



Tommi Hirvonen

Korttipakan visuaalisen ilmeen sekä kirjaintyyppin suunnittelu

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

20.4.2023

Tiivistelmä

Tekijä(t):	Tommi Hirvonen
Otsikko:	Korttipakan visuaalisen ilmeen sekä kirjaintyyppin suunnittelu
Sivumäärä:	28
Aika:	20.4.2023
Tutkinto:	Medianomi
Tutkinto-ohjelma:	Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto:	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t):	Lehtori Katri Myllylä

Tämä opinnäytetyö käsittelee korttipakan visuaalisen ilmeen ja kirjaintyyppin suunnitteluprosessia graafisen suunnittelijan näkökulmasta. Toteutuksen pohjana on toiminut ranskalainen korttipakka, joka on yleisimmin käytetty korttipakkamalli.

Tavoitteena on erilaisten lähteiden esimerkkien, sekä käytännön toiminallisen suunnitteluprosessin kautta selvittää, millaisia asioita graafisen suunnittelijan tulisi ottaa huomioon korttipakkaa suunniteltaessa. Suunnittelutyö on lähtenyt liikkeelle erilaisiin korttipakkoihin tutustumalla, minkä jälkeen olen lähtenyt useiden luonnoksien ja koikeilujen kautta toteuttamaan omaa näkemystäni korttipakan kokonaisuudesta.

Opinnäytetyö koostuu pääosin korttipakassa esiintyvien graafisten elementtien, visuaalisen ilmeen, sekä siihen yhteensopivan kirjaintyyppin suunnittelusta. Suunnitteluprosessi piti sisällään monia luonnosvaiheita ja eri versioiteja. Syynä useille eri versioille oli se, että pakan muodostavat elementit sopisivat mahdollisimman hyvin yhteen ja loisivat lopputuloksena yhdessä selkeän ja yhtenäisen kokonaisuuden.

Suunnittelutyön tuloksena syntyi valmis suunnittelumalli korttipakalle, sekä sen paketoinnille. Suunnitteluprosessi on valmis ja tuote olisi siinä vaiheessa, että se olisi mahdollista lähettää painoon eteenpäin teknistä ja fyysistä toteutusta varten.

Avainsanat: graafinen suunnittelu, korttipakka

Tämän opinnäytetyön alkuperä on tarkastettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

Abstract

Author(s): Tommi Hirvonen
Title: Visual Identity and Typeface Design for a Deck of Cards
Number of Pages: 28
Date: 20 April 2023

Degree: Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme: Media
Specialisation option: Graphic Design
Instructor(s): Katri Myllylä, Senior Lecturer

This final project discusses the process of designing a visual identity and stylistically corresponding typeface for a playing card deck, from a graphic designer's perspective. The deck this project documents is visually inspired by French-suited playing cards, which are most common and widely recognizable style of playing cards.

The aim was with the aid of sourced examples and practical design process to find out what a graphic designer should take into account when embarking on a similar project of designing a custom playing card deck. The design work started with exploration of the wide world of different card decks, after which I started, through several sketches and visual experiments, working on my own vision for the deck.

The final project consists, for the most part, various examples of the deck's visual identity, represented by a plethora of graphic elements and the custom-made typeface found on the deck. The design process is narrated along with the many inclusions of different sketches and iterations of ideas. The reason for this approach was to ensure that the elements would work together as seamlessly as possible, to create a clear and coherent visual identity.

The project resulted in a completed conceptual design model for the playing card deck, as well the packaging plan to go with it. The design process is now complete and therefore is at the stage where the next possible step would be sending the plans to be printed, for physical and technical implementation.

Keywords: graphic design, playing card deck

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Pelikorttien historiasta	2
3	Oman pakan suunnittelusta	4
3.1	Kuvakorttien visualisointia	6
3.2	Maatunnuksien suunnittelusta	9
3.3	Kirjaintyyppin suunnittelusta	11
3.4	Numero- ja ässäkorttien suunnittelua	13
3.5	Numerokorttien sommittelu	15
4	Korttipakkani paketoinnista	18
4.1	Pattern-versio	20
4.2	Paketti ja logo	24
5	Lopuksi	27
	Lähteet	28

1 Johdanto

Opinnäytetyöni aiheena on ranskalaisen korttipakan visuaalisen ilmeen ja kirjaintyyppin suunnittelu. Lähestyn aihetta tarkastelemalla sitä oman toiminnallisen suunnitteluprosessini kautta

Olen kerännyt prosessiin liittyvää aineistoa keväällä 2023 työskentelyni ohella. Aineisto koostuu erilaisista visuaalisista luonnoksista, kokeilemistani eri versioista ja suunnittelemisen aikana kirjaamistani havainnoista ja päätelmistä. Opinnäytetyöni voidaan näin ollen ajatella toimivan tapaustutkimuksena omasta suunnitteluprosessistani.

Tavoitteenani on, että opinnäytetyöni lukija saisi kuvailemani suunnitteluprosessin kautta käsityksen siitä, millaisiin asioihin graafisen suunnittelijan on esimerkiksi hyvä kiinnittää huomiota vastaavan kaltaisen korttipakan visuaalisen ilmeen ja korttipakassa käytettävän kirjaintyyppin suunnittelussa.

2 Pelikorttien historiasta

Tässä luvussa avaan valikoiden ja tiivistetysti pelikorttien historiaa, jotta lukija saisi riittävän pohjatiedon aihealueesta. Olen valinnut käsiteltäväksi sellaisia asioita, jotka auttavat paremmin ymmärtämään myös opinnäytetyöni korttipakan visuaalisen ilmeen suunnittelun projektia. Yleisimpään korttipakkaan eli ranskalaiseen korttipakkaan liittyy erilaisia vakiintuneita visuaalisia elementtejä, jotka suunnittelijan on hyvä ymmärtää.

Mikko Saari kertoo teoksessaan ”Tarotista Texas Hold’emiin, 600-vuotta korttipolejä” pelikorttien olevan alkuperältään kiinalainen keksintö ja kirjallisten todisteiden viittaavan siihen, että niiden esiintyvyys juontaisi niinkin pitkälle kuin 1000-luvulle. Hänen mukaansa nämä varhaiset pelikortit eroavat nykypäiväisistä aika paljon paitsi valmistusmateriaaliltaan, mutta myös estetikaltaan. Tämän ajan korttien kerrotaan muistuttavan enemmän saman ajan dominokortteja, jotka olivat puolestaan ohuita paperisuikaleita (Saari 2008, 10.)



Kuva 1. Luonnoskuva vanhasta kiinalaisesta paperiliuskakorttipakasta (playingcarddecks.com)

Vaikka pelikorttien alkuperää ei ole mahdollista aukottomasti todistaa historiallisten lähteiden puutteessa, myös Will Roya yhtyy blogikirjoituksessaan näkemykseen Kiinasta pelikorttien alkuperämaana. (Roya 2019, 1.) Vaikka kiinalaiset paperisuikalekortit poikkeavatkin huomattavasti nykypäivänä tutuista pelikortteista, kuten kuvassa 1 näkyy, voidaan silti huomata niiden visuaalinen yhteys modernien pelikorttien kanssa.

Saari toteaa ranskakalaisen korttipakan olevan tyylillisesti lähimpänä suurelle yleisölle tuttua korttipakkamallia. Korttien kuvitukset perustuivat tuolloin pelikorttien suurena valmistamisen keskuksena toimineesta Ranskan Rouenista peräisin oleviin angloamerikkalaisiin kuviin. Täältä kortteja vietiin Englantiin, mikä johti rouenilaisen tyylin yhdistymiseen englantilaiseksi tyyli-suuntaukseksi. (Saari 2008, 12.)

Tässä pakassa on neljän maan muodostama 52 kortin pakkamuodostelma. Jokainen maa sisältää numerokortit 2–10 ja yleensä A-kirjaimella merkitty numeroarvoltaan ykkösenä toimiva ässä(A). Näitä korkea-arvoisemmat kuvakortit ovat sotilas (J), kuningatar (Q) ja kuningas (K) (Saari 2008, 12.)

