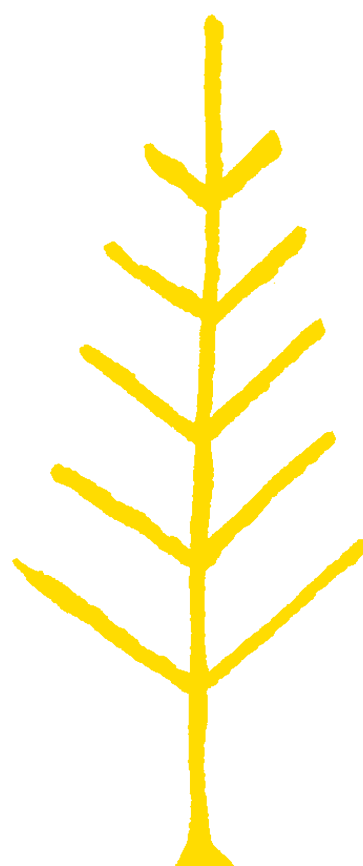
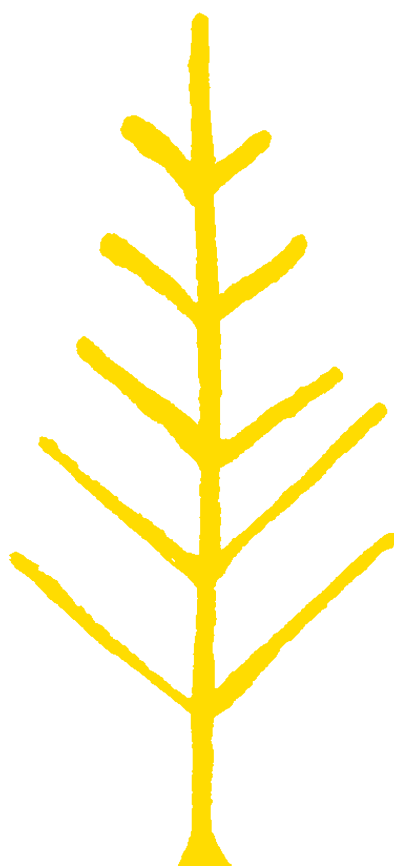
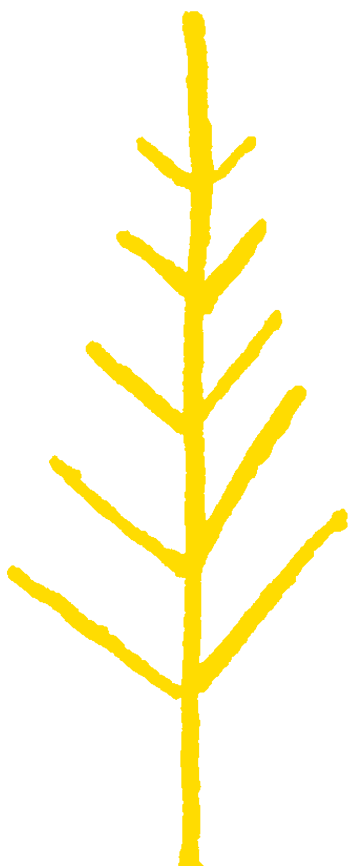


muisti



MUISTI

MUISTIPELI SUOMALAISISTA USKOMUKSISTA

Saara Sihvonen
Lahden ammattikorkeakoulu, Muotoiluinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma, graafinen suunnittelu
Kevät 2012

Lahden ammattikorkeakoulu, muotoiluinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma, graafinen suunnittelu

Saara Sihvonen
MUISTI – Muistipeli suomalaisista uskomuksista
Opinnäytetyö

51 sivua
19. 4. 2012

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyöni on muistipeli, jonka kuva-aiheet liittyvät suomalaiseen folkloreeseen. Peliin sisältyy 32 korttiparia, pakkaus sekä A2-kokoinen juliste, jonka toisella puolella on mukaelma erään kortin kuvasta ja toisella kerrotaan perustietoja kustakin kuva-aiheesta. Valitsin aiheen, koska se kiinnosti minua ja koska koen, että Kalevalan ulkopuolisesta suomalaisesta folkloreesta ei juuri tiedetä. Peli, pakkaus ja juliste tuntuivat myös sopivan monipuoliselta kokonaisuudelta.

Korttien kuvituksissa ja muussakin visuaalisuudessa olen pyrkinyt yhtäaikaan autenttisuuteen että esteettisyyteen. Kuviin olen etsinyt ja tyylitellyt elementtejä eri suomalais-ugrialaisten kansojen esineistöstä, ja käyttämäni värit ovat tyypillisiä suomalaisissa kansan- ja kansallispuvuissa käytettyjä värejä; punainen, sininen, keltainen ja musta.

Toivon, että peli paitsi ilahduttaa pelaajaansa visuaalisella ilmeellään myös tarjoaa hieman tietoa osittain unohdetusta aiheesta ja ehkä herättää jonkinlaisen kiinnostuksenkin sitä kohtaan.

Avainsanat: muistipeli, folklore, mytologia, suomalaisuus

Lahti University of Applied Sciences, Institute of Design
Communication studies, department of graphic design

Saara Sihvonen
MUISTI – A Finnish Folklore Memory Game

Graduation project
51 pages
19. 4. 2012

ABSTRACT

As a graduation project I designed a Finnish folklore themed memory game. The project included a set of 32 pairs of cards, packaging for the game and an A2 size poster, which had a large, slightly modified version of one of the card illustrations on the other side and some basic information about the pictorial motifs on the other. I chose the subject because I personally find folklore interesting, and also because I feel that Finnish folklore apart from Kalevala is not generally well-known. The game, the packaging and the poster felt like a nice, versatile combination.

My goal with the card illustrations, as well as the other visual material I've produced for this project, has been authenticity and beauty. For the illustrations I searched and stylized different elements from the artefacts of Fenno-Ugric peoples. The colours that I've used – red, blue, yellow and black – are also typical for Finnish folk costumes.

I hope that the game will not only give visual pleasure to those who play it, but also offers a little bit of information about a partly forgotten subject, and maybe even manages to make more people somewhat interested in Finnish folklore.

Tags: memory game, folklore, mythology, Finnish

SISÄLLYS

11	I TYÖN ESITTELY
11	I.I MITÄ
11	I.II MIKSI
11	I.III KOHDERYHMÄ
11	I.IV KUVA JA SANA
15	II LÄHTÖTILANNE
15	II.I KALEVALAN TIE SUOMALAISKUVASTOON
15	II.I.I Kalevala-kuvien pioneerit
16	II.I.II Kultakauden Kalevala
18	II.I.III 1930-luvun uusi aalto
18	II.I.IV Kalevala nykyaikaan
21	II.I.V Lasten kalevala
22	II.II MUU SUOMALAIS-FOLKLORE
22	II.II.I Missä se on
22	II.II.II Miksi
27	III TYÖN KULKU
27	III.I TYÖJÄRJESTYS
29	III.II KORTIT
29	III.II.I Tavoitteena autenttisuus
29	III.II.II Värit
29	III.II.III Materiaali
29	III.II.IV Kuvitusten yhtenäisyydestä
30	III.II.V Korttien kuva-aiheet ja niiden esikuvat
36	III.III TIETOJULISTE
36	III.III.I Sisältö
36	III.III.II Fontti
37	III.III.III Ensimmäinen versio: Tietokirjanen
38	III.III.IV Uusi ajatus: Juliste
38	III.III.IV.I 70x100
38	III.III.IV.II A2
41	III.IV MUISTI-LOGO
42	III.V PAKKAUS
42	III.V.I Muoto
42	III.V.II Painatus
42	III.V.II.I Kansi
42	III.V.II.II Pohja
43	III.V.II.III Värit
45	III.VI KOHTAAMIANI HAASTEITA
47	IV LOPPUSANAT
51	V LÄHTEET



I TYÖN ESITTELY

I.I MITÄ

Opinnäytetyöni on folklore-aiheinen muistipeli, pelin pakkaus sekä A2-kokoinen, pelipakkauksen mukana tuleva juliste, josta löytyvät perustiedot pelin kuva-aiheista. Kortteja on 32 paria, ja niiden koko on 80x80 mm.

Pelissä olevien korttien määräksi valitsin 2x32 eli 64 korttia, sillä halusin, että kun sekoitetut kortit asetellaan pöydälle, saa niistä muodostettua neliön. 36 korttia eli 18 paria olisi liian vähän ja 100 eli 50 paria liian paljon.

I.II MIKSI

Halusin valita aiheen, jossa pääsen kuvittamaan, mutta myös tekemään jotain muutakin. Palapeli, pakkauksen suunnittelu ja infojuliste – joka alkuperäisessä suunnitelmassani oli pieni kirjanen – tuntuivat hyvältä kokonaisuudelta ja suomalaiset esikristilliset uskomukset aiheena tarpeeksi kiinnostavilta niin, että jaksaisin tutkia ja toteuttaa projektin loppuun asti. Tiesin aiheesta etukäteen jo jonkin verran, mutta halusin oppia lisää, ja tähän opinnäytetyö tarjosi hyvän tilaisuuden. Keskityin ehkä liikaakin tonkimaan tietoa aiheesta ja aiheen vierestä, mikä sotki aikatauluani.

Välineenä muistipeli oli sekä haastava että palkitseva. Laajempien mytologiakokonaisuuksien esittely ymmärrettävässä muodossa olisi ollut hankalaa, mutta pienempien yksityiskohtien tai yksittäisiin aiheisiin liittyvien uskomusten esittelyyn se sopi loistavasti. Koska uskomukset sinänsä ovat jo fragmentoituneita ja eri alueilla erilaisia, oli helppoa esitellä esimerkiksi erilaiset, kuhunkin eläimeen liittyvät uskomukset omana kokonaisuutenaan.

I.III KOHDERYHMÄ

Kohderyhmänä ovat sekä lapset että aikuiset. Peli toimii yksinkertaisena ajanvietteenä tavallisen muistipelin tapaan, mutta tarjoaa myös tiedonmurusia aiheesta, joka monelle on varsin tuntematon. Pelin tyyli on visuaalinen ilme vetoaa ehkä sekä aikuisiin että lapsiin, onhan tarjolla sekä tuttuja ja tunnistettavia eläinhahmoja että kryptisempiä, pohdintaa vaativia kuva-aiheita.

