



## KALEVALAN MAAT

Pelikorttien kuvitusprojekti - Opinnäytetyö  
MINNA HUSSO KVA95G / Graafinen Viestintä  
Kuopion Muotoiluakatemia

# Kalevalan maat

Pelikorttien kuvitusprojekti

**Minna Husso**

Opinnäytetyö



Koulutusala Kulttuuriala, Kuopio	
Koulutusohjelma Viestinnän koulutusohjelma	
Työn tekijä Minna Husso	
Työn nimi Kalevalan maat - pelikorttien kuvitusprojekti	
Päiväys 22.4.2012	Sivumäärä/Liitteet 35/4
Ohjaaja(t) Jouko Kivimäki, Marja-Sisko Kataikko	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t) Henkilökohtainen projekti	
Tiivistelmä <p>Tekijän lähtökohtana oli suunnitella kuvituksia pelikorttipakkaan. Kuvitukset pohjautuivat Kalevalan taruston hahmoihin ja olivat ilmaisullisesti toteutettu. Tekijä perehtyi Kalevalaan ja pelikorttien historiaan, jonka kautta hän muodosti omat näkemyksensä toteutettavista kuvituksista.</p> <p>Taustatietoa hankittiin tutkimalla pelikorttien historiaa, analysoimalla muutamia korttipelejä ja tutkimalla tekijän lempitaiteilijoita ja heidän töitään. Näiden taustatietojen lisäksi tutkittiin Kalevala eeposta ja sen taruston henkilöitä, jotka analysoitiin ja jaoteltiin pelikorttien kuvakortteihin.</p> <p>Pelikorttien kuvituksiksi ideoitiin tekijän näköinen kokonaisuus, jonka tarkoitus oli olla moderni ja näyttävä. Kuvitusten tyyli henkii tekijän omia intuitiivisia ajatuksia ja mieltymyksiä Kalevalan hahmoista. Tekijä toteutti 52 kortin pelipakan, jossa oli 16 kuvallista korttia, 36 numerokorttia ja kaksi kuvallista jokerikorttia.</p>	
Avainsanat kuvittaminen, kalevala, pelikortit, pelikorttien historia, inspiraatio, visuaalinen ilme	

Field of Study Graphic Design			
Degree Programme Bachelor of Graphic Design			
Author(s) Minna Husso			
Title of Thesis Suits of The Kalevala – Illustration Project of Playing Cards			
Date	22.4.2012	Pages/Appendices	35/4
Supervisor(s) Jouko Kivimäki, Marja-Sisko Kataikko			
Client Organisation /Partners None.			
<p>Abstract</p> <p>The author's baseline for the project was to design illustrations for a deck of playing cards. The illustrations are based on the characters in the epic poetry of the Kalevala and they were visually executed. The author familiarized herself with the Kalevala and the history of playing cards. Through the acquired knowledge she formed her own vision of the illustrated themes.</p> <p>Background information was collected by studying the history of playing cards, the author's favourite artists and their works and by analysing a few card games. In addition to the background information the Kalevala epic and its characters were also studied. The analyses were divided into face cards.</p> <p>The deck of cards was illustrated so that it shows the author's idea to create a modern and impressive ensemble. The style of illustrations radiates the author's own intuitive thoughts and personal taste of the Kalevala's characters. The author made a deck of 52 cards which includes 16 illustrated cards, 36 number cards and two illustrated joker cards.</p>			
<p>Keywords illustration, the Kalevala, history of playing cards, inspiration, visual image</p>			

# SISÄLLYS

## Tiedon selkäranka

### 1 JOHDANTO

- 1.1 Aiheen valintaperusteet . . . . . 7
- 1.2 Tavoitteet . . . . . 7
- 1.3 Tietoperusta ja menetelmät . . . . . 8
- 1.4 Aikataulu . . . . . 8
- 1.5 Työn toteutus . . . . . 9

### 2 TAUSTATYÖ

- 2.1 Pelikorttien historia . . . . . 10
- 2.2 Raapaisu muistoista . . . . . 11
- 2.3 Magic The Gathering™ . . . . . 11
- 2.4 Tarot-kortit . . . . . 12
- 2.5 Pekka-peli . . . . . 12
- 2.6 Inspiraatiot tästä hetkestä . . . . . 13
- 2.7 Levente Peterffy . . . . . 13
- 2.8 Lukasz Jaskolski . . . . . 14
- 2.9 Jeff Simpson . . . . . 15

### 3 KALEVALA

- 3.1 Eepoksesta kortteihin . . . . . 16
- 3.2 Suuret jumalat – Pata . . . . . 17
- 3.3 Pelon kylväjät – Risti . . . . . 18
- 3.4 Tunteelliset sielut – Hertta . . . . . 18
- 3.5 Yleä ylemmistö – Ruutu . . . . . 19

### 4 KUVITTAMINEN

- 4.1 Hovikortit . . . . . 20
- 4.2 Ässät . . . . . 20
- 4.3 Työvaiheet . . . . . 21
- 4.4 Padan hovi . . . . . 23
- 4.5 Ristin hovi . . . . . 25
- 4.6 Hertan hovi . . . . . 27
- 4.7 Ruudun hovi . . . . . 29
- 4.8 Hoviton jokeri . . . . . 31
- 4.9 Kortin selkä . . . . . 31
- 4.10 Maasymbolit . . . . . 31

### 5 ARVIOINTI

### LÄHTEET

### KUVALUETTELO

### LIITTEET

Liite 1. Padan numerokortit

Liite 2. Ristin numerokortit

Liite 3. Hertan numerokortit

Liite 4. Ruudun numerokortit

# 1 JOHDANTO

## Matka alkaa askeleesta

### 1.1 AIHEEN VALINTAPERUSTEET

Pelit ovat täynnä tunteita. Yhden tärkeimmistä pelimaailman tunteista voi tuntea, kun passi-anssikortit menevät sulavasti omiin maihinsa tai kun huomaat kaverin huonon bluffauksen pokerrissa. Voiton tunne on yksi tärkeimmistä tunteista pelien maailmassa, mutta voittajien joukkoon mahtuu myös häviäjiä. Silti me ihmiset jaksamme haastaa itsemme erilaisiin peleihin yhä uudelleen ja uudelleen. Pelit ovat muovautuneet kautta aikojen ja pelien avulla viihdytämme itseämme ja ystäviämme.

Olen pelannut lapsuudesta asti erilaisia pelejä ja päädyin valitsemaan oman opinnäytetyöni aiheen myös siitä maailmasta. Pelien kautta olen päässyt kokemaan monenlaisia seurapelejä kuin myös taidokkaita kuvituksia pelikorttien pinnoilta. Juuri nämä pienet, mutta niin kiehtovat taideteokset innoittivat minua pelikorttien maailmaan ja siksi päädyin niin suunnittelemaan kuin myös toteuttamaan pelikorttipakan. Tässä kuvitus- ja toteutusprojektissa ei ole toimeksiantajaa taikka asiakasta, vaan kyseessä on oma henkilökohtainen projekti. Projekti on kuitenkin työelämähenkilökohtainen ja siitä valmistuva tuote on täysin käytettävissä ja myytävissä pienissä tuotantomäärissä.

Tarkoitukseni on suunnitella pelikorttipakka, joka on visuaalisesti moderni, mutta sisällyttää Kalevalasta tuttuja hahmoja minun näköni mukaan. Päädyin käyttämään pelikorteissa suomalaisia kansalliseeposta sen hahmorikkaan tarinan takia, jotta pystyisin toteuttamaan mahdollisimman monta kuvitusta pelikorttipakan kortteihin. Lisäksi minulla on tarkoituksena tulkita Kalevalan tarustoa omin silmin ja yrittää kuvittaa omat näköni hahmoista pelikorttien kuvituksiin.

### 1.2 TAVOITTEET

Tavoitteenani on tuottaa ilmaisullista kuvitusta, joka toimii pelikorteissa. Pelikorttien kuvituksen oli ammennettava Kalevalan taruston hahmoja ja niiden hahmoille kuuluvia piirteitä. Hahmot eivät kuitenkaan ammenna kansallisromantista näkemystä Kalevalasta vaan käsittelen ne oman näköni ja tuntemuksien mukaan. Korttien tulee olla myös mielenkiintoisia loppukäyttäjän näkökulmasta katsottuna. Lisäksi pelikorttien visuaalisen ilmeen täytyi olla tyylikäs ja moderni.


Suomessa esiintyvissä pelikorttipakassa on 12 kuvakorttia, 4 ässää, 36 numerokorttia ja 2 ylimääräistä korttia, jotka tunnetaan jokereina. Minun tavoitteenani on kuvittaa kuvakortit ja ässät yhteisillä kuvilla sitten, että jokaiseen korttiin tulee yksi Kalevalan hahmo. Numerokortit kuvitaan käyttäen symboleita ja numeroita.

Tämän projektin kautta haluan vahvistaa omaa kuvitustaitoani ja taittamistaitoani. Haluan lisätä omaa luottamustani omiin kykyihini kuvitusprojektin myötä ja tehdä tästä projektista yhden tärkeimmistä saavutuksistani omassa elämässäni. Vaikka kaikissa työskentelyvaiheissa on aina vääjäämättä ongelmakohtiakin, haluan tuntea tämän opinnäytetyön lopussa onnistumisen ilon.

Kuvittamisen lisäksi pelikorttipakan tarkoitus on olla toimiva kokonaisuus, jota voi markkinoida pienyrityksille tuotteena.

### 1.3 TIETOPERUSTA JA MENETELMÄT

Kuvittamisen pohjana käytän Kalevalaa, josta poimin mielenkiintoisimmat ja erikoisimmat hahmot pelikortteihin. Tarkoitukseni on tutkia Kalevalaa siten, että pystyisin kokoamaan Kalevalasta neljä perhettä, joista jokainen perhe muodostaa yhden maan, joka vuorostaan vastaisi yhtä pelikortin maata. Tätä varten luin Kalevalan läpi, jotta saisin selkeän käsityksen Kalevalan hahmojen piirteistä ja olemuksista.



Jotta tietoperustani ei jäisi pelkän olettamuksen varaan korttien kohdalla, luin myös pelikortteista kirjoitettua kirjallisuutta. Sain käsiini vain yhden suomalaisen kirjan, jossa pelikorttien historia oli kerrottu tiiviisti läpi Kiinan muinoisista ajoista nykypäivän pelikortteihin. Suppean tiedon myötä päätin perehtyä pelikorttien historiaan lyhyesti, jotta pystyisin ymmärtämään aiheeni lähtökohdat ja samalla poimimaan piirteitä suunnittelemiini kortteihin. Englanninkielistä lähdemateriaalia löysin internetistä, mutta niiden lähteiden luotettavuus ei ollut hyvä, joten päädyin käyttämään kirjallista materiaalia.

Paneudun myös omiin lapsuuden muistoihini ja käsittelen muutamia itselleni tärkeitä korttipelejä. Tarkoitukseni oli selvittää, mikä näissä peleissä minua viehätti ja miten ne ovat vaikuttaneet minuun. Samalla myös avaan kyseisten korttipelien kuvitusta ja kerron omat näkemykseni peleistä.

Lisäksi käyn läpi kolmen eri lempitaitelijani töitä ja heidän tyylejään, mitkä ovat inspiroineet minua kuvittamisessani. Esittelen muutamia heidän töitään ja avaan samalla omia ajatuksiani näihin töihin liittyen.

### 1.4 AIKATAULU

JOULUKUU

Tiedonhankinta, taustamateriaalin keruu.

TAMMIKUU

Tiedon analysointi, ideointia, luonnostelu, raportin kirjoittaminen.

HELMIKUU

Kuvitusten toteuttaminen paino valmiiksi, korttien suunnittelu, raportin kirjoittaminen.