Korttipakassa ässän on yleisesti pakan korkea-arvoisin kortti, vaikka se onkin numeroarvoltaan pienin. Kortin identifioijana usein käytetty kirjain A juontaa historiansa latinan pienintä rahayksikköä tarkoittavasta sanasta as ja on myöhemmin päätynyt korttipelisiin ranskalaisen noppapelisanan kautta. (Saari 2008, 12.)

Oman korttipakkani suunnittelussa halusin ottaa huomioon ranskalaisen korttipakan pitkän historian. Halusin yhdistää korttipakkojen perinteisiä elementtejä ja visuaalista tunnistettavuutta, mutta tuoda siihen kuitenkin omaa näkemystäni, sekä modernia osaamista.

3 Oman pakan suunnittelusta

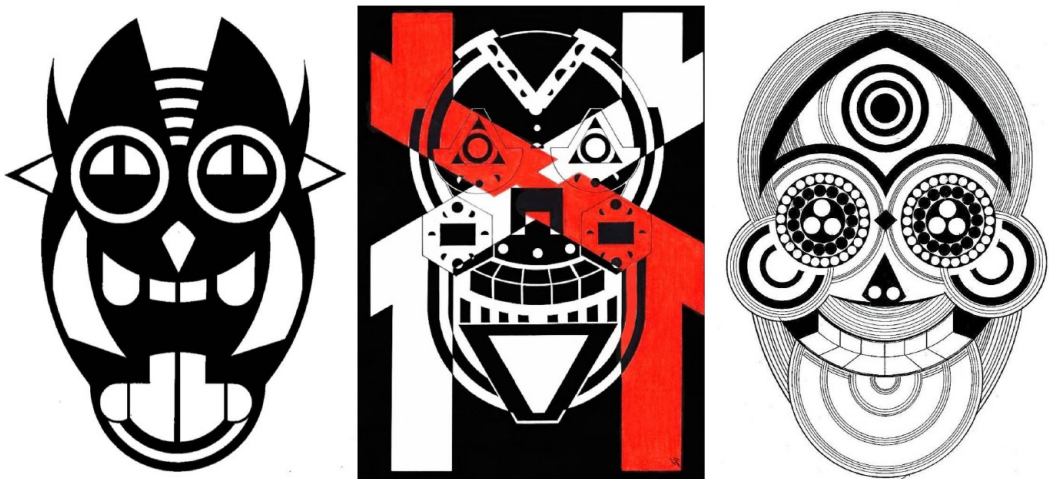
Pelikortit ovat olleet mielenkiintoni kohteena oikeastaan niin pitkään kuin vain jaksan muistaa. Pakassa esiintyvien korttien symbolit ja erityisesti kuvakortteja usein koristavat kuninkaalliset kiehtoivat mieltäni, jopa ennen kuin tiesin yhdenkään korteilla pelattavien pelien sääntöjä, saati sitä millä nimikkeellä korttien symbolit edes kulkivat.

Ajatus omasta pakasta on ollut kuitenkin verraten haaleampi. Uskoisin tämän johtuvan osaltaan silloisesta graafiseen suunnitteluun liittyvästä tietämättömyydestäni. Pakkoja ja kortteja katselleena en luultavasti tiennyt oikein edes mistä aloittaisin.

Tähän kuitenkin tuli muutos aloitettuani graafisen suunnittelun opinnot syksyllä 2019. Opinnot lisäsivät tietämystäni visuaalisen suunnittelun eri aihealueista, ja samalla nousi myös uudenlainen ja tiedostavampi kiinnostus oman korttipakan luomista kohtaan.

Koronapandemian alettua keväällä 2020 ennen varsinaista opinnäytetyötäni päätin lähteä kokeilemaan oman korttipakan suunnittelua konseptitasolla. Tällöin kyseessä oli vapaamuotoisempi harjoittelu siitä, miltä korttipakka voisi näyttää. Tämä kokeiluprojekti ei johtanut valmiiseen pakkaan, vaan se jäi konseptin tasolle. Kokeilun aikana tein kuitenkin yksittäisiä huomioita suunnitteluun liittyen ja koen, että opin yleisellä tasolla korttipakan suunnittelun kannalta hyödyllisiä asioita.

Tässä opinnäytetyössä käsittelemäni korttipakan visuaalinen ilme perustuu aiemmin tekemiini tussiluonnoksiin. Näissä korttiluonnoksissa keskeinen toistuva piirre työstöprosessia oli se, että ne toteutettiin pääsääntöisesti harpin ja viivainten avulla. Harppi ja viivain osoittautuivat siihen aikaan lähes täydellisiksi työkaluiksi itseni kaltaiselle osa-aikaiselle perfektionistille. Henkilökohtaisesti silmää miellyttävä ”täydellinen” lopputulos vei aikaa ja vaati intensiivistä kärsivällisyyttä ja keskittymistä.



Kuva 2. Kuvassa on erilaisia sommitelmia, jotka olen toteuttanut tussikokonaisuuksina harppia ja viivainta hyödyntäen. Kuvat ovat toimineet visuaalisena perustana oman pakkaprojektini ilmeessä.

Haasteena kuvan 2 kaltaisessa esimerkin lähestymistavassa on ollut ollut muun muassa se, miten saadaan tunnistettavat ja ilmeikkäät hahmot symmetrisellä ja suoraviivaisella toteutuksella.

Ilme perustuu idealle siitä, kuinka saadaan geometrisillä ja matemaattisilla muodoilla luotua mahdollisimman visuaalisesti näyttäviä ja ilmeikkäitä hahmoja. Nämä hahmot visualisoivat erilaisia pääkallonkaltaisia muotoja. Olen halunnut tämän pakan kuvitustyylilläni erottautua ”klassisista” pelikorttikuvituksista.

3.1 Kuvakorttien visualisointia

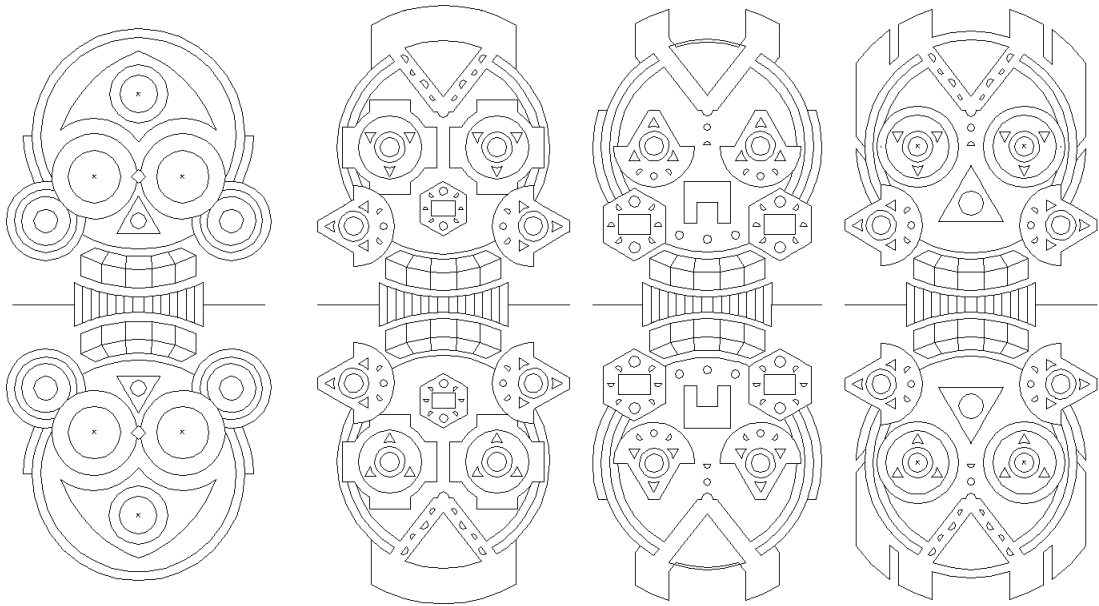
Toinen yhtenäinen tekijä teosten välillä on kallojen teemallisuus. Halusin tarkkuuden ja varsinkin matemaattisen symmetrian avulla viestiä kuvaa hymyilevistä viekkaista hahmoista. Halusin myös tuoda kuvituksiin pienen häivähdyksen usein pelikortteihin yhdistetyistä graafisista elementeistä, ehkä helpoimmin huomioitavana esimerkkinä kuninkaallisten esittäminen kuvakorteissa. Perinteissä, alun perin Ranskasta kehittyneissä korttipakkojen suunnitteluissa on nähtävästi yleistä visualisoida erinäköisiä aatelistason omaavia henkilöitä, erityisesti kuninkaallisia.



