

# Off with their heads

*- En uppdatering av kortlekens symbolik, hierarkier och formspråk*

**David Viklund**

Högskolan för design och konsthantverk, Göteborgs universitet, Göteborg, vt 2008  
Examensprojekt 15 hp, Konstnärligt kandidatprogram i design 180 hp

## Abstract

This project was a collaboration with Kajsa Bergström. The project was to develop the French/English deck of cards. We replaced the knight, queen and king with the numbers 11, 12 and 13. We worked with separate aesthetics and solutions after making that common change.

I worked on an idea on how to make the cards look slim, by adapting a hand-crafted look, full of details. I distinguished the playingcards index as the most important part when reading the cards values and symbols. I clarified this by adding a thin white frame on both long sides. The area between the frames worked as an identification of the different suits through elements of colour and form. My deck of cards aesthetics is complicated and full of details in comparison to playingcardsites on the internet (which have come to be a popular way to play cards). These computeraesthetics promotes function before form. I wanted to make a comment and a counterweight to this expression. If one looks at MP3files as a comparison to preceding argument, one can find a counterweight in limited records, with handcrafted exclusive sleeves. I choosed to discuss the expression "Sustainable development" with a feministic point of view. By excluding gender in the courtcards and replace them with numbers and a developed expression of the lower cards, I achieved a goal.

In my opinion, I think every designer had a responsibility to be aware of the effects of ones work. Pictures and form tend to have enormous effects on people, direct and indirect, and should therefor be handled with care.

### Keywords:

Deck of cards  
Collaboration  
Feminism  
Sustainable development  
Illustrations

# Förord

Jag vill ta detta tillfälle i akt att tacka de personer som haft en betydelse för mig i detta examensprojekt.

Först och främst vill jag tacka *Kajsa Bergström* för ett mycket givande samarbete. Utan hennes hjälp hade jag inte utvecklats så långt som jag upplever att jag gjort. Hon har varit ett stöd i motgångar och en enorm tillgång i projektets utveckling.

Jag tackar alla mina klasskamrater som ställt upp med vakna ögon och kloka åsikter. Ett speciellt tack går till *Charlotte Camvin, Sara Gullman, Jonas Carboo och Kristin Lidström* som ställt upp när jag behövt yttre input eller bara skänkt några minuter till de ack så nödvändiga pauserna.

Tack till min handledare *Camilla Ilieskij*, min examinator *Thomas Laurin* och min lärare *Sofia Lodmark Wallner* för att ni lagt ned tid och tanke i mitt projekt och bidragit med den kunskap och kompetens som ni alla besitter.

På ett privat plan vill jag tacka mina föräldrar och vänner som handskats med min arbetsfyllda vår på ett fantastiskt sätt.

Och ett stort tack till min pojkvän *Thorbjörn Karlsson* som har varit mitt största stöd utanför skolan, kommit med goda råd, lagat fantastisk mat åt mig om kvällarna och visat på ett tålamod i vårt förhållande som jag är genuint imponerad av.

*David, Göteborg, våren 2008*

# Innehållsförteckning

<b>Inledning</b>	<b>5</b>
Bakgrund	5
Syfte	5
Personliga syften	5
Frågeställningar	5
Avgränsningar	5
<b>Genomförande</b>	<b>6</b>
Mitt fortsatta arbete	6
Skissarbete	7
<i>Skiss 1</i>	7
<i>Skiss 2</i>	7
<i>Skiss 3</i>	7
<i>Storleksskiss A</i>	7
<i>Skiss 4</i>	8
<i>Skiss 5</i>	8
<i>Typsnitt</i>	8
<i>Skiss 6</i>	9
<i>Film som inspiration</i>	9
<i>Inspirationsmaterial</i>	9
<i>Färgval 1</i>	10
<i>Inspirationsord</i>	10
<i>Grundstruktur</i>	10
<i>Skiss 7</i>	11
<i>Skiss 8</i>	11
<i>Skiss 9</i>	12
<i>Skiss 10</i>	12
<i>Färgval 2</i>	12
<i>Skiss 11</i>	12
<i>Storlek och slutformat</i>	13
<i>Spadersviten</i>	13
<i>Nytt mål</i>	13
<i>Samtliga åttor</i>	13
<i>Klöver 8</i>	13
<i>Ruter 8</i>	13
<i>Hjärter 8</i>	13
<i>Problem med färgsättningen</i>	13
<i>Klöver 3</i>	14
<i>Ruter 3</i>	14
<i>Hjärter 3</i>	14
<i>Spader 3, version 2</i>	15
<i>Klöver 3, version 2</i>	15
<i>Hjärter 3, version 2</i>	15
<i>Jokern</i>	15
<i>Svitsymbolerna</i>	15
<i>Baksidemönstret</i>	15
<b>Resultat</b>	<b>16</b>
Vidareutveckling	16
Reflektion över arbetsprocessen	17
Samarbetet	17
Slutsatser	18
Källförteckning	19
Appendix	20

# Inledning

I den här rapporten kommer du att få läsa om mitt arbete kring att uppdatera en kortlek, dess estetik, hierarkier och min arbetsprocess. Det är också just en kortlek som kommer att redovisas under examinationstillfället. En annan del av det här examensprojektet är ett samarbete med Kajsa Bergström kring ämnet kortlekar. Hon har varit en viktig del i projektets utformning och min egen utveckling som illustratör.

## Bakgrund:

Allt sedan barnsben har jag spelat kort. Det har varit en given del i varje form av familjeaktivitet. Till en början förstod jag inte mycket av kortlekens struktur. Men med tiden lärde jag känna de olika symbolerna och dess värden för att sedan kunna använda lärdomarna taktiskt mot mina medspelare. Förutom själva spelandet gillade jag kortens utformning, speciellt de klädda korten med den fina detaljrikedomen och dess färgsättningar. Jag var särskilt förtjust i klöver dam. Idag ser jag på korten ur ett annat perspektiv. Jag tycker att kortleken är konservativ och representerar inte världen som den ser ut idag. För ett år sedan reagerade jag på att det bara fanns fyra kvinnor i de tolv klädda korten. Hur kom det sig att det är så? Hur skulle en genusbaserad kortlek se ut?