MAALISKUU

Pelikorttien taittaminen, raportin kirjoittaminen.

HUHTIKUU

Pakka valmis, pakan painattaminen, raportti valmis.

Yllä lyhyesti aikataulu opinnäytetyöstäni. Koko kuvitusprojektin aloitin joulukuun pakkasilla ja työstin sitä läpi kevään. Tammikuussa analysoin pelikorttien historiaa ja luin Kalevalaa. Näiden tietojen pohjalta luonnostelin aluksi muutamia hahmoluonnoksia tuleviin kortteihini. Koko helmikuun pyhitin lopullisten kuvitusten tuottamiselle ja maaliskuussa suunnittelin korttien visuaalisen ilmeen. Lisäksi taitoin maaliskuussa kortit ja niihin tulevan pakkauksen painovalmiiksi. Huhtikuussa painatin pakasta protomallin ja viimeistelin opinnäytetyöraportin.



## 1.5 TYÖN TOTEUTUS

Aloitin koko prosessin tutkimalla Kalevalaa ja Mikko Saaren kirjaa Tarotista Texas Hold’emiin. Saaren kirjan avulla sivistin itseäni pelikorttien historiasta, kun taas Kalevalan tarustosta poimin tärkeitä ja mielenkiintoisia hahmoja korttien kuviin. Taustatiedon kartuttua teen pienen luonnosteluvaiheen, jolla lämmittelen omaa piirtämistä ja ajatusta tulevasta massiivisesta piirtämisestä. Nämä luonnokset eivät tule ollemaan lopullisia, vaan niiden tarkoitus on toimia tukena ja turvana. Idealuonnosten jälkeen siirryin suoraan tietokoneelle työskentelyyn ja aloitan pelikorttimaiden tekemisen.

Tietokonetyöskentelyssä käytän Adobe’n CS4 Photoshop-ohjelmaa, jolla työstän jokaisen kortin painovalmiiksi. Jokaista maata kohden luonnostelen Photoshop-ohjelmassa neljä mustavalkoista luonnosta Kalevalan hahmoista: kuninkaan, kuningattaren, jätkän ja ässän. Valitsen ja luonnostelen hahmot kortteihin oman näkemyksieni ja mieltymysteni mukaan. Kun olen luonnostellut kaikkien maiden hahmot mustavalkoisina versiona, siirryn suoraan värittämiseen. Väritän luonnokset ja korjaan niistä pieniä anatomisia virheitä, kuten korvien muotoja ja kasvojen ilmeitä.

Kun hahmot ovat valmiita, teen kortteihin maasymbolit uudelleen eli muutan perinteiset korttien symbolit \*taketemaisiksi. Tämän jälkeen teen numerokortit uusien symbolien avulla ja suunnittelin korttien selkämöksen, jonka ilme on yhtenäinen korttien symbolien kanssa. Viimeiseksi liitän numerokorttien joukkoon kaikki hahmot ja viimeistelen kortit lopulliseen painokuntoon.

\*Takete on muodon määritelmä. Taketemaisella tarkoitan kulmikasta muotoa.

## 2 TAUSTATYÖ Kohti tuntematonta

### 2.1 PELIKORTTIEN HISTORIA

Korttipakan historia on monimuotoinen, mutta myös täynnä aukkoja. Korttien todellista alkuperää ei tiedetä, mutta siitä on kehitetty erilaisia teorioita, miten pelikortit tulivat Eurooppaan. Yhden teorian mukaan pelikorttien alkuperämaa olisi Kiina. Kiinassa varhaisimmat pelikortit olivat kapeita dominon kaltaisia paperisuikaleita, mutta nämä paperisuikaleet eivät kuitenkaan muistutaneet laisinkaan meidän länsimaalaisia pelikorttejamme. Perinteisin teoria on, että Marco Polo olisi tuonut pelikortit Eurooppaan Kiinasta, mutta Marco Polo oli jo pitkään ollut kuollut ennen kuin ensimmäiset kirjalliset merkinnät kertoivat uudesta pelikortti-ideasta. Toinen teoria ehdottaa ristiretkiä syyksi pelikorttien rantautumiselle Eurooppaan, mutta ristiretket olivat jo kauan sitten loppu ennen pelikorttien ilmestymistä Euroopassa. Kolmannen teorian mukaan romaaniheimot toivat pelikortit, mutta he saapuivat Eurooppaan liian myöhään, vasta pelikorttien jälkeen. Neljäs teoria liittyy persialaisten pelaamiin korttipeleihin. Persiassa pelattiin ganjifehia, joka on Intian kansallispeli ganjifan esi-isä, joka vuorostaan on kaukaista sukua eurooppalaisille korttipeleille. (Saari 2008, 10.)

Kortit tulivat Eurooppaan todennäköisesti joko Italian tai Espanjan kautta Egyptistä. Venetsia oli sen aikainen kauppakeskus ja pelikorttien oletettiin seuranneen kauppareittejä. Italialaiset pelikortit lisäksi muistuttavat enemmän egyptiläisiä kortteja, kun taas Espanjasta on löydetty leikkaamaton pelikorttiarkki, jonka tyyli muistuttaa paljon egyptiläisiä kortteja. Egyptistä on löydetty 1300-luvulle sijoittuvia pelikortteja, joista on pystytty selvittämään pakan koko ja sen maat. Pakassa oli 52 korttia, jotka koostuvat neljästä maasta. Kussakin maassa oli 10 numerokorttia ja 3 hovikorttia: kuningas, varakuningas ja toinen varakuningas. Islamilaiset kortit levisivät vuorostaan eteläiseen

Eurooppaan. Entisaikaisissa Islamilaisen pakan hovikorteissa islaminuskon takia ei saanut esiintyä ihmiskuvia vaan kortit oli selitetty tekstien avulla. (Saari 2008, 10.)

Pelikorttien syntyyn ja historiaan liittyviä teorioita on monia. Tämä häkellyttää, mutta samalla viehättää minua. Korttipakan muoto on elänyt eri tavoin eri maissa ja siitä syytä pakkoja on syntynyt erilaisia. Hovikortit ovat olleet islamilaisissa pakoissa kuningasvoittoisia, kun taas saksalaisissa pakoissa sotilaat ja upseerit olivat vahvoilla. Suosituin 1400-luvun malli oli neljän kortin hovi, joka koostui kuninkaasta, kuningattaresta, ritarista ja palvelijasta. Ranskalaiset kuitenkin heittivät kuningattaren pois omasta versiostaan. (Saari 2008, 11–13.)

Pelikorttien maat ovat vaihtuneet eri mantereilla sen aikaisten aiheiden mukaan. Saksalaisissa pakoissa maat tunnettiin lehtinä, sydäminä, tammenterhoina ja kelloina, kun taas islamilaisten korttien maat olivat kolikot, kupit, miekat ja poolokepit. Italialaisen tarot-pakan maissa edustettuna oli vuorostaan miekat, sauvat, kupit ja kolikot. Tarot on pelikorteista tehty peli, johon on lisätty uusia symbolikortteja 1400-luvulla. Tarot-kortteihin liittyvät okkultistien lisäämät merkitykset tulivat vasta paljon myöhemmin. (Saari 2008, 10–20.)

Suomalaisten käytössä oleva pakka on ranskalais-englantilainen pakka, jossa on neljä erilaista maata, jossa kussakin on 13 korttia ja jokeri. Pelikortit ovat muotoutuneet kautta aikojen, ja juuri siksi haluan muokata meille tutut pelikortit oman näkemykseni mukaan.



KUVA 01. Erilaisia Magic The Gathering™-kortteja.  
Valokuva Minna Husso 2012.

## 2.2 RAAPAIKU MUISTOISTA

Lapsuudessani pelattiin paljon erilaisia lautapelejä ja korttipoleja. Monopoli oli yksi lempipeleistäni, vaikka en ollut paras taktikoija kiinteistöjen suhteen. Uuno-peliä lätkittiin perinteisten ohjeiden mukaan, mutta kaveriporukassa Uunosta varioitiin myös hauska vale-Uuno, jossa bluffaaminen oli valttia. Pelit ovat olleet osa minun elämäni, ja myös siksi päädyin tekemään oman opinnäytteeni peleihin liittyen.

Varsinkin perinteiset pelikortit ovat lähellä sydäntäni. Kortteihin pystyy upottamaan paljon informaatiota, mutta joskus tieto voi olla yllättävän pelkistettyäkin. Pelikortit ovat hyvä esimerkki siitä, miten pienellä tiedon määrällä voi oppia pelin kuin pelinkin. Kortin kulmassa oleva numero viestittää pelaajalle kortin arvon ja numeron vieressä oleva symboli vuorostaan kortin maan. Yksinkertaisemmaksi ei voi tästä enää mennä.

## 2.3 MAGIC THE GATHERING™

Perinteisten pelikorttien lisäksi lempipeleihin kuuluu Magic The Gathering™ (KUVA 01), josta olen saanut paljon vaikutteita kuvittamiseen vuosien varrella. Tämä korttipeli pohjautuu keräilemiseen ja ennen kaikkea kuvituskuviin. Magic The Gathering™:n sarjaan on tehty vuosi vuodelta yhä uusia kortteja, mutta pelin rakenne on silti pysynyt samantyyppisenä. Peli pohjautuu taktikointiin, joten välillä pelikortteja joutuu ja on pakkokin tutkia pelin edetessä eteenpäin. Minulla onkin tapana tutkailla näiden pelikorttien kuvia, kun vastustaja tekee omia siirtojaan.

Näihin pieniin kuviin on saatu upotettua monia erilaisia tunnelmia ja hahmoja, jotka ovat taidokkaasti ja hienosti toteutettuja. Lisäksi kuvien yhteyteen on lisätty pieniä mietelauseita, jotka antavat kortin kuvituskuvalle enemmän lisäarvoa. Näiden korttien pinnalla on yllättävän paljon tietoa, mutta tämä tieto on osattu jäsentää järkevästi ilman, että kortin kuvituskuva olisi siitä kärsinyt. Tämä jäsentäminen näkyy kuvituksissa siten, että kuva on kehystetty ja tekstile on pyhitetty alareunaan oma tilansa. Lisäksi kuvien printtilaatu on hyvä, jolloin yksityiskohdat näkyvät selkeästi ja kuvan ilmeikkyyttä säilyy pienessäkin mittakaavassa. Näistä syistä olen nauttinut tämän pelin pelaamisesta ja saanut siitä paljon inspiraatiota vuosien saatossa.



KUVA 02. Aleister Crowley Thoth Tarot-kortit. Kuvittaja Lady Frieda Harris. Valokuva Minna Husso 2012.

## 2.4 TAROT-KORTIT

Ensimmäisen omistamani tarot-pakan oli suunnitellut Aleister Crowley Thoth ja kuvittamisesta oli vastastannut Lady Frieda Harris (KUVA 02). Tässä pakassa on 78 erilaista korttia ja jokaisen kortin kuvitus on erilainen. Jokainen kortti on pullollaan viittauksia uskontoihin ja mytologioihin, ja jokainen kuvituskuva on harkittu teos. Minua häkellyttää se, kuinka kuvittaja oli onnistunut luomaan näin suuren määrän kortteja, joissa jokaisessa on omanlaisensa piirre ja tarina sidottuna kortin oman pintaan Varsinkin värien määrä näissä korteissa on häkellyttävä.

Tarot-kortteihin ei ole aina liitetty taikauskoa, ja tarot-kortteihin on aikojen saatossa tehty monenlaisia seurapelejä, mutta näitä pelejä en ole päässyt kokemaan. Kuitenkin olen aina nauttinut eri tarot-korttien kuvituksista, koska näille kuvituksille on annettu paljon pinta-alaa ja kuviin on käytetty paljon aikaa. Tästä kyseisestä syystä hyödynsin tarot-korttien tyyppillistä kokoa omissa pelikortteissani kuin myös kuvituksen alaa korttien pinnalla.