Kuva 3. Erilaisia versioita herttakuningas kuvakorteista eri vuosisadoilta (francetoday.com)

Kuvassa 3 on huomattavissa, kuinka pitkään kuvakorttien perustyyli on pysynyt visuaalisesti hyvin samankaltaisena. Tyyllillisesti se on kuitenkin kehittynyt vuosisatojen kuluessa. Mielenkiintoista yksityiskohta mielestäni on historioitsijoiden tulkinta siitä, että ranskalaisissa pelikorttipakassa olevat maatunnukset edustaisivat keskiaikaisia yhteiskuntaluokkia. Myöskään kuvakortit eivät vaikuta olevan pelkästään kuninkaallisia. Niiden uskotaan pohjautuvan historiaan, mytologiaan, sekä Raamatun henkilöihin. (Smith 2022, 1)

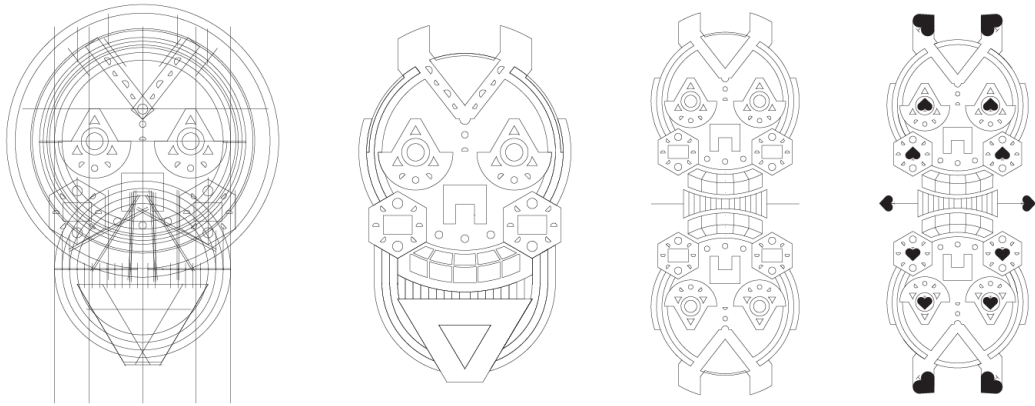
Hahmojen muodostuessa huomasin, että myöhemmässä vaiheessa suunnittelua erottuvuus saattaisi muodostua ongelmaksi. Dilemmaksi nousi yrityksestäni luoda uniikki ja oman näköinen pakka ja säilyttää samalla eri kuvakorttien tunnistettavuus ja säilyttää pakalla pelaavan mielenkiinto pakan visuaaliseen ilmeeseen.



Kuva 4. Kuvassa digitaalisesti toteutetut ääriivialuonnokset pakan kuvakorteissa esiintyvistä kuvituksista.

Siksi päätin tuoda visuaalisuutta esille hahmoissa erityisesti erilaisten kruunu-
muodostelmien avulla. Kuvassa 4 ovat vasemmalta puolelta järjestyksessä jo-
keri, sotilas(J), kuningatar (Q), sekä kuningas (K). Kruunujen muodot ja sakaroi-
den määrät indikoisivat käyttäjälle korttien asemasta pakan hierarkiassa, esi-
merkkinä: J-kortin ollessa kuvakorttien ensimmäinen ja samalla “pieniarvoisin”
on varustettu kruunulla, jossa on yksi aukoton päähine-elementti, kun taas K, eli
“kuningaskortilla” on suurimman arvonsa mukaan omaa myös räväkemmän ja
skaalaltaankin suurimman kruunupäähineen.

Kun aiemmin tussitöinä tehdyt korttiluonnokset teokset oli tarkoitus tuoda digi-
taaliseen työskentelyyn sekä pienempään kokoon sopivimmiksi, aiheutti se
myös haasteita. Aivan aluksi oli pohdittava, miten paljon yksityiskohtia aiem-
mista luonnoksista pystyisi tyyllillisesti tuomaan uusiin digitaalisiin vektoriteoksiin
ilman, että korttien hahmotettavuus kärsisi liikaa.



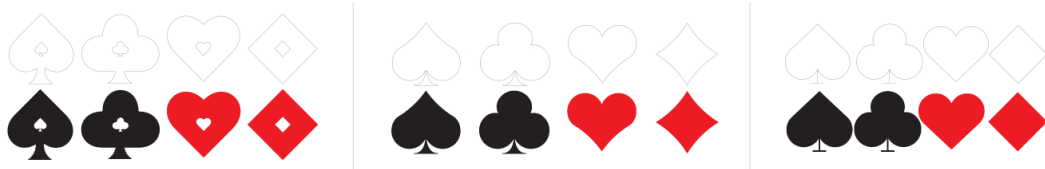
Kuva 5. Kuvassa esimerkki kuvakorttien suunnitteluprosessista. Kyseinen hahmokuviutus nähdään pakassa kuningatarkorteissa (Q).

Uusien kuvakorttien luominen pakkaa varten alkoi vanhan luonnoksen tuomisella Illustratoriin. Työtilassa jäljittelin alkuperäisen luonnoksen mahdollisimman tarkasti vektoriviivoilla (kuvassa 5 vasen kuvitus). Kun vektorien luonnostelu oli saatu itseäni miellyttävään kuntoon, aloin Shape Builder-työkalun avulla poistamaan linjapaljoudesta tarpeettomia osia pois siihen asti, kunnes halutut muodot ja hahmon yleinen olemus saatiin näkyväksi ja hahmotettavaksi.

Tämä vaihe työskentelystä vaati paljon tarkkuutta ja vei runsaasti aikaa. Vaihe osoittautui kuitenkin varsin tarpeelliseksi, sillä hyvä ja tarkka pohjatyö mahdollisti hyvän pohjan muille korteille. Teosten keskinäinen yhtenäisyys ja yleinen ilme pysyi näin parempana Tällöin myös jokaista korttia ei tarvinnut työstää tyhjästä, kun pystyin käyttämään pohjakortin hahmon visuaalisia elementtejä.

3.2 Maatunnuksien suunnittelusta

Kun kuvakortit oli suunniteltu, oli mielestäni hyvä ja sopiva aika siirtyä maiden symbolien pariin. Yhdeksi jännittävistä haasteista näiden suhteen oli yhtenäisyyden, luettavuuden ja hahmottamisen säilyminen suunnittelussa.



Kuva 6. Kuvassa eri versioita suunnittelemani maatunnusten mahdollisista ilmeistä. Oikealla puolella nähtävät versiot päätyivät pakan lopullisiksi maatunnuksiksi.

Kuvassa 6 vasemmalla puolella nähtävissä oleva symbolisarja maista oli ensimmäinen “viimeistely versio”, kun aloin harjoittelemaan pelikorttien tekemistä testipakkaani varten. Maatunnuksen muodon toistaminen pienemmässä koossa isomman kuvion sisälle oli mielestäni hauska ja ehdottomasti kokeilun arvoinen toteutus. Korttien mittasuhteeseen sommitellessa ja skaalatessa kuvaa ilmeni kuitenkin nopeasti, ettei tämä toteutus koon muutoksesta halutulla tavalla ja loppujen lopuksi hankaloitti ikonien luettavuutta.

Huomasin hertan ja ruudun suunnittelun parissa keskeisen yhtenäisyyden säilyvän yllättävän hyvin. Muodot oli helppo säilyttää suhteellisen hyvin samassa koossa keskenään, ja ne tuntuivat vievän visuaalisuudessaan saman tilan omissa raameissaan kuitenkin sekoittumatta toistensa kanssa toisistaan tunnistamattomiksi.

