

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma / graafinen suunnittelu

Anna Niiranen

MUOTOILUPAKIN GRAAFINEN ILME

Opinnäytetyö 2011

TIIVISTELMÄ

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestintä

NIIRANEN, ANNA

Muotoilupakin graafinen ilme

Opinnäytetyö

34 sivua

Työnohjaaja

Koulutusohjelmavastaava Auli Mattila-Möller

Toimeksiantaja

Johanna Ruohonen

Maaliskuu 2011

Avainsanat

kuvittaminen, oppimateriaali, korttipeli, lapsi

Kuvilla ja kuvituksilla on merkittävä rooli alakouluikäisille lapsille suunnatuissa oppimateriaaleissa. Opetettavat asiat on usein helpompi havainnollistaa kuvien avulla ja onnistuneet kuvitukset ruokkivat paitsi lapsen mielikuvitusta, myös lisäävät tämän mielenkiintoa opiskeltavaan aiheeseen. Kuvat auttavat usein jo opittujen asioiden muistamista, sillä kuvan luoman muistijäljen avulla tieto on helpompi palauttaa mieleen. Kuvia on käytetty oppimateriaaleissa jo kauan ja niiden teho on todistettu toimivaksi.

Tämä opinnäytetyö käsittelee 7–12-vuotiaille lapsille suunnatun oppimateriaalin kuvittamista, ja työn tutkimuksen aiheena on selvittää, millä keinoilla materiaali kuvitetaan kohderyhmälle sopivaksi ja opetuskäytössä toimivaksi. Tavoitteena on ollut toteuttaa graafinen ilme muotoilukasvatusta pelien ja leikkien avulla lähestyvälle Muotoilupakille, joka on toistaiseksi ainoa aihetta käsittelevä opetusväline. Keskeisiä teemoja pakissa ovat oman arkiympäristön ja esineiden havainnointi, identiteetin rakentuminen, muotoiluprosessin ymmärtäminen ja kestävä kehitys. Opinnäytetyön tarkoituksena on ollut suunnitella ja toteuttaa pakin ulkoinen ilme ja kuvittaa sen sisältämät pelielementit.

Kuvitustekniikkana Muotoilupakin peleissä ja materiaaleissa on käytetty käsintehtyä tussipiirrosta yhdistettynä kuvankäsittelyohjelmalla toteutettuun väritykseen. Osa kuvituksista on tehty pelkistämällä ja yksinkertaistamalla aitoja, oikeita esineitä, ja osa perustuu täysin mielikuvitukseen ja keksittyihin hahmoihin. Toimivan kuvitustekniikan löytäminen on ollut tärkeä osa opinnäytetyötä, ja valitulle tekniikalle on pyritty löytämään mahdollisimman paljon perusteita.

Opinnäytetyön taustatutkimuksessa on keskitytty oppimateriaalien historiaan, lapsen psykologiseen kehitykseen, kuvittamiseen ja kuvien merkitykseen oppimisprosessissa. Etenkin kohderyhmää koskeva tutkimus on ollut tärkeää toimivan lopputuloksen saavuttamiseksi. Kohderyhmän psykologisiin kehitysvaiheisiin ja mielenkiinnon kohteisiin perehtymisellä on ollut vahva vaikutus kuvitustyylin ja -tekniikan valintaan. Lopputuloksen kannalta merkittäviä tutkimusaiheita ovat olleet myös kohderyhmän keskinäiset sosiaaliset suhteet ja pelien merkitys oppimisessa.

ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences

Design & Media

NIIRANEN, ANNA

Creating the Visual Appearance for a Design Education
Package

Bachelor's Thesis

34 pages

Commissioned by

Johanna Ruohonen

Supervisor

degree programme coordinator Auli Mattila-Möller

March 2011

Keywords

illustration, teaching material, child, baccarat

Pictures and illustrations play an important role in teaching material directed to primary-school-aged children. It is often easier to visualize the content with pictures and through them, remembering the things that have already been taught is easier. Pictures and illustrations have been used in teaching materials for centuries and their efficiency has been proven several times.

The aim of this thesis has been to create an appearance for a design education package for 7-12-year-old children. The aim of the research has been to clarify how to illustrate teaching material so that it is effective to the target group and works in educational use. The aim of the design education package is to approach themes such as everyday environment and objects of perception, identity construction, understanding the design process and sustainable development. The purpose of the thesis has been to design and implement the visual appearance on the package and illustrate the elements contained in the game.

The illustration technique used in the materials of the design education package is a combination of handmade ink drawing and coloring with imaging software. Some of the illustrations have been made by simplifying the pictures of real objects, and others are based entirely on imagination and invented characters. Finding an effective illustration technique and defining the reasons for the selection of the technique have been an important element of the thesis.

The background research for the thesis has focused on the history of educational materials, the child's psychological development, illustrations and the significance of images in the learning process. Especially the study of the background of the target group has been important for the effective outcome. Orientation to the psychological stages of the development and interest of the target group has had a strong impact on the selection of the appropriate illustration style and technique. Exploring the social relationships between children and getting to know the significance of games in the learning process have also influenced the outcome of the research.

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1 JOHDANTO	6
2 LÄHTÖKOHDAT	7
2.1 Muotoilukasvatus	7
2.2 Tavoitteet	8
2.3 Kohderyhmä	9
2.4 Kuvitus opetusmateriaaleissa	9
2.5 Haasteet	10
3 PELIKORTIT	11
3.1 Kierrätyspelikortit	11
3.1.1 Suunnittelu	11
3.1.2 Toteutus	13
3.2 Esine- ja materiaalipelikortit	14
3.3 Mikä on muuttunut -kortit	15
3.3.1 Toteutus	16
3.3.2 Tuotemerkit	16
3.4 Korttien kääntöpuolien kuviointi	17
3.5 Korttien materiaalivalinnat ja paino	18
4 IDENTITEETTIPELI	19
4.1 Identiteettipelin yleiskuvaus	19
4.2 Nukke ja vaatteet	19
4.3 Materiaalivalinnat ja paino	22
5 MUOTOILIJAHAHMO JA SARJAKUVA	22
5.1 Hahmon ideointi	22
5.2 Toteutus	23
5.3 Sarjakuva	24
5.4 Suunnittelu ja toteutus	25

6	TEHTÄVÄKORTIT	26
6.1	Yleiskuvaus	26
6.2	Suunnittelu	27
6.3	Toteutus ja typografia	27
7	PAKKAUSSUUNNITTELU	29
7.1	Asiakkaan toiveet ja ideointi	29
7.2	Ulkoasu	30
7.3	Valmiin pakkauksen toteutus	32
8	PÄÄTELMÄT	33
	LÄHTEET	35

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aiheena on alakouluikäisille suunnatun, muotoilukasvatusta leikkisästi opettavan Muotoilupakin kuvallisten ja graafisten elementtien suunnittelu ja toteutus. Teen opinnäytetyöni yhteistyössä Taideteollisesta korkeakoulusta kuvaamataidon opettajaksi valmistuvan Johanna Ruohosen kanssa, ja pakki on hänen pro gradu -tutkielmatyönsä. Ruohonen suunnittelee Muotoilupakin opetuksellisen sisällön, ja minä toteutan ulkoasun ja kuvitukset hänen toiveidensa mukaan. Ruohonen toimii siis opinnäytetyössäni paitsi yhteistyökumppaninani myös asiakkaana.

Heti ensi tapaamisella sain Ruohoselta listan ja lyhyet kuvaukset pakkiin tulevista elementeistä. Asiakkaan toiveena oli, että toteuttaisin kuvitukset kolmeen erilaiseen korttipeliin, taittaisin pelien sääntöjä koskevat tehtäväkortit, suunnittelisin paperinuken ja erilaisia identiteettejä kuvaavia asukokonaisuuksia, selvittäisin sopivan formaatin pakkaukselle ja suunnittelisin sen ulkoasun sekä kehitelisin jonkinlaisen maskotin tai muun tunnuksen tuotteelle. Tehtävänanto ja pakin teema tuntuivat heti alusta alkaen mielenkiintoisilta, opetuksellinen näkökulma sekä suunnittelu lapsille lisäsivät haastetta sopivasti. Motivaatiota kohotti myös tieto siitä, että muotoilukasvatus on kirjattu yhdeksi sisällöksi peruskoulun opetussuunnitelmiin, mutta varsinainen opetusmateriaali on toistaiseksi melko puutteellista. Onnistunut ja niin teknisesti kuin visuaalisestikin toimiva pakki voisi siis saada merkittävän aseman osana muotoilukasvatuksen opetusta tulevaisuudessa. Aiheena tämä myös poikkeaa melko paljon tavantomaisimmista graafisen suunnittelun opinnäytetöistä, ja tuntui siksi oivalta tilaisuudelta päästä laajentamaan omaa osaamisalaa. Opettaminen ja etenkin kuvataideopetus ovat viime aikoina kiinnostaneet itseänikin, joten oli kiehtovaa saada jonkinlainen kosketus alaan.

Muotoilupakin graafisen ilmeen suunnittelussa tärkein huomioitava asia on valmiin ilmeen tehoaminen kohderyhmään. Kuvitusten ja pakin elementtien on herätettävä mielenkiintoa niin 7- kuin 12-vuotiassakin lapsissa. Erityistä huomiota vaatii kuvitusten visuaalisen puolen lisäksi myös niiden toimiminen opetuskäytössä. Kuvallisten elementtien on oltava tarpeeksi selkeitä ja kokonaisuuden sekä korttisarjojen helposti hahmotettavia. Onnistunut Muotoilupakin graafinen ilme on kohderyhmää kiinnostava, sopivasti oppimateriaalimainen, selkeä ja ammattimaisesti toteutettu. Opinnäyte-

työssäni tutkin, kuinka tähän lopputulokseen päästään eli millä keinoilla oppimateriaali kuvitetaan kohderyhmälle sopivaksi.

2 LÄHTÖKOHDAT

2.1 Muotoilukasvatus

Muotoilukasvatus on ainakin toistaiseksi melko vieras termi, ja harva tietää muotoilun opettamisen kuuluvan perusopetuksen opetussuunnitelmiin. Viran ja Ikosen (2004, 7–8) mukaan suurin ongelma muotoilukasvatuksen opettamisessa on sen sisällön selkeä määrittäminen ja muotoilukasvatuksen sijoittuminen useiden eri oppiaineiden alueelle. Yleisesti muotoilu yhdistetään lähes poikkeuksetta kuvataiteeseen ja taidekasvatukseen, mutta yhtäläillä muodot ja esineet voidaan ajatella osaksi ympäristöämme ja näin ollen sijoittaa muotoilukasvatus ympäristökasvatuksen alle. Nykymaailma on aina jollain tavalla yhteydessä esineisiin ja esineympäristöön, jonka olemme itse luoneet muotoilun avulla. Viran ja Ikosen mukaan onkin erittäin tärkeää luoda jo varhaisessa vaiheessa lapsille tietoisuus tästä ympäristöstä ja siihen liittyvistä arvoista. Tärkeimmäksi muotoilukasvatuksen tavoitteeksi he määrittävät oppilaiden kiinnostumisen esineympäristöstämme. Vira ja Ikonen toivovat lasten heräävän pohtimaan heitä ympäröivien esineiden käyttökelpoisuutta, esteettisyyttä ja suhdetta kestäväan kehitykseen.

