



# JADESOTURI

**Valmistumisvuosi:** 2006  
**Maa:** Suomi  
**Ohjaus:** AJ Annila  
**Kesto:** 101 min

**Ikäraja:** 11, Koulukinon materiaali on tehty lukiolaisille.

**Pääosissa:** Tommi Eronen, Markku Peltola, Krista Kosonen, Zhang Jingchu

**Teemoja:** Kalevala ja kansanperinne (Kalevala taiteen innoittajana, Sammon arvoitus), myyttien maailma. Kung Fu

## JADESOTURI 2006

### 1. Ennen elokuvaa

- Mitä teille tulee mieleen sanasta *Kalevala*, Kirjatkaa ylös mielikuvianne. Miettikää myös ennakkotietojenne perusteella millä tavalla elokuvassa on hyödynnetty Kalevalaa ja kansanperinnettä. Voitte tutustua elokuvaan esimerkiksi seuraavilla sivuilla:

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Jadesoturi>  
<http://www.imdb.com/title/tt0416871/>

### 2. Heti elokuvan jälkeen

- Yrittäkää kuvata elokuvaa yhdellä ainoalla sanalla nimenomaan Kalevalan näkökulmasta.

- Ohjaaja on kuvannut *Jadesoturia* toiminnan ja melodraaman symbioosiksi. Pohtikaa tätä luonnehdintaa tarkemmin; mitä sillä itse asiassa tarkoitetaan ja pitääkö se mielestänne paikkansa.

### 3. Kalevala ja kansanperinne

- Tutustukaa Kalevalaan www-sivulla: <http://www.finlit.fi/kalevala/> tai

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Kalevala>

Tutustukaa erityisesti Kalevalan sisältöön ja juonirakenteeseen (esimerkiksi osoitteessa <http://www.finlit.fi/kalevala/index.php?m=1&l=1>)

ja sen sisältämiin tarinoihin. Valitkaa yksi tarina, johon liittyvät runot luette Kalevalasta. Samastukaa hetkeksi kirjallisuuskriitikon asemaan ja kirjoittakaa kansalliseepoksesta kirja-arvostelu.

- Mikä on ollut Kalevalan merkitys suomalaiselle kulttuurille? Mikä on omasta mielestänne sen merkitys nykypäivän suomalaisuudelle? (Ensimmäinen painos Kalevalasta ilmestyi 1935, toinen nykyään paremmin tuntemamme versio ilmestyi vuonna 1949. Kalevala merkitsi 1800-luvulla käännettä suomenkieliselle kulttuurille ja synnytti kansallisen itseluottamuksen sekä lisäsi uskoa oman kielen ja kulttuurin mahdollisuuksiin. Kansalliseepokselle oli tilausta kansallisromantiikan ilmapiirissä, jossa korostettiin oman kansan kunniaakasta menneisyyttä ja arvokasta kulttuuria.)

- Elokuvassakin viitataan Lönnrotin asemaan Kalevalan kokoamisessa. Millä tavalla Kalevala oikeastaan syntyikään ja mikä oli Lönnrotin rooli Kalevalan synnyssä? Mistä aineksista nykypäivän kansalliseepos voitaisiin koota? Suunnitelkaa oma Kalevalanne. Lönnrot keräsi Kalevalan aineistoa pääasiassa Karjalan runonlaulajilta. Ryhtykää

hetkeksi kansanperinteenkerääjiksi ja tallentakaa nykyperinnettä. Miettikää mikä voisi olla nykyperinnettä ja mistä sitä voisi löytää..

(Kalevalan synty itsessäänkin on jo myyttinen tapahtumasarja, joka on osa suomalaisen kansallisen identiteetin kehittymistä.