Under samtal med Kajsa Bergström visade det sig att vi delade liknande bakgrund och infallsvinklar kring kortleken och dess utformning. Därifrån växte idén om ett samarbete fram. Tillsammans borde vi kunna komma längre med både projektet och vår egen utveckling istället för att försöka täcka ämnet själva. Från att till en början handla om en genusbaserad kortlek dök andra idéer upp. Då handlade projektet om att utforska det rika material som kortleken utgör och utifrån de upptäckter som gjordes hitta olika sätt att uppdatera kortleken.

## Syfte

- Att få en diskussion kring kortlekens nuvarande utformning och hur man i så fall skulle kunna uppdatera den.
- Att genom ett samarbete visa på att summan kan vara större än de enskilda delarna.
- Att undersöka kortlekens symbolik, hierarkier och formspråk.

## Personliga syften

- Att utvecklas som illustratör.
- Att genom ett samarbete hitta skillnader, likheter och nya infallsvinklar i mina egna projekt, liksom i de gemensamma.

## Frågeställningar:

- Vad är kortlekens visuella essens och hur kan vi genom bildmässigt undersökande hitta den?
- Kan vi genom samarbetet hitta nya infallsvinklar om oss själva, dels som samarbetspartners, men också som formgivare?

## Avgränsningar:

- Vi utgick ifrån den fransk/engelska kortleken (som traditionellt sett är vanligast förekommande i Västeuropa).
- Det låg inget fokus på att göra en kommersiellt gångbar kortlek.

## Genomförande

Kajsa Bergström och jag startade examensprojektet ihop då vi ville känna en trygghet i att få arbeta tillsammans med någon annan. Vi började med att ge varandra små enkla workshopar där en enklare estetik var acceptabel. Det hjälpte oss att hitta en nivå på arbetet för att snabbt kunna generera idéer. Detta följdes av en period av research. Vi kollade på ett otal varianter av befintliga kortlekar för att få en insikt i vad som är gjort och hur kortleken redan varierats. Vi läste internetartiklar som berörde ämnet, vi gick till biblioteket för att leta historik och ögnade igenom stora mängder material av gissningar, teckningar och ren fakta. Ingen del av den här researchen har varit direkt avgörande för hur jag förhållit mig till utformningen av min egen variant, däremot har det tjänat som ett gott inspirationsmaterial. Jag fick genom olika källor bekräftelse på att den klassiska fransk/engelska kortleken inte förändrats särskilt mycket de senaste 500 åren. Spelbarheten har förbättrats men hierarkin har i stort sett varit intakt sedan dess.

Förutom dessa fakta och inspirationskällor baserade vi framförallt researchen på våra egna upplevelser av spelkorten. Därför spelade vi inledningsvis mycket kort. Det hjälpte oss att få en känsla för funktionen, estetikerna och hierarkierna inom kortleken. Parallellt med detta fortsatte vi att ha nya workshopar. De kunde vara upplagda på så vis att vi tecknade porträtt av varandra eller att vi gav varandra estetiska begränsningar i teckningar vi skulle utföra. Vi hade också ett par dagar där vi snabbt skissade på sätt att uppdatera kortleken på utifrån ovan nämnda övningar, undersökningar och egna värderingar. Vi lade upp idégenereringen på så vis att var och en fick skissa på en idé, 1 minut i taget. På så sätt uppstod snabbt ett trettiotal idéer. Därefter diskuterade vi idéerna och hjälpte varandra att fylla ut dem. Båda lockades av idén att lösa upp den könsmässiga hierarkin i spelkorten. Därför använde vi oss av den grunden när vi skissade på varsitt förslag från workshopen. Längre var vi inne på att kombinera våra formspråk i en kortleksidé. På grund av tidsbrist och det faktum att det skulle försvåra examinationen (vem hade gjort vad?) beslöt vi att hålla en gemensam research/idégrund men en egen utformning av korten. Vi skulle fortfarande fungera som rådgivare för varandras kortlekar och på så sätt lära oss av varandra för att kunna utvecklas som illustratörer/formgivare. Vi har under hela examensprojektet arbetat intuitivt och lustfyllt med spelkorten. Det var till exempel inte självklart att projektet skulle resultera i en kortlek. Vid den här tidpunkten i projektet kunde det lika gärna bli en bok, med illustrationer av olika sätt att uppdatera en kortlek på. Detta öppna förhållningssätt kring slutresultatet var viktigt för att inte låsa estetikerna för snabbt. Risken då var att den traditionella utformningen av kortlekar skulle finnas kvar, i för stor utsträckning, i slutresultatet.

### Mitt fortsatta arbete

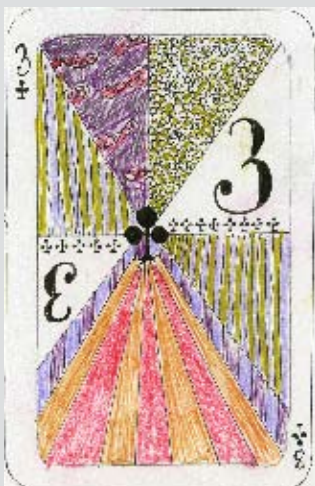
Eftersom jag inte tycker om den vanliga ordningen i kortlekar, det vill säga att kvinnor skulle vara underordnade män i poängräkningen ville jag hitta en idé som skulle fungera med det kriteriet. Knekt, dam, kung skulle ersättas av 11,12,13. Jag valde att utgå ifrån en idé om ett manér som handlade om att maximera detaljrikedomen på ett stramt, högsvalt sätt. Alla korten skulle vara dekorerade istället för endast de traditionellt klädda korten. Det kom också vara den idén som jag höll fast vid hädanefter. Denna idé samspelade mycket med tidigare illustrationer jag gjort, dels under skoltiden, samt till vissa frilansuppdrag. Jag såg detta som en möjlighet att fortsätta på ett tidigare anslaget spår och förfina det.

