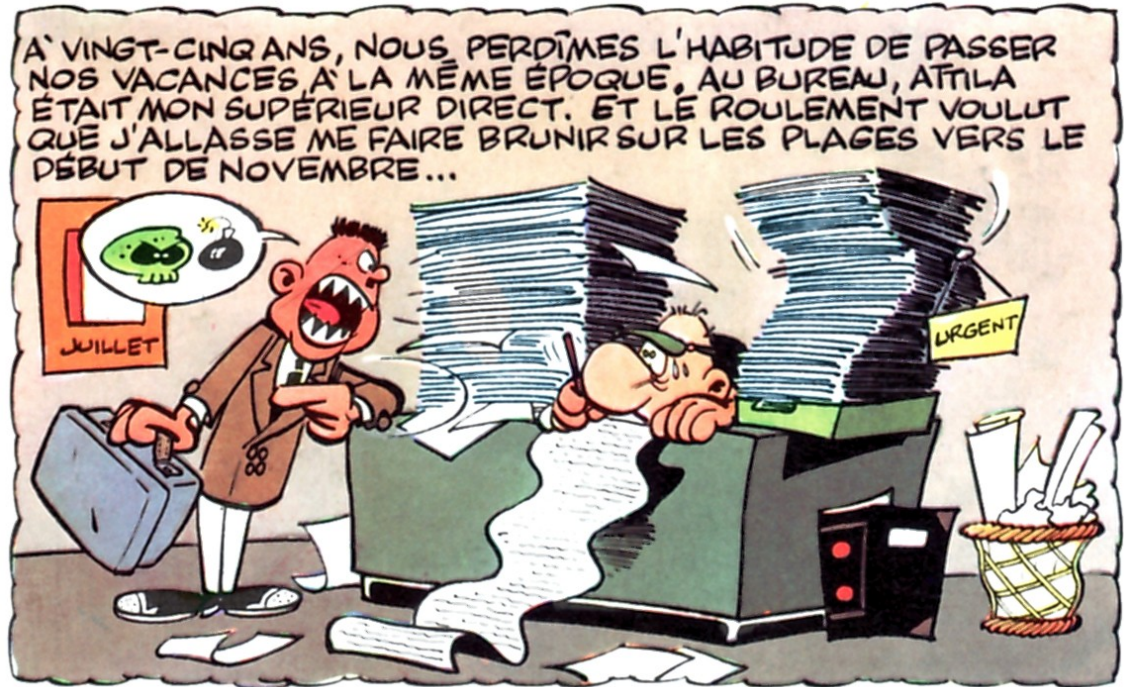


Kuva 17. Jussi Pakkasen (2010, 34) suositus riviväliksi.

Sarjakuvatekstaajat pyrkivät pitämään rivivälin tiukkana, jotta tekstit mahtuisivat niin pieneen tilaan kuin mahdollista ja ruutuihin jäisi niin paljon tilaa kuville kuin suinkin. Suomalaiset oppaat, kuten Sarjakuvantekowiki (2011) ja Pakkasen (2010, 34) typografia-artikkeli Sarjainfo-lehdessä suosittelevat rivien väliin jätettäväksi vähintään puolen kirjaimen korkeuden verran tilaa. Yleensä tämä tarkoittaa painettuna noin kahden millin korkuisia kirjaimia ja millin rakoa rivien välissä. Amerikkalaiselle Kleinille (2004, 128) taas riittäisi vieläkin tiukempi väli. Tämä johtuu siitä, ettei englanninkielessä käytetä diakriittisiä merkkejä, kuten suomen Ä:n ja Ö:n pisteet, mitkä saattaisivat osua esimerkiksi ylemmällä rivillä olevaan pilkkuun rivivälin ollessa liian tiukka. Ranskan kaltaisessa kielessä taas erityisen suuri riviväli voi olla tarpeen, sillä kirjaimissa on runsaasti lisukkeita, É:stä Ç:hen ja À:sta Ô:hon. Kuvaan 13 on oikealle lisätty kaksi viivaa osoittamaan paikat korkeimmalle tarkkeelle ja matalimmalle perusviivan alittavalle merkille, mutta näiden paikat voivat elää voimakkaastikin. Muita keinoja törmäysten estämiseksi on pienentää tarkkeellisen kirjaimen perusosaa hieman, jolloin merkki työntyy ulos vähemmän, tai tarkemerkin asettaminen kirjaimen sivuille. (Pakkanen 2010, 34.) Digitaalisessa tekstauksessa riviväli kannattaa siis valita sen mukaan, mitä kieltä käytetään ja kuinka ulos fontin tarkkeet työntyvät.

Sarjakuvatekstausten riviväli uskalletaan surutta asettaa varsin pieneksi, koska tekstiä on kuplissa niin pienissä annoksissa, ettei katse ehdi eksyä siirtyessään riviltä toiselle. Luettavuuskaan ei kärsi liikaa, kun kirjainten väli on vastaavasti tiukka – Klein (2004, 91) suosittelee kirjainväliseksi paksuimman vertikaalisen kynänvedon paksuutta. Liian tiukka kirjainväli puurouttaisi kirjaimet yhteen painovaiheessa, mutta vastaavasti liian

löysä väli rikkoisi sanat visuaalisesti. Sanojen välissä on hyvä olla noin keskivertokirjaimen leveyden verran tilaa, kuten myös tekstin ympärillä puhekuplassa.



Kuva 18. Ruutu Achille Talonista, ranskalaisen Gregin sarjakuvasta. Riviväli on onnistuttu pitämään tiukkana sovittamalla tarkemerkit paikoilleen muuttamalla niiden kokoa ja muotoa tilanteen mukaan – huomaa ainakin kolme erinäköistä É-kirjainta, ja oikealle puolelle pudotettu tarke À-kirjaimessa. Tätä tekniikkaa olisi kuitenkin vaikea soveltaa digitaaliseen tekstaukseen.