I.IV KUVA JA SANA

Suomalainen muinaisuskossa sanalla on ollut valtava voima. Jos tunsin jonkin asian, esineen tai ilmiön syntysanat, pystyi hallitsemaan sitä, mutta ilman syntysanoja oli voimaton sen edessä. Sanojen avulla loitsuttiin, parannettiin, lepytettiin ja karkotettiin pahoja voimia. Pelkkä nimi sisälsi omistajansa väkeä, voimaa, ja siksi esimerkiksi voimakkaan karhun nimenkin sanominen oli vaarallista. (Kemppinen 1960, 6, 240.)

Jumaluuksia, tarusankareita tai henkiolentoja on tallennettu kuviin joko häviävän vähän tai tehdyt kuvat ovat ajansaatossa kadonneet. Visuaalisuus eli ole ollut niin suuressa roolissa suomalaisessa muinaisuskossa kuin monissa muissa uskonnoissa, vaan sanan mahti on ollut suurempi. Värikkäisiin runoihin on tallentunut kaikki, mitä esikristillisistä uskomuksista tiedämme, ja kuvallinen perintö on lähes täysin parin viime vuosisadan tulkintaa aiheesta. Siksi mielestäni on hyvin mielenkiintoista tehdä suomalaisista uskomuksista näin puhtaasti visuaalisuuteen perustuva esitys yrittäen samalla välttää niin syväälle kansalliseen folklorekuvastoon juurtuneita 1800- ja 1900-lukujen taitteen kultakauden kuvataiteen tulkintoja.





II LÄHTÖTILANNE

Suomessa on maailman suurin kansanperinnekokoelma, johon on saatu kerättyä valtavasti aineistoa jopa esikristilliseltä ajalta säilyneistä uskomuksista (Sarmela 1994). Tutkimusta tästä aineistosta on tehty 1800-luvun alusta näihin päiviin, mutta suurelle yleisölle suomalainen mytologia on silti useimmiten yhtä kuin Kalevala. Lönnrotin kansanrunoista yhtenäiseksi muokkaamasta kansalliseepoksesta kyllä löytyy monenlaisia vakavalla ja vähemmän vakavalla otteella tehtyjä popularisointeja sekä nuoremmalle että vanhemmalle yleisölle, mutta varsin vähälle huomiolle on jäänyt se valtava määrä folklorea, joka ei Lönnrotin eepokseen päässyt.

Seuraavaksi tarkastelen hieman suomalaisen Kalevala-aiheisen kuva- ja kuvitustaiteen historiaa sekä sitä, miten muulle suomalaiselle uskomusperinteelle on visuaalisessa kulttuurissamme käynyt.

II.1 KALEVALAN TIE SUOMALAISKUVASTOON

II.1.1 Kalevala-kuvien pioneirit

Yhä edelleen tunnetuinta Kalevala-kuvastoa ovat Suomen taiteen ns. kultakauden, 1800-luvun lopun ja 1900-luvun alun teokset, mutta aihe on ollut läsnä suomalaisessa kuva- ja kuvitustaiteessa katkeamatta 1800-luvun puolivälistä nykypäivään. Kalevala-aiheisia töitä lasketaan tänä aikana syntyneen noin 2500 (Ojanperä 2009, 48).

Väinämöinen partoineen ja kanteleineen ilmestyi suomalaiseen kuvataiteeseen jopa ennen vanhan Kalevalan ensipainosta 1835. Tietäjän ensiesiintymisestä jo vuonna 1814 vastasi kuvanveistäjä Erik Cainberg, joka toteutti Turun akatemiatalon juhlasaliin suomalaisen sivistyksen kehitystä esittävän reliefin. Siinä kannelta soittava Väinämöinen edustaa esikristillistä Suomea ja oli samalla ensimmäisiä yrityksiä tuoda esiin kansallista suomalaista kulttuuria. Varsinainen Kalevala-aalto alkoi kuitenkin, kun uusi Kalevala 1849 ilmestyi. Ensimmäisiä Kalevalan tulkitsijoita olivat akatemiamaalauksen perinteeseen tukeutuva Robert Wilhelm Ekman ja kuvanveistäjä Carl Eneas Sjöstrand. (Ojanperä 2009, 12-16.)

*R. W. Ekman: Väinämöisen soitto, 1858-69
Öljy, n. 390 x 283, Helsingin yliopiston ylioppilaskunta
(Ojanperä 2009, 22)*

*SUOSITUIMPIA Kalevala-aiheita on Väinämöisen soitto.
Tässä alkuaikojen versiossa on jo nähtävissä kaikki
Väinämöisen tyypillisimmät tunnusmerkit.*



*Akseli Gallen-Kallela: Aino-triptyykki, 1891
Öljy, 200 x 413, Ateneum
(Ojanperä 2009, 122)*

KAIKKIHAN me tämän olemme nähneet.

11.1.11 Kultakauden Kalevala

1800-luvun loppupuolella alkoi Euroopan laajuisen kansallisromanttisen aallon myötä kansallistunto Suomessakin herätä. Alettiin etsiä omaa, kansallista kuvastoa ja alkuperäistä, omaleimaista suomalaista kulttuuria. Kalevala sopi näihin kansallisiin pyrkimyksiin loistavasti.

Materiaalinkeruuseen ”turmeltumattomille” Karjalan laulumaille lähtivät nyt Lönnrotin jalanjäljissä myös kuvataiteilijat. Jo R. W. Ekman ja C. E. Sjöstrand olivat ottaneet teoksiinsa mallia suomalaisista kansanpuvuista, mutta nyt autenttisuuden pyrkimys vietiin uudelle tasolle. Paul Gauguinin hengessä tavoiteltiin luonnon pyhyden ja pakanallisen alkuvoiman tallentamista kankaalle, ja kadotetun luonnontilaisuuden etsijöille Kalevala oli pyhä kirja. (Ojanperä 2009, 18, 94.)

Charles Baudelaire, runoilija ja kriitikko, kirjoitti esseessään *Le Peintre de la vie moderne*, että monimutkaisten ja abstraktien ajatusten esittämiseen paras keino on muodon ja värin pelkistäminen. Realistisen maalaustyylin rinnalle ilmestyikin myös suomalaisessa kuvataiteessa uusi tapa kuvata. Muoto pelkistyi ja muuttui tyylieliseksi, perspektiivi litteäksi. Dekoratiivinen symbolismi ja jugend-tyyli saapuivat Suomeen, missä ne löysivät jalansijaa eritoten Kalevala-aiheista. Aikakauden tunnetuimmista taiteilijoista mm. Pekka Halonen toteutti muutamia Kalevala-aiheita, mutta tuotteliaimmat uuden tyyli-suunnan edustajat olivat Väinö Blomstedt sekä tietenkin Akseli Gallen-Kallela. (Ojanperä 2009, 83.)

Gallen-Kallelan Kalevala-maalaukset ja -kuvitukset saavuttivat pian kansallisten ikonien aseman ainoina oikeina Kalevala-tulkintoina. Einar Richter, Helsingin sanomien kriitikko totesi vuonna 1935: ”Vasta hänen tulinen temperamenttinsa ja kiihkeän voimakas sisunsa paljasti meille Kalevalan kuvamaailman sellaisena, jona me sen selkeimmin ja kauneimmin omaksemme tunnustamme. (Ojanperä 2009, 170-171.)”

1900-luvun alussa mielenkiintoista kalevalaista kuvastoa tuotti myös täysiverinen jugend-taiteilija, vain 34-vuotiaana kuollut Joseph Alanen (Ojanperä 2009, 144). Alasen kuvakudokset, joissa erittäin tyylieltyjen maalausten pohjana käytetty karkea kangas kuultaa maalin läpi, ammettavat innoituksensa vanhoista kirjontamalleista ja ornamenttiikasta. Teokset ovat suurelle yleisölle varsin tuntemattomia, mutta kuten Ojanperä (2009, 95) Kalevala kuvissa-teoksessa toteaa: ”Alasen persoonallinen ja tunnistettava kalevalainen taide on uskollisempi eepoksen kertomuksille kuin monen muun taiteilijan. Syynä tähän voisi olettaa olevan se, että hänen pyrkimyksensä eivät olleet niinkään kansallisen taiteen rakentamisessa, vaan taiteilijaa kiinnosti enemmänkin Kalevalan perimmäisen kertomuksen saattaminen kuvalliseen muotoon.”

Kansallisen taiteen rakentaminen koettiin 1800-luvun lopulla ja 1900-luvun alussa kuitenkin tavoitteista tärkeimmäksi, ja niin kestävä on tuolloin syntynyt suomalaisuskuvasto



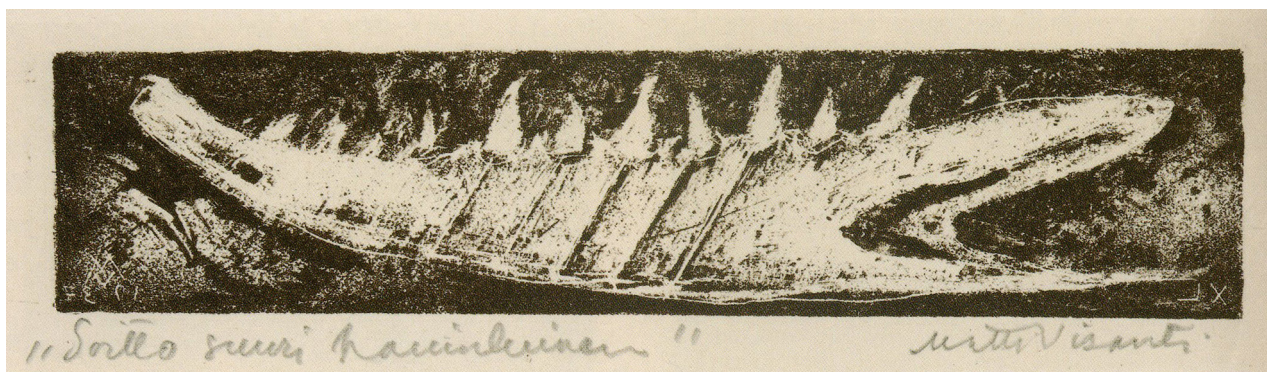
*Väinö Blomstedt: Sammon taonta, 1897
Tempera, 125 x 125, Kalevalaseura
(Ojanperä 2009, 78)*

BLOMSTEDTIN opettajana toimi mm. Paul Gauguin, jonka primitiivisen paratiisin etsintä motivoi myös Blomstedtia (Ojanperä 2009, 94).



