

Joni Sivonen

Victorian Romance –
Ranskalaisen pelikorttipakan vakioelementtien merkitysten
hyödyntäminen uudessa pelikorttiteemassa

Tekijä(t) Otsikko	Joni Sivonen Victorian Romance - Ranskalaisen pelikorttipakan vakioelementtien merkitysten hyödyntäminen uudessa pelikorttiteemassa
Sivumäärä Aika	72 sivua + 1 liite 24.4.2012
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Digitaalinen viestintä
Ohjaaja(t)	lehtori Raisa Omaheimo lehtori Jaakko Ruuttunen
<p>Opinnäytetyössäni tutkin ranskalaista pelikorttipakkaa ja siihen liittyviä visuaalisia elementtejä. Halusin selvittää, miten pakan vakioelementtien takana piileviä merkityksiä voitaisiin hyödyntää omaa pelikorttipakkaa suunniteltaessa. Mitä asioita tulee ottaa huomioon pelikortteja suunniteltaessa? Mitä elementtejä korttipakkaan on sisällytettävä, mitä asioita tulisi painottaa ja mitä voidaan jättää pois?</p> <p>Työn teoriallisen osuuden kanssa rinnakkain toteutin myös toiminnallisen osuuden, jossa suunnittelin oman, viktoriaanisella teemalla kuvitetun korttipakan. Toiminnallisessa osuudessa hyödynsin teoriaosuudessa vastaan tulleita havaintoja. Työn teoriaosuus sisältää sekä ranskalaisen pakan visuaalisia elementtejä käsittelevän osion että tarkan suunnitelman omasta korttipakastani havainnollistavien kuvien kera.</p> <p>Työssäni olen käyttänyt kirjallisia lähteitä sekä verkkolähteitä, joista poimin etenkin korttipakan visuaalisiin elementteihin liittyvät asiat. Paneuduin työssäni mm. ranskalaisen pakan maatunnuksiin sekä numero- ja kuvakortteihin. Pakan vakioelementtejä ja niiden merkityksiä käsitteelin työssä paljolti pakan historian kautta. Näiden elementtien tärkeysjärjestystä olen pohtinut käyttäen paljon myös omaa harkintaani ja näkemystäni.</p> <p>Tärkeimmiksi asioiksi kortteja suunniteltaessa nousivat korttien selkeys ja nopea tulkinta. Tässä asiassa korttien maatunnusten selkeä esittäminen ja kuvakortit ovat tärkeässä roolissa. Katson opinnäytteestäni olevan hyötyä henkilöille, jotka haluavat suunnitella omia pelikortteja.</p>	
Avainsanat	pelikortit ranskalainen pelikorttipakka

Author(s) Title Number of Pages Date	Joni Sivonen Victorian Romance - Utilising the Meanings Behind the Standard Elements of the French Playing Card Deck in a New Playing Card Theme 72 pages + 1 appendix 24 April 2012
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Digital Communication
Instructor(s)	Raisa Omaheimo, Lecturer Jaakko Ruuttunen, Lecturer
<p>The purpose of this study was to investigate the French playing cards and related visual elements. The author wanted to find out how the meanings behind the standard elements of the French playing card deck could be utilised when designing new playing cards with a new theme. The aim was to identify the issues that should be taken into account when designing playing cards, which elements must be included in the work, which issues should be emphasized, and which things can be left out.</p> <p>During the process, a theoretical study was carried out in parallel with the practical work, where the author designed his own deck of cards illustrated with a Victorian era theme. The practical work aimed to make use of the most important observations made in this document. The theoretical study provided the analysis of the visual elements of the French playing cards and a comprehensive plan to the author's own deck.</p> <p>Literary sources as well as online sources were utilised. The author picked out especially issues related to visual elements. The standard elements of the French deck and the meanings behind them were discussed especially from a historical perspective. The author's own judgment and insight has played a big part in prioritising these elements.</p> <p>The study suggests that the most significant factors when designing cards are clarity and fast interpretation. In this case, a clear presentation of the suits and court cards play an important role. The author considers this thesis to be of benefit to people who want to design their own playing cards.</p>	
Keywords	playing cards French deck

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Pelikorttien historiasta	5
3	Ranskalainen pakka	14
3.1	Ranskalaisen pakan historia	16
3.2	Ranskalaisen pakan maatunnukset	19
3.3	Ranskalaisen pakan numerokortit	26
3.4	Ranskalaisen pakan kuvakortit	29
3.4.1	Hahmot kuvakorteissa	37
3.4.2	Luonteet kuvakorttien takana	42
4	Oman pelikorttipakan suunnittelu ja toteutus	45
4.1	Pakan teema	45
4.2	Maatunnukset	47
4.3	Koristekuviot	48
4.4	Numerokortit	50
4.5	Kuvakortit	52
4.6	Korttipakan kääntöpuoli	64
4.7	Kotelo	66
4.8	Toteutuksessa käytetyt työkalut	67
4.9	Oman pakan suunnittelusta ja toteutuksesta	68
5	Yhteenveto	69
	Lähteet	71

1 Johdanto

Opinnäytetyössäni minulla oli kaksi päätavoitetta. Työni teoriaosuudessa eli tälläkin hetkellä selaamassasi dokumentaatiossa tavoitteeni oli selvittää, mitkä ovat ranskalaisen pelikorttipakan tärkeimpiä vakioelementtejä ja mitä merkityksiä niiden taakse kätkeytyy. Työni toiminnallisessa osuudessa taas suunnittelin oman ranskalaiseen neljän maan formaattiin perustuvan korttipakan. Tässä omassa korttipakassa pyrin hyödyntämään teoriaosuudessani vastaan tulleita havaintoja mahdollisimman hyvin ja oman pakkani teemaan sopivalla tavalla. En pyrkinyt luomaan täysin nykystandardin mukaista pelikorttipakkaa, vaan selvittämään, miten voin hyödyntää tämän jo vuosisatoja vanhan mallin perinteitä omassa teemassani.

Ranskalaisella pakalla tarkoitetaan opinnäytetyössäni korttipakkoja, jotka perustuvat neljän ranskalaisen maan eli hertan, ruudun, ristin ja padan järjestelmään. Teoriaosuu-
teni aihepiiriin kuuluu paitsi varsinainen, alkuperäinen ranskalainen pakka, mutta myös englantilainen eli angloamerikkalainen pakka, joka perustuu suoraan ranskalaiseen pakkaan. Olen mieltänyt nämä kaikki termin ”ranskalainen pelikorttipakka” alle.

Olen jakanut opinnäytetyöni teoriaosuuden kahteen pääosaan. Näistä osioista luku 3 käsittelee ranskalaisen pelikorttipakan vakioelementtejä, etenkin historiallisesta näkökulmasta. Luvussa 4 esittelen tarkan suunnitelmani omasta pelikorttipakastani, sen teemasta ja kuvituksesta. Ennen näitä kahta lukua kerron hieman pelikorttien historiaa yleensä.

Suunnitelmani kuvaamisen lisäksi olen katsonut perustelluksi kertoa myös toiminnallisen osuuteni toteutustavoista lyhyesti ja havainnollistavien kuvien kera. Olen yhdistänyt sekä oman pakkani suunnitelman että toteutuksen yhdeksi ja samaksi luvuksi, jotta voin esitellä valmiita tuotoksia kuvina suunnitelmani ohessa. Katsoin suunnitelman ja toteutuksen yhdistämisen parhaimmaksi vaihtoehdoksi lukijaa ajatellen.

Ideoidessani itselleni opinnäytetyön aiheita asetin sille tiettyjä kriteerejä. Sen tulisi demonstroida kiinnostavalla ja monipuolisella tavalla sitä, mitä olin opintojeni aikana opinut. Koska opinnäytetyö tulisi olemaan mittava ja aikaa vievä prosessi, sen aiheen

tulisi myös olla sellainen, johon jaksaisin paneutua lähes koko viimeisen opintovuoteni ajan. Tässä asiassa työn toiminnallisella osuudella olisi myötämielinen vaikutus, sillä pelkän teoriallisen osuuden kirjoittaminen voisi käydä itselleni pitkästyttäväksi.

On monia syitä siihen, miksi lopulta päädyin valitsemaani aiheeseen. Poikkesin kesällä 2011 eräänä päivänä ostosteni jälkeen pelisaliin tukeakseni kansanterveyttä parilla ostoksistani yli jääneellä eurolla ja huomasin rahapelien joukossa uuden, suurella näytöllä varustetun pelikoneen. Päätin kokeilla tätä itselleni uutta tuttavuutta ja valitsin pelikseni yhden useista valittavissa olleista pokeripeleistä. Terävällä näytöllä pyörivät grafiikat – niin yksinkertaisia kuin ne olivatkin – saivat mielenkiintoni heräämään. Jäin ihailemaan eritoten kuvakorttien sympaattisia hahmoja kaavailtua pidemmäksikin ajaksi. Koneen nielaistua euron jos toisenkin mielessäni alkoi hiljalleen kypsyä ajatus: kuinka hienoa olisikaan suunnitella oma pelikorttipakka. Ajatus jäi tämän jälkeenkin kypsy-mään mieleeni, kunnes alkusyksystä 2011 mieleeni juolahti mahdollisuus tämän idean hyödyntämisestä tulevassa opinnäytetyössäni. Niinpä parin kuukauden mietinnän jäl-keen olin saanut sen verran ideoita työhön, että aihe oli alkanut jopa innostaa minua. Näin ollen aiheekseni muotoutui ranskalaisen pelikorttipakan vakioelementtien merki-tysten hyödyntäminen uudessa pelikorttiteemassa.

Olen aina ollut kovasti kiinnostunut hahmosuunnittelusta, ja eritoten videopelien hah-mot ovat olleet ihailuni kohteena jo vuosien ajan. Tämä oli myös yksi syy, miksi valitsin tämän aiheen. Ideoidessani omaa korttipakkaani ajatukseni olivat työn alkuvaiheessa eritoten mielenkiintoiselta tuntuneessa kuvakorttien toteuttamisessa. Ajatus korttipa-kan jokaisen maan hahmojen, niiden ulkonäön sekä jopa luonteen suunnittelusta kieh-toi minua aina enemmän, mitä pidemmälle ideointiani ajatuksen tasolla vein. Pidän erilaisten hahmojen suunnittelusta, mutta samojen hahmojen tekeminen useaan ker-taan voi käydä itselleni tylsistyttäväksi. Tästä syystä koen pelikortit lähes täydellisenä aiheena itselleni.

Nautin kovasti kuvien tekemisestä. En kuitenkaan pidä itseäni mitenkään erityisen lah-jakkaana piirtäjänä tai maalaajana, ja enemmänkin kuvailisin omaa tekemistäni kuvien rakentamiseksi. Pidän yksityiskohtien tekemisestä ja niiden – joskus liiallinenkin – käyt-tö omissa töissäni puoltaa ainaista vastusteluani uskoa sitä yleistä, opinnoissanikin usein vastaan tullutta tosiasiaa, jonka mukaan yksinkertainen on kaunista. Koristeelli-

suus ja yksityiskohdat ovat näkyvä osa opinnäytetyötäni ja katson niiden tukevan valitsemaani teemaa vahvasti.

Toiminnallista osuutta lukuun ottamatta työni ei suoranaisesti liity digitaaliseen viestintään. Se kuitenkin käsittelee visuaalista kulttuuria, joka on olennaisen vahva osa kaikkea viestintää. Toiminnallisessa osuudessani olen käyttänyt Adoben designohjelmia, jotka katson itselleni tärkeimmiksi työkaluiksi nyt ja tulevaisuudessa. Teoriaosuudesta ilmi käyvät tiedot olen kohdistanut pääasiassa ihmisille, jotka haluavat suunnitella omia, ranskalaiseen pakkaan perustuvia pelikortteja. Itse olen opintojeni jälkeen kiinnostunut suuntautumaan printtigrafiikan suunnitteluun, joten koen työn toiminnallisen puolen hyödyttävän itseäni uutena ja arvokkaana, aihepiiriin liittyvänä kokonaisuutena.

Opinnäytetyö on toteutettu syyskuun 2011 ja huhtikuun 2012 välisenä aikana. Kyseessä on itsenäisesti toteutettu työ, johon ei liity minkäänlaista asiakastilausta. Jalostin aiheen päässäni itselleni mahdollisimman mielekkääksi ennen kuin aloin työstää työn varsinaista suunnitelmaa. Kyseessä oli itselleni mittava projekti, joka perustui pitkälti yhtenäisyyden luomiseen. Valmiin, yhtenäisen sarjan tekeminen kiinnosti minua, sillä en ollut – ainakaan tällaisessa mittakaavassa – toteuttanut sellaista itsenäisesti.

Työni tukena olen käyttänyt sekä kirjallisia lähteitä että verkkomateriaalia. Mukaan on mahtunut myös kaksi lähdettä, joiden sisältö menee osittain pseudotieteiden puolelle. Nämä lähteet käsittelevät lähinnä korteista katsomista, jossa käytetään hyväksi paljon kortteihin liittyviä merkityksiä. Tämän vuoksi näitä lähteitä ei tule mielestäni lukea sellaisenaan, vaan poimia niistä nimenomaan korttien kuvallisten elementtien merkityksiin liittyvät seikat. Olisin toivonut, että näitä lähteitä olisi ollut käytettävissäni enemmänkin, jolloin olisin pystynyt vertailemaan niiden risteävyyksiä ja poimimaan niistä ne kaikkein yleisimmät merkitykset.

Tässä opinnäytetyössä ei paneuduta niinkään korttipeleihin, korttien yksityiskohtaisiin painotekniikoihin tai korteista ennustamiseen. Edellä mainitut aiheet tosin sivuavat toisinaan tätä työtä, joten niitä saatetaan käsitellä ohimennen joissain yhteyksissä. Viimeinen vuosisata on esitellyt myös lukemattoman määrän uusia ja erilaisia korttipelejä ja niiden myötä uusia korttipakkoja. Näihin mahtuvat mm. täsmäyspeleihin suunnitellut UNO-kortit, rommipeleissä käytetyt Mahjong-kortit tai vaikkapa keräilykorttipeleihin

kuuluvat Magic: The Gathering -kortit. Nämä esimerkit poikkeavat perinteisistä korteista niin paljon, että olen rajannut myös ne aiheeni ulkopuolelle, enkä niitä tule historiaosuudessani käsittelemään.

Pelikortit ovat olleet luontihetkestään lähtien suosittuja ja ovat sitä myös tänäkin päivänä. Niistä on tullut hyvin ajaton viihdemuoto, joten niiden voidaan katsoa olevan suosittuja myös tulevaisuudessa. Katson tästä syystä tämän opinnäytetyön tekemisen arvoiseksi.

2 Pelikorttien historiasta

Pelikorttien historia sen synnystä tähän hetkeen on paitsi pitkä, myös kovin kiemurainen. Nykyhetkeä ja aikaa, jolloin pelikortit syntyivät erottaa yli tuhannen vuoden ajallinen muuri. Tästä mittavasta historiasta johtuen paitsi faktoja, myöskään kaikkia huhu-
puheita ja legendoja pelikorttien synnystä ei voida täysin sivuuttaa.

Tutkija ja korttikeräilijä Roger Tilley kirjoittaa kirjassaan *A History of Playing Cards* kahdesta myytistä, joissa ehdotetaan pelikorttien synty paikaksi 1100-luvun itämaisia – joko kiinalaisia tai intialaisia – haaremeita. Koska haaremin isännällä, joko keisarilla tai maharadjalla, ei ollut vain yhtä vaimoa, vaan pikemminkin kokonainen monen kymmenen naisen vahvuinen henkilökunta makuuhuone- ja muita toimenpiteitä varten, kävi näiden lukuisten jalkavaimojen aika haaremiyhteisössä väkisinkin pitkäksi. Vaikka ilmi ei käykään, olivatko nämä haaremin naisasukkaat korttien tilaajia vai olivatko he kätevinä emäntinä itse taiteilleet nämä papyruksesta valmistetut viihdykkeet, Tilleyn mielestä he olivat kuitenkin historian ensimmäisiä pelikorttien haltijoita. (Tilley 1973, 7.)

Todennäköistä todellakin on, että pelikortit – kuten monet muutkin hienot keksinnöt – on luotu aikanaan Kiinassa. Yksi 1800-luvun merkittävimpiä pelikortteja tutkineita henkilöitä, William Andrew Chatto, oli ensimmäinen, joka esitti pelikorttien syntyneen joko Kiinassa tai Intiassa. Chatto vertasi kortteja erääseen Intiassa keksittyyn peliin, shakkiin, jossa hän myös näki pelin, joka sisälsi sotaisan teeman ”eriarvoisista miehistä” (Chatto 1848, 13). Chatton teoriaa vahvisti 1800-luvun jälkipuoliskolla Kiinan kulttuuriin ja erityisesti ajanvietepeleihin perehtynyt konsuli William Henry Wilkinson. Kun Chatto ei erinomaisesta tutkimustyöstään huolimatta onnistunut löytämään pitäviä todisteita ajasta, jolloin pelikortit syntyivät, Wilkinson jäljitti korttien syntyajan jo 900-luvulle ja oli vakuuttunut, että pelikortit olivat nimenomaan kiinalaista alkuperää (Wilkinson, 1895). On olemassa kirjallisia todisteita siitä, että Kiinassa on ollut pelikortteja jo ennen 1000-lukua. (Saari 2008, 10).

Korttipeleihin verrattavia pelejä oli Kiinassa jo niinkin aikaisin kuin 200-luvulla, mutta näihin ei kuitenkaan liittynyt varsinaisia kortteja ja niistä kehittyikin myöhemmin erilaisia noppapelejä (Wilkinson, 1895). Kiinassa aikaisimpia kortteja käytettiin kuten

dominopalikoita, eikä näillä kahdella ollut käytännössä mitään eroa (Wilkinson, 1895). Nykyisiä pelikortteja muistuttivat silloin ns. kiinalaiset rahakortit (Saari 2008, 10). Nämä rahakortit koostuivat kolmesta maatunnuksesta, joita olivat kolikko, narut ja myriadit. Kolikko edusti lukuna yhtä, narut satoja ja myriadit kymmeniä tuhansia. (Saari 2008, 21.)

Pelikorttien saapumisesta Eurooppaan lienee vielä enemmän teorioita kuin itse korttien synnystä. On ehdotettu, että ristiretkeläiset, romaniheimot tai itse Marco Polo olisivat tuoneet kortit Eurooppaan (Saari 2008, 10). Joidenkin rohkeimpien – ja röyhkeimpien – teorioiden mukaan pelikortit olisivat syntyneet Euroopassa, mutta nämä em. teorit on tyrmätty jo aikoja sitten (Chatto 1848, 27).

Chatto (1848, 18, 62) toteaa ytimekkäästi nimetyssä kirjassaan *Facts and Speculations On The Origin And History Of Playing Cards*, että pelikorteista Euroopassa ei löydy mainintaa ennen 1300-lukua, ei edes uhkapeleistä kertovissa teksteissä. Uhkapelaamiseen liittyvät kiellot ja erinäiset vastalauseet lienevät kuitenkin olleet ensimmäisiä dokumentaatioita pelikorteista Euroopassa.

Eurooppaan kortit saapuivat hyvin todennäköisesti Egyptin kautta, josta ne levisivät Välimeren alueille. Nämä islamilaiseksi pakaksi kutsutut kortit saapuivat ensimmäiseksi Eurooppaan joko Espanjan tai Italian kautta. Näistä maista on löydetty kortteja, jotka viittaavat 52 korttiin ja neljän maan kokonaisuuteen, joissa jokaisessa maassa oli 10 numerokorttia, yksi kuningas ja kaksi varakuningasta. Toinen varakuninkaista oli nimeltään *nâ'ib*, josta lienee tullut espanjankielinen sana pelikorteille eli *naipes*. Ensimmäinen selkeä maininta korteista Euroopassa löytyy Espanjasta vuodelta 1371. (Saari 2008, 10.) *Naipes*-sanan lisäksi toinen asia, joka puoltaa korttien ensieurooppalaista kosketusta juuri Espanjassa, löytyy Barcelonan historiallisista arkistoista. Arkistoissa nimittäin mainitaan ensimmäinen nimeltä mainittu eurooppalainen kortintekijä, Rodrigo Borges. (The World of Playing Cards 2012.) Suurempaa kiinnostusta Euroopassa kortit alkoivat herättää vasta 1300-luvun lopulla (Chatto 1848, 60).

Ennen ranskalaisen pakan kehittämistä naiset eri pakkojen kuvakorteissa olivat melko harvinaisia. Chatton (1848, 15) mukaan naishahmot ilmestyivät kuvakortteihin vasta korttien saavuttua Eurooppaan. Yleensä pakan kuvakortit koostuivat kuninkaasta ja

kahdesta upseerista. 1400-luvulle päästäessä neljän kuvakortin malli alkoi nousta suosituimmaksi. Tähän kuuluivat kuningas, kuningatar, ritari ja palvelija. *Tarocco*-nimistä peliä varten kehitetyt tarotkortit omaksuivat tämän mallin, mutta muiden pakkojen kohdalla yksi kuvakorteista heivattiin ulos pakasta. Tämä kuvakortti oli yleisesti – Ranskaa lukuun ottamatta – kuningatar. (Saari 2008, 11.)

Tarotpakka, joka saksankielisillä alueilla sai nimekseen *tarock*, koostui huomattavasti useammasta kortista kuin tavalliset korttipakat. Pakka sisälsi enimmillään jopa lähemmäs sata korttia, mutta lopulta alkuperäinen 78 kortin pakka osoittautui suosituimmaksi. Nykyinen tarotpakka koostuu neljästä maasta, joissa kaikissa on neljä kuvakorttia ja numerokortit yhdestä kymmeneen. Tarotissa ässä on lähes poikkeuksetta aina ykkönen, eikä sillä ole tavallisen korttipakan mukaisia valttikortin ominaisuuksia. Sen sijaan tarotissa on 21 erillistä valttikorttia ja tämän lisäksi yksi erillinen ”narrikortti”. On spekuloitu, että tämä huomattavasti okkultistisempiakin piirteitä nykyään sisältävä tarotpakka olisi luotu jotain muuta kuin pelaamista varten, mutta näyttöä korttien käyttämisestä ennustamiseen löytyy – ehkä hieman yllättäen – vasta 1700-luvulta. Tämän huomioon ottaen on syytä uskoa, että myös tarotkorteja on käytetty alun perin pelaamiseen, onhan ne luotu aikanaan tavallisen korttipakan pohjalta. Korttien ennustamistarkoituksista on paljon ristiriitaista tietoa, joten on vaikea sanoa varmasti, onko kortteja käytetty keskiajalla ennustamistarkoitukseen ennen pelaamista vai onko ennustaminen tullut kuvioihin myöhemmin, niin kuin tarotkorttien kanssa näyttäisi olevan. (Saari 2008, 11.)

Eurooppalaisissa pelikorteissa on nähty maatunnuksina mitä erilaisempia kyhäelmiä: karhuja, jäniksiä, villisikoja, erilaisia kukkia sekä aseita, kuppeja ja jopa öylättirasioita. Maatunnusten alkuperäinen idea on saattanut tulla kiinalaisista rahakorteista, mutta varsinaiset Eurooppaan omaksutut ”neljän maan kortit” ovat todennäköisimmin tulleet islamilaisesta pakasta, jonka maatunnuksina nähtiin kupit, miekat, kolikot ja poolomailat. Viimeisimmäksi mainitut muuttuivat hyvin äkkiä Euroopassa nuijiksi, sillä pooloa ei vielä silloisessa Euroopassa ymmärretty. Kyseiset maat tunnetaan nykyään myös latinalaisina maatunnuksina. Näitä käytettiin Italiassa ja Espanjassa ja ne ovat käytössä edelleen. Ranskalaisen pakan maatunnukset tulivat näihin verrattuna vasta paljon myöhemmin. (The World of Playing Cards 2012.)

Kuten maatunnukset, myös korttien kuvitusten inspiraation lähteet ovat vaihdelleet laidasta laitaan. Suosittuja aiheita historian saatossa ovat olleet mm. opetukselliset ja uskonnolliset tarinat, eläinaiheiset kirjat sekä kulttuurisidonnaiset jokapäiväiset uskomukset ja viisaudet. 1500-luvulla, renessanssiajan kirkkaan ilta-auringon jo hiipuesssa Euroopassa kehittyi laajalti saksalaistyylinen, keskiaikaista ritarikulttuuria ihannoiva tyyliisuunta, joka näkyi myös pelikorttien kuvituksissa. Korttitaiteilijat käyttivät kovinkin vapaasti malleinaan ja inspiraationaan tunnettuja maalauksia ja kuvituksissa näkyi runsaasti kristillistä kuvastoa ja moraalisia opetuksia. Kortteja on myös käytetty erilaisten poliittisten ideologioiden ja tietyn aikaisen populaarikulttuurin esiin tuomisessa, kuten esim. poliittisessa satiirissa. (The World of Playing Cards 2012.)