## 2.5 PEKKA-PELI

Pekka-peli elää tiukasti muistoissani, koska jo päiväkodissa opin pelaamaan Pekka-korteilla Hullunkuriset perheet -peliä (KUVA 03). Tässä pelissä on tarkoitus kerätä kokonaisia perheitä, jotka koostuvat neljästä hahmosta: isästä, äidistä ja kahdesta lapsesta. Korttien mukana on myös yksi ylimääräinen kortti, joka kantaa nimeä Pekka, jolla ei ole perhettä. Pelin tarkoituksena onkin välttää Pekka-korttia, ja koettaa kerätä mahdollisimman monta täyttä perhettä.

Pekka-pelikorttien kuvat ovat erittäin yksinkertaisia ja pelin luonteelle sopivia. Perheet pystyy tunnistamaan helposti ja jokainen perhe kantaa yhtä ominaista teemaa. Näiden teemaperheiden kautta

innostuin perheiden luomisesta Kalevalan pohjalta ja loin omaan pakkaani neljä erilaista perhettä. Nämä perheet eivät kuitenkaan ole sukulaisia toisilleen, mutta niiden ajatusmaailma ja elämän tyyli muistuttavat toinen toisiaan ja tästä syystä yhdistin ne yhdeksi perheeksi.



KUVA 03. Pekka-peli. Valokuva Minna Husso 2012.



KUVA 04. *The New World*. Photoshopmaalaus  
Levente Peterffy 2011.



KUVA 05. *Legend of Musashi*. 1.5 hour speed painting.  
Photoshopmaalaus Levente Peterffy 2010.

## 2.6 INSPIRAATIO TÄSTÄ HETKESTÄ

Itselläni on monia lempikuvittajia, joiden käsissä on taito tehdä uskomattoman kauniita töitä ja näiden töiden kautta sain paljon innostusta aloittaa tämä kuvitusprojekti. Olen aina pitänyt kuvista ja maalauksista, joissa tekninen laatu on ennen kaikkea mahdollisimman suuri ja taidokas. Tällä tarkoitetaan kuvien yksityiskohtien määrää ja värisävyjen syvyyttä. Olen huomannut, kuinka vähäisillä viivoilla tai väreillä voi muodostaa idearikkaita kuvia. Joskus jopa kuvien sotkuisuus on lisännyt minun mielenkiintoani kuvia kohtaan. Seuraavaksi esittelen kolmen eri taiteilijan töitä, jotka ovat innoittaneet minua kuvitusprojektissa.

## 2.7 LEVENTE PETERFFY

Peterffyn töihin eksyin parisen vuotta sitten, kun selailin internettiä. Hänen työnsä ovat yllättävän keskeneräisiä ja utuisen tuntuista (KUVAT 04-05), mutta hämmästyttävän kauniita. Nämä työt muistuttavat minusta paljolti valokuvia, joiden tarkennus on jäänyt puolitiehen, mutta niiden taltioitu hetki on mahtava. Peterffy myös harrastaa nopeita \*croquis -photoshopmaalauksia, joissa hän sekoittaa taidokkaasti eri photoshopin välineitä ja siveltimiä. Usein huomaan jääväni tuijottamaan hänen töitään ja etsimään erilaisia jälkiä ja siveltimen vetoja, mitä hän on tuottanut kanvasilleen. Hänen töissään silmäni lepää ja toivon, että opin hänen töistään tulevaisuudessakin.

<http://www.artoflevi.com/>

\*Croquis on lyhyessä ajassa tehty piirros taikka maalaus.



*KUVA 06. Norseman. Photoshopmaalauk  
Lukasz Jaskolski 2010.*



*KUVA 07. Grim Elder. Photoshopmaalauk  
Lukasz Jaskolski 2011.*

## 2.8 LUKASZ JASKOLSKI

Jaskolskin töiden selkeä linja ja hallittu värien käyttö kiinnitti huomioni, kun tustustuin hänen internetgalleriaansa (KUVAT 06–07). Hänen töissään on selkeä fantasia-teema, ja hänen luomansa hahmot ovat persoonallisia ja täynnä tunnetta. Varsinkin hahmopotrettikuvitukset ovat kiinnostavia ja täynnä elämää. Hän osaa luoda hahmolle taustatarinan, jota hän avaa pienillä yksityiskohdilla, jotka pitää osata lukea hänen töistään. Juuri nämä pienet piirteet viehättivät minua ja antoivat inspiraatiota kuvittamisprojektiini.

<http://www.fadinggray.com/>



KUVA 08. *The Little Mermaid*. Photoshopmaalaus  
Jeff Simpson 2010.



KUVA 09. *The Fallout*. Photoshopmaalaus  
Jeff Simpson 2011.

## 2.9 JEFF SIMPSON

Simpsonin töihin tutustuin sattuman kautta, kun tein omia kuvituksia Kalevala-pakkaani. Minulla on tapana selailta internetissä erilaisia taidefoorumeita ja yhdestä niistä löysin hänen nettigalleriansa. Simpsonin töissä fantasia ja scifi yhdistyy yllättävin keinoin, mutta välillä hän myös johdattaa katsojan kauhunkin maalilmaan (KUVAT 08–09). Hänen teoksissaan on läsnä raskas tunnelma, joka johtuu tummien värien käytöstä, jotka ajoittain menevät myös tukkoon hänen töissään. Vaikka Simpsonin työt edustavat paljolti digitaalista mediaa, hän myös käyttää traditionaalisia välineitä työskentelyssään, kuten akryyživärejä. Hänen työnsä eivät ole niin pehmeitä kuin Peterffyn työt, mutta niistä välittyy samanlainen keskeneräisyys. Kaikkia kohtia ei ole viety loppuun saakaa eikä se ole välttämättömyys. Simpson osaa tehdä rumastakin kaunista ja kauniista myös rumaa.

<http://www.surrealsushi.com>

## 3 KALEVALA Taru meidän maasta

### 3.1 EEPOKSESTA KORTTEIHIN

Ennen kuin sukelsin korttien kuvitusten toteuttamiseen, luin läpi rakkaan kansalliseepoksemme, Kalevalan. Aikaisemmin olin tutustunut eepokseen vain muutamien runojen kautta, mutta nyt olen tutkinut eepoksen läpikotaisin. Kalevalan runomitta oli entuudestaan minulle tuttu, mutta vanhahtava sanasto aiheutti harmaita hiuksia ja päänvaivaa. Alun lukeminen oli tahmeaa ja välillä hieman hidastakin, mutta en kuitenkaan jäänyt tätä harmittelemaan, vaan jatkoin lukemista sinnikkäästi. Muutaman runo-osuuden jälkeen pääsin käsiksi itse eepoksen tarinankulkuun ja silloin vieraalta osoittautuneet sanat muuttuivat ymmärrettäviksi.

Luin vanhan Kalevalan vuodelta 1835 kuin myös kansan parissa tunnetumman Kalevala-version vuodelta 1849. Vanhassa Kalevalassa runoja on 32 kun taas uudemmassa versiossa niitä on 50 kappaletta. Vanha Kalevala oli kokonaisuudeltaan suppeampi ja osin myös erilainen joidenkin runojen suhteen. Esimerkiksi Kalevalan syntymisessä oli suurikin eroavaisuus. Uudessa Kalevalassa Ilmattaren polvelle laskeutui sotka, joka muni kuusi kultaista munaa ja yhden rautaisen munan. Vuorostaan vanhassa Kalevalassa Ilmattaren sijasta Väinämöisen polvelle laskeutui kotka, joka teki samat temput kuin sotkakin. Näiden eroavaisuuksien takia, päädyin käyttämään uudempaa Kalevalaa, koska uudempi versio on tunnetumpi kuin vanha painos.

Lukemisen aikana yllätyin moniin hahmoihin, kuten Väinämöiseen, Pohjan akka Louheen kuin myös Ilmariseen. Monet hahmot saivat uusia piirteitä ja tuntemuksia mielikuvituksessani, mitä pidemmälle luin eeposta. Joidenkin henkilöiden koko olemus muuttui totaalisesti siitä, mikä minulla aluksi oli. Lapsena näin Väinämöisen mahtavana sankarina,

joka pystyi laulullaan loitsimaan niin hyvää kuin pahaa, mutta nyt oma näkemykseni on melkein päinvastainen. Väinämöinen laittoi Ilmarisen tekemään Sammon, kun hänestä ei ollut sen tekijäksi. Ja kun Ilmarinen oli sammon takonut Pohjolan Louhelle, halusi kateellinen Väinämöinen Sammon takaisin Kalevalan maille. Väinämöisen kateus ja laiskuus söivät lapsuuden naivistisen näkemyksen yhdestä mahtavasta Kalevalan sankarista.

Tämän lukemiskokemuksen jälkeen valitsin hahmot ja aloitin rankan piirtämisurakan, jonka myötä luonnostelin monia Kalevalan sankareita, kuin myös Kalevalan käytyreitäkin. Minä en nojautunut mihinkään tiettyyn aikakauden tyyliin piirtäessäni kuvituksia, vaan loin hahmot omien mieltymyksieni ja näkemyksieni mukaan.

Seuraavaksi esittelen jokaisen korttimaan rakenteen ja perusteet hahmojen valintoihin.



### 3.2 SUURET JUMALAT - PATA

Pata symbolina on ollut erikoisin. Pelikortteihin on liitetty muinoin pelivero Englannissa ja siitä syystä vanhoissa pelikorteissa pata oli aina erilainen. 1765 luvulla pataässä sai virallisen symbolitunnuksen, jonka Englannin verovirasto suunnitteli. Korttien valmistajat eivät saaneet suunnitella omaa pataässä, koska ässän väärentäminen oli siihen aikaan rikos (Saari 2008, 24).

Tästä syystä padat ovat olleet suurempia ja erilaisia, kuin muiden maiden ässät. Lisäksi pataa pidetään yhä muita maita mahtavampana joissakin korttipeleissä. Siksi päädyin antamaan patoihin mahtavimmat hahmot Kalevalasta. Ne hahmot, jotka voivat toteuttaa omia halujaan kuin myös muiden toivomuksia. Halusin antaa padalle ne hahmot, jotka hätkähdyttivät minua eniten, ja nämä hahmot olivat jumalat ja jumalan tapaiset hahmot.

Ässä	Loviatar, (Tuonelan tyttö Tuonetar, Piru Tuonelan herra)
Kuningas	Ylijumala Ukko
Kuningatar	Ilmatar
Jätkä	Pellervon poika Sampsa

Padan hoviin kruunasin kuninkaaksi Ylijumala Ukon, joka mainitaan moneen otteeseen tarustossa. Ukolta kysytään usein ohjetta pulmiin ja rukoillessaan apua, kun ongelmat kasvavat liian suuriksi, joten tästä syystä Ukko oli oikeutettu kuninkaaksi. Kuningattareksi pääsi Ilmatar, koska hän loi vahingossa Kalevalan. Lisäksi tämä jumalahahmo kantoi kohdussaan ikitietäjää Väinämöistä, joten halusin antaa Ilmattarelle parhaimman maan kuningattaren tittelin. Jätkän rooliin vuorostaan tuli Sampsa, joka kylvi Kalevalan maan metsät, ahot ja suot. Elämän luominen ja sen kasvattaminen on vaativaa työtä ja tästä seikasta myönsin padan jätkäarvon Sampsalle.