Tällä hetkellä ainoa alakouluikäisille tarkoitettu väline muotoilukasvatuksen opettamiseen on taidekasvatuksen lehtori Riitta Viran kirjoittama ja Petteri Ikosen toimittama kirja ”Esineet esiin! Näkökulmia muotoilukasvatukseen” (2004). Teos perehdyttää lukijan monipuolisesti muotoilukasvatuksen maailman, muotoilun historiaan ja taiteen ja ympäristön merkitykseen osana muotoilua. Kirja toimii kuitenkin pääasiassa opettajan oppaana, eikä varsinaisena oppimateriaalina lapsille. Teoksen käsittelemien aiheiden ja sen edustaman arvomaailman välittäminen oppilaille onkin yksi Muotoilupakin tärkeimmistä tehtävistä. Pakin avulla on tarkoitus lähestyä muotoilukasvatuksen sisältöjä pelien ja leikkien avulla. Keskeisiä aihealueita ovat oman arkiympäristön ja esineiden havainnointi, identiteetin rakentuminen, muotoiluprosessin ymmärtäminen ja kestävä kehitys.

2.2 Tavoitteet

Tapasin asiakkaani Johanna Ruohosen ensimmäisen kerran lokakuussa 2010. Meidän kummankin yhteisenä päämääränä oli valmistua keväällä 2011. Muotoilupakki-projekti oli luonnollisesti tärkeä osa kummankin viimeistä opiskeluvuotta, ja osa tavoitteistamme liittyi pakin valmistumiseen aikataulussa. Alustavien suunnitelmien mukaan pakkeja oli tarkoitus toteuttaa seitsemän kappaletta ja saada ne koekäyttöön keväällä 2011. Tämä testikäyttö tapahtuisi pääkaupunkiseudulla muutamassa ennalta valitussa koulussa ja kohderyhmänä olisivat koulun 7–12-vuotiaat oppilaat. Koekäytön jälkeen pakkia olisi vielä mahdollista kehittää ja yrittää saada se myöhemmin laajempaan tuotantoon. Ruohosen toiveena oli, että pakkiin tulevat elementit olisivat valmiina alkuvuodesta 2011 ja painettuina viimeistään saman vuoden maaliskuun loppuun mennessä. Hän oli saanut projektillemme rahoituksen WDC Helsinki 2012 -hankkeelta, joten meidän ei itse tarvinnut huolehtia prototyyppien valmistuskustannuksista.

Yhteistyö asiakkaan kanssa sujui heti alusta asti saumattomasti ja meillä oli lähes yhtenevä mielikuva Muotoilupakin tyylistä ja siihen sopivasta kuvituksesta. Tärkeimmiksi kriteereiksi asiakas nosti kohderyhmän mielenkiinnon herättämisen, selkeyden, tuoreuden, nykyaikaisuuden ja opetuksellisuuden. Hyvänä esimerkkinä hän mainitsi WSOY:n Oppi ja Ilo -opetusmateriaalit, joita löytyy niin internetistä kuin painettuinaakin. Graafinen kuvitustyyli ja kirkkaat, herkulliset värit miellyttivät asiakasta ja hänen mukaansa ne viehättäisivät mitä todennäköisimmin myös kohderyhmäämme, 7–12-vuotiaita lapsiakin. Asiakkaan mielestä merkittävä kuvitustyylin ja -tekniikan valintaan vaikuttava tekijä oli pakin teema, muotoilu. Kuvituksen avulla korteissa esiintyvien asioiden materiaali ja muoto tulisi esittää niin selkeästi, että lopputulos olisi sopivan realistinen ja mahdollisimman opetuksellinen. Toisaalta asiakas halusi kuitenkin välttää liian virallista tai oppikirjamaista tunnelmaa, sillä hän toivoi lasten innostuvan pelaamaan pakin pelejä kouluajan ulkopuolellakin.

Oma päätavoitteeni projektin alussa oli suunnitella ja toteuttaa asiakkaan toiveet täytävä kuvallinen sisältö Muotoilupakille. Toivoin myös kehittyväni kuvittajana ja oppivani uutta kuvituksen keinoista opetusvälineenä. Aikaisempi kokemukseni lapsista suunnittelun kohderyhmänä oli myös melko vähäistä, joten odotin tietotaitoni lisääntyvän myös sillä osa-alueella. Yhteisenä tavoitteena Ruohosen kanssa meillä oli suun-

nitella ja toteuttaa seitsemän prototyyppiä Muotoilupakista maaliskuun 2011 loppuun mennessä ja koekäytön jälkeen saada tuotteemme mahdollisesti laajempaan tuotantoon.

2.3 Kohderyhmä

Muotoilupakin ensisijaisena kohderyhmänä ovat 7–12-vuotiaat, alakouluikäiset lapset. Tämä ikäryhmä kuuluu psykologisessa kehityksessä latenssi- ja esipuberteettivaiheeseen (Rödström 1990, 45–46). Erot kohderyhmän eri kehityspäiden välillä ovat suuret, sillä nykyisin murrosikä saavutetaan yhä aikaisemmin ja alakoulua lopettelevat oppilaat on helppo mieltää jo miltei teini-ikäisiksi. Painopisteenä Muotoilupakin suunnittelussa ovat teinejä enemmän kuitenkin lapset, vaikka lopullisen tuotteen tulisikin toimia myös vanhempien oppilaiden käytössä.

Latenssi- ja esipuberteettivaihetta elävät lapset pohtivat usein suuria elämän kysymyksiä, joihin kuuluvat myös erilaiset ympäristöä ja ekologiaa yhteyksiä koskevat asiat (Rödström 1990, 46). Tähän väittämään perustuen kohderyhmän ikä on siis juuri sopiva pakin opettamien aihealueiden sisäistämiseen. Perustetta pakin toimivuudesta kohderyhmään luo myös Antikainen (1992, 81), joka toteaa lapsen oppivan pelien ja leikkien säännöt 8–9 vuoden iässä, mikä vaikuttaa lapsen moraalien ja arvomaailman syntymiseen. Hänen mukaansa myös lapsen minäkuva kehittyy tässä vaiheessa erilaisten roolien kautta, mikä on tärkeä edellytys esimerkiksi pakin paperinukella pelattavalle identiteettipelille. Näiden kehitysvaiheiden lisäksi merkittäviä kohderyhmän saavuttamia taitoja ovat myös kyky luoda tietokategorioita ja loogisen ajattelun kehittyminen. Ilman näitä taitoja Muotoilupakin pelien pelaaminen ei onnistuisi tarkoituksenmukaisella tavalla.

2.4 Kuvitus opetusmateriaaleissa

Antti Lappalainen (1992, 103, 105) kertoo jo 1600-luvun taitteessa vaikuttaneen tshekkiläisen oppikirjojen tekijän Johann Amos Comeniuksen (1592–1670) todenneen ihmisen aisteilla ja etenkin näköaistilla olevan keskeinen merkitys oppimiselle. Lappalaisen mukaan Comenius esitti jo 1600-luvulla urauurtavia ajatuksia tekstiin perustuvien oppien havainnollistamista oppikirjoissa piirroksien avulla. Comeniuksen tavoin myös kuvittaja Anja Hatva (1987, 18) on todennut ihmisen oppivan havaintojen kautta. Hänen mukaansa kuvalla voi olla suuri merkitys oppimisessa, sillä aistielinten toi-

mintaan liittyy ajattelu, ja näin ollen näkeminen on osa ajattelua. Hatvan mukaan kuva opetusvälineenä täyttää tehtävänsä vaikkapa silloin, kun se auttaa katsojaa muistamaan käsiteltävän aiheisällön. Vieläkin voimakkaammin kuvien merkitystä todellisuuden hahmottamisessa korostaa Hietala (1996, 12), jonka mukaan joitain asioita voidaan esittää vain kuvan avulla. Hänen mukaansa esimerkiksi käsityksemme maapallosta perustuu karttakuvaan, ja tätä käsitystä on mahdotonta välittää sanallisesti kertomalla.

Kuvan teho opetusvälineenä on todistettu selvästi toimivaksi, sillä sitä käytetään lähes poikkeuksetta opetusmateriaaleissa tekstin tukena. Etenkin alakouluikäisten lasten oppikirjoissa kuvilla on suuri merkitys asioiden havainnollistamisessa. Rantasen (2007, 19) mukaan kuva vetoaa voimakkaasti tunteisiin ja tällöin paitsi avaa, myös tukee tekstiä. Kuva tuo tekstille aina jotain uutta, ja vakuuttavan kuvan avulla on mahdollista herättää lukijan luottamus.

Teoreettisten opetuskuvien ja kaavioiden lisäksi etenkin pienimmille oppilaille suunnatuissa teoksissa on usein käytetty myös satukirjamaisia hahmoja, hyvänä esimerkkinä WSOY:n Iloisessa Aapisessa (Huovi – Wäre – Töllinen – Lemmetty 1990) seikkailivat Onni- ja Enni-karhut. Hauskojen hahmojen ja niihin perustuvien laulujen ja leikkien avulla oppiminen ei tunnu pienestäkään koululaisesta liian raskaalta. Erilaisiin oppikirjoihin ja opetusmateriaaleihin tutustuttuani totesin tärkeimmiksi kuvituksissa huomioitaviksi asioiksi kuvien selkeyden, informatiivisuuden ja kiinnostavuuden. Lepolan, Karjalaisen ja Palojoen (1999, 506) siteeraus Hannuksen tutkimuksesta kertoo tekstipohjaiseen materiaaliin verrattuna kuvien välittävän samanaikaisesti myös erilaisia tunnesisältöjä ja tutkimuksen mukaan näitä kuvien synnyttämiä emootioita voidaan hyödyntää eri tavoin myös oppimisessa.

2.5 Haasteet

Haastavimmaksi Muotoilupakin graafisen ilmeen ja kuvitusten toteuttamisessa koin suurehkon työmäärän suhteessa projektille annettuun aikaan. Se, että prototyyppi pakista oli saatava painoon ja koekäyttöön määrätyssä ajassa, lisäsi paineita työn aikataulussa valmistumisen suhteen. Omaa osaamista pohtiessani koin jo pelkästään kuvittamisen pieneksi haasteeksi, sillä en ollut aiemmin tehnyt kuvituksia kuin satunnaisesti koulutehtäviin. Myös laaja kohderyhmä teki projektista haastavan, sillä kehityserot 7–12-vuotiaiden koululaisten välillä ovat todella suuret. Kohderyhmän nuorimmat oppi-

laat ovat vielä täysin lapsia, mutta ryhmän vanhin pää lähenee jo murrosikää. Graafisen ilmeen tuli siis olla juuri sopivasti lapsenomainen, jotta se tavoittaisi koko ikäkauman. Myös asiakkaani Johanna Ruohosen toiveiden täyttäminen oli luonnollisesti tärkeä osa suunnitteluprosessia.