## Skissarbete

I detta avsnitt redovisar jag skissarbetet där jag tog vissa formbeslut som kom att vara relevanta för slutformgivningen. Till vänster om texten ser du bilder eller miniatyrer i svart/vitt som du kan hitta i färg och mer generösa storlekar i Appendix.



Skiss 1, se bilaga 1



Skiss 2, se bilaga 1



Skiss 3, se bilaga 1

### Skiss 1

Denna skiss angav åt vilket håll estetikerna kom att se ut i slutresultatet. Istället för människor använde jag bara symboler och kläder för att ange kortets värde. Här hade jag kvar speglingen i kortet. Det som finns innanför den vita ramen fungerar som identifikation genom färg och form, men också som ren dekoration.

### Skiss 2

Jag testade en spegling med färgfält som utgick från spelkortets mitt. Det fanns diagonaler i denna skiss som jag behöll som idé i det fortsatta arbetet.

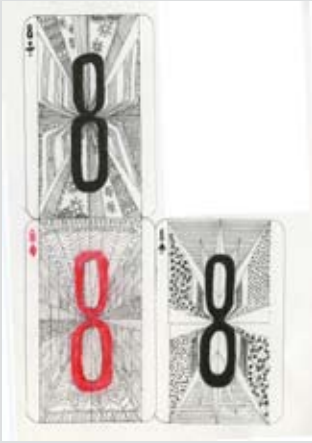
### Skiss 3

Jag testade att förstora siffran 8 för att bygga en form kring tecknet som form. Jag var inspirerad av valv och pelare i denna fas. Dessa valv och pelare kom att bli formmässiga beslut som jag hade stor nytta av i att bygga upp den resterande kortleken. I denna skiss var tanken att silver och guld skulle finnas i alla kort. Den högsjala vita indexram som kom att vara kvar under projektets hela tid finns också i skissen. Jag hade genom undersökningar och skissarbete utnämnt den ytan som absolut viktigast för att kunna utläsa ett spelkorts svittillhörighet och dess poäng. Jag lade till "identifikationsramar" på bildytans sidor som skulle innehålla två typiska färger för kortet samt en ram med symboler/ädelstenar typiska för den traditionella kortlekens sviter.

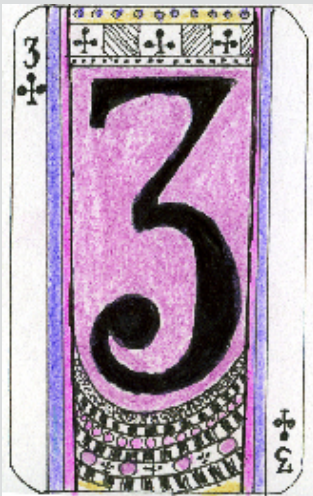
### Storleksskiss A

Jag ville få en handarbetad, detaljrik, högsjala känsla på kortet. Därför testade jag att smalna av kortet med ca 2 mm i bredd och höja den med lika mycket.





Skiss 4, se bilaga 2



Skiss 5, se bilaga 2

#### Skiss 4.

Jag testade att ta bort valven och ramarna så att bildytan kunde ta större plats. Jag förkastade denna skiss på grund av att jag upplevde valven viktiga för att öka stabiliteten i korten och att de kunde vara till hjälp att identifiera svittillhörigheten. Däremot hittade jag vissa formelement som jag upplevde tillhörde klöver/spader/hjärter.

#### Skiss 5

Utifrån ovan nämnda test bestämde jag mig för att använda mig av balkar och tak som skulle harmonisera med siffrornas tak och golv. Jag bestämde mig också för att behålla siffrornas höga grad. Jag testade detta på klöver tre. Där dekorerade jag valv och tak mycket men inte bildytan bakom trean. Jag trodde att jag här hade hittat det uttryck jag var ute efter, men insåg i efterhand att det var valven och taken som var viktiga. I skiss 5 hade jag tagit bort silver och guld från färgerna med avsikt att bara använda dem i de högre korten. I denna version av klöver hade jag för avsikt att lägga till färgen magenta i detaljer.

#### Typsnitt

Det var viktigt att tidigt välja ett typsnitt eftersom jag baserat bildytans utseende på ett typsnitts form, därför ägnade jag en dag åt att leta typsnitt. Jag kollade igenom ett antal böcker, bland annat Erik Lindegrens "Våra bokstäver". Jag ville hitta ett typsnitt som var högsvalt, med tydligt rakt tak, rundade "valv" och gärna någon form av rundning i ändarna. Hårlinjerna fick inte vara för smala eftersom de lätt kunde försvinna helt i mina smala pennlinjer (0.1). Tecknens "kropp" fick gärna vara fylliga. Jag övervägde till exempel att använda typsnittet "Bauersche Gisserei". Typsnittet hade raka tak och golv samt fina valv. Däremot var det för brett och hårlinjerna var för tunna. Ett annat typsnitt jag hade i åtanke var "Columbia", men det förkastade jag eftersom det var för brett. Till sist hittade jag "Amati". Det passade mina kriterier på hur jag ville att typsnittet skulle se ut. Jag förstörde typsnittet i en kopiator och använde ett ljusbord för att få in min handstil i korten.



"Amati"





Skiss 5, se bilaga 3

### Skiss 6

Jag använde mig av typsnittet "Amati" för första gången i Spader 8. Den skissen upplevde jag som rätt i den känslan jag hade för spader och hur estetiken skulle se ut. Här tog jag ett aktivt beslut att begränsa de vita detaljerna till indexramarna för att förtydliga att bildytan är en sak, indexramarna en annan.

Skissen hade de vassa formelement jag ville ha (spader sägs vara ett stiliserat svärd) och en färgsättning som kändes rätt. Inspirationen till spader fick jag delvis från Tim Burtons filmer. Han använder färger på ett ganska mörkt och murrigt sätt med vissa klara färger som sticker ut. Tidigare den veckan hade jag sett Tim Burtons "Sweeney Todd" som handlar om en hämndlysten barberare i 1800 talets London. Saxarna, blodet, mörkret och smutsen i den filmen var för mig användbara inspirationskällor till spadersvitens utformning - den mörkaste och mest ondskefulla delen av kortleken. Dessutom tycker jag att kostymen i

"Sweeney Todd", ned i minsta detalj, är mycket väl genomfört. En detaljriktighet som jag själv ville se i mitt eget slutresultat. Nu när spader åtta hade fallit så väl ut, testade jag att göra fler kort ur spader svit. Jag använde mig ju konsekvent av valv, tak och golv i de lägre korten, därför tänkte jag att esset skulle vara udda.