Sota lienee yksi käytetyimmistä aiheista pelikorteissa. Sotaisia teemoja ja kuvakortteja on nähty läpi pelikorttien historian aina nykypäivään saakka (Tilley 1973, 172). Kuten aiemmin mainitsin, kortteja on käytetty myös opetuksellisiin tarkoituksiin. Eniten näin tehtiin lähinnä läpi koko 1600-luvun. Korttien kuvitusten avulla kuvattiin kuuluisimpia kohtauksia uskonnollisista tarinoista ja opetettiin mm. maantietoa ja biologiaa. (Tilley 1973 71, 77-78.) Myös kuvakorttien hierarkia on selvästikin kiehtonut monia ja innoittanut kortintekijöitä hyödyntämään sitä ja jopa leikittelemään niiden järjestyksellä.

Korttien saapumisesta Eurooppaan kesti lähemmäs 200 vuotta ennen kuin erityyppiset pakat alkoivat vakiinnuttaa muotoaan. 1500-luvulle päästäessä pelikortit olivat levinneet jo koko Eurooppaan lukuun ottamatta Kreikkaa, Skandinaavia ja Venäjää. (Saari 2008, 11.) 52 kortista ja neljästä maasta koostunut pakka näytti olevan yleinen eurooppalainen standardi jo lähes koko 1400-luvun ajan (Chatto 1848, 224).

Vuoteen 1500 mennessä Eurooppaan oli muodostunut kolme erilaista tyyliisuuntaa pelikortteille: latinalainen, germaaninen sekä ranskalainen pakka. Latinalaiseen tyyliisuuntaan kuuluivat italialainen, espanjalainen ja portugalilainen pakka, germaanista tyyliä edustivat saksalainen ja sveitsiläinen pakka ja kolmantena oli ranskalainen pakka, joka sittemmin haarautui myös englantilaiseksi eli angloamerikkalaiseksi pakaksi. Näistä kolmesta tuli aikanaan standardimalleja, joiden mukaan tietyille Euroopan alueille tehtiin niitä koskevia verosäädöksiä. Kortteja levisi 1400-luvulla ympäri Eurooppaa ja kulttuurierot muovasivat erilaisia pakkoja synnyttäen uusia maatunnuksia, korttipakkoja ja pelejä. (The World of Playing Cards 2012.)

Erityyppisiä ja eriaiheisia korttipakkoja siis muodostui Euroopan eri osiin ja osa niistä on käytössä vielä tänäkin päivänä. Saksalaiseen pakkaan maatunnukset vakiintuivat jo melko aikaisin, 1400-luvun alkupuolella. Saksalaisen pakan maatunnuksina ovat tammenterhot, lehdet, sydämet ja kellot. Numerokortteja pakassa on kahdesta kymmeneen ja kakkonen korvaa usein pakassa ässäkortin ja sitä toisinaan kutsutaankin ässäksi. Kuvakortteina ovat kuningas, ylempi upseeri eli *Ober* ja alempi upseeri eli *Unter* (kuvio 1). (Saari 2008, 13.)



Kuvio 1. Piatnik-valmistajan saksalaisia pelikortteja. Kuvassa vasemmalta alkaen lehtiseitsemän, tammenterhojen alempi upseeri, hertan ylempi upseeri ja herttakuningas.

Vanhat saksalaiset kortit olivat huomattavasti koristeellisempia kuin muun maalaiset vastineensa. Jopa numerokortit sisälsivät usein ornamentteja, kasvillisuutta, lintuja tai muita eläinkunnan edustajia, jotka elävöittivät kortin ulkoasua. (Chatto 1848, 235.) Kekseliäisyyttäkin käytettiin ja monesti korteissa esiintyvät hahmot olivat jopa vuorovaikutuksessa kortin maatunnuksen kanssa. Kortissa oleva henkilö saattoi ojentaa kättään osoittaen selvästi maatunnukseen tai koristeellisesta, lähes kortin kehyksenä toimivasta puunoksasta saattoi versota maatunnuksen muodostava lehti. (Chatto 1848, 211, 236-237.) Muutoinkin pakan tavallisten numerokorttien visuaalinen anti näytti olevan huomattavasti runsaampaa jo ennen ranskalaisen pakan tuloa.

Oma korttipakkansa löytyy myös sveitsiläisiltä. Sveitsiläisen pakan maatunnukset muodostuvat tammenterhoista, kukista, kelloista ja kilvistä. Korttipakka muistuttaa muodoltaan kovin paljon saksalaista pakkaa ja monesti sitä kutsutaankin saksalaiseksi pakaksi – myös kotimaassaan Sveitsissä. (Saari 2008, 17.)

Aiemmin mainittu latinalainen pakka, jonka maat koostuvat sauvoista, kupeista, miekoista ja kolikoista, on taas yleisesti käytössä Italiassa. Italiassa tosin kolikot saattavat joskus tulla korvatuiksi auringolla ja pakan numerokorttien määrä vaihtelee. (Saari 2008, 15.) Italiassa tunnetaan peräti 16 virallista pelikorttimallia ja näistä kaikista valmistetaan vielä nykypäivänäkin erilaisia muunnelmia (Saari 2008, 17).

Eurooppalaisista korttipakoista mainittakoon vielä portugalilainen pakka, joka alun perin sisälsi 48 korttia. Maatunnukset koostuivat italialaisista maakuviosta, joista portugalilaisilla oli omannäköiset versionsa. Pakassa ja lähinnä sen kuvakorteissa oli kuitenkin omat erityispiirteensä. Suurimpana kuvakorttina oli tutusti kuningas, mutta tästä seuraavana tuli kavaljeeri ja kolmantena Espanjassakin esiintynyt naispuolinen sotilas, alkuperäiseltä nimeltään *sota*. Ässäkortteja koristivat yleensä aina käärmeet tai lohikäärmeet, oltiinhan ne totuttu näkemään Portugalin virallista vaakunaa kannattelevina olentoina. Portugalilainen korttipakka on myös siitä poikkeuksellinen, että se levisi meriteitse myös Intiaan ja Japaniin. Tietyissä japanilaisissa pakoissa on edelleen nähtävissä vaikutteita portugalilaisista korteista. (Tilley 1973, 181, 186.)

1700-luvun loppuun saakka eurooppalaisten korttipakkojen selkämykset jätettiin aina valkoisiksi. Tästä koitui yleensä aina ongelmia, sillä kortit likaantuivat eli tulivat merkityiksi helposti, joten yksittäisiä kortteja piti lähettää puhdistettaviksi ja uudet, kokonaiset pakat olivat kalliita. Valkoisista selkämyksistä johtuen korteille keksittiin myös uusia käyttötarkoituksia. Aikaisimpien pakkojen ylimääräisiä ja kuluneita kortteja käytettiin myös kirjojen kansien jäykistämiseen ja tämän vuoksi useita vanhoja kortteja on löydetty kirjojen kansien sisältä. Kortit olivat jämäkämpää ja kestävämpää materiaalia kuin tavallinen paperi, joten niitä saatettiin kantaa mukana eri tarkoituksia varten. Käyttötarkoituksia on ollut ties minkälaisia: kortteja on käytetty muistilappuina, kulkulupina, rakkauskirjeinä tai pakkotyömaan kirjanpitolappuina. Kanadan ranskankieliset alueet ovat käyttäneet pelikortteja myös eräänlaisena ”pula-ajan valuuttana” aikoina, jolloin kultakolikot ovat olleet kiven alla. (The World of Playing Cards 2012.) Mm. eng-

lantilaisen näytelmäkirjailija John Gayn tiedetään kirjoittaneen pätkän tunnetuimmasta teoksestaan *Kerjäläisopperasta* korttipakan ristiyhdeksikön taakse (Tilley 1973, 130).

Yhden viktoriaanisen ajan tunnetuimmista painomestareista, Thomas De La Ruen edistyneet painotekniikat 1800-luvun alkupuolella mahdollistivat myös korttien kuvallisten elementtien tarkemman asemoinnin, mitä hyödynnettiin erityisesti tekemään korttien kääntöpuolista kiinnostavamman näköisiä. Myös korttien päällystäminen ja emalointi tuli mahdolliseksi De La Ruen aikana. (Tilley 1973, 155-156.) De La Rue nousi monien vaikeuksien kautta suureen arvostukseen 1830-luvun lopulla eritoten kauniiden, erilaisia kukkakuvioita hyödyntäneiden korttien selkämysten ansiosta (Tilley 1973, 156-157). De La Ruen tiedetään myös teettäneen painamistaan pelikorteista pienempiä versioita ja painattaneen niihin omat tietonsa. Hän kantoi niitä mukanaan ja saattoi mahdollisesti olla henkilö, joka keksi käyttöesineen, jota me nykyään kutsumme käyntikortiksi. (The World of Playing Cards 2012.)

Thomas De la Ruen luotua oman maineensa Englannissa Samuel Hart -niminen yhdysvaltalainen toimistotarvikemyyjä ja kortintekijä kehitti useita korttimaailman innovaatioita 1870-luvun jälkeisessä Philadelphiassa. Hänen ansioikseen on muun muassa luettu ensimmäiset amerikkalaiset kaksipäiset (tai peilatut) kortit, satiini-päällysteiset kortit sekä pyöreäkulmaiset kortit. Erityisesti yksi hänen bravuureistaan olivat kortit, joiden yläkulmien tunnuksista pelaaja saattoi kätevästi nähdä kortin arvon. (Tilley 1973, 157-158.) Näin ollen pelaaja pystyi pitämään korttejaan kädessä tiukkana "viuhkana", eikä hänen tarvinnut käydä kaikkia käsissään olevia kortteja yksi kerrallaan läpi (kuvio 2).

Amerikan 1800-luvun jälkipuoliskon mielenkiintoisimpiin korttipakkoihin kuuluvat Amerikan sisällissodasta teemansa saaneet pakat. Kuvakorteissa esitettiin tunnetuimpia sodassa ansioituneita upseereita ja kummatkin osapuolet saivat omia pakkojaan. Kiinnostaisaa näissä pakoissa oli se, että ne julkaistiin sodan ollessa edelleen käynnissä, eikä ns. muistopakkoina sodan jälkeen. Tätä käytäntöä hyödynnettiin myöhemmin myös maailmansodissa mm. erilaisiin propagandatarkoituksiin. (Tilley 1973, 165-166.)



Kuvio 2. Korttien vasen yläkulma kertoo kätevästi kortin maan ja arvon.

Aikoinaan Italiasta tulleen perheen perustama julkaisuyritys Cotta loi 1805 hauskan kortti-innovaation: transformaatio- tai muodonmuutospakat, joita Amerikassa kutsuttiin myös harlekiinikorteiksi. Korttien ideana oli, että niissä esitetyt maatunnukset olivat selkeä osa esittävää kuvaa, yleensä huvittavalla, joskus melko väkinäiselläkin tavalla (Tilley 1973, 144-145). Kaikenlaisia ideoita nähtiin, ja tänä päivänä monet näistä korttipakoista tuskin läpäisisivät erinäisiä rasismia valvovia elimiä kaikkine rodullisine stereotyyppioineen.

Opetukselliset korttipakat eivät koskaan olleet niitä suosituimpia, mutta niitä valmistettiin kolmella eri vuosisadalla kovin ahkerasti. Vasta 1800-luvulla niiden valmistus hiipui (Tilley 1973, 148). Muutoin 1800-luvulla korttien valmistus muuttui niin monimuotoiseksi, etten tässä luvussa edes yritä käydä kaikkea läpi. Muista hieman erilaisista korttimaailman historian tapauksista voisin mainita bostonilaisen yrityksen, The Waterproof Card Companyn, joka julkaisi 1880-luvulla pyöreät pelikortit ja saman vuosikymmenen puolella välissä myös tiettävästi ensimmäisenä yrityksenä minikokoisen mainoskäyttöön tarkoitetun korttipakan, joka oli suljettu savukerasian sisään (Tilley 1973, 165).

Kuten kaikessa visuaalisessa taiteessa, myös pelikorteissa eroottisuus on jossain vaiheessa noussut myös näyttäväksi aiheeksi. 1800-luvun jälkipuoliskolla ranskalaiset kehittivät painotekniikan, jolla painettiin ns. läpikuultavia kortteja. Nämä kortit näyttäytyivät pelipöydällä aivan tavallisina kortteina, mutta valoa vasten katsottuna paljastivat aivan jotain muuta. Tällaisiin kortteihin erikoistunut newyorkilainen yritys painoi näitä läpikuultavia kortteja eroottisilla teemoilla kuvitettuina. (Tilley 1973, 169.) Eroottiset aiheet ovat näkyneet meidänkin aikanamme etenkin niin kutsutuissa pinup-korteissa.

1900-luvulla korteista tuli entistä enemmän teollisuutta kuin taidetta, eikä niitä enää yleisesti niinkään mielletty taiteeksi. Kromolitografia ja neliväripainatus oli yleistynyt lähes joka paikassa, jossa kortteja painettiin ja kuvituksissa käytettiin hyväksi kaikkea mahdollista teknologiaa aina valokuvauksesta lähtien. (Tilley 1973, 170.)

Pelikortit ovat melko universaali ajanvietemuoto. Nykypäivänä korttien valmistus on verrattain halpaa ja lähes jokainen länsimaalainen henkilö lienee pidellyt pelikortteja käsissään jossain vaiheessa elämäänsä.

3 Ranskalainen pakka

Ranskalainen pakka voi kuulostaa joidenkin ihmisten korvaan joltain erityisen hienolta ja harvinaiselta. Vaikka se hieno keksintö onkin, kyseessä on kuitenkin aivan tavallinen pelikorttipakka, joka on käytössä eri puolilla maailmaa, niin idässä kuin länsimaissakin. Pakkaa käytetään mm. pakan pohjalta suunniteltujen korttipelien pelaamiseen, korteista katsomiseen ja ennustamiseen sekä taikatemppujen esittämiseen.

Pakka koostuu 52 kortista, jotka on jaettu neljän tunnuksen mukaisesti herttaan, ruutuun, ristiin ja pataan. Näitä tunnuksia kutsutaan maiksi. Maiden tunnuksista hertta ja ruutu ovat yleensä väriltään punaisia, kun taas risti ja pata mustia. Hertta kuvataan sydämenmuotoisella kuviolla ja ruutu viistokkaalla nelikulmiolla tai suomalaisittain sanottuna salmiakkikuviolla. Risti muistuttaa lähinnä joko kolmiapilaa tai pyöreäpäistä ristiä, jonka alaosana on ”jalka”, jonka päällä tunnus ikään kuin seisoo. Pata muistuttaa hieman ylösalaisin käännettyä herttaa, mutta sillä on alaosassaan samantyylinen jalka kuin ristillä.

Jokaisessa korttipakan maassa on 13 korttia, joille on annettu numeerinen arvo tai kirjaintunnus. Numeroidut kortit ovat arvoltaan 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 ja 10. Kortit arvoltaan 11, 12 ja 13 on merkitty kirjaintunnuksin J, Q ja K. Tunnusten takaa löytyvät termit sotilas, kuningatar ja kuningas. Näitä kortteja kutsutaan myös kuvakorteiksi. Suomalaisissa korteissa on joskus käytetty myös kuvakorttien kirjaintunnusten sijasta numeroita (Saari 2008, 12). Jokaisen maan kortti numero 1 on merkitty kirjaintunnuksella A. Tätä korttia kutsutaan myös ässäksi ja sen arvo voi olla joko 1 tai 14 riippuen pelattavasta korttipelistä.

Edellä mainittujen korttien lisäksi pakasta löytyy myös jokerikortti, joita on pakassa yleensä yhdestä kolmeen kappaletta. Jos kyseessä on kooltaan ns. bridgepakka, saattaa pakka sisältää kortin, jolle on painettu bridgen pistelaskutaulukko. Monissa vanhemmissa pakoissa on ollut myös mukana ns. lakanakortti, jonka kuvapuoli on täysin valkoinen. Tämän kortin tarkoitus on joko toimia sijaisena mahdolliselle pakasta hukuneelle kortille tai sitten ylimääräisenä jokerikorttina.

Ranskalainen standardipakka jakaantui 1400-luvulla, kun englantilaiset ottivat siitä käyttöön oman versionsa, joka tunnetaan myös angloamerikkalaisena pakkana. Tämä kyseinen pakka lienee maailman laajimmin levinnyt korttipakka. Nämä kaksi pakkaa erottaa käytännössä niiden kuvakorteista: ranskalaisessa mallissa hahmot ovat erilaisella tyyllillä toteutettuja ja katsovat eri suuntiin kuin angloamerikkalaisessa vastineessaan. Kuvakortit on myös merkitty Ranskassa eri tavoin: sotilas on V, kuningatar D ja kuningas on R.

Korttien kuvapuoli esittää siis sekä kortin arvon että maatunnuksen. Pelikorttipakan korttien kääntöpuolelta löytyy yleensä taustakuviot, jotka ovat identtisiä jokaisessa kortissa (kuviot 3). Identtisyys on tärkeää, sillä useimmat korttipelit pelataan suljetuin korttein, jossa pelaajat eivät näe toistensa korttien kuvapuolia. Jos useamman tai yksittäisen kortin taustakuviot on jollain tavalla erilainen (korttiin on piirretty tai se on likaantunut), on kortista tullut tällöin ”merkitty”. Tällöin se on käytännössä pelaamiseen sopimaton ja tulee joko puhdistaa tai korvata uudella kortilla.



Kuvio 3. Bicycle-korttivalmistajan selkämyksiä. Kuvassa vasemmalta lukien Cupids-, Fans-, Tangent- ja Eagle-korttipakkojen selkäpuolen kuvat. (WhiteKnuckleCards.com 2012.)

Ranskalaista pakkaa on perinteisesti ollut kahden kokoisia. Euroopassa yleisempi koko on ns. bridgekoko, jossa kortin mitat ovat 58 mm x 89 mm. Yhdysvalloissa ja pokeripelelaajien keskuudessa suosituimpi on hieman matalampi ja leveämpi pokerikoko, mitoitetaan 63 mm x 88 mm. Pokerikorttien virallinen paperikoko on B8 (Saari 2008, 12).

Aiemmin historiassa kortit ovat olleet suurempia, mutta nykyisen kokoiset kortit ovat helppoja kuljettaa mukana ja ne ovat helppoja käsitellä.

Muodoltaan kortit ovat nelikulmioita, joissa on pyöristetyt reunat. Pyöristetyt reunat eivät taivu yhtä helposti, mikä omalta osaltaan auttaa kortteja olemaan tulematta merkityiksi. Kulman pyöristyksen säde on yleensä kahdeksasosatuuman eli 0,3 senttimetrin mittainen (Stump 2010). Pelikorttirasian suositeltu koko on 60 mm x 91 mm x 18 mm (Nelostuote 2012).

Materiaalina korteissa on yleensä laminoitu pelikorttipahvi, kasinopeleissä monesti myös muovi. Suomessa käytetyn pelikorttipahvin paksuus on 300 g/m² (Nelostuote 2012). Materiaalit tekevät korteista kestävämmät, liukkaammat ja helpommat pitää puhtaana. Myös niiden sekoittaminen ja käsitteleminen on sulavampaa, kun kortit eivät kulu reunoista eivätkä takerru toisiinsa, kuten mattapintaisten korttien kanssa helposti kävisi.

Erilaisia muunnelpakkoja on tehty kaikenlaisista eri aiheista. Nämä aiheet voivat näkyä korttien kuvapuolella, mutta myös pelkästään kääntöpuolellakin. Eräs melko suosittu, mainostarkoituksessakin toimiva liikelahja on standardikorttipakka, jonka taakse on painettu oman yrityksen liikemerkki.

Euroopan eri maihin on syntynyt myös omanlaisiaan standardikorttipakkoja perustuen ranskalaiseen neljän maan pakkaan. Esimerkiksi Venäjällä, Tanskassa tai Liettuassa on käytössä oman maan standardiin perustuvat pakkansa. Näitä pakkoja leimaa yleensä selvästi kolmiulotteisempi lähestyminen kuvakorttihahmojen värityksessä, kun anglo-amerikkalainen pakka nojaa vahvasti kaksiulotteisempaan – ja ehkä tätä kautta symbolimaisempaan – kuvastoon.

3.1 Ranskalaisen pakan historia

Ranskalaisen pakan maatunnukset näkivät päivänvalon 1430-luvulla ja vahvistamattoman legendan mukaan kunnia maatunnusten luomisesta on annettu Étienne de Vignoles'lle, Jeanne d'Arcinkin rinnalla taistelleelle ranskalaiselle sankarille, joka tunnettiin myös nimellä La Hire. Koska ranskalainen pakka omaksui kuvakorttien ylemmän

upseerin tilalle kuningattaren (tai rouvan), on myös spekuloitu, että tämä on ollut seurausta Jeanne d'Arcin vahvasta vaikutuksesta La Hiren elämään. (Tilley 1973, 67.)

Ranskalainen pakka on muotoutunut mitä todennäköisimmin saksalaisesta vastineestaan. Hertta ja pata tulevat selkeästi saksalaisen pakan hertasta ja lehdestä sekä ristitammenterhosta, mutta ruutu onkin sitten täysin ranskalaisen pakan alkuperäinen maa. (Tilley 1973, 66.) Nykyiseen muotoonsa pakan on sanottu hioutuneen 1470-luvulla ja siitä lähtien se on ollut yksi maailman erinomaisimmin onnistuneista korttiinovaatioista (Saari 2008, 11). Se on pelikorttiformaattina maailman levinnein korttipakka ja yleensä, kun länsimaissa puhutaan pelikorteista, puhutaan nimenomaan ranskalaisesta pakasta.

Ranskan vallankumouksen jälkeen kuninkaallisten kuvakorttien tilalle piti keksiä jotain muuta. Vallankumouksen jälkeen itse Napoleon pyysi 1800-luvun alussa erästä ajan lahjakkaimmista taiteilijoista, Jacques Louis Davidia luomaan pakan, josta oli määrä tulla maan uusi standardipakka. David, jota voitaisiin kutsua jopa Napoleonin hovitaiteilijaksi, suunnittelikin pakan, jonka kuvituksen piirrosjälki on äärimmäisen vaikuttavaa. Seuraavana vuonna hieman samantyyllisellä teemalla julkaistiin Gatteaux'n tekemä pakka. Kumpikin pakoista sisälsi raamatullisia ja historiallisia hahmoja kuvakortteinaan. Kumpikaan näistä pakoista ei kuitenkaan hienosta ja yksityiskohtaisesta kuvituksestaan huolimatta vedonnut ranskalaiseen, vallankumouksen jälkeiseen yleisöön. Näin ollen vuonna 1813, kun vallankumouksen ajan tunteet olivat maassa jo hieman viilenneet, otettiin käyttöön vanha, ennen vallankumousta käytössä ollut pakka. (Tilley 1973, 143-144.) Tämän jälkeen tästä vanhasta pakasta alkoi jälleen tulla levinnyt standardi.

1800-luvulle saakka ranskalaisista pelikorteista paistoi tietynlainen harrastelijamaisuus ja niitä katsomalla sana "virallinen" ei tule ainakaan heti mieleen. Vaikka ranskalaiset olivat olleet korttien massatuotannossa muita edellä, olivat saksalaiset "korttimestarit" tuottaneet toistuvasti kauniita kortteja vaihdellen rohkeasti korttien hahmoja ja pakkojen teemoja (Tilley 1973, 97). Vuosisadan edetessä kortteihin tuli monia uudistuksia, kuten pyöristetyt kulmat, parempi paperinlaatu ja peilatut kuvakorttihahmot. Nämä uudistukset olivat eurooppalaisia keksintöjä, mutta tarvittiin uudistushaluiset amerikkalaiset, joiden toimesta nämä parannukset toteutuivat. (Saari, 2008, 12.) Eräs ranskalaisista pelikorttien uudistajista oli Baptiste Paul Grimaud, joka perusti ranskalainen peli-

kortteja valmistavan Grimaud-yhtiön vuonna 1848 (Tilley 1973, 158). Grimaudin kortit käyttivät elegantilla tavalla näitä uuden vuosisadan uudistuksia ja he tuottivat laadukkaita kortteja muuttaen ranskalaisten korttien hieman karkeat, joskin sympaattiset kuvakortit hallitusti muotoiluiksi, siisteiksi piirroksiksi. Heidän valmistamistaan pakoista tuli kovin äkkiä ranskalaisen korttimaailman standardipakkoja (Tilley 1973, 96).

Englanti on Ranskan ohella toinen maa, jossa ranskalaista pakkaa on kehitetty omaan suuntaansa. Ei ole kirjallista todistusaineistoa siitä, että pelikortteja olisi käytetty Englannissa ennen 1400-lukua. Roger Tilley arvelee myös, etteivät kortit tulleet alun perin Englantiin Ranskasta näiden välisen Satavuotisen sodan takia. Tämän lisäksi ranskalaiset maatunnukset pata ja ruutu tunnettiin Englannissa lopulta "lapiona ja timanttina" eikä "keihäänkärkenä ja apilana" kuten synnyinmaassaan. Tilley (1973, 103) mukaan on todennäköisintä, että kortit tulivat Englantiin silloisten Alankomaiden kautta.