Pataässäksi oli monia hahmovaihtoehtoja, mutta lopulta ässäksi valikoitui Loviatar. Loviatar synnytti yhdeksän poikaa, joista kahdeksan aiheutti pahoja tauteja Kalevalan maalle. Yhdeksäs kuitenkin karkoitettiin noitana asumaan Lapin erämaahan, koska hän oli pahin kaikista pojista. Minä koin Loviattaren kuoleman jumalattarena hänen meriittiensä kautta ja siksi päädyin antamaan hänelle pataässän arvon.



### 3.3 PELON KYLVÄJÄT - RISTI

Mielestäni risti pelikortin nimenä on huono, koska tämä suomalainen käännös ei viestitä todellista pelikortin luonnetta. Englantilainen käännös club eli nuija vuorostaan viestitti enemmän minulle ristimaan luonteesta. Nuija viestii aggressiivisuutta ja ennen kaikkea valtaa ja on yksi pelottavimmista aseista kautta ihmiskunnan historian. Aseena nuija murskaa ja tekee tietä heikkojen kustannuksella. Tästä syystä ristimaahan laitoinkin Kalevalan ilkeimmät hahmot. Hahmot, jotka eivät kaihdakaan mitään ja uskaltavat tehdä mitä tahansa, mikä tuottaa heille parhaimman lopputuloksen.

Ässä	Pohjan Akka Louhi
Kuningas	Karjapaimen, (Yksi Loviattaren pojista)
Kuningatar	Pohjolan neito
Jätkä	Joukahainen

Ristiässä pinnalla koreilee Pohjolan emäntä Louhi ja syy tähän oli minulle selkeä. Louhi on itsekäs, ahne, ilkeä ja tuottaa harmia vastustajilleen. Näistä syistä annoin Louhelle ristiässä arvon. Kuningattareksi päättyi Pohjolan neito eli Louhen oma tytär. Tämä Pohjolan tyttö on perinyt Louhen pahoja piirteitä, mutta kauneudellaan hän saa anteeksi ilkeät tapansa. Kuninkaaksi pääsi tuntematon karjapaimen Pohjolasta, joka vihoissaan hukutti Lemminkäisen. Toisena vaihtoehtona oli laittaa kuninkaaksi yksi Loviattaren pojista, mutta hylkäsin ajatuksen, koska Loviattaren poikia kuvattiin enemmän tauteina kuin oikeina ihmisinä. Jätjän tittelin vuorostaan sai kiivasluonteinen Joukahainen, joka aiheutti harmaita hiuksia Kalevalan mailla.

### 3.4 TUNTEELLISET SIELUT - HERTTA

Hertta eli sydän on korttimaista tunteellisin ja traagisin. Herttakuningasta on muinoin kutsuttu itsemurhakuninkaaksi, koska huonojen painokoneiden takia kuninkaan tapparan terä oli hävinnyt ja jäljelle oli jäänyt aseensa varsi. Tämä varsi muistutti paljon meikkaa, joka ikävästi lävisti hertta kuninkaan pään inhimillisen painovian takia (Saari 2008, 23). Tämän painovirheen kautta sain idean laittaa herttamaan kortteihin Kalevalan traagisimmat ja tunteellisimmat hahmot. Lisäksi herttaa pidetään muutenkin pelikorteissa tunteellisempänä maana, johon yhdistyy emotionaalisuus.

Ässä	Aino
Kuningas	Seppä Ilmarinen
Kuningatar	Lemminkäisen äiti
Jätkä	Lemminkäinen

Lemminkäinen pääsi jätkeksi ja hänen äitinsä kuningattareksi hertan hoviin, koska molemmat ovat kokeneet kovia. Lemminkäinen kuoli ryttäreissään pyydystä Tuonelan joutsenta, ja Lemminkäisen äiti vuorostaan sai tuntoa, mitä oman lapsen kuolema tekee äidin sielulle. Seppä Ilmarinen teki vuorostaan itselleen kultaisen naisen, kun hänen oma vaimonsa menehtyi. Kultainen vaimo kuitenkin tuotti hänelle pettymyksen, joten Ilmarinen joutui tyytymään olemaan yksin. Siksi valitsin Ilmarisen hertan kuninkaaksi.

Ässäksi nousi kaunis Aino, jonka traaginen elämä oli tunteita ja sattumuksia täynnä. Aino-tyttö ei halunnut sitoutua Kalevalan mahtavimman miehen vaimoksi, vaan hukutti itsensä, jotta pääsisi vapaaksi tulevasta kohtalostaan. Hän oli täydellinen valinta hertan ässäksi itsemurhansa kautta.

### 3.5 YLPEÄ YLEMMISTÖ - RUUTU

Sanana ja symbolina ruutu tuo minulle mieleen monesti salmiakin, mutta kordtimaan englantilainen käänös antoi minulle toisenlaisen näkökulman. Ruudun englannin kielinen käänös on diamond eli timantti, joka viestii minulle ruudun pääpiirteitä, jotka vuorostaan kuvaavat hyvin ruutumaahan valittuja hahmoja. Ruutumaahan pääsivät siis kaikki Kalevalan hahmot, jotka ovat niin ruumiillisesti kuin hehkisesti vahvoja ja ennen kaikkea ylpeitä Kalevalan maalla asuvia ihmisiä ja olentoja.

Ässä	Väinämöinen
Kuningas	Antero Vipunen
Kuningatar	Marjatta, (Annikki Ilmarisen sisko)
Jätkä	Nyyrikki Tapion Poika

Väinämöinen pääsi edustamaan ruutuässä, koska hän on eepoksen sankari. Hän saa laulettua ihmiset kyyneliin kuin myös suohon ja hän omaa valtava voimat. Näistä syistä annoin Väinämöiselle korkeimman arvon ruutumaassa. Kuninkaaksi kruunautui Antero Vipunen. Mahtava laulaja ja maagi, joka tietää salaiset sanat mihin tahansa loitsuun ja lauluun.

Kuningattaren tittelistä vuorostaan kilpailivat Marjatta ja Ilmarisen sisko Annikki. Naiset ovat erilaisia, mutta heissä kummassakin on sisäistä voimaa, mitä minä kuvaisin sanalla "sisu". Lopulta päädyin kuitenkin valitsemaan Marjatan kuningattareksi, koska hänen neitseellisessä kohdussaan kasvanut lapsi pystyi vavahduttamaan Väinämöisen asemaa Kalevalassa.

Tapion poika Nyyrikki pääsi ylpeydellään ja jumaluudellaan ruutuhovin jätkäksi. Hänestä ei paljokaan kerrota Kalevalassa, mutta itse näin hänet viisaana ja tietävänä metsästyksen jumalana, minkä syystä hän ansaitsi ruutujätjän roolin.

## 4 KUVITTAMINEN

### Mielikuvia paperilla

Tässä luvussa esittelen kuvituskuvat ja ajatuksia niiden luomisesta, kuin myös lyhyesti kuvitusprosessin työvaiheet yhden esimerkin avulla. Lisäksi selitän auki tekemiäni päätöksiä, kun tein korttipakan visuaalista ilmettä.

#### 4.1 HOVIKORTIT

Hovikorttien eli kuvakorttien kuvia on monenlaisia, mutta niiden tyylit voidaan jakaa karkeasti kahdenlaiseen luokkaan. Ensimmäinen tyylin mukaan pelikortin kuva on joko koko kortin täyttävä yksittäinen kuva, jolloin korttia käännettäessä kuva on väärinpäin. Toinen yleinen kuvatyylit on peilattu kuva, jossa kuva leikataan puolivälistä ja peilataan horisontaalisesti ja vertikaalisesti. Tällöin kortti ei ole koskaan väärinpäin, vaan se asettuu pelaajan käteen taikka pelipöydälle pelaajaystävällisesti.

Aluksi luonnostelin ja kokeilin peilattua kuvaa hovikorteissa, koska halusin antaa hovikorteille yhden selkeän tunnistettavan piirteen. Tämä kuitenkin osoittautui hankalaksi toteuttaa omassa luonnoksissa. Peilattaessa moni piirroksistani tuli liian pienikokoisiksi, jolloin kuvan vaikutus heikkeni kortin alalla. Peilaus olisi myös antanut pelaajalle etulyöntioikeuden, koska ässien piirrokset eivät olleet peilattuja. Monet pelaajat kääntävät kädessä olevat kortit oikeinpäin, jolloin minun pakassani olevat ässät olisivat erottuneet liian paljon hovikorteista. Tästä syystä päädyin käyttämään korteissa kuvatyylit, jossa kuva esiintyy yksittäisenä kuvana.

#### 4.2 ÄSSÄT

Yleisesti ässissä maata symboloiva merkki on keskellä korttia, mutta tästäkin löytyy poikkeuksia eri pakoissa. Joissakin korteissa ässät kuvitetaan yksinkertaisesti maasymbolilla, kun taas jotkut kuvittajat ovat vuorostaan antaneet korttien ässille oman persoonallisen hahmon, joka sym-

boloi kortin maata. Itse päätin kuvittaa myös ässät omassa pakassani, koska halusin kuvittaa useamman hahmon Kalevalasta. Ässät kuvitetaan samalla tyylillä kuin hovikortitkin, jotta pelikorttipakasta tulisi yhdenmukainen kokonaisuus. Kuhunkin ässään luonnostelin oman hahmon, mutta kuitenkin jokaiseen ässäkorttiin oman maasymbolin piilomaisesti (KUVA 10). Tällä tavoin halusin antaa ässälle hieman suurempaa arvoa ja erottaa ne hienovaraisesti hovikorteista.



KUVA 10. Piilosymboli merkitty sinisellä.



KUVA 11. Ajatusluonnos.



KUVA 12. Antero Vipusen karkea luonnos Photoshop-ohjelmassa.



KUVA 13. Antero Vipusen mustavalkoinen kuvitus Photoshop-ohjelmassa.