Lönnrot kokosi Kalevalan keräämiensä kansanrunojen pohjalta ja loi myös itse lisäsaiteita. Hän kuvasi rooliaan Kalevalan syntyprosessissa: ”Minä arvelin itselläni olevan saman oikeuden, jonka vakaumukseni mukaan useimmat laulajat omistivat itsellensä, saada järjestää sen mukaan runot kuin ne parhaiten sopivat toinen toisensa kanssa yhteen taikka runon sanoilla: Itse loime loitsijaksi, laikahtime laulajaksi, s.o. ,minä pidän itseäni yhtä hyvänä laulajana kuin hekin.” Hän myös totesi keräämänsä aineiston riittävän vaikka seitsemään erilaiseen Kalevalaan.

Vaikka kalevalaista epiikkaa taitavia runonlaulajia ei nykyään löydykään, perinteentallentamisen voi aloittaa aivan lähipiiristä. Perinteenkeruutehtävän voi suorittaa vaikkapa luokkahuoneessa, josta löytyy varmasti vitsejä, kaupunkitarinoita, sanontoja sananlaskuja ja kauhutarinoita. Myös internet on pullollaan nykyperinnettä.)

#### 4. Kalevala taiteen innoittajana

Kalevala on runsaudensarvi ja aarre-aitta, joka on tarjonnut loputtomasti aiheita taiteelle, tieteelle ja populaarikulttuurille.

Kansalliseepoksemme on sanottu olevan myyttien, tarinoiden ja loitsujen aarteisto, jonka tutkiminen on suomalaisen kulttuurin ydintä. Kalevalan myyttien mystinen maailma on innoittanut taiteentekijöitäkin mitä mielikuvituksellisimpiin tulkintoihin, joista *Jadesoturi* on varmasti yksi näyttävimmistä ja kekseliäimmistä.

- *Jadesoturin* ohjaaja Antti-Jussi Annila kuvaa Kalevalaa elokuvantekijän käyttämättömäksi aarrearkuksi, joka tarjoaa erityisesti fantasiaelokuvalla paljon inspiraatiota. Kalevalaa on ennen *Jadesoturiakin* sovitettu liikkuvan kuvan muotoon. Luetelkaa aikaisempia Kalevala-filmatisointeja ja muita populaarikulttuurisovituksia jotka ovat saaneet innoituksensa Kalevalasta. Verratkaa niitä tähän kun fu -versioon.

(Visuaalista hahmoa Kalevalalle on etsitty mm. TV-sarjassa *Rauta-aika* (1982) ja draamadokumentissa *Pre Kalevala* (1997), animaatioksi Kalevala on käännetty. Uusia tuulia Kalevala-kuvitukseen ovat tuoneet myös Don Rosa Aku Ankka-tarinassaan *Sammon salaisuus* (1999) sekä Mauri Kunnas *Koirien Kalevalassa* vuonna 1992).

- Elokuvan ohjaaja on sanonut, että Kalevalaa käsitellessä on oltava varovainen, sillä ihmisillä on hyvin vahva näkemys sen tarinoista. Mikä on mielestänne ”oikea” tapa kuvata Kalevalaa? Onko Kalevalan uudelleen tulkinnoille ylipäätään vielä tarvetta?

- Mikä on kekseliäin Kalevala-sovitus tai erikoisin paikka, jossa olette törmänneet Kalevalaan? Mainoksessa, sarjakuvassa vai ehkä jossain muualla? Esitelkää muille omasta mielestänne erikoisin esimerkki. Esitelkää myös oma ideanne Kalevalan hyödyntämisestä jossain aivan uudessa yhteydessä.

- Muodostakaa ryhmiä, joista jokainen valitsee jonkin seuraavista Kalevalan tarinoista. Tutustukaa valitsemaanne tarinaan tarkemmin.

Suunnitelkaa sitten kohtauksen filmatisointi. Suunnitelkaa miljö, lavasteet, puvustus, dialogi jne. voitte vaikka piirtää, kirjoittaa tai näytellä kohtauksen. Voitte sijoittaa tarinan haluamaanne aikaan tai paikkaan, pääasia on että pohditte kohtauksen sisältöä ja teette oman Kalevala-sovitukseenne.