*Joseph Alanen: Suuren tammen kaato, 1919-20
Tempera, 64 x 50,5, Tampereen taidemuseo
(Ojanperä 2009, 146)*

ALASEN humoristinen jugend-tulkinta suuren tammen kaadannasta.



Matti Visanti: *Soitto suuri hauinluinen*, 1937
 Kivipiirros, 3,1 x 13,5, Ateneum
 (Ojanperä 2009, 188)

"MODERNISTA eurooppalaisesta kuvataiteesta omaksutujen tyylipiirteiden ohella Visantin esitystavan taustalla on nähtävissä ennen kaikkea pyrkimys välttää realistista ilmaisua. Sen sijaan hänen grafiikassaan korostuu nimenomaan luonnonmystiikka ja symbolinen kerronta. (Ojanperä 2009, 188.)"

ollut, että aikakaudesta puhutaan edelleen Suomen taiteen kultakautena. Silloin annettiin kasvot aidolle, alkuperäiselle suomalaisuudelle ja samalla myös tunnetuimmille Kalevalan hahmoille, keskiajan kypäränalussuojasta polveutuvinen patalakkeineen (Lehtinen, Sihvo 2005, 207) ja paitamekkoineen.

II.1.III 1930-luvun uusi aalto

1900-luvun alussa Kalevalan suosio maalausten aiheena oli kultakauden huippuajoista laskenut, mutta 1930-luvulla alkoi uusi Kalevala-maalausten aalto, osittain vuoden 1935 vanhan Kalevalan 100-vuotisjuhlan innoittamana. Juhlavuoteen liittyi myös Kalevalaseuran järjestämä maalauskilpailu. (Ojanperä 2009, 48.)

Kansalliseepokseen tarttuivat ainakin Eemu Myntti, Uuno Alanko, Erkki Tantt ja Matti Visanti (ent. Björklund), joka ensimmäisenä laati kokonaiskuvituksen Kalevalaan 1938. Aikakauden tuotannossa korostui toisaalta aiheen henkilökohtaisempi ja henkisempi, mystiikkaan taipuva käsittely, toisaalta teoksissa oli usein selvästi näkyvillä kultakauden perintö. Keskustelua käytiin yhä kansallisista teemoista sekä siitä, mikä on oikea tapa kuvata kansalliseeposta. (Ojanperä 2009, 170-172, 186.)

II.1.IV Kalevala nykyaikaan

Maailmansotien jälkeen juhlava paatos, joka aikaisempiin Kalevala-tulkintoihin yleensä liittyi, alkoi väistyä. Huumorilla ja härskeilläkin versioilla alkoi olla tilaa, kun Kalevalan ensisijaiseksi tehtäväksi ei enää nähty kansallistunnon nostatusta. Kansalliseepoksen pohjalta syntyi moderneja ja abstrakteja tulkintoja sekä vanhojen klassikkoteosten pohjalta toisinaan kieli poskessa tehtyjä variaatioita. (Ojanperä 2009, 204-225)

Vakavalla, kansallisromanttisella otteella käsitelty "Pyhä kirja" ei enää ollutkaan niin pyhä, vaan vapaata riistaa. Koska niin suuri osa kansallista kuvastoamme pohjautuu juuri Kalevalaan, otti etenkin sarjakuva 1960-luvulta alkaen juuri Kalevalan aiheekseen halutessaan saattaa jonkin piirteen suomalaisesta kulttuurista naurunalaiseksi (Kalevalaa sarjakuvina).



*BJÖRN LANDSTRÖMIN uudempaa Kalevala-kuvitusta.
(The Kalevala, 1998, 80 ja 112)*



*PERINTEISEMPÄÄ, mutta varsin vaikuttavaa Väinämöis-
kuvitusta sekä kontrastivärinen, tammiaiheinen vinjetti
venäläisestä, kaksivärisestä Kalevala-painoksesta
(Kalevala, 1989, ylempi 407 ja alempi 36)*







VIEREISELLÄ sivulla Mauri Kunnaksen Koirien Kalevalasta (1992) Gallen-Kallelaa iloisesti mukailevaa kuvitusta, joka lienee 1990-luvulla kasvaneille yhtä tuttua kuin esikuvansakin.

TÄLLÄ sivulla A. Lindebergin heroista kuvitusta Martti Haavion suorasanaisesti kertomaan Kalevalan tarinoihin (1966, 17 ja 71).

II.1.V Lasten Kalevala

Lapsille ja nuorille suunnattuja, kuvitettuja Kalevaloja on julkaistu useita, aina eepoksen ensi-ilmentymisestä nykypäiviin asti. Ensimmäisten joukossa oli vuonna 1875 ilmestynyt suorasanaisesti kerrottu, kahdeksalla R. W. Ekmanin piirustuksella kuvitettu Kalevala kerrottuna nuorille (Ojanperä 2009, 16). 1900-luvun puoliväliin asti kirjat olivat tavallisimmin kouluihin tarkoitettuja, niukasti kuvitettuja lyhennelmiä, mutta 1950- ja 1960-luvulta eteenpäin julkaistiin myös runsaammin värillisin kuvituksin varustettuja versioita.

Aili Konttisen toimittama Lasten kultainen Kalevala ilmestyi ensin 5-osaisena Heljä Lahtisen (osa 1, 1958), Maija Karman (osa 2, 1960), Helga Sjöstedtin (osa 3, 1961), Tapio Tapiovaaran (osa 4, 1961) ja Risto Mäkisen (osa 5, 1966) kuvittamana ja uudestaan 6-osaisena vuosina 1978-1980 Hannu Lukkarisen kuvittamana. Martti Haavion suorasanaiseksi muokkaaman, 1966 julkaistun Kalevalan tarinoiden komea kuvitus puolestaan on A. Lindebergin käsialaa.

Varmasti yksi tunnetuimmista ja rakastetuimmista Kalevalan tarinoita lapsille esittelevistä teoksista on Mauri Kunnaksen Koirien Kalevala (1992), jonka kuvituksissa usein humoristisesti viitataan Gallen-Kallelan ikonisiin Kalevala-maalauksiin. Viimeisin lasten kansalliseepos on Kirsti Mäkisen kertoma ja Pirkko-Liisa Surogerinin kuvittama Suomen lasten Kalevala vuodelta 2002. (Ylivieskan kaupunginkirjasto 2009.)

II.II MUU SUOMALAIS-FOLKLORE

II.II.1 Missä se on

Onko kultakauden maalauksia Tapiosta, maahisista tai Ukolle uhraamisesta? Löytyykö ruisleipäpaketin kyljestä Sinipiikaa viekoittelemassa nuotiolla istuvaa eränkävijää tai Näkkiä vetämässä pikkulapsia vedenalaiseen valtakuntaansa?

Kirjallista tutkimusta suomalaisuskomuksista kyllä on, ja niin paikan- kuin liike-elämänkin nimistöissä vilahtelee folkloresta tuttuja nimiä, mutta kuvallisia esityksiä Kalevalan ulkopuolelle jäävästä uskomusaineistosta on häviävän vähän verrattuna siihen kuvatulvaan, joka on saanut innoituksensa kansalliseepoksesta. Muutamia Kantelettaren runojen pohjalta tehtyjä maalauksia lukuunottamatta kuvataidetta muusta suomalaisesta mytologiasta ei oikeastaan ole, ja kirjankuvitustakin aiheesta on vaikeaa löytää enempää kuin muutaman viime vuosikymmeninä julkaistun, kalevalaisserkkuihinsa verrattuna varsin vaatimattoman lasten kuvakirjan verran.

II.II.2 Miksi

Ehkä syynä Kalevalan dominanssiin on se, että kansalliseepos on eheänä kokonaisuutena koettu helpommaksi kuvata, eikä sekavasta jumal- ja haltiavyyhdestä ole löytynyt samaa ylevyyttä kuin esimerkiksi muinaisen Kreikan Olympuksen asukkaista. 1800-luvun kansallisen identiteetin rakennustal-koissa Kalevalan eppiset tarinat nähtiin varmasti jalompana aineksena kuin syrjäseutujen väestön keskuudessa jossain muodossa vielä tuolloinkin eläneet, erilaisiin kristillisiin aineksiin sekoittuneet taikauskokset tarinat eri henkiolennoista. Kalevalaa pidettiin vielä tuolloin yhtä aitona ja alkuperäisenä kuin noita epämääräisiä, ristiriitaisia ja paikkakuntakohtaisia uskomuksia, eikä Lönnrotin kalevalaisrunoihin varsin raskaalla kädellä tekemä muokkaus ja uusien runonpätkien sepitys ollut samalla tavalla yleisessä tiedossa kuin nykyisin (Ojanperä 2009, 18).

Kansallisromantiikan ajan aidon ja alkuperäisen kaipuu siis tyydyttyi jo Kalevala-aiheilla, ja kun nuoren kansan identiteetti 1900-luvun alussa rakennettiin Kalevalan pohjalle, jäi muu uskomusperinne taka-alalle.

Yhä edelleen koululaiset tutustuvat kansalliseepokseen ja musiikintunneilla tapaillaan viisikielisellä kanteleen säes-tyksellä nelipolvisen trokeen tahteja. Tunnetuimmat vanhat jumaluudet ja haltiat, kuten Ukon tai Tapion, voi sentään laskea yleistiedoksi, mutta niillekään ei ole kehittynyt samanlaista kuvallista kaanonia kuin Kalevalan päähenkilöille. Ja harvassa ovat ne nykysuomalaiset, jotka tietävät, mikä merkitys vaikkapa lumikolla tai muurahaisilla esi-isille oli. Tilaa Kalevala-tulvaan hukkuneita suomalaisuskomuksia esittelevälle kuvalliselle aineistolle siis on.



TUNTEMATTOMAN tekijän kuvitusta Luojan kukku-runoon Sata Kantelettaren laulua 1930 näköispainoksesta (1983, 181)



TÄLLAISINA näyttäytyvät vedenhaltiat Ari Jokisen kuvituksissa Eero Ojasen lastenkirjaan Peikot, keijut ja haltijat (2007, 28 js 29).



HERKEMPÄÄ jälkeäkin tarjolla on

YLEMPÄNÄ tallustaa Jaana Aallon karhu Marjut Hjeltin Taikametsässä (200, 28).