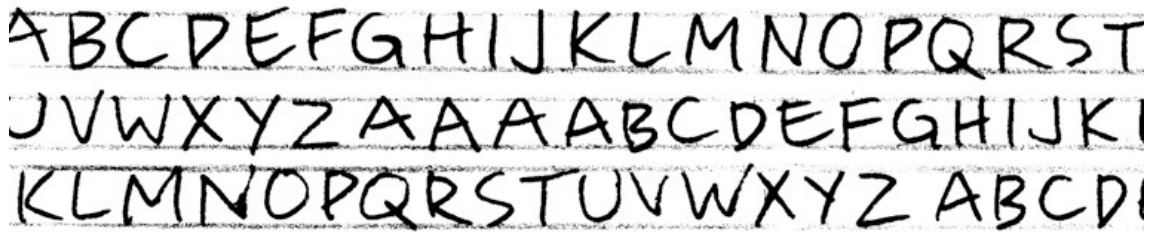
5 Ames-sarjakuvakirjaintyyppin suunnittelu

Hankittuani käsiini kaiken tiedon kirjainten pistämisestä jonoon sarjakuvissa, mitä löysin, minulle oli muodostunut hyvä kuva siitä, mitä omalta kirjaintyyppiltäni halusin. Eli mitä, siis?

Kunnianhimoinen unelmani oli ollut tuottaa kirjaintyyppi, joka täyttäisi mahdollisimman monen sarjakuvantekijän tarpeet. Ei pitäisi kuitenkaan tulla suurena yllätyksenä, että huomasin, ettei ole mahdollista luoda fonttia, joka sopisi täydellisesti kaikkiin sarjakuviin – sarjakuvan tekstin ilmeen on mukauduttava ympäröivän kuvituksen tyyliin, joka voi sarjakuvissa olla millainen tahansa maan ja taivaan väliltä. Rajauksia olisi siis tehtävä. Ensimmäinen niistä oli helppo: Pyrkimällä suunnittelemaan mahdollisimman tavanomaisen, käsintekstaukseen perustuvan kirjaintyyppin en ehkä voisi olla hyödyksi hyvin omaperäisiä ja taiteellisia kuvitusratkaisuja tekeville sarjakuvataiteilijoille, mutta se voisi todennäköisimmin olla käyttökelpoinen suuremmalle osalle tekijöitä. Tämä tyyli olisi myös sopivin omiin ja tuttavapiirini sarjakuviin, mikä, jos saan hetken olla epäfilantrooppinen, vaikutti valintaani aikamoisesti. Päätin myös jättää gemenakirjaimet suunnittelematta ja sen sijaan käyttää kahta versaalikirjainsettiä, sillä vaikka gemenakirjaimet eivät ole sarjakuvakirjaintyypeissä kovin harvinaisia, ilman niitäkin pärjää useimmissa tapauksissa mainiosti, ja kaksi versiota kustakin aakkosten kirjaimesta auttaa luomaan illuusiota käsinkirjoitetusta tekstistä. Lisäksi tarvitsin niitä automaattisten ligatuurien valmistamiseen – niistä lisää myöhemmin.

Helppoin tapa luoda tällainen kalligrafinen kirjaintyyppi, ainakin kaltaiselleni aloittelijalle oli yksinkertaisesti piirtää paperille niin paljon kirjaimia kuin suinkin ja viedä niistä suosikkini tietokoneelle. En kuitenkaan ollut aikeissa valmistaa suoraan omaan käsialaani perustuvaa kirjaintyyppiä, vaan aioin tietoisesti suunnitella siihen mahdollisimman tarkoituksenmukaiset kirjainmuodot. Halusin oppia tekstaamaan ne mahdollisimman suveenisti, jotta kynänjälkeni ei olisi liian jäykkää ja kirjaintyyppissä säilyisi tarvittava renous. Lähdin siis harjoittelemaan perinteistä sarjakuvatekstausta.

5.1 Suunnittelu paperilla



Kuva 19. Osa varhaisesta musteteräharjoitelmasta, jota käytin ensimmäisen fonttiprototyypin pohjana.

Ensin hankin työvälineet Piekosin (2011a) ja Kleinin (2004, 86–87) suositusten mukaan: Paperiksi valitsin 250-grammaista sileää Bristol-kartonkia, jolla kynä luistaa hyvin. Nate Piekos vannoo pienen Hunt #107 -kalligrafiaterän nimeen, ja päätin kokeilla samanlaista. Hioin terän päätä hieman hiekkapaperilla kiilaksi, jotta se tuottaisi vaihtelevampaa viivaa, mutta jälkikäteen ajatellen olin sen kanssa turhan arka, ja olisin voinut hioa reippaamminkin. Ideaalin tekstausmusteen tulisi Kleinin mukaan olla veden- ja kumituksenkestävää kuivana ja mahdollisimman mustaa, mutta silti tarpeeksi juoksevaa, ettei se tukkisi piirtoterää – Talensin intialainen muste vaikutti toimivan hyvin. Jos olisin todella panostanut autenttisuuteen, olisin hankkinut Ames-ohjaimen ohjeviivojen piirtämiseen, mutta päätin tyytyä Piekosin ystävällisesti internet-sivustollaan tarjoamaan tulostettavaan viivastoon, johon on merkitty toimivat tekstirivien korkeudet ja rivivälit työskentelykoossa.

Kun välineet olivat koossa, harjoittelin muutaman viikon verran aina kuin ehdin täyttämällä kartongin toisensa jälkeen tekstauskirjaimilla, tuntien oloni hieman kuin Jack Nicholsoniksi *Hohto*-elokuvassa. Yleensä lämmittelin piirtämällä viivastolle ympyröitä, vaakaa-, pysty- ja kenoviivoja ja vuorottelemalla riveillä samaa kirjainta ja lausetta, johon sisältyvät kaikki perusaakkoset: "The quick brown fox jumps over the lazy dog".

Harjoittelu oli suhteellisen haasteellista: Sen lisäksi, että totuttelin uuteen työvälineeseen, minun piti yrittää pitää jälki mahdollisimman tasaisena, pystyviivat mahdollisimman suorina, poikkiviivat samassa nousevassa kulmassa, kirjaimet ja kirjainvälit mahdollisimman samanleveyisinä – mahdollisimman kapeina hyvän luettavuuden rajoissa, jotta tekstiä mahtuisi enemmän pienempään tilaan – ja tehdä tämä kaikki muunnellulla

versiolla omasta tekstauskäsialastani. En myöskään saanut työskennellä liian hitaasti, koska silloin tekstistäni tulisi liian itsetietoista ja jäykkää, mutta liian kova vauhtikin oli pahasta, sillä silloin en pystyisi pitämään jälkeäni tarpeeksi siistinä. Menestykseni oli vaihtelevaa enkä saavuttanut kovin korkeaa taitotasoa, mutta havaitsin jonkin verran kehitystä tapahtuvan viikkojen kuluessa.