Jag tog bort bågarna och lät formelementen ta rejäl plats. Jag lade spadersymbolen i en rubin som sedan kom att bli en cirkel. Det tredje kortet jag testade i spadersvitens var nummer 13. Eftersom jag löst upp balkarna i spaderesset tänkte jag först att jag skulle göra något liknande med 10-13. I denna skiss hade siffran 13 lika stor grad som de lägre korten. Jag upplevde skissen som trång och mindre värd än de lägre poängkortet. Därför testade jag att lägga siffran 13 i en cirkel i mitten av korten och minska graden något. Jag dekorerade cirkeln med spetsar och cirkelar som skulle påminna om spader ess ädelsten. Jag använde mig åter av valven som kunde harmonisera med cirkelns form. Bildytan delades upp i olika diagonaler. Dessa bildelement beslöt jag mig för att behålla.

### Filmesom inspiration

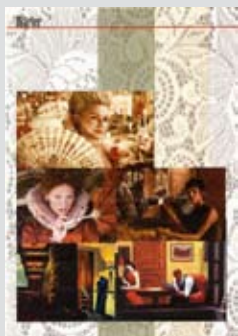
Med tanke på att jag fick fram några skisser som var bra tänkte jag att fler filmer kunde hjälpa mig hitta en känsla för de olika färgsviterna. Därför tänkte jag tillbaka på filmer som jag sett och om det var några som hade scener/estetik/färgsättning/former/känsla som eventuellt skulle kunna harmonisera med Skiss 6. Filmer som jag såg var:

- Sweeney Todd – The demon barber of fleet street
- The golden compass
- Marie Antoinette
- Perfume: The story of a murderer
- The chronicles of Narnia - The witch, the wardrobe and the lion (2006)
- Elizabeth – The golden age

Jag tycker att dessa filmer har en detaljriktighet, en skruvad färgsättning och en elegans gemensamt. Jag hittade scener i vissa av filmerna som fick fungera som idébilder i mitt fortsatta arbete.

### Inspirationsmaterial

Efter att ha kollat igenom filmerna bestämde jag mig för att göra fyra bilder med inspirationsmaterial för de olika sviterna. Jag tog inspiration från ovan nämnda filmer och försökte hitta färgskalor, formelement och framförallt känslan i bilderna jag valde



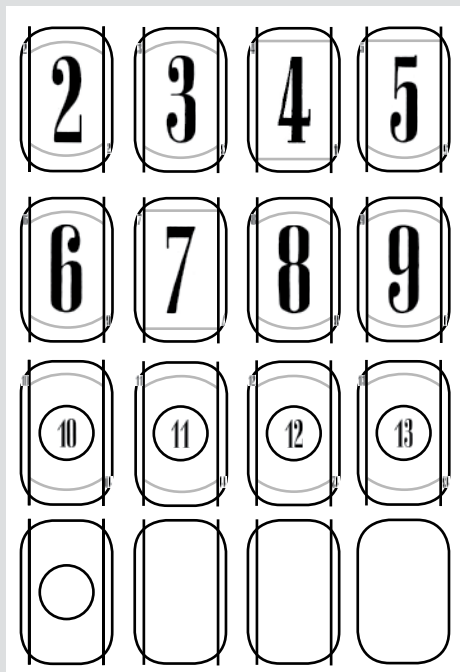
Inspirationsmaterial, se bilaga 4



Färgval 1, se bilaga 5



Inspirationsord, se bilaga 5



Grundstruktur, se bilaga 6

### Färgval 1

Jag försökte hitta färgskalorna i pappersform. Tanken var att jag skulle scanna in pappren som färgfält i kortleken och därmed underlätta arbetet med färgsättningen. Jag köpte på mig ett större antal papper och försökte göra enkla collage av sviternas färger. Jag tyckte att jag hade hittat rätt färger här. Det enda problemet var att hjärter var lite tydlig.

### Inspirationsord

Samma dag använde jag mig av collagen för att snabbt lägga ut inspirerande ord vid sviterna.

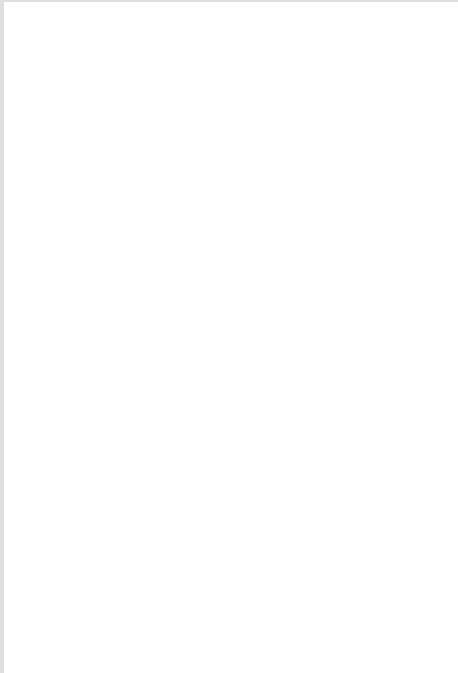
Dessa ord var:

Hjärter	Klöver	Ruter	Spader
Ljuv	Elegant	Isig	Vass
Romantisk	Spets	Lekfull	Blodig
Varmt ljus	Pärlor	Kristall (vass)	Mörk
Snirkligt	Guld	Smutsig	Tungt
Rosor		Diamant	Kallt ljus
Berlock		Bukett	Rubiner
Guld		Silver	Silver

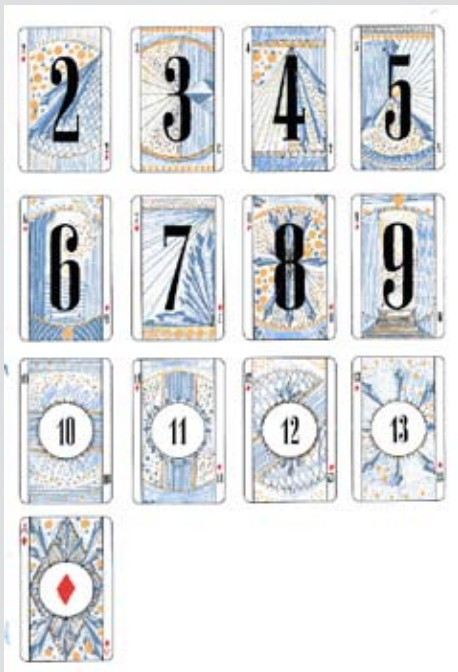
Detta var ett bra test som hjälpte mig att särskilja respektive svit.