ALEMPANA tanssahtelee Riina Ahosen metsänneito Pekka Virtasen Metsänhaltiat-kirjasta (1983).



III TYÖN KULKU

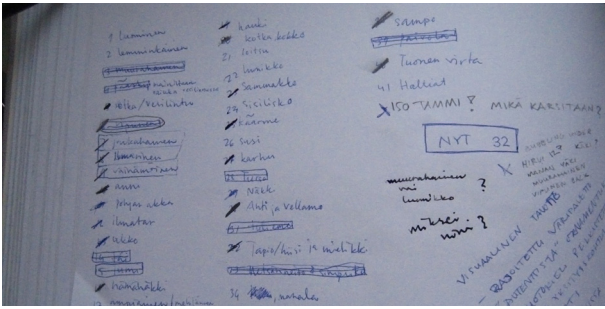
III.1 TYÖJÄRJESTYS

Aloitin lukemalla ja tutkimalla kansanperinnettä, samalla merkiten muistiin mahdolliset kuva-aiheet ja niiden perustiedot. Ensimmäisestä kuva-aihelistasta tein peukalonpään kokoiset pikaluonnokset, karsin mahdottomilta tuntuvat pois ja valitsin tilalle uusia. Sen jälkeen alkoi lopullisten kuvien mustavalkoisten versioiden teko, intianmusteella ja terästerällä.

Toteutin kortit ensin värejä vaille valmiiksi, jonka jälkeen siirryin kuva-aiheiden tietojen kasaamiseen. Tässä vaiheessa ajatus tietojulisteesta ei ollut vielä syntynyt, vaan lähdin taittamaan teksteistä tietovihkosta.

Taittoa ja korttien väritystä tein yhtä aikaa, ja vasta kun kortit olivat valmiita, suunnittelin niihin taustan. Tietokirjanen vaihtui ensin 70x100 cm ja pian sen jälkeen A2-kokoiseksi, kaksipuoliseksi julisteeksi, jonka toisella puolella oli mukaelma maahiskortista. Muisti-logo syntyi kuin itsestään jossain julisteen teon ohessa.

Viimeisenä vuorossa oli pakkaus, jonka kanteen sovelsin korttien taustakuvaa.



1



2



3

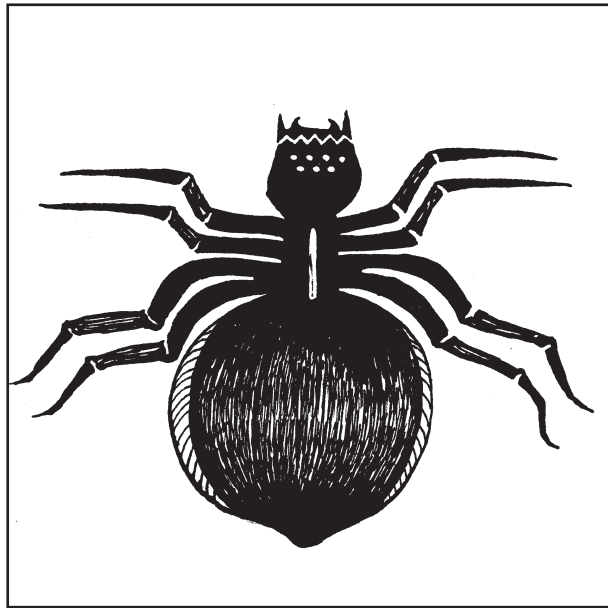


4



5

1. LISTA kuva-aiheista eli projektin edetessä
2. KUVAT saavat muotonsa
3. TARKEMMAT luonnokset, tekstuuria vai ei?
4. TYÖTOVERIT
5. NÄISTÄ kuvat muodostuvat



HYLÄTYT lapset, näkki ja hämähäkki

III.II KORTIT

III.II.I Tavoitteena autenttisuus

Omien kuvitusteni visuaalisina tavoitteina olivat autenttisuus niin muotokielessä, ornamenttikassa kuin väreissäkin, tyyllittely sekä jonkinlainen myyttisiin aiheisiin sopiva mystiikka ja taianomaisuus. Halusin kuvien olevan huoliteltuja, mutta kädenjäljen kuitenkin hieman rosoista. Suomalais-ugrilaisten kansojen esineistö, erityisesti tekstiilit ja korut, toimivat kuvälähteinä.

Ihmishahmot koin vaikeimpina toteuttaa ja niihin oli aluksi vaikea löytää mieleisiäni esikuvia suomalais-ugrilaisesta visuaalisesta perinteestä. Lopulta permiläisestä pronssiesineistöstä löytyi tapa kuvata kasvot suoraan edestäpäin, sydämen muotoisina ja hyvin yksinkertaistettuina (Autio 2000, 47). Permiläisesineitö on muutenkin tärkein kuvälähteeni, josta lainasin lähes kaikki eläinhahmot.

III.II.II Värit

Hetken harkitsin käyttäväni autenttisuutta hakevien kuvien vastapainona värejä, joita suomalais-ugrilaisissa savupirteissä ei taatusti olisi nähty. Päädyin kuitenkin valitsemaan lopulliset värit vanhoista suomalaisista tekstiileistä autenttisuusajatukselle uskollisena. Kortit ovat yksi- tai kaksivärisiä, värivalikoimana musta ja varsin puhtaat keltainen, punainen ja sininen.

Jopa suomalaisten rautakautisten pukujen jäänteistä on laboratoriotesteissä löydetty kasviväreillä tuotettua keltaista, punaista ja sinistä (Lehtosalo-Hilander 1984, s.7). Myös uudemmissa kansan- ja kansallispuvuissa vallitsevina väreinä ovat erityisesti sininen ja punainen, joista jälkimmäinen oli ennen 1800-luvun keinotekoisia väriaineita niin arvokasta, että aitopunainen hame saattoi olla talon arvoinen (Lehtinen, Sihvo 2005, s.14).

III.II.III Materiaali

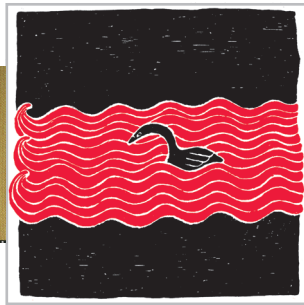
Unelmamateriaalini korteille olisi parin millin vaneri, jolle kortit painettaisiin yksi- tai kaksivärisinä. Pakkaus olisi puurasia liukukannella, johon pelin logo painettaisiin. Materiaalina puu nostaisi pelin hintaa kipurajalle, mutta toisaalta pidentäisi käyttöikää huomattavasti ja toisi visuaalista lisäarvoa. Mikä paremmin sopisi suomalaiseen kansanuskomuspeliin kuin puu?

Käytännön syistä päädyin kuitenkin toteuttamaan prototyyppini pahville. Pahvi oli materiaalivalintana ehkä onnistunut myös siksi, että vältin liiallisen kansallisromanttisen tuulahduksen, joka tämänkaltaisiin aihepiireihin usein liittyy. Toki markkinoilla voisi olla kaksi versiota, tavallinen, edullinen pahvipeli ja hintavampi, puinen luksusversio.

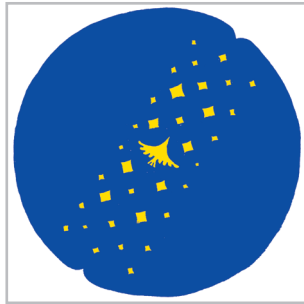
III.II.IV Kuvitusten yhtenäisyydestä

Aluksi tarkoitukseni oli olla järjestelmällinen ja luonnostella kaikki 1:1 kokoon ennen tussaamista, jotta kuviin tulisi yhtenäisyyttä. Lopulta ajatus liukuhihnakuviista ei kuitenkaan miellyttänyt, vaan tein mustavalkokuvat yksi kerrallaan.

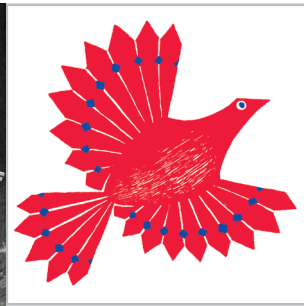
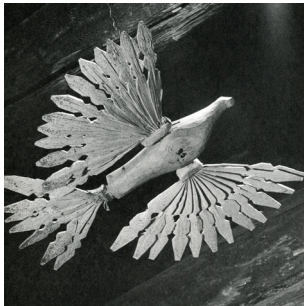
Yritin kuitenkin saada korteista aikaiseksi yhtenäisen kokonaisuuden käyttämällä samoja elementtejä useammassa kuin yhdessä kuvassa niin, että ensinäkemältä hyvinkin erilaisista kuvista löytyy kuitenkin yhtäläisyyksiä. Myös rajattu väripaletti sitoo niitä yhteen eheämmäksi kokonaisuudeksi. Kuvien erilaisuudet helpottavat toki itse pelin pelaamista, kun kortit ovat tunnistettavampia.



1



2



3



4



5

III.II.V Korttien kuva-aiheet ja niiden esikuvat

1. TUONELANJOKI

JOKI jakaa kuva-alan kahtia elävien ja kuolleiden maailmaan (Kemppinen 1960, 80). Joessa ui Tuonen joutsen, jonka mallin otin permiläisestä esineistöstä (Autio 2000, 17).

2. KIRJOKANNET

PYÖREÄ muoto tulee taivaankansien kupumaiseksi ymmärretystä rakenteesta ja tähtien vinoneliömäinen muoto esiintyy koristekuviona monissa esineissä. Pohjantähden, taivaannaulan paikalle tein yksinkertaisen, muuttomatkalla olevan linnun.

3. SIELULINTU

SIELULINTU on yleensä mielletty pikkulinnuksi (Lukkarinen, Heikkilä-Palo 1995, 10), ja suomalaispirttien koristeena roikkunut, nykyaikanakin tunnettu lastulintu (Rácz 1977, 182) sopi mielestäni hyvin esikuvaksi.

4. METSÄNHALTIA

METSÄNHALTIOIDEN, Tapion ja Mielikin kasvoihin otin mallin permiläisistä ihmishahmoista (Autio 2000, 47). Metsää ilmaisemaan peitin haltiat tyyliteltyillä puilla, jollaisia löytyy karjalaisista käspaikoista (Lukkarinen, Heikkilä-Palo 1995).