IIII≡IIII≡OOOIIII≡IIII≡IIII≡OOOABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZABCDEFGHIJKLM
 AA
 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY BROWN DOG. THE QUICK BROWN FOX JI
 BB
 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OI
 CC
 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVE
 DDD
 EE
 FFF
 GG
 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG! THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVI
 HH
 JJJ
 KK
 LL
 MMMMMMMMMMMMM MMM
 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG? THE QUICK BROWN FOX JUMPS OV

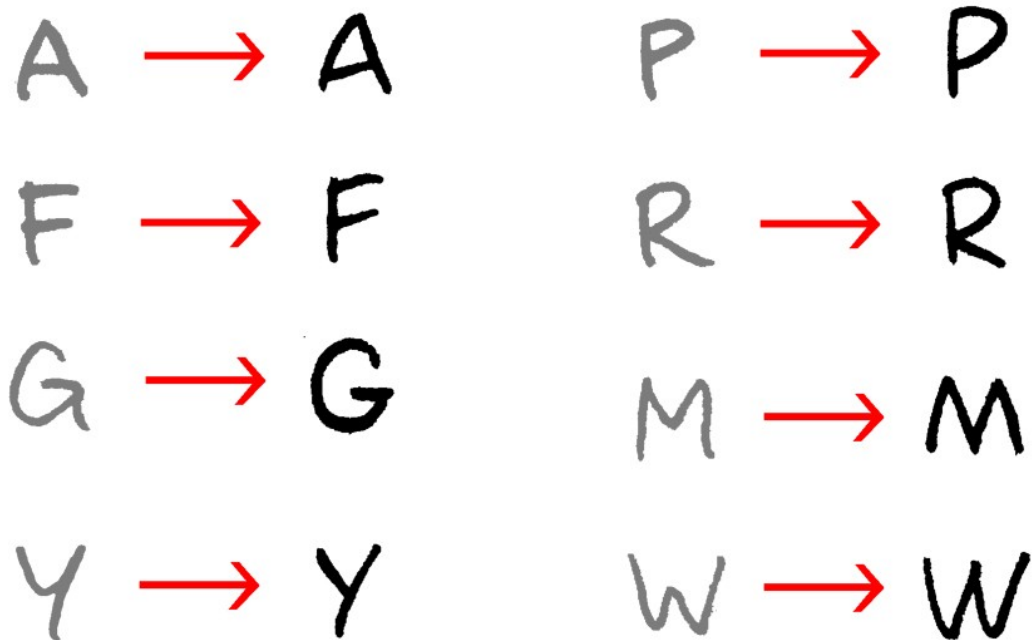
Kuva 20. Osa A4-kokoisesta kartongista, josta valitsin kirjaimet lopulliseen kirjaintyyppiin.

Ennen kuin liikaa kehitystä oli kuitenkaan ehtinyt tapahtua, tein ensimmäisen nopean prototyypin kirjaintyyppistä fonttisuunnitteluohjelma FontLab 5:ssä (kuva 20): Tekstasin perusaakkoset ja tärkeimmät välimerkit muutamaan kertaan musteterällä, skannasin ne ja annoin FontLabin muuntaa valitsemani merkit vektorimuotoon ohjelman omalla toiminnolla. Tuloksesta ei ole juuri muuta kaunista sanottavaa kuin se, että sen perusteella tiesin ainakin, mitä minun pitäisi tehdä toisin – kirjaimet olivat muun muassa liian hentoja ja väriltään epäyhtenäisiä, ja niiden muodossa oli parantamisen varaa.

THE QUICK BROWN
 FOX JUMPS OVER
 THE LAZY DOG!

Kuva 21. Ensimmäinen, pikainen prototyyppi.

Tyyliässä, johon sitten pohjasin lopullisen kirjaintyyppini, poikkesin tavanomaisesta tekstauskäsialastani ainakin seuraavilla tavoilla:



Kuva 22. Käsialaani tekemiäni muutoksia.

- Kallistettu poikkiviiva esimerkiksi A-, F- ja H-kirjaimissa, jotta kirjaimet erottuisivat tekstissä paremmin toisistaan ja yleisvaikutelma olisi vähemmän staattinen
- Mahdollisimman suuret aukot esimerkiksi A-, B-, P- ja R-kirjaimissa, jotta kirjaimet kestäisivät paremmin kutistamista
- G:stä poistettu "tukijalka" – yksinkertainen on kauniimpaa
- Y:ssä muutettu liitoskohtaa, jotta kirjain näyttäisi vähemmän numerolta 4
- M:n ja W:n kaikki viivat ulottuvat kunnolla versaalilinjasta peruslinjalle sen sijaan, että roikkuisivat löysästi puolivälissä.

Verratessani omaa tyyliäni ammattilaistekstaajien tyylihin harkitsin tiettyjen usein käytettyjen yksityiskohtien lisäämistä kirjaimiini, mutta annoin niiden lopuksi tarpeettomina olla pitääkseni kirjaintyyppini muodoiltaan mahdollisimman yksinkertaisena. Tällaisia yksityiskohtia olivat muun muassa yläpäätte J-kirjaimessa ja U-kirjain, joka muodostuu kahdesta kynänvedosta gemena-u:n tapaan.

Kun aloin olla melko tyytyväinen tekstausjälkeeni, täytin A4-kokoisen kartongin perusaakkosilla sekä väli-, erikois- ja diakriittisillä merkeillä, skannasin sen tietokoneelle ja lähdin käymään rivejä lävitse löytääkseni onnistuneimmat merkit.

5.2 Digitaalinen suunnittelu ja toteutus

THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER
THE LAZY DOG!

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

-&()* ".,;:ÄÉÈÔÇ 0123456789@/_'<>%+#÷≡...!?=
1234567809 \$€~{}°£·§ÀÆ©™® ı¥ " " Ñ Å ß [] Š Đ ½

Kuva 23. Valitsemani merkit.