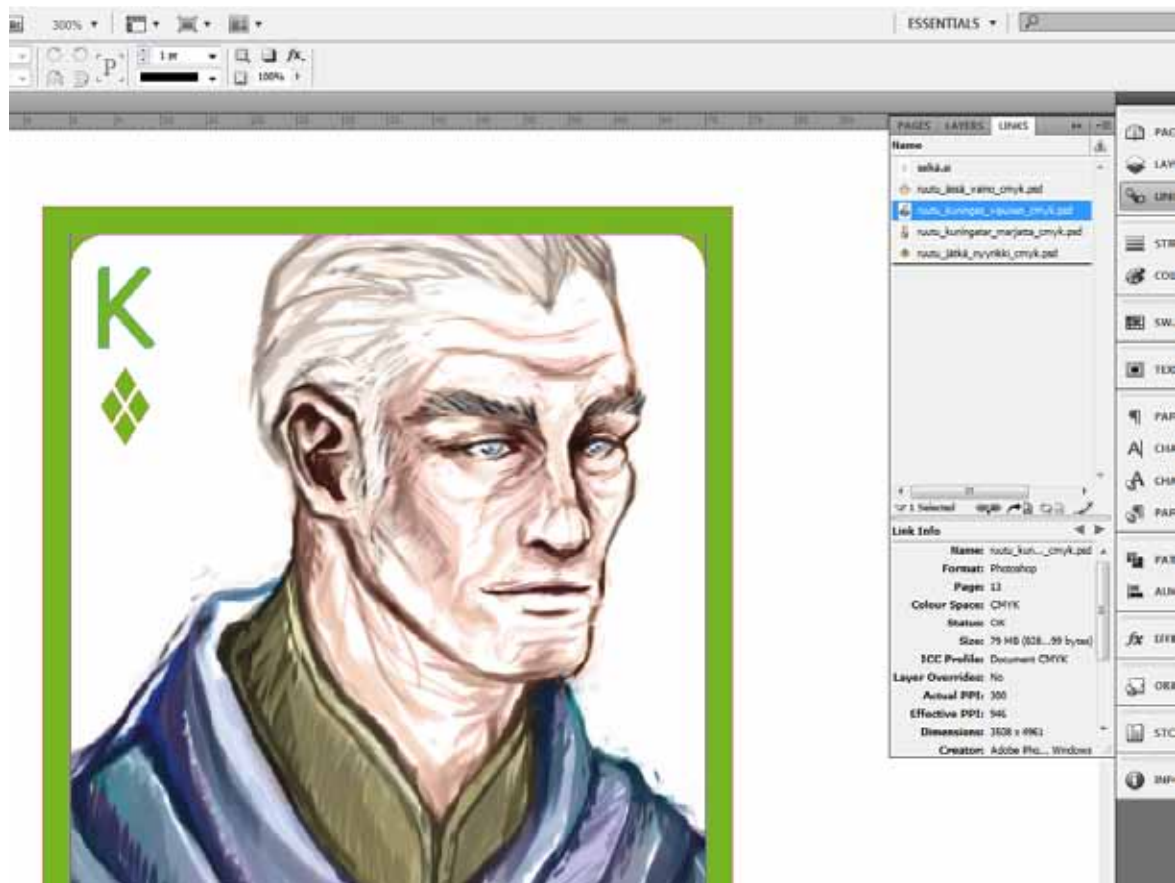
### 4.3 TYÖVAIHEET

Ensiksi luonnostelin ajatuksia paperilla (KUVA 11), jonka avulla käynnistin piirtämisurakkani. Näillä luonnoksilla lämmittelin omaa piirtämistäni, jotta siirtyminen tietokoneamaalaamiseen olisi helpompaa. Tietokoneella luonnostelin nopeasti oman mielikuvani Kalevalan hahmosta (KUVA 12), jonka sitten viimeistelin selkeäksi mustavalkoiseksi kuvaksi (KUVA 13). Viimeisessä vaiheessa maalasin mustavalkoisen luonoksen värisävyt (KUVA 14) ja viimeistelin kuvan taittovalmiiksi.

Tietokoneella työskennellessä käytin Adobe CS4-perheen Photoshop:a ja InDesign:a. InDesign:illa taitoin jokaisen kortin lopulliseen muotoonsa (KUVA 15).



KUVA 14. Antero Vipusen kuvitus maalattuna värisävvyillä Photoshop-ohjelmassa.



KUVA 15. Antero Vipusen kuvitus taitettuna korttiin InDesign-ohjelmassa.

#### 4.4 PADAN HOVI

PATA-ÄSSÄ, LOVIATAR (KUVA 16)

Loviatar eli pata-ässä oli minun viimeisimpiä kuvituksiani koko projektin aikana. Tässä päästin mielikuvituksen valloilleen ja maalasin hänelle pääkallon normaalin naaman sijasta. Hänet kuvataan eepoksessa Tuonelan pahimmaksi naiseksi.

45/23 Tyttö oli Tuonelan sokea,  
Loviatar, vaimo vanha,  
pahin Tuonen tyttäriä,  
ilke'in manattaria,  
alku kaikille pahoille,  
tuhansille turmioille.

Annoin Loviattarelle hurjimman ilmeen kiiluvine silmineen, mutta säästin hänen alaleukaansa lihasmassaa ja jänteitä, jotta hän ei olisi täysin epäkuolleen näköinen. Loviattaren kaapu on selkeä viittaus viikatemiehen yllä olevaan kaapuun, mutta annoin kaavulle kuitenkin mustasta poikkeavan värin. Lisäksi Loviattaren kasvoilta voi huomata padan piilosymbolin, jonka maalasin hieman violettiin sävyyn.

PATA-KUNINGAS, UKKO YLIJUMALA (KUVA 16)

Kuninkaan luominen patahoviin oli hankalaa, mutta päädyin lopulta kompromissiin. Aluksi kuvittelin Ylijumala Ukon muodostuvan aineettomasta massasta ja olevan enemmän hengellinen olento, mutta karistin tämän ajatuksen omien mieltymyksieni mukaan. Olen kiinnostunut skandinaavisista muinaisuskoista ja sieltä ammensin Ylijumala Ukon lopullisen ulkomuodon. Maalasin hänelle kultaisen siipikypärän, joka viittaa juuri muinaisuskontojen kypäriin ja uskomuksiin. En kuitenkaan täysin hylännyt alkuperäistä ideaa henkimäisyydestä, vaan hyödynsin tätä piirrettä usvamaisena pilvenä Ukon ympärillä. Maalasin Ylijumala Ukolle

loistavat silmät, jolla viittaan korkeään jumalallisiin henkiolentoihin. Kuolevaisilla ihmishahmoilla maalasin normaalit silmät.

PATA-KUNINGATAR, ILMATAR (KUVA 16)

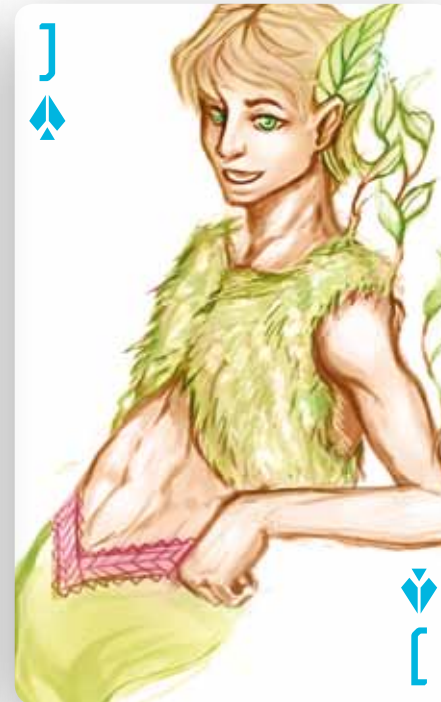
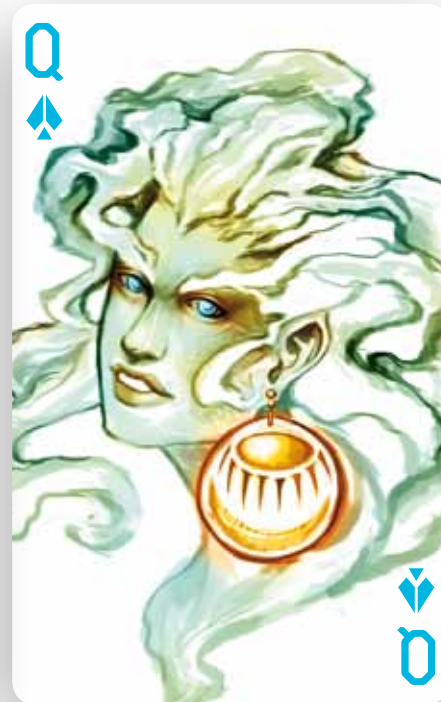
Ilmattaren maalaaminen pata-kuningattareksi oli miellyttävää, koska minulla oli selvät sävelet tätä hahmoa maalatessa. Tein hänestä hengettären, joka koostuu ilmasta. Laitoin hänen tukkansa ja kulmakarvansa liikkumaan kuin usvainen ilma, mutta jätin hänelle konkreettiset kasvot. Lisäksi maalasin Ilmattarelle suuren korvakorun, jossa näkyy Kalevalan luomistarinassa esiityvä sotkan muna. Koru itsessään muistuttaa munanmuotoa ja sen sisälle on maalattu aurinko ja kuu.

PATA-JÄTKÄ,

PELLERVOISEN POIKA SAMPSA (KUVA 16)

Patahovin jätkä on kaikista kuvituksistani lapsekain ja hauskin. Pellervoisen poika Sampsa kuvitustaessa mielikuvitukseni antoi hänelle samanlaisia piirteitä, mitä löytyy J. M. Barrien Peter Panista: vihreämäinen asuste, nuoren pojan olemus ja lapsellinen uhkarohkeus. Nämä olivat ne piirteet, mitä lähdin toteuttamaan Sampsaan. Kalevala eepoksessa Sampsa pystyi kasvattamaan niin metsiä kuin soitakin, ja hänellä on kyky kasvattaa mahtava puu, joka oli varjostaa koko Kalevalan alleen. Siksi maalasin Sampsalle pieniä versoja kasvamaan hänen omasta ihostaan, mikä kuvaa hänen mahtavaa taitoaan. Hänellä on yllään ruohosta tehty turkkiliivi, joka myös elää omaa elämäänsä.





KUVA 16. Padan hovikortit. Vasemmalta oikealle: Loviator,  
Ukko Ylijumala, Ilmatar, Pellervoisen paika Sampsa.  
Kalevalapelikortit Minna Husso 2012.



#### 4.5 RISTIN HOVI

RISTI-ÄSSÄ, LOUHI (KUVA 17)

Ristien helpoin hahmo kuvittaa oli Pohjolan emäntä Louhi, joka edustaa tässä maassa ässä. Hän saa aikaan niin myrskyjä kuin pahaa onnea ja hän tekee kaikkensa, jotta Väinämöisellä olisi hankalat oltavat Kalevalassa.

43/59 Louhi, Pohjolan emäntä,  
tuo tuosta pahoin pahastui.  
Kutsui Pohjolan kokohon,  
nuoret miehet miekkoinensa,  
urohot asehinensa  
pään varalle Väinämöisen.

Vaikka eepoksessa Louhi kuvataan vanhana ja harvahampaisena, itse en halunnut tehdä Louhesta todella vanhaa vanhusta. Päädyinkin tekemään Pohjolan emännästä arvokkaan ja iäkkään naisen, jolta puuttuu vain muutama hammas, mutta annoin hänelle siitä edestä raivokkaan ilmeen. Louhen hiukset muodostavat perinteisen ristisymbolin piilomaisesti ja hänen hiuksistaan myös muodostuu käärme, joka kuvaa hänen sotaisaa ja äkkipiikaista luonnettaan.

RISTI-KUNINGAS,  
POHJOLAN KARJAPAIMEN (KUVA 17)

Ruutu-kuninkaaksi päättyi ehkä erikoisin ja unohdetuin hahmo Kalevalasta ja hänet tiedetään nimettömänä pohjolan karjapaimenana. Hän pysyi hukuttamaan Lemminkäisen, mikä vuorostaan viestittää karjapaimenen sisäisen vahvuuden. Eli heikkokin voittaa vahvan, kunhan sillä on siihen tarvittavaa sisua. Maalasin karjapaimenen likaiseksi pojankolttiaseksi, jolla on yllään läppäläinen asuste. Hän myös sai pienen murjottavan ilmeen luonteensa myötä.