### Grundstruktur

Dittills hade jag bara jobbat med ett fåtal kort i taget. Nu var det dags att få en helhetsuppfattning av kortleken omfång. Därför gjorde jag en grundstruktur som jag snabbt kunde skissa på. Jag beslöt mig för att ändra den tidigare storleken av korten på grund av att jag arbetade med formelement som smalnade av korten. Jag återgick till den traditionella storleken 88 mm x 58 mm. Eftersom jag ändrade så mycket i bildytan tänkte jag att det kunde kännas tryggt med det vanliga formatet. I samma undersökning bestämde jag mig för att ta bort identifikationsramarna helt (se skiss 3) då jag ansåg dem överflödiga. I dessa skisser testade jag mycket som kom att vara kvar i slutresultatet. I skiss 6 testade jag att lägga siffrorna 10 – 13 i cirklar. Detta gjorde jag även nu med esset. De lägre siffrorna fick behålla sin höga grad och alltid ligga i en ram av tak, valv eller/och golv beroende på hur siffrorna var formgivna. Genom att lägga siffrorna 10 – Ess i cirklar kom jag runt problemet med storleken. Dessutom markerade minskningen ett högre värde i mina ögon. De skulle få ett mer elegant uttryck än de lägre korten eftersom de ofta är värda mer poäng. I många kortspel används och värderas 10 som ett klätt kort men utan att särskilja det på något vis. Detta ändrade jag på genom att ge siffran 10 samma struktur som 11 – 13.



Skiss 7, se bilaga 6



Skiss 8, se bilaga 6

### Skiss 7

Jag använde mig av grundstrukturen när jag började skissa på spader. Jag började teckna av spader 8 (se skiss 6) och utifrån den bygga upp resten av sviten. I denna skiss slog jag fast att siffrorna 10 – 12 skulle läggas på band som vreds. Jag bestämde också att alla höga kort (10-13) förutom esset hade valv i tak och golv med svart grund. I spader nio tecknade jag en trapp i botten istället för en solid ram, likt spader sex som fick en grind. Detta för en variation och att jag skulle kunna vara lekfull med formen. Av samma anledning markerade jag med en vit rektangel under siffrorna för att visa vad som var upp och ned. Detta är ett lån från spelet UNO, där sexan och nian markeras på liknande sätt.

### Skiss 8

Målet med den här skissen var att jag skulle få ut en hel rutersvit. Jag försökte jobba så korrekt som möjligt från början och att färgsätta skissen med färgpennor. Här satte jag alla kompositionsidéer för samtliga siffror, i alla fall de viktigaste riktningarna. Dessutom började färgfälten ta form och var de skulle placeras. Jag använde mig av färgskala i isblått, mörkare isblått, ljusgult och orange. I de klädda korten lade jag till silver för att höja värdet. I ruter bestämde jag mig för att jobba med kristaller med avlånga former som avslutades med en tudelad ruterliknande form.



Skiss 9, se bilaga 7

### Skiss 9

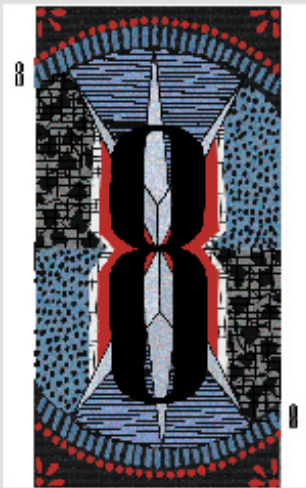
Jag testade att ta bort siffrorna från kortleken. Detta för att undersöka om jag kunde bli mer konceptuellt tydlig - att bildytan bara är dekoration. Samt att formelementen och färgerna skulle hjälpa till att avläsa svitillhörigheten. Det var ett intressant sidospår som jag forsköt eftersom det skulle bli en helt annan kortlek än den jag föresatt mig att göra.

### Skiss 10

Istället beslöt jag mig för att återgå till formen innan skiss 9. Jag försökte ta in spader 8 i datorn för färgsättning. Jag tecknade åter noggrant de formelement jag gjorde i Skiss 6 för att sedan scanna in och lägga som lager i datorn. Därefter använde jag mig av grundstrukturen för att bilda balkarna och hitta 8:ans placering. De utskrifter jag gjorde i denna skissperiod såg inte bra ut. De såg platta och livlösa ut. Inte alls den eleganta och högsmala känslan jag ville åt till slutresultatet.

### Färgval 2

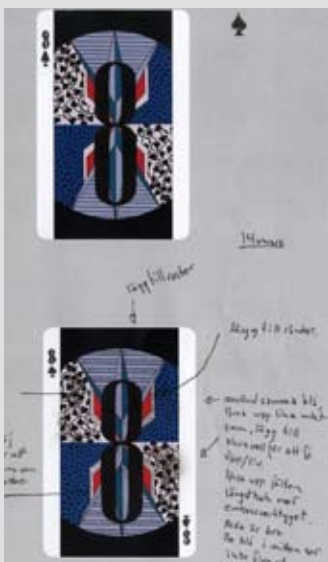
Jag försökte korrigera mina färgproblem med att ta hjälp av en fysisk Pantoneskala för att se om det kunde hjälpa mig att hitta rätt färger. De färger jag testade för de respektive sviterna ser du i bilaga 8.