Noukin kuvankäsittelyohjelma Adobe Photoshopissa tekstimassasta merkit, joista pidin eniten ja laitoin ne syrjään. Perusaakkosia valitsin kaksi kutakin, ja I-kirjaimesta päätteellisen ja päätteettömän version. Muodostin sitten kirjaimista lauseen nähdäkseni, kuinka hyvin valinnat toimivat yhdessä. Pieni koon heittelehtiminen ei haitannut, mutta jotkut kirjaimet olivat toisia tummempia, mikä valmiissa kirjaintyyppissä olisi johtanut tekstimassan kirjavuuteen, joten jouduin tekemään myöhemmin hieman yhdenmukais- tamista.

Ensin halusin kuitenkin vielä tarkistaa tekstin yleisen tummuuden, sillä ensimmäisestä prototyypistäni huomasin sen, että pelkällä silmämääräisellä arviolla tulin skannanneeksi kirjaimet viimeksi liian hentoina. Valitsin vertailuun kaksi valmista kirjaintyyppiä, joita tulisin käyttämään esikuvinani myöhemminkin: Comicraftin "WildWordsin" ja Blambotin "Cloudsplitterin". Näistä Wildwords on yksi Comicraftin suosituimpia kirjaintyyppisiä ja ollut käytössä sekä Time-lehdessä että Legon katalogissa, kuten myös useimmissa työstämissäni käännössarjakuvakirjoissa (Comicraft 2011). Kuten epäilinkin, oma tekstini oli näihin kahteen verrattuna aivan liian laihaa, mikä tekisi kirjaintyyppistäni sopivan

vain poikkeuksellisen hennoilla viivoilla piirretyn sarjakuvan kanssa, joten säädin merkien tummuutta oikeammaksi kuvankäsittelyohjelmassa.

CC WildWords (Comicraft)

THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER
THE LAZY DOG!

Cloudsplitter (BlamBot)

THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER
THE LAZY DOG!

Skannatut kirjaimet

THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER
THE LAZY DOG!

Vahvistetut kirjaimet

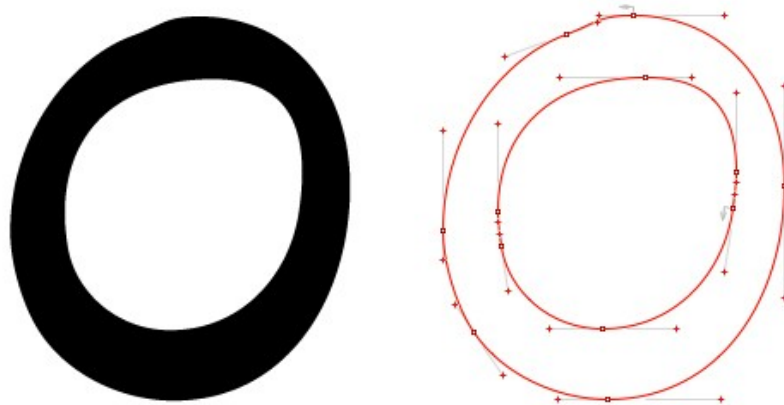
THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER
THE LAZY DOG!

Kuva 24. Tekstin värin säätöä.

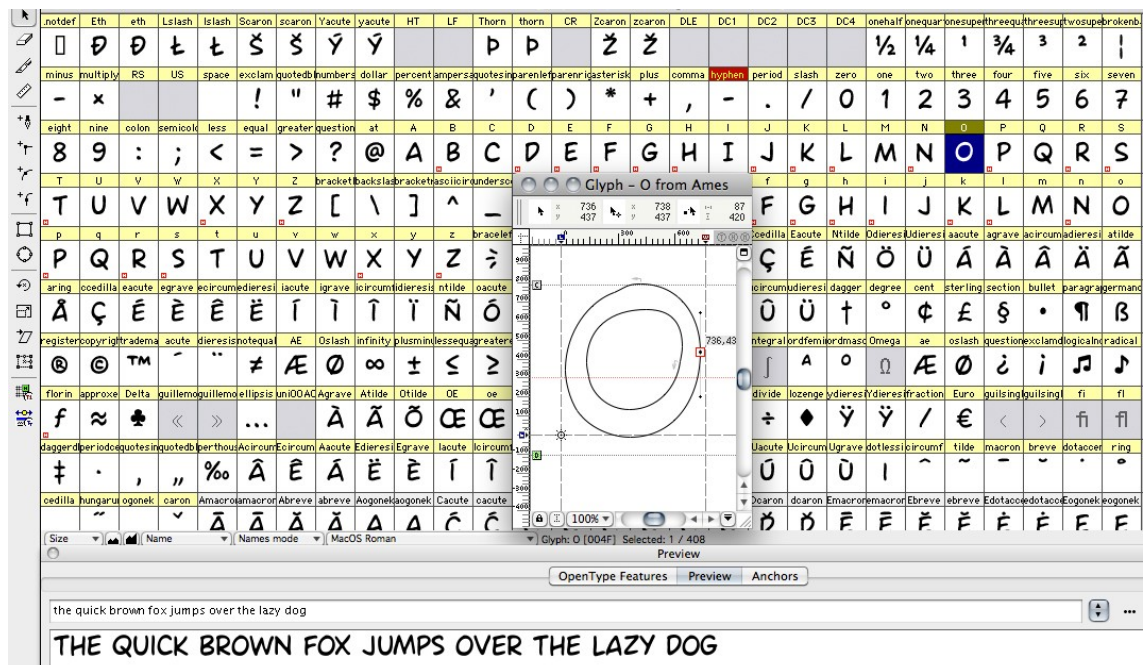
Tässä vaiheessa työskentelin vielä Photoshopissa pikseligrafiikan parissa, mutta jotta voisin muotoilla kirjaimia fonttisuunnitteluohjelmassa, kirjaimet pitäisi muuttaa vektorigrafiikkamuotoon. Lyhyesti määriteltynä vektorigrafiikka, toisin kuin pikseligrafiikka, ei muodosta kuvaa antamalla sen jokaiselle pikselille omaa väriään, vaan se käyttää ääri-
viivojen muodostamiseen ääripisteitä ja niiden välisiä viivoja, joiden käyryys määrittyy matemaattisesti, kun ääripisteen kahvojen kulmaa ja pituutta muuttaa (kuva 24). Syn-
tyneelle muodolle voi antaa täyttövärin tai -häiveen. Vektorikuvaa voi suurentaa ja pie-
nentää rajattomasti ilman, että informaatiota katoaa, kunnes se muutetaan pikseliku-
vaksi, ja se sopii siksi erinomaisesti kirjainmuotoiluun. (Klein 2004, 111.) Menetelmä al-
koi välittömästi kuulostaa monimutkaiselta kun sana "matemaattinen" mainittiin, mutta
kun siihen on tutustunut paremmin, pisteiden siirteleminen ja kahvojen säätäminen su-
juu intuitiivisesti.

