

LAIVAT TERÄSTÄ, KÄRJET KUITUA
tasalaatuista jälkeä ♡
LÉ VÄLINE ESTE PÄIS
BEETASALPAAJIA JA VIINAA

Sarjakuvan typografiaa, osa 2

Jutun edellisessä osassa (Sarjainfo 2/2010) tutustuimme tekstauksen historiaan ja siihen, mistä osista teksti koostuu. Nyt tutkimme miten eri tekstaustyyli-tylit eroavat toisistaan.

TEKSTI JUSSI PAKKANEN • TEKSTAUSESIMERKIT MIKKO HUUSKO

Scott McCloud toteaa teoksessaan *Making Comics*, että sarjakuvien piirtämiseen käytetään kolmea perustyökäluu: teknistä piirrintä (tai tavallista tussikynää), piirtoterää sekä sivellintä. Tekstaamiseen käytetyt työkalut jakautuvat kolmeen vastaavaan luokkaan: tasapaksua jälkeä tuottaviin, vaihtelevaa jälkeä tuottaviin sekä siveltimiin.

Tasapaksua jälkeä tuottavat tavalliset tussit ja huopakynät, sekä tekniset piirtimet. Näiden lisäksi on myös erityisiä pallokärkisiä tekstausteriä. Tämän luokan välineitä on yleensä helppo ja nopea käyttää ja niillä saa hyvin tasalaatuista jälkeä. Juuri tämän vuoksi niitä käytetään kaikkein eniten.

Vaihtelevanpaksuista jälkeä tuotetaan yleensä piirtoterällä, mutta myös tekstausterillä sekä kalligrafiatusseilla, mustekynillä ja vastaavilla. Vaihtelevan viivan tarkoituksena on tehdä kirjaimista persoonallisemmat ja/tai luettavammat, esimerkiksi tekemällä vaakaviivoista paksumpia kuin pystyviivoista. Vastineena terällä tekstausta vaatii enemmän tarkkuutta kuin taval-

lisella kynällä.

Sivellintä käytetään lähinnä otsikoihin tai erikoisefekteihin. Leipätekstin tekstaaminen sivellimellä vaatii todellisen obsessiiviskompulsiivikon mielenlaadun. Itse työ on pikkutarkkaa nysväämistä ja sivellinjäljen detaljit enimmäkseen hukkuvat kuvaa pienennettäessä.

Jutun oheiskuvassa 1 näkyy esimerkki kun-kin työkalun jäljestä.

Kirjainmuotojen variaatio

Tekstauksen ulkonäköä voi muuttella hyvin vähäisellä vaivalla.

Helppo tapa muuttaa tekstin dynamiikkaa on vaihtaa kirjainten vaakaviivojen kallistuskulmaa. Täysin vaakasuoraan kulkevat viivat luovat hyvin staattisen ja hallitun vaikutelman. Mitä enemmän viivoja kallistaa, sitä energisempi, ja lopulta kaoottisempi, tekstistä tulee. Esimerkki kuvassa 2 demonstroi tätä.

Kirjaimiston perusmuotoa voi myös muuttaa. Eri vaihtoehtoja on ainakin neljä: "suora", kupera, kovera ja suorakulmainen. Esimerkit kustakin löytyvät kuvasta 3. Huomaa erityisesti miten kulmien terävyys vaikuttaa tekstin ul-

koasuun. Suorakulmaisia kirjaimia käytetään yleensä vain robottiaänen aikaansaamiseen.

Edellisessä artikkelissa todettiin sarjakuvatekstauksen olevan groteskia, eli pääteviivaton-ta. Tämä ei itse asiassa pidä täysin paikkaansa,

Tekstauksen ulkonäköä voi muuttella hyvin vähäisellä vaivalla.

sillä joihinkin kirjaimiin laitetaan pääteviivat. Näistä esimerkkeinä ovat I, J, C sekä S. Esimerkkejä näistä on näkyvillä aiemmissa esimerkkikuvissa. Jos panit pääteviivat merkille jo ennen kuin aloit lukea tätä kappaletta voit antaa itsellesi viisitoista typpofiliapistettä.

Eksottisemmat tekstimuodot

Tekstiä voi laittaa kupliin mitä oudommissa muodoissa. Tämä on erityisesti suosiossa taide- ja undergroundsarjakuvan puolella, mistä löytyy kaikkea: valkoista tekstiä mustalla pohjalla, kirjoituskoneen jälkeä, kaunokirjoitusta, hieroglyfejä ja niin edelleen ja niin edelleen.