Skiss 10, se bilaga 9



Pantonefärger

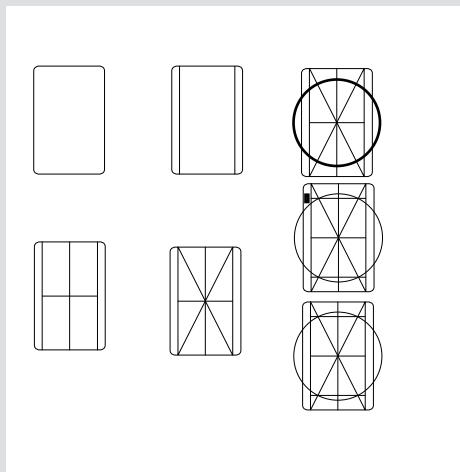


Skiss 11, se bilaga 9

### Skiss 11

Jag tillämpade de nya färgvalen på denna skiss. Det blev något bättre, men ändå inte tillräckligt. Det såg fortfarande platt och livlöst ut. Jag analyserade problemen jag såg i kortet. Jag testade att blöta bläcket på tummen och svärta ned det grå partiet med löven och då lossnade det. Jag skulle använda mig av vattenfärger för att få en mer levande yta.





Sorlek och slutformat, se bilaga 10



Spadersviten, se bilaga 11



Klöver, Ruter, Hjärter 8, se bilaga 12

### Storlek och slutformat

Jag kände att tiden gick och jag hade inte ett enda färdigt kort som jag var helt nöjd med. Därför lade jag allt min kraft på att få klart ett kort. Jag använde mig av grundstrukturen för att slå fast slutgiltigt format. Jag lade stömlinjer i förstoringar som skulle vara användbara att använda när jag tecknade formelementen över ett ljusbord.

### Spadersviten

Genom att scanna in vattenfärger och efterbehandla dem i ett bildhanteringsprogram fick jag fram en känsla i korten som jag hela tiden strävat efter.

Därefter förfinade jag kompositionsideéerna i skiss 8 för spadersviten.

### Nytt mål

Jag bestämde mig för att bli klar med spadersviten samt med ett kort ur vardera svit till dess att rapporten skulle vara inne. Spadersviten skulle förklara kompositionsideéerna och de högre korten (10-Ess).

De tre hjärter/klöver/ruter korten skulle förklara deras respektive färgsättning, formelement och översättningar från spadersviten.

### Samtliga åttor

Eftersom spader åtta var det första kortet jag fick ut kändes det logiskt att börja med att översätta den till hjärter, klöver och ruter åtta.

### Klöver 8

Jag började med klöver 8. Jag tecknade ett mönster som skulle påminna om svart spets i tyg och föra tankarna till en solfjäder. Istället för spaders spetsar jobbade jag med en form liknande en skyskrapa, sett ur grodperspektiv. De fick stråla ut från mitten. Jag lade en detalj i magenta i kortets mitt för att svara på spaders röda färglement. Jag lånade spaders inscannade blå vattenfärg och ändrade nyansen i bildhanteringsprogrammet. Jag använde mig av en färgskala inspirerad av färgval 2 kombinerad med den nya spadersviten. Färgerna jag använde var: Mörklila, ljuslila, ljusgult, svart och magenta.

### Ruter 8

Jag hade ju gjort handskisserna för rutersviten så jag tänkte att det inte skulle vara så svårt att färdigställa dem nu när jag var ganska nöjd med spader och klöver 8. Jag använde mig åter av inscannade vattenfärger. Jag lånade strålarna från spaders mönsterbank och gjorde dem ljus isblå istället för svarta. Jag placerade cirklar med orange vattenfärg i två fält. Jag kombinerade dem med en mörkare turkos. Jag plockade en nyans från den inscannade orangea färgen och byggde upp ett mönster av ruterformer i valven. När jag skissat på rutersviten tidigare har grundstrukturen varit svart/vit. Därför var siffrorna svarta istället för röda alternativt vita som de borde ha varit för de röda korten. Jag fick inte ihop den röda färgen med det orangea som jag hade tänkt mig.

### Hjärter 8

Därför gick jag över till att jobba med hjärter åtta som skulle vara röd. Jag ville då åt en varm känsla i det röda som jag inte fann. Jag lånade spaderlövverket (som också är ett hjärterlövverk) och gjorde det grönt. Lövverket kom jag att behålla i slutresultatet.

### Problem med färgsättningen

Det var svårt att få färgerna att harmonisera över svitgränserna. Tanken var ju att de skulle ha olika karaktärer men ändå hänga ihop med hjälp av indexramar, valv, komposition och mörk/ljushetsläge. Det var färgerna som var problemet.



*Klöver 3, se bilaga 12*



*Ruter 3, se bilaga 12*



*Hjärter 3, se bilaga 12*

### *Klöver 3*

Jag började med att ta det breda högsmala linjemönstret från spader 3:s högra sida. Detta ljusade jag upp lite och drog det mer åt en varmare grå färg. Jag lade spetsmönstret i de smala delarna och lade över en ljusgul, transparent ton. I den stora öppningen i vänstra bildytan använde jag mig av den inscannade blå spaderfärgen som jag drog åt lila, något mjukare.

### *Ruter 3*

I ruter testade jag att slopa orange helt och ersätta det med en röd färg som skulle återkomma mer i hjärter. Detta upplevde jag genast som bättre. Jag arbetade med kristallerna från ruter åtta efter spader 3:s komposition. Jag gjorde ett smalrandigt, högsmalt linjemönster som skulle korrespondera med spader och klöver 3:s bredare linjemönster. Jag använde mig av gula strålar på det ljusgula fältet. Jag förenklade idén med cirklarna i rutersviten till att bara bli små streck som skulle hamna mer i bakgrunden.