Suunnittelun siirryessä padan ja ristin symboleihin tuli muutama mutka matkaan. Tyyli poikkeaa kahdesta aikaisemmasta tunnuksesta kun ikonien pohjalle on lisätty uusi “varsielementti”. Elementti toi mukanaan lisäkokoa ikoneihin pystysuuntaisesti, mikä tarkoitti sitä, että symbolien välisen yhtenäisyyden säilyttämiseksi olisi ikoneiden kokoa säädettävä uudelleen esimerkiksi pienentämällä padassa esiintyvää sydänikonkia pienemmäksi kuin mitä se on hertassa. Tässä

yhteydessä käytettävät symboli ja ikoni termit lukeutuvat graafisen suunnittelun termistössä piktogramminimikkeiden alle. Piktogrammeilla tarkoitetaan yleisesti kuvallista ilmaisun tapaa, jonka tarkoituksena on viestiä käyttäjälle jostakin tietystä asiasta niin, että sitä ei pysty tulkitsemaan väärin. (Abdulla & Hübner 2006, 6)

Padan kanssa yhtenäisyyden saavuttaminen onnistui aiemmin mainituista elementtihaasteista huolimatta suhteellisen helposti. Risti kuitenkin tarjosi haastetta senkin edestä. Elementtinä se on muista ikoneista ainakin omasta mielestäni selkeästi erilaisin ja erottuvin, ja hankalinta oli ikonin skaalaus muihin verrattuna. Symbolia luonnostellessa oli liiankin helppo irtaantua aiempien ikonien asettamasta visuaalisesta ilmeestä ja mukanaan tuomistaan sommitteluun sidonnaisista kriteereistä. Risti-ikoni osoittautui myös helposti "tukkiintuvaksi" ja eritoten padan kanssa sekoittuvaksi, minkä takia myös oli erityisesti pienessä koossa esiteltynä tärkeää pyrkiä säilyttämään erottuvuus ja pitää kuva selkeänä.

3.3 Kirjaintyyppin suunnittelusta

Teoksessaan ”Typografian käsikirja” Markus Itkonen kertoo typografian olevan yhdistelmä sekä taidetta, sekä viestintää. Hänen mielestään niissä molemmissa tarvitaan kontrastia. Kontrastin mukanaan tuoman vaihtelu, sekä siitä syntyvän rytmin auttavan asioiden asettamisessa haluttuihin suhteisiin. Tärkeintä typografiassa hänen mielestään ovat kokokontrasti, muotokontrasti, vahvuuskontrasti ja värikontrasti. (Itkonen 2012, 81)

Kirjainten suunnitteluun siirtyessäni halusin lähtökohtaisesti tuoda esille samanhenkistä visuaalista kieltä kuvakorttien kuvitusmaailman kanssa. Geometrinen lähestyminen näytteli siis visuaalisessa ilmeessä isoa osaa, muodostaen saman pohjan kaikille esitetyille numeroille ja kirjaimille.

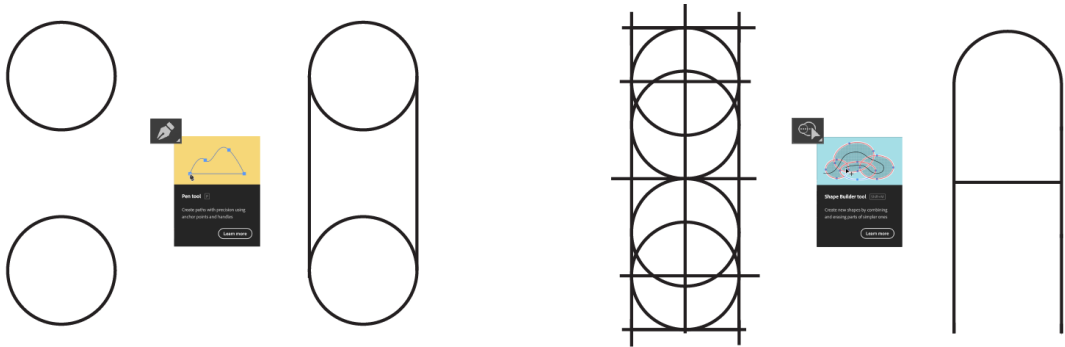


A2345678910 JQK JOKER

Kuva 7. Kuvassa suunnittelemani pakassa esiintyviä numeroita sekä kirjaimia.

Alkuperäisenä ideana oli luoda kokonainen fontti, joka tukisi korttipakan ilmettä ja toimisi osaltaan myös koristeellisena elementtinä. Päätin kuitenkin ajan säästämiseksi luoda vain pakassa esiintyvät aakkoset ja numerot. Suunnittelemani kirjaimet ja numerot ovat nähtävissä kuvassa 7. Lopuksi nämä koostuivat siis odotettavasti numeroista 1-10 sekä kirjaimista J,Q,K ja A.

Kirjainten idea syntyi mielestäni yllättävän mutkattomasti verraten aiempiin, vaikkakin vähäisiin vähähköihin kokemuksiini kirjaintyyppien suunnittelemisen parissa. Koska kuvakorttien ilmeen mukanaan tuoma symmetrisyys ja geometriapohjaisuus oli mielestäni hyvä säilyttää, aloitin kuvassa 8 näytettävän kirjainten hahmottamisen pilleriä kaukaisesti muistuttavalla pohjamuodolla.

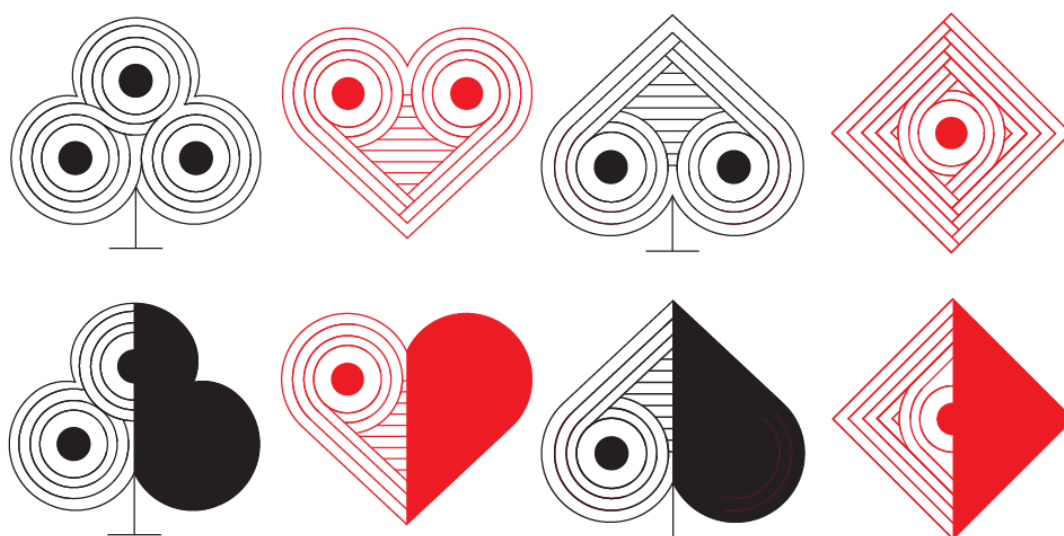


Kuva 8. Kuvassa esimerkki kirjaintyyppissäni esiintyvien kirjainten suunnittelun prosessista.

Tähän pohjamuotoon oli helppo lisätä tarpeen mukaisia apuviivoja sen verran kuin tunsin tarvitsevani. Kun pohja oli apuviivoineen miellyttävällä tasolla, oli aika siirtyä seuraavaan vaiheeseen. Vaihe sisälsi jokaisen kirjaimen muodostamisen yksi kerrallaan ns. poistamalla ylimääräiset epähalutut osat ja säästämällä yksittäisten muotojen osat, jonka jälkeen lopullisena tuloksena oli haluttu kirjain- sekä numeromuoto. Kuvassa 8 prosessin eri vaiheet näkyvät vasemmalta oikealle tarkastellen.