3 PELIKORTIT

3.1 Kierrätyspelikortit

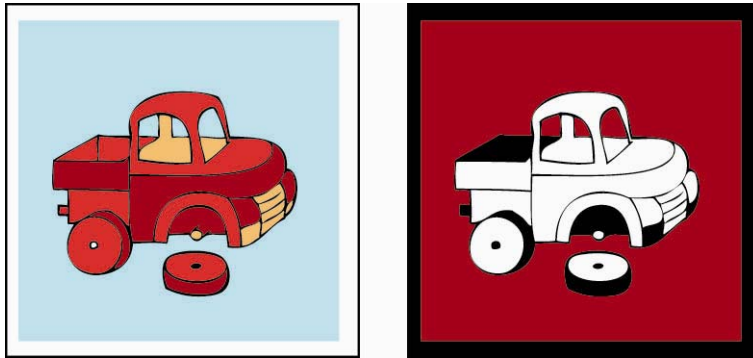
Päätin aloittaa pakin elementtien suunnittelun kierrätyspelikorteista, sillä ne tuntuivat jo alkuvaiheessa hyvin selkeältä kokonaisuudelta. Kierrätyspelikorttien määrä oli melko suuri, 32 kuvaparia ja kahdeksan kierrätyspönttöä, ja ajattelin, että tämän pelin toteuttaminen olisi tehokas alkusysäys suunnittelulle. Kierrätyspeliä voi pelata tavallisen muistipelin säännöillä, muistelemalla ja etsimällä oikea kuvapari alustalta tai kierrätyspelinä keräämällä pareja oikeisiin kierrätyspönttöihinsä. Pelissä kierrätettävät tuotteet kuuluvat joko lasin tai metallin keräykseen, bio-, energia-, pienmetalli- tai kaatopaikkajätteisiin, keräyspapereihin tai kartonki- ja pahvijätteisiin. Asiakas antoi minulle jo pian ensi tapaamisemme jälkeen listan kierrätettävistä tuotteista, jotka kortteihin oli tarkoitus kuvittaa. Osalle tuotteista minun oli keksittävä myös nimi ja tuotemerkki, sillä olemassa olevia, oikeita tuotemerkkejä ei pelissä tekijänoikeuksien takia saanut käyttää.

3.1.1 Suunnittelu

Kuvittaja Anja Hatva (1987, 114) painottaa suunnittelun ja luonnostelun tärkeyttä kaikessa kuvitusmateriaalin toteutuksessa. Hän kannustaa kuvittajaa tekemään useita piirroksia ja tietokonegrafiikassa mahdollisimman monia kokeiluja näytöllä. Koska kierrätyspelikortit olivat ensimmäinen Muotoilupakkiin suunnittelemani kokonaisuus, päätin noudattaa hänen neuvoaan ja aloittaa korttien toteutuksen luonnostelemalla ja tutustumalla eri toteutustapoihin.

Ensimmäiseksi kokeilin kuvankäsittelyohjelmalla väritettyjä tussipiirroksia (kuva 1), sillä tekniikka oli minulle jo entuudestaan tuttu ja uskoin, että pystyisin sillä luomaan asiakkaan toivoman graafisen ja nykyaikaisen ilmeen. Siihen yhdistyisi käsin tehty kuvitus, mutta koneella värittäminen takaisi siistin, viimeistellyn lopputuloksen. Uskoin myös, että tällä tekniikalla jälki olisi sopivasti kuvituksellinen, mutta ei kuiten-

kaan liian satukirjamainen. Etsin kierrätettävistä esineistä mallikuvia internetistä ja piirsin luonnoksia ensin lyijykynällä ja sitten tussilla. Skannasin piirtämäni kuvat tietokoneelle ja kokeilin väritystä Adobe Illustrator -kuvankäsittelyohjelmalla. Lopputulos ei kuitenkaan ollut mielestäni toimiva, vaan kuvat olivat liian yksinkertaisia ja kuvitusmaisia. Esineissä ei ollut kaivattua materiaalin ja muodon tuntua, eivätkä ne näyttäneet tarpeeksi realistisilta opetuskäyttöön.



Kuva 1. Ensimmäinen tekniikkakokeilu.

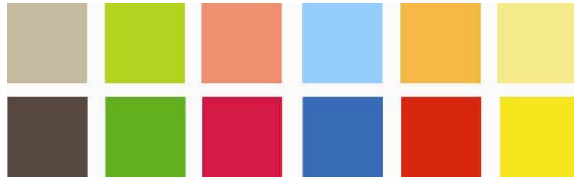
Seuraavaksi päätin kokeilla kuvitusten toteuttamista pelkästään tietokoneella (kuva 2). Käytin jälleen internetistä etsimiäni kuvia mallina, piirsin muotoja läpi Illustratorilla tai vektoroin ja pelkistin kuvia. Jälki oli nyt mielestäni parempaa, ja esineet näyttivät aidommilta. Myös materiaali ja tuotteiden muoto oli helpommin havaittavissa. Lähetin esimerkkikuvia asiakkaalle, ja myös hän piti tekniikkaa toimivana, mutta kaipasi kuitenkin jonkinlaista tussiviivan yhdistämistä kuviin. Hän toivoi kuvituksiin käsintehtyn oloista tunnelmaa, sillä nyt esineet näyttivät hänen mielestään liikaa ”Clip Art -kuvilta”.



Kuva 2. Toinen tekniikkakokeilu.

Asiakkaan toivomuksesta piirsin esineille käsin tussilla ääriiviivat, skannasin ne ja yhdistin tietokoneella piirtämiini kuviin. Tämä tekniikka (kuva 4) oli asiakkaan mielestä

toimiva, ja ääriiviivat toivat esineille toivotunlaista kepeyttä ja kuvitusmaisuuutta. Kuvat olivat opettavaisia, mutta eivät liian oppikirjamaisia.



Kuva 3. Muotoilupakin väripaletti.

3.1.2 Toteutus

Kun asiakas oli hyväksynyt korttien kuvituksissa käyttämäni tekniikan ja tyylin, pääsin kunnolla aloittamaan korttien toteutuksen. Vaikka kuvitustekniikka oli jo selvillä, vaativat muutamat jo lähettämäni esimerkkikortit vielä viimeistelyä. Joissain esineissä käyttämäni valot ja heittovarjot olivat asiakkaan mielestä ”turhaa kikkailua”, ja hän pyysi jättämään ne kokonaan pois. Myös ensimmäisissä korteissa kokeilemani värimaailma kaipasi muutosta, kuvat tuntuivat tunkkaisilta, sillä värit olivat liian sameita ja murrettuja. Selkeyden vuoksi päätinkin jo tässä vaiheessa rajata Muotoilupakille väripaletin, jolloin samat värisävyt toistuisivat taustoina kaikissa pakin pelikorteissa. Valitsin asiakkaan toiveesta ja kohderyhmän silmällä pitäen mahdollisimman kirkkaita ja heleitä sävyjä, jokaisesta väristä tumman ja vaaleamman sävyn (kuva 3). Näin korttien taustalla olisi aina sama sininen tai sama keltainen, ja värimaailma säilyisi yhtenäisenä. Päätin myös, että taustaväriin lisäksi korttien reunaa kehystäisi aina jokin toinen paletista löytyvä värisävy, sillä se toisi korttien pintaan lisää eloa.

Hatvan (1987, 40) mukaan värin symbolisen merkityksen säilyminen samana on tärkeää, jos väriä halutaan käyttää pedagogisessa viestinnässä. Hatva neuvoo, että saman värin käytöllä voidaan ilmaista yhteenkuuluvaisuutta tai eroja eri asioiden välillä. Yhteenkuuluvuuteen perustuen päätinkin, että kierrätyspelikorteissa saman kategorian kierrätystuotteilla olisi aina sama taustaväri, mikä helpottaisi oikean ryhmän tunnistamista ja auttaisi lasta hahmottamaan eri ryhmät paremmin (kuva 4). Myös tietyn ryhmän jätepöntöllä olisi sama taustaväri kuin sinne kuuluvilla tuotteilla.

Lopputuloksen kannalta erityistä tarkkuutta kierrätyspelikorttien toteutuksessa vaati etenkin muodon selkeä esittäminen. Asiakas oli hyvin tarkka siitä, että tuotteissa oli tarpeeksi kontrastia, eikä niitä ympäröivä tussiääriiviiva ollut liian paksu tai hallitseva.

Kolmiulotteinen vaikutelma oli erittäin tärkeä, jotta lapset hahmottaisivat esineet mahdollisimman hyvin. Myös erilaisten pintojen, kuten lasin, metallin ja posliinin kuvaaminen osoittautuivat melko haasteellisiksi. Lopputulos miellytti kuitenkin sekä minua että asiakasta, ja kun kuvitustyyli ja tekniikka olivat selvillä, oli minun helppo siirtyä seuraaviin pelikortteihin.



Kuva 4. Valmiita kierrätyspelikortteja.

3.2 Esine- ja materiaalipelikortit

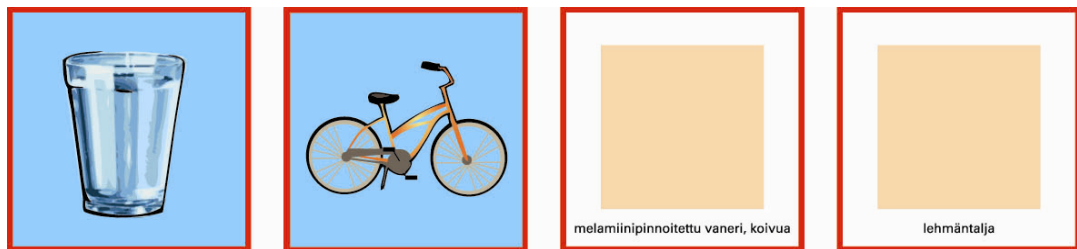
Kierrätyspelikorttien jälkeen päätin toteuttaa pakkiin esine- ja materiaalikortit. Kumpankin ryhmään kuului 18 korttia, ja ne oli tarkoitus toteuttaa samaan 60 x 60 mm:n kokoon kuin kierrätyspelikortit. Esine- ja materiaalikorteilla pelattavissa peleissä ideana oli tutustua ympäröivän maailman materiaaleihin ja esineisiin ja pohtia, miksi jokin tuote oli valmistettu juuri tietystä materiaalista. Lasten tuli pelin avulla miettiä, voisiko jonkin esineen valmistaa jostain muusta materiaalista tai miten materiaalin muuttaminen vaikuttaisi esineen toimintaan.

Aiheet esinekortteissa olivat melko samankaltaiset kuin kierrätyspelissä, joten päätin käyttää niissä kuvitustekniikkana samaa tietokonepiirroksen ja tussiaäriiviivan yhdistelmää. Myös tämän pelin kuvituksissa minun tuli kiinnittää erityistä huomiota esineiden muotoihin ja materiaaleihin, joista asiakas oli koko ajan hyvin tarkka. Tärkeää oli myös valita esineelle oikea kuvauskulma ja perspektiivi, jotta kolmiulotteinen havainnointi olisi mahdollisimman sujuvaa lapselle. Hatvan (1987, 80) mukaan hyvä opetuskuva luo jo kuvion tunnistamisen tasolla voimakasta kolmiulotteisuuden tunnelmaa, sillä ihmisellä on taipumus hahmottaa ympäristöään kolmiulotteisesti. Hatva toteaa, että yksi opetuskuvan tehtävistä on ohjata ajatuksia kartan tavoin ja luoda näin mielikuvia asioista.

Esinekuvien taustalle valitsin jo aiemmin määrittelemästäni väripaletista vaaleamman sinisen sävyn ja korttien reunaa kehystämään tummemman punaisen. Tätä väriyhdis-

telmää en ollut käyttänyt kierrätyspelin korttien taustalla, joten esinekortit oli taustan avulla helppo erottaa kierrätettävistä tuotteista. Koska esinekortteja ei ollut pelissä tarkoitus erotella ryhmiin, käytin kaikissa korteissa samoja, yhtenäisiä taustavärejä. Sininen väri kuvan taustalla oli mielestäni raikas, ja kokeilemalla huomasin useimpien esineiden erottuvan siitä parhaiten (kuva 5).