Oppaideni suosittelimia ohjelmistoja pikseligrafiikan automaattiseen muuntamiseen
vektoreiksi olivat muun muassa ScanFont (Klein 2004, 116) ja Adobe Streamline (Star-
kings & Roshell 2003, 35), mutta en omistanut niistä kumpaakaan, ja käytössäni ole-
vien ohjelmien Adobe Illustrator ja FontLab 5 automaattiset vektorointitoiminnot tuotti-

vat onnettomia tuloksia. Kirjainten vektorointi käsin oli yksi vaihtoehto, mutta tässä tapauksessa tarpeettoman aikaavievä. Löysin onneksi ilmaisen ja toimivan automaattisen vaihtoehdon internetistä, AutoTracen. Sivusto yksinkertaisesti pyysi lataamaan palvelimelle bittikuvan ja muutaman säädön jälkeen sylkäisi ulos vektoriversion halutussa tiedostomuodossa. Tarkistin tuloksen Adobe Illustrator -ohjelmassa, josta sitten yksinkertaista kopioi/liitä -toimintoa käyttämällä vein vektoripolut lopulliseen työskentelyohjelmaan, FontLab 5:een.



Kuva 25. Kirjain O ja sen muodostavat käyrät ja pisteet kahvoineen.



Kuva 26. Rajattu näkymä FontLab 5 -ohjelmasta.

FontLabissä jokaisella merkillä, tai jos tarkkoja ollaan, glyyfillä, on oma laatikkonsa, jonne sen vektoripolut luodaan tai viedään. Yksi vaihtoehto olisi ollut työstää merkit loppuun asti Illustratorissa ja viedä ne valmiina fonttiohjelman, mutta olen itse miellyneempi FontLabin työkaluihin, joten tein lopullisen muotoilun sillä. Nimittäin, vaikka olisin mielelläni vain antanut automaatin hoitaa vektorien luomisen käsintekstaukseni pohjalta, viskannut kirjaimet ohjelmaan ja kutsunut aikaansaannosta kirjaintyypiksi, lopputulos olisi ollut melkoisen jäätävä. Kirjaimista oli vielä saatava samanvärisiä, ja halusin hioa niiden muotoa ja viivanpaksuuden vaihtelevuutta. Minun oli myös tarkistettava, että vektoripisteet olivat kaarten äärikohtissa ja kahvat optimaalisen pituisia ja oikeassa kulmassa, jotta merkit tulostuisivat parhaiten (Cabarga 2004, 140). Tähän käytin omien arvailujeni lisäksi FontLabin optimointitoimintoja.

Aivan ensimmäiseksi minun täytyi muutella typografisen viivaston paikkoja, sillä koska kirjaintyyppin aakkoset koostuvat vain versaalikirjaimista, esimerkiksi x- korkeutta ei tarvita. Peruslinjan alle ulottuvat vain Q:n ja pilkun kaltaiset merkit. (Klein 2004, 114.) Valitsin kirjainten H- korkeudeksi melkein saman kuin Comicraftin WildWordsissä on käytetty, noin 800 yksikköä, sillä olin havainnut sen omassa käytössäni toimivaksi.



Kuva 27. Typografinen viivasto normaalisti ja sarjakuvakirjaintyyppissä.

Vaikka asiansa osaavat ammattilaiset varoittavat oppaissaan, ettei sarjakuvakirjaintyyppien merkkejä kannata muotoilla liian huolellisesti, jottei tuloksesta tulisi turhan mekaanista, jätin neuvon hilpeästi huomioimatta ja siirtelin pisteitä ja vääntelin kahvoja viikotolkulla. Kavensin glyyfejä hieman, jotta kirjaintyyppin tilankäyttö olisi taloudellisempaa; varmistin, että kirjaimet olivat samanvahvuisia keskenään; huolehdin duktaalilogiikan toimivuudesta – tämä kuulostaa hienolta, mutta tarkoittaa vain sitä, että viivan paksuuden tulee vaihdella merkissä niin, että näyttää siltä, että teräkynää olisi pidetty koko ajan samassa kulmassa glyyfistä toiseen (Talonpoika 2011); kokeilin erilaisia variaatioita poikkiviivojen kallistuskulmasta ja merkkien tummuudesta ja niin edelleen. Jouduinkin yhdessä vaiheessa jopa palaamaan takaisin ja tekemään kirjainten kokoihin ja sijainteihin peruslinjan suhteen pieniä epäsäännöllisyyksiä, jotta rivit eivät olisi olleet aivan viivoitinsuoria ja tekstissä olisi enemmän käsinkirjoituksen tuntumaa.