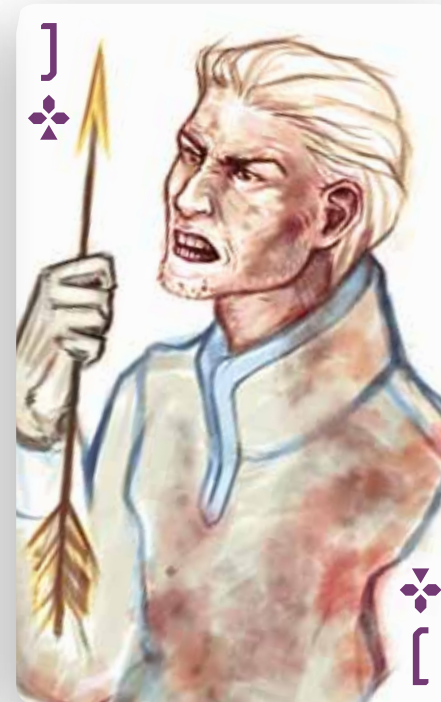
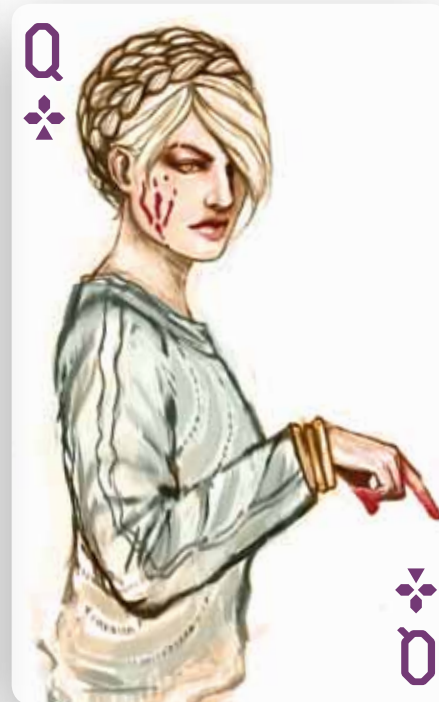
RISTI-KUNINGATAR,  
POHJOLAN TYTTÖ (KUVA 17)

Ilkeäksi kuningattareksi pääsi Pohjolan tyttö eli Louhen oma tytär. Oma näkemykseni Pohjolan työstä oli selkeä. Hän on kaunis, ylpeä ja omaa narsistinen luonteen. Juuri nämä piirteet halusin maalata tähän hahmoon. Pohjolan tytöllä on selkeä suorassa ja ranteissa on kultaisia rannerenkaita. Hänen tukkansa on siiltillä palmikolla ja kasvoinhin hän on maalannut korpin jäljen. Tämä jälki symboloi Pohjolan tytössä viisautta mutta myös turhamaisuutta.

RISTI-JÄTKÄ, JOUKAHAINEN (KUVA 17)

Jätkäksi tulleen Joukahaisen maalasin siihen hetkeen, kun hän on päässyt ylös suosta, jonne Väinämöinen hautasi hänet laulullaan. Hän on täynnä vihaa ja eripuraa ja hän heristää kädessään nuolta. Nuolella halusin viitata siihen Kalevalan kohtaan, jossa Joukahainen kostoksi ampuu Väinämöisen hevosen. Joukaisen ylle maalasin yksinkertaisen takin, joka henkii suomalaista kansallispukuteemaa.





KUVA 17. Ristin hovikortit. Vasemmalta oikealle: Louhi, Pohjolan karjapaimen, Pohjolan tyttö, Joukahainen. Kalevalapelikortit Minna Husso 2012.

## 4.6 HERTAN HOVI

HERTTA-ÄSSÄ, AINO (KUVA 18)

Hertta-ässän luomisessa minulla oli selkeä näkemys. Laitoin Ainin siihen hetkeen, jossa hän on hukuttanut itsensä ja elää nyt Ahdin valtakunnassa.

5/129 "Ohoh, sinua, ukko utra,  
vähämieli Väinämöinen,  
kun et tuntenut piteä  
Vellamon vetistä neittä,  
Ahon lasta ainokaista!"

Ainin ilme on hieman murheellinen, ja hän pitää kädessään helminauhaa. Tällä halusin viitata Ainin mahdollisiin rikkauksiin, mitä hän olisi saanut, jos hän olisi suostunut Väinämöisen kosintaan. Aluksi maalausvaiheessa minulla pyöri ajatus H. C. Andersenin Pienestä merenneidosta, mutta päädyin jättämään Ainin ihmismuotoon, koska eepoksessa on selkeästi erotettu Ainin ihmismuoto ja lohimuoto. Lisäksi maalasin Ainin ympärille lumpeiden lehtiä, jotka viestittävät piilomaisesti herttasymbolia.

HERTTA-KUNINGAS,  
SEPPÄ ILMARINEN (KUVA 18)

Lempihahmoista hertoissa oli Seppä Ilmarinen. Hänet näin romanttisena ja tunteellisena miehenä, jota on helppo huijata. Tunteellisuuden puolesta hän oli paras vaihtoehto herttojen kuninkaaksi. Piirsin hänelle jyrkemmän ilmeen ja olemuksen hänen ammattinsa takia. Mutta ennen kaikkea halusin maalata Ilmarisen kauniin komeaksi mieheksi. Eepoksessa hän voittaa Pohjolan tytären käden, kun hän kilpaa kosii tyttöä Väinämöisen kanssa. Eli hänen täytyy olla komea. Tai ainakin tarpeeksi viehättävä, koska vain Ilmariselle Pohjolan tyttö suostuu naimisiin. Ilmarisen asun maalasin yksikertaiseksi paidaksi, jossa on kaulaukossa viherä ristimäinen punos. Tällä vihreällä

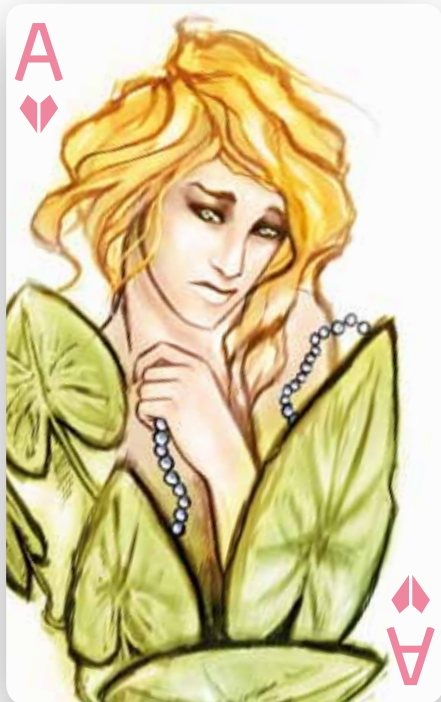
värillä halusin viestittää elinvoimaa ja positiivisuutta, jota Ilmariselta löytyy.

HERTTA-KUNINGATAR,  
LEMMINKÄISEN ÄITI (KUVA 18)

Hertta-kuningattarena on Lemminkäisen äiti. Lemminkäinen ja hänen äitinsä on tiivis pari Kalevalassa ja tästä syystä päädyin säilyttämään molemmat omassa kuvituksissani. Alunperin minun oli tarkoitus tehdä täysin aikaisemmasta poikkeavaa kuvitusta projektin aikana, mutta huomasin, kuinka Akseli Gallén-Kallelan Lemminkäisen äiti-teoksen olemus oli vaivihkaa siirtynyt omaan Lemminkäisen äitiini. Varsinkin Gallén-Kallelan maalauksessa esiintyvän Lemminkäisen äidin asento oli lähes sama kuin minun piirtämäni. En kuitenkaan hylännyt tätä piirrettä vaan päätin jättää sen kuvitukseen. Minun Lemminkäisen äitini ilme on siitä hetkestä, kun hän yrittää puhua Lemminkäisen ympäri, ettei hänen poikansa lähtisi sotajalalle. Kasvoista ilmenee hämmentynyt ja järkyttynyt ilme, Kuvään maalasin myös pienen kukan, joka viittaa äidilliseen hoivaamiseen ja tulevaan henkiin herättämiseen.

HERTTA-JÄTKÄ, LEMMINKÄINEN (KUVA 18)

Lemminkäisen kuvituksen tuottaminen oli hauskaa ja innoittavaa. Lemminkäisen näin innokkaana ja tulisielusena vaaleverikkönä, joka on aina sotajalalla ja naurattamassa naisia kun vain tilaisuus sen sallii. Hänen kasvoilleen maalasin pelimiehen hymyn, jota Kalevan naiset eivät voi vastustaa. Hänen poskeensa vuorostaan tein vertavuotavan haavan, joka tuhrii hänen kaulaansa. Lemminkäisen asusteeseen kuuluu perinteinen paita ja hartiollaansa hänellä on punainen viitta, joka on käädyllä kiinni. Tämä viitta symboloi sotimista ja ammentaa pienen viitteen muinaista spartalaisten punaisista viitoista.



KUVA 18. Herttan hovikortit. Vasemmalta oikealle: Aino, Seppä Ilmarinen, Lemminkäisen äiti, Lemminkäinen. Kalevalapelikortit Minna Husso 2012.

## 4.7 RUUDUN HOVI

RUUTU-ÄSSÄ, VÄINÄMÖINEN (KUVA 19)

Väinämöistä eli ruutuässä lähdin suoraan luonnostelevaan photoshopissa ja täydensin kuvaa omilla ajatuksillani, joita tuli mieleeni kuvaa tehdessä. Aluksi luonnostelin karkean tikkumiehen, joka piti käsissään kanteletta, mutta hylkäsin tämän heti kättelyssä. Asento ei miellyttänyt minua, ja muutin sen avonaisemmaksi. Seuraavaksi piirsin Väinön kädet sivulle ja piirsin ristisymbolin Väinämöisen taakse. Tästä muodosta sain idean laittaa kuvaan haukikanteleen ruutusymbolin sijasta. Itse näen tärkeänä kanteleen, ja halusin varmistaa, että Väinämöinen on helposti tunnistettava.

RUUTU-KUNINGAS,  
ANTERO VIPUNEN (KUVA 19)

Ruutuhovin kuningas eli Antero kuvataan eepoksessa suurena hiitenä, jonka suun Väinämöinen aukaisee kangella, mutta minä näen Vipusen enemmän ihmismäisenä hahmona. Itse tulkitsin Vipusen olevan enemmän henkisesti vahva kuin fyysisesti, ja täten halusin piirtää Anteron viisaan näköisenä tietäjänä. Minun Anteroni on nopea ajattelija, joka kykenee ratkaisemaan ongelman sormia napsauttamalla, siksi piirsin Vipusen ihmishahmoon. Anteron ylle luonnostelin kaapumaisen viitan, jolla halusin viitata tietäjän kaapuun. Aluksi minulla oli suunnitteilla piirtää rautainen korento Anteron kaapuun, mutta päädyin jättämään sen pois lopullisesta kuvasta.

RUUTU-KUNINGATAR, MARJATTA (KUVA 19)

Ruudun kuningattaren tekemisessä minulla oli paljon ongelmia, kuten Marjatallakin oli ongelmia saada lapsisauna Kalevalassa, mutta pitkän piirtämisvaiheen kautta sain hänetkin mieleisekseni. Eniten ongelmia aiheuttivat Marjatan kasvot ja

hänen asentosa. Jossain kohdissa oma kriittisyteni oli tiukilla, mutta pitkän pinnan avulla ja useiden maalauskerrojen jälkeen pääsin lopulliseen haluttuun lopputulokseen.

RUUTU-JÄTKÄ,  
TAPION POIKA NYYYRIKKI (KUVA 19)

Ruutujätkeksi valikoitunut Nyyrikki oli sattuman tulos. Nyyrikistä ei ollut paljoakaan tietoa eepoksessa ja tästä syystä minulla oli yllättävän hauskaa, kun luonnostelin Nyyrikin ulkomuotoa Photoshopissa. Nyyrikistä oli kuitenkin pieni maininta, että hän kantaa punaista kypärää.

14/37 "Nyyrikki, Tapion poika,  
mies puhas, punakypärä!"

Tämän runon kautta maalasin Nyyrikille punaisen kypärän, joka muistuttaa viikinkien kypärää, mutta lisäsin siihen pöllömaisat silmän aukot. Tämä pöllömäisyys antoi Nyyrikille metsästäjän luonteen ja saalistajan katseen, mikä sopii hyvin Nyyrikkiin.



KUVA 19. Ruudun hovikortit. Vasemmalta oikealle: Väinämöinen, Antero Vipunen, Marjatta, Nyyrikki Tapion poika. Kalevalapelikortit Minna Husso 2012.