Materiaalikortit kuuluivat esinekorttien kanssa samaan peliin, mutta niiden toteutustapa oli hieman erilainen. Materiaalikortteihin oli tarkoitus kiinnittää myöhemmin pala jotain oikeaa materiaalia, kuten tiettyä muovia tai kangasta, ja kortin alalaidassa tuli lukea kortissa olevan materiaalin nimi. Yhtenäisyyden säilyttämiseksi suunnittelin aluksi käyttäväni materiaalikorttien taustana samaa sinistä ja punaista, kuin esinekor-teissa, mutta yhdessä asiakkaan kanssa totesimme taustavärin voivan vaikuttaa läpi-kuultavien materiaalien havaitsemiseen. Tästä syystä päädyin jättämään materiaali-korttien taustan täysin valkoiseksi. Yhdistävänä tekijänä esinekorttien kanssa toimi ai-noastaan punainen kehys kortin laidoissa (kuva 5). Sen avulla esine- ja materiaalikortit oli mahdollista hahmottaa samaan peliin kuuluviksi.



Kuva 5. Valmiita esine- ja materiaalikortteja.

3.3 Mikä on muuttunut -kortit

Mikä on muuttunut -pelikortteja tuli pakkiin 13, ja ne olivat kooltaan hieman muita pelikortteja suurempia, 65 x 90 mm. Jokaisessa kortissa oli kuvattuna kaksi samaa esinettä, mutta esineet eivät olleet keskenään täysin identtisiä. Esimerkiksi esineiden väri, muoto tai merkki saattoivat poiketa toisistaan. Lapsen tehtävänä pelissä oli havaita, mikä kuvaparissa oli muuttunut ja pohtia, vaikuttaako muutos tuotteen käyttöön. Suunnittelussa pohdin Hatvan (1987, 36) luetteloimia havaitsemiseen vaikuttavia tekijöitä, joita ovat koko, kontrasti, etäisyys ja valaistus sekä kuvion väri ja sen suhde taustaan. Ennen varsinaisen työskentelyn aloittamista sain asiakkaalta jälleen listan peliin tulevista esineistä ja kuvaukset niissä tapahtuvista muutoksissa.

3.3.1 Toteutus

Aluksi korttien kuvat oli tarkoitus toteuttaa valokuvaamalla, mutta asiakas luopui ajatuksesta melko pian. Suurimpien esineiden kuvaaminen studiossa olisi ollut lähes mahdotonta ja erojen tekeminen Photoshopilla paitsi työlästä, myös aikaa vievää. Pohdittuamme sopivaa tekniikkaa asiakas päätyi lopulta samaan, jo tutuksi tulleeseen tussi- ja tietokonepiirrosyhdistelmään, jota olin käyttänyt muissakin pakin materiaaleissa. Asiakkaan mielestä oli myös järkevää, että pitäisimme kaikki Muotoilupakin kuvitukset yhtenäisinä.

Tärkeää korttien toteutuksessa oli jälleen muodon ja materiaalin kuvaaminen, mutta myös kuvissa tapahtuvan muutoksen selkeä esittäminen. Kuvien esineet oli valittava tarkoin kohderyhmälle sopiviksi, esimerkiksi korkokenkä ei asiakkaan mielestä toiminnut pelin kuvituksena. Asiakas kaipasi kuviin myös aavistuksen verran aiempaa realistisempaa ja tarkempaa kuvitustyyliä, jotta lapsi havaitsisi erot mahdollisimman helposti. Kokeilinkin kuvituksia tehdessäni Metzgerin (1988, 54) neuvoa, jonka mukaan kuvittajan tulisi kietoa kätensä mielessään kuvattavan esineen ympärille. Metzgerin mukaan tämä auttaa kuvittajaa havaitsemaan kuvattavan esineen muodot paremmin ja välittämään ne todellisempina myös paperille. Metzger opastaa, että jos kuvittaja onnistuu mielessään tuntemaan puunrungon pyöreiden, tuntuu pyöreys todennäköisemmin myös hänen kuvituksissaan.

3.3.2 Tuotemerkit

Yksi pelin kuvien muuttuvista tekijöistä oli tuotteen logo tai liikemerkki. Se saattoi joko vaihtua tai puuttua kuvaparin toisesta esineestä kokonaan. Merkkien käyttö toi tehtävänantoon lisähaastetta, sillä oikeat tuotemerkit ja logot ovat tekijänoikeuslain suojaamia, eikä niitä siksi saanut käyttää pakissa. Minun oli siis tehtävä tarvittavista merkeistä omat versioni, aitoja sopivassa määrin mukaillen. Asiakas toivoi pelissä käytettävän Chiquita-banaanin, Reilun kaupan, Puman tai Adidaksen ja Hennes & Maurizin tunnuksia.

Keskustelin merkkien toteuttamisesta ohjaajani kanssa, ja hän kehotti minua tekemään pieniä muutoksia oikeisiin nimiin ja yksinkertaistamaan tai muokkaamaan tunnuksia hieman. Päätin muuttaa Chiquitan Chibitaksi, Reilun kaupan Hyväksi kaupaksi ja Adidaksen Abidakseksi. Hennes & Maurizin logon kirjaimet käänsin toisin päin. Rei-

lun kaupan ja Adidaksen tuotemerkkien kuvallisista osista tein myös omat, yksinkertaisemmat versioni.

Oikeiden merkkien jäljittely ja toimivan illuusion luominen tuntui aluksi melko hankalalta, mutta yllätyksekseni tekemäni merkit toimivat tuotteissa melko hyvin (kuva 6). Ensin ajattelin lasten kiinnostävän enemmän huomiota siihen, että tuotteen nimi tai tunnus on ”väärä”, kuin siihen, että se poikkeaisi viereisen kuvan vastaavasta. Valmiit tuotemerkkijäljitelmät oli mielestäni kuitenkin helppo ja luonteva yhdistää aitoihin, eikä eroa ensisilmäyksellä välttämättä edes huomannut. Hatvan (1993, 106) mukaan lapsilla ei aikuisten tavoin ole ehdottomia käsityksiä jo aiemmin opituista merkeistä, ja siksi heidän on helpompi omaksua uusia.



Kuva 6. Valmiita Mikä on muuttunut -pelikortteja.

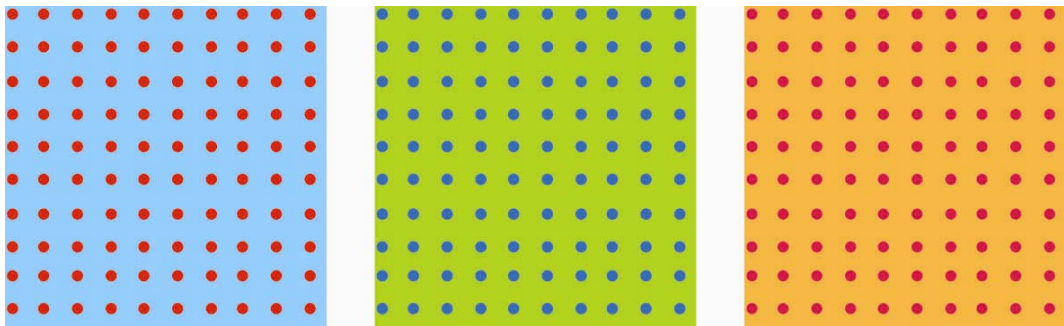
3.4 Korttien kääntöpuolien kuviointi

Kun kaikki Muotoilupakin pelikortit olivat valmiina, päätin suunnitella korteille kääntöpuolet. Kaikki pakin kortit oli tarkoitus painaa kaksipuolisina. Asiakkaan kanssa totesimme, että jokin kuviointi elävöittäisi mukavasti korttien nurjia puolia. Aluksi ehdotin, että eri pelikorttiryhmien kääntöpuoli olisi aina erilainen, ja korttien takana voisi olla jokin tietty muoto tai kuvio. Asiaa pohdittuani totesin kuitenkin jonkinlaisen yhtenäisen pinnan toimivan yksittäistä kuviota paremmin, sillä silloin mahdollisesti painossa tai leikkauksessa tapahtuvat kohdistusvirheet eivät vaikuttaisi valmiin kortin ulkonäköön. Parin millimetrin kohdistusheitto esimerkiksi kierrätyspelikortissa voisi tehdä siitä kääntöpuolen perusteella tunnistettavan ja vaikuttaa näin ei-toivotulla tavalla muistipelin pelaamiseen.

Vainikaisen (1975, 43) mukaan kuvioiden havainnointi edellyttää pinnalta sekä toistuvia että informaatioisisällöltään erilaisia osa-alueita. Hän kertoo, että kohdat, joissa in-

formaatio muuttuu, luovat kuvioiden ääri viivoja, jotka taas muodostavat kuvioita. Näiden Vainikaisen opetusten ohjaamana päätin suunnitella lahjapaperimaisen pinnan, joka voisi sijoittua kortin kääntöpuolelle kuinka tahansa. Esimerkiksi juuri muistipeliä pelatessa ei näin ollen olisi väliä, miltä puolelta pelaaja katsoo pöydälle levitettyjä kortteja, sillä ne eivät näyttäisi mistään suunnasta katsottuna vääriltä.

Koska teemana pakissa on muotoilu, ensimmäinen ideani oli suunnitella korttien kääntöpuolelle yksinkertainen ympyröistä, neliöistä ja kolmioista muodostuva pinta. Kokeilemalla huomasin kuitenkin pian, ettei ideani toiminutkaan toivomallani tavalla. Tämä ei kuitenkaan saanut minua luopumaan kuviokokeiluistani, vaikka pinnan rakentaminen tuntuikin yllättävän hankalalta. Lopulta ratkaisu kuitenkin viimein löytyi, ja se oli yksinkertaisempi kuin olin arvannutkaan. Taustaksi valikoitui hyvin pelkistetty, pilkuista muodostuva kuvio (kuva 7). Pilkullinen pinta näytti mielestäni leikkisältä ja kepeältä, eikä se tuntunut aiempien kokeilujeni tavoin liian raskaalta tai täydeltä. Sekä tausta että pilkut pääsivät sopivasti oikeuksiinsa, eivätkä värit sekoittuneet katsojan silmissä likaiseksi massaksi. Sävyt eri korttiryhmien kääntöpuolien taustoihin ja pilkkuihin päätin luonnollisesti poimia Muotoilupakin väripaletista. Samoja värejä käytin myöhemmin myös kunkin korttiryhmän peleistä kertovissa tehtäväkorteissa.



Kuva 7. Pelikorttien kääntöpuolet.

3.5 Korttien materiaalivalinnat ja paino

Asiakkaani Johanna Ruohonen oli jo ennen projektimme alkua pyytänyt alustavan painotarjouksen Hanna Vihervuorelta Lahden Multiprintistä, ja kaikki pakin sisältämät elementit oli tarkoitus painattaa heillä. Yhteistyössä painotalon kanssa asiakas oli jo ennakkoon tehnyt korttien materiaalivalinnat, enkä minä siis päässyt niihin enää vaikuttamaan. Kaikki pakin pelikortit oli suunniteltu painettavaksi paksulle, noin 270 g/m^2 :n paperille. Kestävyyden lisäämiseksi niihin oli päätetty lisätä vielä la-

minointi. Kortit oli tarkoitus painaa digipainossa neliväripainatuksena, ja asiakas oli pyytänyt ne jo valmiiksi leikattuina. Mikäli saisimme pakin tulevaisuudessa laajempaan tuotantoon, tulisi paperin laatu ja kestävyys vielä varmistaa toimiviksi, mutta tässä vaiheessa nämä materiaalivalinnat tuntuivat tarkoitukseemme sopivilta.