Käsintekstauksen vaikutelmasta puheen ollen se, mistä sarjakuvafontin erottaa parhaiten fontiksi, on kirjainten toistuminen joka kerta samanlaisina. Silloin, kun kirjaimia on kaksi peräkkäin, niiden samanlaisuus on erityisen helppo huomata, ja varsinkin suomenkielessä kaksi kertaa toistuvat kirjaimet ovat poikkeuksellisen yleisiä. Tähän auttaa toisen kirjaimen korvaaminen vaihtoehtoisella versiolla, mutta kovin moni sarjakuvatekstejä asetteleva ei viitsi olla niin tarkkaavainen, että painaisi vaihtonäppäintä aina kun kaksi samaa kirjainta sattuu vierekkäin. Tähän on ovela ratkaisu, jonka toivoisin keksineeni itse, mutta jonka tosiasiallisesti varastin Blambotin Nate Piekosilta: OpenType-tyyppiisiin fontteihin voi luoda ligatuureja, useamman merkin yhdistäviä glyyfejä, jotka sitten voi ohjelmoida automaattisesti korvaamaan tietyt kirjainyhdistelmät. Tein siis kaksi kertaa toistuvista perusaakkosista ja suomalaisten käytössä olevista ääkkösistä tällaiset ligatuurit, joissa samat kirjaimet eroavat hienovaraisesti toisistaan, ja kun tekstiä ladotaan kuvankäsittely-, piirto- tai taitto-ohjelmassa, vierekkäiset identtiset kirjaimet korvautuvat automaattisesti epäidenttisillä – ellei käyttäjä ole kytkenyt OpenType-ominaisuuksia pois päältä, tai jos ohjelma ei tue niitä.

NAAKKA → NAAKKA

Kuva 28. Automaattiset ligatuurit.

Suomikeskeisyyden puuskassani tosiaan tein myös tupla-Ä- ja Ö-kirjaimista ligatuurit, ja siinä missä kaikki suunnittelijat eivät jaksaneet tehdä tarkkeellisille kirjaimille välistyspareja, välistin itse nekin. Suomenkielen pitkät sanat vaativat mielellään myös leveämmät sanavälit, mikä vaikutti myös hienovaraisesti kirjaintyyppiini. Tein siis kuin huomaamattani lisärajausten kirjaintyyppiini kohdeyleisöön: Vaikka se toimii hyvin muidenkin kielten kanssa, se sopii erityisen erinomaisesti suomalaisille tekijöille. En kuitenkaan aikonut olla tekopyhä ja jättää muiden eurooppalaisten kielten puhujia oman onnensa nojaan, kun itse olin vuosikausia kironnut amerikkalaisten kirjaintyyppisuunnittelijoiden tapaa jättää tarkkeelliset kirjaimet huomiotta. Ennen kuin huomasinkaan, fontistiani löytyivät muun muassa islantilaisten þ, maltalaisten ꞥ ja pohjoissaamelaiden ǰ. Myönnän, että saatoinkin innostua liikaa, mutta onhan kai parempi olla liikaa merkkejä kuin liian vähän.

Muotoilin myös liudan väli- ja erikoismerkkejä, mutta jätin tietyt matemaattiset merkit, kuten Σ :n ja Ω :n, tarpeettomina pois. Jotkut niistä jopa korvasin omilla, sarjakuvissa silloin tällöin hyödyllisillä merkeillä, kuten esimerkiksi:

Alkuperäinen merkki	Näppäinkomento (Mac)	Oman kirjaintyyppin merkki
[omena]	Alt + A	[sydän]
{	Alt + shift + 8	[huokausmerkki, vasen]
}	Alt + shift + 9	[huokausmerkki, oikea]
√	Alt + J	♪
¬	Alt + shift + J	♪♪

Taulukko 1. Helppojen näppäinkomentojen päähän asetettuja erikoismerkkejä.

Kun kaikki merkit olivat valmiina ja olin säätänyt kirjainten välistyksen, oli aika luoda välistysparit, eli poikkeukset välistyksessä, kun esimerkiksi V ja A tai L ja T osuvat vierekkäin. Kleinin (2004, 124–125) ehdottama menetelmä tähän oli välistää systemaattisesti kaikki merkkiparit järjestyksessä, aloittaen parittamalla A-kirjain kaikkien muiden aakkosten ja välimerkkien kanssa ja jatkaen aina Z-kirjaimen saakka. Suunnittelija Leslie Cabarga (2004, 222) ei sen sijaan pidä menetelmää mielekkäänä, vaan suosittelee keskittymään todennäköisimpiin ongelmapareihin. Hänen internet-sivustollaan tar-

joamansa "Kern King", englanninkielen yleisimmät ongelmeparit sisältävä sanarimpsu olisikin muuten ollut erinomainen, mutta se on suunniteltu kirjaintyypille, johon sisältyvät gemenakirjaimet, joten siitä oli minulle vain jonkin verran apua. Sen sijaan päädyin tarkastelemaan Blambotin Cloudsplitter-kirjaintyyppin välistysparilistaa ja soveltamalla sitä omaan kirjaintyyppiini. Wild Wordsistä ei tällä osa-alueella ollut iloa, sillä siihen ei, hämmästyttävää kyllä, ole luotu välistyspareja lainkaan.

Arvostetun typografiaoppaan *The Elements of Typographic Style* kirjoittanut Robert Bringhurst (2008, 32) teroittaa, että välistyspareja pitäisi tehdä johdonmukaisesti ja vaatimattomasti tai ei ollenkaan, ja että liika välistäminen on huonompi asia kuin liian vähäinen. Yhtäkkiä vain kuitenkin olin tullut välistäneeksi käsin noin 800 paria. Kun automaattisella toiminnolla liitin perusaakkosten välistystiedot niistä tehtyihin ligatuureihin, luku nousi karmaisevaan 3119:ään. En tiedä, mitä sanoa.

Kokeiltuani kirjaintyyppiä erilaisiin sarjakuviin ja usean korjauskierroksen jälkeen en voinut muuta kuin julistaa kirjaintyyppini normaalileikkauksen valmiiksi. Annoin fontille nimen "Ames", "Ames lettering guiden" mukaan.

5.3 Valmis kirjaintyyppi ja pari sanaa sen käytöstä

Amesissa yhdistyvät sen kahden esikuvan, Wild Wordsin ja Cloudsplitterin, parhaat puolet: Sillä on Wild Wordsiä muistuttava koko ja väri ja Cloudsplitterin automaattiset ligatuurit. Ei tule valtavana yllätyksenä, että kokeilujeni perusteella se näyttäisi sopivan erinomaisesti juuri omiin sarjakuviini, sillä kirjainmuodot tulevat minun kynästäni, mutta ei se tunnu näyttävän hassummalta muidenkaan sarjakuvissa (kuva 28). Koska se on teräkynällä piirrettyä, hieman pyöreäkulmaista tekstiä, jonka viivojen paksuus vaihtelee vain vähän, se sopinee erityisen hyvin sarjakuviin, jotka on tussattu tasapaksuilla tai jonkin verran vaihtelevin viivoilla. Kuvitukseltaan hyvin luonnosmaisissa sarjakuvissa Ames ei ole samalla tavalla kotonaan, sillä koneellinen tekstaustajälki on siihen liian siistiä.