5. VEDENHALTIAT

VEDENHALTIOISTA tein Tapion ja Mielikin kaltaisia, mutta vesikoristein. Pienet kalat haltioiden hiuksissa ja parrassa ovat peräisin permiläisen pronssiliskon mahasta (Autio 2000, 65).



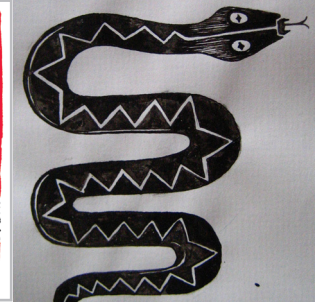
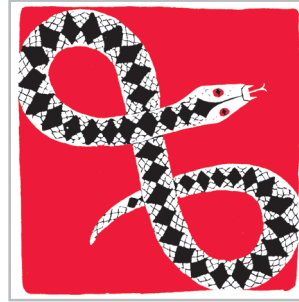
6



7

6. LOVI

LOVEN, maailman kerrosten välillä olevan aukon, kuvaaminen ei ollut helpoin tehtävä. Otin mallia karjalaisten käsipaikkojen kirjonnasta, joissa kuviot usein kulkevat eri kerroksissa (Lukkarinen, Heikkijä-Palo 1995). Maailman kerrosten lukumäärän suhteen en ollut tarkka, sillä alkuperäisissä runoissakin niiden määrä vaihtelee kolmesta aina kahteenkymmeneen.



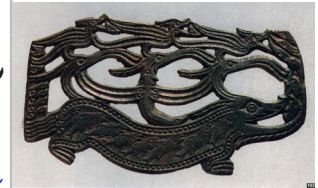
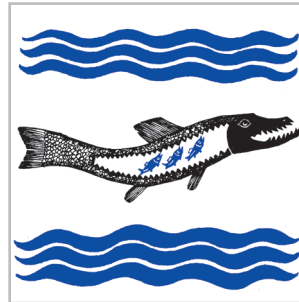
8

7. KARHU

KARHU oli tekemistäni kuvista ensimmäinen, ansaitsehan eläimistä kunnioitetun moisen etuoikeuden. Halusin karhusta mystisen, tietäväisen ja hieman uhkaavan. Sen pää ja tassut ovat muunnelma permiläisten karhuamuleteista (Autio 2000, 30).

8. KÄÄRME

HAESKELIN ensin yksinkertaisempaa käärmettä, jolla olisi ollut tyyliteltympi siksak-kuvio ja ylös alas kiemurtava asento. Päädyin kuitenkin hannunvaakunaa muistuttavaan kiemurrukseen, salmiakkikuviointiin ja suomuihin, sillä ensimmäinen versio tuntui niin moneen kertaan nähdyltä.



9

9. HAUKI

HAUKI on muunnelma permiläisestä pronssiliskosta (Autio 2000, 65), jolla mielestäni oli haukimainen olemus ja hyvin veikeä ilme, jonka halusin omiinkin luomuksiini.

10. SAMMAKKO

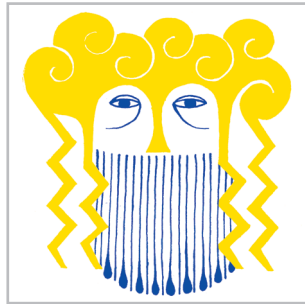
OLIN aluksi varma, ettei sammakolle löytyisi esikuvaa suomalais-ugrilaisesta esineistöstä. mutta toisin kävi. Permiläisten pronssiesineiden seasta löytyi kuin löytyikin sammakko (Autio 2000, 67), tosin hieman kömpelön oloinen. Muokkasin siitä mieleiseni, säästäten kuitenkin selän kymmenen ympyrää. Kymmenen on yksi permiläis-taiteessa useimmin esiintyviä lukuja, jonka katsotaan liittyvän naiseen ja hedelmällisyyteen (Autio 2000, 184).



10



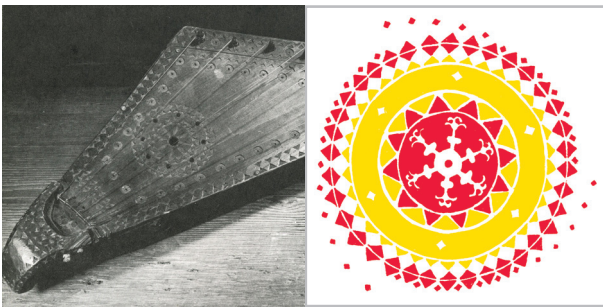
11



12



13



14



15

11. KOTKA

KOTKAN mallin otin suoraan permiläisestä pronssikotkastasta (Autio 2000, 34).

12. UKKO

UKKOA ympäröimään laitoin myrskypilvet, salamet ja sateen kuvaamaan Ukon mahtia säiden hallitsijana (Kemppinen 1960, 117).

13. ILMATAR

ILMATTAREN tunnuksiksi tein pilviä ja tuulta. Tässä tosin taitaa olla pieni asiavirhe, Ilmatar ei mytologiassa itse synnyttä tuulta.

14. SAMPO

TEIN sammosta varsin abstraktin, koristeellisen kehän, jossa on viittellisesti esitetty Sammon eri tulkintoja, kuten aurinko, tähti ja mylly (Salmela 1994, 209). Kehän esikuvana on inkeriläisen kanteleen kaikukopan koristekaiverrus (Rácz 1977, 143).

15. LOUHI

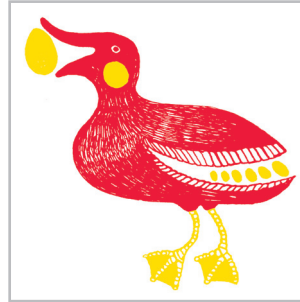
POHJAN akan kasvojen taakse tein elementin, joka muistuttaa poron sarvia, onhan kyseessä Pohjolan hallitsijatar (Kemppinen 1960, 272). Se toi sopivaa pahaenteisyyttä Louhen hahmoon. Elementti on peräisin obinugrilaisista hansikkaista (Rácz 1977, 5).



16

16. POHJOLAN TYTÄR

POHJOLAN emännän tyttären takana on sädekehänä sampo, sillä Louhi lupasi tyttärensä sammon takojalle (Kempainen 1960, 173).



17

17. VESILINTU

VESILINTU esiintyy usein suomalais-ugrilaisessa kuvastossa, ja sille esikuvaa valitessa olikin runsaudenpulaa. Päädyin yhdistelemään parhaita piirteitä permiläisesineistön vesilinnun kuvista (Autio 2000,17-18).



18

18. HIRVI

PERMILÄINEN pronssinen hirvenkuva (Autio 2000, 127) oli juuri sellainen, jonka peliin halusin. En siis turhaan lähtenyt sitä muuttamaan.



19. SUURI TAMMI

SUOMALAIS-UGRILAINEN maailmanpuu, suuri tammi, joka uhkasi peittää taivaankappaleet (Sarmela 1994, 210), ei korteissani ole tunnistettavissa tammeksi. Harkitsin hetken jonkinlaisten tammen tunnusmerkkien, terhojen tai lehtien lisäämistä, mutta annoin lopulta puun oksien jäädä paljaksi. Tein kortista kaksi eri versiota, joista toinen, pelkistetympi pääsi mukaan lopullisiin kortteihin.



19

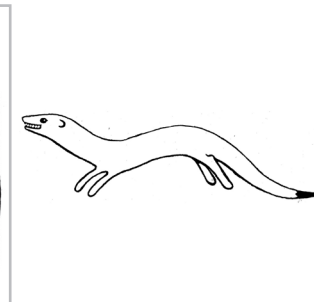


20. LUMIKKO

LUMIKKOON löytyi jonkinlainen esikuva permiläisesineistöstä, mutta se ei oikein miellyttänyt, joten tein eläimestä oman tulkintani. Aluksi tein eläimen juoksemassa häntä suorana ja vasta piirrettyäni tulin ajatelleeksi, ettei muoto ollut paras mahdollinen neliömäiseen korttiin. Kaiken lisäksi tein ensimmäiseen versioon lumikolle mustan hännänpään, vaikka sen talviturkki on kokonaan valkoinen.



20





21

21. KODINHALTIA

TONTUNKAAN mallia ei kuvälähteistäni löytynyt, päädyin tekemään varsin tunnistettavan, stereotypisen, hirsimökissä asustavan tontun.



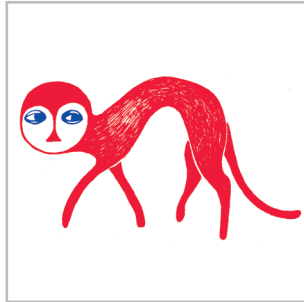
22

22. METSÄNNEITO

METSÄNNEITO kuvataan edestä kauniina neitona, jonka selkäpuoli on kuin puun kylki (Lehikoinen 2007, 228). Tämä oli varsin yksinkertaista toteuttaa.

23. PARA

NOIDAN apulaisen, eläinhahmoisen paran (Lehikoinen 2009, 97) kuvasin ihmiskasvoiseksi, ovelailmeiseksi ja kissanvartaloiseksi.



23

24. LOITSU

LOITSU oli ensimmäisessä kuva-aiheistassa, mutta pudotin sen aluksi turhan abstraktina käsitteenä pois. Lopulta kuitenkin päätin sen olevan niin oleellinen osa suomalaista uskomusperinnettä, että sekin oli oman korttinsa ansainnut. Liitin permiläismallin mukaan tyyllitelyihin kasvoihin permiläissukissa esiintyneen ornamentin (Rácz 1977, 52) sekä kasvojen ympärille että suun kohdalle kuvaamaan sitä, kuinka lausutulla sanalla pystyttiin vanhojen uskomusten mukaan hallitsemaan ympäröivää maailmaa.

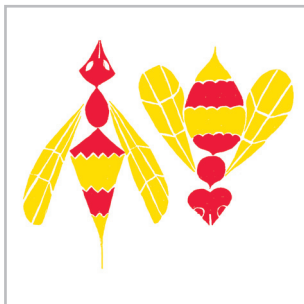
25. AMPIAINEN & MEHILÄINEN

MANALASTA peräisin olevan ampiaisen (Kemppinen 1960, 62) tein häijyn ja terävän oloiseksi, parantavaa mettä kantavan, hyödyllisen mehiläisen (Kemppinen 1960, 239) sen sijaan ystävällisen pyöreäksi.