1600-luvulla kortteja käytettiin paljon poliittiseen ja uskonnolliseen propagandaan sekä myös ajankuvan kommentoimiseen ja satiiriin. Aiheina olivat esim. historia, rakkaus, ranskalainen muoti, sananlaskut tai vaikkapa erilaisista alueella toimivista huijareista varoittaminen. Voitaisiin ennemminkin kysyä, mistä aiheista ei tehty pelikortteja 1600- ja 1700-luvuilla. (Tilley 1973, 118.) Englannissa 1800- ja 1900-luvuilla kuninkaallisen perheen kruunajaisaiheiset pakat ovat olleet yleisiä (Tilley 1973, 172).

Merkittävistä englantilaisista kortintekijöistä mainittiin luvussa 2 jo Thomas De La Rue ja Samuel Hart. Muita 1800-luvun tunnettuja ja mainitsemisen arvoisia eurooppalaisia korttimestareita olivat mm. Andrew Dougherty, Ferdinand Piatnik, Lewis I. Cohen sekä hänen poikansa Solomon L. Cohen sekä veljenpoikansa John M. Lawrence. Näiden herrojen luomuksista kehkeytyi oman aikansa pelikorttistandardeja. (White Knuckle Cards 2012.)

Korttia lätkittiin myös valtameren toisella puolella. 1600-1700-luvun Yhdysvaltojen kortinpelaaminen lienee ollut kaikkein kiihkeintä Uudessa-Englannissa kaikista kyseisten vuosisatojen kielloista ja rajoituksista huolimatta. Yleinen hyvä maku valitsi englantilaisen pakan ranskalaisen tai saksalaisen pakan sijaan. Kortit tuotiin Englannista, koska silloisissa Yhdysvalloissa ei vielä valmistettu kortteja. Vasta maan itsenäisyysjulistuksen jälkeen aloitettiin korttien valmistus myös uudella mantereella. Ensimmäinen dokumen-

toitu todiste tästä lienee mainos amerikkalaisista korteista Federal Gazette -lehdessä helmikuussa 1790. (Tilley 1973, 134-135.)

Myös Amerikassa käytettiin mielikuvitusta korttien kuvitusten ja maatunnusten kanssa. Maina nähtiin mm. kaikenlaista Amerikan itsenäiseen identiteettiin liittyvää, kuten Amerikan lippuja, tähtiä ja kotkia. Kuvakorttien kuninkaina suosittuja olivat etenkin Yhdysvaltojen ensimmäiset presidentit, kuningattarina nähtiin mm. jumalattaria ja sotilaina Amerikan alkuperäiskansan merkittävimpiä edustajia. Myös korttien hyödyntäminen propaganda-, mainos- ja opetusikäytössä huomattiin melko pian myös Amerikassa. (Tilley 1973, 136-138.)

Ranskalaisen pakan standardin kehitys näytti jämähtäneen paikalleen jo pari sataa vuotta sitten. Edes Ranskan vallankumous ei lopulta saanut muutosta tähän. Roger Tilley (1973, 172-173) toteaa kirjassaan, että ranskalaisen pakan kehitys on pysähtynyt, ja kyseisen teoksen kirjoittamisestakin on vierähtänyt aikaa jo lähes neljäkymmentä vuotta. Ranskalaisen pakan visuaalisen kehityksen pysähdyksen tavallaan ymmärtää, sillä korteista on tullut standardi, joka tunnetaan ympäri maailman. Näin ollen muutokseen ei ole nähty minkäänlaista tarvetta. Eri kansojen ihmiset voivat kokoontua pelaamaan pelejä, jotka perustuvat näihin kortteihin, koska pelivälineet ovat useimmille tuttuja. On kuitenkin mielenkiintoista selvittää, mistä juuri nämä vallitsevat kuvalliset elementit tulevat ranskalaiseen pakkaan ja miksi ne ovat jääneet elämään.

3.2 Ranskalaisen pakan maatunnukset

Maatunnukset ovat pelikorttipakan tärkein elementti. Ranskalaisen pakan maakuviot sisältävät kaikki kovin yksinkertaisen ulkomuodon. Kuvioiden sisällä tai ympärillä ei ole mitään koristeita eikä mitään, mikä saisi kuviot näyttämään kolmiulotteiselta, vaan ne sisältävät ainoastaan tasaisen täyttövärin. Väri vaihtoehtojakaan kuvioille ei ole kuin kaksi. Luultavasti kuvioiden tunnistettavuus ja maiden yksinkertaisuus ovat tehneet pakasta niin suosittuun kuin se nykyään on. Kuvioissa ei ole mitään turhaa ja ne ovat pinta-alaltaan melko tasaisen kokoiset. Väittäisin, että yksinkertaisuus ja kuvioiden suunnittelu mahdollisimman vähillä viivan vedoilla on auttanut luomaan ranskalaisesta pakasta ympäri maailmaa tunnistetun formaatin.

Mitä sitten kätkeytyy näiden neljän maakuvioiden taakse? Maihin sisältyy monenlaisia merkityksiä, mutta ensiksi totean, että nämä maatunnukset ovat edustamiensa korttimaiden symboleja. Symbolilla tarkoitetaan merkkiä, joka ei ulkonäöltään muistuta edustamaansa asiaa, vaan se on mielivaltainen tai tottumuksenmukainen (Chandler 2002, 36-37). Tällä tarkoitetaan esimerkiksi sitä, että hertan symbolina toimii sydämenmuotoinen kuvio. Miltä hertta oikeasti näyttää? Tai pikemminkin voidaan kysyä, mikä "hertta" oikeastaan on? Sanan hertta voidaan olettaa tulevan englanninkielen sanasta *heart*, joka tarkoittaa sydäntä. Tällöin korttimaan hertan toisen nimen voitaisiin katsoa olevan sydän. Miltä sydän sitten näyttää? Ihmisen anatomiaa vähänkin tuntevat varmasti tietävät, miltä oikea sydän näyttää. Mutta koska kortintekijät eivät ole halunneet korteissaan esittää kuvaa tästä ihmiskehon tärkeästä elimestä, he ovat valinneet maakuvioksi tuon punaisen, kauniinmuotoisen kuvion, joka toimii siis sydämen symbolina.

Hertta on myös muiden asioiden symboli. Länsimaissa herttaa on pidetty laajalti rakkauden symbolina. Mutta koska on vaikeaa kuvata yhdellä kuvalla sitä, miltä rakkaus näyttää, on sille luotu sitä edustava symboli, hertta.

Koska nämä neljä eri korttimaata edustavaa symbolia ovat niin yksinkertaiset, ne saattavat olla hyvin tutun näköisiä useassakin kulttuurissa ja niistä on jokaisen melko helppo tehdä edes jonkinlaisia tulkintoja. Tällaisten symbolien tulkinta on erittäin kulttuurisidonnaista.

Edellä mainittu sydän on hyvä esimerkki siitä, kuinka symbolin merkitys eroaa kulttuurien välillä. Antiikin Kreikassa sydän edusti ihmisen ajattelua, tunteita, haluja ja lopulta henkisyttä. Kristinuskossa ja juutalaisuudessa sydän on voimakkaiden tunteiden, kuten rakkauden, intuition ja viisauden merkki. Islamissa sydän viittaa henkisyyteen ja mietiskelyyn. Keskiajalla, lähinnä kristinuskon taiteen kautta, sydäimestä symbolina tuli rakkauden symboli, mitä se on tänäkin päivänä. (Becker 2000, 139.)

Mm. ennustajat ja korteista katsojat käyttävät näitä merkityksiä hyväkseen. Ongelmana – jos tätä sanaa halutaan käyttää – on tosin se, että nämä merkitykset saattavat vaihdella paitsi kulttuurien, myös yksilöiden mukaan. Kun joku tulkitsee vaikkapa hertan

edustavan rauhallisena virtaavaa vettä ja syksyä, voi seuraava väittää sen olevan lähempänä raivoisasti roihuavaa tulta ja kevättä.

Kaikki edellä mainitut seikat tekevät merkkien tulkinnasta haasteellista, eikä näistä ole olemassa minkäänlaisia universaaleja sopimuksia. Tästäkin huolimatta olen yrittänyt etsiä joitain yleisimpiä tulkintoja, joita olen lähinnä käyttänyt suuntaviivoina etsiessäni näille neljälle maalle niiden tärkeimpiä merkityksiä. Seuraavassa katsahdan ranskalaisen pakan maakuvioihin ja niiden merkityksiin.

Hertta. Jo kuvion suomalainen nimikin viittaa johonkin pehmeään. Jos jokin asia on ”herttainen”, se tuskin edustaa minkäänlaisia kovia arvoja. Kuviona hertta on pyöreä ja pehmeänmuotoinen ja sen väri on punainen. Se on kuviona melko herkullinen ja houkutteleva, mikä tekee siitä erinomaisen rakkauden ja romantiikan symbolin. Hertan historia on kuitenkin hieman toisenlainen kuin sen merkitys on nykyään.

Hertta, ranskankieliseltä nimeltään *cœur*, on otettu ranskalaiseen pakkaan suoraan saksalaisen pakan sydänkuvioista (Tilley 1973, 66). Vielä 1800-luvulla hertan merkitys oli itsestäänselvyys. Se edusti kaikkein jaloimpia ja anteliaimpia tunteita ja erityisesti rohkeutta. Se on jo ranskalaisen pakan synnystä saakka edustanut rohkeutta ja erityisesti juuri sitä rohkeutta, jota miehiltä vaadittiin sodassa. (Chatto 1848, 246.)

Selvästikin maiden merkitykset ovat muuttuneet vuosisatojen saatossa. Hertasta mielestäni näkee, kuinka ajat ja maailman tila vaikuttavat kuvioiden merkitykseen. Hertan merkitys on näyttänyt muuttuneen vasta viimeisen vuosisadan aikana ja etenkin länsimaiden hieman vieraannuttua sodista on sillä ollut rakkautta symboloiva merkitys, kun taas ennen sota oli niin itsestään selvä asia, että mm. miehen luonne mitattiin usein sen kautta.

Ruutu, jonka synty perustunee ainoana ranskalaisen pakan maana alkuperäiseen ideaan, on pakan toinen punainen maatunnus. Maatunnus tulee todennäköisesti ranskalaisen kirkkojen lattioissa käytetyissä laatoituskuvioista, joten sillä on ehkä enemmän uskonnollista perustaa kuin ristillä (Tilley 1973, 67). Sen alkuperäinen ranskalainen nimi, *carreau*, merkitsee paitsi laattaa tai kaakelia, myöskin varsijousen nuolta eli vasamaa. Ruutu on teräväreunainen ”seteli”, joka ehkä juuri pyöreiden muotojen puut-

teen takia yhdistetään johonkin hieman kovempaan arvoon, kuten mm. rahaan, onhan sen nimikin englanniksi *diamond*, timantti.

Englantilaiset pitivät ruutua timanttina ja espanjalaiset yhdistivät sen mielessään naisten pitämiin koruihin. Maahan yhdistettyjä arvoja ovat vakaus, pysyvyys ja taipumattomuus. Tämä tulee todennäköisesti heraldiikasta, jossa ruutukuvio on käytetty elementti ja jossa se yhdistetään juuri edellä mainittuihin asioihin. Kuviota on nähty paljon myös kuninkaallisissa kaavuissa ja hovineitojen puvuissa. (Chatto 1848, 246-248.) Eitämättä kuvion heraldinen arvokkuus ja esiintyminen yläluokan edustajien vaatetuksessa on vaikuttanut sen assosiointia maalliseen mammonaan.

Ruutu on aina jollain tavoin yhdistetty hyvinvointiin, mutta muitakin merkityksiä, esim. kuvakorttien luonteeseen liittyen löytyy. Kanerva Vuoren (1997, 11) mukaan ruutu edustaa rahaa, valtaa ja henkilön julkista minää. Myös nuoruus, älykkyys ja eteenpäin meneminen ovat ruutuun liitettäviä ominaisuuksia.

Risti on ranskankieliseltä nimeltään *trèfle*, jonka merkitys on kolmiapila. Näin ollen maatunnuksen suomennos, risti, ei kuvaa kovin hyvin maan alkuperäistä tarkoitusta. Maatunnuksia näkee yleensä kahdenlaisina: pyöreämuotoisia ristejä, joista tulee mieleen enemmänkin apilan muoto ja varsinaisia ristejä, joiden jokaisessa päässä on pyöreät muodot. Kristinuskoksen mieli ohjautuu herkästi uskonnollisiin merkityksiin, kun puhutaan rististä. Kun tämän lisäksi ristin väri on ranskalaisessa pakassa musta, niin tässä yhdistelmässä voi nähdä jotain makaaberia, jotain peräti kuolemaan viittaavaa.

Risti näyttäisi olevan maista kaikkein monitulkintaisin. Risti on tuotu lähemmäs kirkkoa, joka on ollut kolminaisuuden kautta jo osa maata ennenkin. Isä, poika ja pyhä henki on kaikenlaisista maailman kolminaisuuksista vain yksi muiden ristiin liitettyjen kolminaisuuksien joukossa. Risti on ollut enemmänkin käytännön asioiden ja työnteon kortti (Vuori 1997, 11-12). Myös menestys, matkustus ja muutos ovat olleet ristiin liitettyjä asioita (Bevan 1986, 13). Maatunnuksen muoto on aikojen saatossa muuttunut apilamaisesta enemmän ristikäiseksi, ja myös sen nimi suomessa on risti. Valitettavasti en saanut selville, mistä tuo nimi on suomenkieliseen korttipakkaan rantautunut.

Risti tulee todennäköisesti saksalaisen pakan tammenterhosta (Tilley 1973, 66). Tämä voi kuulostaa melko kaukaa haetulta, sillä ainakaan suomenkielisinä näillä ei uskoisi olevan paljoakaan tekemistä toistensa kanssa. Täytyy kuitenkin muistaa, että ristin maakuvio kuvasti alun perin enemmänkin apilaa. Kun katsoo vanhoja saksalaisia tammenterhotunnuksia, tulevat näiden kahden ulkomuodolliset yhteneväisyydet melko helposti esiin.

Monien spekulatioiden mukaan risti viittaa kolminaisuuteen, mutta millaiseen? Chatton mukaan tällaisia kolminaisuuksia voisivat olla mm. voima, viisus ja rakkaus tai täysi-valtaisuus, viisus ja oikeus. Ranskalaisena symbolina se on yhdistetty myös heraldiseen liljaan (*fleur-de-lis*), joka on ristin lailla kuvannut pyhää kolminaisuutta. Heraldista liljaa edelsi ranskalaisissa monumenteissa *fleuron*, kolmihaarainen kukkakoriste tai kruununjalokivi, johon myös tämä korttipakan maakuvio yhdistettiin. (Chatto 1848, 246.) Risti yhdistetään myös elinvoimaan, joka todennäköisesti tulee apilan villistä kasvuvauhdista (Becker 2000, 63).

Ristin nimeämiset eri maissa ovat kovin hämmentäviä. Englanniksi maakuvion nimi on *club*, joka kääntyy suomeksi sanalla nuija. Tämä kääntyy suoraan italiankielen sanasta *bastoni* (Chatto 1848, 230). Suomenkieliselle nimelle, ristille, en löytänyt selitystä, mutta näin historiaa vasten peilattuna se vaikuttaa melko huonolta valinnalta.

Padassa on samanlaista pehmeyttä merkinä kuin hertassa, mutta merkki on herttaan verraten ylösalaisin, väriltään musta ja seisoo jalustalla, mikä tekee merkistä jollain tasolla ”militaristisemmän” ja uhkaavamman, ikään kuin sotaisan vaakunan. Sen historiallinen tausta ja merkitykset ovat maatunnuksista ehkä kaikkein hämärimmät, mutta monesti maa liitetään epätoivottuihin asioihin. Se onkin historiassa usein liitetty fyysiseen voimaan ja sotaan (Chatto 1848, 248). Alkuperäiseltä nimeltään pata tunnettiin nimellä *piqué*.

Patakuvion arvellaan tulleen saksalaisen pakan lehtikuvioista, mutta tässä tapauksessa asia ei ole yhtä yksiselitteinen kuin hertan kanssa (Tilley 1973, 66). Padan englanninkielinen nimi *spade* saattaa tulla myös espanjalaisesta *espada*-maatunnuksesta, joka siis tarkoittaa miekkaa (Chatto 1848, 230). Tämä omalta osaltaan tukisi sitä päätoden-

näköistä teoriaa, jonka mukaan maatunnusten alkuperä piilee erilaisissa aseiden terissä, mutta myös, että pelikortit tulivat Englantiin muuta kautta kuin suoraan Ranskasta.

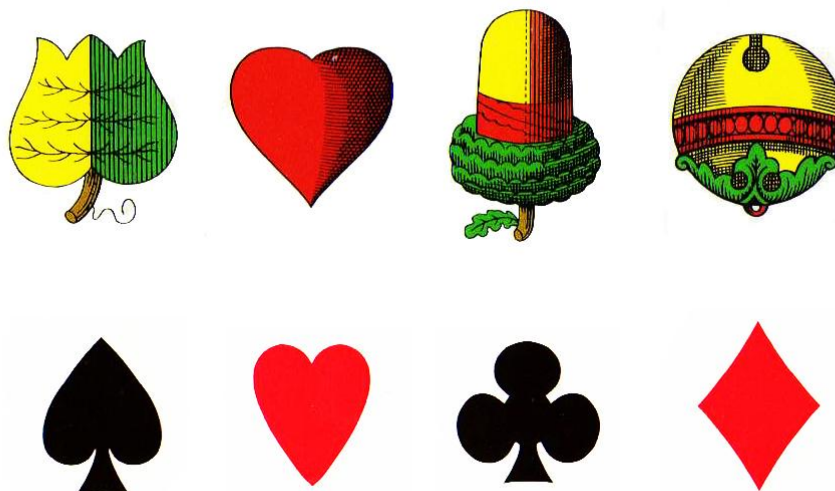
Ristin tavoin myös padan merkityksistä on hieman vaikea saada selvää. Ainoa selkeä asia näyttäisi olevan, että pata on aina liitetty epätoivottuihin asioihin, kuten sotaan. Muita ikäviä pataan liitettjä asioita ovat mm. sairaudet ja murheet (Bevan 1986, 13). Padassa tosin piilee myös haaste ja kasvun mahdollisuus, mikä on korteista ennustajan perinteinen, ympäripyöreä tulkinta (Vuori 1997, 12). Padan musta symboli on mielestäni omiaan kuvastamaan kaikenlaisia negatiivisia asioita.

Englanninkielinen sana *spade* tarkoittaa myös lapiota. Maa tunnetaan myös ”lapiona” joissain Keski-Euroopan maissa. Padan alkuperäinen inspiraation lähde, lehti, tunnustetaan myös monissa paikoissa. Joissain Brittein saarten osissa maata kutsutaan myös nimellä *cabbage leaf*, kaalinlehti tai sitten vain sanalla *cabbage* – kaali.

Maatunnuksilla on vain kaksi väriä, punainen ja musta. Kuitenkin mm. Saksassa oli maan yhdistymisen jälkeen käytössä ns. kompromissipakka, joka vastasi pitkälti ranskalaisesta pakkaa kuitenkin sillä erotuksella, että pakan tunnuksot olivat ”neliväriset”: hertta oli punainen, pata vihreä, risti musta ja ruutu keltainen (Saari 2008, 14). Neljä väriä neljään eri maahan kuulostaa ainakin itsestäni kovin loogiselta. Miksi sitten ranskalaisessa pakassa on läpi vuosisatojen käytetty kahta väriä? En löydä tähän varsinaista selitystä. Chatto huomauttaa kirjassaan, että 1400-luvulla väri ei ollut välttämättä tärkeää neljän maan pakoissa (Chatto 1848, 202).

Verkkosanakirja Wikipedian suomenkielinen artikkeli maakuvioista antaa – ainakin tätä kirjoittaessani – maiden alkuperälle yksiselitteisen sotaisat määritykset. Sen mukaan hertta tulisi nuolenkärjestä, ruutu keihään kärjestä, pata hilparin (pitkävartinen kahden käden kirves, jossa on myös pistoterä) terästä ja risti miekan kahvasta (Wikipedia 2012). Tämä on teoriana mielenkiintoinen ja myöskin loogisen kuuloinen, mutta en löydä tälle yhdestäkään lähteestä vahvistusta, enkä itse myöskään kaikkien lukemieni lähteiden jälkeen usko teoriaan. Todennäköisempää on, että maat ovat muotoutuneet saksalaisesta pakasta, jonka tunnuksot eivät ole missään nimessä sotaisat (kuvio 4). Tietenkin Saksassa hertta on alun perin voinut tulla nuolenkärjestä, yhdistetäänhän kyseinen maakuvio juuri sodassa vaadittuun luonteen ja sydämen lujuteen. Chatto

(1848, 247) ainakin tyrmää kirjassaan ruutukuvion liittymisen aseisiin, etenkin hänen aikanaan spekuloituun ruudun keihäänkärkeen vertaamiseen.



Kuvio 4. Vertailu saksalaisen Piatnik-pakan ja ranskalaisen Caravelle-pakan maatunnuksista. Äärioikealla olevia maita lukuun ottamatta kuvioilla on inspiraatiollinen sukulaissuhde.

Maatunnuksilla on nähty aikoinaan myös neljä erilaista monarkian tai poliittisen yhteiskunnan muotoa. Hertalla kuvattiin anteliaan ja rohkean prinssin hallitsemaa valtakuntaa, ristillä viitattiin vahvaan, viisaudella hallitsevaan yksinvaltiaaseen, ruutu oli kuningaskunta, jota hallittiin vahvalla periaatteella ja pata symbolisoi sotaisaa prinssiä, joka hallitsi voimalla. (Chatto 1848, 248-249.) Itse poimisin tästä näkemyksestä lähinnä adjektiivit, joita kuhunkin maahan on liitetty.

Eräät myöhäisen keskiajan teologit näkivät korttien maatunnuksissa silloisen yhteiskunnan jaottelun: hertat viittasivat kirkkoon, padat olivat keihäänkärkiä, ruutu kuului aristokraateille ja muistutti – lähinnä kai aiemmin mainittujen lattialaattojen takia – kirkon osasta, jonne yhteiskunnan hyväosaisimmat tulivat kuoltuaan haudatuksi ja risti eli apila oli sikojen ruokaa, joka oli varattu rahvaalle väelle, talonpoikaistolle (Tilley 1973, 67).

Kuten edellä mainitut esimerkit osoittavat, neljän maan pakkojen teemoissa on helppo hyödyntää kaikenlaisia ”nelikenttiä”. Yhtenä esimerkkinä voisin mainita vaikkapa vuo-

denajat. Ne olisi helppo jakaa neljän maan kesken ja luoda jokaiselle omanlaisensa visuaalinen ilme aina siihen liitettävän vuodenajan mukaan.

Kuten aiemmin mainitsin, korteista ennustajille maatunnuksilla on aivan erityinen merkityksensä. Korteista ennustaminen ei sinänsä ole osa opinnäytetyötäni, mutta ennustamisessa käytetyt, maihin liitettävät ominaisuudet kyllä. Merkitykset tahtovat kuitenkin vaihdella hieman kulttuurien ja jopa korteista katsovien yksilöiden mukaan, mutta jonkinlaisia yhteisiä suuntaviivoja kuitenkin on.

Se on tosiasia, että aikojen muuttuessa myös merkitykset muuttuvat. Tämä on mielestäni myös hyvä huomioida nykyajan pelikortteja suunniteltaessa. Mielestäni on aivan oikein, että ajankuva näkyy pelikorteissa.

3.3 Ranskalaisen pakan numerokortit

Ranskalaisen pakan numerokorteilla tarkoitetaan jokaisen maan kortteja kahdesta kymmeneen sekä ässäkortteja. Nämä kaikki sisältävät sekä kortin yläkulmissa olevan numero- tai kirjaintunnuksen että kortin keskiosassa olevat maatunnukset, joita on aina kortin arvon mukainen määrä. Kortin numeroarvon alapuolella on myös pieni maatunnusta osoittava kuvio. Keskiosassa olevat maatunnukset on jaettu kahteen osaan, joista toinen osa on peilattuna ylösalaisin. Näiden kuvioiden jako on parittomissa kortteissa epätasainen, joten kaikki kortit eivät näin ollen ole täysin identtisiä näköisiä ylösalaisin käännettynä.