(Kalevalan sisältökuvaus ja runot löytyvät esimerkiksi osoitteesta

<http://www.finlit.fi/kalevala/index.php?m=1&l=1>).

#### 1. Aino

Joukahaisen vanhalle Väinämöiselle vaimoksi lupaama Aino hukuttautuu.

(Kalevalassa runo 4)

#### 2. Karhunpeijaiset

Pohjolan emäntä lähettää karhun Kalevalan karjan kimppuun. Väinämöinen kaataa karhun. Vietetään karhunpeijaisjuhlat. (Runo 46)

### 3. Pohjolan häät

Ilmarinen saa vaimokseen Pohjolan emännän tyttären selvittyään yliuonnollisista työkokeista. Vieraita kestittää ja Väinämöinen viihdyttää hääväkeä laulullaan. (runo 21)

### 4. Väinämöisen Tuonelan matka

Väinämöinen ryhtyy rakentamaan venettä ja käy tuloksetta Tuonelassa pyytämässä veneen veistoon tarvittavia sanoja. (Runo 16)

### 5. Sammon ryöstö

Sampo ryöstetään Väinämöisen nukutettua Pohjolan väen soitollaan. Louhi lähtee ryöstäjien perään ja taistelun tiimellyksessä rikkoutunut Sampo putoaa mereen. (Runo 43)

- Tutustukaa Kalevalan henkilöihin esimerkiksi seuraavissa www-osoitteissa:  
<http://www.finlit.fi/kalevala/index.php?m=10&s=76&l=1>  
[http://fi.wikipedia.org/wiki/Luokka:Kalevalan\\_henkil%C3%B6t](http://fi.wikipedia.org/wiki/Luokka:Kalevalan_henkil%C3%B6t)

muodostakaa pienempiä ryhmiä, joissa jokaiselle annetaan yksi Kalevalan hahmo tarkempaa tutustumista varten. Luokaa ryhmissä tilanne, jossa Kalevalan henkilö on päätenyt nykypäivän TV-ohjelmaan haastateltavaksi, yksi toimii haastattelijana ja muut studioyleisönä. Jokainen toimii oman hahmonsa roolissa vuorollaan.

### 5. Sammon arvoitus

Louhi lupaa varustaa Väinämöisen matkalle Pohjolasta Kalevalaan. Vastapalveluksena Väinämöinen lupaa Louhelle rikkauksia jauhavan Sammon. Väinämöinen lähettää seppä Ilmarisen Pohjolaan Sammon takojaksi vastoin tämän tahtoa. Ilmarinen onnistuu lopulta takomaan Sammon, mutta sammon takojalle vaimoksi luvattu Pohjolan tytär ei suostukaan Ilmarisen morsioiksi ja Louhi sulkee Sammon kivimäkeen.

Väinämöinen, Ilmarinen ja Lemmikäinen lähtevät ryöstöretkelle Pohjolaan. He onnistuvat pakenemaan Sampo mukanaan, mutta Sampo tuhoutuu kun Kalevalan sankarit ottavat yhteen kotkanhahmoisen

Louhen kanssa. Osa Sammon palasista ajautuu rantaan Suomen vauraudeksi ja osa jää meren antimiksi. Sammon kansi jää Louhen saaliiksi.

Samporunot muodostavat Kalevalan juonellisen ja rakenteellisen ytimen ja Sampo on Kalevala-tutkimuksenkin ehkäpä pohdituin kysymys.

Sampo on vaurautta ja onnea tuottava ihmeesine "Siin' on kyntö, siinä kylvö, siinä kasvo kaikenlainen, siinäpä ikuinen onni." (38: 312-314) Se on myös Kalevalan keskeinen symboli, joksi se nousee myös *Jadesoturissa*. Sampoon tiivistyvät elokuvan Kalevala-henki ja merkitykset.

- Sampo-runot ovat Kalevalan ehkä kaikkein eniten mielikuvituksellisiakin tulkintoja saanutta ainesta. Etsikää erilaisia tulkintoja ja selityksiä Sampo-myytille.