### *Hjärter 3*

Jag plockade det smalrandiga linjemönstret från ruter och lade en hallonröd ton över det. Jag kombinerade spaderns prickar med ruters strålar och lade det på en ljusgul grund. Prickarna fick en ljus orange-röd ton och linjerna i en gul-grå nyans. Jag hämtade bladmönstret från hjärter åtta och lade rosa detaljer i valvet hämtad från det ljusaste rosa i linjemönstret. Jag kombinerade de rosa dekorationerna med den ljusblå/turkosa nyansen i ruter. Jag tecknade rosknappar som sattes samman med delar av det gröna lövverket, de fick ersätta spaderns spetsar, ruters kristaller och klöverns skyskrapor.

Röda och svarta kort ansåg jag nu vara harmoniska var och en för sig. Men jag fick fortfarande inte leken att hänga ihop. Det lossnade helt när jag kom på att det som gjort att spader/klöver och hjärter/ruter harmoniserade var att jag lånade färger dem emellan. Därför var jag tvungen att hitta färger i skisserna som kunde återkomma i fler sviter.



*Spader 3 version 2,  
se bilaga 12*



*Klöver 3 version 2,  
se bilaga 12*



*Hjärter 3 version 2,  
se bilaga 12*



*Baksidsmönstret  
se bilaga 12*

### *Spader 3 version 2*

Jag testade att låna den dovbå färgen från ruter till spaderns klara blå mönsterdetaljer. Det blev bättre. Jag justerade den blå vattenfärgen så att den påminde mer om ruterns mörkaste turkosa. Jag ersatte den klarröda färgen i spader med hjärter och ruters röda. Detta fick spader att harmonisera med hjärter och ruter.

### *Klöver 3 version 2*

I klöver hade jag redan jobbat med en ljusgul som fanns i hjärter och ruter. Magentan skar sig mot resten av kortlekens färger därför valde jag att ta bort den och ersätta den med den ljusrosa som fanns i hjärter.

### *Hjärter 3 version 2*

Jag råkade komma åt en funktion i bildhanteringsprogrammet som gav de gröna löven en varmt grå ton. Detta tyckte jag såg fint ut och att det talade till klöverns grå toner. Därför bestämde jag mig för att behålla den.

Jag ansåg att färgerna satt där de skulle men att något var märkligt med ljus/mörkhetsläget i spader/klöver kontra hjärter/ruter. Det var fälten till vänster om det bredrandiga mönstret som var för tungt i klöver och spader. Därför lade jag ljuset i fältet till vänster och mörkare fält emellan vänster och höger fält. Nu upplevde jag att korten var harmoniska som en helhet.

### *Jokern*

Jokern är det kort som kan ersättas av vilket som helst under ett kortspel. Eftersom jag valt bort mänskliga motiv i min kortlek valde jag att ta bort det även här. Jag lånade en funktion från Alfabet. Ibland kan en spelare dra en vit bricka som denne får ersätta med vilken bokstav som helst. I Jokerns bildyta finns ingenting, detta som en kontrast till den resterande leken. Spelaren läser in det kort den önskar. Jokern har varken indexramar eller indexbeteckning.

### *Svitsymbolerna*

Svitsymbolerna är vagt baserade på typsnittet Amati. Jag lånar bredd och seriffer från typsnittet. De är högsmala liksom korten och typsnittet.

### *Baksidsmönstret*

På ett tidigt stadium bestämde jag mig för att baksidsmönstret inte skulle konkurrera med bildytornas detaljrikedom. Baksidsmönstret är en inscannad mossgrön väv. Jag ville föra tankarna till gamla bokomslag och att själva spelkortet skulle kunna vara illustrationer i en bok.

## Resultat

Resultatet visar på en illustrativt detaljrik, högsmal kortlek med koordinerade färger. Jag har ersatt könsordningen; knekt, dam, kung med siffrorna 11, 12, 13. Jag har angivit vilka delar av kortleken jag anser nödvändiga för att kunna avläsa spelkortens svittillhörighet och enskilda värden. Jag har undersökt olika sätt att uppdatera kortleken och valt ett sätt att visualisera det.



## Vidareutveckling

Jag skulle vilja arbeta ännu mer med detaljerna och variationerna i sviterna.  
Jag skulle vilja lägga ned en vecka per kort för att få dem så exakta som möjligt.  
Jag skulle vilja testa olika papper och trycktekniker.  
Jag skulle vilja testa att lacka vissa partier och matta andra.  
Jag skulle vilja arbeta ut en förpackning passande denna kortlek.  
Jag skulle vilja, hitta en tillverkare och distributör.  
Ett annat alternativ är att fortsätta samarbetet med Kajsa och då göra en kortlek helt och hållet ihop.



## Reflektion över arbetsprocessen

Eftersom detta var i grunden ett undersökande projekt som till en början inte hade tydliga ramar, blev det svårt med slutfasens tidsplanering. Vissa stunder önskade jag att vi definierat målet tidigare och tydligare för att vi skulle kunna jobba mer effektivt. Jag var kvar längre i skissfasen än vad jag någonsin varit och nu tycker jag det belönas i slutresultatet. Det satte dock en jobbig press på mig att prestera en hel kortlek med ett komplicerat system och manér.

Under hela projektet har jag slitits mellan hopp och förtvivlan, säkerhet och prestationsångest. Jag har ibland kört fast och ibland kommit till insikter som fört mitt bildskapande vidare, dels genom egna reflektioner, dels genom andras goda råd och åsikter. Ibland har jag lyssnat för mycket på andra och gått ifrån min ursprungliga tankegång. Det har varit nyttigt för att säkra min idé, men har dessvärre förvirrat och försenat mitt arbete.

Från att till början vara ett öppet, utforskande, illustrativt projekt, började det mer och mer likna processen av en varumärkesprofil där många olika delar spretade från varandra eller höll ihop. Att hitta ett system i 52 kort, som kortleken utgör och koordinera dessa krävde mycket disciplin och en viljestyrka. Allt detta är kunskaper jag tar med mig in i framtida arbeten. Rent tekniskt har jag lärt mig att jobba mer effektivt med Photoshop, samt blivit bättre på att hantera färg. Jag upptäckte att mina bläckteckningar inte passar med solida färger satta i datorn. Däremot har jag hittat vattenfärg som en bra metod att färgsätta mina teckningar på. Jag har också lärt mig att inte skämmas för mina initiala, enklare skisser.