Korttien kulmiin merkityt maa- ja numerotunnukset alkoivat vakiintua vasta 1860-luvulla. Suosituimmiksi variaatioiksi näille merkitsemistavoille nousivat vastakkaisiin kulmiin tai vaihtoehtoisesti kaikkiin neljään nurkkaan merkityt tunnukset. (Saari 2008, 12.) Tätä ennen kaikissa korttipakoissa ei ollut välttämättä numerotunnusta, vaan maatunnusten yhteenlaskettu lukumäärä kertoi kortin arvon. Mielestäni kortin kulmaan merkittävät numerot ja maakuviot ovat nykypäivänä kortin tunnistamisen kannalta tärkein elementtipari ja se on erinomainen lisäys pakkaan. Nykyään pelaajan ei tarvitse erikseen alkaa laskea maakuvioiden määrää tai opetella jokaista korttia erikseen, vaan katsahdalla kortin yläkulmaan hän näkee välittömästi, mikä kortti hänen kädessään

on. Väittäisin, että nykypäivän korttipelaajan katse hakeutuu ensimmäisenä melko automaattisesti juuri kortin yläkulmaan.

Erilaisissa muunnelpakoissa myös tavalliset numerokortit ovat kuvitettuja. Mm. pin-upkortit esittävät kuvan pakan jokaisessa kortissa. Tämä mielestäni aiheuttaa sen, että kuvakorttien kuvat kärsivät pienen inflaation ja se heikentää niiden visuaalista arvoa. Tällöin myös korttien kuvat itsessään saattavat mennä pakan pelattavuuden edelle. Numerokortit ovat – ainakin omilla silmilläni – toimivampia, kun ne pidetään yksinkertaisina ja annetaan kuvakorteille niiden ansaitsema esteettinen huomio.

Miksi ranskalaisessa pakassa numerokortit ovat sitten yhdestä kymmeneen? Varsinaista perustellun kuuloista syytä en tähän löytänyt. Monissa eurooppalaisissa pakoissa numerokorttien määrä vaihtelee. Kymmenen on loogisen kuuloinen tasaluku ja kyseinen määrä neljän maan kortteja tekevät pakasta melko hyvin ”käteen sopivan”. Siinä on myös huomioitu hyvin usean pelaajan mahdollisuus, joten kortit eivät lopu kesken, vaikka pelaajia olisi enemmänkin kuin kaksi tai kolme. Suurempi korttimäärä olisi tarpeeton ja nostaisi mielestäni vain kynnystä eri korttipelien aloittamiseen. Suuremmille pakoille tarkoitetut pelit voidaan pelata esim. taropakalla.

Pelikorttipakan kortteja on myös verrattu ajallisiin seikkoihin ja niistä on löydetty jopa kuun kiertoon liittyviä ominaisuuksia. Korttipakan korttien yhteenlaskettu luku on 364, mikä on yhtä vähemmän kuin vuodessa on päiviä (Saari 2008, 25). Ehkäpä jokerikortti on sitten se pakan puuttuva päivä? Korttien määrä on 52, mikä on viikkojen määrä vuodessa. Maiden määrä on neljä, minkä on katsottu edustavan eri vuodenaikoja (Vuori 1997, 10). Koska ässä on sekä yksi että neljätoista, sen voidaan katsoa edustavan sekä kiertokulun alkua että loppua (Vuori 1997, 11).

Vaikka ässäkortit ovat pakan ”ykkösiä” ja niiden keskustassa on siis vain yksi maakuvio, ovat ne symbolisesti suuria ja sopivat siksi sekä pieniksi että suurimmiksi korteiksi. Ne eroavat muista numerokorteista myös siinä, että ne merkitään kirjaintunnuksella. Ässä-kortin tunnus A tulee latinalaisesta rahaa tarkoittavasta sanasta *As* (Saari 2008, 12).

Avaamattoman pakan päällimmäisenä korttina on hyvin usein pataässä ja kortin keskellä oleva tunnus on suurempi kuin muiden maiden ässäkorteissa. Kortti sisältää usein

myös valmistajan liikemerkin tai tunnuksen. Nämä seikat tulevat luultavasti vanhasta tavasta, jolloin veromerkki lyötiin pakan päällimmäiseen korttiin, joka oli yleensä juuri pataässä. Vuonna 1765 pataässä sai oman virallisen tunnuksensa, jonka verovirasto painoi korttiin merkinä maksetusta verosta. Omien pataässien painaminen oli kortinte-kijöiltä lähes vuosisadan ajan kielletty. Tästä syystä korttiin tuli ylimääräinen ”koriste”, joka jäi sittemmin elämään. 1828 tätä veroa laskettiin ja tämän kunniaksi luotiin uusi, entistä koristeellisempi pataässä, josta käytettiin nimeä *Old Frizzle*. Kuvio oli virallinen ja siinä oli valmistajan nimi. (Saari, 2008, 24.) Nimi *Frizzle*, joka tarkoittaa suomennet-tuna suurin piirtein kiharretta, annettiin kortille, koska patakuviota ympäröivä koriste muistutti silloisia peruukintekijöiden luonnoksia (Tilley 1973, 112).

1862 veroässistä luovuttiin ja korttien painajat saivat jälleen painaa omia pataässiä. Tapa jäi kuitenkin elämään ja pataässä on edelleen näyttävämpi kuin muut ässät (ku-vio 5) (Saari, 2008, 24). Sillä voidaan katsoa olevan jonkinlainen symbolinen arvo. Esim. Mel Gibsonin tähdittämässä *Maverick*-elokuvassa pataässä, *Old Frizzle*, nousee elokuvan lopussa kovin näyttävään ja merkittävään rooliin eräänlaisena onnen symboli-na Gibsonin roolihahmon heitettyä sen näyttävästi pöytään kuningasvärisuoran täy-dennykseksi (*Maverick*, USA 1994). Koska pata on maista se epätoivotuin, on pataäs-sää pidetty aikoinaan myös eräänlaisena ”kovan onnen korttina” (Bevan 1986, 17).



Kuvio 5. Kolme esimerkkiä kauniisti suunnitelluista pataässistä. Kuvassa vasemmalta lukien kolme Bicycle-valmistajan edustajaa eli Centurions, Guardians ja Karnival sekä oikeal-la vielä Queen’s Slipper -pakan ”*Old Frizzle*”. (WhiteKnuckleCards.com 2012.)

Ässät ovat korkeimpia kortteja, kuningastakin korkeampia. Tämä on vanha käytäntö ja useissakin korttipeleissä pienet kortit, jopa kakkoset ja kolmoset, nousevat arvokkaimmiksi. Ehkäpä tässä korostui aikanaan jonkinlainen piilotettu kansalaisaktivismi ja ihmiset kokivat toisinaan lohdulliseksi sen, ettei kuningas, ylivoimaisen autoritäärinen hahmo, ollutkaan aina se vahvin. Tällaisia piirteitä korttipeleissä kirkko ja valtio aikoinaan paheksuivat. Tarotpeleissä ässä kuitenkin on aina ykkönen, joutava roskakortti. Ässän korottaminen nykyiseen arvoonsa tapahtui todennäköisesti 1500-luvulla, mutta tarotkortit eivät kuitenkaan ottaneet tästä mallia. Kyseessä on siis jo melko vanha tapa. (Saari 2008, 24.) Ehkäpä sanonta ”vetää ässä hihasta” pohjautuu tähän: jokin pieneltä ja mitättömältä vaikuttava nouseekin lopussa kaiken yläpuolelle, suurimmaksi voittajaksi.

3.4 Ranskalaisen pakan kuvakortit

Englantilainen runoilija Alexander Pope kirjoitti aikanaan *The Rape of the Lock* -nimisen teoksen, joka julkaistiin vuonna 1712. Kyseessä on kertomuksellinen runoteos, joka satiirisella tavalla käsittelee perinteisiä sankaritaruja. Teoksesta löytyy seuraavanlainen kohta:

*Behold four Kings in majesty rever'd,
With hoary whiskers and a forky beard;
And four fair Queens whose hands sustain a flower,
Th' expressive emblem of their softer power;
Four Knaves in garbs succinct, a trusty band,
Caps on their heads, and halberts in their hand;
And party-colour'd troops, a shining train,
Drawn froth to combat on the velvet plain.*
(World of Playing Cards 2012.)

Popen runossa tiivistyvät hyvin ranskalaisen pakan kuvakorttihahmojen tärkeimmät piirteet. Valitettavasti suomenkielistä käännöstä en löytänyt, mutta runossa mainitaan neljä kunnioitettua kuningasta haarautuvine partoineen, neljä viehkeää kuningatarta, joiden käsissä olevat kukat kertovat heidän pehmeämmästä puolestaan sekä neljä luotettavaa jätkää, jotka lyhyissä puvuissaan ja lakit päässään pitelevät hilpareita käsissään.

Ranskalaisen korttipakan kuvakortit lienevät maatunnusten jälkeen se pakan tärkein elementti. Maatunnusten säilyttyä muotonsa melko itsepintaisesti vuosisatojen ajan myös nykyisen korttipakan kuvakortit ovat suurelta osin pitäneet pintansa jo yli 400 vuotta. Muutoksia on nähty kuitenkin lukuisia, mutta miten aika on sitten muovannut näitä historiallisia hahmoja ja mitä syitä näiden muutosten taakse kätkeytyy?

Nykyisen pakan kuvakortit ovat syntyneet ranskalaisen Pierre Maréchalin suunnittelemissa kuvakorteista, jotka hän loi Ranskan Rouenissa n. vuonna 1565 (kuvio 6). Tämän pakan hahmojen myötä syntyi myös englantilainen pakka, joka vastaa pitkälti ranskalaisista. Rouenilainen tyyli muuttui siis pian englantilaiseksi ja siksi kun puhutaan englantilaisesta pakasta, puhutaan myös ranskalaisesta pakasta. Maréchalin kortit eivät olleet peilattuja, vaan hahmot oli kuvattu koko vartaloltaan. Korteja hallitsivat kaarevat muodot, jotka väreiltään olivat punaisia, vihreitä, keltaisia, mustia ja valkoisia. (The World of Playing Cards 2012.) Tämä väritys on nähtävillä nykyisissä 2010-luvun standardipakoissakin, tosin sillä erotuksella, että vihreän on korvannut sininen.



Kuvio 6. Pierre Maréchalin luomia kuvakortteja (WhiteKnuckleCards.com 2012).

Kuvakortit tunnetaan englanniksi nimellä *court cards*, joka suomentuu suoraan sanalla ”hovikortit” (Chatto 1848, 7). Tämä viittaa selkeästi siihen, että kuvakorteissa on jo korttipakan varhaisessa vaiheessa tarkoitettu esitettävän kuninkaallisia hahmoja ja että kortit ovat selkeästi muiden, tavallisten korttien yläpuolella. Toinen käytetty termi kuvakorteille on vanhahtava *coat cards*, jolle – hieman vapaamuotoisempi – suomennos voisi olla vaikkapa ”päällyskortit”. Yksi hieman harvemmin käytetty termi niille on *face cards* eli ”kasvokortit”.

Hahmojen yhteydessä oli aikanaan kuvattu runsasta symboliikkaa, joka viittasi heidän asemaansa, mutta useiden vuosikymmenten ja vuosisatojen jälkeisten kopioiden ja epäpätevien painajien tekemien jäljitelmien myötä nämä ovat kadonneet ja menettäneet hyvin pitkälle merkityksensä. 1800-luvun jälkipuolisko esitteli peilatut kortit, mikä omalta osaltaan kadotti lisää tästä perinteisestä kuvituksesta, koska puolet hahmoista leikattiin pois heidän vyötäröidensä kohdalta. Muutoin kortintekijät ovat pyrkineet kunnioittamaan Maréchalin aloittamia perinteitä. (The World of Playing Cards 2012.)

Hahmo on yleensä suljettu kortissa omaan, ohuella mustalla viivalla merkittyyn, melko ahtaaseen laatikkoonsa. Kuten numerokorteissakin, kuvakorttien maa ja arvo on merkitty joko kortin vasempaan yläkulmaan tai sitten kortin jokaiseen kulmaan. Kortin arvo on merkitty aina hahmoa ympäröivän laatikon ulkopuolelle. Maatunnus ja kirjaintunnus on irrotettu selvästi hahmosta ja se on selkeästi esillä. Tämän lisäksi kortissa on vielä yksi maakuvio, joka on merkitty näkyvästi niin, että se jää kulmamerkinnän ja itse hahmon pään väliin, yleensä laatikon sisäpuolelle. Tämä tunnus on joissain, etenkin monissa ranskalaisissa korteissa leikkautunut osittain piiloon. Tätä käytäntöä olen hyödyntänyt myös omassa korttipakassani.

Kuvakorttihahmot ja näiden vaatetus on väritetty tasaisin väripinnoin, mikä runsaiden hahmon poikki kulkevien ornamenttikuvioiden kanssa antaa hahmoista kovin symbolisen vaikutelman. Kuviot hahmojen vaatetuksessa ovat yksinkertaisia, mutta niiden käyttö on runsasta ja pelkkä yksityiskohtien määrä kuvakorteissa on huomattavaa. Myös hahmon edustaman maan toistuvat tunnuksset ovat usein luonteva osa kuvitusta hahmon vaatetuksessa.

Ranskalaisesta pakasta tuli ensimmäisiä suosittuja pakkoja, jotka käyttivät kuvakorttiansa joukossa naishahmoa. Jotkut ranskalaiset kirjoittajat luonnehtivat tämän olevan osoitus oman kansansa "ritarillisesta luonteesta". Pakka lienee ollut myös ensimmäinen, jonka kuvakortit edustivat historiallisia henkilöitä. (Chatto 1848, 207-208.)

Kuvakorttien arvojärjestys on pienimmästä suurimpaan sotilas, kuningatar ja kuningas. Näiden korttien luokkaerot ovat mielestäni melko mielenkiintoinen aihe. Edellä mainittuja nimityksiä käyttäen kuningatar ja kuningas ovat selkeät kuninkaalliset hahmot, kun taas sotilas on selkeästi heidän alapuolellaan oleva henkilö.

Sotilas, josta käytetään myös tuttavallisemmin nimeä jätkä, on kuvakorteista arvoltaan alhaisin. Nimitys "jätkä" tukee sinänsä hyvin korttia, koska se merkitään kirjaimella "J". Kirjain tulee englannin kielen sanasta *jack*, joka kääntyy suomeksi oivallisesti jätkänä. Englannissa kortista on myös aikoinaan käytetty nimitystä *knave*, joka pelikorteista puhuttaessa kääntyy suomeksi sotilaana tai jätkänä, mutta puhekielessä sillä on hieman negatiivinen sävy ja sillä viitataan miehepuoliseen hahmoon, jota voidaan kuvata eräänlaisena lurjuksena tai heittiönä. Tämä lisää entisestään välimatkaa arvoisan kuningattaren ja tällaisen "lipevän lurjuksen" välillä. Sanakirja antaa *knave*-sanalle myös yhdeksi käännökseksi sanan hovipoika, mikä liittyy sanan kuninkaalliseen sanastoon. Sotilas merkittiin Englannissa ennen kirjaimin "Kn", mutta tämä vaihdettiin, koska se oli liian samankaltainen kuninkaan tunnuksen kanssa.

Knave-hahmoa on joidenkin tahojen toimesta pidetty aikanaan myös melko vulgaarina. Chatto esittää teorian sille, miksi englantilaiset valitsivat *knaven* oikean sotilaan tai ritarin tilalle. Entisaikojen kuninkailta oli tapana valita kansan keskuudesta yksi räpävitön henkilö, joka sai kuninkaan seurassa käyttäytyä normaalilla, idioottimaisella tavallaan. Tämä antoi kuninkaalle mahdollisuuden irtaantua hetkeksi omista toimistaan. Tällaista henkilöä nimitettiin sanalla *knave*. Kortin vaihtoehtoiseksi hahmoksi ehdotettiin myös ritaria, mikä olisi ollut tunnuksen kannalta helppo muutos, sillä ritarin englanninkielinen sana, *knight*, olisi voinut käyttää samaa Kn-tunnusta. (Chatto 1848, 263.)

Sotilaan englantilainen versio on lähempänä esim. italialaista, *fante*-nimistä vastinetaan tai espanjalaista *sota*-korttia kuin ranskalaista sotilasta. Ranskalaisessa versiossa sotilaan tunnus on "V" niin kuin *valet*. *Valet* on hieman ylhäisempi kuin englantilainen

vastineensa ja sen merkitys on enemmänkin nuori aatelismies tai herrasmies kuin sotilas. (Chatto 1848, 231.)

Siirtyminen sotilaasta jätkään kuvastaa myös aikojen muuttumista. Nykyään aiheet ovat ehkä hieman vapaamuotoisempia. Kuningas on aina pysynyt kuninkaana, mutta kuningatar on ollut myös jotain muuta. Ranskassa kuningatarta merkitään D-kirjaimella, joka tulee *dame*-sanasta. Tämän ”hienon daamin” välinen ero sekä jätkään että kuninkaaseen tuntuisi kaikkein tasaisimmalta. Suomessa tätä korttia kutsutaan myös useimmiten rouvaksi ja toinen yleinen – joskin nykyään ehkä hieman epäsoveliaampi – nimitys on myös akka.

Suurimpana kuvakorttina on kuningas, jota merkitään englanninkielen *king*-sanan mukaisesti K-kirjaimella. Ranskalainen merkintä kortille on ”R”, joka edustaa myöskin kuningasta merkitsevää *roi*-sanaa. Suomen puhekielessä kortista on käytetty kaikenlaisia k-kirjaimella alkavia väännöksiä, kuten kunkku, kurko tai kalle. Tulisiko kuvakorttien olla sotilas-kuningatar-kuningas -yhdistelmä vai olisiko sitten jätkän, daamin ja kuninkaan yhdistelmä kuitenkin sopivampi?

Korttipakasta löytyy vielä yksi kuvakortti, jota ei yhdistetä mihinkään tiettyyn maahan: jokeri (kuvio 7). Jokerin esikuvan on monesti arveltu olevan tarotpakan narrikortti, mutta jokerikortti keksittiin Yhdysvalloissa jo ennen tarotpakan leviämistä maassa. Jokerin alkuperä lienee luultavimmin Euchre-nimisessä korttipelissä, jossa sotilaat olivat arvokkaita kortteja. Amerikkalaiset lisäsivät peliin vielä yhden sotilaan, josta sittemmin kehittyi jokeri. Jokeri-nimen takana on uskottu olevan kortin kutsumanimi *euchre card* tai sittemmin *joker card*. (Saari 2008, 23.) Narrit olivat keskiajalla osa kuninkaallisten hovien elämää, joten jokeri sopii hyvin kuvakorttien – eli hovikorttien – jatkoksi. Jokerikortti merkitään monesti kortin yläkulmaan JOKER-tekstillä, mutta sen tilalla on toisinaan myös käytetty ympyröityä tähteä tai muuta pakasta erottuvaa kuviota.



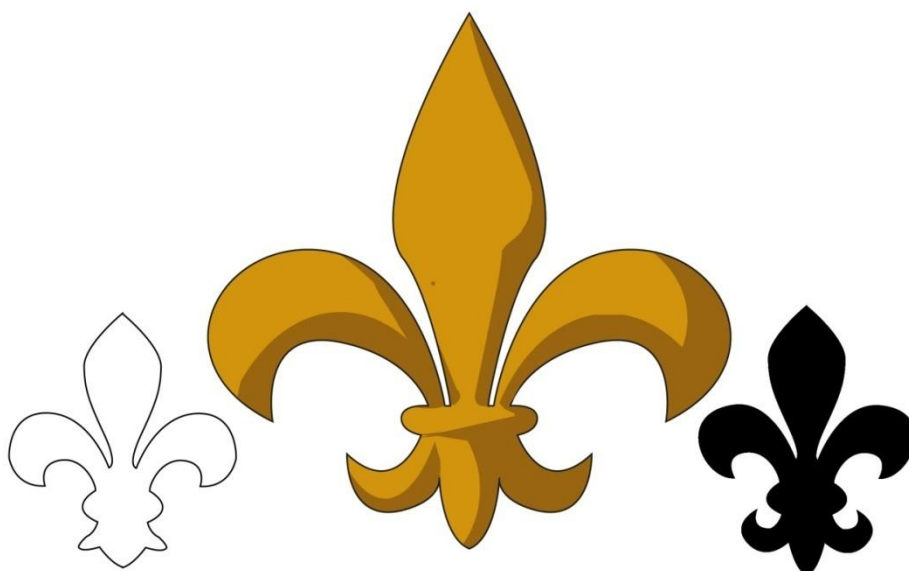
Kuvio 7. Caravelle- ja Copag-korttipakkojen jokerit.

Jokerin on arvioitu tulleen osaksi ranskalaista pakkaa Amerikassa 1863 ja Englannissa lähes kaksikymmentä vuotta myöhemmin. Vaikka jokeri ei suoranaisesti tulekaan tarotin narrista, on sillä samanlaisia ominaisuuksia. Jokeria alettiin kuvata samanlaisena narrina lähes heti, kun se tuli mukaan korttipakkoihin. (The World of Playing Cards 2012.) Tarotpakan narrikortin numero on 0, ja se on hieman mielletty pakan ulkopuoliseksi elementiksi. Sekä ranskalaisessa pakassa että tarotissa sillä on usein ominaisuus ottaa eri muotoja ja korvata muita kortteja. Esim. tavallisessa jakopokerissa se voi korvata minkä tahansa muun kortin. (Chatto 1848, 191.)

Kortintekijät ovat pukeneet kuvakorttiansa hahmoja monesti oman aikansa vaatetukseen (Chatto 1848, 249). F. A. Repton kirjoitti 1843 englantilaisessa Gentleman's Magazine -lehdessä, että pelikorttipakan kuvakorteissa nähtäviä pukuja käytettiin Englannissa Henrik VII:n ja VIII:n aikaan eli vuosina 1485-1547. Kuningattarien päähineet ja sukkahousut olivat vuosilta 1500-1540. Naiset pitivät kruunua aivan päänsä takaosassa 1600-luvulle saakka. (Tilley 1973, 104-105.) Henrik VII:n ajan puvustus on jäänyt kortteihin ja on nähtävillä nykyisissä englantilaisissa pakoissa (Bevan 1986, 14).

Omassa korttipakassani olen pyrkinyt nimenomaan tuomaan tietyn aikakauden puvustusta esille kuvakorteissa, enkä ole tukeutunut tähän Maréchalin aloittamaan standardiin.

Yksi käytetty symboli vanhoissa kuvakorteissa on ollut heraldinen lilja, ranskaksi *fleur-de-lis* (kuvio 8). Se on esiintynyt monissa eurooppalaisissa vaakunoissa, mutta erityisesti se yhdistetään Ranskan monarkiaan (Fleur-de-lis Designs 2012). Pierre Maréchalin luomissa ranskalaisen pakan kuvakorteissa nimenomaan ristikuninkaalla on kaavussaan toistuvana kuviona heraldinen lilja (kuvio 6).



Kuvio 8. *Fleur-de-lis*. Kolme esimerkkiä heraldisesta liljasta.

Ranskan vallankumouksen jälkeen kuvakorttien hahmot menettivät yltään kaiken kuninkaallisuuteen viittaavan. Viimeisiinkin kortintekijöihin vedottiin jopa ranskalaisessa *Journal de Paris* -lehdessä ja heitä kehoitettiin vaihtamaan korttikaiverruksensa, koska kuninkaallisia tunnuksia ja arvomerkkejä korteissa alettiin pitää jopa loukkaavina. Kortintekijät muuttivat ensin hahmojaan vähän kerrassaan, mutta lopulta tilalle tulivat täysin uudet kortit. (Tilley 1973, 101.) Tilalle ei kuitenkaan lopulta löydetty uutta yhtä suosittua pakkaa ja vanhat kuvakortit otettiin pian taas uudelleen käyttöön (Saari 2008, 12). Kuvakorttien hahmot muuttuivat myöhemmin kortintekijöiden mukaan, mutta hahmot käyttivät yleensä tekohetkeänsä kuvastavan aikakauden vaatteita. Tämä

tapa muutettiin takaisin perinteikkäämmäksi Ludvig XIV:n aikakaudella (Chatto 1848, 208).

Ranska jaettiin 1700-luvulla lukuisiin veroalueisiin ja myös pelikorttien verottaminen oli jaettu maassa yhdeksään eri alueeseen. Sääntö kuului, että kaikilla veroalueilla tuli olla omat korttimallinsa, minkä oli määrä helpottaa verotarkastajien työtä. (Tilley 1973, 89.) Nämä eroavaisuudet korteissa olivat toisinaan selkeitä, toisinaan marginaalisia, mutta eniten erot näkyivät nimenomaan kuvakorteissa. Veroalueilla korteissa esiintyi joitain mielenkiintoisia elementtejä, jotka ovat syystä tai toisesta seuranneet nykypäivään tai jääneet sittemmin pois kokonaan.

Huomionarvoisia seikkoja mielestäni ovat, että heraldiset liljat esiintyivät näissä veroalueiden pakoissa kovin usein ja että kuningattarilla oli lähes poikkeuksetta kädessään kukka. Heraldinen lilja ei ole kuviona kovin monimutkainen, mutta siitä saa helposti näyttäviä ornamentteja. Sitä kuvattiin vaatetuksessa, valtikoiden päissä ja kuningattarten kruunuissa (Tilley 1973, 90-95). Ranskalaisten ollessa ylpeitä korttipakkansa hie-man pehmeämmästä linjasta olivat kukat rouvien käsissä ilmeisen luonteva valinta, joka on säilynyt melko muuttumattomana pakan alusta tähän päivään asti.