Tiivistäkää elokuvan sampotulkinta ja kehittäkää oma tulkintanne sammosta. (Teosofisen tulkinnan mukaan Sammon taontaa koskevat runot kuvaavat kuolemattoman, taivaallisen kehon rakentamista ja itse Sampo symboloi viisauden lähdeä. Sampo-tarun aineiden on katsottu olevan osittain peräisin skandinaavisesta ja osittain kreikkalaisesta perinteestä.

Tieteellinen tutkimus on selittänyt sammon milloin myyttiseksi maailmanpuuksi, ihmemyllyksi, Pohjantähdeksi, raudanvalmistusmenetelmäksi, milloin kulttiesineeksi tai kulttuurin symboliksi. Sampo on saanut lukuisia tulkintoja myös taiteen parissa. Englantilaisen kirjailijan Ian Watsonin teoksessa *Lucky's harvest* (1993) Sampo on nanoteknologian saavutus toisella planeetalla ja Johanna Sinisalon kirjassa *Sankarit* (2003), Sampo saa tietokoneaikaan siirrettynä vaarallisen tietokoneohjelman roolin.

Säveliksi Sampo on taipunut ainakin Einojuhani Rautavaaran teoksessa *Sammon ryöstö* (1982). Musiikillista innoitusta Kalevalasta on löytänyt myös Amorphis-yhtye, joka on sovittanut Kalevala-tarut deathmetal-muottiin.)

- Sammon taonta on saanut monia kuvallisia tulkintoja suomalaisen taiteen kultakauden ajoista lähtien. Tuleeko mieleenne

esimerkkejä? Kirjatkaa ylös kuvataiteen Sampotulkintoja. Muistelkaa elokuvan Sammon taonta-kohtausta ja verratkaa sitä muihin tulkintoihin.

(Joseph Alanen on kuvannut Sampoaihetta koristeellisissa töissään *Sammon ryöstö* ja *Sammon taonta*

<http://www.bifrost.it/FINNI/Museo/Alanen.html#Sampo>

Väinö Blomstedt maalasi *Sammon taonnan* vuonna 1898

[http://www.gallen-kallela.fi/img\\_kulps/kulps035.jpg](http://www.gallen-kallela.fi/img_kulps/kulps035.jpg)

Akseli Gallen-Kallela on tehnyt ehkä kuuluisimman *Sammon taonta* –taulun:

[http://fi.wikipedia.org/wiki/Kuva:Gallen\\_Kallela\\_The\\_Forging\\_of\\_the\\_Sampo.jpg](http://fi.wikipedia.org/wiki/Kuva:Gallen_Kallela_The_Forging_of_the_Sampo.jpg)

Kivimosaiikkitaiteilija Ritva Luukkasen tulkinta *Sammon taonnasta*:

<http://www.saunalahti.fi/~luukka/luukka/sampo.htm>

Seppo Similän 1970-luvun versio aiheesta:

<http://www.sepposimila.com/sampo.htm>

- Pohtikaa Kalevalan kuvittamista Sampo-esimerkkien kautta. Millainen tyyli sopii parhaiten Kalevalan kuvitukseen, mitä teille tulee ensimmäisenä mieleen Kalevalataiteesta ja millaista sen teidän mielestänne tulisi olla?

Tehkää itse valitsemallanne tekniikalla maalaus, piirustus tms. haluamastanne Kalevala-aiheesta. Esitelkää työnne muille ja perustelkaa miksi valitsitte juuri tämän kohtauksen.

- Mikä yhdistää Jadesoturin sankaria Kaita ja Ilmarista Sammon takojina? Vertaillkaa Kalevalan ja Jadesoturin Samposankareita. (Molempia motivoi nainen. Louhi lupaa Ilmariselle: "Saatatko takoa Sammon, Kirjokannen kirjaella, Joutsenen kynän nenästä, Maholehmän maitosesta, Ohran pienestä jyvästä, kesäuhun untuvasta, Niin saat neion palkastasi, Työstäsi tytön ihanan." Kaille luvataan "tao minulle Sampo, niin saat rakkaasi takaisin.")