Kuten yleensä tyyllisesti poikkeavien asioiden kanssa, niin myös näiden keinojen käytössä piilee suuri vaara. Mitä epätavallisempaa tekstiä käytetään, sen hitaampaa ja vaikeampaa sarjakuvan lukeminen on. Silloin tarina ei solju lukijan läpi vaan hän joutuu taistelemaan sitä vastaan. Etenkin huolimattomasti tehty kaunokirjoitus on esteettisesti epämiellyttävää, nostaa ilmaan mielikuvia lähinnä ala-astelaistesta aikakirjoitusvihosta.

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

Sarjakuvan voima

Tehdessäni taustatutkimusta tätä tekstiä varten kysyin niin koti- kuin ulkomaidenkin sarjakuvakouluissa käyneiltä mitä heille opetettiin tekstaamisesta. Vastaus oli joka kerralla sama. Ensin he olivat hiljaa, sitten katsoivat yläoikealle, miettivät asiaa hivenen ja totesivat että jaa-a, eipä siitä taidettu sanoa mitään. Ainoa konkreettinen ohje oli ollut, että katsokaa teksti ensin että kuviin jää tilaa puhekuplille.

Koska sarjakuva saa voimansa tekstin ja kuvan yhdistämisestä, on suorastaan hämmästyttävää miten vähän tekstiin kiinnitetään huomiota. Tämä on suunnilleen sama kuin jos taittajille ei opetettaisi tekstipalstojen leveysistä tai taidemaalareille perspektiivistä. Jos sarjakuva on muiden taiteiden huomiotta jätetty äpärälapsi niin tekstausta on silloin sarjakuvan tuota sarjakuva.

Kaikki tämä on monien mielestä varmaan turhanpäiväistä löpinää, sillä tulevaisuudessa kaikki käyttävät kuitenkin tietokonefontteja. Se on siistimpää ja nopeampaa ja tekstiä voi muuttaa viime hetken asti. Näin varmasti käykin, mutta käsintekstauksen perusteiden hallitseminen helpottaa fontin valintaa ja oikeaa käyttöä. •

KANSALLISARKISTOMME ON
ÄLDEN NASTA MESTA!

POLITTIKKA ON
jumalan lahja MAAILMALLE,
NYT LAAJAKANKAALLA —
— KATSO KUVAT!
Suinattu asia-a;

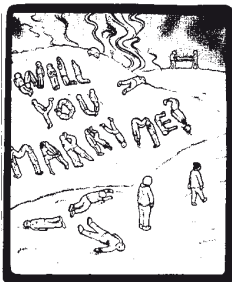
ÄLKÄÄ KERTOKO
KENELLEKÄÄN
MUTTA HILMA-TÄDISTÄ
ON TULLUT SYPORKKI!



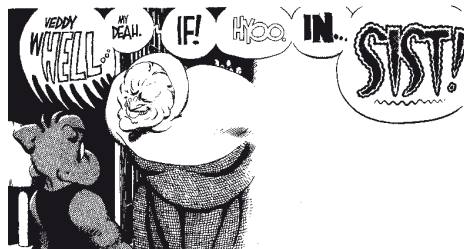
Pienten kirjaimien käyttö sarjakuvissa on lisääntynyt tietokonefonttien myötä. (C) 2010 Mike Krahulik and Jerry Holkins.



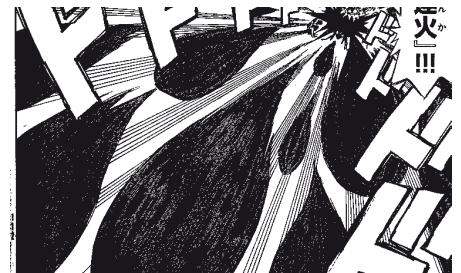
Löysän ja rennon kuvituksen joukossa tekstausta saa vapautuksen viivaston ikeestä. (C) 1994 Roberta Gregory



Perry Bible Fellowship näyttää, kuinka tekstin voi saada kasaan melkein mistä tahansa. (C) 2007 Nicholas Gurewitch



Cerebuksessa tekstausta pyrkii usein visualisoimaan hahmon puhetyyliä. Tekstausta Dave Sim, (C) 1997 Dave Sim & Gerhard



Mangassa efektiteksterit ovat oleellinen osa ruutusomittelua. (C) 2010 Kodansha