Ristisotilas näytti olleen Ranskassa kuvakorteista se, johon on monesti merkitty tekijän nimi tai pakan tuotantokaupungin nimi. Muutoinkin kyseisessä kortissa on ollut kaikenlaista huomionarvoista, kuten hänen nojaamisensa monissa pakoissa omaan aseeseensa, yleensä hilpariin. Esim. Bourgognen korttialueen pakka sai kutsumanimensä nimenomaan pitkästä höyhenestä, joka lähti ristisotilaan hatusta. Pakkaa kutsuttiin "Höyhenhatuksi". (Tilley 1973, 90-95.) Nykyäänkin ristisotilaan voi nähdä jonkinlaisena "yksinäisenä sutena", onhan hän mm. patakorttien ulkopuolelta ainoa oikealle katsova korttihahmo. Eri alueiden korttipakoissa aina joku sotilaista näytti pitävän kättään lanteilla (Tilley 1973, 90-95).

Myös erilaiset linnut näkyivät kuningashahmojen korteissa, joko varsinaisina lintuina kuninkaiden kädellä tai olkapäällä tai sitten kuvioina vaatetuksessa (Tilley 1973, 90-95). Mahdollisesti tämä lienee ollut seurausta haukkametsästyksestä, joka oli jo vuosisatoja aiemmin suosittu harrastus yhteiskunnan hyväosaisimpien keskuudessa (Chatto 1848, 239). Itse otin linnun osaksi myös oman korttipakkani herttakuninkaan korttia.

On vaikea sanoa, miksi kortintekijät ovat lopulta katsoneet mitkäkin asiat tärkeimmiksi ja miksi juuri ne ovat säilyneet kaikkein kauimmin ranskalaisessa korttipakassa. Mieli-
valtaisuudella, kortintekijöiden henkilökohtaisilla mieltymyksillä ja yksinkertaisesti vir-
heillä ja sattumilla näyttää olleen suurtakin osuutta asiaan.

3.4.1 Hahmot kuvakorteissa

Monet fiktiiviset asiat pohjautuvat usein todellisuuteen. Ranskalaisen pakan kuvakortti-
hahmotkaan eivät ole syntyneet täysin tyhjästä, eivätkä ne ole pelkästään kortintekijöi-
den mielikuvituksen tuotetta. Niillä on kaikilla omat historialliset tai fiktiiviset esikuvan-
sa. Ranskalaiset olivat luultavasti ensimmäisiä, jotka käyttivät historiallisia hahmoja
kuvakorteissaan (Chatto 1848, 208). Jos kortintekijä itse niin halusi, kuvakorteissa oli
myös niissä kuvattujen henkilöiden nimet (Chatto 1848, 215). Aiheenaan kortintekijöillä
oli Euroopan historia, Raamatun kertomukset ja muut, eritoten sotaan liittyvät legen-
dat.

Ron Deckerin teorian mukaan kuvakortit jakautuvat neljään perinteeseen eli juutalai-
seen, roomalaiseen, kreikkalaiseen ja kristittyyn. Tätä teoriaa noudattaen kuninka-
at olisivat kaikki hallitsijoita: patakuningas on Daavid, risti Aleksanteri Suuri, ruutu Julius
Caesar ja hertta Kaarle Suuri. Kuningattarista hertta olisi Vanhan testamentin Judit,
risti prinsessa Argeia, pata sodan jumalatar Pallas ja ruuturouvana sir Gawainin vaimo
Ragnel. Sotilaita Deckerin mukaan edustaisivat Juudas Makkabealainen, Hektor,
Caesarin liittolainen Aulus Hirtius ja Kaarle Suuren ritari Ogier. (Saari 2008, 23.) Soti-
laiden maatunnukset jäävät lähteessäni epäselväksi, mutta muista teorioista päätellen
Ogier ainakin edustaa pataa, Aulus Hirtius luultavasta herttaa ja Hektor ristiä, jolloin
Juudas Makkabealaisen maaksi jäisi ruutu.

Deckerin teoria on hyvin looginen, sillä se pohjautuu ranskalaisen pakan nimettyihin
kuvakortteihin. Muutamalle nimelle on kuitenkin vaihtoehtoisiaakin esikuvia. Herttarouva
Juditilla saatetaan tarkoittaa myös Judith Baijerilaista, joka oli Kaarle VI:n vaimo (Tilley
1973, 71). Ruutukuningattaren kortissa on lukenut "Rachel", joten hän on voinut olla
myös nimetty raamatullisesti Jaakobin vaimon, Raakelin mukaan (Tilley 1973, 71). Risti-
kuningattaren korttiin on kirjoitettu "*Argine*", jonka on epäilty olevan anagrammi lati-

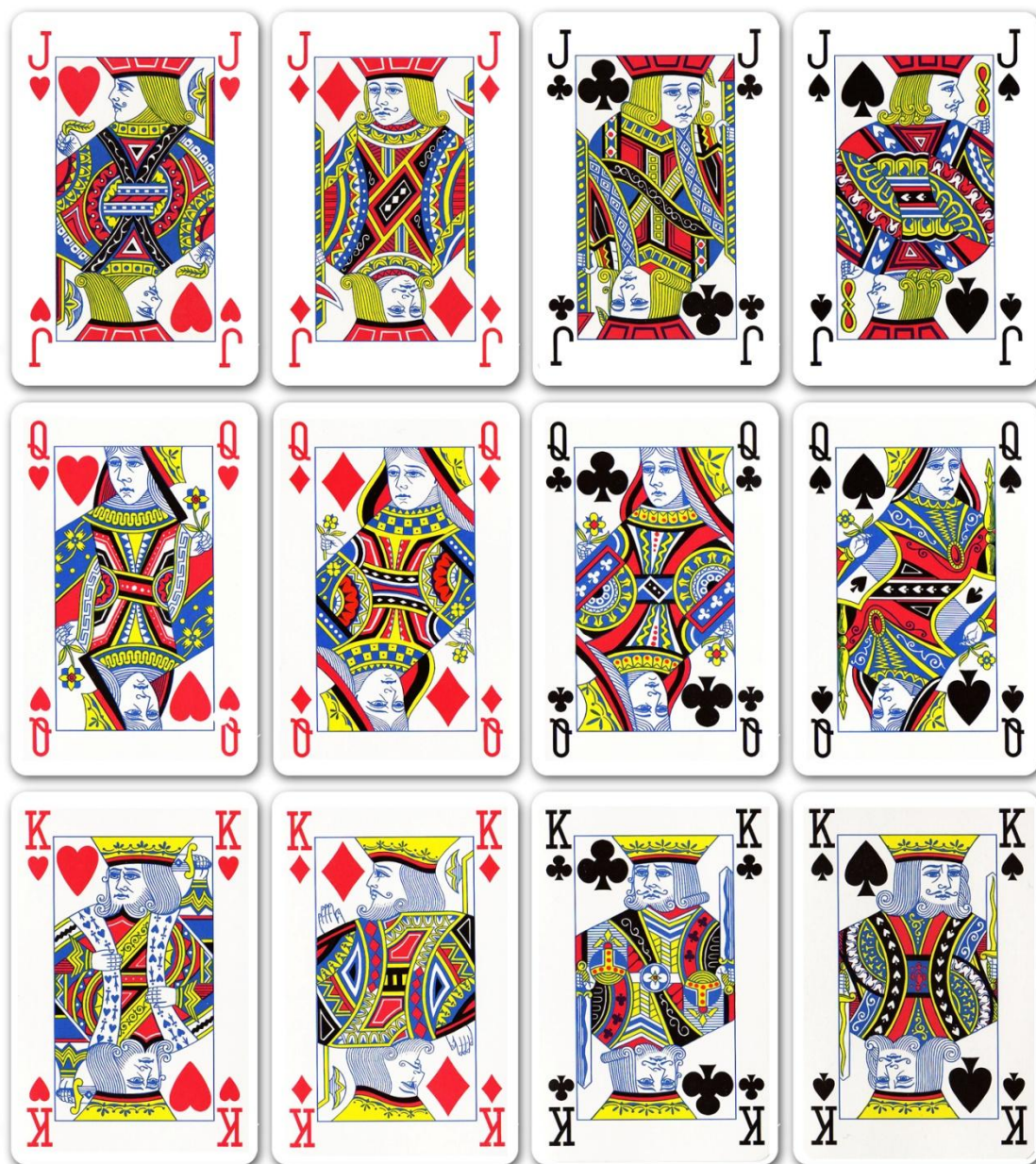
nalaisesta, kuningatarta tarkoittavasta sanasta *regina* (Madore 2012). Viimeisimmäksi mainitun kortin teoria on kiinnostava, mutta Deckerin ehdotus antaa hahmolle varsinaisen esikuvan.

Patasotilaan ranskalaisessa kortissa lukee ”Hogier”, joten tällä voidaan tarkoittaa Kaarle Suurta palvelutta ritaria, mutta myös tanskalaista sankaritaruhahmoa Ogieria, joka suomenkielisellä nimellään tunnetaan Holger Danskena, joka hahmona on koko Tanskan maan ruumiillistuma (Madore 2012). Deckerin teoriaa paremmaksi herttajätkäksi löytyy ehdottomasti La Hire, ranskalainen sankari, sillä kovinkaan selkeämmin ei hänen nimeään olisi voitu ranskalaiseen korttiin kirjoittaa. Ruutusotilaan Hektor on saattanut tarkoittaa joko troijalaista sankaria tai sitten sir Lancelotin samannimistä kumppania. Itse edellä mainittu pyöreän pöydän ritari koristaa nimittäin nimensä mukaan ristisotilaan korttia.

Yksi ennen tämän tutkimuksen aloittamista pohtimani seikka korteissa oli kuvakorttien katseen suunta. Koska hahmot katsovat eri suuntiin ja toiset ovat kuvattuina profiilista ja toiset taas puoliprofiilista, mietin, onko tälle jonkinlaista selitystä tai merkitsevääkö suunnat jotain erityistä. Kuvakorttien katseen suunta näyttäisi olevan ainakin yksi tapa tunnistaa, onko korttipakka englantilaista vai ranskalaista alkuperää. Muutamia poikkeuksia lukuun ottamatta ranskalaisen pakan hahmot katsovat juuri päinvastaisiin suuntiin kuin englantilaisen pakan. Tekstini tueksi ohessa on esitetty englantilaistyylliset kuvakortit (kuvio 9).

Patakuningas katsoo englantilaisessa pakassa oikealle ja pitää kädessään miekkaa. Ranskalaisessa versiossa hänellä on kädessään valtikka. Toisessaan kädessään hänellä on harppu, mikä ehkä sitoo häntä enemmän raamatulliseksi hahmoksi. Hänet on kuvattu puoliprofiilista, kuten englantilaisessakin pakassa, mutta hänen katseensa suunta on päinvastainen.

Ruutukuningas katsoo englantilaisessa kortissa vasemmalle ja hänet on kuvattu profiilista. Hän pitää tyhjää kättään ilmassa. Hän pitelee takanaan kirvestä, joka näkyy hänen selkensä takaa. Tyhjän käden piteleminen ilmassa tuo itselleni mieleen roomalaisen tervehdyksen, etenkin kun ottaa huomioon kortin väitetyn hahmon. Ranskalainen ”Caesar” taas katsoo päinvastaiseen suuntaan ja on piilottanut kätensä.



Kuvio 9. Caravelle-korttipakan kuvakortit.

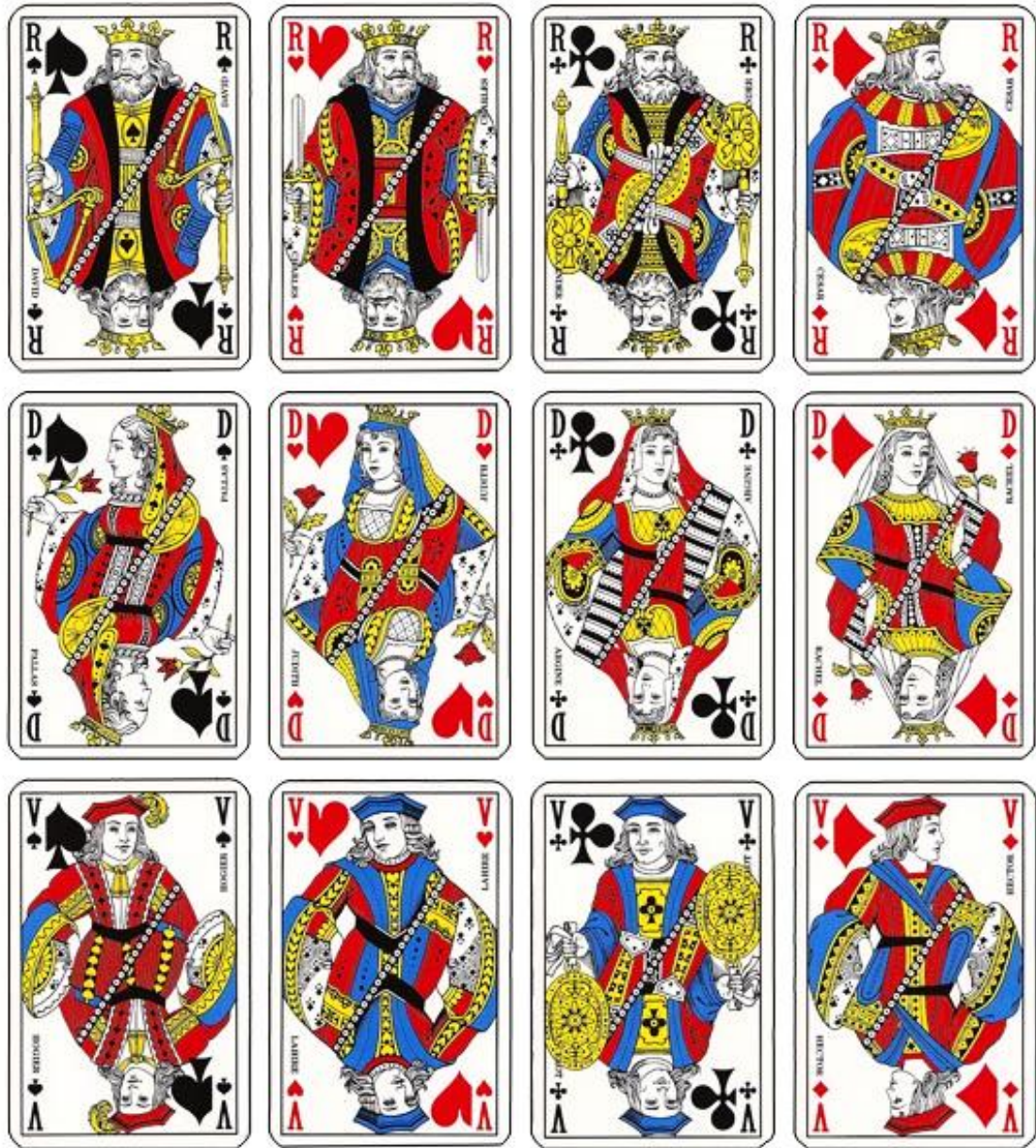
Englantilainen pakka kuvaa ristikuninkaan puoliprofiilista ja hänen katseensa suunta on vasemmalle. Kädessään hänellä on miekka, jota hän pitää – patakuninkaan tavoin – pystyssä. Ranskalaisessa pakassa tämä valloittaja katsoo jälleen päinvastaiseen suuntaan ja pitää toisessa kädessään valtikkaa, mutta samaisen käden ranteesta roikkuu valtakunnanomina, joka on yksi rojalistisen vallan merkeistä. Mainittu esine löytyy toisinaan myös englantilaisesta pakasta, kuten kuvion 9 Caravelle-pakasta näkee.

Ehkäpä mielenkiintoisin kuninkaista, Kaarle Suuri, tuttavallisemmin "herttakalle", pitää englantilaisessa kortissa miekkaa päänsä takana tarraten toisella kädellään pukunsa nauhaan, joka näyttää joissain standardimalleissa hieman turkikselta. Hän katsoo puoliprofiilista vasemmalle, kun jälleen ranskalaisessa pakassa katseen suunta on päinvas-tainen. Ranskalaisessa pakassa hänen miekkansa osoittaa melko normaalisti ylöspäin.

Herttakuningas tunnetaan myös nimellä *Suicide King*, suomeksi itsemurhakuningas. Nimitys tulee siitä, että kuningas näyttää työntävän miekkaa omaan päähänsä. Alun perin hahmon kädessä oli kirves, mutta tuo on muuttunut ajan myötä lukuisten epäsel-vien kopioiden kautta miekaksi. Herttakuningas on myös ainoa kuningas ilman viiksiä, jotka nekin hän on menettänyt lukuisten kopioiden kautta, kun taas patajätkä sen si-jaan on miehistynyt ja kasvattanut vuosisatojen saatossa itselleen kauniisti trimmatun kiehkuran ylähuuleensa. (Saari 2008, 23.) Termillä *Suicide King* kuvataan myös mies-puolisia "draamakuningattaria", mikä luultavasti johtuu tietynlaisten henkilöiden uhka-uksista riistää oma henkensä pienimmistäkin vastoinkäymisistä. Joku voisi spekuloida tällä olevan myös jotain tekemistä sen kanssa, että herttakuningas on kuninkaista se vähiten maskuliinisin?

Jokainen kuningatar englantilaisessa pakassa pitää toisessa kädessään kukkaa. Myös kaikki ranskalaiset rouvat pitelevät kukkaa paitsi risti, jonka käsi on huolettomasti lan-teella. Jokaisen kuningattaren varjelema kukka on erilainen. Kaikki englantilaiset leidit on kuvattu puoliprofiilista ja he katsovat vasemmalle patarouvan katsoessa ainoana ja hieman epätoivotumpana naisena oikealle. Patakuningatar on myös ainoa, jolla on ku-kan lisäksi toisessa kädessään hieman antiikkista tuolinjalkaa muistuttava valtikka. Ranskalaisen pakan kuningattarista patarouva katsoo profiilista kuvattuna vasemmalle, hertta puoliprofiilista myös vasemmalle sekä rouvat risti ja ruutu puoliprofiilista katsoen oikealle. Ohessa on esitettyä vertailun vuoksi ranskalainen pakka (kuvio 10).

Muidenkin patakorttien tavoin patasotilas katsoo oikealle, tosin vain täysin profiilista kuvattuna. Kädessään hän pitää jonkinlaista kierteellä olevaa sauvaa. Ranskalainen "Ogier" katsoo myös oikealle, mutta vain puoliprofiilista kuvattuna. Ranskalaisella jät-källä ei ole minkäänlaista asetta, vaan hän lepuuttaa kättään lanteella.



Kuvio 10. Modernin ranskalaisen pakan kuvakortit (WhiteKnuckleCards.com 2012).

Ruutusotilas pitelee englantilaisessa pakassa suurta miekkaa sen terästä melko rennon näköisenä. Tämä miekka on tosin joissain versioissa muuttunut hieman oudon näköiseksi, koristeelliseksi ”paaluksi”. Hän katsoo puoliprofiilista kuvattuna vasemmalle ja hänellä on pienet viikset, vaikka tosin joissain englantilaisissa pakoissa hänet on kuvattu myös viiksettömänä. Ranskalainen solttu on kuvattu täysin profiilista ja hän – melko veistoksellisesti – poseeraa käsi lanteellaan.

Ristijätkällä on kädessään melko merkillisen näköinen keihäs, joka aiemmin historiassa on ollut nuoli. Hatussaan hänellä on jokin sulan tai puun lehden näköinen objekti. Hänet nähdään puoliprofiilista ja hän on ainoa englantilaisen pakan hahmo patahahmojen lisäksi, joka katsoo oikealle. Kuten ruutukollegansa, myös ristosotilaalla on toisinaan viikset, toisinaan ei. Ranskalainen ruutusotilas katsoo päinvastaiseen suuntaan ja hänen kädessään roikkuu nauhan päässä jonkinlainen kilpi, jossa on – tai on ainakin ollut historian saatossa – tekstiä.

Hahmojen puvustuksessa on todella paljon symboliikkaa ja yksinkertaisia ornamenttikuvioita. Monesti myös hahmon edustaman maan tunnus esiintyy luontevana ornamenttina hahmon puvussa. Useimmat puvustusten toistuvista kuvioista ja myös niiden väritys näyttää kuitenkin vaihtelevan kortintekijöiden mukaan, joten en paneudu niihin sen tarkemmin.

3.4.2 Luonteet kuvakorttien takana

Symbolimaisesta olemuksestaan huolimatta kaikilla kuvakorteilla on omanlaisensa kasvot, mikä tekee heistä myös omanlaisiaan persoonia. Olen omaa korttipakkaani silmällä pitäen halunnut myös analysoida, millaisia luonteita, ominaisuuksia ja uskomuksia yksittäisiin kuvakortteihin ja niiden hahmoihin liittyy.

Miltä itsestäni eri kuvakortit vaikuttavat? Kuvakorttien ilmeet muuttuvat hieman eri standardien mukaan. Joitain yhtäläisyyksiä eri standardienkin välillä on havaittavissa. Vertailin eri pelikorttimallien kuvakortteja WhiteKnuckleCards.com -sivustolla.

Kuninkaissa on tiettyä isällisyyttä verrattuna sotilaisiin, mikä johtunee eniten näiden muhkeista parroista ja hieman leveämmästä ja toisinaan hieman laatikkomaisestakin pään muodosta. Nämä seikat antavat ”kurkoista” myös tuhdimman vaikutelman kuin jätkistä, vaikkei hahmojen vartaloissa olisikaan mainittavaa leveyseroa.

Herttakuningas ja patakuningas näyttävät aina melkein kuin kahdelta ääripäältä. Patakuningas on lähes poikkeuksetta kuninkaista se vakavimman näköinen, kun taas herttakuninkaasta – kaikesta väitetystä itsetuhoisuudestaan huolimatta – välittyy itselleni

lähes aina se kaikkein sympaattisin olemus. Varmasti myös heidän edustamillaan maa-kuvioilla on osuutta tähän mielikuvaan.

Kuningatarten kasvoista selvästi näkee heidän olevan omanlaisiaan persoonia, mutta koska eri malleissa he ovat kuitenkin niin erilaisia eikä löydä silmiinpistäviä yhtäläisyyksiä, en uskalla sanoa heistä juuri mitään. Ainoana asiana esiin nousee ruuturuouva, joka on useimmiten esitetty jollain tavoin muita takapainotteisessa asennossa, mikä on ehkä hieman ristiriidassa hänen väitetyn luonteensa ja itsevarmuutensa kanssa. Tosin, jos itsevarmuutta on tarpeeksi, miksi hän ei nojaisi rennosti taaksepäin?

Kuningattarista tulee nykyään enemmänkin kovin nunnamainen vaikutelma. Heidäthän tunnettiin ennen englantilaista pakkaa daameina, eikä heille heitä korotettaessa kuningattaren asemaan tehty juurikaan muutoksia. Tosin kaikki koristeellisuus toimii heidän puvustuksessaan kuin arvomerkitönä, joka nostaa automaattisesti heidän symbolista asemaansa, aivan kuten muissakin kuvakorteissa.

Sotilaiden kohdalla riippuu kovasti korttipakan mallista, millaisina heidät on kuvattu. Yleensä heidät kuvataan itsevarmoina nuorukaisina ja tämä korostuu eritoten profiilista kuvatuissa hahmoissa eli hertta- ja patasotilaassa. Sotilaat antavat – lähinnä viiksiensä ansiosta – kovin veijarimaisen vaikutelman. 1400- ja 1500-luvuilla korttien hahmoja kuvattiin monissa teksteissä röyhkeiksi tai yliolkaisiksi ja vielä 1800-luvulla etenkin herttasotilasta pidettiin jopa suorasukaisen röyhkeyden perikuvana (Chatto 1848, 234).

Kanerva Vuori on kirjassaan pohtinut eri korttihahmoihin liittyviä ominaisuuksia ja luonteenpiirteitä. Ehdottomasti kaikkiin patahahmoihin hän liittää vallanhimon; kaikki valta ja kasvojen säilyttäminen on tärkeää. Järkiperäinen ajattelu menee patahahmojen kanssa tunteiden edelle ja on jopa este näiden tunne-elämän kehitykselle. (Vuori 1997, 16-19.)

Ruutukuvakorttien hahmoja leimaa voimakas itsevarmuus. Mitenkään leikkisiä hahmot eivät ole, vaan määrätietoisesti pyrkivät elämässä eteenpäin. Ruutukuninkaalle on ominaista oman edun tavoittelu, rouvalle ulospäin suuntautuminen ja määrätietoinen eteneminen ja sotilas on kunnianhimoinen, jopa uhkarohkea. (Vuori 1997, 15-18.)