24

26. VÄINÄMÖINEN, 27. ILMARINEN & 28. JOUKAHAINEN
KOLMIKKO Väinämöinen, Joukahainen ja Ilmarinen olivat ensimmäiset ihmishahmot, joille tein vartaloit, enkä pelkkää kasvokuva. Seikkailijoiden ominaispiirteet olisi ollut vaikea toteuttaa ilman vartaloa, mutta sen tyyllittely muihin kuviin sopivalla tavalla vaati hetken pohdintaa ja muutamia luonnoskokeiluja. Lopulta löysin mielestäni ihan hyvän ratkaisun puolikuvalla, jossa näkyvät hahmojen perinteiseen tyyliin kirjoitetut paidat (Rácz 1977, 137) ja tunnistamista auttavat toiminnot: Joukahaisen jousiammunta, Väinämöisen vene ja Ilmarisen Sammon taonta.



25

29. MUURAHAINEN & 30. KÄKI

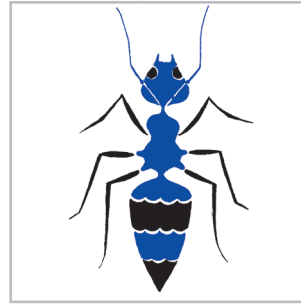
KÄEN ja muurahaisen tyyllittelin permiläisesineiden malliin, käen muotoa joudun hieman hakemaan.

31. METSÄNPEITTO

METSÄNPEITTO-KORTISSA olevan kuvan tein oikeastaan kuvaamaan Antero Vipusta, ammoin kuollutta tietäjää, jolta Väinämöinen hakee loitsun (Salmela 1994, 200). Vipusen pudotin kuitenkin lopullisesta versiosta pois, mutta säästävällisenä ihmisenä kierrätin kuvan metsänpeitto-korttiin, johon se yllättävää kyllä sopi oikein hyvin.



26



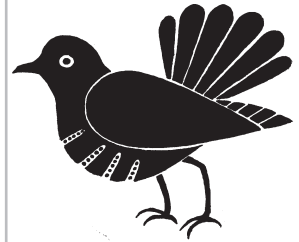
29



27



30



28



31

32. MAAHISET

MAAHISIA kuvaillaan yleensä maan alla eläviksi, pieniksi ja suurinenäisiksi, ihmisen kaltaisiksi olennoiksi (Lehikoinen 2007, 234). Käytin tuttua havupuu-aihetta ja tyylittelin maahiset samaan tapaan kuin tontun.



32

33. TAUSTA

TAUSTAKUVALLE oli muutamia käytännön vaatimuksia. Taustan piti olla sellainen, jossa pienet kohdistusvirheet eivät heti erottuisi. Jotta pelin kortteja sekoitettaessa olisi helppoa heti huomata, mitkä kortteista ovat kuvapuoli ylöspäin ja mitkä alaspäin, piti taustan myös erottua varsinaisista kuva-aiheista.

KOSKA korttien etupuolet ovat pääsääntöisesti yksittäisiä kuvia valkoisilla pohjilla, tein taustalle koristeellisen patternin ja annoin taustan värin jatkua reunoille asti. Kuvio muistuttaa tyypillistä suomalaista talonpoikaiskirkontaa, jonka mallin otin antrealaisista rekkoylisistä eli paidan rinnuksen koristekirjailusta (Lehtinen, Sihvo 2005, 49). Samaa kuvaa käytin myös pelipakkauksen kannessa.



33

III.III TIETOJULISTE

III.III.1 Sisältö

Tietokirjaisen tekstien kasaaminen aiheutti pientä epävarmuutta. Aiheesta löytyvä kirjallisuus on osittain varsin vanhaa ja sen tarjoama tieto usein ristiriitaista. Koska lähtötietoni olivan niin vajavaiset, oli kunnollisen lähdekritiikin harrastaminen haastavaa. Päädyin ottamaan kirjaseeni ne uskomukset, jotka löysin useammasta kuin yhdestä lähteestä, mutta mukana lienee silti materiaalia, joka on pitemminkin aihetta tutkivien omaa tulkintaa kuin täysin varmaa tietoa. Esimerkiksi Louhea kutsun Manalan hallitsijaksi, vaikka kaikkien tuntema Kalevalan Louhi hallitsee vain Pohjola-nimistä paikkaa. Muutamat lähteistäni, kuten Kempin Suomen mytologia (1960) kuitenkin väittävät, mielestäni varsin vakuuttavasti, Pohjolan ja Tuonelan tarkoittavan samaa kuolleiden valtakuntaa.

Mukaan pääsevän materiaalin rajaamista piti miettiä. Uskomukset ovat vaihdelleet alueittain niin valtavasti ja niihin on sekoittunut niin skandinaavista, germaanista kuin venäläistäkin ainesta sekä tietenkin kristillistä perinnettä niin, ettei ”aitoja ja oikeita” suomalaisuskomuksia ole olemassakaan (Salmela 1994,13-17).

Lähdin kai alussa turhaan etsimään jotain selkeää ja yksiselitteistä ja turhauhin, mutta ymmärsin sentään lopulta, että kansanperinne on luonteeltaan pirstaleista, sekoittunutta ja ajan saatossa osittain kadonnutta. Mikään, mikä on syntynyt satojen tai tuhansien vuosien aikana ja säilynyt vain suullisessa muodossa, ei voi olla helposti ja yksiselitteisesti muutamaan lauseeseen tiivistettävissä.

Esittelemäni folklore on joko suomalaista tai karjalaista, sillä niissä yhteneväisyyksiä löytyy vielä varsin paljon. Esimerkiksi saamelaiset uskomukset ovat yleensä jo niin omaileimaista, etten katsonut järkeväksi ottaa niitä enää mukaan. Samaten jätin selvästi skandinaavis- tai venäläisperäiset sekä kristillisestä perinteestä lähtöisin olevat uskomukset pois.

Tekstit jätin lyhyiksi, jotta niiden lukeminen ei muistipelin lomassa veisi liikaa aikaa. Samaten yritin tehdä teksteistä selkeitä ja helposti ymmärrettäviä.

III.III.2 Fontti

Etenkin muutama vuosikymmen sitten julkaistuissa Kalevala- ja Kanteletar-aiheisissa kirjoissa ja muissa sovelluksissa näkee usein goottilaisia kirjasintyyliä, minkä koin ehdottoman vanhentuneeksi. Halusin fontiksi jotain modernia, mutta iloista ja päätteellistä, ja päädyin käyttämään egyptienne Caesiliaa.

CAESILIA light

ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZÅÖ
abcdefghijklmno
pqrstuvwxyzääö

CAESILIA bold italic

ABCDEFGHIJKLMNOP
QRSTUVWXYZÅÄÖ
abcdefghijklmno
pqrstuvwxyzåöö

Pitäydyin Caesiliassa sekä otsikoissa että leipätekstissä, ensimmäisessä bold italicina ja jälkimmäisessä lightina. Päätin käyttää vain yhtä kirjasintyyppiä, sillä eri leikkauksilla sain jo haluamaani kontrastia teksteihin. Aluksi hieman huolestutti egyptiennnen käyttö leipätekstinä, mutta Ceasilian light-leikkauksen luettavuus on mielestäni varsin hyvä. Lisäksi se sopii kulmikkuidessaan kuvituksiini, mutta tuo moderniuudessaan niihin myös uuden ulottuvuuden. Nuorempaa kohdeyleisöä ajatellen siinä on pientä leikkisyyttä, muttei kuitenkaan liikaa.

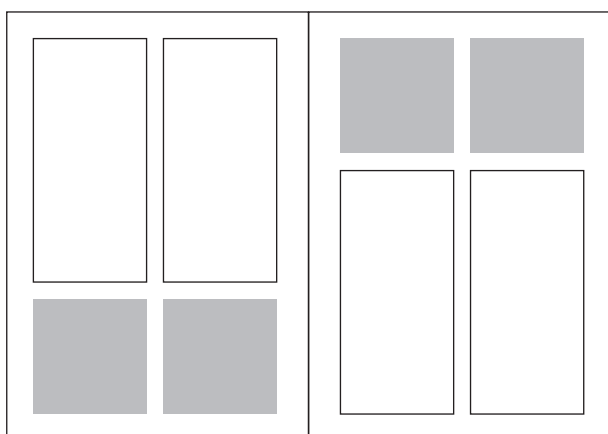
III.III.III Ensimmäinen versio: Tietokirjanen

Korttien tiedot oli siis aluksi tarkoitus kasata pieneksi tietokirjaseksi, jonka toteutin lähes valmiiksi ennen suunnitelman muutosta. Kirjaseen formaatti oli A5, sivumäärä 28 ja fonttina Caesilia pistekoossa 12.

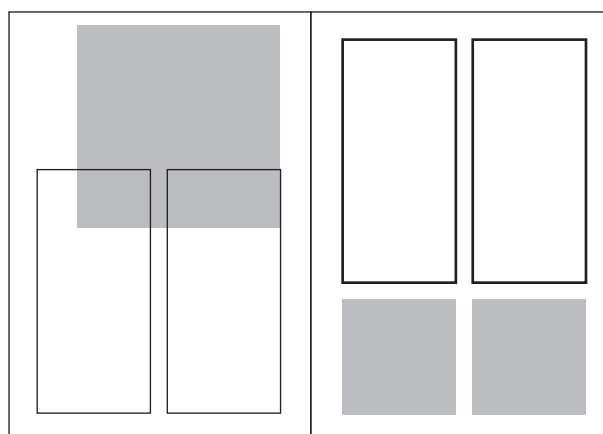
Alkuperäisenä ajatuksena oli vain laittaa tietokirjaseen varsin monotonisesti pienet kuvat korteista ja tiedot kuva-aiheista ilman mitään kunnianhimoisempaa taittoa, työni pääpainon kun ajattelin kuitenkin olevan korteissa itsessään. Tekstini jaoin kahteen palstaan. Kuvat oli sijoitettu joka toisella sivulla ylös ja joka toisella alas, kaikki samassa koossa, joka oli hieman tekstipalstan leveyttä pienempi.

Olin siis onnistunut pakkaamaan innolla kasaamani uskomukset mahdollisimman kuivaan muotoon. Aloin elävöittää taittoa nostamalla osan kuva-aiheista enemmän esiin. Jotkin korteista saivat kokonaan oman sivun ja suuremman kuvan, toiset taas saivat jäädä alkuperäiseen muotoonsa. Lopputulos muistutti miellyttävästi satukirjaa, jossa suuremmat, värilliset kuvitukset ja mustavalkoiset pienet vinjettikuvat vuorottelevat.