3.4 Numero- ja ässäkorttien suunnittelua

Numerokorttien lähestymiseen vaikuttaa löytyvän lähes yhtä monta tapaa kuin korttipakkoja löytyy maailmasta. Tutkimissani pakoissa taiteilijan vapaus on usein nähtävissä. Toki löytyy myös pakkoja, joissa sommittelullinen lähestymistapa on myös löydettävissä. Nämä pakat ovat yleensä esimerkiksi erilaisten yritysten ensisijaisesti promo-tarpeisiin tarkoitettuja pakkoja, joissa itse korttien kuvitukset vaikuttavat käyttävän ns. valmiita pohjaratkaisuja ja ainoat ”kustomoidut” elementit ovat yrityksen logolla varustetut takakannet ja ehkä paketointi.



Kuva 9. Kuvassa erilaisia suunnittelemani tyyliteltyjä versioita pakan ässäkorkeissa käytössä olevista maatunnuskuvituksista.

Itse halusin lähestyä ässäkorkeja samoilla edellä mainitsemissani visuaalisilla askeleilla, eli geometrisillä ja symmetrisillä muodoilla (Kuva 9). Yleisesti ässäkortit ovat useissa korttipakoissa muita numerokortteja visuaalisesti tyylitellympiä, varsinkin pataässä. Siispä koin tässä tilaisuuden hyödyntää visuaalista osaamistani ja edesauttaa pakkaprojektin keskinäistä yhtenäisyyttä entisestään.

Yhdeksi haasteista ilmaantui aikaisemmistakin vaiheista tuttu luettavuuden säilyvyys sekä visuaalisen tukkoisuuden välttäminen. Itse maatunnuksien sisälle

asetettavien koriste-elementtien suunnittelemisen onnistui suhteellisen mukavasti, kun jo aikaisemmin suunnittelemani elementit (kuva 9) oli mahdollista ottaa uudelleen käyttöön.

Positiivisen nopeasti syntyneestä konseptista päätin kehittää kaksi pohjimmitaan suurilta osin samantyyppisiä versioita. Toisessa versiossa suurimpana erona yksittäisten ikonien kahtia jakaminen yksiväristen sekä kuviopitoisempien puolien kesken.

Ensimmäinen versio (kuva 9, yläriivi) vaikka omaa silmää miellyttävä ja mielestäni sopivasti muiden pakassa esiintyvien elementtien ja kuvitusmaailman kanssa yhtenäinen, tuntui ehkä kuitenkin tarvitsevan jonkin lisäsilauksen. Uskoisin toisen vedoksen (kuva 9, alariivi) tasaväripuoliskon tuovan mukanaan edellä mainitun silauksen. Tasaväri auttaa mielestäni positiivisella tavalla kunkin maasymbolin hahmottamisessa ja on ehkä helpompi silmille koko muodon täyttävän viivaseoksen sijaan. Tähänastinen versio toimii myös mielestäni hyvänä välimallina yksivärisen ja monimutkaisen ikonin välillä.

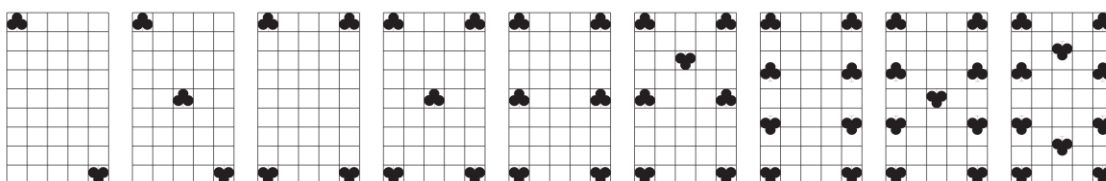
3.5 Numerokorttien sommittelu

Mielessäni oli muutama eri sommitelma vaihtoehto lähtiessäni suunnittelemaan numerokorttien visualisointia. Tässäkään vaiheessa ei ollut huomattavissa suuresti pakkojen välistä yhtenäistä näkökulmaa, jolla symbolit asetettaisiin, joten onnekseni luovuuden käyttö vaikutti olevan paitsi sallittua, myös jokseenkin suositeltavaa.

Ensin lähdin työstämään asetelmaa, joka muistuttaisi sommittelultaan tyyllisesti kuusitahoisen nopan ilmettä. Perustelin kyseisen inspiraationlähteen itseleni erityisesti suuntaa antavien ikoniasetteluiden vuoksi, mutta mielestäni oli myös tavallaan teemallisesti sopivaa tuoda pelitarkoitukseen käytettävää ilmettä hyödyntäen toisten pelaamisen käytettävänä esineiden estetiikkaa. Tätä valintaa voidaan ajatella osaltaan tukevan myös luvussa 2 mainitut historialliset viittaukset dominokortteihin sekä ässäkortin A-kirjaimen yhteys noppapeleihin.

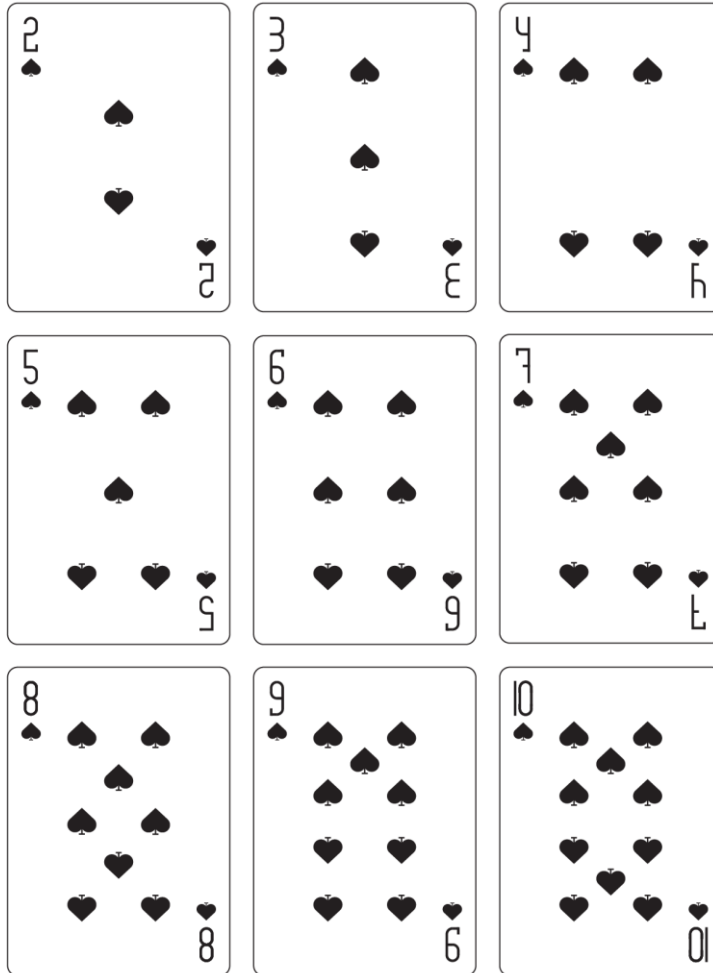
Haasteellista noppalähestymisessä oli kuitenkin osaltaan rajoittunut inspiraation ammentaminen, sillä perusmallin nopissa esitettävät numerot rajautuvat välille 1-6, kun taas valitsemissani korttipakkatyylissä esiintyvät kortit 2-10.

Tämä tarkoitti siis käytännössä sitä, että halutessani edetä kyseisellä tyyllillä minun täytyi tietyn pisteen jälkeen edetä omalla tyyllillä ja yrittää saada puuttuvat numerot omaavien korttien visualisointi aiempien korttien asettamien sommitelmakriteerien mukaiseksi. (Kuva 10)



Kuva 10. Kuvassa näytettynä yksi mahdollinen versiointi numerollisten korttien tunnusten sommittelusta

Kun kaikkien numerokorttien sommitelut oli saatu valmiiksi, päätin testata, miten asettelu toimisi korttien pohjiin liitettynä (kuva 11). Harmikseni huomasin kuitenkin, ettei sommitelma sopinutkaan sellaisenaan tekemieni korttipohjien kanssa. Oli siis muokkauksen aika.