Ristihahmojen kanssa asiat ovat monimutkaisempia. Kuningasta kuvataan johtajana ja elinvoimaisena menestyjänä. Kuningattarelle ulkoinen olemus ja sosiaalinen asema ovat sisäistä tasapainoa tärkeämpiä asioita. Ristijätkeä kuvaavat säästäväisyys ja pitkäjänteisyys. (Vuori 1997, 16-19.)

Herttahahmoja yhdistää taiteellisuus, romanttisuus ja jopa tietynlainen leikkimielisyys. Herttakuningas on sydämellinen hahmo, jolle romantiikka ja läheiset ihmiset ovat maallista omaisuutta tärkeämpiä. Rouva on rauhallinen, hoivaava ja omia tunteitaan alati vatvova. Herttajätkälle mielialojen dramaattinen vaihtelu on ominaista ja muiden ihmisten suosio tärkeää. Kaikenlainen kehitys voi jäädä hänellä pintapuoliseksi. (Vuori 1997, 16-19.)

Francis A. Bevanin mukaan kaikki kuvakortit edustavat tiettyjä ihmistyyppisiä. Tietyille korteista katsojille jokainen kuvakortti merkitsee tietyn tyyppistä ihmistä, jonka iän sekä hiusten ja silmien värin hahmon arvo sekä edustama maa määrittää (Bevan 1986, 13, 26-27). Vaikka Vuoren ja Bevanin teokset eivät itsessään täysin edusta eksaktia tutkimustiedettä, olen niistä löytänyt merkityksiä, jotka tukevat omia mielikuviani mm. korttipakan kuvakorteista. Näitä asioita hyödynsin omassa korttipakassani.

Ranskalaisessa pakassa jokerin tehtävä monissa korttipeleissä, kuten esim. pokerissa, on toimia villinä korttina, jolla on ominaisuus korvata mikä tahansa muu kortti. Yhtäältä katsottuna jokeri on pakan ulkopuolinen kortti, jolle ei ole annettu selkeää roolia pakassa. Se ei kuulu mihinkään maahan eikä sille ole annettu selkeää arvoa. Itse assosioin hahmon sellaiseen kuninkaan hovissa toimivaan ilveilijään, jota kaikki pitävät vain harmittomana viihdyttäjänä. Tämä on kuitenkin vain illuusiota, sillä hovissa asuessaan tämä narri näkee ja kuulee kaiken. Hänellä on kaikki tieto häntä ympäröivistä hovin asioista ja näin ollen myös enemmän valtaa kuin kukaan edes ymmärtää. Mielestäni jokeri edustaa enemmänkin Pierrot-hahmoa kuin pelleilevää klovnia. Pierrot hallitsee ylivertaisen mimiikan ja fyysisen komedian ja on näin ollen erittäin taitava, ehkä jopa koko hovin kyvykkäin henkilö. Tällainen hahmo sopii mielestäni erinomaisesti pakan villiksi kortiksi, jolla on kyky nousta minkä tahansa muun kuvakortin yläpuolelle.

4 Oman pelikorttipakan suunnittelu ja toteutus

Omassa korttipakassani tarkoitukseni on korostaa valitsemani teeman mukaista ilmettä mahdollisimman yhdenmukaisella tavalla. En yritä keksiä pyörää uudestaan, enkä luoda uutta standardipakkaa, vaan pikemminkin pyrin valitsemaan siihen ranskalaisesta pakasta ne olennaisimmiksi katsomani asiat vaihtaen tarpeen mukaan ne, jotka katson epäoleellisiksi.

Säilytän omassa pakassani ranskalaisen pakan formaatin luoden silti aivan uuden ja omanlaiseni kokonaisuuden. Luon kaikki visuaaliset elementit itse alusta alkaen aivan korttipakan maakuviosta lähtien. Pyrin korostamaan valinnoillani maatunnuksiin ja tiettyihin yksittäisiin kortteihin liitettyjä ominaisuuksia, käsityksiä ja perinteitä. Perustelen valintani.

Pakkaani kuuluu ranskalaisen pakan formaatin mukaisesti 52 korttia. Tämän lisäksi suunnittelen pakkaani myös kaksi jokerikorttia. Toteutan oman pakkani bridgekoossa, joka on Euroopassa pokerikokoa käytetympi malli.

Suunnitelmaani kuuluu myös pelikorttipakalle tarkoitetun kotelon suunnittelu. Sekä pelikorttipakan että kotelon saatan painovalmiiksi materiaaliksi ja näistä painatan näytepakan. Ns. ylimääräiset kortit, kuten bridgetaulukko ja lakana toimivat myös kotelon täyteenä, mikäli kotelo jää 54 kortille väljäksi.

4.1 Pakan teema

Koska omassa pakassani ei ole kyse asiakastyöstä, en halunnut rajoittaa itseäni liikaa. Näin ollen valitsin itselleni teeman, jossa pääsisin toteuttamaan omaa korttipakkaa itseäni kiinnostavalla tavalla.

Korttipakkani teemaksi olen valinnut viktoriaanisen aikakauden. Pakan nimi on tätä teemaa tukien Victorian Romance, joka suomennettuna kääntyy viktoriaanisena romanssina. Perustelen englantilaista pakan nimeä ainoastaan sillä, että kielestä on tullut itselleni luonteva valinta ja omasta mielestäni olen opintojeni aikana pystynyt tuotta-

maan usein uskottavampaa materiaalia nimenomaan englannin kielellä. Pakassani tulisi näkyä viktoriaaniselle aikakaudelle ominaista visuaalista kuvastoa. Itselläni ei ole suurempaa henkilökohtaista kiinnostusta viktoriaaniseen aikaan, vaan aihetta kehitellessä mielessäni oli lähinnä aikakaudelle ominainen koristeellisuus ja vaatetus. Korttipakkani ei julista minkäänlaista ideologiaa, vaan pyrkii kunnioittamaan ja hyödyntämään ranskalaisen pakan perinteitä ja opinnäytetyön otsikon mukaisesti pakan vakioelementtien merkityksiä. ”Romanssi” pakan nimessä viittaa lähinnä siihen, että kuvaan viktoriaanista aikaa melko romanttisesta näkökulmasta, vaikka kyseisenä aikakautena maat, joissa aikakauden tyylit näkyivät, pitivät sisällään laajalti ongelmia ja epäkohtia.

Viktoriaanisella ajalla viitataan lähinnä Englantiin, jossa kyseinen aikakausi kesti vuodesta 1837 vuoteen 1901. Tarkka aikakauden määrittely tulee ajasta, jolloin kuningatar Viktoria oli maan vallassa. Kyseinen aikakausi oli erityisen värikästä aikaa, jolloin erilaiset taiteenlajit olivat voimakkaasti esillä ja poliittiset ja uskonnolliset liikkeet kukoistivat. (Miller 2012.)

Naiset pukeutuivat viktoriaanisena aikana näyttäviin pukuihin, joihin kuului korsetteja, pyöreitä hihoja ja vannehameita (Miller 2012). Hyvän pukeutumisen katsottiin olevan suora osoitus moraalista ja ihmisen hyvydestä. Aikakaudella uskottiin vahvasti, että sopeutuminen uusiin muoti-ilmiöihin oli aina vaivansa arvoista. Pukujen valinnassa otettiin tuki huomioon oma asema ja elämäntyyli. (Coleman & Thieme 1993.) Viktoriaanisella ajalla ymmärrettiin ehkä jopa nykyistä paremmin, mitä ihmisen pukeutuminen tästä viestii.

Miehillä viikset, muhkeat pulisongit ja parrat kaikenlaisissa eri muodoissaan olivat muodikkaita. Takit ja liivit olivat monimuotoisia eikä mies lähtenyt missään nimessä ulos ilman hattua. (Miller 2012.) Kaiken kaikkiaan miesten siisti vaatetus näytti olleen melko samankaltaista kuin nykyään, tosin se otettiin vakavammin kuin nykypäivänä. Pakkani kuvakortit eivät ole niinkään ns. hovikortteja, vaan kuvaavat viktoriaanisen ajan kuvitteellisia, nimettömiä hahmoja, jotka lähinnä edustavat aikansa porvaristoa. Kuvakortti-hahmojen pukeutumisen tulisi heijastaa valitsemaani aikakautta.

Pidän kovasti yksityiskohtien suunnittelusta, enkä ole niitä juurikaan säästellyt tätä korttipakkaa tehdessä. Tiedostan kuitenkin esim. tyhjän tilan merkityksen ja haluan

tärkeimmiksi luokittelemieni vakioelementtien nousevan selkeään rooliin korttipakkani kuvituksessa.

Korttini sisältävät koristekuvioita, joissa olen käyttänyt erilaisia kukkaiskuvioita. Näiden merkitykset ovat myös tärkeässä roolissa työssäni. Tähän valintaan vaikutti viktorianaanisella ajalla kehittynyt kukkien kieli eli floriografia. Koska tietynlaista ihmisten välistä julkista kanssakäymistä kuten flirttailua, henkilökohtaisia kysymyksiä ja jopa tietyn tyyppisiä keskusteluja paheksuttiin ja näitä pyrittiin jopa säätelemään, nousi aikakaudella suosituksi viestiä ja ilmaista ajatuksia, tunteita ja asioita kukkien avulla. Erilaisilla kukilla oli omat merkityksensä, joita voitiin myös muunnella mm. asetelmia tai lähetystapaa muuttamalla. (Taylor 2011.)

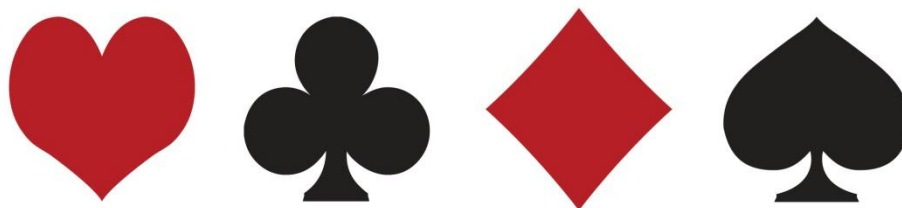
Vien omaa teemaani pois standardipakkojen lievästi sotaisasta teemasta, jossa kuvattiin varsinaisia kuninkaallisia hahmoja aseet käsissään. Yritän kuitenkin sovittaa sen ranskalaisen pakan formaattiin mahdollisimman luontevasti.

4.2 Maatunnukset

Oman korttipakkani neljä maatunnusta ovat ranskalaisen pakan hertta, ruutu, risti ja pata. Olen tehnyt maatunnuksista omat versionit (kuvio 11).

Korttipakkani hertta on hieman pyöreämpi kuin monissa standardipakoissa. Ehkä halusin sillä ohjata mielikuvia pois sen sotaisasta historiasta kohti tätä valitsemaani hieman pehmeämpää linjaa. Tosiasia on, että nykyään hertta kuitenkin edustaa rakkautta ja muita lämpimiä tunteita. Se ei ole nuolenkärki eikä sodanaikaisen rohkeuden symboli, vaan ihmiset mieltävät sen nykyään kovin romanttiseksi kuvioksi.

Patakuviossani olen hyödyntänyt herttaani kääntämässä sen ylösalaisin, muuttamalla hieman sen leveyttä eri kohdista ja liittämällä siihen jalan. Ristin olen koostanut oikeastaan kolmesta ympyrästä ja olen siinä käyttänyt samaa jalkaa kuin padassa säätäen niihin kuitenkin leveyseroa. Sekä padassa että ristissä olen kuitenkin yrittänyt saada tarpeeksi ilmaa merkin juuren ja vartalon välille, etteivät nämä tyhjät kohdat menisi tukkoon pienessä koossa esitettynä.



Kuvio 11. Victorian Romance -pakan maatunnukset: hertta, risti, ruutu ja pata.

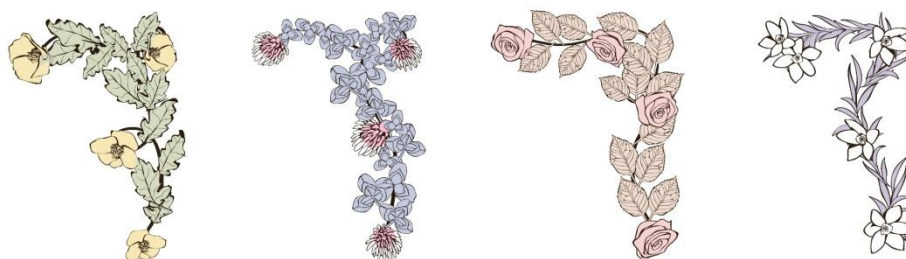
Ruutuun halusin terävemmän vaikutelman kuin tavalliseen viistokkaaseen. Olen taivuttanut kuvion sivuja hieman sisäänpäin, mutta kuitenkin kovin hillitysti, sillä pienikin viivan taivutus näkyy sen vaikuttaessa kuvion jokaiseen sivuun. Ruutukuvioni on pinta-alaltaan ja massaltaan kaikkein kevyimmän oloinen, joten kompensoin sitä tekemällä siitä hitusen muita korkeamman saadakseni siitä muiden kuvioiden kanssa visuaalisesti samankokoisen. Säädin kaikkien maatunnusten kokoa tehden niistä yhtä korkeita kuin ne ovat leveitäkin. Ainoastaan ruudun korkeus on kymmenyksen sen leveyttä suurempi.

Punaisten maatunnusten eli hertan ja ruudun väritystä olen siirtänyt puhtaasta punaisesta väristä jonkin verran punaruskean suuntaan. Tällä halusin tuoda väritystä enemmän kohti kuvakorteissa vallitsevaa värimaailmaa, joka ei ole niin värikylläinen, mutta lopullinen väritys on vain hitusen ruskeampi kuin puhdas punainen. Mustat maakuviot olen säilyttänyt täysin mustina.

4.3 Koristekuviot

Korttipakkani selkäpuolella, ässäkorsteissa, kuvakorteissa sekä kotelossa olen käyttänyt erilaisia kukka- ja kasviaiheisiä koristekuvioita. Kääntöpuolta käsittelem tarkemmin luvussa 4.6 ja koteloa luvussa 4.7, mutta sitä ennen katsahdan neljään koristekukkaan, jotka olen valinnut edustamaan korttipakkani maita ässäkorttien koristeiden ja kuvakorttien kulmakoristeiden muodossa (kuvio 12).

Kukkien kieli kehittyi viktoriaanisella ajalla ja erilaisille kukille kehitettiin erilaisia merkityksiä. Kukilla on nykypäivänäkin omat merkityksensä, mutta kuten symbolien tai värin kanssa, nämä merkitykset ovat voimakkaasti kulttuurisidonnaisia. Monien kukkien merkitykset muuttuivat lähes jokaisen läpi käymäni lähteen kohdalla. Oli haastavaa löytää neljä kukkalajia, joiden eri lähteistä löydetyt merkitykset risteäsivät edes osittain ja niistä saisi maalleen mahdollisimman luotettavan edustajan. Täydellisesti en tehtävässä katso onnistuneeni, mutta lopulta päädyin seuraavanlaisiin ratkaisuihin.



Kuvio 12. Kuvakorttien kulmakoristekuviot vasemmalta lukien: keltainen unikko, puna-apila, ruusu ja valkoinen narsissi.

Ensimmäistä valintaani voi kutsua joko kliseeksi tai klassikoksi, mutta valintani herttakorttien koristekukaksi oli punainen ruusu. Vaikkakin punainen ruusu juutalaisissa kertomuksissa on – lähinnä verenpunaisuutensa takia – myös kuoleman symboli ja ensimmäiset kristityt pitivät sitä kovin ikävänä muistutuksena Rooman valtakunnan ajasta, jolloin keisari Nero pröystäilevään tyyliin heitätti terälehtiä tärkeiden kutsuvieraidensa päälle, ihmisten rakkaus tähän kaikkien kukkien punaiseen kuningattareen lopulta peitti alleen kaikki ikävät asiat (Heilmeyer 2001, 74). Ruusu on tänä päivänä klassinen rakkautta kuvastava kukka. Ruusu ei ollut ainoa vaihtoehto, mutta kaikki muutkin ehdokkaani olivat punaisia kukkia. Ruusu kuitenkin piti pintansa, mutta ei kuitenkaan tunnettuutensa, vaan enemmänkin muotonsa ansiosta. Katsoin ruusun sopivan hyvin herttakuvioni kumppaniksi.

Ruutua varten yritin varta vasten etsiä keltaisen väristä kukkaa. Leinikki ja kehäkukka olivat aluksi vahvoja ehdokkaita, mutta lopulta ja oikeastaan juuri ennen näiden koris-

tekuvioiden toteutusta päädyin sitten keltakukkaiseen unikkoon. Keltaisen unikon merkityksiä ovat vauraus ja menestyminen (iFlorist 2012).

Puna-apila valikoitui pitkällisen harkinnan jälkeen ristin edustajaksi. Sen tulkitaan merkitsevän teollisuutta, minkä katsoin sopivaksi jatkeeksi ristikuvakorttien jalat maassa oleville hahmoille (Language of Flowers 2012). Ja mikäpä sopisi maalle paremmaksi edustajaksi kuin kasvi, johon alkuperäistä maakuviotakin verrataan – eli apila.

Pataa varten minulle kertyi jopa kymmenisen vaihtoehtoa, mutta päädyin lopulta melko ”itsekeskeiseen” kukkaan, narsissiin. Muodollisuus, ritarillisuus, vastakaiuton rakkaus ja itsekkyyt ovat narsissiin liitettyjä ominaisuuksia (iFlorist 2012).

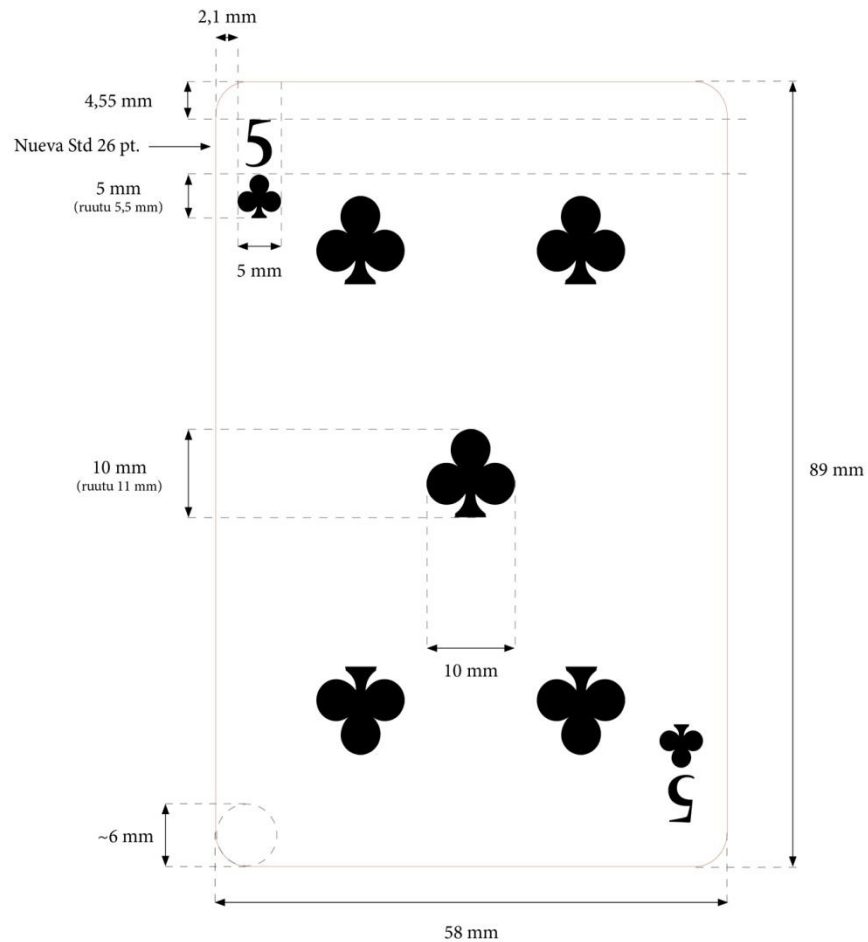
Korteissani käyttämiä koristekuvioita on kahdenlaisia. Ässäkorteissa olen ympäröinyt kortin keskellä olevan maatunnuksen pyöreällä, hieman kranssia tai seppelettä muistuttavalla kukkakoristeella. Tämä kuvio on täysin mustilla ääriviivoilla tehty eikä sisällä minkäänlaista väritystä. Toiset, värilliset koristeet tulevat kuvakorttien oikeisiin yläkulmiin. Näistä kerron lisää seuraavissa kahdessa luvussa.

4.4 Numerokortit

Numerokortit olen pyrkinyt pitämään perinteisen yksinkertaisina. Jokaisen numerokortin keskelle sijoitin kortin arvoa vastaavan määrän maatunnuksia, joista puolet esitettiin peilattuna ja parittomissa tapauksissa peilikuvan toinen puoli sai vielä niin sanotun jakojäännöksen.

Ohessa on kuva pakkani numerokortista ja sen mitoista (kuvio 13). Kortin vasemmassa yläkulmassa olen perinteisen tavan mukaisesti esittänyt sekä kortin arvon että maatunnuksen. Kortin arvon merkinnässä käytetty fontti on nimeltään Nueva Std ja sen piste-koko on 26. Arvo on merkitty aina samalla värillä kuin maakin. Tämä näkyy identtisenä myös peilattuna. Monissa korteissa nämä tiedot on esitetty kortin jokaisessa kulmassa, mutta itse olen katsonut, että vasen yläkulma – länsimaisen lukutavan mukaisesti – on paikka, josta pelaajan silmä tiedot ensimmäisenä poimii.

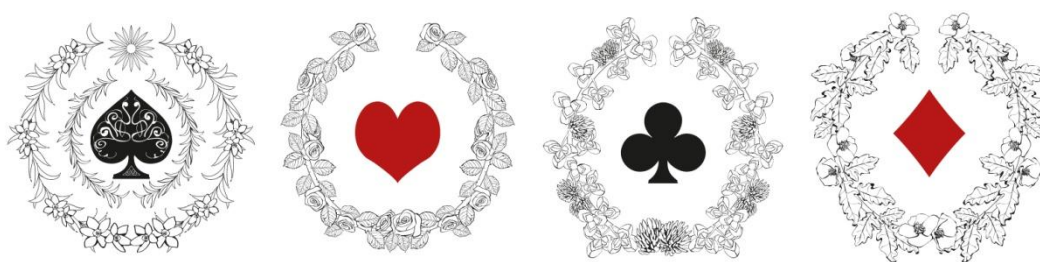
Vasempaan yläkulmaan merkityn kortin numeerisen arvon ja kortin yläreunaan väliin jäävä tila on 4,55 millimetriä. Arvon alla olevan maatunnuksen ja kortin vasemman reunan väli on 2,1 mm. Pienempi maatunnus on puolet pienempi kuin kortin keskustassa olevat eli sen mitat ovat 5 mm X 5 mm, josta jälleen ruudun korkeus 5,5 mm. Kortin keskustaan sijoitetut maatunnukset ovat mitoiltaan 10 mm X 10 mm. Ruutumaan kohdalla korkeus on tosin yhden millimetrin korkeampi.



Kuvio 13. Numerokortin mitat.

Olen merkinnyt kuvaan myös pyöristysten halkaisijan, joka suosituksen mukaan on 6 mm. Itselläni pyöristys on tehty painon kulmanpyörästyslaitteen avulla, enkä saanut selville sen varsinaista kokoa. Ainoa tärkeä asia mielestäni kuitenkin on vain, että pyöristys on jokaisessa kortissa identtinen.

Ässäkoriteista tein tavallisia numerokortteja koristeellisemmat (kuvio 14). Jokaista ässäkortin keskellä kuvattua maakuviota ympäröi värittämätön kukkaisu. Korttien keskellä olevat maakuviot esitetään ässässä kuitenkin aavistuksen suurempina kuin tavallisissa numerokorteissa. Pataässä – josta tulee avaamattoman pakan päällimmäinen kortti – keskellä oleva patakuvio on selvästi muita ässiä suurempi. Pataässästä tuli muita kortteja näyttävämpi ja tähän korttiin sijoitin myös korttipakan nimen, myös peilattuna. Pataässäkortin keskellä olevaan maakuviioon olen sijoittanut *Old Frizzle* -hengessä vapaamuotoisia kiehkuroita. Patakuviota ympäröivän koristeen yläosassa on myös auringonkukkaa muistuttava kuvio, joka löytyy myös kortin kääntöpuolen keskeltä.



Kuvio 14. Ässäkorttien koristekuviot. Omassa kortissaan patakuvio on muita suurempi.

4.5 Kuvakortit

Omassa teemassani etenkin kuvakortit ovat tärkeässä roolissa, sillä niillä voidaan tehokkaasti ohjata ihmisen suhtautumista hahmojen edustamiin maihin. Tämän takia olen halunnut käyttää erityistä huomiota siihen, minkä luonteisia hahmoja, värejä ja kuvioita olen tahtonut yhdistettävän tiettyihin maihin.