- Etsikää Kalevalasta sammon taontaa kuvaava kohta ja verratkaa sitä elokuvaan, arvioikaa kohtauksen visualisointia ja elokuvallista toteutusta.

(Kalevalassa kohta: 10: 409-422

Siitä seppo Ilmarinen, takoja iän-ikuinen, takoa taputtelevi, lyöä lynnähyttelevi.

Takoi sammon taitavasti: laitahan on jauhomylllyn, toisehen on suolamylllyn, rahamylllyn kolmantehen.

Siitä jauhoi uusi sampo, kirjokansi kiikutteli, jauhoi purnun puhteessa: yhen purnun syötäviä, toisen jauhoi myötäviä, kolmannen kotipitoja. )

## 6.Myyttien maailma

Elokuvan yksi keskeinen teema on myyttien yleismaailmallisuus. Kalevalaan päätynyt muinaisrunous ei toki ole syntynyt tyhjiössä ja ilman ulkopuolisia vaikutteita.

Juha Pentikäisen mukaan suomalais-ugrialaisten kansojen kontaktit eri kulttuurien kanssa ovat vaikuttaneet myytteihin ja sitä kautta maailmankuvaan. Kulttuurikontakteja voidaan selvittää kielitieteen, arkeologian ja kansatieteen menetelmin. Aasialaisen ja Suomalaisen kertomusperinteen yhtäläisyyksiä on selitetty Silkkien toimimisena kulttuurireittinä Kaukoidän ja Euroopan välillä. Monia Kalevalankin taustalla olevia myyttejä on kerrottu tämän kauppareitin varrella. Kaupankäynti on mahdollistanut perinteen siirtymisen ja kulttuurien välisen vuorovaikutuksen.

Globaalin populaarikulttuurin voisi ajatella jatkavan entisiä kulttuuriyhteyksiä. Jadesoturissakin sekoittuvat luontevasti aasialaisen elokuvan taistelukohtaukset ja itämainen syklinen ajattelu (tämä tulee esiin elokuvassa usein toistuvassa ikuisen kiertokulun ja sielunvaelluksen ajatuksessa) kalevalaiseen mielenmaisemaan.

- Muistelkaa mitä elokuvan aloittavassa tekstissä sanottiinkaan. Mikä sen tehtävä elokuvan kerronnan kannalta on? Mitä ajattelette tekstin sisällöstä? (Elokuva alkaa tekstillä, jossa suomalaisen ja kiinalaisen mytologian välille vedetään suora yhteys ja kerrotaan Lönnrotin jättäneen viittaukset Kiinaan Kalevalasta pois. Teksti johdattaa katsojan elokuvan yhteen teemaan: myyttien maailman universaaliuteen.

Katsojan mielenkiintoa herätellään mielikuvitusta kiehtovalla väitteellä. Ohjaaja on itse sanonut halunneensa osoittaa Kalevalan ja kiinalaisten myyttien välisen yhteyden luoda niiden väliin kokonaan uuden tarinan.)

- Keksikää esimerkkejä yhteyksistä näennäisesti täysin erilaisten kulttuureiden ja perinteiden välillä.

- Sammosta tulee elokuvan keskeinen symboli myös myyttien universaalien yhteyden kannalta. Onko Sampo-myytin aasialainen alkuperä elokuvantekijöiden keksintöä vai mistä se on peräisin? Mikä merkitys myytin alkuperäselityksellä on elokuvan kerronnan kannalta?