Kuva 11. Kuvassa eteenpäin viety versio patamaan numerokorttien ilmeestä tunnusten ja numeroiden kanssa sommiteltuina.

Tähän lopulliseen versioon (kuva 11) päädyin muokkaamalla noppalähestymisellä suunniteltuja sommitelmia pääsääntöisesti skaalamalla ikoneita ja tuomalla niitä lähemmäksi ja tiiviimmäksi toisiensa kanssa.

Mielestäni tässä versiossa pääsin sopivaan kompromissiin tyyllillisen sekä informatiivisen sommittelun väliltä. Suurena pohdintakohtana itselleni näitä miettiessä osoittautui numeroita vastaavien ikoneiden sopivan koon valitseminen. Suuruudeltaan pienempimääräisten korttien ikoneissa olisi ehkä ollutkin enemmän varaa suurentaa yksittäisten ikonien kokoa ilman, että luettavuus ja yhtenäinen asetettu sommitelmasääntö kärsisi liikaa, mutta ongelmalliseksi näissä tapauksissa olisi muodostunut yhtenäisyyden säilyttäminen muiden korttien kanssa.

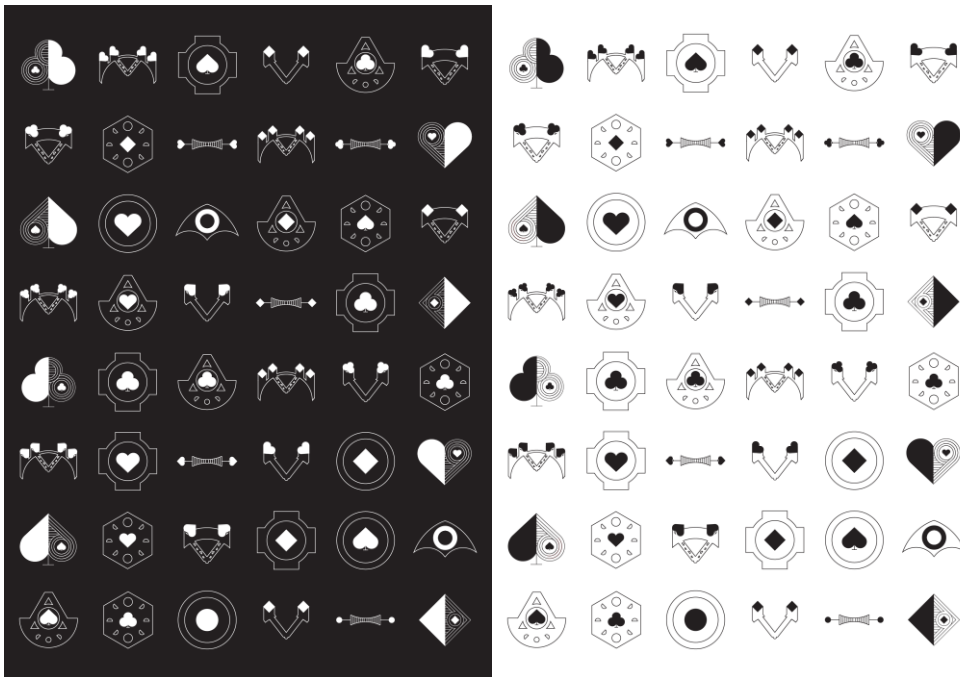
Tarkoitan tällä siis pääsääntöisesti sitä, että koska suurempilukuiset kortit tuovat mukanaan myös suuremman ikonien määrän korttia kohden, niin ikoneita skaalatesa olisi ollut vaarana näiden korttien luettavuuden ja yleisien korttien välillä toistuvan sommitelmatavan kärsiminen.

4 Korttipakkani paketoinnista

Paketointi on eittämättä iso osa koko projektin kokonaisuutta. Heti alkuvaiheessa oli selvää, että vaihe tulisi vaatimaan aikaa ja muihin vaiheisiin verraten paljon eri asioiden kokeilua ja ideointia.

Ensimmäisinä ajatuksina paketoinnissa sekä korttien takakansien suunnittelussa oli hyödyntää valmiita omia kuvakorttien grafiikoitani. Pohdittavakseni kuitenkin nousi grafiikoiden esittelytapa sekä sommittelu.

Minua ei innostanut ajatus siitä, että olisin valinnut siinä hetkessä mieluisan korttisommitelman (esim. Jokeri-kortin) ja käyttäisin sitä sellaisenaan uudestaan kaikkien korttien kääntöpuolella esillä olevissa kuvituksissa. Mielestäni parhaat pakat sisältävät visuaalisessa kokonaisuudessaan jotain toisistaan poikkeavaa sekä etu- että takakansissa



Kuva 12. Kuvassa yksi tekemäni mahdollinen versiointi pakan takakansissa sekä paketoinnissa nähtävistä visuaalisista elementeistä.

Toinen mahdollinen sommittelusuuntaus, jota päädyin kokeilemaan, oli piktogrammien käyttö grid-tyylisessä asetelmassa visualisointina (kuva 12). Tarkoituksena oli siis tehdä kuvituspohja, jossa esittelisin kaikki kuvakorteissa esiintyvät elementit riveittäin satunnaisessa järjestyksessä.

Huomasin kuitenkin ongelmallisen seikan kyseisessä lähestymistavassa, nimittäin luettavuus ja elementtien erottuvuus pienempään kokoon skaalatessa. Idean lopputulos miellytti omaa silmää, mutta koska työstämäni tiedosto oli vakiokorttipakan mittoja huomattavasti skaalaltaan suurempi, uskoin että esitettävät piktogrammit olisivat suuressa riskissä suttaantua pakan kokoon skaalatuna.

Kun tämä versio korttien kääntöpuolen kuvituksesta oli valmis, kokeilin sitä korttien varsinaiseen kokoon skaalattuna. Korttikooksi olen valinnut 64mm x 89mm, koska olen tutkinut useita korttipakkoja ja pidän kokoa tähän kyseiseen pakkaan sopivimpana. Mutka astui kuitenkin suunnittelijan matkaan skaalauksessa säilyttämien elementtiyksityiskohtien muodossa.

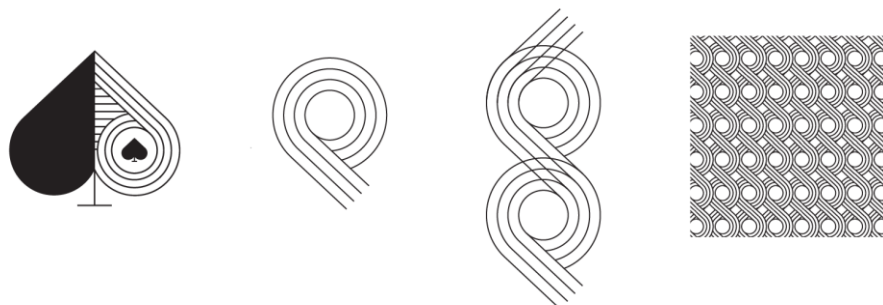
Käytännössä skaalatessa tapahtui juuri se, mikä ehti jo suunnitteluvaiheessa huolestuttaa mahdollisena kompastuskivenä. Töyssystä huolimatta uskon kuitenkin, että vaikka kyseinen versio ei nyt halutulla tavalla toiminutkaan kääntöpohjan roolissa, niin näen siinä kuitenkin potentiaalia jonkin muun tarkoituksperän täyttämässä. Pidän kuitenkin positiivisena asiana sitä, ettei kyseiseen versioon käytetty työaika mennyt hukkaan

4.1 Pattern-versio

Koska aiemmin mainitsemani ensimmäisenä kääntöpohjan versiona toimiva kol-
laasipohjainen lähestyminen osoittautui kyseiseen tarkoitukseen käyttökeltotto-
maksi, oli lähdettävä kehittämään muita sommitelmamahdollisuuksia.