KUVA 20. Jokeri-kortit. Molemmissa sama hahmo eli Kullervo. Kalevalapelikortit Minna Husso 2012

#### 4.8 HOVITON JOKERI

Jokerikortin suunnittelin ja maalasin viimeiseksi. Tähän korttiin valikoitui Kalevalan sorretuin ja yksinäisin hahmo eli Kullervo. Hän omaa mahtavat voimat, mutta hänen ilkeä mielensä ei taivu pyynnöille eikä käskyille. Kohtalo heittelee häntä moneen suuntaan Kalevalassa ja hän päättääkin elämänsä oman käden kautta. Kullervosta tein kaksi eri versiota (KUVA 20). Vaalea Kullervo hymyilee irvokkaasti, kun taas tumma irvistää pettyneenä. Jokeri-kortin tekstin o-kirjaimen sisällytin yhden tähden täydentämään tekstin kokonaisuutta. Muuten o-kirjain olisi tehnyt tekstiin reikäisen ilmeen.

#### 4.9 KORTIN SELKÄ


Selkämys pitää sisällään samanlaisia visuaalisia piirteitä, mitä olin suunnitellut pakkani maasymboleihin (KUVA 21). Kuvituksissa olin jättänyt paljon valkoista pintaa ja tätä samaa tyyliä käytin myös kortin selkämyksessäkin. Korttipakan fonttina käytin Borda™ perheen DemiBold-leikkausta, jota myös hyödynsin selkämyksen suunnittelussa. Lisäksi suunnittelin fonttien ympärille \*Solomonin solmut, jotka tein \*\*taketemaiseen muotomaailmaan.


\*Solomonin solmu on punos, jossa kaksi suljettua ympärää muodostaa punosmaisena kuvion.


\*\*Takete on muodon määritelmä. Taketemaisella tarkoitan kulmikasta muotoa.


#### 4.10 MAASYMBOLIT

Korttien maasymbolit päätin suunnitella ja toteuttaa uudelleen perinteisten symbolien sijasta. Nämä uudet symbolit ammentavat takete-temaa, jossa korostuu kulmikkuus ja suoralinjaisuus. Lisäksi symbolien värit kokivat muutoksen. Perinteisten punaisen ja mustan värin vaihdoin seuraaviin väreihin.

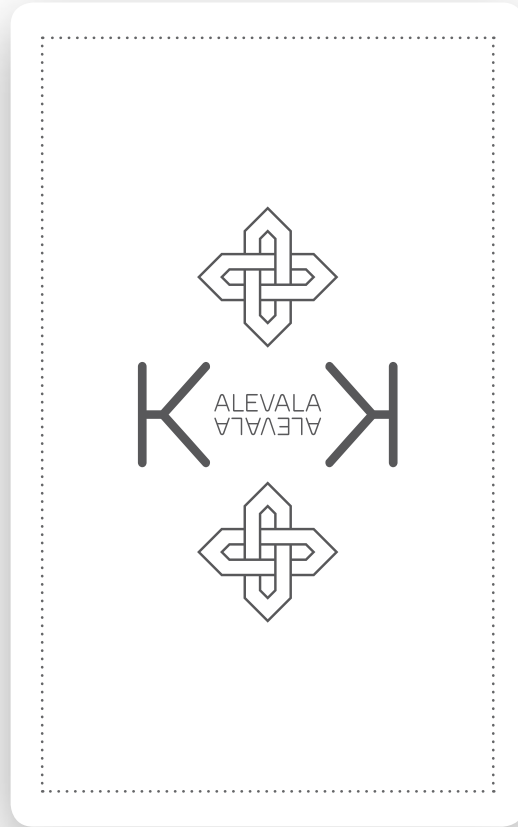
 PATA / Kirkkaan sininen  
C=75 M=0 Y=5 K=0

 RISTI / Luumun violetti  
C=50 M=80 Y=0 K=30

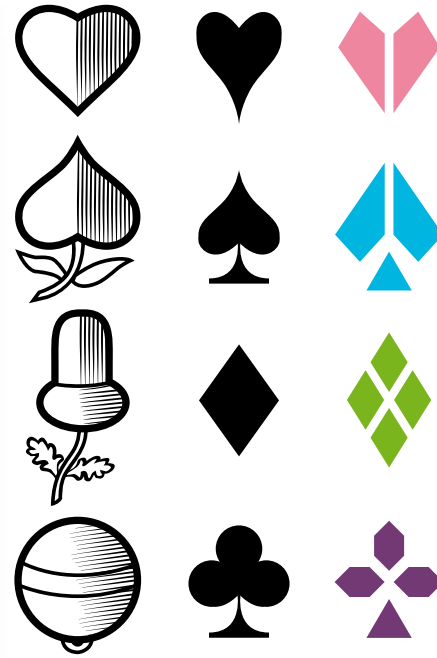
 HERTTA / Vaaleanpunainen  
C=0 M=60 Y=15 K=0

 RUUTU / Kirkkaan vihreä  
C=60 M=0 Y=100 K=0

Ranskalaiset kortintekijät keksivät nykyiset tunnetut maat 1470-luvulla. Padat, ristit, ja herat omaksuttiin saksalaisten lehdistä, kelloista ja sydämistä (Saari 2008, 11). Ajan mittaan ranskalaiset pakat yleistyivät käytössä ja muut symbolit väistyivät tieltä (KUVA 22). Nykyään maiden symbolit muistuttavat lähes kokonaan ranskalaisten suunnittelema maasymboleita, mutta minä kuitenkin halusin antaa näille perinteisille maille uuden tuulahduksen graafista suunnittelua.



KUVA 21. Pelikorttipakan selkämys,  
jonka koristeena on Salomonin solmut.  
Kalevalapelikortit Minna Husso 2012.



KUVA 22. Vasemmalla saksalaiset maasymbolit.  
Keskellä perinteiset ranskalaiset maasymbolit.  
Oikealla suunnittelemani maasymbolit.  
Kalevalapelikortit Minna Husso 2012.



## 5 ARVIOINTI

### Seikkailun päätös

Aloitin kuvittamisprojektin innolla, koska kyseessä oli itsenäinen prosessi, jonka lopussa näkyi minun kädenjälkeni tulos, mistä olen erittäin tyytyväinen. Tavoitteenani oli tehdä kuvituksia pelikortti pakkaan. Kuvituksissa tuli esiintyä Kalevalan hahmoja, jotka kuvitin photoshop-ohjelmalla. Tarkoitukseni ei ollut kuvittaa kansallisromanttista näkemystä Kalevalan hahmoista vaan tuottaa oman kokemuksen pohjalta ilmaisullista kuvitusta. Lisäksi minulla oli tarkoitus tuottaa mahdollisimman kiinnostavia ja näyttäviä kuvituksia pelikortteihin.

Suunnittelin ja toteutin kaikki kuvakorttien, ässien ja jokerien kuvitukset. Numerokortteihin en tuottanut laisinkaan kuvituksia, mutta toteutin niihin visuaalisesti modernisoiden maasymbolit. Jouduin hieman tekemään korjauksia joihinkin hahmokuviin ja suunniteltuihin maasymboleihin prosessin edetessä, mutta nämä korjaukset olivat suhteellisen pieniä ja kosmeettisia. Eniten korttien kuvituksista korjasin anatomisiavirheitä. Jos minulla olisi ollut enemmän aikaa, olisin maalannut muutamien korttien hahmot uusiksi, mutta ajan rajallisuuden myötä tyydyin kuvitusten ensimmäiseen maalausversioon.

Olen oppinut kuvittamisprojektin aikana paljon ja ennen kaikkea piirtämiseni on parantunut huikeasti, koska huomaan helpommin omat virheeni kuin aikaisemmin. Vaikka aloitin projektini hyvissä ajoin, huomasin jälkeenpäin, kuinka arjen muuttuminen voi yllättäen muuttaa projektin aikataulua kriittisesti. Tästä syystä jouduin aikatauluttaamaan tarkasti ajankäytön, joka pelasti minun opinnäytetyön suurelta myöhästymiseltä. Onneksi kylmien hermojen myötä pystyin pitämään projektin kasassa ja pysymään aikataulun puitteissa loppuun saakka.

Prosessin loppuvaiheessa sain paljon uusia ideoita ja ajatuksia kuvitusprojektini tuotteistamisesta kuin myös kuvittamisestakin, mutta ajan rajallisuuden takia en kykenyt toteuttamaan niitä projektin aikana. Tulevaisuudessa minun on mahdollisuus jatkotyöstää suunnittelemaani pakkaa, ja tehdä siitä todellinen tuote, jota voin sittemmin markkinoida eteenpäin. Seuraavaksi minulla olisi edessä pelikorteille tulevan pakkauksen ideointi ja suunnittelu, ja mahdollinen myynti yksityisille henkilöille ja pienyrityksille.

Lisäksi työn lopussa sain ajatuksen markkinoida korttipakkaa suoraan Suomalaisen Kirjallisuuden seuralle, jolloin voisin jatkaa korttien kehittämistä eteenpäin, mutta samalla voisin olla kytköksissä todelliseen asiakkaaseen.

Ennen kaikkea olin tyytyväinen lopputulokseen ja lopulliseen tuotteeseen eli pelikortteihin. Vaikka matkassa oli paljon mutkia ja työ tuntui toivotamalalta, sain lopussa ihanan voiton tunteen, kun näin kädessäni omat suunnittelemani pelikortit.

# LÄHTEET

Lönnrot, Elias. 1849. Kalevala [verkkajulkaisu] Suomalaisen Kirjallisuuden Seura [viitattu 14.2012]. Saatavissa: <http://www.finlit.fi/kalevala/index.php?m=7&l=1>.

Saari, Mikko. 2008. Tarotista texas hold'emiin: 600 vuotta korttipelejä. Helsinki: BTJ Finland Oy.



# KUVALUETTELO

KUVA 01. Erilaisia Magic The Gathering™-kortteja. Valokuva Minna Husso 2012.

KUVA 02. Aleister Crowley Thoth Tarot-kortit. Kuvittaja Lady Frieda Harris. Valokuva Minna Husso 2012.

KUVA 03. Pekka-peli. Valokuva Minna Husso 2012.

KUVA 04. The New World. Peterffy, Levente. 2011 [viitattu 1.4.2012]. Saatavissa: [http://www.artoflevi.com/wp-content/uploads/2012/02/the\\_new\\_world.jpg](http://www.artoflevi.com/wp-content/uploads/2012/02/the_new_world.jpg)

KUVA 05. Legend of Musashi. 1,5 hour speed painting. Peterffy, Levente. 2010 [viitattu 1.4.2012]. Saatavissa: [http://www.artoflevi.com/wp-content/uploads/2012/02/Legend\\_of\\_Musashi.jpg](http://www.artoflevi.com/wp-content/uploads/2012/02/Legend_of_Musashi.jpg)

KUVA 06. Norseman. Jaskolski, Lukasz. 2010 [viitattu 1.4.2012]. Saatavissa: <http://www.fadinggray.com/illustration/norseman.jpg>

KUVA 07. Grim Elder. Jaskolski, Lukasz. 2011 [viitattu 1.4.2012]. Saatavissa: <http://www.fadinggray.com/illustration/grim%20elder.jpg>

KUVA 08. The Little Mermaid. Simpson, Jeff. 2010 [viitattu 1.4.2012]. Saatavissa: <http://www.surrealsushi.com/mermaid.html>

KUVA 09. The Fallout. Simpson, Jeff. 2011 [viitattu 1.4.2012]. Saatavissa: <http://www.surrealsushi.com/fallout.html>

KUVA 10. Piilosymboli-selitekuva. Husso, Minna. Tekijän oma-arkisto. Kuopio 2012.

KUVA 11. Ajatusluonnos. Husso, Minna. Tekijän oma-arkisto. Kuopio 2012.

KUVA 12. Antero Vipusen karkea luonnos Photoshop-ohjelmassa. Husso, Minna. Tekijän oma-arkisto. Kuopio 2012.