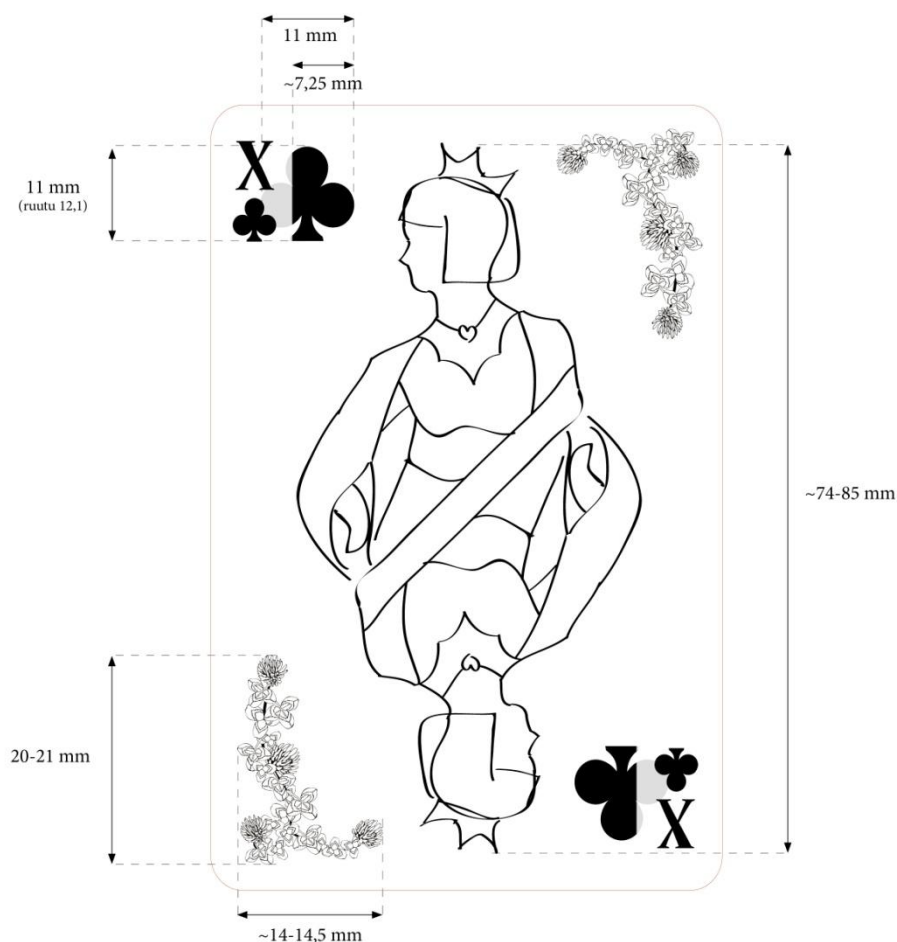
Kulmamerkinnet on siis sijoitettu kortin vasempaan yläkulmaan, katsoi korttia sitten kummin päin tahansa. Vastakkaisiin kulmiin eli oikeisiin yläkulmiin olen sijoittanut luvussa 4.3 kuvailemani koristekuviot. Nämä koristeet ovat melko vapaamuotoisia, n. 90 asteen kulman muodostavia elementtejä. Ehkäpä pakassa tärkeintä on koristeellisuus itsessään ja näiden elementtien merkitykset ovat toissijaisia. Merkitykset olivat minulle itselleni tärkeitä, mutta pelaaja tuskin kiinnittää niihin paljoakaan huomiota. Tästä syystä painotin näissä kulmakoristeissa enemmänkin niiden värejä. Halusin niiden ole-

van lähellä saman maan kuvakorttihahmojen värimaailmaa. Herttakuvakortteihin tekemäni ruusukuvio on näin ollen seepianvärinen, ruutukoristeessa on käytetty vaaleanvihreää ja keltaista, ristin apilakuvio on sininen sen kukan sisältäessä hieman vaaleanpunaista ja patakoristeen narsissi on valkoinen ja sen lehdet laventelin väriset. En halunnut näiden koristeiden hyppäävän liiaksi käyttäjän silmään, joten pidin niiden väri-tyksen hyvin maltillisena.

Kuvakorttieni vasemman kulman kulmamerkinnyt ovat samanlaiset kuin numerokoristeissa, mutta suuremmalla koolla merkityt, kortin keskusta sijoitetut maatunnukset ovat – aidon ranskalaisen pakan tapaan – leikkautuneet osittain piiloon (kuvio 15). Myönnettäköön, että tämän ratkaisun tein enemmän tilan puutteen kuin tyyllillisen vallinnan vuoksi, mutta lopputuloksen nähtyäni olin siihen tyytyväinen ja tein kyseisen kompromissin ihan mielelläni. Piiloon leikkautuneen maatunnuksen mitat ovat 11 mm x 11 mm. Ruutu on jälleen hieman muita korkeampi eli tässä tapauksessa sen korkeus on 12,1 mm. Kuviosta leikkautuu piiloon noin kolmannes, mutta tätä mittausta en maakuvioiden eroavien luonteiden takia tehnyt matemaattisesti, vaan täysin silmämääräisesti.

Paljon muutakin hyvin yksilöllistä sisältyy kuvakorttien elementtien mitoittamiseen ja aseteluun. Hahmot itsessään ovat eri levyisiä ja niiden korkeus vaihtelee 74 ja 85 millimetrin välillä. Tässä koetin huomioida hahmojen luonteen, sukupuolen sekä mahdolliset päähineet. Myös korttien kulmien koristeet ovat hieman erikokoisia ja niiden mitat ovat noin 14 mm x 20 mm. Ne ovat kuitenkin kaikki omanlaisiaan ja esim. niiden välimatka kortin reunoihin vaihtelee ja ne on aseteltu – jälleen kerran – silmämääräisesti.

Jokaisen maan rouvilla on kädessään kukka, joka on edustettuna kyseisen maan koristekuvioissa. Olisin voinut sijoittaa kukkia myös mieshahmojen käsiin, mutta päätin nojata paitsi viktoriaanisen ajan naisihanteeseen, myös vanhaan korttiperinteeseen valitessani juuri naishahmot kukkien haltijoiksi. Naiset ovat näin ollen saaneet erityistehtävän omaa maataan edustavien kukkien kannattelijoina.



Kuvio 15. Kuvakortin mitat jättävät enemmän tilaa suunnittelijan omalle harkinnalle.

Oman pakkani kuvakorttihahmojen värityksen mielenkiinto pohjautuu kolmeen seikkaan: pohjaväriin, tekstuuriin ja varjoihin. Valitsemani värit ovat värikylläisyydeltään hillitympiä kuin standardipakan hahmojen värit. Koska päätin poiketa tasaisesta väripinnasta, katsoin parhaaksi myös hieman murtaa värejä enkä pitäytynyt vain kirkkaissa pääväreissä. Murretut tai hieman haalistetut värit toimivat omasta mielestäni tässä tapauksessa paremmin.

Hahmojen väripintoja tukemaan olen myös käyttänyt tekstuureja (kuvio 16). Tekstuureilla tarkoitan tässä tapauksessa kaikkiin hahmossa oleviin väritettyihin osiin muodostunutta pohjakuviota. Tekstuurini tulevat akvarelliväreistä, joita olen saanut skannaamalla tavalliselle paperille maalattuja yksinkertaisia akvarellipintoja. Hahmojen värityk-

sen täydentävät varjot, jotka olen tehnyt värityksen päälle osittain läpinäkyviksi. Varjot itsessään ovat tasapintaisia, mutta niiden läpikuultavuus saa myös ne hyödyntämään niiden alla olevia tekstuureja. Koin samankaltaisen tekstuurin käytön auttaneen minua tekemään hahmojen värityksestä yhdenmukaisempaa.

Hahmojen väritykseen en ole digitaalisin keinoin tehnyt itse minkäänlaista liukuvärjäystä. Liukuvärjäyksellä tarkoitan väripintoja, joissa väri asteittain muuttuu toiseksi väriksi. Olen tässä asiassa luottanut akvarellipinnan muodostamiin väripinnan muutoksiin.



Kuvio 16. Esimerkkejä kuvakorttihahmojen värityksessä käytetyistä akvarellipinnoista. Osittain läpinäkyvä varjo hyödyntää myös alla olevaa tekstuuria.

Hahmojen kokonaisvaltaisten värien valinta on tärkeää, sillä tällä voidaan ohjata katsojan mielleyhtymiä ja suhtautumista kyseisiin hahmoihin. Valitessani värejä hahmoille luotin enimmäkseen omiin mielikuviini. Punaisen värin eri sävyt olivat tärkeitä herttähahmoissa ja erityisen tummat värit liitin pataan. Ristihahmoissa käytin sinistä ja lähes harmaata ja ruutumaan edustajat saivat ylleen keltaista, oranssia ja vihreää. Myös mm. hahmojen hiusten väri tulee omista assosiaatioistani.

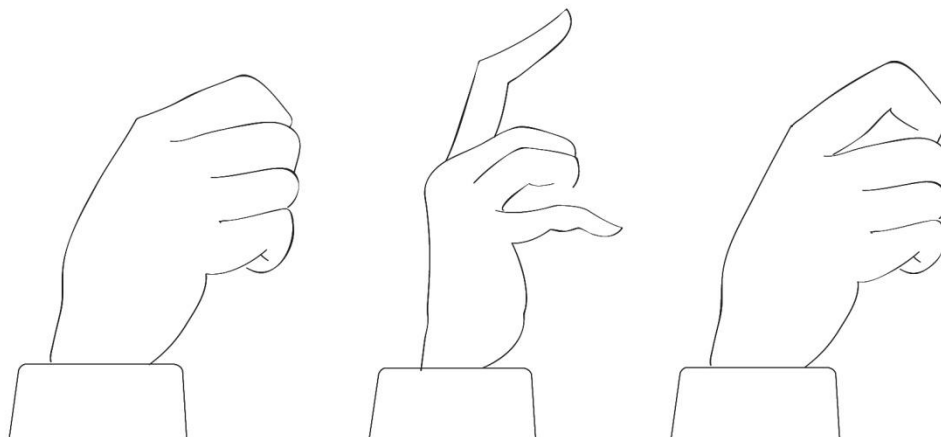
Standardipelikorttipakkojen kuvakortit ovat omalla tavallaan yksinkertaisempia kuin omani: ne pyrkivät olemaan enemmänkin symbolinomaisia tasaisine värityksineen. Omat korttini kuvaavat enemmänkin ihmisiä ja ovat ehkä monimutkaisempia tekstureineen ja varjostuksineen. Toisaalta taas standardikortit esittävät myös paljon yksityiskohtia ja kuvakorttihahmot on suljettu kovin ahtaaseen tilaan, eivätkä ne edes mahdu kokonaisina niille varattuun tilaan. Omien hahmojeni ympärille olen varannut enemmän tyhjää ja antanut niille tilaa hengittää.

Kuvakorteissa kuvaamieni hahmojen luokkaerot eivät ole omassa teemassani niinkään ratkaisevat, vaan erot tulevat ainoastaan hahmojen iän ja sukupuolen esiin tuomisesta. Sotilas on pakassani nuori mies, kuningatar nainen ja kuningas vanhempi mies. Hahmoni eivät siis kirjaimellisesti ole sotilas, kuningatar ja kuningas, vaan enemmänkin jätkä, rouva ja herra.

En ole pitänyt korttihahmojen katseen suuntaa erityisen tärkeänä, koska en löytänyt tälle seikalle merkityksellistä selitystä. Olen silti tiettyyn pisteeseen asti kunnioittanut tätä, sillä patakorttihahmoni katsovat kaikki oikealle, kun taas muut katsovat vasemmalle. Standardipakan yhden poikkeuksen eli ristisotilaan kanssa olen tehnyt eräänlaisen kompromissin, sillä hänen rintamasuuntansa on oikealle, mutta hänen katseensa on vasemmalle. Perinteiden orjallisen noudattamisen sijaan olen nähnyt tässä mahdollisuuden tietynlaisen yhdenmukaisuuden toteuttamiselle: kaikki saman maan edustajat katsovat pakassani samaan suuntaan. Hertan edustajat on kaikki kuvattu profiilista, kuin kaikki patahahmotkin. Sen sijaan risti- ja ruutuhahmot on kuvattu puoliprofiilista. Toiveenani tässä on, että pelaaja oppii oman pakkani kohdalla assosioimaan tietyn katseen suunnan tiettyyn maahan, mikä värien ja hahmojen luonteen ohella on yksi seikka, jonka toivon parantavan yhdenmukaisuutta maiden sisällä.

Kuten useimmissa nykyaikaisissa korttipakoissa, myös omassa pakassani kuvakortit ovat peilattuja. Kun usein tällaisten hieman kolmiulotteisempien kuvakorttihahmojen peilaamisessa käytetään vain yksinkertaista viivaa, en ole itse halunnut tyytyä näin yksinkertaiseen ratkaisuun, vaan olen hakenut jokaisen hahmon kohdalla yksilöllistä tapaa esittää hahmot peilattuina. Tähän olen käyttänyt mm. hahmojen omia käsiä tai erilaisia voimia. Koska kaikkien hahmojen peilaustapa on ainutlaatuinen, on myös peilausten kulma joka hahmolla erilainen. Naishahmoilla on päällään näyttäviä pukuja, jotka eivät valitettavasti pääse nyt täysin oikeuksiinsa alaosan leikkautuessa pois.

Olen pyrkinyt korostamaan kuhunkin maahan liittyviä merkityksiä paitsi väreillä myös vaatetuksessa olevilla kuvioilla, koristeilla sekä myöskin esineillä, joita kuvakorttihahmot pitelevät kädessään. Kaikilla hahmoilla on edessään esine, jota he pitelevät ylhäällä paraatityyliin. Kädet, jotka näitä esineitä pitelevät, ovat samanlaisia jokaisella jätkällä, kuningattarella ja kuninkaalla (kuvio 17).



Kuvio 17. Kuvakorttihahmoilla on omanlaisensa kädet. Kuvassa vasemmalta lukien kuninkaan, rouvan ja jätkän käsi.

Melkeinpä tärkeimpänä pitämäni pakkani kuvakorttihahmoihin liittyvä asia on värityksen ohella hahmojen luonteiden esiin tuominen. Kaikki hahmot ovat omia persooniaan ja edustavat omaa maataan. Kuvakorttihahmojen luonteiden esiin tuomista voi säädellä hyvin yksinkertaisin keinoin ja jo pelkkä kulmakarvan asento saattaa olla ratkaisevassa roolissa.

Seuraavassa on kuvaus kuvakorttihahmoistani ja heidän luonteensa välittymisestä heidän ulkoisen olemuksensa kautta. Hahmoista käytän useimmiten nimityksiä jätkä, rouva ja kuningas, koska katson näiden nimien kuvaavan heitä parhaiten.

Herttajätkää suunnitellessani mielessäni oli kuva runoilijasta, jota voisi kuvata ikuiseksi haaveilijaksi (kuvio 18). Kädessään hänellä on runoilijan perustyökalu eli sulkakynä. Hänellä on vaaleat, hieman kiharat hiukset ja samanväriset viikset. Päällään hänellä on punainen baskeri ja samanvärisen punainen, voimakkaasti kuvioitu liivi, jossa toistuu useita herttakuvioita. Liivin alla tällä taiteilijasieluisella nuorukaisella on valkoinen paita. Peilaukskohdassa ei ole nähtävillä minkäänlaista objektia, vaan hahmo peilautuu ainoastaan yksinkertaisella tavalla liivinsä alapuolelta.

Herttarouva on melko hennonoloinen nuori nainen, jolla on jätkän tavoin vaalea, kihara tukka (kuvio 18). Hänen hymynsä on ystävällinen ja hän on tavallisista, korttimaata edustavista kuvakorttihahmoista ainoa, joka katsahtaa silmillään katsojaan. Hänellä on

päässänsä turkoosi liina, jossa toistuu punainen herttakuvio. Päällään hänellä on vaaleanpunainen, hihatton ja melko vartalonmyötäinen mekko, jossa on hieman pohjaväriään tummempia höyhenkuvioita. Mekossa on vatsan kohdalla suuri sydänkuviot. Herttainen neiti peilautuu viistosti kulkevan, vyötärön ympäröivän keltaisen rusetin kautta.



Kuvio 18. Herttahahmot seisovat pehmeämpien arvojen takana.

Hertoista korkeinta hahmoa, kuningasta, voitaisiin kutsua myös vanhemmaksi jätkäksi (kuvio 18). Hän ilmaisee ilmeellään huolettomuutta ihailien kädellään istuvaa vihreää papukaijaa, johon idean sain Ranskan entisten veroalueiden korteista. Herttakurkon puvustus koostuu pitkästä, vaaleanruskeasta takista, punaisesta rusetista, keltaisesta kaulaliinasta ja takin alta näkyvästä punaisesta pikkutakista, jossa toistuu tumma herttakuvio. Hänellä on paksu pulisonki ja huolimatta hieman kohonneesta hiusrajasta myös melko lennokka takatukka. Päässänsä hänellä on punainen hattu, johon on sijoitettu oranssi sulka.

Kaikkien herttahahmojen väritys on melko kevyttä ja siinä korostuvat monet punaisen värin eri sävyt. Olen koettanut kuvata kyseisen maan hahmot mahdollisimman ystävällisinä: hahmoille ei ole tärkeintä maallinen omaisuus, vaan elämän pehmeämmät arvot,

joita ei rahalla saa. Siinä missä herttajätkän ilme on jopa hieman hajamielisen pohdiskeleva, voi kuninkaan ilmeestä tulkita hänen oman elämäkokemuksensa: ”Rakkauden löytäminen on elämän pituinen haaste. Miksi huolehtia vähäpätöisemmistä asioista?”

Aristokraattinen nuorimies ruutujätkän kortissa pitelee itsevarman oloisena valtikkaa, jonka päähän olen sijoittanut heraldisen liljan (kuvio 19). Halusin tämän elementin johonkin korttiin, joten mikä olisikaan parempi sen esittämiseen kuin yhteiskunnan hyväosaisimpia henkilöitä kuvaava maa eli ruutu. Ruutuhahmojen muita hieman korkeampi varallisuus ja elintaso näkyy heidän vaatetuksessaan, joka on koristeellista ja kuvioitua. Itsevarmuus on näkyvimpänä luonteenpiirteenä ominaisuus, jota halusin tämän maan kohdalla tuoda vahvimmin esiin. Hallitsevina väreinä ovat vihreä ja myös jossain määrin oranssi. Ruutujätkän sotilaallista ryhtiä on valtikan lisäksi tukemassa voimakkaasti kuvioitu vihreä univormu, joka on peilattu viistosti hänen vyötäröllään kulkevan vyön kautta. Hänen pitkät hiuksensa ja viiksensä ovat punaruskeat, lähes oranssit. Myös punainen ruutukuvio toistuu pienessä, mutta näkyvässä osassa hahmon puvustusta.

Rouva Ruutu kantaa ylväästi päällään melko perinteistä viktoriaanista keltavihreää pukuja, jossa toistuu melko samankaltainen kuvio kuin jätkälläkin (kuvio 19). Päässään hänellä on aikakaudelle myös kovin ominainen hattu, josta laskeutuu punaisia nauhoja hänen olkapäidensä taakse. Hatun alaosassa ja hänen leukansa alla on vielä punaisten nauhojen kanssa sopiva rusetti. Kädessään pitämänsä kukan lisäksi hän pitelee toisessa kädessään puoliksi avonaista viuhkaa. Tämä viuhkaa pitelevä käsi kulkee poikittain hänen vyötärönsä editse muodostaen melko luonnollisen oloisen peilauskohdan hahmolle. Ruuturouvalla on myös yllään koruja, kuten kaulaketju, rannekoru ja useita sormuksia. Vienosti hymyilevän ja hieman turhamaisenkin rouvan itsevarmuutta korostaa melko antelias kaula-aukko.

Punapartainen, hieman tymeännäköinen mies edustaa ruutumaan ylintä kuvakorttia (kuvio 19). Päässään hänellä on vihreä silinterihattu, joka on luonteva jatkumo hahmon viherpainotteisessa vaatetuksessa. Silinterihatun nauhassa kulkee toistuva ruutukuvio. Hänen kokonaisvaltainen olemuksensa viittaa hänen olevan osa viktoriaanisen yhteiskunnan hyväosaisten luokkaa. Kädessään hän pitelee kultaista taskukelloa. Hahmon peilauskohdassa on kultainen vyönsolki, jonka keskellä on vielä yksi ruutukuvio.



Kuvio 19. Ruutuperheellä on millä mällätä.

Pyhäpuku ja vasara eivät äkkiseltään ajateltuna kuulu yhteen, mutta näin on kuitenkin tilanne ristijätjän kohdalla (kuvio 20). Hänen kädessään pitämällä em. työkalulla olen hakenut erityisesti ammatinharjoittamisen symboliikkaa. Vasaran lyömäosan keskellä voi nähdä myös hienovaraisen ristikuvion. Ristijätkällä on ruskea ja tuuhea tukka sekä viikset ja muotoiltu leukaparta. Yllään hänellä on sinertävän harmaa puku. Tämän värin olen valinnut yhdeksi tämän maan tärkeimmistä väreistä. Johtuen hahmon asennosta ja puvusta hänelle oli vaikeaa suunnitella peilauskohtaa, mutta päädyin lopulta ristikuvioista rakennettuun vyöhön.

Kovin tynen näköisenä ja silmät suljettuina poseeraava ristirouva on pukeutunut voimakkaasti kirjailtuun, siniviolettiin pukuun (kuvio 20). Hänellä on tummanruskea tukka ja päässään viktoriaanisen ajan hattu. Rinnassaan tällä – mitä luultavimmin – suosittujen teekutsujen järjestäjällä on värikokonaisuuteen sopiva ristikuvio. Hänen kätensä – hieman samoin kuten ruuturouvalla – kulkee poikittain hänen editseen muodostaen peilauskohdan.



Kuvio 20. Hillitty sininen hallitsee ristihahmojen väritystä.

Ristikuninkaastani suunnittelin kovin nöyrän ja isällisen hahmon (kuvio 20). Hänellä on harmaantuneet hiukset ja parta ja hänen päälakensa on kaljuuntunut. Kädessään hän pitelee ruusukkoa tai rukousnauhaa muistuttavaa ketjua, jonka päässä on vain tavallisen krusifiksin sijaan metallinen korttimaan tunnus, apilanmuotoinen risti. Toisessa kädessään hänellä on hattu. Hänestä tuli kovin paljon kirkonmiehen näköinen, mutta en kuitenkaan laittanut hänelle liperiä kaulaan, vaikka hänellä takkinsa alla kovin liturgisen värinen paita onkin. Ristikuvio toistuu kovin hienovaraisesti hänen takkinsa alaosassa ja hänet on peilattu vyöllä, jonka soljessa on kaksi ristikuviota.

Kuten aiemmin totesin, ammatinharjoittaminen oli mielessäni ristihahmojen suunnittelussa. Hahmot ovat jalat maassa eläviä, tavallisia viktoriaanisen ajan kansalaisia. Myös tietynlainen melankolia leimaa ristin edustajiani, mikä juontaa juurensa omasta käsityksestäni korttimaahan: musta, jalustalla seisova risti ei kuviona tuo mieleeni mitenkään piristäviä asioita.

Patajätkä on ryhdikkäästi poseeraava ja siististi pukeutunut nuorukainen (kuvio 21). Hänellä on tummanruskea tukka ja siististi trimmattu parta. Päällään hänellä on käy-

tännössä samanlainen puku kuin herttajätkällä, mutta värimaailma on hieman dramaattisempi. Hänen ohdakkeisesti kirjailtu liivinsä on musta ja hänen paitansa on punainen. Kädessään hän pitää kris-tyylistä tikaria, jonka terä on aaltoileva. Terän juuressa on pieni patamerkki.



Kuvio 21. Epätoivotut padat katsovat toiseen suuntaan.

Kohtalokas viettelijätär on termi, jonka liittäisin patarouvaan (kuvio 21). Hänen katseensa on välinpitämättömän kylmä ja hänen keltaiset silmänsä korostavat naisen arrottomuutta. Hän lepuuttaa kättään lanteellaan itsevarman oloisesti. Hänen hiuksensa ovat nutturalla ja hänen päänsä sivulla on pieni hattu, josta kohoaa ylöspäin kolme eriväristä töyhtöä. Tämä melko synkkä, jopa goottityylinen rouva on pukeutunut tummanruskeaan mekkoon, jonka hihat ja kaulus ovat verkkokangasta. Hänen peilauskohdassaan lantiolla hahmon halkaisee – niin kylmää kuin se onkin – kettinki.