Opinnäyteprosessini aikana olen perehtynyt erinäköisiin pelikortteihin ja niissä
käytettyihin kääntöpohjiin. Kääntöpohjissa on ollut nähtävissä monenlaisia visu-
aalisia kuvioita ja kuviointisarjoja, joista käytän tässä työssä nimitystä pattern.
Pelikorttien visuaalisuudesta puhuttaessa "pattern" voitaisiin kääntää suomeksi
esimerkiksi sanoilla "kuviointi", "kuvio" tai "saumaton kuvio". Tuntui tietyllä ta-
valla itsestään selvältä lähteä ainakin kokeilemaan luomaan samankaltaista vi-
suaalisointia myös omaan pakkaani.

Pattern-kuvioista puhuttaessa tarkoitan tässä kontekstissa visuaalista kuviota
tai erimittaista kuviointisarjaa, joka on aseteltu toistamaan itseään suunnittelijan
asettaman määrän ja tarpeen mukaiseksi.



Kuva 13. Kuvassa visualisoitu prosessikuvasto korttien takakansien toisesta suunnittelemani
versioinnista.

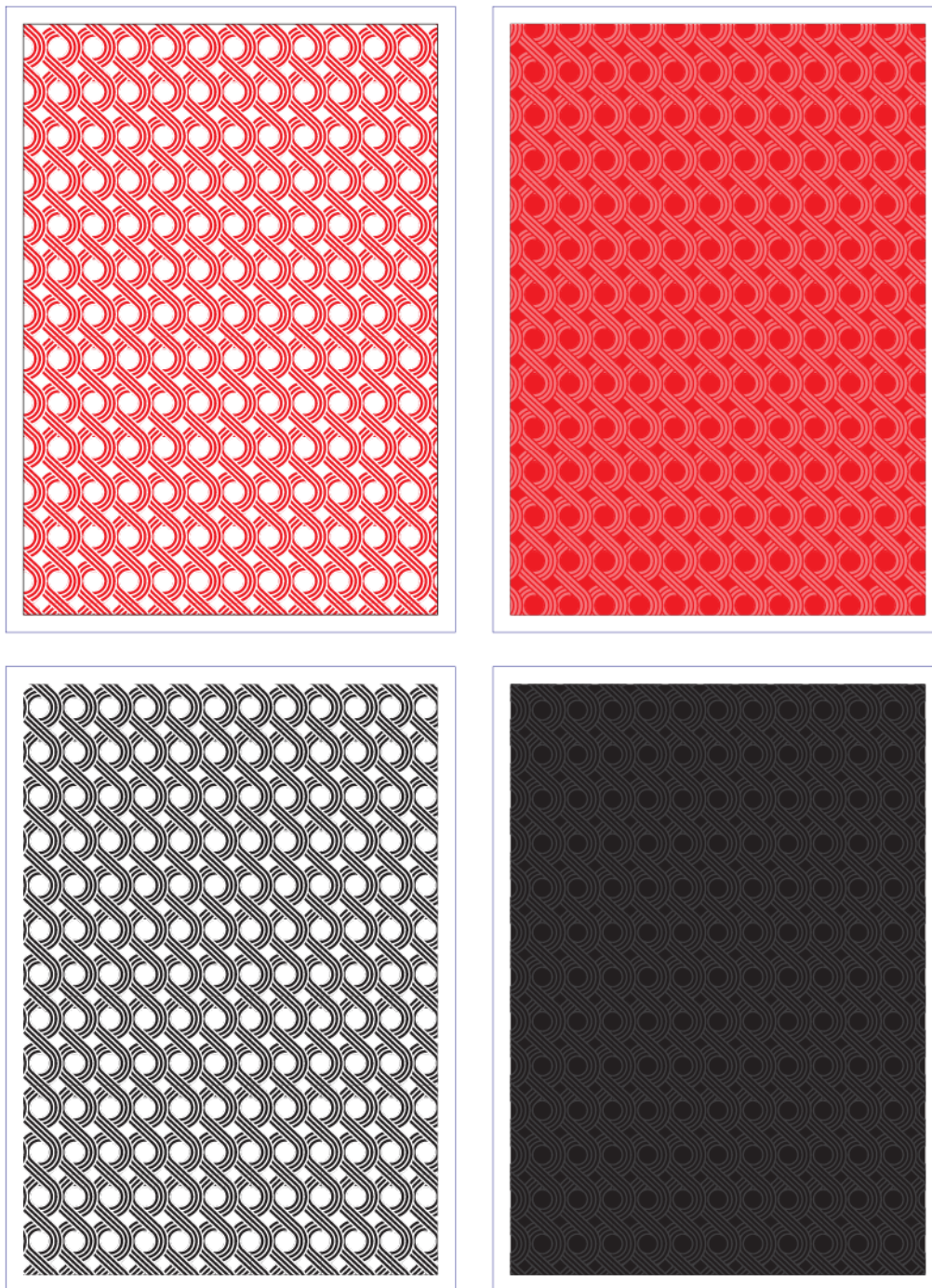
Kuvan 13 pattern-kuviossa halusin visualisoida toisiinsa muodostuneiden
sokkeloiden kuvituksen. Kyseisessä kuviossa ammensin inspiraationlähteenä
pääsääntöisesti jokerikorteissa käytössä olevia maatunnusten

erikoisversioiteja. Käytännössä purin tunnuksen sisäisen yksittäisen elementin ja muutin sen Illustratorin Pattern-työkalun avulla yhtenäiseksi kuviosarjaksi.

Työkalun käyttäminen ei ollut itselleni tähän saakka varsinaisesti tuttua. Olen toki kuitenkin ollut vähintään tietoinen kyseisen työkalun olemassaolosta, mutta tilanteet, joissa sen käyttäminen olisi osoittautunut tarpeelliseksi, ovat olleet vähäisiä

Työkalun käyttö luonnistui sujuvasti. Eniten aikaa tässä prosessivaiheessa vei ikonien kohdistaminen ilman, että viivat sekoittuisivat toisiinsa.

Sekoittumisen ehkäisemiseksi lähtökuvio vaati myös hieman hienosäätämistä. Huomasin, että koska alkuperäinen kuvio oli pelkkä ääriivaversio, niin elementtejä asettaessa päällekkäin viivat sekoittuivat vääjäämättä toisiinsa. Ratkaisu löytyi kuitenkin suhteellisen mutkattomasti: piti vain asettaa valkoinen täyttöväri, joka sijoitetaan ääriivakuvan alle. Tämän jälkeen, kun kuvaa aletaan muokkaamaan pattern-työkalulla, toistuvien kuvioden viivat jäävät täyttövärin alle, mikä johtaa mukavasti itseään toistavaan pattern-kuvioon.



Kuva 14. Muutama eri tekemäni väri-versio toisesta korttien takakansien versiosta. Näistä väri-vaihtoehtoista päädyin lopullisessa pakassa käyttämään oikeassa alakulmassa esiin-tyvää teosta.

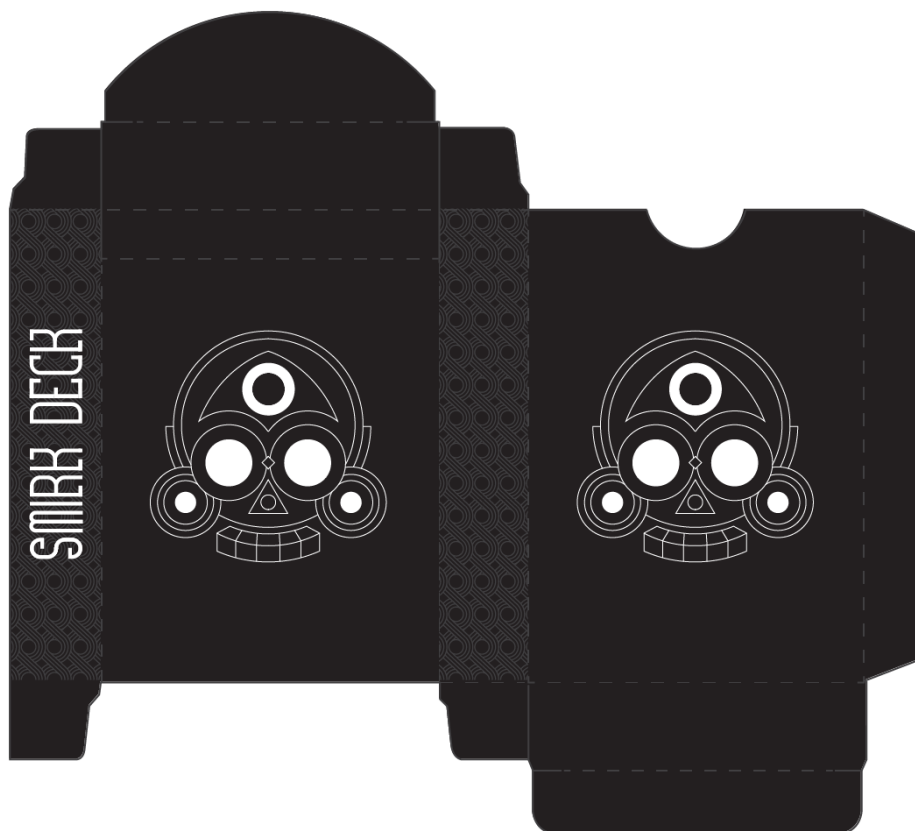
Kun sain omaa silmääni miellyttävän kuvion tehdyksi, sekä kortin muotoon sopivaksi, lähdin kokeilemaan muutamia eri väri-vaihtoja.