ENSIMMÄINEN gridi



TOINEN gridi



III.III.IV Uusi ajatus: juliste

III.III.IV.I 70x100

Väliseminaarissa kommentoitiin pieninä tekemieni musta-vaikkokuvien, jotka tuolloin esittelin, näyttävän erityisen hyviltä suureen kokoon valkokankaalle heijastettuna. Aloin pohtia mahdollisuutta yhdistää pelipakettiin juliste jostain kuva-aiheesta tai muuta tapaa päästä käyttämään kuvia myös suuressa koossa. Alkoi syntyä ajatus tietokirjaseen hylkäämisestä ja tietojen siirtämisestä julisteen kääntöpuolelle. Tietokirjaseen tekstimäärä vaikutti liian suurelta mahtuakseen yhdelle paperille, mutta päätin yrittää kuitenkin yrittää.

Aloitin julistekokeilun 70x100 cm pohjalle, jolle siirsin tietokirjaseen sisällön säilyttäen varsin paljon alkuperäisistä taittoratkaisuistani isojen ja pienten kuvien vuorottelusta fonttikokoon. Saadakseni julisteeseen selkeyttä tein sahalaitaisen kehyksen, asettelin palstojen väliin pystyviivat ja jaoittelin kuva-aiheet eri aiheiden mukaan.

Yllättäen mahtumisen kanssa ei ollutkaan mitään ongelmia, vaan tyhjää tilaa jäi runsaasti. Taitto oli mielestäni jopa liian löysä, halusin kuitenkin saada aikaan kompaktin tietopakettin. Kaipasin tiukempaa asettelua.

III.III.IV.II A2

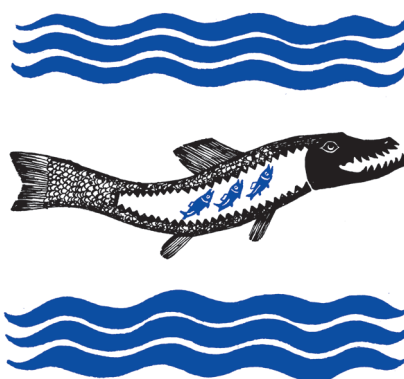
Pienensin formaatin A2-kokoon ja aloitin alusta. Nyt elementtien mahdolluttaminen yhdelle arkille oli jo haastavampaa.

Tekstin pistekoon kutistin yhdeksään ja kuvien kokoaikin puolellatoista sentillä. Suuret kuvat jätin pois. Tiukasti pystypalstoihin asettelemalla sain kaiken mahtumaan, ja kun kasvatin palstojen välisten linjojen roolia rajaamassa ja selkeyttämässä tekstien kulkua, ei lopputuloksesta tullut liian tungettua, vaan sopivan kompakti.

Julisteen kuvapuolelle valitsin korttien kuva-aiheista maahiset, sillä sen musta-keltaisen värityksen uskoin toimivan julisteessa. Kuva isonenäisine pikku-ukkoineenkin oli mielestäni sympaattinen, ja pienenä lisäherkkuna muokkasin kuva-aiheen niin, että julisteverssiössä maahiskaksikko on juuri onnistunut löytämään muistipelin maahiskorttiparin.

Mietityttämään jäi oikeastaan vain se, kuinka koulun ensimmäisiä luokkia käyvä lapsi onnistuu löytämään haluamansa tiedon julisteesta. Toisaalta uskon, että suuri juliste on lapselle mielenkiintoisempi tapa tutustua teksteihin kuin vihkonen. Ainakin omalla kohdallani suuressa formaatissa tarjottu oli aina parempaa kuin pieni. Mummulan A3-kokoinen, suuri karttakirja maailman ihmeistä kertovine kuvineen oli vastustamaton, ja johonkin samankaltaiseen omalla, vaatimattomammalla julisteellani ehkä pyrin.

*ALKUPERÄISEN tietokirjaseen esittely hauesta.
Otsikon koko 14 pt
Leipäteksti 12 pt rivivälillä 15,5 pt
Palstan leveys 56,5 mm.*

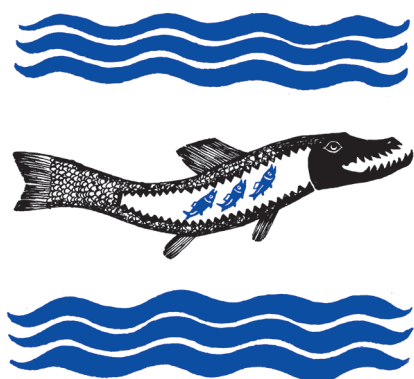


Hauki

Haukea kutsuttiin veden koiraksi sen vaikuttavan kidan vuoksi. Vedenhaltian uskottiin toisinaan olevan valtavan suuri hauki. Vanhoissa taruissa yksi sankarien koittelemuksista oli yleensä hirmuisan Tuonen hauen kalastaminen.

Talon kaivossa pidettiin usein elättinä haukea, sillä sen uskottiin pitävän veden puhtaana ja kylmänä.

70 x 100 cm julisteen esittely hauesta.
Otsikon koko 24 pt
Leipäteksti 12 pt rivivälillä 15,5 pt
Palstan leveys 70 mm.

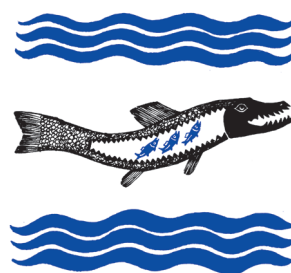


Hauki

HAUKEA kutsuttiin veden koiraksi sen vaikuttavan kidan vuoksi. Vedenhaltian uskottiin toisinaan olevan valtavan suuri hauki. Vanhoissa taruissa yksi sankarien koittelemuksista oli yleensä hirmuisan Tuonen hauen kalastaminen.

Talon kaivossa pidettiin usein elättinä haukea, sillä sen uskottiin pitävän veden puhtaana ja kylmänä.

A2-JULISTEEN esittely hauesta.
Otsikon koko 16 pt
leipäteksti 9 pt rivivälillä 12 pt
Palstan leveys 48 mm.



Hauki

HAUKEA kutsuttiin veden koiraksi sen vaikuttavan kidan vuoksi. Vedenhaltian uskottiin toisinaan olevan valtavan suuri hauki. Vanhoissa taruissa yksi sankarien koittelemuksista oli yleensä hirmuisan Tuonen hauen kalastaminen.

Talon kaivossa pidettiin usein elättinä haukea, sillä sen uskottiin pitävän veden puhtaana ja kylmänä.

muisti



*KÄSITTELEMÄTTÖMÄT, ensimmäiset ja
ainoat tussihahmotelmat, joista lopullisen
logon kasasin*

III.IV MUISTI-LOGO

Muistipelin nimi ja logo syntyivät kuin itsestään. En luonnostellut enkä tehnyt useampia versioita, alkuperäiset pikaiset tussihahmotelmatkin vaativat vain hieman muokkausta, ennenkuin logo oli kasassa. Koko prosessi oli hämmentävän lyhyt ja kivuton.

Orgaanisen kynänjäljen koin ainoaksi oikeaksi tavaksi toteuttaa logo aihepiiriin ja kuvituksiini sopivalla tavalla. Kirjainten muoto on mukaelma tietojulisteessa käyttämäni Caesilian bold italic-leikkauksesta. Sahalaita-aiheen lainasin korttien taustan kirjonta/nauhakuvituksesta.

LOPULLINEN LOGO. Elementit ovat varsin lähellä alkuperäisiä tussihahmotelmia.



III.V PAKKAUS

III.V.I Muoto

Kuten aikaisemmin jo mainitsin, ensimmäinen ajatukseni oli puinen pakkaus liukukannella. Ajankäytöllisistä syistä suunnittelin kuitenkin pahvisen pakkauksen pelille.

Pakkauksen muodolle oli mielestäni kaksi vaihtoehtoa, pitkänomaisempi ja korkeampi sekä matalampi ja leveämpi. Pitkänomaisessa kortit olisi pakattu kahteen 32 kortin pinnoon, toisessa versiossa taas neljään 16 kortin pinnoon.

Päädyn matalampaan neljän pinon versioon, lähinnä siitä syystä, että juliste olisi huomattavasti helpompi pakata ilman kohtutonta taittelua. Pitkänomainen laatikko olisi visuaalisesti ehkä ollut mielenkiintoisempi, onhan matala, leveä laatikko pelilaatikon tyyppinen muoto. Laitoin kuitenkin käytännöllisyyden visuaalisuuden edelle.

Laatikon rakenteessa hieman rikoin perinteisen pelipakkauksen rakennetta. Tavallisestihan pelit on totuttu pakkaamaan siten, että pohja ja kansi ovat sisäkkäiset, irttonaiset laatikot. Oma pakkaukseni on yhtenäinen, ja kansi taittuu auki. Tämä helpottaa mielestäni korttien käyttöönottoa ja pois pakkamista, ehkä myöskin vähentää kannen runtelemista päälle astumalla tai istumalla.

III.V.II Painatus

III.V.II.I Kansi

Tein korttien taustakuvan sillä ajatuksella, että käyttäisin sitä myös kannen painatuksessa. Mukailin vanhaa, perinteistä kirjontamallia, jolloin sain aikaan nauhamaisen kuvion, joka näyttää kiertävän pakkausta leveän nauhan tavoin. Nauhan päällä on kuin sinettinä tai yhtenä nauhan osana muisti-logo, joka toistaa nauhan sahalaitaa.