(Lönnrot yritti liittää sanan Sampo, venäjän ”itse jumalaa” merkitseviin sanoihin ”sam Bog”. Eräät suomalaiset kansanrunouden tutkijat M.A. Castrén etunenässä ovat nostaneet esiin buddhalaisen temppelein, jonka nimitys Sangfu (Sampo) merkitsee ”kaiken onnen salaista lähdeä.” Vaikka tämä selitys on myöhemmin tutkijoiden keskuudessa hylätty, on se tarjonnut Jadesoturi-elokuvaan oivan pohjan rakentaa yhteys Suomesta Kiinaan.)

- Jadesoturia on kuvailtu wuxia-elokuvaksi. Selvittäkää mitä wuxia-genrellä tarkoitetaan ja luettelkaa esimerkkejä wuxia-elokuvista. Miettikää miksi wuxia- ja Kalevala-mytologioita on verrattu toisiinsa. (Wuxialla tarkoitetaan kiinalaisia soturisanakaritarinoita. Elokuvagenrenä se syntyi 1960-luvun Hongkongissa, jossa vanhat tarinat kerrottiin mm. western-elokuvista saatujen vaikutteiden avulla. Elokuvan ohjaaja AJ Annila vertaa Kalevalan ja wuxian satureita, noituutta, rakkautta, miekkoja ja melodraamaa pursuilevia tarinoita toisiinsa. Hänen näkemyksensä mukaan Kalevalassa on pohjimmiltaan kyse sankarimyyteistä. Annila löytää muutenkin yhtäläisyyksiä suomalaisen mentaliteetin ja wuxian välillä: ”Mun mielestä wuxia ei eroa suomalaisesta melodraamasta. Se on sydämeltään sisäänpäin kääntynyttä, tunteet kuohuvat pinnan alla eivätkä räisky ulos.” Wuxiaa ovat länsimaissa tehneet tunnetuksi Ang Leen *Hiipivä tiikeri*, *piilotettu lohikäärme* sekä Zhan Yimoun elokuvat *Hero* ja *Lentävien tikarien talo*. Myös Quentin

Tarantion on hyödyntänyt wuxia-vaikutteita Kill Bill –elokuvissaan.)

- Elokuvassa on kulttuuriantropologian liittyvillä tieteenaloilla kulttuuriantropologialla, folkloristiikalla ja arkeologialla keskeinen merkitys. Kirjatkaa ylös elokuvan perusteella heräämiänne ajatuksia ja mielikuvia näistä tieteenaloista. Voitte hyödyntää myös aikaisempaa vaikkapa elokuvista saamaanne tietoa. Tarkastakaa sitten miten elokuvan luomat oletukset eroavat todellisuudesta, vai eroavatko ne?

(Helsingin yliopiston folkloristiikan oppiaineen kotisivut:

<http://www.helsinki.fi/folkloristiikka/index.htm>

Helsingin yliopiston arkeologian oppiaineen kotisivut:

<http://www.helsinki.fi/arkeologia/>

**Folkloristiikan** tutkimuskohteena ovat erityisesti henkinen ja suullisesti välittyvä kulttuuri. Uusien medioiden myötä oppiaineen alue on kuitenkin laajentunut myös kirjallisen ja visuaalisen perinteen piiriin. Nykykulttuuria, perinteitä ja kulttuurista jatkuvuutta tarkastellaan kulttuuristen välitysprosessien kautta. Aineistollisesti folkloristiikka painottaa empiirisiä kenttätutkimusmenetelmiä. Keskeisellä sijalla ovat myös kirjoittamalla tuotetut aineistot ja arkistolähteet, jotka toimivat oppiaineen tulkinnallisena lähtökohtana. Tutkimuksellisesti folkloristiikka on keskittynyt kerronnallisuuteen, jota tutkitaan paitsi suullisen ja kirjallisen myös uskonnollisen ja kuvallisen kulttuurin näkökulmasta.