Hieman synkempi teema jatkuu patakuninkaan kohdalla (kuvio 21). Väreinä on käytetty lähinnä ruskeaa. Päällään tällä risupartaisella herralla on pitkä trenssi, silinterihattu, kuvioitu pikkutakki ja punainen solmio. Hatun nauhassa ja solmiossa kulkee toistuva ja hienovarainen patakuvio. Kädessään hahmolla on avaamaton, tumma sateenvarjo,

jonka olen valinnut sen synkkään patahahmojen teemaan ja patakurkon vaatetukseen soveltuvuuden takia. Korttia suunnitellessani yritin saada hahmosta viktoriaanisen ajan ahneen liikemiehen oloisen miehen. Tämän voi huomata mm. siitä, kuinka hahmon peilikuvat käyvät toistensa taskuilla.

Patahahmoissa korostuu tietynlainen synkkyys, koska maahan liitetään eniten epätoivottuja asioita. Padan värimaailma on kaikkein raskain ja tummin. Hahmoille tärkeää on valta, johtajuus ja omien kasvojen säilyttäminen mihin hintaan hyvänsä.

Korttipakkani sisältää myös kaksi jokerikorttia (kuvio 22). Jokeri on ainoa kuvakortti pakassani, joka ei peilattuna näytä identtiseltä peilikuvansa kanssa. Riippuen siitä, miten päin pelaaja korttia kädessään pitelee, hän katsoo joko mies- tai naispuolista joke-ria. Päällään molemmilla on lähes samanlainen narrin puku, joka on kuitenkin väritykseltään erilainen. Miesnarrin puvun hallitsevina väreinä ovat musta ja valkoinen, jota täydentävät kirkkaat päävärit punainen, keltainen ja sininen sekä myöskin vihreä. Naisjokerin puvustuksen värit seuraavat enemmänkin yhteneväistä linjaa ja antavan ehkä vaikutelman vanhanaikaisemmasta ilveilijästä kuin miesnarrin perinteisempi pilailijan puvustus. Naisen puvun väreinä on käytetty violetin ja punaisen eri sävyjä.

Kummallakin jokerilla on lyhyt tukka, mutta miehellä se on vaalea, naisella taas tumma. Kummankin kasvot ovat valkoiseksi värjäytyt. Miesjokeri pitää punaisia hansikkaita, naisjokerilla niitä ei ole. Asento kummallakin on täysin sama. Ilmeiltään kumpikin hahmo esiintyy nauravaisena, kuten hahmon luonteeseen kuuluu. Jokerin asento on huomattavasti leveämpi ja lennokkaampi kuin muiden kuvakorttien, onhan se kuitenkin pakan villi kortti. Kädessään jokeri esittelee jokerikorttia, jossa olevan hahmo esittelee kädessään jokerikorttia. Tosin kädessä oleva kortti on liian pieni, että sen kuvasta saisi pienessä pelikortissa selvää. Toisessa kädessään jokeri pitelee hattuaan, josta suihkuua pelikortteja.

Kaikki neljä maakuviota löytyvät myös hahmojen kasvoista. Miesnarrilla ne ovat ruutu ja pata, naisella taas hertta ja risti. Nämä kaksi jokerikortin hahmoa on peilattu nauhal- la, jossa lukee "JOKER". Sama merkintä lukee myös kortin vasemmassa yläkulmassa. On hyvä, että jokerilla on selvästi erilainen kulmamerkintä kuin muilla kuvakorteilla, jotta pelaaja avatessaan kädessään olevat korttinsa tiukaksi viuhkaksi näkee oitis joke-

ria pidellessään, että hänellä on hallussaan jotain pelin kannalta erityisen merkittävää. Jokerikortteja on pakassa kaksi, joista toinen on täysin värillinen, mutta toinen on muuttettu kokonaan seepiansävyiseksi.



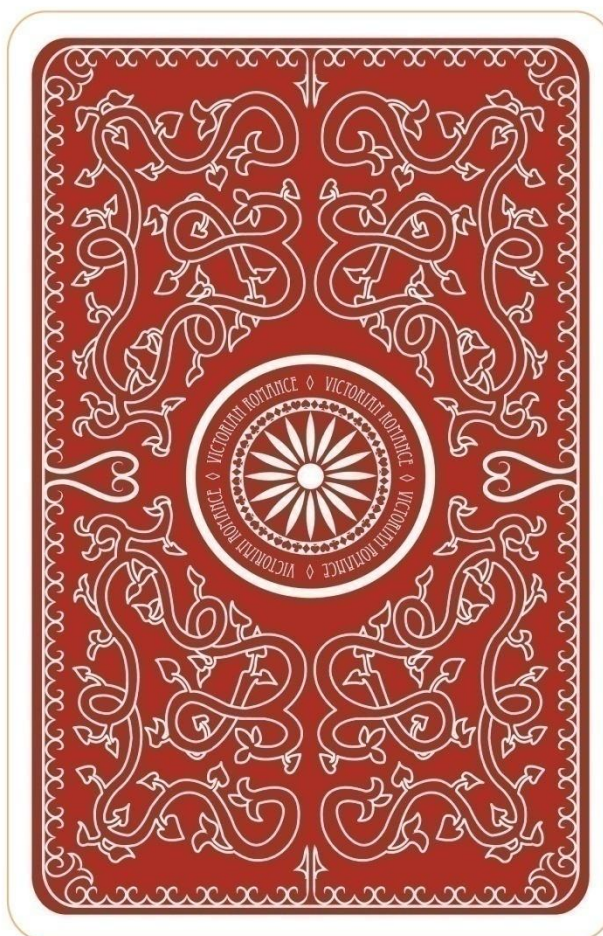
Kuvio 22. Pakan villinä korttina jokeri ottaa asettelullaan erivapauksia.

Kovinkaan usein – jos koskaan – en ole nähnyt korttipakoissa peilattua jokerikorttia. Arvelisin tämän johtuvan siitä, ettei sitä millään haluta yhdistää pakan maata edustaviin kuvakortteihin. En näe siinä kuitenkaan mitään outoa, että myös jokeri esitetään kätevästi sellaisena, että sitä voidaan tarkastella kummin päin tahansa. Oma versioini tästä villistä kortista on kuitenkin hyvin omalaatuinen muihin kuvakortteihin verrattuna ja mielestäni myös tämän kortin pelaaminen oli kovin luonteva valinta.

4.6 Korttipakan kääntöpuoli

Korttipakkani kääntö- tai selkäpuolelle halusin yksivärisen taustan, jolle suunnittelisin valkoisen kuvioinnin (kuvio 23). Tarkoitukseni oli nimenomaan valita pohjaväriksi jokin tumma väri, koska tällä tavoin esim. pöydälle levitetystä korttipakasta väärin päin ole-

vat kortit löytyisivät helposti. Pidin melko tärkeänä, että kortin kääntöpuoli ja kuvapuoli eroaisivat toisistaan selvästi. Toiseksi kriteeriksi asetin, että myös selän tulisi olla peilattava, jotta myös sitä voitaisiin tarkastella kummin päin tahansa.



Kuvio 23. Kortin selkäpuolen kasvilliset ornamentit tukevat pakan teemaa.

Aloitin selän suunnittelun kortin keskeltä, johon tein pyöreän kuvion. Tämän kuvion ympärille oli helposti peilattavan ja symmetrisen kuvion tekeminen helppoa – ainakin teoriassa. Pyöreästä kuviosta tuli tavallaan koko korttipakkani tunnus. Sen keskellä on hieman auringonkukkaa muistuttava kuvio, jota kiertää toistuvasti korttipakan neljä maakuviota. Tätä ulommalla kehällä kiertää teksti "Victorian Romance", joka toistuu neljä kertaa. Ympyrän reunimmaisena kehänä on valkoinen, paksu reunus.

Kortin sivuille on jätetty kahden millimetrin paksuinen valkoinen alue. Tätä sisempänä on millimetrin paksuinen punataustainen alue, jonka jälkeen toistuu ornamenttimainen

kortin reunus. Koristeellisuus, toistuvuus ja symmetria olivat ainoat ajatukseni tätä tehdessä.

Viimeisimpänä tuli vuoroon tyhjälle alueelle tuleva kuvio, jonka toteutuksen idea olisi yksinkertainen: piirtäisin vektorigrafiikalla kuvion, joka veisi tyhjästä tilasta n. neljänneksen, jonka jälkeen kopioisin ja kääntäisin kuvion täyttäen kaikki neljä tyhjää, kuviolle varattua aluetta.

Pakan selkäpuolen kuvio muistuttaa köynnöstä, josta versoaa lehtiä. Koin niiden sopivan viktoriaanisen ajan teemaan ja katsoin niiden tukevan yhdenmukaisuutta korttien koristekuvioiden kanssa. Pakkani teema kunnioittaa myös sopivasti aikakautta, jolloin Thomas De La Ruen korttipakkojen kauniit kukkakuviolliset selkämykset olivat arvossa.

4.7 Kotelo

Koteloä suunnitellessani olen käyttänyt hyväkseni kortin kääntöpuolta ja jokainen graafinen elementti kotelossa on kierrätetty. Toisin kuin kortin kääntöpuolen, ei kotelon kuvan tarvinnut olla peilattava.

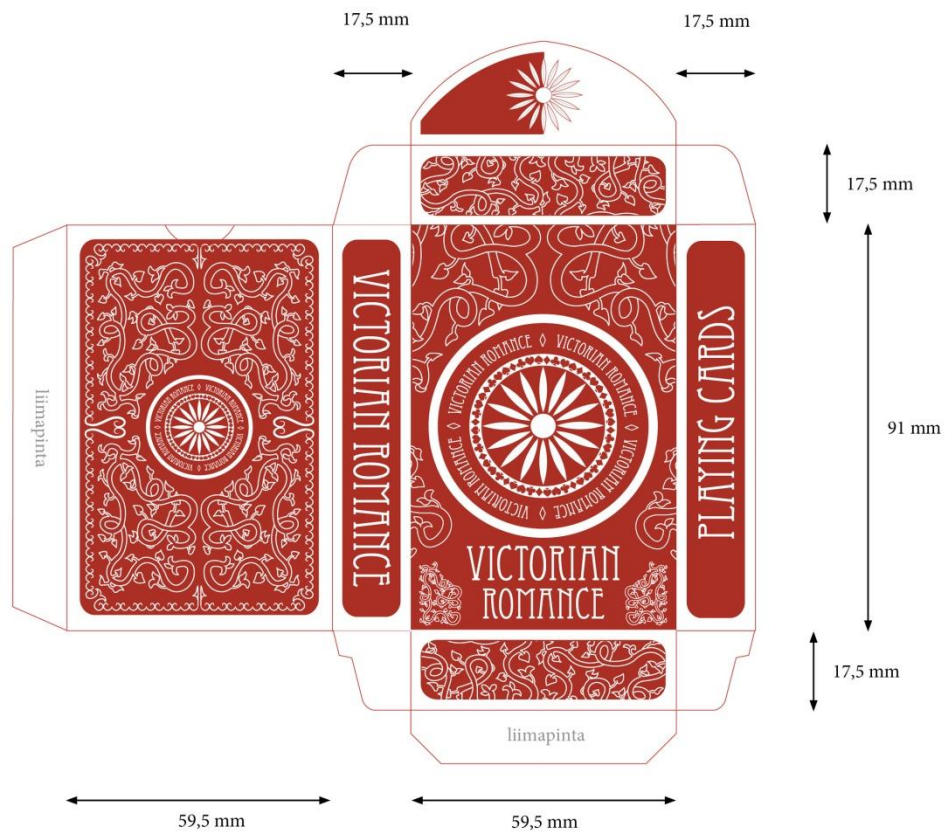
Kotelon toinen puoli koostuu yksinkertaisesti kortin kääntöpuolen kuvasta (kuvio 24). Vastakkainen puoli, jota voisi kutsua kotelon etupuoleksi ottaen huomioon suljettavan kannen suunnan, esittää pakan pyöreän tunnuksen hieman suurempana kuin se on kääntöpuolella. Tämän alla on merkintä "Victorian Romance" samalla tavalla kuin pataässässä, mutta vain käänteisin värein esitettynä. Tekstin fonttina on Eccentric Std. Komplimentaarinen, kääntöpuoleltakin tuttu kasvillisuus koristaa näiden elementtien ympäristöä.

Myös kotelon värimaailman olen lainannut suoraan kortin kääntöpuolelta. Kotelossa on käytetty vain yhtä väriä eli punaista, jonka CMYK-värikoodi on C=20, M=100, Y=100, K=10. Kaikki kuviot ja tekstit ovat valkoisia.

Kotelon kyljessä on tekstinä pakan nimi "Victorian Romance", kun taas vastakkaisella puolella lukee "Playing Cards" eli pelikortit. Kotelon kantta ja pohjaa koristavat identti-

set kasvillisuuskoristeet. Kannen kotelon sisään menevään osaan olen sijoittanut tunnuksen keskellä olevan auringonkukan.

Ohessa on kuva kotelon taitosta ja sen mitoista. Kohdat, joihin ei ole merkitty mittoja, ovat liimauksessa käytettyjä pintoja ja niiden koossa tekijä käyttää omaa harkintaansa.



Kuvio 24. Kuva suunnitellusta kotelosta ja sen mitoista.

4.8 Toteutuksessa käytetyt työkalut

Korttipakkani toteutuksessa olen hyödyntänyt Adoben designohjelmistoa, joista olen käyttänyt Adobe Photoshopia, Adobe Illustratoria ja Adobe InDesignia. Korttipakkani eri elementit olen tehnyt Illustratorilla, joka on vektorigrafiikkaa hyödyntävä ohjelma. Vektorigrafiikalla voidaan piirtää objekteja, joiden muodot perustuvat koordinaatteihin ja matemaattisiin funktioihin. Lyhyesti sanottuna tämä tarkoittaa, että objektien kokoa

voidaan muuttaa ilman, että niiden laatu kärsii millään tavalla. Tätä vastoin pikseligrafiikka taas ei salli objektien suurentamista ilman kappaleen laadun kompromissaamista. Illustratoria olen hyödyntänyt myös kuvakorttihahmojeni ääriviivojen piirtämisessä.

Tehtyäni ääriviivat olen siirtänyt kuvakorttihahmoni Photoshop-ohjelmaan, jossa olen värittänyt hahmot. En halunnut värittää hahmoja Illustratorissa, koska hyödyntämäni akvarellipinnat ovat pikseligrafiikkaa ja muutoinkin koen kuvien värittämisen intuitiivisempänä Photoshopissa. Myös hahmojen peilaamisen koin onnistuvan paremmin pikseligrafiikkaa hyödyntävässä ohjelmassa.

Saatuani kaikki tarvittavat visuaaliset elementit valmiiksi kokosin ne pelikorteiksi InDesign-ohjelmassa. Ohjelma soveltuu nimenomaan visuaalisen materiaalin painovalmiiksi saattamiseen. InDesignissa tein kaikista korteista PDF-tiedostot, joiden pohjalta painettiin lopulta valmis pelikorttipakka.

4.9 Oman pakan suunnittelusta ja toteutuksesta

Katson oman korttipakkani suurilta osin onnistuneeksi. Työstin teoriaosuuttani osittain päällekkäin toiminnallisen osuuteni kanssa, missä oli pieni vaara, että teoriaosuudessa minulle olisi vielä selvinnyt olennaisia asioita aiheestani jo siinä vaiheessa, kun pakkani oli lähellä valmista. Näin ei kuitenkaan käynyt.

Merkitykset pakan vakioelementtien takana jättävät minulle suunnattomasti vaihtoehtoja ja koska pelikorttien aiheita ei ole mitenkään rajoitettu, on tekijästä itsestään kiinni, kuinka paljon haluaa näihin merkityksiin työssä nojautua. Omassa pakassani merkityksien hyödyntäminen näkyy lähinnä koristekuvioissani sekä kuvakorteissa. Pakkani teema olisi voinut heijastua myös maatunnuksistani jollain tavoin ja olisin voinut käyttää koristekuvioita korteissani vieläkin runsaammin.

Pidin kovasti korttipakan tekoprosessista. Koin korttisarjan valmistumisen palanen kerrallaan palkitsevana ja sen haasteellisuus yllätti minut, vaikka en työssäni itselleni uusia menetelmiä varsinaisesti käyttänytkään. Lopulta painetun pakan omiin käsiinsä saaminen oli kovin tyydyttävää.

5 Yhteenveto

Mielestäni olen saanut koottua työhöni ranskalaisen korttipakan oleelliset asiat ja katson tämän dokumentin hyödyttävän niitä, jotka aikovat aiheen parissa työskennellä. Jo tämä seikka teki aiheesta mielestäni tutkimisen arvoisen. Mutta kuinka sitten onnistuin itse hyödyntämään tätä tietoa omassa työssäni?

Voin yksinkertaisesti todeta, että ranskalaisen pakan tärkeimpiä tunnusmerkkejä ovat maatunnukset ja kuvakorttihahmot. Tämä seikka ei missään nimessä yllättänyt minua eikä juurikaan muuttanut omaa lähestymistapaani oman pakkani suunnitteluun tai projektin vaiheiden priorisointiin. Maatunnusten selkeää esittämistä pidän pelikorttien suunnittelun lähtökohtana. Vaikka tekijä valitsisi kuvituksensa aiheeksi kovinkin lennokaan ja näyttävän teeman, täytyy hänen varata maatunnuksille niiden vaatima tila. Korttipelien jouhevan kulun kannalta on tärkeää vain, ettei kuvitus tule korttien arvojärjestyksen tai maakuvioiden välittömän tulkinnan tielle. Tässä mm. korttien yläkulmiin merkittävä informaatio on avainasemassa.

Korttien nopeaa tulkintaa olen pyrkinyt korostamaan muillakin tavoin kuin vain selkeillä maatunnuksilla. Nimenomaan tässä kuvakortit olivat suuressa roolissa. Hahmojen valittuja värimaailmoja ja luonteita esiin tuomalla pyrin yhdistämään niitä tiettyihin maihin ja olen melko varma, että korttipeleissä käytettynä niiden tulkinta – vaikka sitten pelkän kuvakorttihahmon perusteella – tulisi hyvinkin nopeaksi ja loogiseksi.

Korttipakan tärkeimpiin vakioelementteihin liittyviä merkityksiä voidaan pitää edellisiin seikkoihin nähden toissijaisina, mutta oikein käytettynä ne tuovat mielestäni kovinkin ihastuttavan lisän korttipakkaan kasvattaen kokonaisuudessaan pakan luonnetta.

Näin kuvituksen näkökulmasta on outoa, kuinka kuvakorttien eri elementit, jotka ovat syntyneet aikojen saatossa selkeiden virheiden kautta, ovat jääneet elämään, ja niistä on tullut standardipakan vakioelementtejä, joiden asemaa korteissa ei ole kyseenalaistettu satoihin vuosiin. Pakan suosion huomioon ottaen se tosin on loogista, sillä kukapa lähtisi voittavaa yhdistelmää vaihtamaan.

Niin kuin Chatto (1848, 257) kirjassaan sanoo: informatiiviset ja tiettyä ideologiaa julistavat korttipakat eivät ole koskaan olleet suosittuja. Monissa ranskalaisissa pakoissa, etenkin 1700- ja 1800-luvulla, koetettiin julistaa monenlaisia ideologioita, kuten Ranskan vallankumousta. Ja tottahan se on, että ihmisiä ei kovinkaan paljoa kiinnosta neljää kuningasta kädessä pidellessään niiden historia tai ideologia.

Kuvittaessa pelikortteja tekijän täytyisi pystyä tekemään niistä miellyttävän näköisiä, mutta myöskin selkeitä. Ihmiset haluavat, että kortit ovat informatiivisia vain esittäessään omat maatumuksensa mahdollisimman selkeästi. Toisaalta taas itse katsoisin ihmisten arvostavan myös yksityiskohtia ja jotain "pientä extraa". Siksi sellaiset kortit, jotka on tehty huolella, tuottavat jonkinlaista mielihyvää ihmiselle. Hienoja kortteja – ja painotuotteita yleensä – on mukava omistaa tai vaikka vain pitää käsissään.

Itselleni projektin toteuttaminen oli mieluisaa ja haastavaa. Pidän opinnäytetyötäni uutena ja arvokkaana kokemuksena printtimedian sellaiselta osa-alueelta, josta minulla ei ollut aiempaa kokemusta. Valmis, painettu ja laminoitu korttipakka toimii tulevaisuudessa itselleni myös hyvänä työnäytteenä, jota on helppo kantaa mukana ja esitellä.

Oman pelikorttipakkani katson onnistuneeksi, joskaan en missään nimessä täydelliseksi. Onnistumisen määrittäminen riippuu myös siitä, kuinka kriittinen haluaa olla valitsemani teeman kanssa. Pakan kuvitus saattaa sisältää elementtejä, jotka ovat vieraita viktoriaaniselle ajalle. Kuvakorttihahmojen värimaailma ja valitsemani toteutustyyli säilyivät alusta loppuun saakka, enkä joutunut toteutuksessa päätyämään merkittäviin kompromisseihin. Katson oman pakkani yhdenmukaisuuden toimivaksi kokonaisuudeksi ja työni tulokset tyydyttäväksi.

Omalle korttipakalleni minulla ei tätä kirjoittaessani ole minkäänlaisia jatkokehityssuunnitelmia. Nekin ovat kuitenkin mahdollisia tulevaisuudessa, joten säilytän pakkani digitaalisen version kuitenkin muodossa, jossa voin tehdä siihen tarvittaessa helposti muutoksia.

Työni loppuun haluaisin kiittää WhiteKnuckleCards.com -sivuston ylläpitäjää, Bruce Rendallia, jonka luvalla olen sivuston kuvia työssäni käyttänyt.

Lähteet

Becker, Udo 2000. The Continuum Encyclopedia of Symbols. New York: Continuum.

Bevan, Francis A. 1987. Mitä kortit kertovat. Hämeenlinna: Karisto Oy.

Chatto, William Andrew 1848. Facts And Speculations On The Origin And History Of Playing Cards. Uusintajulkaisu 2010, Read Books Design.

Chandler, Daniel 2003. Semiotics: The Basics. New York: Routledge / Francis & Taylor.

Fleur-de-lis Designs 2012. [verkkodokumentti]. <<http://www.fleurdelis.com/fleur.htm>> (luettu 24.2.2012).

Heilmeyer, Marina 2006. The Language of Flower: Symbols and Myths. München: Prestel.

iFlorist - Meaning of Flowers 2012. [verkkodokumentti]. <<http://www.iflorist.com/t-meaning.aspx>> (luettu 11.2.2012).

Language of Flowers - Flower Meanings, Flower Sentiments 2012. [verkkodokumentti]. <<http://www.languageofflowers.com/flowermeaning.htm#anchorc>> (luettu 11.2.2012).

Madore, David 2012: Courts on playing cards. [verkkodokumentti]. <<http://www.madore.org/~david/misc/cards.html>> (luettu 2.1.2012).

Maverick. 1994. Huggins, Roy & Goldman, William. Donner, Richard. Yhdysvallat: Donner/Shuler-Donner Productions, Icon Entertainment International, Warner Bros. Pictures. 127 min.

Miller, Ilana 2012. The Victorian Era [verkkodokumentti]. <<http://www.victoriaspast.com/FrontPorch/victorianera.htm>> (luettu 11.2.2012).

Nelostuote 2012, Pelikorttiaineisto. [verkkodokumentti]. <<http://www.tactic.net/uutiset/pdf/Pelikorttiaineisto.pdf>> (luettu 6.2.2012).

Stump, Barry 2010. Making Your Own Playing Cards. [verkkodokumentti]. <<http://weevilgenius.net/2010/04/making-your-own-playing-cards>> (luettu 31.1.2012).

Taylor, Wendy 9.8.2011. Floriography: The Language of Flowers in the Victorian Era. [verkkodokumentti]. <<http://www.proflowers.com/guide/floriography-language-flowers-victorian-era>> (luettu 11.2.2012).

The World of Playing Cards 2012. [verkkodokumentti]. <<http://www.wopc.co.uk/>> (luettu 2.1.2012).

Thieme, Otto Charles & Coleman, Elizabeth Ann 1993. *With Grace & Favour: Victorian & Edwardian Fashion in America*. Ohio: Cincinnati Art Museum.

Tilley, Roger 1973. *A History of Playing Cards*. New York: C. N. Potter.

Vuori, Kanerva 1997. *Pelikorteista katsomisen taito*. Helsinki: Unio Mystica.

White Knuckle Cards 2012. [verkkodokumentti].
<<http://whiteknucklecards.com/earlystandards/index.html>> (luettu 14.2.2012).

Wikipedia – Korttipakka 2012. [verkkodokumentti].
<<http://fi.wikipedia.org/wiki/Korttipakka>> (luettu 2.1.2012).

Wilkinson, William Henry 1895. Chinese Origin of Playing Cards. *American Anthropologist* (1895/1). [61-78.] Luettavissa Waterloo yliopiston verkkosivuilla:
<<http://www.gamesmuseum.uwaterloo.ca/Archives/Wilkinson/Wilkinson.html>> (luettu 9.12.2011).