Det kommer att underlätta min inställning till mig själv i framtida arbeten och därmed också dem.

## Samarbetet

Kajsa Bergström och jag har varit vänner sedan länge, vi hade däremot aldrig haft chansen att arbeta tillsammans. Hösten 2007 närmade vi oss varandra i tanken att göra ett gemensamt examensprojekt. Både jag och Kajsa upplevde en vilja av att lära av varandra. Vi satte ingen prestige i vem som kom på vilken idé rent generellt och såg en möjlighet att dra nytta av varandras kunskaper i ett gemensamt examensprojekt. När vi väl började med de små workshopar, där vi gjorde "fula" skisser, avdramatiserade det ett problem vi hade gemensamt, nämligen att göra de första skisserna tillsammans med andra personer.

Eftersom vi kände tillit till varandra sedan innan var detta till stor nytta för att minska prestationsångest, som vi båda brottades med. Vi kunde vara varandras mest insatta rådgivare, eftersom vi båda var intresserade och pålästa kring ämnet. Kajsa har varit ett fantastiskt stöd alltigenom mitt examensprojekt och har både kommit med kloka funderingar såväl som lärt mig tekniska, viktiga funktioner i Photoshop. Där jag i min kortlek har jobbat detaljrikt, högsvalt och med tonade skalor har Kajsa jobbat med en bredd, ett glatt, stort, formspråk med klarare och färre färger. Vi har ofta kunna jämföra varandras estetik för att dra de enskilda kortlekarna åt mer polariserade håll. Allt detta har bidragit i min utveckling som illustratör och samarbetspartner

## Slutsatser

Jämför jag min detaljerade kortlek med till exempel internetkortspel, som är ett stort forum för spelintresserade, anser jag att Internets versioner av kortlekar har en estetik som är mycket underordnad funktionaliteten. Själv strävade jag efter att min estetik skulle vara maximerad och ha en handgjord känsla över sig och därmed få ett mervärde. Detta gör min variant till en motvikt till förenklade versioner. Om jag reflekterar över Mp3:or kontra handgjorda skivomslag med exklusiva utformningar ser jag ytterligare en parallell. En annan är förenklade modeartiklar i tidningar som Metro kontra det litterära modemagasinet "Litkes" eller Sveriges Radio:s modeprogram "Stil", som komplicerar begreppet mode. Kortleken har generellt sett likadan ut sedan 1400-talet, innan dess experimenterade formgivare med symboler, bilder och färgsättningar. De speglade samhället som de såg det då. 600 år senare har inte mycket förändrats inom hierarkin och dess utseende i den traditionella fransk/engelska kortleken. Visst finns det exempel på uppdateringar av kortleken även i vår tid, Barbie och filmstjärnekortlekar för att nämna två. Jag anser att de formgivarna/marknadsförarna har satt en bild rakt upp och ned på bildytan, utan reflektioner över hierarkin i kortleken. Det anser jag inte är ett seriöst designarbete, snarare ett marknadsföringsknep. Att däremot adressera kortlekens hierarki och arbeta med den utifrån dagens samhällsperspektiv tycker jag är givande. Därför anser jag att knekt, dam och kung inte behövs för att kunna spela ett parti kort. Jag tycker att den traditionella kortleken förmedlar att kvinnor är mindre värda än män. Det tycker jag inte speglar det samhälle jag vill se idag.

Då vanans makt är stor inser jag att mitt koncept och den formidé jag har, inte nödvändigtvis är en kommersiellt gångbar idé. Till exempel; Om du är ung och lär dig spela kort tar du för givet att bilderna och könsordningen är ett faktum och accepterar de regler som de äldre lär ut till dig, precis som språk och värderingar. Om du då som vuxen är fostrad på detta sätt kan min kortlek bjuda på ett motstånd, både estetiskt och till viss del funktionellt. Min kortlek är mer en kommentar om samhället av idag än en kommersiell, spelbar produkt.

År 2008 diskuteras det mycket kring hållbar utveckling utifrån ett miljöperspektiv, vilket på alla sätt är hedervärt och viktigt, men jag tycker att det är minst lika viktigt att diskutera alla människors lika värde. Därför tolkar jag begreppet hållbar utveckling utifrån ett feministiskt perspektiv. Jag tycker att det är viktigt att gå ned i en sådan, till synes, obetydlig detalj som en kortlek för att visa på hur insocialiserade många människor är i en könsmässig ordning.

Jag tycker att designers har ett ansvar i att reflektera över sina arbeten ur många perspektiv. Bild och form har en stark, indirekt effekt på människor och därför bör designers vara varse om vilket maktspråk deras profession kan utgöra. Idag tycker jag att många människor, inklusive mig själv, slentrianmässigt accepterar bilder de sett länge, utan att reflektera över vad de egentligen förmedlar.

## Källförteckning:

### Böcker:

Torgny, O. (2003) *Tio spel med spader kung*, Värnamo: Ove Torgny och Bilda Förlag.

Glimme, D. (2005) *KORTSPELSHANDBOKEN*, Falun: Känguru.

Lindgren, E (1960) *Våra bokstäver*, Göteborg: Göteborgs Universitet, Konstindustriskolan.

### Filmer:

Regi: Kapur, S (2007) *Elizabeth – the golden age*, U.S.A.:  
Motion pictures ZETA.

Regi: Burton, T (2007) *Sweeney Todd – The demon barber of Fleet street*, U.S.A./U.K.:  
Dreamworks SKG.

Regi: Weitz, C (2007) *The Golden compass*, U.S.A./U.K.:  
New Line Cinema.

Regi: Coppola, S (2006) *Marie Antoinette*, Japan/ France/ U.S.A.:  
Columbia Pictures corporation.

Regi: Tykver, T (2006) *Perfume: The story of a murderer*, Germany/France/Spain:  
Constantin film production.

Regi: Adamson, A (2005) *The Chronicles of Narnia: The lion, the witch and the wardrobe*, U.S.A.:  
Walt Disney Pictures.

### Websajt:

<http://i-p-c-s.org/history.html> (17 jan 2008)