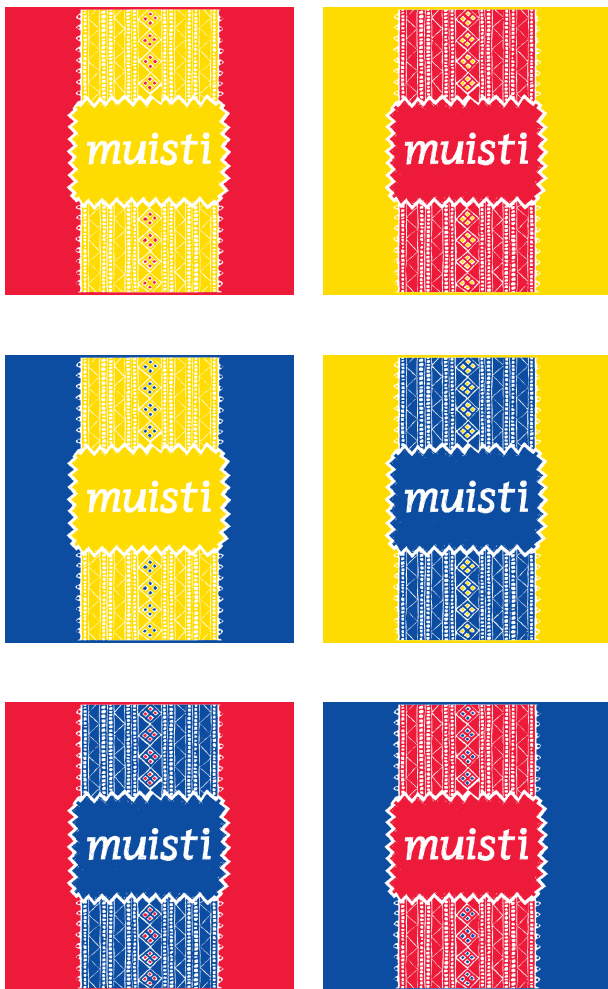
III.V.II.II Pohja

Muisti-logoa lukuunottamatta pakkauksen kansipuolella tai sivuilla ei ole tekstejä tai muita elementtejä kuin nauha. Pohja on valkoinen, sahalaitaisella sinisellä kehyksellä, ja sieltä löytyy lyhyt selitys siitä, mitä peli pitää sisällään sekä pelaajamäärä- ja ikäsuositus. Korteista löytyvä, hymyilevä vesilintu toivottaa potentiaalisille pelaajille iloisia pelihetkiä ja pelaajamäärän ja ikäsuosituksen ikonina on Lovi-kortista ja käsipaikkojen kirjontamalleista tuttu tikku-ukko.

Pakkauksesta puuttuvat oikeaan myyntipakkaukseen kuuluvat viivakoodit ja muut varsinaiseen visuaaliseen ilmeeseen kuulumattomat elementit. En kokenut aiheelliseksi liittää niitä vielä tässä vaiheessa pakkauksen painatukseen.



KAIKKI kahdella värillä tehtävät yhdistelmät



III.V.II.III Värät

Sopivan väriyhdistelmän löytäminen osoittautui haastavaksi. Häivähdyksen valkoista halusin säilyttää, logon teksteissä ja koristenuhassa kuten korttien taustassakin, mutta pakkauksen varsinaiseksi pohjaväriksi oli saatava jotain muuta. Kokeilin eri yhdistelmiä sekä kaksi-, kolmi- että nelivärisinä, sillä en osannut päättää, haluaisinko esitellä kaikki korteissa käytetyt värit jo kannessa vai en. Musta olisi tuonut draamaatiikkaa ja kontrastia, mutta toisaalta etenkin logon pohjavärinä näytti synkältä.

Punapohjainen versio, jossa nauha on sini-keltainen ja muisti-logo sininen, oli aluksi suosikkini, jonka toteutin valmiiksi pakkaukseksi asti. Konkreettisenä esineenä korttien ja julisteen rinnalla se oli kuitenkin aivan liian värikäs, olkoonkin, että kyse on etupäässä lapsille suunnatusta tuotteesta.

Päädyn pelkistämään värivalikoiman siniseen ja punaiseen, sininen pohjana ja punainen nauhana sekä muisti-logon pohjana. Tämä toimi mielestäni paremmin ja oli paremmin linjassa pelin muun visuaalisen ilmeen kanssa, punainen nauha kun on sama kuin korttien tausta. Lisäsisältöä värivalintaan toi sekin, että esimerkiksi kaupan hyllyllä pelistä näkyisi ensin lähes kokonaan puna-valkokuviainen etusivu, mutta hyllyltä pois otettaessa pakkauksen pääväriksi paljastuukin sininen.

ENSIMMÄINEN versio pakkauksesta, käytössä kolme pääväriä. Lopputulos oli varsin sekava.





III.VI KOHTAAMIANI HAASTEITA

Kuva-aiheiden valinta vei yllättävän kauan. Pohdin pitkään painotusta. Haluaisinko keskittyä syvällisempiin aiheisiin kuten muinaissuomalaisiin käsityksiin sielusta ja maailman rakenteesta, vai olisiko parempi tyytyä esittelemään vaikkapa eri eläimiin liittyviä uskomuksia. Päädyin jonkinlaiseen sekoitukseen, jossa pääpaino on helpommin ymmärrettävässä uskomusperinteessä, onhan kohderyhmässä lapsia. Otin kuitenkin mukaan maistiaisia myös vaikeammin selitettävistä aiheista, kuten loven, maailman eri kerrosten välillä olevan aukon.

En olisi halunnut mukaan mitään Kalevalasta tuttua tavaraa, väinämöisiä tai ilmarisia. Lopulta kuitenkin päädyin ottamaan mukaan tärkeimmät hahmot, ne kuitenkin ovat liian olennainen osa suomalaista mytologiaa pudotettavaksi pois.

Päänvaivaa aiheutti myös aihepiirin ja kohderyhmän yhteensovittaminen. Monet uskomuksista liittyvät kuolemaan tai seksuaalisuuteen, mutta pelin pitäisi kuitenkin soveltua lapsillekin. Seksuaalisuuteen liittyvät aiheet siivosin pois, mutta kuolema sai jäädä.

Tietokirjasen vaihtuminen vielä projektin loppuvaiheessa julisteeksi sotki aikataulua, mutta olen päätökseen tyytyväinen. Myöskin pakkauksen eteneminen päätyi olemaan hitaampaa kuin olin kuvitellut. Korttien kuvitusten teko oli vain mukavaa, vaikka toki osa niistä oli helpompia kuin toiset.

VIEREISELLÄ sivulla ammattilainen työssään. Liimauksessa lähdekirjallisuuden alla on ensimmäinen pahville asti päässyt versio pakkauksesta.

VI LOPPUSANAT

Muistipelini oheistuotteineen onnistui mielestäni täyttämään ne tavoitteet, jotka sille asetin. Sain toteutettua kaiken sen, minkä halusinkin suunnilleen sillä tasolla, jolla toivoin.

Erityisen tyytyväinen olen siihen, että sain suuremman projektin pysymään näinkin hyvin hallussa. Toki voin jälkiviisastella samat asiat kuin niin usein ennenkin, ja neuvoa tulevaisuuden minääni tarttumaan töihin vähän aikaisemmin ja jakamaan työmäärän tasaisemmin, jotta 16 tunnin työputkilta voitaisiin välttyä. Mutta kaiken kaikkiaan koen jopa aikataulun kannalta onnistuneeni kohtuullisesti.

En usko saaneeni aikaiseksi mitään ikimuistettavaa tai maailmaa muuttavaa, tai edes sellaista, jolle olisi polttavaa tarvetta. Sain sen sijaan aikaiseksi sen, mitä pitikin, esteettisesti miellyttävän, tavanomaisesta poikkeavan ja ehkä jossain määrin mielenkiintoisenkin pikku muistipelin.







MUISTIPELI oheistarvikkeineen. 64 korttia, pakkaus ja kaksipuoleinen A2-juliste.





V LÄHTEET

Suomalainen mytologia
Iivar Kemppinen
Kirja-Mono Oy, Helsinki, 1960

Suomalaiset kodinhaltiat
Martti Henrikki Haavio
WSOY, Helsinki, 1942

Suomen perinneatlas
Matti Salmela
Suomalaisen kirjallisuuden seura, Helsinki, 1994

Tuo hiisi hirviäsi – Metsästyksen kulttuurihistoria Suomessa
Heikki Lehikoinen
Teos, Helsinki, 2007

Ole siviä sikanen – Suomalaiset eläinuskemukset
Heikki Lehikoinen
Teos, Helsinki, 2009

Ancient Finnish Costumes – Suomalaisia muinaispukuja
Pirkko-Liisa Lehtosalo-Hilander
Suomen arkeologinen seura, Helsinki, 1984

Kalevala kuvissa
Riitta Ojanperä
Ateneumin taidemuseo/Valtion taidemuseo, Helsinki 2009

Ylivieskan kaupunginkirjasto 2009, lasten Kalevala-kokoelma
[verkkojulkaisu] [viitattu 12.4.2012]
Saatavissa: http://www.ylivieska.fi/alltypes.asp?d_type=5&menu_id=17221&#,

Kalevalaseura, Kalevalan kulttuurihistoriaa [verkkojulkaisu]
Kalevalaa sarjakuvina [viitattu 13.4.2012]
Saatavissa: <http://www.kalevalaseura.fi/kaku/sivu.php?n=p1a3&s=p1a3s7&h=hp1a3&f=fp1s>

KUVALÄHTEET

Käspaikat – Pyhäiset pyyhkeet
Annikki Lukkarinen, Liisa Heikkilä-Palo
Valamon luostari, Gummerus Kirjapaino Oy, Jyväskylä, 1995

Suomalais-ugrialaista kansantaidetta
István Rácz
Kustannusosakeyhtiö Otava, Helsinki, 1977

Kotkat, hirvet, karhut – Permiläistä pronssitaidetta
Eero Autio
Atena Kustannus Oy, Jyväskylä, 2000

Rahwaan puku
Ildikó Lehtinen, Pirkko Sihvo
Museovirasto, Helsinki, 2005

The Kalevala, kuvitus Björn Landström
Otava, Helsinki, 1998

Taikametsä
Marjut Hjelt, kuvitus Jaana Aalto
Suomalaisen kirjallisuuden seura, Helsinki, 2000

Metsänhaltiat
Pekka Virtanen, kuvitus Riina Ahonen
Suomen kirjallisuuden seura, Helsinki, 1983

Peikot, keijut ja haltijat
Eero Ojanen, kuvitus Ari Jokinen
Minerva, Helsinki, 2007

Koirien Kalevala
Mauri ja Tarja Kunnas
Otava, Helsinki, 1992

Kalevala: Karelo-Finski narodnyi epos
Karelija, Petroskoi, 1989

Sata Kantelettaren laulua
Otava, Helsinki, 1983

Kalevalan tarinat
Martti Haavio, kuvitus A. Lindeberg
WSOY, Helsinki, 1966