4 IDENTITEETTIPELI

4.1 Identiteettipelin yleiskuvaus

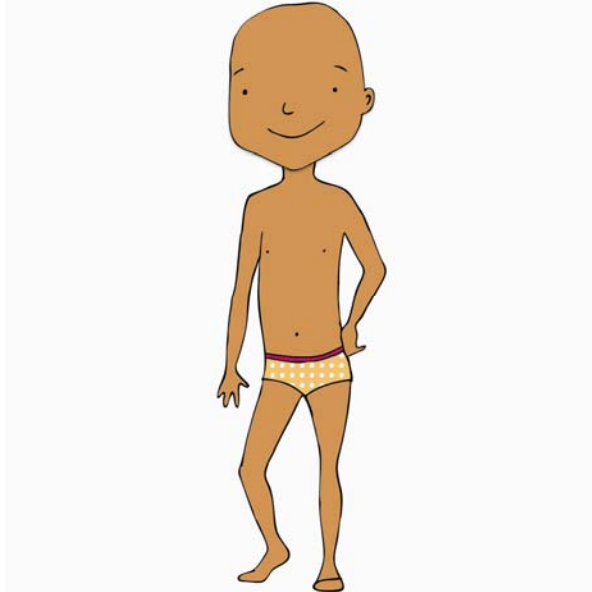
Latenssi- ja esipuberteetti-ikäiset lapset pitävät keskinäistä yhteenkuuluvuutta erityisen merkittävänä. Oma itseä verrataan usein ikätovereihin, ja ryhmään kuulumisen ja toisten hyväksyntä ovat hyvin tärkeitä 7–12-vuotiaalle lapselle. Ryhmän kautta lapsi luo omaa identiteettiään ja vasta vakiintunut ryhmä ja asema siinä tarjoaa lapselle mahdollisuuden uskaltaa erottua muista omana itsenään ja olla eri mieltä. (Rödström 1990, 87–88.)

Paperinukella pelattava identiteettipeli oli mielestäni yksi kiinnostavimmista pakkiin tulevista elementeistä. Pelissä lapsen on mahdollista kokeilla erilaisia rooleja ja identiteettejä paperinukelle vaatteiden ja asusteiden avulla. Asiakkaalla ei vielä ensi tapaamisella ollut täysin selkeää kuvaa pelin toiminnasta, nukesta, sen sukupuolesta tai nukken vaatteiden edustamista tyyleistä. Hänen ainoa toiveensa oli, että nukke olisi mahdollisimman tavallisen näköinen lapsihahmo ja väriltään tumma- ja vaaleaihoisen sekoitus. Asiaa pohdittuaan ja oman ohjaajansa kanssa keskusteltuaan asiakas päätti nukken toimivan parhaiten todella pelkistettynä, kaljuna ja sukupuolettomana. Täysin neutraali nukke mukautuisi parhaiten eri tyyliin, ja identiteettien kokeilu olisi näin mahdollisimman rajoituksetonta.

4.2 Nukke ja vaatteet

Paperinukken ja sen vaatteiden suunnittelu tuntui alusta asti innostavalta, vaikka jotkin asiakkaan toiveet tekivätkin siitä hieman haasteellisen. Ensimmäisiä luonnoksia tehdessäni nukken sukupuolta tai -puolettomuutta ei ollut vielä määritelty, joten tein sekä poika- että tyttönukkeja. Kokeilin erilaisia kasvopiirteitä, silmiä ja suita. Oikea tyyli nukelle löytyikin yllättävän nopeasti. Lähetin ehdotukseni asiakkaalle, ja hän piti suunnittelemani nukkea tarkoitukseen sopivana. Asiakkaan ainoa toive oli, että pienentäisin nukken päätä aavistuksen verran niin, että se olisi lähempänä lapsen realistisia

mittasuhteita. Tämä olisi hänen mukaansa tärkeää kohderyhmän samaistumisen kannalta. Oman ohjaajani kehotuksesta pienensin hieman myös nukken taaempaa kättä, että perspektiivi näytti aidommalta. Jotta identiteettien kokeilu olisi lapselle mielekkäämpää, päätti asiakas, että pakkiin tulisi kaksi samanlaista nukkea, jolloin identiteettipeliä voisi pelata kahdestaankin. Säilyttääkseni pakin eri pelien kuvitusten yhtenäisyyden, päätin toteuttaa lopullisen nukken tussipiirroksena ja värittää sen jo tutuksi tulleella Adobe Illustratorilla (kuva 8).

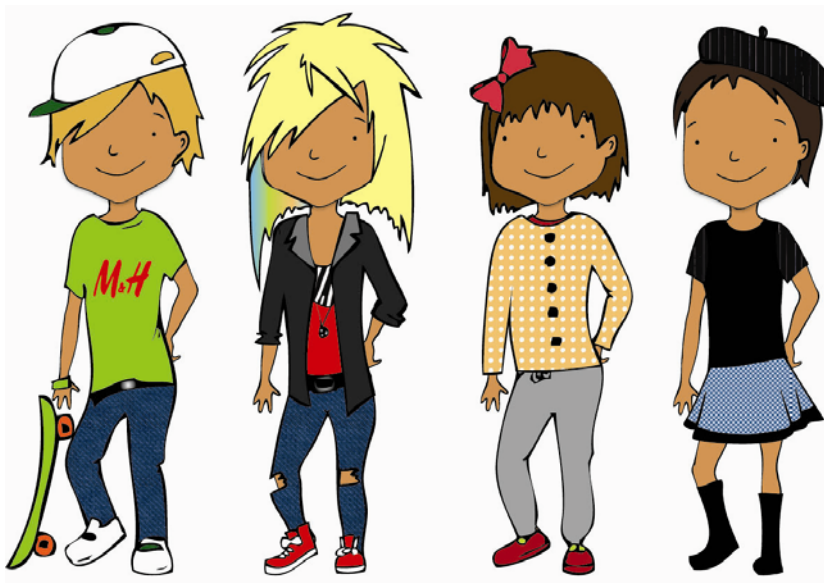


Kuva 8. Valmis paperinukke.

Alustavasti asiakas toivoi noin viittä erilaista tyylikokonaisuutta, joihin kuuluisivat ainakin perinteiset lapsen vaatteet ja joitain tunnetuimpia nuorisotyylejä. Hän ei halunnut ottaa erityisesti kantaa uskontoihin tai kulttuureihin, mutta toivoi silti, että asusteissa olisi yksi päähän kiedottava muslimihuivi. Haastetta identiteettien ja vaatteiden suunnitteluun lisäsi erityisesti kohderyhmän laaja ikäjakauma, sillä siihen kuului niin lapsia kuin varhaisteinejäkin. Tärkeää oli etenkin kohderyhmän vanhemman pään tavoittaminen, siksi päätin panostaa identiteeteissä erityisesti nuorisotyyleihin. Taustatutkimusta tämän hetkisestä nuorisokulttuurista tein haastatteleamalla 16-vuotiasta veljeäni ja hänen ystäviään. Heidän mieliinsä ensimmäisenä tulleita nykynuorten suosimia tyylejä olivat mm. ”emo”, ”pissis”, ”punkkari”, ”fruittari”, ”gootti” ja ”hopperi”. Näihin kaikkiin tyyliuuntiin perehdyin tarkemmin internetin avulla ja tarkkailemalla tosielämän varhaisteinejä. Inspiraatiota hain myös nuorten suosimasta IRC-galleriasta. Listasin ylös ideoita ja esitin niitä asiakkaalle, ennen kuin aloitin varsinaisen asujen kuvittamisen.

Tekniikaksi kuvituksiin valikoitui jälleen tietokoneella väritetyt tussipiirroksiset niin että tyyli säilyisi yhtenäisenä. Koska kyse oli pääosin vaatteiden ja kankaiden kuvittamisesta, kokeilin asusteisiin erilaisia oikeita kuoseja, kuten villaa, leopardin nahkaa ja farkkua. Osa aidoista materiaaleista ei kuitenkaan istunut kuvituksiin, vaan vaikutelma oli paikoin liian yksityiskohtainen ja turhan realistinen. Silti esimerkiksi farkkumainen pinta toimi vaatteissa mukavasti ja toi mielestäni lisäarvoa asuille. Vaatetuksia kuvittaessani pyrin Vainikaisen (1977, 9) ohjeeseen, jonka mukaan vaateen tulisi aina näyttää siltä, kuin se olisi oikeasti ihmisen päällä. Hänen mukaansa kankaan kuvittamisessa tulee varoa veltttoa, läjämäistä vaikutelmaa, jonka sisältä ihmistä on mahdoton hahmottaa.

Teknistä haastetta paperinuken vaatteiden suunnitteluun toi asusteiden yhdistelyn ja päällekkäin pukemisen mahdollisuus. Goottimaisen topin ja lökäpöksyjen yhdistäminen samaan asukokonaisuuteen ei kuitenkaan näyttänyt tai tuntunut teknisesti järkevältä, joten päädyin tekemään kaikkiin asukokonaisuuksiin kiinteän T-paita-alaosayhdistelmän. Näin ainoastaan päällysvaatteita, asusteita, kenkiä ja hiuksia oli mahdollista sekoittaa eri tyylien välillä (kuva 9). Joihinkin asusteisiin asiakas toivoi myös oikeita logoja jäljitteleviä tuotemerkkejä, jotta lapset voisivat pohtia niiden merkitystä pelatessaan identiteetteillä. Aitoja liikemerkkejä ei pakissa tekijänoikeuksien takia saanut käyttää, joten päätin hyödyntää jo aiemmin Mikä on muuttunut -peliin tekemiäni logoja. Lisäinkin pariin vaatekappaleeseen omat versioni Hennes & Maurizin ja Adidaksen tuotemerkeistä.



Kuva 9. Esimerkkejä identiteettipelin asukokonaisuuksista.

4.3 Materiaalivalinnat ja paino

Jo aiemmin toteuttamieni pelikorttien tavoin myös paperinukke oli tarkoitus painaa paksulle 270 g/m²:n paperille ja laminoida. Koska paksua, laminoitua paperia on kuitenkin hankala leikata itse, päätimme asiakkaan ja painotalon kanssa teettää nukelle stanssauskeskuksen. Stanssausta eli muotoleikkausta varten nukesta tehtäisiin erillinen leikkausmuotti, jonka avulla se voitaisiin leikata siististi irti paperista nukken ääriviivoja myötäillen. Stanssaus nosti hieman nukken hintaa, mutta toisaalta se oli välttämätön huolitellun lopputuloksen saavuttamiseksi.

Muista pakin elementeistä poiketen päätimme asiakkaan kanssa painattaa paperinukken vaatteet erityiselle, repeämättömälle Never tear -paperille. Koska vaatteiden kiinnitysluskojen tulisi olla taivuteltavissa, ei vaatteita voisi painaa kovin paksulle paperille eikä myöskään laminoida. Vaatteiden täytyisi kuitenkin kestää käyttöä ja kulutusta, joten painotalon ehdottama repeämätön paperi tuntui toimivalta ratkaisulta nukken vaatteiden materiaaliksi.