KUVA 13. Antero Vipusen mustavalkoinen kuvitus Photoshop-ohjelmassa. Husso, Minna. Tekijän oma-arkisto. Kuopio 2012.

KUVA 14. Antero Vipusen kuvitus maalattuna värisävyillä Photoshop-ohjelmassa. Husso, Minna. Tekijän oma-arkisto. Kuopio 2012.

KUVA 15. Antero Vipusen kuvitus taitettuna korttiin InDesign-ohjelmassa. Husso, Minna. Tekijän oma-arkisto. Kuopio 2012.

KUVA 16. Kalevalapelikortit. Husso, Minna. Tekijän oma-arkisto. Kuopio 2012.

KUVA 17. Kalevalapelikortit. Husso, Minna. Tekijän oma-arkisto. Kuopio 2012.

KUVA 18. Kalevalapelikortit. Husso, Minna. Tekijän oma-arkisto. Kuopio 2012.

KUVA 19. Kalevalapelikortit. Husso, Minna. Tekijän oma-arkisto. Kuopio 2012.

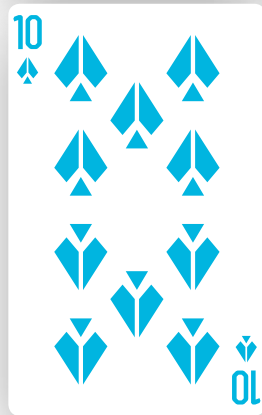
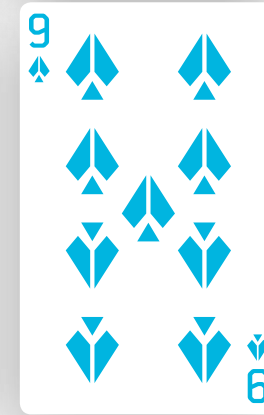
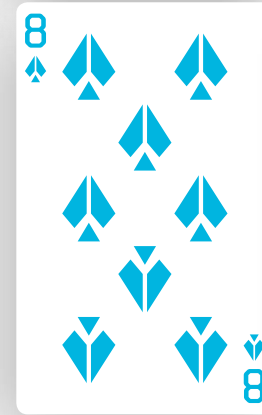
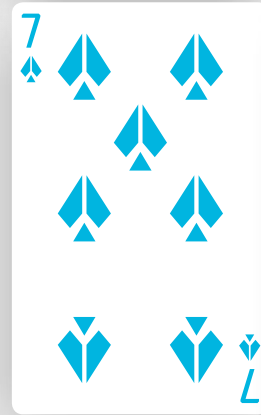
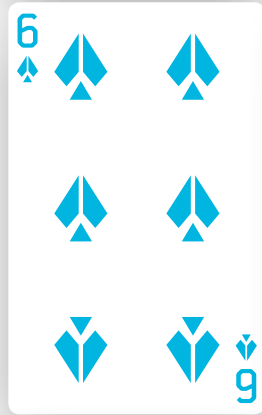
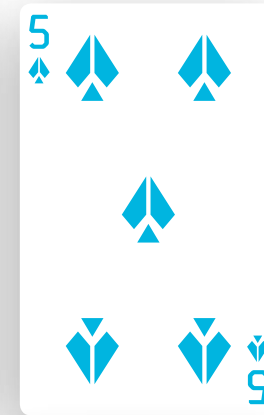
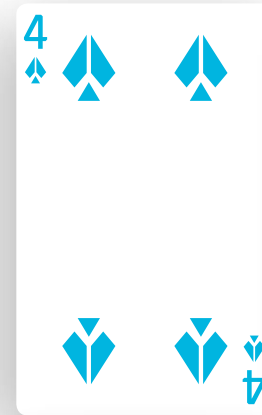
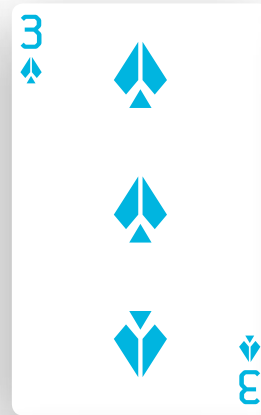
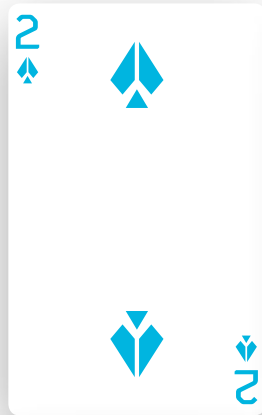
KUVA 20. Jokeri-kortit, Kalevalapelikortit. Husso, Minna. Tekijän oma-arkisto. Kuopio 2012.

KUVA 21. Pelikorttipakan selkämys, Kalevalapelikortit. Husso, Minna. Tekijän oma-arkisto. Kuopio 2012.

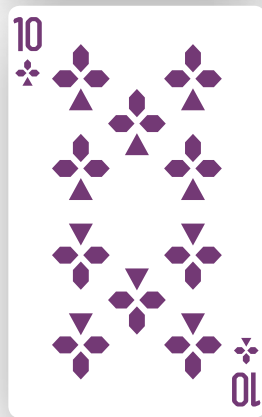
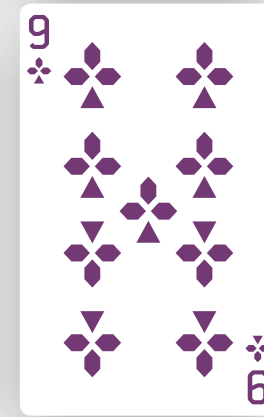
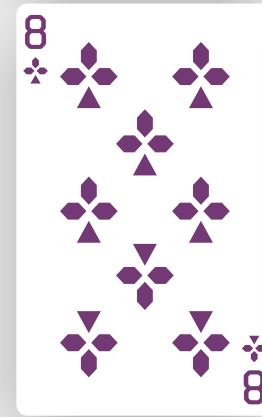
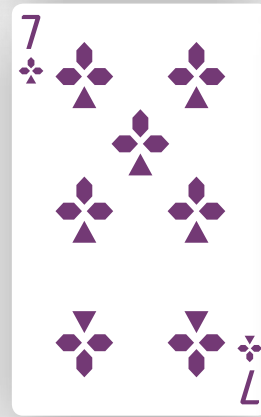
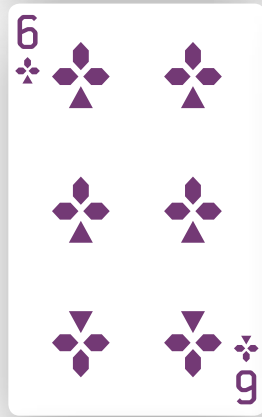
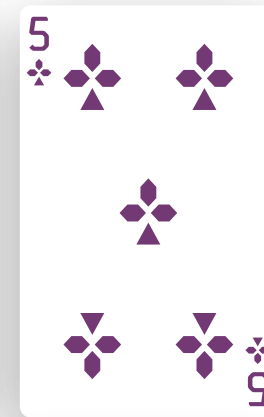
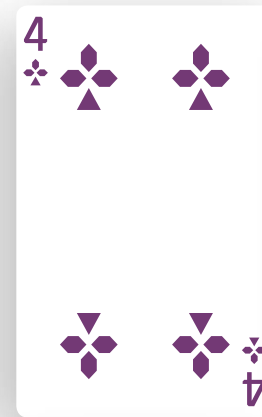
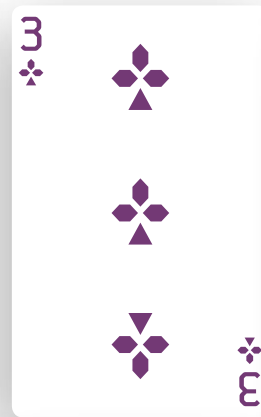
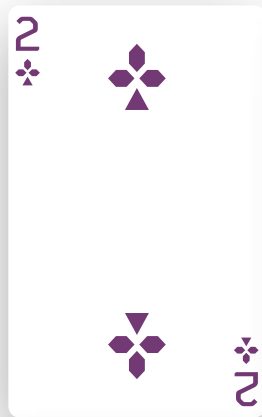
KUVA 22. Selitekuva maasymboleista. Husso, Minna. Tekijän oma-arkisto. Kuopio 2012.

# LIITE 1

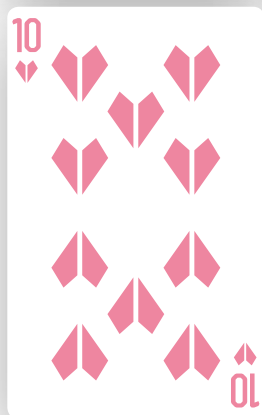
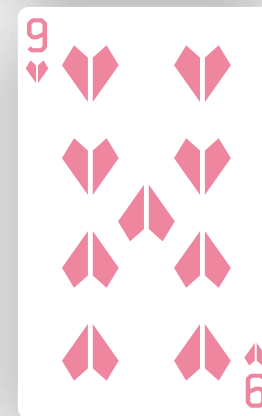
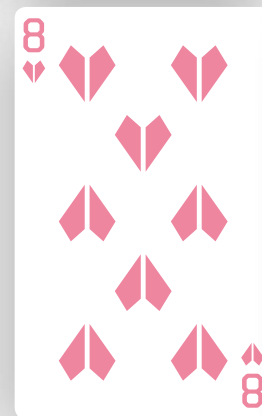
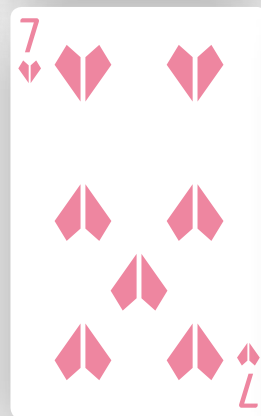
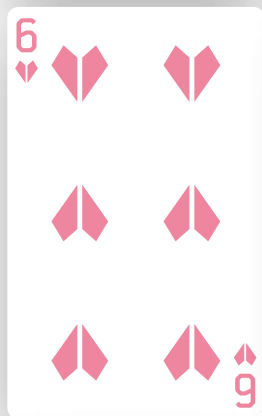
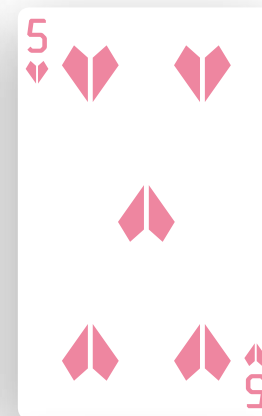
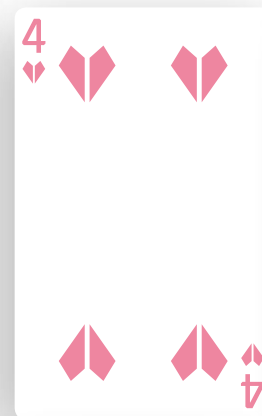
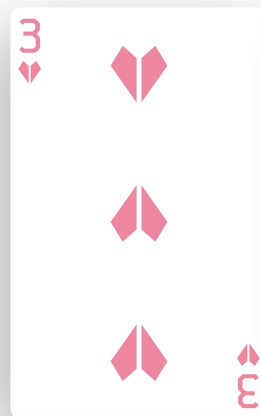
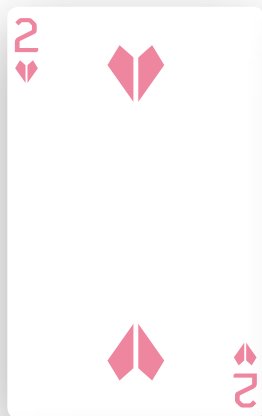
## Padan numerokortit



## LIITE 2 Ristin numerokortit



# LIITE 3 Hertan numerokortit



# LIITE 4 Ruudun numerokortit