Kuva 29. Ruutu Aura Ijäksen *Miron*-sarjakuvasta, yllä alkuperäinen, Rehr-kirjaintyyppillä tekstattu ruutu, alla Amesia käyttävä.

Kirjaintyyppi on suunniteltu niin, että kuvankäsittely- tai taitto-ohjelmassa on mahdollista käyttää halutessaan automaattista riviväliä, mutta ei juuri sitä suurempaa. Hyviä tuloksia saa, jos rivivälin laittaa noin yhtä pistettä kirjainten kokoa suuremmaksi. Parhaiten kirjaimet toistuvat esimerkiksi Adoben Photoshopissa ja Illustratorissa, kun kytkee "anti-alias"-ominaisuuden päälle, "Sharp" tai "Crisp" toimivat usein mainiosti. Välityskohtaan tulee asettaa valinta "Metrics", jolloin ohjelma käyttää kirjaintyyppiin ohjelmoitua välitystä. OpenType-ominaisuudet, lähinnä autoligatuurit tässä kirjaintyyppissä, voi myös halutessaan kytkeä päälle tai pois.

5.4 Jatkokehitys

Amesista uupuu vielä kursivoitu sekä lihavoitu ja kursivoitu leikkaus, joista etenkin jälkimmäinen on ehdoton, jotta kirjaintyyppi olisi käyttökelpoinen. Nämä aion suunnitella tulevaisuudessa.

Sitä ennen olen aikeissa laittaa Amesista levitykseen betaversion, jossa on vain tavallinen leikkaus, vaatimattomasti vähintään tekemällä sille oman internetsivun ja levittämällä sanaa tuttavapiirissäni ja blogissani. Fontti tulee täysin valmiinakin olemaan ilmainen itsenäisille sarjakuvantekijöille, mutta tulen muotoilemaan lisenssin niin, että vaadin maksun kirjaintyyppin käytöstä yrityksissä, joskaan en kovin korkeaa.

Aika näyttää, kuinka moni sarjakuvantekijä kokee Amesin sopivaksi omaan työhönsä. Toivon, että mahdollisimman moni.

6 Yhteenveto

Tämän kirjaintyyppin suunnittelu venyi odotettua pidemmäksi prosessiksi koulukiireiden takia, mutta olen oppinut sen aikana paljon. Tutkimusta varten lukemani kirjapino kohosi varsin korkeaksi, ja nyt koen tietäväni tyrmistyttävän paljon sarjakuvatekstauksesta, -kirjaintyypeistä ja niiden käytöstä, vähän yli tarpeenkin – enemmän kuin useimmat suomalaiset kollegani, jotka tekstaavat digitaalisesti käännössarjakuvakirjoja. Tutkimukseni voisi olla heillekin siis hyödyllinen. Tämä projekti kehitti minua sekä sarjakuvien digitaalisena että manuaalisena tekstaajana huomattavasti.

Myös fonttisuunnitteluohjelma FontLab on nyt minulla paremmin hallussa kuin koskaan, ja ymmärrän paremmin OpenType-ominaisuuksien ohjelmoimisen ja vektorien optimoimisen päälle kuin silloin muinoin, kun kävin ensimmäisen kirjainsuunnittelukurssini. Tämä oli myös ensimmäinen kerta, kun istuin kunnolla alas ja välistin fontin: Siitä opin sen, että minun pitäisi ehkä vastaisuudessa olla innostumatta liikaa ja tekemästä turhaa työtä.

Ennen kaikkea olen hyvin tyytyväinen suunnittelemaani kirjaintyyppiin. On asioita, joita tekisin nyt toisin, mutta ensimmäiseksi sarjakuvafontikseni Ames on varsin toimiva ja siinä on roppakaupalla ominaisuuksia, joista olen vuosia haaveillut. Haluaisin tulevaisuudessa suunnitella lisääkin erityylisiä sarjakuvakirjaintyyppejä, mutta Ames on hyvä alku ja aika pätevä perusfontti, vaikka itse sanonkin. Olen hieman pettynyt siihen, etten ehtinyt suunnitella siihen lihavoitua ja kursivoitua leikkausta opinnäytetyöprojektin rajoissa ja laittaa sitä levitykseen, mutta vilauttaessani valmista tuotostani internetissä sain – kieltämättä puolueellisilta – sarjakuvantekijäystäviltäni riehakkaan innokasta palautetta. Kiinnostusta on jo osoitettu fontin käyttämiseen yhdessä sarjakuva-albumissa. Näyttäisi siis siltä, että Ames voi saada hyvän vastaanoton suomalaisilta sarjakuvantekijöiltä, joka rajautui lopuksi löysästi kohderyhmäkseni. Jos ei muuta, niin tulen tekemään fontilla joukon ystäviäni iloiseksi.

Uskon myös tutkimuksestani olevan apua niille, jotka harkitsevat omaan käsialaan perustuvan sarjakuvakirjaintyyppin suunnittelemista, mutta en kirjoittanut sitä aivan op-

paan muotoon – suosittelenkin aiheesta kiinnostuneita käymään läpi lähdeluettelostani löytyviä opuksia. Etenkin Todd Klein tietää, mistä puhuu:

Tekstaus on pieni osa sarjakuvakokonaisuutta, mutta sillä on suuri vaikutus, etenkin, kun se on tehty hyvin. Toivon, että olen antanut sinulle tietämyksen, jota tarvitset lähteäksesi tekemään sarjakuvista parempia, kirjain kerrallaan, ja pitääksesi hauskaa niin tehdessäsi! (Klein 2004, 141.)