5 MUOTOILIJAHAHMO JA SARJAKUVA

5.1 Hahmon ideointi

Muotoilijahahmon suunnittelu ei varsinaisesti kuulunut asiakkaan alkuperäiseen tehtävänantoon, mutta ajatus pakissa seikkailevasta maskotista syntyi kuitenkin jo heti ensi tapaamisella. Lähes kaikissa alakouluikäisille suunnatuissa peleissä ja opetusmateriaaleissa on jokin hahmo tai hahmoja, jotka opastavat ja hauskuuttavat lapsia. Hatva (1993, 132) neuvoo, että kuvien avulla voidaan lisätä lapsen kiinnostusta aiheeseen ja motivoida tätä vaikkapa pysymään kirjan äärellä kauemmin. Koska kyseessä on muotoilukasvatus, tuntui luontevalta kehitellä jonkinlainen, ehkä hieman koominenkin muotoilijahahmo, joka esiintyisi pakkauksessa, tehtäväkorteissa ja myöhemmin myös mahdollisissa markkinointimateriaaleissa. Asiakkaan kanssa uskoimme, että hauska maskotti toimisi lapsille suunnatussa tuotteessa paremmin kuin tekstistä muodostuva logo tai muu kuvallinen tunnus.

Idea paksusankaisia silmälaseja käyttävästä muotoilijasta sai alkunsa asiakkaan ensimmäisestä suunnitelmasta, jossa pakkiin oli tarkoitus tehdä pahviset silmälasit, joilla lapsi voisi ”katsoa maailmaa muotoilijan silmin”. Tämä suunnitelma ei kuitenkaan to-

teutunut, mutta silmälasit jäivät elämään osana muotoilijahahmon imagoa. Pakissa seikkaileva muotoilija toisi tuotteelle enemmän pelin ja leikin tuntua, eikä tunnelma olisi liian virallinen tai oppikirjamainen. Ojan (1957, 282) mukaan humoristista piirtämistä voidaan soveltaa monelle alalle, joten miksei se toimisi Muotoilupakissakin. Myös Bettelheim (1975, 11) kannattaa huumoria lähestymistapana, etenkin, jos kohderyhmänä ovat lapset. Hänen mukaansa huvittavuus ja uteliaisuuden herättäminen ovat parhaita keinoja saada lapsen huomio kohdistumaan toivottuun asiaan.

5.2 Toteutus

Jo ensimmäiset keskusteluni asiakkaan kanssa toivat mieleeni muutama vuosi sitten tekemäni sarjakuvan, jossa esiintyi hyvin pelkistetty suurisilmäinen tyttö ja pieni, raidallinen hölmistyneen näköinen koira. Tämä sarjakuva herätti minussa heti inspiraation ja ajattelin, että muotoilija voisi olla samankaltainen yksinkertainen ja sympaattinen hahmo, jolla olisi jokin hauska lemmikki ystävänänsä. Muistelin mielessäni kaikkia elämäni aikana kohtaamiani taiteilijoita ja heidän tunnusomaisia piirteitään. Päätin kehittää muotoilijalle lennokkaan mutta sopivasti boheemin tyylin. Tärkeimpinä taiteellisen ulkonäön tunnusmerkkeinä pidin silmälaseja ja suurta kaulahuivia.

Näiden lähtökohtien pohjalta piirsin useita lyijykynäluonnoksia, jotka lähetin sellaisenaan asiakkaan kommentoitaviksi. Hän ihastui heti muutamaan hahmoon, ja tein niistä paremmat versiot tussilla ja tietokoneella värittäen. Yksi muotoilijoista oli mielestäni selkeästi muita parempi, joten ehdotin tätä suosikkiani asiakkaalle. Ilokseni hän oli samaa mieltä ja hyväksyi myös tekemäni harmaaraidallisen kissan muotoilijan lemmikiksi (kuva 10). Suuren kaulahuivinsa asentoa muuttamalla hahmo voi olla joko perinteinen muotoilija tai mukaansatempaava muotoilun supersankari. Lennokas ja hauska hahmo tuntui toimivalta, ja yksinkertaisuutensa ansiosta se olisi helppo toistaa myöhemmin myös muissa pakin materiaaleissa. Jälkeenpäin asiakas nimesi hahmon Max Muotoilusankariksi.



Kuva 10. Max Muotoilusankari ja Alvar-kissa.

5.3 Sarjakuva

Muotoilijahahmon lisäksi myöskään sarjakuva ei kuulunut pakin alkuperäiseen sisältösuunnitelmaan, vaan sain sen tehtäväkseni vasta muutaman kuukauden kuluttua ensitapaamisestani asiakkaan kanssa. Hänen oman ohjaajansa kanssa käymissä keskusteluissa oli tullut ilmi, että Muotoilupakissa olisi hyvä selvittää jollain tavalla tavaroiden elinkaari. Yhdessä he olivat ideoineet, että aiheesta voisi tehdä pakkiin lyhyen sarjakuvan, jossa maskottina toimiva Max Muotoilusankari esittelisi jonkin tuotteen vaiheet sen syntymisestä kierrätykseen. Sarjakuva voisi olla joko haitarimaisesti taiteltava tai yhdelle noin A5-kokoiselle arkille mahtuva kahdeksan ruudun mittainen tarina.

Hyvänä perusteluna juuri sarjakuvan valinnalle tarinan välittämiseen toimii myös Rödstamin (1990, 41) opetus, jonka mukaan 7–12-vuotiailla on vahva kiinnostus kirjojen lisäksi myös sarjakuvalehtiin. Rödстам kertoo, että lapsille kehittynyt looginen ajattelu innostaa tätä valitsemaan kertomuksia, jotka on jaettu jollain tavalla osiin. Loogisen ajattelun avulla lapsi voi yhdistää tilannesidonnaiset puhe- ja ajatuskuplat niihin liittyviin kuviin, mikä taas mahdollistaa sarjakuvan ymmärtämisen. Myös Ahjopalo-Nieminen (1999, 16) puoltaa havainnollistavien kuvien yhdistämistä tekstiin opetusmateriaaleissa. Hänen mukaansa sarjakuvassa teksti ja kuva yhdistyvät kiinteällä ja informatiivisella tavalla, joten ne tukevat toisiaan tehokkaasti oppimistilanteessa.

5.4 Suunnittelu ja toteutus

Vaikka sarjakuva tarkoitti ylimääräisiä työtunteja ja tiukensi jo entuudestaan hieman tiivistä aikatauluamme, tuntui sen suunnittelu silti innostavalta. Uskoin sarjakuvamaisen muotoilijahahmon sopivan tähän tarkoitukseen hyvin, olihan inspiraatio hahmon luomiseen lähtöisin juuri sarjakuvasta. Ajattelin myös, ettei muutaman ruudun mittaisen tarinan kuvittamiseen kuluisi kovin kauaa, sillä juoni, ruutujen aiheet ja sarjakuvassa seikkailevat hahmot olivat jo valmiina. Mielestäni oli myös hyvä, että Max Muotoilusankarille ja Alvar-kissalle tuli lisäkäyttöä, sillä se tehosti mielikuvaa niistä pakin tunnushahmoina.

Sarjakuvan formaattia mietittyäni päätin toteuttaa sen A5-kokoisena ja taittelemattomana, sillä uskoin sen pysyvän niin käytössä siistimpänä, kuin haitarimaisesti taitellun kirjasen. Sarjakuvan nimeksi tuli ”Mistä tavarat tulevat?”, ja siinä esiteltäväksi tuotteeksi asiakas oli valinnut puujakkaran. Jokainen ruutu kuvasi eri vaihetta jakkaran elinkaaressa, ideoinnista ja suunnittelusta materiaalin hankintaan ja valmistukseen ja lopulta käyttöön ja käytöstä poistoon. Pyrin tekemään ruuduista mahdollisimman yksinkertaisia ja selkeitä ja käyttämään kuvissa kirkkaita, heleitä värejä. Taustaksi valitsin graafisen mustan, niin ettei tyyli olisi liian lapsellinen tai satukirjamainen kohde-ryhmän vanhemmille lapsille (kuva 11). Sarjakuvan tekstien fonttina käytin Univers LT Std 55:tä sen selkeyden ja pienessäkin koossa toimivan luettavuuden takia. Otsikofontiksi valitsin myöhemmin pakin muidenkin elementtien otsikoinneissa käyttämäni Hobo Std:n.



Kuva 11. Sarjakuva.

6 TEHTÄVÄKORTIT

6.1 Yleiskuvaus

Vuorelan (2007, 17) mukaan peliä ei ole olemassa ilman sääntöjä. Hänen mukaansa säännötön peli kaatuu erilaisten tulkintojen sekasortoon ja muuttuu pelkäksi leikiksi. Muotoilupakissa pelin sekoittuminen leikkiin ei kuitenkaan luultavasti aiheuttaisi suuria ongelmia, mutta opetuskäyttöä silmällä pitäen oli pakin peleille luotava jonkinlaiset ohjeet. Asiakas oli päättänyt toteuttaa tämän ohjeistuksen tehtäväkorttien muodossa, niin että sisältöön ja peleihin tutustuminen olisi kohderyhmälle mahdollisimman helppoa. Tehtäväkorteissa olisi yksinkertaiset selitykset kaikkiin asiakkaan ideoimiin peleihin, joita pakin materiaaleilla voisi pelata. Alkuperäisen suunnitelman mukaan tehtäväkortteja oli tarkoitus toteuttaa neljä, mutta myöhemmin määrä nousi kuuteen korttiin. Kooltaan kortit olivat 190 x 135 mm, ja ne olivat kaksipuolisia. Lopullisessa versiossa myös aiemmin toteuttamani ”Mistä tavarat tulevat?”-sarjakuva sijoittui yhden kortin kääntöpuolelle, hieman suunnittelemani originaalia pienemmässä koossa.

6.2 Suunnittelu

Viidessä kortissa oli ohjeita tai ideoita jollain tietyllä korttisarjalla pelattaviin peleihin, ja yksi korteista oli muista poikkeava kaksipuolinen infokortti, jossa kerrottiin yleisesti Muotoilupakista ja sen tehtävistä. Asiakkaan toiveena oli, että Max Muotoilusankari esiintyisi tässä kortissa kuvituksena ja toimisi pakin esittelijänä. Infokortti oli erityisen tärkeä, sillä Muotoilupakin prototyypin pakkaukseen ei ollut nimen lisäksi tarkoitus tulla minkäänlaista muuta pakista kertovaa lisäinformaatiota.

Sain asiakkaalta valmiit tekstit kortteihin, ja hän oli myös määritellyt, mitkä asiat tulevat korttien millekin puolelle. Tekstien määrät vaihtelivat jonkin verran, joten sopivan pistekoon löytäminen vaati hieman kokeiluja. Leipätekstin fontiksi valitsin saman Univers LT Std 55:n, jota olin jo aiemmin käyttänyt ”Mistä tavarat tulevat?”-sarjakuvassa. Saman fontin käyttö säilyttäisi yhtenäisen ilmeen pakin elementtien välillä, ja Univers toimi mielestäni mainiosti myös tehtäväkorteissa. Leipätekstin pistekooksi valitsin 10, sillä se oli tarpeeksi suuri lapsen luettavaksi, mutta silti sopiva tekstin taittoon mahtumisen kannalta. Mahdollisimman sujuvan luettavuuden takia käytin kaikissa korttien teksteissä gemenoita eli pienaakkosia, sillä pidennysten tuoman vaihtelun avulla sanat on helpompi havaita nopeasti. Ensimmäisissä versioissa käytin saman Univers-fontin lihavoitua leikkausta myös korttien otsikoissa ja väriksi kaikkiin teksteihin valitsin mustan, sillä se erottui mielestäni parhaiten. Korttien taustoissa käytin luettavuuden varmistamiseksi jo aiemmin Muotoilupakille rajaamani väripaletin vaaleampia sävyjä ja reunoja kehystämään valitsin jonkin paletin tummemman väreistä. Koska tehtäväkortit olivat kooltaan jonkin verran muita pakin kortteja suurempia, tein myös kehyksistä hieman paksummat.