**Kulttuuriantropologia** antaa kokonaisvaltaista tietoa kulttuureista ja ihmisestä niiden luojana ja käyttäjänä. Oppiaine on painottunut Euroopan ulkopuolisiin kulttuureihin, mutta tutkimuskohteita haetaan myös länsimaisesta yhteiskunnasta. Kulttuuriantropologian teorianmuodostus ja menetelmällinen historia on sidoksissa ei-länsimaalaisten kulttuurien tutkimukseen. Tieteenalan metodologisena lähtökohtana toimii osallistuvaan havainnointiin ja haastattelumenetelmään perustuva empiirinen kenttätutkimus. Soveltava tutkimusote liittyy kulttuureiden etnografisen kuvaamisen osaksi kulttuuriantropologian teoreettista ja käytännöllistä tutkimuskenttää.

Kuvaukset: Jyväskylän yliopisto

**Arkeologia** tutkii menneisyyttä maassa ja vedessä säilyneiden jäännösten avulla. Sen tutkimuskohteina ovat esineet ja rakenteet tai

muodostelmat, jotka ovat syntyneet paikalla eläneiden ja työskennelleiden ihmisten toiminnasta. Arkeologia ei rajoitu vain muinaisten aikojen tutkimiseen vaan tutkimuskohteena voi olla vaikkapa 1900-luvun teollisuusrakennuksen jäännökset. Keskeisiä tutkimusmenetelmiä ovat arkeologiset kaivaukset ja muinaisjäännösten inventoinnit.

Kuvaus sivulta:

<http://www.nba.fi/fi/arkeologia>)

### Kirjallisuutta Kalevalasta

Viimeinen väinämöinen. Näkökulmia kansalliseepokseen." Toim. Niina Roininen. Turku: Kirja-Aurora (2000)  
Asplund, Anneli 1998: *Kalevala. Suomalaisten kansalliseepos*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura & Kalevalaseura.  
Anttonen, Pertti & Kuusi, Matti 1999: *Kalevala lipas*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden seura.  
Korpinen, Tuulikki 1986: *Sammon ainekset*. Helsinki: Yliopistopaino.  
*Muinaisrunot ja todellisuus. Suomen kansan vanhojen runojen historiallinen tausta*. 1987. Historian aitta XX.  
Mäkinen, Kirsti 2004: *Sammon sanat. Kalevalan sitaatteja*. Helsinki: Otava.  
Pentikäinen, Juha 1989: *Kalevalan maailma*. Helsinki: Yliopistopaino.  
Pore, Unto 1973: *Kalevalan arvoitus*. Helsinki: Ruusu-Risti.

### Kirjallisuutta kansanperinteestä

Polttila, Brita 1982: *Pohjan portit. Kuvitelmia kuvitelmista*. Helsinki: Tammi.  
*Suomen kansankulttuurin kartasto 2. Suomen perinneatlas*. 1992. Helsinki. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.  
Talve, Ilmar 1990: *Suomen kansankulttuuri*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.  
Virtanen, Leea 1988: *Suomalainen kansanperinne*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

### Kirjallisuutta myyteistä

Campbell, Joseph 1990: *Sankarin tuhannet kasvot*. Helsinki: Otava.  
Cotterell, Arthur 2002: *Maailman myytit ja tarinat*. Helsinki: WSOY.

Lévi-Strauss, Claude, 1984: *Anthropolgy and Myth*. Oxford: Basil Blackwell.

Lévi-Strauss, Claude 1986: *The Raw and the Cooked. Introduction to a Science of Mythology*. Penguin Books.

Simonsuuri, Kirsti 1994: *Ihmiset ja jumalat. Myytit ja mytologiat*. Helsinki: Kirjayhtymä.

### Lehtiartikkelit

Jussi Ahlroth: "Jadesoturi vei Kalevalan Kiinaan" Helsingin sanomat 6.10.2006  
AJ Annilan haastattelu, Episodi 8/2006.

Oppimateriaalin on laatinut FM Marjo Kovanen.

Oppimateriaalin on tuottanut Anna-Liisa Puura-Castrén Koulukinosta.