Aluksi lähdin kokeilemaan, miltä korttien kääntöpuoli näyttäisi, mikäli pattern-kuviota käytettäisiin sellaisessa muodossa, missä kuvioiden pohja olisi valkoinen (kuva 14, vasen puoli). Näissä versioissa mahdollisena haittana on, että se voisi mennä mahdollisesti sekaisin korttien kuvapuolien kanssa, tai olla hankalia erottaa korttien kuvapuolten välillä.

4.2 Paketti ja logo

Pakkaussuunnittelu on luovaa toimintaa. Sen tavoitteena on saavuttaa mainoskelpoinen tuote yhdistämällä visuaalisen viestinnän työkaluja ja kommunikoinnin keinoja. Hyvin suunnitellulla pakkauksella pyritään luomaan tuotteelle erottuvainen ulkoasu mm. materiaalin, typografian, sekä houkuttelevan kuvamaailman avulla. (Klimchuk & Krasovec 2006, 33)

Mielestäni hyvän paketoinnin täytyy olla ennen kaikkea silmäänpistävä ja vastata tyyllisesti sen sisällään pitävän tuotteen tunnelmaa. Paketointi ei kuitenkaan mielestäni saa luoda mahdolliselle kuluttajalle täysin toisaalle ohjaavia mielikuvia siitä, mitä tuotteella oikeasti yritetään viestiä.



Kuva 15. Suunnittelemani paketointipohja korttipakan paketoinnista

Koska oman pakkani ulkoasu on viestinnältään suhteellisen minimalistinen, halusin myös ensisijaisesti pakkauksen ammentavan lähtökohtaisesti samanhenkisestä suuntauksesta. (Kuva 15)

Halusin pakan värimaailman olevan hallittu ja osaltaan myös dramaattinen. Uskoin mustan värin käytön paketoinnin hallitsevana värinä sekä paketoinnin sivuissa käytetyn, myös korteissa nähdyn pattern-kuvion toimivan hyvänä ja suunnittelutavaltaan klassisena tapana ilmaista tietynlaista mystiikan tunnetta. Näkisin myös, että paketin molemmille puolille sommiteltu jokerinakin toimiva virnistävä kalloikoni toimii hyvänä mielenkiinnon nostajana hypoteettiselle katsojalle tai kuluttajalle.



SMIRK
-DECK-



Kuva 16. Suunnittelemani korttipakan logo sekä mustavalko että negatiivisena versiona

Logoja voidaan pitää tietynlaisina ikoneina tai symboleina, joiden päätarkoitus on toimia helposti tunnistettavana elementteinä. Logot ovat erittäin iso osa visuaalisen viestinnän ja markkinoinnin maailmaa ja niitä nähdäänkin käytettävän

lähes kaikkialla suurista yrityksistä vapaaehtoistoimioihin. Näiden lisäksi logot ovat merkittävässä roolissa myös tuotteiden markkinoinnissa. (Evamy 2007, 7)

Itse nimen keksiminen oli aika viimehetkinen päätös, kun olin saanut pakan muiden asioiden kannalta suunniteltua itselleni mieluisen pisteeseen.

Logossa nähtävät kirjaimet ovat osa minun kyseistä projektia varten luomaani kirjaintyyppiä. (luku 3.3)

Päädyin antamaan pakalle nimeksi englannin kielestä sanan ”Smirk”, joka suomennettuna kääntyy sanaksi ”virne”. Ajatusmaailma tässä tapauksessa kumpusi siitä, että kuvakorteissa nähtävissä hahmokuvituksissa kaikilla vakiovarustukseen kuuluu viekas hampaat paljastava virne.



Kuva 17. Kokeiluversio pakan mahdollisesta erilaisesta logosta.

Lähdin myös kuvassa 17 logoa varten luomani S-kirjaimen suunnittelemisen jälkeen kokeilemaan vaihtoehtoista logotyyppiä pakalle. Pidin aikaansaamistani lopputuloksista, mutta en kuitenkaan usko käyttäväni kyseisiä ikoneja itse pakassa, sillä mielestäni itse kirjoitettu logo on loppujen lopuksi selkeämpi sekä tiivistyneempi tapa viestiä teoksesta.

5 Lopuksi

Opinnäytetyön tavoitteena oli suunnitella ranskalainen pelikorttipakka omalla visuaalisella ilmeellä, sekä yhteensopivalla kirjaintyyppillä. Tavoitteena oli myös selvittää graafisen suunnittelija näkökulmasta korttipakan suunnittelussa huomiioon otettavia tekijöitä.

Käytännön suunnittelutyö osoitti, että suunnittelun aikana syntyneitä luonnoksia ja eri versioita voi tulla useita. Versioiden suureksi muodostunut määrä yllätti työstöprosessin aikana. Vaikkakin tämä suunnitteluvaihe oli työläs, koin sen silti kokonaisuuden kannalta tärkeäksi tekijäksi projektissa. Uskon, että tällaisella työskentelytavalla, sen mukanaan tuomilla eri versioilla suunnittelija pystyy parhaiten näkemään mitkä elementit toimivat ja johtavat parhaiten haluttuun lopputulokseen.

Suunnittelutyön tuloksena syntyi suunnittelijan omalla tyylillä toteutettu korttipakka. Pakassa on yhteen sovitettu yhtenäisellä visuaalisella ilmeellä kuvat, ikonit sekä kirjaintyyppi. Suunnittelussa oli huomioitu lisäksi korttipakan kokonaisuuden yhteensopiva pakkaus.

Opinnäytetyön projektiosuutena toimiva pelikorttipakka on nyt konseptina toteutettu siihen pisteeseen asti, että se olisi mahdollista lähettää esimerkiksi painoon konkreettista toteuttamista varten.

Lähteet

Abdullah, Rayan & Hübner, Roger 2006. Pictograms, Icons & Signs: A Guide to Information Graphics. London: Thames & Hudson.

Evamy, Michael 2007. LOGO. London: Laurence King Publishing Ltd.

Itkonen, Markus 2012. Typografian käsikirja. Helsinki: RPS-Yhtiöt

Klimchuk, Marianne Rosner & Krassovec, Sandra A. 2006. Packaging Design: Successful Product Branding from Concept to Shelf. Hoboken: John Wiley & Sons Inc.

Roya, Will 2019. Debunking Common Myths About Playing Cards – Tarot & China. Playingcarddecks.com <https://playingcarddecks.com/blogs/all-in/debunking-common-myths-about-playing-cards-tarot-cards>

Saari, Mikko 2008. Tarotista Texas Hold'emiin: 600 Vuotta Korttipelejä. Helsinki: BTJ Finland OY

Smith, Hazel 2022. The Fabulous History of Playing Cards in France. Francetoday.com <https://francetoday.com/culture/the-fabulous-history-of-playing-cards-in-france/> (viitattu: 17.4.2023)