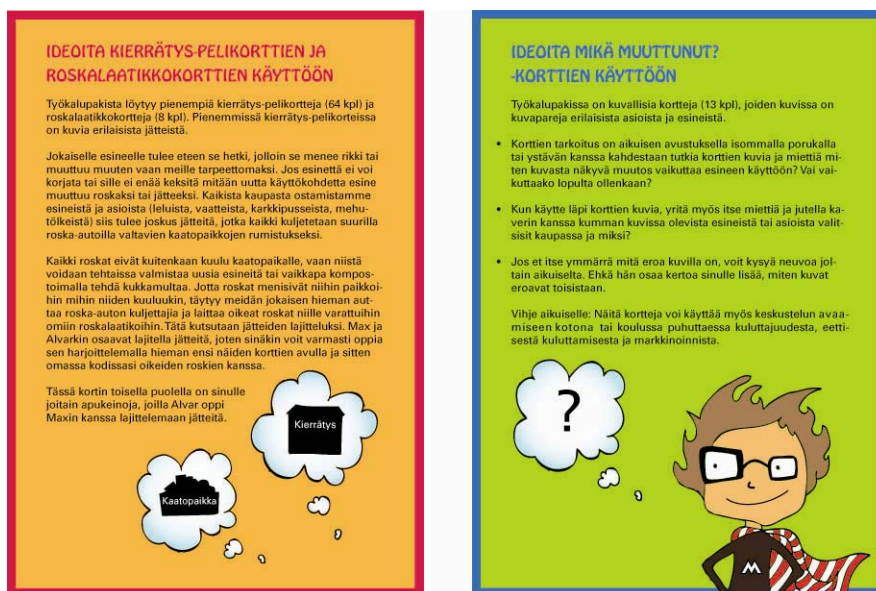
6.3 Toteutus ja typografia

Vuorela (2007, 70) neuvoo, että hyvä keino pelin toimivuuden varmistamiseksi on antaa ihmisten pelata pelin prototyyppiä mahdollisimman paljon ennen valmiin tuotteen toteuttamista. Lähetinkin raakaversiot tehtäväkorteista heti asiakkaalle, sillä hän halusi testata ne mahdollisimman pian sukulaistensa lapsilla. Palaute korttien luettavuudesta ja selkeydestä oli hyvää. Leipätekstin fonttivalinta ja pistekoko olivat toimivat. Otsikoihin asiakas kaipasi kuitenkin enemmän erottuvuutta, ehkä jopa jonkinlaista irrottelua. Samaa hän ehdotti myös väliotsikoihin. Persoonallisen otsikkofontin valintaa pe-

rustelee myös Itkonen (2004, 60), jonka mukaan hyvä typografia on viestinnän lisäksi aina myös taidetta.

Typografisten puutteiden lisäksi asiakas oli huomannut myös eripituisten tekstien aiheuttamat ongelmat. Ratkaisuksi tähän hän ehdotti, että lisäisin kortteihin jääviin tyhjiin tiloihin kuvaruutuja tai ruutujen osia ”Mistä tavarat tulevat?” -sarjakuvasta. Molemmat asiakkaan parannusehdotuksista olivat mielestäni hyviä. Päätin aloittaa korjaukset etsimällä korttien otsikoille oman tekstityypin. Kokeilemalla päädyin fonttiin nimeltä Hobo Std, sillä se oli mielestäni hauska ja jollain tapaa lapsenomainen. Loirin (2004, 29-30) mukaan typografian, kerrottavan asian ja kontekstin suhde on suunnittelussa erityisen tärkeää, ja mielestäni näillä fonttivalinnoilla suhde tehtäväkorttien tekstiosien välillä osoittautui varsin toimivaksi. Hobo Std poikkesi tarpeeksi leipätekstistä, ja loi näin mukavasti kontrastia eri osien välille. Päätin myös vaihtaa pääotsikot kokonaan versaaleiksi eli suuraakkosiksi ja otsikoiden värin muutin mustan sijaan kyseisen kortin kehyksessä esiintyväksi. Myös väliotsikoissa käytin samaa väriä ja Hobo Std -fonttia mutta säilytin niissä gemenakirjaimet. Asiakkaan toiveesta lisäilin korttien tyhjiin tiloihin hänen ehdottamia ruutuja sarjakuvasta ja joihinkin vain osia niistä (kuva 12). Kuvat toimivat korteissa mukavasti, ja asiakkaan mielestä kuvalliset kortit tehoaisivat paremmin myös kohderyhmäämme. Vaikka tehtäväkorttien taittaminen oli vain pieni osa Muotoilupakin elementtikirjon toteuttamista ja taitot oli saatava valmiiksi melko nopeasti, pyrin pitämään mielessäni Loiri ja Juholin (1999, 32) muistutuksen typografian tärkeydestä huolimatta siitä, oliko tekstiä paljon vai vähän.

Kuten muutkin pakkiin suunnittelemani elementit, myös tehtäväkortit oli tarkoitus painaa neliväripainatuksena paksulle, 270 g/m²:n paperille ja laminoida käyttökestävyyden parantamiseksi. Muiden korttien tapaan tehtäväkortitkin tilattaisiin painosta valmiiksi leikattuina.



Kuva 12. Esimerkkejä tehtäväkortteista.

7 PAKKAUSSUUNNITTELU

7.1 Asiakkaan toiveet ja ideointi

Tärkeitä pakkauksen suunnittelussa huomioitavat asioita ovat pakattavien elementtien ehjinä pysyminen ja pakkauksen käsittelyn sujuvuus. Pakkauksen tulee olla helposti varastoitava, kuljetettava ja purettava. Siitä tulee myös ilmetä tarvittavat tiedot, kuten sisältö ja mahdolliset varoitukset, neuvotaan pakkaussuunnitteluyritys Nefab groupen internetsivuilla (Nefab groupe 2011).

Asiakkaalla oli heti alusta alkaen selkeä visio Muotoilupakin pakkauksesta ja sen rakenteesta. Koska kyseessä oli ”Muotoilupakki”, toivoi asiakas myös pakkauksen ulkonäön ilmentävän kolmiulotteisesti työkalupakkia. Esimerkkinä hän käytti lapsille suunnattua arkkitehtuuripeliä, jonka pakkaus oli suunniteltu teemaan sopien talomaisiksi. Samanlaisella mallilla olisi mahdollista toteuttaa myös työkalupakkimainen rakenne Muotoilupakille. Arkkitehtuuripelin pakkausta tarkemmin tutkittuamme totesimme sen kuitenkin liian suureksi ja epäkäytännölliseksi formaatiksi meille, sillä kortit ja muut pakin elementit sekoittuisivat helposti talomaisessa laatikossa. Suuri pakkaus veisi myös liikaa säilytystilaa ja olisi hankala kuljettaa.

Hylkäsimme ajatuksen pakkimaisesta rakenteesta melko pian ja aloimme kehittää uusia muotoiluun liittyviä pakkausideoita. Käytännön syistä totesimme talomaista pakkausta litteämmän laatikon toimivammaksi, sillä kortit olisi helpompi asetella sinne

siististi, eikä ylimääräisiä lisärakenteita tarvittaisi. Yhdessä asiakkaan kanssa keksimme, että pakkaus voisi olla pakissa esiintyvän Max Muotoilusankarin salkku, ja siinä voisi olla kurkistusikkunoita niin, että lapsen olisi mahdollista nähdä sisälle Muotoilupakkiin. Perinteisestä poikkeavan muotoiset aukot herättäisivät kohderyhmän mielenkiinnon ja toisivat lisäarvoa pakkaukselle. Ikkunallinen salkku tuntui toimivalta ratkaisulta, joten päätimme kehittää sitä eteenpäin.

Parin kuukauden kuluttua tapaamisestani asiakkaan kanssa luokkamme teki pakkaus-suunnittelun kurssin puitteissa vierailun IK-Kotelo-pakkaustehtaalle, Anjalankoskelle. Tämä oli oiva tilaisuus selvittää tarkemmin suunnittelemamme pakkauksen valmistusmahdollisuuksia ja -kustannuksia. Esittelin ideamme oppaalle ja salkun lisäksi kysyin häneltä myös kaksiosaisen, tulitikkuaskimaisesti avattavan laatikon valmistuksesta. Tämän ja monen muunkin asiakkaan kanssa pohtimani rakenneratkaisun kompastuskiveksi muodostui kuitenkin reilusti ennalta arvioimaamme korkeampi hinta. Selvisi myös, että koska kyseessä oli ainoastaan seitsemän prototyypin toteutus, ei pakkauksia kannattanut edes toteuttaa tehtaalla, eikä suunnittelemamme neliväripainatus tulisi budjetillamme kuuloonkaan. Pettymysten jälkeen sain kuitenkin selville, että tarvitsemamme seitsemän pakkausta olisi mahdollista valmistaa tehtaan rakennesuunnittelussa pienemmillä laitteilla tai jopa käsityönä. Tämä laskisi yksittäisen pakkauksen hintaa huomattavasti. Muita toteutuskustannuksia pudottavia tekijöitä olivat ikkunoista ja painatuksesta luopuminen sekä rakenteen toteuttaminen ilman liimauksia. Vierailun päätteeksi sain tehtaalta mukaani näillä rajoitteilla valmistetun pakkauksen, jonka esittelin myöhemmin asiakkaalle. Hänestä rakenne tuntui hintaan nähden toimivalta, ja päätimme toteuttaa Muotoilupakin samalla tavalla, mittasuhteita tarvittaessa hieman muunnellen.

7.2 Ulkoasu

Koska jouduimme asiakkaan kanssa budjettimme puitteissa luopumaan Muotoilupakin pakkauksen painatuksesta, täytyi ulkopinnan kuvitus toteuttaa teippaamalla. Emme olleet kuitenkaan varmoja, kuinka koko pakkauksen teippaaminen onnistuisi siististi, joten päädyimme peittämään vain osan pinnasta. Näin pakkauksen materiaalin värillään ei olisi niin suurta merkitystä lopputuloksen kannalta, ja se saisi näkyä sellaiseenaan teippausten välistä. Melko pian teippausratkaisuun päädyttyämme asiakas sai idean pakin kuvitukseen ja esitteli sen minulle. Hän toivoi pakkauksen ympäri kiertä-

vää boordia ja siihen hullunkurista, aikakonemaista laitetta, josta putkahtelisi Muotoilupakin pelikorteissa esiintyviä esineitä. Tietysti tunnushahmo Max Muotoilusankari ja hänen kissansa voisivat olla mukana kuvituksessa. Mielestäni idea oli hauska ja toimiva, enkä usko, että olisin itse osannut kehitellä parempaa.