## LÄHITAISTELULAJIT

Kiinasta lähtöisin olevia lähitaistelulajeja kutsutaan yhteisellä nimellä **Kung Fu** (Gong Fu), joka kääntyy suomeksi sanoilla "hyvä työ" tai "pitkä työ", joka puolestaan viittaa Kung Fun vaatimaan vuosien pitkäjänteiseen ja kärsivälliseen harjoitteluun. Periaatteessa Kung Fua voi olla siis jokin muukin kuin taistelutaitojen harjoittelu. Sanaa käytetään samanlaisena yläkäsitteenä kuin japanilaisia lajeja tarkoittava budo tai korealaisia lajeja tarkoittava mudo.

Kiinassa on monia temppeleitä, joissa opetetaan Kung Futa. Jotkut buddhalaiset munkit ovat omaksuneet useita alun perin soturien käyttämiä harjoituksia parantaakseen terveyttään ja keskittymiskykyään ja sitä kautta henkisten harjoituksiensa laatua. Tunnetuin Kung Fu-temppeli on Shaolin temppeli Kiinassa, jonka soturimunkeista kerrotaan lukuisia legendoja.

Kung Fu on levinnyt nykypäivänä jo moniin maihin, ja myös Suomesta löytyy lajin harrastajia. Länsimaihin Kung Fu tuli vasta 1900-luvulla ja jotkut Kung Fu tyylit ovat elpyneet juuri länsimaisten oppilaiden ansiosta.

Parhaiten Kung Fu tunnetaan hongkongilaisista, mm. Bruce Leen ja Jackie Chanin toimintaelokuvista.

Lähde: Wikipedia

### Kung Fun synty

Shaolin-temppeli jossa Kung Fun sanotaan alkaneen, sijaitsee Pohjois-Kiinassa. Luostari rakennettiin vuoden 495 jKr. Taistelutaitojen opetuksen aloitti intialainen munkki, joka saapui luostariin levittääkseen Buddhalaisuutta. Hän oli aikanaan ollut prinssi, mutta luopunut ylellisestä elämästä voidakseen harjoittaa Buddhalaisuutta. Munkit olivat hänen mielestään liian huonokuntoisia ankaraan meditaatioon, joten hän alkoi opettaa heille fyysisiä harjoitteita ja itsepuolustusta, jota hän oli itse oppinut muinaisessa Intiassa.

Shaolin-munkit ovat taistelleet useissa sodissa ja saaneet niiden ansiosta legendaarisen maineen. Taistelutaitojen lisäksi he olivat myös arvostettuja parantajia, jotka pystyivät hoitamaan ihmisiä luonnonlääkityksellä.

Shaolin-temppelissä sotataidot kuitenkin yhdistettiin järjestelmällisesti yhden nimikkeen alle. Siellä kehitettiin vuosisatojen kuluessa se Kung Fu, minkä me parhaiten tunnemme nykypäivänä

<http://www.chinavoc.com/kungfu/index.asp>

Huolimatta sotaisasta historiastaan ja maineestaan Itämaisissa taistelulajeissa keskeinen päämäärä on yleensä yksilön henkinen kehitys.

Näin myös Kung Fussa. Säännöllinen harjoittelu mahdollistaa henkisen kehityksen, sillä mielen ja hengen harjoittelulla on keskeinen osa Kung Fun sisältöä.

Edenneemmällä tasoilla olevat mestarit pystyvät asioihin, joita tavallisen ihmisen on vaikea uskoa todeksi.

### Kung Fun juuret

Kung Fun juuret ovat kuitenkin todennäköisesti paljon varhaisemmassa historiassa kuin Shaolin-temppelistä lähtenyt taistelulaji. Historiallisista dokumenteista on löydetty tietoa Kung Fusta Xia-dynastian ajalta jopa 2000 vuotta ennen Shaolin-temppelin syntyä.

Itäisen Zhou-dynastian aikana (770-256 eKr.) itsepuolustustaidot olivat kehittyneet jo erittäin pitkälle.

Mikko Kauppila FM kirjoitti taistelulajeista.