Lähteet

- Bringhurst, Robert 2008. The Elements of Typographic Style, version 3.2. Vancouver: Hartley & Marks.
- Cabarga, Leslie 2004. Logo, Font & Lettering Bible: A Comprehensive Guide to the Design, Construction and Usage of Alphabets, Letters and Symbols. Newton Abbot: David & Charles.
- Comcraft 2011. The World's Greatest Comic Book Fonts: WildWords. The World's Greatest Comic Book Fonts. [Verkkodokumentti]. < <http://www.comicbookfonts.com/fonts/catalog.html?item=fonts:bl003&sid=0001FAdARLR2xEogoo4c0n9> > (27.10.2011).
- Klein, Todd 2004. The DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics. New York: Watson-Guption Publications.
- Klein, Todd 2011a. Todd Klein on Computer Lettering 1. Todd Klein: Lettering – Logos – Design [Verkkodokumentti]. < <http://kleinletters.com/ComputerLettering.html> > (27.10.2011).
- Klein, Todd 2011b. Todd Klein on Computer Lettering 2. Todd Klein: Lettering – Logos – Design [Verkkodokumentti]. < <http://kleinletters.com/ComputerLettering2.html> > (27.10.2011).
- McCloud, Scott 1993. Understanding Comics: The Invisible Art. New York: HarperCollins Publishers.
- McCloud, Scott 2006. Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels. New York: HarperCollins Publishers.
- Pakkanen, Jussi 2010. Sarjakuvan typografiaa, osa 1. Sarjainfo, 2010 (02). 34–35.
- Pakkanen, Jussi 2011. Sarjakuvan typografiaa, osa 2. Sarjainfo, 2010 (04). 38–39.
- Piekos, Nate 2011a. Hand Lettering Comics. Blambot Comic Fonts and Lettering [Verkkodokumentti]. < <http://blambot.com/handlettering.shtml> > (27.10.2011).
- Piekos, Nate 2011b. Comic Book Grammar and Tradition. Blambot Comic Fonts and Lettering [Verkkodokumentti]. <<http://blambot.com/grammar.shtml>> (27.10.2011).
- Sarjakuvantekowiki 2011. Tekstaus – Sarjakuvantekowiki. Sarjakuvantekowiki [Verkkodokumentti]. < <http://www.sarjakuvanteko.fi/wiki/index.php?title=Tekstaus> > (27.10.2011).

Starkings, Richard & Roshell, John 2003. Comic Book Lettering The Comcraft Way.
Los Angeles: Active Images.

Talonpoika, Kai 2011. Pieni fonttisuunnitteluopas v.3. [Verkkodokumentti].
< <http://www.slideshare.net/kaitalonpoika/pienifonttisuunnitteluopas-v3-9244279> > (27.10.2011).

Liite 1: Kuvalähteet

Kuva 1 (sivu 5). Bayeux tapestry, Wikipedia.

Kuva 2 (sivu 6). Little Nemo, Wikipedia.

Kuva 3 (sivu 7). Klein, Todd: The DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics, sivu 90.

Kuva 4 (sivu 9). Klein, Todd: The DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics, sivu 88.

Kuva 5 (sivu 10). < <http://thethoughtexperiment.wordpress.com/2010/08/12/daily-batman-a-king-sized-sunday-punch/> >

Kuva 6 (sivu 11). **Yllä:** Koivisto, Tarmo: Mämmilä – Sarjakuvia Suomesta 1988–1996, sivu 98. **Keskellä:** Jokinen, Heikki & Tolvanen, Juhani: Ruututarha – 80-luvun suomalaisia sarjakuvia, sivu 127. **Alla:** Nissinen, Jyrki: Kiimaiset maantiesuolan imeskelijät, sivu 98.

Kuva 7 (sivu 12). Jokinen, Heikki & Tolvanen, Juhani: Ruututarha – 80-luvun suomalaisia sarjakuvia, sivu 130.

Kuva 8 (sivu 13). **Yllä:** Klein, Todd: The DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics, sivu 99. **Keskellä:** < <http://pbfcomics.com/238/> > **Alla:** < <http://pbfcomics.com/216/> >

Kuva 9 (sivu 15). Mignola, Mike: Hellboy, Seeds of Destruction #1, Dark Horse Comics.

Kuva 10 (sivu 17). Sarjakuvantekowiki: Tekstaus.

Kuva 11 (sivu 17). Oma muokkaukseni Sarjakuvantekowikin sarjakuvasta.

Kuva 12 (sivu 19). < <http://www.qwantz.com/index.php?comic=879> >

Kuva 13 (sivu 20). < <http://www.asofterworld.com/index.php?id=704> >

Kuva 14 (sivu 20). **Vasen:** Roope-setä 2/00, sivu 26. **Oikea:** Roope-setä 12/04, sivu 13.

Kuva 15 (sivu 21). < http://www.bricktestament.com/king_david/god_kills_70000_israelites/2s24_01p1ch21_01.html >

Kuva 16 (sivu 23). Piekos, Nate: Comic Book Grammar and Tradition. Blambot Comic Fonts and Lettering.

Kuva 17 (sivu 24). Pakkanen, Jussi: Sarjakuvan typografiaa, osa 1. Sarjainfo 2/2010, sivu 34.

Kuva 18 (sivu 25). Greg: Achille Talon fait son ménage, sivu 19.

Kuva 27 (sivu 33). Klein, Todd: The DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics, sivu 114. Oma muokkaukseni.

Kuva 29 (sivu 37). < <http://www.auraijas.com/images/narulla/mironsarjis/mironsarjis073.html> > Oma muokkaukseni.

Liite 2: Ames-kirjaintyyppi

ABCDEFGHIJKLMNOP
 OPQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLMNOP
 OPQRSTUVWXYZ

 0123456789½¾
 .,:;!?"' + x ÷ = -
 * ° ~ @ < > ÷ ≡ ♥ ♪ ♫ © ®
 ™ • π € £ ¢ ¥ \$ / \ § ¶ ∞
 Å Ö É À Õ Ñ Ç ß Æ Œ Đ
 Ø Þ Ħ Ă Š Ů Ľ Ġ Ę Ń Ą Ĺ

THE QUICK BROWN
 FOX JUMPS OVER
 THE LAZY DOG.

Liite 3: Kirjaintyyppi käytössä

Vertailussa alkuperäinen kirjaintyyppi Rehr (yllä) ja uusi Ames (alla) osassa Oriveden Opiston esitteeseen vuonna 2007piirtämästäni sarjakuvasta.