Aloitin boordin suunnittelun etsimällä internetistä inspiraatiokuvia erilaisista omituisista laitteista ja asiakkaani mainitseman Kristian Gullichsen teoksista. Halusin myös ehdottomasti liittää Max Muotoilusankarin ja Alvar-kissan kuvitukseen, joten päätin suunnitella boordiin ohjattavan laitteen, josta esineitä putkahtelisi liukuhihnalle. Muotoilun supersankari Max olisi luonnollisesti laitteen puikoissa ja kissa ihmettelisi vieressä. Luonnoksia ei syntynyt kovinkaan montaa, kun lopullinen malli ja rakenne laitteelle olivat jo selvillä.

Piirsin ja toteutin valmiit kuvitukset samalla tekniikalla, kuin muutkin pakin elementit. Tussipiirroksot toivat eloisan ja käsintehdyn tunnelman, mutta Illustrator-väritys teki kuvituksesta graafisen ja siistin. Erilaisten gradient-pintojen avulla suunnittelemani laitteen muodot ja pinnat korostuivat mukavasti. Päätin myös, että koneesta tuleva liukuhihna ei kiertäisi pakkausta täysin vaakasuorassa linjassa, vaan kiemurtelisi lennokkaasti rattaiden päällä pyörien. Hihnan päälle lisäsin leijailemaan pelikorttien esineitä eri koissa. Ojan (1957, 202) mukaan sommittelussa pinnan vaakasuoralla suunnalla on suuri merkitys, ja hänen mukaansa kuvan oikea, reunaan lähestyvä puoli on vasenta aktiivisempi. Tämän hän selittää sillä, länsimainen tapamme kirjoittaa vasemmalta oikealle luo mieliimme automaattisesti kuvan, jossa liike tapahtuu samansuuntaisesti. Ojan teoriaan nojaten sijoitin suunnittelemani laitteen boordin vasempaan alalaitaan niin, että liukuhihnan liike tehostuisi entisestään sen kulkiessa kuvan oikeaa laitaa kohti.

Huttusen (2004, 61) mukaan myös värien valinta on aina tärkeä osa viestinnän suunnittelua. Hän kehottaa suunnittelijaa tutustumaan huolella väri viestinnän vaikutustavoitteisiin ja kohderyhmänsä taustoihin. Tämä vaikuttaa merkittävästi viestinnän onnistumiseen. Huttusen neuvoa noudattaen tutustuin värien merkityksiin ja valitsin boordin taustaväriksi muuten melko lennokasta kuvitusta rauhoittavan vaaleansinisen sävyn. Hintsasen (2007) mukaan taivaan- ja vaaleansininen vetoavat paitsi ostotapojaan muuttamattomiin kuluttajiin, myös ostajiin, jotka toimivat tietyn budjetin sisällä. Molemmat näistä kuvauksista täsmäävät kouluihin, sillä oppilaitoksilla on usein tarkka budjetti hankintojen suhteen, eikä impulssiostoksia luonnollisesti tehdä kovin hel-

posti. Hintsasen mukaan sininen mainitaan myös lempiväriä useammin kuin mikään muu väri, ja sen on todettu herättävän luottamusta.

Kun boordi värivalintoineen oli valmis (kuva 13), esitin sen asiakkaalle, ja hän piti siitä kovasti. Itse pohdin, olivatko hihnan alla pyörivät rattaat liikaa, mutta asiakas halusi ehdottomasti jättää ne boordiin. Hänen ainoa toiveensa oli, että pohtisin jo valmiiksi sopivan paikan pakin nimelle, jota ei vielä tässä vaiheessa ollut päätetty. Paikka löytyi melko helposti boordin etukanteen jäävän osan oikeasta ylälaidasta. Lopullisessa versiossa pakki sai nimekseen ”Maxin ja Alvarin seikkailu muotoilun maailmaan”. Vaikka pakkaukseen ei ollut tarkoitus laittaa mitään pakin sisällöstä kertovia tekstejä, oli tilaa jätettävä kuitenkin tekijöiden nimille ja rahoittajan logolle. Nämä elementit päätin sijoittaa pakin kääntöpuolelle jäävään osaan.



Kuva 13. Katkelma valmiista boordista.

7.3 Valmiin pakkauksen toteutus

Kuten olin jo aiemmin sopinut, otin kaikkien pakin materiaalien valmistuttua ja pakkauksen lopullisten mittojen selvittyä yhteyttä IK-Kotelo-pakkaustehtaalte, josta olin ennakkoon tiedustellut pakkausta pakillemme. Pyysin hinta-arviota tarvitsemallemme seitsemälle laatikolle ja tiedustelin mahdollisuudesta toteuttaa ne heidän rakennesuunnittelussaan. Sain ilokseni tehtaalta hyvän tarjouksen, jonka asiakas hyväksyi välittömästi. Tein tilauksen, ja valmiit Muotoilupakin pakkaukset luvattiin toimittaa kahden viikon kuluessa suoraan asiakkaalle teipattaviksi ja täytettäväksi valmiilla pakin elementeillä.



Kuva 14. Valmis pakkaus.

8 PÄÄTELMÄT

Projekti oli mielestäni alusta loppuun saakka hyvin kiinnostava ja opinnäytetyön aiheena mieluisa. Yhteistyö asiakkaan kanssa sujui lähes saumattomasti, ja meillä oli erittäin yhtenevät näkemykset Muotoilupakin graafisen ilmeen toteuttamisesta ja kuvituksista. Omalta ohjaajaltani ja asiakkaalta saamani palautteen lisäksi kommentteja työn edistymisestä tuli myös asiakkaani ohjaajalta, mikä oli pääosin myös erittäin hyödyllistä. Koin kaikki projektin aikana ilmenneet pulmat ja pohdinnat hyvin rakentaviksi ja keskusteluni asiakkaan kanssa innostaviksi ja kannustaviksi.

Projektin loppua kohden aikataulu tuntui hieman kiristyvän, mutta osasyynä tähän olivat omat henkilökohtaiset kiireeni. Kuvitukset vaativat paljon enemmän aikaa, kuin olin alun perin ajatellut ja toisinaan samankaltaisten kuvakorttien toteuttaminen liukuhihnatyönä tuntui hieman puuduttavalta. Mukavaa vaihtelua suunnitteluun toivat kuitenkin esimerkiksi muotoilijahahmon ja paperinuken tekeminen.

Yleisesti ottaen Muotoilupakin graafisen ilmeen suunnittelusta ja kuvittamisesta jäi minulle positiivinen mieli, ja lapsille tekeminen oli uusi ja opettavainen kokemus. Projektin aikana olen saanut käsityksen lasten tavasta ymmärtää tai olla ymmärtämättä

asioita, ja osaan toivottavasti jatkossa kiinnittää vielä paremmin huomiota tähän, jos kohderyhmänä on sama ikäluokka. Myös teknisesti työ oli minulle hyvin opettavainen kokemus, sillä suurimmassa osassa kuvituksia käyttämäni toteutustapa oli minulle täysin uusi. Paitsi tekniikkaa ja lasten psykologiaa, projekti opetti minulle myös pitkäjänteisyyttä. Jo syksyllä alkanut suunnittelu jatkui pitkälle kevääseen, eikä kiinnostus työn edistämiseen ollut aina täydellistä. Muotoilupakin graafisen ilmeen suunnittelu on ollut tähän mennessä suurin yksin toteuttamani projekti ja aiheutti siksi välillä hie- man turhaakin stressiä. Kunnialla työ kuitenkin valmistui ajallaan, eikä suurempia on- gelmia esiintynyt.

Omalta osaltani tavoitteeni Muotoilupakin graafisen ilmeen suunnittelussa täyttyi, ja lopputulos miellytti paitsi minua, myös asiakasta. Kaikki toteuttamani kortit eivät luonnollisesti ole täydellisiä tai toimi moitteettomasti yksittäisinä elementteinä, mutta laajempina kokonaisuutena olen projektiin erittäin tyytyväinen. Joitain pieniä ongel- mia ilmeni aivan viime metreillä materiaalien painossa ja tilauksissa, mutta niilläkään ei lopulta ollut suurta merkitystä lopputuloksen kannalta.

Pakin prototyypit on tarkoitus saada koekäyttöön kevään aikana, ja sen jälkeen odo- tamme asiakkaani kanssa tulevaisuutta ja mahdollista laajempaa jatkotuotantoa. Kuten Kivirauma, Lehtinen ja Rinne (2000, 68) toteavat, on sekä kasvatuksen että opetuksen tavoitteena aina aikaansaada muutos kasvatettavassa. Minun toiveenani on, että Muo- toilupakilla olisi mahdollisuus muutoksen luomiseen tulevaisuudessa.

LÄHTEET

- Ahjopalo-Nieminen, T. 1999. Kuvittajan keinot. Helsinki: Kirjayhtymä.
- Antikainen, A. 1992. Kasvatus, koulutus ja yhteiskunta. Helsinki: WSOY.
- Bettelheim, B. 1975. Satujen lumous. 4. painos. Helsinki: WSOY.
- Hatva, A. 1987. Kuva – hyvä renki, huono isäntä. Porvoo: Oy Urex.
- Hatva, A. 1993. Kuvittaminen. Helsinki: Rakennustieto Oy.
- Hietala, V. 1996. Kuvien todellisuus. 2. muuttumaton painos. Jyväskylä: Gummerus.
- Hintsanen, P. 2007. Pakkaussuunnittelu, Markkinointi, Liikemerkit. Saatavissa: <http://www.coloria.net/kulttuurit/pakkaus.htm> [viitattu 8.1.2011].
- Huovi, H., Wäre, M., Töllinen, M. & Lemmetty, J. 1990. Iloinen Aapinen. Helsinki: WSOY.
- Huttunen, M. 2004. Värit pintaa syvemmällä. Helsinki: WSOY.
- Itkonen, M. 2004. Typografian käsikirja. 2. painos. Helsinki: RPS-yhtiöt.
- Lappalainen, A. 1992. Oppikirjan historia. Helsinki: WSOY.
- Lepola, H., Karjalainen, K. & Palojoki, P. 1999. Didaktinen kuva oppilaan tiedonhankinnan välineenä. Suomen kasvatustieteellinen aikakausikirja, 5/1999. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:ELE-1375568> [viitattu 17.1.2011].
- Loiri, P. 2004. Pieni käytösopas typografian laatijalle. Helsinki: Inforviestintä.
- Loiri, P. & Juholin, E. 1999. Huom! Visuaalisen viestinnän käsikirja. 2. painos. Helsinki: Inforviestintä.
- Metzger, P. 1988. Perspective without pain. Ohio: North Light, an imprint of F & W Publications.

Nefab groupe. 2011. Packaging Design Checklist. Saatavissa:

http://www.nefab.com/Packaging_Design_Process_Checklist.aspx [viitattu 9.1.2011].

Oja, O. 1957. Piirtämisen taito. 10. painos. Porvoo: WSOY.

Rantanen, L. 2007. Mistä on hyvät lehdet tehty?. Hill and Knowlton Finland.

Rinne, R., Kivirauma, J. & Lehtinen, E. 2000. Johdatus kasvatustieteisiin. Helsinki: WSOY.

Rödström, M. 1990. Lapsen kehitys 7–12 vuotta. Helsinki: Otava.

Vainikainen, M. 1975. Piirustus 2. 3. muuttumaton painos. KTOL.

Vira, R. & Ikonen, P. 2004. Esineet esiin! Näkökulmia muotoilukasvatukseen. Helsinki: Taiteen keskustoimikunta.

Vuorela, V. 2007. Pelintekijän käsikirja. Helsinki: BTJ Finland Oy.